



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

정 정 주 교수 지도
석사학위 청구논문

가상실재의
현실적 경험에 대한 표현 연구

-본인 작품을 중심으로-

2021

성신여자대학교 대학원

조 소 과

정 아 사 란

가상실재의
현실적 경험에 대한 표현 연구

-본인 작품을 중심으로-

정 정 주 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2021년 5월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

정 아 사 란

인 준 서

정아사란의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 5월

심사위원장.....(서명 또는 인)

심 사 위 원(서명 또는 인)

심 사 위 원(서명 또는 인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 본인이 2017년부터 작업한 작품을 분석하고 연구한 결과 보고서이다. 본인은 오늘날 디지털이 중심이 된 매체 환경의 변화에 주목하고 그로 빚어진 현대적 정서와 감각을 본인의 작품을 통해 표현한다.

1980년대 이후 개인용 컴퓨터가 개발되고 디지털 기술을 기반으로 한 온라인 매체가 널리 보급되면서 이전과는 비교도 되지 않을 정도로 많은 양의 데이터가 실시간으로 빠르게 생산, 유통되고 있다. 과잉 생산되는 정보와 팽창하는 가상 세계는 넘쳐나고, 빠르며, 분절적이고 임시적인 특성으로 우리가 이미지를 수용하고 사고하는 방식에 지대한 영향을 끼쳤다. 이러한 상황 속에서 본인은 실제 세계에서 경험하는 감각과 미디어 매체를 통해 경험하는 가상의 감각 사이의 위화감과 불안감을 느낀다. 이를 극복하기 위하여 가상 세계와 실제 세계를 겹치는 작업을 통해 현실을 더욱 선명하게 한다. 디지털 미디어 장치로 특정 행동을 강박적으로 반복하게 하거나 실제와 가상을 실시간으로 연동하면서 발생하는 혼란스러운 인식을 표현한다. 이러한 본인의 작업을 장 보드리야르의 ‘시뮬라시옹’ 이론을 참고하여 분석하고 동시대 미디어 매체 상황의 특성과 문제의식을 서술한다.

가속하는 기술 발전에 디지털 장치들은 빠르게 유행이 지나 과거의 것이 되어 불안감을 더욱 가중한다. 본 논문은 ‘쇠퇴’하는 기계를 ‘유물화’하는 본인의 작업을 로절린드 크라우스의 포스트 매체 담론을 토대로 기계가 단순한 기술의 매개체가 아닌 시간을 담은 오브제로써 예술적으로 전이되는 과정을 설명한다.

본인은 실제 세계와 디지털 미디어 기반의 가상 세계 사이에 존재하면서 두 세계의 경계와 그 표면에 주목한다. 비물질인 디지털 이미지가 범람하여 시물라크르의 시대가 도래했다 하더라도, 우리는 여전히 실재를 기반한 물질 세계에 발을 딛고 있다. 본인은 빛과 물 등의 유동적인 물질을 이용한 작품으로 가상 세계의 속성을 은유하고 실재의 감각을 환기한다.

본인의 작업을 분석한 연구인 본 논문은 위와 같은 과정을 바탕으로 총 3장으로 구성된다.

제 I 장 서론에서는 본인 작업의 전반적인 화두와 연구 목적, 연구 방법을 서술하였다.

제 II 장 본론에서는 첫째로, 디지털 기반의 매체 환경에서 겪는 경험, 쇠퇴한 기술과 기억의 관계를 장 보드리야르, 로절린드 크라우스의 매체 이론을 토대로 분석하고 물성을 통해 가상을 매개하는 과정을 설명하여 작품 형성 배경을 서술하였다. 둘째로, 본인의 작품에서 등장하는 디지털 미디어 장치와 낡은 기계가 예술적으로 전이되는 시각적인 방법론을 고찰하고 작품의 물성과 가상 세계가 연결되는 지점을 구체적으로 살펴보며 작품 표현 방법을 나타내었다. 그리고 셋째로, 작품 분석에서는 개별 작품 각각에 대한 과정과 기법, 제작 의도를 분석하여 기술하였다.

제 III 장 결론에서는 본 논문의 작품과 내용을 정리하여 본인의 작품을 정립한 후 향후 작업 방향을 모색하였다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품 형성 배경	3
1) 디지털 매체 환경과 가상경험	3
2) 쇠퇴한 기술과 기억의 관계	6
3) 가상 세계의 표면과 실재의 감각	8
2. 작품 표현 방법	11
1) 디지털 미디어 장치를 사용한 반복과 동기화	11
2) 기술적 매개체-기계 오브제의 유물화	14
3) 빛과 물의 표면과 가상의 겹침	15
3. 작품 분석	17
III. 결론	40

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

작 품 목 차

<p>【작품1】 <Moment, Moment, Moment>, 2017, 매크로 프로그램으로 실시간출력, 철, 수조, 180 × 40 × 60 cm.</p>	17
<p>【작품2】 <... ..>, 2017, 스마트폰, 모터, 13 × 10 × 10 cm.</p>	20
<p>【작품3】 <All We Have Is This Moment Now>, 2018, 인터랙티브 비디오 설치, 2채널 비디오, 컬러, 무음.</p>	23
<p>【작품4】 <Lost EV-09~12>, 2017, 피쳐폰, 수조, 홀로그램PVC필름, 25 × 25 × 25 cm.</p>	25
<p>【작품5】 <1111100010의 유적지>, 2018, 비닐, 카세트테이프, 수조, 스피커, 가변설치.</p>	27
<p>【작품6】 <Message>, 2017, 비디오 설치, 실시간 상영, 컬러, 무음.</p>	29
<p>【작품7】 <얇은퇴적층 시리즈> 가. <얇은 퇴적층>, 2019, 비디오 설치, 단채널 비디오, 컬러, 사운드, 80 × 80 cm, 1분 1초.</p>	31
<p>나. <액정2>, 2019, 아크릴판, 아크릴혼합, 홀로그램PVC필름, 80 × 43 cm.</p>	32
<p>다. <액정3>, 2019, 아크릴판, 아크릴혼합, 홀로그램PVC필름, 80 × 43 cm.</p>	33
<p>【작품8】 <Moire 시리즈> 가. <Hand for Moire1>, 2020, 투명레진, 15 × 12 × 12 cm. ...</p>	37
<p>나. <Hand for Moire2>, 2020, 투명레진, 15 × 12 × 12 cm. ...</p>	37
<p>다. <Hand for Moire3>, 2020, 투명레진, 8 × 10 × 12 cm.</p>	37
<p>마. <Device for Moire>, 2020, 투명레진, 6 × 15 × 15 cm. ...</p>	37

도 판 목 록

【도판1】 구글아트 프로젝트 예시 이미지, 2021,
출처 : <https://artsandculture.google.com/partner?hl=ko>
(2021년 5월 6일 검색).

【도판2】 매크로 예시 이미지, 2021, 본인 소장.

【도판3】 중첩 공간A 예시 이미지, 2018, 본인 소장.

【도판4】 중첩 공간B 예시 이미지, 2018, 본인 소장.

I. 서론

인터넷이 보급되고 대다수의 사람들이 온라인으로 연결된 오늘날 이미지와 데이터는 디지털화되어 온라인에 업로드된 상태로 존재한다. 디지털 이미지의 존재 방식은 개인이 이미지를 받아들이는 인식과 그것을 소비하는 방식에도 영향을 주었다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 사진기술의 발명이 예술작품과 이미지에 끼친 지대한 영향력을 지적한 바와 같이 디지털 이미지와 온라인 네트워크의 출현은 인간이 이미지와 정보를 지각하는 방식의 변화를 이끌었다.

아날로그 매체에서 디지털 매체로 빠르게 전환되는 시기의 중간을 경험한 본인은 개인이 수용 가능한 범위를 넘어서는 양의 데이터가 실시간으로 과잉 생산되는 현대의 미디어 상황에 위기의식을 느낀다. 디지털 이미지는 발전하는 기술에 힘입어 점점 고화질로 선명해져 가지만 개인이 무분별하게 업로드하고 공유하는 이미지는 대체로 정교하지 못하고 맥락 없이 쏟아지는 자극이 되어 웹을 부유한다. 그리고 지속적인 자극에 노출된 개인은 알 수 없는 우울, 불안을 느낀다. 가상 세계의 경험과 이미지는 스스로 강한 영향력을 행사하며 실재를 점유해가고 있고 개인이 이에 대항하기에는 무력하다. 본인은 이러한 현상을 장 보드리야르(Jean Baudrillard)가 주장했던 ‘시뮬라크르’가 지배하는 세상과 연결지어 본다. 그리고 컴퓨터 프로그램, 기계 장치를 이용하여 온라인 가상 세계의 경험을 실시간으로 반복하는 작품을 통해 동시대 매체 현실에 반응하는 본인의 해석을 시각적으로 제시한다.

또한, 본인은 미디어 기계 장치가 단순히 유행이 지난 예전 기술의 껍데기가 아니라 기억을 되살리는 오브제로 기능할 수 있는 예술적

가능성을 엿본다. 지난 시대의 미디어 장치를 ‘유물화’하고 ‘발굴’하는 본인의 작업을 로절린드 크라우스(Rosalind E. Krauss)가 고안한 ‘기술적 지지체’를 토대로 분석한다.

시물라크르의 세계에서 본인은 여전히 실재의 세계를 지각한다. 물의 표면과 산란하는 빛, 투명한 물성을 활용한 설치와 조각작품을 통해서 비물질 데이터의 가상성을 구체적인 물질로 환원한다. 이 과정을 걸쳐 물질을 기반한 실재 세계의 감각을 회복하고 가상 세계가 촉발한 불안을 극복하는 방안을 모색한다.

본 논문은 상기 내용을 바탕으로 작품 형성 배경을 설명하고, 본인 작업의 작품 표현 방법을 서술한다. 이와 같은 시각적 표현 및 담론을 연구하여 본인의 작품을 정립하고자 한다.

II. 본 론

1. 작품 형성 배경

1) 디지털 매체 환경과 가상경험

실시간으로 다량의 정보가 유통되는 모습은 우리 시대에 더는 낯설지 않다. 이미 디지털 매체를 기반한 기술과 ‘가상경험’은 우리 생활 깊숙이 스며들었고 시각 문화 영역에서 일어나는 변화는 그 속도를 가늠하기도 어렵다. 이 변화의 중심에는 디지털 이미지와 데이터가 자리 잡고 있으며 특히 스마트폰(smart phone)¹⁾의 보급으로 인류 역사에서 가장 비약적인 속도로 이미지가 생산되고 있다.

발터 벤야민은 사진기술의 발달에 주목하며 거대한 역사적 변화, 기술이 발전하는 시대 속에서는 인간 집단의 존재 방식 전체와 더불어 인간의 지각 방식도 변화한다고 하였다.²⁾ 디지털카메라에 이어 스마트폰의 광범위한 보급으로 인한 과잉된 이미지 생산과 소비는 ‘이미지에 대한 조바심과 이미 본 이미지에 대한 빠른 망각을 가져왔다. 우리는 빨리 보고 빨리 잊어버리는 ‘보는 방식’을 갖게 되었다.³⁾ 본인은 오늘날 인터넷이라는 기술이 보편화 되면서 대량으로 발생한 디지털 이미지와 데이터가 많은

1) 휴대전화에 인터넷 통신과 정보검색 등 컴퓨터 지원 기능을 추가한 지능형 단말기로서 사용자가 원하는 애플리케이션을 설치할 수 있는 것이 특징이다. 기능면에서 휴대전화와 컴퓨터가 결합된 형태이다. 두산백과, “스마트폰 [smart phone]”, https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000769250 (2021.5.3.)

2) Walter Benjamin, 『기술복제시대의 예술작품』, 최성만 역, 길, 2007, pp.48-49.

3) 안진국, 『불타는 유토피아』, 갈무리, 2020, p.197.

사람에게 즐거움과 자유로움을 선사하며 동시에 그들에게 어떤 대가를 요구하고 있다고 파악한다. 그중에서도 특히 본인이 주목하는 건 SNS⁴⁾와 인터넷 커뮤니티다. 그곳에는 수많은 개인이 업로드하는 온갖 종류의 글, 동영상, 이미지, 음악 등 디지털 자료가 넘쳐난다. 개인이 직접 창작하기도 하고 다른 곳에서 복제하여 공유하기도 하는 자료는 그 내용과 주제도 다양하다. 본인은 주로 타인이 업로드한 것을 보고 수용하는 편이다. 하루 중 상당히 많은 시간을 그렇게 디지털 자료를 보는 데 소모하고 나서는 극심한 무기력함과 우울감을 느낀다. 그 시간은 당장 말초적인 즐거움은 주지만 어떤 이득으로도, 유의미한 감상으로도 이어지지 않는다. 인간이 소화할 수 있는 정보량에는 한계가 있기에 그렇게 들여다본 자료는 어차피 곧 잊어버린다. 스크린의 반응은 즉각적이지만 인간의 반응은 여전히 디지털적이지 않다.

동시대 가상 세계는 디지털화된 공간 안에 디지털 언어로 존재한다. 그리고 가상과 현실, 매체 공간과 실제 공간이 서로 뒤섞여 혼재되어 간다. ‘가상현실은 아리스토텔레스 이후 지속되어 온 ‘실재(reality)’란 무엇인가, 물리적 실재와 가상적 실재의 구분이 경험적으로 힘들어질 경우 궁극적으로 ‘실재’를 규정해 온 존재론적 범주들은 여전히 유효한가 등의 철학적 문제들을 제기한다.’⁵⁾ 본인은 디지털 미디어 매체를 통해 경험하는 가상 세계의 감각이 실재를 점유할수록 더 큰 위화감과 불안, 인식의 혼란을 느낀다. 인간이 이미지와 정보를 받아들이는 방식은 여전히 실재와 현실의 선형적인 세계관을 기반하고 있다. 그에 반하여 가상 세계는 0과 1이라는

4) 교호 네트워크 서비스(Social Network Service) 또는 교호 네트워크 사이트(Social Network Site). SNS는 웹 사이트라는 온라인 공간에서 공통의 관심이나 활동을 지향하는 일정한 수의 사람들이 일정한 시간 이상 공개적으로 또는 비공개적으로 자신의 신상 정보를 드러내고 정보 교환을 수행함으로써 대인관계망을 형성토록 해주는 웹 기반의 온라인 서비스로 정의될 수 있다. 이재현, 『멀티미디어』, 커뮤니케이션북스, 2013, pp.94-96.

5) 앞 책, p.80.

분절된 형식으로 이루어진 세계이며, 이 때문에 아무리 ‘리얼’한 세계를 구현한다고 해도 본질적인 구조는 압축된 현실이며 비선형적인 세계이다.

장 보드리야르는 미디어가 지배하는 현대 사회의 많은 ‘시물라크르’의 존재를 언급하며 이미지가 더는 실재와 현실을 ‘재현’하지 않는다고 지적한다. 시물라크르 세계는 ‘실제로 있다고 믿는 이 실제 공간이야말로 지극히 허구적인 공간’이며 ‘이러한 폭로를 통해 우리가 가지고 있는 실재에 대한 믿음 그 자체를 비판한다.’⁶⁾ 원본이 없는 이미지인 시물라크르는 그 자체로 지금까지 우리가 실재라고 인식했던 현실을 대체하고, 실재보다 더 앞선 실재를 구현한다. 현실은 시물라크르에 의해 지배받고 위협당한다. 또한 ‘새로운 테크놀로지의 지배력이 증가할수록 모든 것은 점점 더 인공적인 것이 되고, 경험은 기술에 의해 매개된다. 보드리야르는 기계로부터 인간을 옹호하지 않는다. 오히려 그는 새로운 테크놀로지가 여태껏 개인적이고 주관적인 것이라고 믿어 왔던 인간의 인지 능력을 객체화 한다고 말한다.’⁷⁾

컴퓨터 통신망 기술이 발전하면서 온라인으로 연결된 디지털 가상 세계에서는 친숙한 모습으로 가장한 온갖 시물라크르를 마주친다. 그리고 그것은 훨씬 정교하면서도 깊고 내밀하게 인간의 의식에 스며든다. 본인은 이러한 디지털 매체 환경에서 개인이 겪는 경험의 양상을 ‘가상경험’으로 정의하고 그로부터 유발된 문제의식을 디지털 미디어 장치를 사용한 작업을 통해 표현한다. 이때 가장 중요한 점은 프로그램, 혹은 미디어 기기가 실시간으로 작동하여 인간을 대신한 움직임을 구현하고 무의미한 동작을 반복하여 데이터를 넘기는 것이다. 개인이 수용 가능한 양보다 많은 데이터가 생성되지만, 그 데이터는 빠르게 밀려난다. 시물라크르의 세계에서 이미지가 지속 가능한 시간은 극히 짧다. 본인은 이러한 동시대 미디어

6) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2012, p.201.

7) 배영달, 『보드리야르와 시물라시옹』, 살림, 2005, pp.49-51.

매체 상황의 특성과 문제의식을 분석하고 기존의 전통 매체의 미학을 선행하되 새로운 미학적 관점에서 그 특성을 파악하기 위한 연구를 진행한 후 그에 대입하여 본인의 작업을 해석하고자 한다.

2) 쇠퇴한 기술과 기억의 관계

앞서 언급한 매체 상황과 같이 새로운 기술이 등장할 때에는 그것이 가져다주는 낯선 지평에 기대감이 일어나는 한편, 쇠퇴하는 기존 기술을 반추하기도 한다. 오늘날 기술의 발전이 가속하면서 미디어의 수명은 발전의 속도와 비례하여 점점 짧아지고 있다.

본인은 2010년대 초반 당시 스마트폰이 대중적으로 보급되며 기존에 사용하던 ‘피쳐폰(feature phone)’⁸⁾을 밀어내던 시기에 인상적인 경험을 하였다. 당시 주변 사람들이 하나둘 스마트폰을 사용하기 시작하면서 카카오톡과 같은 메신저 애플리케이션(application)이 단문 메시지 서비스(Short Message Service), ‘문자’를 빠르게 대체하였다. 문자를 주고받던 지인들은 ‘이제 내가 문자를 보낼 일은 네게 연락할 때 말고는 없다’고 했고 그 말이 오래도록 기억에 남았다. 새삼스럽게 기술이 발전하고 변하는 속도를 체감할 수 있었다. 당시 사용하던 피쳐폰이 고장나면서 그 안에 저장되어 있던 사진과 문자 같은 데이터는 백업을 못 한 채 그대로 잃어버렸다. 피쳐폰이라는 물질은 이렇게 아직도 손에 남아 있는데, 내부에는 접근할 수 없다는 사실이 무척 기이하게 느껴져 한참을 고장이 난 핸드폰을 만지고, 더듬어 보았다. 그리고 비슷한 시기에 어린 친동생이 직접 쓴 서툰 편지를 받았다. 그 마음이 소중한 편지를 간직하다 문득 그 편지의

8) 모바일로 웹에 접속하는 스마트폰과 대비되는 개념으로 전화를 하고 받는 기능만을 갖춘 흔히 말하는 일반휴대폰을 말한다. 이강원, 손호웅, 『지형공간정보체계용어사전』, 구미서관, 2016, p.302.

내용이 데이터가 날아간 피쳐폰에 문자로 받은 것이었다면 어땠을지 상상해보았다. 때때로 기록은 새로운 매체로 옮겨 가지 못하고 저장장치인 기계 속에 머물거나 혹은 웹 어딘가에 남은 채 잊힌다. 이렇듯 매체는 기술 발전이 가속화됨에 따라 새로운 기술에 의하여 손쉽게 대체되고 쇠퇴하게 된다. 따라서 현대에 구성된 디지털 가상 세계와 그것에 접속하기 위한 기기는 매체의 유행이 바뀌는 순간 지난 시대의 기술적 매개체로 남는다. 본인은 이런 과정에서 대체되고 쇠퇴한 과거의 기계를 오브제로 사용하여 오히려 과거의 기억을 환기하는 매개체로 사용한다. 본인은 이 방법론을 기계의 ‘유물화’로 정의하는데 기계가 단순히 전시대의 낡은 유물이 아닌 향수와 기억의 대상으로 재탄생할 수 있다면 상기의 매개체로서의 새로운 미학적인 맥락을 획득하게 된다.

로절린드 크라우스는 『북해에서의 항해』에서 ‘쇠퇴한 기술적 수단에 내재된 구원적 가능성에 대한 발터 벤야민의 사유와 긴밀히 대화함으로써 자신의 수정주의적 매체 개념을 도출한다.’⁹⁾ 그는 “물리적/기술적 지지체(material or technical support)”라는 용어를 고안하여 매체의 물리적 실체를 새롭게 정의하였다. 이는 매체를 규정했던 물질적, 기술적 요소가 여전히 그 역할을 수행하지만 매체의 본성과 매체 예술의 형태를 지시적으로 규정하는 결정적인 요소가 되지는 않는다는 점을 뜻한다.¹⁰⁾ 기술적 지지체로서의 매체는 ‘집적조건’을 획득하여 더 이상 단일한 물질적 구성요소나 기법으로 환원되지 않고 그 매체가 함의하는 비물질적인 구성요소들을 매체 스스로 포함하게 된다. 본인의 작품에서 오브제로 등장하는 휴대전화 디바이스, 카세트테이프 등의 기계 장치는 이와 같은 기술적 지지체로 기능한다. 기계는 자연스럽게 그것이 사용되던 당시의

9) 김지훈, 「매체를 넘어선 매체 : 로절린드 크라우스의 ‘포스트-매체’ 담론」, 『美學』, 82권 1호, 한국미학회, 2016, p.78.

10) 앞 책, p.80.

기술 상황과 문명의 기억을 담고 있다. ‘기억은 있었던 것을 그대로 다시 눈앞에 떠오르게 해주는 단순한 복원의 기관이 아니다. 있었던 것은 기억 속에서 끊임없이 변화한다. 기억은 앞으로 나아가는 살아 있는 서사적 과정이며, 이 점에서 데이터 저장장치와 구별된다.’¹¹⁾ 본인의 작업은 디지털 기록을 담은 장치를 오브제로 활용한다. 그리고 지나간 시간을 담고 있는 지지체로서 예술적 표현을 통해 기억을 끌어낸다. 이러한 ‘유물화’ 과정을 통해 기억의 매개체로 기능하는 기계를 다시금 ‘발굴’하여 쉽게 밀려나고 잊히는 오늘날 미디어 주체의 불안을 극복하고 기억의 존재로서 자아를 회복하고자 한다.

3) 가상 세계의 표면과 실제의 감각

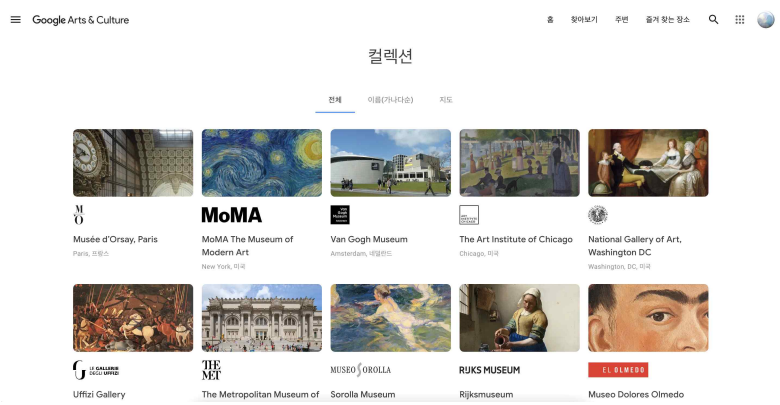
텔레비전과 대중 매체가 시뮬라크르를 조장하는 시대에서 인터넷 시대로 또다시 넘어오면서 매스미디어의 일방향적인 양상 뿐만 아니라 개인이, 전방위적으로, 공간을 넘어서 시뮬라크르를 더욱 공고히 하는 듯 보인다. 인터넷으로 연결된 SNS, 온라인 커뮤니티에 떠도는 이미지와 기호가 실제 세계를 점령하고 나라는 인간이 생각하는 것이 아닌 사물과 가상이 나를 생각한다. ‘보드리야르가 구상하고 있는 시뮬라크르의 세계 속에서 생명체가 살 수 없다는 것은, 돌려 말해 그 속에는 인간이 거처할 공간이 없다는 뜻이기도 하다.’¹²⁾ 그러한 시뮬라크르 사회에서 대중의 성격은 불투명과 무기력, 침묵에 물든다. 하지만 실제의 세계가 진정 그가 주장하듯 폐허인가? 본인은 시뮬라크르가 지배한 세상이라고 해도 여전히 우리는 실제 세계에 땅을 딛고 살고 있다는 점을 역설한다.

본인은 미술사를 공부하면서 많은 이미지 자료를 보았다. 최근에는

11) 한병철, 『에로스의 종말』, 김태환 역, 문학과지성사, 2015, p.46.

12) 박치완, 『이데아로부터 시뮬라크르까지』, HUINE, 2016, p.92.

구글아트 프로젝트(Google Arts&Culture)와 같은 온라인 프로젝트로 수만 가지 미술 작품을 초고해상도 화면으로 확대하여 눈으로는 관찰하기 어려운 세밀한 표현까지도 감상할 수 있다(도판1). 이 외에도 각종 상품 이미지, 밈(meme) 등에서 미술 작품은 명화 ‘이미지’로 소비되기 때문에 인터넷 페이지 어디에서나 쉽게 볼 수 있다.



[도판1] 구글아트 프로젝트 예시

그래서 본인은 이러한 미술 작품을 충분히 보았고 잘 알고 있다고 생각했다. 그리고 2015년 바티칸에 가보았을 때 처음으로 미켈란젤로의 천장화를 ‘보았다.’ 시스티나 소성당이라는 장소, 그림의 크기와 천장의 높이, 그리고 그것을 보기 위해 모인 수많은 인파 속에 천장화는 이미지가 아닌 아우라를 뿜는 예술작품으로 그곳에 존재하고 있었다. 그 순간 본인의 내면에 있던 ‘명화’라는 시뮬라크르가 실재와 겹치며 충돌하였다. 이와 비슷한 또 다른 경험이 있었다. 대한민국 서쪽 끝자락에 있는 작은 섬 어청도에 여가를 보내러 갔을 때 섬의 명물인 등대에 올라 정오의 태양과 바다 외에는 아무것도 없는 탁 트인 전망을 바라보았다. 그 순간 인터넷에 떠도는 배경화면용 고화질 이미지를 보는 것 같다는 감상이 들었고 동시에

그런 디지털 이미지로는 구현할 수 없는 모든 실제의 감각과 경험이 그 자리에 현존함을 느꼈다. 바다의 냄새와 뜨거운 공기는 가상 세계에서 경험할 수 없는 완전함과 숭고함으로 다가왔다.

본인은 위와 같은 경험을 바탕으로 실제의 감각을 통해 가상 세계의 표면을 가늠하고 두 세계의 경험적 차이에 주목한다. 실제 세계에 존재하는 대상은 일정한 공간을 점유한다. 타인과 접촉하는 것은 각자의 위치에서 서로 맞닿음을 뜻한다. 하지만 가상의 세계에서 접촉은 ‘겹’으로 이루어진다. 가상 세계에서는 서로의 경계를 나누는 영토도 공간도 존재하지 않는다. 웹에서 타인과 만날 수 있는 공간은 서로 이어져 있고 연결된 상태에서 상호 교차한다. 이러한 교차는 개별자가 다른 위상을 가지고 겹치는 상태이기 때문에, 엄밀히 말하면 가상 세계에서는 접촉이 존재하지 않는다. 하지만 인간은 여전히 서로 살을 맞대고 온 감각을 동원하여 타인의 존재를 느끼고 자신의 실존을 가늠하고 싶어 한다. 이 거대한 욕망은 우리가 결코 실제 세계를 놓을 수 없도록 한다. ‘기호의 안개, 환영이 걷히고 나면 바로 그곳에 현실-실재의 세계가 버티고 있기 때문’이다.¹³⁾ 현실과 가상의 세계에는 아직 분명한 경계가 있다. 그리고 인간은 그 경계 사이에서 존재하고 있으며 여전히 가상의 세계는 현실의 이미지와 감각을 기반으로 하고 있다. ‘문제는 영혼이 아니라 신체이다. 신체가 없는 곳에 영혼도 없기 때문이다. 다시 말해서 시선이 없기 때문이다.’¹⁴⁾

상술한 논의를 바탕으로 본인은 여전히 실제에 주목한다. 빛과 물이라는 강력한 현실의 물성을 가져와 시뮬라크르를 비춘다. 본인의 작품으로 가상 세계를 물질로 은유하고, 현실에서 지각한다. 이 과정을 통해 실제의 감각을 환기하여 시뮬라크르의 불안과 우울을 극복하고자 시도한다.

13) 앞 책, p.124.

14) Régis Debray, 『이미지의 삶과 죽음』, 정진국 역, 글항아리, 2011, p.448.

2. 작품 표현 방법

1) 디지털 미디어 장치를 사용한 반복과 동기화

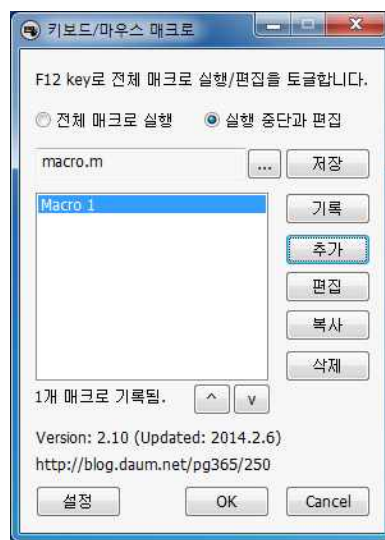
본인은 디지털 가상 세계에서 과잉 생산되는 시뮬라크르가 우리의 인식을 혼란스럽게 하고, 실재를 위협하는 것에 위기감과 문제의식을 느낀다. 본인의 작업은 이러한 관점에서 온라인 공간 속 디지털 매체의 속성을 연구하는 방향으로 꾸준히 진행되어왔다. SNS, 각종 온라인 플랫폼과 커뮤니티에서 겪는 ‘가상경험’은 개인의 의식에 연동되어 인식에 영향을 준다. 이러한 연동의 감각을 표현하기 위하여 디지털 미디어 장치를 통해 실시간으로 웹과 동기화된 상태로 반복 동작을 구현하며 이 방법론은 크게 세 가지 유형으로 나눌 수 있다.

첫째로, 매크로(macro)¹⁵⁾프로그램을 이용하는 방법으로 주로 프리웨어(freeware)¹⁶⁾ 파일을 사용한다(도판2). 매크로에 마우스 포인터의 이동과 키보드 자판의 신호를 미리 입력한 후 프로그램을 실행하면 입력된 동작을 그대로 반복 실행한다. 반복 실행 횟수와 기타 여러 동작과 조건을 자세하게 설정하고 조정할 수 있다. 이러한 기법을 이용한 대표 작품으로는

15) 반복 작업을 자동화하는 컴퓨터 프로그램. 보통 자주 사용하는 여러 개의 명령어를 키 하나에 묶어 사용한다. ICT 시사상식 2019, “매크로 [Macro]”, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5807353&cid=59277&categoryId=65525> (2021.5.3)

16) 저작자(개발자)에 의해 무상으로 배포되는 컴퓨터 프로그램. 프리웨어는 개인이나 열광자(enthusiast)가 자기의 작품에 대해 동호인들의 평가를 받기 위해서 또는 개인적 만족감을 얻기 위해서 사용자 집단(user group), PC 통신망의 전자 게시판이나 공개 자료실, 인터넷의 유즈넷(USENET) 등을 통해 배포하는 것이 많다. IT용어사전, “프리웨어 [freeware]”, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=861407&cid=42346&categoryId=42346> (2021.5.10.)

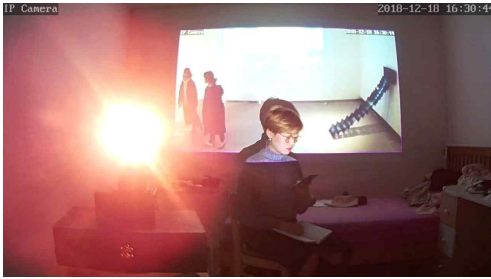
【작품1】 <Moment, Moment, Moment>가 있다. 이 설치작품은 SNS인 트위터(Twiiter)를 웹으로 접속한 후 화면에 보이는 장면을 정기적으로 캡처(Capture)하여 인쇄하고, 작품 하단에 설치된 수조로 인쇄물이 낙하하는 구조로 이루어져 있다. 사람이 부재한 상태에서 매크로 프로그램으로 구동되는 작품의 구조는 마치 가상의 작동을 현실로 끌어와 실재를 대체한 시물라크르의 존재를 강조한다.



[도판2] 매크로 예시

둘째로, 물리적인 기계 장치를 이용하는 방법은 【작품2】 <... ..>로 살펴볼 수 있다. 이 작품도 트위터를 사용하고 가상 세계의 반복적인 움직임이 보여준다는 점에서 의미가 상통하지만, 표현 방식에서는 차이가 있다. 앞 작업이 컴퓨터 프로그램으로 반복을 보여주었다면 이 작품에서는 모터와 기계 장치, 부품을 이용하여 트위터를 새로고침하는 신체의 동작을 대리한다. 기계는 그저 무심하게 반복하기만 하고 기계에 닿아 있는 스크린은 기계의 움직임에 반응하여 끊임없이 정보를 갱신한다. 끝도 없이 이어지는 기계의 반복된 동작은 우리가 정보를 수용하는 방식을 은유한다.

마지막 셋째로, IP카메라¹⁷⁾를 사용하는 방법은 주로 공간A와 공간B를 실시간으로 교차 촬영하고 동시에 실시간으로 교차 상영하여 공간의 영상이 무한한 거울 효과를 만들어내며 반복적인 반영을 보여준다(도판3,4).



[도판3] 중첩 공간A 예시 이미지



[도판4] 중첩 공간B 예시 이미지

이 방법을 적용한 【작품3】 <All We Have Is This Moment Now>는 교차 촬영과 상영을 실시간으로 진행하여 가상과 현실, 매체 공간과 실제 공간이 서로 연동하고, 뒤섞여 혼재되는 모습을 나타낸다.

디지털 미디어 매체를 환경에서 겪는 ‘가상경험’은 우리의 세상이 이미 많은 부분에서 디지털 세상의 복제본, 시뮬라크르로 작동하고 있다는 두려움으로 이어진다. 본인은 상술한 세 가지의 방법을 통하여 온라인 가상 세계의 감각이 실재를 점유하는 양상과 그로부터 말미암은 위화감과 불안, 인식의 혼란을 시각적으로 표현했다. 그리고 본인의 연구는 현시대의 매체 상황에 대한 진단과 표현 연구와 함께 미디어 장치라는 매개체를 조형 오브제로 활용하는 방향으로도 진행하게 되었다.

17) 유·무선 인터넷과 연결되어 있어 다른 기기로 영상의 실시간 송출이 가능한 카메라, 카메라 본체, 카메라 모듈, CPU, 디코더(decoder), 영상 압축 칩, 네트워크 전송 칩 등으로 구성되어 있으며 ‘네트워크 카메라’라고도 불린다.

시사상식사전, “IP 카메라 [IP camera]”,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3348414&cid=43667&categoryId=43667> (2021.5.3)

2) 기술적 매개체-기계 오브제의 유물화

본인은 현재의 매체 환경, 디지털 시대에 ‘가상경험’은 어떤 기록으로 남게 될 것인지 고민하였다. 본인에게는 아주 어렸을 때부터 온갖 신변잡기를 기록하는 습관이 있었고, 그 습관은 주로 일기장, 메모지, 편지 등 실체를 가진 물질에 남았다. 그러나 매체 환경이 디지털 매체로 급격하게 변화하게 되면서부터 그 습관은 디지털 공간 안으로 옮겨졌고 기록의 방식 또한 바뀌었다. 모든 정보가 0과 1의 신호로 환원되는 디지털 가상 세계는 데이터를 다시 아날로그 변환해 주는 출력장치 없이는 접근할 수 없다.

오늘날 범용적으로 쓰이는 디지털 기계 장치를 활용한 기록, 데이터로 치환된 기억은 미디어가 빠르게 유행이 지나고 쇠퇴하는 순간 그 매체와 함께 사라지게 된다. 이러한 양상을 드러낸 【작품4】 <Lost EV-09~12>는 본인이 실제로 사용했던 휴대용 전화기, 피쳐폰을 오브제로 활용한 작업이다. 피쳐폰은 그 이름부터 유물화된 미디어 매개체의 모습을 상징적으로 보여준다. 2010년대 이후로 스마트폰이 보급되면서 각종 편리한 애플리케이션을 설치할 수 없고, 터치스크린 기능도 없는 기존의 휴대전화들은 ‘피쳐폰’으로 명명되며 빠르게 시장에서 사장되었고 사람들의 모바일 기기는 스마트폰으로 대체되었다. 본인은 불과 몇 년 만에 매체가 급속도로 쇠퇴하고 유행이 바뀌는 모습에 큰 위화감과 위기감을 느꼈다. 그리고 과거의 기계 장치를 수집하고 작품 표현에 도입하여 그것이 단순히 유행이 지난 과거의 도구가 아닌 하나의 ‘기술적 지지체’의 역할을 부여하고자 하였다. 【작품5】 <1111100010의 유적지>는 이러한 시도를 도입한 설치작품이다. 7-80년대에 녹음된 라디오 기록을 재생하고, 이를 디지털 파일로 녹음하고 재생하는 과정을 전시장에서 진행하여 ‘유물화’된 기억을 ‘발굴’하는 모습을 표현하였다.

3) 빛과 물의 표면과 가상의 겹침

본인은 빛으로 인해 물의 표면에서 일어나는 반짝임과 수면의 움직임 등에서 설명할 수 없는 심상을 얻었다. 그러한 감상을 지니고 있던 와중에 문득 수면의 반짝임이 컴퓨터 데이터의 0과 1로 이루어진 속성과 닮아있다고 느꼈다. 디지털의 세계에서 ‘이미지는 그 내부에 광선을 담고 있다. 이미지가 곧 광선이고, 광선이 곧 이미지이다.’¹⁸⁾ 그런 디지털 이미지의 특성을 빛이라는 강력한 물성으로 은유한다. 그리고 출렁이는 물의 표면이 빛과 부딪히는 순간 발생하는 미묘한 정서적인 반응을 포착했다.

가상과 실제의 표면과 그것이 맞닿은 중간선을 처음 주목한 것은 **【작품6】 <Message>**이다. 본인의 친동생이 직접 써준 편지라는 실제하는 이미지, 그리고 그 내용을 그대로 디지털 문서로 옮겨서 캡처한 이미지를 나란히 병치하였다. 이를 통해 두 이미지가 붙어 있는 ‘사이’를 더욱 부각하고 물질과 비물질의 존재 양상과 관계를 표현한다. 또한, 본인은 디지털 이미지와 데이터가 만들어내는 반짝임을 표현하고 생명력을 불어넣는 과정에서 다시금 실제의 세상을 돌아본다. **【작품7】 <얇은퇴적층 시리즈>**는 어청도에서 촬영한 바다 영상을 홀로그램 필름 설치물을 통과하여 영사하는 작품이다. 시물라크르 세계에서 자연의 모습은 고화질 영상, 이미지의 멋진 풍경으로 ‘가상경험’한다. 실제와 맞닿아 있지만 여전히 실제와 거리를 두는 가상 세계의 접촉과 ‘겹’을 표현하는 데 중요하게 쓰이는 물질성은 ‘투명함’이다. 투명한 아크릴 소재에 촉각적 시각성을 부여하는 손자국을 남기고 빛을 비추어 반투명한 그림자가 겹치는 흔적을 만든다. 이러한 일련의 과정을 통하여 디지털 비물질을 은유한다.

18) Régis Debray, 『이미지의 삶과 죽음』, 정진국 역, 글항아리, 2011, p.438.

【작품8】 <Moire 시리즈>에서는 한 걸음 더 나아가 투명한 레진으로 캐스팅한 신체와 기계 조각을 촬영한 후 다시 디지털 이미지로 웹에 업로드한다. 투명한 조각의 물질성은 웹의 배경 이미지와 겹쳐 원본 없이 디지털을 기반으로 만들어진 이미지처럼 연출된다. 디지털 매체의 잔상과 일시적인 현존을 떠올리게 하는 이러한 방법은 실재와 신체를 기반으로 한 시선으로 가상 세계의 표면을 감지한다. 이를 통해 실재의 감각을 환기하여 시물라크르와 이미지 소비 사회를 비판하고 더 나아가 현대의 미디어가 조장하는 불안과 우울을 극복하고자 한다.

3. 작품 분석



【작품1】 <Moment, Moment, Moment>

【작품1】 <Moment, Moment, Moment>

연도 : 2017

재료 : 매크로 프로그램으로 실시간 출력, 철, 수조

크기 : 180 × 40 × 60 cm

• 제작방법

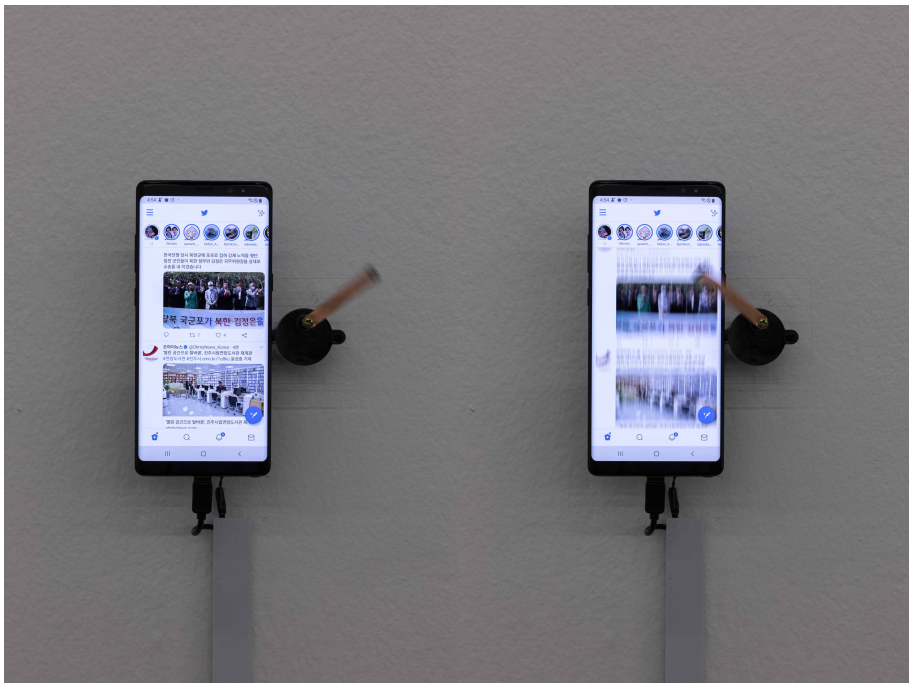
1. 컴퓨터에 매크로 프로그램으로 미리 입력된 마우스 포인터의 이동과 키보드 자판의 신호값 등을 그대로 반복 실행하도록 한다.
2. 실시간으로 업데이트되는 SNS-트위터의 정보를 약 10분 간격으로 자동으로 반복 인쇄하도록 설정한다.
3. 인쇄된 용지가 작품 하단에 비치된 수조로 떨어져 물 속으로 쌓이게 한다.
4. 하루 8시간을 기준으로 7일에 1회 수조에 쌓인 인쇄물을 걷어 폐기하고 14일에 1회 수조의 물을 교체한다.

• 작품설명

본인이 디지털 가상세계, 그중에서도 특히 SNS를 어떤 방식으로 소비하고 있는지 고찰한 작품이다. 이 시리즈는 일상에서 접하는 수많은 정보 중에서 특별하다고 여기는 것을 포착하고, 기록하던 본인의 습관에서부터 시작하였다. 일상의 대부분이 온라인을 기반으로 하는 가상 경험으로 대체 되면서 실시간으로 쏟아지는 다량의 정보 속에서 무엇을 기록해야 하는지, 기록할 만한 정보의 가치를 결정하는 일에 혼란을 겪었다.

점차 특정한 정보를 기억하기보다는 습관적으로 넘기며, 흘러보내는 식의 받아들임에 익숙해진다.

매크로 프로그램을 사용한 작업 시리즈에서는 디지털 매체의 정보가 소모되는 양상을 은유할 수 있으리라 보았다. 본인의 작품에서 매크로 프로그램은 미리 입력된 마우스, 키보드의 입력값을 그대로 반복 실행한다. 이를 이용하여 실시간으로 업데이트되는 트위터의 피드(feed)를 인쇄한다. 트위터의 타임라인, 피드는 팔로워들이 업로드하거나 리트윗하는 텍스트와 사진, 동영상 등으로 구성된다. 특정 순간마다 캡처된 피드를 프린터로 인쇄하여 작품 하단에 설치된 수조에 그대로 빠지도록 한다. 이 구조를 통해 SNS에서 바로바로 생성되는 정보들이 곧바로 폐기되고, 잊히는 동시대 미디어 상황을 고민하였다.



【작품2】 <… … …>

【작품2】 <… … …>

연도 : 2017

재료 : 스마트폰, 모터

크기 : 13 × 10 × 10 cm

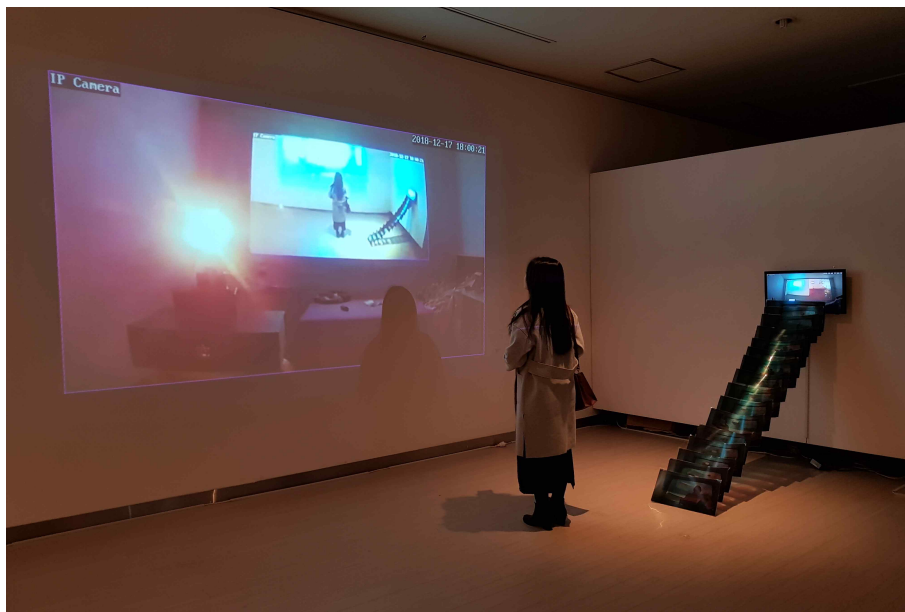
• 제작방법

1. 스마트폰에 트위터 애플리케이션을 실행한다.
2. 전시를 위한 계정을 생성한 후, 생성한 위치와 계정 정보를 입력한다.
3. 트위터는 사용자가 입력한 정보를 기반으로 팔로워를 추천한다.
추천된 팔로워 중 4-500개의 계정을 팔로우한다.
4. 스마트폰의 화면 터치에 반응하는 금속 연결대를 제작하여 DC모터에 연결한다.
5. 모터는 DC 기어드모터 12V의 1/750 감속비를 가진 모터를 사용한다.
6. 모터에 전원을 연결하여 작동하도록 하여 전시 중 업로드되는 트위터 피드를 실시간으로 새로고침 한다.

• 작품설명

디지털 매체, 그중에서도 특히 SNS의 정보가 소비되는 방식에 주목하는 것은 유지하면서 이 작품에서는 특히 그러한 정보의 속도와 양에 더욱 집중하였다. 트위터는 위에서 아래로 긁는(Swype) 동작으로 업로드된 새로운 트윗을 볼 수 있도록 디자인된 플랫폼이다. 이 동작을 모터가 회전하면서 화면을 쓸고 지나가는 것으로 신체를 대리하여 모터 기계

장치가 트위터의 피드를 새로고침한다. 모터가 회전하는 속도는 관람객이 스마트폰의 피드에 업로드되는 글과 이미지를 충분히 읽을 수 있을 만큼의 속도를 유지한다. 이 작업의 가장 중요한 것은 모터가 새로고침하는 속도보다 더 많은 양의 정보가 업로드되는 점이다. 일상적으로 소비하는 SNS를 받아들이는 방식을 기계를 통해, 전시장에서 보여줌으로써 미디어 소비방식을 환기할 수 있도록 하였다.



【작품3】 <All We Have Is This Moment Now>

【작품3】 <All We Have Is This Moment Now>

연도 : 2018

재료 : 2채널 비디오, 컬러, 무음

크기 : 인터랙티브 비디오 설치

• 제작방법

1. 작가의 방과 전시장 두 공간에 각각 IP카메라를 설치하여 실시간으로 촬영한다.
2. 프로젝터 2대를 사용하여 전시장에는 작가의 방을, 작가의 방에는 전시장의 촬영 장면을 실시간으로 상영한다.
3. 작가의 방에 서보 모터로 회전하는 조명을 설치한다. 조명은 180도의 회전각을 왕복하면서 IP카메라를 정면으로 비춘다.
4. 작가는 작가의 방에서 전시기간 중에 평소대로 생활한다.

• 작품설명

실시간으로 촬영되는 두 공간은 서로 겹쳐서 프로젝션 되는 장면을 연출한다. 방에서는 전시장을 보고 전시장에서는 방을 본다. 인터넷으로 연결된 두 공간은 프로젝션-촬영이 겹치면서 마주 보는 거울이 무한 반복상을 만드는 것과 비슷한 모습을 보이지만 이는 촬영된 영상의 재촬영, 복제가 이루어지고 있다는 점에서 단순한 거울 반복상과는 다른 양상을 가진다. 관람객은 작가의 방에서 실시간으로 상영되는 자신의 모습과 동시에 화면 정면에서 자신의 눈을 주기적으로 찌르는 빛을 마주하게 된다. 이를 통하여 실제 공간과 가상 공간에 혼동을 느끼도록 유도한다.



【작품4】 <Lost EV-09~12>

【작품4】 <Lost EV-09~12>

연도 : 2017

크기 : 25 × 25 × 25 cm

재료 : 피쳐폰, 수조, 홀로그램PVC필름

• 제작방법

1. 본인이 2009년부터 2012년까지 3년간 사용했던 피쳐폰을 오브제로 사용한다.
2. 15 × 15 × 15 cm의 수조의 내면을 홀로그램 PVC필름으로 감싼 후, 피쳐폰을 넣는다.
3. 25 × 25 × 25 cm의 수조에 상기 수조와 5cm 높이의 아크릴 지지대를 넣고 물을 채워 넣는다.

• 작품설명

디지털 장치인 휴대전화, 그중에서도 ‘피쳐폰’이라고 불리는 휴대용 통신기기를 오브제로 사용하여 미디어의 짧은 지속성에 주목한 작업이다. 장치가 고장이 나고 더이상 작동하지 않으면서 내부의 데이터에 접근할 수 없게 되었다. 데이터를 전달할 수 없는 기기의 물성 자체는 나에게 어떠한 의미도 없었다. 본인은 이러한 매체의 피상성을 표현하고자 했다. 피쳐폰을 작은 수조에 넣고 또다시 큰 수조에 넣은 이중 구조로 오브제의 반영을 발생시켜 매체의 표면을 강조하였다. 이 구조로 오브제의 입체적인 관람이 가능하지만, 역설적으로 껍데기만 남은 매체의 상실감을 전달하였다.



【작품5】 <1111100010의 유적지>

【작품5】 <1111100010의 유적지>

연도 : 2018

재료 : 비닐, 카세트테이프, 수조, 스피커

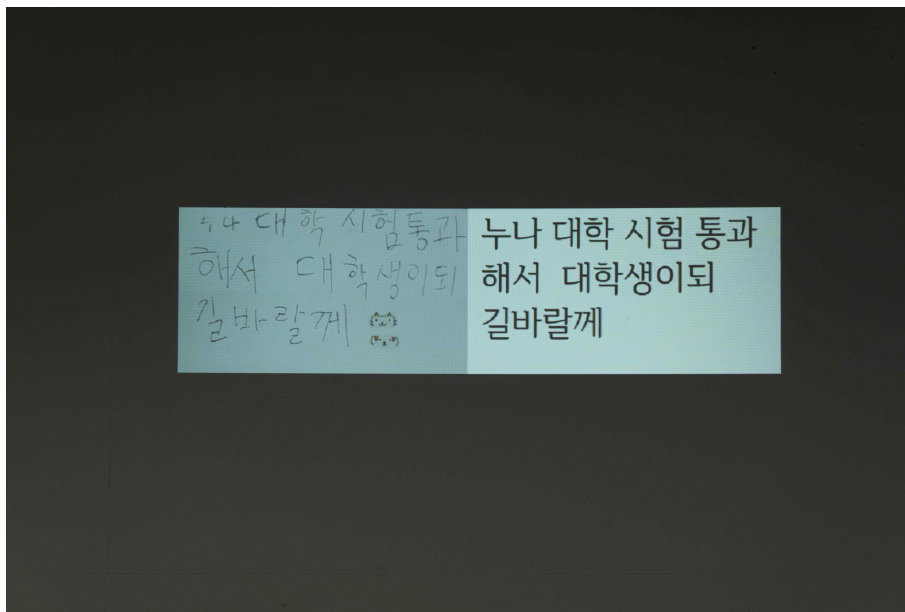
크기 : 가변설치

• 제작방법

1. 6 × 2.6 m 공간의 바닥에 비닐을 넉넉히 깐다.
2. 책상과 의자, 프로젝터를 설치한다.
3. 책상에는 7-80년대에 생산, 녹음된 카세트 테이프를 둔다.
4. 의자에 수조를 얹고, 프로젝터가 수조를 비추어 벽면에 영상을 가득 채우도록 위치를 조정한다.
5. 작가는 공간에서, 카세트테이프의 노래를 재생하여 아날로그 사운드를 디지털 파일로 재녹음한다.
6. 녹음된 사운드를 수조에 잠긴 블루투스 스피커를 통해 재생한다.

• 작품설명

과거의 유물을 현재로 소환, 발굴하고 동시에 현대의 디지털 자료를 아카이빙 한다. 기록의 형태로 남은 과거의 자료는 역사가 되어 현재에 묵도된다. 하지만 그 기록을 어떤 수단-매체로 남길 것인지는 당시의 기술과 환경에 절대적인 영향을 받게 된다. 본인이 획득한 7-80년대에 녹음된 테이프에 기록되어 있던 과거의 노래를 전시장에서 재생하고 그것을 현대 매체와 디지털 데이터로 재기록하는 과정을 통해 매체의 시간성을 강조하고 쇠퇴한 기술적 지지체를 ‘발굴’하고 오늘날의 것을 ‘유물화’한다.



【작품6】 <Message>

【작품6】 <Message>

연도 : 2017

재료 : 비디오 설치

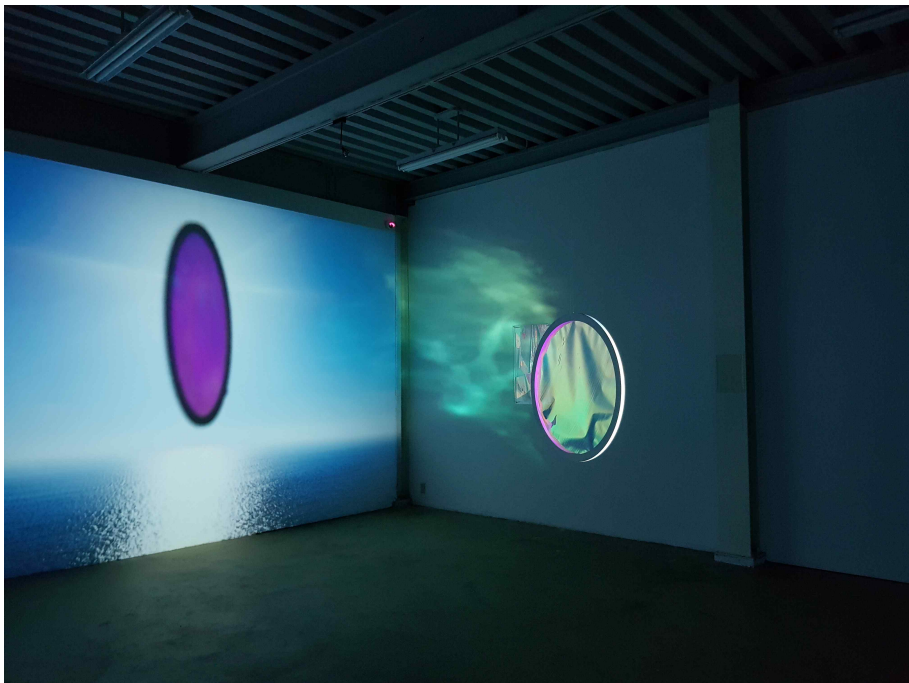
크기 : 실시간 상영, 컬러, 무음

• 제작방법

1. 본인의 친동생에게 직접 받았던 편지를 디지털 카메라로 촬영한다.
2. 편지의 내용을 텍스트 파일로 그대로 입력하여 이미지로 캡처한다.
3. 두 이미지를 병치하여 벽면에 프로젝션한다.

• 작품설명

본인이 입시를 준비하던 시기에 당시 8살이던 친동생이 본인을 응원하며 편지를 써주었다. 동생이 직접 서툰 글씨로 하고 싶은 이야기를 전달하고, 스티커를 붙여 꾸며 주었다. 편지를 받고 본인은 무척 고맙고 애뜻한 감정을 느꼈다. 그리고 한편으로 이런 감정을 불러일으키는 요인이 단순히 동생이 써준 편지의 내용에만 있는지 고민하게 되었다. 편지와 동일한 내용을 기술한 디지털 텍스트 이미지와 실제 아날로그 편지의 이미지를 병치하고 두 이미지가 맞닿아 있는 선을 포착했다. 디지털과 아날로그 매체에 대한 연구와 그 표면을 추적하는 작업의 시작점이 된 작품이다.



【작품7】 가. <얇은퇴적층>



【작품7】 나. <액정2>



【작품7】 다. <액정3>

【작품7】 <얇은퇴적층>

【작품7】 <액정2>

【작품7】 <액정3>

연도 : 2019

재료 : 가, 비디오 설치, 단채널 비디오, 컬러, 사운드

나, 아크릴판, 아크릴혼합, 홀로그램PVC필름

다, 아크릴판, 아크릴혼합, 홀로그램PVC필름

크기 : 가, 80 × 80 cm, 1분 1초

나, 80 × 43 cm

다, 80 × 43 cm

• 제작방법

가,

1. 바다 영상은 전라북도 군산시 옥도면 어청도에서 13-15시 경 촬영하였다.
2. 프로젝터를 이용하여 영상을 벽면에 프로젝션한다.
3. 지름 80 cm 고리 모양의 나무 판에 홀로그램 필름을 부착한다.
4. 상기 판을 천장에 매달고, 위치는 영상의 중앙 부분에 겹치도록 설치한다.

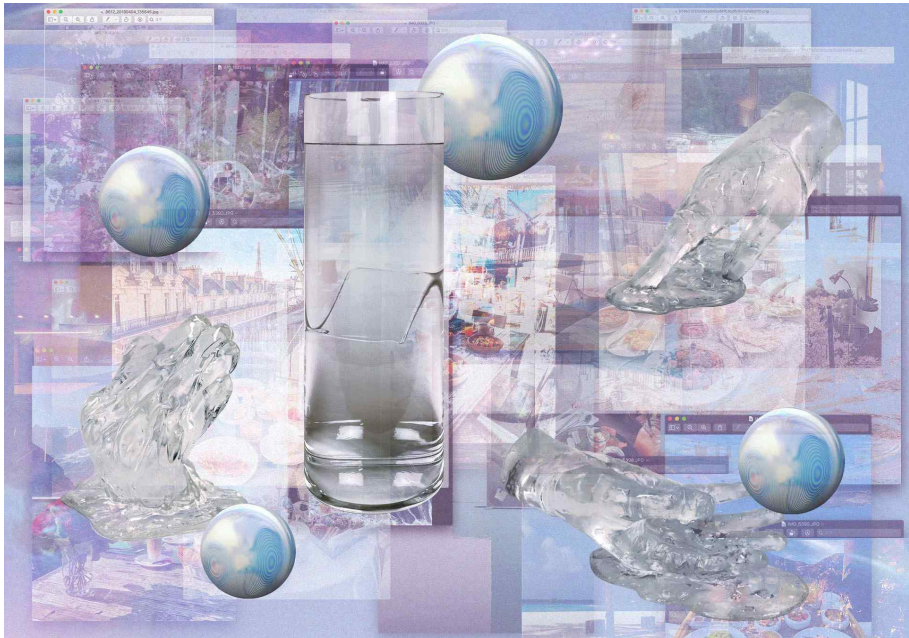
나, 다

1. 동일한 크기의 아크릴판 2장을 겹쳐 제작한다.
2. 첫번째 안쪽 판에는 홀로그램 필름을 부착한다.

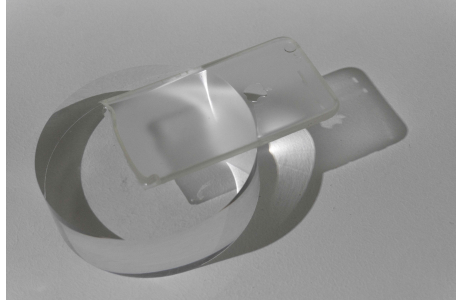
3. 두번째 바깥쪽 판에는 아크릴과 글리터 소재를 섞어 문질러 손자국과 질감 표현을 한다.
4. 안쪽 판은 벽면에서 2 cm, 바깥쪽 판은 안쪽판에서 5 cm 간격이 생기도록 두 종류 길이의 알루미늄 다보를 사용하여 아크릴판을 연결하고 벽면설치한다.
6. 조명을 비추어 반투명한 그림자의 겹이 생기도록 설치한다.

• 작품설명

어청도의 명물인 등대에서 바라본 정오의 태양과 바다 풍경을 보면서 가상 세계의 고화질 디지털 이미지가 떠올랐다. 그러한 이미지는 때로 실제보다 더욱 생생한 화질과 연출로 시각을 압도하지만 참된 실재는 시각으로만 이루어지지 않는 총체적인 감각의 경험이며 가상 감각과 경험은 여전히 현실에 의지한다. 이 경험을 통해 현실의 경험과 가상 세계의 경험에서 오는 차이를 주목했다. 프로젝터로 영사하는 바다 영상의 중간에 홀로그램 필름을 겹쳐 빛의 산란을 발생시키고, 투명한 아크릴 소재에 손자국을 남기는 작업으로 비물질 세계를 물질의 감각으로 끌어와 지각해보고자 하였다.



【작품8】 <Moire 시리즈>



【작품8】 <Hand for Moire1>

【작품8】 <Hand for Moire2>

【작품8】 <Hand for Moire3>

【작품8】 <Device for Moire>

【작품8】 <Hand for Moire1>

【작품8】 <Hand for Moire2>

【작품8】 <Hand for Moire3>

【작품8】 <Device for Moire>

연도 : 2020

재료 : 가, 투명레진

나, 투명레진

다, 투명레진

라, 투명레진

크기 : 가, 15 × 12 × 12 cm

나, 15 × 12 × 12 cm

다, 8 × 10 × 12 cm

라, 6 × 15 × 15 cm

• 제작방법

가, 나, 다

1. 모델의 손을 알지네이트와 석고로 캐스팅하여 석고상을 제작한다.
2. 석고상표면에 석고를 조금씩 부어 흘러내리는 조형성을 더해준다.
3. 석고상을 실리콘과 투명 크리스탈 레진으로 캐스팅한다.

라,

1. 아이폰 SE 모델을 실리콘과 투명 크리스탈 레진으로 캐스팅한다.
2. 아크릴 좌대에 얹는다.

• 작품설명

온라인 전시 프로젝트로 진행한 작업으로 디지털 데이터와 이미지를 투명한 조각의 물성으로 표현하고 그것을 다시 온라인 웹페이지에 업로드 하였다. 본인은 투명 레진으로 캐스팅하는 작업 방식을 ‘녹은 자아’의 이미지를 구현하는 것으로 해석한다. 웹 페이지의 배경 이미지는 본인이 인터넷을 돌아다니면서 발견한 ‘욕망을 자극하는 근사한 이미지’를 겹쳐서 쌓았다. 주로 멋진 여행지와 맛있는 음식, 인테리어 등으로 구성되어 있다. 반짝이는 구에는 작가 노트와 평론 글이 링크되어 있다. 실제로 제작된 조각들이 다시 디지털 이미지로 웹페이지에 업로드되었는데 이 과정에서 투명한 조각의 물질적 특성 때문에 마치 원본 없이 디지털을 기반으로 만들어진 이미지 같아 보였다. 그로 인해 웹 페이지로만 전시를 관람하는 관객에게는 웹에서 보이는 이미지가 실제로 현실에 존재하는 작품인지 불분명하게끔 연출되었으며 실재와 가상의 이미지가 겹치는 양상을 전달했다.

III. 결 론

본 논문은 디지털 가상 세계가 작동하는 양상과 이미지를 인식하는 방식을 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 토대로 분석하였다. 그리고 과잉 생산되어 범람하는 데이터와 이미지를 ‘가상경험’하는 개인이 느끼는 우울과 불안의 감정을 극복하고자 가상 세계의 작동 방식 그 자체를 작업에 끌어들이는 것, 기술의 매개체인 기계장치를 ‘유물화’하여 오브제로 다루는 것, 그리고 물성을 적극적으로 활용하여 비물질 데이터의 가상성을 구체적인 물질로 환원하여 실제 세계의 지각을 회복하는 방법을 제시했다.

이를 바탕으로 본 논문에서는 본인 작업을 크게 세 가지 주제로 분류하여 설명하였다. 첫째로 현대 매체 환경의 ‘가상경험’을 동기화하고 반복하는 작품으로 실재를 점유하는 시뮬라크르 세계를 표현하였다. 둘째로 로절린드 크라우스의 매체 이론을 토대로 쇠퇴한 미디어 기계 장치를 지난 역사의 기억을 되살리는 ‘기술적 지지체’로 분석하였다. 그리고 셋째로 가상 세계의 ‘겹’을 포착하고 그 표면을 물의 표면과 빛으로 은유하고 물질로 환원하여 디지털 데이터와 가상 세계의 불안을 극복하였다.

본 논문을 마치며 본인의 작품과 관련된 이론을 연구함으로써 본인이 조형 표현으로 다루던 물질과 비물질, 실재와 가상의 관계에 대해서 보다 명료한 근거를 찾고 개념의 정의를 내릴 수 있었다. 앞선 연구를 기반으로 후속 작업에서는 미디어의 시간성과 신체와의 관계를 더욱 선명히 하고자 한다. 그리고 가상 매체와 현실의 상호 영향을 보다 깊이 탐구하고 문제의식을 공고히 하여 본인 작업 세계의 내용과 폭을 넓히고자 한다.

참 고 문 헌

《국내저서》

- 박치완. 『이데아로부터 시물라크르까지』. HUINE, 2016.
- 배영달. 『보드리야르와 시물라시옹』. 살림, 2005.
- 심혜련. 『20세기의 매체철학』. 그린비, 2012.
- 안진국. 『불타는 유토피아』. 갈무리, 2020.
- 이강원, 손호웅. 『지형공간정보체계용어사전』, 구미서관, 2016.
- 이재현. 『멀티미디어』. 커뮤니케이션북스, 2013.

《번역서》

- Jean Baudrillard. 『시물라시옹』. 하태환 역, 민음사, 2012.
- Régis Debray. 『이미지의 삶과 죽음』. 정진국 역, 글항아리, 2011.
- Rosalind E. Krauss. 『북해에서의 항해』. 김지훈 역, 현실문화A, 2017.
- Walter Benjamin. 『기술복제시대의 예술작품』. 최성만 역, 길, 2007.
- 한병철. 『에로스의 종말』. 김태환 역, 문학과지성사, 2015.

《국내외 학술지 및 정기 간행물》

- 김지훈. 「매체를 넘어선 매체 : 로잘린드 크라우스의 ‘포스트-매체’
담론」. 『美學』, 82권 1호, 한국미학회, 2016.

《기타자료》

- 두산백과, “스마트폰 [smart phone]”,
https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000769250 (2021.5.3.)
- ICT 시사상식 2019, “매크로 [Macro]”,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5807353&cid=59277&categoryId=65525> (2021.5.3.)
- 시사상식사전, “IP 카메라 [IP camera]”,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3348414&cid=43667&categoryId=43667> (2021.5.3.)
- IT용어사전, “프리웨어 [freeware]”,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=861407&cid=42346&categoryId=42346> (2021.5.10.)

ABSTRACT

Realistic Experience of Virtual Reality : Expression study on my work

Jeong Asaran
Department of Sculpture
Graduate School of
Sungshin University

This paper is a report on the results of analyzing and researching the overall work I have worked on since 2017. I pay attention to the changes in the digital-centered media environment today and express the modern emotions and senses that have arisen through my work.

Since the 1980s, personal computers have been developed and online media based on digital technology have been widely distributed, producing and distributing large amounts of data in real time. Overproduction of information and expanding virtual worlds have had a profound impact on the way we perceive images and think about images due to their overflowing, fast, fragmented and temporary properties. In this situation, I feel a sense of incompatibility and anxiety between the senses experienced in the real world and the virtual senses experienced through the media. To overcome this, we make reality clearer by overlapping virtual and real worlds. It expresses confusing perceptions

that occur when digital media devices obsessively repeat certain behaviors or link real-time with virtual. These works are analyzed by referring to Jean Baudrillard's "Simulation" theory and describe the characteristics and problematic consciousness of contemporary media situations.

The accelerating development of technology further increases the anxiety that digital devices quickly go out of fashion and become a thing of the past. This paper explains the process of the machine's artistic transition not as a medium of technology but an object representing time, based on Rosalind E. Krauss' post-media discourse on my work of "recessing" machines.

I pay attention to the boundaries and surfaces of the two worlds, existing between the real world and the digital media-based virtual world. Even if the era of simulacr has arrived due to the flooding of digital images, which are non-materials, we are still stepping into a reality-based material world. I use fluid materials such as light and water to metaphorize the properties of the virtual world and evoke a sense of reality.

This paper, a study that analyzes my work, consists of three chapters based on the above process.

The introduction to Chapter I describes the overall topic of my work, the purpose of my research, and the method of my research.

Chapter II first described the background of the work by analyzing experiences in digital-based media environments, the relationship between


declining technology and memory based on media theories by Jean Baudrillard and Rosalind E. Krauss, and describing the process of mediating virtualization through materiality. Secondly, I went through the visual methodology of the transition of digital media devices and old machines artistically in my work. I specifically went over the point where the property of the work and the virtual world were connected, indicating how the work was expressed. Third, the analysis of the work analyzed and described the process, techniques, and production intentions of each individual work.


In Chapter II's conclusion, I organized the works and contents of this paper, established my work, and sought future work directions.


인 준 서

정아사란의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 5월

심사위원장 노숙환 (서명 또는 인) 

심사위원 정경주 (서명 또는 인) 

심사위원 상옥희 (서명 또는 인) 

성신여자대학교 대학원