

Art & Technology #24: 몰입적 환경

무빙이미지 관람법





현대미술 대표 미술관 중 하나인 미국 뉴욕 휘트니미술관(Whitney Museum of American Art)은 지난 2월부터 약 넉 달간 ‘Open Plan’이란 시리즈 전시를 개최했습니다. 다섯 예술가들의 개인전으로 이루어진 전시는 미술관 5층 전체를 한 작품에 오롯이 할애하는 실험적인 시도를 선보였습니다. 하지만 현대예술에서 단지 한 층을 한 작품에 할애했다고 해서 실험적이라는 수식어를 붙이기에는 다소 부족합니다. 이 전시의 중요한 실험은 관람객에게 절대적으로 ‘몰입적 환경’을 선사했다는 데 있습니다.

‘Open Plan’을 선보이는 전시장은 컬럼이 없는 공간 중에서는 뉴욕 최대 크기라고 자부하는 열린 공간입니다. 압도적인 규모의 공간에서 관람객은 가벽으로 시선을 방해받을 일이 없습니다. 그것만으로도 오롯이 작품에 몰두할 수 있는 환경이 만들어진 것입니다. 수많은 관람객과 함께 있음에도 마치 작품과 나, 단둘만이 존재하는 조용하고 새로운 세계에 발을 들인 것만 같은 공감각적이고도 초감각적인 경험을 제시합니다. 퍼포머, 화가, 영화감독, 작곡가 등 다양한 예술가들이 시리즈 전시에 참여했는데, 그중에서도 특히 조각가이자 대지 예술가 마이클 하이저(Michael Heizer)의 영상 전시는 거대한 공간, 흑백 화면, 의자, 어두운 조명이라는 단 네 가지 조건만으로도 완전히 몰입 가능한 환경을 만들어냈습니다.

전통적 방식에서 현대적 방식으로



전통적인 방식의 예술 관람법은 관람자가 작품 앞에 수동적으로 존재하도록 만들었습니다. 작품과 일정한 거리를 유지한 채 단순히 이미지를 바라보고 해석하는 방식이 대표적이었습니다. 하지만 현대미술은 관람자에게 예술 작품을 온몸으로 체험하고 체감하는 완전하고 적극적인 몰입이라는 현대적인 관람법을 제안합니다. 작품 감상에 있어 경험을 강화하는 것입니다. 현존감을 극대화한 전시환경에서 관람객은 단순히 화면을 응시하며 이미지를 받아들이는 감상법을 넘어 온전히 상황에 흡수됩니다. 따라서 이러한 예술 감상은 관찰자를 넘어선 사용자와 수용자라는 새로운 자격을 제시합니다. 나아가 해독과 인식의 대상으로서 역할만을 수행했던 예술은 이제는 체험의 대상이자 흡수해야 하는 환경 그 자체로서 역할이 요구됩니다.

주변인의 형체만이 보일 정도의 어둠 속에서 하이저의 대지예술을 담은 영상을 보는 것 이외에도, 현대미술은 3D 안경을 쓰고 서울 한복판에서 프랑스 아틀리에에 있는 카페에 앉아 고흐와의 만남을 주선하기도 하고, 프랑스 예술가 오를랑(Orlan)의 전시를 관람하면서 증강현실을 이용해 눈앞에서 재주넘기를 하는 그녀의 아바타와 만나는 자리를 마련하기도 합니다. 예술에서 신기술의 활용은 이제는 너무도 익숙합니다. 하지만 몰입도 높은 환경 조성은 꼭 기술의 활용이 아니더라도 가능합니다. 도입부에 설명한 것처럼 공간이나 조명을 이용해 영상작품 관람 시 집중할 수 있는 환경을 만들거나, 회화, 조각, 설치라는 전통매체를 활용해 아날로그적인 환경 속에 디지털 매체를 던져놓거나, 눈이 휘둥그레질 정도의 신기술을 선보이는, 물리적이면서도 초감각적인 체험을 활용한 여러 무빙이미지 감상법을 살펴보고자 합니다.



예술적 감수성과 기술력의 만남



지난 6월 뉴욕현대미술관(MoMA, Museum of Modern Art, New York)에서 개인전을 마친 프랑스-알제리 아티스트 닐 벨루파(Neil Beloufa)는 몰입적인 관람 환경을 조성하기 위해, 무빙이미지와 조각을 교묘하게 혼합하는 작가입니다. 작가가 꾸준히 주력하는 시리즈 'The Elaine Dannheisser Projects' 중 한 부분인 전시 <Projects 102>에서 <The Colonies>(2016)라는 작품을 소개했습니다. 벨루파가 테크닉과 건축소재를 사용해 직접 제작한 건축적 설치 작품에서 그는 영상 프로젝션을 마치 오브제인 것처럼 다루었습니다. 그리고 고의적이면서도 아주 정교하게 시야를 흐트러트리곤 복합적인 표면으로 이미지를 분산시켰습니다. 이러한 그의 작품에서 가장 중요한 지점은 작품을 전시 장소에 따라 다르게 제작한 환경 안에서 선보인다는 것입니다. 예를 들어 뉴욕현대미술관에서 전시할 때는 미드타운 맨해튼의 스카이라인을 배경으로 한 작품을 설치합니다. 이러한 방식의 설치 관람자가 작품에 더욱더 몰입할 수 있는 환경을 만듭니다. 갤러리라는 실제 장소에서 작가가 만든 익숙하면서도 낯선 판타지가 담긴 스크린을 바라보면서 경험하는 그 사이 공간에 관람객이 자리하게 됩니다.

상호작용이라는 반응

이처럼 상황에 관람자를 흡수시키는 환경은 혁신적인 기술력으로 무장한 그래픽에 예술적 감수성을 더해 완성에 이릅니다. 영상과 미디어아트 등 과학기술을 결합한 디지털 무빙이미지와 조각, 회화, 설치 등 전통적 예술 매체를 혼합해 실재하는 환경을 제공하는 작품과 전시는 남다른 현실성을 부각합니다. 테크놀로지를 바탕으로 한 공간적 실험은 영상작품 관람에 3D와 4D 영화가 지닌 관습을 차용하고, 다양한 매체를 혼합해 적절한 환경을 만들어냅니다. 이때, 기존 매체가 지닌 기능과 양식을 통합하면서도 자신의 고유성을 놓치지 않는 독특한 미감의 표현 양식을 창출합니다. 매체의 혼종성과 감각의 총체적 활용이라는 전략을 가동해 아트와 테크놀로지, 즉 예술과 기술이 동거하는 환경은 다양한 물입의 가능성을 가져옵니다.





닐 벨루파는 “작업은 실재하는 오브제가 아니다. 내가 작품과 함께 건설한 반응 그 자체다. (Work isn't the actual object but the relations I have built with it)”라고 말했습니다. 작가가 창조한 환경에 절대적으로 몰입하며 끌어내는 관람자의 반응이 예술, 그 자체입니다. 예술이 선사하는 몰입적 환경으로 걸어 들어가 예술이 자신을 온전히 흡수하도록만 들어 보는 건 어떨까요? 예술과 개인의 상호작용에서 오는 반응은 누구나 다를 것입니다.

■ with ARTINPOST

이처럼 각 매체가 지닌 고유한 미감과 특징, 심리적 몰입에서 오는 초감각적 경험, 상호작용적 체험, 가상과 리얼리티를 오가는 색다른 현실성, 이러한 것들이 몰입도 높은 환경을 갖춘 예술작품이 지닌 강점들입니다. 이 중에서도 특히 상호작용성이 중요합니다. 예술작품을 관람할 때 온전히 빠져드는 경험은 관람자와 예술가 사이에서 또 다른 소통 체계를 구축하고 가시화한다는 데서 가능성과 의의를 찾을 수 있습니다. 현대미술이 제안하는 이러한 새로운 환경은 과학기술의 발달과 예술의 혼용을 등에 업고 점차 설득력을 얻고 있습니다. 예술가들은 이러한 방식을 예술적 표현의 도구로 활용하는데 거부감이 없어진 지 오래입니다. 관람객은 이미 이를 현대미술 양식의 하나로 인정하고 받아들이고 있을지도 모릅니다.





**Neïl Beloufa <People's passion, lifestyle, beautiful wine, gigantic glass towers, all surrounded by water>
2011**

Video, 10 min, 59 sec. Installation view at Schinkel Pavilion <Hopes for the Best>(April 4-May 31, 2015) Courtesy the artist, François Ghebaly Gallery, Mendes Wood DM, and ZERO---Milan. Photo: Andreas Rossetti