

현상학적 체현인지 관점에서 미디어아트의 해석에 대한 고찰

김 현 주 (한독미디어대학원대학교)

- I. 서론 : 미디어아트, 어떻게 이해할 것인가?
 - II. 현상학적 체현인지 관점
 - III. 현상학적 체현인지 관점에서의 HCI 연구
 - IV. 현상학적 신체 상황에 대한 매체미학의 개념들
 - IV. 체험되는 신체로서 미디어아트 읽기
 - V. 결론
-

I. 서론 : 미디어아트, 어떻게 이해할 것인가?

오늘날 미디어아트는 디지털 정보통신 기술, 전자전기공학, 기계 및 로봇틱스 등과 기존의 수학, 물리, 화학, 생물학 등 과학기술과의 끊임없는 교감과 차용, 융합의 과정을 통해 복잡 다양한 양상으로 발현되고 있다. 전통적인 미술이론과 비평의 관점에서 이러한 미디어아트에 대한 해석은 매우 새로운 도전의 과제로 보인다. 레브 마노비치는 뉴미디어아트¹⁾와 현대미술의 세계를 두개의 교차 불가능한 평행한 세계인 뒤샹랜드와 튜링랜드로 보고, 이미 1990년대에 컴퓨터아트의 죽음을 예고한 바 있다²⁾. 그러나 그의 선언 후 수십 년이 지난 지금의 시점에서 마노비치가 서술한 이러한 교차 불가능의 분리된 세계는 서서히 서로의 통로, 또는 이해점을 모색해 나가는 것으로 보인다. 국내외의 주요 국공립 미술관 등에서 미디어아트 작품이 조명받는 사례가 늘어가고 있으며, 무엇보다도 미술관이라는 물리적인 공간적 제약을 넘어서서 공연과 공공예술에 등장하고 있는 점도 주목할 필요가 있다.

이러한 시점에서 미디어아트에 대한 해석의 이론적 자원은 충분하지 못한 상황으로 보인다. 미디어아트를 기존의 예술양식을 해석하려던 틀로 이해할 수 있는가는 복잡한 문제를 내포하고 있어 보인다. 첫째로는 미술 작품을 이해하려는 하나의 통일된 해석적 프레임이 과연 있는가의 문제이고, 또한 현대미술에서 그러한 해석의 틀, 또는 사유의 관습이 있다고 손 치더라도 미디어아트가 그러한 프레임에서 해석되는 안되는 당위성도 없어 보인다. 즉, 어떠한 예술비평가가 특정한 현대미술의 해석의 관점을 가지고 있다고 한다면, 미디어아트가 그에 의해서 비평되는 것은 나름 유의미하며, 여기서 발생하는 비판의 여지도 충분히 고려할 가치가 있다고 생각한다. 미디어아트가 그만의 혼종적 특별함을 가지고 있다고 하더라도 그것이 예술이 아닐수는 없으니 말이다. 그러나 미디어아트의 구조적, 발생적 특성상 이를 이해할 수 있는 이론적 프레임은 더 보강될 필요가 있다. 아는 만큼 보인다는 옛말처럼, 현재의 미술이론이 미디어아트를 이해하기 위해 충분한 기저를 제공하는가는 생각해볼 여지가 있다. 즉, 미디어아트를 설명할 정세한 해석적 언어와 개념, 이해의 틀이 현재의 미술이론에 충분한가의 문제이다. 같은 맥락에서 에드워드 생켄은 미디어아트가

1) 오늘날의 미디어아트는 뉴미디어아트, 디지털아트, 컴퓨터아트, 인터랙티브 미디어 아트 등 다양한 용어로 사용되고 있으나, 필자는 새로운 기술적 융합과 관객참여의 상호작용성이 강조된 뉴미디어아트 또는 인터랙티브 미디어아트를 전제로 미디어아트의 용어를 사용하고자 한다. 레브마노비치가 언급한 뉴미디어아트는 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

2) Manovich, Lev. "The death of computer art." ZKM website (2005).

현대미술의 장에서 제대로 평가되지 못하는 이유 중에 하나를 미디어아트에 대한 정세한 이해가 부족함을 들고 있다³⁾.

본고는 미디어아트, 특히 관객의 신체적 참여가 강조되는 인터랙티브 미디어아트에 대한 해석적 틀로서 현상학적 체현인지의 관점을 제안하고자 한다. 이를 위해 먼저 현상학적 체현인지 관점을 소개하고, 인접 학문분야인 휴먼컴퓨터인터랙션(HCI)와 기존의 매체미학에서 현상학적 체현인지의 관점이 도입된 연구사례와 개념을 살펴보고자 한다. 현상학적 관점에서는 신체와 인식의 문제를 주요하게 다룬 메를로퐁티(Maurice Merleau-Ponty)를 중심으로 현상학적 인식론이 어떻게 오늘날 HCI 이론에 영향을 주었고, 나아가 바이오카(Biocca)와 스바네즈(Dag Svanaes)의 구체적인 연구 사례를 통해, 체현인지(embodied cognition)의 개념을 통해 기술매체와 신체와의 인터페이스 문제를 구체적으로 짚어보고자 한다. 또한 기존의 매체미학에서 미디어의 경험 주체와 물리적인 장치, 그리고 콘텐츠의 동적이고 심리적인 관계에 대한 논의들이 현상학적 관점에서 해석된 맥락을 마노비치, 슈바르츠, 프리드버그, 이재현 등의 논의를 통해 살펴보고자 한다. 결과적으로 다시 미술의 장으로 돌아와 인터랙티브 미디어아트의 해석 프레임 또는 모델과 주요 요소 개념을 현상학적 체현인지 관점에서 도출하고 그 가능성과 한계를 기술하고자 한다.

II. 현상학적 체현인지 관점

먼저 현상학적 체현인지(phenomenological embodied cognition)의 관점은 현상학(phenomenology)과 인지과학(cognitive science)이라는 더 나아가 철학적 인식론과 인지심리학의 기저를 바탕으로 한다. 이 관점은 딱히 두 가지의 서로 다른 학문에서 출발한 개념의 합성어로 이해하기 보다는 전자인 현상학, 특히 메를로-퐁티를 중심으로한 지각의 현상학에서부터 영향을 받아, 인간의 마음과 인공물, 그리고 이를 둘러싼 환경에 대한 해석의 문제를 읽어내는 인지심리학적 관점으로서 체현인지(embodied cognition)의 관점을 이해할 수 있다.

메를로-퐁티는 신체의 현상학을 전개해나가면서 현상학의 새로운 영역을 개척하였고, 이후 현상학 및 현대철학의 중대한 역할을 했다. 그는 후설의 영향을 받아 그의 핵심적임 개념들 즉, ‘현상학적 환원’, ‘지향성’, ‘상호주관성’, ‘초월론적 발생’, ‘근원설립’, ‘생활세계’, ‘시간의식’, ‘절대적인 것’ 등의 개념과 씨름하면서 자신의 철학을 개척해갔다⁴⁾. 그에 의하면, 모든 지각대상은 ‘공간적 관점’과 ‘시간적 관점’을 통해서 경험되는데, 이러한 지각경험의 이유가 바로 지각의 주체가 신체를 가지고 있기 때문이다. 이러한 점에서 신체는 모든 지각경험의 대상들과 지각세계를 해명하기 위해 먼저 관심을 가져야 하는 토대이다⁵⁾. 메를로-퐁티는 데카르트의 신체-마음의 이원론을 비판하며, 기계론적 생리학과 고전 심리학이 ‘고유한 신체’, 즉 “내가 현실적인 경험을 가지고 있는 신체”⁶⁾를 망각하였으며, 이것이 신체와 영혼의 정체를 올바르게 파악할 수 없게 한다고 지적한다. 그는 신체는 결코 기계론적인 생리학이 전제하는 것과 달리 순수한 ‘연장실체’가 아니며, 마찬가지로 영혼 또는 심리현상 역시 순수사유로 구성된 것이 아니고, 이들은 엄밀하게 구별되는 두 가지 존재영역이 아니라, ‘실존’이라고 불리는 동일한 사태의 서로 다른 두 층에 불가하다고 한다⁷⁾. 구체적인 인간이란 때로는 비인격적인 실존의 층과 인격적인 실존의 층이 상호작용하는 운동 속에서 존재한다⁸⁾.

3) Shanken, E. (2014). Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?

4) 이남인, 후설과 메를로퐁티 지각의 현상학, 2003, p.15

5) Merleau-Ponty, M. Phénoménologie de la perception, 1945, p.83

6) ibid., p.90

7) ibid., p.103

8) ibid., p.104

메를로-퐁티는 신체도식(body schema)와 지향성(intentionality)의 개념을 중심으로 그의 고유한 신체의 공간성과 운동성을 설명한다⁹⁾. 즉, 신체는 서로가 분리될 수 없이 내밀한 체계를 가지며 우리는 신체도식(body schema)에 의해서 실존의 사실을 표현하게 된다. 또한 유기체가 세계를 향해 매순간 어떤 목표를 가지고 자신의 신체도식이 신체부위를 통합시키는 능력을 가진다는 데서 신체의 운동성을 ‘근원적 지향성’으로 이해할 수 있다고 말한다. 여기서 신체도식에 의한 신체의 공간성은 객관적인 위치의 공간성이 아닌 “상황의 공간성”이며 “실존적 기획을 가지고 있는 고유한 공간성”¹⁰⁾이다. 메를로-퐁티에 의하면 신체와 세계가 하나의 “실존적” 체계를 이루는 이유로서, 신체가 “세계로 향한 존재”임을 강조한다. 즉, 신체는 세계를 향한 “운동지향성”을 가지고 있고, 다양한 운동지향성이 “지향궁”¹¹⁾이라는 유기체적인 통일체를 이루고 있고, 이것이 감각과 지성, 과거와 미래, 인간적 환경과 물리적 상황, 이데올로기와 도덕 등 다양한 상황을 우리에게 투사시킨다¹²⁾. 따라서 신체는 유기체의 모든 의미의 핵심에 자리잡는다.

20세기 초중반의 메를로-퐁티의 지각의 현상학은 이후 인지과학의 체현인지 관점 형성에도 많은 영향을 주었다. 이정모(2010)에 의하면 20세기의 인지과학을 “마음에 대한 철학적 탐구의 이어받기”로 설명한다¹³⁾. 그에 의하면 19세기와 20세기 초반까지 심리학이 경험과학으로서 방법론적인 객관성을 추구한 나머지 심리학의 본질적인 연구주제였던 “마음” 개념까지 심리학에서 추출하고자 했다. 인지과학은 이러한 행동 중심의 심리학의 접근의 문제를 지적하고 “마음의 과학”으로서 1950년대 후반부터 등장했다고 한다. 따라서 인지과학은 마음과 뇌, 그리고 인간이 만들어낸 각종 인공물 중에 정수인 컴퓨터, 그리고 마음과 몸의 확장인 인공물 사이에서 일어나는 정보적, 인지적 활동에 대한 학문이다. 초기 인지과학의 발전에서 체현인지의 개념이 도출되기까지는 30년 정도 시간이 더 경과되는데, 1980년대 중반 이후에 들어서야 환경과 몸, 뇌의 통합적 연결고리 속에서 인간의 인지를 이해하려는 대안적 관점으로서 체현인지(embodied cognition) 개념이 제시되었다. 클락과 차머스(Clark & Chalmers, 1998)은 “확장된 마음(extended mind)” 개념을 제시하며, 마음과 외부 환경의 명확한 분리가 불가능한 상황에서 능동적 외재주의(active externalism)에 의해, 마음이 몸과 환경에 의해 확장될 수 있음을 주장한다¹⁴⁾. 또한 윌슨(Wilson, 2002)에 의하면 체현인지는 6가지의 관점으로 이해될 수 있는데, 상황적 인지, 시간 속의 인지, 환경에 기반한 인지, 환경이 부분이 되는 인지체계, 행위를 위한 인지, 신체에 기반한 인지로 특징된 관점들을 소개한다¹⁵⁾ 여기서 체현인지의 개념은 신체와 환경이 마음과 인지활동에 없어서는 안 될 중요한 유기적 요소로 작동함을 알 수 있다. 이러한 현상학적 체현인지의 관점은 이후 HCI나 매체철학등 인접학문의 발전에 의미 있는 영향을 준 것으로 보인다. 다음의 절에서는 미디어아트 해석적 틀의 형성에 직간접적인 참조로서 HCI와 매체미학의 전통에서 현상학적 체현인지의 관점을 반영하는 연구와 개념을 살펴보고자 한다.

9) Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*, 1945, p.114-116. 이남인(2003) p. 183-185에서 재인용

10) 이남인, 후설과 메를로퐁티 지각의 현상학, 2003, p.185

11) un arc intentionnel, Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*, 1945, p.158, 이남인(2003) p. 191에서 재인용

12) Merleau-Ponty, M. *Phénoménologie de la perception*, 1945, p.158-172. 이남인(2003) p. 191-192에서 재인용

13) 이정모. (2010). ‘체화된 인지(Embodied Cognition)’ 접근과 학문간 융합. [‘Embodied Cognition’ Paradigm in Cognitive Science and Convergence across Disciplines –Implications of Connecting New Approach in Cognitive Science and Philosophy]. 철학사상, 38, 27-66.

14) Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *analysis*, 7-19.

15) Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9(4), 625-636.

III. 현상학적 체현인지관점에서의 HCI 연구

HCI학자인 스바네스(Svanaes,2013)에 의하면 메를로-퐁티 등의 현상학적 전통이 두리쉬(Dourish)의 체화된 상호작용(embodied interaction)의 개념적 형성에 많은 영향을 끼쳤고, 오늘날의 상호작용적인 사용자 경험이나 맥락인지적 컴퓨팅(context-aware computing)을 전체적으로 설명하는 기초가 되고 있다. 오늘날의 모바일전화, 소셜컴퓨팅, 풀바디 인터랙션 게임 등은 결과적으로 현상학적 접근에 의해 설명될 부분이 많다는 것이다. 디지털 테크놀로지와의 인간상호작용은 어떠한 면에서 모두 체화되었다(embodied)고 할 수 있는데, 그것인 오늘날의 삶에서 기술이라는 것이 물리적으로 어디에나 존재하기 때문이다. 이것은 사용자의 물리성을 포함해서 사용의 물리적 맥락에 대한 설명과 고찰을 필요로 한다¹⁶⁾. HCI연구에서 신체의 문제는 초기 연구의 많은 부분 내재되어 있었으나, 1990 후반에 들어와서야 록과 로버트슨(Loke & Robertson, 2011), 스바네스(Svanaes, 2000) 등에 의해 밖으로 드러나 구체적으로 논의되기 시작했다¹⁷⁾. 메를로-퐁티의 현상학적 인식에 기반한 HCI, 인터랙션디자인, 컴퓨터기반협동작업(CSCW, Computer-Supported Cooperative Work)의 연구결과물 등은 2000년 이후 더 많이 소개되고 있다. 바이오카(Biocca, 1997)와 루미스(Loomis, 1992) 또한 가상현실에서의 신체의 문제와 현전(presence) 개념을 실증연구를 통해 진행했다.

- <Perception is Active>
- <Perception is Shaped by the Phenomenal Field>
- <Perception has Directedness>
- <Perception Can Be Mediated through Artifacts>
- <Perception Involves the Whole Body>
- <The Lived Body>
- <The Body Incorporates Artifacts into its Structure>
- <Body Schema>
- <Bodily Space>
- <Skills Acquisition>
- <The Dynamic Nature of Body, Tools and Objects>
- <Concrete vs Abstract Movement>

그림 4 메를로-퐁티: 지각과 체험된 신체의 핵심적 주장들
(Svanaes 2013에서 재편집)

스바네스는 그가 주목하는 메를로-퐁티의 핵심적인 신체개념으로 체험된 신체(“lived body”)를 설명하고 있는데, 그는 이에 대해 하이데거가 개념화한 신체가 단순한 사물성을 지닌 몸덩어리(Korper)가 아니라 체험하는 몸(Leib)이라는 관점을 연결해 설명하고 있다. 체험된 신체 개념을 중심으로 메를로-퐁티의 현상학적 핵심 개념 중에 HCI적인 디자인의 관점에서 유용한 12가지로 정리해서 설명하고 있다(그림1).

스바네스의 관점에서 메를로-퐁티의 핵심적 주장을 다시 설명하자면, 지각과정은 적극적인 행위를 요구하며, 행위가 없는 지각은 없다. 또한 개인적인 경험과 훈련, 습관들이 각 개인이 세상을 지각하는 현상학적 장(field)를 형성하며, 같은 그림을 보더라도 예술가와 일반인의 눈의 움직임이 거쳐 가는 흔적은 다르다. 또한 지각은 전사물적 지향성(preobjective intentionality)에 지배된다.

16)Svanaes, D., Interaction design for and with the lived body: Some implications of merleau-ponty's phenomenology, ACM Trans. Comput.-Hum. Interact., 20(1), 2013, p.85

17) ibid., p.86

지각은 전체 몸 전체가 관여된 적극적인 과정이며 신체는 그러한 측면에서 체험되는 신체(lived body), 또는 현상적 신체(phenomenal body)가 된다. 신체는 물리적 인공물에 의해서 물리현실적 구조의 변화에 적응할 수 있으며, 그것은 신체도식(body schema), 신체공간(body space)등의 개념으로 설명이 가능하다. 신체도식은 체험된 신체에 대한 우리의 무의식적 지식 또는 이미지이며, 우리가 도구나 인공물을 사용하게 되면 신체적 도식 또한 달라진다. 따라서 체험된 신체는 끊임없이 신체의 위치와 구조에 대한 이미지인 신체도식을 업데이트한다. 신체공간은 신체가 어떠한 활동을 하는가에 따라 인지되는 공간으로써 신체를 중심으로 한 외부 공간과는 구별되며, 각자 사람들은 서로 다른 신체공간을 가지고 있다. 인간은 익숙하지 않은 도구 또는 장치를 학습에 의해서 내재화시키며, 이렇듯이 신체와 도구, 그리고 사물은 서로 역동적인 관계에 있다. 메를로-퐁티는 또한 의도적으로 행해지는 움직임과 상황의 일부분으로서 자연스럽게 행해지는 움직임을 추상적 움직임(abstract movement)과 구체적 움직임(concrete movement)으로 구분한다. 여기서 추상적 움직임은 우리의 신체가 습관적인 행위에서 벗어나서 설정(setting)과 같은 행위의 대안적 과정을 모색하는 과정이다¹⁸⁾.

스바네즈는 메를로-퐁티의 체험된 신체의 개념을 바탕으로 그의 느낌차원(feel dimension), 상호작용 게슈탈트(interaction gestalts), 근감각적 사고(kinaesthetic thinking)의 개념을 제시하며, 그의 디자인 워크샵을 통해 이들 개념을 인터랙션 디자인에 도입해 활용했다¹⁹⁾. 관련해서 스바네즈 보다는 조금 이른 1990년대에, 바이오카(Biocca, 1997)와 루미스(Loomis, 1992)는 가상현실시스템의 인터페이스에서의 신체의 문제와 현전(presence) 개념을 실증연구를 진행함에 있어서 메를로-퐁티의 현상학적 관점에서 출발하고 있다.

바이오카(Biocca, 1997)는 가상환경에서 신체가 어떻게 재현되는지가 마음에 어떤 영향을 주는 지, 어떻게 가상환경 인터페이스가 사용자를 점진적으로 체화하는데 관여하는가에 대한 질문에서 출발해서, 가상환경에서 물리적 현전(physical presence), 원격현전(telepresence), 그리고 하이퍼현전(hyperpresence) 개념을 제시하고, 이들 각기 다른 현전의 감각에 대한 체화된 효과를 논의한다²⁰⁾. 또한 아바타로서 신체이미지가 재현 되었을 때의 효과와 메를로-퐁티가 제시한 신체도식(body schema)과 그의 왜곡에 대해서도 논의한다. 그는 결론적으로 가상현실인터페이스에서 더욱 자연스럽게 체화된 인터페이스가 등장할수록, 사용자의 부자연스러운 적응과 변화는 더 커지는 딜레마가 있음을 지적하며, 이를 사이보그 딜레마(Cyborg's Dilemma)로 표현하고 있다.

바이오카는 원시적 커뮤니케이션 매체로서 신체를 간주하는 입장에서, 감각을 마음으로서 채널로서 보고, 마음의 디스플레이 장치로서 신체를 설명하고 있다. 다마시오(Damasio, 1994)의 저작인 데카르트의 에러(Decartes' Error)를 인용해 신체와 마음의 이원론에 대한 비판론에 동조하며, 지각적 심리학자인 깁슨(Gibson, 1966, 1979)의 입장에서 사용자들은 그들의 물리적 환경에 익숙했던 방식으로 가상환경에서 필요한 감각들의 어포던스를 사용한다고 설명한다. 또한 질만(Zilman, 1991), 에크만(Ekman, 1974)등 커뮤니케이션이론가들의 입장을 들어 신체를 메시지 또는 정보를 읽고, 또 전달하는 커뮤니케이션의 매개 장치로 보고자 한다²¹⁾.

그의 연구 전반에서 그는 점진적 체화(progressive embodiment) 개념을 피력하고 있는데, 이것은 신체와 인터페이스 센서 및 디스플레이간의 긴밀한 결합(coupling)에 의해서 감각운동채널이 컴퓨터 인터페이스에 점진적으로 몰입해가는 과정을 말한다. 그는 이러한 체화의 과정이 인간-기계공생의 인터페이스 디자인의 궁극적 목적임을 주장한다. 그에 의하면 점진적 체화는 인터페이스

18) *ibid.*, p.8-12

19) *ibid.*, p.13

20) Biocca, F., The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, Issue 2, 1997 available at <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>

21) *ibid.*

가 사회적으로 통합될 때 일어나며, 오늘날의 소형화, 이동화, 착용화(wearability) 경향은 인터페이스가 쉽게 사회적장에 들어가고 통합되도록 한다. 이러한 점진적 체화는 가상현실시스템에서는 상당히 많은 디자인 이슈들을 제시하고 있다. 이것은 신체의 행위를 위한 공간의 디자인, 대리자(agent)와 아바타, 가상인간등의 지능형 존재의 디자인, 그리고 사용자 자신의 신체에 대한 가상적 재현의 측면을 포함한다. 그는 이러한 디자인의 측면에서 현전감(presence)은 디자인의 목표로 제시되는 개념인데, 정의하자면 “바로 거기에”(being there)의 착각을 주는 즉시의 가까움을 의미한다. 그는 가상현실시스템에서 물리적현전(physical presence)와 구별되는 원격현전(telepresence) 개념도 강조하며 이들 현전감은 주기적으로 진동하며 신체에 대한 운동감각적 지각은 불안정적이고, 말초적이라 설명한다²²⁾.

IV. 현상학적 신체 상황에 대한 매체미학의 개념들

대부분의 미디어아트에서 기술매체와 신체와의 인터페이스 문제는 기술매체와 마주하고, 상호작용하는 관객의 신체 상황으로 볼 수 있다. 이것은 오늘날의 시각장치와 그것이 관객과 대면하는 공간의 상황, 그리고 이들의 상호작용의 양상으로 좀 더 구체화할 수 있을 것이다. 여기서 가장 본질적인 개념은 주체(subject)와 미디어의 관계에서 출발하는 시선 또는 응시(gaze)의 문제라고 할 수 있다. 이는 전통적인 회화에서부터, 시각적 전환의 시대(visual turn)인 19세기와 20세기 초반의 근대 시각장치의 발명과 이를 둘러싼 문화적 현상인 산보자(flâneur)²³⁾, 그리고 디오라마와 파노라마, 영화와 컴퓨터라는 근대와 현대의 미디어 장치들과 관련해서 슈와르츠(1997), 레브 마노비치(2001), 앤 프리드버그(1993), 이재현(2013) 등 여러 이론가들에 의해서 다루어져 왔다. 이는 미디어 장치를 경험하는 주체와 물리적인 미디어 장치, 미디어 콘텐츠 간의 동적이고 심리적인 관계에 대한 논의들로서 현상학적 관점에서 해석해 볼 수 있다.

미디어 이론가인 앤 프리드버그(Anne Friedburg, 1993)는 영화의 관람행위에 있어서 미디어와 주체의 관계성의 특징을 설명하기 위해 시선의 가상적 이동성이란 개념을 도입했다²⁴⁾. 그는 서구 시각 문화적 전통에서 이동성의 응시(mobilized gaze)와 가상적 응시(virtual gaze)가 시네마와 같은 근현대의 미디어의 시작 이전부터 발견될 수 있음을 지적한다. 또한 이 두 응시의 개념에서 부터 시네마의 관객성을 설명해줄 시선의 가상적 이동성(mobilized virtual gaze)을 소개하고 있다.

그에 의하면 이동성의 응시(mobilized gaze)는 직접적인 인지가 아닌, 수용된 인지로서 표상을 통해 매개된다고 한다. 또한 시네마의 시작 이전부터의 역사를 가지고 있으며, 보행과 여행이 관여된 문화적 활동으로 부터 기원한다고 한다. 이는 벤야민(1999)²⁵⁾이나 슈와르츠(1997)²⁶⁾가 다루었듯이 19세기 파리의 산보자가 보행을 통해 파리의 대로에 있는 구경거리를 즐기거나, 드세르토(1984)의 보행자가 공간 속에 보행을 통한 일상적 실천을 하는 과정과 일맥상통한다²⁷⁾. 디오라마

22) *ibid.*

23) 16세기 이후 '거니는 자', '어슬렁거리는 자', '빈둥거리는 자' 등의 부정적 의미를 갖는 프랑스 말로서, 샤를 보들레르(Charles Baudelaire)는 나폴레옹 III세 치하에서 오스망(Haussmann) 계획에 의해 정비된 파리의 대로를 걷는 산보자(flâneur)를 근대적 메트로폴리스를 그리는 예술가이자 시인(artist-poet)이라고 명했다. 독일의 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 1930년대 말, 산보자를 현대 도시의 관찰자이자 탐색자라는 의미를 갖는 것으로 해석했고, 또 다른 한편으로는 자본주의의 승리를 나타내는, 특히 현대 도시의 소비주의(consumerism)와 소외(alienation)를 드러내는 하나의 기호로 파악했다.

24) Friedberg, A., *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press, 1993, p. 39

25) Benjamin, W.. (1999). *The arcades project*. (Eiland, H. and McLaughlin, K. trans.) Cambridge, Mass:Belknap Press.

26) Schwartz, V. R. 2005. *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris*. (Noh, Myung Woo Trans.) Seoul:Mati. (Original work published 1997).

27) De Certeau, M. 1984. *The Practice of Everyday Life*. (Smith, M. B. Trans.). Berkeley & London: University of California Press. 드 세르토는 "모든 이야기가 여행 이야기, 즉 공간적 실천(spatial

나 파노라마가 관람객이 바라보는 위치를 이동해 가며, 콘텐츠의 내용을 다른 방식으로 경험하는 데서 오는 이동성으로 해석할 수도 있다. 프리드버그에 의하면 19세기에 공간과 시간의 측정기기는 시각과 신체의 움직임간의 관계를 바꾸었고, 건축적 형태는 보행자의 이동적 응시를 권장하게 되었다고 한다. 근대의 시각장치로서 파노라마나 디오라마는 새로운 시각적 이동성(visual mobility)을 내포하는데 이것은 응시의 이동성(mobility)이 점점 더 가상적(virtual)으로 되는 페러독스와 연결된다고 할 수 있다. 즉 관객은 점점 더 그의 움직이지 않는 몸 앞에서 가상적 현실(virtual reality)의 형성을 받아들이는 부동의 수동적 존재가 되어 감을 의미 한다²⁸⁾.

이재현(2013)은 영화도 이렇게 이동성과 가상성을 결합한 기계로 발전되었고, 영화적 관객성(spectatorship)은 현재(the present)와 사실(the real)의 개념을 새롭게 정의하고 있으며, 시선의 가상적 이동성(mobile virtual gaze)을 지닌다고 한다. 즉, 영화의 관람자는 카메라의 시선과 동일시되어 카메라가 움직이는 대로 같이 움직이게 된다²⁹⁾. 또한 벤야민의 산보자(flaneur) 개념을 차용하여 시네마 관람의 관객을 상상적 산보자(imaginary flaneur)로 보고, 공간속에 이동성을 가진 시각성(spatially mobilized visuality) 뿐만 아니라 시간적인 이동성(temporal mobility)의 특징을 동시에 가지고 있다고 지적한다³⁰⁾. 이는 영화 관람의 중요한 특성인 시간적 이탈 : 영화 제작과, 픽션, 상영이 모두 관람 시 동시에 융합되는 현상을 의미한다. 또한 영화의 지속된 과정 속에서 시간의 흐름을 따라 시간적 이동성을 경험하는 것에도 연관된다고 할 수 있다. 결론적으로 이러한 시선과 이동성, 가상성은 미디어아트를 경험하는 관객의 현상학적 신체 상황을 잘 보여주는 매체미학의 개념들이다.

IV. 체험되는 신체로서 미디어아트 읽기

이상의 논의에서 우리는 크게 현상학적 체현인지의 관점과 그 영향을 읽을 수 있는 HCI와 매체미학의 연구와 개념을 찾아볼 수 있었다. 이제 다시 미디어아트의 해석의 문제로 다시 돌아가서 앞서 제시된 개념들이 어떻게 미디어아트의 해석에 활용가능한 것인가에 대해서 언급하고자 한다.

미디어아트를 경험하는 주체로서 관객의 신체는 결국 현상학적 신체인 *체험되는 신체(lived body)*로 해석이 가능하다. 미디어아트 전시에서 관객은 흘러가는 시간에 기반한 시청각적 매체를 경험하고, 작품이 설치된 물리적 또는 *가상적* 공간에서 작품을 바라보거나(*가상성*), 주위를 배회하는 *공간적* 경험(*시선의 이동성*) 통해 총체적으로 작품에 대한 궁극적인 인식을 하게 된다. 이것은 메를로퐁티가 주장하듯이 지각경험의 주체로서의 관객이 그의 신체로 지각대상을 ‘공간적 관점’과 ‘시간적 관점’을 통해서 경험하는 것이다. 즉, 세상을 지각하는 *현상학적인 장*으로서 미디어아트 작품은 시공간적으로 존재한다.

지각과정은 적극적인 행위를 요구하며, 행위가 없는 지각이 없다는 현상학의 입장은 오늘날의 관객의 적극적인 상호작용이 작품을 완성시키는 인터랙티브 미디어아트의 주요 전제와 같다고 볼 수 있다. 인터랙티브 미디어아트에서 관객의 적극적인 행위가 없이는 관객은 작품의 전체를 이해하는데 실패하게 된다. 객체로서의 작품과 인식적 주체로서의 관객은 따로 분리되지 않고 결국 현상학적 장으로서 하나가 된다. 현상학에서 지각은 몸 전체가 관여된 적극적인 과정인데, 인터랙티

practice)“이라고 여기며, “공간적 실천이 일상적 전술과 관련되며, 그것의 한 부분을 구성한다”고 보았다. 드 세르토는 공간 이야기를 설명하기 위해 걷기에 주목하는데, 그는 보행자(pedestrian)의 공간적 실천이 언술 행위(speech acts)와 같다고 보았다.

28) Friedberg, A., Window Shopping: Cinema and the Postmodern, Berkeley: University of California Press, 1993, p. 28

29) 이재현, 모바일 문화를 읽는 인문사회과학의 고전적 개념들, 서울:커뮤니케이션북스, 2013, p.42

30) ibid.

브 미디어아트를 경험하는 관객은 그의 몸의 일부 또는 전체를 관여시켜 적극적인 상호작용을 모색한다. 이러한 과정에서 그는 작품을 경험하는 **신체도식**과 **신체공간**을 형성하게 된다. 또한 앞서 바이오카가 **점진적 체화**를 "신체와 인터페이스 센서 및 디스플레이간의 긴밀한 결합(coupling)에 의해서 감각운동채널이 컴퓨터 인터페이스에 점진적으로 몰입해가는 과정"이라고 설명하였듯이, 인터랙티브 미디어아트의 많은 경우 자신의 신체 움직임을 감지하고 컴퓨터로 입력하는 입력시스템과 이들 입력시스템을 다시 영상이나 소리, 움직임, 빛의 변화로 다시 변환해 내보내는 출력시스템과의 끊임없는 상호작용적 피드백을 거치면서 그들의 신체도식과 신체공간을 업데이트 한다. 즉 관람객은 그의 신체의 가능한 모든 운동 **지향성**들을 동원해서 파악하고, 거기에서부터 작품의 의미를 생산해간다.

전형적인 인터랙티브 미디어아트 작품으로서 어터백과 아키튜브(Camille Utterback & Romy Achituv)의 <Text Rain>(1999)을 예를 들어보자. <Text Rain>에서 관객은 실시간 카메라(입력 시스템)로 컴퓨터에 들어온 그들의 모습을 프로젝터로 접하게 된다. 그들이 전시공간에 서서 스크린을 바라보고 있다면, 화면상에 작은 글자들이 비처럼 상단에서부터 내려온다. 그리고 그 글자들은 화면상의 자신들의 신체위에 머무르게 되는 것을 인식하게 된다. 이것은 관객의 신체도식과 공간에 대한 수정을 가하게 되고, 관객은 자신의 몸을 움직여 글자가 결국 자신의 다른 모습위에도 떨어지는지를 관찰하게 된다. 이렇게 작품과의 지속적인 상호작용을 거듭함으로써, 관객은 작품의 작동방식과 의미를 주체로서 이해하게 된다. 관객의 적극적인 신체움직임은 끊임없는 체화의 과정으로 여기서 발견되는 관객의 신체는 현상학적으로 체험되는 신체로 볼 수 있다.

이상에서 현상학적 HCI 연구와 매체미학에서 살폈던 신체의 개념들을 적용해 시공간 중심적이고 상호작용 중심적인 미디어아트를 해석하는 틀로서 현상학적 관점을 간단하게나마 제시해 보았다. 체험된 신체(live body), 현상학적 장(phenomenological field), 신체와 지각경험의 시간성과 공간성, 점진적 체화와 지향성, 시선의 이동성, 가상성 등은 미디어아트를 읽어내기 위한 개념 틀 형성에 기여할 수 있어 보인다. [그림 2]는 결과적으로 이러한 개념에서 도출된 인터랙티브 미디어아트의 현상학적 도식이다.

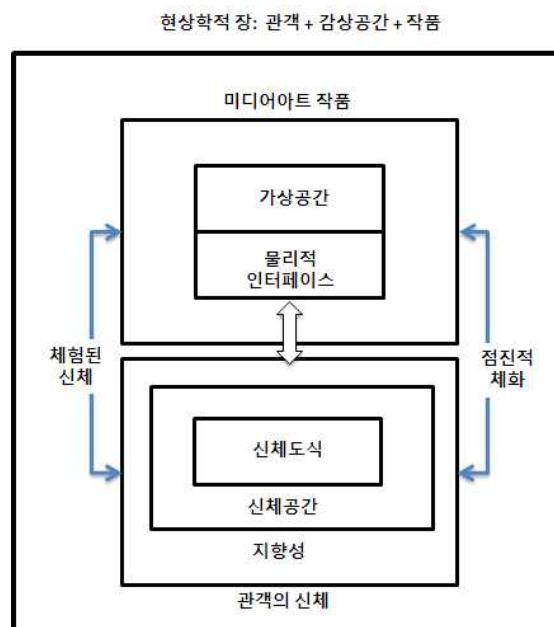


그림 5 인터랙티브 미디어아트의 현상학적 도식

V. 결론

필자는 미디어아트, 또는 상호작용성을 강조하는 인터랙티브 미디어아트의 해석적 틀로서 현상학적 체현인지의 관점과 그것에서부터 영향을 받은 HCI의 연구와 매체미학의 상통하는 개념을 기반으로 할 것을 제안해 보았다. 이러한 해석의 가능성의 제기는 물론 많은 주의와 비판의 여지를 남겨둔다. 필자는 이상의 주장이 매우 제한적이며, 아직까지는 정세한 개념화가 매우 부족하지만, 미디어아트를 이렇게도 해석할 수 있을 것이라는 가능성을 제기하는 것에 의의를 두고자 한다. 또한 미디어아트의 해석은 서론에서도 밝혔듯이 하나의 미술이론의 틀이 존재하리라 보지 않고, 그래서도 안된다고 본다. 오히려 다양한 해석적 틀은 미디어아트를 더욱 심도있게 이해하는 기저를 마련하리라 본다.

몸의 감각을 깨우고 행하는 통섭으로 미디어아트 해석하기

김 경 미 (뉴미디어아트연구회)

발표자의 논문의 인터랙티브 미디어아트를 해석하는 분석틀로 가져온 현상학은 초기 비디오 아트에서도 분석 연구로 활용되었습니다. 본 질의자의 1997년 학위 논문¹⁾에서 빌 비올라의 싱글채널 비디오 작품을 해석하기 위해서 지각의 현상학, 생활세계, 현상학적 시간성으로서 체험되는 시간의 개념 등을 가져와 분석하였습니다. 그런데 본 논문에서 발표자 김현주 선생님께서 주장하시는 것처럼 특별히 인터랙티브 미디어아트의 분석틀로서 현상학을 가져왔다면 싱글채널 비디오에서 활용한 현상학적 분석을 넘어선 분석이 있어야 한다고 생각합니다. 그동안 인터랙티브 미디어아트는 단방향의 싱글채널 비디오와는 달리 쌍방향으로 상호작용하고 반응하는 것에 주안점을 두어 ‘놀이’ 이상의 해석이 어려웠던 측면을 현상학적 체현인지(embodied cognition) 관점으로 미디어아트가 예술일 수 있는 철학적 질문과 통찰로 해석하자는 의도를 미디어아티스트로서 지지 합니다.

이전에는 지식이란 머리를 통해서 인지 가능하다면 이제는 앎(knowledgy)은 몸 전체를 통해서 인지 가능하다는 것이 확산되는 분위기입니다. 발표자의 논문에서는 파악하기 어려웠던 현상학적 체현인지를 좀 더 자세히 설명해 주시고 미디어아트의 해석 틀로서 현상학적 체현인지를 활용한 작품의 예를 들어 체현인지에 대한 해석을 좀 더 해주시길 바랍니다.

1) 비올라와 힐의 ‘주관적 시간성’에 대한 현상학적 분석 연구 A Phenomenological Analysis on the ‘Temporality as Subjectivity’ in Video Art of Bill Viola and Gary Hill” 서울대학교 대학원, 서양화과. 미술이론전공 M.F.A. 1997. 8.