

‘몰입형 미디어아트(immersive media art)’의 빛과 그림자 - 수묵산수화 심미체험과 비교를 통해서*

강여울**

I. 들어가는 말

오늘날 디지털 미디어 기술은 다양한 분야에 활용되며 새로운 감각 경험을 가능하게 하는 콘텐츠들을 제공하고 있다. 실감미디어 기술은 엔터테인먼트나 광고 등 상업적 영역뿐 아니라 교육, 의료, 스포츠 분야 등으로 확장해 가며 미디어 활용의 새로운 패러다임을 구축해 가고 있다. 더 나아가 몰입형 콘텐츠(immersive contents) 제작 기술이 실용적 분야뿐만 아니라 예술 영역에도 활용되는 것을 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 디지털미디어 기술을 적극 활용하는 작품들이 제작되고 그에 적합한 새로운 전시 공간들도 생겨나고 있다.

* 이 글은 제2회 연세대학교 인문학연구원 산하 연구소 공동심포지움 <현실과 가상, 인간과 기계: 인문학의 새로운 패러다임>(2021.11.26.)에서 발표한 내용을 수정·보완한 것임.

** 연세대학교 철학과 강사

몰입형 콘텐츠에 대한 최근의 논의들은 주로 첨단 기술이 우리에게 주는 새로운 경험의 효과에 초점을 맞추고 있다. 한편 이 글의 목적은 그 속에서 과연 우리가 있고 있는 것 또는 잃어버린 것은 없는지 반성적인 물음을 던지는 것이다. 이러한 문제의식을 바탕으로 몰입형 미디어아트(immersive media art)의 대중화에 큰 역할을 하고 있는 디스트릭트(district)의 작업을 통해 몰입형 미디어아트가 제시하는 심미체험의 가능성과 한계에 대해 고찰해 보고자 한다. 디스트릭트의 작품 중 특히 물의 이미지를 주제로 하는 <Wave>, <Beach>, <Waterfall> 등을 같은 주제를 다룬 전통 수묵산수화와 비교해 분석할 것이다.

나날이 발전하는 기술력으로 진화하는 뉴미디어 아트와 전통 수묵화를 함께 다루며 각 예술형식과 얽혀 있는 많은 문제들을 모두 고려하는 것은 길지 않은 이 글에서는 불가능한 일일 것이다. 시간적 간격뿐만 아니라 문화적 간극을 사이에 두고 있는 몰입형 미디어아트와 수묵산수화에는 각 형식의 배경이 되는 다층적인 사회문화적 요소들 또한 존재하기 때문이다.

이러한 한계를 염두에 두면서 이 글이 비판적 비교 고찰을 위해 초점을 맞추고자 하는 것은 두 예술형식이 감상자에게 야기하는 심미체험의 속성이다. 특히 두 예술의 자연물에 대한 상이한 태도와 이에 근거한 시각적 결과물이 보는 이로 하여금 어떠한 감각 경험을 야기하고 그것이 어떠한 심미체험으로 확장되거나 또는 그렇지 못한가, 그리고 그 이유는 무엇인가에 대해 탐색해 보고자 한다.

이 과정을 통해 몰입형 미디어아트가 강조하는 ‘생생함’, ‘실재감’ 등이 과연 우리에게 어떠한 체험을 의미하는지 고찰해 볼 것이다. 첨단 기술력으로 구현된 미디어아트가 내세우는 새로운 체험이 우리에게 어떤 면에서 유익할 수 있는지, 또는 어떤 한계를 갖고 있는지 살펴보고, 그 안에서 우리가 얻을 수 있는 것, 그리고 잃기 쉬운 것은 과연 무엇인지 생각해 보고자 한다.

II. 몰입형 미디어아트의 현재

정보통신기술 분야에서 ‘이머시브 미디어(immersive media)’라는 용어는 ‘실감미디어’ 또는 ‘몰입형미디어’로 통칭되고 있다. 현실세계 또는 다양한 이미지들을 재현하는데 기존 미디어보다 월등한 선명함과 현실감을 제공하는 것으로 방송, 영화, 게임 등 엔터테인먼트 분야뿐만 아니라 각종 산업과 교육 분야에 활용 가능한 미디어이다.(오준호, 2014, 7) 디지털 영상, 사운드, 인터랙티브 기술 등 첨단 기술력으로 구현하는 몰입형미디어는 사용자의 몰입감과 현존감을 극대화하는 것을 목표로 삼는데, 그것을 추구하는 방식은 주로 감각정보의 양과 강도를 가능한 최대로 제공하는 것이다.(김우상, 나건, 2019, 95-96)

몰입형 콘텐츠 기술력은 이제 예술 분야에도 적극 활용되어 몰입형 미디어아트를 전문으로 제작하는 그룹들과 맞춤형 전시공간들이 속속 생겨나고 있다. 다양한 기술력으로 디지털미디어 콘텐츠를 제작하는 그룹 디스트릭트는 광고, 이벤트 등 상업분야에서 이름을 알린 후 이제는 예술 영역으로 활동을 확장해 가고 있다.¹⁾ 이들은 상업 디자인과 순수예술, 예술과 기술의 경계를 허무는 최첨단 기술을 활용해 새로운 감각 체험을 선사하는 작업을 보여준다고 평가되기도 한다. 이들의 작품 소개에서 자주 찾아볼 수 있는 ‘강렬한 비주얼’, ‘스펙터클한 체험’ ‘실제를 능가하는 시청각 경험’ 등의 묘사에서 알 수 있듯이 디스트릭트의 몰입형 미디어아트는 보다 생생하고 강렬하게 오감을 만족시키는 체험을 내세운다.

특히 이들이 제작한 미디어아트를 위해 맞춤 설계된 아르떼뮤지엄은 최고 수준의 ‘몰입형미디어아트전시관(immersive media art museum)’을 표방하며 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다. 공장을 개조해 만든 제주 전시관의 경우 1400평의 대규모로 약 2시간 정도의 관람 코스를 제공한다.(정형모, 2020. 8. 30) 4면 벽뿐만 아니라 바닥에도 영상을 쏘아 최대의 몰입감을 선사하는 것을

1) 최근 국제갤러리에서 전시를 했으며(<a'strict>, 2020.8.13.-9.27), 이들의 작품을 상영하는 전문 미술관 <아르떼뮤지엄>이 제주, 여수와 강릉에 차례로 개관하였다.

목표로 구성되었다. 특별히 설계된 전시 공간에 들어선 관객들은 거대한 벽면들과 바닥을 빈틈없이 메우는 이미지와 사운드에 둘러싸여 끊임없이 펼쳐지는 감각 자극에 노출된다.

테크놀로지에 기반한 이들의 작품이 다루는 주제들은 흥미롭게도 주로 자연의 이미지들이다. 꽃, 정원, 폭포, 정글 등 자연물을 인공의 이미지로 재현해 제공한다. 디스트릭트의 몰입형 미디어아트가 추구하는 것은 새롭고 혁신적인 “디지털 경험”을 통해 “새로운 가치”를 창출하는 것이다. 그리고 이들이 말하는 가치는 기술을 활용한 콘텐츠가 제공하는 “즐거움과 유익함”이다.²⁾

스펙터클을 추구하는 몰입형 미디어아트의 감각 경험은 일면 더 많은 것을 느끼게 해주고, 보다 강렬한 체험을 가능케 하는 것처럼 보일 수 있다. 하지만 이들이 말하는 새로운 경험의 유익함은 무엇을 의미하고 어떠한 가치로 이어질 수 있는지에 대해 보다 신중하고 깊이 있는 검토가 필요하다. ‘실제보다 생생한’, ‘오감을 만족시키는’, ‘새로운 가능성’ 등은 특히 상업적으로 기획된 몰입형 미디어아트 전시들이 대중들의 관심과 흥미를 유발하기 위해 주로 사용하는 문구이다. 하지만 이러한 표현에 마음을 빼앗기는 사이, 더욱 채워가는 것 같지만 사실 우리가 그 속에서 잃어버리는 것들은 없는지 생각해 보아야 한다.

III. 몰입형 미디어아트와 수목산수화 심미체험 비교

앞서 언급한 몰입형 미디어아트의 특성을 염두에 두면서 전통회화에서 발견할 수 있는 다양한 심미체험의 가치에 주목해 보는 것은 몰입형 미디어아트의 가능성뿐만 아니라 그 한계를 가능할 수 있게 도와줄 것이다. 특히 수목산수화에서 창작 주체와 대상, 작품과 감상자를 연결하는 심미체험의 가치를 물

2) 디스트릭트 웹사이트의 설명: <http://www.district.com>

입형 미디어아트의 체험과 대비적으로 고찰해 보고자 한다.

이 글에서는 디스트릭트의 몰입형 미디어아트와 전통 회화예술의 대표 장르인 수묵산수화를 ‘물’이라는 공통 주제를 통해 비교 분석해 볼 것이다. ‘산수(山水)’라는 명칭에서도 드러나듯이 산수화에서 물은 화가가 재현해야 하는 주요 대상이자 동양의 자연관과 세계관을 반영하는 회화적 상징이기도 하다.

한편, 시시각각 유동적으로 변화하는 물은 동서고금을 막론하고 화가가 기술적으로 가장 그리기 어려운 소재 중 하나일 것이다. 물을 소재로 삼는 뉴미디어 아트가 물의 모습을 사실적으로 재현하여 시각적 환영을 불러일으키는 기술적 성취에 더욱 경도되는 이유일 것이다.

이처럼 물이라는 주제를 중심으로 두 가지 예술 형식을 비교해 보는 것은 이들의 자연에 대한 관점과 그에 근거한 이미지 표상 방식의 속성을 드러내는 한 방법이 될 수 있다. 우선 디스트릭트의 <Wave>, <Beach>와 마원(馬遠, 남송 1140-1225)의 <수도(水圖)>의 비교를 통해 각 경우가 물이라는 자연물의 본성을 파악하여 재현하는 방식을 살펴볼 것이다. 또한 디스트릭트의 <Waterfall>과 수묵산수화의 주제 중 하나인 ‘관폭도(觀瀑圖)’가 보여주는 재현 방식의 본질적 차이를 드러냄으로써 창작자와 세계, 작품과 감상자의 관계성에 대해 고찰해 보고자 한다.

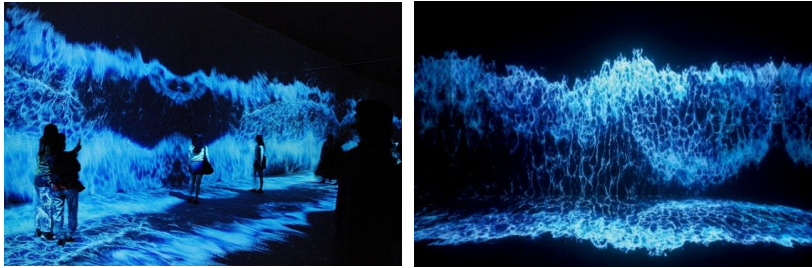
1. <Wave>, <Beach>와 <수도(水圖)>: 물[水]의 본성을 파악하는 방식

디스트릭트의 <Wave>와 <Beach>는 물이라는 자연물을 가상으로 ‘만들어’ 프로젝션, LED 스크린 등을 통해 다양한 방식으로 디스플레이한다.(정형모, 2020. 8. 30) 물의 움직임과 물성을 확대된 가상 이미지로 느리거나 빠르게 펼쳐 보여주는 이들의 이미지를 자연환경과 동떨어진 공간에서 만나게 되는 우리는 그 정교한 사실성에 감탄하게 된다.

그들이 ‘파도라는 물성을 전달하는’ 방식은 파도라는 자연 현상을 수적으로 계산하고 분석해 패턴화하여 가상공간에서 시뮬레이션으로 재구성하는 것이다.

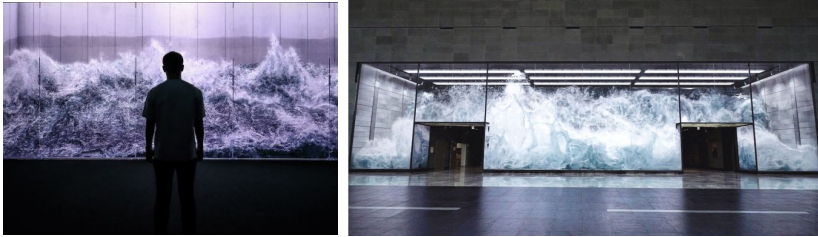
이들의 미디어 테크놀로지는 파도 움직임의 속성을 패턴으로 공식화하여 소프트웨어를 통해 다양한 방식으로 구사한다. 즉 실제보다 빠르거나 느리게, 거품을 더 많거나 적게 조절하고, 그에 적절한 인공의 사운드를 더하는 것이다.

이러한 실감 콘텐츠 기술을 통해 오늘날의 변화와 트렌드에 부합하는 시각 이미지를 만들어 내고자 하는 이들은 새롭게 개발된 모든 영상기법을 동원해 가상의 자연물 이미지를 창조한다. 그리고 이렇게 탄생한 결과물은 리얼한 시청각 경험을 선사하며 감동과 울림을 주는 현대미술이라고 말한다.(김형순, 2020. 8. 26)



<그림 1> Starry Beach, 국제갤러리 설치

하지만 여기에서 말하는 ‘리얼함’은 무엇인가? 감각 자극의 강도와 양에 비례하는 리얼함을 말할 것이다. 이들이 말하는 ‘감동과 울림’은 주로 스펙터클, 즉 규모에서 오는 감각적 압도감을 말하는 듯하다. 소위 ‘실감’ 콘텐츠는 실제보다 더 생생하고, 더 선명함을 내세운다. 하지만 극대화된 감각 자극을 통해 경험하는 표면적 생생함은 사실 세계 속에서 우리가 만나는 물의 실제 경험과는 거리가 있는 것이다. 실제 자연물의 예측할 수 없는 움직임을 기술을 통해 재현하기 위해서는 공식화와 단순화의 과정이 개입될 수밖에 없다. 자연 속에서 물이 체험되는 다양한 맥락은 제거된 채 물 자체의 움직임, 물성 등에서 뽑아낸 규칙성을 기술적으로 분석하고 패턴화하여 가상의 이미지로 재구성한다.



<그림 2> Wave, Nexen UniverCity의 Infinity Wall

파도에 줌 인(zoom in)하여 보여주는 과장된 생생함은 순간적으로 감각을 압도하지만 그 체험이 지나간 후 결국 우리에게 남는 것은 시원함, 통쾌함, 출렁임 등이라는 일반화된 물의 속성들의 추상적 진상이다. 확대된 파도에서 시선을 거두고 줌 아웃(zoom out)했을 때 비로소 느껴질 파도 위의 바람, 바위와 물의 만남, 끝없는 하늘로 증발하는 포말 등이 주는 또 다른 정서적, 심미적 체험들은 확대된 스펙터클의 화면에서 자리를 찾을 수 없다.

예를 들어, <Wave>에서는 시각적 환영이 만들어내는 가상의 갇힌 공간이 설정된다. LED 스크린 또는 프로젝션 벽면이 보여주는 배경은 사방이 막힌 시멘트 방이고, 그 방의 공간과 관객 사이를 가로막고 있는 유리벽 또한 가상의 이미지이다. 그 가상의 프레임 속에서 거대한 파도는 일어나고 부딪히고 부서짐을 반복한다. 파도를 움직이게 하는 자연 환경의 맥락은 제거된 채, 가상 이미지 속에 갇힌 물의 움직임과 소리만이 극대화되어 우리에게 제시된다.

<Wave>, <Beach> 등이 보여주는 물의 이미지와 그것이 우리에게 제시되는 형식은 우리가 이미 알고 있는, 따라서 이미 기대하고 있는 물의 한 측면을 소비하게 해 주는 것에 초점을 맞춘다. 일렁임, 낙하, 부서짐 등 물의 속성들은 수직으로 분석되어 패턴화 되고, 가장 스펙터클한 이미지로 재포장 된다. 여기에서 말하는 스펙터클함은 감각 경험의 최대치를 지향하는 이미지 표상 방식이다. 대상을 관찰하는 상태라기보다는, 감각 자극에 휩싸여 압도되는 상태에 가까울 것이다. 이러한 체험의 중심에 있는 것은 주어진 감각자극의 즉각적인 소비이다.

한편 수묵산수화에서 물의 표상 방식은 어떻게 방향을 달리하는지 살펴보자. 전통 산수화에서 물은 전체 풍경의 깊이감과 공간감을 자아내는 중요한 요소였다. 한편 물 자체를 주인공으로 삼는 그림 또한 그려져 왔는데, 이 경우 물의 존재는 대부분 주변과 상호작용하는 모습 속에서 묘사된다. 전통 수묵산수화에서 물의 본성을 포착하는 방식은 다른 대상들과의 유기적 상호작용에 주목하는 것이다.

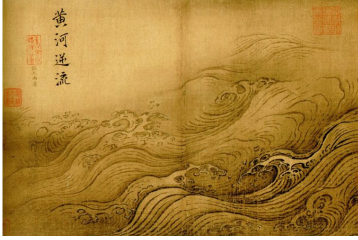
세계에서 우리가 경험하는 물은 끊임없이 변화한다. 그리고 그 변화의 양상은 항상 무언가의 관계맺음을 통해서 포착된다. 물과 바람, 물과 바위, 물과 햇빛, 물과 새, 물과 안개, 그리고 물과 나의 만남 사이에서 물은 움직인다. 이러한 변화 속에서 물의 본성은 고정된 실체로 주어지는 것이 아니라 보는 이가 스스로 발견하는 것이다. 동양회화가 담아내고자 하는 대상의 본성은 끊임없이 변화하는 자연물 사이의 관계성에서 포착된다.

예컨대 마원(馬遠, 1140-1225)의 <수도(水圖)> 연작이 보여주는 물의 본성(性)은 다양한 대상들 간의 상호작용 속에서 순간순간 드러난다. <수도>는 동아시아 회화사에서 물을 주제로 한 대표적인 작품이다. 열 두 개의 장면은 역류하는 황하나 양자강의 물, 동정호의 잔잔한 물결 등 각기 다른 장소와 시간에 화가가 체험한 물의 다양한 모습을 보여준다.³⁾

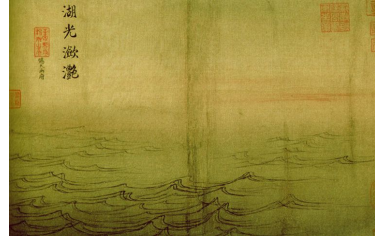
마원의 <수도>에 붙여진 후대 문인들의 제발(題跋)을 살펴보면 단순히 그림의 묘사력과 아름다움을 찬탄하는 것에 그치지 않고, 화가가 보이는 형상 이면에서 작용하는 힘을 꿰뚫어 표현하였음을 높이 평가한다. 이일화(李日華, 1565-1635)는 마원의 그림이 물의 형태(形)를 묘사하는 것이 그치지 않고 그 역동성(勢)과 정취(韻)를 담아내었으며, 이를 통해 비로소 본성(性)을 포착하였다고 찬탄한다.⁴⁾

3) 파축금풍(波聲金風), 동정풍세(洞庭風細), 층파첩랑(層波疊浪), 한당청천(寒塘靑淺), 장강만경(長江萬頃), 황하역류(黃河逆流), 추수회파(秋水迴波), 운상장해(雲生蒼海), 호광염염(湖光瀲灩), 운서낭권(雲谿浪卷), 효일홍산(曉日烘山), 세량표표(細浪飄飄)

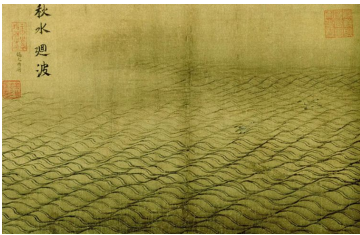
4) 李日華, 『六研齋筆記』 「三筆卷二」, “凡狀物者, 得其形不若得其勢, 得其勢不若得其韻, 得其韻不若得其性, 性者物自然之天, 技藝之熟, 熟極而自呈, 不容措意者也”



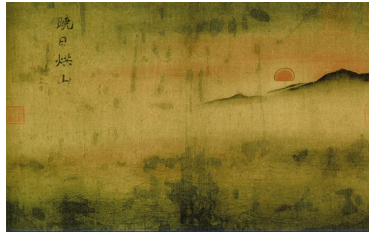
3-1



3-2



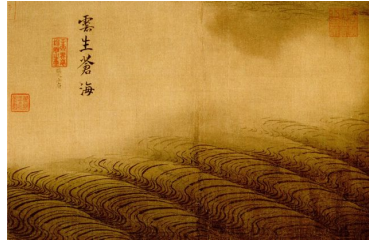
3-3



3-4



3-5



3-6

<그림 3> 水圖, 각 26.8×41.6 cm

- 3-1 황하역류(黄河逆流): 황하의 역류하는 물
- 3-2 호광염염(湖光潋滟): 빛이 비추는 호수의 물결
- 3-3 추수회파(秋水迢迢): 가을 물결의 일렁임
- 3-4 효일홍산(晓日烘山): 산을 물들이는 아침해와 함께하는 물]
- 3-5 찬당청천(寒塘清淺): 찬 호수의 맑고 얇은 물
- 3-6 운생창해(雲生蒼海): 구름이 이는 한없는 바다

마원의 <수도>가 보여주는 물의 본성, 생생함과 생동감은 ‘활수(活水)’라는 표현으로 집약될 수 있다. 이동양(李東陽, 1447-1516)은 마원의 <수도>야말로 ‘활수’를 실현한 것이라고 평가하였다.⁵⁾ 그림을 통해 실제 대상에서 느

길 수 있는 기운, 활기, 생동감, 생생함 등을 체험할 수 있는 그림이 ‘활수’로 불릴 만한 것인데, 활수의 회화적 실현에서 핵심적인 것은 ‘변화(變)’이다.⁶⁾ 변화는 물[水] 만으로 불가능하다. 물이 어떠한 다른 대상을 만나 상호작용하는 과정에서 변화와 움직임이 발생한다. <수도>는 물이 다른 대상들을 만나 변주되는 다채로운 모습들 펼쳐놓는다. 하늘, 구름, 안개, 바위, 산, 해 등은 단순한 배경이 아니라 물의 본성을 드러내주는 요소들이다.

소식(蘇軾, 1036-1101)은 자연만물을 표현하는 예술은 자연의 무궁한 변화를 반영할 수 있어야 함을 말했다. 변화하는 자연물에 따라 예술의 형상을 부여한다[隨物賦形]는 말은,⁷⁾ 예술적 재현을 보편적 형상을 그려내는 것으로 보지 않음을 뜻한다. ‘물(物)’에서 ‘형(形)’⁸⁾으로 구상화되는 과정에서 중요한 역할을 하는 것은 주체의 ‘의(意)’이다. 의는 창작자의 일차적인 세계 체험을 회화를 매개로 감상자에게 전달하는 창조적인 사유이다. 세계에서 경험되는 물(物)들의 역동성은 화가의 창조적 구상과 필법의 표현력을 통해 다양한 이차적 형(形)으로 재탄생하는 것이다. 이처럼 일어났다가 스러지고, 드러났다 사라지는 자연물의 속성을 터득하고 화폭에 담아내는 것, 즉 형태(形)를 통해 이치(理)를 담아내는 것은 문인화가들이 추구한 이상이였다.(정혜린, 2018, 253-255)

옛 산수화론에서는 관계성 속에서 물의 본성을 파악하는 방법에 대해 말

5) 동양회화에서 물이 독립된 주제로 그려지기 시작한 것은 당대에 이르러서이다.(Maeda, 1971, 247). 물결 그림을 주제로 한 시문들 중 소식의 글은 널리 알려져 있는데, 포영승의 파도 그림을 찬탄하는 그의 글에서 ‘활수’라는 표현이 등장한다. 이동양은 소식의 표현을 빌어 <수도>를 평가하는데 ‘활수’라는 표현을 차용한 것이다.(고연희, 2019, 199-204)

6) 蘇軾, 『東坡全集』 卷93, 「書蒲永昇畫後」. “古今畫水, 多作平遠細皴, 其善者不過能為波瀾起伏, 使人至以手捫之, 謂有窟窿, 以為至妙矣. 然其品格, 特與印板水紙爭工拙於毫厘間耳. 唐廣明中, 處逸士孫位始出新意, 畫奔湍巨浪, 與山石曲折, 隨物賦形, 盡水之變, 號稱神逸.” 소식은 손위의 그림이 이전의 물 그림들에 비해 뛰어난 이유로 산이나 바위의 형세에 따라 역동적으로 움직이는 변화를 탁월하게 포착해 내기 때문이라고 설명한다.

7) 소식의 문예창작론과 서화창작론에 공통적으로 적용되는 ‘수물부형’은 그의 「자평문(自評文)」, 「화수기(畫水記)」, 「서포영승화후(書蒲永昇畫後)」에서 찾아볼 수 있다.(김연주, 2016, 255-256)

8) 여기에서의 ‘형(形)’은 개별 사물의 시각적 형태가 아니라, 창작자의 구상을 거쳐 탄생한 예술 형상인 이차적 ‘형’을 말한다.

한다. 예를 들어 곽희(郭熙, 약 1020-1090)는 『임천고치(林泉高致)』에서 물은 “살아있는 사물[活物]”이라 말한다. 그리고 고요함과 부드러움, 광활한 모습이 나 돌아 흐르는 모습, 풍성한 모습이나 용솨음치는 모습, 아래로 내리쬐히는 모습 등 물의 다양한 모습이 풀과 나무, 안개와 햇빛 등 주변 사물과 표현되었을 때, 물의 살아있는 실체(水之活體)를 그려낼 수 있다고 설명한다.⁹⁾ 또한 산과 물은 서로를 의지하여 생명력을 얻고 산과 물의 살아있는 본성은 그것과 상호작용하는 다양한 사물들을 통해 포착되는 것이라 말한다.¹⁰⁾ 다양한 시공간의 조건 속에서 주변 대상과 조화를 이루는 물의 모습을 담아내는 것이 물 그림에서 느껴지는 생동감의 원천이라는 것이다.

『개지원화전(芥子園畫傳)』의 ‘수운법(水雲法)’에서는 물을 표현하는 다양한 방법을 살펴볼 수 있다. 예를 들어 거센 바람과 함께히는 물기둥과 달이 뜨면 백미와 같이 일어나 달리는 밀물의 모습을 묘사하며, 높이 솟은 물봉우리는 바람과 함께 그려져야 한다고 말한다.¹¹⁾ 또한 평원과 같이 잔잔한 물은 구름이 흐르고 달이 뜬 하늘 아래에서 아득한 안개와 함께 끝없이 펼쳐진다.¹²⁾ 산, 바위, 바람, 달 등과 상호작용하고 있는 물. 그 물의 모습은 거칠거나 부드럽고 잔잔하기도 하고 몰아치기도 한다. 상황과 조건에 따라 변화하거나 주변의 사물들과 조화를 이루고 있는 물의 모습에서 그 본성을 보는 것이다.

이처럼 산수화가 주변 사물들과의 관계성 속에서 물의 속성을 포착하는 방식은 물의 움직임 전후의 맥락은 제거된 채, 물의 확대된 모습에 초점을 맞

9) 郭熙, 「林泉高致」, “活物也。其开谷深静, 欲柔滑, 欲玉羊, 欲回环, 欲肥膩, 欲噴薄, 欲澌射, 欲多泉, 欲遠流, 欲瀑布插天, 欲濺撲入地, 欲漁釣台, 欲草木欣欣, 欲炊煙雲而秀媚, 欲巖溪谷而光輝, 此水之活體也。” 『임천고치』의 번역은 다음을 참고. 김기주(2002, 126-179)

10) 郭熙, 「林泉高致」, “山以水爲血脈, 以草木爲毛髮, 以煙雲爲神彩, 故山得水而活, 得草木而華, 得煙雲而秀媚, 水以山爲面, 以亭樹爲眉目, 以漁釣爲精神, 故水得山而媚, 得亭樹而明快, 得漁釣而曠落, 此山水之布置也。”

11) 『芥子園畫傳』卷3. “石尤怒卷, 巨浪排山, 海月初浴, 潮如白馬是時, 滿目皆多崇岡峻嶂, 吳道玄畫水, 終夜有聲, 不惟畫水, 且善畫風。” 『개지원화전』의 번역은 다음을 참고. 이원섭, 홍석창 옮김(2020, 259-260)

12) 『芥子園畫傳』卷3. “風恬浪靜, 雲去月來, 烟光淼渺, 目不可極, 大而江海, 小而溪澗, 一時寒肅無聲, 水之本體見矣.”

춘 <Wave>나 <Beach>의 표상 방식과는 근본적으로 방향을 달리한다. 마원의 <수도>를 감상하는 우리의 심상에서 각 장면의 물의 움직임은 화면 밖으로 끊임없이 펼쳐진다. 한편 거대한 시각적 환영에 간혀 반복되는 <Wave>나 <Beach>의 물의 체험은 스펙터클한 감각 경험으로 절정을 맞지만, 예상치 못한 물의 새로운 얼굴을 발견하는 즐거움이나 감상 후 새롭게 이어지는 심상의 여운을 느끼기에는 한계가 있어 보인다.

2. <Waterfall>과 <관폭도(觀瀑圖)>: 예술작품과 감상자의 관계성

<Wave>, <Beach>와 더불어 디스트릭트의 <Waterfall> 또한 물의 움직임과 물성을 소재로 삼는 미디어아트이다. <Wave>, <Beach>가 수평으로 움직이는 물, 파도의 일렁임을 주제로 한 반면 <Waterfall>은 수직으로 낙하하는 물의 속성을 몇 가지 방식으로 디지털화하여 보여준다. 뉴욕 타임스스퀘어 건물 물의 외벽에 100m가 넘는 높이로 설치된 4개의 대형 LED 스크린에서 보여준 <Waterfall-NYC>는 복잡한 도심에서 밤낮으로 시원하게 쏟아지는 거대한 폭포의 장관을 연출하였다. 이 작품이 현실 공간의 뉴미디어 퍼블릭아트라면 아르떼뮤지엄의 <Waterfall> 시리즈는 가상 공간의 몰입형 미디어아트로 보다 추상화된 폭포 이미지를 보여준다.



<그림 4> Waterfall-NYC



<그림 5> Waterfall-Sand, Metal, bit

“무한히 확장되는 장엄한 미디어 폭포”¹³⁾로 묘사되는 <Waterfall> 시리즈는 8m 높이 스크린에서 쏟아져 내리는 폭포 영상을 14개의 거울 면으로 이루어진 방 안에서 보여준다. 폭포 이미지는 거울을 통해 무한히 반복되며 확장되는 시각 효과를 만들어 낸다. 이러한 “초현실적 환경”은 폭포 영상을 구현하는 ‘metal’, ‘sand’, ‘bit’ 등 가상의 물성으로 더욱 극대화된다. <Waterfall>이 제시하는 심미체험의 핵심은 스펙터클과 무한확장이다. 그리고 쏟아지는 폭포수의 물리적 속성은 추상화되고 패턴화되어 또 다른 물성의 옷을 입는다. 금속, 모래 등 물질성뿐만 아니라 비트(bit)라는 가상의 단위를 폭포의 시각 공식에 대입하여 보여주기도 한다. 이렇게 ‘재해석’된 폭포의 표상은 거울 이미지를 통해 양적으로 극대화되며 관객의 감각을 압도한다.

하지만 우리는 거울 이미지 속에서 펼쳐지는 환영의 공간을 ‘무한한 확장’이라 말할 수 있을까? 끝없이 반복되는 거울 이미지에 둘러싸인 우리는 착시에 의한 공간감을 느끼게 된다. 한편 거울 속에서 반복되는 것은 폭포뿐 아니라 그 앞에선 나의 모습이기도 하다. 그 실상을 다시 보게 되는 순간 거울로 둘러싸인 방은 시뮬라크르가 무한 복제되는 분열적인 공간임을 깨닫게 되기도 한다. 이처럼 기술로 구현된 의도적 착시에 의한 공감감은 우리에게 이중적으로 작용할 수 있는 것이다.

한편 환영과 착시를 사용하여 시각적 확장을 시도하는 <Wave>의 전략과 상반되는 방향성을 보여주는 전통회화의 표상 방식을 살펴보자. 산수화의 주

13) 디스트릭트 웹사이트의 소개: <https://kr.district.com/ART/>

제 중 하나인 ‘관폭도(觀瀑圖)’에서 폭포가 표현되는 방식을 비교해 볼 것이다. 폭포를 바라보는 인물을 한 화면에 담기도 하는 관폭도에서 화면의 중심이 되는 폭포는 종종 단순화되고, 더 나아가 여백으로 대체되기도 한다. 화가가 마주했던 물의 심미체험은 시각적 묘사만으로는 모두 전달될 수 없기 때문이다.¹⁴⁾

관폭도에서 여백의 역할은 한 가지로 규정되지 않는다. 화가가 실제 폭포 앞에서 느꼈을 심미체험을 보는 이에게 발현시키기 위한 공간적·시간적 여백일 뿐만 아니라, 감상자의 정서적 반응, 사유의 전개가 일어날 수 있는 심리적 여백이기도 하다. 일면 결핍으로 보일 수 있는 여백은 사실 보는 이에게 보다 풍부한 심미체험을 가능케 할 수 있다. 현대 수묵화가들이 여백을 통한 물의 표현 방식을 이어가는 이유일 것이다.



<그림 6> 이경윤(李慶胤: 1545-1611), 관폭도, 19.1 x 27.8cm

<그림 7> 김홍도(金弘道: 1745-?), 관폭도, 42 x 29cm

<그림 8> 정선(鄭敼: 1676-1759), 박연폭포, 119 x 52cm

14) 관폭도와 관수도의 전모를 이해하기 위해서는 보다 다양한 사상적, 사회문화적 맥락을 고려해야 한다. 동아시아 문화권에서 물이 갖는 상징성은 도가적 관점과 유가적 관점을 모두 아우른다.(Allan, 1997) 특히 관수도, 관폭도의 선비의 모습, 곧은 폭포와 소나무 등은 은일과 탈속의 이상에 대한 상징적 이미지이기도 하다.(이원호 외, 2015, 67) 한편 그 중심에는 항상 자연과 교감하고 감응하는 주체의 심미체험이 자리한다. 그림이 전달하고자 하는 것은 폭포나 물의 모습이라기보다는 그것을 실제로 대했던 주체의 정서적, 정신적 상태이다.



<그림 9> 육일비(陸一飛; 1931-2005, 중국), 비류직하삼천척(飛流直下三千尺), 1984
<그림 10> 박대성(朴大成; 1945-, 한국), 구룡폭포, 2021, 140 x 60cm

마원의 <수도>가 보여주듯이, 물의 속성은 한 사람 한 사람에게 무한한 방식으로 경험될 수 있다. 한 개인이 마주하는 물은 다양한 조건들에 의해 수만 가지 모습으로 다가온다. 시간과 공간의 조건과 환경뿐 아니라, 개인의 심리적, 정서적 상태 또한 심미체험의 내용을 좌우하는 중요한 요소이다. 관폭도나 관수도에서 물은 ‘감상’의 대상이 아니라 ‘관조(觀照)¹⁵⁾’의 대상이 된다.(이원호 외, 2015, 69)

감상이 주로 대상의 외형적 속성에 주목해 그 미적 요소들을 즐기는 것이라면, 관조에서는 대상과 만남을 통해 변화되는 주체의 정신 상태가 중요하다. 대상을 관조하는 이는 형상을 통해서 형상 이면으로 나아갈 수도 있다. 폭포의 장엄한 모습에 감탄하는 것에 그치는 것이 아니라 그것을 매개로 사유와 상상, 정신적 성찰 등으로 나아가는 것이다. 감각적 체험을 통찰로 전환시킬 수 있는 것이 관조의 힘이다.

이러한 관조의 심미체험은 대상과 나 사이의 관계맺음이 형성되어야 가능

15) 축자적으로 ‘밝게 비추어 본다’로 옮길 수 있는 ‘관조(觀照)’는 “고요한 마음으로 사물이나 현상을 관찰하거나 비추어 보다”라는 의미를 갖는다.(국립국어원, 표준국어대사전) 불교적 용어로는 어떤 견해나 선입관을 떠나 “지혜로써 대상을 있는 그대로 응시”하여 그 본성과 본질을 파악한다는 뜻이다.(사공불교사전)

해진다. 그리고 이 관계맺음은 시간과 거리라는 여백을 통해 형성된다. 다가가기 위해서는 거리가 필요하다. 산수화 감상법에 대한 표현 중 ‘일보일경(一步一景)’이라는 말이 있다. 한 걸음 걸을 때마다 또 다른 풍경이 펼쳐진다는 것이다. 한 걸음 한 걸음 대상에 다가갈수록 새로운 측면들을 발견하게 된다. 나의 ‘일보’가 어떠한가에 따라 ‘일경’은 무한으로 펼쳐질 수 있다. 이러한 심미체험에서 발생하는 감각체험, 정서, 사유 등을 그림을 매개로 전달하는 방식은 산수화에서 오히려 채움이 아님 비움이었던 것이다.

산수화나 관폭도에서는 시각적으로 떨어진 자리를 시(詩)적 언어가 대신 하기도 한다.¹⁶⁾ 단순히 폭포의 모습을 묘사하는 것이 아니라, 그 앞에서 화가/시인이 느꼈을 감흥을 다시금 불러일으키고자 하는 시의도(詩意圖)가 된다. 형상의 부재는 시(詩)의 의상(意象)과 결합하여 더욱 풍부한 심미체험을 가능하게 한다. 여백은 화가/시인과 대상 사이에서, 그림과 감상자 사이에서 오히려 풍부한 공감각적 심상이 발현되고 정신세계가 투영되는 창조적 공간이 된다. 관폭도를 바라보는 감상자는 그 안으로 걸음을 내딛는다. 대상과 주체의 거리는 주체의 적극적인 관심과 관찰에 의해 좁혀지며, 그 과정에서 많은 것들이 새롭게 생성된다.

한편, <Waterfall>과 같은 작품이 결핍하기 쉬운 것은 관계성과 공간성을 발생시키는 여백이다. <Waterfall>의 폭포를 마주한 감상자에게 좁혀질 거리 자체가 주어지지 않는다. 감각정보와 자극은 즉각적으로 모든 이에게 동일하게 제시된다. 극대화된 감각자극을 제시하지만 공간적, 시간적, 정서적 여백이 존재하기 어려운 심미체험은 오히려 제한적인 것일 수 있다.

옛 그림들의 심미체험에서 여백은 한 개인이 스스로의 방식으로 오감과

16) 관폭도와 짝을 이루는 가장 대표적인 시의 하나로 이백의 <망여산폭포(望廬山瀑布)>를 꼽을 수 있다. 제 2수의 구절이 시의도(詩意圖)의 구절로 많이 사용된다.

日照香爐生紫煙	향로봉에 햇빛 비쳐 자색 안개 피어나고,
遙看瀑布掛前川	멀리 보니 폭포는 긴 강줄기를 매달았네.
飛流直下三千尺	물줄기 날아 내려 길이 삼천 자이니,
疑是銀河落九天	하늘에서 은하수 쏟아지는 것 같네.

사유를 확장할 수 있게 해 준다. 신수화의 여백이 그림 속 사물들 사이와 감상자와 회화 이미지 사이의 관계맺음을 통해 주관적 시공간을 확장시키는 매개라면, <Waterfall>과 같은 몰입형 미디어아트가 제시하는 시각적 무한확장은 디지털 이미지의 무한복제와 반복에 근거하는 것으로 오감을 양적으로, 그리고 하나의 방향으로 채우는 데 그치기 쉽다. 표면적 감각의 충족에서 느껴지는 생생함의 한계일 수 있을 것이다.

IV. 몰입형 미디어아트 심미체험의 빛과 그림자

앞서 다루었던 물을 주제로 한 디스트릭스의 작품과 수목산수화 비교를 바탕으로 심미체험에서 거리의 역할 및 물리적 몰입과 심리적 몰입이라는 두 가지 양상에 주목해 보고자 한다. 또한 몰입형 미디어아트에서 볼 수 있는 상호작용의 양면성을 함께 살펴볼 것이다.

예술 체험에서 몰입(immersion)은 일반적으로 작품과 분리되어 그 바깥에서 있는 것이 아니라 그 안의 일부로 위치하는 듯한 느낌을 뜻한다. 전통적인 파노라마 회화뿐만 아니라, 몰입형 뉴미디어도 이러한 형식의 몰입감을 기본으로 추구한다.(Grau, 2003, 244) 또한 몰입감은 보이는 이미지가 마치 만져질 것처럼 생생하게 느껴지는 상태를 말하기도 한다.(Grau, 2003, 126) 서양회화 전통에서는 이미지가 재현된 가상임을 잊게 할 정도로 실재를 방불케 하는 핏진함이 몰입의 기본 조건이 된다고 보았다. 미메시스 전통에 근거한 몰입감 형성의 기제이다. 서양미술의 전개에서 원근법, 광학, 색채이론, 명암법 등 분석적이고 과학적인 방법이 적극 동원되었던 이유이기도 하다.

디스트릭스를 비롯해 최근의 대중적 몰입형 미디어아트 전시들은 이러한 몰입의 효과를 대형 스크린, 공간을 가득 채우는 프로젝션, 극사실적 가상 이미지, 움직임과 청각적 요소의 결합 등 이전에 볼 수 없었던 새로운 기술력으로 실현하고 있다. 오늘날 미디어 기술력과 장비의 발달은 보는 이가 표상된

이미지 속으로 들어가게 하거나, 표상된 이미지가 감상자에게 다가오는 방법을 동시에 가능케 했고(Bolter & Grusin, 2000, 234-236) 더 나아가 표상된 이미지와 감상자가 상호작용할 수 있는 환경을 제공하기도 한다. 즉 매체의 매개성을 비가시화하는 투명한 비매개(transparent immediacy)의 전략을 강화해 왔다.¹⁷⁾

뉴미디어아트와 몰입감 형성에 기술력이 더욱 큰 비중을 차지하게 되면서 디스트릭스의 경우처럼 이미지 표상 방식에 맞춰 설계된 공간을 필요로 하는 경우가 늘었다. 관객들은 외부 환경으로부터 분리되어 제한된 공간에 펼쳐지는 가상의 환영으로 둘러싸인다. 조명과 이미지, 사운드 등은 모두 인공의 것으로 대체된다. 더 나아가 이러한 몰입형 미디어아트는 실제 세계와 분리된 감상자에게 보다 생생한 체험을 유도하기 위해 종종 과장된 이미지를 구현하는데, 일반적으로 더 많은 감각정보가 주어질수록 사용자의 몰입 정도는 증가한다고 본다.(오준호, 2014, 8)

한편 몰입형 미디어아트 심미체험의 양면성을 인식하는 것은 이를 통해 우리가 얻을 수 있는 것과 그 이면의 놓치기 쉬운 것을 함께 이해하는 데 중요하다. 물리적으로 작품 이미지 속으로 걸어 들어갈 수 있고, 관객에게 보다 많은 감각 자극들을 제공하는 몰입형 미디어아트는 기존 예술에서는 볼 수 없었던 보다 역동적이고 직접적인 상호작용을 발생시킨다고 보기도 한다.

하지만 앞서 물을 소재로 한 디스트릭스의 몰입형 미디어아트와 수묵산수화의 비교를 통해 살펴본 것처럼, 물리적 몰입도의 증가가 항상 더 깊이 있는 심미체험으로 이어지는 것은 아니다. 기술력으로 시각정보의 양과 강도를 극대화하는데 치중하는 거리 없애기 전략은 오히려 작품 이미지와 관객 사이에 심리적 상호작용이 발생할 수 있는 여유를 축소시킬 수도 있기 때문이다.

최근 유행하는 영화 이미지들을 활용한 몰입형 미디어아트의 경우도 마찬

17) ‘비매개(immediacy)’는 감상자가 매개하는 미디어(화면, 스크린 등)의 존재를 잊고 표상된 이미지 안에 있다고 느끼게 하는 재매개의 전략이다. 보다 자세한 내용은 다음 참조 Bolter & Grusin(2000, 20-50)

가지이다.¹⁸⁾ 디스트릭트의 아르떼뮤지엄에서도 서양미술사 속의 대표적 명화들에 움직임과 음악을 더해 거대한 방을 가득 메우는 작품(<Garden-Light of Masterpieces>)을 전시한다. 우리에게 익숙한 고전 명화들을 재구성해 초대형 화면으로 보여주는 전시들은 보다 풍부하고 다채로운 예술작품의 경험을 제공한다¹⁹⁾고 말한다. 이 전시들이 명작을 재구성하여 “작품에 몰입하는 경험”을 제시하는 방식을 살펴보자. 물리적으로는 관람객들을 “수십 대의 빔프로젝터와 스피커로 둘러싸는” 환경을 제공하며, 작품을 ‘재해석’하는 방식은 주로 그림 속의 이미지를 모션 그래픽 기술로 움직이게 하는 것이다.¹⁹⁾

우리에게 익숙한 그림들이 살아 움직이는 시각적 효과는 신기하고 재미있는 경험으로 여겨질 수 있다.²⁰⁾ 하지만 이미지와 거리가 좁혀지고 감각을 자극하는 시각정보들이 늘어난 만큼 마음속 상상력이 움직일 수 있는 자리는 줄어든다. 사방을 둘러싸며 순식간에 눈앞으로 다가오는 이미지 속에서 주체는 주관적인 관점이나 대상과의 특수한 관계를 형성하기 힘들다. 내가 스스로 발을 내디뎠다 다가가며, 때론 방향을 틀어 관점을 바꿀 수도 있는 거리가 부재하기 때문이다. 실제 그림 앞에서 자신만의 호흡으로 새롭게 발견할 수도 있는 수많은 심상의 가능성들은 영상이 제시하는 하나의 움직임으로 대체된다.

대상과 한 공간에 있는 것 같은 몰입감과 즉각적으로 주어지는 고해상의 이미지와 사운드는 표면적인 생생함으로 느껴질 수 있다. 하지만 이렇게 압도하며 다가오는 이미지는 우리가 관조할 수 있는 대상이 되기 힘들다. 기술력을 통한 물리적 ‘거리 없애기’는 예술 체험에 기술이 가져온 현상을 비판하는

18) 이러한 전시들은 이제 일종의 문화상품이 되었다. 세계 곳곳에서 전시하고 있는 <반 고흐 얼라이브(Van Gogh Alive)>, 우리나라에서 볼 수 있는 <모네, 빛을 그리다>(본다번지뮤지엄), <반 고흐 인사이드 더 씨어터>(그라운드스시소)등, ‘프랑스 몰입형 미디어아트’를 보여주는 제 주도의 <빛의 벵카> 미술관에서도 서양 명화들을 움직이는 이미지와 사운드로 재구성한 작품들을 전시한다.

19) <빛의 벵카> 미술관의 소개 내용 중: <https://www.bunkerdelumieres.com/Intro>

20) 예를 들어 모네 그림에 등장하는 인물들이 움직이고 나무들이 흔들린다. 원래 그림 외에 또 다른 시각 요소들이 추가되기도 한다. <수란>의 풍경에서는 나비가 날아다니고 <해돋이>의 굴뚝에서는 연기가 피어오르는 움직임이 추가된다.

벤야민의 목소리에서도 중요한 부분임을 상기해 보자. 벤야민은 대상을 더 가까이 가져오려는 주체의 욕망이 반영된 기술력은 결국 거리감과 공간을 없애 예술의 고유한 힘을 감소시키는 결과를 낳는다고 보았다.(Manovich, 2001, 161)²¹⁾

앞서 제시한 ‘여백’의 다층적 함의를 상기해 보자. 이 글에서 말하는 여백은 단순히 화면에서 그려지지 않은 빈 부분만을 의미하지 않는다. 화면의 여백에 의해 발생하는 다른 층위의 여백을 포함하는 확장된 의미의 여백이다. 물리적인 거리, 시간적 여유뿐만 아니라 정서적, 감정적 반응이 발생하는 심리적 공간 등이 얽혀 작용하는 여백이다. 작품 속의 남겨진 공간, 즉 일차적인 이미지의 여백은 감상자로 하여금 작품 속의 세계와 시간적, 공간적 거리를 형성할 수 있게 해 준다. 그리고 이러한 거리를 통해 감상자는 심리적인 여백의 자리를 마련할 수 있다.

아르떼뮤지엄의 사방을 가득 메우는 디지털 이미지들이 10에서 100으로, 100에서 1,000으로 나아가는 콘텐츠로 거리를 좁혀가는 방향성을 취한다면,²²⁾ 수묵산수화의 여백은 무한과 맞닿아 있는 0을 이야기한다. 스스로 대상에 다가가 미지의 표정들을 발견할 수 있는 시간과 공간의 문을 열어주기 때문이다. 마음속 여백은 심리적 몰입을 통해 비로소 새롭게 채워진다. 수묵산수화의 여백은 주체가 스스로를 투영하고, 그림과 관계 맺음하며, 작가와 소통하게 하는 매개이자 매체가 된다.

맥루언의 ‘미디어는 메시지이다’라는 말을 상기해 보자. 단순히 메시지를

21) 분산(Zerstreuung, distraction)된 정신상태로 예술작품의 이미지를 자신들 속으로 받아들이는 대중의 작품 수용방식과 그림 앞에서 관조하며 그 속으로 자신을 몰입(Sammlung, immersion)시키는 감상자의 대비는 이 글이 다루는 미디어아트와 수묵산수화의 ‘여백’의 대비와도 맥을 같이한다. 벤야민의 ‘Sammlung’은 ‘immersion’, ‘contemplation’ 등으로 번역된다. 이 글에서 말하는 ‘심리적 몰입’, ‘관조와 맞닿아 있는 의미이다.(Benjamin(1935), translated by Underwood(2008), 30)

22) 뉴미디어 기술의 특징 중 하나는 모든 정보를 수치화된 자료로 전환한다는 것이다. 다양한 패턴과 시각효과를 활용한 디지털 이미지들은 화려하고 풍성해 보일 수 있지만, 그 바탕은 수적 환원, 모듈화, 자동화 등 균등화와 단순화를 통한 수적 재현이다.(Manovich, 2001, 19-36)

실어 나르는 도구나 수단으로서의 미디어를 말하는 것이 아니라, 그 자체가 의미, 즉 메시지가 되는 미디어를 말한다. 매개하는 미디어의 속성에 따라 우리가 세계를 이해하고 세계와 관계 맺는 방식이 달라질 수 있다는 것이다.(McLuhan, 1964)

몰입형 미디어아트가 감각정보의 양과 물리적 규모를 극대화하는 것에 주로 치중하게 될 때, 이러한 거리 없애기의 비매개 방식은 매체 자체가 의미를 발생시킬 수 있는 충위를 지우게 될 수도 있다. 회화에서 사진으로, 영상에서 디지털 이미지로, 3D 이미지에서 가상현실 등으로 나아가며 정보량과 감각적 자극의 강도가 증가할수록 그만큼 주체가 지적으로, 정서적으로 개입할 수 있는 여지는 줄어들기 쉽다.

우리가 예술 체험에서 몰입을 논할 때 물리적 측면만큼, 또는 그보다 더 중요한 것은 심리적이고 정신적인 측면이다. 보여지는 대상과 심리적인 거리가 좁혀지고 따라서 정서적, 감정적 반응이 증가하게 되는 것이 심리적 몰입이다.(Grau, 2003, 13) 감상자가 작가와 작품, 그리고 작품 속의 세계와 교감하기 위해서는 심리적 몰입이 필요하다.

물론 물리적 몰입과 심리적 몰입이 양자택일의 문제는 아니며, 이 둘은 동시에 발생하기도 한다. 그러나 앞서 감각정보의 양적 측면에 치중하는 몰입형 미디어아트의 거리 없애기가 대상과 주체의 관계를 보다 밀접하고 개인적인 것으로 만들기보다는 일방향적이고 획일적인 것으로 만들 수도 있음을 보았듯이, 예술 체험에서 물리적 거리와 심리적 거리가 항상 비례하는 것은 아니다.

심리적 거리는 작품과의 상호작용을 통해 좁혀진다. 사실 상호작용성은 첨단 기술을 사용하는 미디어예술의 속성 중 하나로 강조되곤 한다. 작품의 공간 안으로 실제로 걸어 들어갈 수 있고, 관객의 움직임에 따라 또는 만지는 대로 반응하는 이미지들은 기존의 예술에서는 볼 수 없었던 보다 직접적인 상호작용을 발생시키며, 이것이 미디어예술의 새로운 심미적 가능성으로 여겨지기도 한다.

하지만 이러한 기술적 상호작용은 하나의 그림 앞에서 가까이 다가가기도 하고 물러서기도 하면서 대상을 서서히 알아가며 형성되는 주관적 관계맺음의 심미체험과는 결을 달리한다. 디스트릭트의 몰입형 미디어아트의 예를 통해 살펴보았듯이 물리적 상호작용은 대부분 양적인 측면에 치중하게 된다.(전혜연, 2013, 88-89) 그 결과 관객이 작품과 상호작용하는 방식을 스스로 만들어 갈 수 있는 심리적 몰입의 가능성이 축소되기도 한다.

디지털 시대의 새로운 매체들은 우리의 인식 능력을 확장시켜왔지만, 기술적인 성취의 과몰입은 인간의 시야와 관점을 제한하는 역기능을 가져왔음 또한 간과할 수 없다.(신승환, 171-177) 예술 창작에서 새로운 미디어의 양면성을 인지하는 것은 더욱 중요하다. 한계를 인식하고 있을 때 뉴미디어의 속성을 활용해 심미체험의 또 다른 확장을 도모할 수 있는 창의적 방법을 찾아 나갈 수 있기 때문이다.

V. 맺는 말

엔터테인먼트나 광고 등 상업 영역에서 활용되었던 뉴미디어가 예술로 확장되며 기술이 새롭게 제공하는 감각적 체험에 주로 관심이 집중되고 있다. 이 가운데 우리가 예술의 의미와 가치에 대해 간과하고 놓치는 것은 무엇인지 돌아볼 필요가 있다. 눈앞에서 확대되어 펼쳐지는 정교한 디지털 이미지는 분명 우리에게 놀라움과 감각적 즐거움을 느끼게 한다. 하지만 감각자극의 소비에 초점이 맞춰진 몰입형 미디어아트가 표면적 생생함과 극대화된 감각자극의 제공에만 주로 치중하게 될 때, 오히려 대상과 감상자 사이의 소통과 교감이 축소될 수도 있음을 간과해서는 안 될 것이다.

한편 기술력의 특성을 창의적으로 활용하여 세계에 대한 참신한 관점과 통찰을 제시하며 현대미술의 심미적 지평을 넓혀가는 작가들 또한 존재한다. 디스트릭트의 작품도 대중들에게 즐거움을 줄 수 있기에 호응을 얻는 것이다.

<Wave>나 <Beach>와 같은 작품들은 도심의 갤러리나 대형 스크린을 통해 전시되기도 한다. 이러한 기회들은 자연을 직접 접하기 점점 힘들어지는 현대인들에게 스트레스를 덜어주고 위로와 즐거움을 줄 수 있다고 여겨지기도 한다.(김형순, 2020. 8. 26)

하지만 이 글에서 몰입형 미디어아트와 전통회화의 대비를 통해 비판적인 논의를 이끌어 내고자 한 이유는 디지털 기술이 제시하는 새로운 예술체험은 깊은 성찰 없이 쉽게 과평가되는 반면, 오늘날 미디어 아트의 한계에 대한 대안 모색에 옛 예술에서 발견할 수 있는 가치들을 적용해 보려는 시도는 비교적 많지 않기 때문이다. 이러한 상황을 고려해 오늘날 예술에 대한 우리의 태도에 건강한 균형감을 찾아보고자 하는 바람이 반영된 연구이다.

재포장되고 과장된 자연 이미지의 스펙터클에 점차 익숙해지는 우리들은 이미 정해진 방식의 체험을 기대하며 가상의 콘텐츠를 우선적으로 찾게 될지도 모른다. 새로운 디지털 미디어는 즉각적인 욕망의 충족을 약속하지만, 그만큼 관조하고 사색할 수 있는 마음의 자리를 앗아갈 수도 있음을 놓쳐버리기 쉽다.

오늘날 새로운 미디어를 활용하는 예술 창작에 보다 창조적인 관점과 시도가 요구되는 이유이다. 옛 수묵산수화의 미학이 보여주는 세계를 바라보는 시선, 세계와 관계맺음 하는 방식, 그 이미지 표상 방식이 제시하는 시각적이고 심리적인 여백의 가치에 새롭게 주목해 보는 것도 의미 있는 과정이 될 것이다. 이를 통해 기술력에 의존한 감각체험을 추구하는 몰입형 미디어아트의 한계를 보완하는 데 도움이 될 유용한 통찰을 얻을 수도 있으리라 생각한다.

[주제어] 몰입형 미디어아트, 물, 수묵산수화, 몰입, 여백, 상호작용성

[참고문헌]

- 국립국어원. 표준국어대사전. 출처: <https://stdict.korean.go.kr/>
- 고연희 (2019). 波濤그림과活水이론이 엮은 회화사. 한국한문학회연구, 74, 189-228.
- 곽철환 (2003). 시공불교사전. 서울: 시공사.
- 김기주 (2002). 중국화론 선집: 주요화론 여섯 편의 번역과 주석. 서울: 미술문화.
- 김연주 (2016). ‘신사(神思)’를 통해 본 ‘수물부형(隨物賦形)’ 서화(書畫)창작론의 초월성 연구. 동양철학연구, 97, 247-276.
- 김우상, 나건 (2019). 실감미디어 유형의 개념적 프레임워크에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 25, 93-106.
- 김형순 (2020. 8. 26). 도심 미술관을 덮친 장쾌한 바다 해일, 이 기분 뭐지?. 오마이뉴스 출처: http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002669820
- 신승환 (2019). 디지털 시대의 인간이해와 인문학. 인문과학, 116, 167-196.
- 오준호 (2014). 몰입의 정의와 몰입형 미디어 계보학의 문제. Contents Plus, 12, 5-23.
- 王概 芥子園畫傳 이원섭, 홍석창 옮김(2020). 서울: 한국학자료원.
- 이원호, 안혜인, 김재용, 김동현 (2015). 『관폭도(觀瀑圖)』를 통해 본 경관인식에 관한 기초 연구. 한국전통조경학회지, 33, 66-76.
- 전혜연 (2013). 뉴 미디어 아트에서의 매개된 몰입에 관한 연구. 미학, 74, 85-112.
- 정형모 (2020. 8. 30). 정형모가 들려주는 예술가의 안목과 통찰(19) 미디어아트 유닛 ‘에이 스트리트’: 우리는 자연을 각색한다, CG로 Korea Forbes. 출처: <https://jmagazine.joins.com/forbes/view/331184>
- 정혜린 (2018). 북송대 문인화 사대부 문화의 시각화-소식(蘇式)의 논의를 중심으로-. 인문과학, 112, 231-263.
- Allan, S. (1997). The Way of Water and Sprouts of Virtue. Albany: State University of New York Press.
- Benjamin, W. (1964). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Translated by Underwood, J. A.(2008). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. Penguin Books.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). Remediation: Understanding New Media, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Grau, O. (2003). Virtual Art, from Illusion to Immersion. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Maeda, R. J. (1971). The ‘Water’ Theme in Chinese Painting, Artibus Asiae, 33(4).

247-290.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.

郭熙 林泉高致 俞劍華 編著(1998). 中國古代畫論類編 下. 北京: 人民美術出版社.

蘇軾 東坡全集(欽定四庫全書本). 中國哲學書電子化計劃. 출처: <https://ctext.org/wiki.pl?if=en&res=861929>

李日華 六研齋筆記(欽定四庫全書本). 中國哲學書電子化計劃. 출처: <https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&res=238579>

[국문초록]

다양한 기술력을 동원해 기존의 미디어에서 볼 수 없었던 감각적 스펙터클을 제공하는 몰입형 미디어아트는 최근 대중적인 관심과 호응을 얻고 있다. 이 연구는 ‘생생함’이나 ‘실재감’ 등 몰입형 미디어아트가 내세우는 체험의 특성을 살펴 보고, 그 심미체험의 가능성과 한계를 고찰해 보고자 한다.

이를 위해 ‘물’이라는 주제를 공통으로 다루는 몰입형 미디어아트와 전통수묵화를 비교 대상으로 삼아, 각 형식에서 발견할 수 있는 자연 대상에 대한 관점, 작품과 감상자의 관계성에 대한 차이를 탐색한다. 몰입형 미디어아트가 물의 가시적 속성에 초점을 맞추어 감각 정보의 양과 강도를 최대로 제공하는 기술적 방식을 취하는 반면, 전통수묵화가 물의 본성을 포착하는 방식은 여러 대상과의 유기적 관계성에 주목하는 것이다. 몰입형 미디어아트가 제시하는 물이 감상의 대상이라면, 수묵산수화의 물은 관조의 매개가 된다. 또한 몰입형 미디어아트가 주로 작품과 관객 사이의 물리적 거리를 좁혀나가는 비매개의 전략을 취하는 반면, 수묵산수화는 여백을 통해 오히려 시간적인 묘사만으로는 불가능한 감각적, 정서적, 정신적 효과를 자아내는 비움의 방식을 취한다.

이러한 비교 분석을 바탕으로 몰입형 미디어아트의 심미체험에서 우리가 얻을 수 있는 것과 잃기 쉬운 것은 무엇인지 헤아려 볼 수 있다. 또한 심미적 거리의 중요성 및 물리적 몰입과 심리적 몰입의 관계를 살펴보고, 미디어아트에서 발생하는 상호작용의 양면성에 대해 논의한다. 오늘날 우리가 예술체험의 의미와 가치에서 무엇을 간과하고 있으며, 전통 회화 미학에서 새롭게 얻을 수 있는 통찰은 무엇인지 고찰해 보고자 한다.

[Abstract]

The Light and Shadow of Immersive Media Art - In Comparison to Traditional Ink Wash Painting -

Kang, Yoewool (Yonsei University)

Immersive media art exhibitions that present a new spectacle created by digital technology have become popular in recent years. This study investigates the nature of “immersion” or “presence” that is often associated with the experience of immersive media art and discusses its potentials and limits as an aesthetic experience.

In this regard, this study compares and analyzes a number of immersive media art works and traditional ink wash paintings that represent “water” as their main theme, and discusses how their perspectives on nature and approaches to viewers fundamentally differ. Immersive media art focuses on the visible features of water and amplifies the amount and intensity of sensory stimuli presented to viewers, whereas traditional ink wash painting captures the organic relationship between water and other elements in nature. While water becomes an object of visual appreciation in immersive media art, it becomes an object of contemplation in ink wash painting. Immersive media art typically employs the strategy of immediacy by eliminating physical distance and overwhelming viewers with maximized sensory input. On the other hand, ink wash landscape painting offers vacant spaces through which viewers can form their own mental, emotional and intellectual relationships with the work.

This study examines the gains and losses of immersive media art as an aesthetic experience. The significance of distance in aesthetic experience, the relationship between physical immersion and psychological immersion, and the limitation of interactivity in media art are examined. This will elucidate what has often been overlooked in immersive art as well as the aesthetic meaning and value that can be rediscovered in traditional ink wash painting.

[Keywords] immersive media art, water, ink wash landscape painting, immersion, blank space(餘白), interactivity

논문투고일: 2022년 2월 28일 / 논문심사일: 2022년 4월 5일 / 게재확정일: 2022년 4월 24일

【저자연락처】 yoewool.kang@gmail.com