영상미디어 아트 공간연출 표현특성에 관한 연구

- 미술 전시장을 중심으로 -

A Study on the Characteristics of Space Production for Art Museums Reflex Media Art

유재엽* / Yoo, Jae-Yeup

Abstract

Our time is called as the era of information-oriented society and up-to-date scientific technology, but it can be also called as the era of image. It is because the image has much influence upon our everyday life. In the deluge of images, the delivery of image is a better and faster synergic tool than the delivery of language, and this trend is consistent with the phases of the times in which the analog modality of synergy is converted into the digital one.

The image is a picture that is formed by a physical process, and is all the figures reflected by electronic equipments that reproduce the image. After the discovery of photograph in 1893, the image has been appeared first with the form of movie, and then with the form of TV. However, the appearance of such unidirectional synergic tools as movies and TV. has provided artists with some creative motives with which they intercommunicate their messages via some experimental bidirectional synergic tools. Among image-media arts, the performance of installation and participation is an important example that causes many changes through conceptional conversion, such as the conception of the time in space and formative characteristics. What satisfy this trend have been videos, lasers, holographic, and etc. Furthermore, the appearance of computer has provided a synesthesia, that is, a virtual reality, and mixed a real image with a visional one. The image-media art will realize better synergy through combining brand new machines, informational technology, and art, and have much influence upon our everyday life formatively and artistically in the future. with this study, through analyzing the meaning of relationship between image equipments and space.

키워드 : 미술전시공간, 영상미디어 아트, 공간연출 특성

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

오늘날 현대는 정보화 사회와 첨단과학 기술의 시대라고도 불리기도 하지만 영상의 시대라 할 만큼 영상은 우리들에게 많은 영향을 미치고 있다. 영상의 홍수시대에서 언어의 전달력보다는 영상의 이미지 전달이 더 빨리 소통될 수 있는 커뮤니케이션 방식 변환은 아날로그에서 디지털로 전환되는 시대상과도 일맥상통한다.

영상이란 물리적 과정에 의해 형성된 화상(畵像)이며 그 영상을 재생하는 전자적 장치에 의해 비쳐지는 모든 상을 말한다. 이러한 영상은 사진의 발견(1893)이래 영화와 TV순으로 등장하였지만 단방향 교감의 TV출현과 영화의 출현은 예술가들에게 일방적 전달 메시지에서 실험적인 양방향의 교감장치를 이용하여 보내는 이와 받는 자의 메시지를 상호소통 할 수 있도록 여러 창작 동기를 부여하였다. 특히 영상미디어 아트 중 공간에서 시간의 개념과 조형성이라는 개념전환으로 많은 변환을 미친것은 설치와 참여, 프포먼스가 그 예이며 이를 충족 시켜준 것은 비디오, 레이져, 홀로그래픽 등의 영상기계 진보에 있으며 더 나아가 컴퓨터의 출현은 가상현실이라는 공감각을 부여하여 현실과 환상의 이미지가 섞이게 하였다. 영상미디어 아트는 이렇듯 새로운 기계의 등장과 정보테크놀리지와 예술의 결합으로 더욱 상호교감으로 발전 할 것이며 조형적으로나 예술적 의미는 우리의 생활을 더욱 영향을 주게 될 것이다.

* 정회원, 부산경상대학 산업디자인과 실내디자인전공 교수

이에 본 연구는 공간에서 새롭게 등장하는 전자예술 하나인 영상미디어 아트를 중심으로 미술공간에서의 표현양식을 살펴봄으로써 변모하는 영상미디어 표현과 공간연출 특성의 이해를 통해 현대 디자인의 한 맥을 얻고자 하고자 하였다.

1.2. 연구의 방법 및 범위

물리적 공간과 비 물질의 빛과 색채의 공간체험은 관찰자에게 물리적인 공간 인식뿐만 아니라 감성적 공간 체험을 제공하여 인간의 지각능력과 감성을 도모한다. 이러한 영상과 시,공간 관계규정과 조형적 관점을 중심으로 1960년대부터 전시된 사례들을 대상으로 살펴보고 이러한 표현 양상의 원리들을 분석하여 공간에서의 영상이 가지는 의미를 나타내고자 하였다.

따라서 본 연구는 문헌적 자료를 근거로 하여 미술전시공간에서 영상이 갖는 표현방법의 특징을 두어 연구에 접근한다.

2. 공간에서의 영상

2.1. 영상미디어 아트 개념

영상이란 음-음성, 음향이라는 요소가 배제된 '시각적 요소만을 의미 하지만 오늘날에는 음의 요소를 포함한 포괄적 의미[1]와 물리적 과정에 의해 형성된 현실의 화상이며 그 영상을 재생하는 장치에 의해 비춰지는 모든 상[2]이란 의미로 정의된다. 이규옥에 의하면 영상(映像)에는 영상미디어라는 개념이 포함되어 있으며 반영, 반사 꼭 닮음으로 인하여 영어의 Image보다 개념전달이 빠른 Reflection이 어울린다 하였다. 즉, 지각으로 인하여 심적인 상(像)보다 재생과 기록으로 이루어진 포괄적인 성격이 짙기에 새로운 영상 개념이 필요하다고 했다. 이는 다시 카메라로 직접 촬영되어 보는 현실의 세계와 화면으로 보는 재생된 비현실 세계, 현실을 대상으로 촬영하여 재편집한 상태로 우리마음으로 보는 비현실의 세계가 존재하는데[3] 이를 다시 정리하면 영상은 물리적 장치에 의해 재현되는 현실과 비현실 화상으로 재생과 편집으로 작가의 사상이나 감성 등이 전달 될 수 있는 매개체로 다듬을 수 있다.

이와 같이 영상미디어 아트 (reflex media art)란 영상(reflex)과 미디어 아트(media art)의 합성어로 소통을 가능케 하는 현대의 매개체 미디어아트 중 비디오아트, 컴퓨터 아트. 레이져 아트, 홀로그램 아트 등 전기적 에너지인 투영과 반사로 디스플레이 표출되는 영상미디어 중심의 예술작품들을 지칭하여 정의할 수 있다.

1)황현탁, 한국영상산업론, 나남, 1995, p.107
2)우에죠 노리오(植條則夫)저, 구종상 · 최은옥 역, 이진출판사, 2001, p.58
3)이규옥,디지털 정보화경에 있어 뇌내 이미지와 영상표현의 특성에 관한 연구, 디자인학회지,vol.16 no.2 p.327

2.2. 영상미디어 아트 특성 및 분류

영상미디어는 슬라이드나 영사광을 가지고 투사하는 정지화(靜止畵)영상과 컴퓨터 출력에 의한 영상, 동적 다원 연상인 리얼영상(비디오상), 필름계 영상으로 멀티, 대형복합 투사계를 이용한 영화영상, 빔이나 레이져 기술을 이용한 전자계 영상 등 영상이 표현하는 영상 연출 방법에 따라 형태적 구분분류[4]와 영상이 표현되는 공간과의 관계를 고려한 방법인 맥루한의 분류방법 등이 있으나 본 연구에서는 공간과 이에 관련된 영상표현 방법중심으로 연구하고자 전자의 연구방법을 인용하여 분류 정리하면 다음과 같다.(표1)

<표 1> 영상미디어 아트 매체 특성 및 분류

구분	매체특성	작가와 관람자 커뮤니케이션	전시공간 접근성
비디오 아트	복사성, 동시성	상징,참여, 상호교감	모니터,브라운관,스크린과 이를 구성하는 시스템으로 조각적 표현 메시지 전달
컴퓨터 아트	멀티미디어 확장성	2차원 회화성 가상현실	시각적인 이미지의 끊임없는 변화성
넷아트 (net art)	접속성 몰입성	조작과 입력 참여	인터넷,컴퓨터 동시성과 반복성으로 오브제적 표현과 상호체험
레이저 아트	직진성 생동성	전자광,역동성, 참여,지각,환경성	3차원공간 공간속에서 영상의 직진성 표현으로 무한한 공간 속에서 표현됨
홀로 그램아트	빛의 2차원 3차원 표현 굴절,회절,반사	공간적 상상력 새로운 정신이미지추구	3차원공간 3차원의영상표현으로 공간속에서 투사기법으로 이미지 표현

3.1. 영상미디어 아트 구성 상관성

전시를 해석하기 위해서는 관람객은 전시장을 하나의 환경으로 받아들이면서 시각적, 공간적, 심리적, 물리적 조건 속에서 전시의 의미를 읽고 느끼게 된다.

(1) 시간성과 공간성

영상의 특성상 2차원적 회화성(비디오, 영상)은 평면적으로 공간에 투영과 투사를 통해 정적인 이미지를 주기도 하고 조형적 3차원(레이져, 홀로그램)적인 입체 영상적으로 인식되어 공간적으로 외부에서 영상은 방사를 통해 내부에서 운동성으로 감지된다. 이러한 시간과 공간에 대한 지각은 형태와 크기, 색채의 질서와 조화, 텍스츄어의 정감과 패턴, 빛의 움직임에 의한 표현형식에 의해서 파악되지만 최종적으로 인간의 경험과 통합되어 시공간에 대한 지각이 형성된다. 영상미디어 아트에서의 지각의 형성이란 시간 개념이 첨가된 4차원의 확장 가능한 공간연속성이 있는 개념으로 만들어진다.

<그림 1> 존카우프만#76, 1988

4)ibid, 최은옥역, p.250

몇 차례 반복과 기록이 가능하며 수시로 꺼내어 편집이 가능한 비디오 아트는 1963년 백남준이 부퍼탈(Buppertal)에 있는 갤러리 파르나스(Galerie Parnass)에서 텔레비전을 이용한 최초의 전시를 열면서(음악의 확장-전자 텔레비젼)여러 장소에서 동시에 연출할 수 있는 동시성이라는 시간적 개념이 탄생하게 되었다. 특히 영상미디어 아트 중 비디오의 경우 시간, 동시성, 기억 등으로 표현됨을 허마인 프리드는 지적했는데 그는 시간의 중요성을 당장 녹화 재생할 수 있는 순간성과 복사성으로 비디오아트의 특성을 파악하였다.

영상물을 지지하며 구성하는 구조물의 시스템 형태를 바라볼 때 연속적으로 전이해 가는 형상의 시선 이동은 운동성을 부여 한 공간적 인상으로 시간과 공간과의 4차원 세계를 생성케 된다. 즉, 스크린에 나타난 색채나 이를 지지하는 형태이미지가 대상과 시점과의 관계를 전개해 나간다. 이때 관람자가 받는 인상은 시간이 흐르면서 복합적으로 관찰자에게 감성을 자극하게 되어 공간에 풍부한 미적 어휘를 담게 된다.

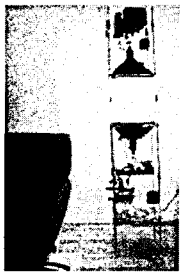
이렇듯 영상이 갖는 시간성은 영상자체 영상물이 갖는 연출요소 특성으로 인한 것과 공간에서 관찰자의 시점 변화에 의한 이동으로 느끼게 되는 시간적 인식으로 구분이 가능하다.

(2) 지각과 소통

관람객과의 케뮤니케이션을 이루기 위해서는 작가의 주제, 공간디자인, 작품선정이 좌우된다. 작가가 보여 주고자 하는 작품의 의미를 대중들과 함께 공유하는 것은 주어진 예술가의 기쁨이다. 이러한 주제 의사소통을 위한 방안으로 사물과 인간관계에서 해석 장치를 달거나 또는 참여, 자극과 반응, 조작과 입력, 상징 등의 연출방법을 동원한다.

(3) 조형성

조형이란 어느 관념에서 형체를 만들어 내는 것을 뜻하며 어떤 물질을 빌려 이것에 필요한 형태를 부여하는 행위를 말한다. 이러한 조형작업은 조형작품의 이미지와 대상에 의하여 조형활동이 구체적으로 형상화되며 과정은 구상적 단계→기술적 단계→형태적 단계를 거치면서 조형물이 구체화[5]된다. 입체적인 공간의 매스와 볼륨의 형, 부피, 질량과 감정적 효과를 일으킬 수 있는 질감효과 표현, 색과 빛, 형태, 움직임 등이 총체적으로 인식될 때 조형적 사고에 의한 공간 조형화 작업이 일어난다고 할 수 있으며 조형과정에서 두뇌는 이미지를 색, 형태, 깊이, 그리고 움직임의 네 가지 기본적인 영상인식 요소로 분별하여 처리하게 된다.[6] 미술전시공간에서의 영상미디어 작품들의 조형성은 관람객들에게 작가가 주는 메시지와 이미지, 이것을 지지하는 구조물의 형상들의 조합이 복합적으로 보는 이로 하여금 미학적인 사고와 예술적 감동을 인식하게 된다. 이 같은 영상이미지의 회화적 조형성[7]은 작가의 영상 속에 의도된 메시지와 상징적 기호들이 색채, 빛의 산란으로 공간 속에 다양한 패턴과 영상 빛의 시간적 움직임에 따라 연출되며 공간에 투영되는 상은 움직임이 있는 활동으로 비쳐진다. 특히 광학적인 빛의 연출은 영상 디스플레이 상에서 명멸(明滅)효과가 두드러져 공간에서 필터역할과 영화를 찍을 것 같은 촬영성이 더하면서 시각과 지각에 직접적으로 자극을 주는 옵티컬 아트(optical art)처럼 다이나믹한 빛과 색의 변화를 관람객에게 영향을 줄 수 있으며 이것은 움직이는 이미지의 회화적 조형성이라 칭할 수 있다.



<그림 2> Giuseppe, TV-Life1997

영상 미디어 작품들은 구성하는 시스템의 소통 매체의 형태화에 따라 미디어아트 작품들은 설치와 환경으로 크게 두 가지로 구분할 수가 있으며 설치(Installation)는 작품요소로서 부분적으로 고정된 작품의 공간적 배열을 규정하는 의미이고 환경(environment)은 작가에 의해 형상화된 공간적 상태를 의미한다.

<표 2> 영상미디어아트 구성 상관요소

시, 공간성	지각과 소통	조형성
동시성, 가변성, 확장성	상호작용(자극과 반응, 참여, 조작과 입력)	설치, 환경, 회화, 퍼포먼스

3.2. 영상미디어 아트 공간연출 및 표현특성 사례분석

사례분석은 1960년대부터 2002년 전시된 것을 중심으로 영상미디어 아트 구성의 상관성 요소인 시공간성과 조형적 측면, 지각과 소통을 관점으로 구분하여 표현 특성을 살펴보았다.

(1) 확장성 공간

1960년대 TV영상처리에서 1965년 휴대용 비디오 카메라의 개발로 시작된 1세대 격 영상 편집 및 구성의 백남준 비디오 설치조각은 이후 1980년대 초반을 중심으로 많은 변화가 일어났음을 알 수 있다. 시간개념의 도입 즉, 동시성 도입과 장소처리에서 가변성 구성의 연속된 형태처리는 단편화된 요소들의 조합과 상호작용으로 인해 움직임의 변화가 많고 인간대 인간, 인간과 사물의 관계를 상징의 이념으로 인간지각문제를 중점적으로 다루었다.

5)이선민 · 김혜자, 조형적 사고체계에 의한 실내공간 구성에 관한 연구, 실내디자인학회, 2002 10, p.55

6)이준일 · 금동호 · 김영식 공저, 영상매체학 개론, 2000, p.30

7)심철웅에 의하면 영상이미지의 회화적 조형성이란 뵐플린이나 그린버그가 주장한 painterly 라는 개념이나 방향과 같은 맥락에 있다고 하였다. 영상이미지에 있어서 회화성이란 그림 같은 특성을 의미하며 이것은 동영상 즉 움직이는 이미지의 회화적 조형성이라고 정의 했다.

<표 3> 영상미디어아트 공간연출 및 표현특성 사례분석

구분	작품사례		연출특성	공간표현 특성
1960 - 1980			비디오설치, 퍼포먼스 설치, 환경, 동시성, 상호작용	자연발생적 재생산, 3차원 공간표현
	백남준.TV-buddha, 1963	백남준, 일렉트로닉III, 1971		
			설치 동시성, 가변성	상호작용, 내면적 자아 소통형상화
	백남준, TV시계, 1963	비토아콘치, airtime, 1973		
			레이져와 홀로그램빛의 움직임 대상의 반사투과 확산	네트워킹, 연극, 시네마, 가상현실 복합적 참여
	칼프레드릭, 가상의미군, 1971	야니스, 폴리토프II, 1972		
1980 - 1990			비디오와 다른 매체 구성 멀티 결합구성	새로운 시간과 공간 탐색으로 공간을 4차원 시각화
	마르첼, 증언의 주변, 1986	오를랑, 성오를랑과 노인, 1984		
			비디오tape와 조각구조물의 병치, 반복,	가상공간 이미지 암시-환경적 지각구조 확장
	야마구시, 기둥, 1988	Gary hill, 16채널 비디오, 1990		
			컴퓨터와 멀티미디어 자기 자신과의 반응	동적인 환영, 이미지 공간의 비물질
	엠쉬윌러, 푸른벽, 1988	베르트 크라케, 전기통신, 1983		
1990 - 2003			전이, 포장, 집적, 확대, 걸어놓기, 고정시키기, 매달기	상징, 의미, 형상적 오브제
	백남준, 람세스왕, 1991	문주, 움직이는 새장, 2002		
			컴퓨터그래픽의 2차원 싸이킥 델리 형태와 색채 변형	영상매개체와 시각적 참여로 형태와 색채 형질 변경
	mutator, william latham, 2001	타카시, digitalforest, 2002		
			교환과 소통방식, 온라인시각적 병치	상호작용, 인터페이스환경
	딜론, 슈레더, 1.0, 2001	이태일, 스텔라lv, 2002		

특히 전자기기의 상호 링크 및 연관성은 매체 기기와 상징 구조물의 병치처리 적인 공간표현에 있어서 오를랑의 성오를랑과 노인 작품에서 예를 들면<표 3> 매체 복합 및 공간 상징의 확장성이 있는 공간구성으로 표현됨을 알 수 있으며 회화가 공간으로 들어서는 수법으로 설치와 퍼포먼스, 공간의 연속성 등이 제공되어 자기자각과 환영공간이 머무는 공간으로 표현되고 있다.

(2) 반응하는 환경 -상호작용 소통 예술(interactivity art)

상호작용의 소통예술은 초기에는 동적(Kinetic)움직임을 주제로 한 기계의 움직임, 2차원의 시, 지각적 표현에서 출발하여 이후 비디오를 이용한 영상의 자극과 반응 참여, 외부세계와 끊임없는 상호작용과 변형을 통해 환경과 자신을 변화시키는 자기 재생산시스템(Autopoietic system)으로 발전하며 공간에서 관람자와 상호 의사소통을 모색하며 표현되고 있다. 특히, 이 같은 현상을 촉진시킨 매체는 컴퓨터가 가진 참여에 의한 형질 변화와 네트워크(net work)이며 현실·가상공간이라는 새로운 커뮤니케이션 형태로 공간을 사용자가 확장하고자하는 시도가 늘고 있다. 특히<표 3>엠쉬윌러의 푸른 벽은 대표적 예이다.

이에 관련된 미술공간에서 나타나는 상호작용은 네트워크 및 멀티미디어 컴퓨터 아트의 접속, 입력, 반응에 의한 생장과 증식의 반응, 자극과 반응, 시각적 참여, 대상물의 가변성을 이용한 관람객의 참여 등으로 표현되어 나타났다.

(3) 설치, 회화적 조형성, 오브제

영상미디어 아트는 설치 미술 성격으로 혼성적 성질과 과정의 반영과 같은 미학적 의미로 사용되고 있으며 8)사물과 주변환경의 관계성을 염두에 두고 공간을 시각화시키며 여러 영상이미지를 구현하는 디스플레이 매체는 그것을 둘러싼 환경과 반응하며 조형물로서 볼륨과 부피를 띤 3차원 형상으로 구성하게 되어 오브제로서 영상 이미지와 중첩과 전이를 통해 상징적인 조각과 행위예술이 포함된 퍼포먼스 다양함으로 표현되고 있다. 백남준의 람세스 왕과 야마구시의 기둥이 대표적이라 할 수 있다.<표 3>

4. 결론

영상미디어 아트는 1960년대 이래로 현재까지 항상 시각적 새로움의 제시와 도입에 의한 이미지 창조, 이를 화상화하여 표현해 주는 실험적인 기술개발과 매체의 발명이 뒤따랐다. 여기에는 인간과 기계의 문제, 인간과 인간, 새로움을 향한 공간탐색 등의 미학적 가치와 회화적인 평면 그래픽탐구, 컴퓨터의 네트워크와 연결된 가상 세계의 움직임의 괘적 추구 등의 관람객과 작가와의 의사소통을 중심으로 표현되었다.

8)김주미, 설치미술의 조형적 사고와 표현특성, 실내디자인학회, 제26호 2001, p.106

이상의 연구에서와 같이 미술공간에서의 영상미디어 공간연출 특성은 첫째, 영상미디어의 전자적 빛과 색채의 종류와 형태구성에 따라 형이상학적 비물질 피막을 이루는 공간 등, 새로운 시공간에 대한 탐색과 둘째, 영상자체의 메시지가 담긴 회화의 조형성 추구, 오브제를 중심으로 조형적 가치로 한 상징형으로 재료와 표현 형태에 따라 시각적 효과를 갖는 설치 및 퍼포먼스, 셋째, 기술과 예술의 결합으로 쌍방향 커뮤니케이션으로 대상과 시점과의 관계를 상호작용으로 구성하여 작가와 관람자와의 다양한 매체를 동원하여 공간과 인간간의 상호작용을 통한 감각 커뮤니케이션으로 표현되고 있다.

참고문헌

1. 임석재, 미니멀리즘과 상대주의 공간, 시공사, 1999
2. 프랑크 포빼르저, 박숙영역, 전자시대 예술, 예경, 1999
3. 최경란, 공간속의 디자인, 효흠, 2003
4. 이준일 외, 영상매체학 개론, 커뮤니케이션 북스, 2003
5. 황현탁, 한국영상산업론, 나남, 1995
6. 우에죠 노리오저, 구종상 · 최은옥역, 영상학원론, 이진출판사, 1995
7. 김태국역, 건축의 공간, 1991
8. 서울시립미술관 시티팀, 미디어-시티 서울, 2002
9. 정용도, 디지털 영상예술 코드 읽기, 아이공, 2003
10. 이원곤, 영상기계와 예술, 현대미술사, 1996
11. Steven skov holtdesign culture now, Princeton arc press, 2000
12. 김선영, 현대공간의 비물질화 경향과 초표피 건축에 관한 연구, 실내학회, 2002. 10
13. 송남실, 미술관을 통해 살펴본 미디어 아트의 소통의식, 서양미술사 학회 제118집
14. 정용도, 상호작용성 시대의 미술과 문화, 삼성미술관 연구논문집 제1호, 2000, 삼성미술관
15. 김영호, 오브제의 기호학적 해석, 서양미술사학회, 제14집, 2000
16. http://www.kcaf.or.kr/lecture/docent/2003/docent-030703.html
17. http://www.bardohi.org/mt/archives/000451.html