

상호작용적 작품에서 놀이속성: 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)의 작품을 중심으로 *

박연숙 (경북대학교)

I. 서론

II. 상호작용적 작품의 정의와 범주

III. 놀이 속성에서 예술로 : 무목적적 행위와 공참(公參)

IV. 상호작용성 : 진리직관의 매개

V. 결론



I 서론

본 연구는 상호작용적(Interactive) 작품 감상이 감상자의 의식을 상승시키는 수단이 될 수 있고, 이러한 작용이 놀이적 속성을 통해 나타난다는 점을 상론하고자 한다. 현대미술에서 괄목할 만한 특징으로 상호작용성에 관한 연구는 디지털 매체의 효과와 상호작용성의 관계, 혹은 상호작용적 네트워크 아트의 양상에 관해 비디오 게임이나 인터넷 아트에 초점을 두고 논의되어 왔다. 대부분의 경우, 상호작용성은 오락적 목적이나 게임캐릭터에 몰입하는 것을 연구하거나, 새로운 시대에 제시된 교육체계의 방안으로 주목받았다. 본 연구자는 상호작용성에 관한 선행된 논의로부터 더 나아가 새로운 감각적 체계로 감상자의 의식을 증대시키고 그 수단이 되는 상호작용적 작품의 역할을 분석하고자 한다. 이러한 분석을 기저로, 본 논의는 상호작용적 작품에 나타나는 놀이속성을 분석하여, 놀이사유를 통해 예술이 아닌 다른 방식으로는 도달할 수 없는 진리에 접근하는 바에 초점을 두었다.

상호작용성에 나타나는 놀이의 속성을 논하기 위해 연구자는 심리학자이자 인류학자인 호이징하(Johan Huizinga, 1872-1945)의 놀이이론과 예술을 놀이의 완성체로 본 가다머(Hans Georg Gadamer, 1900-2002)의 놀이 개념을 토대로 한다. 행위를 놀이 속성의 중요한 요소로 주장한 호이징하와 마찬가지로 가다머는 놀이라는 단어가 사용되는 경우, 언제나 일종의 왕복운동이 고려되며,

* 본 연구는 2011년 한국연구재단의 시간강사 연구지원사업의 지원으로 연구한 것입니다(NRF-2011-35C-A00765).

이 운동은 결코 어떤 최종 목적에 고정되어 있는 것이 아니라 끊임없는 반복을 통해 새롭게 시작되는 것이라 주장한다. 그렇다면 놀이의 본질과 예술작품의 본질이 상호 유사한 것에 대해서 우리가 주목해야 하는 것은 무엇인가? 가다머는 이러한 놀이를 통해 우리가 세상의 진리를 이해할 수 있다고 보았다.

이러한 놀이속성을 논의하고자 본 연구에서는 프랑스작가 모리스 베나운(Maurice Benayoun, 1957-)의 상호작용적 작품을 살펴보고자 한다. 베나운은 예술실행을 통해 상호작용성을 기반으로 한 예술을 하나의 사회적 현상으로 넓히려 시도한다. 감상자는 작품과 상호작용하면서 작가가 전달하고자하는 의미층으로 접근하게 되며, 이것을 위해 베나운은 즐거운 경험의 과정(enjoyable experience procedure)을 설계한다.¹ 베나운은 감상자의 참여가 작품을 창작에서 유동하는 예술작품(floating art work)으로 변화하는 계기를 제공하고, 작품에서 소외당한 관객의 수동적인 위치를 과감하게 중심에 놓음으로써 작가에 대한 상징적, 관념적 의미에 의문을 제기하고 있다. 베나운이 설계하는 감상자의 참여행위는 놀이의 속성의 하나인 무목적적 행위와 유사한 맥락에 있으며 본 연구에서는 이를 중심에 두고 연구를 진행하여, 종국에는 작품 감상을 통해 감상자의 사회적 의식과 철학적 통찰의 깊이를 확장하고 심화시키는 바를 살펴볼 것이다. 본 연구의 목적을 요약하자면, 상호작용적 작품 감상이 놀이 속성을 가지고 이러한 성향이 작품을 감상하는 감상자에게 세계와 관련된 진리를 일견(glimpse)하게 하는 경험이 되며, 그것이 감상자가 작품을 재인식하는 과정을 통해 성립된다는 것을 밝히고자 하는 것이다. 아울러 본 연구는 베나운의 작품을 분석하여 예술과 문화 그리고 인간 삶과 연관된 실천으로서의 예술형식을 파악하고, 더 나아가 예술의 지향성과 이를 통해 우리시대의 삶을 새롭게 조명해 보고자 한다.

II 상호작용적 작품의 정의와 범주

상호작용성은 다양한 분야에서 직관적인 호소력을 가지고 사용된 용어이다.

1 Maurice Benayoun과 연구자의 인터뷰 중에서, 2008년 6월 4일, 프랑스, 파리.

의사소통의 범주에서 고려해 볼 때, 상호작용성은 널리 그 타당성을 가지지만 오로지 좁은 의미로만 사용되며, 그 의미가 각 분야에서 동일하게 사용되지 않는다. 우선 사전적 의미에서 상호작용(interaction)은 한명 이상의 사람들의 행동이 관찰되거나 상호 의존적일 때 발생한다. 의사소통의 경우, 이것은 최소한 두 명의 관계있는 사람들이 서로의 존재를 인지할 때 일어나는데, 각자가 상대를 의식하고 그 상대가 자신의 존재를 인지한다고 믿었을 때 발생한다. 이것은 “상호인식 상태(state of reciprocal awareness)”라 할 수 있는데,² 여기에서 중요한 것은 주어진 상황을 인지하고 서로를 인식한다는 것을 뜻하고, 이를 위해 가까운 신체적 근접성이 필요한 것이다.

젠슨(Jens F. Jensen)은 대부분의 연구자들이 정의하는 것처럼 여러 분야에서 활용되는 상호작용성의 일반 개념이 상호작용의 개념에서 확장되었다는 의견에 동의한다. 상호작용은 일반적으로 교환, 상호활동(interplay), 상호영향력(mutual influence)의 개념으로 알려져 있다. 의학 분야에서 상호작용은 동시에 투약된 두 개의 약물 사이의 작용을 묘사하고, 공학에서는 어떤 자극하에 있는 두 개의 다른 물질이나 활동 사이의 관계를 설명하기 위해 이 용어를 사용한다. 통계학에서 상호작용은 하나의 독립적 변수(variable)에 영향을 주는 여러 변수들의 공통된 효과를 의미하며, 언어학에서는 두 개의 외국어를 사용하는 아이들의 언어행동에 미치는 영향을 나타낸다. 사회학에서의 그 의미는 사회적 사건의 가장 기본적인 단위이며, 사람들이 자신의 행동을 다른 사람에 적응시키는 지점을 뜻한다. 상호작용은 그 의미가 규정된 것이 아니라 각 분야의 사용에 따라 그 의미가 달라지기 때문에 분야별 용어 사용에 대한 이해가 필수적이다. 즉 상호작용은 그 용어가 사용되는 상황에 따라 개념과 의미가 달라지는 것이다.

여러 분야에서 다른 의미로 사용되는 상호작용성이 예술작품에 적용된 경우에는 직접적으로 감상자의 움직임이 작품 자체에 작용하는 것을 의미하는데, 이는 작품과 감상자 사이에 일방적인 수신을 의미하는 것이 아니라 양방향 혹은 쌍방향 대화체계라는 것을 뜻한다. 박신희는 미디어아트의 또 다른

2 Jens F. Jensen, "Interactivity," <http://www.organiccode.net/jensen.pdf>/2009, 2011년 3월 16일 검색.

유행어로 떠오른 상호작용성이 단지 기술적인 용어가 아니라 소통의 한 실천 양식이라면, 이를 수행성(performativity)이라는 개념으로 대체해도 무방하다고 보았다. 그것은 이 수행성의 개념 안에서도 작품창작에 행위가 개입되는 것에 관한 문제를 제기할 수 있기 때문이다.

“상호작용적 시스템의 특징은 기계시스템이 센서장비의 데이터를 기초로 자동인식하고 순간순간 반응하는 것인데, 이 기계매체를 사용하는 작품에서 상호작용성은 실시간을 암시하기 때문에 전통적인 범주와 근본적 차이를 보이게 된다.”³ 전통적 상호작용은 현재 기계매체를 사용하는 것에 비해 시간적인 제한을 받게 되는데, 이는 감상자가 공연하는 장소에 근접해 있거나 공연하는 시간의 범위 안에 포함되어 있어야만 상호작용이 발생하기 때문이다. 기계매체의 발달은 이러한 감상에 대한 시공간의 제약을 줄이고, 실시간 작품과 상호작용하도록 만들어 주었다. 상호작용적인 작품이란 더 이상 감상자가 보기만 하는 작품이 아니라 직접 행동하고, 주도적으로 경험하는 것이다. 이것으로 창작의 주체가 하나에 집중되었던 과거와 달리 다수의 감상자가 작품 이미지를 다양하게 변화시키는 생산자의 반열에 서게 된다.

또한 공연예술이나 TV시청에 나타나는 상호작용성은 서로 차이를 보이는데, 이것은 양자 모두 감상자와 시청자에게 말하고 있지만, 그들을 대화의 단계로 이끌어낼 수 없기 때문이다. 공연이 있는 곳에 분명히 감상자가 필요하지만 작품자체에서 이들이 인식되지 않기 때문에, 공연자와 감상자는 제 3자의 관계를 형성하게 된다. 그러나 “사용자들이 직접적으로 설명을 듣고 의미 있게 답하는 상호작용적인 설치작품이나 퍼포먼스나 감상자가 스크린 상에서 공연자의 매개물이 되었을 때 공연자는 너로 인식되는 것이다.”⁴ 요컨대 감상자는 직접적인 상호작용성의 본질 때문에 제 3자가 될 수 없고, 2인칭의 관계로 반응하게 된다. 2인칭의 친밀한 체계의 상호작용성은 작품에 접근하는 감상자의 참여를 활성화시키고, 감상에 더욱 몰입하게 하는 역능(力能)이 된 것이다.

젠슨과 맥밀란(Sally McMillan)은 일반적인 상호작용성의 개념을 네 가지로

3 Steven Dixon, *Digital Performance* (Cambridge: MIT Press, 2007), p. 560.

4 Steven Dixon, 앞의 책, p. 561.

류하여 연구했는데,⁵ 이것은 (표 1)과 같이 정리할 수 있다. 이들의 분류를 요약하자면, 첫째, 전달적 상호작용성(transmissional interactivity)은 반응을 보

구 분	상 호 작 용 성 종 류
Transmissional 전달적상호작용성	일방적인 방식의 지속적인 정보의 흐름에서 사용자의 선택(TV, 라디오, 신문, 등)
Consultational 자문적상호작용성	양방향 매체에서 미리 제공된 정보에서 사용자의 선택(CD-Rom, WWW 사이트, 등)
Conversational 대화적상호작용성	양방향 매체에서 저장되거나 실시간 사용자의 정보를 입력/실행.(컴퓨터매개의 작품, Face to Face의 모방의 온라인 활동, 등)
Registrational 등록적상호작용성	정보의 등록가능/주어진 사용자의 필요와 행동에 따라 반응/채택(디지털 감시체제, 전산망화된 중앙정보체제)

(표1) Jensen과 McMillan의 4개의 상호작용성

이는 경로가 없기 때문에 사용자의 요구사항을 전달할 수 없으며, 사용자가 일방적이고 지속적인 정보의 흐름에서 선택하도록 하는 것을 뜻한다. 젠슨과 맥밀란은 대부분 동일한 용어로 상호작용성의 개념을 분류하지만 맥밀란은 전달적 상호작용성을 담화(allocation)상호작용성으로 분류했다.⁶ 그녀는 젠슨에 비해 좀 더 단호한 표현으로 분류하면서, 텔레비전이나 라디오 신문 등의 일반 매체들이 일방적으로 시청자에게 정보를 주입하는 것을 명시하고 있다. 둘째, 자문적 상호작용성(consultational interactivity)은 사용자의 요구로 선택되는 시스템인데, 사용자가 나타나는 정보에 따라 반응하는 양방향 매체이며, 미리 제공된 정보의 선택이 가능한 것을 의미한다. 셋째, 대화적 상호작용성(conversational interactivity)은 양방향 매체에서 저장되거나 실시간으로 사용자가 자신의 정보를 입력·생산이 가능한 시스템을 뜻하며, 넷째, 등록적 상호작용성(registrational interactivity)은 정보의 등록이 가능하기 때문에 주어

5 Jens F. Jensen, 앞의 책 (2009).

6 Sally McMillan, "A Four-Part Model of Cyber-Interactivity: Some Cyber Places are More Interactive than Others," *New Media & Society*, vol. 4 (London: sage publication, 2002), p. 273.

진 사용자의 필요와 행동에 따라 반응하거나 채택되는 체계이다. 이 체계는 사용자의 의사소통 방식의 명확한 선택이거나 자동적으로 감지하고, 채택된 시스템에서 내장된 능력을 발휘한다. 이러한 젠슨과 맥밀란의 네 가지 상호작용성 개념을 실제 작품에 대입하여 그 특징을 파악하자면, 과거 비디오 아트나 초기 뉴미디어아트는 전달적 상호작용성을 중점적으로 사용한 반면, 현재 컴퓨터 기계매체 중심의 작품에서는 주로 대화적 상호작용성이 중심이 되는 형식으로 옮겨왔다. 예술작품에서 상호작용성은 감상자의 참여를 확대하고 이를 적극적으로 도모하는데 주된 도구로 역할하며, 작가가 작품을 창작할 때 이와 관련된 문제에 대해 미리 고려해야 할 중요한 요인으로 자리매김한다.

딕슨(Steven Dixon)은 작품에 나타나는 상호작용성을 그 특징에 따라 4개의 범주로 나누었으며, 이것은 (표 2)와 같이 나타낼 수 있다. 대부분의 상호작용

구 분	상 호 작 용 성 범 주
조 정 Navigation	작품이 감상자에게 마우스로 ‘예’, ‘아니오’ 의 의사표현을 요구하는 상호작용
참 여 Participation	작품의 진행과정에 감상자의 신체 활동이 요구되는 범주
대 화 Conversation	실제로 작품, 예술가, 감상자 사이에 발생하는 의사소통으로의 대화
공동제작 Collaboration	감상자와 작가의 공조로 작품을 창작하는 단계

(표2) Steve Dixon의 상호작용성의 4가지 범주

적 작품에서 사용된 범주는 딕슨이 분류한 4단계와 같이 명확하게 어느 하나의 범주에 속하지 않는다. 이는 각 작품들이 한 범주의 것만 가지는 것이 아니기 때문이며, 작품은 각각의 상호작용성중 가장 중심이 되는 하나에 초점을 맞추어 구성된다. 대개의 경우 4개의 상호작용성이 모두 사용되거나 2개 이상이 조합되어 작품 감상 과정을 구성하기 때문이다.

상호작용적 예술실행이 종래의 것과 구분되는 특성은 감상자의 참여와 그

개입이라 할 수 있다. 이러한 활동을 위해 감상자의 행동은 매우 중요한 역할을 하는데, 이 행동은 감상하는 사람이 작가의 메시지를 체득하고 작품표면의 외형적 특질 뿐 만아니라 작품의 내면층에 이르도록 감상자를 안내하기 때문이다. 상호작용적 예술작품은 대화하는 체계를 갖추기 때문에 텍스트와 감상자 사이에 개별적인 유대감을 형성시킬 수 있다. 고정된 텍스트에서 경험하는 일방적 대화체계는 대화적 양상으로 옮겨와, 감상자의 위치를 함께 대화하는 대화자로 전환 시켰으며, 감상자의 상호작용성을 통해 작품은 고정된 것에서 유동하는 것으로 변화되었다. 이 모든 변화의 중심에 감상행위의 개입이 있으며 이것을 우리는 상호작용적 작품, 혹은 생성하는 작품이라 부를 수 있을 것이다. 무엇보다도 상호작용성이 행위 중심의 활동이라는 점은 놀이와 연결되는 중요한 단서가 된다.

III 놀이에서 예술로: 무목적적 행위와 공참(公參)

앞서 논의한 바에서 주지하듯이, 상호작용적 작품은 감상자의 참여를 중심으로 진행되는데, 이 참여로부터 오는 즐거움은 놀이속성과 유사하다. 이것은 놀이에서도 행위가 중요한 요소를 차지하기 때문이다. 인간의 모든 활동과 그 산물로서 문화를 놀이행위의 연장으로 분석한 호이징하는 그리스어 파이디아(παῖδιá)를 인용하여 놀이에 나타나는 성향을 포괄적으로 설명하고 있다.⁷ 그는 파이디아의 전체적 어군에서 가벼운 마음과 근심걱정 없는 즐거움의 특색을 발견하여 놀이의 일반적인 견해에서 벗어나지 않고 파이디아를 어린이의 놀이와 연결했다. 호이징하의 놀이 범주와 구조를 더욱 체계화한 카이와(Roger Caillois, 1913-1978)는 그리스어 파이디아와 라틴어 루두스(Ludus)를 대조하는 것으로 놀이와 게임의 차이를 구분하고 있다. 상호작용적 작품은 컴퓨터 게임의 형식이거나 이와 유사한 형식이기 때문에 주로 게임의 맥락에서 논의되어 왔다. 그러므로 놀이 속성을 가진 상호작용성을 파악하기 위해서는

7 파이디아(παῖδιá)는 “어린이와 아이와 관계된”의 뜻으로 이 말은 “놀이에만 국한된 것이 아니라 그 파생어인 파이제(παίξεν 놀다), 파이그마(παίξεν 스포츠) 파이그니온(παῖγνον 장난감)과 플라톤이 언급하는 가장 고귀하고 성스러운 놀이의 범위로까지 설명이 가능한 단어. 요한 호이징가, 김윤수역, 『호모루덴스』 (서울: 도서출판까지, 1993), p. 50.

놀이와 그 유형이 흡사한 게임을 비교하여 놀이의 독자성을 구분해야 할 것이다. 이들의 구분을 위해 카이와는 루두스(Ludus)를 규정된 규칙을 가진 놀이로 구분하고, 파이다(Paidia)는 자유로운 행동에 중심을 둔 놀이로 구분했다.

그럼에도 우리는 이러한 규칙성의 유무만으로 놀이와 게임을 명확하게 구분할 수 없다. 그 원인은 양자 모두 규칙성을 가지고 있으며, 자유로운 행동을 정확하게 규정하기가 모호하기 때문이다. 놀이와 게임의 차이를 좀 더 구체화하기 위해서 현대 미디어 이론가 프라스카(Gonzalo Frasca, 1972-)는 명료한 구분의 대안을 제시한다. 그는 놀이와 게임의 규칙에 나타나는 중요한 차이는 그 결과에 있다고 보았다. 즉 프라스카는 “게임은 승자 혹은 패자를 정의하지만 놀이는 그렇지 않은 결과를 뜻한다”고 주장한다.⁸ 프라스카는 전자매체를 활용한 게임의 특성을 연구하면서 놀이와 게임을 구분하는 기준에 관하여 보다 명료한 해석을 도출했다. 게임은 승패의 결과가 산출되고 이러한 루두스의 규칙은 비디오나 컴퓨터 넷 게임(net game)프로그램 안에 코드화되어 있다. 그러나 놀이의 파이다는 결과적으로 승자와 패자의 구분이 없으며, 목적 없는 행위를 통한 유희의 산출물이라는 것이다.

놀이가 되기 위한 형식의 하나로 이 목적 없는 행위는 중요한 요인이 된다. 예술의 측면에서 우리는 이것을 뮤즈적 예술로 이해할 수 있으며, 이 뮤즈적인 예술은 상영되고 연주되고 표현되는 실제 행위로서 처음으로 생명을 획득하게 된다. “표현되는 예술은 예술가가 관객을 위해 실시간 표현하고 행위를 보여주는 예술을 의미한다. 뮤즈적인 예술은 하나의 행위이며 그것이 반복적으로 연출되어 그때 마다 즐거움을 갖게 되는 것이다.”⁹

이러한 놀이의 행위와 관련하여 가다머는 놀이라는 단어가 사용되는 경우, 언제나 일종의 “왕복운동(to-and-fro movement)”이 고려되며, 이 운동은 결코 놀이를 끝내고 마무리하는 것과 같은 어떤 최종 목적에 고정되어 있는 것이 아니라 끊임없는 반복을 통해 새롭게 시작되는 것¹⁰이라 주장한다. 무엇

8 곤잘로 프라스카, 김경섭 역, 『비디오 게임』 (서울: 커뮤니케이션 북스, 2008), p. 144.

9 곤잘로 프라스카, 앞의 책, p. 218.

10 한스 가다머, 이길우 역, 『진리와 방법』 (서울: 문학동네, 2000), p. 154.

보다도 가다머는 자기표현활동이 놀이의 참된 본질임과 동시에 예술작품의 참된 본질로 정의하며, 미적행위가 존재과정에서 표현의 한 부분이 되고, 본질적으로 놀이 그 자체에 속한다고 보았다. 놀이의 본질과 예술작품의 본질이 상호 유사한 것에서 가다머는 놀이를 통해 우리가 세상의 진리를 이해할 수 있다고 주장한다.

왕복운동으로서 놀이의 속성은 상호작용적 작품의 실행에서 살펴 볼 수 있다. 상호작용적 작품은 감상자의 조정, 참여, 수정, 그리고 첨가의 수행과정에 나타나는 반응과, 그 반응으로 화면을 생성해 나가는 이미지들의 연속으로 구성된다. 이러한 과정으로 감상자는 발신자이자 수신자이며, 감상자이자 창조의 공조자로 전환될 수 있다. 이로써 과거 예술에서 행하는 자와 보는 자간의 근본적 분리는 모호해지고, 감상의 대상으로서 작품은 상호작용성의 결과로 인해 발신자와 수신자 사이의 원리적 분리가 약화되었다. 상호작용적 작품 감상에서와 마찬가지로 놀이도 상호작용적인 “왕복운동”의 속성을 가진다. 이 “왕복은 본질적으로 놀이에 속하며 따라서 궁극적인 의미에서 혼자만의 놀이함이란 결코 존재할 수 없다.”¹¹ 놀이가 있기 위해서 다른 사람이 실제로 함께 놀이할 필요는 없지만 놀이자가 가지고 놀 다른 것, 그리고 그의 움직임에 대응해서 자발적으로 반응할 다른 것이 항상 필요하다. 즉 어떤 활동이 놀이의 소통체계로 상호작용적인 상태를 유지할 때 놀이로서 성립 된다는 것을 의미한다. 서로 소통이 불가능한 상태에서는 놀이가 성립될 수 없으며, 여기에서 소통은 언어적인 측면에만 국한된 것이 아니라 신체적이며 원초적 감각체계 전체를 의미한다. 즉 놀이에서 의사소통은 손, 발, 눈짓, 몸짓으로 가능하며, 이러한 상태는 사회적 의사소통을 넘어 원초적 의사소통의 범주에 까지 확대될 수 있다. 이것은 언어나 문자가 전달할 수 없는 직관의 영역까지 도달하는 소통력을 가진다.

놀이는 행위로 발생되지만, 이 행위는 실생활의 이익과 관련된 대부분의 인간 활동과 다른 무목적성의 자기표현이다. 놀이가 무목적적이지만 놀이자의 긴장은 진지함을 주면서도, 노동이나 합목적적인 어떤 활동의 범주에 속

11 한스가다머, 앞의책, p. 156.

하지 않는다. 놀이는 맹목적인 우연만 있는 것이 아니라, 지성, 지능, 재치가 함께 활동한다. 이와 같이 놀이는 정신적 작용이 차지하는 바가 크기 때문에 놀이의 쾌감은 육체의 쾌감과 다르다.¹² 즉 놀이는 정신적 작용이 손이나 발의 움직임으로 표현되지만, 신체보다는 정신이 차지하는 비중이 더 크다는 것이다. 이러한 정신적 작용의 결과로 경험하게 되는 감정은 단순한 육체적 자극에서 오는 쾌보다 우위에 놓여있다. 놀이에는 의미기능, 즉 생활의 직접적인 욕구를 넘어서 삶에 의미를 부여하는 기능이 있다. 문화를 “의미화 하는 실천(signifying practice)”으로 본 견해처럼 놀이 역시 하나의 문화현상으로 보아야 한다.¹³ 즉, 놀이행동은 정신적 작용이 필요한데, 그것은 인간의 정신에 영향을 미치는 경험을 만들어 낼 수 있기 때문이다. 이 놀이의 정신적 속성은 감각에 기초하여 직관으로 다가가는 경험과정이고, 이것은 인간이 예술에서 목적하는 바와 유사하다. 그것은 예술을 통해 세상을 표현하고, 나아가 이를 감상하는 것이 인간의 지각체계에 새로운 경험의 문을 열어 주는 것이기 때문이다. 예술일반에 관한 근대의 해석들은 이미 예술 활동을 통해 인간이 보다 나은 삶을 경험하고 예술로 승화된 삶을 지향한 것에 주목하고 있다. 이러한 논의들은 오늘날 매체로 제작된 예술작품 일반에도 역시 부합(附合)되는 것이며, 상호작용하는 감상자의 활동은 놀이속성을 도출하여 사물의 진리를 직관하도록 하는 안내자의 역할을 한다.

가다머는 놀이와 예술은 우리가 필수적인 것으로 인식하는 관점에서 서로 밀접하게 연결되어 있으며, 모방을 통한 예술의 재현 방식과 관찰을 통해 대상의 본질적인 특성을 추출하는 방식과의 연관성을 주장한다. 예술과 놀이의 더 폭넓은 연결을 위해 가다머는 놀이가 예술로 전환하는 방식을 설명하면서, 이 사태를 “구조로의 전환(transformation of structure)”과정이라 일컬었다.¹⁴ “놀이는 에너지(energia: 에너지, 혹은 활동)의 상태에서 에르곤(ergon:

12 민주식, 『놀이 개념의 정립을 위한 시론-예술과 놀이의 비교를 중심으로』, 『인문연구』, 54권, 단일호(영남대학교 인문과학연구소, 2008), p. 6.

13 김경섭, 『놀이학의 선구자, 호이징화와 까이와의 놀이담론 연구』, 『인문연구』, 54권, 단일호(영남대학교 인문과학연구소, 2008), p. 176.

14 한스 가다머, 앞의 책(1989), p. 99.

작품 혹은 창작)의 상태로 전환된다. 전환(Verwandlung/transformation)은 변화(Veränderung/change)가 아니다.”¹⁵ 양자를 비교하자면, 변화란 질의 영역에 속하며, 변화된 것은 동시에 그 자체로서 남아 있고 지속된다. 전환이 뜻하는 것은 어떤 것이 갑작스레 전적으로 다른 성질의 것이 된다는 것을 의미한다. 놀이가 예술로 전환하는 것은 구조로의 전환이며, 이는 이전의 것이 더 이상 존재하지 않음을 뜻하고, 지금 있는 것은 예술의 놀이 속에 표현되는 것이고, 이것이 지속되는 진실로 남는 것이다.

가다머의 주장에서 중요성은 놀이가 활동의 특성을 가지는 것에서 작품의 성격을 가지는 것으로 전환하는 능력이 있다는 것이다. 에르곤은 개념에서 인공물로 전환되어 하나의 예술작품이 되는 바를 암시한다. 이 전환의 단계에서는 놀이자의 정체성(identity)은 존재하지 않으며 이것은 전환의 주된 특성이 된다. 즉, 놀이자는 연기자처럼 놀이를 성공적으로 수행하기 위해 자신의 정체성을 부정해야한다. 그는 누군가 다른 사람을 의도하고 그 타자는 놀이의 바깥영역에서는 어떤 식으로도 놀이자와 연결되지 않는다. 놀이가 구조로 전환될 때, 과거에 존재했던 것은 더 이상 존재하지 않으며, 새롭게 나타나는 구조는 지속적이고 진리가 되는 것이다. 그러므로 놀이의 전환은 어떤 사물로의 전환이 아니며, 일시적이거나 혹은 전환의 상태에 있는 것도 아니다. 놀이의 전환은 “진리의 되찾기(redemption)이며 진리로의 전환”인 것이다.¹⁶ 바로 놀이가 구조로 전환되는 것을 통해 예술은 진리를 제시할 수 있는 것이다.

IV 상호작용성: 진리직관의 매개

베나윌은 감상자가 적극적으로 상호작용 하도록 유도하기 위해 즐거움을 주는 감상과정을 구상했다. 이를 통해 감상자(spectator)는 사용자(user)의 단계로 들어서며, 더욱 적극적인 상호작용성으로 이어질 수 있다.¹⁷ 그의 상호작용적 작품이 유발시키는 즐거움은 무목적적 행위 중심의 놀이(play)의 속성을 가지

15 한스가다머, 앞의 책, p. 91.

16 앞의 책, p. 94.

17 Maurice Benayoun과의 인터뷰에서, 2008년 6월 4일, 프랑스, 파리.

고, 이것은 감상자의 개입을 능동적으로 만든다. 앞서 논의한 바를 바탕으로 볼 때, 상호작용성은 놀이 속성을 가지며, 그 속성은 감상자의 의식상승을 위한 촉매제 구실을 할 수 있다. 놀이 형식의 특성상, 행위는 중요한 요소로 작용하며, 마찬가지로 상호작용적 작품에서도 행위는 중점적 역할을 한다. 감상자는 바로 이 행위를 통해 작품을 직관할 수 있게 되는 것이다.

뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968)은 이 사태를 내적침투(Osmosis)의 개념으로 정의했다.¹⁸ 삼투(Osmosis, 滲透)의 사전적 의미는 반투막을 사이에 두고, 물과 같은 용매(溶媒)가 밀도가 묽은 것에서 더 농축된 액체로 이동하는 즉각적인 움직임을 말한다. 이 현상은 두 개의 용매가 동일한 농도가 되거나, 외부의 압력이 가해져 더욱 농도가 진한 용액이 되었을 때 그 작용을 멈추는 원리로 주로 물리학에서 많이 사용되는 개념이다. 뒤샹은 이 용어를 감상자가 작품을 감상할 때 발생하는 효과와 관련하여 사용한다. 작품을 감상할 때, 감상자는 작가의 메시지를 수신하고 이러한 수신 과정은 침투의 과정으로 해석된다. “내적침투를 통해 감상자가 작가의 내적특질을 판독하고 해석하게 되며, 그러한 내적특질을 외부세계와 관련짓는 것으로 창조적 순환이 완성된다. 그러므로 예술은 궁극적으로 감상자에 의해 창조된다. 즉 어떠한 물체, 잠재성이나 개념들은 지적 분석이 그것에 초점이 모아질 때 비로소 예술작품이 될 수 있는 것이다.”¹⁹ 뒤샹은 내적침투가 창조적 순환을 일으키고, 이것으로 하나의 창의적 작품이 완성된다고 주장한다. 작품을 관조하는 것과 대조적으로, 감상자의 행동이 필요한 작품은 종래의 것과 다른 감상경험을 만든다. 다감각적으로 전달되는 정보는 감상자가 화면을 손으로 만지거나, 작품 자체를 구성하고 그 텍스트를 움직이게 하는 것으로 작품의 제작과 관련된 하나의 힘이 되는 것이다.

놀이의 왕복운동 작용은 상호작용성에서 나타나는 속성이며 이를 통해 뒤

18 Osmosis는 사전적 의미로 '삼투'를 나타내고 있으나, 문맥적 의미로 볼 때 '내적 침투'로 사용하는 것이 그 의미에 더 가깝다. 한국어는 침투와 삼투의 구별이 크게 다르지 않으며, 삼투법과 침투법은 물리학적으론 같은 용어로 사용되고 있다. 그러므로 본고에서는 문맥의미를 쉽게 이해할 수 있는 침투를 사용하겠다.

19 Marcel Duchamp, "The Creative Act," <http://www.fusionanomaly.net/marcelduchamp.html>, 2012년 1월 20일 검색.

상이 주장하는 “창조적 순환”이 가능하게 된다. 작품 감상의 과정에서 발생하는 상호작용성을 통해 우리는 놀이의 “왕복운동”을 경험하게 되는데, 이는 또한 높은 차원의 놀이 경험에 이르게 하는 수단이 될 수 있다. 놀이의 무목적적 행동에서 창발되는(emergent) 즐거움을 오로지 감각적 측면에서만 이해한다면, 여러 학자들이 놀이의 정신적 측면에 관해 논의하지 않았을 것이다. 이러한 관점은 놀이가 진지한(serious)한 속성이 있다고 고려되는 것과 밀접한 관계를 가진다. 바이크하겐(Arne K. Vikhagen)은 가다머가 놀이를 논의할 때 즉각적 즐거움보다 진지한 의도를 나타낸다고 해석한다.²⁰ “놀이의 진지함”은 바로 사물의 본질을 이해하는 것과 놀이 사이의 연관성을 의미하며, 놀이자는 진지하지 않게 놀이해야하지만 동시에 놀이의 진지함을 충족시켜야 한다는 모순과 대면한다. 가다머에 따르면 놀이가 결코 진지해 질 수 없음에도 놀이 자체에 진지함은 놀이에서부터 나타나며, 이것이 진지하게 다루지지 않을 때 놀이는 성립되지 않는다고 설명한다. 놀이는 놀이자가 그것에 몰입될 때에 그 목적을 충족²¹시키기 때문이다. 이점에서 우리는 놀이의 매력을 설명하는 중요한 특성을 찾을 수 있다. 그것은 우리가 놀이 자체의 목적이나 진지함을 즉시 잃어버리기 때문에, 이것을 실제 사건의 목적으로 여길 수 없고, 놀이 영역 밖에서 그것을 볼 수 없다. 놀이자는 놀이의 진지함을 놀이 경험 중에 이해할 수 없기 때문에, 그 자체의 진지함을 결코 알아채지 못한다.

〈국제도시(Cosmopolis)〉(도 1)는 행동의 개입을 통해 감상자가 “내적침투”를 경험하게 되고, 이것으로 작품의 메시지의 본질을 이해하고 해석하도록 한다. 〈국제도시〉는 세계 여러 도시의 현실을 조망(眺望)하고 탐색하는 것에 초점을 맞춘 작품으로, 도시화에 대한 베나운의 과학적이며 예술적인 해석을 시각화한 것이라 할 수 있다. 무엇보다 이 작품에서 베나운은 감상자가 신체적이고 지적인 학습을 경험하면서, 지속적으로 움직이는 거대한 도시의 파노라마 속으로 들어가게 만든다. 도시의 전망대에서 쉽게 찾을 수 있는 12개의 전망용

20 Arne K. Vikhagen, "Gadamer's Concept of Play," CKK, Chalmers University of Technology, http://sensuousknowledge.org/wp-content/uploads/2009_2012년_2월_20일_검색.

21 Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, trans. Bardon G. (New York: Crossroad, 1982), p. 23.



도 1 모리스 베나윤,〈국제도시〉부분, 가상현실(VR), 2005, 중국 상해에서 최초전시,작가소장

망원경을 가지고 감상자들은 12개의 도시 환경 이미지를 보게 된다. 이들은 12개의 거대한 도시 이미지에 둘러싸이게 되는 것이다. 이 도시들은 파리, 북경, 바르셀로나, 시카고, 요하네스버그, 베를린, 카이로, 상파울로, 홍콩, 상해, 청도, 그리고 청진으로 각 이미지는 도시의 문화적 특징을 보여준다. 감상자는 각 도시별로 다른 환경,

교통상태, 건축물, 혹은 에너지원과 같은 주제를 통해 다양한 이미지를 선택할 수 있고, 각 도시별 문체와 특성을 망원경을 통해 보도록 했다(도 2). 이러한 도시별 정보는 감상자들이 선별하는 것에 따라 화면에 재현되고, 그에 따른 정보가 나타난다. 거대한 파노라마 스크린은 열두 개의 관망용 쌍안경이 둘러싸고 있으며, 각각의 감상자가 각 도시의 특정 구역을 볼 때, 그 특정 구역은 중앙 파노라마 화면에 재구성된다. 즉 열두 명의 관객은 실제로 존재하지 않는 가상의 도시 이미지를 전시장 중앙의 대형 스크린에 지속적으로 만 들고 있는 것이다. 각 감상자의 선택의 다양성 때문에 끊임없이 변화하는 세계의 도시를 생성시키면서, 베나윤이 말하고자 하는 현재 세계를 대변하는 이미지이자 물리적 현실계의 추상적 상황을 재현한 도시이미지를 구축한다. 이 놀라운 도시는 감상자가 작품을 감상하는 것을 통해 얻은 시각적 경험의 결실로 조금씩 건설되어 간다. 또 다른 감상자들은 전시의 중앙에 앉아 이 가상 세계도시의 혼합된 이미지의 증인이 된다. 베나윤은 “감상자의 두 가지 활동이 예술적으로 놀랍고 상징적으로 중요한 요인들로 된다고 생각한다. 그것은 바로 도시의 미래는 개입된 관객들의 응시와 경험의 결실이어야 한다.”²²



도 2 모리스 베나윤,〈국제도시〉와 쌍안경으로 감상하는 감상자, 가상현실(VR), 2005, 중국 상해에서 최초전시, 작가소장

22 Maurice Benayoun, "Cosmopolis," <http://www.benayoun.com/2012>, 2012년 11월 30일 검색.

규칙적인 간격으로 이 거대한 파노라마는 각각의 도시풍경을 새롭게 나열하면서, 각 도시에서 사용되는 언어와 도시의 소리, 그리고 이미지의 형태를 통해 그 도시의 정체성을 나타낸다. 또한 이와 관련된 법규와 인습 그리고 문화정책 등이 설명되어 a도시에 발생하는 문제를 b도시의 정책으로 해결할 수 있는 가상의 상황도 열어둔다. 그러므로 <국제도시>는 교환과 분석의 공간이자, 행위와 명상의 공간이 되는 것이다. 이 작품은 주요도시의 경향들을 새로운 방식으로 예견하고, 동양과 서양의 문화적인 사유와 인식을 상징하는 동시에 제공하는 정보를 집중하도록 제작된 작품이다.

이와 같이 감상자들이 능동적으로 작품에 행동을 개입하는 것은 놀이가 놀이하는 과정과 유사하며, 이 속에서 놀이의 목적이자 상호작용적 작품의 목적을 진지하게 수행하게 되는 것이다. 상호작용적 작품은 지각되고 직관의 영역으로 그 영향의 범위를 넓혀 더 직접적이며 생동적인 정신적 반응으로 이어진다. 이것은 감상자가 더욱 깊이 몰입하여 작품과 상호작용하도록 하는데, 이는 감상자의 움직임이 즉각적으로 작품 텍스트를 변화시키는 진화(evolution)의 매개가 되는 동시에 감상의 과정이기 때문이다. 즉 작품 텍스트의 창작에 참여하는 것과 동시에 작품을 감상하기 때문에 종래의 예술작품에서와 차별화된 몰입을 경험하게 된다. 상호작용적 작품은 감상자의 참여로 작품을 재인식하게 하고 이를 통해 작가가 전달하고자 하는 메시지는 직관하게 된다. 이는 베나운이 제시한 이미지 텍스트를 감상자가 변화시키고 정보를 입력하고 삭제하는 과정에서 텍스트의 재인식이 실행되기 때문이다. 우리는 바로 그러한 참여에서 놀이의 속성을 찾을 수 있다.

예술을 진리를 재현하는 것으로 이해할 때, 우리는 가다머의 핵심용어인 “재인식(recognition/Wiederkennung)”을 살펴 볼 필요가 있다.²³ 예술의 모방적 특성은 모방하는 상황의 이해에 달려있다. 이러한 사실은 놀이에도 적용된다. 모방대상에 대한 이해 없이, 놀이는 쓸모없으며, 놀이활동은 놀이로 여겨지지 않을 것이다. 이 놀이의 기쁨은 모방된 어떤 것에서 오며 가다머는 이것을

23 Hans G. Gadamer, 앞의 책(1982), p. 99.

“지식의 기쁨(Joy of Knowledge/Freude der Erkenntnis)”이라 불렀다.²⁴ 이 지식의 모방에 관한 단서는 우리가 모방된 상황을 인식하는 방식 내에 놓여있다. 우리는 모방하기 위해 모방된 것을 인식할 필요가 있다. 재인식은 이미 우리가 알고 있는 것을 넘어서는 인식으로 뻗어 나가며, 새로운 지식으로 넘어서도록 한다. “가다머는 재인식을 놀이나 예술을 통해 모방된 어떤 것으로 논의했다. 깨달은 사람들(the Known)은 진리로 들어서고 오로지 재인식 될 때에만 진리로 선언한다. 모방과 재현은 본질의 단순한 복사본이나 부차적 판(version)이 아니라, 본질의 재인식이다.”²⁵ 이 논거는 사물의 본질과 진리 사이의 전제된 연결을 바탕으로 한다. 예술은 예술을 경험하는 주체의 깨달음으로 결정되는 것이 아니다. 이것은 재현의 필수적 과정의 한 부분이며, 놀이로서 놀이의 필수적 부분이다.²⁶ 이러한 논의로 볼 때 예술은 놀이와 밀접하게 연결되어 있으며, 사물의 진정한 인식과도 연결된다. 놀이는 예술을 이해하기 위해서가 아니라 우리가 사물의 본질을 경험하기 위해 중요하다. 우리가 놀이에 참여할 때, 즐거움을 위해서 놀거나 즐겁기 때문에 놀기도 하지만 놀이는 또한 보이는 사물을 알도록 만든다. 놀이의 행위는 즉각적인 즐거움보다 더 우위의 목적을 가진다. 바로 놀이를 통해 우리는 사물의 진실된 재현을 이해할 수 있다.²⁷

〈세계로 통하는 터널(Tunnels around World)〉(2012)(도 3)은 서울과 실리콘 밸리, 홍콩과 세계 곳곳의 여러 장소를 인터넷을 이용하여 연결한다. 프랑스 국립박물관연합을 비롯한 각 협력기관이 제공한 이미지 자료를 구축된 가상의 화면을 마주하면서 감상자는 각 지역을 향해 실제 터널을 파듯이 문화 데이터를 뚫고 들어가는 경험을 하게 된



도 3 모리스 베나윤, 〈세계로 통하는 터널〉 작품 앞에서 움직이며 감상하는 감상자, 원거리 가상환경, 2012 서울 미디어 페스티벌에서 전시, 작가소장

24 앞의 책, p. 102.

25 Sam Gill, "Play-3: Hans-Georg Gadamer," <http://www.sam-gill.com/Lecture.pdf>, 2009, 2010년 3월 15일 검색.

26 Hans G. Gadamer, 앞의 책(1982), p. 122.

27 Arne K. Vikhagen, "Gadamer's Concept of Play," CKK, Chalmers University of Technology, http://sensuous-knowledge.org/wp-content/uploads/2009/04/sk1_ak_vikhagen_spiel.pdf, 2012년 2월 20일 검색.



도 4 모리스 베나운,〈세계로 통하는 터널〉과 이미지 터널을 통해 연결된 감상자들, 원거리 가상 환경, 2012 서울 미디어 페스티벌에서 전시, 작가 소장

다. 감상자는 바닥에 장치된 센서에 발을 옮길 때 마다 벽면의 스크린 이미지들이 변화되는 것을 지각한다. 화면 속의 이미지는 감상자의 움직임에 반응하여 그 중심에 구멍이 뚫리는 착시효과를 일으킨다(도 4). 화면의 텍스트를 파헤치기 위해 센서 위에서 이리저리 몸을 옮기며 화면이 몸의 움직임에 따라 변화되는 것을 감상하는 것이다. 베나운의 작품이 이러한 단순한 행

동반응과 관련된 것으로 끝나는 것이라면 다소 진부한 감마저 들었을 것이다. 그러나 베나운은 이미지와 상호작용하는 감상자가 이미지 터널을 파헤치고 중국에는 어느 낯선 곳의 타자와 실시간 대화하도록 작품을 설계했다. 이들은 화면이미지들의 층위를 꿰뚫고 터널의 양편에서 함께 굴착하여 또 다른 감상자와 대면하게 된다. 이 작품은 최소한 2개 이상의 도시에서 동시에 전시되어야 양쪽 도시의 감상자들이 이미지를 파헤치고 서로 만나게 되는 경험 이 가능하다. 감상자는 상대방의 문화적 이미지를 제거한 후에야 터널의 반대편에 있는 감상자와 만날 수 있다. 이것은 문화적 이미지의 층위를 이루는 가상의 공간이 제거되고서야 마침내 실제 존재하는 대상과 대화하는 기회를 얻게 되는 바를 의미한다. 이 실행과 관련하여 베나운은 다음과 같이 밝힌다.

작품의 터널을 파고 있는 감상자가 보여주는 강도(intensity)는 공간을 허무는 것 이상의 무엇이 존재하는 것처럼 보인다. 웹상의 답답이나 웹을 통한 낯선 만남과 같은 감상자가 표현하는 의지는 과학자들이 지칭하는 의사소통의 교감적 기능(phatic function)과 직결되는 것 같다. 의사소통의 어느 한 부분은 누군가와 연결을 유지하는데 공헌한다. 웹상에서 인간은 그 연결이 결과적으로 어떤 영향을 가져오는 것에 관련 없이 누군가와 연결될 것을 희망한다. 이것은 단순히 메시지와 의미를 전달하는 것을 뛰어 넘는 궁극적인 인간의 표현이 될 것이다. 모든 인간은 타자를 위해 언제 어디에서나 존재한다. 이러한 사실이 바로 디지털 생존과정(digital survival process)의 한

일부가 되는 것이다.²⁸

작품을 감상하는 일이 매우 개인적인 일이었던 종래의 감상경로를 거부하는 베나윌은 감상자와 컴퓨터 이미지 사이의 상호작용성(H.C.I. Human ver Computer Interactivity)뿐만 아니라 감상자들 사이의 상호작용성(H.H.I Human ver Human Interactivity)까지 고려하여 실제로 대화를 이끌어 내고자 하는 것은 <세계로 통하는 터널>의 주된 의도이다. 그는 한 명의 감상자가 하나의 작품과 교류하는 것이 아니라 여러 명의 사람들이 다 함께 참여하고 체험하도록 하는 작품제작에 주안점을 두었으며, 감상자들의 연령이나 성별, 혹은 언어의 장벽을 넘어, 작품을 조정하도록 하여 경험을 증폭(增幅)시키고자 한다. “우리가 세계 안에서 예술작품을 만나고 개개의 예술작품 속에서 세계를 만나는 한 예술작품은 우리가 잠시 미술에 걸려 빠져드는 것이 아니다. 오히려 우리는 그 속에서 우리 자신을 이해하는 법을 배운다. 다시 말해 체험의 불연속성과 순간성을 우리 현존재의 연속성 속에서 지양하게 된다.”²⁹ 이 예술 감상의 불연속성은 우리가 지각하는 실제 삶의 연장선상에서 만나게 될 것이다. 바로 이러한 점이 우리가 감각적 유희만을 탐닉(耽溺)하는 표면층을 넘어 작가가 전달하는 메시지의 내면층으로 다다르는 상호작용성의 역할에 주목하는 이유가 된다. 우리는 놀이하는 예술의 경험에서 세계와 관련된 진리를 마주하게 되는 것이다.

예술 존재의 방식은 예술을 경험하는 사람에게 중요한 것이며, 예술작품은 그 관계 안에서 주체로서 여겨진다. 가다머는 예술을 경험하는 주체를 예술이나 놀이의 재현이 가능한 “매개자(mediator)”로 보았다. 이러한 매개자로서 감상자는 상호작용성이라는 수단을 통해 예술을 생성한다. 즉 감상자는 이미 주어진 화두를 이어가고 거듭 생성시키는 매개자로서 작품의 실행에 중요한 요소가 되는 것이다. 놀이는 하나의 예술작품의 존재와 흡사하게 거기에 존재하고 놀이자가 매개체로 이를 재현한다. 마찬가지로 이미 존재하는 텍스트

28 Maurice Benayoun, "Digging the Tunnel," <http://www.benayoun.com/2012>, 2012년 11월 30일 검색.

29 한스 가다머, 이길우 역, 『진리와 방법』 (서울: 문학동네, 2000), p. 142.

를 자기표현으로 재현하는 행위는 바로 상호작용적 작품에서 나타나는 감상의 독자성이다. 상호작용적 작품은 이러한 놀이의 속성을 텍스트 재현의 주된 요인으로 장치한다. 작품에서 경험하고 지향하는 것은 오히려 그것이 얼마나 참가자의 문제며, 그 주된 목적은 예술작품 속에 어떤 사물과 자기 자신을 얼마나 잘 인지하고 이를 재인식하는가의 논의가 된다. 무엇보다 재인식의 가장 깊은 본질은, 이미 알고 있는 것을 새로이 인식하는 것, 즉 이미 알려진 것을 다시 인식하는 것에만 주목하는 것이 아니다. 오히려 재인식 행위의 기쁨은 이미 알려진 것 이상의 것이 인식된다는 데 있다. 작품을 인식하면서 동시에 재인식하고, 이를 통해서 각자 자기만의 방식으로 작품의 내면층에 도달하는 것이야말로 재인식 행위의 기쁨이 될 수 있을 것이다.

상호작용적 감상체험은 현실에 대한 비판적 감수성을 고양(高揚)할 계기를 제공한다. 이러한 작품형식은 가다머가 논의한 놀이를 통해 세상을 재인식하게 되는 것과 같은 맥락에 있다. 베나운은 작품에 감상자의 접근성을 높이는 것이야말로 소통을 위한 범위를 확장하는 하나의 방법이라 생각한다. 그는 작품과 감상자 사이의 상호작용성을 높이기 위해, 작품에 감상자의 접근이 편리해야 한다고 생각하며, 베나운은 하나의 작품이 관조되고 감상되는 것에 그치는 것이 아니라 탐구되기를 희망한다. 이러한 탐구는 작품과 한 감상자 사이에 일어나는 것이 아니라, 서로 알지 못하는 감상자들이 동시에 참여하여, 협력하는 외층에 발생한다. 집단과 집단의 상호작용성은 감상 규모와 감상공간에 관한 종래의 개념을 확장시키고, 감상자들이 작품에 참여하고자 하는 흥미와 욕구를 북돋운다. 이들이 자발적으로 작품의 참여자가 되면서 탐구는 시작되고 이로써 작품은 좀 더 면밀히 이해 될 수 있게 되는 것이다.

이 모든 과정 속에서, 상호작용성은 우리에게 종래와 다른 방식의 미경험을 일으킨다. 감상자의 행동이 개입된다는 것은 예술실행의 역사에서 참여의 범주에 해당되는데, 이 능동적 참여는 작품의 형식과 그 텍스트에까지 영향력을 행사한다. 고정된 시점과 시각만을 자극하여 제작되었던 작품에 비하여, 기계매체와 컴퓨터기술을 도입한 베나운의 작품은 여러 감각을 대상으로 하기 때문에 다감각적으로 체험되어 감상자의 감각은 물론 정신의 영역까지 영향

을 줄 수 있다. 이제 작품을 감상하는 것은 단순히 시각적 영역을 넘어, 인간의 정신활동과 관계된 것이기 때문에, 예술가의 발상은 감상자 내면의 작용을 고려해야한다. 우리가 시각으로 감상하는 모든 것 중에 정서작용이나 인식작용을 거치지 않고는, 유의미한 것으로 뇌리에 남겨지지 않기 때문에 있는 그대로 보고 감각하는 것은 시지각을 활용한 단순 행위 작용일 뿐이다. 예술체험은 작품을 감상하고 인식하고 이해하는 것을 넘어, 신체적 활동을 통해 경험한 전체를 의미한다. 즉 하나의 감관에 자극하던 종래의 예술 감상에서와는 달리 상호작용적 작품의 감상은 우리에게 총체적인 경험을 준다. 이것으로 상호작용성을 매개로 한 작품은 좀 더 놀이속성에 다가서 있음을 뜻한다.

놀이의 “왕복운동”과 마찬가지로 화면의 이미지는 작용과 반응의 연결이 되어 생성하는 과정 중에 있는 상태가 된다. 이것은 어떤 종결을 목표하지 않고, 이미지를 전달하는 예술의 범주를 넘어, 감상자가 재현된 이미지를 인식하도록 한다. 이러한 인식으로 감상자의 지적작용과 감성작용이 어우러져 작품에 내재된 의도와 교감하는 단계에 이를 수 있다. 베나운의 작품은 예술작품의 감상이 감상자의 정서에 자극을 주고 정화(淨化)작용을 일으키며, 동시에 놀이속성은 끊임없이 변화하는 인식의 흐름 속에 우리가 서 있도록 한다.

피상적으로 보자면, 놀이가 행동하고 움직이는 것을 중심으로 이뤄지기 때문에 좀 더 내밀(內密)한 인식의 작용보다는 감각적 자극에 우선적으로 반응하는 것처럼 보일 것이다. 그러나 가다머가 주장했듯이 놀이자의 진지함은 그들이 사물의 진리를 일견하는 단초가 되는 바를 기억하자. 놀이자는 의식적으로 무엇인가 성취하는 구체화된 어떤 것을 가지고 이를 이해하고 논리적으로 생각하는 것이 아니라 앎(knowing)을 통한 사물의 진리를 경험한다. 가다머는 우리에게 질문한다.

예술의 경험에는 과학의 진리와 요구와 분명히 구별되면서 또 분명 그것에 예측되지 않는 진리 요구가 깃들어 있지 않은가? 미학의 과제는 바로 예술의 경험이 독자적인 식 방법이라는 사실을 근거짓는데 있는 것이 아닐까? 이러한 인식은 과학으로 하여금 자연의 인식을 정초시키는 궁극적인 자료들을 과학으로 하여금 과학에게 매개해

주는 감각인식과는 물론 다르며 또한 모든 윤리적 이성 인식 및 모든 개념적 인식과도 다르다. 그렇지만 이것 역시 인식, 즉 진리의 매개임에 틀림없지 않은가?³⁰

문화의 하나로 인식되는 놀이와 같이, 베나운의 작품은 당대의 문화가 배태한 하나의 현상, 혹은 한 일면으로 볼 수 있다. 예술적 놀이와 상호작용하는 감상자들은 놀이에서 느끼는 즐거움보다 더 높은 차원의 정화작용을 경험할 수 있을 것이다. 그것은 예술작품이 놀이의 정신작용과 동일한 정신의 고귀함에 도달할 수 있다는 관점에서 기인한다. 높은 정신의 작용과 감상자의 행동이 상응하면서 질적으로 고양된 놀이의 세계를 경험하게 되는 것이다. 이것으로 우리는 놀이에서 예술로 전환된 예술작품을 통해 예술만이 열어주는 진리의 문을 열어 볼 수 있을 것이다. 우리는 이곳으로 들어서면서도 스스로 진리의 문턱에 와 있음을 인식하지 못할 지도 모른다. 이것은 놀이자의 몰입과 마찬가지로 우리가 알지 못하는 사이에 일어나는 즉각적인 것이기 때문일 것이다. 그럼에도 이러한 감상을 통해 우리는 분명 진리를 일견하게 되고, 그것은 우리에게 잠재되어 기능하게 될 것이다.

V 결론

감상자의 활동이 능동적으로 되는 작품 감상은 상호작용성을 통해 가능하다. 베나운의 작품에 나타나는 상호작용성은 감상자간의 관계를 개선하고, 일상의 문제를 미체험(aesthetic experience)으로 인식하도록 하는 매개적 역할을 한다. 작품에서 상호작용성은 작품을 감상하기 위한 수단으로서의 행위이자, 인간과 인간을 연결하기 위한 행위이기도 하다. 그러므로 베나운의 작품에 나타나는 상호작용성은 인간과 인간, 그리고 인간의 일상생활로 확장되는 특성이 있다.

탈중심적인 시점의 화면은 기계매체와 컴퓨터기술의 공조로 창조되며, 이러한 기술을 바탕으로 세워진 상호작용적 작품은 제시하는 상황을 통해 일상에서 우리가 인지하지 못하고 지나칠 수 있는 사회적 문제를 제기(propose)한

30 Hans G. Gadamer, 앞의 책 (1982), p. 143.

다. 베나윤의 가상은 실제세계를 바탕으로 하고, 작가가 촬영한 사물과 인간 그리고 인간이 생활하는 환경적 상황이 작품의 이미지로 사용된다. 그러므로 베나윤의 가상이미지는 실제와 가상 사이의 차이를 없애는 데 주력하는 것이 아니라, 실상과 사물의 표면을 관통하여, 우리 삶의 심층적인 내면에 이르기 위한 수단이 되는 것이다. 이 상호작용적 작품이야말로 놀이가 예술로 전환되는 구조로의 전환의 정점이 될 수 있다. 작품 감상 과정에서 도출되는 감상자의 행동과 참여는 이들을 감각하는 단계를 넘어 삶의 단편을 바라보는 지점으로 옮겨가도록 한다. 그 내면에서 우리는 작가의 의도를 경험하고, 이로써 작품의 미적목적과 작가의 예술철학을 이해하게 된다. 작품에 제시된 상황을 통해, 우리는 일상의 단면과 작품의 상황사이의 연관성을 찾고, 내재된 의미를 체험하면서, 분리되지 않은 가상과 실제의 두 공간이 맞물려 공존하는 현장을 경험한다. 실세계 안에 실존하면서도 비물질적인 작품은 절대적인 거리감으로 형성된 놀이의 임의의 공간과 유사하며, 상호작용을 위해 유도된 관객의 행위 역시 놀이 활동에 나타나는 행위의 작용과 동일 선상에 있다.

참여로 나타나는 놀이의 즐거움은 작품과의 상호작용성을 통해 증폭되어 결과적으로 감상자는 작품에 몰입하게 된다. 가다머의 놀이 개념을 적용하자면, 이것이 바로 놀이의 진지함을 통해 사물의 진리를 깨닫는 과정이 되는 것이다. 이제 우리는 실제의 모방으로 세워진 환영을 벗어나 정신의 영역과 심층적 의식을 이미지화한 세계와 만나며, 새로운 체계를 통해 초경험적 세계 속으로 들어서게 된다. 초경험적이며 초월적인 경험은 그 경험이 즉각적으로 발생하여 내적침투를 실행한다. 감상자의 참여로 생성되는 내적침투의 실행을 위해, 베나윤은 작품의 텍스트를 상호교환하거나, 축약, 입력, 보충하도록 설계하였다. 최초로 제시된 이미지는 작가의 손을 떠나 무한히 진화되며, 그 동작의 주체는 열려진 상태로 여러 감상자와 상호작용하면서 원래 제시된 이미지에서 멀어진다. 즉, 열려있는 작품의 구조와 형식이 감상자와 작품 사이의 상호작용성을 활성화 시키고, 그 결과로 작품은 본래의 의도를 넘어서고 그 범위를 확장시킬 수 있다.

긴장을 완화시키고 삶의 중압감을 덜어주는 놀이의 몰입효과는 놀이의 즐

거움이 더해진 상호작용적 작품에서 나타나며, 몰입을 통해 관객은 현실에서 초래된 부정적인 감정을 해소할 수 있다. 이것은 예술작품의 음미가 주는 종래의 정화작용을 더욱 강화하고, 이러한 과정을 통해 우리는 삶의 여유를 증대시킬 수 있다. 놀이의 자유로운 생성과 소멸의 끊임없는 반복과정은 가변적(variable)이고, 탈중심적이며, 다감각적 텍스트와 상호작용하는 감상자의 경험과 유사하다. 놀이의 순수 활동으로 감상자는 세계를 감각으로 인지하고 받아들이고, 이와 같이 유희적인 감상체계를 통해서도 지각의 지평을 확대하게 된다. 이러한 놀이의 속성을 가진 상호작용적 작품은 감상자가 사물의 진리, 세계를 경험하는 도구로 역할 할 수 있을 것이다.

주제어 Key Words

상호작용성(Interactivity), 놀이(Play), 가다머(Gadamer), 모리스 베나윤(Maurice Benayoun), 무목적적 행위(Purposeless Movement)

투고일: 2013. 3. 16 심사완료일: 2013. 4. 15 게재확정일: 2013. 5. 16

참고문헌 Bibliography

- 곤잘로 프라스카, 『비디오게임』, 김겸섭 역, 서울: 커뮤니케이션 북스, 2008.
- 김겸섭, 「'놀이학'의 선구자, 호이징하와 까이와의 놀이 담론 연구」, 『인문연구』, 54권, 단일호, 영남대학교 인문과학 연구소, 2008, pp. 147-190.
- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 역, 서울: 문예출판사, 1994.
- 민주식, 「놀이 개념의 정립을 위한 시론-예술과 놀이의 비교를 중심으로」, 『인문연구』, 54권, 단일호, 영남대학교 인문과학 연구소, 2008, pp. 1-36.
- 박신의 외, 『문화예술 경영』, 서울: 생각의 나무, 2008.
- 요한 호이징하, 『호모루덴스』, 김윤수 역, 서울: 도서출판 까치, 1993.
- 한스 가다머, 『진리와 방법』, 이길우 역, 서울: 문학동네, 2000.
- Benayoun, Maurice. "Digging the Tunnel." November 30, 2012, <http://www.benayoun.com/2012>.
- Cover, Rob. "Audience inter/active." *new media & Society*, vol. 8, London: Sage Publication (May 2007), pp. 139-158.
- Dixon, Steven. *Digital Performance*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Duchamp, Marcel. "Creative Art." <http://www.fusionanomaly.net/marcelduchamp.html/2005>.
- Gadamer, H.G. *Truth and Method*. trans., Bardon G. New York: Crossroad, 1982.
- Gill, Sam. "Play-3: Hans-Georg Gadame." March 15, 2010, <http://www.sam-gill.com/Lecture.pdf/2010>.
- Jensen, Jens F. "Interactivity." May 6, 2011, <http://www.organiccode.net/jensen.pdf/2009>.

McMillan, Sally. "A Four-Part Model of Cyber-Interactivity: Some Cyber-Places are More Interactive than Others." *New Media & Society*, Vol. 4. London: Sage Publication (June, 2002), pp. 271-291.

Packer, Randall. Jordan, Ken. *Multi Media*. New York: Norton, 2001.

Vikhagen, K. Arne. "Gadamer's Concept of Play." CKK. Chalmers University of Technology, March 15, 2010, <http://sensuousknowledge.org/wp-content/uploads/2009>.

Abstract

Attributes of “Play” in Interactive Art: Interpreting Maurice Benayoun’s Artworks

Park, Yeonsook (Kyungpook National University)

The study mainly discusses appreciation of interactive art works seen from the perspective of play attributes that make spectators glimpse the truth of things. The general studies of interactivity, as one of remarkable features in contemporary art, are regarding the relation between the effects of digital media and interactivity as well as video games. From the preceding discussion, I analyze the effects of the appreciating interactive art works which are focused on new sensory systems, the methods to intuit the essence of the art works.

Based on the concept, as I investigate the play attributes found in the interactive art works, this study gives attention to the possibility that if the spectators can reach the inherent aspects of interactive art works, while interacting them. Thus to discuss the properties of the play, this article studies play concept of Johan Huizinga(1872-1945), psychologist and anthropologist and play theory of Hans Georg Gadamer(1900-2002) who considers play as a metaphor for art. As Huizinga thinks acting is the important attribute of play, Gadamer argues whenever the term 'play' is used, we should think about 'to-and fro movement' and the movement is absence of goal as well as endlessly renews through repetition. Then what we should pay attention to, seeing the essence of art and play as similar? That is, Gadamer claims, we can understand the truth of things through the play.

To apply the play concept to the interactive art works, I research the works of Maurice Benayoun(1957 -), French interactive artist. By employing interactivity, he attempts to extend and affect the experience of his art works to one of social phenomenon. Striving this, spectators can widen and deepen the breadth of their intuition and recognize the essence of art works. It is the interactive art works that can be the apex of the transformation of structure from the play to the art. The endless repetitive process of play, which is free creation-annihilation process, is similar with the interactive experience of spectators that is variable, de-centered, and multi-sensory.

The pure action of the play lets us recognize, sense and accept the world and through the system of interactive art experience, we can expand the horizons of perception. Interactive art works with these play attributes are capable of playing the role that the spectators glimpse the truth of things and experience the world around them.