

미디어 표현공간에서 나타나는 빛의 비실체성 연구**

A Study on Non-substantiation of Light Displayed in Media Expression Space

Author 김민영 Kim, Min-Young / 정회원, 국민대학교 대학원 공간디자인학과, 석사과정
윤서설 Yin, Rui-Xue / 정회원, 국민대학교 대학원 공간디자인학과, 석사과정
이 찬 Lee, Chan / 정회원, 국민대학교 조형대학, 교수*

Abstract While shifting from modern society to post-industrial society, social structure is changing from the period which pursues material affluence to that which pursues psychological abundance. Formation of various values along with pursuit of psychological abundance has made the illusion of standardization, massification, and popularization meaningless. Different from functionality oriented approach in the past, today's design requires diversified, multiple and integrated thinking and way in fast-changing social phenomena and stream, and lets human loose from the restriction of time and space thanks to technological development. It appears as new and various attempts along with paradigm shift of the whole society, however the existing physical and actual things gradually transit to non-physical and non-actual things. Tendency of dematerialization has spread as far as esthetic and environmental genre on the basis of social and philosophical base along with change of consumption culture, and has displayed complex and de-genre aspect. Paradigm shift has expanded the range of communication by changing to user's independent awareness and sensitive concept, among them, light displays various changes of space by taking the role of new medium. Particularly, the light as the media expression beyond the phenomenon of light of traditional concept acts as an essential element to stimulate sensitivity and for experience as an immaterial element which shows this change of space most dramatically. This research aimed at recognizing space in complex dimension, exploring the relation between the light and space through media expression displayed in the realization of immateriality, expanding the meaning of light, and recognizing it as the possibility of creative and future-oriented light space creation which responds to technological development and social change.

Keywords 비실체성, 빛, 공간, 미디어
Non-substantiation, Light, Space, Media

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

근대 이후, 건축공간은 문명화의 가속화와 기술의 발달로 비약적인 발전을 거듭하였지만, 건축기술의 발전은 모더니즘 이후 건축적 관심이 공간이 아닌 형태와 규모에 치중하게 되면서 공간이 가지는 형식이나 체계만으로는 공간의 본질에 대한 설명에 부족함이 있게 되었다.

오늘날의 공간은 과거의 기능주의 위주의 접근과는 달리 변화하는 사회현상에 따라 복합적이며 융합적인 사고와 방법이 요구되고 있다. 미디어 기술의 발달로 시간과 공간에 대한 제약으로부터 자유로워지면서 실제적이고

명확한 것은 모호하며 비실체적인 것들로 전환되어가고 있다. 사회 전반의 패러다임 변화로 인하여 물질적 풍요를 추구하던 시대는 감성의 풍요를 요구하는 시대로 변화되며 감성적 이미지의 재현 단계를 넘어 시공간을 초월하는 실제적 의미의 확장에까지 이르렀다. 비실체화 경향은 사회적, 사유적 기반을 전제로 시각예술의 장르까지 확산되어져 물리적 공간을 초월하는 다양한 가능성을 제시하고 있다. 빛은 이러한 비실체적 경향을 극적으로 보여주는 매체로 테크놀로지의 발달과 함께 미디어적 공간 표현의 한 영역으로 그 의미를 확장하고 있다. 미디어적 빛의 비실체성은 새로운 지각방법의 매개체 역할을 한다. 물성을 비물질화 시켜 감각적 감성을 유도해 내며 빛 자체가 오브제적 시각매체의 역할을 하기도 한다. 또한, 다양한 요소들과의 결합으로 상호작용을 만들

* 교신저자(Corresponding Author); lc@kookmin.ac.kr

** 이 논문은 국민대학교 연구비 지원을 받아 수행된 연구임.

어 사용자에게 감동과 체험을 가능하게 해준다. 이에 본 연구에서는 빛이 다른 대상을 조명하는 매체로서 역할뿐만 아니라 빛의 비실체성을 논증적으로 검증하고 나아가 현대사회의 변화에 상응하는 창조적이며 미래지향적인 공간 표현을 위한 가능성으로 인식하게 되는 것을 그 목적으로 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 현대사회의 새로운 사고와 가치를 담는 비실체성의 개념을 토대로 이것이 미디어 공간에서 빛이 현상표현으로 어떻게 나타나는지를 연구한다. 또한 비실체성이라는 논제는 광범위한 연구와 개념적인 성찰이 필요하다. 본 연구에서는 기존에 대부분 연구가 ‘빛의 비물질성’에 한정되었던 연구 범위를 벗어나 ‘빛의 비실체성’으로 차별적 전체를 두고 접근하였다. 사례조사의 범위는 테크놀로지의 급속한 발전으로 인하여 미디어 공간이 적극적으로 나타나는 시기인 2000년대 이후로 ‘Media Skin’ 관련 건축 및 오브제 작품(Objet) 또는 인스탈레이션(Installation), 미디어 아트 등 종합적 관점으로 선정된 작품 중 ‘빛’의 키워드를 가진 작품으로 사례 조사의 범위를 한정한다. 연구의 방법으로는 ‘Media Skin’ 건축가, 디자이너, 작가의 홈페이지와 선행연구를 통하여 공간의 특성을 분석하여 토대를 마련한다. 본 연구는 패러다임의 변화에 따라 현대사회의 잠재된 가치로 나타나는 비실체성에 대하여 인식론적 접근까지 확장된 개념으로 비실체성에 접근한다. 그러한 방법론의 틀은 선행연구 문헌, 단행본과 정기간행물 등을 통하여 사회적, 사유적, 시각예술에서 나타나는 비실체적 특성을 분석, 각각의 키워드를 추출하여 분석 틀로 사용한다. 분석 틀을 기준으로 선정된 미디어 표현 공간과 빛의 비실체적 특성과의 상관성을 분석한다.

2. 빛과 미디어 공간

2.1. 빛과 미디어의 사회

20세기에는 테크놀로지가 사회 변화의 원동력이 되었으며, 20세기 후반의 문화와 테크놀로지의 독특한 상관관계는 지난 세기와 크게 구별시켜 준다. 다니엘 벨¹⁾은 테크놀로지가 문화와 사회 구조 양자를 변형시킨다고 보았다.²⁾ 디지털 미디어에 의해 원본과 차이가 없는 복제, 혼성, 변형, 조합이 가능해진 오늘날 실제와 비실체간의 경계가 무너져가고 있다. 기술발전에 따른 미디어의 확

산은 사물의 실재성을 흐리게 하고 있다. 매체 즉 ‘미디어’는 생각이나 느낌 및 의미를 전달하는 커뮤니케이션 수단으로 사용되며 현대사회에서 새로운 매체의 사용은 단순히 표현 방법의 확장이라기보다 커뮤니케이션에 있어서 본질에 해당하는 실체의 성질도 확장시키고 있다. 미디어적 표현기법 중 빛은 새로운 커뮤니케이션의 매개체 역할로 그 표현력과 형식의 한계를 확대 시켜왔으며 새로운 감수성과 지각 방법으로 의사소통을 이루기 위해 빛을 매체로 하여 새로운 공간을 창조하고 있다. 이렇게 확장된 매체로서의 빛은 예술에도 큰 영향과 가능성을



<그림 1> 현대사에서 나타나는 미디어의 역할

가져오게 하였고 공간과 결합하여 조명 이상의 역할로서 환경의 질을 향상시키고 인간이 원하는 사고의 표현을 위한 다양한 조작을 가능하게 하는 수단으로 범위를 확대시켜 가고 있다.

2.2. 빛의 일반적 개요와 미디어적 빛

인간은 빛을 통해서만 대상을 지각할 수 있고 형태의 윤곽을 파악하며 인식하게 된다. 그러므로 빛은 곧 형태 생성의 근본이 되는 것으로서 물질적인 공간은 빛이 지닌 에너지로 인해 활성화되고 생명력을 가진 존재로 전환되는 것이다. 빛은 유동적인 비물질적인 실체로서 무한히 변화하는 물질이다. 공간 내 빛의 양이나 질, 명암에 따른 공간의 깊이도 각기 다르게 느껴지게 되며 시간의 변화와 계절과 기후 등의 자연조건에 따라 항상 변화하기 때문에 이러한 빛의 변화는 비 예측적이고 다양한 명암과 색조, 음영과 깊이, 경계와 윤곽 등을 생성하며 형태를 모호하게 하거나 혹은 형태를 새롭게 돋보이게 한다. 빛은 우리가 눈을 통하여 물체의 형태와 색채를 구분할 수 있도록 해주며 사전적 정의로 ‘빛(光)이란 좁은 의미에서 가시광선, 즉 일반적으로 사람이 볼 수 있는 약 380nm~780nm(나노미터) 사이의 파장을 가진 전자기파’를 뜻한다. 빛을 내는 광원이라 하면 우리는 흔히 자연광으로서 불이 나 번개, 태양 등을 떠올리게 되는데 고대 이집트와 그리스, 로마시대에 빛은 신과 동일하게 취급되었으며 초자연적 상징으로 빛을 생명의 근원으로 여겼다. 고대부터 이어져오던 사상은 중세에 이르러 중세철학의 발달과 함께 종교적 신비감이나 신앙심을 위한 수단으로 인간과 신을 연결해주는 매개체로 기독교의 정신적 공간을 창출하였다.³⁾ 이후 계몽주의에 이르러 신적 의미에서 인간적 가치를 구현하는 의미로 변화되었다.

1) ‘이데올로기의 종언’, ‘후기 산업사회의 도래’등의 저서로 새로운 세계의 전개를 예언한 미래학의 세계적인 석학. 미국 하버드 대학의 명예교수.

2) Daniel Bell, 이데올로기의 종언, 이상두(역), 범우사, 1999

근대에 들어와서는 비선형적이며, 비예측적인 조형적 원천을 제공하며 공간의 새로운 이미지를 창출하는데 큰 역할을 하였다. 20세기 이후 테크놀로지 발달과 함께 예술적 의사소통의 수단으로서의 빛의 역할이 확대되면서 미디어적 빛의 효과를 극대화 한 작품이 주목받기 시작하였다. 이와 같이 빛에 대한 관심은 실험적 의미에서 조형적 소재로 적극 대두되기 시작되었으며 현대에 이르러 컴퓨터 아트, 비디오 아트, 홀로그램 아트, 레이저 아트 등 첨단 기술과 매체를 활용한 빛이 공간의 다양한 요소들과의 결합하며 새로운 시각적인 이미지와 다양한 체험을 가능하게 하였다. 이처럼 미디어적 빛은 현대의 시대성에서 공간 표현의 한 영역으로 그 범위와 의미를 확장하고 있다.

2.3. 미디어적 공간표현 특성

미디어는 다양한 형식으로 인간과 환경에 밀접한 관계를 형성한다. 현대에는 공간 자체의 의미보다는 공간이 인간에게 어떠한 영향을 미치는지와 공간을 인지하는 인간의 정신과 공간과의 대응 관계를 통한 공간의 의미가 더욱 중요해졌다. 장누벨이 설계한 바르셀로나의 「아그바 타워」(Agbar Tower), 2005」는 외부에서 유입되는 빛에 의해 육중한 노출 콘크리트 외벽과 반투명 소재들의 물성은 사라지고 새로운 감각적 이미지들을 생성하고 있다. 베이징 소재 국립 수영센터」(National Swimming Center)는 반투명 소재의 벽과 천장을 감싸는 박스 형태로 되어 낮에는 자연광으로 밤에는 푸른빛의 조명에 의해 물성은 사라지고 상징적 이미지를 표현하고 있다. 빛의 비물질적 특성이 재료의 물성을 비물질화 시켜 전혀 다른 느낌의 시각적 효과 혹은 새로운 이미지를 창출해 낸다. 즉 재료의 물질성이 소멸되는 비물질화에 의해 강한 감각적 이미지로 감성을 유도해 낸다.



<그림 2> National Swimming Center, John Bilmon 외, 2008



<그림 3> Agbar Tower, Jean nouvel, 2005

제임스 터렐의 「Afrum-Proto, 1996」⁶⁾는 빛이란 단지 사물을 조명하기 위한 장치가 아닌 공간을 위한 창조적 매체로 제시한다. 빛과 빛을 포함하는 공간만을 작업의 요소로 사용하며, 빛과 공간 자체가 작품의 오브제가

자 관람자의 지각 경험을 유발하는 매개체가 되도록 하였다. 또한 백남준의 작품 「동시변조: 야곱의 사다리」(Jacob's ladder), 2000」는 떨어지는 폭포수를 뚫고 레이저가 투사되는 작품으로 레이저라는 매체를 역동적으로 시각화하기 위한 목적으로 제작되었다. 백남준은 레이저를 단순한 효과를 위해 사용하는 기존의 전시법을 초월하여 복잡한 형태의 기록을 전달하는 하나의 조형적 시각매체로 활용하고 있다. 레이저를 통한 빛의 비물질성은 지속적으로 변화되는 투사의 속도, 빛과 물, 건축적 공간 사이의 상호 연관적인 개입을 만들어내며 단순히 연출을 위한 수단이 아니라 오히려 그 자체가 오브제로 기능하며 다른 물질들과 결합되고 그것이 투사된 주변 환경을 통해서 형태를 드러내고 있다. 미디어적 표현의 빛은 공간에서 그 움직임에 중점을 두며 공간에서 오브제적 성격으로 위치에 따라 다양하게 해석 되어 진다. 따라서 빛과 공간 안에서 구체적인 오브제로 존재하게 되고 공간에 놓여지기도 하며 빛 자체가 하나의 조형적 시각매체의 역할을 한다.



<그림 4> Afrum-Proto, 제임스 터렐, 1996



<그림 5> 야곱의 사다리, 백남준, 1999

빛은 공간에서 보다 알기 쉬운 대중적인 표현 형식으로도 나타나기도 한다. UVA 그룹의 작품인 「Triptych, 2007」는 기념 건축 앞에 설치된 세 개의 LED 화면에 사람들이 다가서면 그 움직임에 반응하면서 소리와 빛이 만들어지며 관람객과 상호작용을 가능하게 하는 작품이다. UVA 그룹⁸⁾의 또 다른 작품인 「Volume at V&A, 2006」처럼 감상자가 안쪽으로 움직일수록 에너지의 영역처럼 화려한 빛과 사운드가 발생되어 관람객과 상호작용을 가능하게 하는 특성도 있다. 다양한 빛의 현상들은 공간을 구성하는 요소들과의 결합을 통해 공간의 질적인 변화를 일으킨다. 이러한 변화는 새로운 상호작용을 가능케 하며 인간에게 풍부한 경험을 제공한다. 공간과의 상호작용은 빛이 공간과 어떤 기능상의 특성으로 연관되고 공간에 조형성을 형성하거나 관람객의 동선을 유도하며 인간의 환경에 밀접한 관계를 형성하고 유희적 체험을 가능하게 한다.

3) 김경재, 건축구성요소와 빛의 상관성에 관한 연구, 대한건축학회 논문집 통권112호, 1998, p.127

4) <http://www.torreagbar.com>

5) <http://www.waterpark-watercube.com>

6) <http://jamesturrell.com>

7) <http://paikstudios.co.kr>

8) <http://www.uva.co.uk>



<그림 6> Triptych, UVA, 2007



<그림 7> Volume at V&A, UVA, 2006

<표 1> 미디어적 공간표현 특성

구분	공간 표현특성
물성의 비물질화	재료의 물성의 소거와 새로운 감각적 이미지 생성
빛 공간의 오브제화	비물질적인 매체를 역동적으로 시각화
공간과의 상호작용	인간환경과 연관되며 밀접한 관계형성

3. 비실체성의 의미와 특성

3.1. 사회적 현상

과거의 일원론적 사고에서 이원론적 사고로의 변화에 따라, 현대에 이르러 사회구조의 변화는 다양한 양상으로 전개되는 현상과 흐름에 맞추어 차츰 다원화된 양식으로 복합적 사고의 형성을 낳고 있다. 이 복합적 사고는 인간의 사고와 생각 그리고 커뮤니케이션 방식에 절대적인 객관성보다는 실체가 다원화된 비실체적 성격으로 나타나고 있다. 디지털의 발달은 명확한 것에서 모호한 것으로의 비실체화를 가속시키며 물리적이고 실제적인 것들과 비물질적이고 비실체적인 것 사이의 경계를 흐트리고 있다. 그리고 점차 사용자의 관심과 선택에 따라 다양한 기회를 제공하며 확정된 결과 없이 사용자의 사고를 통하여 다양한 해석이 나타내며 각각의 이러한 현상에는 명확하지 않은 모호한 현상도 낳고 있다. 이러한 현상에는 어떠한 물질적 실체도 없이 비실체적이며 무한한 영역을 창출해가고 있다. 사회적 패러다임의 변화에 따라 모더니즘 시대의 척도였던 경제성과 기능성은 사용자의 정서적 심리적 만족과 같은 보다 감정적인 척도로 바뀌고 있다. 마셜 샬린스(Marshall Shalins)가 ‘최초의 풍요로운 사회’⁹⁾에서 주장한 견해로 현대의 ‘차별화’사회에서 소유물은 다른 것들과의 관계망 속에서 상대화되기 때문에 모든 사회관계는 개인의 결핍감을 증대시켜 넘쳐나는 현대사회에서 오히려 정신적 풍요로움을 추구하게 된다고 보았다. 현대에 와서 소비행동의 가치기준과 평가 기준마저 이성에서 감성으로 옮겨 가고 있는 시대가 되었으며 기분을 소비하는 감성소비의 시대를 맞이하게 되었다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 ‘소비의 사회’¹⁰⁾에서 현대인들은 사물에 의해 감성적 구원을 찾으

며 소비는 계급적 질서와 인간의 상징적 체계라고 보았다. 물리적 형태와 형태적 조건의 구현은 내재된 이미지를 번안해내는 과정이며 이때 이용자는 단순히 상품이라는 실제적인 대상을 소비를 하는 것이 아니라 브랜드라는 비실체적 이미지를 소비하며 감성적 만족감을 찾게 되는 것이다. 이러한 현상은 상품이라는 구체적인 실체를 소비하는 것이 아닌 감성이라는 비실체성을 소비함으로써 심리적 만족감을 나타내는 것을 의미하고 있다. 이렇듯 사회 변화에 따라 비실체적 현상은 물질적 풍요에서 벗어나 현대의 가치관에 적합한 인간의 심리적 만족을 가능하게 해주는 역할을 하며 사회, 철학적인 기반을 전제로 미학적, 문화적 장르에까지 확산 되어져 무한한 가능성의 생성 인자로 그 역할을 하고 있다.

<표 2> 사회적 현상의 특성

구분	복합성	모호성	감성
사회적 현상의 특성	다원주의적 패러다임 형성	실제적인 것에서 비실체적인 것으로 변환	심리적 만족 추구

3.2. 사유적 개념의 현상

현대사회에 이르러 물질적 소유를 넘어서 원본이 가지는 이미지를 소유하기 위해 미디어를 통해 원본을 복제하기 시작하였으며 재현 단계를 넘어서서 실제보다 더 실제적인 의미의 확장에까지 이르렀다. 이는 무한한 경험의 가능성을 제시하며 비실체성의 가치를 반영하고 있다. 20세기 초반 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 산업사회가 되자 예술이 기계를 통해 복제되기 시작하면서 아우라(Aura)를 상실했다고 보았다.¹¹⁾ 유일무이한 원본의 희소성의 사라지고 복제된 원본을 쉽게 만날 수 있기 때문에 원본에 대한 신비감이 사라진다고 보았다. 이 실체의 붕괴는 현존하는 대상의 환각성을 깨닫는 ‘이미지를 부수는 대상 파괴’로 시작되어 이 비실체적 이미지의 환각 속에서 만족감을 찾게 해주는 것이다. 자크 데리다(Jacques Derrida)는 서구 형이상학이 상징하고 있는 긍정적이고 최종적인 진리의 참 존재에 대한 지향과 물음들을 해체하며 차연(差延, difference)¹²⁾이라는 개념을 제시 하였다. 이는 절대주의의 질서 지향적 안정성을 벗어나 중력이라는 절대적인 진리에 대한 의심과 함께 부조화와 불연속의 개념을 가지고 있다. 우연적 요소들의 발현을 통해 불확정적인 원리는 정해진 형식 없이 고정되지 않고 분해, 왜곡되어 상황에 따라 역동적으로 변화한다. 이는 절대적 시간개념을 탈피하여 무한한 시간과 공간개념에서 모든 것이 반복되고 확장되는 불확정적 변

9) 마셜 샬린스는 현대 사회를 풍자하면서 오히려 석기 시대 사람들이 더욱 풍요롭게 살았다고 주장했다. <Marshall Shalins, 석기 시대, 풍요의 시대, 1970>

10) Jean Baudrillard, 소비의사회, 임문영(역), 계명대학교출판부, 1998

11) Walter Benjamin, 기술복제시대의 예술작품, 도서출판길, 1999

12) 차연이란 문자 그대로 ‘차이’와 ‘연기’의 두 가지 개념이 동시적으로 복합된 것으로 원래<차이나다>와 <연기하다>의 두가지 의미를 가진 동사 <differer>를 데리다가 명사화시켜 만든 신조어이다.<김형효, 데리다의 해체철학, 민음사, 1993, p207>

화를 의미하며 확일성과 통제에서 벗어나 우연적 요소들의 발현을 통하여 자유로운 해석의 가능성을 내포하고 있다. 이는 불변의 진리나 고정된 의미를 부정하고 무한히 진행되며 어느 것도 확정지을 수 없는 비실체적 상태로 존재한다. 또한 비실체성은 장 보드리야르의 시물라크르와 그 특성을 공유하는데 이는 이미지의 변화에 따른 사건의 변화와 그에 따라 나타나는 의미의 변화를 중시한다. 대상을 재현하는 차원을 넘어서 대상 자체의 본성을 재구성하며 심지어는 인간의 욕망이나 무의식까지도 대체할 수 있게 한다. 시물라크르는 실재하지 않는 어떤 존재의 대상을 존재하는 것처럼 하는 인공물을 지칭하며 실재가 실재 아닌 파생 실재로 전환되는 작업이 시물라시옹(Simulation)이다.¹³⁾ 가상현실과 초과 실재가 실재보다 우월해지는 현상을 말하며 원본에 대한 재현의 단계에서 벗어나 새로운 가치와 의미를 가지는 존재로 가능성을 확장한다. 이는 비실체적인 허구이면서 동시에 실재보다 더 실체적이라는 점에서 초과 실재(하이퍼리얼리티)를 나타낸다. 우리가 실재라고 믿어 의심치 않았던 세계는 디지털 기술로 시물라시옹화 되어 현실세계를 초월한 비실체적 세계로 확장시켜 준다. 이는 시공간을 초월하고 가상의 재현을 통하여 대체되며 실재하는 현실과 다른 전혀 새로운 의미를 만든다. 우리가 알고 있는 진실은 무수한 가상 속에 있는 것이며 우리가 알고 있는 세계 또한 비실체적 세계일지 모르는 현실의 경계를 없애며 가상성의 의미를 확장한다. 오늘날의 사회는 실재란 존재하지 않고 실재의 환각을 제공하는 수많은 모사물들에 둘러싸여 있으며 그만큼 혼란과 허구적 이미지 그리고 수많은 기호들이 난무하는 가상성을 지닌 세상에 살고 있다고 보아야 할 것이다. 이러한 변화가 의미하고 있는 비실체적 특성은 우리가 그동안 물리적으로 인식해 온 공간과 시간에 대한 모든 개념을 뒤바꾼 것이며 이는 현대 시대에 잠재된 가능성으로 보다 무한한 경험을 제공하며 비실체성의 가치를 받아들이게 한다.

<표 3> 사유적 개념의 특성

구분	복제성	불확적성	가상성
사유적 개념의 특성	미디어를 통한 이미지의 복제	우연적 요소들의 발현	실제의 인위적인 대체

3.3. 시각예술에서 나타나는 경향

19세기 말부터 폴 세잔(Paul Cezanne)등의 혁신적인 미술가들이 전통적인 원근법을 파괴하고 형태의 본질에 접근하려고 노력하였지만 그들은 자연의 외적 형태에서 과감히 벗어나지 못 했다. 고정된 자연의 법칙에서 벗어나 회화의 법칙을 새롭게 세우고자 하는 노력은 20세기에 들어와 피카소에 의해 더욱 진전된다. 전통적인 원근

법의 시점에서 탈피하여 대상의 모든 면을 분석하여 복합적인 인상들을 이미지로 종합하였다. 아비뇰의 처녀들에서는 인물들은 기하학적 단면들로 분석되고 공간 역시 하나의 형태로서 분해되어 있다. 이처럼 시각예술에서 비실체화는 큐비즘을 시작으로 2차원평면에 3차원의 평면을 동시적으로 묘사함으로써 4차원의 비실체적 시간개념까지 표현하게 되었다. 그동안 시각예술의 정형화된 표현 방법의 보완을 위해서 현대 예술가들은 비실체성을 바탕으로 다양한 매체를 통하여 예술의 범위를 확장 시켰다. 현대 시각예술은 다원화의 양상에 의한 장르간의 해체와 융합 현상으로 나타나고 있으며 시각적 주체의 비실체화에 의한 현상이 점차 두드러지게 나타나고 있다. 내용적인 측면에서는 의미의 전의를 통한 선택적 초점을 사용하여 이미지를 소거하며 비실체화를 통하여 일반적인 시점의 개념을 벗어나기도 한다. 현대 시각예술을 물리적 공간을 초월하는 비실체성을 통하여 다양한 가능성을 제시하는데 윤아미의 「빌린이야기 014, 2014」는 간밤의 꿈에서 깨어 처음으로 마주한 천장은 어떤 이상의 공간처럼 까마득하며 꿈에서의 감정과 사고가 남아서 낮선 공간과 시간을 만들어 내며 현실인데도 가장 비현실적인 순간이 되어 의식과 실체와 비실체의 '사이'를 경험하게 한다. 이는 잠재된 공간으로 진실 혹은 거짓도 아닌 경계성이자 불분명하며 천장은 그사이를 투사하게 하며 서로간의 작용이 멈추는 빈 공간인 동시에 무수한 작용이 일어날 수 있는 잠재성을 지닌 비어있는 공간이 된다. 또한 찰스코헨(Charlescohen)은 이미지 자체로는 실제로 묘사되지 않은 비실체적 주체를 관객의 마음속으로 채우게 하며 상상력을 자극한다. 「Analog time03, 2001」은 이미지들 속 네거티브(Negative) 공간을 관찰자와 대상의 이분법과 아울러 전경과 배경의 이분법에 이의를 제기하고 대상을 비확정적으로 제시하여 다양한 잠재적 스토리를 만들어 낸다. 과거의 예술은 제한된 물리적 공간에서 제시되어 왔으나 현대에는 관객들이 작품을 통해 연결된 환경을 직, 간접적으로 결정하며 소통의 범위를 넓힐 수 있게 되었다. 이는 기존 작품들이 공간적 한계를 벗어나지 못했던 것과는 다르게 비실체성을 통하여 잠재적인 가능성을 만들어 낸다.



<그림 8> 빌린이야기 014, 윤아미, 2014



<그림 9> Analogtime03, Charles cohen, 2001

또한 현대 시각 예술은 실체와 허구의 경계를 허물기 위하여 노력하였다. '쉐도우 아트'는 실체를 가려주는 허

13) Jean Baudrillard, Simulation, 하태환(역), 민음사, 2012

구성을 지닌 요소를 사용하여 세부적 묘사가 생략되었지만 사실보다 더 강렬한 이미지를 도출해 낸다. 팀 노블과 수 웹스터¹⁴⁾ (Tim noble & Sue webster)의 「Wild Mood Swings, 2009」에서는 쓰레기와 고철을 사용하여 왜곡된 윤곽선, 흑백의 음영 아래에서 허구적 형상을 만들며 형상의 정체성은 무형의 그림자로 유지된다. 이것은 결정지을 수 없는 허구일지 모르지만 초월적인 존재의 역할을 가능하게 한다. 이때 관객의 인식은 작품의 중요한 의미가 되며 관객 스스로 초월적 이미지를 구성할 수 있게 한다. 쿠미 야마시타¹⁵⁾(Kumi Yamashita)의 「City View, 2003」는 실제 형상이 가지고 있는 이미지를 다른 의미로 왜곡, 변형, 전환하며 변화하며 실재가 가지는 형상과 전혀 다른 허구적인 이미지를 만들어내며 현실과 다른 초월적 이미지를 나타낸다.



<그림 10> Wild Mood Swings, Tim noble&Sue webster, 2009



<그림 11> City View, Kumi Yamashita, 2003

올리비오 바르비에리¹⁶⁾ (Olivio Barbieri)의 작품은 선택적 초점에 의하여 부분을 소멸시켰다. 사진의 일부만 선명한 초점을 잡고 나머지 부분은 흐리게 하여 작품에서 실제적인 현실을 그대로 보여주려고 하지 않았다. 올리비오 바르비에리는 사진에서 모든 것을 보고 모든 것을 알아야 함이 중요하지 않으며 가능하다면 모든 형태와 색이 사진 안에서 융합되게 하고자 하였다. 이는 구상에서 추상으로 흐르는 움직임이 나타나며 그렇게 얻어진 현실은 지상에 온 것 같지 않고 허공을 떠도는 어떠한 지점을 의미한다. 의미의 전의를 통하여 허공의 어떤 비실체적 지점을 설정하였다. 이는 선택적으로 일부를 배제시키고 이미지의 일부분을 지우는 소멸성을 통하여 비실체적 시점을 부각시킨다.



<그림 12> Shanghai 04, olivio barbieri, 2001



<그림 13> Shanghai, olivio barbieri, 2001

이렇듯 현대 시각예술은 모든 현상과 양식이 공존하는 공간으로 서로의 상대성은 인정하고 수용함으로써 비실

체적인 표현 특성을 통하여 다양한 가능성을 만들어낸다.

<표 4> 시각예술에서 나타나는 특성

구분	잠재성	허구성	소멸성
시각예술에서 나타나는 특성	비실체성을 통한 잠재적 가능성	형상을 다른 의미로 전환	선택적 주제의 소멸

3.4. 소결

비실체성의 표현 특성 키워드를 3장에서 분석한 사회적 현상, 사유적 개념의 현상, 시각예술에서 나타나는 경향을 바탕으로 하여 9가지 키워드를 도출하였다. 이에 본 연구는 미디어적 표현 공간에서 빛의 비실체성이 가지는 특성이 현대공간에서 어떻게 구현되고 있는지 분석함으로써 시대성과 공간개념으로의 확장 가능성에 대하여 살펴본다.

4. 비실체적 특성의 빛 표현 사례연구

4.1. 분석의 대상과 범위

테크놀러지의 급속한 발전으로 인하여 미디어 공간이 적극적으로 나타나는 시기인 2000년대 이후의 작품으로 한정하여 'Media Skin' 관련 선행연구 문헌, 단행본과 정기간행물 등을 분석하였다. 대표적인 건축 및 오브제 작품(Objet), 또는 인스톨레이션(Installation), 미디어 아트 등 종합적 관점으로 작품을 분석하여 각 홈페이지를 방문한 후 대표성을 지닌 작품 중 '빛'의 키워드를 지닌 작품으로 사례조사 범위를 한정하였다.

<표 5> 미디어적 표현공간의 사례조사 대상

번호	작품	작가	위치	년도
1	Cell phone disco	Megla & Information lab	USA	2007
2	Pixel cloud	Jason Bruges Studio	England	2007
3	Color by numbers tower	Milolaven, Erik Krikortz	Sweden	2006
4	Interactive	Electroland	USA	2006
5	Kunsthaus	Peter Cook	Austria	2003
6	Aegis hypo-surface	Decoi	Germany	2001

4.2. 분석의 방법

본 연구의 '3장의 비실체성의 의미와 특성'에서 인식론적 접근을 통하여 사회적, 사유적, 시각예술적 관점에서 나타나는 비실체적 특성의 키워드를 추출하였다. 비실체성과 '빛'의 상관성에 중점을 두어 '2장의 빛과 미디어 공간'에서 분석된 세 가지 미디어 표현 공간의 특성으로 키워드 유형을 분석한다. 작품을 작가, 연도별로 구분하고 비실체성과 미디어 공간의 키워드를 중심으로 하여, 각각의 하위 분석 개념을 분류하여 분석 틀에 적용한다. 각 키워드에서 나타나는 현상의 정량적 평가는 한계가 있으나, 이 분석 틀은 빛의 비실체성과 미디어 공간과의 상관성에 대해 개념적 경향을 알 수 있는 하나의 분석 도구가 될 것이다.

14) <http://www.timnobleandsuewebster.com>


15) <http://www.kumiyamashita.com>

16) <http://www.olivobarbieri.it>

4.3. 사례 분석

<표 6> 사례 분석-Cell phone disco

Cell phone disco									
작가	Megla & Information lab	위치	USA	년도	2007				
출처	http://cellphonedisco.informationlab.org								
사례개요	Megla & Information lab의 작품은 예술, 과학, 기술 분야와 디자인의 융합을 추구한다. 이 작품은 모바일 폰을 이용하여 LED 패턴을 변화시키고 채색할 수 있는 시스템을 구성하고 있는 작품으로 사용자의 모바일 폰과 시각적 환경의 상호작용을 가능하게 하며 다양한 모드로 변화할 수 있는 공간개념으로 설계 되었다.								
미디어적 빛 공간의 비실체성 분석									
구분	복합	모호	감성	복제	불확정	가상	잠재	허구	소멸
빛 공간의 오브제화	○					○			○
물성의 비물질화					○			○	○
공간과의 상호작용			○				○		

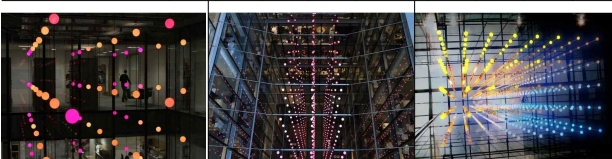


표현특성 분석

모바일 폰을 이용하여 비실체적인 메시지를 패널의 도트 형태로 시각화함으로써 가상성과 함께 공간 자체를 오브제화시킨다. 사용자와의 의사소통과 시각적 오브제화를 통하여 복합적인 성격을 나타내며 오브제는 비물질적 패턴을 지속적으로 생성, 변화시킨다. 사용자는 선택적으로 불확정적인 패턴을 소멸하고 형상을 다른 의미로 전환시킨다. 이는 사용자의 모바일 폰과 색다른 시각적 환경의 상호작용을 나타내며 모바일 메시지의 잠재된 비실체적 특성을 통하여 사용자에게 감성적 체험을 가능하게 해준다.

<표 7> 사례 분석-Pixel cloud

Pixel cloud									
작가	Jason Bruges Studio	위치	England	년도	2007				
출처	http://www.jasonbruges.com								
사례개요	Jason Bruges Studio는 환경과 사람을 연결하는 혁신적이고 매력적인 공간을 추구한다. 이 작품은 아트리움 홀 천장에 매달린 LED조명 구조물 형태의 작품으로 영상물, 이미지, 웹을 통한 상호 작용용 컨트롤 등을 지원한다. 지붕에 설치된 카메라를 통해 수집되는 하늘과 구름 이미지를 픽셀 클라우드로 변환하여 전송하여 아트리움 공간에 지역 기후 현상을 시각적으로 시뮬레이션 한다.								
미디어적 빛 공간의 비실체성 분석									
구분	복합	모호	감성	복제	불확정	가상	잠재	허구	소멸
빛 공간의 오브제화	○		○						
물성의 비물질화					○	○			
공간과의 상호작용				○					○

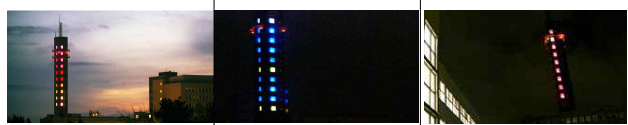


표현특성 분석

미디어를 통하여 복제된 하늘의 이미지를 실시간으로 변화, 생성되는 외부환경 변화를 각각의 구조물에 전달하며 복합적 빛의 공간을 만들어 낸다. 이미지를 픽셀 단위로 전환시켜 3차원 미디어 구조에 빛으로 표현하는 가상성을 나타낸다. 픽셀 이미지는 실시간으로 색과 빛이 업데이트되며 예측할 수 없는 불확정성을 만들어 내며 빛의 컬러 변화에 따라 아트리움의 분위기를 변화시킨다. 이 LED 구조물은 하늘을 표현하는 허구성을 지닌 이미지를 나타냄과 동시에 사용자에게 정보 전달의 역할을 하는 매체로서의 역할도 한다.

<표 8> 사례 분석-Color by numbers tower

Color by numbers tower									
작가	Milolaven, Erik Krikortz	위치	Sweden	년도	2006				
출처	http://colourbynumbers.org								
사례개요	디지털 미디어와 사용자간의 상호작용을 연구하는 그룹으로, Color by numbers tower는 모바일 폰과 온라인 웹사이트를 통하여 사용자가 직접적으로 스톱홀름의 텔레폰 플랜 빌딩의 조명 패턴을 변화시킬 수 있는 작품이다. 큰 스케일의 미디어 작품을 사용자가 쉽게 변화시킬 수 있도록 사용자에게 유쾌적 체험을 가능하게 해주고 개인과 공공영역 사이에 상호작용의 관계성을 형성한다.								
미디어적 빛 공간의 비실체성 분석									
구분	복합	모호	감성	복제	불확정	가상	잠재	허구	소멸
빛 공간의 오브제화					○				○
물성의 비물질화		○				○			
공간과의 상호작용			○			○			




표현특성 분석

사용자가 직접 모바일 어플리케이션을 통하여 타워의 조명 패턴을 변화시킨다. 이는 모바일 폰의 숫자를 통하여 인식된 가상의 메시지를 타워의 색상으로 변환 시키며 비실체적 디지털 신호를 조명을 통하여 시각적 이미지로 나타낸다. 사용자가 변화시키는 조명 패턴은 유동적으로 변화하며 소멸, 생성을 반복하며 다양하고 불확정적인 연출로 나타난다. 이는 미디어의 가상성을 통하여 실제와 초실재간의 경계를 모호하게 만들어 사용자와의 상호작용을 통하여 유쾌적 체험을 가능하게 해준다.

<표 9> 사례 분석-Interactive


Interactive									
작가	Electroland	위치	California, USA	년도	2006				
출처	http://electroland.net								
사례개요	Electroland 공공장소의 상호작용형 미디어예술을 위하여 결성된 그룹이다. 이 프로젝트는 미국서부 로스앤젤레스 위치하며 사용자와 건축물 사이의 직접적, 물리적 형태의 인터랙션을 추구한다. 사용자는 자신이 취한 동작을 스크린 패턴을 통해 확인하게 된다. 이것은 미디어 환경에서 구축되는 일대일 대응은 즉각적 피드백으로 물리적 공간에서 사람의 행위가 결정되는 일반적인 제약에서 벗어나게 된다.								
미디어적 빛 공간의 비실체성 분석									
구분	복합	모호	감성	복제	불확정	가상	잠재	허구	소멸
빛 공간의 오브제화			○		○		○		
물성의 비물질화			○			○			
공간과의 상호작용				○	○				



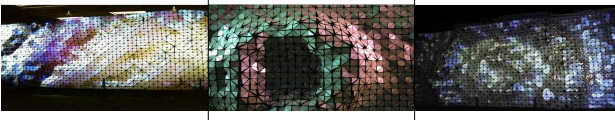
표현특성 분석

사용자 스스로 주체가 되어 건물 내, 외부에 설치되어 있는 LED 필드에 비정형의 패턴을 변화시킨다. 사용자의 유쾌적 활동은 불확정적인 움직임을 만들고 그 움직임은 바닥 패널의 변화되는 패턴으로 나타난다. 일대일 대응으로 복제된 불확정적인 패턴은 외부의 LED 필드에 즉각적으로 표현되며 예측 불가능한 잠재된 형식으로 나타난다. 이 패턴은 사용자의 움직임을 나타냄과 동시에 외부와 내부의 소통을 가상의 미디어적 빛으로 표현한다.

<표 10> 사례분석-Kunsthaus

Kunsthaus									
작가	Peter Cook	위치	Austria	년도	2003				
출처	http://www.kunsthausgraz.at								
사례개요	Peter Cook은 아키텍트 그룹 일원으로 대중문화와 새로운 테크놀로지를 소재로 신기술과 도시가 맺는 관계를 집중적으로 탐구하였다. Kunsthaus는 BIX라는 900m ² 의 미디어 외피를 통하여 건축과 기술, 시각적 메시지를 통합하여 표현한다. Pixel Art를 통한 정보 작성과 BIX를 통한 내부 정보를 디지털 미디어화 하여 외부의 미디어적 빛으로 연출한다.								
미디어적 빛 공간의 비실체성 분석									
구분	복합	모호	감성	복제	불확정	가상	잠재	허구	소멸
빛 공간의 오브제화			○					○	
물성의 비물질화		○			○				
공간과의 상호작용				○			○		
									
표현특성 분석									
푸른 빛깔의 유리 마감은 외피가 부풀어 오른 형상을 하고 있으며 내부에서 벽체로서의 기능을 한다. 추상적인 공간은 허구적인 이미지를 만들어 내며 이는 공간 자체를 오브제화하여 지역주민과 방문객에게 감성적 즐거움을 준다. 형태적 언어를 건축에 한정하지 않고 불확정한 가능성에 두어 기술과 시각적 메시지를 통합한다. 이는 실재를 초월하고 물성을 모호하게 한다. 내부의 실제적 정보를 Pixel Art를 통해 디지털 이미지로 복제하여 미디어화하며 지속적으로 바뀌는 정보에 대한 시각화를 외부의 구조체와 아크릴 사이의 조명 시스템에 의하여 비정형화된 잠재성을 지닌 이미지로 표현한다.									

<표 11> 사례분석-Aegis hypo-surface

Aegis hypo-surface									
작가	Decoi	위치	Germany	년도	2001				
출처	http://decoi-architects.org								
사례개요	Decoi는 유연하고 효율적이며, 새로운 기술개발을 활용한 작품을 주로 연구한다. Aegis hypo-surface는 움직임, 소리, 빛 등 외부의 환경적 요인으로부터의 전자적 자극에 반응하여 물리적으로 변형 가능한 금속 표면은 896개의 피스톤 층으로 인해 다이내믹한 영역이 실시간 계산으로 생성되며 외부의 자극을 표면의 빛으로 나타낸다.								
미디어적 빛 공간의 비실체성 분석									
구분	복합	모호	감성	복제	불확정	가상	잠재	허구	소멸
빛 공간의 오브제화	○				○				○
물성의 비물질화					○		○		
공간과의 상호작용						○		○	
									
표현특성 분석									
외부의 표면은 3D 반응 외피로서 액추에이터를 통해 비고정적이며 지속적으로 변화, 생성, 소멸되는 복합적 움직임과 음향의 데이터를 수집하여 불확정적인 빛을 외피에 표현한다. 외피를 통해 다이내믹한 영역이 지속적으로 계산되며 실시간으로 불확정적인 움직임을 나타낸다. 외부환경으로부터의 전자적 자극에 상호작용하여 물리적으로 금속표면을 변형시키며 예측할 수 없는 잠재적 형상을 만들어 낸다. 이는 외부환경을 허구적인 시각화로 표현하며 새로운 조형적 이미지를 생성하여 일상을 초월한 가상화된 경험을 만든다.									

5. 결론

본 연구의 분석 과정을 통해 미디어적 표현 공간에서 나타나는 빛의 비실체성의 의미는 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 사회적 패러다임의 변화로 나타나는 비실체성이 빛의 미디어적 표현 공간에 어떻게 구현되는지 살펴봄으로써 현대사회의 새로운 공간 영역의 확장을 위한 가능성으로 제시하고자 하였다.

둘째, 미디어 사회에서 빛의 매체로서의 역할에 대하여 분석하였으며 미디어적 공간 표현에서 나타나는 표현 특성인 물성의 비물질화, 빛 공간의 오브제화, 공간과의 상호작용의 과정을 발견하였다.

셋째, 비실체성의 의미와 특성을 분석한 결과 사회 구조의 변화에 따라 복합적 사고가 형성되면서 명확한 것에서 모호한 것으로 비실체화 되어감을 알 수 있었다. 이는 심리적 만족과 같은 감성적 풍요 추구에 영향을 주고 있다. 또한, 물질적 형태를 벗어나고 이미지의 소유와 실제적 재현을 확장할 수 있게 하며 공간에 대한 개념을 뒤바꾸고 무한한 경험을 가능케 한다. 또한, 물리적 제한에서 벗어나 관객들이 작품을 통하여 연결된 환경을 직간접적으로 경험할 수 있게 하며 비실체성을 통하여 잠재된 가능성을 만들어 냈다.

넷째, 사례 분석에서 미디어 공간의 비실체성과 표현 특성에 대하여 분석한 결과 빛의 비실체적 특성이 다양한 양상으로 전개되는 현대사회의 변화에 맞추어 미디어 공간에 시도되고 있음을 알 수 있었다. 이러한 빛의 비실체성은 형태 및 환경과 기타 제반 조건들과 연계되어 새로운 시각적 이미지를 창출하며 공간은 내재적 움직임을 가진 빛에 의해 생기를 얻어 실제적인 동적 주체가 된다. 또한, 공간 구성요소가 빛과 연계될 때 초월적 의미를 가진 무한한 존재로 인식될 수 있다.

이에 본 연구를 통하여 빛의 비실체성은 미디어 표현 공간을 더욱 비실체화 하는 동시에 새롭고 흥미로운 공간 연출로 공간의 분위기를 변화시켜 시각적 대상물로서의 공간뿐만 아니라 감각적 측면을 회복하는 매개체 역할을 할 것이다. 신 미디어 테크놀로지 시대에 있어 중요한 요소로 작용하는 '빛의 비실체성' 연구를 통하여 무한한 가능성으로 조형적 표현의 확대를 가져오고 있음을 기대한다.

참고문헌

1. 권영걸, 「공간디자인 16강」, 도서출판 국제, 2001
2. 김상욱, 「디지털 아트」, 경북대학교 출판부, 2011
3. 김형효, 「테리다의 해체철학」, 민음사, 1993
4. 유희희, 「실내디자인을 위한 빛 디자인」, 기문당, 2010
5. 윤재은, 「ARCHROAD 2」, 기문당, 2008
6. Antoine Picon, 김원갑 역, 「Digital Culture in Architecture」, Spacetime, 2010
7. Daniel Bell, 「이데올로기의 종언」, 이상두(역), 범우사, 1999

8. Jean Baudrillard, 「Simulation」, 하태환(역), 민음사, 2012
9. Jean Baudrillard, 「소비의사회」, 임문영(역), 계명대학교출판부, 1998
10. Walter Benjamin, 「기술복제시대의 예술작품」, 도서출판 길, 1999
11. Mashall Sahlins, 「석기 시대, 풍요의 시대」, 1970
12. Robert Atkine, 「현대미술의 개념놀이」, 박진석(역), 시공사, 1994
13. 강은영, 「현대 공간디자인의 비물질화 연구동향에 관한 분석」, 국민대 디자인대학원, 2007
14. 권영걸, 「공간디자인의 비물질화 경향에 관한 연구」, 서울대 조형연구소논문집 2000
15. 김경재, 「건축구성요소와 빛의 상관성에 관한 연구」, 대한건축학회논문집 통권112호, 1998
16. 김재원, 「빛을 이용한 미디어 테크놀로지 아트의 조형언어에 관한 연구, 라이트 아트를 중심으로」, 한국디자인포럼, Vol.24 2009
17. 김혜영, 「공간디자인 요소로서 유연한 빛의 움직임에 관한 연구」, 건국대 대학원, 2005
18. 정은봉, 「비물질화 경향의 실내공간에서 이미지 표현 특성 연구」, 건국대 디자인대학원, 2005
19. 한정화, 「빛과 공간예술에서의 심리적 상호작용에 관한 연구」, 중앙대 첨단영상대학원, 2010
20. 허서정, 「미디어 스페이스: 공공영역에서의 미디어 아트와 공간 디자인」, Bob, Vol.12 2004
21. <http://cellphonedisco.informationlab.org>
22. <http://colourbynumbers.org>
23. <http://decoi-architects.org>
24. <http://electroland.net>
25. <http://jamesturrell.com>
26. <http://paikstudios.co.kr>
27. <http://www.jasonbruges.com>
28. <http://www.kumiyamashita.com>
29. <http://www.kunsthausegraz.at>
30. <http://www.olivobarbieri.it>
31. <http://www.torreagbar.com>
32. <http://www.timnobleandsuewebster.com>
33. <http://www.uva.co.uk>
34. <http://www.waterpark-watercube.com>

[논문접수 : 2014. 04. 28]

[1차 심사 : 2014. 05. 20]

[2차 심사 : 2014. 06. 02]

[게재확정 : 2014. 06. 13]