

# 인스톨레이션 공간에서 나타나는 하이퍼매개적 특성\*\*

## A Study on Characteristics of Hypermediacy Revealed in Installation Space

**Author** 이상준 Lee, Sang-Jun / 정회원, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 실내디자인전공 석사과정  
이 찬 Lee, Chan / 정회원, 국민대학교 실내디자인학과 교수\*

**Abstract** In relation to spatial expression, the remediation theory of Jay David Bolter & Richard Grusin shows a sufficient possibility of providing extended idea and experience through the space of critical representation. The remediation theory discussed in the scope of new media says about the existence method and the development process of media through immersion into media and awakening, and one attribute of remediation which aims at the extension of another realistic experience and recognition through various media, contains common denominators which display diversity and complexity of installation space, and use the audience as expression elements. Therefore, this study aims to apply the remediation theory in order to interpret space using more diverse and multisensory expression methods. For achieving this purpose, this study found the connection among characteristics of hypermediacy which is an axis of installation and remediation theory, and analyzed diverse cases regarding installation space and characteristics of hypermediacy, depending on external aspects of form and expression and internal aspects of experience and cognition. The method of hypermediation expression in installation space converts the recognition about the basic custom of new experience, space and representation. This means that the logic of remediation could approach space by leading to more extended form and recognition. In conclusion, the characteristics of space and the possibility of extended expression revealed in the relationship between installation space and hypermediacy logic would provide another developmental significance for research on space design.

**Keywords** 인스톨레이션, 공간, 재매개, 하이퍼매개  
Installation, Space, Remediation, Hypermediacy

### 1. 서론

#### 1.1. 연구의 배경과 목적

과학과 기술의 발전은 우리 생활 전반에 영향을 미칠 뿐 아니라 예술의 영역에서도 영향을 미치고 있다. 과학이 논리적이고 분석의 이성적 영역이라면 예술은 직관과 상상력이 주를 이루는 감성의 영역이다. 두 영역 각자가 지닌 소통 방식의 접근법은 서로 다르다. 그러나 현대에서 과학과 예술 두 분야는 동전의 양면처럼 서로 긴

밀한 공생의 관계를 이뤄가고 있다. 과학의 발전이 기술의 발전을 이끌고 기술의 발전은 또 다시 과학의 발전을 이끌어가는 오늘날의 상황 속에서 예술은 자신의 영역에서 새로운 표현 수단과 방법들을 확보해 왔으며 그로 인해 예술의 영역은 더욱 넓어지고 있다. 이는 예술이 지닌 표현 능력의 한계를 극복해 가는 것과 동시에 또 다른 표현으로의 욕망을 이끌어내고 있는 것이기도 하다.

인간에게 있어서 그리스 시대 이후로 사실적 표현 방법은 원초적인 표현 욕구의 하나라고 볼 수 있으며 그 표현의 한계를 새롭게 극복해 나가고자 하는 움직임은 현재에도 진행 중이다. 과거 르네상스에서 나타난 원근법에서부터 리얼리즘, 인상주의, 입체파, 미래파 등으로 연결되는 예술의 사조는 리얼리티라는 사실적 표현에 근

\* 교신저자(Corresponding Author): lc@kookmin.ac.kr  
\*\* 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임. (22B-2013-0012-671)

간을 두고 각자 표현의 방식을 달리하며 표현의 한계를 극복하려 했다고 볼 수 있다. 리얼리티는 사진, 영화 나아가 뉴 미디어 아트 영역에서 다양하게 표현된다. 최근 화두가 되기 시작한 재매개 이론에서도 리얼리티에 대한 표현 방식을 이야기하고 있다.

공간의 표현에 있어서도 리얼리티의 관심은 자연스럽고 당연하다. 오히려 다른 영역보다 인간이 실제로 접하고 경험하는 것이 평면이 아닌 입체적 공간이기에 더욱 다감각적으로 표현되어 질수 있다.

본 연구는 인스톨레이션 공간에서 나타나는 하이퍼매개적 특성을 파악하고자 한다. 재매개의 속성 중 하나인 하이퍼매개가 지닌 특성을 공간 속에 대입해 보고 인스톨레이션 공간에서 어떻게 나타낼 수 있는지 알아보려 한다. 아직 재매개는 컴퓨터 기술을 통한 스크린, 사진 등 평면적이고 화면성이라는 다소 한정된 미디어의 범위에서 논의되고 있다. 그러나 앞서 말한 것과 같이 과학 기술의 발전을 통해 예술의 영역이 넓어지는 상황에서 재매개를 입체공간에 대입시켜 확장하는 것이 그 맥을 달리하는 것이 아니라 인스톨레이션 공간을 더욱 다감각적인 공간으로 풀어가는 방향이 될 수 있을 것이다.

## 1.2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 인스톨레이션 공간에서 나타나는 하이퍼매개적 특성을 알아보기 위하여 공간이 표현의 주 요소가 되는 인스톨레이션 공간의 특성에 집중하였다. 그리고 인스톨레이션 공간 속에서 나타나는 하이퍼매개의 특성을 파악하기 위해 평면적이고 화면적 성격을 지닌 사례들은 연구의 범위 대상에서 최소화 하였으며 실내라는 공간적 범위 안에서 사례 연구를 진행하였다.

본 연구에서 인스톨레이션 공간은 공간이 표현의 중심에 있음을 전제하며 공간에 조각적, 설치적 형식의 표현 행위는 물론 다양한 매체와 기술을 활용한 장르 결합의 시도를 통해 새로운 공간적 의미가 부여됨을 의미한다.

인스톨레이션 공간에 대한 접근은 과학 기술의 발전이 공간 표현에 있어 그 영역을 확장하고 보다 다감각적 경험을 제공하는 공간으로의 변화를 가능케 한다는 시각을 기본 전제로 하였다. 인스톨레이션 공간의 특징과 재매개 이론에 대한 고찰은 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신의 재매개 이론을 포함한 문헌 연구를 통해 진행되었으며 재매개 이론의 한 축이 되는 하이퍼매개의 특성을 인스톨레이션 공간에 연결지어 정리하고자 하였다.

기본적으로 인스톨레이션 공간이 지닌 장르 복합성, 다양성과 하이퍼매개가 지닌 매체의 드러냄이 서로 연결 고리를 이루고 관객이라는 요소에 의해 공통분모가 되는 상황을 토대로 서로 간의 관계를 알아보았다.

재매개의 역사와 전개과정 속에서 나타나는 하이퍼매개와 비매개의 특성 및 관계성의 이해로부터 정리된 하이퍼매개특성은 인스톨레이션과 공간의 전개 과정 및 특성

과 연결되며 이는 다시 인스톨레이션 공간과 하이퍼매개 특성의 관계로 이어진다. 또한 공간이 지닌 특성과 표현의 특성은 크게 내적·외적 양상으로 풀어 볼 수 있는데 인스톨레이션 공간과 하이퍼매개 특성 분석에서도 이 두 양상을 적용해 본 논문의 분석틀을 만들고자 한다.

인스톨레이션 공간에서 나타나는 하이퍼매개적 특성에 대한 연구는 2000년대 이후 사례를 통해 보다 가까운 시대적 상황을 반영하여 분석하고자 하였으며 이들 사례와 분석에서 나타난 결과를 통해서 공간 표현의 새로운 방향을 논의 할 수 있는 가능성, 논제의 다양성, 그리고 하이퍼매개 논리를 중심으로 한 다양한 형식의 발전과 다감각적 공간으로의 확장을 예상해 본다.

## 2. 하이퍼매개의 이론적 고찰

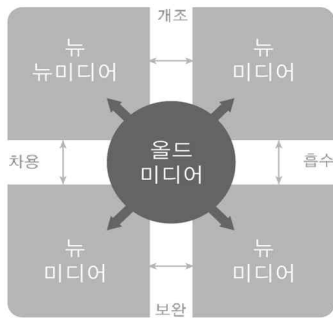
### 2.1. 재매개<sup>1)</sup>의 개념

미메시스를 흔히 재현 또는 모방이라고 이해한다. 그러나 그것은 어떤 대상의 모방임과 동시에 보이지 않는 감각적인 것들-대상이 지닌 아우라일 수도 있고, 경험을 통한 상상력-을 다시 만들어내는 것이다. 그와 더불어 시플라크르는 실제의 실재, 즉 실제보다 더 실제로서 존재하는 가상으로서 복제의 존재를 이야기하고 있다. 결국 위 논리들은 존재함의 표현 방식이고 재현, 모방, 복제라는 형식들로 부터 발현되는 새로운 지각 방식을 통해 스스로의 위치를 지움과 동시에 부각시키는 것이다. 그리고 그것은 존재론적인 측면에서 더 나아가 새로운 지각 방식과 유사함 속에서 새로운 감정을 이끌어 낸다.

재매개는 위 두 논리와 유사하게 진행된다. 미디어의 표현 방식이며 존재 방식이 된다. 미디어가 미디어로서 역할하고 살아남기 위해 스스로를 개선하고 보완하는 과정은 불가피한데 이는 보다 더 좋은 환경을 만들지 않으면 살아남을 수 없는 경쟁 사회 구조와도 같다. 때문에 미디어는 이전의 미디어를 수정 보완하며 다른 미디어의 장점을 차용함으로써 스스로를 개선하고 발전시킨다.

새로운 미디어는 어느 날 갑자기 나타나는 것이 아니다. 기존의 미디어에 근거하고 차용하거나, 개선, 개조, 흡수하면서 새로워진다. 근본적으로 기존의 미디어에서 벗어난 완전히 새로운 미디어의 탄생은 불가능한 것이며, 기존의 미디어의 진정성을 파괴하지 않고 단지 다른 형식의 미디어로 변화시키는 것을 의미한다.<sup>2)</sup> 이처럼 미디어는 다른 미디어와의 관계를 통해서 발전해 나간다.

1) 재매개(remediation)는 하나의 미디어가 다른 미디어의 표상 양식(representation), 인터페이스, 사회적 인식이나 위상을 차용하거나 나아가 개선하는 미디어 논리로서 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신(Jay David Bolter & Richard Grusin)이 그들의 저서 『재매개: 뉴미디어의 계보학』을 통해 제시하고 있다.  
2) 조재용, 『재매개 이론을 이용한 증강현실(Augmented Reality)과 콜라주(Collage)의 시각구조 비교』, 한국디지털디자인학회, 2011, p.155



<그림 1> 미디어의 발전

제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신의 저서 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』에서는 다음과 같이 세 가지 차원으로 재매개를 설명하고 있다.

재매개는 매개의 매개다.

재매개는 매개와 실제의 분리 불가능성이다.

재매개는 개혁이다.

부연하면 하나의 미디어는 선행된 미디어에 근거하여 개선되고 보완되고 발전하면서 존재한다. 즉 미디어가 존재하기 위해서는 선행된 미디어가 필요한데 이러한 매개의 매개 행위는 미디어가 구성되는 방식이 된다. 또한 미디어는 그 자체로 존재하는 실재적인 것이기에 실제의 제거는 불가능하며 실재로서 현실의 개혁이 된다.

재매개의 역사는 르네상스와 선형 원근법의 발명으로까지 올라간다. 르네상스 시대 선형 원근법과 사진의 발명을 통한 원근법의 자동화는 현재에 이르러 컴퓨터 그래픽을 통해 더욱 계산적이고 정밀하게 표현 되고 있다.

선형 원근법에서 컴퓨터 그래픽에 이르는 과정은 원근법이라는 표현 방식이 시대를 거치고 과학과 기술의 발전을 통해 개조, 개선되어 가는 모습을 보여주는데 이는 매개의 발전이 과거와 현재 미래에 이르는 동안 서로 관계 맺고 근거하고 있음을 말해주는 것이기도 하다.

재매개는 비매개와 하이퍼매개의 두 논리로 설명된다. 미디어는 자신이 새로운 미디어로 존재하기 위해서 매개 행위 자체를 지우려함과 동시에 미디어 자신을 조금 더 뚜렷하게 보이기 위해 여러 미디어들을 혼합하고 분리시키기도 한다. 전자가 미디어의 투명성<sup>3)</sup>, 즉 미디어의 존재를 잊어버림으로써 미디어 속의 대상에 몰입하고자 하는 비매개의 논리이며 후자가 미디어의 불투명성<sup>4)</sup>, 즉

3) '투명성'은 재매개를 이루는 두 논리인 비매개와 하이퍼매개 중 비매개를 뜻한다. '투명하게', '투명한'이라는 의미로 인터페이스 없는 인터페이스처럼 미디어를 사라지게 하는 것이 그 목적이 된다.

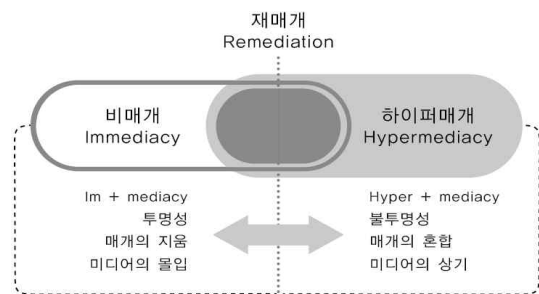
4) 투명성의 비매개와 달리 표상 행위를 인정하고 드러내는 매개의 불투명성을 뜻한다. 이는 매개의 다양함이 새로운 경험으로 나타나며 그것이 곧 보다 실제적일 수 있다고 본다.

미디어를 상기시킴으로써 인간이 경험할 수 있는 감각들을 풍부히 하고자 하는 하이퍼매개의 논리이다. 쉬운 예로 3D 안경을 착용하고 영화를 관람하는 상황을 들 수 있다. 가상현실의 현진감, 즉 3D 안경을 통한 눈앞의 상황으로의 몰입과 동시에 3D 안경의 존재를 잊게 되는 상황이 비매개의 투명성이라 할 수 있다. 이와 달리 3D 안경을 의식한 상황으로부터 전달되는 새로운 시각경험과 인식은 하이퍼매개의 불투명성이라 할 수 있다.

## 2.2. 비매개(Immediacy)와 하이퍼매개(Hypermediacy)의 상호 작용

가상 현실을 만들어내는 장치들과 미디어들은 표상의 현전 속에서 몰입이란 이름으로 우리들에게 다가온다. 몰입은 비매개의 지향점이 되는데 재매개 논리의 한 축을 이루는 비매개는 'Mediacy'에 부정 접두사 'Im'을 붙여 매개되지 않음의 뜻을 만들어낸다. 매개가 매개 되지 않음은 매개의 지움을 뜻하는 것이며 곧 미디어 존재를 잊게 만들어 몰입으로의 유도를 의미한다. 가상 현실은 현실과 미디어 사이의 간극을 좁히고 연결하면서 가상 현실의 공간을 지속시키기 위해 매개체들을 지우려고 노력하는데 이는 비매개 논리의 적절한 예라고 볼 수 있다. 이에 반해 하이퍼매개는 'Mediacy'에 초월, 초과 뜻을 지닌 'Hyper'를 붙임으로써 비매개와 대립된 논리로 재매개의 다른 한 축을 이루고 있다.

재매개를 다른 두 논리로 구분하고 있지만 비매개와 하이퍼매개는 서로 의존적이며 새로운 미디어 환경을 통해 실제적인 경험 추구라는 지향점은 같이하고 있다.



<그림 2> 재매개의 두 논리(비매개와 하이퍼매개)

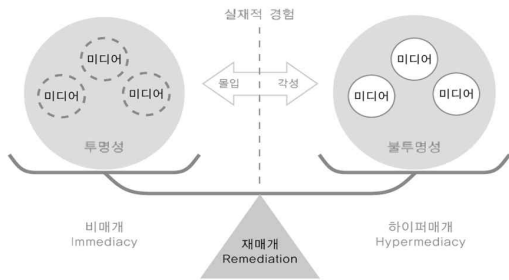
넓은 의미에서 비매개는 결국 하이퍼매개 논리에 속하게 되며 앞서 말한 대로 미디어는 이전의 미디어를 개선하고 보완하며 새로운 미디어로 다시 나타난다. 이때 미디어는 스스로를 지우면서 몰입적이고 현존적인 투명성의 목적을 만들어내는데 이는 완벽한 투명성은 아니다. 매개의 행위와 매개자체의 실재는 온전히 지울 수 없기 때문에 언젠가 투명성은 열어지게 된다. 결국 미디어는 또 다시 개선되고 보완되면서 미디어로 인식된다. 여기

서 채워지지 못한 비매개의 욕망은 매개의 과정을 직접 드러내 보이는 하이퍼매개를 통해 충족된다.

비매개에 대한 욕망이 하이퍼매개를 통해 충족되어야 한다는 것은 슬라보예 지젝이 다음과 같이 요약한 라캉식의 욕망 이론과 유사하다.

“욕망은 상징적 거세, 즉 사물의 원초적 상실에 의해 구성된다. 이런 상실의 빈 곳을 판타지 대상물이 채운다. 이런 상실은 우리 욕구의 ‘자연적’ 회로를 탈선하는 상징 세계 속에서 우리가 ‘체화’ 되어 있기 때문에 발생한다.”<sup>5)</sup>

투명성을 향한 비매개는 오히려 자신의 논리를 설명하고 주장하기 위해서 더 많은 미디어의 활용이 불가피해지고 그로인해 결국 미디어의 존재는 드러날 수밖에 없게 된다. 비매개의 투명성은 미디어의 사라짐이 그 목적인데 몰입과 현존감을 위해 사용되는 장치의 실제 제거는 사실상 쉽지 않다. 가상 현실을 위해 사용되는 장치의 존재는 부정할 수가 없다. 매개의 행위와 매개 자체의 실재를 지울 수 없음이 다시 한번 확인 되는 것이다. 그러나 이러한 비매개의 하이퍼매개화 과정이 투명성에서 불투명성으로 변화함을 이야기하는 것은 아니다. 하이퍼매개 또한 비매개가 지향하는 투명성과는 또 다른 몰입적이고 현존감의 상황을 만들어 내기 때문이며 이것은 하이퍼매개 또한 비매개와 마찬가지로 경험을 통해서 실재를 추구하기 때문이다. 결국 비매개와 하이퍼매개는 재매개 논리 속에서 실제적 경험을 지향하는 몰입과 각성의 균형점을 맞춰가고 있다고 볼 수 있는 것이다.



<그림 3> 비매개와 하이퍼매개의 상호 작용과 균형

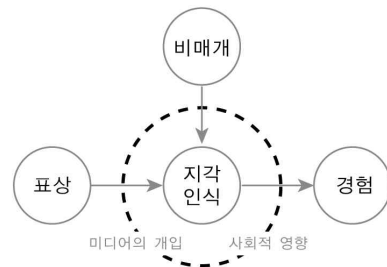
### 2.3. 하이퍼매개(Hypermediacy)의 특성

하이퍼매개가 비매개의 대립된 논리로 이해되기 시작한 것은 오래되지 않았다. 20세기 후반에 와서야 비매개 논리와 나란히 설 수 있게 되었다. 재매개의 역사를 거슬러 올라가 르네상스 이후 모더니즘에 이르기까지 하이퍼매개 논리는 항상 비매개의 위상에 대응되지 못하고 주변을 맴돌았다. 이러한 흐름은 표상에 대한 사람들의 인식이 변화되는 방식이나 과정을 통해 설명 될 수 있다.

5) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006, p.284 에서 인용된 각주 부분.

비매개의 투명성에 목적을 둔 표현 방식들은 사회적인 관습이나 사회를 구성하는 집단과 집단이 받아들여지게 되는 대상과 논제에 대한 다양한 정의들-진정한 것이 무엇인가? 를 포함한 표상에 대한 인식 수준-에 따라 달리 인식될 수 있다. 한 예로, 아프리카인들에게 원근법적 회화, 사진, 영화를 보여주는 실험<sup>6)</sup>은 표상에 대한 인식-표상으로부터 느끼는 투명성의 정도-과 시각정보들이 경험과 학습 등의 사회적 영향을 통해 구성된다는 점을 알려준다. 또한 영화 관람자가 영화 속에서 다가오는 열차를 피하게 되는 상황은 새로운 매체에 의해 형성된 지각 구조와 경험 양식이 없이는 과거의 지각 구조가 허락하는 즉각성만을 보여준다는 것을 나타낸다.<sup>7)</sup>

하이퍼매개는 결국 표상에 대한 사람들의 인식, 지각 방식, 경험의 과정을 통해 만들어지며 비매개적 경험이 인식의 과정을 거치면서 하이퍼매개의 경험을 하게 되는데 이는 하이퍼매개가 앞서 말한 비매개와의 상호 작용은 물론 비매개를 전제로 나타날 수 있음을 뜻한다.



<그림 4> 하이퍼매개의 과정

20세기에 이르러 콜라주와 포토 몽타주의 등장은 이전에는 부인하기 힘들었던 원근법의 회화와 사진의 존재 방식이 이러한 표현 행위를 통해 새로운 시각과 인식을 제공하게 된다. 결국 기존의 형식에 또 다른 형식을 덧붙여 하이퍼매개 된 경험을 만들어 냈다고 볼 수 있다.



<그림 5> 콜라주(왼쪽)와 포토 몽타주(가운데, 오른쪽)의 예

6) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, Ibid., pp.86-87  
사진, 회화, 영화를 처음 접하는 아프리카인들은 이미지를 해석하기 어려워했으며 사진이나 회화-서구 사회에서는 이것들이 이미 비매개 논리에서 시작된다고 인식하는-를 본 적 없는 이들에게 실험에서 사용된 이미지는 비매개의 산물로 인식되지 못했다. 오히려 하이퍼매개적 경험에 가깝다고 볼 수 있다. 그러나 이후 반복적으로 이미지를 접하면서 서구적 해석 방식을 빠르게 습득했다.  
7) 김상호, 『아우라와 재매개, 벤야민과 메를루언의 맞물림』, 대구대학교 신문방송학과, 언론과학연구, 2010, p.130

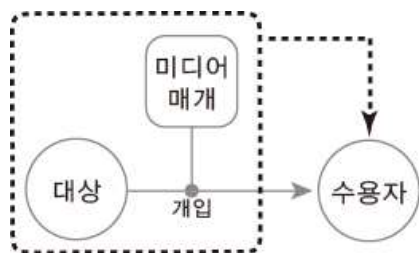
매체의 불투명성, 매체의 상기성이라고 표현되는 하이퍼매개는 기존 형식들을 서로 연결, 변형하거나 복잡하게 배열되는 매체의 다중성으로 이야기 될 수 있다. 이와 같은 표상 행위는 과정 자체를 인정하고 그 과정들이 그대로 드러나게 하는데 이는 몰입된 매체로부터의 상기 또는 각성을 통한 새로운 경험의 시발점이기도 하다.

몰입으로부터의 각성은 브레히트의 소격이론과도 맞아 있다. 소격이론<sup>9)</sup>에서는 몰입의 상황이 현실에서 영원한 것처럼 착각할 수 있다고 본다. 이러한 상황은 비판과 이성의 상실로 인해 올바른 실재를 보기 어렵고 표현형식의 발전에 부정적인 영향을 미치게 된다.

대상에 대한 객관적이고 이성적인 판단은 실제적인 존재를 의식하게 되고 착각과 몰입이 주는 환상과는 달리 보다 창의적인 사고를 지향할 수 있게 된다. 이를 토대로 본다면 현실에서 추구되는 새로운 형식-매체로부터 느끼는 환상에 대한 자각과 몰입으로부터의 각성-이 오히려 더 창의적이며 실제적 경험을 제공할 수 있을 것이다.

하이퍼매개에서 매개되는 과정 그 자체는 곧 새로운 경험이 된다. 비매개가 추구하는 투명성을 통한 환상적 자극이나 착각과 같이 실제처럼 느끼게 되는 경험들과는 달리 하이퍼매개의 불투명성은 매개의 개입 또는 매개과정 자체로 인해 낯선 공간과 새로운 경험의 즐거움을 제공하고 이를 통해 인식과 감각의 확장을 이끌어 낸다.

선행 연구 중 김상호의 『아우라와 재매개:벤야민과 매클루언의 맞물림』에서는 하이퍼매개를 인식론적인 것과 심리적인 것으로 설명하는데 인식론적 차원이 매개과정의 이해와 해석-미디어 그 자체에 대해서 매혹을 느끼고 매개과정 자체를 알게 되는-으로 설명한다면 심리적 차원은 경험과 느낌-미디어의 표상과정 그 자체에서 느끼는 독특하고 생생한 경험-으로 설명하고 있다.



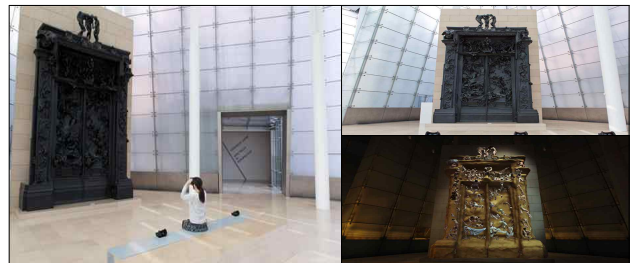
<그림 6> 하이퍼매개의 두 차원적 진행

하이퍼매개는 표상을 받아들이고 인식하는 사람들과의 관계 속에서 나타나는 새로운 경험의 진정함을 찾는 데 목적이 있다고 볼 수 있다. 결론적으로 실제적 경험은 하이퍼매개의 목적이 된다.

비매개를 전제로 몰입된 상황은 그 실재를 부정할 수 없게 되는 상황과 함께 각성 또는 상기라 불리는 또 다른 표현적 상황을 만들어낸다.

미디어 설치 작가 정연두<sup>10)</sup>의 전시 작품 「베르길리우스의 통로 Virgil's Path」는 매체의 상기라는 특성을 잘 보여주는 예가 된다. Oculus Rift<sup>11)</sup>를 사용하는 3D Media installation 작품으로 기존 로맹의 「지옥의 문」을 Oculus Rift를 착용하여 보게 되면 작품을 포함한 주변의 새로운 이미지들이 나타난다. 이 지점에서 관객은 기존 조각상과 공간이 아닌 실재하는 사람들로 구성된 이질적 이미지로부터 새로운 시각적 자극받게 된다.

3D 안경과 같은 매체는 하이퍼매개 논리를 설명하는 가장 두드러진 매체이다. 이런 매체의 개입을 통해 새로운 시각적 경험이 이루어지며 동시에 몰입이 아닌 각성으로 작품을 접하게 된다. 매체로부터의 상기는 곧 수용자의 경험과 관계를 맺고 하이퍼매개에 있어서 이 경험은 곧 실제적인 경험을 의미하게 된다.



<그림 7> 베르길리우스의 통로 Virgil's Path, 정연두, 2014  
(좌) Oculus Rift를 착용한 관객, (우) Oculus Rift를 통해 본 작품

매체의 다중성은 매체의 상기성과 긴밀한 관계를 만들어간다. 형식적인 측면에서 매체의 다중성은 기존의 형식은 물론 매체의 실재에 집중하면서 하이퍼매개 논리를 가시적으로 드러낸다. 또한 매체의 상기성과 다중성의 관계 속에서 표현되어 나타나는 공간과 상황은 그 대상을 접하는 사람들에게 낯설고 새롭고 이질적인 공간을 보여준다. 기존의 인식과 지각 방식에서 오는 경험과는 또 다른 감각과 지각 방식을 재생산하게 되며 하이퍼매개적 경험으로부터 새롭게 재생산된 인식과 지각 방식은 대상과 상호 작용하는 경험의 진정성으로 귀결된다.

하이퍼매개에 있어서 매체의 상기성, 매체의 다중성이 외적으로 드러나는 특성이라면 이들이 서로 관계 맺음을

8) (왼쪽) Kurt Schwitters, Merz Picture 25A: The Star Picture, 1920 (가운데) 존 하트필트의 작품 <아돌프, 슈퍼맨 : 황금을 삼키고 쓰레기를 내뿜다>가 사용된 잡지 AIZ 표지.

(오른쪽) Man Ray, Ingres's Violin, 1924

9) 소격이론은 독일의 극작가 베르톨트 브레히트(Bertolt brecht)가 소격효과의 개념을 연극 연출에 사용함으로써 도출한 이론으로 '낯설게 하기', '거리두기'로 표현되기도 한다. 카타르시스 이론에 반대하며 대상에 대한 몰입보다는 이성적 판단과 비판정신을 강조한다.

10) 미디어 설치 작가, 2014년 3월13일에서 6월8일까지 서울 플라토 갤러리에서 '무겁거나 혹은 가볍거나' 전시를 열었다.

11) 가상 현실(Virtual Reality, VR)의 체험을 돕는 장치로 본체를 착용하면 눈앞에 펼쳐지는 가상 공간을 생생하게 경험을 할 수 있다.

통해 생산되는 다양한 감각과 경험들은 내적인 특성으로 드러난다고 볼 수 있다. 이런 내적인 특성은 수용자와 필연적 관계를 이룬다.

<표 1> 하이퍼매개의 특성

하이퍼매개의 특성		
외적	매체의 상기성	몰입으로 부터의 각성으로서 새로운 경험의 시발점
내적	매체의 다중성	기존의 형식들을 다양하게 배치 배열
적	감각의 재생산	이질적인 공간과 상황은 새로운 경험과 감각을 재생산
	경험의 진정성	표상과 사람의 상호작용 속에서 나타나는 새로운 경험의 진정함

### 3. 인스톨레이션 공간과 하이퍼매개

#### 3.1. 인스톨레이션(Installation) 공간

20세기 미술의 표현 방식에 대한 다양한 변화와 시도, 실험적 사고를 통해 등장한 인스톨레이션은 미술의 표현 방식이 과거의 틀에서 벗어나는 계기를 만들어 주게 된다. 보다 창조적인 표현 방식으로서의 인스톨레이션은 파피에 콜레에서 발전된 콜라주, 오브제의 등장, 뒤샹의 레디메이드, 개념미술을 포함하면서 현대에 이르기까지 다양하고 확장된 표현 형식을 취하게 된다.

오늘날 인스톨레이션은 과학기술의 발달로 보다 다양한 매체를 활용 할 수 있게 되면서 더욱 확장된 형식으로 표현되고 있으며 문화예술 전반에 있어 각 영역, 장르 간의 모호한 경계는 인스톨레이션의 표현 방식을 통한 재창조 된 모습 중 하나가 되었다.

본 연구에서 인스톨레이션 공간이란 공간이 표현의 중심이 되어 흔히 알고 있는 미술의 조각적, 설치적 형식은 물론 예술적 사고를 거친 과학 기술이 적용된 형식들을 통해 표현 된다. 또한 다양한 매체와 여러 장르가 결합된 모습으로 관객의 참여를 유도하며 필요로 한다.

인스톨레이션 공간을 쉽게는 인스톨레이션적 표현이 적용된 공간이라 할 수 있다. 인스톨레이션 공간은 장르 복합적이며 관객과 함께 유동적인 형식으로 공간에 움직임의 담바낸다. 또한 다양한 형식과 방식들이 예술적 사고를 거쳐 예술적 공간으로 변모한다.

인스톨레이션에 있어 중요한 표현 매체는 공간이다. 공간은 인스톨레이션 표현 방식을 통해 다양한 성격의 공간으로 전개된다. 인스톨레이션 공간의 표현에 있어 공간의 해석이 뒷받침이 되어야함을 주장할 수 있는데 가깝게는 공간의 외적이고 구조적인 생김이나 구성에서부터 멀게는 내부적으로 지닌-역사적, 사회적으로 얻게 된 상징이나 의미-공간의 성격이 바로 그것이다. 공간의 해석으로 획득되는 공간의 의미는 공간의 표현을 더 풍부하게 만들지만 해석이 사라진 공간은 무의미한 공간으로 전락되고 감흥의 부재를 낳기가 쉽다.

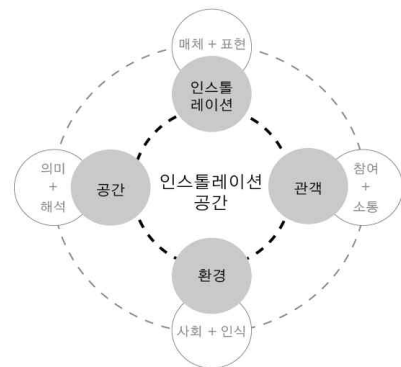
인스톨레이션 공간은 관객, 즉 표상을 받아들이는 수

용자와의 관계가 밀접하게 형성되어있다. 이는 인스톨레이션의 표현 방법에 있어서 수용자 또한 표현의 요소가 될 수 있기 때문이기도 하다. 다시 말해 사람들의 참여를 유도하고 총체적 경험을 이끌어내는 일련의 과정들이 인스톨레이션 공간의 의미로 다가설 수 있다는 것이다.

인스톨레이션의 공간 연출 특성을 ‘사이트에 대한 관심’, ‘미디어에 대한 관심’, ‘담화에 대한 관심’, 세 가지로 설명<sup>12)</sup> 할 수 있는데 이는 본 연구에서 말하는-표현매체로서의 공간, 공간의 해석, 공간과 관객의 관계-인스톨레이션 공간의 구성 내용이 그 연장선에 있다.

덧붙여 인스톨레이션 공간이 관객과 밀접한 관계가 있음은 곧 공간 주변의 환경과도 관계 맺음이 이뤄짐을 뜻한다. 환경은 직·간접으로 공간과 관객에게 영향을 주는데 여기에는 일반적인 주변 환경을 포함하여 사건, 현상, 구성원의 인식 등의 사회적인 영향도 포함 된다. 앞서 언급된 ‘표상에 대한 인식과 시각정보들이 경험과 학습 등의 사회적 영향을 통해 구성 된다.’는 하이퍼매개의 논리에 관한 내용은 환경이 관객과 관계를 맺고 나아가 공간에도 영향을 미친다는 것을 말해준다.

이처럼 인스톨레이션 공간은 공간이라는 매체를 중심으로 다양한 표현 방식, 관객, 주변 환경과의 관계로부터 의미를 획득해 간다.



<그림 8> 인스톨레이션 공간의 구성

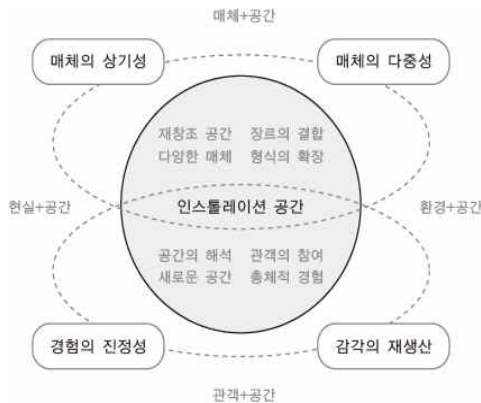
#### 3.2. 인스톨레이션 공간의 하이퍼매개적 접근

인스톨레이션 공간은 다양한 장르와 형식의 결합, 다양한 매체의 사용이 쉽다. 자연히 공간 자체가 지닌 표현 능력은 매우 유동적이며 개방적이다. 공간, 매체, 환경, 관객의 요소로 이뤄지는 인스톨레이션 공간은 외적으로는 다양한 매체의 활용을 통해 장르가 결합되고 형식이 확장됨으로써 재창조 된 공간으로 나타나게 된다. 내적으로는 공간의 새로운 해석을 통한 새로운 의미와 상징을 가진 공간으로 표현되며 그 속에서 관객은 공간

12) 호수진, 『실내공간의 이미지 정체성 구축을 위한 구성요소에 관한 연구 : 식음공간의 인스톨레이션(installation) 기법을 중심으로』, 연세대학교, 2002, pp.22-23

과 소통하며 새롭고 다양한 경험을 하게 된다. 이는 관객이 인스톨레이션 공간의 또 다른 의미가 됨을 말한다.

인스톨레이션 공간과 하이퍼매개 특성을 크게 매체와 공간, 관객과 공간의 분류로 접근해 보면 인스톨레이션 공간의 외적 특성들, 즉 장르의 결합, 무경계, 확장된 형식, 재창조된 공간은 하이퍼매개에서 나타나는 매체의 상기성과 다중성과 연결된다. 이와 함께 인스톨레이션의 내적인 특성으로서 언급되는 관객의 요소는 하이퍼매개의 진정한 경험이라는 목적, 감각과 경험의 재생산의 특성과 서로 맞아 있다. 이와 더불어 현실과 환경이라는 요소들은 인스톨레이션 공간에서 관객이 공간을 접하고 하이퍼매개적 경험을 느끼는 과정에서 직·간접적으로 영향을 미치게 된다.



<그림 9> 인스톨레이션 공간의 하이퍼매개적 접근

### 3.3. 인스톨레이션 공간에서의 하이퍼매개적 특성

#### (1) 외적 양상

공간을 크게 외적·내적 양상으로 나눠 볼 때 외적인 측면은 가시적이고 형식적인 측면으로 설명할 수 있다. 매체를 활용한 표현은 공간에 내용을 부여하며 관객에게 공간을 느낄 수 있는 거리들을 제공하게 된다. 다양한 매체와 공간을 통한 표현, 형식의 결합과 확장은 매체의 상기성, 다중성을 외적 양상의 맥락 속에서 나타낸다.

하이퍼매개적 표현, 즉 매체의 상기성, 다중성에 있어 재현은 그 역할이 중요하다. 재현이 곧 하이퍼매개 논리의 표현 방식에 있어 전제가 되기도 한다. 하이퍼매개와 비매개의 상호 의존적 관계 그리고 실제적인 경험 추구의 지향이라는 목적의 동일함은 하이퍼매개에 있어서 재현을 비매개와 동일한 맥락으로 보기에 다소 무리가 있지만 비매개의 논리처럼 현실감이나 착각을 불러일으키는 요소로 작용될 수 있음을 말해준다. 재현은 특수한 상황이나 환경을 연출하고 장소가 지닌 특성의 반영을 통해 나타난다. 이는 다양한 매체가 개입되고 형식과 형식이 결합하여 새로운 형식이 되거나 확장되는 방식으로 나타나게 되며 그 과정에서 매개 행위, 매개 자체는 온전히 지울 수 없는 투명성의 불투명성으로 귀결된다.



<그림 10> Jardin del Asia restaurant  
Juan Carlos Menacho, Santa Cruz, Bolivia, 2008

Santa Cruz, Bolivia 소재의 레스토랑 「Jardin del Asia」는 실내 공간에서 활용된 조명이 마치 별이 빛나는 밤하늘을 연상케 한다. 북반구의 별자리를 표현한 아시아 정원으로도 설명되는데 조명이라는 매체와 어두운 공간이 표현하는 밤하늘이 실체가 아님이 각성되는 상황은 레스토랑이라는 공간의 성격과 서로 연동되어 레스토랑 이용객에게 실내의 낮선 밤하늘을 느끼게 한다.



<그림 11> 파리-봄베이 샤넬 2011/12 공방 METIERS D'ART 컬렉션

2011년 12월에 열린 샤넬의 공방 METIERS D'ART 컬렉션은 다양한 형식과 표현으로 또 다른 경험의 공간을 보여준다. 인도에서 영감을 받아 존재하지 않는 가상의 인도를 프랑스 파리에서 표현하였고 패션쇼의 형식에 연회라는 상황을 연출한다. 또한 무대를 구성하고 있는 테이블에는 각종 장식 꽃들의 향기가 후각을 자극하고 장난감 기차를 설치하여 또 다른 낮선 재미를 준다.

이렇듯 매체의 개입은 관객에게 눈앞에 보이는 현실과 매체로부터 각성(몰입으로부터의 각성)의 과정을 통해 확장된 형식, 다양한 의미를 지닌 이질적인 공간을 만들고 보다 새로운 경험과 시각을 제공하게 된다.

#### (2) 내적 양상

내적 양상은 비가시적이며 경험과 소통, 감각의 자극을 통해 매우 큰 공간적, 표현적 의미를 가진다. 형식과 조화된 내용은 관객과의 교감을 통해 감동을 만들고 감각적 자극과 생산을 통해 새로운 공간적 의미를 부여할 수도 있다. 관객은 인스톨레이션 공간과 하이퍼매개적 관점에서 중요한 요소가 되며 관객의 참여는 감각의 재생산과 경험의 진정성의 주체로 하여 나타나게 된다.

이는 외적 양상과는 달리 작품을 접하고 경험함으로써 생겨나는 총체적 경험이 되며 관객과 공간의 소통 속에서 진정한 경험이라는 하이퍼매개의 지향점이 있다.

2014년 4월 밀라노에서 디자인 페어 기간 동안 전시된 「Missoni Wonderland」는 관객과 공간을 만들어 간

다. 천장에 매달린 식탁은 거울로 구성되어 관객이 작품을 향해 누워 감상하게 하고 뒤집어진 공간 연출을 통해 새로운 시각적 자극을 만들어낸다. 또한 천장에 비치는 관객 자신의 모습은 식탁 위에 누워있거나 식탁을 마주하는 상황을 연출하여 낯선 현실감을 부여하고 있다.



<그림 12> missoni wonderland, Fuorisalone 2014

인스톨레이션 공간에서 나타나는 하이퍼매개의 특성들은 각기 따로 볼 수 없을 만큼 서로 연동되고 맞물려있다. 그리고 인스톨레이션 공간에서 하이퍼매개적 특성은 보다 유동적이고 넓게 포용되고 있다.

앞의 사례들을 보더라도 앞의 사례 모두 외적·내적 양상으로 충분히 설명될 수 있다. 이는 인스톨레이션 공간과 하이퍼매개적 특성이 공간, 관객, 매체라는 요소를 중심으로 독창적 공간을 만들고 새로운 경험과 시각 및 감각을 제공하려는 목적을 서로 같이 지향하기 때문이다.

<표 2> 인스톨레이션 공간에서의 하이퍼매개적 특성

인스톨레이션 공간		하이퍼매개적 특성	
외적	공간의 표현 장르 결합과 무경계 다양한 매체의 결합 형식의 확장	매체+현실+공간	매체의 상기성
		매체+환경+공간	매체의 다중성
내적	공간의 해석 새로운 의미의 공간 관객의 참여와 소통 총체적 경험	관객+환경+공간	감각의 재생산
		관객+현실+공간	경험의 진정성

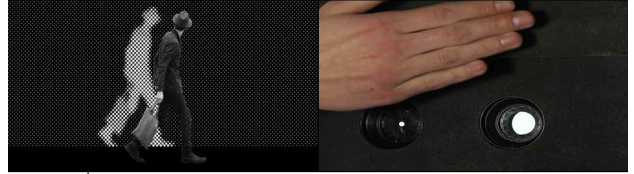
#### 4. 사례 분석

본 연구에서는 하이퍼매개적 특성을 인스톨레이션 공간에서 집중해 파악하고자 하였다. 인스톨레이션 공간은 새로운 공간 의미의 생산이라는 관점과 분석이 보다 명확할 수 있다는 판단 아래 기존에 구축된 실내 공간으로 범위의 초점을 맞추었다. 기존 공간은 인스톨레이션적 표현 속에서 관객과 소통함으로써 새로운 표현과 의미를 지니는 공간으로 변모하며 이러한 공간들을 분석의 사례로 정하였다. 또한 보다 가까운 시간적 상황의 반영을 위해 가능한 2000년대 이후의 사례를 통해 분석을 진행하였다. 최종 선정된 7개의 사례는 전시 관람, 홈페이지 및 정기 간행물을 통해 정하였다. 그 중 3D mapping, 3D 안경 등 쉽게 언급될 수 있는 사례들은 제외하였다.

<표 3> 사례분석 - Aperture facade installation

Aperture facade installation			
작가	Gunnar Green and Frederic Eyl		
위치	Berlin, Germany	년도	2005

작품 및 공간 이미지



내용  
카메라 조리개라는 형식과 관객 참여를 통해 표현되는 작품. 빛의 양에 반응하여 좁게, 넓게 열리는 카메라(조리개)의 형식으로 표현되어 관객이 조리개의 벽에 서면 관객에 의해 빛이 가려진 곳의 조리개와 그 외의 조리개의 크기 차이에 의해 참여자의 모습이 나타난다.

하이퍼매개적 특성 분석

재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	○	●	○	○	○	○	○	●	●

- 특징적인 상황의 재현보다 매체의 결합과 개입을 통해 매체를 상기시킨다.
- 기존 벽체와 그림자의 형식 그리고 카메라(조리개)가 지닌 과학적 원리를 활용한 매체 결합의 형식을 보여준다.
- 과학과 기술의 원리를 그대로 적용하여 감성의 생산이 부족해 보이지만 공간과 관객이 함께 반응하면서 과학과 기술의 딱딱한 기계적 인식을 유회적인 친숙함으로 바꿔내고 있다.
- 지나가는 사람들에게 조리개로 표현된 벽은 낯설고 생소한 경험을 제공한다. 그림이나 빔을 이용해 표현된 벽이 아닌 또 다른 낯선 벽의 가능성을 보여 준다.
- 자신을 따라오는 낯선 이미지는 가까이 다가선 벽에 손을 움직여 보면 그 이미지가 어떻게 작동되는지 알 수가 있으며 벽의 공간은 관객의 참여를 통해 공간으로서, 작품으로서 실재적 의미를 지닌다.
- 벽을 접하는 사람들은 벽에 대한 과거의 인식, 시각 방식에서 벗어나 새로운 경험적 시각 구조와 경험 양식을 만들어낸다.

<표 4> 사례분석 - Rain Room at The Curve

Rain Room at The Curve			
작가	Random International		
위치	Barbican Centre, London	년도	2012

작품 및 공간 이미지



내용  
Random International이라는 디자인 프로젝트 팀의 작품으로 런던 바티칸 센터에 설치되었다. 센서를 통해 관객의 움직임을 인식하여 관객이 서 있는 곳에는 비가 내리지 않는다.


하이퍼매개적 특성 분석

재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	○	●	●	○	○	○	○	○	●


- 비가 내리는 자연 현상이 실내 공간 속에서 연출된다.
- 비가 내리고 비를 맞는 경험을 통해 인지가 되었던 경험적 상황과 인식이 실내 공간에서 재현이 되고 비매개적 경험의 인식이 사람들의 인식, 시각 방식, 경험의 과정을 통해 만들어지는 하이퍼매개의 상황으로 전개된다.
- 자연의 형식과 결합된 공간에서 자칫 실제 비로 착각할 수 있는 상황을 첨단 3D 센서 장치에 상황에 개입되면서 물입으로부터 벗어나게 한다.
- 3D 센서 장치는 관객을 인식하고 관객이 움직이고 서 있는 곳에는 비가 내리지 않게 하는데 실내·외라는 공간에 대한 일반적 인식과 자연 현상에 대한 경험 시각으로부터의 이질성 나타난다.
- 비가 내린다는 기본적인 자연 현상을 실내 공간에 표현한 이질감 뒤에 자연을 향한 인간의 원초적인 본능과 감성에 호소한다.
- 관객과의 소통을 통해 공간의 진정함 의미가 생긴다.
- 빗속에서 자신이 우산도 없이 비를 맞지 않는 상황과 신문을 볼 수 있는 상황은 이전에 느껴 볼 수 없는 창조된 감각을 생산하고 새로운 경험을 통해 새로운 상상이 가능해진다.
- 예술적 사고로 활용이 된 과학 기술이 공간 연출에 있어 표현의 확대의 가능성을 보인다.




<표 5> 사례분석 - The Tenth Sentiment | 10번째 감상 (점, 선, 면)

The Tenth Sentiment   10번째 감상 (점, 선, 면)									
작가	Ryota Kuwakubo								
위치	Media City Seoul 2012, 서울시립미술관	년도	2011						
작품 및 공간 이미지									
									
내용	사물들이 조명을 통해 그림자로 확대 표현되는 작품. 사물들이 공간에 설치되어 있고 조명이 달린 기차가 레일 위에서 움직이면서 사물들의 그림자를 만들어내고 각각의 사물들은 그림자를 통해 도시의 풍경을 그려내고 있다.								
하이퍼매개적 특성 분석									
재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	●	○	○	●	○	●	○	○	○
- 공간에 빛과 그림자 사물들이 서로 관계를 맺으면서 확장된 형식으로서의 회화적 공간을 만들어 낸다. - 도시의 밤풍경이 공간 표현의 주 내용이 되지만 여기서 보이는 재현은 적극적인 재현의 방식은 아니다. 관객에게 전적인 참여를 요구하지 않는다. 공간이 지닐 수 있는 기본적인 육면체의 환경 속에서 자연스럽게 관조적 입장을 취하도록 어두운 배경을 제공하고 이는 관객에게 공간의 6면에 대한 감상을 집중하게 한다. 이는 빛과 그림자의 움직임이 한정된 위치가 아닌 공간 전체에서 나타나고 있기 때문이다. - 도시의 밤풍경을 빛과 사물 그리고 그림자의 관계를 통해 표현하고 기차라는 움직이는 빛을 통해 드러나는 오브제들은 다양한 풍경의 묘사와 동시에 관객에게 몰입이 아닌 상기된 매체로서 다가온다. - 이동하는 기차는 그림자를 통해 어두운 밤을 표현하고 사물과 빛의 거리에 따라 달라지는 그림자는 역동적인 풍경을 만들어낸다. 다소 이질적인 상황 속에서도 기차와 조명의 움직임이 가끔 밤풍경으로 몰입하게 한다. - 출발지에서 목적지에 다른 기차가 이동을 멈추고 재빨리 뒤로 되돌아가는 상황에서 관객은 다시 각성의 상태를 마주하게 된다. - 빛과 그림자로 표현 된 풍경이 기차의 움직임과 사물의 나열에 따라 시시각각 변하는 광경이 매력적이다. 기존의 그림자를 통해 드러나는 시각적 경험은 매체와 공간으로부터 재생산 된 하이퍼매개의 실제적 경험이 된다.									


<표 6> 사례분석 - Mermaids

Mermaids									
작가	Marcel Wanders								
위치	Moooi, London	년도	2011						
작품 및 공간 이미지									
									
내용	Moooi 쇼룸으로 공간 전체에 비쳐진 물 속 풍경은 수중에 있는 착각을 느끼게끔 하는 음향효과와 더불어 착각의 공간을 만든다.								
하이퍼매개적 특성 분석									
재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	○	●	○	●	○	●	○	○	○
- 수중의 집, 수중 속 분위기에 녹아든 공간은 말 그대로 수중 속에 있는 착각이 들게 한다. 일렁이는 물결과 음향의 조화는 상상된 수중의 재현이라 볼 수 있다. - 일반적으로 디스플레이 된 실내 공간과 빔을 통한 영상처리는 장르 복합적 성격을 지닌다. 또한 더 나아가 제작된 이미지 및 영상은 그 자체로 또 다른 형식으로 발전된 매개 과정을 보여주고 있다. - 사람들이 기본적으로 지닌 수중 속의 기억과 경험을 통한 인지 과정은 이 수중 공간을 착각과 몰입 속에서 빠져나오게 한다. 또한 수중 속에서 커진 전구 역시 일반적 인식의 과정을 거쳐 상기적 매체로 작용한다. - 공간의 확장, 형식의 발전이라는 측면에서 관객들은 영상 및 맵핑된 공간의 발전을 통한 새로운 공간의 가능성(수중에서의 삶 등)을 상상해 볼 수 있으며 공간 속에서 느껴지는 환상은 시각적 착각과 같은 감각을 일깨운다.									


<표 7> 사례분석 - The Weather Project

The Weather Project									
작가	Olafur Eliasson								
위치	Tate Modern Gallery, London	년도	2003						
작품 및 공간 이미지									
									
내용	런던의 테이트 모던 갤러리에 설치되었던 Olafur Eliasson 의 The Weather Project 강한 태양빛, 일몰과도 같은 환경을 실내 공간에 연출해 관객들에게 인상적인 상황을 느끼게 한다.								
하이퍼매개적 특성 분석									
재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	●	●	○	●	●	●	○	○	●
- 태양의 모습을 재현함으로써 작품에 대한 관객의 몰입을 자아낸다. - 자연을 대상으로 한 표현은 사람들에게 근원적인 감성을 자극하며 본 작품의 규모와 표현력에 매료된다. - 강하고 다량의 전구를 사용하고 천장이 거울이라는 공간적 특성을 이용하여 반구 형태의 태양빛을 만들고 나머지 반쪽은 거울을 통해 표현함으로써 하나의 둥근 태양을 만드는데 거울, 조명, 공간적 성격이라는 매체와 형식이 결합 된다. - 미술관을 찾는 사람들은 강렬한 빛의 풍경에 매료되고 이내 태양 주변에 누워 휴식하는 등 예상치 못한 행동들을 하고 한 동안 태양이 설치된 공간은 휴식의 기능을 하기도 한다. 공간은 작품과 관객의 소통을 통해 새로운 역할을 부여 받기도 하고 의미를 지니기도 하는데 본 작품은 새롭게 생산된 역할과 공간의 의미를 잘 보여준다. - 관객들은 태양 위로 비치는 거울을 통해 공간의 규모와 실재를 파악하게 되어 몰입과 각성을 통해 새로운 시각적, 공간적 경험을 하게 된다. - 확장된 표현의 공간에서 관객은 재생산된 감각과 총체적 경험을 통해 하이퍼매개적 상황의 경험을 하게 된다.									

<표 8> 사례분석 - 2009 샤넬 S/S 파리 그랑팔레

2009 샤넬 S/S 파리 그랑팔레									
작가	Stefan Lubrina								
위치	Grand Palais, Paris	년도	2012						
작품 및 공간 이미지									
									
내용	패션쇼가 진행되는 공간 속에 실제 샤넬 매장의 모습을 재현하여 설치하였다. 샤넬 매장 문을 통해 모델들이 출입한다.								
하이퍼매개적 특성 분석									
재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	○	○	○	●	○	●	○	○	○
- 패션쇼가 진행되는 공간 속에서 실제 샤넬 매장의 재현은 관객들로 하여금 샤넬의 이미지에 대한 각인과 동시에 무대로의 몰입된 상황을 만든다. - 패션쇼라는 형식이 결합되면서 특별한 장치들의 개입 없이 주변 환경은 이따금 몰입에서 각성의 상태로 유도한다. 일시적인 이벤트적 공간은 정면의 공간만 재현되어 일정거리의 관객들에게는 더 큰 각성의 상황을 만든다. - 인스톨레이션 공간이 지닌 매체로서의 공간이 공간 속의 공간이라는 표현 방식으로 존재하며 이는 관객이라는 요소를 공간 속에서 적극 활용하고 있다. - 공간 속의 공간이라는 설정은 실제 매장의 모습에 익숙한 사람들로 하여금 익숙함과 동시에 이질적인 공간으로 다가서지만 공간이 지닐 수 있는 다양한 표현법과 형식적 확장은 또 다른 불거리가 된다. - 관객은 오픈 된 패션쇼장에서 모델과 공간과 호흡하면서 새로운 감흥과 분위기에 매료되기 도하여 관객들로 하여금 또 다른 공간적 감각과 상상력을 유발 시킨다.									

<표 9> 사례 분석 - Swimming Pool

Swimming Pool									
작가	Leandro Erlich								
위치	21세기 현대미술관(일본, MOMA PS1(뉴욕))	년도	1999						
작품 및 공간 이미지									
		수영장을 착시와 유희적으로 표현한 작품으로 10cm 두께의 유리 천장에 푸른색 페인트칠과 조명을 통해 수영장의 수면을 표현하였다. 관객은 수영장의 수면 아래 위를 이동하며 각각의 공간에서 서로 다른 느낌을 전달 받는다.							
하이퍼매개적 특성 분석									
재현	개입	결합	이질	확장	창조	생산	상상	참여	경험
●	●	●	●		●	●	●	●	●
- 수영장은 실제 이용 가능한 수영장이 아닌 착시와 같은 재현된 공간이다. 특정 장치가 결합되지 않았지만 장르와 형식의 결합은 공간의 특성을 잘 파악하여 수영장이라는 상황을 위트 있게 재현하였다. - 이 공간은 관객이 표현의 요소로 개입이 된다. 관객은 착시의 수영장을 재현된 공간으로 인식하게 되는데 여기에는 시점에 따른 수면 아래 위치한 사람들의 모습이 다소 이질적으로 나타나기 때문이다. - 일반적 인식에서는 물속에서 일반 복장으로 한가로이 걸을 수 없지만 작품의 공간을 통해 관객은 새로운 경험과 인식의 확장을 맞게 된다. - 공간과 관객이 만들어내는 상황은 새로운 경험적 인식, 즉 비매개에서 하이퍼매개의 경험을 만들어낸다. - 관람객들이 실제 수영장 안팎을 보는 것처럼 착각하게 표현되고 관객의 참여를 통해 허구의 재미와 생산된 경험이 가능하다.									

## 5. 결론

본 연구에서 하이퍼매개적 특성의 관점으로 제시된 사례들은 입체공간에서도 하이퍼매개 특성이 잘 드러남을 보여주고 있다. 단순히 미디어적 성향에서 벗어나 공간에서 드러나는 매개체들의 개입들이 보다 풍부한 표현력으로 공간을 만들어 간다. 또한 표상을 대하는 사람들의 인식과 마주하는 지점에서 시지각을 향한 매력적인 상황으로 공간과 기본 관습에 대한 인식의 전환점을 만들기도 한다. 더욱이 다양성과 요소들의 복합적 성격을 지닌 인스톨레이션 방식의 공간구성과 하이퍼매개의 특성은 서로 연동되고 맞물려 조우하고 공간과 관객, 매체라는 표현 요소를 중심으로 독창적인 공간을 만들고 새로운 경험과 시각 및 감각을 제공하려는 목적을 서로 같이 지향하고 있다.

인스톨레이션 공간에서 하이퍼매개의 특성은 외적·내적 양상 아래 크게 네 가지로 나타난다.

매체의 상기성, 매체의 다중성, 감각의 재생산, 경험의 진정성이 바로 그것이며 이들은 매체, 관객, 공간, 환경이 주 요소를 이루는 인스톨레이션 공간과 연결되어 재현, 개입, 결합, 이질, 확장, 창조, 생산, 상상, 참여, 경험의 세부 특성으로 나타난다.

공간에서 상황의 재현은 사람들에게 공간을 보다 쉽고 편하게 받아들일 수 있는 공간적 배경을 만들고 여기에

다양한 매체와 기법을 활용함으로써 드러나는 매체와 물입에서 각성으로의 이동은 재현된 상황에 덧붙여져 공간의 표현력을 높이고 표현의 다양성을 만들어낸다. 이는 장르 간의 결합과 같은 확장된 형식이 확장된 인식으로 나타날 수 있음을 보여준다. 결론적으로 새로운 환경과 낯선 공간에서 능동적인 상상과 경험의 공간으로 다가와 공간을 통한 인식의 전환이 새로운 감각을 일깨운다.

과학 기술의 발전은 곧 공간의 표현에 있어 그 표현의 한계를 새롭게 극복해 나갈 수 있는 가능성으로 다가온다. 과학 기술을 예술적 사고로 공간에 적용하고 맹목적 재현이 아닌 비판적 재현을 통한 새로운 사고의 확대는 공간을 향한 올바른 공간 연출 방법이 될 것이며 이에 공간에 재매개 이론의 한 축을 이루는 하이퍼매개 논리를 적용하는 것은 그 가능성이 충분히 보인다.

인스톨레이션 공간과 하이퍼매개 논리의 관계를 통해 알아본 공간의 특성과 확대된 표현의 가능성은 공간 디자인 연구에 있어 또 다른 발전적 의의를 지닐 것이다.

## 참고문헌

1. 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신 저, 이재현 역, 재매개 (뉴미디어의 계보학), 커뮤니케이션북스, 2006
2. 호수진, 실내공간의 이미지 정체성 구축을 위한 구성요소에 관한 연구 : 식음공간의 인스톨레이션(installation) 기법을 중심으로, 연세대 석사논문, 2002
3. 김영주, 디지털 시대 영화의 하이퍼매개성 연구, 이화여대 석사논문, 2008
4. 송은주, 뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 관한 연구 : 구성 요소를 중심으로, 이화여대 박사논문, 2011
5. 윤영, 현대 패션 광고사진에 나타난 재매개화의 미적 특성 : 볼터와 그루신의 재매개화 이론을 중심으로, 숙명여대 석사논문, 2013
6. 전혜현, 뉴미디어 아트에서의 매개된 물입에 관한 연구, 한국미학회, Vol.74 2013
7. 정재원·김문덕, 뉴미디어아트의 재매개화 특성을 통해 본 현대 공간 디자인의 표현 방식에 관한 연구, 한국실내디자인학회, Vol.19 No.2, 2010
8. 양승수·이원섭, 뉴미디어아트의 속성과 재매개 이론의 효용성에 대한 연구, 한국디자인포럼, Vol.20 2008
9. 조용재, 재매개 이론을 이용한 증강현실(Augmented Reality)과 콜라주(Collage)의 시각구조 비교, 디지털디자인학연구, Vol.29 2011
10. 진경아·임양미, 디지털 기술에 의한 매체예술의 리얼리티 표현에 관한 연구, 디지털디자인학연구, Vol.27 2010
11. 김진곤, 미디어 재매개적 관점에 의한 증강현실 가상성과 주체성에 대한 연구, 한국디지털콘텐츠학회, 제12권 제4호, 2011
12. 이승준, 재매개 이론을 통한 뉴미디어 아트의 리얼리티에 관한 연구, AURA, Vol.24 2011
13. 김상호, 아우라와 재매개 : 벤야민과 맥클루언의 맞물림, 언론과학연구, Vol.10 No.2, 2010

[논문접수 : 2014 08. 31]  
 [1차 심사 : 2014. 09. 24]  
 [게재확정 : 2014. 10. 10]