

디지털 분더카머의 시각화에 대한 연구: 마크 레키의 작품을 중심으로

A Study on Visualization of Digital Wunderkammer Focusing on the Artworks of Mark Leckey

김상민*, 박혜수**

연세대학교 글로벌인재학부*, 이화여자대학교 디자인학부**

Sang Min Kim(sangminnie@gmail.com)*, Hyesu Park(hyesu1108@naver.com)**

요약

정보통신기술의 융합으로 온 차세대 혁명인 4차산업혁명의 시대 속에 살고 있는 우리들의 일상은 하루에도 몇 번씩 가상과 실제 사이를 오가고 있다. 이러한 일상 속에서 정보의 저장방식은 가상적인 방식으로 대체되어 가고 있다. 이제 한 사람의 디지털 기기는 그 사람의 정체성을 나타내는 수단으로 작용할 수 있으며 이는 마치 서구 근세 시대 ‘분더카머’의 공간이 가상적으로 변한 듯하다. 본 논문은 디지털 기기를 ‘디지털 분더카머’의 시각으로 바라보고 ‘디지털 분더카머’가 오늘날 현대인들의 일상 속 상호작용, 인지와 이해, 사고방식을 어떠한 방식으로 변화시켰는지에 대해 논의한다. 그리고 이를 진화하는 디지털 기술과 소통에 대해 작품활동을 펼쳐온 영국의 시각예술 작가인 마크 레키의 작품 시리즈 ‘Universal Addressability of Dumb Things’와 ‘UniAddDumThs’와 연결시켜 분석을 진행하였다. 작품 속에 반영되어 있는 오늘날의 디지털적 환경과 특성, 이의 시각적 표현성에 대해 논의하고 이를 현 시대의 ‘디지털 분더카머’의 특성과 연결지어 분석해 보았다. 본 연구를 통해 우리들이 직면하고 있는 새로운 패러다임의 전환에 대해 인지하는 계기가 되기를 바라며 이러한 시대 속에서의 창의적 표현의 가능성 역시 확장되기를 바란다.

■ 중심어 : | 디지털 기술 | 융합 | 디지털 분더카머 | 가상환경 | 마크 레키 |

Abstract

In the time of the Fourth Industrial Revolution, we endlessly cross between the virtual and the real in our daily routine. Information saving method has changed from physical to virtual and the contents of a digital device can be a method of showing one's identity. A digital device can be seen as a virtual version of a 'wunderkammer'. With this perspective, this study focuses on the changes that has occurred in our daily interaction, the process of thinking, perceiving, and understanding in the time of 'digital wunderkammer'. In order to discuss this matter, this study looks at the two art work series - 'Universal Addressability of Dumb Things' and 'UniAddDumThs' - by a British artist, Mark Leckey and analyzes the digital environment of today, its visual expression, and the characteristic of 'digital wunderkammer' reflected in his art works. Through this study, we hope that the readers can understand the paradigm shift of today and expand the creative possibilities in this new era of digital revolution.

■ keyword : | Digital Technology | Convergence | Digital Wunderkammer | Virtual Environment | Mark Leckey |

1. 서론

1. 연구배경 및 목적

오늘날 우리는 디지털 기술의 발전으로 인해 세계 곳곳의 수많은 정보를 편리하게 접속할 수 있는 시대를 살아가고 있다. 인터넷이 일으킨 혁명은 세계 곳곳을 하나의 '지구촌'으로 형성하는 데에 크게 기여하며, 시공간의 압축을 가져왔다. 이러한 환경 속에서 살고 있는 현대인은 난무하는 정보의 홍수 속에서 자신이 필요한 정보를 선별하여 저장하고 활용하고 있으며 이는 현대인의 주된 삶의 모습으로 자리 잡고 있는 실정이다. 디지털 시대 속 정보의 '저장 방식'은 전통적으로 생각되는 물리적 저장의 방식이 아닌, 가상적 저장의 방식으로 대체되고 있다고 볼 수 있겠다. 오늘날 대부분의 사람들은 자신이 중요하다 여기는 정보를 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 등의 디지털 기기(digital device)에 파일의 형식으로 저장한다. 이는 물리적인 형태가 아닌 가상적 형태를 지니고 있으며, 그 파일의 유형은 이미지, 텍스트, 사운드, 동영상 등 매우 다양한 유형을 지니고 있다. 이제 한 사람의 디지털 기기는 소유자의 여러 정보를 지니고 있다는 측면에서 그 사람의 정체성을 드러낼 수 있는 수단 중 하나로도 작용할 수 있으며 이와 같은 맥락에서 오늘날 현대인들이 소지하고 있는 디지털 기기는 서구 근세 시대의 수집방이었던 '분더카머(wunderkammer)'²의 형태가 물리적인 형태에서 가상적인 형태로 변형된 '디지털 분더카머'의 측면으로 바라볼 수 있겠다.

'경이로운 방'이라는 의미를 지닌 단어 '분더카머'는 16세기 유럽 전역에서 탄생된 용어로, 세상의 모든 놀랍고 이국적이며, 기이하고 신기한 물건들의 저장소를 가리키는 용어이다. 박제 동물, 광물, 식물 표본, 건축 도면, 의학 도표 등 전 세계에서 구한 여러 종류의 물건들이 주인의 관심사와 취향에 따라 종의 유사성 또는 모양의 유사성으로 나열, 전시되어 있는 개인 수집방이었다¹. 오늘날 박물관의 조상격³으로 볼 수 있는 '분더

카머'는 '세상의 축소판' 또는 '소우주'로 파악되기도 했으며 당시 유럽 내 지역 군주, 유지들은 자신이 관심 있어 하는 것들을 수집하여 방대한 컬렉션을 보유하고 있기도 했다². 또한 유럽 전역 16세기부터 18세기에 이르기까지 번창한 '분더카머'는 그 당시 보는 이들에게 교육적 차원으로도 많은 정보를 제공하는 동시에 시각적 유희 또한 제시하며 오늘날의 시각문화와 현대미술에 많은 영향을 끼쳤다⁴.

본 연구는 '분더카머'의 개념을 오늘날 현대인들의 필수품 중 하나가 되어버린 디지털 기기에 적용하여 '디지털 분더카머'라 명명한다. 서구 근세시대 당시의 사람들이 자신의 관심사를 특정 유형으로 분류하여 물리적으로 어떠한 공간 내에 저장하였듯이, 디지털 시대에 살고 있는 현대인들은 자신의 정보를 각자만의 특정한 파일 분류 방식을 통해 디지털 기기 내에 저장하고 있다는 측면에서 오늘날 우리가 사용하고 있는 디지털 기기를 각 개인에게 '소우주'의 역할을 하는 '디지털 분더카머'라는 시각으로 바라보며 '디지털 분더카머'가 오늘날 현대인들의 일상 속의 상호작용, 인지와 이해의 과정을 어떠한 방식으로 변화시켰는지에 대하여 논의해 보고자 한다. 그리고 이에 대한 논의를 영국의 예술작가 마크 레키(Mark Lecky, 1964)⁵의 작품 시리즈 'Universal Addressability of Dumb Things'와 'UniAddDumThs'와 연관시켜 진행해 보고자 한다. 본 연구가 수많은 시각예술 작가 중 마크 레키에 주목하는 이유는 그가 오랜 시간동안 오늘날 진화하고 있는 디지털 기술과 이를 통한 소통에 대해 작품세계를 펼쳐왔기 때문이다. 따라서 본 연구는 위에 언급한 레키의 두 작품 시리즈 속에 반영되어 드러나는 오늘날의 디지털적 환경과 특성, 그리고 그것의 시각적 표현성에 대해 고찰해 본 후, 이를 현 시대의 '디지털 분더카머'의 특성과 연결지어 분석해 보고자 한다. 이를 통해 디지털 기술의 지속적인 발전으로 인하여 현대인이 직면하고 있는

1 본 연구에서 말하는 '정보'란 학술적 지식뿐만이 아닌 정보의 수집자가 관심 있어 하거나 선호하는 모든 자료까지를 의미한다.

2 영어로는 '호기심의 방'이라는 뜻인 'Cabinet of Curiosities' 또는 'Curiosity Cabinet'으로 불리기도 한다

3 실제로 약제상이자 영국 학술원의 곤충/식물학자인 제임스 페티베르 (James Petiver)의 수집방은 오늘날 대영박물관의 기반이 되었다

4 Stephanie Jane Bowry는 그녀의 논문 Re-thinking the Curiosity Cabinet: A Study of Visual Representation in Early and Post Modernity를 통해 근세 시대의 '분더카머'가 오늘날의 시각문화와 시각예술에도 많은 영향을 끼쳤다고 이야기 했으며 이러한 주장을 다양한 예시를 통해 뒷받침하였다.

새로운 패러다임의 전환에 대해 인지하는 계기가 마련되기를 기대하는 바이며, 나아가 오늘날 삶의 모습을 반영하고 있는 예술 작품을 분석해 봄으로써 창의적 표현의 확장된 가능성 역시 제시할 수 있기를 기대한다.



그림 1. 1599년 이태리 나폴리 약제사 Ferrante Imperato의 분더컴머

2. 연구의 방법

본 연구는 오늘날 사회문화 대부분의 영역에서 보이는 디지털적 환경과 특성이 마크 레키의 두 작품 시리즈 'Universal Addressability of Dumb Things'와 'UniAddDumThs'에서 어떠한 방식으로 시각화되어 보여지고 있는지에 대해 분석해 본 후, 이를 현시대의 '디지털 분더컴머'의 특성과 연결 지어 논의해 보고자 한다. 그리하여 먼저 위에 언급한 마크 레키의 두 작품 시리즈에 대해 살펴본 후, 이 두 작품 시리즈를 다음 세 가지의 특성, '사물 중심적 존재론', '가상적 지각과 사고', 그리고 '디지털 리터러시' 중심으로 논의해 보고자 한다. 이는 오늘날 디지털 기반의 환경 속에서 대두되는 특성들로, 현시대를 살아가고 있는 현대인들이 인지하고 논의해 보아야 할 필요성이 부각되고 있는 특성들이다. 이들 특성을 바탕으로 오늘날 시대적 자화상이 예술작품에서 어떠한 방식으로 창의성을 드러내며 시각화되고 있는지에 대해 고찰해 보고자하며, 이러한 분석이 오늘날의 예술가들이 자신이 속해 있는 시대적 상황을 각자의 작품을 통해 창의적으로 드러내는 데에 있어 확장된 표현적 가능성을 제시할 수 있기를 바란다. 나아가, 끊임없이 진화하고 있는 디지털 기술로 인한

시대의 구조적 변화를 조금이나마 파악하는 데에 기여할 수 있기를 기대해보는 바이다.

II. 마크 레키의 작품시리즈에 대한 고찰

마크 레키는 영상, 사운드, 설치, 조각, 폴라쥬, 등 다양한 매체를 통해 작품활동을 하고 있는 영국의 예술작가이다. 레키의 본격적인 작품활동은 90년대 후반부터 시작되었다. 그의 초기 작품들에서부터 꾸준히 보이는 주된 관심사는 계속적으로 진화하고 있는 기술과 이에 따른 소통, 기술과 대중문화 사이의 관계, 그리고 기술의 진화로 인한 사물 중심적 존재론(object-oriented ontology) 등에 대한 논의이다.⁵ 레키는 그의 최근 작품들을 통해 오늘날 디지털 기술의 시대 속 다양한 센서를 통해 사물과 소통하는 사물 인터넷(Internet of Things) 사회에서의 인간과 사물의 정체성과 관계 그리고 인간이 생각하는 실제(real)와 실체가 재현된 이미지 사이의 관계에 대한 의문을 던졌다. 레키의 많은 작품들 중에서도 2013과 2015년에 제작된 두 작품 시리즈, 'Universal Addressability of Dumb Thing(2013)'와 'UniAddDumThs(2015)'는 본 연구에서 주목하고 있는 작품 시리즈로 오늘날 21세기 '디지털 분더컴머'의 풍경을 제시하는 듯하다[3]. 작품에 대한 본격적인 분석이 이루어지기 이전에 이들 작품에 대한 설명의 필요성이 제기된다.

1. Universal Addressability of Dumb Things

'Universal Addressability of Dumb Things'는 2013년 2월에서부터 10월까지 영국 전역에 있는 3개의 갤러리에서 전시되었다.⁶ 흥미롭게도 이 전시는 작가인 마

5 레키가 예술가로서 본격적으로 작품활동을 시작했을 때의 대표작인 'Fiorucci Made Me Hardcore(1999)'는 SNS가 활성화 되기 이전인 1999년에 레키가 만든 영상 작품으로, 70년도에서 90년도 사이 영국의 클럽 내 젊은이들이 새로운 시대의 기술(전자음악)을 접하는 회열을 춤으로 표현한 영상들을 이어서 만든 작품이다. 레키는 이 작품을 통하여 새로운 시대의 기술과 이와 관련된 대중문화에 대한 그의 생각을 나타내었다. 또한 레키의 2010년 작품인 'GreenScreenRefrigeratorAction'은 그린스크린 앞에서 삼성 냉장고를 의인화시켜 사물의 시각에서 내적 독백을 하는 콘셉트의 영상작품으로 사물인터넷 시대의 인간과 사물 간의 소통에 대한 작품이다

크 레키 자신이 큐레이팅한 전시로, 정확히 이야기 하자면 전시를 통해 보여진 오브제들은 레키 자신이 창작한 것은 아니었다. 하지만 전시장 내의 공간을 나누고 그 공간에 작품명을 부여한 후 다양한 오브제를 진열, 설치한 것은 레키였다. 즉, 이 전시는 레키가 큐레이터인 동시에 예술 작가인 전시였다. 전시장 내 나누어진 공간에는 여러 작가들의 예술 작품⁶, 다양한 스틸 이미지, 고대, 원시 시대의 물품들, 특이하고 엉뚱해 보이는 사물들과 기계들이 진열되어 있었다. 서로 연관성이 전혀 없어 보이는 오브제들은 전부 레키의 컴퓨터 하드 드라이브 내에 있던 내용물로, 실제 사물로써가 아닌 가상의 데이터를 지닌 디지털 이미지로 존재하던 것들이었다. 오랜 시간동안 레키는 자신의 컴퓨터 내에 ‘인간(man)’, ‘동물(animal)’, ‘귀신(monster)’, ‘기계(machine)’ 등으로 명칭된 폴더를 생성하여 인터넷 검색을 통해 이와 관련된 이미지를 수집해왔다. 그리고 그는 본 전시를 위해 각 이미지에 해당되는 실제 물건을 전 세계의 기관과 경매, 그리고 개인을 통해 구매하거나 대여하였다. 전시의 타이틀인 ‘The Universal Addressability of Dumb Things(바보 같은 것들의 전 세계적 접근성)’는 이러한 그의 행위를 나타낸다. ‘동물’이라는 타이틀을 지닌 레키의 설치 작품에는 옛 만화 고양이 캐릭터인 ‘펠릭스(Felix the Cat)’, 이집트 시대의 미라 고양이, 인터넷 경매를 통해 구매한 강아지 몸통 모양의 스피커 등 컴퓨터 내 디지털 데이터로 존재하던 가상의 것들이 전시장 내에서 실체화된 형태로 보여 마치 초현실적 분위기를 자아내는 듯했다. 다시 말해, “본 전시는 초현실주의의 영향을 받은 설치로, 레키 자신만의 분류 시스템과 논리에 의해 병치된 특이한 물건들의 조합”⁴이었다.

자신이 큐레이터가 되어 일정한 시스템에 따라 일상의 사물과 예술작품을 병렬하는 레키의 발상은 사이버

네틱스(cybernetics)에 대한 오래된 관심에서 생겨났다. 사이버네틱스에 의하면 생물 또는 무생물 모두 결국은 비슷한 시스템 내에서 파악될 수 있다. 감정이 배제된 채 논리적인 절차로만 작용되는 사이버네틱스는 70년대에 뉴사이버네틱스(new cybernetics)로 재탄생되었는데 레키는 이러한 특징의 융합을 ‘인터넷’에서 발견한다. 인터넷의 원리는 이성적이며 논리적이지만 반해 인터넷을 사용하는 사람들에 의해 그 어떠한 비이성적이며 자율적인 일이 발생할 수 있는 가능성이 있기 때문이다 [5]. 레키는 디지털적 소통의 구조를 본 전시에서 시각화하였다. 그의 전시 속 여러 오브제들은 일정 시스템에 의해 진열되어 있으나 그것들은 보는 사람들의 생각에 따라 그 어떠한 연관성과 가능성이 발생할 수 있다. 또한 레키는 오늘날 디지털 기술로 인해 빠르게 급변하는 환경 속에서 인터넷이야말로 한 사람이 모든 역할을 할 수 있도록 해준다는 시각을 지니는데 본 전시에서 큐레이터이자 작가인 그의 역할 또한 이러한 점을 잘 나타내고 있다.



그림 2. 마크 레키의 Universal Addressability of Dumb Things, 2013, The Bluecoat, Liverpool

2. UniAddDumThs

레키는 2015년 쿤스트할레 바젤(Kunsthalle Basel)에서 2013년도 전시인, ‘Universal Addressability of Dumb Things’의 대응품, 모조품(ersatz) 버전의 전시인 ‘UniAddDumThs’를 선보였다. 전시의 타이틀은 오늘날 컴퓨터 확장자명의 줄임말과 같이 2013년도 전시 타이틀의 줄임말로 지어졌으며, 2013년 전시 당시 진열

6 이 전시는 영국 런던 Southbank Centre의 Hayward touring exhibition의 전시로 2013년 2월16일부터 4월 14일까지 The Bluecoat, Liverpool에서 2013년 4월 27일부터 6월 30일까지 Nottingham Contemporary에서 그리고 2013년 7월 13일부터 10월 20일까지는 De La Warr Pavilion, Bexhill on Sea에서 개최되었다. 7 세계적인 예술작가인 루이스 부르주아(Louis Bourgeois), 짐 쇼(Jim Shaw), 에드 에킨스(Ed Atkins), 윌리엄 블레이크(William Blake) 등의 작품이 전시되었다.

되었던 실제 오브제들은 3D 프린팅으로 인해 재탄생되거나 평평한(2D) 판지에 프린트되어 전시되었다. 즉, 2013년 오브제의 복제품이 전시된 것이었다. 일례로 2013년 전시때 진열된 루이스 부르주아의 조각품은 3D 프린팅으로 제작되어 보여졌으며, 당시 진열된 여러 기이한 사물들은 평평한 판지에 인쇄되어 실제 사이즈로 보여졌다. 결과적으로 “레키는 자신의 컴퓨터 하드 드라이브 내의 가상의 디지털 파일을 실체를 가진 실제 오브제로 변형 (2013)시킨 후, 다시 그 ‘실체’를 디지털 수치로 표현 가능한 ‘시물라크림(simulacrum)’로 변형 (2015)시킨 셈이다.”[6] 이를 통해 레키는 자신의 전시 오브제들이 가상적 영역과 물질적 영역의 사이에 있다고 파악했다.

레키는 2009년 뉴욕 Abrons Art Center에서 열린 그의 퍼포먼스 ‘In the Long Tail’에서 인터넷에 대한 그의 시각을 소개한 바 있다. 그는 어느 날 인터넷에서 발견한 1929년 뉴욕 NBC 방송국 실험 스튜디오의 사진으로 이야기를 시작했는데 그 사진은 방송을 위한 초기 스캐너 기기(mechanical scanner) 앞에 놓인 고양이 캐릭터 펠릭스의 입체물이 찍힌 사진으로 당시 빛의 주기적인 발광으로 인해 역사상 처음으로 입체물인 펠릭스는 스크린으로 송신되어 스크린에 보여진 바 있다. 레키는 이에 대해 만화 캐릭터로써 처음 등장 당시 2D의 형태였던 펠릭스가 3D 형태의 입체가 된 후, 허공으로 원자화되어 송신된 가장 첫 예시라고 언급하며 그에 작품에 항상 등장하는 펠릭스에 대해 방송의 분신(avatar)과도 같다고 이야기했다.⁸ 또한 그는 1936년 헝가리 이론가인 시라토(Karoly Tamko Sirato)가 쓴 ‘Dimensionist Menifesto(차원론자 선언문)’⁹에서 제시

된 “조각의 증발과 4차원 공간의 예술적 가능성이 열리는 새로운 시대의 예술과 표현인 우주론적 예술(cosmic art)”[7]에 대해 언급하며 이러한 시공간을 넘나드는 새로운 표현의 가능성은 인터넷의 발명으로 인해 가능하게 되었으며 실체가 비물질화되는 순간 예술적 표현 역시 공간의 물리적인 제약에서 벗어날 수 있고 이러한 무한공간의 세계에서는 감상자, 창작자, 제작자, 소비자가 다 동일할 수 있다고 주장하였다. 이러한 맥락에서 ‘Universal Addressability of Dumb Things’의 대용품, 모조품 버전인 ‘UniAddDumThs’ 전시는 레키 자신이 창작, 제작, 감상 소비하는 시각으로 바라볼 수 있으며 오늘날 디지털 시대 속의 가상과 실체, 예술의 고유성과 아우라, 저작권, 그리고 기계와의 소통 방식에 대해 의문을 던지며 21세기 버전의 ‘디지털 분더카머’를 시각적으로 제시한 전시로 파악해 볼 수 있다.



그림 3. 마크 레키의 UniAddDumThs, 2015, Kunsthalle Basel

III. 디지털 분더카머의 시각적 풍경과 의의

마크 레키의 두 작품 시리즈인 ‘Universal Addressability of Dumb Things’와 ‘UniAddDumThs’는 보는 이에게 ‘디지털 분더카머’의 풍경을 시각적으로 흥미롭게 제시하는 동시에 디지털 기술의 비약적 발전으로 인해 형성된 오늘날의 디지털적 환경의 특성과 쟁점을 ‘사물 중심적 존재론’, ‘가상적 지각과 사고’, 그리고 ‘디지털 리터러시’라는 세 가지 특성을 통해 잘 드러내고 있다. 이

8 마크 레키의 ‘In the Long Tail’은 그의 퍼포먼스 작품으로 레키의 강연, 모놀로그, 움직임은 조각 등을 포함하는 퍼포먼스이다. 미국에서는 뉴욕 현대 미술관(Museum of Modern Art)이 주최하여 2009년 10월 1일부터 3일까지 뉴욕 Abrons Arts Center에서 개최되었다.

9 헝가리 이론가인 Karoly Tamko Sirato가 발표한 ‘Dimensionist Menifesto’는 1936년 파리에서 발표되었다. 당시 초기의 모더니스트들은 기하학, 수학, 그리고 물리학의 발달로 인해 제시된 시, 공간의 새로운 개념에서 영향을 받았으며, 발표를 통해 새로운 시대에 열릴 예술과 표현의 가능성이 제시되었다. Sirato는 예술의 새로운 공간적 차원과 미래의 예술인 ‘우주론적 예술(cosmic art)’, 그리고 ‘조각의 증발(vaporization of sculpture)’을 제시했는데 이는 오늘날 디지털 시대의 가상적 차원과 가상현실의 특징을 잘 나타내고 있는 듯하다.

들 특성은 오늘날 4차 산업혁명 시대의 사물인터넷과 연관되어 대두되는 쟁점들로 ‘디지털 분더컴머’가 단순 기계라는 개념을 뛰어넘은 이 시대에 반드시 고려해 보아야 할 점들이라 사료된다.

1. 사물 중심적 존재론

레키의 사고는 기술물활론(techno-animism)의 관점을 기초로 하고 있다. 그는 디지털 기술의 세계와 영적인 세계의 연결성에 대해 논의한 데이비스(Erik Davis)의 저서 *Technosis*를 언급하며 우리의 환경이 컴퓨터화되어 갈수록 무생물계에도 영혼이 있다고 믿는 애니미즘적 세계관으로 돌아가고 있다고 주장한다[8]. 다시 말해, 그의 작품 시리즈 타이틀처럼 디지털 기술의 발달로 인해 우리를 둘러싸고 있는 사물들은 반응하게 되고 바보 같다고 느껴졌던 것(dumb things)들은 어디서나 접근 가능(universal addressability)하게 된다는 것이다. 레키는 사물을 좋아하며, 좋아하는 사물에 집착하고 그것들을 수집한다. 여기에서의 수집은 반드시 물리적인 사물의 수집 또는 소유만을 의미하지 않으며, 그는 어떠한 형태로서의 수집, 소유이던지 이러한 행위에 있어 쌍방향의 상호성을 지향한다[9]. 즉, ‘Universal Addressability of Dumb Things’에 진열된 사물들, 무분별한 듯해 보이는 사물들이 함께 모아지게 된 계기를 제공한 작가의 하드 드라이브 속 수집된 수많은 이미지 파일들 그리고 ‘Uni Add Dum Ths’에서 보여진 그의 하드 드라이브 속 이미지의 실체를 대리하는 시물라크림 등을 통해 디지털 기술의 시대인 오늘날 인간과 사물 간의 관계 맺기, 또는 디지털 네트워킹이 일상화된 삶 속에서의 인간과 사물 사이의 소통에 대해 이야기하고자 한다. 두 작품 시리즈 속 사물들을 병렬하는 레키의 발상은 생물과 무생물 모두를 동일한 시스템 내에서 파악하는 사이버네틱스의 영향을 받았다. 작가는 “생물체인 자신과 비생물체들이 하나되는 완벽한 통합체(total synthesis)를 갈망한다.”[10] 다시 말해, 사물을 단순한 비생물체, 수동적인 기계로 보는 것이 아닌 “스마트 기계로서, 그리고 사이보그로서 사물 인터넷을 넘어 우주로 연결되는 존재로 그의 작품 안에서 그리며, 이러한 상상 작용의 근거는 기술물활론이다.”[11] 디지

털 네트워킹을 기반으로 한 사물 인터넷(IoT)이 일상의 일부분으로 자리 잡고 있는 오늘날 이전과는 다른 방식의 사물과 맺어가는 관계성에 대해 생각해 보아야 할 시점임을 강조하고 있는 것이다.

현시점에서 현대인들이 사물과 관계 맺는 데에 있어 가장 오랜 시간 동안 소통하는 사물은 ‘디지털 분더컴머’일 것이다. 그것을 통해 다양한 정보를 접하고 가상적 체험을 하며, 나아가 ‘디지털 분더컴머’가 하나의 매개체(medium)가 되어 또 다른 사물들과의 소통을 가능케 하고 있다. 레키는 오늘날 현대 세계를 소외된 세계라는 시각에서 대부분의 경험이 직접적인 접촉으로서가 아닌 어떻게든 매개(mediated)된 접촉을 통해 가능하다고 바라보고 디지털 기술은 이러한 경험을 증강시킬 수 있다고 말했다[12]. 디지털 기술 이전 근세 시대의 ‘분더컴머’ 속 진열된 사물들과의 직접적인 경험과 소통에 비교해 볼 때에 오늘날 ‘디지털 분더컴머’와의 소통, 또는 여러 사물들과 맺게 되는 경험과 소통은 훨씬 더 복합적인 차원의 소통이라고 파악해 볼 수 있겠다.

2. 가상적 지각과 사고

레키는 디지털 기술의 발달로 인해 일상 속에서 물리적으로 변한 자신의 지각과정과 사고과정에 대해 설명하며 하나의 이미지를 바라볼 때에 그것이 스크린을 통해 보여야지만 그것에 대해 진정한 인지와 이해를 할 수 있게 변했다고 이야기한 바 있다[13]. 이는 앞서도 언급했었던 ‘디지털 분더컴머’로 의해 매개된 경험(mediated experience)에 익숙해져 버린 현대인의 모습을 잘 드러내고 있다. 디지털 기술의 시대 속 현대인들의 경험적 차원이 이전에 비해 그 층위가 훨씬 더 복합적으로 변화한 만큼 우리의 소통, 인지, 지각, 이해, 사고의 과정도 변화되었다. 즉, 디지털 기술이 제공하는 다양한 몰입적 가상환경(immersive virtual environment)은 이전에 우리가 인식해오던 신체와 정신에 관한 패러다임의 전환을 가지고 왔다. 많은 이론가, 작가들에 의해 디지털 시대 속 인간의 신체와 정신에 대한 고려 또는 중요성에 대한 담론이 계속적으로 이루어지고 있으며 이는 오늘날 디지털 환경으로 인해 변화된 소통, 인지, 지각, 이해, 사고의 방식에 대해 중요하게 생각해 보아

야 함을 나타내고 있다. 우리의 환경이 계속적으로 디지털화, 가상화되어 감에 따라 나타나는 이러한 변화의 단면은 레키의 두 작품 시리즈를 통해서도 목격할 수 있다. 레키가 'Universal Addressability of Dumb Things'와 'UniAddDumThs'를 통해 드러내고자 하는 많은 것들 중에는 인간의 욕망도 포함되어 있다. 이 두 작품 시리즈가 있게 된 초창기의 계기인 컴퓨터 하드 드라이브 내에 레키가 흥미롭게 분류, 저장해 온 수많은 이미지 파일들은 "사물에 대한 욕망을 대용품을 통해 대신 충족하는 것을 의미한다".[14] 사물에 대한 욕망은 오래전부터 우리 인간에게 내재되어 있었고 앞으로도 계속 그러할 것이다. 특정 범주의 사물 수집방인 근세 시대의 '분더감머' 역시 사물에 대한 인간 욕망의 결정체라고 볼 수 있다. 디지털 시대 이전 인간의 욕망이 물리적, 실체적으로 표출되었다면 디지털 시대인 오늘날 인간의 욕망은 가상적 그리고 비실체적으로 표출되는 경향을 보이고 있다. 특히 레키는 실체 없는 자신의 하드 드라이브 속 이미지 파일들의 실체인 오리지널을 곳곳에서 섭외하여 전시한 첫 번째 전시인 'Universal Addressability of Dumb Things'와 첫 번째 전시에서 보인 오리지널의 모조품(ersatz)을 제작하여 전시한 후속 전시인 'UniAddDumThs'를 통해 오늘날 가상의 시대 속에서 인간의 욕망이 실체가 아닌 그 대용품으로 충족될 수 있다는 점을 나타내고자 했다. 즉, 실체를 가진 사물의 소유보다는 그 사물의 이미지를 저장하는 가상적인 행위가 더 만족스러운 측면을 지닐 수 있다는 점을 나타내고자 한 것이다. 현대인은 이제 물리적인 세계 속에서의 행위뿐만이 아니라 가상적 세계 속에서도 여러 차원의 소통을 하고 있으며 이에 따라 변화되는 지각과 사고 개념은 불가피한 현상이다. 일례로 최근 들어 수많은 이슈가 있었던 가상화폐의 개념만 보아도 디지털 시대 이전의 원리와 사고로는 완벽하게 이해할 수가 없다. 이러한 시각에서 우리가 지금 살고 있는 현시대는 더 이상 '분더감머'의 시대가 아닌 '디지털 분더감머'의 시대로 파악해 볼 수 있겠다.

3. 디지털 리터러시

앞에서 본 바와 같이 디지털 기술의 혁명은 우리 사

회 전반의 구조를 바꾸어 놓으며 우리의 소통 대상과 방식, 체계에 변화를 가져다주었으며 사고방식과 인지 과정에도 영향을 끼쳤다. 레키는 오랜 시간 동안 디지털 기술과 미디어의 발전으로 인해 발생하는 체계적, 구조적 변화 그리고 이로 인해 영향받는 우리의 지각 방식과 삶에 대한 주제로 작업을 이어왔다. 본 연구가 주목하는 레키의 두 작품 시리즈 속에 병치된 사물들은 얼핏 보았을 때 어떠한 연관성도 전혀 없어 보이는 '무작위의 진열'로 보인다. 하지만 그 사물들의 배치가 레키의 컴퓨터 하드 드라이브 속의 내용물, 즉 그의 디지털 파일 콘텐츠(digital file contents)를 기반으로 이루어졌다는 사실을 아는 순간 비로소 전시 내 배치된 사물들 간의 분류 방식과 연관성을 깨닫게 되며, 이에 대한 연관성을 인지하지 않을 때보다 인지할 때에 작품을 이해하는 층위는 달라진다. 이러한 예를 통해서도 알 수 있듯이, 디지털 정보의 문해력을 의미하는 디지털 리터러시(digital literacy) 능력은 특정 부분을 이해하는 데에 있어 그 층위의 깊이를 결정지을 수 있기에 그 중요성이 강조되지 않을 수가 없다. 최근 디지털 미디어를 최대치로 활용할 수 있는 자와 활용하지 못하는 자 간에 발생하는 정보격차(digital divide)의 문제는 계속적으로 이슈화되고 있다[15]. 우리 사회 내에 보편화된 '디지털 분더감머'의 사용만 해도 그렇다. 사용자의 디지털 리터러시 수준에 따라 발생하는 혜택과 불이익의 격차가 너무나 크며 활용능력에 따라 그 퍼포먼스의 결과도 너무나 다른 실정이다.

사회 일각에서는 디지털 기술이 발전됨에 따라 인간성은 위협되고 인간미는 상실되어 간다고 전망하며 이에 대한 우려와 부정적인 시선을 내비추기도 한다. 이는 일정 부분 사실이나 이로 인해 우리 사회 내 소통이 편리해지고 삶이 윤택해진 측면도 분명 존재한다. 중요한 것은 인간미, 인간다움을 유지하기 위해서 디지털 기술을 부정하는 것이 아닌 올바른 디지털 리터러시를 지니는 것이라고 생각한다. 여기에서의 '올바른 디지털 리터러시'란 디지털 기술이 제공하는 가치를 인간의 주관적 분별력을 가지고 평가할 수 있는 능력과 인간의 현명함을 가지고 디지털 기술을 적재적소하게 활용하는 능력을 의미한다. 올바른 디지털 리터러시와 동반된

디지털 기술의 사용은 분명 우리의 삶을 확장시켜 주는 데에 도움이 될 수 있다. 레키의 작품만 보아도 이러한 점은 알 수 있다. 레키는 그의 작품을 구현하는 방법에 있어 새로운 디지털 기술을 활용하였다.¹⁰ 이렇듯, 올바른 디지털 리터러시가 동반된다면 인간의 창의적인 세계를 확장해 나가는 데에도 디지털 기술은 유용하다.

디지털 기술은 이제 점진적 성장이 아닌 기하급수적(exponential) 발전을 겪고 있다. 이러한 시점에서 우리 다음 세대를 위해서라도 올바른 디지털 리터러시 교육의 필요성에 대해 인지하고 방안을 세우는 것이 필요하다고 생각된다. 시각예술 작품의 경우, 감상할 때에 전 시된 오브제 간의 연관성 또는 시스템을 발견하지 못해 발생하는 혼란스러움은 묘미일 수 있으나 이러한 혼란스러움이 일상 속에서 계속 쏟아져 나오는 새로운 디지털 기술 또는 ‘디지털 분더컴머’와 마주했을 때 없기를 바라는 바이다.

IV. 결론

예술은 언제나 그 시대를 반영하기 마련이다. 본 연구는 오늘날 디지털 기술로 인해 변화된 환경과 그 특성을 시각예술 작품과 연결시켜 분석해 보고자 했다.

10 레키는 그의 작품을 제작하는 데에 있어 새로운 디지털 기술들을 적극 활용하고 있다. 일례로 70년대부터 90년대까지의 영국 언더그라운드 클럽 VHS 영상을 이용하여 제작된 작품 ‘Fiorucci made me Hardcore(1999)’는 비디오 콜라주 작업이다. 오늘날 비디오 콜라주 작업은 디지털 영상 소프트웨어를 통해 쉽게 제작할 수 있으나 레키가 본 작품을 제작한 시기는 인터넷 초창기 시기로 이메일조차 드문 시대였다. 본 작품의 형식은 요즘 SNS에서 일반적으로 공유되는 영상의 형식과 유사한데 레키의 이러한 실험은 SNS를 통한 영상의 공유가 활성화된 시기보다 훨씬 앞서 있었다. YouTube가 활성화된 이후, 레키는 세계 곳곳, 많은 사람들의 영상이 온라인을 통해 공유되는 환경을 접하게 되면서 이를 활용하여 온라인을 통해 여러 영상을 수집하여 공유된 기억과 경험에 대한 작품인 ‘Dream English Kid(2015)’를 제작한다. ‘Fiorucci made me hardcore(1999)’에서 ‘Dream English Kid(2015)’로의 작품 제작 방식의 전환만 보더라도 디지털 환경의 진화로 인해 제공되는 새로운 가능성을 레키가 그의 작품 제작에 적극 활용하고 있으며, 이러한 새로운 기술들은 그의 작품의 내용과 구성적인 측면을 풍성하게 하고 제작하는 측면에서도 수월성을 가져다주었다. 또한, 그는 그의 작품 ‘Made in Eaven(2004)’와 ‘UniAddDumThs(2013-2015)’를 제작하는 데에 있어 당시 최신 기술을 활용한 ‘컴퓨터 생성 이미지(computer generated image)’와 3D 프린팅 기술을 활용하기도 했다.

그리고 서구 근세 시대에 시각적 즐거움과 정보, 교육을 제공했던 ‘분더컴머’의 가상적 버전(virtual version)이 오늘날 현대인들의 필수품으로 자리 잡은 디지털 기기라는 관점을 가지고 자신의 컴퓨터 하드드라이브 내 디지털 파일을 아날로그적 실체로 그리고 아날로그적 실체를 디지털 수치로 표현 가능한 가상의 것으로 만들며 물질적인 영역과 가상적인 영역을 넘나든 마크 레키의 두 작품 시리즈 ‘Universal Addressability of Dumb Things’와 ‘UniAddDumThs’를 분석하였다.

‘디지털 분더컴머’의 풍경을 제시한 마크 레키의 두 작품 시리즈 ‘Universal Addressability of Dumb Things’와 ‘UniAddDumThs’의 분석을 통해 오늘날 시, 공간의 경계를 허문 인터넷이 시각예술 작품 속에서 어떻게 아날로그적으로 그리고 다시 가상적으로 시각화되어 보였는지에 대해 살펴보았다. 그리고 이와 관련하여 오늘날 4차 산업혁명 시대에 관심사로 대두되는 사물인터넷의 기초로 작용하는 사물 중심적 존재론, 시, 공간의 제약에서 벗어나 사회 모든 계층의 연결을 용이하게 해준 가상세계로 인해 변화된 가상적 지각과 사고에 대해 논의해 보았으며 이들의 기하급수적 진화로 인해 꼭 필요한 디지털 리터러시의 필요성에 대해서도 논의해 보았다.

오늘날 디지털 기술의 진화로 인한 변화는 현대사회의 모든 영역에 파급적 영향을 끼치고 있다. 이는 우리 인간 체험을 확장시키며 여러 흥미로운 결과물을 가져다주고 있다. 가까운 미래에 계속해서 새로이 등장할 디지털 기술이 우리의 삶의 장, 나아가 창의적인 세계를 펼치는 데에 새로운 가능성과 신선한 결과물을 가져다주기를 기대하는 바이다. 물론 이는 올바른 디지털 리터러시가 전제되어야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] 전진성, *박물관의 탄생*, 살림, 2004.
- [2] 김상민, “Artistic Collection,” ANA DRONE, Vol.3, pp.100-103, 2017(5).
- [3] N. Pinkerton, “Devotion to Euphoria,” Sight&Sound,

Vol.27, No.1, pp.56-57, 2017.

- [4] http://www.kunsthallebasel.ch/wp-content/uploads/KHB_Floorplan_Leckey_E_PF_NEW.pdf, 2018.1.24.
- [5] https://www.youtube.com/watch?time_continue=81&v=Oi4NLXHWtHI
- [6] http://www.kunsthallebasel.ch/wp-content/uploads/KHB_Floorplan_Leckey_E_PF_NEW.pdf, 2018.1.24.
- [7] <http://www.artpool.hu/TamkoSirato/manifest.html>, 2018.2.1.
- [8] <http://moussemagazine.it/techno-animism/>, 2018.2.2.
- [9] Edited by P. Dander and E. Filipovic, *Mark Leckey On Pleasure Bent*, Köln: Berlag der Buchhandlung Walther König, 2015.
- [10] Edited by P. Dander and E. Filipovic, *Mark Leckey On Pleasure Bent*, Köln: Berlag der Buchhandlung Walther König, pp.72-79, 2015.
- [11] 김태진, “브랜드, 대용품, 기억의 저장소 -마크 렉키의 작업에 관하여,” 한국영상학회논문지, 제3권, 제15호, pp.5-19, 2017.
- [12] <http://moussemagazine.it/techno-animism/>, 2018.2.2.
- [13] Edited by P. Dander and E. Filipovic, *Mark Leckey On Pleasure Bent*, Köln: Berlag der Buchhandlung Walther König, pp.72-79, 2015.
- [14] 김태진, “브랜드, 대용품, 기억의 저장소 -마크 렉키의 작업에 관하여,” 한국영상학회논문지, 제3권, 제15호, pp.5-19, 2017.
- [15] 오주현, “디지털 리터러시 수준에 따른 집단 유형화와 사회관계의 영향력,” 사이버커뮤니케이션 학보, 제34권, 제2호, pp.39-81, 2017.

저 자 소 개

김 상 민(Sang Min Kim)

정회원



- 2004년 12월 : RMIT University, Australia 미디어아트(학사)
- 2006년 5월 : VCA, University of Melbourne Film&TV(석사)
- 2011년 2월 : 연세대학교 미디어아트(석사)

▪ 2016년 2월 : 연세대학교 (영상예술학 박사)

<관심분야> : 미디어아트, 영상예술, 디지털 콘텐츠

박 혜 수(Hyesu Park)

정회원



- 2004년 8월 : 서울여자대학교 공예학과(미술학사)
- 2013년 8월 : 이화여자대학교 패션디자인전공(디자인석사)
- 2016년 8월 : 이화여자대학교 패션디자인전공(박사과정 수료)

▪ 현재 : 서울여자대학교 아트앤디자인 스쿨 겸임교수, project307 대표 및 디자인실장

<관심분야> : 패션, 섬유, 브랜드마케팅, 디지털 콘텐츠