

프래그머티즘 미학을 적용한 경험적 미디어아트 전시공간구성 연구
A Study of the Space Configuration of Media Art Exhibition
through the Aesthetics of Pragmatism

이윤채
Yoonchae Lee
이현진(교신저자)
Hyunjean Lee

한국문화예술교육진흥원 정책연구팀
Korea Arts & Culture Education Service, Policy Research Team
연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트
Yonsei University Graduate School of Communication & Arts, Media Arts

프래그머티즘 미학을 적용한 경험적 미디어아트 전시공간구성 연구

A Study of the Space Configuration of Media Art Exhibition through the Aesthetics of Pragmatism

이윤채
Yoonchae Lee
이현진(교신저자)
Hyunjean Lee

한국문화예술교육진흥원 정책연구팀
Korea Arts & Culture Education Service, Policy Research Team
연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트
Yonsei University Graduate School of Communication & Arts, Media Arts

중심어 : 미디어아트, 프래그머티즘 미학
전시공간구성
keywords : Media Art, The Aesthetics of Pragmatism, Exhibition Space Configuration

목차

1. 서론
 - 1.1. 연구배경과 목적
 - 1.2. 연구방법
 2. 선행연구의 검토
 - 2.1. 전시공간구성의 유형
 - 2.2. 미디어아트 전시공간구성에 관한 선행연구
 3. 미디어아트와 프래그머티즘 미학의 관계
 - 3.1. 미디어아트의 미학적 가치
 - 3.2. 듀이와 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학과 경험
 4. 경험적 공간으로써 미디어아트 전시공간구성
 - 4.1. 전시장 안에서의 미디어아트
 - 4.2. 공간경험의 연속성 4.3. 미디어아트 전시공간구성 모색
 5. 결론
- 참고문헌

ABSTRACT

Media Art has started with breaking the traditional art form with experimental art from the early 20th century. This has increasingly developed with the power of technology in the mid 20th century. The media art shows a different way of viewing and appreciating art when compared to the way of creating traditional art, and its existence of viewing art. However, exhibitions spaces or systems research lack of exhibit the Media Art. And existing research have been focused in the context of architectural and design discussion. Add to this, this study argues that new method is necessary to study on the exhibition space focusing Media Art aesthetic experience. Because the characteristics of the Media Art to draw spectators are often actively involved, the aesthetic experience is present in a different form from traditional arts characteristics. For this, this study therefore, will explore way previous research on space and each space characteristics. This research has a view on significance that previous quantitative research have been complemented by aspects of the meaning and value of media art exhibition space discourse. Especially, through the discussion from the aesthetics of Pragmatism will discuss the space configuration of media art exhibition that provides an aesthetic experience to visitors. The pragmatism of artistic values are not finalized but the process is taken in consideration. By the participation of the audience and interaction, the Media Art medium's values support this. Based on these discussion, supporting a new approach Media Art aesthetic experience, this study draw conclusion that sequence exhibition space configuration is pertinent to exhibition space configuration of Media Art.

요약

전통과 관습을 타파하면서 20세기 중반 테크놀로지의 발전과 함께 급격히 변모해 온 미디어아트는 예술 창작, 존재, 감상 방식에 있어서 전통 미술과는 다른 양상을 보인다. 그러나 아직까지 미디어아트 작품들을 특화하여 수용할 수 있는 전시 공간이나 전시 방법론과 시스템에 대한 연구는 많이 부족하며, 기존 선행연구들은 건축적이며 공간 디자인적 맥락의 논의들에 집중되어 있다. 이에 본 연구는 이러한 논의들에 미디어아트의 미적 경험을 중심으로 한 전시공간구성 연구가 진행될 필요가 있음을 주장한다. 미디어아트는 관람객의 적극적 개입을 이끌어내는 경우가 많으며, 그 감상 경험이 전통미술과는 다른 방식으로 형성되기 때문에 미디어아트의 미적 경험은 새롭게 해석될 수 있기 때문이다. 이를 위해 본 연구는 먼저 전시 공간에 관한 선행연구들을 살펴보고, 각 공간 연구들이 가지는 특성과 가치를 살펴본다. 그리고 이러한 건축적 접근의 선행연구들이 가지는 정량적 조사의 한계를 보완하기 위하여, 미디어아트 전시공간의 의미와 가치, 미디어아트에서의 미적 경험을 작품과 관람객의 상호작용적 관계가 실천적으로 이루어지며 특히 신체적 참여와 개입으로 이루어지는 측면에 주목한 존 듀이와 그의 논의를 발전시킨 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 적용해 정성적 측면에서 접근해본다. 이러한 미학적 논의를 통해, 본 논문은 기존의 건축적 논의에서 도출된 전시공간구성 유형 논의 중 '연속적 전시공간구성'이 관람객들에게 미디어아트의 새로운 미적 경험을 뒷받침해줄 수 있는 미디어아트의 전시공간구성이므로서 적합할 수 있다는 결론을 도출한다.

1. 서론

1.1. 연구 배경과 목적

미술 작품 전시에서 전시 공간의 기능은 기본적으로 작품이 진열되는 장소를 말한다. 그리고 대부분의 미술관들은 그 소장품들을 화파, 유파 또는 양식에 따라 구분하거나 개별 작가들에 따라 연대기적으로 구분하여 전시 공간 속에 작품들을 배치한다. 또한 이 공간에서 대부분의 회화 작품들은 관람객 각자의 감상의 공간을 확보하는 동시에 다수 감상객들의 동선의 흐름을 효율적으로 이끌어 내기 위하여 한 줄로 널찍하게 떨어져 걸리거나, 때로는 한 벽에 커다란 작품 하나만 걸리기도 한다. 한편, 조각은 대체로 갤러리의 중심에 배치되고, 그 주변에는 충분한 공간이 확보되어 있다. 거의 모든 이러한 작품들은 동일한 조명을 받고 있으며, 주로 천장에서 내려오는 스포트라이트나 네온 조명으로 둘러싸여 있다. 이러한 화이트 큐브 내의 전시 방식은 관람자들의 시각적 감각만을 중시하여 구성되는 경우가 많은 것이다. 이러한 전시 구성에서의 접근은 미술관 안에서의 관람객의 행동 규칙을 이끌어낸다. 즉, 그들에게는 작품을 만지는 것, 크게 말하는 것, 음식을 먹는 일들이 금지되어 있다(에머버커 2004, 32-33).

그러나 오늘날 미디어아트¹⁾ 작품의 경우 전통 예술과는 달리, 관람객의 시각뿐만 아니라 분산적 지각과 촉각적 지각 등 다양한 공감각을 활용하여 감상을 요구하는 경우가 많다. 이에 대해 고창선(2011)은 미디어아트는 대체로 영상, 설치, 인터랙티브 등의 작품 형태를 가지며 이들에 대한 전시 감상은 눈으로 바라보는 것만이 아닌 근거리의 신체적 체험을 유도하는 경향이 있기 때문이라고 하였다. 따라서 전시공간 안에서 하나의 미디어아트 작품을 감상할 때도 관람객들의 움직임은 작품이 관객에게 상호작용하도록 요구하는 바에 따라 보다 다양하게 구성되며 이러한 관객의 유동적인 경험은 그들에게 장소와 관련한 작품 및 전시 전체에 대한 좀 더 내러티브적인 기억을 만들기도 한다. 이러한 면에서 미디어아트의 미적경험은 좀 더 관객의 적극적인 개입과 실천을 바탕으로 하며, 전통적 미술처럼 일정한 거리를 두고 시각에 의존해서 예술작품을 감상하는 것과는 다르다고 말할 수 있다.

1) 미디어아트의 정의 혹은 출발점에 대해 논의할 때, 20세기 중반의 플럭서스 그룹(Fluxus)의 설치예술, 행위예술과 같은 실험적 예술과, 포스트텔(Vostel)과 백남준을 중심으로 한 비디오아트를 기점으로 하는 것이 일반적 견해이다. 이렇게 출발한 미디어아트는 현재도 계속적으로 발달되고 있는 디지털 매체와의 결합으로 뉴미디어아트라는 새로운 예술 형태로 나타났다(송은주, 정희경 2011). 그러나 본 연구에서는 뉴미디어가 다소 좁은 의미에서의 상호작용성만을 포괄할 수 있다는 우려에서 작품의 모든 재료라는 의미로서의 매체, TV나 비디오 등 전통 매체와 컴퓨터라는 최첨단 매체를 모두 포괄하는 것으로서의 미디어아트를 논의의 범주로 규정지어 논하고자 한다.

허버트 바이어(Herbert Bayer, 1988)가 논한 것처럼 전시공간을 ‘전시작품이 전시되는 공간, 그리고 관람자라는 수요자에 관한 문제가 복합적이고도 역동적으로 작용하는 장’이라 규정할 수 있으며, 전시공간을 작품과 관람자를 매개시키는 기능을 통해 관람자에게 새로운 경험을 유도하는 공간이라고 접근한다면 과거와 다르게 위와 같이 새로이 등장하는 미술형식, 즉 미디어아트 작품의 특성에 맞게 전시 개념과 공간에 대한 인식 전환이 필요할 것이다.

이에 요청에 따라 사실 전통적 미술과는 다른 미디어아트를 위한 전시공간에 관한 연구는 최근 들어 본격적으로 논의되기 시작하고 있다. 그러나 현재 나온 전시공간과 미디어아트의 관계에 대한 선행연구들을 살펴보면, 대부분 건축적 접근을 토대로 미디어아트 전시공간을 논의하고 있는 것을 알 수 있다. 본 논문은 이러한 연구들이 가지는 새로운 의미들에 공감하고 있으나, 이러한 미디어아트 전시공간 논의에 있어 건축적인 논의 역시 미디어아트만의 미적 경험과 미학적 논의에 바탕 하여 펼쳐질 수 있을 때 보다 포괄적이고 확장된 공간구성 연구가 될 수 있을 것이라 생각한다. 이러한 미학적 논의를 기반으로 한 미디어아트 전시공간구성 연구는 기존 건축적이며 공간 디자인적 접근에서의 선행연구가 가지는 정량적 조사 위에 정성적 측면에서의 논의를 더하는 연구가 될 수 있을 것이다.

1.2. 연구방법

이를 위한 본 연구의 구체적 접근은 다음과 같다. 먼저 전시공간구성의 유형에 관한 선행연구들을 살펴보고 전시공간구성이 기존의 미술과 어떤 방식으로 연결되어 왔는지 살피고자 한다. 또한 이와 더불어 미디어아트에 특화되어 논의되는 전시공간구성의 선행 연구들을 살펴볼 것이다. 한편, 그 후, 전통 예술과는 다른 미디어아트 미적경험의 특성과 미학적 가치를 찾아보고자 한다. 특히 본 논문은 이러한 미디어아트의 미적 경험을 존 듀이와 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학을 기반으로 하여 고찰하고자 한다. 프래그머티즘 미학은 인간의 정신과 행위를 이분화 시켜 생각하는 분석미학의 이분법적 구조를 탈피하여, 인간의 ‘경험’을 철학의 중심에 두고, 그 중에서도 ‘신체’를 경험의 중심으로 설명하고자 한 철학적 논의이기 때문에 본 연구가 중요시 접근하는 미디어아트의 감상 경험과 특징을 드러내는 미학적 고찰이 될 수 있을 것이라 판단하기 때문이다. 마지막으로 이러한 미학적인 논의를 토대로 미디어아트 미적 경험의 특수성을 고려한 미디어아트 전시공간구성을 제안하고자 한다. 이는 기존 선행연구들과 연결되는 지점이지만 그러한 접근의 당위성을 보완하는 방식의 연구로 접근될 것이다.

2. 선행연구의 검토

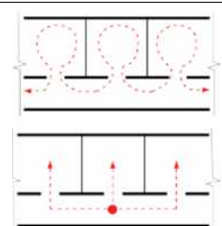

2.1. 전시공간구성의 유형

미디어아트 전시공간구성 방안을 모색하기에 앞서, 관람객의 경험에 따른 전시공간구성의 유형에 대한 기존 논의를 검토하는 것이 필요할 것이다. 전시공간은 건축적 공간으로서의 공간적 의미와 함께 전시라는 특정 기능을 수행하는 공간으로써 전시물과 관람자간의 상호작용을 통해 전시 정보를 전달하는 것을 목적으로 한다.

이종수(1998), 황준호·조정식(2009)은 이러한 예술 작품 전시공간유형에 대하여 크게 단속적 전시공간구성 형식, 통합적 전시공간구성 형식 그리고 연속적 전시공간구성 형식으로 분류하고 있다. 이러한 전시공간의 구성형식들은 대개의 경우 역사적 맥락을 그 배경으로 하고 있으나, 현대에는 위의 구성형식들이 개별적으로가 아닌, 동시적으로 나타나기도 한다. 이러한 전시공간구성 유형은 본 연구에서 개선하고자 하는 전시공간구성 연구에도 그 기본 구성의 관점을 제공하고 있으므로 후반 논의를 개진할 때 기본으로 삼고자 한다. 따라서 아래와 같이 좀 더 관련 논의를 구체적으로 살펴보고자 한다.

먼저 <표 1>에서도 볼 수 있듯이 단속적 전시공간구성은 궁전의 원형에서 비롯된 고전적인 형식이다. 각 전시실은 벽으로 구획되어 독립적인 개실공간을 형성하며, 수장품의 보존이 우선시 되었던 비교적 초기 형식의 전시공간 개념이라 볼 수 있다. 각 전시실에는 일정한 분류에 의한 전시물들이 배열되어 있고 다른 전시실과는 물리적, 공간적으로 명확하게 분리된다는 특징을 가진다.

<표 1> 단속적 전시공간구성과 통합적 전시공간구성

구분	단속적 전시공간구성	통합적 전시공간구성
	고전적미술관	근대적 미술관
유형 및 경로체계		
시기	18세기~	20세기 전반~
특성	독립적 개실 구성, 단속적, 폐쇄적, 독립적	공간의 융통적 구성, 통합적, 개방적

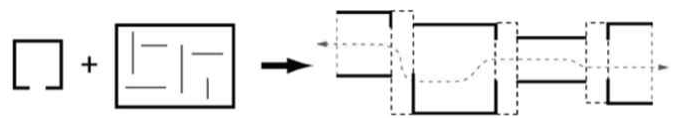
출처 : 황준호, 조정식. "서울대 미술관에서 나타나는 연속적 전시공간의 특성에 관한 연구"(2009)

그런데 이러한 단속적 전시공간구성은 관람자의 흐름보다는 관람이 단순하게 연결되어 있는 형태를 형성하여 관람객들의 호기심과 기대감을 계속 불러일으키지 못하는 한계를 가진다. 또한 동선이 길어지는 단점을 가지며, 이에 따라

관람객들이 쉽게 피로감을 느낄 수 있었다(이종수 1998).

통합적 전시공간구성은 20세기 초에 이르러 미술관이 예술품을 보면서 즐기는 공공적 장소로써 부각되면서 나타난 공간구성형식이다. 이전의 벽으로 구획되어 독립적인 방의 연속이나 긴 갤러리의 이음으로써 구성된 단속적 전시공간구성은 공공적 장소로써 부적합하게 여겨졌기 때문이다. 통합적 전시공간구성에서는 동일한 공간 내에 서로 다른 종류의 전시물들이 혼재한다. 이 구성은 단속적 전시공간형식과는 달리 개실의 구분이 모호하고 시각적, 공간적으로 단일체를 이룬다는 특징을 지닌다. 관람객들은 주어진 분류에 따라 관람하는 것이 아니라 각자의 선택에 따라 자유로이 작품을 관람할 수 있다. 그러나 이러한 통합적 전시공간구성은 그 특성상 관람객들에게 보편적인 동선 흐름을 제공하기 어렵다는 단점을 갖기도 한다. 따라서 전시기획자들의 의도가 반영된 전시 구성과 기획의 메시지를 전달하기 어려운 문제가 있다. 또한 관람객의 동선의 분산이 이루어지지 못하여 감상 관람객들의 중첩과 혼재가 발생하기도 한다.

이러한 단속적이며 통합적 전시공간구성 이외에, 관람객의 전시 경험은 주 전시공간뿐만 아니라, 공간과 공간 사이의 전이 공간 등 부속적인 공간과의 관계 속에서도 이루어진다는 점에 주목한 또 다른 공간구성의 가능성이 제시되기도 하였다(이종수 1998). 바로 연속적 전시공간구성이 그것이다. 연속이라는 것은 이질적인 요소들이 연이어 연결되는 것으로 이러한 연속적 전시공간형식은 단속적 전시공간구성과 통합적 전시공간구성 형식이 절충된 형태로 관람객들이 연속적이고 다양한 공간 경험을 할 수 있는 시퀀스(sequence)적 전시공간을 의미한다.



<그림 1> 연속적 전시공간

출처 : 황준호, 조정식. "서울대 미술관에서 나타나는 연속적 전시공간의 특성에 관한 연구"(2009)

연속적 전시공간구성은 단속적, 통합적 전시공간구성이라는 전 세대의 두 가지 구성의 문제점을 보완하는 방향으로, 70년대 후반 이후 하나의 경향으로 자리 잡게 된다(이종수 1998). 이들은 다음과 같은 특징이 강조 된다: 첫째, 각 전시실이 독자적으로 구성되지만 벽으로 구획되지 않고 서로 공간적, 시각적으로 연결되어 있어서 지속적인 호기심을 유발한다. 둘째, 공간적 융통성과 가변성을 가진 공간으로 각 공간들은 독자적인 성격을 지니며 공간을 구성한다. 셋째, 관람 동선은 연속된 공간을 통해 유도되므로 연속적인

형태로 나타난다. 이를 통해 관람자는 일련의 다양한 공간 체험이 가능하다. 그리고 전시공간 연결에 따라 공간 경험이 다양해짐을 고려했을 때, 연속적 전시공간을 구성하는데 있어서 다양한 공간수법이 나타나기도 하며 전시공간을 이어주는 연결공간, 즉 전이공간 또는 완충공간이 공간 계획에 있어 중요하게 작용한다(황준호·조정식 2009).

이상으로 전시공간구성에 대한 유형적 특성과 흐름을 분석하였다. 다음은 이러한 전시공간구성을 기반으로 한 미디어아트 전시공간구성에 관한 선행연구를 살펴본다.

2.2. 미디어아트 전시공간구성에 관한 선행연구

글의 서두도 언급한 바 있지만, 현대의 다양하고 탈 장르화된 미술 작업의 경향은 미술관 패러다임의 변화를 이끌어왔다. 또한 점차 전시의 주체가 전시물에서 관람객으로 옮겨가고 있으며, 이로 인해 작품의 표현방식 못지않게 관람객의 경험이 미술관 전시공간구성에 더욱 중요한 의미를 가지게 되었다. 특히, 미디어 테크놀로지를 사용하는 미디어아트는 회화·조각·사진 등의 전통 예술 장르와 달리 전시 공간의 환경적 영향을 많이 받는다. 이러한 관점에서 미디어아트의 전시공간구성과 관람 커뮤니케이션에 대한 논의는 꾸준히 제기되어 오고 있다. 바바라 런던(Barbara London)은 “뉴미디어는 다른 전시 공간을 요구한다. 건축가, 디렉터 그리고 큐레이터들은 미술관을 굳어버린 모델이 아닌 관객과 새로운 테크놀로지를 확장시키면서 문화적 변화를 수용하는 새로운 담론적 공간으로 재편성하고 있다”고 하였다(Carolee Thea 2003, 140).

지난 몇 년간 이러한 미디어아트 전시공간에 대한 국내 선행연구들도 다양하게 발표되고 있다. 이들은 대부분 건축적 접근을 토대로 진행되어 공간디자인적 측면의 연구를 하고 있다. 또한 대부분 정량적 지표 분석 및 사례분석을 그 연구에 활용하여 왔다. 강영태(2010)는 아카이브가 어려운 미디어아트를 위한 전시공간의 필요성을 제기하며, 디지털 아트 전시관의 실내 공간 사례 분석을 토대로 향후 국내 미디어아트 전시관 공간 디자인에 적용 가능성을 모색한다. 정면주·손주영(2011)은 미디어아트 전시장을 단순히 완성된 작품을 보여주는 일방향적인 공간이 아닌, 관객과 함께 작품을 완성해 나가는 창작의 장으로써 작업장의 역할까지 포함하고 있다고 본다. 또한 이들은 미디어아트 전시장에서 전시해석매체와 관람객 간의 유의미한 관계를 밝히기 위하여 설문조사를 통한 가설 검증 방법론을 활용하였다. 최보람·박진완(2013)은 관람 커뮤니케이션 증진을 위한 미디어아트의 전시공간 구성 방안을 연구하며, 전시공간을 정량적으로 분석한 결과를 토대로 미디어아트 전시공간구성 가이드라인을 제시하기도 한다. 이들의 선행연구는 공간 분석 지표를 통해 공간을 유형화하고, 각 공간의

관람 커뮤니케이션과의 상관관계가 유의미함을 밝혀낸다.

이러한 선행연구들은 동선 구조, 전시공간 분석, 관람객의 조사 등 정량적이고 수치적인 연구들을 통해 미디어아트 전시공간에 대한 새로운 접근이 필요하며 어떠한 방식으로 새롭게 접근될 수 있는가 논한다는데 의미를 가진다. 그러나 한편, 이러한 정량적 접근은 작품을 관람하는 관람객들의 신체적·정신적 인지 과정과 작용을 그 연구에 담아내지 못한다는 한계를 갖기도 한다. 이것에 대한 대안으로서 본 연구에서는 기존의 미디어아트 전시공간구성에 관한 논의의 중심에 좀 더 미학적 논의를 적용하여 고찰하여 보는 연구를 시도하고자 한다. 이러한 논의는 선행연구들이 가지는 정량적 기준과 조사를 통한 연구들에서 다루지 않는 공간연구의 접근에 있어, 보다 근원적인 부분, 즉 미학적이고 철학적인 면을 검토, 적용하여 확장시켜 접근하여 본다는 의의를 가질 수 있을 것이라 기대한다.

다음 장에서는 이를 위하여 미디어아트 작품의 미적 경험에 대해 살펴보고자 한다. 특히 프래그머티즘 미학의 논의를 미디어아트 감상 경험과 연결 지어 살펴보고자 한다.

3. 미디어아트와 프래그머티즘 미학의 관계

3.1. 미디어아트의 미학적 가치

‘미적 무관심성’은 영국 근대 경험론자들을 거쳐 칸트에 의해 확립된 용어이다. 어떤 대상에 대한 아름다움을 느낄 때, 우리 주관적 상태의 특징들 중 하나가 무관심성이라는 것이 이 용어가 함축하고 있는 의미이다. 칸트에 따르면, 어떤 대상에 대해 아름다움을 느낄 때의 우리의 주관적 상태는 정치적, 윤리적, 경제적, 본능적 관심 등 일체의 관심으로부터 벗어나 있는 무관심성의 상태라 한다(임마누엘 칸트 2003). 쇼펜하우어는 칸트의 미적 무관심성을 계승하여 미적 관조(aesthetic contemplation)라는 용어를 체계화시킨다. 그에 의하면, ‘관조’란 지각이 대상 그 자체를 향해 있고, 관찰자는 대상에 대한 분석이나 질문과는 관계하지 않음을 의미한다. 이것은 미적 지각의 대상이 그 주변으로부터 두드러져 나와 우리의 관심을 집중시키고, 나머지는 전혀 우리에게 알려지지 않는 상태를 일컫는다(신정원 2011). 모더니즘 시대의 대표적인 미학적 용어는 이러한 미적 관조(aesthetic contemplation)였다. 미적 무관심성이나 미적 관조를 기반으로 한 모더니즘 예술은 일체의 정치적, 경제적, 윤리적, 사회적 등 일체의 이익으로부터 떨어져 있는 영역에서 자율성을 누린다. 즉, 미적 관조와 무관심성은 예술을 도구적 가치의 영역으로부터 분리된 독자적 가치를 지닌 것으로 격상시켰다는 점에서 그 의의가 있다(김진엽 2002).

그러나 이러한 미적 관조의 개념은 미디어아트의 미적 경

험을 설명하는데 한계를 갖는다. 미디어아트 전시공간은 더 이상 관조의 공간이 아니라, 역동적이며 참여적인 공간인 경우가 많다. 왜냐하면 미디어아트는 표현 수단의 차이로 인해 전통 미술과는 다른 몇 가지 특성을 갖기 때문이다. 첫째, 감상에서 육체의 참여 증가, 둘째, 감상자와 다른 감상자의 상호작용의 형성, 셋째, 감상자가 작품의 생성과 전개에 기여함, 마지막으로 시간성의 증가와 서사성의 중시 강화이다(김진엽, 2002, 161-164). 이러한 특성으로 인하여 미디어아트의 미적 경험은 전통적 미학이론으로는 설명하기 어려운 부분들이 나타나고 있으며, 이에 대한 담론 또한 꾸준히 제기되어 오고 있다.

<표 2> 전통적 미술과 뉴미디어 아트의 미적 차이

	뉴미디어 아트	전통적 미술
지각방식	감성적 지각	시각적 인지
미적태도	체험과 지각 그 자체가 중요	작품을 이해하고 해석하는 것이 중요

출처 : 고창선, "뉴미디어아트에서 물리적 심미적 거리를 통한 관조의 재해석" (2011).

한편, 최근 전시 경향에서도 알 수 있듯이 미디어를 활용한 전시설치물들이 차지하는 비중이 급속히 증가함에 따라 관객들에게 작품이 제시되어지는 방식 또한 달라지고 있다. 이처럼 새로운 테크놀로지 활용은 예술의 경험 방식에 있어서도 큰 변화를 가져왔다. 디지털 기술의 발전으로 예술작품에서의 작품과 관람자 사이의 상호작용 방식이 새롭게 제기되었으며, 관람객은 자신의 경험을 작품에 개입시키기도 하고 그로 인하여 작품을 변형시킴으로써 능동적으로 관람 행위를 수행할 수 있게 되었다. 따라서 미디어아트는 전통예술과 달리, 이미지를 몸으로 체험하게 되는 단계에 이르게 되었고, 과거 이미지를 관조했던 것과는 달리 여러 방식으로 작품에 몰입하게 되었다. 관람자와 이미지, 예술가의 구도가 수시로 상호작용을 일으키며 함께 예술작업을 만드는 과정으로 인해 미디어아트에서 이미지는 대상적 위치를 탈피한다. 즉, 미디어아트는 결과물보다는 어떤 과정으로써 성장해나가는 예술을 생성하는 것이다. 이러한 특성은 미디어아트를 완결된 '작품'이 아닌 '경험'으로 설명해야 하는 논리로 이어진다(이지언 2010, 98-106). 따라서 이러한 이유로도 미디어아트를 설명하기 위해서는 기존의 담론에서 벗어나 보다 확장된 방법론을 통한 새로운 논의가 요청됨을 알 수 있다.

디지털 기술과 예술의 융합으로 대변되는 미디어아트의 미학적 가치를 찾기 위하여 김진엽(2002)은 '하나의 경험'을 지향하는 듀이의 프래그머티즘 미학에 대해 논의하였다. 그의 논의는 포스트모더니즘적인 특징들을 지니는 미디어아트가 새로운 예술현상으로서 어떤 의의나 가치를 지닐

수 있는지를 프래그머티즘 미학을 들어 설명하는 것이다. 프래그머티즘 미학은 신체를 경험의 중심으로 설명하면서 분석미학의 이분법적 구조를 탈피하고자 한다. 듀이의 미학으로 대변되는 프래그머티즘은 미국이 영국의 식민지에서 정치적 독립을 이루고 난 후, 문화적 사상적 독립을 추구하면서 유럽의 제 사조들을 종합하여 미국적 사상으로 형성, 발전시킨 것으로써 이제는 하나의 전통을 형성한 사조이다(김동식 2003, 19-24). 다음 절에서는 김진엽(2002)의 논의를 바탕으로 존 듀이의 프래그머티즘 철학 중에서 핵심인 '하나의 경험'과 그의 논의를 현대적 관점으로 해석하여 개진시킨 리처드 슈스터만의 '신체미학'을 미디어아트의 미학적 가능성을 찾는데 중심 개념으로서 검토하고자 한다. 이는 미디어아트의 미학적 입장과 이러한 작업들을 전시하는 공간 구성에 적합한 방향을 제시해 줄 것이다.

3.2. 듀이와 리처드 슈스터만의 프래그머티즘 미학과 경험

존 듀이(1859-1952)는 현대 프래그머티즘(pragmatism) 철학의 제 1세대에 속한다. 그리고 그의 미학은 이런 현대적 프래그머티즘으로부터 경험의 실천적이고도 질적인 직접성(qualitative immediacy)을 해명함으로써 철학의 근본적인 문제를 해결코자 했다(정순복 2005). 그의 주된 관심사는 미학이었으며, 그는 미학을 철학의 중심으로 간주하고 예술에 대한 광범위한 저술을 남겼다. 듀이는 분석미학에서 중시되는 '미적(aesthetic)'과 '예술적(artistic)'이라는 개념을 구분하지 않는다(존 듀이 2003). 왜냐하면 이러한 구분은 '미적'이라는 개념이 의미하는 바가 관조의 개념을 함축하고, '예술적'이라는 의미가 행위자의 적극적인 표현을 나타내기 때문이다. 이는 미적인 것을 적극적인 행위로 이해하는 듀이로서는 구분할 필요가 없는 것이다.

듀이에게 미적인 것에 대한 경험은 지적인 경험과 실천적인 경험이 융합되어 나타난다. 미적인 것은 실천과 지적인 것을 포함하지만, 진부하거나 느슨하여 방만하고, 실천과 지적인 활동에 있어서 인습에만 의존하거나, 엄격한 근육, 강압적인 복종, 웅색함, 낭비, 무질서, 맹목적인 탐닉은 미적 경험과는 먼 것이다(존 듀이 2003). 이러한 것을 듀이는 미적인 것이 아닌 것으로 규정하면서 진정한 '미적인 것'은 성숙과 관련되어 있으며, 이러한 성숙은 씨름과 갈등을 통해서 이루어지는 것을 의미한다고 하였다. 이러한 경험은 무엇인가를 겪는 것이고, 넓은 의미에서 어떤 것을 인내하는 것을 의미한다. 듀이에게 경험이란 살아있는 생명체와 그것이 살고 있는 세계의 어떤 국면과의 사이에서 행해지는 상호작용의 결과인 것이다.

이처럼 듀이의 미학적인 경험에서 미적인 것은 인간의 경험으로 성취되는 것으로써 예술을 예술답게 이루는 요소이다(이지언 2010). 다시 말해 듀이의 미학은 '미적인 것'이

능동적인 하나의 경험에서 얻어지는 것이기 때문에 완결된 대상으로써 예술작품보다 예술 작품을 대하는 경험 자체가 중요하게 여겨지는 것을 확인할 수 있다. 바로 이러한 지점은 ‘과정으로서의 예술’인 듀이의 관점을, 경험을 통한 예술 활동으로서의 미디어아트와 연결 지어 생각해 볼 수 있는 근거를 제공한다.

이러한 듀이의 논의를 적극적으로 활용하되, 보다 몸 중심적인(body centered discipline) 경험의 미학, 즉 프래그머티즘 미학을 개선하고 있는 이는 리처드 슈스터만이다(이지언 2010). 슈스터만은 ‘신체미학(somaesthetics)’라는 용어를 통해 자신의 미학 이론을 개선하는데, 이는 ‘몸/신체’를 의미하는 희랍어 ‘soma’와 ‘aesthetics’를 합성한 것이다. 그리고 단순히 몸의 아름다움을 다루는 것만이 아니라 몸과 아름다움을 서로 유기적으로 다루며 그러한 심신 유기체에 관련한 문제들을 철학을 중심으로 고려한다(리처드 슈스터만 2010).

슈스터만은 그가 명명한 신체미학(somaesthetics)를 통해 구체적으로 프래그머티즘 미학에서 강조하는 미적경험을 논의한다. 슈스터만의 신체는 삶, 느낌, 감각이 융합되어 있는 역동적 개념을 가진다. 그리고 여기서 ‘미학’은 프래그머티즘 미학이 추구하는 바와 같이 이분법을 지양한다. 왜냐하면 우리의 의식은 몸을 통하지 않고서는 경험될 수 없기 때문이다. 듀이의 미적 경험에 근거하여 슈스터만은 듀이가 삶과 예술을 하나로 보았던 입장을 일관되게 유지하고 있다(이지언 2011, 190). 이처럼 듀이의 미적 경험에 근거하여 프래그머티즘 미학의 영역을 개척한 슈스터만의 신체 미학은 인간의 활동적인 몸과 마음을 통합적으로 이해하며 몸을 새로운 미적 경험의 장으로 보고 있다. 이처럼 듀이와 슈스터만의 미학은 철학의 기초를 ‘인간의 구체적 경험’에 두고 있다. 이들의 이러한 미학적 접근은 전통 예술과 달리 다양한 기계적 매체를 표현수단으로 삼는 미디어아트가 지닐 수 있는 의의와 가치에 대하여 시사점을 던져준다. 어떤 행위과정에서 연속적으로 얻어지는 경험인 미적 체험²⁾ 자체를 살아있는 예술 경험으로 간주한 듀이와, 미적인 것을 획득하는데 있어 ‘신체’를 그 중심으로 보았던 슈스터만의 논의는 전통예술과는 다른 미디어아트의 특징적 차이점들을 미학적으로 지지해 줄 수 있기 때문이다. 관람객은 미디어아트 전시공간에서 정신적 참여뿐만 아니라 육체적 참여를 통해 상호작용하며 여러 경험을 얻

게 된다(김진엽 2002, 174). 따라서 미디어아트의 미적 경험은 완결된 작품을 감상하는 관조가 아닌, 관람객이 스스로의 신체와 정신을 통해 작품에 개입하고 탐색하는 활동으로 파악되고 얻어질 수 있다.

4. 경험적 공간으로써 미디어아트 전시공간구성

4.1. 전시장 안에서의 미디어아트

미디어아트는 관람자의 시각적 반응과 그의 신체적 상호작용에 의해서 작품의 감상이 이루어진다. 이로 인해 관람자들의 참여방식은 적극적으로 변화하였다. 전시된 작품들을 단순히 눈으로 감상하는 것에서 벗어나, 선택과 행위에 따라 반응하고 변화하는 상호작용적 관계 속에 놓이게 되는 것이다.³⁾ 또한 이러한 변화하는 과정 속에서 새로운 미적 경험을 창출한다.

『퍼블릭 인터머시』의 저자 줄리아나 브루노는 미디어아트와 설치작품들과 공간과의 관계에 대한 연구를 통해 공간성의 확장을 새로운 예술의 주제로 정립시킨다. 기존 화이트큐브의 갤러리와 뮤지엄 안에서 관람객들은 의도되거나 분류되어 구획된 공간을 따라가게 된다. 이러한 분류된 구획은 관람객들의 사유와 지각의 방향성을 제시하지만 동시에 그러한 사유와 지각을 고정된 것으로 인식시킬 수 있다는 양면성을 지닌다. 이로 인하여 지각의 융통성과 풍부함을 가로막고, 관객이 작품 사이를 거니며 스스로 얻을 수 있는 경험에 대한 개방성을 제한할 수 있다. 그러나 줄리아나 브루노는 인간의 활동이 좀 더 분명하게 정서에 결합될 때, 기억과 상상력이 더욱 풍부해질 수 있다고 언급하면서 미디어아트 작업의 감상에서 관객들의 움직임이 얼마나 중요한가에 대해 주장한다.

<그림 2>는 발틱 현대미술관(BALTIC Centre for Contemporary Art)에 설치된 제인 & 루이스 윌슨(Jane and Louis Wilson) 자매 미술 작가들의 멀티스크린 동영상 설치작품 <자유로운 익명의 기념비(A Free and Anonymous Monument)> (2003)이다. 독립되어 서 있는 스크린들에 의해 만들어진 두 개의 방 사이로 접근해 가는 사람들은 자신들이 공간에 매달린 것처럼 느끼게 된다. 이 설치 작업에서 프레임이 없는 스크린들은 건축적인 공간과 더불어 해석된다. 이 작품에서 움직이는 것은 단지 스크린 속의 이미지들만이 아니다. 배치된 프로젝션 스크린들의 방향은 관람객들이 따라가야만 할 통로 이상의 것을 제공한다. 말하자면 설치작품은 유동적인 시각적 건축을 창조한다. 윌슨 자매의 작

2) 경험은 사람들이 실재(實在)를 인식하고 구성하는 여러 가지 양식을 포괄하는 용어이다. 이러한 양식들은 후각, 미각, 촉각 등의 보다 직접적이고 수동적인 감각에서 능동적인 시각적 인지, 상징화라는 간접적 양식에 이르기까지 다양하다(이푸 투안(구동희, 심승희 옮김), 『공간과 장소』, 대운, 2011, p.23 재인용). 본 논문에서 ‘체험’은 이러한 경험보다는 좁은 의미로, 신체적 움직임을 동반하는 의지적 혹은 무의지적 행동으로 그 개념을 구분하여 사용하고자 한다.

3) 이처럼 미디어아트에서 선택과 참여는 ‘상호작용성(interactivity)’이라 불리며 이것은 사용자가 미디어로 자신의 경험을 직접 조작하고, 미디어를 통해서 다른 사람들과 의사소통하는 능력으로 정의된다(랜달 페커, 켄 조던 2004).



<그림 2> 제인&루이스 월슨, <자유로운 익명의 기념비> (2003)
출처: 리슨 갤러리(www.lissongallery.com)

품은 일종의 산책로가 되는 것이다. 이 설치 작업은 관객이 움직임을 통해 감상하게 되는 시청각적인 디자인을 바탕으로 하기 때문에, 정적인 관조는 가능하지 않으며, 오히려 그러한 감상자 관람객들의 움직임에 따라 생성되는 실루엣들은 공간을 더욱 활성화시킨다(브루노 2011, 63-70). 사람들이 이 곳 저 곳을 걷고 움직이면서 돌아다니는 동안 감상이 되고, 작품은 끊임없이 변화하고 있는 전망을 관람객들에게 제공하는 것이다.

일반적으로 한 방향에서의 시각적 접근이 이루어지는 평면적인 전시물의 경우, 관람객들은 작품 배치 순서에 의해 비교적 유사하게 움직인다. 반면 입체적인 전시물의 경우 다방면에서 접근이 이루어지므로 관람객들의 동선은 상대적으로 다양한 방향성을 가지게 된다(정재훈 2008). 미디어아트는 성격 상 입체적인 전시로 분류될 수 있으며⁴⁾ 관람객들은 능동적으로 전시물의 주위를 맴돌며 다양한 관점에서 관람을 한다. 관람객들은 호기심을 끄는 작품 앞에는 오랜 시간 머물며 참여할 수도 있고, 다른 관람객들이 작품에 개입하는 활동 과정을 지켜보기도 한다. 이러한 전시 관객은 스스로 작품과 관계하여 상호작용하는 자신의 육체적인 반응과 주변의 관람객과의 사회적 반응과 관계에 집중하게 된다. 또한 미디어아트 작품들 역시 단순히 대상으로써 완성된 결과에 집중되지 않는다. 그보다는 그런 결과물을 만들어내는 과정, 결합 또는 연계를 중요시한다. 따라서 관람객들의 참여와 선택, 개입이 이루어지는 미디어아트는 관람객들에게 경험을 효과적으로 전달할 수 있는 전시공간구성 형식이 요구된다.

4) 정재훈(2008)은 “미술관에서 평면전시와 입체전시에 따른 관람행태의 변화” 연구에서 작품의 전시형태가 회화와 같이 2차원적으로 구성된 것을 평면전시로 정의하였으며, 설치·입체 작품 등 3차원적인 것은 입체전시로 분류하였다. 여기서 영상작품은 비록 스크린 자체는 2차원 평면이지만 영상내용물이 움직인다는 점에서 3차원적 입체전시로 분류하였다. 본 논문에서는 이 연구에 근거하여 미디어아트를 3차원적인 입체전시로 다루었다.

미디어아트 전시공간에는 마우스나 조이스틱을 조작하기 위해 길게 선 줄, 줄을 서지 않아도 되는 작품을 찾기 위한 눈치 작전, 센서 앞에서 반응을 불러일으키기 위해 이리저리 흔들어대는 몸동작, 때론 (작품이 활용하도록 포함하고 있으나) 고장 난 센서 앞에서의 허망한 몸짓, 만져서는 안 되는 상호작용적 작품의 일부를 만져서 관리인으로 부터 따가운 경고를 듣게 되는 난처한 상황, 아이들과의 경쟁, 디지털 장치의 조작에 대한 두려움, 작품과 작품이 부딪치는 소음 충돌 등의 문제가 늘 존재한다(김진엽 2002). 이러한 미디어아트가 가지는 특징적 차이점들은 미디어아트의 전시가 기존 전시방식과는 다르게 새로이 변화되어 구성되어야 함을 일깨워준다(Graham·Cook 2009).

4.2. 공간경험의 연속성

공간 경험은 장면(scene)에 대한 연속적 경험이라고도 말할 수 있다. 연속성⁵⁾이란 시간적, 개념적, 논리적 측면에서 하나의 현상 다음에 또 다른 현상이 잇따라 나타나는 것을 말한다. 감각들에 의해 축적된 이미지들은 연속된 사유들을 생산한다. 따라서 고정시점에서 형성된 장면은, 장면과 장면 사이를 이동하는 관찰자의 시간적 체험이나 무수한 시점의 변화 등에 따라 움직임을 갖는 장면으로 변화되어 지각된다고 볼 수 있으며, 이것을 바로 장면성이라 한다. 장면성은 관찰자의 이동에 의해 형성되는 공간지각이며 이 운동은 또한 시간의 경과를 필요로 한다. 즉, 시간과 공간은 오직 움직임으로만 파악되며, 운동에 의한 연속적 지각은 단순히 시각적 이미지의 연결로만 구성되는 것이 아니라 그 전후관계의 기억이나 연상 작용을 불러일으킨다(권영걸 2010, 74).

연속성은 경험되어질 때에만 의미 있는 것이며, 또한 역으로 경험이란 모두 연속적이기도 하다. 경험의 연속성은 선행경험이 후속경험에게 연결되는 것을 의미한다. 새롭게 획득한 경험은 또 새로운 문제가 제시되는 후속경험의 기반이 되는 것으로 의식 내부에서 이루어지는 경험들 간의 연속성이라 할 수 있으며 이는 기억력 개념과도 관계가 깊다. 이것은 시간적 변화를 수반한 인간의 움직임에 따라서 지각과 경험에 연속적 변화를 부여하는 현상으로, 움직임과 움직임의 연결과 그에 따른 장면(scene)과 장면의 전개라는 양상을 띤다(권영걸 2010, 79). 공간디자인에서 역시 ‘연속성’이라는 용어를 사용할 때, 이상의 논의에서와 같이 일련의 지각적 연결을 말하며, 이를 어떻게 공간 안

5) 연속성에는 시퀀스(sequence)와 컨티뉴리티(continuity)의 두 가지 개념이 혼재되어 있다. 후자가 계속되어 있는 상태나 그 양(量)에 관한 측면을 바라보는 것인 반면에, 전자는 흐름이나 질서와 같은 상대적인 관점의 측면이 강하다(권영걸 2010, 73). 본 논문에서는 연속성에 대한 정의를 시퀀스(sequence)의 의미 중심으로 해석하고자 한다. 즉, 단순한 반복이나 상태의 나열과 같은 측면(continuity)보다는, 상대적 관계에 의한 흐름의 파악과 질서의 추구에 관한 것(sequence)이다

에서의 경험의 연속성으로 구성하는가와 관계한다.

4.3. 미디어아트 전시공간구성 모색

앞의 장(3장)에서는 미디어아트의 미학적 가치와 의의를 프래그머티즘 미학을 적용하여 살펴보았다. 또한 ‘하나의 경험’ 속에서는 그 경험을 구성하는 연속적인 부분들이 이음새나 간극 없이 하나의 전체 속으로 흘러들어야 한다는 듀이의 주장을 함께 살펴보았다. 그는 전체의 경험을 구성하는 연속적인 부분들로서의 경험이 각각 자기 정체성을 희생해서는 안 된다고 강조한다. 그리고 이러한 상태에 도달할 때 경험이 극치를 이루어내며 완성된다고 보았다. 또한 이 완성된 경험이 바로 하나의 경험이고, 이 하나의 경험을 미적경험이라고 간주할 수 있다는 것이다(김진엽 2002, 172-173). 한편, 듀이의 논의를 현대적인 관점에서 발전시킨 슈스터만의 경험적 신체미학을 통해 미적 경험의 장으로써 인간의 신체적 활동의 중요성을 확인할 수 있었다. 이처럼 듀이와 슈스터만의 논의를 통해 미디어아트 미적 경험은 완결된 작품을 대상으로 하는 것이 아닌, 예술 작품을 감상하는 과정에서 서로 상호작용하는 경험을 통해 획득될 수 있음을 알 수 있었다. 따라서 듀이와 슈스터만의 경험 개념에 대한 고찰은 미디어아트 미적경험을 어떻게 예술활동으로 설명할 수 있는지를 살펴보는 중요한 지침이 될 수 있다.

직접 참여와 개입이라는 특성을 지닌 미디어아트 작품을 마주하는 과정 속에서 관람객들이 얻는 경험은, 작품과 대면하는 순간순간 생겨나는 연속적인 부분들로서의 경험으로 구성되며 각 부분들은 각각의 정체성을 가지며 동시에 전체적인 경험으로 완성된다. 즉, 미디어아트는 과정으로써의 예술 활동으로 볼 수 있으며, 관람객들은 전시공간 안에서 정신적, 신체적 활동을 통해 연속적인 경험을 획득해 나간다고 할 수 있다.

미디어아트의 미적 경험에 선행되는 ‘연속적인 경험’은 신체 움직임을 통해 일련의 지각의 연결로 이루어지기 때문에, 전시공간 내에서 관람객의 이동경로인 동선과 관련지을 수 있다. 제2장에서 살펴본 3가지 전시공간구성 유형 중 연속적 전시공간은 다수의 전시공간 유형 단위들이 유기적으로 연결되는 특성을 가진다. 이처럼 연속적 전시공간구성은 각 전시실이 독자적으로 구성되지만 벽으로 구획되지 않고 서로 공간적, 시각적으로 연결되어 있다. 일련의 지각과정에 따라 관람객들은 연속적인 공간경험을 할 수 있게 되는 것이다. 또한 관람객들의 호기심을 계속적으로 유발하며 이를 통해 동선의 흐름 또한 자연스럽게 연결될 수 있다. 즉 전체적인 관람동선은 역동적이면서도 관람을 위한 각각의 전시공간에서는 관람객들이 자신의 속도로 스스로 탐색하는 동선이 이루어진다. 본 연구에서

가장 중점적으로 논의된 ‘과정으로서의 예술’인 미디어아트에서 ‘경험’은 작품을 감상하고 이해하는데 있어 가장 중요한 요소이다. 이처럼 작품에 대한 시·지각 차원의 인지능력과 이에 대한 기대욕구가 강한 전시의 경우 배열방식이 동선 유도 과정에 큰 영향을 주게 되며 이는 관람객의 관람행태에 반영되어 관람동선의 차이로 나타난다(문정목 2004). 특히 다양한 감각이 활용되는 미디어아트의 경우 적절한 관람동선체계는 관람객들의 경험의 질을 높일 수 있게 한다. 즉 미디어아트 전시공간은 미디어아트가 가지고 있는 변화와 움직임을 수용할 수 있어야 하고, 관람자가 능동적으로 참여하여 경험을 창출해낼 수 있는 자유로운 공간구성으로 고려되어야 함을 알 수 있다. 따라서 미디어아트 전시공간 구성은 관람객에게 일련의 지각적 연결을 통해 연속적인 공간 경험을 제공해 줄 수 있는 동선을 가진 연속적 전시공간 구성으로 제안할 수 있다.

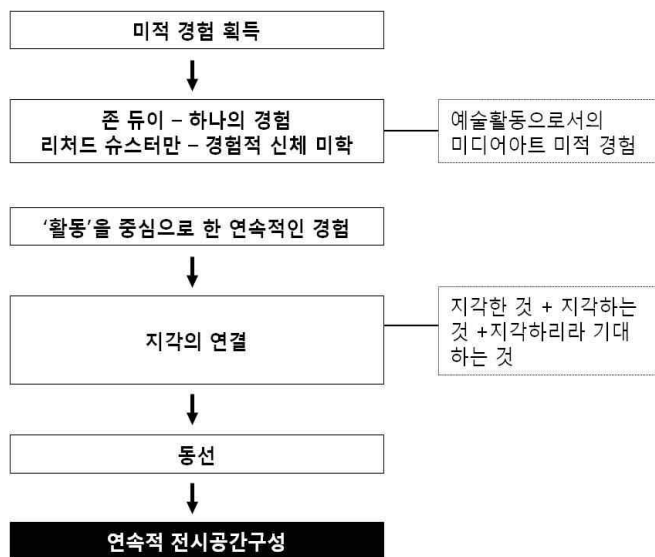
5. 결론

미디어아트 전시공간에서 관람객은 연출된 상황에 정신적 참여뿐만 아니라 육체적 참여를 통해 상호작용하며 여러 경험을 얻게 된다. 그리고 긴장과 화해를 거듭하면서 하나의 경험을 만들어나간다. 미디어아트 미적 경험은 공간과 유기적인 관계를 가지며, 자발적인 신체적 참여라는 실천적 행동으로써 이루어진다. 따라서 미디어아트 전시장은 변화된 표현 방식과 감상방식이라는 특성상 기존의 미술과는 형태와 기능이 다른 새로운 공간구성개념이 요구된다. 본 연구에서는 이러한 미디어아트의 전시공간구성방안을 미학적으로 접근하기 위한 첫 단계로 듀이와 슈스터만의 미적경험에 대한 논의를 적용하여 미디어아트의 미적경험을 설명하고자 했다. 이를 통해 미디어아트 미적경험은 신체적 움직임과 참여인 ‘활동’을 중심으로 한 연속적인 경험으로 획득될 수 있다는 것을 보일 수 있었다. 프래그머티즘 미학을 적용하여 미디어아트를 논의한 것은 ‘미디어아트’ 자체를 분석하였다기보다 미학적 논의를 바탕으로 미디어아트의 미적 경험의 논리적 기반을 찾아가는 과정이라고 볼 수 있다.

관람객들은 전시공간에 설치된 미디어아트 작품 공간을 걸어가고, 시각적인 디스플레이에 참여함으로써 작품을 활성화한다. 관람객들의 존재와 그들의 구체적인 활동이 작품이 전시된 공간을 또 다른 차원으로 디자인하는 것이다. 미디어아트는 관람객들에게 계속적인 호기심을 유발하여 자연스러운 동선의 흐름을 제공해 줄 수 있는 적절한 전시공간 구성을 요구받는다. 선행연구를 통해 살펴본 3가지 전시공

간유형 중 연속적 전시공간구성은 단속적 전시공간구성이 가지는 단점을 극복하는 동시에 통합적 전시공간구성의 무질서를 극복할 수 있다.

공간에서 연속성을 잘 계획하면 그 효과는 극히 효과적이다. 움직임을 유도하고, 방향을 제시하며, 리듬을 만들어내고 분위기를 자아낸다. 그리고 공간 속에 위치한 하나 또는 여러 개의 대상물을 드러내 설명해주고, 나아가 철학적 개념을 심어줄 수 있을 것이다(권영걸 2010, 79). 따라서 미디어아트 미적 경험에 적합한 전시공간구성은 관객이 예술작품과 서로 상호작용하며 만드는 경험이 이루어질 수 있는 공간구성으로 제안되어야 한다. 이는 적절한 위치에 휴게공간과 방향전환이 이루어지고, 연속적인 공간경험을 가능하게 하는 동선을 특징으로 한 연속적 전시공간구성 형식으로 연계되어 제안될 수 있다. 이러한 연속적 전시공간구성은 관객들이 전시공간에서 마주하게 되는 작은 경험의 순간들을 역동적으로 연결해주어, 관객들은 ‘하나의 경험’이라는 미적 경험의 절정을 향해갈 수 있을 것이다.



<그림 3> 미디어아트 전시공간구성 모색을 위한 논의 흐름

본 연구는 미디어아트의 전시공간구성에 대한 건축적이며 공간 디자인적인 접근에서의 기존의 논의를 보다 확장하여, 미학적 논의를 적용하여 살펴보았다는 것에 그 의의를 두고자 한다. 또한 이러한 연구는 앞으로 미디어아트를 위한 전시공간구성이 어떤 방향성을 가지고 발전해야 하는지에 대한 하나의 기초적 연구로서의 가능성을 탐구하였다는 데 의미를 가지고자 한다.

본 연구에서는 광의의 개념으로, 고전적인 미디어아트 작품에서부터 최근 다양한 형태의 미디어아트 작품까지를 논의 대상으로 삼고자 하였다. 또한 본 연구에서는 공간 자체에 대한 건축적인 접근보다 미디어아트 특성과 미적경험을 고려한 공간 활용연구로 한정 지었다. 한편, 다양한 테

크놀로지를 기반으로 하는 최근 미디어아트 작품 현상들은 기존의 전시 형식만으로 수용할 수 없는 작품 내재적 특성들을 담고 있으므로 공간 활용 접근에서 확대시켜 전시 개념 및 형식 자체에 대한 근본적인 논의도 향후 연구에서 제기해볼 수 있을 것이다. 또한 본 연구에서 논의된 연속적 경험은 보다 세분화되어 연구될 수 있을 것이다. 즉, 관람객들의 미적 경험을 사진 활동(작품참여에 대한 이해), 현장 활동(작품에 참여), 사후 활동(작품참여에 대한 회상)이라는 다양한 방면에서 검토할 수 있을 것이다. 향후 연구에서는 이를 포함하여 연속적 경험을 세분화하여 접근하는 연구를 진행하고자 하며, 이를 통해 미디어아트 전시공간구성에 대하여 좀 더 구체적이고 실천적인 공간구성방안을 제시할 수 있을 것이라 기대한다.

참고문헌

김동식, 『프래그머티즘』 아카넷, 2003
 권영걸, 『공간디자인 16강』, 국제, 2010
 랜덜 팩커, 켄 조던, 『멀티미디어 바그너에서 가상현실까지』 nabi press, 2004
 리처드 슈스터만 (이해진 옮김), 『몸의 의식: 신체미학-숨에스테틱스』, 북코리아, 2010
 안연희, 『현대미술사전』, 미진사, 1999
 에머 바커 (이지운 옮김), 『전시의 연금술 미술관 디스플레이』, 아트북스, 2004
 이푸 투안 (구동희, 심승희 옮김), 『공간과 장소』, 대운, 2011
 재인용: Michael Oakeshott, 『Experience and Its Modes』, Cambridge at the University Press, 1993
 임마누엘 칸트 (김상현 옮김), 『판단력 비판』, 책세상, 2005
 존 듀이 (이재연 옮김), 『경험으로서의 예술』, 책세상, 2003
 줄리아나 브루노 (정용도 옮김), 『퍼블릭 인터미시: 시각예술의 공간적 확장』, 픽셀하우스, 2011
 캐롤리 테아 (김현진 옮김), 『큐레이터는 세상을 어떻게 움직이는가』, 아트북스, 2006
 강영태, 「디지털 미디어 아트 전시관에서의 실내 공간 특성에 관한 연구」, 건국대학교 건축대학원, 2010
 문정목 「미술관 전시공간 구조의 시대적 의미 변화에 관한 해석」, 박사학위논문, 홍익대학교 대학원 건축공학과, 2004
 이종수, 「박물관의 연속적 전시공간구성의 특성에 관한 연구: 현대의 중규모 박물관의 사례 분석을 중심으로」, 서울대학교 대학원 건축학과, 1998
 정재훈, 「박물관 실내공간에서의 관람동선 및 행태에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 2008
 고창선, 「뉴미디어아트에서 물리적 심리적 거리를 통한 관조의 재해석」, 한국콘텐츠학회논문지, 11(12): 723-733, 2011
 김진엽, 「디지털 예술의 미학적 논점 : 상호작용」, 현대미술학회 논문집, 2: 145-178, 2002
 송은주, 정희경, 「예술의 미적개념 변화와 뉴미디어아트의 특성」, 한국디자인포럼, 33: 417-426, 2011
 신정원, 「뉴미디어아트 미학의 가능성」, 인문콘텐츠학회지, 20: 35-59, 2011
 이지연, 「몸의 미학과 여성예술가 리처드 슈스터만의 신체미학을 중심으로」, 한국여성철학회지, 15: 181-204, 2011
 정면주, 손주영, 「인터랙티브 미디어 아트와 관객과의 감성 커뮤니케이션에 관한 연구: 전시해석매체가 미치는 영향을 중심으로」, 한국감성과학회지, 14(3): 415-424, 2011
 최보람, 박진원, 「관람 커뮤니케이션 증진을 위한 미디어 아트의 전시 공간구성 방안에 관한 연구」, 기초조형학회지, 14(1): 423-433, 2013
 황준호, 조정식, 「서울대 미술관에서 나타나는 연속적 전시공간의 특성에 관한 연구」, 대한건축학회, 29(1): 29-32, 2009
 Beryl Graham and Sarah Cook, 『Rethinking Curating』, The MIT Press, 2009
 Herbart Bayer, 『Aspects of Design Exhibition and Museum』, The MIT Press, 1998