

다니엘 스티그만 만그라네, 요르단 울프슨, 정연두, 폴 매카시

October, 2017 | 유원준 앨리스온 디렉터

page 1 of 7



special feature I-Ⅱ

다니엘 스티그만 만그라네, 요르단 울프슨,
정연두, 폴 매카시

• 유원준 앨리스온 디렉터

#1. Daniel Steegmann Mangrané <Phantom> 2015
가상은 우리와 호흡하는 현실의 이면이다

최근 가상(Virtual)이라는 단어가 빈번하게 사용되는 이유는 기술발전이 따른 새로운 가상현실 테크놀로지의 출현 때문이기도 하지만 그러한 기술 문화로부터 급속도로 변화하고 있는 우리 삶의 전면적 가상화에 기인한다. 다만 그러한 현실의 가상화에 관한 인식이 특정 기술 영역에 머물러 있어 파상적으로 이해되고 있는 점이 아쉬울 뿐이다.

다니엘 스티그만 만그라네(Daniel Steegmann Mangrané)는 가상의 범위를 현실에 덧붙여져 있는, 그리하여 마치 동전의 앞, 뒷면과 같은 이면의 세계로 이해한다. 그는 과거로부터 물리적 세계의 단단한(그래서 견고하게 보이는) 물질성 자체에 관심을 가져왔고 우리 사회가 지닌 현실적 문제들과 그것들을 결부시켜 왔다. 흥미로운 지점은 그의 이러한 현실적 조망과 연동되는 세계의 이면에 관한 시간인데, 그는 견고한 현실이 지닌 이면의 모습이 언제나 유기적이고 달 물질화된 사물성(objectness)으로 귀결됨을 지적해왔다. 만그라네는 1977년 스페인 바르셀로나에서 출생했으며, 바르셀로나에 있는 에이나 미술디자인 학교(Eina Escola de Disseny i Art)와 그리자 사진학교(Grisart International School of Photography)에서 공부했다. 현재 리우데자네이루에서 거주하며 활동하고 있는 그는 유망한 젊은 라틴 아메리카 예술가에게 수여되는 권위 있는 'PIPA 프라이즈(PIPA Prize)'에 2012, 2013, 2014년 세 차례 후보로 오른 바 있으며 2012년 '상파울루

비엔날레(São Paulo Art Biennial)와 2015년 '뉴 뮤지엄 트리엔날레(New Museum Triennial)' 등을 비롯한 다수의 비엔날레에 참여했다.

2015년 '뉴 뮤지엄 트리엔날레'에서 선보였던 <Phantom: kingdom of all the animals and all the beasts is my name>은 가상 세계를 본격적으로 그의 작품 환경으로서 제시한 첫 시도였다. 그는 2008년 이후 브라질 남부의 마타 아틀란타 우림지의 공간적 차원에 집중한 다양한 작업을 선보였는데, 이는 그 일대가 세계에서 가장 빠르게 소멸하고 있는 공간인 까닭이다. 그는 스캔랩(ScanLAB)과 협업하여 브라질의 열대 다우림 지역의 몇몇 장소를 스캔하여 사진 이미지로 제작하는 한편, 특수 제작된 짐벌 카메라를 이용하여 360°로 주변 환경을 촬영했다. 또한 오쿨러스(Oculus)의 기술로 시선 추적을 가능케 만들었는데, 이를 통해 관람객들은 VR 헤드셋(H.M.D : Oculus Rift)을 착용하고 화이트 큐브 전시장에서 마타 아틀란타의 환경을 경험할 수 있게 되었다.

그의 이러한 시도는 단지 멀리 떨어져있는 물리적 공간의 연거나 우리 세계와는 동떨어져있는 별개의 가상 세계를 보여주려 함은 아니었다. 오히려 그는 멀리 떨어져있고 인식되기에 현실과의 일정 정도 이상의 괴리감을 갖고 있는 지역의 현안을 우리 현실과 매우 밀접한 틈새로 전달하고자 하는 것이다. 관람객들은 360°로 펼쳐지는 영상 화면에 의해 숲의 나뭇가지, 줄기와 잎, 덩굴 등과 같은 복잡한 환경을 경험하며 자신의 보이지 않는 신체가 얼마나

1. 레이첼 로신(Rachel Rossin) <Man Mask>(SiM) 2016 Stereoscopic 360° Video Courtesy the artist 23. 다니엘 스티그만 만그라네(Daniel Steegmann Mangrané) <Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name)> 2015 Virtual reality environment, oculus, optitrack tracking system. Developed by ScanLab Projects, London New Museum Triennial, Surround Audience, New York



1. 데니스 델 파베로(Dennis Del Favero), 제프리 쇼(Jeffrey Shaw), 매튜 맥기니리(Matthew McGinily), 아드ريان 하르조노(Ardrian Hardjono), 볼커 쿠헬메이스터(Volker Kuchelmeister), 로보우더(Rob Lawther) (T_Visionarium) VR 비디오 프로젝트 전경 2. 요르단 울프슨(Jordan Wolfson) (Real violence) 2017 Installation view Virtual reality headsets, high-definition video, color, Sound: 2:25 min 2017 Whitney Biennial(March 17-June 11, 2017) Collection of the artist: courtesy David Zwirner, New York, and Sadie Coles HQ, London 3. 자코비 스틸렌하이트(Jacoby Sillrenwhite) (Comeellika) (Still) 2017 VR, sound, color: 15:24 min Courtesy the artist

다우림 지대의 숲과 상호작용하는자를 인식하게 된다. 귄터 안더스(Gunther Anders)는 텔레비전 시대를 관찰하면서 '팬텀(Phantom)'으로 명명될 수 있는 제3의 층을 설명하고 있는데, 매체에 의해 현상된 세계는 아무리 그것이 생생하더라도 현실이나 가상의 이분법으로 설명할 수 없다는 것이다. 만그러네는 이러한 팬텀층을 축으로 두 세계의 접점을 만들어가고 있다. 마치 가상 세계와 현실 세계를 융해시켜보려는 것처럼.

#2. Jordan Wolfson (Real Violence) 2017

가상적이며 현실적인, 매우 폭력적인 90초짜리 영화
VR 관련 기술이 소개될 때마다, 해당 기술과 연관하여 가장 발전하게 될 분야를 게임과 성인 포르노 산업으로 예측하는 것은 매우 당연하고 타당하다. 이는 VR을 명백히 현실에 관한 그리고 보다 구체적으로는 현실의 금기에 대한 매우 안전하고 합법적인 대안적 차원으로 인식하기 때문이다. 다만 이러한 인식에는 명백한 선결조건이 필요하다. VR이 실제 세계와 혼동될 수 있을 만큼 현실 세계를 정밀하게 묘사하고 있어야 하며, 그렇기에 강한 몰입이 가능해



야 한다. 두 번째는 이러한 VR 체험이 매우 능동적인 차원에서 진행된다는 점이다. 심지어 어떤 재난이나 구조의 상황이라든지, 폭력적이고 그로테스크한 경험조차도 VR 세계 속에서는 능동적 욕구에서 비롯된 직접적 참여나 간접적 관조의 행위로 나타난다.

지난 3월 17일, '휘트니 비엔날레(Whitney Biennale 2017)'에서는 충격적인 VR 작업이 선보여졌다. 2009년 프리즈 재단(Frieze Foundation)에서 '카르티에 상(Cartier Award)'을 수상했던 요르단 울프슨(Jordan Wolfson)의 (Real Violence)가 바로 그 작품이다. 울프슨은 팝 문화에 기반하여 폭력과 섹슈얼리티, 기술과 젠더의 문제를 설치와 영상으로 다루어왔다. 다소 원색적인 설치 작품들을 선보이며 차세대 현대미술 작가로서 입지를 다지고 있는 그는 이번 작품에서도 허구가 아닌 아주 실제적이고도 실질적인 폭력의 현장을 관람객에게 전달하고자 하였다. 울프슨은 '아트뉴스(ARTnews)'와의 인터뷰를 통해 작품에서 제시되는 폭력 장면을 위한 스티븐 맨과의 촬영 경험을 들려주기도 하였는데, 실제로 발생한 장면이 아니기 때문에 그 장면의 현실성이 떨어지는 느낌을 받았다고 언급하며, 보다 현실적인 폭력의 장면들이 작품에 포함되기를 원했음을 밝혔다. 그는 관람객들이 이 작품을 통해 실제적인 폭력을 생생하게 경험했을 때, 과연 어떠한 주체성을 가지게 될 지를 관찰한다. 가령 우리는 폭력을 행사하는 주체일까? 아니면 그 대상일까? 혹은 목격자이거나 방관자일수도 있지 않을까.

앞서 제기했던 부분과 연결해서 생각해보자면, 울프슨의 작업은 VR을 이용하는 다른 산업의 콘텐츠와 이러한 차점에서 차별점을 갖게 된다. 즉, 능동적 개입을 전제하는 여타의 작업과는 다른, 다양한 선택 지점(수동적이고 소극적 입장까지 포함함)이 우리에게 펼쳐질 수 있음을 시사하는 것이다. VR은 이러한 자율적 선택의 주제로써 관람객





1. 존 래프먼(Jon Rafman) 《Dream Journal》 Installation view 2016-2017 Spruñk Magers, Berlin, September 16 - December 22, 2017 시간: 티모 오헬러(Timo Ohler) 2. 오르단 울프슨(Jordan Wolfson) 《Real Violence》 2017 Virtual reality high-definition video, color, Sound: 2:25min 2017 Whitney Biennial(March 17-June 11, 2017) Collection of the artist: courtesy David Zwirner, New York, and Sadie Coles HQ, London 3. 정연두 《Just Like the Road across the Earth》 2014 설치 전경 4. 정연두 《Blind Perspective》 2014 VR 헤드셋 내부 이미지

들을 개입시킬 때, 오히려 그 예술적 가능성을 획득할지도 모른다. 마치 강제 스크롤되는 게임의 장면에서 게이머 혹은 사용자가 그것에 참여할 여지를 박탈당하는 것처럼, 모든 것이 미리 프로그래밍 되어진 VR은 그 현실적 생생함을 잃을 수도 있다는 것이다. 관람객들은 작품을 경험하며 다양한 감정을 느끼게 된다. 놀라움과 당혹감에 메스꺼움을 느끼기도 하고 분노와 공포의 감정을 경험하기도 한다. 작가는 여기서 철저한 중립적 입장을 취하며 작품의 의미를 더욱 복잡하게 만든다.

세계적인 웹 매거진 『W』에서는 이 작품을 다음과 같이 수식하였다. '가상적이며 현실적인, 매우 폭력적인 90초 짜리 영화(Ultraviolet 90-second virtual-reality film).' 이러한 수식은 이 작품의 정체성을 잘 드러낸다. 그의 작품 속 폭력은 작가에 의해 특정 맥락에 놓여있지는 않지만, 우리 모두가 마주하는 더 큰 환경적 맥락을 공유한다. 따라서 이 작품은 역사적으로 가상적이면서도 현실적이다. 그리고 작품의 제목처럼 '진짜' 폭력적이다.

이다. 그러나 가상현실이 제공하는 이미지들은 본질적으로 현실과의 괴리를 전제한 아주 동떨어진 것은 아니다. 그것들은 한때 이곳의 모습이었고, 앞으로 다시금 마주하게 될 미래의 장면일 수도 있다. 즉, VR은 이미 패허가 되어버린 현실에서는 찾아볼 수 없는 이상향으로의 모습을 드러내고 있지만, 결국 이러한 이상향은 현실 세계를 전제하고 있기 때문에 오히려 현실을 투사하는 잠재체로서의 기능이 발휘된다. 실제로 정연두는 VR 속에서의 자연 풍경의 모습을 200km정도 떨어진 아키타(秋田縣)현을 일주일 동안 돌아다니면서 촬영한 실제 풍경을 바탕으로 작업한 이미지들로 채워 넣었다고 한다. 이를 통해 작가는 미토 지역의 마을과 타 지역의 마을 이미지를 병치시키며 가상현실 이미지들을 통해 양립할 수 없는 과거와 현재, 패허가 된 마을과 현재의 아키타현의 마을을 공존시킨다.

또한 작품 속에 등장하는 주요한 오브제들은 피해를 입은 마을의 시간성을 고스란히 내재한다. 특히 마을 회관의 시계는 해일이 들이닥친 바로 그 시간에 멈추어져 있기 때

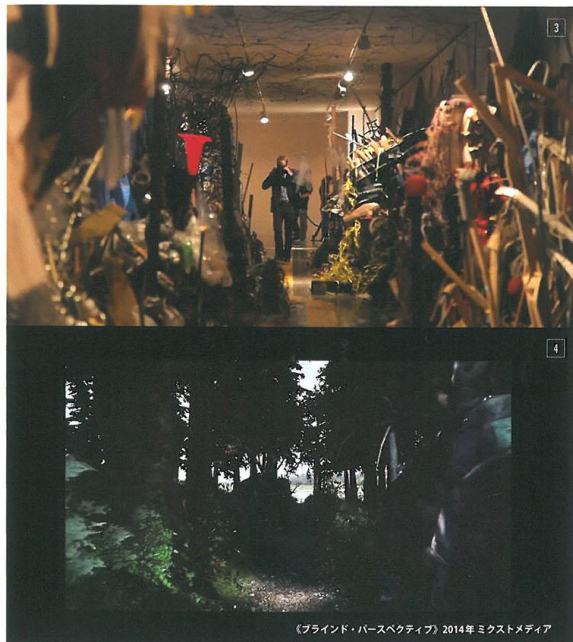
#3. 정연두 <Blind Perspective> 2014

시-공간의 중첩이 가능해지는 마법같은 순간

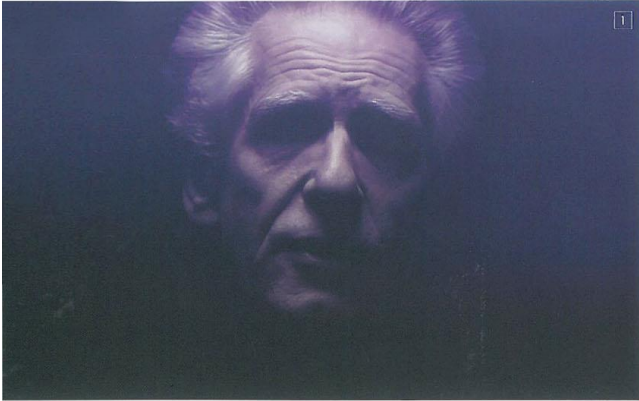
"가상현실은 '궁극적인 공감 기계'이다. 이를 통한 경험들은 다큐멘터리보다 더욱 진하다.(Virtual reality is the 'ultimate empathy machine.' These experiences are more than documentaries)" - 크리스 밀크(Chris Milk)

정연두의 <Blind Perspective>는 2014년 아트타워 미토(Art Tower Mito)에서의 개인전 <Just like the road across the world>에서 공개된 작품으로 원전으로 패허가 된 미토 지역의 한 마을을 배경으로 한다. 작가는 실제 마을을 돌아다니며 16톤가량의 각종 폐기물들(부서진 욕조, 멈춰버린 시계 등)을 전시장에 33m 가량의 복도를 제작하여 설치해 놓았다. 관람객들은 이러한 폐기물들이 늘어서 있는 복도를 '오클러스 리프트(Oculus Rift)' 라는 VR 장치를 착용하고 걸어가게 된다. 실제 전시장에서 관람객들은 패허가 된 마을의 잔해들을 헤쳐나가며 길을 걸어가지만, VR 장치 속에서는 아름다운 자연 풍경을 마주하게 된다.

이 작품은 매우 적극적으로 VR이 지닌 미력을 활용한다. 마치 마법처럼 현실의 한계를 벗어나 존재하지 않는 또 한 존재할 수 없는 순간들을 관람객들에게 제공하기 때문



(블라인드·퍼스펙티브) 2014년 미토미디어



1. J. 리, 엘리자베스, 리스 윌리엄스, 폴스 위클리(Lance Weiler) (이디 마린느 제인지)
2014 HTC Vive, color, sound 10min. 2. 폴 맥카시(Paul McCarthy) (C.S.S.C.
Coach Stage Coach VR experiment Mary and Eva) 2017 Virtual reality
© Paul McCarthy and Khora Contemporary. Courtesy the artist, Hauser &
Wirth, Xavier Hufkens and Khora Contemporary

문에 전시장의 작품 환경이 미토 마을의 과거의 특정 시점을 재구성함을 명확히 드러낸다. 관람객은 과거의 한 시점에 멈추어져 있는 설치 환경에서 가상현실 장치를 쓰고 또 다른 시간을 경험하게 된다. 이러한 장치들은 관람객들의 현재적 감각을 혼란스럽게 만드는데, 작가는 이러한 시공간의 겹침을 통해 관람객 및 미토 마을의 주민들로 하여금 폐허가 되어버린 마을의 현재를 재구성하게 만든다. 현재의 미토 마을은 과거의 아름다운 모습을 찾아볼 수 없는 실제적 상황에 놓여있지만, 누군가의 기억 속에 존재하는 과거 마을의 아름다운 모습은 정연두의 작품을 통해 현실과 마주한다. 마치 마법 같은 이중적 실재로서 말이다.

#4 Paul McCarthy (C.S.S.C. Stage Coach Coach Stage VR experiment "What is your name?") 2017 현실을 마주한 가상의 질문, 당신의 이름은 무엇인가?

"What is your name?" 일상적으로 반복되는 누군가의 이름을 묻는 행위는 단순히 그가 가지고 있는 '이름'으로 표상되는 기호에 관한 질문은 아닐 것이다. 이것은 항상 상대방의 정체성에 관한 물음이자 이질적 존재를 연결시키는 접속의 행위로 이해된다. 따라서 작품의 부제이기도 한 이 명제는 낯선 가상에게 보내는 익숙한 현실의 물음이라기보다는 이미 우리 삶의 일부가 된 강력한 가상의 현실에 대한 질문이다.

질문은 여러 가지 의미로서 이해될 수 있다. 특히 전시장에서의 그것은 작가가 관람객에게 보내는 메시지이자 작가 스스로를 향하는 성찰의 행위로도 이해된다. 폴 맥카시(Paul McCarthy)는 자신의 작업을 통해 동시대 미술 현장

에 늘 파격적 질문을 던져왔다. 그의 작품에 등장하는 작가 본인과 캐릭터들의 모습은 현실로 인정하기 힘들고 어려워 워서 외면하고 싶은 우리 스스로의 모습이다. 그리고 이러한 이유로 가상이라는 대피처가 발생한다. 그가 세계의 이목이 집중되어 있던 '베니스 비엔날레(Venice Biennale)' 기간에 맞추어 폰다치오네 조르지오 치니(Fondazione Giorgio Cini)에서 VR 작업을 선보였을 때, 현대예술의 장은 여러 가지 의미로 출렁대기 시작했다. 이는 가상현실이 현대미술의 영역에 본격적으로 침투하기 시작했음을 알리는 신호로서 인식되거나 이제까지는 외면할 수 있었던 신기술과 결합한 예술 작품들의 시장가(價値)를 어떻게 설정해야 하는가에 관한 단상이기도 했다.

맥카시의 VR 작품 (C.S.S.C. VR experiment)는 그가 오랜 기간 동안 진행해 온 두 번째 장기 프로젝트(S.C : Stage Coach)의 일환으로서 존 포드(John Ford) 감독의 대표적인 서부극 영화(Stagecoach, 1939)를 바탕으로 스스로 각본을 쓰고 연출하여 개봉했던 영화이기도 하다. 맥카시는 원작 영화와 같이 역마차를 타고 미국을 횡단하는 낯선 이들의 모습으로 현대인들의 군상을 표현했다. 평소 정치와 대중문화, 전더의 문제에 관심이 많은 작가는 'S.C' 시리즈를 통해 사회 시스템에 대한 부정부적 도발과 섹스와 폭력 등의 요소로서 우리 사회의 금기를 건드려왔는데, 이번 VR 버전에서는 두 명의 여성 캐릭터를 등장시켜 그들 사이의 언어적, 신체적 폭력을 관람객들로 하여금 경험하게 만든다.

이러한 그의 시도는 평소 현실 세계와 가상 세계 사이의 공간에 관심이 많음을 피력해왔던 작가의 언급을 통해 그 의도를 짐작해 볼 수 있다. 직접 연출한 영화라는 가상 세계를 통해 완벽히 짜여진 (그러나 실제 세계와 유사한) 세계를 창조한 이후 그는 이번 작품에서 '코라 컨템포러리(Khora Contemporary)'와의 협업으로 현실과 가상이라는 두 개의 강력한 실재적 층위의 연결을 시도했다. 관람객들은 VR 헤드셋을 착용하고 자신들의 사적 공간에 침투하는 맥카시의 캐릭터들과 조우하게 되는데, 이러한 가상 세계와의 접속을 통해 스스로의 정신성과 신체성이 공명하는 순간을 맞이하게 된다. 따라서 앞서 그의 질문은 두 세계 사이를 연결하는 접속 명제로서, 작품에 등장하는 두 명의 캐릭터와 관람객들을 한데 묶는 강력한 속박으로서 그리고 관람객의 신체와 정신의 합일의 순간을 기대하는 주문으로서 기능한다. ■

글쓴이 유원준은 미디어아트 에이전시 더 미디어(THE MEDIUM) 대표이자 미디어문화예술채널 앨리스온(AliceOn) 디렉터다. 현재 숭실대학교 글로벌미디어학부 겸임교수로 재직하고 있으며 기술이와 연구회, 국립현대미술관 미술은행 등의 운영위원으로도 활동하고 있다. 주요 관심 분야는 현대 예술과 뉴미디어 아트, 게임 아트 등이며 특히 새로운 기술 미디어를 통한 인간의 경험, 지각의 확장에 관심이 있다.

