

놀이의 정치학: 뉴미디어 아트와 관객 공동체*

Politics of Game and Play: New Media-Based Art and Its Community

이혜원(대진대학교 전임강사)

I. 서론

서울: 최태윤 <쏟 테면 싹봐>(2005/2006)

시카고: 와파 빌랄 <국내 긴장>(2007)

텔아비브: 무순 제르-아비브 <당신은 여기에 없습니다>(2007/2009)

II. 관객 공동체

III. 뉴미디어의 정치학

IV. 결론

I. 서론

1989년에 철거된 리처드 세라(Richard Serra)의 <기울어진 호(Tilted Arc)>(1981)를 둘러싸고 벌어진 논란은, 20세기 중반 이후 서구의 현대미술 담론에서 중요한 위치를 차지해 온 개인으로서의 관람자에 대한 논의를 공동체로서의 관객으로 확장시키면서 미술의 사회적인 역할에 대한 다양한 담론이 생성되는 중요한 계기가 되었다. 그리고 지역에 따라 약간의 시간차는 있지만 비슷한 시기에 아시아, 남미, 동유럽 등지에서도 대규모의 국제적인 전시와 공공미술 프로젝트들이 급증하고 많은 작가들이 세금 혹은 기금으로 작업을 함에 따라 공동체로서의 관객은 이 지역의 미술계에서도 중요한 이슈로 대두되었다. 이러한 맥락에서 본 논문은 인터넷과 모바일 테크놀로지를 컴퓨터 게임, 플래쉬몹(flash mob), 관광 등의 대중적인 놀이문화와 결합시키는 최태윤, 와파 빌랄(Wafaa Bilal), 무순 제르-아비브(Mushon Zer-Aviv)의 최근 작업을 중심으로 뉴미디어가 새로운 관객 공동체의 형성에 어떻게 개입하는지를 살펴본다. 그리고 세 작가가 미디어 자체에 내포된 정치성을 자신들의 사회적인 실천으로서의 예술의 정치성과 결합시키는 방식에 대한 분석을 통해, 최근 국제 미술계에서 빈번하게 회자되고 있는 ‘정치성의 귀환’을 대변하는 이들의 작업이 기존의 정치적인 예술과 어떻게 다른지를 논의한다. 우선 서울, 시카고, 텔아비브에서 진행된 이 작가들의 프로젝트를 간단하게 소개한 후 주제에 대한 논의를 시작하고자 한다.

* 이 논문은 2010 학년도 대진대학교 학술연구비 지원에 의한 것임



도 1. 최태윤, <쓸 테면 썬봐>, 2005/2006, 서울

서울: 최태윤 <쓸 테면 썬봐>(2005/2006)

인터넷과 모바일 문화가 어떤 도시보다도 빠르고 폭 넓게 수용되었고 감시카메라가 도시 곳곳으로 확산되고 있는 서울의 도심에서 진행된 최태윤의 <쓸 테면 썬봐(Shoot Me If You Can)>는 도심의 일정구역을 게임보드로 설정하고 웹사이트를 통해 소집된 참여자들이 두 개의 팀으로 나누어져서 전쟁놀이를 하는 작업이다.(도 1, 2) 2005년과 2006년에 각각 명동과 대학로에서 있었던 이 작업에서 등과 가슴에 자신의 핸드폰 번호를 부착한 참여자들은 서로 상대팀 참여자들을 쫓아다니면서 핸드폰으로 사진을 찍어야 한다. 가능한 빨리 많은 사진을 찍는 팀이 승리하게 되는 이 게임은 <쓸 테면 썬봐>라는 제목이 제시하는 것처럼 핸드폰을 총과 동일시하고 사진을 찍는 행위를 총을 쏘는 행위로 간주한다. 그리고 사진이 찍힌 사람은 총에 맞은 사람, 즉 게임의 탈락자가 된다. 온라인게임을 플래쉬 몹(flash mob)의 형태로 전환한 이 놀이가 진행되는 동안 각각의 참여자가 자신이 찍은 사진을 SMS로 프로젝트의 서버로 전송하면 그것은 모든 참여자의 핸드폰으로 재전송되어 게임이 진행되는 동안 누가 혹은 몇 명이 탈락했는지를 알려 주게 된다.



도 2. 최태윤, <쓸 테면 썬봐>, 2005/2006, 서울

시카고: 와파 빌랄 <국내 긴장>(2007)

사담 후세인의 통치 하에서 성장했고, 쿠웨이트와 사우디아라비아의 난민수용소를 거쳐 미국으로 이주한 이라크 작가 와파 빌랄의 <국내 긴장(Domestic Tension)>은 시카고의 한 갤러리 안에 마련된 감방 크기의 공간을 인터넷과 연계하여 진행한 작업이다. 작가는 웹캠을 통해 24시간 인터넷에 노출되는 이 공간에 페인트볼 건(paintball gun), 즉 목표물을 맞히면 페인트가 들어 있는 총알이 터지면서 흔적을 남기기 때문에 사격연습이나 전쟁 시뮬레이션 게임에 사용되는 총을 설치해 놓고, 인터넷 접속자들이 원할 경우 언제든지 이 총을 발사할 수 있도록 설계한 웹사이트를 가동시켰다.(도 3) 그리고 그는 생명을 위협하는 정도는 아니지만 몸에 상처를 내거나 눈과 귀에 치명적인 부상을 입힐 수도 있는 이 총의 조준거리 안에서 한 달 동안 생활했다. 프로젝트가 진행되는 동안 136개국에서 약 65,000개의 총알이 발사되었고, 웹사이트에 마련된 채팅방은 연일 이라크인에 대한 편견과 증오를 여지없이 드러내



도 3. 와파 빌랄(Wafaa Bilal), <국내 긴장(Domestic Tension)>, 2007, 시카고



도 4. 와파 빌랄, <국내 긴장>, 2007, 시카고



도 5. 무손 제르-아비브(Mushon Zer-Aviv), <당신은 여기에 없습니다(You Are Not Here)> 2007/2009, 가자/텔아비브(Gaza/Tel Aviv)



도 6. 무손 제르-아비브, <당신은 여기에 없습니다>, 2007/2009, 가자/텔아비브

는 욕설로 가득 찼다. 그리고 작가는 숨을 쉬기가 어려울 정도로 페인트 냄새가 진동하는 좁은 공간에서 시도 때도 없이 날아오는 총알을 피해 다니면서 밥을 먹고, 학생들을 가르치고, 총소리 때문에 거의 잠을 자지 못한 채 파손된 벽과 가구를 뒤덮은 페인트를 닦아내며 지냈다.¹⁾(도 4)

텔아비브: 무손 제르-아비브 <당신은 여기에 없습니다>(2007/2009)

무손 제르-아비브가 2007년과 2009년 두 번에 걸쳐 텔아비브에서 진행했던 <당신은 여기에 없습니다(You Are Not Here)>는 이스라엘 군인으로 가자지구에서 위생병으로 복무했던 작가의 개인적인 경험에서 출발하는 작업이다. 이 프로젝트의 참여자들은 웹사이트에서 동일한 축적의 텔아비브 지도와 가자지구의 지도를 다운받아 한 장의 종이 양면에 인쇄한 후, 각자가 원하는 시간에 원하는 루트로 지도에 표시된 텔아비브의 주요 장소 20곳을 관광하게 된다. 그러나 이 관광이 보통의 관광과 다른 점은 텔아비브 시내를 돌아다니면서 가자지구를 관광하도록 기획된 점이다. 예를 들어, 카페가 즐비한 텔아비브의 로스차일드 거리에 도착한 참여자가 지도를 햇빛에 비추어 보면 자신이 있는 위치가 가자지구의 유엔난민구제기구 건물 근처라는 것을 알게 된다.²⁾(도 5) 그리고 거리에 붙어 있는 <당신은 여기에 없습니다> 스티커에 적혀있는 번호로 전화를 하면 “아닙니다. 우리는 사라야 감옥 앞에 있는 것이 아닙니다. 이 건물을 둘러싸고 있는 바리케이드와 철조망 담장들 때문에 그렇게 생각하실 수도 있겠지만요. 우리는 중동지역의 팔레스타인 난민들을 위한 유엔난민구제기구 앞에서 있습니다. 출입 허가를 받으려면 보안요원에게 신분증을 건네 주셔야 합니다. 여기는 보안이 철저합니다”라고 시작되는 안내자의 목소리가 들린다.³⁾(도 6)

이 목소리의 주인공인 가자 출신의 저널리스트 라일라 엘-하다드(Laila El-Hadad)는 여느 관광 가이드들처럼 이 상상의 관광에 참여한 사람들을 팔레스타인 국회, 사라야 감옥, 이슬람대학교 등 가자의 역사적인 장소뿐만 아니라 시장, 항구, 축구장, 식당, 아이스크림집 등 가자 사람들의 일상을 엿볼 수 있는 곳으로 안내한다. 진정한 가자 음식을 맛볼 수 있다는 ‘루트식당’에서는 가자의 모든 식당들이 술을 판매하지 않는다는 점을 주지시키면서 무알콜 칵테일을 마셔 보라고 권한다. 그리고 자칭 가자지구 최초의 기념품점이라는 ‘PLO 국기 가게’에서는 2006년에 덴마크의 한 신문이 모하메드를 비하하는 캐리커처를 실은 직후 덴마크의 국기도 인기상품이었다고 이야기한 후, “나는 기념품가게를 하고 싶다. 그리고 정치가 아니라 기념품을 팔고 싶다”라고 덧붙임으로써 그녀 역시 두 지역의 오랜 분쟁에 치친 보통의 가자인임을 드

1) Wafaa Bilal and Kari Lydersen, *Shoot an Iraqi: Art, Life and Resistance Under the Gun*(San Francisco: City Lights, 2008)과 작가의 홈페이지 <http://www.wafaabilal.com> 참고.
2) 이 프로젝트에 대한 자세한 내용은 <http://www.youarenotthere.org> 참고.
3) 제르-아비브가 필자에게 보낸 <당신은 여기에 없습니다> 프로젝트의 오디오파일 인용.

러낸다. 레바논의 난민 수용소에서 태어난 남자의 아내이자 어린 아들의 어머니인 그녀의 개인적인 삶과 전쟁으로 피폐해진 가자의 현실을 병치시키는 엘-하다드의 안내는, 텔아비브에 있는 사람들에게 가자 사람들이 얼굴 없는 비인격체로서의 적이 아니라 그들과 다름없는 보통 사람들이라는 것을 환기시킨다.

II. 관객 공동체

이 프로젝트들은 감상의 대상으로서의 작품이 없고 제한된 시간 동안 진행된 이벤트적인 작업이라는 점에서 다다, 미래파, 상황주의, 플럭서스 그룹 등이 시도했던 퍼포먼스와 해프닝 작업들의 연장선상에 있다. 20세기 중반 이후 보다 폭 넓게 시도되어 온 이러한 행위-지향적인 작업들이 독일의 미술이론가 보리스 그로이스(Boris Groys)가 주장하는 것처럼 “예술가가 관객과의 관계에 있어서 자신들의 고립되고, 고양되고, 특권화된 지위를 자진하여 유보”하려는 시도, 다시 말해 ‘저자로서의 작가’를 지우려는 노력이었는지는 분명하지 않지만 결과적으로 관객의 존재를 부각시켰다는 그의 주장은 설득력이 있다.⁴ 행위적인 작업에서 관객은 더 이상 보는 행위에만 몰두하는 관람자가 아니라 무용이나 연극을 감상할 때처럼 보고, 듣고, 반응하는 청중의 역할을 하는 동시에 일시적으로 수행되고 사라지는 예술의 현장을 목격하는 증인으로서의 중요성도 부여받기 때문이다.

그러나 20세기 중후반에 시도된 행위 작업들의 대부분은 작가 혹은 소수의 행위자가 주체적인 위치를 차지하고 관객이 그들의 행위를 감상하는 연극적인 퍼포먼스이거나 앨런 캐프로(Allan Kaprow)가 말하는 ‘비연극적인 퍼포먼스(nontheatrical performance)’에 속하는 것으로 관객의 참여는 여전히 제한적인 것이었다. 후자의 경우는, 전통적인 퍼포먼스를 구성하는 행위자, 관객, 플롯, 시간과 공간적인 제한을 제거한 퍼포먼스로, 이론적으로는 “참여자가 발생할 모든 상황을 결정”하지만, 대부분은 관객의 실질적인 참여를 염두에 둔 것이라고 보기 어렵다.⁵ 흔히 지시문의 형태로 제시되는 이러한 작업들은 행위의 실행보다는 읽으며 상상하는 퍼포먼스, 다시 말해 지시문 자체로 의미가 발생하는 문학적인 텍스트에 가깝다. 그리고 설사 누군가가 텍스트에 제시된 낯선 행위를 시도한다고 해도 그는 일상적인 행위를 할 때와는 달리 작가가 지시하는 일종의 유사의식(quasi-ritual)을 수행하고 있음을 의식하지 않을 수 없게됨으로써 저자로서의 작가의 존재가 지워지기보다는 오히려 더 분명하게 행위자의 의식에 각인된다.

하얀 입방체라는 무장소적인 미술공간이 아니라 도심이라는 물리적인 공

4) Boris Groys, “A Genealogy of Participatory Art”, *The Art of Participation: 1950 to Now*(San Francisco Museum of Modern Art, 2009), pp. 19-31 참고.
5) Allan Kaprow, “Nontheatrical Performance”, *Essays on the Blurring of Art and Life*(Berkeley, CA: University of California Press, 1993), pp. 163-180 참고.

간이나 인터넷이라는 사이버 공간에서 진행되는 빌랄, 최태운, 제르-아비브의 작업에서, 참여자들의 대부분은 자신이 예술 프로젝트에 참여하고 있음을 알고 있지만 그것을 지나치게 의식할 필요가 없다. 단지 각자가 원하는 방식으로 거리를 돌아다니거나 전화를 걸고 사진을 찍거나 게임을 하면 된다. 이는 많은 미디어 작업이 첨단 테크놀로지를 사용하고 있음에도 불구하고 관객을 오히려 전통적인 관람자로 회귀시키고 있는 것과는 대조적이다. 기술적인 문제 때문에 주로 실내에 설치되고 영상이 선명하게 보이도록 주변을 어둡게 만들기 때문에 미디어 작업의 관객은 조각이나 회화 작품을 볼 때보다도 더 조심스럽게 행동할 것을 요구받는다. 게다가 캔버스를 연상시키는 모니터와 스크린을 사용하는 많은 작업은 19세기 살롱에 걸려 있는 역사화를 연상시킬 정도로 크게 프로젝션되어 관객의 시선을 화면으로 집중시킨다. 그리고 관객이 작가가 정해 놓은 몇 가지 선택 사항을 이용해서 프로그램을 작동하거나 그들의 목소리나 신체의 움직임에 반응하는 인터랙티브 작업들 또한 작품과 관람자 혹은 작가와 관람자 사이의 제한된 상호작용만을 허용하는 것이 대부분이다.

세 작가의 프로젝트에 참여하여 사진을 찍고, 전화를 걸고, 총을 쏘는 사람들이 마주해야 하는 대상은 오브제로서의 작품이나 개념으로서의 작업이 아니라 게임을 함께 하는 다른 참여자들과 국가 간의 분쟁이 만들어낸 절대타자들 혹은 이방인에 대한 자신들의 편견이다. 〈쉴 테면 썬봐〉를 진행하는 사람들은 일종의 살아 있는 감시카메라가 되어 서로를 감시하는 동시에 감시당하면서 다른 참여자들은 물론 거리를 오가는 사람들과 주고받는 시선의 주체이자 객체가 된다. 반면에 제르-아비브의 프로젝트에 참여한 사람들은 그들이 갈 수 없는 땅 가자와 가자 사람들의 이야기를 가자인의 목소리로 듣게 된다. 그리고 빌랄의 〈국내긴장〉은 참여자들을 서로 침묵하게 대립하게 만들었다. 프로젝트가 시작된 지 15일째 되는 날, 누군가가 웹사이트를 해킹하여 총알이 연속적으로 발사되도록 프로그램을 조작해 놓자, 어떤 참여자가 총이 발사되는 것을 방해하는 방법을 찾아냈고, 그 정보를 다른 사람들과 공유했다. 그리고 이를 통해 형성된 일군의 우호적인 참여자들은 서로 돌아가며 계속 키보드를 두드리면서 작가에게 무차별적인 총격을 가하는 사이버 공격자들에 저항하는 인간방패를 형성했다.

총을 쏘려는 사람들과 그것을 막으려는 사람들이 서로 대립하고, 수십 년 동안 서로 대치하며 살아온 사람들이 연결되고, 컴퓨터 스크린 앞에 고정된 채 게임에 몰두하고 있을지도 모르는 사람들을 거리로 나오게 만드는 세 작가의 작업에서 참여자들은 일시적으로 성, 나이, 계층 혹은 국적이라는 기호화된 정체성을 넘어서며 서로에게 주목한다. 이들은 오락산업의 소비자나 대

중문화의 향유자들 혹은 전철이나 기차를 함께 타고 있는 사람들처럼 잠시 같은 공간 혹은 동일한 웹사이트를 공유하다가 헤어지는 공동체, 즉 일시적이고, 익명적이며, 임의적인 공동체를 형성한다. 이 공동체는 역사, 언어, 직업, 신념 등의 공통점에 기반을 둔 전통적인 공동체와는 달리 앞의 조건을 충족시키지 못하는 사람도 구성원이 될 수 있는 공동체이며 구성원들이 같은 공동체에 속해 있다는 의식도 거의 없다. 그러나 이 느슨한 공동체는 1980년대를 기점으로 생성되기 시작한 공동체에 대한 새로운 담론들이 주목하는 동시대 공동체의 본질과 맞닿아 있다.

근대적인 이상을 뒷받침했던 이념적인 지주들이 무너지면서 정치적인 개혁의 의지가 지구 곳곳으로 퍼져나가고 있었던 1980년대에 공동체에 대한 새로운 담론들이 등장한 것은 일견 역설적으로 보일 수도 있다. 그러나 우리가 무언가를 상실한 후 그것에 대해 생각하게 되는 것처럼 일치와 동일성을 추구했던 근대적인 공동체에 대한 믿음이 무너지고 나서야 공동체에 대해 이야기하는 것이 가능한 것인지도 모른다. 장-뤽 낭시(Jean-Luc Nancy)의 『작동하지 않는 공동체』(1982), 베네딕트 앤더슨(Benedict Anderson)의 『상상의 공동체』(1983), 모리스 블랑쇼(Maurice Blanchot)의 『밝힐 수 없는 공동체』(1983), 그리고 조르지오 아감벤(Giorgio Agamben)의 『도래할 공동체』(1990) 등으로 대표되는 이 새로운 공동체 담론들은 하나 같이 도시와 국가와 민족의 경계를 넘어서며 빠르게 탈영토화되고 있는 오늘날의 공동체를 불일치와 불연속성에 근거한 공동체로 규정한다. 낭시는 죽을 운명을 공유한다는 것 외에는 공유하는 것이 없는 개인들의 집합체로서의 공동체를 이야기하고, 앤더슨은 국가와 민족이라는 거대 공동체가 지도, 통계, 미디어, 박물관 등을 통해서 만들어진 상상의 산물이라고 주장한다. 그리고 아감벤에게 공동체는 영원한 미완의 프로젝트이다. 그럼에도 불구하고 이들이 끊임없이 크고 작은 공동체를 만들고, 해체하고, 다시 만드는 인간의 운명을 환기시키면서 공동체에 주목하는 것은 엠마뉴엘 레비나스(Emmanuel Levinas)가 타인에 대한 갈망이 채워지기 힘든 욕망임을 전제하면서도 “나는 다른 사람을 바라보면서 내 자신을 발견한다”라고 밝힌 것처럼, 인간은 타인의 현존을 통해서만 자신을 규정할 수 있기 때문일 것이다.⁶

동시대 공동체에 대한 이 담론들과 병행하여 현대미술 또한 공동체와의 긴밀한 연관 속에서 논의되어 왔다. 그러나 앞에서 언급한 사상가들이 개인과 공동체의 딜레마적인 관계를 강조한 것과는 대조적으로, 미술과 공동체의 관계에 대한 논의에서는 미술이 공동체 구성원들 사이의 ‘잃어버린 유대감’을 회복하는 매개체 역할을 할 가능성에 대한 낙관적인 시각이 지배적이다. 그랜트 캐스터(Grant Kester)의 ‘대화적인 미술(dialogical art)’, 니콜라 부리오

6) Emmanuel Levinas, *Humanism of the Other*, trans. by Nadra Poller(University of Illinois Press, 20006), p. 30.

(Nicholas Bourriaud)의 ‘관계의 미학(relational aesthetics)’, 톰 핑클펄(Tom Finkelpearl)의 ‘대화에 기반을 둔 미술(dialogue-based art)’, 호미 바바(Homi Bhabha)의 ‘대화의 미술 (conversational art)’ 등의 용어들이 제시하는 것처럼 최근 많은 작가, 이론가, 큐레이터들은 미술의 의미를 소통과 상호성의 차원에서 논의하고 있다. 이러한 흐름의 선두에 있는 부리오는 마르크스가 자본주의 경제 시스템에서 벗어나는 물물교환과 자급자족이라는 거래 방식을 설명하기 위해서 사용했던 틈새(interstice)라는 표현을 빌려 미술이 사회 시스템이 허용하는 관계의 범위에서 벗어난 관계의 형성을 가능하게 하는 틈새 공간의 역할을 한다고 주장한다.⁷ 그리고 “독립적이고 개인적인 상징의 공간을 주장하는 것이 아니라 인간의 상호작용 영역과 그것의 사회적인 맥락을 이론적인 지평으로 삼는 미술”의 등장을 1990년대 이후 미술의 두드러지는 특징으로 규정한다.⁸ 부리오에 따르면 이러한 미술은 보다 나은 세상을 만들려고 노력하기 보다는, 보다 나은 방식으로 세상을 살아가는 것을 배우기 위한 미술, 즉 더 이상 유토피아적인 이상을 구축하려는 노력이 아니라 현실 속에서 “삶의 방법과 행동의 모델”로 추구되는 미술이다.⁹

부리오의 주장은 그가 미술현장에서 활동하며 목격한 것처럼 최근 많은 작가들이 전시장에서 물건을 팔고, 요리를 하고, 무언가를 나누어 주는 등 작가와 관객 혹은 관객과 관객 사이의 관계 형성을 지향하고 있는 현상을 토대로 한 것이고, 그가 국제 미술계에서 스타 큐레이터로 부상한 것은 이러한 시각이 미술계 일각에서 상당한 호응을 받고 있다는 것을 말해 준다. 그러나 미술을 일종의 사회적인 치유제로 해석하는 부리오의 시각에는 많은 미술인들을 불편하게 만드는 요소가 내재되어 있다. 특히 작품과 관람자의 현상학적인 조우를 강조해 온 주요 미술이론가들은 부리오의 담론을 외면하고 있다. 미술을 시각문화적인 맥락에서 접근하는 것에 심한 반감을 표시했던 로잘린드 크라우스(Rosalind Krauss) 같은 이론가들이 공동체로서의 관객과 그들 사이의 관계에 주목함으로써 공공미술의 성격을 띠는 이벤트적인 작업들을 외면해 온 것은 단지 이러한 작업이 그들이 오랫동안 지속해 온 미술의 자율성과 작품의 질(quality)에 대한 은밀한 믿음을 흔들기 때문만은 아닐 것이다. 이는 오히려 부리오의 담론에 전제된 소통과 상호성에 대한 믿음보다는 아방가르드 미술이 전제하는 미술의 비판적인 기능에 대한 믿음이 더 크고, 상호성에 대한 지나친 의미부여가 미술의 기준을 윤리적인 것으로 회귀시키는 것이 아닌지에 대한 의구심 때문일 것이다.

미술의 사회적인 역할에 대한 이 같은 상반된 입장을 반영하듯, 최근 미술은 한편으로는 시장의 장악에 의해 위협받고 있는 인간관계를 회복하는 데 기여하는 미술, 즉 부리오가 말하는 관계의 미술을 지향하고, 다른 한편으로

7) Noeholas Bourriaud, *Relational Aesthetics*(Dijon: Les presses du réel, 2002), pp. 14-16 참고.

8) 위의 책, p. 14.

9) 위의 책, p. 13.

는 점점 축소되고 있는 정치적인 공간을 대신할 비판적인 기능을 유지하면서 현실에 보다 깊숙하게 개입하는 행동주의적인 미술의 양상을 띠고 있다. 이러한 상황은 세금 혹은 기금으로 작업을 하는 작가들이 공동체를 위한 서비스의 제공이라는 암묵적인 요구를 외면하기 힘든 것처럼, 현실과 어느 정도의 거리를 유지하며 비판적인 입장을 고수하려는 작가들 또한 시장과 정치권의 영향력이 그 어느 때보다도 강화되고 있는 미술계의 현실을 외면하기 힘든 상황임을 시사하고 있다. 그러나 미디어를 매개로 오락문화와 행동주의를 결합하면서 유희적인 정치성을 발생시키는 빌랄, 최태운 그리고 제르-아비브의 작업은 이 두 가지의 흐름이 대립적인 것이 아닐 수도 있음을 시사한다.

III. 뉴미디어의 정치학

미디어를 전쟁과 전쟁놀이 혹은 전쟁이 초래한 결과와 연결시키는 세 작가의 작업은 컴퓨터와 핸드폰이 군사시스템의 일부로 개발된 테크놀로지에 기반을 둔 것임을 환기시킨다. 〈국내 긴장〉은 빌랄 자신이 밝힌 것처럼 이라크 전에서 동생을 잃은 작가의 개인적인 비통함에서 출발하는 작업인 동시에 “어떤 군인이 미국 어딘가에 있는 컴퓨터 앞에 편안하고 안전하게 앉아서 멀리 떨어져 있는 지역에 수많은 죽음과 파괴를 야기하는 폭탄을 떨어뜨리면서도 그 장소나 그곳 사람들과의 물리적인 혹은 심리적인 연결성을 전혀 느끼지 못할 수도 있는 테크놀로지에 기반을 둔 전쟁”에 대한 그의 사회적인 발언이다.¹⁰ 온라인과 오프라인을 연결한 이 전쟁게임을 위해 그는 의도적으로 미국인들이 이라크 참전 군인들을 지지한다는 표시로 다는 “우리의 군대를 지지하라(Support Our Troops)” 리본과 같은 색깔인 노란색 페인트가 들어 있는 총알을 선택했고, 그것을 매개로 인터넷을 살아 있는 개인에게, 그것도 전쟁으로 가족을 잃은 사람에게 총을 쏘는 폭력의 공간으로 만들었다. 그리고 이를 통해 9·11 이후 강화되고 있는 테러에 대한 막연한 공포가 무고한 개인들에 대한 편견으로 확산되고 있는 현실을 목격하게 만들면서 총을 쏘는 사람일 수도 있고, 그것을 막으려고 애쓰는 사람 혹은 아무런 행동도 취하지 않는 방관자일 수도 있는 참여자들이 각자의 방식으로 이 전쟁놀이에 대응하면서 스스로의 내적인 갈등과 대면하도록 유도한다.

그리고 온라인 전쟁게임과 실제전쟁을 연결시키는 또 다른 작업인 〈부시 잡기의 밤: 가상의 지하디(The Night of Bush Capturing: Virtual Jihadi)〉(2008)를 통해 빌랄은 보다 분명하게 이라크 전에 대한 편파적인 시선의 해체를 시도한다.(도 7) 이라크 전쟁에 대한 “대안적인 시각과 내러티브를 창조하기 위



도 7. 와파 빌랄, 〈부시 잡기의 밤: 가상의 지하디(The Night of Bush Capturing: Virtual Jihadi)〉, 2008

10) Bilal & Lydersen, *Shoot an Iraqi: Art, Life and Resistance Under the Gun*, p. 1.



도 8. 와파 빌랄, <부시 잡기의 밤: 가상의 지하디>, 2008



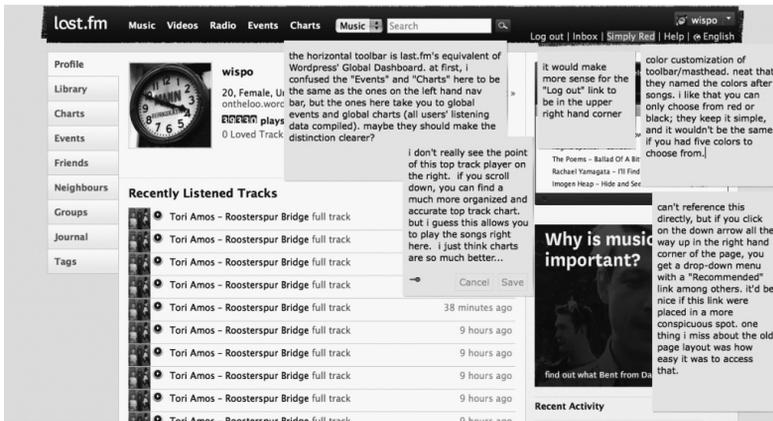
도 9. 최태윤, <카메라 망의 전투>, 2007, 서울

한 플랫폼”인 이 작업을 위해 그는 미국의 한 게임회사가 출시한 <후세인 잡기(Quest for Saddam)>라는 온라인게임을 알카이다(AI Qaida) 측이 해킹하여 게임의 기본적인 구조는 그대로 두고 그래픽만 바꾼 <부시 잡기(Quest for Bush)>라는 게임을 다시 해킹했다. 그리고 게임의 주인공인 테러리스트 캐릭터를 자신의 모습으로 대체했다.¹¹⁾(도 8) 그가 자신의 아바타로 설정한 이 캐릭터가 전쟁에서 동생을 잃고 자살폭탄테러범이 되어 부시를 암살하러 떠나는 모습은 테러리스트 또한 전쟁의 피해자임을 상기시키는 동시에 미국을 비롯한 많은 나라의 주류미디어들이 전하지 않는 이라크전의 이면을 주목시킴으로써 이라크인 나아가서는 아랍인에 대한 편견에 저항하는 빌랄의 작업 역시 전쟁에서 가족을 잃은 상실감에서 출발하는 것임을 시사한다.

1982년에 태어나 한국과 미국을 오가면서 성장한 최태윤의 작업에서 전쟁은 체감해야 할 현실이기보다는 인간의 신체적, 정신적인 반경을 확장하는 소통의 수단인 동시에, 그것을 억압의 도구가 될 수도 있는 미디어의 이중성을 주목하게 만드는 장치이다. 뿐만 아니라 전쟁은 군사정보의 수집을 위해 개발된 위치추적시스템인 GPS를 토대로 하는 휴대폰을 총으로 설정한 놀이 작업과 감시카메라가 포착하는 내용을 해킹하여 전시장으로 옮겨 놓거나 일군의 산책자들과 함께 서울의 주택가 구석구석까지 침투해 있는 간이중계기, 즉 무선통신 시스템을 원활하게 하기 위해 설치하는 소형장치들을 찾아다니는 등의 작업을 통해 현대도시의 감시시스템에 주목해 온 그의 작업은 도시의 감시시스템에 대한 저항을 상징한다. 그의 다른 작업들과 마찬가지로 유희적인 요소가 강한 <카메라 망의 전투(Battle of Camera Field)>(2007)(도 9)라는 놀이작업에서 참여자들은 여러 대의 감시카메라를 장착한 풍선 괴물을 상대로 전투를 벌인다. 빅 브라더로 불리는 오퍼레이터에 의해서 조종되는 괴물의 심장이 참여자들의 카메라폰에 포착되면 풍선 속에 들어 있는 공기가 빠지면서 괴물의 위력이 약화되고 반대로 괴물의 몸에 달려 있는 감시카메라에 찍히는 사람은 게임의 탈락자가 되는 이 게임에서 유희성은 작업의 의도를 희석시키기보다는 그것을 일종의 풍자극으로 만드는 데 기여한다. 그리고 참여자들은 이 풍자극을 진행하는 주체, 즉 테크놀로지에 의해 강화되고 있는 현대 도시의 감시시스템을 상기시키는 주체가 된다.

핸드폰을 통해 전쟁으로 인해 서로 적대인 관계에 있는 나라들을 연결시키는 <당신은 여기에 없습니다> 시리즈와 상황주의 그룹의 리더였던 기 드 보르(Guy Debord)가 제작한 전쟁놀이를 온라인게임으로 각색한 <전쟁놀이(Kriegspiel)>(2008) 등을 전쟁과 미디어를 연결시키는 작업을 해온 제르-아비브는 자신을 미디어 액티비스트라고 규정한다. 그리고 FBI가 개발한 데이터 네트워크의 감시 틀을 차용하여 특정지역의 인터넷 트래픽을 파악할 수 있는

11) <http://www.wafaabilal.com/html/virtualJ.html> 참고.



도 10. 무슨 제르-아비브&댄 파이퍼(Dan Phiffer), 〈시프트스페이스(ShiftSpace)〉, 2007

소프트웨어를 개발한 ‘급진적인 소프트웨어 그룹(Radical Software Group)’의 일원으로 활동하며 인터넷을 통해서 작동되고 있는 보이지 않는 통제에 저항하는 다양한 소프트웨어를 개발해 왔다. 그가 캘리포니아의 해커인 댄 파이퍼(Dan Phiffer)와 함께 개발한 〈시프트스페이스(ShiftSpace)〉(2007-현재)는 다수의 저자가 가능한 위키피디아에서 영감을 받은 프로그램으로 사용자들이 [shift]와 [space] 두 개의 키를 이용하여 다른 개인이나 단체의 웹사이트에 토크를 달고, 콘텐츠의 특정 부분을 하이라이트하거나 이미지를 교체할 수 있다.¹²⁾(도 10)

해킹의 방법론을 차용하는 이 웹 프로젝트를 통해 웹사이트와 접속자 사이의 일방적인 정보의 흐름을 다원화를 시도하는 작가는 보다 많은 사람들이 웹상에서 대안적인 소통의 방식을 모색하는 데 참여할 수 있도록 이 프로그램을 무료로 개방함으로써 자신의 미디어 행동주의를 실천하고 있다.

작업을 통해 일상의 영역에서 작동하고 있는 다양한 형태의 대립과 편견과 통제에 대한 인식의 변화를 추구하는 세 작가의 참여적인 작업은 자크 랑시에르(Jacques Rancière)가 비판적인 예술(critical art)과 구분하는 정치적인 예술(political art) 혹은 행동주의 예술(activist art)의 전형에 속한다.

랑시에르는 자신의 최근 저서 『불일치(Dissensus)』에서 “우리는 무대에서 보는 선과 악이 인간의 행동을 개선할 수 있다고는 믿지 않을지 모르지만 여전히 상업적인 아이들을 합성수지로 재현하는 것이 스펙터클에 대한 저항을 낳고, 식민주의자가 식민지인을 재현하는 방식에 관한 일련의 사진들이 정체성에 대한 주류적인 재현 방식에 내재된 허구를 무너뜨릴 것”처럼 생각한다며 정치적인 예술이 전제하는 예술의 사회적인 효력에 대한 믿음에 의문을 제기한다.¹³⁾ 그리고 예술이 일상의 영역이 아니라 예술 자체의 영역 안에 머물러 있는 것, 그의 표현을 빌리자면, “이미지 그 너머를 주장하지 않는 것”

12) 〈시프트스페이스〉에 대한 자세한 내용은 www.shiftspace.org/rhizome 참고.
 13) Jacques Rancière, “The Paradoxes of Political Art”, *Dissensus: On Politics and Aesthetics*, trans. by Steven Corcoran(London & New York: Continuum, 2010), p. 136.
 14) 위의 글, p. 149.
 15) 위의 글, pp. 141-142.

이 더 전략적인 비판의 방식일 수 있으며 “지배의 형태와 모순을 노출하는 예술이기보다는 예술 자체의 권력과 한계에 대해 질문하고 그것의 효과에 대한 어떠한 기대도 거부하는 예술”이 비판적인 예술이라고 주장한다.¹⁴ 예술의 정치적인 효력에 대한 랑시에르의 회의적인 시각은 “사회에서 가시성이 없고 목소리가 들리지 않는 익명적인 사람들이 집단적인 표명을 통해서 ‘우리’라는 틀을 만드는” 정치적인 정치성과는 달리 예술은 “새로운 형태의 개인과 개별성의 틀”을 만듦으로써 정치성을 갖는 것이기 때문에 “집단적인 표명”이 전제된 사회적인 실천으로 작용하기 힘들다는 논리에 근거한다.¹⁵ 그에게 예술은 사물과 의미 사이의 균열을 발생시키는 ‘낯섦’의 제시를 통해 양자 사이의 새로운 관계를 창조함으로써 ‘감각의 분배’를 재편성하는데 기여하는 것, 다시 말해 세상을 변화시키는 것을 목표로 하는 것이 아니라, 세상에 대한 새로운 인식의 생산을 목표로 하는 것이며, 그것을 통해 간접적으로만 세상의 변화에 참여할 수 있는 것이다.

이 같은 랑시에르의 입장과는 대조적으로, 예술적인 실천과 사회적인 실천을 동일시하는 빌랄, 최태윤, 제르-아비브의 작업은 “예술 자체의 권력과 한계에 대해 질문”하는 것에 머물기를 거부한다. 그러나 이들의 작업은 랑시에르가 감각의 분배를 재편성하는데 기여한다고 주장하는 ‘낯섦’을 생산한다. 다시 말해 네티즌들이 쏘아대는 총알 세례를 견디고 있는 빌랄의 모습과 가자인의 목소리를 듣고 있는 텔아비브 사람들, 그리고 핸드폰으로 전쟁게임을 하고 있는 한국 젊은이들의 모습은 그 자체로 낯선 이미지, 즉 그 이면의 논리를 생각하게 만드는 이미지로 기능하면서 정치적인 미술을 비판적인 미술과 차별화하는 랑시에르의 시각이 전자를 지나치게 일반화시키는 것에서 비롯된 것일 수도 있음을 시사한다. 게다가 세 작가의 작업은 공공 공간에서 존재감이 없는 익명의 사람들이 ‘집단적인 표명’을 통해서 자신들의 목소리와 가시성을 주장하는 것이 아니라, 참여자 개개인이 우호적으로 혹은 중립적이거나 대립적으로 서로에게 반응하면서 자신이 속한 사회에서 발생하고 있는 문제들을 대면하고 각자의 방식으로 그것에 대응하도록 유도함으로써, 개인과 개별성을 희생하지 않는 일시적인 관객 공동체의 형성을 통해서 예술의 영역을 공공의 영역으로 확장시킨다. 이는 랑시에르가 주목하지 않는 영역, 즉 정치적인 예술과 비판적인 예술의 모호한 경계에서 작동되는 실천적인 예술의 새로운 모델을 제시하고 있다.

그리고 역설적이지만 예술의 정치성에 대한 랑시에르의 논의는 공동체로서의 관객을 작업의 중요한 프레임으로 삼고 있는 이들의 작업을 일치와 동일성으로 수렴되는 공동체에 대한 유토피아적인 환영에 봉사했던 전시대의 정치적인 예술과 차별화시키는 데 도움이 된다.

IV. 결론

게임과 놀이를 작업의 중요한 장치로 사용하면서 예술과 오락문화와 정치적 인 행동주의의 경계를 가로지르는 빌랄, 최태윤, 제르-아비브의 작업에서 관객은 더 이상 예술의 수동적인 소비자가 아니라 자신들이 속한 사회의 주요 문제들에 대한 인식의 형성에 동참하는 협력자가 된다. 세 작가의 작업에서 작가는 일종의 프로그래머의 역할을 수행하게 되고, 참여자들은 그 프로그램을 가동시키는 사용자의 역할을 하게 된다. 그리고 사용자가 없는 프로그램이 존재의 의미를 상실하는 것처럼 이들의 작업에서 참여자의 존재는 절대적이다. 그러나 모든 프로그램이 프로그래머가 예측한 대로 사용되지 않듯, 참여자들은 각자 자신들의 필요와 편의에 따라 작가가 기획한 프로그램을 운영한다. 그리고 이를 통해 스스로도 의식하지 못하는 사이에 '관계의 미술'이 전제하는 상호성과 아방가르드 미술이 추구해 온 비판과 저항의 언어를 결합시키는 새로운 미술언어를 작동시키면서, 전시대의 공동체 담론의 중심에 있었던 기호화된 정체성을 통해서가 아니라 일시적으로 서로의 존재에 반응하는 개인들의 집합체로서의 관객공동체를 형성한다.

투고일: 2010. 9. 20 / 심사완료일: 2010. 10. 20 / 게재확정일: 2010. 11. 20

주제어(keywords)

뉴미디어 아트(new media art), 위치기반 미디어(locative media), 공동체(communitiy), 최태윤(Taeyoon Choi), 와파 빌랄(Wafaa Bilal), 무순 제르-아비브(Mushon Zer-Aviv), 관계의 미술(relational art), 정치적인 미술(political art), 공공미술(public art)

참고문헌

- Bilal, Wafaa and Kari Lydersen, *Shoot an Iraqi: Art, Life and Resistance under the Gun*. San Francisco: City Lights, 2008.
- Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Trans. by Simon Pleasance & Fronza Woods. Dijon, France: Les Presses du réel, 2002.
- Frieling, Rudolf(ed.) *The Art of Participation: 1950 to Now*. London: Thames & Hudson, 2008.
- Groys, Boris. *Art Power*. The MIT Press, 2008.
- _____. "A Genealogy of Participatory Art". *The Art of Participation: 1950 to Now*. San Francisco Museum of Modern Art, 2009, pp. 19-31.
- Kaprow, Allan. "Nontheatrical Performance". *Essays on the Blurring of Art and Life*. Berkeley, CA: University of California Press, 1993, pp. 163-180.
- Kester, Grant H. *Conversation Pieces: Community + Communication in Modern Art*. University of California Press, 2004.
- Kocur, Zoya and Simon Leung(eds.) *Theory in Contemporary Art since 1985*. London: Blackwell Publishing, 2005.
- Levinas, Emmanuel. *Humanism of the Other*. Trans. by Nidra Poller. University of Illinois Press, 2006.
- Rancière, Jacques. *Dissensus : On Politics and Aesthetics*. Trans. by Steven Corcoran. London: Continuum, 2010.
- _____. *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*. Trans. by Gabriel Rockhill. London: Continuum, 2004.
- Stimson, Blake and Gregory Sholette(eds.). *Collectivism After Modernism: The Art of Social Imagination After 1945*. University of Minnesota Press, 2007.

Abstract

Politics of Game and Play: New Media-Based Art and Its Community

Lee, Hyewon(Daejin University, Assistant Professor)

This study discusses the community of participants in new media-based art of Taeyoon Choi, Wafaa Bilal and Mushon Zer-Aviv in relation to current discourses on social functions of art by Nicolas Bourriaud and Jacques Rancière. Focusing on these artists' participatory projects which aim to provide alternative perspectives on wars between countries, to raise awareness about expanding surveillance systems in city spaces, or to create new public spaces on the web, this paper argues that their works hybridize entertainment culture and political activism to suggest a new model for political art.