creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술학석사 학위논문

디지털 시대
경계의 신뢰성에 관한 작품 연구

2023년 8월

서울대학교 대학원
서양화과 서양화전공
최 고 운 햇 빛

디지털 시대
경계의 신뢰성에 관한 작품 연구

지도교수 임 자 혁

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2023년 5월

서울대학교 대학원
서양화과 서양화전공
최 고 운 햇 빛

최고운햇빛의 석사 학위논문을 인준함
2023년 8월

위 원 장 _____ 오인환 _____ (인)

부위원장 _____ 신정훈 _____ (인)

위 원 _____ 박관택 _____ (인)

국문초록

이 논문에서는 2018년부터 2019년까지 제작한 나의 작품 중 일부를 통해 디지털 시대 속 비판 없이 수용되는 정치 이데올로기와 그것이 만들어 가는 다층적 경계의 신뢰성에 의문을 던지고, 작품의 동시대적 의미와 그들 간의 상관관계를 분석한다.

인터넷의 발달은 정보 생산자가 되기 위한 진입 장벽을 낮추었으며, 이는 시민 담론의 활성화를 가능케 하였다. 하지만 너무 낮은 진입 장벽은 도리어 정보의 품질에는 부정적인 영향을 끼쳤고, 과거 레거시 미디어(legacy media)와 견주었을 때 유통되는 정보의 품질까지 향상되지는 못했다. 나는 이러한 문제를 1인 미디어의 부상과 플랫폼의 추천 알고리즘 발달이 맞물린 결과라고 생각한다. 경제적 이윤 증대를 목표로 하는 1인 미디어 주체자들의 활동은 흑백논리에 기반한 실체 없는 정보의 여과 없는 재생산을 가속했으며, 이것이 추천 알고리즘과 맞물리면서 사용자의 정보 편식 현상마저 심화시킨 것이다. 이러한 시대적 상황에 비판적 시각을 바탕으로, 디지털 환경을 재현하는 동시에 주관성이 배제되고 무작위성을 구현하는 대안공간을 시각화하여 흑백논리에서 벗어난 입체 세계를 작업으로 구현하고자 하였다.

한편 국가 간 교류가 용이해진 디지털 시대에서도 여전히 국가 이데올로기가 개인의 인식 속 경계를 한계 짓기에, 그 경계 너머를 갈망하는 인간의 욕망은 여전한 것으로 보인다. 과거 전통적인 이동 방식에서는 물리적 국경이 개인에게 더 뚜렷하게 다가왔다. 하지만 수직적 이동이라는 새로운 이동 방식의 발달은 국경을 놀라울 만큼 비가시화하였다. GPS 기술을 기반으로 전 세계의 위성사진을 제공하는 지도 프로그램 구글어스(Google Earth)가 그 예다. 그러나 국가 안보와 직결된 담론으로 인해, 프로그램에서 사용자가 최종적으로 제공받는 이미지는 이미 편집을 거친 것으로, 결국 주관적 공간이라는 한계를 가진다.

물리적 경계에 대한 호기심은 '군화'라는 소재의 발견 이후, 경계가 주는 단절감에서 집단 속 개인의 경계라는 조금 다른 방향으로 튀어 오른다. 군화 공장을 운영하는 아버지 덕분에, 군화는 나에게 군인이 신는 신발 그 이상의 이야깃거리였다. 군화를 제조하는 노동자와 예술 작품을

만드는 나의 이야기를 통해, 반복적인 노동을 수행하는 삶에서 발생하는 결핍을 경계 너머의 새로운 세계로 향하는 힘으로 치환하고 긍정한다. 군화로부터 시작된 병영문화에 관한 관심은 인터넷에 부유하는 훈련소 사진의 재발견으로 이어진다. 웹상에서 채집한 훈련소 사진에서 개인을 식별할 수 있는 얼굴 정보를 모두 삭제함으로써, 집단과 개인의 경계를 구분 짓는 개체성을 더욱 축소 시켜 그 이질감을 과장한다. 하지만 이내 최소화된 개체성이 주는 기이함을 완화 시킬 방법을 다시 고민하는데, 그 결과가 바로 아날로그적 방법론이다. 동일 개체 증식이 무한으로 가능한 디지털과 달리, 아날로그의 투박함은 반드시 개별의 특징적인 요소들을 남기며 단일 개체만의 독자적인 원본성을 유지하기 때문이다.

이 연구에서 나는 현시대의 국가 이데올로기와 그것이 만들어 가는 경계 그리고 그 신뢰성에 관해, 다양한 소재와 시각 매체들을 사용한 나의 작품들을 통해 알아보았다. 작품을 분석하는 과정에서, 기술의 발달로 인해 변화하는 우리 사회를 둘러싼 복합적인 경계를 켜켜이 들여다보는 것이, 내가 작업을 통해 이야기하고 싶은 것이라는 것을 알았다. 향후 지속할 연구에서는 관심사의 범위를 축소 시키되, 하나의 이야기를 다양한 방식과 층위로 표현하며, 작업의 밀도를 보다 촘촘히 하는 데 초점을 맞출 것이다.

주요어 : 국가 이데올로기, 위기의 재생산, 디지털 환경, 추천 알고리즘, 편집된 경계, 수평 공간, 수직 공간, 개인과 집단

학 번 : 2018-27862

목 차

I. 서론 ····· 1

II. 국가 이데올로기의 전파 ····· 3

1. 과장된 위기의 재생산: <주문> ····· 4

1.1 디지털 시대의 이데올로기 전파 ····· 4

1.2 알맹이 없는 콘텐츠의 생산 ····· 5

2. 파편화된 스크린의 재현: <IWYSWYG?> ····· 11

2.1 추천 알고리즘의 허(虛) ····· 11

2.2 무작위와 불확실성의 대안 세계 ····· 12

III. 국가와 편집된 경계 ····· 15

1. 수평 공간과 수직 공간: <I'm Feeling Lucky> ····· 16

1.1 전통적 맥락에서의 경계의 변화 ····· 16

1.2 확장된 공간에서 반복되는 단절감 ····· 18

2. 개인과 집단 사이: <시시포스>, <훈련소>, <오브제> ····· 23

2.1 사회적 경계의 인식 ····· 23

2.2 개체성 복원을 통한 경계 확장 ····· 24

IV. 결론 ····· 33

참고문헌 ····· 35

Abstract ····· 37

표 목차

[표 1] 스크린의 구조 ····· 12

그림 목차

[그림 1] (좌)<주문> 후면 영상, 2018, 단채널 영상, 루프
(우)<주문> 전면 영상, 2018, 단채널 영상,
사운드, 1분 14초, 스튜디오 설치 전경 ····· 6
[그림 2] <그림 1>의 세부 ····· 7
[그림 3] <주문> 전면 영상 스틸컷, 2018,
단채널 영상, 사운드, 1분 14초 ····· 8
[그림 4] <IWYSWYG?>의 세부 ····· 13
[그림 5] <IWYSWYG?>, 2019,
목재, LED, 폴리에스테르 필름, DC모터,
45x22x15cm ····· 14
[그림 6] <I'm Feeling Lucky>, 2018,
두 채널 영상, (좌)5분 36초, (우)8분 30초,
스튜디오 설치 전경 ····· 19
[그림 7] <I'm Feeling Lucky 001> 스틸컷, 2018,
단채널 영상, 사운드, 8분 30초 ····· 20
[그림 8] <I'm Feeling Lucky 002> 스틸컷, 2018,
단채널 영상, 5분 36초 ····· 21
[그림 9] <시시포스> 스틸컷, 2019,
단채널 영상, 사운드, 5분 30초 ····· 25
[그림 10] <훈련소>의 부분 1 ····· 26
[그림 11] <훈련소>의 부분 2 ····· 27
[그림 12] <훈련소>, 2019, 디지털 C프린트 200장,

가변 크기, 스튜디오 설치 전경 ····· 28
[그림 13] <오브제> 스틸컷, 2019,
단채널 영상, 5분 29초 ····· 30
[그림 14] <오브제>의 세부 ····· 31
[그림 15] <오브제>, 2019, 혼합재료,
가변 크기, 스튜디오 설치 전경 ····· 32

참고 그림 목차

[참고 그림 1] 유세 현장의 태극기 ····· 9
[참고 그림 2] “배달의 민족 포스터” 보도사진,
<이데일리>, 2020.1.18 ····· 10
[참고 그림 3] 구글(Google) 메인 페이지 캡쳐 ····· 16

I. 서론

나의 작업은 나를 불편하게 만드는 것들로부터 비롯된다. 타고난 성향 혹은 살아온 환경에 따라 각자마다 보고 느끼는 게 다르다지만, 나는 일반적으로 당연하다고 여겨지는 사회적 관습 내지는 규약에 의문을 가지는 경향이 있다. 표면에 드러난 객관적 사실, 그 너머에 존재하는 진실은 무엇일까? 이러한 의심의 작동 기제는, 나의 성장 과정이 민주화와 정보혁명이라는 90년대의 두 가지 급격한 사회구조적인 변화 속에서 이루어졌다는 것과 연결 지어 설명할 수 있다. 누구나 자유롭게 자신의 의견을 개진하는 것이 가능한 시대가 되면서 세대·젠더·인종 간 서로 다른 이해관계의 충돌, 그리고 그 안에서 발생하는 다양한 층위의 경계들을 면밀하게 목격하는 것이 가능해졌기 때문이다.

구체적으로는 젊은 한국 여성인 '나'를 특정한 틀 안에 가두려 하던 다양한 혐오 표현들이, 타인의 자유를 억압하는 모순 혹은 왜곡된 진실 등에 반응하는 현재의 나를 만들었다고 생각한다. 그러나 대부분의 내 작품은 적극적으로 여성의 서사를 다룬다거나, 자신의 은밀하고 내밀한 이야기로부터 시작하지 않는다. 오히려 약간의 거리를 유지한 채, 개인을 둘러싼 국가 이데올로기를 이야기하고, 그 신뢰성과 한계에 의문을 제기할 뿐이다.

이 연구를 통해 작업할 당시의 생각을 기반으로 하되, 결론적으로 작품이 표현된 양상을 중점적으로 살펴보며 조금 더 열린 시각에서의 작품의 의미를 추출해 보고자 한다. 특히나 나의 작품은 외형적인 방법론에 치중한 형태가 아니다 보니, 작업을 하는 과정에 있어서 스스로 작품의 큰 틀을 찾기 힘들다고 느끼는 부분도 있었다. 하지만 연구를 시작하는 현시점에서 되돌아본 결과, 그 기저에 흐르는 일정한 표현 양상을 통해 어느 정도 그 상관관계를 서술할 수 있게 되었다. 따라서 논문에서 서술할 작품은 다양한 소재와 형식을 사용한 나의 작품 중, 그러한 상관관계를 파악하는 데 있어 유의미하다고 판단하여 선정한 것들만 포함할 것이다.

본론에서는 국가 이데올로기의 전파 방식과 그 신뢰성에 대한 의문을 중점적으로 다룬 2018년부터 2019년까지의 나의 작품 일부를, 경계라는 단어를 핵심어로 하여 두 개의 장으로 나누어 병렬적으로 연구를 진행할 것이다. 먼저 II 장에서는 포퓰리즘에 기반한 국가 이데올로기의 생산 과정과 그로 인해 파생된 심리적 경계의 신뢰성을 중점적으로 다룬 작품 두 점 <주문>과 <IWYSWYG?>를 이야기한다. III 장에서는 국가에 의해 편집된 경계가 전통적 개념의 국경을 와해시키는 동시에 재정립하는 시대적 현상을 관찰하고, 이것이 개인의 인식 속 국가라는 개념에 어떻게 영향을 미치는지는 다룬 작품 네 점 <I'm Feeling Lucky>, <시시포스>, <훈련소>, <오브제>을 차례로 서술한다. 각 장에 묶인 작품들은 하나의 주제 아래 시리즈의 개념으로 제작되지는 않았지만, 제작 과정에 있어 서로 유기적으로 영향을 주고받았기에 같은 카테고리에 두었다.

관습을 형성하는 국가 이데올로기에 대한 반발이라는 작업의 동기로 그동안의 작품에 담긴 생각을 유추하는데 연구의 의의를 두고자 하며, 이 논문이 다양한 관심사만큼이나 산재하여있던 나의 지난 작업의 결을 하나로 정리하는 계기가 되기를 바라며 연구를 시작한다.

II. 국가 이데올로기의 전파

나는 매일 '납작한 세계'와 마주한다. 아침에 일어나서, 혼자 끼니를 때우면서, 대중교통을 타고 이동하면서, 다시 잠자리에 들면서까지. 습관적으로 확인하는 휴대폰 화면 속 세상은 찬성과 반대 양측으로 나뉘어 벌이는 격렬한 논쟁을 시작으로 선동과 혐오가 횡행하는 온갖 종류의 다면성을 배제하는 납작함이 존재한다. 초고속 인터넷망의 발달은 확산해있던 방대한 양의 정보를 한데 모으며 개인의 욕망을 더 쉽게 충족시키는 등 다양한 긍정적인 영향을 불러왔다. 하지만 접근할 수 있는 정보의 양적 증가가 디지털 리터러시[1] 함양을 반드시 수반하는지는 의문이다.

90년대에 태어나 초고속 인터넷의 발달과 성장 과정을 함께해온바, 언제 어디서나 누구나 쉽게 목소리를 낼 수 있는 환경의 조성이 시민 담론의 질적 향상으로 반드시 귀결되는 것은 아니라고 느꼈다. 디지털 시대의 이데올로기는 더 이상 전통적인 방식으로 작동하지 않는다. 과거 이데올로기 전파는 책, 신문, 라디오, 텔레비전 등의 레거시 미디어(legacy media)를 통해 이루어져, 기성 언론 세력에게 주어진 특권 중 하나로 간주했다. 그러나 디지털 시대의 이데올로기는 인터넷과 소셜 미디어의 발달로 인해 누구나 손쉽게 전파의 주체가 될 수 있다. 다시 말해, 다양한 정보매체의 발달은 정보 접근성 면에서 눈부신 성장을 의미함과 동시에 역설적으로 정보 생산자가 되기 위해 넘어야 할 허들의 간소화를 의미한다. 다양한 이데올로기에 노출됨으로써 개인의 시각을 넓힐 수 있지만, 한편으로 검증되지 않은 정보에 노출될 우려 역시 커진 것이다.

이는 허위 정보로 말미암은 사회적 신뢰 훼손을 초래할 뿐만 아니라, 경제적 이득을 보기 위한 악의적인 가짜 뉴스 유포 등 현재 강력하게 문제시되는 사회적 혼란을 가중한다.[2] 그뿐만 아니라 정보 통신의 발달은 강력하

---

1) 디지털 기술과 미디어를 활용하여 정보를 탐색하고, 그 안에서 신뢰할 수 있는 정보를 판별해내는 능력을 의미한다.

2) 박아란 외 3인. 『온라인 허위정보와 뉴스 미디어』(서울:한국언론진흥재단, 2020), p.28.

게 진화하는 개인맞춤형 추천 알고리즘의 발달과 맞물려, 사용자로 하여금 확증편향의 문제로부터 자유로워질 수 없게끔 하였다. 아울러 자극적인 콘텐츠를 생산하는 뉴스 채널의 증가도 문제지만, 더 큰 문제는 해당 콘텐츠를 선호하는 시청자의 수요가 이와 맞물렸을 때 발생한다. 추천 알고리즘에 의해 다시금 유사 콘텐츠가 피드의 상위에 노출, 관심사에 해당하는 정보만 습득할 수 있는 환경을 사용자에게 조성하며 정보 편식을 불러일으키는 이른바 필터 버블(filter bubble)에 시청자를 가두는 것이다.[3] 이는 사회적으로도 큰 쟁점이 된, 우리 세대의 편향된 정보를 판단하는 능력의 저하를 더욱 가속했다.[4] 이 장에서 서술할 작품 <주문>, <IWYSWYG?>를 통해서 나는 온갖 종류의 기울어진 옳고 그름이 빼곡하게 혼재하는 시대적 상황에 관해 이야기하고, 말의 표면 너머에 존재하는 발화의 동기 속에서 국가주의가 세운 비가시적 경계를 엿본다.

1. 과장된 위기의 재생산: <주문>

1.1 디지털 시대의 이데올로기 전파

2018년 여름, 길을 걷다 어느 정치인의 유세 현장을 우연히 맞닥뜨렸다. 당시 시대적 상황을 간략하게 덧붙이자면, 헌정사상 초유의 현직 대통령 탄핵 이후 갑작스럽게 정권교체의 물살을 탄 정계는 재·보궐 선거 및 지방선거를 앞두고 과반 의석을 차지하기 위해 저마다 총력을 기울이고 있었다. 각 정당과 그 지지자들은 각자의 심판론을 내세우며 자신의 진영을 지지할 것을 호소하였고, 이는 선택을 앞둔 유권자에게 상대 진영이 득세하면 나라가 망한다는 두려움을 심어주는 방식의 네거티브

3) 위의 책, p.145.

4) 경제협력개발기구(OECD)에서 실시한 국제학업성취도평가(PISA)에 따르면 한국 청소년들의 디지털 문해력이 OECD 평균에 미치지 못하는 것으로 조사되었다. 특히 주어진 문장에서 사실과 의견을 식별하는 역량을 평가하는 문항의 정답률은 25.6%로, OECD 평균 식별률 47%에서 크게 벗어나며 최하위를 기록했다. 김나영, “PISA 21세기 독자: 디지털 세상에서의 문해력 개발”(『교육정책포럼』, 2021), pp. 33-35.

(negative) 전략으로 이어졌다. 그 과정에서 원색적인 비난 혹은 가짜 뉴스 유포 등의 자극적인 선거전략이 횡행하였는데, 대형 스피커를 통해 흘러나오던 그날의 연설 역시 크게 다르지 않았다. 사실 선거의 본질인 공약에 집중하기보다 자극적인 화법으로 감정에 호소하는 전략은 선거 때마다 문제시되는 이슈이기도 하다. 서로 다른 이해관계의 공생을 도모하는 것보다 국민의 분열을 유발하고, 그들 사이에 깊은 경계의 골을 만드는 편이 각자의 권력을 공고히 하기에 쉽기 때문일 것이다.

그런 이유에서 그날 연설에서 내가 주목한 지점은 표면에 드러나는 정치인의 자극적인 발언보다, 그런 정치인의 연설을 뒤에서 받아적는 개인 뉴스 생산자[5]의 존재였다. 기성 언론사 카메라 사이 곳곳에 자리 잡은 그들은 정치인의 연설을 동영상 공유 플랫폼을 통해 실시간으로 송출하고 었었다. 일부는 정치인의 발언 중 자극적인 부분만을 따로 편집하여 가짜 뉴스와 결합, 선동적인 콘텐츠로 재생산한 뒤 시청자들에게 제공하며 상당한 경제적 이득을 취하기도 하였다[6]. 경제적 동기에 기술이 뒷받침되자, 개인이 애국주의 이데올로기 싸움에서 적극적인 생산자로 자리 잡은 것이다.

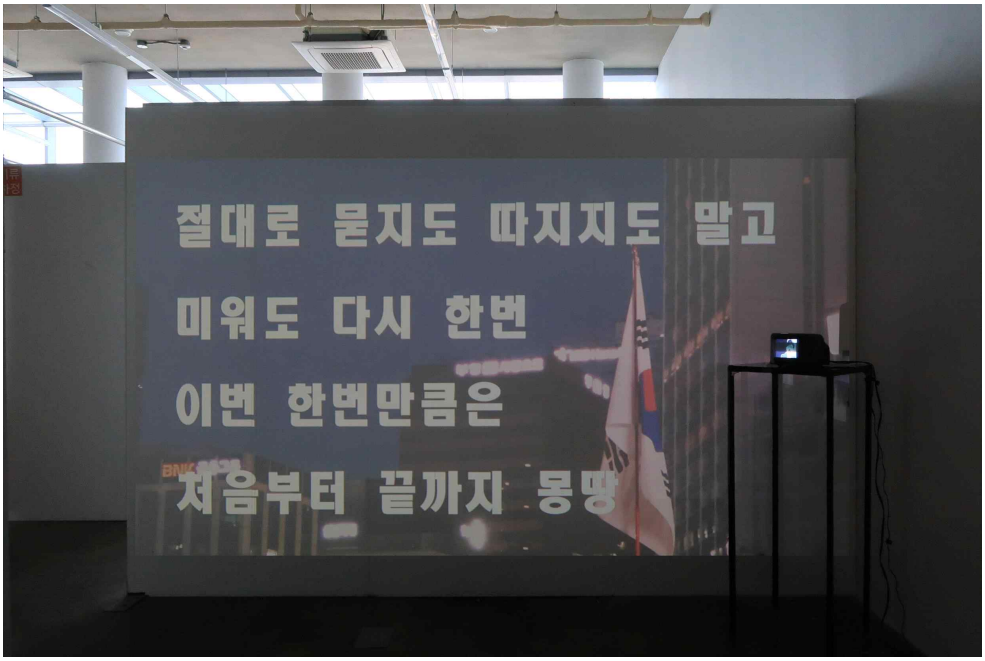
1.2 알맹이 없는 콘텐츠의 생산

나는 깊이 없는 말이 일련의 짜깁기를 거쳐 하나의 의미 있는 사건으로 바뀌는, 이 기이한 현상을 작업으로 다루고 싶었다. <주문>에서 다루는 가상의 인물 역시 사실에 기반한 논리적인 설득보다는, 근거 없는 두려움을 조장하여 청중을 감정적으로 자극하는 전형적인 네거티브 화법을 구사한다. 작품은 두 개의 채널로 나누어진다. 기계음으로 조잡하게 변조된 어느 정치인의 연설이 작은 아날로그 텔레비전을 통해 끊임없이

5) 조회 수 기준으로 유튜브 뉴스 채널 상위 200개 중, 그 삼분의 이에 해당하는 채널이 개인 뉴스 생산자에 해당한다. 오세욱, 송해엽. 『유튜브 추천 알고리즘과 저널리즘』(서울:한국언론진흥재단, 2019).

6) 특히 이들 중 문제가 되는 일부 이슈 유튜버들은 사실 검증 없이 논란이 되는 내용을 자극적인 섬네일과 함께 짜깁기한 영상으로 경제적 수익을 올리며 사회적 문제로 대두되고 있다.

흘러나오는 한편, 그 뒤 벽면에는 펄럭이는 태극기 영상이 광고 현수막처럼 설치되어 있다(그림 1). 후면 영상에는 '절대로 묻지도 따지지도 말고 미워도 다시 한번 이번 한 번만큼은 처음부터 끝까지 몽땅'이라는 맥락을 알 수 없는 텍스트가 적혀 있는데, 이는 텔레비전에서 나오는 소리를 통해 정치인의 연설에서 추출한 발언임을 짐작할 수 있다.



[그림 1] (좌)<주문> 후면 영상, 2018, 단채널 영상, 루프 (우)<주문> 전면 영상, 2018, 단채널 영상, 사운드, 1분 14초, 스튜디오 설치 전경

나는 정치인의 유세 현장에서 직접 촬영한 영상에서 고객의 감성을 자극하는 외판원의 화법과 유사하다고 느끼는 구간을 추출하여 그것을 하나의 영상으로 엮는 것부터 작업을 시작했다. 상대가 권력을 잡으면 심각한 위기가 올 수 있으니 묻지도 따지지도 말고 자신을 뽑아줄 것을 설득하는 인물의 감정적 호소는, 마치 지금이 아니면 영영 기회를 놓칠 것만 같은 홈쇼핑의 진부한 마감 임박 문구와 같이 들린다. '이제 정말 폭삭 망했다', '심판해야 한다', '절대로 묻지도 따지지도' 등의 부정적인

설득 전략은 지속적인 반복을 거쳐 단단해지고, 결국에는 어떠한 맥락에서 쓰여도 그 자체로 타당한 듯한, 마법 같은 '주문'이 되는 것이다.

[그림 2] <그림1>의 세부

그다음으로 추출한 영상 속 정치인의 얼굴에 스냅챗(snapchat)[7]의 얼굴 바꾸기(face swap) 필터를 사용, 히틀러의 상징적인 콧수염을 조악하게 합성하고 목소리는 기계음 섞인 톤으로 변조하여 그녀를 가상의 인물로 재생산하였다(그림 3). 스냅챗은 상호 간의 소통이라는 분명한 유희적 목적성을 띠고 있지만, 작품에서 사용된 방식은 상대의 반응을 요구하지 않고 단방향으로만 무한히 재생한다는 특징을 가지며 본래의 용도와는 다르게 사용된다. 우연히도 필터는 종종 인물의 움직임을 따라가지 못하고 반 박자씩 늦게 반응하기도 하였는데[8], 나는 오히려 그 부분이 이 농담 같은 연설의 우스꽝스러움을 강조할 수 있는 시각적 요소가 되겠다고 생각해 편집과정에서 의도적으로 삭제하지 않았다.

7) 단명 메시지를 기반으로 한 미국의 소셜네트워크서비스(SNS) 애플리케이션으로 사용자에게 다양한 필터를 제공한다.
8) [그림 3] 2열 좌측 이미지 참고

[그림 3] <주문> 전면 영상 스틸컷, 2018, 단채널 영상, 사운드, 1분 14초

나래이션: 이제 정말 폭삭 망한 겁니다 / 어마어마한 정말 구렁텅이에 빠졌습니다 / 이거 가만있어야 되겠습니까 / 심판해야 되는 거 아닙니까 여러분 / 이제 한번 확 바꿔봅시다 여러분 / .... / 절대로 묻지도 따지지도 말고 / 미워도 다시 한번 / 이번 한 번 만큼은 / 처음부터 끝까지 몽땅 / 여러분 제대로 심판 하실 수 있습니다

마지막으로 옛날 흑백영화처럼 영상에서 색상을 제거한 뒤 복고풍 8비트 음악 박자에 맞춰 편집, 골방에서 발견될 법한 작은 브라운관 텔레비전 화면을 통해 송출하는 방식으로 작품의 최종형태를 결정했다. 영상에 낡은 세월 감을 주고자 했던 것인데, 이는 미디어에서 이슈를 다루는 고루한 방법론에 대한 나의 회의적 시각이 반영된 결과라고 생각한다. 나는 이슈 유튜버들이 영상을 제작하는 방식, 즉 자극적으로 편집된 이미지와 의미 없는 내용의 짜깁기라는 사건 생산 방식을 빌림으로써, 비판 없이 재생산되는 실체 없는 위기의 허물을 드러내고자 하였다.

[참고 그림 1] 유세 현장의 태극기

한편 아날로그 텔레비전 영상의 뒤편 벽면에는, 두 번째 영상이 걸개그림처럼 걸려있다. 이는 이슈 유튜버의 소지품 등에 달려있던 태극기를 촬영한 영상으로, 첫 번째 영상에서 흘러나오는 주요 텍스트와 같은 내용을 담고 있다(참고 그림 1). 나는 20세기 말 압축 성장을 일궈낸 세대와 중첩된 시간을 공유하며, “자랑스런 태극기 앞에 조국과 민족의 무궁한 영광을 위하여 몸과 마음을 바쳐 충성을 다할 것을 굳게 다짐”한 마지막 세대이다.[9] 아침 바람을 맞으며 대운동장에 서서 가슴에 엄숙히 손을 올린 채, 국가에 대한 무조건 적인 충성을 다짐하며 보낸 태극기 앞의 십 대는 성인이 된 지금도 잠재의식 속에 살아있는 것이다.

맹세에 대한 대가로 부여받은 집단의 일원이라는 자격은, 개인에게 자긍심을 고취하는 장치인 동시에 집단의 정체성을 다시 강화하고 유지하는 역할을 한다. 분단국가에서 민족주의를 상징하는 태극기의 이미지가 ‘묻지도 따지지도 말아야 하는’ 비합리성과 결합 되었을 때, 논리적 타당성을 자유롭게 논하기엔 어딘가 불편한 감정이 드는 것은 아마도 앞선 교육의 잔재 때

9) 2007년, 현재의 시대상과 맞지 않는 군사독재 정권의 잔재라는 지적에 따라 “자랑스러운 태극기 앞에 자유롭고 정의로운 대한민국의 무궁한 영광을 위하여 충성을 다할 것을 굳게 다짐합니다”의 형태로 다소 순화되어 시행 중이다.

문일 것이다. 이렇듯 집단이 태극기를 사용하는 방식은 이성보다는 감정의 영역에서 개인의 가치관과 행동 방식에 영향을 미친다는 점에 주목하며, 두 번째 영상의 규격은 보는 이에게 중압감을 줄 수 있는 크기로 결정하였다.

반면 텍스트가 화면에서 보이는 방식은 다소 자극적이고 장난스러운 느낌을 주는 기업 이미지 전략으로 유명한 한 배달 주문 서비스 플랫폼 광고와 유사한 느낌을 주는데, 예컨대 화면을 장악하는 대담한 서체와 설득에 있어서 세부적인 내용을 생략한 화법이 그러하다(참고 그림 2). 이 부분은 실제 작업을 할 때는 크게 의식하지 못했던 부분으로, 연구를 진행하는 과정에서 되돌아보니 자본주의 시장에서 사용하는 마케팅 언어와 닮아있는 정치계의 고객 설득 전략에 대한 거부감이 무의식적으로 영향을 미친 것으로 보인다.

[참고 그림 2] “배달의 민족 포스터” 보도사진, <이데일리>, 2020.1.18

2. 파편화된 스크린의 재현: <IWYSWYG?>

2.1 추천 알고리즘의 허(虛)

당신이 보는 것이 곧 당신이 얻는 것이다. 위지위그(WYSIWYG: What You See Is What You Get)란 해석 그대로 본래 문서 편집 과정에서 입력한 텍스트, 이미지 등이 출력 화면에서 동일하게 나오는 방식을 의미한다. 우리는 정말 입력값과 출력값이 같은, 앞뒤가 일치하는 순수한 세계에서 살고 있을까? <IWYSWYG?[10)]>는 <주문>의 작업 과정에서 파생된 위 물음으로부터 시작한다. 하나의 차원에서 다른 차원으로 데이터가 이동할 때, 그것은 일부의 정보만을 유지한다. 삼차원의 데이터가 부피감을 잃고 평면의 세계에서 납작한 형태를 취하는가 하면 반대로 납작한 것들이 그 이상의 차원에서 부피감을 얻어 돌아오기도 하고, 그 과정에서 많은 정보의 파편이 유실된다. 그러한 유실은 독해에 있어 미싱 링크(missing link)를 발생시키는데, 나는 파편화된 스크린 속 경계 너머의 정보를 어디까지 신뢰할 수 있는지 의문이 들었다.

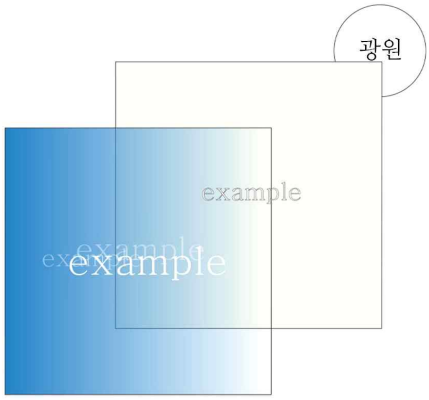
명확한 작동 기제는 아직 알려진 바 없지만, 앞서 언급한 유튜브 추천 알고리즘은 회사의 최우선 사업 목표인 시청자의 체류 시간 증대를 우선시하여 설계되었다고 한다.[11)] 즉, 플랫폼은 시청자가 필터 버블에 갇히지 않게끔 무작위성에 기반하여 다양한 콘텐츠를 추천하는 것이 아니라, 사용자의 앱 내 이용 시간을 늘리려는 분명한 영리적 목적성으로 콘텐츠를 추천한다는 것이다. 따라서 오히려 사용자는 유튜브 추천 알고리즘을 통해 자신이 선호하는 내용의 콘텐츠를 반복적으로 학습하고, 이를 통해 자신이 선호하는 이데올로기를 강화한다는 연구 결과가 있다.[12)] 이에 나는 앞과 뒤, 좌와 우가 비규칙적으로 교차하며 때때로 서로 어슷하게 침범하며 공간에서의 좌표가 고정되어 있지 않은, 무작위성과 유연함을 표상하는 대안공간의 개념을 시각적으로 구현하고자 했다.

---

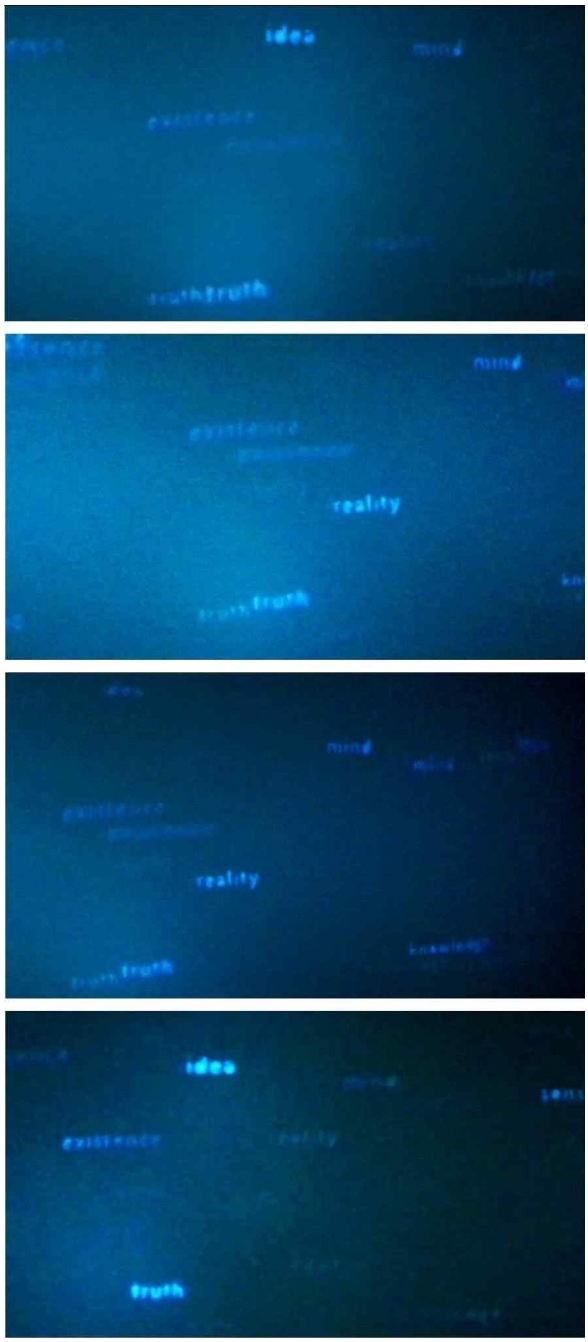
10) 제목 'IWYSWYG'은 'Is What You See What You Get?'의 축약어로, 위지위그(WYSIWYG)의 변형어로 사용하였다.
11) 오세욱, 앞의 논문, p.19
12) 오세욱, 앞의 논문, p.18

2.2 무작위와 불확실성의 대안 세계

상기 목적으로 구현한 작업 <IWYSWYG?>는 전통적인 아날로그 재료인 종이를 주재료로 빛, 모터 그리고 텍스트를 사용하여 화면 안에서 영상이 재생되는 디지털 기기의 모습을 어설프게 모방한다. 상자의 외부는 크게 스크린과 그것을 담는 나무 프레임, 그 두 가지로 나뉜다(그림 5). 내부에는 두 장의 종이가 약간의 거리를 두고 위치하는데, 안쪽 종이는 후면에 위치한 광원에서 나오는 빛을 조절하는 조리개 역할을 한다(표 1). 이 층에는 'idea', 'truth', 'reality' 등 논의를 하는 데 있어 단 하나의 명제로 정의하기 힘든 영역에 존재하는 단어들이 영문으로 투각되어 있다. 이들 텍스트는 LED에서 나오는 빛의 힘으로 바깥에 위치한 종이까지 투사되며, 모터로부터 발생하는 바람에 의해 불규칙적으로 크기가 변화한다. 최종적으로 빛의 산란을 일으키는 폴리에스터 필름지로 만들어진 푸른 빛의 외부 종이, 다시 말해 스크린의 표면에서 텍스트들은 때때로 사라지고 겹치며, 영상 매체의 특징 중 하나인 이미지의 동작을 흉내 낸다(그림 4).

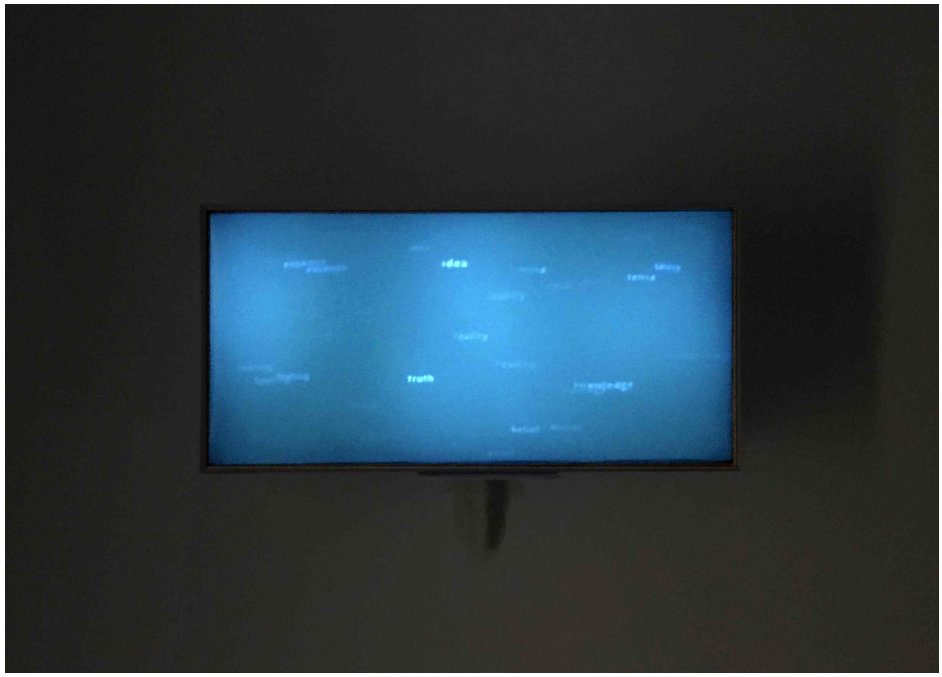


[표 1] 스크린의 구조



[그림 4] <IWYSWYG?>의 세부

디지털 기기는 무오류와 오류라는 이분법에 따라 지배되는 픽셀의 공간이지만, 이 가짜 기기 속 공간은 규칙이 존재하지 않고 확실성(certainty)이 없는 개념적 공간이 된다. 이 과정에서 발생하는 내부의 구조물이 나무 프레임에 부닥치며 만들어 내는 소리, 그리고 빛으로 투사된 스크린의 이미지는 텍스트가 실제 공간에 머물 수 있게 물질성을 부여한다. 상자 안의 세계는 모든 공간적 좌표의 경계가 모호하고 무작위적인, 다시 말해 불확실성을 긍정하는 입체적 세계이다. 저마다의 방향으로 뻗어나가는 다양한 변인들로 이루어진 다층적 세계의 현실과는 달리, 각 변인이 교차하는 지점에서는 여전히 원인과 결과가 한 방향으로만 작용하는 선형적 문제 해결 방식이 여전히 주를 이룬다. 나는 양자택일 세계의 개념적 대안을 가시화함으로써 단일한 경계를 기준으로 완벽한 이데올로기적 분리를 꿈꾸는 선형적 사고 구조에서 벗어나, 자연의 몸짓처럼 일렁이는 비선형의 세계를 긍정하고자 하였다.



[그림 5] <IWYSWYG?>, 2019, 목재, LED, 폴리에스테르 필름, DC모터, 45x22x15cm

III. 국가와 편집된 경계

국경 밖에서의 경험은 큰 틀에서 나를 둘러싸고 있는 한국 사회의 관습이나 풍토를 외부자의 시선에서 관찰하는 계기로 이어졌다. 이는 20대 초반에 겪은 해외 체류 경험으로부터 시작한다. 수년간의 유학 기간 중 가장 많이 들은 질문은 바로 '남한에서 왔니, 북한에서 왔니? (South or North?)'였다. 사람들은 자신들이 가진 보편적인 지식, 다시 말해 과거의 경험을 통해 학습한 상대의 예측 가능한 일부를 통해 소통을 시작한다. 이와 같은 경험을 통해, 나는 개인은 태어나고 자란 집단과 쉽게 분리되기 힘든 존재라는 것을 실감했다.[13] 내가 속한 사회의 당연한 풍토가, 국경을 벗어난 순간 또 다른 가치와 충돌할 수 있다는 직접적인 경험이, 나를 둘러싼 풍경을 바라보는 시각에 변화를 가져다준 것이다.

이처럼 언어, 문화, 종교, 정치 등 집단에 의해 형성된 세상은 종종 개인의 인식을 제한한다. 이러한 제한은 우리가 세상을 바라보는 시각에 실질적으로 영향을 미치며 사회적 관습 내지는 편향 등으로 나타난다. 42개국의 163명의 작가가 참여한 지난 2018년도 광주 비엔날레의 주제는 '상상된 경계들(Imagined borders)'이었다. 앤더슨의 저서 「상상의 공동체」에서 이름을 따온 해당 비엔날레는 기존의 지정학적 의미의 경계뿐만 아니라 사회구조적으로 새로이 구분되는 비가시적 경계에 관한 현시대 작가들의 관심과 고찰의 결과를 반영했다.

동시대 작가들의 흐름을 한눈에 볼 수 있었던 해당 비엔날레 이후, 나 역시 국가에 의해 편집된 세상, 즉 개인을 둘러싸고 있는 공간에서의 인식적 한계를 뛰어넘고자 하는 인간의 보편적인 욕망에 더욱 주목하게 되었다. 이 장에서는 정부의 필터링으로 인한 인지 공간의 제약과 그것을 벗어나려는 욕망을 다룬 작품 <I'm Feeling Lucky>와 개인의 욕망

---

13) 베네딕트 앤더슨에 따르면, 민족은 같은 시기에 유사한 경험을 공유하는 '문화적 조형물'이며 '상상의 공동체'이다. 베네딕트 앤더슨(Benedict Anderson), 『상상의 공동체 : 민족주의의 기원과 전파에 대한 성찰』(윤형숙(역), 서울: 나남출판사, 2002).

은 어디로 향하는지를 다룬 <시시포스>, 그리고 그 한계를 넘어 개체성의 회복을 시도한 작품 <훈련소>, <오브제>를 순차적으로 서술한다.

1. 수평 공간과 수직 공간: <I'm Feeling Lucky>

1.1 전통적 맥락에서의 경계의 변화

초고속 인터넷망 보급 이후 탄생한 디지털 네이티브(digital native)라는 신인류의 도래는 계급, 이념, 자본에 이어 인류를 구분 짓는 새로운 기준이 되었다. 이들은 대한민국 건국 이래 최대의 문화 경제적 호황기 속에 나고 자랐지만, 세대를 관통하는 것은 모순되게도 열패감, 부채 의식 혹은 허무주의 따위이다. 이전 세대가 잿더미에서 부를 일궈낸 신화 같은 존재라 치면, 자식 세대는 비옥한 농토에서 제대로 된 열매조차 수확하지 못하는 게으른 농부쯤으로 치부되어 왔기 때문이다. 나는 미화된 과거와 불확실한 미래, 이 두 가지 실재하지 않는 판타지적 욕망이 반영된 주관적 세계로의 편입을 갈망하는 우리 세대의 이동 욕구에 호기심이 생겼다.

[참고 그림 3] 구글(Google) 주요 화면 갈무리

'아임 필링 럭키(I'm feeling lucky)'는 구글과 구글어스(Google Earth)를 시작하는 화면에서 나오는 버튼 중 하나에 새겨진 메시지로, 임의의 검색 결과로 사용자를 이끄는 하나의 재미 요소이다(참고 그림 3). 이는 사용자가 검색을 통해 더 알아보고 싶은 인식 속의 세상뿐만

아니라, 예측하지 못한 사용자의 인식 너머의 세상까지도 신체의 이동 없이 둘러볼 수 있는 세상이 도래하고 있음을 보여준다. 끊임없이 발견하고 탐험하며 성장하는 것이 자신의 생존에 유리하게끔 유전자에 새겨져 있기에, 나는 인간이라면 누구나 정도의 차이만 있을 뿐, 항상 새로운 경험과 발견을 추구하며 가보지 못한 곳에 대한 흥미를 느낄 것이라는 생각이 들었다.

위성사진을 통해 전 세계 곳곳을 둘러볼 수 있는 GPS 기술을 기반으로 한 구글어스는 본래 군사적 목적으로 시작된 시스템으로, 최근에서야 미국 정부의 허가를 받고 시민사회로 나왔다.[14] 그러나 지정학적으로 민감한 위치를 인공위성의 위치에서 고해상도로 조망할 수 있다는 안보 담론으로 인해, 사실상 개인인 우리가 제공받는 정보는 실제의 공간 정보와는 사뭇 다를 수밖에 없을 것이다. 안보 담론과 수직성의 정치의 논자 이희상은 “구글은 경쟁과 혁신이라는 신자유주의적 논리를 앞세우면서 국경을 약화(debordering)하려는 반면, 한국 정부와 IT 기업은 국가 안보와 애국주의 담론을 동원하여 국경을 강화(rebordering)하려는 것으로 볼 수 있다.”[15]라고 말하면서 공간을 둘러싼 이해관계 차이에 의해 이원화되는 경계의 양상을 강조한다. 다시 말해 전통적인 입장에서의 국가 간 경계는, 그것을 가시적으로 확인할 수 있는 물리적 성격을 강하게 드러냈지만, 기술의 혁신으로 인해 달라진 경계는 비가시적 양상을 띤다는 것이다.

해당 연구 결과에 따르면, 국내의 이러한 담론은 실질적인 법률 제정으로 이어져, 지도를 제공하는 기업으로 하여 위성사진에서 주요한 시설을 안 보이게 처리하거나 저해상도로 제공하게끔 유도한다.[16] 따라서 최종적으로 개인에게 제공되는 공간은 결국 각 집단의 주관성이 가미된, 이른바 편집된 공간이 되는 것이다.

---

14) Stephen Graham, and Lucy Hewitt. "Getting off the Ground." (*Progress in Human Geography*, 2013), p.77.

15) 이희상. “안보 담론과 수직성의 정치: 구글 및 사드 논쟁을 통해 보기”, (『공간과 사회』, 2022), p.175.

16) 위의 논문, p. 134.

1.2 확장된 공간에서 반복되는 단절감

웹상에서 90년대 중반 해외여행을 떠난 어느 가족의 홈비디오를 우연히 수집하는 것으로 <I'm Feeling Lucky>는 시작된다. 4인 가족으로 이루어진 영상의 주인공들은 타국으로의 이동이 비교적 흔치 않았던 시기에 아프리카 케냐로 여행을 떠난다. 사파리의 동물을 비추는 저해상도 화면과 격앙된 아이의 목소리. 나는 소수의 선택받은 사람[17]만이 가볼 수 있는 미지의 공간이었던 케냐의 사파리가, 해외여행 완전 자유화 이후 일상적 공간, 즉 현실의 공간이 되어 어느 가족의 일상적 기록으로 남아있다는 점에 주목했다. 나는 이 작업을 통해 디지털 혁명 이전의 통상적인 여행, 즉 수평 공간에서 이루어지는 전통적인 이동과 디지털 혁명 이후 수직 공간에서 이루어지는 간접 이동을 두 채널로 병치, 국가의 개입으로부터 오는 공간적 단절을 뛰어넘고자 하는 개인의 욕망에 관해 서술한다.

인터넷의 상용화 이전 사람들은 지리적·언어적 차이에서 비롯된 각자의 독자적 문화로 인해, 더욱 뚜렷한 물리적 국경을 경험한 것으로 보인다. 이 시기의 사람들은 국경을 넘어 다른 나라로 여행을 가기 위해서 큰 노력과 복잡한 과정을 거쳐야만 했으며, 오직 특권층만이 이런 절차를 통과하고 혜택을 누렸다. 따라서 과거의 사람들은 주로 자신이 속한 국가 또는 지역의 고유한 문화와 관습을 자연스럽게 기본값으로 받아들이고, 여행이나 이주 혹은 경험의 시차가 발생하는 출판물과 같은 비교적 제한된 방식을 통한 정보 접근방식에 더 익숙했다.

그러나 90년대 이후 태어난 내가 느끼는 물리적 국경의 양상은 그 이전의 것과 조금 다르다. 해외여행 자유화 이후 대한민국은 여행을 위한 경비와 시간이 충분한 상태라면, 국가 대부분을 어렵지 않게 본인의 의지에 따라 방문할 수 있는 국가이기 때문이다. 거기에 더불어, 인터넷 발달은 이전

17) 1989년 이전의 한국에서는 해외여행이 엄격하게 제한되어 있었다. 여권 발급에는 나이, 재산, 학력, 납세 이력 등의 조건이 따라붙었으며, 일가족 여권은 내주지 않았다. 그 당시 해외여행은 소수에게만 가능한 특권이었으며, 이는 외국에서도 사례를 찾아볼 수 있다. 강희철, "[유레카] 해외여행 재개와 '여권의 힘'", 한겨레, 2022.4.12.

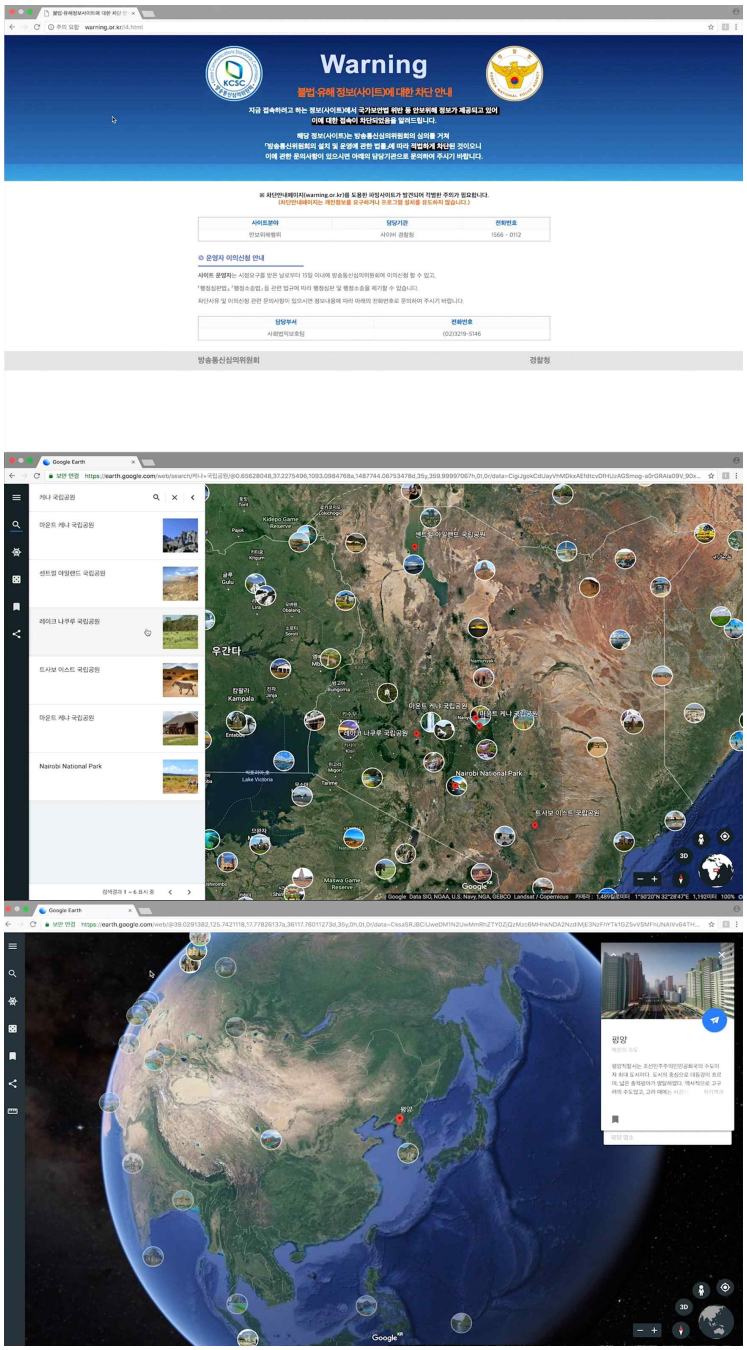
보다 더 많은 사람으로 하여 현실 세계의 국경을 뛰어넘어 다른 문화를 실시간으로 경험하는 것을 가능케 했다. 인터넷, 소셜 미디어, 실시간 스트리밍 서비스 등의 기술은 인간들 사이의 연결을 증대시키고, 다른 문화와 인종을 이해하는 데 도움을 주며, 국경이 가진 의미를 상대적으로 더욱 퇴색시켰다.

[그림 6] <I'm Feeling Lucky>, 2018, 두 채널 영상,
(좌) 5분 36초, (우) 8분 30초, 스튜디오 설치 전경

<I'm Feeling Lucky>는 두 개의 채널로 구성된 영상 작품이다(그림 6). 먼저 한쪽 채널에서는 인터넷에서 수집한 여행과 관련한 두 영상[18]이 겹쳐 재생된다(그림 7). 첫 번째 레이어는 인천공항으로 가는 길을 차 안에서 촬영한 어느 운전자의 영상이고, 두 번째 레이어는 앞서 언급한 아프리카 케냐로 여행을 떠난 가족이 사파리의 얼룩말 등을 촬영한 홈비디오이다. 두 영상의 가장 큰 공통점은 화면이 수평적 시각, 즉 전통적인 이동 방식으로 이루어진다는 점이다. 나는 국가 철학에 따라 만들어진 국경에 의해 이동이 제한되는 현실 속에서도, 시대를 불문하고 본능적으로 다채로운 국경 밖의 세상을 구경하고 싶은 보편적인 욕구의 역사를 한 화면에 담고자 했다.

18) 유튜브 영상 출처. Hanwool Kim. "인천대교고속도로 주행 Incheon Bridge drive to Youngjongdo Island.", 2017.3.20. 온라인 비디오 클립, 10:26. <https://youtu.be/-qPl_paU-Gg>,
Korean Chronicle. "90년대 초 케냐 사파리.", 2016.10.25. 온라인 비디오 클립, 8:26. <https://youtu.be/Z8C3iEd2ZfQ>

[그림 7] <I'm Feeling Lucky 001> 스틸컷, 2018,
단채널 영상, 사운드, 8분 30초



[그림 8] <I'm Feeling Lucky 002> 스틸컷, 2018,
단채널 영상, 5분 36초

반면 다른 한쪽 채널에서는 수직적 시각에서 경계를 탐구하고자 한, 어느 인터넷 사용자의 검색 화면 기록을 녹화한 영상이 전개된다(그림 8). 화면의 시작에서 사용자는 북한에 대한 정보를 얻기 위해 북한 웹사이트로의 방문을 시도하지만, 이러한 시도는 한국 정부의 검열에 의한 'Warning(경고)' 문구가 뜨며 실패한다. 이는 국경의 경계가 모호해진 디지털 세계에서도 강력한 정보의 필터링과 알고리즘의 편향 등 현실 세계의 문제가 동일하게 발생할 수 있음을 단적으로 보여준다.

접근 경고 화면을 뒤로한 사용자는 이번에는 위성의 시각에서 땅을 내려다보는 구글어스를 통해, 아프리카 케냐의 국립공원부터 포르투갈, 일본, 스페인, 이탈리아 등에 있는 국제적인 관광 명소를 'I'm feeling lucky' 버튼을 통해 구경한다. 임의 검색 결과 재생 버튼을 통해 이루어지는 새로운 방식의 세계 여행은, 우리 앞에 더 이상의 어떠한 국가 간 경계도 존재하지 않는 것처럼 느껴지며, 마치 이 시대에 태어난 것이 문자 그대로 '운이 좋은 것'처럼 생각된다. 그러나 영상의 말미, 북한에 관한 이미지 정보를 얻기 위해 다시금 검색을 시도한 사용자의 화면 속 보이는 국경 안쪽 선별된 일부 관광지의 이미지는, 정보의 진실성에 대한 의문을 남기며 알 수 없는 찝찝함을 남긴다.

기술의 발전으로 가능해진 대리 경험은 현실에서 경험하기 어려운 장소나 환경을 간접적으로 체험하는 것을 허용하며, 개인으로 하여금 인지할 수 있는 공간의 영역을 확장하는 데 도움을 준다. 그러나 확장된 공간에서 역시 통제에 의한 단절은 되풀이된다. 특정 사이트, 특정 정보에 접근할 수 없는 경우가 그러하다. 디지털 세계에서 일어나는 모든 상호작용은, 물리적 공간에서의 경험을 기반으로 하므로 현실의 한계를 다시금 재현한다. 기술의 혁신으로 인해 물리적 공간은 비가시적 양상을 띠게 되었지만, 경계는 절대 사라지지 않았다. 인간은 본능적으로 가질 수 없는 것, 갈 수 없는 곳에 대한 욕망을 갖는다. 나는, 이전 세대가 그러하였듯 스크린 속 흐려진 경계 속에서도 도달할 수 없는 인식 밖 세계에 대한 공포와 호기심을 동시에 느낀다.

2. 개인과 집단 사이: <시시포스>, <훈련소>, <오브제>

2.1 사회적 경계의 인식

<아임 필링 럭키> 이후, 나는 본격적으로 국가에 의한 사회적 경계라는 주제에 관심이 생겼다. 작업의 확장성에 관한 고민은 '군화'라는 소재의 발견과 함께 <시시포스> 작품으로 이어졌다. 나의 아버지는 군수물품을 만드는 공장을 운영하고 계셨기 때문에, 어린 시절부터 집에는 늘 군화, 건빵 등 군대와 관련된 물품들이 있었다. 아버지가 직접 나에게 장래 희망으로 직업군인을 추천할 정도로, 나의 성장환경에 있어서 군인이 주는 이미지는 상당히 긍정적이었다. 아울러 90년대 들어서 민주정권이 집권한 이래로 평화와 상호 의존을 지향하는 대북 정책이 펼쳐지고, 군 인권 문제와 병영문화를 개선해야 한다는 목소리가 차츰 높아지며 폐쇄된 군의 특수성으로 인한 사회와의 거리가 조금씩 좁혀지고 있다고 생각했다. 그러던 중 2010년, 천안함 피격 사건이 일어났다. 당시 스물 한살이던 친구들은 대다수가 병역의 의무를 수행 중이었고, 그중 일부는 해군에서 복무하고 있었다. 실제로 내 주변의 누군가가 군 복무 중 하루아침에 사라질 수도 있다는 사실은, 군대가 전투를 수행하는 것을 목적으로 만들어진 특수한 집단임을 다시금 깨닫게끔 하는 계기가 된 것이다. 그제야 비로소, 나에게 군화는 일상적이지 않은 물건이 되었다.

한국은 한국 전쟁 발발 직후 실시된 징병제에 따라 병역의무가 있는 국가이지만, 여성인 나에게는 그 의무가 해당하지 않는다. 병역의 의무를 수행하지 않은 개인이 병영문화에 관해 이야기하는 것은, 해당 문제로 인한 갈등이 첨예하게 대립하는 한국의 현 상황에서 다소 민감한 행위이다. 그렇지만 동시대 대한민국을 살아가는 사람이라면 병역의무 수행 여부와 관계없이 군대문화에 직·간접적으로 영향을 받았다는 것을 부인할 수 없을 것이다. 따라서 나는 한국 군대를 직접 경험한 남성 작가들이 가진 내부자의 시각으로 해당 문제에 접근하는 것이 아니라, 외부자의 시각에서 조심스럽게 접근해보고자 한다.

2.2 경계 너머로 확장하기

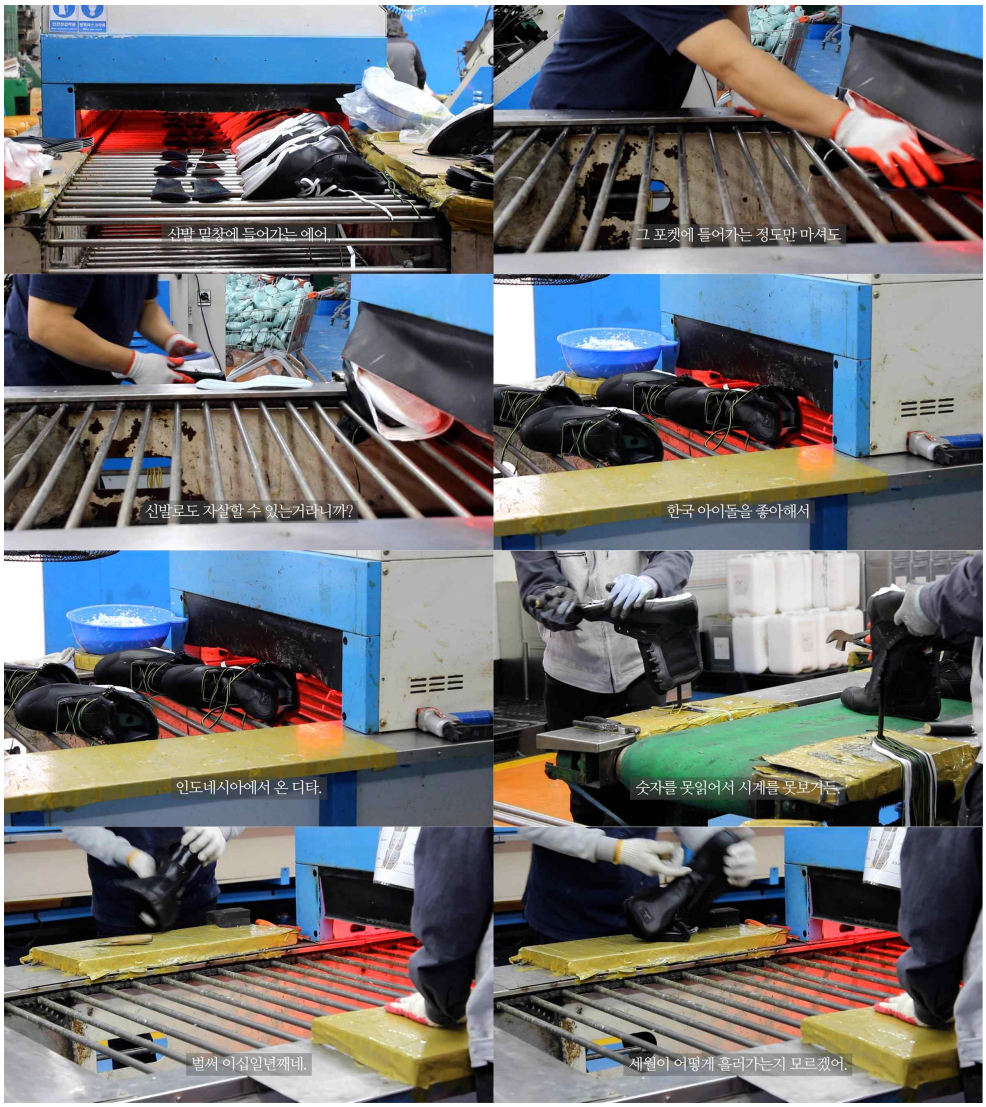
나는 <시시포스>에서 군화라는 소재를 통해, 사람과 사람 사이에 존재하는 다층적인 경계에 관한 이야기를 하고자 했다. K-Pop을 좋아해서 인도네시아에서 온 이주노동자 디타, 시계를 볼 줄 몰라 일단 해만 뜨면 출근하는 지적 장애인 학순, 남과 북의 끝나지 않는 대립 속 21년째 방위산업체에 근무 중인 백 과장, 이 모두를 책임지는 사업가인 나의 아버지 그리고 예술을 하는 나. 나는 실제 군화가 만들어지는 공정을 영상에 담아 작품을 제작함으로써, 개인의 삶을 이야기하는 데 있어 간접적인 말하기 방식을 취하고자 하였다.

영상 전반에 걸쳐 깔린 자막은 작품을 이끌어가는 주요한 축이다(그림 9). 직원들에 관한 이야기부터 신발을 제조하는 사람이 아니면 알 수 없는 소소한 정보들까지. 하지만 정작 다양한 이야기를 들려주는 화자의 목소리는 직접적으로 나오지 않고, 공장의 기계로부터 발생하는 백색 소음만이 영상에서 나오는 소리 전부이다. 음성이 제거되자 영상은 단 한 명의 화자만이 존재하는 것처럼 보이지만, 실제 자막은 여러 명의 인터뷰를 종합하여 썼다. 나는 화자의 신원을 삭제함으로써 각 개인의 이야기를 모두의 이야기로 치환하는, 열린 가능성을 모색하고자 하였다.

라캉의 욕망 이론의 마지막 발달과정인 실재계는 현실 세계 바깥에 존재하는 현실화하지 못한 욕망의 잔여물을 담고 있는 세계이다[19]. 주체는 대상을 욕망하기에 경계 너머를 향해 나아가지만, 그것은 허구에 불과하다. 시시포스는 고대 그리스 신화의 인물로서 신의 노여움을 산 죄로 크고 무거운 돌덩이를 가파른 언덕 위로 굴려야 하는 형벌을 받았다. 그가 힘겹게 언덕 위에 돌을 올려다 놓으면, 돌을 반대편으로 굴러 떨어지고, 시시포스는 다시금 돌을 정상으로 되돌린다.

---

19) 라캉의 욕망 이론에 따르면, 인간은 상상계, 상징계, 실재계라는 세 단계의 발달과정을 거친다. 상징계에 접어들며 인간은 사회적 제도를 받아들임으로써 객관적 자아를 형성하는데, 이는 상상계에서 형성된 이상적 자아의 억압을 의미한다. 억압은 필연적으로 결핍을 발생시키고, 이는 실재계에서의 욕망의 발현을 유도한다. 자크 라캉(Jacques Lacan), 『욕망 이론』(권택영(편); 권택영, 민승기, 이미선(역), 서울:문예출판사, 2009).



[그림 9] <시시포스> 스틸컷, 2019, 단채널 영상, 사운드, 5분 30초

예술가의 노동을 포함한 모든 종류의 노동은 이러한 무용의 노역이라는 과정을 수반한다. 올려놓은 돌이 굴러떨어지지 않는 세계로 들어서는 것은 욕망을 충족시키기 위한 가장 손쉬운 방법처럼 보인다. 그러나 이상적 공간의 현실화는, 유토피아적 성격의 증발을 의미한다. 이미 가치화가 진행된 기존의 공간을 피해 인간은 새로운 욕망을 충족시킬 미지의

공간을 향해 찾아 떠나지만, 발을 내딛는 순간 그곳 역시 세속적 공간의 연장이 되어버리는 것이다. 따라서 욕망은 불 충족되고, 욕망의 대상은 늘 새롭게 바뀐다. 즉, 무용한 노역을 수행하는 과정 속 발생하는 필연적인 결핍은, 행위의 원동력이 되며 우리를 살아가게 한다. 나는 이러한 개인의 삶을 작업을 통해 긍정하고자 하였다.

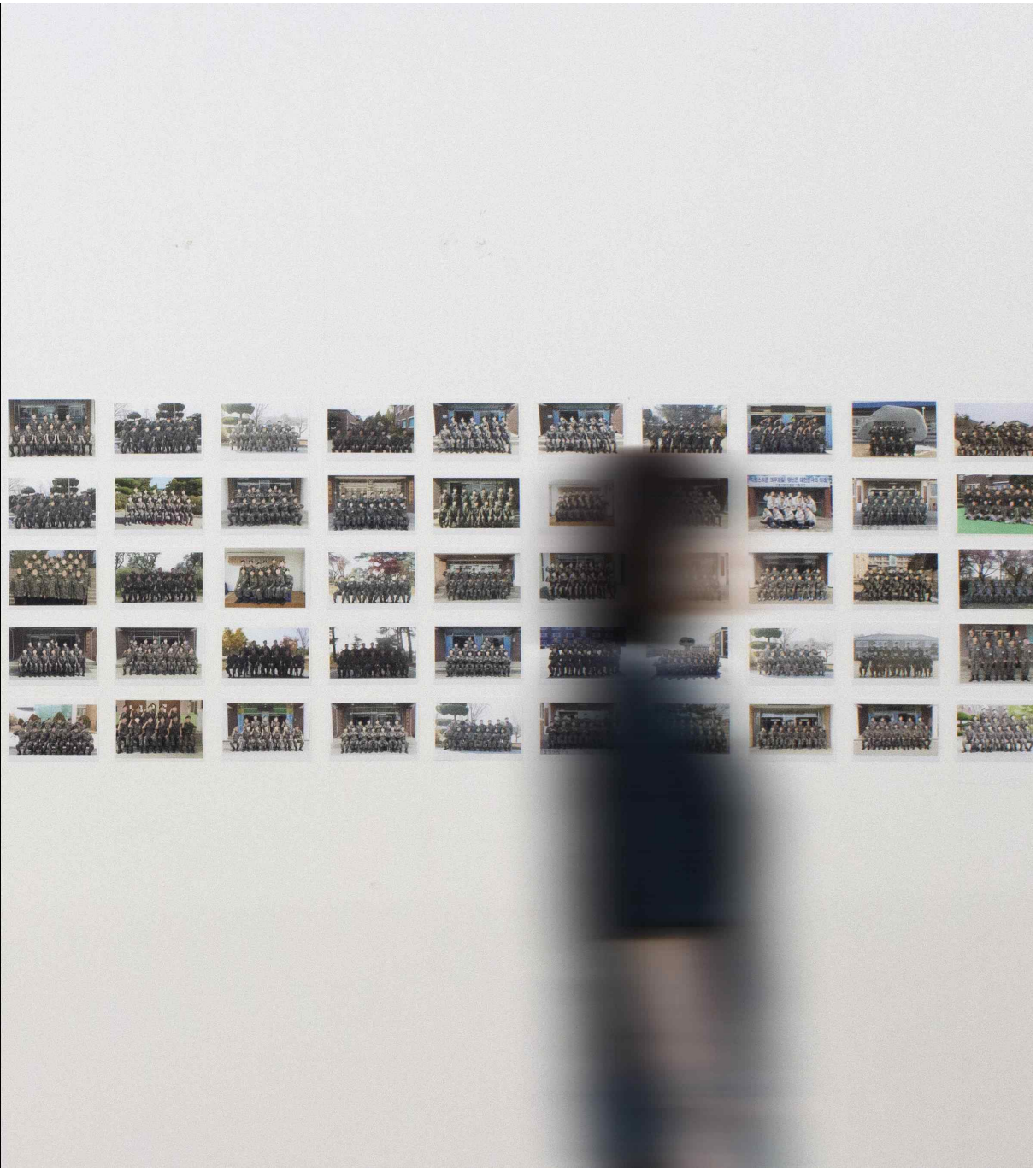
군화로부터 시작한 이야기 <시시포스>는 다시 한번 확장되어 <훈련소> 작업을 통해 군대에 관한 이야기로 뻗어나간다. 얼마 전까지만 해도 함께 일상적인 대화를 나누던 친구를, 얼마 후 외부와 단절된 상태에서 찍은 훈련소 단체 사진에서 발견한다. 비슷한 머리 모양과 비슷한 몸짓을 취하고 있는 십 수명의 입소생 사이에서, 전에 본적 없이 진지한 표정의 친구는, 매우 낯설다. 나는 외부자의 관점에서 바라보았을 때 느껴지는 군대라는 집단의 불가사의함을 시각화하고자 했다. 이에 곧바로 웹상에서 부유하는 훈련소 이미지를 채집, 원본 이미지 속 인물의 얼굴 정보를 삭제하는 과정을 통해 각 인물에게서 사라진 개체성을 더욱 강조, 특정 지어질 수 있는 누군가의 이야기를 모두의 이야기로 확장 가능한 방법에 관해 모색했다(그림 10).

[그림 10] <훈련소>의 부분 1

나는 먼저 페이스북(facebook) 키워드 검색을 통해 현역으로 복무 중인 병사의 훈련소 사진을 무작위로 수집했다. 훈련소에 입소한 지 이주차가 되면 훈련병의 근황을 볼 수 있게끔 육군훈련소 홈페이지에 부대별 사진이 올라온다. 바로 이사진을 가족 혹은 지인이 내려받아 훈련병의 SNS 계정에 위문편지를 보낼 주소와 함께 사진을 대신 올리는데, 이 과정에서 외부 검색을 허용한 사진을 수집한 것이다. 나는 수집한 200여 개의 부대별 사진에서 개개인의 신원을 식별할 수 있는 정보를 포토샵을 이용해 모두 삭제하였다(그림 11).

[그림 11] <훈련소>의 부분 2

[그림 12] <훈련소>, 2019, 디지털 C프린트 200장,
가변 크기, 스튜디오 설치 전경



편집한 이미지는 모두 일반 사진 크기인 4x6인치로 출력하여 벽면에 바둑판처럼 일정한 간격을 두고 집약적으로 설치하였는데, 상기 과정을 통해 작품이 자연의 새 떼 혹은 물고기 군영과 같은 커다란 덩어리로 읽히길 의도했다(그림 12). 이는 전체의 이미지가 하나의 덩어리로 읽히게끔 유도하여, 개체성이 지워진 인간 군집이 주는, 내가 느낀 이 기이한 공포감을 과장되게 표현하기 위함이다.

뒤이어 나는 웹상에 부유하던 디지털 이미지로부터 받은 군집이 주는 기이한 공포감을 완화하는 미술적 방법에 대해서 고민했다. 디지털 공간의 언어는 아날로그 공간의 언어와 다르다. 디지털은 0과 1의 세계인 반면, 아날로그 공간은 정보가 연속적으로 변화하는 스펙트럼의 세계이다. 디지털 언어는 매우 구조화되어 있고, 명확하고 객관적인 표현이 가능하지만, 아날로그 언어는 불규칙적이고 복잡한 형태를 보이며, 느낌과 감정을 표현하는 데 뛰어나다. 다시 말해 디지털에 아날로그적 정서를 혼용하여 세계를 해석하면, 디지털 공간과 아날로그 공간의 경계를 넘나들며 다양한 층위의 정보를 수집하고, 그것을 분석할 수 있다. 나는 이러한 화법의 일환으로, 다시 손으로 무언가 만드는 아날로그 형태의 작업으로 이 디지털 사진을 해석해야겠다고 생각했다(그림 13).

[그림 13] <오브제> 스틸컷, 2019, 단채널 영상, 5분 29초

많은 작품 제작 방식 중, 손으로 만드는 방법을 택한 이유는 즉흥성 때문이다. 디지털 공간에서의 오차는 통상적으로 오룟값일 뿐이지만, 아날로그 공간에서의 오차는 개체의 원본성을 의미하기도 한다. 나는 통제를 벗어난 어느 우연성에 기대어, 저마다의 다양한 경계를 다시금 촘촘하게 구성하고

자 하였다. 다시 말해 집단의 하나 된 목적을 달성하기 위해 개인이 지워져 가는 군대의 특수성이, 외부자인 나에게 전달하는 기이한 공포감으로부터, 최소화된 개체성을 다시금 복원하는 방법으로서 아날로그적 방식을 택한 것이다.

이와 같은 시도는 작품 <오브제>로 이어진다. 인터넷을 통해 사들인 중국산 무쇠 군화 모형은 정교하진 않지만, 실제 군화가 갖추어야 할 모양새를 모두 갖고 있었다. 나는 모형의 본을 떠 대량 생산 라인을 갖추기 위한 실리콘 틀을 만들고, 그 안을 채울 소재로는 심미적으로 아름다우며 가공이 용이한, 가볍고 부드러운 백색 석고를 사용하였다(그림 14).

[그림 14] <오브제>의 세부

이 과정을 통해 마침내 얻어낸 오브제 군화는, 하나하나 손으로 직접 만드는 작업 과정을 촬영한 제작영상과 함께 전시되었다(그림 15). 개체가 제조되는 과정에 있어서, 실제 군화와 오브제 군화는 일정한 노동력을 기반으로 정형화된 틀을 따라 성형되어 나온다는 점에서 유사점이 크

다. 하얀 석고로 만들어진 오브제는 실제 군화보다 훨씬 작은 성인 손바닥만 한 모양으로 생산되었는데, 이는 군집 속에서 작아진 개체 들의 존재를 시각적으로 강조하기 위함이다. 무한 복제가 가능한 디지털의 차가움과 달리 아날로그 세계의 투박함은, 개체성을 지우고자 하나의 틀에서 찍어낸 오브제들마저 동일하게 생산되는 것을 허락하지 않고 개별의 특징적인 요소를 남긴다.

[그림 15] <오브제>, 2019, 혼합재료, 가변 크기, 스튜디오 설치 전경

IV. 결론

지금까지 디지털 시대 국가 이데올로기와 경계의 신뢰성에 대한 의문을 기반으로 한 나의 작품 여섯 점 <주문>, <IWYSWYG?>, <아임 필링 럭키>, <시시포스>, <훈련소>, <오브제>를 분석하였다.

연구에 포함할 작품을 선별하는 과정에 있어서 개별 작품의 완성도보다 중점으로 둔 점은, 다름 아니라 각각의 작품이 아직 정제되지 않은 나의 무의식적인 생각의 흐름을 짚어 낼 수 있는 하나의 징검다리가 될 수 있는지였다. 이러한 판단 기준 아래, 나는 개인이 인지하는 영역을 제한하기도, 때로는 확장하기도 하는 동시대의 국가 이데올로기에 대한 호기심이라는 작업 동기로부터 최종적으로 분류된 여섯 개의 작품을 분석하였다.

익숙했던 것이 어딘가 낯설게 느껴지는 순간, 나는 그 순간의 경험을 포착하고 미술의 언어로 표현하는 것을, 작업의 근간으로 삼았다. 그에 따라, 나의 작품은 하나의 맥락 아래 잘 정리되어 있다기보다, 주제 면에서 다소 산발적이고 즉흥적인 성격이 두드러졌다. 우연히 마주친 유세 현장의 적극적인 애국주의 이데올로기의 생산자로 변모한 개인, 유튜브 탐색 과정에서 발견한 어느 일가의 조회 수 한 자리 대 90년대 홈비디오 영상, 품질테스트를 위해 아버지가 집으로 가져오신 군화까지. 명확한 용어로 정의하기는 힘들지만, 오감으로 나의 흥미를 자극하는 그 무언가에 반응하여 여태까지 작업을 이어왔다는 생각이 이 연구를 진행하며 들었다.

그런데도 불구, 나는 기술의 발전으로 인해 가치가 퇴색되어 가는 신뢰성 그리고 개체성이 가진 가능성에 대한 긍정이 내가 미술을 통해 말하고자 하는 것이었음을 이 연구를 통해 깨달았다. 정치인의 과장된 수사법을 비판 없이 그대로 받아적는 정보 생산자를 수면 위에 드러냄으로써, 정보 신뢰성에 관한 비판적 의식을 고취하고 그 대안 세계를 구현하는 것. 또 국가에 의해 제한된 물리적 및 인식적 경계 너머의 세상에 대

한 욕망을 이야기하고, 집단 속에서 사라지는 개체성을 복원하려고 하는 것 등 이 그러한 긍정에 해당한다.

냉전 시대의 종말과 기술의 비약적인 발전으로 인해 조금씩 의미가 퇴색되어가는 것처럼 보이던 국경은, 21세기 들어서 새롭게 구축된 민족주의의 부상과 신냉전 기류 확산으로 인해 다시금 그 모습을 드러내기 시작했다. 다시 말해 남과 북으로 나뉜 분단국가에서 태어났다는 특수성이, 논문의 핵심어인 경계에 관한 나의 흥미를 유발하는 데 한몫한 것은 틀림없지만, 상기에 서술한 시대적 흐름이 더 큰 역할을 했다고 연구를 마친 지금에서는 정리할 수 있다. 물리적 국경이라는 전통적인 의미에서의 국가 간 경계뿐만 아니라, 사회가 고도화됨에 따라 새롭게 만들어지는 개인을 둘러싼 여러 가지 다양한 층위의 비가시적 경계들에 관한 가치 재정립을 통해, 나는 나를 둘러싼 복잡한 세상의 이면을 이해하려 시도했다.

다양한 관심사를 표현하는 데 있어서 매체를 불문하고 실험적으로 임한 그간의 작품은 스스로조차 모호했던 작업의 목적, 즉 나는 무엇을 이야기하고 싶은 사람인지를 알아가는 의미 있는 과정이 되었다. 그러나 한편으로 그간의 실험들이, 더욱 풍성한 이야기를 할 수 있는 어떠한 작업의 예고편처럼 일련의 가능성의 상태로만 남은 건 아닌지 하는, 짙은 아쉬움이 남는다. 향후 작업에서는 더 넓은 주제로 뻗어나가기보다, 한 가지 주제를 깊게, 시리즈로 혹은 다양한 방법으로 연구하며 스스로의 작가 관을 단단히 하는 자세에 대해 고민할 것이다.

참고문헌

단행본

광주비엔날레. 『상상된 경계들 : 2018 광주비엔날레 = Imagined Borders : 12th Gwangju Biennale』, 광주:광주비엔날레, 2018.

박아란, 이나연, 오현경, 한국언론진흥재단. 『온라인 허위정보와 뉴스 미디어』, 서울:한국언론진흥재단, 2020.

오세욱, 송해엽. 『유튜브 추천 알고리즘과 저널리즘』, 서울:한국언론진흥재단, 2019.

라캉, 자크(Lacan, Jacques), 『욕망 이론』, 권택영(편); 권택영, 민승기, 이미선(역), 서울:문예출판사, 2009.

앤더슨, 베네딕트(Anderson, Benedict), 『상상의 공동체 : 민족주의의 기원과 전파에 대한 성찰』, 윤형숙 (역), 서울:나남출판사, 2002.

학술저널 및 논문

김나영, “PISA 21세기 독자: 디지털 세상에서의 문해력 개발”. 『교육정책포럼』, 2021, Vol.338, pp. 33-35.

이희상. “안보 담론과 수직성의 정치: 구글 및 사드 논쟁을 통해 보기”, 『공간과 사회』, 2022, Vol.32(3), 81, pp. 160-201.

차태서. “담론분석이란 무엇인가?: 국제정치학의 경우”, 『국제.지역연구』, 2020, Vol.29(1), pp. 137-73.

황경섭, 김형기. "현대사회 속 욕망의 이미지가 투영된 미디어 아트 연구." 『한국디자인문화학회지』, 2011, Vol.17(2), pp. 634-646.

Graham, Stephen, and Lucy Hewitt. "Getting off the Ground." *Progress in Human Geography*, 2013, Vol.37(1), pp. 72-92.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1." *On the Horizon*, 2001, Vol.9(5), pp. 1-6.

웹사이트

강희철, "[유레카] 해외여행 재개와 ‘여권의 힘’", 한겨레, 2022.4.12. <https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/1038613.html, 2023.3.11.>

박원익, "구글 위성지도에 군사보안 시설 40% 노출", 조선비즈, 2019.10.20. <https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2019/10/20/2019102000596.html, 2023.4.20.>

Abstract

A Study on the Reliability of Boundaries in the Digital Age

GoWoon HaesBich Choi

Department of Painting

The Graduate School, Seoul National University

This study offers a comprehensive analysis of the artworks I created between 2018 and 2019, examining the uncritical acceptance of political ideologies in the digital age and the multifaceted reliability of the boundaries they shape. I endeavor to explore the contemporary significance of these works, and their interrelatedness.

The advent of ultra-high-speed internet has enabled the activation of civic discourse; however, paradoxically, it has also lowered the barriers to becoming information producers. When compared to legacy media, it raises the question of whether the quality of information provided by the media has correspondingly improved. I perceive this issue as a result of the confluence between the rise of individual media and the development of platform recommendation algorithms. When the common goal of economic profit maximization was met, it led to the accelerated reproduction of unsubstantiated information based on binary logic, exacerbating users' selective consumption of information. In critically examining this contemporary situation, I have sought to visualize an alternative space that simultaneously replicates the digital environment and implements

randomness devoid of subjectivity. This construct endeavors to create a three-dimensional world that affirms non-linear thinking, breaking away from the constraints of binary logic.

In the context of the digital age, wherein international exchanges between states have been facilitated, the hegemony of national ideologies continues to demarcate and circumscribe the perceptual boundaries of individuals. Such delineation underscores a persistent human longing to transcend these limitations. Historically, traditional forms of movement have rendered physical national borders more conspicuous to the individual. However, the advent of vertical mobility, a novel mode of movement, has resulted in a remarkable effacement of these borders. Google Earth, a geospatial mapping application leveraging GPS technology to furnish satellite imagery from across the globe, serves as a paradigmatic instance of this development. Yet, it should be noted that the final images provided to the user within this program are not devoid of constraints, as they undergo a process of editing informed by discourses directly tied to national security considerations. Therefore, even in this seemingly boundary-less context, certain limitations inevitably endure.

Following a work based on the sense of disconnection perceived within, my curiosity regarding physical boundaries serendipitously intersected with the subject of military boots, leading to a nuanced exploration in a slightly different direction: the boundaries within a collective individual. Thanks to my father, who manages a military boot factory, the military boot was more to me than merely a piece of footwear worn by soldiers. Through the story of laborers manufacturing these boots and my own artistic creation, I reinterpreted and affirmed the deficiency that arises in a life of repetitive labor as a force directed towards a new world beyond the boundaries. My interest in military culture, initiated by the military boot, was further propelled by the rediscovery of training camp

photographs floating on the internet. By meticulously deleting all identifiable facial information in the gathered online photos of training camps, I sought to diminish the individuality that distinguishes between the group and the individual, thereby exacerbating their sense of estrangement. However, I soon found myself contemplating ways to temper the oddity emanating from this minimized individuality, and the result led me to an analog methodology. Unlike the digital realm, where identical reproduction of entities is infinitely possible, the ruggedness of analog necessarily retains the unique features of individual elements, thus preserving the autonomous originality of a single entity.

In this study, I have explored the contemporary national ideology, the boundaries it constructs, and its credibility, utilizing various materials and visual mediums within my works. During the process of analyzing these works, I recognized that the intricate layers of boundaries surrounding our society, rendered by the desensitization of information's credibility and individuality due to technological advancements, represent the narrative I wish to articulate through my artistic practice. In future ongoing research, I intend to narrow the scope of my focus, yet enrich the complexity of a singular narrative by expressing it through diverse methods and dimensions, thereby concentrating on intensifying the density of the work.

keywords : national ideology, reproduction of crisis, digital environment, recommendation algorithms, edited boundaries, horizontal space, vertical space, individual and collective.
Student Number : 2018-27862