

디지털 환경에서의 생태 실천: 팀랩의 작업 분석을 중심으로

백 승 한 (가톨릭관동대학교)

I. 서론

II. 사례분석: 팀랩이 구축하는 디지털 환경

III. 팀랩이 구현하는 세계에서의 신체와 윤리

I. 서론

본 논문은 최근 활발한 활동을 하고 있는 일본 기반의 융합적 아트 콜렉티브 팀랩 (teamLab, 2001-현재, 설립자 토시유키 이노코 Toshiyuki Inoko)의 작업 분석을 통해, 이들이 수행하는 디지털 환경 속에서의 생태 실천의 개념과 수법에 대해 탐구하고자 한다.³¹⁾ 팀랩은 총 400여명으로 구성된 대형 예술 그룹이다. 스스로를 “극단적 기술주의자 (ultratechnologists)”라고 부르는 이들은, 기술발전 시대의 환상적이고 스펙터클한 체험 영역을 구현한다. 2001년에 처음 설립된 팀랩은 주로 초대형 전시공간에서 디지털 기술을 적극적으로 활용함에 따라 계곡의 폭포, 꽃이 만개한 들판의 풍경, 소용돌이치는 해류 등 자연환경 요소들을 디지털 미디어를 통해 변형시키고 그림으로써 매혹적인 가상의 세계, 혹은 이들의 표현에 의하면 ‘초주관적 공간 (ultrasubjective Space)’을 만들어낸다.³²⁾ 팀랩의 작업은 전시 공간 바깥으로 또한 확장한다. 버려진 성 주변의 숲에 조명을 설치하여 환상적인 폐허의 분위기를 연출하는가 하면 (Resonating Forest and Castle Ruins: Kushimazaki Tree Flora, 2017), 다양한 색들로 구성된 거대한 풍선들의 조합이 만들어내는 인공적인 숲 (Weightless Forest of Resonating Life, 2018)은 아이들이 풍선을 만지고 위로 띄우는 등 즐거운 분위기 속에서의 다른 공간적 경험을 도모한다. 이들은 또한 일본미술의 전통을 현대화하는데 많은 관심을 기울인다. 공작새와 코끼리 그리고 호랑이와 같은 동물들은 마치 사군자를 그려 놓은 전통 산수화와 같은 풍경 속에 위치하지만, 이는 영상매체를 통해 끊임없이 그 형체가 주변 환경 요소들과 뒤섞이면서 해체하고 재결합하는 과정을 보여준다 (Peony Peacock, 2017; Lotus Elephant, 2017; Chrysanthemum Tiger, 2017).³³⁾ “디지털 자연 (digitalized nature)”, 혹은 “신이 사는 숲”은 팀랩의 세계관을 반영하는 문구들로서, 이들은 자연을 체험하는데 있어서 다양한 방식들을 고안하며 이를 통해 자연과 문화의 명확한 구분을 짓지 않은 채 보다 유연한 방식이다. 올라

31) 팀랩 작업에 대한 리뷰는 designboom, FAD magazine, ArtAsiaPacific 등 다수의 온/오프라인 매체를 통해 확인할 수 있으나, 보다 깊이 있는 학술적 연구는 현재까지는 많지 않은 편이다. 다음은 이들이 자체적으로 출간한 작품집을 포함하여, 국내외 관련 글의 일부이다: teamLab, *teamLab 2001-2016* (Tokyo: teamLab, 2016); Ysabelle Cheung, Chloe Chu, Julee Woo Jin Chung, HG Masters and Brady NG, “Five Plus One,” *ArtAsiaPacific*, vol.13, 2018: 67-73; Yukio Lippit, “teamLab: Past, Present, and Future” (서울 Pace Gallery에서 열린 팀랩 전시 리뷰), 2016년 2월 6일-12월 18일; Luke Fleet, and Federico Levi, “The future’s bright,” *Nature Physics*, (전시 리뷰), vol.13, 2017년 4월, 출처: www.nature.com/naturephysics); Adelaide Russell Kelty, “The realm of the senses The artwork of teamLab in Australia and Japan,” *Art Monthly Australia*, no. 295, Summer 2016-2017: 32-35; Brad Ng, “teamLab: An Equal World,” *ArtAsiaPacific*, Issue 105, 2017년 9/10월: 84-93.

32) 김아름, “공동의 창조를 실험한다: 팀랩월드_aliceview”, *Aliceonnet* (온라인 미디어아트 매거진), 2017년 8월 21일 (2018년 6월 27일 검색) (출처: <http://www.aliceon.net>).

33) 위 세 작품에 대한 작품설명: “Everything exists on a fragile continuity of life that knows no boundaries and has continued for a long, long time.” (출처: <https://www.teamlab.art>).

퍼 엘리어슨의 작업에서 특징적인 “유사자연”은 자연/문화의 유연한 접근을 시도하는 팀랩의 자연관을 살펴볼 수 있는 현대미술 사례이기도 하다.³⁴⁾ 특히 2018년 올해부터는 동경의 모리미술관과의 협업을 통해 ‘모리빌딩 디지털 아트 미술관 (Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless)’을 설립하고, 이를 통해 “예술과 예술이 아닌 것, 작품과 관람자, 나와 너 사이의 간극을 무너뜨”린다는 비전을 제시한다.³⁵⁾

설치와 퍼포먼스, 그리고 회화와 미디어 아트 등 미술 내외 장르들 사이의 경계의 해체와 재구성이 특징적인 팀랩의 작업을 분석함에 있어서, 본 논문은 변화하는 환경에 대응하는 이들의 전략, 그리고 스펙터클 공간과 이를 매개하는 신체를 다루는 방식이 함축하는 윤리적 태도에 주목한다. 필자는 여기서 말하는 윤리를 신체가 반응하는 방식이나 정도를 스스로 또한 알 수 없다고 말한 스피노자, 그리고 질 들뢰즈 및 펠릭스 가타리가 말하는 신체 논의와의 연관 관계 속에서 출발한다. 비록 팀랩 작업은 일본이라는 국가의 문화적 전통에 대한 성찰이라는 지역-구체적인 측면이 있지만, 변화하는 현대세계의 포괄성과 유동성에 주목하는 이들의 태도 역시 주목할 만한 지점이다. 불특정 다수가 느슨한 방식으로 주어진 작품과 마주하고 이에 반응하는 양상은 - 팀랩이 가진 다소 상업적이고 대중 지향적인 작품의 스타일 때문에 - 어느 정도 예측 가능한 종류이며, 나아가 그것이 가지는 깊이가 다소 약하다는 비판이 제기될 수 있다. 영상과 사진 등 작품의 기록에서 나타나는 것처럼, 풍선을 가지고 즐겁게 노는 어린아이들의 모습이나 인공 폭포 앞에서 명상하는 듯한 사람들의 모습은 다소 상투적인 상호작용성 (interactivity)의 사례들처럼 보이기도 한다. 하지만 이들 작업에서 등장하는 사람들의 분산된 활동들과 그것이 만들어내는 느슨한 분위기는, 다른 의미에서 디지털 환경 속에서 함께 하기의 방식을 반영한다. 구성원들 사이의 유기적이고 화목한 함께하기라는 공유의 상태 (communion)가 이상적인 공동체의 모델이라고 한다면, 현실 속의 공동체는 많은 경우 의견의 불일치와 갈등 그리고 (공동의 것이 아닌) 개인의 이익 추구와 여타 나머지 것들의 무심함의 순간들로 구성된다. 후자의 경우를 장-뤽 낭시가 말하는 ‘무위의 공동체’라고 부를 수 있다면, 이는 팀랩의 작업에서 두드러지지 않은 방식으로 드러난다. 다음 절에서는 이들의 구체적인 작업 시리즈 분석을 통해 디지털 환경 속에서 함께하기가 고안되고 경험되는 방식을 구체적으로 살펴보고자 한다.

II. 사례분석: 팀랩이 구축하는 디지털 환경

‘공간적 서예 (Spatial Calligraphy)’는 서예의 전통을 디지털 환경에서 재현하는 시리즈이다.³⁶⁾

34) 허대찬, “신이 사는 숲: 팀랩(teamlab)의 디지털 자연 프로젝트”, *Aliceonnet* (온라인 미디어아트 매거진), 2017년 7월 25일 (2018년 6월 27일 검색) (출처: <http://www.aliceon.net>). 자연/문화의 경계를 보다 유연하게 탐구하는 일련의 연구 및 작업의 흐름에 대해서는 광범위한 범위의 리서치가 요구된다. 도나 해러웨이의 “자연문화 (natureculture)” 개념이 한 가지라면, 최근 활발히 연구되고 있는 신유물론이나 행위자-네트워크 이론, 평평한 존재론 등은 보다 자연과 문화의 두 측면이 뒤섞이는 세계의 복잡성에 대해 보다 유연한 이론적 접근을 시도한다: Donna Haraway, *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness* vol.1 (Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003): 1-6; Yuk Hui, “On Cosmotronics: For a Renewed Relation between Technology and Nature in the Anthropocene (1-23),” *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 21:2-3 (2017): 2-3; 정연심, “올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 설치작품에 나타난 유사자연의 세계,” <미술사연구> 24권, 2010년 12월: 193-216.

35) 엘리스온 기사, “팀랩Teamlab 미술관 개장”, *Aliceonnet* (온라인 미디어아트 매거진), 2018년 2월 6일 (2018년 6월 27일) (출처: <http://www.aliceon.net>).

36) 다음은 ‘공간적 서예’ 시리즈에 해당하는 팀랩의 작품 리스트이다: Spatial Calligraphy, Reversible Rotation: Cold Light (2018); Spatial Calligraphy, Reversible Rotation: Continuous, Divided, Black in White (2018); Spatial Calligraphy and Crane: Ariake (2017); Spatial Calligraphy in a Stone Wall: Fukuoka Castle Ruins (2017); Spatial Calligraphy, Infinity Circle (2016); Rock Wall Spatial Calligraphy, Continuous Life - Five Hundred Arhats (2017); Spatial Calligraphy and Crane: White Silver (2016); Water Spatial Calligraphy: Beauty (2014); Spatial Calligraphy: Line, Fish, and Shinkai2000 (2015);

평면 예술인 서예를 3차원의 가상공간에서 구현함에 있어 이들은 다양한 보기와 경험의 방식을 제공한다. 10여년에 걸쳐서 수행되어오고 있는 본 시리즈는 기술적으로도 진화하는 중이며 공간 설치와 함께 시각적인 표현에 있어서 역시 점점 다양해지고 있다. 그럼에도 일관되게 특징적인 부분이 있다면 이는 화면 내에서 자유롭게 부유하는 문자의 필획들과 그로 인해 구성되는 다차원적 공간의 구성이다. 문자의 의미 그 자체보다는 필획의 질감과 두께 그리고 접혀지고 펼쳐지는 문자와 그것이 새겨지는 가상적 시공간 사이에서 끊임없이 나타나고 사라지는 물고기의 움직임은, 서예를 새로운 예술형식으로 간주하는 이들의 태도를 살펴볼 수 있는 지점이다. 오른쪽에서 왼쪽, 혹은 위에서 아래와 같은 방향성에서부터 좀 더 자유로운 방식으로, ‘공간적 서예’ 시리즈는 마치 무중력의 시공간에서 부유하는 느낌을 자아낸다. 영상에 나타나는 공간적 깊이와 함께, 그것이 위치하는 장소성 또한 이들이 주목하는 부분이다. 화면 속 구불구불한 서예의 필획은 실내 천장의 돔에서, 프랑스 베르사유 궁전의 정원에서, 일본의 슈가쿠인 제국주의 빌라 (Shugakuin Imperial Villa) 정원에서, 1607년에 지어진 후쿠오카 성벽에서, 그리고 ‘Shinkai 2000’이라고 불리는 연구용 잠수정의 내·외부 표면에 투사되어, 장소-특정적 미디어 아트가 작동하는 방식들을 보여준다.

한편 ‘늘 꽃이 만발하는 생명 (Ever Blossoming Life)’은 자연을 재현한 일본의 전통 산수화를 현재 진행형의 세계로 더욱 확장하는 시리즈이다.³⁷⁾ 이들에 따르면, “꽃은 태어나고, 자라고, 싹을 틔우고, 개화하고, 그리고 결국은 흩어지고, 시들고, 사라진다. [따라서] 꽃은 삶과 죽음의 연속적인 순환 속에 위치하며 이는 끝없이 반복한다.”³⁸⁾ 자연의 순환 과정을 영상매체를 통해 구현하는 팀랩의 개념 자체는 새로운 것이 아니지만, 주목할 부분은 이를 구현하는 방식이다. 주로 각 영상의 가운데에 위치하는 대지의 이미지는 일본 전통회화에서 차용되는 한편, 그 위에서 끊임없이 변화의 상태에 놓이는 꽃가루와 꽃잎, 나무줄기와 나뭇잎, 그리고 이를 이동 가능하게 하는 바람과 대기의 층위는 신비로운 자연의 순환체계를 구현한다. 동시다발적으로 꽃잎이 만개하고 동시에 공기 중으로 흩어지면서 사라지는 과정을 보여주는 기법은 그 자체로 스펙터클하고 또한 명상적 순간이다.

‘늘 꽃이 만발하는 생명’이 변화하는 자연 세계를 환상적으로 표현하는 팀랩의 작업 세계를 잘 보여주는 한편, ‘크리스탈 우주 (Crystal Universe)’ 시리즈는 그렇게 구축되어지는 세계 속에서 신체가 놓이고 움직이는 방식을 살펴볼 수 있는 또 다른 사례이다.³⁹⁾ 기술적으로, 본 작업에서 팀랩은 “조각적 신체를 창조하기 위해 축적된 빛을 사용한다.”⁴⁰⁾ 끝이 없는 우주의 심연을 공간적으로 구축하기 위해, 셀 수 없이 많은 빛은 - 마치 후기인상주의 화가 쇠라의 점묘법을 연상시키듯 - 역동적으로 움직이는, 구슬과도 같은 무수히 많은 입자들로 구성된다. 스마트폰을 사용하는 관람자는 어플리케이션 기능을 통해 자신의 신체를 중심으로 재구성되고 또한 순식간에 흩어지는 무한한 공간과 마주할 수 있다. 최근의 미디어 아트에서 이러한 상호소통의 수법은 보편적인 종류이

Water Spatial Calligraphy: Line and Koi - Fountains of Bellagio (2016); Spatial Calligraphy: Line, Space, Overlap, Continuous and Uncontinuous, 2 sets of 5 screens: Gold and Silver in White (2016); Spatial Calligraphy: Line, Space, Overlap, Continuous and Uncontinuous, 2 sets of 5 screens: Black in White (2016); Spatial Calligraphy bi: Dome Version (2011); Spatial Calligraphy APEC Japan 2010 (2010); Spatial Calligraphy CoolJapan Animation Logo (2010); Spatial Calligraphy KAKERU (2007); Spatial Calligraphy: Line and Carp (2007) (출처: <https://www.teamlab.art>).

37) 다음은 ‘늘 꽃이 만발하는 생명’ 시리즈에 해당하는 팀랩의 작품 리스트이다: Ever Blossoming Life Rock (2017); Ever Blossoming Life Waterfall: Deep in the Mountains of Shikoku (2016-2017); Ever Blossoming Life: Dark (2014); Ever Blossoming Life: Gold (2014); Ever Blossoming Life II: A Whole Year per Hour, Gold (2016); Ever Blossoming Life II: A Whole Year per Year, Dark (2016); Ever Blossoming Life II: A Whole Year per Year, Gold (2016); Ever Blossoming Life II: A Whole Year per Hour, Dark (2016).

38) 팀랩 웹페이지 (출처: <https://www.teamlab.art>) (필자 번역).

39) 이들의 웹페이지에서 확인할 수 있는 ‘크리스탈 우주’ 시리즈 다음을 포함한다: The Infinite Crystal Universe (2015-2018); Crystal Universe (2015); Wander through the Crystal Universe (2016).

40) 팀랩 웹페이지 (출처: <https://www.teamlab.art>) (필자 번역).

다. 다만 팀랩의 경우에는 이를 보다 기술적으로 정교한 방식으로 구현하여, 보다 매혹적이고 스펙터클한 공간 경험을 도모한다는데 그 차별성이 있다. 나아가 이들이 자신들의 웹페이지에 게시하는 영상 속 신체의 수행성은 또 다른 흥미로운 지점이다. 다수의 아이들이 풍선을 가지고 즐겁게 뛰어 노는 <Weightless Forest of Resonating Life> (2018)의 경우와는 다르게, 본 시리즈에서 등장하는 인물은 거의 실루엣으로 처리되고 아주 느린 걸음으로 환상적인 인공 우주의 지점들을 거닌다.

한편으로 이들의 ‘크리스탈 우주’ 시리즈는 카르스텐 홀러 (Carsten Holler)의 설치작업 <Light Wall> (2000)과 유사한 측면이 있다. 전구가 빼곡히 설치되어 미술관의 한 벽면을 강렬한 불빛과 진동에 의해 번쩍거리는 스크린으로 전환시키는 <Light Wall>은, 미디어 환경의 현상학적 차원을 일시적으로 경험하게끔 해준다.⁴¹⁾ 또한 반복되는 사물 혹은 장치가 만들어내는 환상적인 공간적 체험이라는 측면에서 팀랩의 작업은 야요이 쿠사마 (Yayoi Kusama)의 <Infinity Mirrored Room> 시리즈와 비교하여 생각해볼 수 있다. 하지만 쿠사마의 경우에는 무한한 반복을 통한 환상적 공간의 구축이 자신의 심리적인 어려움에 따라 표출되는 현상이라는 맥락에서 파악될 필요가 있고, 또한 평면 작업의 다차원적 확장이라는 상관관계가 있지만, 팀랩의 경우에는 특정 개인의 예술적 탐험 과정과 그에 따른 매체 및 표현수법의 진화라는 과정이 생략되어 있다. 또한 쿠사마와는 한 세대 이상의 시간차가 있는 팀랩의 ‘크리스탈 우주’ 작업은 거울을 통한 자신의 모습을 강박적으로 확인하는 구조로부터 벗어나, 보다 가벼운 방식으로 펼쳐지는 무한한 공간의 깊이에 빠져들게 된다.

‘크리스탈 우주’를 포함하여 팀랩의 작업을 기록한 영상물에서 일관되게 나타나는 측면은, 영상 매체의 설치를 통한 환상적인 공간 연출 그리고 이러한 공간을 배회하는 사람들이 생성하는 느슨한 공동체이다. 이러한 맥락에서 <사람들이 모이는 바위 위의 물 입자들로 구성되는 우주 Universe of Water Particles on a Rock Where People Gather> (2018)는 한 사례이다.⁴²⁾ 팀랩의 여타 작업에서 나타나는 것처럼, 본 작업 역시 주어진 전시 공간의 바닥과 벽 그리고 천장에 다채널 영상을 투사한다. 전시공간의 한쪽 면에는 인공 바위가 위치해 있으며 그 뒤에는 아주 느린 속도로 위에서 아래로 떨어지는 물줄기의 흐름과 마주할 수 있다. 제목에서 나타나는 것처럼 전시공간의 곳곳은 관람자의 움직임에 반응하며 새로운 물줄기의 흐름을 만들어낸다. 이들의 표현에 따르면 선적인 (linear) 물줄기는 “납작하게 되어 (flattened)” 그 결과 “초-주관적인 공간 (ultrasubjective space)”을 만들어내며, 실제 물에 젖지 않으면서 흐르는 물줄기의 역동성을 보다 흥미로운 방식으로 체험할 수 있는 기회로 작동한다.⁴³⁾ 하지만 이러한 상호작용적 소통 장치가 구현하는 것은 무엇인가? 어떤 종류의 세계를 구현하는가?

III. 팀랩이 구현하는 세계에서의 신체와 윤리

팀랩의 작업을 좀 더 입체적으로 이해하기 위해서는 이들이 주장하는 자연과 신체에 대한 비평적 읽기가 수반되어야 할 필요가 있다. 이들이 말하는 “납작해진 (flattened)” 세계의 구축과 그것이

41) Claire Bishop, *Installation Art: A Critical History* (London: Tate, 2005): 48.

42) 다음은 위 작업과 비슷한 공간설치와 시각적 구성의 맥락에서 파악할 수 있는 팀랩의 작품 리스트이다: Universe of Water Particles on Au-delà des limites (2018); Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn (2017); Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together: Transcending Boundaries, A Whole Year per Hour (2017); Universe of Water Particles, Transcending Boundaries (2017); Story of the Forest (2016); Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together: A Whole Year per Year (2016).

43) 다음은 <사람들이 모이는 바위 위의 물 입자들로 구성되는 우주>에 대한 작품설명 영어 원문이다: “The lines are ‘flattened’ using what teamLab considers to be ultrasubjective space.”

만들어 내는 공간경험의 방식은 하나의 구체적인 지점이다. 한편으로 팀랩은 명시적으로 자연과 기술의 융합, 신체와 기술이 매개하는 환상적 세계의 조우에 따라서 경계의 해체와 보다 유연한 방식의 경험 방식을 도모한다고 주장한다. 갤러리 공간이나 야외 공간에서의 다양한 영상 작업은 자연 및 인공 요소들을 나름의 방식으로 수집하고 재조합하여 비일상적인 환경을 구축하고, 이를 “초주관적인,” 즉 개인에게 부여되는 특정한 신체적 조건이나 문화적 상황과의 연관 고리들을 일시적으로나마 느슨하게 만듦에 따라 최소한의 공통 분모를 지니는 사람들의 한시적 공동체를 형성하게끔 유도한다. 다양한 분야의 기술자들 사이의 협업이 만들어내는 팀랩의 공간은 기술적으로 매우 정교하게 제작되고, 이는 종종 매혹적인 풍경과 함께 그 속에서 다양한 활동들을 할 수 있는 적극적 공간으로 작동한다.

하지만 팀랩이 탐구하는 주제들이 가지는 무게감과 다소 상반되게, 결과로서 나타나는 이들 작업의 경험 방식은 유쾌하고 또한 어느 정도 일회적이다. 극단적으로 볼 때는 어떠한 유의미한 상호 소통과 관계를 만들지 못하는 듯하다. 2016년에는 롯데월드에서 단독으로 전시를 진행하여 “인터랙티브 미디어 아트의 대중화”를 시도하였는데, 이를 요약한 한 기자가 지적한 것처럼 “<팀랩월드>에는 ... 팀랩의 뿌리가 되는 철학적 속성이 거의 드러나지 않는다. 정확히 말하면 유희 중심의 작업들로 가득 차 있다.”⁴⁴⁾ 나아가 그는 팀랩이 롯데월드 전시를 통해 “아티스트로서 쌓아온 신비로움과 명상적인 특성을 스스로 거세”하였다고 말한다.⁴⁵⁾ 필자의 관점에서 볼 때, 위 발언들 중 전자는 동의하나 후자에 대해서는 유보적이다. 대중화와 상업화는 팀랩에게 있어서 부차적이기보다는 핵심적인 측면이라고 본다면, 일부 방문자가 느끼는 것처럼 화려한 기술적 구현에 비해 다소 내용이 빈약해 보이는 측면은 그 자체로 팀랩이 추구하는 방향성이라고 또한 볼 수 있다. 유희 중심의 작업이 반드시 심오한 철학적 탐구와 상대되는 것이 아니라면, 그리고 그 접근 경로는 다르지만 궁극적으로 새로운 설치의 형식성을 탐구할 수 있는 지점이라면, 팀랩 작업에서 느껴지는 가벼움 혹은 ‘납작함’은 이미지 과잉 혹은 포스트-미디어 시대의 실천 형식이자 또한 변화하는 세계에서 신체가 반응하고 관계를 맺을 수 있는 경로를 제시한다고도 볼 수 있다. 관객이 참여하는 방식에 대한 실험이나 시각을 포함한 촉각과 후각 등 기타 감각기관을 활성화시키고 이를 통해 관람자를 작품의 일부로 끌어들이는 설치미술의 전통에서 볼 때 팀랩의 작업은 상당히 고전적이고 심지어 상투적인 느낌을 자아낸다. 그럼에도 팀랩의 작업이 흥미로운 요소를 지니고 있다면, 이는 역설적으로 스펙터클 속에서 참여가 유도하는 느슨한 함께하기의 순간들, 그리고 가벼움과 속도성이 특징적인 포스트-미디어 시대의 세계와의 관계 맺기의 전략을 반영하는 일종의 징후가 아닐까?

44) 전중현, “인터랙티브 미디어 아트의 대중화는 가능할까?” <월간SPACE> 2016년 9월 (586호), 2015년 2월 (567호) (페이지 번호 없음).

45) 전중현, 같은 글.

참고문헌

- 전종현. “인터랙티브 미디어 아트 of 대중화는 가능할까?” <월간SPACE> 2016년 9월 (586호), 2015년 2월 (567호) (페이지 번호 없음).
- 정연심. “올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 설치작품에 나타난 유사자연의 세계.” <미술사연구> 24, 2010년 12월: 193-216.
- Bishop, Claire, *Installation Art: A Critical History* (London: Tate, 2005).
- Cheung, Ysabelle, Chung, Chloe Woo Jin, HG Masters, and NG, Brady. “Five Plus One,” In *ArtAsiaPacific*, vol.13, 2018: 67-73.
- Fleet, Luke, and Levi, Federico. “The future’s bright (전시 리뷰).” In *Nature Physics*, vol.13, 2017년 4월, 출처: www.nature.com/naturephysics (페이지 번호 없음).
- Haraway, Donna. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness* vol.1 (Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003).
- Hui, Yuk. “On Cosmotechnics: For a Renewed Relation between Technology and Nature in the Anthropocene.” In *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 21:2-3 (2017): 1-23.
- Kelty, Adelaide Russell. “The realm of the senses The artwork of teamLab in Australia and Japan.” In *Art Monthly Australia*, no. 295, Summer 2016-2017: 32-35.
- Lippit, Yukio. “teamLab: Past, Present, and Future” (서울 Pace Gallery에서 열린 팀랩 전시 리뷰, 전시기간: 2016년 2월 6일-12월 18일) (페이지 번호 없음).
- Ng, Brad. “teamLab: An Equal World,” In *ArtAsiaPacific*, Issue 105, 2017년 9/10월: 84-93.
- teamLab, *teamLab 2001-2016* (Tokyo: teamLab, 2016).

「디지털 환경에서의 생태 실천: 팀랩의 작업 분석을 중심으로」에 대한 질의문

이 임 수 (한국예술종합학교)

이 논문의 핵심적인 주장이라고 할 수 있는 함께하기와 신체, 윤리의 문제에 대해 논문의 내용과 관련하여 질문을 드리겠습니다.

1. 논문의 2장 사례분석에서는 팀랩의 작업에 의해 연출되는 공간 안에서 관람객들이 생성하는 느슨한 공동체에 대해 논하고 있습니다. 한편으로는 <크리스탈 우주>를 변화하는 자연이 구축하는 세계 속에서 신체가 놓이고 움직이는 방식을 살펴볼 수 있게 해주는 사례로 제시하면서, 다른 한편으로는 신체 중심으로 재구성되고 흩어지는 공간 경험을 통해 작품과 자신의 관계를 닫힌 강박의 구조로부터 벗어나게 한다고 분석합니다. 그 과정에 관객들의 느슨한 공동체를 형성하는 것이 팀랩 작업의 윤리적인 측면으로 언급하고 있습니다. 여기서 “함께하기의 윤리”를 논하기 위한 기본 전제라 할 수 있는 “타자”의 문제가 논의되어야 하는 것은 아닌가 하는 생각이 듭니다. 논문의 3장에서 “최소한의 공통분모를 지니는 사람들의 한시적인 공동체”가 윤리적인 의의를 지님을 주지하면서, 작품이 감각 경험을 활성화하여 관객을 세계와의 관계 맺기로 이끈다고 봅니다. 그렇다면, 작품 경험을 통해 형성된 관객들의 느슨한 공동체가 타자성에 대한 의식, 사회적인 지향성이 없이도 어떻게 윤리적일 수 있는가에 관해서 설명을 부탁드립니다.

2. 팀랩의 작품에서 중요하게 논의되는 차원은 매혹적이고 스펙터클한 공간 경험입니다. 이들의 작품이 제공하는 스펙터클이 소비되기 쉬운 상업적 스타일이라는 점을 인정하면서도, 이 작품의 공간 경험을 “구성원들 사이의 유기적이고 화목한 함께하기라는 공유의 상태”와 연결 짓고 무심함의 순간들로 구성되는 “무위의 공동체”를 형성한다고 봅니다. 이에 대한 이론적인 근거로 앞부분에서 언급하고 있는 신체와 윤리의 관계(“필자는 여기서 말하는 윤리를 신체가 반응하는 방식이나 정도를 스스로 또한 알 수 없다고 말한 스피노자, 그리고 질 들뢰즈 및 펠릭스 가타리가 말하는 신체 논의와의 연관 관계 속에서 출발한다”)에 관하여 부연해 주시기 바랍니다.