

현대 영상예술 속의 다층적 폐쇄회로들: 카메라-스크린 인터페이스를 중심으로

이현진 (연세대학교 미디어아트 전공 교수)

I. 들어가며 - 인터랙티브 카메라-스크린 경험: 폐쇄된 실시간 피드백 룬의 상황들

오늘날 카메라와 비디오를 인터페이스¹로 사용하는 실시간 인터랙티브 영상 설치 작업에서 계속해서 반복되어 등장하는 패턴과 관객으로서 느끼는 감상 경험들이 있다. 이러한 실시간 인터랙티브 영상 설치작업들은 1960년대 말 혹은 70년대 초기 비디오 아트 중 카메라와 스크린을 사용하여 만든 비디오테잎 작업들 혹은 카메라와 스크린을 사용한 설치 작업들과 그 제작 형식에 있어 카메라-모니터 인터페이스를 사용한다는 공통점을 가진다. 또한 이러한 형식적 공통점으로 인해 카메라-스크린 사이의 피드백 상황이 만들어지고, 그 안에 퍼포머 혹은 관객으로서의 주체가 개입된다는 점을 공유한다. 그러나 이러한 각 형태의 작품들이 그들을 감상하는 주체에게 심리적이고 미학적인 경험까지 동일하게 제공하지는 않는다. 과거의 비디오 작업들은 관객들에게 작품의 감상 과정 중 나르시시적 자기반영이 시각적으로 뿐만 아니라 자신을 되돌아보게 되는 정신적 방식으로 되돌아오는데 비해, 현대의 인터랙티브 작업들은 관객에게 훨씬 더 몰입되고 강화된 나르시시적 경험을 제공하고 있으며, 이 때문에 예술감상의 경험에서의 자유로운 자기 반영적 기회마저 제한하는 것처럼 느껴지기 때문이다. 이런 예술감상에서의 미학적 경험의 차이는 무엇에서 비롯되는가. 본 논문은 이에 대한 대답을 구하며 영상예술 작업들 속의 인터페이스에서 비롯된 구조적이고 상황적인 조건에 대하여 분석하고자 한다. 그리고 그러한 조건이 관객에게 어떻게 상이한 심리적 반응과 경험을 만들어내는지, 여러 예술 작품과 이에 대한 이론가들의 분석을 토대로 몰입적 나르시시즘과 자기 반영적 거리의와의 관계 속에서 파악하고자 한다.

먼저 여러 예술가들과 이론가들의 초기 비디오에 대한 논의에서부터 비디오 아트에서의 카메라-스크린 인터페이스의 구조적이고 상황적인 조건들을 살펴볼 수 있다. 많은 이들은 비디오의 본질을 계속하여 움직이고 있는 시그널에서 찾았다.² 특히

1 인터페이스는 일반적으로 다른 사람이나 객체와 의사소통 한다는 것을 의미하는데, 컴퓨터 및 디지털 매체에 있어서는 사용자가 키보드나 마우스 혹은 운영체제의 명령어, 그래픽 표현형식 (윈도우나 폴더) 등 하드웨어 및 소프트웨어적으로 컴퓨터나 컴퓨터 내부의 프로그램과 의사소통을 하고 사용할 수 있도록 해주는 것을 의미한다. 때로 인터페이스는 어떤 장치를 다른 장치에 부착하고 연결하여 상호소통할 수 있도록 지원하는 물리적이거나 논리적인 설비를 말하기도 하는데, 여기에서는 카메라와 스크린을 사용하는 비디오와 인터랙티브 설치에 대한 논의를 위해 이러한 두 장비가 함께 교신하도록 물리적인 연결이 확립된 하드웨어적 상황을 지칭하고자 한다.

2 로잘린드 크라우스는 "Video: The aesthetic of narcissism"(1978)이라는 논문에서 전자적 시그널에 주목하였다.

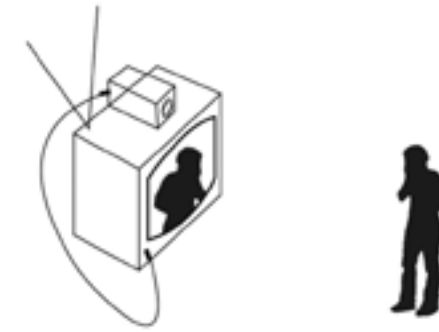
비디오가 처음 등장하였을 때 – 오늘날 흔히 볼 수 있는 포스트-프로덕션을 위한 어떠한 편집장치도 개입하지 않았을 시절 –, 비디오 시그널은 카메라에서 형성되어 모니터(스크린)에서 재생되기까지 카메라와 스크린 사이의 닫힌 회로 속에서 끊임없는 순환을 반복하였다. 다음 장에서 살펴볼 1970년대의 비디오 아트 작업들, 예를 들어 비토 아콘치 Vito Acconci와 리차드 세라 Richard Serra의 비디오테잎, 그리고 백남준과 브루스 나우먼 Bruce Nauman의 비디오 설치 등은 이러한 카메라와 모니터 사이의 닫힌 구조 속에서의 반복적 피드백을 통한, 거울과 같은 반사적이며 반영적인 조건들에 반응하는 다양한 실험적 형식의 작업들이다. 이러한 초기 비디오 예술가들의 작업을 관찰하며 미술이론가 로잘린드 크라우스는 그녀의 논문 “비디오: 나르시시즘의 미학 Video: The Aesthetic of Narcissism”(1978)에서 비디오 매체의 핵심은 심리적 측면에 있음을 주장하였다. 크라우스가 비디오 매체의 특성으로 주목한 것은 녹화와 전송을 함께 할 수 있으며 즉각적인 피드백을 생산해낸다는 점과 이러한 카메라와 모니터 사이의 이미지의 동시적 투사와 수용 가운데 위치하게 되는, 매체 혹은 통로로서 역할 하는 예술가의 몸이었다(p.180).³ 즉 예술가의 몸은 괄호 묶음의 시작과 끝에 해당하는 두 기계들 – 이 묶음 괄호의 시작은 카메라이며, 두 번째 괄호로, 괄호의 쌍을 마감하는 것은 모니터이다 – 사이에 놓이게 되는데, 이 때 모니터는 퍼포머의 이미지를 마치 거울 반영처럼 비매개적으로 재투사한다는 것이다(p.181). 크라우스는 이러한 카메라와 모니터가 퍼포머로서의 작가를 가운데 위치시키고 그녀를 감싸게 되는 구조를 신체와 정신이 자신의 그것에 의해 둘러싸이는 “자기 포위, 자가격 폐쇄 self-encapsulation”의 상황이라 표현하였으며, 이러한 장치 아래에서의 비디오 예술의 매체적 성격을 바로 자아가 분리되고, 또한 동시발생적 피드백에 의해 자아가 거울 반영화되어 중첩화되는 심리적인 조건임을 언급하는 것이다. 다시 말해, 비디오 매체는 “외부의 대상 – 타자 – 으로부터 주목을 이끌어내어 자기 자신에게 부여하는”(p.184) 심리적 경험을 이끌어내며 이러한 나르시시즘이야말로 매체의 가장 핵심적인 미학이라 설파한다.⁴

본 연구자는 크라우스가 분석한 초기 비디오 아트 작업들에서 발견되는 이러한 피드백 룬을 통한 자가격 폐쇄장치가 오늘날 카메라-스크린 인터페이스를 사용하는 인터랙티브 영상 설치 작업들에서도 계속해서 반복하여 등장하고 있다고 생각한다. 뿐만 아니라 실시간 인터랙티브 영상 설치작업에서 이러한 자가격 폐쇄장치의 나르시시적 경험은 더욱 강화, 확장되고 있다고 본다.

그러나 본격적으로 이본느 슈필만은 “Video: From technology to medium”(2006)에서 비디오의 본질은 그 속에서 계속하여 움직이고 있는 시그널들에 있다고 주장하며 비디오 매체의 아날로그적 특성을 디지털적 성격과 연결시키는 노력을 하고 있다. 이 두 이론가 모두 전자적 시그널 프로세싱에 의한 비디오의 즉각적 현시성과 수송성에 주목한다.

3 또한 그녀는 “매체”라는 단어에서의 초심리학적인 의미를 주장하였다. 초심리학자들은 인간의 신체를 보이지 않는 근원으로부터 생기는 커뮤니케이션을 보내고 전달받는 도구로서 간주한다. 이러한 상황에서 인간의 신체는 메시지를 전달하는 통로가 되는 것이다(Krauss, 1978, p.180).

4 “(V)ideo’s real medium is a psychological situation, the very term of which are to withdraw attention from an external object – an Other – and invest it in the Self” (Krauss, 1978, p.184).



보다 엄밀한 논의를 위해 현대 영상예술 속의 카메라-스크린 인터페이스를 통한 자가격 폐쇄장치 아래의 상황들을 보다 심도 있게 분석해보자. 크라우스의 논의를 바탕으로 하면, 먼저 이는 물리적, 전자적, 그리고 심리적 피드백 룬의 각각 서로 다른 층위로 나누어 분석될 수 있다. 그리고 오늘날의 카메라-스크린 인터페이스를 사용하는 인터랙티브 영상 설치 작업들에서는 초기 비디오의 층들 위에 코드-레벨의 피드백 룬이 한 겹 더 추가된 형태임이 발견된다. 이들 하나 하나의 피드백 룬을 좀 더 자세히 살펴보면:

첫 번째는 ‘물리적 피드백 룬’이다. 이는 인터랙터(관객), 카메라, 그리고 모니터가 문자 그대로 물리적으로 위치한 방식을 말한다. 앞서 말한 것처럼 크라우스는 이 룬을 카메라와 모니터가 양 끝에 위치하여 ‘괄호’로서 역할하고, 인터랙터가 ‘괄호 속’에 있게 되는 상황이라고 언급하였다. 초기 비디오 아트 작업에서, 특히 예술가의 퍼포먼스를 기록하는 형태의 비디오 작업에서, 이 괄호 안에는 예술가의 몸이 포위되는 형태였다. 그러나 현대 인터랙티브 미디어 설치작업에서 이 괄호 안에 속하는 대상은 대부분 작가가 아닌 작품과 인터랙션을 취하는 관객으로 바뀐다. 하지만 두 상황 모두 인간의 몸을 매개적 인터페이스로서 이용한다는 점은 공유한다.

두 번째는 데이터가 수송되는 ‘전자적 피드백 룬’이다. 이본느 슈필만 Yvonne Spielmann이 아날로그적 성격의 초기 비디오를 카메라-스크린 사이에서 움직이는 전자적 신호로 파악하고 이 때문에 비디오를 전자적 매체라고 말하였듯(2006; 2008), 스크린 중심의 인터랙티브 미디어 역시 이러한 전자 시그널의 즉각적 현존과 전송을 기반으로 한다. 이러한 시그널의 회로는 오늘날 카메라와 모니터 뿐만아니라, 입력 시스템으로서의 다른 센싱 장치들, 출력 시스템으로서의 더 크고 다양한 디스플레이 장치 등으로까지 그 물리적이며, 전자적 회로적 범위를 확대하고 있다. 때때로 이들 회로는 무선으로 연결되기도 한다. 하지만, 이러한 무선화된 회로가 시그널의 송수신 과정이 사라졌음을 의미하지는 않는다.⁵

세 번째는 ‘코드-레벨의 피드백 룬’이다. 카메라-스크린 인터페이스의 논의의

5 최근 IT분야에서 송수신에 있어 전면적 디지털화가 확대되고는 있지만, 여전히 신호 전송의 시정각화에 있어 중간 과정에서의 아날로그와 디지털 방식의 변이(디지털에서 아날로그로, 아날로그에서 디지털로)가 이루어진다고 볼 수 있다. 즉 디지털 방식이라고 하여도 여전히 스크린 위의 화면으로 재생될 때 디지털 방식으로 전송된 것이 아날로그화되어 재현되거나 혹은 물질세계에서의 아날로그 센싱 입력값을 받아들이고 이를 다시 디지털화시키는 등 여러 물리적, 전기적 에너지가 디지털화 되는 변환 과정은 빈번히 일어나고 있다.

경우, 이러한 코드-레벨 피드백 룩은 초기 비디오 아트에는 해당되지 않으며 오늘날 컴퓨터를 매개한 경우에만 해당된다.⁶ 컴퓨터는 과정적 시스템이기 때문이다. 이 과정적 시스템 안에서 돌아가고 있는 프로그래밍 코드를 살펴보면, 모든 코드는 닫힌 구문구조로 이루어졌음을 파악할 수 있다.⁷ 인터랙티브 아트의 경우 이러한 시스템 속에서 관객에 의해 행해지는 인터랙션 역시 코드 실행과정 중 하나의 이벤트로서 포함되고 측정되며 이러한 룩의 일부로 포함된다.⁸

네 번째는 ‘심리적 피드백 룩’이다. 앞서 언급한 바와 같이 크라우스는 전자적, 물리적 룩을 바탕으로 초기 비디오에서의 나르시스적 룩, 즉 심리적 룩을 발견하였다고 볼 수 있다. 이 경우 앞의 두 룩들이 심리적 룩을 형성시킨 것이다. 인터랙티브 시스템 역시 전자적이고 물리적 룩에 기반하며, 또한 여기에 프로세스적 룩, 즉 코드-레벨의 룩이 한 겹 더하여 더욱 강화된 심리적 룩을 만들고 있다. 이는 인터랙티브 시스템 구조에서 시스템은 인터랙터의 행동에 반응하게 되고, 인터랙터 역시 자신에게 반응하는 시스템에 대하여 반응하게 되는 피드백적 구조를 취한다. 즉 카메라-스크린 인터페이스를 사용하는 인터랙티브 영상 설치 작업들에서 관객은 카메라와 스크린 ‘사이in-between’에서 있게 되며, 그녀의 [상호]작용은 작품(시스템)으로부터의 피드백적 반응이 될 수 있는 것이다. 이러한 상황들은 코드-레벨적 피드백과 흡사하나, 이들 또한 심리적 반응을 생성하고 조장하는 측면에서 심리적 피드백 룩을 형성한다고 볼 수 있다.⁹

II. 초기 비디오 작업들 안의 피드백 구조와 경험

크라우스의 분석대로 초기 비디오 작업들에서는 위와 같은 다층적 피드백 룩의 조건 하에서 작가와 보는 이에게 심리적 나르시스적 룩을 형성하였다. 그리고 이러한 심리적 나르시스적 룩은 작가가 자신의 이미지로부터 이끌어내듯, 이러한 작가의 모습을 떠올리는 관객에게 “외부의 대상 – 타자 – 으로부터 주목을 이끌어내어 자기 자신에게 부여하는” 과정을 경험하게 한다. 즉 다층적 피드백 룩은 내부적으로 다층적 폐쇄구조를 이루는 동시에 그 아래서 타자를 주체화시키는 자유로운 주관적 성찰의 계기, 비평적 거리두기의 가능성을 함께 공존시키고 있는 것이다.

이 장에서는 초기 비디오 아트 작가들의 작품 사례를 통해 피드백 룩이 구체적으로 어떻게 사용되며 또한 이 룩을 마주한 관객에게 어떠한 감상 경험을 제공하고

6 물론 슈필만이 “Video: From technology to medium”(2006)에서 주장한 대로, 비디오가 아날로그 신디사이저에 의해 전자적 시그널 프로세싱에 변형을 가하거나 하는 전자적 어휘를 사용하는 등 오늘날 디지털 컴퓨터 프로세싱의 변형과 유사한 효과의 변형을 가져온 경우도 있었다. 그러나 이는 코드-레벨에서 일어나는 변형과는 방법론적으로, 그리고 개념적으로 다른 과정이다.
7 예를 들어, “만약 [A]가 발생하면, [B]로 가서 실행하라. 혹은 만약 [A]가 발생하지 않았으면, 또다른 하부 룩(sub-routine)으로 가서 [C]를 실행하라” 이런 식으로 말이다. 또한 “만약 모든 과정이 (코드 상의 마지막 줄까지) 실행되었으면, 코드 상의 첫 번째 줄로 돌아가 다시 이 전 과정을 (시스템이 종료될 때까지) 끊임없이 반복하라”라는 닫힌 구조가 반복되어 실행되는 구조를 취한다.
8 훌륭한 시스템일수록 인터랙터가 발생시킨 이벤트는 의미있는 것으로 간주되며, 이러한 룩 안에서 인식되고 의미화된다.
9 이에 대하여는 본 논문 3장에서 좀 더 다룰 것이다.

있는지 분석하고자 한다. 많은 사례가 있지만, 대표적으로 비토 아콘치의 <중심들>, 리차드 세라의 <부메랑>, 백남준의 <TV 부처>, 브루스 나우만의 <비디오 복도>를 살펴보겠다.

크라우스는 그녀의 글에서 비디오 매체에 대한 심리적인 발견을 비토 아콘치의 작업 <중심들Centers>(1971)을 통해 설명하고 있다. 이 작업에서 아콘치는 비디오 모니터를 마치 거울과 같이 사용하여 이십 여분 간의 비디오테잎의 러닝 타임 동안, 텔레비전 모니터의 중심을 향해 손가락을 뻗는 자세를 유지하는 자신을 담아낸다. 크라우스는 “우리가 아콘치의 화면 스크린을 향해 쭉 뻗은 팔과 검지 손가락을 바라볼 때, 우리가 바라보는 것은 지연된 동어반복sustained tautology이다: 아콘치의 시각의 장plane of vision에서 시작된 시각의 선light of sight은 투사된 이미지로써 복제된 대상으로서의 그의 이미지의 눈들eyes of his projected double에서 끝나고 있다”(Krauss, 1978, p.179)고 말한다. 이러한 <중심들>이 만들어낸 카메라와 모니터 사이에서의 공간적인 격자괄호의 상황은 자기 반영적인 조건을 만들어내며 작가인 아콘치는 이러한 “장치 내부에서 ‘돌게revolve’ 된다.”¹⁰

작가 아콘치는 이 작업의 개념에 대하여 설명하며, “비디오 모니터 위에 있는 내 자신의 이미지를 가리키는 것: 스크린의 중심을 향해 뻗은 내 손가락을 끊임없이 유지하려 하면서 나는 나의 손가락으로 나를 집중한다. 그 결과[TV 이미지]는 이러한 행위를 바꾼다: 나로부터 시작된 중심을 바깥, 즉 바깥에 있는 관객을 향해 펼친다”(Acconci, 1972)라고 말하듯, 격자괄호 상황, 즉 자가적 폐쇄장치에서 돌게 되는 것은 작가 자신으로부터 서서히 이 작품을 바라보는 관객에게로 옮겨간다. 관객 역시 “자가적 폐쇄장치의 환영적이고 관음증적인 매우 기이한 위치에 삽입 혹은 봉합suture” 되는 것이다. 즉 아콘치의 손가락을 통한 지시행위는 카메라, 자신, 그리고 모니터 앞의 관객을 향하게 되며, “카메라, 배우, 관객의 시선이 하나로 합쳐지는 경험”을 구성한다.¹¹

리차드 세라의 <부메랑>(1974)은 낸시 홀트Nancy Holt의 도움을 받아 제작되었는데, 이 역시 크라우스의 글에서 예로 설명된다. 총 길이가 약 십 여분 정도 되는 이 비디오테잎 작업에서 홀트는 테크니션들이 쓰는 헤드셋을 쓴 상태에서 지속적으로 말하기가 요구된다. 착용한 헤드셋을 통해 그녀가 내뿜은 단어는 그녀에게 피드백 되어 돌아오는 구조 – 내뿜은 말이 되돌아오는 사이에는 약간의 지연(일초보다도 짧은 지연)이 생기게 된다 -, 즉 그녀의 발화를 스스로 듣도록 강요된 상황인 것이다.

10 서현석은 “초기 비디오 아트에 나타나는 자기반영성, 마조히즘, 그리고 지루함에 관해”(2003)라는 글에서 이러한 자가적 폐쇄장치가 관객에게 향하는 효과를 심리적으로 자기애적이라 설명하며 아콘치 작업을 예로 든다. “[아콘치의 작품에서] 클라우스가 말한 ‘자가적 폐쇄장치self-encapsulation’(p. 181) 혹은 ‘자기애적narcissistic’(p. 185) 장치라고 명명한 이러한 장치에서 외부세계를 향한 관심은 철회되고 자신을 향해 재조정된다. 아콘치가 촬영중 자신의 모습을 실시간으로 본 모니터는 비디오 신호의 흐름을 폐쇄하는 기능을 하게 되고, 작가는 장치의 내부에서 ‘돌게revolve’ 된다. 관객으로서 우리는 자가적 폐쇄장치의 환영적이고 관음증적인 매우 기이한 위치에 삽입 혹은 봉합suture되며, 이 위치에서 우리는 아콘치의 자기도취적인 자신만의 거울이미지를 바라보게 된다. 아콘치의 지시행위는 카메라, 자신, 그리고 모니터 앞의 관객을 향하게 되며, 따라서 동시에 자기애적이면서도 연극적이며, 내향적이면서 외향적이다. 로라 멀비Laura Mulvey가 구분했던 영화의 세 가지 ‘시선gaze,’ 즉 카메라, 배우, 관객의 시선이 하나로 합쳐진 셈이다”(p. 104).

11 앞 글.

크라우스는 홀트의 상황을 다음과 같이 정리한다. “그녀(홀트)는 피드백이 그녀 안의 정상적인 생각의 프로세스를 방해하는 가운데, 그리고 그녀의 말하는 것과 그 말을 듣는 것 사이의 동시발생의 결여에서 기인된 혼란 가운데 말을 하고 있다.” 이 비디오 속에서 홀트는 스스로 이렇게 말하는데, “때때로 나는 한 단어도 말할 수 없는 내 자신을 발견한다. 왜냐하면 나는 내가 말한 부분을 즉시 듣게 되는데, 이는 내가 다음에 말할 내용을 잊어버리도록 만들기 때문이다. 혹은 내 머리는 이미 말한 단어의 첫 부분으로 인해 새로운 방향으로 움직이도록 조정되는 것 같다.” 이처럼 단어와 정신이 부메랑처럼 되돌아오는 과정과 조건을 통해 홀트는 그녀 자신을 하나의 주체로서 일지시키는 데 크나큰 어려움을 보여주려는 듯 하다. 홀트는 또한 “나는 나에게 의해 둘러싸여져 있으며, 나의 정신은 나에게 의해 감싸져 있다. (...) 그리고 달아날 구멍이 없다”고 말하고 있다. 이 작품의 관객은 공명하며 되돌아오는 홀트의 내레이션을 듣고 그녀의 혼란스러우면서도 긴장된 모습을 (시각적으로) 함께 바라보게 된다. 그 달아날 구멍 없는 청각적이고 개념적인 피드백이 만들어내는 나르시시즘 안으로 함께 들어갔다 나오기를 반복하게 된다.

비디오가 나르시시적(자기애적) 매체라는 주장에 있어 세라의 <부메랑>이 청각적으로 신체와 정신이 자신의 그것에 의해 둘러싸이는 자가적 폐쇄의 상황을 드러내고 있다면, 아마도 이를 가장 시각적이며 직접적으로 보여주고 있는 예는 백남준의 비디오 설치 작품 <TV 부처>(1974)일 것이다. 이 작품에서 부동의 자세로 앉아있는 부처 조각상은 자신 앞에 놓인 소형 TV 모니터를 하염없이 바라보고 있으며, TV 모니터 속에는, 모니터와 동일한 편에서 부처를 향하도록 설치된 폐쇄회로 카메라를 통해 촬영되고 있는, 부처 자신의 모습이 실시간적으로 재생, 반영되고 있다. 백남준은 골동품 부처상을 보고 텔레비전을 바라보고 있는 시청자를 떠올렸고 이 작업을 구상하게 되었다고 말하였다.¹² 그러나 여기에 부처를 향한 실시간적 비디오 카메라를 놓음에 따라, 부처는 자신의 모습이 반영된 모니터를 마치 거울삼아 자신과 조우하는 반영적이고 명상적인 상황을 연출시키고 있는 것이다.

이 작업에서 부처상과 (카메라와 모니터의 폐쇄회로를 통해 형성되는) 스크린 위의 부처상 이미지 사이에는 보는 것과 보여지는 것 사이의 끊임없이 형성되는 응시의 룬이 형성된다. 이는 부처가 에워싸인 물리적이고 개념적인 견고한 피드백 룬이며, 이 안에서 고뇌하고 참선하는 부처의 모습을 말그대로 시각화하여 보여주고 있는 것이다. 그러나 이러한 응시의 룬을 제삼자적 위치에서 바라보고 있는 관객은 때때로 부처의 상에 자신을 대입하며(그 룬 속에 자신을 대입하여) 바라보는 자신과 조우하는 시간을 가지게 되고, 그 과정에서 주관적인 동시에 객관적인 거리두기를 자유롭게 경험하게 된다. 또한 관객은 실시간 모니터 폐쇄회로를 통해 생산, 반영, 재생되는 이미지가 드러내는 끊임없이 과거화되는 현재 속에서 자신의 자아 속으로 회귀되는 명상적 경험을 하게 되는 것이다.

브루스 나우만의 <비디오 복도>(1968-1970)는 폐쇄회로 비디오와 모니터들

12 이 부분은 다음 두 글을 참조할 것. <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/images/2/>와 김용욱, 『석도화론: 스타오 그림 이야기』, 서울: 통나무, 1999, p.259.

그리고 관객 한 명 정도가 통과할 수 있는 한 쌍의 좁고 긴 복도를 이용한 비디오 설치 작업이다. 복도의 한 쪽 끝에는 비디오 카메라가 벽 윗부분에 설치되어 있고, 복도의 다른 쪽 끝 바닥에 놓인 모니터에는 그 반대쪽 비디오 카메라에서 찍힌 실시간 비디오 이미지가 보이도록 설치되어 있다. 따라서 이 모니터 속에 보이는 이미지는 스크린을 향해 복도를 걷는 관객이다. 그러나 자신의 이미지를 보기 위해 복도 끝의 모니터로 향하는 관객은 모니터에서 자신의 뒷모습을 보게 되며, 모니터를 향할수록 그는 자신을 찍은 카메라에서 점점 멀어져 버리기 때문에 결국 점점 뒤로 물러나며 작아져 버리고 마는 자신의 이미지를 확인하게 될 뿐이다. 또한 관객은 모니터 스크린 위에서 그녀의 앞모습을 보려면 카메라를 향해 얼굴을 돌려야 하는데, 이는 결국 스크린 위의 본인의 이미지를 뒤로 한 채 볼 수 없게 될 뿐이다. 『현대조각의 흐름 Passages in Modern Sculpture』(1981)에서 크라우스는 이 작업을 분석하면서, 관객에게 그 자신을 “공리적으로 좌표 속에 위치한 axiometrically coordinated 존재로, 즉 본질적으로 그리고 스스로 고정되고 불변하는 존재로 인식하는 자아개념에 압력을 가한다”고 말한다(pp.241-242).¹³ 이처럼 이 작업은 자기 반영의 조건을 도모하는 공간적 폐쇄 상황을 구성한다. 이 복도에서 관객은 그 주변의 환경과 타협할 수 있는 어떠한 방법도 발견할 수 없으며, 따라서 이는 관객을 극도로 불편하게 만든다. 이러한 시스템을 통해 나우만은 관객의 주체성을 그녀의 기대와 분리시킴으로써 부정하려는 듯 하다.

초기 비디오 작업들은 이상의 작업들에서 보듯 카메라-모니터의 피드백 구조와 경험을 여러 가지 방식의 다양한 층위의 피드백 룬으로 구성하며 실험하고 있다. 그러나 이러한 다층적 피드백 룬들의 조건 하에서도 각각의 작품은 관객에게 자신의 상태를 파악하거나 반영하는 방식으로, 작품이 구사하는 물리적이고 전자적이며, 시각적이고 심리적인 피드백의 폐쇄된 구조에서 벗어나도록 만드는 다양한 기제를 함께 장치하고 있다. 이 때문에 관객은 이들 작업을 바라보며 때때로 나르시시적인 경험에 동참하기도 하지만, 또한 종종 자신을 향한 시선으로 돌아갈 수 있게 되는 것이다.

III. 현대 인터랙티브 미디어 설치 안에서의 피드백 구조와 경험

이처럼 초기 비디오 아트 작업에서는 각각의 작품마다 다층적 폐쇄회로의 상황과 이에 접근하는 형태, 그리고 이들에게서 느껴지는 감상과 반응의 진폭이 다양한 것과는 달리, 카메라와 비디오를 사용하는 인터랙티브 설치작업에서는 (의식적으로 혹은 무의식적으로) 반복되어 등장하는 유사 형태의 패턴들이 있다. 이 장에서는 인터랙티브 설치작업의 구체적 사례들을 통해 이 패턴과 관객이 느끼는 감상 과정에서의 더욱 강화된 심리적 폐쇄 상태의 경험을 분석하고자 한다.

인터랙션하는 관객의 몸과 동작들에 반응하고 이를 스크린 위에 투사하는 인터랙티브 영상설치 스크린 작업의 가장 대중적인 예 중 하나로서는 카미유 우터백

13 『Passages in modern sculpture』(1981)에서 크라우스는 이 작업을 분석하며 이렇게 말한다. “(The work <Corridor>) puts pressure on the viewer’s notion of himself as “axiometrically coordinated” – as stable and unchanging in and for himself”(pp.241-242). 이 책은 『현대조각의 흐름』이란 제목의 한글번역본으로 출판되었는데 이 부분에서는 윤난지의 번역을 인용하였다.

Camille Utterback과 로미 아키투브Romy Achituv가 제작한 <텍스트 레인Text Rain>(1999)이란 작업을 들 수 있다.¹⁴ 이 작업에서 역시 비디오 카메라는 인풋 장치, 스크린은 아웃풋 장치가 되며, 카메라를 통해 포착된 관객은 큰 스크린에 투사되는 자신의 모습을 거울과 같이 체험한다. 이 작업에서 색색의 가상의 글자들은 스크린 가장 윗부분에서 떨어지는데 이들이 관객의 이미지의 실루엣, 즉 이미지의 가장자리에 닿으면 멈추게 되어, 관객의 움직임에 긴밀하게 반응한다. 따라서 그들은 글자들을 잡고 되돌려 올리며, 다시 떨어뜨릴 수 있게 되는 것이다. 즉 가상 공간 안의 가상의 텍스트들(글자들)은, 마치 실제 세계 안에서 발생하는 물리적 힘에 반응하는 것처럼, 하나의 개체로서 행동양식들을 부여받을 것이다. 우터백은 이 작업에는 “잘못된” 방식의 상호작용이란 없다고 설명한다. 스크린의 가상의 공간 안에서나 관객이 서 있는 물리적이고 실제적인 공간 안에서 모두, 관객의 신체는 그들의 눈으로 확인가능하며, 어떠한 복잡한 메커니즘도 개입되지 않은 매우 직관적인 시스템으로 제공되기 때문에, 관객은 쉽게 작업의 세계 안으로 몰입된다는 것이다. 작가는 때문에 관객들이 가상과 실제 공간 모두에서 동시에 존재하고 살아있음을 느끼며 두 공간 사이를 어떠한 문턱의 장애도 없이 자연스럽게 왔다 갔다 할 수 있고, 이러한 두 공간 사이를 넘나들며 발생하는 어떠한 혼동도 “즐거움” 경험으로 느끼게 된다고 설명한다(2004, pp.221-222).

우터백의 또다른 작업인 <실물 드로잉Drawing from Life>(2001)에서도 작가는 비슷한 카메라-스크린 인터페이스 - 스크린 앞에 선 관객의 신체를 실시간 비디오 카메라로 포착하고 스크린에 실루엣의 형태로 투사하는 방식 - 을 사용한다. 그러나 앞의 작업과 달리 이 작업에서 관객의 신체 이미지 자체는 변형된 형태의 글자들로 채워지게 된다. 우터백은 이러한 형식의 인터페이스가 지니는 장점을 다음과 같이 강조한다: “관객이 투사된 이미지가 자신들의 변형된 모습을 인식하게 되면, 그들은 그들의 몸의 움직임에 의한 결과적 반응, 즉 머리를 좌우로 기울이거나, 팔을 움직이는 등의 방식들을 통해 작품과의 상호작용을 ‘테스트’하게 된다. 이 사이에서 어떤 연결고리적 인식이라도 만들어지는 순간, 관객은 그들의 상징적 ‘자신’과 그들의 물리적 신체에 의해 ‘상호작용play’하게 되는 것이다. 비디오 이미지를 제어할 수 있다는 용이함은 마치 거울에 비치는 자신의 이미지를 제어하는 경험과 상응한다”(Utterback, 2004, p.223).

간단하면서도 익숙한 물리적 인터랙션과 실제와 가상 세계 사이의 자연스런 이동들은 분명히 이 두 작업들을 성공시키는 중요한 열쇠로 작용하고 있다. 그러나, 동시에 이러한 작업이 취하는 간단함simplicity과 빈틈없음seamlessness의 특징들은 관객들로 하여금 자신의 행동과 반응에 대하여 생각해 보도록 이끄는 정신적 차원으로까지

14 이 작업은 발표된 시기를 고려할 때 이러한 인터페이스를 사용하는 수많은 작업의 귀감이 되는 선구적 작업으로서 인정될 수 있으며, 또한 이 작업이 제시한 명료한 인터랙션과 컴퓨터이셔널 메커니즘을 이용한 풍부한 표현력은 미디어 아트의 역사에서도 중요하게 인식되고 평가받고 있다. 본 연구자 역시 이러한 부분에 공감한다. 하지만 이러한 측면에서의 논의를 반복하기 보다는 본 논문의 주제인 카메라-스크린과 인터랙티브한 피드백의 상황에 대한 논의를 위해 이 작업을 통해 가장 많이 전파되었으며, 또한 오늘날까지도 반복하여 등장하는 패턴으로서의 측면에 논의를 집중하고자 한다.

발전되고 있는지, 자기 반영과 반성을 위한 비평적 거리를 적절하게 혹은 유연하게 만들어내고 있는지 질문하게 한다. 다시 말해, 이러한 종류의 시스템이 인터랙티브의 신체적 움직임에 직접적이며 실시간적으로 반응하게 되는 강하고 빈틈없는 연결이 어떻게 각각의 인터랙티브에게 개개인 고유의 주관적 경험의 기회를 제공할 것인가 하는 질문 말이다. 더욱이 만약 예술 작업은 개별 관객의 경험 속에서도 매순간 색다르게 형성되어야 한다는 존 듀이의 관점을 통해 이 작업을 바라본다면,¹⁵ 이러한 작업에서 매순간 새롭게 경험될 수 있는 미학적이고 예술적인 경험은 어떠한 것일까의 문이 제기되는 것이다.

사실 수많은 인터랙티브 작업들에서 이렇듯 인터랙션하는 관객의 신체와 그 신체와 상호작용하는 상징적 시스템 사이의 빈틈없고 직관적인 연결을 이용하는 경우를 발견한다.¹⁶ 이는 바로 우터백의 의도와 같이 ‘거울과 같은 효과’를 이용하는 것이다. 이는 카메라와 모니터 사이의 격자괄호에 의한 자가적 폐쇄구조의 자기애적 반영이며, 이를 통해 생성되는 심리적이며, 전자적인 레벨에서의 피드백이며, 마지막으로 양편의 서로 반응하고 상호작용하는 두 개체 사이의 실시간적 인터랙션을 통해 보다 강화되도록 이끄는 코드-레벨의 피드백 룩에 근거한다. 인터랙티브 작업에서의 인터랙션은 인터랙티브와 작품으로서의 시스템 사이의 대화로 구성된다고 할 때, 이러한 피드백 시스템의 상황은 미디어 아티스트 로케비Rokeby가 언급하듯, “하나의 행동이 연루되고 중첩되는 것이 마치 우리가 이발소의 서로 마주보는 거울들에 의해 무한대로 반사되는 우리의 모습처럼 이루어지는 것”(1995, p.137)일 것이다. “이런 시스템에서 인터랙티브의 상호작용적 반응은 본능적 반사로 상당히 쉽게 밀려나가며, 시스템의 거울적 반사와 같이 오직 시스템의 자극에 대한 본능적인 반응만이 가능해진다”(Rokeby, 1995, p.142).¹⁷ 이러한 인터랙티브 작업의 형식과 이를 통해 경험되는 형태의 기억들은 마치 앞서 언급한 세라의 비디오테잎 작업 <부메랑>(1974)에서 홀트가 경험한, 발화된 동시에 그녀 자신의 목소리가 부메랑처럼 되돌아와 들게되는 경험을 연상시킨다. 우터백과 같은 작업에서 스크린 상의 이미지들이 인터랙티브의 움직임에 기초하여 업데이트되므로, 시스템은 그에게 또다른 반응을 계속하여 만들어 가도록 격려하게 된다. 더욱이 시스템의 이러한 부메랑처럼 되돌아 오는 반응의 연쇄구조가 실시간적으로 일어나게 되면 (신속하고 심지어 실시간적으로 업

15 John Dewey, “Art as experience” in Stephen David Ross, ed., *Art and its significance: An anthology of aesthetic theory*, New York: State University of New York Press, 1984; 혹은 John Dewey, *Art as experience*, New York: Perigee, 2005 참고.

16 근래에 인간과 컴퓨터 사이의 상호작용에 대한 접근은 많은 경우 상호작용의 효율성과 효율성을 높이기 위해 더욱 빠르고, 실시간적이고, 비매개적인 피드백의 경험으로 만들어내는 방법이 제안되고 있다. 또한 그들은 종종 인터랙티브 시스템을 디자인할 때 그 시스템이 무엇을 위한 것이며 어떻게 이용되고 경험되어야 하는가에 대한 특정한 명확한 해석과 목표를 가져야 한다고 말한다. 그러나 이러한 상호작용적 경험이 예술작업 안에서의 경험으로 기획된다면, 그것은 다른 목적을 가질 수 있다. 예술가들은 관객과 인터랙티브 시스템 사이의 관계를 탐험하고, 질문하며, 도전할 것일 것이다. 그들은 그 작업과 관객들 사이의 보다 다양하고 유연한 대화를 이끌어내기 위하여, 세계와 혹은 자기 자신과의 대화를 이끌어내는 경험적 폭을 확대하고자 할 것이다. 그런 경우, 시스템은 관객으로 하여금 그들의 행동과 반응에 대하여 고민하고 사색할 수 있는 시간과 거리를 충분히 제공하여야 할 것이다.

17 본 논자는 다른 곳에서 이러한 형태의 대화를 하나의 대화에서 동시에 서로를 향해 말을 해대는 개체들 “two talking entities”(Lee, 2006)이라고 표현하였는데, 그러나 일상에서의 대화는 두 명이 동시에 각각 자신의 이야기를 하는 것을 전제하지 않고, 한 사람이 말할 때 한 사람은 듣는 것을 전제로 한다는 것을 떠올릴 필요가 있다.

데이트되는 사건들), 즉 실시간적으로 프로세스되고 디스플레이되는 이미지들 앞에 서서) 관객은 그들의 행동에 대하여 생각해 볼 수 있는 어느 정도의 거리나 시간적 기회를 갖지 못한 채 단순하게 반사적으로 반응하는 것이다. 그리고 이러한 경험은 마치 홀트가 느끼듯 나에 의해 둘러싸이며 달아날 구멍이 없는 “붕괴되는 현재라는 시간의 감옥”과 같은 폐쇄적 구조의 경험에 다름 아닌 것이 된다.¹⁸ 이러한 매개되지 않은 것처럼 느껴지는 직접적인 피드백, 즉 거울 반응적 피드백은 관객을 가상 공간 안에서의 경험 속으로 강하게 몰입시키는 데 도움이 된다. 그리고 이러한 몰입적 경험은 미디어작가들이 어느 정도 그들의 작업에서 만들고자 하는 경험이 되기도 한다. 그러나 문제는 이런 강한 몰입경험은 그 경험자가 제삼자가 아닌 관객 본인인 까닭에, 그 경험자인 관객으로 하여금 깊은 사고가 아닌 단순반사적인 visceral 반응을 유도하는 등 제한되거나 예정된 반응을 유도하는 경향을 갖는다. 즉 이는 주관적 레벨로 승화될 여지를 갖지 못하게 되는 것이다. 직접적이고 거울반응적인 피드백과 거울효과는 시스템을 더욱 공고히 닫힌 구조로서 만들어 가며, 관객은 그 안에서 점점 더 흡수되고 몰입된다. 이러한 실시간적 반응의 피드백 상황 하에서, 인터렉션에 대한 주관적 성찰을 위한 기회는 점점 사라지게 되는 것이다.

우터백은 그녀의 글에서 <텍스트 레인>과 더불어 <실물 드로잉>에 대하여 소개하며, 두 작업 모두에서 예술 작품으로서의 접근으로서 시적 인터페이스 poetic interface를 추구하고 있음을 언급한다. 그녀는 시적 인터페이스로서의 효과, 즉 거리두기의 장치를 위해 인터랙터들이 자신의 실제 이미지를 글자들이나 다른 이미지들로 추상화시키는 과정을 통해 추상화된 것과 자신의 신체 사이의 불일치를 인식하는 과정을 이용하고 있다고 말한다(2004).¹⁹ 아마도 이러한 추상화의 과정과 실제 이미지와 추상화된 이미지 사이의 차이에 의한 불일치적 경험이 내용적 혹은 경험적 깊이를 담아내는 역할을 할지도 모른다. 그러나, 이러한 우터백의 설명은 작업과의 상호작용적 경험 안에서 관객들이 그들의 신체의 실루엣과 그림자 등으로 처리된 이미지에서 오히려 더욱 몰입될 수 있지 않을까 하는 반문도 가능하다. 때때로 화면을 통해 자신을 마주한 관객은 한꺼풀 추상화된 이미지보다 실제 드러난 디테일한 이미지에서 더욱 낯설어질 수 있기 때문이다. 인터랙티브 시스템에서 열린 경험을 위한 유연한 거리가 가능할 것인가에 대한 본 논자의 질문은 <텍스트 레인>에 대한 우터백의 글을 읽고 매트 고르벳 Matt Gorbet이 던진 질문과 유사하다.²⁰ 고르벳은 이러한 신체중심적 작업 그리고 명백한 상호작용이 형성된 인터페이스에서 표현될 수 있는 내용적 깊이는 무엇인가 질문하는데,²¹ 이 질문은 예술 작품에서 주관적이며 개인적인 경험의 가

능성의 문제로 연결되거나 확장될 수 있을 것이기 때문이다.

다시 본 논의로 돌아가서, 계속되어 형성되는 반응의 연쇄 작용 속에서 인터랙터들이 인스톨레이션의 공간 안에 들어서는 순간부터 그곳에서 벗어나는 순간까지 경험하게 되는 비매개적이고 나르시스적 기운은 그녀(인터랙터)를 계속 진행되는 연쇄적 반응 속에서 더욱 더 숨 가쁘게 반응하도록 하는 것이 아닐까 생각해본다. 우리는 만약 이러한 종류의 공간에 들어가게 될 때 어떠한 휴식과 휴지도 기대할 수 없는 상태에 이미 익숙해져 버린 것은 아닐까? 마치 테트리스 게임에서 플레이 버튼을 누르는 순간 우리는 게임이 끝나기 전까지 끊임없이 떨어지는 블록들과 쉼 없이 마주할 준비가 되어있는 것처럼 말이다.

IV. 맺는 글: 닫힌 구조의 확장 혹은 열린 구조로의 모색

지금까지 본 논문은 동일한 형식으로 카메라-스크린 인터페이스를 사용하는 비디오 아트 작업에 비해 인터랙티브 아트 작업에서는 왜 더 강하며 함몰적인 나르시스즘이 작용하는 것처럼 인식되는가에 대하여 질문하고 이에 대한 답을 찾기 위해 여러 예술작업과 이론가들의 분석을 살펴보고 구조적이며 미학적인 논의를 시도하였다.

오늘날 인터랙티브 작업에서의 더욱 강력한 나르시스즘의 기제가 작용하는 이유는 다층적 폐쇄회로들 이외에도 아마 몇 가지 다른 요인에서도 기인할 수 있다. 먼저 나를 향한 카메라와 타인을 향한 카메라의 차이도 하나의 원인이 될 수 있을 것이라 생각된다. 기존의 비디오 작업에서 다층적 폐쇄회로들 속에 위치한 주체의 존재가 과거 예술가의 신체에서 오늘날 작품 감상자 즉, 인터랙터의 신체로 바뀌며, 관객이 바라보는 스크린 위에 작가의 모습을 보여주던, 즉 작가를 향하던 카메라는 오늘날 실시간 카메라-스크린 인터페이스를 사용하는 인터랙티브 아트 작업에서 관객을 향하게 되며, 관객이 스크린 위에서 목격하는 대상 역시 관객/인터랙터 자신이 되었기 때문이다.

또 다른 요인 중에 ‘실시간’이라는 시간적 경험에 기인한 차이도 예상된다. 실시간 카메라의 사용은 관객의 경험을 더욱 비매개적이고 즉각적으로 바꾸고 있기 때문이다. 초기 비디오 예술의 즉시적 수송과 현존에 대하여 크라우스는 ‘붕괴된 현재의 시간’을 경험이라 하였다. 하지만 붕괴하는 듯 느껴지더라도 그 현재적 시간에 대한 경험과 인식은 ‘현재’라는 시간과의 경험을 최소한 지속적 형태로서, 그리고 하나의

있는 콘텐츠의 깊이는 무엇일까?”라고 질문을 던진다. 고르벳은 우터백이 그녀의 글에서 관객이 인터페이스를 콘트롤하는 것을 유지할 필요성의 유무에 따라 실제적 인터페이스와 상반된 것으로 시적 인터페이스를 이야기 하는 것에 의문을 던지며, 오히려 그녀의 주장처럼 <텍스트 레인>의 시적 인터페이스가 논리를 따르지 않으며, 예상할 수 없는 요소를 가지는 쪽을 추구하는 것이 아니라 오히려 반대로 인터페이스가 단순하고 물리적으로 친근한 상호작용을 보여줌으로써 관객에게 제어하고 있다는 느낌을 적극적으로 그리고 성공적으로 주는 것이 아닌가 반문한다. 그리고 이러한 상호작용의 단순함과 콘텐츠의 간결함이 얼마나 멀리까지 콘텐츠의 복잡성을 조장할 수 있는가 그리고 단순한 상호작용과 단순한 콘텐츠 사이에 연관관계가 있는가, 혹은 이러한 신체중심적 인터페이스가 대화소셜이나 연극 같은 복잡한 스토리텔링의 역량을 만들어낼 수 있는가 질문한다. 본인은 고르벳이 질문한 내용적 깊이가 비록 콘텐츠 자체의 복잡성과 관련된 질문으로 방향지워지긴 했지만, 본 논문에서 고려하는 상호작용성의 결과로서 자기 반영성을 위한 감상적 경험의 깊이라는 측면과도 연관지어 생각해보고자 하는 것이다.

18 “The prison Holt both describes and enacts, from where is no escape, could be called the prison of a collapsed present, that is, a present time that is completely severed from a sense of its own past” (Krauss, 1978, p. 181).

19 “By distancing this connection through the abstracting of the live image into letters, viewers become more aware of the discrepancy between the abstraction and their bodies” (Utterback, 2004, p. 223).

20 Camille Utterback, “Unusual positions – Embodied interaction with symbolic spaces” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds., *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, pp. 218–226. 같은 지면의 한 부분으로 실린 “Response by Matt Gorbet”에서 고르벳은 우터백의 작업 <텍스트 레인>과 <실물 드로잉>에 대한 그녀의 생각과 접근에 대한 반응을 글로 남기고 있다.

21 위의 글에서 고르벳은 “이러한 신체-중심적 작업과 같이 명백하게 상호작용성이 제한되는 관점에서 표현될 수

과정처럼 경험하게 된다는 점에서 보면 보다 강렬한 현재적 경험이 된다. 또한 그 현재라는 시간적 경험은 오랜 시간 예술에서 인식되어 온 시공간적 경험과 같이 ‘무한하면서도 명료하게 꿰뚫는 순간’의 경험, 즉 작품을 통해 모든 것을 이해하고 그것의 깊이와 충만함을 느끼는 ‘현재성presentness’의 경험²²이기도 하다. 하지만, 오늘날 인터랙티브 아트에서의 ‘실시간’적 경험은 ‘현재’ 자체로서의 시간에 대한 경험이 아닌, 또 다른 소통적 공간을 위해 “여기 그리고 지금here and now의 ‘현존성’으로부터의 고립”을 초래하는 시간적 경험으로 인식되기 때문이다.²³

분명 초기 비디오 아트는 이러한 실시간 상호작용을 만드는 인터랙티브 아트의 실시간 경험과 대비된다. 비디오 아트를 바라보는 것은 텔레비전을 보는 것 혹은 월드와이드웹의 사이버 공간을 서핑하는 것과는 상당히 다르다. 전형적인 텔레비전 프로그램 혹은 상업용 웹사이트는 보는 이의 시선을 끌기 위해 노력하고, 이것이 성공하면 그 다음은 그들의 시선을 가능한 최대한 오래도록 붙잡기 위하여 새로운 자극의 요소들을 실시간적으로 끊임없이 공급한다. 우리의 감각은 쉽게 그러한 전략에 마비되고 만다. 그러나 TV에 대한 반기로서 태동된 예술로서 그 역사적 의미를 지니는 초기 비디오 아트는 위와 같은 실시간적 자극보다는 ‘느림’의 감각을 소개한다. 이는 백남준이 그의 설치작업인 〈TV 부처〉를 전시하면서 그는 비디오 아트가 TV에 대한 경험을 전도inversion하는 경험으로서 제공하는 “따분함, 지루함”을 찬양하며, 그것이 숙고나 명상에 꼭 필요한 부분임을 강조하였던 것과도 연결된다.²⁴ “비디오 아트의 시간성The Temporality of Video Art”(2003)에서 한스 벨팅Hans Belting은, 비디

22 마이클 프리드Michael Fried는 “Art and objecthood”(1967)에서 미니멀 아트(글에서는 “literal art”라 언급하였다)의 태도에 대하여 언급적이라 비판한다. 미니멀 아트를 언급적이라 만드는 것은 시간에 대한 리터럴리스트들의 점유literalist preoccupation — 경험의 과정duration of the experience에 대한 — 때문인데, 왜냐하면, 언급은 관객과 마주하며, 사물성 때문이 아닌 시간을 통해 그/녀를 고립시키기 때문이다. 이러한 사전점유가 리터럴리스트의 작업들과 모더니스트 회화와 조각 사이에서 심오한 차이를 만들어낸다고 보았다. 프리드에게 후자의 경험은 매순간 작업 자체가 전면적으로 (특히 감정, 태도, 특질을 분명히) 드러내 보이기 때문에 어떠한 과정적 시간성도 개입되지 않는다. 그것은 그 자신의 끊임없이 계속되는 창조에 해당되는, 계속되는 그리고 전체적인 “현재성”the continuous and entire “presentness”이며, “순간성과 즉시성instantaneousness”의 경험과 같은 것이 된다. 프리드는 그런 현재성과 순간성의 경험은 과정을 통한 경험보다 훨씬 더, 그리고 무한히 예리acute 하다고 말한다. 즉 그가 말하는 “현재성”은 하나의 무한하면서도 명료하게 꿰뚫는 순간이며, 작품을 통해 모든 것을 이해하고 그것의 깊이와 충만함을 경험하고 그것에 의해 영원히 확신을 가지기에 충분한 시간일 수 있다.

23 테크놀로지 이론가이자 비평가인 폴 비릴리오Paul Virilio는 속도의 논리는 테크놀로지 사회의 근간이 되어가고 있다고 주장한다. 그리고 그런 의미에서 모든 미디어는 실시간적 테크놀로지에 포위 당해 있는 상태라고 말한다. 그는 여러 권의 책과 논문을 통해, 리얼타임 실시간 전자 정보의 송신, 특히 “직접성과 즉시성의 쌍둥이와 같은 현상”은 인간 인식의 근원적 조건에 압박적 문제를 가져다 준다고 주장한다. 이 중 “The third interval: A critical transition.”(1993, p. 4)에서 그는 ‘실시간’은 전기전자 엔지니어들이 주장하듯 ‘지연된 시간deferred time’에 상대하는 개념이 아니며, 단지 현재라는 시간present time에 상대적인 개념일 뿐이라고 말한다. 화가 파울 클레Paul Klee의 노트를 인용하며 비릴리오는 말한다: “실시간 테크놀로지는 세계 안에서의 구체적 ‘현존’을 더 이상 구성하지 않지만, 그것의 수수께끼는 영원히 온전하게 남게되는 ‘개별의 텔레프레젠스discrete telepresence’를 구성할 뿐인 또다른 소통적 공간을 위하여, 여기 그리고 지금의 ‘현존성’으로부터 고립시킴을 통해 ‘현재’의 시간을 죽이고 있다.” 비릴리오에게 사이버스페이스는 직접성과 즉시성의 개념이 그것의 인간의 인식에 효과를 특성 지우는 예가 된다.

24 “The fact that videotapes are *boring or long* “has nothing to do with their actual length” but with the attitude inferent in their use. While TV lives from its total control over “commercial time” as its hidden commodity, the artist’s video embarks “on serious critique” of TV culture by its inversed handling of time. It uses time “as an inner unit, that is, as the quantity of time required by a given theme.” Nam June Paik celebrated this inversion as the “boredom” necessary for contemplation when he exhibited in 1974 the installation 〈TV-Buddha〉 (Belting, p.88).

오 아트는 관객에게 시간을 통한 경험(시간을 통로로 한 경험), 즉 시간에 대한 경험을 제공한다고 지적한다. 그에 따르면 많은 비디오 아트 작업들은 이러한 지루함을 이용하거나 혹은 시간에서의 느린 속도를 이용하여 감상자로 하여금 ‘시간 자체’에 대하여 접근하도록 이끈다는 것이다. 그럼으로써 그들은 보는 이에게 “내부의 시간, 내적 시간”으로 침잠하고, 이를 통해 일상이라는 시간의 패턴에서부터 멀리 달아나 자기 반영의 시간을 갖도록 격려한다. 비디오 아티스트 게리 힐Gary Hill은 그의 작업이 의도하는 것은 “시간에 친밀해짐과 동시에 그것으로부터 멀어지는” 모순적 경험을 제공하는 것이라고 말했다(Belting, 2003, p.91). 이런 방식으로 비디오 아트는 현존과 자기 반영적 거리의 동시적 생산을 통한 반성적 공간을 담아내고 있는 것이다. 상대적인 잔잔함, 상대적인 느림, 상대적인 거리감은 우리에게 자기 반영을 위한 시간을 제공하여왔다. 자기 반영을 위한 시간은 예술가들에게 그리고 감상자에게 그가 있는 세계와 그 자신에 대해 떠올리고 의미를 발견하고 재해석할 수 있는 소중한 순간일 수 있기 때문이다.

이에 반해 위에서도 살펴보았듯, 그 원인이 어떠한 것으로부터 기인하든지 간에, 오늘날의 인터랙티브 작업은 과거의 비디오작업에 비해 많은 상황 조건들을 통해 강력한 몰입의 기제를 만들어 가고 있으며 내적 시간으로 침잠할 기회를 또 다른 반응을 위한 액션으로 채워가는 듯하다. 그럼, 이러한 강력한 나르시시적 몰입과 함몰의 기제가 작용하는 오늘날의 인터랙티브 작업에서 보다 열린 구조와 비평적 거리를 모색할 수 있는 방법은 과연 발견될 수 있을까? 현대 영상예술 속에서 다층적 폐쇄회로가 더욱 강화되며 견고하게 쌓이고 있다면, 이러한 구조를 뛰어 넘는 것은 과연 가능할까? 현대 영상예술 속의 다층적 폐쇄회로들은 벗어날 수 없는 상황 조건 그 자체를 드러내는 데 머무르고 있는가, 아니면 열린 구조의 가능성을 보여주는 실마리를 함께 제공하고 있는가에 대하여 질문을 던져본다.

견고하게 쌓여진 다층적 폐쇄회로, 즉 견고한 닫힌 구조를 벗어나는 일은 닫힌 폐쇄회로 피드백 룬을 확장하거나 늘리는 방법을 통해 가능할 수 있다. 즉 피드백 룬의 범위, 즉 피드백 되는 거리를 확장시키거나 넓힘으로 피드백을 지연시키는 방법 말이다. 만약 피드백을 벗어나는 것이 구조를 확장시키는 것으로 해결될 수 없다면, 또다른 접근으로써 그 구조를 깨고 여는 방법이 있을 것이다. 그리고 이러한 방법은 해방과 초월의 과정으로도 바라볼 수도 있겠다.

데이빗 조슬릿David Joselit은 『피드백』이라는 책에서 텔레비전을 공공의 일방적이고 제도화된 커뮤니케이션 영역으로 파악하고 이러한 텔레비전 구조를 벗어나는 방법 중 하나로 피드백적 상황을 제안한다. 그는 제도적 혹은 공적 커뮤니케이션의 매체로서의 텔레비전의 견고하게 설정된 구조에 대하여 개별 예술가들이 비디오 아트라는 형태로 개인화시키고, 또한 텔레비전 자체를 작품 속에 오브제로서 차용하는 등 공적 영역에 대항하는 사적형식으로 발전시켜가며 그 견고하게 닫힌 구조를 확장시키거나 깨고 열어가고 있다고 주장한다. 이는 반응적 형식의 피드백을 의미한 것으로 본 논의에서 주장한 피드백의 맥락과는 조금 다른 개념인 듯 하지만, 닫힌 구조를 극복하는 방법으로는 동일한 지점을 떠올리고 있다는 점이 발견된다.

또한 이용우는 『비디오 예술론』에서 비디오를 예술적으로 활용한 역사적 전시

들을 고찰하며 뉴욕 현대미술관에서 기획된 《개방회로: TV의 미래》(1974)를 소개 하는데,²⁵ 특히 이 전시와 함께 열려 비디오와 매체예술의 폭넓은 미학적, 정치적 담론을 생산한 컨퍼런스에 초청된 매체이론가인 한스 마그누스 엔젠버거 Hans Magnus Enzenberger의 말을 의미있게 인용한다. 엔젠버거는 68년의 프랑스를 비롯한 유럽 혁명을 회고하며 “유토피아적 사고는 그것의 실현을 위하여 물질적 조건을 만나는 것 같다. 해방은 단순한 소망으로 끝났지만 더 많은 가능성으로 나타난 것이다”라고 언급하였다는 것이다(이용우, p.178).²⁶ 이 전시와 컨퍼런스가 “비디오 카메라의 폐쇄 회로 중심개념에서 역으로 개방회로를 주제로” 미학적이고 정치적인 담론을 형성하기 위한 기획의도를 가지며, 엔젠버거가 이러한 개방을 유토피아적 해방으로 꿈꾸었다는 것은 흥미로운 지점이다.

만약 닫힌 구조가 그 구조를 형성하는 존재론적 조건이라고 하면 이를 벗어나는 길은 없을 수도 있다. 또한 혹자는 해방과 초월은 개념적이며 이상적 제안일 뿐 현실적 대안이 아닐 수도 있다는 지적을 할 수도 있다. 그러나 굳이 해방과 초월을 말하지 않아도, 언제나 역사의 수많은 사건들과 예술적 시도들이 스스로 발견한 제한적 상황을 극복하는 가운데 가능성의 영역을 스스로 찾아갔듯이, 그리고 이를 통해 그 시대의 닫힌 구조를 허물고 여는 작업을 해왔음을 기억할 때, 다층적 피드백 루프의 폐쇄적 상황은 또다른 하나의 제한 조건이자 극복 대상으로 간주될 수 있다. 그리고 현대 영상예술가들 역시 이러한 다층적 폐쇄회로를 열린 구조로써 모색하는 방법을 바로 그들의 상상력과 예술적 시도를 통해 실천적으로 접근할 수 있을 것이다.

25 《Open Circuits: The Future of Television》 전시와 함께 열린 컨퍼런스의 프로시딩은 후에 『The new television: A public/private art』(MIT Press, 1977)라는 앤솔로지 형식의 책으로 출판되었다. 이 책의 서문에서 전시와 컨퍼런스를 주관한 저자들은 “open circuits”이라는 문구가 백남준의 초기 선언에서 빌려 쓴 것임을 밝히고 있다. http://www.eai.org/user_files/supporting_documents/preface.jpg

26 H. M. Enzenberger, “Television and politics of liberation,” in Doug Davis and Alison Simmons, eds., *The new television*, Cambridge, MA: MIT press, 1977, p.263 (이용우, 『비디오 예술론』, p.178에서 재인용함).

참고 문헌

김용옥, 『석도화론: 스타오 그림 이야기』, 서울: 통나무, 1999.

로잘린드 크라우스, 윤난지 역, 『현대조각의 흐름』, 서울: 예경, 1997.

서현석, “초기 비디오 아트에 나타나는 자기반영성, 마조히즘, 그리고 지루함에 관해,” 『라강과 정신분석학회 논문집』, 5(1), Winter 2003, pp.96-117.

이용우, 『비디오 예술론』, 서울: 문예마당, 2000.

Acconci, Vito, “Body as place – Moving in on myself, performing myself,” in *Avalanche* 6, Fall 1972.

Belting, Hans, “The temporality of video art,” in Caroline Saltzweid, Mitch Cohen, Kenneth J. Northcott, trans., *Art history after modernism*, Chicago: University of Chicago Press, 2003, pp.85-95.

Dewey, John, “Art as experience,” in Stephen David Ross, ed., *Art and its significance: An anthology of aesthetic theory*, New York: State University of New York Press, 1984.

———, *Art as experience*, New York: Perigee, 2005.

Fried, Michael, “Art and objecthood,” in *Art and objecthood: Essays and reviews*, Chicago: University of Chicago Press, 1998, originally published in *Artforum* 5, June 1967, pp.12-23.

Joselit, David, *Feedback: Television against democracy*, Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

Krauss, Rosalind, “Video: The aesthetics of narcissism,” 1978, in John Hanhardt, ed., *Video culture: A critical investigation*, New York: Visual Studies Workshop Press, 1986.

———, *Passages in modern sculpture*, Cambridge, MA: MIT Press, 1981.

Lee, Hyunjean, “The screen and aura,” unpublished, 2006.

———, *The screen as boundary object in the realm of imagination*, Ph.D. thesis, Georgia Institute of Technology, 2009.

Rokeby, David, “Transforming mirrors: Subjectivity and control in interactive media,” in Simon Penny, ed., *Critical issues in interactive media*, New York: SUNY press, 1995, pp.133-158.

Spielmann, Yvonne, *Video: The reflexive medium*, Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

———, “Video: From technology to medium,” *Art Journal*, 65(3), Fall 2006, pp.54-69.

Utterback, Camille, “Unusual positions – Embodied interaction with symbolic spaces,” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds., *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, pp.218-226.

Virilio, Paul, “The third interval: A critical transition,” in Verena Andermatt Conley, ed., *Rethinking technologies*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, pp.3-12.

Multiple levels of closed feedback loops in contemporary moving images: Based on media artworks using the camera- screen interface

Hyunjean Lee (Professor of Media Art, Yonsei University)

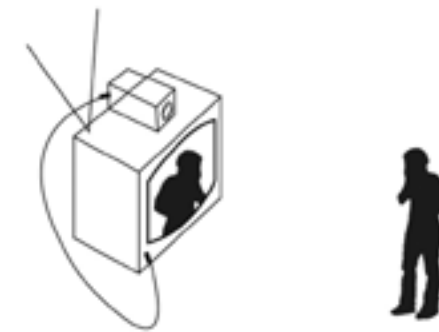
I. Introduction – Experiencing interactive camera-screen: Situations of real-time closed feedback loops

There are repeated patterns in today's real-time interactive installations of moving images which use the camera-video interface.¹ What these real-time interactive installations have in common with the video art of the late 1960s and early 1970s, which is a single-channel video or a video installation using cameras and screens, is that they make use of the camera-monitor interface. They also share with each other the fact that, due to the formal similarities, a situation of feedback arises between camera and screen, in which the subjectivity of a performer or a viewer intervenes. However, each of these works does not necessarily provide identical psychological and aesthetic experiences. The artwork in the past rather freely allowed a self-reflexive distance in which viewers could reflect on themselves while viewing the work, whereas the contemporary interactive works which provide viewers with more immersive and reinforced narcissistic experience seem to restrict the critical distance which is needed for an appropriate appreciation of art. What causes these differences of aesthetic experiences in the past and present? This paper analyzes the constructional and situational condition stemming from the interface in contemporary media art, and investigates what psychological response and experience such condition brings about, by looking at different works of art and their theoretical analysis in relation to immersive narcissism and self-reflexive distance.

First of all, it is necessary to look at the early discussion of artists and

1 Interface generally refers to communication or the common boundary of two bodies. In the field of computer science and digital media, an interface is a tool and concept that refers to a point of interaction between components such as mouse, keyboard, operating system, graphic expression like window and folder, and is applicable at the level of both hardware and software. This allows a component, whether a piece of hardware such as camera, screen, video for interactive communication or a piece of software such as Internet browser, to function independently while using interfaces to communicate with other components via an input and output system and an associated protocol, and additionally to communicate between the computer and the user by means of peripheral devices.

theorists about early video art as well as discussing structural and situational conditions of camera-screen interfaces. Many of those found that the essential characteristic of video is a constantly moving flow of signals.² Especially when video first emerged, there wasn't any editing device for post-production, and video signals constantly circulated from camera to monitor(screen) to be played in a closed circuit. In the second part of this paper, there will be video artworks of the early 1970s, made out of several experiments with constant feedbacks seeking self-reflexive conditions in a closed structure between camera and monitor: videos by Vito Acconci and Richard Serra and video installations by Nam June Paik and Bruce Nauman. Observing the early video works, art theorist Rosalind Krauss emphasized in her essay, "Video: The Aesthetic of Narcissism" (1978), that video as a psychological rather than physical medium is capable of recording and transmitting at the same time – producing instant feedback, and that the body of artist is centered in a simultaneous reception and projection of an image between camera and monitor, as a medium or a conduit (p.180).³ According to Krauss, "the body is therefore as it were centered between two machines that are the opening and closing of a parenthesis. The first of these is the camera; the second is the monitor, which re-projects the performer's image with the immediacy of a mirror" (p.181). Krauss sees the structure in which artist centers between camera and monitor as "self-embrace or self-encapsulation" of oneself surrounded by body and spirit. The characteristic of video art is a psychological condition which splits and doubles the "Self" by an immediate feedback. In short, the psychological situations of the video medium "withdraw attention from an external object – an Other – and invest it in the Self" (p.184). Thus, aesthetic narcissism is the core aesthetic of the video medium.⁴



2 In her thesis, "Video: The aesthetic of narcissism" (1978), Rosalind Krauss emphasized the electronic signal. However, Yvonne Spielmann in "Video: From technology to medium" (2006) asserted that the essential characteristic of video is a constantly moving flow of signals and tries to connect the analog nature to digital characteristic of video. Both of these two theorists have noticed the real-time and transmissive characteristics of video via electronic signal processing.

3 She also asserted the parapsychological sense in the word, 'medium.' Parapsychologists use the human body as a receiver and a sender of communication arising from an invisible source. In this situation, the human body becomes a conduit in particular relation to the message (Krauss, 1978, p. 180).

4 "(V)ideo's real medium is a psychological situation, the very terms of which are to withdraw attention from an external object – an Other – and invest it in the Self" (Krauss, 1978, p.184).

In my view, this closed real-time feedback loop analyzed by Krauss about early video artworks also appear in the interactive camera-screen installations of these days. Additionally, in real-time interactive installations, the self-encapsulation and narcissistic experience is even more intensified and expanded.

To be more precise, it is necessary to analyze situations under self-encapsulation via camera-screen interface in the contemporary media art. Based on the analysis of Krauss, this can be studied at the different levels of physical, electronic and psychological feedback loops. Upon those feedback loops, camera-screen based interactive installations of these days have the interface of programming process via computational media, i.e., a code-level feedback loop. Looking into the four different types of loops:

First, there is a 'physical feedback loop' which indicates that the way the interactor(viewer), camera and monitor are physically positioned. Krauss refers to this loop as a 'bracketed' situation, one in which the camera and the monitor are the brackets and the interactor is the object being bracketed. In early video art, specifically in performance video, the artist's body was centered between brackets. However, contemporary interactive installations replace the artist's body with the audience's body. In both cases, bodies are used as an interface.

Secondly, there is an 'electronic feedback loop.' According to Yvonne Spielmann's understanding of early analog video, when video is said to be an electronic medium, this means its origin depends on the electronic transfer of signals (Spielmann, 2006; 2008). Interactive screen-based media also use this electronic signal transmission, but expand this signal circuit so that the circuit between the camera and the monitor includes other sensing systems as input, and large and multiple displays as output. Sometimes the circuits for sensing systems and displays can be wirelessly connected, but this does not mean that the signal transmission has disappeared.⁵

Thirdly, there is a 'code-level feedback loop.' In the notion of camera-screen interface, the code-level feedback loop does not apply to early video art, but only to the computational medium of these days.⁶ Because computer is a procedural system, when we think about programming codes in a procedural system, all codes are structured in closed loop syntax.⁷ In case of

5 In today's IT field, digitalization of transmission is expanding, but in the middle process of audiovisualization of signal transmission, there are changes of digital to analog and analog to digital. In short, even in a digital system, the digitalization of the physical and electrical energy is often made, such as digital transmission realized on screen in an analog way, or re-digitalization after accepting analog sensing input.

6 Of course, as Spielmann asserted in "Video: From technology to medium" (2006), there were cases of the video's use of electronic vocabulary such as transforming the electronic signal processing by an analog synthesizer, which is similar to the transformations taking place in digital computer processing today. This is, however, a different process conceptually and methodologically, from the transformations taking place at the code level.

7 For example, "If [A] happens, then go and run [B], or if [A] does not happen, go to another sub-routine to run [C]." This also takes the form of a closed circuit, repeatedly run, "once every step (up to the last

interactive art, interactions of viewers are regarded and measured as a part of code processing.⁸

Lastly, there is a 'psychological feedback loop.' As mentioned above, Krauss found the narcissistic loop or the psychological loop from the early videos based on the electronic and physical loops. The first two loops form the psychological loop. And an interactive system is based on the first two loops. Upon them, there is the process loop or the code-level loop which intensifies the psychological loop. Because of the real-time interactivity between the interactor and the system, the system responds to the interactor, and the interactor responds to the system. In interactive installations using a camera-screen interface, the viewer stands in between the camera and the screen, and her/his interaction can be the feedback response from the artwork(system). These situations are very similar to the code-level feedback, but they are closer to the psychological feedback loop, because they produce and encourage psychological responses.⁹

II. Feedback structure and experience in early video works

In early video art, Krauss's notion of video was a psychological narcissistic medium in order to introduce multilayered feedback loops. This psychological narcissism, like an artist pulls it out from his/her own image, lets viewers think of it as an experience "withdrawing attention from an external object – an Other – and invest it in the Self." The multilayered feedback loops compose internally multilayered closed circuits as well as a free and independent self-reflection and distancing at the same time.

This section will explore the installations of video art in the early 1970s, such as Vito Acconci's <Centers>, Richard Serra's <Boomerang>, Nam June Paik's <TV Buddha> and Bruce Nauman's <Video Corridor>, as examples of multilayered closed circuits.

Krauss discusses her psychological observation of the video medium by looking at Vito Acconci's work <Centers> (1971). During twenty-minute running time in this piece, Acconci uses the video monitor as a mirror and sustains a gesture pointing to the center of television monitor while simultaneously filming himself. Krauss states, "As we look at the artist sighting along his outstretched arm and forefinger toward the center of screen, we are watching, what we see is a sustained tautology: a light of sight that begins at Acconci's plane of vision and ends at the eyes of his projected double" (Krauss, 1978, p.179). This situation of spatial grid-brackets in between the camera and the monitor creates a self-reflexive condition as Acconci

line of codes) is executed, return to the first line and repeat the whole process again and again until the system is shut down."

8 The better the system is, the more meaningful the interaction is. This is recognized and signified within the loop.

9 In the third part of this paper, this subject will be looked into further.

“‘revolves’ within the system.”¹⁰

Acconci explained the concept of his work as “pointing my own image on the video monitor: my attempt is to keep my finger constantly in the center of the screen – I keep narrowing my focus into my finger. The result [the TV image] turns the activity around: a pointing away from myself, at an outside viewer” (Acconci, 1972). The grid-bracketed situation or the self-encapsulating closed-circuit loop is gradually shifted toward viewers from the artist. Viewers are “inserted or sutured in this visional and voyeuristic position of a self-encapsulating closed circuit.” Acconci points his finger towards the camera, himself and viewers in front of the monitor, and constructs such experience as combining “all gazes of the camera, the actor and the audience.”¹¹

Krauss also brought Richard Serra’s *Boomerang* (1974) to her examination, a video work made with the help of Nancy Holt. For about ten minutes of running time, wearing the technician’s headset, Holt begins to talk, but her words are fed back to her through the headset she wears – there is a slight delay of less than a second between her actual utterance and the audio feedback – to which she is forced to listen. Krauss puts this situation as “she(Holt) speaks of the way the feedback interferes with her normal thought process and of the confusion caused by the lack of synchronism between her speech and what she hears of it.” In the video, Holt says that “sometimes I find that I can’t quite say a word because I hear the first part of it come back and I forget the second part or my mind is stimulated in a new direction by the first half of the word.” Taking such process of receiving words and minds back like a boomerang, the situation shows “the great difficulty coinciding with herself as subject.” Holt describes, “I am surrounded by myself and my mind surrounds me. ... There is no escape.” Viewers also listen to the delayed voice of Holt as well as watching her confused and nervous face. With no escape, we come in and out of narcissism made by this audio and conceptual feedback.

Regarding video as a narcissistic medium, *Boomerang* reveals the self-encapsulating situation in which the body and psyche are surrounded by one’s own. Perhaps, Nam June Paik’s *TV Buddha* (1974) may be the most direct demonstration of video as a narcissistic medium. This work is a video installation that uses a closed-circuit camera and a small monitor with a Buddha statue. The Buddha is sitting in front of a television set imprinting his own

immobility on the monitor through the unchanging mirror image. The video re-projects the Buddha’s image with the immediacy of a mirror. Paik once said that he hit upon the idea of making a TV viewer out of an antique Buddha statue once purchased as an investment.¹² Placing a real-time video camera opposite to the Buddha, it seems like the Buddha encounters himself projected on the monitor and creates self-reflexive and meditational environment.

In this piece, between the Buddha and self-reflexive image of himself on the screen via a closed circuit, there is an endless loop of gazes between looking at and being looked at. This is a physical, conceptual and solid feedback loop surrounding the Buddha, which visualizes the Buddha meditating and agonizing within. Viewers looking at the loop from the third point of view, sometimes reflect themselves on the Buddha or on the loop and spend some time to encounter themselves while freely experiencing subjective and objective distancing. Also, this is a meditative experience for viewers by constantly returning to themselves with continuous production, reflection and projection of the past and present in a real-time closed circuit.

Bruce Nauman’s *Video Corridor* (1968–1970) is a video installation with a closed-circuit video camera, monitors and a narrow and long corridor through which the viewer can move. At the end of the corridor, a video camera is hung up high on the wall, while on the floor at the far end, a monitor shows the immediate image that the camera captures. The image presented on the monitor is the image of the viewer as s/he advances down the corridor toward the video screen. But the image of her/himself toward which the viewer walks is an image of her/his back. The picture of her/himself recedes as s/he comes closer to her/his own reflection. The nearer s/he comes, the smaller the image gets, since s/he is resolutely moving away from the camera that is the image’s source. In *Passages in Modern Sculpture* (1981), Rosalind Krauss analyzes this work, saying that it “puts pressure on the viewer’s notion of her/himself as ‘axiomatically coordinated’ – as stable and unchanging in and for her/himself” (1981, pp.241–242).¹³ This work constructs a situation of spatial closure, promoting a condition of self-reflection. In the situation of the video corridor, the viewer does not have any way to negotiate with her/his surroundings. The viewer is put in an extremely uncomfortable position. Through this system, Nauman seems to deny the subjectivity of the viewer, breaking her/his expectation.

The early video works through the examples of experiencing the camera-monitor feedback show varied experiments with different feedback loops. However, with such multiple feedback loops, each work also tries to offer

10 In “About self-reflexivity, masochism and boredom in the early video art” (2003), Hyunseok Seo explains about the effect on viewers from this self-encapsulating closed circuit in a psychological and narcissistic approach with an example of Acconci’s work, “[In Acconci’s work,] what Kraus names ‘self-encapsulation’ (p.181) or ‘narcissistic’ (p.185) devices withdraws the interest toward the external world and redirects it at oneself. Acconci looks at himself simultaneously while recording, and the monitor projecting his image closes the flow of video signals as the artist ‘revolves’ inside of the device. Viewers are inserted or sutured in a visional and voyeuristic position of the self-encapsulating closed circuit and look at the narcissistic mirror image of Acconci. As an instructor, Acconci faces the camera, himself and viewers in front of the monitor which makes the situation narcissistic and theatrical in both internal and external ways. Three ‘gazes’ of film analyzed by Laura Mulvey, which are the camera’s, the actor/actress’s and the audience’s are combined as one in here” (p.104).

11 Ibid.

12 See <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/images/2/>, and Kim Yongok, *Study on the Shi Tao’s painting*, Seoul: Tongnamoo Publishing, 1999, p.259.

13 Analyzing this work in *Passages in modern sculpture* (1981) Krauss says “(The work *Corridor*) puts pressure on the viewer’s notion of himself as “axiomatically coordinated” – as stable and unchanging in and for himself” (pp.241–242). I quote this part in Korean from its Korean edition, translated by Nanjie Yun and published in 1997.

viewers a mechanism to understand and reflect on themselves while using varied devices besides the closed structure of electronic, visual and psychological feedbacks. This is why viewers are able to participate in the narcissistic experience while simultaneously going back to the gaze at themselves.

III. Feedback structure and experience in contemporary interactive media installations

The early video works show a wide range of different multilayered closed-circuit situations, artists' approaches, and viewers' responses and appreciations. On the contrary, interactive installations with the camera-screen interface have (consciously or unconsciously) similar repeated forms and patterns. The third part of this paper will look at specific examples of interactive installations where the experience of psychological closure becomes more intensive in these patterns and the viewer's appreciation.

One of the most popular examples of the camera-screen interactive installations which respond to the viewer's body and gesture and project this onto the screen is *Text Rain* (1999) by Camille Utterback and Romy Achituv.¹⁴ In this piece, the video camera is an input device, the screen is an output device, and viewers captured by the camera experience their images projected on the screen like mirror images. In *Text Rain*, participants stand or move in front of a large projection screen. On the screen they see a mirrored video projection of themselves with gestures and motions in black and white, combined with a color animation of falling letters. The letters appear to land on participants' heads and arms. The letters respond to the participants' motions and can be caught, lifted and then let to fall again. As if the virtual texts (letters) respond to the physical power of the real world, each entity is given their moving direction by participants. Utterback says that there is no "wrong" way to interact with this piece. Because most of one's body is visible in the virtual space of the screen as well as in the physical space in front of the screen, a "pleasurable" confusion results between the screen space and the real space. Since no complicated apparatus is involved for you to become 'immersed' you can easily feel present in both physical and virtual space simultaneously, or seamlessly shift back and forth between the two (2004, pp.221–222).

In another piece by Utterback, *Drawing from Life* (2001), she also uses a similar camera-screen interface – a video camera capturing the interactor's body in front of the screen and projecting her/his silhouette onto the screen. But in this piece, differently from the previous one, the presented image of the body is filled with letters. Utterback emphasizes the advantage as following:

14 Considering when it was released, this work is a pioneer of using such an interface. In the history of media art, the lucid interaction and the rich expression by its computational mechanism are regarded as a significant achievement. I agree on this point, but rather than simply reiterating its importance in this paper, I focus here on the aspect of camera-screen interactive feedback as patterns which have spread widely after this work and appear repeatedly today.

"When viewers recognize that the projected imagery is a translation of themselves they 'test' the correspondence by moving parts of their body – tilting their head, waving their arms, etc. Once the connection is made, viewers 'play' with manipulating their transformed symbolic 'self' using their physical body. The ease with which one controls one's video image is comparable to the experience of controlling one's image in a mirror" (2004, p.223).

Simple and familiar physical interaction and natural shift between real and virtual places are the key elements of these successful pieces. Yet, the simplicity and seamlessness of this type of work also invoke the question of how much proper distance for reflection (or flexible critical distance) interactors can get to look back on their motion and think of the reason. In other words, how could this type of work with the simple and solid system responding to gestures and motions of interactors more directly and immediately provide unique and subjective experience to each interactor? Furthermore, from the point of John Dewey's view that art experience is the one embodying different existence that here and now interacts with the self,¹⁵ what kind of aesthetic, artistic and unique experience can we achieve from this type of art?

In fact, many interactive works use this complete and intuitive connection between the interactor's body and the symbolic system with which the body interacts.¹⁶ Just like Utterback's intention, this refers to 'mirror-like effect.' This is also based on the narcissism of the self-encapsulating structure through the grid-brackets between the camera and the monitor, as well as on the psychological and electronic feedbacks and the code-level feedback loop which intensifies the simultaneous interactions between two entities. In the interactive works, interaction is composed of communication between the interactor and the system (artwork), and in this feedback system, as media artist Rokeby said, "the implication of an action are multiplied, much as we are reflected into infinity by the two facing mirrors in a barber shop" (1995, p.137). In this system, "the interactor can fairly easily be pushed beyond reflection to the edge of instinct, capable only of visceral response to the system's stimuli, mirroring the system rather than the reverse" (Rokeby, 1995, p.142).¹⁷ The forms of interactive works and memories through such

15 See John Dewey, "Art as experience," in Stephen David Ross, ed., *Art and its significance: An anthology of aesthetic theory*, New York: State University of New York Press, 1984; or John Dewey, *Art as experience*, New York: Perigee, 2005.

16 Recently, many cases approaching the interaction between human and computer suggest ways to develop faster, real-time and non-mediatory feedback for the usability and efficiency of interaction. They often say that when we construct the interactive system, we need to have specific and clear interpretation and purpose of what the system is for and how the system will be used and experienced. However, when this kind of interactive experience is constructed for art, it could pursue different goals. Artists usually want to explore, question and challenge the relationship between the audience and the interactive system. They like to expand their experience of communication with the world while constructing varied and flexible conversations between the artwork and the audience. In such context, the system should provide enough time and space for viewers to think about their motions and responses.

17 I call this kind of communication in which different entities talk to each other at the same time, "two talking entities" (Lee, 2006). However, it is necessary to remind the fact that one usually listens while

experiences remind us of the situation where Holt hears her returned voices in *Boomerang* (1974). In the case of Utterback, as the projected images on the screen are updated on the basis of the motions of interactors, the system encourages them to continue to react. Additionally, when the chain reaction of the system (the rapidly and immediately updated events) happens simultaneously, viewers in front of the immediately processed and displayed images only respond at the simple reflexive level, rather than having a chance to think back themselves in a distance. And this is the experience of a closed structure, as Holt feels, like “the prison of a collapsed present,” which is surrounded by oneself and in which there is no way out.¹⁸ A direct feedback that feels unmediated or mirrored helps viewers to be immersed into the virtual experience. This immersed experience is what media artists usually like to accomplish in their works. However, the problem is that a strong sense of immersion often leads to visceral, restrained and expected responses from viewers. There’s no chance for viewers to sublimate their experience to the level of subjectivity. A direct and mirrored feedback only creates a more closed structure, and viewers have no other choice than to be immersed. Under such condition of the immediate feedback, chances for self-reflection upon the interactions gradually disappear.

In her writing, Utterback says that both of the works, *Text Rain* and *Drawing from Life*, pursue the poetic interfaces in the notion of art creation. “By distancing this connection through the abstracting of the live image into letters, viewers become more aware of the discrepancy between the abstraction and their bodies.”¹⁹ This is partly because the discordance between the process of abstraction, live image and abstracted image may contain the depth of contents and experiences. However, this also possibly points out questions back as to if the interactor who is still looking at her/his body revealed as a silhouette or shadow kind of image, which is not showing the ‘real’ details of the body’s appearance, the images on the screen can sometimes create a more immersive mode than the actual presentation. Because viewers who face themselves projected on screen could feel more unfamiliar with detailed image than abstracted image. This question about having a flexible distance in an interactive system is similar to the one which Gorbet asks after Utterback’s text on *Text Rain*.²⁰ My question as to whether flexible distance is possible in the viewer’s experience with the interactive system seems somewhat related to Gorbet’s question regarding

the other talks in ordinary conversations.

18 “The prison Holt both describes and enacts, from where is no escape, could be called the prison of a collapsed present, that is, a present time that is completely severed from a sense of its own past” (Krauss, 1978, p.181).

19 Utterback, 2004, p.223.

20 Camille Utterback, “Unusual positions – Embodied interaction with symbolic spaces,” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds., *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, pp.218–226. In “Response by Matt Gorbet” published in this Utterback’s text, Gorbet writes about his thoughts on *Text Rain* and *Drawing from Life*.

Text Rain. He asks, “what is the depth of content that can be expressed, in view of the apparent interaction constraints of such body-centric work?”²¹ and such question may be expanded to the possibility of having subjectivity and personality in art experience.

Back to the point, from the moment the interactor enters the installation space to the moment s/he steps out from it, the immediacy and the narcissistic mode compel her/him to make more and more hectic responses to each new reaction. Perhaps once we enter this kind of space, we are already accustomed to the state of no expectation of any break, similar to that when we hit the play button in the game Tetris, which means we are now ready to struggle with those endlessly falling blocks until the game ends.

IV. Conclusion: Expansion of a closed structure or search for an open structure

Throughout the analysis so far, this paper has raised questions why there are stronger and more immersed narcissism working in the interactive art than in the video art using the camera-screen interface. To find an answer, varied analysis by artists and theorists have been brought to discuss structural and aesthetic aspects.

The reason why there is stronger narcissistic notion in the contemporary interactive art may consist in several different points beyond the multilayered closed circuits. The difference between the camera facing others and the camera facing oneself would be one point. As the subjectivity within multilayered closed circuits has shifted from the artist’s body to the interactor’s body, the camera looking at the artist now faces the viewer in the interactive installations using the real-time camera-screen interface. Besides, the image observed by the viewer which is projected on the screen is also the viewer her/himself.

Another reason may be the difference based on the ‘real-time’ experience. Because the use of real-time camera is changing the viewer’s experience into more non-mediatory and immediate one. About the immediate transmission and presence of early video art, Krauss calls it the experience of ‘collapsed present time.’ But experiencing and recognizing ‘present time,’ even though

21 In the above text, Gorbet asks a question “what is the depth of content that can be expressed, in view of the apparent interaction constraints of such body-centric works?” Utterback, in her text, brings poetic interface opposite to practical interface if it is necessary for viewers to control interface. Gorbet, however, questions this point, arguing that poetic interface of *Text Rain* that Utterback notes does not follow logic and pursues unpredictable elements, in fact shows rather simple and physically familiar interactions so that it actively and successfully uses a sense of control the viewer could have. He also raises questions as to what extent the simplicity of interaction and the brevity of content could push the complexity of content, and whether there is any correlation between simplicity of interaction and brevity of content, or whether the body-centric interface could possibly generate a capacity of complex storytelling like an epic novel or a play. Although the depth of content in his questions is directed at the complexity of content itself, I would like to relate this to the depth of experiential appreciation for self-reflection as a result of interaction considered in this paper.

it may feel like being collapsed, is the least form of the duration and passage which turns present experience to be intensified. Also, the 'present-time' experience is 'an infinitely acute moment of looking through lucidly' as art experience has recognized for a long time throughout the history. This is an experience of 'presentness' to see everything, to feel all its depth and fullness through art.²² However, the 'real-time' experience of the interactive art these days is not the experience about 'present' time, but rather regarded as the time-based experience which causes "isolation from 'presence' *here and now* for the sake of another commutative space."²³

There is no doubt that early video art contrasts with the real-time experience of interactive art. Looking at video art is quite different from watching television or surfing the World Wide Web. Typical television programs or commercial websites try to catch the viewers' eyes, and if successful, they try to hold them as long as possible by instantly providing a new stimulus. Our senses are easily paralyzed by their strategies. Yet video art introduces slowness. When Nam June Paik exhibited the installation of 'TV Buddha' in 1974, he "celebrated this inversion as 'boredom' necessary for contemplation. The 'boredom' of video art by its inversed handling of time against TV experience and emphasized that this is a compulsory part for consideration and meditation."²⁴ In "The Temporality of Video Art" (2003), Hans Belting points out that video art provides the viewer with the experience of passing

22 Michael Fried in his essay "Art and objecthood" (1967) criticizes the attitude of Minimal Art (in his essay, Fried refers to this as "literal art") for being theatrical. What makes Minimal Art theatrical is the 'literalist preoccupation' with time – the duration of the experience –, since theater confronts the beholder and thereby isolates her/him, with temporality, not with objecthood. This preoccupation marks a profound difference between literalist work and modernist painting and sculpture. For Fried, the experience of the latter has no duration since at every moment the work itself is wholly manifest, because the work itself clearly reveals general emotion, attitude and properties at every moment. It is the continuous and entire 'presentness' amounting to the perpetual creation of itself. The result is a kind of experience of 'instantaneousness.' Fried also argues that the experience of presentness and instantaneousness are infinitely more acute than the experience of duration. A single infinitely brief instant would be long enough to see everything, to experience the work in all its depth and fullness, and to be convinced by it forever.

23 A critic and theorist of technology, Paul Virilio maintains that the logic of speed becomes the foundation of technological society and, therefore, modern media are under siege by real-time technologies. In several of his books and articles, he asserts that the real-time electronic transmission of information, particularly 'the twin phenomena of immediacy and of instantaneity' bring pressing problems to the fundamental condition of human perception. In "The third interval: A critical transition" (1993, p. 4), he suggests that 'real-time' is not opposed to 'deferred time,' as electronics and electronic engineers claim, but only to the 'present time.' He quotes the painter Paul Klee's note: "Defining the present in isolation is tantamount to murdering it. This is what technologies of real-time are achieving. They kill 'present' time by isolating it from its presence here and now for the sake of another commutative space that is no longer composed of our 'concrete presence' in the world, but of a 'discrete telepresence' whose enigma remains forever intact." To Virilio, cyberspace is only an example that the concepts of immediacy and real time have an effect on the human awareness characteristically.

24 "The fact that videotapes are *boring or long* "has nothing to do with their actual length" but with the attitude inferent in their use. While TV lives from its total control over "commercial time" as its hidden commodity, the artist's video embarks "on serious critique" of TV culture by its inversed handling of time. It uses time "as an inner unit, that is, as the quantity of time required by a given theme." Nam June Paik celebrated this inversion as the "boredom" necessary for contemplation when he exhibited in 1974 the installation 'TV-Buddha' (Belting, p. 88).

through time. According to him, many video art pieces use boredom or a 'slow pace in time' to give the viewer access to time. They encourage self-reflection, which leads us as viewers up to an 'inner time' and in so doing, turns us away from the pattern of real time. Video artist Gary Hill once said that his work is intended to provide the paradoxical experience 'of being intimate with time and estranged from it' (Belting, 2003, p.91). In this way, video art embodies a reflexive space through the simultaneous production of presence and distance. Indeed, the relative calmness, relative slowness and relative distance provide us with time for reflection. The time for reflection is a propitious moment for artists or for the audience to interpret, think about, and reckon with the sense of oneself and the world.

As analyzed above, interactive arts of these days are enhancing a stronger sense of immersion through a lot of situations as well as filling the possibility of immersion into inner time with actions for another reaction. Then, is there a way to find a more open structure and a critical distance in the contemporary interactive works which create the tremendous narcissistic immersion? If the multilayered closed circuits are enhanced and intensified in the contemporary media art, is it possible to overcome such ground? This paper poses questions whether the multilayered closed circuits in contemporary media art only reveal the current situation with no escape or if there is a possibility to create an open structure.

It may be possible to get out of the profoundly multilayered closed circuit or closed structure through the way to expand or extend the closed feedback loop. This means that by expanding or extending the feedback distance, the feedback can be delayed. If this cannot be an answer, breaking and opening the structure itself is another option. The process could be interpreted as the one for liberation and transcendence.

In *Feedback*, David Joselit describes the privatized and unilateral public sphere of television and suggests 'feedback' as a tactic to get out of the television structure. He recounts the tactics developed by artists and media activists of which individualization of media art and using televisions as objects for art installations 'break open the closed circuit.' He meant the feedback in a way of responses which is quite different from the feedback brought in this paper, but shares a point to break open its closed circuit. Yongwoo Lee examines historical exhibitions using video artistically in his book *Theory of Video Art*, and mentions the exhibition «Open Circuits: The Future of Television» held in the Museum of Modern Art, New York, in 1974.²⁵ Lee quotes what media theorist Hans Magnus Enzenberger said in the conference held in conjunction with the exhibition, which produced a wide range of aesthetical and political discourses about video and media art. Recalling the revolutions in

25 After the conference held together with the exhibition «Open Circuits: The Future of Television», conference papers were published in the anthology *The new television: A public/private art* (MIT Press, 1977). The preface of this book states that the term "open circuits" was borrowed, with gratitude, from an early manifesto by Nam June Paik, http://www.eai.org/user_files/supporting_documents/preface.jpg.

Europe including the French 1968 Revolution, Enzenberger said: “Utopian idea is like encountering materialistic condition for its realization. Liberation has ended as a simple wish but revealed more opportunities” (Lee, 2000, p.178).²⁶ It is interesting to find that the exhibition and conference were organized under the theme of “open circuits reversed from the closed circuit of video camera” to generate aesthetic and political discourses, and Enzenberger dreamt the openness as a utopian liberation.

The closed structure may not have a way out from itself, if the structure itself is an existential condition. One might say that the liberation and transcendence are only conceptual and ideological suggestions rather than an alternative. However, many numbers of events and artistic attempts have overcome each situation to look for a possibility throughout history. Considering that they are all parts of opening the closed structures, the multilayered closed situation could be another condition and subject matter to overcome. For contemporary media artists, the multilayered closed circuit should be treated as a means to find another tactic, and then their imagination and artistic attempts could come closer to a practical status.

26 H. M. Enzenberger, “Television and politics of liberation,” in Doug Davis and Alison Simmons, eds., *The new television*, Cambridge, MA: MIT press, 1977, p.263 (quoted in Yongwoo Lee, *Theory of Video Art*, p.178).

References

- Acconci, Vito, “Body as place – Moving in on myself, performing myself,” in *Avalanche* 6, Fall 1972.
- Belting, Hans, “The temporality of video art,” in Caroline Saltzweid, Mitch Cohen, Kenneth J. Northcott, trans., *Art history after modernism*, Chicago: University of Chicago Press, 2003, pp.85–95.
- Dewey, John, “Art as experience,” in Stephen David Ross, ed., *Art and its significance: An anthology of aesthetic theory*, New York: State University of New York Press, 1984.
- , *Art as experience*, New York: Perigee, 2005.
- Fried, Michael, “Art and objecthood,” in *Art and objecthood: Essays and reviews*, Chicago: University of Chicago Press, 1998, originally published in *Artforum* 5, June 1967, pp.12–23.
- Joselit, David, *Feedback: Television against democracy*, Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Kim, Yongok, *Study on the Shi Tao’s painting*, Seoul: Tongnamoo Publishing, 1999.
- Krauss, Rosalind, “Video: The aesthetics of narcissism,” 1978, in John Hanhardt, ed., *Video culture: A critical investigation*, New York: Visual Studies Workshop Press, 1986.
- , *Passages in modern sculpture*, Cambridge, MA: MIT Press, 1981.
- , *Passages in modern sculpture*, 1981, trans. in Korean by Nanjie Yun, Seoul: Yekyung, 1997.
- Lee, Hyunjean, “The screen and aura,” unpublished, 2006.
- , *The screen as boundary object in the realm of imagination*, Ph.D. thesis, Georgia Institute of Technology, 2009.
- Lee, Yongwoo, *Theories of video art*, Seoul: Munye Madang, 2000.
- Rokeby, David, “Transforming mirrors: Subjectivity and control in interactive media,” in Simon Penny, ed., *Critical issues in interactive media*, New York: SUNY press, 1995, pp.133–158.
- Seo, Hyunseok, “About self-reflexivity, masochism and boredom in the early video art,” *Journal of Lacan & Contemporary Psychoanalysis*, 5(1), Winter 2003, pp.96–117.
- Spielmann, Yvonne, “Video: From technology to medium,” *Art Journal*, 65(3), Fall 2006, pp.54–69.
- , *Video: The reflexive medium*, Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Utterback, Camille, “Unusual positions – Embodied interaction with symbolic spaces,” in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds., *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, MA: MIT Press, 2004, pp.218–226.
- Virilio, Paul, “The third interval: A critical transition,” in Verena Andermatt Conley, ed., *Rethinking technologies*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, pp.3–12.