

# 주변적 인간의 실종: 연결된 개체로서의 존재에 대하여

이시현(홍익대학교 학사 재학 중)

1. 서론: 주변적 인간의 실종 Periphery Project
  - 1.1. P에 대하여 Peripherality
  - 1.2. 그는 왜 사라졌는가? Phobia
2. 엔트로피에 대한 해명 Proofreading entropy
  - 2.1. 그 안에서 일어나는 일들 Phenomena
  - 2.2. 대중의 역설 Paradox of public
  - 2.3. 연결된 것들의 흔적 Presence on-line
3. 다시-재현하기 (Re)Presentation
  - 3.1. 연극적 매개 Performance
  - 3.2. 플롯: 이야기는 어떻게 디자인되는가? Plot
    - 3.2.1. 개체들을 섭외하기
    - 3.2.2. 플롯은 어떻게 힘을 가지는가
4. 추적: 사건에 휘말리기 Pursue
5. 결론 Person

## The Absence of Peripherality: On Being a Connected Individual

Lee Sihyeon (Hongik University Undergraduate School)

\* 이 논문은 이시현의  
2021년 홍익대학교 학사  
학위 논문 「주변적 인간의  
실종: 연결된 개체로서의  
존재에 대하여」 중 일부를  
수정 보완한 것이다.  
(지도교수: 임지연, 심대기)

연구자는 전국적 재난의 경험에서 발견한 접착의 단절과 누락된 개체들을 설명하려는 시도로써 ‘주변성’을 제안한다.

디지털·온라인 매개의 등장으로 인해 새롭게 열린 감각 경험의 세계, 그리고 거기서 발생하는 사회적 엔트로피 현상을 주변성의 실종으로 은유한다. 타인을 감지하고 타인과 연결되려는 감각기관인 주변성을 넓힘으로써 나의 존재는 타인과 연결되어 세계를 확장한다. 그러나 실재없이 등장하는 새로운 기술과 그로 인한 감각 단계의 비약적 축소는 이러한 주변성을 굳히고 나와 나 아닌 것 사이에 스크린을 두어 단절시켰다. 이 연구는 이 ‘예측 불가능’ 현상을 사회적 엔트로피로 해석하고 상실한 주변성을 되찾기 위한 시도의 일환으로 주변적 인간 ‘P’를 소환한다.

엔트로피의 규명을 위해, 연구자는 행위자-연결망 이론의 검토를 토대로 개체들이 어떻게 존재하고 연결되는가를 살펴보고, 새로운 기술이 불러온 단절을 다시 연결한다. 먼저 인간 개체 즉 관객이 어떻게 존재하고 있었으며, 새로운 세계에서 어떤 방식으로 연결되는가를 살펴본다. 다음으로 비인간 개체, 인터넷·디지털 환경이 어떤 식으로 존재하고 연결되는가를 온라인 가상 자아가 가지는 절대적 익명의 힘을 중심으로 알아본다. 이 검토를 통해 대중과 온라인 가상 세계를 비어있던 그들의 자리에 연결한다. 누락된 자리를 채움으로써 비로소 엔트로피는 해명되고 세계는 열린계가 된다. 스펙터클의 관객이자 제작자로서 연결된 디자이너는 동시대와 끊임없이 대화하고 열린계를 향한 고민을 해야 할 것이다. 본 논문에서는 이를 위한 기초적인 개념의 정립과 대안으로서의 디자인 프로젝트 <주변부 프로젝트: P의 실종>을 제안한다.

주변성, 엔트로피, 스펙터클, 관객, 행위자-연결망 이론, 임의적 익명

### Abstract

This study looks at the disconnection of contacts and missing entities in our experiences of national disasters, and has found the causes are a result of the emergence of new media. Due to digital/online-based new media, people’s sensual experiences have changed. The social entropy phenomenon caused by it is metaphorically expressed as the missing of peripherality. By expanding peripherality—a kind of sense organ to detect others and to be connected with them—one’s presence is connected to others and widens the world. However, new technologies that appear constantly, as well as the resulting rapid reduction of people’s sensory phases, have solidified this peripherality and cut “me” off “beings except me” by using electronic visual displays, or more informally known as “screens”. This study interprets this “unpredictable” phenomenon as a social entropy and summons a peripheral human named “P” through theatrical media as part of an attempt to regain lost peripherality. For this, I attempt to reestablish the concept of design for new spectacles by examining

how individual beings exist and are connected in an open system where entropy has been revealed.

In order to reveal entropy, I reconnect the disconnected conditions brought about by new technologies based on an examination of the Actor-Network Theory. This study examines how entities should exist and be connected in order to enable an open system where entropy is revealed. First, it examines how human entities or spectators existed earlier, and how they are connected in today's world. Next, it looks at how non-human entities—the Internet and digital environment—exist and are connected. This is investigated by focusing on the power of absolute anonymity that an online, virtual ego creates. In doing so, the public and online/virtual world are connected to their empty positions. By filling in the missing spots, entropy will be explained and our world will move on to an open system again. Designers need to think long and hard about the open system while constantly communicating with contemporary times.

#### Key Words

Peripherality, Entropy, Spectacle, Spectator, Actor-Network Theory, Random Anonymity

## 1. 서론: 주변적 인간의 실종

### Periphery Project

#### 1.1. P에 대하여 Peripherality

2017년, 포항에서 발생한 대규모 지진의 기억은 한국 사회에 깊이 새겨졌다. 재난의 규모는 전국적이었으나 그 영향은 지역에 따라, 경제적 상황에 따라, 혹은 사회적 위치에 따라 다르게 나타났다. 재해와 그에 따른 물질적, 사회적, 정치적 산물에 관계된 사람들은 각자의 자리에서 각자의 경험을 온라인에서 공유했다. 소셜 네트워크, 인터넷 뉴스, 개인 블로그, 각종 익명 커뮤니티, 휘발성의 정보가 빠르게 오가는 이 공간에서 이용자들은 무작위로 생각을 토로하고 즉흥적인 토론헤를 개설하였다. 이곳에서 모든 의견은 자극적이고 일시다발적으로, 또한 선별작업 없이 공유되는 기사(headline)로서 제시되고 교차했으며, 서로의 모순을 만들었다.

일련의 소요에서 발견하는 것은 무엇인가? 어떤 사건이 발생했을 때 우리<sup>1)</sup>가 흔히 보는 것은 두 개체, 즉 사건과 '나의 관계이다. '나는 여기에서 사건을 바라보고 있으며, 사건은 저편에서 일어났거나 혹은 일어나고 있다. 이때 사건과 주체의 위치가 전제된다. 주체는 사건을 '바라보고' 있기 때문에 그것을 자신의 반대편에 위치시켜 '마주하는 것' — 대상(對象)으로 만든다. 사건과 주체의 관계는 이렇게 정의된다. 사건은 저편에서 발생하여 주체에게 영향을 미치고, 주체는 꼼짝없이 바라보며 영향을 받는다. 일상생활 속에서 매순간 주체는 외부의 수많은 개체들과 일대일(一對一)의 상호작용을 해나가기 때문에, 이 인식 과정은 무의식적으로 행해진다. 우리는 끊임없이 개체들의 위치를 전제하여 '나'와의 관계를 확인하고, 그것을 명확히 정의해 고착시킨다.

그런데 이렇게 만들어진 부동의 관계성은 복잡다단한 지금의 사회에서, 더욱이 전지구가 인터넷으로 연결된 온라인 사회에서 종종 혼선을 겪게 된다. 블로그, 페이스북, 트위터 등의 온라인 플랫폼은 사적인 동시에 공개적이고, 일시적이면서 동시다발적인 일대다(一對多)의 피드(feed)<sup>2)</sup>를 제공한다. 이 피드에서 개인의 의견들은 어떠한 선별이나 위계 없이 단순히 쌓이면서 공적인 데이터 층을 형성한다. 피드가 만드는 무수한 데이터의 소용돌이는 '내'가 처해 있는 복잡한 네트워크를 보여주고, 주체는 스스로가 정의한 안전한 위치에서 뺨혀 나와 사건 안으로 말려든다. 나와 나의 상황, 타인과 타인의 상황이 맞물리는 그 소용돌이 속에서 우리는 필연적으로 '나 아닌 것'과 접촉하게 되며, 서로가 서로의 모순이 되는 것을 발견하게 되었다.

나 혹은 나 아닌 사람, 또는 사람이 아닌 것, 사건과 상황, 역할 등 모든 개체는 세계 안에서 일정 정도의 존재감을 점유한다. 하나의 개체가 가진 존재감이 규정된 바 없이 느슨해지기도 하고 풀어헤쳐지기도 하며, 때로 외부 개체와 겹쳐지거나, 섞이기도 한다. 이 과정에서 타인의 존재감을 인지하는 감각기관의 역할을 하는 것이 주변성(peripherality)이다.

- 주변성은 '주변적으로 있음'의 정도다.
- 주변성은 '나'와 '나 아닌 것'의 경계를 흐물흐물하게 한다.
- 주변성은 나의 주변적인 정도임과 동시에 주변적으로 되고자 하는 방향성이며 주변적일 수 있는 가능성이다.

다시 말해 주변성은 나의 내부가 외부와 중첩되는 영역이며, 또한 외부와 연결되는

1 이 논문에서 '우리'라는 단어는 공동체로서의 인간을 가리키는 의미로 사용되었다.

2 웹 피드(Web Feed)란 웹상에서 사용자에게 콘텐츠를 제공할 때 사용되는 데이터 포맷을 가리킨다. 플랫폼은 피드를 기반으로 사용자와 사용자를 연결하고, 광고를 제공하여 거대한 통신망을 구축한다.

접합부이면서 연결 그 자체이다. 사방으로 수많은 손을 뻗어 주변과 연결되고자 함이 주변성의 유일한 목적이다. 사회적 개체로서, 누구나 가지고 있는 일정 정도의 주변성으로 말미암아 인간은 타인의 주변성을 감각하고 관계를 맺으며 공동체를 이룬다. 주변성의 넓이는 곧 내가 점유하는 존재감의 넓이가 된다. 주변성은 독점이 아니라 중첩되고 융합되는 방식으로 세계를 점유한다. 그가 수십 수만 가지의 손을 뻗어 다른 존재와 연결되는 과정에서 주체는 세계 안에서 점유하고 있던 존재감을 넓혀 나간다. 나의 주변성이 타인의 주변성과 중첩되고 섞이면서 세계의 경계 또한 무한히 확장된다. 그런데 만일 주변성이 응고되어 더 이상 다른 개체와 연결되지 못하게 된다면 어떤 일이 일어나게 될까?

2017년의 재난에서 우리는 그 결과를 목격했다. 불일치하는 의견들은 동시에 존재하여 모순을 만들었으며, 새로운 매체의 휘발성은 그러한 아우성을 서로 조율할 새도 없이 데이터로 만들어 처리했다. 이전까지 주체가 타인을 감각하기 위해서는 여러 단계를 거쳐야 했다. 느리고 번거로웠음에도, 그러한 소위 '지지부진한' 과정이 감각 경험에 부여하는 몰입과 밀도는 자연스럽게 중첩되는 서사를 형성했으며 그로 인해 주체들은 서로 연결될 수 있었다. 그러나 이른바 속도의 시대, 속도가 곧 자본인 시대, 속도를 욕망하는 시대로 접어들며 점차 더 빠르고, 더 직접적이며 더 많은 감각이 요구되었고, SNS에서는 선별되지 않은 텍스트와 이미지들이 동시에 존재하며 신속하게 대체되었다. 빠른 속도는 중간 과정을 제거하여 개체 사이에 분절을 만들었다. 바야흐로 속도의 시대, 빈틈없이 붙어 있던 존재와 존재의 연결은 끊어지고 지속 시간은 줄어들었다. 지속되지 않는 연결과 접촉면의 축소가 만든 단절은 주변성을 균하기 시작했다.

## 1.2. 그는 왜 사라졌는가? Phobia

21세기의 눈부신 기술 발전은 인류의 사고 패러다임을 바꿔 놓았다. 기차와 시계의 발명과 함께 보급된 근대적 이데올로기<sup>3></sup>는 우리의 감각 체계를 바꾸었다. 추상적 시간은 구체적 공간에 재현되었고 인간이 지각하는 거리는 획기적으로 줄어들었다. 시간과 공간의 확장은 또한 사회가 향유하는 문화에도 반영되었다.<sup>4></sup> 백남준의 <굿모닝 미스터 오웰>(1984)은 그러한 변화를 세계에 충격적으로 알린 상징이었으며, 미디어 포화 시대의 시작을 알리는 신호탄이었다.

역사가 있기 이전부터 수많은 부족 지도자들이, 교황들이, 전제군주가, 그리고 시민국가가 그러했던 것처럼, 현대 자본주의 사회의 이데올로기 또한 스펙터클<sup>5></sup>을 통해 시민을 지배해왔다. 이데올로기는 결코 낯것의 상태로 우리와 만나지 않는다. 그것은 항상 디자인을 통해 재현되어 왔다. 고대의 조각상, 검투 경기, 종교화에서부터 프로파간다 포스터, 영화, 스포츠, 심지어는 건축물, 또는, 청바지 같은 기성품까지. 이데올로기가 효과적으로 작동할 수 있도록 시각적으로 디자인된 모든 것이 스펙터클이다. 그 안에서 진실은 선별되고 때로 교묘히 재가공되며, 이 작업이 성공적으로 끝나면 스펙터클은 미디어를 통해 무대 퍼포먼스, 엑스포, 보여주기(show)로서의 사건, 황색 저널, 상업 전시, 테마파크의 형태로 재현되었다.<sup>6></sup> 대중은 스펙터클을 보고 이데올로기를 내재화했다. 이데올로기는 그렇게 사회이자 문화이며 우리 자신이 되었다.

선별된 개체들 — 여성, 노동자, 성소수자, 이민자 등의 소외된 주체들, 혹은 동물이나 환경 등의 비인간 개체들 — 은 카메라에 포착되어 평면으로 가공되고 이미지가 덧씌워져 공표되었다. 주체의

3

이데올로기란 힘 있는 자가 자신의 권력 혹은 자신이 지배하는 사회체제를 공고히 하기 위하여 제작 내지는 채택한 논리 구조이다. 역사가 바꿈에 따라 지배 계급의 변동은 있었지만, 이데올로기의 근간 자체는 거의 변화가 없었다. 지배 계급이 교체되더라도 그 계층이 어떤 성향을 가지는가와는 무관하게 피지배계급은 항상 절대다수였기 때문에, 이 다수를 효과적으로 지배할 수 있는 이데올로기 즉 기준과 미달, 보편과 특수, 문명과 야만, 신과 인간, 이성과 감성, 자본과 가난의 이분법이 인류의 역사를 지배해왔다.

4

오창섭, 『미디어와 근대적 디자인 수용주체의 형성-기차와 시계를 중심으로, 『디자인학연구』 통권 제85호, (한국디자인학회, 2009), p.105

5

표준국어대사전 (2020.11), 스펙터클이란 일반적으로 기억에 남을 만한 만들어진 장면 혹은 이벤트를 말한다.

6

기드보르, 『스펙터클의 사회』, (울력, 2014), p.15: 기드보르는 스펙터클을 "이미지들에 의해 매개된 사람들 간의 사회적 관계"로 확장한다.

본질은 사회의 타자가 되어 은폐되었다. 이 과정은 스펙터클의 외양 뒤편에서 진행되므로 거의 인지되지 않았다. 거기서 우리가 보는 것은 오로지 납작하게 눌러 스크린에 투영된 이미지뿐이다. 미디어기술과 더불어 스펙터클은 더욱 간편하고 빠르게 생산과 배포를 반복했고 그와 함께 주체와 타자를 나누는 전통적인 이분법의 이데올로기 또한 무사히 계승되었다. 물론 이에 대항하여 폭력적인 타자화를 벗어나려는 주체들의 움직임이 있었다. 과거 타자화된 주체들은 자신에게 덧씌워진 이미지에 대항하여 시민혁명, 민주화운동, 서프러제트, 집회 등의 다양한 ‘거리로 나서기’를 통해 자신을 가시화해왔다. 계몽주의와 시민의식의 상승, 민주주의의 도래에 힘입어 이러한 물리적 가시화는 어느 정도 성공을 거두었고, 스펙터클을 해체하는 데 성공한 듯 보였다.

그러나 최근의 거리는 사뭇 다르다. 기술은 스크린을 거리에서 건물 안으로, 그리고 손안으로 옮겨 오면서 여과된 경험을 발명했다. 사람들은 집회를 거리가 아니라 서 있는 그 자리에서 바라보게 되었다. 물리적 현장감의 제거가 낳은 단절, 그로 인해 집회는 일종의 다큐멘터리로 인식되며, 거기에 있었다는 ‘인증샷’조차 하나의 이벤트로 이미지에 흡수된다. 이미지의 폭발적인 유통은 마침내 인간이 세계를 감각하는 방식을 바꿨다. 우리는 이미지에 중독되어 보이는 모든 것을 이미지로 소비하기 시작했다. 물성 없는 이미지를 소비하는 간편하고 가벼운 감각. 새로운 미디어들의 휘발성과 일회성은 그것이 포착한 대상을 더욱 폭력적으로 압축해 제공했고 감각을 짧고 일회적인 경험으로 만들었다. 집회는 거리에서 분리되어 카메라 안에 갇혔고 공동체는 타자가 되었으며 역사는 이벤트가 되었다. 그리하여 우리의 주변성은 사라지고 말았다. 거리의 상실과

신체적 경험의 단절은 주변성이 가닿을 곳을 찾지 못하고 응고되도록 만들었다.

한편 더욱 견고해진 것만 같은 이데올로기의 탑은 다름 아닌 자신을 더욱 공고하게 만든 미디어로 인해 위협받게 된다. 지식은 이전의 기술에 의해, 기술은 이전의 지식에 의해 팽창했다. 미디어는 폭주하기 시작했다. 지배 계급이 국민을 지배자와 피지배자로 분류하기 위해 시작한 의무 교육이 아이러니하게도 대중을 지식에 노출시킨 것처럼, 스펙터클에 노출된 대중은 스스로 스펙터클이 되기 시작했다. 곳곳에서 새로운 스펙터클이 발생했다. 이분법은 그간 휘둘러왔던 미디어를 통제할 수 없게 되었고, 정크 리포트, 포르노그래피, 가십 기사가 무분별하게 넘치게 되었다. 그리고 절묘하게 등장한 인터넷은 스펙터클의 폭발적인 팽창을 이끌었다.

인터넷이 구축한 ‘월드 와이드 웹(World Wide Web, WWW)’은 인간의 감각 경험 방식을 전환한다. 공개적이고, 민주적이며, 동시적으로 연결된 이 가상 공간에서 스펙터클은 스크린을 통해 언제, 어디로든 얼굴을 내밀 수 있게 되었다. 그것은 더 이상 먼 곳의 무대나 잡지의 지면에 머무르지 않고 텔레비전과 백화점의 현수막, 지하철의 전광판을 지나 마침내 손안의 스마트폰 화면으로 이동했다. 전자 기기의 스크린에서 재현되는 비율이 점차 높아지면서, 지금의 스펙터클은 이미지와 거의 구별할 수 없게 되었다. 이제 우리는 어디를 가더라도 이미지의 환영 위를 걷고 있는 셈이다. 사용자 알고리즘, 인공지능, 그리고 빅데이터는 더욱 강렬한 몰입 경험을 선사하며 자극적인 제목, 섬네일을 앞세운 조각난 영상들과 함께 시청자를 환영적 이미지의 소용돌이로 끌어들이고 있다.

스펙터클의 소용돌이에 휘말린 주체는 확실히 지나가는 정보들을 애써 잡아보려 하지만 쉽지 않다. 일대일로

주고받는 기존의 위치 기반 사고에 익숙한 주체는 여전히 같은 방식으로 개체들과의 관계를 규정하려 하지만, 동시적·일대다의 방식으로 작동하는 온라인 미디어의 속도는 그것을 허락하지 않는다. 온라인이라는 패러다임이 가져온 근본적 인지 방식의 변화 속에서 우리는 어떻게 해야 할까? 이 새로운 감각의 세계에서 주변성을 말랑하게 하기 위해서는 스펙터클이 작동하는 방식으로 그것에 연결되어야 한다. 우리는 그것이 작동하는 방식으로 생각하고 감각해야 한다. 스펙터클은 어떻게 작동하고 있는가? 어떻게 디자인되었는가? 우리는 어떻게 그것을 다시 디자인할 수 있을 것인가? 해답을 찾으려면 먼저 잃어버린 퍼즐 조각을 찾아야 한다.

## 2. 엔트로피<sup>7)</sup>에 대한 해명 Proofreading entropy

“새로운 기술은 반드시 이전보다 비참한 부작용을 일으킨다. …… 역사를 보면, 어떤 기술을 응용하든지 처음에는 예측할 수 없는 부차적인 작용이 따르는 것이 상례이다. 기술이 없었을 때보다도 더욱 비참한 부작용이 이것이다. …… 새 기술이 잇달아 창안되는 것은 그 이전의 기술이 필연적으로 다음 기술을 탄생시키도록 작용하기 때문이다.”<sup>8)</sup>

열역학 제2법칙에서, 지구는 외부와의 접촉이 없는 ‘닫힌계’이다. 닫힌계에서 에너지는 무질서로의 제동없는 질주를 시작한다. 리프킨(Jeremy Rifkin)은 『엔트로피의 사회』에서 기술의 사용으로 인한 세계의 파멸을 경고한 바 있다. 새롭고 복잡한 테크놀로지를 도입하여 문제를 해결하려 하면 할수록, 무질서는 증대되며 에너지는 사용 불가능하게 된다. 그리고

문제를 해결하면 그로 인한 또 다른 문제가 발생하며, 새로 들이닥친 문제의 해결을 위해 인간은 또 다른 기술을 발명한다. 이 쳄바퀴는 끝없이 에너지를 소비하며 파멸로 치달는다는 것이 리프킨의 설명이다. 그러나, 기술은 정말로 더 빠른 멸망을 초래하는가?

### 2.1. 그 안에서 일어나는 일들 Phenomena

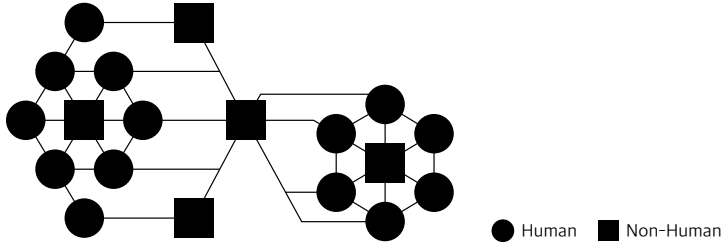
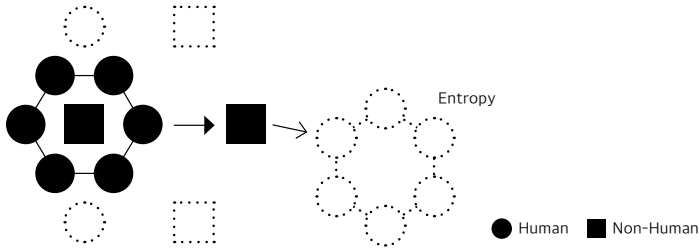
기술이 아무리 파멸만을 추구한다 해도 우리는 이미 기술 없이는 살 수 없게 되었다. 당장 기술을 포기하고 원시 사회로 돌아가는 것이 더욱 파멸로 느껴질 정도로, 우리는 기술을 만들며 살아가고 기술로 인해서, 또한 기술에 의해 살아간다. 기술은 원죄와 같다. 우리는 도구를 만들도록 태어났기 때문에 도구를 만들었고, 야생에서 살아남았으며, 끊임없이 기술을 고안해냈다. 그리고 바로 그것이 우리를 파멸로 이끌고 있다고 역설하면서도 결국 최후의 최후까지 기술을 몸에서 떼어놓지 못할 것이다. 그러나 이것이 정말 원죄이므로 짊어져야 할 운명같은 것이라면, 어떻게 빠져나갈 수 있는가?

몇 가지 불경한 질문을 던져보자. 만약 선악과에게 말을 건넌다면? 혹은 악마가 분한 뱀이 되어본다면? 사실은 이브가 뱀을 유혹한 것이었다면? 뱀의 속삭임은 정말 악한 것이었을까? 나와 선악과와 뱀과 이브가 연결된다면, 기술이 어째서 원죄의 누명을 쓰게 되었는가에 대한 실마리를 찾을 수 있을 것이다.

기술과 사회는 서로가 서로를 구성하며 결합한다. 사회의 변화는 기존과 다른 테크놀로지의 탄생을 이끌고, 이것은 사회에 또다른 반향을 일으켜 새로운 네트워크를 만든다. 이렇게 수많은 네트워크가 새로이 형성되고 그 안에서 무수한 가능성이 뿜어 나간다. 이는 기술의

7  
제레미 리프킨,  
『엔트로피의 법칙』,  
(범우사, 1983), p.25:  
열역학 제2법칙을  
사회현상에 적용한 개념,  
“무질서의 정도”를  
의미한다. 열역학 법칙이란  
전체 에너지는 항상  
일정하게 보존되지만  
쓸모있는 에너지는  
계속해서 감소하며, 닫힌  
계인 지구에서 나타나는  
모든 현상은 결국 전  
엔트로피의 증가로  
이어진다는 내용이다.  
기술이 만드는 예측  
불가능의 ‘비어있는 항’은  
사회적 엔트로피로 나타날  
수 있다.

8  
제레미 리프킨,  
『엔트로피의 법칙』,  
pp.106-107



결과가 일견 ‘예측 불가능한 것처럼’ 보이게 만드는데, 기술을 외부와 상호작용하지 않는 객체로 보는 관점은 기술과 사회의 결합으로 나타난 현상을 예측 불가능성 또는 무확실성으로 치부하여 사회의 엔트로피를 생산한다.<sup>9></sup>

[그림 1]을 보면, 여섯 개의 인간 개체(●)는 서로 연결되어 육각형을 이룬다. 이 육각형은 일반적으로 사회로 인식된다. 사회 안에는 구성원으로 받아들여지지 못한 기술 - 비인간 개체(■)가 있다. 기술은 연결되지 않은 채 그냥 거기에 있다. 그리고 이 사회 외부에는 또한 연결되지 않은 개체들이 있다. 이 개체들이 어떤 방식으로 존재하고 있으며, 무엇을 하고 있는가는 알 수 없다. 한 사회의 흐름 속에서 언젠가는 새로운 기술이 등장한다. 그러나 이 기술이 어떻게 등장하였는가는 미지수로 남는다. 새로 등장한 기술은 다른 사회현상을 만들어낸다. 기술이 왜 등장했는지 설명되지 않았으므로 이 현상은 예측 불가능한 것으로 남는다. 예측 불가능한 사건들, 누락된 연결, 해명되지 않은 에너지의 행방,

이것이 사회적 엔트로피 현상이다.

그러나 우리는 개체들을 연결해 볼 수 있을 것이다. 기술을 사회에 연결한다면 어떤 일이 일어날까? 각 개체가 가진 네트워크를 큰 네트워크에 연결한다면? 기술과 기술을 연결한다면? [그림 1]에서 점선으로 표현되었던 개체들은 [그림 2]에서 네트워크에 등록된다. 미지수의 기술은 연결됨으로써 인과관계가 규명된다. 기술과 사회의 연결이 낳은 또 다른 현상 또한 사건에 연결되고 해명된다.

행위자-연결망 이론(Actor-Network Theory, 이하 ANT)은 과학 기술의 사회학적 이해를 위하여 브루노 라투르(Bruno Latour)와 존 로(John Law), 미셸 칼롱(Michel Callon) 등이 1980년대 고안하였으며, 사회과학 분야를 넘어 인문과학, 철학, 어문학, 지리학, 교육, 경제학 등의 다양한 연구에 사용되고 있는 방법론이다. ANT에서는 인간의 전유물로 여겨지던 주체성을 ‘행위자’라는 이름으로 확장하여 기존의 시민 중심 사유체계에 편입되지 못했던 주변적 개체들뿐 아니라

9

브루노 라투르 외,  
『인간·사물·동맹』, (이음,  
2010), 홍성욱 옮김, p.145



비인간 개체들까지 현상에 관계하는 모든 개체들을 모아 네트워크에 등록시키는 새로운 방식의 관념체계를 정리했다.

요지는 기술을 행위자로 등록하여 사회와의 상호작용을 확인하는 이러한 패러다임을 통해 이종적인 요소들이 맺고 있는 네트워크를 파악하는 것에서 실제 벌어지는 현상을 이해할 수 있다는 것이다. 사물을 이런 식으로 바라봄으로써 우리는 비로소 위치를 전제하는 이분법뿐만 아니라 모든 분류법에서 벗어나 개체들이 맺고 있는 유기적 관계를 발견하고 그 관계가 만드는 연속적 변화에 집중할 수 있게 된다.

ANT는 보일(Robert Boyle)과 홉스(Thomas Hobbes)<sup>10)</sup>의 실험을 예로 들어 어떠한 이론이 '성공적이다'라고 인식되는 이유를 그것이 진실이기 때문이 아니라 그것이 성공적으로 번역<sup>11)</sup>되었기 때문이라고 설명한다. 번역이란 현상에 개입하는 이종적 개체들이 연결되기 위해 사용하는 전략이다. 어떤 디자인이 성공적인 이유는 그것의 시각적 번역 즉 관여하는 요소 간의 결합이 성공적으로 이루어졌기 때문이다. 그리고 스펙터클 또한 이데올로기의 시각화를 위해 촘촘히 번역된 거대한 네트워크이다. 그것은 이미지, 스크린, 미디어기술과 송출 기술 그리고 대상과 그것을 보는 사람들, 미디어 제작자들이 연결된 이종 결합의 총체이다.

우리는 그 거대한 물결에 휩쓸려 있다. 스펙터클의 폭풍우 한가운데서 지푸라기 하나 없이 빙빙 돌아가고 있는 것이 우리의 현 상황이다. 그러나 절망하지 않고 차근차근 개체들과 연결된다면 중심을 잡고 폭풍우와 같은 보폭으로 걸을 수 있을 것이다. 이종적 개체들과의 연합을 위해서는 그들의 존재 방식과 어떻게 작동하는지를 이해해야 한다. 따라서 다음 장에서 스펙터클을 이루는 개체들이 어떤 방식으로 연결되는지 살펴볼 것이다. 먼저 인간 개체

— 관객이 어떻게 행위자로서 기능하는지 랑시에르(Jacques Rancière)의 『해방된 관객』의 사유로 설명하고, 다음으로 비인간 개체인 디지털-온라인 환경이 어떤 식으로 존재하고 개체들과 연결될 수 있는가를 알아본다.

## 2.2. 대중의 역설 Paradox of public

박제된 이미지를 바라보는 건 권력 주체만이 아니다. 주변적 주체 또한 그것을 바라보고 무언가 느낀다. 주변적 주체는 동시에 그가 공유하는 주변적 네트워크를 바라본다. 그는 그가 발 담근 네트워크의 중첩에서 어떤 새로운 것을 발견할 수 있을 것인가?

폴리스(Police)란 치안, 정부 정책, 국가 조직 등으로 대표되는 공적 권력을 말한다. 폴리스가 이데올로기를 구축하고, 매스컴을 통해 대중을 조종한다는 전통적인 관계는 온라인에서 1인 미디어가 등장하며 역전되었다. 블로그(Blog), 인스타그램(Instagram), 유튜브(Youtube) 등 1인 미디어의 보급과 수요의 증가로 개인이 여론을 형성하기 쉬운 배경이 마련되었고, 디지털 미디어의 익명성과 일회성은 이것을 더욱 폭발적으로 가능하게 했다. 대중이 대중을 조종하고, 대중이 폴리스를 조종하게 된 것이다.

대중과 폴리스의 미묘한 관계 역전은 대중을 바라보는 시각의 재검토를 요청한다. 조종당하는 대중은 그저 눈먼 채로 이데올로기에 의하여 정해진 것을 보고 정해진 행동을 하는 눈먼 관객인가? 이데올로기의 의도대로 대중이 행동한 것처럼 보일 때, 과연 그 과정에서 발생한 대중의 사고 과정이 이데올로기에 의한 것이라고 단정할 수 있는가? 혹시 이데올로기가 아닌 무엇, 블랙박스 외부의 무엇이 대중을 움직이지는 않았을까? 그리고 이러한 가정을 통해 우리는 그

10  
브루노 라투르 외,  
『인간-사물-동행』, p.148  
11  
브루노 라투르, 『젊은 과학의 전선: 행위자-연결망의 구축』, 황희숙 옮김, (아카넷, 2016), p.216

이상의 가능성을 바라볼 수 있지 않을까?  
스펙터클을 ‘바라보는’ 대중은 곧 관객이다. 구경꾼이라는 뜻의 관객(觀客, audience)은 일반적으로 무대에서 상연하는 연극, 무용이나 오페라 공연, 영화 또는 대형 경기장의 콘서트나 스포츠 경기, 미술관의 작품 등 ‘구경거리’를 관람하는 사람을 총칭한다. 본 논문에서는 이 의미를 확장하여 ‘스펙터클을 보는 사람’이라는 의미의 관객(spectator)에 집중하기로 한다.

‘자리에 앉아 수동적으로 공연을 관람한다’는 고전적인 관객의 개념은 아주 오래전부터 이어져 왔다. 예술의 역할은 공동체에 올바른 방향을 제시하는 것이라는 플라톤의 생각처럼<sup>12></sup> 예술에 담긴 특정한 이데아, 즉 사회에의 외침 내지는 작가의 내적 재현 등을 보게 되는 관객은 세계의 진실을 아는 선구자가 일깨워야 할, ‘각성’시켜야 하는 존재로 여겨졌다. 문제는 이러한 생각이 관객 내부에서 일어나는 운동을 배제하고 있으며, 관객의 고유한 해석의 자연적 발생을 부정한다는 것이다.

그러나 21세기 포스트 인터넷(post-internet) 시대가 도래하고 관객의 온라인 네트워크가 상업 전시에서 점유하는 영역이 급격히 증가하면서 참여적인 관객 모델이 주목받게 되었다. 관객은 작품을 직접 감각하기를 요구했고 이전까지 수동적 관찰에 그쳤던 관객의 역할을 배우 혹은 작가와 상호작용하는 적극적인 참여자로 끌어올리기 위해 무대와 객석, 극장과 거리를 분리하는 벽을 제거하는 이머시브(immersive) 연극, 거리 미술, 즉흥 공연, 인터랙티브 전시 등의 시도가 시작되었다. 곧 수용미학적 관점과 통합이론의 논의에서 관객의 역할이 재조명되었다. 듀이(John Dewey)의 통합이론은 작가와 관객의 이분법적 사고를 거부하기 위하여 관객이 능동적으로 작품에 참여하고 대화하는 경험의 필요성을

요구했다. 하나의 작품은 작가의 창작 활동과 관객의 참여를 통해 비로소 완결된다는 이 관점은 관객에 경험되지 못한 작품은 아무 의미 없는 무가치한 것으로 간주하고 있다.

앞서 살펴본 기존의 관객 중심적 논의는 다음의 세 가지 의문을 남긴다. 첫째, 심지어 관객 중심의 수용미학과 통합이론에서조차 관객은 작품에의 참여를 통해 ‘스스로가 능동적인 존재라고 깨우쳐지는’ 존재이다. 여기에는 관객이 스스로가 무엇을 할 수 있는지를 모른다는 것이 전제되어 있다. 이 관점이 바라보는 작가-작품-관객의 관계는 작가가 관객에게 ‘능동성을 부여’하고 그를 수동적 관찰자에서 능동적 참여자로 ‘변모시킨다’는 점에서 여전히 작가 중심적 태도를 함축하고 있다.<sup>13></sup> 둘째로 위와 같은 관객 참여형 스펙터클은 신체의 물리적 개입을 능동성으로 규정하고 있다. 관객의 신체에 직접 말을 걸고 무대로 끌어올리는 등의 참여적 플롯은 물론 관객으로 하여금 본인에게 능동적 역할이 주어졌다는 것을 직접적으로 느끼게 한다. 그러나 문제는 관객이 작가의 지시에 따르기를 거부하는 순간 퍼포먼스는 중단된다는 것이다.<sup>14></sup> 관객이 부여된 능동성을 거부할 때 — 실현되지 못한 연극에서 — 주제성은 어떻게 실현될 것인가?

마지막으로 이러한 논의들의 가정 단계에서 이미 작가와 관객을 분리하여 생각하고 있다는 점에서 한계를 내비친다. 듀이는 작가와 관객의 이분법을 경계하여 창작행위와 관람행위의 두 행위가 통합하여 예술을 이룬다는 통합이론을 제시했으나 이 주장 또한 결국 작가와 관객이 근본적으로 다르다는 것을 전제로 하고 있다. 따라서 이 생각은 앞서 제기한 첫 번째 의문으로 돌아가 관객이 작품을 바라볼 때 그는 단지 작가가 제시하는 것만을 경험하게 된다는

12  
브와디스와프  
타타르키비츠, 『미학사: 1. 고대미학』, 손호주 옮김, (미술문화, 2005), p.220

13  
장정, 엄명용, 『예술작품과 관객참여: 관객이 경험하는 역할 전이의 순환성을 중심으로』, 『문화산업연구』, 제18권 제1호, (한국문화산업학회, 2018), p.19

14  
임수진, 『해방된 관객 - 불일치의 미학이 증언하는 관객의 역설』, 『한국예술연구』, 20호, (한국예술연구소, 2018), p.309

결과를 낳는다. 세 가지 의문은 결국 하나의 현상으로 수렴한다. 다시 말해 능동과 수동, 작가와 관객의 이분법적 사고가 스펙터클을 재점유하려는 우리의 접근을 가로막고 있다는 것이다.

이 오래된 패러다임은 랑시에르의 『해방된 관객』에서 해체된다. 그의 이전 저작 『무지한 스승』의 알레고리로부터 출발하는 ‘해방된 관객’의 사유는 관객의 내부에서 일어나는 운동에 집중한다. 자코보의 경험에서 발견한 이 현상은 스승과 학생의 일방적 관계의 재고를 요구했다. : 교육에서 학생이 배우는 것은 자기 자신의 무지이다. 스승이 가르치는 것은 학생의 무지와 자신의 지식 사이에 놓인 간극을 줄여나가는 과정이다. 그러나 스승을 ‘아는 자’, 학생을 ‘모르는 자’로 규정하는 한 간극은 영원히 사라지지 않으며, 교육은 끝나지 않는 ‘바보 만들기’에 지나지 않는다. 따라서 이 간극, 즉 지식의 불평등을 제거하여 지적 능력의 보편성을 얻어야 한다는 것이다. 랑시에르는 이것을 감각의 경험에 결부시켜 해방된 관객을 설명한다. 다시 말해, 관객은 스펙터클을 감각하며 그것을 자신만의 언어로 생각하고 자신의 경험에 반영하여 완전히 새로운 경험을 생성한다. 이 과정에서 발생하는 미적 경험은 관객의 개인적인 기억과 지식이 전제되며, 이 경험은 작가가 의도한 것이 아니라 오로지 관객이라면 누구나 자연스럽게 가지게 되는 순수한 감상에서 비롯된다.<sup>15></sup>

관객의 내부에서 벌어지는 작용에 집중하는 이 관점에서, 관객은 관람함으로써 엄연히 행동하고 있다. 그가 작품에 신체를 사용해 물리적으로 개입하지 않더라도 그의 내부에서는 이미 스펙터클에 참여하고 있다. 켐프는 관객을 “작품에 구조적으로 이미 함축되어 있는 구성”이라고 주장하며, 이를 ‘내포된 관객’으로 설명한다.<sup>16></sup> 이 개념은

작품에 이미 상정된 관람자로서의 존재인 관객을 말하며, 따라서 작품은 언제나 관객의 존재를 함축한다. 그러므로 관객이 작가의 지시에 따르지 않더라도 그는 그만의 방법으로 작품에 참여하고 있는 것이다. 작가의 지시문이 어느 정도의 방향을 제공한다고 할지라도 관객의 감상을 결정짓는 것은 결국 관객 자신이다. 관객이 느끼는 것은 작가가 관객에게 전달하고자 하는 내용이 아니라 스스로가 느끼는 에너지이다.<sup>17></sup> 관람 과정에서 자연스럽게 행해지는 이러한 감정의 운동을 어떻게 능동적인 것이 아니라고 할 수 있겠는가? 관객이 가만히 앉아 있다고 해서 어떻게 수동적으로 바라보고만 있는 것이겠는가? 또 관객이 작가의 지시에 따라 퍼포먼스에 참여한다고 해서 어떻게 능동적이라고 단언할까? 지시를 거부한 관객은 오히려 적극적으로 자신의 의견을 피력하고 있지 않은가? 이런 질문들을 던짐으로써 우리는 능동과 수동의 이분법을 제거하고 비로소 스펙터클의 참여자라는 관객의 본질에 다가갈 수 있다.<sup>18></sup> 스펙터클에의 참여자라는 의미에서 우리 모두는 관객이다.

따라서 이러한 관객의 역설, 즉 관객이 미디어를 감각하는 매 순간에서 작가의 의도와는 별개의 새로운 경험을 도출한다는 점, 또한 이 모든 과정이 어떤 의도에 의해서가 아니라 자연스럽게 형성되는 것이라는 점은 이 관람에 이미 수많은 네트워크가 선행한다는 사실을 상기시킨다. 그러므로 우리가 수행해야 할 과제는 능동적인 관객의 실현이 아니라 애초에 작가와 관객, 능동과 수동을 나누고 있는 벽을 제거하고 대신 그 사이를 잇고 있던 연결망을 찾아내는 것이다. 이렇게 연결된 개체들은 동등한 공간을 점유하며, 스펙터클 또한 하나의 거대한 개체로서 네트워크에 연결된다. 작가 또한 관객에게 능동적 역할을 부여하는 ‘아는 자가 아니라

15  
자크 랑시에르, 『해방된 관객』, (현실문화, 2016), p.25

16  
강미정, 『인터랙션 디자인의 주체로서 사용자: 증강현실기반 교재디자인에 대한 수용미학적 접근』, 『영상문화』 23권, (한국영상문화학회, 2013), p.222

17  
자크 랑시에르, 『해방된 관객』, p.26

18  
자크 랑시에르, 『해방된 관객』, p.23

네트워크에 등록된 하나의 동등한 행위자로서 연결망을 통해 관객을 자극하고, 그 자극 반응은 네트워크를 타고 연쇄적으로 퍼져나간다.

이분법을 제거하여 개체 간의 평등을 이룬다는 점에서 랑시에르의 해방된 관객과 ANT는 비슷한 면이 있다. 그러나 ANT는 스펙터클에 관련된 과학 기술과 그 산물들, 인간 개체들이 변칙적인 환경에서 행위자로서 연결되어 있다는 점에서 해방된 관객의 무조건적 평등과는 구별된다.

해방된 관객	ANT
정상적 상황으로서의 관객	+ 행위자로서의 관객떨어지는
주변적 개체 소환	+ 비인간 개체 등록
부유하는 평등한 개체들	+ 개체들의 유기적 연결

[표 1] 「해방된 관객」과 ANT 교차 분석

ANT는 랑시에르가 제안한 우리의 ‘정상적 상황으로서의 관객’을 행위자로 네트워크에 연결한다. 또한 무대 바깥에 있던 비인간 개체들을 무대 위로 끌어올려 행위자로 등록한다. 부유하던 평등한 개체들은 유기적으로 연결되며, 이로 인해 그간 관찰되지 않았던 자극과 반응 현상이 비로소 규명된다. 이제 스펙터클에 등록할 비인간 개체에 대하여 알아보자.

### 2.3. 연결된 것들의 흔적 Presence on-line

시간과 공간의 물리적 법칙으로 이해되었던 세계는 컴퓨터-웹 테크놀로지를 통해 가상의 디지털 공간으로 확장된다. 가상의 X축과 Y축, 그리고 Z축의 좌표평면이 이루는 공간은 발로 딛고 선 물리적 공간과는 다른 수학적 공간이다. 이곳에서의 시간은 규정되지 않고 그저 존재할 뿐으로 시간의 상대성이라는 물리 법칙 또한 통하지 않는다. 물리 법칙의 제거는 우리의 감각적

인식 또한 확장시킨다. 이 확장된 세계를 이루는 주민들은 인간 개체가 아니다. ISA<sup>19></sup> 혹은 알고리즘<sup>20></sup> 등의 명령어 체계 외에도 그 각자가 이루는 네트워크에 포함된 개별 명령어와 그것을 입력하는 인간 또는 인공지능이 확장된 세계를 구성하는 주민들이다. 이들은 모두 유기적으로 연결된 행위자로서 네트워크에 관여한다. 이중 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)는 디지털 행위자 중 가장 인간 행위자들에 가까이 그리고 많이 연결되어 있으며, 따라서 스펙터클의 생산과 소비가 어느 곳보다도 빠르게 진행된다. 게다가 SNS의 신속한 공유-게시 프로세스와 거대한 온라인 네트워크는 사용자가 스펙터클을 재생산하는 것을 용이하게 한다. 이때 재생산된 이미지와 원본과의 선후 관계는 사라진다. 마치 체세포분열의 가장 처음 세포와 가장 마지막 세포의 구분이 불가능한 것처럼, SNS에서의 이미지 생산은 비선형적이다.<sup>21></sup>

또한 SNS가 가진 고유한 익명성은 자의로 형성된 거대한 대중이 서로를 속고 속이며 여론을 형성하고 또 분해할 수 있도록 한다. 이 일련의 과정은 복합적이면서 생생하다. 이것은 이전의 근대적 헌법에 의한 일방적인 법치주의가 아니다. 사람들이 오가는 게시판에 붙여진 공지문이 아니며 텍스트로 정의된 수정 불가능한 판결이 아니다. 이것은 이용자들의 피드백이 오가는 과정이며 현상과 연관된 개체들이 약동하는 네트워크 자체이다. 바로 이것이 대중의 역설을 만든 힘이며 이전까지 상상도 하지 못했던 대규모 집단지성의 모체이다. 그리고 스마트폰의 등장으로 인하여, 인터넷이라는 가상 세계가 열린 이래 자아의 존재론은 또다시 새로운 상황에 놓이게 되었다.

나는 여기, 컴퓨터 앞에 섰다. 나의 신체는 키보드를 두드리고, 키보드는

19  
Instruction set  
Architecture.  
명령어 집합 구조. 가장 낮은 단계의 프로그래밍 언어로, 소프트웨어와 하드웨어 사이의 번역기 역할을 한다.

20  
Algorithm.  
소프트웨어 단계의 명령어 구조 중 하나

21  
Typhojanchi 2017:  
Mohm 5th International  
Typography Biennale,  
[http://typojanchi.org/2017/#/theme/100\\_daughters\\_and\\_10\\_mothers](http://typojanchi.org/2017/#/theme/100_daughters_and_10_mothers), (2020.10.30):  
“인터넷 상에서 생산, 편집, 소멸, 재생산을 반복하는 움짤의 삶의 주기는 분열과 결합을 반복하는 인간의 유전자를 닮았다. 이 전시의 작품은 1차 디자이너군의 자율적 해석에 의해 생산된 짧은 영상이 다음 2세대 디자이너군을 거처며 분열되고, 이어 3,4세대 디자이너로 이어지며 재생산되는 밈(meme)의 연작이다. 작가의 의도와 상관없이 마치 유령처럼 존재하는 전시 속 이미지들은 현대 사회의 이미지 소비를 대변한다.”

영화 <아바타>에서 주인공 제이크가 링크 기계에서 접속을 중단하면 아바타의 의식은 끊어진다. 아바타의 신체 즉 데이터는 나비족 마을에 남아 있지만 제이크의 아바타를 움직이던 나비족으로서의 자아는 걸지 못하는 제이크의 신체로 되돌아온다.

중앙처리장치로 데이터를 보낸다. 내 머릿속에 있던 생각은 신체를 통해 키보드에 입력되고, 입력된 신호는 데이터를 만들고, 데이터는 문자화되어 모니터에 재현된다. 그리고 이 문서의 소유자는 'Sihyeon Lee'라는 사람이다. 나는 이 컴퓨터를 구매하고 사용자에 'Sihyeon Lee'라는 이름을 등록했다. 그렇다면 Sihyeon Lee와 나는 같은 사람인가? 만일 아니라면, '이시현'이라는 이름을 사용하면 나와 같은 존재가 되는가? 아니다! 나는 단지 그 이름을 점유하고 있으며, 또한 그 이름이 점유한 가상 공간에 컴퓨터로 연결되어 있을 뿐이다. 따라서 이 데이터를 문서로 재현한 것은 Sihyeon Lee라는 나의 아바타다. 만약 내가 이 문서를 삭제한다고 가정했을 때, 문서를 버리는 것은 Sihyeon Lee이지, 내가 아니다. 나는 단지 그 문서를 휴지통에 넣으라는 지시를 내렸을 뿐, 휴지통으로 들어간 문서가 어떻게 되는지는 아무도 모른다. 그것이 정말로 흔적도 없이 사라지는 것인지, 여전히 컴퓨터 어딘가에 캐시 파일로 남아 있는 것인지, 아니면 삭제된다는 것 자체가 허상인지……, 피와 살로 이루어진 신체를 가진 우리는 알 수 없다. 마찬가지로 디지털 가상 공간에서 무엇이 일어나고 있으며, 어떤 것들이 가능한지 물질세계에 있는 우리는 아무것도 모른다.

우리의 신체는 컴퓨터 기기를 매개로 하여 그 가상 공간에 실현된 가상 자아인 아바타와 연결된다. 아바타는 나의 자아가 재현된 것이지만 일시적이며, 또한 임의적이다. 이 페르소나는 나의 신체가 온라인 네트워크에의 접속을 중단하면 사라지며,<sup>22></sup> 언제든지 내키는 대로 바꿀 수 있다. 그것은 정해지지 않았고 어디로든 옮겨 다닐 수 있다. 이런 점에서 아바타는 임의적인 존재성을 가진다. 이 가상 자아는 그러나 물질계에 연결된 신체가 있다는

점에서 - 그 신체와 동일한 자아가 반영되었는가의 여부와는 상관없이 - 실존한다. 인터넷에서 사용하는 가상 자아의 이름인 '아이디(ID)' 또한 아바타와 같이 언제든지 바꿀 수 있으며 그것이 국가 기관이 부여한 주민번호를 통해 등록되어야 할지라도 그것이 신체를 증명하는 것이 아니라 단지 데이터에 매개된 것에 불과하다는 점에서 임의적이고 또한 익명적이다.

따라서 디지털 가상 공간에서는 이용자 모두가 임의적인 존재로 머무른다. 임의적 존재가 가지는 본질적인 '이름없음'을 통해 이용자는 익명이 가지는 근본적 평등의 힘을 획득한다. 이 힘은 신체적 차이나 자본의 차이, 언어적 차이에서 문화적 차이에 이르기까지 어떠한 개별 특성에도 구애받지 않고 임의적인(random), 문자 그대로의 평등을 확보할 수 있다. 디지털 테크놀로지는 권력이나 힘의 행사, 윤리와 도덕 등 인간의 논리를 사용하지 않는다. 이진수의 언어는 감정이나 윤리의 문제를 배제한다. 따라서 이 네트워크에는 정치가 포함되지 않는다. 이 공간에서 정치가 실현된 듯 보이는 것은 현실에서 실현된 정치 네트워크가 중첩되어 보이는 것이지 디지털 공간에서 실현된 것이 아니다. 모두가 동등한 임의적 존재로 네트워크에 연결되어 있다는 것만이 인터넷 가상 자아의 조건이다. 우리는 이 가상 자아를 네트워크에 등록함으로써, 어쩌면 가상 세계에서 자유를 이룰 수 있을 것이다. 절대적 임의성과 오로지 수적 데이터로만 판별되는 평등의 세계에서 우리는 잃어버린 주변성의 실마리를 찾아낼 수 있지 않을까?

“그럼에도 나를 포함하여 여러 세대에 걸친 페미니스트들은 주체가 되고자 가부장적 대상화를 타파하기 위해 애써왔다. … 그러나 주체가 되기

위한 투쟁이 자가당착의 수렁으로 빠지면서 또 다른 가능성이 대두한다. 반대로 객체와 나란히 선다면 어떨까? 객체를 그대로 인정한다면? 사물이 '되지 못할' 이유도 없지 않은가? 주제가 없는 객체는 어떠한가? 여러 사물 가운데 하나가 된다면? ... 이 사물이 — 이 경우 하나의 이미지가 — 되려는 욕망은 재현을 둘러싼 투쟁의 결과이다. 감각과 사물, 추상과 흥분, 투기와 권력, 욕망과 물질은 실제로 이미지 안에 수렴된다. ... 예를 들어 여성이나, 그밖에 다른 집단의 공적인 이미지란 실제에 부응하는가? '그것'은 정형화되었는가? 곡해되었는가? 즉 우리는 추정의 전면적인 망에 엉켜드는데, 물론 그 가장 큰 문제점은 진정한 이미지라는 것이 애초에 존재할 것이라는 상정 자체이다. 즉 해방운동은 보다 정확한 재현의 형식을 추구하기 위해 시작되었지만, 그 자체적인, 상당히 사실주의적인 패러다임은 문제삼지 않았다." 23>

슈타이얼(Hito Steyerl)이 타자화의 '명명하기'를 벗어나고자 제안했던 모두가 객체 되기<sup>24></sup>에서는 절대적 임의성이 가지는 익명의 힘을 설명한다. 타자화로 분리되고 분열되었던 개체들은 모두가 객체라는 존재론적으로 임의적인 존재가 되어 동등한 위치를 갖게 된다. 다시 말해 인터넷 가상 세계의 행위자란 어떤 이데올로기나 인간의 해석에 적용하는 윤리가 제거된, 모두가 동등한 임의적 존재이다.

SNS 상에서 네트워크는 어떻게 형성되는가? 이용자들은 UI(User Interface)를 통해 자신이 흥미 있는 주제 또는 사람을 구독, 정렬하여 자신만의

타임라인을 편집한다. 이용자는 타임라인이 제공하는 흥미로운 주제와 발화를 접하고 정보를 얻기도, 자발적으로 토론장을 생성하기도 한다. 그들은 자신만의 구독과 서치(search) 경향으로 구성되는 타임라인을 물 흐르듯이 떠다니며 유희한다.<sup>25></sup> 또한 이들은 해시태그(#)와 공유, 계정태그(@)를 자유자재로 이용하여 뭉쳐서 집단을 이루기도, 흩어지기도 하면서 유동적인 네트워크를 이룬다. 또한 SNS에서는 버튼 하나로 미디어를 쉽게 공유하고 이미지를 재가공할 수 있으므로 시각 콘텐츠의 폭발적인 노출이 가능해진다. 관객이 이 스펙터클을 관람하는 장소는 집, 회사, 학교, 공원, 도서관에 이르기까지 어디서든 가능하다. 개인 SNS 피드라는 사적이고 주도적인 공간에서 능동적으로 참여하고 완성하여 관객은 행위자이자 그 자체로 매개자가 된다.

### 3. 다시-재현하기 (Re)Presentation

우리가 휩쓸려 있던 스펙터클이 어떻게 작동하고 있었는지를 알아보고, 누락된 개체들을 연결시켰다. 주변성은 어떻게 실현될 수 있을까?

결국 우리는 재현의 문제로 되돌아온다. 해체한 스펙터클은 다시 재현되어야 한다. 그렇다면 우리는 무엇을, 어디서, 어떻게 재현해야 할 것인가? 연구자는 "연극적 매개가 관객이 연극의 토대가 되는 사회적 상황을 의식하게 만들고 그 상황을 변혁하기 위해 행동하는 것을 욕망하게 만든다"는 브레히트의 패러다임<sup>26></sup>에서 힌트를 얻어 <주변부 프로젝트: P의 실종>을 시작하였다. 주변성을 의인화한 'P'라는 인물을 내세워 그의 실종을 꾸며내고 보도함으로써 추적의 장치를 통해 메시지를 전하고자 한다.

연극매개는 관객을 스펙터클에

23  
히토 슈타이얼, 『스크린의 추방자들』, 김실비 옮김, (워크롭프레스, 2012), p.68

24  
히토 슈타이얼, 『스크린의 추방자들』, 당시이나 나 같은 사물, p.67: 페미니스트들의 주체가 되기 위한 투쟁은 오랜 시간 객체였던 '여성'이라는 집단에 새로운 이미지를 덧씌웠다. 그러나 이미지의 형성 자체가 가지는 모순이 있지 않은가? '여성' 집단 외에, '노동자', '환경운동가' 등의 집단에 공동체가 부과하는 이미지는 실제에 부응하는가? 객체 집단을 주체 집단으로 끌어올리기 위해 집단에 속한 개체들의 존재를 하나의 이미지로 반죽해버리는 것은 아닌가? 히토 슈타이얼은 "가장 큰 문제는 진정한 이미지가 존재할 것이라는 상정 자체"라고 말한다. 이러한 점에서 그는 주체와 객체를 바라보는 새로운 관점을 제시한다. 모두가 객체가 되는 것이 바로 그것이다. 여기에서 주체와 객체의 이분법의 제거가 실현된다.

25  
<Follow, Flow, Feed 내가 사는 피드>, 아르코미술관, 2020/7/9 - 2020/8/23, <https://www.youtube.com/watch?v=d15i1gc-mgs&t=438s>, (2020.9.30)

26  
자크 랑시에르, 『해방된 관객』, p.17

연결하는 제3의 항이 된다. 이 매개항은 일련의 관객의 역설을 증명하며 관객이 새로운 연극을 만들어내도록 이끄는 역할을 한다. 연극적 매개는 새로운 스펙터를 디자인이 사용할 수 있는 방법 중 하나가 될 수 있을 것이다.

### 3.1. 연극적 매개 Performance

1964년 봄, 서울 동숭동에서 대대적인 장례식이 거행되었다. “축 민족적 민주주의 장례식”이라는 문구가 적힌 휘장과 관을 멘 장례 행렬은 시청에서 종로로 이어졌다. 이는 한일 협정에 반대하는 시민과 학생들의 연합이 진행한 시위였다. 이 퍼포먼스적 행위의 의미는 무엇인가? 이날 장례의 시위로서의 성격은 차치하고서라도, 우리는 ‘민족적 민주주의의 장례식’이라는 연극적 장치가 가지는 힘에 주목해 볼 수 있다. 추상적 개념의 장례식은 한일 협정을 강행한 당시 정권의 장례식을 뜻한다. 이 퍼포먼스를 목격한 사람들은 어떤 생각을 했을까?

2.2에서 확인한 것처럼, 관객은 연극을 보고 자신이 가진 지식과 결합해 새로운 에너지를 만들어낸다. 에너지는 운동성을 가지므로 이 에너지는 어디로든 향하게 되어있다. 플롯은 운동성에 방향을 부여한다. 잘 번역된 플롯은 에너지가 그 안에서 마음껏 약동하도록 하며, 이 움직임은 관객과 접촉해 새로운 플롯 — 새로운 움직임의 가능성을 만든다.

### 3.2. 플롯: 이야기는 어떻게 디자인되는가? Plot

#### 3.2.1. 개체들을 섭외하기

스펙터클은 이미지와 그것을 중계하는 미디어, 스크린, 송출 기술, 데이터 파일,

「그림 3」 축 민족적민주주의의 장례식  
한국사데이터베이스시스템.  
http://db.history.go.kr/item/bookViewer.do?levelId=tcct\_1964\_05\_20\_0040.  
(2020.12.26)



기술자, 작가, 디자이너, 큐레이터, 머천다이스와 관객들의 촘촘한 네트워크들의 총체이다. 블랙박스<sup>27></sup>는 그러한 네트워크들이 보이지 않도록 하는, 따라서 그 힘을 우리가 알 수 없도록 하는 패러다임이다. 플롯은 개체들을 번역하여 블랙박스화된 네트워크의 일종이다. 플롯에 번역될 개체를 섭외해보자.

#### 인물

프로젝트는 가상의 인물 ‘P’<sup>28></sup>를 설정한다.

#### 배경

P는 서울, 마포구의 한 회사에 다니는 직장인이다. 25세이며, 생물학적 여성이다. 울산에서 1남 2녀 중 장녀로 태어났다. 대학에 합격하면서 서울에 상경했고 현재까지 거주 중이다. 12월 12일부터 직장에 출근하지 않았다. 13일, 지인의 신고로 실종 사건이 접수되었다.

#### 사건

프로젝트는 P가 겪은, 혹은 겪고 있는 주변적 경험들을 현실에서 있을 법한 소설적 구성으로 제시한다.

독자는 전시 시작일인 12월 15일 기준으로 이틀 전 소리소문없이 사라진 P의 이야기를 인터넷 뉴스의 형식을 통해

27  
브루노 라투르, 『젊은 과학의 전선: 테크노사이언스와 행위자-연결망의 구축』, p.263

28  
Periphery의 머리글자

헤드라인<sup>29></sup>으로 접한다. 독자는 총 3개의 헤드라인과 마주하며, 각 뉴스 페이지는 P가 가지는 주변적 정체성을 대표하는 상징적 표상과 그래픽으로 꾸며진다. P의 정체성 설정을 위해 2020년 5월 한달 간 구글 폼을 통해 주변적 경험 수집 조사를 진행하였고, 추려진 다섯 가지 맥락(성별, 성적지향, 생활지역, 인종, 경제적 차이에 따른 주변부) 중 가장 빈도가 높았던 세 가지 주변성인 여성, 성소수자, 지방 사람이 최종적으로 선택되었다.

뉴스페이지에서는 자극적인 헤드라인과 저급한 성인 광고처럼 제시되는 이미지들, 실종 사건과는 관계없는 P의 주변적 정체성이 흥미로운 가십거리처럼 재차 강조되며 클릭을 유도한다. 그러나 독자가 P의 사건을 버라이어티로 소비할 수 있으리라 기대하고 클릭했을 때 제공되는 것은 P가 아닌 현실의 사건과 이미지이며, 그로 인해 독자는 플롯 안의 P가 겪은 일들과 제시된 현실의 사건들을 무의식적으로 연관 짓고 연상 과정을 거친다.

### 사건 1. Dec 13<sup>th</sup>

실종 여성 P씨의 사건 수사 과정에서 그녀가 인사 고과에서 누락된 사실이 확인되었다. 이것이 도마에 오른 이유는 그녀가 다니던 회사가 이전에 여성 채용 비리로 여러 차례 징계를 받은 적 있는 'N사'라는 사실이 밝혀지면서부터다. 이에 대해 누리꾼들 사이에서 정확한 사실 관계 확인을 요구하는 목소리가 높아졌다.

### 사건 2. Dec 14<sup>th</sup>

P씨의 실종 신고를 접수한 지인 S씨가 수사 과정에서 P씨의 동성 연인이라는 사실이 드러나면서 매스컴은 P씨의 행방에서 눈을 돌려 그녀가 성소수자라는 점에 주목한다. 소수자성은 개인을 특별하게 만들지만,

동시에 쉽게 타자화한다. 점멸하는 헤드라인은 폭력적인 스포트라이트를 연상시킨다.

### 사건 3. Dec 15<sup>th</sup>

P씨의 고향은 울산이다. 수사가 미진함에 따라 P씨가 고향으로 내려갔을 가능성이 제기되었다. 실종자의 목격 제보가 급박한 상황에도 헤드라인에서는 P씨의 행선지를 '지방'으로만 표기하여 대상으로 바라보는 시각을 공고히 한다. 타자화는 종종 넓은 범위에 속한 개체들을 서로 구별하지 않으면서 진행된다.

### 구호와 상징

#### 13일. "여성에게 빵과 장미를"

빵과 장미가 여성 인권의 상징이 된 것은 1912년 매사추세츠주 로렌스 섬유공장 파업에서 있었던 로스 슈나이더먼의 연설<sup>30></sup>이 계기로 알려져 있다. 이후 100년 동안 빵과 장미는 여성 인권의 상징이었다. 빵은 생존권을, 장미는 인간으로서의 존엄성을 상징한다. 여성 인권 운동의 상징색인 보라, 녹색, 흰색은 각각 자유, 정직, 희망을 뜻한다.

#### 14일. "케이크가 섹스보다 좋다"

페이지에 떠도는 홀로그램 케이크와 킨제이 스케일<sup>31></sup>에서 가져온 검ום색-흰색-보라색의 그라데이션은 표면으로 드러난 것과는 다른 메시지를 가진다. 케이크는 무성애자 커뮤니티에서 통용되는 상징이다. "케이크가 섹스보다 좋다"는 문장에 많은 무성애자들이 공감하면서 이는 일종의 구호이자 상징이 되었다. 킨제이 스케일은 성적지향을 고정된 것이 아니라 스펙트럼으로 이해하여 X 정도에 해당하는 무성애자의 존재를 명시하였다. 무성애자 커뮤니티에서는 킨제이 스케일의 검ום-흰색

29

헤드라인은 텍스트로 된 기사(article)가 이미지화된 것이다. 이미지가 지배하는 지금의 사회에서, 기사는 힘을 잃었다. 헤드라인은 기사의 얼굴이다. 기사(headline)는 타이포, 컬러, 사진 등의 여러 시각적 요소로 이미지화되어 비로소 힘을 획득한다.

30

제임스 오펜하임(James Oppenheim)의 시 '빵과 장미'(1911)에서 유래한다.

31

Kinsey Scale -AVENwiki, [http://wiki.asexuality.org/Kinsey\\_scale](http://wiki.asexuality.org/Kinsey_scale), (2020.12.2): 이성애 - 동성애 평가 척도(Kinsey scale)는 개인의 성적지향을 0에서부터 6까지의 척도로 측정하여 스펙트럼의 선상에 표시한다. 이것은 성적지향이 완벽히 하나의 지향에 고정된 것이 아니라 그 극단의 사이에 위치하여 정도를 가지고 있음을 보여준다. 0은 배타적 이성애자, 6은 배타적 동성애자를 뜻하며 1948년의 킨제이 보고서에서 무성애자를 나타내는 척도인 X가 추가되었다.



그라데이션과 X 정도를 상징하는 보라색을 사용해 'AVEN Triangle'을 만들고 자신들의 상징으로 삼았다.

무성애자는 성애중심사회에서 성소수자보다도 드러나지 않는다. 그 존재를 인정받은 지 얼마 되지 않았으며, 여전히 곳곳에서 무성애자를 가시화하려는 노력이 진행 중에 있다.

15일. "울산에서는 고래를 탄다"  
'서울민국'이라는 말은 오래된 서울 중심의 행정 문제를 단적으로 보여준다. 어감에 담긴 풍자적 뉘앙스는 차치하고서라도 '서울(Seoul)'이라는 이름이 주는 환영적 이미지는 스펙터클 기획에 너무나 잘 들어맞는다.

지하철은 하루 약 746만 명의 서울 시민이 이용하는 교통수단이다. (2019년 기준) 다른 도시에도 지하철이 있지만 서울만큼 많은 노선과 역이 집중되어 있지는 않다. 울산은 지하철이 개설되지 않은 유일한 광역시로서 서울민국의 기술적 환상에서 벗어나 있다. 종종 지하철이 없으면 뭘 타고 다니냐는 물음에 울산 시민은 우스갯소리로 "고래를 타고 다닌다"고 대답한다. 물론 울산에는 지하철 외에 다른 교통수단이 있다. 이 일화에서 주목할 것은 울산에 지하철이 없다는 사실이나, 우스갯소리를 실제로 믿는 사람이 있다는 것보다는 지하철이라는 서울 집약적 교통수단 외의 존재를 상정하지 못하는 질문 자체이다.

보라색은 극단과 극단이 만나는 색이다. 여기에서 화해와 만남이 이루어지고 두 극단의 경계는 흐려진다. 두 색은 섞이고 융합하여 보라색이 된다.

구호와 상징은 인권 운동이 목소리를 획득하는 장치로 기능한다. 그것을 아는 사람들에게는 연대의 이미지로서 모니터 너머의 수많은 사람들과 연결되는 공동체적

감성을 가져다준다. 그러나 그 상징성을 모르는 사람들에게 제시되었을 때 상징은 아무 의미도 가지지 못한다. 상징이 함축하는 정보들은 대부분 외부 커뮤니티에 알려진 바 없이 상징을 공유하는 공동체 내에서 유통될 뿐이다. 상징이 의미를 가지기 위해서는 시각적으로 공표되어야 한다. 따라서 상징적 이미지가 연결되지 않은 사람들과 연결되기 위하여 이미지의 낯선 배치를 사용해 호기심을 유발하는 장치를 만들었다. 이미지에 연결된 하이퍼링크는 온라인상의 커뮤니티로 직접 연결되는 다리를 제공한다.

#### Post-it

개인의 목소리 하나는 미약하지만 모이면 거대한 여론을 형성한다. 포스트잇은 의견을 시각적으로 드러내는 수단이다. 포스트잇을 붙이는 행위는 개개인의 목소리를 가시화한다. 구체적인 내용은 모두 다를지라도 하나의 목적을 위해 모인 포스트잇 뭉치는 거대한 하나의 포스터가 되고 무시할 수 없는 거인의 목소리가 된다.

#### 3.2.2. 플롯은 어떻게 힘을 가지는가

잘 번역된 플롯은 힘을 가진다. 이 프로젝트의 플롯이 번역된 방법을 다음 세 가지로 정리했다.

##### (1) 비인간 행위자의 목소리 드러내기

"사물의 부정성은 역사적 충격의 장소를 표시하는 명으로 식별될 수 있다. 인권 침해 관련 재판에서 객체는 점차 증인 자격을 획득하기 시작한다. 사물의 명은 해독되고, 이후 해석에 종속된다. 사물은 종종 추가적인 폭력에 처함으로써 말을 종용당한다. 과학 수사 분야는 사물을 고문하는 것으로 볼 수 있으며, 이때 사물은 마치 인간이 심문당할 때처럼 모든 증거를

[그림 8] 방방구, <누군가의 로망>, 베이버멜론: 무성애자를 다룬 웹툰의 회자 댓글란의 상반된 반응을 볼 수 있다. 상징을 공유하는 커뮤니티의 일원에게 상징은 유효하지만, 커뮤니티 외부의 사람에게 상징은 무의미한 소품이다.



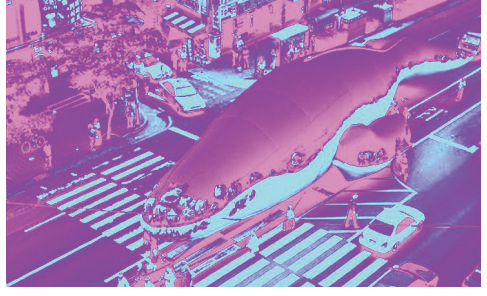
[그림 5] Dec 14th의 보도사진에 등장한 케이크



[그림 4] 각 헤드라인으로 연결되는 세 가지 상징물(장미, 케이크, 고래)



[그림 7] Dec 15th의 보도사진에 등장한 고래-버스.



[그림 6] AVEN Triangle





토해낼 것으로 기대된다. 사물은 자신의 이야기 전체를 말하기 위해서는 종종 파괴되고 산으로 용해되며 조각조각 잘리고 분해되어야 한다. 따라서 사물을 인정하기란 역사와 그것의 충돌에 참여하기를 의미하기도 한다.”<sup>32></sup>

말하자면 사회적 사건의 시각화는 해독의 문제가 된다. 사건에서 사물은 의심의 여지 없이 목격자가 된다. 사물이 가진 객관적 성질은 스스로를 사건의 유일하고도 진정한 목격자로 자리매김하고 목소리를 획득하며, 디자인하는 시각화 과정에서 목격자가 된 사물을 찾아내고 적극적으로 설득하여 증언을 확보해야 한다. 따라서 스펙터클의 점유는 언제나 사물과의 동맹을 상정하고 있다. 자본주의 스펙터클에 인지되지 않는 비인간과 소외된 인간의 목소리는 공유와 연대를 통해 강력한 네트워크를 형성한다.

(2) 중심과 주변의 전복

이 연극적 장치에서 ‘보는 주체’인 우리는 자연스럽게 스스로를 연극의 바깥에 위치시키고 사건을 바라보게 되는데, 반복적으로 제시되는 거울의 이미지와 스크를 위치에 따라 발생하는 팝업 이벤트 등의 인터랙티브 웹은 이 경계를 제거한다. 독자는 추적의 과정을 통해 반복적으로 경계를 해체하고 플롯에 편입됨으로써 무의식 중에 중심과 주변의 위계를 해체한다

(3) 모두가 객체가 되는 것의 실현

주변적 존재는 이미지에 객체로 박제되고 유통된다. 주변적 네트워크, 즉 사적이거나 불법적인, 소외된 자들의 네트워크를 통한 이른바 ‘빈곤한 이미지’<sup>33></sup>의 유통은 객체들의 연대를 구축한다. 객체는 연결망으로 타자와 연대하고, 이미지에 압도된 관계의 역전을 시도한다. 그러나

32  
히토 슈타이얼, 『스크린의 추방자들』, p.71

33  
히토 슈타이얼, 『스크린의 추방자들』, pp.41-57: “빈곤한 이미지(Poor image)”란 해상도가 떨어지고, 여러 번 공유, 복사, 재포맷, 재편집되는 이미지이다. 이것은 해상도가 가지는 원본과 복사의 위계를 가진 이미지를 의미한다. 주변적 개체들은 불법공유되고 지워지고, 복원되고 파손되는 빈곤한 이미지로 재현된다. 그러나 “빈곤한 이미지의 유통은 시각적 유대를 창조한다. 이 시각적 유대는 세계의 노동자들을 연결한다.”

그림 10] <P의 실종> 플롯의 도입부

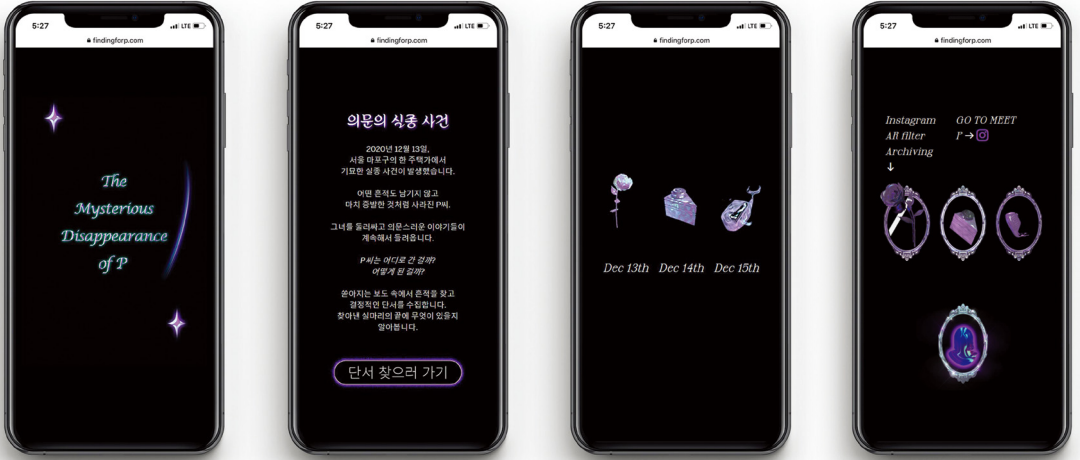
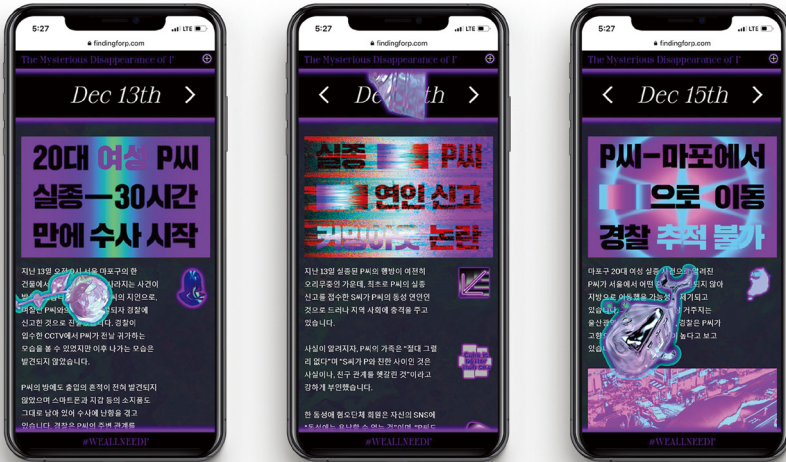


그림 11] 3개의 헤드라인



주체가 되고자 하는 객체의 연대는 필연적으로 객체 스스로에게 새로운 프레임을 부여한다는 모순이 발생한다. 따라서 이 프로젝트에서는 중심과 주변을 전복함과 동시에 경계가 해체된 페이지 위에 모두를 객체로 편입시킨다. 모든 방문객과 모든 이미지 그리고 데이터들은 같은 목소리를 획득하게 될 것이다. 모두가 객체가 되는 것 - 이 역설은 또다른 인식의 가능성을 제시한다.

#### 4. 추적: 사건에 휘말리기 Pursue

독자는 뉴스 보도에서 발견되는 클릭 이벤트와 소셜 형식의 문장을 통해 P라는 인물에 대해 알게 된다. 한 번쯤 경험해보거나 주변에서 들었을 법한 이야기를 읽으며 독자는 P에 공감하고 자연스럽게 그의 사건에 관심을 가지게 되고, 반복적으로 제시되는 이미지를 통해 무의식적으로 사건을 시각화하고 흔적의 상징을 내면화한다.

P씨의 행방, 실존 여부, 정체성에 대한 궁금증을 쌓아나가며 단서를 모두 확인하면 P로부터의 메시지가 도착했다는 팝업창이 등장하고, 독자는 그것을 클릭해 AR필터로 이동하여 P씨에게로 향한다. 각 페이지의 AR필터는 페이스필터로 연결되며, AR 아카이브 페이지에서 모든 페이스필터와 월드이펙트 필터를 사용할 수 있다. 접속한 월드 이펙트 AR 필터<sup>34</sup>에서 발생하는 P의 흔적을 쫓아간 독자는 거울을 보게 되고, 마침내 P가 독자 자신에게 있으며 우리 모두가 될 수 있다는 은유적 메시지를 마주한다. 제공되는 페이스 필터<sup>35</sup>와 해시태그는 P를 내면화한 독자들이 사진을 찍고 재판대에 증거를 올리게 한다. 이 증거는 해시태그로 연결되어 독자가 연대를 형성하는 시각적 장치가 된다.

이 플랫폼에서는 비주얼 아이덴티티를

거울로 설정하고 시각 경험이 거울로 시작하여 거울로 끝나도록 하여 수미상관의 구조를 유지하였으며, 단서를 제공하는 '추적'의 연극적 장치는 독자가 가상의 단서와 현실의 사건을 끊임없이 연결하며 그 사이의 관계성을 의식하게 한다. 뉴스페이지는 AR필터 애플리케이션으로 바로 이동할 수 있도록 모바일 웹 환경에서 구성되고 데스크톱 환경에서 접속한 이용자도 바로 스마트폰 환경으로 이동할 수 있도록 QR코드를 함께 제공한다. P씨의 인스타그램 계정 (@peripheral\_person\_p)에는 전시기간(2020.12.15 - 2020.12.31) 동안 실시간으로 이미지가 업로드되어 '지금', '어디선가', '일어나고 있는' 일이라는 현실성이 주는 감각적 경험을 제공했다. 독자들은 웹페이지에 제공된 해시태그(#WeallneedP) 피드에 접속해 다른 독자들이 실시간으로 업로드하는 재가공 이미지와 마주하여 이 연극에 얽힌 다양한 사람들의 시각화된 네트워크를 직관적으로 볼 수 있다. SNS에서의 공유 이벤트는 같은 네트워크를 공유하고 있는 사람들과의 연결성을 시각화하고 일련의 활동이 현실에 연결된 네트워크라는 것을 인지하게 한다.

#### 5. 결론 Person

우리는 서로 연결되며 세계를 넓혀 나간다. 21세기는 인간에게 평화와 풍요로움을 주었고 전쟁과 가난, 노동과 거리를 빼앗았다. 미디어는 대중을 관객석에 몰아넣고 24시간 멈추지 않는 비디옷을 제공했다. 집회는 이미지에 흡수되었고 거리는 신자유주의의 환영적 스펙터클에 매몰되었다. 스크린은 그가 비추는 모든 것을 상품으로 만들었으며 비판적인 사유는 비대한 상품 프로모션에 떠밀려 포털 사이트에서 자취를 감추었다. 지금의 기술

34

후면 카메라로 동작하는 AR필터로, 존재하지 않는 2D 혹은 3D 물체가 실제 그 자리에 있는 것처럼 보여준다.

35

전면 카메라로 동작하는 AR필터, 얼굴을 인식하여 2D 혹은 3D 물체를 위치시킨다.

그림 131 (왼쪽부터) 페이스 AR 필터-1, 월드 이펙트 AR 필터, P의 계정, 헤시태그 피드

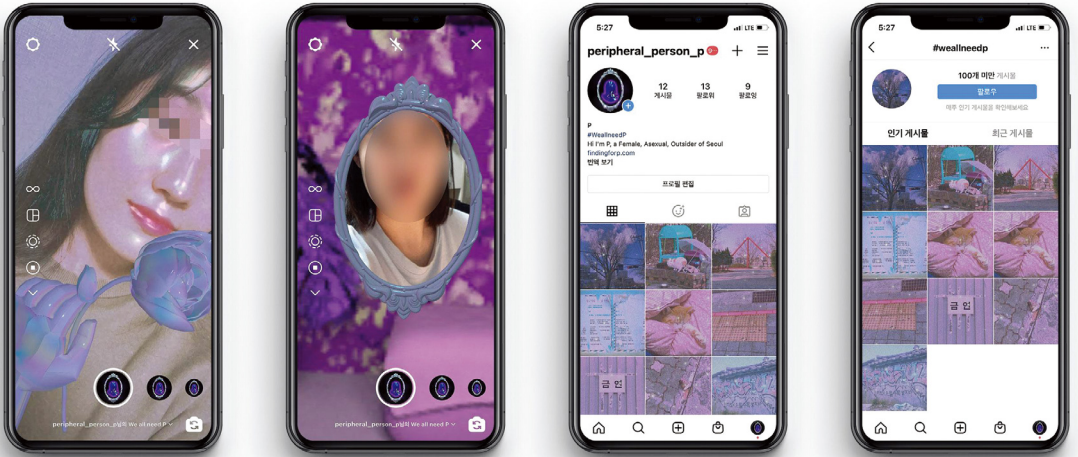
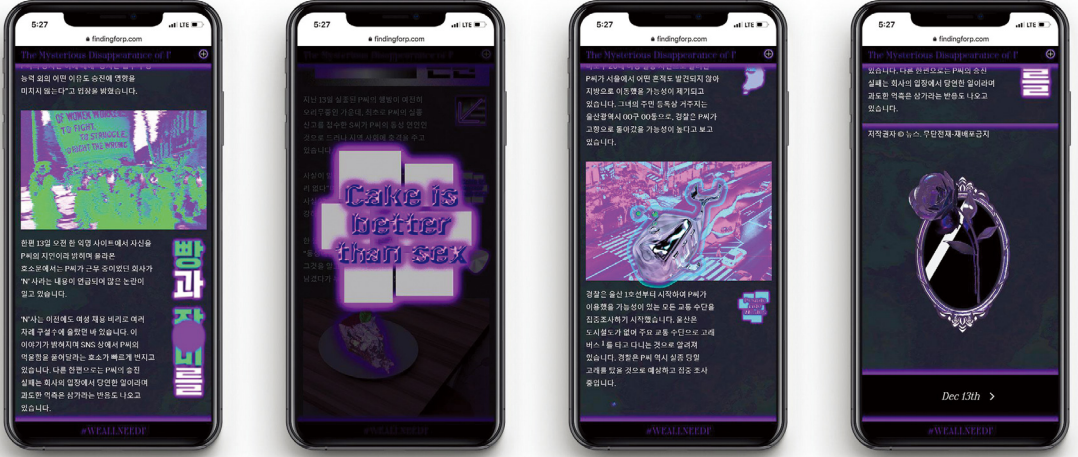


그림 121 4개의 뉴스페이저 본문




의존 사회는 1983년에 리프킨이 예상한 것보다 결코 덜하지 않을 것이다. 그가 경고했음에도, 현대 사회는 엔트로피로의 가속을 멈출 생각이 없는 듯하다. 무질서가 극단으로 치달는 지금, 디자이너가 해야 할 일은 무엇인가?

먼저 지금의 시각 디자인 생산과 소비가 디지털 위주로 흘러가고 있다는 사실을 언급하고 싶다. 비단 시각 콘텐츠뿐 아니라 대부분의 정보 소비 또한 온라인에서 이루어지고 있다. 최근의 팬데믹으로 인해 온라인을 통한 콘텐츠 생산과 향유가 급속히 과열된 감이 없잖아 있지만, 미디어를 비롯해 시각 디자인 영역에서 디지털이 차지하는 영역은 이전에도 결코 작지 않았다. 사실상 온라인과 SNS는 이미 우리 삶의 일부가 되었다 해도 과언이 아니다. 영상 미디어 플랫폼인 유튜브는 유통되는 정보들이 이미지 중심으로 생산되는 경향을 보이면서, 기존의 검색포털을 대신해 새로운 정보제공의 장으로 떠올랐다. 당장 아날로그 방식의 다이어리를 쓰는 방식을 유튜브에 검색해 따라하고, 사람들은 베이킹, 뜨개질, 코딩 등 새로운 정보를 습득하기 위해 오프라인이 아니라 온라인에서 쉽게 강의를 듣고 따라하는 추세다. 특히 집콕 문화, 홈트 등 이미 최근 몇 년간 꾸준히 증가해 온 자기돌봄(Self-caring) 문화에 대한 관심이 사회적 거리두기의 영향으로 전국적, 전세계적으로 급격히 상승했고 이러한 문화는 앞으로도 한동안 지속될 것 같다.

새로운 기술의 탄생이 반드시 무질서로 이어지는 것은 아니다. 기술은 먼저 디자인을 통해서 현실에 실현되고 나서 비로소 감각적으로 경험할 수 있게 된다.<sup>36></sup> 그리고 이때 디자인은 기술과 현실을 연결하는 매개가 된다. 스펙터클 기획 또한 그것이 이데올로기를 함축한 채로 대중의 행동이나 사고 흐름을 의도한다는 점에서

기술과 사회가 결합한 디자인의 산물이다.

<주변부 프로젝트: P의 실종>은 본 논문에서 검토한 새로운 스펙터클 디자인의 방법론을 토대로 제작된 스펙터클이다. 연구자는 사회적 엔트로피 현상을 주변성의 상실로 이해하고, 주변성을 되찾기 위해 개별 개체들을 새로이 연결한다. 연결되는 개체들은 SNS에서 만나는 익명의 관객뿐 아니라 프로젝트 전체의 플롯, 뉴스페이지와 심볼들, AR 필터 등의 미디어와 기술을 포함한다. 이 행위자들이 어떻게 상호작용하고 활동하여 '예측 불가능한' 새로운 사회적 산물을 형성하고 새로운 기술과 새로운 관계를 만들어내는지 파악하였다. 이 연결 작업을 통해 예측 불가능의 영역으로 오프라인이었던 엔트로피는 해소될 수 있으며, 디자인 씽킹 과정에서 새로운 뉴런을 발생시키는 계기로 작용할 수 있을 것이다. 본 논문이 앞으로 더 커질 온라인 기반 디자인들이 어떻게 작동하는지 이해할 수 있는 기초자료가 될 것으로 기대한다.

기억해야 할 것은, 스펙터클 자체는 오히려 문제가 아니다. 그것은 촘촘히 번역된 일종의 거대한 잡종적 네트워크이다. 우리는 스펙터클에 휩쓸리는 것이 아니라 그 안의 적극적인 행위자로서 우리와 연결된 다른 개체를 인식하고 적극적으로 편입하고 편입시키고 참여하고 밀고 당기기를 해야 한다. 그렇게 하여 P — 우리의 잃어버린 주변성은 다시 되돌아올 것이다. 우리에게는 P가 필요하다. 우리를 대변하여, 우리를 위해 거리로 나서줄 익명의 P가. 

## 참고문헌

- 주형일, (2016), 『자크 랑시에르와 해방된 주체』, 교보문고
- 한국문화인류학회, (2007), 『처음 만나는 문화인류학』, 일조각
- 기 드보르, (2014), 『스펙터클의 사회』, 유재홍 옮김, 울력
- 브루노 라투르 외, (2010), 『인간·사물·동맹』, 홍성표 옮김, 도서출판 이음
- 브루노 라투르, (2016), 『젊은 과학의 전선: 테크노사이언스와 행위자-연결망의 구축』, 황희숙 옮김, 아카넷
- 자크 랑시에르, (2016), 『해방된 관객』, 양창렬 옮김, 현실문화
- 제레미 리프킨, (1983), 『엔트로피의 법칙』, 최현 옮김, 범우사
- 히토 슈타이얼, (2012), 『스크린의 추방자들』, 김실비 옮김, 위크롬프레스
- 강미정, (2013), 『인터랙션 디자인의 주체로서 사용자: 증강현실기반 교재디자인에 대한 수용미학적 접근』, 『영상문화』, 23권, 한국영상문화학회
- 오창섭, (2009), 『미디어와 근대적 디자인 수용주체의 형성 - 기차와 시계를 중심으로』, 『디자인학연구』, 통권 제85호, 한국디자인학회
- 임수진, (2018), 『해방된 관객 - 불일치의 미학이 증언하는 관객의 역설』, 『한국예술연구』, 20호, 한국예술종합학교 한국예술연구소
- 임지연, (2020), 『ANT(행위자-연결망 이론)을 통해 본 디자인 실험』, 『디자인사연구』 1호, 한국디자인사학회
- 장정, 엄명용, (2018), 『예술작품과 관객참여: 관객이 경험하는 역할 전이의 순환성을 중심으로』, 『문화산업연구』, 제18권 제1호,

## 한국문화산업학회

- 한석진, (2019), 『이머시브 퍼포먼스에서의 관객성에 대한 고찰』, 『한국예술연구』, 23호, 한국예술종합학교 한국예술연구소
- 사이버세계와 자아정체성, (2020.10.30), <https://weekly.donga.com/List/3/all/11/81369/1>

## 그림차례

- [그림 1] 사회의 엔트로피 현상
- [그림 2] 기술을 행위자로 등록한 네트워크
- [그림 3] '축 민족적민주주의 장례식' 한국사데이터베이스시스템
- [그림 4] 각 헤드라인으로 연결되는 세 가지 상징물(장미, 케이크, 고래)
- [그림 5] Dec 14th의 보도사진에 등장한 케이크
- [그림 6] AVEN Triangle
- [그림 7] Dec 15th의 보도사진에 등장한 고래-버스
- [그림 8] 방농구, <누군가의 로섬>, 네이버웹툰: 무성애자를 다룬 웹툰의 회차 댓글
- [그림 9] 포스트잇 그래픽
- [그림 10] <P의 실종> 플롯의 도입부
- [그림 11] 3개의 헤드라인
- [그림 12] 4개의 뉴스페이지 본문
- [그림 13] (왼쪽부터) 페이스 AR 필터-1, 월드 이펙트 AR필터, P의 계정, 해시태그 피드

## 표차례

- [표 1] 『해방된 관객』과 ANT 교차 분석