

스크린 타임

〈스크린 타임〉은 스마트폰 이용 시간을 칭하는 동명의 용어 ‘스크린 타임’에서 출발되었다. 스크린 타임은 앱이나 특정 웹사이트에서 소비한 시간을 알려주는 애플 운영체제의 기능이며, 스마트폰을 포함해 태블릿, 노트북을 합산한 나의 하루 평균 스크린 타임은 일곱에서 아홉 시간 정도이다. 그러나 이것이 스크린 속 모든 경험은 아니다. 엘리베이터 속 TV 광고, 건물 외벽의 전광판, 심지어 진료 대기 리스트를 보여주는 병원의 모니터에서도 나는 새로운 시각 정보를 얻는다.

내가 접속한, 혹은 접속되며 획득한 스크린 속 시각 정보는 포화되어 있다. 포화상태의 시각 정보는 이와 유사한 현실의 리얼리티와 충돌하며 중첩된다. 출시 전 이미지로만 존재하는 테슬라의 사이버트럭과 게임에서 획득한 광물 아이템은 스크린을 통한 시각 정보일 뿐이지만, 리얼리티를 기반하고 있기에 나는 이것을 실제 사물로 인식한다. 반대로 다큐멘터리 속 토네이도와 실시간 스트리밍 중인 우주의 풍경은 실제 상황임에도 허구적으로 느껴지는데, 이는 애니메이션이나 SF 영화에서 봐왔던 픽션의 장면에서 비롯되었을 것이다. 나는 3D 소프트웨어를 사용하여 이 중첩된 감각을 가시적인 이미지로 재구축한다.

스크린에 머문 시간을 자각시키는 ‘스크린 타임’처럼, 〈스크린 타임〉은 내가 무의식중으로 믿고 있던 실재에 의문을 던진다. 동시에 관람자에게 스크린과 현실이 혼재된 또 다른 이미지를 상상하게 한다.