

뉴미디어아트와 속성과 재매개 이론의 효용성에 대한 연구

A Study on New Media Art's Characteristics and Benefit of Remediation Theory

주저자 : 양승수

승실대학교 대학원

Yang seung-soo

Graduate school of Soongsil university

공동저자 : 이원섭

승실대학교 대학원

Lee won-sub

Graduate school of Soongsil university

1. 뉴미디어아트의 의의 및 연구목적

2. 볼터와 그루신의 재매개 이론

3. 뉴미디어아트의 사례와 분석

3-1. 추상적 속성의 뉴미디어아트

3-1-1. 워렌 네이디치(Warren Neidich)

3-1-2. 안드레아스 뮐러 폴(Andreas Müller-Pohle)

3-2. 복제적 속성의 뉴미디어아트

3-2-1. 릴리언 슈워츠(Lillian Schwartz)

3-2-2. 다니엘 카노가(Daniel Canogar)

3-3. 상호작용적 속성의 뉴미디어아트

3-3-1. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)

3-3-2. 토시오 이와이(Toshio Iwai)

4. 뉴미디어 아트 창작 방식의 분석

5. 확장된 뉴미디어아트의 분석 제언

참고문헌

논문요약

뉴미디어아트는 뉴미디어를 사용한 새로운 형식의 예술작품이라고 정의할 수 있다. 뉴미디어아트는 컴퓨터를 사용하여 제작되었거나 전시된 작품이다. 따라서 그것의 범위는 컴퓨터로 편집된 비디오아트에서부터 컴퓨터로 제작되고 전시되는 웹아트(web art)에 까지 이른다. 또한 컴퓨터로 제작된 이미지를 종이에 출력하여 전시하는 작품에서부터 넷아트(net art)라고 불리는 작품까지 뉴미디어아트가 된다.

볼터와 그루신의 재매개 이론은 뉴 미디어 아트를 계층적, 인지적으로 파악한 최신의 이론이다. 본 연구에서는 볼터와 그루신의 재매개 이론을 바탕으로 하여 오늘날 생산되고 유통되는 뉴미디어아트의 창작방식을 분석하고자 하였다.

이를 위해서 최근의 뉴미디어아트의 사례를 중점적으로 살펴보았는데, 뉴미디어아트의 범주를 크게 추상적 속성, 복제적 속성, 상호작용적 속성으로 나누었다.

또한 뉴미디어아트의 계보적인 연원을 이루는 전통적인 회화와의 관계를 살펴봄으로써 뚜렷한 공통점과 변별점을 확인할 수 있도록 하였다. 이러한 시도는 재매개 이론에서 제시하는 비매개, 재매개, 하이퍼매개를 보다 명확하게 드러내기 위함이다.

이를 통해 재매개 이론의 타당성을 검증함과 동시에

에 그것이 포괄하지 못하는 범위의 한계를 드러냄으로써 보다 확장된 형태의 분석들의 필요성을 제기하였다. 이러한 시도는 급변하는 시각문화환경 속에서 뉴미디어아트가 차지하는 위상을 확인함과 동시에 현대예술이 추구하는 대중과의 소통이라는 지평을 넓히기 위함이다.

주제어

뉴미디어아트, 디지털미디어, 현대예술

Abstract

New media art can be defined as a new form of art works using new media. New media art is created or exhibited using computers. Accordingly, the scope of new media art ranges from video arts edited with computers to Web arts created and exhibited using computers. Furthermore, new media art includes images created with computer, printed out on paper and exhibited, and works called net arts.

The remediation theory of Bolter and Grusin is one of the latest theories that perceive new media art hierarchically and cognitively.

This study purposed to analyze the creation methods of new media arts produced and distributed today based on the remediation theory of Bolter and Grusin. For this purpose, this study closely examined recent cases of new media arts, categorizing the properties of new media arts into abstraction, reproduction and interaction.

In addition, clear common and different points between new media arts and traditional paintings, which are the genealogical origin of new media arts, were identified through examining the relation between them. This attempt was to clarify immediacy, remediation and hypermedia suggested in the remediation theory.

Through this, we tested the validity of the remediation theory, and at the same time, suggested the necessity of an analysis frame in an extended form by revealing the limitation of the scope of the theory. This attempt was to confirm the position of new media arts in the rapidly changing environment of visual culture and to expand the horizon of communication with the masses pursued by contemporary arts.

Keyword

new media art, digital media, modern art

1. 뉴미디어아트에의 의의 및 연구목적

기술이 발전함에 따라 속속 등장하는 새로운 형태의 예술 형식을 어떻게 명명할 것인가에 대한 문제는 현재에도 여전히 중요한 문제로 남아 있다. 본 연구에서 '뉴미디어아트'라고 칭하는 예술 형태는 그것이 처음 등장한 이래 다양한 명칭으로 불리었다. 그것은 1970년대 이후 컴퓨터를 이용한 예술 형식이라는 의미에서 '컴퓨터 아트'로 불리기도 했고, 그 이후에는 '멀티미디어 아트'라는 말로 불리기도 했다. '컴퓨터 아트'라는 말 속에는 예술의 창작 주체에 대한 고민이 담겨 있다. 즉, 이제 예술 창작의 주체가 사람(예술가)에 의하지 않고 전적으로든 보조적으로든 컴퓨터라는 새로운 매체에 의한 것이라는 의미가 담겨 있는 것이다. 이 용어에는 인류가 예술 행위를 시작한 후에 맞이한 다양한 형식이나 국면과는 차원을 달리 하는, 획기적으로 새로운 형태의 예술에 대한 일종의 생경함이 포함되어 있는 듯하다. 예술이라는 분야가 이제 사람의 전유물이 아니라 컴퓨터라는 새로운 매체와의 분담 속에서 이루어지는 현상에 대한 관찰이 담겨 있는 것이다.

이에 비해 '멀티미디어 아트'라는 용어는 창작의 주체보다는 예술 내부의 콘텐츠에 주목한 용어이다. 이 말은 처음 '컴퓨터 아트'가 시작된 이후에 컴퓨터가 예술 행위를 하는 '신기한 현상'이 보편적인 예술 창작의 방식으로 정착되면서, 이제 컴퓨터의 어떤 측면을 예술의 범위 속에 담을 것인가에 대한 성찰이 담겨 있다. 여기에는 단순히 전자계산기로써의 역할에 그치던 컴퓨터가 수행해 낼 수 있는 능력이 시각적인 면뿐만 아니라 청각적인 면까지 그 영역이 넓혀지면서, 이를 예술작품에 도입하려는 시도가 일반화된 것이라고 볼 수 있다. 이러한 멀티미디어 아트는 20세기 말부터는 영화와 비디오를 중심으로 사운드 아트나 다른 복합적 형태의 예술들을 지칭하는 용어로 사용되었다.

뉴미디어아트는 말 그대로 뉴미디어를 사용한 새로운(new) 형식의 예술작품이라고 정의할 수 있다. 그렇다면 뉴미디어아트를 이해하기 위해 우선 뉴미디어란 무엇인가에 대한 이해가 필요하다. 일반적으로 뉴미디어라 일컬어지는 것에는 인터넷, 웹사이트, 컴퓨터를 이용한 멀티미디어, CD-ROM, DVD와 가상현실(virtual reality) 등이 있다. 그렇지만 이는 마노비치(L.Manovich)의 지적대로 생산과 저장보다 배포와 전시에 컴퓨터가 사용되는 것만을 뉴미디어로 착각한 것이다.¹⁾

1) 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, p.48.

마노비치에 따르면 전시와 배포를 위한 컴퓨터를 생산과 저장을 위한 컴퓨터보다 우위에 둘 수 없다. 14세기 인쇄술과 19세기 사진술이 당시 사회에 큰 충격과 변화를 준 것은 사실이지만, 인쇄술은 단지 미디어의 배포에만 영향을 주었고, 사진술은 고정된 이미지에만 영향을 주었다. 이와는 달리 컴퓨터는 조작, 저장, 배포, 전시라는 전 단계에 영향을 미치고 있으며, 텍스트, 이미지, 사운드에 이르는 모든 미디어 유형에도 영향을 미치고 있다.

이러한 견해를 바탕으로 뉴미디어아트를 다시 정의해보자면 뉴미디어아트는 컴퓨터를 사용하여 제작되었거나 전시된 작품이다. 따라서 뉴미디어아트의 범위는 컴퓨터로 편집된 비디오아트에서부터 컴퓨터로 제작되고 전시되는 웹아트(web art)에까지 이른다. 또한 컴퓨터로 제작된 이미지를 종이에 출력하여 전시하는 작품에서부터 넷아트(net art)라고 불리는 작품까지 뉴미디어아트가 된다.

이러한 이유 때문에 컴퓨터를 사용한 컴퓨터아트라는 용어는 뉴미디어아트라는 용어의 출현에 따라 새로운 정의가 필요하다. 즉, 매체적 속성만에 집중한 컴퓨터아트는 뉴미디어아트의 범위에 포함되고 마는 것이다. 컴퓨터마저도 하나의 새로운 매체로 인식하는 뉴미디어아트에서는 작품의 제작과 배포, 전시에 이르기까지 컴퓨터를 이용한다는 기본적인 전제가 밑바탕에 깔려 있기 때문에 굳이 컴퓨터아트라고 부를 이유가 희미해진다. 컴퓨터아트라는 용어가 뉴미디어아트라는 광의적 용어의 출현 이전에 쓰였던 사실을 살펴봐도 이러한 논의는 타당성을 지니게 된다.

이는 멀티미디어아트의 경우에도 동일하게 적용될 수 있다. 컴퓨터와 기타의 매체들이 결합하여 다중적인(multi) 속성을 보이는 멀티미디어아트는, 그러한 매체들을 예술작품의 창작에 필요한 수단으로 보고 있다는 점에서 뉴미디어아트의 개념에 포괄되는 것이다.

이렇게 본다면, 뉴미디어아트는 컴퓨터아트, 멀티미디어아트를 모두 포함하는 개념으로서, 매체적 속성에 집중하기보다는 예술작품의 창작 태도 자체에 집중하는 용어라고 볼 수 있다.

본 소고에서 다루고 있는 뉴미디어아트는 일반적으로 멀티미디어 아트를 포괄한다. 이는 멀티미디어 아트가 표방하는 새로운 형태의 예술과 감각이 뉴미디어아트의 외연적·내포적 요소와 합치하기 때문이다. 또한 뉴미디어아트라는 말 속에는 '디지털 아트'라는 의미까지 포함된다. 멀티미디어 시대를 넘어서 본격적인 디지털 시대가 도래 하면서 예술은 또 한번 표현 방식의 중대한 변혁을 맞게 된다. 디지털화

를 통해서, 혹은 과정과 생산의 특정한 측면에 컴퓨터가 사용되거나 결국은 모든 형태의 예술적 매체가 디지털 매체로 흡수될 것이라는 전망이 나오면서, 최근에는 일상의 대부분 영역에서 디지털 기술의 사용이 증가되고 있다. 점차 다양한 형식의 매체로 작업을 하는 예술가들이 예술 창작의 수단으로 디지털 기술을 사용하고 있다. 이 경우 그들의 작업은 디지털 매체의 변별적인 특성을 보여주고 있으며 그것의 언어와 미학을 반영하게 된다.

또한 디지털 기술을 사용해서 만든 모든 작품이 기술의 미학을 반영하거나 그것에 대해서 언급하는 것은 아니지만, 대부분의 작품들은 디지털 매체를 통해 전시되는 어떤 기본적인 특성들을 가지고 있으며, 본 연구에서는 이를 추상, 복제, 상호작용이라는 범주로 구분하였다. 그러나 이러한 유형화는 단지 서술상의 편의를 도모한 것일 뿐 절대적인 미학적 기준이나 판단의 준거는 가지지 않는다. 뉴미디어아트와 유형화에는 다양한 기준이 존재할 수 있으며, 관점에 따라 많은 편차가 존재할 수 있다는 의미이다.

본 연구에서 유형화하는 뉴미디어아트는 상식적인 차원에서 작품의 외형적인 특징을 파악하는 양식적·형식적 의미에서의 분류이다. 그러므로 작품의 내용적 측면 혹은 맥락적 측면에서의 유형화는 여기서 시도하는 것과 상이한 형식으로 나눌 수도 있음을 밝혀둔다.

본 소고의 의의와 목적은 최근 뉴미디어아트의 분석의 틀로 각광을 받는 볼터(J. D. Bolter)와 그루신(R. Grusin)의 재매개 이론을 실제 작품에 적용해 봄으로써, 이론의 타당성을 검증함과 동시에 그것이 가진 한계점을 도출하여 확장된 분석틀의 출현을 제고하는 데 있다.

본 소고에서 제시하는 뉴미디어아트의 일반적 속성 가운데 첫 번째는 디지털 이미지 조작을 통해 마치 추상회화와 같은 효과이며, 두 번째는 디지털이 가지는 필연적 속성인 복제를 통한 효과인데, 이는 원본의 손상이 없이 무한한 복제를 할 수 있다는 점이다. 세 번째는 원격-소통의 사례에서 발견되는 디지털 아트의 쌍방향성을 기반으로 한 상호작용 효과들을 수 있다. 마지막으로 뉴미디어아트의 이미지는 볼터와 그루신의 재매개 이론을 포괄하는 광범위함이 그 특색이라고 할 수 있다.

이러한 뉴미디어아트의 속성들과 볼터와 그루신의 재매개 이론이 갖는 연관관계는 우선 재매개 이론이 앞서 등장하였던 벤야민, 보드리야르, 푸코와 들뢰즈를 포괄하는 연구의 결과로서, 최근의 뉴미디어아트의 분석틀로 기능하고 있다는 데서 찾을 수 있다.

이제 구체적으로 실제 작품을 근거로 하여 뉴미디어아트의 논제를 고찰해 보도록 하겠다.

2. 볼터와 그루신의 재매개 이론

컴퓨터와 다른 매체들이 결합하고 그것이 일방적 소통을 허무는 차원으로 이어지는 상황으로 진전되면서 예술에서 가장 중요한 논의는 영상 이미지와 멀티미디어 환경을 이해하고 그것을 예술의 커다란 영역 안으로 편입시키는 작업이었다. 뉴미디어아트 시대에는 전통적인 예술 형태와는 차원을 달리하는 여러 속성이 보이는데, 그 가운데에서 가장 중요한 속성은 익히 알려졌다시피 예술작품을 생산하는 예술가와 그것을 향수하는 관람자의 경계가 모호해진다는 점이다. 이 점은 기존의 예술을 이해하는 방식과는 다른 방식의 예술에 대한 이해를 필요로 한다.

그런 점에서 볼터와 그루신의 재매개성 이론은 뉴미디어아트의 영상 이미지에 대한 해석에 있어서 매우 중요하고도 탁월한 시사점을 우리에게 던져 준다. 그들은 멀티미디어를 이용한 뉴미디어아트의 양상을 크게 비매개성, 하이퍼매개성, 재매개성이라는 세 가지 속성으로 규정한다. 이들의 논의로 인해 우리는 특히 뉴미디어아트의 영상 이미지에 대한 해석의 문제에서 진일보한 측면을 발견하게 된다.

뉴미디어아트에서 이미지를 생산해내는 방식이 기존 미디어의 내용을 차용한다는 재매개성이론을 바탕으로 하여, 미디어는 스스로 투명함을 지향하는 비매개성의 속성을 보여준다는 그들의 이론은 멀티미디어적인 속성의 하이퍼미디어성에 이르러 유감없는 통찰력을 보여준다. 이질적이고 다중적인 하이퍼매개의 논리는 매개의 신호를 많이 만들어내며, 그런 방식으로 인간 경험의 풍부한 감각체계를 재생산하고자 한다는 것이다.²⁾

그들은 영상 미디어, 보다 정확하게는 미디어의 시각성(visuality)에 초점을 맞추고 뉴 미디어가 원근법 회화, 사진, 영화, 텔레비전과 같은 기존 미디어들을 인정하거나 그것들과 경쟁하면서, 그리고 그것들을 개조하면서 스스로의 문화적 의미를 획득한다고 주장한다. 저자들은 이런 과정을 “재매개”라 부르는데, 예를 들어 사진은 회화를, 영화는 연극과 사진을, 텔레비전은 영화, 보드빌, 라디오를 재매개해 왔다는 것이다. 이러한 설명은 재매개 과정 그리고 투명성의 재

2) 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006. 참조.

매개와 하이퍼매개라는 두 가지 양식 또는 전략을 설명해내고 있다.

볼터와 그루신에 따르면 새로운 미디어나 오래된 미디어 모두 자신이나 서로의 모습을 다시 만들어내기 위해 비매개와 하이퍼매개라는 두 가지 논리에 호소하고 있다.³⁾ 기존의 전자 미디어와 인쇄 미디어들은 뉴미디어에 의해 재정의되고 있으며, 뉴미디어는 기존의 미디어를 모방하며 그 기능을 확장시켰다. 즉 뉴미디어는 미디어를 증가시키기 위해 노력하지만 또한 복잡한 미디어의 모든 흔적을 지워버리고자 한다는 것이다. 원근법 회화, 사진, 가상현실 등은 미디어의 존재를 무시하거나 부정함으로써 투명성의 비매개성을 획득하고자 한다.

이러한 그들의 재매개 이론은 뉴미디어아트 특징적 양상들을 설명하고 분석하는 데 중요한 시사점을 던져준다. 즉, 뉴미디어아트의 이미지가 가지는 심층적이고 다중적인 속성을 명쾌하게 분석하여 설명해내는 도구로 기능하고 있다.

3. 뉴미디어아트의 사례와 분석

3.1. 추상적 속성의 뉴미디어 아트

추상(abstraction)이란 본래 회화에서 유래된 것이다. 추상 개념이 최초로 적용된 인상주의는 본격적인 현대 예술의 시초라고 할 수 있다. 즉, 인상주의는 서구 모더니즘을 출발시킴과 동시에, 그 자체로 하나의 예술적 혁명을 이루었다고 볼 수 있는 것이다.

1839년 다게르(Louis Jacques Mandé Daguerre)의 사진기술의 발명은 시각적인 사실성에 문제를 제기하면서 화가들로 하여금 새로운 탐구와 모색을 하게 만드는 상황을 야기한다. 여기에 마네가 <풀밭 위의 점심 Le Déjeuner sur L'herbe>[그림 1] 등에서 시도했던 즉흥적 터치, 밝고 눈부신 색조와 같은 새로운 표현법 역시 하나의 자극이 된다.

인상주의가 예술에 끼친 지대한 영향을 든다면 현대적 조형개념을 등장시킨 일일 것이다. 즉, 주제 대신 모티프 개념이 등장한 것인데, 이는 특히 색채에서 많이 나타난다. 인상주의에서는 감각적으로 느낀 인상을 순수하고 단순하게 묘사하는 회화를 지향했는데, 이는 이제 회화의 중심이 내용에서 형식으로 변했다는 것을 의미한다. 그리고 회화에 시간 개념을 도입하는 것이 인상주의의 또 다른 특징이라고 할 수 있다. 인상주의자들은 자연을 빛에 의한 색채현상으



[그림 1] Edouard Manet, <Le Déjeuner sur L'herbe>, 1863.

로 파악하여 순간의 미묘한 자연변화를 묘사하였던 것이다. 이제 회화는 사진 기술의 등장으로 말미암아 사진이 가지지 못하는 속성, 이른바 '회화성'을 추구하게 되는데 그것이 필연적으로 추상화의 경향으로 이르게 되는 것이다. 회화에서 전통적인 네러티브 구조가 거세되고 순수한 조형적 특성에만 추구하게 되면서 추상 회화는 빠르게 진보한다.

이에 비해 뉴미디어아트를 촉발시킨 디지털 기술의 진화는 이전의 예술 형식에서 볼 수 없었던 기술적인 추상화(抽象化)를 가능케 했다. 여기에는 전통적인 회화의 추상화와는 근본적으로 다른 속성이 존재한다. 이미지는 작가에 의해 애초부터 계획되고 수정되어 하나의 완결된 미적 형식을 갖추지 못하고 스캐닝(scanning)을 통해 쉽게 디지털로 변환되고, 언제든지 복사가 가능한 것으로 인터넷 상에서 배포된다. 다시 말하자면 뉴미디어아트에서의 이미지는 이제 기술적으로 숙련된 작가의 손의 의해 실험되고 검증되어 마침내 완벽한 미적 체계로 구축되는 것이 아니다. 이미지에 접근하는 태도와 방식 자체가 달라졌다고 할 수 있다. 이러한 이미지를 다루는 근본적인 차이는 정통성, 권위, 아우라(aura)의 개념이 이런 즉각적인 복제성을 통해 허물어졌는지는 논란의 여지가 있지만 분명히 중요한 변화를 맞고 있다.

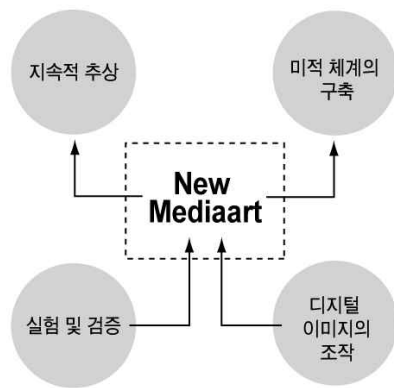
이제 이미지는 그 자신만의 오리지널리티(originality)의 권위에서 벗어나 지금, 여기에서 누구나 접근이 가능한 개념이 되었다. 이미지를 소유(possess)하는 단계에서 접근(access)하는 단계로 이행이 된 것이다. 대중이 이미지를 어떠한 맥락 없이 스스로 찾아내어 또 다시 자신만의 맥락 안에 위치시키는 시대가 도래했다. 예를 들어 인터넷 상의 수많은 이미지들은 언제 어디서나 사용자의 컴퓨터 안으로 저장되어 사용자의 목적에 맞도록 변형되고 왜곡될 수 있는 가능성이 충분하다. 사용자가 이러한 과정을

3) 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 앞의 책, p.4.

거쳐 특정의 이미지를 스스로의 목적에 적합하도록 변형, 왜곡시키는 단계에서는 원래의 이미지가 갖는 고유한 맥락은 무시될 수 있다. 이러한 과정은 역시 볼터와 그루신이 지적한, 선형을 거부하고 맥락을 뛰어넘는 하이퍼매개성의 적절한 예라고 볼 수 있다. 결국 이미지를 공급하고 수용하는 입장 모두가 하이퍼매개성을 기저로 하여, 몰입감을 통한 비매개 과정을 거치며 시뮬라크르에 이르는 단계를 보이고 있는 것이다.

전통적인 회화와 뉴미디어아트는 이미지의 재현 과정에서도 차이를 보인다. 즉, 디지털 이미지는 입력된 것일 뿐, 기록하거나 물리적 현실을 복제한 것이 아니기 때문에 재현적이라고 말할 수 없다. 간단히 말해 디지털 이미지는 애초에 실제적 현실이 배제되어 있기 때문에 근본적으로 추상적이다. 이것은 뉴미디어아트의 정의에 있어서도 중요한 개념이라고 할 수 있다. 때때로 물리적 현실을 재현하고 모의 실험하는 이미지의 '내용'에 대한 단계에서는 이것이 논란거리가 되겠지만 생산의 관점에서 본다면 사실에 가깝다. 디지털 이미지는 알고리즘의 수학적 공식들에 의한 모듈 요소, 픽셀, 분리로 구성되어 있다. 사진과 같은 다른 매체에 대조되거나 관련해서, 이런 특징들은 다수의 디지털 이미지의 예술적 탐구의 중심에 있다. 디지털 이미지들은 또한 시각정보를 송신과 입력을 통하지 않으면 보이지 않은 채로 있었던 과정을 시각화한다.

[표 1] 뉴미디어아트의 추상적 속성



[표 1]은 뉴미디어아트에서 추상적 속성이 어떻게 일어나는지를 도식화한 것이다. 뉴미디어아트는 기존의 회화 작품 혹은 회화 개념에 대한 검증 단계를 거쳐 디지털 이미지가 조작된 후에 추상적 속성을 띠게 된다. 이렇게 만들어진 뉴미디어아트의 추상적 이미지는 그것이 만들어진 과정 자체에 대한 고려를 거치지 않고 시각화되어 보는 이에게 지속적인 추상으로

인식이 된 후 미적 세계를 구축하게 된다.

3.1.1. 워렌 네이디치(Warren Neidich)

미국 작가 워렌 네이디치의 작품 <대화의 지도 (Conversation Maps)> [그림 2]는 마치 수작업을 통해 완성된 추상회화처럼 보인다. 매우 어두운 단색 바탕 위의 밝고 현란한 색채들은 전통적인 추상회화의 어법을 떠올리기에 충분하다. 그러나 이 작품은 회화와는 전혀 다른 이미지의 가공 방식을 보여준다. 결론적으로 말하자면, 작품에서 보이는 현란한 색채는 작품 참가자의 몸짓 언어를 시각화한 것이다. 참가자의 손가락과 팔에 불빛을 내는 장치를 부착시킨 채로 대화를 진행시킨 작가는 장시간의 노출로 흑백사진을 촬영했다. 이후 다시 이중인화와 색 보정 등을 디지털 작업으로 마무리했다.



[그림 2] Warren Neidich, <conversation maps>, 2002.

이것은 디지털 기술이 어떻게 일상의 대화를 기록하고 있는지에 대한 하나의 예시를 보여준다. 일상의 대화는 이 작품에서 디지털 프로세싱을 거쳐 시각화된다. 원본인 흑백사진 역시 같은 과정을 거쳐 추상회화처럼 형태를 변화한다. 이미지를 부호화하여 시각화하는 과정에서 나타나는 특징은 첫째, 이미지의 의미화 과정은 항상 시각적인 수준에서만 자신을 드러내지 않고 오히려 작품을 설명하도록 돕는 외부적 상황의 정보에 따라 달라진다는 것이다. 다른 예술형태에 관련되거나 내재되어 있는 특성들을 결합하면서 디지털 이미지를 구축하기 위한 다양한 가능성들은 회화나 사진 같은 여러 매체 사이의 경계를 침식한다.⁴⁾

둘째, 회화에서 완결하지 못했던 '시간 개념'을 한 작품에 제시한다는 것이다. 회화에서 시간의 개념을 표현하고자 하는 시도는 인상주의와 미래주의 회화

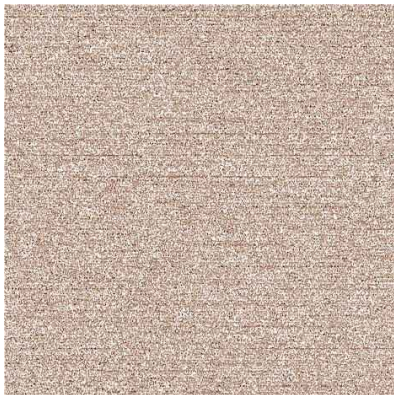
4) Christiane Paul, *Digital Art*, New York, Thames & Hudson, 2003, p.51.

등에서 실험되긴 했지만, 분절된 형식의 시간을 표현했을 뿐 이 작품에서처럼 시간의 경과를 압축된 형태로 보이지는 못했다.

셋째, 이 작품은 몰입을 통한 대화의 과정을 기록하는 과정에서 투명한 비매개화를 이용했다는 것이다. 이는 어찌 보면 '움직임의 투명함'을 작품화한, 비매개 이론과는 조금 다른 지점에서 비껴 있는 듯한 작품의 특성이다. 작품 자체가 투명한 비매개를 지향하기보다는 참여자의 무의식과 몰입을 작품화했으며, 그것을 디지털화 시킨 작품이라는 것이 작품의 독특함이라 할 수 있다.

3.1.2. 안드레아스 뮐러 폴(Andreas Müller-Pohle)

뉴미디어아트에서 디지털화된 기호 체계가 어떻게 추상적인 이미지를 전달해주는지를 보여주는 좋은 예가 안드레아스 뮐러 폴(Andreas Müller-Pohle)의 작품 <디지털 악보(니세포르 니엥스 이후 : Digital Scores(after Nicéphore Niépce)>[그림 3]이다. 이 작



[그림 3] Andreas Müller-Pohle, <Digital scores(after Nicéphore Niépce)>, 1995.

품은 초창기 아날로그 시대 사진작가였던 니세포르 니엥스의 사진을 디지털 코드로 바꾼 이미지를 제시한다. 1826년 작품인 '그의 연구에서 본 관점(View from his study)'이라는 오래된 원본 사진을 디지털 코드로 변환하는 과정에서 생성된 알파벳과 같이 뭉뚱그려져 보이는 이미지를 시각화했다. 이 사진은 원래 인간의 눈으로는 인식하기 불가능한 사진이었다. 왜냐하면 약 8시간의 노출을 주었기 때문인데, 이것을 다시 디지털 기호로 바꾸는 과정에서 이미지를 7백만 바이트의 이진법적 기호로 변환하였고, 그 결과 인간의 시각적 범위를 넘어서 버렸기 때문이었다.⁵⁾ 이 작품에서 보듯이 때때로 뉴미디어아트에서의 시각

이미지의 재현은 정보의 재현으로 변환되기도 한다.

사물과 지각의 연관에 대한 공간적이고 심리학적인 신념, 원근법, 깊이에 대한 환상은 종말을 고하고 대신 사건이 대상의 문자적 약호가 된 듯 사물의 표면에 작용하는 시각이 등장하게 된다⁶⁾는 시물라크르의 질서가 이 작품의 본질을 이루고 있는 듯하다.

이러한 그의 태도는 다른 작품인 <페이스 코드 2134(Face code 2134)>[그림 4]에서도 읽혀진다.



[그림 4] Andreas Müller-Pohle, <Face codes, 2099(Kyoto)>, 1998-1999.

실제 촬영된 사진이라는, 이제는 전통적인 매체로 지칭할 수 있는 매체를 재매개화 과정을 거쳐 디지털 이미지로 만든 이 작품에서는 이진법의 디지털 코드로 조작한 환영을 보여주고 있다. 사실 이 작품에서 시각적 이미지로 읽히는 것은 디지털에 의해 분절된 코드일 따름이다. 데이터의 총합으로서 사람의 얼굴이 보인다는 것은 데이터가 기호체계라는 그의 개념과 부합하는 것이다. 이러한 그의 태도는 마치 불꽃놀이가 이미 사라진 밤하늘을 보면서 다시 그 화려한 불꽃놀이를 보는 듯한 환영을 암시한다. 시물라크르가 가상체라는 것을 다시 한 번 즉물적으로 제시하고 있다는 점에서 안드레아스 뮐러 폴의 작품에 주목할 필요가 있다.

디지털 미디어와 전통적인 회화나 드로잉은 특별히 그들 고유 언어의 범주에서 보면 서로 반대편에 있는 것으로 보이지만, 지금 이런 매체들은 종종 회화나 드로잉, 판화 제작을 위한 단계에 디지털 기술을 적용하는 예술가들에 의해 새롭게 하나로 합쳐진다. 그런가 하면 디지털 미디어를 이용하여 회화적인 표현을 시도하는 일단의 작가들의 작품 역시 우리의 주의를 끈다. 이러한 시도는 얼핏 회화의 외연을 도

5) <http://www.muellerpohle.net/projects/scores.html> 참조.

6) Jean Baudrillard, 정연복 역, 『섹스의 황도』, 숲, p.112.

입한 데서 끝나는 것처럼 보인다. 그러나 그것은 디지털 미디어와 회화가 예술이라는 하나의 개념에서 서로 다르지 않음을 보여주는 사례이기도 하다.

안드레아스 뮐러 폴의 작품에서 보는 것처럼 컴퓨터상의 회화나 드로잉 같은 예술작품의 창작은 '자국(mark)'과의 관계에 대한 상실을 함축한다. 즉 종이나 캔버스 위에 하는 것과 반대로 컴퓨터 화면에 만드는 자국에는 심각한 개성의 상실이 있다는 것이다. 분명히 이것은 사실이지만 회화나 드로잉과 비교하는 것은 조금 문제가 있다. 오히려 컴퓨터 기술을 이용해서 만든 예술작품은 예술가의 개성을 직접적인 물리적 개입을 통해 드러내지 않는 필름, 비디오, 사진 같은 기술적으로 매개된 예술 형태들과의 비교가 더욱 가능할 것이다. 그러므로 개념을 구성하는 단계에서의 모든 요소들, 소프트웨어의 작성 그리고 다른 많은 디지털 예술작품의 창작의 측면들은 여전히 예술가의 미적 독창성을 담고 있는 고유의 개인적인 표현 방식인 것이다.

3.2. 복제적 속성의 뉴미디어아트

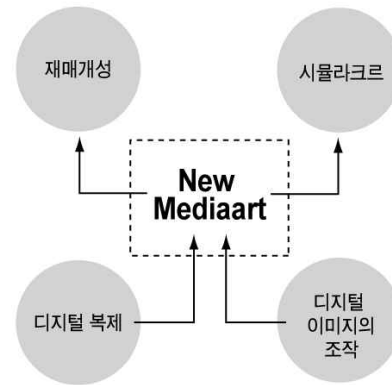
전통적으로 예술작품은 유일성을 지향함과 동시에 그 속에 숭고한 이미지를 담으려 노력해왔다. 서양예술의 역사에서 미술, 특히 회화와 건축은 종교적 숭고함과 거기에 결부되는 신적 유일성을 내포한 지고한 구현체로까지 격상되곤 했다. 오늘날 예술작품을 감싸는 그러한 유일성의 신화와 아우라는 다양한 기술적 복제의 실재들로 인해 퇴색하였다. 이제 예술작품은 '무한한 복제의 예술이자 미학적 전범(典範)'으로 나타나게 되었다. 뉴미디어아트의 중요한 속성 중 하나가 복제성이라는 것은 주지의 사실이다. 보드리야르의 말처럼 복제에는 원본과 모사본이라는 개념이 숨어 있으나, 디지털 시대에 이르면 원본과 모사본이라는 개념은 사라지고, 모사본이 원본이 되고 인공적 상황이 오히려 현실이 되는 시뮬라크르의 개념이 여기에 적용된다. 어느 것이 실체이고 어느 것이 가상적 이미지인지를 질문하는 것 자체가 무의미해진 것이다.

[표2]는 뉴미디어아트의 복제적 속성을 도식화한 것이다. 디지털 복제와 디지털 이미지의 조작을 통하여 뉴미디어아트의 이미지가 생성이 되는 과정에서 필연적인 재매개성을 보인다. 즉, 아날로그적인 석성의 시각이미지는 디지털이라는 과정을 통하여 뉴미디어아트의 시각이미지로 탈바꿈하는데, 이것은 기존의 이미지가 디지털 부호로 바뀔 뿐 그것의 내용은 기존의 예술형식을 지향하는 재매개성을 띠는 것이

다. 이 과정에서 새롭게 생성된 뉴미디어아트의 이미지에서는 원본과 복사본 간의 경계가 모호해지는 시뮬라크르 현상이 도출된다.

본 소고에서는 시뮬라크르 개념을 검토함과 동시에, 뉴미디어아트에서 실제적으로 복제성이 어떻게 실현되고 있는지, 사례를 통해 살펴보았다.

[표 2] 뉴미디어아트의 복제적 속성



2.2.1. 릴리언 슈워츠(Lillian Schwartz)

릴리언 슈워츠는 1987년작 <모나레오(Monaleo)> [그림 5]로 유명한 작가이다. 이 작품을 복제성의 사례로 든 이유는, 그가 이 작품을 통하여 이미지의 복제와 병치를 통해 예술작품의 생산 주체에 대한 정체성의 문제를 제기했기 때문이다. 여기서 그가 제시하는 정체성이란 위트 있고 간략한 것이다. 이 작품은 디지털 아트의 복제성을 심분 활용하고 있기는 하지만, 그것이 구체적으로 적용되는 맥락이 신선했 뿐만 아니라 그것을 바라보는 객체에게 작가가 상정하는



[그림 5] Lillian Schwartz, <Monaleo>, 1987.

의미를 정확하게 전달하고 있다는 점에서 단순한 매체를 활용한 예술형태에만 머무르지 않는다.

서구미술의 전형으로 이해되는 모나리자와 그것을 탄생시킨 레오나르도 다 빈치의 회화 이미지가 절묘하게 합성된 이 작품은 실재와 복사본과의 관계, 이미지와 그것의 제작자와의 관계, 유일성과 복제성과의 관계 등의 다양한 의미를 지닌다. 디지털화된 이 작품에서는 화가와 그가 창조한 이미지 사이의 경계가 모호해진다. 즉, 두 개의 이미지는 모두가 '예술작품'으로서 볼 수 있지만, 그것의 내적인 의미를 파악하는 단계에 이르면 하나는 예술작품을 창작한 작가의 모습이라는 사실과 또 다른 하나는 그가 창작한 예술작품이라는 사실이 동시에 떠오른다. 즉, 두 그림 모두 회화 이미지이지만, 둘 사이에는 작가와 작품이라는 이분법적 관계가 성립된다. 그러나 우리 눈앞에 동시에 놓인 이 하나의 작품은 동등한 이미지로 이해되는 것이다. 따라서 과연 이 두 개의 이미지가 나란히 병치되었을 때 화가와 창조물이라는 관계가 그대로 이어지고 있는지 [그림 5]는 묻고 있다. 그보다는 디지털로 처리된 이 두 이미지는 다시 또 다른 창조자인 릴리언 슈워츠의 작품으로 이해되는 동시에 그 누구의 창조물도 아닌 복제성을 지닌 이미지로 이해되기도 한다. 여기에 바로 정체성에 대한 위트가 숨겨져 있다. 오늘날의 예술에서 원본이 갖는 개념과 복사본이 갖는 의미가 어떤 방식으로 관계를 맺는지에 대한 물음을 이 작품은 관객에게 던지고 있는 것이다.

또한 <모나레오>의 이미지는 볼터와 그루신이 상징한 개념인 재매개성을 내포하고 있는데, 이는 당연히 전통적인 매체인 회화를 디지털 환경 속에 놓음과 동시에 기존의 맥락과는 분리된 지점에 위치시킴으로써 새로운 의미를 부여하고 있다는 의미에서 눈 여겨 볼만하다. 흥미로운 사실은 재매개성이라는 확연한 특징이 이 작품에서 드러남과 동시에 의도적인 비매개성의 거부라는 측면도 읽혀지는 것이다.

자세히 말하자면, 이 작품에서는 그 모티브를 전통적인 예술작품인 모나리자와 레오나르도의 자화상으로부터 인용하였다. 그것을 디지털로 변환했다는 점에서 확연한 재매개성이 드러난다. 그러나 외적으로 서로 다른 특징을 보이는 두 작품을 나란하게 병치시켰다는 점은 또 다른 의미를 갖는다. 즉, 상이한 두 이미지를 단순히 크기에 맞추어 놓았을 때 두 이미지 사이에는 서로에 대한 몰입을 방해하는 현상이 일어나게 되는 것이다. 이것은 완전한 합성과 같이 관람자가 몰입할 수 있는 상황 자체를 의도적으로 방해하는 것으로 읽을 수 있다. 따라서 이는 뉴미디어

아트와 비매개적인 속성을 거부하는 작품의 경향으로 볼 수 있다. 이 작품은 그런 면에서 비매개성을 의도적으로 거부하고, 재매개성에 의지하는 경향의 작품으로 읽을 수 있다.

3.2.2. 다니엘 카노가(Daniel Canogar)

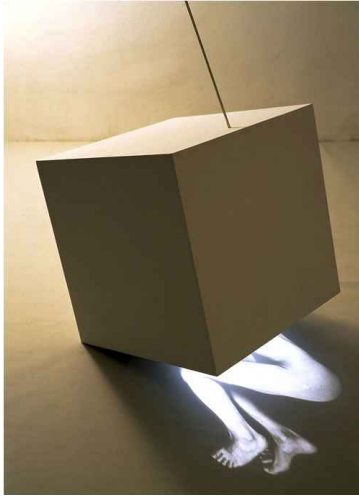
다니엘 카노가는 디지털 매체를 이용하여 이미지들 간의 합성을 하는 작품을 선보이는 작가이다. 그는 작품을 통해 봤을 때, 디지털 매체 자체보다는 작품을 감상하는 사람의 심리적 변화에 더 관심이 있는 듯하다. 뉴미디어아트에서는 이미지들 간의 합성이 매우 광범위하게 이루어지고 있다. 이것은 단지 초보적인 단계의 이미지 창출의 기법이라고 할 수 있을 정도이다. 그런데 다니엘 카노가의 작품에서 보이는 이미지의 합성은 본래 존재하는 이미지와 이미지를 병치하는 차원이 아니다. 그는 기존의 이미지를 디지털 기술을 이용하여 변환하여 그로테스크(grotesque)한 이미지로 승화시킨다.



[그림 6] Daniel Canogar, <Horror vacui>, digital print, 56× 76cm, 1999.

1999년 작인 <공간 공포(Horror vacui)>[그림 6]를 보면, 그는 몸의 일부인 손들을 서로 얽히고설리게 배치하여 기묘한 관계성을 제시한다. 포개지고 깎아진 손들은 기술에 의해 가공된 유기적 전체로의 '타자'에 대한 창조와 일탈 모두를 제시한다. 이처럼 카노가에 의해 재해석된 신체는 기술에 의해 형성된 유기체에 대한 두려움과 경이 사이의 경계에서 기능을 한다. 그의 작품에서 제시되는 이미지의 합성과 콜라주는 기술 자체보다는 합성의 과정을 마친 후, 그것을 바라보는 관람자의 정서적 변화를 지향한다. 다양한 형태로 복제되고 합성된 이미지는 그러한 재매개 과정을 거쳐 자아가 투영된 비매개성의 과정에 이른다.

신체를 이용한 예술행위는 그것을 즐기는 대상이 인간이라는 점에서 일단 어느 정도의 비매개성을 담



[그림 7] Daniel Canogar,
<Contrabalanza>, 나무 상자,
전기 선, 할로겐 등, 1996.

보하고 있다고 보아야 한다. 즉, 신체라는 공통된 매개물이 있는 한 신체를 이용한 예술 행위는 자아가 투영되기 마련이며, 그것은 몰입을 통해 뚜렷한 비매개의 특성을 제시하는 경향을 보이고 있다.

신체를 중요한 논점으로 삼는 그의 태도는 <불균형(Contrabalanza)>[그림 7]에도 지배적으로 드러난다. 미디어를 제시함과 동시에, 마치 미니멀 조각을 연상시키는 나무 상자가 작품의 일부분을 이루고 있는 이 작품에서 다니엘 카노가는 억압된 신체를 매개로 하여 불편하고 불평등한 관계에 대하여 발언하고 있다.

워렌 네이디치부터 다니엘 카노가에 이르기까지 지금까지 살펴본 뉴미디어아트 작품들은 매체자체의 새로움과 특성에도 불구하고 여전히 전통적인 예술작품들이 취하는 태도를 견지하고 있음을 알 수 있다. 즉, 예술이 창작되는 방식과 과정은 지금껏 경험해보지 못한 차원으로 변화하였지만, 작품이 문제 삼고 있는 내용과 미적 취향과 같은 본질적인 문제는 전통적인 예술의 개념에서 크게 벗어나지 않는다. 회화와의 연관성을 은유하는 워렌 네이디치의 작품의 태도에서부터 다니엘 카노가의 불평등한 억압 구조에 대한 발언 그리고 그들의 새로운 미적 형식의 실험 등은 뉴미디어아트가 예술의 본질적인 문제와 무관치 않음을 보여주고 있는 것이다. 뉴미디어아트는 이전의 예술 형식을 벗어나 형식의 실험만을 우위에 두는 것이 아니라, 예술의 내용과 형식을 외연적으로 보다 풍부하게 확장시키는 데에 그 의의가 있다고 할 수 있다.

3.3. 상호작용적 속성의 뉴미디어아트

뉴미디어아트의 중요한 속성 가운데 하나는 일방적인 전달 방식에서 벗어나 관람자와 상호작용함으로써 소통을 하는 과정에서 작품의 완성이 이루어진다는 것이다. 상호작용은 인간이 주어진 환경에서 사람이나 사물 등과 행하는 모든 행위라 할 수 있으며, 그러한 가능성을 제공하는 매체를 상호작용적이라고 할 수 있다.⁷⁾ 따라서 상호작용성은 인간과 인간 간의 휴먼 커뮤니케이션 상황, 매개체를 통한 인간과 인간의 상호작용, 인간과 기계, 즉 텔레비전이나 컴퓨터와 같은 미디어와의 상호작용, 그리고 네트워크 개념과 흡사한 미디어와 미디어 간의 관계를 포함한다. 이는 송신자와 수신자 양자 간의 상호교류성, 사용자 간의 상호연결성 및 매체 이용에 있어서의 선택성, 매체 내용에의 관여 혹은 통제 가능성 등을 포괄하는 폭넓은 의미로 이해될 수 있다.⁸⁾

미술에서의 상호작용성은 관객이 매개 환경의 형식과 내용에 영향을 미치는 과정을 통해 작품과 교감하는 작용을 하도록 유도한다. 관객과 작품 간의 상호작용성은 미술에서는 오래 전부터 논의되어 온 주제다. 그러나 오늘날 상호작용성의 특징은 관객의 존재를 수동적인 작품 감상자의 차원에 고정시키는 것이 아니라, 작품 창조의 과정에 적극 참여시킨다는 것에 보다 중요한 의미가 있다. 관객을 이전과는 다른 차원의 위치로 설정하는 새로운 가능성을 만들어 내려는 노력은 예술과 인간 곧 관객이 합류하는 새로운 차원의 지점을 형성하게 된다. 그리고 이 때 그 순간 혹은 과정의 상황을 그대로 반영하는 것이 바로 상호작용성이 되는 것이다.

뉴미디어아트의 디지털적인 속성은 새로운 상호작용성의 예를 우리에게 보여준다. 즉 새로운 매체의 등장은 새로운 소통의 가능성을 제시하는 것이다. 소통 과정에 필연적으로 개입되는 매체는 의미의 전달을 가능하게 해준다는 기본적인 기능뿐만 아니라 소통의 방식과 표현의 형태, 그리고 의미전달의 개념까지 규정해 준다. 즉, 동일한 전달내용(text, message)도 기호(signs)와 코드(codes)의 구성에서 매체의 물질적 속성과 기술적 특성에 따라 의미화의 구조가 바뀌고 감각적 인지의 표현형태가 규정되면서 그 의미의 시공간적 범위가 결정되는 것이다.⁹⁾

7) Lombard. M. & Snyder-Daunch. J. (2001), *Interactive Advertising and Presence: A Framework* Journal of Interactive Advertising, 1(2), (On-line) Available URL: <http://www.jjad.org/vol1/no2/lombard/index.html>

8) 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 신문방송학 박사논문, 2003, p.34.

9) 이정준 편역, 「커뮤니케이션 과학」, 나남, 1988, p.35.

디지털 시대의 뉴미디어의 수용과 적용은 일차적으로 새로운 표현매체와 형식으로서 드러나고, 이차적으로는 작품의 존재방식과 그 유통의 채널을 새롭게 개발함으로써 제도적 확장을 꾀하는 경우로 드러난다. 미술은 지금까지 존재하지 않았던 사이버스페이스의 탄생과 더불어 실제의 공간이 아닌 사이버스페이스 속에서의 정보의 흐름으로 규정될 기회를 맞게 되었다. 이 같은 변화는 미술이 생성되고 소통되는 공간을 새롭게 규정할 뿐만 아니라, 미술의 개념이나 존재론적 의미까지도 새롭게 재고하게 만드는 중요한 계기를 제공한다. 인터넷에서 가상의 형태로 진행되는 넷 아트는 본질적으로 이전까지의 미술관이라는 맥락에 준하는 예술작품의 개념과 그것의 소통방식을 완전히 바꾸어 놓는 예술 형식이다. 웹상에서 만날 수 있는 예술이라는 점은 기존의 미술관에서 행해지는 감상의 방식이 아닌 상호작용의 과정이 중시되는 소통방식과 내용에서 전혀 다른 차원을 얻어낸다는 데 의미가 있다.¹⁰⁾

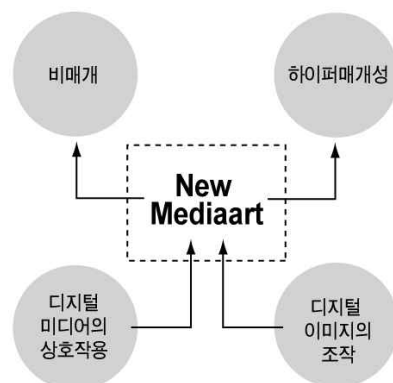
그런데 시각적인 관조에 의한 의미의 생산이나 비유적 의미를 통한 교감이 전통적인 미술형식의 감상방식이라면, 관객의 직접적이고 물리적인 일련의 행위를 바탕으로 이루어지는 상호작용성은 현대미술의 감상방식이라고 할 수 있다. 작품 속의 세계와 현실세계로의 침투가 이루어지는 것은 관객의 신체적인 참여를 통해서이다. 시각을 통해 심리적·정서적으로 교류하는 감상방식도 참여라는 넓은 의미의 범주로 포함될 수 있지만, 상호작용적 작품에의 참여 방식이 신체의 체험을 적극적으로 유발시키는 특징을 갖기 때문에 여기서는 참여의 범위를 신체의 직접적인 개입으로 한정시킨다.

현실 상황을 실시간으로 연장시키면서 피드백을 가능하게 한 디지털 테크놀로지는 관객의 신체 개입을 더욱 즉각적이면서 몰입의 양상을 띠게 하였는데, 이때 신체 개입의 형태는 특정 장치를 조절하거나 프로그램을 실행시키는 행위가 된다. 신체의 직접적인 움직임으로 개입하는 범위는 과거에 비하여 도리어 축소된 경향이지만, 일정 기간 동안 지속적으로 이루어지는 참여는 결과적으로 대화적 시간, 혹은 인터페이스된 시간성이 되어 관객이 상상하지 못했던 방식의 시간 체험을 가능하게 한다. 즉, 그것은 단순 참여의 차원이 아니라, 작품이 고도의 기술 시스템에 의해 관객의 행위에 반응하도록 하는 상황을 연출하여 더욱 적극적이고 긴밀한 참여를 유발시키는 것이다.

여기에서 우리는 앞서 살펴보았던 재매개의 과정

을 목도하게 된다. 즉, 관객은 디지털 환경이라는 인터페이스를 통해 시연되는 눈앞의 광경에 몰입하게 되어 그것이 투명한 '현실'로서 현전감을 갖게 되는 과정을 보게 되는 것이다. 이러한 과정에서는 현실을 차용하여 디지털 환경이라는 다른 틀로 만들어내는 재매개화 과정과 함께 몰입감을 통해 여기와는 다른 시각적 환경을 이루어내어, 결국 한정된 시간 안에서 현실세계와 심리적 합치를 이루게 하는 비매개의 과정이 수반됨을 알 수 있다. 그러나 이는 완벽한 형태의 비매개화 과정이라기보다는 하이퍼매개가 혼합된, 절충된 형태의 방식이라는 점에 주목할 필요가 있다. 다시 말하자면, 관객은 하나 혹은 여러 가지의 장치를 조작함으로써 그것을 스스로 제어한다는 심리적 상태를 유지하고 있으므로 완벽한 비매개화를 경험하기에는 불가능하다는 것이다. 그러므로 뉴미디어아트 의 원격성이라는 것은, 비매개를 지향하는 하이퍼매개화 과정에 가깝다. 물론 그 과정에서 재매개화가 일어난다는 것은 주지의 사실이다. 이러한 일련의 과정은 [표 3]을 통해 명확히 드러난다. 즉, 뉴미디어아트에서의 재매개는 디지털 미디어의 상호작용과 이미지의 조작을 통해 비매개성과 하이퍼매개성이 동시에 일어난다는 것이다. 뉴미디어아트는 서로 다른 디지털 미디어들 간의 상호작용을 바탕으로 하는데, 이렇게 생성된 디지털 이미지는 작가 혹은 관람객의 조작을 통하여 몰입 과정을 거치게 된다. 여기에서 일어나는 것이 비매개이다. 다시 말하자면, 디지털 이미지에 대한 완전한 몰입은 비매개성 때문이다. 그러나 이러한 비매개적인 디지털 이미지는 맥락과 관계없이 눈앞에 제시되는 하이퍼매개성을 그 특징으로 한다는 것이다.

[표 3] 뉴미디어아트의 원격·소통적 속성



그렇다면 상호작용성을 기반으로 하는 뉴미디어아트에는 어떠한 형태의 작품이 존재하는지, 그리고 그것이 어떤 방식으로 관객과 소통하는지를 다음 절을 통하여 구체적으로 살펴보겠다.

10) 박신의, 「미디어 아트, 열린 미술의 기원」, 『목원조형』, No. 2, 2001, p.16.

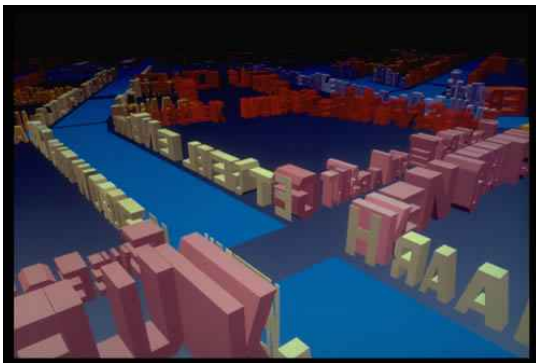
3.3.1. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)

제프리 쇼는 디지털 설치 예술에서 활발한 활동을 벌이고 있는 호주 출신의 작가이다. 그의 대표작 <읽을 수 있는 도시(The legible city)>[그림 8]은 뉴미디어아트에서 상호작용이 어떻게 일어나는지를 보여주는 적절한 예가 될 것이다. 이 작품은 관람자가 고정된 자전거를 타고 컴퓨터로 만들어진 단어와 문장의



[그림 8] Jeffrey Shaw, <The legible city>, 1989.

로 된 3차원 글자의 가상 도시를 실제로 돌아다니는 것처럼 만들어졌다. [그림 9]는 실제로 도시의 이미지가 관객의 눈앞에 펼쳐지는 것이 아니라, 실제 도시에 펼쳐진 건축물들을 근거로 해 만들어진 글자 사이를 유영하도록 되어 있다. 재미있는 것은 고정된 자전거를 관객이 자전거 페달과 핸들을 움직여 주행의



[그림 9] Jeffrey Shaw, <The legible city>, 1989.

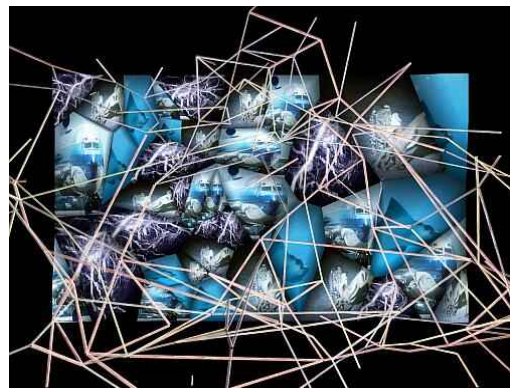
속도와 방향을 조절하도록 하여, 물리적인 것과 가상 세계 사이를 직접 연결했다는 점이다.

쇼의 작품은, 가상 환경을 구축하는 데 결정적인 수많은 하이퍼텍스트와 하이퍼미디어의 특징들을, 읽는 사람이 위계적이지 않은 문자의 미로를 따라 길을 선택함으로써, 자기 자신의 고유한 내러티브를 만들어가는 건축물로 변환된다. 다시 말해 도시는 빌딩들의 이야기로 구성되어 있는 정보 건축물이 된다. 이

이야기들은 장소성에 특화되고, 지나간 장소와 관계를 맺고 의미를 새롭게 하면서 빌딩 그 자체의 촉각적 형식을 통해서도 곧바로 얻기 힘든 비물질적인 경험의 역사를 드러낸다.¹¹⁾

쇼의 작품에서 드러나는 재매개적, 비매개적, 하이퍼매개적인 특징은 혼합되어서 관객에게 색다른 경험을 제공한다. 실제 도시의 지도를 디지털화 시켰다는 점에서 쇼의 작품은 재매개성을 띤다고 할 수 있지만, 자전거, 컴퓨터 그리고 스크린이라는 조작 가능한 여러 매체들을 동원한다는 점에서 하이퍼매개적인 속성을 보인다고 할 수 있다. 그리고 이들은 모두가 관객으로 하여금 실재는 아니지만 도시의 또 다른 측면으로 몰입감을 주도록 지향하고 있다는 점에서 비매개를 지향한다고 볼 수 있다.

결국 제프리 쇼의 이 작품에서는 비매개를 달성하기 위해 재매개와 하이퍼매개가 동시에 사용되었다. 그러므로 뉴미디어아트의 속성을 분석하는 데 있어서 어떤 하나의 이론적 측면만을 강조하는 것은 적합하지 않다고 할 수 있다. 이 작품에서도 참여자는 멀티미디어가 뿜어내는 매혹(fascination)의 표상에 스스로 동조하여 하이퍼매개화가 일어남과 동시에, 완벽하다고는 할 수 없지만-실재 도시의 이미지였다면 보다 구체적인 몰입에 이를 수 있었겠지만-비매개화 되는 과정을 보여주고 있기 때문이다. 또한 참여자는 가상의 현실과 조우하며 일어나는 몰입감을 통해 시물라크르에 이르고 있다고 할 수도 있기 때문에, 뉴미디어아트를 분석함에 있어서는 보다 입체적이고 종합적인 접근 방식이 유효할 것이다.



[그림 10] Jeffrey Shaw, <Web of life>, 2002.

이러한 점은 그의 또 다른 작품인 2002년 작 <인생의 망(Web of life)>[그림 10]에서도 발견할 수 있다. 청각과 시각이 혼재된 환경인 “인생의 망”은 완

11) Christiane Paul, *Digital Art*, New York, Thames & Hudson, 2003, p.72.

벽하게 디지털로 공간부호화 된 청각적 경험과 특별하게 고안된 건축적 환경과 함께 3차원 컴퓨터 그래픽과 비디오 이미지로 결합되었는데, 이것 역시 관객이 몰입함으로써 작품이 구성된다. 참여자는 손의 궤적을 독특한 패턴으로 전함으로써, 청각과 시각적 환경 효과에 영향을 준다. 그럼으로써 예기치 않은 관계의 네트워크에 관적은 스스로를 연결하는 행동을 통하여 상징적이고 경험적인 표현을 더한다[그림 11].



[그림 11] Jeffrey Shaw, <Web of life>, 2002.

앞서 본 <읽을 수 있는 도시> 프로젝트처럼 이 작품 역시 관객과의 상호작용을 통하여 작품의 완결을 추구하고 있다. 그런데 거기에는 관객들 스스로도 예기치 못한 움직임에 의하여 작품이 구성되는 우연성이 개입한다. 그러나 사실 이는 완벽한 우연이라기 보다는, 수많은 변수 속에서 도출해내는 하나의 결과물일 수 있다. 즉, 디지털화된 환경은 아날로그에서 보는 것과 같은 완전한 우연성을 기대하기는 힘들다. 주목할 만한 것은 이 작품에서의 주된 관심사가 하이퍼매개성이지만, 앞서 본 작품과는 달리 여기에서는 좀 더 많은 매체가 사용되어 훨씬 공감각적인 표현을 이끌어내고 있다는 점이다.

3.3.2. 토시오 이와이(Toshio Iwai)

예술적 매개로 특별히 디지털 기술을 적용한다는 것은 작품을 제작하고 재현하는 데 디지털 플랫폼을 이용해 제작하고 그것의 내재된 가능성을 탐구할 뿐만 아니라 대중들에게 전신한다는 것을 의미한다.

이러한 방식으로 이미지뿐만 아니라 사운드를 이용하여 관객과의 쌍방향적인 소통을 추구하는 경향은 일본 작가인 토시오 이와이의 작품에서도 찾을 수 있다. <피아노-이미지 미디어로서(Piano-as image media)> [그림 12]는 가상 악보로 피아노 키를 만들고 그 키들은 차례로 스크린에 컴퓨터 이미지를 영사한다. 관

람자는 피아노 앞에 영사된 격자 위의 움직이는 점을 이동시켜 악보를 쓰게 된다. 연주되는 멜로디뿐만 아니라 그것이 만들어내는 비주얼도 사용자들이 맞춘



[그림 12] Toshio Iwai, <Piano- as image media>, 1995.

점들의 패턴을 통해서 생성된다. 물리적 오브제인 피아노는 다른 매체 요소에 의해 유도되어 새로운 매체로 전환되면서 이미지 미디어로서 스스로를 구현한다. 이와이의 프로젝트는 어느 한 감각 경험의 요소에만 주목하는 것을 포기함으로써, 디지털 매체의 특징이자 공감각적 경험을 만드는 다채로운 미디어 요소들의 편리한 변환성과 유동성을 강조하고 있다.

뉴미디어아트, 특히 디지털 매체의 변별적인 특징은 전통적인 매체를 사용한 예술과 상이한 미학적 형식을 구성한다. 그것이 쌍방향적이고 참여적이며 역동적이고 사용자 중심이라는 사실은 이미 앞에서 살펴본 바다. 그러나 예술은 그 자체로 다양하게 구현되고 있으며 또한 극단적으로 혼용되고 있기도 하다. 이제 예술은 쌍방향 설치, 예술가가 구성한 소프트웨어 아트, 인터넷 기반의 예술이나 그것의 복합체들을 아우르는 모든 것으로 표현될 수 있다.

우리가 앞에서 고찰한 바처럼 기술의 발전은 종종, 아니 현시대에는 당연한 현상처럼 보이지만, 그것을 평가하고 분석하는 이론보다 더 빠르게 발전하는 경향이 있다. 지금도 여전히 우리는 사회·경제적이고 미학적 측면에서 디지털 기술을 이용하는 뉴미디어아트를 위한 설명을 개발하는 과정에 있다. 게다가 이제는 무의식적으로 쓰게 된 뉴미디어아트에 관련된 단어들 사이에서 혼동을 일으킬 수도 있다. 예를 들어 “쌍방향성” 혹은 “상호작용성”이라는 단어는 수많은 단계의 교환에 대해 과장되어 사용되고 있기 때문

에, 이제는 거의 무의미하게 들린다. 사실 모든 예술 작품의 경험은 작품의 상황과 수용자에 의한 의미의 생산 간의 복잡한 상호작용에 달려 있다는 점에서 궁극적으로 쌍방향적이다. 이런 상호반응은 여전히 전통 예술 형식을 경험할 때 관람자의 마음속에 일어나는 정신작용에 속한다. 회화나 조각의 물질성은 관람자의 눈앞에서 변하지 않는다. 그러나 디지털 아트에서 쌍방향성은 이와 같은 순전히 정신적 사건을 넘어서 예술작품에 대한 전혀 다른 형식의 탐색, 조합 혹은 기여를 가능하게 한다. 작품에 대한 사용자 혹은 참여자의 관여가 행위예술, 해프닝, 비디오 아트 등에서 모색된 반면, 오늘날 우리는 디지털 매체의 독특한 원거리에서의 그리고 즉각적인 개입의 복잡한 가능성에 당면하고 있다.

토시오 이와이의 작품에서 우리가 목격하게 되는 것은 앞서 보았던 제프리 쇼와 골란 레빈의 경우와 마찬가지로 복잡한 상호작용성의 개입이다. 이 작가들은 모두 적극적으로 디지털 아트의 쌍방향성을 이용해 관객과의 상호작용을 시도하고 있다. 이들 작품에서의 상호작용의 가능성이란, 작품을 감상하는 보다 더 정교한 방식, 혹은 사용자의 동작으로 하나의 특정한 반응을 이끌어내는 쌍방향성 방식들 외에 어떤 것도 주지 못하는 단순한 '가리키기(pointing)'와 '클릭하기(clicking)'를 뛰어넘는 것이다. 토시오 이와이를 비롯한 뉴 미디어 아티스트들이 제시하는 가상 예술은 변화무쌍한 구조와 논리, 결말이 열려 있는 정보의 내러티브이며, 상호작용을 통해 각각의 사용자가 내용과 맥락, 시간에 대한 통제를 가진다는 점에서 매우 흥미롭다. 이런 종류의 작품은 작가와 관람자가 그것의 시각적 외양을 다양하게 통제할 수 있는 수많은 형식을 가진다.

4. 뉴미디어아트 창작 방식의 분석

하나의 현상을 분석하는 데 있어서 관점과 시각은 그것의 본질을 결정하는 중요한 키포인트가 될 수 있다. 더구나 수많은 맥락이 마치 거미줄처럼 엉킨 복잡한 구조일수록 그것을 해석하고자 하는 관점의 중요성은 굳이 언급하지 않아도 될 것이다. 뉴미디어아트를 바라보는 시각 역시 어떤 맥락에서 그것을 분석하는지에 대한 태도가 중요한 비중을 차지한다. 기존의 예술 형식에서 완전히 궤를 달리하는 예술 형식인 뉴미디어아트는 때로는 기술적 요인이, 때로는 창작 방식이, 때로는 사회와의 연관성이, 그리고 때로는 이론적 논제가 그것의 성격을 서술하는 토대가 되어 왔

다.

지금까지 여러 속성을 유형화하여 살펴본 뉴미디어아트는 다양하면서도 여전히 그 형태를 진화시키고 있는 현재진행형의 예술 창작 방식이다.

따라서 지금 이 시간에도 새로운 진화를 거듭하고 있는 예술 형식을 규정하는 것은 무리일 수도 있다. 그러나 지금의 시점까지 도출되는 뉴미디어아트의 속성은 크게 세 가지의 측면에서 접근할 수 있을 것으로 보인다.

첫째로, 기술적인 측면에서 본다면 그 중심에는 발달된 디지털 기술과 멀티미디어 환경이 있다.

둘째로, 예술 창작 방식의 측면에서 본다면 관객의 참여를 필수적인 작품 완결의 요소로 놓고 있음도 확인할 수 있었다.

셋째로, 창작 과정에서는 관람자 혹은 참여자의 인지를 어떻게 이끌어낼 것인지에 대한 면밀한 전략이 개입하고 있음을 발견할 수 있었다.

이러한 특징들을 기본적인 전제로 설정하고 앞에서 살펴본 작가들을 다시 언급하자면, 이진법적인 디지털 기술이 만들어낸 '자국(mark)'을 적절히 이용하여 추상적인 사이버 공간을 창출한 위렌 네이디치나 디지털화된 기호 체계를 추상적인 이미지로 변환하여 보여주는 안드레아스 뮐러 폴의 작품은 시물라크르의 질서를 보여주는 적합한 예이다. 즉, 시물라크르가 가상체라는 사실을 작품을 통하여 제시하고 있다는 점에서 그것을 보드리야르 이론의 타당성을 대입해 볼 수 있는 증거로 볼 수 있는 것이다. 이들의 작품에서 생각해 볼 수 있는 또 하나의 예술적인 속성은 매체가 변했음에도 여전히 전통적인 예술의 특징인 미적 독창성을 꾸준히 실험하고 있는 태도이다. 이러한 사실은 뉴미디어아트의 기술결정론적인 맥락을 극복하여, 그것이 전형적인 예술의 영역으로 편입될 수 있는 가능성을 제시한다. 이들의 작품에서 보이는 추상적인 속성은 어떻게 동시대인들의 개념의 지평을 넓히고 있는지의 차원에서 고찰하는 편이 더욱 합리적일 수 있다는 생각이다.

뉴미디어아트의 전형적인 제작 방식 중 하나인 복제를 활용하는 작가로 릴리언 슈워츠, 다니엘 카노가를 살펴보았다. 오늘날 예술의 창작 방식으로 사용되는 복제는 포스트모더니즘에서는 이미 일반적인 현상이 되었다. 익살과 풍자 효과를 위하여 원작의 표현이나 문체를 자기 작품에 차용하는 형식이라는 패러디(Parody)라는 용어를 굳이 떠올리지 않더라도 일상생활의 대부분의 영역에서 원본의 형식을 차용하는 현상을 발견할 수 있다.

뉴미디어아트에서의 패러디는 단순한 모방 차원이

아니고, 패러디의 대상이 된 작품과 패러디를 한 작품이 모두 새로운 의미를 가지게 된다는 점에서 그것이 표절과 구분된다는 점은 이제 상식에 속한다. 또한 이른바 패러디와 같은 전략은 볼터와 그루신의 이론에서는 재매개성이라는 속성과 비슷한 면모를 보인다고 할 수 있다. 릴리언 슈워츠 작품에서의 서로 다른 이미지의 단순한 병치는 관람자의 몰입을 의도적으로 방해하여 마침내 비매개성을 걷어버리는 차원에 까지 이른다.

한편 다니엘 카노가의 작품에서는 재매개성과 함께 비매개성이 보다 큰 비중을 차지하고 있음도 확인할 수 있었다. 신체를 소재로 삼은 그의 작품은 그것을 즐기는 대상이 우리 인간이라는 점에서 비매개성을 확보하기에 상대적으로 유리한 위치에 서 있다.

앞서 논구한 작가들의 창작 경향과 뚜렷한 변별점을 보이는 작가들은 관객의 참여를 작품 완결의 필수적인 요소로 상정하는 제프리 쇼, 토시오 이와이이다. 이들이 보여주는 상호작용성의 특징은 관객의 존재를 수동적인 작품 감상자의 차원에 고정시키는 것이 아니라, 작품 창조의 과정에 적극 참여시킨다는 것이다. 관객을 이전과는 다른 차원의 위치로 설정하는 새로운 가능성을 만들어 내려는 노력은 예술과 인간 곧 관객이 합류하는 새로운 차원의 지점을 형성하게 된다. 그리고 이때의 순간 혹은 과정의 상황을 그대로 반영하는 것이 바로 상호작용성이 되는 것이다. 이들의 작품이 추구하는 상호작용성은 예술의 새로운 소통 방식을 제시해 준다는 점에서 주목을 요한다. 즉, 디지털 시대의 뉴 미디어의 수용과 적용은 일차적으로 새로운 표현매체와 형식으로서 드러나고, 이차적으로는 작품의 존재방식과 그 유통의 채널을 새롭게 개발함으로써 제도적 확장을 피하는 경우로 드러난다.

5. 확장된 뉴미디어아트 분석 제언

지금까지 뉴미디어아트의 범위와 창작방식을 최근의 작품들을 중심으로 살펴보았다. 전통적인 회화의 창작방식이 일방적 제작과 소통에 근거하는 방식이었다면, 멀티미디어를 포괄하는 오늘날의 뉴미디어아트는 쌍방향적 소통과 제작방식을 지향하고 있음을 확인할 수 있었다.

또한 서론에서 제기하였다시피 뉴미디어아트는 컴퓨터를 기본적인 매체로 삼아 거기에 멀티미디어적인 환경까지 포괄하는 개념임을 살펴보았다. 이는 앞서 든 여러 작가들의 작업 경향과도 일치하는 측면이었

다. 그들은 작품의 창작, 배포, 전시에 이르기까지 컴퓨터 및 다양한 매체를 이용하는 공통점을 보인다. 이는 뉴미디어아트의 일반적인 속성으로 규정될 뿐만 아니라 미래에는 보다 복잡하고 다양한 양태의 예술 형식이 출현하리라 예상할 수도 있는 대목이다. 그런데 이때 우리가 잊지 말아야 할 뉴미디어아트의 지향점은 관객과 작가 간의 쌍방향적 소통에 있다 할 것이다.

본 소고에서는 쌍방향적 소통이 보다 적극적인 형태로 이루어지는 것을 볼 수 있었는데, 최근 작가의 작품 속의 세계와 현실세계에로의 침투가 관객의 신체적인 참여를 통해서 이루어지는 경향이 바로 그것이다. 시각을 통해 심리적, 정서적으로 교류하는 감상 방식도 참여라는 넓은 의미의 범주로 포함될 수 있지만, 상호작용적 작품에의 참여 방식이 신체의 체험을 적극적으로 유발시키는 특징을 갖기 때문에, 여기서는 참여의 범위를 신체의 직접적인 개입으로 한정시킨다.

본 연구의 중요한 논제였던 볼터와 그루신의 재매개 이론은 뉴미디어아트의 시각 이미지를 분석하고 설명해내는 데 있어서 효용성을 가짐도 살펴본 바대로다. 재매개 이론의 논제를 이루는 비매개, 재매개, 하이퍼매개성은 뉴미디어아트의 연원과 특성을 밝히는 데에 유용한 틀로 작용함을 발견할 수 있었다. 즉, 재매개성은 소재적 측면에서의 뉴미디어아트의 특징을 분석하는 도구였고, 비매개성은 뉴미디어아트의 인지적 측면을 명확하게 분석하는 도구였으며, 하이퍼매개성은 시각이미지의 조작이라는 측면을 설명해주는 도구로 작용함을 알 수 있었다.

그러나 앞서 본 작품에서는 볼터와 그루신의 재매개 이론의 한계가 발견되기도 한다. 즉, 관람자의 참여가 요구되는 이들의 작품에서의 주된 관심사가 하이퍼매개성이지만, 좀 더 많은 매체가 사용되어 훨씬 공감각적인 표현을 이끌어내고 있다는 점이다. 이렇게 작품 속에 영상 이미지를 넘어서 또 다른 감각인 청각이 개입될 경우, 이것이 순수하게 재매개의 도입인지 혹은 단순한 하이퍼매개성의 발현인지 밝히는 것은 난해하다. 바로 여기에 재매개성 이론의 한계가 있으며, 시각 이미지를 넘어서 공감각적 이미지의 분석틀을 제시해야 하는 당위성이 존재한다.

그러므로 뉴미디어아트 창작방식과 분석에 대한 연구는 재매개 이론의 확장된 영역을 확보함과 동시에 앞서 논구한 기대효과를 낼 수 있는 새로운 접근 방법으로 기능할 수 있을 것이다. 또한 이것은 오늘날의 다중적이고 공감각적인 멀티미디어 아트를 설명하는 데에 보다 유용한, 포괄적이고도 다양한 관점

을 제공할 수 있으리라 본다. 또한 뉴미디어아트가 일방향적으로 제작되고 제시되는 전통적인 형태의 예술에서 벗어나 관객의 참여가 담보되는 제작과 소통이라는 보다 궁극적인 차원으로 나아가기 위해서는 새로운 형태의 예술을 분석하는 도구의 마련이 선행되어야 하는데, 이를 위해서는 재매개 이론의 확장이 선행되어야 한다.

재매개 이론의 한계를 넘어서기 위해서는 첫째, 시각성을 넘어 청각성, 촉각성 등 공감각을 아우르는 차원으로 그 외연을 확장해야 한다. 디지털 미디어의 다중적 이미지를 고려한다면 이는 필수적인 접근방식일 수 있다. 또한 이를 위해서는 뉴미디어아트의 단순한 기술적 진보를 둘러싼 논의를 넘어서 시지각적 인식 차원을 포함한 심도 있는 논의가 선행되어야 한다.

둘째, 공감각적 인식을 불러일으키는 디지털 아트 속성에 대한 진지한 성찰이 뒤따라야 한다. 이는 디지털이라는 매체가 만들어내는 다양한 요소들의 관계와 패턴을 분석하는 단계로서 일종의 계보학적 접근이 요구된다.

셋째, 매체적인 차원에서의 공감각적인 뉴미디어 아트에 대한 접근이 수반되어야 한다. 이는 미디어 자체에 집중하도록 함으로써 영상 미디어를 포함한 다른 멀티미디어 사이의 관계와 그런 관계를 가능하게 해주는 메커니즘을 직접적으로 제시하는 차원이다.

뉴미디어아트는 오늘날에도 끊임없이 변화하는 예술의 형태다. 그 현상을 파악하고 설명함에 못지않게 그것의 올바른 예술적 지점을 분석하는 것도 오늘의 문화현상을 설명하는 데에 의미 있는 일이다. 본 연구가 이에 미력이나마 기여하기를 기대하며 소고를 마친다.

참고문헌

- Christiane Paul, *Digital Art*, New York, Thames & Hudson, 2003, p51, p72
- Lombard. M. & Snyder-Daunch. J. (2001), *Interactive Advertising and Presence: A Framework* Journal of Interactive Advertising, 1(2), (On-line) Available URL: <http://www.jjad.org/vol1/no2/lombard/index.html>
- S. Rafaeli, Interactivity: From New Media to Communication, In Hawkins, R. P. Wieman, J. M & Pingree. S(Eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, Newbury Park, CA: Sage, 1988, pp100-133

- Jean Baudrillard, 정연복 역, 『섹스의 황도』, 숲, 1993, p112
- 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 박신의, 「미디어 아트, 열린 미술의 기원」, 『목원조형』, No. 2, 2001, p16
- 이정춘 편역, 『커뮤니케이션 과학』, 나남, 1988, p35
- 전경관, 「디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 신문방송학 박사논문, 2003, p34
- <http://www.muellerpohle.net/projects/scores.html>