

매체의 전이 과정에 따른 디지털 아트 유형분석
Analysis on the pattern of digital art following the transferring
process of media

주저자 : 김동호(Kim, Dongho)

단국대학교 대학원 조형예술학과

Abstract

1. 서론

- 1-1. 연구 목적
- 1-2. 연구 범위 및 내용

2. 이론적 배경

- 2-1. 매체의 진이과정
- 2-2. 다원주의적 해석
 - 2-2-1. 포스트모더니즘과 다원주의
 - 2-2-2. 수직구조와 수평구조
 - 2-2-3. 수평구조에 의한 유형미술과 무형미술

3. 무형미술의 유형

- 3-1. 반응하는 미술
- 3-2. 디지털 아트

4. 결론

현대미술에 있어서 과학기술의 발전과 함께 변화해 온 매체의 진이과정을 수직구조를 통해 분석하였다. 이러한 배경을 정리함에 있어 기존의 수직구조에 의한 미술사의 해석방법에 문제점을 발견하고, 이를 다원주의에 의한 수평구조의 분석방법을 통해 현대미술의 성향을 재정립하는 계기를 마련하고자한다. 그러므로 본 연구에서는 현대미술의 형태를 ‘만질 수 있는 것’과 ‘만질 수 없는 것’을 기준으로, 유형과 무형을 포함한 ‘반응하는 미술’, ‘유형미술’, ‘무형미술’의 세 가지로 분류하였다. 이러한 분류는 기존의 분류방식에서 정리하기 힘들거나 무작위로 분류되었던 새로운 유형의 미술을 정리하기 위해 유용한 체계를 제공한다. 따라서 이 분류를 통해 무형미술의 근간이 되고 있는 다양한 디지털 아트의 양상들을 살펴보고자 한다.

현재 가장 활발하게 진행되고 있는 디지털 아트는 복합적인 매체의 통합과 상호작용으로 연결되며 컴퓨터의 발전과 함께하기 때문에 더욱 그 구분이 모호하다. 이것은 매우 다양한 분야를 포함하고 있는데, 이들 요소들은 대부분 현재 인터랙션과 커뮤니케이션의 개념을 많은 부분 활용하고 있다. 또한 디지털 아트는 물리적 공간이 아닌 사이버 공간이라는 가상의 공간에서 주로 이루어진다. 이것은 존재했던 사실을 표현하는 시대가 아닌 가상의 사실을 창조하는 시대를 의미한다. 그러므로 이러한 과정에서 파생되는 디지털 아트의 장점과 단점들을 살펴봄으로서 현재 가장 활발하게 진행되고 있는 이들을 정립시키는데 좋은 계기를 마련하고자 한다.

Abstract

We analyzed the process involving the transition of media which has changed along with the development of science via vertical structure. We try to identify the problem with the method of interpreting the history of fine art which uses the existing vertical structure in summing up such background, and provide the opportunity to re-establish the trend of modern fine art via the

horizontal structure on the basis of pluralism. Therefore in this study, we classified the type of modern art into three categories on the basis of what is tangible and intangible: 'reactive fine art including the tangible and intangible' 'tangible fine art' and 'intangible fine art'. Such classification provides a useful system to summarize new type of fine art that has been classified randomly or remained difficult to classify under the existing method of classification. In light of that, through this classification, we intend to look at the type of forms of digital art that is the foundation of intangible art.

The digital art that is being performed most vigorously at the moment is linked by the integration and interaction with complex media, and the distinction is ambiguous because it develops along with the advancement of computer. This includes very diverse fields, and now those elements make use of concept of interaction and communication for many parts.

In addition, the digital art is performed in a virtual space called cyberspace, not a physical space. This indicates an era where the virtual fact is created, not an era where the fact that existed is expressed. Therefore, we try to look at both merit and weakness of digital art derived from such a process, providing a good opportunity to systemize.

(Keyword)

Media, Pluralistic, Tangible, Intangible, Digital Art.

1.

1-1.

수많은 정보의 홍수 속에서 현대미술은 모더니즘 이후 다양하게 양산되어져 왔으며, 매체의 범람은 그 영향력을 모든 장르에 걸쳐 전염시키고 있는 실정이다. 이는 과학기술의 발전이라는 거대한 기류 속에서 자생되어진 것이다. 여기서 본 연구는 제공자적 입장과 공급

자적인 입장에서의 매체에 대해서 다루고자 한다. 과거의 획일화된 도구로서의 매체는 1900년 파리에서 개최되었던 만국박람회를 계기로 다양하게 전개되어 왔다. 새로운 매체는 제공자와 공급자 사이에 언제나 존재해야만 하는 매개물로서, 그것에 대한 전이과정은 미술사와 과학사 혹은 기술사와 늘 함께 해왔다. 모더니즘을 비롯하여 포스트모더니즘을 거치는 100년의 시간 동안 역사를 과거 문명의 발달과 비교해보면 짧은 기간일수 있으나, 빠르게 변화하는 현시점에서의 그 기간은 다양한 변화와 움직임들을 태동시켰다는 점에 있어서 긴 시간이었을 것이다. 이러한 시간동안 전개되어온 현대미술은 과거와 현재가 함께하고 또 새로운 양식의 탄생과 함께 그들 모두가 공존하고 있다. 이렇듯 다원주의에 있어서의 수평구조에 의한 나열은 현대미술을 더욱 복잡하게 만들었고 이렇게 얽힌 다양한 양식들은 지금 이 시간에도 만들어지고 사라져 간다. 이런 수평구조에 있어서의 다양한 미술형식들을 연구자는 '유형미술'과 '무형미술'로 구분하여 분석하였다. 즉 이것은 물성을 강조한 '만져질 수 있는 것'과 '만져질 수 없는 것'으로의 구분인데, 이러한 구분에 또 다른 유형인 '반응하는 미술'을 포함 시켰다. 여기서 나타나는 '반응하는 미술'을 포함한 '무형미술'은 실제의 공간이 아닌 가상공간이라는 새로운 공간을 제시하는 디지털 아트로 소개될 수 있다. 본 연구의 목적은 바로 존재하지 않는 공간을 제공하는 디지털 아트의 유형과 형태를 분석하는 것이다.

1-2. 연구범위 및 내용

현대미술에서 매체의 전이에 따른 다양한 전이과정을 본 연구의 범위로 보고 아울러, 과학기술의 이용과 함께 다양하게 전개되고 있는 디지털 아트의 개념과 이에 수반되는 유형들을 살펴보고자 한다. 본 연구가 과학과 기술에 대한 예술의 접목이라는 첨단기술의 방향으로 선택된 이유는 단지 이것이 유행처럼 번지고 있는 현시점에서의 동향 때문만은 아니다. 미술의 신화가 되었던 기술의 발전에 힘입은 입체로의 전이와, 여기에 움직임을 포함하여 보다 진보적인 개념에서의 성과는 이미 오래된 얘기가 되었다. 이제는 여기에 관객의 적극적인 참여를 필요로 하는 상호작용의 개념이 도입되어 더욱 공급자에게 다가가는 미술의 형태가 현시대의 패러다임으로 정의되어야한다. 이러한 시점에

서 제공자는 보다 정확한 전달을 위해 현시대의 매체를 정확히 진단해서 사용해야 하며, 표현의 필요에 의해 그것을 사용함에 있어 기술자체를 위한 미술이 아니라 미술을 위한 기술이 되어야 한다는 점이 중요하다. 하지만 현대미술에 있어서의 매체는 너무나 다양하여 우리주변의 모든 것들을 끌어 들였고, 이제는 현실이 아닌 새로운 객체와 공간을 창조하고 있다. 그러므로 지금은 새로운 관점에서의 분석이 필요한 시점이며 이에 연구자는 새로운 분석을 적용하여 수평구조에 의해 나열된 현대미술을 정리하고자 한다.

2. 배경

2-1. 전이과정

초기 미래주의자들의 기술에 부재에서는 단지 평면 위에서 시간을 포함이라는 제한적 요소로 작용하였으나 불과 몇 년 후에는 과학과 함께 진화되어 온 기술의 발전에 힘입어 실제의 움직임은 비롯한 여러 가지 다양한 기계들을 선보였다. 1910년대 말부터 30년대까지 지속되었던 기계주의 시대에 나타난 미래주의, 다다이즘, 러시아 아방가르드와 바우하우스 등 일련의 예술 운동들은 사진과 영화 등 매체로서의 시각이미지와 그 결과로서 새로운 미적 형식과 기법의 개발을 실천해 간 것으로, 특히 미래주의의 ‘역동성’에 대한 표현은 당시 전반적인 흐름이었다. 여기서 보여 지는 ‘역동성’ 즉 움직임의 표현은 ‘움직임’이라는 단어 뜻 그대로 어떤 대상의 위치이동과 같은 변화와 간격·지속성에 따른 속도감, 연속성 등의 시각적 표현뿐만 아니라 20세기 초 과학기술의 발달에 힘입어 보다 발전적인 언어적·청각적 표현까지도 담아내려는 시도였다. 움직이는 미술은 키네틱 아트(Kinetic Art)나 씨네틱즘(Cinétisme)으로 일컬어져 온 미술의 한 경향이다. 이들은 ‘움직임’이라는 조형요소를 탐구하는 미술을 지칭하는 용어로 사용되어져 왔으나, ‘움직임’의 미술도 하나의 용어로 정의하기에는 너무나 다양하게 나타나고 있다. 이를 ‘움직임’의 특성에 따라 ‘환영적 움직임(Illusionistic)’과 ‘실제의 움직임’으로 분류할 수 있는데, 전자는 움직이는 것 같이 보이는 정지된 작품이며 후자는 실제로 움직이는 작품이다. 어느 경우이나 평면적인 것일 수도 공간적인 것일 수도 있다. 키네틱

아트나 씨네틱즘은 넓은 의미에서는 이 모두를 포함하지만, 작가나 이론가에 따라 그 범위가 다양하게 정의되고 있다¹⁾.

이에 상응하는 최초의 개념인 마르셀 뒤샹(M. Duchamp)의 [자전거바퀴(Bicycle Wheel)]는 자전거의 앞바퀴를 등근 의자 위에 조립한 것으로 바퀴를 밀면 바퀴가 돌아가게 하는 것이었다. 이렇게 해서 그는 조각에 운동을 포함시켰으며 의자와 바퀴를 연결하여 그것들과 무관한 새로운 형태로 만들면서 물질보다는 아이디어에서 미학을 찾으려고 했다²⁾. 그리고 1920년 뉴욕에 있는 뒤샹의 아파트에서는 만 레이(Man Ray)가 목숨을 잃을 뻔한 사건이 발생하는데, 바로 [회전하는 유리판(Rotary Glass Plates-Precision Optics)]의 제작을 돕다가 갑자기 빨라진 모터에 의해 부서진 유리조각이 그의 목을 스칠 뻔했던 일이었다. 결국 두 사람은 결함을 보완한 후 작품을 완성하게 되는데, 이것은 다른 크기의 직사각 형태의 유리판 다섯 개가 각각 회전시킨 것으로, 유리판 양끝에 검정색으로 칠한 부분이 모터에 의해 빠르게 회전할 때 생기는 광학적 효과를 나타내는 작품이다. 이 고립된 원들의 링은 회전하면서 원과 소용돌이가 시각적으로 삼차원적인 효과를 나타냈다. 1925년과 1936년에 그는 여러 점의 유리판 작품을 제작하였는데, 움직이게 되어 있는 이들 작품들은 대부분 시각적이며 생리적인 효과에 대한 문제들을 제기하였다. 뒤샹은 이런 문제들을 최초로 1926년에 자신이 제작한 영화 [빈혈증 영화(Anaemic-Cinéma)]에도 결부시켰으며, 1936년에 이와 유사한 일련의 실험 작품들에 ‘회전 릴리프들(Roto-reliefs)’이란 명칭을 부여했다³⁾.

이와 같은 움직임의 주제에 대해 완전히 이론적인 선언을 하면서 기계적인 움직임을 이용한 초기 작품들을 제작했던 1913-20년 사이에는 바우하우스 예술가들이 움직임을 결합한 미술을 전개했을 때이며, 로드첸코(Aleksander Rodchenko), 타틀린(Vladimir Tatlin), 만 레이(Man Ray)가 제작한 초기 모빌들이 등장했던 시기이기도 하다. 모홀리 나기(Laszlo Moholy-nagy)와

1) , 움직이는 미술에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1990. pp.3-4

2) 김광우, 유희과 친구들, 도서출판 미술문화, 1997. pp.31-32

3) 한스 리히터, 김채원 역, 다다-예술과 반예술, 미진사, 1994. p.151

칼더(Alexander Calder)는 각각 독자적으로 1920년대와 30년대에 - 움직임의 시각적 환영뿐만 아니라 - 실제 움직임을 이용한 작품들을 만들었으나 키네틱 아트로 인정되기 위해서는 1950년대까지 기다려야 했다. 그밖에도 움직임을 표현한 주요 인물로는 텅겔리(Jean Tinguely), 쉐퍼(Nicolas Schoffer), 부리(Pol Bury)와 크레머(Harry Kramer) 등이 있고 모빌(Mobile)을 만든 작가들로는 칼더, 무나리(Bruno Munari), 릭키(George Rickey), 마틴(Kenneth Martin) 등이 있다⁴⁾. 이처럼 과학기술과 운명을 함께 해온 미술의 짧지만 진보적인 역사는 테크놀로지를 이용한 라이트 아트, 레이저 아트, 홀로그래피 아트, 비디오 아트, 컴퓨터 아트 등 다양하고 복잡한 유형으로 나타난다. 이 중에서 디지털 아트의 초석이 된 컴퓨터를 이용한 새로운 미술의 형태는 프리더 나케(Frieder Nake), 게오르크 네스(Georg Nees), 마이클 놀(Michael Noll) 등과 같은 개척자들에 의해 1965년경을 기점으로 본격화되기 시작되었다. 이 시기에 그림 그리는 기계, 혹은 자동으로 도형을 그리는 도구가 처음 세상에 모습을 드러내게 되는데, 이 장치는 종이를 고정시켜 놓고 여기에 수평으로 도구상자를 설치한 다음, 종이 표면을 오가며 작업하도록 되어 있다. 컴퓨터를 통한 명령은 종이 위에서 그 위치가 설정되고 좌표가 정해지며 그리기가 실행되는데, 처음에 이 기계는 선을 긋는 기능만 가지고 있었으므로 정밀성, 기하학적 성향, 미니멀리즘 등의 세 가지 특성을 공통적으로 나타냈다.

1965년 뉴욕에 있는 하워드 와이즈 갤러리(Howard Wise Gallery)에서 ‘컴퓨터 회화(Computer-Generated Pictures)’전이 개최되고 이어서 ‘컴퓨터 조각’전이, 또한 슈투트가르트의 니틀리흐 갤러리(Niedlich Gallery)에서는 놀과 네스의 작품이, 런던에서는 ‘인공지능의 우연한 발견 재능(Cybernetic Serendipity)’전이 개최되는 등 수많은 새로운 형식의 전시회가 개최되었다. 1970년 하노버에서는 ‘컴퓨터아트(KomputerKunst)’전이 개최되었는데, 이 전시회에서 리처드 레이먼드(Richard Raymond)는 새로운 전파기술을 소개하였다. 이 기술은 전신과 전화를 이용해서 로스엔젤레스에 있는 제너럴 일렉트릭(General Electric)사의 컴퓨터와 연결해서, 그곳 컴퓨터에 저장되어 있는 콘텐츠를 전파하는 방식이다. 이 시도는 장치 ‘통신망’이라 불리게

될 분야에서 행한 최초의 실험이었다. 같은 해에 있었던 베니스 비엔날레에서 컴퓨터 아트가 관련되어 많은 수의 활여된 공간과 동유럽, 라틴아메리카에서의 컴퓨터 아트의 시작은 이미 전 세계로 퍼져나가고 있음을 증명하고 있었다. 그리고 이와 비슷한 시기에 이 계통에서 작업을 했던 대표적인 그룹으로는 런던의 컴퓨터 아트 소사이어티(Computer Art Society), 일본의 컴퓨터 테크닉 그룹(Computer Technique Group), 미국의 콤포로 디비전 유에스(Compro Division US)를 꼽을 수 있다⁵⁾.

이와 반대로 과학기술을 부정하는 일련의 미술가들은 대체로 반기하학적, 생물학적 또는 주관적 형태를 선호하며 기계를 사용하는 경우에서도 그 형태를 왜곡, 변형함으로써 기술문명을 패러디하였다. 그러나 여기서 분명한 것은 이러한 과학기술문명과 미술과의 만남은 피할 수 없는 현실이라는 것, 그리고 19세기 이전 미술과 과학은 동일한 기반 위에서 상호 관련된 영역이었으나 그 이후 20세기에 들어서면서 과학기술의 비약적 발전이 미술과의 관계를 어렵게 만들어다는 점은 부정할 수 없는 시대적, 예술적인 문제라 할 수 있을 것이다. 즉 테크놀로지가 갖는 실용적이고, 생산적인 면이 미술이 가지는 관념적이고 주관적인 측면을 넘어서고 있다는 사실이다. 이러한 현 상황에 예술가들이 끝없이 수용하고 있는 테크놀로지의 기술들이 과연 기존의 예술의 긍정적 목표 즉, 내재적 문제까지 잠식해 버리는 것은 아닌지 생각해 볼 문제이다.

2.2. 해석

2-2-1. 포스트모더니즘과 다원주의

포스트모더니즘과 다원주의는 긴밀한 관계를 갖는다. 1960년대 후반에 이르러 그 이전까지 절대적으로 믿어오던 근대운동에 대한 환멸이 확산되기 시작한다. 이것은 모더니즘의 이념이 일반대중의 취향을 무시한 채 일방적인 해결책만을 강요함으로써 실패하게 되었고, 예술혁명들 또한 더 이상 사회적 가치나 충격을 창출하지 못하게 된 것 등이 모더니즘 이념의 붕괴 원인이 된다. 그 후 포스트모더니즘은 각 시대마다 하나의 스타일을 고집하던 모더니즘 이념과는 달리 다양성과 복합성이 공존하는 스타일로 바뀌었고 신세계 창조를 위

4) 포베르. 박숙영 역. 전자시대의 예술. 예경.1999. p.12

5) 플로랑스 드 메르디외, 정재곤 역, 예술과 뉴테크놀로지, 열화당, 2005. pp.18-20

해 결별했었던 역사와 전통사상, 장식과 의장을 재수용 하면서 과거풍자와 모방의 기법 등을 사용하게 되었다. 그리하여 고급예술과 저속예술, 순수예술과 상업예술이 혼용되면서 대중에게 다층적인 자료의 제공이 가능해졌으며 시공간을 초월하여 여러 세대가 동시다발적으로 공존하는 다원주의의 시대가 되었다. 다원주의는 20세기말의 미술을 비롯한 사회문화 전반에서 목격되는 일반적인 특성을 가리키는 말이다. 문화 영역에서는 진리나 미를 추구하는 고전적인 가치체계에서 탈피하여 다양성과 가변성을 수용하는 현상이나 영역간의 상호침투 현상이 목격된다. 미술에서도 궁극적인 미의 개념이나 고전적 가치체계가 붕괴되어 절대가치를 지향하는 중앙 집중적이고 역사주의적인 시각 대신에 가치의 상대성을 인정하는 수평적 지방주의가 자리잡게 되었다.

오늘날의 미술은 특정한 양식이나 형식이 없는 다양한 장르와 매체가 혼재하는 현상이 나타나고 있다. 이러한 시점에서 최근 미술에서 보이는 다원주의적 현상에 대하여 평론가들은 각 양식상의 공통점을 찾는 것이 불가능하다는 공통적인 견해를 보인다. 이러한 현상에서 현저하게 나타나는 특징을 종합해보면 다양한 양식의 공존 또는 통합현상과 대중문화와의 결합시도를 꼽을 수 있을 것이다. 그 예로 조각 또는 입체작품의 미술운동이 활발했던 1960년대에 비하면 1970년대 이후의 미술에서는 회화가 조각과 결합되거나 서로간의 경계가 없어진 새로운 형태가 부상하였다. 이와 같이 통합예술에 의한 총체적 접근방법은 비단 회화와 조각뿐만 아니라 건축, 음악, 무용, 퍼포먼스 등 공연예술에서도 빈번하게 목격되고 있다.

최근 미술작품에서는 우리의 일상생활에서 쉽게 보고 경험할 수 있는 익숙한 형상이나 주제를 선택하여 다양한 매체로 제시되기 때문에, 과거 소수 문화적 엘리트성향의 관람자 위주 미술에서 일반대중에게까지 확대되는 가능성을 가지게 되었다. 이것은 어느 특권층의 전유물일 수밖에 없었던 예술문화가 자체의 순수한 영역에서만 고립되어 있던 귀족적 취향에서 벗어나므로 특정한 목적이나 장소를 위해 제작되던 성격이 아닌 일상생활에서 익숙한 주제와 형상, 그리고 매체로서 제시된 것에 기인한다. 이와 같이 현대미술은 절대양식의 붕괴와 과거의 모든 양식을 포함하는 다양한 양식의 공존이라는 측면으로 요약될 수 있으며, 이러

한 다원화의 증후는 다른 측면에서 볼 때 작품내의 균형이나 질서 또는 양식이나 장르간의 경계가 허물어지는 해체주의적 경향으로 해석되어 질 수 있다. 이는 기존 미술 개념을 초월한 새로운 미술의 가능성으로 제시되어 미술의 영역을 확장시켰고, 우리 시대적 현실을 반영함으로써 일상생활에 보다 긴밀히 접근한다는 점에서 긍정적으로 평가될 수 있다.

2-2-2. 수평구조

현재까지 진행되어온 미술의 형태는 기존의 방식인 수직구조에 의해 서술되고 있다. 하지만 지금의 미술은 이러한 수직구조로는 정립하기 어렵다. 다원주의는 단 하나의 접근방식이 관심의 대상이 되지 않고 다수의 양식이 공존하는 것을 말한다. 인상주의부터 시작되어 온 모든 종류의 미술운동은 모더니즘 시기를 거치는 동안에 동시 다발적으로 탄생되었지만, 그중에서 새로운 형식의 미술은 언제나 스포트라이트를 받았고 관심의 대상이 되었다. 1950년대와 1960년대의 상황도 마찬가지였다. 이 시기에는 더욱 다양한 종류의 현대미술이 공존하게 되었는데, 팝아트, 색면 회화, 미니멀리즘과 같은 운동들은 모두 평론적 관심과 함께 상업적 관심의 대상이었다. 서서히 복잡하고 다양해지기 시작한 1960년대를 지나 1970년대를 기점으로 많은 사람들은 다원주의를 연상시킨다. 이 시기에는 과학기술의 진보와 함께 새로운 양식과 새로운 매체의 등장으로 인하여 아르테포베라, 개념 미술, 예술로서의 공예, 대지 미술, 페미니스트 미술, 미디어 아트, 퍼포먼스, 비디오 아트, 컴퓨터 아트 등 더욱 복잡한 양식의 미술이 등장하게 되는 시기이다. 미술사상 전례가 없었던 복잡하고 다양한 유형의 다원주의 미술 세계는 워낙 복잡하기 때문에 평론가들이 탐탁스럽지 않게 여기는 경우도 있다. 다원주의에 호의적이지 않은 평론가들은 회화와 조각 이외의 형태를 중시하는 점에 대해서 비난했는데, 이 새로운 형태들은 전혀 새로운 평가기준을 필요로 한다. 그러나 다른 평론가들은 이러한 상황을 혼란스럽다기보다는 개방적인 것으로 보는 견해를 피력했고, 다원주의가 현대 사회의 다양성을 실질적으로 반영한다고 주장했다.

‘다원성’이란 슬로건 아래에 대두된 미적 양상은 매체의 확장, 주제의 다양화 등에 발전을 이루어 왔다. 이것은 견잡을 수 없을 만큼 그 진행 속도가 빠르기 때

문에 그 현황에 관한 정교한 진단이 뒤 쫓아 가지 못하고 있는 실정이다. 이는 정보산업의 비약적 발전, 탈이념 시대의 개막이라는 외적 요인을 제외하더라도 개성 세대의 출몰 그리고 페미니즘, 비판적 역사주의, 키치, 뉴 미디어 등의 다양한 지도가 새롭게 그려지게 되었다. 그 양상이 복잡한 만큼 이 다원화 문제에 대해서는 의견이 분분하다. 그것은 곧 이념의 부재를 뜻하는 부정적 시각과, 이와는 달리 다양성의 창조 공학 이야말로 우리가 어떤 편견 없이 공정하게 현 문화의 양상을 해석, 접근할 수 있는 유일한 채널로 생각해야 한다는 긍정적 시각이 있는가 하면, 또 한편으로는 무모한 상대주의를 경계하면서 이를 신중히 발전시켜야 한다는 비판적 옹호론의 시각에 이르는 등 여러 가지 입장이 동시 다발적으로 공존한다. 그런 점에서 이 글이 풍미하는 다원화 현상을 자세히 주시할 필요가 있고 이 문제를 엄밀하게 분석해야 할 필요가 있는 것이다.

다원성은 신세대의 전유물도 아니고 구시대의 거추장스러운 전유물도 아니다. 그것은 미술 내적으로 보자면, 한 가지 가치 기준으로 '우수한 것'을 가늠하는 것이 곤란하게 되었다는 것이며, 미술 외적으로 보자면 사회의 구성원이 다양한 만큼 그 이해의 욕구 또한 증대되어 나타난 결과로 볼 수 있다. 이런 점에서 다원화는 비체계적, 비조직적 특성으로 인하여 규준이나 공통분모가 없어 보이는 불안을 노출하기도 한다. 하지만 다원성은 적어도 일원성보다는 더 진보한 수분의 개념이고 따라서 과거에 보였던 수직구조로 인한 유일 사상이나 진리의 독점, 획일화된 양상의 범람 등의 기틀로부터 자유로울 수 있어야 한다. 그래서 다원주의는 갖가지 주의, 주장, 스타일, 방법론, 세계관이 수평 구조에 의해 나열되고 있지만, 반대로 자유방임식의 태도로 인해 분별력을 잃은 허무주의와 동일어가 될 수 있기 때문에 주의를 필요로 한다⁶⁾.

2-2-3. 의한 유형미술과 무형미술

수직구조가 피라미드 형태라면 수평구조는 네트워크의 형태를 가지고 있다. 수평선상에 나열된 모든 미술들은 서로 거미줄처럼 연관되어져 있으며 어떤 것은 두 개가 합쳐져서 하나의 장르를 만들기도 하고(비디오 아트 + 설치미술 = 비디오 설치미술), 어떤 것은 더욱

6) , 현대미술의 쟁점, 재원, 1995. p.15

진보된 개념으로 수직적 배열과도 같이 계승되어 진다(테크놀로지 아트 → 하이테크놀로지 아트). 그렇기 때문에 현대미술을 정립할 때에는 기존의 수직구조가 아닌 새로운 수평구조에 의한 연구방법이 필요하다.

독일 출신의 철학자 카시러(E. Cassirer)는 문화철학의 관점에서 다원적 경험 양상들을 받아들이고 있는데, 그에 따르면 경험의 목적으로 표현은 '나(Ich)'와 '세계(Welt)', '내면(Innen)'과 '외면(Außen)'의 통합으로 이해되고 있다⁷⁾. 여기서 '나'와 '세계'는 서로 반응하는 인터액션과 커뮤니케이션의 개념에서 이해 될 수 있으며, 내면과 외면은 유형미술과 무형미술로 이해할 수 있다. 또한 파리 '예술과 과학의 만남(Rencontres Art et Science)' 협회의 공동 설립자이며, 현재는 부회장으로 회의를 전시회를 개최하는 등 다양한 활동을 하고 있는 스트로스베르(Elian Stroberg)는 예술과 과학을 왼쪽 뇌와 오른쪽 뇌의 가설을 받아들이고, 그것은 동일한 목적에 동일한 주제로 사용되어지며 아이디어와 형상을 창조한다고 기술하였다⁸⁾. 이처럼 과학이 만연한 현대미술에 있어서의 기술은 정당화 될 수 있으며 또한 이에 따른 카시러의 구분처럼 새로운 해석이 필요한 상황이므로, 본 연구에서는 그 구분을 유형과 무형이 모두 포함된 '반응하는 미술'과 '유형미술' 그리고 '무형미술'로 나누었다⁹⁾. 여기서 제시한 세 가지 미술유형을 제외한 나머지 미술들은 수직구조에서 수평구조로 연장시킴으로써 그대로 계승시켰다.

3. 유형

3-1. 반응하는 미술

미술에 있어서 과학의 발전과 시대적 패러다임에 따른 변화는 20세기 초반을 기점으로 현재까지 진행되어 오고 있다. 전통적인 매체에서 빠른 속도로 전이된 이것은 현대사회에 이르러 개인용 컴퓨터 시대를 개막하며 디지털 매체 시대에 직면하였다. 그러므로 이러한 등장에 수반되는 근본적인 변화에 예술과 미적상황의 해

7) 하인츠 파예츨트, 봉일권 역, 카시러, 인간사랑, 2000. p.49

8) 엘리안 스트로스베르, 김승운 역, 예술과 과학, 을유문화사, 2002. pp.25-27

9) 유형미술은 형태가 있고 만져질 수 있는 모든 것을 뜻하고, 무형미술은 형태가 없고 만져지지 않는 모든 것을 지칭한다.

석이 필요한 실정이다. 20세기 이전, 미술작품에서의 이미지는 ‘평면’과 ‘정적인’ 그리고 ‘완전한 형태’로 존재했다. 그러나 매체 미술에서의 이미지는 ‘삼차원’과 ‘움직이는’ 그리고 ‘상호작용이 포함된 불완전한 형태’로 존재한다. 이러한 제공자적(화가 혹은 수신자)입장이 있다면 공급자적(관객 또는 발신자) 입장에서의 전환도 수반하게 된다. 바로 텔레비전과 같은 영상산업의 발달로 인해 파생되는 정보전달의 방법이 ‘읽는 시각’에서 ‘보는 시각’으로의 전환된 것을 의미하며, 나아가 한 방향으로만 흐르던 정보가 상호작용을 통해 양방향으로 흐른다는 것을 의미한다. 이것은 단순히 과학의 발전에 의한 도구, 혹은 재료의 변화 때문에 일어난 일은 아니다. 매체의 변화는 예술작품의 성격과 특성 그리고 그것의 수용 방식까지도 바꾸어 놓게 된 것이다. 그러므로 이제 미술의 방향은 상호작용성(Interactivity)이다. 여기에서 파생된 인터랙티브 아트와 커뮤니케이션 아트는 작품과 관객이 호흡하는 그리고 관객에 의해 완성되는 작품이라는 면모를 갖추게 된다. 이는 완결된 형태의 메시지를 한 방향으로 전하던 매체의 개념을, 완결한 형태가 아닌 진행형의 개념으로 바꾸고 있다. 즉 정보 교환이 가능하게 된 것이다. 이처럼 상호작용이라는 새로운 차원이 개입됨으로 보다 강력하고 새로운 커뮤니케이션 방법이 창출되고, 사용자 혹은 관람자가 참여하는 쌍방향의 커뮤니케이션이 가능하다는 것이 인터랙티브 매체의 기본적인 개념이다. “매체는 메시지다(The medium is the message).¹⁰⁾”라고 말한 맥루한(Marshall McLuhan)의 말처럼 매체의 특성은 전달할 메시지의 형식과 내용에 영향을 줄 뿐 아니라 그 자체로서 하나의 사회문화적 가치를 가진다. 그러므로 인터랙티브 매체를 매개로 한 오늘날의 커뮤니케이션 들은 기계를 매체로 하면서도 대인 커뮤니케이션과 같은 상호작용을 통하여 총체적이며, 순환적이며, 역동적인, 새로운 미술양식을 제시하고 있는 것이다.

커뮤니케이션을 실현시켜주는 매체는 본질적으로 인간과 인간 또는 인간과 인간이 만들어 낸 의식구조 사이의 소통을 목적으로 한다. 따라서 매체는 원활한 소통을 실현시키기 위해 감각의 확장을 지속적으로 시도하게 된다. 여기서 인간과 인간 사이의 커뮤니케이션의

10) Marshall McLuhan, *Understanding Media; The Extension of Man*, MIT Press, 1994. p.7

본질적 변화를 일으키는 인터랙티브 매체의 특징은 물리적 시공간에서 가상공간의 네트워크로 전환하는 특성, 일방향(One-way) 전달에서 상호작용 전달방식으로 전환하는 특성, 선형적 흐름에서 멀티미디어로의 전환하려는 특성, 사용자에 있어 ‘수동적 사용자’에서 ‘적극적인 사용자’로의 전환하려는 특성, 단일 정보제공에서 다의적 정보제공으로 전환하는 특성과 정보 형태가 점점 영상화 되어가려는 특성 등이 있다¹¹⁾.

문화 연구 분야에서 학자들은 미디어 정보의 복잡성을 뜻하는 다의성(Polysemy)이라는 용어를 자주 사용한다. 미디어는 복잡적이고 다의적이라는 뜻이다. 문화 연구의 권위자인 존 피스크(John Fiske)에 따르면 미디어 정보는 그 안에 ‘너무 많은’의미를 담고 있다고 한다¹²⁾. 따라서 미디어 정보의 해석에 있어서 관객이 적극적이라는 전제로 볼 때, 그 미디어 정보가 아무리 확실하고 직설적이라 할지라도 관객은 복수의 다양한 해석을 만들어 낸다. 이는 곧 관람객 개개인이 정보에 대해 자신의 관점으로 해석하기 때문에 여기서 생기는 잠재된 상호작용은 더욱 커질 것이다. 그러므로 인터랙티브 매체의 정보 제공은 현실에서 상호작용에 대한 가능한 방법의 총체적인 결합 형태로 무한한 해석의 개연성(Openness)이 주어지게 되는 것이고, 바로 이런 요인들이 인터랙티브 매체의 특성이라 볼 수 있다.

인터랙티브 아트에서 주요 예술개념으로 정착되어가고 있는 상호작용성은 전통미학의 다양한 예술작품과 현상들에 대한 설명을 뛰어넘어 그 개념적인 의미를 확장시켜가고 있는데, 이러한 인터랙티브 혁명은 기술에 관한 것이 아니다. 그것은 사람에 관한 것이다¹³⁾. 즉, 사람과 사람이 상호 교류하는 것이 인터랙티브인 것이다. 감상자에게 있어 예전처럼 단순히 예술작품을 어떤 한 장소에 제시해 관객들이 그것을 수동적으로 감상하게 하는 것이 아니라, 우리 인간들이 예술작품과의 직접적인 상호작용을 통해 능동적으로 자기 자신의 삶의 내용을 다시 한번 정리하고 반성(reflection)할 수 있게 해준다. 이는 상호작용성이 관객을 작품의 형식

11) www.gungle.co.kr

12) 데이비드 크로토, 윌리엄 호인스, 전석호 역, *미디어 소사이어티*, 사계절, 2001. p.286

13) Celia pearce, *A Guide to the Interactive Revolution*, Indianapolis; Macmillan Technical Publishing, Introduction, 1997.

과 내용이 형성되는 맥락 안으로 초대하기 때문이다. 그러므로 상호작용성은 서서히 수동적으로 받아들여진 관점에서 스스로 개입하여 적극적인 태도로 바꾸어 놓았다. 이처럼, 인터랙티브 아트에서는 기계와 인간의 관계가 인본주의적인 관점에서 새로이 정의되고 있는데, 이제는 인간이 기계를 소유하는데 만족하지 않고 기계와 교류하고 싶어 한다. 마치 전혀 새로운 종류의 애완동물을 키우는 것과 같은 기대를 기계라는 매체에 정서적으로 이입시키고 있는 것이다. 이제는 보는 시대가 아니라 느끼는 시대이다. 한마디로 지금은 감성의 시대이다. 인터랙티브 매체는 청각, 시각은 물론 촉각, 후각, 미각 등 오감이 동원되어야 이해할 수 있는 비언어적 커뮤니케이션 요소들이 다량 내포되어 있어서 이에 대한 이해와 수용을 위해서는 인간의 이성작용은 물론 감성작용에 대한 이해가 필수적이어야 한다. 이처럼 ‘반응하는 미술’은 인간의 관계에 대한 것으로 본 연구에서 분류한 유형미술과 무형미술을 모두 포함할 수 있으나 이들과는 다른 개념에서 이해되어야 한다.

3-2. 아트

무형미술은 형태가 없는, 소프트웨어적인, 만져질 수 없는 미술을 지칭한다. 이 미술은 미디어(비디오 혹은 컴퓨터 등과 같은 매체를 이용한) 아트의 형태로 출발하였는데, 오늘날에는 컴퓨터의 발달로 인해 디지털 아트 쪽으로 통합되어가는 실정이다. 그러므로 무형미술은 바로 디지털 아트이다.

현대미술에 있어서 유형미술과 무형미술은 마치 미술과 과학처럼 반대의 의미로 해석되어지지만 이 두 미술 역시 다원주의적 수평구조에 의해 서로 상호보완적으로 연결되어진다. 유형미술에 있어서 평면 미술에 해당하는 디지털 프린팅은 프린트되어지기 직전에는 무형미술로 존재하다가 프린팅 되어져 액자에 걸리는 순간 유형미술로 간주된다. 또한 아스키 아트¹⁴⁾ 혹은

14) 아트(Ascii Art)는 미국 내에서 텍스트 정보의 교환을 위해 만든 규격코드이다. 이 아스키 코드를 기본으로 해서 각국의 컴퓨터 코드체계가 완성되었다. 현재의 컴퓨터 키보드도 이러한 아스키 코드를 반영한 것이다. 아스키 코드는 세계적인 호환성으로 인해 이를 이용한 다양한 예술적 응용 분야가 생겨나고 있는데 대표적인 것이 아스키 아트이다. 이는 초기에는 텍스트 중심의 PC통신 접속화면에 알파벳 문자를 이용한 그림 보여주기에서 시작해 전자우편의 서명 등에

픽셀 아트도 그 출발은 무형미술이었으나 표현방식에 있어서는 유형미술의 방식인 프린팅을 요구하고 있다. 이처럼 유형미술과 무형미술은 서로 긴밀한 관계를 유지하면서 형태가 있고, 형태가 없는 구분에 의해 분류되어 지는 것이다.

무형미술의 핵심 기술을 요구하는 디지털 아트는 주로 웹 혹은 넷 아트, 사이버 아트, 미디어 아트, 테크노 아트, 인포 아트 등 다양한 분야를 포함하고 있는데, 이들 요소들은 대부분 ‘반응하는 미술’에서 밝힌 인터랙션과 커뮤니케이션의 개념을 많은 부분 활용하고 있다. 예를 들어 인포 아트의 경우에는 관객이 스크린 앞에 있는 화분을 만지면 스크린의 잎사귀가 자란다든지 하는 것 등의 인터랙티브 아트로도 해석이 가능하기 때문이다. 이들은 미디어 환경과 기존의 전시장이라는 개념을 탈피한, 보다 새로운 공간인 사이버 세계에서 주로 진행되어진다. 그러므로 디지털사회의 산물로서 작품제작에 있어서도 코드화된 정보를 프로그래밍 하는 방식을 요구한다. 이러한 패러다임의 변화는 기존의 미술이 가지고 있는 특성이었던 재현적요소로부터 완전한 해방을 의미한다. 이것은 존재했던 사실을 표현하는 시대가 아닌 가상의 사실을 창조하는 시대를 의미한다. 다양화된 소프트웨어에 의해 창조되어지는 ‘창조물’들을 지금시대에 와서 우리는 미술품이라 지칭하며, 이러한 디지털 아트는 현재 가장 활발히 전개되고 있는 실정이므로 물리적 형태가 없다는 점 이상의 유형분석은 어려운 실정이다.

이들 작품은 대중화와 통신의 발달로 인해 유형미술보다 훨씬 빠르게 유포된다는 장점을 가지고 있으며 복제가 가능하여 장소의 제약 없이 언제든지 관람이 가능하다. 하지만 디지털 아트의 단점은 바로 이러한 복제성일 것이다. 작품은 수도 없이 복제되어 그것들 중에서 무엇이 진품인지에 대한 개념이 없다. 또한 디지털 아트는 ‘지금까지 개발된 환경에서의 표현방식에 있어서¹⁵⁾’ 아직은 사각형의 틀에 고정되어있다는 것이 또 다른 단점으로 적용된다. 이는 디지털기술이 가지

쓰이다가 이제는 어엿한 하나의 예술 장르로 등장했다. 모노톤의 아스키 아트에서 컬러와 애니메이션까지 가미된 아스키 아트 작품들을 인터넷상에서 접할 수 있다. 조재원, 멀티미디어와 인터랙티브 아트, 한국학술정보(주), 2001. p.46

15) 텔레비전의 브라운관, 컴퓨터의 모니터, 빔프로젝트의 화면, 극장용 영사기, 종이 등 모두가 사각형을 이루어져 있다.

는 가장 큰 단점으로, 지금까지 미술이 매체의 순수성을 외치며 자유롭게 확장시켜 온 개념들을 다시 액자에 가두는 것과 같다. 이 부분을 해결하기 위해서는 좀더 진보된 과학기술의 발전이 수반되어 출력장비들이 다양하게 펼쳐져야 할 것이다.

4.

과학적 기술을 수반하는 오늘날 새로운 매체의 특성은 디지털 방식, 다양한 매체의 통합과 상호작용으로 연결된다. 그러므로 미술의 확실한 가치는 자율성을 갖기 위해 풍부한 예술가의 상상력을 필요로 하며 그들의 창작행위가 도구에 제한되어서는 안 된다. 진화된 매체의 자율성은 현대미술에 있어서 수많은 양식을 도출시키게 되었는데, 이제는 그것을 기존의 방식이 아닌 새로운 분류인 ‘유형미술’과 ‘무형미술’에 의해 구분되어야 한다는 입장이다. 기존의 방식인 수직구조에 의한 매체의 종류나 표현방식의 구분은 정립되지 않은 또 다른 수많은 유형들을 새롭게 만들어 낼 뿐이다. 그러므로 앞으로 다가올 기술의 발전에 수반된 새로운 미술을 적극적으로 수용하기 위해서는 다원주의에 입각한 수평구조에서의 구분이 필요하다. 이 새로운 미술은 예전의 미술처럼 각고의 노력 없이 가상의 공간에서 사용자 중심으로 이루어진 소프트웨어를 사용하여 쉽게 만들고 쉽게 폐기될 수 있기 때문에 그것을 더욱 필요로 한다.

디지털 아트는 현재 가장 활발하게 진행되고 있는 미술의 한 유형이다. 이것은 컴퓨터의 발전과 함께하기 때문에 상호작용이 강조되며 실질적으로 앞서 밝힌 반응하는 미술과의 구분도 명확하지 않다. 더욱이 이러한 유형이 다양하게 전개되고 있는 현 시점에서의 분류는 그 방대함과 모호성 때문에 정확히 구분하기 힘든 실정이다. 그러므로 물리적인 매개체와 가상의 매개체를 통한 분류는 앞으로 전개될 디지털 아트와 새로운 양상들을 정립시키는데 좋은 계기가 마련될 것이다. 또한 이러한 변화된 시기에 있어서 유형미술과 무형미술이라는 분류를 통해 적합한 모형을 제시하는 것이 디지털 아트의 다양한 형식들을 옹호하고 편입시킬 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) 김광우, 위홀과 친구들, 도서출판 미술문화, 1997.
- 2) 데이비드 크로토, 윌리엄 호인스, 전석호 역, 미디어 소사이어티, 사계절, 2001.
- 3) 서성록, 현대미술의 쟁점, 재원, 1995.
- 4) 엘리안 스트로스베르, 김승운 역, 예술과 과학, 을유문화, 2002.
- 5) 윤난지, 움직이는 미술에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1990.
- 6) 조재원, 멀티미디어와 인터랙티브 아트, 한국학술정보(주), 2001.
- 7) 프랑크 포빠르, 박숙영 역, 전자시대의 예술, 예경, 1999.
- 8) 플로랑스 드 메르디외, 정재곤 역, 예술과 뉴테크놀로지, 열화당, 2005.
- 9) 하인츠 파에츨트, 봉일권 역, 카시러, 인간사랑, 2000.
- 10) 한스 리히터, 김채원 역, 다다-예술과 반예술, 미진사, 1994.
- 11) Celia Pearce, A Guide to the Interactive Revolution, Indianapolis; Macmillan Technical Publishing, Introduction, 1997.
- 12) Marshall McLuhan, Understanding Media; The Extension of Man, MIT Press, 1994.
- 13) www.gungle.co.kr