

영상디자인에 나타나는 퓨전현상에 관한연구
-넷아트를 중심으로-

A study on fusion phenomenon appearing in video image design
-centering around net art-

김 성 훈
한양대학교

Contents

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

II. 본론

1. 퓨전현상의 개념

2. 넷 아트의 특성 및 유형

2-1. 넷아트의 개념 및 특성

2-2. 넷아트에 나타난 퓨전현상

2-2-1. 작가와 관객과의 관계

2-2-2. 테크놀러지와 아트의 관계

2-2-3. 시간과 공간의 관계

3. 넷아트의 향후 발전 및 방향

III. 결론

참고문헌

논문요약

디지털 테크놀로지의 발달로 미디어예술은 하루가 다르게 변화 발전하고 있다. 영상전자매체의 혁신으로 인해 상상을 초월하는 이미지들이 양상되고 있는 것이다. 그 중에서도 디지털이미지의 새로운 도전은 끊임없는 연구의 대상이 되고 실험적요소로 표현되고 있다.

인터넷을 통해 정보를 교환하고 무한한 카피가 가능한 디지털 테크놀로지는 일반 분야뿐만이 아니라 예술에 이르기까지 변화를 가져다주고 있다. 디지털 테크놀로지의 발달은 유비쿼터스(ubiquitous)시대라는 문화적 행태를 만들고 있다. 이에 따른 최근 미술의 패러다임을 살펴보면 사

이버스페이스 속에서 새로운 예술장르가 발현하고 있음을 알 수 있다.

넷 아트(net art)는 이러한 테크닉의 결합으로 인해 아티스트들이 새로운 기술을 시도하고 그것을 관객들에게 즉시 보여 주며 즉각적인 반응을 볼 수 있는 예술인 것이다.

현재의 일반적인 유용성을 넘어선 기술을 요구하는 넷 아트(net art)는 폭넓은 관객 활동을 제한한다.

향후 넷 아트(net art)의 방향은 인터넷이라는 매체를 통해 과거 단순한 갤러리 수준에 그치지 않고 디지털 테크놀로지의 결합으로 관객과 조우하고 공유하는 기능이 함께 수반되는 예술의 장르로 자리 잡아갈 것이다.

본 연구에서는 넷 아트(net art)가 네트워크상에서 표현되어지면서 작가와 관객, 테크놀러지와 아트, 시간과 공간의 퓨전 현상에 대해 분석해 보았다.

넷 아트(net art)는 이제 시작이고 가능성이다. 앞으로 온라인을 통해 시·청각적 커뮤니케이션으로 현대인의 감성을 자극할 것이며, 테크놀로지의 발달로 인간 문화생활에 더 밀접하고 보다 진보적이고 감각적으로 감상자에게 심리적 만족감을 주는 구현방안으로서 예술문화 트렌드를 주도할 것이다.

이러한 특징들은 네트워크 상에서 이뤄지는 기능적 요소와 결부되어 지속적으로 발전할 것이며, 디지털 테크놀로지의 발전으로 멀티미디어의 기능이 수반되는 콘텐츠를 설계하고 고민하는 것이 앞으로 넷 아트(net art)의 발전에 크게 영향을 끼치게 될 것이다.

Abstract

With the development of digital technology, the media art has been changed and developed

everyday.

Due to the innovation of image electronic media, the images beyond our imagination are being mass-produced.

The new challenge of digital image among them has been the continuous subject of research and expressed as an experimental element.

The digital technology that exchanges information via internet and could be copied to an unlimited extent brings changes in the art as well as the general field.

The development of digital technology is making the cultural pattern called ubiquitous age.

Looking about the recent paradigm of the art according to this, we can see that the new art genre is revealed in cyberspace.

It is the Net art that artists try the new technologies, and show immediately them to the audience, and monitor the instant response by the combination of these techniques.

The net art demanding technologies beyond the current general usefulness limits the broad activities of the audience.

From now on, the net art will take its place as an art genre that accompanies the function of encountering the audience and sharing by the combination of digital technologies, without staying in the simple gallery level of the past through the media, internet.

In this study, I analyzed the fusion phenomenon of an artist and the audience, technology and art, and time and space while the net art is expressed on the network.

Net art has just begun and it is the possibility.

It will stimulate the sensitivity of modern persons with visual and auditory communication through online, and will lead the trend of art and culture as an embodying device that gives psychological satisfaction to an appreciator more progressively and sensibly, and that is closer to the human culture life with the technology development.

These features will be developed continuously by combining the functional element achieved on the network, and to design and worry about the contents that come with the function of multimedia through the development of digital technology will become influential in the development of net art hereafter.

key word : net art, fusion, interactivity

1. 서론

1. 연구 배경 및 목적

넷 아트(net art)의 시발점이라고 말할 수 있는 컴퓨터 테크놀러지를 이용한 디지털 이미지의 역사는 초창기 컴퓨터 그래픽으로 거슬러 올라갈 수 있다. 세계적으로 30여 년에 이르고 국내의 경우도 15년 가까이 된다.

디지털 아트의 시작은 백남준과 같은 비디오 아트 작가들이 후반작업을 컴퓨터를 이용했던 것에서 찾을 수 있다. 백남준의 《메가트론 매트릭스》(1995)는 컴퓨터 애니메이션 등의 이미지를 비디오 영상과 함께 디스플레이 한 것이었다. 특히 설치 미술가들은 다양한 매체를 동원했는데 그 중에서 디지털 미디어를 적극 수용하여 작품을 완성하였다.

역사적으로 컴퓨터를 이용한 미술의 등장은 퍼

스널 컴퓨터의 보급, 그래픽 프로그램의 개발과 밀접한 관계를 갖고 있다. 80년대 중반부터 시작된 국내 디지털 영상 분야 역시 그래픽 프로그램들의 사용이 손쉬워진 90년대 이후가 되어야 본격화되었다. 특히 영화·애니메이션·광고 등의 영상산업은 컴퓨터 그래픽 활성화의 주요한 계기였지만, 미술의 영역에서 보자면 비디오 아트 작가들이 후반작업(post production)을 컴퓨터 상에서 처리하게 됨으로써 디지털 영상은 더욱 보편화되었다. 최근 디지털 영상은 2D·3D·CD-롬, 인터랙티브 영상 프로그램 등 다양한 영상으로 전개되고 있다.¹⁾

현재 디지털 이미지로 표현되는 작품을 따지자면 여러 장르로 나눌 수 있다. 아날로그의 아웃풋(out put)을 가지고 컴퓨터로 입력해 새로운 디지털 이미지로 리터치(re-touch) 하는 작품이 있는가 하면 컴퓨터 상에서 최초의 작업을 시작하여 만들어 내는 작품. 또한 움직임이 없는 이미지를 애니메이션 툴을 사용하여 동영상으로 만드는 작품, 그리고 컴퓨터의 특징을 최대한 살려 상호작용을 할 수 있는 기술을 이용한 인터랙티브한 작품 등 실로 다양한 방법의 작품들이 쏟아져 나오고 있다.

이러한 근간으로 발전한 넷 아트(net art)는 과거 아티스트들이 인터넷을 일종의 커뮤니케이션 채널로서 활용한다.

앞으로 인터넷은 디지털 테크놀러지의 기반을 두고 기존에 갖고 있던 전시공간 이상의 의미를 갖게 될 것이다. 전시장을 찾지 못하는 수많은 관객과의 조우와 양방향 커뮤니케이션 특성을 이용해 과거에는 불가능했던 작가와 관객간의 유의미한 의사소통을 실현할 수 있다는 점이 기존 오프라인(off-line)상에서 전시하던 세계와는 다르다. 인터넷의 발전으로 기존의 예술작품과는 사뭇 다른 넷 아트(net art)라는 아직도 생소한 분

야가 점차 새로운 예술 분야로 받아들여지고 있는 것이다.

넷 아트(net art)의 역사를 살펴보면 1989년 하이퍼텍스트 학자인 스텐트 몰립이 하이퍼 문학을 소개하고, 1999년 칼아트(calart)가 정리한 넷 아트(net art) 스토리에서는 1994년 '핫 픽처스(Hot pictures)'라는 프로젝트가 넷 아트(net art)의 시작이라고 말하고 있다.

이러한 넷 아트(net art)는 인터넷의 확장성, 상호작용성, 그리고 실시간적 즉시성이라는 특징을 반영하고 있다.²⁾

과거와 현재, 동양과 서양의 이데올로기가 공존함으로서 문화의 퓨전현상이 일어남으로서 넷아트 분야에도 밀접한 관계를 갖고 표현되고 있다.

과거 정보의 교류는 시간적·공간적 한계를 갖고 있었으나 현 사회는 이러한 한계를 극복하고, 활발한 정보 교류를 하고 있다. 이제 디자인은 더 이상 정체되고 보존된 의미가 아닌, 통신망 속에서의 공유, 다른 작품과 동시적 연결성, 그리고 개방성에 의해 재조합하게 된다. 따라서 사이버 문화 시대에 디자인 경향은 단순히 뒤섞이는 현상이 아닌 새로운 것을 창조해 가는 과정인 것이다. 이러한 현상을 '퓨전'(fusion)이라고 한다. 퓨전 현상은 동양과 서양의 조화, 고전과 현대의 조화로 제3의 새로운 장르를 만들어 내었다.

앞으로 디지털 이미지로 작업을 하는 아티스트는 처음부터 인터넷을 겨냥한 창작 활동을 하게 될 것이며, 이러한 현상은 점차 확대되고 예술분야의 하나로 자리잡아가게 될 것이다. 이는 전통적인 작품 개념보다는 기존에 영역인 관객이 보고 그치는 것이 아닌 매체의 특성상 관객이 적극적으로 참여하는 멀티미디어(multimedia)로서의 기능을 갖고 창작되어질 것이다.

본 논문에서는 인터넷을 통해 활동하는 넷 아트(net art)의 퓨전현상을 유형별로 분류하여 향후

1) , 1999. 8

2) 월간디자인, 2000.11

디지털 미디어로서 넷 아트(net art)가 나아갈 방향을 모색하고자 한다.

II. 본론

1. 퓨전현상의 개념

정보통신의 발달로 세계는 18세기 산업혁명 이후 문화혁명의 시대를 맞이하고 있다. 1970년대 중반에 개인용 컴퓨터의 보급으로 컴퓨터와 인터넷의 결합은 전세계가 지식 및 정보를 공유함으로써 사이버문화의 시작을 알렸다고 볼 수 있다.

이러한 현상에 문화 전반에 걸쳐 각 장르간의 혼성적 결합이 활발히 이루어졌다. 미술, 패션, 건축, 음식, 디자인은 물론 마케팅 분야에까지 폭넓게 확대되고 있다. 이제는 '퓨전'(fusion)이란 단어를 쓰지 않고는 현 시대의 문화를 설명할 수 없을 정도로 파급되는 효과가 크다.

'퓨전'(fusion)이란 사전적 의미로 '융합', '복합'을 의미한다. 다시 말해 '서로 다른 것들을 하나로 섞어 새로운 것을 만들어 내는 것'을 일컫는 일상 언어가 되었다.

인터넷과 교통 통신의 발달로 인해 세계는 점점 좁아지고 새로운 것을 향해 치닫는 사람들의 기호는 점점 더 빠르게 변하고 있다. 과거에 1년간 습득할 정보를 지금은 하루사이에 정보를 습득하게 된다고 한다. 그 만큼 정보에 홍수 속에서 살아가고 있는 것이다. 단 몇 일만에 세계를 누비기도 하고 지구 반대편에 있는 사람과도 실시간으로 대화를 나눌 수 있는 세상인 것이다.

대중문화에서 퓨전 현상은 활동반경과 커뮤니케이션의 확대에 기인한다.

동양 문화와 서양 문화의 만남, 음악과 미술의 만남, 국악과 클래식 만남, 영상과 설치미술 등 다양한 뒤섞임은 이제는 놀랄만한 사건이 아니다. 이제 퓨전 현상은 우리 생활 전반에 파고들

고 있다.

이러한 기류 속에서 사회, 문화, 경제 전반에 걸쳐 새로운 키워드로 자리잡은 퓨전 현상은 사이버 문화에 따른 장르의 파괴 현상과 조화 등을 통해 다양한 시도를 하고 있다. 이러한 시각은 기존의 고정관념에서 벗어나 새로운 시각에서 문화적 형태를 재조합 하고 탈 형식화함으로써 새로운 장르로 자리 잡아 가고 있으며 인터넷상에 이뤄지는 넷아트는 퓨전현상과 밀접한 관계를 갖게된다.

본 연구에서는 작품에서 담고 있는 이미지와 메시지의 내용적 측면보다는 네트워크환경에 따른 퓨전현상에 대하여 분석하고자 한다.

2. 넷 아트의 특성 및 유형

2-1. 넷 아트(net art)의 개념 및 특성

아직까지는 생소한 분야인 넷 아트(net art)의 개념을 살펴보면 고정된 시각언어를 지니고 있지 않다는 데 특징을 두고 있다. 그것은 테크놀러지의 변화에 민감하게 반응하면서 콘텐츠의 구성을 갖고 있기 때문이다. 예술로서도 초창기이지만, 급변하는 테크놀러지의 발전에 발맞춰 그것이 근간으로 하는 미디어의 진화 그 자체를 예측하기 어려운 측면도 있다. 역사상 매체의 방식이 인터넷처럼 그 구현 시기부터 활성화되고 보급이 빠른 경우는 없었다. 또 다른 측면으로 보면 진정한 잠재력은 표현기법이나 대중적 전시 효과에 있다기보다는 인터넷을 통해 광범위한 리소스(resource)를 수집하고 조직할 수 있다는 데 있다.

즉, 웹(web)을 통한 멀티미디어(multimedea)와 인터랙티비티(interactivity)의 구현이 과거에 비해 한층 강력하고 손쉬워졌다고는 하지만, 아직까지 대역폭의 문제가 큰 장애로 남아 있고, CD-ROM과 같은 프로덕트형 미디어에 비하자면 여전히 표현력에 한계가 있다. 또 전세계 인터넷 사용자

들에게 문호가 개방되어 있다는 것 역시, 체험의 밀도에 있어서 어느 정도 양보를 전제로 한 것이다. 반면에 넷 아트(net art)는 다른 어떤 표현 매체도 모방할 수 없는 굉장한 강점을 지니고 있다. 1997년 오스트리아 방송국이 주관하는 아르스 일렉트로니카 (Ars Electronica. www.aec.at) 공모전의 대상을 수상한 바 있는 센소리엄의 예를 들자면, 전세계에서 발생하는 크고 작은 지진에 관한 정보가 매일 서버로 전달되어 웹 페이지의 지구상 형상 위에 실시간으로 표시된다.³⁾



<그림 1> 센소리엄은 통상적인 인간의 오감으로 지각되지 않는 거시적 운동이나 변화를 느끼게 해주는 일종의 보청기라 할 수 있다.

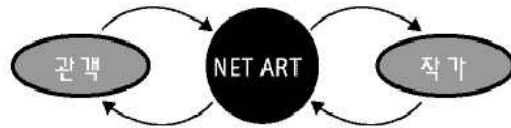
이처럼 넷 아트(net art)는 종래의 미디어로는 생각할 수 없던 리소스를 전세계적인 네트워크로부터 실시간으로 수집하여 작품으로 형상화하는, 이른바 '연결의 마술'을 구사할 수 있다.

기존의 예술가와와는 다른 시각으로 접근하는 넷 아티스트들 새로운 것들을 창조하고 결합하는 데 많은 노력을 하게 된다.

기본적으로 디지털 아트의 존재방식이 그러하지만, 예컨대 설치와 결합된 형태의 한 장르인 미디어 아트(media art)나 인터랙티브 아트(interactive art)와 똑같이 컴퓨터 테크놀러지를 이용했다고는 해도 확연히 구별된다. 구체적으로 이야기하자면 넷 아트(net art)는 일반적으로 디지털화된 이미지 세트와 프로그래밍 코드(스크립트)가 결합된 형태(물론 이미지만, 또는 코드만으

3)

로도 존재할 수 있다)를 취하고 있다.⁴⁾



<그림 2> 넷 아트의 구조

'디지털 시대'란 디지털 정보를 처리하고 전달하는 디지털 미디어가 지배적이고 보편적인 매체 형태인 시대를 의미한다. 디지털 미디어가 미술에 가져올 변화를 가늠해 보기 위해서는 그것이 기존 아날로그 미디어와 어떤 다른 점을 갖고 있는지를 우선 살펴보아야 한다.

디지털 정보의 특성으로는 완전복제성, 즉각적 접근가능성, 조작가능성 등이 있으며 디지털 매체의 주요 특성으로는 상호작용성, 네트워크성, 복합성 등이 있다.

완전복제성(perfect duplicability)은 말 그대로 디지털 정보가 완벽하게 복제될 수 있다는 의미이다.

즉각적 접근가능성(random accessibility)은 검색어 등을 사용하여 즉시 검색해 볼 수 있음을 뜻한다. 즉 디지털 정보는 그 자체가 하나의 인덱스 구실을 한다는 점에서 아날로그 정보와 구분된다. 수많은 데이터베이스가 사용되고 있는 것도 디지털 정보의 즉각적 접근가능성 덕분이다.

지금까지는 주로 텍스트(문자열)에 대한 검색만 가능했지만 인공지능의 패턴인지기술이 발달한다면 화상이나 소리정보에 대한 직접적인 검색도 가능해질 것이며 이를 이용하여 관객과 새로운 소통(communication)을 하는 작품도 나오게 되는 것이다.

1)상호작용성(interactivity)

4)

디지털 매체와 사용자 간에, 또 디지털 매체로 연결되어 있는 사용자 간에, 또 매체와 매체 간에 여러 가지 형태와 차원의 상호교류가 가능함을 뜻한다. 물론 관객과 작품 간의 상호작용성은 미술에서 오래 전부터 논의되어 온 주제다. 그러나 디지털 정보의 상호작용성은 특히 매체와 매체 간의 자동인식과 지적인 행위자(intelligent agents)의 등장에 의해 완성될 것이며 이는 아날로그 매체와 근본적인 차이점이 될 것이다.

2)네트워크성(networkability)

디지털 매체가 유무선 연결망을 통해 연결될 수 있음을 뜻한다. 물론 그러한 연결망의 범위는 한 개인의 몸에서부터 가정, 회사, 공동체, 국가, 나아가 전지구가 될 수 있다. 전지구적인 네트워크는 인터넷과 저궤도위성망을 통해 이미 실현되었으며 현재는 한 개인이 지니고 다니는 작은 웨어러블 컴퓨터를 연결하는 퍼스널 네트워크에 대한 연구가 한창이다.

3)복합성(multimodality)

문자, 사운드, 화상 등 여러 종류의 디지털 정보가 한데 어우러져 하나의 텍스트를 이루는 것을 말한다. 디지털 매체는 처음 멀티미디어라고 불릴 정도로 복합매체성으로 인해 초기부터 주목받아 왔다. 복합매체성은 디지털 정보가 동등한 질(homogeneous quality)을 갖기 때문에 가능하다. 아날로그 정보의 경우, 음성은 녹음기를 통해 녹음테이프에, 화상은 카메라를 통해 필름에, 텍스트는 펜으로 종이 위에 하는 식으로 별도의 처리기와 저장매체가 필요했다. 그러나 디지털 정보는 그것이 음성이건 화상이건 문자이건 간에 모두 비트(bit)라는 동일한 형태로 존재하며, 따라서 하나의 기계(멀티미디어 컴퓨터)로 처리하고 송수신하고 저장하고 재생할 수 있는 것이다. 나아가 눈과 귀뿐만 아니라 많은 연구가 진행되고

있는 손으로 만지고 온몸으로 느끼는(tangible and haptic) 인터페이스도 점차 보편화되고 있다.

4)조작가능성(manipulatability)

디지털 정보의 완전복제성과 즉각적 접근가능성의 결과로 생긴 일종의 '편집가능성'이다. 물리적 사물의 고정적 형태에 의존하는 아날로그 정보는 조작과 변환에 물리적 제약이 따르기 마련이다.

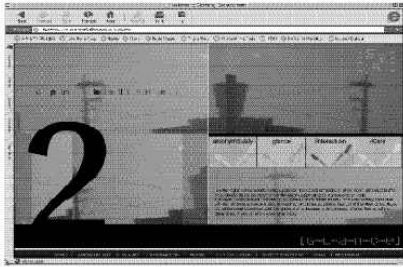
그러나 디지털 정보는 어떤 형태의 정보든 조작할 수 있다. 디지털 사진이나 디지털 녹음은 사실 얼마든지 변환이나 조작이 가능하므로 특정한 사건에 대한 '증거'구실을 할 수 없다.

조작가능성은 이미 컴퓨터그래픽을 통해 실제로 카메라로 찍은 듯한 생생한 영상을 영화 속에 구현하고 있다. 이러한 조작가능성은 실체의 재현이라는 이미지의 근본적인 성격을 상상력의 발현이라는 새로운 차원의 개념으로 재구성하게 될 것이다.⁵⁾

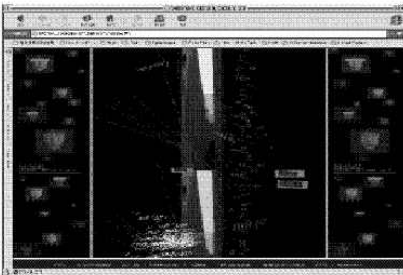
이러한 넷 아트(net art) 가장 두드러진 특징은 작품의 아이디어 정보 리소스 같은 기획적 측면과,작품이 웹사이트에 장기간 머물면서 관객과 반응하거나 생장 증식하는 프로세스적 측면이 강조된다는 점이다.

이처럼 정보의 제어와 통신의 구조를 내장한다는 측면에서는, 사이버네틱스로부터 개념을 차용한 사이버아트(cyberart : cyber라는 말이 원래 가상의라는 뜻보다는 control이라는 뜻을 지니고 있었음을 상기할 필요가 있다)의 개념이 어울릴 수도 있다.

5) , 1999. 8



〈그림 3〉 <http://www.seoleuna.com>



〈그림 4〉 <http://www.seoleuna.com>
위작품은 국내 넷아트 작가로 관객과 작가가 상호작용하며 커뮤니케이션하는 작품을보여주고 있다.

위작품은 국내 넷아트 작가로 관객과 작가가 상호작용하며 커뮤니케이션하는 작품을보여주고 있다.

넷 아트(net art)의 이러한 특성을 고려한다면 거기서의 작가란 전혀 다른 형태의 예술적 훈육을 요구하는, 이를테면 문화 기획자이자 정치 논평가이고, 때로는 특정한 하위문화의 이데올로기이자 선동가이기도 한 사람일 수 있다. 아울러 스크립트 언어를 자유자재로 구사하는 멀티미디어 디자이너일 필요도 있다.⁶⁾

넷 아트(net art)는 분절과 조합, 무한복제, 혼성과 차용, 변형이 자유로운 디지털 미디어를 활용한 미술작품이다. 또한 넷 아트(net art)는 디자인적 기교나 기술적 완벽성만으로 평가할 수 없다. 매체환경의 속성과 혼성적 소통구조를 잘 이해하고 있다거나, 비판적 의미내용을 전략적으로 부가시킨다거나, 일상의 이면에 매몰된 이야기를 호소력 있게 전달하는 것 또한 중요하기 때문이다.

6) . 디지털 시대의 미술. 월간미술 2001. 5.

이러한 여러 측면을 기반으로 새로운 시도를 하고 있는 예술로서 인터넷의 특성과 결부하여 발전 할 수밖에 없다.

2-2. 넷 아트(net art)에 나타난 퓨전현상

본 연구에서는 넷 아트에 나타는 이미지상의 퓨전현상이 아닌 네트워크 환경의 특성에 따라 작가와 관객과의 관계, 테크놀러지와 아트와의 관계, 시간과 공간의 관계로 분류하여 분석해 보았다.

2-2-1. 작가와 관객과의 관계

예술은 단일한 하나의 축을 형성하는 것이 아니라, 시대에 따라 상황에 따라 계속해서 다르게 변해왔기 때문에, '예술은 무엇이다'라고 규정하기는 어렵다. 예술가는 누구인가 라는 물음도 마찬가지이다. 그러나 예술가가 누구인가라는 질문이 비록 다루기 어렵고 매우 주관적인 문제라고 하더라도, 예술가의 정체성에 대한 물음은 대단히 중요한 근본적인 물음이라는 사실을 부인할 수는 없다. 오늘날 대다수의 디지털 작업들은 물리적 대상을 제작해서 만들어내는 오브제 개념에 한정되지 않고, 커뮤니케이션의 과정을 디자인하고, 인터페이스를 만들어내는 과정 전체에 대한 기획으로까지 확장된다. 따라서 예술가의 경계는 기술자와 모호하게 맞물리게 된다. 그렇다면 웹상에서 예술가는 기술자와 동일한가. 아니라면, 예술가만의 정체성이란 무엇인가.

매체 실험인가 아니면 메시지의 전달인가. 아니면 다른 그 어떤 것인가.

인터넷에서의 가장 큰 특징은 지속적인 상호작용과 협력을 통하여 구현한다는 것이다. 이러한 특징을 기반으로 한 넷 아트(net art)는 넷 상의 관객과 상호교류를 통해 작품을 구상하기도 하고 지속적인 변화를 갖는 등 기존 예술작품과는 다른 특징을 갖고 있다. 웹에서 상호작용의 주도권

은 사용자가 갖고 있으므로 웹에서는 사용자가 주도권을 가진 채 사이트를 사용하며 정보를 이용하고 서핑을 한다. 웹은 사용자가 편리한 서비스를 제공받으며 필요한 기능이나 정보를 얻는다. 그러나 넷 아트(net art)에서의 상호작용은 단순한 사용자를 위한 편리한 기능만을 추구하는 것이 아닌 관객의 흥미를 유도하고 때로는 혼란스럽기도 한 콘텐츠를 구성함으로써 독창적인 작품을 만들어 낸다. 이러한 관객과의 상호작용은 작가는 소규모 프로젝트를 구성하여 공유하고 넓게는 전세계적으로 광범위한 교류활동을 통해 글로벌한 작품을 만들기도 한다. 또한 넷 아티스트 상호간에 작품을 공유하는 등 상호교류를 활발히 진행하기도 한다.

작가는 관객에게 주어진 공간에서 다양한 작품으로 다가간다. 동영상을 통해 보여지는 화면속에서 소리에 대한 반응, 마우스의 움직임에 대한 반응, 눈의 움직임에 대한 반응 등 관객의 반응에 따라 유기적으로 작품이 변화를 갖는다.



<그림 5> <http://vimalaki.net>
 각 분할된 면을 관객이 클릭할 때 마다 면의 이미지들이 하나씩 새로운 화면이 생겨난다.



<그림 6> <http://geoneo.net>
 뮤직박스의 손잡이를 관객이 돌리면 음악이 나오는 작품이다

2-2-2. 테크놀러지와 아트의 관계

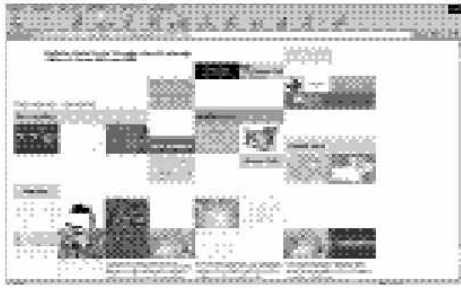
미디어의 발달은 기존 순수예술을 하고 있는 작가들에게도 관심의 대상이 되고 있다. 이에 따라 웹 매체의 무한 가능성에 대한 관심과 실험적 작품들이 솟아져 나오고 있다.

웹 매체가 단지 '이미지의 전달'이라는 측면에서부터 웹 자체를 하나의 정보를 전달하는 '매체'에서 의미를 부여하고 그에 따른 반응을 실시간 체크할 수 있는 '매체'로서 접근하는 측면까지 다양하게 전개되고 있다.

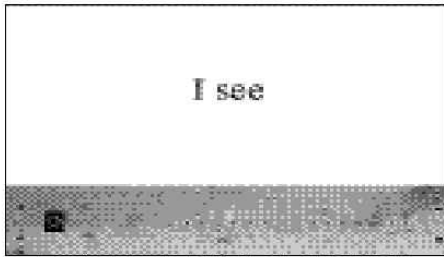
기술적인 측면에서 보자면 현재의 테크놀로지가 제공하는 인터페이스에 달려있으며, 일반적으로 마우스의 브라우징, 터치 스크린 등으로, 링크되게 만들어진 이미지나 텍스트 등을 클릭 혹은 터치함으로써 웹 아트의 이미지와 내용 등을 인터랙티브하게 체험하게 되는 방식으로 이루어진다. 는 점에서 구성적인 측면으로 보면 웹 아트에서의 인터랙티브는 전적으로 작가의 의도에 따라 이루어지기도 하면서 관계의 만들어가는 유기적인 관계가 성립되기도 한다.

이것은 기존의 웹사이트 즉 정보전달이나 시각 이미지의 효과 등을 주도한 구조에 의존하기보다는 작가의 개념에 의존하는 인터랙티브가 관객과 이루어진다. 작가의 의도가 무엇이었나에 따라 이 인터랙티브의 구조가 달라진다는 의미에서 ' (인터랙티비티 interactivity)' 자체도 한 작품의 구성요소라고 볼 수 있는 것이다.

<그림 8>은 미국 MIT에서 2000년도에 언어와 시각적 논제를 디지털공간에 표현한 작품들로서 관객의 반응에 따라 변화를 갖는 유기적인 수학적 테크놀러지로서 표현된 작품들이다.



〈그림 7〉 Defining Digital Space
Through a Visual Language
SMArchS Thesis, MIT June 2000



〈그림 8〉 글과 소리가 동시에 연주되는 약기를 만들었다.

18개의 포토셀 (빛에 반응하는 센서) 과 세 방향 스위치가 설치되어 있는 이 약기는 빛으로 연주될 수 있으며, 우선 작은 플래쉬 라이트로 연주했다. 나무판위의 18개 센서들 중의 하나에 플래쉬를 쏘이면 강한 금속성 단음절소리를 낸다. 소리를 내면서 처음에 스크린에 있었던 "I like" 는 예를 들어 "lightness"로 바뀐다. 플래쉬 빛이 센서로부터 빠지면 다시 "I like", 다시다른 센서로 가면 이번엔 예를 들어 "rain"... 이러면 나는 연주를 하면서 "나는 가벼움을 좋아해, 나는 비를 좋아해" 라는 쓴 것이다. 왼편에 스위치는 나를 주어로 하는 세 가지 동사, I like, I see, I am, 을 조절한다. 동사의 변화에 따라 18개의 포토셀은 각기 다른 목적어와 보어(형용사)를 쓴다. 예를 들어, 나는 소리를 연주하면서, "I am singing, I am glad, I like you, I like happiness, I see you, I see boxes (나는 노래해, 나는 기뻐, 나는 너를 좋아해, 나는 행복을 좋아해, 나는 너를 봐. 나는 상자들을 봐)"라고 연차적으로 스크

린에 쓸 수 있다.

2-2-3. 시간과 공간의 관계

넷 아트(net art)는 시간적·공간적 제약을 받지 않은 인터넷이라는 전시공간을 갖고 있으므로 국가와 분야를 넘어선 아티스트들의 모임을 형성하고 있다. 이러한 폭넓은 활동범위를 갖고 있는 넷 아트(net art)는 문화적 퓨전현상을 가져오고 있다.

상호작용과 보편적 접근은 커뮤니케이션의 비판적인 구성요소가 될 것이다. 과거 메시지의 전달을 하는 예술가들로 우리에게 시인과 문학가들이 있었던 반면, 넷은 비견이 안될 만큼 더욱 거대한 힘을 갖고 활동하고 있다. 넷 아트(net art)는 과거 이념적 활동을 했던 문학과 예술가들의 사상 또한 반영하여 이슈화하고 언더그라운드의 저급문화를 끌어올리는 역할도 하고 있다. 즉 문화적 이데올로기를 취급하고 있는 항해사의 개념을 갖고 있다고 할 수 있다.

넷 아트(net art)는 기존의 다른 예술 작품에서 찾아볼 수 없는 관객에게 정보를 제공하는 기능을 갖고 있다. 또한 기존의 작품들이 물질로 이루어진 반면에 넷 아트(net art)는 탈 물질화의 중요한 프로젝트이다. 이는 인터넷 이전의 컴퓨터 아트나 멀티미디어 아트들도 기본적으로 탈 물질적이었다. 그러나 이러한 탈 물질화 된 작품이 갤러리 공간을 벗어나지는 못하였다. 즉 공간의 개념을 벗어나 자유자재로 넘나들며 구현하지는 못하였다. 이에 반면 넷 아트(net art)는 그러한 제한이 없는 쿨한 미학을 지니고 있다.

탈 물질화 된 넷 아트(net art)의 재료는 정보 리소스이다. 인터넷에 존재하는 혹은 인터넷을 통해 광범위하게 액세스할 수 있는 다양한 정보들이야말로 넷 아트(net art)의 흙이고 물감이다. 돌을 깨고 물감을 덧씌우는 전통적인 수작업 과정이 정보를 핸들링하는 보다 지적인 과정으로

이행하면서 작가에게 요구되는 덕목 또한 기획력이나 분석력, 혹은 리소스에 대한 이해력이나 재구성 능력 쪽으로 이동하고 있다. 그런 의미에서 넷 아트(net art)는 '정보의 예술'이자 '두뇌의 예술'인 것이다.⁷⁾

이러한 특성을 갖는 넷 아트(net art)는 단순한 전시차원이 아닌 정보를 쌓아나가고 그것을 나열하는 건축 예술과도 비견할 수 있다.

주목할 만한 넷 아트(net art)들은 프로젝트나 이벤트의 요소를 지니고 있다. 영상의 다양한 테크놀러지와 예술적 형태를 자유롭게 구성할 수 있는 조건을 갖추고 있으므로 창조적인 새로운 시도를 보여줄 수 있다.



<그림 9>알렉세이 술긴 <데스크탑은> 러시아 웹 아트의 대표적 작가인 알렉세이 술긴이 기획한 컴퓨터 데스크탑을 주제로 한 넷 이벤트 <데스크탑은 (Desktop Is)>. 전세계 사람들이 보내온 데스크탑 이미지 수 십여 점이 인터넷 상으로 전시되었다. 이처럼 넷 아트의 미술가는 곧 큐레이터이자 이벤트 기획자 이기도 하다.

이것은 작품 그 자체가 시간적으로나 공간적으로 고정될 필요가 없기 때문이기도 하다. 또한 '작품'과 '작가'와 '관객'과의 활동에 제한을 두지 않는 데서 기인한다. <그림 9>의 '데스크탑'은 관객과 작품 작가 모두가 공유하여 전시되어지는 작품으로 함께 참여하는 이벤트성이 강한 작품이다. 또 하나 예를 든다면 제니퍼라는 여성이 집

안 곳곳에 카메라를 장착해 놓고 자기 사생활의 일거수일투족(심지어 목욕 장면부터 남자 친구와의 잠자리 장면까지)을 촬영하여 실시간으로 웹에 올리는 프로젝트를 볼 수 있다.

시뮬공간의 개념이 없는 넷의 특성으로 동시 다발적인 작품이 지금 이시간에도 생성되어지고 있는 것이다. 하나의 작품이 다양한 관객을 통해 수천 수만가지로 재탄생, 재해석 되어지기도 한다.

이를 인터넷에 실시간으로 상영해 인터넷에서 놀라운 반응을 보이기도 했다.

이처럼 넷 아트(net art)는 제한된 틀이 없이 시간과 공간의 개념을 탈피한 창작활동인 것이다.

3. 넷아트(Net Art)의 향후 발전 방향

이제 미술은 인접 장르와 인문학 등 외부와 공유해야 할 동시대적 화두는 '디지털 미디어'와 '몸'이다. 인간의 몸이 중요한 것은 모든 문명의 근원이기 때문이다. 모든 문화적, 사회적, 활동의 근원이 몸이며, 우리가 창조하는 모든 문화적 생산물과 문명 전반에 몸이 투영되어 있다. 몸이야말로 커뮤니케이션의 기본 전제이며, 커뮤니케이션은 마음 사이의 문제라기보다는 오히려 몸 사이의 문제다.

디지털 미디어 역시 결국 몸 친화적인 미디어로 발전할 것이다. 마셜 맥루한이 지적한 것처럼 미디어는 결국 인간 몸의 확장이기 때문이다.

우리는 여러 개의 작은 컴퓨터를 몸 여기 저기에 지니고 다니게 될 것이며 그것은 독자적인 아이피(IP) 주소를 갖고 인터넷에 무선으로 연결될 것이다. 디지털 미디어의 빠른 발전은 모니터 중심의 시각 우월적 커뮤니케이션에서 청각과 촉각, 나아가 후각을 포함하는 다중감각적 매체를 보편화시킬 것이다. 다중감각적 디지털 미디어가 궁극적으로 지향하는 발전 방향은 가상현실(Virtual Reality) 또는 원격현전(telepresence)이다.

7) <http://www.idaf.org>

미국의 마이크로비전사는 광선을 망막에 직접 쏘아서 이미지를 구현하는 '가상망막 디스플레이(VRD)'를 이미 개발했다. 가느다란 한 줄기 빛으로 망막의 시신경들을 빠르게 훑어가듯이 자극하여 영상을 볼 수 있게 하는 이 시스템은 스크린 화면과 현실 세상을 동시에 볼 수 있게 해준다.

브리티시 텔레콤의 이안 피어슨은 여기서 한 걸음 더 나아가 앞으로 10년 후면 망막에 미세한 레이저 광선을 직접 쏘아 이미지를 제공하는 '액티브 콘택트렌즈'가 등장하게 될 것이라 한다. 액티브 콘택트렌즈 착용자는 컴퓨터 화면과 현실 세상을 동시에 겹쳐서 볼 수도 있고, 현실 세상을 '끄고' 컴퓨터 화면만 볼 수도 있으며, 아니면 한쪽 눈으로는 스크린을, 다른 눈으로는 바깥 세상을 볼 수도 있다. 뿐만 아니라 귀에 3차원의 사운드를 직접 제공하는 시스템도 등장하여 귀걸이처럼 착용하거나 귓속에 삽입하는 형태가 될 것이라 한다.

이리하여 '본다'는 것과 '듣는다'는 것의 의미가 근본적으로 달라지게 될 것이다. 보는 것은 항상 보이는 대상에 대해 일정한 거리와 시선의 방향성을 전제로 한다. 그러나 망막에 생생한 영상을 직접 쏘아대는 액티브 콘택트렌즈를 착용하게 되면 시선이 어디를 향하든 상관없이 컴퓨터의 이미지는 유령처럼 항상 우리 앞에 존재하게 될 것이다.

이제 21세기의 보편적 매체는 디지털 미디어가 될 것이 분명하며 인류의 역사 전반을 돌이켜볼 때 그 영향력은 문자의 발명을 능가할 것이라 한다.⁸⁾ 유비쿼터스시대가 도래함에 따라 넷 아트(net art)에 미치는 영향은 시간과 공간을 초월하는 시대적 흐름에 맞게 우리 삶에 지대한 영향을 끼칠 것이다.

또한 기존 단방향이며 단순한 예술분야가 총체

8) . 한국미술의 전망과 모색. 월간미술. 2001. 1

적인 미디어아트(Media Art)로 테크놀러지와 결합된 표현 방식으로 나날이 발전할 것이며, 관객들이 시뮬공을 초월한 상호작용을 통해 다양한 테크닉과 예술분야가 접목된 디지털미디어로서 자리잡아 나갈 것이다.

III. 결론

예술과 과학은 따로 떨어 뜨려 볼 수 없는 상관 관계를 가지고 성장한다. 급변하는 문화이데올로기 속에서 테크놀러지의 발달은 지금까지 하나의 원본이 여러 개의 미술관에서 동시에 전시된다는 것은 상상도 할 수 없는 일이었지만, 디지털 미디어의 네트워크성은 화가로 하여금 컴퓨터 파일로 존재하는 자신의 작품을 인터넷을 통해 여러 미술관에 동시에 보낼 수 있게 한다.⁹⁾

미술은 디지털 미디어에 많은 영향을 받겠지만 오히려 미술은 디지털 미디어 기술의 바람직한 발전 방향을 제시하려는 자세를 견지해야 할 것이다. 인터넷 등의 디지털 미디어 기술은 사용자인 우리가 어떻게 사용하느냐에 따라 달라질 수 있다. 디지털 미디어를 어떻게 사용하고 그것에 어떠한 의미를 부여하는가는 결국 인간답게 산다는 것이 무엇이고, 어떠한 삶이 좋은 삶이며, 어떠한 세상이 살 만한 세상인가 하는 가치 판단의 문제와 직결된다.

과거와는 달리 시민들은 정치, 문화, 경제에 많은 관심을 갖고 살고 있다. 이러한 현상은 인터넷상에서 그 영향을 발휘하고 있는 것이다. 정치적 이데올로기를 넷상에서 거론하며 비판하는 작가들의 커뮤니티가 생겨나는 등 넷상에서 이뤄지는 활동무대는 급속도로 확산되는 미디어의 장점을 토대로 나날이 발전하고 있다. 넷 아트는 표현수단의 방법으로도 자리 메김하고 있는 것이

9) 김주환. 디지털 시대의 미술. 월간미술 2001. 5.

다.

디지털 테크놀러지의 총아인 넷아트는 예술의 차원에 넘어선 시각 환경과 인간의 의식구조, 사회, 문화 전반에 걸쳐 영향력을 행사하고 있다.

이러한 넷 아트(net art)는 인터넷을 단순한 갤러리공간의 확장이나 이벤트 수단으로만 보지 않고 더 적극적인 소통의 전략으로 보았다. 일반적으로 정보를 다루는 측면이 중요하고, 전통적인 작품 개념보다는 좀더 광의의 창작적 실천이라는 특성을 지니기 때문에 결국 넷 아트(net art)에서는 아티스트의 콘텐츠 기획과 창의력을 고민하는 것이 문제가 된다.

작가와 관객과의 유기적인 상호작용, 예술분야 즉 영상과 소리 등 미디어 테크놀러지의 퓨전현상, 시간과 공간의 개념에서 벗어나 탈물질 현상은 문화적 퓨전 현상을 보여주고 있다.

넷 아트(net art)는 이제 시작이고 가능성이다. 앞으로 온라인을 통해 시·청각적 커뮤니케이션으로 현대인의 감성을 자극할 것이며, 테크놀러지의 발달로 인간 문화생활에 더 밀접하고 보다 진보적이고 감각적으로 감상자에게 심리적 만족감을 주는 구현방안으로서 예술문화 트렌드를 주도할 것이다.

이러한 특징들은 네트워크 상에서 이뤄지는 기능적 요소와 결부되어 지속적으로 발전할 것이며, 디지털 테크놀러지의 발전으로 멀티미디어의 기능이 수반되는 콘텐츠를 설계하고 고민하는 것이 앞으로 넷 아트(net art)의 발전에 크게 영향을 끼칠 것이다.

참고문헌

1. willian J Mitchell/김은조 역, 디지털 이미지론, 아이비스출판, 1997
2. 손의식, 하이테크놀로지 아트의 위상과 전개, 홍익대학교 대학원 석사논문, 1992

3. 이진용, 디지털 이미지 도입에 따른 신문 사진의 이미지 변형고찰, 계명대학교 산업디자인 대학원 석사논문, 1998
4. 민예총 문화정보화 사업단 기획단. 마음의 생태계. 2000. 4.
5. 월간미술, 1999. 8
6. 김주환. 디지털 시대의 미술. 월간미술 2001. 5.
7. 김주환. 한국미술의 전망과 모색. 월간미술. 2001. 1
8. <http://www.idaf.org>
9. <http://www.blindsound.com>
10. <http://art.joongang.co.kr>
11. <http://www.graphic.co.kr/WebD/index.htm>
12. <http://www.impress.co.kr>
13. <http://www.sensorium.org>
14. <http://destech.mit.edu/akilian/projectpages/thesis2000.html>
15. http://www.jkim.net/art/art_0207w.php
16. <http://www.jkim.net>
17. <http://destech.mit.edu/akilian/projectpages/thesis2000.html>
18. <http://motioncastle.com/05/>
19. <http://www.geneo.net/performance/play.html>
20. <http://geoneo.net>
21. <http://vimalaki.net>
22. <http://www.seoleuna.com>