

논문접수일 : 2012.03.19

심사일 : 2012.04.05

게재확정일 : 2012.04.26

조형예술에 있어서 뉴 미디어아트의 상호작용성 관계와 확장표현

Interaction Relation and Extended Expression of New Media Art in Plastic Art

김 재 원

한양대학교 응용미술학과

Kim Jae Won

Hanyang university

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구방법 및 범위

2. 뉴 미디어아트의 특성

- 2.1. 뉴 미디어아트의 형성배경 및 특징
- 2.2. 상호작용성과 뉴 미디어아트의 미학적 의미
- 2.3. 미디어아트의 영역과 조형적 표현방법

3. 뉴 미디어아트와 현대미술과의 상호작용성

- 3.1. 뉴 미디어아트와 아우라
- 3.2. 디지털 이미지와 매체의 다양성 결합
- 3.3. 현대미술의 상호관련성과 확장효과
- 3.4. 뉴 미디어아트의 발전방향

4. 뉴 미디어아트 작품의 표현경향 분석

5. 결론

참고문헌

논문요약

20세기 이후 디지털 기술이 우리의 일상적인 삶을 본격적으로 바꾸어 놓기 시작하고 있다. 1990년대부터 뉴 미디어아트는 컴퓨터와 알고리즘(algorithm)을 이용하였으며, 과정-지향적이며 시간을 기반으로 하되 관람자의 참여를 통한 실시간적인 상호작용을 중시하는 미술작품이다.

최근에는 문화 콘텐츠 창작이라는 새로운 과제가 등장하며 정보과학기술과 미디어 아트의 융합이라는 새로운 방향을 모색하고 있다.

동시대 조형예술의 가장 큰 특징은 장르간의 경계가 모호해지고 이미지의 조작성이 가능해지고 있다는 것이다. 이러한 변화는 새로운 기술의 영향에 의해 작가들의 생각을 전달하는 수단이자 상호관계를 확장 표현하는 것이다.

따라서 본 논문에서 다루게 될 디지털 미디어 기술을 이용한 뉴 미디어아트에서 재현되는 이미지의 전반적인 상황을 고찰하고 앞으로의 발전방향을 제

시하는데 그 목적이 있다.

또한 전통적 조형예술과 뉴 미디어아트에서 나타난 예술작품은 관객과의 상호작용성에 대한 연결점을 찾아보려는 시도를 해보았으며, 여러 가지 작품을 통한 변화와 함께 등장했던 새로운 커뮤니케이션의 방법들과 인식의 변화에 대해 살펴보고자 한다.

결론적으로 뉴 미디어아트의 경향은 기술적, 예술적 요소가 서로 상호 보완적인 형식을 띠며 '기술적 예술, 예술적 기술, 엔터테인먼트'적인 요소가 가미된 관객과의 상호작용이 중시된 전시의 성격으로 조형예술의 한 분야를 발전할 것으로 판단되며 기대해본다.

주제어

뉴 미디어아트, 상호작용성, 조형예술

Abstract

Since 20th century, digital technology started to change our daily life in full-scale. From 1990's, New Media Art uses computer and algorithm, is process-oriented, and is a art work emphasizing real-time interaction through the participation of visitors based on time.

Recently, new task called the creation of culture contents emerged and it searches a new method, a fusion between information & scientific technology and media art.

The largest characteristic of contemporary plastic art is to make the boundary among genres to be vague and to enable the image manipulation. Such change is a mean to deliver the thoughts of artists by the effect of new technology and is to express interrelation by extension.

Therefore, the purpose of this dissertation is to consider whole situation of image which is reproduced at New Media Art via digital media and to suggest its development direction in future.

Also, This thesis to find out the connection to interaction between traditional plastic art, art works shown from New Media Art, and visitors, and we intend to search the methods of new communication which emerged with the change via various works and the changes of recognition.

As a conclusion, the trend of New Media Art shows inter-supplementary type by both of technical and artistic

elements, and this study that the trend of New Media Art will be developed as a field of plastic art with the characteristic of exhibition emphasizing interaction with visitors which 'technical art, artistic technology, and entertainment element' are added.

Key Words

New Media Art, interaction, plastic art

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

현대 예술에서 미디어아트는 새로운 장르로서 자리를 잡았으며 미디어를 통한 인터랙션은 예술에 있어 과학기술이라는 동반자를 필요로 하게 되었다.

1990년대 이후 디지털 시대가 급속도로 전개되면서 컴퓨터와 멀티미디어, 인터넷, 가상세계, 초고속 정보망 등 디지털 테크놀러지에 의한 과학기술은 문화의 논의와 생산에 있어 주도적인 변화를 일으켰으며 실제 우리의 환경을 문화와 기술이 상호 분리될 수 없는 현실로 견인하였다.

기존의 전통예술이라고 할 수 있는 회화, 조각, 사진 등의 예술장르와 달리 뉴 미디어는 환경적 조건을 매우 중요하게 여기며 차세대 미술로서 하나의 형식으로 확고하게 자리를 잡고 있으며 다양한 매체의 소통에 변화를 주고 있다.

특히 조형예술의 한 분야인 뉴 미디어아트는 20세기 말에 태동하였으며 뉴 미디어를 통한 실재-가상, 시간-공간이라는 경계의 파괴는 예술에 있어서도 많은 변화를 가져오게 하였다.

또한 뉴 미디어아트가 대중문화를 통해 상호작용성은 형식의 차원이 아니라 관객의 보다 능동적인 참여에 의해 드러나는 새로운 예술적 체험의 의미를 다루고자하는 차원에서 본 연구는 상호소통을 유도하여 작품에 대한 관계를 새롭게 조망하고자 그 목적을 두었다.

디지털미디어 기술의 발달로 인간은 3차원에서 다차원으로 확장하고 인간과의 상호 유기적 관계를 이루며, 인터랙션을 구현하고 극대화시키기 위해 개개의 작가작품 표현경향을 본 논문에서 함께 다루며, 테크놀러지 발전의 영향으로 나타난 뉴 미디어아트가 현대 조형예술에 있어서 어떻게 영향을 미치는가를 살펴본다.

그리고 뉴 미디어아트의 새롭고 다양한 소통방식과 확장표현가능성을 고찰함과 동시에 변천과정을 연구하여 뉴 미디어의 필요성을 이끌어내고자 한다.

1.2. 연구방법 및 범위

본 논문에서는 뉴 미디어아트의 새로운 매체를 토대로 하여 좀 더 높은 관심도와 접근성에 대한 상호작용성(Interactivity) 강화를 통해서 참여중심적인 형태의 가능성을 제시해보고자 한다.

뉴 미디어아트 작품들은 디지털 테크놀러지의 힘을 빌려 새로운 재현방법을 얻게 되었으며 전통예술

이 가지고 있는 프레임에 의해 생성된 작품과 관객과의 거리감을 현저히 줄여놓았다.

상호작용성은 관객과의 보다 원활한 소통과 확장을 하기 위함이며 연구방법으로는 디지털 미디어 아트의 출현부터 어떻게 발전하면서 역사를 형성해왔는지 살펴본다. 또한 다양한 조형예술의 상호작용과 확장효과를 미디어아트 작가들의 작품을 주요 대상으로 소통방식을 분석하고 현대미술이 어떤 변화를 가져왔는지 상호작용성의 의미와 역할을 대표작가와 작품들을 통해 연구하고자 한다.

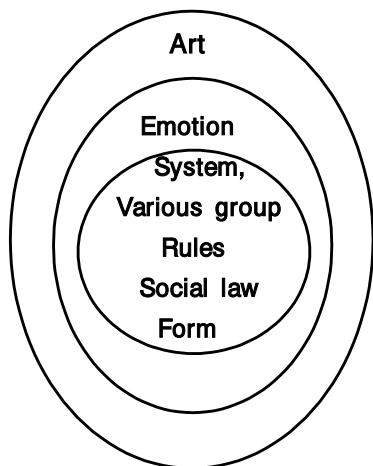
그리고 더 나아가 뉴 미디어아트의 상호작용성으로 인해 이끌어져 나오는 새로운 담론들과 그것으로 인해 예술에 대한 우리의 지각이 어떻게 변화되어졌는지를 따라가다 보면 새로운 예술적 상황이 어떤 방식으로 작용할 때 삶과 예술간의 의미 있는 연결고리를 생성해내는가를 분석할 수 있을 것이다.

2. 뉴 미디어아트의 특성

2.1. 뉴 미디어아트의 형성배경 및 특징

뉴 미디어아트는 말 그대로 뉴 미디어를 사용한 새로운 형식의 예술작품이라고 정의할 수 있는데, 넷아트, 소프트웨어아트, 게임아트, 미디어 퍼포먼스 등을 아우르는 통합적인 현대예술의 장르로 자리매김하였다.

뉴 미디어아트의 개념적, 심미적인 본질을 1920년경 다다이즘을 선두로 하는 새로운 예술적 시도와 아이디어의 실험에 근거한다. 다다이즘이 전쟁의 산업화, 문자와 이미지의 기계적 재생산에 대한 반발이라면 뉴미디어 아트는 [그림 1] 정보기술혁명과 문화형태사회의 디지털화에 대한 반응이다.



[그림 1] 현대사회의 아트

그림에서 볼 수 있듯, 다른 학문과 마찬가지로

예술을 통해서도 우리가 관계하는 세계가 객관적으로 이해되어야하며 현실이 던지는 질문과 난관들을 극복하는데 예술이 사회학 관점의 접근이 필요함을 알 수 있다.

뉴 미디어는 컴퓨터 기술을 근간으로 하며 기존 미디어 시스템의 시공간적 한계를 넘은 자유로운 커뮤니케이션을 가능케 하는 상호작용적, 통합적 미디어의 특징을 지닌다.

즉, 기계시대에서 전자시대로 이행하는 정보통신 기술의 급격한 발달과 함께 등장하여 오늘날 광범위하게 이용되고 있는 정보 테크놀러지를 지칭하는 용어로서 이해할 수 있다(김영석, 1999).

또한 뉴 미디어아트의 형성배경을 살펴보면

① 기술과 혁신의 융합으로 기존 미디어 사이의 경계영역에서 디지털 컨버전스의 확대된 테크놀러지와 리얼리티가 더욱 강해져 상호작용인 로보틱스와 기계적인 시각, 그리고 인간과 기계사이의 새로운 소통의 개념을 넓게 포괄하는 뉴 미디어가 등장하게 되었다.

② 사회적 수요의 변화로써 경제성장 등의 결과가 가치관의 다양화를 가져와 전문화된 정보에 대하여 수요가 증대되었다.

③ 정보통신 미디어에 있어 라이프 사이클이 전환기에 도달하고 있다.

④ 뉴 미디어의 개발은 세계 주요 선진국 모두의 과제로서 일종의 국제적인 경쟁이 전개되고 있다.

이렇듯 뉴 미디어아트는 '새로운 전달매체' 시대 발전과 함께 예술분야에서 새로운 전환으로 나타난 것이다. 즉, '새로운 전달매체'를 사용한 새로운 형식의 예술작품이라 할 수 있다.

90년대 이후부터 21세기 최근 경향	
Interactive Art라는 소통적인 양식적인 면이 현대예술의 키워드가 됨	하이비전 아트, Virtual Reality 아트, 정보예술, 사이버 아트, 디지털 아트, 미디어 아트, 하이퍼 아트, 사이트크 아트, 테크노에틱 아트, interactive arts, 인공생명, 사이보그, Bio-technology art, 다양한 분야가 혼합된 뉴 테크놀러지의 대두

[표 1] 현대의 디지털미디어 기술결합의 시대적 변천과정

또한 뉴 미디어아트는 [표 1] 새로운 예술의 통로가 되고 있는데, 과거에 존재할 수 없었던 새로운

분야와 매체간의 통합 및 연결을 꾀함으로서 가능한 것이며, 이 시점에서 뉴 미디어아트에 향후 행보를 정확히 설정하는 것은 분명 중요한 일임에 틀림없을 것이다.

2.2. 상호작용성과 뉴 미디어아트의 미학적 의미

인간정신에 있어서 예술적 상상력과 과학적 창의성은 의도적으로 혼란을 야기 시킴으로써 예술가들이 이용한 기술의 법칙을 따르면서 미학적 문제에 자신의 상상력을 훨씬 자유롭게 적용시킬 수 있게 되었다.

과거에는 예술의 재료가 문제였다면 미디어 현실에서는 디지털이 문제가 되고 있다. 디지털 작품들은 상호작용 속에서의 실험들이며 작품 그 자체와 사용자 사이의 관계와 함께 분리되고 탐험될 수 있다. 이러한 접근은 기술을 통한 디자이너와 사용자 간의 상호작용의 의미에 대한 경험을 부여한다(Jay David Bolter and Diane Gromala, 2003).

인간과 뉴 미디어아트의 상호작용은 정보처리, 데이터베이스 통합 등에 활용될 수 있으며 이러한 일련의 가공을 통해 보다 효율적이고 관객과 작품 간의 상호작용은 내향적 상호작용을 지향한다.

전통적 매체를 통한 예술작품과 달리 오늘날의 미디어아트 작품들은 관객의 존재를 수동적인 작품 가상자의 차원에 고정시키는 것이 아니라 작품창조의 과정에 적극 참여시킨다는 것에 보다 중요한 상호작용 속성의 의미가 있다.

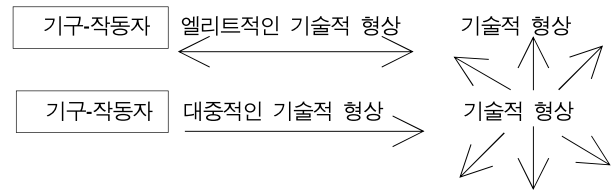
이것은 그동안 작품을 해석하고 읽어오던 기존의 방식에 적응해온 관람자들에게 새로운 위치를 부여하는 것이며 관람자의 행동에 작품이 즉각 반응하는 새로운 방식, 즉 외향적 상호작용성을 만들어 내는 것이다.

이러한 상호작용성의 뉴 미디어아트의 미학적 의미는 작품을 완결되고 닫힌 형태가 아닌 열린 형태로 제작하고 관객은 작품에 적극적으로 참여해 작품과 상호작용적 교감을 얻게 되며 다수의 수용자들에게 대한 접근가능성을 그 기반으로 한다.

예술가는 작품의 유일한 창작자라기보다는 “관객과 작품과의 상호작용 및 관객의 기여를 위한 매개자 및 촉진자” (Christine Paul, 2003)역할을 한다.

또한 뉴 미디어아트의 경우 디지털 매체를 통해 원격조작과 즉각적 개입이라는 복합적 가능성으로 발전하였으며, 다른 미디어와 네트워크 연결을 의미하는 하이퍼미디어적인 특성으로 뉴 미디어아트의

상호작용성 [그림 2]을 더욱 발전하게 된다(빌렘 플루서, 2001).



[그림 2] 빌렘 플루서 <뉴 미디어아트의 상호작용성>

2.3. 미디어아트의 영역과 조형적 표현방법

미디어아트의 시작은 프랑스의 과학 아카데미에서 1839년 정식으로 발명품을 인정받은 은판사진(daguerreotype), 즉 사진의 발명에서 그 태동을 찾을 수 있다. 사진의 시작은 미술의 역사에서 고대 그리스 미술로부터 18세기에 이르기까지 서양 미술의 역사를 지배해온 전통적인 미의 개념인 ‘미메시스(mimesis)’ 즉, 자연의 모방 혹은 재현이라는 개념을 허무는 계기가 되었다.

뉴 미디어아트 작품들은 전통예술에 비해서 더욱 자유롭고 커다란 가능성을 지니고 있으며 거기에 따른 위험부담감도 작용할 것이다.

특성	표현방법
빛, 촉각성	태양빛은 그것이 닿는 모든 신체의 색과 형태로 채색되어 어떤 특정한 자연광선의 도움을 통해 눈에 드러난다.
환영성, 가상성	뉴 미디어의 발달은 가상성을 보다 현실적인 것으로 만들었고 우리가 바라보는 실제 사물의 이미지는 결국 2차원적으로 해석된다.
시간성, 소통성	미디어아트의 물리적 시간성은 자연언어로도 설명이 어려운 여러 상황들을 보다 직접적으로 설명하고 강한 전달력을 가진다. 소통, 즉 커뮤니케이션은 정보나 자극의 흐름이 만들어내는 사물의 연관을 지칭하며 광범위한 제 관계를 포함한다.
시뮬레이션	시공간적 특성, 뉴 미디어아트에서 시공간적 특성은 미시적 차원에서 인간의 경험적 차원을 넘어서는 속도, 광속으로 흐르는 전자의 속도를 살생시키면서 공간은 가변적, 유동적, 허구적, 무정형의 절차와 과정을 산출한다.
복합성	복합성은 장르간의 경계 허물기에 의한 것이다. 디지털 이미지는 재현의 또 다른 형태이며 이것은 회화, 사진 또는 조각만큼이나 미묘하며 복합적이다.

[표 2] 뉴 미디어아트의 조형적 표현방법

미디어아트의 경향을 크게 나눈다면 디지털을 이용한 기술로서의 표현과 디지털 이미지를 이용한 표현적 다양성과 가상현실로 요약할 수 있을 것이다.

특히 19세기 이후에는 영상미디어의 발전 속에서 가상성 혹은 가상현실에 대한 표현이 일종의 잠재적이고 지속적인 패러다임으로 작용해왔음을 볼 수 있다. 뉴 미디어아트의 조형적 표현방법으로는 위의 [표 2]와 같다.

또한 뉴 미디어아트의 영역은 4가지로 크게 나누어 볼 수 있는데 ①레이저아트는 라이트아트(Light Art)가 발달하는 과정에서 가장 획기적인 것 중의 하나로 고밀도의 강력한 단색광선 빔을 산출하는 장치인 '레이저'광선을 사용하는 것이다.

②컴퓨터아트는 모든 정보를 수치화하는데 성공함으로써 새로운 기술혁명을 주도하고 있다(플로랑스 드 페르디외, 2005). 기술적으로 디지털 컴퓨터는 4가지 기본요소로 구성되어 있으며 컴퓨터로 인한 예술과 기술의 이 새로운 동맹은 가상 실재에 의해 구체화되며 그 이미지 문화는 독자적인 현상으로 고려될 수 있다.

③비디오 아트는 비디오 조각, 비디오 환경, 비디오 설치 등으로 퍼포먼스와 다른 표현들로 번안되고 아주 최근에 비디오를 컴퓨터 작업과 결합시킴으로써 구체화된 시간 요소와 시공 관계에 관한 이론적인 견해를 환기시켰다.

④웹아트는 기능이 다 하지 않는 한 소프트웨어 미디어에 의해 만들어지는 자기 규칙적인 것이며 인터넷상의 아트와 통신활동을 나타낸다(한장진, 2005).

3. 뉴 미디어아트와 현대미술과의 상호작용성

3.1. 뉴 미디어아트와 아우라

후광, 광채 등의 의미가 있는 독일어로 아우라(Aura)는 원래 종교의식에서 기원하는 현상으로 유일무이성, 일회성, 현존성 등의 특징들을 내포하고 있다.

인체와 관련하여 언급할 때 아우라(Aura)는 신체에서 발산되는 보이지 않는 기나 은은한 향기 혹은 사람이나 물건을 에워싸고 있는 고유의 분위기를 뜻한다.

미술에서는 아우라가 독일 평론가 발터 벤야민(1892~1940)의 복제 예술에 대한 이론을 통해 널리 알려졌는데, "기계복제시대의 예술작품"이라는 논문에서 사용하여 예술개념으로 자리 잡게 되었으며 벤야민은 기술복제 시대의 예술작품에 일어난 결정적 변화를 '아우라의 붕괴'라고 정의하였다(발터 벤야민, 2007).

그는 예술작품의 원본이 지니는 시간과 공간에서의 유일한 현존성에서 도출되는 '아우라'를 말하면서,

그것을 '아무리 가까워도 아득히 멀리 존재하는 것의 한번 뿐인 현상'이라 하였다.

디지털 미디어시대에 와서 새로운 예술작품의 전통적인 의미를 파괴하고 아우라가 상실됨에 따라 예술의 가치에 많은 변화를 가져왔으며, 기술 재생산 시대에서는 예술을 둘러싸고 있는 상황들 또한 많이 변화하였다.

현대미술에 있어서 뉴 미디어아트가 자리를 잡고 있는데 원본과 복사본이라는 개념에서 아우라의 상실에 대한 우려가 생겨났다.

디지털 작품에 있어 원본과 복사본을 구분함에 많은 문제들을 안고 있는데 이미지 파일의 형태로 저장되어 이루어지는 디지털 작품은 끊임없이 복사가 가능하고 수차례에 걸쳐서 복사본을 만들어 내더라도 원본의 품질에는 아무 이상이 없기 때문이다.

이렇게 많은 복사본들이 생겨나는 가운데 원본만이 가지는 아우라가 상실된다는 우려의 목소리가 커질 수 있는 것이다.

벤야민에 따르면 아우라란 전통적인 예술작품의 본질이라고 볼 수 있는데 그는 아우라의 몰락을 바로 전통적인 예술의 몰락으로 보았다.

아우라는 유일한 원본에서만 나타나는 것이므로 사진이나 영화와 같이 복제되는 작품에는 아우라가 생겨날 수 없다고 하였다. 또 아우라는 종교 의식에서 기원하는 현상으로 벤야민은 아우라를 '유일하고도 아주 먼 것이 아주 가까운 것으로 나타날 수 있는 일회적인 현상'이라고 정의했다. 그러나 그는 르네상스 이후의 예술에서도 과거의 종교적 숭배가 세속적인 미의 숭배로 대체되었으므로 아우라가 존재한다고 보았다.

독특한 거리감을 지닌 사물에서만 가능한 아우라는 복제품이나 대량생산된 상품에서는 경험될 수 없는 것이다.

예술 작품의 불가촉(das Unnabare)의 마적인 현상은 작품의 일회적인 존재성이며, 이것이 곧 아우라의 의미이다. 그렇게도 먼 것이 친숙하게 느껴질 수 있는 것은 '시간과 공간의 기이하게 얽힌 짜임'에 기인하고 있다. "원(遠)과 근(近)은 서로 상반되는 개념이고, 먼 것은 접근할 수 없다는 본질적인 것이 곧 예술 작품 속에 구현된 제의적인 것의 상(Kultbild)이 지닌 본질이기도 하다."(세계미술용어사전, 월간미술 엮음) 벤야민은 이 원과 근의 동시성, 그 유착을 인식 내지 경험하고자 했으며, 이것을 개념화하려는 시도로 나타난 것이 '아우라'라는 그의 사고상이다.

디지털 매체가 무차별적 복제가능성에 의해 원본

이 가지는 아우라의 파괴 및 상실과 원작자의 동의 없이 사이버 공간을 통해 여기저기로 분산될 우려도 있는 것이다. 또한 너무 컴퓨터 기술에만 의존해서 작품 활동을 하다보면 작가의 독창성을 상실할 수 있는 문제점도 지적된다.

디지털 미디어아트는 기술과 예술 간에 서로 발전적 상호 교류가 필요하다. 그리고 디지털 예술가들이 기술에 종속되지 않고 예술가로서의 정체성을 잃지 않기 위해서는 디지털 기술에 대한 적극적인 교육이 필요하고 이를 뒷받침해주는 사회적 지원도 필요하다.

3.2. 디지털 이미지와 매체의 다양성 결합

급격하게 변하고 있는 이 시대에 '이미지'란 모든 영역에서 큰 힘을 발휘하고 있다. 특히 시각이란 감각을 가장 중요한 요소로 자리 잡은 현대미술에선 거대한 자본주의 산물과 합쳐져 다양한 방식으로 표출되고 있는데, 이러한 이미지의 강력한 영향은 사물을 바라보는 깊이감, 진정함 그리고 역사성을 약화시키고 있으며 사람의 인식구조에 큰 변화를 일으키고 있는 중이다.

20세기 후반부터 테크놀로지의 발달과 정보화의 혁명에 의해 현대미술에 지대한 영향을 주었다는 점을 주목하고 있는 동시에, 세계적으로 강타한 인터넷을 통한 미디어 문화와 디지털 기술들을 접한 사람들이 점점 이미지를 통해 디지털 이미지와 매체의 다양성 결합의 모든 정보를 이해하고 구분하고 결정하는 새로운 대안을 국내 젊은 작가 5명을 통해 가능성을 모색해 본다.

한계를 뛰어넘어 작가 개개인의 독특한 방법으로 역사 문화를 이해해 새로운 시간개념과 기술로 작품을 구현하고 있다.

특히 다양한 미디어와 정보를 독창적이고 유동적인 방법을 사용하여 '완성된 시간성'을 탐구하는 성향을 보여주려 하고 있다.

먼저 정정주는 주로 작가 자신과 연관된 공간들을 주제로 하여 그 공간들이 발산하는 고유한 느낌과 분위기를 재현하고 있으며, [그림 3]<정자(명옥현)>라는 공간을 탐구하고 있다.

정자 구조물 안에 움직이는 카메라를 설치해, 카메라의 시선이 개입되어 그 시선을 통해 정자의 아우라가 어떠한 시각적 조건을 통해서 경험되는가를 보여주고 있다. 관람자는 정자의 공간을 완전히 인식하고 싶어 하지만 그 안에 실제로 들어갈 수 없는 물리적 한계를 경험하는 동시에, 설치된 카메라를

통해 정자의 모습을 인식하게 됨을 보여줌으로써 자신이 실제 정자 내부로 들어가 있는 느낌을 경험을 이끌어 내고 있다.



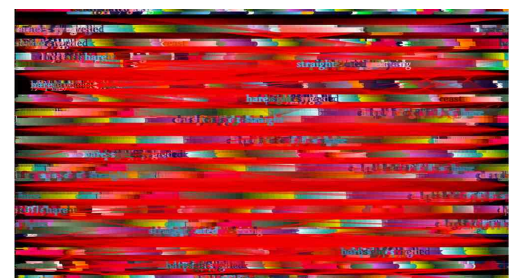
[그림 3] 정정주 <정자(명옥현)>, 석기점토 위에 화장토, 투명유, 3대의 카메라, 모니터, 40×60×40cm, 2007

이번에 설치된 작품[그림 4] <Looking For Carol Anne>은 사악한 존재들(예를 들면 악마같은 존재)에 붙잡혀간 Carol Anne에 대한 이야기로 왜 그녀가 붙잡혀 갔으며 그녀의 성격을 어떠한가 그런 그녀를 찾으러 간다는 내용으로 그녀처럼 생각하게 만드는 1950년대에 활발했던 미국 여배우 이미지를 이용해 Carol Anne이 그녀에게끔 민게 만드는 동시에 이야기 속으로 빠져들게 만들어 간다.



[그림 4] 노재운 <Looking For Carol Anne>, 영상, 사운드, 00:05:05, 2008

작가 노재운은 현실이나 인터넷에서 우연히 포착되었거나 수집된 이미지들을 내러티브가 있는 것처럼 조작하거나 아무런 형식이 없이 영상을 표현하는데 너무 단순화된 이미지들은 수없이 많은 의미들로 다르게 되어버린 '새로운 형태의 영화'라 할 수 있겠다.



[그림 5] 박상현 <Text Spectrum>, 제너러티브

아트, 프로젝터, 컴퓨터, 가변크기, 2010

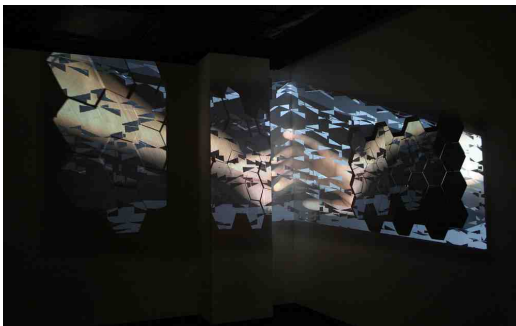
빛의 파장을 모아 분해하여 배열하는 스펙트럼의 방식을 차용한 박상현 작품 [그림 5] <Text Spectrum>은 이미지의 범람과 버금가는 텍스트의 범람을 시각화로 표현하고 있다. 특히 작가는 제너럴티브 아트를 도입해 무한대로 생겨나고 있는 이미지와 텍스트를 잘 정리하고, 구현하고 있다.



[그림 6] 유비호 <The Two Towers>, 장소특성적 설치작업, 파운드오브젝트, 227×74×45cm 2점 가변설치, 2010

[그림 6] 유비호의 <The Two Towers>는 두개의 동일한 탑이지만 하나는 길로만 인식하는 것을 다른 하나의 탑은 그 속에 탑이 만들어진 대량생산된 다양한 물건들이 싸여진 구조를 통해 안과 밖, 길과 속이 다름을 보여주고 있다.

마지막으로 김태은 작가는 시각적으로 볼 수 없는 수많은 요소들을 작가가 직접 고안해낸 장치들을 통해 시각적으로 변형하는 작업을 꾸준히 해오고 있다. 스크린, 거울, 특수렌즈 등을 이용해 현실의 상을 뺏게 해 실제세계 너머의 세계에 주목하고 있다.



[그림 7] 김태은 <Wrong Planet Landscape> 소프트웨어 랜덤 플레이, 프로젝터, 거울, 555×200cm, 2010

이번에 전시된 작품 중 <Wrong Planet Landscape, 2010>에서도 스크린, 거울을 통해 서울의 풍경을 파편화된 화면을 통해 표출하고 있다.

그리고 <두개의 Left Cinema, Right Cinema, 2010>에서는 두개의 동일한 모니터에 서울 광화문 홍국생명에 위치한 씨네큐브 극장 안의 모습을 보여주고 있는데, 왼쪽 화면엔 주인공이 등장해 스토리가 있는 영화처럼 화면이 흐르고 있고 오른쪽 화면엔 스토리가 배제된 채 공간을 보여주고 있다.

동일한 장소를 보여주고 있지만 얼마나 다양한 시선으로 공간을 해석할 수 있는지 보여주고 있으며, 앞으로 더욱더 이미지의 거대한 폭풍은 계속 될 것으로 보인다.

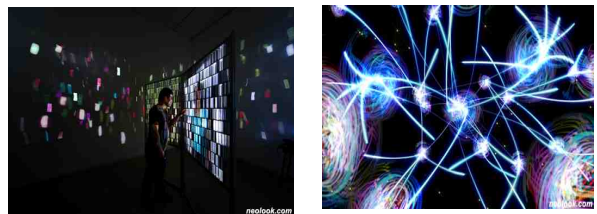
위에서 본 작품들은 여러 미술 장르 속에서도 단연 뉴 미디어아트에서 더 많은 가능성을 보여주고 있으며, 그 이유는 뉴 미디어아트가 이미지를 중시하는 시각이라는 감각 이외에 청각, 촉각, 미각 등을 이용해 머릿속이나 마음속으로 표출될 수 있는 예술을 만들어 내고 있기 때문이다.

절대 무시할 수 없는 존재이며, 새로운 시도가 계속 되고 있다는 것도 알고 있다. 앞에 소개된 5명의 작가들 또한 이미지의 결면만을 표현하는 것에서 떠나 자신만의 이미지 표출기술 개발과 방식을 통해 앞으로 나아가야 될 방향을 계속해서 노력할 것이다.

3.3. 현대미술의 상호관련성과 확장효과

매체의 확장으로 인한 현대미술과의 구체적인 영향은 2011년 신 미술관 가을특별기획 『AFTER EFFECT』展의 작품에서 볼 수 있다.

After effect(잔여효과)란 생물학적 용어로서 어떤 자극이 제거된 후에도 지속되는 육체적, 생리적, 심리적, 감정적 현상의 경험을 말한다. 후작용이라 일컬어지는 이러한 감각적 경험을 나날이 다변화되고 있는 현대미술의 양상과 결합하여 '인간의 감각과 작품과의 소통'이라는 주제 안에서 작품을 체험하고 이해할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

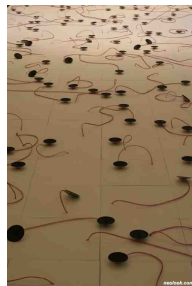
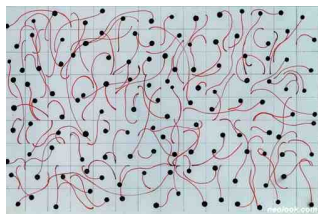


[그림 8] 오정선 <Matching Pieces>, 거울, 아크릴, 영상, 가변크기, 2010

진시영 <Flow>, 115×69.5×18.5cm, 모니터, 나전칠기, 단체널 비디오, 2011

[그림 8]의 작품은 관람객이 단순히 작품을 바라보는 역할을 넘어 현대미술이 건네는 소통의 언어에 귀 기울이며 이 소통에 적극적으로 참여함으로써 완성되는 작업들로 구성되었다. 설치, 영상, 조각 등의 작품을 각 전시공간에 독립적으로 설치구성하고 작품이 제공하는 낯선 공간을 생생히 경험하게 한다. 관람객들은 작품이 속한 세상과의 의미 있는 소통을 통해 대상이나 현상을 일반적인 시각에서 벗어나 바라보며 느끼는 특별한 경험을 제공받는다.

[그림 9]를 통해 관람객들은 단순히 시각적으로 보이는 것을 넘어서 일반적인 지각 능력의 한계에서 벗어난 이면의 것을 느끼는 새로운 경험의 기회를 접하게 될 것이다.



[그림 9] 김영섭 <정원에 대한 새로운 기억>, 스피커, 스피커케이블, 철판, DVD 플레이어, 850×285cm

5채널 작곡 03:30 ,2008~11

김영섭 <정원에 대한 새로운 기억>, 설치드로잉

이로써 감각의 확장과 상호작용성은 현대미술에서 새로운 매체의 활용과 다양한 작품제작의 기법은 관람객과 보다 적극적인 자극과 소통을 기반으로 한다.

이에 인체의 감각을 기본으로 현대인들의 편중된 감각을 자극할 수 있고 관객의 반응을 이끌어 낼 수 있도록 하며, 일반적 지각능력의 한계를 벗어날 수 있는 구성을 보여준다.

전시주제에 부합한 작가의 독립적 공간을 제공함으로써 작가 개인의 감각적 사유의 경험을 이끌어 낸다. 이를 통해 매체를 통한 전달이라는 간접성을 드러내며, 소통의 장인 미술전시공간(장소)이 매체로서 존재함을 제시하고, 현대미술이 제시하는 대상에 대한 일방적 한계에서 벗어나 다르게 생각하고 발견하는 새로운 상호작용의 소통방식 제시가 되도록 한다.

현대미술의 전시변화는 고정되어 있지 않고 지속적인 자기변화를 거듭하고 있으며 다양한 장르혼성과 매체의 확장 등으로 변화하고 있음에 분명하다. 모더니즘 이후 작품은 창작으로만 완성되는 것이 아

닌 새로운 매체에 대한 탐구와 전시 형식을 통해 비로소 완성되고 있다.

수많은 멀티미디어기기와 전자제품은 이제 생활의 일부이며 신체의 일부라 해도 과언이 아니다. 현대인들은 자신의 눈과 귀가 아닌 이러한 기기들을 통해 보고 들을 때도 더 이상 어색하거나 불안해하지 않는다. 이러한 현 상황에 주목하고 디지털 아트 작품의 창작이나 작품의 연구 등에서 관람객의 상호소통과 경험을 중요한 전시성격으로 제시하며, 이를 통한 현대인들의 무더진 감각적 사고의 회복을 통해 일 방향적 전달이 아닌 열린 형태로 제작하고 작품과의 적극적 소통을 통한 상호적 교감을 하게 되며 현상의 재해석과 발견이라는 감각적 경험을 기대한다.

3.4. 뉴 미디어아트의 발전방향

마셜 맥루한이 지적한 것처럼 미디어는 결국 인간 몸의 확장이다. 카메라는 눈의 확장이며 스피커는 귀의 확장이다. MIT 미디어랩의 "만질 수 있는 미디어(Tangible Media)"프로젝트 연구팀은 컴퓨터의 주된 장소가 책상위로부터 몸으로 이전할 것이라 전망하고 있다(김주환, 2008).

뉴 미디어아트는 미디어아트보다 더 큰 범위를 지칭하는 개념으로써 최근 소리와 이미지, 텍스트를 혼합하는 디지털 미디어의 특성에 기반하여 더욱 멀티미디어화 되었고 관객에게 보다 통합적인 인식을 하도록 요구한다. 또한 다양한 장르를 가로지르는 실험이 활발히 전개되거나 새로운 장르의 영역이 형성되는 등 탈 장르화의 경향을 보인다.

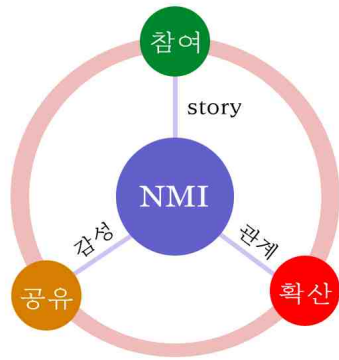
즉, 과학과 예술, 공학과 미학, 사이의 간격이 무의미해지고 고급예술과 대중적 문화산업의 경계도 희미해짐을 의미한다.

테크놀러지가 가져다준 미술에 대한 혁신과 문화적 변화는 미술작품의 제작과 수용, 유통이라는 전 과정에서 기존의 방식을 넘어서게 한다는 점에서 큰 의의가 있다고 볼 수 있다.

현재, 세상은 잠재적으로 상호작용적이라 할 수 있다. 21세기 사회에서 자신이 직접 동영상을 찍어서 유튜브(YouTube)에 게시하고 매일같이 비디오, 인터넷 게임을 즐기며 세계와 소통하고 있다. 이는 머지않아 미디어와 상호작용하는 것이 일상이 되어 버리는 시대가 곧 온다는 것이다.

또한 청각과 시각이 인간과 컴퓨터 사이에서 주요한 인터페이스 채널이었지만 이제는 HCI(Human Computer Interface)를 위해 다른 감각들의 가능성

을 모색할 것이다.



[그림 10] < Interactive Display 구조도 >

[그림 10] Interactive Display는 단순한 정보의 제공을 넘어 ‘사용자 경험(User Experience, UX)’을 근간으로 하는 디스플레이 광고 마케팅 분야의 마이크로 트렌드이다. 미디어 분야의 대가로 꼽히는 MIT 미디어랩 교수 존 마에다는 “지금까지 디지털이 과도한 컴퓨팅의 시대였다면, 앞으로의 10년은 휴머니티로 돌아갈 것” 이라고 트렌드를 예측하였다

NMI (non maskable interrupt)의 용도는 소프트웨어에서 발생을 막지 못하고 무조건 서비스를 해야 하는 인터럽트 시스템의 안정성이 중요한 곳에서 NMI를 처리하는 경우가 많다.

‘사용자 경험’은 바로 ‘Interactive Display’가 휴머니티를 추구하는 방식이며, ‘참여’, ‘공유’, ‘확산’이라는 구조를 통해 완성된다. 경영학의 권위자 피터 드러커는 ‘마케팅의 목적은 판매를 불필요하게 만드는 것이다.’라고 하였다. ‘Interactive Display’는 광고 마케팅 과정에서 소비자에게 직접 참여하는 휴머니티 기반의 경험을 제시함으로써, 소비자들이 직접 주체가 되어 정보를 생성하고 스스로 소비하게 하는 이상적인 마케팅을 추구하는 것이다.



[그림 11] < 다양한 뉴미디어(좌), 미디어 융합을 통한 뉴미디어(우) >

그리고 [그림 11] TransLook을 통해 뉴 미디어아트를 입힐 수 있는데 TransLook은 투명 디스플레이

뉴 미디어 기술로, 광고를 접하는 소비자가 손으로 제품을 만지듯 터치하고 회전시키며 디스플레이 되어 있는 제품을 둘러볼 수 있다. 이에 더해 비교할 수 없는 컬러 구현력과 높은 투과율을 바탕으로 내부에 특수 제작된 라이팅 효과는 제품을 고급스럽게 연출한다.

무엇보다 TransLook은 ‘Interactive Display’의 근간인 ‘사용자 경험’을 바탕으로 이루어지는 기술이다. TransLook은 위에 제시된 사진에서 볼 수 있듯이, 매장의 쇼 윈도우, 갤러리나 미술관, 전시, 광고 플랫폼 등 다양하게 적용 가능하다.

TransLook 기술은 이러한 뉴미디어와 결합되어 소비자를 기존 ‘디스플레이’의 정보 수용자에서, ‘Interactive Display’ 매커니즘 속에서 정보를 직접 생성해내는 주체로 변화시킨다. 즉, TransLook을 통해 소비자는 참여를 토대로 자신의 경험을 타인과 공유하고 확산시키면서 또 다른 상호작용의 결과물을 창조하는 것이다.

이렇듯 뉴 미디어아트의 발전방향과 이를 어떻게 조형예술세계에 접목시켜야 할지에 대한 해답을 찾을 수 있다. 여러 분야의 작가들과 협력 작업, 엔터테인먼트적인 분야에 초점을 맞추어 가상현실의 분야 발전을 피해야 하며 기업과 작가, 전시기획의 기술적인 지원들을 통해 예술적인 이미지를 얻고 최첨단 기술의 힘을 빌어 자신이 생각하고 표현하는 바를 더욱 선명하고 분명하게 전달할 수 있을 것이다.

4. 뉴 미디어아트 작품의 표현경향 분석

① 제프리 쇼 (Jeffrey Shaw, 1944~)

호주출신으로 유럽을 기점으로 활동 중인 제프리 쇼는 초기 비디오-설치에서부터 디지털 이미지와 물리 공간의 결합, 가상현실의 문맥에 이르기까지 다양한 예술적 실험을 수행해오고 있는 작가이다. 그는 1960년대 암스테르담의 ‘Eventstructure Research Group’과 런던의 ‘Artist Placement Group’을 조직하면서 본격적인 작품 활동을 시작하였다.

주로 공동 작업으로 진행되었던 당시의 작품들은 외형상 1970년대 비디오아트와 닮아있으며, 영상 매체 외에도 포스트-미니멀리즘, 퍼포먼스와 해프닝 등의 요소를 담고 있다.

제프리 쇼의 초기 작업은 예술형식과 매체환경의 변화가 급격한 시기에 시도에 시도된 것으로 매체 환경의 변화와 모더니즘 이후의 미적체험을 동시에 반영하고 있다. 대표적으로 그의 작품들 중에

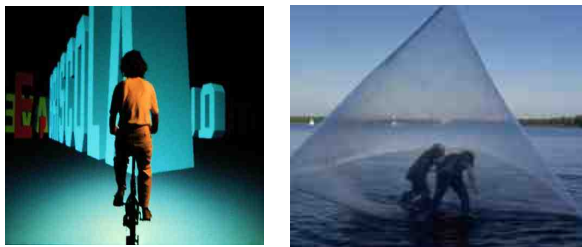
서 가장 이른 시기에 해당하는 [그림 12]<무비 무비 (Movie Movie)>(1967)의 경우를 살펴보면, 당시의 현대미술이 지향하고 있는 개념들이 복합적으로 나타나고 있음을 알 수 있다.



[그림 12] <무비 무비(Movie Movie), 1967>

공기주입식 튜브형태의 유동적인 건축과 영상 프로젝션, 그리고 관람자들의 참여로 이루어지는 이 작품은 그 형태와 매체에서도 알 수 있듯이 미니멀리즘의 연극성, 포스트 미니멀리즘의 탈-오브제 경향, 설치 공간과 관람자의 상호작용, 비디오 아트와 이미지 실험을 동시에 내포하는 것처럼 보인다. 게다가 이러한 작품은 익히 잘 알려져 있는 60년대 미술 못지않게 이론적인 관심과 함께 시도되었다는 점에서 당시의 예술흐름을 반영한 전략적 실천으로 볼 수 있다.

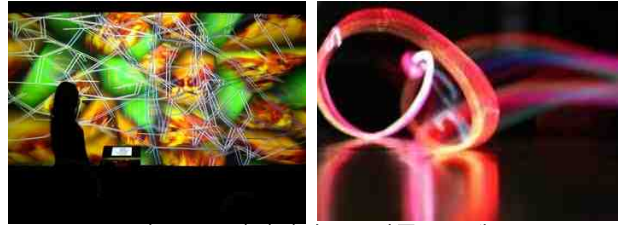
아래 [그림 13] 1989년<읽을 수 있는 도시> '신체에서 벗어나는 체험'을 넘어 '다시 신체로 들어오는 체험'을 지향한다. 이 두 가지 체험 사이의 차이는, 아마도 모니터 앞에서 그저 자판을 두드리는 오락기와 기계 앞에서 온몸을 흔들어야 하는 DDR의 차이에 가까울 것이다. 가령 손가락의 움직임만으로 물질성이 없는 디지털 유행(아바타)이 되는 '세컨드 라이프'와 달리, <읽을 수 있는 도시>의 관객은 발로는 페달을 밟고 손으로는 핸들을 쥐어야 한다.



[그림 13] <읽을 수 있는 도시,1989>, <물 위의 산책, 1970>.

제프리 쇼는 이미 디지털 시대 이전부터 가상 현실의 체험을 연출해왔다. 가령[그림13] <물 위의 산책>이라는 작품을 생각해보자. 이 작품에서 관객은 거대한 고리 모양의 투명비닐 터널 속을

걷게 된다. 물 위에 설치돼 있기에 그 투명한 비닐 터널 속에서 관객은 굳이 발을 물에 적시지 않고도 물 위를 산책하게 된다. 이렇게 그는 아날로그 방식으로 오늘날의 가상현실과 비슷한 체험을 연출했던 것이다.

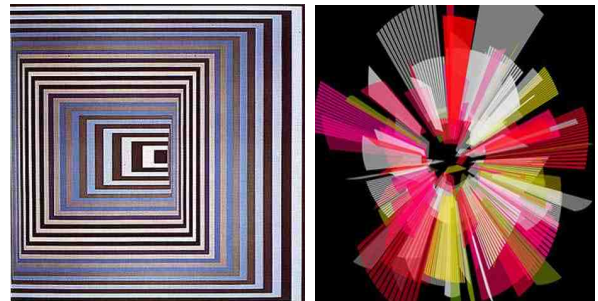


[그림 14] <미디어아트프리즘>, <웹 오브 라이프>

이어서 등장한 디지털 테크놀로지는 그를 마침내 미디어 아트의 전설로 만들어준다. [그림 14] 이것을 이용하면 굳이 거대한 아날로그 장치를 설치하지 않고도 다양한 가상의 환경을 연출할 수 있기 때문이다. 흥미로운 것은, 물질성이 없는 가상을 만들어내면서도 그가 관객의 신체 체험을 특별히 강조한다는 점이다. 가상현실을 이용한 것이든, 증강현실을 이용한 것이든, 그가 창조한 세계로 들어가려면 관객은 신체를 부지런히 움직여야 한다.

②베라 몰나르(Vera Molnar, 1924~)

소위 컴퓨터 예술의 가장 진화된 분야 중 하나인 '인공생명 예술(artificial life art)'이란 형태를 나타나기에 이르렀다. 컴퓨터 아트의 선구자 중 한사람인 프랑스의 베라 몰나르(Vera Molnar)는 "컴퓨터의 우발적인 변화의 측면은 그 미학적 충격과 아울러, 체제 순응적인 '대칭 지향적 사고'와 단절함으로써 일종의 전복적 힘이 될 수 있다"고 보았다. 컴퓨터 아트의 선구자인 베라 몰나르는 선에 대해 많은 관심을 가졌던 작가로 이러한 성향은 그녀가 기계를 활용하기 이전의 작품들에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

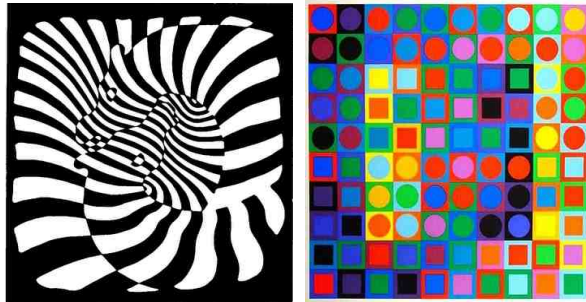


[그림 15] <경로(Farceurs), 1976>

그녀는 선을 긋는 기계나 연필을 사용하여

[그림 15]와 같이 온갖 종류의 곡선과 도형들을 만들어 냈다. 때론 종이 두루마리가 부착된 선 굿는 기계를 사용해서 대단히 긴 도형이나 문자 텍스트를 만들어 내기도 했다.

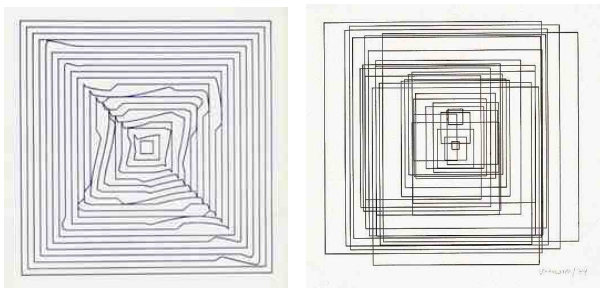
추상적이고 기하학적인 미니멀리즘의 성향을 나타내는 베라 몰나르의 작품은 특히 컴퓨터를 이용한 선 작업이 많다. 원, 사각형 등 작은 도형들을 작품에 많이 표현한다. 몰나르는 몇몇 변수를 변환시키는 것만으로도 무한히 많은 도형을 만들어 낸다.



[그림 16] <Hypertransformation>

예를 들어 선이나 평면을 교차시키기도 하고 다양한 색채를 사용하기도 하며 도형 안에서 선 하나를 점진적으로 이동시키기도 한다. 이런 시도를 통해 선들의 무질서한 움직임을 점진적으로 증폭시킨다. [그림 16]또한 어떤 선들은 앞서 무질서하게 그어 놓은 선들의 흐름을 이어받거나 그것과 겹쳐진다. 그 결과 리듬감을 갖춘 새로운 질서가 태어나는 것이다.

몰나르는 선 굿는 기계와 프린터, 손을 번갈아 가며 그어진 선들은 서로 간에 간격이 유지되거나 교차하거나 또는 전체적으로 형태를 형성해 놓는다.



[그림 17] <중심이 다른 서른 개의 사각형, 1974>

<중심이 다른 서른 개의 사각형, 1974>[도판 17]은 한 형태를 여섯 차례, 또는 여섯 가지로 변형시킨 작품이다. 중심이 동일하거나 동일하지 않은 사각형들을 끼워 맞추기를 한 도형 작품이

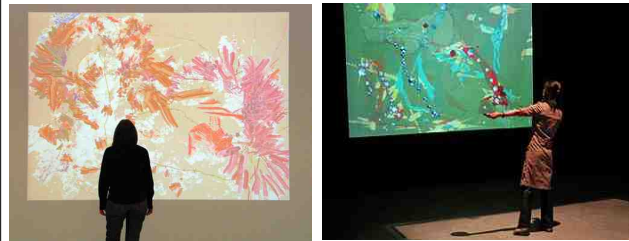
다.

몰나르는 형태가 완벽하고 단순하기 때문에 사각형을 특히 선호했다. 끼워 맞추기는 사각형의 크기순으로 이루어진다. 하지만 끼워 맞춰지는 사각형은 처음의 도형에 중심이 맞춰지지 않고 왼쪽이나 오른쪽 또는 위쪽이나 아래쪽으로 중심이 옮겨져 있다. 이러한 중심 이탈 정도가 지나치지는 않으며 불안정한 가운데 일정한 한계 내에서 이루어진다. 전체 도형은 복잡성을 더해 가면서 스스로 풍요로워지는 셈이다.

③카미유 우터백(Camille Utterback)

카미유 우터백은 뉴욕에서 활동 중인 아티스트이자 프로그래머로, '인터랙티브 설치물'을 통해 현실 세계와 가상의 세계, 물리적 세계와 상징 세계 사이의 관계에 대해 질문하는 작업들을 해왔다.

카미유 우터백(Camille Utterback)이 주목하는 것은 이 데이터와 관객과 움직임의 관계, 즉 컴퓨터 알고리즘과 인간의 제스처 사이에서 생겨나는 일종의 '춤'이다.



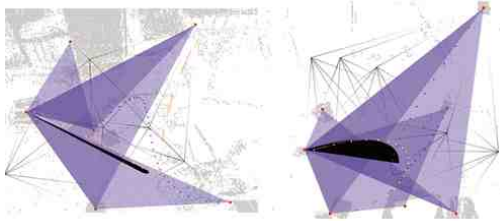
[그림 18] <image: Untitled 5>, <Screenings, performances to showcase Digital Arts and New Media>

처음 작품을 접하면서[그림 18] 작품과 '내'가 어떻게 교감하는지를 실험해보던 관객은 어느새 자신의 움직임을 스스로 '안무'하며 작품을 만들어 나간다. 동시에, 화면 속에 그려지는 형태와 양상은 관객이 자신의 움직임을 '측정'하게 해주는 도구가 된다.

그러나 그의 작업은 사람의 움직임을 기하학적 형태로 바꾸어 보여주는 충실한 '번역자'에 머무르지 않고, 끊임없이 그려지는 흔적과 이 때문에 지워지는 흔적을 통해 '존재와 부재'에 관해 질문하는 데에까지 나아간다.

'끊임없는 흔적 만들기'는 결국 그들 존재의 흔적이 어디에 있는가를 묻게 만든다. 존재의 흔적이 되는 회색 선이 개성 없는 회색 선들이 엉켜 붙은 실타래로 바뀌면서 어느 순간 존재에 대

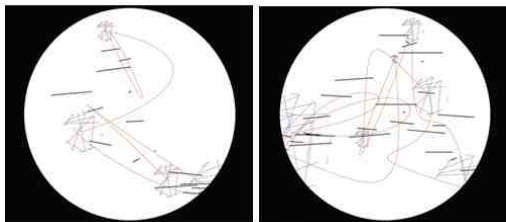
한 탐구를 '부재'에 관한 것으로 만들어버리는 것이다



[그림 19] <External Measures(사각형), 2001>

External Measures(사각형)[그림 19]은 프로젝션의 형태가 사각형으로 되어있다. 여기에서 보이는 선의 개수와 방향은 공간에 있는 사람들의 수에 따라 달라지게 된다.

푸른색의 기하학적 형태는 사람들의 움직임에 따라 잡히며, 컨트롤 포인트가 되는 Bezier 곡선과 형태는 사람들의 수와 움직임에 연결되어 있다. 공간 안에서 사람들이 어떤 형태로 모여 있는가는 밝은 회색의 흐릿한 윤곽의 픽셀로 나타난다.



[그림 20] <External Measures(원), 2001>

External Measures(원)[그림 20]은 프로젝션이 원의 형태를 띠고 있다. 사람들이 모여 있는 형상을 트래킹한 것은 여기에서 보라색의 음영으로 나타나며 사람들이 움직임에 따라 작아지거나 커진다.

에너지가 넘치는 듯 한 붉은 선은 흥분한 고무 밴드처럼 휘거나 툭 끊어지기도 한다. 수평의 검은색 선은 역동적인 붉은 선과는 대조적으로 침착함을 유지하며 직선으로 배열된다.

카미유는 참가자 간의 능동적 참여, 상하 물리적 상호 작용을 만드는 인터랙티브 비디오 설치를 설명한다. 아이디어와 기술의 진화 방법을 인간행동과 움직임에 반응 회화적(painterly) 동적 시스템의 현 탐험을 집중할 것이다.

그녀는 관객이라는 주체와 작품이라는 대상(타자)와의 절대적인 관계에 있어 그 경계를 허무는 작업으로 시작된다. 이렇듯 뉴 미디어아트 작

품에서 보여주는 상호작용성의 특징은 관객의 존재를 수동적으로 작품 감상에 머무르는 것이 아니라 작품 창조의 과정에 적극적으로 개입시킨다는 것이다.

이러한 과정을 통해서 감상자는 뚜렷한 디지털 기술의 과잉 매개성을 체험하게 되고 동시에 작품에서 반응하게 되는 감상자 자신의 신체가 개입된 이미지를 통해 새로운 경험을 하게 된다.

5. 결론

예술에 있어서 디지털 테크놀러지를 기반으로 하는 새로운 매체의 등장은 현대미술에서 예술작품의 형식이나 의미에 많은 변화를 불러왔으며 현대미술에서 하나의 장르로 자리잡아가고 있다.

본 논문은 뉴 미디어아트에서 나타난 예술작품과 상호작용성에 대해 연결점을 찾아보려는 시도에서 시작되었으며, 현대미술에 미치는 영향과 의미를 매체를 통한 양자 간의 상호관계성을 중심으로 관찰하는 것이다.

상호작용성의 개념이 부각된 것은 뉴 미디어아트의 발전을 통해서였지만 이는 이미 기존의 조형예술 영역에서도 다양한 매체와 형식의 출현을 통해 오랫동안 존재해 왔던 개념임을 알 수 있다.

예술과 디지털미디어기술의 상호작용은 문화와 사회전체의 변화흐름과 긴밀하게 연관되어 나타나고 있으며 소통형식을 발견하고 담론화 할 수 있다.

지금까지 작품들을 살펴보면서 대부분 뉴 미디어아트 작품들은 디지털 테크놀러지를 이용해서 제작되고 실험적 접근과 첨단기술과의 융합된 작품들의 주제는 가상공간으로 확대되고 있으며 새롭게 등장한 디지털 매체의 정의와 특성을 중심으로 새로운 형태의 지능형 인터페이스와 기계들이 점점 더 확산되어 보편적인 예술작품으로 알아보았다.

멀티라는 것은 장르와 장르가 합쳐져 그 효용성이 여러 배로 증가하는 것이다. 신체, 언어, 테크놀로지 등 예술적 도구를 컨트롤하고 장악하여 관람객과 소통을 하여 감동을 하게 된다.

상호작용성이 가상현실에서는 몰입감을 통해 객체와 주체사이의 경계가 소멸됨을 통해 이루어짐을 보여주었고, 뉴 미디어아트가 사회적 이슈들에 대한 반항을 담아내려는 시도와 지속적인

움직임 또한 주목할 만하다.

이러한 현대적 경향의 가운데 본 논문은 미디어아트가 가질 수 있는 표현력의 특성과 중요성을 조명하고 향후 미디어아트의 보다 본질적인 발전을 위한 예술의 확장표현이라 할 수 있겠다.

또한 디지털 미디어 기술은 문화콘텐츠와 예술 창작 도구 뿐 만 아니라 새로운 예술형식의 가능성을 제시하고 있으며 아티스트와 관객의 상호작용의 심화, 관객의 창작자로서의 참여 확대 등의 경향은 뉴 미디어아트 미적변화의 과정으로 볼 수 있다.

연구 분석 결과 뉴 미디어아트는 상호작용이라는 개념이 컴퓨터와 융합기술을 바탕으로 전개해온 미디어 아트에서 활발한 기능을 해오고 있으며, 우선 뉴 미디어아트가 생성하는 에너지가 동시대 미술(미술가)의 구성과 의식에 중요한 의미를 부여했던 역사적 사건들을 다시 기억해야 한다. 그리고 예술작품의 형식적 물질성을 토대로 뉴 미디어아트와 동시대 미술을 구분하는 이분법을 지양해야 한다.

결론적으로 미디어 아트에서 나타나는 상호작용은 대중문화와 고급예술 혹은 컴퓨터 융합기술과 예술의 상호작용이자 그로 유발되는 감성과 지성의 상호작용을 함께 아우르는 작용이며 작가와 수용자 간의 총체적인 작용이라 판단할 수 있겠다.

과학과 테크놀로지가 사회의 역사적 프로세스를 함의하듯이, 뉴 미디어아트가 인간-기계의 관계성과 미디어의 상징적 가치의 측면에서 관습적인 미학적 기준들을 지속적으로 재배치하는 과정에 주목할 필요가 있으며, 그렇게 했을 때 뉴 미디어아트의 역동성과 실험성이 시대적 의의로서 간취될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김주환. (2009). 디지털 미디어의 이해, 생각의 나무.
- 로버트 C. 모건, 양은희 역. (2007). 개념미술, JRM.
- 마셜 맥루한, 박정규 역. (1999). 미디어의 이해, 커뮤니케이션북스.
- 발터 벤야민, 최성만 역. (2007). 기술복제시대의 예술작품/사진의 작은 역사 외, 길.
- 빌렘 플루서, 김성재 역. (2001). 코뮤니콜로지, 커뮤니케이션북스.
- 정동암. (2007). 미디어 아트, 디지털의 유혹, 커뮤니케이션북스.
- 플로랑스 드 페르디외, 정재곤 역. (2005). 예술과 뉴 테크놀로지, 비디오 디지털 아트, 멀티미디어 설치 예술, 열화당.
- 피에르 레비, 전재연 역. (2002). 디지털 시대의 가상 현실, 궁리.
- 홍성욱외. (2007). 예술 과학과 만나다. 이학사.
- Antonio Gramsci, 박상진 역. (2003). 안토니오 그람시 대중 문학론, 책세상.
- Christine Paul, 조충연 역. (2003). 디지털 아트, 시공아트.
- Jay David Bolter and Diane Gromala, 이재현 역. (2003). 재매개:뉴미디어의 계보학, 커뮤니케이션북스.
- Lev Manovich, 서정신 역. (2004). 뉴 미디어의 언어, 생각의 나무.
- Michael Rush, 심철우 역. (2003). 뉴 미디어아트, 시공사.
- <http://www.veramolnar.com/>
- <http://camilleutterback.com/>
- <http://jeffreysaw.com/>