

21세기 커뮤니케이션 매체예술의 전망

박기응(전주대학교 겸임조교수, 미술학박사)

서론

20세기말의 시점에서는 21세기에 대한 불안과 기대감이 교차하여 안정을 찾지 못했던 수많은 사람들이 있었다. 그러나, 정작 21세기가 도래했지만, 별로 달라진 것이 없는 세상에 대하여 그들은 오히려 안심하고 차분한 일상으로 돌아갔다. 그러나, 분명히 21세기는 도래했으며 새로운 천년이 우리를 기다리고 있다. 역사는 깊은 물과 같아서 차분히 진행되지만 그 속에는 우리가 인식하지 못하는 사이에 변화의 소용돌이가 몰아치는 경우도 있다. 예술의 역사의 진행도 이와 같아서 우리가 쉽게 그 변화를 알아차리기도 전에 전혀 예측하지 못했던 곳으로 향하고 있는 경우도 있었다.

21세기의 벽두에서 예측이 어려운 것이지만, 금세기 미술의 변화에 대한 향방을 논의한다는 것은 매우 뜻이 있는 일이 아닐 수 없다. 금번 학술대회에서 발표자가 논의하고자 하는 바는 이러한 논의의 출발점에서 20세기말에 참여한 문제로 대두되었으며, 현존 최고의 예술가들인 로이 아스콧, 삐에르 폼페, 제프리 쇼, 아그네스 헤게뒤스 등이 고심하고 있으며 미래지향적인 <커뮤니케이션 매체예술>의 문제에 대하여 다루려 한다. 본 발표자는 위의 논제를 현재진행중인 몇 가지의 예시적 사례를 다루고, 이에 따른 21세기의 미술의 미래에 대한 발표자의 구체적인 방향을 제시하여, 어떤 미술이 도래하리라는 예측적 발표를 행하려 한다. 그러나, 이러한 견해는 발표자의 주관적인 상상력을 포함하고 있는 것이다.

본론

1. 현재 진행형의 문제(선행연구들)

21세기적 매체예술의 조짐을 보였던 선행연구 사례 중에서 주목할만한 논의 중의 하나는 다소 주관적 논리이지만 다음과 같은 몇 가지의 서술로 압축하여 살펴볼 수 있는데, “(1) 특수한 아이디어를 연출하기 위해서는 특수한 중심 사상이 필요하다. (2) 특수한 아이디어는 특수한 개성을 연출하는 방식이다. (3) 특수한 아이디어를 위해서는 그 아이디어를 함축해줄 수 있는 어휘가 필요하다. (4) 왜냐하면 이 어휘는 새로운 생각을 주도하고 새로운 커뮤니케이션을 주도할 수 있기 때문이다.”

20세기 중반에서 말기에 이르기까지의 선구적인 방식을 주도했던 Fluxus 그룹의 경우

는 이러한 설명을 쉽게 한다. 그들은 자신이 이룩하기 위한 예술의 중심적인 아이디어를 표방하기 위해서, 전술한 Fluxus라는 신조어를 사용하였던 것이다. 이 어휘는 “고정되어 있지 않은 사물, 혹은 유동하는 것. . 등”의 내용을 설명할 수 있는 어휘로서, 자체 개발한 것으로 볼 수 있으며, 실제로는 당시의 그룹원들조차 정확한 의미의 확정을 행하지 않은 상태에서 사용하기 시작한 것으로 알려져 있다. 그래서 적지 않은 혼선도 있었지만, 이 어휘는 20세기 후반의 매체미술을 주도하는 원동력을 제공하는 시발점이 되었다. 매체예술의 선행 주자로 볼 수 있는 요셉 보이스, 백남준, 존 케이지 등이 이룩한 예술의 근원이 여기에 있기 때문이다.

이와 아울러 시각예술이 언어일 수 있다는 생각은 예술에 있어서의 또 다른 중요한 방향이었는데, 1970년대의 개념미술이 등장되면서 아이디어를 강조하는 방향으로 지향점을 찾은 이후, 시각 예술이 언어형식을 빌어서 전개되기 시작하면서 그러한 논리가 구체화되기 시작하였다. 말하자면, 시각예술은 또 다른 커뮤니케이션의 형식이 될 수 있다고 제기되었던 것이다. 이러한 변화는 시각매체를 이용한 다양한 예술에 엄청난 파급효과를 가져왔다. 단순히 문자나 숫자 등의 개념적인 문구들이 시각예술의 주된 표현요소로 부상하기 시작했기 때문이다. 이들 중에는 <프로토 물질주의자들 Proto-materialist>이 있었다.

<프로-물질주의자의 목록 Proto-Materialist Guide 일부>

신성모독Zim-zum	절대Absolute	생Life
현두경전Paratantra	수은Mercury	공의 질량Zero Mass
초광속 소립자Tachion	무한대Infinity	지혜Wisdom
공기Air	시초Threshold	무한대Infinity
공의 질량Zero Mass	공Void	평정Equanimity
으뜸물질Prime Matter	아하Aha	황홀경Ecstasy
근원Arche	lons	단순Simplicity
침묵Silence	수Number	순수Purity
불Fire	무한대Infinity	텔레파시Telepathy
무시간성Timelessness	물감Pigment	침묵Silence
음음음mmm	재Ash	희열Bliss

그들은 우주적인 차원에서 자신들의 연구는 이제 걸음마 단계에서 시작하는 원시적인 상황이라고 생각하였다. 왜냐하면, 우주에 비해서 육중한 물질의 低速性和 복잡성에 의하여 특정 지워지는 것이라 생각했기 때문이었다. 그것은 물질의 전면에 위치해 있으며, 철저한 단순성 안에 있는 물질의 원시성으로 생각하였다. 그러나, 이러한 원시성에서도 그들은 독특한 고지를 겨냥하고 있다. 그들은 비행을 꿈꾸고 있으며, 신체에서 벗어나는 것을 꿈꾸며, 마음을 읽는 것을 꿈꾼다. 원시물질주의는 새로운 해법의 시대를 포고하고 있었다. 그것은 새로운 우주시대의 시작으로 20세기를 거시적 관점에서 바라볼 때 원시적인 미술의 시작이라고 보았던 것이다.

1980년대와 1990년대를 거쳐 테크놀로지의 엄청난 발전을 보이면서, 디지털 매체를 활용한 비디오 예술, 컴퓨터 예술 등이 시각예술의 첨단 영역으로 전개되기 시작하면서, 이러한 두 가지의 사상들이 한 군데로 집결하기 시작하였다. 이러한 전개는 개념미술과 매체가 결합하여 <다중적 소통>의 문제로 발전되었으며, 20세기말의 시점에서 순수한 조형예술은 광범위한 커뮤니케이션을 지향하게 되었다. 커뮤니케이션의 문제는 당시의 선구적인 예술가

들이 <정보가 있는 곳>에서 <정보가 없는 곳>과의 소통을 추구하는 것이었다. 그것은 <정보의 교류>의 문제와 <정보를 한데 묶는> 방식들을 제기하면서 시작되었던 것이다. 이러한 커뮤니케이션을 이어주는 중간자로서의 <media·매체·매개체 등>의 문제를 연구하게 되었다. 이러한 가능성을 열어준 것은 컴퓨터, 사진, 텔레커뮤니케이션, 텔렉스, 등의 원거리 전송이 가능한 것이었다. 그리고 이러한 매체들은 예술의 각 장르를 포괄하면서 <전자매체>와 밀접한 연관성을 구축하기 시작하였다.

1) 상호작용 하는 커뮤니케이션으로서의 매체 예술

또한 이러한 광범위한 커뮤니케이션의 배경에는 현대의 문명이 지향해 나아가고 있는 <빠른 정보의 전달>을 가능하게 하기 위하여 노력을 경주해 왔으며, <디지털 매체>를 통하여 <원거리 정보전달>을 추구하는 방향에 그 원인이 있었다.

<상호작용 하는 예술> 혹은 <상호작용 하는 설치>작품이란 컴퓨터-통제하의 멀티미디어 기술을 이야기하는 것이다. 컴퓨터의 기술이 급속도로 확장되면서 예술에 있어서도 놀라운 변화가 일어나기 시작하였다. 비디오에 약간의 주변 장치를 이용하여 개발된 컴퓨터는 사람과 사람간의 대화를 연결시켜주는 역할을 수행하기 시작하였다. 이러한 방식을 응용하여 작품을 제작한 작가들은 린 허시만(Lynn Hershman), 사라 로버츠(Sara Roberts), 존 매닝(John Manning) 등이었다. 그들은 인간 상호간에 이루어질 수 있는 역동적인 커뮤니케이션에 바탕을 둔 작품을 제작하기 시작하였다.

린 허시만의 작품 <Deep Contact, 1990>의 경우는 여성으로 제작된 로봇이 관객들에게 상호관계에 참여하는 접촉을 시도하도록 프로그램화되어 있는 작품이었다. 이 작품은 하이퍼카드 소프트웨어와 맥킨토시의 도움을 받아서 이루어진 것으로서, 비디오 디스크에 57개의 다른 반응을 보이도록 저장되어 있는 프로그램이 장착되어 있었다.

스태판 윌슨(Stephen Wilson)은 인간의 지적인 능력과 상상력을 결합하여 생각의 과정을 시뮬레이션하는 연구를 진행하였다. 작품<The Responsive Linking Piece No. 1>의 경우는 완성된 어떤 작품으로서의 성립을 포기하고 관객들에게 유익한 구어적 혹은 조형적인 모음을 선사하기 위해서 계획된 작품이었다. 특정한 문답이 준비되어 있었으며, 그 반응의 내용은 철저히 관객의 개성에 맞추어서 이루어지도록 계획된 것이었다. <Parade of Shame, 1985>의 경우는, 8대의 컴퓨터를 연결 지어 특정한 이벤트를 계획한 진화와 인종학에 관련된 컴퓨터 그래픽 애니메이션인데, 샌프란시스코에 있는 케이블TV 시청자들은 멸종되어 가는 지상의 생태계에 대한 내용을 주된 모티브로 한 메시지를 담고 있는 내용을 관람할 수 있었다. 관객들은 자신이 원하는 내용을 전화를 활용하여 선택 조합할 수 있도록 프로그램화되어 있었다. 이렇게 관객과 상호소통을 통해서 다양한 서비스를 계획하는 프로그램이 작가들이 표현하고자하는 메시지와 결부되어 컴퓨터 아트는 새로운 전기를 맞이하게 되었다.

폼페(Pierre Comte)는 천문학을 동원하여 새로운 커뮤니케이션 아트를 개척하려 했다. ARS AT(Art Satellite) 시리즈의 경우는 위성을 활용한 작품을 제작하여 우주적인 관심사를 높이기도 했다. 작품<Earth Signature, 1989>는 우주적인 거시적 관점을 매체로 활용하고 있다는 의미에서 중요한 작품이다. 즉, 1980년대 후반부터는 매체를 활용한 본격적인 예술이 시작되는 시발점이었으며, 상호작용 하는 매체예술의 시발점으로서 21세기적 문제가 본격적으로 제기되었다고 볼 수 있다.

2) 사이버 공간을 이용한 커뮤니케이션 예술

커뮤니케이션에 대한 인간의 욕망은 단순히 현실적인 부분만 고려되는 것이 아니라, 가상 현실적 상상력이 요구되는 부분도 포함되어 있는 것으로 알려져 있다. 문명의 현상이 가속화되면, 예술가가 생산하는 작품도 기호화하고, 사물 일반의 존재론적인 의미는 사라지게 되어 타자화 되는 경향으로 바뀌며, 내용은 부재하고 표피만이 존재하는 허구적인 세계, 더 나아가서는 시뮬라시옹의 세계로 바뀌게 된다고 보드리야르는 주장한바 있다. 또한, 이러한 시뮬라시옹의 세계는 대단한 은유성을 바탕으로 이루어지는 세계로서 차연의 유산이 되고 있다고 말한다. 이러한 특성을 반영하여 표현할 수 있는 조형예술은 어떻게 전개될 것인가? 특히, 이러한 시뮬라시옹의 세계를 활용한 예술은 주변장치가 없으면 쉽게 접근할 수도/ 포착할 수도 없는 것으로서, 아직까지는 쉽게 상상하기 힘든 영역이다.

이러한 어려움에도 불구하고, 톰 드 위트(Tom De Witt)는 사이버 공간을 적극적으로 활용한 개척자로 알려져 있다. 그의 기법은 <판토메이션Pantomation>으로 불리며, 컴퓨터로 분석하고 사진적인 영상으로 기록하는 과정을 통해서 성립되는 유형이었다. 이러한 방식은 3차원적인 오브제와 3차원적인 드로잉을 결합시키는 과정 중에서 발생하는 특수한 상황을 연출하는 과정에서 비롯되었다. 즉, 특수한 이미지를 위해서 추출된 이미지들은 인간의 움직임에 따라서 다른 상황으로 산출되는 것이다. 그의 작품은 비대상성을 지니고 있으며, 추상적인 작품의 유형을 보다 새로운 차원으로 올려주는 역할을 하는 것으로서, 다다이스트들이나 해체주의의 이코노클라즘의 유형과는 다른 일면으로 진행되는 것이었다.

소니아 셰르단(Sonia Sherdan)의 작품은 현대의 커뮤니케이션의 다양한 방식과 컴퓨터를 특수하게 접목시켜서 이루어지는 경우이다. 그녀가 사용하는 소프트웨어는 특수한 지식이 없는 예술가들이 쉽게 다룰 수 있는 방식으로 제작되었으며, 시각적인 메시지를 전달하기 위해서 가능한 한 단순하고 명료하게 제작되었다. 프로그램화되어 있는 컴퓨터 체계와 사이버네틱 시스템은 특정한 센서가 없이도 조작될 수 있는데, 회화와 조각의 분야에서 이미 다루어진 바 있는 키네틱 아트의 특징을 어느 정도 수용하고 있는 상태였다.

실존하는 형상을 컴퓨터의 조작에 의해서, 특수한 이미지로 변환시키는 경우도 있었는데, 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 경우는 더크 그로엔벨드(Dirk Groeneveld)의 도움을 받아서 작품<명료한 도시> 시리즈를 제작하였다. 실재하는 맨하탄의 거리의 모습과 가상의 이미지를 합성시켜 제작한 것으로서, 이미지들은 대단히 명료하게 처리되어 있다. 그리고, 이 작품에서는 가상의 3차원 공간에 자전거를 타고 달리는 모습이 합체되어 있는데, 문자나 기호들을 향해서 달리기도 하고, 모퉁이와 분할된 면들이 거리의 모습을 대신하고 있는 것이기도 하다. 거대한 스크린의 비디오 영상은 컴퓨터 그래픽에 의해서 제작된 3D 애니메이션 시스템을 통해서 구축된 것으로서, 전자 감지장치가 우측에 손잡이 형식으로 이루어져 있고, 움직이지 않는 자전거 장치가 함께 부착되어 있다. 이 작품은 전시장에 고정된 자전거를 타고 달리는 사람의 속도나 조작에 의해서 각기 다른 이미지를 제공해주도록 계획되어 있는 것이었다. 즉, 작품과 관객이 유기적인 상관관계가 연출되도록 계획된 작품이 등장하기 시작한 것이다.

<명료한 도시, 1991>의 경우 1988년부터 1990년대 초반까지 시리즈로 제작되었는데, 첫 작품은 도시에 널리 씌어져 있는 단어와 문장들이 펼쳐지고 있으며, 맨하탄의 중심가에 위치해 있는 거리의 모습에 근거를 두고 제작된 것이다. 그 중에서 <가상미술관, 1991>의 경우는 관객의 관람욕을 충족시켜주기 위한 목적으로 제작된 것으로서, 컴퓨터 그래픽을 활용

한 이미지의 확장을 통해서, 미래지향적인 예술의 가능성을 열어 놓았던 것이다. 가상의 전시장에서의 쇼의 작품 안에서의 중심적인 모티브는 미술관의 방문자인데 왜냐하면, 그는 실제로 그 속에 있지 않으며, 적어도 모조품과 같지는 않기 때문이다.

방문객은 착석하여, 제일 먼저 모니터를 보고, 그 모니터는 텅 빈 의자에서 시물레이션을 보게된다. 정보처리의 접촉면(인터페이스)이 구축되어 관객은 신체적으로 그가 보는 것과 실제공간 혹은 움직이는 공간의 방향을 따르게 된다. 이러한 감각적인 실험에서, 실재하는 시각이 지배하는 곳은, 가상의 공간을 완벽하게 보게되는 반면에, 물리적으로 보는 행위는 제한된다. 이렇게 관객은 가상의 미술관을 여행하는데, 그곳은 관객의 또 다른 시각이 존재하는 곳이다.

<가상미술관>은 미술관의 역할에 있어서 미신적인 해석 이상의 것이다. 그것은 분명한 독설이긴 하지만, 실제와 가상공간 사이에서의 변이 작용을 근거로 하는데, 실제상황과 변이 작용 사이에 있는 것이다. 갑작스럽게 가상미술관이 다음 장면으로 변화하는 것은 컴퓨터 조작 체계에 따른 것이다.

이와는 조금 다른 작품인 <Disappearance, 1993>경우, 방의 외벽 전체를 이루고 있는 거대한 프로젝션의 스크린과 방형대좌(plinths)가 중앙에 놓여 있다. 그 안에는 식물이 설치되어 있는데, 그것을 만지면, 즉시 전송되어 컴퓨터의 메커니즘과 연락체계를 구축한다. 터치에 강도에 따라서, 그림의 장면설정에 계산되고 그에 따른 영상이 스크린으로 제공된다. 사람마다 각기 다른 유형의 자라나는 식물을 보게 되는데, 그것은 외곽의 전체 스크린을 꽉 채우게 된다. 자라나는 식물의 시물레이션은 선인장을 접촉하는 경우, 다른 유형으로 전환되는 방해를 받기도 한다.

이러한 방식을 응용하여, NASA가 개발한 머리에 두르는 입체경을 활용한 작품도 있었다. 사이클 주자가 <가상미술관>에서 체험한 것과도 유사하게, 3차원적 이미지의 공간을 총체적으로 체험하는 방식이 적용된 것이었다. 원거리 소통의 방식으로 활용되었던 도구들을 활용하여 관객들이 세계의 다른 곳에 거주하는 자들과 서로 떨어져 있지만, 자신의 의사를 실제의 공간에서처럼 동시에 전달할 수 있는 방식이 예술에 적용되기 시작했던 것이다.

사이버 공간과 가상현실을 복합적으로 이용한 아그네스 헤게뒤스(Agnes Hegedüs)의 작품 <Memory Theater VR, 1997>은 역사적인 사례들을 근거로 하여 제작되었는데, 그것은 마치 기록 보관소처럼 되어 있으며, 그 메시지는 특정한 시각적인 코드를 통해서 드러내며, 여러 가지의 관점에서 오늘날의 가상 컴퓨터 건축물의 선행연구형식으로 볼 수 있다. 이탈리아의 인본주의자들에 의해서 계획된 바 있는 이러한 <기억의 궁전>은 세상의 지식을 위한 저장소와 같은 생각에 의한 것이기도 하다. 그리고, 이 예술작품을 통해서, 기억의 저장고를 거쳐 이어지는 정보의 다리를 넘나들 수 있는 것이다. 디드로(Diderot)의 백과사전이 기억의 저장의 표준을 보여주는 선형적인 사전 편집의 나열인 것과 같이, (알파벳 식의 나열형식으로 획일적인 유형의 작품을 보여주는 것이 아니라), <Memory Theater VR, 1997>은 intermedia를 활용한 음악·무용·영화·전자공학 등의 각 장르를 포괄하는 예술의 유형으로서, 복합매체의 속성의 다이나믹한 관련체계를 창출하도록 계획되었다.

작가는 이러한 예술방식을 동원하여, 역사적인 연결고리를 다시 부흥시켜준다. 이러한 요소들은 관객들과의 상호관련체계에 의해서 지속적으로 보완될 수 있는 가변성을 바탕으로 한다. 실제 방의 경계를 이루는 원형 돔으로 이루어진 공간은 가상실재의 현전성을 보여주는 장소로 전환되었다. 공간에서 보여지는 역사의 상호작용 하는 필름은 상호작용 하는 상황으로 다시 재구성되어 있다. 이러한 가상실재의 개념은 작품의 중요한 근간이 되고 있으

며, 리베스킨드(Libeskind)와 서덜랜드(Sutherland)에 의해서 기술적으로 도움을 받은 것이다. 매너리스트, 미래주의자 혹은 해체주의자들의 가상실재성과도 비교될 수 있으며, 파노라마식 전개를 통해서 우리에게 즐거운 충격을 제공하고 있다. 또한 작가가 보여주는 인용구를 통해서 지속적으로 보완되고 있으며, 계속되는 환상적인 충격을 더해주는 <선언문>과도 같은 것이다.

이러한 작품들을 통해서 살펴본 바에 의하면, 컴퓨터가 동원되어 종이, 캔버스, 텍스타일, 사진들을 비롯한 다양한 매체들이 2차원적인 이미지와 3차원적인 이미지들로 합성되고 조합되면서 새로운 유형의 작품들이 개척되어 탄생될 수 있는 기반이 구축되었다고 볼 수 있다. 컴퓨터에 의한 이미지들의 가능성은 너무도 넓은 것이다. 다양한 산술적인 계산에 의해서 이미지는 변조되고 새로이 구축될 수 있으며, 무한한 표현의 가능성이 잠재되어 있다. 다만, 이러한 방식으로 제작된 작품들에 대한 미적인 가치의 변별문제가 큰 과제임에 틀림없다.

2. 구체적 전망

1) 테크놀로지와의 총체적 결합-다차원 커뮤니케이션 예술의 개척

21세기의 예술은 다양한 매체가 등장하여 표현의 영역이 확대된 것과 디지털 시대의 도래로 인해서 첨단 미술의 성립이 예고되고 있다. 우주의 복잡한 거시과학으로부터 유전자의 미시과학, 인간의 생명연장에 관심을 지니고 있는 생명공학 천문학과 지질학, 유전공학 전자공학 등의 연구와 밀접한 상관관계 속에서 드러날 것으로 보인다. 이러한 분야의 많은 과학자들이 문제로 삼고 있는 특수한 논점들에 대해서, 불가분의 상관관계를 지니고 있는 예술가들이 그들의 방식과 평행하게 연구하고 고민하고 있다. 그래서, 선구적인 예술을 시도하기 위해서는 이러한 첨단과학에서 연구하고 있는 특수한 논점들을 알아야 된다.

시대를 앞서가고 있는 과학의 제반 문제들과 가설들은 예술가들을 무한하고 광활한 미지의 공간으로 이끌어가게 될 것이기 때문이다. 이른바 우주시대의 새로운 미적 이념을 수용해야 하는 숨가쁜 현실이 다가 오고 있기 때문이다. 여기에 편승하여 인간의 활동을 지배하고 있는 매체가 다각도로 개발되고 있다. 컴퓨터를 이용한 다양한 지적 활동이 쏠세계를 인프라로 만들며 개척되어 오고 있다. 마치 모든 신경이 한꺼번에 연결되어 있는 것처럼 쏠세계가 하나의 연결체가 되어 움직이고 있다. 이러한 신경조직과 같은 정보의 인프라는 나라와 대륙의 차원을 넘어서 우주에까지 연결될 것은 너무나 당연해 보인다.

이러한 연결고리는 <상호작용 하는 예술의 발전형태>를 통해서 지향해 나아갈 것으로 보인다. 스티븐 호킹이 예언한 바에 의하면 우주는 11차원으로 이루어져 있다고 한다. 그리고, 21세기에는 그것을 우리가 여러 경로를 거쳐서 바라볼 수 있는 시기가 찾아온다고 했다. 21세기를 조망하는 입장에서 이러한 논의는 매우 가치 있는 일이라고 생각한다. 이러한 안목을 가치 있게 살펴본다는 것은 그만큼 21세기의 새로운 역사를 흥미 있게 그리고 유익하게 맞이할 수 있는 기본적인 수용 태도이기 때문일 것이다.

순수한 입장에서 이러한 너무 당황스런 가설을 수용한다는 것이 쉽지 않다. 어떤 체계적으로 이루어진 학문이 아니요, 암기 일변도의 입장이 아니기 때문일 것이다. 그러나, 이것은 첨단과학이 단순히 2차원이나 3차원에서 생각하기 어려운 방향으로의 전개를 암시하는 것이다. 예술에 있어서도, 2·3차원을 넘어서 4·5·6· · 차원 즉, 다차원으로 향하게 될 것

은 예측 가능하다. 다만 그것을 어떻게 시각화 될 것인가가 과제일 뿐이다. 보통으로 예술에 컴퓨터를 이용한 테크놀로지는 이미지를 산출 방식이 전부인 것처럼 알려지던 시절이 있었다. 그러나, 21세기에 이르러, 이러한 컴퓨터를 이용하는 방식은 놀랍게 변화될 것이 예고되고 있다. 어떤 작가는 이미지를 드로잉 하는데 사용하고, 어떤 작가는 조합하는데 사용하고 어떤 작가는 변조하는데 사용하는 등 각기 다른 용도로 활용될 것이다.

컴퓨터에 활용될 수 있는 2차원과 3차원의 이미지가 다를 수 있다는 것이다. 2차원의 이미지의 경우는 조형적으로, 단순히 2차원에 머물러 있는 이미지로 남겨져 있거나, 활용의 범위가 제한되지 않을 것이다. 또한 2차원의 이미지는 3차원의 이미지만이 지니는 타 3차원의 이미지와 모델링으로 활용되어 새로운 기능을 수행할 수 있을 것이다. 마찬가지로 3차원의 이미지는 4차원의 속성이 되며, 그것은 기하급수적으로 그 한계를 넘어설 것이다. 컴퓨터를 활용한 테크놀로지는 이러한 4차원 이상에 조만간 도달할 것으로 예측되고 있다.

우리는 엄격하게 말하자면 1차원에서 4차원까지의 시간과 공간 속에 존재하고 있는係에 가두어져 있는 것처럼 보고 느끼고 있다. 그렇기 때문에, 다/고차원으로 혹은 다차원에서의 이동 혹은 왕래는 아득히 멀고 신비스러운 상상 속의 이야기처럼 느껴질 수도 있다. 그러나, 우리는 우리의 지각능력을 훨씬 벗어나는 부분들을 과학적 매체들을 사용하여 감지하고 있는데, 그것은 비가시적 매체인 Radio, Microwave, Infrared, Ultraviolet, X-Ray, Gamma Ray. . 등을 활용하면서 더욱 구체화되고 있다. 이러한 매체들은 새로운 지각과 커뮤니케이션을 주도할 것이며, 다차원의 현상들을 차원을 낮추어서 우리가 지각할 수 있도록 해주는 날이 머지 않은 장래에 이루어질 것이다. 그것은 어떤 방식으로든 필연적으로 예술에 변화를 줄 것이다.

2) 신조어의 다양한 레퍼토리를 통한 커뮤니케이션 예술 영역의 확장

이러한 다차원적 커뮤니케이션을 행하는 과정에서 테크놀로지의 영역확장에 따른 새로운 사고가 등장하게 된다. 새로운 사고는 그것을 수용하는 과정에서 필연적으로 새로운 어휘를 필요로 하게된다. 그것은 새로운 예술을 가능하게 하는 원동력으로 제공 될 수 있다. 문명의 발전과 함께 언어의 영역은 더욱 확장되고 있으며, 이러한 언어영역의 확장은 충분한 레퍼토리를 필연적으로 수반하기 때문이다. 즉, 매체를 이어주는 가장 중요 근원은 충분한 어휘이다. 이러한 용어들은 평소에는 별로 사용하지 않던 내용들이나 지구의 저편에 있는 독특한 어휘들에 주목하여 추출되는 것이기도 하다. 전 단락에서 설명한 바 있는 <proto Materialist> 가운데에서 우주적인 다차원의 커뮤니케이션을 가능하게 할 수 있는 어휘들 살펴보면 다음과 같다.

- ① Zim-zum은 히브리어로 유대교의 신비주의 철학에서 사용하는 용어로서, 신을 거역함이란 뜻을 지니고 있다. 예를 들면, 우주가 탄생하기 이전에 신은 계약을 하였는데, 그 자신 안에서 작은 공간을 만들기로 하였으며, 그 안에서 우주는 형성되었다는 것이다. 이러한 공간이 Zim-zum이다.
- ② Paratantra는 Abatamska와 Vijinanavada 불교 용어로서 우주의 3개의 형이상학적인 차원에서 가장 상위에 있는 것이다. 그것은 절대적인 것으로서, 형태 이전의 무엇이다.
- ③ Tachion은 metaparticle로서 빛의 속도보다 더 빠른 체계로부터 내려온 무엇이다. Arche는 그리스 용어로서, 근원을 의미하며, 우주의 기저 혹은 기초적인 물질로서,

하나 혹은 무한대를 의미한다.

- ④ Empyrean은 하늘에서의 일상적인 태양의 변이의 가장 높은 지점이다. 그 지점은 Horis가 Re와 하나가 되는 지점이다.
- ⑤ Dharmadhatu는 Abatamska 불교 용어로서, 무한대로 빨려 들어감을 의미한다. 그러한 형이상학적인 모든 事物을 인지한다는 것은 他事物과의 부분으로서의 무엇을 의미한다.
- ⑥ Aperion은 그리이스 용어로서, 한계가 없음, 혹은 울타리가 없음을 의미하는 것으로서, 낄(生)것으로서의 물질로서 모든 사물이 발생하는 지점으로서 그곳으로 다시 모든 사물이 빨려들어 간다.

따라서, 새로운 예술을 연구하려는 열망은 동서양을 막론하여 독특한 어휘에 주목할 것이며, 발견되는 즉시 예술 속에 등장될 것이다. 새로운 어휘란 현재 우리가 사용하고 있는 생각의 범위에 있지 않으며, 우리 지구의 테두리에도 한정되지 않을 것이다. 우주를 연결하는 인프라로서의 커뮤니케이션을 주도해 갈 수 있는 정교하고 보편적인 기호와 문자들이 개척될 것이며, 그것은 필연적으로 예술에 변화를 주게될 것이다. 따라서, 21세기의 작가들은 될 수 있는 대로 작업환경의 폭을 넓히는 데에 주력할 것이며, 이 작업 환경이 대단히 차별화 될 수 있도록 하는데 최선을 다하게 될 것이다. 필연적으로 그들은 자신이 독창적으로 사용하게될 표현을 위해서 신조어를 구축할 것이며, 이것은 작품의 내용으로 서서히 드러나게 될 것이다. 신조어는 다시 신조어를 필요로 한다. 왜냐하면, 신조어는 금새 구어가 되어 버리기 때문이다.

21세기의 사상은 문명의 발전에 따라, 매우 다양한 생각을 바탕으로 전개될 것이며, 여기에 상응하는 언어체계가 필요로 할 것이며, 이러한 언어체계를 뒷받침하는 레파토리가 요구될 것임에 틀림없다. 그리고, 이러한 레파토리는 사이버 세계를 비롯한 커뮤니케이션 매체 예술을 이루는 필수적인 요소가 될 것이다. 이 신조어는 자신이 지니고 있는 감성이나, 처해있는 환경적인 요인, 자신의 의식에 도사리고 있는 갈등구조를 소화시킬 명제가 될 것이며, 이것의 적절한 연출을 도울 수 있는 방편으로서의 신무기처럼 활용될 것이다. 신조어의 구축에 대해서 구체적으로 논의 할 시기가 온 것이다.

결 론

21세기에 이르러 인간의 커뮤니케이션의 욕망은 지구촌을 벗어나 우주에로 향하고 있다. 이러한 커뮤니케이션의 방식은 단순일변도가 아닌 복잡 체계 속에서 이루어질 것으로 보인다. 모노로그적인 소통이 아닌 상호커뮤니케이션으로 향하게 될 것이며, 그것은 지적인 인프라로서, 정보가 있는 곳에서 없는 곳으로의 원거리 소통을 가능하게 할 것이며, 이 소통의 기술적인 문제들을 해결해줄 수 있는 다중적인 매체가 지속적으로 개발될 것으로 보인다. 예술에 있어서도 이러한 변화에 있어서 예외일 수는 없다. 보다 더 진보하여 상호 커뮤니케이션이 가능한 매체를 적극적으로 활용하는 예술을 개척해 나아가리라 본다. 또한, 상호커뮤니케이션의 특성을 반영하는 과정에서 우주적인 개념을 염두에 두게될 것이며, 그것은 결국 우리의 일상적인 인식의 한계를 넘어서는 다차원적 커뮤니케이션으로 향하게 될 것이다. 이러한 연결을 위한 매체로서, 가상공간으로의 다양한 표현의 가능성을 연구할 것이며, 그것은 첨단 미술을 대변하는 사이버 공간을 넘나들 수 있는 매체예술의 발전을 꾀하는 상황에서

가능할 것이다.

이러한 상호커뮤니케이션의 욕망은 지속적으로 이어져서, 2·3차원을 넘어서 4·5·6··차원 즉, 다차원적인 상황으로 확장될 것이다. 현재의 우리의 인식의 범위를 넘어서는 보다 고차원적인 메시지를 필요로 하게될 것이다. 이러한 메시지는 현재의 우리의 언어를 이루고 있는 어휘로서는 불충분하며, 새로운 어휘 즉, 신조어의 다양한 레퍼토리가 대량으로 필요하게 될 것이다. 그것은 표현의 영역을 확장시켜 상호 소통하는 시각예술과 사이버 커뮤니케이션을 주도할 것으로 예측된다.

<참고문헌>

- 김상환 외, 매체의 철학, 나남 출판사, 1998
김성기, 뉴미디어의 철학, 민음사, 1994;
김성재외, 매체 미학, 나남 출판사, 1998
르네 블록/전경희 옮김, 플럭서스(Fluxus), 열화당, 1995
박기웅, 21세기 미술의 전망, 미술평단, 2000 겨울호
유승오, 사이버 커뮤니케이션론, 녹두 출판사, 2000;
정진홍, 커뮤니케이션 중심의제 시대, 지식산업사, 1998,
진휘연, 미디어 아트의 딜레마, 월간 아트, 2001년 7월호.
Baudrillard Jean, The Pression of Simularcra, Art After Modernism, The New Museum of Contemporary Art, New York, in association with David R. Godine, Publisher, Inc., Boston, 1984.
Butterfield Jan, The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement, 1993.
Druckrey Thmothy, Electronic Culture, Aperture, 1996.
Escarpit Rogert, 김광현 옮김, 정보와 커뮤니케이션, 민음사, 1995.
Everette E. Dennis & John C. Merrill,(한동섭 김형일 옮김) Media Debates-Issues in Mass Communication, 커뮤니케이션 북스, 1999.
Joachimides Christos M., Metropolis, Rizzoli New York, 1991.
McEvilly Thomas, "Journey in and out the Body: Proto-Materialism of Eric Orr," Images and Issues 2(Spring 1981): 18. Jan Butterfield, The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement, 1993.
Mitchell William J. The Reconfigured Eye, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 1994.
Moser Mary Anne, Immersed in Technology, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 1996.
National Geographic, Jan. 1994 Vol 185, No. 1 p. 30-31
Papadakis Andreas, etd edited, New Art-An International Surbey, Rizzoli, New York, 1991
Phillips Lisa, The American Century, Art & culture 1950-2000, Whitney Museum of American Art, 2000.
Popper Frank, The Art of the Electronic Age, Thames and Hudson, 1993, p. 29 참조
Schwarz Hans-Peter, Media Art History, Media Museum, Prestel, Munich · New York, 1997.

<순수미술학분야 질의 1>

질의자 : 김 재 관(청주대학교 교수, 미술학박사)

21세기 과학의 발전과 이제까지의 미술의 다양한 발전은 커뮤니케이션으로서 매체미술을 가능하게 하리라는 가능성을 보여준다. 물론 이러한 작업을 시도하는 작가들도 등장했다. 그들 중에서 '제프리 쇼'의 작업은 충분히 커뮤니케이션 매체미술로서의 흥미를 자아낸다. 프로그래밍된 컴퓨터와 '조이스틱'이나 3차원 시뮬레이션을 가능케 하는 '안경'등을 사용한 그의 작업은 가상현실로의 초대로 보아도 좋을 것이다. 그러나 가장 현대적이며, 다차원적인 visual image를 보여주고는 있는 작업들의 한계는 프로그래밍된 제한된 내용의 반복적 image를 통해 커뮤니케이션예술의 식상함을 지금까지는 보여주고 있는 것만은 사실이다.

커뮤니케이션 매체미술의 발전은 테크놀로지의 결합으로 가능하므로 예술가와기술자의 커뮤니케이션에 대한 문제에 대해서도 생각해 볼 문제이다.

'다차원적 커뮤니케이션을 행하는 과정에서 테크놀로지의 영역확장에 따른 새로운 사고가 등장하게 된다. 새로운 사고는 그것을 수용하는 과정에서 필연적으로 새로운 어휘를 필요로 하게된다. 그것은 새로운 예술을 가능하게 하는 원동력으로 제공 될 수 있다. 문명의 발전과 함께 언어의 영역은 더욱 확장되고 있으며, 이러한 언어영역의 확장은 충분한 레퍼토리를 필연적으로 수반하기 때문이다. 즉, 매체를 이어주는 가장 중요 근원은 충분한 어휘이다.' 라고 박기웅 선생님의 말에 동의한다. post-modern미술의 근저에도 수 없는 '신조어'의 발생으로서 포스트모던을 정의 내리려는 많은 노력을 해왔었고, 21세기에 굉장한 변화를 가져다줄 사이버 공간 안에서의 매체미술의 확장은 '신조어'의 등장을 필요하리라 생각한다. 그러면 '신조어'의 발생에 우주적이며 생소한 단어들의 나열만으로 '신조어'를 만들어내야 하는지 의문이 생긴다. 21세기는 커뮤니케이션을 표방한 미술로 한 걸음 나아가기를 원하면서 소수만이 이해하는 단어로 '신조어'를 만들어낸다는 것은 대화의 단절을 가져오며 20세기 전반에 걸친 예술을 위한 예술의 시대-모더니즘적 사고-와 무엇이 차이기 있을까?

21세기 예술의 다양함과 영역의 확장은 커뮤니케이션을 통해서 보다 생활 속으로 들어올 것이다. -마치 플럭서스가 예술과 삶이 하나가 되길 원했던 것과 같이- 이러한 예술을 정의 내리는 '신조어'의 등장은 보다 쉽고, 자연발생적인 언어이기를 바란다.

이에 대한 적절한 논의와 해석을 요구한다.

<순수미술학분야 질의 2>

질의자: 김 윤(한서대학교교수, 흥익대 미술학과 박사과정)

『21세기미술의 전망: 커뮤니케이션 매체미술을 중심으로』는 아직도 모더니즘의 낡은 옷을 걸치고 아방가르드의 총을 등에 지고 어슬렁거리는 우리들에게 새로운 예술정신과 형식을 찾아 헤메는 젊음을 보여 주었다.

발표자는 논지를 통해 어떠한 예술이 미래의 예술형식 되며 그 미래예술은 무슨 내용을 담고 있어야 되는가를 조망하고 있다. 또한 새로운 예술의 가능성을 커뮤니케이션 매체예술에서 그 실마리를 찾아 우주에로의 확대를 주장한다. 새로운 예술은 상호작용 하는 예술의 발전형태로 보고 오늘날의 커뮤니케이션 예술에서 다차원적인 커뮤니케이션 예술을 제안한다. 미래의 과학의 발전은 우리를 제한된 지구 공간적 사고를 떠나 우주에 시선을 주기를 요구하며 다양한 커뮤니케이션 매체를 등장시켜 표현의 영역을 넓혀가고 있다고 그는 생각한다. 여기서 발표자는 우주시대의 새로운 미적 이념을 개발하고 수용해야 한다고 피력한다. 현재의 우리의 인식의 범위를 넘어서 보다 고차원적인 메시지를 담고있는 신조어의 레퍼토리(Zim-Zum, Paratantra, Tachion, Empyream, Dharmadhatu, Aperion)를 조심스럽게 구체적으로 제시하고 있다.

커뮤니케이션 발전은 문자에서 인쇄술, 사진, 영화, TV와 텔레커뮤니케이션이 가능한 전화, 라디오까지 빠르게 변모했다. 디지털 시대의 커뮤니케이션은 복잡, 복수 정보처리 기술의 극대화된 총체적인 커뮤니케이션의 양상을 보여주며, 가상세계의 커뮤니케이션의 영역을 확장했다. 커뮤니케이션 예술은 코스다(Mario COSTA)에 따르면 예술과 테크놀로지가 융해된 새로운 정신의 시대를 알리고자 하며, 이것은 공간에서 분리된 장소를 시각적으로 근접시킬 수 있는 테크놀러지로 이벤트성 실시간이 만들어지는 미학이라 주장한다. 이러한 유형의 표현에서는 교류에 이용된 기능적인 조건이 소통의 내용보다 더 중요하다고 말했다. 또 포레스트(Fred FOREST)의하면 커뮤니케이션 예술행위는 멀리 떨어져서 행하는 구체적인 것과 사전 작업 된 것의 융합, 인터랙티브의 자유, 기억과 실시간의 결합, 우주통신 등에 의해 이루어진다고 했다. 즉 먼 거리에서의 신속한 정보교환에서 비롯된 새로운 감성을 탐구하면서 커뮤니케이션 테크놀러지와 관련된 변화의 한복판에 있고자 했다. 이러한 점들은 예술정신을 담기 위한 테크놀러지가 아니라 과학기술이 강조된 개념이다. 테크놀러지의 도입으로 새로운 예술의 가능성이 확산됐지만 예술이 기술에 종속될 위험요소를 안고 있는 것이다. 이러한 측면에서 예술과 테크놀러지의 관계에 대해 발표자의 견해를 듣고 싶습니다. 국내 커뮤니케이션 예술형태가 있다면 소개해 주십시오. 또한 커뮤니케이션 예술의 특수성을 구체적으로 설명을 해주십시오.

발표자는 최근 디지털시대를 맞이하여 소통에 관한 예술형식에 관심을 두고 미래 예술생산자의 모습을 그리고 있다. 오늘날 예술은 예술적 측면 못지 않게 사회적 측면을 주목하고 있다. 예술생산은 19세기 말까지 특정계층에 의해 수용되어 문제삼을 필요가 없지만 20세기 이후 자본주의적 산업화가 급속히 진행되며 크게 변화했다. 그 변화의 중심은 문화산업의 성장이다. 출판, 광고, 대중음악, 영화산업, 애니메이션 등의 출현과 팽창으로 많은 예술가가 문화산업에 수용되고 나머지 예술가들 역시 예술품시장의 동향에 의존해 있다. 수용자 측면에서는 미술관이나 화랑에 직접가지 않고 복제그림이나 인터넷에서 예술을 수용하고 있다. 예술의 창조적 과정뿐만 아니라 수용, 분배의 과정도 중요해진 것이다. 발표자는 미래의 예술생산의 방향과 성격을 예측했는데 미래의 수용과정과 작품의 소통을 전망해 주십시오.