

디지털 미디어 환경에서의 멀티미디어 아트에 대한 접근

Approach to the possibility of Multimedia Art in the Digital Media World

장용훈(Chang yonghoon)

홍익대학교 산업미술대학원 광고디자인전공

1. 서론

2. 멀티미디어 아트

- 2-1 멀티미디어 아트란 무엇인가
- 2-2 멀티미디어 아트의 사회적 탄생배경
- 2-3 멀티미디어 아트의 또 다른 이름, 넷 아트

3. 멀티미디어 아트의 특성과 사회적 작용

- 3-1 멀티미디어 아트 예술가론
- 3-2 디지털 미디어의 특징
- 3-3 상호작용성
- 3-4 디지털시대의 미의식

4. 멀티미디어 아트의 현재와 미래

- 4-1 예술과 기술의 갈등
- 4-2 전통적 미술과 멀티미디어 아트의 전망

5. 결론

참고문헌

(要約)

예술 작품은 고립되어 존재하는 것이 아니라 그 사회의 문화적 배경과 시대적 상황의 영향을 받아 제작되는 것이며 예술 자체는 시대를 반영한다고 할 수 있다. 즉 작가의 내면세계에 뿌리를 두고 그것과 연결된 여러 외부적 또는 시대적 조건들과 상호작용을 하는 속에서 작품이 이루어지며, 이러한 예술 창작의 저작물로 인하여 사회의 문화적 코드에 영향을 미치는 순환적인 인과관계를 가진다고 할 수 있겠다. 그러한 이유로 현대 사회처럼 복잡하고 다변화된 사회에서의 개인과, 개인의 의식구조 속에서 탄생되는 예술작품은 가히 전위적인 시각으로 전개되어져 왔다. 다양한 사회적 요구와 보다 다변화된 의식구조들은 그로 인한 예술작품의 다양화에도 많은 영향을 끼쳤으며, 실제로 지난 수 세기보다 최근 1세기 안에 이루어진 문화적, 산업적 변화는 비교할 수 없을 만큼 컸다. 따라서 예술작품의 형식 또한 이러한 시대의 흐름과 무관할 수 없다고 하겠다. 이미 예술 분야에서도 전통적인 형식의 표현 기법에서 탈피한 수많은 시도가 이루어지고 있으며, 점차 장르의 구분을 탈피한 많은 시도가 이루어지고 있다. 그런 의미에서 최근의 멀티미디어 아트란 디지털 화 된 시대의 흐름에 영향을 받아 필연적으로 발생한 것이라 할 수 있겠다. 더 이상 인터넷이나 멀티미디어라는 말이 극소수의 전문가만을 위한 영역이 아니라, 대중의 일상에 깊이 침투한 오늘날에 이르러서는 이미 일련의 멀티미디어라는 도구를 이용한 예술 작품은 테크놀로지 아트, 정보미술, 컴퓨터아트, 디지털아트, 뉴미디어 아트 등의 다양한 이름으로 많은 실험이 이루어지고 있으며, 기

존의 예술 작품과는 달리 실제로 이러한 저작물들이 테크놀로지와 결합하여 산업적으로 활용되고 있기도 하다. 이에 이 논문에서는 멀티미디어 아트의 개념을 알아보고, 이러한 멀티미디어 아트의 사회적 작용에 대해 연구하며, 이 새로운 형식의 미술의 현황과, 일련의 작업들이 꾸준한 생명력을 가지고 존재할 수 있을지에 대한 전망을 해 보고자 한다.

(Abstract)

A work of Art is not supposed to be isolated from the world, but it should be influenced by its cultural background and situations of the times. Therefore, Art itself reflects its era. In other words, it is created being based on the thought of its artist and simultaneously interacting with external conditions or circumstances of the era, so it would also affect the cultural code of its society. This is why modern art made by the individual living in this complicated and diversified society is quite avant-garde. Various demands from its society and diversified senses have been influencing diversification of works of Art. Now we can say that a mode of art is also close to current stream of the times. A lot of artists have been trying to get out of traditional way of presentation techniques and classification of genres. In that point, the emergence of Multimedia Art is inevitable in this digital era. The terms of Internet or multimedia are now familiar with everybody in the world, and a lot of works like Technology Art, Information Art, Computer Art, Digital Art, New Media Art, and so on have been coming into the world by using multimedia. Unlike other works of Art, these works from multimedia are practically used by being combined with technologies. Hereupon, in this paper I would like to find out a concept of Multimedia Art, its social function, and the future prospect of this brand-new form of art.

(Keyword)

communication, multimedia, art

1. 서론

디지털의 시대라고 명명되어도 충분할 만큼 이미 디지털이란 단어가 낯설지 않게 된 오늘날 미술 분야에서도 '테크놀로지 아트', '정보미술', '컴퓨터아트', '디지털아트', '뉴미디어 아트' 등의 다양한 이름으로 많은 멀티미디어 미술이 실험되고 있다. 이미 많은 국제적 미술행사에서도 영상 작품들이 거의 주류를 이루고 있다는 점에서 우리는 미술이 본질에서부터 현상에게까지 많은 변화를 겪을 것이라는 추측은 충분히 할 수 있다.

이미 역사적으로 많은 변화를 겪어왔지만, 그것은 이제 다가올 변화에 비하면 서막에 지나지 않는지도 모른다. 현재에도 사이버미술관 등으로 사이버스페이스의 예술 공간으로의 활용이 시도되고 있지만 장차 실현될 IA(Intelligence Amplification)라는 확장적 인공지능이나 니그로폰테(Nicholas Negroponte)¹⁾가 희망하고 있는 지능적 인터페이스가 실현될 때는 이 정도로 활용이 끝날 것으로 보이지는 않으며, 그야말로 미술의 대 변혁이 올 수도 있을 것이다. 이러한 현상의 이면에는 멀티미디어 아트가 이미 현대미술의 한 양식으로 인정받고 있다는 현상이 전제되어 있으며 디지털 테크놀로지가 어떤 방식으로든 미술의 개념과 존재 방식을 혁신적으로 변화시킬 것이라는 확신이 깔려 있는 듯하다.

그러나 멀티미디어 아트의 개념 자체가 아직 명확하게 정의되어있지 않고, 용어도 관점에 따라 다양하다. 멀티미디어 아트의 범주를 복합감각적 작품까지 포괄해서 보는 관점이 있는가 하면, 디지털 테크놀로지가 어떤 방식으로든 직접 작품에 구현된 경우에 한정해야 한다는 견해도 있다. 또 디지털 테크놀로지 자체를 오늘날의 문화적 조건을 규정하는 결정요인으로 파악하는 시각이 있다면, 멀티미디어 아트를 동시대의 인식적 전환과 관련된 문화적 맥락으로 이해하는 상반된 관점이 병존하고 있다. 이러한 다양한 견해를 이해하고 나아가 작품에 활용하기 위해서는 미디어의 본질과 속성을 파악하는 일이 시급하다고 본다.

따라서 본 연구에서는 오늘날의 멀티미디어 아트에 대한 본질을 고찰해보고 현대의 디지털 미디어와 멀티미디어 아트의 관계와 그 가능성에 대해 연구해보고자 한다.

2. 멀티미디어 아트

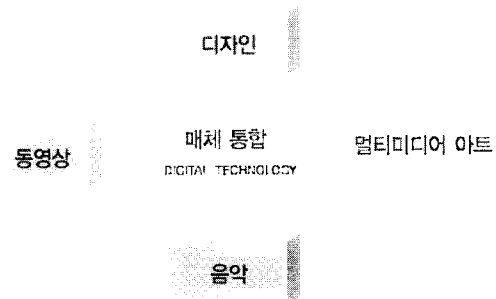
2-1. 멀티미디어 아트란 무엇인가

멀티미디어 아트(multimedia art)는 웹 아트(web art)·넷 아트(net art)라고도 한다. 이 예술분야는 퍼스널 컴퓨터가 보급되고 다양한 그래픽 프로그램이 개발된 것과 밀접한 관련이 있다. 그 중에서 컴퓨터 그래픽은 새로운 시각예술로서 자리 잡았으나 영화나 방송의 특수 효과로 사용되다 보니 상업적인 성격이 강하여 순수미술로 발전하지는 못했다.

멀티미디어 아트의 효시는 백남준과 같은 비디오 아트 작가들이 후반작업을 컴퓨터를 이용했던 것이었으며, 백남준의 《메

가트론 매트릭스》(1995)는 컴퓨터 애니메이션 등의 이미지를 비디오 영상과 함께 디스플레이 한 것이었다. 특히 설치미술가들은 다양한 매체를 동원했는데 그 중에서 디지털 미디어를 적극 수용하여 작품을 완성하였다. 멀티미디어 아트가 널리 보급되는 계기가 되는 사건은 인터넷의 보급이다. 인터넷을 통해 미술가는 프로그램을 다운받거나 다양한 디지털 도구를 이용하여 새로운 작품을 제작할 수도 있게 되었고 대중은 미술가의 홈페이지나 사이버 갤러리를 통해 작품을 감상할 수 있게 되었다.

멀티미디어 아트의 특징은 첫째 오브제를 이용한 제작이 아닌 디지털 미디어를 이용하여 디자인·동영상·음악을 모두 포함한 매체 통합적 특징을 가진다는 점이다.



[그림1] 멀티미디어 아트의 특징

둘째는 작가만의 독특한 비법을 통해서 제작되었던 것이 프로그램을 응용하여 다양한 변형과 조합을 통해 제작된다는 점이다.

셋째는 작업 기간의 비약적인 단축이다.

넷째는 디지털의 완전복제성을 통하여 원작을 누구나 소유할 수 있게 되었다는 점이다. 그러나 가장 혁신적인 특징은 무엇보다 관객이 찾아와서 보는 작품이 아닌 관객이 언제든지 인터넷을 통해 그 작품을 감상하고 가질 수 있다는 점이다. 심지어는 작가와 감상자와 함께 작품을 만들기도 한다. 이러한 작업을 '인터랙티브 아트(interactive art)'라고 한다. 때문에 멀티미디어 아트는 몇몇 특정한 감상자를 위한 작품이 아닌 보다 대중적이며 글로벌라이즈한 속성을 띄게 되었다. 즉 작가는 옛날처럼 작품의 제작자로서만 존재하는 것이 아니라 큐레이터로서의 역할도 함께 한다.

그러나 멀티미디어 아트는 매체에 대한 기능 위주의 접근과 기술적인 효과를 무분별하게 따라 천편일률적인 결과물을 양산할 수 있다는 위험성 또한 안고 있다. 그리고 인터넷을 통한 상호작용을 띄고 있으나 반대로 지나친 사이버 세계 속에서의 편중 현상으로 폐쇄적 경향을 보이기도 한다.

그러나 어쨌든 멀티미디어 아트는 평면 혹은 조형의 단순한 정적 형태를 벗어나 작가로 하여금 기존에 시도하지 못했던 다양한 표현이나 요소의 새로운 적용가능성을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 멀티미디어 아트의 대표적 국제 공모전인 일렉트로니카(Electronica)²⁾에서 1997년 대상을 수상한 센소리

1) 미래학자. 미 MIT 미디어랩(Media Lab)의 설립자. '디지털이다.(Being Digital)' 저.

2) Ars Electronica. (Competition for Cyberarts) 주최 : Austrian Broadcasting Corporation (ORF), 대상 : Computer Animation / Visual

임(Sensorium)의 《숨쉬는 지구》는 전세계에서 발생한 지구의 정보가 매일 서버에 전달되어 웹 페이지의 지구 형상 위에 실시간에 표시된다. 짐 콜린스(Jim Collins)의 《SMOKE & MIRROR》와 같은 작품은 감상자가 스스로 개입하고 만드는 인터랙티브 아트를 대표하는 작품이다. 임영길은 판화를 인터넷 상에서 움직이거나 사운드를 덧붙인 《벌》(1998)을 발표했다. 김윤은 3D 애니메이션, 디지털 조각, 컴퓨터 이미지 출력, 인터랙티브 아트 등 다양한 분야의 디지털 아트를 선보였다. 이러한 사조의 영향으로 한국에서도 멀티미디어 아트의 공식 모임인 '한국 디지털 미술 협회(CoFA: Computer Fine Art Association)'가 1998년 3월 3일 설립되었다. 이들은 1999년 3월 예술의 전당에서 한국방송공사와 공동 주최로 "한국회화 600년 디지털 작품전"을 개최하였다. 1999~2000년 2월까지 가나 웹 갤러리 주관으로 열린 제1회 디지털 아트 페스티벌(IDAF: International Digital Art Festival)은 한국 최초로 웹과 예술의 결합을 목적으로 탄생한 전시회이다.

이러한 현상은 이미 멀티미디어 아트가 새로운 시도의 차원을 넘어 예술의 한 주류로서 성공적인 적응을 해 나가고 있다는 것을 보여주고 있다.

2-2. 멀티미디어 아트의 사회적 탄생배경

원시시대 이래 수많은 예술양식이 발전해 왔고 이의 근저에는 말과 언어로 표현하지 못하는 감성의 다양한 양태를 시각적 형식을 빌려 제시하려는 인간의 욕망이 내재해 있다. 엄밀히 말해 국가·학교·미술관 등등 이성적 형식과 시스템을 빌려 표면적으로 합리성을 내세우는 수많은 제도나 기관을 제외한 우리 개인 대부분은 이성적 구조의 틀보다는 우리의 일상적 감성발현 체계와 관계된 정서적 양태에 의해 훨씬 더 많은 영향을 받을 뿐만 아니라, 이런 감성적 부분들은 우리 인간의 현실적인 활동과 에너지의 근원으로 작용하기도 한다. 예술은 다분히 한 인간의 주관적인 상황이 어떤 큰 틀에 의해 수용되어 객관화 과정을 거치기 때문에 개인의 사회화 과정과 더불어 각 개인의 삶의 적응방식을 분석하는 데 아주 적절한 시스템이 될 수 있을 것이다. 그리고 이런 사회적 개인인 예술가의 다양한 미학적·예술적인 발현은 기존 사회의 합리주의적 지향성을 한 개인이 수용하고 그 안에서 생존하는 방식에 대한 적절한 모델이 되기도 한다. 그러므로 예술작품의 형식과 내용은 다양하게 분화되어 온 인간의 삶과 역사의 다양한 축소판으로 볼 수도 있는 것이다.

새로운 1000년의 출발점인 2000년대를 대표하는 예술적 표상으로 그 동안 인간 문명의 기술적 진보, 즉 디지털 영상기술을 예술적 구조와 결합한 멀티미디어 아트를 꼽을 수 있고, 이미 미술계에서는 수많은 작가가 그들 작품에 멀티미디어 테크놀로지를 접목하는 경향이 일반화되어 있다. 멀티미디어는 그 동안의 미술이 단일 미디어를 통해 인간의 총체성을 표현

해 왔던 것과는 달리, 동영상과 사운드, 텍스트를 매개로 20~21세기 인간의 감성구조를 표현하는 적절한 도구로 자리매김하고 있다. 멀티미디어라는 다중매체 시대의 시각에서 볼 때 단일매체는 인간의 사고와 사회에 대한 반응방식이 단선적이거나 일방적인 차원에서 이루어진다는 한계를 가질 수 있다는 것이고, 특히 다중매체와 비교해 볼 때 우리가 느끼는 단일매체와 다중매체 간의 간극은 상대적으로 더욱 심화되는 듯하다. 이런 의미에서만 본다면 그 동안 인간이 쌓아 온 예술적인 전통은 상당히 무의미하게 보일 수도 있다.

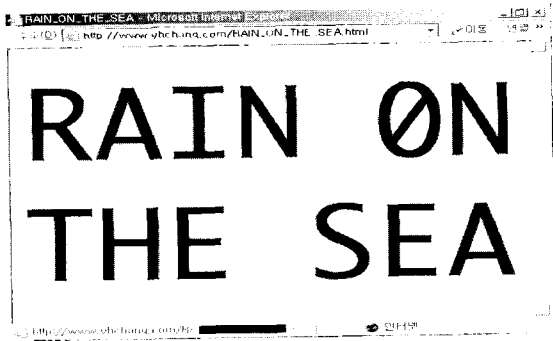
하지만 앞서서도 시간에 대해 언급을 하면서 암시했듯이 문화는 새로운 시대를 맞이하여 전통과 단절된 채 완전히 다른 형식으로 전이되는 것이 아니라 축적된 문명의 힘을 바탕으로 그 힘의 강도를 더해 가는 것이다. 20세기 후반에 발생한 멀티미디어 개념 역시 인간 문명의 다양한 결과물을 새로운 기술을 통해 새로운 방식으로 적용하는 것일 뿐이라고 소박하게 생각해 볼 수도 있다. 그러나 아직 멀티미디어 아트가 진화론적인 동력을 얻지 못하고 있기는 하지만, 현재의 경향으로 볼 때 예술은 멀티미디어 기술을 기반으로 한 디지털 아트 시대로 가까이 다가가고 있다고 생각할 수 있다.

어쨌든 사회적인 패러다임의 변화가 인간 의식에 변화를 가져오고, 인간 의식의 변화가 일반화되는 과정에 현재까지는 새로운 패러다임의 변화를 적극적으로 수용하는 듯 보이는 멀티미디어 아트는 우리에게 21세기에 탄생한 대표적인 예술형식으로 보일 수 있을 것이다. 그러므로 현대사회에서 예술계의 이런 환경 변화는 결국 새로움과 다양성이라는 단어로 가장 대변될 수 있을 것이다.

2-3. 멀티미디어 아트의 또 다른 이름, 넷 아트

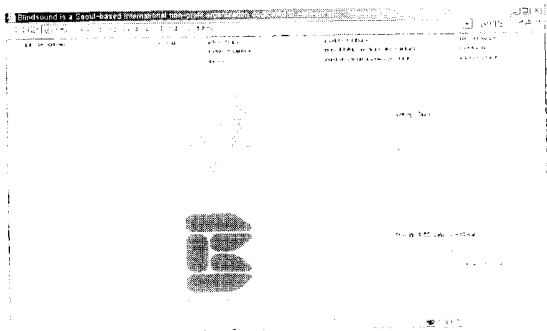
1994년 경 이래 유럽과 러시아에서 시작돼 전개된 넷 아트는 미디어커뮤니케이션 전문 웹진 넷 타임(<http://basis.desk.nl/~nettime/>)의 메일링 리스트를 통해 빠르게 넷 아트 커뮤니티를 형성해왔다. 넷 아트는 아트 온 넷(art on net), 즉 '인터넷 상의 미술'과는 분명히 그 성격이 다르다고 할 수 있다. 넷 아트가 자기 지시적이며, 네트워킹과 하이퍼텍스트를 통해 순수하게 넷의 성격을 연구하는 넷 특징적 작품을 말한다건, 후자는 기존의 작품을 업로드한 '다큐멘테이션'이거나 작가가 자신을 프로모션하려는 웹사이트의 성격에 머문다. 그러나 이들 사이에 걸쳐 있는 무시할 수 없는 영역이 있다. 이를테면 컴퓨터에서 그리거나 제작된 이미지를 웹상에 올려놓은 사이트들이 있는데 이것은 국내에서도 비교적 활발한 활동을 보이며 나름대로 주류 미술계와 차별화된 성격을 드러내고 있다. 장영혜의 <장영혜 중공업(<http://yhchang.com/>)> 작업은 플래시로 만들어진 빠르게 명멸하는 일방향적인 텍스트 작업으로서 관객의 참여를 허용치 않지만 전시장의 비디오 작업이나 공공장소의 제니 홀저의 전광판 작업과 달리 개인적인 공간에서 응대하는 모니터상의 커다란 문자의 내러티브 작업이 또 다른 공격성을 느끼게 해준다.

Effects/ Digital Musics/ Interactive Art/ Net Vision. 국제 공모전인 이 행사에서는 컴퓨터 애니메이션, 시각효과, 디지털 음악, 인터랙티브 아트, 넷 비전, 넷 엑셀런스 분야에서 우수한 작품들의 신청을 받고 있다.



[그림2] 장영혜 중공업

이상윤의 <블라인드사운드 프로젝트(www.blindsound.com)>는 국내 개인 사이트로서 처음으로 <내러티브 비하인드 윈도우(narrative behind window)>라는 넷 아트 전시회를 유지해 놓았으며 넷 아트에 대한 리소스들을 체계적으로 링크시켜 놓은 대표적인 사이트다. 그의 또 다른 워크숍사이트(<http://blindlove.org/team.html>)에서는



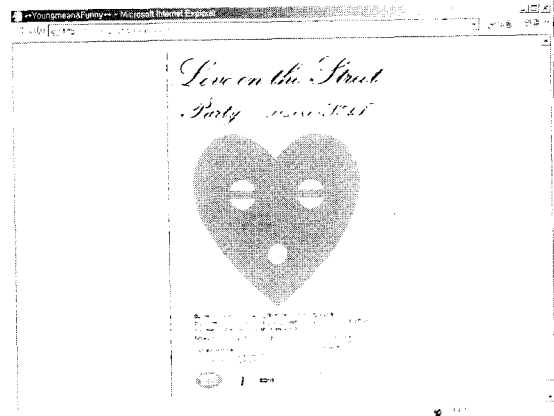
[그림3] 이상윤의 블라인드 프로젝트

수개월간 진행한 워크숍의 결과물로 국내 미술대학 학생들의 작품들과 작가들의 작품을 볼 수 있다.



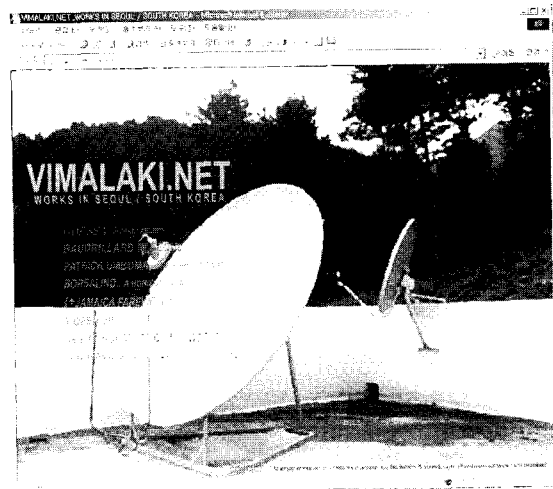
[그림4] 아티스트 켄지

다른 실험적인 국내의 웹사이트들은 자칭 아티스트 켄지의 키치적·엽기적(www.buakal.net)이거나 대중적 캐릭터 상품과 플래시 애니메이션을 선보이는 강영민(www.youngmean.com),



[그림5] 강영민 웹사이트

세련된 웹디자인과 의도적인 거친 드로잉이 돋보이는 노재운(www.vimalaki.net)의 사이트를 눈여겨볼 만하다.



[그림6] 노재운

이들의 공통점은 주류미술계나 미술계의 제도권에 대한 대안으로서 웹을 선택했다는 점이다. 이들은 순수예술과 상업성의 절충을 시도하면서 해외 관련 사이트에 대해 지속적으로 정보를 업로드하거나(강영민) 주류 미술계에 포섭되지 않는 자족적인 엽기적 그림과 비디오 동영상의 아카이브(켄지)를 구축함으로써 나름의 독자적인 커뮤니티를 형성하고 있다.

35년 전 비디오 아트의 탄생 이래 비디오는 더 이상 '비디오 아트'라는 특정한 장르를 지시하지 않는 도구가 되었다. 매튜 바니나 마리오 모리를 비디오 아트나 비디오 아티스트로 규정할 필요를 느끼지 않듯 데스크탑의 17인치 사각형 모니터에서 구현되는 현재의 넷 아트 역시 머지않은 시기에 광범위한 강력한 예술적 표현매체로서 일반화될 것이다. 그것은 네트워크를 기반으로 관객참여에 의한 링크의 미학과 더불어 온라인과 오프라인을 아우르는 인터랙티브 예술이 구현될 때 더욱 그 힘을 발휘할 것으로 예측된다.

초기 넷 아트의 이론가들과 작가들은 초반의 무정부주의적·반제도권적 성격의 넷 아트가 온라인 뮤지엄에 전시되는 최근

2-3년 벌써 '넷 아트는 죽었다' 고 주장한다. 그러나 넷 아트는 '넷아트(Net.Art)' 라는 명칭에 종속되지 않고 끊임없이 변신할 것이다. 인터넷 테크놀로지의 엄청난 발전속도는 그것을 보장한다. 네트워크 자체의 끊임없는 변신의 리즘(lissom)적인 성격이야말로 초기 넷 아트 선구자들이 열렬히 환영하며 주류 미술의 대안으로 희망하던 바가 아니었던가. 넷 상에서는 학벌이나 '출서기'가 중요하지 않다. 넷 상에서는 갤러리의 좋은 자리를 차지하기 위한 작가 사이의 신경전도, 큐레이터의 눈치도 볼 필요가 없다. 최소한 현재까지는 작가·이론가·큐레이터를 구분하지도 그렇게 하기를 원하지도 않는다. 넷 아트 작품은 영속성과 고정을 거부하고 현재진행형이며 변화무쌍하게 열려 있다. 예술에 앞서 정치성을 띤 전시 기획자들이 난립하는 혼란스러운 국내 미술계와 '예술'이라는 명칭의 위압적인 무게에 염증을 느낀 젊은 작가들에 의해 과연 국내의 웹을 기반으로 하는 작품과 담론이 주류 미술계에 어떤 영향을 끼칠 것인지 지켜보는 것도 흥미로운 일이다.

3. 멀티미디어 아트의 특성과 사회적 작용

3-1. 멀티미디어 아트 작가론

예술가는 사회적으로 수용되는 표현 형식을 통해, 즉 작품이라는 형식을 빌려 자신의 생각을 표현하고 다른 한편으로는 그런 행위를 통해 사회와 역사에 공헌할 수 있다는 생각을 가지고 있다. 예술가에 대한 이런 해석은 다분히 형식주의적이고 일견 사회주의적 색채도 가지고 있다. 그러나 이런 소박한 생각을 접고 좀더 현실적으로 접근해 보면 예술가 역시 회사원·공무원과 마찬가지로 직업인일 뿐이다. 물론 이런 관점에는 자본주의 사회구조, 혹은 그 동안 예술이 역사적으로 기여해 온 어떤 내용들을 외면하고 생존의 조건에 예술을 무차별적으로 포함시켜 버리는 듯하게 보일지도 모른다. 그러나 그런 해석은 예술가와 예술작품을 바라보는 제3자의 시각에서 가능한 것일 뿐, 예술가 자신으로 돌아가 생각할 때는 분명히 고민해 보아야 할 문제다.

서양에서 현재의 예술가 개념이 확립된 것은 1400년대 이탈리아 르네상스 기부터 라고 볼 수 있다. 그리고 원래 예술가의 위치는 주술사나 장인 정도의 의미로 일정한 사회체제로부터 독립적이지 못한 개념이었다. 그러나 19세기 영국에서의 산업혁명 이후 경제체제가 공장생산방식을 통해 시장경제로 전환되면서 수요와 공급에 기반을 둔 자본주의 경제형태가 발생하게 되었고, 사회 구성원들은 그들의 생존을 위해 새로운 사회경제적 패러다임에 적응하는 과정을 거치게 된다. 예술가들 역시 그 동안의 패이트론(patron) 시스템 안에서 안주하던 방식에서 이제는 엄밀한 의미에서 자신의 작품을 익명의 다수에게 스스로 판매해야 하는 상황을 맞게 된다.

19세기 이후로 작가는 철저히 독립적인 개인, 혹은 개인 판매자로 인식되었다. 이런 가운데 피카소나 마티스 같은 작가들의 성공신화는 미술의 역사를 구성하는 주요 내용이 된다. 그렇다 하더라도 수많은 작가 중에 극소수만 미술사에 등재되고 작품이 거래되는 것이다. 이는 사회에서 공장 생산품이 시장에서 모두 성공하는 것은 아니라는 사실과 동일한 의미를 갖

는다. 현대사회에서는 기업미술관·공공미술관 등이 예전의 패이트론들이 했던 일을 하고는 있지만, 그 성격의 기반 역시 시장경제의 경쟁성에 초점이 맞추어져 있다. 이런 관점에서 전통적인 작품이건 첨단 미디어 기술을 이용한 작품이건 간에 작가는 자신만의 특별한 의미를 지닌 개성적인 작품을 생산할 필요가 있다. 그렇게 생산된 예술작품은 이제 귀족취향을 가진 컬렉터의 거실이 아니라 다양한 대중매체를 통해 좀더 생동감 있는 방식으로 - 예를 들면 인터넷 미술관 등을 통해 - 더욱 많은 관객에게 전달될 수 있는 가능성을 가지게 된다. 여기서 어떤 작가의 작품은 컴퓨터 관련 회사의 원천기술로 열티를 받을 수도 있고, 어떤 작가의 작품은 이미지 데이터베이스에 자신의 작품 이미지를 제공하고 정기적으로 저작권료를 받을 수도 있을 것이다. 요즘의 수많은 인터넷 미술 관련 사이트가 바로 이런 개념을 바탕으로 그들 사업의 기반을 구성해 간다. 좀더 커다란 의미에서 볼 때 여기에는 글로벌리즘(범세계주의)과 로컬리즘(지역주의)의 관계에 대한 생각의 틀이 바탕이 되고 있는 것이다. 일단 인터넷은 전세계를 대상으로 타깃마켓을 정한다. 그리고 그 마켓의 주요 구조들은 글로벌리즘이고, 글로벌리즘을 실현하는 도구는 로컬리즘이다. 즉 범세계적인 시장을 대상으로 그 지역 대상 고객의 취향에 특화된 어떤 상품을 판매한다는 것이다. 경제 용어로는 대량개인 생산(Mass-Customized Production)이라고 하는데, 이런 상황은 전 세계에 인터넷 기술이 보급됨으로써 가능해졌다. 그러나 디지털 기술사회에서 이런 긍정적인 부분만을 강조한다면 기술 발달에 대한 관심과 참여가 없는 작가들은 현대미술에 전혀 적응하지 못하는 것처럼 매도될 수 있을 것이다. 그러나 예술의 역할은 아직도 개념과 의미의 창조를 통해 사회와 인간의 정신을 끊임없이 자극하는 것이라 생각할 수 있다. 이것은 사회적인 패러다임의 변화와는 관계없는 본질적인 것이다. 예술작품이 어떠한 기술적인 방식을 통해 표현되든지 그들의 역할은 인간 정신의 침체된 부분을 골고루 자극하여 좀더 의미 있는 삶의 형식을 깨닫게 해주는 것이고, 어떠한 매체를 통해서든지 예술가의 생산물이 그런 기능을 수행해 낼 수 있다면, 그 예술작품은 성공적인 것이라 말할 수 있다. 결국 예술은 인간의 모든 생산물 중에 인간과 가장 친밀하고 밀접한 형식이기 때문이다. 그래서 어떤 생산물이나 상황에 의미를 부여할 때 많은 경우 우리는 미학적 혹은 예술적이라는 수식어를 사용하는 것이다.

작품이 의도하는 바는 인간의 총체성을 물질적인 형식을 통해 반영하고, 사회의 다른 집단이 주지 못하는 본질적인 즐거움과 유쾌함을 환기시켜 주는 것이다. 그러므로 나타하지 않은 모든 예술가는 우리 사회의 의미론적 실체를 상승시켜 줄 수 있는 존재가 되는 것이다.

3-2. 디지털 미디어의 특징

'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 있는지 우선 살펴보아야 한다. 디지털 정보의 특성으로는 완전복

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

완전복제성(perfect despicability)은 말 그대로 디지털 정보가 완벽하게 복제될 수 있다는 의미다. 아날로그 매체에 담긴 정보(예컨대 마그네틱 녹음테이프에 담긴 음성 정보)는 복제할 수는 있지만 잡음이 들어가게 마련이어서 복제를 계속 반복한다면 궁극적으로 그 정보량은 0에 수렴된다. 디지털 정보가 완벽하게 복제될 수 있다는 것은 하나의 디지털 정보가 시간적으로나 공간적으로 전혀 새로운 영역에 존재하게 됨을 뜻한다. 완전복제는 원본이 여러 개 존재할 수 있다는 뜻이므로 똑같은 것이 동시에 여기저기에 존재할 수도 있고 하나의 원본을 한참 시간이 흐른 뒤 복제를 반복한다 해도 이론상 시간이 흘러감에 따라 남아 가지도 않고 영원히 존재할 수도 있다.

즉각적 접근가능성(random accessibility)은 검색어 등을 사용하여 즉시 검색해 볼 수 있음을 뜻한다. 예컨대 아날로그 매체인 책에 들어 있는 특정한 정보를 찾기 위해선 처음부터 끝까지 뒤적거려 보거나 뒷부분에 마련된 인덱스에 의존하는 수밖에 없다. 그러나 그 종이책의 내용이 컴퓨터 파일로 되어 있다면 검색어를 넣어 원하는 내용을 한번에 찾아볼 수 있을 것이다. 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 소통을 시도하는 작품도 곧 등장하게 될 것이다. 네트워크성(networkability)은 디지털 매체가 유무선 연결망을 통해 연결될 수 있음을 뜻한다. 물론 그러한 연결망의 범위는 한 개인의 몸에서부터 가정·회사·공동체·국가, 나아가 전 지구가 될 수 있다. 이러한 네트워크는 인터넷과 저궤도위성망을 통해 이미 실현되었으며 현재는 한 개인이 지니고 다니는 작은 웨어러블(wearable) 컴퓨터를 연결하는 퍼스널 네트워크에 대한 연구가 한창이다.

복합성(multimodality)은 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 처리기기와 저장매체가 필요했다. 그러나 디지털 정보는 그것이 음성이면 화상이면 문자이면 간에 모두 비트라는 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. 조작가능성(manipulatability)은 디지털 정보의 완전복제성과 즉각적 접근가능성의 결과로 생긴 일종의 '편집가능성'이다. 물리적 사물

의 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 조적이 가능하므로 특정한 사건에 대한 '증거'구실을 할 수 없다. 이러한 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.

3.3. 상호작용성

상호작용성(interactivity)은 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.

하나의 개체는 주위 환경과의 끊임없는 상호작용을 통해서 자신의 정체성을 확립하고 삶을 영위해 나간다. 하나의 개체가 존재하기 위해서는 환경으로부터 자신을 구분하고 경계 지을 수 있어야 하는데 이러한 경계짓기는 상호작용의 조건이며 또 동시에 결과이다. 이러한 의미에서 가장 일반적 의미에서의 상호작용성은 창조의 양식이며 존재의 방식이고 또 하나의 관점이기도 하다 (Arata, 1999). 상호작용성은 "interactivity"의 번역어다. "inter"는 복수의 개체간의 사이 혹은 관계를 의미하며 (between), "activity"는 행위, 행동, 작용, 효과 등을 의미한다. 따라서 상호작용성의 개념화와 유형화를 위해서는 상호 작용하는 주체, 즉 누가 (무엇이) 누구와 (무엇과) 서로 어떠한 작용을 하는가를 먼저 살펴봐야 한다. 상호작용에 관여하는 주체와 대상의 측면에서 유형을 분류해보면

- (1) 첫째, 인간과 인간의 상호작용을 생각해 볼 수 있는데 이는 휴먼 커뮤니케이션이라 할 수 있을 것이며,
- (2) 둘째, 인간과 미디어의 상호작용은 사용자 인터페이스라 할 수 있을 것이고,
- (3) 셋째, 미디어와 미디어의 상호작용의 차원은 네트워크라 개념 지을 수 있을 것이다. 예컨대 인터넷을 통한 채팅을 생각해 보자. 우선 사용자는 키보드와 마우스 등의 하드웨어와 채팅 프로그램 등의 소프트웨어를 통해 컴퓨터 시스템과 상호 작용 해야 하는데 이것이 인간과 컴퓨터의 인터페이스(Human-Computer Interface: HCI)다. 또 사용자들의 컴퓨터 역시 서로 정보를 주고받는 상호작용을 해야 하는데 이것이 컴퓨터 네트워크 시스템이다. 사용자들은 이러한 인터페이스와 네트워크를 통해 서로 메시지를 주고받으며 상호작용하게 되는 데 이것은 분명 커뮤니케이션의 차원이다.

이처럼 디지털 미디어 환경에서는 여러 차원과 유형의 상호작용성이 동시에 일어나게 되는데 우리가 디지털 미디어의 상호작용성이라 할 때에는 흔히 인터페이스의 차원인 경우가 많

다.

3-4. 디지털시대의 미의식

디지털 신기술이 조성한 지적 환경과 조건들은 동시대인들의 미의식에도 미치는 영향이 적지 않다. 이미 오늘의 미적 상황은 무수히 많은 환경적 요인들에 의해 미의식의 변질을 경험하였다. 전후 두드러진 소비주의적 산업환경에 의한 물질의 범람과 금세기 후반 급속하게 진보된 멀티미디어 기술력이 그동안 미의식을 변질시킨 주된 요인이었다.

21세기 문턱에 들어서게 되는 이 시점엔 디지털 신기술이 다시 한 번 변질의 동인(動因)으로 등장하였다. 물론 멀티미디어와 디지털은 서로 결합하여 더욱 가공할 시각적 생산 능력을 앞세우고 있어 이 문제는 이제 미래의 문제가 아니라 바로 우리 현실의 문제로 부상해 있다. 대체로 디지털의 프로토크에 의해 변질된 미의식에 대한 진단은 네 가지로 집약된다.

첫째 무한적 반복과 복제에 순응적이다. 편재하는 디지털 이미지의 무결점 반복과 무오차 복제가 별 저항 없이 정서에 안착해 있다는 것이다. 컴퓨터를 켜는 순간부터 변함 없이 다가오는 신호적 영상과 이미지들이 인간을 대신한 인사 정도로 여기며 또한 그에 따라 반사적으로 조작을 하는 등의 순응이 정서 체계에 자리잡고 있다.

둘째 순간적이고 즉흥적이다. 모든 디지털 시각 질서는 이진법으로 부호화된 비트의 묶음으로 그것의 개폐(開閉)는 대단히 순간적이며 즉흥적이다. 그에 따른 정서는 급격한 변화에 둔감해지고 오히려 절도 있고 단호한 명멸(明滅)(on/off)이 N세대의 정서이자 가치관으로 정착되고 있다. 물론 싫증도 빠르다.

셋째 무차별적 브리콜라지(bricolage)이다. 디지털은 모든 언어들을 연산체계에 의해 신속하게 처리하는 능력을 가지고 있으며, 그것이 차용하거나 융합하는 데 있어 그 어떤 대상이든 무차별적이다. 따라서 오늘날 참신성이나 새로움이라는 가치는 이러한 양식 한도 안에서 가능한 것으로 우리의 정서 또한 그러한 혼성적 융합을 적극적으로 즐기고 있는 상황이다. 요컨대 새롭다 함은 무한한 브리콜라지의 조합에 대한 형용사에 지나지 않는다.

넷째 오락적이다. 오늘날 모든 미적 담론들이 군더더기가 될 만한 것들은 모두 제거하고 있어 가볍다. 그렇다고 천박하거나 무의미한 것은 아니다. 충분히 환상적이고 세련되기까지 하다. 사이버 현실이 소설보다 재미있으며, 사이버 이미지가 그림보다 재미있는 것이다. 오늘날 정서가 오락적 재미를 탐하기 시작했던 것을 디지털 체계로만 돌릴 수 없지만, 그것이 가속화시킨 것은 분명하다. 오늘의 환경 속에서 동시대인은 미디어 영상들을 풍경처럼 접하며 살고 있다. 가장 대표적인 것이 도심의 대형건물들마다 부착하고 있는 전광판들이 뿜어내는 이미지의 양과 강도는 전통적인 미술품들이 보여왔던 것과는 비교가 되질 않는다. 물론 일반적으로 발산되는 것이기는 하나 우리 감성은 상당히 익숙해져 있다. 이제 우리의 감수성도 디지털화 되고 있는 것이다.

4. 멀티미디어 아트와 미래

4-1. 예술과 기술의 갈등

상호작용성(interactivity)은 비단 예술에서만 아니라 일상 생활의 화두로서 다양한 각도에서 생각되고 이야기되고 있으며, 사용자가 창작의 일부로 참여할 수 있는 작품을 구현한다는 것은 표현의 새 지평을 여는 작업이라고 볼 수 있다. 하지만 앞에서 말한 것과 같이 종종 서로 다른 두 분야가 결합되는 데서 오는 충돌과 극복하기 힘든 어려움이 창작 활동의 포기라는 결과, 혹은 주어진 하드웨어에 표현의 자유를 제한시키고 마는 경우를 종종 보아왔다. 이러한 예술과 기술의 갈등, 특히 기술의 한계에 의해 표현이 좌절되는 것은 안타까운 일 이 아닐 수 없다.

인류 발전의 역사를 되돌아볼 때 예술가들은 특유의 기쁨을 초월하는 사고로 새로운 필요와 응용 형태를 창조해 왔으며, 그러한 리드가 기술 발전을 주도한 경우도 있었기 때문이다. 그 일례로 제프리 쇼(Jeffery Shaw)³⁾의 <Legible City>로 명명된 VR 프로젝트를 들 수 있다. 그가 1988년 자전거를 타는 사용자가 볼 수 있는 가상현실의 건물을 제안했을 때, 그러한 구조는 단지 스크린 위의 글자로만 나타낼 수 있었으나, 지금 미국의 카네기 멜론 대학(Carnegie Mellon University)에서는 자전거 타기 가상현실 장치를 독자적으로 개발해 아이들이 자전거 안전 수칙을 배우는 데 활용하고 있다. 기술이 예술가의 상상력에 뒤이어 발전한 예다.

물론 이와 반대인 경우도 있어, 가상현실이라는 개념은 가상의 예술가이며, 경험하고 느껴 보지 못했던 가상의 세계라는 개념, 그리고 경험하지 못했던 세계를 통한 느낌을 예술로 표현해야 한다는 부담을 예술가들에게 준 것도 사실이다.

이러한 의미에서 진정한 의미의 인터랙티브 아트 혹은 넓은 의미의 컴퓨터 아트라는 분야는 다른 어떤 분야보다 토대가 되는 기술적인 지식이 필요한 분야라고 생각한다. 진정한 창작은 사용하는 재료를 충분히 숙지했을 때만 나올 수 있고, 이것이 표현욕이 되었던 복잡한 하드웨어가 되었든 모두가 창작활동의 재료로서 익힘의 대상이 되어야 하는 데는 차이가 없다. 다만, 이 둘은 기존 교육 시스템이나 인식에서는 서로 다른 훈련(discipline)으로 인식되어 모두를 공부할 기회할 가진 사람이 많지 않다는 차이가 있을 뿐이다.

둘을 모두 익히는 것은 어려운 일이다. 하지만, 그 둘을 모두 공부함으로써 얻을 수 있는 표현 폭의 확장, 새로운 체험의 제시 등의 시너지 효과는 이 어려움을 극복하게 하는 매력적인 동기임에는 의심의 여지가 없다.

이제 서로의 분야에 대한 이해를 높이는 부단한 노력, 카운자세, 더 나아가 이 둘을 아우르는 교육 프로그램의 개발 등의 일을 추진하는 것이 표현의 확장이라는 꿈을 지닌 우리가 해결해야 할 선수 과제로 남았다.

3) 90년대 인터랙티브 아트의 대표주자인 제프리 쇼의 <읽히는 도시(The Legible City)>는 초보적인 가상현실을 통해 '은뭍의 물입'과 무한 순열의 비선형적 서사구조의 구현에는 충분하지 못했지만, 컴퓨터를 이용한 인터랙티브 예술의 가능성을 엿보게 해주었다. 컴퓨터를 이용한 아르토적 물입을 구현하기 위해서 길지 않은 시간이 필요할 것으로 예측된다.

4.2. 전통적 미술과 멀티미디어 아트 전망

멀티미디어에 의한 미술의 변혁이 도래한다고 하여 전통적 의미의 미술이 소멸할 것인가. 결코 그렇지 않을 것이다. TV의 등장이 영화를 위축시키지 않을까 하는 우려가 금세기 중반에 있었지만 양자는 서로 각자의 영역을 확보하여 발전을 거듭하고 있다. 우리 미술이 인간의 보편적 필요에 의해 생겨났다는 사실을 부정하면 모르지만 말이다. 새로운 매체가 등장할 때마다 미술은 도전을 받았지만 결코 소멸되지는 않았다. 마찬가지로 하이퍼미디어의 등장이 미술에 영향을 주겠지만 소멸의 요인은 될 수 없다.(더욱이 하이퍼 미디어 아트는 태생적으로 게임의 속성을 거부할 수가 없기 때문이다.)

디지털 미디어가 아무리 고도의 기술로 전통적 예술을 대체시키고자 하여도 인간의 진지한 사유와 진득한 경험들이 수용될 여지는 아직 많지 않다는 사실 때문이다. 이러한 상황에 비추어 볼 때 미적 영역에서의 매뉴얼 혹은 아날로그적 조형의 복원은 정당성을 갖는다. 아니 복원이 필요하다기보다는 현대에서의 것들이 보다 굳건한 논리의 반석 위에 설정하는 일이 선행되어야 할 것이다. 정보화시대에 인간의 꿈꾸기는 그 어느 때보다 중요하다. 인간의 손과 가슴에 의한 인간적 예술이 요구되는 것은 일종의 치료적 목적 때문에도 더욱 그렇다. 날이 갈수록 우리는 하이퍼미디어와 텍스트에 거의 전적으로 노출되어 있다. 이미 그런 것들이 생활화될 때 모종의 병리적 부작용이 나타나고 있다. 대안적 세계 증후군(Alternate World Syndrome)이나 대안적 세계 분열증(Alternate World Disorder)이 바로 그 대표적인 사례이다. 이 증세는 시뮬레이션과 같은 가상적 세계에 심하게 노출되었을 때 실제의 물리적 움직임과 지각된 운동 사이의 불일치 때문에 겪는 생리적 고통을 의미한다. 비행 조종사들이 시뮬레이터 훈련을 하다가 구토를 하는 경우가 바로 이 때문으로 가상 세계에서 충분히 예상되는 현상이다. 특히 후자의 대안적 세계 증후군은 AWS를 심하게 상습적으로 겪으면서 심한 정체성의 오류를 겪게 되는 경우를 말한다. 바로 이러한 부작용에 대해서는 인간의 생리적, 심리적 조건을 정상으로 돌려주고 안정을 취하게 하는 것 외에 달리 치료의 방법이 없는 것으로 알려져 있다.

이러한 드러난 부작용들을 극복하려면 앞서 언급한 것과 같이 디지털 미디어 아트도 전통적인 사유 체계가 가지는 철학적 사유 체계를 도입해야 한다. 디지털이 지니는 단순성과 복제성 자체가 인간의 본성의 전부가 아님을 감안할 때 인간의 본질을 무시한 기술적인 방향으로의 편중은 위와 같은 부작용을 더욱 심하게 초래할 뿐이기 때문이다.

궁극적으로 디지털 신기술에 의한 조형이 '손'의 더듬과 '가슴'의 성급함을 보완시켜 주고, 아날로그적 미의식은 보다 풍부한 상상력과 탐구정신으로 디지털 체계를 인간적인 것으로 바로 세울 수 있는 상호보완의 관계 회복이 시급하다. 디지털 세계는 현재 어린이들의 꿈꾸기에까지 깊숙이 개입하고 있는 실정임을 감안할 때 디지털의 맹위를 억제하기는 어려워 보인다. 다만 인간이 직립한 이래 손의 자유로움이 인간의 모든 진보와 진화를 가능케 하였음을 볼 때 인간의 손에 대한 의미를 보다 각별히 생각하여야 할 것이다. 이러한 의미에서 정보화가 인간의 지적 사고에 미치는 영향을 감안하여 인간 사유의 균형적인 발달을 촉진시키는 프로그램을 개발해야 하

는 역설적 당위가 성립된다. 마찬가지로 오늘날의 미술이 디지털 시스템에 의해 보완 받아야 할 것들 또한 적지 않을 것이다.

산업혁명기에 존 리스킨 영국의 비평가.(1819년~1900년). 주요 저서 : 《건축의 칠등(七燈)》(1849) 《베니스의 돌 The Stones of Venice》과 같은 지식인들과 예술가들이 왜 고딕의 미술에 열광하였는지를 음미할 필요가 있다. 섹스조차도 신체 접촉의 것이 아니라 사이버에 의한 대뇌 중심의 섹스로 변화된다는 등등의 전망들이 우리의 현실적 불안을 더욱 가중시키고 있는 오늘, 미술이 디지털과 아날로그의 조합을, 정 피치 못할 때는 디지털 세계의 모순을 아날로그적인 사고 체계를 통해 지적하고 비판하며 인간의 바람직한 감수성, 사유를 바로 잡고자 하는 비전이 요망된다.

5. 결 론

21세기의 디지털 미디어 환경 안에서 분명히 예술 역시 대 변혁을 맞이하고 있다. 컴퓨터 기술의 등장과 발전에 따른 뉴미디어들은 아티스트들에게 새로운 틀을 제공, 인터랙티브한 예술 표현을 가능하게 했고, 아티스트 뿐 아니라 일반인들의 표현과 선택의 자유에 큰 역할을 했으며, 인터넷은 시간과 공간을 초월, 아티스트들과 일반인들에게 새로운 인터랙티브 예술 공간을 제공하게 되었다. 전통적인 예술은 일반적으로 일반인들을 단순한 관람객으로 존재하게 했지만 인터랙션, 특히 최근 우리 사회에 보급된 멀티미디어 아트는 컴퓨터 네트워크 기술의 발전에 의해 등장한 아트 장르로 시간과 공간을 뛰어 넘고 인터랙티브한 면에서 기존의 예술 및 단순한 컴퓨터예술과는 다르다. 인터랙션, 네비게이션을 하는 멀티미디어 아트에는 기존 예술 형태인 페인팅, 조각 등 물리적인 작품과는 다른 예술적 개념 및 전시개념을 반영해야 한다. 전통적인 갤러리와는 달리 시간적, 공간적 개념을 뛰어 넘는, 물리적으로 존재하지 않는, 인터랙션으로 보이지 않는 공간을 네비게이트하는, 그러기에 사이버 공간에 맞는 새로운 갤러리 공간이 만들어져야 한다. 현재 존재하는 물리적 공간을 모방하는 전시공간이 아닌 신 예술 장르 개념의 사이버 갤러리 공간으로 옮기는 것이다. 이러한 일련의 시도는 분명 매력적이고 미지의 가능성을 충분히 내포하고 있다. 그러나 디지털이 가지는 인간 감성과 배치되는 부분에 의한 부작용 역시 충분히 고려하여야 할 것이다. 디지털의 시대에서 기술 발전에 의한 사회 전반의 경향을 예술 역시 피해갈 수는 없다. 그러나 어디까지나 디지털이라는 화두 역시 인간의 한 도구일 뿐이다. 사용하기에 따라 부작용을 낳을 수도, 새로운 가능성을 제시할 수 있는 연장이 되기도 하는 것이다. 그러므로 디지털 아티스트야말로 새로운 디지털이라는 신문화의 리더로서 기술적 발전만큼이나 인간이 인간으로서 존재할 수 있는 철학적인 사유의 체계를 유지할 수 있는 방향을 제시하는 역할에 대해 심도 깊게 고민해야 할 것이며, 이에 디지털 시대의 새로운 예술의 패러다임으로서의 디지털 아트의 존재 의미가 있는 것이다.

참고문헌

- 김기배 <디지털 영상 미디어:인터넷 방송에서 HDTV까지>
한명 2001
- 김영석 <디지털미디어와 사회> 남출판 2000
- 김주환 <디지털 시대의 미술> 월간 미술 2001.52.
- 김채환 <디지털과 미디어> 이진출판사 2000
- 김하진 <디지털 콘텐츠: 디지털 콘텐츠 크리에이터들을 위
한 멀티미디어, 컴퓨터 게임, 디지털 영상입문> 안그래픽스
1999
- 손은미 <디지털 미디어의 상호작용에 따른 인터페이스 디
자인의 방향 연구> 연세대 대학원 2002
- 이나영, <디지털 미디어 시대의 광고 커뮤니케이션에 관한
연구 :인터넷 광고에서 모바일 광고까지> 숙명여대 디자인
대학원 2002
- 전승규, <디지털미디어 디자인의 개념> 國民大造形論叢
20(2001.2)