

# 미디어아트를 통한 IT와 예술의 교차점

숭실대학교 | 윤준성

## 1. 서론: 예술과 과학

예술과 과학이라는 두 개의 문화로 나뉘어져 있는 듯이 보이는 이 세계는, 원래부터 양분되어 존재하던 것은 아니었다. 르네상스 이전까지의 예술과 과학은, 자연철학이라는 이름아래, 종교와 진리에 연관되어 함께 다루어지고 있었다. 서양에서 르네상스가 시작되면서, 세계를 이해하는 방법론으로서의 과학은, 그와 방향을 달리하는 예술과의 괴리를 갖기 시작하였다. 그래서 태고부터 생활의 구석구석을 차지하던 예술은 난해한 텍스트로 변모하여 묘연한 주저지로 옮겨져 있는 듯이 보인다. 또한, 일종의 양분된 시각 속에서 공학은 지극한 낙관주의를 지속하며 연구를 진행하고 있고, 이에 관한 회의적은 측면은 인문학이 담당함으로써, 그 양분이 가속화되고 있다. 특히, 예술에서 전통적으로 강조되어 온 작품의 물성은 예술이 곧 하나의 물체를 일컫는 결과를 가져왔고, 예술 작업에는 예술가와 그 결과물인 예술작품만이 존재하였다[1].

현재 예술과 과학은 현대의 미디어아트와 첨단과학기술의 조화로 새로운 만남의 회복을 지향하고 있다. 컴퓨터의 등장으로 가속화된 기술의 발달이 전통적인 사회와 문화의 틀을 변화시키고 있으며 다양하고 급속하게 현대의 일상생활로 파급되고 있다. 불과 10여년 사이에 개인들 간의 정보 교환, 통신, 문화에 많은 변화를 일으켰고, 사회적인 영향 또한 극대화되고 있다. 전통적인 체계 하에서 이루어졌던 다양한 예술 활동은 그 미미한 변화에도 불구하고 꾸준한 움직임이 지속되었다. 그러나 기존의 작가와 관객, 예술작품과 그 물성에 대한 전반적인 관계 전환이 이루어지는 현대의 예술은, 그 미세한 변화를 가속화시키는 새로운 매체들의 등장에서 그 이유를 찾을 수 있다. 그리고 이러한 영향은 기존의 예술과 과학을 하나의 문화로 연결 짓는 기회가 되고 있다. 따라서 미디어아트와 현대정보과학기술의 문제를 유비적으로 연관하는 것은, 예술과 과학의 재결합을 첨단과학기술과 현대 예술의 소통으로 유도하는 효과적인 방법이다.

관객과 사용자의 입장이 강조되고 있는 현대의 매체예술과 과학기술은 상호소통이 가능한 예술작품의 추구, 인터페이스의 발달이라는 상황으로 각각 진행되어 왔다. 이러한 진행상황은 결국 양분되어 보이는 양 문화가 다각적인 측면에서 수렴하고 있는 하나의 예일 뿐이다. 즉 비-물성을 향한 양 문화의 수렴은 컴퓨터 기반의 예술작품에서 드러나는 정보라는 측면에서 나타나고 있으며, 이러한 측면의 배경에는 전통적인 타 예술 분야의 독자, 시청자에 대한 두드러진 강조와 더불어 관객과 사용자라는 개념이 동일시되는 상황이 존재한다.

컴퓨터 기반의 예술작품은 현재 미디어아트 Media Art라는 포괄적인 형태로 소개되고 있으며, 비디오와 컴퓨터 기반의 매체를 사용하는 작가들이 행하는 작업에 바탕을 두고 있다. 이전에는 1970년대에 팝아트의 영향과 함께 TV나 신문, 옥외 광고판 등의 대중매체를 사용하는 것을 미디어아트라고 부르기도 했으나, 1990년대 중반을 거치면서 현재의 독자적인 범위를 갖게 되었다. 미디어아트는 시각예술 분야에서 새로운 기술들을 반영하여, 폭넓게 발달시키고, 응용하며, 배포하는 것을 그 목적으로 변화되어 왔다. 이전 미디어아트의 개념은 개념미술과 긴밀한 연관이 있었고, 현재 미디어아트의 형태도 이러한 맥락에서 전개되고 있다. 왜냐하면 컴퓨터 기반의 의사소통을 대표하는 인터넷, 웹은 기존의 대중매체를 대체하고 있기 때문이다. 또한 매스미디어 Mass Media라는 대중매체의 기존 개념은, 현대의 대중매체가 무엇인가에 따라 변화하기 때문에 미디어아트의 개혁적인 측면은 설득력이 있다. 그리고 미디어아트의 대표적인 비디오아트가 그 독자성을 바탕으로 개별적인 영역을 확보하고 있지만, 비디오에 관한 대부분의 방법론이 컴퓨터를 기반으로 이루어지고 있는 현 시점에서 첨단기술과의 교류를 통한 융합은 자명하다. 그러나 무엇보다도 미디어아트에서 규정하고자하는 '미디어'는 전통적인 예술에서 이루어진 미디어의 송상이 아니라 투명한 미

디어의 확보를 그 목적으로 하고 있다. 미디어는 비-물성인 정보과 개념, 혹은 이미지를 교통하는 환경이다.

스토펙 윌슨(Stephen Wilson)이 제시한 퀴즈에는 갖가지 과학적인 연구결과들이 나열되어 있고, 실제로 각 연구를 수행한 이들은 연구자들이다. 퀴즈는 각 연구자들이 자신들을 예술가로 정의하고 있는가, 혹은 과학자, 기술자(Technologist)로 정의하고 있는 가이다. 박테리아에 유전정보를 옮기는 방법의 연구, 혹은 흘러내리는 물의 흐름에서 나오는 소리를 변화시키는 연구, 여성의 배란기에는 점등이 되는 속옷의 개발 등이 그 항목들이다[2]. 그 내용들은 다분히 현대의 과학적인 딱딱한 연구가 있는 반면, 어떤 연구들은 일반적으로도 흥미로운 것들이 있다. 따라서 일반적인 관점, 혹은 전통적으로 나뉘어져 있다고 생각되는 과학과 예술이라는 두 문화의 구분에 따르면 각기 예술가와 과학자로 나눌 수 있는 듯이 보인다. 그러나 그 결과는 의외의 차이가 있었다. 물론 이것은 기존의 정체에 관한 구분이 현대에는 변화되고 있다는 것을 시사하고 있으며, 예술에 관한 정의 또한 변화된 상태로 인식되기 시작한다는 것을 의미한다. 비록 이 퀴즈가 연구자 자신이 선택한 예술가 혹은 과학자의 분류이기는 하지만 컴퓨터 앞에서 작업을 행하는 예술가가 자신을 그 작업에 동원된 갖가지 소프트웨어와 하드웨어에 익숙하게 됨으로서 연계 되는 정체성의 인식과 비교하여 보면, 유사한 소통을 발견할 수 있다. 그러나 더욱 두드러진 현상은 예술가와 과학자가 그들의 작업에서 그 자아가 사라져간다는 것이다.

## 2. 예술과 공학의 소통 지점

자끄 라캉(Jacques Lacan)은 한스 홀바인(Hans Holbein)의 그림 “대사들(大使, The Ambassadors, 1533)” 속에 있는 해골모양의 그림을 두고, 관객이 그림으로 위치되는 상황을 설명한다(그림 1)[3]. 그림 속의 그 왜곡된 그림을 보기 위해, 관객이 자리를 옮기면, 관객은 그 작은 그림을 볼 수 있을지언정, 큰 그림을 볼 수 없다. 오히려, 관객은 큰 그림에 대한 하나의 그림으로 자리하고, 그 작고 왜곡된 그림은, 라캉이 강조하는 응시(gaze)가 나오는 곳으로서, 이러한 주객의 변환을 주도한다. 이런 상황에서, 그림을 바라보는 주체의 소멸은 제작-이미지-관객의 관계가 가역적인 방향으로 돌아서는 상황과 유사하다. 라캉이 마련한 이미지/스크린의 자리는 앞서 말한 관계 속의 이미지의 위치와 같은 자리이다[4].

응시와 주체, 그리고 이미지와의 관계를 보이기 위해, 라캉이 제시한 세 개의 그림은 다음과 같다(그림



그림 1 The Ambassadors

2)[3]. 첫 번째 그림은, 대상(Object)이 평면의 점(Geometrical point)으로부터 이미지(image)를 통해 보인다. 여기서, 평면의 점에는 주체(the subject)가 위치하여, 대상을 보는 상황이다. 주체는 이 그림에 나타나지 않고, 초월적인 의미로 여겨질 수 있다. 그러나 주체는 이미지를 통하지 않고서는 대상을 볼 수 없다. 즉, 이미지에 의해서 대상에 대한 주체의 권위는 상쇄되고, 이 첫 그림은, 어디에도 ‘권위’가 존재하지 않는다는 것을 의미한다. 두 번째 그림에서는, 주체가 그림(picture)의 자리에 위치되고, 광점(point of light)으로부터, 스크린(screen)을 통해 보여진다. 마지막, 세 번째 그림에서, 주체와 응시가 분리되어, 응시는 주체를 바라보는, 타인의 존재와 같은 의미를 갖는다. 이 마지막 그림을 두고, 라캉은 “나는 보여진다. 즉, 나는 그림이다”라고 서술한다[3].

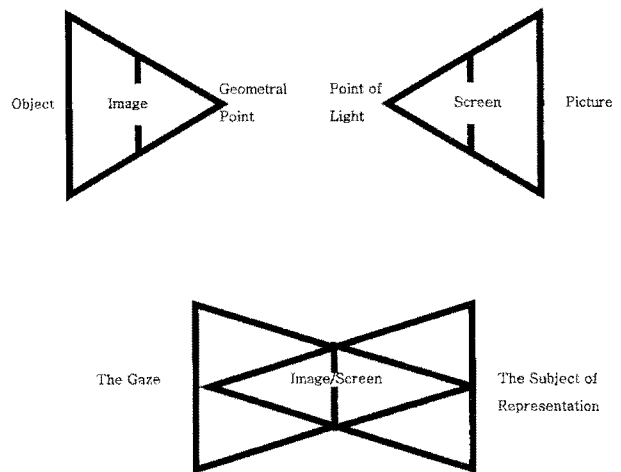


그림 2 라캉의 Diagram

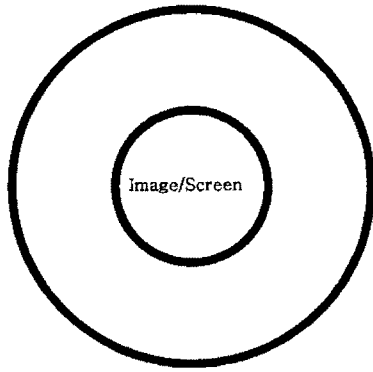


그림 3 이미지/스크린

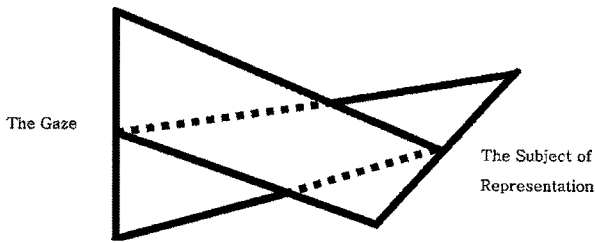


그림 4 삼차원 변형

만일, 이 결합을 삼차원으로 변형하여 다시 그리면, 응시와 재현의 주체가 각각 투영하는 이미지/스크린을 명확하게 구분하여 보여 준다(그림 3). 삼차원의 그림을 사용하면, 왜 ‘응시’가 ‘주체’와 무관하게 작용하며, 어떻게 ‘응시’가 어떤 욕망도 없는 상태로, 어떤 장소에서 오고 있는지를 볼 수 있다. ‘이미지/스크린’은 ‘응시’와 ‘주체’에 의해 중첩되고, 공유되는 것처럼 보이지만, 삼차원의 그림에 있는 각 양극의 방향에서 바라보면, ‘응시’와 ‘주체’가 ‘이미지/스크린’에 의해 서로 막혀있는 것을 알 수 있다(그림 4). 우리가 실재라고 인정하는 과학적인 사실조차도, 우리의 인지와는 거리가 생기며, 결국 보는 것을 아는 것은 인정이라기보다, 차라리 믿음일 수밖에 없는 상황이 되었다. 샌디 스톤(Sandy Stone)은 이러한 상황을 아래와 같이 제시한다. “우리는, 우리가 ‘현실’이라는 이름에 의해 알게 되는 것들을 부르면 부를수록, 우리가 그 현실로부터 점점 더 멀어지고 있다는 모순적인 현상을 발견하게 된다. 점점 더 정교해지는 도구와 시간 때문에, 현실은 점점 더 지적인 것-원자 내 입자들의 충돌, DNA의 나선구조, 신경세포 단위내의 이온의 움직임 등, 우리가 결코 직접 경험하지 못할 사건들의 이미지가 스크린 위에 보이는 것처럼-이 되고 있다. 세계와 자연에 관한 우리의 이해는 점점 이야기 같은 간접적인 것으로 변해간다[5].” 스톤이 이야기하는 “현실이라는 이름에 의해 알게 되는 것들”은 라캉이 설명한 실재(the real)라고 생각된다. 라캉의 설명에

따르면, 우리가 경험하는 현실은 이미지(image)로서, 실재와 우리 사이를 가리고 있는 스크린(screen)이다 [3]. 이 스크린을 통해 우리는 실재를 담지하고, 혹은 이 스크린을 통해 우리 자신이 투사한 현실을 건설한다. 이것은 마치, 곡면으로 형성된 모양과 형태의 면적이나 부피를 계산하기 위해 수학적으로 취하는 미적분 방식과 유사하다. 이 수학적인 방법은, 곡면과 유사하도록 사각형, 혹은 사각기둥을 세워, 그 크기를 무한히 작고 적은 상태로 가정하여, 곡면이 만드는 면적이나 부피를 계산한다. 그러나 계산된 면적이나 부피는 결코, 실재의 면적이나 부피와 동일하지 않다. 다만, 실재에 무한히 접근할 뿐, 그 실재에는 절대 다다를 수가 없다. 이것은 수학적인 계산상에서 상정된 한계이고, 만일 이러한 정황이 실재와 현실의 관계 속에서 부연 된다면, 아마도 적절한 설명을 유도할 것이다. 결코, 우리는 실재를 잡을 수 없고, 주체인 우리와 실재는 너무 멀면서도, 너무나도 가까운 상태가 된다. 재현은 “이야기 같은 간접적인 것,” 즉 현실(reality)에 의해 구성되고, 재현을 통해 우리는 실재와 점점 가까워지면서 동시에 더 멀어진다.

라캉의 설명에서 이미지의 문제는, 주체와 응시라는 주된 요소들 때문에 다소 축소되어 있지만, 앞서 말한 제작-이미지-관객의 관계에서 보이는 방향성과는 달리, 관객으로부터의 가역적인 방향에 이미 초점이 맞추어져 있다. 즉, 관객이 주체의 입장에서 설명되어, 가역적인 방향의 설명을 용이하게 한다. 라캉이 제시한 ‘이미지/스크린’은 가역적인 방향과 비가역적인 방향에 있어 이미지의 자리가 왜 중요한 지를 알려준다. 순응하는 이미지가, 제작으로부터의 투사를 그대로 수용한다는 것이 전통적인 이미지에 관한 개념인 반면, 라캉의 이미지는 제작과 관객의 양방향에서의 투사를 보여준다. 즉, 이미지의 자리는 그 대상에 있어 지극히 유동적이며, 개별적이다. 이미지를 바라보는 제작 측과 관객 측은, 대상과 주체처럼 서로 막혀있고, 서로 다른 화면을 바라보고 있다. 라캉의 도식과 연결해보면, 제작에서 제공하는 이미지와 관객에서 바라보는 이미지는 서로 막혀있고 가리어져 있다. 이러한 이미지의 자리는, 관객이 바라보는 이미지가 제작에서 투영하는 이미지일 수 없고, 양극에서 각각의 이미지가 개별적으로 나타나고 있다는 의미로 설명될 수 있다.

다시 말해, 제작에서는 그 쪽으로 순응하는 이미지를 만들고, 관객은 자신에게 순응하는 이미지를 투사한다. 또한, 시각예술의 향방도 이러한 양극의 자율성을 담보로 전개되고 있다. 현대의 테크놀로지를 이용

한 작업에서 볼 수 있는 상호소통성(interactivity), 혹은 쌍방향성은 이러한 상황을 더욱 명료하게 가시화한다. 현대의 비디오 작업에서는, 비록 짧은 시간, 2분-5분 길이의 작품에도 대부분의 관객은 완전한 시청을 하지 않고, 작업 또한 완벽한 집중을 요하지 않는다. 지나치는 관객은 그 짧은 작업 중에서도 어떤 단편만을 감상할 뿐이며, 이러한 현상은 전통적인 회화에서도 일어난다. 관객은 전체 그림의 단편만을 감상하고 기억하며, 관객의 입장에 있어, 이러한 단편성은 지극히 주관적인 것이 되고, 제작에서 의도한 내용성은 도리어 관객의 투영에 의해 해체되어 재구성된다. 즉, 이미지는 제작과 관객의 중간에 위치할 뿐, 그 심리적, 의미적인 자리는 양극으로부터 각각 재구성된다.

1995년 베니스비엔날레(Venice Biennale)에서 리차드 크리쉬(Richard Kriesche)에 의해 전시된 “Telematic Sculpture 4(T. S. 4)”는, 길이 21.8미터, 1800kg의 레일 형태로 만들어져 있다(그림 5). 눈높이의 컨베이어 벨트와 금속 선로로 구성되어 있으며, 각 선로의 끝에는 컴퓨터 모니터가 달려있다. 그리고 이 설치의 길이는 오스트리아 관(Austrian pavilion)의 공간 길이이다. 이 설치물은 오스트리아 관에 위치하고 있지만, 모뎀을 통해 인터넷과 연결되어 있어, 이로부터 전송되는 각기 다른 데이터에 의해 움직이도록 만들어졌다. T. S. 4는 완전히 이메일로 전송된 예술 뉴스 그룹과 컴퓨터 뉴스 그룹의 참여로만 움직임을 제어할 수 있고, 이들의 참여가 없으면 설치물을 계속 움직여 전시공간의 벽을 넘어가게 되어 있다. (부딪히게 되는 것이 사실이지만, 벽에 구멍을 뚫어 벽을 벗어나게 함으로서 사실상 벽에 부딪힘을 의미하게 설치되어 있다.) 특히 이 두 뉴스 그룹이 각각 전송하는 정보의 양이 등식(equation)을 이룰 때에만 설치물이 멈추고, 그렇지 않을 경우 어느 방향이건 물리적인 공간의 벽에 부딪히게 된다(그림 6)[6]. 또한 이 움직임은 단순히 이 두 뉴스 그룹에 의해서만 움직이는 것이 아니라, 이와는 관계가 없는 홈페이지 접속인과 이메일 전송자라는 변수가 개입되어, 적절한 움직임을 만들기가 무척 힘들다. 사실상 이 설치물은 언젠가는 어느 쪽의 벽으로든 충돌하게 되어있다. 이 작업은 단순히 정보라는 매개체로 구동하는 물리적인 설치물의 속도에만 한정되지 않는다. 양 뉴스 그룹이 의미하는 예술가와 과학자의 상호작용이 절대적인 변수일 수 없고, 이와 관련이 없는 관객들의 활동도 중요한 변수로 작용한다는 것을 드러낸다. 어느 쪽으로든 충돌하여 물리적인 벽을 넘어가는 것은 과학자와 예술가의 입

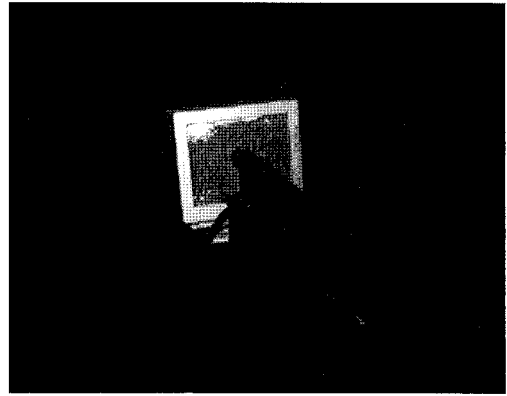


그림 5 Part view of T. S. 4

```
s = p1*nc/na - (p2*e + p3*g + p4*cp + p5*ap)
s: speed
nc: #articles in computer newsgroups
na: #articles in art newsgroups
e: #e-mails to T.S.4
g: #guests to T.S.4 home page
cp: #articles in computer groups related to T.S.4
ap: #articles in art groups related to T.S.4
p1, p2, ... p5: parameters
```

그림 6 T. S. 4 등식

장 표명이 어떻든지 현대의 정보과학기술과 연관된 예술과 과학은 물리적인 벽을 넘어가게 되어 있다는 것을 의미한다. 그리고 무엇보다도 이 설치작업은 관객과 사용자의 역할이 없이는 그저 어느 쪽으로든 움직이는 기계에 불과하다. 과학기술적 과정의 미학이라는 예술가의 접근은 과학기술의 적극적인 차용과 예술과의 혼용으로 기존의 예술가와와는 변별점이 생기며, 이러한 이중적인 정체성의 분산은 결국 전시작품에 관한 초월적인 통제라는 전통적인 예술가의 입장을 희석시킨다. 예술작업이 정보와 개념으로 산출되도록 환경을 조성하는 것이 이 작업에서의 예술가/과학자의 역할이라면, 전통적인 예술가와 과학자의 구분은 희석되며, 작품의 중심부분은 관객과 사용자로 그 자리가 옮겨지게 된다. 관객과 사용자의 서버에로의 접근과 뉴스 그룹에서의 토론, 관심 있는 일반인들의 이메일, 로그인 등은 이 작업의 요체이고, 전통적인 의미의 작가는 그 자리가 묘연해진다. 이러한 작가의 위치에 관한 변화는 작업의 내용이 비-물성의 정보일 때 두드러지며, 관객의 역할 확대와 더불어 예술작업의 배포에도 그 영향을 미친다.

### 3. 예술작품의 변화

스크린 세이버(Screen saver)는 컴퓨터를 일정시간 사용하지 않을 때 모니터의 사용을 감소시키기 위한 방법으로 제공되는 간단한 그래픽이다. 초기에는 컴퓨터의 기본 운영 체제에서 단순한 형태로 제공되다가, 점점 그래픽이 흥미로운 형태로 발달되어 왔다.

디아 아트센터(Dia Center for Art, New York)에서 진행되는 웹 프로젝트 중에서 프란시스 알리스(Francis Alys)의 “The Thief”는 이 스크린 세이버의 형태이며 실제로 다운로드하여 개인의 컴퓨터에서 사용할 수 있다[7]. 실루엣으로 처리된 영상은 한 사람이 사용자 쪽으로부터 걸어 나아가 밝은 창문을 통해 밖으로 나가는 내용을 보여준다. 창문이 항상 우리가 밖을 바라보고 있다는 사실을 각인시키듯이 노트북을 들고 컴퓨터 화면을 바라보는 사용자는 그가 실내에 있는지 실외에 있는지 간에 자신이 안쪽에 있음을 확인시킨다. 하지만 그 안에는 또 다른 바깥이 있고 안도 존재한다. 어느 순간부터 컴퓨터를 사용하는 인간은 실 건물의 창문을 통해 바깥을 보는 것과는 달리, 언제나 창문만을 바라보게 되었다. 이 창문인 컴퓨터의 화면은 사용자에게는 바깥일 수도, 안이 될 수도 있다. 이 유동적인 화면은 그것이 실제의 사물도 아니고, 손에 잡을 수 있는 그 재현도 아님에도 불구하고, 인간이 머리 속에 그려내는 이미지처럼 선택되고 투영된다. 이러한 점에서 전통적으로 반복되어 사용되는 물성을 가진 이미지의 개념은 그 물성이 사라지는 원래의 의미(상상, Imagination)로 복원된다.

찰스 샌더스 피어스(Charles Sanders Peirce)의 기호학은 이러한 이미지의 비-물성과 함께, 그 유동성을 설명하기에 적절하다. 기호학적인 이미지 분석은 고전적인 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand De Saussure)의 이론에서 시작될 수 있다. 그는 기표(Signifier)와 기의(Signified)의 관계를 임의적인 관계로 규정하며, 언어학적인 기호에 한정되어 이론을 전개하였다. 따라서 그가 규정한 임의적인 관계에서 벗어나는 것들, 예컨대 의성어와 상징 등은 기표와 기의의 관계에서 이미 임의적이지 않기 때문에 그의 이론에서 제외하였다. 소쉬르의 이론을 이용하면 아날로그적인 측면은 자연적이고 물리적인 관계로서 논의에서 배제될 수 있고, 또한 디지털적인 측면만이 임의적인 측면으로 논의의 전개에 부합시킬 수 있다. 그러나 정보와 이미지의 기능과 특성에 관한 논의를 전개하기에는 소쉬르의 설명이 세부적이지 않다. 반면 피어스는 이러한 기호의 체계를 기호(Sign), 해석자(Interpretant), 사물(Object)이라는 세 개의 서로 연결된 관계로 제시하였다[8]. 그의 이론에 따르면, 기호는 소쉬르가 말하는 기표와 유사하다. 그리고 해석자는 정신적인 효과 혹은 생각으로서 기호와 사물과의 관계 속에서 생겨난다. 따라서 해석자는 소쉬르가 말하는 기의와 유사하다. 그는 더 나아가 또 다른 삼각관계를 제시하는데, 그것은 기호를 세 가지로 구분한다는 점에서 소쉬르의 이론과

변별된다. 그는 기호를 형상(Icons), 지시(Indices), 상징(Symbols)로 나누어 제시한다. 형상은 그림이나 사진, 조각, 영상 등을 가리키며, 지시는 풍향계나 증상 등과 같이 그 자체는 아니지만 지시하고 있는 기호를 말한다. 마지막으로 상징은 사물과 완전히 임의적으로 연관된 기호로서, 소쉬르가 말하는 임의적인 관계와는 정반대의 입장에서 상징이라는 용어를 정의한다. 앞서 밝힌 이미지는 해석자의 영역에 위치할 수 있다. 이 해석자는 기호와의 관계에서 사물을 대치하는 역할을, 그리고 사물과의 관계에서 기호를 대치하는 이중적인 성격을 갖는다. 무엇보다도, 해석자는, 이미지와 일맥상통되게, 무형이며 유동적이다. 해석자는 사물과 기호의 사이에서 기능하고, 이것은 컴퓨터에 기반을 둔 정보가 실제와 가상을 연결하는 것과 유사하다. 또한, 이미지가 실제와 재현의 중간에서 작용하는 것과도 연관된다. 컴퓨터 스크린은 보이지 않는 정보와 이미지를 대신하고, 기억을 대신한다.

특히, 컴퓨터 기반의 해석자인 정보는 단순히 0과 1이라는 두 수의 조합으로 이루어진다. 숫자는 단지 정보를 기억하는 기구로 작용하고 이 단순한 조합으로 정보의 전달과 복제가 가능하다. 사진이나 그림도 컴퓨터에서는 모두 이러한 방식으로 정보가 전달된다. 인간의 머릿속에서 일어나는 정확한 메커니즘을 아직 알 수는 없으나, 광학적인 상이 전기적인 신호로 뇌로 전달되는 상황을 고려한다면, 인간이 머릿속에 그려내는 이미지도 0과 1의 조합과 같은 기능의 어떠한 기본 방법을 사용할 것이다. 소위 작가가 창의적으로 생각하는 과정 또한 그것이 영감일지언정 두뇌에서 벌어지는 작용임을 감안한다면, 그 이미지가 실제 작업으로 변환되어 가시화되는 일련의 과정은 이미지와 정보에 기초한 방법이다. 이미지와 정보에 의해 시각적인 작품이 나오는 것은 컴퓨터 기반의 정보 전달과 지극히 유사하다. 결국 기존의 모든 예술 작업을 아울러서 이러한 과정을 적용할 수 있다. 따라서 컴퓨터 기반에서 일컫는 정보와 예술 작업을 위한 작가의 정보는 그 과정과 기능에서 동일하다.

반면 그 배포 결과는 컴퓨터 기반과 예술 작업에서 변별적이다. 컴퓨터 기반의 정보는 전달되어 주어진 기능을 주어진 상황 내에서 전개하는 반면, 예술 작업에서의 정보는 예술 작품으로 실현되지만, 그 기능은 관객에 의해 변환이 가능해진다. 이러한 변별은 컴퓨터 기반의 정보를 전조한 것으로 규정하는 결과를 맺지만, 이것은 반대로 컴퓨터를 예술작업의 환경 혹은 도구로 사용하는 경우 적절한 관계를 낳는다. 간단히 말하자면, 컴퓨터 기반의 정보는 투명하며,

이 기술적인 기반은 예술 작업의 비-물성을 전달하고 소통하는 환경이 될 수 있다. 앞서 소개한 “The Thief”는 다운로드라는 방식으로 배포되어 끊임없이 공급된다. 디지털의 특징을 기반으로 알리스의 작업은 보급이 따로 필요하지 않다. 컴퓨터를 기반으로 하는 이와 같은 접근은 기존의 물성과 끈을 완전히 제거하여도 문제가 되지 않는다. 따라서 컴퓨터 기반의 환경을 사용하는 예술 작품이 드러내는 개념과 정보와 이미지는 비-물성, 무형이라는 특징을 극대화시킨다.

#### 4. 결론

전통적인 회화를 비롯한 모든 예술작품은 그 자체가 표명하는 외연에만 그 의미가 존재하지 않는다. 관객은 항상 그 표면을 넘어선 내포, 혹은 다른 차원의 의미를 갈구하곤 한다. 말하자면 그림이나 사진이라는 매체는 그 너머의 의미로 접근하기 위한 일종의 관문이다. 인터넷까지 합세한 컴퓨터 기반의 정보체계에서 이 관문은 사용자 앞의 컴퓨터 스크린이다. 이를 통해 사용자는 소위 사이버스페이스(Cyberspace) 혹은 정보공간(Infospace)으로 진입하고 이 공간은 물리적인 공간과 전혀 그 성격이 다르다. 사용자는 물리적인 공간이 무시된 상태에서 이동이 가능하고, 여러 공간을 함께 경험할 수도 있다. 그리고 이 공간은 고정된 스크린으로 존재하는 것이 아니라 연결된 다른 공간으로 수없이 연결되어 한 의미에서 또 다른 그 이후의 의미를 위해 선택적으로 이동된다. 이러한 선택성과 다양성은 사용자에게 따라 각기 다른 의미에 도달할 수 있다는 가능성을 시사한다. 이러한 자유로운 방향성은 이미 예술 작업에서 주장되어온 개념과 비-물성의 강조와 연관되어 있다. 사용자와 관객이라는 차이로 구분된 컴퓨터 기반의 환경과 현대예술작품이라는 환경은 단지 용어의 차이일 뿐이다. 현대의 예술작업에서 관객은 사용자이며, 이미 적극적인 관객이라는 의미의 참여자로서 규정되기 시작하였다. 따라서 컴퓨터 기반의 환경을 사용하는 예술 작품은 관객의 정의를 확대시키고, 작가와 관객과의 관계를 지극히 유기적인 관계로 발달시킨다.

현대의 컴퓨터 기반 예술작품은 단순히 현대의 첨단 기술과 관심 있고 영리한 작가들의 영합이라는 것으로 한정될 수 없다. 이 관계 속에서, 그리고 이들의 작업의 배포와 유통 속에서 전통의 예술작업은 다시 보이고, 새롭게 인식될 수 있다. 또한 이 새로운 기술을 사용하는 작품의 관객에 대한 위상변화는 무형의 작품공간을 확장, 확산시킨다. 이러한 일련의 변화 속에서 작가의 기능과 역할, 그리고 그 역량에 관한

논의는 또다시 진행되어야 할 숙제이다. 르네상스 이전까지 인간 생활을 구석구석을 차지하고 있던 예술은, 과학을 통한 세계론과 산업혁명의 기술개념을 통하여 묘연한 주거지로 옮겨져 있는 듯이 보였다. 그러나 21세기를 시작하는 현재, 현대의 과학기술을 통한 새로운 예술 매체의 발달은, 예술과 과학의 지향점이 수렴하고 있다는 것을 가시화 하고, 예술과 과학이 서로의 합일점을 지향하고 있다는 것을 드러내기 시작한다.

#### 참고문헌

- [1] Ettinger, Linda R. “Criticism of Computer Art: The Implications of Interactivity.” *Pluralistic Approaches to Art Criticism*, eds. Doug Blandy, Kristin G. Congdon, Bowling Green, OH: Bowling Green State University Popular P, 1991, 24-30.
- [2] Wilson, Stephen, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, MA; London: MIT P, 2002.
- [3] Lacan, Jacques, *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*, Trans. Alan Sheridan, New York: Norton, 1973.
- [4] Pelt, Tamise Van, “The Question Concerning Theory: Humanism, Subjectivity, and Computing.” *Computers and the Humanities* 36(2002): 307-318.
- [5] Druckrey, Timothy, ed. *Electronic Culture*, New York: Aperture, 1996.
- [6] <http://iis.joanneum.ac.at/kriesche/biennale95.html>
- [7] <http://www.diacenter.org/aly/>
- [8] Peirce, Charles Sanders, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce: Pragmatism and Pragmaticism Scientific Metaphysics*, eds. Charles Hartshorne, Paul Weiss, Cambridge: Harvard UP, 1960.



#### 윤준성

1989 서강대학교 생명과학과(이학사)  
 1993 홍익대학교 산업미술대학원 산업디자인학과(미술학석사)  
 1996 New York University Dept. of Art & Art Professions(M.A.)  
 2001 New York University Dept. of Art & Art Professions(Ph.D.)

2002~ 현재 숭실대학교 미디어학부 교수  
 관심분야: 매체미학, 미디어아트, 정보가시화, 정보디자인  
 E-mail : jsy@ssu.ac.kr