

20세기 인터랙티브 아트의 전개에 관한 고찰

김희영*, 이왕주**

요약

향수자 일방의 관조적인 관람을 전제로 하는 작품 창작의 주류 속에서 관람자 참여의 문제가 본격적으로 대두된 것은 20세기 예술에서였다. 수동적 관람자로부터 능동적 참여를 끌어낸 옵아트나 키네틱 아트 등은 향후 전개될 인터랙티브 아트의 견인차 역할을 했다. 작가와 관람자의 상호대면을 포맷화하는 '해프닝' 장르 등의 작업들도 TV나 아날로그 매체를 통한 관람자와의 소통 양식들을 적극적으로 끌어들이게 된다. 이후 컴퓨터를 이용한 디지털 매체가 본격적으로 등장하면서 관람자와 인터랙티브 아트의 상호소통을 통한 작품의 창작은 결정적 전기를 맞게 된다. 본 논문은 예술 사조사에서 인터랙티브 아트의 생성과 전개의 맥락을 전형화하는 대표적 작품들의 사례 분석을 통해 인터랙티브 아트의 발전적 흐름을 고찰하고자 한다.

A Consideration on the development of Interactive Art in 20th Century

Hee-Young Kim*, Wang-Joo Lee**

Abstract

It was a special phenomenon in the art of 20th century that the earnest engagement of spectators came up to the surface in the area of artwork-creation and art-experience which had been one-sided processes for a long time. Such a genre of Optical art or Kinetic art, had pulled out active engagements of audiences in enjoying diverse works, played the role of locomotive in the Interactive Art. Of course, many kind of art made an appearance on the channels of diverse media from that times. For example, many people came to enjoy taking part in such a genre as Happening formed the mode of face-to-face communication between the creator and the spectator. The appearance of the technology of digital media had a decisive influence on the area of the Interactive Art. From that time on, people have come to accept the reciprocity of the relations between artist and spectator naturally. This paper makes researches on some trends in the development of Interactive Arts by way of analyzing some representative Interactive Artworks typing the birth and growth of Interactive Art.

Keywords : optical art, happening, kinetic art, intermedia, interactive art, interface

1. 서론

1.1 연구 목적과 배경

인터랙티브 아트는 관람자와 작품사이의 소통 과정을 창작과 향수 과정에 끌어들이는 장르 예술이다. 이에 대한 현재까지의 연구는 디지털 아트와 뉴미디어 아트에 대한 다양한 성취들을 포

괄하고 있다. 기존의 분석적 연구물들은 인터랙티브 아트에 대한 개요적인 논급들은 있으나 그 기원과 전개에 대한 포괄적이면서 심도 있는 담론들은 부족한 실정이다. 물론 우리는 이 새로운 장르의 예술에서 그 창작물들의 질량적 확산에도 불구하고 그에 대한 학술적 담론이 빈곤할 수밖에 없는 사정을 이해할 수 있다.

우선 다양한 예술 양식과 기술양식들의 다양화, 세분화에도 불구하고 20세기를 대표하는 인터랙티브 아트의 맥락과 양상을 구분하기가 쉽지 않다. 그리고 그 각각의 양식적 장르들을 지지하는 미학적 이론 정립은 아직도 일천하기만 하다. 인접 장르들과의 변별 기준에 대해서도 혼

※ 제일저자(First Author) : 김희영
접수일자:2008년05월03일, 심사완료:2008년05월15일
* 부산대학교, moifin@hanmail.net
** 부산대학교

션을 보여주고 있는 등 어떤 점에서 이론적인 난맥상을 보여주는 상황까지 연출하고 있다. 이런 점들을 고려할 때, 21세기를 맞이하면서 지난 세기를 되돌아보고 인터랙티브 아트와 발전적인 전개와 의의를 살펴보고 앞으로 발전적 방향을 탐색해보고 그 근거를 모색하는 일은 필요하고 또한 의미 있는 일이라고 생각한다.

먼저 선행하는 기존의 연구 성과들을 개관해보겠다. 프랑크 포퍼(Frank Popper)의 『전자시대의 예술』(Art of the electronic age)[1]에서는 1993년도에 출판되어 1990년대 초까지의 새로운 예술적 흐름을 소개하고 있다. 인터랙티브 아트라는 새로운 장르를 분석적으로 소개하는 초보적 연구 자료로서는 의의를 가지나 그 전체 흐름을 설명하지 못하고 있는 한계점을 갖고 있다. 마이클 러시(Michael Rush)의 『뉴미디어 아트』(New Media in Late 20th-Century Art)[2] 역시 이 새로운 예술의 경향을 의욕적으로 소개하고는 있으나 그 예술적 기술적 특이성을 전후 맥락에 따라 일목요연하게 분석해내지 못하는 약점을 갖고 있다. 이외의 레프 마노비치(Lev Manovich)의 『뉴미디어의 언어』(The Language of New Media)[3]나 랜달 팩커와 켄 조던(Randall Packer & Ken Jordan)의 『멀티미디어』(Multimedia: From Wagner to Virtual Reality)[4] 등은 인터랙티브 아트에 대한 입문서적 성격의 개괄적인 계몽담론에 그치고 있다. 이 상에서 알 수 있는 것처럼 기존의 연구에서 인터랙티브 아트의 발전에 포커스를 맞추어 구체적인 연관관계를 언급하는 자료들은 극히 제한되어 있다.

이런 한계에도 불구하고 몇몇 자료들은 신선한 착안점으로써 연구자들을 추동시켜준다. 가령 크리스티안 폴(Christian Paul)의 저서 『디지털 아트』(Digital Art)에서는 1950년대와 60년대 이루어졌던 케이지의 작업이 인터랙티브 아트의 수많은 실험들을 여러 측면에서 자극했다고 언급하고 그의 영향력을 인정하고 있다[5]. 이것은 인터랙티브 아트의 발전적 전개에 대한 타당성을 뒷받침할 수 있는 견해로 20세기 인터랙티브 아트의 본격적 전개의 논거가 된다고 할 수 있다.

우리의 연구는 인터랙티브 아트에 대한 앞선 연구성과를 참조해서 그 전개과정을 특히 예술

사의 흐름에서 연관관계를 찾아보는 데에 그 초점을 맞추고 있다. 우리는 지금까지 인터랙티브 아트에 대해 거리감을 가지는 관람자와 연구자들이 쉽게 접근할 수 있는 지표를 마련하고 앞으로의 인터랙티브 아트의 발전방향을 모색해보고자 한다.

1.2 연구 범위와 연구방향

연구 범위는 20세기 예술에서 인터랙티브 아트의 전개에 영향을 끼친 작가들의 작품과 인터랙티브 아트와의 연관과 그 기어다. 연구 방향은 인터랙티브 아트의 태동에 영향을 준 관람자 참여 예술의 전개를 20세기 예술흐름에서 분석하고, 결국 인터랙티브 아트로 장르화된 이 영역의 생성, 전개를 그 예술적, 기술적인 흐름의 맥락들을 전형화하고 있는 대표적 인터랙티브 아트 작품 사례를 통해 논증하는 것이다.

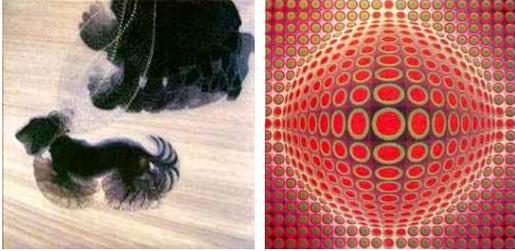
2장에서 인터랙티브 아트의 전개를 살펴보는 데 있어 1절에서는 관람자의 참여를 유도한 예술의 흐름을 살펴본다. 20세기 초 중반의 인간적인 상호대면을 통한 인터랙티브 아트의 태동을 주목하고, 아날로그 매체를 통한 인터랙티브 아트의 전개를 추적해보겠다. 2절에서는 인터랙티브 아트의 발전적 전개를 살펴보고 20세기 중후반 특히 후반기 디지털 기술의 눈부신 약진의 결과들이 반영된 인터랙티브 아트의 전개 사례를 분석하고 지금까지 주류를 이룬 웹 방식을 통한 장르적 도약을 간략하게나마 규명해보고자 한다. 마지막 3장에서는 결론으로 인터랙티브 아트의 전개 분석의 결과와 향후 방향을 제시해보기로 하겠다.

2. 인터랙티브 아트의 전개

2.1 20세기 초 중반

20세기 초 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 레디메이드(ready made)를 통해 소변기나 샵 등의 기성품을 작품의 반열에 올려놓는다. 창작활동을 개입시키지 않은 상태에서 오직 작가의 안목에 따른 선택자체를 예술의 경계 안으로 끌어들이는 이 도발적인 시도는 나름대로 안정적으로 존속해온 기존의 미술개념에 일대 변혁을 야기시켰다.

자코모 발라(Giacomo Balla)의 (그림 1)『가죽 끈에 매인 개의 역동성』은 움직임 자체를 표현하고자 한다. 20세기 이탈리아 중심의 예술운동인 미래주의는 ‘역동성’을 고정시키고자 한다.



(그림 1) 자코모 발라, 가죽 끈에 매인 개의 역동성, 1912. (그림 2) 빅토르 바사렐리, 직녀성, 1969.

옵아트(Optical Art)는 선구자로 몬드리안까지 거슬러 올라가기도 한다. 대표 작가 빅토르 바사렐리(Victor Vasarely)의 (그림 2) 『직녀성』(VEGA)은 평면작업이 입체적으로 보이게 한다. 관람자가 보는 각도에 따라 다르게 지각됨으로 관람자의 참여가 작품의 감상에 변화를 미친다. 시각적인 미술인 옵아트 작가들은 시각적인 착시나 착각을 적극적으로 활용해서 창작한다. 작품의 색채는 관람자가 어느 위치에서 관람하느냐에 따라 다양하게 변화한다. 미래주의와 옵아트는 작품의 감상에서 관람자의 위치와 역할의 중요성을 환기시킴으로써 인터랙티브 아트의 생성에 큰 영향을 끼쳤다고 할 수 있다.

움직임을 중시한 키네틱 아트(Kinetic Art)의 대표적인 작가 장 퐁젤리(Jean Tinguely)는 (그림 3) 『뉴욕찬가』(Homage to New York)에서 기계적인 작동이 만들어내는 다채로운 움직임들로 관객들에게 상호성의 맥락을 일깨워주었다. 물론 그가 던지고자 했던 메시지는 기계 문명에 대한 계몽적 낙관주의에 제동을 걸어야 한다는 것이었지만, 그런 의도를 넘어서서 작품의 움직임자체가 주는 새로운 체험은 관객들에게 자신들이 서 있는 지평이 더 이상 작품에 조건 없이 복종해야 하는 수동적 위치가 아니라는 사실을 자각시켰다. 키네틱 작가들은 장력과 동력을 활용하여 실제로 움직이는 작품을 제작함으로써 관람자에게 관상의 재미와 새로운 미적 체험의

즐거움을 선사해주었다. 이것은 예술계가 부동의 전제로서 받아들였던 관람자의 작품에 대한 조건 없는 경의와 수동적 향수라는 기본틀을 여지없이 동요시켜놓는 충격적 결과로 이어졌다. 우리는 키네틱 아티스트들의 창작 활동에서 관람자의 참여가 작품의 맥락과 예술의 존재지평 자체를 질적 양적으로 변화시키는 상호성의 맥락을 넉넉히 확인할 수 있다. 후대에 디지털 기술의 출현과 더불어서 보다 섬세하고 깊이를 더해가는 인터랙티브 아트들의 창작의 방향은 아마도 이들이 착안했던 상호성의 맥락을 확대 심화시켜가는 과정에 지나지 않을지 모른다. 어쨌든 그들 키네틱 아티스트들은 관람자의 참여가 작품과 소통하는 방식에 대한 전혀 새로운 전개를 보여주고 인터랙티브 아트의 소통에 관한 근거를 선구적으로 제시해주고 있다는 것이 우리의 확신이다.

미래주의와 반문명 예술운동 다다의 즉흥 연기에서 해프닝과 퍼포먼스의 연계를 주목해보자. 퍼포먼스(Performance)는 관중 앞에서 정해진 순서에 따라 작가가 행위로 보여주는 일련의 절차적 연행이고 해프닝(Happening)은 경계가 모호한 연극과 같은 우발적 연행이다. 해프닝의 우연적 요소는 해프닝이 이루어지는 곳에 참석한 관람자의 예고되지 않은 행동을 포용한다[6]. 해프닝을 통해 관람자들은 작품에 참여하거나 작품과정의 일부가 되면서 상호소통의 맥락 안에 들어서게 된다. 그런 맥락은 리오타르 등이 이른바 현대 포스트모던 미학에서 제안하고 있는 ‘사건의 존재론’의 이론적 배경에 부합한다. 리오타르는 ‘시간 속에서 변화하는 존재자 전체’[7]를 숙고하는 하이데거의 존재 사유의 통찰을 끌어들이는다. 리오타르에 예술작품을 포함하는 모든 사물에서 중요한 것은 ‘여기’(here) ‘지금’(now)이다. 그리고 여기, 지금은 반드시 사건의 방식으로 주어진다[8]. 어쨌든 해프닝은 ‘여기’, ‘지금’을 통해 관람자를 작품의 세계 안으로 끌어들이는다. 여기서 나타나는 관람자와 작품 사이의 면대면(face-to-face)을 통한 상호작용은 인터랙티브 아트의 초기 방식을 탁월한 방식으로 선구하고 있다고 하지 않을 수 없다.

존 케이지(John Cage)의 (그림 4) 『4분 33초』(4'33'')는 피아니스트 데이비드 튜더(David Tudor)가 1952년 8월 29일 매버릭 콘서트 홀에

서 초연한 공연이다. 악절 33초, 2분 40초 그리고 1분 20초의 처음에는 피아노 뚜껑을 닫고 각 악절의 마지막에는 피아노 뚜껑을 여는 것으로 공연을 마친다[9].



(그림 3) 장 텡겔리, (그림 4) 존 케이지, 4' 뉴욕찬가, 1960. 33", 1952.

『4분 33초』는 이제 우리가 다 알고 있는 것처럼 소리 없는 무음의 소극적 메시지를 던져주는 연행이 아니다. 그것은 규정되지 않은 모든 소리의 원음으로서 관람자 자신에 의해 생산되는 무한히 다양한 소리의 가능성을 열어주는 행위이다. 기존 연주자들의 연주행위는 정해진 음, 규정된 박자, 코드화된 리듬을 자신의 독특한 연주으로써 관객 혹은 청중들에게 일방적으로 강요하는 것이었다면 존 케이지의 『4분 33초』는 관객 혹은 청중들이 스스로 능동적으로 그 음, 박자, 리듬을 침묵의 빈칸을 채워넣을 것을 적극적으로 요구한다. 이런 상호성을 통해 이 연주행위는 그동안 자연화된 예술의 관습을 충격적으로 해체하려고 시도하는 것이다. 아무튼 우리가 주목하는 것은 케이지의 이 작품이 지니는 상호성의 맥락이다. 4분 33초 동안 이어진 침묵은 어쨌든 관람자가 적극적 참여를 통해 채워넣지 않으면 영원한 미완 혹은 완벽한 무의미로 남겨지게 된다. 그것을 의미있는 예술작품으로 재생시키는 것은 오직 하나 상호성의 맥락에서 유도되는 관람자의 참여다.

해프닝이 공식적 미학 용어로서 회자되게 된 것은 앨런 카프로(Allan Kaprow)가 1959년 뉴욕의 루벤 화랑에서 시도한 『6부로 이루어진 열여덟 개의 해프닝』(18 Happening in 6 Parts) 이후로 알려져 있다. 카프로는 위의 작품에서 지금까지 창조주와 맞먹는 작가의 권능을 스스로 제한하고 관람자의 참여를 통해 완성할 수 있는 여백을 작품 공간 안에 끼워 넣었다. 이렇게 끼워 넣은 여백은 해프닝의 현장에서 리오타르가 언

급했던 ‘지금’ ‘여기’의 방식으로 송고하게 완결되어야 하는 미완이다. 이 미완은 관객의 개입과 참여를 적극적으로 요구한다. 모든 참여는 본질적으로 소통적 참여다. 소통한다는 것은 인식과 느낌, 이념과 가치가 대화적 과정을 거쳐 상호이해에 이른다는 것을 뜻한다. 그렇다면 해프닝은 행위자와 관람자의 상호대면적인 참여를 통해 마침내 어떤 이해 혹은 교감에 도달하게 된다는 점에서 가장 섬세하면서도 치열한 소통의 양식이라고도 할 수 있을 것이다. 요컨대 해프닝은 이런 소통양식을 통해 창작자와 연기가, 연기자와 관람자의 상호성을 노정시키고 강화시킨다.

‘여기’ ‘지금’에 무한히 개방된 해프닝은 이처럼 관람자와 작가, 관람자와 행위자의 면대 면을 통한 상호작용을 환기시킴으로써 나아가 지금껏 어둠 속에 가려졌던 혹은 빛 가운데서 묵살되었던 관람자의 위치를 재조명하고 작품과 관람자의 관계를 재정립하게 해준다. 작품에 대한 수동적 향수가 능동적 참여로 바뀌면 작가와 관람자의 일방적 천명도 쌍방적 상호이해로 변한다. 그렇다면 작품은 모든 해프닝의 ‘지금’ ‘여기’에 무한한 가능성으로 개방된다. 예술작품의 가치가 무한한 생명력에 있다면 이런 상호성에 의해 채워지는 여백은 작품을 그런 생명의 영원성으로 추동시킨다. 해프닝의 상호성은 이런 방식으로 작품의 과정과 결과에 영향을 미친다.

뒤샹의 (그림 5) 『모빌』(mobile)은 1913년 자전거 바퀴를 사용하여 만든 작품이다. 이 작품은 키네틱 아트의 초기작품으로 언급되고 있다. 관람자가 실제 자전거 바퀴 오브제를 돌리도록 되어 있어 작품의 감상에 관람자의 참여가 자동적으로 요구된다. 인터랙티브 아트의 관점에서 키네틱 아트의 본질적 특성이 움직임에 있다면 이 작품에서 그것은 관람자의 행위에 의해 매개되도록 조건화되어있다고 해야 한다. 요컨대 관람자가 수동적 관망자에서 아날로그적 매개의 실행자가 될 때, 그때 관객의 눈앞에 현전하는 어떤 것은 단순한 오브제에서 비로소 키네틱 예술작품 『모빌』로 탄생하게 되는 것이다. 관람자의 참여를 통해 작품은 변화하고, 심지어 작품이 전의 오브제가 작품 오브제로 이행하는 이런 창발적 상호성은 이후 디지털 기술을 통한 인터랙티브 아트의 본질 즉, 매체와 매개를 통한 예술형태의 새로운 양식을 선구한다.

딕 히긴스(Dick Higgins)는 인터미디어(intermedia)라는 개념이 예술 형식들 사이의 경계를 지우고 음악을 포함해 예술에 대한 유동적이고 실험적인 접근을 하고자 한다[10]. 20세기 중반의 아날로그방식을 이용한 인터미디어 작업들은 관람자와 소통하는 작업들로 제작된다. 자전거 바퀴와 같은 오브제를 통한 작업에서 아날로그 TV매체를 이용한 작업까지 발전한다. 관람자는 매체를 이용한 인터미디어 작업을 만난다. 관람자가 작품을 관조하는 것에서 매개를 통해 직접적으로 작품을 조작하고 변화시킨다. 예술계는 1950년대 TV의 대중화로 정보화 사회에 대한 기대를 가지고 1960년대에는 예술과 기술의 만남을 시도한다.

최초의 참여 TV는 1960년대 초 백남준이 볼프 보스텔(Wolf Vostell)의 『장치된 TV』로 수상기 외형을 변형시키거나 방송의 이미지를 왜곡시켰을 때 탄생한 것이다[11]. 『장치된 TV』는 관람자의 참여로 상호 소통하는 매체로 전환된다. 백남준의 『장치된 TV』는 텔레비전 내부 회로 변경으로 방송이미지 변화를 피하거나 브라운관을 조작하여 추상적인 이미지를 창출한다.



(그림 5) 마르셀 뒤샹, 모빌, 1913.



(그림 6) 백남준, 참여 TV, 1965.

(그림 6) 『참여 TV』 가운데 『자석 TV』에서 관람자는 직접 자석을 이동시키면서 TV모니터 화면을 변화시킨다. TV모니터는 관람자의 움직임에 전자 신호의 회로 변화에 따라 변화하는 추상적 이미지를 창출한다. 『참여 TV』는 관람자들의 참여를 통해 TV 모니터에 상영되는 작품의 내용을 변화시키고 관람자와 상호소통 한다. 참여 TV는 TV의 일방향성을 상호 소통적인 매체로 변환하게 한다. 백남준과 함께 볼프 보스텔

과 시게코 쿠보타(Shigeko Kubota)와 같은 작가들이 인터미디어를 통한 인터랙티브 아트를 제작한 대표적인 작가들이다[10]. 상호대면을 통한 인터랙티브 아트와 차이점은 관람자가 아날로그 매체나 매개를 통하여 그 변화를 조작하고 우연적으로 관람하는 것이다.

1970년대 들어 유럽과 미국의 예술가들은 전자 기기를 통한 전화, TV와 위성중계 컴퓨터를 통한 예술을 시도하고 백남준은 위성중계를 통한 네트워크 작업을 실천한다. 이것은 이후 웹을 통한 상호소통을 이루는 작업의 발전과 연계된다.

2.2 20세기 후반

80년대 컴퓨터의 대중화는 예술가들에게 재료 사용에 자율성의 폭을 넓히는 계기를 마련해주었다. 당초에 통계나 연산 도구로 사용되던 컴퓨터가 예술 창작 도구의 영역으로 편입해 들어오게 되면서 예술창작의 무한한 지평이 새롭게 전개되기 시작하였다. 특히 시각예술 분야에서는 컴퓨터가 창작도구로 사용되기 시작하는 순간부터 창작, 보존, 소통, 교환, 체험 등에서 거의 혁명적인 변화들이 일어나기 시작하였다.

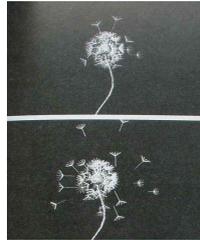
이런 변화는 아예 예술에 대한 새로운 정의를 요구하는 상황에까지 이르게 하였다. 디지털 기술이 예술창작과정에 접목되면서 전통적으로 정의되던 ‘예술’ 개념의 외연과 내포는 극심한 혼란 속에 휘말리게 되었다. 순전히 프로그램의 매트릭스적 조작에 의해 구현되는 아름다운 그래픽이나 구성적 조형물을 예술의 영역에 포함시킬 것인가. 도구로 저장된 형상들의 예기치 않은 조합이 만들어내는 정의할 수 없는 아이콘들을 작품이라고 부를 수 있는가. 등등은 아직도 최종적으로 판결되지 않은 쟁점으로 남아있다. 어쨌든 이런 여건 속에서도 전자 기술을 통한 예술 영역의 외연적 확대는 끝없이 도모되고 있다. 컴퓨터 테크놀로지의 발달과 함께 하는 20세기 후반은 디지털 기술과 결합한 인터랙티브 아트의 눈부신 약진으로 특징지어진다. 이제 인터랙티브 아트는 컴퓨터 기술의 상호작용 형식을 넘어서 웹을 통해 여러 관람자들이 참여할 수 있는 작품으로 전개된다.

제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 (그림 7) 『읽을 수 있는 도시』(The Legible City)는 관람자가 자전

거를 움직이기 시작해서 자전거를 멈추기 전까지 작품과 상호작용하는 과정이다. 관람자는 자전거 인터페이스를 통해 실제적인 운동을 통해 실물감을 가지면서 영상을 통해 가상공간을 탐험한다. 이는 실제와 가상의 조합을 통해 창조적 공간으로 이동을 통해 몰입감을 경험하게 한다. 관람자가 자전거를 움직이는 방향과 속도에 따라 영상의 움직임을 결정하므로 관람자는 시각과 지각을 통해 상호작용적인 관람체험을 향유할 수 있게 되는 것이다.



(그림 7) 제프리 쇼,
 입을 수 있는 도시,
 1989.



(그림 8) 에드몽드
 쿠쇼, 나는 바람에
 씨앗을 흩뿌린다네,
 1990.

『입을 수 있는 도시』의 영상은 가상의 공간과 현실의 공간을 연결한다. 관람자는 자전거 조절에 따라 상호작용하는 영상으로 가상의 관람 공간 속으로 들어간다. 관람자들이 관람의지를 가지고 조작하는 것에 따라 공간은 창조적으로 변용되고, 그렇게 변용된 공간 안에서 관람자들은 심지어 자신의 현존의 변화까지 자각하기에 이른다. 우리는 이러한 쇼에게서 단지 감성적 예술가의 창조적 재능만을 확인하는 게 아니다. 그와 동시에 기계설비와 제작에 요청되는 합리적 구성력도 짚어낼 수 있다. 디지털 시대의 예술가에게서, 특히 인터랙티브 아티스트들에게서 우리는 제작인(homo faber)과 함께한 심미인(homo aesthesis)의 표상을 읽어낼 수밖에 없는 이 상황은 앞에서 언급한, 예술에 대한 새로운 정의를 요청하는 맥락과 연계된다.

어쨌든 제작인이자 심미인인 제프리 쇼가 창작해낸 『입을 수 있는 도시』는 관람자의 수만큼 다양한 관람경험을 하게 되므로 인터랙티브 아트의 지평을 무한히 변화시킬 수 있다는 가능성을 우리에게 확인시켜준다. 이 작품은 새로운 도시 관람공간을 재구성하고 가상의 공간을 여행

할 수 있는 새로운 예술의 관람경험과 소통을 제시한다는 점에서도 예술 사조에 획기적인 족적을 남겨주고 있다.

인터랙티브 아트와 관람자는 인터페이스를 통한 만남과 소통으로 어느 순간 몰입에 이른다. 몰입의 요건은 관람자의 참여과정에서 시작하고 그 정도는 관람자의 적극성의 정도에 따라 차이가 난다[12]. 인터랙티브 아트에서 몰입은 관람자의 자발적인 참여를 통한 능동적인 감상 활동이라 연구자는 정의한다. 몰입에 이르기 위한 제반 요건은 기술적인부분에서 감성적 자극을 충족시킬 수 있어야 한다. 감성의 충족을 통해 관람자는 새로운 세계에 대한 간접경험으로 감성적 자각에까지 이른다. 관람자의 자각은 몰입을 이끌고 몰입은 만족감을 유희할 수 있게 한다.

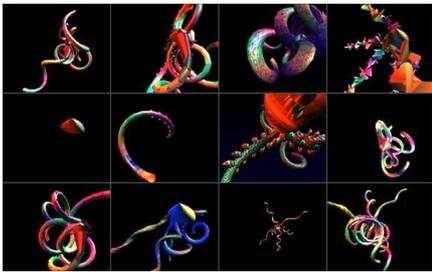
제프리 쇼의 『입을 수 있는 도시』는 새로운 인터랙티브 디지털 설치의 예술적 방향을 이끈 전형이다. 가상의 공간을 창출하여 관람자들을 몰입하게 하는 자전거 인터페이스는 새로운 도시 공간으로 편안하게 이동하는 아날로그적 환경을 끊임없이 환기 시킨다. 디지털 공간 속의 아날로그적 이동수단이란 이질성은 관객참여를 끌어들이는 상호성을 방해하지 않는다. 이 대목이 제프리 쇼의 예술적 재능의 탁월성을 우리에게 확인시켜주는 부분이다. 요컨대, 이 작품은 디지털 기술의 발전과 예술적 감수성을 동시에 추구한 새로운 예술 공간을 우리에게 열어 보여 준다.

에드몽드 쿠쇼(Edmonde Couchot)의 (그림 8) 『나는 바람에 씨앗을 흩뿌린다네』(Je sème à tout vent)(1990)는 디지털을 이용한 대표적인 감성 인터랙티브 아트의 작품으로 꼽을 수 있다. 이 작품은 관객의 입김을 통해 디지털 화면속의 민들레 씨앗이 날아가는 작품이다. 에드몽드 쿠쇼와 미셸 브레(Michel Bret)와 마리 엘렌 트라뮈스(Marie-Hélène-Tramus)는 ‘자신들 작품의 진정한 의미가 바로 예술가뿐 아니라 관객이 현실과 가상현실 사이의 중간 단계에 함몰하는 것’이라고 말한다[13]. 실제와 인터페이스를 통한 가상공간에서 소통이 가능하다. 실제에서 자극이 가상공간속에서 반응하게 되므로 관람자는 기계에 대한 두려움보다 자신의 감성에 반응하는 작업에 몰입한다.

『입을 수 있는 도시』와 『나는 바람에 씨앗을

《홀뿌린다네》는 작가에 의해 기존의 프로그램을 만들어 놓지만 관람자의 선택을 통한 비선형적인 감상이 가능하다. 비선형성을 통하여 관람자는 독자적인 관람을 구성할 수 있다. 앞에서 쇼를 특징지었던 개념들을 다시 상기해보자. 쿠쇼 역시 쇼와 마찬가지로 호모 파버와 호모 아이스 테시스가 결합한 디지털 예술가의 한 전형을 구현한다. 그의 작품들은 기술적이면서도 미학적으로 완성도 높은 인터랙티브 아트의 경지를 우리에게 유감없이 보여준다.

20세기 후반의 인터랙티브 아트의 창작 세계는 컴퓨터와 디지털 매체를 통한 상호작용성의 확장기술에 수반되어 심화되어가리라 예상된다. 문제는 그러한 진보가 인터랙티브 아트의 상호성의 한 축 즉 관람자들의 참여를 끌어내는 유인 요소들의 진보와 이루게 되는 불균형이다. 인터랙티브 아트에서 참여의 상호성이 모니터 앞에서 자판에 손을 얹은 대화방의 참여자로 자판을 두드리는 방식으로 구현될 때, 그때에도 여전히 우리가 인터랙티브 아트를 예술의 범주 안에 받아들이게 될 것인지는 예단하기 어려운 일이다.



(그림 9) 칼심즈, 갈라파고스, 1997.

칼 심스(Karl Sims)의 (그림 9) 『갈라파고스』(Galapagos)는 중앙 서버에 연결시켜 놓은 열두대의 모니터 설치로 구성된 인터랙티브 아트로 모니터를 통해 각기 다른 생명체의 영상들이 움직인다. 영상은 흑백과 컬러로 된 식물형태와 동물형태 등의 각각의 생명체를 볼 수 있다. 모니터 앞의 누르는 발판에 센서가 부착되어 있다. 관람자가 발판을 누르면 신호가 전달된다. 해당 화면의 생명체는 점점 커지면서 변이를 하기 시작한다. 나머지 이미지는 검정색 모니터로 생명체가 보이지 않게 되고 선택된 모니터에서 나타나는 새로운 생명의 변이와 진화를 감상할 수

있다. 관람자가 12개의 생명체들 가운데 하나인 생명체를 선택하게 되면 실시간으로 변이하는 과정을 통해 새로운 생명 창조에 동참하면서 시각적인 충격과 뜻하지 않은 창조의 즐거움을 누린다. 이것은 인간에게 주어지는 신의 영역의 유희적인 즐거움을 선사한다.

심즈의 『갈라파고스』는 기존의 프로그램으로 제작된다는 점에서는 『읽을 수 있는 도시』와 같으나 프로그램 안에서 변이가 발생한다는 점에서는 차이가 있다. 물론 변이의 설정은 작가가 하지만 그 변화의 다양성은 작가의 손을 벗어난 상태에서 상호성의 타자 축인 관람자의 의지에 전적으로 일임된다. 프로그램상의 변이야말로 이 작품이 오직 참여를 통해서 다양한 ‘지금’과 ‘여기’를 사건의 존재론으로 구현해낼 수 있는 숭고한 완성의 도상에 있음을 우리에게 확인시켜준다.

20세기 후반 디지털 미디어 시대의 황금기를 맞아 컴퓨터를 이용한 인터랙티브 아트는 네트워크와 웹을 통한 방식으로 전개한다. 네트워크 아트는 웹을 기반으로 하고 온라인과 오프라인을 통한 상호작용적 소통을 한다. 웹은 장소에 구애를 받지 않고 참여 가능하므로 어디서나 누구에게나 웹을 통한 소통이 가능하다. 오늘날 인터랙티브 아트는 디지털 미디어를 이용한 관람자와 상호소통이 가능한 작업들이다. 물론 기존의 일방적인 방식과 상호소통적인 웹의 방식의 작업들이 공존하고 있다.



(그림 10) 크리스타 소메레와 로랑 미뇨느, 어록, 1999.

크리스타 소메레와 로랑 미뇨느(Christta SOMMERER & Laurent MIGNONNEAU)의 작품

(그림 11)『어록』(Verbarium)은 까르띠에재단(CARTIER Foundation)의 지원과 JAVA 프로그램 지원에 이사로 카타오카(Isato Kataoka)의 도움으로 제작된다[14]. 어록은 홈페이지를 개설하고 있다. 방문자나 관람자가 문자 메시지를 보내면 그들은 시각적인 3차원 이미지를 답장으로 제공받는다. 작가에 의해 결정된 방식에서 어록은 관람자의 참여에 의해 3차원 방식으로 창조적인 변화가 가능하도록 무한히 개방되어 있다. 비유해서 말하자면 소통의 사건 속에서 일종의 헤프닝 같은 여백을 작가는 관람자에게 열어두고 있는 셈이다. 그 여백은 관람자의 텍스트에 따라 미리 예측할 수 없을 만큼 다채롭게 지금, 여기서 창의적으로 채워지는 것이다. 이것은 앞으로 그 미래를 예측하기 어려운 디지털 기술로써 웹을 통한 인터랙티브 아트의 발전 가능성을 가늠해볼 수 있는 한 방향을 우리에게 암시해준다고 할 수 있다.

20세기 예술의 흐름은 이러한 디지털 테크놀로지에 의해 조성된 새로운 매체 환경에 의해 다양한 관람자의 참여 행위를 활성화하는 인터랙티브 아트의 탄생을 가능하게 하였다. 그 결과 작가는 이 상호성의 흐름 속에서 권력적으로 현저히 약화된 처지에 내몰리게 되고 상대적으로 관람자는 거의 공동창작자의 지위로까지 상승하게 된 셈이다.

예술의 앞날을 두고 볼 때, 이러한 계보학적 권력 구도가 바람직한 것인지는 판단하기 어려울 것 같다. 분명한 것은 『예술작품의 기원』에서 하이데거가 예술작품의 존재론적 본질로 주장했던 테제 즉 ‘작품 앞에 선 관람자는 공동창작존재(Mitgeschaffensein)다’[15]가 인터랙티브 아트에서는 단지 테제로서가 아니라 명확한 현실로서 드러난다는 것이다.

3. 결론

우리는 근원을 조금 더 소급해야 할지 모른다. 이미 20세기 벽두에 다다나 아방가르드 운동은 미술 영역에서 소통되는 고정관념들이 지니는 압제적 폭력성을 깨뜨려보고 이러저런 저항들을 보여주었다. 우리가 인터랙티브 아트의 선구로서 주목했던, 미래파, 옴아트, 키네틱 아트 등등은

세기 초의 이러한 저항 운동들의 연장 선 위에 맥락화 하는 일이 가능하다.

20세기 예술양식에서 매체 환경의 변화는 관람자를 더 이상 수동적인 미술작품의 수용자로만 제한해둘 수 없게 하고 있다. 옴아트, 키네틱 아트와 같은 선구적 장르의 창작자들은 상호성의 맥락이야말로 예술 작품을 리오타르가 주장했던 대로 ‘창작의 역동성 속에 사건화시킬 수 있는’[16] 탁월한 가능성이라는 사실을 통찰하고 있었던 것으로 보인다. 가령 역동성 자체의 재현을 목표로 했던 미래파에게 관람자를 끌어들이는 것은 그러한 목표를 위한 전략의 하나였을 것이다. 그러나 그 의도가 어디에 있었든, 이런 전략은 그동안 예술에서 배제되었던 관람자와의 상호성이라는 새로운 요소를 주목하게 하였다.

옴아트와 키네틱 아트에 있어서 이 요소는 단순한 전략적 필요가 아니라 작품의 완성을 확인하는 화룡점정의 일획 같은 역할을 떠맡게 된다. 헤프닝은 이 사실을 ‘여기’와 ‘지금’의 역할을 통해 증명해 보여준다. 이 장르는 관람자의 ‘지금’ ‘여기’의 참여를 통해서만 그 미완성의 비어있는 여백을 채울 수 있기 때문이다.

20세기 중반에 들어서 인터미디어를 통한 아날로그 방식은 세기 초에서 진전된 상호성의 맥락들을 자유롭게 소통의 매체에 적용시키는 장르적 실험에 돌입한다. 가령 일방통행적인 TV매체를 관람자의 조작으로 상호작용적인 소통을 가능하게 만든다거나, 옴브르적 장치를 통해 독자나 관람자들의 참여로써 서사를 창의적으로 전개시켜나가는 것 등등이 그 예라고 할 수 있다. 80년대부터 보편화 대중화되기 시작한 개인용 컴퓨터와 여기서 조성되는 소통 매체의 새로운 환경 등은 예술의 상호성에 전혀 다른 의미를 부여하게 된다.

이것은 더 이상 예술, 특히 매체 예술에서는 단순한 충분조건이 아니라 불가결의 필요조건으로 부상될 것으로 보인다. 예측컨대 미래 세대에 모든 장르의 예술작품들은 컴퓨터 안에 디지털 매트릭스로 자료화시킨 뒤에 장르 각각의 특유한 양식들로 재현, 향수, 소통되는 미디어적 포맷으로 코드화될 것이다.

이와 같은 사정 때문에 인터랙티브 아트의 예술성에 대한 평가가 엇갈리고 있는 것 또한 사실이다. 관객의 참여를 구성소로 받아들여지게 되

면서 작품에서 작가 개념이 중요하게 되기도 하고, 그 전개 과정에서 나타나는 기술 의존성 때문에 장르적 독립성을 의심 받기도 한다. 그럼에도 불구하고 우리가 이 시점에서 분명히 말할 수 있는 것은 인터랙티브 아트가 단지 매체의 기술적 발전의 단순하고 우연한 부산물로서 언젠가는 사라질 한시적 장르의 예술은 아니라는 것이다. 오히려 디지털 시대에 앞으로 점점 증대될 것으로 예상되는 새로운 권력주체, 즉 모니터에 마주한 모나드적 자아의 권리주장은 점점 더 깊숙이 예술 안에서 상호성의 지평을 확대시켜 나갈 것이다.

결국 인터랙티브 아트가 선도할 것으로 보이는 21세기 예술은 예술에 대한 새로운 개념적 정의를 요구할 것으로 보인다. 삶의 모든 국면에서 점증하는 상호성의 수요는 필경 인터랙티브 아트를 증핵으로 하는 예술양식들의 연관 네트워크에 대한 혁신적 재편이 가까운 미래에 이뤄질 것으로 예상된다.

참 고 문 헌

[1] 프랑크 포베르, 박숙영 옮김, 전자시대의 예술, 예경, 서울, 1999.
 [2] 마이클 러시지움, 심철웅 옮김, 뉴미디어 아트, 시공사, 서울, 2003.
 [3] 레프 마노비치 지음, 서정신 옮김, 뉴미디어의 언어, 생각과 나무, 서울, 2005.
 [4] 패커, 랜델 · 켈 조던엠틀, 멀티미디어 바그너에서 가상 현실까지, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, 원광연 교수 감수, nabi press, 서울, 2004.
 [5] Christiane Paul, Digital Art, Thames, New York, 2003.
 [6] 월간미술 엮음, 세계미술 용어 사전, 월간미술, 서울, 1999.
 [7] 마르틴 하이데거, 이기상 옮김, 존재와 시간, 까치, 서울, 2006.
 [8] J-F. Lyotard, The Humam, Stanford University Press, 1991.
 [9] 에디터 테커, 김정용 옮김, 백남준 비디오 예술의 미학과 기술을 찾아서, 궁리출판사, 서울, 2001.
 [10] 스티브 존스 엮음, 이재현 옮김, 우리시대의 디지털 거인들, 커뮤니케이션 북스, 서울, 2006.
 [11] 김홍희, 백남준과 그의 예술-해프닝과 비디오 아트, 디자인 하우스, 서울, 1992.
 [12] 미하이척센트 미하이, 이희재 옮김, 몰입의 즐거움, 해냄, 서울, 1997.

[13] 플로랑스 드 메르디외, 정재곤 옮김, 예술과 뉴 테크놀로지, 열화당, 서울, 2005.
 [14] <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/VERBARIUMConcept.html>
 [15] M. Heidegger, Holzwege, Vittorio Klostermann, 1980.
 [16] 장-프랑수아 리오타르, 이현복 편역, 지식인의 종언, 문예출판사, 서울, 1999.



김희영

1997년 : 부산대학교 미술학과 졸업 (미술학사)
 2000년 : 부산대학교 일반 대학원 졸업 (미술석사)
 2003년 : 프랑스 국립현대미술학교 프레누아 졸업 (영화 영상 미술과 멀티미디어 아트)

현재 : 부산대학교 예술문화와 영상매체 대학원 영상매체 전공 (예술학 박사)
 부산대, 동의대 영상정보 대학원 출강
 관심분야 : Interactive Art, HCI, Video Art & Film, Contents Design, Digital Image Photo



이왕주

1988년 : 경북대 대학원 철학과 졸업 (철학박사)

현재 : 부산대학교 사범대 윤리과 교수
 부산대대학원 협동과정 예술문화와 영상매체 영상전공 주임 교수
 부산대 영화연구소 소장
 관심분야 : Modern Philosophies, Cinema Critics, Film Theories, Philosophy of Media & Images, Post modern Art Theories