

상호작용성(Interactivity)과 리즘(Rhizome)적 작품체계: 디지털 이미지를 중심으로

Interactivity and Rhizomatic Art Systems: Focusing on the Digital Images

박연숙(경북대학교 박사)

- I. 서론
- II. 상호작용성(Interactivity)
- III. 리즘(Rhizome)적 체계
 - 1. 지도와 새로운 층위의 화면
 - 2. 상호작용성과 되기(Becoming)
- IV. 차이와 반복의 행위
- V. 결론

I. 서론

본 연구는 디지털 이미지와 감상자 사이의 상호작용성(interactivity)의 특성을 들뢰즈와 가타리가 논하는 리즘(Rhizome)적 사유를 통해 읽어보고자 하는 시도이다. 상호작용(interaction)은 모든 유형의 작품 감상에 나타나는 반응이며, 행동이 주요한 요인이기 보다는 작품을 음미할 때 발생하는 작품과 감상자의 정신적인 반응 및 행위적인 요소 모두를 포괄적으로 지시하고 있다. 이러한 광의의 의미로서 상호작용은 ‘행동(action)’이 주된 요인이 되어, 감상자가 작품창작에 일조하는 뉴미디어아트의 감상을 설명하는데 미흡하다. 상호작용성(interactivity)은 감상자의 행동이 작품에 직접적으로 적용되는 것을 의미하는데, 일방적인 수신을 의미하는 것이 아니라 양방향 혹은 쌍방향 대화체계를 뜻하는 개념이기 때문에 뉴미디어작품에 나타나는 의사소통체계는 상호작용성의 특성을 보인다. 그러므로 컴퓨터 기계매체를 매개로 인간과 인간 사이의 관계까지 영향을 주고자하는 뉴미디어아트의 상호작용은 엄밀한 의미로 상호작용성으로 보는 것이 합당하다.

이러한 상호작용성을 통한 예술의 사유는 이성적 논리와 관념적 한계로

정형화된 감상이 아니라, 생동하는 이미지와 신체에서 발생하는 리듬이자 미분화된 신경시스템의 진동과 파장의 교환으로 시작된다. 상호작용성을 통해 얻은 정보는 의식의 표면이나 전의식(前意識)을 통과하기 이전의 충동과 리비도의 덩어리들이 발산하는 흥분과 전율이 되어 감각기관에 받아들여지고, 감상자는 몸으로 감각하는 감상의 경로를 연다. 디지털 미학의 미래는 진보된 상호작용성의 범주에 달려있다. 예술재현의 과정에 사용자의 참여는 감상자 각자의 가상화, 환상 그리고 작품과 일치하는 기억을 자극하거나 이를 계획한다. 이미 1968년 질 들뢰즈는 “요소(element), 관계의 다양성(varieties of relation) 그리고 특이점(singular points)”을 이론화 하면서 이러한 특징들을 하나의 미학으로 명료화하고 있다. 이 요소, 관계의 다양성 그리고 특이점은 하나의 인식이 다른 견해들 보다 우위에 있음을 의미하지 않고, 가상(virtual)의 물체나 작품의 부분들에 공존한다. “들뢰즈가 1968년에 가능하다고 상상한 것은 새로운 밀레니엄이 시작된 현 시점에서 이해된다. 이것은 CD Rom과 가상설치(virtual installation)에 관한 상호작용적 미학(interactive aesthetics)내에서 상상을 물질적 실제화(material actualization)하는 것이 가능하기 때문이다.”¹⁾ 뉴미디어작품에 나타나는 상호작용성은 생산과 창작의 책임을 분산시키고, 그 중심적 체계를 해체한다. 가변적인 상황의 사이지대에 놓인 이러한 작품은 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)와 가타리(Félix Guattari, 1930-1992)가 논의한 리즘적 체계와 동일한 맥락에 있다. 이와 같은 예술작품은 비중심화된 체계이자 여러 방향으로 열린 체계이며, 접속되는 항들이 늘거나 줄어들음에 따라 성질이 달라지는 활성의 체계로 역할가능하다. “디지털 이미지의 비물질성과 상호작용성은 ICT(Information Communication Technology)로 암시된다. 우리는 인터넷이나 컴퓨터로 연출되는 가상의 세계에 존재할 수 있게 되었다. 즉 ICT기술은 가상과 환상과 현실, 또는 이곳과 먼 곳 혹은 현재와 과거, 미래 그리고 나와 타자와 같은 고전적 경계면을 모호하게 만든다. 가상화(virtualization), 탈중심화(decentralization) 그리고 탈주체화(desubjectivation)는 현재의 기술적인 측면에서 중재적 세계의 주된 특성으로 볼 수 있다.”²⁾ 이 특성은 곧 리즘의 특징이며, 본

1) Murray Timothy, “Digital Incompossibility: Cruising The Aesthetic Haze of The New Media,” <http://www.ctheory.net/articles>, <http://contactzones.cit.cornell.edu>, 2010. 4. 9.

2) Wambacq Judith, “On the Use and Disadvantage of Deleuze for Understanding Digital Art,” International Congress of Aesthetic

연구자는 뉴미디어 작품에서 발견되는 이미지의 탈중심화와 가변성을 위한 활성체로서의 상호작용성의 역할에 주목한다. 또한 이들의 상관관계를 이해하기 위해, 리좀의 주요한 특성을 설명하는 ‘지도(cartography)’ 개념과 관련된 작품을 논의하고, 이 과정에서 상호작용성이 ‘되기’실천을 위한 매개로서 중요한 수단이 되는지 그 여부를 살펴 볼 것이다.

본 연구가 최종적으로 밝히고자하는 바는 상호작용성의 특성이 작품의 리좀적 체계화에 어떠한 영향력을 행사하는 가에 관한 것이다. 또한 리좀적 작품체계를 분석하는 것으로 예술과 문화 그리고 인간 삶의 현상과 연관된 실천으로서의 예술형식을 파악하고, 이러한 체계에 관한 정당한 평가와 더불어 그것을 발전시키는 데 기여하고자 한다.

II. 상호작용성(Interactivity)

관람자와 작품 사이에 일어나는 ‘절충과 순응의 관점에서’ 볼 때, 모든 예술작품은 근본적으로 상호작용(interaction)³⁾적이다. 이것은 모든 예술 감상에서 감상자가 예술작품을 감상하고 얻은 정보와 각각의 사고체계가 상호작용하는 것이 가능하기 때문이다. 용어 ‘상호작용’이 모든 범주의 예술에 광범위하게 사용될 수 있으므로, 현재 기계기술 매체의 사용이 감상자와 작품 사이에 일으키는 반응은 ‘상호작용성(interactivity)’⁴⁾으로 구분할 수 있다. 디지털이미지는 뉴미디어예술가들이 컴퓨터를 활용한 기술로 발생시키는 이미지들이다. 디지털 이미지의 특징은 시간 중심적이며, 비물질적이고, 자기 지시성(self-referentiality)을 삭제한 시물라크르르로 제시된다. 뉴미디어아트가 감상자의 능동적인 참여를 강조하기 때문에, 몰입(immersion)과 상호작용성은 디지털이미지 조건의 본질이 된다.⁵⁾ 상호작용성과 관련된 디지털

2007, *Aesthetics Bridging Culture*, Belgium: University of Brussels, www.sanart.org.tr/PDFler/119a.pdf, 2007. 12. 28.

3) Steve Dixon, *Digital Performance*(MIT, 2007), p.559.

4) Steve Dixon은 상호작용(interaction)이라는 단어를 퍼포먼스와 미디어아트에서 나타나는 감상자의 반응에 동일하게 적용하여 설명하고 있으나, 연구자는 퍼포먼스에서 나타나는 감상자의 반응과 뉴미디어 작품에 나타나는 감상자의 반응에는 차이가 있다고 판단하여 본고에서, 상호작용성(interactivity)으로 용어를 달리 사용한다.

5) Youn Haeyoung, “The Effect of Transverse of the Virtual and Actual in the Digital Image,” <http://oak.cat.ohiou.edu.documents/2>.

이미지는 감상자의 행동이 직접적으로 작품에 개입되고 창작에 연루되도록 계획한다. 상호작용성을 기술적인 용어가 아니라 소통의 한 실천 양식으로 본다면, 이를 수행성(performativity)이라는 개념으로 대체해도 무방할 것이다.⁶⁾ 이 수행성의 개념 안에서도 작품창작에 행위가 개입되는 것에 관한 문제를 제기할 수 있기 때문이다. 감상자의 역할이 수동적인 영역에서 능동적이며, 활동적인 행동으로 옮겨올 때, 작품의 텍스트는 고정되고 정지된 상태로 머무르지 않고, 변형과 첨가, 삭제 그리고 자유로이 이동가능 한 것으로 진화하는 것이다. 이러한 작품의 특징을 ‘유동하는 예술 작품(Floating Work of Art)⁷⁾’이라 명명할 수 있고, 이 유동하는 예술작품에서 저작권은 예술가로부터 그 사용자로 옮겨가게 된다. 감상자는 상호작용성을 통해 사용자(user) 혹은 대리자(agency)로 역할이 전환됨으로써 작품은 닫힌 형식에서 열린 형식의 ‘유동하는 예술작품’이 될 수 있다.

유동하는 예술작품에서 감상자는 작품의 근본적인 점에서 공참자(accomplice)라는 것을 인식하게 된다. 즉, 사회적 인습과 고정관념의 영향아래, 작품을 보는 시각이 결정되었던 과거와 달리, 사이버환경에서 화면의 초점은 감상자 자신이 결정할 수 있게 되고, 자기 자신의 응시를 통해 작품의 현실을 만들어 낼 수 있게 되기 때문이다. 컴퓨터 기계 매체를 활용한 작품에 접속한 감상자는 표면적으로 사건을 통제하는 전능한 위치에 있는 것처럼 보인다. “엄밀히 말해 사용자는 능동적이면서 수동적이 된다. 그들은 웹상을 통한 관계에서, 수많은 통제자(controller)들 중 하나 일 뿐이고, 유동하는 예술작품은 더 이상 개인의 표현이 아니며, 또한 집단적인 표현 역시 아니다. 유동하는 예술작품은 모든 참여자들이 끊임없이 재조직하는 웹의 영향력인 하나의 ‘결합된(connective)’ 상태인 것이다.”⁸⁾ 웹상에서 재조직되는 예술작품은 그 제작자인 예술가의 손을 떠나는 순간 끊임없는 진화의 단계로 접어든다. 작품의 최초의 아이디어와 주된 진행 경로가 예술가에 의해서 정해지지만, 그 결말은 감상자의 끊임없는 개입에 의해 완성된다. 웹이라는 임의의 공간에 주어진 하나의 작품은 결국 참여하는 모두의 작용이 결합되고 응집된 상태가 되는 것이다. 그리고 이러한 상태는 지속적으로 진행되는 이미지와 감상자 사이의 상호작용성으로 가능하게 된다.

Transversalities-pdf, 2010. 4. 9.

6) 박신의 외, 『문화예술 경영』(서울: 생각의 나무, 2008), p.97.

7) Steve Dixon, 앞의 책, p.560.

8) 위의 책, pp.560-561.

유동하는 예술작품의 특성은 '열린 예술작품(Open Art Work)'⁹⁾과 유사한 맥락을 보이는데, 열린 예술작품의 감상은 텍스트 추측의 자유, 매번 볼 때 마다 서로 독립적이고 대조적인 측면을 무한대로 찾아내는 가운데 느끼는 환희가 얼마나 큰지를 잘 보여준다.¹⁰⁾ 텍스트의 결말을 열어두는 것으로 감상자의 참여를 더하는 작품의 구조는 작품의 제작자로서 그 중심이 유동하고 이로 인해 영향력의 결집체로서의 예술작품이 성립된다. 감상자와 작품사이의 상호작용성은 작품텍스트를 더욱 자유롭게 열린 상태로 고조시킬 수 있다. 스티브 디슨(Steve Dixon)은 이러한 상호작용성을 4개의 범주로 분류하여 그 특성을 분석한다(표 1).

표 1. Steve Dixon의 상호작용성의 4가지 범주

구 분	상 호 작 용 성 범 주
조 정 Navigation	작품이 감상자에게 마우스로 '예', '아니오'의 의사를 표현을 요구하는 상호작용
참 여 Participation	작품의 진행과정에 감상자의 신체활동이 요구되는 범주
대 화 Conversation	실제로 작품, 예술가, 감상자 사이에 발생하는 의사소통으로의 말하기
공동제작 Collaboration	감상자와 작가의 공조로 작품을 창작하는 단계

분류된 4개의 범주는 하나 혹은 두 개 이상으로 조합되어 작품에 활용되기도 하므로, 명확히 구분되는 것이 아니라, 각각의 상호작용성 중 가장 중심적으로 사용되는 것에 초점을 맞추는 것이 옳다고 판단한다. 대개의 경우 4개의 상호작용성이 모두 사용되거나 2개 이상이 조합되는 경우가 많기 때문이다. 조정, 참여, 대화, 공동제작과 같은 상호작용성의

9) 열린 예술작품(Open Art Work)은 현대 예술작품이 독자에 의해 완성되도록 유도되고, 독자의 적극적인 참여에 문을 열어 놓는 작품들로 변화하는 성향을 의미한다. 이러한 작품들을 움베르토 에코(Umberto Eco, 1932~)는 '열린 예술작품'이라고 명명하였다. 즉, 작가가 이야기의 구체적인 내용이나 결말을 명확히 설명해주지 않음으로 그 작품을 감상하는 관객에게 나름대로의 해석을 하게끔 여지를 남겨두는 작품이 바로 열린 예술작품이라 할 수 있다. Umberto Eco, 조형준 역, 『열린 예술작품』(서울: 새물결, 1995).

10) Umberto Eco, 위의 책, p.183.

범주를 정의하는 것은 상호작용적인 예술작품의 깊이와 그 상승치수와 관계하여 윤곽을 분명히 하는 데 도움이 된다. 이 분류된 개념을 기초로 상호작용성의 활용은 다양하게 모의될 수 있다. 또한 사용자는 자신의 창의적인 정보를 작품에 더하거나, 정보를 자유롭게 첨가하는 것으로 예술작품의 개방성을 더욱 확장한다. 상호작용성은 예술작품형식과 아울러 그 감상의 영역에도 전환의 계기를 마련하였다. 상호작용성은 기계와 인간, 기계매체를 통한 인간과 인간 사이를 아우르며, 기존의 상호작용의 관계보다 훨씬 복잡한 양상을 보인다. 이는 그래픽과 사운드가 동반되는 것은 물론이고 조정기나 키보드 또는 마우스를 통해 육체적인 움직임이 동반된다는 점에서 그러하다. 무엇보다도 상호작용이 다원적인 인터페이스(interface)를 매개로 이루어지기 때문에 인터넷과 '무브랩(move-lap)'과 같은 이동기지에 의한 광범위한 온·오프라인의 '연결'은 접합 이상의 힘을 발휘한다. 이 광범위한 기계접속이 구축하는 '지각의 새로운 질서'야말로 정보기기의 총합이라고 할 수 있는 '기술권'의 진화라고 할 수 있다. 이 '지각의 새로운 질서'는 눈동자의 움직임으로 전달되는 정보체계에서 신체가 작품과 접촉하는 것으로 전환되는 것을 의미한다. 이를 통해 인간의 인지가 지각하는 것에서 감각하는 것, 즉 즉각적인 것으로 이동하게 된다. 이러한 인지의 질서는 감각적 경험을 이성의 통제권에서 벗어나게 하고, 신체적 경험이 야기할 수 있는 원초적이며 무의식적인 영역으로 확장된 예술 경험을 지향하게 한다.

Ⅲ. 리즘(Rhizome)적 체계

1. 지도와 새로운 층위의 화면

다양한 범주의 상호작용성을 통해 생산되는 예술작품은 재현과 표현의 문제를 넘어, 작품의 저작권과 텍스트에 관련된 여러 쟁점을 야기했다. 무엇보다도 작품의 주체이자 중심으로서 작가에게 부여되었던 힘은 분화되고, 탈중심화되는 현상을 보이게 되는데, 이것은 리즘의 오로지 "상태들이 순환하고 있을 뿐인 하나의 체계적 상태"¹¹⁾와 같다. 들뢰즈와 가타리가 말하는 리즘은 시작과 끝이 아닌 중간 지대로서의 '고원(plateau)'으로 이루어져 있으며, 이러한 특성의 텍스트는 읽기를 시작

11) Gilles Deleuze, 김재인 역, 『천개의 고원』(서울: 새물결, 2001), p.48.

하는 출발점도 읽기를 끝맺는 마침점도 없는 영원히 연결되는 상황과 상황의 연속이 되는 것이며, 이 연속의 성질은 끊임없이 이어져 무한의 상태가 된다. 리좀적 체계의 작품은 중심이 도처에 산재해 있으며, 가변적으로 고정된 시점이나 하나의 현상을 텍스트로 제시하는 것이 아니라, 가변적 체계 그리고 이로 인한 다양성의 원리를 근원으로 이루어져 있다. 리좀은 수많은 다양성 안에서 하나의 일자 혹은 독재자 또는 중심을 제거하는 $\langle n-1 \rangle$ 의 원리를 가진다. 이러한 “중심의 제거”는 수목형 체계로 설명되는 하나의 뿌리를 근거로 활성화된 근대적 사고체계와 대비되는 리좀적 체계를 정의하는 명제이다. 따라서 리좀이란 “비체계가 아니라 비중심화된 체계요, 각각의 부분들이 중심으로 귀속되는 상위의 이웃을 통하지 않고 직접 이웃과 만나고 접속하는 체계고, 그 자체로 유의미한 다양한 집결지를 가질 수 있는 체계며, 그런 만큼 여러 방향으로 열린 체계고, 접속되는 항들이 늘거나 줄어들에 따라 성질이 달라지는 가변적 체계”라 할 수 있다.¹²⁾

들뢰즈와 가타리가 논의한 리좀의 성향은 들뢰즈의 많은 철학적 논의에서 여러 차례 등장하고 용해되어 있다. 특히, 그의 이미지 존재론에서 이미지는 의식도 사물도 아니면서 의식과 사물의 둘 다에 대해서 선행하는 것이 되며, 의식과 사물 사이의 중간적인 항목으로 설정된다.¹³⁾ 고정되거나 머무르는 것이 아닌 변화의 중간 지점에서 사물이나 삶에 관련된 문제를 인지하거나 지각하는 것은 미디어 아트의 이미지가 혼재된 화면을 통해 가능하다. 컴퓨터 기계매체를 활용하여 제작된 작품은 시점을 혼재하고, 클로즈업하거나 삭제와 첨가를 통해 실제 인간의 눈을 통해 볼 수 없는 이미지를 제시할 수 있다. 들뢰즈는 이미지의 이러한 특징이 인간의 지각보다 우월한 까닭으로 주장한다. “이미지는 존재론적으로 보다 근본적인 내재성의 평면을 드러낸다. 인간의 지각이 언체나 몸에 정박된 시점의 지각만을 가능하게 한다는 것은 존재론적으로 이차적인 주체 그리고 그에 대응하는 객체에 제한되어 있음을 뜻한다.”¹⁴⁾ 또한 들뢰즈가 말하는 시점의 개념은 그 중심이 여러 방향으로 상정될 수 있다. “수학적 비유를 든다면 중심좌표는 상정하기 나름이다. 그 어떤 것도 고정되고 확정된 중심이 아니지만, 동시에 어떻게 설정하느냐에 따라서 중심으로 상정될 수 있는 것이다.”¹⁵⁾ 중심이 제거되고

12) 이진경, 『노마디즘(Nomadism I)』(서울: 휴머니스트, 2002), p.111.

13) 박성수, 『들뢰즈(Deleuze)』(서울: 이룸, 2004), pp.38-39.

14) 위의 책, p.68.

15) 위의 책, p.84.

자유로이 유동하는 리즘의 성향은 이러한 이미지를 통해 잘 제시되고 이해될 수 있다. 이미지화된 철학의 사유를 돕는 작품을 통해 우리는 더욱 깊은 내면층으로 도달할 수 있고, 몸으로 지각하고 직관하게 된다.

모리스 베나운(Maurice Benayoun, 1957~)16)은 작품 〈노리즌/NeORIZON〉17)에서 탈코드화(decodification)를 통해 새로운 층위의 시각적 체계를 제시하고자 했다. 〈NeORIZON〉은 도시를 이루는 시민 하나하나의 에너지가 바로 도시를 구축하는 원천이며, 표면층이 아닌 내재면과 관련된 화면으로 비교자 했다. 작품은 〈ID벌레(IDWorm)〉(도 1)로 명명되는 붉은 조형물이 도시를 기어 다니는 기계벌레로 연상되도록 제작된 것이다. 현대적인 거대한 벌레의 조각상은 아름다운 구조물이자 감상자와 상호작용하는 기계가 되는데, 작품을 감상하는 시민들은 ID벌레의 화면내부를 관찰하게 되고, 이때 내부를 바라보는 감상자의 얼굴은 반대쪽에 설치된 대형 화면에 비춰진다.

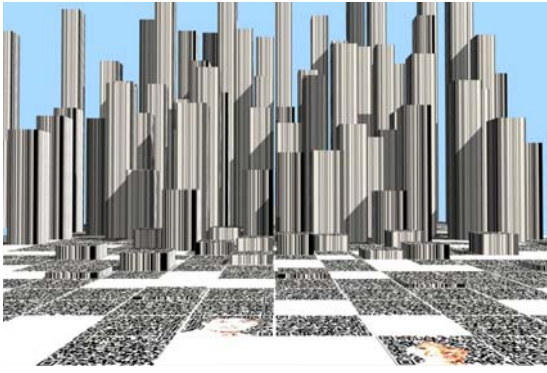
이 과정에서 감상자는 감상의 영역을 넘어 작품의 텍스트 그 자체로



도 1. 모리스 베나운, 〈노리즌(NeORIZON)〉, 상호작용성 설치미술, 2008.10.18-22, 《상하이 e-Art 페스티벌》, 중국

16) 모리스 베나운(Maurice Benayoun): 1957년 프랑스령 알제리 태생의 남성작가. 파리 제 1대학(Panthéon-Sorbonne)에서 Video Art and New Images를 강의. Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts의 객원교수. 1987년 Z-A Production을 공동설립. 현재 아트디렉터로 재직. 1998년 Ars Electronica로부터 Interactive Art 부분에 Golden Nica 상을 수상.

17) 2008년 10월 18일에서 22일 사이 상해 전자예술 페스티벌 동안 Horizon Outdoor 전시를 위해 제작된 도시 상호작용 설치물이다. 베나운이 상해의 센트리가(Shanghai, Century Ave)를 걸으면서 영감(靈感)을 얻었다(Maurice Benayoun의 인터뷰에서, 2008년 6월 4일, 프랑스 파리). 2005년 상해에서 꽤 오래 머무르면서 그는 상해의 마천루(摩天樓)와 인구의 거대한 규모에 매우 깊은 인상을 받고, 상해에서 생활하면서, 그 도시에 어울리는 규모의 예술작품만이 대중에게 설득력 있는 호소를 할 수 있다고 판단하여, 중국이 거대한 구조물의 하나라면, 중국인 각자는 그 구조물을 이루는 건물의 벽돌과 같은 존재라고 스스로를 생각하는 중국의 집단주의의식에서 베나운은 가장 큰 영감을 얻었다(Maurice Benayoun의 전자 서신, 2009년 5월 21일). 당시 전시회를 개최한 중국의 행사의 타이틀이었던 Horizon을 따서 작품 제목을 NORIZON으로 지었다가 마지막으로 NO REASON으로 발음되는 제목을 만들기로 결심하고, 결국 제목은 〈NeORIZON〉으로 변경된다.



도 2. 모리스 베나윤, 〈노리존(NeORIZON)〉, 상호작용성 설치미술, 2008.10.18-22, 《상하이 e-Art 페스티벌》, 중국

전이되고, 그 본연의 위치에서 이탈하여 새로운 영역으로 옮겨와 탈영토화 한다. 작품의 텍스트가 된 감상자의 얼굴은 화면 위에서 다시 2차원의 검은 기호로 전환되어 탈코드화된 이미지에 이른다. 이 환원과정에서 ID별레는 사람과 물체를 구별하지 않고 같은 방식으로 인식하여, 동일하게 입체를 평면화하고 기호화하고 있다. 이러한 과정을 통해 감상자는 작품과 상호작용하고 동시에 ‘접속(connection)’하게 되는데, 접속은 A와 B라는 이항(異項)이 등위적(等位的)

으로 결합하여, A도 B도 아닌 제3의 항인 C를 만들어 내는 과정을 의미한다. 이러한 “접속은 두 항이 등가적으로 만나 제3의 새로운 무언가를 생성한다. 여기에서 어떤 귀결점도 없고, 호오(好誤)의 선별도 없다.”¹⁸⁾ 작품 텍스트의 중심은 감상자가 바뀔 때 마다 시시각각 변한다. 작품은 멈추지 않고 끊임없이 생성(becoming)의 활동을 지속하는 것이다.

감상자와 작품이 ‘접속’하는 것으로 탈코드화된 화면은 새로운 텍스트를 보여주는데, 이 모여진 기호들은 다시 대형 화면에서 새로운 이미지를 형성한다. 작품이 전시되는 공원의 한편에 설치된 대형 화면에는 이 전환된 시민들의 기호가 모여 도시이미지를 형성하는 데이터가 된다. 도시전경은 감상자의 수가 증가함에 따라 그 형태와 모양 역시 함께 변화되고, 감상자의 얼굴은 마천루를 이루는 하나의 벽돌과 같은 존재가 된다. 이것은 이미지로 전환된 새로운 도시구조를 제시하고 있는데, 수천의 검은 점으로 환원된 감상자의 얼굴은 다시 숫자로 전환되어 바코드로 나타나게 되며, 이 바코드가 화면의 마천루를 이루는 벽돌의 하나로 전환된다. 이러한 전환의 전환을 거치면서(탈코드화), 이미지 본래의 성질이 사라지고 전혀 다른 사물의 하나가 되어 표현되는 ‘접속’이 가능한 것이다.

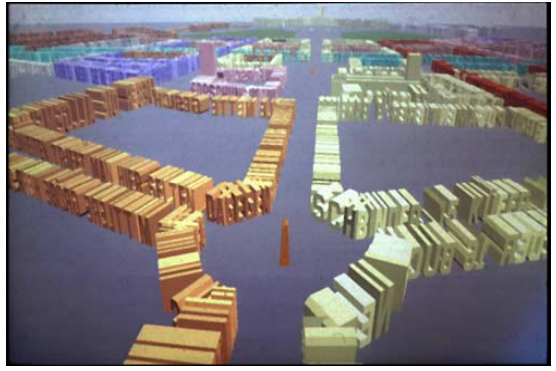
대형화면에 모아진 기호들은 ID별레가 포착한 각 감상자들의 얼굴이며, 이것은 입방체와 양감으로 전환되어, 화면의 바닥에서부터 점점 자라나는 마천루를 구성하는 벽돌의 하나가 된다. 또한 그 하단 부근 경에서 전경과 원경에 이르는 이미지는 말아 두었던 천을 풀었을 때 멀리 펼쳐지는 것과 같은 것으로 감상자의 이미지가 이 천의 이미지로도 전환된다. 감상자의 ‘접속’이 계속되면 이 화면의 이미지들도 함께 자라

18) 이진경, 앞의 책, pp.92-93.

거나, 더 멀리 나아가도록 되어있다. 이러한 과정을 통해 베나운은 감상자를 끊임없이 팽배하고 확장하는 도시의 한 구성요소로 바뀌놓는다.(도 2) 이것은 “근원적인 의미나 기원으로 거슬러 올라가지 않은 채, 떼어내 다른 것으로 만들어 버리는, 비기표적 단절(a signifiante rupture)로서 리즘의 특징”¹⁹⁾이 되는 것이다. 감상자의 얼굴은 본래의 층위를 달리하는 기호 체계로 전환되고, 사물 본래의 재현을 벗어나 새로운 이미지인 지도의 단계로 이어진다. 감상자가 응시하는 화면과 감상자가 포함되어 또 하나의 텍스트를 만들어 이것이 합쳐지는 것으로, 전시장의 사건과 감상자들은 하나의 새로운 이미지로 전환되어, 완전히 새로운 층위의 화면으로 이동하게 된다.

여기에서 우리는 ‘지도’와 리즘의 관계에 관해 주목할 필요가 있다. “지도는 무의식을 구성해낸다. 지도는 장(場)들의 연결접속에 공헌하고, 기관 없는 몸체들의 봉쇄-해체에 공헌하며, 그것들을 고른 판 위에 최대한 열어 놓는데 공헌한다. 지도는 그 자체로 리즘에 속한다. 지도는 열려있다. 지도는 모든 차원들 안에서 연결 접속될 수 있다. 지도는 분해될 수 있고, 뒤집을 수 있으며, 끝없이 변형될 수 있다. 지도는 찢을 수 있고 뒤집을 수 있고 온갖 몽타주를 허용하며, 개인이나 집단이나 사회 구성체에 의해 작성될 수 있다. 지도는 벽에 그릴 수도 있고, 예술작품처럼 착상해 낼 수도 있으며, 정치행위나 명상처럼 구성해 낼 수도 있다. 언제나 많은 입구를 가지고 있다는 점은 아마도 리즘의 가장 중요한 특징 중의 하나일 것이다.”²⁰⁾ 이와 같이 열려진 상태로 이해되는 지도로 귀결되는 베나운의 작품은 들뢰즈와 가타리가 논의하는 리즘의 성향을 예술작품으로 잘 드러내고 있다.

제프리 쇼(Jeffrey Shaw, 1944-)²¹⁾는 이러한 ‘지도’를 도시에 관한 자신의 생각을 나타내는 방식으로 사용한다. <읽을 수 있는 도시



도 3. 제프리 쇼, <읽을수 있는 도시(The Legible City)>, 컴퓨터 그래픽 설치, Manhattan version(1989), Amsterdam version(1990), Karlsruhe version(1991), 독일, ZKM-Medienmuseum, Karlsruhe 소장

19) 이진경, 앞의 책, p.102.

20) Gilles Deleuze, 김재인 역, 『천개의 고원』, p.30.

21) 호주출신의 상호작용성 작가. Melbourne 대학과 Brera Academy에서 건축과 조각을 전공하였다. 1969년 Evenstructure Research Group 공동설립하고 운영하고, 1990년 <The Legible City>로 Prix Ars Electronica에서 Distiction 상을 수상. 현재 ZKM center for Art and Media Karlsruhe 시각미디어 연구소장.



도 4. 제프리 쇼. <읽을수 있는 도시(The Legible City)>, 컴퓨터 그래픽 설치, Manhattan version(1989), Amsterdam version(1990), Karlsruhe version(1991), 독일, ZKM-Medienmuseum, Karlsruhe 소장

(Legible City))(도 3)에 나타나는 미로와 같은 도시와 건물들의 프로필은 전부 컴퓨터에 의해 만든 3차원 형상의 문자들이며, 이 텍스트를 통해 도시의 구조적인 형태와 색깔을 나타낸다. 작품은 감상자가 화면 앞에 놓인 자전거를 타는 것으로 서로 '접속'하도록 되어있고, 이 과정을 통해 감상자는 문자로 구성된 도시의 지도 속을 달리게 되는 것이다.(도 4) 제프리 쇼의 작품에서 감상자는 가상의 이미지 세계에 자전거를 타고 그 공간 안으로 들어간다. 수용자의 시선에 따라 또는 자전거의 방향에 따라 이미지들은 배

열된다. 즉 이미지를 수용하는 관객은 “이미지 앞에 선 존재”(Vor-der-Bild-sein)에서 “이미지 세계 안에 있는 존재(In-der-Bildwelt sein)”로 변화했다.²²⁾ 감상자는 자전거를 타고 가상의 도시를 확보하고, 감상자 각자가 그들만의 공간과 관계할 수 있는 새로운 건축구조물을 마련했다. 이러한 이미지를 바라보는 방향이 다 시점으로 열려져 있으며, 중심의 이동이 가능하도록 설정된 것은 리즘의 특성과 동일한 선상에 있다.

또 다른 차원의 층위를 열기 위해 쇼는 실제 도시에서 볼 수 있는 건물들을 탈코드화하고, 이러한 이미지로의 전환은 모두 상호작용성의 개입과 관계된다. 들뢰즈가 높이 평가한 “영화는 관객이 이미지의 수용을 위해 단지 빛으로 형성되는 이미지를 보았지만, 현재 디지털 매체 예술의 이미지는 결코 수동적인 자세로 있는 관객에게 저절로 다가가지 않는다. 관객이 이미지 앞에 수동적으로 존재해서는 안 되고, 이미지를 획득하기 위해 적극적으로 이미지에 개입해야만 한다. 이미지 안으로 스스로 걸어 들어가 자신의 움직임 통해서 이미지를 얻어야만 하는 것이다. 이미지 밖에서 이미지를 본다면 이미지를 체험한다고 볼 수 없다.”²³⁾ 감상자의 이러한 적극적인 개입은 이미지를 수동적으로 인식하는 단계를 넘어서 적극적으로 수용할 수 있는 근원이 되며, 이러한 수행을 위해 상호작용성이 주요한 요인이 되는 것이다.

다양한 상호작용성의 개입이야말로 진정된 다양성과 중심의 자유로운 이동을 가능하게 하는 활력소가 되는 것이다. 여기서 피력한 상호작용성의

22) 심혜련, 『사이버스페이스 시대의 미학: 새로운 아름다움이 세상을 지배한다』(서울: 살림, 2006), p.77.

23) 위의 책, p.77.

활동은 '행위'와 연관된 것으로 실제 신체의 물리적 움직임이나 이동에 관련된 것이다. 전통적 회화에 관한 쇼의 경험적 관점은 회화를 보는 체험이 캔버스 앞에 서 있는 자신의 신체를 체험하는 것이라 말한다. 감상자는 작품 앞에 서성이면서 이미지와 자신 사이의 정확한 거리를 체험하는 것이며, 이미지와 나 자신의 신체적 현존 사이에 있는 물리적 관계를 정확하게 의식하는 것이라 판단한다. 신체의 개입은 정신의 개입이며, 그것이 정신을 개입시키는 효과적 방법이라 할 수 있다.²⁴⁾ 지도를 읽고 그에 따라 이동하는 우리의 반응으로 볼 때 지도는 이리저리 옮겨 다니는 행동의 차원이다. 그러므로 이 움직임의 범주에서 지도란 우리가 "행동의 경로와 진행, 분기 등을 표시하여 행동의 지침으로 삼는 일종의 다이어그램"이며, 실질적인 행동의 다이어그램으로서의 지도에서 중요한 것은 행동과 삶의 길/방법(way)이 접속되고 분기되는 양상이고, 그 경로들의 위상학적 관계며, 그 경로를 가는 데서 만나게 될 장애물이나 위험물의 적절한 표시²⁵⁾가 될 수 있다. 이러한 지도는 그 자체가 리즘에 속한다는 것, 끝없는 변형과 열려진 입구로 새로운 층위의 화면을 제시할 수 있는 것이다. 지도를 화면의 이미지로 이끌어 내면서 베나운과 쇼는 상호작용성을 활용하여, 감상자들이 리즘적 체계를 형성하고 이를 통해 새로운 층위의 화면을 생성하게 되는 것이다.

2. 상호작용성과 되기(Becoming)

예술작품의 리즘적 체계는 고정된 텍스트의 중심이동, 탈영토화, 그리고 작품의 감상과정에서 감상자의 '되기(Becoming)'²⁶⁾를 경험하도록 한다. 들뢰즈와 가타리가 말하는 '되기'는 무에서 유가 나오는 것이 아니라, 단지 어떤 것이 변하여 다른 것이 되는 것을 의미한다.²⁷⁾ 이러한 '되기'는 고정된 존재와 관련된 논의가 아니라 움직임, 운동을 사유하는 방식에 관한 것이다. '되기'의 사유방식은 '유동하는 예술작품'의 흐름과

24) 진중권, 『미디어 아트 예술의 최전선』(서울: 휴머니스트, 2009), p.186.

25) 이진경, 앞의 책, pp.150-151.

26) 들뢰즈와 가타리가 사용한 용어 'devenir'/Becoming은 통상 한국어 '생성'으로 번역되어 쓰이고 있으나, 생성의 의미와 아울러 저자들이 논의하는 과정과 현상은 <창작자-생성>의 의미보다는 <창작자-되기>에 더 근접해 있으므로, 본고에서는 두 용어 생성/되기를 동일 맥락으로 두고 사용하고자 한다. 이진경, 위의 책, pp.23-25.

27) 위의 책, p.25.

동일한 맥락에 있으며, 되기를 통해 탈영토화와 고정되지 않은 삶을 유도할 수 있다. 되기는 어느 하나에 고정되고 정해진 상태가 아니라 무언가가 되기 위한 '사이(between)'를 이동하는, 끊임없이 변화하고 있는 상황의 설명이다. 들뢰즈와 가타리는 여성-되기(a becoming woman), 아이-되기(a becoming child), 동물-되기(a becoming animal)의 세 가지 형식으로 되기를 논의한다, 이러한 사유방식은 유색인보다 백인, 여성보다 남성, 아이보다 성인에게 암묵적으로 특권을 부여하는 서양사회에 비대칭적인 이항방식으로 작용한다. 되기는 이러한 코드들을 탈영토화하고, 그것의 작용 속에서 각각의 이항 대립의 특권화된 항(項)에 필연적으로 관여한다. 이항의 대립된 기질이 결연(alliance)관계를 맺는 것은 현실에 존재하는 어떤 것에만 관련된 '되기'를 의미하는 것은 아니다. 예를 들어 들뢰즈와 가타리가 말하는 동물-되기는 실제 동물이 짝으로 등장하는 가의 여부가 아니며, 실제 동물과 얼마나 유사한가도 아니다. 중요한 것은 어떤 동물의 감응을, 신체적 감응으로 만들어 내는 것이고, 그것을 통해 자신의 신체와 감각을 변용시키는 것이다. 따라서 용(龍)이란 상상적인 동물이 되는 것도 가능하다. 이 때 용은 비실재적이지만 용의 신체적 감응을 충분히 수반할 때, 용-되기는 실제적이라고 할 수 있다.²⁸⁾ 이러한 논의를 바탕으로 볼 때, 실재하지 않는 가상의 디지털 이미지 안에서 몸으로 감각하는 상호작용성을 통해, '나'라는 존재에서 탈피하여 '타자' 속으로 잠입해 들어가는 것, 즉 '되기가 가능한 것이다.

C.A.V.E.(Computer Aided Virtual Environment)는 종래의 예술작품을 감상할 때 보다 몰입(immersion)조건을 강화하고, 상호작용성과 관련된 감상의 과정을 초래하기 때문에 '되기'의 경험을 농밀하게 만든다. 들뢰즈에 따르면 "감각(sensation)은 외적환경과 신체사이 표면 위에 발생하는 진동과 같은 것을 느끼는 하나의 특이한(singular) 사건이다."²⁹⁾ 감각은 정신이 그려내는 인식론적인 매커니즘보다 신체와 그 신체의 기관이 감각하는 인식적 사건에 근접하다. 상호작용성을 통해 우리는 디지털 물질과 마주치고, 연속된 디지털 이미지를 펼친다. 디지털이미지 안으로 몰입되면서, 우리는 하나의 순수한 실제화를 진행중인(actualizing) 가상의 사건을 경험하는 것이다. "가상의 구조를 우리의 몸을 통해 실행하는 것은 욕망의 강도에 관한 것이다. 이 욕망은 감상

28) 이진경, 앞의 책, p.76.

29) Gilles Deleuze, *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, trans. Daniel W. Simith(Minneapolis University Press, 1994), p.31.

활동에 관한 인식이며, 이미지의 의미를 이해하기 보다는 우리의 몸으로 감각하게 된다. '되기'를 경험하기 위한 감각(sensation)의 강도는 몰입과 관련된다. 상호작용성이 강조된 디지털 작품은 감상의 거리감을 좁혀 놓았으며, 이 거리감의 소멸은 들뢰즈와 가타리가 언급한 감각과 강밀도(intensity)의 측면에서 몰입을 이해하도록 한다.”³⁰⁾ '되기의' 경험에서 하나의 향에서 또 다른 향으로 이동하도록 힘을 더하는 것은 상황에 대한 몰입이다.

예술 작품에 물리적으로 인식적으로 혹은 인지적으로 몰입을 더욱 견고히 해 주는 것은 상호작용성이라 할 수 있다. 디지털 이미지를 감상할 때 감상자가 작품의 텍스트인 이미지를 확대하거나 축소하면서 작품에 몰입한다. 그 이미지는 하나의 연속체나 연속물로 공식화된 이미지, 또는 이미지 안에 내재된 이미지로 전개된다. 각 이미지는 가상의 환경에 내재되고 존속한다. 이 가상의 이미지는 과거를 포함하고, 이 포함된 과거는 현재의 내부에 보존되는 과거의 한 단면으로서가 아니라 과거 그 자체로 보존된다. “가상의 이미지가 하나의 연속물로 실제화(actualization)될 때, 실체는 전체적으로 압축되고, 현재와 공존하는 과거를 제시한다.”³¹⁾ 가상의 환경을 탐험하기 보다는 감상자는 허구의 구조물을 통해 실체를 확장해 나가면서, 실제의 연장선상에 있는 가상 현실(virtual reality)에 참여하고 있는 것이다. “용어 가상(virtual)은 virtus에서 기원된 중세 라틴어 virtualis에서 유래하며, 그 의미는 '원기(strength) 혹은 힘(power)'으로 번역된다.”³²⁾ 들뢰즈는 가상(virtual)을 실제(actual)와 비교하여 가능한 것과 잠재적인 것으로 특성화하고, 레비는 들뢰즈 이론을 근원으로 가상은 실제의 역(opposite)이 아니라, 실제가 되기 위한 확장으로 간주했다.

작품 〈세계의 피부(World Skin)〉³³⁾는 실재시간과 가상시간의 겹침

30) Youn Haeyoung, “The Effect of Transverse of the Virtual and Actual in the Digital Image,” <http://oak.cat.ohiou.edu.documents/2.Transversalities-p.df>, 2010. 4. 9.

31) Youn Haeyoung, “The Effect of Transverse of the Virtual and Actual in the Digital Image,” <http://oak.cat.ohiou.edu.documents/2.Transversalities-p.df>, 2010. 4. 9.

32) Levy Pierre, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, trans. Robert Bononno(Oxford University Press, 1998), p.23.

33) Maurice Benayoun. 1997년작, 상호작용성의 가상환경. 실제 전쟁 사진을 컴퓨터로 편집한 작품. 전쟁의 우울한 실체를 나타내고 있는 작품은 오스트리아 린츠의 Ars Electronicad에서 최고상을 수상하고 한 달 동안 전시되었다. 오스트리아의 도시 린츠는 히틀러가 교육을 받았던 도시이기 때문에



도 5. 모리스 베나윤, 〈세계의 피부(World Skin)〉, 가상설치(VR, CAVE), 1997. 9, Ars Electronica Center, 린츠(Linz), 오스트리아



도 6. 모리스 베나윤, 〈세계의 피부(World Skin)〉, 가상설치(VR, CAVE), 1997. 9, Ars Electronica Center, 린츠(Linz), 오스트리아

으로 그 공존을 보여주고, 이공존의 공간에서 감상자가 신체적으로 반응하는 상호작용성을 실행한다. 작품은 거의 완전히 밀봉된 6면체의 공간에 벽과 바닥은 영화화면으로 구성되고 측면 출입구만 열려있다. 이 작품은 한 번에 몇 명씩 수용하며 사람들은 여기서 벽면을 덮은 이미지들을 경험하게 된다.(도 5) 이 이미지들은 액정안경을 통해서 보면 C.A.V.E에 있는 방문객들 바로 앞에 삼차원으로 나타난다. 이 영역 밖에 있는 데이터발광기가 C.A.V.E의 반투명벽에 실시간으로 사진을 배경영상하기 때문에 안쪽 화면은 빈 공간 없이, 이음새를 보이지 않고 흘러간다. 이를 통해 이미지들 속에 물리적 현전효과를 생산하여, 모든 가상 예술욕구를 충족시킨다. 또한 외부로부터 단절된 분리감을 유도하여 C.A.V.E안에서 관객의 몰입을 강화한다. 설치의 이미지공간은 많은 전쟁현장을 담은 사진들로 합성되었고 실리콘 그래픽사(社)의 슈퍼컴퓨터를 사용하여 이 사진들을 가상 파노라마로 가상환경을 형성했다. 감상자는 이 가상의 공간 안에서 카메라로 사진을 찍는 행위를 통해 작품과 상호작용한다. 이들이 촬영하는 부분은 단색영역 만을 남기고 이미지 공간에서 삭제되고, 이런 방식으로 채색된 이미지들은 완전히 사라지며

베나윤이 제시하는 전쟁이미지에서 암시적인 의도가 있었음을 밝혔다. (Maurice Benayoun의 인터뷰에서. 2008년 6월 4일, 프랑스 파리). 베나윤은 이 작품을 통해 '우리가 평소에는 하지 않을 일들'을 타인의 '강요'에 의해서 실행되는 상황과 사건을 전개하고자 했다. 감상자는 그들이 촬영하도록 지시받고 그 지시에 따라 촬영하면서 가상환경을 파괴하고 있음을 알게 된다. 그럼에도 그들은 촬영하는 행위를 멈추지 않는다. 이 모든 상황이 바로 베나윤이 말했던 어쩔 수 없이 개입되는 상황이나 의도와 다른 행동을 하게 되는 상황을 설명해 준다.

하얀 화면구역만 남게 되는 것이다.(도 6) “이것으로 관객은 스스로 환상의 영역에서 실제의 영역으로 도달할 수 있으며, 환영(illusion)의 세계를 조정하는 관객의 영향은 이러한 작품의 과정을 통해 미적체험이 예상하지 못한 경험으로 옮겨가게 한다.”³⁴⁾ 이 과정에서 제시된 텍스트는 그 본래의 구조를 벗어나 새로운 것으로 전환되고, 감상자는 더 이상 관망의 입장에 서 있지 않고, 작품창작에 일조하는 생산자이자 그 주체로 중심이동의 사이지대를 오간다. <세계의 피부>에서 이미지의 지각은 총을 쏘는 행위와 그 행위에 상응하여 전달되는 효과음의 상승작용과 연계되어있다. 사진을 찍는 행위는 사진기의 셔터소리에서 총의 발포소리로 전환되고, 감상자는 가상환경의 부속물이 되며, 이미지를 감각하고 그에 몰입하게 된다. 디지털 이미지는 감상자의 조절로 인해 ‘되기’의 중간적 상태, 유동의 상태가 되며, 어느 한 곳에 정지된 ‘되기’가 아니라 변화의 선상에서 유동하는 ‘되기’가 될 수 있다.

들뢰즈와 가타리가 말하는 “되기”는 자기-동일적인 어떤 상태에서 벗어나 다른 것이 되는 것이고, 어떤 확고한 것에 뿌리박거나 확실한 뿌리를 찾는 것이 아니라 거기서 벗어나는 것이다. 즉 근거(ground)를 찾는 게 아니라 차라리 있던, 아니 있다고 생각했던 근거에서 벗어나 탈영토화되는 것이다.”³⁵⁾ <세계의 피부>의 가상환경과 상호작용성을 통해, 감상자는 몰입하고 이미지와 감상행동의 다양성을 만들어 낸다. 그것은 감상자가 화면을 향해 총을 쏘는 과정을 수행(performativity)할 때마다, 실시간 새로운 텍스트를 만들어내고 창작의 중심축을 끊임없이 이동시키고, 작품의 텍스트는 변화의 ‘중간지대’ 그리고 하나의 맥락과 또 다른 맥락의 ‘사이’를 가로지르는 상태에 놓이게 된다. ‘되기’는 명시하고, 확정할 동일성을 가질 수 없으며, ‘커진다’는 작은 것과 큰 것 사이의 어딘가를 표시하지만, 어느 하나의 정해진 점, 고정된 상태가 아니라 중간 어딘가에서 끊임없이 변화하며 이동한다.”³⁶⁾ 이러한 중간지점, 변화와 도처에 있는 중심은 여러 감상자가 작품을 감상하는 순간순간 실현된다. 작품은 더 이상 고정되어 있지 않으며 작품의 텍스트 역시 상호 교환적이다. 작품은 감상자에 따라 수시로 진화를 거듭하며, 작가의 상상력은 시각화된 양상으로 감상자의 인식영역 혹은 그 너머

34) Grau Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, trans. Gloria Custance(Combridge, Massachusetts, London, England: MIT Press, 2003), p.156.

35) 이진경, 앞의 책, p.33.

36) 위의 책, p.34.

직관의 영역으로 침범해 들어간다.

IV. 차이와 반복의 행위

실천하는 예술의 한 방식으로 상호작용성은 감상자들의 반복되는 행동을 야기한다. 이것은 동일하게 비춰지는 행동양식이지만 엄밀히 조금씩 차이나는 다른 행동을 반복하는 일이다. 이 다양성(multiplicity)과 차이는 감상행위와 아울러 감상의 과정 사이에 발생하는 화면텍스트의 다양한 변화와 관련된 것이다. 차이는 그 다양성에서 분화되어 나오거나 하나의 정체성에 침전된 것이 아니라 새로운 주체로 명료화하기 위해서 반복되어야 한다. “반복은 항상 유사함이나 동일함을 가진 것이 아닌 독특하고 특이한 어떤 것과의 관계 안에서 행동(behavior)하는 것이다.”³⁷⁾ 이러한 행동을 야기하는 상호작용성을 통해 감상자는 주어진 텍스트에 삭제와 첨가와 편집과 전환을 일으킨다. 이 끊임없는 변화는 상호작용성의 행동결과에서 온다. 이 상호작용성의 행위는 작품창작 과정에 감상자의 참여를 암시하고, 감상의 과정을 통해, 한 주체는 열린창작의 과정과 ‘되기’의 길목에 서있게 된다. 차이와 반복을 통해 뉴미디어아트의 상호작용성과 몰입은 들뢰즈의 존재론적 미학을 실천한다.³⁸⁾ 일반적으로 반복이나 되돌아옴(return)은 ‘동일한 것의 되풀이’로 이해되고, 때로 어떤 상황이나 물체, 혹은 생물체의 불연속적인 발생을 반복으로 판단하는 데는 시간적인 순환주기가 그 기준이 된다. 그러나 들뢰즈가 문제 삼는 반복은 “행동이자 관점으로서의 반복이다.”³⁹⁾ 또한 “반복은 재현(representation)에 대립한다. 반복의 궁극적 반복은 계속되는 불일치에 있으며, 재현의 동일성과 대립된다.”⁴⁰⁾ 재현은 동일성을 전제로 가능한 개념이다. 즉, 같은 것을 다시 제시하는 것이 바로 재현이자 표상인 것이다. 그러므로 상호작용성으로 야기되는 반복은 같음의 반복이 아니라 차이나는 반복을 의미하며, 이는 들뢰즈의 주장하는 바와

37) Constantin V. Bounda, *Deleuze-Bergson: an Ontology of the Virtual*, *Deleuze Critical Reader*, ed. Paul Patton(Mass: Blackwell Publish Inc. 1996), p.102.

38) Youn Haeyoung, “The Effect of Transverse of the Virtual and Actual in the Digital Image,” <http://oak.cat.ohiou.edu.documents/2.Transversalities-p.df>, 2010. 4. 9.

39) Gilles Deleuze, 김상환 역, 『차이와 반복』(서울: 민음사, 2004), p.7.

40) 위의 책, pp.84-85.

동일하다. 즉, 차이나는 반복의 힘을 통해 서로 유사한 것으로 합쳐지지 않는 것, 즉 같으면서도 다른 대상들을 의미한다.

들뢰즈의 반복에 관한 개념은 니체의 영원회귀(Eternal Return)에서 출발한다. 이 영원회귀⁴¹⁾의 반복은 같음의 반복이 아니다. “우리는 한번은 과거를 구성하는 이 양태에 따라 반복하고, 그 다음 번에는 변신의 현재 안에서 반복한다는 조건에서만 어떤 새로운 것을 생산할 수 있다. 그리고 생산되는 것 자체도 반복이외에는 아무것도 아니다. 그것은 시간의 세 번째 반복이고 영원회귀에 해당하는 미래의 반복이다.”⁴²⁾ 들뢰즈의 반복은 차이를 전제로 하고 차이가 일어나지 않는 반복은 진정한 의미에서 반복을 수행하고 있는 것이 아니다. 우연성을 낳는 힘, 끊임없이 주사위를 던지는 의지는 니체의 영원회귀의 원환을 낳는 힘의 의지이면서 동시에 들뢰즈의 차이를 낳는 반복의 힘이다. 이때, 반복은 동일한 것의 반복일 수 없으며, 재현을 벗어나는 반복이다. 들뢰즈는 니체의 주사위 던지기가 지닌 반복의 본성에 가장 근접하는 인간의 놀이를 예술작품에서 찾는다. 일반성으로 환원되지 않는 “행동이자 관점으로서의 반복”, “교환불가능하고, 대체 불가능한 독특성과의 관계” 반복이다. ‘다시 시작할 수 없는 어떤 것’을 반복한다는 역설적인 표현은 역량의 고양과 내면성의 획득과 관련해서 이해되어야 한다.⁴³⁾ 이러한 논의는 작품의 텍스트의 변화마다 일어나는 우연성 그리고 그 각각의 차이를 다시 재현할 수 없음을 설명한다. 즉, 각각의 감상의 과정은 유동하는 강물과 같이, 한 감상자가 화면을 조정하는 시간, 화면의 어느 이미지를 응시하고 다시 되돌아가거나 통과하는 시간적 차이 그러므로 발생하는 화면의 텍스트의 차이는 동일하게 되돌릴 수도 다시 동일하게 재현할 수도 없는 차이의 반복을 실현하고 있는 것이다.

디지털 이미지는 감상자와 상호작용하는 반복된 행위를 통해 ‘차이’나는 텍스트를 만들어 낸다. 즉 상호작용성의 작품은 조정 손잡이를 다루는 손놀림이나, 자전거타기에서 페달을 밟는 속도와 혹은 사진을 찍는 각자의 시간차이에서 다양한 차이를 보인다. 이러한 상호작용성을

41) 들뢰즈는 니체사상의 주된 핵심의 하나인 영원 회귀를 존재하는 어떤 것의 회귀, 하나인 어떤 것 혹은 동일한 어떤 것의 회귀로 이해되어서는 안 된다. 되돌아오는 것, 즉 회귀하는 것은 존재가 아니라 생성과 지나가는 것으로 긍정되는 한해서 존재를 구성하는 되돌아옴 자체이다. Deleuze Gilles, *Nietzsche and Philosophy*, trans. Hugh Tomlinson(London, 1983), p.48.

42) 위의 책, p.122.

43) Gilles Deleuze, 김상환 역, 『차이와 반복』, p.93.

수행하는 데 나타나는 차이로 들뢰즈적 '반복'의 텍스트를 만들어 내는 것이다. 그러므로 이 “감상활동의 수행은 들뢰즈가 주장하는 영원회귀 안의 반복과 같은 맥락에 있다. 들뢰즈의 입장에서 영원회귀 속의 동일성은 되돌아오는 것의 변하지 않는 본성을 가리키는 것이 아니라 차이 나는 것을 위해 되돌아오는 사태 자체의 같음을 가리킨다.”⁴⁴⁾ 이러한 사태의 같음은 미디어 작품의 반복되는 텍스트, 그러나 차이를 보이는 텍스트와 연결되고, 차이나는 반응들이 나열되며, 그로 인해 다시 계속적으로 병렬되는 차이나는 텍스트의 근거가 된다. 상호작용성의 작품은 행위의 결과와 관련된 것이 아니라 행위의 과정 그 자체가 감상의 주된 지점이 된다. 감상자의 행위는 하나의 '되기'와 또 다른 것 '되기'의 사이를 오가는 순수한 경험의 행위인 것이다.

순수한 행위, 과정으로서의 행위의 실현은 작품의 감상을 위한 상호작용성의 행위라 말할 수 있으며, 작품의 텍스트와 결부된 감상자의 행위는 고정된 지점을 가로지르며 유동하는 상태로서의 '되기'를 가능하게 한다. “미디어아트에서 디지털 이미지는 존재론적으로 '되기'를 다루고 있다. 들뢰즈의 관점에서 존재는 유목적 대상으로 이해된다. 이 유목적 대상은 전통적인 틀을 부수고 끝없는 새로움을 창조한다.”⁴⁵⁾ 이 유목적 대상인 작품의 중심을 끊임없이 이동하도록 하며, 이동과 함께 새로운 텍스트가 탄생되게 하는 것이다. 중심의 움직임, 이동성 그리고 감상자의 행위 모두가 역동적으로 조합되어 '행해지는' 작품은 반복과 차이의 생생한 경험이 된다. 감상자의 반복적인 행위, 끊임없는 행위를 지향하고 작품은 소멸과 생성의 과정을 지속적으로 반복하고 있다. 마치 아이온(Aion)이 장기놀이, 혹은 모래성을 쌓고 허무는 행위⁴⁶⁾를 연속적으로

44) 임건태, 『니체의 영원회귀 사상 - 들뢰즈와 하이데거의 해석을 중심으로』, 『니체 연구 15집』(선학사, 2009), p.218.

45) Youn Haeyoung, “The Effect of Transverse of the Virtual and Actual in the Digital Image,” <http://oak.cat.ohiou.edu.documents/2.Transversalities-p.df>, 2010.4. 9. 유목(nomadic)은 사전적 의미(Oxford Advanced Learner's Dictionary)로 목초지를 떠다니며 방랑하는 것을 지칭하는 것이지만 들뢰즈와 가타리가 논의하는 유목론(Nomadology)은 이주민이나 유목민의 문자 그대로의 의미가 아니다. 실제 유목민은 정착할 땅을 찾고 멈추기 위한 이동을 감행한다. 들뢰즈의 논리로 볼 때 이것은 재영토화를 전제로 탈영토화한다. 유목민은 어떤 영토로 영토화되거나 재영토화되는 것을 거부하기 위해 탈영토화하며, 현재와는 다른 삶, 가치, 사유를 찾기 위해 이동하는 것이다.

46) 니체는 아이의 정신을 통해 놀이 철학의 핵심뿐만 아니라 자신의 핵심 철학을 상징적으로 드러낸다. 아이가 끊임없이 모래성을 쌓고 허무는 반복행위는 목적을

반복하며 놀이하는 것과 마찬가지로, 반복된 생성과 소멸, 첨가와 삭제를 통해 감상자들은 자신의 삶과 인간사이의 소통에 관한 질문을 제기하는 것이다.

V. 결론

들뢰즈와 가타리가 논의하는 리즘은 가변하고 중심의 이동이 용이한 중간적 상태이다. 이 변화의 가능태로서 리즘적 체계는 상호작용성을 통해 활성화된다. 이러한 오로지 순환하고 있을 뿐인 하나의 체계적 상태는 C.A.V.E나 웹상의 임의의 공간 안에 주어진 작품의 상태와 유사한 맥락에 있다. 이러한 작품은 감상자의 실천을 지향하고, 그 감상실행을 위한 기재로서 상호작용성이 중요한 요소가 된다. 이를 통해 참여하는 감상자 모두의 작용이 결합되고 응집된 상태가 되며, 작품은 고정된 것이 아닌 유동하는 예술작품이 되는 것이다. 이 유동하는 디지털 이미지의 특성은 한 개인의 표현이 아니며, 또한 어느 한 집단적인 표현도 아닌 것이 된다. 이것은 모든 참여자들이 끊임없이 재조직하는 웹의 영향력인 하나의 ‘결합된(connective)’상태가 되는 것이다. 이 결합의 상태는 바로 상호작용성이 활성화한다. 시작과 끝이 아닌 중간 지대로서, 종결의 지점이 없는 연결된 상황과 상황의 연속이 되는 텍스트는 끊임 없이 이어져 무한의 상태가 되고, 이로써 작품의 텍스트는 여러 방향으로 열려져, 그 감상의 경로 또한 다양하게 이끌어낼 수 있게 된다.

리즘적 사유는 리즘적 체계의 예술작품을 감상하는 과정에서 발생된다. 이러한 작품은 중심이 도처에 산재해 있으며, 고정된 시점이나 하나의 현상을 텍스트로 제시하는 것이 아니라, 가변적 체계 그리고 이로 인한 다양성의 원리를 중심으로 성립된다. 예술작품에서 이 원리를 충족시키기 위해 상호작용성은 중요한 수단이 되며, 따라서 상호작용성의

가지는 것이 아닌 예측불가능한 행위의 결과인 놀이이다. 니체는 “삶의 시간 Aion, Lebenszeit, Ewigkeit)란 도대체 무엇인가?”에 관한 헤라클레이토스의 대답 “장기들을 모았다 흠트렸다 하며 노는 아이”를 통해 놀이의 반복행위와 무목적성을 설명하고자 한다. 정낙림, 『Aion, 놀이하는 아이 그리고 디오니소스: 니체의 놀이 개념에 대한 연구』, 『인문논총, 57집』(서울대학교 출판사, 2007). 이러한 행위와 놀이와 관련된 논의는 본 연구자의 학위논문을 참조하기 바란다. 『모리스 베나운의 작품에 나타난 상호작용성의 놀이적 효과』, 경북대학교 대학원, 2009. 12.

특성은 작품의 리좀적 체계화에 중요한 단서이자 그 매개가 된다. 작품의 디지털 이미지에 감상자가 참여하는 것으로 상호작용성이 일어나고, 참여는 종래의 예술 감상에서 볼 수 없었던 즉각적인 몰입을 야기했다. 들뢰즈의 존재론적 견지에서 디지털 이미지는 정보이기보다는 가상구조(virtual structure)를 위한 구성물로서 정의될 수 있다. 더욱이 상호작용성과 몰입은 '차이'를 경험하는 것으로 '되기'를 구현하는 추진력으로 이해될 것이다.

디지털 이미지의 리좀적 체계는 상호작용성을 통해 구현되며, 감상의 과정에 물리적인 행위가 개입되기 때문에, 감상자는 예술의 경계를 넘어 삶의 문제를 관통하는 의미의 실천을 경험하게 된다. 따라서 리좀적 체계는 감상자의 인식영역 혹은 그 너머 직관의 영역으로까지 침투해 들어갈 수 있다. 우리는 이러한 예술방식을 통해 들뢰즈와 가타리의 논리체계를 체험하는 욕망의 도구로서의 예술작품의 가능성을 다시 한번 생각하게 된다.

투고일: 2010.4.30 / 심사완료일: 2010.5.14 / 게재확정일: 2010.5.30

주제어(Keywords)

리좀(Rhizome), 상호작용성(interactivity), 디지털 이미지(digital image), 차이(differentiation), 반복(repetition), 지도(cartography)

참고문헌

- 김겸섭, 「폭력과 경계 너머의 사유와 문학-들뢰즈와 가카리의 철학과 문학」, 뷔히너와 현대문학회, 2009.
- 김명주, 「질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 '반복' 개념에 관한 한 연구」, 『대동철학회 논문집』, 29집, 2005.
- 정낙림, 「Aion, 놀이하는 아이 그리고 디오니소스: 니체의 놀이 개념에 대한 연구」, 『인문논총 57집』, 서울대학교 출판사, 2007.
- 정형철, 「들뢰즈와 가타리의 노마디즘과 동양적 사유의 방식」, 『한국비교문학 38집』, 한국비교문학회, 2006.
- 박성수, 『들뢰즈의 영화』, 문학과 과학사, 1998.
- _____, 『들뢰즈』, 서울: 이룸, 2004.
- 박신의 외, 『문화예술 경영』, 서울: 생각의 나무, 2008.
- 심혜련, 『사이버스페이스 시대의 미학: 새로운 아름다움이 세상을 지배한다』, 서울: 살림, 2006.
- 이진경, 『노마디즘 I (Nomadism I)』, 서울: 휴머니스트, 2002.
- 진중권, 『미디어아트 예술의 최전선』, 서울: 휴머니스트, 2009.
- 질 들뢰즈, 김상환 역, 『차이와 반복』, 서울: 민음사, 2004.
- _____, 이정우 역, 『의미의 논리』, 서울: 한길사, 1999.
- _____, 이경신 역, 『니체와 철학』, 서울: 민음사, 2001.
- _____, 김재인 역, 『천개의 고원』, 서울: 새물결, 2001.
- 베두 앨런, 박정태, 『들뢰즈-존엄성의 함성』, 서울: 이학사, 2001.
- 에코 움베르코, 조형준 역, 『열린 예술작품』, 서울: 새물결, 1995.
- 콜브룩 클레어, 정유경 역, 『이미지와 생명, 들뢰즈의 예술철학』, 그린비, 2008.
- 필릭스 가타리, 윤수중 역, 『기계적 무의식』, 서울: 푸른숲, 2003.

Bounda, Constantin V. *Deleuze-Bergson: an Ontology of the Virtual, Deleuze Critical Reader*. Edit. by Paul Patton, Mass: Blackwell Publish Inc, 1996.

Deleuze, Gilles & F. Guattari. *What is Philosophy?* Trans. by Hugh Tomlinson & Graham Burchell, Columbia University Press, New York, 1993.

_____. *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. Trans. by Daniel W. Smith, Minneapolis University Press, 1994.

_____. *The Actual and the Virtual Dialogues II*. Trans. by Eliot Ross Albert, N.Y.: Columbia University Press, 2007.

Dixon, Steve. *Digital Performance*. MIT, 2007.

Judith, Wambacq. "On the Use and Disadvantage of Deleuze for Understanding Digital Art." International Congress of Aesthetic 2007, Aesthetics Bridging Culture,

- University of Brussels, Belgium, <http://www.sanart.org.tr/PDFler/119a.pdf>, 2007. 12. 28.
- Levy, Pierre. *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. Trans. by Robert Bononno, Oxford University Press, 1998.
- McKenzie, J. *Perform or Else: From Discipline to Performance*. London, Routledge, 2001.
- Melinda, Wearne. "Structural Aesthetics Designing an Interactivity of Affect." Cybermind Conference, Virtuality and Community, Performance and communication <http://members.westnet.com.au/kmelzack/cybermind/papers/wezrne.html>, 2010. 4. 9.
- Oliver, Grau. "Immersion and Interaction from Circular Frescoes to Interactive Image Space." trans. Gloria Custance, <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet>. 2009. 3. 10.
- _____. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Trans. by Gloria Custance, Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press, 2003.
- Timothy, Murray. "Digital Incompossibility: Crusing The Aesthetic Haze of The New Media." <http://www.ctheory.net/artcles>., <http://contactzones.cit.cornell.edu>. 2010. 4. 9.
- _____. *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Flods*. University of Minnesota Press, 1998.
- Youn, Haeyoung. "The Effect of Transverse of the Virtual and Actual in the Digital Image." <http://oak.cat.ohiou.edu.documents/2.Transversalities-p.df>, 2010. 4. 9.

Abstract

Interactivity and Rhizomatic Art Systems: Focusing on the Digital Image

Park, Yeonsook(Kyungpook National University, Ph.D.)

Focused on the performance of interactivity in the appreciation of media art, this study is associated with the continually changed art texts and a participator's physical reactions to savor the art. Digital works of art emphasizing interactivity usually decentralize and disperse the responsibility and the central role for creating and producing the art works. Proper procedure of the work is generated by actions such as clicking the mouse, controlling the joy stick or actual movement of anticipators' bodies. The art works are influenced by participators' interactivity, which makes the leading roles and the responsibility for creating art scattered and divided. These features are similar with those of the 'Rhizome' which Gilles Deleuze(1925~1995) and Félix Guattari(1930~1992) have discussed. In their argument, 'Rhizome' is an interval or being 'between', which keeps changing. 'Rhizome' is a state in which the individual and the work of art never reach the conclusion, only a phenomenon of eternally altering.

Like 'Rhizome', this sort of art work has the decentralized system, opens for several directions, and activates the system which is changeable as linked items increased or decreased. These works stimulate the individual to perform and act while appreciating the art piece. In terms of processing and preceeding, interactivity is the important equipment and catalyzer.

Through these procedures, the pieces can be the 'floating work of art' combined and condensed with the whole participators' reactions. The 'floating work of art' is neither the expression of an individual nor that of one particular group. Multidimensional influence of the web is the web which is constantly reorganizing and producing in its connective state. This connective state is activated by interactivity. The Rhizomatic system embodies the floating work of art process. Due to each individual perceiving art in individualistic terms, there is no dominating powers or central points. I regard this art works possessing above traits as the work

of art with Rhizomatic system. The work of art with the Rhizomatic system is embodied through interactivity and because physical action activates the process of appreciation, a participator can actually experience and practice the philosophy. Ultimately the Rhizomatic speculation occurs during the interactivity of appreciating the Rhizomatic art pieces. The Rhizomatic system penetrates into the intuitive area beyond our recognition and thoughts, as we are engaged in the connective process. With the methods and manners of interactive art, we can possibly reconsider the system as a tool in which the participator is directly able to link experience and theory to the philosophies of Deleuze and Guattari.