

미디어아트를 통한 커뮤니케이션

Communication through the Media Arts

이영우(동명대학교)

차 례

1. 서론
2. 미디어아트의 커뮤니케이션
 - 2.1. 백남준 미디어아트
 - 2.2. 뉴미디어아트
 - 2.3. 소셜 미디어아트
 - 2.4. 인터랙션 미디어아트
3. 결론

■ keyword : | Media Art | Communication | New Media Art | Social Media Art |

1. 서론

오늘날 디지털기술은 인터넷, 모바일, 웹툰, 게임, 디지털 애니메이션, 등을 통해 우리주변 생활환경으로 급속히 침투하게 되면서 일상의 삶 전체가 디지털화 되고 있고 해도 과언이 아니다. 이에 예술가들도 이러한 기류를 타고 예술과 디지털 기술을 접목한 작품들을 선보이기 시작하였다. 이는 미디어아트를 탄생시켰고 테크놀로지 기술을 활용하여 관객의 참여 및 커뮤니케이션을 하고 있으며 이들은 작품세계를 통해 사회적 이슈나 현실을 표현하고 있다.

미디어아트는 대중매체와 디지털 테크놀로지 등을 활용하는 예술이다. 고사양의 퍼스널컴퓨터가 대중에게 빠르게 보급되면서 수많은 예술가들과 전시기획자들은 다양한 시도와 실험, 기획으로 새로운 가능성을 보여주고 있다. 그러나 기술적인 측면만을 부각시켜 예술적인 정체성을 상실하거나 관객과의 효과적인 커뮤니케이션이 이루어지지 않는 경우가 있기 때문에 다양한 인간의 감각을 자극하여 커뮤니케이션을 유도해야 한다[1].

인류의 전형적인 커뮤니케이션 방식은 언어이다. 언어는 문자를 만들어냈고 문자의 시각적 소통은 감성적 의사소통보다 이성적 의사소통을 강조하였다. 그러나 근래에는 이모티콘 등이 등장하면서 최소한의 감성적 의사소통을 할 수 있도록 진화하고 있다. 이는 예술에서의 커뮤니케이션 방식에서도 시각적 감상 중심에서 통합적인 감각을 통한 소통방식으로 확장되고 있다. 이에 기존 예술

이 소통되는 공간이나 형식을 새롭게 규정하고 미술적 개념이나 커뮤니케이션의 방식 등의 의미까지도 새롭게 정립해야 하는 시대를 맞이한 것이다[2].

오래전부터 예술가들의 예술 표현 도구였던 캔버스가 디지털 테크놀로지의 발전으로 인해 컴퓨터를 활용한 미디어아트로 진화하고 있다. 이는 예술가와 수용자의 커뮤니케이션을 일방적인 방식에서 쌍방향 커뮤니케이션으로 변화 시켰다. 이에 본고는 미디어아트가 수용자와의 커뮤니케이션 방법 및 특징에 대해서 살펴보고자 한다.

2. 미디어아트의 커뮤니케이션

2.1 백남준 미디어아트

오늘날 미디어아트를 논할 때는 백남준을 빼놓을 수 없을 것이다. 백남준은 1960년대 “해프닝”이라는 실험적 예술을 선보였고 “플럭서스”에 참여하면서 미디어아트라는 새로운 영역을 확장하였다. 또한 TV를 활용한 비디오 아트와 설치조형을 통해 수용자와의 커뮤니케이션을 하고자 하였다. 그는 <그림 1>과 같이 TV의 내부의 회로 및 전선들을 변형시키거나 여러 대의 TV를 중첩하여 인간의 형태로 만들었으며 <그림 2>와 같이 여러 대를 쌓아올려 탑의 형태로 보여주거나, <그림 3>과 같이 정원의 식물들 속에 TV를 설치하는 등의 형식으로 비디오 아트를 표현하였다.

비디오 아트는 그의 작품 활동에 있어 대표적인 표현

방식인 동시에 관객과의 커뮤니케이션을 하는 도구였다.



▶▶ 그림 1. 백남준 작품(Hacker Newbit)

출처 <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=277&aid=0003007427>

백남준은 예술에서 가장 중요한 부분은 관객 참여라고 하였고 이는 작품을 관람하는 사람뿐만 아니라 사회와의 커뮤니케이션을 이루어내는 것을 의미한다고 하였다. 그는 관객과의 커뮤니케이션이 없으면 작품의 완결이라고 생각하지 않았고 관객참여의 비디오 아트는 커뮤니케이션 예술을 만드는 미학적 장치이자 백남준의 핵심키워드이다. 이는 관객의 참여를 유도하여 상호 커뮤니케이션이 되어가는 참여예술의 연장선상에 놓여 있는 것이다[3].



▶▶ 그림 2. 백남준 작품(다다익션)

출처 <http://www.kyeongin.com/news/articleView.html?idxno=609334>



▶▶ 그림 3. 백남준 아트센터(TV정원)

출처 <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=001&aid=0002303711>

백남준에게 있어 비디오 아트는 생을 마감하기까지 본인의 예술적 작품세계의 표현을 할 수 있는 가장 직접적 수단인 동시에 가장 적절한 도구였다. 또한 비디오 아트 작품을 통해 예술과 테크놀로지의 융합, 관객의 능동적 참여를 유도하고 커뮤니케이션을 위한 소통의 장치를 제공하였다. 그는 현대에서 수용자와의 커뮤니케이션을 유도하고 있는 미디어아트의 선구자적인 작가로 남아있다.

2.2 뉴미디어아트

뉴미디어아트는 현대의 대중매체를 이용하여 새로운 재료와 방식을 사용한 예술작품을 지칭하며 텔레비전, 신문, 잡지, 영화, 비디오, 컴퓨터 등이 캔버스의 역할을 대신하게 하는 것이다. 이는 20세기 후반 대중매체에 대한 과학기술의 발달과 변화를 예술에 도입하여 기존 예술의 전통과 관습을 타파하면서 작가와 수용자의 상호작용에 초점을 맞춰 심리적인 상호작용뿐만 아니라 인터페이스를 통한 물질적인 상호작용이 함께 일어날 수 있도록 대중과의 커뮤니케이션을 직접적으로 도입한 전위적 예술 정신의 영향을 강하게 받았다[4].



▶▶ 그림 4. 미디어파사드(롯데몰 김포공항)

출처 <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=015&aid=0002608148>



▶▶ 그림 5. 뉴미디어아트 전시회(김해미술관)

출처 <http://www.gnnews.co.kr/news/view.html?section=1&category=7&item=48&no=225746>

<그림 4>은 '롯데몰 김포공항'이 오픈을 기념해 건물을 아트캔버스로 활용하여 멀티 프로젝션 매핑을 건물 외벽에 도입하여 뉴미디어아트 전시를 선보였다. 또한 <그림 5>는 김해미술관에서 열렸던 뉴미디어아트 전시회 작품이다. 실제와 가상을 주제로 한 작품으로 실제보다 더 실제 같은 가상의 현대사회를 미디어 작품을 통해 비판했다.

21세기 현재의 시점에서의 뉴미디어는 컴퓨터와 네트워크 기술을 의미하며 이는 작가와 수용자 사이에 쌍방향적인 커뮤니케이션을 원활하게 소통 가능할 수 있도록 뉴미디어와의 접목이 작품의 소재, 주제 등의 변화에 한정되지 않고 감상 방식 등에 변화를 불러일으켜 수용자들에게 자신의 개성, 고유의 창작 능력, 작품의도 등을 투영하고자 하던 것에서 벗어나 감상하고자 하는 작품에 사용되어진 뉴미디어에 대한 의미가 무엇인지를 고민하면서 작품을 감상하도록 유도하기 시작하였다[5]. 이는 다양한 해석과 참여가 개입된 유연한 구조의 작품을 만들어낼 수 있도록 작가에게는 본인이 작품을 주도한다는 관념에서 벗어나 수용자의 반응으로부터 피드백을 받고 이들의 예술적 경험을 풍요롭게 하기 위하여 노력해야 한다는 것을 의미한다. 즉 작가의 역할이 상호작용할 수 있도록 수용자와의 커뮤니케이션을 이끌어내어 쌍방향으로 일어나는 경험을 조율하기 위하여 컴퓨터와 네트워크 기술을 이용한 기술적 자원을 찾아내는 것이다. 이에 현대의 대다수의 뉴미디어아트 작가들은 수용자의 직접적인 반응을 이끌어낼 수 있도록 하는 환경을 구성하여 상호커뮤니케이션이 가능한 새로운 방식을 구현할 수 있는 실험을 구축하는데 많은 노력을 기울이도록 추구하고 있다. 또한 이러한 뉴미디어아트의 상호작용 커뮤니케이

션을 제공하기 위하여 비판 의식을 지녀야 하는데 미디어아트 기술과 현란한 기술에 현혹되어 작품에 담는 내용에 충실할 수 있도록 사회적 이슈들에 대한 반향을 담아내고 뉴미디어아트가 가진 표현력의 특성과 중요성을 인식할 수 있도록 기술의 표현, 작가의 개인적 내면화를 다른 주제에 치우치지 않도록 사회적 이슈들에 대한 반향을 담아낼 수 있도록 지속적인 움직임을 보여 미래의 뉴미디어아트의 본질적인 발전을 이끌어 낼 수 있어야 할 것이다[6].

2.3 소셜 미디어아트

소셜 미디어아트는 소셜 미디어 환경을 통해 대중 스스로 주체적으로 창작에 임하는 형태의 예술 활동이다. 이는 소셜 네트워킹 서비스의 이용자들이 서로 정보를 제공하고 웹 시대의 도래에 따라 소셜 네트워크를 기반으로 개인의 생각, 의견, 경험, 정보 등을 공유하고 타인과의 커뮤니케이션을 생성한다. 또한 개방화된 온라인 플랫폼을 증가시키면서 이용자들의 자발적 참여와 공유를 통해 예술문화 콘텐츠의 생성을 일으켜 기존의 일방향 커뮤니케이션에서 상호작용가능한 쌍방향 커뮤니케이션으로의 사회적 매체로 방향성을 변모시키고 있다. 이용자들이 콘텐츠에 대한 소비자임과 동시에 생산자가 되는 것을 가능케 함으로 참여예술의 개방화를 촉진시켰다[7]. 관객이 예술 활동에 직접 참여하는 '참여 예술'로서 과거의 특정장소의 개념에서 확장되어 '커뮤니티아트'로 이행되었다[8]. 이는 소셜 미디어 환경으로 인해 미술관과 예술가 주도의 예술 형태에서 벗어나 대중 스스로 주체적인 입장에서 창작하는 형태의 예술 활동을 가져온 것으로 사람들의 관계망을 통한 온라인 참여를 기반으로 한다. 특히 스마트폰의 보급이 늘어나면서 사용자간의 디지털 커뮤니케이션을 구축하여 집단적으로 교류하는 특성을 보이기 시작했는데 이를 통해 익명의 사람들이 주도하는 플래쉬몹(Flashmob) 등이 생겨나게 되었다. 즉, 네티즌들이 웹 커뮤니티장소에서 장소와 시간을 정한 후, 그 장소에 집결하여 약속한 단체 커뮤니케이션과 행위를 수행한 후 집단 창작 활동을 구축 및 생성하고 이를 분포하여 인터넷상에서 인기를 얻을 경우 다른 퍼포먼스 활동을 파생하기도 하는 것이다. 최근에는 자유로운 창작이 가능한 모바일 어플리케이션과 웹 사이트를 통해 새로운 영상을 끊임없이 업데이트하여 전문가 집단의 예술 활동과는 다른 집단적 창작 활동을 통해 일반 대

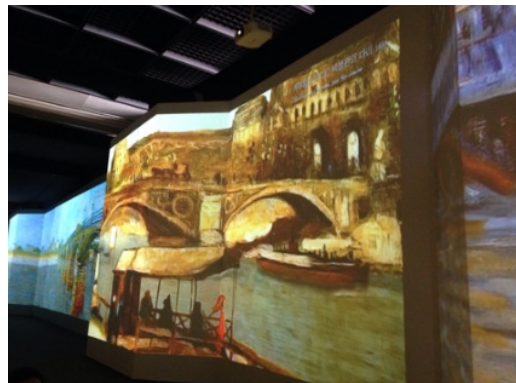
중에 의해 주체적이고 자발적인 창작활동이 이루어지고 있으며 기존 예술 장르에 귀속되어있지 않아 사회적인 파급효과가 예술보다 큰 경향이 있다. 이를 법적으로 문제가 되지 않는 한에서 긍정적인 사회적 방향을 이끌어내는 방향으로 모색하는 것이 중요하며 대중이 창작활동을 통해 대중에게 직접적인 커뮤니케이션을 요청하고 제작에 참여하여 창의적인 아이디어들을 도출해내고 이를 보다 현실적으로 구현할 수 있도록 소셜 미디어에 대한 개인정보 유출, 도촬 등의 법적 규제를 통해 예술 분야에 완전하게 활용 될 수 있도록 발전시켜 나가 예술의 개방화를 촉진시켜야 할 것이다.

2.4 인터랙션 미디어아트

인간과 컴퓨터의 상호작용을 통해 시스템과 사용자의 행동 간의 상호커뮤니케이션을 용이하게 하는 응용예술의 한 분야인 인터랙션은 새로운 예술분야로서 인간 중심, 사용성, 접근성 등을 추구하며 시·공간적 한계를 극복하여 작가, 관객, 작품사이에 내용과 의미를 전달하는 상호커뮤니케이션이 일어날 수 있도록 관객을 작품에 개입시킨다. 즉, 근대화화, 사진, 디지털 등으로 이루어지는 미디어를 하나의 예술유형으로 분류시키고 관계에게 물리적, 또는 심리적인 연관을 시켜 의미를 전달하는 것이다. 이는 관객과 작품의 관계가 감정이입에 의존하는 전통예술과 차이가 있는 것으로 작품과 관객의 관계는 적극적인 참여행위에 의해 성립되며 관객은 감상자의 입장에서 참여자가 되어 작품과 관객이 공존하는 방법으로 표현되는 예술이다[9]. <그림 6>는 전쟁기념관에서 열린 반 고흐 10년의 기록전이다. 이 전시회에는 반 고흐 작품에 미디어아트를 접목시켜 꽃이 피는 모습, 눈이 내리는 풍경 등 다양한 형태로 표현되었으며 관람객의 체험을 유도하는 인터랙티브 전시회이다.

미디어아트는 테크놀로지를 이용하여 실재(The real)와 비슷한 환경을 도출하여 관객을 작품 속에 참여시키며, 관객과 작품 사이를 상호커뮤니케이션 할 수 있도록 표현함으로써 가상현실을 제공한다. 이를 통해 관객은 작품에 몰입되며 참여가능하며 작품과 관객 사이의 쌍방향커뮤니케이션이 성립되어 일반적인 시각 예술과는 달리 상호소통적인 예술유형으로 분류할 수 있다. 이는 관객의 내면에서부터 대체세계를 경험하고 있다고 느끼는 감정을 의도적으로 유출해내어 몰입이 가능하다. 미디어아트의 인터랙션의 상호커뮤니케이션은 작가와 관객의

제작의도와 참여적 의도에서 결정되며 작품의 내용은 작가와 관객의 주체성에 따라 구분된다.



▶▶ 그림 6. 인터랙션 미디어아트 전시회(전쟁기념관)
출처 <http://laviedemerci.com/220183640113>

즉, 두 가지의 주체성이 서로 다른 형태로 작가의 제작 의도나 주체성을 통제하고 관객에게 단순의미를 제공하는 메시지 전송과 영화나 비디오아트 같은 동적인 이미지를 통해 관객참여, 관객몰입, 상호커뮤니케이션 등을 이끌어 내어 심리적인 반응 및 물리적인 반응까지 적극적으로 유도해낸다. 이러한 미디어아트의 인터랙션은 작가, 작품, 관객이 연결되고 관객은 무의식적인 행동과 반응을 하다가 작품과 자신의 상호커뮤니케이션을 인식하

