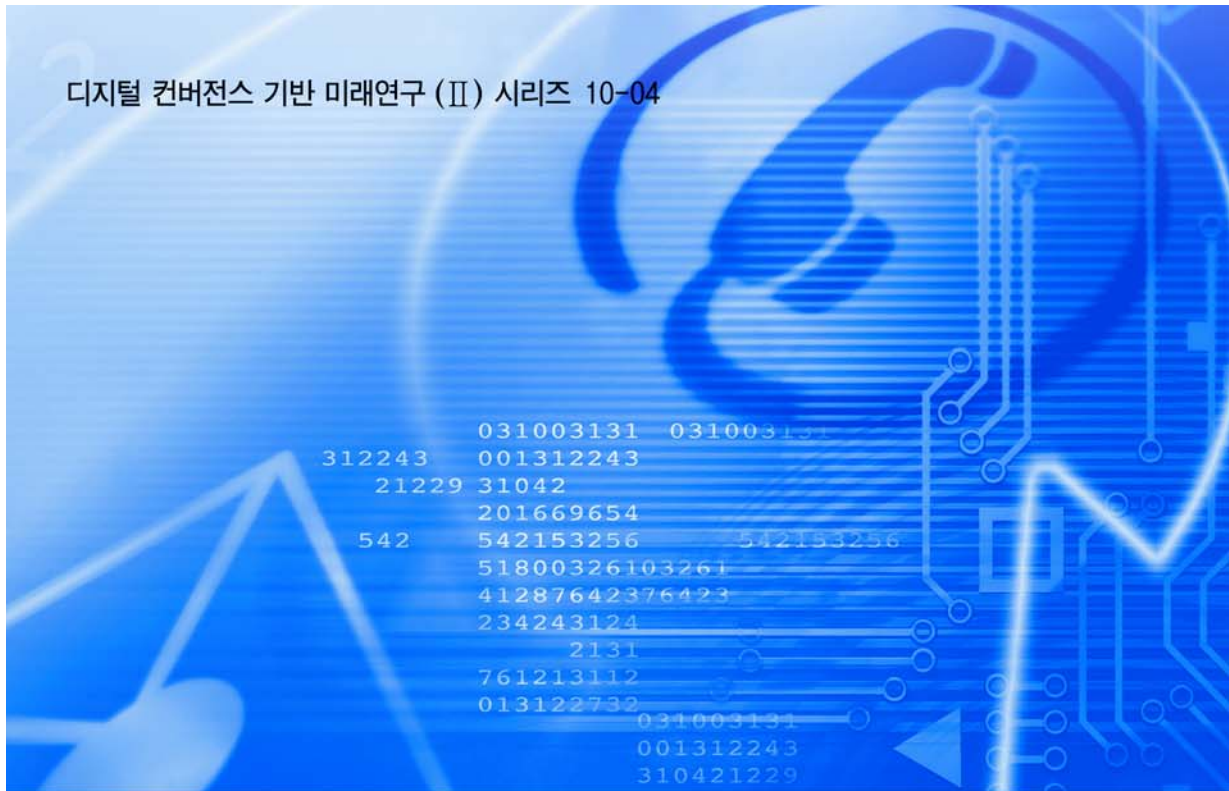


디지털 컨버전스 기반 미래연구 (II) 시리즈 10-04



매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징

김성도/오장근/김예경

2010. 10

1. 본 연구보고서는 방송통신위원회의 방송발전기금으로 수행한 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ)』의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ)』의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징

2010. 10

연구기관: 고려대학교
연구책임자: 김성도(고려대학교 교수)
참여연구원: 오장근(성산효대학원대학교 교수)
김예경(응용문화연구소 연구원)

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징』의 최종보고서로 제출합니다.

2010. 10. 15

연구기관: 고려대학교

연구책임자: 김성도(고려대학교 교수)

참여연구원: 오장근(성산효대학원대학교 교수)

김예경(응용문화연구소 연구원)

목 차

요약문	5
제 1 장 서 론	21
제 2 장 매체와 매체미학	24
제 1 절 매체란 무엇인가?	24
제 2 절 매체 미학의 이론적 토대	28
제 3 장 매체의 변천: 선사시대에서 하이퍼미디어 시대까지	33
제 1 절 매체의 역사	33
제 2 절 매체의 미학적 변용에 대한 통시적 시각	34
제 4 장 디지털 컨버전스 시학의 인식론적 토대	47
제 1 절 현대 매체 미학의 특성, 디지털 미학	47
제 2 절 몇 가지 초기적 고려	50
제 3 절 디지털 시학과 행동의 위상	57
1. 테크네(technē)의 귀환	57
2. 디지털 시학과 세미오시스의 만남	58
제 4 절 디지털 시학의 존재론	60
제 5 장 디지털 예술의 세계	64
제 1 절 디지털 예술의 기술적 요소	64
제 2 절 디지털 예술의 계보	65
제 3 절 디지털 예술의 개념과 주요 유형	71
제 4 절 매체, 예술, 미디어 아트	76

1. 미디어가 아트를 대체하고, 아트는 미디어에 대응하다	77
2. 아티스트는 왜 매체를 사용하는가?	79
3. 미디어 아트의 선구자들	80
제 6 장 디지털 컨버전스 시대의 감각변화	87
제 1 절 디지털 인터페이스의 미학적 경험	87
제 2 절 디지털 컨버전스의 다중 감각성	89
제 3 절 디지털 컨버전스 시대에서의 촉각 부상	93
1. 촉각과 커뮤니케이션	93
2. 상호작용의 수단으로서 촉각의 재도입	96
3. 촉각적 디지털 미학	97
제 4 절 디지털 컨버전스 시대에서의 시학적 국면	99
1. 현대미술에 있어서의 전환적 국면	99
2. 감각에 대한 이해의 전환으로부터	101
3. 뉴미디어 아트와 경계의 파괴	106
4. 탈경계와 하이브리드의 시학	107
5. 사회적 참여로서의 예술, 일상의 시학	113
제 7 장 결 론	119
참고문헌	122

그 립 목 차

[그림 3-1]	선사시대 동굴벽화	37
[그림 3-2]	Pictogram-Ideogram-Psychogram	38
[그림 3-3]	구술문화의 상징, 호머	39
[그림 3-4]	이집트 상형문자	40
[그림 3-5]	목판활자	41
[그림 3-6]	구텐베르크	42
[그림 3-7]	카메라 옵스큐라	43
[그림 3-8]	텔레비전 문화의 도입	44
[그림 3-9]	디지털 이미지의 등장	45
[그림 4-1]	Toni Dove's interactive movie 1998	55
[그림 4-2]	The Builders Association & dbx, 2005	56
[그림 5-1]	플럭서스 이미지	67
[그림 5-2]	Cartridge Music, John Cage 1960년	69
[그림 5-3]	뒤샹의 샘	69
[그림 5-4]	뒤샹의 계단을 내려오는 나부	70
[그림 5-5]	Shaw/Hegedüs/Lintermann, 〈ConFUGURING the CAVE〉 1996년 ...	72
[그림 5-6]	Chain Bridge Bodies 1991	73
[그림 5-7]	Return To The Garden 2003	74
[그림 6-1]	Paul Klee의 Highway and byways 1929	102
[그림 6-2]	John Cage, Cartridge music 1960	103
[그림 6-3]	Renga 1976	104
[그림 6-4]	Anestis Logothetis, Ichnologia, 1964	104

[그림 6-5] 백남준의 조정된 피아노 1963년	107
[그림 6-6] 백남준과 무어만의 첫 번째 퍼포먼스 1964년	108
[그림 6-7] The End of Moon 2004	109
[그림 6-8] Aladeen, 2002~2005, Ali Zaidi, Keith Khan, Marianne Weems ...	110
[그림 6-9] Continuous City 2007~	111
[그림 6-10] “심청” 2막) 용궁이야기, 유니버설 발레단, 발레 창작 발레	111
[그림 6-11] “심청” 1막) 인당수에 빠짐	112
[그림 6-12] 2009년 Pocket Films 영화제 인터넷상 광고	115
[그림 6-13] Mark America, mobile Film 〈Mobility: Immobility(2009)〉	116
[그림 6-14] Facebook 상의 〈Social cinema〉	117

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

○ 제1장 서론

— 연구 목적

본 연구는 매체 인문학의 학제적 시각에서, 선사시대부터 디지털 컨버전스에 이르기까지, 매체와 기술 변화에 따라서 변화해온 미적 감수성의 변형을 매체 문화사의 시각에서 읽어내면서, 심미적 현상과 표현 매체 사이의 구조적 관계를 파악하는데 일차적 목표를 둔다. 특히, 디지털 기술 시대에 새롭게 창발하는 디지털 예술의 존재론적 특징을 파악하고, 미학적 잠재력을 설명할 것이다. 분석의 연구 대상으로서, 대표적 디지털 예술 작품을 몇 가지 기술적 유형에 따라 분류, 선택하여, 디지털의 매체 미학적 특징을 파악하는 데 작업에서 구체적인 실제 사례를 제시할 것이다. 특히, 아날로그적 감성과 디지털적 감성의 이분법적 설명의 틀을 벗어나, 양자의 종합적 융합의 가능성을 타진해볼 것이다. 요컨대, 양자의 기술적 차원에도 불구하고, 둘 모두는 상징적 세계를 만들어내고, 의사소통, 교환, 상호 이해를 지향한다. 또한 존재 방식의 차이에도 불구하고, 일정한 지시성을 갖는다는 점에서 공통점을 지닌다. 디지털 컨버전스 시대의 미학적 잠재력에 대한 매체 인문학적 설명은 본 연구의 핵심 주제라 할 수 있다.

— 연구 배경 및 동향

매체 변화에 따른 미의식의 변화, 아울러 디지털 컨버전스 시대의 미학적 특징에 대한 연구는 해외의 경우, 디지털 문화 전문가들, 매체이론가들, 인문학자들에 의해서 활발하게 연구된 분야가 가운데 하나라 할 수 있다. 제일 먼저, 매체의 미학적 감

성의 변화 사이의 상관관계를 천착한 선구자로서 우리는 벤야민(W. Benjamin)을 언급할 수 있다. 특히 벤야민의 매체이론(특히 그의 기술적 복제가능성의 개념)은 오늘날과 같은 디지털 컨버전스 시대에 있어서도 여전히 유효한 통찰을 제공하고 있다. 이와 더불어 본 연구와 관련하여 우리가 주목하는 학자는 맥루한(M. MacLuhan)이다. 왜냐하면 맥루한의 매체 이론을 미학의 관점에서 새롭게 독파할 경우, 우리는 그의 선지적 혜안을 통해 디지털 시대의 미의식과 관련된 매체의 역할을 새롭게 인식할 것으로 본다. 이들 고전적 매체 이론을 기초로, 디지털 시학과 디지털 미학의 새로운 연구를 개척한 마노비치(Manovich, *Virtual Worlds*)와 큐비트(Cubitt, *Digital aesthetics*), 울머(Ulmer, *Applied grammatolgy*), 한센(Hansen, *New Philosophy for New Media*) 등의 영미권 매체 이론가뿐만 아니라, 프랑스의 하이퍼미디어 이론가들의 저술도 상당한 분량이 축적되어 있는 실정이다. 국내에서도, 이들 이론가들의 번역서가 다수 출판되어 있으며, 미디어 문화전공자들에 의해서 산발적인 매체 미학 관련 논문들이 나와 있는 실정이다. 해외의 경우, 일반 매체학(*general mediology*)과 매체사의 관점에서 주요 매체의 문화사를 다루면서, 그에 따른 지각 방식의 변화와 심미성의 변화를 더불어 읽어내는 연구들이 이루어지고 있다. 이를테면, 프랑스의 매체 이론가인 레지스 드브레(Régis Derbray)를 손꼽을 수 있을 것이다.

— 연구의 필요성

디지털 컨버전스 시대의 미학적 특징을 인간학적 차원에서 심도 있는 독해를 시도하고, 특히 통시적 시각에서 매체 미학에 주안점을 두면서 매체의 문화사라는 흐름을 읽어내는 작업은 오늘날의 디지털 컨버전스의 심층적 의미를 파악하기 위한 필수적 작업이다. 특히, 디지털 예술을 비롯한 디지털 매체의 존재론적 특징과 미학적 특징을 정확히 읽어내는 작업은 컨버전스 시대의 인문적 의의를 해명함으로써 디지털 문화와 정보 통신 정책에 큰 시사점을 줄 것이다. 디지털 컨버전스의 표면적 현상들에 대한 기술 중심의 설명 틀이 지닌 한계를 벗어나, 매체의 심미적 차원에 대한 현상학적 기호학적 인식론적 독해의 격자를 마련하는 것은 디지털 컨버전스의

인간학을 위한 시금석이라 할 수 있다. 이 분야에서 디지털 기술의 진화와 미디어의 차원에 대한 연구가 상당 수 제시된 것과 달리, 매체의 감각적 차원과 미학적 차원에 대한 연구는 매체학에서조차도 상대적으로 미진한 것이 사실이다. 따라서 디지털 기술의 감각적 심미적 차원에 대한 인문적 연구는 공백이라 하지 않을 수 없다. 본 연구를 통해 우리는 디지털 컨버전스의 융복합 매체 시대에 이르기까지 인류가 경험한 주요 매체의 경험적 차원을 일목요연하게 파악할 수 있을 것으로 본다.

— 연구의 기대효과

본 연구는 매체 인문학의 시각에서, 기존의 미학 이론과 매체 이론을 접목시킴으로써 벤야민과 맥루한 이후로 단절된 매체 미학의 철학적 기초를 재정립하고, 컨버전스라는 새로운 매체 융합 현상에 대한 인문적 설명 모델을 제시함으로써, 인문학, 사회과학, 기술 공학 분야에 적절한 시사점을 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 특히, 디지털 관련 연구에서 미학에 대한 연구가 상대적으로 부진했다는 점에서 본 연구는 이 같은 공백을 메울 수 있는 좋은 자료로 활용될 수 있을 것이다. 기존에는 주관적이며 직관적인 언어로 컨버전스 시대의 미적 경험을 표현했다면, 본 연구와 같은 체계적인 매체 인문학의 연구 결과는 디지털 예술을 비롯한 디지털 매체의 새로운 잠재력과 표현력, 특히 일반 사용자들의 감수성과 미적 경험을 객관적이면서도 심층적인 언어로 설명할 수 있으리라 기대 된다. 아울러 본 연구는 디지털 컨버전스의 다양한 장르를 설정하여 방대한 컨버전스의 미적 세계를 일목요연하고 체계적으로 정립함으로써 매체의 변화가 인간 미의식의 변용에 어떻게 관여하는지를 논구(論究)할 것이며, 이처럼 매체와 인간 감각계의 구조적 상관관계를 해명하여 나올 본 연구의 결과물은 디지털 컨버전스와 관련된 디자인계, 커뮤니케이션 종사자들, 정보통신 공학자들에게도 의미 있는 시사점을 제공할 수 있을 것이라 기대한다.

□ 연구 주요 내용

○ 제2장 매체와 매체 미학

— 매체의 개념 정의

매체의 개념 정의는 늘 복잡하고 어렵다. 한편에선 ‘매체 아닌 것이 무엇이란 말인가?’와 같은 물음을 던질 수도 있다. 공기, 뇌, 눈, 바다, 거울, 신문, 컴퓨터 등이 매체라 하더라도 이들 모두를 미디어 개념으로 포괄하려 한다면 분명 논리에 맞지 않는다. 개념을 만들 때는 언제나 그렇듯 무언가가 사상된다. 물질성이나 기술성, 혹은 형식이나 기능과 같은 말들은 서로 다른 종류의 매체를 다른 시각에서 본 것이다. 그러나 이 매체들을 종합하더라도 매체의 총체적인 개념을 제시할 수는 없을 것이다. 뿐만 아니라 이를 통해 니클라우스 루만Niklaus Luhmann이 제안한 ‘의사소통 매체’, ‘확장 매체’, ‘성공 매체’(Luhmann 1998, 190쪽)와 같은 성격의 개념도 제시하지 못할 것이다. ‘매체’라는 용어는 너무 폭넓으면서도, 너무 폭이 좁고, 너무 다양하고 다층적이며, 너무 이질적이고 또한 너무 분산적이다. 매체를 다루는 수많은 학문들과 각자의 방식으로 형성된 수많은 이론들이 이러한 사정을 확인시켜준다. 이러한 학문과 이론에는 철학, 체계이론, 정보이론, 의사소통사회학, 언론학, 사회학, 예술학 등이 있으며, 특히 시청각 매체에 집중된 좁은 의미의 매체학도 있다. 이처럼 많은 문제를 지니고 있으므로, 여기에서 매체 개념은 결코 추상적으로 정의되어서는 안되며, 구체적이고 한정적인 연구와 관련지어 도구적으로 쓰여야 할 것이다. 매체 미학에서는 시청각 매체의 지각형식에 대한 역사적이고 이론적인 서술과 분석을 주요하게 다룬다. 활동사진기적 지각의 전사에서 시작해서, 영화를 예로 들어 카메라, 몽타주, 영화와 문학 그리고 텔레비전, 전자 미디어와 디지털화를 예로 들어 인터넷 미학, 비디오클립과 컴퓨터 미술 같은 최근의 현상들에 이르기까지 시청각 미학의 지속적인 발전에 대해 토론한다. 결국 시청각 지각형식들의 발전사를 결산하고자 하는 것인데, 그 결과는 ‘가상적 실재상’이라는 작금의 위상과 관련을 맺게 될 것이다.

— 매체미학, 새로운 예술형식의 새로운 미학

미학이라는 담론 내에서도 매체 예술이라는 새로운 상황에 직면해서 이를 이론적으로 해석하려는 많은 시도들이 있었다. 때로는 전통적 미학 이론 안에서 이러한 상황을 설명하려는 시도가 있기도 했으며, 또 때로는 ‘새로운 예술 형식은 새로운 미학으로 설명할 수밖에 없다’는 입장에서 전통과의 결별을 주장하는 새로운 미학 이론들이 그 모습을 드러내기도 했다. 후자의 대표적인 입장 중의 하나가 바로 매체 미학(Medienästhetik)이다. 매체 미학은 시청각적 매체에 의한 지각 형식과 표현 형식을 이론적으로 규정하려는 시도로 이해된다. 특히 사물의 현상 형태와 지각 방식을 집중적으로 고찰하려는 ‘현상의 미학(Asthetik des Erscheinens)’이라고 정의할 수 있다. 이러한 관점에서 매체 미학은 지금까지 전통적 미학 내에서 주된 논의가 예술 그 자체보다는 예술에 대한 인식에 주목하고 있었음을 지적하면서, 매체 미학 담론 내에서는 무엇보다도 예술 현상에 대해 분석할 것을 요구한다. 다시 말해서 예술이라는 현상 또는 대상과 그것의 지각 방식에 대한 이론적 고찰을 시도할 것을 요구한다. 그러므로 매체 미학에서 무엇보다도 중요한 것은 감성적 지각, 즉 아이스테시스(aisthesis)이며, 결국 매체 미학이란 ‘아이스테시스’에 대한 현대적 해석이다.

○ 제 3 장 매체의 변천: 선사시대에서 하이퍼미디어 시대까지

— 다섯 개의 언어 테크놀로지

인류는 지구상에 출현한 후 지금까지 자기표현, 의사소통 및 정보전달을 위한 요량으로 크게 다섯 개의 언어 테크놀로지를 발견했다. 선사 시대의 동굴 이미지, 분절된 음성 언어, 문자 언어, 활자 언어, 그리고 디지털 언어가 그것이다. 여기서 강조할 사항은 이 같은 언어 테크놀로지의 변화에 있어서 신매체가 구매체를 단순히 몰아내거나 양자가 양립 불가능한 관계 속에 놓이는 것이 아니라, 각자의 가치를 재정위(再定位)시키면서 보다 역동적이고 복잡한 관계를 형성한다는 점이다.

— 선사시대의 동굴 이미지

선사시대의 미술은 인류 최초의 독창적 생산으로서 문자 발명 이후에 축적된 고대 문명의 작품들과는 분명히 차별화된다. 이미지의 생태학적 시각에서 보았을 때, 선사 이미지는 무엇보다도 고대 문명의 환경을 이루었던 도시 문명의 건축 이데올로기적인 일체의 제약으로부터 해방되어, 주로 바위와 동굴 등 광물적 매체를 사용하여 이미지 표현의 철저한 특이성을 만들어내었다. 태초에 말, 글, 그림이 하나의 융합체였다는 사실을 고생물학적 시각에서 증명한 사람은 르루아 구랑Leroi-Gourhan이다. 르루아 구랑의 요지는 선사시대 최초의 구상적 시도들은 이미 언어와 밀접하게 연결되어 있다는 점이다. 그에 따르면, 선사시대의 구상예술은 현실의 모사가 아니라 상징적 전이에 가깝다. 예컨대 들소를 그린 선과 들소 자체 사이에는 낱말과 도구 사이에 존재하는 거리만큼의 거리가 있다는 것이다. 낱말에 대해서와 마찬가지로 기호에 대해서도 적용된 추상적인 표현은 점점 섬세한 두뇌의 요청에 적응한 것에 해당된다. 그 결과 알려진 가장 오래된 형상들은 사냥, 죽은 동물, 가족 장면을 표상하지 않으며, 묘사적 탄력성이 없는 그래픽의 뜻 없는 말들로서 이미 상실된 구두문맥의 매체이다. 기술적 제어와 신화적 내용은 신석기 시대 형상들의 성격을 규정짓는다. 그것은 일종의 미토그램(mythogramme)으로서 그림문자에 의한 표기(pictographie)보다는 표의문자 표기에 가깝다. 여기서 우리는 구상예술이 언어와 불가분의 관계에 있으며, 발음—그래픽이라는 지적인 쌍맷기의 성립 속에서 탄생했다는 사실을 확인할 수 있다. 따라서 발음과 그래픽즘은 그 근원에 있어서 동일한 목적에 부응했다는 점은 명백하다. 선사시대의 구상화된 예술의 가장 중요한 부분은 그림—표의문자 표기로 이해될 수 있다.

— 구술 언어

시(時)와 낭송을 비롯한 음성 언어 예술은 구술 문화의 구조적 체계에서 최상의 전달 가능한 소통이며 유의미한 언어의 일차적 모델이다. 구술 문화에서 시와 낭송이 중심적인 이유는 단순히 그 심미적 가치 때문이 아니라, 그것이 청자를 참여시키는 상상적 예술의 작업이기 때문이다. 호머의 정신 상태를 지배한 식자 이전의 문화

에서 도식화된 문장, 운율적 규칙성, 순환적 구성 패턴 등은 모두 기호의 문화적 체계를 보존하기 위해서 작동한 것이다. 풀어 말해서 구술성에 기반한 문화에서 유의미한 언어는 기억 가능한 언어이며, 기억 가능한 언어는 고도로 교감적이며 청각적인 틀로 특징지어진다. 정보가 알파벳화됨에 따라서 호머와 플라톤 사이에서 기억과 정보 저장의 방법은 변질되기 시작했으며 그 결과 눈은 귀를 대신하게 된 것이다. 그리스 문자 언어의 역사에서 최초의 문헌을 쓴 헤시오드를 생각해보자. 그의 뮤즈에 대한 기억 언어는 물론 리듬적인 것이며 서사적 육보시로 발화되었다. 그것은 아울러 청취에 호소한 퍼포먼스였다. 그 같은 퍼포먼스는 음악적이며 악기를 동반했다는 점에서 축제 그 자체였다.

— 문자 언어

문자 언어는 구술 언어를 하나의 인공물로 변질시키게 된다. 즉 구술 언어를 화자로부터 분리시키고 언어화함으로써, 내성, 성찰, 분석의 대상으로 만들었다. 이 때 문법과 통사 범주의 획득은 부차적이며, 보다 심오한 변화는 가시적 인공물이 인간의 기억에 대한 의존 없이 보존이 가능하다는 것이다. 문자는 그 전에는 없었던 진술의 형식과 담화의 유형을 생산하는 것을 가능케 했다. 새로운 담화는 바로 개념적 담화이다. 문자 이전의 발화는 행동을 묘사하는 담화를 선호했던 반면, 문자 이후의 발화는 성찰을 선호하면서 그 균형을 변질시켰다. 그리스어의 통사는 사건을 묘사하는 자리에 명제를 진술하기 위한 기회들을 채택하기 시작했다. 문자사용, 즉 식자성과 더불어 식자적 의식이 도래하면서 시는 점차적으로 문화적 기록과 습관의 주류에서 분리되고 아울러 미학적 감수성과 사적인 통찰에 있어서의 연습으로 전환된다. 그와 병행하여 지성적 인간의 개념화된 문자 언어는 더 이상 읽고 쓸 줄 모르는 청취자들의 직접적 동감을 얻지 못한다.

— 활자 언어

활자는 언어를 지각과 개발의 수단으로부터 운반 가능한 재화로 변질시켜 놓았다. 소피스트에서 키케로에 이르기까지 언어와 웅변술에서의 훈련은 권력과 지배층에

이르는 왕도로 인식되었다. 하지만 활자의 발명이 동반한 보다 심오한 변화는 인간의 새로운 감각으로 나타났다. 즉 활자로 인해서 인간들은 고립적으로 주의를 집중시켰으며, 수량의 부상과 더불어 개인은 운동과 고립의 세계로 진입한다. 경험과 노동의 모든 양상에 있어서 기능들의 분리를 강조하게 되고, 성분 요소들의 분석에, 순간의 고립에 초점이 모아졌다. “활자적 인간의 새로운 감각은 시네마틱하며, 시퀀스적이며, 픽토리얼하다”(Mcluhan, Marshall 1962년, 241쪽). 활자는 다양한 감각적 경험을 하나의 감각 ‘스케일’로 환원시킴으로써 예술과 과학을 비롯해서 인간의 감수성에 지대한 영향을 미치게 된다. 예컨대, 르네상스 미술의 발명품인 원근법은 활자 독자에게는 너무나 자연스럽게 보였다. 고정된 시점은 활자와 더불어 가능해졌으며, 조형적 유기체로서의 이미지에 중지부를 찍는다.

— 디지털 언어

컴퓨팅에 기반을 둔 텍스트는 우리에게 물리적 텍스트보다는 전자 텍스트를 제공하며, 이것은 잉크에서 전자 코드에로의 이동을 말한다. 보드리야르는 이것을 일러 촉각적인 것으로부터 디지털적인 것에서의 이동이라고 보았다(Baudrillard, Jean 1983년, 115쪽). 고정성과 신축성, 질서와 접근 가능성을 조합한 정보 테크놀로지를 산출한 것이다. 전자 텍스트의 처리에서는 컴퓨터로 조종되는 코드들을 다루는 것이 문제며, 독자와 작가가 스크린 위에서 만나는 텍스트는 가상 텍스트이다. 특히 디지털 컨버전스의 중핵을 이루는 하이퍼미디어는 예술, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 과학 등에서 획기적 기술 발전을 성취한 하이브리드 매체이다. 하이퍼미디어의 개념적 창조적 뿌리 역시 다양하다. 다중 매체와 몽타주 등 20세기 전위 예술가들의 실험은 컴퓨터 개척자들과 공상과학 픽션 등과 같은 비전을 가졌던 사상가들의 아이디어들과 결합하였으며, 마침내 21세기 다감각적, 비선형적 디지털 언어의 창안에 이르는 것이다.

○ 제4장 디지털 컨버전스 시학의 인식론적 토대

— 디지털 컨버전스 시대의 시학적 접근이란?

디지털 시학이라는 표현은 여전히 생소한 것이 사실이다. 이 표현은 커뮤니케이션 기계 매체들과 결부된 다양하면서도 이질적인 표현적 실천들이 이루어지면서 생겨났다. 디지털 시학은 기존 미학에 대한 관점을 뛰어넘고자 한다. 미학이 무엇보다도 예술품의 미적 수용과 판단에 관여하고, 예술품에 대한 사변적, 철학적 분석을 행하는 것이라 이해된다면, 시학은 이와는 다른 의미를 지닌다. 시학이란 무슨 뜻인가? 아리스토텔레스가 시작에 대한 일단의 규칙적 체계를 마련한 이후 (<시학 (또는 시작법)>) 시학은 문학 작법에 관한 하나의 강제적 체계로서 이해되어 왔다. 그리고 현대 문학운동을 거쳐 이 용어는 주로 문학작품의 언어구조에 대한 연구로 이해되어왔다. 그러나 일부의 학자군에게 있어서 시학이란 용어는 새로운 의미를 부여받고 있다. 예를 들어 움베르토 에코는, 시학을 미학과 구분하면서 시학을 (사변적인 미학과 구분하여) “작품의 기술(technique)에 관한 고려, 외적현현, 양식의 분석, 비평적 판단”(〈열린 예술작품〉)을 행하는 것으로 규정한다. 그리고 그에게 있어서 시학은 무엇보다도 “예술가가 창작할 때마다 개략적으로 그려보는 실제적 프로그램 (또는 작업 계획)”을 탐색하는 것이다. 다시 말하면, 시학은 작품제작에 앞선 제작자의 (명료하거나 또는 비명료한) 작업 의도를 파악하는 작업이란 것이다. 그에 앞서 시학에 대한 새로운 이해의 지평을 열어놓은 것은 폴 발레리이다. 그에 와서 시학은 — 그는 poïétique이란 용어를 고안했다 — 기존과는 다르게 다음과 같은 의미, 즉, 작품 제작행위(poïein)를 구성하는 다양한 방식과 양상들, 예술적 과정과 기술적 방식을 탐구한다는 의미를 부여받는다. 이때 언어는 바로 예술적 수행의 실체이자 방법이다. 발레리와 에코에서 볼 수 있는 시학에 대한 새로운 정의들은 우리에게 다음과 같은 사실들을 주지시킨다. 바로 이러한 이해에 의거해, 매스 미디어와 기계적 복제 기술의 시대에 들어 정보화된 창조의 기술로 진행되는 예술의 역사적 형성을 디지털 시학은 동반한다는 것이다.

— 시학에 의한 미학의 극복

디지털 컨버전스 시대에 와서 작품은 내부적 종결성을 벗어난다. 따라서 작품은 수용자의 행위를 기다리며, 그들을 통해서 다시 재구성되고, 링크되고, 새로운 형태들을 순환시키며, 예기치 못한 만남을 촉발시킨다. 이 같은 컨버전스 시대의 소용돌이는 행위와 기술 간에 형성된 새로운 관계에 의해서 규정된 것이며, 그로부터 전례가 없는 재현 체제가 창출되었다. 디지털 기술과 컨버전스로 인해서 문제가 되는 것은 바로 디지털 코드, 플릭스, 네트워크에 종속된 작품의 출현이고, 그것에 의해 이루어지는 형상의 (관객에 의한) 재형상화이다. 한편, 디지털 컨버전스 시대에 있어서 이 같은 새로운 제작 조건과 예술품이 구가하는 형상의 급격한 변화는 기술이 더 이상 예술적 현실의 외부에 있는 도구로서 간주되지 않는다는 점을 보여준다. 이제 기술은 현실을 완벽히 재현해내고, 재현된 현실은 실재를 대신 함으로써, 재현과 실체는 서로가 서로를 규정할 수 있게끔 되었다. 따라서 현실과 재현 사이의 전통적 구별이 해체된다. 물론, 우리는 가상화의 위험성에 대한 담론들이 호도할 수 있는, 현실과 재현의 혼동을 경계한다. 여기서 우리가 유념하는 것은 기술은 이제 단순한 반복 또는 동일의 반복을 의미하지 않으며, 오히려 차이의 반복으로서 현실에 내재하는 편차 내지는 간극을 각인시킨다는 점이다. 그리고 이제 예술과 삶 사이에는 분리가 존재하는 것이 아니라, 그것이 사라진 자리에 단지 접촉에 있어서의 편차만이 존재한다. 기술은 상징계의 붕괴 쪽에 있는 것이 아니며, 상징적 초월성의 보존 쪽에 있는 것도 아니고, 단지 접촉의 편차의 역설을 제안한다.

— 상호 작용 형식의 시학

1993년 디지털 이론가인 로렐Laurel은 상호작용적 디지털 매체에서 인터페이스를 디자인하는 데 있어서 새로운 이해를 제공한 명저 [연극으로서의 컴퓨터](Computers as Theater)를 출간한 바 있다. 그 책의 핵심 요지는 인터페이스를 사용자와 컴퓨터 사이의 전달 연결체(transfer link)로서가 아니라, 컴퓨터 기반의 디지털 환경에서 생성된 에이전트들과 인간 사이에서 진행되는 연극 무대로서 간주되어야 한다는 것이다. 여기서 말하는 디지털 환경이란, 다양한 오브제, 셋팅, 조명 등과 더불어서 이루

어진 디지털 기술의 맥락을 말한다. 따라서 인터페이스 디자이너의 목적은 하나의 놀이 무대 장치를 마련하는 것이며, 그녀는 이 같은 활동의 분석적 묘사를 상호 작용 형식의 시학(a poetics of interactive form)으로 규정하였다. 로렐의 아이디어에서 영감을 받아 디지털 시학(digital poetics)의 개념적 정초를 제공한 사람은 크보르트 룩Qvortrup이라 할 수 있다. 그가 말하는 시학은 예술가들이 예술적 사유를 분절시키는 방식에 대한 분석적 기술이지만, 반드시 규범적이거나 명령 지시적인 것은 아니다. 철자, 점토, 돌, 유화, 캔버스, 무대 요소, 디지털 등 모든 매체의 종류가 포함된다. 또한 그가 말하는 디지털 시학은 예술적 관념이나 목적이 미리 존재한다는 것을 말하지 않는다. 물론 앞서 언급한 것처럼 시학과 미학을 혼동해서도 안 될 것이다. 미학은 미적 관념에 대한 것이다. 특정 시대에서 일정한 의미에서 미적인 것으로 간주된 것, 예술적으로 갈망적인 것 등을 말한다. 이에 반해 시학은 예술적 작품에 대한 것이다. ‘예술가는 어떻게 자신의 물질을 형상화하여 예술적 관념에 형식을 부여하는가?’, ‘시적 구성의 과정은 어떻게 기술될 수 있는가?’ 등의 질문에 관련한다. 따라서 시학은 미학과 질료 사이의 만남을 연구하고 개념화한다. 디지털 영역에서 예술은 현실을 반영해야 하며, 어느 정도까지 외재적 재료는 디지털과 기계적 도구들에 의해서 대체된다. 따라서 디지털 시학은 모두 미학이 인간중심주의에서 다극중심주의로 변화했음을 반영하며, 질료가 디지털로 변화했음을 말한다. 디지털 예술을 위한 시학의 기본 과제는 디지털의 재료들을 개념화하는 것이며, 기본적인 토픽들의 정체를 파악하는 것이라 할 수 있다.

○ 제 5 장 디지털 예술의 세계

— 뒤샹의 Ready-mades로부터, Digital Ready-mades로

디지털 예술의 역사적 토대를 제공하는 20세기의 아방가르드 미학에 더하여, 디지털 아트 매체로서의 컴퓨터의 잠재력은 디지털 시학을 구성하는 또 다른 기술적 자원이라 할 수 있다. 디지털의 시학은 단지 미학에 대한 변화하는 개념들을 포함할 뿐만 아니라, 질료의 변화를 포함한다. 디지털 매체의 단위인 디지털(digit)은 문자,

점토, 유화, 캔버스처럼 질료와 유사한 것으로 간주될 수 있다. 하지만 재현적 층위에서의 디지털트는 물리적 질료로서 존재하는 것이 아니라, 기호들로서 존재한다. 이것은 질료의 변화에 의해서 함의된다. 디지털 아트의 현실계에서, 예술의 일차 재료는 질료에서 기호로, 즉 디지털 기호로 변화된 것이다. 따라서 디지털 미학에서 우리는 단지 재현적 층위에서 표출된 디지털 기호들을 다루어야 할 것이다. 아트에서 디지털 기호들의 경우, 이 같은 양상은 뒤상이 사용했던 일종의 간섭 내지는 혼선 전략과도 관련된다. 즉, 기본 문화에 의해서 자명하게 생각되던 것에 대해서 비판적 견해를 창조하는 것이다. 이 점에서 디지털 재료들은 20세기 아방가르드의 의도를 실현하기에 적절하다 말할 수 있으며, 심지어 이로 인해 뒤상과 그의 추종자들은 디지털 컴퓨터의 도래 이전에 나타난 디지털 아방가르주의자라는 주장도 설득력을 가지게 되는 것이다. 예컨대, 디지털 아트와 뒤상의 간섭 전략 모두 기성품ready-mades을 포함하며, 기성품을 탈맥락화시키거나 재맥락화시키면서 연출의 무대에 열려져 있다. 마이크, 카메라, 컴퓨터, 스크린 등은 모두 많은 디지털 아트의 작품들 속에서 연출적 요소들이다. 달리 말해서, 무대의 연출 요소들은, 예술의 이름으로서, 그것들의 디지털 아트의 작품들 속에서 지정된 기능들로부터 해방된다. 기성품의 놀이는 소프트웨어에도 적용될 수 있을 것이다.

— 투사projection와 상호작용interaction

디지털 기호들을 포함하는 하드웨어와 소프트웨어 등의 디지털 기성품들digital ready-mades은 우리가 볼 수 있는 하나의 인터페이스의 가시적 요소들이다. 이 같은 가시적 요소들 사이에서, 비가시적인 전략적 메카니즘 역시 존재한다. 이를테면, 투사projection와 상호작용interaction이다. 투사와 상호작용은 디지털 이론가들에 의해서 디지털 매체의 특수한 잠재력으로 각인되어 있다. 그러기에 디지털 시학의 개념은 존재에서 투사로, 그리고 해석에서 상호작용으로의 질적인 이동을 함의한다. 물론 투사는 예술에 있어서 완전히 새로운 개념은 아니지만, 디지털 아트의 창발까지는 그 잠재력을 정확히 인식하지 못했다. 왜냐하면 투사가 단순한 기법이나 간단한 도구 정도로 인식되어왔기 때문이다. 그런데 디지털 아트에서, 예술 작품의 전체적

윤탁은 바로 존재라기보다는 투사의 메카니즘에 의해서 결정된다는 점을 주목할 필요가 있다. 투사하는 근원과 투사의 물질적 기초들 사이의 관계는 그것이 작품의 전체적 윤탁에 대해서 뿐만 아니라, 예술 작품의 시각적 요소들과 의미에 궁극적으로 영향을 미친다는 점에서, 결정적인 요인이 된다. 현재 생산되는 많은 상호 작용적 인스톨레이션에서 이것은 사실로 드러난다. 즉 투사가 빈번하게 상호작용적 인터페이스가 되며, 그것들의 성질들은 작품 속에서 상호 작용성의 잠재력이 관객에 의해서 인지될 수 있는가의 여부를 결정짓는다. 상호작용적 과정들은 오디언스에 의해서 정확히 인식되어야 하며 해석되어야 한다.

— 디지털 예술의 정체성

디지털 예술 작품의 정체성은 어떻게 파악할 것인가? 모든 디지털 예술 작품에 공통점은 그것의 디지털적 특징에 있다. 즉, 그 같은 작품들의 본질적 질료는 0과 1의 교체로 이루어진다. 이 같은 출발점은 디지털 예술 작품에 대한 최초의 관점으로 우리에게 제공한다. 예술 작품은 그 본질과 사용된 방법들에 따라 분류될 수 있다. 더구나 디지털 작품의 주변을 형성하는 요소들(매체, 관객, 아티스트) 등을 연구해야 할 것이다. 하지만 사운드, 이미지, 모터를 뒤섞는 작품들을 호출하면서 이 같은 파노라마를 대략적으로 그려볼 수 있다. 디지털 예술이 예술인 이유는, 그것이 객관성, 주관성, 그리고 문화성에 참여하기 때문이다. 즉, 주체, 객체, 문화의 삼원소로 이루어지는 삼각형은 예술의 체계적 삼각형으로 제시된다. 우리는 디지털 예술이 예술인 이유로서 먼저, 그것이 객관성의 세계에 참여한다는 이유를 제시할 것이다. 즉, 디지털 예술이 존재하는 이유는 기술들의 사용 덕분이며, 작품이 일체의 목적성과 독립하여 자율적이면서 독립적인 실존을 갖고 있기 때문이다. 두 번째 이유는, 디지털 예술이 주관의 세계에 참여하기 때문이다. 즉 디지털 예술은 세계의 비전의 혼적, 창조자의 흔적을 담고 있으며, 미적 취향의 판단, 즉 관객의 경험에 호소를 하고 있다. 세 번째 이유는, 디지털은 진공 속에서 솟아나는 것이 아니라, 문화의 세계에 참여하기 때문이며, 그 자체로 귀결되며, 동시에 제도화된 제반 가치들의 총합을 지시한다. 새로운 디지털 기술들과 인터넷의 비약적 발전의 맥락에서, 그리고 이 같은

신기술이 사회에 대해서 동반하는 변형들의 맥락에서, 예술가는 이제 사이버스페이스에 예술적 상상력과 의미를 투자한 것이다. 물론 이 말은 내일의 사회가 인터넷의 세계에 국한되고, 모든 예술이 디지털이 될 것이라는 것을 말하는 것이 아니다. 하지만 인터넷이 제공하는 다양한 기회들을 예술가가 전유한다는 것은 예술과 사회의 새로운 접맥이라는 문화적 진화 속에 각인된다. 디지털 예술이 예술인 이유는, 그것이 새로운 기술들의 출현으로부터 결과되는 문화적 사회적 진화 속에 각인된다. 따라서 디지털 예술은 하나의 고유한 영혼을 갖고 있으며, 그 이유는 진화 속에서 하나의 사회적 문화적 맥락 속에서 자신의 근원을 갖고 있기 때문이다.

○ 제6장 디지털 컨버전스 시대의 감각변화

— 디지털 컨버전스 시대에 감각경험

디지털 시학은 디지털 컨버전스 시대의 매체 예술이 지니는 특성으로서, 뉴미디어의 매개를 통해 그 어느 시대보다도 감각에 있어서 촉각적인 시대를 열고 있으며, 기존의 감각경험의 틀을 벗어나 그것의 확장 가능성을 보여주고 있다. 감각경험의 이러한 전환은 크게는 ‘탈 중심적 세계관’의 일환으로 이해된다. 더구나 디지털 컨버전스 시대에 감각경험은 개별 매체에 대한 일정한 지배적 감각에 반하는 다감각적인 차원을 지향한다. 이제 감각경험은 새로운 국면을 맞이하고 있으며, 그것을 보여주는 또 다른 흥미로운 현상은 ‘감각의 크로스’이다. ‘감각의 크로스’에 대한 문제는 단순한 감각의 교차적 실현의 문제를 넘어선다. 왜냐하면 앞서 보았듯이 그것은 보다 광범위한 차원의 탈경계와 하이브리드 장르의 융합의 문제로 스스로를 유도해 나아가기 때문이다. 따라서 감각의 크로스의 문제는 탈경계를 향한 전초적 계기를 형성한다고 하겠다.

— 디지털 컨버전스의 일상적 실현

한편, 탈경계적 상황에 관여한 다양한 양상들 중, 디지털 컨버전스의 일상적 실현의 차원에 있어 두드러진 예를 보여주는 것은 바로 예술과 삶의 경계 허물기이다.

이제 디지털 컨버전스 시학은 지고한 예술적 행위를 가장 낮은 일상적 차원에서 구현할 수 있게끔 하고 있다. 물론, 디지털 예술 자체는 최첨단 연구소에서 시작되었으며 그것의 시학적 구현은 어떠한 차원에선 일상에서 가장 멀리 있는 곳에서 (연구소 내의 소수의 전문화된 집단에 의해) 행해지고 있다. 그러나 그와 동시적 양상으로써 주목해야하는 점은, 점점 그 성향을 더해가는 그것의 일상적 구현의 차원이다. 후자에 있어서 테크네의 문제는 (예를 들어 <주머니 영화>), 일상적 향유의 차원이란 의미에서, 앞서 언급한 전문가집단의 예와는 그야말로 대조를 이루고 있다. 그리고 바로 이러한 대조가 디지털 컨버전스 시대의 하나의 시학적 아이러니를 형성하는데, 그것은 바로 하이테크닉 시대에 내부적 실천적 양태는 그것과 정반대의 — 테크닉의 질적인 문제를 넘어선 개별자들의 자기 표현적 포이에시스 — 지표를 그리고 있다는 점이다. 그러나 어쩌면 바로 이러한 지점에서, 즉 디지털 컨버전스 시대를 통해, 한 세기를 거쳐 점진적으로 진전되어 온 예술과 삶 간의 탈경계적 상황이 보다 중요한 의미를 형성하고 있는지도 모른다. 본 연구는 디지털 컨버전스 시대를 맞이하여 매체의 변화에 관계한 미의식의 변화와 디지털 시학의 인식론적 토대를 마련하기 위해 수행되었다. 분석을 위해 본 연구는 예술분야에서 전개되는 다양한 창작행위에 많은 비중을 두었으며, 그것은 다른 아닌 예술분야에서 그 어느 분야보다도 빠르고 활발하게 그에 대한 탐구가 수행되고 있기 때문이다.

□ 연구의 정책적 시사점

우리는 본 연구를 통하여 선사 시대에서 사용된 그래픽 이미지와 동굴이라는 매체에서 시작해서 하이퍼미디어라는 첨단 미디어의 발전 과정을 개략하면서, 매체의 변화가 인간의 새로운 감성계를 발굴하고, 새로운 심미성의 창발을 동반한다는 점을 확인하였다. 따라서, 디지털 컨버전스 시대에서 우리가 유념할 사실은 젊은 세대를 비롯하여 현대인이 획득할 수 있는 심미성의 영역이 무엇이며, 이와 반대로, 전통적 매체와의 단절로 인해서, 상실하거나 약화될 수 있는 감각과 감성의 영역이 무

엇인지를 세밀하게 파악하여, 드러난 문제점들을 보강할 수 있는 다양한 매체 교육 프로그램을 개발할 필요가 있을 것이다. 예컨대, 디지털 컨버전스 매체에서 자라나는 아이들이 청각적 능력과 청각적 감성 능력이 떨어지는 경향이 발견될 경우, 이를 보완할 기술적 보완 장치를 서둘러 마련해야 할 것이다. 반대로, 디지털 컨버전스 시대에서 새롭게 신장되어 가는 촉각 능력이 발견된다면, 보다 적극적인 감각적 훈련과 더불어, 새롭게 증강된 능력을 발휘할 수 있는 다양한 산업적 개발을 서둘러야 할 것이다. 이점에서 디지털 컨버전스의 감각적 심미적 변화에 대한 과학적 연구를 위해서는 의학 전문가들의 참여를 유도할 수 있는 연구 정책 과제가 마련되어야 할 것이다. 끝으로, 본 연구에서 확인된 것처럼, 새로운 첨단 매체의 산업적 대중적 실현이 도래하기 전에, 늘 아티스트들의 선견지명과 시대를 앞서가는 실천들이 선행되었다는 점에서, 디지털 컨버전스에서 늘 염두에 두어야 할 것은 기술 개발의 예술적 차원을 발굴하는 작업이며, 산업적 차원에서 늘 예술을 접맥시킬 수 있는 방안을 철저하게 모색해야 한다는 점이다.

제 1 장 서 론

○ 디지털 컨버전스 시대의 미학적 잠재력에 대한 매체 인문학적 설명

본 연구는 매체 인문학의 학제적 시각에서, 선사시대부터 디지털 컨버전스에 이르기까지, 매체와 기술 변화에 따라서 변화해 온 미적 감수성의 변형을 매체 문화사의 시각에서 읽어내면서, 심미적 현상과 표현 매체 사이의 구조적 관계를 파악하는데 일차적 목표를 둔다. 특히, 디지털 기술 시대에 새롭게 창발하는 디지털 예술의 존재론적 특징을 파악하고, 미학적 잠재력을 설명하고자 한다. 이를 위해 본 연구는 대표적인 디지털 예술 작품을 몇 가지 기술적 유형에 따라 분류·선택하여, 디지털의 매체 미학적 특징을 파악하는 작업의 틀 속에서 실제 사례로 제시할 것이다. 아울러 디지털 컨버전스 시대의 미학적 잠재력에 대한 매체 인문학적 설명을 위해 아날로그적 감성과 디지털적 감성의 이분법적 설명의 틀을 벗어나, 양자의 종합적 융합의 가능성을 타진해볼 것이다. 요컨대, 양자가 지니는 서로 다른 기술적 차원에도 불구하고, 둘 모두가 상징적 세계를 만들어내고, 의사소통, 교환 및 상호 이해를 지향하고 있다는 점에 주의를 기울일 것이며, 또한 존재 방식의 차이에도 불구하고, 일정한 공통의 의미론과 지시성을 갖는다는 점에서 그 공통점을 찾고자 한다.

○ 디지털 컨버전스 시대의 미적 체험의 변화

본 연구에서 제기할 핵심 문제는 컨버전스 시대에 진행되는 디지털 기술의 전유로 인해 창발적으로 생성되는 다양한 표현 양식들의 실천과 형식들의 인문적 본질에 대한 것으로, 결국 디지털 기술의 새로운 표현에 따른 미적 체험의 변화라 할 수 있다. 본 연구는 디지털 융합 기술의 발달이 인문학, 예술, 테크놀로지를 결합시키는 횡단적 실천들을 생성하면서 기존의 단일 분과적 편성 구조를 해체시키고 있다는 현실 인식에서 출발한다. 개별 분과 학문들과 디지털 기술들 사이의 관계 속에서 나

타나는 문화적 실천들의 새로운 변화는 일상적인 디지털 기기의 소비자들과 예술적 창조의 실천 속에서 다시 한 번 기술의 위상과 기능에 대한 인문적 성찰과 사유를 주문한다. 디지털 컨버전스 시대에서 발현되는 미학적, 시학적 경험들과 다양한 실험들의 놀이를 통하여 예술적 발명과 집단적 창조의 실천이 진행되며, 이것은 모두 현재의 디지털 기술 발전에 의해서 생성되는 문화적 생산의 역동성과 변천의 중요한 축을 이룬다.

○ 매체의 변화는 총체적인 사회적, 문화적 패러다임의 변화

본 연구는 매체 미학, 특히 디지털 기술의 미학적 차원에 대한 연구로서, 디지털 예술을 비롯한 새로운 감각적 경험의 차원에 대한 객관적인 설명을 지향한다. 즉, 디지털 기술의 부정적 양상에 대한 비판적 담론이나, 과거의 아날로그 매체에 대한 향수적 담론은 지양한다. 본 연구는 우선 디지털 컨버전스의 융복합 매체 시대에 이르기까지 인류가 경험한 주요 매체의 경험적 차원을 일목요연하게 파악할 것이다. 크게, 선사 동굴 벽화의 이미지, 음성 언어, 문자 언어, 활자, 사진, 영화, 비디오, 컴퓨터 등이다. 이것을 우리는 매체의 감성 역사 또는 매체 심미성의 고고학적 접근법이라 칭할 것이다. 둘째, 본 연구는 매체 미학과 관련된 매체 사상사의 중핵을 파악할 것이다. 우리가 다룰 매체 미학 사상사의 내용은 앙드레 르루와 구랑(André Leroi-Gourhan), 벤야민, 맥루한, 루만, 드브레, 존 케이지 등 약 10여명의 매체 사상가를 미학의 차원에서 다시 구성할 것이다. 셋째, 본 연구는 디지털 컨버전스 기술 등 매체 기술을 단순한 산업 기술이나 산업화 시대의 기술로서 이해하는 협소한 차원을 뛰어넘어 매체 기술을 구조적이며, 구성적인 새로운 예술 지각이나 형식 언어의 창발로 이해한다. 아쉽게도 인문학 전공학자들조차, 영상 미디어의 생산적 잠재력, 미학적 독창성, 예술적 가치 등에 대해서 적극적 관심과 해명을 시도한 사례는 찾아보기 힘들 정도이다. 우리는 여기서, 반 세기 전에 맥루한이 제시한 진술을 인문학자들과 디지털 기술 공학자들 모두에게 환기하고 싶다. “기술이 우리의 감각을 확장시켰다면, 단지 새로운 기술이 관련되는 것이 아니라, 문화도 더불어 총체적으로 변형

된다.” 이제, 디지털 기술은 현대인의 감각을 확장시켰고, 문화를 전면적으로 변형시켰으며 그 결과 우리의 삶과 총체적으로 결부되어 있다. 매체의 변화는 따라서 총체적인 사회적 문화적 패러다임의 변화인 것이다. 바로 이 같은 맥락에서, 예술의 기술 복제가 실현된 시대에서 예술 개념 자체가 수정될 필요성을 역설한 벤야민의 논지는 곧바로 디지털 예술에도 창조적으로 적용될 수 있을 것이다.

○ 매체 인문학적 연구의 의미

본 연구는 매체 인문학의 시각에서, 기존의 미학 이론과 매체 이론을 접목시킴으로써 벤야민과 맥루한 이후로 단절된 매체 미학의 철학적 기초를 재정립하고, 컨버전스라는 새로운 매체 융합 현상에 대한 인문적 설명 모델을 제시함으로써, 인문학, 사회과학, 기술 공학 분야에 적절한 시사점을 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 특히, 디지털 관련 연구에서 미학에 대한 연구가 상대적으로 부진했다는 점에서 본 연구는 이 같은 공백을 메울 수 있는 좋은 자료로 활용될 수 있을 것이다. 기존에는 주관적이며 직관적인 언어로 컨버전스 시대의 미적 경험을 표현했다면, 본 연구와 같은 체계적인 매체 인문학의 연구 결과는 디지털 예술을 비롯한 디지털 매체의 새로운 잠재력과 표현력, 특히 일반 사용자들의 감수성과 미적 경험을 객관적이면서도 심층적인 언어로 설명할 수 있으리라 기대 된다. 아울러 본 연구는 디지털 컨버전스의 다양한 장르를 설정하여 방대한 컨버전스의 미적 세계를 일목요연하고 체계적으로 정립함으로써 매체의 변화가 인간 미의식의 변용에 어떻게 관여하는지를 논구(論究)할 것이며, 이처럼 매체와 인간 감각계의 구조적 상관관계를 해명하여 제출될 본 연구의 결과물은 디지털 컨버전스와 관련된 디자인계, 커뮤니케이션 종사자들, 정보통신 공학자들에게도 의미 있는 시사점을 제공할 수 있을 것이라 기대한다.

제 2 장 매체와 매체미학

제 1 절 매체란 무엇인가?

○ 매체의 사전적 정의

매체 미학을 다루는 본 연구과제에서 매체에 대한 개념 규정은 우선적으로 제시될 필요가 있다. 일반적으로 사람들이 생각하는 것과는 달리, 한국어의 매체 또는 그에 해당되는 영어나 불어의 media, 또는 medium의 정확한 개념은 파악하기가 쉽지 않다. 매체에 대한 국어사전의 정의는 다음과 같은 두 가지 정도에 불과하다.

- 1) 어떤 사실을 널리 전달하는 데 매개가 되는 것
- 2) 다른 곳으로 전달하는 구실을 하는 물체 (연세 한국어 사전)

옥스퍼드 사전을 열람하면, media와 관련된 어의가 대략 16가지가 제시되고 있으며, 상세한 용례와 원문의 인용문이 제시되고 있다.

○ 매체의 개념 정의

매체의 개념 정의는 늘 복잡하고 어렵다. 한편에선 ‘매체 아닌 것이 무엇이란 말인가?’와 같은 물음을 던질 수도 있다. 공기, 뇌, 눈, 바다, 거울, 신문, 컴퓨터 등이 매체라 하더라도 이들 모두를 미디어 개념으로 포괄하려 한다면 분명 논리에 맞지 않는다. 개념을 만들 때는 언제나 그렇듯 무언가가 사상된다. 물질성이나 기술성, 혹은 형식이나 기능과 같은 말들은 서로 다른 종류의 매체를 다른 시각에서 본 것이다. 그러나 이 매체들을 종합하더라도 매체의 총체적인 개념을 제시할 수는 없을 것이다. 뿐만 아니라 이를 통해 니클라우스 루만Niklaus Luhmann이 제안한 ‘의사소통 매체’, ‘확장 매체’, ‘성공 매체’(Luhmann 1998, 190쪽)와 같은 성격의 개념도 제시하지

못할 것이다. ‘매체’라는 용어는 너무 폭넓으면서도, 너무 폭이 좁고, 너무 다양하고 다층적이며, 너무 이질적이고 또한 너무 분산적이다. 매체를 다루는 수많은 학문들과 각자의 방식으로 형성된 수많은 이론들이 이러한 사정을 확인시켜준다. 이러한 학문과 이론에는 철학, 체계이론, 정보이론, 의사소통사회학, 언론학, 사회학, 예술학 등이 있으며, 특히 시청각 매체에 집중된 좁은 의미의 매체학도 있다. 이처럼 많은 문제를 지니고 있으므로, 여기에서 매체 개념은 결코 추상적으로 정의되어서는 안되며, 구체적이고 한정적인 연구와 관련지어 도구적으로 쓰여야 할 것이다.

○ 매체학에서의 정의

그렇다면 매체학에서는 어떻게 매체를 정의할 것인가? 매체는 여러 가지 상이한 현실, 과정, 물질적 토대를 지칭하며, 그것의 의미장은 서로 중첩된다. 매체학에서 정의되는 매체의 범주는 통상 다음의 4가지 정도이다.¹⁾

- 1) 상징화(symbolization)의 일반적 절차와 수준(자연 언어, 그래픽 기호, 아날로그 이미지, 디지털 이미지 등이 이 같은 상징화의 과정을 위한 물리적 절차와 수준에 해당)
- 2) 커뮤니케이션의 사회적 코드(특정 문화권의 화자 또는 저자가 사용하는 언어가 해당)
- 3) 정보의 기록과 저장을 위한 물질 토대 또는 버팀목(돌, 파피루스, 마이크로필름, CD-ROM 등이 해당)
- 4) 정보와 메시지의 순환 방식 및 확산 장치(필사, 활자, 디지털 기술 등이 해당)

○ 매체의 다양한 이해, 소설책을 예로 하여

한 가지 간단한 예를 들어보자. 여기 한글로 쓰인 한 권의 소설책이 있다고 가정해 보자. 이 책은 특정 작가가 머리 속에 구상했던 문학적 구상이라는 비물질적 대

1) cf. Régis Debray, Cours de médiologie générale, Gallimard, 1990.

상이 책이라는 물리적 대상으로 실현된 것이다. 즉, 우리가 손으로 만져볼 수 있는 책이라는 매체를 통해서 그 작가가 갖고 있었던 무형의 지식이 독서 행위를 통하여 독자의 정신 속에 전달된다. 그런데, 여기서 물리적 실재인 책이 매체에 해당되는 것과 아울러, 다음과 같은 상이한 층위에서 매체 개념이 적용될 수 있음을 보게 된다.

첫째, 이 소설책은 수학 부호나, 그림 문자 대신, 한글이라는 표음 문자 기호를 사용하고 있으며, 이 점에서 시각적 채널 대신 문자라는 채널을 사용하고 있다. 따라서 문자라는 채널이 발명되기 이전의 시대인 기원전 6천년 전에 이 같은 소설책을 썼다면, 책이라는 매체의 선택은 불가능했을 것이다.

둘째, 다른 여러 문자들 가운데서, 이 책은 한글이라는 매체를 사용하고 있으며, 따라서 한글을 모르는 외국인들은 이해할 수 없다.

셋째, 이 소설책은 수 천 년 동안 사용된 종이라는 매체를 사용한 책이며, 이 점에서 디지털 책과 대조된다. 종이는 약 7세기에 중국에서 아랍으로 전해져 서유럽에는 14세기가 돼야 유포된 인류 문화사에서 가장 중요한 매체 가운데 하나이다. 만약, 어떤 책을 유럽의 학자가 12세기에 썼다면, 그것은 종이가 아닌, 당연히 양피지라는 매체가 사용되었을 것이다. 물론, 구텐베르크의 금속활자 발명 훨씬 이전에 AD 2세기에 발명된 책의 전신인 코텍스는 그 이전까지 사용된 다른 문자 매체였던 볼류멘이나 로투룰스에 대한 기독교 문명의 유산으로서 중요한 매체이다.

넷째, 끝으로 바로 이 소설책은 만약 출판사에 의해서 작가에게 주문되지 않았다면 처음부터 쓰이지 않았을 수 있다. 따라서 매체의 넓은 의미에서는 책이라는 물리적 매체의 실현을 가능케 하는 제도적 장치에 해당되는 출판사, 도서관, 학교 등은 핵심적인 매체라 할 수 있다.

한 권의 소설책을 예로 들어서 확인한 것처럼, 매체 개념이 미시적 차원의 물리적 실재에서, 보다 거시적인 제도적 장치를 아우르는 방대한 영역을 구성함을 보았다.

○ 맥루한의 매체 개념

디지털 컨버전스를 비롯하여 전자 매체 이후 진행된 미적 경험의 확장과 관련하

여 여전히 우리에게 통찰을 제공하는 매체 사상가는 맥루한이라 할 수 있다. 그가 던진 수수께끼 같은 화두, ‘매체는 메시지이다’는 매체에 의해서 인간의 감각계가 어떻게 변형, 확장되는가를 시사하고 있다. “모든 매체는 우리 자신의 확장이며, 이 매체의 개인적 및 사회적 영향은 우리 하나 하나의 확장, 바꾸어 말한다면, 새로운 테크놀로지 하나하나가 우리에게 도입되는 새로운 척도로서 측정되어야 한다.”²⁾ 앞서 매체의 개념 규정에서 강조한 바 있듯이, 맥루한이 말하는 매체는 — 그 자신은 매체에 대한 어떤 형식적, 체계적 개념 정의도 제공한 바 없다 — 단순한 대중매체의 범위를 뛰어 넘어 훨씬 광범위한 의미에서 도구나 기술을 뜻하는가 하면, 두 사람 이상에서 관계를 맺어주거나, 매개하는 모든 종류의 것들을 다 포함할 정도로 그 범위가 방대하다. 요컨대, 맥루한이 말하는 매체는 인간의 신체 및 감각 기관, 아울러 인지 기관에 변화를 불러와, 궁극적으로 인간의 신체적 지적 영역을 확장시키는 모든 것을 매체라는 바구니에 속에 넣고 있다. 이를테면 그는 옷을 피부의 확장으로, 자전거나 차를 다리의 확장, 그리고 문자를 시각의 확장 등으로 파악하고 있다. 더 나아가 그가 말하는 매체에는 단지 정보와 언어와 관련된 것뿐만 아니라, 심지어 교통 및 수송 시스템까지 포함될 수 있으며, 그가 관심을 갖고 있는 것은 새로운 기술의 등장으로 인해서 인간의 척도가 달라지고, 전혀 새로운 사회적 정치적 변화가 동반되는 것이다. 맥루한의 통찰에 따르면, 매체는 메시지로써, 인간의 감각 비율을 발생시키며, 인간 감각 기관의 신체적 한계를 극복하려는 인간의 확장으로 파악된다. 매체는 마치 자신의 손안에 들어온 모든 물질을 황금으로 변화시키는 미다스 왕처럼, 인간의 감각과 육체의 모든 것을 확장한 형태라는 점에서 매체 기술의 마술적 성격을 환기시켜준다.

2) 마샬 맥루한, 박정규 옮김, 『미디어의 이해—인간의 확장』, 서울: 커뮤니케이션북스, 1997, p.7 한국어 번역본에는 매체가 아닌 미디어로 옮겨져 있다.

제2 절 매체 미학의 이론적 토대

○ 매체미학, 새로운 예술형식의 새로운 미학

미학이라는 담론 내에서도 매체 예술이라는 새로운 상황에 직면해서 이를 이론적으로 해석하려는 많은 시도들이 있었다. 때로는 전통적 미학 이론 안에서 이러한 상황을 설명하려는 시도가 있기도 했으며, 또 때로는 ‘새로운 예술 형식은 새로운 미학으로 설명할 수밖에 없다’는 입장에서 전통과의 결별을 주장하는 새로운 미학 이론들이 그 모습을 드러내기도 했다. 후자의 대표적인 입장 중의 하나가 바로 매체 미학(Medienästhetik)이다. 매체 미학은 시청각적 매체에 의한 지각 형식과 표현 형식을 이론적으로 규정하려는 시도로 이해된다. 특히 사물의 현상 형태와 지각 방식을 집중적으로 고찰하려는 ‘현상의 미학(Asthetik des Erscheinens)’이라고 정의할 수 있다. 이러한 관점에서 매체 미학은 지금까지 전통적 미학 내에서 주된 논의가 예술 그 자체보다는 예술에 대한 인식에 주목하고 있었음을 지적하면서, 매체 미학 담론 내에서는 무엇보다도 예술 현상에 대해 분석할 것을 요구한다. 다시 말해서 예술이라는 현상 또는 대상과 그것의 지각 방식에 대한 이론적 고찰을 시도할 것을 요구한다. 그러므로 매체 미학에서 무엇보다도 중요한 것은 감성적 지각, 즉 아이스테시스(aisthesis)이며, 결국 매체 미학이란 ‘아이스테시스’에 대한 현대적 해석이다.

○ 미학에 대하여

일상어에서 ‘미학’(미적인 것)의 개념은 관습적으로 ‘아름답고 숭고한 것’이라는 말로 쓰였으며, ‘미적이지 않은 것’은 ‘아름답지 못하고 숭고하지 못한 것’을 뜻하는 말로 쓰였다. 바움가르텐Baumgarten이 『미학(Aesthetica)』(1750~58)을 출판한 18세기 이후에야 비로소 미학은 예술미에 대한 이론이라는 학문적 의미를 획득하게 되었다. 칸트와 쉴러, 그리고 셸링과 헤겔이 이러한 의미에서 미학을 설계함으로써 더욱 공고해졌고, 그 후 프리드리히 피셔Friedrich Fischer가 강령적으로 이름을 붙이고

난 이후 『미학 또는 미의 학문(Ästhetik oder Wissenschaft des Schönen)』(1847~58)이 된다. 미학을 ‘감성적 인식에 관한 학문’이라고 규정한 바움가르텐은 고대 그리스어인 ‘아이스테시스(aisthesis)’라는 단어를 기초로 해서 미학, 즉 aisthetik이란 명칭을 만든 것이다. ‘아이스테시스’라는 말은 기본적으로 감응과 지각이라는 뜻을 가지고 있다. 즉 우리말로 하면, 일종의 감성적 지각이자 또는 감응적 지각인 것이다. 바움가르텐이 ‘미학’이라는 명칭을 통해 시도하고자했던 것은 감성적 지각에 대한 특수성을 인식하고 이것을 설명하고자했기 보다는 오히려 독일 관념론 철학 체계에서 늘 이차적이고 부차적인 것으로 다루어지고 있는 감성과 지각을 철학적 체계 내에서 설명하기 위함이었다. 다시 말해서 이성과 오성적인 측면에서 감성과 지각을 철학적으로 설명하기 위한 의도였던 것이다. ‘감성의 논리’를 추구하고자 함이었던 것이다.

○ 전통적 미학에 대한 반론 제기

바움가르텐의 이러한 시도는 그러나 그의 논의에서도 또 그 후의 미학적 전개에서도 잘 드러나지 않았다. 즉 여전히 미학은 감성의 논리 그 자체보다는 이성의 논리와 또 이성의 논리에 종속된 감성의 논리를 주로 다루었다고 할 수 있다. 중요한 것은 이러한 미학적 정의가 미와 윤리적인 것의 규정을 철학적으로만 정립하려 했으며, 역사 철학적 방향에서 이를 체계적으로 정비하고, 이를 기반으로 예술의 본질과 내용을 규정하는 데 집중했다는 사실이다. 이와 동시에 낭만주의와 프리드리히 쉴레겔의 『아테네움Athenäum』(1798~1800) 이후 또 다른 일련의 미학이론 전통이 형성된다. 이들은 우선 체계적이지 않고 내용미학적이지 않다. 역사철학적으로 정향되어 있으나 이를 항상 드러나지 않게 하며, 개별 작품과 작품구조의 미적 동일성을 반성의 중심에 두고 있다. 게오르크 루카치Georg Lukács의 『소설 이론(Theorie des Romans)』(1920), 발터 벤야민의 『독일 시민비극의 기원』(1925/28), 테오도르 아도르노의 유고집 『미학 이론(Ästhetische Theorie)』(1970)이 이러한 미학에 속한다. 아도르노의 미학은 역사적으로 미학 개념 내부에서 커져온 체계화 경향 때문에 미학이라는 개념을 의식적으로 피하고 있지만, 완성되지 못한 단어의 개괄적 의미에

서 미학이 요청하는 바를 포괄적으로 표현해보고자 한 최후의 대작이라 할 수 있다. 현대 미학에서는 이러한 미학의 전개에 문제를 제기하면서 감성, 또는 감각의 논리에 대한 제반 연구의 필요성을 강조한다. 또한 미학사에서 이러한 경향을 가진 미학자들을 적극적으로 제 조명하려했다. 매체 미학 또한 넓은 의미에서 보면 이러한 시도들 중의 하나라고 볼 수 있다. 즉 감성적 지각 이론으로서의 미학 이론이 갖는 또 다른 의미는 합리성과 이성에 비해 그 동안 정당한 평가를 받아오지 못한 감성에 대한 재평가를 의미하는 것이기도 하다.

○ 매체 미학의 중심 요점

지각이론으로서의 매체 미학에서 중심 문제로 설정한 것은 예술 작품 그 자체에 대한 분석, 또는 아름다움에 대한 분석이 아니라, 예술 작품과 수용자간의 관계에서 ‘어떻게 수용자들이 매체의 전달 과정에서 예술 작품을 지각하는가?’하는 것이다. 즉 대상을 수용하는 주체의 측면에서 예술 작품에 접근하는 것이다. 따라서 여기서 지각은 하나의 중요한 미적 범주로 등장한다. 모든 시청각 매체들은 그 형식에 토대를 둔 독특한 고유의 지각방식을 지닌다. 그리고 이것은 보여진 것이나 말해진 것들과 일치하지 않는다. 그것들의 방법과 방식에는 나름의 특성이 있어, 주어지거나 만들어진 재료들을 가지고 작업하기 위해 자기에 맞는 가능성, 능력, 기술, 수단을 사용한다. 이러한 지각의 방법이 매체 미학의 중심 요점이다. 매체 미학에서 논의되는 시각 매체와 관련된 ‘미학’의 개념은 그 개념의 원래적 의미인 그리스의 단어 ‘아이스타네스타이(aisthanesthai(지각하다))’라는 의미에서 매체에 대한 지각형식으로 이해될 수 있다. 또한 아이스테스를 중시하는 미학인 매체 미학은 무엇보다도 대부분의 경험이 오늘날 매체에 의해 매개된 경험이라는 사실에 주목한다. 결국 매체 미학은 기계적 매체에 의해 매개된 지각 경험을 핵심 주제로 삼는다.

○ 매체미학 연구의 동향

지금까지 매체 변화에 따른 미의식의 변화, 아울러 디지털 컨버전스 시대의 미학

적 특징에 대한 연구는 해외의 경우, 디지털 문화 전문가들, 매체 이론가들, 인문학 자들에 의해서 활발하게 연구된 분야 가운데 하나라 할 수 있다. 제일 먼저, 매체의 변화와 이에 따른 미학적 감성의 변화 사이의 상관관계를 천착한 선구자로서 우리는 벤야민Walter Benjamin을 언급해야 할 것이다. 특히 벤야민의 매체이론(특히 그의 기술적 복제가능성의 개념)은 오늘날의 디지털 컨버전스에서도 여전히 유효한 통찰을 제공하고 있다. 또한 맥루한의 매체 이론을 미학의 관점에서 새롭게 독파할 경우에도 그의 선지적 혜안은 디지털 시대에 빛을 발휘한다. 맥루한의 고전적 매체 이론을 기초로 진행된 매체 미학의 연구는 디지털 시학과 디지털 미학의 새로운 연구를 개척한 마노비치(Manovich, Language of new Media)와 울머(Ulmer, Applied grammatology), 그리고 한센(Hansen, New Philosophy for New Media) 등의 영미권 매체 이론가를 비롯하여, 프랑스의 하이퍼미디어 이론가들의 저술 등을 통해 상당한 분량이 축적되어 있는 실정이다. 국내에서도 이들 이론가들의 번역서가 다수 출판되어 있으며, 미디어 문화전공자들에 의해서 산발적인 매체 미학 관련 논문들이 나와 있는 실정이다. 해외의 경우, 일반 매체론(general mediology)과 매체사의 관점에서 주요 매체의 문화사를 다루면서, 그에 따른 지각 방식의 변화와 심미성의 변화를 더불어 읽어내는 연구들이 이루어지고 있다. 이를테면, 프랑스의 매체 이론가인 레지스 드브레Régis Derbray가 손꼽힐 수 있을 것이다. 다음은 매체 미학의 주요한 흐름과 그 내용을 정리한 것이다.

○ 매체 미학의 방향들 1, 매체 예술론

바이벨Weibel, 뢰치Rötzer 등이 대표한다. 이 입장은 미학이 기본적으로 예술에 대한 논의라는 전제아래에서 매체 예술 일반을 매체 미학의 대상으로 삼는 경향을 의미한다. 따라서 이들의 논의는 주로 비디오 아트에서 출발해서 현대의 디지털 매체 예술을 — 주로 미술관을 중심으로 전시되고 상영되는 예술 창작물— 분석 대상으로 삼는다. 따라서 넓은 의미에서의 매체 예술은 기술적 이미지를 전제로 하는 모든 예술을 의미한다. 즉 60년대 플럭서스 운동에서 본격적으로 등장한 해프닝, 설치 그

리고 비디오 예술 등은 이미 매체 예술이었다. 이러한 매체 예술을 가능케 했던 것들은 바로 기술적 이미지의 핵심인 사진과 영화의 등장이다. 사진과 영화야말로 매체 예술의 출발점이자 근본으로 작용한다.

○ 매체 미학의 방향들 2, 시각 대중 매체론

볼츠Bolz, 달리Dali 등이 대표한다. 이 입장은 예술 개념 그 자체에 의문을 제기하면서 매체 미학은 시각 대중 매체 일반을 다루어야한다고 주장하는 입장이다. 여기에서는 디지털 매체에 의해 매개된 예술들과 디지털 매체의 기술적 발전이 잘 발휘되는 영상 일반을 그 대상으로 한다. 즉 예술이라고 명명된 것 외에도 영화, 컴퓨터 게임, 애니메이션 그리고 다양한 컴퓨터 그래픽과 인터페이스 디자인 등이 여기에 해당한다. 이 입장에 속하는 이론가들이 무엇보다도 주목하는 것은 ‘문자 문화에서 시각 문화로의 전환’과 ‘대중 매체로서의 시각 매체’의 등장이다.

○ 매체 미학의 방향들 3, 디자인이론

렉Reck과 볼츠Bolz 등이 대표한다. 디지털 매체는 무엇보다도 현상과 이미지에 관련한다. 표면성에서 전개되는 이미지의 문제와 현상, 그리고 재현의 문제를 다룬다고 했을 때, 이와 가장 밀접한 관련이 있는 게 디지털 디자인이라고 보는 입장이 여기에 속한다. 따라서 이 입장에 속하는 이론가들은 디자인 이론적 측면에서 현상과 재현의 심미적 관계에 관한 문제를 다루어야한다고 주장한다. 뿐만 아니라, 디지털 매체 예술은 근본적으로 디지털 디자인, 인터페이스 등등과 밀접한 관계를 맺고 있기 때문에 이런 접근이 유효할 수 있다. 특히 매체 미학이 현상과 ‘추가된 현실’이라는 문제를 다룬다고 하면, 이 논의는 디자인의 문제로 갈 수밖에 없다고 한다. 즉 심미적 재현 관계가 중심 문제이고, 이 과정에 핵심에 있는 것이 바로 디자인이라는 것이다.

제3 장 매체의 변천: 선사시대에서 하이퍼미디어 시대까지

제1 절 매체의 역사

○ 다섯 개의 언어 테크놀로지

인류는 지구상에 출현한 후 지금까지 자기표현, 의사소통 및 정보전달을 위한 요량으로 크게 다섯 개의 언어 테크놀로지를 발견했다. 선사 시대의 동굴 이미지, 분절된 음성 언어, 문자 언어, 활자 언어, 그리고 디지털 언어가 그것이다. 여기서 강조할 사항은 이 같은 언어 테크놀로지의 변화에 있어서 신매체가 구매체를 단숨에 몰아내거나 양자가 양립 불가능한 관계 속에 놓이는 것이 아니라, 각자의 가치를 재정위(再定位)시키면서 보다 역동적이고 복잡한 관계를 형성한다는 점이다.

○ 맥루한의 가설에서 본 매체의 역사

매체를 통한 인간 감각의 확장이라는 기본 가설에서 출발하여, 맥루한은 매체의 역사를 다음과 같은 내러티브로 형상화하였다. 먼저 원시 시대 사람들은 구전 내지 구어로 의사소통했으며, 시각, 청각, 후각 같은 오감을 동시에 균형적으로 사용하는 다감각적 인간형이었다. 그 이후 문자의 발생으로 사람들은 점증적으로 시각 중심의 인간형으로 변화했다. 하지만, 문자가 발명된 이후에도 문자는 소수 권력층의 전유물이었으며, 대다수는 여전히 청각과 후각 등의 다른 감각들을 골고루 사용하는 복수 감각형의 인간으로 남아 있었다. 그러나 인쇄술의 발명은 결정적으로 다수의 인간들이 알파벳 문자를 사용하도록 하면서, 기존의 감각 균형에 심대한 변화를 초래했다. 이를테면 15세기 이후, 구텐베르크의 금속활자는 시각 중심의 시대를 가속화시켰다. 특히, 알파벳 문자가 가져온 선형적 글쓰기와 독서 방식은 근대인의 선형

적 사고방식을 강화시켰다는 것이다. 활자와 더불어 실현된 지식 혁명은 근본적으로 이성의 신봉에 기초했으며, 이성 중심주의의 틀 속에서 인간의 모든 체험들은 선형성, 순차성, 획일성에 기초한 분석 단위들로 재해석되고 재배열되었다. 이 같은 시각에서 인쇄술은 모든 경험을 단일의 감각 척도로 환원하거나 왜곡시켰으며, 이러한 경향은 인간의 감각뿐만 아니라, 예술이나 과학에도 지대한 영향을 미쳤다. 15세기에 발명된 원근법주의는 바로 하나의 고정된 위치와 관점에 대한 신념의 발로였으며, 바로 이것은 인쇄술의 독자의 믿음과 일맥상통한다.³⁾ 그러다 19세기 중반 전신의 발명으로 인해서 활자의 종언을 알리는 시발점을 가져오고, 그 후 전자매체의 발명과 보급으로 인쇄매체의 독주는 줄어들고, 시각 중심형 인간은 과거의 감각 균형을 복원하여 다감각적 인간형으로 탈바꿈된다는 것이다. 이 같은 그의 내러티브에서, 전자매체는 이성적이기 보다는 감성적이며, 시각적이기 보다는 촉각적이며, 파편적 분석적이기 보다는 통합적 융합적이라 할 수 있다. 오늘날 디지털 컨버전스의 중핵을 이루는 하이퍼미디어는 맥루한이 예측한 통합적, 융합적 매체로서 예술, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 과학 등에서 획기적 기술 발전을 성취한 하이브리드 매체이다. 다중 매체와 몽타쥬 등 20세기 전위 예술가들의 실험은 컴퓨터 개척자들과 공상 과학 픽션 등과 같은 비전을 가졌던 사상가들의 아이디어들과 결합하였으며, 마침내 21세기 다감각적, 비선형적 디지털 매체의 창안에 이르게 된 것이다.

제2절 매체의 미학적 변용에 대한 통시적 시각

○ 플라톤의 동굴 비유에 대한 매체 이론적 해석

매체 미학적인 사유들은 언제나 플라톤의 ‘동굴의 비유’로 되돌아간다. 그러한 이유는 플라톤의 무대장치가 매체 이론이라는 상품을 매력적으로 만들고 분명히 자극하기 때문이다. 동굴 속 공간에 포박당한, 움직일 능력을 제한받은 인간들이 지각할

3) 마셜 맥루한, 『구텐베르크의 은하계』, 앞에 책, p.252.

수 있는 것은 필연적으로 단지 ‘스쳐가는 그림자들’ 뿐인데, 당연히 그들은 그것을 ‘어떤 진리인 것’으로 간주할 것이다. 플라톤의 동굴 비유에 대한 매체 이론적 해석들은 그 비유가 가진 현재성을 다음과 같은 점에서 찾는다. 즉 인간이 최근 범람하는 영상 메시지에 직면하여 그들의 인식은 무능력 상태에 빠져 있고, 이러한 상태를 현실이라고 집착한다는 것이다. 이것은 활동사진기적, 텔레비전적, 디지털적으로 생성된 가상세계를 가상세계로 해석될 수 있음을 전제로 한다. 해석자들의 주장은 이러한 세계를 관찰하는 이들이 본래의 진실 세계를 인식할 수 없다는 것이다.

○ 동굴의 비유가 주는 의미

노베르트 볼츠Nobert Bolz는 우리가 이 유명한 동굴의 비유를 통해 얻을 수 있는 것은, “동굴 거주자들을 묶어둔 것은 본래 가상세계의 움직이는 그림자들, 다시 말해 활동사진, 영화, 그리고 영사막 위의 유희들”(볼츠 1994년, 190쪽)이라는 것이다. 볼츠의 이러한 사유에 앞서 수전 손택은 1980년 출판된 그녀의 대표적 에세이 『사진에 대하여 Über Fotografie』에서 다음과 같이 간결하게 통찰한 바가 있다.

“더 지고한 통찰에 아직까지 이르지 못한 인류는 항상 플라톤의 동굴에 머물러 있으며 —태고적 습관에 따라— 단순한 진리의 모상들로 즐거워 한다.” (손택 1978년, 9쪽)

또한 영화 이론가 장 보드리르는 영화 관객이 어둠과 비운동성으로 인해 빠져드는 퇴행의 상태를 모태 안에서의 만족감과 비교하였는데, 이로써 극장을 일종의 “유아기 단계로의 동경을 이끌어내는 시뮬레이션 기계”(보드리 1975년)라고 말한다. 그 단계에서는 지각, 소망, 그리고 이러한 소망에 대한 환각적 충족이 마치 플라톤의 동굴 비유에서처럼 동시에 발생한다.

○ 매체 해석의 기초, 개념 대립쌍

매체에 의해 규정된 현실을 해석하는 데 기초가 되고 있는 개념들의 대립은 수백 년 오랜 전통에 기인한다. 이러한 대립된 개념들은 진리와 거짓, 사실과 허구, 실제

와 모사 등과 같은 대립쌍들로 변화되고 있음을 알 수 있다. 그러한 대립쌍에는 존재와 가상을 원칙적으로 구분 대립하여, 현실의 제국을 환상의 제국과 범주적으로 구분할 수 있다는 확실성이 바탕에 깔려 있다. 디지털 시대의 매체 이론들은 화상세계의 유비쿼터스적 특성에서 시작했는데, 이러한 유비쿼터스적 특성이 그동안 모든 것을 동질성으로 공격할 뿐만 아니라 이전까지의 최고의 존재태^{realismen}로서 본질이었던 모든 것까지 잡아 삼키고 있는 것이다. 노베르트 볼츠는 사물에 대한 이 같은 시각을 다음과 같이 암시한다. 디지털 미학이 “가능성의 의미라는 아리아드네의 실을 켜” 우리를 “기호의 뜻이나 의미와 주제 저편에 있는” 플라톤의 비유를 계속 추진하게 만드는 매혹적인 어떤 상으로 이끈다. “그러나 이러한 아리아드네의 실은 가능한 것들의 미로에서 우리를 빠져나오게 하지 않고, 우리를 조합적인 것, 다차원적인 것, 그리고 순열적인 사건들의 세계로 오히려 더 깊이 들어가도록 한다” (볼츠 1991년, 134쪽).

○ 매체 미학의 역사 이론적 시각

매체 미학에서는 시청각 미디어의 지각형식에 대한 역사적이고 이론적인 서술과 분석을 주요하게 다룬다. 활동사진기적 지각의 전사에서 시작해서, 영화를 예로 들어 카메라, 몽타주, 영화와 문학 그리고 텔레비전, 전자 매체와 디지털화를 예로 들어 인터넷 미학, 비디오 클립과 컴퓨터 미술 같은 최근의 현상들에 이르기까지 시청각 미학의 지속적인 발전에 대해 토론한다. 결국 시청각 지각형식들의 발전사를 결산하고자 하는 것인데, 그 결과는 ‘가상적 실재성’이라는 작금의 위상과 관련을 맺게 될 것이다. 본 연구에서는 총괄적인 설명보다는 여전히 논의들이 진행되고 있는 관점들을 선택적으로 다룰 것이다. 또한 철학적이고 심리분석에 정향된 매체 분석은 여기에서 문제 삼지 않으며, 아니 우선은 문제 삼지 않을 것이며, 매체 정치학 역시 그럴 것이다. 아울러 매체 발전의 법적, 경제적 전제들 역시 미뤄둘 것이다. 이 연구에서 무엇보다도 중요하게 다루는 문제는 인간 지각능력의 운명에 관한 것이다. 즉 오늘날의 시청각 매체가 우리의 눈을 열어준 것인지 아니면 오히려 맹목(고

다르(Godard 1981년, 167쪽)으로 만들어버렸는지가 중요한 것이다.

○ 매체의 시원, 선사시대 동굴벽화

선사시대의 미술은 인류 최초의 독창적 생산으로서 문자 발명 이후에 축적된 고대 문명의 작품들과는 분명히 차별화된다. 이미지의 생태학적 시각에서 보았을 때,

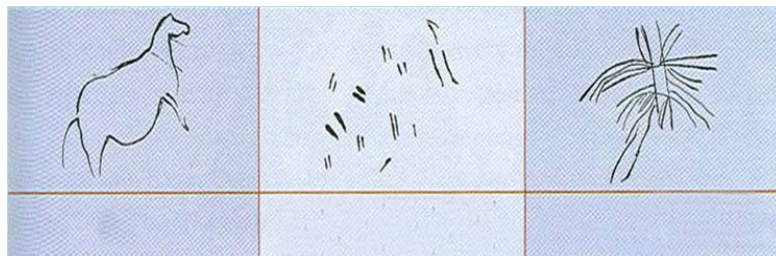
[그림 3-1] 선사시대 동굴벽화



선사 이미지는 무엇보다도 고대 문명의 환경을 이루었던 도시 문명의 건축 이데올로기적인 일체의 제약으로부터 해방되어, 주로 바위와 동굴 등 광물적 매체를 사용하면서 이미지 표현의 철저한 특이성을 만들어내었다. 태초에 말, 글, 그림이 하나의 융합체였다는 사실을 고생물학적 시각에서 증명한 사람은 르루아 구랑(Leroi-Gourhan)이다. 그는 고생물학과 선사학의 관점에서 물질적 생산을 통해서 생각을 고정하려는 인간 태도의 진화를 다루었다. 르루아 구랑의 요지는 선사시대의 최초의 구상적 시도들은 이미 언어와 밀접하게 연결되어 있다는 점이다. 그에 따르면, 선사시대의 구상예술은 현실의 모사가 아니라 상징적 전이에 가깝다. 예컨대 들소를 그린 선과 들소 자체 사이에 낚말과 도구 사이에 존재하는 거리만큼의 거리가 있다는 것이다. 낚말에 대해서와 마찬가지로 기호에 대해서도 적용된 추상적인 표현은 점점 섬세한

두뇌의 요청에 적응한 것에 해당된다. 그 결과 알려진 가장 오래된 형상들은 사냥, 죽은 동물, 가족 장면을 묘사하지 않으며, 묘사적 탄력성이 없는 그래픽의 뜻 없는 말들로서 이미 상실된 구두문맥의 매체이다. 기술적 제어와 신화적 내용은 신석기 시대 형상들의 성격을 규정짓는다. 그것은 일종의 미토그램(mythogramme)으로서 그림문자에 의한 표기(pictographie)보다는 표의문자 표기에 가깝다. 여기서 우리는 구상예술이 언어와 불가분의 관계에 있으며, 발음—그래픽이라는 지적인 쌍맷기의 성립 속에서 탄생했다는 사실을 확인할 수 있다. 따라서 발음과 그래픽즘은 그 근원에 있어서 동일한 목적에 부응했다는 점은 명백하다. 선사시대의 구상화된 예술의 가장 중요한 부분은 그림—표의문자 표기로 이해될 수 있다.⁴⁾

〔그림 3-2〕 Pictogram-Ideogram-Psychogram



○ 구술언어

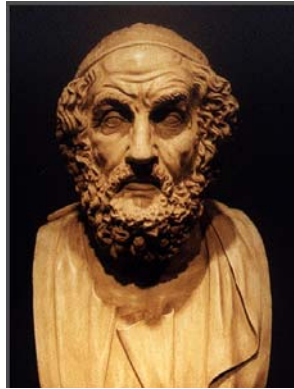
시(時)와 낭송을 비롯한 음성 언어 예술은 구술 문화의 구조적 체계에서 최상의 전달 가능한 소통이며 유의미한 언어의 일차적 모델이다. 구술 문화에서 시와 낭송이 중심적인 이유는 단순히 그 심미적 가치 때문이 아니라, 그것이 청자를 참여시키는 상상적 예술의 작업이기 때문이다. 호머의 정신 상태를 지배한 식자 이전의 문화

4) Denis Vialou, *La Préhistoire*, Paris, Gaillimard, 2006.

Pascal Picq, *Les origines de l'homme*, Paris, Editions Tallandier, 2005.

Emmanuel Anati, *Aux Origines de l'art*, Paris, Fayard, 2003.

〔그림 3-3〕 구술문화의 상징, 호머



에서 도식화된 문장, 운율적 규칙성, 순환적 구성 패턴 등은 모두 기호의 문화적 체계를 보존하기 위해서 작동한 것이다. 호머의 정신 상태에서 나타나는 특이한 언어 형태는 식자적 장치에 의존하지 않고, 화자와 청자 사이의 정신 속에서 보다 기억을 오래 보존하기 위해서 반복 가능한 구현 방식을 찾아야 했던 결과이다. 풀어 말해서 구술성에 기반한 문화의 정신 상태에서 유의미한 언어는 기억 가능한 언어이며, 기억 가능한 언어는 고도로 교감적이며 청각적인 틀로 특징지어진다. 정보가 알파벳 화됨에 따라서 호머와 플라톤 사이에서 기억과 정보 저장의 방법은 변질되기 시작했으며 그 결과 눈은 귀를 대신하게 된 것이다. 그리스 문자 언어의 역사에서 최초의 문헌을 쓴 헤시오드를 생각해보자. 그의 뮤즈의 기억 언어는 물론 리듬적인 것이며 서사적 육보시로 발화되었다. 그것은 아울러 청취에 호소한 퍼포먼스였다. 그 같은 퍼포먼스는 음악적이며 악기를 동반했다는 점에서 축제 그 자체였다.

○ 문자 언어

문자 언어는 구술 언어를 하나의 인공물로 변질시키게 된다. 즉 구술 언어를 화자로부터 분리시키고 언어화함으로써, 내성, 성찰, 분석의 대상으로 만들었다. 이 때 문법과 통사 범주의 획득은 부차적이며, 보다 심오한 변화는 가시적 인공물이 인간

〔그림 3-4〕 이집트 상형문자



의 기억에 대한 의존 없이 보존이 가능하다는 것이다. 문자는 그 전에는 없었던 진술의 형식과 담화의 유형을 생산하는 것을 가능케 했다. 새로운 담화는 바로 개념적 담화이다. 문자 이전의 발화는 행동을 묘사하는 담화를 선호했던 반면, 문자 이후의 발화는 성찰을 선호하면서 그 균형을 변질시켰다. 그리스어의 통사는 사건을 묘사하는 자리에 명제를 진술하기 위한 기회들을 채택하기 시작했다. 문자사용, 즉 식자성과 더불어 식자적 의식이 도래하면서 시는 점차적으로 문화적 기록과 습관의 주류에서 분리되고 아울러 미학적 감수성과 사적인 통찰에 있어서의 연습으로 전환된다. 그와 병행하여 지성적 인간의 개념화된 문자 언어는 더 이상 읽고 쓸 줄 모르는 청취자들의 직접적 동감을 얻지 못한다.

○ 활자 언어

활자는 언어를 지각과 개발의 수단으로부터 운반 가능한 재화로 변질시켜 놓았다. 소피스트에서 키케로에 이르기까지 언어와 웅변술에서의 훈련은 권력과 지배층에 이르는 왕도로 인식되었다. 하지만 활자의 발명이 동반한 보다 심오한 변화는 인간의 새로운 감각으로 나타났다. 즉 활자로 인해서 인간들은 고립적으로 주의를 집중시켰으며, 수량의 부상과 더불어 개인은 운동과 고립의 세계로 진입한다. 경험과 노

[그림 3-5] 목판활자



동의 모든 양상에 있어서 기능들의 분리를 강조하게 되고, 성분 요소들의 분석에, 순간의 고립에 초점이 모아졌다. “활자적 인간의 새로운 감각은 시네마틱하며, 시퀀스적이며, 픽토리얼하다”(Mcluhan, Marshall 1962년, 241). 따라서 시각적인 것의 고립과 더불어 상호 놀이의 감정은 포기된다. 시각적 의식과 질서와 분리될 수 없는 것은 불연속성과 자기-소외의 느낌이다.

○ 인쇄술의 발명

인쇄술의 발명은 최초의 획일적으로 반복 가능한 재화, 최초의 어셈블리 라인, 최초의 대량 생산을 제공하면서 응용 지식의 새로운 시각적 강세를 확인하고 확장시켰다. 활자의 발명은 전통적 기예가 특수한 시각적 문제에 응용된 예이다. 그것은 중세와 근대 테크놀로지를 갈라놓는 분할선이다. 이미지화는 곧 시각화의 힘을 지시한다. 필사 기술의 기계화는 아마도 수작업을 기계적 차원으로 환원시킨 최초의 것이다. 하지만 이 같은 다양한 감각적 경험을 하나의 감각 ‘스케일’로 환원시킴으로써 활자는 예술과 과학을 비롯해서 인간의 감수성에 지대한 영향을 미치게 된다. 예컨대, 르네상스 미술의 발명품인 원근법은 활자 독자에게는 너무나 자연스럽게 보였다. 고정된 시점은 활자와 더불어 가능해졌으며, 조형적 유기체로서의 이미지에 종지부를 찍는다.

〔그림 3-6〕 구텐베르크



○ 사 진

활자의 발명은 필사기술의 기계화, 활자물의 대량생산과 불가분의 관계에 있다. 이러한 기계화와 대량생산의 가능성에 관여하면서, 곧이어 중요한 의미를 투사하며 등장하는 신매체가 바로 사진이다. 매체의 변천에 있어서 사진의 등장은 일반적으로 19세기 초라고 말해지지만, 사진기의 발명은 그보다 훨씬 앞서서 이루어진다. 더구나 카메라의 원리는 카메라가 구체적으로 탄생되기 이전부터 알려져 왔다. 문자 그대로 ‘어두운 방’ 즉, 암실을 뜻하는 카메라 옵스쿠라(camera obscura)가 실제로 사용되기 시작한 때는 르네상스 말기로써, 카메라 원리를 이용하여 그림들이 제작되기 시작하면서 부터이다. 카메라의 전신인 ‘카메라 옵스쿠라’는 이렇듯 화가들에게 현실을 충실히 재현하기 위한 보조수단으로써 사용되었던 것이다. 초기의 카메라 옵스쿠라가 르네상스 화가들의 재현의 욕구를 충족시키기 위한 효과적인 도구로 이해되었다면, 18세기에 들면서 사람들은 이것을 사용해 사물을 종이 위에 직접 고착시키는 방법을 알고 싶어했다. 이것이 바로 인화지 발명이다. 매체의 변화가 사회에 미치는 영향만큼이나 그 변화된 사회는 매체의 변화에 영향을 미치게 된다. 레지스 드브레가 “인간 주체는 사물이 그것을 만들어낸 인간의 연장인 것 못지않게,

〔그림 3-7〕 카메라 옵스큐라



그 사물의 연장이다”(레지스 드브레/정진국 옮김 1994년, 151쪽)라고 말하는 것과 같이 카메라 옵스큐라 기술의 진보는 이미지 생산과 소비에 관하여 또 다른 사회적 욕구들을 불러 일으키게 된다. 실제로 18세기는 중산층의 급작스런 성장과 더불어 사회적으로 다양한 방면에서 복제품에 대한 요구가 쇄도하는 시기이다. 카메라 옵스큐라가 구현하는 영상이 과거 화가들에서와 같이 ‘손’이 아닌 실용적인 기술에 의거해 제작될 필요성이 사회적으로 대두되는데, 그것은 무엇보다도 중산층의 그림에 관한 급작스런 수요에 자극을 받은 것이다. 사진술이 의미하는 바는 — 발터 벤야민이 말하고 레지스 드브레가 표현하듯이 — ‘물질적 자동화 도입에 의한 신의 모독’이다. 그러나 바로 이러한 점으로부터 예술에 있어서의 어떤 의미의 민주화가 발생되게 되었으며, 이것은 분명 ‘전문사진작가’의 신화를 손상시키는 결과를 갖는다. 그러나 이러한 민주화는 일정한 아방가르드주의자들의 이상을 통해, 또 지금의 디지털 시대의 예술 행적을 통해 더욱 선명히 구현되고 있는 국면이기도 하다. 사진의 다양한 기계 장치들은, 우리의 손보다 더 정확히, 더 빨리 있는 그대로의 현실을 재현하고자 하는 열망을 극대화 시켰고, 그것은 또한 영상 기술의 빠른 발전을 촉진하게 하였다. 그것은 무엇보다도 사진적, 기계적 방식에 의해 무한한 복제 또한 빠른 시일 내에 가능하게 하였다. 발터 벤야민은 이미지의 복제에 의한 아우라의 상실,

이미지의 세속화가 19세기에 시작되었다고 하지만, 기술적 복제에 관한 생각은 — 기술적 발달과 더불어 — 이미 18세기에도 팽배해 있었으며, 급기야 레지스 드브레는 시대구분상 아우라의 상실기는 15세기임을 환기시킨다. 따라서 벤아민의 예술에 있어서의 기술복제에 관한 회의적 성찰은 연대기적 착각에서 비롯된 것이며, 아우라의 상실에 관한 탄식은 시대적 구분의 오류에서 발생한 것이 된다.

○ 텔레비전

한편 새로운 이미지 세계로의 진입은 사진에 의한 것도 아니며, 영화에 의한 것도 아닌, 바로 텔레비전에 의해서이며, 그것도 컬러 텔레비전이 상용화되는 70년대라고 할 수 있다. 그리고 우리는 텔레비전의 발달과 함께 등장한 비디오에 관해 언급하지 않을 수 없다. 텔레비전은 비디오의 원칙적 보급자이고자 한다. 아이러니하게도 비디오도 텔레비전에 대해 그러한 위치를 취득할 수 있다. 가볍고 저렴하며 휴대하기 편리한 소형비디오 카메라는 ‘시각적 게릴라’의 무기이다. 누구나 찍을 수 있는 비디오 카메라는 혁신적 매체로써, 기존의 텔레비전에 반할 수 있는 비상한 도구가 되었다. 초기 비디오 영상들이 다큐멘터리적인 것이었다는 것, 그리고 텔레비전

〔그림 3-8〕 텔레비전 문화의 도입



이나 신문 매체는 다룰 수 없는 근접 사건을 즉각적으로 담아서 유포시킬 수 있었다는 점은 그러한 비디오의 역할을 잘 드러낸다. 이러한 비디오의 가치는 즉각성과 유동성이다. 그렇다면 텔레비전의 속성은 무엇일까? 레지스 드브레가 사색했듯이, 그것은 물리적 거리감의 파괴이다. 텔레비전 영상에 관해 우리는 비디오의 상 그것과의 거리를 유지하지 못하며, 오히려 그것 ‘안에’ 있다. 그것에 의해 도취되고, 마비되고 있으며, 그것에 매우 가깝게 있고, 침투하고, 따라간다. 다소 위험한 일이 되겠지만, 텔레비전이란 대상과의 물리적 거리감은 상징적인 방식으로 소멸되고 있다.

○ 디지털 이미지의 등장

이미지의 역사에서 디지털 이미지의 등장은 무엇보다도 예술과 기술의 만남으로부터 설명된다. 수(數)적인 것에 의해 정보적으로 처리된 이미지는, 그 자체가 비물질적인 것에 바탕을 두고 있으며, 정보화된 것인 이상, 무한정한 수정이 가능해진다. 또 그것은 저장되고, 보관되며, 또한 가공될 수 있는 이미지이다. 그것은 제작과정에 있어서, 제작상의 기법, 프로그램의 기획이 완성된 작품보다 중요하다. 그리고 기술적 진보에 따라 자기 쇄신을 꽤 한다는 점에서 진화적이다. 이러한 차원에서 이 새

[그림 3-9] 디지털 이미지의 등장



로운 매체예술을 무엇이라 명명하기 보다는 오늘날 그저 ‘새로운 매체’라고 부르게 되는 것이다. 과학과 예술에 의해 태어난 예술은, 예술의 영역에서 물려받은 수많은 오래된 범주(음악, 미술, 예술가 관객 등)들을 결합하면서 예술계에 풍요로움을 형성한다.

○ 디지털 언어

컴퓨팅에 기반을 둔 텍스트는 우리에게 물리적 텍스트보다는 전자 텍스트를 제공하며, 이것은 잉크에서 전자 코드에로의 이동을 말한다. 보드리야르는 이것을 일러 촉각적인 것으로부터 디지털적인 것에서의 이동이라고 보았다(Baudrillard, Jean 1983년, 115쪽). 고정성과 신축성, 질서와 접근 가능성을 조합한 정보 테크놀로지를 산출한 것이다. 전자 텍스트의 처리에서는 컴퓨터로 조종되는 코드들을 다루는 것이 문제며, 독자와 작가가 스크린 위에서 만나는 텍스트는 가상 텍스트이다. 특히 디지털 컨버전스의 중핵을 이루는 하이퍼미디어는 예술, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 과학 등에서 획기적 기술 발전을 성취한 하이브리드 매체이다. 하이퍼미디어의 개념적 창조적 뿌리 역시 다양하다. 다중 매체와 몽타주 등 20세기 전위 예술가들의 실험은 컴퓨터 개척자들과 공상과학 픽션 등과 같은 비전을 가졌던 사상가들의 아이디어들과 결합하였으며, 마침내 21세기 다감각적, 비선형적 디지털 언어의 창안에 이른 것이다.

제 4 장 디지털 컨버전스 시학의 인식론적 토대

제 1 절 현대 매체 미학의 특성, 디지털 미학

○ 디지털 미학의 개념 논의

디지털 미학의 개념은 통상적으로 디지털 문화 연구에서 빈번하게 언급된다. 그 개념은 다중 담론적 개념으로서 나타난다. 그 함의는 대부분 그 개념이 사용되는 맥락에 의해서 결정되며, 아름다움, 윤리, 도덕과 같은 개념적 쟁점에서, 이데올로기, 취향, 지각과 같은 사회적 쟁점에서 다양하다. 몇몇 연구들은 디지털 미학의 개념을 사용하나, 다른 많은 연구들은 의도적으로 디지털 기술의 맥락에서 미학 개념을 위치시킨다. 퀴비트Sean Cubitt는 그의 저서 [디지털 미학 Digital Aesthetics](1998)에서 디지털 미학 개념을 정식화한 최초의 이론가이다. 디지털 미학에 대한 그의 최초의 테제는 미래의 맥락에서 기술들의 사회적, 문화적, 정치적 영향에 대한 논의를 다룬다. 그는 현대 사회의 기술화, 기술화된 미래에 대한 낙관과 비관의 쌍곡선 등 급진적 반응들을 다루고 있다. 그에 따르면, 디지털 기술의 미학은 기술의 탈자연 postnature을 수사학적으로 함의한다. 즉, 자연에 대한 기술의 승리를 두고 하는 말이며, 바야흐로 기술 시대는 인간 본성, 제반 현실, 이미지, 아름다움의 문제 등 포스트 휴먼의 존재를 허락한다. 여기에서 퀴비트는 디지털 미학을 윤리학의 문제, 특히 현대 글로벌 네트워크 사회의 새로운 미학과 결부시키고 있다. 그는 디지털 미학의 분석에 대한 예견적 본질을 강조하고 있다. 지글리오티Carol Gigliotti 역시 그녀의 저서 [가상 세계의 미학 Aesthetics of a virtual world](1995)에서 디지털 미학을 윤리학과 미래와 결부시킨다는 점에서 공통점을 보여준다. 일차적으로, 인터넷 상에서의 불건전한 사이트에 대한 윤리적 근심들과 같은 실제적 예들을 제시하면서, 그녀의 분석은 퀴비트에 견주어서 미래에 대한 예견 보다는 디지털 미학을 경제와 산업 분

야에서 전유하는 문제를 제기하고 있다. 디지털 미학의 논의들은 대부분 소위 말하는 포스트 이론들에 의해서, 포스트모던 예술 이론들에 의해서 결정된다. 포스트 구조주의의 주요 쟁점은 디지털 미학에 대한 논의에 이식되어, 디지털 미학과의 공유점을 시도했다. 절충주의, 다중성, 혼종성, 다원주의와 같은 특질들은 디지털 미학의 대표적 성격이 된다.

○ 디지털 미학의 대안적 개념들

디지털 미학 개념에 대한 대안적 개념들도 제시되었다. 이들은 예술과 기술 분야에서 현재 진행 중인 것을 이해하기 위해서 디지털이 아닌 다른 개념들을 제시할 수 있는가를 자문하고 있다. 요컨대, 디지털 문화의 모든 연구들이 디지털 미학에 대한 정확한 개념을 제시하고 있는 것은 아니다. 에버레트와 칼드웰(Everett & Caldwell(2003)의 신조어 <digitextual aestheticis>는 예술의 형식주의에 대한 것이며, 예술 형식의 프레임워크, 디지털 작품들과 실천들에 가치를 부여하는 다양한 기대들을 말한다. 그들은 뉴미디어 이론의 기수로서, 디지털 시네마의 본질적 특질들을 이론화시킨 마노비치를 네오-형식주의자로 간주한다. 한편, 마노비치(Manovich)는 가상 세계를 창조하기 위한 다양한 본질적 포맷들을 설명하면서, ‘가상성의 미학’을 개념화시킨다(Manovich, 2007). 또 다른 이론가들은 칸트의 미 개념을 본질(essence) 관념으로 변형시킨다. 즉 뉴미디어 기술과 분절될 수 있는 예술의 자율적 논리로 변형시킨다. 그래픽 디자인 이론가 드러커(Drucker(1997)는 본질의 문제를 예술 작품의 존재론적 조건으로 지시하면서, Mona Lisa의 디지털 사진을 예로 들고 있다. 이미지 생성 파일이나 파일과 연결된 이미지가 하나의 단일 실재의 두 가지 양상인지, 아니면 두 개의 개별 요소들인지를 묻고 있다. Mona Lisa의 디지털 복제의 근본적인 존재론적 조건은 결국 수학적 실재이며, 그 같은 실재는 확실성의 언어 속으로 흡수될 수 있는 논리적 명제 개념과 일치한다. 그렇다면 복제 이미지를 담고 있는 파일은 디지털 기술과 연관된 존재론적 본질로서 해석될 수 있느냐는 문제가 남는다. 요컨대, 디지털 미학에 대한 존재론적 접근법은 과연 디지털에 특수한 그 어떤 속성이 존재하는가

의 문제로서, 이것을 일러서 〈미디어 특수성 media specificity〉이라고 칭한다. 디지털 미학의 또 다른 대안들로 제시된 것들 가운데, 디지털 변증법과 디지털 시학이 존재한다. 예컨대, 디지털 이론의 선두 주자 가운데 한 명인 피터 룬네펠트Peter Lunenfeld(2000)는 〈digital dialectics〉라는 개념으로서 디지털 연구를 축조한 바 있다. 그것은 뉴미디어 기술들과, 현대 문화에 대한 비판 연구들의 조합에 기초한 방법으로서, 기존의 미학 이론들의 한계를 극복하려는 의지를 담고 있다. 이와 유사한 노선에서, 크보르트롭Lars Qvortrup(1984)은 전통적 미학의 부적절성을 직시하면서, 미학의 변화를 반영할 수 있는 시학 개념을 제시한다. 그에 따르면 미학은 인간중심주의로부터 다중심주의로 변화했다. 그는 미학과 시학의 구별을 강조하면서, 미학은 아름다움 따위의 예술적 관념들에 대한 것인 반면, 시학은 예술 작품의 구성에 대한 것이라는 점을 지적한다. 따라서 디지털의 시적 연구는 미학과 질료 즉 디지털 사이의 수렴을 개념화시키는 것을 겨냥한다.

○ 디지털 시학, 20세기 초에 발생한 예술을 위한 전환점

미학의 전환점에 대한 새로운 정의를 제시한 뒤샹Duchamp의 작품 [분수 Fountain 1917]의 도래로부터, 예술 실천의 역사적 패러다임을 다음 두 개의 시기로 주기화시킬 수 있다. 인간 중심주의로부터 다중심주의polycentrism와 자기지시self-reference에로 이동하는 것을 말한다. 미학의 변형에 대한 그의 생각은 독일의 사상가 루만Luhmann의 타자지시작용hetero-reference과 자기지시작용에 기초한다. 20세기 이전에 예술은 지배적으로 인간 중심적이었다. 그것들은 형이상학에 의해서 지배되었으며, 세계에 선행해서 존재한다고 믿겨졌던 질서에 의해서 동기 부여가 이루어진 것이다. 예술은 미의 이상형과 같은 형이상학적 개념들을 검토하고 재구성하는 역할을 맡았다. 즉, 아티스트들은 과거를 돌아보거나, 진정으로 또는 보편적으로 아름다운 것을 찾기 위해서 스스로를 반추한다. 따라서 과거의 미학적 기획은 인간 중심적이었을 뿐만 아니라, 타자 지시적이다. 20세기부터, 예술의 패러다임은 다중심주의로 변형되었다. 예술의 실천들은 더 이상 신성한 질서에 의해서 동기 부여가 이루어

지지 않으며, 세계의 다중성과 역동성의 부산물로서 이해된다. 창조의 패턴으로 이해되는 질서는 예술적 패러다임의 변형을 유도하는 결정적 요인이다. 20세기부터 세계는 너무나 복잡해져 단일한 시각에서 그것의 총체성을 관찰하는 것은 불가능해진 것이다. 대서사의 인간 중심주의 대신 다중심적 시각을 선회하는 문제가 현대 세계를 이해하기 위한 급선무이다. 디지털 시학이라는 새로운 신조어를 구성하는 생명적 원천들 가운데 하나로서 미학의 변화를 정의할 수 있다. 브렌다 로렐Brenda Laurel의 개념, 상호작용적 형식의 개념에 의해서 영감을 받아서 크로르트롭Qvortrup은 미학적 기준 보다는, 시적인 잠재력을 파악하려는 동기부여에서 디지털 시학을 제시하였는데, 그것은 두 개의 쟁점으로 모아진다. 투사와 상호 작용으로 이루어지는 형식이다. 디지털 미디어에서 상호 작용의 인터페이스에 대한 디자인 분석에 대한 가장 적절한 접근법으로서 시학을 제시한 로렐Laurel의 개념화는 가히 혁명적이다. 로렐Laurel에 따르면, 상호 작용적 인터페이스를 디자인하는 행위의 본질은 단지 인간과 컴퓨터 사이의 연결을 설정하는 것이 아니라. 디지털 맥락 속에서 하나의 놀이를 연출하는 것이라 할 수 있다. 바로 그 같은 진술은 상호 작용적 인터페이스의 미학 보다는 시학에 보다 가깝다고 말할 수 있다. 시학은 예술가들이 하나의 예술적 관념을 분절하는 방식에 대한 분석적 기술이기 때문이다.

제2 절 몇 가지 초기적 고려

○ 디지털 시학의 기본 테제

본 연구는 인터넷에 기반을 둔 상호 작용 시스템, 텔레마틱스(telematique) 기술, 디지털 아트 등 디지털 도구들의 발달과 확산에 결부된 새로운 창조 형식들에 대한 학제적 성찰이다. 이 같은 맥락에서 우리는 디지털 컨버전스의 미적 체험을 디지털 시학으로 명명하고, 디지털 시학의 기본 테제를 다음과 같이 제시한다.⁵⁾

5) 다음의 기본 테제는 다음 문헌에 기초하여 작성되었음을 밝혀둔다. Poétique de

첫째, 디지털 시학은 무엇보다 컨버전스의 실천이며, 동시에 이 같은 매체융합적 실천에 대한 매체미학의 이론적 토대에 기초하여 성립된다. 하나의 실천으로서, 디지털 시학은 다양한 학술분야들의 교차와 창조적 실천들의 변형들 속에서 이루어지며, 무엇보다 디지털 기술 발전에 의해서 생성되는 변천의 한복판에서 창발하고 정의된다. 디지털 컨버전스 시대는 디지털의 핵심 트렌드로서 멀티미디어의 응용을 통하여 집단적 또는 개인적 공간들을 횡단한다. 요컨대, 디지털 컨버전스의 공간은 예술, 사회, 경제, 문화, 게임 등의 영역에 두루 걸쳐 있다. 따라서 디지털 시학은 말하는 언어예술과 행동하는 창조예술을 모두 아우르며 동시에 양자의 사이에 놓여 있다.

둘째, 이론으로서 디지털 시학은 표현의 질료와 기호학적 형식들의 총체적인 디지털 테크놀로지화와 관련된 제반 물음들의 과정에서 탄생한다. 디지털 시학은 실천과 관련된 이론의 기능과 이론의 표현 양태에 대한 수정을 요구한다. 이론적 실천으로서, 그것은 사유의 생산 장소들과 방식들에서 이루어지는 이동과 더불어 정보, 예술 작품, 이미지, 지식의 순환과 공유의 형식들 속에서 나타나는 이동을 전제로 한다. 기술은 더 이상 이론 장치의 도구적 외부로 사유될 수 없으며, 모든 언어적 생산과 불가분의 관계를 맺는다.

셋째, 디지털 시학은 우리로 하여금 더 이상 예술이 기술과 맺는 관계로 국한시키지 않는다. 조형 예술의 위계적 질서에 따라서, 디지털 기술로 인해서 진행되는 예술과 기술의 재구성의 장을 테크놀로지 예술이라는 고착화된 범주를 중심으로 울타리를 쳐서는 안 될 것이다. 이 같은 개방성은 예술과 과학 사이에 그어진 근대적 분리를 넘어서는 것을 가능케 한다. 리서치와 실험 등의 개념들은 이 같은 새로운 판도에 있어서, 새로운 컨버전스 미학의 방법론적 요체이다.

넷째, 컨버전스 미학과 디지털 시학은 철저하게 기술에 대한 사유의 구성항들을 제기한다. 이때 기술 사상은 단지 개인적 실천의 도구로서, ‘테크네(techné)’의 번역

속에서 파악될 수 없으며, 집단적 창조 행위를 참여시키는 포이에시스(poiesis)로서 파악된다. 디지털 컨버전스 시대의 디지털 미학은 테크놀로지에 대한 도구적 관계를 넘어설 것을 요구한다. 아울러 집단적 발명의 실천들의 전체로 창조의 문제 설정을 개방시킬 것을 주문한다.

다섯째, 디지털 컨버전스 시대의 미학은 그것을 생성시킨 사회적 역동성의 관점에서 파악되어야 한다. 디지털 컨버전스 시대의 미학은 집단적 발명의 실천으로서, 그것은 정치의 장 속에 직접적으로 각인되어 있으며, 조절과 제어 등의 기술적 과정과 대위법의 위치에 놓인다. 디지털 시학은 크게 창조(poesis), 집단적 실천(praxis), 참여(metexis)라는 삼차원에서 이루어진다. 바로 이 같은 삼차원적 운동 속에서 디지털 시학의 기본 윤곽이 표명될 수 있으며, 결국 컨버전스 미학은 시적인 것과 정치적인 것의 합체와 분리될 수 없다.

여섯째, 디지털 컨버전스는 일체의 행동 예술에 있어서 인간학적 단절의 징후를 표현한다. 디지털 기호와 매체 융합의 미적 체험의 새로운 시대는 인간학의 문제를 제기한다. 인간이 기계와 맺는 관계 속에서 기술적 단절, 인간학적 단절, 인식론적 위기 등의 문제를 하나로 연결시키는 새로운 성찰이 필요하게 된다. 따라서 근대 인간학의 도그마에서 깨어나, 사이버 인간형이라는 새로운 포스트휴먼에 대한 인문적 성찰을 필요로 한다.

이제 다음에서는 이와 같은 디지털 시학의 기본테제를 바탕으로 ‘디지털 컨버전스 시대의 시학적 접근’이라는 문제를 구체적으로 살펴보고자 한다.

○ 디지털 컨버전스 시대의 시학적 접근이란?

디지털 시학이라는 표현은 여전히 생소한 것이 사실이다. 이 표현은 커뮤니케이션 기계매체들과 결부된 다양하면서도 이질적인 표현적 실천들이 이루어지면서 생겨났다. 디지털 시학은 기존 미학에 대한 관점을 뛰어넘고자 한다. 미학이 무엇보다도 예술품의 미적수용과 판단에 관여하고, 예술품에 대한 사변적, 철학적 분석을 행하는 것이라 이해된다면, 시학은 이와는 다른 의미를 지닌다. 시학이란 무슨 뜻인

가? 아리스토텔레스가 시작에 대한 일단의 규칙적 체계를 마련한 이후 (<시학 (또는 시작법)>) 시학은 문학 작법에 관한 하나의 강제적 체계로서 이해되어 왔다. 그리고 현대 문학운동을 거쳐 이 용어는 주로 문학작품의 언어구조에 대한 연구로 이해되어왔다. 그러나 일부의 학자군에게 있어서 시학이란 용어는 새로운 의미를 부여받고 있다. 예를 들어 움베르토 에코는, 시학을 미학과 구분하면서 시학을 (사변적인 미학과 구분하여) “작품의 기술(technique)에 관한 고려, 외적현현, 양식의 분석, 비평적 판단”(〈열린 예술작품〉)을 행하는 것으로 규정한다. 그리고 그에게 있어서 시학은 무엇보다도 “예술가가 창작할 때마다 개략적으로 그려보는 실제적 프로그램 (또는 작업 계획)”을 탐색하는 것이다. 다시 말하면, 시학은 작품 제작에 앞선 제작자의 (명료하거나 또는 비명료한) 작업 의도를 파악하는 작업이란 것이다. 그에 앞서 시학에 대한 새로운 이해의 지평을 열어놓은 것은 폴 발레리이다. 그에 와서 시학은 — 그는 poétique이란 용어를 고안했다 — 기존과는 다르게 다음과 같은 의미, 즉, 작품 제작행위(poïein)를 구성하는 다양한 방식과 양상들, 예술적 과정과 기술적 방식을 탐구한다는 의미를 부여받는다. 이때 언어는 바로 예술적 수행의 실체이자 방법이다. 발레리와 에코에서 볼 수 있는 시학에 대한 새로운 정의들은 우리에게 다음과 같은 사실들을 주지시킨다. 바로 이러한 이해에 의거해, 매스 미디어와 기계적 복제 기술의 시대에 들어 정보화된 창조의 기술로 진행되는 예술의 역사적 형성을 디지털 시학은 동반한다는 것이다.⁶⁾

○ 시학과 열린 작업

전통적인 미학적 비전에서는 무엇보다도 제작된 예술품에 관심을 갖고 감성적 수용의 관점에서 작품을 취했던 반면, 시학적 접근법에서는 생산된 작품에 대해 행동의 방식들이 우세하게 된다. 즉, 작품의 형상은 작가에 의한 생산 과정의 연쇄 끝부

6) Walter Benjamin, L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique(1935), trad. de Maurice de Gandillac/Rainer Rochlitz, Paris, Allia, 2003.

분에서 드러나는 것이 아니라, 수용자에 이르기까지의 행동 방식들의 조합에서 주어지는 것이다. 여기서 중요한 것은 작업에 앞서 그것을 창발시키는 시학 작업이고, 또 중요한 것은 — 특정한 과정을 통해 예술적 행위가 발생하고, 예술품이 성립되어 가는 — 행위의 실천적 과정이다. 현대 미술이 그 어느 역사적 시기보다 뚜렷이 의식적인 것이 있다면 그것은 바로 예술품의 존재방식이며 그것에 관계한 관객의 역할이다. 현대 미술은 다다에서부터 플럭서스를 거치면서 행위예술, 미장센(연출)이나 설치 예술 등의 특수한 시학적 원리를 탄생시켰다. 특수한 시학적 원리라 일컫는 것은 예술품은 기존의 대상적 존재도 완결되고, 지속되고 고착된 조형물도 아니게 되었으며, 나아가 기존의 수용자의 역할 또한 단지 작품 외부적 수용자가 아닌 상보적 협력자로 의미가 전환되었기 때문이다. 문학에서 일찍이 제임스 조이스는 『피네간의 경야』를 통해 열린 작품(움베르토 에코)의 형식적 예 — 작품은 의미의 애매모호함으로 가득 차 있고, 이에 필연적으로 수용자는 “이론적이며 정신적으로 협조”(에코Eco) 또는 적극적인 해석을 시도하며 해석은 다원적일 수밖에 없다 — 를 탄생시켰으며, 생시몽Saint-Simon에 이어 말라르메Mallarmé는 그의 작품 〈책 Le livre〉을 통해 — 다형적이고, 유동적이며 불확정적인 — 진행적 작품의 전형적 예를 보여주었다. 다시 말하면 현대 미술의 시학은 인식론적 은유를 따르며, 작품을 완결된 오브제로부터 작품의 고전적 위상을 탈피한 과정상의 예술적 행위로, 그리고 관객을 수용자 넘어선 참여자의 의미로 대체하여 놓았다. 이러한 현상은 현대음악과 무용, 나아가 디자인을 통해서 — 예를 들어 분해, 재조립, 자유로운 이동이 가능한 가구들 — 널리 순환되고 있음을 보여 준다.

○ 예술작품 분석의 삼분할법

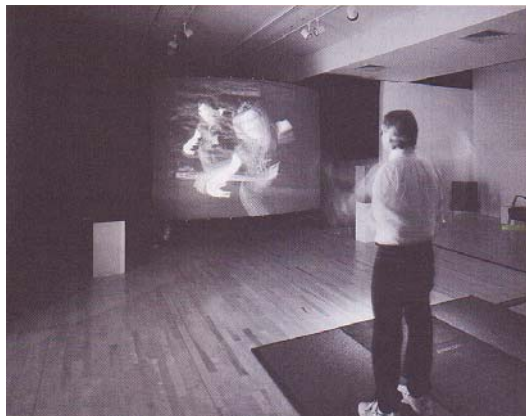
실제로, 문학과 예술을 포함한 제반 작품들의 분석에 대한 근대 서구의 전통은 다음과 같은 아리스토텔레스의 삼분할법에 기초한다. 누가 말하는가, 무엇에 대해서 말을 하는가, 누구에게 말을 하는가. 여기서 시학은 작품 창조이며, 미학은 작품의 수용자의 각도에서 작품을 다루며, 그 둘 사이에 작품의 특수한 구조들을 다루는 예

술과학이 존재한다.⁷⁾ 전통적인 미학적 비전에 부응하는 이 같은 삼분할법은 작품의 생산에서 수용에 이르는 과정 속에서 수직적 재단을 작동시키면서, 세 개의 심급들 사이에서 하나의 ‘칸막이화’와 연속 관계를 설정한다. 반면, 시학적인 접근법은 이 같은 과정의 수평적 재단을 유도한다. 따라서 작품 창조의 분석과 작품 수용 분석 사이에는 더 이상 연대기적 구별이 존재하지 않으며, 관점의 다중성을 제안하는 횡단적 접근법의 개발을 요구한다.

○ 시학에 의한 미학의 극복 movie 1998

디지털 컨버전스 시대에 와서 작품은 내부적 종결성을 벗어난다. 따라서 작품은 수용자의 행위를 기다리며, 그들을 통해서 다시 재구성되고, 링크되고, 새로운 형태들을 순환시키며, 예기치 못한 만남을 촉발시킨다. 이 같은 컨버전스 시대의 소용돌이는 행위와 기술 간에 형성된 새로운 관계에 의해서 규정된 것이며, 그로부터 전례가 없는 재현 체제가 창출되었다. 디지털 기술과 컨버전스로 인해서 문제가 되는 것

〔그림 4-1〕 Toni Dove's interactive movie 1998



7) 이점에 대해서는 다음 문헌 참조할 것. Tzvetan Todorov, “Poietique et poétique selon Lessing”, dans Les genres du discours, Paris, Le Seuil, coll. Poetique, 1978.

은 바로 디지털 코드, 플럭스, 네트워크에 종속된 작품의 출현이고, 그것에 의해 이루어지는 형상의 (관객에 의한) 재형상화이다. 한편, 디지털 컨버전스 시대에 있어서 이 같은 새로운 제작 조건과 예술품이 구가하는 형상의 급격한 변화는 기술이 더 이상 예술적 현실의 외부에 있는 도구로서 간주되지 않는다는 점을 보여준다. 이제 기술은 현실을 완벽히 재현해내고, 재현된 현실은 실재를 대신 함으로써, 재현과 실체는 서로가 서로를 규정할 수 있게끔 되었다. 따라서 현실과 재현 사이의 전통적 구별이 해체된다. 물론, 우리는 가상화의 위험성에 대한 담론들이 호도할 수 있는, 현실과 재현의 혼동을 경계한다. 여기서 우리가 유념하는 것은 기술은 이제 단순한 복제 또는 동일한 반복을 의미하지 않으며, 오히려 차이의 반복으로서 현실에 내재하는 편차 내지는 간극을 각인시킨다는 점이다. 그리고 이제 예술과 삶 사이에는 분리가 존재하는 것이 아니라, 그것이 사라진 자리에 단지 접촉에 있어서의 편차만이 존재한다. 기술은 상징계의 붕괴 쪽에 있는 것이 아니며, 상징적 초월성의 보존 쪽에 있는 것도 아니고, 단지 접촉의 편차의 역설을 제안한다.

〔그림 4-2〕 The Builders Association & dbx, 2005



제3 절 디지털 시학과 행동의 위상

1. 테크네(technē)의 귀환

○ 디지털 시학, 행동과 테크놀로지 사이의 접맥 설정을 위한 시도

디지털 시학은 편차의 논리 속에서 그것의 의미를 취한다. 특히, 시학을 문학적 창조의 이론들 속에 국한시키는 전통적 의미를 탈피한다. 따라서 우리는 특정 디지털 컨버전스에서 나타나는 장르의 형식적 특징들을 정의하려 하지 않는다. 우리가 말하는 디지털 시학은 행동과 테크놀로지 사이의 접맥을 설정하려는 데 있으며 이것을 위해서 우리는 포이에시스로 다시 돌아갈 필요가 있다.

○ 테크네(technē)에로의 귀환이 지니는 의미

『기술의 문제 La question de la technique』에서 하이데거는 테크닉을 다음과 같이 정의한다. 테크닉은 ‘어떠한 목적을 달성하기 위한 방법’이며 동시에 ‘인간의 행위(activity)’이다. 그리고 이 두 가지 정의는 서로 긴밀한 연계성 안에 있다. 왜냐하면 목적을 세우고, 방편moyen을 생각해내어 그것을 이용하는 것은 결국 인간의 행위에 속하기 때문이다. 따라서 연장, 기구 및 기계의 제작 및 사용하는 행위는 모두 테크닉에 속하는 것이다. 따라서 테크닉에 관한 일반적인 이해는 그것이 하나의 ‘방편’이며 동시에 ‘인간의 행위’라는 이중적 의미로 취합된다는 것이다. 이는 다시 말해 테크닉에 관해서는 도구적 이해와 인류학적 이해가 동시에 이루어져야 한다는 것을 말한다.

○ 테크네의 의미로부터

시학poiesis이 예술품이 탄생하기까지의 다양한 행위양식들과 기술적 방식의 탐구라고 할 때, 디지털 시학의 특성은 분명 테크네(technē)의 현대적 재출현과 결부되어 있다. 이때 테크네(technē)에로의 귀환이 지니는 첫 번째 의미는 서구 전통에서 조율된 망각을 일깨우는 데 있다. 테크닉은 앞서 언급한 바와 같이 본질적으로 (제작)행위(poiein, ~만들다, 생산하다, 행하다, 이르다)와 연관되어 있다. 이 같은 것, 즉 ‘행

하다’는 이미 아리스토텔레스에 있어서 포이에시스의 본질 자체에 귀속된다. ‘테크네’에로의 귀환이 지니는 두 번째 의미는 기술적 차원의 대두이다. 이 지점에서 우리는 다시금 하이데거의 글 『기술의 문제』라는 시론을 환기할 필요가 있다. 이 글에서 하이데거는 포이에시스와 테크네의 관계를 다루며 이 두 개념상의 차이점에 관해 설명하고 있는데, 우리는 굳이 시학poiesis과 기술techné의 개념상의 차이, 또는 대립에 집중하지 않을 것이다. 그것은 디지털 시학이 추구하는 일체의 목적이 예술적 행위에 대한 광범위한 물음을 제기하는 것이기 때문이며, 또한 바로 이러한 차원에서 디지털 시학은 미술이라는 협소한 예술 범주와 혼동되어서도 안 될 것이다.⁸⁾

2. 디지털 시학과 세미오시스의 만남

○ 디지털 시학, 디지털을 통한 의미의 객체화

디지털 시학은 인간의 행동과 언어 사이에 존재하는 관계의 새로운 객체화라는 문제를 착발시킨다. 디지털의 표현적 실천을 통한 행동 예술과 언어 예술의 만남은 일종의 전환으로서 이해될 수 있다. 이 같은 전환은 정보 테크놀로지의 부상을 의미하며, 디지털을 통한 의미의 객체화는 기호 처리의 새로운 시대를 도입한다. 의미의 새로운 객체화는 소프트웨어를 통하여 이분법적 디지털digit로 미리 암호화된 세미오시스를 조작할 수 있는 가능성에 기초한다. 이 같은 작동은 표현의 실천에 대한 새로운 조건들을 개방시키며, 창조 속에서 행동의 위상에 대해서 자문하게 만든다.

○ 디지털 오브제의 위상

디지털 오브제의 위상은 오브제의 고전적 속성들을 동요시킨다. 합리주의에서 오브제는 주체 의식의 투명성에 대한 하나의 장애물이다. 부패, 무기력, 죽음을 함축하는 사물화와 같은 용어들 속에서 이와 유사한 단서를 찾아볼 수 있다. 오브제 시스템의 소외, 사물의 소외에 맞서서, 오브제에 대한 상이한 위상을 긍정해야 할 것이다.⁹⁾ 주체는 오브제를 인식하기 위해서 오브제의 주변을 돌며, 오브제는 주체에게

8) Martin Heidegger, *Essays et conférences*, Paris, Gallimard, 1980.

객관적 지식을 넘겨준다.¹⁰⁾ 기술적 오브제는 정보 처리를 통하여 커뮤니케이션을 생산한다. 디지털 오브제의 조종은 디지털 시학을 요구하는 테크네의 귀환을 동반한다.

○ 디지털 시학의 방향성

소프트 프로그램의 도구화와 더불어서 오브제의 처리를 통한 우회는 결코 디지털 시학을 수사학에 기초하게 만들어서는 안 될 것이다. 그와는 정반대로, 우리는 디지털 시학을 다음과 같은 가설을 통하여 정당화시켜야 한다. 우리는 시가 문화 산업 속에서 소거되는 반면, 시를 전면에서 나서게 만드는 전환기를 목격한다. 우리의 방향성은 디지털 테크놀로지에 의해서 가능해진 표현적 실천들을 사유하는데 집중된다. 그것은 곧 표현 질료(기호, 사운드, 텍스트, 등등)의 디지털 코드화와 결부된 제작, 지각, 수용, 인지 등의 새로운 체제를 말한다. 디지털의 표현을 시적으로 만들면서, 우리가 모델로 삼을 것은 문법이 아니라, 표현적 실천들의 하나의 갱신으로서, 염두에 둘 것은 행동의 위상에 대한 변형이다. 그 같은 새로운 갱신을 우리는 멀티미디어의 세미오시스로부터 나타나는 다양성 속에서 검토해야 할 것이다.

○ 지적 테크놀로지와 상징적인 것의 만남

알파벳과 인쇄술의 발명 이후에, 지적 테크놀로지와 상징적인 것의 만남은 우리로 하여금 디지털화의 매체 정보에 대해서 성찰하도록 만든다. 간단하게 말해서, 정보 이론과 결부된 핵심은 자연 언어를 해체시키고, 형식화시키고, 자동화시키는 데 있다. 이를테면 기호 처리를 신호 처리의 한 가지 변이형으로 간주하는 데 있다. 이는 의미론적 내용에 비해서 신호의 전달을 특권시하는 엔지니어 모델이다. 중요한 것은 언어를 신호 처리로 환원시키는 정보 이론에 맞서서 정보생산 도구들의 역할을 드러내는 시학의 기술적 양상을 강조하는 것이 관건이다. 이때 디지털 시학은 다양한 실천들을 미학적 효과들의 고정된 ‘레파토리’로 환원시키지 않기 위해서, 발명술을 특권시하는 몇몇 행동 방식들을 탐구함으로써 드러나게 된다.

9) Jean Baudrillard, *Le systeme des objets*, Gallimard, 2000.

10) Michel Serres, *Hominescence*, Le Pommier, 2001, p.51.

제4 절 디지털 시학의 존재론

○ 상호 작용 형식의 시학

1993년 디지털 이론가인 로렐Laurel은 상호작용적 디지털 매체에서 인터페이스를 디자인하는 데 있어서 새로운 이해를 제공한 명저 [연극으로서의 컴퓨터](Computers as Theater)를 출간한 바 있다. 그 책의 핵심 요지는 인터페이스를 사용자와 컴퓨터 사이의 전달 연결체(transfer link)로서가 아니라, 컴퓨터 기반의 디지털 환경에서 생성된 에이전트들과 인간 사이에서 진행되는 연극 무대로서 간주되어야 한다는 것이다. 여기서 말하는 디지털 환경이란, 다양한 오브제, 셋팅, 조명 등과 더불어서 이루어진 디지털 기술의 맥락을 말한다. 따라서 인터페이스 디자이너의 목적은 하나의 놀이 무대 장치를 마련하는 것이며, 그녀는 이 같은 활동의 분석적 묘사를 상호 작용 형식의 시학(a poetics of interactive form)으로 규정하였다.

○ 크보르트롭Qvortrup의 디지털 시학

로렐의 아이디어에서 영감을 받아 디지털 시학(digital poetics)의 개념적 정초를 제공한 사람은 크보르트롭Qvortrup이라 할 수 있다. 그가 말하는 시학은 예술가들이 예술적 사유를 분절시키는 방식에 대한 분석적 기술이지만, 반드시 규범적이거나 명령 지시적인 것은 아니다. 철자, 점토, 돌, 유화, 캔버스, 무대 요소, 디지털, 등 모든 매체의 종류가 포함된다. 또한 그가 말하는 디지털 시학은 예술적 관념이나 목적이 미리 존재한다는 것을 말하지 않는다. 물론 앞서 언급한 것처럼 시학과 미학을 혼동해서도 안 될 것이다. 미학은 미적 관념에 대한 것이다. 특정 시대에서 일정한 의미에서 미적인 것으로 간주된 것, 예술적으로 갈망적인 것 등을 말한다. 이에 반해 시학은 예술적 작품에 대한 것이다. ‘예술가는 어떻게 자신의 물질을 형상화하여 예술적 관념에 형식을 부여하는가?’, ‘시적 구성의 과정은 어떻게 기술될 수 있는가?’ 등의 질문에 관여한다. 따라서 시학은 미학과 질료 사이의 만남을 연구하고 개념화한다.

○ 디지털 시학의 기본 과제

디지털 영역에서 예술은 현실을 반영해야 하며, 어느 정도까지 외재적 재료는 디지털과 기계적 도구들에 의해서 대체된다. 따라서 디지털 시학은 모두 미학이 인간 중심주의에서 다극중심주의로 변화했음을 반영하며, 질료가 디지털로 변화했음을 말한다. 디지털 예술을 위한 시학의 기본 과제는 디지털의 재료들을 개념화하는 것이며, 기본적인 토픽들의 정체를 파악하는 것이라 할 수 있다.¹¹⁾

○ 디지털 시학의 첫 번째 존재론적 특징

디지털 존재론의 첫 번째 핵심은 질료에서 디지털 기호들로 존재의 양태가 변화되었다는 사실이다. 디지털 예술의 원질료는 무엇인가? 그것은 물리적 질료가 아니라, 숫자로 이루어진 디지털이다. 재현적 수준에서, 디지털은 우리에게 기호들로서 존재하며, 특정 규약 체계에 따라서 다른 무엇인가를 지시하는 그 무엇이다. 따라서 디지털 예술가들이 축조해야 하는 재료를 구성하는 것이 무엇인지를 확실하게 이해할 필요가 있다. 여기서 기호학에서 활용되는 기호 유형론은 적절하게 사용될 수 있다. 유념할 사실은 여기서 기호학적 유형론이 디지털 예술의 질료 또는 매체와 관련되는 문제이지, 그것의 지시체 또는 지시 작용과 관련되지 않는다는 점이다. 퍼스의 분류법에서 제시된 지표 기호, 도상 기호, 상징 기호는 여전히 유효하다. 이 같은 이론은 컴퓨터에 있는 디지털 기호들에 별다른 어려움 없이 적용될 수 있거니와, 디지털 예술의 기본적인 질료들에 대한 개괄을 가능케 한다. 예컨대, 웹에서, 버튼, 링크, 애니메이션 등은 지표 기호들이다. 그것들은 다른 무엇에 의해서 다른 누군가에 의해서 물리적 영향을 받으면서 일정한 물리적 변화가 이루어질 디지털 기호들의 부류에 속한다. 하나의 버튼은 사용자가 그것을 클릭하면 파랑색이 된다. 그것은 사용자에게 하나의 도구로서 기능한다는 것을 지시한다. 디지털 에이전트는 나의 클릭이나 손가락의 동작에 따라서 움직이며, 이것은 그것이 나의 아바타

11) Lars Qvortrup, "Digital Poetics", in *Digital Media revisited*, pp.239 ~ 261.

임을 지시한다. 이미지, 비디오 클립, 사운드 등은 모두 도상 기호들이다. 그것들은 다른 무엇과의 유사성 때문에 작동하는 디지털 기호들의 부류에 속한다. 예를 들어, 데스크 탑 인터페이스에 있는 디지털 휴지통은 진짜 휴지통에 견주어서 그 유사성 때문에 기능한다. 철자, 단어, 텍스트들은 상징들이다. 그것들은 사회적 규약들에 따라서, 다른 무엇인가에 대한 그것들의 지시 때문에 기능하는 디지털 기호들의 부류에 속한다.

○ 디지털 시학의 두 번째 존재론적 특징

디지털 존재론의 두 번째 핵심은, 존재에서 투사로 그 양식이 변화되었다는 사실이다. 전통적으로, 예술작품들은 하나의 형태를 갖춘 질료로서 개념화되었다. 캔버스 위에 있는 유화, 책 속에 있는 텍스트로 조합된 철자들, 무대 위의 사람들은 모두 일정한 형태를 구비한 질료라 할 수 있다. 이 같은 전통에서 예술 작품은 존재하는 것의 범주로서 이해된다. 유화는 관람자 앞에서 존재하며, 연극은 무대 위에서 일어난다. 많은 경우 예술작품은 투사 기법을 사용하지만, 대부분의 경우 투사는 단순한 도구로서 다루어지며 시야에서 벗어나 있어야 하는 것으로 간주되고, 오직 비정상적인 상황의 경우에서만 투사를 의식하게 된다. 예컨대, 영화 필름이 끊어지거나, 텔레비전 수상기가 제대로 작동되지 않을 때 말이다. 예술 작품은 투사에 의해서 함의된 관계를 포함하며, 모종의 근원이라 할 수 있는 투사기는 이미지를 하나의 표면 위에 쓰고, 그 결과로 나타나는 예술 작품은 투사하는 근원에 달려 있으며, 아울러 표면의 질과 형상에 달려 있고, 그 만큼 텍스트 또는 시각적, 청각적 이미지에 있는 오브제들 사이의 내재적 관계에 달려 있다. 따라서 오디언스가 관찰할 예술 작품의 대상은 단지 결과적으로 나타나는 이미지나 투사가 아니라, 투사 근원과 그 투사의 물질적 기반 사이의 관계이다. 단순한 원인-결과 관계가 아니라, 물질적 상호간섭(interference)과 텍스트적 상호 간섭의 복잡한 시스템으로 존재하는 것이다.

○ 디지털 시학의 세 번째 존재론적 특징

디지털 시학의 세 번째 존재론적 특징은 작품의 생산과 수용 사이의 무게 중심 축이 전통적 의미 해석에서 상호 작용으로 이동했다는 사실이다. 전통적으로 오디언스와 예술 작품 사이의 관계는 해석에 의해서 특징지어 지는 능동적 관계로 분석되었다. 전통적 개념들에 따르면, 해석은 예술 작품을 변화시킨다. 독자는 텍스트를 획득하여, 그 의미를 상이한 것으로 변화시킨다. 이 같은 작품과 오디언스 사이의 관계에 대한 이해는 18세기 독일의 철학자 쉐라이어마허(Schleiermacher)에 의해서 과학과 예술의 차이점에 대해서 개진된 바 있다. 그의 해석 이론에는 예술 작품과 관찰자에 의해서 구성되는 순환적 과정이라는 개념이 배태되어 있으며, 이것은 소위 말하는 해석학적 순환을 말한다. 컴퓨터 아트는 ‘오디언스—아트’ 관계의 정신적, 개념적 개념을 취했다. 예술 작품은 오디언스에게 무엇인가를 하며, 즉 사용자에게 무엇인가를 하며, 사용자는 예술 작품에 무엇인가를 한다. 따라서 컴퓨터 아트에서 해석은 상호작용에 의해서 대체된다. 이러한 쌍방향적 변화의 과정은 그것의 주변 환경으로 퍼져나가며, 더욱 복잡한 커뮤니케이션과 관찰의 네트워크가 설정된다.

제 5 장 디지털 예술의 세계

제 1 절 디지털 예술의 기술적 요소

○ 뒤샹의 Ready-mades로부터, Digital Ready-mades로

디지털 예술의 역사적 토대를 제공하는 20세기의 아방가르드 미학에 더하여, 디지털 아트 매체로서의 컴퓨터의 잠재력은 디지털 시학을 구성하는 또 다른 기술적 자원이라 할 수 있다. 디지털의 시학은 단지 미학에 대한 변화하는 개념들을 포함할 뿐만 아니라, 질료의 변화를 포함한다. 디지털 매체의 단위인 디지털digit는 문자, 점토, 유화, 캔버스처럼 질료와 유사한 것으로 간주될 수 있다. 하지만 재현적 층위에서의 디지털트는 물리적 질료로서 존재하는 것이 아니라, 기호들로서 존재한다. 이것은 질료의 변화에 의해서 함의된다. 디지털 아트의 현실계에서, 예술의 일차 재료는 질료에서 기호로, 즉 디지털 기호로 변화된 것이다. 따라서 디지털 미학에서 우리는 단지 재현적 층위에서 표출된 디지털 기호들을 다루어야 할 것이다. 아트에서 디지털 기호들의 경우, 이 같은 양상은 뒤샹이 사용했던 일종의 간접 내지는 혼선 전략과도 관련된다. 즉, 기본 문화에 의해서 자명하게 생각되던 것에 대해서 비판적 견해를 창조하는 것이다. 이 점에서 디지털 재료들은 20세기 아방가르드의 의도를 실현하기에 적절하다 말할 수 있으며, 심지어 이로 인해 뒤샹과 그의 추종자들은 디지털 컴퓨터의 도래 이전에 나타난 디지털 아방가르주의자라는 주장도 설득력을 가지게 되는 것이다. 예컨대, 디지털 아트와 뒤샹의 간접 전략 모두 기성품 ready-mades을 포함하며, 기성품을 탈맥락화시키거나 재맥락화시키면서 연출의 무대에 열려져 있다. 마이크, 카메라, 컴퓨터, 스크린 등은 모두 많은 디지털 아트의 작품들 속에서 연출적 요소들이다. 달리 말해서, 무대의 연출 요소들은, 예술의 이름으로서, 그것들의 디지털 아트의 작품들 속에서 지정된 기능들로부터 해방된다. 기성품의 놀이는 소프트웨어에도 적용될 수 있을 것이다.

○ 투사projection와 상호작용interaction

디지털 기호들을 포함하는 하드웨어와 소프트웨어 등의 디지털 기성품들digital ready-mades은 우리가 볼 수 있는 하나의 인터페이스의 가시적 요소들이다. 이 같은 가시적 요소들 사이에서, 비가시적인 전략적 메카니즘 역시 존재한다. 이를테면, 투사projection와 상호작용interaction이다. 디지털 시학의 존재론적 특징에서 이미 언급했듯이, 투사와 상호작용은 디지털 이론가들에 의해서 디지털 매체의 특수한 잠재력으로 각인되어 있다. 그러기에 디지털 시학의 개념은 존재에서 투사로, 그리고 해석에서 상호작용으로의 질적인 이동을 함의한다. 물론 투사는 예술에 있어서 완전히 새로운 개념은 아니지만, 디지털 아트와 창발까지는 그 잠재력을 정확히 인식하지 못했다. 왜냐하면 투사가 단순한 기법이나 간단한 도구 정도로 인식되어왔기 때문이다. 그런데 디지털 아트에서, 예술 작품의 전체적 윤곽은 바로 존재라기보다는 투사의 메카니즘에 의해서 결정된다는 점을 주목할 필요가 있다. 투사하는 근원과 투사의 물질적 기초들 사이의 관계는 그것이 작품의 전체적 윤곽에 대해서 뿐만 아니라, 예술 작품의 시각적 요소들과 의미에 궁극적으로 영향을 미친다는 점에서, 결정적인 요인이 된다. 현재 생산되는 많은 상호 작용적 인스톨레이션에서 이것은 사실로 드러난다. 즉 투사가 빈번하게 상호작용적 인터페이스가 되며, 그것들의 성질들은 작품 속에서 상호 작용성의 잠재력이 관객에 의해서 인지될 수 있는가의 여부를 결정짓는다. 상호작용적 과정들은 오디언스에 의해서 정확히 인식되어야 하며 해석되어야한다.

제 2 절 디지털 예술의 계보

○ 현대 예술의 특징

현대 예술은 특정한 관점에서부터 볼 때, 기술문명의 발달과 매우 밀접한 관련 속에서 전개되어 왔으며, 신기술의 끊임없는 취합, 실험을 통해 새로운 조형언어의 탐구 및 가능성을 제시해 왔다. 또한 현대 예술은 특성상 그 어느 때보다도 기존 예술

계 밖의 문제에 예민하며 즉, 사회로부터 고립되어 있지 않을뿐더러, 오히려 시대적 변화를 그 어느 분야보다도 빠르게 감지·인식하고, 그것을 가장 앞선 위치에서 창작활동에 반영하여, 그에 대한 사유를 발전시켜 나갔다. 디지털 시대를 맞이하며 예술로 새롭게 자리를 잡게 된 <디지털 아트>를 저술한 크리스티안 폴(Christian Paul 2006)은 앞선 관점에 대해 다음과 같이 말한다.

“예술가들이 항상 그 시대의 문화와 기술을 반영하는 선구자들 중에 하나였듯이, 디지털 혁명이 공식적으로 선언되기 10여 년 전에 이미 그들은 디지털을 매개로 한 실험을 하고 있었다.”

○ 디지털 예술의 등장

실제로 여기서 디지털 예술이라 부르는 예술 현상은 70년대를 거치며 컴퓨터아트, 이어서 멀티미디어로 지칭되었으며, 현재로는 —컴퓨터 사용보다는 그 복합적 형태와 빠른 기술의 수용에 따라 자주 변화하는 속성을 가리키기에 용이한— 뉴미디어 아트라는 용어로 불리는 추세이다. 디지털 예술은 1990년대 후반에 와서야 예술계에 공식적으로 편입되었다. 그러나 디지털 예술의 등장은 그보다 훨씬 앞서서 이루어졌으며, 1960년대부터 컴퓨터는 예술 창작을 위해 사용되었다. 컴퓨터의 기술적 발전에 있어서, 45~60년대는 컴퓨터의 소형화와 그것의 활용에 관하여 획기적인 고안과 발명들이 —예를 들자면, 윈도우, 마우스의 발명(68년), 인터넷의 개념적 탄생(45년경)과 기술의 개발(57년), 유니박(UNIVAC, 최초의 상업용 디지털 컴퓨터) 발명 등— 이루어지는 시대이다. 따라서 같은 시기 디지털 예술의 등장은 다음과 같은 사실, 즉 연구실에서의 컴퓨터 신기술의 개발 그리고 신종 개념의 탄생, 그리고 그것의 예술적 활용은 거의 동시적으로 이루어진 것이라는 것을 말해준다. 이 같이 현대예술이 보여주는 기술과 예술의 융합이라는 일단의 중요한 현상 및 흐름은 예술이 전초적 입지에서 디지털시대 미의식의 변화에 대한 중요한 단초를 제공하고 있다는 것을 말해준다.

○ 디지털 예술은 기술 발전과 예술적 반성의 종합적 산물

앞서 언급했듯이, 예술에 있어서의 디지털 신기술의 취합 및 향유는 60~70년대에 전개된 예술운동 및 예술담론의 전이와 아주 밀접한 관계를 가지고 있다. 20세기 후기 전위예술이라 지칭되는 60년대의 ‘플럭서스’운동과 ‘개념미술’은, 현대미술의 향방에 대해서만이 아니라 디지털 예술부분에도 중요한 비전을 제공하는 운동들이다. 그러나 개념의 탄생 면에 있어서 디지털 예술의 선사시대는 이보다 훨씬 앞선 20세기 초 전위예술운동으로 거슬러 올라갈 수 있다. 이는 결국 디지털 예술이 한 세기에 걸친 기술 발전과 예술적 반성의 종합적 산물이라는 것을 말해준다.

○ 플럭서스(fluxus) 운동

플럭서스(fluxus)는 기존의 폐쇄적 성격의 에콜(ecole) 즉, 예술적 ‘학파’가 아닌 다국적 작가들의 참여와 지리적 경계를 넘어 전파된 열린 개념의 운동이었다. 이 운동이 음악, 미술, 영화, 행위예술 등의 복합 분과의 결집과 교차를 보여주었다는 것, 또 플럭서스라는 명칭 자체가 ‘흐름’을 의미한다는 것 등은 디지털 컨버전스 시대를 생각할 때 매우 시사적이다. 플럭서스 운동이 개진한 퍼포먼스는 주-객체 쌍방향적인 혹은 관객참여적인 예술을 겨냥한 것이었다. 그것은 또한 우연적 사태, 임의적

[그림 5-1] 플럭서스 이미지

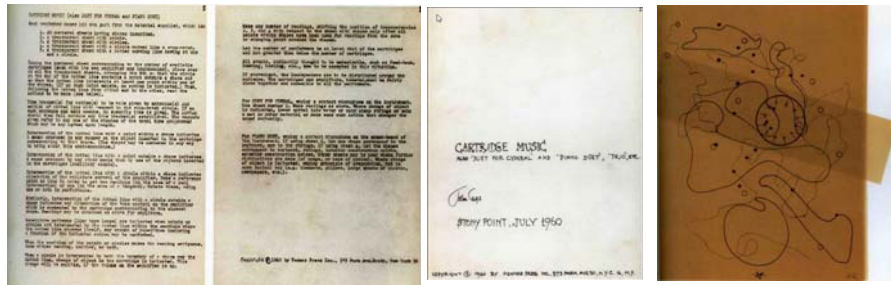


요소의 극대화를 요구하는 것이었다. 이를 통해 창작행위는 예술가에 의해 단독 주도되기보다는 예술가—관객 간의 (일종의) 공동 작업으로 확대되었으며, 예술적 행위는 단순한 (오브제의) 제작에서부터 하나의 과정적 행위로 그 의미를 전환시켜 나갈 수 있었다. 중요한 것은 예술이 창출되어가는 과정이고, 주—객의 미분리적 상황을 통해 예술적 경험을 삶으로 확대하는 것이고, 그리고 변화 가능한 불확정적, 유동적 상황을 낳는 것이다. 이러한 국면은 실제로 수많은 현대 예술가들을 자극했고, 디지털 아트에게는 중요한 사유의 틀을 제시하였다.

○ 존 케이지John Cage의 예술적 행보와 미학적 견해

실제로 플럭서스 운동은 존 케이지John Cage의 예술적 행보와 미학적 견해에서 근본적 자극을 받은 일군의 예술가들에 의해 촉발되었다. 더구나 “50년대와 60년대 케이지의 작업은 디지털 예술에 부합하는 것이었고, 여러 측면에서 인터랙티브 예술의 수많은 실험들을 자극했다”(크리스티안 폴). 60년대 그는 EAT(experiments in art and technology) 공동 프로젝트에서 실험 작업을 벌인바 있으며, 퍼포먼스와 전자음악이 결합된 라이브 엘렉트로닉스(live electronics <Cartridge music>)를 창발했다. 일찍이 케이지는 30~40년대 음악에 새로운 형식의 퍼포먼스와 새로운 매체를 도입하여 다양한 실험음악을 전개했으며, 또한 콜라주collage 형식을 고안하여 녹음된 소리들의 조합(<William Mix>), 녹음된 소리와 우연적 기술과의 융합(<Fontana mix and aria>) 등의 작업을 벌였다. 디지털 시대의 변화된 심미적 취향(taste)을 화두로 할 때, 케이지에서 플럭서스로 이어지는 현대 예술의 예술행적은 앞서 언급한 요소들과 더불어 탈중심성, 하이브리드, 탈보편성 등을 피력하고 있다. 또한 케이지는 침묵과 더불어 이미 존재하는 불연속적인 소음을 음악에 도입하였는데, 이러한 소음의 도입은 뒤샹의 기성품(ready-made) 개념(1917년)에 본질적으로 대응하는 것이다.

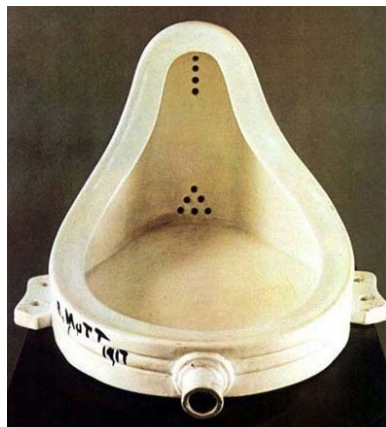
〔그림 5-2〕 Cartrige Music, John Cage 1960년



○ 다다이즘과 뒤샹

20세기 초(1912~22년경) 다다는 기술과 예술과의 결합에 무엇보다도 선구적이었다. 뉴욕에서의 다다운동을 이끌었던 마르셀 뒤샹Marcel Duchamp에게서 우리는 그것의 한 예를 발견한다. 뒤샹의 기성품 작업에 관하여 한스 리히터는 말하기를, “한 가지 기묘한 사실은 (···)뒤샹이 우연 속에서가 아니라 정교한 지성 속에서 그리고 과학적인 유희 속에서 불가사의한 것을 모색하고자 하는 희망을 형식과 표현으로 구현시켰다는 점이다.” 또한 그는 자기 작품의 형식과 형태가 복잡한 계산 수행을 통

〔그림 5-3〕 뒤샹의 샘



해 “수학적인 정확성(exactitude)을 갖도록 극히 신경을 썼다”(한스 리히터 1994, 149). 그리고 20년대~30년대에 제작된 일련의 작업들은 “과학적인 탐구와 예술적인 탐구를 종합시켜서 구현하려는 과학적인 정신이 여기 예술적 수단을 동원한 작품에서 드러나고 있다.” 뒤상이 제작한 〈계단을 내려오는 나부(1912)〉는 미래주의(Futurismo)의 — 다다보다 조금 앞서(1909년 2월) 1차 대전 직전 이탈리아에서 제창되고 파리로 확산된 — 기계 미학을 떠오르게 하기에 적절하다. 20세기 서구의 기술문명 대해 자극 받아 일어난 미래주의는 기존의 모든 예술을 부정하며, 기계시대에 어울리는 새로운 예술을 (기계가 지닌 차갑고도 다이내믹한 아름다움, 속도감, 운동감, 소란스러움 등) 추구하고자 했다. 그리고 뒤상이 제작한 〈계단을 내려오는 나부〉는 “예술가의 에로스와 과학의 융합”, “감성과 인식의 새로운 형태로의 통일”을 보여준다(한스 리히터). 이러한 ‘예술상의 새로운 휴머니티’라는 뒤상의 기획을 반세기 후 부활시키는 것은 바로 케이지이며 또한 플럭서스의 백남준이다.

[그림 5-4] 뒤상의 계단을 내려오는 나부



제 3 절 디지털 예술의 개념과 주요 유형¹²⁾

○ 디지털 예술의 정체성

디지털 예술 작품의 정체성은 어떻게 파악할 것인가? 모든 디지털 예술 작품에 공통점은 그것의 디지털적 특징에 있다. 즉, 그 같은 작품들의 본질적 질료는 0과 1의 교체로 이루어진다. 이 같은 출발점은 디지털 예술 작품에 대한 최초의 관점으로 우리에게 제공한다. 예술 작품은 그 본질과 사용된 방법들에 따라 분류될 수 있다. 더구나 디지털 작품의 주변을 형성하는 요소들(매체, 관객, 아티스트) 등을 연구해야 할 것이다. 하지만 사운드, 이미지, 모터를 뒤섞는 작품들을 호출하면서 이 같은 파노라마를 대략적으로 그려볼 수 있다. 디지털 예술이 예술인 이유는, 그것이 객관성, 주관성, 그리고 문화성에 참여하기 때문이다. 즉, 주체, 객체, 문화의 삼원소로 이루어지는 삼각형은 예술의 체계적 삼각형으로 제시된다. 우리는 디지털 예술이 예술인 이유로서 먼저, 그것이 객관성의 세계에 참여한다는 이유를 제시할 것이다. 즉, 디지털 예술이 존재하는 이유는 기술들의 사용 덕분이며, 작품이 일체의 목적성과 독립하여 자율적이면서 독립적인 실존을 갖고 있기 때문이다. 두 번째 이유는, 디지털 예술이 주관의 세계에 참여하기 때문이다. 즉 디지털 예술은 세계의 비전의 흔적, 창조자의 흔적을 담고 있으며, 미적 취향의 판단, 즉 관객의 경험에 호소를 하고 있다. 세 번째 이유는, 디지털은 진공 속에서 솟아나는 것이 아니라, 문화의 세계에 참여하기 때문이며, 그 자체로 귀결되며, 동시에 제도화된 제반 가치들의 총합을 지시한다. 새로운 디지털 기술들과 인터넷의 비약적 발전의 맥락에서, 그리고 이 같은 신기술이 사회에 대해서 동반하는 변형들의 맥락에서, 예술가는 이제 사이버스페이스에 예술적 상상력과 의미를 투사한 것이다. 물론 이 말은 내일의 사회가 인터넷의 세계에 국한되고, 모든 예술이 디지털이 될 것이라는 것을 말하는 것이 아니다. 하

12) 본 장은 주로 다음 문헌에 기초하여 작성되었음을 밝혀둔다. Bruce Wands, *Art of the digital age*, Thames & Hudson, 2006.

지만 인터넷이 제공하는 다양한 기회들을 예술가가 전유한다는 것은 예술과 사회의 새로운 접맥이라는 문화적 진화 속에 각인된다. 디지털 예술이 예술인 이유는, 그것이 새로운 기술들의 출현으로부터 결과되는 문화적 사회적 진화 속에 각인된다. 따라서 디지털 예술은 하나의 고유한 영혼을 갖고 있으며, 그 이유는 진화 속에서 하나의 사회적 문화적 맥락 속에서 자신의 근원을 갖고 있기 때문이다.

○ 디지털 예술의 경험적 맥락

디지털 예술에 관해 무엇보다도 중요한 것은 관객이 예술을 바라보고 경험하는 맥락에 대한 이해이다.¹³⁾ 예술의 위대한 작품들은 4개의 수준에서 동시에 소통한다고 말할 수 있다. 감각적 수준, 정서적 수준, 정신적 수준, 영혼적인 수준이 그것이다. 일상생활뿐만 아니라 예술에 대한 우리의 복잡한 반응들을 정의하는 것을 도와주는 것은 바로 신체, 마음, 그리고 정신의 동시성이다. 전자 매체와 디지털 매체가 우리에게 미치는 힘은 부분적으로는 그것들이 우리의 감각들에 호소하는 방식에 의해서 설명된다. 한 가지 간단한 예는 움직임(motion)에 대한 우리의 비의지적인 시

[그림 5-5] Shaw/Hegedüs/Lintermann, 〈ConFUGURING the CAVE〉 1996년



13) Bruce Wands, op.cit., p.10.

각적 매력 내지는 유인이다. 두 대의 컴퓨터가 있는 방에 들어갔을 때, 하나는 정태적 이미지를 보여주고 다른 하나는 동영상 이미지를 보여준다면, 우리의 주의를 자동적으로 운동으로 향한다. 다른 한편, 사운드는 우리가 존재하는 공간을 채우고, 상이한 방식으로 우리에게 작용한다. 시각과 청각이 예술과 관련하여 지배적인 신체적 감각들이라면, 다른 감각들 역시 중요한 역할을 맡는다. 특히 촉각은 수많은 현대의 예술작품들을 경험하는 데 있어서 중요한 구성 요소이다. 전통적인 예술관과 미술관에서 우리가 흔하게 접하는 에티켓은, ‘작품에 손을 대지 마시요’라는 표현이다. 그러나 이 같은 금기사항은 더 이상 상호작용적 미술에 적용될 수 없다. 관람자의 적극적 참여를 요구하는 인터랙티브 아트에서는 ‘작품을 보고, 만져주세요’라는 표현이 더 적절할 것이다.

○ 예술을 경험하는 정서적 지적 양상들

우리가 예술을 경험하는 정서적 지적 양상들은 본질적으로 어떻게 실제로 예술작품이 우리로부터 하나의 반응을 선별할 수 있는가의 문제이다. 만약 하나의 예술 작품이 어떤 호기심을 일깨우는데 실패하거나 정서적 수준에서 관람객들을 참여시키

[그림 5-6] Chain Bridge Bodies 1991



는데 성공하지 못한다면, 관람객들은 결코 디지털 예술을 감상하거나 경험하는데 시간을 소비하지 않을 것이다. 우리는 아울러 예술 작품과 더불어 영적인 링크를 경험할 수도 있다. 즉, 어떤 특정의 지적인 차원을 넘어서서 예술은 한 사람의 영혼에 깊은 영감과 울림을 줄 수 있다. 이 같은 요소들의 모든 것이 조합될 때, 예술 경험은 심오하게 동적인 경험이 된다.

○ 예술 관람의 장소적 영향

예술 관람의 경험은 또한 장소에 의해서 영향을 받기도 한다. 과거에는 예술작품이 전시되는 곳이, 바로 그 작품을 분류하는 수단이었다. 그것이 미술관이나 화랑에서 전시되면, 그것은 미술 작품으로 간주되었다. 미술관의 학예사들은 해당 분야에서 인정받은 전문가들로서 전시를 위해서 자신들이 선택한 작품들에 대한 상당한 지식을 갖고 있는 것으로 알려져 있다. 여기에다 미술 비평가와 미술사학자들은 특정 화가나 작품에 대한 신뢰를 결정짓는데 있어서 중요한 역할을 맡았다. 여기서 기억할 것은 미술을 만드는 것은 관람객의 작품 경험과 상당히 동떨어진 것이라는 점이다. 예술가들은 최종 결과 보다는 과정에 보다 깊숙이 관여하고 있으며, 작품 창작을 실험적이면서 진화론적인 것으로 접근한다. 작품 창작의 실험성과 진화성은

〔그림 5-7〕 Return To The Garden 2003



특히 디지털 미술에 있어서 핵심이다. 하나의 작품을 시각화시키기 위해서 컴퓨터를 선택한 후에, 많은 사람들이 전통적인 매체를 사용하는 작품을 창작하고 있다. 디지털 예술이 취할 수 있는 형식들은 상이한 방식으로 융합될 수 있으며, 때로는 전통적인 형식과 새로운 형식의 구별을 모호하게 만든다. 디지털 예술의 전통적 형식들은 프린트, 사진, 조각, 인스톨레이션, 비디오, 필름, 애니메이션, 음악, 퍼포먼스 등을 포함한다. 디지털 세계에 고유한 새로운 형식들은 가상 현실, 소프트웨어 아트, 넷 아트 등을 포함한다. 디지털 예술에 대한 보다 완결된 이해는 그것이 기술과 현대 예술과 맺는 관계를 검토함으로써 보다 선명하게 그 윤곽을 드러낼 것이다.

○ 과학과 기술은 디지털 예술의 창조와 물리적 실체의 근본적 요소

디지털 예술은 과학과 기술과 내밀하게 연계되어 있으며, 그 만큼 과학과 기술은 디지털 예술의 창조와 물리적 실체에 있어서 근본적 요소이다. 예술에 있어서 기술 결정주의의 주장은 예술가들이 이 같은 작품들을 창작하게 만들어주는 것은 바로 기술 발달 덕분이라고 호언장담한다. 그렇지만, 예술을 현대 문화의 창조적 반영으로서 바라본다면, 디지털 예술은 현대 예술의 하위 집합으로서 간주될 수 있다. ‘디지털’이라는 수식어는 매우 빈번하게 모호하기 때문에, 작품의 궁극적 형식을 명료하게 정의해주지 못한다. 여기서는 통상 예술가들이 일차적 도구, 매체로서 컴퓨터를 사용해온 예술 작품들에 적용된다.

○ 디지털 예술에 대한 기술 진화론적 접근

상당수의 큐레이터와 비평가들은 디지털 예술을 사진, 영화, 비디오의 기계적·전자적 과정들의 진화론적 발달로서 간주한다. 이 같은 접근법은 보다 광범위한 역사적 접근법의 일부분을 형성하며, 그 같은 시각 속에서 사진 그 자체는 드로잉과 회화로부터 진화되었다. 비록 처음에는 사진을 조형예술로서 정의하는 개념에 대해서 엄청난 저항이 있었으나, 이제는 사진이 조형 예술로서 간주되는 것이 상식에 속

하며, 주요 예술관의 소장품에서 중요한 자리를 차지한다. 영화 역시 사진으로부터의 논리적인 진화 단계이다. 비록, 카메라를 통하여 신속하게 움직이고, 움직임을 포착하기 위해서 상이한 방식으로 포매팅이 되었으나, 매체의 물리적 본질은 동일하다. 비디오 역시, 영화 기술을 선택한 것으로 생각될 수 있다. 이와 유사하게, 인터넷은 빈번하게 매스미디어의 발달로 간주되며, 라디오와 텔레비전이 대표적인 예들이다. 매스미디어의 한 가지 흥미로운 양상은 그것의 광범위한 포함성이다. 영화가 사진 이미지를 포함할 수 있고, 비디오가 영화 내용과 사진 이미지들을 포함할 수 있는 반면, 인터넷은 텍스트, 이미지, 사운드를 포함하여 비디오와 애니메이션 등과 같은 시간 기반의 미디어들을 통하여 커뮤니케이션할 수 있다. 기술 분야에서 이루어진 진보에 기초한 디지털 예술에 대한 진화론적 접근법은 그것이 대중문화와 어떻게 결합되는가에 대한 기본적인 이해를 제공할 수 있을 뿐만 아니라, 현대의 예술가들이 사용할 수 있는 디지털 도구들과 다른 매체들의 발달에 대한 역사적 틀을 제공한다.

제4 절 매체, 예술, 미디어 아트

○ 미디어 아트와 멀티미디어

예술과 문화 영역에서 상아탑의 역량과 문화적 역량은 정보의 미디어 네트워크 세계와 여전히 양립하지 못하고 있다. 자연과학, 경제 경영 분야, 산업과 기술 분야에서는 인터넷을 커뮤니케이션 플랫폼의 하나로서 당연히 수용하고 있는 반면, 인문학, 미술사, 문화학 분야에서는 여전히 전통적인 책이나 종이 학술지가 지배적인 매체로 남아 있다. 지금까지 여전히 고유하면서도 독창적인 지식은 오직 책 속에서만 찾아볼 수 있으며 인터넷은 대부분의 경우 오직 피상적이며 신용도가 떨어지는 정보를 담고 있다는 구태의연한 믿음이 계속해서 굳건하게 버티고 있다. 미디어 아트의 경우, 미디어 리터러시(media literacy)와 문화적 능력 사이의 간극으로 인한 고통을 다른 어떤 예술에 비해서 더 많이 받고 있다. 텍스트와 인쇄물 형식의 재현은

미디어 아트를 소통하기에는 매우 부적합한 방식을 제공한다. 왜냐하면 미디어 아트가 갖고 있는 멀티미디어적인 특성을 직접 몸으로 경험하지 않고서는 미디어 아트의 의미를 제대로 파악할 수 없기 때문이다. 이것은 하나의 역설로 유도된다. 디지털 기술과 더불어 그리고 디지털 기술 속에서 창발하는 멀티미디어 예술 형식들은 이 같은 미디어 기술들이 제공하는 대중화의 잠재력을 십분 활용하지 못하고 있다는 점이다. 비록 여전히 미술사와 문화적 전달의 주류 형식이 멀티미디어 아트의 특수한 성격을 적절하게 표상하지 못함에도 불구하고, 광범위한 공명을 갖고 있는 플랫폼은 여전히 인터넷과 네트워크에서 제대로 수립되지 못하고 있다.¹⁴⁾ 책 또는 텔레비전과 같은 전통적인 분배 매체는 미디어 아트에서 생산되는 프로젝트를 위한 지속적이며 적절한 형식을 제공하기에는 부적합한 것으로 증명되었다. 그 결과 미디어 아트는 빈번하게 매스 미디어에 견주어서 반제도적 입장을 견지해왔다. 요컨대, 시청각 미학의 문제들은 적합한 재료들이 소수의 전문화된 아카이브와 일시적인 축제의 틀을 넘어서 사용 가능할 때 비로소 보다 구체적인 방식으로 다루어질 수 있을 것이다. 예술학과 미술사에서 미디어 아트의 미학적 토대에 대한 논의가 상대적으로 최근에 와서야 이루어진다는 것은 미디어 아트 매개화의 역설이라 칭할 수 있을 것이다.

1. 미디어가 아트를 대체하고, 아트는 미디어에 대응하다

○ 매체 변화에 따른 미학적 물음들

지난 약 180여 년 동안 사진, 영화, 라디오, 텔레비전, 멀티미디어를 비롯한 시청각 매체는 회화, 음악, 연극 등의 고전적 예술들과 그것들의 다양한 장르들에 한정적으로 사용되어왔던 인간 지각의 영역을 점차적으로 선취해왔다.¹⁵⁾ 사진은 1839년

14) Rudolf Frieling/Dieter Daniels, "Media art can only be conveyed by multimedia", in *Media Art Net*, Springer Wien/New York, 2004, pp.13~15.

15) Dieter Daniels, "Media > Art/Art > Media", in *Media Art Net*, Springer Wien/New

발명되었으며 새로운 현상 및 인화 기술의 발전과 더불어 대중적인 매체로 발돋움했다. 영화 역시 급속하게 전 세계로 유포되어 광범위한 영향력을 행사하면서 하나의 산업을 일구어냈다. 라디오 역시 1920년대에 진입하면서 그것의 매체적 가능성을 실현하였다. 그러다 1960년대부터 텔레비전은 대표적인 매스 미디어의 자리를 차지한다. 텔레비전의 경쟁 상대는 오직 1990년대에 혜성처럼 나타난 인터넷을 비롯하여 인터넷과 결부된 다양한 멀티미디어라고 말할 수 있다. 주지하다시피, 각각의 시청각 멀티미디어 기술들은 새로운 미학적 물음들을 제기한다. 이 같은 미학적 문제들의 첫 번째 양상은 매체 자체 속에 귀속되어 있다. 예컨대, 사진, 필름, 디지털 이미지 미디어 등에서 실현될 수 있는 다양한 몽타주 기법의 형식들을 생각해보면 이해가 쉽게 갈 수 있을 것이다. 두 번째 양상은 전반적인 문화적 맥락에서 제기되는 문제로서 새로운 매체가 어떻게 기존 매체들과 예술 형식들과 더불어 관계를 맺는가라는 문제로 압축된다. 이를테면 사진술이 발명되었을 때 회화의 죽음이 선포된 것을 환기해볼 필요가 있으며, 이 같은 회화의 절규는 텔레비전이 출현했을 때 영화 필름에서 유사한 모습으로 울려 퍼졌다. 하지만 여전히 세계 최고의 미술관은 인산인해를 이루고 있고 영화 산업은 여전히 번창한다. 그럼에도 불구하고 기존에 탄탄하게 자리를 잡은 예술과 매체는 새로운 예술적, 매체적 전개에 대해서 반응할 수밖에 없다. 사진술의 발명에 대해서 인상주의가 전개된 것을 비롯해서 입체파와 초현실주의에서 회화는 사진술이 포착할 수 없는 생리적 심리적 양상들을 새롭게 발굴해내었다. 텔레비전의 과편화된 정보 매스와 대조적으로 영화는 완결적이면서 정서적으로 보다 결속적인 이야기를 강조한다. 또한 아티스트와 비디오와 공연은 영화라는 산업적 영상의 완벽성을 새로운 진정성을 갖춘 균열과 소용돌이와 더불어 대결시킨다. 그 결과 아방가르드와 주류 진영 모두 매체 기술과 미학 차원 모두에 있어서 모더니즘의 초창기 이후로, 서로가 서로에게 영향을 미쳐왔다. 이 같은 상호 영향으로부터 도출되는 결론은 모든 모던 아트는 미디어 아트라는 사실이다.

2. 아티스트는 왜 매체를 사용하는가?

○ 근대 예술의 광범위한 영향력 상실

예술가들이 다양한 매체들을 사용하는 결정적 이유는 두 가지를 언급할 수 있다. 첫 번째 동기는 근대 예술이 과거에 갖고 있었던 광범위한 영향력의 상실로 설명된다. 19세기 후반기 이후에 아방가르드의 창발 이후부터 20세기 초, 추상과 입체파의 도래와 더불어, 진보된 아트는 더 이상 당대 사람들의 미학적 공통 감각으로 인정받지 못하게 되었다. 필름과 라디오와 같은 새로운 기술들의 사용은 잠재력을 갖춘 대중 매체로서, 그것은 아방가르드가 자신의 고립으로부터 탈피할 수 있을 것이라는 희망과 긴밀하게 결부되었다. 예술과 사람들 사이의 진정한 화해와 소통이 성취될 것이라는 희망을 걸게 된 것이다. 이 같은 희망은 필름, 라디오, 텔레비전과 같은 매체의 예술적 사용을 위한 프로그램적 수요들 속에서 표현된다. 대표적인 예들로서 러시아의 지가 베르토프Dziga Vertov와 월터 루트만Walter Ruttmann의 새로운 필름 아트를 위한 디자인들과 브레이트 Bertolt Brecht의 라디오 이론, 그리고 미래파가 내놓은 텔레비전을 위한 마니페스토(La Radia 1930) 등이 대표적이다. 바로 이 지점에서 대중 예술은 러시아 혁명과 독일과 이탈리아의 파시즘과 같은 완전히 대립적인 이데올로기들 아래서 정치적 프로그램이 되었다. 1936년에 발표된 벤야민의 불후의 명문문인 『기술 복제 시대에 있어서 예술 작품』은 바로 아방가르드의 사회적 정치적 비실행성이라는 문제를 제기하고 있으며, 최초로 매체의 의해서 변화된 예술 개념을 위한 전방위적인 이론적 토대를 제공하고 있다. 그에 따르면 이제 예술은 기술적 매체를 사용함으로써, 즉 새로운 청중과 소비층에 접근하고 그 같은 청중을 사회적으로 결집시킴으로써 과거에 손으로 생산된 원본의 한정된 성질을 넘어서야 한다는 것이 요지다.¹⁶⁾ 벤야민의 이 같은 기본적 생각들은 1960년대 맥루한과 엔젠버거Hans Magnus Enzenberger와 같은 미디어 이론가들의 시론들 속에서 다시 부활

16) Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction". in *Illuminations*. Walter Benjamin. Essays and Reflections, Hannah Arendt (ed.), Harry Zohn (trans.), New York, 1969.

하면서 미디어 아트의 발전에 지대한 영향을 미쳤다. 또한 벤야민의 통찰은 비디오 아트, 실험 영화, 오디오 아트의 선구적인 발전을 위한 동력으로 작용하였다.

○ 새로운 매체의 미학적 잠재력

시청각 매체와 더불어 결속된 예술적 작품을 위한 두 번째 핵심 동기는 바로 그 이전까지는 한 번도 보거나 듣지 못했던 영상과 소리의 경험을 창조할 수 있는 새로운 매체의 미학적 잠재력에 있었다. 달리 말하면 기존의 알려진 장르들을 넘어서는 새로운 예술 형식들의 출현을 목격한 것이다. 예컨대 루트만은 1919년 전통적인 회화와는 다른, 시간에 기반을 둔, 눈을 위한 새로운 아트를 디자인하였다. 그 결과 회화와 음악 사이의 어딘가에 놓은 새로운 유형의 예술가가 탄생할 것이라는 점을 예상했다. 아울러 이 같은 새로운 예술은 회화에 비해서 훨씬 더 많은 청중과 관객에 도달할 것이라고 말했다. 쿠르트 베일Kurt Weill 역시 1925년 ‘절대적인 라디오 아트’라는 동일한 생각을 내놓은 바 있다. 그것은 마이크로폰이 생산할 수 있는 전혀 새로운 소리들로 이루어진 예술을 의미했다. 매체 미학에 대한 새로운 접근법들은, 전체적으로 보았을 때, 점차적으로 높아져가는 모든 지각의 기술적 전이와 매체의 가속화에 대한 반응으로 착상되었으며, 이 같은 두 번째 동기는 대중 매체에 대한 아티스트들의 분석과 해체 속에서도 계속되었다. 백남준의 텔레비전 이미지의 재조합인 비른바움(Das Birnbaum)에서의 텔레비전 기호학에 대한 체계적 분석 등이 대표적인 예들이며, 번팅Heath Bunting의 작품 ‘리드미readme’ 프로젝트 등도 이에 해당된다.

3. 미디어 아트의 선구자들

○ 마니페스트와 유토피아

예술가들이 자신들의 매체와 더불어 작업하기 이전부터 그것들의 동기와 목적은 다양한 유토피아적이고 선언적인 명제들에서 표현되었다. 그 가운데 어떤 것은 당대에 사용가능한 기술의 상태를 훨씬 뛰어넘는 것도 있었다. 이 같은 선언적 명제들

은 1960년대부터 발전되어온 미디어 아트의 광범위한 예술적 실천을 미리 예상하고 있었다고도 말할 수 있다. 대표적인 마니페스토를 적으면 다음과 같다. 루솔로Luigi Russolo의 ‘소음 아트(The Art of Noise 1931)’, 브레히트Brecht의 ‘커뮤니케이션 도구로서의 라디오(Radio as Communication Apparatus 1930)’, 모홀로 나기Nagi의 ‘동시예술 또는 폴리키노(Das simultane oder Polykino 1927)’.¹⁷⁾

○ 유토피아에서 실천으로

1920년대부터 이미 이 같은 마니페스토들과 유토피아적 명제들은 구체적인 기술적 실험들을 낳았으며, 초기 작품들의 실현은 예술가들의 엄청난 도전과 노력 덕분에 가능했다. 바로 이점에서 미학과 기술적 실현 가능성의 문제들은 밀접하게 연결되어 있다. 당시에는 자신들의 예술적 이념과 꿈을 실현시켜줄 수 있는 적절한 산업적 장치들을 초기 선구자들이 사용할 수 없었다. 따라서 자신들의 꿈을 실현하기 위해서는 그들 스스로 발명자들과 작업자가 되어야 했다. 이어서 1920년대 중반기에 바우하우스와 더불어 예술가들과 기술 공학자들 사이의 공조가 산업계의 도움을 받아 이루어졌다. 라즐로 모홀리 나기의 “조명 공간 모듈레이터(Licht-RaumModulator)”는 전자 모터에 의해서 구동되었으나, 그것의 공학적 완벽성은 오직 미학적 목적을 위해서만 사용되었다. 그 같은 대규모의 조명 투사기를 동시적 폴리 시네마에 전이시킨 것은 오늘날의 가상현실을 예상한 것이었다.

○ 1920년대부터 1960년대

오늘날 미디어 아트의 초기 형식들의 발전은 2차 대전으로 인해 철저하게 중단되었으며, 1960년대에 접어들면서 비로소 본격적으로 시도되었다. 하지만 1920년대의 유토피아와 전후 실천 사이에 엄청난 차이가 존재한다. 1920년대부터 영화와 라디오는 여전히 잠재적 예술 형식으로 간주되었다. 하지만 1960년대에 진입하면서, 오늘날 매스 미디어라고 불리는 것에 대해서 점차적으로 거부감이 생겼으며, 개별 예술가들은 대안적인 모델들에 대해 작업하면서 매체를 최소한 상징적으로나마 핵

17) 이들 선언문들의 발체는 현재 온 라인에서 열람 가능. Media Art Net 참조.

심적 요소로 도입하였다. 하지만 상업적으로 정치적으로 악용된 매체를 전면적으로 변화시킬 수준에는 이르지 못했다. 오늘날 모든 현대 예술이 매체 예술이라는 테제는 1960년대부터 철저하게 재강조되었지만, 미디어 아트는 곧 반 미디어 아트이다. 이 같은 철저한 태도 변화는 매체를 정치적 도구들로 사용하는 현상을 예술가들이 제기할 무렵인 1930년대로 거슬러 올라간다. 1932년 라디오와 관련하여 브레히트는 라디오라는 기구를 배분으로부터 커뮤니케이션으로 변화시킬 것을 주문했다. 벤야민은 특히 영화 필름에서 예술의 새로운 정치적 기능에 대한 희망을 걸었다. 벤야민에 따르면, 예술의 기계적 복제는 예술에 대한 대중들의 반응을 변화시켰다. 피카소 회화에 대한 반동적 태도는 채플린 영화에 대한 점진적인 반응으로 변화했다는 것이다.¹⁸⁾ 하지만 매체에 대한 혁명적인 사회적 역할에 대한 이 같은 생각들은 새로운 기술들이 발전하고 있었던 그 당시의 강력하고 직접적인 경제적, 정치적 제약들을 과소평가하고 있었다. 결국 매체가 갖고 있던 해방적 기능에 대한 희망은 파시즘과 스탈리니즘의 철권 통치 아래서 그들의 가공할 선전 사용의 도구로 전락하고 만다. 이로 인해 베르토프, 에이젠스타인, 이탈리아 미래파 등의 선구자적 예술가들이 정치적 선전에 몰두하게 된다.

○ 유토피아의 이데올로기화

벤야민이 탁월하게 기술한 것처럼, 파시즘에서 선보인 정치의 미학화는 텔레비전을 위한 초기 예술적 관념들에서 선보인 유토피아들의 이데올로기화와 조응한다. 당시 텔레비전은 여전히 실험적 단계에 있었다. 베르토프에 있어서 필름과 라디오는 ‘라디오 눈’이라는 새로운 예술적 형식으로 가기 위한 중간적 단계이었을 뿐이다. 그는 이미 1920년대에 텔레비전을 예상하고 있었다. 동시에 그는 미디어 산업이 영화 필름을 지배하면서, 나타날 우려되는 상황을 경계하고 있었는데, 그것은 새로운 기술이 공산주의에 봉무하는 데 사용될 것이라는 경계였다. 이 같은 이유에서, 베르토프는, 서로가 밀접한 연계를 가질 수 있는 전 세계의 노동자들 사이에서 시각

18) Benjamin, 앞의 책, p.234.

적 링크를 창조할 수 있는 예술을 목표로 삼았다. 그와는 대립적 정치 진영에 있었던 이탈리아의 미래파들은 1933년 텔레비전을 파시스트 미디어 파워의 도구로 파악했다. 이에 앞서 마리네티는 모든 관객들에게 멀리 떨어진 그림을 보여줄 수 있는 텔레비전 스크린을 상상했다. 그리고 나서 1936년 최초로 베를린 올림픽에서 대중적인 용도로 선을 보였으며 베를린에서 모두 25개의 텔레비전 스튜디오에서 공중파 방송을 쏘았다. 독일의 민족사회주의자들은 새로운 매체에서 대중들에게 동시에 방송함으로써 대중 이벤트의 충격과 영향력을 확장시킬 수 있는 이 같은 가능성을 이미 라디오의 사용을 통해서 터득했으며, 이것은 바로 이탈리아 미래파 예술가들의 유토피아와 찰떡궁합을 이룬 것이다.

○ 1950년대부터 진행된 새로운 출발

시청각 매체를 일차적으로 새로운 예술적 자원들로서 간주한 유토피아는 현실 세계에서 다른 양상으로 전개된다. 매스 미디어는 궁극적으로 2차 대전 종료 무렵 그 순수성을 상실한 것으로 말해질 수 있다. 새로운 발전의 전개와 더불어 미디어 아트라고 불려지기 시작한 것은 1960년대부터이다. 하지만 1950년대부터 시청각 매체에 대한 새로운 태도를 식별하는 것이 가능하다. 예술가들은 견고하게 정립된 미디어 시스템과 대질하게 되었는데, 그 시스템의 기술적 자원은 상응하는 매체 미학 보다 더 훨씬 빠르게 발전되었다. 그것은 실험을 위한 여지가 별로 없던 시스템이었다. 이 같은 이유에서 이러한 접근법들은 암묵적으로 또는 명시적으로 예술에 대한 대응 세계로서의 매체와 관련된다. 라디오, 텔레비전, 영화 등의 세 가지 매체를 사용하면서 예술적 모델들은 1951~52년 무렵 도입되었으며 이것은 이후에 나올 발전의 원형이 되었다.

○ 첫째, 유토피아적 정감적 전략: 루치오 폰타나Lucio Fontana와 텔레비전

이탈리아에서 텔레비전의 도입은 폰타나로 하여금 1952년 텔레비전 매체의 예술적 사용을 위한 의상 리허설을 할 수 있는 기회를 제공하였다. 이것으로부터 발생한 ‘텔레비전을 위한 공간주의적 마니페스토’는 이탈리아 미래파에서와 마찬가지로 새

로운 도구를 환영하였다. 그는 텔레비전이 오래 동안 기다려 온 예술적 장치였음을 강조한다. 예술은 영원한 것이며, 늘 물질과 결속되어왔다. 그런데 이제 텔레비전이라는 매체를 통해서 수 천 년 동안 지속될 수 있는 수단을 발명했다는 진술을 남기고 있다. 공간주의자들은 실제로 자신들의 최초 방송을 시도했으나, 남겨진 기록은 없다. 미래파와 마찬가지로, 폰타나 역시 텔레비전이 예술가들의 손아귀에 들어가면 하나의 도구로 변화될 것이라는 예상을 하였다.¹⁹⁾

○ 둘째, 수용적 분석적 전략: 존 케이지와 라디오

미국에서 존 케이지(John Cage)는 방송자들보다는 수용자들로부터 도출되는 매체의 새로운 정의를 위한 영역을 찾아내었다. 그의 1951년 구성 작품인 ‘상상의 풍경 No.4(Imaginary Landscape No.4)’와 다른 작품들에서 그는 라디오를 음악적 도구로 사용하였다. 그 악보는 24명의 공연자가 볼륨, 톤을 12개의 라디오에서 선택하도록 지시한다. 이 작품은 약 4분 정도 지속된다. 그 후 4'33"라는 유명한 침묵의 작품을 발표한다. 케이지는 두 개의 랜덤 구조들이 중첩하도록 만든다. 이 작품에서 그는 중국의 주역에서 나온 우연적 요소들을 사용하면서, 라디오에서 나오는 우연적 사운드들을 조합시킨다. 방송되는 사운드는 프로덕션의 시간과 소재지에 따라서 미리 결정된 주파수에서 수신되도록 되어 있었다. 따라서 케이지는 움베르토 에코가 말하는 열린 작품의 개념을 기술적 매체를 사용하면서 실현한 셈이다. 사실상, Imaginary Landscape No.4는 케이지의 작품에서 세 가지 차원에서 신선한 출발을 표상한다. 첫째, 그것은 그가 주역을 사용한 작품의 최초 공연이었으며, 전적으로 미리 결정되지 않은 매체 정보의 첫 번째 사용이었다.²⁰⁾ 케이지가 채택한 전혀 다른 두 개의 출발점, 즉 고대 중국의 신탁과 현대 미국의 매체 기술이 만나고 있는 것이다. 셋째, Imaginary Landscape No.4는 침묵을 작곡의 중요한 구성 요소로 삼고 있다. 이

19) “Manifesto del movimento spaziale per la televisione”, in Fontana, Catalogo generale, Enrico Crispolti (ed.), vol.1, Milan, 1987.

20) cf. Richard Kostelanetz (ed.), *Conversing with Cage*, New York, 1988.

작품을 쓰면서 그는 그것의 소리 없는 성질을 의식하고 있었다. 작품 4'33"에서와 마찬가지로, 이 작품의 청중은 음악적 내용이 순수한 청취에 의해서 대체되는 4분의 고도로 집중된 감수성을 경험하였다. 도구들로서 사용되는 12대의 라디오를 통해서 매개되면서 공중과 방송국의 대중 매체적 잠재력이 공연 시간 때, 미학적인 원재료로서 경험되는 것을 가능케 했다. 케이지는 대중 매체의 방송 능력의 예술적 사용을 포함하는 모든 유토피아들을 전복시켰다. 즉, 매체는 변화하지 않은 채 남아 있으며, 오직 우리의 지각만이 변화하는 것이다. 아마도 이점에서 수용자의 힘에 대한 시사점이 존재한다. 즉 수용자들은 점차적으로 텔레비전 재핑과 웹 서핑의 시대에서 사용 가능한 원재료로부터 자신들의 고유한 프로그램을 정의할 수 있게 된 것이다.

○ 셋째, 비판적 파괴적 전략: 기 드보르와 필름

프랑스의 아티스트이며 비평가인 기 드보르Guy Debord는 이미 20대부터 이시도르 이수Isidore Isou를 중심으로 결성된 레터리스트 운동에 참여했다. 드보르의 관심을 끈 결정적 사건은 1951년 칸 영화제에서 그들이 야기시킨 스캔들 때문이었다. 레터리스트 필름 제작에 대한 그의 최초의 기여는 1952년 파리에서 시작되었으나, 청중들의 항의로 인해 불과 공연 20분 만에 정지당하고 말았다. 그 때의 작품 “샤드를 위한 절규(Hurllements en faveur de Sade)”는 단 하나의 영상 이미지도 포함하고 있지 않았으며, 단지 백색 영화 화면과 완전히 흑색 영화 스크린 사이에서 교체하고 있었을 뿐이었다. 음성 대화들은 빛의 시퀀스들 속에서 청취될 수 있었다. 어두운 이동 과정은 전혀 사운드가 없었다. 1시간 30분짜리 이 실험적 영화가 완전히 상연된 것은 1952년 10월 13일에, 레터리스트 운동의 회원들의 강력한 주장 덕분에 가능해졌으며, 결국 관객은 완전한 암흑과 침묵으로 이루어진 24분으로 이루어진 종결부를 향유할 수 있었다. 드 보르는 이미 레터리즘으로부터 상황주의의 토대로 이동하는 노선을 스스로 정의한 바 있었다. 그는 최초로 대중들 앞에 나타나, ‘미래의 예술은 다양한 상황들 속에서 이루어지는 거센 급부상이 될 것이다’라는 진술을 남긴 바 있다. 케이지의 작품에서와 마찬가지로, 드보르의 필름 역시 일체의 불

거리(스펙타클)의 형식을 거부하고 있다.²¹⁾ 미디어 사회에 대한 이같은 철저한 비판은 그가 쓴 명저 [볼거리 사회]의 이론을 위한 초석이 된다.²²⁾

○ 미디어 아트 세 가지 원형들의 공통점

이상에서 언급한 미디어 아트의 세 가지 원형적 예들은 두 가지 공통점을 갖는다. 그것들의 놀라운 동시성, 그리고 그 작품들이 모두 초별구이나 기억으로서만 살아남았다는 사실이다. 이들 작품들은 시청각 형식 속에서 상실되고 말았다. 폰타나의 방송은 당시의 관례처럼 녹음이 되지 않은 채 생방송으로 나갔으며, 라디오와 더불어 생산된 케이지의 작품들도 레코딩 기록이 없다. 왜냐하면 케이지에 따르면 그 작품들은 오직 공연 순간의 여기와 지금에서만 의미를 갖기 때문이다. 드보르의 필름 역시 시나리오의 다양한 버전들만이 남아 있으며, 원본은 유실되었다. 이 같은 세 개의 예술적 개입들에 의해서 전면에 나선 이들 작품들은 오직 1952년 당시에 관련된 매체들 각각의 발전 상태와 결부된다. 영화 필름은 이미 상당히 조직화되고 상업화되었으며, 유일하게 남은 가능성은 그 같은 상업적 유형에 대한 철저한 반 접근법으로서 이것은 이후에 가서 본격적인 실험적 작품들과 비디오 아트에서 증명되었다. 라디오의 사운드 재료는 여전히 조작에 개방되어 있었다. 그것은 해체되고 재조합될 수 있으며, 이 같은 전략은 역시 예술작품 프로그램의 부분이 되었다. 오직 텔레비전만이 새로운 장을 제공하는 것으로 보였으며 미래 예술을 위해서 새로운 장이 열린 것으로 보였다. 위에서 제시된 세 가지 전력은 1960년대 이후로 다양한 미디어 아트 형식들 속에서 발전되어가며, 기술적 사회적 차원에서 이루어지는 매체 발달과 더불어 긴장 상태에서 존재한다.

21) Guy Debord, *Contre le Cinéma*, 1964.

22) Guy Debord, *La Société du spectacle*, Paris, 1967.

제 6 장 디지털 컨버전스 시대의 감각변화

제 1 절 디지털 인터페이스의 미학적 경험²³⁾

○ 디지털 예술형식의 기술적(descriptive) 요소

회화와 조각에 대한 평가를 위해서 사용되는 전통적 방법들을 비롯해서 대지 예술과 퍼포먼스 예술 등의 포스트모던 장르의 의미를 파악하기 위해서 사용되는 방법들은, 웹이나 DVD에서 관람하기 위해서 디자인된 예술에 그대로 획일적으로 적용될 수는 없다. 기본적인 수준에서, 디지털 예술의 평가와 미술사의 프레임워크 속으로 그것의 통합은 기존의 예술 형식들과 더불어 비교를 통해서 완수될 수 있다. 웹 아트, DVD 파일과 다른 뉴미디어 형식들은 기술적(descriptive) 요소들의 분류를 허락하는 격자들을 사용하면서 표로 작성될 수 있다. 여기에는 형태적 요소들, 구성적 요소들, 디스플레이 고려 사항, 수평적 축을 따라서 관람자의 역할 등이 격자에 들어갈 요소들이다. 기술적 요소들은 특수한 매체에서 하나의 작품을 창작하기 위해서 사용되는 재료들로 이루어진다. 이것들은 하나의 붓, 페인트, 캔버스가 될 수 있으며, 디지털적으로 생산된 예술에서는 픽셀이 될 수 있다. 형태적 요소들은 선, 모양, 빛, 색채, 공간, 질감 등이다. 색채의 경우, 주목할 것은 피그먼트에서 그것의 효과는 컴퓨터 모니터의 색채화된 빛과 실제적으로 상이하다. 구성적 요소들은 형식적 요소들의 조종을 통하여 창조된 보다 큰 고려 사항들이다. 끝으로, 관람자의 역할은 능동적이거나 수동적일 수 있으며, 보다 실제적인 관찰들은 가능하다. 관람자가 기립하느냐, 앉아 있느냐, 관람자에 대해서 제시된 작품의 상대적 크기 등이다.

23) 이 부분은 다음 논문 참조. Elizabeth K.Menon, "Virtual Realities, Techno-aesthetics and Metafiction of Digital Culture", pp. *The State of the Real*, pp.151 ~ 161.

○ 예술가/예술작품/관찰자의 통합적 예술

관람자/사용자가 웹에서 예술을 쳐다볼 때, 그들은 관람의 시컨스를 제어하고, 개인적 의미의 창조라는 결과를 낳는 선택들을 하게 된다. 몇몇 경우에, 관람자/사용자는 이 같은 웹 인터플레이션 안에서 예술에 대한 기여를 첨가한다. 개인적 의미들이 표현되는 방식을 낳을 뿐만 아니라, 다른 관람자/참여자들 가운데서 의미의 창조에 참여할 수 있는 능력을 낳는다. 1960년대 로이 에스콰르트가 설명했듯이, 그가 참여적 예술이라고 부른 것의 기저에 있는 기본적인 원칙은 피드백이다. 즉 예술가/예술작품/관찰자의 삼원성을 통합적 예술로 만드는 것은 이 같은 루프이다. 따라서 공적이며, 사이버네틱스 예술의 생산은 다중적 의미들을 생산할 수 있는 이미지들을 수용할 수 있는 신축적 구조들의 창조에 달려 있다. 예술 작품의 이 같은 유형은 전환의 항상적 상태에서 존재한다. 일체의 가능한 최종적 해소는 관람자/사용자에 의해서 규정된다. 예술가는 예술 경험의 일반적 맥락을 책임지는 반면, 그것의 진화는 예측할 수 없으며, 관객의 총체적 참여에 달려 있다.²⁴⁾

○ 디지털 인터페이스 미적 커뮤니케이션

디지털 예술 작품들은 다양한 스트립트(HTML, XML, Lingo), 프로그램 언어(Java, C/C++, Perl), 또는 소프트웨어 프로그램(Flash, Director) 등을 사용하면서 생산될 수 있다. 이 같은 과정들 사이에서의 일차적 구별은 예술가/프로그래머/디자이너가 창조적 과정에서 갖는 제어력의 상대적 총합이다. 프로그래밍 언어는 제어와 신축성의 최상의 총량을 제공하며, 마스터하기가 가장 힘들다. 스크립트는 언어에 기반을 둔 명령어로 이루어지며 대부분의 경우 코드로 이루어진 숫자적 기초와 대립된다. 소프트웨어 프로그램은 오브제 정향으로서, 인터넷에서 제반 행동과 출현

24) Roy Ascott, "Behaviourist Art and the Cybernetic Vision"(1966), in *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*, ed. by Randall Packer and Ken Jordan, New York, W.W. Norton, 2001, p.98.

을 제어하는 스크립트를 자동으로 생산한다. 각 개별 예술가/디자이너가 사용하는 특수한 프로그램이나 소프트웨어는 결과로 나타나는 인터페이스의 외관과 퍼포먼스에 모두 영향을 미친다. 입력 장치의 가장 표준형인 키보드와 마우스는 예술/디자인의 환경 안에서 관람객/사용자 상호 작용을 위해서 요구된다. 이 같은 예들 안에서 현존하는 커뮤니케이션 시스템은 두 가지 가능한 층위들 가운데 하나에서 존재한다. 몇몇 시스템은 멀티로그 층위에서 존재한다. 사건적 모양새에 기여하는 다중적인 참여자들이나 사용자들과 더불어서 말이다. 연속적으로 미완의 작품의 크기에 기여하는 다중적 사용자들이라 할 수 있다. 반면, 다른 시스템들은 일방향의 분배 방식으로 기능한다. 즉, 관람객/사용자는 관람 시퀀스를 선택하지만, 미래의 관람객/사용자들을 위해서 본래 작품을 변형시키지 않는다.²⁵⁾

제 2 절 디지털 컨버전스의 다중 감각성

○ 디지털 기술에 의한 다감각적 체험

독서는 가장 오래된 기술들 가운데 하나로서, 그것은 새로운 기술의 적용을 통해 갱신된다. 우리는 새로운 글자꼴, 새로운 책의 형태, 새로운 독서 장치들을 발명한다. 우리는 읽는 방법들을 발명하여 세계의 새로운 섹션으로 이주시킨다. 편재해 있는 컴퓨터 자체는 하나의 독서 기계이다. 그것의 가장 강력한 계산 기능들은 오직 텍스트를 통해서 접근된다. 우리가 읽는 방식들은 연속적으로 기술적 변화 또는 사회적 변화에 적응한다. 현재 독서의 일차적 형식으로서 책은 전자책, 웹, 다른 미디어에 의해서 도전받지만, 과거에 비해서 더 많은 책들이 인쇄되고, 읽혀진다. 디지털 기술들의 팽배성에 기인하여, 문자 언어의 창조는 그것의 내용, 장르, 심지어 물리적 체현화 등은 엄청나게 변화했으며, 독서 행위도 마찬가지로 변화하였다. 이제 독서

25) Pierre Lévy, *Cyberculture*, trans. by Robert Bononno, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2001, p.65.

경험은 책을 넘어서 확장되며, 컴퓨터 스크린을 넘어 확장된다. 텍스트에는 이미지, 사운드, 물리적 형태가 동반되며, 그 모든 것은 역동적이며 상호작용적이다. 그 같은 세계에서 다감각적 독서multisensory reading는 인간 정신 속에 더 큰 진폭의 감각적 허용 범위를 허락할 것이다.²⁶⁾ 의미를 다수의 감각적 경로를 통하여 다중적 층위에서 제공함으로써 말이다. 저자와 독자 사이의 컴팩트는 독서 경험을 심오하게 만들면서 새로운 차원들을 획득한다. 문자 텍스트와 경쟁하거나 문자 텍스트를 대체하기 보다는, 세심하게 저자가 만든 다감각적 텍스트들은 독서를 풍요롭게 만든다. 텍스트에 다중적 양태성에서 이루어지는 실행적인 의미론적 지지물과 상보적으로 제공하면서 말이다.

○ 감각적 양태성들에 대한 제어 능력의 제고

저자가 물리적 형식을 제어하는 것을 보다 쉽게 만들어주는 것은 감각적 양태성들을 다룰 수 있는 능력의 제고에서 공명된다. 그 같은 다중적 양태성들은 과거에는 조절하기 어려웠던 다양한 감각들의 변조가 중요하다. 청각, 촉각, 그것의 하위 양태성들, 촉각적 감각작용, 햅틱, 열지각, 동작학적 지식과 자기지향적 지식 등 심지어 후각과 미각 등. 우리는 이제 햅틱에 대해서 아는 것 이상으로 사운드를 다루는 것에 대해서 더 많이 알고 있다. 우리는 촉각적 시스템에 대해서 보다 햅틱에 대해서 더 많이 알고 있다. 각각의 새로운 양태성은 그것의 고유한 유인력affordance의 집합을 갖고 있으며, 고유한 정보 실행력을 갖는다. 개별 양태성에 대한 처리 시스템과 저술 시스템이 더 정교해질수록, 우리는 그 같은 양태성의 적용을 보다 더 잘 이해할 수 있으며, 혁신적인 장치들에서 더 빈번하게 사용된다. 공통적 사용들이 발전되어, 도상화될 정도에 이른다. 일단 하나의 양태성이 인지 가능한 아이콘들의 집합을 수반하면, 점차적으로 이 같은 아이콘들의 정교화된 사용은 인지적 도약을 장려하

26) Maribeth Back, "The Reading Senses" in *digital media revisited*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2003, pp.157~182.

여, 그것들에 기초를 둔 추상적 표상으로 도약한다. 마치 알파벳이 그림문자에서 발전된 것처럼 말이다. 역동적 미디어인 영화와 비디오를 위한 문법들은 수 해 동안의 생산에서 발전된 방법들의 형식화로서 기술된다. 카메라 앵글, 초점, 심도계, 카메라 모션 등의 요소들은 특정 효과를 생산하기 위한 방식에서 조합된다. 그 같은 역동적 미디어에서 나타나는 문법들은 명령 지시적이지 않다. 즉, 그것들은 새로운 가능성을 배제하지 않는다. 차라리, 이 같은 어휘적 구조들은 가능한 창조적 조합들에 첨가된다. 예술가로 하여금 내재적 복잡성 속에서 단일한 단위의 장면들을 고려하는 것을 허락하면서 말이다. 마치 작가가 개별 단어들로 이루어진 좋아하는 문장을 사용하는 것처럼 말이다. 이것은 복잡한 영상적 어휘가 어떻게 발전되어 가는 지를 일러주는 것이며, 우리가 쉽게 학습한 것이다. 복잡한 재현이 더 많은 감각적 양태성들을 위해서 발전되어가면서, 새로운 미디어를 갖고 저술할 수 있는 것은 보다 풍요로워졌으며, 보다 더 어렵게 되었다.

○ 디지털 컨버전스의 독자는 다감각적 어휘 구조를 읽는 것

작가의 창조성에 있어서 증가된 깊이는 독서의 과제에서 진행된 변화에 의해서 대응된다. 그렇다면 이 같은 새로운 양태성들에서 나타나는 독서에서의 변화는 무엇인가? 디지털 컨버전스의 독자는 다감각적 어휘 구조를 읽는 것이라 할 수 있다. 독서를 새로운 미디어와 더불어 발생한 일차적 활동으로서 가정해 보자. 이것은 텍스트를 넘어선 독서를 말한다. 복잡한 상징들 집합의 해석적 의미에서의 독서는 유의미한 구조들 속에 각인된 것으로서, 감각적 양태성들의 조합 안에서 이루어진다. 텍스트를 읽는 행위는 일차적으로 시각적 행위로 보인다. 그것이 알파벳이건, 회화 문자건, 상형 문자이건, 문자의 본래의 발명에서 성장되어 온 것이며, 텍스트 자체는 귀속적으로 다감각적이다. 그것은 구술과 청각 언어의 시각적 재현이다. 몇몇 언어들은 다른 언어들에 비해서 소리에 더 많이 결속되어 있다. 그렇지만 거의 모든 언어들은 단어들을 재생하며, 음성 언어의 구조들을 재생한다. 사실, 독서는 문화적 인지적 필터들의 복잡계를 포함하며, 그 같은 여과들을 통하여, 읽혀지는 것의 상징들

은 해석된다. 이 같은 여과장치에는 여러 가지 층위가 있다. 예컨대, 문학적 연구에서, 장르, 미디어 유형. 사회과학과 문화과학에서, 계급, 문화, 젠더 등이 그것이다. 혁신적인 컴퓨터 인공물들은 빈번하게 감각적 양태성들의 장치들을 사용한다. 예컨대, 사운드와 영상물, 햅틱스 등. 이 같은 감각적 양태성들 각각은 하위 양태성들을 갖는다. 비주얼은 텍스트, 정지 이미지, 동영상, 그래픽 요소들을 포함하며, 사운드는 음악, 사운드, 목소리를 포함시킨다. 이 같은 양태성들은 각자 자기 차례가 되어서, 상징적 의미를 갖춘 구조들을 소유한다. 그것들의 사용은 하나의 작가 활동의 행위이며, 장르 속에 각인되고, 읽혀질 의도를 갖는다. 이점은 다감각적 인공물이 하나의 가상 세계이건, 컴퓨터 게임이건, 다른 소프트웨어이건, 물리적 장치이건, 실사 환경이건 여부와 상관없이 사실이다. 이 같은 복잡한 상징 집합들의 다중적 레이어는 새로운 종류의 독서행위, 즉 다감각적 독서multisensory reading를 요구한다.

○ 다감각적 독서multisensory reading

다감각적 독서는 사람들이 다중적인 감각적 스트림을 동시에 수집하고 해독할 수 있는 능력에 의존한다. 마치, 우리가 다중적 감각들의 사용을 통하여 우리 주변에 있는 세계를 해석하는 것처럼 말이다. 이것은 단지 지각적 감수성들 사이의 단순한 갈등 이상의 것이다. 우리는 감각적 데이터를 해석하기 위한 기준으로서, 문화적 단서와 개인의 지각적 역사를 사용한다. 이 같은 논증에 있어서, ‘다중 양태적’ 또는 멀티미디어 대신 ‘다중 감각적multisensory’이라는 용어를 사용하는 것은 의도적이다. 뉴미디어에 있어서, 인간 신체의 인터페이스 시스템과 더불어 문화적 시스템을 고려하는 방향으로 비판적 분석을 개진하는 것을 말한다.

○ 다중적 감각 양태의 사용은 정보 전달의 강력한 방식

많은 지각 심리학자들은 우리의 인지적 모델링이 스키마 기반이며, 즉 작은 이야기 유형의 세그먼트들로 이루어졌다는 것이다. 하나의 이야기를 들려주기 위해서

다중적 감각 양태를 사용하는 것은, 다시 말해 정신 속에서 스키마들의 집합을 건설하는 것은, 정보를 전달하기 위한 강력한 방식이다. 청각적 지각 분야의 전문가인 브레만 Albert Breman은 원초적인 지각 과정들과, 스키마 기반의 지각 과정을 구별한다. 첫 번째 것에서는 익숙하지 못한 사운드를 듣는 것이며, 두 번째 것에서는 주의의 초점, 이전의 경험, 게슈탈트 메카니즘이 조합하여 하나의 사운드에 대해서 정신적 모델을 창조한다는 것이다. 브레만이 보여준 것은, 만약 특정 사운드에 대한 스키마가 강력하게 발달된다면, 그 사운드의 유의미한 몫들은 완벽하게 추출될 수 있으며, 이는 청자의 스키마 기반적 지각 과정 때문에 현존하는 것으로 지각될 수 있다는 것이다. 이때 청자는 그것이 들려주는 이야기에 대한 사운드를 읽고 있는 것이며, 그것을 작은 이야기로서 해석한다.

제 3 절 디지털 컨버전스 시대에서의 촉각 부상²⁷⁾

1. 촉각과 커뮤니케이션

- 촉각은 밀도 높은 신체적 차원과 맺는 관계

촉각과 커뮤니케이션의 관계를 언급하기 전에 우리는 촉각 자체에 대해 탐문해야 하며, 촉각에 대한 현상학적 탐구를 선행해야 한다. 촉각이라는 감각은 무엇보다 밀도 높은 신체적 차원과 맺는 관계라 할 수 있다. 스스로를 계시하기 위하여 촉각을 필요로 하는 미각과 더불어 물질적 차원과 직접적으로 결합되는 두 개의 유일한 감각이다. 시각, 청각, 후각은 한 편의 그림, 피아노 선율, 꽃향기와 같은 물질적 매체로부터 정보를 취하지만, 그 자체가 존재하고 정보를 계시하기 위해서 사물 그 자체와 직접적인, 즉 물리적 관계를 가질 필요는 없다. 감각적 정보의 커뮤니케이션은 공기, 또는 공간과 같은, 사물과 감각 기관 사이의 전달 벡터들(눈, 귀, 코)을 통하여

27) 이 부분은 다음에 기초하였음. *The State of the Real (Aesthetics in the digital age)*, London & New York, I.B.TAURUS. 2007.

이루어진다. 반면, 촉각의 경우, 하나의 접촉이 반드시 존재해야 한다. 따라서 객체적 관점에서, 촉각이 제시되기 위해서는 두 개의 사물이 서로 촉지될 수 있을 정도로, 서로 마주쳐야 한다. 그런데 통상적으로 말하는 접촉(contact)이란 무엇인가? 접촉을 사유한다는 것은 궁극적으로 결코 자명하지 않다. 두 개의 요소를 분리시키는 공간, 즉 사이가 무(無)에 이르고, 서로가 서로에 중첩되고, 지극히 가까운 거리에 놓여서 서로가 촉감을 갖게 될 때, 접촉이 발생한다는 말을 할 수 있다. 그 두 개의 요소들은 서로 구별되면서도, 하나의 내밀한 공간에서 결합되어, 특수한 관계 유형 속에 존재한다. 하나의 교환이 가능한 완결적인 근접성이 존재하게 되는 것이다. 촉각에 대해 아직은 그 이상의 논의를 진행하기는 힘들지만, 이점은 우리들에게 우리의 육체, 존재, 의식 속에서 자연스럽게 주어지는 감각들의 신비에 대해서 시사하는 바가 적지 않다. 제 감각들은 지성을 호출한다. 왜냐하면 감각들이 전달하는 정보들을 다루는 것은 바로 지성이기 때문이다. 그런데 문제는 지성은 감각을 통한 느낌 자체의 기원에 대해서 더 이상의 세밀한 분석을 진행할 수 없다는 점이다. 느낌이란 지적인 것, 또는 정신적인 것에 비해서, 감각적 정보를 체험하는 데 있어서 더 적절한, 또 다른 방식의 정보 처리라 할 수 있다. 현대 과학에서 우리에게 일러주는 것은, 예컨대, 우리가 손으로 무엇인가를 만질 때, 손가락 끝에 존재하는 신경세포와 수용기관들이 뇌에 정보를 전달한다는 정도의 객관적 기술에 불과하다. 이 같은 객관적 사실을 기록하는 것은 인간의 의식이나, 문제는 지각이라는 복잡한 과정이 뇌에서 이루어지는 정신화(mentalisation)나 지적 판단으로 환원될 수 없다는 점이다.

○ 물질적 차원의 접촉을 통한 정신적 감동으로의 전이

우리의 신체 전 부위는 촉감될 수 있으며, 피부는 외적 대상과의 접촉 경우, 우리에게 신호를 보내주는 방대한 감각적 표피이다. 우리는 우리에게 다가서는 다른 무엇인가에 의해서 만져지는 수동적 존재이거나, 또는 어떤 것을 향하여 나가면서, 우리는 무엇인가를 만지는 능동적 존재의 경우 모두 가능하다. 객체적 측면에서 논의를 마무리하자면, 접촉은 오직 두 개의 사물이 동일한 밀도의 질료에 속할 때만 변

별적이라는 점을 첨언할 수 있다. 물리적인 것이 물리적인 것을 촉지할 때, 지각된 감각 작용과 정보의 충만한 전달이 존재한다. 하지만, 만약 우리가 눈에 보이지 않는 어떤 기체와 접촉할 때, 우리는 그것이 촉지될 수 없다는 이유에서, 풍부한 경험을 가질 수 없게 된다. 주체적 관점에서 촉각은 매우 섬세한 지각의 차원에 속한다고 말할 수 있다. 신체적으로, 정서적으로, 지적으로, 심지어 영적으로 무엇인가에 의해서 감동을 받았다는 표현을 쓸 때, 프랑스어나 영어에서는 바로 촉각 동사인 *toucher*를 사용한다. 그렇다면, 우리가 물어볼 것은, 일반적으로 물질적 차원에 귀속된 ‘만지다’라는 표현을 취해서, 감동되었다는 정신적 영역에 적용되는 이유이다. 만약, 촉감이 접촉, 두 개의 사물 사이의 관계화로 요약된다면, 섬세함과 미묘함의 차이에서 어떻게 그것을 해석할 것인가의 문제가 남는다. 하나의 작품이나 대상이 우리를 감동시킨다(*touche*)는 말을 할 때 어떤 유형의 관계로 이해해야 할 것인가? 물질적인 대상이 비물질적인 정신적인 것을 접촉한다는 것(*touche*)을 어떻게 설명할 것인가?

○ 촉각, 상징적 외연을 통해 분리된 것의 관계화를 책임지는 감각

촉각은 두 개의 존재를 결합시키는 관계로서, 그 둘의 접촉의 내밀성은 다수의 정보 전달을 가능케 한다. 첫 번째 정보는 설정된 접촉에 대한 인식이다. 하나의 커뮤니케이션, 즉, 결합된 양자 사이의 정보의 교환이 이루어진다고 말할 수 있다. 따라서 만지다=접촉하다=소통하다라는 등식이 성립될 수 있다. 관계가 설정되는 접촉 점이 부재할 경우, 전달도 커뮤니케이션도 존재하지 않게 된다. 그런데 커뮤니케이션하지 않는 촉각을 상상할 수 있을까? 의식적인 커뮤니케이션의 의도가 부재할 때조차도 촉각은 자동적으로 무엇인가를 전달한다. 비록, 그것이 지극히 미세하거나, 무의식에 속할지라도 말이다. 촉감한다는 것은 곧 무엇인가를 전달하는 것이다. 실제로, 촉각은 자아의 사회적 공통체적 소통의 새로운 스타일이 되었다. 자신의 탈근대성의 사회학에서 마페졸리Maffesoli는 촉각적 스타일이 타자성과의 또 다른 관계를 통하여 가치들의 전달과 변환에 참여한다는 진술을 남긴 바 있다. 촉각은 따라서, 상징적 외연을 통해서 분리된 것의 관계화를 책임지는 감각이라 할 수 있다. 그

것은 거리를 무너뜨리고, 가까운 것, 은밀한 것, 결속을 만들기 위해서 멀리 있는 것을 취소시키면서, 동떨어져 있던 것의 교환을 가능케 한다. 인문학의 고전 속에서 촉각이라는 감각을 인간 구성의 중핵으로 파악되었다는 점은 시사하는 바가 크다.

○ 촉각의 현상

촉각의 현상에 대해서 프로이트Freud는 촉각의 구조 자체 보다는, 금기의 대상이 되는 경우들에 대한 논의를 제시하고 있다. [토텐과 타부](1905)에서, 프로이트는 만지는 것을 금기하는 타부가 이중적 맥락에서 발견된다는 점을 제시하고 있다. 첫 번째 운동에서, 촉각은 성스러움과 불순한 것과의 관계 속에서 포착된다. 촉각의 금지가 해당되는 사람들은 타부로서 선언된다. 그 사람들은 촉각에 의해서 전달되는 하나의 전염처럼 위험스러운 힘을 지닌다. 몇몇 인물들과 결부된 위험한 힘은 특정 상태 또는 통과와 연결된다. 이를테면, 생리기간, 탄생, 질병, 죽음 등이다. 두 번째 계열에서, 타부의 상태들은 변화에 종속된 시간성을 특징짓는 것과 더불어서 밀접한 관계를 유지한다. 변화의 위험성은 죽음의 위성성에 동화된다. 이 같은 초조하거나 불편한 상태(unheimlich)는 프로이트에 의해서 성스러움에 견주어서 하나의 매개적 범주를 구성하는 악마적인 것과 결부된다. 타부라는 표현이 적용되는 것은 바로 이 같은 매개적 의미 작용, 즉 악마적인 것의 매개 작용이다. 왜냐하면 매개적 의미 작용은 늘 성스러운 것과 불순한 것에 공통적인 채로 남아 있는 하나의 성격을 부각시키기 때문이다. 바로 그런 맥락에서 만짐에 대한 두려움이 생겨난다. 그 같은 두려움은 양가성을 생성시키는 이중적 반응으로 유도된다.

2. 상호작용의 수단으로서 촉각의 재도입

○ 디지털 신체 모델의 촉각적 성질

현재, 촉각은 컴퓨터 기반의 디자인 도구들에 의해서 거의 지지되지 않은 감각이지만, 디지털 신체 모델을 통해 주체들로 하여금 주변을 걸어 다녀 보게 만들고, 다루어 보게 만들며, 그 표면을 만져보게 만들 수 있다. 도구가 제공하는 참여감각, 특

히 디지털 신체 모델들과 결부된 촉각적 성질들은 매체 예술가들에게 있어서 핵심적인 것이 되었다. 신체 모델들에 부여된 더 많은 성질은 그 같은 신체 모델들이 매체 예술가들로 하여금 촉각을 통하여 건물 공간의 3차원의 재현을 다룰 수 있도록 해준다. 신체 모델의 촉각적 성질들은 공간을 영상화시키고, 탐구하고, 이해하기 위한 친밀성의 요구 정도를 제공할 수 있도록 해준다. 여기서 제안된 것은 우리가 우리의 환경을 구성하는 물리적 공간에 대해서 의미를 만들어내고, 그것들과 더불어 상호 작용하는 데 있어서, 신체가 중요한 자리를 차지한다는 점이다. 보다 광범위한 층위에서, 신체는 우리가 현실의 모든 양상들을 경험하는 데 있어서 중추적 역할을 맡는다는 것이다. 이점은 테크놀로지가 매체 예술가들에게 그 같은 본질적 속성들을 어떻게 부여할 것인가의 문제를 제기한다. 기술이 사용자와 그들의 작업 세계 사이에 도입하는 방향성의 층위는 그것의 실패에 있어서 중요한 요인이었다. 매체 예술가들은 직접적인 참여를 제공하는 도구들을 요구한다. 현재의 주요 기술들은 이 같은 기본적 요건을 만족시켜주는 데 실패한다. 이 문제에 대한 가능한 척도는 촉지가능한 사용자 인터페이스에 대한 연구에서 찾을 수 있다.

3. 촉각적 디지털 미학

○ 촉각과 디지털 포퍼먼스

디지털 미학에서는 촉각의 테크놀로지들을 포함하는 디지털 미디어 포퍼먼스의 표현적 가능성을 검토한다. 이 같은 분석은 세 가지의 분리된 계기들로 분할된 예술 작품의 예들을 포함한다. 피부와 표면의 담론, 삶과 기술적 확장과 인공보족의 개념, 그리고 신체와 그것의 이동성으로서 상호작용적 촉각이 무대와 온라인 모두에서 수행되는 방식을 말한다. 디지털 포퍼먼스에서 몇 가지 흥미로운 발전은, 신체가 제거되거나 다른 곳으로 밀려나고, 제 감각들이 왜곡되는 곳에서 발생하였다는 것이다. 디지털 공간에서 신체의 재축조는 체현과 신체 형태론의 이론에 대해서 중요한 함의들을 갖는다. 신체가 가상 세계 주위를 네비게이션하고, 운동하는 방식을 포함시킨다는 것이며, 공간을 제어하는 것이 아니라, 공간에 의해서 관통되는 방식을 포함

하는 것이다. 촉감, 또는 촉각은 피부와 표면의 놀이, 살과 혈기(vascularity)의 개념, 신체에서의 퍼포먼스 예술과 같은 생리적 계기들의 기저에 깔려 있으며, 디지털 체현화를 재구성하는 방향으로 나간다. 촉각성은 이 같은 케이스들에 있어서 기저에 존재하는 주제로서 간주되며, 시각에 중심을 두는 남성 중심적 강조에 대립한다. 촉각은 우리를 다시 세계로 돌려보낸다. 디지털 신체에 대한 이 같은 분석은 주제적으로 세 가지 유형의 퍼포먼스에 주의를 기울인다. 피부, 살, 신체가 그것이다. 외과 수술 테크놀로지를 사용하면서, 피부의 변형은 퍼포먼스 아트로서 자리를 잡는다 (Orlan의 작품). 살의 관념들과 더불어 유희를 나누는 디지털 피드백(Stelarc), Char Davies에게서 나타나는 시각, 촉각, 공간 사이의 공감각적 연계는 신체를 통해서 발생하며, 그 경계는 감각계를 팽창시키기 위해서 디지털 공간에서 재형상화되고 재동력화된다.

○ 촉각의 공간적 경험

우리가 공간 속에 존재하는 촉각적 속성들에 의해서 정서적으로 영향을 받는 방식을 사유하는 한 가지 방식은 바로 감성을 통해서이다. 예컨대, 조각과의 감성적 만남은 우리의 시각적 감각을 다른 감각들, 예를 들어 촉각과 더불어 형성하는 한 가지 방식이다. 그것은 제 감각들이 세계에 대한 우리의 현상학적 지각에서 조합되는 방식이다. 조각품에 대한 미학적 명상은 우리가 일상적으로 경험하는 체현화된 촉각의 공간적 경험이다. 이 같은 분석이 발생하는 것을 가능케 하는 수단들은 조각과 건축에 대한 검토를 통해서 이루어진다. 공간의 형식을 만들고 축조하는 조형 예술들 사이에 존재하는 형태들의 집합을 말한다. 이 같은 조형예술들은 우리로 하여금 감각 작용의 통일적 기초를 형성하는 체현화된 지각의 집합을 경험하게 만든다. 신체는 하이데거와 메를로-퐁티에 있어서 지각의 핵심을 이루며, 촉각과 공간에 대한 보다 명시적인 분석은 신체 그 자체로부터 출발할 필요가 있으며, 사물의 사물다움에서 출발해야 우리의 일상에서 공간에 대한 체현화된 경험이 제 감각들이 어떻게 상호작용하는가를 보게 된다. 메를로-퐁티는 세잔의 회화 작품이 시각 매체를 통하여 촉각성을 상기시킬 수 있는 능력에 대한 탁월한 독법을 제시한 바 있다.

그는 인간의 시지각의 바탕에 존재하는 촉각과 질감에 대한 감식력을 강조한 것이다. 촉각과 공간을 공감각화시킬 수 있는 능력이 관건이다. 조각 작품을 비롯해서 디지털 예술의 오브제에서 만지는 주체와 만짐을 당하는 대상 사이의 상호적 관계를 파악하면, 촉각—공간과 시각적 공간 사이에서 오브제의 매개화를 통하여 연계를 추구할 수 있는 방안을 모색할 수 있다.

제 4 절 디지털 컨버전스 시대에서의 시학적 국면

1. 현대미술에 있어서의 전환적 국면

○ 현대미술에 있어서의 몇 가지 새로운 양상

“현대 미술에서는 시학의 문제가 작품의 창작 자체보다 중요해졌으며, 작품을 만드는 방식이 만들어진 작품보다 중요해졌으며, 또 형식은 형식적으로 접근할 때만 제대로 음미될 수 있다는 점을 분명히 보이고 있다. 이러한 고찰이 사실이고, 비록 강조점은 다르지만 모든 현대 예술작품에 그대로 적용될 수 있다면, 미학적 즐거움은 점차 과거처럼 작품이 불러일으키는 정서적이고 직관적인 반응에서 훨씬 더 지적인 감상으로 변하게 될 수밖에 없다는 점을 인정하지 않으면 안 된다.”²⁸⁾ 움베르토 에코는 62년에 저술한 <열린 예술작품>에서 이와 같이 적고 있다. 여기서 말하는 시학이란 일종의 작품 내부에 기거하는 작가의 의도, 작품을 탄생시키는 사유를 가리키는 말이다. 실제로 오늘날 관람객은 작품 앞에서 작가가 무슨 이야기를 하고 싶어하는지 이해하지 못하면 제대로 즐길 수가 없다. 작품 앞에서 어떻게 감상해야 할지를 몰라 속수무책인 관람객들은 무엇인가의, 또는 누군가의 설명을 기다리며, 가능하다면 그러한 설명과 더불어 작품의 감상을 시작하고자 한다. ‘이러한 상황이 만약 사실이라면’ 과거 예술작품에서 그것이 정서적이고 직관적인 반응을 일으키던 것과는 달리, 이제 예술작품의 감상은 훨씬 더 지적인 것이 되었다는 점을 인정하지

28) 움베르토 에코, 『열린 예술작품』, 조형준 옮김, 새물결 출판사, 2006, p.305.

않을 수 없다. 실제로 오늘날 거의 모든 미술관, 갤러리, 전시 장소에는 작품 설명서들이 배치되어 있고, 미술관에 가면 해설을 담당하고 대중과의 소통을 위해 일하는 전문 인력들을 만날 수 있다는 사실이 그것을 뒷받침해 준다. 그리고 예코는 다음과 같이 부언한다.

한때 모든 미학적 계시에 수반된다고 생각했던 직관의 광채와 감정의 울림은 오늘날에는 이미 낡았을 뿐만 아니라 특정한 역사적 시기의 몇몇 문화적 모델에만 한정된 이론으로 치부되고 있다. (...) ²⁹⁾

○ 제작행위의 중요성

이것은 현대 예술의 한 국면을 설명해주는 것이며, 그것이 가진 다양한 차원을 통해서도 두드러지는 지점인 동시에 이전 예술에는 볼 수 없었던 점에 관하여 말하고 있는 것이다. 이러한 국면은 부분적으로는 — 그러나 매우 중요한 비중을 가지고 과거 예술의 역사로부터 완전히 다른 역할을 수행해 나아가기를 재촉했던 — 아방가르드의 예술적 수행에 자극을 받은 것이다. 어떠한 의미로써의 ‘예술의 죽음’을 일으킬 역사적 계략(기존의 예술적 가치에 대해 반-예술)을 내세웠던 아방가르드는 ‘자의식의 과잉’(피에로 라파)이라 불릴 정도로 지극히 자기 분석적인 성향을 띠었다. 그것이 가진 비평의식, 그리고 필사적인 자의식은 현대예술 제 분야에 새로운 움직임을 촉발시켰으며 예술가들로 하여금 기존 예술과의 결렬을 강하게 욕구하게 했다. 이제 예술은 그것의 본성에 대해 질문하며 이것으로 — 헤겔의 철학적 예술사 개념을 새롭게 계승하는 — 단토와 같은 미학자들은 예술이 철학적 의식에 접근할 수 있는 계기가 마련되었다고 주장한다. 그러나 우리는 이러한 미술사적 계기가 예술가들로 하여금, 작품 제작의 시학적 차원(예술적 기획)에 있어서도 더욱 의식적이 되게끔 하였음을 말하고자 한다. 앞서 언급했듯이, 이제 작품의 (명료하거나 또는 대략적인) 기획은 어떠한 차원으로는 작품 창작보다 더 중요하게 되었으며, 만드는 행위가 만들어진 작품보다 더 의미 있는 것이 되었다.

29) 같은 책, p.306.

2. 감각에 대한 이해의 전환으로부터

○ 탈시각중심화

한편, 현대미술에서 시학이 새롭게 대두되었고 따라서 작품의 창작 의도와 프로그램이 상대적으로 중요한 국면을 차지한다면, 그것은 단순히 현대예술이 감각적 요소에 대한 관심에서 멀어졌다는 것을 의미하는 것인가? 그러나 우리는 그것과는 전혀 다른 결론을 갖게 된다. 왜냐하면 현대미술에서는 감각에 대한 자각과 이해가 그 어느 때 보다 선명하고 두드러진 것으로 보이기 때문이다. 따라서 이것을 우리는 다음과 같이 이해하고자 한다. 현대예술은 감각적 요소를 퇴보시키기 보다는 오히려 전통적인 이해가 와해된 장소에 감각에 대한 새로운 이해를 세우고자 한다. 단토는 현대예술에 관해 다음과 같이 피력하고 있다: “어쨌든, 미술이 철학적으로 성숙해짐에 따라 시각성은 한때 미가 그러했던 것처럼 미술의 본질과는 거의 관련 없는 것으로 떨어져 나가게 된다. 미술이 존재하기 위해서는 심지어는 바라다볼 수 있는 대상이어야 할 필요성도 없게 된 것이다. 화랑에 사물들이 놓여 있다면, 그것들은 그 어떤 것으로도 보여질 수가 있다. (...) 미술이 무엇이건 간에 그것은 이제 더 이상 일차적으로 눈에 보이는 어떤 것이 아니다. 그것은 아마도 통찰의 대상은 될지 모르나 일차적으로 눈에 보이는 것은 아니다.” 그러나 이러한 해석은 분명 현대미술에 있어서의 일정한 시기와 현상에 주안점을 두고 행해진 것이다. 따라서 이와는 다르게 우리는 다음과 같은 것을 강조하고자 한다. 즉, 현대미술은 더 이상 시각적 요소를 절대적인 것으로 이해하지 않으며, 그것을 다른 감각적 요소에 대해 우위를 두지도 않는다. 기존의 미술이 시각성에 일방적으로 의지했다고 한다면, 탈 역사적이며 자의식적인 현대 미술은 이러한 점에 관해 새로운 이해의 지평을 제공한다. 따라서 현대미술이 시각성에 집중했던 바로부터 탈피함으로써 단지 이지적인 차원으로 이행해 간다는 설명은 부분적인 것이 될 수밖에 없다. 왜냐하면 탈시각성을 통해 대두된 또 다른 축은 바로 감각적 요소의 사라짐이 아니라, 감각 경험에 있어서의 다중성과 감각의 크로스라고 할 수 있기 때문이다(앞서 제시한 축각의 대두는 이러한

계기를 설명해주는 흥미로운 지점이 되고 있다). 신매체미술은 그러한 흐름의 중심에 있으며, 기존의 감각경험에 대한 선명한 이해와 전환적 태도를 보여준다.

○ 감각의 크로스

18세기 빙켈만이 예술의 각 장르를 그 특성에 따라 구분한 이후 —음악은 시간 예술이며, 미술은 공간예술이라는 확고한 구분이 바로 그것이다— 각각의 장르는 지배적인 하나의 감각에 의거해 구분적으로 이해되어 왔다. 음악은 ‘귀’라는 하나의 감각기관으로 특화됨으로써 그 자신만의 특정한 형식을 생산할 수 있었다. 반대로 미술은 공간예술이라는 이해에 따라 스스로를 ‘눈’에 제한시키면서 시각만을 임의로 분리하여 극대화 시켰다. 그러나 우리는 음악을 들을 때도 눈을 사용하며, 미술을 감상하면서 동시에 들을 수도 있는 것이다. 다감각의 자연스럽고 동시적인 발동과 소요를 떠나, 하나의 예술장르를 하나의 특화된 감각기관에 결정짓는 것은 인간의 무한한 상상력과 감성 능력을 가두는 행위인 것이다. 실제로 프랑스 현대 음악가

〔그림 6-1〕 Paul Klee의 Highway and byways 1929



올리비에 메시앙은 곡을 구상할 때 종종 듣기 보다는 ‘본다’고 얘기했으며 – 그는 곡을 구상할 때는 떠오르는 시각적 이미지를 그림으로 그리곤 했다– 화가 파울 클레의 그림은 매우 음악적이었다. 음악가 집안에서 태어나, 스스로도 음악 애호가이자 아마추어 연주가였던 그에게 그림은 음악을 시각적으로 구현하는 것이라는 의미를 가졌다. 예술이란 ‘눈에 보이는 것을 재현이 아닌 오히려 보이지 않는 것의 재현’이라고 생각했던 그는 회화를 통해 시각적 경험의 재현을 넘어선 청각적 요소들의 시각적 표현을 꾀했다. 이들 예술가들은 창작 행위를 통해 감각 경험에 있어서, 하나의 장르에 대해 지배적 감각을 설정하는 것 자체가 매우 임의적인 사유에 속하며, 그리고 무엇보다도 우리의 일상적이고 자연적인 경험은 이러한 구분으로부터 벗어나 있다는 것을 보여준다. 이를 통해 우리의 감각 경험은 실제 우리의 일상적 경험에 근접한 것으로 환원되고 있다. 이러한 ‘감각의 교차’는 오늘날의 장르의 해체를 뒷받침해 주는 한편, 컨버전스 시대의 감각경험에 대한 중요한 하나의 측면을 예시한다.

〔그림 6-2〕 John Cage, Cartridge music 1960

