

# 디지털 매체 기술과 미디어 아트간의 상관관계 분석에 관한 연구 -미디어 아트의 흐름을 중심으로-

The study of relationship between digital medium and media art

김지연

이화여자대학교 디지털미디어학부

장윤제

이화여자대학교 디지털미디어학부

박승호

이화여자대학교 디지털미디어학부

Kim, Ji-Yeon

Devison of Degital Media, Ewha Womans Univ.

Chang, Yoon-Je

Devison of Degital Media, Ewha Womans Univ.

Park, Seung-ho

Devison of Degital Media, Ewha Womans Univ.

• Key words: Digital medium, media art

## 1. 연구의 목적과 의의

기술이 발달함에 따라 1990년대 이후로 구분되는 디지털 시대에는 컴퓨터, 멀티미디어, 인터넷, 사이버스페이스, 정보초고속도로 등 디지털 테크놀로지에 의한 과학기술이 문화를 주도해갔다. 이는 말과 언어로 표현하지 못하는 감성의 다양한 양태를 시각적 형식을 빌려 제시하려는 인간의 욕망과 맞물려 예술의 다양한 형태로 표현이 되고 발전되어 왔으며 앞으로도 뉴미디어 테크놀로지와 예술적 구조의 결합은 지속되어 질 것이다. 19세기 말~20세기 (Heinrich Wofflin 1864~1945)이 미술사를 양식사의 개념으로 규명했을 즈음의 미술사는 예술운동으로 점철되면서 '주의'라는 용어가 붙게 되었고, 20세기 후반 이래는 미술사가 "주의"가 아닌 "아트"들로 채워지게 되었다. 이는 어떤 수단을 사용하였느냐가 예술을 설명하는 가장 수월한 명칭이라는 사실을 시사하는 점이다. 따라서 본 논문에서는 다양한 매체기술에 따른 미디어 아트의 흐름을 고찰해 보고 현시점에서 예측 가능한 미디어 아트의 특성 고찰 및 문제점들을 제기 해보고자한다.

## 2. 정보화시대의 특성 및 매체기술의 흐름

기존의 올드 미디어(old media)는 과학기술의 발달로 다양한 형식의 뉴미디어(new media)로 발전되어왔다. 특히 컴퓨터와 디지털 정보처리 기술, 광통신과 통신위성의 발달로 다양한 매체기술이 발전하게 되었고, 기존의 매체와 새롭게 나타난 뉴미디어 매체들 간의 경쟁상황이 대두 되면서 서로 간에 발전이 끊임없이 이루어지고 있다.

이러한 매체의 발달은 멀티 미디어화, 즉, 서로 더해지고 상호작용을 일으키면서 매체간의 경계가 무너지는 상황에 이르렀다. 이러한 흐름은 정보화 시대가 가지는 특성에 기반한 것으로 볼 수 있는데, 전자기술시대, 후기 산업사회로 정의되는 현대정보사회의 특징은 이미지, 미디어, 생산, 소비, 생활주기 그리고 가치관에 이르기까지 모든 면에서 탈 규격화 탈 대중화 개인화가 이룩되고, 다양화, 유연화, 가변성, 즉각성, 분산화, 개별화를 지향하는 전통적인 산업사회와 격을 달리하는 새로운 상태라 할 수 있다.

디지털 테크놀로지에 의한 1990년 이후 디지털 시대는 이 이미지와 사운드, 텍스트의 새로운 처리기술과 전 지구로 네트

워킹 된 새로운 정보통신공간인 가상현실 하이퍼텍스트 등 디지털 테크놀로지는 실제 우리의 환경을 문화와 기술이 상호 분리될 수 없는 현실로 만들어 놓았으며 과학기술의 발전은 예술적 차원만이 아니라 시각 환경과 인간의 의식구조, 인간의 존재방식과 권력의 작용방식 전반 등에 급격한 변화를 가져왔다

79년도 이래로 발전된 모습을 나타내는 시각적 표현 영역에서도 3차원 영상 시뮬레이션의 기술이 소개되었고, 광고나 영화 등에서 컴퓨터 특수 효과의 비중이 점차 증가하고 있음이 보고되었다. 이와 같은 현상들은 표현의 영역에서 점점 더 컴퓨터의 중요성이 확대되고 있음을 나타내는 것이다.

현재에는 개인 멀티미디어 방송인 DMB가 상용화 된 상태이며 이동하면서도 초고속인터넷을 이용할 수 있는 무선 휴대 인터넷 WiBro도 가능성이 검증된 상태이다. 앞으로도 컴퓨터와 다양한 프로그램, 저장매체와 프로세서 속도의 향상, 인터넷의 구축과 무선 커뮤니케이션 도구의 발달 등의 신기술에 맞춰 매체가 발달될 것으로 예측된다.

## 3. 매체기술에 따른 미디어 아트의 흐름고찰

W. 벤아민은 일찍이 올드 미디어를 두고 예배적인 가치(kultwert)는 현저히 감소하였으나 전시적인 가치(ausstellungwert)는 극대화되었다고 말하였다, 기계적 복제에 의해 정보로서만 존재하는 시각예술작품은 이전의 작품이 가지고 있었던 아우라와 물리적인 거리를 상실하는 대신, 관객의 접근과 감상이 용이해진 대상이기 때문에 벤아민의 전시적 가치는 오늘날의 뉴미디어에서 극대화 되었다고 할 수 있다. 예술이 정보기술 혁명의 물결 속에서 새로운 전개를 보일 것이라는 전망 속에서 미디어 아트, 디지털 아트가 나타나게 되었는데, 이는 컴퓨터 그래픽이나 VR같은 특정영역, 그리고 사진이나 영화같은 영역들의 중간에서 전개되는 다양한 형식의 모든 예술활동을 이르는 말이다.

20세기 유럽각지에서 신문명을 문화적 혁신으로 연결짓고자 하는 미래파, 러시아 구성주의, 바우하우스 등의 예술 운동들은 기계예술, 키네틱 아트, 라이트 아트, 일렉트로닉 아트, TV조각, TV아트 비디오 아트, 홀로그램 아트, 컴퓨터 아트, CG아트, 레이저 아트등으로 발전하며 서로 혼합되어 멀티미디어 아트로 발전하게 된다. 이는 1969년 미국에서 샬롯데 무어맨(Sharlotte Mooreman)과의 공연을 통해 비디오 아트를 예술 장르로 편입시킨 선구자인 백남준의 작업들을 시작으로 수많은 작가들과 다양한 미디어 아트들이 발전해 오며 서로 합

쳐지고 혼용되며 멀티 미디어 아트로 발전해 온 것이다.

70년대 후반 이후에는 통신 수단의 발달과 함께 전신예술, 위성예술이 시도되었다. 이러한 소통 예술은 정보혁명과 함께 네트워크 아트, 텔레매틱 아트, 웹아트, 인터넷 아트 등이 나오게 되고 이러한 장르들이 공통적으로 추구했던 새로운 소통 방식에 의하여 예술의 새로운 패러다임으로서의 인터랙티브 아트가 현대 예술의 키워드가 되고 있음은 주목할 만한 변화이다. telepresence installation인 네트워킹 미디어 퍼포먼스로 유명한 R. 로자로 햄머(Rafael Lozano-Hemmer: 1967~)의 [추적,1995]이 그 예이고 최근 MIT등에서 설치되었던 [Agoraphone, 2002]의 작업의 경우에 기존의 휴대전화기로 Agoraphone이 설치된 장소에 있던 사람들과 통화를 하며 예측하지 못한 대화를 이루어 나가는 기회를 가지게끔 해 준다.

1990년대 이후에 미디어 아트의 환경 변화로서 가장 뚜렷한 특징은 비디오 프로젝터의 성능이 개선되면서 미술관이나 비엔날레 등에서 비디오모니터가 차츰 모습을 감추고 비디오 프로젝터로 투사되는 영상이 공간을 압도하는 경우가 많아진 것이다. 이는 토시오 이와이(Toshio Iwai)의 [as image media, 1995] 작업등에서 이미지와 사운드의 결합, 컴퓨터로 만들어진 화려한 형태와 색의 3D 이미지들, 다양하게 변화하는 움직임 등으로 나타난다. 이러한 기능을 야간 혹은 실내 공연에 활용한 형식이 미디어 오페라는 장르이고 이는 일본의 미디어그룹 Dumb Type의 활동을 통해 가장 잘 보여진다고 할 수 있다.

최근에는 MR(Mixed Reality), SMS, MMS, GPS나 위치추적기반을 사용한 아트도 많이 나타나고 있다. Family Filter가 제작한 [simple text, 2004]는 관객들이 모바일을 통하여 보낸 SMS메시지를 이미지와 사운드로 변화시켜주는 mobile interactive performance이다. 그리고 Nicolas Nova and Fabien Girardin등에 의해 개발된 [Catch Bob!]이라는 작업은 세명의 팀원이 위치기반 플랫폼을 가지고 캠퍼스 내에서 가상 오브젝트를 찾는 협동 위치 추적 게임이다. 이 두 작업들이 시사하는 점은 무선 인터넷이나 GPS 등을 사용한 "협동"(collaborative) 작업이 현대 미디어 아트의 또 다른 특성이며 이는 미디어 아트의 성격이 개인화에서 공공미술로 변화되고 있는 최근의 경향을 보여주는 것이다.

새로운 미디어가 등장하면서 미디어의 패러다임이 전환되고 그것이 예술작품에 이용될 때마다 정보예술, 사이버 아트, 디지털 아트, 미디어 아트, 하이퍼 아트, 사이트스펙 아트, 사이버네틱 아트, 테크노에틱 아트등 새로운 명칭이 등장할 수 밖에 없었다. 분명한 것은 과거와 오늘의 예술이 동일하지 않다는 사실이고 예술의 도구로써 컴퓨팅 환경이 더욱더 보편화 됨에 따라 내일의 예술 또한 오늘의 그것으로 불리워질 것이라는 점도 불명확하다는 것이다. 앞으로 Wibro, DMB등을 비롯하여 현 매체에서 좀 더 진보된 형태의 기술들이 예술 분야에서 활발히 쓰일 것으로 예상된다. 최근에는 멀티미디어 환경에서의 표현 수단의 통합과 장르의 통합, 형식의 파괴 예술과 일상의 만남, 예술과 과학, 산업과의 만남등 다양한 현상들이 서로 맞물려 있으며 학제간의 협동 작업이 시도되고 있고, 더욱 중요해지고 있는 시점이다.

#### 4. 미디어아트의 흐름에 따른 특성 및 문제제기.

매체의 기술과 아트는 서로 상관관계를 가지며 발전해왔고 그러한 흐름에 따라 미디어 아트의 몇 가지 특성 및 문제점들을 도출해 볼 수 있겠다.

무엇보다 미디어 아트는 매체의 발달에 따라 기술적인 한계점을 극복함으로써 상상력의 한계를 벗어날 수 있게 되었다. 이는 다양한 매체를 사용할 수 있게 됨에 따라 작업의 다양한 구현이 가능해진 것으로 이해될 수 있다. 두번째로 시공간을 초월하여 설치가 가능한 미디어 아트의 현 특성상 기존의 예술 작업이 가지는 공간적, 시간적 한계점에서 벗어나 대중적인 면모를 띄게 됨에 따라 개인화된 예술 작업에서 공공 미술로의 전화에도 큰 영향을 미친 것으로 보여진다. 세번째로 미디어 아트의 가장 큰 특성이라 할 수 있는 상호작용성(interactivity)은 다양한 매체의 개발과 발달이 뒷받침된 결과로 더 강조되어지고 있다. 네번째로 최근의 미디어 아트는 개인의 관객들이 각기 다른 경험을 하도록 하기보다는 함께 작업을 만들어 간다는 협동작업(collaborative)의 경향이 더 강해지고 있다. 다섯번째로 기술적인 부분 역시 중요해지면서 아티스트들에게는 자신의 작업을 구현하는 도구라기보다는 작품의 한 부분이라 여기는 경향이 나타나고 있다. 따라서 예술과 기술, 이 두분야 사이에서 학제간의 연구가 점점 중요해지고 있고, 이는 새로운 기술을 이용하려는 아티스트들과 관객들의 욕구로 더욱 강조되어질 전망이다.

하지만 미디어 아트의 이와같은 특성에서 몇 가지 문제점을 제기해 볼 수 있다. 첫번째로 기술의 발달로 기술의존도가 높아지면서 상상력의 한계를 극복시켜준 기술이 역으로 상상력을 제한하는 현상이 나타난다. 즉, 아티스트들의 새로운 기술을 차용하려는 경쟁심리가 강해지면서 기술적인 부분을 점점 강조하게 되고, 본래 작업의 내용적인 부분에 소홀하게 되는 것이다. 두번째로 공공예술로의 전환에 따라서 주위에서 쉽게 접할 수 있게 된 미디어 아트로 인하여 소음공해, 사생활 침해 등의 예상치 못한 불편함을 야기시킬 수 있다. 세번째로 무엇보다 학제간의 연구가 중요해지게 되면서 정작 예술과 기술 두 분야를 연결시켜주는 공통의 대화의 틀이 부재한 상태라 실질적인 연구는 더디게 이루어지고 있는 상황이다.

앞으로도 미디어 아트는 기술의 발달에 따른 새로운 매체 출현에 영향을 받으며 변화 발전되어질 것이다. 미디어 아트에 있어 기술은 기존의 예술작업에서의 한계점을 극복하고 불가능한 면모들을 실현시켜준 만큼 예상치 못한 반작용도 있을 것이다. 이에 기존에 불가능하던 것을 가능하게 해주었다는 성취감보다는 예술 작품으로써의 좀 더 본질적인 통찰이 필요할 것이다.

#### 참고문헌

- 뉴미디어 아트, Rush, Michael, 시공사, 2003
- 디지털 영상예술 코드읽기 1, 대안영상문화발전소 아이공,
- 대안영상문화발전소 아이공, 2003
- 미디어 사회학, 이정춘, 이진출판사, 2000
- 전자시대의 예술, Popper, Frank, 예경, 1999
- 뉴미디어 아트와 시간, 이영훈, 재원, 2004
- 뉴미디어 영상미학 2, 권중운, 1994