
디지털 미디어 시대의 신체담론에 관한 철학적 고찰

뉴미디어 아트에 나타난 신체담론을 중심으로

The Philosophical Perspective on Discussion of Human Body in Digital Media Era - focused on new media art cases

가은영, Kah, Eun-Young*, 김종덕, Kim, Jongdeok**

요약 활자 인쇄술의 발달 이후, 문화는 인간의 신체 생활을 시각적인 것에 감각적 비율이 치중 되도록, 글이라는 간접매체를 이해할 수 있는 지성, 즉 정신적인 것을 몸의 상위 개념으로 여기는 전통을 유지해 왔다. 그러나, 미디어와 기술의 발달, 보급은 인류를 다시금 공감각적 존재로 복귀시키려고 노력한다. 라디오와 전화와 같은 통신기술은 청각의 비율을 넓히고, 영화와 TV는 촉각, 후각, 미각 또한 극대화된 시, 청각을 통해 전달하고자 했으며, 다양한 테크놀러지의 발달은 인간의 공감각을 극대화 시키는데 주력하고 있다. 하지만, 여전히 탈물질적 기술의 전통은 신체를 지각의 요인에서 배제시키려는 경향을 보이기도 한다. 1960년대 이래 철학과 예술이 신체를 다시 돌아보기 시작하면서 신체는 중요한 미적 주제로서 자리하게 되고, 보다 급진적인 일부 철학자들은 신체를 인간 지각의 결정적인 요인으로 탐구하며 이에 따라 수세기 동안 지배해온 서구 유럽 미적 이론을 변형시킨다. 이러한 성향은 디지털 미디어를 다루는 미디어아트에서 구체적으로 드러나며, 또한 인간과 컴퓨터의 상호작용을 연구하는 HCI의 분야에도 적용될 수 있다.

그러므로, 본 연구는 시대와 문화에 따라, 또한 기술의 발전에 따라 변해온 인간의 신체 담론을 철학적으로 고찰하고, 신체와 디지털 미디어 간 상호작용의 활발한 실험이 이루어지고 있는 구체적 미디어 아트 작품 사례들을 분석한다. 또한 이를 통해 컴퓨터와 인간의 상호작용에서의 신체는 하드웨어의 조작을 위한 도구가 아닌 공감각적이고 종합적인 지각의 주체가 될 수 있음을 증명한다.

Abstract We have long kept our Cartesian tradition in which Mind privileges over Body; the invention of printing technology has accelerated the tradition in which the intelligence and legibility of media were considered as a higher human value. However, the development of media and technology are supporting the multisensory mechanisms of the body as it was in preliterate era when we communicated with our whole bodily experiences. The development and spread of mass-media and new technologies have broaden the boundary of human sensory that are largely dominated by visual information and expanded it to auditory, olfactory and even gustatory sensation. Since 1960's, some philosophers and artists have recognized the human body as a subjective matter, starting the movement in which the body plays a role as an essential factor in study of human perception and cognition, aesthetics in art, and sociology, and the changed perspectives are practiced vigorously in the field of new media art; the theory of Maurice Merleau-Ponty who clarified the body as a general means for the body's possession of world, so that recognize the importance of cognition of one's body and approved the embodiment could be applied and practiced here.

Therefore, we discuss how Merleau-Ponty's philosophical theory can be practiced and how McLuhan's perspective could be applied on the notion of body 's extension in media by analysing some new media art cases.

Keywords: Maurice Merleau-Ponty, Human Body, Media Art

핵심어: 메를로-퐁티, 신체담론, 미디어아트

*주저자 : 홍익대학교 일반대학원 영상학과 박사과정 e-mail: eunkah@gmail.com

**공동저자 : 홍익대학교 영상대학원 교수 e-mail: jdkim@wow.hongik.ac.kr

1. 서론

활자 인쇄술의 발달 이후, 문화는 인간의 신체 생활을 시각적인 것에 감각적 비율이 치중 되도록, 글이라는 간접매체를 이해할 수 있는 지성, 즉 정신적인 것을 몸의 상위 개념으로 여기는 전통을 유지해 왔다. 그러나, 미디어와 기술의 발달, 보급은 인류를 다시 공감각적 존재로 복귀시키려 노력한다. 라디오와 전화와 같은 통신기술은 청각의 비율을 넓히고, 영화와 TV는 촉각, 후각, 미각 또한 극대화된 시, 청각을 통해 전달하고자 했으며, 다양한 테크놀러지의 발달은 인간의 공감각을 극대화 시키는데 주력하고 있다. 하지만, 여전히 탈물질적 기술의 전통은 신체를 지각의 요인에서 배제시키려는 경향을 보이기도 한다.

그러므로, 본 연구는 시대와 문화에 따라, 또한 기술의 발전에 따라 변해온 인간의 신체 담론을 철학적으로 고찰하고, 신체와 디지털 미디어 간 상호작용의 활발한 실험이 이루어지고 있는 구체적 미디어 아트 작품 사례들을 분석한다. 또한 이를 통해 컴퓨터와 인간의 상호작용에서의 신체는 하드웨어의 조작을 위한 도구가 아닌 공감각적이고 종합적인 지각의 주체가 될 수 있음을 증명한다.

2. 연구의 한계

신체의 문제는 여러 다양한 관점에서 고찰될 수 있다. '육체'라는 용어는 생물학적 개체, 정신적, 성적 구성물, 문화적 산물 등 여러 의미를 포함한다. 기독교적으론 신자성 육incarnation과 육화된 말씀과 같이 육체적 실재성에 관한 전통이 있으며, 중세로부터 르네상스 시대까지 서양의 저술가들은 기호와 의미의 문제를 정신과 그것의 육체적 발현의 관점에서 고찰하였다. 정신분석학에서 프로이트는 육체를 정신을 나타내는 기호로 간주하였으며, 그의 분석은 육체에서 의미를 찾으려는 오랜 문학적, 의학적 전통에 구체적인 기호학적 분석 사례를 제공한다. 최근의 사상 동향 중에는 육체를 사회적, 언어적 구성물, 즉 특정한 담론적 관습에 의해 창조된 것으로 보는 흐름이 있다. 사회문화적 육체는 언어적 구성물, 즉 이데올로기적 산물로 간주한다. 다른 한편으로 우리는 물질적 육체를 전(前)문화적이며, 전언어적으로 보기도 한다. 이러한 관점에 의하면 쾌락의 감각, 특히 고통의 감각은 언어 외적인 경험이다. 이렇듯, 육체는 그 자체가 이미 복잡하게 구성되어지고, 또 여러 가지 다양한 의미를 띠는 장소인 것이다[1].

그러나, 본 연구에서는 신체 담론을 철학의 역사적 흐름에 따라 크게 데카르트적/반데카르트적으로 분류하고, 반데카르트적 입장들 중 대표적으로 메를로-퐁티의 사상에 관하여 고찰하고 마셜 맥루한의 이론을 통해 현대 미디어/기술과 신체의 관계를 고찰하는 것으로 연구의 한계를 정한다.

3. 신체 담론에 대한 철학적 고찰

신체 담론에 대한 철학의 역사적 흐름은 크게 데카르트적/반데카르트적으로 분류될 수 있다. 데카르트적 사고에서 인간은 정신과 신체가 분리되어 정신의 우월을 주장하는 한편 반데카르트적 사고에서는 인간을 이루고 있는 것은 전체가 '몸'이라는 사실을 강조한다[2].

3.1 데카르트적 신체의 담론

이 '신체'에 대한 이론적 고찰에 있어서, 우선 신체 즉 몸의 철학은 서구 지성사에서는 플라톤 이래 데카르트, 헤겔에 이르기까지 육체와 정신을 구분하는 이분법적인 논리가 모더니즘의 맥락으로 20세기 중반까지 계속되고 있었다. 이들은 합리주의적 인식론의 토대 우위에 정신의 하녀로서 육체를 바라보는 입장을 취한다.

3.2 반데카르트적 신체의 담론: 메를로 퐁티를 중심으로

20세기에 들어 데카르트적인 정신-육체의 이원론을 비판하며 정신과 육체의 두 실체는 분리될 수 없고 밀접하게 상호작용하는 것임을 주장하는 철학자들이 나타났는데, 후설에서 시작하여 하이데거, 샤르트르, 보봐르, 슈츠, 가다머, 레비나스, 데리다에 이르기까지 실제적이고 구성적이며, 실존적이거나 해석적인 그리고 체제적 면모를 보인 현상학자들이라고 할 수 있다. 그들은 지각의 주체와 지각 대상에 대한 문제를 탐구하거나 경험에 대한 의식의 주체와 대상 그리고 그 본질의 문제를 탐구하여 인간의 경험을 통해 인간과 인간 세계에 대한 이해에 도달하려는 노력을 한다[3]. 후설의 '생활 세계' 또는 하이데거의 '세계'에 이어서, 모리스 메를로-퐁티Maurice Merleau-Ponty는 근대 철학사를 꿰뚫고 내려 온 정신의 절대화를 근원적으로 비판하며 몸을 철학적 연구의 중심과제로 삼고, 몸이 바로 인식 주체라고 주장한다. <지각의 현상학Phenomenology of Perception>(1989)에서 그는 '지각의 선차성the primacy of perception' 이론을 피력했는데 이는 더 고차원적인 지적 기능은 사실 외부 상황에 대해 먼저 반응하는 몸의 존재에 달려 있고, 그것이 바로 지각이라는 이론이다[3]. 메를로-퐁티는 인간의 '몸, 지각, 세계'를 철학의 기초로 하여 온몸으로 도는 몸의 각 기관들로서 만나고 체험하는 구체적 인 세계를 가장 중요한 철학 탐구의 영역으로 정식화한다 [2].

3.2.1 의식의 체화로서의 몸

메를로-퐁티에 의하면 말은 몸의 실존적 표현으로서 몸의 생각을 직접 나타낸다. 말은 곧 몸이다. 여기서 몸의 개념은 의식이 살로 변한 것, 즉 육화된 의식과 같다[3].

우리는 우리에게 대해 존재하고 공간, 대상 혹은 도구를 맡아 다루는 원초적인 기능이 가능하며, 그 원초적인 기능을 독점해서 수행하는

장소는 몸이다. 내가 항상 견지하는 목표는 이 원초적인 기능을 밝히고 이 몸을 기술하는 것이다.(지각의 현상학)

원초적인 기능을 수행하는 몸을 기술하겠다는 점에서 메를로-퐁티의 현상학을 '몸 현상학'이라 부른다. '우리가 우리에게 대해 존재하고 공간, 대상 혹은 도구를 맡아 다루는' 원초적 기능이란 다름 아니라 우리와 세계와의 관계를 설립하는 기능을 말한다. 이런 기능을 원초적인 기능이라 하고 더불어 주체적인 기능이라 한다면, 이 원초적이고 주체적인 기능을 독점적으로 수행하는 장소가 몸인 것이다[4].

3.2.2 세계 내의 몸의 존재

메를로-퐁티의 현상학에서 전제가 되는 것은 우리가 몸을 통해 살고 있는 이 세계가 이미 존재한다는 것이다. 그는 구체적이고 진정한 세계가 진리의 원천임을 발견하고, 세계로부터 분리되기도 하고 하나가 되기도 하는 인간의 몸이 세계와 완전히 하나가 될 때 진정한 인간적 실존을 이룬다고 보았다[4]. 즉, 메를로-퐁티 철학에서 실존은 인간이 환경 세계 혹은 세계가 요구하는 사항을 충족시킴으로써 실현되는데, 이 때 인간이 맞닥뜨리는 세계는 다른 인간들이 사회·역사적으로 형성해 온 복합적인 의미의 세계이다.

메를로-퐁티는 이미 존재하는 세계와 그 속에서 작용을 주고 받는 몸과의 관계를 가장 잘 나타내는 개념은 "세계에의 존재tre-au-monde"인 몸이며, 몸과 세계 혹은 세계와 몸이 서로 구조를 교환하는 것이다. 즉, 기본적으로 인간의 몸을 포함한 세계를 보며, 세계는 인간의 몸을 중심으로 유기적으로 하나가 되어 "서로 정보를 주고받는" 또 하나의 거대한 몸이 된다[4].

3.2.3 상호신체성

메를로-퐁티는 인간이 자신의 신체를 지각하는데 있어서 타인을 지각할 때 나는 또 다른 자아 즉 내게 관련되고 있는 것과 동일한 존재에 관련되고 있는 또 다른 자아와의 관계 속에 나 자신이 있음을 발견한다고 했다. 세계에 재한 나의 파악 체계로서의 나의 신체가 내가 지각하고 있는 대상들의 통일성의 기초를 이루어 놓고 있듯이 그와 똑같은 방식으로 타인의 신체는 나의 대상들에 상호 주관적 존재의 차원, 달리 말해서 새로운 객관성의 차원을 수여한다. 나의 경험들이 서로 결부되고 있으며, 그러한 내 자신의 경험이 타인의 경험과 일치되고 있음을 통해 지각의 경험이란 사물, 진리, 가치들이 우리들에 대해 구성되는 순간에 있어서의 우리의 현존이라는 것을 내포한다[3]. 이러한 상호신체성은 나와 타인 간의 혹은 나와 세계 간의 상호교환은 나의 주체(혹은 나의 시선)과 타인의 주체(타인의 시선) 모두를 원초적인 것이 아닌 것으로 만들며, 나와 타인 혹은 나와 세계 모두가 발생하는 존재론적인 원천을 메를로-퐁티는 '살(chair)'이라 부르고, 살은 타인의 것도 나의 것도 아닌 근원적인 시선 즉 의명적인 시선을 가능케 하는데 거기에서 나의 시선(주체)과

타인의 시선(주체)은 본래 하나라는 것으로 자신을 인식한다는 것이다.

4. 신체와 미디어/테크놀러지: 마셜 맥루한의 '몸의 확장으로서의 기술개념'을 중심으로

맥루한의 '몸의 확장으로서의 기술개념'은 미디어와 우리 몸의 관계를 설명하는 데에 매우 창조적인 관점을 제공해 준다. "모든 미디어는 우리 자신의 확장이거나 우리의 일부를 다양한 재료를 이용해 변환시킨 것"이며 "기술은 우리 자신의 신체와 감각의 확장물"[5]이다. 즉, 우리 몸은 우리를 둘러싼 테크놀러지의 도움으로 무한히 확장된다. 우리의 손은 인터넷 통신망을 통해 지구 반대편의 현상을 통제 할 수 있고, 원격현전telepresence과 같이 몸은 시공간을 초월하여 존재할 수 있으며, 유기체적 몸으로서의 한계를 넘어서 기계인간 혹은 사이보그의 정체성에 다가간다. 그러나, 이러한 여러가지 신체 기관의 계속적인 기계화에서 오는 확장은 마치 중추 신경이 조직에 가해진 긴장의 완화를 위해 말초신경과의 단절을 통해 감각 마비상태를 가져오는 생리학적 현상처럼 자기 단절을 가져오고 자기 인식을 막아버리는 결과를 가져올 수 있다. 따라서, 이러한 단절이 철저하게 기술적이고 그래서 감각 마비적인 문화의 편견을 가져오며, 불안으로 가득찬 전기 미디어의 시대는 무의식과 무감각의 시대이다[5]. 맥루한은 이렇듯 우리의 중추신경 조직이 전략적으로 마비될 때, 의식을 통해 자각하고 기술이 자신의 신체의 확장으로 인식하는 것은 "인간의 신체 생활"이라고 했다.

5. 미디어 아트에서의 신체 담론

1960년대 이래 철학과 예술이 신체를 다시 돌아보기 시작하면서 신체는 중요한 미적 주제로 자리하게 된다. 보다 급진적인 일부 철학자들은 이제 신체를 인간 지각의 결정적인 요인으로 탐구하며 이에 따라 수세기 동안 지배해 온 신체 위의 정신 혹은 물질 위의 개념을 강조해온 서구 유럽 미적 이론을 변형시킨다. 또한 예술가들은 작업에서 개념적인 것과 감각적인 것 사이를 연결하기 위한 하나의 종합적인 것을 발견하고자 했다[2]. 맥루한은 예술가들은 통합적 정신의 소유자이며, 예술가가 기술로 인한 외상을 예측하고 그것을 피하게 해줄 수단을 가지고 있다고 말한다[5]. 이러한 맥락에서 기술적 표현을 가지고 있는 미디어를 이용하는 미디어 아티스트들은 작품을 통해 기술로 인한 자기 단절을 막고 공감각적이고 종합적인 인간 감성을 체화 시키도록 미디어를 활용한다. 을 둘러싼 담론의 변화는 형식주의 미학의 비평방식과는 전혀 다른 비평적 도구와 언어를 요구한다. 즉 사회인류학적 혹은 철학적인 비평 도구와 언어가 필요해진

것이다[6]. 그러므로, 이 단락에서는 관람객 또는 퍼포머의 신체를 인터페이스로 작품의 콘텐츠를 전달하는 미디어 아트 작품들의 사례를 제시하여 철학적, 사회학적 접근으로 미디어와 신체의 담론을 통해 몸이 인식의 주체가 됨을 증명한다.

5.1 Einstein's Brain Project(1998~현재) - "La Dérive"(2002)

알랜 듀닝Alan Dunning 과 폴 우드로우Paul Woodrow의 현재 진행 중인 협력 아티스트 그룹으로서, Einstein's Brain 프로젝트는 유동적이고 혼란스러운 내비게이션과 왜곡된 감각을 불러 일으키는 가상현실이며 증강현실을 제공한다. 그들의 프로젝트 중 하나인 "La Dérive" (그림 1)에서 참여자는 인간의 신체를 모방한 해부학 실습용 모델을 물리적 인터페이스를 통해 물리적 가상 공간으로 들어갈 수 있다. 참여자가 모델의 실루엣을 따라 표면을 손으로 더듬게 되면 센서가 자극되면서 공간의 네 벽에는 밤하늘의 영상이 나타나게 되고 신체 모델에 접촉하는 부위에 따라 무작위적 영상의 시퀀스가 영사된다. 듀닝과 우드로우는 시각적이고 사회적 기억들 그리고 구성적 규율을 보여주며, 형식적이고 역사적인 이미지의 관습을 따랐다. 그러나, 무작위적으로 순서가 정해지지 않은 시각적 공간은 참여자들의 지각체계의 혼란을 유도한다. 이러한 경험은 탈물질적 공간으로의 몰입을 유도하지도, 탈육체적 경험을 제공하지도 않는다. 그들은 가상과 촉각적 육체 경험의 공존을 통해 전통적 VR의 탈육체적 경험을 부정하며 인지의 주체로서의 신체의 위상을 실험한다[7].

5.2 Einstein's Brain Project(1998~현재) - "Body Degree Zero"(2004)

아인슈타인 브레인 프로젝트의 또 다른 작품 "Body Degree Zero" (그림 2)는 메를로-퐁티의 몸의 "세계에의 존재" tre-au-monde와 상호신체성을 가짐을 단편적으로 보여준다. 몸과 세계 혹은 세계와 몸이 서로 구조를 교환하며 유기적으로 하나가 되어 '서로 정보를 주고받는' 또 하나의 거대한 몸이 되며[4], 나의 육체와 타자의 육체가 상호적으로 서로의 존재를 일깨운다.

생체전기감지기bioelectrical sensors로 두 사람의 뇌파가 연결이 되고 그것의 신호는 다시 피부에 부착된 센서로 역결된다. 참여자의 행동과 생체전기적 결과물들은 실시간으로 여러 형상과 색채로 시각화ata Visualized 되어 전시장의 두면의 벽에 투사되어지며 또한 사운드를 만들어낸다. 주어진 주체의 구조와 공간의 구조간의 복잡한 관계에서 가상세계에서의 몸은 하이브리드적 단계로 옮겨 가고, 생체 기관과 기계는 만드는 주체와 만들어지는 객체가 뚜렷하지 않도록 구성된다[7]. 기관과 비기관, 주체와 객체, 인간과 비인간의 경계는 사라졌고 우리의 포스트모던적 몸은 기술의 가상

적 구조와 기술적 담론이 된다. 예고의 경계가 없는 비신체, 피부가 없는 몸은 real-time 네트워크 안에서 상호신체성을 갖게된다. 몸은 세계를 접고 세계는 몸을 접는다— 몸의 경계로서의 피부의 개념은 사라진다[8].



그림 1. La Dérive, A. Dunning and P. Woodrow(Einstein's Brain Project), 2002

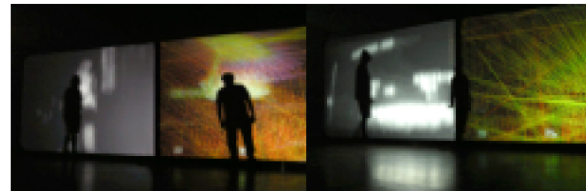


그림 2. Body Degree Zero, A. Dunning, P. Woodrow, and M. Hollenberg(Einstein's Brain Project), 2004

5.3 스텔라크의 몸의 확장으로서의 기술

스텔라크(Stelarc)는 "몸이란 것은 일종의 생리학적 하드웨어에 불과한 것이며, 이러한 생리학적 하드웨어가 바로 그 지적인 의식을 결정한다는 사실을, 따라서 당신이 이 하드웨어를 변경한다면 역시 변질된 지각에 이르게 된다는 각성을 주는 것"[9]이라고 전제한다. 스텔라크가 행하는 것은 신체 감각을 혼성적으로 확장시키고, 특히 기계적으로 확장시키며, 그의 행위들은 전선과 센서 등 매우 복잡한 첨단 하드웨어들로 자신의 몸을 증폭시키고, '레이저 눈'과 '제 3의 팔', '자동 팔'을 만드는 등, 육체와 기계의 혼성적 존재로 자신을 확장시킨다.

스텔라크의 사이보그적 퍼포먼스 "Ping Body"는 플라즈마가 들어 있는 유리관으로 가득 찬 설치물들 속에서 이루어지는 진다. 이 플라즈마는 그의 몸에서 발산되는 생체신호들에 응답하여 방전되고 명멸한다. 일종의 새장과 같은 구조물이 그의 어깨에 고정되며 이것이 아르곤 레이저 파동을 발산하는데, 그것은 스텔라크의 몸에 붙은 심장박동기 electrocardiograph의 신호, 눈의 깜빡임, 얼굴 근육의 변형, 머리와 운동 등의 신호에 일치하는 것이다. "Ear On Arm"에서는 사운드 칩이 내장되어 뇌신경으로 연결된 모형 귀를 팔에 외과 수술적으로 붙였으며, "The Third Hand"에서는 작가의 오른팔로 플라스틱 인조소매가 부착되어 있고

이것이 제 3의 사이보그 팔로 연결된다. 그 '사이보그 팔'은 스텔라크의 배 근육과 다리 사이에서 오는 근전도 electromogram의 신호에 따라 작동하는 정교한 로봇이다. 그것은 290도 방향으로 회전하고, 물건을 잡아 들어올리고, 약간의 기초적 촉각을 갖춘 피드백 시스템이다[10].

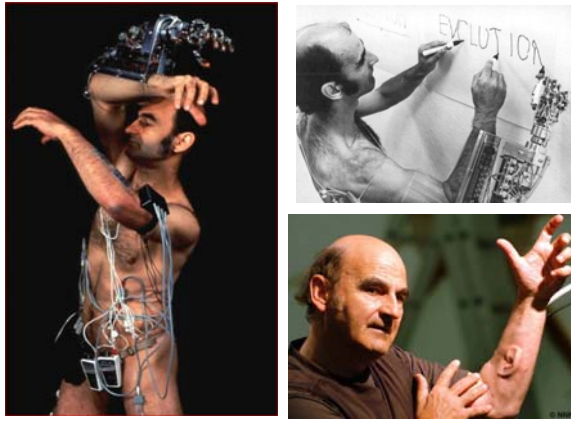


그림 3. Ping Body(좌), Third Hand(우-상위), Ear On Arm(우-하위), Stelarc

예술의 궁극적 기능은 인식이다. 이제까지의 인식이 주지주의적이고 논리적이었다면 메를로-퐁티의 그것은 육화된 embodied 인식이다[3]. 육화된 감각기관에 의해 느껴지는 총체적 감각이다. 즉, 육체는 사유하는 주체일 뿐만 아니라 감각을 느끼고 체험하는 주체이다. 오늘날의 연구가와 아티스트들에게 가상현실과 같은, 또는 관람객의 적극적 참여를 유도하는 인터랙티브 미디어 아트는 메를로-퐁티를 인용하여 “즉각적으로 주어진 불변성”, “세계를 향한 최초의 관문”, 그리고 “세계에 존재하는 수단”으로 몸의 기능에 관한 정의를 뒷받침한다[11].

6. 제안: HCI연구에 있어서 신체담론의 반영

인간과 컴퓨터의 상호작용을 연구하는 HCI의 분야에 있어서 이러한 신체의 담론은 두 가지 커다란 철학적 흐름과 다르지 않다. 신체의 완전한 무감각을 통해 가상적 공간에서의 몰입을 추구하고자 그 인터페이스의 완전한 투명성을 지향하는 가상현실과 같은 분야의 연구와 그 인터페이스의 불투명성으로 신체와 물리적으로 접촉하며 사용경험을 극대화하도록 하는 텐저블 미디어와 같은 연구가 동시에 진행되고 있다.

디지털 매체가 갖는 ‘상호작용성interactivity’, ‘미디어 융합convergence’, ‘하이퍼텍스트dipertext’와 같은 형식적 특성은 사람들의 감각체험을 바꾸어 놓았다. 디지털 환경이 신체와 분리된 가상 현실인 것만은 아니다. Virtual Reality가 부각되고 인터넷을 통한 사이버 스페이스가 형성되던 초기, HMD(Head Mounted Display)를 쓰고

Dataglove를 끼고 경험하는 3차원적 그래픽의 사이버 공간을 경험하며 육체를 잊은 정신의 완전한 몰입이 미래가 추구하는 궁극적 공간일 것이라는 데카르트적 관점은 그 힘을 잃고 있다. 가상현실의 창시자들 중 하나인 Krueger는 기존의 3차원적 그래픽의 시각적 풍경이 가상현실의 몰입을 위한 필수적 작품이라면 물리적 경험의 정도야 말로 몰입의 정도를 결정짓는 요소라고 말한 것처럼[11], 인간의 경험은 물리적인 인터랙션, 즉 직접적인 신체감각의 접촉을 통해 다차원적으로 정보를 인식할 때 보다 효율적이다. 작품의 콘텐츠가 작품의 인터페이스와 분리되어 생각할 수 없듯이[12], 인간의 정신은 그 육체와 분리되어 생각할 수 없으며, 육체는 세계 속에서 인간의 지각으로 도달하는 인터페이스로 여겨질 수 있다. 육체를 버려둔 정신의 자유로운 가상세계로의 몰입을 도모하는 가상현실 연구는 더 이상 그 설득력을 가질 수 없으며 디지털 환경이 궁극적으로 추구하는 공간이 될 수 없음은 점점 명확해지는 듯하다.

그러므로 우리는 인간과 테크놀러지의 물질성의 관계를 서로를 만들고, 서로에 의해 만들어지는 과정으로 항상 그 교류를 열어둘 필요가 있다[7]. 인간과 기계기술 특히 컴퓨터 또는 미디어와의 관계성을 연구함에 있어서는 그 표면적 사용성이나 정보의 전달에만 치우치지 보다는 인식의 통로이자 주체가 될 수 있는 신체에 대한 철학적, 예술적 고찰을 반영하여 체화를 통한 인지에 더욱 관심을 가져야 할 것이다.

7. 결론

우리가 ‘육체적 지식’이라고 부르는 것의 주체이자 대상인 육체는 그 자체가 이미 복잡하게 구성되어지고, 또 여러 가지 다양한 의미를 띤 장소이다. 육체는 세계 안에서 상징을 통하여 의미를 창조하는 동기가 되면서 동시에 그 창조 과정의 일부가 되기도 한다[1]. 몸은 현상학적 입장에서 처럼 운동성이 있고, 지각이 있으며, 감정적인 세계 안에 존재하는 것으로 설명될 수 있으며, 동시에 사회적, 문화적 경험이 일어나는 곳이기도 하다. 이것은 몸이 단지 생물학적이 아닌 문화적으로 구조화됨을 말한다[12]. 미디어와 기술의 발달은 신체와의 또 다른 담론을 낳게 한다. 신체에 대한 담론은 시대에 따라 변해왔으며, 문화, 정치, 심리, 종교 등 수많은 요인들이 있어 왔으나, 미디어와 기술의 발달은 가장 급격히 그 담론을 변화시켰다. 몸이란 것은 예술의 소재처럼 생각될 수 있는 어떤 객체가 아니라, 우리의 존재와 사유의 조건이며 그 장field이다[10]. 그리고, 인터랙티브 미디어는 인간의 공감각적인 매커니즘을 더욱 활성화시키며 인간의 활동하고 즐길 수 있는 공간을 더욱 확장 시켰다[13]. 미디어 아트는 테크놀러지와 함께 세계와 지각을 연결시키는 인터페이스로서의 신체의 의미를 실험할 수 있는 장이다.

그러므로, 체화된 인간주체를 보는 확장된 시각은 몸을 인지하여 인간의 감각을 더욱 확장시켜 체화된 경험을 얻게 하는 것며 이것은 세계와 인간의 자연스러운 확장성에서 기인한, 즉 체화된 감각운동인 것이다.

참고문헌

- [1] P. Brooks, 육체와 예술, 4th Ed., 이봉지, 한애경 역, 문학과 지성사: 서울, 한국, 2007
- [2] 김성희, “현대섬유예술에 나타난 몸의 확장성과 인체기호로서의 상호 텍스트성,” 디자인학 연구 제37호, Vol.13 No.3, 한국디자인학회, pp.69~80, 2000
- [3] 장정운, “현대무용의 발전에 나타난 철학사상(2)-현상학을 중심으로, “ 한국무용교육학회지 제14권, 제1호, 한국무용교육학회, pp.95~113, 2003
- [4] 조광제, 몸, 철학과 현실사: 서울, 한국, 2003
- [5] M. McLuhan, Understanding Media(1964), 김성기, 이한우 역, 민음사: 서울, 한국, 2002, pp.90~204
- [6] P. Meecham, and J. Sheldon, Modern Art: A Critical Introduction / 현대미술의 이해 (모더니즘·포스트모더니즘을 읽는 8가지 새로운 눈), 이민재 역, 시공사: 서울, 한국, 2004. pp.290~291
- [7] A. Munster, Materializing New Media: embodiment in information aesthetics, University Press of New England: Lebanon, USA, 2006, pp. 13~108
- [8] A. Dunning, P. Woodrow, and M. Hollenberg, "Body degree zero," In Proceedings of the 13th Annual ACM international Conference on Multimedia (Hilton, Singapore, November 06-11, 2005). MULTIMEDIA '05. ACM, New York, USA, pp. 1071~1072, 2005
- [9] Stelarc, "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies", Leonardo 24, no.5, 1991, pp.591
- [10] 김원방, “사이보그적 예술, 사이보그적 생태: 전자매체 시대의 몸의 새로운 숙명,” http://www.art00.com/board/read.cgi?board=artpds&nnew=2&y_number=33 []
- [11] D. Ihde, Bodies in Technology, University of Minnesota Press: Minneapolis, USA, 2002, p.1~6
- [12] L. Manovich, The Language of New Media, 서정신 역, 생각의 나무: 서울, 한국, 2004
- [13] M. B. N. Hansen, Bodies in Codes: Interfaces with digital media, Routledge: New York, USA, 2006, pp. 1~6