
동양철학적 관점에서 바라본 인터랙티브 아트의 해석에 관한 연구

A Study about the analysis of Interactive art in the Oriental philosophy

김재영, Jaeyoung Kim*, 유희범, Huibeom Yu**,
김선주, Seonju Kim**, 김유석, Yousuk Kim**, 성정환, Junghwan Sung***

요약 현재의 미디어 아트는 관객과의 소통에 의해 생명력을 획득하는 “관계”의 아트로 발전함에 따라 인터랙티브 아트로 자리매김하였다. 그러나 빠른 진화의 과정에 놓여있는 까닭에 인터랙티브 아트에 대한 개념은 명확하게 제시되어 있지 않다. 본 논문에서는 인터랙티브 아트에서 나타나는 상호작용의 단계별 분류를 통해 소극적, 적극적 인터랙티브 아트로 재분류하였다. 소극적 인터랙티브 아트는 ‘소통의 참여화’로 규정된 상호작용성을 가지고 있으며 평면적이며 유한한 특성을 지닌다. 그에 반해 적극적 인터랙티브 아트는 ‘관계의 의미화’를 통해 실시간적이며 끊임없이 계속되는 소통의 시스템이다. 작품 분석을 통해 단계별 인터랙티브 아트 구분의 타당성을 진단해 보고, 특히 적극적 상호작용에서의 관계성에 주목한다. 작품과 관객의 관계성에 의해서 의미가 생성되는 적극적 인터랙티브 아트는 존재론에 근거한 서양의 전통적인 이분법적 형이상학에 의한 해석만으로는 만족스럽지 못한 결과를 낼 수 있다. 인터랙티브 아트를 철학적 담론으로 형성할 경우, 그것을 해석할 수 있는 가능성은 동양적 철학, 즉 관계론에 의해서 보다 자연(自然)스럽게 해석됨을 짐작 할 수 있다. 본 논문의 목적은 인터랙티브 아트의 상호작용성이 형성하는 관계에 의한 예술 담론을 인터랙티브 아트에 대한 해석 확장의 시도로서 동양철학의 일원론적 세계관을 통해 풀어보고자 한 것이다.

Abstract Media art is developing the art of 'interaction' that get meaning through communicating an audience. Now, media art got the title named interactive media art, but its concept is not clear. In this study we divided into two classes – passive and active interactive art. Passive interactive art had the interaction 'participation of communication' and had flat and limited features. Active interactive art meant that an audience played with works actively and found significances between artworks and themselves. Through analysis of case study, we verified a propriety about own interactive art's division. Especially, the active interactive art was very important. The western classical metaphysics seemed to be not perfect in analysis of active interactive art. We tried to analyze active interactive art more perfectly by using the oriental philosophy.

핵심어: *interactive art, interaction, passive interactive art, active interactive art, communication, the oriental philosophy*

본 논문은 2007년 숭실대학교 학술 연구비 지원에 의하여 연구되었음.

*주저자 : 숭실대학교 미디어학과 대학원 e-mail: bongisin@naver.com

**공동저자 : 숭실대학교 미디어학과 대학원 e-mail: cutyboyjin@naver.com

**공동저자 : 숭실대학교 미디어학과 대학원 e-mail: tatami2u@naver.com

**공동저자 : 숭실대학교 미디어학과 대학원 e-mail: kimyousuk@gmail.com

***교신저자 : 숭실대학교 미디어학과 교수; e-mail: sartbysung@ssu.ac.kr

1. 서론

현대 미디어 아트는 전통적 예술의 표현방법이었던 정적 재현을 극복하며 고정된 이미지에서 움직이는 이미지로 변화하여 왔다. 이러한 동적 재현으로의 전환은 기술적 진보라는 수혜와 더불어, 현대미술에서 나타나기 시작한 관객으로부터의 의미 생성이라는 상호소통의 고리에서 탄생되었다고 할 수 있다. “관객 없는 예술은 없다”라는 근거에 의해 대중음악의 모든 것은 그것의 소통가능성에 의한 것으로 정의하려 했던 존 루블로츠키의 발언을 신중하게 검토하지 않더라도, 현재의 미디어 아트는 관객과의 소통에 의해 생명력을 획득하는 “관계”의 아트로 발전하고 있음은 의심의 여지가 없다. 이러한 관계의 미디어 아트는 인터랙티브 아트라는 타이틀을 획득하며 눈부신 발전을 이룩하고 있지만, ‘인터랙션’ 즉 상호작용성이라는 단어가 지닌 모호한 의미만큼이나 인터랙티브 아트에 대한 개념적 정의 역시 명확하지 않다. 현재의 미디어 아트는 빠른 진화과정 중에 있는 까닭에 명료하게 정의되어 있지 않기 때문이다. 본 논문에서는 작품과 관객사이에서 일어나는 상호작용의 형태가 테크놀로지의 적용에 따라 다르게 나타나고 있음에 주목하여 소극적 상호작용, 적극적 상호작용으로 재분류하였다. 작품 분석을 통해 단계별 인터랙티브 아트 구분의 타당성을 진단해 보고, 특히 적극적 상호작용에서의 관계성에 주목한다. 인터랙티브 아트에서 나타나는 관객의 적극적 개입에 의한 작품의 생명력 획득은 예술담론을 형성하는데 중요한 화두를 던져주기 때문이다. 전통적인 서양의 이분법적 형이상학에 의한 예술 분석은, 작품과 관객의 관계가 이루어지는 순간에 의미가 형성되는 “관계의 아트”에서는 해석의 설득력이 떨어짐을 느낄 수 있다. 인터랙티브 아트는 상호소통을 통한 의미화라는 맥락에서 동양의 일원론적 관점과 일맥상통한다고 할 수 있기 때문에 동양적 사상에 기대어 인터랙티브 아트를 풀어 보고자 시도하였다.

2. 상호작용성과 인터랙티브 아트

예술과 사이버네틱스, 텔레메틱스, 인터랙티브 미디어의 관련성에 관한 가장 선구적인 사상가이며 작가인 로이 애스콧(Roy Ascott)에 의하면 상호작용성은 그 시스템이 개념적, 행동적인 레벨에서 기능하든지, 환경적 레벨에서 기능하든지, 또 그것이 실용적인 것이든지, 혹은 예술에 관련된 것이든 간에 개인에게 그 시스템 기구에 참가할 수 있는 능력을 부여한다.[1] 광의의 개념으로 상호작용성을 적용한다면, 개념예술에 함의된 관객과 작품과의 관념의 교환행위도 인터랙티브적 동작으로서 가능하다.

관객으로부터의 작품에 대한 관념의 형성이 진행되고, 그것이 정신적 상호작용의 의미로서 상호작용이 발생하는 것

은 매우 자연스러운 결과이다. 그러나 그것을 상호소통이라는 차원에서 다루기에는 다소 무리가 있어 보인다. 뒤샹의 개념예술, 폴록의 행동적 추상표현주의등에서 발생되어 온 관념적 상호작용은 인터랙티브 아트를 구축할 수 있었던 의미론적 토대로 이해되어야 할 것이다. 따라서 본 논문에서는 관객으로부터의 물리적이며 감각적 행위, 즉 실제적인 행동적 레벨에서 기능하는 시스템으로 인해 작품에 참가할 수 있는 개념으로 상호작용성의 의미를 제한한다.

2.1 소극적 인터랙티브 아트

상호작용적 인터랙티브 시스템 속에서 관찰자였던 관객은 참가자가 된다. 여기서는 예술가에 의해 던져진, 이미 고정된 의미를 관찰자가 받아들이는 것이 아니다. 작품의 이미지는 유동적이고 그것은 참가자와의 소통을 통해 비로소 의미를 획득하게 된다. 다만 인터랙티브 아트가 역동적인 변화의 과정을 지녔음에도 불구하고 일반적으로 전통적인 인터페이스를 통한 상호작용의 제공과 외형적 측면에서 고착된 형태의 대상물이 관객에게 보여짐으로써, 그 작품의 내용이 한정되어 있다는 한계에 부딪힌다. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 명료한 도시(Legible City- Installation view)[2]에서는 자전거의 매커니즘을 본뜬 상호반응 인터페이스를 통해 가상 공간상에 재현된 암스테르담, 맨하탄, 칼스루허 거리의 이미지를 마치 자전거로 산책을 하듯이 보여줌으로써 수준 높은 상호작용을 꾀하고 있다. 그러나 작품 안에서 나타나는 상호작용 프로세스는 관객의 페달을 밟는 행위에 따른 도시경관의 변화로 고정되어 있다. 이는 관객이 작품에 참여하는 다양한 가능성의 한계를 암시하고, 작품이 가지고 있는 방대한 분량의 이미지를 고정된 형태로 밖에 접할 수 없게 한다. 즉 작품이 유도하는 상호작용의 관계에서는 작품과 관객이 훌륭하게 소통하지만, 그것 이외의 새로운 상호작용의 가능성과 의미부여의 측면에서 제한적이다.



그림 1. Jeffrey Shaw Legible City-Installation view

여기에서 작품의 이미지는 고정적이지는 않지만 유한하다. 작가가 의도했거나 혹은 작품의 외면에서 풍겨나오는 유

도적인 소통의 프로세스를 관객이 탐색하고 참여하게 되는 만큼, 참가자는 다소간 수동적이다. 이렇게 ‘소통의 참여화’가 진행되는 인터랙티브 아트를 본 논문에서는 ‘소극적 인터랙티브 아트’로 재분류하였다.

소극적 인터랙티브 아트에서 나타나는 상호작용은 인터페이스와 피드백의 관점에서 설명할 수 있다. 이때의 인터페이스는 기계적인 형태에서부터 환경적인 요소를 인식하는 인식 시스템까지 다양한 방식을 포함한다. 피드백의 경우 작품에서 제공하는 인터페이스의 종류에 따라서 그 형식이 규정되어지는 경향이 있지만, 최신의 기술이 적용될수록 형식적 한계가 극복되며 표현범위도 넓어진다. 명료한 도시에서 자전거 페달에 대한 기계적인 인터페이스의 경우 피드백은 페달에 연결된 바퀴의 움직임이나 회전운동 정도에 대한 반응에서 측정되어 나타날 것이다. 그러나 페달의 운동축에 모션 센서를 장착할 경우 센서가 읽어낸 정보는 기존의 기계적 데이터를 넘어서 소리, 빛, 진동 등 적용가능한 모든 형태의 피드백으로 적용될 수 있다. 그러나 소극적 인터랙티브 아트에서의 관객에서 인터페이스로, 인터페이스에서 피드백으로, 그리고 다시 피드백에서 관객으로 연결되는 의미의 전달은 평면적이고 유한한 특징을 가진다. 관객이 작품에 변화를 가할 수 있는 통로가 제한적인 방식의 인터페이스를 통하기 때문에 관객은 작품이 전달하는 피드백에 대하여 연속적인 반응을 할 수 없다. 이러한 상호작용의 순환이 반복되면서 관객은 자연히 접근의 형태를 단순하게 고정시키게 되고 결과적으로 일방적인 상호작용의 관계가 형성된다.

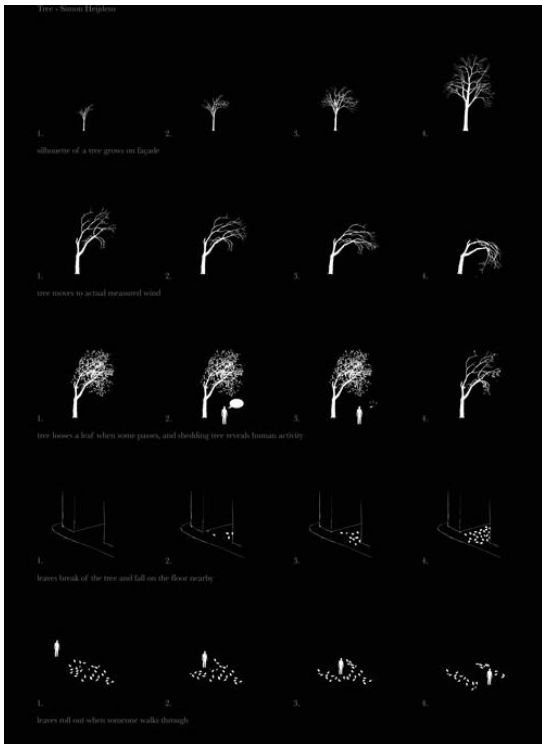


그림 2. <Tree Installation> by Simon Heijdens

Simon Heijdens 의 Tree installation[3] 는 주로 야간의 거리에 설치되어 가상의 나무와 나뭇잎들을 투영하는데 거리의 바람과 행인의 움직임을 인지하여 나무가 흔들리고 나뭇잎이 날리게 한다. 삭막하게 조각된 인공의 거리에서 자연의 움직임을 담아내 이를 실제 환경요소에 상호작용함으로써 작품의 감성에 몰입하게 해주고 있다. 이 작품은 환경을 통한 정보의 추출을 통해 친밀한 상호작용성을 보여주지만 이를 통해 보여지는 이미지는 나무와 나뭇잎으로 제한된다. 더욱이 작품이 만들어 내는 이미지의 변화 또한 작품이 설치된 장소와 시간에 따라서 다변화 하는 것처럼 보이지만 이를 받아들이는 관객은 이를 나무의 움직임이라는 하나의 심상에 고정되어 받아들인다.

소극적 인터랙티브 아트의 상호작용에서의 피드백의 특징은 재생과 반복으로 축약할 수 있다. 여기서 재생은 반복의 개념과 함께 생각해야 한다. 재생이란 일정한 분량의 정해진 결과물을 가지고 선택적인 편집을 통해 순차적으로 표현되는 것을 말한다. 이러한 재생의 과정을 반복함으로써 수동적인 상호작용은 피드백의 유한함을 드러내게 된다. 결과적으로 소극적 상호작용은 인터페이스를 통해 작품이 유도하는 소통에 관객이 수동적으로 참여하는 소통의 참여화를 의미하게 된다. 이것은 소통의 개념을 포함하지만 작품과 관객의 관계에 있어서 풍부한 의미를 포함할 수 없는 제한적인 관계성을 형성한다.

표 1. 소극적 상호작용의 특성과 작품분석

소극적 상호작용	Legible City – Installation view, Tree Installation
제한적인 입력방식의 인터페이스	작품에서 주어진, 혹은 작품이 요구하는 데이터의 습득에 의한 작동
재생과 반복의 피드백	미리 3D로 구현된 가상의 이미지가 재생.
단순한 관계로 인지되는 정보처리의 과정	관객이 자신의 행동과 작품과의 관계가 간단한 함수관계에 있음을 바로 인지한다.

2.2 적극적 인터랙티브 아트

지각, 인식, 행동에 관한 테크놀로지의 수혜를 받음으로써 인터랙티브 아트의 상호작용성이 강화됨에 따라 관객은 적극적으로 변모한다. 적극적인 참가자는 작품과 친밀하고 유기적인 관계를 맺으면서 스스로 의미를 창조해 나간다. 인터페이스를 통해 입력된 정보 자체는 소극적 인터랙티브 아트의 경우와 크게 다르지 않지만, 적극적 인터랙티브 아트의 경우에는 받아들인 정보가 작가가 준비한 알고리즘을 거치면서 그 자체로 피드백을 형성하게 된다. 관객이 던져놓은 정보에 의한 피드백은 매순간 원형을 짐작할 수 없는 새로운 형태를 가지므로 관객은 이를 받아들임에 있어서 자신의 행동과 피드백의 관계성을 능동적으로 사고하여 이해해야만 한다. 소극적 상호작용에서 피드백은 소통의 참여로 얻어지는 당연한 결과이지만, 적극적 상호작용의 피드백은 연속적

인 소통속에서 무궁무진하게 변화하는 이미지인 것이다.



그림 3 <Shadow Monster> of Philip Worthington.

필립 워싱턴(Philip Worthington)의 섀도우 몬스터(Shadow Monster)[4]의 경우가 적극적 상호작용의 좋은 예가 될 수 있다. 관객은 작품에게 그림자라는 이미지 정보를 주게 되며 시스템은 이 정보 속에서 몬스터의 특징으로 표현될 수 있는 형태소를 찾아낸다. 섀도우 몬스터는 찾아낸 형태소의 특징에 따라서 경우의 수에 맞는 몬스터의 모습을 영상과 소리로 표현해 준다. 관객이 없을 때 작품 자체가 가지는 이미지는 오직 순백의 배경뿐이다. 모든 이미지는 관객이 만들어낸 그림자와 작품이 그림자를 통해 유도해낸 피드백이 전부이다. 이때 결과로서 보이는 이미지와 관객이 전해준 정보의 관계를 관객 스스로 순간적으로 간파하는 것은 쉽지 않은 일이다. 피드백으로 전해진 이미지는 관객의 그림자를 사람의 신체가 아닌 괴물의 모습으로 바꿔 버리기 때문이다. 다만 연속적인 관객의 참여와 피드백을 통한 사고를 통해서 관객 스스로 작품과 자신의 관계성을 알아내며 그 안에 담겨진 작품의 의미 또한 자연스럽게 깨닫게 된다.

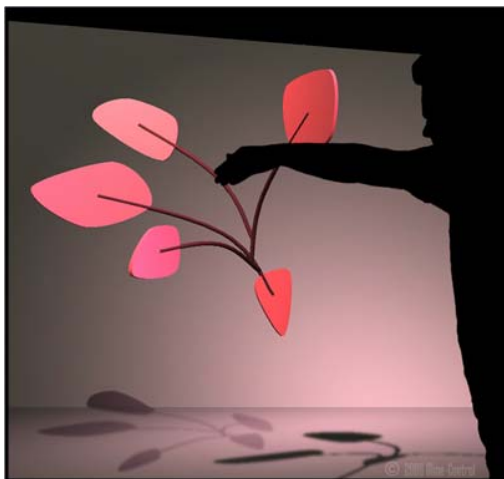


그림 4 calder, 2004 by Zack Booth Simpson

인터랙티브 아트 작품인 '칼더' [5]는 스크린 평면 앞의 빈 공간에서 행해지는 관객의 행동이 스크린 안쪽의 가상공간에 수평적으로 투영되어, 모빌을 만들고 돌리고 떨어뜨리는

등의 의미 있는 행동으로 받아들여지는 상호작용의 구조를 가진다. 가상공간상에서 일어나는 모빌의 생성에서 파괴까지의 모든 과정의 이미지는 관객과 작품 사이의 실시간적인 상호작용의 결과이다. 그러므로 이 작품의 의미는 스크린을 사이에 둔 현실과 가상의 관계성과 시간의 연속성이 맞물릴 때 성립 되는 것이다. 이러한 '적극적 인터랙티브 아트'에서는 겉으로 드러난 실체가 없다. 고정된 이미지로서의 작품도 관찰자로서의 관객도 사라지고 남는 것은 오직 관계 속에서 드러난 의미이다. 이렇게 "관계의 의미화"는 관객과 작품이 적극적으로 상호소통의 관계를 맺는 그 순간에 형성된다고 할 수 있다.

표 2. 적극적 상호작용의 특성과 작품분석

적극적 상호작용	Calder, Shadow Monster
폭넓은 관객참여가 가능한 인터페이스	관객의 자유로운 움직임을 영상처리과정을 거쳐서 인지.
재현과 창조의 피드백	인지된 정보를 이미지의 제작에 대한 메타 정보로 활용함.
연속되는 관객 참여 속에서 사고를 통해 알아내야 하는 정보처리의 과정.	관객 스스로 자신의 참여로 인한 피드백의 변화를 능동적으로 사고하여 정보처리의 과정을 인지 할 수 있다.

3. 동양철학적 관점에서 바라본 인터랙티브 아트

서양의 전통적 형이상학의 틀을 철저히 지배하고 있는 것은 존재자들의 근거를 따져 들어가는 사유방식이다. 신체적인 것과 정신적인 것을 철저히 분리했던 이분법적 형이상학에 의한 예술담론은 작품이 그 존재 자체로 완성되어 있으며, 관객에 대한 작품의 의미는 단정적이고 직선적이며 일방적이었다. 이러한 예술적 정체성의 정통주의는 로이 에스콧을 비롯한 현대의 미디어 아트 이론가들에 의해 차츰 부정되어 왔다. 그는 예술이 표현적이기보다는 구성적인 과정이며 일종의 생성의 중개자라고 보고 있다.[6] 현대의 미디어 아트가 관객과의 소통에 의해 생명력을 획득하는 '관계'의 아트로 발전하고 있음은 의심의 여지가 없다.

인터랙티브 아트가 예술담론의 새로운 질서를 만들어내지는 않겠지만, 비평과 분석의 새로운 형태를 요구할 것임은 분명해 보인다. 고전적 미술의 감상자는 늘 경험의 틀 밖에 위치했다. 예술은 존재자의 진리를 드러내는 고립된 실재로서 자신의 존재만으로 꽉 차 있었기 때문에 관객이 틈새할 여지를 주지 않았다. 인터랙티브 아트는 순환 나선구조의 형으로써 연속적이고 끊임없이 이루어지는 소통의 과정을 지니며, 인터랙티브 아트에서의 소통의 즉시성은 우리 모두를 한꺼번에 끌어안는다. 이런 의미에서 인터랙티브 아트는 고립된 실재의 개별집합이 아니라 늘 유동적인 상태에 있는 발상과 항상 변화하는 이미지가 껴는 웹이다. 이곳에서는 고정된 존재가 사라진다. 작품과 관객이 어우러지는 상호교류의 장에서 계속해서 변화하고 의미가 발견되며 진화한다. 이

는 마치 결코 대상화할 수 없는 전체 라는 점에서 불교에서 그리는 연기(緣起)의 세계와 닮았다. 연기의 세계에서는 모든 항목을 제법(諸法)이라고 부른다. 그런데 연기 속의 제법은 자기를 가질 수 없다. 이를 무아(無我)라 한다. 연기의 세계에서는 어떠한 법칙도 사물도 관계 속에서 성립될 뿐 독립적으로 존재할 수는 없다.(諸法無我) 이것은 모든 것이 한없이 상호 연관되어 발전되는 중중무진연기(重重無盡緣起)의 생동(生動)이 서양의 전통 형이상학적인 개념들의 지배로부터 해방되는 것을 의미한다.[5] 데카르트적 형이상학이 신체와 정신의 이분법적 단절로 작품과 관객을 분리시켰다면, 고정된 존재가 사라진 인터랙티브 아트의 공간에서는 서로에게 열려 있으면서 조응하는 것으로 나타나게 된다. 바로 관계에 의해서 의미가 깃들게 되는 것이다. 모든 것이 서로 통하며, 사물들이 고립과 단절을 넘어서 서로가 서로에게 열려 있는 일원론적(一元論的) 세계관은 불교의 연기의 세계에서도, 또한 공(空)의 세계에서도 그리고 노장이 말하는 도(道)의 사상에서도 나타난다. 이러한 점에서 인터랙티브 아트를 철학적 담론으로 형성할 경우, 그것을 해석할 수 있는 가능성은 동양적 철학, 즉 관계론에 의해서 보다 자연(自然)스럽게 해석됨을 짐작할 수 있다.

4. 결론

인터랙티브 아트는 관객과 작품이 상호 소통하는 가운데 형성되는 의미화가 핵심인 '관계의 예술'임을 알 수 있다. 어울림속에서의 조화로우움을 추구하는 일원론적 세계관은 인터랙티브 아트를 분석하는데 있어 적절한 시각을 제공한다. 인터랙티브 아트의 상호작용성이 형성하는 관계에 의한 예술 담론을 동양철학의 일원론적 세계관을 통해 바라보는 것은 인터랙티브 아트에 대한 해석 확장이라는 맥락에서 매우 가치 있는 시도라 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 손금선, "뉴미디어아트의 재현방법과 유형에 관한 연구", 숭실대학교 대학원, 2007, pp 1~13.
- [2] R. Ascott, Technoetic Arts, 연세대학교 출판부, 2002, pp. 4, pp 101.
- [3] 박찬국, "하이데거와 동양사상의 대화 가능성과 필연성", 하이데거의 예술철학, 하이데거 연구 제7집, 철학과 현실사, 2002, pp324~328.
- [4] Z. B. Simpson, "Mine control installation art - Calder", 2004, <http://mine-control.com/calder.html>, Installation Interactive art.
- [5] J. Shaw, "The Legible City", 1989. <http://www.jeffrey-shaw.net/htm>

l_main/frameset-explore.php3, Computergraphic installation.

[6] <http://www.simonheijdens.com/>