

21세기 다차원 커뮤니케이션과 매체예술의 문제

박기웅*

I. 서론

II. 20세기 조형예술의 유산과 다차원 커뮤니케이션

III. 다차원 커뮤니케이션의 방향

1. 상호작용 하는 커뮤니케이션으로서의 매체 예술
2. 사이버 공간을 이용한 커뮤니케이션 아트

IV. 다차원 커뮤니케이션과 매체예술의 전망

1. 테크놀로지와의 총체적 결합-다차원 커뮤니케이션 예술의 전망
2. 예술 영역의 확장

V. 결론

I. 서론

세기가 전환되면서 20세기를 되짚어 보면, 엄청난 변화가 사회 과학 정치 예술 등의 분야에 있었음을 알게 된다. 이러한 변화를 주도한 것은 자연과학과 테크놀로지를 주도한 현대 과학이었다. 그것은 놀라웁게 문명의 이기들을 양산해 내었으며, 삶을 변화시켜 나아갔다. 과학의 발전이 인간의 가치관과 일상생활을 한차원 높이는 역할을 수행하였다. 그것은 진정한 의미에서 인류문명을 진보시키는 것이었다.

발전된 과학은 많은 테크놀로지의 발전을 도모하여 이전에 불가능하게 여겼던 상상 속의 일들을 가능하게 했다. 생명공학과 유전자공학 우주과학 컴퓨터 과학 등의 발전으로 실로 엄청난 변화가 우리 주변의 삶에 영향을 미치고 있다.

인간의 의식과 사고도 여기에 따라서 변화를 거듭하였다. 20세기에는 원거리의 이동과 통신의 문제, 대량수송의 문제, 우주의 불가사의한 문제 등을 거듭 해

* 서양화가, 미술학 박사, 홍익대학교 미술대학원 회화과 겸임교수

결하는 쾌거가 이루어졌으며, 우주의 베일을 벗기는 데 일조하였다. 허블망원경을 활용하여 원거리의 은하를 관찰하거나, 우주의 일부로서의 지구와 태양계에 대한 비밀들을 차츰 벗겨 내었다. <그림2 참조> 인간의 호기심을 충족시키는 것에서, 질병을 치료하기 위해서 세균을 연구하거나, 유전자를 비롯한 미시적인 분야 생명체의 복제의 문제 환경 공해를 해결하는 문제, 에너지 고갈에 관한 문제 등을 해결하는 것에서, 첨단 우주과학에 이르기까지, 과학은 인류의 삶을 여러 유형으로 전개시켜 나아갔다. 그러한 연구는 지속적으로 사람들의 마음을 자극시켰다. 과학의 발전은 사람들의 일상 생활을 좌지우지 하게 되어 모든 삶의 패턴을 변화시켜 나아갔다.

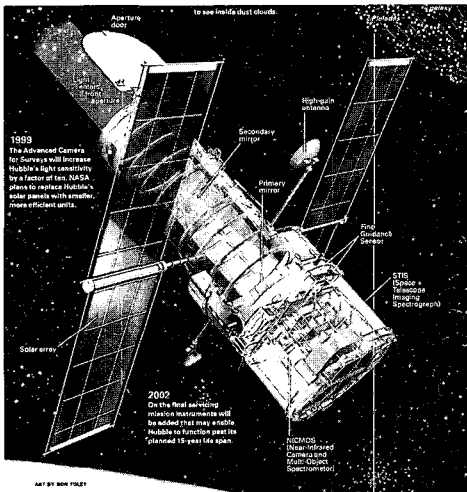


그림1. 허블 망원경, 1990년 발명되어 인류역사상 처음으로 우주공간에 띄워져 대기의 방해를 받지 않고 관측을 시도하였다.

20세기의 조형예술에서도 이러한 변화와 함께 새로운 양식들이 속속 등장되었다. 불과 한 세기 동안에 뚜렷한 조형이념을 지닌 스무 가지 이상의 장르들이 스쳐 지나갔다. 많은 변화를 주도하여 신선한 예술을 양산해 내어 보다 많은 예술이념이 탄생되었다. 그러나 첨단 예술과 아방가르드 정신을 지니고 있는 예술가들은 이전의 문제를 해결하지 않은 채 새로운 양식을 추구하게 되었으며, 그러한 과정에서 20세기의 많은 문제점들이 조형예술에서 유산으로 남겨

지게 되었다. 따라서, 21세기의 예술가들은 이러한 풀기 어려운 숙제를 해결해야 하는 과제를 지니게 되었다. 이러한 문제를 지니고 있었지만 조형예술은 사회의 흐름과 함께하며 전통적으로 문제시 되어온 과학과 실증주의의 문제, 기계를 바탕으로 한 대량소비, 대량생산, 매스 커뮤니케이션 등을 자양분으로 하여 엄청난 추진력을 지니고 20세기 후반을 장식했었다.

일각에서는 그러한 문제들에 관해서는 대단히 많은 연구가 진행되었고 현재에도 여전히 지속되고 있다. 그 가운데에서 가장 최근의 문제가 있다면, 플럭서스 그룹으로부터 시작되어 다양한 테크놀로지를 통해서 여러 가지의 조형이념을 수반하게 된 매체예술의 문제라 할 수 있다. 이러한 예술의 선행주자로 볼 수 있는 요셉 보이즈, 백남준, 존 케이지 등이 이룩한 매체 예술은 다양한 장르를 포괄하

여 총체적인 예술의 모든 가능성을 포함하는 새로운 장르를 열기에 충분한 잠재력을 지니고 있다. 즉, 그들의 연구는 21세기의 조형예술을 주도적으로 이끌어갈 것으로 예측하는 학자들이 매우 많다. 왜냐하면, 매체예술은 현대인의 삶과 대단히 밀접한 연관관계를 유지하고 있고, 시청각 예술을 넘어서 여타의 예술을 통합하여 성립된 것이고, 테크놀로지의 발전 즉, 과학의 발전에 편승할 수 있는 특수한 장르가 되었기 때문이다. 그래서 대단히 미래지향적인 성격을 지니고 있다고 보아도 과언이 아니다. 아날로그의 방식에서 디지털로 이양되는 컴퓨터 기술의 혁신은 새로운 예술을 이룩하는 선구적인 역할을 했다. 디지털 방식은 광범위한 커뮤니케이션을 현실화시키는 역할을 수행하기에 충분하였다.²⁾

매체예술은 여타의 학자들이 공감하는 것과 같이 향후 일정 기간 동안에 조형예술의 변화에 커다란 영향을 줄 것으로 예측되고 있으며, 새로운 예술의 시발점을 제공하고 있다고 보인다. 왜냐하면, 21세기의 진보적인 과학과 테크놀로지는 더욱 앞선 기술을 예술가들에게 제공할 것이며, 그것을 바탕으로 하여 새로운 예술의 전개가 가능하기 때문이다.

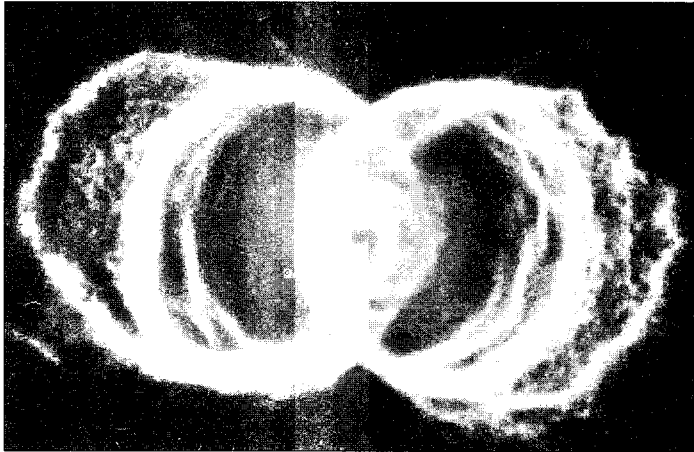


그림2. 허블망원경으로 관측한 불규칙 은하

이러한 가능성을 바탕으로 하여, 20세기말부터 많은 예술가들은 단순한 일방적인 커뮤니케이션이 아닌 상호커뮤니케이션이 가능하고 관객과 작가의 사이의 벽을 허물 수 있는 문제에 대하여 고심하기 시작하였다. 필자는 이러한 문제에 대하여, 현존 최고의 예술가들인 로이 아스콧, 뵘에르 꿈뎀, 제프리 쇼, 아

2) 최혜실, 디지털시대의 문화예술, 문학과 지성사, 2000, pp. 27-30 참조.

그네스 헤게뒤스 등이 연구한 바 있고, 미래지향적인 커뮤니케이션을 중심으로 하여 향후 진행될 다양한 조형예술의 방향타 구실을 하게 될 여타의 장르를 포괄할 수 있는 기본이념에 대하여 논의 하고자 한다.

21세기의 벽두에서 향후 진행될 이념적인 전개는 20세기말에 활발하게 진행되었던 문제의 연장선에서 고찰하는 것이 타당하다고 본다. 따라서, 우선 위의 논제에 준하여 Ⅱ장에서는 20세기 조형예술의 유산과 다차원 커뮤니케이션에 대하여 예비적으로 고찰할 것이며, 여기에 산재해 있는 문제들을 제시하고자 한다. Ⅲ장에서는 20세기의 조형예술의 문제점들을 개괄적으로 다루고 현재 진행 중인 몇 가지의 예시적 사례를 제시할 것이다. 이에 따른 21세기의 조형예술에 대한 변화를 생각해 보는 것이 중요한 절차라고 여겨, 20세기에 가장 선구적인 조형예술의 이념을 구가했던 상호커뮤니케이션을 바탕으로 한 다차원 커뮤니케이션 아트의 지향점과 사이버 공간을 이용한 커뮤니케이션 아트의 특색에 대하여 고찰하고자 한다.〈그림3 참조〉Ⅳ장에서는 다차원 커뮤니케이션과 매체예술의 전망에 대하여 중점적으로 다루고, 대단히 진보적인 과학적 가설들을 제공하여 새로운 이념을 제공하고 있는 스티븐 호킹 박사가 연구한 우주 속에서의 다양한 차원의 문제를 바탕으로 하여, 이에 준하는 조형예술의 변모 가능성과 예술의 영역의 확장에 대해 논의하고자 한다. 또한 사고의 증진과 다양한 의미의 전달 그리고 개성 있는 연출을 위한 시도로서, 평소에 별로 주목하지 않았거나, 잊혀진 어휘 혹은 신조어를 바탕으로 하는 의미의 전달체계에 준하는 매체예술의 변화 가능성을 논하고자 한다.

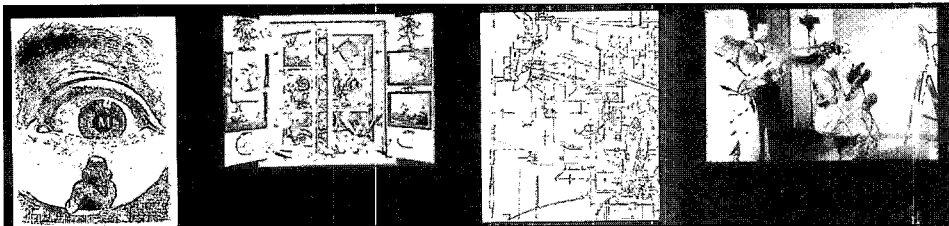


그림3. 마그네스 헤게 뒤스, 사이버 커뮤니케이션을 시도하는 작가들

II. 20세기 조형예술의 유산과 다차원 커뮤니케이션

21세기의 초두에 선 지금 우리들의 관심사는 무엇보다도 새로운 세기에 대한 기대와 새로운 천년에 대한 시발점으로서의 현재에 대하여 인식하는 것이다. 그러나, 21세기라고 해서, 20세기와의 단절을 논할 수는 없다. 21세기는 지난 세

기의 연장선에 서있기 때문이다.

21세기의 조형예술을 가늠해 보기 위해서 가장 시급한 논의는 20세기에 미해결 되었던 다양한 문제들을 점검해보는 것이라 본다. 그러한 미해결의 과제가 우리 앞에 놓여 있는 것이며, 그것을 해결하는 과정에서 21세기의 새로운 장르가 펼쳐지리라 본다. 미해결의 과제 중에는 인간의 내적 감수성의 문제, 테크놀로지와 예술과의 문제, 파격과 돌연변이의 문제, 신조어의 문제, 대상과 사물 물질 개념과 아이디어의 문제, 장르의 해체와 통합의 문제, 모더니즘과 포스트모더니즘의 지속과 단절의 문제, 생략과 보충의 문제, 차용 상호텍스트 등으로 인한 오리지널리티 등의 문제, 차연과 연기의 문제 등을 포함하고 있는 해체철학과 해체주의 예술과의 관련성의 문제, 첨단과학과 매체의 문제 … 등 몇 가지 첨예한 문제들이 산재해 있다.

이 중에서 필자는 테크놀로지와 예술과의 문제에 대하여 주목하고, 그 중에서 선구적인 장르인 매체예술의 전개과정 및 전망에 대하여 논하고자 한다. 매체예술은 과학의 진보와 관련이 있는 것이고, 인류의 역사 가운데에서 가장 나중에 생겨난 예술분야로서, 현재와 미래에 걸쳐서 광범위하게 펼쳐질 것으로 예측되고 있다. 매체예술의 조짐을 보였던 선행 연구적 사례 중에서 주목할만한 논의 중의 하나는 다소 주관적 논리이지만 다음과 같은 몇 가지의 서술로 압축하여 살펴볼 수 있다.

- (㉠) 특수한 아이디어를 연출하기 위해서는 특수한 중심 사상이 필요하다.
- (㉡) 특수한 아이디어는 특수한 개성을 연출하는 방식이다.
- (㉢) 특수한 아이디어를 위해서는 그 아이디어를 함축해 줄 수 있는 어휘가 필요하다.
- (㉣) 왜냐하면, 이 어휘는 새로운 생각을 주도하고 새로운 커뮤니케이션을 주도할 수 있기 때문이다.

20세기 초반에서의 다다이즘과 중반에서 말기에 이르기까지의 선구적인 방식을 주도했던 플럭서스 그룹의 경우는 이러한 설명을 쉽게 한다. 그들은 자신이 이룩하기 위한 예술의 중심적인 아이디어를 표방하기 위해서 ‘dada’, ‘fluxus’ 라는 신조어를 사용하였다.

사전적인 의미로서, ‘dada’의 어원적인 근거를 살펴보면, yes, yes 라는 뜻도 있으며, 木馬, 어린이들이 응얼거리는 소리 등을 지니고 있다. [dada는 총명함의 상징인 끔직한 공식적 단어들 거부하여, dada는 ‘탈의미’ (sams-sems)의

것]이기도 하며, 왜 다다라고 이름지어졌는지는 아직도 애매하다. 다다의 이념은 역사상 가장 전위적인 것에 해당된다. 트리스탄 짜라(Tristan Tzara)는 이러한 예술이념을 적극적으로 옹호하여 직접 참여한 작가로서 다다를 가장 전위적인 상황으로 이끌어간 장본인이기도 하다.³⁾ 그러나, 다다이스트들은 자신들이 당시의 상황에서 전혀 새로운 어휘 혹은 반큐비즘을 지향하기 위하여 이러한 어휘를 사용하였다. 그러나 반예술 혹은 비예술의 가치를 들고 일어난 다다이즘은 유럽의 각국을 비롯하여 뉴욕으로 확대되는 대단한 파급효과를 지니고 있는 예술운동이요, 이념으로 보는 경우가 일반적이다. 다다이즘의 주요기치는 수세기 동안에 이루어왔던 미술의 대상에 조롱을 퍼붓는 것으로서, 반예술(Anti-art)의 출발점을 염두에 두어야 한다. 반예술의 개념은 반예술의 이념을 추구한 것이지만, 반큐비즘(anti-cubism)의 성격도 지니고 있는 것이다. 그것은 세잔느로부터 이어져 내려오는 전통에 대한 거부이며, 이것에 대한 노골적인 표현으로 세잔느를 원숭이로 표현한 피카비아의 콜라주 부조(collage-relief)를 참고로 할 수 있다. 그것은 순수한 회화에 대한 거부이기도 했다. 그러한 중심어휘의 난해함에 따라서 수많은 유형의 작업 방식이 연출되었던 것이다.

다베타스(Demosthenes Davvetas)의 설명에 의하면, 1960년대에 어휘 'fluxus'가 활용되기 시작하였는데 그것은 이브 클라인과 만조니의 아이러니컬한

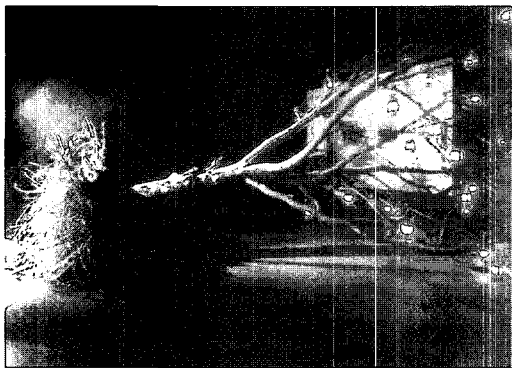


그림4. 빌 비올라, 매체미술의 첨단기법과 자연의 오브제를 혼용한 설치작품

작업 방식에 그 근원이 있으며, 미국의 해퍼닝과도 연관성을 지니고 있다고 보고 있다. 뿐만 아니라 플럭서스는 음악가, 댄서, 화가 시인 조각가들을 포함하여 모든 타 유형의 예술가들을 포괄하는 이념을 지니고 있었으며, 물리적, 지적인 유형을 포함하여 정치적인 압박으로부터의 자유를

선포하는 것이기도 하였으며 삶과 예술과의 분리를 반대하였다. 존 케이지의 설명에 의하면 일상적인 삶과 연극은 밀접한 연관성을 지니는 것이라고 보았다. 따라서, 플럭서스는 예술적인 특성으로서의 아이디어의 고립화를 원치 않았으며,

3) William S. Rubin, *Dada Surrealism and their Heritage*, The Museum of Modern Art, 1977, p. 15.

이미지나 행위로서 광범위한 커뮤니케이션을 원하는 것이었다. 따라서, 플럭서스는 예술의 전분야를 막라하여 총체예술을 지향하는 것이었다.⁴⁾ 이러한 양식적 특성은 후일에 빌 비올라와 같은 작가들에게 적지않은 영향을 주게 된다.〈그림4 참조〉

이 'fluxus'의 어원이 되는 'flux'는 “고정되어 있지 않은 사물, 혹은 유동하는 것. . . 등”의 내용을 설명할 수 있는 어휘로서, 그룹원들이 자체 개발한 것으로 볼 수 있으나, 실제로는 정확한 의미의 확정을 행하지 않은 상태에서 사용하기 시작한 것으로 알려져 있다.⁵⁾ 그래서 적지 않은 혼선도 있었지만, 이 어휘는 20세기 후반의 매체미술을 주도하는 원동력이 되었다. 매체예술의 선행주자로 볼 수 있는 요셉 보이츠, 백남준, 존 케이지 등이 이룩한 예술의 근원이 여기에 있기 때문이다.

만일, 이러한 중심 어휘가 지닐 수 있는 한계에 따라서 그 작업 반경이 결정되는 것이 확실하다면, 작가 자신이 어떠한 중심어휘를 사용하기로 결정함에 '따라서, 자신의 작업 반경에 영향을 줄 것은 자명하다. 플럭서스가 발전하여 매체예술이 되었고 결국, 매체예술은 그 시발점에서 '비고정성'이라는 신조어를 주요이념으로 표방했던 것이다. 이와 아울러 시각예술이 언어일 수 있다는 생각은 예술에 있어서의 또다른 중요한 방향이었는데, 1970년대의 개념미술이 등장되면서 아이디어를 강조하는 방향으로 지향점을 찾은 이후, 시각 예술이 언어형식을 빌어서 전개되기 시작하면서 그러한 논리가 구체화되기 시작하였다. 말하자면, 시각예술은 또다른 커뮤니케이션의 형식으로 제기되었던 것이다. 이러한 변화는 시각매체를 이용한 다양한 예술에 엄청난 파급효과를 가져왔다. 단순히 문자나 숫자 등의 개념적인 문구들이 시각예술의 주된 표현요소로 부상하기 시작했기 때문이었다. 이들 중에는 원시 물질주의자들 혹은 프로토 물질주의자들 (Proto-materialist)⁶⁾이 있었다.

작품을 이룩하는 방식에 있어서의 특수한 환경은 그 작품을 이끌어 나아가는 필연적인 요소이다. 그리고 이것을 표현하는 과정을 깊이 있게 살펴보면, 그 작가가 구사하는 기법이 어떤 사상과 연결되어 있으며, 그 사상은 중심 아이디어를

4) Demosthenes Davvetas, *Joseph Beuys-Man in Sculpture*, Papadakis Andreas, etd., *New Art-An International Survey*, Rizzoli, New York, 1991, pp. 10-11 참조.

5) 르네 블록/전경희 옮김, 플럭서스(Fluxus), 열화당, 1995, p. 13 참조.

6) Jan Butterfield, *The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement*, 1993, p. 154.

드러내고, 그것은 그 자체의 DNA가 된다. 즉, 20세기말 빛과 공간을 연구하여 새로운 예술을 구가해 왔던 에릭 오르(Eric Orr), 제임스 터렐(James Turrell) 등에 의해 개발된 〈Proto-Materialist Guide〉와 같은 신조어가 포함된 개념도는 현대 미술가들에게 매우 훌륭한 중심적인 개념을 선사하였으며, 작품의 저변에 내재되어 있는 심오한 정서를 꾸러낼 수 있는 독특한 연구였다.

그들이 사용한 이러한 어휘는 인간의 원초적인 삶의 유형을 설명하고 있다. 인간의 삶의 주변에서 이루어지는 다양한 변화를 드러내는 방편으로 적용된다. 그들은 우주적인 차원에서 자신들의 연구는 이제 걸음마 단계에서 시작하는 원시적인 상황이라고 생각하였다. 왜냐하면, 우주에 비해서 현재의 우리는 육중한 물질의 低速性과 복잡성에 의하여 물질의 전면에 위치해 있으며, 철저한 단순성 안에 있는 물질의 원시성의 범주안에 있다고 생각하였다. 그러나, 이러한 원시상태에서도 우리들은 독특한 고지를 겨냥하고 있는데 비행을 꿈꾸고 있으며, 신체에서 벗어나는 것을 꿈꾸며, 마음을 읽는 것을 꿈꾼다고 보았다. 원시물질주의는 새로운 해법의 시대를 포고하고 있었다. 그것은 새로운 우주시대의 시작으로서 20세기를 거시적 관점에서 바라볼 때 원시적인 미술의 시작이라고 보았던 것이다.⁷⁾

이러한 어휘를 20세기말 첨단 예술가들이 주목하는 이유는 대단히 중요한 의미가 내재되어 있기 때문이다. 또한 그들은 새로운 어휘가 있어야 새로운 예술이 성립할 수 있다는 것을 피부로 느꼈기 때문이다. 실제로, 이러한 어휘의 레파토리는 첨단예술을 성립하게 하는 중요한 원동력이 될 수 있는 것이며, 21세기의 작가들에게 숙제로 제공된 것이다. 필자는 이러한 어휘를 포함하여 새로운 어휘를 발견 혹은 발명하여 어떻게 사용하는가에 따라서 자신의 예술의 방향에 중요한 영향력이 제공될 것으로 생각한다.

〈프로토-물질주의자의 목록 Proto-Materialist Guide〉

7) Thomas McEvelley, "Journey in and out the Body: Proto-Materialism of Eric Orr," *Images and Issues* 2(Spring 1981): 18. (Jan Butterfield, *The Art of light + Space*, *Abbeille modern art Movement*, 1993. p. 153의 Eric Orr에서 인용한 것을 재인용.)

그림자Shadow	으뜸물질Prime Matter	행복Bliss
호흡Breath	공의 질량Zero Mass	음음음mmm
빛Light	신성모독Zim-Zum	어휴!Whew
구름Cloud	空Void	공Void
인간의 뼈Human Bone	질병Infirmity	공Void
시간Time	높은 하늘Empyrean	침묵Silence
피Blood	절대Absolute	승고Sublimity
수증기Vapor	근원Arche	절대Absolute
철Iron	우주의 질서Dharmadhatu	투명Lucidity
먼지Dirt	환두경전Paratantra	절대Absolute
금Gold	궁창Empyrean	최 고물질Prime Matter

신성모독Zim-zum	절대Absolute	생Life
환두경전Paratantra	수은Mercury	공의 질량Zero Mass
초광속 소립자Tachion	무한대Infinity	지혜Wisdom
공기Air	시초Threshold	무한대Infinity
공의 질량Zero Mass	공Void	평정Equanimity
으뜸물질Prime Matter	아하Aha	황홀경Ecstasy
근원Arche	ions	단순Simplicity
침묵Silence	수Number	순수Purity
불Fire	무한대Infinity	텔레파시Telepathy
무시간성Timelessness	물감Pigment	침묵Silence
음음음mmm	재Ash	희열Bliss

소리Sound	침묵Silence	황홀경Ecstasy
지고의 물질Prime Matter	광휘Radiance	승고Sublimity
불Fire	으뜸물질Prime Matter	쾌Joy
유리Glass	Aperion	광휘Radiance
성Sex	단순성Simplicity	공중부양Levitation
불Fire	最高天Empyrean	희열Bliss
재Ash	절대Absolute	침묵Silence
꿈Dream	단순성Simplicity	평정Tranquility
납Lead	으뜸물질Prime Matter	쾌Delight
환두경전Paratantra	음음음!mmm	광휘Luminosity
운석Meteorite	광휘Luminosity	어휴!Whew

III. 다차원 커뮤니케이션의 방향

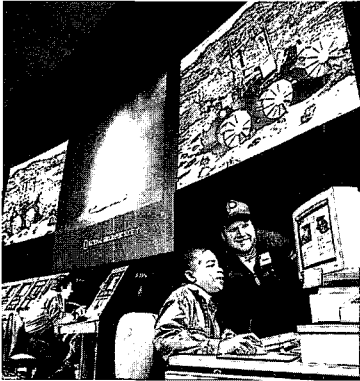


그림5. 우주와의 원거리 커뮤니케이션을 시도하고 있는 모습

1980년대와 1990년대를 거쳐 테크놀로지의 엄청난 발전을 보이면서, 디지털 매체를 활용한 비디오 예술, 컴퓨터 예술 등이 시각예술의 첨단 영역으로 전개되기 시작하면서, 이러한 신조어를 활용한 커뮤니케이션의 문제들이 한 군데로 집결하기 시작하였다. 이러한 전개는 개념미술과 매체가 결합하여 <다중적 소통>의 문제로 발전되었으며, 20세기말의 시점에서 조형예술은 광범위한 커뮤니케이션을 지향하게 되었으며 무엇보다도 선구적인 예술가들이

<정보가 있는 곳>에서 <정보가 없는 곳>과의 소통을 추구하는 것으로서, <정보의 교류>의 문제와 <정보를 한데 묶는> 방식들을 제기하는 단계에 이르렀다. 이러한 커뮤니케이션을 이어주는 중간자로서의 <media·매체·매개체 등>의 연구가 활발하게 이루어져 다중적 소통에 대한 가능성을 함구하게 되었다. 이러한 가능성을 열어준 것은 컴퓨터, 사진, 텔레커뮤니케이션, 텔렉스, 등으로서 원거리 전송이 가능한 것이었다.<그림5 참조>

프랭크 포퍼는 인간의 커뮤니케이션 역사의 마지막 단계로는 대단히 논리 정연한 이론과 사상을 전달할 수 있는 진보적인 테크놀로지가 개발되어 대단히 다양한 텍스트와 이미지, 소리 등을 조합할 수 있는 경우라고 보고있다. 이전에는 이러한 커뮤니케이션의 수단들은 각각 독립적으로 발전해왔던 분야이기도 하다. 21세기는 정보의 디지털화와 컴퓨터화된 네트워크를 통한 통신 운송수단의 발달로 인해서 커뮤니케이션의 양식을 동질적이며, 일치성을 보여주는 단계에 이르게 될 것이다. 이러한 가능성은 전자빔을 통한 테크놀로지의 개발에 역점을 두어 발전될 것이다. 이러한 발전의 양상은 이전의 지정학적인 한계를 초월할 수 있는 발판을 제공할 것이다.⁸⁾ 그리고 이러한 매체들은 예술의 각 장르를 포괄하면서 <전자매체>와 밀접한 연관성을 구축하기 시작하면서 새로운 가능성을 열게 될 것이다.

1. 상호작용 하는 커뮤니케이션으로서의 매체 예술

또한 이러한 광범위한 커뮤니케이션의 배경에는 현대의 문명이 지향해 나아가고 있는 <빠른 정보의 전달>을 가능하게 하기 위한 노력과 <디지털 매체>를 통하여 <원거리 정보전달>을 추구하는 방향에 그 원인이 있다.

<상호작용 하는 예술> 혹은 <상호작용 하는 설치>작품이란 컴퓨터-통제하의 멀티미디어 기술을 이야기하는 것이다.⁹⁾ 컴퓨터의 기술이 급속도로 확장되면서 예술에 있어서도 놀라운 변화가 일어나기 시작하였다. 비디오에 약간의 주변 장치를 이용하여 개발된 컴퓨터는 사람과 사람간의 대화를 연결시켜주는 역할을 수행하기 시작하였다. 이러한 방식을 응용하여 작품을 제작한 작가들은 린 허시만(Lynn Hershman), 사라 로버츠(Sara Roberts), 존 매닝(John Manning) 등이었다. 그들은 인간 상호간에 이루어질 수 있는 역동적인 커뮤니케이션에 바탕을 둔 작품을 제작하기 시작하였다.

린 허시만의 <Deep Contact, 1990>의 경우는 여성으로 제작된 로봇이 관객들에게 상호관계에 참여하는 접촉을 시도하도록 프로그램화되어 있는 작품이었다. 이 작품은 하이퍼카드 소프트웨어와 맥킨토시의 도움을 받아서 이루어진 것으로서, 비디오 디스크에 57개의 다른 반응을 보이도록 저장되어 있는 프로그램이 장착되어 있었다.

스태판 윌슨(Stephen Wilson)은 인간의 지적인 능력과 상상력을 결합하여 생각의 과정을 시뮬레이팅하는 연구를 진행하였다. <The Responsive Linking Piece No. 1>의 경우는 완성된 어떤 작품으로서의 성립을 포기하고 관객들에게 유익한 구어적 혹은 조형적인 모음을 선사하기 위해서 계획된 것이었다. 특정한 문답이 준비되어 있었으며, 그 반응의 내용은 철저히 관객의 개성에 맞추어서 이루어지도록 계획된 것이다. 윌슨은 이따금씩 컴퓨터가 중재하는 상호 관련의 이벤트를 제작하는데 초점을 맞추고 인공적인 지적인 능력과 비디오 텍스트 정보를 탐구하여 종합적인 커뮤니케이션, 로봇공학, 컴퓨터 환경의 연결관계를 통해서 이룩된 작품을 제작하였다.¹⁰⁾

작품 <Parade of Shame, 1985>의 경우는, 8대의 컴퓨터를 연결지어 특정한

9) Schwarz Hans-Peter, *Media Art History*, Media Museum, Prestel, Munich · New York, 1997, p. 89.

10) Frank Popper, 앞의 책, p. 113.



그림6. 폼페, 지구 서명.
Earth Signature, 1989

이벤트를 계획한 진화와 인종학에 관련된 컴퓨터 그래픽 애니메이션인데, 이 작품을 통해서 샌프란시스코에 있는 케이블TV 시청자들은 멀종되어 가는 지상의 생태계에 대한 내용을 주된 모티브로 한 메시지를 담고 있는 내용을 관람할 수 있었다.

그것은 관객들 자신이 원하는 내용을 전화를 활용하여 선택 조합할 수 있도록 프로그램화되어 있었다. 이렇게 관객과 상호소통을 통해서 다양한 서비스를 계획하는 프로그램이 작가들이 표현하고자 하는 메시지와 결부되어 컴퓨터

아트는 새로운 전기를 맞이하게 되었다.

폼페(Pierre Comte)는 천문학을 동원하여 새로운 커뮤니케이션 아트를 개척하려 했다. ARS AT(Art Satellite) 시리즈의 경우는 위성을 활용한 작품을 제작하여 우주적인 관심사를 높이기도 했다. <Earth Signature, 1989>(그림6)은 우주적인 거시적 관점을 매체로 활용하고 있다는 의미에서 중요한 작품이다. 즉, 1980년대 후반부터는 매체를 활용한 본격적인 예술 즉, 상호작용 하는 매체예술의 시발점으로서 21세기적 문제가 본격적으로 제기되었다고 볼 수 있다.

2. 사이버 공간을 이용한 커뮤니케이션 예술

커뮤니케이션에 대한 인간의 욕망은 단순히 현실적인 부분만 고려되는 것이 아니라, 가상 현실적 상상력이 요구되는 부분도 포함되어 있는 것으로 알려져 있다. 김성재는 20세기말의 시점에서 매체의 미학에 대하여 설명하기를 이전의 상황에 대한 이성적인 커뮤니케이션이 아닌 애매성이 가능한 지향점에 대하여 예고하고 있으며, 그것은 속도를 중심으로 이루어지고 있는 시뮬라시옹의 시대에 컴퓨터 체제를 통한 속도지향적 커뮤니케이션이 예고된다는 내용을 그 주요골자로 하고 있다. 또한, 미학적 표현 양식에 있어서도 개인의 창조력보다는 집단적인 영향력하에 놓여있는 메타 언어적 도식으로서 집단적으로 공유된 상징의 형상구조를 의미한다고 설명하고 있다.¹¹⁾

11) 김성재, 매체 미학, 나남 출판사, 1998, pp. 22-23 참조.

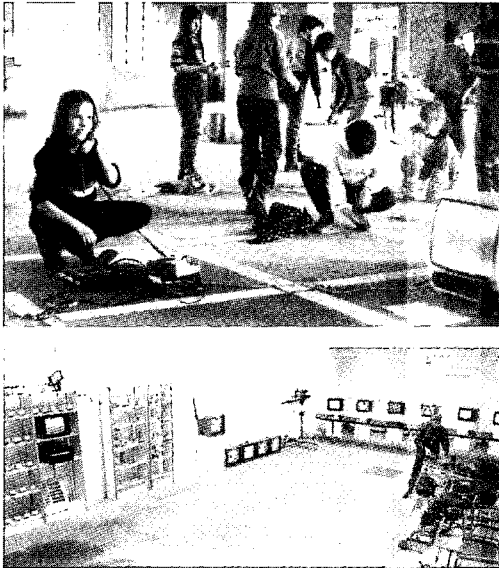


그림7. 포레스트, 여러 대의 모니터를 활용하여 원거리 커뮤니케이션을 시도하고 있는 모습

문명의 현상이 가속화되면, 예술가가 생산하는 작품도 기호화하고,¹²⁾ 사물 일반의 존재론적인 의미는 사라지게 되어 타자화되는 경향으로 바뀌며, 내용은 부재하고 표피만이 존재하는 허구적인 세계, 더 나아가서는 시뮬라시옹의 세계로 바뀌게 된다고 보들리야르는 주장한 바 있다. 또한, 이러한 시뮬라시옹의 세계는 대단한 은유성을 바탕으로 이루어지는 세계로서 차연의 유산이 되고 있다고 말한다.¹³⁾ 이러한 특성을 반영하여 표현할 수 있는 조형예술은

어떻게 전개될 것인가? 특히, 이러한 세계를 활용한 예술은 주변장치가 없으면 쉽게 접근할 수도 - 포착할 수도 없는 것으로서, 쉽게 상상하기 힘든 영역이다.〈그림7 참조〉

이러한 어려움에도 불구하고, 톰 드 위트(Tom De Witt)는 사이버 공간을 적극적으로 활용한 개척자로 알려져 있다. 그의 기법은 〈판토메이션Pantomation〉으로 불리며, 컴퓨터로 분석하고 사진적인 영상으로 기록하는 과정을 통해서 성립되는 유형이었다. 이러한 방식은 오브제와 3차원적인 드로잉을 결합시키는 과정 중에서 발생하는 특수한 상황에서 비롯되었다. 즉, 특수한 이미지를 위해서 추출된 이미지들은 인위적인 조작에 따라서 다른 상황으로 산출되는 것이다. 그의 작품은 비대상성을 지니고 있으며, 추상적인 유형을 보다 새로운 차원으로 올려주는 역할을 하는 것으로서, 다다이스트들이나 해체주의의 이코노클라즘의 유형과는 다른 일면으로 진행되는 것이었다. 1988년 무렵 부터파울 얼스(Paul Earls)는 그의 MIT 작업실에서 레이저 이미지를 활용한 다양한 커뮤니케이션

12) Jean Baudrillard, 이상률 옮김, 소비의 사회, 그 신화와 구조, 문예출판사, 1991, pp. 163-168 참조.

13) Jean Baudrillard, "The Pression of Simularcra", *Art After Modernism*, The New Museum of Contemporary Art, New York, in association with David R. Godine, Publisher, Inc., Boston, 1984, pp. 253-254 참조.

의 방식을 연구하였다.¹⁴⁾〈그림8 참조〉

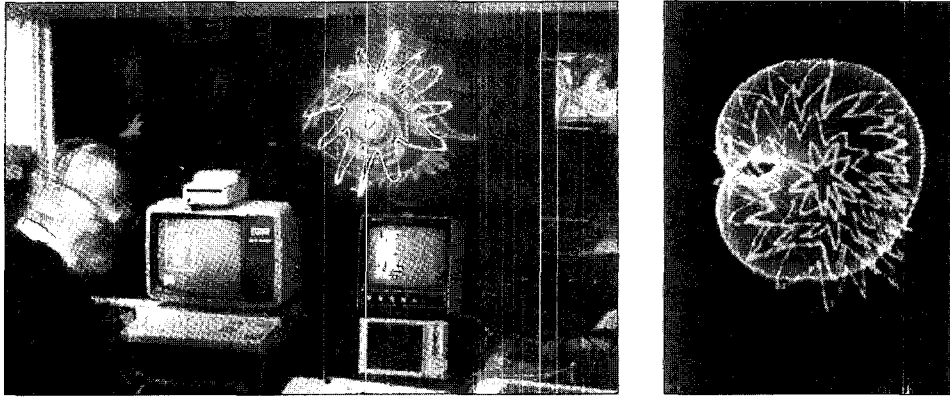


그림8 . 알스의 다차원 커뮤니케이션의 시도사례

소니아 셰르단(Sonia Sherdan)의 작품은 현대의 커뮤니케이션의 다양한 방식과 컴퓨터를 특수하게 접목시켜서 이루어지는 경우이다. 그녀가 사용하는 소프트웨어는 특수한 지식이 없는 예술가들이 쉽게 다룰 수 있는 방식으로 제작되었으며, 시각적인 메시지를 전달하기 위해서 가능한 한 단순하고 명료하게 제작되었다. 프로그래밍되어 있는 컴퓨터 체계와 사이버네틱 시스템은 특정한 센서가 없이도 조작될 수 있는데, 회화와 조각의 분야에서 이미 다루어진 바 있는 키네틱 아트의 특징을 어느 정도 수용하고 있는 상태였다.

실존하는 형상을 컴퓨터의 조작에 의해서, 특수한 이미지로 변환시키는 경우도 있었는데, 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 경우는 더크 그로엔벨드(Dirk Groeneveld)의 도움을 받아서 〈명료한 도시〉 시리즈를 제작하였다. 그것은 실재하는 맨하탄 거리의 모습과 가상의 이미지를 합성시켜 제작한 것으로서, 이미지들은 대단히 명료하게 처리되어 있다. 그리고 이 작품에서는 가상의 3차원 공간에 자전거를 타고 달리는 모습이 합체되어 있는데, 문자나 기호들을 향해서 달리기도 하고, 모퉁이와 분할된 면들이 거리의 모습을 대신하고 있는 것이기도 하다. 거대한 스크린의 비디오 영상은 컴퓨터 그래픽에 의해서 제작된 3D 애니메이션 시스템을 통해서 구축된 것으로서, 전자 감지장치가 우측에 손잡이 형식으로 이루어져 있고, 움직이지 않는 자전거 장치가 함께 부착되어 있다. 이 작품은 전시장에 고정된 자전거를 타고 달리는 사람의 속도나 조작에 의해서 각기 다른 이미

14) Frank Popper, 앞의 책, pp. 33-36참조.

지를 제공해주도록 계획되어 있는 것이었다. 즉, 작품과 관객의 유기적인 상관관계가 연출되도록 계획된 작품이 등장하기 시작한 것이다.

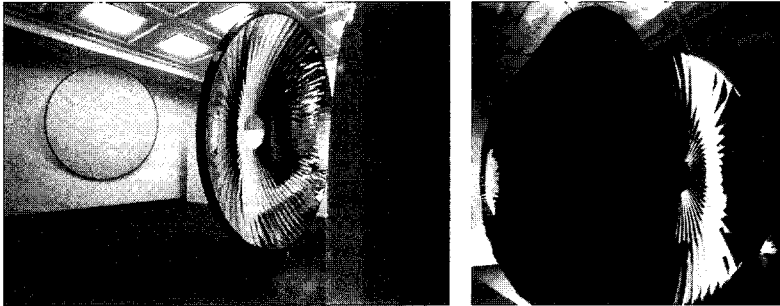


그림9. 엘스의 사이버 공간을 연상시키는 작품

〈명료한 도시, 1991〉(그림11)의 경우 1988년부터 1990년대 초까지 시리즈로 제작되었는데, 첫 작품은 도시에 널리 쓰여져 있는 단어와 문장들이 펼쳐지고 있으며, 맨하탄의 중심가에 위치해 있는 거리의 모습에 근거를 두고 제작된 것이다. 그 중에서 〈가상미술관, 1991〉(그림10)¹⁵⁾의 경우는 관객의 관람욕을 충족시켜주기 위해 제작된 것으로서, 컴퓨터 그래픽을 활용한 이미지의 확장을 통해서, 미래지향적인 예술의 가능성을 열어 놓았던 것이다. 가상의 전시장에서의 쇼의 작품 안에서의 중심적인 모티브는 미술관의 방문자인데, 왜냐하면 그는 실제로 그 속에 있지 않으며, 적어도 모조품과 같지는 않기 때문이다.

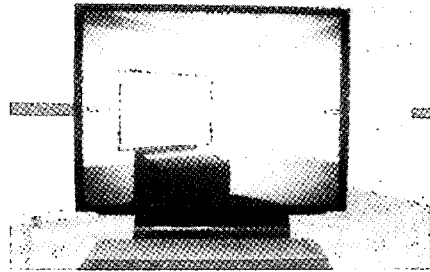


그림10. 제프리 쇼, Virtual Museum, 1993

방문객은 착석하여, 제일 먼저 모니터를 보고, 그 모니터는 텅빈 의자에서 시뮬레이션을 보게 된다. 정보처리의 접촉면(인터페이스)이 구축되어 관객은 신체적으로 그가 보는 것과 실제공간 혹은 움직이는 공간의 방향을 따르게 된다. 이러한 감각적인 실험에서, 실재하는 시각이 가상의 공간을 완벽하게 보게되는 반면에, 물리적으로 보는 행위는 제한된다. 이렇게 관객은 가상의 미술관을 여행하는데, 그곳은 관객의 또다른 시각이 존재하는 곳이다.

15) 〈The Virtual Museum, 1991〉-상호작용 하는 설치 작품 1.7×2.5×2.5m

Super Screen (SGI VGX) Electronic Swiveling platform, motion tracking in armchair
1 user 고객 소프트웨어

회전하는 플랫폼, 거대한 스크린과 로스트럼(강단)의 정면에 의자가 놓여 있다. 관찰자는 의자에 앉아서 의자를 회전시키고 몸을 움직이면서 스크린에 등장되는 그림을 볼 수 있도록 되어 있다. 출발점에서의 순서는 주변을 거울처럼 이미지화하여 보여주는 것으로서, 의자는 비어 있다. 네 개의 미술관의 방들이 묘사되어 있다. 각 방들은 먼 거리의 효과를 드러내는 방식의 빛의 효과를 통해서 예술의 장르를 지칭하는 오브제들을 보여주고 있다.

이 작품을 통해서, 제프리 쇼는 모던 아트의 전장르를 막라하여 반복적으로 보여주는 주제를 택하고 있다. 아방가르드를 뒤집는 미술관-난폭군과 같은 미술관의 기능과 역할을 제프리 쇼만큼 강하게 채택한 사람이 없다고 볼 수 있다.



그림 11. 제프리 쇼, 명료한 도시, 1991

는 빛의 근원이 된다.

〈가상미술관〉은 미술관의 역할에 있어서 미신적인 해석 이상의 것이다. 그것은 분명한 독설이긴 하지만, 실제와 가상공간 사이에서의 변이 작용을 근거로 하는데, 실제상황과 변이 작용 사이에 있는 것이다. 갑작스럽게 가상미술관이 다음 장면으로 변화하는 것은 컴퓨터 조작 체계에 따른 것이다. 이와는 조금 다른 작품인 〈Disappearance, 1993〉(그림 12)의 경우, 방의 외벽 전체를 이루고 있는 거대한 프로젝션의 스크린과 방형대좌(plinths)가 중앙에 놓여 있다. 그 안에는 식물이 설치되어 있는데, 그것을 만지면 즉시 전송되어 컴퓨터의 메커니즘과 연락체계를 구축한다. 터치에 강도에 따라서, 그림의 장면설정이 계산되고 그에 따른 영상이 스크린으로 제공된다. 사람마다 각기 다른 유형의 자라나는 식물을 보게 되는데, 그것은 외곽의 전체 스크린을 꽉 채우게 된다. 자라나는 식물의 시뮬레이션은 선인장을 접촉하는 경우, 다른 유형으로 전환되어 방해받기도 한다.

관객들이 바라보고 있는 가상 미술관의 가상의 작품들은 허구적이다. 이따금씩 〈회화의 섹션〉에 있는 텍스트들은 “이따금씩은 아무것도 아닌 것처럼 등장되곤 한다...” 관객이 읽는, 혹은 조각의 범주에 있는, 함께 나열되어 있는 서신들이 함께 등장된다. 장면, 터치, 냄새, 맛, 듣기 등의 내용이 입력되어, 예를 들면 일본인 간지의 캐릭터가 이미지화 하여 동작하고 있다. 매체미술의 섹션 안에 있는 이러한 드로잉들은 〈가상미술관〉에 의해서 양산되

작품의 전면에는 거대한 모니터가 포크리프트 트럭에 고정되어 있다. 그 포크 트럭은 매달고 있는 트럭을 위 아래로 들었다 내리기도 하며 한편으로는 그 트럭 전체는 중앙축 위에서 금속판 위에서 회전한다. 엔진이 부착되어 있는 칸막이 안에서 발레리나의 작은 영상을 볼 수 있다. 그 움직임은 거대한 모니터에서도 이루어지는 것으로서, 위 아래로 올라갔다 내려가기도 하는데, 비디오 카메라로 녹화된 것이다. 포크리프트의 변속기, 발레리나, 모니터 이미지는 동시다발적으로 이루어지는 것이다.

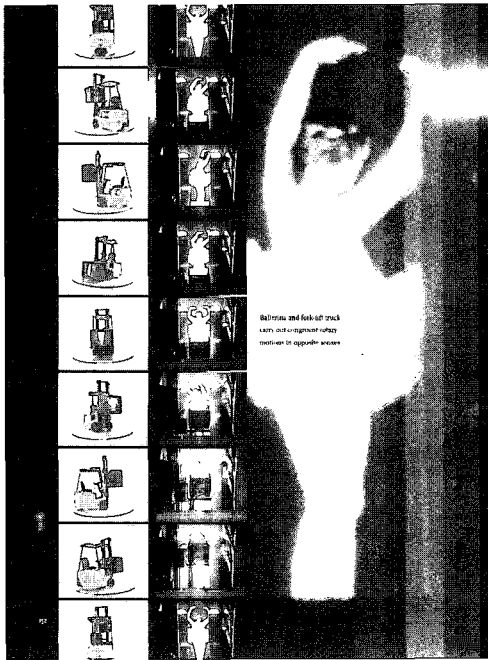


그림 12. 제프리 쇼, Disappearance, 1993

작품 <Disappearance, 1993>는 키네틱아트로서 오브제와, 발레리나를 모니터 안에서 보여준다. 오리지널로서의 주체인 인형은 엔진과 함께 하는 대응물로서 이미지와 복제, 움직임이 이루어지는 삼각논리를 이해시켜주는 파트너가 되고 있다. 제프리 쇼는 공학적인 시스템과 일루전의 차원에서 조각적인 체계를 대비시켜주고 있다. 그 기계는 실제성의 구축을 위한 은유로서 전시되고 있다. 집중력을 지니고 살펴보면, 수직적인 축으로 회전하는 움직임에 의해서 그 장소는 분명하게 묘사되고 있음을 알 수

있다. 모니터 안의 이미지는 텅빈 중앙의 공간을 채우고 있으며 무용수가 등장한다. 그녀의 이미지는 전체적으로 완전하게 보여지지 않으며, 관객이 스스로의 마음에서 개별적인 모든 영상을 보고 느낀 뒤 모든 영상을 조합해야 한다. 자동 제어 장치에 의해서 움직이는 이러한 이미지의 통제술은 보이지 않게 감추어진 기계적인 조각술(sculptura ex machina)에 의해서 이루어지며, 우아하고 아름다운 낭만적인 발레리나의 형상을 아이러닉하게 만들어서 우스꽝스러운 주크박스의 꼭둑각시의 작은 인형처럼 끊임없는 발끝으로 돌기, 또는 기계적으로 위에서 아래로 오르락내리락하기 등의 움직임으로 보여주고 있다. 이러한 작품에서는, 재현으로서의 기계장치가 의문으로 제기되는 것이며, 모조품의 의미 없는 이데올로기에 내재하는 독설이 다만 힌트가 될 뿐이다.

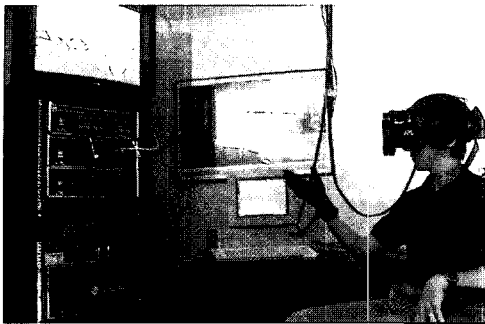


그림13. Jaron Lanier, NASA프로젝트 가상세계를 탐험하는 실험

이러한 방식을 응용하여, NASA가 개발한 머리에 두르는 입체경을 활용한 작품도 있었다.<그림13 참조> 사이클 주자가 <가상미술관>에서 체험한 것과는 유사하게, 3차원적 이미지의 공간을 총체적으로 체험하는 방식이 적용된 것이었다. 원거리 소통의 방식으로 활용되었던

도구들을 활용하여 관객들이 세계의 다른 곳에 거주하는 자들과 서로 떨어져 있지만, 자신의 의사를 실재의 공간에서처럼 동시에 전달할 수 있는 방식이 예술에 적용되기 시작했던 것이다.¹⁶⁾

사이버 공간과 가상현실을 복합적으로 이용한 아그네스 헤게뒤스(Agnes Hegedüs)의 작품<Memory Theater VR, 1997>은 역사적인 사례들을 근거로 하여 제작되었는데, 그것은 마치 기록 보관소처럼 되어 있으며, 그 메시지는 특정한 시간적인 코드를 통해서 드러내며, 여러 가지의 관점에서 오늘날의 가상 컴퓨터 건축물의 선행연구형식으로 볼 수 있다. 이탈리아의 인본주의자들에 의해서 계획된 바 있는 이러한 <기억의 궁전>은 세상의 지식을 위한 저장소와 같은 생각에 의한 것이기도 하다. 그리고, 이 예술작품을 통해서, 기억의 저장고를 거쳐 이어지는 정보의 다리를 넘나들 수 있는 것이다. 디데롯(Diderot)의 백과사전이 기억의 저장의 표준을 보여주는 선형적인 사전 편집의 나열인 것과 같이, (알파벳 식의 나열형식으로 획일적인 유형의 작품을 보여주는 것이 아니라), <Memory Theater VR, 1997>(그림14)은 복합매체¹⁷⁾의 속성의 다이나믹한 관련체계를 창출하도록 계획되었다.

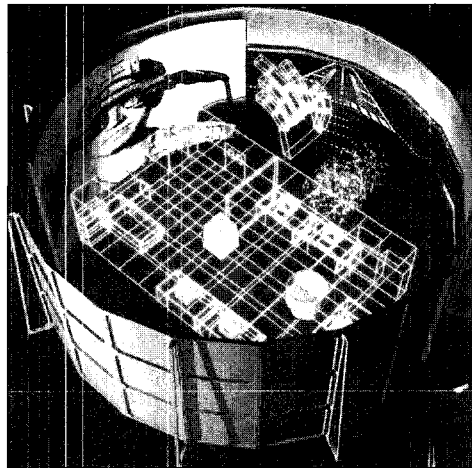


그림14. 아그네스 헤게뒤스(Agnes Hegedüs)Memory Theater VR, 1997)

작가는 이러한 예술방식을 동원하여,

16) Frank Popper, 앞의 책, p. 112 참조.

17) intermedia, 음악·무용·영화·전자공학 등의 각 장르를 포괄하는 예술의 유형.

역사적인 연결고리를 다시 부흥시켜 준다. 이러한 요소들은 관객들과의 상호관련체계에 의해서 지속적으로 보완될 수 있는 가변성을 바탕으로 한다. 실제 방의 경계를 이루는 원형 돔으로 이루어진 공간은 가상실재의 현전성을 보여주는 장소로 전환되었다. 공간에서 보여지는 역사의 상호작용 하는 필름은 상호작용 하는 상황으로 다시 재구성되어 있다. 이러한 가상실재의 개념은 작품의 중요한 근간이 되고 있으며, 리베스킨드(Libeskind)와 서덜랜드(Sutherland)에 의해서 기술적으로 도움을 받은 것이다. 매너리스트, 미래주의자 혹은 해체주의자들의 가상실재성과도 비교될 수 있으며, 파노라마식 전개를 통해서 우리에게 즐거운 충격을 제공하고 있다. 또한 작가가 보여주는 인용구를 통해서 지속적으로 보완되고 있으며, 계속되는 환상적인 충격을 더해주는 〈선언문〉과도 같은 것이다.¹⁸⁾

이러한 작품들을 통해서 살펴본 바에 의하면, 컴퓨터가 동원되어 종이, 캔버스, 텍스타일, 사진들을 비롯한 다양한 매체들이 2차원적인 이미지와 3차원적인 이미지들로 합성되고 조합되면서 새로운 유형의 작품들이 개척되어 탄생될 수 있는 기반이 구축되었다고 볼 수 있다. 컴퓨터에 의한 이미지들의 가능성은 너무도 넓은 것이다. 다양한 산술적인 계산에 의해서 이미지는 변조되고 새로이 구축될 수 있으며, 무한한 표현의 가능성이 잠재되어 있다. 다만, 이러한 방식으로 제작된 작품들에 대한 미적인 가치의 변별문제가 큰 과제임에 틀림없다.

IV. 다차원 커뮤니케이션과 매체예술의 전망

1. 테크놀로지와의 총체적 결합-다차원 커뮤니케이션 예술의 전망

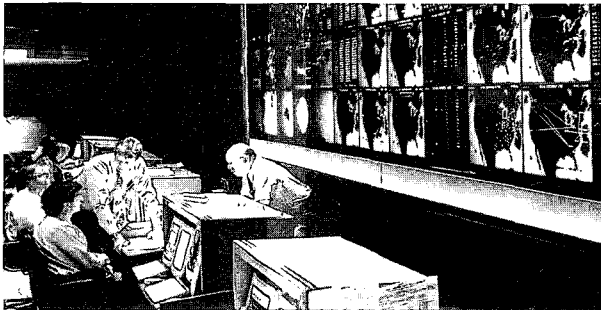


그림 15. 원거리 커뮤니케이션을 시도하고 있는 과학자들

18) Schwarz Hans-Peter, *Media Art History*, pp. 120-121.

21세기의 예술은 다양한 매체가 등장하여 표현의 영역이 확대된 것과 디지털 시대의 도래로 인해서 첨단 미술의 성립이 예고되고 있다. 우주의 복잡한 거시과학으로부터 유전자의 미시과학, 인간의 생명연장에 관심을 지니고 있는 생명공학 천문학과 지질학, 유전공학 전자공학 등의 연구와 밀접한 상관관계 속에서 드러날 것으로 보인다. 이러한 분야의 많은 과학자들이 문제로 삼고 있는 특수한 논점들에 대해서, 불과분의 상관 관계를 지니고 있는 예술가들이 그들의 방식과 평행하게 연구하고 고민하고 있다. 그래서 선구적인 예술을 시도하기 위해서는 이러한 첨단과학에서 연구하고 있는 특수한 논점들을 알아야 된다.

시대를 앞서가고 있는 과학의 제반 문제들과 가설들은 예술가들을 무한하고 광활한 미지의 공간으로 이끌어가게 될 것이기 때문이다. 이른바 우주시대의 새로운 미적 이념을 수용해야하는 숨가쁜 현실이 다가 오고 있기 때문이다. 여기에 편승하여 인간의 활동을 지배하고 있는 매체가 다각도로 개발되고 있다. 컴퓨터를 이용한 다양한 지적 활동이 쏠세계를 인프라로 만들며 개척되어 오고 있다. 마치 모든 신경이 한꺼번에 연결되어 있는 것처럼 쏠세계가 하나의 연결체가 되어 움직이고 있다. 이러한 신경조직과 같은 정보의 인프라는 나라와 대륙의 차원을 넘어서 우주에까지 연결될 것은 너무나 당연해 보인다.¹⁹⁾

이러한 연결고리는 <상호작용 하는 예술의 발전형태>를 통해서 지향해 나아갈 것으로 보인다. 스티븐 호킹은 한국을 방문하여 우주는 11차원으로 이루어져 있다고 발표한 바 있다.²⁰⁾ 또한, 그는 최근의 저작 <호두껍질 속의 우주>에서 여러 가지의 가설들을 발표하면서, 우주의 기원 및 현재의 공간과 시간의 문제들에 대하여 다양하게 피력하고 있다. 그는 “우주의 최전선이 시간과 공간의 정상적인 지점이라면, 우리는 그 경계를 지나서, 그 너머의 영역까지도 우주의 일부라고 주장할 수 있을 것이다.”²¹⁾라고 말하기도 했다. 그리고 21세기에는 그것을 우리가 여러 경로를 거쳐서 바라볼 수 있는 시기가 찾아온다고 했다. 그는 이러한 차원의 특성에 대하여 설명하면서, 다음과 같은 의문을 제기하기도 했다.

“그러나 왜 공간이 3차원이어야 하는가? SF소설에서 흔히 등장하듯이 2, 4, 또는 그 밖의 다른 숫자의 차원이 아닌 까닭은 무엇인가? M-이론에서 공간은 9차원, 또는 10차원이다. 그러나 방향의 6차원이나 7차원은 아주

19) 출고, 21세기 미술의 전망, 미술평단, 2000 겨울호, p. 42 참조.

20) Hawking Stephen, 김동광 옮김, 호두껍질 속의 우주, 까치 출판사, 2001, 2장과 3장 참조.

21) 위의 책, p. 82 참조.

작은 크기로 말려있고, 나머지 3차원만이 크고 거의 편평하다. 그렇다면 왜 8차원이 작게 말려있고, 우리가 볼 수 있는 것이 2차원인 우주에 살고 있지 않은가? 2차원 동물은 음식을 소화시키는 데에 어려움을 겪을 것이다...”²²⁾

21세기를 조망하는 입장에서 이러한 논의는 매우 가치 있는 일이라고 생각한다. 이러한 안목을 가치 있게 살피본다는 것은 그만큼 21세기의 새로운 역사를 흥미 있게 그리고 유익하게 맞이할 수 있는 기본적인 수용 태도이기 때문일 것이다.

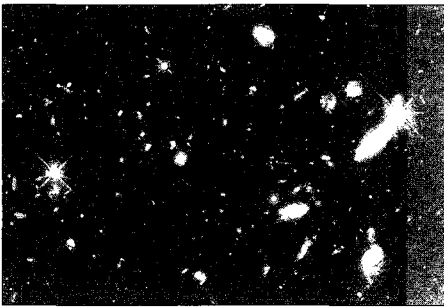


그림 16. 우주, 수많은 은하가 무한대로 펼쳐져 있다. (허블망원경으로 관측)

순수한 입장에서 이러한 너무 당황스런 가설을 수용한다는 것이 쉽지 않다. 어떤 체계적으로 이루어진 학문이 아니요, 암기 일변도의 입장이 아니기 때문일 것이다. 그러나 이것은 첨단과학이 단순히 2차원이나 3차원에서 생각하기 어려운 방향으로의 전개를 암시하는 것이다. 예술에 있어서도, 2·3차원을 넘

어서 4·5·6...차원 즉, 다차원으로 향하게 될 것은 예측 가능하다. 다만 그것을 어떻게 시각화 될 것인가가 과제일 뿐이다. 보통으로 예술에 컴퓨터를 이용한 테크놀로지는 이미지를 산출 방식이 전부인 것처럼 알려지던 시절이 있었다. 그러나 21세기에 이르러, 이러한 컴퓨터를 이용하는 방식은 놀라움게 변화될 것이 예고되고 있다. 어떤 작가는 이미지를 드로잉 하는데 사용하고, 어떤 작가는 조합하는데 사용하고 어떤 작가는 변조하는데 사용하는 등 각기 다른 용도로 활용될 것이다.

그것은 컴퓨터에 활용될 수 있는 2차원과 3차원의 이미지가 다를 수 있음을 의미한 2차원의 이미지의 경우는 조형적으로, 단순히 2차원에 머물러 있는 이미지로 남겨져 있거나, 활용의 범위가 제한되지 않을 것이다. 또한 2차원의 이미지는 3차원의 이미지만이 지니는 타 3차원의 이미지와 모델링으로 활용되어 새로운 기능을 수행할 수 있을 것이다. 마찬가지로 3차원의 이미지는 4차원의 속성이 되며, 그것은 기하급수적으로 그 한계를 넘어설 것이다. 컴퓨터를 활용한 테크놀로지는 이러한 4차원 이상에 조만간 도달할 것으로 예측되고 있다.

우리는 엄격하게 말하자면 1차원에서 4차원까지의 시간과 공간 속에 존재하고

22) 위의 책, p. 88 참조.

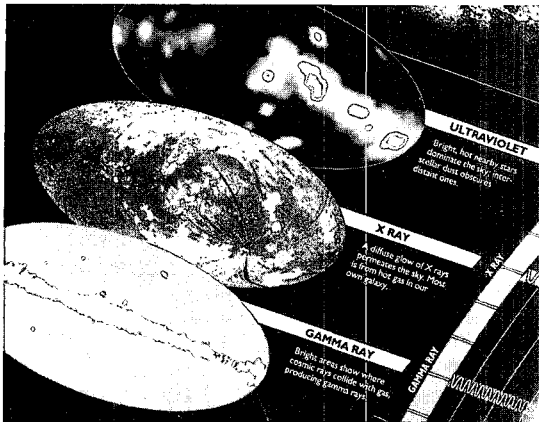


그림 17. 비가시적 매체를 활용한 우주적 이미지-많은 과학자들은 이러한 첨단매체를 통해서 비가시적인 공간의 밝혀낼 것으로 보고 있다.

있는 係에 가두어져 있는 것처럼 보고 느끼고 있다. 그렇기 때문에, 혹은 다차원으로의 이동 혹은 왕래는 아득히 멀고 신비스러운 상상 속의 이야기처럼 느껴질 수도 있다. 그러나, 우리는 우리의 지각능력을 훨씬 벗어나는 부분들을 과학적 매체들을 사용하여 감지하고 있는데, 그것은 비가시적 매체인 Radio, Microwave, Infra-

red, Ultraviolet, X-Ray, Gamma Ray 등을 활용하면서 더욱 구체화되고 있다.²³⁾ <그림 17 참조> 이러한 매체들은 새로운 지각과 커뮤니케이션을 주도할 것이며, 다차원의 현상들을 차원을 낮추어서 우리가 지각할 수 있도록 해주는 날이 멀지 않은 장래에 이루어질 것이다. 그것은 어떤 방식으로든 필연적으로 예술에 변화를 줄 것이다.

2. 예술 영역의 확장

이러한 다차원적 커뮤니케이션을 행하는 과정에서 테크놀로지의 영역 확장에 따른 새로운 사고가 등장하게 된다. 새로운 사고는 그것을 수용하는 과정에서 필연적으로 새로운 어휘를 필요로 하게 될 것이다. 그것은 새로운 예술을 가능하게 하는 원동력으로 제공 될 수 있을 것이다. 문명의 발전과 함께 언어의 영역은 더욱 확장되고 있으며, 이러한 언어영역의 확장은 충분한 레파토리를 필연적으로 수반하기 때문이다. 즉, 매체를 이어주는 가장 중요 근원은 충분한 어휘이다. 이러한 용어들은 평소에는 별로 사용하지 않던 내용들이나 지구의 저편에 있는 독특한 어휘들에 주목하여 추출되는 것이기도 하다.

II장에서 설명한 바 있는 <proto Materialist> 가운데에서 우주적인 다차원의 커뮤니케이션을 가능하게 할 수 있는 어휘들을 살펴보면 다음과 같다.

23) National Geographic, Jan. 1994, Vol. 185, No. 1, pp. 30-31.

- ① Zim-zum은 히브리어로 유대교의 신비주의 철학에서 사용하는 용어로서, 신을 거역함이란 뜻을 지니고 있다. 예를 들면, 우주가 탄생하기 이전에 신은 계약을 하였는데, 그 자신 안에서 작은 공간을 만들기로 하였으며, 그 안에서 우주는 형성되었다는 것이다. 이러한 공간이 Zim-zum이다.
- ② Paratantra는 Abatamska와 Vijnanavada 불교 용어로서 우주의 3개의 형이상학적인 차원에서 가장 상위에 있는 것이다. 그것은 절대적인 것으로서, 형태 이전의 무엇이다.
- ③ Tachion은 metaparticle로서 빛의 속도보다 더 빠른 체계로부터 내려온 무엇이다. Arche는 그리스 용어로서, 근원을 의미하며, 우주의 기저 혹은 기초적인 물질로서, 하나 혹은 무한대를 의미한다.
- ④ Emphyrean은 하늘에서의 일상적인 태양의 변이의 가장 높은 지점이다. 그 지점은 Horis가 Re와 하나가 되는 지점이다.
- ⑤ Dharmadhatu와 Abatamska는 불교 용어로서, 무한대로 빨려 들어감을 의미한다. 그러한 형이상학적인 모든 事物을 인지한다는 것은 他事物과의 부분으로서의 무엇을 의미한다.
- ⑥ Aperion은 그리스 용어로서, 한계가 없음, 혹은 울타리가 없음을 의미하는 것으로서, 날(生)것으로서의 물질로서 모든 사물이 발생하는 지점으로서 그곳으로 다시 모든 사물이 빨려들어 간다.²⁴⁾

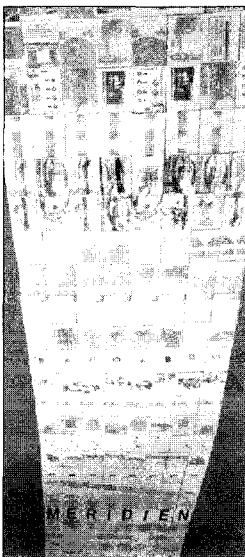


그림18. 바론, 원거리 커뮤니케이션으로 이룩한 작품

따라서, 새로운 예술을 연구하려는 열망은 동서양을 막론하여 독특한 어휘에 주목할 것이며, 발견되는 즉시 예술 속에 등장될 것이다. 새로운 어휘란 현재 우리가 사용하고 있는 생각의 범위에 있지 않으며, 우리 지구의 테두리에도 한정되지 않을 것이다. 우주를 연결하는 인프라로서의 커뮤니케이션을 주도해 갈 수 있는 정교하고 보편적인 기호와 문자들이 개척될 것이며, 그것은 필연적으로 예술에 변화를 주게 될 것이다.<그림18 참조> 따라서, 21세기의 작가들은 될 수 있는 대로 작업 반경의 폭을 넓히는 데에 주력할 것이며, 이 작업 반경이 대단히 차별화 될 수 있도록 하는데 최선을 다하게 될 것이다.<그림19 참조> 필연적으로 그들은 자신이 독창적으로 사용하게 될 표현을 위해서 신조어를 구축할

24) Jan Butterfield, The Art of Light and Space, p. 154.

것이며, 이것은 작품의 내용으로 서서히 드러나게 될 것이다. 신조어는 다시 신조어를 필요로 한다. 왜냐하면, 신조어는 금새 舊語가 되어버리기 때문이다.

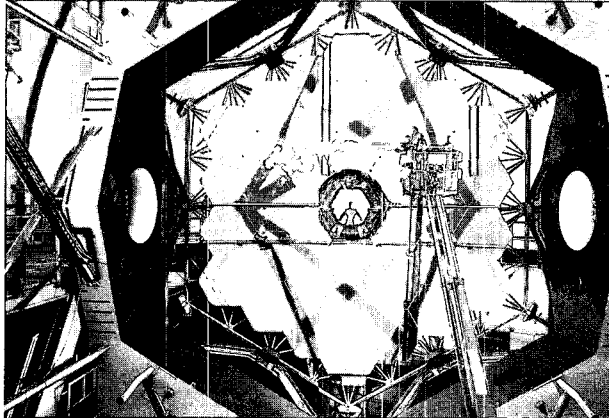


그림19. 〈하늘의 거울〉. 우주와의 커뮤니케이션을 연결하는 레이더통신이 첨단과학을 통해서 이룩되고 있다.

21세기의 사상은 문명의 발전에 따라, 매우 다양한 생각을 바탕으로 전개될 것이며, 여기에 상응하는 언어체계가 필요로 할 것이며, 이러한 언어체계를 뒷받침하는 레파토리가 요구될 것임에 틀림없다. 그리고 이러한 레파토리는 사이버 세계를 비롯한 커뮤니케이션 매체예술을 이루는 필수적인 요소가 될 것이다. 이 신조어는 자신이 지니고 있는 감성이나, 처해있는 환경적인 요인, 자신의 의식에 도사리고 있는 갈등구조를 소화시킬 명제가 될 것이며, 이것의 적절한 연출을 도울 수 있는 방편으로서의 신무기처럼 활용될 것이다. 그러나 이러한 신조어의 구축에 대해서 여러 가지의 의견이 대립될 수 있는 여지가 있는데, 논자들에 따라서는 커뮤니케이션의 불통 혹은 단절 등의 괴리감을 조장할 수도 있다는 것이다.

이러한 구체적인 논의는 희망을 지니고 향후 전개될 다양한 추이를 살펴보고 결정할 수 있는 부분이기도 하다. 야심이 있는 예술가들이 이러한 어려운 시도를 해오고 있는 것은 확실한 사실이다.

V. 결론

21세기에 이르러 인간의 커뮤니케이션의 욕망은 지구촌을 벗어나 우주로 향하고 있다. 이러한 커뮤니케이션의 방식은 단순일변도가 아닌 복잡 체계 속에서 이루어질 것으로 보인다. 모노로그적인 소통이 아닌 상호커뮤니케이션으로 향하게 될 것이며, 그것은 지적인 인프라로서, 정보가 있는 곳에서 없는 곳으로의 원

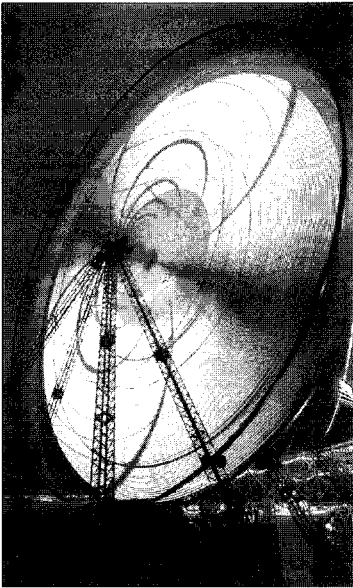


그림 20. 다차원 커뮤니케이션의 시작을 알리는 첨단 레이다

거리 소통을 가능하게 할 것이며, 이 소통의 기술적인 문제들을 해결해줄 수 있는 다중적인 매체가 지속적으로 개발될 것으로 보인다.

테크놀로지의 지속적인 발전은 항상 새로운 예술을 즐기치게 지향해 왔고, 첨단 과학에 의존하는 예술의 범위도 대단히 광범위하게 펼쳐질 것으로 보인다. 또한 이러한 테크놀로지에 의존하는 예술은 매체미술의 향방을 결정짓는 역할을 할 것이다. 즉, 과학이 진보함에 따라 예술의 장르도 변할 것이다. 어느 분야에서나 이러한 변화에 있어서 예외일 수는 없다. 예술은 항상 새로운 가치관을 향해 나아가는 진보적인 아이디어를 지닌 자들에 의해서 연구되어 왔으며, 향후의 예술에서도 여기에 대한 이

견은 없을 것이다.

21세기에 이루어질 조형예술은 보다 더 진보하여 상호 커뮤니케이션이 가능한 매체를 적극적으로 활용하는 예술을 개척해 나아가리라 본다. 또한, 상호 커뮤니케이션의 특성을 반영하는 과정에서 우주적인 개념을 염두에 두게 될 것이며, 그것은 결국 우리의 일상적인 인식의 한계를 넘어서는 다차원적 커뮤니케이션으로 향하게 될 것이다. 이러한 연결을 위한 매체로서, 가상공간으로의 다양한 표현의 가능성을 연구할 것이며, 그것은 첨단 미술을 대변하는 사이버 공간을 넘나들 수 있는 매체예술의 발전을 꾀하는 상황에서 가능할 것이다.

이러한 상호커뮤니케이션의 욕망은 지속적으로 이어져서, 2·3차원을 넘어서 4·5·6...차원 즉, 다차원적인 상황으로 확장될 것이다. 또한 현재의 우리의 인식의 범위를 넘어서는 보다 고차원적인 메시지를 필요로 하게 될 것이다. 이러한 메시지는 현재의 우리의 언어를 이루고 있는 어휘로서는 불충분하며, 새로운 어휘 즉, 신조어의 다양한 레파토리가 대량으로 필요하게 될 것이다. 그것은 표현의 영역을 확장시켜 상호 소통하는 시각예술과 사이버 커뮤니케이션을 주도할 것으로 예측된다.

■ 참고문헌

- 김상환 외, 매체의 철학, 나남 출판사, 1998.
- 김성기, 뉴미디어의 철학, 민음사, 1994.
- 김성재외, 매체 미학, 나남 출판사, 1998.
- 르네 블록/전경희 옮김, 플럭서스(Fluxus), 열화당, 1995.
- 박기웅, 21세기 미술의 전망, 미술평단, 2000 겨울호.
- _____, 21세기 예술에 대한 전망, 한국조형예술학회 2001년 가을 학술대회, 순수미술학분야 발표.
- 스티븐 호킹, 김동광 옮김, 시간의 역사, 까치 출판사, 2001.
- _____, 김동광 옮김, 호두껍질 속의 우주, 까치 출판사, 2001.
- 유승오, 사이버 커뮤니케이션론, 녹두 출판사, 2000.
- 정진홍, 커뮤니케이션 중심의제 시대, 지식산업사, 1998.
- 진취연, 미디어 아트의 딜레마, 월간 아트, 2001년 7월호.
- 최혜실, 디지털시대의 문화예술, 문학과 지성사, 2000.
- Baudrillard Jean, The Pression of Simularcra, *Art After Modernism*, The New Museum of Contemporary Art, New York, in association with David R. Godine, Publisher, Inc., Boston, 1984.
- Butterfield Jan, The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement, 1993.
- Druckrey Thmothy, Electronic Culture, Aperture, 1996.
- Escarpit Rogert, 김광현 옮김, 정보와 커뮤니케이션, 민음사, 1995.
- Everette E. Dennis & John C. Merrill, (한동섭 김형일 옮김) Media Debates-Issues in Mass Communication, 커뮤니케이션 북스, 1999.
- Joachimides Christos M., Metropolis, Rizzoli New York, 1991.
- McEvelley Thomas, "Journey in and out the Body: Proto-Materialism of Eric Orr," Images and Issues 2(Spring 1981):18. Jan Butterfield, The Art of light + Space, Abbeille modern art Movement, 1993.
- Mitchell William J. The Reconfigured Eye, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England, 1994.
- Moser Mary Anne, Immersed in Technology, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 1996.

- National Geographic, Jan. 1994, Vol. 185, No. 1 pp. 30-31.
- Papadakis Andreas, etd edited, New Art-An International Surbey,
Rizzoli, New York, 1991.
- Phillips Lisa, The American Century, Art & culture 1950-2000,
Whitney Museum of American Art, 2000.
- Popper Frank, The Art of the Electronic Age, Thames and Hudson,
1993.
- Schwarz Hans-Peter, Media Art History, Media Museum, Prestel,
Munich · New York, 1997.

■ Abstract

**The Problem of multi-dimension communication and
21st century Media Art**

Park, Ki-Woong

At the beginning of 21st Century, human desire of communication is forwarding to the Cosmos. The way of Communication is going to be not by simple methodology but by the complicated methodology with high technology. It will not be monologue communication but be interactive communication, that will make intelligence Infra, which could be able to communicate from the location of information is present to which is not present; and the multi-media which will be able to solve the technical problems of these communication; will be developed continually. In the genre of plastic art, there are no exception in these changedness. More developed and proceed to develope intermedia could be able of intercommunication.

The more development of technology could be able to the more development of new plastic art. Furthermore the development of science make the genre of art to be changed. There are no exception of this changedness in any part of society. The art always has been guided by

the person who has proceeding idea for new value.

The 21st century plastic art will be in the procedure of the intercommunication. Human-being's concern is to communicate with Universe, and that will be multi-dimension(4 · 5 · 6 · 7··· dimension) communication beyond our usual recognition. To conjoin this, the possibility of cyber space expressing is going to be considered, and the way is being done by the development of the Media Art, which is able to go and back to the cyber-space. And the message will be so complicate beyond our recognition. Because we will need to communicate with various newly-built vocabulary, so we need to magnify the repertories of new vocabulary.