

넷아트의 유희적 소통을 위한 작품분석 및 구현

Work Implementation and Analysis for Playful Communication of Netart

김병원, 김종서, 곽훈성
전북대학교 영상공학과

Byeung-Won Kim(wxyz01@jbedunet.com), Jong-Seo Kim(jskim6631@hotmail.com),
Hoon-Sung Kwak(hskwak@chonbuk.ac.kr)

요약

디지털 테크놀로지의 발달로 정보화 사회의 패러다임이 변화됨에 따라, 디지털 매체의 특성을 이용하는 미디어 아트와 넷아트는 기존의 작품처럼 일방적인 전달이 아닌 움직이고 반응하는 등의 상호작용성이 강한 작품들로 점차 진화하고 있다. 이러한 영향으로 최근에 디지털 미디어 기술을 매체로 한 다양한 실험적인 예술작품들이 네트워크 공간에서 제작되고 있으며 예술과 디지털의 결합을 시도하고 있다.

본 논문에서는 넷아트의 특성과 유희성의 관계에 대하여 살펴보고 넷아트에서 구현되어 나타난 인터랙티브와 네트워크적 특성 그리고 유희성과의 관계를 분석하였다. 이러한 분석을 바탕으로 하여 전통적 캐릭터인 도깨비 형상에 대한 해학적 정서를 넷아트의 유희적 개념으로 표현하여 새로운 미학적 경험을 제공하고자 한다.

■ 중심어 : | 미디어 아트 | 넷아트 | 상호작용 |

Abstract

The development of digital technologies has changed the paradigm of an information-oriented society. Accordingly, the media-art and the net-art using digital media have been developed more interactively. Under the this influence, various experimental works using digital media are being produced and having a try to combination of art and digital on the network.

In this paper, we looked into the relation between characteristics and playful of the net-art and analyzed the relation among interactive, network characteristics and intuitive play implemented on the net-art. Based upon these analyses, we intend to offer new aesthetic experiences through playful expression for humorous emotion on a traditional character, Dokkaebi.

■ keyword : | Media Art | Netart | Interactivity |

1. 서론

디지털 기술의 발달로 정보화 사회가 형성되어 멀티 미디어에 사용과 접근이 용이해 졌다. 이러한 변화는

예술분야에 많은 영향을 주어 새로운 장르의 패러다임을 형성하게 되었다. 특히, 디지털도구를 사용하여 전통적인 예술적 방법으로 표현하기 어려웠던 인터랙티브한 작품들의 표현이 가능해져서 체험과 인식에 새로운

접수번호 : #080909-001
접수일자 : 2008년 09월 09일

심사완료일 : 2008년 10월 08일
교신저자 : 김병원, e-mail : wxyz01@jbedunet.com

가능성을 열어주었다.

인터랙티브 아트는 디지털 미디어의 발달로 등장한 새로운 예술분야로써 관객이나 놀이하는 자가 행위를 통해서 직접적으로 작품에 참여하고 상호작용하게 된다는 점에서 인간의 유희능능과 표현의 욕구를 나타내기 가장 적합한 매체이다. 또한, 인터랙티브 아트는 인터넷의 출현으로 미디어 자체와 사회에 혁명적인 변화를 가져왔으며, 네트워크의 물리적 하부 구조에 기반을 두고 존재하고 프로젝트, 전략 프로젝트, 토론 포럼 등 다양한 형식의 예술로 표현되었다.

넷아트에 목표는 기계적 신호들을 인터넷상에 표시하는 '정신의 이미지' 즉 작가와 관람자들의 내면세계를 자극 하는 이미지를 생산해내는 것이다. 넷아트는 0과 1의 차가운 신호체계를 이용하여 인간의 깊은 내면을 미학적으로 개입하고 자극하여 예술적 체험을 통한 상상력과 감성을 표출하고 있다[1].

초기 넷아트 작가인 나탈리 북친(Natalie Bookchin)과 알렉세이 शुल्긴(Alexei Shulgin)에 의하면 넷아트 작품은 소프트웨어에 의해 창조된 자기 규명적인 개념이며 인터넷상의 아트와 통신 활동을 나타낸다고 하였다 [2].

넷아트의 작품은 비물질적인 형태, 비트(Bit)의 형태로써 디지털화된 이미지와 프로그래밍 코드가 결합된 형태를 취하고 있으며 네트워크의 신속하고 손쉬운 접근성을 바탕으로 창조되고 경험된다.

현재 넷상에 이루어지는 넷아트의 장르로는 관객과 작품이 서로 상호작용하는 인터랙티브 아트, 기계적 알고리즘의 영속성을 전제로 한 소프트웨어 아트, 뉴미디어를 기반으로 하는 형식의 예술인 제너레이티브 아트, 스트리밍 기법의 실험에 관한 스트리밍 아트, 검색엔진이나 데이터베이스를 이용하는 데이터 비주얼라이제이션 아트 등이 있다.

본 논문에서는 넷아트의 특징에 대하여 고찰하고 여러 가지 특징들 중 특히 유희적 속성을 주목하였다.

넷아트에서 유희적 시각표현은 사람의 흥미를 이끌어 내기 위해서 시각적인 재미-비주얼 펀(Fun)을 주로 사용하며, 조화와 균형으로 이루어진 시각적 유희 표현은 관찰자로 하여금 흥미를 유발시킨다.

연구방법으로는 먼저 넷아트의 유희적 속성을 분석하고, 세부적으로 상호작용과 네트워크 그리고 하이퍼텍스트와의 유희적 소통에 대하여 고찰하였다. 이와 같은 분석을 바탕으로 넷아트의 유희적 속성을 놀이의 구성양식에 집목하여 재미와 참여, 몰입을 유도하였고 우리에게 전통적인 해학의 개념을 더하여 유희적 소통을 강조한 실험적인 작품을 제안한다.

II. 관련연구

예술의 유희적 특성은 고대 중국으로부터 인도와 페르시아 등의 미술에서 그들의 가면과 도자기, 회화 등에서 발견할 수 있다. 이러한 것들이 역사 속에서 유희적 영향을 받게 되는데, 피카소와 미로, 에른스트나 뒤샹에게도 전달되고 이후에 현대미술의 넷아트 분야에도 중요한 예술작품으로 나타난다[3].

미디어 아트에서 유희성과 관련한 국내 연구로는 '하이 테크놀로지 아트의 유희성에 관한 연구'로 신승연[4]은 현대 미술 속에서 하이 테크놀로지의 발달로 인한 예술 작품의 변화과정과 이로 인해 인간과 컴퓨터, 인간과 인간이 맺는 새로운 관계에 대한 질문을 던지고, 이 관계를 통해 우리가 생각하고 살아가는 방식이 어떻게 변화해 가는지에 대해 주목하였다. 그리고 'Serial Art의 유희성에 관한 연구'에서 김준아[5]는 이미지의 개념적 전개를 연구하면서 퍼즐(Puzzle)의 매체로서의 조형성과 체스(Chess)의 매체로서의 조형성을 유희적 이미지의 구체적 대상으로 차용하여 그것을 연구 작품 속에서 새로운 유희매체로서 제시하고자 시도하였다.

이와 같은 연구는 조형 영역의 확장에 대한 연구와 현대 미술 속에서 새로운 창작 매체로서의 하이 테크놀로지를 이해하고 그것으로 인해 점차 강조되어지는 유희적 특성에 대한 연구들이라고 할 수 있다. 그리고 넷아트의 유희성을 표현한 다른 나라의 작가로는 나탈리 북친(Natalie Bookchin), 골랜레빈(Golan Levin), 마크 아메리카(Mark Amerika) 등이 있다.

먼저 나탈리 북친(Natalie Bookchin)은 테니스 전자 게임을 응용한 흥미로운 작업을 선보였는데 게임의 참

여나 몰입의 특성을 이용하여 수용자와의 피드백을 스토리 전개에 사용하였다[그림 1].

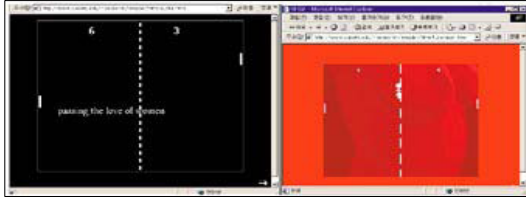


그림 1. 테니스 게임을 이용한 작품

두 번째로 글랜레빈(Golan Levin)의 ‘덤프스터’(Dumpster)는 넷아트의 디지털적 특징 중 네트워크성이 돋보이는 작품으로 그는 웹에서 모은 로그를 시간의 흐름에 따라 정렬하며 로그를 원의 더미 형태로 표현하여 정보를 시각화 하였다.

이 움직임은 관객에게 시각적 유희를 선사하고 몰입 요소로 작용한다. 원을 클릭하면 십대들 삶에 관한 텍스트들은 계속 연결되어 한 편의 서사적 이야기를 구성한다. 각각의 정보들은 작품의 재료가 되어 작품을 새롭게 탄생시키는 중요한 자료가 된다[그림 2][6].

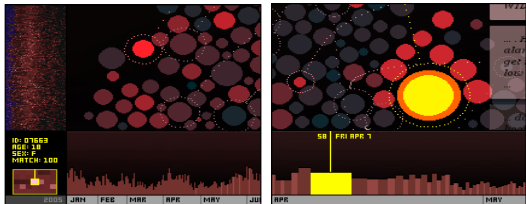


그림 2. Dumpster 웹사이트

마지막으로 마크아메리카(Mark Amerika)의 ‘그라마크론’(Grammatron)은 미국 뉴욕의 휘트니 비엔날레에서 인터넷 예술작품으로 전시되었던 문학 작품이다. 그는 작품을 통해 문학에 대한 인습적 사고의 대전환을 위해 컴퓨터 매체의 특성을 최대로 반영하여 3차원에서 펼쳐지는 문학적 멀티미디어 텍스트가 어떠한 것인지 잘 표현하였다[그림 3].

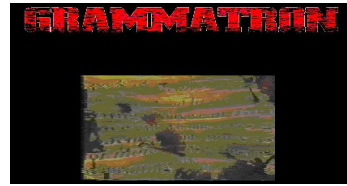


그림 3. 그라마크론 웹사이트

관련연구를 통해 살펴본 국내의 유희성과 관련된 작품들은 모두 각각의 독창적인 유희적 요소들을 포함하고 있다.

이와 같이 유희성을 가진 작품들은 다양하고 흥미 있는 놀이 문화적 요소들로 인하여 관객의 폭넓은 참여를 유도하고 있음을 알 수 있다.

III. 넷아트의 유희적 속성

현대인들은 아날로그 매체인 책과 신문보다는 디지털 매체인 통신이나 인터넷을 통해 문화를 수용하며 이러한 가상적인 공간을 생활의 일부분으로 인식한다. 또한, 사이버 공간에서 토론을 하거나 개인 홈페이지를 통한 새로운 놀이 형태에 몰두하고 게임에 심취하며 몰입한다.

네덜란드의 문화사학자 호이징가는 1938년, 인간을 사유하는 존재(호모 사피엔스)가 아닌 유희하는 존재, 즉 호모 루덴스(Homo Ludens)라고 정의한 바 있다.

대중들은 일반적으로 유희 즉, 놀이가 점차 문화로 발전해간다고 생각하지만 호이징가는 문화 자체도 놀이이며 하나의 놀이에서 다른 놀이로 옮겨가는 것이 문화의 흐름이라고 주장했다[7]. 어떤 구체적인 이유나 근거 없이 대중들을 불러 모으는 ‘플래시 몹(Flash mob)’은 인터넷이 가져온 새로운 놀이 문화의 예로써, 과거에는 존재하지 않았던 ‘디지털 호모 루덴스’의 등장을 보여준다. 이러한 문화의 흐름 속에서 상호작용적인 매커니즘(Mechanism)이 도입된 넷아트, 미디어 아트 등의 장르들은 재미와 즐거움 등의 유희적 속성을 추구하며, 테크놀로지의 발전에 따라 그 형식과 내용이 다양하게 변화하고 영역을 확장하고 있다.

본 논문에서는 작품과 관객이 서로 반응하는 상호작

용성, 수평적 구조에 따라 소통하는 네트워크성, 작품의 흐름을 원활하게 하는 하이퍼텍스트적 속성과 유희적 소통과의 관계를 분석하고 이를 바탕으로 각각의 속성을 반영한 작품을 통해 넷아트 of 유희적 속성을 표현하고자 하였다.

1.1 상호작용과 유희적 소통

인터랙티브 아트의 개념적 특성은 유희성, 즉시성, 비고정성, 참여성, 우연성, 장소성, 소통 등으로 나누어 볼 수 있다. 이중에서 유희성은 인터랙티브 아트에서 매우 중요한 요소이며 참여자에 의한 상호작용으로 진행된다. 상호작용은 참여자의 행위를 유도하고 그 행위에 따라서 다양하게 반응하는 결과를 보면서 관객의 참여를 요구하는 예술분야이다.

이러한 상호작용적 측면에서의 유희성은 관객과의 참여와 상관관계를 통해 상호 대화적인 작품을 구현하며 작품속의 행위 그 자체로 즐거움을 느끼고 체험하는 등 관객과 작품과의 능동적 관계를 중요시한다. 즉, 작품의 체험구조가 작가의 주관적 의도에 따라 변하지 않고 관객과 함께 실시간으로 영상을 만들어내며, 작가와 관객이 서로 분리되지 않고 생성과 소멸을 반복하여 하나의 체계를 이룬다[8]. 놀이와 같이 관객에게 참여라는 형식을 통해 직접적으로 작품 속에 체험을 하는 상호작용은 유희성을 표현하기에 가장 적합한 예술형태라고 할 수 있다[9].

1.2 네트워크와 유희적 소통

웹의 즉각적 접근 가능성, 네트워크성 등의 특성으로 대중들이 미디어 예술작품에 다가서기 쉬운 시대에 들어섰다. 웹 공간은 시스템에 연결된 다른 컴퓨터를 통해서 접근하고 그곳에서 관객은 유희적 소통을 통해 넷아트의 작품에 참여한다.

네트워크를 활용하여 관객의 참여를 위해서 만든 넷아트 작품의 가장 두드러진 특징은 작품에 아이디어·정보·리소스 같은 기획적 측면과 작품이 웹사이트에 장기간 머물면서 관객과 반응하거나 생장 증식하는 프로세스적 측면이 강조된다는 점이다.

네트워크의 구조는 네 가지 형태로 분류할 수 있는데

동시적으로 발생한다는 점에서 분산형, 중앙에서 행동을 관찰하거나 통제하지 않는다는 점에서 탈집중형, 단위체들끼리 상호 협력할 경우 이익이 존재한다는 점에서 협력 유발형, 환경에 잘 적응할 경우 물리적 재생산이 가능하다는 점에서 적응형으로 나눌 수 있다[10].

이와 같은 네트워크의 구조 속에서 '웹 프로젝트'에 나타나는 현상들은 광대역 소통과 온 라인(On-Line) 네트워크의 실시간적, 즉시성이 지나치게 강조됨으로써 미적 감흥이나 개념적 새로움을 찾기 힘들다. 소통의 질이란 소통의 범위나 효과 이전에 개념과 감각의 문제일 것이다. 물론 이러한 작업들이 새로운 소통의 채널을 확보하고 대화형 소통의 가능성을 모색한다는 측면에서 긍정적 의미를 지니지만 소통의 질이나 미학적 성과가 없다면 그 의미가 반감될 수 있다[11].

결과적으로 네트워크와 같은 첨단매체를 이용하는 작업에서 문제가 되는 것은 매체에 대한 기능 위주의 접근과 기술적 효과의 무분별한 추구이다. 앞으로 네트워크를 활용한 작품은 자체의 완전한 비물질성과 가상 공간을 활용하고 시공간에 제약을 벗어난 관객과 공감하는 새로운 아이디어가 필요하다. 그러므로 디지털매체를 대표하는 네트워크적 속성은 이미지의 존재방식이나 시공간의 구축과 물질적 제약으로부터 자유로워지고 유희적인 네트워크 소통이 이루어진다면 다양하고 창조적인 작품이 제작될 것이다.

1.3 하이퍼텍스트와 유희적 소통

소리, 그래픽, 동영상 등이 포함됨으로써 하이퍼텍스트는 학술자료의 다각적인 정리와 수록의 수단뿐만 아니라 하이퍼미디어가 되어 하이퍼픽션만이 아닌 입체적이고 역동적인 예술생산의 새로운 가능성의 도구로서 부상하고 있다[12]. 이러한 하이퍼텍스트는 시각적 정보뿐만 아니라 청각적 정보를 담게 되었으며 시공간적 자유로움과 함께 인쇄텍스트에서는 실현하기 어려웠던 텍스트 생산자와 수용자간의 상호작용을 가능하게 하여 결과적으로 새로운 표현양식을 만들어 냈다.

언어유희는 구전되거나 인쇄 텍스트에 의해 물리적 공간에서 한정된 독자에게만 전달될 수 있었으나, 인터넷 매체로 인한 가상공간은 물리적 공간의 한계와 시간

적 제한을 극복하였다.

인터넷을 통해 유포되는 언어유희는 하이퍼텍스트로 구현되어 하이퍼링크를 통해 순식간에 수많은 이들에게 유포됨으로서 인쇄매체와는 비교할 수 없을 만큼 효과가 크다. 또한 시각유희는 하나의 이미지가 두 가지의 의미를 갖거나, 또는 그 이상의 동시에 발생하는 의미를 가지고 결합되어 하나의 메시지를 만들어 내는 것으로 유머러스한 효과나 분석적인 효과 등이 있다. 이러한 시각유희가 하이퍼텍스트 환경에서는 문자를 넘어서 그림, 사진, 동영상 등의 이미지를 통해 새로운 유희로 표현되고 있다[13].

구술텍스트와 인쇄텍스트의 언어유희는 주로 음성이나 문자를 활용하는 정도였으나 하이퍼텍스트(Hypertext)에서의 언어유희는 시각유희로 발전하고 있을 뿐만 아니라 컴퓨터를 기반으로 한 인터넷 환경, 즉 사이버 공간을 통해 활발히 유통되고 있다. 하이퍼텍스트의 언어유희는 문자, 그림, 그래픽, 소리, 말, 영상, 애니메이션 등 다양한 표현방식의 복합적 작용에 의해 의미를 발생시키고 있고, 언어유희가 갖는 건전한 사회비판의 역할도 크게 증대하고 있기 때문에 이를 비판적으로 이해하고 수용하는 능력, 즉 복합적 기호 해독 능력인 '다중문식성(Multiliteracies)'이 필요성이 제기되고 있다[14].

이러한 다중문식성을 기반으로 한 다양한 멀티미디어가 인터넷이라는 매체적 존재조건 속에서의 의사소통을 상호작용으로 보고, 하이퍼텍스트의 표현양식을 비판적으로 수용할 수 있는 다중문식성의 능력이 필요하다.

IV. 유희적 소통 위한 작품 구현

본 논문에서는 넷아트 속성을 토대로 하여 우리의 전통적 해학의 유희적 특성을 살린 실험적인 작품을 제작하였다. 그리고 놀이의 구성형식을 띤 작품 속에서 참여자로 하여금 전통 해학과 놀이적 유희에 대한 기억이나 경험을 체험할 수 있게 하였다.

1.1 놀이와 게임의 유희적 속성

유희성은 게임에서 기술과 규칙에 근거하여 특정한 목표 성취를 위한 놀이 활동이며 게임은 어떤 형태든 오락, 유희적 요소를 지니고 규칙이나 행위를 프로그램에 이입시켜 시스템과 인간 사이에 이루어지는 놀이다.

여러 면에서 게임은 놀이에 전형처럼 느껴지며 유희와 많은 부분을 공유하고 있으며 밤멜(Bammel)은 게임의 보편적인 두 가지 특성을 지적했는데, 첫 번째가 경쟁하는 것으로 게임은 의례적으로 어느 정도의 경쟁과 공격성을 띄며, 게임에 승리하고자 하는 욕망은 소구력과 유희성을 가지게 된다. 마지막으로 규칙은 진정한 게임이 되기 위해서 명시적이고 이해 가능한 규칙체계가 필수적인 요소가 된다.

게임은 경쟁적인 요소, 가상 현실성, 자기 목적성, 우연성 등 놀이와 같이 핵심을 이루는 요소를 두루 갖추고 있으며, 즐거움과 재미를 적극적으로 추구함으로써 많은 점에서 놀이와 기본적인 공통된 성격을 지니고 있다[15].

1.2 넷아트로서의 놀이와 게임

게임과 예술의 차이점을 본다면 예술 작품들은 작가의 의도를 효과적으로 전달하여 답을 제시하는 형태라면, 게임은 아티스트가 창조한 놀이의 형태 안에서 가능한 의미를 플레이어들과 함께 탐색한다. 이것은 당연히 게임의 전체 중 하나인 상호작용성에 근거한 것이며 상호작용을 구현하는 것은 미디어 아트에서 많이 사용되고 있으며 게임을 구현하는 상호작용의 지향성과 넷아트의 상호작용과는 목적에서 차이가 있다. 따라서 넷아트의 상호작용성은 대중들을 작품구현에 참여시켰으나 게임은 여기에서 한걸음 더 진보하여 게임에서의 재미와 몰입에 체험은 기본적인 상호작용을 넘어 멀티플레이가 가능하다.

그저 내가 작용하니 움직이는 정도에 상호작용은 게임의 입장에서는 기본적인 작동의 전체 조건일 뿐이다. 또한 버튼 조작이나 카메라 앞에서 동작이 화면에서 움직이는 정도에 게임을 재미있다고 할 게임 플레이어는 아무도 없으며 구체적으로 플레이어를 변화시키고 게임 세계와 재설정하는 상호작용이 있어야 한다. 이와

같은 상호작용적 체험은 게임의 의미와 가치를 플레이어에게 직접 체험하게 하고, 강박적인 몰입을 유도하려는 게임들은 특정 의미와 가치를 플레이어에게 무의식적으로 동의하게 한다. 그러므로 플레이어는 게임 세계의 가치들을 추구하는 데에 몰입하게 되고 게임의 상호작용을 통해 경험과 체험을 하게 한다.

넷아트에서 놀이와 게임의 형식을 빌려 실험적 작품을 창조하는 일은 참여와 체험이라는 속성을 가지고 있기 때문이며 이러한 놀이와 게임이 예술로 성립하기 위해서는 작가의 감추어진 의도에 대한 관객의 자각과 참여가 있어야 한다.

1.3 실험 작품의 의도

1.3.1 제작 의도

과거에 남겨진 예술적 가치는 다음 세대로 계승되고 새로움이 추가되면서 창조된다. 전통과 현대를 시간의 흐름으로 이해한다면, 예술가는 전통적 형태 혹은 아이디어와 현대적 방식에 근거한 서로의 결합과 상반되는 힘이 묶여서 새로운 체험조건을 마련한다. 이와 같이 전통적인 캐릭터와 현대적 기술이 합쳐진 유희적 실험 작품의 구현은 기존에 넷아트의 한정된 소재를 우리의 전통적인 소재로 그 표현 영역을 더욱 확장 시킨다.

1.3.2 제작 프로세스

본 연구는 넷아트 속성과 유희성과의 관계를 분석하여 이를 바탕으로 실험적인 작품구현은 파일용량의 최적화, 확장성과 호환성, 사용자와의 상호작용 구축이 용이한 스크립트 클래스[그림 4]와 같이 실험 작품을 제작하였다.

```

Class Object +-MovieClip
| public lineTo(x:Number, y:Number) : Void
| public moveTo(x:Number, y:Number) : Void
| public attachMovie(id, name, depth, [initObject])
+-Math
public static abs(x:Number) : Number
public static sin(x:Number) : Number
public static cos(x:Number) : Number
public static sqrt(x:Number) : Number
public static random() : Number
public static atan2(y:Number, x:Number) : Number
public static PI : Number
    
```

그림 4. 제작에 사용된 스크립트 클래스

1.3.3 유희적 상호작용

미디어 아트 예술분야에서 상호작용은 디지털 매체와 사용자 간에 작품과 관객으로 연결되어 많은 논의가 되었다. 이와 같이 디지털 정보의 상호작용은 매체와 매체 간에 자동인식과 참여자와 참여자 간에 네트워크를 통해 완성되며 이는 아날로그 매체와 근본적인 차이점이다. 이러한 상호작용으로 인해 참여자들이 단순한 정보의 소비자를 넘어서 정보 생산자로서의 지위를 갖게 된다. 쌍방향 소통은 정보의 송신자와 수신자가 모두 적극적이고 능동적으로 소통의 피드백(Feed back)에 참여하는 상황을 요구한다. 이런 요구는 상호작용이 문화의 역동성과 연속성, 소통을 통한 집합적 창조라는 새로운 문화적 가능성을 제시하였다[16].

존듀이(John Dewey)[17]은 현대와 전통을 잇는 방식을 “창조적이고 위한 위대한 예술가는 전통을 자신의 것으로 만든다. 그들은 전통을 피하지 않고 소화해낸다. 그러고 나면 전통과 자신들이 소화해 낸 새로운 것과 갈등이 생겨나 새로운 표현방법을 요구하게 된다.”라고 말했다. 이러한 관점에서 전통과 현대를 시간적 흐름으로 이해하고 전통적인 캐릭터와 현대적 기술이 결합되어 새로운 관련성을 만들어낸다. 전통의 소재나 아이디어를 현대의 논리적 관점 속으로 합쳤을 때, 아날로그와 디지털에 근거한 새로운 관념과 논리적 관계 속에서 혼합되어 새로운 창작품을 표현할 수 있다.

참여자와 작품 간에 상호작용을 통해 서로 교감하고 유희성을 가지며 또한 작품 조작에 참여하여 창조적인 작품을 완성하고 작품은 참여자의 미적경험으로 남는다.

본 연구도 위와 같은 전통과 현대, 그리고 참여자와 작품 간의 상호작용을 바탕으로 하여 우리 전통적 상징인 도깨비의 이미지에 새로운 생명체를 불어넣어 또 다른 이미지의 생명체로 만들었다.

작품 ‘생성- I’의 [그림 5(a)]는 랜덤함수에 의해 다양한 크기와 위치로 변화하고 움직이는 도깨비를 보여준다.

[그림 5(b)]는 마우스 이벤트 함수로 만들어지며 참여자의 의도에 따라 다양한 선으로 표현되며 이러한 선의 움직임에 따라 도깨비 이미지들이 자유롭게 움직이

고 새로운 형태를 이룬다.

[그림 5(c)]는 마우스를 조작하여 생성된 도깨비의 결합 형태로서 참여자에게 또 다른 형상을 창조하는 미적 체험을 제공한다.

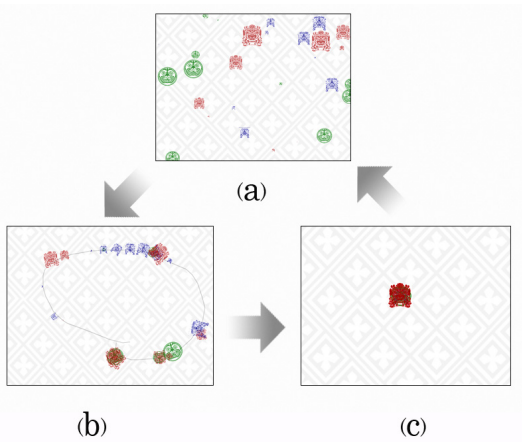


그림 5. 생성- I

1.3.4 유희적 네트워크

네트워크는 디지털 매체가 유무선 연결망을 통해 연결될 수 있음을 뜻한다. 그곳은 네트워크에 접속한 관객들이 창조적인 작품에 참가하여 상호작용 함으로써 각각의 관객들은 개별적 해석이 존재하는 유동적인 공간이다.

네트워크는 위계적·중앙집권적 구조가 아닌 수평적, 분산적 구조를 따라 소통이 이루어진다. 이와 같은 네트워크 방식의 소통은 대중들의 참여를 촉진시키며, 다양한 사회 구성원들 간에 수평적 관계로 결속을 이루어 내기도 한다. 또한 네트워크 소통은 직접적인 언어 소통보다 다양하고 복잡한 수단인 시각적 멀티미디어를 제공한다.

이와 같은 측면에서 작품 ‘생성-Ⅱ’[그림 6]는 네트워크를 이용한 소통방식으로 참여자는 가상공간 속에서 작품과 서로 교감하고 소통한다. [그림 6(a)]에서 도깨비는 크기와 위치가 다양하게 움직이면서 변화한다. [그림 6(b)]는 참여자의 마우스 액션에 반응하여 움직이고 자신의 흔적을 남기며 참여자의 의도에 따라 다양하게 반응하고 여러 가지 형태로 나타난다. 이러한 참

여자의 적극적 의도에 의해서 도깨비의 이미지들이 자유로이 움직이면서 새로운 형태의 작품이 형성 된다. [그림 6(c)]는 도깨비의 움직임에 흔적을 없애고 초기화 시켜서 또 다른 형태를 창조한다.

그 결과 유희적 네트워크를 통해 생동감 있는 방식으로 관객에게 전통적 정서와 문화적 시각을 전달하여 네트워크의 소통을 확장시켰다.

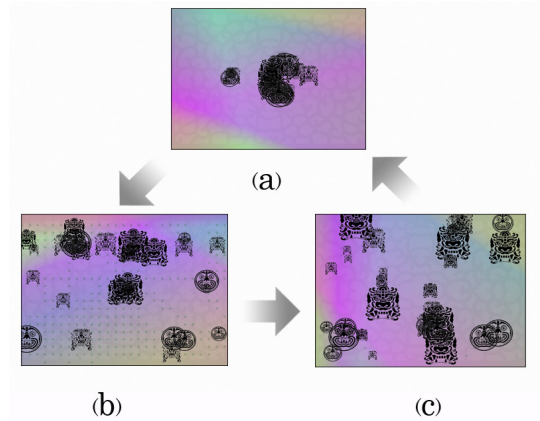


그림 6. 생성-Ⅱ

1.3.5 유희적 하이퍼텍스트

하이퍼텍스트는 인터넷과 네트워크의 구성 원리와 체계를 이루고 비선형적, 무경계적, 상호작용적, 다매체적 성격을 가진다.

작가의 상상력을 바탕으로 제작된 하이퍼텍스트 예술작품은 비선형성과 무경계성을 특징으로 관객에게 미적체험과 작품경험을 제공하여 관람자는 항상 새로운 작품을 창조, 감상함으로써 자신만의 내러티브를 가진다.

넷아트의 작품세계는 개인 따라 변화적인 시공간의 다양성을 제공하고 하이퍼텍스트 시스템은 비순차적인 정보의 접근방법을 제공함으로써 다양한 정보의 흐름을 만든다. 또한, 정보 수신자는 정보 제공자가 미리 설계해 놓은 이야기 구조의 흐름대로 맹목적으로 따라가지 않고, 새로운 하이퍼텍스트의 연결을 위해 링크와 노드에 접속하여 다른 정보의 흐름을 전개한다. 동일한 하이퍼텍스트라도 개개인이 어떤 링크를 따라 가는지

에 따라서 다양한 관점으로 읽히지며 정보 흐름의 통제권이 정보 수신자에게로 이전되는 것이다.

작품 ‘생성-III’[그림 7]은 정보 수신자가 작품에 참여하여 화면의 이미지 전환과 마우스 조작에 의해 역동적으로 움직이게 한다. [그림 7(a)]는 도깨비가 화면에 3차원적인 형태로 다양하게 움직인다. [그림 7(b)]는 참여자의 마우스 조작에 반응하여 해체되고 [그림 7(c)]는 다시 마우스 조작에 의해 결합되어 또 다른 형태를 창조한다. 결과적으로 해체와 결합으로 만들어진 이미지는 또 다른 메시지를 만들어낸다.

이와 같은 작품은 유희적 하이퍼텍스트를 통해 리좀(Rhizome)처럼 복잡한 구조와 통로 속에서 작가와 관객이 교감하여 또 다른 창조품을 생성한다. 마지막으로 하이퍼텍스트 특징인 사이트와 사이트, 콘텐츠와 콘텐츠, 이야기와 이야기 사이를 이동해 하나의 또 다른 이야기를 형성한다. 하이퍼텍스트를 활용한 화면전환, 이미지전환은 하이퍼링크를 통해 창조적인 정보흐름과 유희성을 지닌 개성적인 작품의 플롯(Plot)을 형성하였다.

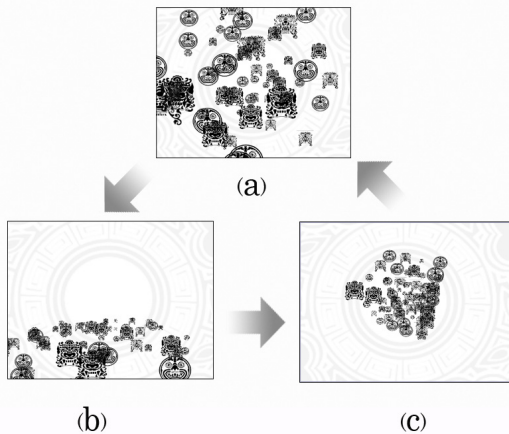


그림 7. 생성-III

1.4 실험 작품 분석

작품 속의 주 캐릭터인 도깨비는 상호작용적 측면에서 관람자의 사고 속에서 전통 놀이로 치환되고, 나아가 참여자가 자신의 사고에 맞게 재해석하여 다양한 상상력으로 표출한다.

작품에 사용된 도깨비 문양은 고구려 내림새막새[그림 8]로 고구려 미술의 특징을 잘 나타내며 또한, 무섭지 않고 친근한 이미지를 가지고 있어 작품의 소재로 적합하다[18].



그림 8. 고구려 시대의 도깨비

본 작품은 전통 속에 숨어있는 우리 조형미를 실험적인 작품을 통해서 표현하였고 또한, 상호작용성이 강한 놀이의 특성을 살려 유희적 요소를 많이 적용하여 작가의 의도에 따라가지 않고 참여자의 적극적 행위에 따라서 시시각각으로 변화하는 작품으로서 전통적 소재와 테크놀로지와의 통합적 표현을 시도하였다.

본 연구는 ‘생성’이라는 작품을 통해 작가와 관객으로부터 서로 분리되지 않고 이들 사이에서 생성과 소멸이 끊임없이 반복되는 작품을 표현하였다. 또한 네트워크 상에 실행되는 ‘생성’ 시리즈 작품을 통하여 전통적인 해학 속에서 유희성을 발견하고 넷아트의 특성인 상호작용, 네트워크, 하이퍼텍스트적 속성을 구현하여 작품과 관람자 사이에 나타나는 소통의 관계 속에서 유희적 경험을 할 수 있는 기회를 제공하였다.

V. 결론

미디어 아트와 넷아트는 기술과 예술의 상호협력으로 다양하고 흥미 있는 예술작품이 창작되고 있다. 이러한 넷아트는 작품과 관객이 상호작용하여 작품에 개입하고 생각 증식하는 프로세스적인 측면을 중시하며, 넷의 쌍방향성과 하이퍼텍스트는 분리되어 있던 정보들을 서로 결합하고 연결하여 관객을 통해 다른 방식으

로 재창조된다.

본 연구는 넷아트의 디지털적 특징인 상호작용, 네트워크, 하이퍼텍스트와 긴밀한 관계를 유지하고 있는 유희적 특징에 대하여 고찰하였고 이를 바탕으로 실험적인 작품을 구현하였다.

본 작품은 관객에게 공간 흐름을 제어하는 상호작용과 마우스 조작을 통해 비선형적으로 다른 이미지와 연결되는 네트워크적 특징과, 화면전환과 마우스 조작으로 정보의 흐름을 원활하게 하는 하이퍼텍스트의 특징을 표현하였으며, 관객은 확장된 이미지의 세계를 경험하고 직접적인 이미지생산을 경험하였다.

이러한 시도는 기술적 창의성과 예술적 영역의 확장이 필요한 지금의 상황에서 넷아트의 대중성과 예술성의 보장을 위한 수단이 될 것을 기대한다.

참 고 문 헌

[1] 김영희, “컴퓨터 미술에 관한 연구”, 조선대학교 대학원 석사학위 논문, p.50, 2001.
 [2] 최현주, “NET 아트에 있어서 테크놀로지 진보에 대한 연구”, 숙명대학교 대학원 석사학위 논문, p.32, 2003.
 [3] 김효정, “플랜드와 존마다의 작품 연관성 연구”, 홍익대학교 대학원, p.59, 2003.
 [4] 신승연, “하이 테크놀러지 아트의 유희성에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2007.
 [5] 김준아, “Serial Art의 유희성에 관한 연구”, 청주대학교 대학원 석사학위 논문, 2004.
 [6] 김연주, “넷아트의 테크노에틱스 특성에 관한 연구”, 한경대학교 대학원 석사학위논문, p.16, 2008.
 [7] http://www.seoulconvention.com/news/notice_content.asp?id=237
 [8] 송진화, “디지털 아트에서 있어서 하이퍼텍스트 문제”, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, p.71, 2003.
 [9] 김은영, “인간의 유희적 경험을 통한 Interactive Art 표현연구”, 이화여자대학교 대학원, p.20,

2003.

[10] 서인혜, “사례분석을 통해 살펴본 넷아트와 웹아트의 범주에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p.46, 2008.
 [11] 조혜영, “커뮤니케이션적 측면에서의 넷아트에 대한 연구”, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.78, 2004.
 [12] 정형철, 하이퍼텍스트 이론, 부산외국어대학교 출판부, p.12, 2003.
 [13] 박현욱, “시각 유희론적 타이포그래피 디자인에 관한 연구”, 시각디자인학연구 1, 커뮤니케이션디자인협회, p.136, 1996.
 [14] 정현선, “인터넷 ‘엽기’유머 이해교육 연구”, 하이퍼미디어시대 언어문화교육연구, 서울대학교 국어교육연구소 학술발표대회 발표문, p.124, 2004.
 [15] 방수진, “놀이의 주술개념을 통한 게임연구”, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p.33, 2004.
 [16] 김시내, “넷아트(Netart): 디지털예술의 매체적 특성 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, p.29, 2003.
 [17] 존듀이(John Dewey), 경험으로서의 예술, 책세상, 2003.
 [18] 천정진, “도깨비 문양을 이용한 넥타이핀과 컵스 버튼 디자인 연구”, 서울산업대학교 산업대학원 석사학위논문, p.5, 2005.

저 자 소 개

김 병 원(Byeung -Won Kim)

정희원



- 1998년 8월 : 한남대학교 대학원 미술학과(석사)
- 2007년 9월 ~ 현재 : 전북대학교 영상공학과

<관심분야> : 애니메이션, 넷아트, 미디어 아트

김 중 서(Jong-Seo Kim)

정회원



- 2003년 2월 : 전북대학교 영상공학과(공학석사)
- 2008년 8월 : 전북대학교 영상공학과(공학박사)

<관심분야> : 3D, 컴퓨터그래픽, 렌더링알고리즘

곽 훈 성(Hoon-Sung Kwak)

정회원



- 1979년 2월 : 전북대학교 전자공학과(박사)
- 1981년 ~ 1982년 : 미국 텍사스 주립대학교 연구교수
- 1994년 ~ 1995년 : 국가교육연구전산망 추진위원
- 1997년 ~ 1998년 : 전주영상축전조직 위원장 및 전북대학교 영상산업특성화사업단장
- 1998년 : 과학기술법령정비정책위원
- 1999년 ~ 현재 : 조달청 우수제품(정보통신) 심사위원
- 1997년 ~ 현재 : (사)영상산업연구센터 대표
- 현재 : 전북대학교 전자정보 공학부 컴퓨터공학 교수 및 영상공학과(대학원) 주임교수

<관심분야> : 영상산호처리, 인공지능, 컴퓨터비전, 멀티미디어