

현대 디지털 예술작품의 복제성에 대한 고찰*

송대섭*, 하임성

초 록

예술작품의 복제는 오래전부터 광범위한 유포와 이익을 위해 이루어져 왔다. 최근 디지털 복제 매체의 발달에 따라 물질적 복제화와 함께 예술작품 내에 그 개념이 개입되며 의미가 더욱 확대되고 있다. 본 논문에서는 근래 두드러지고 있는 디지털 예술작품의 복제성이라는 개념을 현대 대중문화와 연관지어 고찰하고, 기계 매체 시대의 복제성과 비교하며, 또한 새롭게 정립할 수 있는 그것의 특성을 연구하였다.

주제어 : 복제, 디지털매체, 디지털 대중문화, 미디어 아트, 발터 벤야민, 빌렘 플루서

I. 서론

이미 고대부터 예술작품의 복제는 이루어졌다. 오직 하나의 대상만이 실재한다는 사실은 예술가와 수용자 모두의 욕구불만에 빠뜨렸으므로 모사 제작이 성행했던 것이다.

초창기 모사는 사실상 해석이거나 번역이고, 원작과 맞먹는 노동의 집약과 시간이 소모되었으므로 보다 정확히, 빠르게 그리고 보다 많은 양을 산출할 수 있는 복제방법에 대해 연구하게 되었다.²⁾ 이에 따라 조판술과 목판, 음각, 부조판, 메조틴트,

석판, 아취틴트, 그리고 사진술, 영화, 라디오, 비디오, 전자 디지털 매체의 등장까지 이어졌다. 이러한 매체들의 공통적 특징은 복제로 인한 저렴하고 풍부한 예술작품의 대중적인 소통과, 정보를 기록하고 보급하여 문화적인 파급력을 불러일으키는 것이었다. 그리고 현대에 이르러 복제 예술품의 의미는 다변화된 사회구조만큼 다양해졌다.³⁾

사진의 발명 이후 예술작품의 복제에 대한 시각은 점차 변화하기 시작한다. 그것은 태생 당시부터 사실적 재현의 극대화로 대중적인 위치를 잠식하

* 이 논문은 2008학년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었음.

2) 존 A. 위커 『대중매체 시대의 예술』 정진국 역 (열화당: 1994) 78쪽

3) 현대에는 다양한 복제예술품의 구분을 원작자의 관리하(직접, 혹은 간접 개입)에 제작된 복수품(Multiple)부터, 원작자가 아닌 다른 사람(복제기술자)에 의해 제작된 복제품(Reproduction), 그리고 원작자가 아닌 다른사람(공방, 인쇄소)에 의한 복사품(Copy), 원작자가 아닌 다른 사람(업자)에 의한 모사변형품(Transformde Production)으로까지 세분화하고 있다.

장동광 「현대미술에 있어서 복제의 개념과 전시기법의 문제」, 『미술이론과 현장』 2004년 177쪽

며 회화에 크게 영향을 미쳤고, 폭발적인 복제성으로 말미암아 예술 개념의 새로운 패러다임을 제공하게 되었다.

체스터 칼슨(Chester Carlson)에 의해 1938년 복사기가 발명되고, 1980년대 들어 정교해진 복제기로 인해 복사 미술(Copy art)이라는 형식이 등장하였다. 그것은 'Photocopy art, Electroworks, Xerography' 등으로 호칭되며 이미지를 그대로 복제하기 보다 복제기술을 이용하여 작품을 재기술하는 형태, 즉 복제라는 개념이 비물질화 되어 작품에 개입되기 시작한다.⁴⁾ 복사기로 복제하는 행위, 복제라는 개념을 독립적으로 도출할 수 있는 작품의 구성요소로 등장한 것이다.

이제는 손의 감각으로 제작되는 기존 아날로그 제작방식이 아닌, 디지털 매체가 활용된 작품제작이 증가하게 되었고, 그 매체들을 통한 복제가 일상화되었다. 또한 현대미술엔 이를 기반으로 C-Print, 미디어아트, 컴퓨터 아트, 웹아트 등 디지털 예술 장르들이 편입되고 있다. 이러한 장르들은 대부분 키보드나 마우스의 입력으로 구현되며, 복제는 그 작품, 매체 자체의 특성을 결정짓는 요소로까지 발전하게 되었다.

본 연구는 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 복제이론에서 출발한다. 이미 20세기 초 만개한 산업화와 기술매체의 발달로 생성된 예술품의 복제라는 개념을, 발터 벤야민은 아우라의 재고와, 예술품 본질적 의미에 대한 회의, 사회적(투쟁적) 가치에 대한 가능성 등을 통해 설명하였다.

이러한 복제성을 과거 발터 벤야민 시절 회려했

던 복제 예술품에 대한 사유에서, 현대에 발달하고 있는 디지털 예술작품에서는 과연 어떤 형식으로 적용되어 있고, 또한 어떠한 시각으로 설명할 수 있는가가 본 논문의 핵심 주제인 것이다.

'그대로 본떠서 만든다'라고 할 수 있는 복제(複製)라는 어휘의 사전적 정의를 수공정으로 산출하는 고전 판화와 같은 아날로그적 복제, 사진, 디지털 프린트와 같은 기계복제, 매체를 통한 복제의 재기술, 그리고 현대 디지털매체 내부에서 자체적으로 유발되는 복제적 요소 등을 복제성(複製性)이라는 개념으로 묶어 함께 통찰하려 한다. 이를 통해 복제성이라는 범주 내에서, 그 개념이 예술작품에 이입되어, 과연 어떠한 예술개념의 확대와 발전 가능성, 특성 등을 불러일으켰는지를 고찰하려는 것이다.

이를 위해 본 글은 두 개의 축으로 구성하였다. 먼저 선행연구를 통해 기존 복제미술의 영향과 의의를 진단하고, 현대 디지털 예술작품의 복제성을 원본과 복제가 구분 없이 인간 의식에 큰 영향을 미치고 있는 현대 디지털 대중문화의 성격과 비교하여 그것과의 연관성을 먼저 밝힐 것이다. 더불어 다양한 학자들의 담론들을 인용하여 현대 디지털 대중문화의 성격을 조명할 것이다.

그리고 현대 디지털 예술작품의 복제적 특성을 이전 복제미술과 비교해 보며, 디지털 매체 자체적 성격에 비추어 새로운 특성을 도출하여, 복제성이라는 개념이 원본성의 의미를 뒤흔들었던 기계복제시대의 위상에서 발전하여, 이제는 작품을 구성하는 주요 요소이며, 작품제작방식, 제작주체, 관람방식의 변화를 불러 일으켰음을 밝힐 것이다.

4) 이용우 「매체 랩과 매체 오페라」, 『현대미술학논문집』 제4호 2000년 24쪽

II. 복제적 특성을 가진 예술작품의 진화와 영향

복제 미술의 기원은 이미 BC 3000여년 경 메소포타미아와 그리스시대부터 인각(印刻)과 주조(鑄造) 방식으로 그릇 및 주화, 생활도구 등을 제작한 예까지 소급할 수 있다. 그리스와 로마에는 파피루스, 석판, 직물 등에 수기(手記)가 발달하여, 공식 문서 등이 수 천부 필사되곤 했다.⁵⁾

구텐베르크(Gutenberg)가 인쇄술을 발명한 15세기경부터 책의 삽화로 판화가 제작되기 시작하였다. 이로써 정보의 권력 자체를 소수 엘리트층에서 대다수의 일반인들에게 전이시켰으며, 특히 복제에 동판과 목판이라는 전사(轉寫) 매체가 주도적



<그림1> 뒤러
<목시록의 네 기사들>
목판화 1498년
메트로폴리탄미술관,
뉴욕

으로 등장한 시기이기도 하다. 19세기 이르러 발달된 석판화라는 기법은 신문 등 대중매체에 두루 사용되며, 삽화 기능을 일임하였다. 도미에(Honore Daumier)나 로트렉(Toulouse Lautrec) 등은 석판

인쇄 기법을 이용하여, 산업혁명으로 생성된 사회계층간의 갈등, 사회의 변화, 또는 오페라와 몰랭루즈 풍경과 같은 당시 문화의 단편들을 표현하고 널리 보급시키게 된다.

1839년 윌리엄 헨리 폭스 탈보트(William Henry Fox Talbot)에 의해 탄생된 칼로타입(Calotype)은 판화보다도 더 손쉽고, 사실적인 복제매체였으며, 이로써 매체가 드디어 표현의 주체가 되는 현대 매체미술의 토대가 마련되었다. 사진은 뛰어난 번식력뿐만 아니라 복제공정의 주체적인 역할을 수공정에서 기계로 전이시키고, 사람 손을 통한 조정(調停)과정을 없앤 최초의 매체이며, 사람과 다른 시각을 제공하는 렌즈라는 매개를 제공하였다.

특히 발터 벤야민은 이러한 사진과 영화의 발달 등 복제매체로 인해 비록 현존성이라는 개념은 복제될 수 없으나, 다량 생산된 많은 작품들로 원작 고유의 아우라가 상실되고 이로써 예술 개념의 새로운 관념이 형성된다고 고찰하였다. 이는 예술작품의 복제화에 대한 문제제기를 본격적으로 연 논의였고, 그 이후 많은 후속 담론이 뒤따르게 되었다.

20세기로 접어들어 이후 유럽에서는 경제중심의 공업화로 들어섰다. 이때 생성된 새로운 공간과 물질 등은 기성 복제품의 도래를 이끌어 냈으며, 곧 예술작품화로 자연스럽게 이어졌다. 뒤샹의 <샘>에서 보듯 복제 생산물인 기성품은 그대로 오브제로 사용되어 예술과 예술이 아닌 것의 경계를 허물어뜨리고, 복제용품에 의한 미술개념의 확대라는 의미가 생성되었다. 물론 엄격히 구분하면 복제미술로 분류하기는 어렵지만, 이러한 복제적인 기성품 활용은 공업화를 통해 생산된 공산품과 조형예술의 조우(遭遇)를 일구었으며, 이후 현대 개념미술의 초석을 다지게 된다.

특히 1980년대 복사기라는 매체를 활용하여 복

5) 송대섭 「확장된 판화양식으로서의 미디어 특성 연구」, 『기초조형학연구』 (2008. 6) 163쪽

제라는 개념이 작품 속에 개입된 예⁶⁾는 이제 복제의 의미가 예술작품의 주요 요소로 부각됨을 알리는 신호탄이 되었다.

기계복제 시대에 물질적으로 존재하는 작품의 재탄생이라는 점이 그동안 복제미술의 일반적인 정의로 정립되어 왔으나, 위의 사례에서 작품제작 과정 중 복제 개념이 이입된 것은, 디지털 예술작품을 구성하는 요인 중 복제 개념을 독립시켜 담론화 할 수 있는 근거가 되었다.

이렇듯 예술작품의 복제는 먼저 대량의 낮은 단가가 가능한 예술의 민주화에 크게 기여했다. 귀족이나 승려만이 향유할 수 있었던 고급예술에서 대중들이 쉽게 누릴 수 있는 위치까지 전이시켰기 때문에, 시작부터가 유일적 예술의 가치를 잠식(蠶食)할 수밖에 없었다.

그리고 복제매체가 중간에 개입함에 따라, 에드가 윈드(Edgar Wind)는 그것의 특성 때문에 우리가 세계를 지각하는 방식에 변화를 가져왔다고 논 의했다.⁷⁾ 사진이나 복제매체를 통해 먼저 감지한

작품의 인상과, 실제 원본을 대했을 때 생경함을 맛보는 것처럼, 복제된 매체를 통해 원본의 질료는 사라지게 되고, 존 버거(John Berger)의 시각과 같이 원본을 전달하는 매체적 특성의 영향을 더 받는다는 답론인 것이다.

또한 복제라는 개념을 관여시켜 기존 미술의 시, 공간을 뛰어넘는 시도도 있었고, 적은 돈의 투여로 쉽게 이미지를 채집할 수 있는 기회는 미술가들의 창작의 폭을 넓혔으며, 판화나 포토몽타주⁸⁾ 장르처럼 그것 내부에 다양한 메시지와 담론을 담아 사회적 변혁에도 기여하기도 했다.

그러므로 일회적 예술작품과 복제적 예술작품과의 구별의 존속은 필연적일 수밖에 없었다. 그동안 그것들은 신선한 문화적, 사회적, 정치적 역할을 수행하여 왔으며, 이제 디지털 시대를 맞이하여 또 다른 가능성을 제공하고 있다.

III. 현대 대중문화의 현황과 디지털 예술작품의 복제성

6) 1970년 이탈리아 작가이자 디자이너인 브루노 무나리(Bruno Munari)가 제35회 베니스 비엔날레에 다음과 같은 작품을 출품한 예에서 잘 드러난다. 무나리는 랭크사의 제록스 기계를 전시해 놓고 관객들이 방문하여 다양한 이미지를 복사할 수 있도록 설치하였다. 기계와 복제기술, 이미지의 민주화, 대중의 적극적 참여 등 다양한 형식을 개입시켜 주목을 받았다. 또 데이비드 호크니가 1989년 제작한 <테니스>도 이러한 관점을 실천한 경우이다. 호크니는 기존의 예술이 시간과 공간이라는 관념적 의식에 사로잡혀 있다는 사실을 전복시키기 위하여 전체의 이미지를 144개의 패널로 조각내어 자신이 살던 LA에서 영국 요크셔의 브랫포드로 팩시밀리를 이용하여 전송하였다. 이렇게 전송된 이미지는 기계에 의하여 재조정 과정을 거쳐 새로운 작품으로 태어난다. 따라서 저작권 침해의 소지도 없으며 오리지널리티의 미련에 사로잡히지 않아도 되는, 그야말로 기계의 손을 거친 재현예술인 것이다. 기계에 의한 재현이나 복제의 의미는 이미지의 구분을 통하여 예술의 계급적 신분을 차별하던 종래의 관습에 대해 의문을 제기했으며, 끊임없이 복제해 내는 기계적 재생산의 과정에 의미부여를 시도하였다. 이용우 「매체 랩과 매체 오페라」, 『현대미술학논문집』 제4호 2000년 25쪽 참조

7) E. Wind, 『The Mechanization of Art』 (The Listener, 15 December 1960) 1095-1098쪽
 존 A, 워커 『대중매체 시대의 예술』 정진국 역 (열화당: 1994) 82쪽에서 재인용
 8) 대표적인 포토몽타주 작가로 존 하트필드(John Heartfield 1891-1968)를 꼽을 수 있다. 그는 주간지 AIZ (Workers Illustrated Press)에서 나치를 신랄하게 비판하는 포토몽타주 제작하여, 당시 독일사회의 공식적인 지배 이데올로기인 부르주아와 파시스트를 공격하고, 정치적 선동과 계급투쟁의 터전으로 삼는 등 당시 독일 사회, 노동계층에 영향을 미쳤다. 또한 포토몽타주라는 장르를 통해 새로운 형식의 창조 가능성보다 이미 사용되고 있는 기존 언어를 전복시키거나 그 구조를 무너뜨리려 하는 등 화랑에서 전시하는 유일한 원작으로서의 가치인 엘리트주의의 한계를 넘어서려 하였다. 오늘날 이러한 정치적 포토몽타주의 전통을 독일의 클라우스 슈태크, 영국의 피터 켄나드 등이 잇고 있다. 존 A, 워커 『대중매체 시대의 예술』 정진국 역 (열화당: 1994) 110-114쪽 참조

현대 대중문화의 디지털화와 발맞추어 복제는 자연스러운 현상으로 다가왔다. 18세기 후반 산업 혁명이 지나며 대중이라는 개념이 처음 탄생한 이후, 그들은 점차 문화소비와 새로운 문화 창달의 주역으로 떠올랐다. 20세기 들어 발달하는 자본주의 물질문화와 TV, 라디오 등 매체들의 발달은 대중문화를 더욱 견인하였으며, 1990년대부터 디지털 대중매체는 이를 가속화시켰다. 이로써 현대인들은 이전 시대 사람보다 풍성해진 대중문화를 향유하고 있다.

로마시대 대다수 귀족들은 콜롯세움에 모여 그들의 볼거리를 즐겼고, 18세기 말 등장한 민중계층이 근대적 개념의 대중문화들을 창달하였다면, 현대인들은 TV나 컴퓨터 등 디지털 매체를 통해 폭넓게 즐기고 있다.

수없이 복제된 모니터의 콘텐츠들과 미디어물, 또는 텔레비전 시청 등은 모든 사람들을 위한 일상적인 예배를 위하여 중앙집권적으로 일부에 의해 일괄적으로 생산되고, 대부분 사람들이 이를 예식(例式)적으로 소비하는 현상이 평범한 일이 되었다.⁹⁾ 간편한 MP3 플레이어나 DMB의 예에서 얼마나 현대 대중문화가 디지털 테크놀로지에 포획, 조작, 복제, 증식 되었는지 알 수 있다.

이제 스포츠는 땀 흘리며 체험하는 것을 너머, 모니터를 응시하며 눈으로 보고 즐기는 열광의 대상이 되었으며, 현실을 그대로 표방하는 리얼리티 프로그램들은 사람들의 본능적인 체험욕구를 대리

만족시켜주고 있다. 현대인들은 비디오와 인터넷 사이트를 검색하고, pc게임에 몰입하며, 그것을 실재로 받아들이고 그 안과 현실을 유영하고 있는 것이다. 지금은 ‘하루라도 책을 읽지 않으면 입에 가시가 돋는다(一日不讀書 口中生荊棘)’가 아니라 ‘하루라도 이미지를 보지 않으면 눈에 가시가 돋는다’로 바뀌어야 할 상황이다¹⁰⁾.

이러한 매체 발달 영향 하에서 새로운 문화가 창달되는 현상을, 마셜 맥루언(Herbert Marshall McLuhan)은 새로운 매체들의 발명이 기존 미디어들과의 상호관계와 위치까지도 바꾸며, 우리의 기존 감각의 양태를 변경시킨다는 매체 결정론적 입장으로 설명하였다.

자크 엘뤼(Jacques Ellul)은 매체 발달하의 기술 사회가 사회적 정치적, 환경적, 기술적 효율성만을 최고의 가치로 간주하기 때문에, 풍요로운 물질세계를 보장하지만, 기술의 지배에 일조되는 부정적인 인간의 모습을 양산한다고 통찰하였다. 이어 인간의 일상적, 사회적 삶을 근본적으로 재구성해내는 ‘이데올로기’로서의 기술문명을 비판하였다.

장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 가상에 몰입하며 실재라고 여기는 현상, 원본과 복제의 구분 자체가 소멸하는 과정을 시뮬라시옹(simulation)이라 칭하였고, 또 이의 결과물로 실재보다 더 실감나는 효과를 주는 현실을 과잉현실(hyperreal)이라 표현하였다. 이러한 과잉현실의 대중적인 활용은 객관 세계에 있는 실재적 지시체(referent)들과 오히려 유리시키고, 더욱 실재가 가장함으로써 근대적인 표상체계까지 무력화시키는 현상까지 일어나고 있

9) George Gerbner, Larry Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli 「Growing Up with Television : The Cultivation Perspective」 In J. Bryant & D. Zillman (Eds.) 『Media Effects : Advances in Theory and Research』 (Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum 1994) 18쪽

10) 최태만 「미디어 천국과 미디어 제국의 경계에서」, 『현대미술학논문집』 제4호 2000년 64쪽

다는 견해를 펼쳤다.¹¹⁾ 또한 그는 현대사회에서 문화상품들조차 범람하는 이미지들의 상징적 기호, 즉 그것을 포장하고 전달하는 광고나 복제되는 가상 등에 의해 가치가 결정된다고 주장하였다.¹²⁾

이러한 과잉현실(hyperreal)은 1960년대 이후 후기구조주의 사회의 특징적 현상으로 꼽히고 있다.

음반이나, 기성품, 디지털 이미지, 디즈니랜드, 텔레비전 영상 내에 많은 세계들 등 현대 사회를 특징짓는 대중문화들은 대부분 원형을 그대로 복제된 것들로 이루어져 있다.

영화 매트릭스의 네오와 스미스가 끊임없이 자기복제하며, 많은 가상공간을 오가듯, 결국 실재와 시뮬라크라(simulacra)¹³⁾의 구분은 무너지고, 양자가 끝없는 원형체도를 함께 운행하는 것으로 경험된다

이제껏 인식 내에서만 상상하던 세계가 실제로 디지털 매체를 통해 눈으로 보고 만질 수 있는 세상으로 복제되고 있으며, 현실과 가상에 대한 구분, 중첩에 대한 논의는 데카르트적 계몽주의 존재론을 종결시키고 있다. 특히 현대 미디어 아트 내수없이 복제되고 탄생하는 가상공간과 실제공간과의 교차 체험은 이를 잘 드러내고 있다.

이러한 복제라는 의미를 빌렘 플루서(Villem Flusser)는 현대 복제품처럼 일상화 되어 그냥 옆에 있을 뿐이라 라는 논의를 폈다.¹⁴⁾ 하지만 현대 디지털적 복제가 일상화되지 않았던 시대의 발터

벤야민은, 기계복제의 초창기 현상을 두고 예술작품의 복제를 그것의 소유욕구 때문에 일어나는 현상이라고 밝힌 바 있다. 즉 벤야민은 “대중은 바로 자기 옆에 가까이 있는 대상들을 그림을 통하여, 아니 모사와 복제를 통하여 소유하고자 간절한 욕망을 가지고 있다” 며 지극히 그 시대 상황에 맞는 현실적인 분석을 하였고, 당시 발달하던 사진이나 영화 등의 복제매체의 정치적 이용과 사회적 변혁의 도구로서의 효과에 대해 주시하였다.¹⁵⁾

이렇듯 당시 사회에 활용되는 복제 매체의 환경에 따라 예술작품의 복제성에 대한 시각이 다른 것이다. 그리고 벤야민의 시각은 당시와 현대 상황과 비교하여 다양한 해석과 비판이 있는 것이 작금의 상황이다. 아날로그와 디지털 복제 예술작품의 공존한 현대를 빌렘 플루서처럼 “두가지 상반된 피부들(평면들, 그림들, 이미지들)이 만나는 곳에 현재 우리가 서 있다”¹⁶⁾라며 거시적(巨視的)이고 중도적 시각으로 보는 것이 벤야민의 기술결정론적 입장보다 아마 더 설득력이 있을 것이다.

결국 현대는 복제 사회이다. 예술 작품뿐 아니라 ‘모든 것’이 손쉽게 복제 가능한 사회가 된 오늘날, 진품은 전혀 대조가 필요치 않는 ‘상품’의 다른 이름일 뿐이다.¹⁷⁾

컴퓨터의 보급과 인터넷의 확산을 통해 소위 ‘디지털적 사고’가 널리 퍼지면서 거의 대부분의

11) 레오 로웬달, 「대중문화론의 역사적 전개」, 『현대사회와 대중문화』, (나남출판: 1998) 111쪽

12) 장 보드리야르 『시뮬라시옹』 하태완 역 (민음사: 2001) 145쪽

13) 존재하지 않는 인공현실을 의미함

14) 박치완, 「발터 벤야민의 기술복제시대의 예술작품에 대한 비판적 해석」, 『해석학연구』, 제22집(2008) 85쪽

15) 위의 책 86쪽

16) 빌렘 플루서 『피상성 예찬』 김성재 역 (커뮤니케이션북스: 2004) 57-58쪽

17) H. R 에머, 「몽드리안에서 페르질까지 -예술과 광고에 있어서 ‘순수’ 이데올로기」, 『상품미학과 문화 이론』 (미술비평연구회 대중시각매체 연구분과 엮음) (눈빛: 1995) 195쪽 H. K 에머는 소위 복제품은 현대의 생산과 소비 메커니즘 속에서는 단지 ‘상품’의 다른 이름에 불과한 것이라는 견해를 밝혔다.

현대인들은 복제를 당연하게 받아들인다. 이러한 디지털 매체를 기반으로 제작되는 C-print, 미디어 아트, 컴퓨터 아트, 웹아트 등은 당연히 그 매체의 가장 큰 속성인 복제성을 그대로 담을 수밖에 없다.

마치 우리가 실존의 이해를 세계에 존재하는 다른 존재들의 이해를 통해 인식하는 것처럼,¹⁸⁾ 우리 주변에 너무 가까이 다가와 있고, 함께 숨을 쉬고 있는 디지털 기기들은 우리와 더불어 서로 주체가 되어 보고 보여 지며, 하나의 세계를 구성하는 동등한 존재들이라고 할 수 있다.¹⁹⁾

그리고 거기에서 파생되는 복제적 요소는 현대를 아우르고 있는 디지털적 관습과 어우러지며 일반인들이 자연스럽게 받아들이는 것이 익숙한 현상이 된 것이다.

이는 사실주의가 당시 유럽에서 피어나던 유토피론적 사회주의 운동의 성향을 담고 있는 것이나, 20세기 초 눈부시게 발달하는 물질 자본주의에 대한 환상과 산물을 그대로 도입한 미래주의, 다다의 환경 결정론적 성격과 일맥상통함을 알 수 있다.

18) 하이데거(Martin Heidegger)는 우리가 고유한 실존성으로 현존할 때 현존재(現存在, Dasein)가 된다고 보고 그것을 '무엇보다도 묻는다는 존재 가능성을 가지고 있는 존재자'라고 설명했다. 우리가 현존재로서 일상적인 모든 행위가 다 현존재의 관심과 불가분의 관계를 맺고, 일차적인 대상인 사물조직의 총체적인 혹은 개별적인 대상화를 통해, 과학적으로 사고하거나 철학적으로 성찰할 수 있게 되며 일체적 존재자로 드러낸다고 하였다.

안세웅 「애니메이션 영화의 현상학적 지각에 의한 실재성」 홍익대학교 대학원 박사논문 (2008) 60쪽 참조

19) 메를로 퐁티(Merleau-Ponty)에 의하면 사물에 대한 시각이 서로 보고 보여 지는 관계에서 성립된다. 우리가 주체로써 대상을 보고 있을 때, 대상을 보고 있는 나를 다른 사람이 보는 경우에서도 성립되는, 복합적이고 통합적인 세계로 파악했던 것이다. 이를 통해 우리가 타인과 연결된 의식을 갖게 되고, 유아독존적이지 않고 사회성을 갖춘 정체성을 확립하게 된다고 보았다. 위의 책 63쪽 참조

그러므로 디지털 기기들로 인해 원본이상의 인식과 감동을 현대인들은 받고 있으며, 이들로 야기된 현대 디지털 대중문화의 특징은 고스란히 디지털 예술작품의 구성과 특성, 감상방법에 담기고 있음을 필자는 주장하는 바이다.

IV. 디지털 예술작품의 복제성의 특성

디지털 예술작품의 정의는 수공정에 의해 아날로그 방식으로 제작되는 것이 아닌, 프로그램화되거나 클릭을 통해 모니터 상에서 구현되며, 궁극적으로 디지털 매체가 직, 간접적으로 관여된 예술작품이라고 할 수 있다.



<그림2> 하임성 <新.7명의 예언자들D09> C-print 2009년

이러한 범주의 예술작품으로 C-print, 인터랙티브 미디어 아트, 웹아트, 컴퓨터 아트 등을 꼽을 수 있으며 나날이

범위가 확대되고 있다. 이 가운데 기계복제 시대의 물리적 복제개념을 유지한 장르들도 있다. 최근 등장한 디지털 프린트라는 양식의 경우, 종이뿐 아니라 천, 금속, 플라스틱, 아크릴, 입체 등 출력 지지대의 다양화는 점차



<그림3> 크리스티 좀머러 & 로랑 미노뉴, <생명을 쓰는 타자기> 인터랙티브 설치, 2006년

사진, 회화, 조소, 판화의 영역을 서로 아우르며 기존 장르구분을 해체하고 있다.

또한 현대 디지털 기기와 설치작품이 함께 혼합된 경우도 이와 같다. <그림3>의 작품은 타자기를 누르는 순간 환영적인 별레들이 증식되어 나타난다. Ready-made 로써의 오브제와 상호작용에 의해 움직이는 화면을 혼합시키는 형식으로 구성되어 있다. 이것들은 작품 자체의 물질적 복제라는 점과, 기술 결정론적 환경이라는 면에서, '예술의 복제화, 복제품의 예술화' 라는 유물론적 관점에서의 발터 벤야민 견해와 유사하다.

1. 예술작품의 주요 구성요소로 등장

본래 발터 벤야민이 생존하던 당시 기계 복제품은 그것을 생산하는 제작자의 상업적, 정치적 의도에 의한 복제 현상에 머문 것이었다. 하지만 디지털 예술작품에서의 복제는 오브제적 복제 현상뿐 아니라, 내재적 요인을 함께 갖추고 있다. 창작자에 의해 미리 계산되고 입력된 프로그램을 수용자의 반복적인 조작여부로써, 순간순간 환영적 복제 요소가 생성된다. 마치 1970년 브루노 무나리(Bruno Munari)가 제35회 베니스 비엔날레에서 제록스 기계를 통한 대중의 적극적 참여를 유도해 작품 제작을 시도한 것처럼, 복제성의 개념이 작은 요소로 작품 내부까지 침투하여 그 작품을 성격을 구성하고 있는 것이다.

<그림4>가 이러한 예를 잘 드러내고 있다. 관람자가 백설공주의 인형을 작품 곳곳에 있는 임의의 장소에 무작위로 두면, 이미 저장된 환영과 내러티

브가 각 위치마다 반복적으로 생성된다. 각 관람자가 직접 작품에 참여해서 이야기의 구조를 만들고 스스로만의 예술품 완성과 감상을 하게 된다.



<그림4> 서효정 <테이블 위의 백설 공주> 인터랙티브 설치, 2008년

<그림 5>는 인터넷 테크놀로지의 발전에 의해 탄생한 넷 아트(Net art)의 예이다. 이 작품의 사이트에 접속하면, 티나 브랜든이라는 실제 존재했던 여성의 이야기가 펼쳐진다. 예시의 그림은 웹사이트 초기화면으로 약간 변형된 화장실 아이콘이다. 이 아이콘의 형태는 아기에서 여자, 여자에서 남자



<그림5>슈리아 창 <브랜든> 1998년 <http://brandon.guggenheimm.org/>

로 이동하면 여러 이미지들이 바둑판 모양으로 나열되어 있는데, 각각의 이미지에 마우스를 올리면 다른 이미지를 보여주면서 해설이 흘러나온다. 이렇게 넷 아트 작품은 지속적인 클릭을 통해 다양하게 확장되는 모니터상의 예술작품을 관람할 수 있다.

위의 두 사례에서 보듯 미리 창작자에 의해 계산된 화면들이 각 사람이 접속할 때마다, 복제적으로 등장하게 되고, 이는 복제라는 성격이 비물질화되어 작품내부까지 깊숙이 침투했음을 보여 주고 있다. 기계복제 시대에는 판 자체, 필름이라는 매개를 통해 동일한 작품들이 복제되었다면, 상호소

통적 디지털 예술작품에서는 관람자의 손가락 끝 클릭을 통해 복제되는 요소들이 작품을 구성하고 있는 것이다.

이 지점에서 같은 그림이라도 수공정이나 기계 복제를 통한 모사품과, 손가락의 입력을 통한 디지털 출력에 의한 모사품에 대한 다른 시각을 제공한 빌렘 플루서의 논의처럼, 이전 복제매체와 디지털 매체는 태생적으로 구성환경이 다르므로, 그 개념에 대한 시각을 달리 할 수밖에 없음을 또한 알 수 있다.

물론 현대 디지털 인터랙티브 설치 미술의 경우, 앞서 언급한 복제의 내부적 재생산적 특성 이외에도 상호작용적 속성에 기반을 두고 있는 일회성, 우연성, 비예측성, 시간성 등이 복합적으로 작용되어 독자적 아우라를 창출하는 작품을 구성하고 있다. 본 논문은 이 가운데 '복제의 재생산'이라는 과정을 추출하여, 그것을 통해 예술작품을 연구하며, 이전 매체와의 구분을 서술하고 있는 것이다.

2. 복제를 통한 관람방식의 변화

복제로 실현시키는 감각이 시각뿐 아니라 발터 벤야민의 건축의 예시처럼²⁰⁾ 촉각 등 공감각으로

20) 발터 벤야민은 예술애호가들은 예술작품에서 정신집중의 태도로 접근하는데 반해, 대중은 예술작품에서 정신분산(오락)을 찾는다고 하였다. 예로부터 건축은 장구한 역사를 자랑하며 정신분산 속에서, 그리고 집단적 방식으로 수용이 이루어지는 예술작품의 원형이었다. 건축물의 수용은 촉각과 시각 두 가지 측면에서 이루어지며 촉각적 수용은 주의력을 집중하다기 보다 습관(익숙함)을 통해 이루어진다고 논의하였다.

발터 벤야민 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역, (도서출판 길: 2007) 90-92쪽 참조

확대되었다.

<그림6>에서 보듯 많은 원형 의자들 가운데 관객들은 각 자리를 앉는 순간, 각각 다른 음악들이 흘러나온



<그림6> 마이클 모리스 & 요시코 사토 <라이트 샷> 인터랙티브 설치 2008년

다. 조명과 어우러진 시각적 환영감은 청각, 촉각과 혼합되며 새로운 미적 감응을 체험하게 된다.

미리 준비되었고 수없이 복제될 콘텐츠들을 누리 기 위해 관객들은 위치와 자세를 바꾸는 촉각도 함께 활용해야 하는 것이다.

<그림7>은 관객이 조이스틱으로 컴퓨터 게임을 조절하지만, 작가에 의해서 이미 행해진 화면이 교차로 함께 등장한다. 즉 관객과 작가가 각자 조작한 움직임은 함께 공유하며, 이를 통해 과거와 현재의 "시간"을 같이 하는 것이며, 자아와 타자라는 상호관계성에 대한 발상이 제기된다. 여기에서도 복제되는 화면이 구현되며 미적체험을 하기 위해 시각과 함께 손이라는 촉각이 함께 사용된다.

이처럼, 기존 복제미술은 복제된 화면으로 인한 시각만을 충족시켰다면, 디지털 예술작품 내의 복제적 요소는 이뿐 아니라, 청각, 후각, 미각 등 공감각을 동원시키고, 각종 인간 신경계를 강화시키고 긴장시키는, 즉 몸과 정신에 생리학적 변화까지



<그림7> 다니구치 아키히코 <Jump from> 인터랙티브 설치 2007년

일으키고 있다. 이는 인간 내면에 존재하는 새로운 무의식을 발견시키며, 이전에 경험할 수 없었던 경험, 표현, 감상방법, 환경 등을 제공하여 새로운 미학의 탄생가능성을 예견시키고 있다.

우리가 정신분석학을 통하여 충동의 무의식적 세계를 알게 되고, 카메라를 통해 비로소 시각적 무의식(광학적 무의식)의 세계를 안 것처럼²¹⁾, 이들은 새롭게 경험되는 공감각적 무의식을 제공하는 셈이다.

이는 복제라는 특성이 주체적으로 효과를 야기하기보다 평면, 입체 등 물질적 성격을 지니는 기존 미술양식과 복합적인 성격을 담고 있는 현대 디지털 예술양식과 근본적으로 구성환경이 다름에 기인하는 것이며, 다만 복제성도 이와 같은 오감을 아우르는 현대 미디어아트의 특성에 일조하고 있다.

3. 복제 제작방식의 변화

이제는 디지털 매체를 기반으로 작업하는 예술가들이 실재화 작업을 위해 붓 등에 의한 수공정 혹은 기계매체에서, 손가락에 의해 프로그램화하는 능력이 절대적으로 필요한 요소가 되고 있다. 즉 복제화면을 생성시키기 위해 손가락으로 두드리고, 자료를 저장하며 표현하고, 또 유통시키는 능력이 부각된 것이다. 기계복제시대에는 판화, 사진 등 제판기계의 성능에 의해 복수화된 작품의 위상과 품질이 결정되었다면, 상호소통적 디지털

예술작품에서는 복제라는 요소가 작품을 구성하는 성격으로 등장한 바, 그것을 실현시키는 기술적 숙련도도 함께 중요하게 된 것이다.

즉 감수성과 미적체험, 그리고 직접적인 손의 기술에 의한 것에 그것을 프로그램화할 수 있는 기술적 능력까지 더해져서, 현대 디지털 예술가는 마치 레오나르도 다빈치처럼 다방면이 함께 유능해야 더욱 가능성을 인정받을 수 있게 되었다.

그러므로 프로그램화 하는 능력은 작품의 복제되는 방식, 처리공정, 피드백의 방식의 구상에 주요 변수가 되어 작품 발상차원까지 영향을 미치게 되었고, 디지털매체의 영향하의 기술결정론적 시각으로 해석할 수 있다.

4. 복제 주체의 변화

기계복제에서 디지털 복제로 접어들며, 복제를 만드는 주체도 역시 변화되었다. 복제주체가 기계복제시대에는 상업적 이익을 위한 사업적 주체였다면, 현대 뉴미디어 아트에서는 관객적으로 전이가 된 것이며, 이는 1980년대 복사미술(Copy art) 운동에서 이미 시작된 바 있다.

복제시키는 주체의 변화와 함께 복제된 화면의 피동적 감상에서 스스로 화면을 복제시키는 능동적 참여가 두드러지며, 몰입의 변화도 함께 일어났다.

벤야민은 당대 태동한 영화 장르의 움직임은 역동적 화면을 두고 평면예술의 신비적 몰입성에서, 정신집중이 되지 않는 산만한 감상 현상이라는 논의를 폈으나,²²⁾ 현대 디지털 예술작품에서의 복제

21) 발터 벤야민 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역, (도서출판 길: 2007) 139쪽



<그림8> 마츠오 타카히로<환상> 인터랙티브 설치 2007년

되는 역동적 화면은 관객이 스스로 주체가 되어 형성시키기 때문에, 오히려 더 몰입을 가중시키는 유희적 가치로 승화되고 있다.

<그림8>의 경우 관객이 붉은 공을 들고 위치를 이동하면 영사기로 투영되는 흰색 새들이 공이 있는 곳으로 몰리는 환상적인 체험을 구현하고 있다.

<그림9>의 작품은 스크린 앞에 관객이 서서 뛰어보면 어느새 작품 속에 들어가 있는 화면을 체험할 수 있다. 그리고 본인의 모습 뒤엔 다른 시간에 그 자리에서 점프를 했던 많은 사람들도 함께 볼 수 있으며, 이는 작품과 관객이 하나가 되어, 자신이 곧 작품이 되는 진기한 경험을 할 수 있는 것이다. 이 작품에서도 복제된 화면을 야기하는 주체가 관객의 행위임을 알 수 있다.



<그림9> 야신 셉티 <점프> 혼합재료, 2005년

복제되는 영상들과 함께 자연스럽게 관객 자신이 스스로 정보화 되며 매체 동작에 개입되고, 즐거움을 만끽한다.

이러한 관객이 주체가 되어 복제되는 화면들은 시,공간을 초월하는 피상성과 가상성을 잘 드러내

며, 현대사회에 큰 영향을 미치는 디지털 매체의 전자적 상상력의 모습을 그대로 투영하고 있다.

그러므로 피동적 감상과 사회 가치적 도구로 논의한 벤야민의 복제에 대한 시각에서, 이제 현대 디지털 매체에 의해 나타나는 복제성은 복제 주체의 변화와 함께 심미적, 유희적, 개인적 가치로 변하고 있음을 잘 보여주고 있다.

이처럼 디지털 매체의 복제성은 작품의 복수화 뿐 아니라, 예술작품을 구성하는 보조수단으로써, 혹은 주요 요소로써 부상하며 의미와 효과가 확대되고 있다.

V. 결 론

20세기 후반 널리 보급된 디지털 매체는 이미 시대를 바꾸어 놓고 있다. 책과 문자의 영향을 질게 받으며 구텐베르크 이후부터 근대까지 성립한 인간 사유 체계 자체를, 픽셀로 환원되는 디지털 기기라는 공감각을 아우르는 강력한 매체로 흔들어 놓고 있는 것이다. 이미 들뢰즈는 현대인들을 '유목민'(nomad, nomade)으로 통칭하며, 수없는 이미지들이 파편화되어 채집되어 있는 디지털 매체들을 향유하며, 새로운 공간개념 속에서 살아가고 있는 존재로 묘사하였다. 즉 다매체가 이종결합되어 있고 시청각을 두루 사용하는 디지털매체를 조작하며, 실제와 가상현실 사이에서 실시간으로 주, 객체를 오가면서 새로운 소통방식과 현대문화를 일구고 있는 현대인들의 모습을 표현한 것이다.

이렇듯 디지털 매체를 통해 복제라는 것이 낯설

22) 발터 벤야민 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역, (도서출판 길: 2007) 140쪽

음이 아닌 평범한 일상이 되어 버린 현대 대중문화 환경에서, 예술작품의 복제성도 진화하고 있다.

사진, 판화, 영화 등 전통 기계복제가 시각적 인식과 물질적 복제성을 자랑하며, 예술작품의 민주화와 시장가치의 변화를 이루었다면, 디지털 예술작품은 그러한 점도 아우르며, 이제는 복제라는 개념이 비물질화 되어 디지털 예술작품을 구성하는 요소로까지 침투했음을 검증하였다. 또한 그 복제 요소를 구현하기 위해, 프로그래밍할 수 있는 제작자 능력이 중요해지고, 복제 요소로 유발되는 시각, 청각과 후각 등 공감각적 효과는 새로운 미학 환경을 도래시키고 있음을 통찰할 수 있었다.

복제를 구현하는 주체도 소수 제작자에서 대다수 관람객에게 전이되었다. 또 관람객이 디지털 예술작품의 복제적 요소들을 유희적으로 조작하며 수용하는 것들로 인해, 기계복제 시대의 수동적 미적 감응에서 능동적, 유희적 미적 감응으로 변화고 있으며, 점차 오락적 도구로 변이되는 현대 디지털 미술의 모습에 일조를 하고 있다. 이 것은 대중이 피동적으로 정보를 부여받던 기계매체시대에서, 주,객체의 혼용이 자유로운 인터넷문화, 디지털 대중문화로 변하고 있는 현 사회 모습과 일맥상통함을 알 수 있었다.

복제라는 것은 지금까지 예술의 가치구조와 신비의 영역을 변화시키고 더욱 풍요롭게 발전시켜 왔다. 이미 예술작품에서 복제라는 개념은 과거에 성스러운 위상이었던 초상화장르가 현대에는 팝스타나 포스터의 사진크기로 양도되어 버린 것처럼,²³⁾ 원작의 본질적인 위상에도 꾸준히 영향을 끼

쳐 왔으며, 수공예 의한 원작의 지위 또한 복제미술과 대비되며 상승된 가치를 누리는 등 서로 양립되어 발전해 왔다.

또한 사진, 컴퓨터, 홀로그램, 각종 디지털 매체 등 지금까지 미술의 확장을 불러일으킨 현대미술의 다양한 재료들은 모두 복제 기능을 수행할 수 있는 수단들이었다.²⁴⁾ 현대 디지털화 된 사회에서의 디지털 예술작품의 복제성은 이제는 복수화된, 복제의 재가공을 뛰어넘어, 비물질화 된 통합예술로서의 모습에 조력(助力)하며 새롭게 도약하고 있다.

그리고 벤야민이 시대의 변화를 통해 기술문명이 미술과 삶의 가치관을 변화시킬 것을 예지했던 것처럼, 유전자를 이용한 복제인간, 기계와 인간의 교배종인 사이보그, 무한정 복제 가능한 로봇 등이 가시화 되는 현 시대의 풍경에서, 복제성은 21세기의 미학적 비전에서도 새로운 패러다임으로 재포장 되어 등장하며, 중요한 키워드가 되어 또 다른 지평을 요구할 것임을 예견해 본다.

참고문헌

- 장동광 「현대미술에 있어서 복제의 개념과 전시 규범의 문제」, 『미술이론과 현장』 제2호 2004년
- 이용우 「매체 랩과 매체 오페라」, 『현대미술학 논문집』 제4호 2000년
- 송대섭 「확장된 판화양식으로서의 미디어 특성

23) 존, A 워커, 『대중매체시대의 예술』, 정진국 역, (열화당, 1994), 56쪽

24) 이용우 「매체 랩과 매체 오페라」, 『현대미술학논문집』 제4호 2000년 23쪽

- 연구」, 『기초조형학연구』 Vol9 제3호 (2008. 6)
- 최태만 「미디어 천국과 미디어 제국의 경계에 서」, 『현대미술학논문집』 제4호 2000년
- 박치완, 「발터 벤야민의 기술복제시대의 예술작품에 대한 비판적 해석」, 『해석학연구』, 제22집(2008)
- 김은령, 「매체변화에 따른 미학적 경험과 감수성에 대한 고찰 : 버크와 료타르의 '숭고'를 중심으로」, 『영어영문학연구』, 제50권 2호 (2008. 6)
- 안세웅 「애니메이션 영화의 현상학적 시각에 의한 실재성」 홍익대학교 대학원 박사논문 (2008)
- 존 A, 위커 『대중매체 시대의 예술』 정진국 역 (열화당: 1994)
- 레오 로웬달, 「대중문화론의 역사적 전개」, 『현대사회와 대중문화』, (나남출판: 1998)
- 빌렘 플루서 『피상성 예찬』 김성재 역 (커뮤니케이션북스: 2004)
- 장 보드리야르 『시뮬라시옹』 하태완 역 (민음사: 2001)
- 발터 벤야민 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역, (도서출판 길: 2007)
- H. R 에머, 「몬드리안에서 페르질까지 -예술과 광고에 있어서 '순수' 이데올로기」, 『상품미학과 문화 이론』 (미술비평연구회 대중시각매체 연구분과 엮음) (눈빛: 1995)
- 존 스토리, 『대중문화와 문화연구』, 박만준 역, 열화당, 1995
- 코디최, 『20세기 문화지형도』, 안그라픽스, 2006
- E. Wind, 『The Mechanization of Art』 (The Listener, 15 Dechember 1960,)
- George Gerbner, Larry Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli 「Growing Up with Television : The Cultivation Perspective」 In J. Bryant & D. Zillman (Eds.) 『Media Effects : Advances in Theory and Research』 (Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum 1994)
- Frederick Williams, Sharon Strover, and August E. Grant 「Social Aspect of New Media Technologies」 In J. Bryant & E. Zillmann (Eds.). 『Media Effect: Advances in Theory and Research』 Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum, 1994
- Vilem Flusser, 『Writings (Electronic Mediations)』 (Univ. of Minnesota Press : 2004)
- Arjun Appadurai 「Here and Now」 『The Visual Culture Reader』 Routledge, 1998

ABSTRACT

Review on the Duplication of Modern Digital Art Works

Song, Dae-Sup*, Ha, Im-Sung

The duplication of art works has been made for wide distribution and profit from long time ago. With material duplication due to recent development of digital duplication media its concept was intervened in art works and the meaning gets expanded more. In this thesis, I will review on the concept of recently marked arts duplication connecting with modern mass culture, compare with duplication of machinery duplication era and research on the features to establish in new way. After all, the duplicational features of digital art works got deeply connected with the characteristics of generalized modern digital mass culture for duplication. In previous times old-fashioned machinery duplication such as pictures, woodblock prints and films played their roles as democratic and social value of art works and now it will be enough to say that the modern digital art works could be developed to be non-materialized factor of art works with the concept of duplication as well as duplication of objects just like previous cases. Besides duplicational factors derived spatial and emotional effects with visual sympathy in existing machinery duplication era and could have verified that the object for duplication was transferred from minor commercial producers to major audience.

Key Word : replica, Digital media, Digital mass culture, Media art, Walter Benjamin, Vilem Flusser

송대섭

홍익대학교 판화과 교수

(121-791) 서울특별시 마포구 상수동 홍익대학교 판화과

Tel : 02-320-1208

3000sds@hanmail.net

하임성

홍익대학교 대학원 영상학과 박사과정

(156-090) 서울특별시 동작구 사당동 1142 진흥아파트 101-105

Tel : 02-525-5560

imsung3@korea.com