

뉴 미디어 아트에서 물리적 심미적 거리를 통한 관조의 재해석

Reinterpretation of Contemplation through the Studies of Physical and Esthetic Perspectives in New Media Art

고창선
경북대학교 미술대학

Chang-Sun Koh(changsunkoh@yahoo.com)

요약

동시대 예술(Contemporary Art)에서 예술 작품의 감상은 과거 전통적 미술과 뉴 미디어 아트(New Media Art)로 이분법적 감상방식을 요구한다. 이것은 뉴 미디어 아트의 수용방식인 능동적 참여와 소통에서 이루어지는 감상과 작품과 감상자의 물리적 심미적 거리를 갖고 있는 전통적 미술 감상방식과의 차이에서 찾아볼 수 있다. 이 차이는 작품의 완성에 감상자의 물리적 개입유무를 통하여 차이를 들어낸다. 다양한 동시대 예술에서의 감상이 양분화 되어 이해되는 것보다는 주요한 하나의 키워드가 동시대 예술의 감상방식에 중심에 있으면 동시대 예술의 이해가 용의 하지 않을까 한다. 해서 이런 이분화 된 감상이 감상자의 상호 작용성의 정도에 따라 달라지는 것이 아닌 하나의 감상법으로 감상하면 어떨까. 새로운 용어의 등장 이 아닌 과거 예술 감상의 중요한 용어인 관조를 재해석을 통하여 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 공동 감상 키워드로 제안해 보고자 한다.

■ 중심어 : | 뉴 미디어 아트 | 관조 | 매체 미학 | 뉴 미디어 아트의 미적 경험 |

Abstract

In contemporary art, the process of appreciating art works requires the dichotomy between traditional art and New Media Art. This difference can be witnessed in the contrasting ways of appreciating art works; in traditional art, a certain physical and esthetic distance is placed between viewers and works of art, and in New Media Art, art is appreciated by active involvement and communication. In other words, this disparity is based on whether viewers physically involve themselves in the completion of the art works. Perhaps contemporary art can be better understood and appreciated if a single primary keyword takes the center place of art appreciation rather than allowing the dichotomy. Thus, a new approach is welcome, where art appreciation is not adversely affected through such divided means based on the degree of active participation. This is not some new introduction of jargon but the reinterpretation of contemplation, the key word for art appreciation in the past, as the common key word for both conventional art and New Media Art.

■ keyword : | New Media Art, | Contemplation, | Media Esthetics, | New Media Art Appreciation Esthetic Experience |

I. 서론

과학기술은 문화·예술에 많은 영향을 주고 있으며, 이 기술 발전으로 인해 예술가의 창작 및 표현 방식에도 많은 변화가 일어난다. 뉴 미디어 아트는 이러한 기술발전에서 90년대 활성화되었는데 그 배경에는 인터넷이라는 월드 와이드 웹(world wide web)의 상용화에 있다. 뉴 미디어 아트는 사이버스페이스나, 디지털 기술을 이용하여 예술적 유형을 만들어내는 것으로 감상자와 작품 간의 상호 작용성이 부각된다. 사이버스페이스에서 가상현실은 감상자의 체험적 활동을 수반하는 것으로 감상자는 전통적 미술과는 다른 방식으로 예술을 감상하게 된다. 기존의 예술이 가지고 있는 감각적이고 물리적인 이미지의 정보 전달에 초점이 맞추어져 있다. 하지만 뉴 미디어 아트에서는 이미지의 비물질성의 특징, 가상성(변환성)의 몰입성의 특징을 가지고 있다. 먼저 비물질성은 존재하는 물성으로 표현된 것이 아니라 컴퓨터의 정보를 보여주는 디지털 이미지로 이미지의 정보만을 가지고 있다. 가상성 또는 변환성은 전통적 미술에서 물성의 배합은 예술가의 생각과 행동으로 생성되는 것으로 항상 물리적인 물성의 배합으로 생성된다. 하지만 뉴 미디어 아트에서는 물성의 배합이 아닌 정보와 데이터의 배합이고 이는 예술가 또는 관람자의 참여를 통해 변화가 가능하다. 몰입성은 이미지의 변환에 감상자의 참여를 통해 일어난다. 이는 관람자 또는 감상자 몰입의 강도에 따라 그 변화의 양이 가깝다. 이는 가상현실에서 이루어지는 관람자의 경험으로 몸의 감각을 적극적으로 활용하는 이미지 체험으로 물리적인 거리를 두어 관조(觀照)하는 전통적 미술과는 차별화된다.

뉴 미디어 아트에서 볼 수 있는 이러한 변화된 표현 방식은 관람자의 감상방식에도 영향을 주게 된다. 시각적 표현에 집중된 전통적 미술의 감상에서 관람자는 관조적 태도를 취한다. 이는 이미지인 객체와 감상자로나는 이분화 개념이다. 뉴 미디어 아트에서는 전통적 미술의 이분법적 개념이 아닌 상호 작용을 통한 예술 작품과 감상자의 일원화를 기본으로 하고 있다. 또한, 시각적 재현에 대한 감상이 아닌 관람자와의 참여와 소통을 중요시하게 된다. 관람자의 감상방식과 역할이 점

차 변화된 것으로 이는 수용자에게 부여한 주체적이고 능동적인 위치와 권한 생성인 것이다.

동시대 예술에서 관람자는 다양한 참여와 소통 장치에 의해 작품 속에 깊게 관여하며, 작품의 변형과 재구성 역할을 부여받았다. 전통적 미술의 관조를 통한 감상의 단순한 바라보기 식의 시각적 참여에서 머물러 있는 것과 달리 뉴 미디어 아트에서는 작가의 제안적 제한을 통하여 예술의 새로운 미적 경험에 다가서게 된다. 뉴 미디어 아트의 미적 경험은 관람자의 참여와 소통을 통해 예술가의 창작에 관여하여 감상자의 역할이 중요하게 된다. 여기서 미적 대상인 예술 작품의 감상에서 하나의 표상이 된 관조는 뉴 미디어 아트의 감상에서 몰입이라는 새로운 심미적 상황으로 그 우선순위를 잃게 된다. 전통적 미술에서 관조는 예술 작품의 감상에서 중요한 키워드인데 상호 작용이 주요한 뉴 미디어 아트에서는 소외되는 이유는 이분법적인 감상 방법 때문이다. 이는 물리적인 거리를 두고 대상을 바라보는 방식의 문제이며 감상자의 역할에 대한 문제이다. 해서 본 논문에서는 뉴 미디어 아트에서 관조를 어떻게 재해석할 것인가에 초점이 맞추어져 있다. 물리적인 거리를 두고 바라보는 예술 작품과 물리적인 밀착을 통해 참여와 개입 후 감상하는 뉴 미디어 아트를 관조적 시각에서 본 감상자의 미적 경험의 태도를 통해 재해석해 보고자 한다. 뉴 미디어 아트에서의 관조는 관람자의 적극적인 개입을 통해 변화하거나 완성되는 인터랙티브 작품을 중심으로 전개한다.

II. 연구 범위 및 방법

뉴 미디어 아트는 최근 디지털 아트, 넷 아트, 미디어 아트 등 디지털 매체의 기반의 모든 예술 영역을 총칭한다. 본 논문에서 말하는 뉴 미디어 아트는 디지털 매체를 기반으로 하는 상호 작용성이 있는 다 감각적 예술 분야로 그 범주를 정한다. 또한, 디지털 매체를 사용하여 제작된 미술작품 중에서 시각적 접근을 통한 감상을 요구하는 작품들은 전통적인 예술의 감상방식인 관조로 축약한다. 이는 후에 세분화된 차기 논문에서 구체적으로 다루어질 것이다. 디지털 매체의 등장은 많은

예술가에게 기존의 아날로그적인 매체에서 디지털 매체를 활용한 제작 방식으로 변화되었다. 이는 새로운 매체의 등장으로 원본성, 움직이는 이미지에 대한 논의를 제외하고는 전통적 미술과의 차이를 구분하기 어렵다. 시각적 접근을 통한 미적 경험으로 서사성, 몰입을 통한 미적 경험을 한다. 디지털 매체 예술에서 무엇보다도 움직이는 이미지에 주목한다. 전통적인 미학은 움직이는 예술과 매체 예술이 등장하기 전에 생겨난 것이다.¹ 정지의 미학이 움직임을 기본으로 하는 디지털 매체 예술에 적용될 수 없음을 강조한다. 하지만 여기서는 논의되는 뉴 미디어 아트 작품은 상호 작용성을 중심으로 하는 예술 작품과 감상자 사이의 관계를 미적 경험을 중심으로 물리적 거리를 통하여 생성되는 미적 경험에 대한 연구이다. 앞에서 말한 정지 되어 있는 이미지와 움직이는 이미지의 미적 경험에 있어 매체 미학에서는 다양한 방식으로 그 차별성을 논하고 있지만, 이 논문의 관심은 작품과 감상자의 상호 작용성의 생성이 물리적인 거리 즉 접촉이나 참여를 통한 감상에 있다고 전제한다. 뉴 미디어 아트에서는 미적 경험을 관조보다는 몰입이라는 단어를 사용하여 관람자의 심미적 상황을 표현한다. 이에 반해 관조는 시각중심의 전통적 미술 감상방법으로 주로 사용된 용어이다. 관조와 몰입은 전통적 미술과 뉴 미디어를 양분해서 감상하는 키워드이다. 전통적 미술에서 볼 수 있는 관조에서 나타나는 몰입과 뉴 미디어 아트에서의 몰입의 차이는 감상자의 물리적 접근과 참여의 정도에 따라 다르다 할 수 있다. 또한, 지각적 태도에서도 차이가 나타난다. 즉 전통적 미술에서의 관조는 감상대상과의 물리적인 거리를 두고 감상자의 무관 심적 지각에서 생성된다. 뉴 미디어 아트에서는 몰입을 통하여 관조하는 것으로 참여와 개입을 통해 유희적인 성향에서 생성된다고 할 수 있다. 미적 경험의 방식인 관조를 통해 예술의 본질 찾기를 원하는 논자로서는 전통적 미술의 관조와 뉴 미디어 아트의 몰입으로 양분화되어 있는 감상자의 미적 경험 방식에 있어서 하나의 관점에서 예술의 본질 찾기를 원하는 것으로 관조를 통하여 전통적인 미술의 미적 경험과 뉴 미디어 아트의 미적 경험을 살펴보고자 한다. 또한, 관조와 몰입이라는 물리적인 거리를 두고 감상하

는 방식에서 하나의 키워드는 물리적 심미적 관계를 설명하는데 동양적인 감상방식을 통하여 미적 경험 방식을 통합하여 하나의 지침을 제시하여 감상자로 하여금 동시대 예술의 이해를 편리하게 도모하고자 한다.

III. 전통적 미술에서의 관조와 뉴 미디어 아트 관조

전통적 미술에서의 감상 즉 미적 경험이란 ‘고유의 가치를 갖는 (intrinsically valuable)’ 것이며 이 고유함이 전통적으로 “무관 심적 관조”가 존재할 때마다 인정되어 왔다고 주장한다^[2]. 이는 미적 태도와 실제적 지각의 태도를 구분하는 것이다. 예술 작품에 대한 지식을 얻으려는 관심이나 대상을 판단해 내리려는 태도가 제외된다는 것이다. ‘관조’ 개념의 시원은 고대 그리스 시대로 거슬러 올라가는데, 어떤 현상의 본성을 이성적으로 깨우치는 사유를 의미했고, 또한 최고로 고상한 삶의 유형을 포함하는 술어로 사용되었다. 일찍이 관조 개념을 자신의 철학적 사유 체계 속에 있다고 보는 피타고라스의 경우 자연 안의 질서와 조화를 파악하려는 방법으로 관조 개념을 사용했는데, 수적 조화와 질서에서 아름다움을 구한 그의 이론적 맥락에서 볼 때 그가 사용한 관조 개념이 미적이고, 감성적인 측면을 가진다고 할 수 있겠다. 하지만 그의 사상의 신비주의적인 요소나 형이상학적인 베일로 인해 그의 미학적 관조 개념은 현실적인 파장을 갖지 못했다.

오히려 고대 그리스 시대에는 과학적 탐구와 미적 관조라는 개념을 구별하지 않고 이를 통칭하여 ‘테오리아’라는 말로 사용했다. 아름다운 사물을 보는 일과 일상적 사물을 보는 일을 별도로 구별하지 않은 것이다. 이러한 관조 개념은 근대 이후 미적 태도를 취할 때의 특수한 지각이라는 의미로 전용되면서 달라진다. 미적 경험이 일종의 인지라고 바라본 바움가르텐(Baumgarten, Alexander Gottlieb)의 인지적 재현(representation cognitive)에 관한 이론이 대표적이다. 반면 인지이론의 반대인 환영 주의는 이와는 달리 미적 경험들을 실제의 세계를 버리고 환영, 허상, 상상력 등의 세계에서 작동하는 것이라고 바라보았다. 인지이론이 실제 지각의 경

험적인 측면을 강조하여 지각 중에 미적 지각을 특화시킨 것과 구별된다. 하지만 양자의 이론은 서로 절충되기도 하여, 미적 경험이 의식적인 환영이라는 개념을 도출시키기도 했다. 또 다른 환영 이론으로는 감정이 아니라 판단과 재현에서 의사성과 허구성을 발견할 수 있다는 견해도 있다.

이러한 다양한 이론들 속에서 20세기에 이르러서야 ‘관조’ 개념이 자리를 잡기 시작한다. 세갈은 관조란 ‘예술의 종류나 각 예술이 기대고 있는 감각과는 상관없이 모든 미적 경험들에 공통된 하나의 특징’이라고 했는데, 관조가 미학의 유일한 출발점이란 것이다[3]. 관조는 과거 전통적 미술에서의 미적 경험을 체현하는 감상방식의 하나로 자리를 잡았다. 그렇다면 뉴 미디어 아트 of 미적 체현에는 어떠한 감상법이 필요한 것인가. 매체 미학에서는 전통적 미술과 감상법이 전혀 다르므로 미적 체험 또한 다르게 해석되어야 한다고 주장한다. 정지되지 않은 미디어 환경 속에서 어떻게 수용자들이 매체의 전달 과정에서 예술 작품을 지각하는가. 이에 대해 전통적 미술과 미디어 아트의 비교표를 만들어 보았다.

아래의 [표 1]을 통해 관람자는 감상대상과의 관계에서 물리적인 거리, 심미적 태도 그리고 사용하는 지각의 방식이 다르다는 것을 알 수 있다. 지각 방식의 차이인 집중적 지각과 분산적 지각을 보면 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 감상에서 차이를 좁히기는 쉽지 않게 생각된다. 하지만 지각의 중심에 ‘몰입’이라는 감상에서 느끼고 감상하여 얻어내는 무엇인가는 몰입이라는 단계를 거쳐야 한다. 여기서 몰입은 작품과의 거리에서 만들어지는 것이 아니라 감상자의 태도와 마음가짐에서 생성되는 것으로 관조를 전통적 미술과 뉴 미디어 아트에서 예술 감상에서 동시에 사용할 수 있다고 전제한다. 그렇다면 감상자와 예술 작품의 사이에서 일어나는 물리적 심미적 관계를 살펴보겠다.

표 1. 전통적 미술과 뉴미디어아트의 미적경험 방식

	전통적 미술	뉴미디어 아트
감상 대상	정지되어 있는 대상	움직이거나 변형되는 대상
관람 자태도	수동적	능동적
미적 경험	깊이 빠져들고, 스스로 채운다.	적극참여를 통하여 찾아냄
지각 방식	집중적 지각	분산적 지각

1) 주체와 객체의 거리에서의 관조

앞에서 살펴본 관조는 감상자와 대상과의 관계가 중요하다. 이는 주체와 객체의 거리는 물리적인 거리와 심미적인 거리 모두를 포함한다. 그러므로 현대의 미적 경험인 심미적 태도에는 다양한 의미 층이 내포되어 있다. 예컨대 미적 경험에는 능동적인 성격의 경험과 수동적인 성격의 경험 모두가 포함된 것이다. 여기서 관조는 미적 경험을 낳게 되는 대상에 대한 집중이라 할 수 있으며, 주정주의 이론들이 미적 경험에서 주목하는 것은 통상 ‘환상’이라고 지칭되는 것과 비슷하다[4].

서구에서 미적 경험에서 관조는 수천 년 동안 예술을 통해 미적 경험을 하는 태도를 의미해왔는데, 그럼에도 명확하게 정의 내려지지 않은 부분이 있다. 그 이유는 관조 개념이 집중과 환상의 복합체이며, 양쪽의 성질 하나만을 가지고 있지 않기 때문이다. 예술을 통한 미적 경험을 위해서는 다양한 태도를 취해야 한다. 그리고 이러한 미적 경험을 위한 태도를 바라보는 다양한 관점 역시 제기되어 왔다. 예를 들어 메를로 폰티(Merleau-Ponty, Maurice)의 경우 현상학의 입장에서 시지각적 접근과 경험을 통한 미적 경험을 강조하면서 다음과 같이 말한다. 눈을 통해 응시하는 우리 앞에 우주의 아름다움이 드러난다. 눈은 얼마나 탁월한 것인지, 눈을 잃고 살아야 한다면 모든 자연의 작품들을 맛보기를 포기하는 셈이 된다. 자연을 눈으로 봄으로써 영혼은 몸이라는 감옥 안에 있는 것에 만족한다. 눈은 영혼에게 창조의 무한한 다양성을 표상한다. 눈은 잃는 자의 영혼은 태양을, 우주에 빛을 다시 불 희망이 완전히 사라진 캄캄한 감옥 안에 버려진다[5].

본다는 것. 곧 시지각은 사유의 양태 또는 자기에게 현존하는 양태가 아니다. 오히려 시지각은 내가 나로부터 부재하는 방법이요, 내부에서 빠져나와 큰 존재의 핵분열을 목격하는 방법이다. 또한, 존재하는 것이 내가 보이게 만드는 것에 앞서고, 내가 보고 보이게 하는 것이 존재하는 것에 앞서는 것, 이것이 시지각 바로 그것이다. 그러니 회화의 존재론적 공식을 세울 때는 화가의 말을 거의 그대로 쓰면 된다[6]. 이 내용은 시각의 중요성과 전통 예술인 회화에서 작가의 주제 또는 표현 관한 내용인 동시에 대상의 존재에 관한 것이다. 이러

한 맥락에서 메트로 폰티가 시지각을 통한 대상의 관조적 시각을 제시하고 있음을 확인할 수 있다.

발터 벤야민(Walter Benjamin)이 전통 예술과 영화를 논하면서 말한 관조 개념이 그런 것인데, 여기서 관조는 집중과 침잠 등 주체가 독립적으로 바라보는 시선을 통해 미적 경험을 하는 것을 말한다. 이런 주장은 아리스토텔레스에게서도 찾을 수 있다. 아리스토텔레스는 미적 대상과 인간의 고정된 시선과의 관계에 대해 말한 바 있는데, 인간이 고정되어 있으니 미적 대상의 범위도 고정되어야 할 것이다. 고정된 위치에 있는 인간이 미적 대상을 바라볼 때 취하는 방식은 초점투시이다. 초점을 맞추어 바라보아야 공진된 빛을 받을 수 있기 때문이다[7]. 고정시점 또는 일정한 거리에서 미적 대상을 지각하는 방식이 서구의 전통적 미술에서의 관조 방식이다.



그림 1. 전통적 미술의 감상[12]

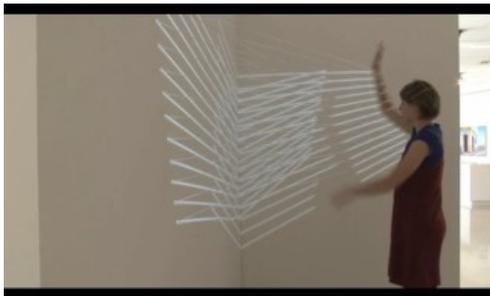


그림 2. 뉴 미디어 아트의 감상[13]

위의 [그림 1][그림 2]는 전통적 미술의 감상과 뉴 미디어 아트의 지각 방식의 예로 시각적 미적 경험과 시각을 포함한 다 감각적 미적 경험으로 분리해 볼 수 있

다. 또한, 감상자는 작품과의 물리적인 거리를 다르게 가지고 있는 것을 알 수 있다. 무관 심적 관조와 몰입이라 설명되고 논의 되는 상황이다. 뉴 미디어 아트에서 몰입은 전통적 미술에서 논의되는 관조의 몰입과는 차이가 있다. 이는 상호 작용에서 일어나는 흥미 유발, 반응, 등을 통하여 생성되는 몰입이다. 이러한 차별성은 감상자로 하여 전시장에서 혼동을 일으킬 수 있다. 이때문에 상호 작용 그리고 신체적 접촉과 다 감각적 접근을 새로운 방식의 관조로 접근하고자 하는데 이러한 이유로 동양에서의 미적 경험을 통하여 설명하고자 한다. 동양의 미적 경험과 서양의 미적 경험과는 비슷하면서도 다른 지점이 존재한다. 주체를 바라보는 객체의 시선의 차이가 그렇다. 동·서양 모두 일정한 거리를 유지하고 주체가 대상을 바라보는 것은 동일하지만 바라보는 방식에서 차이가 있다. 우리가 통상적으로 알고 있는 관조 개념은 서양의 관조적 시각이다. 동양의 관조 방식은 이와는 조금 다른데, 변화하는 시점과 참여 또는 체험의 방법에서도 차이가 나고 있다. 또한, 관람자의 심상에서도 자아를 바라보는 방식의 차이가 있다. 아래의 표를 통해 동양과 서양의 관조 방식의 차이를 설명하도록 하겠다.

표 2. 동·서양의 관조방식의 차이
-장파(張法), 「동양서양 그리고 미학」 참고-

	서양	동양
관조 방식	대상에 초점 맞추기	위로, 아래로, 멀리, 가까이
심층을 관상하기	인식과 본질 규정이 중요	맛보기, 몸으로 깨닫기
미적 감상과정	주체가 정욕발산 함으로 스스로 정화가 필요하다	주체가 마음을 비우고 精과 我를 버림
미적 효과	주체가 자신과 대상의 한계를 초월하여 주객이 모두 경험하지 못한 경계에 도달을 요구	주체가 미적감상을 통해 스스로 고양시켜 객체의 경계에 도달할 것을 요구

오랜 시간 동안 동·서양에서는 예술의 미적 경험에서 관조에 대한 다양한 정의를 내려왔지만, 아직도 그 개념은 변화하고 있는 상황이다. 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 미적 경험을 주체와 객체의 물리적 거리와 심미적 거리라는 측면에서 생각해 본다면 전통적 미술

은 원시(遠視)에 가깝고 뉴 미디어 아트는 근시(近視)에 가깝다는 것을 알 수 있다. 또한, 동서양의 관조 개념을 비교 해본다면 서구적 관조 방식은 전통예술 회화·조각에 적합한 개념이며, 동양적 관조 방식은 뉴 미디어 아트에 더욱 근접한 개념이 아닐까.

상호 작용성은 참여자의 행위를 유도하고 그 행위에 따라서 다양하게 반응하는 결과를 보면서 관객의 참여를 요구하는 분야이다[8]. 뉴 미디어 아트의 상호 작용성이 있는 예술 작품 이외에 움직이는 영상을 포함한 뉴 미디어 아트 작품에 대해서 전통적 미술과 같은 미적 경험으로 제약했지만 간단하게 그 범주를 정하자면, 새로운 패러다임으로 논의 되는 주된 개념은 원본성, 비물질성(immateraktivitat), 상호 작용성, 원격현전, 가상성 등이 있다. 또한, 뉴 미디어 아트에서의 시간과 공간의 변형을 통한 동시성, 일시성, 가속성과 계속성 등이 있다. 이는 무엇을 중심으로 분석하느냐에 따라 논의의 틀이 달라진다고 할 수 있다. 이는 전통적인 미술에서 중요시되어왔다. 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 감상방식에서 하나의 시선으로 미적 경험을 논하고자 하고 그것이 전통적인 관조와 뉴 미디어 아트와의 참여와 소통에서 일어나는 몰입상황의 관조로 분리되지 않고 하나의 관조에서 재해석되고자 하는 것이다.

2) 관조의 물리적 심미적 거리에서의 시각적 원시와 근시

원시(遠視, hyperopia)와 근시(近視, myopia)는 단순히 사물을 바라보는 광학적 문제를 말하는 것이 아니라 예술작품과 감상자의 물리적인 거리를 말한다. 원시(遠視, hyperopia)는 눈으로 들어온 평행광선이 굴절되어 망막의 뒤에 초점을 맺는 상태를 말한다. 각막과 수정체에서 기인하는 안구(눈)의 굴절력에 비해 안구 전후의 길이가 짧아 망막의 뒤쪽에 물체의 상이 맺히기 때문에, 원시일 경우 먼 곳은 잘 보이나 가까운 것은 잘 보이지 않게 된다. 원시가 있는 관람자가 미술관에서 회화 작품을 감상할 때, 멀리 거리를 두고 전체를 파악할 때는 그림 감상에 전혀 문제가 되지 않지만, 그 그림의 일부를 관찰해서 보고 싶다면 돋보기와 같은 원시를 보정해주는 장치를 사용해야 한다. 그런 후에야 작품의

부분을 정확하게 바라보거나 감상할 수 있게 된다. 반면 근시(近視, myopia)는 가까운 것을 보기에는 편하고 멀리 떨어져 있는 사물을 볼 때는 불편한 시각 방식이다.

메를로 폰티는 “깊이란 단순히 멀고, 가까움의 구분도 아니며, 또한 지각하는 것에 그치는 것이 아니라 나와 사물과의 관계라고 정의한다[9].” 앞서 서술한 전통적 미술과 뉴 미디어 아트가 각각 원시와 근시로 정의했을 때, 그 거리는 메를로 폰티의 말처럼 단순히 물리적인 거리만을 염두에 둔 것은 아니었다. 뉴 미디어 아트에서 관람자와 예술의 거리는 물리적, 심리적 관계를 모두 포함한다. 이는 적극적인 소통을 원하는 관람자의 지각을 통해서이다. 그리고 정보를 받아들이는 다양한 지각 방법 중에 시각이 차지하는 비중이 가장 높다.

뉴 미디어 아트는 대체로 영상, 설치, 인터랙티브 등 눈으로 바라보고 신체적 체험을 근거리에서 행하는 경향이 많다. 그만큼 뉴 미디어 아트에서 대상과 가까운 시각과 신체를 통해 감상하는 경우의 비중이 높다. 그렇기 때문에 뉴 미디어 아트에서 대상(예술작품)과의 거리의 중요성은 각별할 수밖에 없다. 전통적 미술처럼 일정한 거리를 두고 시각에 의존해서 예술작품을 감상하는 것과는 다르다. 다 감각을 활용하는 뉴 미디어 아트에서도 시각의 중요성은 타 감각기관보다 높은 것은 사실이다.

대상과 감상자의 거리에서 보면 가까운 거리와 먼 거리에 따라 특별히 생성되는 시각적 특성이 있다. 이러한 시각적 특성을 예술을 감상하는 방법론으로 제시한다. 먼저 전통적 미술은 원시적 관조의 특성을 가진다. 그만큼 전통적 미술의 감상에는 일정한 거리를 두고 바라봐야 하며, 이러한 거리를 둔 후에야 미적 경험을 통해서 작품을 감상할 수 있다.

뉴 미디어 아트에서는 인터랙션 등의 작업이 많아 관객이 멀리 떨어져 바라보는 것은 별반 의미가 없으므로 작품에 바짝 붙어서 관찰 후 참여하거나 참여하면서 작품의 변화를 감상하게 된다. 이는 근시안적 감상법으로 뉴 미디어 아트를 대하는 감상자의 태도로 근시적 관조라 정의하겠다.

예술작품의 시각적 접근 방법과 감상자의 태도를 말

하는 관조 개념은 과거부터 지금까지의 미의 본질을 알기 위한 개념으로 발전되어 왔다. 전통적 미술에서는 지금 우리가 알고 있는 관조 개념이 일반적으로 널리 사용되고 있지만 뉴 미디어 아트에서는 사용되는 경우를 찾기 어렵다. 그 이유를 뉴 미디어 아트의 등장과 함께 관람자와 예술작품 간의 관계가 변화에서 찾을 수 있을 것이다. 다시 말해 관람자가 예술을 감상하는 태도에서 물리적 참여방식의 변화와 심적 변화가 동시에 일어났기 때문이다. 뉴 미디어 아트의 경우 작품을 시각적으로 감상하는 것뿐만 아니라 분산적 지각과 촉각적 지각 등을 통한 다 감각기관을 사용하게 되면서 전통적 미술의 감상자 태도인 무관 심적 관조를 뉴 미디어 아트의 감상에 적용하기 힘들어졌다.

전통적인 관조적 시각으로 뉴 미디어 아트를 감상한다면 관람자는 예술이 가지고 있는 의미에 접근하기 힘들 뿐만 아니라 그 해석 또한 어려워지게 된다. 이러한 이유로 동시대 예술에서 '관조' 의미 변화에 대한 재해석을 통해 새롭게 그 개념을 적용하는 것이 필요하다. 뉴 미디어 아트에서 관조의 새로운 해석방법은 어떤 것일까.

예술작품의 감상방법에 대한 패러다임 변화는 관람자의 관조 방식의 변화를 이끌어낸다. 일방향적이고 물리적 거리감이 있는 전통적 미술의 관람 방식과 쌍방향적 상호 작용으로 대변되는 뉴 미디어 아트의 감상방식에는 어떤 차이가 있을까. 양자의 관람 방식에서 근본적인 차이가 존재하고, 그 매개 개념으로 사용할 수 있는 관조 개념이 그 동안 매우 상이한 방식으로 혼재되어 사용되었기 때문이다. 하지만 여기서 대상과의 적극적인 참여와 소통을 통하여 느낀 감성을 관조를 통하여 작품의 본질을 고찰할 수는 없는가이다.

IV. 뉴미디어아트의 관조

예술에서의 감상 개념은 과거에도 있었고 앞으로도 있을 것이다. 그렇다면 관조 개념을 통해 뉴 미디어 아트를 다시금 바라봐야 하는 것은 어떤 이유에서일까. 그것은 예술의 변화에 따른 다양한 관조 개념이 있었

고, 뉴 미디어 아트의 경우 그동안 사용된 관조 개념과는 달리, 다른 지각 환경 속에서 재정의된 관조 개념을 적용해야 하기 때문이다. 아울러 이를 통해 뉴 미디어 아트의 접근에 대한 올바른 이해를 도모하기 위해서이다.

뉴 미디어 아트에서의 관조 개념이 전통적 미술의 미적 체험을 위한 과정이나 감상자의 심미적 상태와 다르지는 않다. 양자 모두 인간이 가지고 있는 시지각에 대한 어떠한 물리적인 신체변화가 일어나지 않는 데서 우선 그 이유를 찾을 수 있고, 다음으로는 인간의 의식 체계에서의 변화가 일어나지 않기 때문이다. 이는 뉴 미디어 아트와 전통적 미술의 간극이 전체 예술의 변화의 면에서 보면 그렇게 크지 않기 때문이다.

헤일즈(Hayles)는 다음과 같이 말한다. 비물질적인 미디어 형식의 예술 생산이 적극적으로 확장되면서 새로운 경로의 인식과 지각을 동반하는 신체적 참여와 개념이 형성되고 있으며 동시에 새로운 지각을 동반하는 미디어의 기술적 확장이 이루어지고 있다. 그 결과로 구현된 뉴 미디어 아트는 전통 미술과 다르게 시각 중심에서 다 감각 즉, 인간의 신체를 통하여 그 상호 작용을 만들어 낸다. 이는 몸의 도구화를 통하여 감상한다는 새로운 감상방식을 제안하고 있는 것이다. 예술의 감상은 앞에서 논의로 시대와 상황에 따라 변화한다는 것을 설명하였다. 이러한 비물질적인 뉴 미디어 아트에서는 신체의 적극적인 확장과 다양한 경로의 지각을 사용한다는 것으로 정의할 수 있다.

과거 전통적 미술에서의 관조는 감상 대상과 물리적으로 떨어진 채로 대상에 대한 미적 경험을 하는 것이다. 그 감상방식이 동양적인 의미에서 여러 방향으로 감상을 하는 것이든 서양적인 방식으로 하나의 대상에 대해 집중과 침잠을 하는 것이든, 기본적으로 대상과의 일정한 물리적인 거리를 유지하면서 감상이 이루어진다. 하지만 뉴 미디어 아트의 경우 감상자의 몸이 대상과 완전히 분리되지 않고, 대상에 함께 연동한다. 위의 헤일즈의 언급처럼 인간의 몸이 도구화되는 것이다. 이는 뉴 미디어 아트의 경우 새로운 인식과 지각이 필요하고 신체적 참여를 통해서 작품을 감상해야 한다는 것을 의미한다. 이러한 면모는 과거 전통 예술에서의 감

상자의 역할과는 다른 것이다.

전통적 미술에서는 이미 완성된 작품에서 작가의 미적 세계를 시각적인 감상을 통해 체험한다. 이러한 감상방식은 작품이 주체적인 역할을 하고 있다. 또한, 관람자는 예술작품의 완성이나 작품의 콘셉트에 개입하는 일이 적다. 뉴 미디어 아트와 전통 예술의 감상방식에 있어 확연한 차이를 확인할 수 있는 지점들이다.

뉴 미디어 아트에서는 변화하는 시공간 개념이 등장한다. 가상공간 또는 비물질적 공간에서의 지속적인 변화 속에 작품이 존재하는데, 관람자의 개입이 작품에 많은 영향을 미치게 되고, 작가는 계획단계에서 이를 고려한다. 정지되어 있지 않고 계속 변화하는 이미지, 혹은 관람자의 의지 또는 참여로 변화하는 이미지와 같은 작품을 감상할 때 우리는 이런 작품들에서 어떻게 미적 경험이나 체험을 해야 하는가.

첫 번째 방법은 우선 작품을 감상하는데 물리적인 거리를 두어 보는 것이다. 이는 물리적인 거리의 확보이다. 이때 관람자에게 어떠한 것을 미적 경험을 했었느냐고 물으면 그 대답은 전통 예술에서의 감상처럼 일정한 거리를 통하여 집중과 집잡을 통해서 사색했다고 하는 것으로 충분할 것이다.

두 번째는 관람자가 작품을 가까이 두어, 전체 파악이 힘들고 부분만 감상하는 방법인데 이 경우 첫 번째 방식의 미적 경험과 같은 대답을 하기는 어려울 것이다. 이는 인간이 미적 경험을 하기 위해서는 주체와 객체 간의 거리를 통하여 대상을 판단하고 이해하며, 이런 방식으로 지각하고 감상을 경험하기 때문이다. 그렇다면 예술을 접근하는 데 있어 동양적인 관조는 어떠한 방식으로 이루어지는 것인가. 관조의 목적이 반드시 깨달음의 의미를 구하는 것은 아니지만, 중국의 미학자 장파는 자신의 저서 「동양 서양 그리고 미학」에서 몸으로 깨닫기와 인식에서 대상을 심오하게 관조하는 문제를 구별하면서, 이런 관조 방식이 선진 시대의 보기(觀), 위진 시대의 맛보기(味), 송대의 깨닫기(悟)로 점차 발전하였다고 말한다. 맛보기와 깨닫기는 미적 체험의 방법론을 말하는 것인데 다 감각으로 예술을 음미하며 깨닫기를 지향하는 중국의 미적 체험 방법을 잘 말해주는 것으로 감상의 세 단계(보기, 맛보기, 깨닫기)를

보여준다.

대저선의 이치는 오묘한 깨달음에 있고 시의 도 역시 오묘한 깨달음에 있다.

-엄우의 <창랑시화>-

깨닫기가 바로 맛보기인데, 맛보기는 깨닫기의 전 단계요, 깨닫기는 맛보기의 다음 단계이다.

한참을 잘 씹어야 그 의미를 알게 된다.

- 범문희 <대상야어(對床夜語)>에서-

여기서 씹는다는 맛, 몸으로 느끼기 맛, 찾기 맛을 구분하면서, 이 모두가 이루어지면 '깨달음에 이르게 된다.' 원대의 양제가 숙독하여 그 맛을 즐기면 절로 그 흥취를 알 수 있다고 한 것도 이런 뜻이다. 그리고 원대의 유혼은 깨달음을 마지막 단계의 특징으로 보고 이를 강조 했다[10]. 뉴 미디어 아트에서의 관조와 맛보기와 관계는 특별해 보이지 않을 것이며 또한 깨달음과도 거리가 있다고 생각 하지 않을 것이다. 예를 들어 전통적 미술에서 먹을 수 있는 이미지를 그림으로 그렸다고 해서 관람자는 먹을 수 있는 이미지를 통해 그 음식들의 맛을 알 수 있을까. 이 그림에서 관람자는 존재하지도 않는 것에, 그 의미와 맛을 부여하는 하나의 허상에 대해 경험을 하게 되는데 관조라는 미적 경험이 그것이다. 관조를 통해 음식의 맛이나 작가의 심상 등을 경험하게 되는 것이다. 여기서 위진 시대의 맛보기(味)를 통하여 무엇을 음미한다는 것은 그것을 몸으로 오랫동안 씹어 봐야 참 맛을 알 수 있다는 것을 의미한다. 다시 말해 '경험해 봐야 한다.'라는 것인데, 이는 다시 말해 직접 체험해야 그 의미를 알 수 있다는 것과 상통한다. 뉴 미디어 아트에서는 관람자의 체험 또는 적극적인 몸의 도구화를 통하여 예술이 어떻게 작용하는지에 알 수 있고, 이를 위해서는 적극적인 자세와 감상의 태도가 필요하다.

전통적 미술과 뉴 미디어 아트 관조 개념의 차이는 '어떠한 물리적인 거리'를 갖고 있느냐(전통 미술)와 어떠한 신체적 체험을 통한 '미적 경험'을 목적으로 두고

있는가(뉴 미디어 아트)에서 찾을 수 있다. 뉴 미디어 아트는 수용자의 입장 또는 태도를 통해, 관조적 상황을 구분한다. 인터페이스, 상호 작용, 몰입, 유희 등이 그 각각의 상황들인데, 이에 따라 다르게 작용하는 감상방식에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있다. 또 다른 연구로는 매개로서의 기술에 대한 접근으로 설치, 필름, 비디오, 애니메이션, 인터넷 아트와 유목적 네트워크, 가상현실과 확장된 현실, 사운드와 음악 등으로 나누어서 각각의 관람 방식 또는 지각방식 등을 연구중으로 그 키워드는 미적 태도 또는 지각방식의 차이로 연구되고 있다. 아래 [표 3]은 「사이버스페이스시대의 미학」의 내용을 표로 만들어 보았다.

표 3. 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 미적 차이

	뉴 미디어 아트	전통적 미술
지각 방식	감성적 지각	시각적 인지
미적 태도	체험과 지각 그 자체가 중요	작품을 이해하고 해석하는 것이 중요

동시대 예술의 미적 경험에 있어 차이만을 강조하는 것 그리고 그 기준이 무엇이 중심이냐에 대한 차이로 논의 되고 있는 것이 사실이다. 지각은 미학에서나 일반철학에서도 빈번히 무시되었다. 이는 지각방식의 한계 때문이다. 하지만 지각방식의 중요성은 디지털 매체가 등장하면서 매체 미학의 중요한 키워드로 등장한다. 그 예로 미적 대상의 크기는 너무 크거나 너무 작아도 안 되고, 인간의 감각 기관을 척도로 해야 한다. 이때 인간은 고정된 지점에 위치한 인간이다. 인간이 고정되어 있으니 미적 대상의 범위도 고정되어야 할 것이다. 라는 아리스토텔레스의 말에서 우리는 미적 대상과의 거리라는 설정과 이를 미적으로 접근하는 서구의 관조 개념에 대해 생각해 볼 수 있다.

발터 벤야민의 ‘기술복제 시대의 예술 작품’을 쓰기 위한 메모에서 보면 기술 변화에서 오는 8개의 테제로 규정했다. 이를 통해 예술작품의 기술적 재생산의 가능성을 구체적으로 규정한 것이다. 예술작품의 기술적 재생산 가능성은 첫째, 재편집하며, 둘째, 현실화시키며, 셋째, 예술 작품을 문학화와 정치화로 이끌며, 넷째, 그

것의 가치 절하를 가져온다. 그리고 다섯째, 이는 자신의 최대 가능성을 영화에서 만들어 내므로, 영화야말로 이에 가장 적합한 예술 형식이며, 여섯 번째, 예술작품을 분산적이며 오락적 지각의 대상으로 만들며, 일곱 번째, 이는 지나간 시대의 예술작품 아래에서 현 존재를 위한 투쟁을 상승시킨다. 여덟 번째, 결국 예술작품의 기술적 재생산은 예술에 대한 대중의 태도를 바꾸어 놓는다[11]. 여섯 번째와 여덟 번째의 의미를 다시 한번 살펴보자. 이 두 테제를 종합해보면 예술작품의 기술적 재생산은 예술작품을 분산적이며 오락적 지각의 대상으로 만들며, 예술에 대한 대중의 태도를 바꾸어 놓는다고 정리할 수 있는데, 이를 통해 우리는 예술작품의 재생산이 기존의 예술 개념의 변화를 이끌어내었다는 것을 알 수 있다.

예술 개념의 변화는 철학적인 인식에 있어서의 변화 이외에도 예술 작품을 대하는 방식에서도 차이를 발생시킨다. 이를 위의 내용과 연결해 생각해보도록 하자. 첫 번째, 분산적이며 오락적 지각대상으로 바뀐다는 것은 전통 예술의 감상과 달리 예술작품을 오락성과 분산적인 접근으로 대한다는 것인데, 이는 시각적인 감상에서 다른 감각으로 인식이 다양해지는 것을 의미한다. 다시 말해 시각을 포함하여 청각, 촉각, 후각 등을 통한 인식이라는 것이다. 이러한 인식의 다변화를 통해 주체와 대상 간의 다양한 상호 관계를 만들어 내는 것이다. 두 번째, 이러한 다양한 감각의 활용과 기술적인 재생산을 통하여 대중의 태도가 변화하게 되는데 이것은 기존의 전통 방법의 관조를 통해서서는 뉴 미디어 아트 작업을 감상하기 어렵다는 것을 의미한다.

대중들의 태도 변화는 전시 공간뿐만이 아니라 다양한 물리적, 비물리적 공간에서 예술작품을 만날 수 있게 되었고, 관람 방식 동안 일방적인 감상이 아니라 상호 교감하는 방식으로 변경되었다는 것을 의미한다. 이렇게 예술 개념의 변화는 관람자의 감상방식의 변화를 이끌어낸다. 전통적 미술과 뉴 미디어 아트가 공존하는 동시대 예술에서 뉴 미디어 아트의 감상에 수용적인(몰입, 상호작용, 인터페이스) 감상법만을 강조한다면 관람자들은 이중의 잣대를 가지고 예술작품을 감상해야 하는 불편함이 생길 수밖에 없을 것이다. 이러한 불편

을 해소하기 위하여 뉴 미디어 아트에서 관객과의 물리적 심미적 거리를 통하여 관조의 의미를 재해석해보았다.

V. 결론

물리적 심미적 거리를 통한 관조의 재해석을 통하여 전통적 미술과 뉴 미디어 아트에서의 감상에서 관조의 재조명을 통하여 관람자의 동일한 척도를 마련해 보고자 했다. 뉴 미디어 아트의 관람자 참여는 전통적 미술이 갖고 있는 절대적인 감상형식의 변형이 일어난다. 이것은 관람자의 역할을 변화시켰다. 이는 작품 감상에 있어 수동적인 자세에서 능동적인 자세로의 변화이며, 작품 속으로 관람자가 개입하면서 관람자의 역할에 변화를 이끌어냈다. 하지만 그 역할은 작품의 내용과 형식에 대한 작가의 계획안에서 참여와 소통하는 것으로, 제한적 참여가 일어나는 것이다. 모든 상황이 오픈되어 관람자의 행위를 요구하는 것이 아닌, 제약과 제한에서 관람자의 물리적 심미적 참여를 유도하고 있다. 또한, 비물질적 매체인 비디오 아트에서 볼 수 있는 관람자 참여와 소통 방식이다. 이는 비디오 설치나 폐쇄회로 카메라를 통하여 관람자의 행위를 작품에 개입하는 것으로 비디오 매체가 가지고 있는 빛으로 만들어내는 비물질적 이미지 감상에 포커스가 맞추어져 있는 것이 특징이다. 뉴 미디어 아트에서 볼 수 있는 참여와 소통 방식으로 디지털 매체의 특징이야말로 즉각적인 참여와 소통을 통하여 상호 작용을 만들어내고 있으며, 사물의 영역에서 행동의 영역으로 변화할 수 있다는 것을 알 수 있다.

관람자가 작품에 참여하면서 소통이 시작되었지만, 작품의 완성에 개입의 정도에 따라 관람자의 물리적 심미적 거리를 통한 관조를 요구한다. 이는 뉴 미디어 아트는 기술 발전이 일어남에 따라 더욱 높은 상호 작용을 작품에 나타나게 되었고, 동시에 관람자는 참여를 통하여 작품에 더 많은 개입을 통하여 작품의 결정하는 주체가 된다.

뉴 미디어 아트의 참여와 소통 방식에 물리적 거리와 심미적 거리를 통하여 관조 개념의 재정립해 보았다.

또한 서양과 동양의 관조를 살펴보고 그 차이와 뉴 미디어 아트와 전통적 미술에 동시 적용할 수 있는 내용을 살펴보았다. 서구의 관조 개념은 시각예술인 전통적 미술에 포커스가 맞추어져 있고 동양적 관조는 서구의 관조보다 다시점 적인 시선을 가지고 있어 뉴 미디어 아트를 근시적 관조란 용어를 사용하여 역설하였다.

관조는 오랜 시간 동안, 예술을 바라보는 인간의 미적 경험의 기준이었다. 물론 이러한 관조 개념은 시대에 따라 많은 변화를 거쳐야 했고, 오늘날에 이르러서야 일정한 합의점을 찾은 듯하지만, 예술을 둘러싼 상황이 변화함에 따라 예술 작품에 대한 감상방식인 관조 개념 역시 다시 달라지고 있다. 이러한 변화를 전통적 미술의 시각 중심적인 지각 방식과 뉴 미디어 아트의 분산적이고 즉각적인 지각 방식의 차이를 통해 살펴본 있는데, 이러한 변화가 단지 지각 방식의 변화에만 머무는 것이 아니라 예술을 통한 미적 경험의 기준과 지각 형태 변화로, 예술을 둘러싼 관조의 패러다임 변화로 보고 논의를 펼쳐본 것이다. 이러한 주장에는 약간의 문제가 있다는 것을 인정한다. 그것은 최근 매체 미학의 논의 중심에서 벗어나 있는 것이 하나이고 다른 하나는 물리적인 거리에 따른 미적 경험이 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 감상을 할 수 있는지에 대한 검증이 필요한 것이다. 하지만 이 논문에서는 뉴 미디어 아트에서 상호 작용성이 있는 작품들을 대상으로 추론해본 것이지만 감상자들에게는 미적 경험의 기준을 제안하여 감상자들에게 관조를 재해석을 통하여 전통적 미술과 뉴 미디어 아트의 공동 감상 키워드로 제안해보고자 한다.

참고 문헌

- [1] 심혜련, *사이버스페이스 시대의 미학*, 살림, p.124, 2006.
- [2] 제롬 스톨니쯔(1960), 오병남 역, *미학과 비평철학*, 이론과 실천, pp.48-49, 1991.
- [3] W. Tatarkiewicz, 손효주 역, *미학의 기본개념사*, 미술문화원, pp.391-398, 1999.

- [4] W. Tatarkiewicz, 위의 책, pp.406.
- [5] 모리스 멜로로-폰티, 김정아 옮김, *눈과 마음*, 마음산책, p.137, 1996/2008.
- [6] 모리스 멜로로 폰티, 위의 책, p.145.
- [7] 장파, 유중하, 백승도, 이보경, 양태은, 이용재 옮김, *동양 서양 그리고 미학*, 푸른숲, p.516, 1999.
- [8] 김병원, *넷아트의 유희적 소통을 위한 작품분석 및 구현*, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제12호, p.82, 2008.
- [9] 백상우, *멜로로 폰티의 신체지각 개념을 통한 디지털 연구*, 국민대학교 석사논문, p.272, 2009.
- [10] 장파, 위의 책, pp.516.
- [11] 심혜련, *예술과 기술의 문제에 관하여*, 시대와 철학, 제17권, 제1호, 통권34호, p.17, 2006.
- [12] 레오나르도 다 빈치, *모나리자*, 53X77cm, 유화, 1503-1506.
- [13] Cristobal Mendoza and Anna Cuppetelli, *Nervous Structure*, 인터랙티브 가변설치, 2011.

저 자 소 개

고 창 선(Chang-Sun Koh)

정회원



- 1999년 7월 : Glasgow School of Art 조소전공 (BA)학사
- 2000년 7월 : Chelsea College Art & Design 조소전공 석사 (MA)대학원
- 2010년 8월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학과 예술공학 전공 박사

▪ 현재 : 경북대학교 미술대학 시간강사

<관심분야> : 뉴미디어아트, 인터랙티브 아트, 매체미학