

사이버네틱스 관점에서 본 넷 아트에 나타난 의미론적 분석

은 창 익*

A Semantics Analysis in the Net Arts from a Cybernetics Perspective

Eun, Chang Ik

〈Abstract〉

Arts gains a new relation as the new academic area that deals with living organisms and through this technology, it affects everything, such as the body, entity, consciousness and unconsciousness to bring an overall change. Based on this premise, arts require a different interpretation from the previous product-focused interpretation or the analysis focusing on the aesthetics. As the result of arts using the scientific methods, I examined the changes of the arts semantics and how it evolved with what kind of contents and characteristics.

The net art with the internet base also form a close relationship with the social and cultural codes. In categorizing the social issues and the topical discussions with semantic factors that evolve from the digital biological perspective, it can be divided into four types of complex interaction, positive feedback negative feedback, and amplification of unsettledness. Based on the characteristics of the multimedia and the interactive reaction, the technique and the imagery amplify the message through a spatial and timely meeting in a mutual repletion. In other words, the emotional communication is used to attempt the messages from the products and the expression in various methods.

Key Words : Net Art, Cybernetics, Media Art

I. 서론

기술 변화는 다양한 사회적 제 현상들을 초래하게 된다. 즉 디지털 기술은 먼저 사회조직체나 집단의 규모와 성격을 변질시키고, 인간의 상호적 행위와 상호작용의 유형 및 성격을 서서히 바꾸게 된다. 디지털 기술이 하나의 체계를 이루고 사회제도의 위치도 점하게 되면, 인간의 인지구조, 신념, 가치체계까지도 바꾸는 힘을 발휘할

수 있게 될 것이다.

다니엘 벨(D. Bell)은 일찍이 인간역사의 발전과정을 뉴미디어의 개발을 통한 커뮤니케이션 혁명과정으로 보았다. 그는 말의 발명, 글의 발명, 인쇄술의 발명, 원격통신의 발명 등으로 역사적 구분을 하고 있다. 말은 집단적 수렵, 채집 생활에 필요한 커뮤니케이션 수단이었고, 글은 농업사회에서 도시사회로 가게 하는 발판이 되었으며, 인쇄술은 산업사회로 이끄는 근간을 형성했고, 지금의 원격통신은 정보사회의 토대가 되었다. 로저스(E. Rogers)

* 동양대학교 디자인경영학과 겸임교수

도 인간 커뮤니케이션 발전단계를 필기단계, 인쇄단계, 원격 통신단계, 상호교환 통신단계로 구분하였다.

이처럼 커뮤니케이션 기술 발전이 사회 변화의 토대가 된다고 보는 관점이 향후 디지털 사회의 미래가 어떠할지를 전망하는데 유용할 것 같다. 우선, 미디어 아트(media art)의 주요 특성인 상호작용성으로 양방향 커뮤니케이션이 가능해지며 미디어 아트, 비디오 및 전파 통신, 특히 인터넷에 의한 커뮤니케이션의 탈 대중화, 개별화 경향이 두드러지게 된다[1]. 이러한 현상은 예술 분야에도 영향을 미쳐 다양하고 새로운 아이디어로 접근하는 예술가들이 활동하며 예술사의 새로운 전기를 마련하게 되었다.

II. 연구 목적 및 방법

앞으로 인터넷은 디지털 테크놀로지의 기반을 두고 기존에 갖고 있던 정보전달 및 전시 공간 이상의 의미를 갖게 될 것이다. 전시장을 찾지 못하는 수많은 관객과의 조우와 양방향 커뮤니케이션 특성을 이용해 과거에는 불가능했던 작가와 관객간의 유의미한 의사소통을 실현할 수 있다는 점이 기존 오프라인(off-line)상에서 전시하던 세계와는 다르다.

인터넷의 등장으로 기존의 예술작품과는 사뭇 다른 상호작용을 통한 넷 아트라는 예술 분야로 받아들여지고 있는 것이다.

디지털 이미지로 작업을 하는 아티스트는 처음부터 인터넷을 겨냥한 창작 활동을 하게 될 것이며, 이러한 현상은 점차 확대되고 예술분야의 하나로 자리잡아가고 있는 것이다. 이는 전통적인 작품 개념보다는 기존에 영역인 관객이 보고 그치는 것이 아닌 매체의 특성상 관객이 적극적으로 참여하는 멀티미디어(multimedia)로서의 기능을 갖고 창작되어지는 것이다.

기존의 작품들이 제공하는 일방적인 메시지 전달이 아닌 상호작용을 통해 시·공간적 예술로 자리잡아가는

예술로 관객의 적극적인 참여로 선택, 변이, 번식하는 과정을 통해 진화하게 된다. 이러한 특성을 갖고 있는 넷 아트는 여러 경로를 통해 작품의 결과가 자연적 과정들의 발생과 임의적 선택 과정을 통해 변화하게 되는 것을 볼 수 있다.

4장에서 분류하고 있는 '복합상호작용', '긍정적 피드백', '부정적 피드백', '동요의 증폭'은 디지털생물학이라는 이론적 배경에서 넷 아트에서 표현되어지는 메시지를 의미론적으로 분류하여 분석하였다.

예술의 한 장르인 넷 아트가 보여 지고 관람하는 데 그치는 기존의 예술과는 달리 사회·문화적 코드와 밀접한 관계를 형성하고, 사회적 이슈와 주제의 담론을 디지털생물학 관점에서 진화하는 의미론적 요인으로 분석하는 데 의의를 두고 있다.

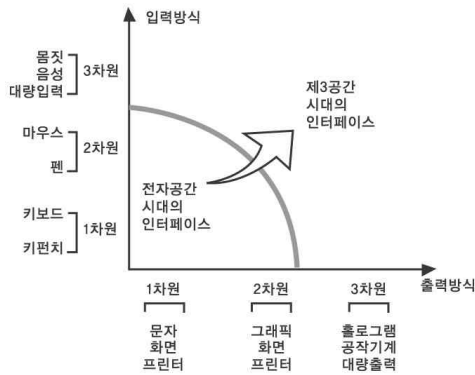
III. 사이버네틱스(cybernetics)관점의 넷 아트(net art)

사이버(Cyber)라는 의미는 인공두뇌(人工頭腦)나 가상(假像)이라는 의미로 사용되며 사이버 문화에서처럼 접두어적인 의미로 사용된다. 여기서의 사이버는 사이버네틱스라는 단어의 줄임말로 "배의 키를 잡다"라는 말로 통용되며 확장된 의미는 "통치하다"라는 의미로까지 사용된다[2]. 사이버네틱스(Cybernetics)는 원래 사전적인 의미로는 기계·동물·사회 등에 나타난 제어와 통신의 유사성을 발견하고, 인공두뇌의 실현과 오토메이션(Auto-Mation)의 개량을 지향하는 과학의 한 분야를 의미한다.

사이버네틱스의 진화과정은 인간 신체의 복제와 이를 통한 다양한 접근으로 그 방향을 이어간다. 인간의 몸은 수많은 뉴런의 집합으로 구성되어 있으며 이러한 뉴런은 컴퓨터의 네트워크로 응용된다. 인간의 혈액과 신경세포들은 인간의 생명을 유지시키며 환경변화에 적응하고 능동적으로 환경을 지배한다. 위와 같은 인체의 특징들을

유비쿼터스(Ubiquitous) 세상을 지향하고 있다.

사이버네틱스 진화의 과정은 세 가지 관점에서 해석될 수 있다. 그 첫째는 물리공간과 가상공간의 양극화에 따른 관점이다. 물리공간과 가상공간은 나름대로 양극화의 관점을 가지고 물과 기름 같이 섞이지 않은 채로 진화의 과정을 이루어 내는 것이다. 이는 현재의 포화상태인 물리적 세계를 규정 지으며 이와 같이 인터넷 등을 위시한 가상공간의 진화 또한 매우 발전 되어있다. 두 번째는 물리적 공간과 가상공간이 만나서 부딪히는 중첩의 과정이다. 기존의 물리적공간과 가상공간이 만나서 새로운 보완관계에 놓이게 된다는 것이다. 세 번째로는 물리적 공간과 가상공간의 중첩으로 생기는 제3공간의 탄생이다. 이는 기존의 서로 섞이기 힘든 물리적 공간과 가상공간의 보완 및 연계된 공간의 창출로 이는 새로운 공간 질서의 성립을 의미한다. 사이버네틱스 공간의 진화는 사회 전반의 시스템을 변화 시킨다[3].



<그림 1> 인터페이스의 공간적 진화[4]

인터넷을 통해 구현 되는 넷 아트는 이러한 근간을 통해 제3의 공간인 사이버 세상에서 진화하는 작품을 만들었다. 사이버네틱스 세상에서 이제 진화는 자연의 국한된 것이 아니다. 생각하고 답습하며 진화하는 로봇이 개발 되는가 하면 생물의 유기물을 에너지로 하여 영구적인 생명력을 갖게 되는 로봇이 개발되고 있는 실정이다. 넷 아트는 테크놀로지의 결합을 통해 스스로 진화하는 '인공생물체'가 되는 것이다.

3.1 넷 아트의 개념

넷 아트는 인터넷 공간에서 이루어지는 예술 창작활동으로 기존의 갤러리 차원과는 달리 상호작용을 통해 작가와 관객이 함께 참여하는 디지털 창작 작품이다. 넷 아트의 가장 두드러진 특징은 작품의 아이디어, 정보, 리소스(resource) 같은 기획적 측면과 작품이 웹사이트에 장기간 머물면서 관객과 반응하거나 성장 증식하는 프로세스적 측면이 강조된다는 점이다. 다시 말해 넷 아트는 분절과 조합, 무한복제, 혼성과 차용, 변형이 자유로운 디지털 미디어를 활용한 예술작품이다.

디지털로 만들어진 'High and Lows', 즉 1과 0의 세계에서 만들어진 작품으로 가상공간상에서 생성되고 소멸되기도 하면서 비트의 번식과 선택과 변이를 가능하게 하는 소프트웨어를 통해 창작되어 가고 있는 것이다. 비록 존재하는 세계는 달라도 언어의 진화가 존재하는 것처럼, 컴퓨터에서의 아트 진화도 존재하고 있는 것이다. 이렇게 컴퓨터 안에서 진화가 일어날 수 있게 해주는 프로그램을 우리는 '진화 알고리즘'이라 부른다[5].

이제는 과학 기술과 예술의 만남을 주제나 창작 도구의 관점에서만 아니라, 테크놀로지와 예술은 서로 다른 분야라는 견해를 떠나 인공생명이라는 과학적 견지에서 나름대로의 의미를 지니고 있다.

이제는 과학 기술과 예술의 만남을 주제나 창작 도구의 관점에서만 아니라, 테크놀로지와 예술은 서로 다른 분야라는 견해를 떠나 인공생명이라는 과학적 견지에서 나름대로의 의미를 지니고 있다.

3.2 디지털 생물학 관점의 진화

디지털이미지는 기계와 컴퓨터로 프로그램화되었지만 몸 그 자체로 움직이고 행위 한다. 프로그램에 의존하지만 일단 프로그래밍 되어 접속이 되면 마치 자율적인 기능을 가지는 소유주처럼 자신의 몸체를 드러내 보인다. 이 몸은 작동하고 움직이고, 이미지를 생산한다. 그리고

이 이미지들은 길러지고, 사육되며, 그리하여 자라기도 하고 죽기도 한다. 프로그램 속에 입력된 이미지를 기계니컬(mechanical)하게 재생산하는 것뿐 아니라 유기적으로 이들을 생장시키고 복제도 시킨다는 것이다. 그리하여 예술은 몸이 되었고, 점차로 몸을 닮아간다.

작품을 단혀진 그것이 아니라 전체 속에서 어우러진 부분으로 다시금 자신의 완결성을 초월하여 자라고, 영양이 주어지며, 사라지고 약해지기도 한다. 이러한 것은 작품이라는 오브제적인 맥락에서 말해지기보다는 작업이라는 진행적인 범주로 불려지는 것이 좋을 것이다. 이 이미지들은 시간의 흐름을 따라 성장하고 변화하고 변형된다.

예술과 미디어는 하나가 다른 하나의 예속되거나 이용되는 차원이 아니라 함께 거주하는 집이 되기 때문이다. 예술은 미디어에 의존하여, 그것을 기술적으로 잘 이용하는 정도가 예술의 질과 내용을 결정하는 요인이 될 것이다. 이것은 예술이 곧 미디어가 된다는 것을 말한다. 미디어 그 자체로서의 예술의 몸은 소프트웨어와 네트워크를 신경과 세포들로 이어져 나와 작업 자체의 독창성과 아이디어만으로 존재하기 어렵다. 예술적 사과와 예술적 유형, 예술적 행동은 미디어 그 자체와 과학과 테크놀로지 및 당연한 결과로 산업과 경제에 연관되어 필요하게 될 것이다. 그리하여 예술은 매체와 몸, 그 자체로서의 신경과 혈관을 가진 것이 되어간다.

그러므로 넷 아트에서 몸으로서의 예술은 생명체적이고 유기적이 되어간다. 살아 움직이고 증자되며, 항상 프로세스 상에 있는 네트워크와 정보는 과거 예술에서의 오브제 위주의 대상에서 벗어나 스스로 커가고 자라는 자체의 생명력을 가질 수 있게 되어간다. 이것은 예술이 기계와 테크노-과학에 보다 많이 의존하게 되었으면서 하드웨어적인 딱딱한 형태를 넘어가 오히려 반대로 생물학적이고 소프트한 내용을 가지게 된 일면이다. 미디어와 대중교통수단의 발달, 그리고 컴퓨터와 네트워크, 인터넷으로 대표되는 소통의 확산으로 시각 예술뿐 아니라 건축이나 공공장소, 도시 등은 각각의 독립된 영역에서

벗어나 상호 유기적이고, 생물학적이고도 유기적인 개념들이 부가된 부드러운 소프트웨어적인 기능과 역할의 비중이 커 갈 것이다. 이것은 궁극적으로 광범한 의미에서 패러다임, 혹은 모델의 변환으로 말할 수 있는데, 수사학이나, 예술, 과학 등 모든 분야에서 이러한 것의 변환을 말하는 문제이다.

IV. 넷 아트의 의미론적 분석

산업과 미디어는 무한한 가능성으로 예술의 잠정적인 소스가 되고 있다. 여기에서 예술은 다시금 이러한 자원을 소통시켜, 미디어 테크놀로지를 인간화하고, 문화화하여야 한다. 궁극적으로 예술은 가장 바람직한 커뮤니케이션 수단 그 자체가 되고자 할 수 있는 것이다.

컴퓨터를 사용하는 작품은 그 컴퓨터의 속성으로 인하여 시간과 공간을 초월한다. 인터넷을 통하여 우리가 수백만 마일의 거리를 단 몇 초안의 거리로 축약시키고 동시에 확대하듯이, 컴퓨터는 작품을 대상 혹은 오브제라는 문맥에서 벗어나 시간과 공간에서 자유롭게 놓일 수 있게 해준다. 컴퓨터라는 매체를 하면서도 이러한 특성에 무지하다면 그 작업은 붓이나 캔버스라는 도구를 컴퓨터나 비디오로 바꾼 것 외에 다른 점을 우리에게 제공하지 못하는 것이 된다. 그리고 창조라는 개념을 여전히 예술에 적용시킨다고 할 때에도, 기존의 수공예적인 작업보다 이 기계를 이용한 작업이 더 창조적이다 라고 말하기 어렵다.

그러므로 과거와는 달라진 이러한 대상과 작업들을 다루는 글쓰기의 방법도 달라져야 한다고 생각한다. 작품들 안으로 들어가 의미화 과정을 분석할 수도 있고, 밖으로 나와 도시로, 혹은 새로운 개념이나 형이상학으로 이들의 확장된 요소들을 인터 텍스트(Inter-text)해 줄 수도 있다. 그러나 중요한 것은 이들 작품들과 나 자신을 병렬시키고, 교차시키고, 혹은 반전시키고 할뿐이지 일치하게 하지는 않는 것이다. 인터페이스를 하다가 다시금

나의 생각들을 병렬시키고, 그러다가 다시 상호작용 하여 교차시키는 것이다. 즉 나의 생각과 작품들을 나란히 놓게 하다가, 때로는 직접적인 비평을 하는 것을 임의적으로 하는 것은 하나의 방법이 될 수 있을 것이다. 이러한 작가와 관객의 양방향으로 링크할 수 있는 것이다[6].

어떤 사회든 본질적으로 수많은 개인들이 상호작용을 주고받는다. 물론 단 한명의 개인이 자기 자신이나 자신이 행한 활동의 결과물과 상호작용 함으로써 자기조직화나 집단 의사결정이 이루어지는 경우도 있다. 그러나 일반적으로 다수의 개인이 필요하다.

현재의 미디어변형은 디지털로의 변화가 주류를 이루고 있다. 특히 인터넷이라는 가상공간이 미디어 환경에 변화를 주는 기술, 사회, 변화, 문화, 예술에 이르기까지 획기적인 변화를 가져다주고 있다.

미디어의 디지털화로 양방향(interactive) 송·수신이 가능해진다. 일대 다 형태를 띤 기존의 커뮤니케이션 흐름이 다대 다 커뮤니케이션 흐름으로 변화하고 있다.

인터넷 환경에서 양방향 커뮤니케이션이 가능해지면서 넷 아트에서의 관객의 개념이 변화한다. 기존의 오프라인에서 감상하던 관객의 수동적인 모습이 아닌 적극적으로 참여하는 관객으로 강력한 권한을 갖게 된 것이다. 관객은 정보를 얻고 직접 제작도 하고 하이퍼링크를 통해 새로운 작품을 만들어 낼 수도 있다. 정보의 양적 확장으로 기존 작품들이 구현하지 못한 메시지들이 발현하게 된다.

본 연구에서 분류하고 있는 ‘복합상호작용’, ‘긍정적 피드백’, ‘부정적 피드백’, ‘동요의 증폭’은 디지털생물학이라는 이론적 배경에서 분류하여 넷 아트에서 나타나는 현상을 접목하여 이론적으로 분류하였다.

상호작용은 위에서 언급했듯이 다양한 접근을 시도할 수 있다. 인터넷이라는 가상공간상에서 이루어지는 특성상 사회적 이슈와 문화 이데올로기 등 작품이 담고 있는 메시지에 대한 반응과 넷 아트가 지니고 있는 인터페이스 환경에 따라 달라지는 관객의 반응 유도에 따른 유형으로 나눌 수 있다.

4.1 복합상호작용

상호작용은 사회 문제에 관심을 가지고 있는 작가들에 매우 강화된 방식으로 관람자를 참여 시킬 기회를 제공했다.

넷 아트는 기존의 예술과 달리 ‘이중의식(double consciousness)’이라는 정신상태를 허락할 수 있다. 이것은 문자 그대로 두 곳에 동시에 존재할 수 있는 정신 상태를 의미하는데, 서로 차원이 다른 두 장소에 의식이 동시에 분산 병행될 수 있는 상태다.

즉, 넷 아트는 과학에서는 절대 불가능했던 심령 세계와 사이버 세상의 교점을 가능케 해주는 특징을 지니고 있다. 이중의식에 대한 이해가 필요한 이유는 진정한 상호작용 예술이 무엇인가 하는 점을 설명하기 위해서다. 작품과 관객, 관객과 사이버 공간 혹은 관객과 가상공간 사이의 상호작용이 진정한 것이 되기 위해서는 그 둘 사이에 이중의식의 상태가 이루어져야 한다. 가령, 부지런히 손과 발만을 이용해 단순 조작하는 상호작용은 다른 제3의 관객에게는 한낱 스펙터클로만 그치게 되는 수가 많다.

대부분의 미술관 전시에서 상호작용 예술작품이 단순한 스펙터클 쇼로 전락하고 마는 이유는 관객이 작품 앞에 얼마나 모이건 상관없이 개개인의 내면까지 깊게 닿을 수 있는 진정한 차원의 상호작용을 이끌어내지 못했기 때문이다. 이러한 상호작용은 오히려 미국 원주민들이 초혼의식 중에 빠지는 몽환적 상태에 더 가까운 일종의 ‘연기(enactment)’과정이라고 생각한다. 이러한 연기는 퍼포먼스와는 전혀 차원이 다른 것이다[7].

넷 아트의 이미지들은 중첩되어 펼쳐진다. 이것들은 시간의 흐름을 따라, 즉각적으로 모두 동시에 보여지기 보다는 접혀져 있던 주름이 펼쳐지듯이 점진적으로 열어 보여진다. 이 접혀진 주름 혹은 보이지 않는 주름은 전통적인 회화나 조각이 할 수 없었던 것들을 드러내 보인다. 즉 오브제로만 역할 하는 과거의 전통적인 예술작품이 말하지 못했던 함의들을 드러내 보이기도 하는

데, 접혀진 주름들을 펼치는 것과 같다. 그리하여 이미지와 형상을 단일한 단순적인 그것이 아니라 복수적인 연속체로 보여줄 수 있게 한다.

작가는 시간의 흐름에 따라 보여 지는 이미지를 조작하게 할 수도 있고, 따라서 시간성을 역으로 돌릴 수 있게 하는 가능성을 준다. 이것은 단선적인 시간의 흐름에 인터랙션을 주는 것이다. 이러한 인터랙션은 앞서 말한 바와 같이 접혀져 있던 이미지들이 열어 보여 게 하는데 주는 지각적 자극이다. 이미지와 형상들이 복수적으로 중첩되어져서 다층적인 구조를 가질 수 있게 하는 가능성을 주는 것이다. 이러한 관계는 보는 이에게도 마찬가지로 주름과 내포(implication)를 가지게 하는 것이다. 이것은 분석할 대상이나 텍스트, 이미지가 이러한 것에 주관적인 참여나 흥분, 객관적인 분석을 할 수 있는 공간을 제공한다는 것과 마찬가지로이다. 이러한 내포로서 실험되어지는 객체와 실험하는 주체간의 거리가 붕괴될 수 있다.

이미지들을 연속적으로 우리에게 제공하는 것이다. 그러므로 이러한 넷 아트는 어떤 하나의 이미지가 드러나면, 이 이미지 자체가 내포하는 블라인드(blind)성 때문에 어쩔 수 없는 제거와 거제가 동시에 이루어져야 한다. 하나의 블라인드는 자신의 불투명성 때문에 불발된 다른 이미지를 가지고 있다고 생각해야 하게 때문이다. 물론 이러한 이미지는 작가에 의해서도 통제되고, 콘트롤 된다. 그러나 그뿐 아니라 미디어 그 자체의 한계와 특성 때문에도 이미지는 하나의 블라인드나 닫혀진 창으로 역할하고 그것을 반복한다는 것이다. 이해하거나 내용을 파악하는데 우리의 의지는 이러한 통제로부터, 이러한 권력으로부터 얼마나 멀어질 수 있을지 의심스러운 것이다. 그러므로 여기서 읽기는 지식뿐 아니라, 통제와 함께 진행된다는 것이다.

또한 이러한 방법으로서의 읽기는 의미와 문제와 함께 갈 뿐 아니라 호사나 펠만(Shoshana Felman)에 의해 지적 되었듯이 통제를 위한 투쟁으로 이루어진다. 그러므로 여기에서 의미 그 자체는 불가피하게 결렬함과 공

격성을 띠는 행동의 결과가 되어진다[8].

넷 아트에서의 복합 상호작용은 다양한 메시지 전달과 작과 관계의 상호작용을 통해 새로운 메시지를 만들어 내기도 하고 관객의 선택 상황에 따라 변이 과정을 격기도 한다. 또한 웹상에서 이뤄지는 복잡한 인터페이스와 네비게이션 효과에 따라 다양하게 표현되어진다.

다음은 복합상호작용에 대한 예시 작품이다.

<그림 2>은 복합적 상호작용으로 텍스트를 클릭하면 다양한 콘텐츠로 변환하게 된다. 담고 있는 메시지도 다양 다양한 메시지를 전달하고 있다. 일관된 인터페이스가 아닌 관객에게 혼란을 야기 시키며 흥미롭게 구성되어 있다.



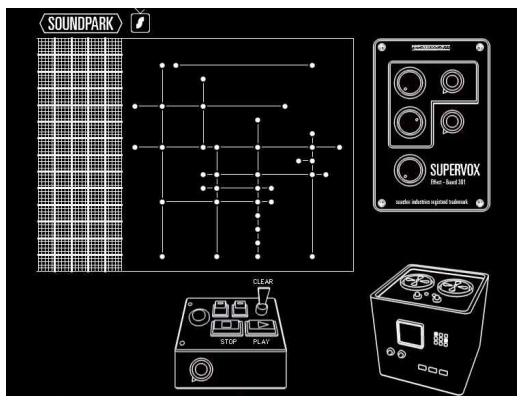
<그림 2> 'Objekt v.14.0.'artist:: Peter Luining
http://www.mediahexa.org/hexa.php?phase_no=6

<그림 3>은 관객이 숨겨진 하이퍼링크를 찾아 클릭하게 되면 사람의 이미지가 해체 되면서 다른 이미지로 변환하게 된다. 또 다른 자아를 찾아 해매며 관객은 또 다른 메시지를 찾기 위해 방황하게 된다.



<그림 3> 'The greater departure'
<http://www.k10k.net/>

<그림 4>는 총5가지 콘텐츠로 이루어져 있으며 각 콘텐츠별로 다양한 이미지를 구현하고 있다. 보이는 콘텐츠는 관객이 보드위에 마우스의 움직임에 따라 잔상이 남아있으며 밑에 보이는 플레이어 버튼을 작동시키면 음악과 동시에 점들이 리듬 있게 움직인다. 다양한 인터페이스를 통해 관객이 멀티미디어요소를 이용하여 만들 수 있는 작품이다.



<그림 4> 'Selected tools games'
<http://www.k10k.net/>

4.2 긍정적 피드백

긍정적 피드백이란 한마디로 증폭을 의미한다. 소통의 공간 속에서 작가가 유도하는 대로 능동적인 반응을 보이고 또한 예측 가능성을 보여 줌으로써 긴밀한 상호작용을 이루게 된다. 이를 바탕으로 기능적인 면과 메시지 전달에 필요한 요소들이 관객들을 유도함으로써 일차원적인 피드백이 이뤄지기도 하고 때로는 관객이 메시지를 직접 입력하여 문구를 작성하는 경우와 하이퍼링크를 통해 표현되어지는 경우가 있다.

언어에서 기술적 이미지리(imagery)가 귀로 듣는 말을 보고 하는 것이라면, 시각이미지에서는 보는 이미지를 읽으라고 하는 것이다. 그리고 이러한 읽기를 다시금 보는 것으로도 이중 대치된다. 사물과 재현 사이에서, 이미지와 이미지 사이에서 이 기술적 이미지리는 지금 여

기에 있지 않은 이전의 것과 이후의 것에 대한 시간적 편차를 가지고 재현을 지표 한다. 이러한 시간적 편차는 시각적 이미지들의 연속으로 나타나지는데, 영상예술은 이러한 흐름을 드러내기에 적합한 매체이다.

20세기 후반에 있어서 컴퓨터 과학과 첨단 기술이 예술의 실천에 가져온 충격이나, 양자 물리학 또는 사이버네틱스의 은유가 예술이론이나 문화 이해에 끼친 영향은 재삼 거론할 여지도 없을 것이다. 현재 테크놀로지 자체가 생물공학이나 생체전자공학과 같은 생물학에의 지향성을 강화해감에 따라, 예술 또한 스스로 발생이나 공진화(供進化) 혹은 오토포에시스(autopoiesis)의 문제를 내포하게 되었다. 인공생명에 있어서, 우리들이 알고 있는 생명은, 다양한 가능성에 열려진 컨텍스트(contest)로 대치될 수 있는 형태로 파악된다. 거기서 생명이란 조직화된 물질의 특성이기보다는, 물질의 조직화 그 자체의 특성으로 파악되는 것이다. 인공생명의 핵심이 되는 개념은 창발적인 몸짓(behavior)이다. 자연의 생명은 방대한 양의 무생명체인 분자가 행하는 조직적인 상호작용에 의해 창발한다. C. 랭턴에 의하면, 거기에 전체적인 컨트롤은 존재하지 않으며 각 부분의 '몸짓' 전체에 원인이 있는 것도 아니다. 오히려 모든 부분이 '몸짓' 그 자체이며, 개개의 '몸짓'의 국소적인 상호작용의 전체로부터 창발되는 몸짓이 바로 생명인 것이다. 여기서 우리는 과학으로서의 인공생명체와 상호작용적 예술이 같은 곳을 향하고 있다는 점을 쉽게 알 수 있을 것이다.

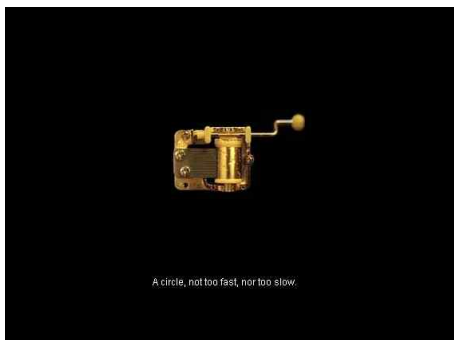
고대의 무당은 일종의 의식의 별레구멍을 통하여 공간의 시간의 장벽을 마음대로 넘어 다닐 수 있었다. 이 은유는 고대 샤머니즘 전통에서의 예술의 기원을 오늘날 인터넷에 있어서의 예술 내지 미래의 시공 향해에서의 예술과 연결지을 것이다. 텔레마틱스(telematics)한 링크 내지 인터넷과 같은 하이퍼미디어에 있어서 현대의 우리들은 별레구멍을 통하여 갖는 사이트나 노드(node, 매듭, 파절, 중심점)로 간편하게 드나들 수 있고, 이미지나 텍스트·장소나 사람들 사이를 쉽게 돌아다닐 수 있는 것이다.

벌레 구멍이란, 양자(量子)의 껍질(막)을 관통하는 터널이며, 공간의 토폴로지에 있어 아득히 떨어진 우주공간의 두 장소를 이어주고, 또 다른 조작을 하면 하나의 은하계에서 다른 은하계로, 혹은 현실의 한 층에서 다른 층으로, 사람이 고속으로 이동하는 것을 가능하게 해주는 것이다[9].

넷 아트는 다중매체의 특성을 통해 인간이 지니고 있는 오감을 살려 시·청각적 요소와 동영상 이미저리효과로 끌림 현상을 유도함으로써 긍정적인 반응을 유도하게 된다. 매체는 다양한 경로와 다양한 기술적 토대로 다양한 메시지를 전달하게 된다.

다음은 긍정적 피드백에 대한 예시 작품이다.

<그림 5>은 작은 음악상자 기계장치의 손잡이를 돌리



<그림 5> 'Music Box' artist:: Jin-Yo Mok
http://www.geneo.net/music_box/music_box.html



<그림 6>'firmament. to' artist:: Francis Hwang
<http://firmament.to/>

면 음악의 파편들이 들린다. 관객의 반응을 유도하는 긍정적 피드백이다.

<그림 6>은 관객이 "Please enter a URL"란에 홈페이지 주소를 입력하게 되면 관객이 입력한 홈페이지가 firmament. to/ 밑에 뜨게 된다. 작가는 관객이 참여할 수 있도록 유도하는 메시지를 남기고 관객은 하이퍼링크방식의 입력을 통해 관객이 만든 작품이 완성되는 것이다.

4.3 부정적 피드백

부정적 피드백이란 예측불허, 상쇄, 변형 등을 말한다. 인터넷이라는 매체가 기존에 예측가능성, 일관성, 긍정적인 피드백을 유도했다면 넷 아트는 예측불허, 혼란을 야기시킬 수 있다. 부정적 피드백과 긍정적 피드백의 조화를 적절하게 이루면서 작품을 만들어 갈 수 있는 것이다.

'변형'이란 일단 실체주의적 사고에 반하는 것이 되는데, 이런 점에서 그것과 유사하거나 경우에 따라 그것을 대체할 수 있는 개념들은 다양하다. 변화(transformation) · 변질(transmutation) · 돌연변이(mutation) · 왜곡(distortion) · 기형화(deformation) 등을 들 수 있다. 이 개념들은 서로 명확히 구분되는 것들이 아니다. 영상-전자 매체 예술에서의 '변형' 역시 위의 여러 개념들이 지니는 뉘앙스를 경우에 따라 가변적·복합적으로 함축한다. 단 중요한 사실 한 가지는 변형에 관련된 위의 상당수의 용어들이 생물학적·진화론적 분야의 용어에서 왔다는 점이다. 예를 들어 '돌연변이설 (mutation theory) · 변형적 진화설(transformism)' 등이 그 예이며, '기형(anamorphosis)'이라는 용어도 있다.

이러한 점에서 최근 매체 예술에서 다양하게 보여지는 '변형 지향적 실천'들은 이미 광채를 잃어버린 미술사 내부의 폐쇄적 관점보다는 문화생태학적 관점에서 접근할 때 그 의미를 이해할 수 있을 것이다.

변형은 기본적으로 '객체성'과 '(항상적 정체성)'의 부정 혹은 그로부터의 일탈이라고 규정할 수 있다. 그러한 현상은 이미 근대의 사실주의를 부정하기 시작한 이래

모든 예술 유파들을 통해 나타난다. 세기 초 표현주의·미래파·입체파 미술 등의 경우에는 보통 '데포르마시옹(deformation)'이라 했는데, 그것은 형태적 일탈의 과정 속에서도 기존의 참조물의 형태가 상당히 보존되고 있고, 또 보존되어야만 하는 사실주의적 한계를 지니고 있다. 이에 반해 더욱 급진적인 변형들(즉 transformation, nutation의 단계로 나아가는)은 참조물의 보존보다는 완전한 변질과 일탈을 드러낸다는 점이 다르다. 컴퓨터 아트의 선구자 중 한 사람인 프랑스의 베라 몰나르(Vera Molnar)는 "컴퓨터의 우발적인 변화는 그 미학적 충격과 동시에 체제 순응적인 '대칭 지향적 사고'와 단절함으로써 일종의 전복적 힘이 될 수 있다."고 보았다[10]. 이러한 '우발적 혹은 요행에 의한 변화'는 그 결과로 구체적으로 예측할 수 없는 방식에 의한 이미지 변형으로 나타난다.

컴퓨터 기술로는 흔히 '몰핑'이라 총칭하는 것이지만, 이 몰핑의 실행에 있어 나타나는 한 가지 특징은 우리가 캔버스에 데생을 해나가는 경우와는 다르다. 그것은 그 어떤 특징하고 정확한 결과를 예측하거나 그것과 일치하는 결과를 얻는 방식으로 실행되지 않는다는 것이다. 우리는 단지 어떤 알고리즘의 결정을 추구할 뿐이며, 그 결과는 비록 정도의 차이는 있지만 항상 예기치 않은 그 어떤 것이 된다. 즉 돌연변이적 진화를 수행해 낸다는 것이다.

이러한 몰핑 기법과 관련되어 나타나는 또 하나의 특징은 컴퓨터 아트에 있어 '생물 형태적(bio-morphic)' 이미지의 범람이다. 이러한 생물 형태적 변형의 범람을 단순히 컴퓨터 소프트웨어의 특성에 매혹당한 사용자들의 무책임한 탐닉의 결과라고 본다면 큰 오해라고 생각한다. 필자가 보기에 그것은 컴퓨터만이 지니는 탈중심화된 사고가능성의 가장 명확한 표현이다.

끊임없는 몰핑과 진화, 분할론적 이미지들의 교환과 대체의 차원에서는 어떤 지배적 서사의 분절 대신, 유희적 시니피앙들의 '현실화/잠재화'가 결절 없이 이루어진다. 그것은 '시점의 중심적 주체'와, '확인 가능한 시니피

앙의 사라짐에 따른 시니피에의 명확한 분절' 모두 불가능한, 일종의 '의미론적 해방'이 실현되고 있는 차원이라 볼 수 있다.

정지 혹은 애니메이션의 방식으로 변형해 나가는 3차원 그래픽 작업들은 무수히 많은데, 그 중에서도 영국의 윌리엄 레이섬(William Latham, 1961~)이 진화시켜 나가는 이미지는 매우 특별하다. 끊임없이 증식하는 무정형의 상상적 괴물을 연상케 하는 그의 3차원 이미지 작업들은 달리나 탕기의 영향을 받았다고 하며, 화면상에서 지속적으로 새로이 조각되고 변형될 수도 있다. 그는 인터랙티브한 작업 조건에서 고도로 복잡하게 변형해 나가는 가공의 이미지를 창출해 내려 한다. <형태의 정복>(1988), <형태의 진화>(1990) 등의 작품은 그 어떤 특정한 변화를 추구하는 작가의 선택과 우발적 변형을 병행시키는 일종의 가상적 진화 과정을 통해 나온 결과이다.

"'뮤테이터(Mutator)'라고 하는 '예술적 진화 프로그램'을 통해, 매순간 어떤 요소가 생존하고 어떤 요소가 제거될 것인지 결정된다. 이러한 진화와 변형의 과정을 통해 거의 무한한 수의 조각적 존재들이 합성되어 나간다. 그것은 일종의 컴퓨터적 진화의 과정에 의해 발생하는 것이다."(윌리엄 레이섬)[11]

요이치로 가와구시는 생물 형태적 컴퓨터 애니메이션의 대표적 작가인데, 해초나 해파리, 기타 열대 해저 생물들로부터 영감을 받는 그의 환상적 디지털 풍경들은 그 역시 매우 동적인 방식으로 탄생과 합체·증식을 해 나간다. <플라라(Fla-ra)>(1989)란 작품의 경우 식물과 동물의 두 가지 성질을 지닌 존재들이 끊임없이 상호 변형을 해 나간다. 가와구시의 작품에서는 특히 생물적 존재들의 외피가 주변 환경을 거울처럼 반사시킴으로써 단순한 빛의 표면으로 환원되기도 하고, 나아가 그 환경과 동화됨으로써 소위 로제 카이유아(Roger Caillois)가 말하는 '곤충의 신경쇠약증' 같은 변태의 생태성을 보여준다 [12].

부정적 피드백은 위에서 언급한 바와 같이 예측불허

성, 상쇄, 변형을 말한다. 혼란스러운 네비게이션과 인터페이스 환경에서 오는 관객의 부정적 반응과 메시지가 담고 있는 사회적, 정치적 이슈 등을 풍자한 작품에서 오는 부정적인 피드백이 있다. 특히 요즘과 같이 국제 정세의 많은 관심을 갖고 있는 시대에 작가들의 목소리는 넷 상에서 활발히 활동하고 있다.

다음은 부정적 피드백에 대한 예시 작품이다.

<그림7>는 3가지의 오브젝트를 선택하면 각기 다른 내용의 텍스트들과 이미지들이 있다. 우측에 있는 라디오를 선택 하게 되면 나오는 사람인체 이미지는 관객의 반응을 유도하고 있지만 실제 클릭을 하게 되면 'clicking is futile'이라는 메시지가 뜨게 된다. 이는 기존의 인터넷이 가지고 있는 확일 되고 고정관념을 갖고 있는 관객에게 예측불허의 반응을 보임으로서 부정적 피드백을 갖게 한다.



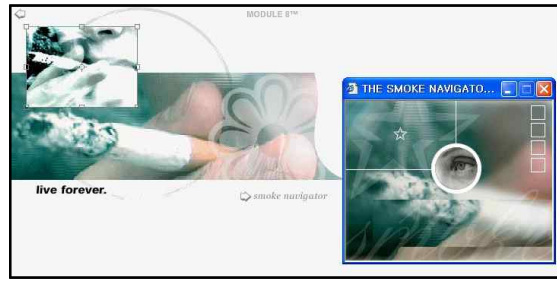
<그림 7> 'channelUntitled' artist:: Diane Bertolo
<http://turbulence.org/Works/channelUntitled/>



<그림 8> 'hello book-Spam Rain' artist:: hello
<http://www.hellobook.org/book/chapter9.html>

<그림8>은 비 오는 소리와 함께 책 속의 이미지와 텍스트가 계속 바뀌면서 현대사회의 'SPAM'현상을 보여주는 작품이다. 마우스를 가져다 대면 그 순간 사운드와 텍스트가 멈춘다. 제목에서 보여 지는 것처럼 현대사회의 무분별한 정보 과잉 현상을 시사하고 있는 작품이다.

<그림9>는 'smoke navigator'를 클릭하면 새로운 창이 뜬다. 창에 마우스를 가져다 대면 새로 뜬 윈도우창이 마우스를 피해 다닌다. 금연에 대한 캠페인성 작품이다. 흡연에 대한 피해와 인터랙션기능을 적절히 조화시킨 작품이다.



<그림 9> 'A Box of Dreams'
<http://www.k10k.net/>

4.4 동요의 증폭

넷 아트는 멀티 인스크립션(inscription)으로서의 예술이다. 이것은 컴퓨터와 정보를 이용하고, 무궁한 이미지를 차용하여 소리와 언어와 함께 상호기호적인 자리에 놓여진다. 이렇게 차용되는 이미지들은 역사적인 것이거나 비역사적인 것이거나, 지역적인 것이거나 세계적인 것이거나 간에 하나의 이미지와 영상으로 시물레이터 된다. 이것은 미디어 아트의 이미지나 영상들이 우리의 기억과 저장고에 있는, 푸코식으로 말하면 고고학적인 발굴에 따라 드러내어진 모뉴먼트들을 무한으로 복제하고 차용한다는 것이다. 그리고 넷 아트는 프로그램 된 소프트웨어를 차용하여 씬으로 인하여 어느 정도는 이미 기계적 프로세스의 방향에 시물레이터 되어 있다. 그러므로 미디어 아트는 이미 우리의 환경과, 지각과 기억을 공

유하여 생산된다는 것이다.

넷 아트는 우리의 기억이다. 넷 아트는 독창성이 아니라 시뮬레이션 속에서의 차이를 드러내 보여주고자 한다. 왜냐하면 이미지의 독자성은 시뮬레이션 속에서는 차이에 불과하기 때문이다. 이것은 완전적인 이미지와 넷 아트로 복제되어 예술화한 것 사이에, 그러니까 완전적 이미지이나 복제적 이미지와의 사이에 결정불가능으로 남아있게 한다. 결정불가능성이라는 것은 가역성으로 확대하여 생각하여 볼 수 있다. 결국 완전적 이미지와 미디어 아트가 사용하는 복제적 이미지는 서로 가역적이어서 원전과 복제를 거꾸로 볼 수 있다는 것이다. 여기에서도 우리의 기억과 지각 사이의 접점을 아울러 생각하게 하는데, 기억이 먼저인지 지각이 나중인지의 문제가 역시 가역적이라는 것이다. 이러한 점에서 넷 아트는 기억이 된다.

넷 아트는 저장고이고 무의식이다. 이것은 우리의 문화와 역사에 대한 자체 주름들(접혀져 드러나 보이지 않던)을 사회적 시뮬레이션의 결과로 드러내 보이는 것이다. 우리의 무의식은 이미 차이를 내포한다. 예술은 여기에서 단지 지각적인 자극을 주는 것이다. 우리의 기억과 만나기 위해 예술적인 지각을 우리는 받아들인다. 그리고 예술이 주는 이미지는 우리를 우리의 기억과 만나게 한다. 예술은 기억이고, 우리는 그것을 이미지를 통해 만난다[13].

넷 아트가 기술, 문화, 정치 등에 영향을 끼치는 이유는 멀티미디어 환경 속에서 최적화된 인터페이스로 기능하기 때문이다. 컴퓨터는 사진과 영화와 비디오 등 전통 매체의 기능을 확장하고 성격을 변화시킴으로써 이미지 프로세싱과 시뮬레이션, 그리고 상호작용적 작동에 완전히 새로운 양상을 제공한다.

제1회 광주비엔날레의 인포아트전에도 소개된 바 있는 마이클 더글라스의 <세계 최초의 공동문장>(math240. lehman. cuny. edu/sentence1. html) 같은 작품은 연결을 통한 실시간 생성이라는 전략을 더 적극적으로 밀고 나간 예라 할 수 있다. 작가는 사실상 웹 사

이트만 개설해 놓고 전 세계의 아무나 여기에 접속하여 텍스트를 쳐 넣으면 마치 무한 증식하는 방명록처럼 뜻도 모를, 각국 언어로 된 문장들로 꼬리에 꼬리를 물고 덧붙여진다. 아이러니한 것은, 연결을 극대화함으로써 전통적 개념에서의 작가의 예술적 재능이나 관여의 폭은 극소화되었다는 데 있다. 이것을 우리가 작품의 개념으로 접수한다면, 이때의 작품은 프로세스로서의 작품인 셈이며 이 작품은 작가가 임의로 사이트를 폐쇄하기 전까지는 영원히 계속될 진행형(on going)의 작품인 셈이다.

그런가 하면 <테크노스피어(techno sphere)>(www.technosphere.org.uk) 처럼 예술과 생물학의 경계를 넘나드는 전혀 색다른 작품도 가능하다. 제인 프로핏이 설계한 이 사이버 스페이스의 생태계에는 수많은 인공 생명체들이 서식하고 있다. 세계 각지의 사람들은 이 테크노스피어 사이트에 접속하여 주어진 몸체 요소들을 가지고 자기만의 생물을 조립할 수 있다.

이 생물들은 인간은 살지 않는 가상의 생태계에서 생로병사의 순환을 겪으며 쉽 없이 나타났다 사라져간다. 이 작품은 지난해 런던의 현대미술연구소에서 개최된 <이미지나리아(imaginaria)> 전시에도 버전 2.0으로 출품되어, 과연 이것을 예술로 볼 수 있는냐는 논쟁을 야기시켰다. 위장에서 언급했던 작품 중 하나 예를 든다면 제니퍼라는 여성이 집안 곳곳에 카메라를 장착해 놓고 자기 사생활의 일거수일투족(심지어 목욕 장면부터 남자친구와의 잠자리 장면까지)을 촬영하여 실시간으로 웹에 올리는 <제니캠www.jennicam.org> 프로젝트는 시사하는 바가 크다. 이 여성은 20대 초반의 평범한 웹 디자이너일 뿐이고, 명시적으로 이것을 아트 프로젝트라고 주장하는 언급은 한 줄도 없다.

제니캠 사이트는 거의 폭발적인 인기를 끌었고, 그녀는 하루아침에 유명 인사가 되었다. 나는 제니캠이 단순히 성공한 '이벤트'를 넘어, 어느 사진작가의 작품 못지않게 예술적·문화적 환기력이 큰 기념비적인 도큐멘트이자, 어떤 넷 아트의 작품보다도 절묘하게 인터넷의 핵

심을 꿰뚫은 도전적인 기획을 했다고 생각한다.

노출과 관음, 센세이셔널리즘과 문화적 기획, 사적 공간과 공적 공간과 같은 주제가 모두 그 의미망 속에 얽혀 있다. <센소리엄>이 리소스의 수집원으로 네트워크를 이용했다면, <제니캠>은 거의 1인 방송적 관점에서 인터넷을 이용했다.

<제니캠>을 예외로 하더라도, 이들 단 몇 작품만으로도 우리의 전통적 신념은 간단히 혼란에 휩싸여 버린다. 이런 혼란은 넷 아트의 어떤 점 때문에 초래된 것일까? 컴퓨터 테크놀로지의 도입으로 인해 순수미술과 디자인의 경계가 모호해졌다는 한탄은 이 혼란의 본질적인 국면에 비추어보면 오히려 사사로운 지적에 지나지 않는다.

또는 영화에서처럼 미술에서도 예술이나 오락이냐는 해묵은 논쟁이 재연될 가능성을 말해야 할지도 모르겠다. 그러나 정체성의 문제는 좀더 본질적인 국면, 즉 작가와 작품과 관객이라는 가장 근간이 되는 삼각형 내에서 파열하고 있다고 보아야 마땅하다[14].

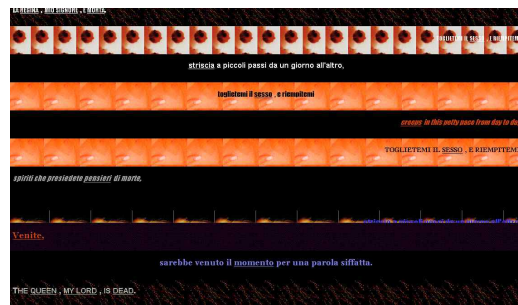
우리의 감각과 반응은 이미지가 제공하는 지각구조와 일치하는 것은 아니다. 이것은 언어가 자신이 지시하는 외계와 일치하지 않은 것과 마찬가지로이다. 우리의 지각과 이미지의 구조 사이에는 일치되지 않는 간격이 있기 마련인데, 이러한 간격은 오히려 우리로 하여금 이미지에 다양하게 반응하게 하는 요소이다. 혹은 반대로 이미지가 자신의 경계선을 넘어 변형된 이미지리로 우리에게 넘어와 지각되게 할 수 있는 요소가 되는 것이다. 이러한 이미지와 우리 신체의 반응은 결국 우리의 신체가 움직임으로서 기술되어진 이미지 위에서 행위 하는 것으로 볼 수 있는 현상이다. 이러한 과정으로서 기술된 이미지는 우리 신체와 반응하여 다시금 행동의 영역으로 나아가는 것이다. 유기성을 가지는 우리의 몸은 항상 환경에 따라 유동적으로 바뀐다. 더 나아가 새로운 세대의 기계적인 테크놀로지는 우리의 기억이나, 신체, 이성, 참조, 계산, 감각과 지각 등 모든 부분에 점진적인 복잡성과 복잡성을 가지고 다가온다. 이들은 기억과 반응에 대한 우

리 신체에 대한 질적인 변환을 이끄는 것이기도 하다. 만약 이미지에 대한 가역적인 방향을 주거나 피드백을 시키고 싶다면, 우리의 몸이 가역적으로 반응해야 한다. 자신을 다른 위치에서 발견할 수 있도록, 자신을 재위치 시켜야 하고, 이미지의 방향으로부터 거꾸로 멀어지기도 해야 한다.

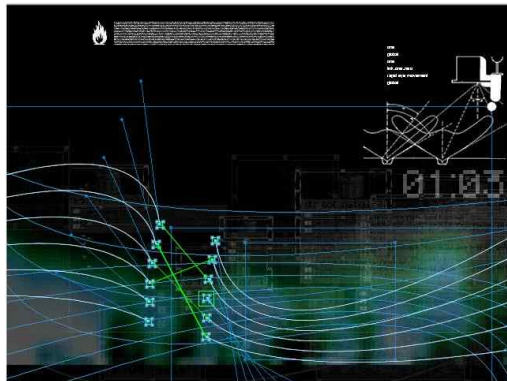
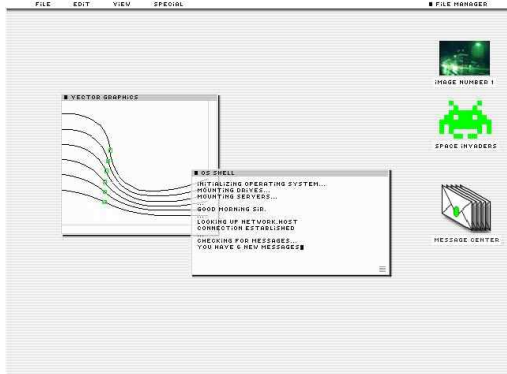
해석학의 전통에서 바르트(Barthes, S/Z, 1970)는 우리 몸이 불가역적인 이미지와 연속성을 가지도록 반응하게 하려면 자신을 '다른 곳'에서 발견하고, 자신을 재위치 시켜야하고, 자신의 등을 돌려야 한다고 하고 있다. 바르트는 이미지의 기술이 거꾸로 할 수 있는 연속성을 가진다는 것은 묘사된 영역 내에 이미지와 우리 몸의 반응이 결합될 경우이고, 거꾸로 할 수 없는 연속성은 이미지가 묘사하는 영역 밖으로 우리의 반응과 몸이 떨어져 나가는 것이라고 하였다. 이것은 이미지를 전적으로 몸이 연결된 body-bound 행위로 보는 것일 뿐만 아니라, 더 나아가 우리의 신체가 이미지 자체로는 돌아가게 할 수 없는 진행을 가진다는 것이다. 이러한 과정을 가지고 이미지에 반응하여 불가역적으로 이탈되어 행위 되는 이미지는 바로 가장 바람직한 창조적인 이미지 읽기가 될 것이다 [15].

관객의 반응에 우연한 동요와 효과로 인해 증폭과 선택의 대안을 얻게 됨으로서 넷 아트는 진화하게 되는 것이다.

다음은 동요의 증폭에 대한 예시 작품들이다.



<그림 10> 'HyperMacbeth' artist:: dlsan
<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume6/urban.html>



<그림 11> 'The machine'<http://www.k10k.net/>

<그림 10>은 하이퍼텍스트(hypertext)를 사용하여 메시지를 클릭하면 화면이 전환된다. 화면이 전환될 때마다 침울한 음악과 메시지들이 생성되며 관객들에게 클릭을 유도한다. 메시지를 통해 관객으로 하여금 동요의 증

폭을 가져다준다.

<그림 11>은 예측하기 어려운 인터페이스를 구현하여 관객들로 하여금 퀴즈를 풀어가는 재미를 주었다. 첫 번째 창에서는 포인트에 마우스를 클릭 할 때마다 단어가 나오며 그에 상응된 포인트를 클릭하면 서로 연결되는 라인이 생성된다. 두 번째 창에서는 하단에 보이는 흰색 폴더를 움직이면서 세 개의 시계바늘을 단어에 맞추면 다른 창으로 전환하게 된다. 창마다 풀려 나갈 때마다 화면이 전환되고 또 다른 실험 작품이 관객을 기다리고 있다.

IV. 결론

본 연구는 인터넷 상에서 표현하고 있는 100여 개의 작품을 조사한 후 사이버네틱스관점에서 복잡상호작용, 긍정적 피드백, 부정적 피드백, 동요의 증폭으로 네가지로 분류하여 대표적인 작품에 대한 분석을 하였다.

넷 아트는 기존의 예술 작품과는 다른 멀티미디어 요소를 통해 강력한 메시지를 표현하고 있다.

이제는 과학과 예술의 만남을 주체나 창작 도구의 관점에서만 아니라, 진정한 분과 및 작업세계간의 만남으로 기획해 볼 필요가 있다. 넷 아트는 디지털 생물학과 연관되어 유전자인 비트를 통해 번식·선택·변이 과정 속에서 진화하고 있는 것이다. 멀티미디어 요소의 모든 구현이 가능한 넷 아트는 앞으로 문화와 예술이 함께 발전할 수 있는 멀티 테크놀로지(multi technology) 아트로서 넷 상에서 강력한 생명력을 유지하며 진화하게 될 것이다. 이러한 기술적 결합으로 아티스트들은 새로운 기술을 시도하고 그것을 관객들에게 즉시 보여 주며 즉각적인 반응을 볼 수 있는 피드백을 통해 커뮤니케이션 하는 예술로 진화하고 있는 것이다.

기존 예술작품들이 그렇듯이 디지털 이미지도 그 자체가 작품으로 완성될 때 그것을 구성하는 조형요소와 더불어, 내재된 자율성의 법칙을 벗어날 수 없으며, 이

또한 하나의 장르로 형성된다고 볼 수 있다. 인터넷 이라는 매체가 지금까지는 상업용 홈페이지와 온라인 게임을 통해 미디어로서 발전해 왔지만 이제는 작가들의 새로운 문화공간으로 활동하고 있는 것이다.

앞으로 넷 아트는 관객들에게 새롭게 다가가는 예술로서 단순한 갤러리 위주의 작품에서 벗어나 사회전반에 걸쳐 영향력을 미칠 테크놀로지 예술로 발전해 나갈 것이다.

참고문헌

[1] 송민정, 디지털미디어와 콘텐츠의 이해, 진한M&B, 2003. p. 292

[2] 홍성태 엮음, 「사이보그·사이버컬처」, 문화과학사, 1997. p. 10

[3] www.kukminilbo.co.kr 2002

[4] 이승환, “디지털생물학관점에서 본 넷 아트에 관한 연구,” 한양대학교 대학원, 2005, p. 45

[4] Michael Rush 지음 심철웅 옮김, 미디어아트, 시공사, 2001, p. 69.

[5] 신방훈, 디지털과 미디어아트, 경희대학교 현대미술연구소, 2001. p. 117

[6] wolganmisool. com/200001/special_01_03.htm

[7] Shoshana Felman, ‘Turning the screw of interpretation’ in S, Felman(ed), Literature and Psychoanalysis: The Question of Reading: Otherwise(Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992. p. 164

[8] wolganmisool. com/200001/special_01_03. htm

[9] Frank Popper, L’art ‘a l’age electronique, Paris, Hazan, p. 80

[10] Frank Popper, L’art ‘a l’age electronique, Paris, Hazan, p. 96

[11] wolganmisool. com/199807/special_02_02.htm

[12] 신방훈, 디지털과 미디어아트, 경희대학교 현대미술

연구소, 2001. P118-120

[13] wolganmisool.com/199908/special_01_06.htm

[14] 신방훈, 디지털과 미디어아트, 경희대학교 현대미술연구소, 2001. pp. 141-142

■ 저자소개 ■



은 창익
Eun, Chang Ik

2009년 3월~현재
동양대학교 디자인경영과 겸임교수

2006년 5월 미국 뉴욕공대 Media Management(M/A)

1998년 2월 한성대학교 산업디자인학과 예술학사

관심분야 : 시각디자인, 멀티미디어
E-mail : setun1@naver.com

논문접수일 : 2011년 8월 16일
수정일 : 2011년 8월 30일
게재확정일 : 2011년 9월 4일