

인터랙티브 미디어 아트의 상호작용 과정과 메를로 폰티의 몸 현상학

I. 서론

II. 메를로 폰티의 몸 현상학

1. 문제제기 및 연구 목적, 연구문제

III. 인터랙티브 미디어 아트의 상호작용 과정과 메를로 폰티의 몸 현상학

1. 작품 구성, 감상의 주요 요인인 관객의 신체와 <몸들>

2. 작품 감상방법의 현존적 체득과 <습관의 획득>

3. 정해진 프로그램 내의 유영과 <몸의 구조화>

4. 통합되는 감각과 <지평의 종합>

5. 가상세계 내에서 활동하는 신체와 <세계-에로-존재>

IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

하임성

초 록

디지털 시대의 도래는 상호작용 미디어 아트의 비약적인 발전을 야기시켰다. 특히 관객이 작품과 분리된 대상으로 존재하던 전통 미술의 형식에서, 관객이 직접 작품 내에 접속하여 상호작용하고, 그 세계 내 일부, 주체로 활동하게 됨은 타 미술 장르와 구별되는 그것만의 독자적인 특성이다.

본 연구의 목적은 인터랙티브 미디어 아트의 상호작용 과정들을 분류화 하여, 메를로 폰티의 몸 현상학 이론들과 비교하고 그 의미를 고찰함에 있다.

메를로 폰티의 몸 현상학은 대상/세계, 의식/정신, 주/객 등 이항대립적 사유가 만연하던 서구 지성사를 몸을 통한 통합적 인식을 주장하며 그 한계를 뛰어 넘고자 하였다. 이와 같은 세계와 주체의 새 시각을 견지한 메를로 폰티의 몸 현상학 이론을 미디어 아트의 상호소통 과정의 세부 요인들과 비교하려는 것이다.

이를 위해, 미디어 아트의 상호작용 과정을 <작품 구성, 감상의 주요 요인인 관객의 신체>, <작품 감상방법의 현존적 체득>, <정해진 프로그램 내의 유영>, <통합되는 감각>, <가상세계 내에서 활동>으로 세분화하고, 이를 메를로 폰티의 몸 현상학 이론 중 <몸들>, <습관의 획득>, <몸의 구조화>, <지평의 종합>, <세계-에로-존재> 개념들과 비교하여 상호 유사점 및 의미를 탐색하였다.

그 결과 미디어 아트의 상호작용 과정에서 도출되는 신체성, 공간각성, 다중각각, 공간성 등은, 타 미술 장르 및 미니멀리즘 미술양식보다 더욱 메를로 폰티의 몸 현상학 이론들과 일맥상통함을 명료하고 세세하게 밝힐 수 있었고, 이를 통해 현대 상호작용 미디어 아트의 연구에 대한 새로운 방향을 제시할 수 있었다.

주제어 : 상호작용 미디어 아트, 신체, 메를로 폰티, 몸 현상학, 접속, 통합되는 감각, 가상세계

I. 서론

1. 문제제기 및 연구 목적, 연구문제

메를로 폰티(Maurice Merleau-Ponty)는 몸 현상학을 통해 몸이 세계 속에서 존재하는 원초의 요소이며, 모든 사고 및 의식에 선행하는 실체라고 주장하였다. 또한 지각은 몸이 세계 내 일부로써 작용하기 위해 필연적으로 선행되는 기능이며, 그것을 하나의 독립된 주요 과제로 부각시켰다. 그리고 각 사람들, 주체들은 세계와 따로 분리되어 있는 소유적, 대립적인 존재가 아니라, 지각과 함께 끊임없이 구조화된 몸을 통해 세계와 통합되어 있음을 주장하였다. 이로써 몸을 단순히 객관적인 세계 내의 일개 대상으로만 간주하고 지각을 대상의 감각적 성질로 파악한 경험주의적인 시각, 몸을 타 대상과 구별되는 독립적인 실체적 주체로 인지하며 지각을 주체의 정신적 행위로 환원하는 코기토(cogito)적인 지성주의적인 시각을 비판하였다.¹⁾ 그리고 세계는 주관으로서의 몸과 객관적인 대상들과의 공존적 장이고, 그 시작은 신체와 의식이 혼용된 몸, 몸의 지각이며, 이를 통해 데카르트 이후 고착화된 전통적인 주/객 이분법적 논리를 넘어섰다.

위의 <그림 1>처럼 대부분의 전통적인 미술장르들은 작품/관객, 주체/대상으로 구분되었다. 그리고 이미지 및 메시지가 생성될 때 작가권력이 우선적으로 작용하였고, 관객들은 이를 각자의 감상으로 수용하였다. 하지만 미니멀리즘 미술양식이 관객을 작품 내 일부로 거주시키거나, 참여시키며 양자 간의 통합된 공존을 제기하였고, 이를 통해 전통 미술의 이항대립적인 상황을 극복하게 된다. 즉 관객의 즉각적 행동성을 유발시키며 관객의 신체성과 작품 공간의 합일을 꾀한 것이다.⁵⁾ 그리고 상호작용 미디

1) 신혜영, “메를로 폰티의 지각이론과 회화론 연구”, 서울대학교 석사학위논문 (2004), p.12.

2) Daum, www.daum.net, 검색어: 김해수채화협회 창립전.

3) Yahoo, www.yahoo.com, 검색어: Richard Serra.

4) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Scott Snibbe, cause and effect.

김해 수채화협회 창립전
(2011)²⁾

Richard Serra,
Cycle, 설치(2011)³⁾

Scott Snibbe, Cause and
Effect,
인터랙티브 설치 (2004)⁴⁾

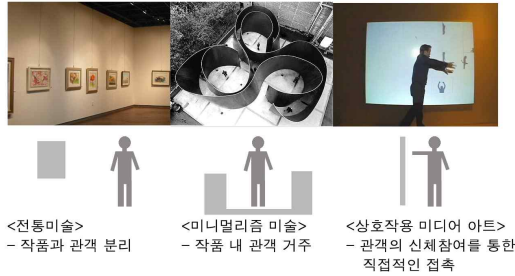


그림 1. 전통미술, 미니멀리즘 미술, 상호작용 미디어 아트의 작품과 관객 관계에 대한 상호 비교

어 아트는 이보다 더 진일보하여 중간매체⁶⁾를 통해 직접적인 신체적 접촉을 요구하며, 관객과 작품이 더욱 직접적으로, 정서적으로 융합시키고 있다. 센서, 중간 인터페이스나 작품 일부에 신체적으로 접촉되기 전, 작품감상은 이루어지지 않고 관객과 별개의 대상이지만, 접촉하는 순간 비로소 관객은 제작자에 의해 구성된 가상세계 내를 유영하며, 그것과 혼용되는 것이다. 그러므로 디지털 가상공간에서 확대된 몰입적 현존감을 통해 양자를 보다 구체적으로 융합시키고 있다. 이러한 참여적 요소는 시각적, 촉각적, 네트워크적 요소 등과 함께 미디어 아트의 가장 큰 특성 중 하나이며, 그 참여 형식 및 기기마저 작가, 관객, 불특정 다수의 관객, 센서, 모니터, 설치 오브제 등 나날이 확대되고 있다.⁷⁾

5) 전통미술에서는 작품 자체에 환영 및 내용 등이 유기적인 구성을 이루며 작가적 아우라 등을 담지 하였고, 이에 관객을 몰입시켰다. 하지만 미니멀리즘 미술 작품들은 대부분 작품의 환영보다 재료의 물성에 집착하며 실제공간 속에 특정한 사물을 배치하였다. 작품의 내적 구성보다 표면에 집착하였고, 작품 바깥의 공간과 시간, 관람자와 관계 맺기에 집중하였으며, 실제공간과 시간 속에서 관람자로 하여금 신체성(동선, 촉각 등)을 활용하게 하며 대면케 하였다. 그럼으로 미니멀리즘 작품의 설치 공간은 더 이상 미술작품의 미적인 공간이 아니라 신체가 경험대상을 몸으로 체험하게 하는 실제공간으로 제시되었다.

6) 본 논문에서는 중간매체를 관객이 상호작용 미디어 아트 작품에 참여하기 위해 필연적으로 접촉하거나 행동성을 유발해야 하는 버튼, 센서, 키보드, 특정 공간 등을 칭하는 용어로 사용하였다.

7) 송은주, “뉴미디어 아트에서 매체역할의 변화에 관한 연구”, 이화여자대학교

본 논문에서 연구하고자 하는 것은 관객의 인터랙티브 미디어 아트의 작품 감상을 위한 상호작용 과정들을, 메를로 폰티의 몸현상학 이론의 세부 요소들로 분석하려는 것이다. 이를 위해, 먼저 관객이 중간기기에 접속하고, 상호작용에 의해 다중감각이 통합되며 관객의 의식과 몸에 공감각적으로 전달되고, 이로써 관객이 가상세계에 몰입하는 일련의 과정들을 <작품 구성, 감상의 주요 요인인 관객의 신체>, <작품 감상방법의 현존적 체득>, <정해진 프로그램 내의 유연>, <통합되는 감각>, <가상세계 내에서 활동하는 신체>로 세분화하고, 이를 메를로 폰티의 몸현상학 이론 중 <몸틀>, <습관의 획득>, <몸의 구조화>, <지평의 종합>, <세계-에로-존재> 개념들과 비교하여 상호 유사점 및 의미를 탐색하려는 것이다.



	상호소통 과정	메를로 폰티의 몸현상학
(연구문제1)	작품 구성, 감상의 주요 요인인 관객의 신체	몸틀
(연구문제2)	작품감상 방법의 현존적 체득	습관의 획득
(연구문제3)	정해진 프로그램 내의 유연	몸의 구조화
(연구문제4)	통합되는 감각	지평의 종합
(연구문제5)	가상세계 내에서 활동하는 신체	세계-에로-존재

그림2. 연구문제 모형도

지금까지 메를로 폰티의 현상학 이론을 토대로 많은 연구들이 발표되어 왔다. 조성배(2009)는 디지털 기기의 인터페이스를 통해 인간의 신체와 사물사이의 소통이 발생하는 것을 메를로 폰티의 현상학이론으로 설명하였고, 백상우(2009)도 현대 디지털 건축공간의 다양한 특성을 그의 현상학 이론으로 분석하였다. 또한 성재형(2009)은 무용의 즉각적이고 시공간적인 신체관을 메를로 폰티의 이론 중 육화된 세계의 몸의 현존으로 고찰하였다.

하지만 상호작용 미디어 아트 사례들을 중심으로 메를로 폰티의 이론을 통해 통찰된 사례는 많지 않았다. 따라서 상호작용 과정 자체를 메를로 폰티의 이론을 통해 분석함은 미디어 아트의 연구 방향을 폭을 더욱 넓히는데 이바지할 것이다.

그럼으로 미디어 아트의 상호작용 과정에서 등장하는 그것만의 독특한 신체성, 공감각성, 다중감각, 공간성 등이 메를로 폰티의 몸 현상학 이론들과 일맥상통함을 통찰하려 함이다. 또한 그 특성들이 여타 미술장르보다 20세기 중후반에 등장한 이항대립적인 전통적인 사유관, 주체 자체를 부정하고 구조를 강조하는 후기 모더니즘적 특성을 크게 담지하고 있어, 현대 문화현상을 가장 잘 표상하고 있음을 밝힐 것이다.

II. 메를로 폰티의 몸 현상학

메를로 폰티의 몸 현상학은 근대까지 이성에 의한 진리만을 숭상하고, 우연적, 비이성적인 것을 배척했던 서구 지성사에서 필연적으로 소외될 수밖에 없었던 몸을 철학적, 미학적 중심과제로 재조명하였다. 우리 삶, 지식이 존재하는 곳은 이성적 의식보다 생생한 삶의 현장임을 강조하며, 몸을 지각의 주요 주체로 상정하고, 전통적인 과학적 경험주의와 형이상학적인 지성주의가 제기하고 있던 의식과 몸의 양분법적인 사고를 극복하였다.

서구지성사에서 전통적인 몸에 대한 시각은 플라톤이 신체활동 자체를 단지 이성과 관념의 산물로만 파악한 것까지⁸⁾ 소급된다. 플라톤은 보고 듣는 여러 감각들이 가변적이고 영원하지 않기에, 그것을 담고 있는 신체를 정신보다 낮은 단계로 치부하였다. 이러한 정신과 신체를 구분 짓는 이원론, 변하는 현상계와 형이상학적인 실재의 공존에 대한 시각은 지속적으로 발전하게 된다.

이와 같은 흐름에서 로크(John Locke)⁹⁾에게서 발전한 경험주의

8) 조성배, 「메를로 폰티의 현상학적 시각을 중심으로 한 인터페이스 디자인」, 『기초조형학연구』, Vol.10 No.3(2009), p.474.

9) J. 로크는 대표적인 경험주의 철학자로서, 대표작 <인간 오성론>에서 “... 나는 경험이라는 단어로 대답한다.” 한 바 있다. 즉 경험주의는 신에 의해 우리

는 대상과 분리된 주체가 객체적 대상을 인지하며, 감각은 그 과정 중 후위적으로 획득되는 것으로 보았다. 지각은 대상의 감각적 성질들이 사람의 각 감각기관을 자극하며 발생되고, 사람들은 이를 통해 대상을 파악하게 된다는 것이다. 그리고 사람들은 이를 조합하고 판단하는 것이 아닌, 단지 대상에만 전념함으로써 진정한 감각을 획득한다는 과정적 관점을 부각시켰다. 또한 경험에 의해 얻어지는 선천적인 각 '감각(la sensation)'들의 조합을 모든 지식의 시발점으로 보았다.¹⁰⁾

이로써 경험주의에서는 지각을 외부에서의 관찰이 가능한 하나의 사건으로, 대상에 대한 기록으로 조망하며, 신체기관에 대한 사물의 인과적인 물리적, 화학적 작용으로만 국한시켰다. 하지만 여기에서 감각을 받아들이는 주체, 몸은 후천적인 요소이고 단지 선형적으로 단편적인 감각의 수용에만 집중하고 있다.

그러나 경험주의는 지각을 객관적인 사건으로만 간주하여 주관적인 행위라는 사실은 간과했으며, 이 모순으로부터 데카르트(Rene Descartes) 등 지성주의 철학은 감각에서 지각을 분리하였다. 그리고 지각을 의미파악이라는 정신적 행위이자 주관적 경험으로 규정지으며 독립적 지위로 격상시켰다.¹¹⁾ 하지만 주체의 주

에게 주어진 본유관념을 부정하고 경험, 감각적으로 주어지는 것을 모든 인식의 기원이자 근거로 여긴 것이다. Wikipedia, ko.wikipedia.org/wiki, 검색어: 경험론 참조.

- 10) 만일 대상이 흰색 백합이면 사람 마음에 흰색과 백합이라는 성질이 지각된다. 이때 지각에 주체적인 타 감각은 작용하지 않고, 단지 시각적인 지각, 경험에 의해 흰색이라는 단편적인 감각적 성질, 백합이라는 성질을 얻게 된다는 것이다. 그러므로 모든 감각을 아우르며 통합적으로 대상을 구성하지 않고, 경험에 의해 얻어지는 객관적인 대상에 전념함으로써만 진정한 감각을 체득한다는 것이다. 궁극적으로 감각의 주체적인 체험적 측면을 무시하고 지각-감각을 구분하지 않는 것이다. 신혜영, 앞의 책, p.17.
- 11) 예를 들어 얼음은 물이 되고, 초는 녹은 초가 되며 형태가 바뀌게 되는 것에 대해, 전통적인 경험주의적 시각에서는 각각 변한 물, 얼음, 초, 밀랍 등을 상황에 따라 체득되는 경험에 의해 모두 다른 성질로 환원하여 파악해야 하나, 대부분의 사람들은 이에 대해 추상적이고 통합적인 개념, 얼음, 초 등으로 인식한다. 이러한 모순에서 지성주의는 경험주의의 한계를 지적하며 지각을 지성적인 시각으로 접근하였다. 그러므로 지성에 의해 모든 사물의 본질적 파악이 가능하며, 이 역시 지성을 야기하는 주체개념을 독자적 대상으로, 주체에 의해 지성적, 추상적으로 파악하는 대상을 대자적 대상으로 분리하게 된다. 신혜영, 앞의 책, p.1.

관적 의식에 따라 형이상학적인 개념으로 현상을 파악하지만, 이것도 역시 물리적 신체, 몸을 배제한 채 의식의 행위만 강조하고 있다.

지성주의, 경험주의 모두 세계를 대상-주체라는 양자로서 파악하고, 하나가 다른 하나를 부수적으로 동반하는 것으로 인식한다는 공통점이 있다. 경험주의가 대상의 감각적 성질에 의존해서 모든 것을 파악하며 철저히 객관적이라면, 지성주의는 경험적 주관의 선형적 자아를 상정하고 절대적 주관성을 포함하고 있다. 그러므로 경험주의는 지각을 감각적 성질로 환원했다면, 지성주의는 대상에 대한 개념 파악의 시작을 지성으로 환원시킨 것이며,¹²⁾ 양자 모두 그것의 근간인 신체, 몸을 주요 요소로 부각시키지 않았다.

이에 비해 메를로 폰티는 경험이나 지성적인 활동이 제기되는 곳이 의식 내로만 한정하고 그것의 근원인 몸을 소외시키는 것이 아닌, 몸과 의식, 신체와 정신적 활동의 통합적 구성을 주장하였다. 구체적으로 <행동의 구조>에서 살아 있는 존재는 시간이 내재된 운동감을 담보한 하나의 총체로서 조망하였다. 지성주의, 경험주의 모두 대상-주체라는 지각의 양자를 후천적 사유에 의해 하나와 이에 부수적인 다른 하나로서 의식적 활동으로만 분리하였고, 이는 역시 현실적 몸, 신체를 도외시하게 하며 실재와 더욱 멀어졌다고 여긴 것이다.¹³⁾ 그리고 폰티는 주/객 관계 설정에 대한 새 시각의 시발점을 몸의 지각으로 상정하고, 모든 사고와 의식보다 선형하는 일차적 활동으로 논의하였다.

이렇듯 메를로 폰티는 주체와 객체, 정신과 물질 등 모든 사물을 이원론적 사고로 규정짓는 플라톤 이래의 경험주의, 지성주의

12) 지성주의가 경험주의에 대해 반발하며 등장하였지만, 실제로는 경험주의에 종속되어 있다고 할 수 있다. 지성주의는 경험주의처럼 감각의 다양성을 제기했고 또한 이에 통일성을 부여하기 위한 정신적 행위를 인정하고, 그 차이를 설명하기 위해 지적행위만 도입한 것이다. 그러므로 지성주의는 경험주의의 객관적 감각, 지각의 획득을 유지하며, 이에 지성적 활동을 더욱 부각시킨 것이다.

Brant, Gary, *The phenomenology of Merleau-Ponty: A search for the limits of consciousness*, Ohio University Press, 1973, p.20, 신혜영, 앞의 책, p.11에서 재인용

13) 신혜영, 앞의 책, p.12.

등을 모두 비판하며, 실제적으로 체험되는 몸, 몸의 지각을 통해 모든 대립적인 항목들을 통합하려고 하였다. 또한 세계와의 관계에서 인간을 체험과 몸을 통해 각자의 위상을 스스로 정립하는 지향적 주체로써 격상시켰고, 세계와 상호주관적이고 역사적인 상황으로부터 그것을 파악하였다.

궁극적으로 메를로 폰티의 몸 현상학은 인간의 몸을 과학적인 분석을 통해 설명되는 객관적 대상으로 보지 않고, 구체적으로 체험하는 실존적인 주체로 파악하며, 인간 의식이 통합적인 몸을 통해 세계의 일부로 형성되도록 자체적인 활동을 하며 세계와의 원초적인 통합 속에서 존재가 증명됨을 주장하였다.¹⁴⁾

Ⅲ. 인터랙티브 미디어 아트와 상호작용 과정과 메를로 폰티의 몸 현상학

1. 작품 구성 및 감상의 주요 요인인 관객의 신체와 <몸들>

메를로 폰티는 일체된 세계 내에 존재하는 하나의 통합적 유기체로써 몸을 주장하였다. 이를 설명하기 위해 <몸들>(le schéma corporel) 개념을 제기하였다. <몸들>은 여러 신체들이 몸을 중심으로 모두 붙어 있는 총체성이고, 활동할 때 유기적으로 움직이는 몸 행동성의 근원을 칭하는 용어이다. 여러 부분들로 구성되어 있는 몸이 자극들을 수용할 때, 각 부분들은 각자 작용하는 것이 아니라 마치 하나처럼 일관되고 통일감 있게 움직이고, 몸들은 그 기반을 이루는 것이다. 그러므로 몸들은 독립된 기관들이 결합된 모자이크적 집합 개념보다 몸 전체를 하나의 통일체로 이루는 용어이고, 메를로 폰티는 이를 대측지각증¹⁵⁾ 비유를 통해

14) 성재형, 「메를로 폰티의 ‘몸의 현상학’에 대한 무용의 신체관 연구」, 『한국체육철학회지』, 제17권3호(2009), p.166.

15) 대측지각증(對側知覺症, allochirie)은 왼손에 자극을 가할 때 오른손에 자극이 주어지는 것처럼 느끼는 일종의 착오증으로 메를로 폰티는 이러한 자극의 이동이 각각 따로 따로 인지되지 않고 한꺼번에 지각되며 이를 몸 전체를 관통하는 통일적 원리가 신체에 전제되어 있음을 드러낸다고 주장했다. 조광재, 『몸의 세계, 세계의 몸』, 이학사, 2004, p.133.

설명하였다. 모든 감각들을 하나로 통합시키며 구조화시키는 주체로서, 실제적인 몸 전체를 관통하는 근간인 것이다.

그리고 메를로 폰티는 이 몸틀을 공간적인 것과 시간적인 통일성, 상호 감각적인 통일성 혹은 몸의 감각-운동 간의 통일성의 원천으로 보았다. 이로써 몸틀을 후천적인 규정에 의한 지성의 산물이 아니라, 그 지성을 획득하기 위해 선천적으로 필요한 행동의 근원으로 본 것이다. 그리고 몸틀, 몸의 기능은 각자가 세계를 향해서 일어나는 몸에서만 확인할 수 있을 뿐이라고 설명하였다.¹⁶⁾

상호작용 미디어 아트에서 신체와 작품의 접촉은 타장르와 변별되는 가장 큰 특징이다. 관객이 참여하기 위해 작품, 또는 중간기기를 직접적으로 접촉하는 것은 작품 내 현존감, 감상, 몰입을 위해 필수적이다.



그림 3. Scott Snibbe, Shy, 인터랙티브 설치(2003)¹⁷⁾

<그림 3>은 손 등 신체 일부를 동원시키며 작품을 구성하고 있다. 참여자가 손을 대면 환영 속 이미지는 다른 곳으로 이동한다. 관객이 무의식중에 공간을 이동하며 그 이미지를 쫓아가고, 계속 손을 댄다 하더라도 환영 속 이미지는 그 손을 피해 지속적으로 이동할 뿐이다.

16) Ponty, M. Merleau, *Phenomenologie de la perception*, Gallimard, 1945, p.90. 백상우, “메를로 폰티의 신체지각 개념을 통한 디지털 공간 연구”, 국민대학교 석사학위논문(2009), p.22에서 재인용.

17) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Scott Snibbe, shy.



그림 4. Scott Snibbe, Boundary Functions, 인터랙티브 설치(2005)¹⁸⁾

<그림 3>이 일부 감각기관이 작품의 구성을 위해 부분적으로 활용되는 사례라면, <그림 4>는 다양한 신체 부분들을 복합적으로 활용하게 한다. 관객이 돌아다니면, 바닥의 선들은 그를 피해 움직이게 되고, 끝없이 선과 관객의 움직임이 야기된다. 위 사례들에서 관객은 이미지나 바닥의 선을 쫓기 위해 신체를 동원하고, 흥미와 함께 의식은 운동 환경에 집중할 뿐이다.

이렇듯 대부분의 상호작용 미디어 아트 작품의 시작은 관객의 신체, 몸이 개입되며 접촉이 일어나야만 된다. 참여하는 관객의 몸이 관객과 작품의 경계를 무너뜨리며 관객을 작품의 일원으로 포함시키는 주요 요인이다. 물론 작품들에 따라 손, 발 등 동원하는 신체 부위들은 다르지만 이것들은 작품 감상을 위해 몸 전체라는 틀을 통해 하나의 현상으로 체험된다.

그러므로 조작, 터치를 하는 근본적인 원천은 관객의 몸이다. 관객의 신체는 접촉 순간 손, 발이 따로 따로 떨어져 지각되는 것이 아니라 감상 및 사유를 함께 유발되며 총체화된 인식으로 다가온다. <그림 3,4>에서 관객은 작품과 상호작용하며 지각, 의식 등을 분리하며 지성적으로 판단하거나 사유하는 것이 아닌, 하나의 미적체험을 위해 신체와 의식을 한꺼번에 일체적으로, 즉 시적으로 몸으로 체험한다. 이는 세계의 자극을 일관적으로 인식

18) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Scott Snibbe, boundary functions.

하는 관통적 원리인 메를로 폰티의 <몸틀>개념과 유사함을 알 수 있다.

이로써 관객의 몸은 작품 공간 내 관객을 거주시키고 시간적인 감상을 하는 필수 요체이며, 감상과 이에 대한 사유보다 선형적이고, 몸의 행동, 운동감, 감각의 총체성을 견지하는 원천이다. 몸과 그것을 통한 지각은 가상세계 내 관객을 진입시키는 근본적인 실체이고 이는 메를로 폰티의 <몸틀>개념에 비할 수 있다.

2. 작품 감상방법의 현존적 체득과 <습관의 획득>

메를로 폰티는 몸이 세계에 적응하기 위해 자연스럽게 적절한 행동양식을 얻는 것을 <습관의 획득>으로 표현하며, 그것을 위해 몸틀이 개조 및 개선된다고 보았다. 몸이 세계 내에서 일부가 되기 위해 혹은 목적을 향해 스스로를 운동시키며, 이에 걸맞는 다른 행동양식들을 지속적으로 획득하며 구조화되어 가는 과정을 표현한 것이다.

그는 습관을 획득하고 습관에 따라 몸이 운동하는 것은, 지성에 따른 수동적인 명령 아래 일어나지 않고, 그 기초는 지성과 함께 작용하는 몸¹⁹⁾이라고 설명했다. 그리고 습관으로 체득된 능력은 의식이나 지성이 아닌 우리의 몸에 근거하며, 이것은 세계에서 주어지는 과제나 목적, 여러 상황을 해결할 수 있도록 지속적으로 작용하는 것으로 묘사했다.

그러므로 지속적인 습관의 획득은 몸이 세계 내의 목적을 향해, 또는 새로운 상황을 위해 자신을 수렴시키고 운동해 가는 모습이고, 새 방식들의 끊임없는 체득을 의미한다.

각 미디어 아트 작품을 감상하기 위해서는 작품이 제시하는 감상방법을 수용해야 한다. <그림 5>에서 관객의 손이 직접 사물의 설치 오브제에 접촉하면, 환영 속 식물이 저절로 성장하게 된다. 관객은 이에 흥미 및 몰입을 하게 되고 지속적으로 손을 실제 오

19) 조광제, 앞의 책, p.136.

브제에 접촉하게 된다.



그림 5. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Sistemas Vius, 인터랙티브 설치(2011)²⁰⁾

<그림 6>에서 관객이 무대 위에 서면 무대 뒤 배경에 관객의 그림자가 크게 생성되고, 그 그림자 속에는 다른 환영이 드러난다. 관객은 은연히 신체의 위치를 이동하게 되고, 함께 변하는 그림자는 다른 이미지를 다시 출현시킨다. 작품 감상을 위해 <그림 5>에서 관객의 손은 설치된 식물의 앞에 접촉해야만 하고, <그림 6>에서의 관객은 무대 공간 위를 거닐어야만 한다. 위 사례들처럼 대부분의 미디어 아트는 작품 감상방법을 관객들로 하여금 인위적으로 습득시키는 것이 아니라, 상호작용하며 자연스럽게 체득하게 한다.



그림 6. Rafael Lozano-Hemmer, Body Movies, 인터랙티브 설치(2001)²¹⁾

화면이나 실제 오브제에 손을 대거나 특정 공간 등을 이동해야

20) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Sistemas Vius.

21) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Rafael Lozano-Hemmer, body movies.

함은 작품 구성 및 감상을 위해 필연적인 상황이다. 다시 말해 조작, 움직임, 터치 등 각 작품에 따라 다양한 방식으로 신체를 활용하게 함은, 작품 감상 방법 체득 후 수반되는 행위들이고 가상 세계 내에서 일부로 작용하거나 현존을 위해 필연적인 과정이다. 그리고 그 행위들은 지성적으로, 인위적으로 습득하는 것이 아니라, 변하는 상황에 따라 무의식중에 지성과 더불어 신체에 함께 체화되어 분출된다.

이렇듯 각 작품에 따라 관객들의 행동성이 자연스럽게 유발되며 감상방법을 몸으로 체화함은 메를로 폰티의 <습관의 획득>에 비할 수 있다. 작품 감상을 위해 특정 부분을 접촉해야 하고, 그 형식을 자연스럽게 습득함은 작품의 소통구조 및 가상세계 내에서는 필수적이고, 참여자의 몸에 통해 구현된다. 궁극적으로 참여자의 작품감상을 위한 신체적인 방법의 은연한 체득은 지성이 전 몸과 의식이 함께 동원되는 것이며, 이는 메를로 폰티의 <습관의 획득>에 비할 수 있다.

3. 정해진 프로그램 내의 유연과 <몸의 구조화>

앞서 제기한 <몸틀>을 통해 세계 내 일부로써 자리 잡기 위한 <습관을 획득>하고, 그럼으로 궁극적으로 세계 내 일부로써 적합하게 기능하게 되는 것이며, 메를로 폰티는 이를 <몸의 구조화>라고 표현했다. 메를로 폰티가 ‘세계가 구조화한다’²²⁾라고 표현한 것처럼, 세계가 몸에게 다양한 작용들을 가하고, 또 몸은 이를 수용하고 적응하게 되어 세계의 부분으로 자리 잡는 과정을 칭한 것이다.

최종적으로 몸틀, 습관의 획득, 몸의 구조화는 서로 긴밀하게 연결되어 있고, 이는 이성적 사유보다 선형적으로 이루어지는 행위들이며, 몸과 세계가 서로 얽혀 있고, 몸과 보여짐의 가역적 관계임을 설명하는 요소들이라고 할 수 있다.

22) 백상우, 앞의 책, p.25.

미디어 아트 작품에서의 관객이 신체를 통한 감상방법을 무의식중에 체득함을 <습관의 획득>에 비할 수 있다면, 그럼으로 가상세계 내 일원으로 비로소 작용함을 <몸의 구조화>라고 할 수 있다. 접촉을 통해 가상세계의 운용방법을 익히게 되고 곧 실현하며, 다시 가상세계로부터 흥미와 몰입을 부여받고, 결국 하나로써 일체됨을 메트로 폰티의 <몸의 구조화>와 일맥상통 하다고 할 수 있다.

하지만 관객의 신체적 접촉방법, 몸의 구조화 형식은 제작자가 정한 방식의 영향 하에 있다. <그림 3,5> 작품에 참여하는 관객들은 손을 움직여야만 하고 <그림 4,6,8> 작품에서 관객들은 위치를 바꾸어야만 한다. 이것은 제작자가 미리 정한 새 가상세계에서 유행하기 위한 시발점이다. 즉 상호작용 미디어 아트에 참여하는 관객들 모두, 스스로의 자율적 행동 아래 구조화된 신체적 접촉을 통해, 작품 감상, 미시서사들을 생성시키며 현존감을 체감하고 있지만, 그것을 구성하는 체계 및 동선은 제작자가 미리 제시한 것이다. 이는 미디어 아트 작품 감상을 위한 관객 몸의 구조화에 제작자가 가장 큰 영향을 끼치고 있음을 보여주고 있다. 제작자의 세계, 작품세계는 관객의 몸을 세계 내 일부로 구조화시키며, 다시 관객은 작품의 일원, 구동주체로 등장하므로, 양자는 서로 얽힌 가역적 관계로 파악할 수 있다.

몸에 의한 구조화라는 개념은 시각 위주의 전통미술에서는 요구하지 않았다. 왜냐하면 대부분의 전통미술은 고착화된 물성이어서, 관객이 참여하기 전과 그 이후에도 동일한 모습을 유지하며 관객과 이항대립적으로 분리되어 있었기 때문이다. 하지만 미디어 아트는 접촉에 의한 상호 작용을 필요로 하고, 이에 따른 신체의 가상 세계 내 필연적인 구조화는 작품, 관객 양자를 하나의 유기체처럼 얽히게 하므로 이와 변별된다. 그리고 단순히 촉각의 시각적 표현, 다중감각의 시각화를 넘어, 신체 접촉에 따른 다중감각의 혼용, 작품과 일체화라는 전위적인 개념을 붙여 넣으며 현대 미술의 외연적 확대를 야기하였다. 그 가운데 신체접촉과 관객 몸의 구조화는 상호작용 미디어 아트 작품의 주요 요소

이고, 이는 타 시각 미술장르와 구별되는 그것만의 특성이라고 할 수 있다.

4. 통합되는 감각과 <지평의 종합>

메를로 폰티는 몸이 감각을 통해 세계와 함께 존재하며, 감각의 개개의 요소들인 소리, 색, 감촉 등을 함께 종합적인 통합체로 인식하게 되는데, 이를 <지평의 종합>으로 명명하고 감각의 바탕으로 설명하였다. 지평의 종합은 개개의 감각이 분별된 것이 아니라 함께 작용하여, 하나의 세계로 구현되고, 이를 통해 현상, 세계의 통일성을 구축시킨다는 것이다. 예컨대 북을 치는 광경은 북소리, 북소리를 치는 인물과 북의 모습, 배경의 풍경, 주변의 다른 소음 등 많은 요소들이 혼합된 것이지만, 사람들은 개개의 인위적 요소로 따로 따로 지각하는 것이 아닌 이 모두를 북소리 하나로 지각하게 된다.²³⁾ 바탕이라는 세계, 세계라는 지평 내에서 북소리가 시작되는 풍경, 이를 지켜보는 이의 북소리에 대한 청각과 북에 대한 시각이 하나로 일치됨으로, 형과 지,²⁴⁾ 시각의 세계와 청각의 세계가 분리된 것이 아닌 총체적으로 몸으로 체감한다. 이러한 몸에 의해 수용되는 통일된 지각세계는 지성적으로 판단되는 것이 아니라, 그것 이전에 이미 몸 자체에 의해 즉시적으로 명료하게 파악된다. 다시 말해 사람들에게 각중

23) 메를로 폰티는 ‘붉은 색 일반’이란 실재로 존재하지 않는 추상적이고 인위적인 개념이고, 실재로는 붉은 색 벽돌, 양탄자, 피 등으로 총체화된 형태로 지각됨을 설명하였다. 이를 통해 지평을 통한 세계의 통일성을 주장하였다. Ponty, M. Merleau. *Phenomenologie de la perception*, Gallimard, 1945, p.10.

24) 메를로 폰티는 ‘형’과 ‘지’의 개념을 통해 인식에 의해 분해되는 각 감각적 요소를 설명하였다. 예를 들어 시멘트 바닥 위에 얼룩이 있다면, 여기에서 바닥을 형, 얼룩을 지라 할 수 있고, 전통적인 지성주의 관점에서는 얼룩과 바닥을 따로 구분하여 인식한다. 이렇게 따로 분리하여 인식하는 것을 폰티는 형과 지의 통합적 세계, 지평(세계)로부터 형을 추출하는 것이고, 이를 추상화, 주제화라고 하였으며, 전형적인 지성주의의 산물이라고 비판하였다. 그러므로 지성주의 철학이 신체적인 지각적 경험은 지성주의 기능에 의존한다고 파악했다면, 메를로 폰티는 역으로 지성이나 이성이 선형적인 지각적 앎에 의해 지지 된다고 한 것이다. 신혜영, 앞의 책, p.22.

감각과 지각, 신체적 운동이 분리되지 않고 하나의 통일된 체계로 작동한다는 것이며,²⁵⁾ 이는 궁극적으로 몸에 대한 종합이고, 몸에 의한 종합은 지각을 지평과 함께 하는 통합된 주체이다.

그러므로 어떠한 지각대상을 지평에서 분리하거나 특정한 감각적 성질을 다른 감각적 요소로부터 추출하는 것은 실제적인 몸을 통한 지각 경험에서는 불가능하며, 오직 의식 내 객관적, 분석적으로 신체를 규정하였을 때 가능하다고 하였다.²⁶⁾ 이를 통해 전통적인 형이상학에 의해 각 요소들로 분류화해서 파악하는 지성주의 시각을 비판하였다.

미디어 아트는 전통미술처럼 시각 등 특정화된 감각 요소만 따로 제공하는 것이 아니라, 다중감각을 함께 공감각적으로 발현한다.

<그림 1>에 제시된 것처럼 일반적인 전통미술은 여러 감각기관 중 시각을 위주로 제공하고, 관객은 이에 따른 감상적 사유들을 취하는 형식이었다. 하지만 미디어 아트는 시각을 포함한 촉각, 청각 등과 함께 아우르며 궁극적으로 이들은 지성주의, 경험주의 시각의 독립된 감각이 아닌 <지평의 종합>처럼 통합된 감각으로 합일시키고 있다.



그림 7. Julius Popp, bitfall, 인터랙티브 설치(2008)²⁷⁾

<그림 7>은 시각, 청각, 촉각 등을 함께 한꺼번에 공감각적으

25) 조광제, 앞의 책, p.55.

26) 신혜영, 앞의 책, p.23.

27) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Julius Popp, bitfall.

로 제시하고 있다. 관객이 중간 인터페이스를 통해 글자를 입력하면 입력된 글자가 물의 형태로 변하여 위에 설치된 기기를 통해 내려온다. 중간기기에 접촉하는 관객의 촉각, 글자형태인 물의 시각적 형상, 내려오는 물의 소리 등을 참여자로 하여금 한꺼번에 경험하게 한다.



그림 8. 마이클 모리스, 요시코 사토, Light shower2, 인터랙티브 설치(2008)²⁸⁾

<그림 8> 작품에서 관객은 공간 중 일부 자리에 앉으면 그 자리에서만 청취 가능한 특정 음악소리를 체감한다. 다시 다른 곳으로 이동하여 앉으면 그 장소만의 다른 음악소리를 감상할 수 있다. 상호작용이 제공하는 공감각적 감상은 관객 스스로 신체적 행위를 동반시켜 위치를 변동시키게 한다. 그리고 청각, 신체적 촉각 등은 각 요소별 감각으로 지각하지 않고 통합적으로 인식하게 된다.

관객은 청각, 시각, 촉각 등을 분별하여 수용하는 것이 아니고, 혹은 다른 감각이 제외되었더라도 이를 지성적으로 인식하는 것도 아니며, 단지 그 상황 내에서 일체된 하나의 미적경험을 할 뿐이다.

이러한 융합적 감각의 일체적 수용은 메를로 폰티의 <지평의 종합> 개념과 일맥상통 한다. 전통미술에서 시각과 이에 따른 사유를 위주로 제공하므로 메를로 폰티의 지각이론에 비교적 유사하지 않지만, 미디어 아트의 공감각적 특성은 이에 더욱 부합한

28) Daum, www.daum.net, 검색어: 마이클 모리스, 요시코 사토.

다. 그러므로 미디어 아트의 통합되는 감각은 메를로 폰티의 형과 지의 구분이 아닌, <지평의 종합>으로 이해할 수 있다.

메를로 폰티가 팔 다리를 잃은 사람이 마치 있는 것처럼 느끼고 행동한다는 <환영적 수족의 예>를 들며, 지각을 통해 선행적으로 인식하는 체험된 몸이 세계와 긴밀히 연결 및 소통하고, 이에 후위적으로 의식이 동원된다고 주장한 것처럼, 상호소통 미디어 아트에서는 통합되는 다중감각, 공감각은 세부적인 감각과 이에 대한 조합, 분석적 인식보다, 그 현상 자체가 하나로써 관객에게 인식이 되고, 이를 통해 가상세계의 일원이 된다.

5. 가상세계 내에서 활동하는 신체와 <세계-에로-존재>

메를로 폰티는 체험된 몸이 지각된 세계와 통합되므로, 세계는 의식으로서 혹은 대상으로서의 몸과 함께 묶여 있음을 주장하였다. 그리고 그 내부에서 자아의 활동을 <세계-에로-존재>라고 칭하였다.²⁹⁾ 이는 세계에 속해 있으며 세계에 매몰되지 않고 세계를 소유하고자 그것에 향해 나아가는 인간의 실존적 초월운동을 이르는 것이다. 그럼으로 각 대상간의 관계를 봄과 보여짐의 가역적 관계로써, 각 자아들은 환위적이고 일체화된 거대 세계 내에서 몸을 중심으로 활동함을 표현한 것이다.

앞서 언급한대로 메를로 폰티는 지성 및 이성 이전, 몸을 통한 감각의 통합적 작용과 습득이 선형적이고, 이러한 지평의 종합을 실제 현상을 파악하는 근본으로 여겼다. 그렇게 해서 파악한 현상을 자아의 몸의 과거, 현재, 미래 삶과 연결시킴으로 세계의 의미를 명료화하는 과정, 활동으로 <세계-에로-존재> 개념을 제기한 것이다.³⁰⁾ 다시 말해 몸이 색, 선, 감촉 등 모든 요소들이

29) 이는 하이데거의 <세계-내-존재>라는 개념을 응용한 것이다. 다만 하이데거는 인간이 세계 속에 거주하며 세계와 교섭하는 존재로 파악했으나, 실제로 인간 존재와 어떤 차원에서 그러한지 밝히지 않았다. 하지만 메를로 폰티는 그 인간 존재를 <세계를 소유하고자 참여 및 운동하는 실제>로서의 몸을 제시하여 구체화시켰다. 신혜영, 앞의 책, p.16.

30) 신혜영, 앞의 책, p.26.

통합적으로 인식하고, 지각을 통해 스스로를 세계 내에서 구조화시키는 등, 세계 속에 거주하기 위해 하나의 유기체처럼 운동하는 모습을 묘사한 것이다.

그리고 이를 통해 세계 내에서의 몸은 그 세계에 속해 있으며, 그것은 세계에 의해 소유되어 있는 것이고, 또 세계를 자기화해서 전유(專有)화 하지 않으면 자기성이 상실되기에 그 세계를 무단하게 사냥하러 다닌다고 주장하였다.³¹⁾ 몸과 세계의 교환계로서 이미 우리 몸속에 들어와 일체화 되어 있는 세계, 또한 우리가 몸을 통해 세계로 진입해 들어가는 의미를 함축적으로 나타낸 것이다. 그러므로 세계는 자기화 되는 것이고, 그 자기화는 또 세계의 일부이기도 하며, 이를 위해 세계 내에서 꾸준히 활동할 수밖에 없고, 이로써 양자의 존재가치는 증명된다는 것이다.

앞서 제시한 상호소통 미디어 아트 사례들의 대부분이 시각뿐 아니라 중간 인터페이스 등을 통해 촉각, 청각 등을 공감각적으로 제공한다. 그리고 관객은 미리 구성한 가상세계 내에서 주체, 일부로써 등장한다. <그림 5>처럼 그 세계 내에서 식물을 성장시키는 이가 되기도 하고, <그림 6>처럼 흰 벽 위의 그림자 속 이미지를 도출시키는 매개가 되는 것이다. 관객은 가상세계 내에서 잠시 실제적인 현실감을 있고 그 세계 내 일부를 변화시키고, 또 변하는 상황은 다시 관객에게 지속적인 중간기기 조작, 활동을 요구하게 된다. <그림 5>의 환영 속 성장하는 환영 이미지나 <그림 6>의 그림자 속 이미지의 생성은 관객의 손, 발 등 신체를 지속적으로 움직이도록 유도하고 있는 것이다.

그러므로 관객과 몸은 끊임없이 중간 인터페이스를 작동하거나 신체기관을 동원해야 하고, 이를 통해 세계 내 일부로 활동하게 되며, 또 이에 구동되는 환영변화, 상황의 변화는 다시 관객에게 행동성을 유발하는 촉매제가 된다. 그렇기 때문에 앞단락에서 논의한대로 관객의 몸은 가상세계와 서로 속해 있으며, 소유하고 있고, 또 가상세계는 역으로 활동적인 관객의 신체성을 담보하고

31) 신혜영, 앞의 책, p.19.

있으므로 양자의 현존 관계는 유지된다. 여기에서 양자 간은 서로 영향을 미치고 있으며, 봄과 보여짐의 환위적인 가역적 관계로 파악할 수 있다. 끊임없이 움직이며 그 세계 내를 탐색하고 구조화 되는 관객의 활동성은 폰티의 세계 속에 구조화되고, 세계 속에 거주하기 위해 유기적으로 운동한다는 <세계-에로-존재> 논의에 부합함을 알 수 있다.

그리고 여기에서 단순히 이항대립적으로 작품과 관객이 분리되어 있고, 완결된 이미지를 수용하는 전통미술과는 다르게, 작품 일부, 작품 생성주체로써 관객의 위치는 격상된 것을 확인할 수 있다.

전통미술에서는 단지 관객에게 시각 혹은 촉각을 제공하였고 세잔(Paul Cezanne)이 촉각의 시각적 재현을 시도했다면, 상호소통 미디어 아트는 구체적이고 공감각적인 감상과 실재적인 촉각성을 부여하고 있다.

특히 변하는 동영상, 화면변화, 상황 등은 관객을 작품에 통합시키는, 몰입시키는 주요 요소이다. 또한 관객이 작품에 혼용되는 그 순간 즉시적인 시간성을 견지한다. 현재 작동하는 촉각적 접촉을 통해 서사 또는 감상의 시작 전후, 과거, 현재, 미래 등 작품의 시간성, 지속성이 담보되므로, 대부분 완료된 이미지를 제공하는 전통미술과 차별된다.

그리고 가상세계 내 일부가 되기 위해 또는 가상세계 내에 존재하기 위해, 관객은 중간 인터페이스를 지속적으로 조작을 해야 하고, 이는 마치 세계로 무단히 사냥하러 다닌다는 메를로 폰티의 표현과 유사하다. 조작을 멈추면, 감상은 종료되고 더 이상 그 가상세계 내 사냥자는 사라진다. 접촉하는 조작이 있는 순간, 가상세계 내에 혼용되는 순간, 이미 사용자는 가상세계 내 현존하지만, 접촉이 없으면 더 이상 존재하지 않는 것이다.

이렇듯 지속적인 중간기기 접촉적 활동을 통한 미디어 아트의 공감각적 체험은 가상 세계 속 현존과 활동을 야기하며, 역시 메를로 폰티의 자아의 몸을 과거, 현재, 미래 삶과 연결시키고 그 의미를 명료화한다는 <세계-에로-존재> 개념과 궤를 같이 한다.

마치 메를로 폰티가 지평의 종합으로 지각을 통해 몸을 과거, 미래 삶에 연결시켜, 세계의 의미창조 과정처럼 본 것처럼³²⁾ 미디어아트에서의 접속하기 위한 조작, 다중감각적 지각, 이를 위한 활동은 참여자의 가상세계 내 과거, 미래, 작금을 결정짓는다. 그리고 그 가운데에는 접속하는 신체와 활동이 있다.

또한 활동을 통해 체감되는 몸의 지각은 제작자가 미리 구성한 실재공간과 관객의 감상, 서사공간을 어우러지게 하며, 작품을 완결시키는 구심점이 된다.

그러므로 관객의 몸은 그것의 운동으로 모든 가상세계가 생성되고 소멸되기 때문에 메를로 폰티의 표현대로 시간을 소유하며 과거와 미래를 연결시키고 있다. 중간기기로의 신체적 접속을 통해 가상세계로 몰입되고, 현존적 접속의 향유로써 작품의 구현, 감상의 즉시적 시간성이 실현되는 것이다.

메를로 폰티가 감각의 통합적 기능인 지각을 통해 미래 삶 및 과거와 연결되며, 세계의 의미를 명료화시키는 시간적 종합으로 지각, 몸을 파악한 것처럼, 이러한 관점은 여타 미술장르보다 지각을 포함된 다중감각을 동원하고 중간기기를 접속하는 신체적 활동을 통해 작품감상, 구현의 시간성을 향유하는 상호작용 미디어 아트에서 가장 구체적으로 엿볼 수 있다.

IV. 결 론

본 논문에서는 미디어 아트의 상호작용 과정을 메를로 폰티의 몸 현상학 이론과 비교, 분석하였다.

그 결과 첫 번째, 관객의 몸은 미디어 아트의 가상세계를 유연하며 작품 내 주체로 활동하고, 작품 시작, 감상의 근본적인 원천이다. 또한 관객과 작품의 경계를 무너뜨리며 모든 신체적 감각과 사유가 시작되고 각 감각을 수용할 때 합일시키는 근원이다. 이는 메를로 폰티의 세계 내에서 의식과 신체의 시작이고 하

32) 신혜영, 앞의 책, p.26.

나의 통합적 유기체이며 선형적인 <몸틀> 개념과 유사함을 고찰하였다.

두 번째, 미디어 아트 작품 감상을 위해 부득이하게 체득되는 작품 감상방법의 현존적 수용은 메를로 폰티의 <습관의 획득> 논의에 비할 수 있었다. 감상을 위해 각 미디어 아트 작품마다 제시하는 신체적 접촉 형식은 관객들은 인위적인 지성적 방법이 아닌, 상호작용 과정 중 무의식중에 몸으로 체화하게 된다. 이는 세계 내 목적, 상황을 위해 스스로를 수렴시키고 몸을 통해 운용해 가는 과정을 표현한 폰티의 <습관의 획득>과 유사함을 통찰할 수 있었다.

세 번째, 관객이 제작자가 사전에 미리 구성한 감상방법, 서사 구조 내, 작품세계 내에서 활동함은, <몸틀>과 <습관의 획득>을 토대로 세계 내 적응 및 작용을 설명한 메를로 폰티의 <몸의 구조화> 논의와 일맥상통하였다. 제작자가 이미 구성한 작품세계 내에서 정해진 형식에 의해 접촉되고, 이로써 수용자에 따라 가변적인 서사, 감상이 이루어지며 작품세계, 관객 양자는 서로 얽히게 된다. 이를 위해 신체 일부, 전체 등이 한꺼번에 작품이 제공하는 가상 세계 내 활동에 맞게 길들여지는 것은, 몸 자체가 세계의 부분이며, 세계 내에서 일부 구조적인 역할, 또는 행동양식 습득을 위해 구현되는 폰티의 <몸의 구조화> 논의와 궤를 같이 한다. 또한 <몸의 구조화>를 통해 작품과 관객이 일체화되는 현상은 전통 미술장르에서 찾아보기 어려운 그것만의 독자적인 특성이다.

네 번째, 시각, 청각, 촉각 등을 하나의 공감각으로 융합시키는 미디어 아트의 특성은 폰티의 <지평의 종합> 논의와 상호 유사하였다. 전통적인 미술양식은 시각과 이에 따른 사유만을 제공하였으나, 대부분의 미디어 아트 작품들은 시각, 촉각, 청각 등이 한꺼번에 제공하고, 관객은 이를 지성주의적 시각처럼 각각 따로 떨어진 감각의 인식이 아닌 하나로 통합된 채로 체험하게 된다. 이는 개개의 감각이 분별된 것이 아니라 선형적으로 함께 작용하며 총체화된 가상 세계를 제공하는 것이고, 세계의 동일

성, 통일성을 구현시킨다는 메트로 폰티의 <지평의 종합> 이론과 일맥상통함을 통찰하였다.

다섯 번째, 몸의 활동을 통해 미디어 아트 of 가상세계에 몰입되며 그 세계 내에서 즉시적 현존감으로 세계 내 시간성을 담보하는 관객의 신체를 메트로 폰티의 <세계-에로-존재> 개념에 비견할 수 있음을 서술하였다. 관객의 신체는 가상세계 내 활동을 위해 부단히도 중간기기를 무의식중에 작동시키며, 그 세계의 창조자, 주요 매개체, 일부로 등장하였다. 또한 작품의 변하는 환영, 상황 등은 다시 관객이 활동할 수 있도록 영향을 끼치게 된다. 이러한 관객, 작품 양자가 서로 영향을 미치는 모두 통일된 세계로 조망할 수 있음과 동시에 봄과 보여짐의 관계, 가역적 관계로 파악할 수 있었다.

또한 관객의 신체는 가상세계 속에 거주되고, 그 내에서 적응 및 구조화되기 위해 하나의 유기체처럼 끊임없이 활동하게 되며, 가상세계 내에서 과거, 현재, 미래를 결정짓는 유일한 현존적 존재로의 등극하였다. 이는 세계에 속하고 서로 소유되어 있으며, 또 세계를 자기화해서 전유화하기 위해 그 내부를 끊임없이 사냥하러 다니며 존재감을 확보한다는 <세계-에로-존재> 개념과 유사함을 논의하였다.

그럼으로 미디어 아트에서 관객의 몸은 상호작용을 통해 현존적 신체성의 지속적인 활약을 펼치며, 가상세계 내 일부로 구조화됨을 알 수 있었다.

궁극적으로 미디어 아트 작품과 상호작용하는 관객의 몸에서 발견되는 독창적인 신체성, 공감각성, 다중감각, 공간성 등은, 주/객 자체를 부정하고 일체화된 세계를 지향하는 폰티의 몸 현상학 이론에 더욱 근접함을 확인할 수 있었다. 그리고 20세기 중 후반 비약적으로 발전한 상호소통 미디어 아트가 모든 의미를 구조와 관련지어 파악하는 후기 모더니즘적 특성, 시대, 문화적 패러다임을 여타 미술장르보다 더욱 담지하고 있음을 알 수 있었다.

참고문헌

- 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸』, 이학사, 2004.
- 성재형, 「메를로 폰티의 ‘몸의 현상학’ 에 대한 무용의 신체관 연구」, 『한국체육철학회지』, 제17권3호(2009), pp.163-180.
- 조성배, 「메를로 폰티의 현상학적 시각을 중심으로 한 인터페이스 디자인」, 『기초조형학연구』, Vol.10 No.3(2009, 6), pp.471-483.
- 백상우, “메를로 폰티의 신체지각 개념을 통한 디지털 공간 연구”, 국민대학교 석사학위논문(2009).
- 송은주, “뉴미디어 아트에서 매체역할의 변화에 관한 연구”, 이화여자대학교 박사학위논문(2011).
- 신혜영, “메를로 폰티의 지각이론과 회화론 연구”, 서울대학교 석사학위논문(2004).
- Brant, Gary, *The phenomenology of Merleau-Ponty: A search for the limits of consciousness*, Ohio University Press, 1973.
- Ponty, M. Merleau, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, 1960.
- Ponty, M. Merleau, *Phenomenologie de la perception*, Gallimard, 1945.
- Daum, www.daum.net, 검색어: 김해수채화협회 창립전.
- Daum, www.daum.net, 검색어: 마이클 모리스, 요시코 사토.
- Yahoo, www.yahoo.com, 검색어: Richard Serra.
- Youtube, www.youtube.com, 검색어: Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Systemes Vius.
- Youtube, www.youtube.com, 검색어: Julius Popp, bitfall.
- Youtube, www.youtube.com, 검색어: Rafael Lozano-Hemmer, body movies.
- Youtube, www.youtube.com, 검색어: Scott Snibbe, cause and effect.
- Youtube, www.youtube.com, 검색어: Scott Snibbe, shy.
- Youtube, www.youtube.com, 검색어: Scott Snibbe, boundary functions.
- Wikipedia, ko.wikipedia.org/wiki, 검색어: 경험론.

ABSTRACT

The Intercommunication Process of Interactive Media Art and Merleau-Ponty's corporeity phenomenology

Ha, Im-Sung

Interactive Media Art has been developed a lot in digital age. Especially, the audience try to make interactions by accessing the world of art as one of main interacting figures, while they used to be totally separated from the art in traditional art. Also, it is one of exclusive features distinguished from the other art genres.

In this thesis, the intercommunication process of interactive media art is classified and compared with Merleau-Ponty's corporeity phenomenology theories.

Merleau-Ponty's corporeity phenomenology insists integrated perception through body against the western intelligence philosophy focusing on binomial reasons. Merleau-Ponty's corporeity phenomenology, which suggested the new perception way towards the art, is analyzed in this thesis by comparing it with detailed factors of Intercommunication process of Interactive Media Art. The Intercommunication process of Media Art is classified into <audience' corporeity, main figure of the art>, <learning how to appreciate the art>, <floating in the designated program>, <integrated sensation>, <activities in virtual world>. Additionally, they are studied and compared with the concept of <corporeity>, <acquisition of habit>, <structuralization of corporeity>, <integrated prospect>, <Being-to-the-World> out of Ponty's corporeity phenomenology theories.

Therefore, it is concluded clearly that corporeity, synesthesia, poly sensation and spaciality drawn from Intercommunication process of Media Art have something in common with Ponty's corporeity phenomenology theories rather than the other art genre or minimalism art styles. Furthermore, a new direction of study upon modern Interactive Media Art is suggested.

Key Word : interactive media art, corporeity, Merleau-Ponty, corporeity phenomenology, access, integrated sensation, virtual reality

하임성

한국교원대학교 강사

(100-250) 서울특별시 동작구 사당동 1142 진흥아파트 101-105

Tel : 02-525-5560

imsung3@korea.com

논문투고일 : 2012.11.01

심사종료일 : 2012.11.30

게재확정일 : 2012.12.10