

디지털 시학 관점으로 본 뉴미디어 시대 매체공간의 특성 연구

A Study on the Character of Media space in Responses viewd through the Digital poetics

Author 정재원 Chung, Jae-won / 정회원, 동원대학교 실내건축과 겸임교수

Abstract The purpose of this study had started from trying to look for a new standard in new media era and sounding out possibility of perspective of digital poetry, and had been extracting interpretational elements based on characteristics of otology in digital poetics research in technical method. Through examination of many documentary records, we suggested interpretive elements of medial space based on meaning and the theory of digital poetics. We deduced three perspectives based on relationship between the basic thesis in poetics and interpretive elements of medial space. We used them as tool for analysis of example. We chose as an example that change of program in space is clear through connection of media and space in where new form of creation happens through digital instruments and chose article as subject to which digital technology is applied and had been since 2000, The result of this study is as following:
First, epistemological analysis about a space of digital media in new media era requires poetical approach unlike aesthetic approach. We can endow creative action and creation process with significance and pay attention to technical method of manufacturing, stating appropriateness of perspective in digital poetics.
Second, the justice of digital poetics and its basic thesis help derive analytic elements from medial space and study purpose of production, technical method, ontological characteristics, which are three perspectives of digital poetics. Third, it analyzed characteristics of example according to three perspectives above and we can analyze characteristics of spacial expression in space of digital media into potential, trans-active, and semiosis space. It would be possible through analyzing examples in digital poetic perspective to overlook new methods of design in 21th and various perspectives and possibilities of medial space design.

Keywords 디지털 시학, 매체 공간, 뉴미디어
Digital poetics, Media space, New media

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

오늘날 디자이너는 과거에 단순히 기계를 데코레이션 했던 역할에서 벗어나 기술과 인간 사이의 관계를 기획하고 디자인하게 되었다. '거대한 정보의 서비스'라는 관점에서 정보(information)를 미디어에 의해 가시화(visualization)하고 형태화(ormation)하는 임무를 갖게 되었으며, 인식론의 문제에 직면하게 되었다. 이로써 뉴미디어 시대의 미디어에 의한 디자인, 미디어를 통한 디자인 문제에 있어 미학적 논의의 필요를 갖게 된다.

자크 아탈리는 '갈수록 미학이라는 것은 혼합, 가벼움, 이동성, 개념의 추상화, 대조되는 영상이나 서로 완전히 다른 민족의 예술작품을 한데 뒤섞는 유목, 경험을 일컫

게 될 것이다. 미래에는 거의 모든 혼합과 병력을 인정하게 될 것이다'¹⁾라고 21세기의 미학을 재정의 하기도 하였다. 기존의 미학적 관점만으로는 지금의 현상들을 파악하거나 설명하기는 어려운 일이다.

뉴미디어를 통해 벌어지는 혁명적일 수 있는 현상들에 대해 그것이 디자인과 무슨 연관성이 있으며 왜 중요한가를 설명하려는 시도를 디자이너가 하고 있다. 기술을 포용하는 것을 뛰어넘는 새로운 패러다임을 만드는 일이라 할 수 있다.

디지털 환경에서의 미학은 논의의 대상을 더 이상 예술에 한정하고 있지 않으며, 디지털 테크놀로지와 커뮤니케이션 미디어에 초점을 맞추고 있는 것을 볼 수 있다. 뉴미디어 시대의 디자인은 기존의 미학적 태도 이외

1) 자크아탈리, 21세기 사전, 정혜원 역, 중앙 M&B, 2000, p.116

의 다른 대안들에 의한 해석, 비평이 이루어져야 한다.

디자인에 있어 현재 진행 중인 시도와 새로운 패러다임을 이해하기 위해서 예술과 기술 분야 양쪽에서 뉴미디어 미학이 아닌 다른 개념들을 제시할 수 있는가라는 이론가들이 자문하고 있으며, 그러한 대안으로 디지털 시학이 존재하고 있다.

미학이 예술적 관념들에 대한 것인 반면, 디지털 시학은 작품의 구성에 대한 분석과 디지털과 미학의 수렴을 개념화시키는 것을 목적으로 하는 분석적 기술이라 할 수 있다.

이에 본 연구는 뉴미디어 시대의 새로운 기준으로서 디지털 시학의 가능성을 타진하는 목적을 가지며, 디지털 시학적 관점에 의한 뉴미디어 시대 매체공간의 분석요소를 파악하고, 인간과 기술 그리고 매체가 어떻게 공간과 관계를 맺으며 어떠한 특성을 나타내는지를 분석한다. 그를 통하여 21세기 새로운 디자인 방식의 분석과 뉴미디어 시대 매체 공간디자인의 여러 양상들과 가능성을 조망하는 것에 본 연구의 목적이 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 디지털 시학의 매체 공간 분석의 적용이라는 주제 아래, 디지털 시학의 의미와 매체 공간의 개념을 살펴보고, 공간 해석요소를 도출하여 사례 분석의 틀로 삼아 연구 대상의 분석을 시행하였다.

첫째, 디지털 시학의 의미와 매체 공간의 용어 정의 등을 살펴봄으로써 연구의 전개에 대한 기본적인 방향을 제시하였다.

둘째, 문헌고찰을 통하여 학자들의 디지털 시학의 이론을 살펴보고, 주장하는 개념을 바탕으로 디지털 시학의 매체 공간 해석의 요소를 제시한다.

셋째, 시학의 기본 테제와 매체 공간 디자인 해석 요소의 관계가 어떻게 시학적으로 표현되는지를 3가지 관점으로 도출하였다. 이는 매체 공간 작품 분석의 틀로 사용한다.

넷째, 최근의 디지털 테크놀로지가 적용된 2000년 이후의 작품을 대상으로 한다. 문헌과 평론 내용을 통하여 선별하였으며, 사례들 가운데 미디어의 접목을 통해 공간의 프로그램의 변화가 뚜렷하고, 디지털 도구들이 결부되어 새로운 창조 형식이 나타나는 공간과, 미적 행위가 발생하는 구성의 미디어를 응용한 공간을 선택하였다. 공공 환경의 설치작업인 경우에도 매체를 통한 공간의 확장파 인식의 변화가 이루어진 경우와 미디어 기술에 의해 상호작용적 형식으로 공간 구축이 이루어진 사례를 선택하였다. 디지털 시학적 관점으로 분석하기 적합하다는 이유에서 선정하였다. 작품은 문헌 고찰과 웹상의 작가 인터뷰를 통해 분석한다.

다섯째, 분석 결과로 뉴미디어 시대 매체 공간 디자인의 특성과 연계하여 귀납적 방법으로 공간 연출과 표현 분류양상을 도출하고, 3가지 체계로 분류한다. 이로써 뉴미디어 시대 매체 공간디자인의 특성과 가능성을 조망하는 연구 자료를 구축한다.

2. 뉴미디어시대 디지털 시학과 매체공간

2.1. 뉴미디어 디자인과 시학

(1) 뉴미디어시대의 시학

시학이라는 용어는 아리스토텔레스가 시학(詩作)에 대한 일단의 규칙적 체계를 마련한 이후 문학 작법에 관한 하나의 체계로서 이해되어 왔으며, 현대 문학운동을 거쳐 주로 문학의 언어구조에 대한 연구로 이어져왔다. 그러나 일부의 학자 군에게 있어서 시학이란 용어는 새로운 의미를 부여받으며 새롭게 정의되고 있다.

발터 벤야민은 그의 저서에서 발레리와 에코에서 볼 수 있는 시학에 대한 새로운 정의들의 의미를 다음과 같이 주지시켰다. 움베르토 에코는 시학을 사변적인 미학과 구분하여 “작품의 기술(technique)에 관한 고려, 외적 현현, 양식의 분석, 비평적 판단”을 행하는 것으로 규정²⁾하였다. 또한 폴 발레리는 시학에 대하여 기존과는 다른 의미 즉, 작품 제작행위(poïm)를 구성하는 다양한 방식과 양상들, 예술적 과정과 기술적 방식을 탐구한다는 의미를 부여하였다. 발터 벤야민은 매스 미디어와 기계적 복제 기술의 시대에 들어 정보화된 창조의 기술로 진행되는 예술의 역사적 형성에 있어 뉴미디어 시대의 새로운 시학이 함께 하고 있음을 말하고 있다.³⁾

미학이 무엇보다도 제작된 예술품에 관심을 갖고 미적 수용과 판단에 관여하고, 예술품에 대한 사변적, 철학적 분석을 행하는 것이라 한다면, 시학적 접근은 생산된 작품에 대한 행동, 다시 말해 작가의 생산 행위와 수용자에 이르기까지의 행동 방식들의 조합에 대한 분석이다.

작업을 창발시키는 작가의 시적 태도와 작업을 실천하는 작가와 수용자에 이르기까지의 행위 과정이 중요하다. 관점의 다중성을 요구하는 횡단적 접근법이라 할 수 있다.

(2) 새로운 개념들의 등장

예술과 기술 분야 양쪽 모두에서 현재 진행 중인 현상들을 이해하기 위한 새로운 개념들을 미디어 이론가나 미학자들이 자문하고 있다.

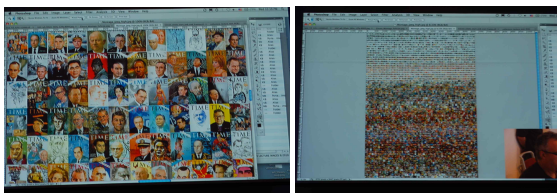
예술의 형식주의에 대한 연구에 집중하였던 에버레트

2) 움베르토 에코, 열린 예술 작품, 2판, 조형준 역, 새물결, 2006, pp.26~28

3) Walter Benjamin, L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, 1935, trad. de Mauric d Gandillac/Rainer Rochlitz, Paris, Allia, 2003

와 칼드웰(Everett & Caldwell)은 ‘디지털텍추얼 에스테틱(digitextual aestheticis)’이라는 신조어를 제시하였다. 예술 형식의 프레임워크, 디지털 작품들과 실천들에 가치를 부여하는 다양한 기대들을 말하고 있다.⁴⁾

뉴미디어 이론가 중 마노비치(Manovich)는 디지털에 의해 새롭게 탄생된 다양한 포맷들이 만들어 낸 미학적 가치에 집중한다. 예를 들어, 타임(time)지의 창립연도부터 최근까지의 표지를 격자 배열한 이미지 자체를 하나의 작품으로 볼 수 있다고 하였고, 시기별로 자주 사용한 색깔, 표지와 인물의 비율 등의 흐름을 읽을 수 있는 디지털 프로그램이 만들어 낸 새로운 형식적 미학을 언급하기도 한다. 이론가들은 마노비치를 네오-형식주의자로 간주하기도 한다.



<그림 1> '2010 INDAF' 강연장에서의 마노비치의 작품설명

디지털 이론가 가운데 한 명인 피터 룬넨펠트(Peter Lunenfeld)는 그의 저서 ‘디지털 변증’(digital dialectics : New essays on new media)에서 컴퓨터 리코드 기술(recodes technologies)에 의한 시각적이며 지적인 문화와 미디어, 예술 양식(form)에 대한 학제 간의 통찰력 있는 연구를 축조하였다. 그것은 뉴미디어 기술들과, 현대 문화에 대한 비판에 기초한 연구 방법으로서, 기존의 미학 이론들의 한계를 극복하려는 의지를 담고 있다. 그는 디지털미디어를 후세에 대체될 어떤 자리 표시를 위한 모호한 용어로 언급하며 즉각적인 현재를 설명하기엔 변증법적 접근이 주요하다는 견해를 밝히고 있다.⁵⁾

(3) 뉴미디어 시대의 디지털 시학

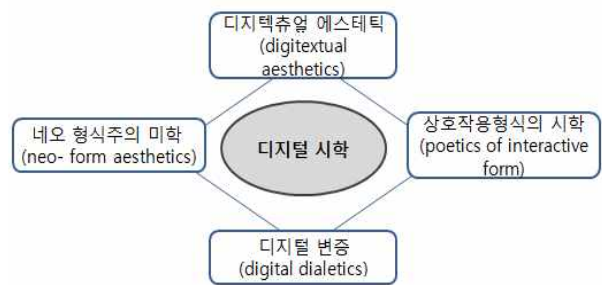
디지털 이론가인 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 뉴미디어를 활용한 디지털 환경을 디자인함에 있어 상호작용형식의 시학(a poetics of interactive form)에 대해 언급하였다. 다양한 오브제, 셋팅, 조명 등으로 어우러진 디지털 기술 환경은 연극 무대처럼 간주되어야 하며 디자인어는 하나의 놀이 무대 장치를 마련하는 것이라고 하였다.⁶⁾ 상호 작용 인터페이스에 대한 디자인 분석 방법으로서 시학을 제시한 로렐의 개념화는 가히 혁명적이다. 로렐에 따르면, 상호 작용적 인터페이스를 디자인하는 행위의 본질은 단지 인간과 컴퓨터 사이의 연결을 설

정하는 것이 아니라, 디지털 맥락 속에서 하나의 놀이를 연출하는 것이라 할 수 있다. 바로 그 같은 진술은 상호 작용적 인터페이스의 미학 보다는 시학에 가깝다고 말할 수 있다. 시학은 예술가들이 하나의 예술적 관념을 분절하는 방식에 대한 분석적 기술이기 때문이다.

또한, 크보르트롭(Lars Qvortrup)은 디지털 시학의 개념적 정초를 제공한 사람이라 할 수 있다. 브렌다 로렐의 개념에 영감을 받아서 미학적 기준보다는, 시적인 잠재력을 파악하려는 동기부여에서 디지털 시학을 제시하였다.

“디지털 영역에서 예술은 현실을 반영해야 하며, 어느 정도까지 외재적 재료는 디지털과 기계적 도구들에 의해서 대체된다. 따라서 디지털 시학은 모두 미학이 인간 중심주의에서 다극중심주의로 변화했음을 반영하며, 질료가 디지털로 변화했음을 말한다. 디지털 시학의 기본 과제는 디지털의 재료들을 개념화하는 것이며, 기본적인 토픽들의 정체를 파악하는 것이라 할 수 있다.”⁷⁾고 자신의 저서에서 언급하고 있다. 그는 전통적 미학의 부적절성을 직시하였고, 미학과 시학의 구별을 강조하였다. 미학은 아름다움의 예술적 관념들에 대한 것인 반면, 시학은 예술 작품의 구성에 대한 것이라는 점을 지적한다.

뉴미디어 시대의 시학, 디지털 시학이라는 표현은 생소한 것이나, 이 디지털 시학이라는 표현은 디지털기술과 커뮤니케이션 기계 매체들과 결부된 다양하면서도 이질적인 표현과 실천들이 이루어지면서 생겨났다.



<그림 2> 미학의 대안과 디지털 시학

뉴미디어 시대에 와서 작품은 수용자의 행위를 기다리고 있으며, 행위를 통해서 다시 재구성되고, 링크되기도 하면서 형태가 변하고 관계가 순환된다. 디지털 기술에 의해 전례가 없는 재현체제와 네트워크에 의한 재구성으로 예기치 못한 결과가 만들어지고 있다. 재현된 현실은 실제 환경을 대신하게 되었다.

디지털 시학은 디지털 기술의 탐구이며, 작품이 완성되기까지의 행위 과정과 행위 양식들의 디지털 기술 사이의 맥락을 이어주는 설정들이다. 그것은 디지털 기술에 의해 가능해진 실천들에 집중하는 것이며, 동일한 복

4) Anna Everett, John Caldwell, New Media:Theories and Practices, Routledge, 2003, p.304

5) www. Peter Lunenfeld.com

6) Brenda laurel, Computers as Theater, Addison-Wesley, 1998, p.227

7) Lars Qvortrup, Dirital Poetics, MIT Press, 2003, pp.239~251

제를 반복하는 것이 아닌, 반복 속의 차이를 이뤄내는 디지털 기술에 대한 연구이다. 디지털 질료와 미학의 만남을 연구하고 개념화한다. 예술가들이 어떻게 자신의 물질을 형상화하여 예술적 관념에 형식을 부여하는지, 사유를 분절시키는 분석적 기술이다.

2.2. 디지털 시학의 기본 테제

앞에서 살펴 본 미학의 대안들과 디지털 문화에 대해 많은 연구들이 제시하는 개념과 논리들을 토대로 디지털 시학의 기본 테제를 제시하고자 한다.

그 이유는 디지털 환경에서의 패러다임은 조형예술 범위에 한정하여 파악할 수 없기 때문에 제분야의 통섭적 사고를 바탕으로 기본테제를 정립한 후에 공간으로의 접근하는 것이 타당하다는 생각 때문이다.

디지털 시학의 기본 테제는 다음과 같다.⁸⁾

첫째, 디지털 시학은 다양한 학술편야들의 교차와 창조적 실천들의 변형들 속에서 이루어지며, 무엇보다 디지털 기술 발전에 의해서 생성되는 변화 속에서 창발하고 정의된다. 디지털 시학은 매체의 융합적 실천에 대한 미디어 이론을 토대로 성립된다, 예술과 기술과의 관계로 국한시키지 않는다.

둘째, 디지털 기술에 의해 가능해진 표현의 실천들에 집중한다. 표현의 질료(기호, 사운드, 텍스트, 이미지)의 디지털 코드화와 결부된 제작과 그를 수용하고 지각, 인지하는 새로운 체제를 염두에 둔 행위와 실천에 관련된 제반 물음의 전 과정에 집중한다.

셋째, 디지털 시학은 철저하게 기술에 대한 구성항을 사유할 것을 제기한다. 테크놀로지에 대한 도구적 관계를 넘어선 시각이 필요하다. 사유의 생산 방식과 정보, 예술 작품, 이미지, 지식의 순환과 공유에 있어서 기술적 탐구를 주문하고 있다.

넷째, 디지털 기호와 미디어 융합에 의해 감성적 체험과 가상현실의 몰입적 체험을 탐구하는 디지털 시학은 인간학의 성찰을 요구한다. 사이버 체험을 아우르는 사이버 인간, 즉 새로운 포스트휴먼에 대한 인문적 성찰을 필요로 한다.

다섯째, 디지털 시학은 크게 창조(poiesis), 집단적 실천(praxis), 참여(metexis)라는 삼차원에서 이루어진다. 바로 이 같은 삼차원적 운동 속에서 디지털 시학의 기본 윤곽이 표명될 수 있다. 뉴미디어 시대의 예술은 집단적 발명의 실천으로서, 그것은 정치의 장 속에 직접적으로 각인되어 있다. 집단적 창조 행위를 참여시키는 포이에

시스(poiesis)⁹⁾로서 파악된다.

<표 1> 디지털 시학의 기본 테제

| | 기본 테제 | 내용 |
|--------|------------|--|
| 디지털 시학 | 매체의 융합적 실천 | 다양한 학술편야들의 교차와 창조적 실천들의 변형들 속에서 창발. 예술과 기술의 재구성, 개방적인 시각 |
| | 제반 과정에 집중 | 기술의 표현과 실천 즉, 디지털 테크놀로지화의 제반 과정의 물음에서 탄생 |
| | 기술에 대한 탐구 | 도구적 외현을 넘어선 시각이 필요 |
| | 인간학의 문제 제기 | 매체 융합의 미적체험에 대한 새로운 성찰 |
| | 사회적 참여 | 시적인 것과 정치적인 것의 융합 집단적 창조 행위와 참여 |

2.3. 뉴미디어 시대 매체 공간

매체 공간은 매체를 활용하고 매체가 공간적으로 적용된 매체를 바탕으로 하는 건축 공간이다.

매체의 개념은 문자, 그래픽, 사운드, 사진, 애니메이션과 같은 '정보를 표현하는 방법'¹⁰⁾을 의미한다. 뉴미디어 시대의 매체는 디지털 매체로 한정지을 수 있는데 과거 몇 십 년 동안 정보의 디지털화가 진전되어 오면서 대부분의 매체가 종래의 아날로그에서 디지털화로 전환되었기 때문이다.

매체가 구어, 문자, 영상매체로 발전하는 동안 공간 개념도 변화해왔다. 지각적(perceptual) 공간에서 개념적 공간(conceptual)공간으로 확장되었으며 영상언어단계에서는 존재하지 않는 대상에 현장감을 부여하며 시각적 공간(visual of space)으로 나아간다. 현재의 디지털 매체단계에서는 모든 매체가 복합적으로 적용하는 멀티미디어로 체험적 상호작용을 만들며, 커뮤니케이션 미디어로써 공간 인식에 새로운 패러다임을 만들고 있다.¹¹⁾

뉴미디어에 의해 정보의 교류가 쌍방향으로 전개되면서, 동시에 시시각각 변하는 이벤트를 발생시키고 이러한 이벤트로 인해 공간은 정형적, 계획된 방식이 아닌, 비선형적이며 비정형적인 방식으로 소통되게 된다.

본 논문에서의 뉴미디어 시대 매체 공간은 디지털 매체라는 뉴미디어를 바탕으로 하는 건축공간으로, 디지털 매체에 의해 공간 개념이 확장되거나, 공간 인식에 있어 변화가 있거나, 공간 표현방법이 디지털 매체에 의해 이루어진 건축, 환경, 공간디자인을 지칭하고 있다.

디지털 매체 공간에 적용된 디지털 아트, 텔레마틱스(telematique) 기술, 인터넷에 기반을 둔 상호 작용 시스

8) 기본테제에 대하여 'Poétique du numérique, sous la direction de Sophie et Frank Cormerais; L'Entreprise, 2008'과 '김성도, 「매체 변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징」 정보통신정책연구원, 2010' 인용의 내용을 기본으로 하여 본 연구자가 재정의 하였다.

9) 그리스어로서 그 본뜻은 제작, 생산을 의미한다. 아리스토텔레스는 인간의 지적 활동을 관조(theoria), 실천(praxis), 제작(poiesis)으로 나뉘, 첫째는 이론적 탐구를, 둘째는 정치를 포함한 윤리적 행동을, 셋째의 것으로는 생산 기술 활동이나 예술 활동을 가리켰다. 그리하여 이 포이에시스가 주로 예술 활동으로서 생각되면서 그 제작학은 시학(poietik)이 되고 이윽고 이것은 시(詩, poiema : 제작된 것, 라틴어로는 poema, 영어로는 poem)라는 개념을 낳기에 이르렀다. 네이버 철학 사전

10) 이만재 · 이상선, 멀티미디어 교과서, 안 그래픽스, 2003, p.2

11) 이은정, 디지털 패러다임에 의한 유기체적 공간에 대한 연구, 홍익대학교 석론, 2003, p.43

템 등의 형식, 낯선 기호와 관련된 해석에 있어서 디지털 시학의 관점은 시의적절한 성찰과 접근이 가능하다.

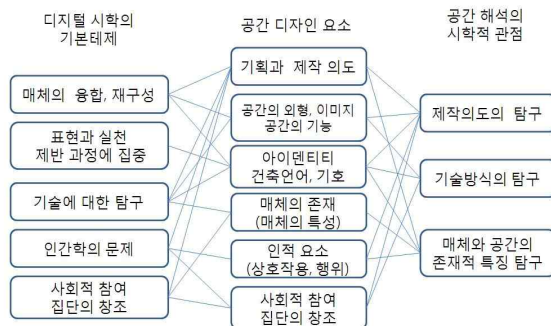
3. 디지털 시학 관점의 매체 공간 해석

3.1. 디지털 시학의 기본테제에 의한 공간 해석

매체 공간의 시학적 해석, 즉 매체 공간 디자인에 있어서 디지털 시학의 기본 테제를 해석하기 위해, 디자인 과정별 디자인 요소를 파악하였다. 디자이너 측면, 뉴미디어 테크놀로지의 특성, 공간적 측면, 인적 측면으로 나누어 시학적 관점의 적용 가능성을 생각해보았다.

디자이너 측면에서는 계획 단계에서 제작 의도와 창조적 사유를 고려할 수 있으며, 뉴미디어 기술에 있어서는 제작행위를 나타내는 미디어 자체의 특수성에 대한 분석이 있을 수 있다. 기술의 수행능력에 따라 매체 공간의 특성은 달라질 것이다. 그에 따라 공간적 측면에서는 외형이나, 공간이미지, 기능 등을 파악할 수 있으며, 인적 측면에서는 상호작용, 감성적 경험, 사회적 참여와 집단의 창조를 도출할 수 있다.

도출한 뉴미디어 시대 매체 공간 디자인 요소와 디지털 시학의 기본 테제와의 관계성을 파악하였다. 그리고 각 디자인 해석 요소들은 3가지 시학적 관점으로 분류할 수 있다.



<그림 3> 디지털 시학의 기본테제와 공간 해석과의 관계

<그림 3>의 관계성에 의해 공간 해석의 시학적 관점은 제작 의도의 탐구, 기술 방식의 탐구, 존재론적 특징 탐구의 3가지로 분류하였다.

<표 2> 디지털 시학의 매체 공간 해석의 관점

| 학자군의 시학의 재정의 | 디지털 시학의 기본테제 정립 | 매체공간 해석의 3가지 관점 |
|---------------------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| 테크닉에 관한 고려 외적현현 양식의 분석 평적 판단 | 매체의 융합 표현의 실천 기술에 대한 사유 | 공간 제작 의도의 탐구 |
| 제작행위의 예술적 과정과 기술적 방식탐구 | 인간학 문제 제기 사회적 참여 | 공간 표현 기술방식의 탐구 |
| | | 매체와 공간의 존재론적 본질 탐구 |

미학자들의 시학적 접근과 미학의 보완으로서의 새로운 개념들이 탐구되면서, 미학과 시학은 디지털 시학으로 갱신되었다. 그 같은 정립은 우리가 다양성 속에서 새로운 패러다임을 검토해야 함을 알게 해주었으며, 디지털 시학 관점의 매체 공간 관점을 도출할 수 있었다.

3.2. 공간 해석에 관한 디지털 시학의 3가지 관점

(1) 제작의도의 탐구 : 열린 사고와 창조적 사유

뉴미디어 시대의 복잡성과 그 변화의 흐름을 수용하는 매체 공간디자인의 방법에는 공간의 경계의 확장과 타분야와의 융합, 그리고 사용자의 참여를 통해 완성되는 열린 구조의 계획을 들 수 있다. 디지털 테크놀로지의 복잡성과 인간의 다양성을 수용하는 매체 공간 디자인은 과정적 사고가 전제되고 있다. 이러한 제작의도, 열린 계획에는 기존의 통제적 위계조직을 해체하고 하위인자들의 자율성을 강화하는 특성이 있다.¹²⁾

디자이너에게 창조적 사유를 일으키는 핵심적 동기는 바로 이전까지는 한번도 보거나 듣지 못했던 영상과 소리, 몰입적 경험을 창조하게 해주는 매체의 잠재력이라 할 수 있다. 디자이너들은 새로운 예술 형식들을 목격하였고, 영역 경계 어딘가에 놓인 새로운 유형의 예술이 탄생하는 것을 예상하고 있다. 기술의 잠재성을 바탕으로 한 작가의 분석과 해체, 디자인의 탄생이 계속되고 있다. 디자이너는 기술적 매체를 사용함으로써, 새로운 소비층에 접근하고 그러한 사용자를 결집시키게 되면서 기존의 한정된 공간의 성질을 넘어서고 있다. 공간 경험의 일반적 맥락을 창조적으로 표현하고, 개인적 의미를 표현하는 방식을 사용하여, 사용자가 참여할 수 있는 능력을 공간에 부여하고, 그 결과는 명확히 규정하거나 예측할 수 없이 열려져 있다.

(2) 기술방식의 탐구: 제작 기술의 확장과 행위 탐구

뉴미디어 시대 매체 공간의 정체성은, 그것이 새로운 기술들의 출현으로부터 문화적, 사회적 진화라는 결과를 이끌어 낸다는 것에 의미가 있다. 진화와 발전 속에서 하나의 자신만의 정체성과 근원을 지니게 되며, 기술의 사용에 의해 매체 공간은 독립적인 실존을 갖게 된다.

기술에 의한 합리적인 프로세스가 가능하게 되면서, 미디어가 주도된 공간, 미디어가 접목된 공간이 합리적으로 발전되는 과정에서 직면하게 되는 큰 변화는 기술의 매개성이 기술 행위자성으로 발전된다는 점이다.¹³⁾ 공간의 체계와 기술 체계가 상호 교착되고 종합되는 공간과 미디어 기술 관계에서, 무엇보다도 기술의 역할인 기술 매개성에 대한 문제가 중요하다. 하지만 기술이 매개 된다는 사실은 단순한 매개성(mediatedness)에서부터

12) Jurgen Jpedicake, Space and Form in Architecture, 정성원 역, 미건사, 1995, p.155

13) 정국환, 새로운 소통합리성과 인본사회화 과정, KISDI, 2010, p.87

복잡한 변형과 새로운 창조에 이르기까지 매우 포괄적인 성격을 지닌다.

기술에 행위능력과 행위성을 부여하지 않은 경우 우리는 디지털 매체 공간의 작업의도와 제작행위를 설명할 수 없게 된다. 또한 기술 행위에 의한 합리적 소통과 감성적 소통은 매체 공간에서 배제할 수 없는 중요한 요소이다.

<표 3> 기술유형과 행위능력

| 행위 능력 | 기술 유형 |
|-------------------|---|
| 수동적passive | 도구 |
| 능동적active | 특정한 작동을 자체적으로 수행하는 기계 |
| 반응적reactive | 특정 알고리즘에 따라 환경에의 적응성을 고려한 사이버네틱스 메카니즘 |
| 상호행위적 interactive | 상호조정을 통해서 과제 해결을 위해 조정하는 다에이전트 시스템(multi-agents system) |
| 횡단행위적 transactive | 개별행위, 외부행위 목적-수단 관계의 전체 행위의 상호작용을 고려하여 스스로 성찰하고 변화하는(운동경기)팀과 같은 지능시스템 |

가장 기초적인 기술의 행위능력은 수동체성 도구이다. 기술은 기계단계를 넘어 훨씬 더 지능화된 행위능력을 지니게 된다. 특정한 알고리즘에 따라 단순히 환경을 인식하여 자기 반응하는 센서에서부터 그러한 기초적인 여러 에이전트들 간에 상호행위 조정을 통해서 특정한 과제의 해결을 위해 조정과업을 수행하는 멀티에이전트 시스템(multi-agents system)은 훨씬 더 지능적인 행위 능력을 지닌다. 이들 행위결과는 사용자뿐만 아니라 설계한 엔지니어의 의도나 의미 규정으로 더 이상 환원하기 어렵다. 더 나아가 개별행위 및 외부행위에 대한 정보를 수집, 저장, 가공하여 전략과 목적 등에 따라 전체 행위의 상호작용을 조정·규제하여 행위화하고 심지어는 학습능력을 통해 스스로를 성찰하고 변화하는 지능시스템에서는 인간지능을 넘어설 가능성마저 엿보인다.¹⁴⁾

(3) 매체와 공간의 존재론적 분석

1) 질료에서 기호로 존재

매체 공간에서의 존재의 양태는 질료에서 디지털 기호들로 변화되었다는 점을 말할 수 있다. 디지털 예술의 원 질료는 물리적 질료가 아니라, 숫자로 이루어진 디지털이다. 재현적 수준에서, 디지털은 우리에게 기호들로서 존재하며, 특정 규약 체계에 따라서 다른 무엇인가를 지시하는 그 무엇이다. 따라서 디자이너들이 구성하는 것이 무엇인지를 확실하게 이해할 필요가 있다. 예컨대, 디스플레이창이나 모니터에서 버튼, 링크, 애니메이션 등은 지표 기호들이다. 누군가에 의해서 물리적 영향을 받으면서 일정한 물리적 변화가 이루어질 디지털 기호들의 부류에 속한다. 사용자가 버튼을 클릭하면 파랑색이 된

다. 그것은 사용자에게 하나의 도구로서 기능한다는 것을 지시한다. 디지털 에이전트는 나의 클릭이나 손가락의 동작에 따라서 움직이며, 이것은 그것이 나의 아바타임을 지시한다. 예를 들어서, 데스크 탑 인터페이스에 있는 디지털 휴지통은 진짜 휴지통에 견주어서 그 유사성 때문에 기능한다. 철자, 단어, 텍스트들은 상징들이다. 그것들은 사회적 규약들에 따라서, 다른 무엇인가에 대한 그것들의 지시 때문에 기능하는 디지털 기호들의 부류에 속한다.

2) 투사 양식으로 존재

존재론적 분석의 두 번째 핵심은, 존재에서 투사로 그 양식이 변화되었다는 사실이다. 전통적으로, 예술작품들은 하나의 형태를 갖춘 질료로서 개념화되었다. 예술작품은 존재하는 것으로서 이해된다. 유희는 관람자 앞에서 존재하며, 연극은 무대 위에서 일어난다. 많은 경우 예술작품은 투사 기법을 사용하지만, 대부분의 경우 투사는 단순한 도구로서 다루어지며 시야에서 벗어나 있어야 하는 것으로 간주되고, 오직 비정상적인 상황의 경우에서만 투사를 의식하게 된다. 예컨대, 영화 필름이 끊어지거나, 텔레비전 수상기가 제대로 작동되지 않을 때 말이다.

작품은 디지털 매체를 통한 투사에 의해서 함의된 관계를 포함하며, 모종의 근원이라 할 수 있는 투사기는 이미지를 하나의 표면 위에 쏘고, 그 결과로 나타나는 작품은 투사하는 근원에 달려 있으며, 아울러 표면의 질과 형상에 달려 있고, 그 만큼 텍스트 또는 시각적, 청각적 이미지에 있는 오브제들 사이의 내재적 관계에 달려 있다. 따라서 관람자가 관찰할 작품의 대상은 단지 결과적으로 나타나는 이미지나 투사가 아니라, 투사 근원과 그 투사의 물질적 기반 사이의 관계이다. 단순한 원인-결과 관계가 아니라, 물질적 상호 간섭(interference)과 텍스트적 상호 간섭의 복잡한 시스템으로 존재하는 것이다.

3) 상호작용과 커뮤니케이션

디지털 시학의 세 번째 존재론적 특징은 작품의 생산과 수용 사이의 무게 중심 축이 전통적 의미 해석에서 상호 작용으로 이동했다는 사실이다. 매체 공간은 사용자에게 무엇인가를 하며, 사용자는 공간에 무엇인가를 한다. 따라서 매체 공간에서 해석은 상호작용에 의해서 대체된다. 이러한 쌍방향적 변화의 과정은 그것의 주변 환경으로 퍼져나가며, 더욱 복잡한 커뮤니케이션과 관찰의 네트워크가 설정된다. 또한 관계 맺고 커뮤니케이션 하는 것에 촉각이라는 물질적으로도, 상징적 외연을 통해서도 관계화를 책임지는 감각이라고 할 수 있다. 상호작용의 수단으로 촉각이 재도입되고, 촉각의 테크놀로지를 포함하는 미디어 퍼포먼스를 공간에서 많이 볼 수 있다. 공간 속에 존재하는 촉각적 속성들에 의해 정서적으로

14) 정국환, 위의 논문, p.90

영향을 받게 되는데 그러한 것을 감성적 경험이라 할 수 있다. 매체 공간 디자이너는 촉각과 공간을 공감각화할 수 있는 능력이 관건이며, 대상간의 상호작용 관계를 파악하면 촉각, 시각을 공간에 매개화하는 디자인 방안을 모색할 수 있다.

4. 뉴미디어 시대 매체공간에 나타나는 디지털 시학 관점의 공간 특성

4.1. 사례 선정

사례 연구 대상지는 디지털 시학의 기본 테제에 준하여 선정하였다. 디지털 매체에 의해 새로운 창조 형식이 나타나거나, 미적 행위를 발생시키는 매체 구성이 보여지는 것과, 공간과 사용자 간의 커뮤니케이션과 상호작용이 창의적으로 정의되었다고 판단되는 작품들을 선정하였다. 최근의 기술과 실험적 태도를 파악하고자 대부분 2000년 이후 개관한 곳을 선정하였고, 전시관이나, 설치작업과 같은 실험적 작업들이다. 주로 외국의 사례들이기 때문에 전문서적이나 웹사이트에서 작가의 인터뷰를 통해 자료를 조사하여 분석하였다. 직접 방문하여 조사하지 못하는 한계가 있음을 밝힌다.

<표 4> 사례 조사 대상 공간 개요

| | 작 품 명 | 작 가 | 공간 | 시기 |
|---|-----------------|--------------------------|------|------|
| 1 | Meta I. hyttan | 토비 슈나이들러 | 전시관 | 2010 |
| 2 | 버블(Bubbles) | Materials & Applications | 설치작업 | 2006 |
| 3 | Plinthos | mab architecture | 전시관 | 2010 |
| 4 | Scents of space | Usman Haque | 전시관 | 2002 |
| 5 | CCCWall | Kengo Kuma | 설치작업 | 2010 |
| 6 | Sky Ear | Usman Haque | 설치작업 | 2004 |

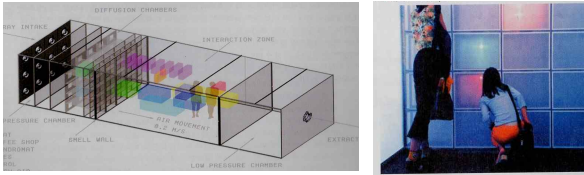
선정된 사례들은 3장에서 도출한 디지털 시학의 3가지 관점인 제작의도의 탐구, 기술 방식의 탐구, 존재론적 특성의 탐구의 관점으로 각 사례별 특성을 분석하였다.

4.2. 사례 분석

제작 의도의 분석에서는 매체 기술을 통해 공간의 새로운 가능성을 부여하거나 공간 재해석을 시도한 작가의 의도, 새로운 프로토타입의 개발을 특성으로 볼 수 있다. 제작 기술의 탐구에서는 매체 공간에 적용된 기술에 대해 알아보고, 그 기술의 단계별 행위 능력을 체크하여 공간에서의 기술의 소통을 알아보았다. 매체와 공간의 존재론적 특징은 기호, 투사, 상호작용 3가지로 분류하여 사례의 특성을 분석하였다.

<표 5> 사례분석

| No.1 | Meta I. hyttan/ 토비 슈나이들러 /2010 | | | |
|-----------|---|---|---|---|
| | | | | |
| 디지털 시학 관점 | 제작의도 탐구 | 터치스크린이나 오디오가이드 같은 보편적인 전시 인터페이스를 사용하는 대신 디지털 제어방식이 내장된 간단한 손전등을 사용하게 하여 개인취향에 따라 장소가 구현되도록 의도하였다. 각 장소는 오디오, 조명, 프로젝션, 구동 액추에이터로 특화하였다. | | |
| | | 방문객 개인의 전등에서 눈에 보이지 않는 적외선 신호의 송신과 사무용 네트워크와 인터넷에 이용되는 프로토콜과 동일한 표준 네트워크 기술이 적용되었다. | | |
| | 제작기술 방식 탐구 | 기술의 행위 | 반응(reactive) | ○ |
| | | | 능동(active) | ○ |
| | | | 상호행위(interactive) | ● |
| | 존재론적 특징 탐구 | 기호 | 전등 불빛은 상황에 따라 다른 장면이 디스플레이되게 하는 지시봉의 역할을 하여 개개인에게 상황따라 나타나는 사인물을 보여준다 | |
| 투사 | | | 원근법의 도입을 이루어서 실제 공간에 정보가 3차원적으로 투사되는 효과를 주었다. | |
| 상호작용 | | 동일한 물리적 공간이 방문객이 어떻게 작동시키나에 따라 다를 색깔과 다른 디스플레이가 이루어지는 쌍방향 체험공간으로 변모 | | |
| No.2 | 버블(Bubbles)/Materials & Applications/2006 | | | |
| | | | | |
| 디지털 시학 관점 | 제작의도 탐구 | 램프 진입로를 통해 공간으로 이동하면서 접하는 6~8 직경의 구체간의 탐색을 하는 발광 버블의 끊임없는 변화를 통해 사용자 경험을 창의적으로 정의하게 하였다. 공동체를 위한 사회적 분위기를 이끌어낸 의도가 있다. | | |
| | | 다른 여러 버블이 부풀어 팽창할 때 하나의 버블의 공기를 빼는 팬이 반응하도록 하는 센서 | | |
| | 제작기술 방식의 탐구 | 기술의 행위 | 반응(reactive) | ○ |
| | | | 능동(active) | ○ |
| | | | 상호행위(interactive) | ○ |
| | 존재론적 특징의 탐구 | 기호 | 식물의 유기적 접촉 굴성을 모방하여 방문자의 오고감에 의해 공기 압력 설치물이 반응한다. | |
| 투사 | | | 투사되는 이미지는 없으나 설치물이 무색의 스크린처럼 양감과 색깔을 담아낸다. | |
| 상호작용 | | 감각적 소통을 통한 상호작용 | | |
| No.3 | Plinthos / mab architecture /2010 | | | |
| | | | | |
| 디지털 시학 관점 | 제작의도 탐구 | 오래된 벽돌과 뉴미디어 센서를 이용해 기존 파빌리온을 재해석한다. 신체와 환경의 상호작용의 가능성을 열어주고 있다. 자기 감응적 메카니즘. 다공 벽돌은 일종의 스크린 역할을 하면서 움직임을 카메라를 통해 컴퓨터로 전송하여 컴퓨터 영상과 오디오에 따른 변화를 주파수를 통해 변환하고 조명을 통해 색상 변환을 다시 비추게 된다. | | |
| | | 벽돌의 오래된 이미지에 오버랩되는 디지털의 미래적인 감각이 다차원적 기의를 일으킨다. | | |
| | 제작기술 방식 탐구 | 기술의 행위 | 반응(reactive) | ○ |
| | | | 능동(active) | ○ |
| | | | 상호행위(interactive) | ○ |
| | 존재론적 특징 탐구 | 기호 | 방문자들의 움직임이 다중 감각을 자극하며 색상의 변환과 함께 스크린 역할의 다공벽돌 위에 투사되고 있다.. | |
| 투사 | | | 감각적 정보를 쌍방향으로 전달하고 있으며 시각을 통해 운동감각적 체험을 공유하도록 하고 있다 | |



| | | | | |
|---------------------|-------------|---|-------------------|---|
| 디지털 시학 관점 | 제작의도의 탐구 | 향수에서 쓰레기통의 유독 물질에 이르는 모든 냄새를 이용하여 공간적으로 재설정하려는 시도를 통해, 공기 공간, 냄새 공간을 표현하며 새로운 가능성 모색함 | | |
| | 제작기술 방식의 탐구 | 기술의 행위 | 반응(reactive) | |
| | | | 능동(active) | ○ |
| | | | 상호행위(interactive) | |
| 트랜스액티브(transactive) | | | ● | |
| 존재론적 특징 탐구 | 기호 | 소리, 냄새, 열, 전자파 등과 같은 소프트한 공간을 융합하여, 건축의 현상학적 가능성을 모색함 | | |
| | 투사 | 각 공간 패널에 지정된 색상이 나타나는 정도 | | |
| | 상호 작용 | 감각적 소통을 통한 정신적 활동을 자극하는 상호작용을 일으킴 | | |

No.5 CCCWall /Kengo Kuma /2010



| | | | | |
|---------------------|------------|--|-------------------|---|
| 디지털 시학 관점 | 제작의도 | 2010년 Fuorisalone의 오프닝 행사로서 설치된 추상적인 건축으로 투명하고 만져도 알 수 없을 정도의 얇고 부드러운 소재를 사용하여 바람과 빛이 유동적으로 표현되는 현상을 방문자들에게 환상적으로 보여 지게 계획하고 다의적 해석을 유발하는 은유적 작업 | | |
| | 제작기술 방식 탐구 | 기술의 행위 | 반응(reactive) | ○ |
| | | | 능동(active) | ○ |
| | | | 상호행위(interactive) | ● |
| 트랜스액티브(transactive) | | | ○ | |
| 존재론적 특징 탐구 | 기호 | 막은 오로라같은 빛을 반사하거나 연출하여 바닥의 세라믹 타일의 조명과 함께 환상적이고 독특한 환경을 제공한다 | | |
| | 투사 | 막소재의 설치물과 바닥에 빛을 반사하고, 오로라처럼 표현하는 막과 세라믹 타일 조명의 미적 환경. | | |
| | 상호 작용 | 자연적 요소인 바람이 인공 설치작업의 현상을 일으키는 소재가 되어 정형화되지않고, 예측불가능한 표현을 주도한다. | | |

No.6 Sky Ear /Usman Haque 2004



| | | | | |
|---------------------|-------------|--|-------------------|---|
| 디지털 시학 관점 | 제작의도의 탐구 | 수백개의 빛을 내는 헬륨 풍선으로 이루어진 비정형의 구름으로 모바일 폰과 LED를 전자기파 센서와 연결시켜서 다양한 색깔의 빛을 발산하게 하였다. 형태와 색깔 등 가시적 변화가 눈앞에 보이고 전화에 반응하면 실시간으로 반영한다. 사용자들에 의해 매번 새로운 형태를 만들 수 있다. | | |
| | 제작기술 방식의 탐구 | 기술의 행위 | 반응(reactive) | ○ |
| | | | 능동(active) | ○ |
| | | | 상호행위(interactive) | ● |
| 트랜스액티브(transactive) | | | ● | |
| 존재론적 특징의 탐구 | 기호 | 조형적 욕구를 구름을 통해 만족시킴 | | |
| | 투사 | 접촉식 센서는 작품을 위한 25개의 스포트라이트 조명에도 연결되어 빛 그림자 결이 카펫처럼 펼쳐지는 효과를 낸다. | | |
| | 상호 작용 | 무선전화에 의해 변화의 소리를 듣는 동시에 구름이 전화에 실시간으로 반응함. 프로젝트 아래에 있는 사람과 다른 지역 사람의 참여가 있음 | | |

사례분석을 통하여 공간 연출과 표현에 대한 특성을 알 수 있었다. 디지털 매체는 다양한 가능성을 실현시키기 위한 중요한 도구이다. 매체 기술은 숨을 쉬거나 냄새를 맡을 수도 있고, 패턴을 만들어 내거나, 파사드와의 대화를 표현할 수도 있다. 행위를 이미지로 바꿀 수도 있다. 디지털 매체는 적극적으로 사용자와 공간 해석자로 소통 반응하며, 공간 해석자로 작용한다. 사회적 규약에 따르거나 벗어나기도 하면서 개개인의 기호와 만나 무한한 세미오시를 발생하기도 한다.

4.3. 디지털 시학 관점의 매체 공간 디자인의 표현 분류

(1) 표현 분류




<표 6> 시학적 관점의 매체 공간 해석과 공간적 표현 분류

| 디지털 시학적 관점 | 매체 공간 의 해석 | 연출 | 공간적 표현 분류 |
|--------------------|--------------|----------------|-------------|
| 제작의도 탐구 | 열린 사고 창조적 사유 | 열린구조 가능성의 장 | 잠재적 공간 연출 |
| 제작기술방식 탐구 | 기술유형에 따른 행위 | 반응 상호행위 트랜스액티브 | 트랜스액티브 공간연출 |
| | 행위에 의한 소통 | | |
| 형단적 분석 존재론적 특징의 탐구 | 질료- 기호 | 이미지의 감각적인 상징적인 | 세미소이스 공간 연출 |
| | 존재 - 투사 | | |
| | 소통과 상호작용 | | |

사례 분석을 통해 디지털 시학의 3가지 관점에 따라 매체 공간 해석을 하고, 그 해석을 따라 매체 공간에서의 연출의 특성을 도출하였다, 다음의 3가지 공간 표현 범주를 분류하였다. 잠재적 공간, 트랜스액티브 공간, 상

<표 7> 디지털 시학 관점에 따른 사례 공간의 표현 분류

| 작품 | 표현 분류 | 사례 내용 |
|------|-------|---|
| no.1 | A | 기존 전시관의 선행요소의 재해석을 통해 이질적 상황을 연출하여 잠재성을 지닌 공간으로 변모됨 |
| | B | 촉각과 시각의 대상과 행위의 상호작용으로 물입적 체험에 다가가고 있음 |
| | C | 방향을 알려주는 개개인의 전등을 통해 새로운 사유를 생성하는 정신적 활동을 유도하고 있음 |
| no.2 | A | 반응하는 버블 캐노피는 건축물의 체적 감각을 발생시켜 새로운 조정 가능성을 내포하고 있음 |
| | B | 매번 발생하는 인간의 상황적 요구(desire)에 적합한 환경으로 대응하여 명확하고 만족스러운 커뮤니케이션의 성취함 |
| | C | 반응하는 버블의 단서를 통해 내재한 질서의 개요를 몸으로 깨닫게 되며 해석행위에서 창의적 경험을 정의하게 함 |
| no.3 | A | 파빌리온의 관습적 유형에 대한 재해석, 감각의 중첩에 의한 자율성 제공 |
| | B | 내 외부공간의 경계가 해체된 중심성을 띤 보이드 공간은 인체와 환경간 상호작용을 유도함 |
| | C | 다공을 통한 숨쉬는 관의 이미지로 벽돌의 오래된 이미지에 오버랩되는 디지털의 미래적인 감각이 다차원의 반응을 일으키게 함 |

| | | |
|---|---|---|
| no.4  | A | 냄새 콜리주에 의한 무형의 감각적 요소로 구성된 소프트한 공간은 미적 경험을 제공하여 공간의 잠재성을 형성하고 현상학적 가능성을 모색함 |
| | B | 행위를 통한 감각적 체험의 상호작용으로 트랜스액티브 공간의 중요한 정보요소로 작용함 |
| | C | 후각 자극에 의한 사유를 생산하는 장으로서의 공간, 실험적 구축이 개방적 상상과 관점을 표현 |
| no.5  | A | 추상적인 개별 소재들의 조절을 통한 역동적 통합과 은유, 중첩의 기법들이 쓰이고 있으며 예술과 건축의 경계가 열리는 공간 |
| | B | 보이드 공간에 부유하는 막구조로 된 이질적 공간이 자연 환경요소인 바람과 빛과 교류 |
| | C | 유서깊은 건물 중정에 뉴미디어 요소를 도입함으로써 다의적 해석을 유발하고 여러 단서가 반응 |
| no.6  | A | 낯선 전자기파 공간의 숨겨진 청각의 미가 내재 |
| | B | 무선전화에 의해 변화의 소리를 듣는 동시에 구름이 전화에 실시간으로 반응하는 교환적 과정 |
| | C | 구름에 전화하여 하늘의 전자기파향을 듣고 구름을 통해 조형적 욕구가 충족, 참여에 따른 해석 |

A: 잠재적 공간 연출/ B: 트랜스액티브 공간 연출/ C: 세미오시스 공간 연출

정적인 세미오시스 공간 연출로 나누었다.

(2) 분석 결과

1) 잠재적 공간의 특성

매체 공간은 형태를 전제하고 계획과 디자인을 하는 과정에서 매체를 통한 제작을 통해 창조의 영역이 확대되었고 사용자 행위의 폭이 광범위해졌으며 새로운 가치를 중시하는 디자인으로의 변화를 보여주고 있다. 지금까지 사용해오던 공간들에 대하여 새로운 시도와 탐험, 유희의 과정으로 재구성되는 것이다.

자율적이고 임의적인 사용자의 행태를 지원하고 있으며 창조적 사유에 의한 제작을 통해 사용자 중심의 관점이나 매체 공간에 내재된 지각 심리적 관점과 같은 공간 접근은 공간 디자인의 적용에 있어서 새로운 체제를 염두에 둔 행위와 실천으로 볼 수 있다. 공간의 속성은 주체의 체험과 체험대상 사이에서 발생하는 것으로 이는 주체적 해석에 의해서 명확하게 되는 것이다.

매체 공간에서 디지털 매체에 의해 새로운 시각에 의한 이질적 개념을 추구하는 방식의 실험적 태도들은 예술과 건축의 경계를 허물고, 하이브리드한 시학을 추구하는 방식을 택하는 것을 볼 수 있다. 컨텍스트의 재정의와 열린 구조 등의 제작의도는 공간요소와 디지털 매체 기술요소의 관계 속에서 공간의 잠재성과 자율성을 제공하고 있다. 선행 공간요소의 재해석을 통해 프로토타입의 개발, 이종(異種)의 이질적 상황 연출, 감각의 전환과 교차, 중첩의 기법들에 의해 공간의 특성이 반영되고 있음을 알 수 있다.

2) 트랜스액티브 공간 특성

트랜스액티브 공간에서는 매체 기술의 행위 능력에 의한 이벤트를 경험하는 사용자 중심의 체험이 중요해지게 된다 트랜스액티브 공간 연출은 매체 사용자와 매체 사이의 둘을 연결해주는 인터페이스를 통하여 일어나며, 정보의 제공자와 수용자 간에 역할 교환이 가능한 가운데,

데, 매개된 경험의 내용이나 형태에 대한 사용자의 통제력 뿐만 아니라, 이에 대한 매체 혹은 정보의 피전달자 반응(feedback) 등을 포함하는 일련의 교환적 과정이라 할 수 있다.¹⁵⁾

공간 속에서 사람의 경험은 기술에 의해 후각, 청각, 촉각, 및 온도, 습도의 복합 감각을 포함하여 감각의 원인이 되는 대상이 상호보완적으로 통합된다. 이러한 감각적 체험의 상호작용, 행위를 통한 상호작용, 관계를 통한 상호작용, 감정적 체험의 상호작용 등은 트랜스액티브 공간에 매우 중요한 정보요소가 된다. 또한 다면적 감각의 체험들이 서사적 구조를 가질 때, 물입적 체험에 다가갈 수 있다. 다시 말하면 체험과 경험에 근거한 상황이 트랜스액티브한 공간을 형성함을 알 수 있다.

3) 세미오시스 공간 특성

세미오시스 공간 특성은 매체공간의 표현의 질료와 기호학적 형식들의 총체적 테크놀로지화와 관련된 특성을 의미한다. 새로운 사유를 생산해 내는 장(場), 생성 방식들의 실험적 구축이 이루어지는 공간으로서 고착화된 범주의 틀이 아닌 개방적인 상상과 관점을 표현하는 특성을 보이고 있다. 디지털 기호와 여러 단서에 반응하며 작품의 속성을 작품을 음미하면서 단서들에 내재한 무질서 속에서 미래적 질서의 개요를 몸으로 꿰뚫는다거나, 작품의 제작 출발 지점에서 공간의 의미를 음미하려는 정신적 활동을 유도하는 특성이다. 공간에 대한 단순한 독해와 평가가 아닌 오히려 복잡성이나 참여 정도에 따라 그 결과가 다르게 나타나는 해석행위의 중요성의 의미를 얻게 된다.

5. 결론

본고는 뉴미디어시대의 매체공간에 나타나는 특성을 디지털 시학적 관점으로 분석하는 연구를 진행했다. 뉴미디어 시대의 디자인을 연구하기 위해 매체미학과 미학의 보완과 대안적 국면에 대해 살펴보고, 새로운 기준인 디지털 시학의 가능성에 대해 알아보았다. 본 연구의 주요 연구 결과와 이에 따른 제언은 다음과 같다.

첫째, 뉴미디어 시대의 디지털 매체 공간에 대한 인식론적 분석은 미학적 접근법과는 다른 시학적 접근이 요구된다. 문헌고찰을 통한 디지털 시학의 이론과 주 개념을 바탕으로 디지털 시학의 매체 공간 해석 요소를 제시하였다. 디지털 시학적 접근의 당위성을 명시하였다.

둘째, 디지털 시학의 기본 테제와 매체 공간 해석요소간의 관계에 의해 디지털 시학의 3가지 관점을 도출할 수 있음을 밝혔다.

15) 김태연, 인터랙티브 광고의 상호작용성 증대를 위한 표현 연구, 국민대 석론, 2004, p.8

셋째, 제작의도의 탐구, 기술방식의 탐구, 존재론적 특징 탐구 위의 3가지 관점에 의해 사례별 특성을 분석하였으며, 디지털 매체 공간의 공간 표현 특징을 잠재적 공간, 트랜스액티브 공간, 세미오시스 공간 3가지로 분석할 수 있었다.

넷째, 디지털 시학의 관점을 통해 공간의 특성을 알아본 결과는 다음과 같다. 매체의 특수성에 의해 제작의도의 범위는 넓어졌으며 다양한 공간 디자인의 시도와 사용자 경험의 가능성의 실제화는 잠재성으로부터 모든 여건들이 객체화되는 과정을 통하여 만족에 이르는 과정을 갖는다. 또한, 감각의 대상이 공간 속에서 상호 보완적으로 통합되어 있었으며 감각적, 감성적 상호작용은 트랜스액티브한 공간의 중요한 연출방법이었다. 마지막으로 공간 표현의 질료와 형식들은 고착화된 범주의 틀이 아닌 개방적인 양상을 보였으며 디지털 기호와 단서에 의한 참여와 행위, 그리고 정신적 사유를 통해 공간의 의미를 무한 생성하도록 하고 있다.

공간의 특성에 대한 해석은 시대적 패러다임에 따라 변화한다. 현대는 디지털 매체의 복잡성, 현대의 불확실성의 혼란 속에 다층적이고 잠재적 유발가능성을 보유하고 해석이 이루어지고 있다. 따라서 디지털 시학의 관점에 대하여 완결적인 해석으로 미흡한 부분은 있으나 가능성을 모색하고 시대적 흐름에 적합한 연구 분석 작업으로서의 의미를 가진다. 디지털 매체에 의한 기술 중심의 표면적 현상들에 대한 설명의 한계를 벗어나 매체의 심미적 차원에 대한 기호학적이고 인문적인 연구는 미진한 것이 사실이다. 본 연구를 기초로 하여 디지털 시학 관점의 매체 공간 구성에 있어 각 관점별로 디자인 전략을 도출하는 데 유용한 기초 자료가 되길 희망하며, 실증적 실험에 의한 구체적인 방법론의 연구가 지속되는데 유용한 자료가 되기를 기대해본다.

참고문헌

1. A. N. Whitehead, 과정과 실재, 오영환 역, 2판, 2003
2. Jurgen Jpedicake, 건축의 법칙: Space and Form in Architecture, 정성원 역, 미건사, 1995
3. 강수미, 아이스테시스-발터 벤야민과 사유하는 미학, 글항아리, 2011
4. 자크아탈리, 21세기 사진, 정혜원 역, 중앙 M&B, 2000
5. 움베르토 에코, 열린 예술 작품, 새물결, 2006,
6. 이만재·이상선, 멀티미디어 교과서, 안 그래픽스, 2002
7. 자크아탈리, 21세기 사진, 정혜원 역, 중앙 M&B, 2000
8. 김성도, 매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징, 정보통신정책연구원, 2010
9. 김태연, 인터랙티브 광고의 상호작용성 증대를 위한 표현 연구, 국민대 석론, 2004
10. 김한수, 공간구성에서 연속성 개념의 도입기법에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집 제20권, 2000
11. 정국환, 새로운 소통합리성과 인본사회화 과정, KISDI 2010
12. Space, Riken, Yamamoto, April, 2003