

환영적 인터랙티브 미디어 아트에 대한 연구

- I. 서론
- II. 서사와 정의와 구조
- III. 인터랙티브 미디어 아트에서의 서사구조
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

하임성

초 록

본 논문은 다양한 인터랙티브 미디어 아트 작품 종류 중 “상호소통에 의해 변주되는 환영”을 지닌 미디어 아트 유형의 “환영 변화”를 행위성에 의한 유희적, 내용적, 형식적 측면이 아닌, 미시적인 서사론적 관점으로 분석하고자 한다. 화면의 변화가 발생하며 등장하는 작은 미시 서사들을 전통서사 요소인 플롯, 시야, 서술자, 시간성에서 새롭게 도출된, “해체된 단편적인 플롯”, “참여자 중심의 시야”, “참여자의 탐색적 서술”, “참여자의 불연속적인 공간적 시간성” 요소들로 분석하고 그것의 독립적인 특성을 추출하고자 한다.

그 결과 지속적으로 생성되는 독립적인 미시서사들의 화면구성은 해체된 단편적인 플롯으로 이해할 수 있었고, 화면을 구성하는 다양한 여타 시점보다 작품 밖 참여자의 중심의 시야가 더 우선시됨을 알 수 있었다. 또한 제작자가 작품 내에서 치장한 다양한 각도에서의 서술보다 참여자의 물리적인 공간적 탐색에 의한 서술이 더욱 부각되었으며, 인터랙티브 미디어 아트에서의 시간성은 참여자의 공간적 탐색에 의해 현재와 과거가 공유됨을 고찰하였다.

궁극적으로 위 세 서사구조 요소들은 타 미술장르, 그리고 현대 미디어 아트의 다양한 종류 가운데서 “환영적 인터랙티브 미디어 아트”만이 담지하고 있는 독자성임을 알 수 있었다.

주제어 : 미디어 아트, 상호소통, 환영변화, 참여자, 해체된 단편적인 플롯, 시야, 서술자, 시간성

I. 서론

1. 문제제기 및 연구 목적¹⁾

20세기 중후반 미술 개념의 확대 이후, 미디어 아트는 독립적인 장르로서 자리 잡게 되었다. 이전까지의 시공간을 점유하며 물성 기반의 전통미술에 대해 창의성을 강조하거나 시대적, 내용적(신화적, 제의적), 형식적 관점 등으로 분석하였다. 원래 작품의 존재가치, 아우라는 제작자와 작품에 주로 담지 되어 있었지만, 뒤샹의 레디메이드 이후 개념미술, 행위예술이 등장하여 이에 대한 제고를 제기하였다. 이후 <그림 1>²⁾과 같이 백남준의 시도 이후, 작품과 관객의 직접적인 소통이 시작되었고, 인터랙티브 미디어 아트에 이르러 본격적으로 관객이 직접 작품 일부(화면 혹은 서사)를 변주시키게 되었다. 특히 관객이 작품의 제작 권력 일부를 이양 받아 공동제작자 반열에 올라선 것은, 타 기존 양식에서 찾아볼 수 없는 그것만의 가장 큰 특성이라고 할 수 있다.



그림 1. 백남준 참여 TV, 인터랙티브 설치(1969)

1) 본 논문의 목적은 단채널 비디오, 미디어 조각, 컴퓨터 프린트, 웹아트 등 다양한 현대 미디어 아트의 범주 중 상호작용에 의해 환영이 변하는 미디어 아트 작품의 “변주된 환영”에 대해 서사론적으로 분석하고 그것의 독자성을 밝히려 함이다. 따라서 “상호소통에 의해 환영이 변하는 미디어 아트의 유형”에 대해 아직까지 일반적으로 정형화된 명칭이 없으므로, 부득이하게 본 논문에서는 “환영적 인터랙티브 미디어 아트”로 칭하였다.

2) Youtube, www.youtube.com, 검색어: 백남준, 참여TV.

예술작품의 본질적 규정과 역할, 독자적 특성에 대해 헤겔(Hegel, George Wilhelm Friedrich)은 예술장르의 형식들을 당대의 사회적, 역사적 상황과 연동 지어 설명했으며, 발터 벤야민(Walter Benjamin)과 칼 마르크스(Karl Heinrich Marx)는 예술의 사회적 조건과의 의존성을 주장하며, 그것의 도구화와 혁명적 성격을 강조하였다. 이러한 논의들은 예술작품의 사회적 기능 및 그것과의 관계를 강조한 것이었다면, 조르지오 바사리(Giorgio Vasari), 로제 드 필르(Roger de Piles) 등에 의한 화면의 시각적 구성 요소에 대한 분석, 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)의 지각심리학적 분석 등은 미시적인 화면 자체의 조형요소에 주목한 연구들이었다.³⁾

하지만 이러한 선행 논의들은 레싱(Lessing)이 논의한 바와 같이 시공간을 점유하는 조형적, 공간적인⁴⁾ 평면, 입체 작품 등을 중심으로 제시되었고, 미디어 아트는 이를 뛰어 넘어 관객의 참여에 의해 움직이는 이미지를 선사하고 있다.

지금까지 미디어 아트에 대한 연구는 그 형식 자체의 역사적, 미술사적 측면, 미디어 연구사적 분석, 매체적 특성에 대한 논의 등 거시적인 연구들이 대부분이었다. 최근에는 다양한 매체들이 결합하며 폭발적으로 확대되고 있는 현대 미디어 아트의 종류들 중, 각 형식들에 대한 지엽적인 집중적인 연구는 부족하였다. 따라서 “상호소통에 의한 화면이 변화하는 미디어 아트”의 동영상의 변주라는 측면을 조명하여 그것에 대한 심도깊은 분석도 많지 않다. 이에 따라 본 논문에서는 미디어 아트의 상호소통에 의해 변하는 환영을 넓은 범주의 서사개념으로 파악하여 작은 미시 서사로 규정짓고, 그것을 서사론적으로 분석하여 새로운 시각에서 미디어 아트에 접근하려는 것이다.⁵⁾

3) 송은주, “뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 대한 연구”, 이화여자대학교 박사학위논문(2011), pp.47-52 참조.

4) 심혜련, 「디지털 매체 예술에서의 이미지의 문제」, 『미학』, 제39집(2004), p.125.

5) 디지털 서사 기반의 미디어 아트에 이러한 전통서사 구조와의 비교를 통한 새 분석요소들을 도출시키고, 이를 통해 분석하고자 한다. 전통서사 분석방법을 기준으로 온라인 게임 등의 새로운 서사 분석방법이 등장하고 있는 것과 비슷

그러므로 본 논문에서는 미디어 아트⁵⁾의 상호소통에 의해 변주되는 “환영적 동영상” 구조를 영화, 소설 등에서 활용되는 서사론적 구조 요인들에게서 도출한 새 서사구조 요소로 분석할 것이다.

단지 정지되어 있는 화면이 아닌 동영상이 구현되며 혼합되는 장면들은 작품의 내용, 작가의 메시지 전달에 상당한 비중을 차지하기 때문에, 이 동영상적 화면들의 조합을 새 서사 구조의 요소 등으로 통찰하고자 하는 것이다.

클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)가 미술작품에서 내용, 환영 등 문학, 사진 등 타매체가 우월할 수 있는 요소들은 배제하며, 각 미술작품이 담지한 물감의 두께, 재료의 특징 등 타 장르가 갖지 못한 자체적인 물리적 특성을 강조하고, 이를 여타 장르와 변별되는 매체순수성⁶⁾으로 칭한 것처럼, 상호소통 미디어 아트의 동영상의 독창적인 서사구조를 도출하여, 그것의 매체순수성으로 재정립하려는 것이다. 그리고 그것을 전통미술뿐 아니라, 게임, 소설, 영화 등 기타 장르들과 비교분석하여 변별할 것이다.

특히 거대서사가 미약하고 단순한 환영 변화적 유희, 미시서사가 산발하는 인터랙티브 미디어 아트⁷⁾의 경우, 행위적, 매체적 관점 등 다양한 방법론에 의한 접근들이 오히려 더 타당하지만, 본 논문에서는 서사론적 관점으로만 고찰하려는 것이다.

궁극적으로 미디어 아트 환영의 서사구조적 특징도 전통미술, 소설, 영화 등과 다르고, 형식적, 내용적, 매체적 특징 등과 동등하게, 그것만의 독자적 특성임을 밝힐 것이다.

한 맥락이다.

6) 그린버그에 의하면, 미술양식의 발달이 타 장르와의 경쟁 속에서 그것들과의 구별과 스스로의 정체성을 위해 자체적 독자성에만 스스로를 제한시키고, 다른 감각에 호소하는 효과는 철저하게 배제하며 진보하였으며, 그 정점을 추상표현주의로 논의하였다. 이 개념을 확대하여 본 논문에서는 타매체가 향유지 못한 특정 장르 고유의 독자성을 이르는 용어로 사용하였다. 이로써 그 장르의 특성을 더욱 부각하고자 한다.

2. 연구 범위 및 방법

본 논문의 연구 대상을 관객이 직접 신체성을 참여하고, 환영이 도출되는 인터랙티브 미디어 아트로 한정하였다. 현재 미디어 아트의 범주는 웹아트, 컴퓨터 프린트, 인터랙티브 미디어 아트, 커뮤니케이션 아트, 시스템 아트, 일렉트로닉 아트 등 분류 유형에 따라 그 폭이 넓고, 현대 미디어를 활용하는 대부분의 미술작품을 모두 포괄하고 있으나, 이중 상호소통에 의한 환영적 미디어 아트의 독자적 서사구조 연구를 위해, 관객과 서로 상호소통하며 이미지가 변하는 조건을 갖춘 작품으로만 제한한 것이다.

인터랙티브 미디어 아트의 환영은 상호소통에 의해 변형되므로 하나의 작은 텍스트라고 할 수 있고, 그 텍스트는 1개 혹은 2개 정도의 플롯으로 구성되어 있다. 물론 이것들이 모여 전체 이야기를 형성하진 않으나 독립된 작은 사건이므로, 그것을 작은 텍스트, 미시서사라 규정하고, 서사론적 관점에서 전통서사 구조인 플롯, 시점, 서술자, 시간성이라는 분류체계에서 새롭게 도출된 요소들로 통찰하고자 한다. 즉 전통서사 항목에서 미디어 아트의 상호소통 및 여타 특성이 수용되며, <해체된 단편적인 플롯>, <참여자 중심의 시야>, <참여자의 탐색적 서술>, <참여자의 불연속적인 공간적 시간성>이라는 요소들이 생성되었으며, 따라서 본문에서는 위의 소재목으로 인터랙티브 미디어 아트의 변주되는 환영을 분석하였다.

II. 서사와 정의와 구조

1. 서사의 정의와 구조

인간이 지금까지 만든 모든 이야깃거리, 신화, 민담, 담화 등은 각 문화권마다 차이는 있으나, 대부분 사건들이 나열되는 서술체계를 가지고 있다. 먼저 서사(narrative)를 포괄적으로 ‘사건의 서술’이라고 정의할 경우, 이 사건은 아침부터 잠자리까

지, 시작, 중간, 끝, 인물, 배경, 사건 등 허구이든 실제 현실이든 사건을 시간의 흐름에 따라 경과되는 행동이라고 할 수 있다.⁷⁾ 그러므로 지금까지 서사는 우리와 늘 함께 하며, 우리 삶과 밀접한 관련을 맺어 왔다.

이러한 서사에 대한 논의는 기원전 아리스토텔레스(Aristoteles)로부터 비롯되었다. 그는 서사 텍스트를 원재료인 이야기(story)와 그것의 문학적 구성이며 행위의 짜임새(mythos)인 플롯(plot)으로 구분하였다. 그럼으로 서사를 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 사건들의 연결로서 파악한 것이며, 이로 인해 오늘날까지 서사를 일반적으로 플롯과 스토리를 말하기도 한다. 영화에서는 서사를 이야기를 조직하기 위해 채택되는 전략, 즉 약호와 관습을 지칭하고, 이의 기능을 이야기하기(storytelling)라고 정리하기도 한다.⁸⁾

서사에 관한 본격적인 학문적 논의는 20세기 이후 시작되어 러시아 형식주의, 미국 신비평, 프랑스 구조주의를 거치면서 서사학(narratology)으로 정립되었다.⁹⁾ 전체 이야기 중 최소한 서사대상을 구성요소로 분석하고, 그것이 어떤 구조를 통해 조직되어 전체 서사를 이루는가에 대한 연구이다. 그러므로 서사학은 서사 텍스트에 공통으로 존재하는 특징을 체계화한 것이다.

서사의 초기 분석은 블라디미르 프롭(V. Propp)이 시행하였다.¹⁰⁾ 또한 러시아 형식주의자들은 서사를 파블라(fabula)와 수

7) 이를 제랄드 프랭스는 ‘서사성’으로 논의하였다. 시간성에 사건이 등장하고 그 후 시간성에 또 다른 사건이 등장하는 서로 모순되지 않은 사건의 일렬적인 표현이면 서사물의 요건을 갖춘다. G. Prince, 최상규 역, 『서사학』, 문학과 지성사, 1988, p.218, 이지영, “게임텍스트의 서사경험 연구”, 인천교육대학교 석사학위논문(2000). p.11에서 재인용.

8) 김은영, 「어린이 텔레비전 단편영화의 서사구조 분석」, 『미디어, 젠더&문화』, 통권14호(2010), p.10.

9) 이지영, “게임텍스트의 서사경험 연구”, 인천교육대학교 석사학위논문(2000). p.11.

10) 프롭(V. Propp)은 그의 저서 『민담형태론』에서 러시아의 전래 마법담을 식물학에서의 ‘형태론’처럼 유기체적으로 분석하여, 그 특유의 논리적 구조를 연구하였다. 그 결과 러시아 민담에서 지속적인 요소와 가변적인 요소를 구별하며 이야기의 인물들은 변할 수 있다 하더라도 이야기 안에서 그들의 기능은 지속적이며 제한되어 있다는 결론에 도달한다. 블라디미르 프롭, 황인덕 역,

제트(sjuzet)로 나누었는데, 파볼라는 기본적인 이야기재료, 소설 작품 내에서 관계를 가지게 될 사건들의 통합계, 이야기 구성 재료를 의미하고, 수제트는 실제로 이야기된 줄거리나 사건들이 함께 연결된 방법 의미한다. 이를 통해 사건들의 내용과 내용이 전달되는 형식으로 분할하여 분석하였다.¹¹⁾

이후 채트먼(S. Chatman)은 기호론적 구조로서 구체적인 서사구조를 분석했는데, 서사물을 이야기(story)와 담화(discourse)로 나누고 이를 세분화하여 도식화하였다. 이를 통해 개별적 이야기들이 내용보다 매체의 상이함으로 다른 방식으로 이야기를 진행할 수 있다는 가능성에서 출발해 서사텍스트의 특성을 분석하였다.

이는 기승전결이 명료한 인쇄매체 시대의 선형적인 전통 미디어에 적합하였다. 하지만 최근 참여자의 취사선택, 상호소통 형식이 담지된 디지털 매체에는 그것을 대입하기에 무리가 있다. 특히 곤살로 프라스카(Gonzalo Frasca)는 상호소통을 야기하는 비디오 게임이 플레이어에게 자유를 주는 것처럼 기만하지만 엄연한 전체 서사가 있다는 면에서¹²⁾ 서사적 접근이 가능하며, 또 상호작용성에 의한 놀이의 유희적인 오락성과 서사성이 가미된 게임학(ludology)을 제안하고 있다.¹³⁾ 즉 플롯의 계승이지만 임무 수락/성공에 의해 오락을 수반하며 다변수적으로 형성되는 게임 특유의 서사를 설명한 것이다.

게임학은 서사론적 관점보다 상호작용이 수반하는 놀이적 관점에서 이를 분석하는 시각이다. 부연하면 게임의 디지털 서사를 이야기 행위보다 규칙을 바탕으로 하는 놀이 자체로 파악하는 것이다.

이렇듯 서사는 포괄적으로 ‘사건의 서술’, ‘이야기’ 라고 할 수 있고, 그것을 담는 장르들의 특성, 구성에 따라 다양한 시각

『민담형태론』, 예림기획, 1988. pp.54-58, 최혜실, 「게임의 서사구조」, 『현대소설연구』, 제16호(2002,6), p.371에서 재인용.

11) 이지영, “게임텍스트의 서사경험 연구”, 인천교육대학교 석사학위논문(2000). p.12.

12) 곤살로 프라스카, 김검섭 역, 『억압받는 사람들을 위한 비디오 게임』, 커뮤니케이션북스, 2008, p.131.

13) 곤살로 프라스카, 김검섭 역, 위의 책, p.145.

으로 규정되어 왔다. 이러한 관점에서 상호소통 미디어 아트 of 환영변화도 각 장면들이 연결되고 있으며, 이들이 모여 작품들마다 다소 차이는 있으나, 내용이나 혹은 메시지가 창출됨으로, 서사의 거시적인 범주에 포함시킬 수 있다. 다만 구체적인 이야기인 경우도 있고, 화면의 조합 및 환영효과에 주력한 경우도 있는 등 그 유형은 다양하다.

Ⅲ. 인터랙티브 미디어 아트에서의 서사구조

1. 해체된 단편적인 플롯과 독립적인 미시서사들

전통적인 미술에서는 제의적, 심미적, 장식적 기능에 따른 제작자가 연출한 시점 및 장면만 있을 뿐이었다. 최근의 인터랙티브 미디어 아트는 상호작용으로 변주되는 동영상으로 미시서사가 지속적으로 발현하고 있다. 이러한 시간성을 내재하며 변주되는 환영적 동영상이라는 특성을 영화, 소설 등에서 활용되는 플롯개념에 비교하여 “해체된 단편적인 플롯”이라는 미디어 아트의 서사구조 요소를 도출하였다.

전통 서사에서 플롯(plot)은 일반적으로 소설, 영화 등 인쇄매체 시대의 미디어 내에서 작가가 의식적으로 작품의 주제를 선명하게 하기 위해, 등장인물 등의 내적 인과관계를 시간을 근간으로 추가한 작은 사건¹⁴⁾이며, 이것들이 모여 이야기, 줄거리가 전개된다.

따라서 플롯이란 스탠튼(R. Stanton)이 ‘이야기의 척추’ (backbone of a story)라고 정의¹⁵⁾한 것처럼, 사건전개에 논

14) 김희현, 「장편애니메이션의 플롯구성에 관한 비교분석연구-천년여우 여우비와 윈더풀데이즈를 중심으로」, 『한국디자인포럼』, Vol.21(2008), p.154 참조.

15) 이재홍, “게임 스토리텔링 연구”, 숭실대학교 박사학위논문(2009). pp.67-68 참조. 소설, 게임 등에서 캐릭터, 사건에 다른 행동 및 배경의 변호를 인과관계로 나열시킨다는 의미이고 이는 넓은 의미로써 플롯을 해석했을 경우이다. 좁은 의미로 해석하면, 스토리상의 사건과 배경의 구조만을 포함한다.

리를 부여하며, 작품을 통일성 있게 구성시킨다.

인터랙티브 미디어 아트에서는 전통적으로 플롯들이 모여 시간적 경과에 의해 이야기, 줄거리를 구성하는 경우가 드물다¹⁶⁾. 다만 상호작용에 의한 순간적인 미시서사, 작은 사건이 전부이며, 그것이 인터랙티브 미디어 아트의 핵심적 구성 조건이며 설계도라고 할 수 있다. 하지만 ‘사건의 서술’이라는 포괄적인 서사 개념에 비추어 볼 때, 상호소통 미디어 아트의 순간적인 미시서사, 작은 사건을 단편적인 플롯으로 파악할 수 있다.

<그림 2>¹⁷⁾의 경우에도 참여자의 접촉에 따라 단편적인 서사, 단조로운 플롯이 생성 되지만, 이후 다시 생성되는 플롯끼리 인과관계, 연관성을 찾기가 쉽지 않다. 다시 말해 접촉과 a, 혹은 b 등으로 단편적인 플롯은 생성되지만, a-b-c-d, b-a-d-c 등의 혼용된 서사체계로 구성하여 전체 이야기로 파악하기에 인과성이 미약하다.

플 롯



- a 가운데 아래 가지 위의 파랑새를 잡으려 하니, 파랑새는 날아가고 토끼가 나타난 나팔로 음악을 연주한다.
- b 우측 아래 가지 위의 파랑새를 잡으려 하니, 새는 날아가고 시계가 등장하고 유리구두와 함께 시간의 흐름을 나타낸다.
- c 우측 가지 위의 파랑새를 잡으려 하니, 새는 날아가고 나비가 나타나 온 화면을 날아다닌다.
- d 좌측 나뭇가지에 올라 앉은 파랑새를 잡으려 하니, 새는 날아가고 고양이 등장하고 꽃이 날아간다.

그림 2. 서효정, A Blue Bird in the Cage, 인터랙티브 설치(2008)

<그림 2>에서 플롯 선택의 폭이 다수로 제시되었다면, <그림 3>¹⁸⁾은 단편적인 플롯만 있을 뿐이다. 관객이 화면에 손을 대면, 화면 도시풍경이 주간에서 야경으로 변한다.

16) 하지만 미디어 아트는 작가가 그의 메시지, 내용을 전달하기 위해 전체 서사는 아니지만, 메시지 부여의 틀은 미리 구성하고, 이에 대한 소통방법으로 상호소통 인터페이스를 이용한다. 메시지만 전달될 뿐이지만 최종 이야기는 선택적인 정형화된 틀이 아니라 가변적인 형식으로만 존재 한다.

17) Youtube, www.youtube.com, 검색어: 서효정, a blue bird in the cage.

18) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Alvaro Cassinelli, Khronos Projector.

플롯



- a 손을 화면에 대면 그 부분의 도시풍경이 야경으로 변한다.
b 다시 손을 화면에서 떼면 원래대로 주간의 도시풍경으로 돌아온다.

그림 3. Alvaro Cassinelli, Khronos Projector, 인터랙티브 설치(2006)

이 변주되는 환영은 시공간을 점유한 정지해 있는 즉물 그대로의 전통미술 범주에 속하지 않는다. 또한 기승전결도 분명치 않아서 프롭이 제시했던 전통적 서사구조¹⁹⁾에도 전혀 대입시켜 적용하기 어렵고, 다만 관객의 상호작용성과 제작자에 의해 제시된 단편적인 플롯이 함께 어울리며 공생하는 것이라 할 수 있다. 그러므로 전체 이야기 구성을 하나의, 혹은 통합된 서사장면으로 모든 것을 표현하는 전통미술이나, 극중 갈등관계, 교감 등 모든 플롯이 최종 결과를 위해 씨줄처럼 얽혀 있으며 상상력을 강화하는 소설, 영화와 차이를 둔다.

또한 디지털 게임은 참여자의 선택권을 요구하지만, 이를 수용하며 성립하는 전체 서사가 존재한다. 하지만 미디어 아트는 전체 서사가 존재하지 않는다. 다만 현재의 접속과 환영변화만을 있을 뿐이다. 물론 여기에는 제작자가 내재시킨 미적 감응, 메시지가 담겨 있으나, 유희를 동반하는 단편적인 효과가 대부분이다.

다시 말해 디지털 게임에서는 각 플롯마다 관객이 선택여지를 제공하는 다변수적 서사가 활용된다. 대부분 디지털 게임은 게임 세계 내 기본적 갈등구조가 존재하고, 배경스토리, 세계관이 삽입되므로 플롯의 연결형식으로 파악할 수 있다. 그리고 그것들이 분기마다 선택되어 최종적인 하나의 정형화된 거대 서사로 변모하니, 열린 플롯(open plot)²⁰⁾이라고 할 수 있다.

19) 프롭은 러시아 민담을 4가지 법칙과 세부 31개 기능을 분석하고 이것들의 조합에 의해 선형적인 전통서사가 일반적으로 형성된다고 보았다. 블라디미르 프롭, 황인덕 역, 앞의 책, pp.59-106.

하지만 인터랙티브 미디어 아트는 단편적인 플롯의 형태를 띠고 있으나 그것 자체로만 존재하고 전체 서사는 이루지 않으니, 거대서사가 ‘해체된 단편적인 플롯’ 이라고 할 수 있다.

그러므로 플롯은 전통소설, 영화 서사구조에서는 긴장감과 몰입을 위해 플롯이 유기적으로 결합하며 거대 이야기로 조합되고 한정된 결과로 치닫는데 비해, 미디어 아트에서 발견되는 단편적인 플롯은 전체 서사를 형성하는 통합체적 이야기보다 각 순간순간 독립된 미시서사들일 뿐이다.

이는 고착화된 전통미술뿐 아니라 소설, 영화서사, 놀이와 이야기가 혼용되며 거대서사를 이루는 디지털 게임서사 등과 차별을 두고 있으며, 같은 미디어 아트 범주 내의 미디어 조각, 컴퓨터 프린트, 웹아트, 단채널 비디오 등에는 없는 그것만의 특징이다.

2. 참여자의 중심의 시야

일반적인 전통미술, 소설, 영화에서 제작자가 설정한 시점이 중요시되나, 상호소통 미디어 아트에서는 참여자 중심의 시야²¹⁾가 두드러진다.

원래 미술에서 시작되었던 시점(point of view)은 소설, 영화에서 더욱 발달되었다. 이미 르네상스 이후 서구미술 500여년은 관객 중심의 시점을 위해 선원근법(<그림 4>²²⁾), 공기원근법 등 다양한 방법론이 도출되었다. 특히 19세기 중반까지 지속되었던 선원근법은 철저한 관객 중심의 시점을 물리적으로 지향하여 화면 밖에 분리되어 있는 관객이 마치 창문 밖 풍경을 보는 것 같은 착각을 주기 위해 발전되었다. 그럼으로 마치 관객이 풍경을 보며 그 내부에 흡입되는 듯한 효과를 도모한 것이다. 20세기 초

20) 이재홍, “게임 스토리텔링 연구”, 숭실대학교 박사학위논문, 2009, p.69 참조.

21) 한혜원, “디지털 게임의 다변수적 서사 연구”, 이화여자대학교 박사학위논문, 2009, p.53 참조.

22) Daum, www.daum.net, 검색어: 레오나르도 다빈치, 최후의 심판.

피카소, 브라크, 달리 등 아방가르드 물결에 의해, 다시점, 인식적 시점 등이 등장하며 비로소 관객중심의 일인칭 시점이 아닌 다변화된 형식들로 확대되었다.



그림 4. 레오나르도 다빈치, 최후의 심판, 프레스코

소설에서는 인물, 화자를 독자 혹은 주인공, 제3자 등으로 구분하며, 누가 보는가, 누가 서술하는가 등 다양한 양태의 시각적 요소를 도입하며 서사구조를 풍요롭게 하였다. 영화에서는 주인공 시점, 관객시점, 제3자 시점 등을 카메라 시각 변화를 통해 극의 흐름과 사건 갈등을 묘사하고, 다양한 인물 시점 사이를 미묘하게 누비며 관객의 몰입도를 증폭시킨다. 또한 다른 매체와는 다르게, 편집, 수정, 제고를 통해 시공간 등을 자유롭게 표현하였다. 중요한 것은 이들 대부분은 시제의 형식과 극전개를 대상 내에서 ‘누구의 관점에서 이야기가 전개 되는가’이다.

이렇듯 다양한 전통서사에서는 제작자가 설정한 각 시점에 따라 다양한 이야기 전개를 구사하였다. 관객은 이와 유리된 채 제공되는 시점에 관조 및 몰입할 뿐이었다.

특히 소설, 영화 등의 서사에서는 관객시점만 참여자 중심시각으로 서술될 뿐, 대부분 작품 내에서 묘사되기 때문에 그 외에는 관객은 어쩔 수 없이 타자로써 방관할 뿐이었다. 이에 비해 대부분의 인터랙티브 미디어 아트는 제작자가 제시하는 시점보다, 물리적으로 관객이 작품 밖에 있고 그가 참여해야만 하기 때문에 철저하게 관객 중심적인 시야를 표방하고 있다.



그림 5. Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, 인터랙티브 설치(1994)

<그림 5>²³⁾에서 실제현실은 빈 지지대이다. 하지만 빈 지지대 위에 모니터를 대면 모니터 상에는 빈 지지대 위에 황금소가 존재한다. 보는 것이 과연 사실인지, 아닌지, 실재와 비실재, 현상과 가상을 오가는 작금을 드러내고 있다. 감상 위치를 바꾸면 여전히 실제 지지대는 비었지만 모니터의 황금소의 위치가 관객의 위치에 따라 입체적으로 변하게 된다. 작품 내에서 제작자가 제시하는 시점은 부재하고 참여자는 모니터를 보는 내내 그의 시야로만 황금소를 응시할 뿐이다.

<그림 6>²⁴⁾에서도 관객이 움직이는 신체 위에 나비들이 내려앉는다. 관객은 화면을 바라보며 자기 시야에서만 이를 바라볼 뿐이고, 여전히 제작자가 제안한 시점은 미약하며, 나비들이 내려앉는 단순한 사건들만 나열된다.



그림 6. Zack Booth Simpson, *Mariposa*, 인터랙티브 설치(2001)

23) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*.

24) 출처: <http://www.mine-control.com/mariposa.html>.

<그림 6>²⁵⁾에서도 관객이 움직이는 신체 위에 나비들이 내려앉는다. 관객은 화면을 바라보며 자기 시야에서만 이를 바라볼 뿐이고, 여전히 제작자가 제안한 시점은 미약하며, 나비들이 내려앉는 단순한 사건들만 나열된다.

이러한 예에서 보듯 인터랙티브 미디어 아트는 작품 대상에 제작자의 시점은 미약하고, 관객의 시야만 두드러지고 있다. 19세기 중반 이전 서구미술의 선원근법은 제작자의 연출시점을 관객의 물리적인 시점중심으로 볼 수 있게 구성하였다면, 상호소통 미디어 아트에서는 아예 관객 관점에서의 시야만 주된 요소로 부각시키고 있다.

이 지점은 자기만의 전지전능한 시각으로 가상세계에 참여하는 온라인 게임과 일맥상통하는 부분이다. (<그림 7>²⁶⁾)



그림 7. World of War Craft 컴퓨터 게임

그림으로 누구의 관점에서 이야기 하는가의 시점이, 전통서사에서는 Genette가 논의한 대로, 3인칭, 전지적 작가시점, 혹은 제3자, 관객 등 다양한 관점이었고, 서술체와 분리된 관객들은 이에 몰입할 뿐이었다.

하지만 대부분의 상호소통 미디어 아트에서는 관객의 시야를 최우선으로 고려하고 있고, 이 점은 마치 르네상스 후 선원근법의 물리적 관객시점과 일부 유사하다. 다만 양자의 차이는 시야의 확보 방법이 자체적 매체의 태생적 한계인 능동과 수동이라는

25) 출처: <http://www.mine-control.com/mariposa.html>.

26) Daum, www.daum.net, 검색어: World of War Craft.

점이다.

다시 말해 전통매체에서는 관객의 몰입과 시야를 작품 내에서 주로 극중 전개를 위한 시제의 변화로 도모했다면, 미디어 아트에서는 대상 밖 관객의 물리적인 시야 중심으로 재편되었다는 것이다. 물론 이는 미디어 아트가 상호소통이라는 방법을 활용하기 때문에 부득이하게 등장한 것이다.

즉 평면미술, 소설 등은 설명하기 위해 부득이하게 도입되는 시점이 미디어 아트에서는 미약해지는 대신, 관객 시야가 부상하였다. 물론 미디어 아트도 역시 작품내용과 구성에 따라 작품 내에서 전지적, 1인칭, 3인칭 시점이 존재한다. 하지만 이를 선택하며 확보하는 것은 작품 밖 관객의 시야이며, 디지털 게임과 일부 일맥상통한다. 모든 상황들을 정보와 함께 하나의 모니터에서 전지적 작가 시점마냥 관망하며, 미시서사를 구성하는 것이 궁극적으로 관객의 시야에 의해 형성되기 때문이다.

그러므로 중요한 것은 ‘작품 내에서 누구의 시점으로 대상이 조망되는가’가 아닌 ‘작품 밖 누가 조망하는가’이다.

다각적으로 도입되었던 설명을 위한 시점은 관객 참여에 따라 시야가 주체적으로 부각된 것이며, 이에 따라 작품 내 3인칭, 1인칭, 전지적 작가시점 등은 부수적인 요소로 밀려나게 되었다.

3. 참여자의 탐색적 서술

이전 단락에서 인터랙티브 미디어 아트의 상호소통에 의한 환영 변주를 미시서사, 단편적인 플롯으로 논의하였다. 작은 서사이지만 이것의 서술을 상호소통에 의해 참여자가 하게 된다.

전통서사에서 대상에 대한 서술 및 묘사는 본래 작가에게 전적으로 그 권한이 있었다. 다만 관객들은 각자에 따라 다르게 수용하는 피동적인 입장이었다.

모더니즘시대 이후 전통미술에서는 화면 및 서사 구성이 작가의 사유관을 발화하는 장으로만 대부분 활용되었다. 영화에서도 감독의 의도에 따라 많은 장면과 상황이 주인공, 조연, 제3자,

관객 등과 어우러지며 복합적으로 서사가 전개된다. 그리고 궁극적으로 정해져 있는 선형적인 결말로 치닫게 된다. 여기에서 관객은 극 전개에서 배제되며, 그저 대상이 유리된 존재로써 이를 관조할 뿐이다.

이에 비해 인터랙티브 미디어 아트는 상호소통이라는 특성 때문에 관객이 서술자의 일부로 참여한다. 물론 제작자는 그의 의도에 따라 전체 메시지, 서술양태의 틀을 제작하지만, 이중 일부만 선택하며 각기 취향에 맞게 서사를 생성시키는 것은 관객의 몫이다.

그리고 작품의 감상을 종료하면 서술은 마무리된다. 여기에 제3자, 제작자가 강요하지도 않고, 다른 이들이 함께 동시간에 구성할 여지도 드물다. 물론 작품에 따라 간혹 다른 이들과 함께 작품을 생성시키는 경우는 있지만, 비교적 그 수량과 역할은 크지 않다.

그러므로 관객은 상황에 따라 공간의 변화, 선택의 다양성으로 그때그때의 미시 서사를 생성시킨다. 여기에서 중요한 지점은 '제작자에 의한 누가 보고 말하고 서술하느냐'가 아닌 '그 당시 어떤 참여자가 조작하는가'이다.

온라인 게임 등 상호소통이라는 형식이 담지하는 대부분 디지털 매체의 경우는 유사하다. 게임에서도 그 게임 프레임에 많은 동료 게임자, 관객 등이 함께 참여 하며 많은 서술적 변수(게임 실력, 관심, 컨디션)의 영향 하에 서술이 진행된다.

그 서술하는 자가 전통서사에서는 작품 내에서 작가의 지정에 의해(제3자, 화자, 조연 등) 설정되었다면, MMORPG 게임에서는 모니터 밖 게임에 참여하는 참여자 다수 모두가 함께 서술하게 되었다. 대부분 인터랙티브 미디어 아트에서는 작품에 참여하는 관객이 홀로 주된 서술자로 등극하였다. <그림 2>의 경우도 관객이 화면에 손을 대는 곳에서만 환영변화에 의한 미시서사가 생성된다. <그림 5>도 역시 관객이 보는 곳에서만 가상적 환영이 등장할 뿐이다. 서술을 하는 이가 지금 현재의 관객이며, 그가 적극적으로 개입해야만 비로소 시작된다. 이는 관객이 대상과 분리

된 객체로만 존재하며, 제작자에 의해 복수의 시점 및 서술이 형성되는 전통매체와 구분된다.

그리고 서술시작은 참여자의 접속으로 시작되고, 더불어 그 작품 곳곳을 탐색하며 유희적 미적감응 및 내용을 취득하게 된다. 전통 미술과 소설, 영화의 서술은 제작자에 의해 제3자, 화자 등 이미 정해져 있으며, 관객은 그들의 서술을 파악하며 몰입하였다. 제작자나 다양한 서술자, 묘사의 길이에 의해 은유적 시각정보의 평면미술, 소설 등의 내용이 인식되었다면, 인터랙티브 미디어 아트 of 서술자는 분리된 관객이 아닌, 작품 대상과 일체화된 관객이 지금 참여해야 한다는 것이다.

이렇듯 인터랙티브 미디어 아트의 서술은 관객이 취득하는 단편적인 해체된 플롯, 공간, 미적경험을 통해서만 선택될 뿐이다. 그러므로 관객은 전체 서사를 단번에 파악할 수 없다. 관객이 본인의 이동한 곳과 그것의 탐색을 통해서만 제작자가 미리 만든 베일에 가려진 구조, 일부 서사를 파악하며 그것의 신비를 희석할 뿐이다.

즉 감상자가 직접 공간적으로 탐색하고, 서술체계를 새롭게 제작하며, 궁극적으로 영화나 소설처럼 이야기 전체를 한꺼번에 탐색하지 못하는 지점은 온라인 게임과 일맥상통한다. 특히 전경란은 게임의 서사성을 “탐색”이라는 용어로 전통적인 시간성보다 공간 연속적 특성으로 경험과 서사구조 성립을 파악했고²⁷⁾, 그 탐색된 공간은 승리, 정복 등 궁극적인 결말을 향해 나아간다고 보았다. 이에 비해 미디어 아트는 화면 내에서의 공간 연속성보다 <그림 2,3,5,6>처럼 직접적인 신체적 동선을 요구하는 물리적 공간적 탐색으로 확대되었으며, 궁극적인 선형적 결말이 없다는 점에서 게임과 차이가 있다. 즉 전체서사는 미약해지는 대신, 신체의 움직임과 이를 통해 야기되는 직접적인 촉각적 유희는 주된 요인으로 등장하였다. 이로써 유희를 유발하는 시공간적 “탐색적 미적 경험”이라고 할 수 있다.

27) 전경란, 「컴퓨터 게임의 이야기 양식에 관한 연구」, 『한국언론학보』, 제47권 4호(2003.8), pp.338-340 참조.

그러므로 미디어 아트에서 서사 서술자는 참여자로서 시시각각 신체성을 동반한 공간적 탐색으로 유희성 및 미적경험을 획득하며 서술을 하게 되고, 이는 전통미술, 게임, 소설, 영화 등과 구별된다.

또한 대부분의 인터랙티브 미디어 아트에서는 관객이 스스로의 시야 내에서 참여해야만 비로소 서술이 형성되기 때문에 제작자에 의한 서술보다 더 주요 위치를 격상되었다. 즉 주된 서술의 위치는 관객으로 대부분 이양되었고, 작품은 즉물적 대상으로만 제시되는 특성이 두드러진다.

이미 19세기 중반까지 미술은, 물론 시대마다 방식과 의미는 다르지만 아서 단토(Arthur Danto)의 ‘바사리 에피소드(Vasari Episode)’ 처럼²⁸⁾ 사실 그대로의 재현 위주였다. 하지만 사진, 영화 등 테크놀로지의 발달 이후 그 재현에 대한 제고가 등장한다. 인식의 재현과 과학적 분석의 발현이라는 인상파의 시도, 즉 물 그대로의 리얼리티의 표출이라는 추상표현주의, 다다이즘, 초현실주의의 꿈, 환상, 비이성적 세계의 재현으로 그 의미는 넓어졌고, 드디어 아서 단토에 의해 사실적 재현과 별개인 해석에 의한 새로운 재현까지 이르렀다. 이제 작품 연출 형식이 실제 그대로의 재현뿐 아니라 맥락적 의미탐독을 위한 제시도 주요 방법이 된 것이다.

상호소통 미디어 아트는 관객의 참여 전에는 단지 작동하지 않는다. 단지 하나의 오브제로써 제시만 되었을 뿐이다. 비로소 관객의 유희적인 손길이 닿아야만 작품이 펼쳐지며, 사실적, 은유적 재현의 감상보다, 동영상에서 펼쳐지는 시각적 기호들의 조합에 먼저 유희를 만끽하지만, 이내 내재된 의미를 읽어야만 하는 경우가 많다. 다시 말해 미디어 아트는 관객이 직접 참여하고 그가 서술해야만 된다. 즉 참여자가 탐색적 서술을 해야만 환영변

28) 아서 단토는 현대미술의 역사를 ‘시각적 외관의 정복’ 흐름과 ‘매체의 물질적 조건의 강조’ 흐름으로 구분하였다. 이에 따라 19세기 중반 인상파 이전까지는 비록 시대마다 재현 개념의 차이가 있으나 주된 흐름은 사실성의 표현이고, 인상파 이후에는 이보다 예술의 철학적 자의식이라는 외부의 변화로서 새로운 담론 등을 제기하게 되었다고 주장하였다.

화를 응시할 수 있고, 마침내 그 속에서 새로운 상상력을 유추하며, 미적감응을 누릴 수 있다²⁹⁾. 특히 미디어 아트에서는 다중감각이 동원되지만 가장 중요 요소는 환영변화에 의한 상상적 세계의 교감이다. 그러므로 참여자의 동적 움직임에 의한 탐색적 서술에 의해서만 이러한 상상의 환영적 세계와의 교감, 서술이 시작된다.

이러한 참여에 의한 서술은 현대미술이 감상하던 시대에서 읽는 시대로 진화하였다면, 여기에 ‘행동성을 수반해서 서술해야 하는 미술’이라는 신선한 미학적 주제를 제공한 것이다.

4. 참여자의 불연속적인 공간적 시간성

전통 미술은 일정 장면을 화석화 하여 다양한 표현기법으로 포장한다. 그것을 일부 시간의 단면, 설명적이거나 인식화된 시간적 배경 등으로 작가가 구성하고, 현존적인 하나의 물성으로 표출한다. 그리고 감상하는 관객은 이를 현재, 혹은 다른 세계의 단면으로 받아들여지게 된다.

전통소설, 영화 등은 마치 몽타주처럼 기존 서사에서 이야기의 내용을 예시나 회상 등의 장치를 통해 시간의 흐름을 편집하고 불규칙적으로 구성한다. 대부분 제작자에 의해 그 순서가 정해지지만, 특히 플롯 간에 인과 관계가 있다면 원활한 서사구조를 위해, 전통적으로 시간순, 연대기적으로 사건들을 나열시킨다.³⁰⁾

하지만 인터랙티브 미디어 아트에서는 관객의 자체 시간과 바로 현재 작품의 시간과 동일하다. <그림 8>³¹⁾처럼 관객의 움직임에 따라 화면위에 풀밭이 새롭게 생성되면서 작품 감상이 성립된

29) 그 환영에 대해 빌렘 플루서(Vilem Flusser)는 몰라주가 현존물질을 탈물질화하여 순수가시성을 창조한 것처럼, 디지털 그림, 즉 환영은 비트의 조합으로 인지를 강화하기보다 상상을 강조한다고 말하기도 하였다. 김성재, 「탈문자 시대의 매체현상학」, 『한국방송학보』, 제19권1호(2005, 봄), p.83 참조.

30) 전경란, 앞의 논문, p.334.

31) Youtube, www.youtube.com, 검색어: Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Trans-plant.



그림 8. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Trans-plant, 인터랙티브 설치(2009)

다. 즉 인터랙티브 미디어 아트에서는 관객의 현재 시간성이 서사를 이끄는 것이다.

지금 관객이 있는 시간, 작품 감상에 관여하는 순간 내용이 함께 형성되고, 이때 발생한 현재 사건이 작품 내용으로 같이 수용된다. 사건의 결말을 지켜보는 전통미술의 서사 또는 소설, 영화의 시간성과는 상이한 과정이다. 이는 인터랙티브 미디어 아트에 관객을 서사 생성의 진행 및 구현자로 전적으로 의존하고 있기 때문이다. 상호소통에 의한 즉각적 구현이라는 특성 때문에 위와 같은 시간성 개념이 성립되고 역시 이와 비슷한 특성을 지닌 온라인 게임도 유사하다. 사건의 구현 및 진행을 참여하는 게이머에게 전적으로 의존하고 있기 때문이다.

그럼으로 인터랙티브 미디어 아트에서 구성되는 서사구조의 현재성은 전통 형식에서 시도되어온 시간성의 물성화, 그것의 강조 및 생략, 편집 등 다중 시간성에 근거한 형식과 구별되고 있다.

또한 전통미술에서의 시간성은 작가의 주관에 의해, 전체 서사의 단편적 장면, 혹은 긴 시간이 함축된 형식으로 형성된다. 소설, 영화에서도 흥미유지와 메시지 전달, 그리고 선형적 결말을 치닫기 위해 제작자에 의해 특정 플롯의 일부 강조, 생략이 율동감 있게 펼쳐진다. 즉 저자는 속도, 빈도, 부각과 같은 많은 서술 속도를 조정하는 장치들을 이용하여 서술 시간의 흐름을 조작하거나 변화시키는 것이다³²⁾.

이에 비해 인터랙티브 미디어 아트는 모든 사건들을 구구절절 설명하거나 일부만 부각할 필요가 없다. 제작자가 큰 틀을 마련해 놓았지만 관객이 자기 마음껏 일부만 취득하여 구성하면 그뿐이다. 더 이상 특정 플롯, 사건을 더 부각하거나 생략할 필요 없이, 0, 1 이진법의 픽셀처럼, 하느냐 안하느냐 양자택일의 문제이다. 대부분 전통매체에서의 서사 시간성이 본래 이야기 시간과 서술시간의 이중성을 제작자가 조절했다면, 인터랙티브 미디어 아트는 미리 구현된 제작자의 큰 틀과 관객이 선택한 것의 조합일 뿐이다.

특히 극적인 효과를 얻기 위해 전통미술에서는 구도, 단면적, 복합적 서술표현의 다양화 등 많은 세부기법을 사용하거나, 수용자의 관심과 몰입을 더 유도하기 위해 영화 등 영상매체에서는 시간성을 이용한 사건의 배열 혹은 강약 구성, 단절적, 연속적 편집 등을 진행해 왔다.³³⁾

그러나 인터랙티브 미디어 아트에서 관객의 현재성이 서술 속도이고, 관객의 조절에 따라 유동적이다. 따라서 제작자에 따라 편집되는 서술속도를 지닌 전통적 내러티브와는 달리, 인터랙티브 미디어 아트는 강약조절이나 임의적 편집 등이 개입될 수 없고, 관객이 홀로 자유롭게 연속적으로 서술속도를 조절하는 것이다.(<표 1>³⁴⁾ 즉 시간에 대한 통제력과 주도권을 관객이 쥐고 있다.

인터랙티브 미디어 아트는 공간성이 담지된 시간성을 활용한다. 공간을 탐험하는 동안 시간성이 더해지는 것이다. 특히 미니멀리즘 작품에서는 시야에 들어오지 않는 건축적 구조물 같은 작품을 제시하고, 관객이 신체성을 통해 작품 곳곳을 탐색하게 하였다. 그럼으로 관객은 작품과 더 이상 유리된 존재가 아니라, 작품속 일부처럼 그것과 일체화되는 것이다. 이로써 전통적인 이항대립적 주/객의 입장이 더 이상 아닌, 혼용된 작품 및 관객의

32) 전경란, 앞의 책 p.335.

33) 전경란, 앞의 책 p.336 참조.

34) 전경란, 앞의 책 p.335 참조.

형식이며 이는 공간적 시간성을 통해 도출되는 것이다. 이러한 물리적 공간성의 시간적 탐색을 통해 작품을 감상하며 그 일부가 되는 것은 상호소통 미디어 아트의 그것과 비슷하다. 다만 주체적인 작품 감상인지, 아니면 미시서사 발생의 주체자인지의 차이가 있을 뿐이다.

구 분	소설, 영화	전통미술 (평면, 입체)	인터랙티브 미디어 아트 및 온라인 컴퓨터 게임
시간통제주체	제작자	제작자	참여자
시간 통제방법	제작자에 의한 편집, 변형	제작자에 의한 편집, 변형	관객이 참여하여 주체적 조절
시간 구성방법	연대기적, 시간적 구성	복합적인 단면적인 구성	참여자의 능동적인 불연속적 서술과 직선적 시간의 혼합
사건발생 및 서술시작	대부분 과거, 발생시작과 서술시작 분리	제작자에 의한 설정된 과거, 현재, 미래 중 일면	과거와 현재시간의 공유

표 1. 전통미술, 소설, 영화와 인터랙티브 미디어 아트, 컴퓨터 게임의 시간개념 상호 비교



그림 9. Robert Morris, Untitled 설치(1965)

그러므로 상호소통 미디어 아트는 공간적 탐색을 담보로 시간성을 견지하고 있다는 점에서, 메를로 폰티의 현상학적인 장을 구현한 미니멀리즘 미술양식의 계보를 잇고 있다고 할 수 있다. 여기에 미시서사 전개를 위해 특정 신체를 인터페이스에 접속시켰고, 변화하는 환영의 유무 차이이다.(<그림 9>35)

전통미술은 고정된 공간, 시간성에서 벤야민 언급대로 관조적, 침전적 감상이 주로 이루어지고, 소설에서는 문자서술 특성상 시간의 흐름이 주로, 영화에서는 제시된 화면공간과 시간의 결합으로 성립되며 관객은 고정된 자세로 이를 피동적으로 받아들인다.

이에 비해 미디어 아트는 만지거나 움직이거나 혹은 자세를 바꾸어야만 상호소통에 의한 서사를 만끽할 수 있다. 즉 신체성이 필히 수반되는 공간적 지각이 함유된 시간성을 필요로 하므로 위의 타 매체들과 구별되는 것이다. 그리고 그 물리적인 공간을 자세히 탐색할수록 서사는 더 길어지고 풍요로워 진다.

그러므로 인터랙티브 미디어 아트의 공간적 시간성은 미니멀리즘의 공간적 신체성과 컴퓨터 게임의 직접적 접속성이라는 양자의 특성을 모두 취합한 형식이라고 할 수 있다.

전통미술은 즉물적 물성으로 제의적 마술적 기능 등을 담당했고, 영화, 사진은 벤야민의 언급대로 지나칠 수 있는 곳의 재탐색으로 시각적 무의식의 세계와 사회적 도구 발전 가능성을 알려 주었다. 하지만 미디어 아트는 공간 곳곳, 접속 장치 등을 관객이 신체를 활용하며 능동적으로 탐색, 개입해야만 미적경험을 할 수 있는 여지를 던져 놓은 것이다. 이 점에서 전통미술과, 영화, 사진과의 구별됨을 알 수 있다. 즉 영화, 사진은 시각적 무의식을 알려 주었다면, 상호소통 미디어 아트는 자발적인 참여로 취득할 수 있는 시각적 세계만을 관객에게 던져 주었을 뿐이다.

IV. 결 론

본 논문은 미디어 아트의 다양한 분야 중 환영적 인터랙티브 미디어 아트의 ‘환영 변주’를 행동성에 의한 유희적, 내용적, 형식적 측면이 아닌 변형된 서사론적 관점에서 분석하고자 하였다.

먼저 첫 번째로, 인터랙티브 미디어 아트의 상호소통에 의한

35) Yahoo, www.yahoo.com, 검색어: Robert Morris, Untitled.

환영 변화를 미시서사로 규정하고, 이를 “해체된 단편적인 플롯”으로 해석하였다. 시시각각 생성되는 환영들이 비교적 단조롭게 조합되며 독립적인 형태들로 등장하고, 이들이 모두 모여 거대 서사, 이야기로 구성되지 않고 다만 산발적인 미시서사들인 경우가 대부분이기 때문이다.

두 번째로, 인터랙티브 미디어 아트에서는 전통서사의 시점보다 참여자 시야가 우선시되었다. 다시 말해 인터랙티브 미디어 아트에서 상호소통의 능동적 행위가 중요하기 때문에, 작품 밖 참여자의 시야가 주된 요소로 부각되었고, 전통매체 서사처럼 대상에 대한 제작자의 다양한 시점 변화는 부수적인 요소로 전락했음을 통찰하였다.

세 번째로, 인터랙티브 미디어 아트에서의 주요 서술자는 관객이며 그의 능동적 참여에 의해 형성됨을 살펴보았다. 참여자의 불연속적이고 능동적인 상호소통이라는 특성 때문에, 그의 참여 순간 서술이 생성되고, 참여를 마치면 서술도 종료된다. 관객을 몰입케 하기 위해 제작자가 주로 구성한 다양한 시각의 서술이 아닌, 참여자 스스로의 서술 조절이고 이는 온라인 게임과 일부 흡사하였다. 따라서 참여자는 기존 제작자가 이미 만든 자체 서사기능 등을 인터페이스를 통해 아우르며, 미니멀리즘 미술장르와 유사하게 물리적 공간을 탐색하고 이에 직접적인 접촉을 유발하며 주요 서술자로 등극하였다.

네 번째로, 미디어 아트의 시간성은 참여자의 불연속적인 공간적 시간성임을 통찰하였다. 전통매체는 작품 내에서 작가의 의도에 의해 편집되기도 하며, 철저한 인과관계, 기승전결을 위해 모든 플롯들이 결말을 위해 치밀하게 구성되고, 일반적으로 시간성, 연대기 순을 따른다. 그리고 관객은 자신만의 실측적인 외부의 지금을 기준으로, 이를 과거 혹은 현재, 다른 세계 일면으로써 취득한다. 하지만 미디어 아트는 작품 밖 관객이 서술자이므로 그 작품 서사의 현재를 이끌고 있다. 전통매체처럼 인위적인 편집, 강조, 생략, 속도조절 없이 관객이 지금 행동하는 그 시간 그대로의 시간성을 겸비할 뿐이다.

또 작품 속 시간에 몰입되어 그 공간 내에서 혹은 사유의 흐름 속에서, 시간성을 견지하는 전통매체에 비해, 당시의 실제적인 공간, 환영 내의 비물질적 공간을 함께 아우르며 시간성을 획득한다. 이는 미니멀리즘 미술양식의 특성과 일부 비슷하다.

	소설, 영화	평면, 입체 등 전통미술	인터랙티브 미디어 아트
플롯	플롯	없음	해체된 단편적인 플롯
시점	제작자에 의해 작품 내에 설정된 1인칭, 3인칭, 화자 등의 시점	제작자에 의해 연출된 작품 내의 단면적 시점	참여자 중심의 시야
서술	제작자에 의해 작품 내에 설정된 1인칭, 3인칭, 화자 등의 서술	제작자에 의한 작품 내의 단면적 서술	참여자의 탐색적 서술
시간성	제작자에 의한 작품 내의 연대기적 시간성	제작자에 의한 작품 내의 단면적 서사	참여자의 불연속적인 공간적 시간성

표 2. 전통미술, 소설, 영화와 인터랙티브 미디어 아트의 서사구성 요소 상호비교

그러므로 인터랙티브 미디어 아트에서 환영변화에 의한 미시서사들에 대한 서사구조 분석에는 전통 서사 요소들보다, 위의 해체된 단편적인 플롯, 참여자의 시야, 참여자의 탐색적 서술, 참여자의 불연속적인 공간적 시간성 이라는 요소들이 비교적 더욱 적합하였다. 이는 역시 상호소통이라는 참여자의 능동적이고 주체적 개입이 가장 큰 원인이며, 궁극적으로 상호소통이라는 특성이 서사구조에 대해서도 그 개념 변화를 야기하고 있음을 밝힐 수 있었다.

이러한 ‘상호 소통에 의한 환영적 변주’의 독특한 서사구조는 전통 미술양식과의 변별뿐 아니라, 같은 미디어 아트 내의 다른 양식들 중에서 유일한 자체적 매체순수성이기 때문에, 이를 바탕으로 현대 미디어 아트의 세분화된 양식적 분류연구가 가능함을 알 수 있었다.

참고문헌

- 강현두, 『현대사회와 대중문화』, 나남출판사, 1998.
- 곤살로 프라스카, 김검섭 역, 『억압받는 사람들을 위한 비디오 게임』, 커뮤니케이션북스, 2008.
- 리처드 헌터, 윤정로·최장욱 역, 『유비쿼터스 공유와 감시의 두 얼굴』, 21세기북스, 2002.
- 발터 벤야민, 최성만 역, 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 도서출판 길, 2007.
- 블라디미르 프롭, 황인덕 역, 『민담형태론』, 예림기획, 1988.
- 시모어 채트먼, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1997.
- 한용완, 『서사이론과 그 쟁점들』, 문예출판사, 2002.
- 김성재, 「탈문자 시대의 매체현상학」, 『한국방송학보』, 제19권1호(2005, 봄), pp.76-108.
- 김은영, 「어린이 텔레비전 단편영화의 서사구조 분석」, 『미디어, 젠더 & 문화』, 통권14호(2010), pp.5-42.
- 김희현, 「장편애니메이션의 플롯구성에 관한 비교분석연구-천년여우 여우비와 윈더폴데이즈를 중심으로」, 『한국디자인포럼』, Vol.21(2008), pp.151-159.
- 심혜련, 「디지털 매체 예술에서의 이미지의 문제」, 『미학』, 제39집(2004), pp.113-141.
- 전경란, 「컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구」, 『한국언론학보』, 제47권4호(2003.8), pp.320-345.
- 최혜실, 「게임의 서사구조」, 『현대소설연구』, 제16호(2002,6) pp.365-383.
- 송은주, “뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 관한 연구”, 이화여자대학교 박사학위논문(2011,8).
- 이재홍, “게임 스토리텔링 연구 : 게임 구성의 4요소를 중심으로”, 숭실대학교 박사학위논문(2010,2).
- 이지영, “게임텍스트의 서사경험 연구”, 인천교육대학교 석사학위논문(2000,8).
- 한혜원, “디지털 게임의 다변수적 서사 연구”, 이화여자대학교 박사학위논문(2009,2).
- Daum, www.daum.net, 검색어: 레오나르도 다빈치, 최후의 심판.

Daum, www.daum.net, 검색어: World of War Craft.

Kuhn, A, *Women's picture: Feminism and cinema*, Routledge & Kegan Paul, 1982.

Gerard, Genette, *Narrative discours: An essay in method*, Cornell University Press, 1980.

Mine control-Mariposa, <http://www.mine-control.com/mariposa.html>, 2012,09.18.

Yahoo, www.yahoo.com, 검색어: Robert Morris, Untitled.

Youtube, www.youtube.com, 검색어: 백남준, 참여TV.

Youtube, www.youtube.com, 검색어: 서효정, a blue bird in the cage.

Youtube, www.youtube.com, 검색어, Alvaro Cassinelli, Khronos Projector.

Youtube, www.youtube.com, 검색어: Jeffrey Shaw, The Golden Calf.

Youtube, www.youtube.com, 검색어: Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, Trans-plant.

ABSTRACT

**Study upon Microscopic Narrative Structure
of Illusion Interactive Media Art**

Ha, Im-Sung

Illusion played by mutual communication in Interactive Media Art is studied in this thesis from the narrative point of view, not from the entertaining point of view. Microscopic narrations founded in screen changes are analyzed by traditional narrative factors such as plot, point of view, narration, time creating the identity of Interactive Media Art.

Traditional narrative factors in consequence have been converted to different forms after being combined with the features of Interactive Media Art. Plot has been converted to fragmentary plot and creators' point of view in many work pieces has been recreated to the outside participants' point of view. Also, creators' narrations described from various points of view has transferred to participants' narrations based on physically spacious search. Times of the present sharing with the past are observed in Interactive Media Art, too.

It is concluded that audience's active participation through mutual communication makes an influence on the change of essentially traditional narrative factors. Moreover, the factors mentioned in this thesis are regarded as the unique identity of <Illusion Interactive Media Art> out of various kinds of modern media art.

Key Word : media art, mutual communication, illusion change, audience, plot, point of view, narration, time

하임성

한국교원대학교 강사

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

Tel : 02-525-5560

imsung3@korea.com

논문투고일 : 2012.05.01

심사종료일 : 2012.08.23

게재확정일 : 2012.09.20