



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

총체예술로서 나타나는
뉴미디어아트 특성 연구

A study on the characteristics of
New Media Art as a Gesamtkunstwerk

조선대학교 대학원

미학미술사학과

박 한 별

2015년 2월

석사학위논문

총체예술로서 나타나는
뉴미디어아트 특성 연구

(A study on the characteristics of
New Media Art as a Gesamtkunstwerk)

조선대학교 대학원

미학미술사학과

박 한 별

뉴미디어아트의 특성 연구

(A study on the characteristics of New Media
Art as a Gesamtkunstwerk)

2015년 2월 25일

조선대학교 대학원

미학미술사학과

박 한 별

총체예술로서 나타나는 뉴미디어아트와 특성 연구

지도 교수 : 장 민 한

이 논문을 미학미술사학 석사학위신청 논문으로 제출함

2014년 10월

조선대학교 대학원

미학미술사학과

박 한 별

박한별의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 조 송 식 (인)

위 원 조선대학교 교수 김 승 환 (인)

위 원 조선대학교 교수 장 민 한 (인)

2014년 11월

조선대학교 대학원

목 차

제1장 . 서 론	1
제1절 . 연구의 배경 및 목적	1
제2절 . 연구 방법 및 내용	2
제2장 . 이론적 고찰	7
제1절 . 총체예술의 개념과 발전과정	8
제2절 . 뉴미디어아트의 특징	17
제3절 . 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 출현 ..	27
제3장 . 총체예술로서 나타나는 뉴미디어아트의 특성 ..	32
제1절 . 상호작용성을 통한 소통의 극대화	32
제2절 . 가상공간을 통한 몰입환경 조성	36
제3절 . 새로운 미적경험으로서 송고 체험	43
제4장 . 총체예술로서 나타나는 뉴미디어아트의 작품 사례 ..	54
제1절 . 관람객의 행위를 통한 독자적 서사	55
: 로미 아카투브와 카밀 우터백의 <Text rain> 작품 사례를 중심으로	
제2절 . 가상공간과 현실의 접점을 통한 몰입	57
: 제프리 쇼의 <The Legible city>, <EVE> 작품 사례를 중심으로	

제3절 . 반복과 불명료성을 통한 무한한 세계로서 송고체험 .. 63

: 태싯그룹의 <Loss>, <Drumming> 과 목진요의 <Hyper-Matrix> 작품 사
례를 중심으로

제 5 장 . 결론 71

참고문헌 73

<그림 목차>

그림 1	1832년 경 오페라 공연을 묘사한 그림	14
그림 2	오케스트라가 무대아래에 숨어 있는 모습	14
그림 3	일본 오사카 엑스포에 설치된 펌시 파발리온	27
그림 4	Das Rheingold	29
그림 5	시네마티크	30
그림 6	비디오 플레이스	34
그림 7	소리의 맥동	35
그림 8	빌라데미스터리움	37
그림 9	바그너의 아들 지크프리트가 바이로이트 극장에서 오케스트라를 지휘하는 모습	37
그림 10	아프펜 무비 맵	39
그림 11	오스모스를 작품 감상하기 위해 옷을 입고 있는 모습	41
그림 12	오스모스	41
그림 13	4분 33초	47
그림 14	영화를 위한 선	47
그림 15	Placeholder	49
그림 16	Bodies of Light	51
그림 17	Home of Brain	52
그림 18	텍스트레인	55
그림 19	명료한 도시	60
그림 20	EVE	62
그림 21	Drumming	65
그림 22	LOSS	66
그림 23	Hyper-Matrix	68

ABSTRACT

A study on the characteristics of New Media Art as a Gesamtkunstwerk

Park Han Byul

Advisor :Prof.Jang Min Han

Department of Aesthetic and Art History

Graduate School of Chosun University

History of contemporary art in the 20th century has witnessed radical change with the advent of new media. Especially with the emergence of computer as a new medium, scientists, programmers and engineers who create works of art appeared. From their works of art, the term 'New media art' was created. And yet, there are not distinct dictionary definitions for the term yet because new media art keeps changing and making complex relationships with the continuous development of the media.

Among various forms of new media art, this study takes a view on new media art, which appears as a Gesamtkunstwerk without clear boundaries stimulating 5 senses like sense of sight, hearing and touch in a fused appearance of various genres, because new media art as a Gesamtkunstwerk is a meaningful area in that it not only is a creative form with various genres like existing painting, music and literature combined together but also creates new frame of understanding on art and aesthetic sensitivity in the process of the combination. Therefore, the author aims to help new media art in the future appearing as Gesamtkunstwerk genuinely communicate with audience, which is the realization of ideal in art, by analyzing the characteristics

of new media art through this study.

For this purpose, the author analyzed 3 characteristics of new media art appearing as Gesamtkunstwerk in this study. First, new media art appearing as a Gesamtkunstwerk helps audience voluntarily create independent epic through interaction, through which audience communicate perfectly with the artists and their works of art. Second, new media art appearing as a Gesamtkunstwerk leads audience to concentrate only on the works of art and have genuine communication by creating an environment where audience can be immersed in the works of art while forgetting reality. Third, through new media art appearing as a Gesamtkunstwerk, audience experiences sublimity as an uncertain and infinite world with independent epic and new aesthetic experience of immersion. This experience of sublimity means the communication of ideal realization which is the ultimate goal of art.

With 3 characteristics of 'maximization of communication through interaction, creation of immersion environment through virtual space and experience of sublimity as a new aesthetic experience' analyzed by this study, new media art appearing as a Gesamtkunstwerk will produce works of art in the future which make more active and direct communication with audience possible thanks to continuously emerging media by the development of technology. Therefore, now is definitely the time to require new sense and concept of beauty and new attitude and idea of audience which fit the new media art appearing as a Gesamtkunstwerk. That is, this study hopes that new media art appearing as a Gesamtkunstwerk that realizes perfect communication, which is the ideal of art, will keep developing and contributing to art.

제1장. 서론

제1절. 연구의 배경 및 목적

20세기 현대미술의 역사는 새로운 매체의 등장과 함께 급격한 변화를 겪게 되었다. 특히 새로운 매체로서 컴퓨터의 등장을 통해 예술작품을 창조하는 과학자, 프로그래머, 엔지니어가 나타났고, 이들이 만들어낸 작품을 시작으로 ‘뉴미디어아트’ 용어가 탄생하였다. 그러나 아직 뉴미디어아트의 명확한 사전적 정의는 없는 실정이다. 왜냐하면 뉴미디어아트는 계속된 매체의 발달로 변화하고 복잡한 관계를 만들어가고 있기 때문이다. 즉, 뉴미디어아트는 컴퓨터를 기반으로 만들어낸 예술작품을 지칭하며 디지털(Digital)¹⁾, 넷(Net)²⁾, 알고리즘(Algorithm)³⁾, 사이버(Cyber)⁴⁾등이 결합됨에 따라 다양한 성격을 갖는다. 또한 이미지, 영상, 설치, 퍼포먼스, 증강현실, 건축, LED 등으로 매우 다양하게 나타난다. 특히 뉴미디어아트 중에서도 여러 장르가 융합된 모습으로 장르의 경계가 불분명한 채 시각, 청각, 촉각 등 오감을 자극하며 나타나는 작품들이 있는데 이는 총체예술의 모습과 유사한 성격을 갖는다. 총체예술이란 다양한 예술 장르가 교차하고 결합하여 하나의 작품으로 창조되어 관람객에게 새로운 감각적 경험을 유도하고 완전한 소통을 실현하는 것을 목표로 하는 예술이다.⁵⁾ 다양한 모습으로 나타나는 뉴미디어아트 중에서도 일부의 뉴미디어아트는 여러 장르가 결합된 모습으로 관람객의 오감을 자극하며 적극적인 참여를 이끌어 내고 진정한 소통을 하고자 한다. 특히 총체예술은 완전한 소통을 이루기 위해 몰입과 서사성의 특징을 발전시켰는데, 뉴미디어

-
- 1) 디지털은 아날로그의 반대되는 개념으로 자료를 연속적인 실수가 아닌 특정한 최소 단위를 갖는 이산적인 수치를 이용하여 처리하는 방법을 말한다. (출처:위키피디아)
 - 2) 넷은 인터넷, 또는 네트워크를 의미하는 단어이다. (출처:위키피디아)
 - 3) 알고리즘은 어떤 문제를 해결하기 위해 명확히 정의된 유한 개의 규칙과 절차의 모임으로서 명확히 정의된 한정된 개수의 규제나 명령의 집합이다. 한정된 규칙을 적용해서 문제를 해결하는 방식으로 컴퓨터 프로그램을 구성하고 작성하는데 중요한 요소이다. (출처:위키피디아)
 - 4) 사이버는 가상공간, 또는 사이버 공간, 혹은 사이버스페이스를 말한다. 현실세계가 아닌 컴퓨터 인터넷등으로 만들어진 가상공간을 의미한다. (출처:위키피디아)
 - 5) 김문환, 『바그너의 생애와 예술』, 느티나무, 2006, pp.255-257 참조.

아트에서도 관람객과 진정한 소통을 위해 상호작용성과 몰입환경조성이라는 특징으로 발전되고 있다는 점이 같다. 필자는 이러한 성격을 갖고 있는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에 주목한다. 왜냐하면 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 단순히 기존의 미술, 음악, 문학 등 다양한 장르가 결합된 창작 형태라는 점뿐만 아니라, 결합의 과정에서 예술에 대한 새로운 이해의 틀과 미적 감수성을 생성해 낸다는 점에서 의미 있는 분야라 볼 수 있기 때문이다. 이를 통해 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에 주목함으로써 오늘날 뉴미디어아트가 관람객과 진정한 소통을 할 수 있다는 측면에서 연구가 되어져야 함이 분명하다. 그러므로 본 논문을 통해 필자는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성을 분석하여 향후 뉴미디어아트에서도 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 예술의 이상 실현인 관람객과 진정한 소통을 하는데 있어서 도움이 되고자 함을 목적으로 한다.

제2절. 연구의 방법 및 내용

오늘날 가장 진화되고 대중의 참여를 이끌어 내어 소통하는 예술로 지칭되는 뉴미디어아트는 동시대에 발전·진행이 이루어지고 있다는 점에서 깊이 있는 연구가 아직 미흡한 상황이다. 특히 뉴미디어아트의 창작 방식, 존재 방식, 감상하는 방법, 작품과 작가와 관람객의 관계 등 다양한 측면이 변화하게 된 상황에서 기존의 전통 미학 개념만으로는 뉴미디어아트를 제대로 해석하기엔 부족함이 있다. 이와 같이 연구의 어려움이 있는 상황 속에서 필자와 같이 총체예술의 관점에서 뉴미디어아트를 바라보고 특성을 논하는 선행연구가 있다. 먼저 랜덜 파커(Randall Parker)⁶⁾와 켄 조던(Ken Jordan)⁷⁾의 『바그너에서 멀티미디어까지』⁸⁾책이 있다. 이

6) 랜덜 파커 (1953.01.23) : 미국의 멀티미디어 아티스트, 버클리 캘리포니아 대학의 박사를 졸업하고 파리에서 컴퓨터 음악을 IRCAM에서 공부하였다. 1988년 샌프란시스코 테이프 뮤직 센터에서 공연을 하였다. 그리고 1997년 캘리포니아 버클리 대학의 교수진과 디지털 미디어 수업을 만들었다. 이후 일본 모리 미술관, 독일의 ZKM 등에서 자신의 텔레마틱 작품을 선보이는 전시회를 개최하였다. (출처:위키피디아)

7) 켄 조던 : 1995년 최초 웹 멀티미디어 음악잡지 sonicnet.com 의 편집장이자 멀티미디어학자이

책은 총체예술의 개념이 바그너로부터 시작하여 오늘날 멀티미디어 매체를 통해 제작되는 뉴미디어아트까지 이어지고 있음 여러 학자들의 소논문과 에세이를 통해 설명한다. 여기서는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 특성을 통합, 상호작용성, 하이퍼미디어, 몰입, 서사성으로 나누어 설명한다. 그러나 이 책에서는 1990년대 뉴미디어아트 초기 상황을 토대로 정리하고 있어서 오늘날 더 다양화된 뉴미디어 아트에 대한 논의가 부족하다. 이 연구서 외에 국내에는 심혜련의 소논문 「디지털 매체 기술과 예술의 융합 : 디지털 데이터 총체 예술 작품에 대한 논의 중심으로」⁹⁾가 있다. 이 논문에서는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트를 디지털 데이터 총체예술이라고 지칭하는데 그 의미는 같다. 논문의 주요 내용은 뉴미디어아트가 총체예술의 모습으로 발전하고 있는데 이에 대한 특징으로 가상공간인 사이버스페이스와 상호작용성을 언급하고 있다. 하지만 이는 일반적인 뉴미디어아트의 특징으로 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트만이 관람객에게 주는 새로운 미적 경험에 대한 논의는 부족한 실정이다.

따라서 필자의 논문에서는 일반적인 뉴미디어아트와는 또 다르게 다양한 장르가 융합되고 관람객의 오감을 자극하는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트를 기존 바그너의 총체예술의 관점으로 분석함으로써, 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성을 도출한다. 바그너의 총체예술의 특징으로 서사성을 극대화시키기 위해 라이프모티프와 같은 표현기법을 사용했다는 점과 또 하나는 관람객이 작품(음악극)에 집중 할 수 있도록 오케스트라를 보이지 않게 설계한 바이로이트 극장을 통해 몰입의 중요성이다. 이러한 서사성과 몰입의 특징을 통해 총체예술의 모습을 하고 있는 뉴미디어아트를 바라본다. 그럼으로써 기존 미학에서 설명하기 어려운 총체 예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특징으로 상호작용성을 통한 소통의 극대화, 가

다.1999년 글로벌비전 국제 시민 사회 네트워크의 이사를 역임하게 되었고, 2003년에는 미디어채널과 원월드넷을 설립하여 디지털 미디어 컨설턴트를 운영하고 있다. (출처:<http://www.kenjordan.tv>)

- 8) 랜달 패커, 켄 조던 역음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, 『멀티미디어:바그너에서 가상현실까지』, nabi press, 2004.
- 9) 심혜련, 「디지털 매체 기술과 예술의 융합 : 디지털 데이터 총체 예술 작품에 대한 논의 중심으로」, 『한국미학회집』, 제53집, 2008.

상공간을 통한 몰입, 새로운 미적체험 이렇게 3가지의 특성을 명확하게 설명 할 수 있다. 필자는 이와 같이 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성을 연구해 도출함으로써 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 관람객과 진정한 소통을 하는 예술작품으로 발전하는데 도움이 되고자 한다. 이를 위해 필자는 본 논문에서 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 가지고 있는 특성 3가지를 찾아 분석하였다. 먼저 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 관람객이 작품에 직접 참여하게 만드는 상호작용성을 통해 관람객 스스로 독자적인 서사성을 만들어가고 이를 통해서 작품과 작가 완벽한 소통을 하게 된다. 두 번째는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 가상공간을 통해 현실을 잊고 작품에 몰입하는 환경을 만들어 관람객이 작품에만 집중하고 진정한 소통을 할 수 있게 만든다. 세 번째는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트를 통해 관람객은 독자적인 서사성과 몰입하게 되는 새로운 미적경험을 하게 되면서 거기서 느끼게 되는 불확실하고도 무한한 세계로서 송고 체험을 한다. 이러한 송고 체험은 예술의 궁극적 목적인 예술의 이상 실현 소통을 이루어 냈을 말한다.

이러한 논의를 위해 본 논문에서는 다음과 같이 구성한다. 먼저 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트를 조망하기 위해 제2장은 뉴미디어아트, 총체예술, 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 이론적 개념과 배경을 알기 위해 구성되어 있는 장이다. 먼저 1절에서는 총체예술의 개념이 바그너에서부터 생겨난 것으로 시, 음악, 회화, 연기, 무용 등의 예술장르가 결합되어 새로운 감각적 경험을 유도하고 관람객에게 작품의 진정한 인식, 전달, 이해, 소통을 실현하는 것이라고 정의한다. 그리고 이와 같이 진정한 소통을 실현하기 위해 총체예술의 두 가지 특징인 서사성과 몰입을 설명한다. 즉, 첫 번째 특징 서사성은 어떤 내러티브를 내포하고 있는 것을 관람객에게 구체적으로 잘 전달하기 위해 라이브모티브와 같은 표현법을 만들었다는 것이다. 두 번째 특징인 몰입은 관람객이 작품에 집중 할 수 있는 몰입하는 환경을 조성하여 관람객이 음악극에 더 집중할 수 있도록 조취를 취한 것이다. 이는 오케스트라 좌석을 무대 아래로 빼서 관람석에서는 보이지 않도록 바이

로이트 극장을 설계했음에 대해 설명한다. 그리고 총체예술의 이러한 개념과 특징을 토대로 예술 활동을 했던 미래파, 바우하우스, 존케이지, 백남준의 작품을 설명하며 총체예술의 발전과정에 대해 설명한다. 즉, 총체예술의 패러다임이 오늘날의 뉴미디어아트까지 연결되었다는 것을 제시한다. 그리고 2절에서는 뉴미디어아트의 개념과 특징을 살펴보는 장으로 뉴미디어아트 개념은 현재 사이버아트, 넷아트, 알고리즘아트, 디지털아트, 시스템아트 등 다양한 모습으로 나타나고 있어서 사전적 정의가 되지 않은 상황이며, 뉴미디어아트는 사이버스페이스, 상호작용성, 하이퍼미디어, 다감각의 체험 이렇게 4가지의 특징을 갖고 있음을 설명한다. 그리고 3절에서는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 출현을 이야기하면서 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 무엇인지 이야기 한다.

제3장은 ‘총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성’으로 필자가 주장하는 바를 논하는 장이다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성으로 3가지를 주장한다. 1절은 ‘상호작용성을 통한 소통의 극대화’이다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 관람객을 작품에 직접 참여하게 만드는 상호작용성을 통해 관람객 스스로 독자적인 서사성을 만들어가고 이 과정을 통해서 관람객은 작품·작가와 완벽한 소통을 한다는 것을 설명한다. 2절은 ‘가상공간을 통한 몰입환경 조성’을 분석한다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 가상공간을 통해 현실을 잊고 작품에 몰입하는 환경을 만들어 관람객이 작품에만 집중하고 진정한 소통을 이끌어낸다는 점을 설명한다. 그리고 3절에서는 ‘새로운 미적경험으로서 숭고 체험’을 고찰한다. 여기서는 두 가지의 숭고체험을 고찰한다. 첫 번째는 작품에 관람객이 직접 참여하여 만들어진 독자적인 서사성은 여러 관람객을 통해 다양한 서사를 완성하게 된다. 다양한 서사는 결과가 명확하지 않는 불명료성의 느낌을 갖게 하며 이를 통해 관람객은 자신이 상상하지 못했던 새로운 사유를 하게 되고 숭고체험으로 이어진다. 두 번째는 관람객이 가상공간에 몰입하게 되면서 현실과 가상의 경계가 모호해지는 경험을 하고, 거기서 느끼게 되는 불확실하고 무한한 세계의 숭고체험이다. 이러한 두 가지의 숭고 체험은 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 가장 중요한 특성이라고 할 수 있다.

제4장에서는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 3가지 특성을 가장 잘 드러내 주는 작품 사례를 분석하고자 한다. 1절에서는 관람객의 몸짓을 통한 소통의 극대화의 특성을 가장 잘 나타내는 카밀 언터백(Cmaille Utterback)의 <텍스트레인>작품 사례를 설명한다. <텍스트레인>은 관람객이 스크린 상에 떨어지는 글자비를 자신의 몸짓으로 받거나, 떨어뜨리거나 해서 단어, 구절, 문장 등으로 자신만의 독자적인 서사를 만들면서 작품과 소통을 하는 작품이다. 2절에서는 가상공간을 통한 몰입환경 조성의 특성을 가장 잘 보여주는 작가인 제프리 쇼(Jeffery shaw)의 <The Legible city>, <EVE> 작품 사례를 중심으로 이야기한다. 제프리 쇼는 자신의 모든 작품을 가상공간을 기반으로 작품을 구현하는 뉴미디어아티스트의 선도자로 관람객을 가상공간에 몰입하게 만들고 이후에는 현실공간과 가상공간의 중간지점에서 경계의 모호함을 느낄 수 있는 작품을 만든다. 3절에서는 새로운 미적경험으로서 송고체험의 사례로 국내의 뉴미디어아티스트 태싯그룹(Tacit group)의 <Drumming>, <Loss> 작품과 목진요의 <Hyper-Matrix>작품을 통해 분석한다. 먼저 태싯그룹의 <Loss> 작품은 매 공연마다 새로운 서사를 만들어내고, 공연이 끝난 후에도 이 작품은 컴퓨터 알고리즘을 통해서 무한한 세계로서 존재하며 관람객에게 송고체험을 이끈다. 두 번째로 관람객이 가상공간에 몰입하게 되면서 현실과 가상의 경계가 모호해지는 경험을 하게 만드는 작품 사례로 목진요의 <Hyper-Matrix>을 중심으로 새로운 미적 경험으로서 송고체험을 논한다.

본 논문에서 필자는 일반적인 뉴미디어아트의 성격이 아닌 예술 장르의 융합으로 관람객의 오감을 자극하는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 어떠한 특성을 지니고 있는지 연구하였다. 그리고 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 작품 사례를 필자가 제시하는 특성을 통해 분석하였다. 이 글에서 분석한 ‘상호작용성을 통한 소통의 극대화, 가상공간을 통한 몰입환경 조성, 새로운 미적경험으로서 송고체험’ 이렇게 3가지의 특징을 통해 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 관람객과 진정한 소통을 하는 예술작품으로 발전하는데 도움이 되고자 하며, 오늘날의 새로운 예술로서 발전하는데 기여되길 기대한다.

제2장. 이론적 고찰

뉴미디어아트는 다양한 모습으로 나타나며, 그 모습에 따라 용어의 범주도 확장되고 있다. 특히 최근 뉴미디어아트의 일부 작품들은 시각예술, 사운드아트, 퍼포먼스, 패션, 건축 등과 같이 다양한 장르가 형식적, 기능적으로 서로 결합된 총체예술의 모습으로 나타나고 있다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어트는 다양한 예술 장르를 하나로 모으면서도 각각의 장르의 특징을 살려 예술의 이상향인 소통의 극대화를 이끌어 낸다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 관람객과 소통을 실현하는 방법은 새로운 미적 경험을 할 수 있도록 시각, 청각, 촉각 등을 자극한다는 점이다. 이것은 단순히 기존의 미술, 음악, 문학 등과 다양한 장르가 결합된 창작 형태라는 점뿐만 아니라 장르의 결합 과정에서 예술에 대한 관념과 매체 사이를 중재하는 새로운 이해의 틀과 새로운 미적 감수성을 생성해 낸다는 점에서 의미 있는 분야라 볼 수 있다. 이러한 이유로 필자는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트를 조망하고자 한다. 그리고 필자가 본 논문에서 말하는 총체예술은 바그너가 사용한 ‘총체예술(Gesamtkunstwerk)’의 개념이다.

이러한 논의를 위해 2장에서는 총체예술의 개념, 뉴미디어아트의 개념과 특성, 그리고 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 무엇인지 본 논문의 배경지식을 살펴보는 이론적 고찰의 장으로 구성하였다. 이를 위해서 먼저 제1절에서 총체예술의 개념에 대해서 살펴보고, 총체예술의 두 가지 특징인 서사성과 몰입을 설명한다. 그리고 총체예술의 이러한 개념과 특징을 토대로 예술 활동을 했던 미래파, 바우하우스, 존케이지, 백남준의 작품을 설명하며 총체예술의 발전과정에 대해 설명한다. 제2절에서는 다양한 모습으로 나타나는 뉴미디어아트란 무엇인지 알아보고 어떠한 특징으로 나타나고 있는지 살펴본다. 그리고 제3절에서는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 출현으로 뉴미디어아트에서도 시각, 청각, 촉각 등을 자극하며 다양한 장르가 하나의 예술로 보여지는 총체예술로서 나타나기 시작한 작품은 무엇인지 살펴봄, 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트란 무엇인지 설명하는 장이다.

제1절. 총체예술의 개념과 발전과정

19세기 후반 리차드 바그너(Richard, Wagner)¹⁰⁾가 ‘총체예술’이라는 용어를 처음으로 사용하였다. 랜덜패커, 켄조던의 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』에서 바그너는 『미래의 예술작품 (The Artwork of the Future)』(1849)에서 총체예술(게장트쿤스베르크 Gesamtkunstwerk)을 처음으로 소개했다고 설명한다. 그리고 이 개념이 지닌 위력이나 그 영향력의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않으며, 예술의 포괄적인 통합을 위한 실용적이고, 이론적인 체계를 세우려고 했던 최초의 근대적인 시도라고 언급한다.¹¹⁾ 그리고 바그너는 논문 「오페라와 드라마」(1851)에서 ‘음악극(Musikdrama)’의 개념을 제시하며, 미래의 예술작품으로서 ‘총체예술’의 작품이라고 설명한다. 이에 대한 설명은 김문환의 저서 『바그너의 생애와 예술』(2006)에서 언급된다. “바그너의 음악극은 극과 음악의 절대적인 일치이다. 극과 음악은 어떤 장면의 극적 착상을 위해 유기체적으로 연결되어야 하기 때문에, 극(dream)은 표현의 목적이고 음악은 표현의 매체가 된다. 이는 노래가 전체를 지배하고 대본은 주로 음악을 위한 운곡의 역할만 하는 전통적인 오페라와는 다르다.”¹²⁾ 그리고 독일의 음악사학자인 칼 달하우스(Carl Dahlhaus)¹³⁾의 『바그너의 음악극』 저서를 보면 바그너의 ‘총체예술’ 개념에 대해 다음과 같이 말한다. “오페라는 합성 작품이지만 아직까지는 바로 그 이유 때문에 모든 예술의 종합이 되지 못하였다. 역사철학에 의해 지시된 모든 예술의 내적 동시성, 즉 모든 예술이 함께 똑같은 발전의 양상을 표현한다는 것은 거의, 아니 결코 오페라에

10) 빌헬름 리차드 바그너 (Wilhelm Richard Wagner : 1813.5.22. ~1883.2.13) 는 영향력 있는 독일의 작곡가이자 지휘자, 음악 이론가, 그리고 수필가이며, 그의 새로운 교향악적인 오페라(악극)로 우선 잘 알려져 있다. 그는 음악적 사고를 그의 총체예술(Gesamtkunstwerk)이라는 발상을 통해 전환해 나갔고, 이는 그의 기념비적인 네 개의 오페라 연작 니벨룽의 반지(1876)을 통해 잘 드러나 있다. 유도동기와, 종합적인 음악적 표현이라는 그의 개념은 많은 20세기의 영화음악에 강한 영향을 주었다. (출처:위키피디아)

11) 랜덜 패커, 켄 조던 엮음, op. cit., p.26.

12) 김문환, op. cit., p.255.

13) 칼 달 하우스 (Carl Dahlhaus : 1928.6.10. ~ 1989.3.13.) 독일 출신의 20세기 가장 저명한 음악사학자이자 베를린공과대학교 음악사학과 교수이다. 서양 19세기 및 20세기음악사, 음악이론, 음악사상 등을 연구하고 다수의 학술서를 집필하였다. (출처:위키피디아)

서 실현된 적 없다.” 라고 언급한다.¹⁴⁾ 결국 칼 달하우스에 따르면, 바그너의 ‘총체예술’ 개념은 음악극의 대본과 무대지시가 단지 ‘의상을 갖춘 연주회’를 위한 구성이 아니다. 각각 상호작용을 일으키면서 음악과 함께 본래적인 극을 실현할 수 있도록 하기 위한 기초가 된다. 시, 음악, 회화, 연기, 무용 등이 총체적으로 진정한 완성을 이르는 것이 바그너의 ‘총체예술’이라는 주장이다.¹⁵⁾

이러한 주장과 같이 바그너의 작품을 구체적으로 살펴보면 오페라가 아리아(aria)¹⁶⁾에 치중하는 음악의 기능과 무대미술, 문학의 극적 표현방법까지 통합을 추구한다. 즉, 바그너의 총체예술은 모든 예술이 하나의 예술적 표현을 창조하기 위해 교차하는 작업¹⁷⁾으로 시, 음악, 회화, 연기, 무용 등이 종합되어 새로운 감각적 경험을 유도하고 그것들이 비로소 진정한 완성에 이르게 만드는 것이다. 여기서 이야기 하는 진정한 완성은 예술장르를 결합시켜 인식, 전달, 이해, 소통을 실현하는 것이다. 그리고 각각의 장르들이 결합되어 최상의 상태를 구현하여 인간의 정신을 고양시키는 최고로 발전된 작품을 ‘총체예술’이라 한다.¹⁸⁾

이와 같은 총체예술은 공동의 예술적 열망과 이해가 결합될 때 성공적인 총체예술 작품이 탄생할 수 있으며, 각 장르의 예술이 잘 조화가 되고 예술의 목적이 완벽히 구현되었을 때 관람객이 최고의 미적향유를 느낄 수 있다¹⁹⁾. 특히 각 장르가 각기의 독립성을 유지하면서 하나로 통합됨에 따라 독립된 예술에서는 느낄 수 없는 전혀 색다른 미적 체험을²⁰⁾ 느끼도록 한다. 이는 각 장르 마다 가지고 있는 독자적 예술성은 그대로 발전하면서, 그 독자적인 예술성으로 인해서 미처 상상하지

14) Carl Dahlhaus, *Richard Wagners Musikdramen*, Friedrich Verlag Velber, 1972, 김문환, 『총체예술의 원류』, 느티나무, 1989, p.297 (재인용).

15) 김문환, op. cit., p.257.

16) 오페라, 칸타타, 오라토리오 등에서 나오는 선율적인 독창부분이다. 19세기 이탈리아 오페라의 작곡가들이 아리아를 아름다운 선율로 들려주는 일에 주력했다. 하지만 바그너의 혁명적인 악극(樂劇)이후로 드뷔시 등의 근대 오페라에서는 드라마가 자연스럽게 전개되는데 오히려 장애가 된다하여 장식적인 아리아는 쇠퇴하게 된다. (출처:두산백과)

17) 김수남, 『총체예술개론』, 월인, 2011, p.16.

18) 김성원, 「총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <contact>의 해석과 현대적 수용」, 세종대학교 대학원 박사논문, 2010, p.19.

19) 신정원, op. cit., p.40 참조.

20) 윤진섭, 「총체예술과 리얼리티의 회복」, 『월간문화예술』, 통권 148호, 한국문화예술진흥원, 1991, (출처:www.arko.or.kr/zine/artspaper91_11).

못했거나 또는 잠재해 있던 일면의 창조성을 일깨워 총체적인 상황에서만이 창조할 수 있는 새로운 예술을 만들기 때문이다.²¹⁾ 이것은 지금까지의 틀에 박히고 고정된 예술의 형식으로 벗어나 어느 특정한 장르에도 제약을 받지 않고 각자의 특성들이 어울려 보다 자유로운 형식을 추구하는 것으로, 고정관념적인 표현의 한계를 뛰어넘는 예술 영역의 확대라 볼 수 있다²²⁾.

이러한 총체예술의 개념을 토대로 관람객에게 예술의 이상이라 할 수 있는 인식, 전달, 이해, 소통을 실현하기 위해서는 두 가지의 특징을 갖추어야 한다. 첫 번째 특징은 어떤 이야기(내러티브)를 내포하고 있는 ‘서사성’으로 내용을 관람객에게 구체적으로 잘 전달하는 것이고, 두 번째는 관람객이 작품에 집중할 수 있는 ‘몰입하는 환경’에 대한 것이다. 이 두 가지 특징을 확실히 갖추어야만 총체예술의 완성에 가까이 다가갈 수 있다.

첫 번째 특징은 작품에서 전달하고자 하는 서사성을 관람객에게 잘 전달하여 소통하는 것이다. 총체예술에서 ‘서사성’을 논하기 이전에 총체예술의 개념을 만들어낸 바그너는 음악극을 위해 음악을 작곡하는 것보다 대본을 쓰는 일을 먼저 시작했음을 알아야 한다. 그가 쓴 작품은 <라인의 황금>, <발퀴레>, <지그프리트>, <트리스탄과 이졸데>, <뉘른베르크의 마이스터징어>, <파르지팔>등이 있다.²³⁾ 바그너는 최고의 시인이자 동시에 작곡가였던 것이다. 바그너가 극을 중요시한 이유는 음악을 단순한 낭만적이거나 오락적인 것이 아니라, 관람객을 근본적으로 교육시키고 정신을 고양시키는 체험이라 생각했기 때문이다.²⁴⁾ 그러므로 관람객의 정신을 고양시키기 위해서는 ‘서사성’이 탄탄해야 함을 주장했다. 서사성은 ‘내러티브(narrative)’에 해당하는 말로 스토리(story)와는 조금 다른 의미로 쓰인다. 넓은 의미의 내러티브는 언어로 기술이 불가능한 모든 종류의 서사

21) 최일수, 『문학적 시각의 총체예술』, 예술평론, 1986, p.101.

22) 신나경, 「김영희 창작작품에 나타난 총체예술적 성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사논문, 2005, p.7.

23) 김문환, op. cit., p.96.

24) Ibid., p.249.

성 전부를 포함하는 이야기로 이해된다. 다시 말해, 모든 종류의 예술적 표현방식에서 전달하고자 하는 일종의 이야기가 있다면, 그 전달 과정에서 사용되는 기호가 무엇이던 간에 관계없이 그것을 지칭하는 것이 ‘서사성’이다.²⁵⁾ 바그너의 총체예술에서 ‘서사성’이 중요하다는 것을 보여주는 사례는 <니벨룽의 반지>작품을 통해 알 수 있다. 니벨룽은 고대 북방어인 ‘Niflheim’, 곧 ‘Nebelheim’에서 유래한다. 이는 ‘죽은 사람들이 나라’라는 뜻으로 이곳에 사는 사람들이 곧 중세 독일어로 니벨룽(Nibelung)이다. <니벨룽의 반지>의 경우 독일어의 단수 소유격을 쓴 것으로 보아 내용적으로는 니벨룽족을 뜻하면서도 형식은 단수로 되어 있어 <니벨룽의 반지>로 표기하는 것이 옳다고 본다. 또한 단수로 풀어 주인공인 알베리히를 가리킨다는 풀이도 가능하다. 이 니벨룽의 보물이라고 불리는 황금을 가진 자는 모두 니벨룽이 되어 죽음의 나라로 가지 않으면 안된다는 신화가 <니벨룽의 반지>의 내러티브가 되는 것이다.²⁶⁾ 그리고 이러한 내러티브를 잘 전달하고 소통하기 위해서 바그너는 총체예술에서만 가능한 표현법을 만들어냈다. 그 표현법은 ‘라이프모티프(LifeMotif)’라고 부른다. 라이프모티프라는 ‘도미솔’이라는 음이 연주되면 반드시 남자주인공이 등장하는 것이다. ‘도미솔’과 같은 음을 통한 기호성은 언어와 똑같은 능력을 소유하지는 않지만 말로 표현하는 것과는 또 다른 지시의 기호를 갖고 있다. 이처럼 설명하지 않아도 예술작품과 관람객간의 생각이나 감정 및 예감 등을 커뮤니케이션을 이끄는 것을 라이프모티프라 한다. 이러한 라이프모티프가 관객에게 이해되기 위해서는 음악, 대본, 등장인물의 몸짓, 사건 등을 통해서 지시를 나타내는 근거가 명확하게 드러나야 한다.²⁷⁾ 결국, 여기서 가장 중요한 것은 총체예술 작품에서의 각 장르의 매체적 특성이 효과적으로 융합되어야만 관람객에게도 하나의 ‘서사성’으로 전달되어 자연스럽게 느낄 수 있는 것이다.

25) 이주영, 「미술에 적용된 서사성의 미학적 구조」, 『한국미학예술학회지』, 제37집. 한국미학예술학회, 2013, p.55.

26) 김문환, op. cit., p.144.

27) 정진희, 「니벨룽의 반지로 구현된 바그너의 총체예술의 이상」, 상명대학교 대학원 석사논문, 2009, p.61.

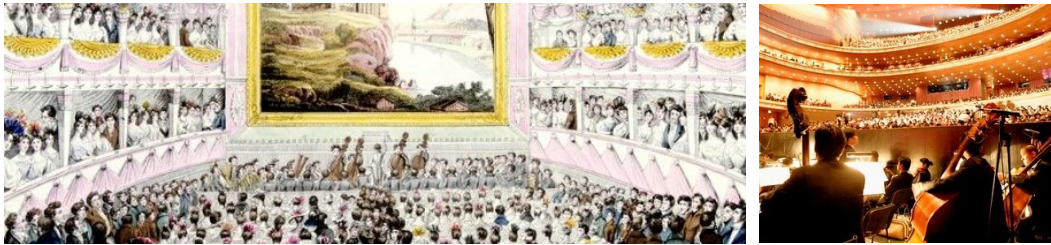
총체예술의 두 번째 특징은 몰입하는 환경이다. 바그너는 『미래의 예술』(1849)에서 관객 자신은 시각과 청각을 동원하여 스스로 무대 안으로 옮겨가야 한다면 관객의 완전한 몰입에 중점을 두었다.²⁸⁾ 이것은 관객과 완전한 소통, 관객의 참여를 이끌어 내기 위해서 몰입하게 만들어주는 환경에 대한 중요성을 말한다. 이는 [그림1]와 같이 바그너가 설계에 가담했던 ‘바이로이트 페스티벌 하우스(Bayreuth Festival House)’에서 확인할 수 있다. 그는 자신이 표현하고자 하는 주제에 부합되는 무대장치와 무대설비까지 관여하고자 극장설계에 가담하게 된다. 그리하여 바이로이트 극장은 이전의 극장에 비해 바그너의 스펙터클한 무대공연을 가능하게 해 줄 수 있는 제반 요소들을 갖추게 된다. 페스티벌 하우스의 객석은 30단의 계단으로 이루어져있고, 부채꼴 모양으로 펼쳐져 있다. 이러한 극장의 공간 구조 변화는 객석과 무대 자체의 크기에 대해 무대 틀이 갖는 비율을 적당히 조정하게 되어, 관람객에게는 무대가 방대하게 보이게 한다. 또한 무대장치가 관람객들에게 인상적으로 다가오면서 연기자들이 가까이 있는 것처럼 느껴지도록 하는 효과를 갖게 되었다²⁹⁾. 또한 바그너는 무대와 관객의 혼연일치를 이야기하며 관객이 드라마의 환상공간에 빠져야만 총체예술의 이상을 느낄 수 있다고 주장한다. 바그너 극은 환상에 그 기초를 두고 있고, 관객을 이 환상으로 끌어들이고, 그들을 일상생활로부터 떨어져 나오게 하는데 그 목적이 있는 것이다. 이것은 바그너가 오케스트라 피트를 무대 밑으로 집어넣는 독창적인 생각을 했기 때문이다. 오케스트라 피트란 오케스트라 박스라고도 불린다. 일반적인 오페라 극장에서는 2층이나 3층 객석에 앉으면 오케스트라 피트 속 연주자들을 모두 볼 수 있지만, 바그너가 설계한 바이로이트 극장은 피트가 무대 밑에 숨어 있어 객석에서 들여다볼 수가 없다. 바이올린, 비올라, 첼로, 콘트라베이스, 목관악기, 금관악기, 타악기 순으로 점점 깊어지는 계단식 좌석에 앉아 연주하기 때문에 어느 악기 소리가 어디서 들려오는지를 정확히 파악할 수 없게 된다.³⁰⁾ 또한 관악기의 소리는 피트 내

28) 김성원, op. cit., p.63.

29) 박소영, 「총체예술관점에서 본 바우하우스 미술교육」, 『조형교육』, 한국조형교육학회, 2006, p.210.

30) 이용숙, ‘오페라교실07-무대 밑의 오페라 오케스트라’, 클래식 ABC, 네이버 캐스트, (출처:

를 한번 돌아 현악기의 소리와 섞여 피트 밖의 관객에게 전달되므로 매우 독특한 이른바 '바이로이트 사운드(Bayreuth sound)'라는 것을 창조하였다. 극장의 내부 공간은 대부분 나무로 이루어져 있는데 이는 바이올린 등의 악기를 만드는데 사용되는 종류의 것으로 실로 이 극장 자체가 하나의 악기가 되어 부드럽고 독특한 사운드가 만들어진다. 바그너의 '보이지 않는 오케스트라'는 무대 공간과 관객 공간을 용해시키려는 의도였다.³¹⁾



왼쪽[그림 1] 1832년 경 오페라 공연을 묘사한 그림 : 오케스트라가 지금처럼 지하가 아닌 무대 앞쪽에 위치해 있어 지휘자와 연주자의 모습이 잘 보인다.³²⁾ (이미지 : TOPIC / corbis)

오른쪽[그림 2] 오케스트라가 무대아래에 숨어 있는 모습, (이미지 : TOPIC / corbis)

결론적으로 총체예술은 단순히 장르의 결합만이 아니다. 모든 구성 요소에 대해서 철저한 탐구를 거친 후 실질적인 통합을 하고, 관객이 다양한 장르가 결합된 예술이 아니라 온전한 하나의 예술로 느끼고 그 작품에 몰입하는 환경을 만들어 주는 것이 총체예술이다.

이러한 총체예술의 개념과 특징을 바탕으로 이후 20세기 예술가들은 전통적으로 각각의 장르로 간주되었던 것들을 바그너의 총체예술의 개념을 토대로 하나의 작품으로 통합화하기 시작했다. 특히 앙토냉 아르토(Antonin Artaud)³³⁾의 총체연극,

http://navercast.naver.com/contents.nhn?contents_id=1869).

31) 김광선, 「서양 음악극의 역사」, 『공연과 리뷰』, 제14호, 현대미술사, 1997, p.79.

32) 이용숙, op. cit., .

33) 앙토냉 아르토 (Antonin Artaud, 1896.09.04.~1948.03.04.) : 프랑스의 시인이자 연출가로 1927년 '알프레드 자리 극장'을 창립하고 초현실주의 연극을 연출하였다. 연극인으로 사회적 성공을 이루지는 못했지만 그의 연극관은 젊은 연극인들에게 큰 영향을 끼쳤다. (출처:위키피디아)

미래파(futurism)³⁴⁾, 바우하우스(Bauhaus)³⁵⁾, 존 케이지(John Cage)³⁶⁾의 퍼포먼스를 통한 해프닝과 참여예술, 백남준의 미디어아트에까지 총체예술 개념이 발전되어졌다. 먼저 바그너의 총체예술 개념을 통해 새로운 고유명사를 만들어낸 총체연극에 심대한 영향을 미쳤다.

총체연극은 프랑스의 앙토냉 아르토의 <비단신>(1943)의 연극 무대를 통해서도 알 수 있다. 그는 무대에 올릴 수 있는 모든 수단, 몸짓, 사람의 성대를 통한 소리, 무대장치, 의상, 조명, 음향, 무용, 음악 등을 이용하여 관객의 감각의 몰입을 하도록 만들었다. 무대 위에 환상을 제시하여 묘사된 사건과 관객이 완전히 동일시되도록 하였다.³⁷⁾ 그리고 미래파는 1916년 미래파의 마리네티(Marinetti)³⁸⁾와 혁명 동지들은 영화만이 유일한 총체예술이라고 선언했다. 영화는 다른 모든 형식의 예술을 포괄하여 새로운 미디어의 기술로 표현되어지기 때문에 최고의 예술이라고 선언하였다. 그들은 오직 영화만이 인간의식에 ‘총체적으로’ 영향력을 가진

34) 20세기 초 이탈리아를 중심으로 일어난 예술운동. 시인 마리네티가 1909.2.20. 자 파리 일간지 『Le Figaro(피가로)』지에 최초로 <미래파 선언>을 발표하고, 이듬해인 2010년 3월 8일 보치오니, 칼라, 루소로, 발라, 세베리니가트리노의 키아레라 극장에서 3000명의 관중 앞에서 이탈리아 최초로 미래파운동 선언을 하였다. ‘신시대는 그에 적합한 생활양식과 표현을 필요로 한다’라고 선언하고, 일체의 과거를 청산하고 속도를 표현하고 다이내믹한 힘이 용솨음치는 기계문명 감각을 강하게 표현할 것을 주장했다. (출처:위키피디아)

35) 발터 그로피우스(Walter Adolph Gropius)가 창시한 바우하우스는 총체예술의 이념에 따라 회화와 조각, 건축으로 분리된 근대 조형예술 체계를 비판하고, ‘bau(바우)’는 독일어로 집을 짓는다는 뜻이다. 주된 이념은 건축을 주축으로 삼고 예술과 기술을 종합하려는 것이었다. 즉, 건축을 중심으로 모든 창조적 예술을 통합했다.

36) 존 케이지(John, Cage, 1912.09.05.~1992.08.12.) 작곡가이자 미술가이며 교수이다. 그는 로스앤젤레스에서 태어난 미국인이다. 1930년대에 들어와서 음악을 본격적으로 공부하기 시작하여 아돌프 바이스, 헨리 카우엘, 쇤베르크에게 가르침을 받았다. 습작시대에는 일종의 12음 기법과 같은 수법으로 작곡하고 있었으나, 1940년대부터는 참신한 발상에 의한 음악을 시도하게 되었다. 대표작으로는 프리페어드 피아노를 위한 《소나타와 간주곡》(1948)이나, 피아니스트가 피아노 앞에 그냥 앉아만 있는 침묵의 음악 《4분 33초》 등을 들 수 있다. 그는 안무가 머스 커닝엄과 공동 작업을 했다. 선종(禪宗) 불교와 마르셀 뒤샹으로부터 영향을 많이 받았다. 또한 《Silence》(1961), 《Notations》(1969) 등의 저서도 냈다. (출처 : 위키피디아 참고.)

37) 서지영, 「연극성의 파괴인가, 연극성의 확장인가: 총체연극의 양상과 의미에 대한 고찰」, 『브레히트와 현대연극』, 제13권, 2005, p.90.

38) 필리포 토마스 마리네티 (Filippo Tommaso Marinetti, 1876.12.22.~1944.12.02.) : 이집트 출신으로 이탈리아의 시인이자 소설가로서 스위스 제네바대학 법과를 졸업하고 1909년 2월 20일 ‘미래파 선언’을 발표하며 미래주의운동의 기치를 올렸다. 과거의 전통에 벗어나 모든 해방을 목표로 하는 미래주의운동이다. 그가 제창한 미래파운동은 회화 조각분야에 큰 호응을 얻었다. (출처:유움 <http://www.mu-um.com/artist/?action=view&sr=313>)

다고 주장했다. 그들은 기술에 대한 믿음을 바탕으로 총체예술을 실현하기 위해서는 기술적 요소를 예술에 적극적으로 도입할 것을 요구했다. 그리고 새로운 기술들을 예술에 적극적으로 도입하여 총체예술의 특징 중에서도 관객의 몰입정도를 증가시키는 방법을 고민하였다.³⁹⁾ 이와 같이 총체예술의 특징에서도 몰입하는 환경에 대해 영향을 받은 미술사조는 바우하우스이다. 1924년 독일의 화가이자 바우하우스의 디자이너인 라즐로 모홀리 나기(Laszlo Moholy Nagy)⁴⁰⁾는 과학과 기술, 예술의 통합을 꿈꾸던 바우하우스 극단을 해석한 <연극, 서커스, 버라이어티쇼, Theater, Circus, Variety>에서 배우와 대본을 강조하던 것을 연극 경험의 모든 측면을 강조하는 것으로 전환된 공연을 총체예술로 나타나는 제안하였다. 모홀리 나기는 공간이나 구성, 움직임, 음악, 이동, 조명 등과 같은 극장의 본질적이고 형식적 구성 요소들 하나 하나가 유기적으로 통합되는 것만이 인간의 경험에 총체적으로 호소할 수 있다고 주장하였다.⁴¹⁾ 그 대표적인 작품으로는 <빛-공간모터>라는 모홀로 나기와 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)⁴²⁾가 공동 제작한 작업이 있다. 이 작품은 공간과 인간의 유기적 관계를 빛, 형태, 색채, 음향, 투명성 등의 상호작용성에 관심을 가지면서 엄밀하게 계산된 수학적인 조화에 의해 형태가 감성적으로 총만 할 수 있도록 노력한 작업이다.⁴³⁾ 즉, 과학기술과 미술, 그리고 사운드가 결합된 총체예술의 형태로 공간을 구성한 작업이다. 그리고 바우하우스 이후 총체 예술은 1927년 리치오토 카뉴도(Ricciotto Canudo)⁴⁴⁾가 ‘제7예술론’을 발표해

39) 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op.cit., p.27.

40) 라즐로 모홀리 나기 (Laszlo Moholy Nagy, 1895~1945) : 바치보르쇼드에서 태어나 부다페스트대학교에서 법률을 공부하였다. 1920~23년에는 다다이즘과 구성주의의 중간에서 꼴라주와 포토몽타주 작업을 통해 작품을 제작했다. 1928년에는 바우하우스의 교수로 초빙되어 금속 아틀리에를 담당하였다. 1922년~30년까지 대형 모빌 <빛-공간 변조기>를 제작한다. (출처: 라즐로 모홀리 나기, 자닌 피들러, 박신의 역, 『Laszlo Moholy-Nagy』, 열화당, 2003.)

41) 한운대, 「공연예술에서 영상사용에 대한 연구: <4D 아트>의 A tribute to Norman McLaren」, 성균관대학교 대학원 석사논문, 2012, pp.21-22.

42) 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer, 1888~1943) : 독일 출신의 미술가이자 조각가 디자이너이다. 그는 1923년부터 29년까지 바우하우스에서 조각을 가르쳤다. 특히 그는 공간에서 그림 또는 조각의 요소가 왜 중요한지에 대해 가르쳤다. 큐비즘을 그의 연구 발판으로 하여 주변 공간과 관계, 공간과 인간의 관계에 대해서 연구를 하였다. 1928년부터 1932년에는 무대 기술을 가르치면서 예술과 응용 예술의 미국 공립학교에서 가르쳤다. (출처 : 위키피디아)

43) 심혜련, op. cit., p.70.

44) 리치오토 카뉴도(Ricciotto Canudo, 1877~1923) : 이탈리아 영화 이론가로 활동하였고 주

영화를 총체예술로 주장했지만 바그너의 총체예술론과 연계되어 일반화되지 못했다.⁴⁵⁾ 또 1950년대 비슷한 생각을 가지고 있던 영화제작자 모튼 하일리그(Morton Heilig)⁴⁶⁾에 의해 총체예술 개념은 이전보다 더 발전된다. 그는 관객을 복제된 삶으로 에워싸서, 그들이 다른 세계로 이동했다고 믿게 만드는 ‘미래의 영화’를 제안했다. 하일리그는 총체예술에서 체험을 극대화하기 위한 목적을 위해 가상 경험을 만들고자 하였다. 하지만 당시의 기술을 적용시키지 못했고, 그의 작업들이 제안했던 몰입이 실제로 실현된 것은 1960년대 후반 컴퓨터 과학의 진보에 의해서였다.⁴⁷⁾ 이후 총체예술의 개념은 1952년 존 케이지에 의해 다시 부활하게 된다. 존 케이지는 1952년 총체적 공연예술(Performance Art)을 선보임으로써, 총체예술에 대한 논쟁을 불러일으켰다. 이 공연은 오늘날 비문학적인 해프닝, 이벤트, 행위예술 등 다채로운 복합매체 예술로 발전하였다. 존 케이지는 안무가 머스 커닝햄(Merce Cunningham)⁴⁸⁾과 작가 로버트 라우센버그(Robert Rauschenberg)⁴⁹⁾, 잰스퍼 존스(Jasper Johns)⁵⁰⁾와 함께 예술의 경계를 허물어뜨리는 연극적인 실험을 구성했다. 그는 관객의 참여를 이끌어내는 미학적 방법들에 각별한 관심을 보였는데, 그 중에서도 주관적인 경험을 더욱 강하게 인식하게 만드는 방법들에 주목하였다. 존 케이지에 의해서 시작된 공연예술(행위예술)은 1950년대 후반의 작가세대에게 엄청난 영향을 불러일으켰다.⁵¹⁾ 특히 백남준은 기존의 예술 형식이나 규

로 프랑스에서 거주하였다. 그는 1911년 ‘제7예술론’을 발표하며 시, 건축, 조각, 회화, 시, 음악에서 새로 탄생한 예술이 ‘영화’라고 주장하며 영화를 통해 새로운 예술을 창조하고자 하였다. (출처 : 위키피디아)

45) 김수남, op.cit., p.279.

46) 모튼 하일리그(Morton Heilig, 1926.12.22.~1997.05.14.) : 가상현실(VR)의 지도자이자 게임 플레이어, 3D 관련 연구를 하는 영화제작자이다. 그는 1960년대에 브루클린의 거리에서 오토바이를 타는 듯한 게임을 개발하였다. (출처 : 위키피디아)

47) 랜덜 패커, 켄 조던 엠크, op.cit., p.33 참조.

48) 머스 커닝햄(Merce Cunningham, 1919.04.16.~2009.07.26.) : 미국인 댄서와 안무가로서 미국 현대무용의 50년 이상을 있던 분이다. (출처:위키피디아)

49) 로버트 라우센버그(Robert Rauschenberg, 1925.10.26) : 화가와 조각가 활동을 하며 미국 초기 팝아트 운동을 하였던 인물이다. 그는 사진, 판화 등에 관심이 있으며, 랩티바 섬, 플로리다에서 근무해보았다. (출처:위키피디아)

50) 잰스퍼 존스(Jasper Johns) : 조지아 주 오거스타에서 태어났으며, 부모가 일찍 이혼을 하였다. 1984년 미국-과학 아카데미의 회원이되었으며, 1990년대 미국 예술 훈장을 받았다. (출처:위키피디아)

51) 김수남, op.cit., p.28.

범, 구성에 도전하는 새로운 예술 사조를 만들었는데 그것이 바로 미디어아트이다.

이렇듯 바그너가 주장한 ‘총체예술’은 해프닝, 이벤트, 행위예술, 시위예술, 개념예술, 환경예술 등 다채로운 복합매체예술로서 백남준의 비디오아트에까지 영향을 미쳤다. 이와 같이 총체예술 개념을 통해 많은 작가들은 자신의 창작활동의 영역을 확장시키게 되었다.⁵²⁾ 그러므로 총체예술은 새로운 예술 사조를 만들어내는 원동력이 되었음은 의심 할 여지가 없다.

제2절. 뉴미디어아트의 특징

뉴미디어아트의 특성을 알기 위해서는 먼저 뉴미디어아트의 개념을 정의해야한다. ‘뉴미디어아트란 무엇인가?’에 대한 물음을 답하기 이전에, 뉴미디어아트라는 용어를 정의내리는 것이 한계가 있음을 알아야한다. 『뉴미디어아트』의 저자이자 비평가로 활동하고 있는 마이클 러쉬(Michael Rush)⁵³⁾는 뉴미디어아트는 매체의 발달과 직접적인 연관이 있고 매체의 발달이 현재도 계속 진행되고 있기 때문에 정의하는 것은 쉬운 일이 아니라고 말한다.⁵⁴⁾ 하지만 뉴미디어아트는 미디어아트와는 구별된 용어로서 ‘새로운(new)’의 의미를 사용한다. 그리고 뉴미디어아트 용어가 처음으로 사용되었던 전시의 작품을 통해서 의미를 언급할 수 있다.

뉴미디어학자이자 아티스트인 레프 마노비치(Lev Manovich)⁵⁵⁾의 『뉴미디어의 언어』(2004)저서를 보면 미디어아트와 뉴미디어아트의 구별은 ‘뉴(new)’에서 시작된다고 하였다. 그렇다면 뉴미디어아트에서 뉴(new), 새로운 것은 과연 무엇

52) Ibid., p. 27 참조.

53) 마이클 러쉬 (Michael Rush) 현재는 무대 예술가이면서 영화감독, 비평가 활동을 하고 있다. (출처: 앨리스온 <http://aliceon.tistory.com/119>)

54) 마이클 러쉬, 심철웅 옮김, 『뉴미디어아트』, 시공아트, 2003. p.5

55) 레프 마노비치(Lev Manovich) : 캘리포니아대학교 시각예술학부 부교수이면서 비디오아티스트이다. 1984년부터 컴퓨터 미디어 분야에서 컴퓨터 애니메이터, 디자이너, 프로그래머로 활동하였고, 그의 대표적인 작품으로는 웹용의 디지털 필름 프로젝트 <작은영화(1994)>가 있다. (출처: 위키피디아)

일까? 이는 새로운 ‘매체’의 등장으로 예술의 표현매체가 바뀌게 됨을 뜻한다. 미디어아트로 불리던 시대의 작품은 TV 혹은 라디오를 이용한 1차적인 작품이다.⁵⁶⁾ 그리고 이것은 오브제의 개념으로 형태적 요소 또는 작품의 재료 수준으로만 활용되었다. 미디어아티스트 백남준⁵⁷⁾의 초기 작품을 보면, TV는 하나의 오브제일 뿐이고 비디오는 무엇인가를 녹화하는 장치로만 존재한다. TV의 특성을 활용하고 변모시켜서 새로운 창조적인 작품을 만들어내는 것이 아니다. 하지만 점차적으로 TV, 비디오 등의 속성을 이해하고 이를 활용하여 다양한 작품을 구성하고 제작하기 시작하였다. 즉, 매체에 대한 이해와 활용을 통해 새로운 미디어를 개발하는 것이 바로 뉴미디어아트의 시작이다.

오늘날 ‘뉴미디어’라고 불리는 예술에 가장 큰 영향을 준 것은 컴퓨터와 인터넷이다. 1949년 컴퓨터의 등장으로 뉴미디어아트의 가능성이 제시된다.⁵⁸⁾ 1950년대에 컴퓨터는 우리가 현재 사용하고 있는 형태의 컴퓨터가 아니다. 초창기에 컴퓨터를 사용하던 사람들은 과학자 혹은 엔지니어이다. 이들은 컴퓨터를 통해 예술을 하며 스스로를 컴퓨터 아티스트라고 이야기했다. 이후 1960년에 독일 ‘쿠르트 알스레벤(Kurd Alsleben)⁵⁹⁾과 윌리엄 페터(William A. Fetter)⁶⁰⁾’에 의해서 컴퓨

56) 레프 마노비치, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, p.61.

57) 백남준 (1932.07.20.~2006.01.29.) : 한국에서 태어나 미국에서 주로 활동했던 미술가이자 작곡가이며 전위예술가이다. 그는 여러 매체를 활용한 미디어아티스트이다. 그는 특히 비디오 아트를 만들고 발전시켰다는 평가를 받은 비디오아트의 선구자이다. 그는 1932년 일제강점기에 태어나 수송국민학교와 경기보통중학교를 다니면서 피아니스트 신재덕에게 피아노를 배우고 작곡가 이견우에게 작곡을 배웠다. 그리고 1949년 홍콩으로 전학을 갔으며, 1952년에는 도쿄 대학교 문과부에 입학하여 미술사학 및 음악사학을 전공으로 공부하였다. 졸업 논문은 ‘아르놀트 쇤베르크 연구’이다. 1956년 백남준은 독일로 유학을 떠나 뮌헨 대학교와 쾰른 대학교에서 서양의 건축, 음악사, 철학을 공부하였다. 이후 1958년 존케이지를 만나 자유로운 음악적 실험을 실행하고 1950년대 말부터 ‘아시아에서 온 문화테러리스트’라고 불릴 정도로 활발하게 활동하였다. 이후 1960년대 플럭서스 운동을 하면서 퍼포먼스를 중심으로 활동하였다. 1964년 뉴욕으로 이주하면서 공식적으로 비디오아트를 시작하였다. 현재 세계에서 한국을 대표하는 아티스트이다. (출처:위키피디아)

58) Ibid..

59) 쿠르트 알스레벤 (Kurd Alsleben) : 카를 스루에 아카데미에서 1956년~1960년 아날로그 컴퓨터에서 상호 교통 무료 컴퓨터 도면을 개발하였다.

60) 윌리엄 페터 (William A. Fetter, 1928~2002) : 미국인 컴퓨터 그래픽 아트 디렉터이다. 1948년 캔자스 시티 대학에서 육군을 나왔다. 1963년 일리노이 대학에서 예술 디자이너로 랜드 마크 컴퓨터 그래픽 특허와 보잉 시애틀에서 역할을 했다.

터를 이용한 합성 영상이 최초로 등장한다. 1965년에는 컴퓨터를 이용해서 도형을 그리는 기계가 등장한다. 이를 기점으로 컴퓨터를 중심으로 다양한 기계 장치들을 사용하여 예술 작품을 제작하기 시작했다.

이후 1968년 8월 2일부터 10월 20일까지 런던의 Institute of Contemporary Art에서 열린 <<Cybernetic Serendipity>>는 뉴미디어아트의 공식적인 최초 전시였다. <<Cybernetic Serendipity>>전시에 대해 당시의 기록을 아카이브하며 현재도 운영중인 Cybernetic Serendipity.net 홈페이지와 정연심의 소논문 「제3의문화: 예술과 과학의 만남, 기억의 아틀라스와 합성체험」⁶¹⁾에서는 다음과 같이 설명한다. 이 전시는 컴퓨터나 사이버네틱 등을 강조하고, 사이버네틱한 기계가 외부에서 오는 자극이나 외부 환경에 반응한다는 점을 다각적으로 제시하였다. 인간과 기계가 서로 반응하는 새로운 방식이 실험적으로 디스플레이 되어있다는 점에서도 이목을 끌었다. <<Cybernetic Serendipity>>는 컴퓨터에서 우연히 발견된 예술이라는 의미에서 붙여진 제목으로 큐레이터 제시아 리차드(Jasia Reichardt)의 기획으로 전세계 선택된 325명의 작가가 참여하였다. 이 전시는 크게 3가지 부류의 뉴미디어아트 작품으로 나누어 전시되었다. 첫째는 컴퓨터를 기반으로 그래픽, 사운드, 텍스트를 이용하여 만들어지는 실험 작품이다. 두 번째는 사이버네틱 장치를 이용한 예술작업이다. 그림을 그려내는 기계들, 그림을 그려내는 로봇과 같은 것들이다. 셋째는 컴퓨터 및 디지털의 발달을 통한 기계의 발전과정을 보여주는 작품이다.⁶²⁾ 그 후 1970년 뉴욕 현대미술관(The Museum of Modern Art)에서 <<Information>>전시와 뉴욕 유탄인 미술관에서 잭 번햄(Jack Burnham)⁶³⁾이 기획한 <<software>>전시가 열렸다. 이 전시들에서는 인터랙티브한 공간, 사회적 소통, 관람자의 참여를 강조하였다.⁶⁴⁾ 특히 <<Information>>전시의 부제는 ‘정보기

61) 정연심, 「제3의 문화 : 예술과 과학의 만남 : 기억의 아틀라스와 ‘합성적 체험’」 뉴미디어아트협회, 2014.

62) CYBERNETIC SERENDIPITY 아카이브 참조. (출처 : <http://cyberneticserendipity.net>)

63) 잭 번햄(Jack Burnham, 1931년생) : 시카고에서 태어나 작가 및 예술과 기술 사이에서 역할을 하고 있으며 미술사를 가르쳤다. 그는 1960년대와 70년대 분야의 미술이론, 평론가, 큐레이터 등 중요한 기여를 만드는 예술 시스템을 구축하고 시스템 분야에서 개념과 아이디어 프로세스 관련 시스템 및 이론을 만들었다. 그는 1968년 MIT에서 고급 비주얼 연구센터에서 연구원으로 활동하였다. (출처:위키피디아)

술: 예술을 위한 새로운 의미'로 정보기술과 예술의 새로운 관계를 모색하는 전 시였다. 하지만, 예술과 테크놀로지는 기본적으로 구조가 다른 별개의 영역으로 간주되었다. 그리고 1984년 노버트 위너(Norbert Wiener)가 출판한 『사이버네틱스, 또는 동물과 기계의 통제와 소통(Cybernetics or Communication and Control in the Animal and the Machine)』에서 사이버네틱스(cybernetics)⁶⁵⁾에 대한 용어가 본격적으로 미술에 등장하였다.⁶⁶⁾

이와 같이 1970년대와 1980년대를 거치며 새로운 매체현상과 관련된 담론들이 나타나기 시작하였다. '컴퓨터아트, 멀티미디어아트, 디지털아트, 웹아트, 넷아트' 등 새로운 매체의 등장 마다 신용어가 생겨났다. 또한 인터넷의 등장으로 '정보사회, 지식사회' 등과 같은 담론에 관한 단어들이 생겨났다. 이는 한편으로는 매체의 변화가 강하게 지배하는 사회의 모습을 보여주면서, 다른 한편으로는 정보의 중요성이 강조되는 새로운 사회의 등장을 예견하는 용어로서 나타나게 된 것이다.⁶⁷⁾

이후 1984년 매킨토시가 나온 해를 기점으로 많은 예술가들이 뉴미디어아트 작품을 만들기 시작하였다. 컴퓨터에 비해 조작이 복잡하고 속도가 느렸음에도 불구하고 예술가들은 이 새로운 기계가 열게 될 미지의 영역에 고무되었고 일련의 작가들은 적극적으로 컴퓨터가 어떻게 예술의 창작 환경을 변화시킬 것인지를 논의했다.⁶⁸⁾ 1990년대부터는 컴퓨터 예술, 수학적 알고리즘을 활용한 작품, 이미지를 실시간으로 보여주며 상호작용하는 작품, 시뮬레이션 기능을 활용한 작품, 가상의 생명을 창조하는 작품들이 등장하면서 본격적인 뉴미디어아트의 시대가 열렸다. 오늘날 예술가와 기술 공학자의 암묵적인 합의에 따라서 1990년대를 기점으로 하

64) CYBERNETIC SERENDIPITY 아카이브 참조. (출처 : <http://cyberneticserendipity.net>)

65) 인공두뇌학에 기초하는 과학기술에 의해 예술의 환경화와 사회화를 시도하는 것으로 기계에 생명이 부여된 것과 같이 움직임을 보이는 예술작품을 뜻한다. (출처: 문학비평용어사전, 2006.1.30, 국학자료원)

66) Steve, J. Heims, *Construction, a social Science for Post-war America-The cybernetic Group 1946-1953* (Cambridge MA: The MIT press, 1991); Michael J. Apter, *cybernetic and art cybernetics and art, Leonardo*, Vol 2, No 3 (July 1969), pp.257-265 참조.

67) 전석, 「뉴미디어를 통한 창작활동의 확장에 관한 연구」, 숭실대학교대학원 석사논문, 2011, p.36.

68) 신정원, 「뉴미디어아트 미학의 가능성」, 『인문콘텐츠 제20호』, 인문콘텐츠학회, 2011, p.45.

여 컴퓨터와 인터넷 등의 기술 매체를 이용한 뉴미디어아트가 본격적으로 시작되었다. 이때부터 작가, 큐레이터, 비평가 등의 예술인들은 ‘뉴미디어아트’라는 용어를 인터랙션, 멀티미디어 설치작품 또는 가상현실공간인 웹을 기반으로 한 작품, 디지털 기술을 사용한 작품을 총칭하는 용어로 사용하기 시작하였다. 즉, 컴퓨터아트(computer art), 디지털아트(digital art), 인터넷아트(internet art), 웹아트(web art), 사이버아트(cyber art), 인터랙티브아트(interactive art), 멀티미디어아트(multimedia art), 비디오아트(video art), 커뮤니케이션아트(communication art), 시스템 아트(system art), 일렉트로닉아트(electronic art), 소프트웨어아트(software art), 생성예술(generative art) 등 다양한 예술이 뉴미디어아트의 범주에 포함된다.⁶⁹⁾ 이와 같이 뉴미디어아트의 하위 범주들이 새로운 기술이 도입될 때 마다 새로운 용어는 탄생하였다. 결국 뉴미디어아트는 상당 부분 열려있는 확장된 개념으로 생각해 본다면 모든 미디어는 한때 뉴미디어였고 결국 새로움은 시대에 따라서 달리 규정되는 것이다.⁷⁰⁾

이와 같이 다양한 용어 범주를 통해 뉴미디어아트는 매우 다양한 현상으로 나타나고 있으며, 현재도 발전중이기 때문에 ‘뉴미디어아트는 무엇이다’라고 정의를 내리기 어렵다. 하지만 그 특성은 4가지로 명확하게 정의 할 수 있다. 첫째로 사이버스페이스와 둘째는 상호작용성, 셋째는 하이퍼미디어, 넷째는 다감각의 체험이다.

첫 번째로 뉴미디어아트의 특징에서 이야기하는 사이버스페이스(cyberspace)는 20세기 중반 컴퓨터 네트워크의 발전으로 인터넷⁷¹⁾이 등장하고 가정의 pc 보급률이 급속도로 증가함에 따라 거대한 인터넷망이 구현됨으로써 생겨났다. 레프 마노

69) 전석, op. cit., p.36 참조.

70) 신정원, op. cit., p.44.

71) 인터넷은 1969년 아르파넷(ARPANET)을 시작으로 볼 수 있다. 미국에서는 국방부의 주도로 아르파넷을 구축하기 위해 1967년 연구팀을 꾸렸다. 그리고 1969년 4개의 호스트 컴퓨터가 연결되면서 최초의 인터넷 망 아르파넷이 시작된다. 그 후 아르파넷에 연결되는 컴퓨터가 늘어나 1971년 말까지 23개 호스트 컴퓨터가 연결되었다. 아르파넷에 연결되는 컴퓨터가 늘어나면서 프로토콜 관련 네트워크 소프트웨어, 전자우편 서비스 등이 속속 개발되기 시작하면서 일반 대중을 상대로 새로운 네트워크 테크놀로지인 인터넷을 1998년 최초로 선보인다. (출처:위키피디아)

비치는 『뉴미디어의 언어』(2004)라는 책을 통해 컴퓨터의 등장으로 만들어진 가상현실은 우리의 새로운 욕구를 충족시켜 주고 예술창작을 할 수 있는 공간적 확장도 넓어지게 해주었다고 설명했다.⁷²⁾ 그리고 인터넷의 등장으로 컴퓨터는 더 이상 단순한 계산기 또는 통제 기계로서가 아닌 시간과 공간에 제약 받지 않는 커뮤니케이션의 새로운 수단이 되었다. 즉 웹은 네트워크를 통해 지식과 정보가 이동하고 소통하는 새로운 길을 열어 놓은 것이다. 여기서 웹을 통해 예술을 하는 것은 소통으로서 커뮤니케이션의 의미와, 공간적 측면에서 사이버 예술의 의미로 살펴 볼 수 있다⁷³⁾. 소통의 측면에서 사이버스페이스로 인해 전통적으로 메시지 전달 방식인 입에서 입으로 전달하던 폐쇄적 메시지 접근방식이 다중접속이 가능해지면서 누구나 참여하고 다수가 함께 이야기를 할 수 있는 열린 소통을 할 수 있게 되었다. 특히 메시지 다중접속 전달 방식은 포스트구조주의 시대에 체계와 중심을 잃고 파편화되어 주변으로 퍼져나간 수많은 개인들처럼, 사방으로 흩어져 퍼져나가는 메시지 전달 방식이기도 하며, 동시에 산산이 흩어져 버린 개개인들이 중심이 되어 엮히고 설킨 관계의 망을 통해 다시 하나로 연결되어져 가는 과정이기도 하다.⁷⁴⁾ 이렇듯 메시지 송신자와 수신자 간의 시간적, 공간적 제약을 초월한 만남이 가능해짐에 따라 메시지 전달은 언제 어떻게 퍼져나갈지 알 수 없게 되었다. 공간적 측면에서 사이버스페이스는 가상의 공간에서 서로 네트로 연결된다. 바로 이 네트로 연결된다는 속성 때문에, 이를 체험하기 위해서 ‘특정한 장소’로 갈 필요가 없다. 사이버스페이스는 언제 어디서든지 ‘지금’과 ‘여기’가 될 수 있다.⁷⁵⁾ 예컨대 대중은 컴퓨터와 인터넷의 발전으로 인해 시간과 공간을 초월하며 그들 스스로 작가의 홈페이지나 사이버 갤러리를 통해 작품을 검색할 수 있게 된다. 예술가와 관람객간의 미술관이나 화이트큐브 이외의 또 다른 공간으로서 사이버스페이스가 되고 예술의 새로운 매개체 및 공간이 되었다. 뿐만 아니라 자

72) 레프 마노비치, op. cit., p.61.

73) 정동암, 『미디어아트 디지털의 유혹』, 커뮤니케이션북스, 2013, p.133.

74) 류광록, 「관계의 확장을 위한 도구로서 사이버스페이스에서 나타나는 공간적 성격과 소통방식의 변화」, 『기초조형학연구』 vol.9 no.5, 한국기초조형학회, 2008., p.169.

75) 심혜련, op. cit., p.83.

신의 컴퓨터에 작품을 저장하고, 기호에 맞는 음성, 영상을 편집, 주문, 수정하고 조작하는 것이 가능하게 되면서 대중도 아티스트가 될 수 있는 발판이 놓이게 되었다. 결국 예술은 사이버스페이스라는 플랫폼을 통해 표현되고 전달되는 새로운 형식이 만들어졌다. 웹에 존재하는 멀티미디어 오브제는 아날로그 멀티미디어 본래 오브제의 속성을 떠나 검색 가능하고 링크되는 데이터로서 ‘하이브리드’ 콘텐츠라 할 수 있다⁷⁶⁾.

둘째 뉴미디어아트 특징은 상호작용성(interactivity)의 구현이다. 상호작용성이란 커뮤니케이션 참여자 사이의 의미교환을 뜻하는 것으로 인간의 커뮤니케이션 과정에 내재하는 본질적인 속성의 하나이다. 상호작용성은 테크놀로지의 발전으로 정보의 쌍방향 교환이 대폭 증대된 뉴미디어 분야에서 특히 중요시된다.⁷⁷⁾ 그리고 뉴미디어아트에서 상호작용을 한다는 것은 두 가지를 의미한다. 하나는 감상자가 작품의 모습을 변형시킬 수 있다는 점이다. 이는 작품 또는 작가와 상호작용하는 것으로 관객은 참여자(Participant)나 사용자(user)가 되어 제어와 조작 등 미디어를 통해 의사소통을 수행할 수 있다. 뉴미디어아트 작품은 여러 가지 경로를 통해서 관객과 상호반응 한다. 관람자의 참여를 이끌어내는 인터페이스들은 프로그램, 비디오, 사운드, 인공지능, 운영체제, 웨어러블 장비, 게임, 영상, 웹사이트 등에 이르기까지 다양하게 구현된다. 그리고 이러한 인터페이스들은 관람자들의 감성, 정신 보다 이들의 신체, 피부, 오감을 먼저 자극하게 된다. 그 이유는 이러한 작품의 궁극적 목적이 예술가가 설계한 인터페이스 안에서 인터랙션을 통해 관람자의 인지능력을 확장, 몰입하게 하는데 있기 때문이다. 그래서 뉴미디어아트에서는 관람자의 몰입을 좀 더 극대화하기 위해, 가상현실, 증강현실과 같은 시공간을 초월하는 시뮬레이션이 이용된다.⁷⁸⁾ 또 다른 하나의 상호작용을 한다는 것은 작품의 완성보다 소통하는 과정이 중요하다는 것을 의미한다. 오늘날의 미술은 이미지와 텍스트의 결합을 통해 새로운 차원의 소통을 할 수 있다. 그리고

76) 정동암, op. cit., p.135.

77) 커뮤니케이션북스, <인터랙션>, 휴머니타스 테크놀로지, 2013, (<http://www.eeel.net>)

78) 이지영, 「제3의문화 : 예술과 과학의 만남, 컴퓨터 문화와 예술 그리고 노동」, 뉴미디어아트협회, 2014, p.34.

예술이 대중으로 하여금 쉽게 접근하고 향유할 수 있도록 소통에 대해 중요하게 인식하기 시작하였다. 뉴미디어아트에서 소통을 하기 위해서는 관람객이 예술가가 의도한 아이디어와 분위기에 접근할 수 있도록 설계한 디자인, 코딩, 인터페이스와 끊임없이 능동적으로 인터랙팅을 해야만 한다. 여기서 소통은 작품을 재구성하고 창조하는 과정에까지 개입하게 되면서 작품을 완성시키는 과정이다. 뉴미디어 아티스트 로이 애스콧(Roy Ascott)⁷⁹⁾은 현대 예술에서 작품의 완성이라는 최종의 지점은 더 이상 중요한 의미를 갖지 않는다고 보았다. 그리고 오히려 예술가의 역할은 상호작용하는 관람자와의 새로운 관계를 이끌어내는 것이며 동시대의 경험을 조율하기 위하여 새로운 흐름을 만들어내고 이를 위해 기술적 자원을 찾아내는 것이라고 보았다.⁸⁰⁾ 즉, 뉴미디어아트는 과정을 통해 관객은 자신만의 이야기를 만들어 내는 것이며, 관객이 참여하는 과정 자체가 의미가 있다.

뉴미디어아트의 특징 세 번째는 하이퍼미디어(Hyper-Media)이다. 하이퍼미디어는 밥 코튼(Bob Cotton)⁸¹⁾과 리처드 올리버(Richard Oliver)가 정의했듯이 텍스트, 그래픽, 음성, 비디오 등이 연동되어 결합된 매체를 의미한다.⁸²⁾ 이는 문자 데이터, 그래픽, 음성 등 복수의 미디어를 하나로 연결시켜 멀티미디어로서 고도의 기능을 갖도록 하는 것이다. 또한 개별적 미디어 요소를 결합하는 미디어의 복수 형태로 단일의 미적 대상으로서의 존재가 아닌, 이상의 다차원적, 다의적 개념인 미디어이며 공유가 가능하고 재창조가 가능한 것이다. 즉, 하이퍼미디어에서 문자, 그래픽, 사운드 등의 미디어들로 이루어진 멀티미디어 요소들은 하이퍼링크

79) 로이애스콧 (Roy Ascott, 1934.10.26.) 영국에서 태어남, 인공 두뇌 및 텔레매틱스의 이론가이며 예술가이다. 컴퓨터아트, 시스템아트, 텔레매틱아트, 인터랙티브 아트등의 뉴미디어아트를 하는 작가이다. 그는 1960년대 런던예술대의 객원 강사를 했으며, 1970년대에는 샌프란시스코에서 예술과 디자인과의 학장을 역임하였다. (출처:위키피디아)

80) 로이 애스콧, 「행동주의 예술과 사이버네틱 비전, 1964」, 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op. cit., pp.188-201.

81) 밥 코튼(Bob Cotton) : 뉴미디어 디자이너, 런던 대학의 연구원이다. 『사이버 역사론』(1994), 『하이퍼미디어』(2000) 등의 책을 집필 하였다. 그는 새로운 미디어의 범위에 대한 연구를 하며 상호작용하는 콘텐츠 제작 프로그램 개발을 위한 연구를 하고 있다. (출처 : www.bobcotton.co.uk)

82) 송은주, 송은주, 「뉴미디어아트에서 매체 변화에 관한 연구」, 이화여자대학교 디지털미디어학 박사논문, 2012, p.66.

를 통해 연결되어있기 때문에 고정되지 않고 변화가 가능한 체계로 이루어져 있다. 그리고 하이퍼미디어가 네트워크 구조와 결합하여, 월드 와이드 웹(World Wide Web)으로 실행되며, 이를 통해 현재 뉴미디어아트에서 가능한 표현들이 구현된다. 그러므로 뉴미디어아트는 하이퍼미디어의 형태를 이루고 시각, 청각, 촉각 등의 오감을 자극하는 새로운 체험의 미적 향유를 제시할 수 있게 된다. 다시 말해 작가는 하이퍼미디어를 통해 관람객의 적극적인 감정 소통을 유발하도록 만들어서 다감각적 미적 체험을 83)할 수 있게 만든다. 결과적으로 하이퍼미디어는 다층 구조적 성격을 갖고 있으므로, 사이버스페이스, 상호작용성의 특성들과 연동되어 네 번째 특징인 다감각의 체험을 불러일으킬 수 있다.

넷째, 다감각의 체험은 매체의 발달로 시각, 청각, 촉각의 다감각의 요소들은 불가분한 관계를 갖으며 하나의 작품 속에서 공존하게 된다. 그리고 뉴미디어아트는 다양한 매체를 통해서 시각, 청각, 촉각 등으로 구현하기 위해 감각, 정서, 마음, 정신의 요소⁸⁴⁾까지 고려하면서 작품을 제작한다. 왜냐하면 다감각의 요소는 관람자에게 작품에 몰입하게 만드는 요소가 되며, 상호작용성과도 연동되어 새로운 미적 체험을 경험 할 수 있게 하기 때문이다. 여기서 다감각의 요소는 대표적으로 시각, 청각, 촉각을 들 수 있다. 시각성은 예술분야, 특히 미술에서는 불가분의 관계로서 매체의 발달과 함께 표현방법이 더욱 다양하게 되었다. 그리고 청각의 경우에는 공각각의 효율성을 높여주는 역할을 한다. 특히 전자이미지를 생성해낼 때 전산 데이터에 기반에 두고 시각과 청각 요소를 조합하는 측면에서 작품에 많이 활용하고 있다. 이렇게 시각과 청각 요소가 함께 어울려 질 때는 '공각각(synesthesia)'의 개념이 작품에 도입 된다⁸⁵⁾. 그리고 촉각성의 경우는 직접적인 접촉과 센서를 이용한 간접적 접촉으로 구분되는데, 접촉이 이루어졌을 때 시각, 청각의 요소가 반응되는 방법으로 구현된다. 이에 대한 언급으로 2010년에 개최된

83) 김형기, 「뉴미디어아트에서의 시간과 공간의 리얼리티에 관한 연구」, 숭실대학교 대학원 영상학 석사논문, 2008, p.56.

84) Wands, B., *Art of the Digital Age*, Thames & Hudson Inc., 2006, pp.10-20. 정현희, 「디지털 아트의 미학적 특성에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』, vol.12. no.1, 2011, p. 210 재인용.

85) 송은주, op. cit., p.65.

광주비엔날레의 <<디지털페스타 심포지움(DIGIFESTA symposium)>>에서 뉴미디어 이론가인 찰리 기어(Charlie Gere)⁸⁶⁾는 촉각성에 대해 다음과 같은 언급을 하였다. 뉴미디어아트의 촉각성은 이전에는 센서와 마우스를 통한 작품 구현을 통해 나타났으나, 향후 미래에는 센서와 마우스보다 더욱 직접적인 뉴미디어인 아이패드(iPad)와 같이 터치를 통한 구현 방식을 사용하는 작품들이 탄생 할 것이다. 그리고 촉각성은 감각적, 참여적, 동적인 것이기 때문에, 촉각성은 피부와 대상의 고립된 접촉이라기보다 여러 감각의 상호작용이다. 그렇기 때문에 향후 촉각성이 강조된 뉴미디어가 작품에 있어서 상호작용을 하고 소통을 하는데 긍정적 가능성을 갖게 될 것이다.⁸⁷⁾ 시각, 청각, 촉각 등의 다감각 체험의 작품의 사례로 <아쿠스마플로(Akousmafloure)>(2008)을 들 수 있다. 이 작품은 프랑스 세코노즘(Scenocosme)⁸⁸⁾의 그레고리 라세르(Gregory Laserre)와 아나이스 매트 덴 앤크(Anais Met den Ancxt)가 공동 제작한 상호작용적 설치작품이다. 접촉하는 부위에 따라 다른 음높이의 소리가 들림으로써 촉각과 청각의 공감각적 표현을 가시화하였으며, 시각을 포함한 다감각을 활용한 작품이다.⁸⁹⁾ 이러한 요소는 여러 인공지능시스템을 연결하는 네트워크들과 관련되어 있으며, 접속이나 입력을 통합하여 작품에 개입되도록 프로그래밍 되어 있다.

결과적으로 뉴미디어아트의 각 특성은 각각 독립적이지 않고 서로 연동되어 포함하거나 포괄하고 있다⁹⁰⁾. 그리고 뉴미디어 아트의 특성을 통해 뉴미디어아트는 관람자를 작품에 참여시키고 몰입하게 만들어 진정한 소통을 하는 것을 중요하게 여기며, 이를 기술의 발전으로 새롭게 등장한 매체들과 함께 이루어가고 있음을 알 수 있다.

86) 찰리 기어(Charlie Gere) : 영국의 랭커스터 대학의 문화 연구소 이사이다. 뉴미디어아트, 예술, 기술, 철학에 대한 연구를 하면서 디지털 아트학교에서 예술의 역사와 영화 비주얼 미디어를 가르쳤다.

87) 광주비엔날레, 『눈(noon)』, 광주비엔날레 학술지, 1호, 2010, p.118 (참조).

88) 세코노즘(scenocosme) : 그레고리 라세르(Gregory Laserre)와 아나이스 매트 덴 앤크(Anais Met den Ancxt)가 만든 그룹으로 디지털 기술을 이용하여 관중에게 상호소통하는 작업을 개발하고 만들고 있다. 그들이 만들어낸 작업은 집단 공연과 같은 곳에서 주로 이용되고 있다. (출처 : www.scenocosme.com)

89) 송은주 외, 『예술의 미적 개념 변화와 뉴미디어아트의 특성』, 『한국디자인포럼』, vol.33, 2011, p.423.

90) 송은주 외, op. cit., p.420.

제3절. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 출현

총체예술의 창시자 바그너는 “총체예술의 형식은 불변이지만 그 스타일은 시대에 따라 변천되어 다양하게 수용된다”고 예언하였다.⁹¹⁾ 그리고 지난 세기 내내 새로운 사조처럼 거론되었던 바그너의 총체예술이 20세기 후반에 이르러 결국은 예술양식의 장르해체라는 극단적인 포스트모더니즘이 되었다.⁹²⁾ 그리고 오늘날 뉴미디어아트는 바그너의 총체예술과 같이 다양한 장르가 결합된 형태로도 나타나고 있다. 음악, 문학, 연극, 미술, 건축 등 다양한 예술 장르가 합쳐지거나 융합되어 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 있는 것이다.

이러한 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 각각의 예술 장르가 가지고 있는 특징을 융합하여 새로운 매체, 새로운 예술의 형식 및 표현 방법의 가능성을 확대시킨다. 이는 새로운 매체의 영입과 융합을 통해, 새로운 영역을 개척하고 만들어 내면서 새로운 예술로서 가능성이 생겨남을 의미한다. 다시 말해, 기존의 무용, 연극 공연과 설치 예술, 영화, 비디오아트 등의 다른 장르와 결합되어 매체의 발달에 따른 디지털 기술, 융합 기술 등의 시공간 확장을 통해 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트를 만드는 것이다.



[그림 3] 일본 오사카 엑스포에 설치된 펩시 파빌리온 : 방문자의 실제 이미지를 3차원의 거울 반사를 통해서 생성하고 있는 모습 (2003년), (그림 출처 : <http://zakros.com/writing/pepsi-pavilion>)

91) 김수남, op. cit., p.23.

92) 전석, op. cit., p.86.

이와 같이 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 컴퓨터의 뉴미디어 매체의 등장으로 시작되었던 뉴미디어아트가 전개되었던 1960년대 이후의 10년후 정도 1970년대부터 등장하기 시작한다. 1966년 벨연구소의 과학자 빌리 클뤼버와 작가 로버트 라우센버그는 로버트 휘트만, 프레드 왈도어와 함께 예술가와 기술자가 서로 협력하여 창의적인 실험과 작품을 제작하는 E.A.T(Experiments in Art and Technology)를 만들었다. E.A.T의 가장 야심찬 작품은 75명이 넘는 예술가와 기술자가 함께 제작한 멀티미디어 프로젝트였던 1970년 일본 오사카 엑스포의 펩시 파빌리온(Pepsi-Pavillion)이었다. [그림3]에 보여지는 파빌리온을 설계할 당시 예술가들은 관객들이 스스로 선택하고 책임감을 가지며 자유롭게 돌아다니면서 참여하는 경험을 구성하는 것에 관심을 가졌다. 따라서 파빌리온을 감상하는 관객들에게 일방적으로 작품에 대한 이야기를 해준다거나 혹은 교훈적이고 권위적인 방식으로 경험을 안내하지 않아야 했다. 그렇게 함으로써, 관객들은 파빌리온의 환경을 자유롭게 돌아다니면서, 관객 자신들만의 고유한 경험을 만들어가기 시작했다. 이는 관객의 참여가 바로 그들의 주된 관심사였기 때문이다.⁹³⁾ 이는 ‘파빌리온’이라는 하나의 거대한 건축물 형태의 작품에 들어와 보고, 듣고, 만지고 하면서 직접 체험하는 작품이야말로 총체예술로 나타나는 최초의 뉴미디어아트 작품이었다.

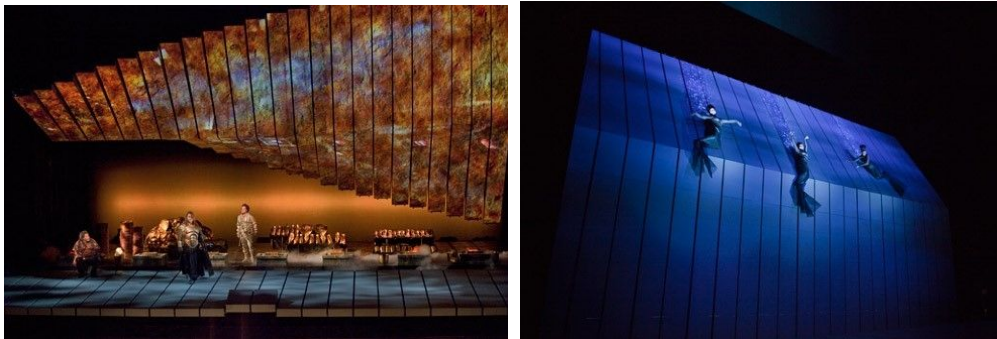
또한 뉴미디어아티스트 로이 애스콧은 「행동주의적 예술과 사이버네틱 비전/ Behavioral Art and the Cybernetic Vision」, (1967)에서 “컴퓨터는 기술이 만들어낸 최고의 도구이며, 예술에 있어서 혁명적인 변화의 길을 열어 줄 것이라고 기대해 볼 만 하다.”⁹⁴⁾라고 언급했다. 그리고 그는 1980년대 네트워킹의 가능성에 대해 연구하였는데, 뉴미디어아트는 시간과 공간의 전통적인 개념에서 벗어나 모든 데이터들이 지속적으로 현재의 상태로 존재하는 무한대의 병렬의 정보 영역 속에서 이루어질 것이라고 설명했다. 또한 애스콧은 가상공간에서 네트워크화된 정

93) 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op. cit., pp.29-30.

94) 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op. cit., p.30.

보들이 예술작품으로 만들어지는 새로운 유형을 총체예술(Gesamtkunstwerk) 혹은 총체적데이터작품(Gesamtdatenwerk)이라고 언급한다.⁹⁵⁾ 로이 애스콧과 같이 미술 비평가 심혜련은 디지털총체예술작품이라고 언급하며 그 존재 방식에서 이전의 예술 작품과 전혀 다른 성격을 띄고 있으며, 데이터라는 정보 형태로 생산되고 저장, 전송, 수용 된다고 설명한다.⁹⁶⁾

이와 같이 뉴미디어아트는 바그너가 추구했던 총체예술을 구현 할 수 있는 조건을 갖추며 발전하고 있었다. 그리고 뉴미디어아트가 등장함과 동시에 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트도 등장하였다. 이는 바그너가 주장한 총체예술의 자유로운 형식을 추구하면서도 개개의 장르는 더욱 발전된 형태로 나타나며 다양한 장르가 융합된 형태로 새로운 것을 창조하는 특성을 뉴미디어아트 또한 그대로 가지고 있었기 때문이다.



[그림4] Wilhelm Richard Wagner's Ring Cycle 'Das Rheingold' Roert Lepage, New York Metropolitan Opera, 2010. (그림 출처: HJ 컬처, 서울국제공연예술제)

오늘날 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 중요한 사례는 총체예술을 주장했던 바그너가 26년간 끝에 완성한 작품에 해당하는 '니벨룽겐의 반지 (Das Ring des Nibelungen)'의 4편의 극중에서 처음에 해당하는 [그림4] '라인의 황금(Das

95) Ibid., p.43.

96) 심혜련, op. cit., p.62.

Rheingold)’을 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 사례로 들 수 있다. 이 작품은 뉴욕 메트로폴리탄 오페라하우스에서 로베르 르파주(Robert Lepage) 감독에 의해서 2010년에 재연출 되었다. 이 작품은 기획 단계부터 디지털미디어와 테크놀러지를 이용하여 예술적 표현 가능성을 극대화 시키려는 의도로 제작되었다. 특히, 기존 뮤지컬의 평면적인 무대 구성을 넘어 홀로그램, 3D 프로젝션 매핑 등 최신 영상 기법을 적극 활용하여 무대를 입체적으로 구현하는 첨단 뉴미디어 기술을 활용해 공연의 시각적 쾌감을 극대화하며 관객의 눈길을 사로잡고 있다.



[그림5] <시네마티크(Cinematique)>의 장면. (그림 출처: HJ 컬처, 서울국제공연예술제)

또 다른 하나의 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 사례로 이야기 할 수 있는 작품은 2011년 서울국제공연예술제에 초청되었던 <시네마티크(Cinematique)>이다. 이 작품은 프랑스 디지털 아트 축제인 제4회 뱅 뉴메리크 페스티벌에서 댄스 및 뉴 테크놀로지 분야의 공모 대상작이다. 이 작품은 [그림5]와 같이 바닥에 3차원의 공간처럼 그물망이 되어진 빛들이 배우의 움직임에 따라 움푹 꺼지고 갈라지기도 하는 모습으로 연출된다. 이러한 무대연출은 환상적인 가상의 공간에서 우리가 원하던 꿈, 여행, 놀이를 몸동작으로 표현하며 무대에 나타나는 점, 선, 문자와 같은 디지털 오브제들이 투사되면서 이후 신체나 몸짓과 결합하면서 새로운 상상의 무대로 이루어진다. 이처럼 정교한 컴퓨터 그래픽 영상을 통해 만들어진 공연 무대는 예술과 뉴미디어의 결합으로 탄생한 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 되는 것이다. 먼저 이 작품에서는 뉴미디어 기술인 홀로그램을 사용한 것이다. 공

연의 무대 바닥으로 쏜 프로젝터 영상이 45도 각도의 대형 투명 필름에 반사돼 허공에 사람이 떠 있는 것처럼 보이는 원리로, 일종의 착시 효과를 이용한 것이다. 이러한 원리를 3D 프로젝션 매핑(Projection Mapping)이라고 한다. 3D 프로젝션 매핑은 특정 오브제에 그래픽 영상을 투사해 착시 효과를 유도하는 기법이다. 이 기술은 대상을 스캔해 크기, 모양, 굴곡을 분석한 후 여기에 정밀하게 맞출 수 있는 영상을 비춰 오브제가 살아 움직이는 듯 한 효과를 낸다. 이는 기존의 비디오 프로젝션 방식은 주로 평면 스크린에 영상을 투사하는 방식이었지만, 3D 프로젝션 매핑을 통해 구조물 전체를 적극적인 영상 요소로 활용해 무대 공간의 변화를 이끌어 냈기 때문이다. 결과적으로 3D프로젝션매핑과 같은 것을 활용했을 때 가능한 가장 큰 변화는 무대 공간의 확장이다. 이러한 환경의 변화는 공연예술에서 시각적인 요소로서 영상이 본격적으로 활용될 가능성을 제공하고 있는 것이다. 이제 전통적인 공연 예술과 전혀 다른 형태의 뉴미디어아트를 통한 표현으로 기획 및 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 공연이 등장하게 된 것이다.⁹⁷⁾

결국 매체의 발달로 다양하게 나타나는 뉴미디어아트를 들여다보았을 때, 총체 예술로 나타나는 뉴미디어아트는 오늘날의 디지털 기반, 네트워크 기반의 새로운 시대에 상응하는 작품으로서 미술, 음악, 건축, 시 등의 예술장르에 대한 경계 없이 각자의 특성이 결합된 형태로 나타난다. 또한 오늘날 디지털 테크놀러지에 의해서 창작 환경이 변화함으로써 다양한 과학기술을 예술의 창작재료로서 유입하게 되면서 뉴미디어아트라는 총체예술에 대한 새로운 가능성이 제시하고 있는 시점임을 알 수 있다. 이뿐만 아니라 뉴미디어아트는 용어의 범위가 계속해서 ‘확장(Expanded)’ 되는 특성이 있다. 이러한 특성을 갖고 있는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 작품은 더욱 자세하고 다양하게 관객이 해석 할 수 있으며 새로운 미적 경험을 하게 된다는 점에서 긍정적이다.

97) 송준호, ‘유지컬 안의 뉴미디어 기술’, 문화산책, 네이버캐스트, 참조. (출처:http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1487&contents_id=52210)

제3장. 총체예술로서 나타나는 뉴미디어아트의 특성

이 장에서는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성을 논한다. 1절은 ‘상호작용성을 통한 소통의 극대화’를 주제로 논하고, 2절에서는 ‘가상공간을 통한 몰입환경 조성’을 분석한다. 그리고 3절에서는 ‘새로운 미적경험으로서 송고 체험’을 고찰한다.

먼저 1절 ‘상호작용을 통한 소통의 극대화’의 주요 내용은 관람객이 작품에 직접 참여하는 상호작용성, 그리고 이를 통한 독자적인 서사성이다. 관람객이 직접 서사성을 만들어 가는 과정을 통해 소통의 극대화가 이루어진다. 2절 ‘가상공간을 통한 몰입환경 조성’에서는 바그너의 총체예술에서 보여주었던 몰입하는 환경과 같이 가상현실시스템을 보여준다. 마지막으로 3절에서는 ‘새로운 미적경험으로서 송고 체험’이다. 여기서는 두 가지의 송고체험을 고찰한다. 첫 번째는 작품에 직접 참여하여 만들어진 독자적인 서사성이 무한한 세계로 진입하는 송고체험이다. 두 번째는 관람객이 가상공간에 몰입하게 되면서 현실과 가상의 경계가 모호해지는 경험을 하고, 거기서 느끼게 되는 불확실하고 무한한 세계의 송고체험이다. 이러한 두 가지의 송고 체험은 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 가장 중요한 특성이라고 할 수 있다.

제1절. 상호작용성을 통한 소통의 극대화

기존의 예술에서는 일반적인 관람객은 항상 시각적이거나 청각적인 1차원적 감상에만 머물렀던 소통구조였다. 그러나 뉴미디어아트에서는 쌍방향적인 소통을 할 수 있게 되었다. 컴퓨터 과학자 마이론 크루거(Myron Krueger)⁹⁸⁾는 존 케이지의

98) 마이론 크루거 (Myron Krueger, 1942.) 초기 인터랙티브 작품을 개발한 미국의 컴퓨터 아티스트로서 1978년 코네티컷 대학의 컴퓨터 과학교수로 역임, 1990년대 시그라피 아트쇼, 아르스 일렉트로니카 축제 등 컴퓨터예술분야에서 다양하게 활동했다. (출처:위키피디아)

예술작품을 통해 비결정성과 관객참여에 대한 영향을 받았고, 이를 통해 인간과 컴퓨터 간의 상호작용성이라는 영역을 개척했다. 그는 1969년 위스콘신 대학에서 동료 예술가, 공학자들과 함께 센서가 부착된 무대와 비디오 카메라의 정교한 시스템을 이용해 관람객의 움직임과 몸짓에 반응하는 예술작품을 만들기 위해 연구했다. 컴퓨터를 통해 관람자의 행동을 해석하고, 미리 예상까지 하면서 관람자의 몸짓에 작품이 반응하는 연구이다. 이 연구가 구체적으로 진행 된 것은 1970년대 다양한 상호작용을 실현하는 프로젝트 [그림6]<비디오플레이스, (Video Place)>를 통해서이다. 이 작품에서는 관람자의 이미지가 스크린에 투사되고, 예술가가 미리 만들어 시스템화 시켜 놓은 특수 효과를 통해 움직이는 객체들이 스크린 위에 겹쳐진다. 관람자는 비디오가 만들어내는 서로의 실루엣뿐만 아니라 호기심을 유발하는 그래픽 객체인 유기체이미지를 만질 수 있게 했다. 이러한 실험을 통해서 관람자는 상당히 먼 거리에 떨어져 있는 사람이 바로 옆에 서 있는 것 같은 시각적, 공간적인 가상경험을 하게 되었다.⁹⁹⁾

크루거와 같이 이러한 발전으로 생겨난 상호작용성은 오늘날 뉴미디어아트 시대의 보편적인 특징이다. 하지만 총체예술에서 뉴미디어아트의 상호작용성은 단순한 ‘가르키기(pointing)’와 ‘클릭하기(clicking)’의 개념을 뛰어 넘는 것이다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 상호작용성이란 매체와 직접적인 터치를 통해 링크를 선택하기도 하고, 자신의 의사와는 상관없이 작품과 마주치는 순간 센서를 통해 감지되는 것을 말한다. 예컨대, 실제 작품 속에 등장하는 배우가 발을 구르는 것에 반응하거나 무용수의 아라베스크에 반응하는 상호작용 시스템이 있다. 또한 반응을 이끌어 내는 관람객의 조작에 의해서 하드웨어적 시스템의 입출력에 따라 작품의 결과를 생성하기도 한다. 다시 말해, 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 상호작용성은 관객의 존재를 관조적, 수동적인 차원으로 고정시키는 것이 아니다. 작가 또는 작품과 관람객이 직간접적으로 소통을 하며 작품 창작의 과정에 능동적으로 참여시키는 것이다.¹⁰⁰⁾ 즉, 오늘날 뉴미디어아트에서 관람하는

99) 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op.cit., pp.204-205.

100) 박신의 외, 『문화예술경영 이론과 실제, 뉴미디어아트 전시기획을 위한 몇 개의 조건들』,

행위는 단순한 수용이나 관조가 아니다. 입력이 주어지지 않으면 작품은 구동되지 않는다. 관객이 메시지의 입력을 위해서 참여하는 행위를 한다. 그리고 관객의 입력 값을 매체를 통해 읽어내어 반응하는 방식이다.¹⁰¹⁾ 그리고 작품에서 반응하는 것은 관객이 만들어낸 독특한 서사성을 가진 결과물로서 또 다른 연속적인 과정을 만들 수 있다. 이러한 작품은 기존의 뉴미디어아트에서 나타나는 기계적인 반복성을 띄지 않고, 더욱 즉흥적이고 생동감 있으며 예측 불가능한 새로운 경험을 제공한다.



[그림6] Myron Krueger, <video place>, (출처:<http://www.evl.uic.edu/pape/yg/sharedVRart>)

이에 대한 작품 사례는 쑹웨이하오(Tseng Wei-hao)¹⁰²⁾의 작품 [그림 7]<소리의 맥동>을 들 수 있다. 작품은 넓은 방안에 바닥과 천장을 비롯해 벽면에 흰색과 검정색 띠로 장식되어 있는 듯이 보이는 선들로 이루어져있다. 작품을 멀리서 보았

생각의나무, 2002, pp.97-98.

101) 신정원, op.cit., p.50.

102) 쑹웨이하오(Tseng Wei-hao, 1977~) : 1999년 국립 대만 대학교에서 조각학과를 졸업하고 2004년 타이난 국립대학에서 조형예술학대학원을 졸업하였다. 2005년 타이페이 예술상으로 최우수상을 수상하였고, <<편 터치>>, <<전기의 흔적으로 연결>> 등 개인전을 열고 이후 광주비엔날레에도 참가하였다.

을 땀 아무런 소리나 움직임이 없는 정적으로 보이지만, 조금 다가가서 검정색 부분을 손으로 만지거나 발로 닿으면 작품이 즉각적으로 반응하여 다양한 소리가 나면서 관객들을 놀라게 한다. 이것은 전류가 통하는 우리 신체의 특성과 전도체인 흑연의 특성을 이용하여 작품을 제작한 것으로, 전도된 전류와 신체의 전기저항을 통해서 상호교감하게 하여 소리를 내는 것이다. 신체가 접촉하는 면적이 크면 전도 효과가 크게 되어서 음성의 주파수가 낮아지고 접촉면이 작으면 반대로 전도 효과가 크지 않아 음성의 주파수가 높아지면서 소리의 변화가 연출된다.¹⁰³⁾ 관람객이 작품에 다양한 면을 접촉하는 방법에 따라 생산되는 서사가 달라진다. 특히 여러명의 관람객들이 함께 작품에 접촉하게 되면 각기 다른 소리가 합쳐져 화음 혹은 음악처럼 들리기도 한다. 이렇게 매번 다른 서사를 만들어내면서 독자적인 서사성을 갖게 됨으로써 관람객은 더욱 흥미롭고 재미있게 작품을 관람하고 원활한 소통을 할 수 있다.



[그림 7] Tseng Wei-hao, <소리의 맥동>, 2008년, (출처:www.artlinkart.com)

결국, 뉴미디어아트에서 상호작용은 기계가 내보내는 다양한 가능성들 가운데 어떤 것에 어떤 반응을 보낼지를 관람객이 적극적으로 선택하고 참여하면서 만든다. 그러므로 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 여러 장르의 매체가 결합되어

103) 김은영, 「시각, 촉각, 청각적 감각체험을 통한 인터랙티브 아트 연구」, 한국교원대학교 미술교육대학원, 2010, p.75.

있는 특성을 이용하여 더욱 다양한 방식으로 관객과 상호작용을 이끌어 낼 수 있다. 이를 통해 관객은 작품에 대해 더욱 잘 이해하고 소통 할 수 있다. 그 이유는 다양한 장르와 매체의 결합으로 다감각에 호소하는 방식으로 이루어져 있기 때문이다. 또한 상호작용성을 통해 리좀(Rhizome)¹⁰⁴⁾과 같은 예측 할 수 없는 무한한 구조와 논리를 가지고 있게 되며, 결말이 열려있는 서사의 형태로 이루어졌기 때문이다. 결론적으로 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 상호작용성을 통해 작품의 다양하고 독자적인 서사성을 이끌어낸다. 이러한 상호작용이 작가가 관객에게 전달하고자 하는 의도를 더욱 효과적으로 전달 할 수 있게 만든다. 이것이 바로 총체예술에서 추구하는 예술의 완전한 소통의 역할을 하는 것이다.

제2절. 가상공간을 통한 몰입환경 조성

총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 작품은 디지털 기술을 이용해 가상공간을 형성하고 이 공간에서 관객이 ‘몰입(immersion)’ 하도록 만드는 것이 특징이다¹⁰⁵⁾. 몰입이란 주위의 모든 잡념, 방해물들을 차단하고 원하는 어느 한 곳에 자신의 모든 정신을 집중하는 일이다.¹⁰⁶⁾ ‘몰입’은 전통적인 맥락을 갖고 있다. 고대 그리스시대의 디오니소스 의식에서부터 ‘몰입’의 기원을 찾을 수 있다.¹⁰⁷⁾ 디오니소스 의식이란 농사를 시작하기 전에 포도와 술의 신인 디오니소스와 다른

104) 리좀은 줄기가 뿌리와 비슷하게 땅속으로 뻗어 나가는 땅속줄기 식물을 가르키는 식물학의 개념에서 왔다. 철학자 들뢰즈, 가타리가 쓴 천의 고원(Mille Plateaux)를 통해 리좀의 용어는 다시 탄생된다. 줄기들의 모든 점이 열려있어서 다른 줄기가 접속 될 수 있는 것, 혹은 다른 줄기의 어디든 달라붙어 접속 할 수 있는 것을 말한다. 하지만 접속한 줄기들이 어느 한점으로 귀결되지 않으며, 배타적 이항성도 작동시키지 않는다. 또한 이질적인 모든 것에 대해 새로운 가능성을 허용한다. 이는 새로운 접속과 창조의 무한한 가능성을 보여주는 단어이다. (출처: 들뢰즈, 가타리 저자, 김재인 역, 「천개의 고원」, 새물결, 2001, pp.47-48 참고.)

105) 심혜련, op.cit., p.64.

106) 조옥희, 「놀이 요소의 차용에 의한 디지털 미디어아트의 몰입성 증대에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학 박사논문, 2012, p.33.

107) 이정아, 「중층적 실재와 몰입공간에 관한 연구」, 홍익대학교 미술대학 석사논문, 2009, p.7.

여러 신들에게 수확의 기쁨을 얻게 해주라는 마음에서 하는 제의이다¹⁰⁸⁾. 기원전 60년경에 제작된 폼페이의 신비의 별장(VilladeiMisteri)에 있는 [그림8]<빌라데미스터리룸, (VilladeiMisteri, Room)>을 예로 들 수 있다. 이곳은 디오니소스 숭배에 헌정된 말실로서 종교적 의식 및 입문식을 위해 사용되었던 곳이다. 이 프리즈는 신비의 별장 중에 다섯 번째 방의 벽 전체를 덮고 있다. 붉은 색 대리석 상감을 배경으로 하고 있고, 여러 인물들이 각기 동세를 취하고 있는 모습들이 매우 사실적이면서 전체가 리듬감있게 묘사되어 있다. 이 장면들은 관찰자의 시야를 거의 채우고 있으나 그렇다고 밀실은 아니다. 이 공간의 궁극적인 목적은 방문자들이 타인과 더불어 종교적 법열의 상태에 들게 함으로써 개개인의 육체와 정신이 신적 상태로 몰입하게 하는 것이다.¹⁰⁹⁾



[그림8] <VilladeiMisteri, Room 5>, Pompei, 60B.C. Soprintendenza Archeologica di Roma.

[그림9] 바그너의 아들 지크프리트가 바이로이트 극장에서 오케스트라를 지휘하는 모습

(출처: http://www.kungree.com/story/story_column_detail.html?div=&id=443)

이와 같이 전통적인 맥락을 가지고 있는 ‘몰입’은 18세기 낭만주의 시대에 총체예술의 개념을 주장한 리하르트 바그너의 음악극을 통해서도 나타난다. 2장의 2절에서 언급한 바와 같이 바그너는 관객이 드라마의 사실성 안에 빠져 들어가게

108) 김현, ‘숭고한 비극 민중의 종교적 염원과 결함하다.’, 고전오디세이-옛 그리스 비극의 탄생, 한겨레, 2010, (<http://www.hani.co.kr/arti/culture/book/432915.html>), 참조.

109) Oliver Grau, *VirtualArt : From Illusion to Immersion*, trans, Gloria Custance, The MIT Press, 2003, p.25-26. 이정아, op.cit., p.7 재인용.

만드는 몰입의 개념을 중요시하고, 이를 위해 [그림9] ‘바이로이트’ 극장 설계를 직접 참여하였다. 또한 미래주의는 총체예술로 나타나는 영화를 주장하면서 빛이 없는 어두운 극장에서 시각과 청각만을 통해 작품을 감상하도록 만드는 몰입을 중요시 하였고, 바우하우스는 건축 또는 연극무대를 통해서 공간을 구성하는데 있어서 몰입을 강조했다.

이렇게 강조했던 몰입이 진정으로 실현된 것은 컴퓨터 과학의 진보에 의해서이다. 1970년대 후반에 MIT 건축 기계 그룹 아키텍처 머신 그룹(Architecture Machine Group)에 의해 완성된 <아스펜 무비맵(Aspen Movie MAP)>이 있다.¹¹⁰⁾ 이는 도시의 이미지를 자동차 지붕에 장착된 특수 카메라로 모든 거리와 코너를 촬영하고, 크레인과 헬리콥터에서 찍은 장면 및 건물을 합성하였다. 이 무비 맵의 사용자는 스크린을 통해서 도시를 돌아다니며 길을 선택하기도 하고 어느 방향으로 돌아갈 것인지, 어느 빌딩으로 들어갈 것인지 손가락으로 가르킨다. 이는 오늘날의 구글맵(Google maps)과 같은 개념의 초기모델이라고 볼 수 있다.

이와 같이 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에서 ‘몰입’ 이 일어나는 곳은 가상공간이다. 가상공간(Virtual space)이란 인간의 오감에 신호를 전달하여 실재하지 않는 환경이나 또는 현실공간 내에 가상의 것들이 더해져 현실과 가상의 경계가 모호해지는 그런 환경의 공간을 말한다. 가상공간의 궁극적 목표는 다양한 입출력 방법을 사용하여 컴퓨터와 인간의 대화능력을 높여 둘 사이에 좀 더 현실적인 커뮤니케이션을 할 수 있는 환경을 제공하는 것이다.¹¹¹⁾ 즉, 컴퓨터 안에 존재하거나, 컴퓨터를 통해 만들어낸 것으로 물리적이지 않지만 기능면에서 존재 할 수 있는 공간이다. 그리고 가상공간은 현실의 공간과 연동되어 나타나기도 한다. 그리고 가상공간은 인공의 세계, 실제 세계처럼 우리의 모든 움직임에 대응하며 우리를 몰입시키는 공간이다. 여기서 몰입하는 것은 단순히 창문을 통해서 그것을 관찰하는

110) 스콧피서, 「가상의 인터페이스의 환경, 1989」, 랜달 패커, 켄 조던 엮음, op.cit., p.410.

111) 김경미, 「『Video Art와 Multimedia의 시간성의 개념에 대한 현상학적 연구 - 빌 비올라의 생활세계와 제프리쇼의 가상현실에 나타난 주관적 시간성』, 『한국영상학회논문집』, 한국영상학회, 1999, p. 18 참조.

것이 아니라 내면에서부터 대체세계를 경험하고 있다고 느끼는 것이다¹¹²⁾. 즉, 이러한 가상공간에서 현실과 같은 몰입감을 제공하기 위해서는 앞에서 설명했던 [그림10]<Aspen map>과 같이 파노라마 형식으로 작품이 구성되어 있는 환경을 관람객에게 제공해서 가상공간 체험을 하게 만들 수 있다. 또한 1980년대 이후 나사 NASA가 제작한 ‘입체경 비디오 헤드폰’을 통해 파노라마 공간을 세우지 않고도 3차원적 공간에 완전히 둘러싸일 수 있는 형태로 발전 되었다. 가상공간 속으로 진입할 수 있는 하드웨어장치를 제공하고 현실과 같은 3차원의 모습이 구현되는 환경을 만드는 것이다¹¹³⁾. 즉, 파노라마 형식의 가상공간 몰입은 관람객이 현실 공간 그대로 존재하면서, 둘러싸여 있는 환경에 압도당하면서 몰입하게 됨을 말한다. 그리고 파노라마형식의 어떠한 물성없이 3차원의 시뮬레이션이 구현되는 가상공간을 체험하면서 느끼는 몰입은 관람자로 하여금 자신이 컴퓨터 인터페이스를 착용하고 있다는 사실을 잊어버리게 하고 시뮬레이션 되어있는 가상공간을 자신의 시각 체계로 받아들이도록 하는 것이다.



[그림10] <Aspen Movie MAP>, (출처:<http://www.inventinginteractive.com/2010/03/18/aspen-movie-map>)

112) Ibid., p. 18.

113) 유원준, 『뉴미디어아트와 게임예술』, 커뮤니케이션북스, 2013, p.74 참조.

3차원의 가상공간을 통한 몰입감을 유도하기 위해 1980년대에는 가상환경디스플레이 시스템 연구가 활발히 진행되었다. 특히 NASA-Ames 연구원인 스콧 피셔(Scott fisher)는 멀티센서리 프리젠테이션(Multisensory Presentation)인 아마스뷰(Ames view - Virtual Interface Environmental Workstation)시스템을 만들었다. 이것은 두 개의 작은 액정 크리스탈 스크린이 장착된 헤드셋과 음성 인식을 위한 마이크로폰, 입체 음향 효과를 위한 이어폰으로 이루어져 있다. 또한 사용자의 움직임과 위치를 파악하기 위한 헤드 트래킹 장치와 데이터글러브를 가상환경에 함께 구성했다.¹¹⁴⁾ 3차원의 가상공간의 개념을 실현시키는 것은 가상현실시스템(VR)이다. 가상현실시스템이란 관람자가 직접 사용자가 되어 가상현실 속에 위치를 지정하고, 실시간으로 완벽하게 작용하는 추적기가 장착된 글러브 또는 막대기 등으로 접촉하며 가상공간에 몰입하게 된다.¹¹⁵⁾ 여기서 추적기, 글러브는 몰입의 감정을¹¹⁶⁾ 불러 일으키는 환경적 요소들이다. 그리고 몰입하는 환경요소는 시각, 청각, 촉각 등 다감각들과 함께 연동되어야 한다. 왜냐하면 몰입하는 환경공간을 만들기 위해서는 가상현실시스템 구성 자체부터 다감각에 호소하는 방식으로 형성¹¹⁷⁾되어야 하기 때문이다. 몰입 환경을 만들기 위해서는 프로그래밍 또는 하드웨어가 필요하다. 예컨대, 입체표시장치, 사용자의 반응을 감지하기 위한 센서(sensor), 이펙터(effector)¹¹⁸⁾, HMD(Head-Mounted Display)¹¹⁹⁾, CAVE(Cave Automatic Virtual Environment) 증강현실(Augmented Reality)¹²⁰⁾, 데이터 장갑(data glove)¹²¹⁾ 등이

114) 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op.cit., pp.34-35.

115) 다니엘 샌딘, 토마스 드판틴, 캐롤리나 크루즈-네이라, 「전망 좋은 방, 1993」, 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op.cit., pp.454-455.

116) 스콧피셔, 「가상의 인터페이스의 환경, 1989」, 랜덜 패커, 켄 조던 역음, op.cit., p.414.

117) 심혜련, op.cit., p.66.

118) 이펙터 : 음성변환장비, 시간제어장비, 음량제어장비의 기능을 한다. 사람의 음성, 악기음, 비디오 영상 등을 전기신호로 변환시켜 여러 가지 효과를 연출하는 장치이다. (출처:두산백과)

119) VR고글, 혹은 조롱섞인 말로 '얼굴집게'라고도 알려져 있다. 이 장치는 양 눈을 덮으며, 컴퓨터에 의해서 생성되는 실시간 입체경 그래픽스를 산출한다. 또한 HMD는 헤드 트래킹정보를 제공하여 사용자의 신체적 방위 및 머리, 눈 움직임과 부합하는 가상세계의 투시도를 산출할 수 있게한다. 또한 어떤 HMD는 오디오로 추적할 수 있도록 헤드폰도 부착되어 있다. (출처: 마이클 하임, 여명숙 옮김, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 1997, p.253.)

120) 사용자의 현실 세계에 3차원 가상물체를 겹쳐 보여주는 기술. (출처:위키피디아)

121) 손의 움직임을 모니터 하는 장치, 사용자의 위치와 몸짓이 계산될 수 있고, 거기에 맞추어 컴퓨터는 그래픽 가상환경을 조정한다. (출처: 마이클 하임, op.cit., p.258.)

있다. 특히, 가상현실시스템으로서 CAVE는 1980년대 당시 다니엘 샌딘(Daniel Sandin)가 아이디어를 제안했지만 당시 기술적인 문제로 실현하지는 못하였다. 이후 1991년 시카고의 전자시각화연구소(EVL, Electronics Visualization Laboratory)에서 토마스 드판티(Thomas Defanti)와 캐롤리나 크루즈-네이라(Carolina Cruz-Neira)가 인간의 몸이 컴퓨터가 만들어낸 환경 안으로 직접 들어가게 만드는 케이브를 만들었다.¹²²⁾ 이와 같은 여러 인터페이스¹²³⁾들을 만드는 근본적인 이유는 작품을 관람하는데 있어서 일상적이거나 습관적인 행위 같은 쉬운 조작을 지닌 인터페이스를 제공하여 관객의 원활한 몰입 유도를 위함이다.¹²⁴⁾ 이와 같은 장치는 사용자의 시점이나 동작의 변화를 감지하여 그에 대응하여 몰입하는 환경¹²⁵⁾을 만들어 낸다.



[그림11] 작품 감상을 위해 옷을 입고 있는 모습과 오스모스 작품사진

[그림12] Char Davis, <Osmos>, 1995

(출처: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=103>)

122) 김원영, 「가상현실에서 관람자의 체험 방식 연구」, 이화여자대학교 조형예술학부 석사논문, 2006, p.53.

123) 두 시스템 간의 소통 장소 하드웨어나 소프트웨어, 혹은 둘의 결합물에 적용된다. 예를 들어 그래픽적 인터페이스는 휴지통, 그림뿔 혹은 야드자를 가지고 데스크탑 은유나 집 은유를 이용하는 것이다. IBM 스타일의 퍼스널 컴퓨터에서 볼수 있듯이, 문자와 숫자를 통합한 인터페이스는 모니터, 키보드, 입출력에 필요한 적절한 소프트웨어로 구성된다. 인터페이스는 인간과 디지털기계간의 연결점을 지시하므로 기술의 철학에서 가장 핵심적인 용어이다. (출처: 마이클 하임, op.cit., p.253.)

124) 이승현, 「인터랙티브 미디어퍼포먼스의 성과와 당면과제에 대한 연구」, 서울시립대학교 도서과학대학 석사논문, 2008, p.26.

125) 김형기, op.cit., p.64-65.

이와 같이 인터페이스를 이용하여 가상공간을 통한 몰입환경의 조성이 잘 되어 있는 샤 데이비스(Char Davis)¹²⁶⁾의 [그림12]<오스모스,(Osmos)>의 작품의 사례를 살펴보면 다음과 같다. <오스모스>는 1995년 제작되었고, 뉴미디어아트에서 가상 현실시스템을 이야기하는 파트에서는 빠지지 않고 등장하는 중요한 작품이다. <오스모스>는 상호작용적인 몰입환경을 구현하는 작품으로 HMD와 3D 컴퓨터, 그래픽, 상호작용적 사운드 등으로 구성되어 관객에게 공감각적인 경험을 하게 만든다. 특히 의도적으로 작품을 한사람씩 체험하게 하면서 작품에 몰입하게 만드는 것이 특징이다. 관람객은 마치 잠수부처럼 무중력의 상태로 가상공간에 빠져든다. 끝없는 바다 속에서 희미하게 반짝이는 불투명한 구름조각과 천천히 커져가는 이슬방울, 컴퓨터가 만들어낸 반투명의 벌레들을 지나 어둡고 뻑뻑한 덩블 속으로 들어가는 체험을 하는 작품이다. 그리고 이 작품에서는 조이스틱이나 마우스를 사용하여 정보를 전달하는 것과는 달리 관람객이 직접 센서가 달린 옷을 입고 작품에 참여한다. 관람객이 착용한 옷에는 호흡과 움직임이 추적하는 센서가 있다. 그리고 센서를 통해 얻어낸 정보는 소프트웨어에 보내진다. 보내진 정보를 통해 관람객의 움직임에 따라 실시간으로 이미지가 바뀐다. 이와 같이 관람객이 직접 참여하면서 무의식적으로 훨씬 강하게 가상공간에 몰입하게 된다. 그리고 이 과정에 사운드가 추가되면서 몰입의 강도는 강화된다.¹²⁷⁾ 사운드는 환영을 증대시키는데 이용된다. 사운드보드와 미디 신디사이저가 디스플레이와 더불어 사용됨에 따라, 컴퓨터가 공명, 도플러 효과, 실제 3차원적 환경 및 대상과 관련된 여러 소리들을 만들어낼 수 있다. 이러한 장치를 통해서 관람자는 마치 적절한 곳에서 소리가 나오는 것과 같은 착각을 하게 된다.¹²⁸⁾ 이처럼 <오스모스>는 그 동안의 모든 몰입공간의 역사에 적용 할 수 있는 육체적, 정신적, 현전감을 통해서 현실과 가상의 경계를 모호

126) 화가이자 영화감독이었던 샤 데이비스는 1987년부터 컴퓨터의 시각적 잠재력을 연구하는데 집중하면서 1994년 소프트이미지사의 부사장으로 있으면서 <쥬라기 공원>의 공룡 그래픽을 만들어냈다. 이후 샤 데이비스는 예술감독이 되었다. (출처:위키피디아)

127) 김진엽 외, 「가상현실작품을 통해 본 버추얼 리얼리즘」, 『홍익대학교미술디자인논문집』, 홍익대학교 미술디자인 공학연구소, 2005. p.282.

128) 다니엘 샌딘, 토마스 드판틴, 캐롤리나 크루즈-네이라, 「전망 좋은 방, 1993」, 랜덜 패커, 켄 조던 엮음, op.cit., p.455.

하게 만들어 일련의 대안현실을 보여줄 뿐만 아니라, 작품 안에서 명상적인 송고 체험을 하는 효과를 만들기도 했다.¹²⁹⁾

이와 같이 가상공간은 예술과 테크놀로지의 공생의 관계로 나타나는 새로운 예술의 구조형태로 볼 수 있다. 즉, 각각의 예술장르의 융합이 이루어지는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 이루어지는 새로운 영역이라 할 수 있다. 그리고 가상공간을 통한 몰입하는 환경을 만들어내기 위한 기술의 발달로 인해 관람자는 실제의 세계가 아닌 또 다른 세계로 들어 갈 수 있게 되었다. 작품에서 몰입의 극대화가 이루어질수록 관람객에게 새로운 경험과 새로운 미적체험의 가능성을 열어주기 때문에 몰입하는 환경 조성은 매우 중요하다. 결론적으로 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에서 몰입이란 관람객이 시공간의 개념을 넘어서 본래의 일상인 현실의 삶을 잊은 채, 작품을 관람하고 있는 것이 마치 현실의 삶인 것처럼 느끼는 것을 말한다. 동시에 ‘몰입’을 통해 작품 관람을 함에 있어서 다른 세계가 접속되어 펼쳐지는 느낌을 받는 것이다. 결국 몰입은 이렇게 주체의 정체성에 어떤 변화를 가져오는 것, 어떤 깨달음에 효과적으로 이르게 하는 것, 몰입환경 내의 대상들이나 이미지들, 그리고 또 다른 타자들과의 관계를 통해서 그 예술작품이 의도한 바를 완벽하게 이해하게 만든다.

제3절. 새로운 미적경험으로서 송고 체험

총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 전통적 미적 경험으로 여겨오던 것들을 변화시키고 있다. 특히 디지털 매체와 테크놀러지 기술을 사용하여 다감각의 체험을 유발하고 관람객에게 새로운 체험과 미적향유를 제공한다. 지금까지 경험하지 못한 새로운 미적 경험을 통해 예술에 대한 경외, 공포, 경악 등과 연결된 송고 체

129) 김진엽 외. op.cit., pp.282-283.

형으로 이어진다. 송고 체형은 디지털 기술을 이용하여 우리가 미처 상상하지 못하는 것을 보게 되었을 때 느끼는 압도감, 충격, 불확실성에 대한 감정과 연결된 무한한 세계로의 진입을 하게 되는 것을 말한다.

전통적인 송고와 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에서 말하는 송고 체형이 어떻게 다른지, 송고의 역사에 대한 논의를 통해 살펴볼 수 있다. 여기서 송고라는 단어는 오늘날 프랑스 일상어에서 거대한(great)와 비슷하게 사용되어 놀라움과 경탄의 의미를 함축하고 있다. 그러나 이 단어는 적어도 2세기 동안 예술에 관한 아주 엄밀한 반성에 속하는 것을 알아야 한다.¹³⁰⁾ 먼저 예술에서 송고의 개념은 롱기누스(Longinus 217-273)¹³¹⁾에 의해 성립된다. 롱기누스는 저서 『송고에 관하여』는 수사학서로 현존하는 송고에 관한 문헌 중 가장 오래된 것이다. 롱기누스의 송고란 가르칠 수 없는 것이며, 모든 교수법은 이것에 대해 무력하다. 송고는 시학에서 확립될 수 있는 규칙들과는 아무 관계가 없다. 송고는 파악능력, 취미 및 모든 세계를 지각하기 위한 감각만을 독자에게 요구할 뿐¹³²⁾이라고 언급한다. 송고는 모든 종류의 말과 글에 공통적으로 적용 될 수 있는 최고의 가치이며, 일종의 완벽한 또는 탁월한 표현이고 가장 위대한 시인들과 산문작가들도 송고를 통하여 일인자들이 되며 영원한 명성을 얻게 되는 것이라고 정의한다.¹³³⁾ 롱기누스의 송고 개념은 이후 17~18세기 유럽에서 쾌와 불쾌, 즐거움과 두려움, 감정의 강화와 저하가 결합된 모순적인 감정을 지칭하게 되었다. 17~18세기는 근대 예술에 있어 낭만주의적 사조가 깊이 개입되어 있는 시기와 맞물린다. 낭만주의의 특징 중 하나는 자연에 대한 숭배이다. 당시 회화적 관심이 인간에서 자연으로 옮겨 간 것은 그 기원이 새로운 세대의 자기 신뢰가 흔들렸고 그들이 방향 감각을 상실하였으며, 사회의식이 불투명해졌다는 사실에도 있겠지만 무엇보다도 비인간화된 자연

130) 장-프라수아 리오타르, 이현복 편역, 『지식인의 종언』, 문예출판사, 1994, p.162.

131) 롱기누스의 본명은 아직 정확하게 밝혀지지 않았다. 1세기 경에 쓰여진 것으로 추측되는 『송고의 관하여』는 오늘날 문학, 철학, 미학 등의 현대 예술 영역에서 매우 중요한 의미를 차지하고 있다. (출처:위키피디아)

132) Ibid., p.167.

133) 롱기누스, 천병희 옮김, 『송고의 관하여』, 문예출판사, 2002, pp.253-395.

과학적 세계관이 승리를 거두었다는 사실에 있다.¹³⁴⁾ 17~18세기 낭만주의에서 송고 미학 연구는 에드먼드 버크(Edmund Burke)¹³⁵⁾에 이르러 유럽에서 꽃을 피우게 된다. 버크는 송고를 미로부터 분리하여 독립적인 미학적 대상으로 삼는다. 버크로부터 송고는 미학적 용어로 발전하는 계기가 되었다.¹³⁶⁾ 버크에 있어서 송고는 공포의 감정이 쾌와 결합되어 나타나는 것이다. 이는 공포를 야기하는 위협이 거리를 두어졌을 때 안심으로부터 나오는 쾌이다. 이런 쾌를 긍정적인 쾌와 구별하면서 이것을 안도감(delight)라고 명명했다.¹³⁷⁾ 즉, 버크는 송고는 아름다움과 상호대립적인 것으로 아름다움이 질서, 조화, 명료함의 속성으로 하는 대상에서 경험된다면, 송고는 그 반대로 무질서하고 형식이 없으며 불명료한 대상에 의해 촉발되는 강렬한 감정이라고 말한다.¹³⁸⁾ 버크 이후 송고의 개념 발전은 임마누엘 칸트(Immanuel Kant)¹³⁹⁾로 이어진다. 칸트는 버크와 마찬가지로 아름다움과 송고에 차이가 있다고 말한다¹⁴⁰⁾. 칸트는 『판단력 비판』¹⁴¹⁾의 제1부에서 미적 판단력의 비판과 송고를 논한다. 칸트에 있어서 송고의 감정은 오직 간접적으로만 일어나는 쾌감이다. 또한 송고는 비규정적인 것으로 불쾌와 혼합된 쾌이며, 불쾌로부터 나오는 기쁨이기도 하다.¹⁴²⁾ 즉, 이 쾌감은 생명력들이 일순간 저지되었다가 곧이어 한층 더 강력하게 분출함으로써 야기된 감정을 통해 발생한다. 따라서 이것은 상상력의 엄숙한 활동이다. 또한 대상에 매료되는 쾌감이 아니라 오히려 감탄이나

134) 아르놀트 하우저, 백남청 옮김, 『문학과 예술의 사회사 3』, 창작과 비평사, 2011, p.281.

135) 에드먼드 버크, 1729-1797 : 아일랜드 출신의 영국 보수주의 정치가, 정치적 권력남용에 반대했으며 시민의 행복과 정의를 실현하는 정치제도와 방법을 주장했다. 『송고와 미의 개념의 기원에 관한 철학적 연구』(1757)를 간행하였다. 그는 미학자로서 레싱, 멘델스존, 실러 등에게 영향을 주었다. (출처: 위키피디아)

136) 최미령, 「송고의 개념을 통해 본 빌 비올라의 작품 연구」, 성신여자대학교대학원 미술사학과 석사논문, 2013, p.7.

137) 장-프라스와 리오타르, op.cit., p.176-177.

138) 에드먼드 버크, 김동훈 옮김, 『송고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구』, 마티, 2006, pp.80~87.

139) 임마누엘 칸트, 1724-1804 : 독일 태생, 비판 철학 창시자, 피히테, 셸링, 헤겔과 같은 철학자들에게 큰 영향을 미침, 그의 사상에 집중된 신칸트학파도 탄생됨, 현대에 와서는 칸트는 도덕이론, 인식론으로 계속해서 논란을 일으키고 있다. 『순수이성비판』, 『윤리형이상학 정초』, 『실천이성비판』, 『판단력비판』 등을 출간함. (출처: 위키피디아)

140) 최미령, op.cit., p.10.

141) 칸트, 『판단력비판』, (Kritik der Urteils kraft), 1790

142) 장-프라스와 리오타르, op.cit., p.171.

경외를 내포하는 쾌감이다.¹⁴³⁾ 송고란 감각적 형식에 포함될 수 있는 것이 아니고 이성의 이념들에만 관계한다. 비록 이념에 적합한 어떠한 현시도 가능하지 않겠지만, 바로 이 부적합성이 감각적으로 현시되면서 이성의 이념들은 일깨워지고 마음 속에 새겨진다. 예컨대 우리는 폭풍우를 송고하다고 볼 수 없다. 그것을 보고 있으면 무서울 뿐이다.¹⁴⁴⁾ 깊은 계곡이나 용출하는 화산 등을 대했을 때 사람은 송고의 관념을 가질 수는 있지만 이를 토대로 송고를 표현해 낼 수 없다. 사람이 그 송고함을 어떤 형태로 표현할 경우 그 표현은 송고한 것과 일치하는 재현일 수 없다. 단지 송고는 암시만 가능하다. 즉 송고함이란 경험세계 내에서는 표현해 낼 수 없는 한계를 지니는 것으로 몰형식적 특성을 지니는 것이다.¹⁴⁵⁾ 칸트 이후의 송고는 장 프란코시스 리오타르(Jean Francois Lytard)¹⁴⁶⁾에 의해 발전된다. 그는 표현할 수 없는 것에 대한 공허함, 그리고 궁극적으로 표현 할 수 없는 것을 송고 개념과 연결시킨다. 그에게 있어서 송고개념의 핵심은 형식으로 포착되지 않는 질료적 사건이다. 그에게 송고 개념이 중요한 것은 송고 체험이 현시할 수 없는 것, 서술할 수 없는 것, 접근할 수 없는 것이 존재함을 암시하기 때문이다.¹⁴⁷⁾

그리고 1980년대에 이르러 존 케이지의 무언의 음악 [그림13] <4분33초>작품을 시작으로 총체예술이 추구 했던 송고 체험이 등장하게 된다. 그의 작품에서는 침묵을 통한 비결정성의 사상을 단적으로 나타낸다. 침묵 가운데 절제된 소리는 무언의 불안감을 일으키며 불안감은 분노의 감정으로 바뀐다. 이후의 욕설들은 우리가 알고 있던 개념을 깨는 방식을 통해 ‘충격’의 감정을 불러일으킨다. 또 하나의 예로 앞에서 언급했던 뉴미디어아트의 선구자 역할을 했던 미디어아티스트 백남준의 [그림14]<영화를 위한 선>을 통해 새로운 송고체험이 등장한다. 아무런

143) 이마누엘 칸트, 김상현 옮김, 『판단력비판』, 책세상, 2011, p.76.

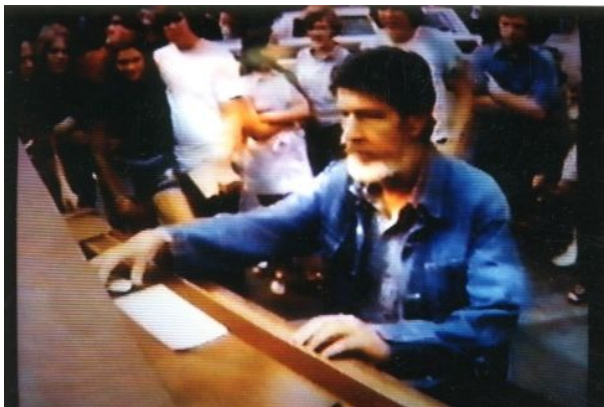
144) Ibid., p.77.

145) 김가람, 「바넷 뉴먼 작품의 비재현성과 송고 : 리오타르의 포스트모던 송고론을 중심으로」, 홍익대학교 대학원 예술학과, 2005, p.22.

146) 장 프란코시스 리오타르(Jean Francois Lytard), 1924-1998 : 스위스의 화가. 터키에 체류한 이후 그곳 풍속에 깊게 매료되어 ‘터키 화가’로 불리며 18세기 유럽 전반에 오리엔탈리즘을 확산시켰다. 파스텔을 사용한 초상화가로 큰 인기를 모았던 그는 대상에 대한 정확한 묘사 속에 부드러운 시정(詩情)이 흐르는 독특한 향취의 작품을 선보였다. (출처:두산백과)

147) Ibid., p.27.

형체도 보이지 않는 오직 먼지 입자와 손상된 필름의 스크래치 자국만 보이는 영상은 매체 자체의 물성만 드러내 보여줌으로써 감상자들로 하여금 넘쳐나는 외부 이미지들을 차단하고 내면의 이미지로 관심을 돌릴 수 있도록 유도했다.¹⁴⁸⁾ 백남준의 작품에는 리오타르가 논하였던 송고 개념과 같이 ‘표현 할 수 없는 것’에 대한 심상을 감상자에게 일깨워 주었다. 이와 같이 존 케이지와 백남준은 전통예술과 다른 새로운 송고를 찾아 낸 것이다. 이는 예술에서 미디어매체는 다양한 감각적 경험을 가능하게 하면서 관객들과 상호 교감과 예술표현에 대한 측면을 넓혀 주었다는 증거이기도 하다.¹⁴⁹⁾



[그림13] <4분33초>, (1952), (출처 : 백남준아트센터)

[그림14] <영화를 위한 선>, (1964), (출처: 네이버 매거진 백남준편)

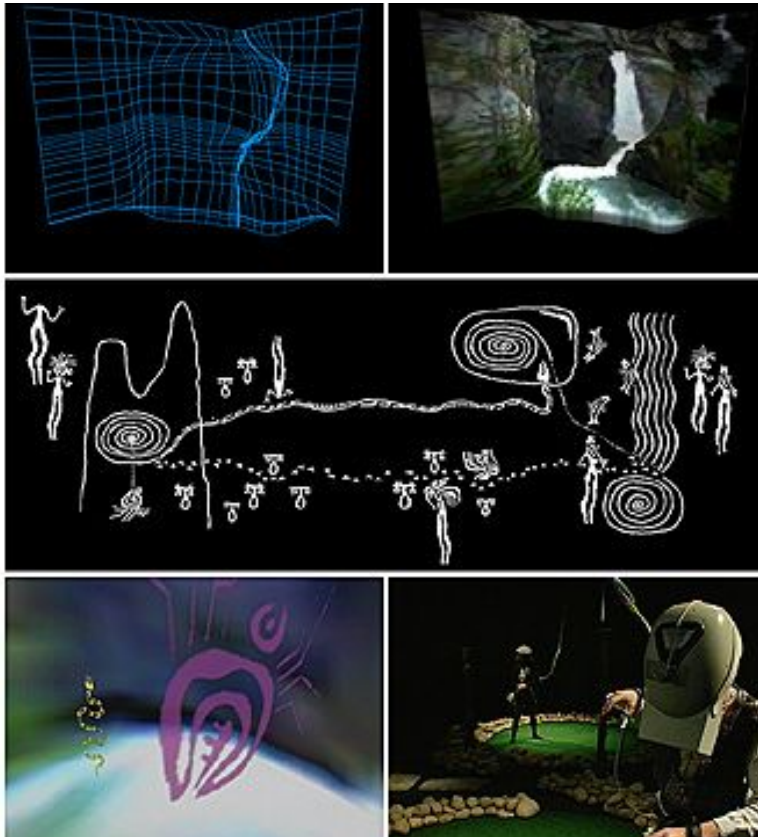
위에서 살펴보았듯이, 인간이 상상할 수 있는 것에 대해 넘어서는 순간, 인식의 불일치, 무한한 세계에 대한 불안함과 불명료성, 거기서 동반되는 공포심이 송고 체험을 야기한다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 역시 기존의 송고미에서 이야기하는 무한함, 불투명성, 공포, 경악, 경외, 공허함의 감정이 동반되는 송고체험이다. 그러나 총체예술로 나타나는 뉴미디어트의 송고적 체험이 이루어지는 미적경험은 다르다.

148) 김영나, 『초국적 정체성 만들기:백남준과 이우환』, 한국근현대미술사학, 2007, p.212.

149) 장 프라스와 리오타르, op.cit., p.219.

총체예술로 나타나는 뉴미디어아트만의 새로운 미적경험을 통한 숭고 체험에 대한 논의는 다음과 같다. 첫 번째는 하나의 작품이 다양한 서사를 만들어내면서 예상을 벗어난 사건 서술의 불명료성을 통해 숭고를 체험하게 한다. 본래 전통적인 예술작품에서는 관객이 내적이고 고요한 마치 명상과 같은 관조를 통해 숭고체험을 했다. 하지만 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 더 이상 침묵하는 관람자를 허용하지 않는다. 이제는 관객이 작품에 직접 참여하는 과정을 통해 자신만의 독자적인 서사를 갖어야만 작품과 진정한 소통을 한 것이다. 즉, 작품에서 상호작용을 이용해 관객이 작품에 참여하고 독자적인 서사를 만들어간다. 이 과정을 통해 작품과 진정한 소통을 하고 다양한 서사를 갖는다. 관객들이 갖는 독자적 서사의 결과들이 이루어내는 불명료성의 미적 경험을 통해서 숭고 체험을 하게 된다. 또 다른 작품 사례로 브렌다 로렐(Brenda Laurel)과 레이첼 스트릭클랜드(Rachael Strickland)이 제작한 [그림15]<플레이스홀더,(Place holder)>를 들 수 있다. 이 작품은 서사가 있는 행위를 탐구한다. 작품 속에서는 동굴과 폭포 그리고 날씨에 의해 풍화되어 만들어진 나선형 모양의 지형들이 나타나는다. 이러한 풍경을 구성해 내기 위해서 3차원 비디오그래픽 풍경과 공간화 된 사운드와 보이스를 사용한다. 그리고 <플레이스홀더> 작품 앞에 물리적으로 멀리 떨어진 두 지점에 있는 관객은 HMD를 착용하고서 동시에 컴퓨터가 만들어낸 가상공간에 함께 들어 갈 수 있다. 이 때 관객은 “여신의 목소리”에 의해 안내를 받아가며, 걸어 다니거나, 방향을 전환하거나 혹은 손으로 가상의 물체들을 만지거나 움직이거나 이 3차원의 세계 안에서 자신만의 고유한 서사를 가지고 작품을 체험하게 된다.¹⁵⁰⁾ 이와 같이 관객의 다중 감각을 통해서 작품의 다양한 정보를 받아들일 때에 작품을 더욱 잘 이해할 수 있고 소통 할 수 있다. 그리고 관객의 적극적으로 참여를 통해 관객에 따라 매우 다양한 서사를 형성하게 된다. 서사는 어떤 유형의 상호작용이 개입되는냐에 따라 그 유형이 달라지며, 그때 경험하는 불확실성과 불명료성이 숭고 체험을 유발한다.

150) 김진엽 외, op.cit., p.279.



[그림 15] Brenda Laurel & Rachel Strickland, <Placeholder>, (1992)

(출처: <http://www.evl.uic.edu/pape/yg/sharedVRart>)

두 번째는 소프트웨어, 프로그래밍, 하드웨어 등을 통해 관람객을 몰입하게 하는 환경을 만들어 현실과 작품이 이루어지는 가상의 경계를 모호하게 만들어 불확실하지만 무한한 세계의 경험을 통한 숭고 체험이다. 숭고 체험으로서 몰입이란 마치 가상세계에 직접 들어가 실제로 존재하는 것처럼 느끼는 정신적 상태를 말한다. 바꾸어 말하면 자신이 이 작품에 들어와 있다는 현실을 잠시 잊는 것이다. 즉, 가상공간에 참여하는 사람이 자신의 모든 감각 또는 감각의 일부분을 사용해서 그 가상공간에 존재하는 것을 지각하는 상태를 말한다.¹⁵¹⁾ 즉, 테크놀러지를

151) 김영용, 『인터랙티브 미디어와 놀이』, 커뮤니케이션북스, 2007 .p.133.

통해 인간이 선엄적으로 가지고 있는 한계를 벗어나는 새로운 경험을 할 때 느끼는
 숭고이다. 테크놀러지 매체들을 통해 우리가 상상할 수 없던 무한한 세계를 총체예술의
 뉴미디어아트를 통해서 경험하게 만든다. 그리고 이렇게 만들어진 가상세계를 통해
 현실세계를 벗어나 낯설고 불확실한 체험을 하게 해준다. 다시 말해, 우리는 감히
 상상하지도 못했던, 인간의 힘으로는 절대 볼 수도 할 수 없는 일들을 가상공간을
 통해서 실현해 봄으로써 오는 감정들은 우리에게 숭고 체험을 하기 에 충분하다. 예컨대,
 빌 비올라(Bill Viola)¹⁵²⁾의 비디오 작업을 놓고 이야기 할 수 있다.[그림16] 그의
 작품은 관람객이 온몸으로 체험 할 수 있는 파노라마 형식으로 구성되어있다. 작품은
 시각적인 경험뿐만 아니라 사운드가 함께 구성되어있다. 이는 작품으로부터 관람객이
 신체 감각의 소통, 적극적 참여, 관람객의 움직임의 과정들이 작품에 반영되는 확장된
 공간으로 만들기 위함이다. 또한 비올라는 영상 프로그래밍을 통해 작품에 시간성을
 함의하고 느낌의 기법과 클로즈업 기법을 통해 관람객을 몰입하게 만들어 숭고체험을
 이끌어낸다. 비올라는 한 인터뷰에서 “세상에는 도저히 해결할 수 없는, 답을 찾을 수
 없는 미스터리한 것들이 있다. 하지만 풀리지 않는 것들에게는 생명력이 있다. 왜냐하면
 이들은 우리로 하여금 궁금증을 자아내기 때문이다¹⁵³⁾” 라고 언급한다. 그가 한
 언급과 같이 비올라의 작품에는 공포의 감정이 깔려있는데 이것은 숭고 체험을 위한
 수단이다. 비올라는 작품에서 사물을 인간의 눈으로 볼 수 없을 정도로 확대하여
 클로즈업 시키면서, 친숙한 사물들에 숨겨진 디테일을 보여준다. 고속 촬영을 통한
 슬로우 모션 기법을 통해 시간을 늘림으로서 우리에게 익숙한 의식의 흐름을 흐트러뜨린다.
 처

152) 빌 비올라(Bill Viola, 1951.1.25. ~) : 미국의 비디오 아티스트이다. 그는 1951년 미국
 뉴욕 퀸즈 태생으로 웨스트베리에서 자랐다. 시러큐스대학교(Syracuse University)에서
 뉴미디어와 인지 심리학, 음악 등을 공부하였고, 1973년 졸업 후 에버슨 미술관에서 비디오
 테크니션으로 일했다. 그의 예술 근원은 인간과 자연, 우주에 대한 경의와 깊은 성찰이다.
 그는 불교와 기독교, 수피와 선(Zen) 신비주의에 대해 연구했다. 특히 1980년 일본에서
 18개월간 체류하는 동안 선불교승이자 화가였던 다이엔 타나카(Daien Tanaka)와 교류하며
 자신의 작업이론의 토대를 마련하였다. 그의 작품은 '느림의 미학'을 구축하며 시간의
 속도를 늦춤으로써 현실 세계 이상의 다른 차원의 세계를 사유하게 한다. (출처: 두산백과)

153) Bill Viola, *Reasons for knocking at an empty house*, The MIT Press, 1995, p.177.
 최미령, op.cit., p.24 재인용.

음 관객은 슬로우 모션에 의한 일상적인 흐름과의 괴리감 때문에 당황한다. 즉, 그의 작품에는 클로즈업, 슬로우 모션 기법 등을 이용하여 테크놀러지 기술을 활용함과 동시에 작품이 구현되는 매체를 파노라마 형식으로 위치시킴으로써 공간을 통해 새롭게 지각되는 신체적 경험을 추구하였다. 나아가 관객으로 하여금 불명료성, 당혹, 공포 등의 감정을 유발하면서 강렬한 숭고 체험 효과를 극대화하였다.



[그림16] Bill Viola, <Bodies of Light>

(출처: <http://www.escapeintolife.com/art-reviews/bill-violas-bodies-of-light>)

이에 더 나아가 3차원의 공간에서 상호작용하며 몰입하는 환경 구성을 통해 가상과 현실을 구별 할 수 없는 무한한 세계의 숭고 체험을 유발하는 또 다른 작품 사례로 모니카 플리이쉬만(Monika Fleischmann)과 볼프강 스트라우스(wolfgang Strauss)가 제작한 [그림17]<두뇌의 집,(Home of Brain)>을 들 수 있다. <두뇌의 집>은 가상현실예술작품이다. 이 작품을 체험하기 위해서는 데이터 장갑과 HMD 안에 센서를 통해 그래픽 워크스테이션과 소프트웨어 패키지로 구성된 시스템이 요구된다. 이 작품의 내용은 미디어 이론가이자 철학자들의 논쟁을 시각적으로 구현하고 있는 작품이다. 이 작품 속에는 인공지능 전문가 요셉 바이젠비움, 마빈 민스킨, 철학자 폴 비빌리오, 빌렘 플루서의 각각의 집이 있다. 관람객은 이렇게 4명의 학자들의 집을 방문하면서 각 사상가들의 논쟁을 선택하여 들어보고 함께 토론 할

수 있다. 그들이 거주하는 공간은 가상공간이며 실제공간이다. 관람객은 가상공간 안에서 함께 논쟁을 벌리며 각 사상가들의 논쟁점을 파악하고 이해할 수 있도록 유도한다. 즉, 자신이 가상공간에서 경험하고 자신의 의사를 반영하는 것이다. 특히 관객은 시각적으로 구현된 데이터들을 즉각적으로 지각하고 그 안에서 데이터를 직접 활용할 수 있기 때문에 더욱 직접적인 체험을 할 수 있다. 작품에서 관객의 움직임의 정보를 실시간으로 읽어들이어 관람객에게 이미지와 사운드를 즉각적으로 전달한다. 특히 이 작품은 통신망을 통해 구현되기 때문에 몰입할 수 있는 장치인 데이터 장갑, HMD만 있다면 어느 장소에 어디서든 작품 구현이 가능하다.¹⁵⁴⁾ 이 작품은 현실에 대한 사실적인 복제가 아니라 현실에서는 불가능한 세계들을 가상공간에서 보여주는 작품이다. 현실에서는 불가능한 상황들을 테크놀러지의 힘을 빌어 가능한 현실로 보여주는 것이다.¹⁵⁵⁾ 몰입을 통한 송고체험은 가상공간에서의 자신만의 또 하나의 공간을 자유롭게 확립하며 진정한 정신적 공간을 확장하며 송고를 느끼는 것이다. 가상공간은 모든 감각에 의해 형성되는 공간으로 체험 행위가 끝났을 때 비로소 관객은 종합된 심상으로 작품에 대해 무한한 사유의 송고를 체험하게 된다. 신체적 지각과 기술적 매개가 어우러진 결과, 관객들로 하여금 감각을 통해 경험할 수 있는 부분을 확충하였을 뿐만 아니라 송고 체험의 가능성을 확장시켰다. 특히 가상현실시스템을 통해서 관람객은 현실에서 느끼는 것 보다 더 강렬한 경험을 하고 무한한 감정의 상상력을 펼칠 수 있다.



[그림17] Fischmann & Wolfgang Strauss, <Home of Brain>, (1993)

(출처: <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-V.2e.html>)

154) 김진엽 외, op.cit., p.288.

155) Ibid., p.290.

김문환이 쓴 바그너의 생애와 예술에 살펴보면 바그너는 “총체예술은 단순한 오락이어서는 안 되고, 근본적으로 교육적이며 정신을 고양시키는 체험이어야 한다”¹⁵⁶⁾고 언급한다. 다시 말해, 총체예술이 단순히 기술적인 측면에서 좀 더 화려하고 웅장한 볼거리를 마련하려는 의도만을 추구해서는 안 된다. 예술작품으로서 정신적 체험인 숭고 체험을 다시 한 번 환기해야 한다.¹⁵⁷⁾ 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 작품을 감상하는 관람객은 상호작용으로 직접 참여하여 만드는 서사를 통한 소통, 그리고 현실과 가상공간을 구분 하지 못하는 몰입을 통해 불확실하고 무한한 세계를 경험한다. 이 경험은 현실에서는 불가능한 상황들을 테크놀로지 힘을 통해 가능한 현실로 보여주는 것이다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 인간의 한계와 테크놀로지의 힘을 다시 느끼면서 새로운 예술로 잠재적인 능력을 보여준다. 결국 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 관람객으로 하여금 예술창작의 영역으로 침투하게 하여 자유롭게 무한한 상상의 장을 제공해준다. 동시에 전통예술과는 또 다른 불명료성, 공포, 충격, 무한한 세계과 관련된 숭고 체험을 할 수 있게 만든다.

156) 김문환, op.cit., p.249.

157) Ibid., p.258.

제4장. 총체예술로서 나타나는 뉴미디어아트 사례

이 장에서는 앞의 3장에서 논하였던 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 3가지 특성을 가장 잘 드러내주는 작품 사례를 분석하고자 한다. 먼저 1절에서는 관람객의 몸짓을 통해 작품과 상호작용하면서 소통의 극대화를 이끌어내는 카밀 언터백(Cmaille Utterback)의 <텍스트레인>작품 사례를 분석한다. <텍스트레인>작품과 관람객은 어떠한 방법을 통해 상호작용을 하는지를 살펴보고, 상호작용을 통해 만들어지는 독자적인 서사성이 어떠한 방식으로 작품과 관람객간의 소통의 극대화를 이끌어 내며 불명료한 송고체험을 이끌고 있는지 분석하고자 한다. 그리고 2절은 가상공간과 현실의 접점을 통한 몰입의 사례로서 제프리 쇼(Jeffery shaw)의 <The Legible city>, <EVE> 작품 사례를 중심으로 이야기 한다. 특히 제프리 쇼가 작품이 현실과 가상공간의 접점을 어떠한 방식으로 만들어 내는지 분석하고, 또한 가상공간을 통한 몰입환경의 조성을 통한 작품이 무한한 세계의 송고체험을 어떻게 이끌고 있는지 분석한다. 그리고 사례로 제시하는 <The Legible city>, <EVE>작품은 관람객이 몰입 할 수 있는 환경을 극대화시키기 위해 여러 하드웨어 장치, 소프트웨어, 프로그래밍을 통해 이루어낸 작품이다. 마지막 3절에서는 반복과 불명료성을 통한 무한한 세계의 경험을 통해 송고체험의 사례로 국내의 뉴미디어아티스트 태싯그룹(Tacit group)의 <Drumming>, <Loss> 작품과 목진요의 <Hyper-Matrix>작품을 통해 분석한다. 새로운 미적경험으로서 송고체험의 특징에 대한 사례로 두 작가의 작품 사례를 분석하는 이유는 앞의 3장 3절에서도 역시 두 가지의 송고체험을 고찰했었기 때문이다. 먼저 첫 번째는 상호작용을 통해 만들어진 독자적인 서사를 통한 무한한 세계로 진입하는 송고체험의 작품 사례로 태싯그룹의 작품을 논한다. 태싯그룹은 시각과 사운드의 크로스 오버를 통해 관람객과 상호작용하는 퍼포먼스 공연을 하는 아티스트이다. 특히 <Loss> 작품은 매 공연 마다 새로운 서사를 만들어내고, 공연이 끝난 후에도 이 작품은 컴퓨터 알고리즘을 통해서 무한한 세계로서 존재한다. 두 번째로 관람객이 가상공간에 몰입하게 되면서 현실과 가상의 경계가 모호해지는 경험을 하게 만드는 작품 사례로 목진요의 <Hyper-Matrix>을 중심으로 새로운 미적 경험으로서 송고체험을 논한

다. 이와 같이 두 작가가 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 작품을 만들고 보여주는 스타일은 매우 다르지만, 이들의 작품을 통해 관람객은 반복, 긴장감, 무한한 세계를 경험하게 되고 이를 통해 숭고 체험을 하게 한다.

제1절. 관람객 행위를 통한 독자적 서사

: 로미 아카투브(Romy achituv)와 카밀 우터백(Cmaille Utterback)의 <Text rain>작품 사례를 중심으로

이 장에서는 3장의 1절에서 이야기했던 상호작용성을 통한 소통의 극대화로 독자적인 서사를 만들면서 관람객과 소통하는 로미 아카투브(Romy achituv)¹⁵⁸와 카밀 우터백(Cmaille Utterback)¹⁵⁹의 <텍스트레인(Text rain)>작품 사례를 중심으로 설명한다.



[그림18] 로미 아카투브(Romy achituv) & 카밀 언터백(Cmaille Utterback), <텍스트레인>, 1999, (출처 : <http://cmailleutterback.com/>)

158) 로미 아카투브(Romy achituv) : 2003년 이화여자대학교 디지털 미디어 학부에서 교환교수로 1년간 Physical Interacting을 가르치고, 광주 비엔날레, 경주 선재 미술관의 전시와 유지컬 최승희에서 배경 영상작업을 하는 등 한국에서의 다양한 전시에 참여하였다. 이후 오스트리아 린츠의 아스 일렉트로니카(Ars Electronica), 일본의 ICC, 스위스의 Viper : International Festival of New Film, 미국의 시그라프(Siggraph), 유럽 미디어아트 페스티벌(EMAF) 등 다양한 나라에서의 크고 작은 전시 경력을 가지고 있는 작가이다. (출처: 아트센터나비 홈페이지 아카이브. (http://www.nabi.or.kr/archive/creator_db_read.nab?idx=54))

159) 카밀 우터백(Cmaille Utterback) : 사이버스튜디오페스티벌상(2007)을 수상했고 NTT센터, 도쿄미술관, 서울시립미술관, 네덜란드미디어아트연구소 등에서 전시회를 한 바 있다. 또한 Transmediale 국제 미디어아트 페스티벌에서 일하였고, 현재는 미국 스탠포드 대학에서 디자인 프로그램, 미술사학과 조교수로 있다. 또한 'Creative Nerve'라는 회사를 설립하여 박물관 및 전시디자인 설치를 개발하고 있다. (출처: 카밀 우터백의 홈페이지 cv 참조. <http://cmailleutterback.com/>)

[그림 18]<텍스트레인>(1999)을 제작한 로미 아키투브는 조각과 사진, 비디오, 퍼포먼스, 설치미술, 인터랙티브 작업등 매체의 제한을 두지 않고 다양한 영역에서 작업을 한다. 그리고 공동 작가 카밀 우터백은 인터랙티브 설치 및 인간의 감각기관을 통해 놀이를 하는 방식으로 작품을 제작하는 작가이다. 즉, 추상적인 기호시스템을 인간의 몸을 사용하여 작품과 관람객간의 대화를 만들어내는 것이 그녀의 작품에서 지향하는 바이다.¹⁶⁰⁾ 이러한 성향을 갖은 두 작가가 관람객과 진정한 소통을 하기 위해 공동 연구 끝에 제작한 작품이 <텍스트레인>이다.

이 작품은 관람객들이 전시장에 들어가면 바로 마주 하게 되는 커다란 스크린 앞에 관람객 자신의 모습이 투사된다. 그리고 스크린에는 우리가 정적인 요소로만 알고 있던 글자들이 비와 같이 스크린 위에서부터 아래로 떨어진다. 우리가 일반적으로 인식하고 있는 글자는 매우 정적이지만, 다시 말해, 이 작품에서는 글자가 움직임을 가지고 있다. 그리고 <텍스트레인>의 글자 크기는 동일하지 않고 다양한 크기로 나타난다. 스크린에 떨어지는 각각의 텍스트 하나하나는 빗방울(rain)으로 볼 수 있다. 작품 속의 텍스트들은 마치 비나 눈이 오는 것과 같이 관람객들의 머리와 팔 등의 신체에 살포시 내려앉는다. 관람객은 능동적으로 참여해야 하고, 자신의 팔다리의 몸짓으로 인하여 전혀 다른 새로운 의미가 주어진다는 사실을 스스로 표현하면서 알 수 있다.¹⁶¹⁾ 즉, 관람객은 텍스트를 모으거나 흘러 보냄으로서 서로 조합시켜 의미를 갖는 단어나 구절을 만들기도 하고, 여러 관람객이 함께 작품에 참여하는 행위를 할 때는 단편적인 문장을 만들 수 있다. 팔과 머리에 얹은 텍스트레인들은 실제로는 존재 하지 않지만 스크린 상에서 들어 올리거나 다른 곳에 다시 떨어뜨리는 행위를 통해 단어, 구절, 문장을 만들어내는 것이다.¹⁶²⁾ 이러한 행위를 할 수 있는 이유는 스크린에 비춰지는 관람객의 모습이 흑백으로 표현되어 검은색과 흰색으로 나뉘지는 경계면에 텍스트레인들이 모여들고 반응하도록

160) 카밀 우터백의 홈페이지 cv 참조. (<http://camlleutterback.com>)

161) 마이론 크루거, 「반응하는 환경, 1977」, 랜달 패커, 켄 조던 역음, op. cit., p.225.

162) 김화진, 「인터랙티브아트에서 비주얼 편 요소의 분석 - Camille Utterback & Romy Achituv의 작품 <텍스트레인>을 중심으로」, 『한국디자인학회 2008 봄 국제학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2008, p.293 참조.

상호작용시스템이 되어있기 때문이다¹⁶³⁾. 그러나 작품에서 떨어지는 텍스트레인은 랜덤으로 떨어지는 프로그래밍으로 이루어지는 것이 아니라 관람객의 형태에 따라 조합되어 나타나는 상호작용시스템이다. 즉, 작가는 관람객의 행동에 반응하도록 하는 시스템을 구성하였지만, 관람객 스스로가 작품의 결과를 만들어내도록 하는 과정의 시스템만을 구성하였던 것이다. 다시 말해, 관람객 자신만이 <텍스트레인> 작품을 통해 만들어내는 단어, 구절, 문장은 독자적인 서사가 되며, 이를 통해 관람객은 작품과 완벽한 소통을 할 수 있다.

이와 같이 <텍스트레인>의 작품에서 글자들은 단어로 조합되면서 관람객들은 연상작용을 통해 작품을 좀 더 쉽게 이해하고 소통할 수 있게 된다. 즉, 이 작품은 과거로부터 시도되었던 상호작용적 예술 작품의 특성이 전자적 미디어에 의해 보다 직접적으로 작품 속에서 구현될 수 있음을 시사한다. 관람객들은 자신들의 움직임이 투영되고 자신들의 손짓에 의해 떨어지는 텍스트들을 조합 해 단어를 만들며 독자적인 서사를 만드는 과정을 통해서 독자적인 서사를 갖게 된다는 것은 뉴미디어아티스트가 만들어 놓은 시스템과 직접적인 소통을 한다는 것을 의미한다. 이는 작가가 의도한 바대로 작품의 결과를 관람객이 직접 도출하도록 하면서 작품을 마주하는 새로운 자세를 경험하게 만드는 것이다.

제2절. 가상공간과 현실의 접점을 통한 몰입

： 제프리쇼의 <The Legible city>, <EVE> 작품 사례를 중심으로

앞의 2장 이론적 고찰의 총체예술 개념에서 작품과 완벽한 소통을 하기 위해서는 관람객에게 몰입하는 환경을 조성해주는 것이 매우 중요하다고 언급한다. 뉴미디어아트 또한 관람객이 살고 있는 현실을 잇은 채 작품 속에 압도하게 만드는 몰입을 작품과 소통하는 가장 중요한 요소이다. 그러므로 뉴미디어아티스트는 몰입

163) 박지영, 「인터랙티브 영상에 의한 유희적 공간의 효과적인 연출방안」, 울산대학교대학원 디자인학과 석사논문, 2008, p.25.

하는 환경을 조성하기 위해서 여러 가지 실험을 하고 작가들 나름대로 자신만의 방법을 통해서 몰입하는 환경을 조성하여 작품의 이야기를 풀어내고 있다. 이와 같은 대표적인 작가로는 인터페이스 설계를 통해 가상공간과 물리적인 공간의 접점에서 일어나는 체험을 통해 관람객을 몰입하게 만드는 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)¹⁶⁴⁾를 손꼽을 수 있다. 제프리 쇼는 1960년대의 공연, 확장된 시네마, 설치작업 패러다임에서부터 현재의 기술에 관련된 가상공간을 통해 뉴미디어아트 작품을 선도적 인물이다. 그는 가상증강현실에 대해 더욱 발전시켜 몰입 시각화 환경을 관람객이 조종할 수 있는 시네마시스템으로 만들었다. 또한 인터랙티브한 뉴미디어 아트작품을 선보이면서 관람객과 서로 소통하는 것을 기반으로 총체예술의 형태로 작품을 완성한다. 이러한 경향을 갖은 제프리 쇼의 가상공간을 통한 몰입환경조성에 대해 설명할 수 있는 대표 작품은 [그림19]<레저블시티(The Legible City)>, (1990)와 [그림20]<이브(EVE)>, (1993)이다.

먼저 가상현실 개념에 입각하여 제작한 <The Legible City>는 1996년 6월 14일부터 9월 15일까지 뉴욕의 구겐하임 소호분관에서 개최된 <<미디어 스페이스(Media Scape)>>전시회에서 선보였던 작품이다. 미학자 진중권의 저서 『미디어아트 예술의 최전선』에서 다음과 이 작품을 설명한다. “신체적 인터랙티브 시뮬레이션의 전략으로 연출해낸 가상과 실재 사이의 극적인 운동감각적 대립을 통해 복잡한 방식으로 관객의 현존, 중개와 공모를 상호작용적으로 끌어들이게 되었다.”¹⁶⁵⁾ 진중권의 설명과 같이 이 작품을 감상하기 위해서는 관람자가 현실에서 자전거 페달을 굴리는 운동감각을 하게 되면 가상현실시스템이 전략적으로 연출된 화면을 보여주게 되는 작품이다. 즉 작품과 관람객간의 상호작용을 통해 작품에 몰입하게 됨이 중요한 작품이다. <The Legible City>는 자전거의 핸들과 페달은 실리콘 그래픽사의 워크스테이션과 연결된 모습으로 설치된다. 그것은 가상의 도시 안에서 관람

164) 제프리 쇼 (Jeffrey Shaw) : 대표적인 초리 뉴미디어아티스트이다. 그는 멜버른에서 태어나, 멜버른 대학교를 나오고 런던에서 공부하였다.

165) 진중권, 『미디어아트 예술의 최전선』, 휴머니스트 출판그룹, 2009, p.157.

자의 위치를 계산하고, 여행의 경로와 속도를 조절 할 수 있도록 한다. 그리고 관람자의 움직임에 따라서 투영된 이미지를 실시간으로 스크린을 통해서 보여준다. <The Legible City>는 3가지의 버전으로 구성되어 있는데, 칼스루헤, 암스테르담, 뉴욕의 변화가로 구성되어있다. 예컨대, 암스테르담의 도시가 반은 사실이고 반은 상상적인 도시로 재현되어 자전거로만 산보할 수 있다. 강력한 컴퓨터 그래픽에 의해 실시간으로 전산처리 되어 나타나는 이 광경은 이 시뮬레이션을 탐색하기 위해 페달을 밟고 핸들을 조정하는 관람자들 앞에 놓인 커다란 스크린에 완전히 드러난다.¹⁶⁶⁾ 또 하나의 예로 뉴욕버전에서는 맨하탄의 34번지부터 66번지까지 시뮬레이션되어 있어서 실제 자전거를 타고 바퀴를 굴리면서 가상공간을 탐험 할 수 있다. 관람자는 숨이 차도록 페달을 밟을 수 있지만 물리적으로 같은 공간에 머문다. 하지만 가상공간에서는 빌딩의 벽을 가로질러서 돌아다닐 수 있다. 또한 각각의 버전에서는 그 도시의 역사와 관련된 텍스트들이 등장한다. 등장하는 텍스트들을 통해서 이 작품은 새로운 의미로 관람객과 소통하게 된다. 아무런 목적 없이 도시를 정처 없이 헤집고 돌아다니는 것이 아니라, 이 도시의 역사를 알 수 있는 텍스트 내용을 통해서 관람자는 가상공간이지만 역사적인 경험을 하게 된다.¹⁶⁷⁾ 즉, 관람자가 자전거의 페달을 빨리 밟으면 자전거의 속도가 빨라짐에 따라서 가상공간의 스크린에 모습도 빠른 속도로 나타난다. 작가는 자전거를 통해 가상공간과 현실세계를 이어주는 매개체의 역할로 사용하였다. 다시 말해, <The Legible City> 작품에서 자전거를 타는 행위는 가상공간과 현실공간을 이어주는 관계의 설정을 위한 대상이다. 제프리 쇼는 그의 저서 『Modalities of Interactivity and Virtuality』에서 다음과 같이 언급했다. “<레저블 시티>에서 시각화된 공간은 스크린의 표면 너머에 가상적으로 위치하고 있다. 그리고 자전거를 타는 관람자가 자리한 곳은 현재 실제공간이 된다. 그리하여 가상(Virtual)과 실제(actual)공간의 디지털적 결합은 모호함을 불러일으킨다. 서로 다른 시뮬레이션의 실재와 허구적인 것을 합류점이 생기면서 현실과 가상의 중간지점이 생겨난다. 이처럼 실재(r

166) 프랑크 포빠르 지음, 박숙영 옮김, 『전자시대의 예술』, 예경, 1999, p.109.

167) 김경미, op. cit., pp.20-21.

ea1)공간과 인접한 관계에 있는 가상공간의 위치는 가상과 실제 사이의 미세한 공간에 대한 담론을 이끌어 낸다.¹⁶⁸⁾” 이러한 설명에서 분명히 나타나듯이 제프리 쇼는 가상공간이 현실과 완전히 분리된 채로 몰입함을 추구하는 것이 아니다. 그의 작품은 몰입하며 동시에 가상과 현실공간의 중간지점에 있음을 관람자가 느끼며 비판적인 태도를 취하는 것이다. 허구적인 것을 가상적 현실로 포장하는 것이 아니라 허구 그대로 인식하게 하면서 관람객에게 본질적인 것을 생각하도록 하는 것이다.¹⁶⁹⁾ 이런 맥락에서 제프리 쇼의 작품에 나타나 있는 체험의 특질을 다시 살펴보면 진정한 소통을 하고자 하는 총체예술로 나타나는 이상이 나타나는 것을 알 수 있다. 즉, 제프리 쇼의 작품에서 몰입은 작품과 소통하기 위한 하나의 과정으로 작용하는 것이다.



[그림19] <명료한 도시(The Legible city)>, (1990), (출처:<http://artwa.kr.tc/757>)

제프리 쇼는 <The Legible City>작품 이후 확장형 가상환경이자 독특한 CAVE 방식으로 볼 수 있는 돔(Dome) 형태의 <EVE>(Extended Virtual Environmen)를 제작

168) Jeffrey shaw, *Modalities of Interactivity and Virtuality*, 2011, pp.295-300.

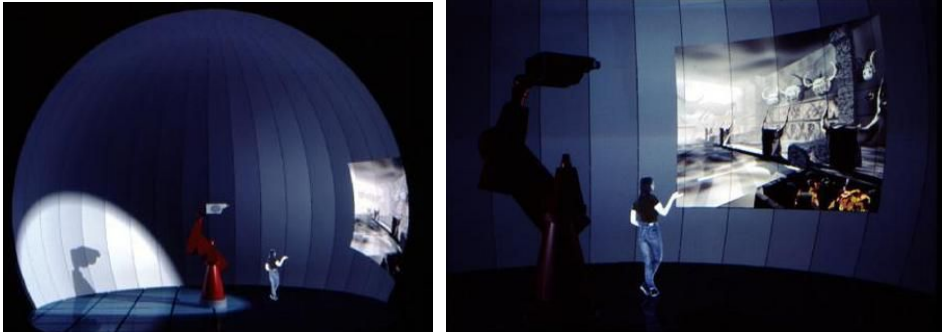
169) 손부경, op. cit., p.9.

하였다. <EVE>작품에서 관람자는 CAVE의 밀폐된 돔 형태의 공간 안에 설치되어진 인간과 비슷한 로봇 작품과 상호작용을 하면서 작품에 몰입하게 된다. <EVE>는 천정과 벽을 감싸는 둥근 원형 스크린을 설치하고 반구형의 공간을 분할하여 멀티채널 영상을 투사한다. 그리고 작품을 관람하기 위해서 관람자가 돔 속으로 들어가 트래킹 장치가 있는 헬멧을 쓴다. 헬멧에 달린 트래킹 장치를 통해 관람자의 상호작용 행위를 더욱 자연스럽게 만든다. 자연스러운 상호작용이 입체 영상에 더해지면서 작품에 대한 관람자의 몰입감은 한층 더 커진다. 즉, 관람자가 실제로 거대한 스크린으로 둘러싸인 CAVE에 들어가면 관람자의 신체 각 부위에 동작 센서를 붙여 움직이도록 되어 있고 그에 따라 연속적인 이미지들이 내벽에 투사되는 것이다. 이 로봇은 목과 손과 다리와 몸통 등을 상하 좌우로 움직이기도 한다. 그리고 이 작품에서 인간의 모습과 비슷한 로봇 몸체의 움직임을 통해 이미지 및 사운드가 역동적으로 창출되며 미리 프로그램 되어 있는 7개의 다양한 영역으로 변화하도록 조절한다. 이 작품은 영사 시스템은 팬-필트(Pan-Pilt) 장치 위에 탑재되어 있는데 관람객이 이 헬멧을 쓰고 고개를 움직이면 로봇에게 전달되는 상호작용을 바탕으로 이루어지는 작품이다. 이 작품에서 상호작용은 관람객의 방향을 작품이 읽어 들여 관람객의 시선에 맞는 공간의 모습을 영상으로 보여주는 것이다. 로봇에 눈에 해당하는 부분에서 빔이 나오는데 돔 내부 곳곳에 3차원의 이미지가 나타난다. 여기서 3차원 이미지는 평범한 실내의 모습이고, 그 실내 공간 속으로 간혹 알파벳 문자나 일본어 문자가 춤추며 지나간다. 문자, 불, 추상적 선 등 다양하고도 신비스러운 이미지가 CAVE의 다섯 면에 현란하게 투사된다. 관람객은 강력한 입체감을 경험하며 자신을 둘러싼 공간들을 끊임없이 변화시킨다.¹⁷⁰⁾ 이러한 이미지에 대해 레프 마노비치는 자신의 저서 『뉴미디어의 언어』에서 다음과 같이 언급한다. “<EVE>는 플라톤의 동굴¹⁷¹⁾과는 반대로 기능하면서 서구의 시뮬레이션 역

170) 김원영, 「가상현실에서 관람자의 체험 방식 연구」, 이화여자대학교 조형예술학부 석사논문, 2006, pp.54-57 참조.

171) 플라톤의 동굴 비유는 플라톤의 철학과 정치에 관한 주저로 소크라테스 주도의 대화체로 쓰인 『국가론』(기원전380년경)에 언급되어있다. 동굴의 비유는 동굴 밖의 영역과 동굴 안의 영역으로 구성되어 있다. 동굴 밖은 지성에 의해 알 수 있는 진리(episteme)의 영역이고 동굴 안은 죄수들이 사는 의견(doxa)의 영역이다. 따라서 동굴 안과 밖은 플라톤 인식론에서 주로 거론 되는

사전반을 보여주고 있다. 즉, 관람객은 실제 세계로부터 시뮬레이션의 공간으로 나아가는데, 이때 시뮬레이션 공간은 단순한 그림자가 아니라 테크놀러지로 강화된 이미지들이며, 일반적인 지각보다도 훨씬 더 실제적이다. 이는 <EVE>의 동 공간으로 들어간 관람자는 실제 공간과 전혀 관계없는 또 다른 가상세계를 보는 것이 아니라 방금 전까지 관람자가 속했던 현실의 세계를 보여주기 때문이다.” 172)



[그림20] 독일 ZKM에 전시되어 있는 모습, <EVE>, (1993)
(출처: <http://www.medienkunstnetz.de/works/eve/>)

레프마노비치의 언급과 같이 제프리 쇼의 <The Legible City>,(1990)와 <EVE>, (1993) 두 작품 모두 매체나 형식에 따라 규정되기 보다는 관람객을 가상공간을 체험하도록 만들면서 현실과의 교차하는 지점을 만드는 것이다. 그런 의미에서 가상공간과 물리공간이 혼재된 상황에서 발생하는 몰입과 체험은 그 자체로 매체 환경에 대한 인식을 유발하는 예술적 메시지가 된다. 173) 이와 같이 제프리 쇼의 작품을 통해 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 작품에서도 예술 철학적 부분이 그의 작품에는 충분히 나타나 있으며 그가 말하고자 하는 작품을 통한 메시지가 뉴미디어 기술로서도 잘 표현되어 드러나 있다는 것을 주목 할 필요가 있다. 174) 가

진리의 영역과 의견의 영역에 대한 비유이며, 동굴 밖 보다 동굴 안쪽을 자세히 설명하면서 의견이 만들어지는 세계에 사는 인간 스스로 반성할 수 있는 기회를 제공한다. (출처 : 위키피디아)

172) 레프 마노비치, op. cit., p.357.

173) 손부경, op. cit., pp.105~106.

174) 김원영, op. cit., p.54.

상공간 체험을 통해 제프리 쇼가 궁극적으로 추구하는 것은 VR의 기술 분야에 자리하는 것이 아니라, 실재에 대한 우리의 지각을 변형시키고 일깨우기 위해서이다. 이러한 제프리 쇼의 예술철학은 바그너로 다시 돌아가게 된다. 총체예술을 추구했던 바그너는 시각, 청각, 율동, 드라마를 모두 이음새 조차 보이지 않게 결합하여 관객을 다른 세계로 몰입하게 만들기 위해 노력하였다. 이는 관객의 모든 감각에 호소하며, <파르지팔>의 작품에서는 심지어 향과 촛불을 동원해 후각에까지 호소했다. 이러한 이유는 관객에게 작품을 통해서 새로운 감정과 삶의 태도를 전달하고자 했기 때문이다.¹⁷⁵⁾ 이와 같이 제프리 쇼의 작품은 가상공간과 현실의 접점을 우리가 직접 마주할 수 있게 만들면서 가상공간의 무한성을 느끼게 만들고, 우리가 현실에서 지각하는 것이 얼마나 작고 유한한 것들인지 깨달았을 때 느끼는 오싹함, 긴장감, 무한함 등이 숭고체험을 유발하게 하는 것이다. 즉, 제프리 쇼에서 가상공간을 계속해서 체험하는 것은 지금까지 한번도 가보지 않았던 세계를 찾아가기 위해서이다.¹⁷⁶⁾

제3절. 반복과 불명료성을 통한 무한한 세계로서 숭고체험 : 태싯그룹의 <Drumming>, <Loss> 작품과 목진요의 <Hyper-Matrix> 작품 사례를 중심으로

새로운 미적경험으로서 숭고체험의 사례로 국내의 뉴미디어아티스트 태싯그룹 (Tacit group)의 [그림21]<Drumming>, [그림22]<Loss> 작품과 목진요의 [그림23]<Hyper-Matrix>작품을 통해 분석한다.

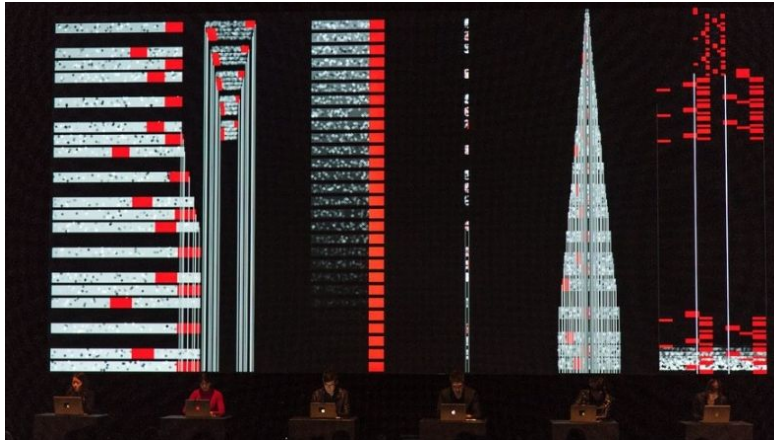
먼저 첫 번째는 상호작용을 통해 만들어진 독자적인 서사를 통한 무한한 세계로 진입하는 숭고체험의 작품 사례로 태싯그룹의 작품을 이야기 할 수 있다. 바그너의 총체예술의 시작은 음악이었다. 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 컴퓨터를 기반

175) 마이클 하임, op. cit., pp.201-203 참조.

176) Ibid., p.219.

으로 전자음악, 디지털 프로그래밍, 알고리즘 등을 통해 다양한 사운드를 만들 수 있다. 이렇게 만들어진 사운드는 건축, 영상, 빛아트, 홀로그램, 3차원 디스플레이, 입체영상 등과 결합되어 새로운 미적 경험으로서 송고체험이 가능한 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 된다. 이와 같이 컴퓨터 기반의 알고리즘을 이용해 전자음악을 만들고 시각화시킨 영상과 결합하여 퍼포먼스를 하는 아티스트로 국내 ‘태싯그룹(Tacit Group)’을 대표적으로 손꼽을 수 있다. 태싯그룹은 한국예술종합학교 교수인 장재호, 한국인으로는 최초로 영국 테크노 순위 1위를 차지한 바 있는 뉴미디어아티스트 이진원(가재발)을 기반으로 디지털 음악장르에서 작곡가로 활동하는 남상원을 비롯하여 뉴미디어아트분야의 전자음악 또는 알고리즘아트에 관심을 갖는 그들의 제자이자 후배작가들로 이루어진 뉴미디어아트그룹이다. 이 그룹은 디지털 테크놀로지, 멀티미디어 공연, 컴퓨터 프로그래밍에 의한 예술 등의 혁신적인 작업을 통해 새로운 예술을 만든다는 하나의 비전 아래 결성되었다. 태싯그룹명 역시 총체예술을 추구 했던 존 케이지의 <4분33초>악장에서 따왔다. 그룹명 ‘Tacit 태싯’은 ‘침묵’이라는 뜻이다. 음악에선 ‘타셋’, 관현악 악보에서 특정 악기가 그 부분 동안 쉬라는 의미이다. 존 케이지가 작곡한 <4분33초>라는 작품은 세 개의 악장으로 이루어져있는데, 각 악장에는 ‘Tacet (조용히)’이란 악상만 존재한다. 그는 ‘침묵도 음악이 될 수 있다’라는 명제를 던지며 20세기 전위 예술 아방가르드 작업에 한 획을 그었다. 2008년 결성한 태싯그룹 역시 존 케이지의 작품처럼 21세기에 한 획을 그어보자는 포부로 ‘태싯’이라는 이름을 붙였다.¹⁷⁷⁾ 이러한 성격을 갖고 있는 태싯그룹의 작품은 알고리즘을 이용해 전자음악을 만드는 작품 활동을 기반으로 퍼포먼스 공연이다. 퍼포먼스 공연은 전자음악 사운드와 시각영상이 크로스오버되어 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트로 보여진다. 그들의 공연은 인터랙티브 요소를 공연장에 설치하여 관람객과 직접적인 소통을 하기도 한다. 그리고 무대에서 전자음악을 연주하는 연주자들의 모습을 컴퓨터 그래픽을 통해 이미지 맵핑을 하기도 한다.

177) 태싯그룹 홈페이지 (<http://www.tacit.kr>)를 토대로 재편집.



[그림21] <Drumming>, (출처: <http://www.tacit.kr>)

이와 같이 여러 장르의 요소들을 통해 하나의 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 작품을 선보이는 태싯그룹의 작품 중에서 <Drumming>과 <LOSS>를 본 논문에서는 새로운 미적경험을 통한 숭고체험의 사례로 설명하고자 한다. 먼저 [그림21]<Drumming(드러밍)>작품은 스타브 라이히의 <Drumming>(1970)음악을 재해석한 작품이다. 이 작품은 무대 위에 있는 각 연주자들이 자신의 음악파트를 즉흥적으로 리듬과 음색을 변화시켜 연주하는 작품이다. 이 작품의 악보는 존재하지 않는다. 오직 연주자들의 즉흥적인 판단에 따라 음악은 매 공연마다 달라진다. 각 연주자 별로 피치와 소리의 속성이 다르기 때문에 각자의 고유한 소리를 갖게 된다. 다시 말해, <Drumming>은 6명의 랩톱 연주자가 타악기의 여러 음색으로 각자의 음악파트를 동시에 조절하면서 즉흥적으로 음악을 만들어내는 것이다. 그리고 이 작품은 사운드 음악과 박자, 리듬에 맞춰서 시각적인 영상이 나오는데 이때 관객에게 주는 긴장감과 무한한 반복성이 숭고 체험을 불러일으킨다. 공연이 이루어지는 무대 뒤 스크린에 나오는 영상은 2000년대에 유행했던 ‘DJ Beat’ 라는 게임처럼 바(bar) 모양이 위에서 아래로 빠른 속도로 떨어진다. 회색과 레드의 컬러바가 계속 커졌다가 작아지는 형태를 반복하는 모습으로 나타난다. 회색과 레드 컬러바의 크기가 커졌다가 작아지는 것은 6명의 연주자들이 템포가 서로 빠르고 느려질 때 마

다 자신의 영역을 넓혀가거나 줄어드는 모습이 나타난다. 템포 일 때는 속도가 빠르게 내려오면서 점점 바의 너비 또한 길어지며, 상대방의 바의 범위를 침범한다. 연속적이지만 실시간으로 만들어지는 이미지는 관객에게 전자음악의 비트와 속도감 등을 느낄 수 있게 만든다. 그리고 커졌다가 작아지는 반복되는 모습과 점점 빠른 속도로 연주되는 비트는 관객들에게 긴장감을 불러일으킨다. 또한 즉흥적, 우연적 효과가 현장에서 즉시 실연되는 과정에서 독특한 미적 경험을 하게 만들면서 긴장감과 무한 반복성은 관객을 숭고체험으로 이끌게 만든다.



[그림22] <Loss>, (출처: <http://www.tacit.kr>)

태싯그룹의 또 다른 작품으로 가장 최근 작품인 [그림22]<Loss,(로스)>는 공연장에서 보여지지 않을때도 컴퓨터 알고리즘의 상태로 계속 진행되고 있는 작품이다. 작품 제목 'LOSS' 는 '라이프 오브 사운드(Life Of Sounds)'의 약어이다. 태싯그룹은 <Loss>를 제작하기 위해 유전학 스테디를 통해서 개체들의 움직임의 속도, 다리 개수에 따른 음악의 배음, 음정, 리듬을 변화시키는 자동화 시스템 구축을 과학적 근거에 의해 제작하는데 많은 연구를 했다. <Loss>는 사운드를 유전자를 가진 '생명체'로 설정한다. 작품에서는 검은 우주를 배경으로 행성, 별 등으로 채워진 우주에서 작은 별레모양, 혹은 유전자 염기사슬처럼 생긴 개체들은 남자와 여자가 존재하고 이들은 서로 만나고 결혼하고 아이를 낳고 커졌다가 위급해

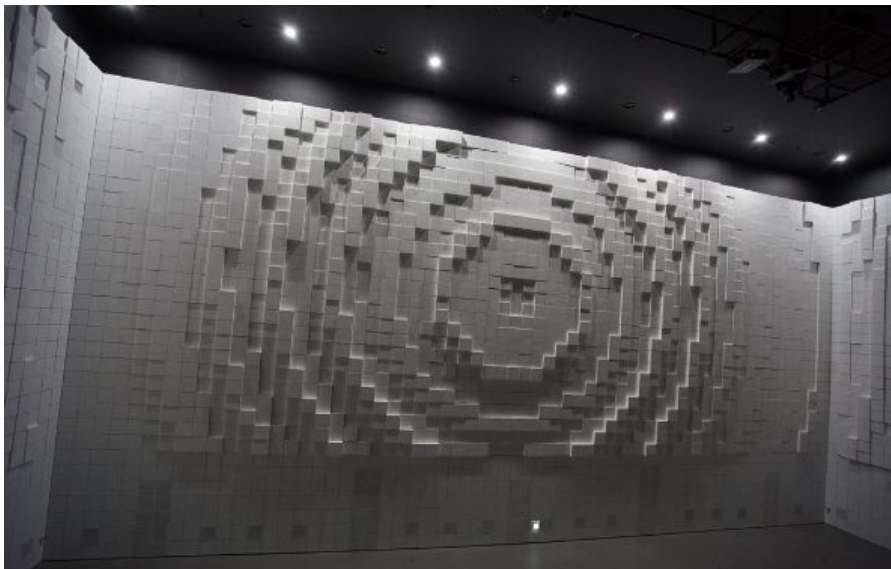
지면 죽기를 반복하면서 강한 개체 하나만이 남게되는 시스템이다. 그리고 결국엔 그 마지막 한 개의 개체가 죽어야만 끝나는 연주의 형태로 이루어진 작품이다. 유전학적 알고리즘을 통해 구축한 시스템 안에 사운드들을 탄생시키고 그 성장, 번식, 소멸 과정을 지켜보는 이색적인 작품이다. 특히 이 작품에서 주목할 만 한 점은 태싯멤버들은 스크린에 마우스포인터로 남자 셋, 여자 셋의 개체 여섯 개를 탄생시키지만, 그들이 성장, 번식, 소멸해가면서 만드는 소리와 일생의 과정에는 관여하지 않고 단지 지켜만 본다는 점이다. 다른 작품과는 달리 이 작품은 연주자가 없이 컴퓨터 프로그래밍 시스템이 자동화를 통해서 즉흥적으로 매번 다른 연주를 선보이는 것이다.

태싯그룹의 멤버 장재호 교수는 2014년 <<DF14: The Distortion Field Conference 2014>>에서 “우리가 추구하는 알고리즘아트는 결과보다는 과정을 중요하다. 완성이라는 개념이 약해서 버전 업이 되어야 하는 면도 물론 가지고 있다. 하지만 공연으로서 관객들과 직접적으로 대면을 할 때 관객들이 즐겨주셨으면 하는 마음으로 작품을 만들어 내고 있다. 또한 태싯그룹은 지금까지 즉흥연주를 많이 해왔는데 신작 <loss>를 통해서 연주자 없는 작품을 만들면서 이것을 퍼포먼스나 공연 형태가 아닌 전시의 형태로도 변환시킬 수 있을 것 같다. 앞으로 태싯그룹이 이 작품을 통해 새로운 길을 찾아 나갈 것이다.” 라고 언급했다.¹⁷⁸⁾ 이와 같이 태싯그룹의 작품은 무대의 현장성과 비실재공간인 이미지의 영상의 가상성이 모두 포함되어 있는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트이다. 그리고 음악과 영상이라는 장르 둘 다 디지털을 통한 뉴미디어아트를 실현하는 것이라는 측면에서 하나의 형태로서 총체예술로 볼 수 있다. 그들의 작품은 총체예술로 나타나는 시각과 청각을 모두 자극 할 뿐만 아니라 몸의 울림을 통해서도 태싯그룹의 작품을 받아들이기 위해 관람객은 집중한다. 그리고 그들의 공연이 끝난 뒤에도 작품의 아우라를 몸의 오감을 통해 잔상 또는 여운으로 오래도록 기억된다. 디지털 미디어의 속성

178) 태싯그룹 작품의 내용은 <<DF14: The Distortion Field Conference 2014>> 2014년 2월 8일 공연이 끝나고 있는 작가토크에 언급되었던 내용을 참고로 하여 작성함.

을 통하여 관람객은 소리가 이미지로 구현되고, 공간 속으로 침투하는 현상을 경험하게 되는 것이다. 특히 그들이 보여주는 뉴미디어아트는 테크놀로지와 같은 컴퓨터 기술과 시스템뿐만 아니라 이안에서 만들어내는 새로운 예술 세계와 미적 세계를 관람객에게 전달하고 소통하기 위해 노력하고 함께 새로운 예술장르인 총체 예술로 나타나는 뉴미디어아트를 발전시키고자 노력한다.

새로운 미적경험으로서 숭고 체험의 두 번째로 관람객이 가상공간에 몰입하게 되면서 현실과 가상의 경계가 모호해지는 경험을 하게 만드는 작품 사례로 목진요의 <Hyper-Matrix>를 중심으로 설명 할 수 있다. 목진요는 국내에서 뿐만 아니라 세계에서 가장 인정받고 있는 뉴미디어아티스트 중 한 사람이다. 그는 미국의 뉴욕대(NYU)에서 인터랙티브 텔레커뮤니케이션 프로그램을 전공하였으며, 이때 기술과 예술을 융합하여 작품을 만드는 뉴미디어아트 장르에 눈을 뜨게 되었다. 그의 작품은 뉴욕 휘트니 미술관, 오스트리아의 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica), 휘트니 미술관, 구겐하임 빌바오 미술관, 뉴욕의 첼시 미술관 등에서 수상 및 전시 되었다.



[그림23] <Hyper-Matrix>, (2012), (출처: <http://jonpasang.com>)

본 논문에서 이야기하고자 하는 [그림23]<하이퍼매트릭스, (Hyper-Matrix)>는 2012년 여수 엑스포에서 큰 인기를 얻었던 현대차관에 전시되었던 작품이다. 이 작품은 관람객을 압도하여 몰입할 수 있도록 매우 큰 공간 전체를 파노라마 형식으로 구성으로 하고 있다. 이 작품은 2012 여수엑스포 현대자동차관에 설치된 세계 최대 크기의 키네틱 월(Kinetic Wall)로 엑스포 이후 세계 여러 메이저 미디어에 소개되어 평가받은 바 있는 키네틱 랜드스케이프(Kinetic Landscape) 형식의 작품이다¹⁷⁹⁾. 이 작품은 하이퍼매트릭스 용도에 맞게 제작한 메인 콘트롤러용 소프트웨어가 제공된 흑백동영상은 가로 25개 세로 135개, 총 3375개의 픽셀로 나누어져 있다. 그리고 각 픽셀의 평균 명도 차를 백분율로 나눈 후 그 최종값을 모터에 전달하는 콘트롤러를 부와, 콘트롤러부터 받은 신호를 전기신호로 바꾸어 CAN 방식과 RS-485방식으로 각 구동모터 드라이버에 전달하는 신호 전달 프로토콜 (Communication protocol)부, 각 모터 드라이버에 전원을 공급하는 전원부, 신호 프로토콜을 통해 받은 전기신호를 모터에 공급하여 모터를 구동하는 모터 드라이버 부, 히전하는 모터를 직선운동으로 바꾸는 리니어 액츄에이터 부, 액츄에이터에 고정디어 표면을 이루는 케이스 부, 모든 설치물을 고정 할 수 있는 정교한 구조부로 나뉜다.¹⁸⁰⁾ <하이퍼매트릭스>가 새로운 미적경험으로서 송고체험을 불러일으키는 이유는 건축 공간의 전면에 드러나는 대형 작업으로 관람객이 별다른 조치 없이 작품에 깊이 있게 몰입하게 되기 때문이다. 건물 벽면의 높이는 10미터, 중앙 벽의 폭은 22미터, 좌우변의 폭은 각 11미터의 거대한 벽면들이 노출되는 구조이다. 그리고 건물 전면에 사각형 매트릭스를 배열하여 전면 파사드는 LED를 사용하여 빛을 이용한 디스플레이를 만들고, 내부의 삼면 파사드는 같은 크기의 돌출하는 사각형, 즉 육면체로 가득히 배열 하였다. 그리고 <하이퍼 매트릭스 (Hyper-Matrix)>는 정사각형 LED 패널과 같은 사각형 모듈을 픽셀 형태로 하는 입체적 벽면체 구조로 이루어져있다. 이 작품을 관람하기 위해서는 관람자들은 공간

179) 목진요, 「키네틱 랜드스케이프 “하이퍼매트릭스” : 여수엑스포 현대자동차그룹관의 초대형 키네틱 아트 작품을 중심으로」, 『한국디자인포럼』, Vol.39, 한국디자인트렌드학회, 2013, p.263.

180) Ibid., p.267.

의 한쪽의 벽면 부분에 앉아서 나머지 3벽면체를 바라보며 파노라마 형식으로 구현되는 입체적 벽면체 구조를 바라보며 작품을 감상하게 된다. 이러한 파노라마 형식은 인간의 시각을 모두 둘러싸면서 공간에 몰입하기에 가장 좋은 최적의 조건이 된다. 또한 시각뿐만 아니라 벽의 픽셀 패널들이 움직이면서 나는 소리는 이 작품의 일부가 되면서 관람객에게 총체예술로 나타나는 접근하게 된다. 이 작품은 공간 전체가 작품되면서 인간을 압도하는 스케일로서, 관람객이 이 작품을 바라보았을 때 느끼는 공포감, 경외감 등의 숭고적 체험을 하게 된다. 즉, 총체예술 뉴미디어아트가 실현 될 경우 미적 체험의 향상과 체험의 깊이가 더욱 깊어짐을 목진요의 <하이퍼 매트릭스(Hyper-Matrix)> 작품을 통해서 알 수 있다. 다시 말해, 기계의 힘에 대한 위대함과 그리고 무생물인 기계가 기술력에 의해 움직이고 관람객에게 메시지를 전하는 형태는 관람객이 또 다른 체험을 하게 만드는 조건이 된다.

제5장. 결론

뉴미디어아트는 매체의 발달로 여러 예술 장르가 결합하여 다각각의 체험을 할 수 있게 만들어지는데, 이는 리하르트 바그너가 음악극을 통해서 제시하였던 시, 음악, 문학, 연극 등이 총체적으로 어울려져 하나의 예술로 완성되었던 총체예술과 유사하다. 즉, 매체의 발달로 다양하게 나타나는 뉴미디어아트를 들여다보았을 때, 총체예술로 나타나는 나타나는 뉴미디어아트는 오늘날의 디지털 기반, 네트워크 기반의 새로운 시대에 상응하는 작품으로서 미술, 음악, 건축, 시 등의 예술장르에 대한 경계 없이 각자의 특성이 결합된 형태로 나타난다. 다시 말해, 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 단순하게 장르의 결합만이 아니라 매체를 통해 생산 자체에서부터 이미 결합된 모습으로 구현된다. 그리고 이러한 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 관객들과 진정한 소통을 하면서 오늘날의 예술로서 진정한 완성을 하고 있다. 그리고 이러한 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트 작품을 관객은 더욱 자세하고 다양하게 해석 할 수 있으며 새로운 미적 경험을 하게 된다는 점에서 향후 예술의 발전에 있어서 긍정적이다.

이러한 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에 주목하며 필자는 본 논문에서 3가지의 특성을 분석하였다. 먼저 ‘상호작용을 통한 소통의 극대화’의 주요 내용은 관객이 작품에 직접 참여하는 상호작용성, 그리고 이를 통한 독자적인 서사성이다. 관객이 직접 서사를 만들어 가는 과정을 통해 소통의 극대화가 이루어진다. 즉, 뉴미디어아트에서 상호작용은 기계가 내보내는 다양한 가능성들 가운데 어떤 것에 어떤 반응을 보낼지를 관객이 적극적으로 선택하고 참여하면서 만든다. 그러한 점에서 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트는 여러 장르의 매체가 결합되어 있는 특성을 이용하여 더욱 다양한 방식으로 관객과 상호작용을 이끌어 낸다. 이를 통해 관객은 작품에 대해 더욱 잘 이해하고 소통 할 수 있다. 두 번째 ‘가상공간을 통한 몰입환경 조성’은 바그너의 총체예술에서 바이로이트 극장 설계를 통해 몰입하는 환경을 조성했던 것과 같이 뉴미디어아트에서는 현실을 잊고 가상 공간에 몰입하는 환경으로서 가상현실시스템을 논한다. 즉, 관객이 시공간의 개

념을 넘어서 본래의 일상인 현실의 삶을 잊은 채, 작품을 관람하고 있는 것이 마치 현실의 삶인 것처럼 느끼는 것을 말한다. 동시에 ‘몰입’을 통해 작품 관람을 함에 있어서 다른 세계가 접속되어 펼쳐지는 느낌을 받는 것이다. 마지막으로 세 번째 ‘새로운 미적경험으로서 송고 체험’이다. 여기서는 두 가지의 송고체험을 고찰한다. 첫 번째는 작품에 직접 참여하여 만들어진 독자적인 서사성이 무한한 세계로 진입하는 송고체험이다. 두 번째는 관람객이 가상공간에 몰입하게 되면서 현실과 가상의 경계가 모호해지는 경험을 하고, 거기서 느끼게 되는 불확실하고 무한한 세계의 송고체험이다. 이러한 두 가지의 송고 체험은 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트와 가장 중요한 특성이라고 할 수 있다. 다시 말해, 이것은 예술의 궁극적 목적인 소통으로서 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트에서만 구현되는 새로운 미적경험을 통해 송고를 체험하게 된다.

이러한 특성을 갖고 있는 ‘총체예술로 나타나는 뉴미디어아트’는 앞으로 테크놀러지의 발전으로 인해서 계속해서 등장하는 매체의 발전으로 인하여 향후에는 관람객과 더 적극적이고 직접적인 소통을 할 수 있는 예술작품이 등장 할 것이다. 그러므로 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트의 특성에 맞는 새로운 미 의식, 개념, 관람자의 태도와 사고가 필요한 시점이 분명하다. 즉, 예술의 이상인 완전한 소통을 실현하는 총체예술로 나타나는 뉴미디어아트가 본 논문을 통해 앞으로의 예술에 있어서 발전하고 기여할 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

국내문헌 및 단행본

- 광주비엔날레, 『눈(noon)』, 광주비엔날레 학술지, 1호, 2010.
- 김광선, 「서양 음악극의 역사」, 『공연과 리뷰』, 제14호, 현대미학사, 1997.
- 김경미, 「Video Art와 Multimedia의 시간성의 개념에 대한 현상학적 연구 - 빌 비올라의 생활세계와 제프리쇼의 가상현실에 나타난 주관적 시간성」, 『한국영상학회논문집』, 한국영상학회, 1999.
- 김문환, 『총체예술의 원류』, 느티나무, 1989.
- 김문환, 『바그너의 생애와 예술』, 느티나무, 2006.
- 김성원, 「총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <contact>의 해석과 현대적 수용」, 세종대학교 대학원 박사논문, 2010.
- 김수남, 『총체예술개론』, 월인, 2011.
- 김원영, 「가상현실에서 관람자의 체험 방식 연구」, 이화여자대학교 조형예술학부 석사논문, 2006.
- 김영용, 『인터랙티브 미디어와 놀이』, 커뮤니케이션북스, 2007.
- 김은영, 「시각, 촉각, 청각적 감각체험을 통한 인터랙티브 아트 연구」, 한국교원대학교 미술교육대학원 석사논문, 2010.
- 김진엽 외, 「가상현실작품을 통해 본 버추얼 리얼리즘」, 『홍익대학교미술디자인논문집』, 홍익대학교 미술디자인 공학연구소, 2005.
- 김화진, 「인터랙티브아트에서 비주얼 편 요소의 분석 - Camille Utterback & Romy Achituv의 작품 <텍스트레인>을 중심으로」, 『한국디자인학회 2008 봄 국제학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2008.
- 김형기, 「뉴미디어아트에서 시간과 공간의 리얼리티에 관한 연구」, 숭실대학교 대학원 미디어학과 석사논문, 2008.
- 들뢰즈, 가타리 저자, 김재인 역, 「천개의 고원」, 새물결, 2001.

- 라즐로 모홀리 나기, 자닌 피들러, 박신의 역, 『Laszlo Moholy-Nagy』, 열화당, 2003.
- 랜덜 패커, 켄 조던 역음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, 『멀티미디어:바그너에서 가상현실까지』, nabi press, 2004.
- 레프 마노비치, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- 롱기누스, 김명복 옮김, 『롱기누스의 송고미 이론』, 연세대학교 출판부, 2002.
- 롱기누스, 천병희 옮김, 『송고의 관하여』, 문예출판사, 2002.
- 류광록, 「관계의 확장을 위한 도구로서 사이버스페이스에서 나타나는 공간적 성격과 소통방식의 변화」, 『기초조형학연구』 vol.9 no.5, 한국기초조형학회, 2008.
- 마크트라이브, 리나제나, 황철희 역임, 『뉴미디어아트』, 시공사, 2008.
- 목진요, 「키네틱 랜드스케이프 “하이퍼맥트릭스” : 여수엑스포 현대자동차그룹관의 초대형 키네틱 아트 작품을 중심으로」, 『한국디자인포럼』, Vol.39, 한국디자인트렌드학회, 2013.
- 박상숙, 「현대미술의 해체와 뉴미디어아트의 다원성 및 상호성에 관한 연구」, 강원대학교 박사논문, 2013.
- 박소영, 「총체예술관점에서 본 바우하우스 미술교육」, 『조형교육』, 한국조형교육학회, 2006.
- 박신의 외, 『문화예술경영 이론과 실제, 뉴미디어아트 전시기획을 위한 몇 개의 조건들』, 생각의나무, 2002.
- 박지영, 「인터랙티브 영상에 의한 유희적 공간의 효과적인 연출방안」, 울산대학교대학원 디자인학과 석사논문, 2008.
- 서지영, 「연극성의 파괴인가, 연극성의 확장인가: 총체연극의 양상과 의미에 대한 고찰」, 『브레히트와 현대연극』, 제13권, 2005.
- 손부경, 「뉴미디어 설치미술의 공간체험 연구 : 제프리쇼를 중심으로」, 홍익대학교 대학원 예술학과 석사논문, 2012.
- 송은주 외, 「예술의 미적 개념 변화와 뉴미디어아트의 특성」, 『한국디자인포럼』, vol.33, 2011.
- 신정원, 「뉴미디어아트 미학의 가능성」, 『인문콘텐츠 제20호 학술논문』, 인문콘텐츠학회, 2011.
- 유원준, 『뉴미디어아트와 게임예술』, 커뮤니케이션북스, 2013.

- 윤진섭, 「총체예술과 리얼리티의 회복」, 『월간문화예술』, 통권 148호, 한국문화예술진흥원, 1991.
- 이마누엘 칸트, 김상현 옮김, 『판단력비판』, 책세상, 2011.
- 이승현, 「인터랙티브 미디어퍼포먼스의 성과와 당면과제에 대한 연구」, 서울시립대학교 도서과학대학 석사논문, 2008.
- 이정아, 「중측적 실재와 몰입공간에 관한 연구」, 홍익대학교 미술대학 석사논문, 2009.
- 이주영, 「미술에 적용된 서사성의 미학적 구조」, 『한국미학예술학회지』, 제 37집. 한국미학예술학회, 2013.
- 이지영, 「제3의문화 : 예술과 과학의 만남, 컴퓨터 문화와 예술 그리고 노동」, 뉴미디어아트협회, 2014.
- 장-프라수아 리오타르, 이현복 편역, 『지식인의 종언』, 문예출판사, 1994.
- 장 프랑수아 리오타르, 유정완 외 옮김, 『포스트 모던의 조건』, 민음사, 1993.
- 전석, 「뉴미디어를 통한 창작활동의 확장에 관한 연구」, 숭실대학교 대학원 미디어학과 석사논문, 2011.
- 정연심. 「제3의 문화 : 예술과 과학의 만남 : 기억의 아틀라스와 ‘합성적 체험」, 뉴미디어아트협회, 2014.
- 정동암, 『미디어아트, 디지털의 유혹』, 커뮤니케이션북스, 2013.
- 정진희, 「니겔롱의 반지로 구현된 바그너의 총체예술의 이상」, 상명대학교 대학원 석사논문, 2009.
- 정현희, 「디지털 아트의 미학적 특성에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』, vol.12. no.1, 2011.
- 조옥희, 「놀이 요소의 차용에 의한 디지털 미디어아트의 몰입성 증대에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학 박사논문, 2012.
- 진중권, 『미디어아트 예술의 최전선』, 휴머니스트 출판그룹, 2009.
- 최미령, 「송고의 개념을 통해 본 빌 비올라의 작품 연구」, 성신여자대학교 대학원 석사논문, 2013.
- 최일수, 『문학적 시각의 총체예술』, 예술평론, 1986.

- 프랑크 포베르 지음, 박숙영 옮김, 『전자시대의 예술』, 예경.
- 한운대, 「공연예술에서 영상사용에 대한 연구: <4D 아트>의 A tribute to Norman McLaren」, 성균관대학교 대학원 석사논문, 2012.

국외문헌 및 단행본

- Bill Viola, *Reasons for knocking at an empty house*, The MIT Press, 1995.
- Carl Dahlhaus, *Richard Wagners Musikdramen*, Friedrich Verlag Velber, 1971.
- Jeffrey shaw, *Modalities of Interactivity and Virtuality*, 2011.
- Michael J. Apter, *cybernetic and art cybernetics and art*, Leonardo, Vol 2, No 3, 1969.
- Oliver Grau, *VirtualArt : From Illusion to Immersion*, trans, Gloria Custance, The Mit Press, 2003.

비간행물

- 송준호, ‘뮤지컬 안의 뉴미디어 기술’, 문화산책, 네이버캐스트
(http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1487&contents_id=52210)
- 이용숙, ‘오페라교실 - 무대 밑의 오페라 오케스트라’, 클래식 ABC, 네이버 캐스트
(http://navercast.naver.com/contents.nhn?contents_id=1869)
- 김현, ‘송고한 비극 민중의 종교적 영원과 결합하다.’, 고전오디세이 - 옛 그리스 비극의 탄생, 한겨레
(<http://www.hani.co.kr/arti/culture/book/432915.html>)

사이트

- 목진요 jonpasang.com
- 뮤움 www.mu-um.com
- 밥 코튼 www.bobcotton.co.uk
- 사이버네틱 세렌디피 cyberneticserendipity.net
- 세코노즘 www.scenocosme.com
- 아트센터나비 www.nabi.or.kr
- 위키피디아 wikipedia.org
- 플레이 뉴스 www.ewhamedia.net
- 카밀 우터백 camlleutterback.com
- 커뮤니케이션박스 www.eeel.net
- 태싯그룹 www.tacit.kr