

# CONTENTS PLUS

Journal of Korean Society of Media & Arts Vol.16, No.1

---

DOI : 10.14728/KCP.2018.16.01.071

## 빛언어를 내재한 오브제로서의 뉴미디어아트 연구 - 작품 <틱-톡 토크> 분석 중심으로

Study on Objet with Light Language in New Media Art  
- Based on Analysis of <Tick-Tock Talk>

### 주저자

권양희 (Kwon, Yang Hee)  
경북대학교 대학원 디지털미디어아트학과  
Department of Digital Media Art,  
Kyungpook National University  
kwon.yanghee@gmail.com

### 교신저자

김상욱 (Kim, Sang Wook)  
경북대학교 컴퓨터학부  
School of Computer Science and Engineering,  
Kyungpook National University  
kimsww@knu.ac.kr

## Abstract

As contemporary art utilizes digital media, various expressions of art are actively realized. The objet, referring to the main subject of contemporary art, appears to create a new species in the complementary relationship between technology and art while utilizing technological media devices and technology. Therefore, the author intends to create an opportunity to analyze the extended expression of art through objet analysis in the area of new media art. This is not merely a link to the meaning of objet in contemporary art, instead defining the context of objet art through digital media in the new media art. The consideration of the objet in new media art can provide an overview of the possibilities of an objet undergoing extended appearances in the diverse and rapidly evolving new media art. This paper analyzes the utilization of new media artists' concepts of objet and conducts a study of the objet art "Tick-Tock Talk" work to expand the selective factors as an objet and a possible deeper media coverage process with digital media. The work "Tick-Tock Talk" is created through a digital mediation process of an objet found in the visual language of light, i.e., as an objet communicating with human beings and emotions. An objet with a long time trail will be free from the notion of an essential thing, embracing the language of light for communication with the audience, and light in this case has a linguistic part. By adding a digital layer to the use of an objet in New Media Art, we hope that objet, born as new species, will serve as a lifelong cultural intermediary in our future living spaces.

## Keywords

objet, light language, new media art, digital media, mediation

## 국문초록

현대 예술에서 디지털 매체를 이용하면서 적극적이고 다양한 예술 표현이 이루어지고 있다. 현대 미술의 주요 소재로 다루던 오브제에서도 테크놀로지 미디어 장치와 기술을 활용하면서 기술과 아트와의 상호보완적 관계 속에서 마치 새로운 종을 탄생시키는 듯하다. 이에 본 저자는 뉴미디어 아트에서 오브제 활용의 분석을 통하여 오브제로 확장된 예술표현을 분석하는 기회를 마련하고자 한다. 이는 단순히 현대미술에서의 오브제 아트의 의의와 의미를 이어 뉴미디어아트에서의 디지털 매체를 매개로한 오브제 아트로서의 맥락만을 잇고자함은 아니다. 뉴미디어 아트에서의 오브제에 대한 고찰은 다양하고 급속히 진화해 갈 뉴미디어 아트의 모습에 확장된 오브제로서의 가능성을 조망할 수 있다. 본 논문은 뉴미디어 아티스트의 오브제 활용의 분석과 함께, 본 연구자의 빛언어를 내재한 오브제 "틱-톡 토크" 작품분석으로 오브제로서의 선택적 요인과 디지털 매체와의 심층적 매개 과정을 통해 확장된 새로운 매체로서의 역할이 가능함을 기술하였다. 작품 "틱-톡 토크"는 발견된 사물의 디지털 매개과정을 통해 빛이라는 시각적 언어를 통해 인간과 감정을 소통하는 오브제로 거듭난다. 오랜 시간의 흔적을 가진 발견된 사물은 본질적 사물의 관념에서 벗어나 관객과의 소통을 위해 빛이라는 언어를 내재하게 되며, 이 빛은 언어적 유희를 가진다. 뉴미디어아트에서의 오브제 이용에 디지털 층위를 더함으로써 새로운 종으로 탄생되는 사물들은 앞으로 펼쳐질 우리의 생활공간 속에서 생명력 있는 문화적 매개자로 그 역할을 함께 할 수 있으리라 기대한다.

## 중심어

오브제, 빛언어, 뉴미디어아트, 디지털 미디어, 매개

## 1. 서론

### 1.1 논문의 배경

첨단기술의 발달로 현대미술에도 새로운 기술의 접목과 다양한 패러다임이 만들어져 가고 있다. 뉴미디어의 등장과 디지털 기술의 발달은 오브제를 활용한 표현과 작품의 성향에도 변화를 초래하였다. 상호작용성, 다중매체의 활용, 다감각, 공감각의 감각체계 등의 특성을 지니는 뉴미디어아트는 매체에 대한 역할이 주요한 자리를 차지하는 만큼 표현의 매체연구 또한 활발하다. 예술매체로서 디지털 매체의 전면화, 인공지능, 새로운 신소재의 등장 등은 사물의 체계에도 큰 변화와 혼동이 초래되어 사물-오브제-예술의 관계를 새로운 변증법적 가능성으로 조망해 볼 필요가 있다. 본 논문에서 빛을 시각적 언어로 선택하여 소통의 매체로 활용함으로 그 명칭을 ‘빛언어’라 명명하였다. 작품 “틱-톡 토크”는 관람객과 상호소통의 관계에서 확장되어 교감의 차원으로 도달하기 위한 빛언어를 내재한 실험적 오브제 작품이다. 뉴미디어에서 주요 요소로 부각되는 상호작용은 그 의미 또한 더욱 다양하게 심화되고 있다. 작품 “틱-톡 토크”에 사용된 페인팅과 사람과의 소통은 페인팅과 페헤드라이트간, 즉 사람과 사물간의 소통에 이어 사물과 사물간의 소통으로 이어진다. 이러한 커뮤니케이션 과정 속에서 관람자는 유희적 체험과 함께 그들의 비언어적 소통을 함께 체감하게 된다. 특정 사물의 선택과 그 사물의 디지털 과정을 통해 매개<sup>1)</sup>된 오브제는 관람자와 함께 예술작품으로 탄생된다. 본 연구는 현대미술의 오브제 사용의 차용으로 뉴미디어 아트에서의 오브제 이용에 대한 표현방식과 작품구성의 관계성을 분석하여 현대 미술에서의 오브제와의 맥락을 살피고자 한다. 또한 뉴미디어아트에서의 오브제 사용의 특성 파악으로 현시점에서 새롭게 변화, 진화되어가는 오브제 아트를 발견하고, 그로인해 향후 뉴미디어 아트에서 확장된 오브제 활용과 그 의의를 고찰해보고자 한다.

### 1.2 연구방법

연구방법은 먼저 현대미술에서의 오브제에 대한 이론을 바탕으로 뉴미디어아트에서의 오브제를 이용한 작품사례를 통해 표현의 방식과 작품 구성요소를 분석한 후, 전통 미술에서의 오브제 아트의 맥락을 이어 뉴미디어아트에서 오브제의 확장된 표현으로서 가능성을 살펴보고자 한다. 작품사례 연구는 2000년대 이후의 뉴미디어 아티스트 중 발견된 사물, 즉 오브제 트루베를 도입한 미디어 작가와 미디어간의 단순 결합이 아닌 심층적 매개과정을 통해 확장된 표현의 오브제 작품을 바탕으로 하였다. 작품사례 연구는 2000년대 이후의 뉴미디어 아티스트 중 발견된 사물, 즉 오브제 트루베를 도입한 미디어 작가와 미디어간의 단순 결합이 아닌 심층적 매개과정을 통해 확장된 표현의 오브제 작품을 바탕으로 하였다. 발견된 사물 혹은 오브제 트루베(objet trouve)는 미술작품이나 일부로 간주되는 사물을 일컫는다. 선택되는 사물은 주로 일상적인 것으로, 원래의 용도와 모양을 알아볼 수 있도록 크게 변형을 가하지 않는 것을 특징으로 하는데 조약돌, 조개껍데기처럼 자연물일 수도 있고 도자기 파편, 기계 부품 같은 인공물일 수도 있다(Robertson & McDaniel, 2011, p. 43). 본 논문에서는

1) 매개(mediation)는 매체(미디어)를 이용하여 관계를 가짐. 중재하고 소통함을 의미한다.

뉴미디어아티스트들이 직접 제작, 가공한 창작물은 배제하였다. 본 연구자는 작품 “틱-톡 토크”를 통해 뉴미디어아트로서의 오브제 도입에 대한 새로운 방식과 확장 가능성을 제안한다. 본 논문 2장은 현대미술에서의 오브제 배경을 서술하고 뉴미디어아트에서 오브제를 이용한 작품사례를 통해 디지털 매체로 매개된 표현의 방식에 대해 분석하였다. 3장에서 빛언어를 내재한 작품 “틱-톡 토크”의 작품개요와 오브제 연구에 대해 서술하였고, 4장에서는 빛이라는 매체를 활용한 상호작용과 디지털 매체와의 매개과정을 기술하고 그로인한 오브제의 새로운 확장된 표현과 그 의미를 살펴본다. 마지막으로 5장 결론에서 작품사례 연구와 본 연구자의 작품전시 및 결과를 통해 초연결 시대에서 뉴미디어아트에서 오브제 작품의 확장 가능성을 조망해 본다.

## 2. 뉴미디어아트에서 확장된 표현으로서의 오브제

### 2.1 현대미술에서의 오브제 배경

사전적 의미에서의 오브제(objet)는 일반적으로는 물건, 물체, 객체 등의 의미를 지닌 프랑스어이나, 미술에서는 주제에 대응하여 일상적 합리적인 의식을 파괴하는 물체 본연의 존재 방식을 가리킨다. 일상생활에 쓰이는 모든 물체는 그 나름의 용도나 기능 또는 독특한 의미를 지니고 있게 마련이나 이러한 물체가 일단 오브제로 쓰이면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상 작용이나 기묘한 효과를 얻을 수 있게 된다(Monthly Art, 2017). 현대 미술에서 오브제의 개념은 특히 입체주의, 다다, 초현실주의 등을 거치면서 현대 미술에서 콜라주, 파피에콜레, 기계미학, 레디메이드, 데페이즈망, 아상블라주, 누보 레알리즘과 네오다다, 아르테 포베라, 정크아트와 핑크아트 등 다양한 현대미술학적 계보를 탄생시켰다. 피카소(Picasso)와 브라크(Braque)가 사물을 화면에 끌어 들임으로써 미술의 기원이 된 오브제는 미래주의와 다다리스트를 거쳐 대량생산하는 물질주의 시대의 상품들을 예술가가 창작하는 본래의 도구적 기능이나 목적을 박탈하고 예술적 가치를 부여한 기성품으로 표현한 레디메이드를 탄생시키기도 한다. 1917년 레디메이드 작품으로 뒤상(Duchamp)의 “샘”(fountain)은 오브제에 대한 새로운 시각적 고찰과 끊임없는 논란의 대상이 되었었다. 기성품인 남성용 변기는 ‘샘’이라는 기의로 재해석됨으로써 일상의 평범한 사물이 사물 고유의 실용성을 버리고 새로운 목적과 시각에 의해 오브제에 대한 새로운 생각으로 창조된 것이다. 현대미술에서 오브제 아트는 재료자체를 중요시하게 되고, 사물이 일상의 공간에서 물리적으로 차지하고 있던 본연의 물리성을 이탈하여 새로운 존재적 가치를 부여받은 오브제로 현대미술의 변천사에 큰 주류로 자리 잡는다.

### 2.2 뉴미디어아트에서 오브제 표현의 확장

21세기의 첨단 테크놀로지의 발달은 뉴미디어아트에서의 오브제의 활용에도 다양한 표현의 방식과 오브제의 확장된 개념을 탄생시키고 있다. 뉴미디어아트에서의 오브제는 주로 테크놀로지 미디어 장치와 함께, 혹은 기술에 의해서 표현되어지며, 이는 단

순히 장치의 결합이나 기술의 적재만으로 이루어진다고 볼 수 없다. 콘텐츠 자체의 특성과 기술들의 심층적인 매개과정을 통해 그 결과물은 새로운 종으로의 탄생, 즉 미디어 혼종화를 제시한 마노비치(Manovich)의 진화와 변화를 겪는 혼종물 개념과 맥락을 함께하기도 한다(Manovich, 2014, pp. 209-257). 또한 여러 개의 미디어를 혼성하여 사용함으로써 하이퍼미디어, 혹은 다중 미디어의 성향을 가지기도 하며, 뉴미디어아트 특성인 상호작용성이 구현된다. 테크놀로지 미디어 장치와 디지털 기술의 매개과정을 통해 탄생되는 뉴미디어아트에서의 오브제는 자신만의 독특한 영역을 확립할 수 있으며, 관람자가 능동적으로 참여하고 체험할 수 있는 요소인 인터랙티비티(interactivity)가 부여됨으로써 몰입도와 흥미를 높일 수 있다. 디지털로 매개된 오브제의 다매체적인 경향은 시각적 즐거움뿐만 아니라 다양한 지각체계의 경험을 제공하기도 한다. 뉴미디어시대에 다양한 디지털 매체를 넘나들며 탄생되는 오브제를 활용한 예술 활동은 과거 전통적 방식의 오브제의 활용방식에 무한한 새로운 예술적 생산의 가능성을 열어주며 예측불허 할 정도의 확장성을 기대할 수 있다.

### 2.3 작품사례연구



<figure 1> Keisuke, Fujita <Voltaic Realism>

작가 케이스케(Keisuke)는 대면대화, 편지 및 소셜 미디어 게시에 이르기까지 다양한 의사전달방법의 감정적인 영향을 연구하여 프로젝트를 시작하게 되고 온라인에서 표현된 단어와 그 단어가 포함된 게시물이 사용자에게 미친 감정적인 연결을 발견한다. <figure 1> “Voltaic Realism”은 자살 충동을 나타내는 사람들의 실시간 트위터 메시지를 사용하여 오브제로 사용된 탄소 덩어리를 굽어내는 바늘을 모터로 작동시켜 탄소 덩어리를 굽어낸다. 떨어져 나온 탄소가루의 자취는 물리적 공간에 적층하여 메시지의 무게감을 마모되어 쌓이는 물리적 현상으로 표현된다. 2017년 네덜란드 디자인 워크에서 발표된 “Voltaic Realism”은 트위터 게시물에 표현된 자살충동의 2차원적 화면 속 메시지를 3차원으로 전환, 물리적 물질로 변환하여 보여준다. 소셜 네트워크에서 떠도는 자살 충동 메시지가 전시공간의 탄소덩어리의 마모된 적층가루를 통해 관람자는 자살충동의 감정적인 연결을 경험하게 된다. 작가에 의해 디지털 신호의 전송과 관련 있는 물리적 물질인 탄소를 오브제로 선택한 순간 탄소 덩어리는 죽음이라는 기의<sup>2)</sup>로 인지되게 된다. 즉 디지털 매개 과정을 거치기 전의 전시장에서의 재가되기 이전의 탄소 덩어리는 죽음이라는 상징적 추상성을 내재한다. “I wanna die.”와

같은 사전 프로그래밍이 된 구두신호를 검색하는 알고리즘에 의해 검출된 신호가 네트워크를 통해 전자 스크린에 투사되고 실시간 전송되는 디지털 신호는 대형 탄소 덩어리를 한 번의 트위터 게시물에 0.0054g의 고체 탄소 덩어리를 굽어내는 모터를 구동하는 과정이 진행된다. 이러한 과정은 신호로 전달하는 디지털 매개 과정에 의해 오브제는 또 다른 메시지를 전달한다. 전시장에서의 탄소 덩어리는 죽음이라는 기의로 해석되었고 오브제는 다시 한 번 디지털 매개 과정을 통해 관람자는 삶과 죽음에 대한 무게감을 물리적으로 시각화되어 쌓여있는 탄소 가루를 통해 소셜 미디어에서의 공유된 감정을 전시장에서 함께 공유하게 된다. 디지털 매개 과정에 의해 삶과 죽음에 대한 실시간 트위터의 메시지를 관객이 목격함으로써 탄소 덩어리는 상호작용의 확장된 표현으로서의 오브제로 역할을 수행하고 있다.



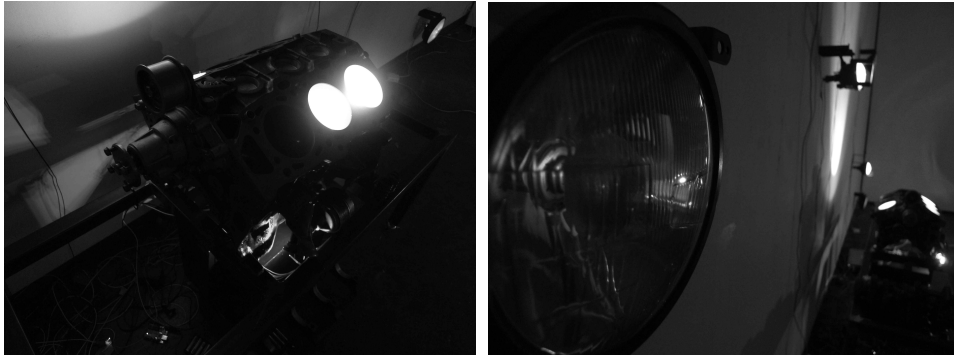
<figure 2> Uram,Choe <UCR-1,UCR-2>

<figure 2>는 최우람 작가의 작품 “UCR-1”과 “UCR-2”로 2014년과 2016년에 각각 제작된 작품이다. 최우람 작가의 기계생명체를 표현하는 다수의 작품 중 “URC-1”과 “URC-2”를 본 저자가 사례연구로 제시한 이유는 일일이 가공, 제작하는 경우가 많았던 작가의 작품 중에 기존의 산업용 기성품을 오브제로 활용한 작품이기 때문이다. 폐차장에서 수집한 자동차의 페헤드라이트와 후미등은 구체의 형태로 제작되었고 구체에서 들려오는 사운드는 회전하는 지구의 소리를 인공위성에서 녹음한 NASA에서 받은 음향으로 함께 구성되었다. “URC-1”과 “URC-2”는 거리를 주행하던 자동차의 페헤드라이트와 후미등으로 각각 구체로 조합되고 구체안의 내부에는 프로그래밍이 된 수많은 전자회로와 서로 주고받는 신호를 통해 오브제는 이글거리는 듯한 별로 다시 탄생되었다. 이는 원소들이 격렬하게 들끓는 별로 형상화된다. 물질적인 페헤드라이트와 후미등으로 만든 오브제는 프로그래밍이 된 전자회로들과 믹싱된 사운드로 오브제에 디지털 충위를 더하는 매개과정을 통해 새로운 행성의 생명체로 재해석된 것이다. 거리를 주행하던 자동차의 빛에너지 또한 인공물의 산물이기도 한 전조등과 후미등의 빛은 거리에서의 본연의 기능성을 버리고 전자장치의 신호를 통해 확산과 움츠리는 듯한 움직임으로 생명체로서의 의미를 가진 오브제로 거듭나고 있다.

2) 기호학은 사회적, 문화적 체계로 소쉬르와 퍼스를 통해 체계화된 학문으로 기호는 기표와 기의가 결합하여 기호가 특정한 의미로 사용되고 해석된다.

### 3. 빛언어를 내재한 작품 “틱-톡 토크 ” 분석

#### 3.1 작품개요



<figure 3> Art Work <Tick-Tock Talk> Space9 Exhibition

작품 “틱-톡 토크”는 <figure 3>의 좌측 자동차 페엔진과 우측의 페헤드라이트를 오브제로 활용하여 디지털 매개과정을 통해 사물이 주체가 되고, 주체로서의 존재적 가치는 빛이라는 시각언어를 통해 인간의 내면 변화와 정서적 유대를 잇고자 한다. 빛의 다양한 시각적 요소를 조형요소로 사용하고 예술가의 내면사고나 메시지를 전달하는 수단으로 사용되었다. 빛을 활용하여 인간과 감정을 소통하는 오브제는 인간과 사물, 사물과 사물간의 소통을 위해 빛이라는 시각적 언어를 매개로 한다. 또한, 만질 수 있는 우리 주변의 사물들에 디지털 층위를 더함으로써 가상과 현실이 공존된 세상의 구조에서 촉각적 감각을 인지하고자 하는 물리세계에 대한 중심을 다시금 균형 잡고자 한다. 선택된 오브제는 디지털 층위를 더하여 빛이라는 소통의 도구를 가지기 전에 우리 삶의 공간에서 늘 인간과 함께 공존하였으나 그 기능을 다해 소멸의 운명을 맞이하게 된 사물들이 주체가 된다. 이러한 소멸의 위기에 놓인 사물은 디지털 매체와 기술에 의한 매개과정을 통해 새 생명을 부여받게 된다. 빛으로 감성적 소통을 시도하는 오브제는 우리의 공간에 다시금 공존하며, 진화하고 소멸의 과정을 거치는 새 생명체로 우리의 문화적 차원을 더욱 확장하는 촉매제로 그 역할과 의미를 부여하고자 한다.

#### 3.2 작품 “틱-톡 토크” 오브제 연구

기술철학분야에 현대적인 사유를 전개한 프랑스의 철학자 시몽돈(Simondon)은 “사물도 인간처럼 발생과 진화를 겪는 그 나름의 존재방식이 있는 인간의 동등한 협력자”라며 기술적 활동은 “인간사회를 위 아래로 소통시키고 조절할 수 있는 문화적 매개자”라고 보았다. 또한 시몽돈은 인간과 기술 사이에서 발생하는 소외의 문제가 기술의 발달 정도에 부적합한 인간-기계 관계 방식에서 부터 비롯된다고 본다. 시몽돈이 말하는 기술적 대상은 내적, 외적 관계망 속에서 개별적인 존재로 발생하고 구체화하는 것이며, 자신의 개별적인 구조나 작동방식으로 인간과 관계 맺고 세계와 관계 맺으면서 자신의 존재방식으로 점차 대상화한 것으로 정의한다(Kim, 2013). 인간-사물간의 감성 상호작용을 위한 기술적 대상인 오브제 연구는 만물이 소통하는 우리의 미

래 시대에 사물에 대한 인간의 동등한 시각적 접근이 가상과 현실을 매개하는 물질로서의 가치와 사물 고유의 존재적 의미 또한 고찰 할 수 있는 기회가 된다. 또한 뉴미디어아트에서의 오브제의 확장된 표현의 가능성으로 새로운 오브제 개념에 대한 고찰의 기회가 될 것이다.

현 물리세계에서 사물 본연의 존재성을 지우고 디지털 매개과정을 통해 재탄생된 “틱-톡 토크” 오브제는 자동차 페엔진과 페헤드라이트, 프로그래밍이 된 전자장치와 전구로 구성된다. 페엔진은 관람자와 상호작용하고 다시 페엔진은 7개의 페헤드라이트와의 상호작용으로 구현된다. 오브제로 사용된 페엔진과 페헤드라이트는 본연의 상징성이 차용되었다. 본 저자는 작품에 사용된 오브제가 디지털 매개과정에서 어떻게 재창조, 재해석되는지를 언어체계를 랑그(langue)와 파롤(parole)로 나누는 스위스의 언어학자 소쉬르(Saussure)와 기호를 기호, 대상, 해석체의 3원체제로 해석한 미국의 철학자 피어스(Peirce)에 의해 발전된 기호학 학문으로 해석하고자 한다. 도시를 주행하던 자동차의 부품 이었던 기표로서의 엔진은 자동차의 심장이라는 기의를 가진다. 이 심장은 다시 프로그래밍이 된 전자장치와 라이트에 의해 사람과 소통, 교감하는 사물과의 감성적 커뮤니케이션으로의 기호로서의 의미를 가진다. 페헤드라이트 역시 엔진의 심장으로부터의 수신되는 빛언어로 부터 헤드라이트에 내재된 빛으로 신호를 다시 송출함으로써 사물과의 커뮤니케이션으로 교감적 기능을 하는 기호로서 의미로 해석된다. 도시공간에서의 물리적 존재성은 지워지고 자동차의 심장과 신호수단인 빛이라는 의미를 지닌 오브제는 디지털 층위가 매개되면서 감정을 소통하는 실험적 오브제로 사용된다.

#### 4. 빛 매체를 활용한 상호작용과 확장된 오브제 표현

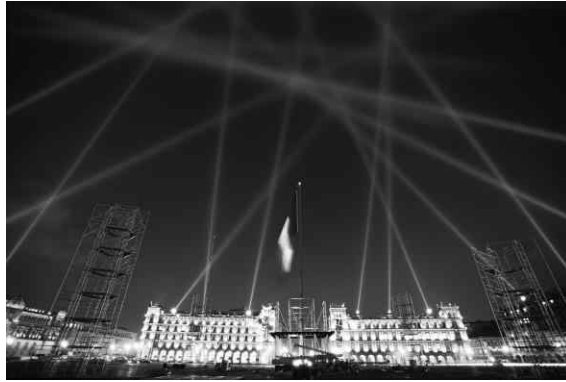
##### 4.1 언어로서의 빛과 놀이를 통한 소통

네그로폰테(Negroponte)의 비트세상으로 바라본 디지털 혁명에 대해 미첼(Mitchell)교수는 “정보혁명으로 등장한 비트가 공간혁명의 상징인 물리적 도시를 죽였다”라는 견해를 보였다(Kim, Kim & Lee, 2006). 또한 뉴미디어의 이론가 맥루한(McLuhan)에 의하면 “인간의 커뮤니케이션 감각은 지난날의 시각우위가 아니라 교감의 커뮤니케이션을 통한 모자이크(Mosaic)적 사고에 의한 전체적 사고에 익숙해진다.”고 주장한다(McLuhan, 2011). 현재, 우리는 가상과 현실의 공존된 세상의 구조 안에 살고 있다. 이에 본 저자는 작품 “틱-톡 토크”를 통해 사물에 대한 새로운 시각과 교감의 커뮤니케이션을 위한 기술적 미학으로 빛과 함께 소통의 장을 의도한다.

‘빛’은 그 자체만으로도 사람들의 심리적, 정서적 유대감에 깊은 관련성을 가진 매체이다. ‘빛’이라는 의미에는 ‘희망’이라는 상징적 의미를 내포하고 있다. 이러한 빛의 언어적 도구로서의 사용은 다감각적 지각세계를 넓혀주며, 가상과 현실의 공존된 세상에서 다차원적 커뮤니케이션으로 진화될 수 있는 기회를 제공한다. 빛언어를 내재한 오브제는 인간과 사물의 관계에서 감성적인 상호작용의 가능성을 제안하며, 미술의 비물질화 경향에서 현대 뉴미디어 아트의 특성인 상호작용성이 예술의 미학적 귀결로 이끄는 물리환경 속에서 그 의미를 심리적, 정신적 측면으로 그 의미를 찾아볼 수 있



다.



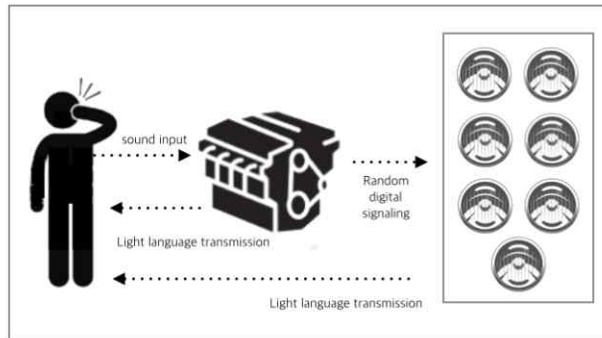
<figure 4> Rafael Lozano Hammer <Vectorial Elevation>

<figure 4>은 라파엘 로자노 해머(Rafael Lozano Hammer)의 작품 “Vectorial Elevation”이다. 해머(Hammer)는 자신의 라이트 작품을 매개로 관객과의 상호교감과 시각언어로써 빛이라는 매체를 활용한 주요작가로 상호작용의 개념을 공동체라는 교감의 환경을 추구한다. “Vectorial Elevation”은 그의 주요작품으로 멕시코시티 조칼로스퀘어(Zoclo Square)에 설치된 라이트를 작가의 웹사이트를 방문한 참여자가 라이트의 각도와 시간을 입력하여 그 결과를 반영한 라이트 작품이다. 하늘은 수놓은 그의 라이트 조각은 2주 동안 89개국 80만 명이 참여함으로써 세계 각국에 흩어진 사람들의 공동체 의식을 이끌어낸 빛을 통한 시각언어인 것이다.

“틱-톡 토크” 오브제는 참여자가 생산하는 크고 작거나, 빠르고 느린 사운드에 빛의 연출로 응답하는 설치작업이다. 관객은 자신의 목소리나 신체, 또는 주변 환경적 요소를 활용하여 높고 낮음, 빠르고 느린 사운드를 생산하며 빛을 내재한 페넨진 장치와 실시간적 인터렉션이 이루어지고 페넨진이 페헤드라이트와 교신하듯 라이트의 움직임에 관람자는 독특한 유희적 기쁨을 누릴 수 있다. 빛이라는 시각언어를 매개로 오브제는 관객과의 교감적 소통을 이룬다. 특히 페넨진 오브제와의 실시간적 빛의 응답은 대면 대화를 하듯 몰입된 상황을 연출한다. 이러한 상호소통의 가능성은 관객의 적극적인 참여로 ‘놀이’라는 유희적 접근을 바탕으로 한다. 여기서 ‘놀이’는 네덜란드 출신의 이론가 호이징하(Huizinga)의 『호모 루덴스』의 놀이하는 인간의 맥락과 같이한다. 『호모 루덴스』에 의하면 놀이는 단순히 논다는 개념만이 아니라 ‘자유’, ‘자발성’에 의한 놀이는 정신적인 창조활동을 생산하고 이러한 놀이 행위에 몰입함으로써 진지함을 수반할 수 있다(Huizinga, 1998, pp. 18-27). 뉴미디어 아트의 상호작용은 이러한 놀이의 특성과 개념을 가장 많이 반영이 된 영역이다. 놀이를 통해 인간 본연의 문화적 차원을 발전시키고, 창의성을 극대화하는 촉매제 역할을 한다. 프로그래밍이 된 MCU보드와 라이트 장치에 의해 빛언어를 내재하게 된 오브제는 공간의 각 구성 요소들과 결합되고, 그 조형성은 예술매체로서의 기호를 가지며 새로운 커뮤니케이션 수단이 된다.

## 4.2 디지털 기술로 매개된 오브제로서의 확장된 표현

수명을 다하여 버려진 자동차 폐엔진은 “틱-톡 토크”에서 빛언어를 내재한 오브제로 선택되면서 시간의 흔적이 누적된 자신의 신체 속에서 엔진 본연의 물성은 지워진다. 기존의 물성이 사라진 오브제는 사운드의 주파수의 범위에 따라 빛의 밝기와 라이트의 개수로 리드미컬한 빛의 움직임의 연출로 인간과 감성을 나눌 수 있는 오브제로 재탄생 된다.



<figure 5> Structure of <Tick-Tock Talk>

<figure 5>는 “틱-톡 토크”가 관객과의 상호작용의 관계를 도안한 이미지이다. 관객에 의해 생산되는 사운드의 동적 주파수는 펄스 신호로 인코딩하는데 사용되는 펄스의 폭을 컨트롤하는 주기 제어 방법인 펄스 폭 제어(Pulse Width Modulation) 방식으로 인코딩되어 폐엔진에 설치된 6개의 라이트를 통해 분할된 주파수의 영역에 따라 라이트의 개수와 밝기로 연출된다. 엔진에 내재된 빛의 신호를 수신 받은 7개의 헤드라이트는 램덤으로 밝혀진다. 빛언어를 내재한 폐엔진과 폐헤드라이트는 관객이 생산하는 목소리나 주변의 사운드 등에 응답하듯이 빛의 파장을 연출함으로써 유희성을 가진다. ‘틱-톡’은 이러한 빛의 시각적 움직임을 의태어로 표기한 것이다. 관객의 짧거나 긴 소리에 길고 짧은 빛의 연출로 재미를 포함한 라이트 설치물은 관객과의 교감적 상호작용을 더욱 증폭해준다. 인간과 사물의 심리적, 내면적 상호작용성이 강화 될 수 있는 환경은 감각의 충실도를 상승시켜 현존감을 높여준다. 이러한 이유에서 예술과 과학의 두 측면에서 상호보완적 노력은 의미가 있다. 앞서 언급된 인간과 기술 사이에서 발생하는 소외의 문제가 기술의 발달정도에 부적합한 인간-기계방식에서부터 비롯된다고 본 시몽돈(Simondon)의 정의에서 보듯이 사물이 인간과의 상호소통의 의미적 가치를 위해 기술적 노력은 반드시 필요하다. 이렇게 기능을 다하여 소멸의 위기에 놓인 사물은 뉴미디어아트 오브제로 선택되어 빛이라는 시각언어를 이식받음으로써 인간과 정서적 교감의 환경을 구축한다. 폐엔진과 함께 연출된 폐헤드라이트 역시 사물과 사물간의 상호작용으로 빛의 수신호를 사물인터넷(Internet of Things) 환경의 블루투스를 통해 구현된다. 이 모든 과정 속에서 참여자는 제 3자와의 통신을 연상케 된다. 본 작업에서 빛은 조형적 도구로서의 역할과 함께 사물의 언어로서 소통의 중요한 매개 역할을 수행한다. 오브제가 디지털 기술과 장치들로 매개되는 과정들은 단순히 결합 또는 리믹스의 개념으로 정리 될 수 없다. 뉴미디어 아트에서 오브제들은 ‘믹싱’보다는 ‘매쉬’에 더 가까운 용어로 정리 될 수 있다. 이들은 혼합되어 전혀 새로

은 의미와 의의를 가지는 독립된 오브제로 재생산, 재해석 된다. 작품 “틱-톡 토크”에서도 페엔진이 빛언어를 내재함으로써 관객과 커뮤니케이션하고 페엔진의 빛신호는 7개의 페헤드라이트 오브제에 랜덤으로 신호를 보내어 다른 사물과 커뮤니케이션함으로써 기존의 물성에서 완전히 벗어나 전혀 새로운 객체로서의 역할을 수행한다. 맥루한(McLuhan)은 “빛은 그 안에서 미디어가 곧 메시지인, 자기 충족적인 소통체계이다.”라고 말한다(McLuhan, 2011, p. 243). 빛은 눈에 보이지 않는 것들을 시각화함으로써 효과적인 커뮤니케이션을 가능하게 해준다. 빛이라는 소재는 비물질적 소재이다. 빛은 그 연출방법에 따라 시각요소뿐만 아니라 촉각적 지각체계의 경험을 제공하기도 한다. 빛의 연출에 따라 공간과 그 속의 물리세계의 형태와 질감을 변화시키고 시각적 빛의 움직임으로 그 생명력은 더욱 강하게 인지된다. “틱-톡 토크”에서의 빛의 연출은 관객의 목소리와 주변 사운드에 빛의 강약과 빠르고 느린 빛의 움직임으로 응답한다. 오브제에 내재된 빛언어는 자신의 감성을 표현하는 원초적 언어로서 기능을 수행하고자 함에 그 의의를 가진다. 빛언어를 내재한 오브제에 대한 연구는 초연결 시대를 눈앞에 둔 현 시점에서 딥러닝, 인공지능 등의 첨단 기술과 함께 사물이 스스로 생각하고 말하기 위한 과정의 노력으로 사물과 인간의 본질적 가치를 고찰하고 공존의 방법을 고찰할 수 있는 기회의 장을 마련함으로써 더욱 재탄생의 의미가 있다. 뉴미디어아트에서의 디지털 매개과정을 통해 다양하게 확장 가능한 오브제에 대한 연구는 인간과 공존하는 사물의 가치를 풍부한 감성적 요소로 매개될 수 있는 물리환경을 구축하고 오브제에 데이터 층위를 더함으로써 새로운 존재적 가치로 재해석되는 확장된 오브제로서의 가능성의 기회를 가질 수 있다.

## 5. 결론

본 논문에서 연구자의 빛언어를 내재한 오브제에 대한 고찰과 뉴미디어 아트에서의 오브제 활용의 방법적 내용을 분석하였다. 전시환경에서 “틱-톡 토크”와 참여자와의 상호작용에서 관객은 자신이 생산하는 사운드에 사물과 사람에 이어 사물과 사물과의 상호작용을 시각요소인 빛의 연출로 시촉각적 지각체계와 함께 경험하고 이에 놀이로써 몰입하게 된다. 이 몰입과정에서의 유희적 놀이는 사물의 존재성을 새로운 생명체로 인지토록 하고 사물과의 감성교류의 감각요소를 자극하는 가능성을 보여주었다. 앞서 분석한 뉴미디어 아트의 오브제 활용은 이전 오브제 사용 방식을 차용하여 새로운 표현의 장으로 확장되었다. 이는 디지털 매체와 기술의 매개과정이 디지털 매체와의 단순 결합의 결과물로만 보지는 않는다. 설명된 작품의 예시에서 보이듯이 디지털 층위를 더한다고 표현된 매개과정은 좀 더 심층적이고 멀티적 요소를 가진다. 또한 테크놀로지의 발달은 오브제를 활용하는 방식에도 큰 변화를 가져올 것이다. 물리적인 실체를 지닌 사물 자체보다 데이터의 관점들이 더 크게 작용할 시대가 다가올 것이라 전망할 수 있다. 디지털 기술의 발달은 방대한 데이터를 수집, 제어하는 인공지능이 뉴미디어아트의 오브제와 매개됨으로써 우리의 3차원적 물리공간의 예술표현의 자율성을 보장하고 무한한 상상의 장을 펼칠 가능성을 제공할 것이다. 심층적 리믹스 과정으로 혼종화 이론을 정의한 바 있는 마노비치(Manovich)의 이론은 소프트웨어를 심층적으로 리믹스한 결과물만으로 한정하지 않았다.

진화된 미디어 혼종물로서의 가능성을 제시한 것이다. 앞서 언급한 시몽돈(Simondon)의 사물과 기술의 상호보완적 진화과정과 마노비치(Manovich)의 미디어 혼종화 이론에서처럼 뉴미디어아트에서의 오브제 연구는 수많은 오픈소스와 기술들로 뉴미디어아티스트로 하여금 무한한 창작의 가능성과 더불어 진화된 실험적 오브제를 선보이게 한다. 뉴미디어아트에서의 오브제 표현에 대한 다양한 시도와 실험적 연구는 초연결 시대에 살고 있는 우리 삶의 공간과 새로운 소통의 방식을 내재한 사물과의 공존된 환경을 제공하고 예술매체로서의 확장성을 기대할 수 있다.

## 참고문헌

- Choe, U. R.. (2017). *UCR-1,UCR-2* Retrieved from [http://www.aram.net/kor\\_new/intro\\_kr.html](http://www.aram.net/kor_new/intro_kr.html).
- Huizinga, J.. (1998). *Homo Ludens*. (Y. S. Kim, Trans.). Seoul: kkacci press. (Original work published 1938).
- Keisuke, F., (2017). *Voltaic Realism* Retrieved from <http://www.fujita.maison/voltaic-realism-fujita-keisuke.html>.
- Kim, J. H.. (2013). *Technology and Existence on Gilbert Simondon. Research in Philosophy and Phenomenology*, 56, 175-206.
- Kim, K. B. & Kim, S. H. & Lee H. M.. (2006). A Study on the role of Interaction design in the Ubiquitous Computing Circumstance. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 7(4), 25-35. Retrieved from [http://kiss.kstudy.com/search/detail\\_page.asp?key=2719471](http://kiss.kstudy.com/search/detail_page.asp?key=2719471).
- Manovich, L.. (2014). *Software Takes Command*. (J. H. Lee, Trans.). Seoul: CommunicationBooks. (Original work published 2013).
- McLuhan, M.. (2011). *Understanding media: The extensions of man*. (S. H. Kim, Trans.). Seoul: CommunicationBooks. (Original work published 2003).
- Monthly Art. (2017). *World Dictionary of Fine Arts* Retrieved from <http://monthlyart.com/encyclopedia/%EC%98%A4%EB%B8%8C%EC%A0%9C/>.
- Robertson, J. & McDaniel, C.. (2011). *Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980* (pp. 30-61). (H. J. Moon, Trans.). Seoul: Doosung Publishing. (Original work published 2009).

Submitted: 15 January, 2018

Sent for revision: 10 February, 2018

Accepted: 15 February, 2018