

몸틀의 확장을 통한 디지털 예술의 무(巫)적 체험

성정환*, 성희원**

송실대학교 글로벌미디어학부*, 경상대학교 의류학과**
artbysung@crossdesignlab.com*, hsung@gnu.ac.kr**

A Shamanic Experience in Digital Art by Expansion of Body Schema

Jung-Hwan Sung*, Hee-Won Sung**

School of Global Media, Soongsil University*
Dept. of Clothing & Textiles, Gyeongsang National University**

요 약

본 연구는 디지털 기술을 통한 관객과 예술작품의 관계의 확장을 메를로-퐁티(Maurice Merleau Ponty)의 몸틀(Body Schema)의 확장이라는 관점으로 보고 이를 통해 획득되는 예술적 가치를 하이데거의 낯센(Defamiliarization)으로 설명한다. 이에 본 연구는 디지털 예술과 관객의 관계에서 비롯되는 낯선 경험이 디지털 예술에서 담당하는 역할에 대해 논의한다. 또한 본 연구는 관객이 사이-존재, 혹은 시인으로서 하이데거의 사방(四方 : The fourfold) 즉 세계와 대지, 신적인 것과 죽을 자 사이에서의 역할에 대해 논의한다. 결론적으로 본 연구는 기존 예술작품과 비교하여 디지털 예술작품에서의 독특한 예술적 체험을 무(巫)적 체험으로 부르고, 이를 관객과의 상호작용을 요구하는 디지털 예술의 예술적 가치로 설명하는데 그 의의가 있다.

ABSTRACT

Main purpose of this research is to discuss relationship between digital art works and audience by expansion of Body Schema from Maurice Merleau Ponty's viewpoint, and artistic value of digital art works also became discussed in this research, based on Heidegger's concept called 'Defamiliarization'. We found this 'Defamiliarization' became an important role of digital art works caused by interaction between arts and audience. And we also discussed audience's role as a poet, being-in-between in between the earth and the world, gods and mortals called Heidegger's 'fourfold'. As a conclusion, this unique experience compared to other works is called "A shamanic experience", as an artistic value in interactive digital art works.

Keywords : Digital Art Work(디지털 예술작품), Body Schema(몸틀), Defamiliarization(낯센), A shamanic experience(무(巫)적 체험)

Received: Mar. 19. 2018 Revised: Apr. 15. 2018
Accepted: Apr. 20. 2018
Corresponding Author: Hee-Won Sung(Gyeongsang National University)
Email : hsung@gnu.ac.kr
ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

피지컬 컴퓨팅(Physical Computing)과 가상현실(VR : Virtual Reality), 프로젝션 맵핑(Projection Mapping), 3D 프린팅(3D Printing), 그리고 게임에 이르기까지 급속하게 발전하는 디지털 기술은 예술의 표현방식에 다양성을 제공함과 동시에 예술의 역할과 가치, 그리고 이를 관람하는 관객과의 관계까지 변화시키고 있다. 마셜 맥루한(Herbert Marshall McLuhan)이 언급한 ‘미디어는 메시지’에 대한 개념은 디지털 예술에서 매체가 갖는 지위와 역할이 작가가 전달하고자 하는 의미와 이야기의 매개체를 넘어서 스스로가 예술적 가치를 결정하는 메시지 자체로 승격되었음을 의미한다. 그러나 예술표현으로서 디지털 기술의 무분별한 활용은 자칫 새로운 기술이 얼마나 적용되었는지에 따라 그 예술적 가치가 결정되는 우를 범하게 된다. 하이데거는 이를 현대기술의 도발적 요청, 혹은 뒹달(Ge-stell)이란 단어로 우려하고 있음을 알 수 있다. 디지털 기술이 적용되면서 변화하는 예술작품의 또 다른 특성은 예술작품과 관객과의 관계의 변화다. 디지털 예술은 기존 예술형식과 달리 관객의 역할과 관계의 정도에 따라 그 가치와 의미가 달라지기 때문이다. 이에 본 연구는 첫째, 디지털 기술이 적용된 예술작품과 이와 관계하는 관객의 관계를 몸틀(Body Schema)의 확장이란 개념으로 설명하고, 둘째, 디지털 예술작품과 관객의 관계맺음에서 발생하는 예술적 체험을 하이데거의 낯설(Defamiliarization)과 무(巫)의 개념을 들어 설명하고자 한다. 이를 통해 디지털 예술의 예술적 가치, 혹은 기존 예술과의 차이점과 특성을 살펴봄으로써 게임아트와 같이 디지털 기술이 발전하면서 새롭게 소개되는 다양한 예술형식에 예술적 가치를 부여할 수 있는 중요한 토대를 마련하고자 한다.

2. 디지털 예술과 관객의 몸틀

디지털 예술의 기본적인 구조는 기존 예술작품처럼 이야기를 매체에 담아 관객에게 메시지를 전달하는데 있다. 그러나 기존 예술작품이 시각, 청각, 촉각, 공감각 중 하나의 감각기관에 초점을 둔 매체적 특성을 지니고 있는데 반해, 디지털 아트는 기본 감각 이외에도 후각, 미각, 운동감각에 이르기까지 다감각, 즉 멀티모달(Multi Modal)적 특성에 기반을 두고 있다. 이러한 디지털 기술의 적극적인 응용은 관객과 작품과의 관계 또한 기존 예술과 다른 점을 만들어 내고 있는데 본 연구에서는 이를 메를로-퐁티(Maurice Merleau Ponty)의 몸틀(Body Schema)로 살펴보고자 한다.

2.1 디지털 예술과 관객의 일의적 관계

디지털 예술작품과 관객의 관계에서 관객은 작품 내의 표상을 표면적, 혹은 일의적 의미(Monosemic meaning)[1]로 해석한다. 이 관계에서 관객은 작품의 표상이 주는 객관적이며 고정된 표상의 의미를 이해하게 된다. 하지만 기존 예술작품 내의 다양한 표상은 관객이 지각 가능한 범주에 머물도록 작가의 체험세계가 고착화, 체화된 결과이며, 이 표상을 어떻게 이해하고 해석할 것인가는 철저히 관객의 몫이다. 다시 말해 작가의 주관적 체험이 객관화된 표상은 다시 관객의 주관적 체험으로 재해석되기에, 기존 작품과 관객과의 일의적 관계는 중요한 의미를 갖지 못한다. 하지만 관객과의 인터랙션을 강조하는 디지털 아트에서 일의적 관계는 관객과의 원활한 인터랙션과 소통을 위해 필수적이다. 이 관계 안에서 관객은 디지털 작품에 구성된 시스템, 규칙과 패턴을 이해하고 이에 반응함으로써 원활한 상호작용을 가능하도록 학습하기 때문이다.

2.2 디지털 예술과 관객의 맥락적 관계

디지털 예술작품과 관객의 일의적 관계에서 작품의 표상에 대한 이해가 텍스트(Text)적 해석이

라면, 2차적 관계는 맥락(Context)적 해석으로 설명된다. 이는 관객이 자신의 주관적 체험의 세계에 견주어 작품의 표상을 다의적인 의미로 해석함을 의미한다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 이를 공시의미(Connotation)로 일의적 관계의 외시의미(Denotation)를 넘어 관객의 주관적, 문화적 차원에서 이루어지는 의미작용으로 보았다. 기존 예술작품과 관객의 관계 또한 맥락적 관계를 바탕으로 작품에 대한 다양한 의미와 가치가 발견된다. 하지만 우리가 예술작품의 표상들을 시각을 포함한 감각적 언어(텍스트)라고 가정할 때, 디지털 예술에서의 맥락적 관계는 기존 예술보다 포괄적이며 다양한 비언어적 맥락[2]까지 포함된다. 다시 말해서, 디지털 예술과 관객과의 관계는 작품의 표상이 갖는 언어적 맥락의 이해와 더불어 시스템 규칙, 상호작용에 참여하는 관객의 역할놀이, 관객의 참여에 따른 다른 피드백 등 기존 예술보다 복잡적이며 동시다발적인 비언어적 상황맥락으로 발전하게 되는 것이다. 이는 언어 행위가 언어 외적 맥락과 역동적 관계에 의해 구성됨을 강조하며, 언어를 늘이로 본 비트겐슈타인(Wittgenstein)의 견해와 일치한다[3].

2.3 디지털 예술과 관객의 몸틀의 확장

신경심리학에서 출발한 몸틀(Body Schema)의 개념은 세계와 자신을 구분시키는 최소한의 심리적인 공간으로서, 신체의 확장이 곧 몸틀의 영역을 결정한다고 보았다. 만약 인간이 지팡이나 운전대를 자연스럽게 사용함으로써 신체의 한 부분처럼 느낀다면 이 또한 몸틀의 일부로서 인식해 심리적인 신체가 확장된다는 것이다. 메를로-퐁티(Maurice Merleau Ponty)는 이러한 몸틀을 생리학적인 차원에서 벗어나 “세계-속에-있는 신체”로서 세계에 능동적으로 구성하는 표상으로 간주하였다[7]. 즉 인간은 세계와의 소통을 자신의 몸틀을 통해 아래와 같이 구성한다. 첫째, 몸틀은 세계와 자신을 연결하는 창문이자 자신을 드러내는 표상으로 소통한다. 다시 말해서 인간은 몸틀을 통해 세계를

인식하면서, 동시에 자신을 드러내는 하나의 표상으로서 세계로부터 인식된다. 둘째, 인간은 몸틀에 내재된 습관에 의해 세계에 반응하며 행동하면서, 동시에 세계의 변화에 능동적으로 대응하며 자신의 몸틀을 재조직시킨다. 다시 말해서 인간은 몸틀에 이미 구축된 방식으로 세계에 대응하면서도 세계의 변화에 맞는 방식으로 몸틀을 재구축한다. 그런데 여기서 한 가지 주목해야 할 점은, 기존 예술작품과 디지털 예술작품의 가장 큰 차이점이 바로 “세계-속에-있는 신체”로서의 몸틀과 비슷한 매체적 속성이 디지털 예술작품에서 발견된다는 것이다[8]. 디지털 예술작품은 관객과 세계를 인식하면서 관객과의 능동적인 대응을 가능케 하기 때문이다. 따라서 디지털 예술작품은 자신의 몸틀을 통해 세계와 관객으로부터 더 많은 정보를 획득하려하고, 더 많은 표상을 관객에게 던진다. 본 연구에서는 이를 ‘지각과 표현의 확장’으로 정의하고, 디지털 예술작품과 관객의 몸틀이 바로 아래 [Table. 1]과 같이 자신의 지각과 표현의 확장을 통해 디지털 예술과 관객의 관계를 극대화하고자 함을 정의하고자 한다.

[Table 1] Expansion of perception and expression

Digital Art work	1. Expansion of perception from world	2. Expansion of expression to audience
Audience	4. Expansion of expression to art work	3. Expansion of perception from art work

첫째, 디지털 예술작품은 자신의 다양한 센서를 통해 시각, 청각, 촉각, 공간감각, 그리고 운동감각에 이르기까지 세계와 관객의 다양한 정보를 획득하며, 이를 다시 관객의 다양한 감각기관으로 전달하고자 한다. 둘째, 관객 또한 자신의 다양한 감각기관을 통해 작품으로부터의 표상을 받아들이며, 이를 다시 자신의 다양한 표현방식으로 예술작품에 반응하고자 한다. 이처럼 디지털 예술작품과 관객의 몸틀 간의 상호 능동적 지각과 표현의 확장은 작품과 관객의 소통을 극대화시켜 작품과 관객의

완벽한 상호침투를 이루며, 이후에 언급할 예술의 무(巫)적 체험의 한 축을 마련하게 된다.

3. 디지털 예술과 관객의 무(巫)적 체험

디지털 예술의 예술적 가치는 일의적 관계와 맥락적 관계를 통한 작품과 관객의 지각과 표현의 확장으로서 모든 설명이 가능한 것인가? 본 연구에서는 작품과 관객의 완벽한 상호침투와 대비되는 또 다른 예술적 가치로서 하이데거의 낯설(Defamiliarization)의 개념을 설명하고, 이를 통해 예술의 무(巫)적 체험을 논의하고자 한다.

3.1 낯설게 하기(Defamiliarization)

롤랑 바르트는 기호의 의미해석이 외시(外視)에서 공시(公視)의미, 그리고 공시(公視)에서 이데올로기 혹은 신화적 단계에 이른다고 보았다. 하지만 예술작품과 관객의 관계는 롤랑 바르트 자신이 전기에서 보였던 분명한 해석보다 후기에 이르러 설명한 둔감된 의미(Obtuse meaning)에 보다 가깝다. 롤랑 바르트는 이 둔감된 의미를 기의 없는 기표로서 기호가 자리할 때 관객이 얻는 충격적 효과(Traumatic effect)로 설명하였다[4]. 즉 예술작품과 관객의 관계는 작품의 표상과 그 안에 내포된 모든 의미의 연결고리가 단절된 하나의 사건 안에서 발생된다. 맥기건(Jim McGuigan)은 이 사건을 재현의 붕괴로 설명하였는데, 이는 지시대상으로부터 기호가 분리되고 기의로부터 기표가 분리되었기 때문이다[5]. 뒤생(Marcel Duchamp)의 작품 ‘샘(Fountain)’은 바로 기의로부터 기표가 단절된 사건을 단적으로 보여주는 예이다[Fig. 1].



[Fig. 1] Marcel Duchamp's 'Fountain'

이 작품의 가치는 바로 소변기라는 기호에 관습적으로 붙어 있던 의미를 단절시켜 새로운 존재자의 낯선 모습을 드러냄에 있다. 바로 이런 충격은 보드리야르(Jean Baudrillard)가 설명하였듯이 기의로부터 독립하여 스스로의 존재이유를 갖게 된 새로운 기표를 맞이하는 예술적 체험이며, 하이데거는 예술작품의 힘을 바로 의미의 무(無)에서 발현될 때 느끼는 낯설(Defamiliarization)의 체험으로 보았다[6].

3.2 디지털 예술과 관객의 낯설

하이데거에 의하면 모든 존재자는 자신을 통해 존재의 밝은 빛을 드러내는 시원(始原)성을 갖는다. 그러나 인간이 모든 존재자를 자신의 행함을 달성하기 위한 수단으로 바라볼 때, 이들은 인간에게 도구적 존재자(Zuhanden : Handiness, ready-to-hand)로 전락된다[7]. 인간에게 망치는 못을 박는 수단이며, 못은 액자를 다는 수단이고, 액자는 다시 그림을 담은 수단인 썸이다. 따라서 인간은 망치, 못, 액자라는 존재자 자체를 인식하는 대신 자신이 사용될 목적을 가지고 바라보게 된다는 것이다. 이것이 인간이 존재자를 바라보는 방식이며, 이 때 이들은 바로 도구적 존재자가 된다. 그런데 만약 망치가 부러져 도구적 존재자로서의 역할을 하지 못할 때 이는 인간에게 하나의 충격적 사건으로 인식되고, 인간은 그 때야 비로소 망치를 ‘망치’라는 대상적 존재자(Vorhandenheit :

Present-at-hand)로 인식하기 시작한다. 그러므로 하이데거에게 예술작품이란 인간이 평소 도구적 존재자로 인식하던 표상들을 그가 지시하던 목적과 역할, 그리고 의미로부터 단절시킴으로써, 자신이 원래 가지고 있던 존재의 드러냄이 가능한 대상적 존재자로 인식시키는데 있는 것이다. 앤디 워홀(Andy Warhol)의 ‘캠벨 스프캔’ [Fig. 2]와 같은 작품처럼 작품 안에 들어온 사물의 표상이 일상적이고 평범할수록, 관객은 이 도구적 존재자가 작품 안으로 들어온 것 자체가 커다란 충격이며 낯선 체험이 된다.



[Fig. 2] Andy Warhol's 'Campbell Soup Cans'

그리고 이 도구적 존재자에게 묶여 있던 목적과 기능, 관념과 관습이 무너질 때 관객은 이 존재자를 대상적 존재자로 볼 수 있게 되는 것이다. 디지털 예술 또한 기존 예술작품과 마찬가지로 우리가 일상적으로 사용하고 인식하던 도구적 존재자를 작품 안으로 가져온다. 그러나 디지털 예술은 이 밖에도 아래와 같이 다양한 방법으로 관객에게 낯섬의 체험을 제공하는데 본 연구에서는 이를 ‘표상과 행위에 대한 위배와 혼재’로 정의하고자 한다.

[Table. 2] Ways to create defamiliarization in digital art works

	Sign	Interaction
Digital Art work	Violate Customs	Violate Customs
Audience	Mixed with works	Mixed with works

첫째, 디지털 예술작품은 세계의 도구적 존재자를 작품 안에 존재시키면서도 관객의 관념과 관습과 위배되는 방식으로 구성시킴으로써 도구적 존재로서의 모든 일상성이 박탈되는 충격과 낯섬을 제공한다. 아래 [Fig. 3]는 뮤지컬 ‘투란도트’에서 얼음공주의 감정상태에 따라 변화하는 트랜스포밍(Transforming) 드레스의 한 예다. 관객은 의상이라는 일상적 사물이 상황에 따라 변화하는 장면에서 자신이 가지고 있던 관념과 일상성이 박탈당하는 경험을 느끼게 되는 것이다.



[Fig. 3] Transforming dress in Musical 'Turandot'

둘째, 디지털 예술작품은 관객의 몸틀에 이미 형성된 습관과 위배되는 방식으로 반응함으로써 관객에게 불편함과 섬뜩함을 제공한다. 특히 [Fig. 4]에서와 같이 최근 게임아트에서 시도되는 불쾌한 게임디자인(Abusive Game Design)은 폭력적인 피드백, 불공정한 게임규칙, 플레이어에 대한 기만과 속임, 감각적 혼란, 사회적 불쾌함 등 관객에게 의도적으로 게임방식을 위배함으로써 불편함과 불쾌함을 유발시키고 있음을 알 수 있다[8].



[Fig. 4] Abusive game 'Everyday the same dream'

셋째, 디지털 예술작품은 관객 자신을 작품의 표상으로 참여오되, 다른 표상과 혼재하거나 위배시킴으로써 낯선 타자로 대상화시킨다. 넷째, 디지

털 예술작품은 작품에 반응하는 관객의 행위를 포착하여 이를 작품에 직/간접적으로 반영시키며, 관객의 행위를 다른 표상과 혼재하거나 위배 시킴으로써 낯선 타자로 대상화시킨다. 여기서 관객은 작품 속에 표상으로 투영된 즉자화된 자신을 인식하는 섬뜩함과 낯선 체험을 경험하게 되는 것이다.

3.3 디지털 예술과 관객의 무(無)

하이데거는 예술작품을 통해 존재자가 낯설게 의식될 때 진리, 혹은 존재의 빛이 그 존재자로부터 드러난다고 보았다. 그리고 존재자가 낯설게 의식될 때 생기는 빈자리를 하이데거는 무(無), 혹은 빈 터(Ort)라 부른다[9]. 이 터는 존재자를 통해 존재의 빛, 혹은 진리가 드러나는 좁은 틈새를 의미하는 것으로, 하이데거에게 진리란 항상 이 좁은 틈 사이로 비추는 존재의 빛인 것이다. 이는 마치 태양이란 존재자가 정오가 아닌 일몰과 일출에 자신의 아름다움을 드러내는 것과 같다. 따라서 대상적 존재자로부터 존재의 빛이 드러남은 일몰 혹은 일출의 시간처럼 빈 터의 틈새가 벌어지고 있는 사이에만 허락되는 것이다. 하이데거는 무(無)에서 드러내는 존재의 특성을 고대 그리스어인 진리, 즉 알레테이아(aletheia)라는 언어에서 가져오는데, 알레테이아는 문자 그대로 ‘비-은폐성’을 의미한다. ‘비-은폐성’은 은폐된 무언가를 열어젖힌다는 의미를 지니지만, 알레테이아(a-letheia)의 언어에서 접두사 ‘a-’가 은폐성(letheia)의 결여를 뜻하는 데서 알 수 있듯이, 비-은폐성은 은폐성이라는 대립되는 의미가 이미 내재되어 있음을 보여준다[10]. 다시 말해서 무언가를 열어젖히기 위해서는 닫히고자 함이 우선되어야 하며, 따라서 진리란 바로 닫히고자 함과 열어젖히고자 함이 서로 충돌하며 대립하는 그 사이에만 허락된다는 것이다. 빈 터(Ort)의 좁은 틈새에 진리라는 존재의 빛이 나올 수 있는 조건은 바로 은폐성과 비-은폐성이 서로 대립하며 공존하고 있는 사이인 것이다. 하이데거는 이 은폐성을 ‘대지’라 부르고 비-은폐성을 ‘세계’로 부르면서

예술작품이 무(無)를 형성하고 유지하기 위해 세계와 대지의 투쟁을 요청한다고 주장한다. 본 연구에서는 은닉하고 보존하고자 하는 대지의 속성을 음(陰)이라 부르고 은닉함을 열어젖히고 세우고자 하는 세계의 속성을 양(陽)이라 칭하고자 한다[11]. 즉 세계와 대지가 공존하며 균형을 이루고 있는 사이란 바로 밝음과 어두움이 공존하는 사이, 해와 달이 공존하는 사이와 같으며, 이는 곧 양(陽)과 음(陰)의 공존을 의미하는 것과 같기 때문이다. 그런데 하이데거는 현대기술을 이용한 탈은폐 방식을 강하게 비판하고 우려했는데, 디지털 기술은 존재자를 은닉, 은폐시키는 음(陰)적 속성보다 존재자를 드러내고 밝히는 양(陽)적인 속성이 강하기 때문이다. 하이데거에게 디지털 기술이란 은폐와 탈은폐의 긴장과 대립 속의 균형을 무너뜨리고, 자신의 방식으로 몰아세움, 즉 뉘달(Ge-stell)로 탈은폐시켜 존재자를 쓰레기 같은 부품으로 전락시킬 가능성을 가지고 있다[12]. 위와 같은 하이데거의 견해는 디지털 기술을 예술형식으로 접목시키는 디지털 예술에서 간과해서는 안 될 부분이다. 관객과의 소통을 극대화시키고자 온갖 디지털 기술을 작품에 차용한다면, 그것은 작품 속 존재자의 양(陽)과 음(陰)의 균형을 무너뜨리고 스스로 동적이하고자 관객에게 강요하며 뉘달하는 우를 범하게 되기 때문이다.

3.4 디지털 예술과 관객의 무(巫)

하이데거에게 가장 본질적인 예술은 다름 아닌 시(詩)다. 언어는 본질적으로 진리를 전달하는 순수성을 간직한 시어(詩語)였다. 그러나 인간이 언어를 자신의 의미를 담는 도구로 전락시키면서 시어로서의 시원(始原)성을 상실하게 된 것이다. 하지만 언어에 은닉되어 있는 이 성스러움을 끄집어낸다면 시어는 다시 스스로 존재를 드러내기 시작한다. 다시 말해서 시어는 인간이 말하는 것이 아니라 스스로 말한다. 그리고 하이데거에게 이 스스로 말 건네는 시어의 요청에 응답하고 자신의 몸을 빌려 시어를 노래하는 자가 바로 시인

(詩人)인 것이다[13]. 그러므로 하이데거에게 시인은 시를 짓는 자가 아니라 신의 노래를 자신을 통해 세계에 들려주는 자다. 그래서 하이데거는 시인을 신과 인간의 중간에 서서 신의 성스러움을 노래하는 ‘반신’ 혹은 ‘사이-존재’로 본다. 도구적 존재자였던 언어가 원래의 시원(始原)성을 회복하여 스스로 무(無)화될 때, 거기에는 신의 성스러움과 존재의 빛을 드러내는 틈새가 벌어지고 이 틈새가 벌어지는 사이, 세계와 대지는 서로 투쟁하며 은폐와 비은폐의 긴장된 균형을 이룬다. 그리고 그 틈새 사이로 시어가 스스로 말을 건네며 신의 성스러움을 말할 때, 이를 받아 세계와 인간에게 노래하는 자가 바로 시인인 것이다. 하이데거는 예술작품의 존재자가 무(無)화될 때, 그 빈 터(Ort) 안으로 네 가지의 존재자들, 즉 하늘과 땅, 신적인 것과 죽을 자가 모여 춤을 추는 사이에 존재의 빛이 들어난다고 했는데, 이것이 곧 사방(四方 : The Fourfold)[Fig. 5]이다[14].

TOOL
Zuhandenheit
concealed
“SUBSTANTIAL”

[Fig. 5] Heidegger's Fourfold

여기서 사방(四方)의 하늘은 세계를 의미하고, 땅은 대지를, 신적인 것은 시인을, 마지막으로 죽을 자는 인간을 의미한다. 그러므로 예술작품 안에서 시어를 노래하는 시인은 바로 세계(一)와 대지

(一) 사이(一)에서 신의 성스러움을 노래하는 자(人)이면서, 또한 신의 노래를 듣는 이(人), 바로 무(巫)당인 것이다. 우리가 디지털 예술작품의 다양한 표상들을 시각적 언어, 청각적 언어, 운동감각적 언어, 촉각적 언어, 공감각적 언어로 바라본다면, 이들을 통해 존재자를 무(無)화시키며, 세계와 대지의 균형 속에 틈새를 유지시키며, 그 사이로 스스로 드러내는 존재의 시어를 온 몸으로 전달하고 반응하는 관객이 바로 시인, 곧 무당인 것이다. 로이 애스콧(Roy Ascott)이 디지털 아트에서 관객의 체험을 무속적 트랜스 상태와 같다고 하면서 관객이 작품 속에서 현세와 신적인 세계 사이를 넘나드는 이중의식과 이중시선을 갖는 자로 본 것도 이와 같은 맥락이다[15]. 이러한 사이-존재로서 관객은 능동적 행위와 수동적 체험이 동시에 일어나는 최고의 예술적 체험을 경험하게 된다. 존 듀이(John Dewey)는 진정한 예술적 경험은 기존 작품처럼 관람자의 입장에서 관조적으로 작품을 바라보고 소유하는 것을 넘어, 자신의 능동적 참여 행위와 수동적 체험이 상호균형을 이룰 때라고 주장하였다. 그리고 작품과 관객이 하나의 통일체를 형성할 때, 그것은 하나의 경험(A Experience)이라 부르게 되는 것이다[16].

4. 결 론

디지털 예술작품 안에서 관객이 시인, 혹은 무당으로서 작품의 존재자에서 드러내는 시어를 부르며 춤을 추는 무(巫)적 경험에 존재자의 무(無)는 필수적인 전제조건이 된다. 관객이 도구적 존재자로 인식했던 ‘표상에 대한 관념’과 ‘행위에 대한 습관’이 작품을 통해 자유로워질 때, 비로소 작품은 진리의 빛을 드러낼 빈 터를 마련할 수 있기 때문이다. 하지만 3.2장에서 언급한 ‘표상과 행위의 위배와 혼재’는 무속적 트랜스 상태에 놓인 관객의 몰입을 방해하는 원인이 되기도 한다. 익숙한 방식을 위배시키거나 관념과 다른 표상으로 혼재된 존재자

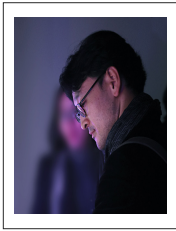
는 관객으로 하여금 섬뜩함과 낯선 체험을 선사함과 동시에 작품과의 원활한 소통을 방해하는 원인이 되기 때문이다. 여기서 후속으로 논의해야 할 부분은 디지털 예술작품에서 세계와 대지의 균형을 어떤 의미로 규정해야 하는가이다. 단순히 세계를 탈은폐를 담담하는 디지털 기술로 인식하고, 대지를 아날로그로 인식한다면, 세계와 대지의 균형은 디지털과 아날로그의 적절한 혼용에 그칠 것이다. 그러나 세계를 작품의 존재자를 무(無)화하기 위한 이탈, 위배, 혼재의 탈은폐 방식으로 인식하고, 대지를 작품과 관객의 원활한 상호소통을 위해 약속한 규칙과 질서, 논리의 은닉으로 바라본다면, 이것이 디지털 예술에 보다 적합한 세계와 대지의 의미일지 모른다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2014S1A5A2A01014898)

REFERENCES

- [1] Park YoungWon, "Design Semiotics", ChungJu University press, pp213, 2001
- [2] Kim Seul-ong, "A Study of Context as Content of Korean Language Education", Dongguk University, pp151, 2010
- [3] Han Daesuk, "Yet Another Study of Wittgenstein's Picture Theory of Meaning", Korean Philosophical Association, pp117, 2012
- [4] Elena Oxman, "Sensing the Image: Roland Barthes and the Affect of the Visual", SubStance, Vol.39, No.2, pp75-79, 2010
- [5] Jim McGuigan, "Modernity and Postmodern Culture", Open university press, pp59, 2006
- [6] Timothy Clark, "Martin Heidegger", Routledge, pp43, 2002
- [7] Lee Jong-Gwan, "Temptation of cyber culture and art", Munea press, pp121, 2003
- [8] Uyanga Ganbold, Hui-Beom Yu, Jung-Hwan Sung "Abusive Game Design and Introspect Game play through Goffman's frame analysis", Journal of Korea Game Society, pp53, 2017
- [9] Jeff Malpas, "Heidegger and the Thinking of Place", MIT Press, pp292, 2012
- [10] Timothy Clark, "Martin Heidegger", Routledge, pp22, 2002
- [11] Sung Jung-Hwan, "Nothingness and Shamanic Experience in Interactive Art", Chung-Ang University press, pp38, 2014
- [12] Richard Rojcewizy, "The Gods And Technology: A Reading Of Heidegger", State University of New York, pp84-85, 2006
- [13] Kim Dongkyu, "Heidegger and Inter-Artistic Theory", Greenbi press, pp289, 2009
- [14] Graham Harman, "Tool-Being, Heidegger and the Metaphysics of Objects", Carus Publishing Company, pp203, 2002
- [15] Roy Ascott, "Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness", University of California Press, 2003
- [16] John Dewey, "Art as Experience", A Perrigee Book, 1959



성 정 환(Sung, Jung Hwan)

약 력 : 2006- 숭실대학교 글로벌미디어학부 교수

관심분야 : Game Art, VR/AR, Interaction Design



성 희 원(Sung, Hee Won)

약 력 : 2007- 경상대학교 의류학과 교수

관심분야 : Fashion Marketing
