

## “포스트 인터넷 아트 연구: 멀티플랫폼적 ‘확산’과 ‘유통’을 중심으로”에 대한 질의문

질의자 유현주(한남대)

본고는 온/오프라인의 복합 미디어가 일상이 된 환경에서 시도되는 현재를 포스트인터넷시대로 규정하고, 초기 인터넷 아트의 영향을 받으면서도 좀 더 확장되거나 달라진 맥락에서 작업을 하는 몇몇 작가들의 작업에서 새로운 점을 관찰하고 있다. 세스 프라이스에 대해, 그리고 올리버 래릭과 도마노비치 및 그들이 함께 운영했던 웹사이트 VVORK에 대하여, 마지막으로 코리 아칸젤의 작업을 통해 포스트-인터넷 아트가 우리 삶의 공간이라 할 온오프라인 모두를 횡단하는 상업성과 진부함을 넘어서는 예술적 재배치를 통해 이를 일신하고 있음을 확인하는 것이 이 글의 목적이라고 밝힌다.

첫째, 포스트 인터넷 아트 이전 넷아트의 배경이 주로 동유럽 중심의 정치적 지형과 서구 중심의 제도와 권위에 대한 도전 등이라는 설명이 있었습니다. 그러나 레이철 그린의 언급하듯, 스스로를 프로그래머라 칭하는 이들 인터넷 예술가나 소프트웨어 예술가들은 ‘진짜’ 예술가가 아니며, 다만 상업적 수단을 특권화한 것이지 회화나 조각에 비해 재주도 부족하고 작품이 갖는 영향력도 부족하다는 비판을 받았던 상황은 어쩌면 큐비즘의 탄생 당시에 낫선 작업 혹은 아방가르드 예술에 대한 보수적 저항과 유사한 성질의 것이라고 볼 수 있을까요? 로잘린드 크라우스가 언급했듯이 비디오아트의 탄생이 조각의 범주를 뒤흔든 큰 충격이었고, 그걸 계기로 해서 포스트미디어아트의 장르와 비평이 체계화 된 것도 사실인데, 그렇다면 넷아트의 탄생은 예술사에서 어떠한 역사적 의미 부여를 할 수 있을지 이에 대한 저자의 설명을 듣고 싶습니다.

둘째, 포스트인터넷아트에 대한 설명에서, 비숍과 과란타를 인용하여, 디지털 뉴미디어 아트와 동시대 주류 예술을 구분 지을 필요성에 대해 말씀하셨는데, 그 요지는 동시대 주류 예술에서는 어떤 식으로든 뉴미디어아트와는 다르게 아날로그 예술에 대한 매혹과 향수 혹은 뉴미디어 아트에 대한 반감이 내재되어 있다고 하는 것으로 이해됩니다. 그와 다른 관점에서 가타리와 바이벨은 현재의 예술은 모든 매체의 미디어와 즉 ‘포스트미디어’로 칭할 수 있는 제반 상황에 봉착해 있다고 보는 것으로서, 제가 아는 바로는, 바이벨의 경우, 수용자 자신도 미디어의 크리에이터가 될 수 있으며 따라서 모든 사람은 예술가라는 공식으로 나아갈 수 있다는 여지를 줍니다. 게다가 마노비치의 경우는 포스트 미디어의 미학을 “Post-media, or informational aesthetics I am sketching here can’t directly deal with affect either, and thus its approach will need to be supplemented by some other paradigms.”라고 하면서, 포스트미디어를 정보 미학으로도 부르는데, 아직 규정할 수는 없지만, 어떤 다른 패러다임들로 보완할 필요가 있을 거라고 하지요. 그는 사무실과 클럽 모두 디지털 컴퓨터를 사용하지만, 우리가 인지적인 데이터만 사용하는 것이 아니라 정서적인 데이터(affective data)를 사용하는 방법도 배워야 한다는 말을 합니다. 이런 사정을 보았을 때, 저는 로잘린드 크라우스가 왜 과거의 매체특정성을 기술적 지지체라고 재정의 하면서 예술비평 용어로 사용하려 드는지 이해가 됩니다. 위에 언급한 전문가들은 사실 포스트인터넷 혹은 포스트 미학 혹은 포스트 매체미학에 대한 정의에 대해 정확한 기준을 제시하지 못하고 있기 때문입니다. 저자는 이에 대해 어떤 식으로든 과거의 전통매체/미디어/포스트미디어에 대한 자신의 입장을 표명하

면서 논지를 전개해 나가야 한다고 생각합니다.

셋째, 2008년 마리사 올슨이 언급한 ‘포스트 인터넷’은 루이스 둘라스의 말처럼, “인터넷 아트는 더 이상 엄격히 컴퓨터나 인터넷에 기초한 작업으로만 규정될 수 없다. 오히려 인터넷과 디지털 매체에 어떤 방식으로든 영향 받은 모든 유형의 예술로 정의되어야 할 것”이며, “예술 작품이 작품의 물리적 한계를 넘어 더 널리 확산되고, 사람들이 다양한 방법으로 그것을 접할 수 있는 상황을 지칭하는 개념”이라고 저는 생각합니다. 저자가 말하고자 하는 ‘멀티플랫폼적 확산과 유통’은 예컨대 아칸젤의 작업이 복사되어 다른 블로그에 게시되어서 그것이 더 이상 아칸젤의 작업이라기보다 인터넷 상의 한 조각으로 되는 것과 같은 현상을 말하는 것이지요? 즉 프로 서퍼들이 넷 상에 주어진 정보를 전용하고 재배포하고 재맥락화하는 것이 확산과 유통의 일환이라면, 다시 말해서, 루이스 둘라스를 인용하자면, “인터넷 아트는 더 이상 엄격히 컴퓨터나 인터넷에 기초한 작업으로만 규정될 수 없다. 오히려 인터넷과 디지털 매체에 어떤 방식으로든 영향 받은 모든 유형의 예술로 정의되”는 것이고 결국 모든 사람들이 그것을 접할 수 있는 상황을 지칭한다고 한다면, 포스트인터넷아트란 “작품의 원본성이나 유형보다는 디지털적 관람성의 잠재력에 기반하여 ‘전송’과 ‘유통’이 중요해지는 특성”이라고 할 수 있겠습니까.

질문은, 그렇다면 무형의 비물질적인 정보, 웹사이트나 앨범 등 전자 아카이브로서의 포스트 인터넷아트들을 어떻게 저작권 관리, 보존, 유통, 소장 등을 할 수 있는가의 구체적 전략이 중요할 것 같습니다. 심지어는 미술관이라는 물질적 공간이 필요한가에 대한 의문도 남고요. 여기에는 미학적인 질문으로서 예술의 정체성과 경계에 대한 저자의 논거가 필요할 거 같습니다. 도마노비치가 자신의 작업을 오프라인에서 프린트해서 조각이미지로 선보이면서 동시에 인터넷에서 누군가가 자신의 작업을 재창조할 수 있는 권한을 부여하는 것을 허용한다면, 이것 또한 예술의 범주로 정착될 수 있을 가능성이 있을까요?

넷째, 코리 아칸젤과 멀티플랫폼은 매우 흥미로운 내용으로, 최근의 유튜버들이 하는 멀티적인 매체의 혼종, 혹은 밈의 미학을 잘 보여줍니다. 즉 “컴퓨터 게임, 뮤직비디오, 방송된 프로그램들, 영화 등 여러 문화적 콘텐츠에서 일부를 캡처하거나 리핑하여 다양하게 재창조하는 그의 작업은 단순하면서도 수많은 상황 속에서 저마다 새로운 이야기로 다시 태어”나는 방식인데, 이는 이미 부리오의 포스트프로덕션 개념에서 혹은 히토 슈타이얼도 언급했던 것이지만, 이것 역시 작가가 가진 예술매체의 정보와 지식에 기반해서(본문 p.12) 이루어진 것입니다. 일반적인 대중이 하는 밈과 전문 예술가의 밈은 어떤 차이가 있는 것인가요?

다섯째, 포스트인터넷아트의 의미에 대해, 저자가 궁극적으로 강조하고자 하는 점이 “이러한 놀이 작업은 장치 프로그램의 원래의 목적을 넘어서서 그 가능성의 한계와 그 너머를 탐색하게 되며 이를 통해 인터넷, 그리고 이와 연결된 우리의 일상은 장치의 지배에서 벗어나 새로운 대안적 삶의 질서를 구축할 수 있는 가능성을 열게 된다”는 것인가요? 오히려 가짜뉴스와 거짓 정보가 넘쳐나는 이 시대 포스트인터넷아트가 현실에서 더 미궁으로 빠지게 만드는 가상을 만드는데 한몫을 하게 된다면, 예술은 그 어떤 사회적 책임에서 벗어날 수 있을까요? 윤리적 책임이 예술에서 온전히 도외시 될 수 있을까요? 지나친 질문일 수도 있으나, 대중문화와 예술매체가 구분되기 어려운 상황에서 이 시대 포스트인터넷아트는 어떤 방향성을 제시해야 하는지 궁금해서 질문 드립니다. 감사합니다.