

# 뉴미디어 아트에서의 신체성:

## 촉각성을 중심으로

전혜숙\*

- I. 들어가는 말: 20세기 후반 미술에서의 신체담론들
- II. (재)매개된 신체들
  - 1. 사이보그 퍼포먼스: 스텔락
  - 2. 가상적 신체: 폴 서몬
- III. 소통 방식으로서의 터치 - 시각에서 촉각으로
  - 1. 시각과 촉각에 대한 현상학적 접근
  - 2. Inter(sur)face - 피부를 통한 타자와의 만남
- IV. 나오는 말

## I. 들어가는 말: 20세기 후반 미술에서의 신체담론들

최근 현대미술에서는 신체와 관련해 어떤 일이 일어났을까. 20세기 중반 이후 현재에 이르기까지 현상학과 정신분석, 인지과학의 삼총사에 기반 한 신체에 대한 새로운 관점들은 대체로 데카르트적인 주체적 신체를 해체하고 상호주체성을 확보하는 논리를 택하고 있었다.<sup>1)</sup> 이러한 배경 아래 20세기

\* 이화여자대학교 이화인문과학원 HK연구교수

1) 프랑스의 역사학자인 베르나르 앙드리에우(Bernard Andrieu)가 정의했듯이, 20세기는 “현

후반 미술가들의 신체 및 신체의 움직임에 대한 이해는 해프닝과 퍼포먼스를 비롯해, 디지털 퍼포먼스, 신체를 이용한 각종 뉴미디어 아트에 이르기까지 여러 번의 변화를 겪게 된다.

1960-70년대의 신체미술에서는 마치 ‘천연의 재료(raw material)’를 사용하듯이 신체를 미디어(매체)로 사용했다. 중요한 점은 그러한 신체들이 당시의 시대와 문화가 새겨지는 장소로 기능했다는 사실이다. 당시 신체를 이용한 미술가들은 정체성의 정치학과 주체성에 대한 매개변수를 이용하여 규범적 주체성을 재위치하는 데 참여하고 있었으며<sup>2)</sup>, 이에 따라 미술가의 신체는 다양한 방식으로 재료를 대신하여 ‘사용’되고 있었다.<sup>3)</sup> 즉 미술가들은 이

---

상학과 정신분석학, 인지과학에 힘입어 새로운 지평을 열었던 인간 신체에 대한 인식론적인 분산의 시대”였다.

: Bernadette Wegenstein, *Getting Under the Skin, The Body and Media Theory*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006, p.2

- 2) 1960년대와 1970년대는 어떤 방식으로든 신체를 이용한 미술이 풍부하게 나타난 시기였다. 변혁의 시대로서, 백인의 제국주의적 가부장제가 도전을 받음과 동시에 흑인과 동성애자들, 여성, 학생의 권리, 반전에 대한 목소리들이 높아가던 시기였다. 즉 백인임(whiteness)과 남성임, 양성애성은 중심에서든 주변에서든 더 이상 유틸리티한 패러다임이 아니었다.
- 3) 해프닝(happening)이라는 용어를 탄생시킨 알랜 카프로우(Allan Kaprow)의 <6부로 된 18개의 해프닝들(18 Happenings in 6 Parts)>(1959)이 미래파와 다다의 영향 아래, 그리고 '타블로 비방(tableaux vivant)'이라는 예술 장르의 영향 아래, '환경의 콜라주 혹은 행위의 콜라주 및 동시성의 현존'을 목적으로 한 것이었으나, 근본적으로 신체에 가해진 연극성과 사회문화적 의미의 개입을 배제할 수는 없는 것이었다. 이러한 상황은 플럭서스 그룹의 퍼포먼스에서도 마찬가지였다. 독일과 미국 뉴욕의 플럭서스 그룹 작가들은 일상적이고 즉흥적이며 단순한 행동의 반복을 베케트적인 방식으로 냉철하고도 신중하게 행하는 한편, 공간 안에서 신체자체의 움직임에 대한 현상학적인 의미 이외에, 미술가의 노동과 관련된 사회, 경제적인 문제, 심리적인 긴장 상태, 더 나아가 미술과 미술제도에 대한 비판 등을 신체를 통해 담아냈다. 1960년대의 해프닝과 퍼포먼스의 현장에, 근본적인 개념적 지침역할을 했던 존 케이지 이외에 무용가인 머스 커닝햄이 존재했다는 사실은 신체자체와 신체의 움직임을 미디어로 사용하는 미술가들에게 있어서 매우 중요한 요인이었음을 말해준다. 미술가들의 신체 이용은 개념적인 성격을 갖게 되면서 더욱 다양하게 전개되었다. 개념미술가인 데니스 오펜하임(Dennis Oppenheim)이 자신의 신체에 ‘그림을 그리기 위해’ 캘리포니아 해변에서 가슴에 책을 올려놓은 채 3시간 동안 누워 있는가거나, 브루스 나우먼(Bruce Nauman)이 ‘생각’ 이외에 그가 사용한 유일한 재료로 종이, 쓰레기, 그리고 그 자신의 신체를 들고 있는 것을 예로 들 수 있다. 그는 일종의 작업방식으로서 자신의 신체를 재료의 일부로 사용하고 또한 조작하고 있었다. 신체와 사물의 현상학적 만남, 자신의 몸을 석고로 주조하거나 밧줄로 묶기, 베케트

제 막 회화의 영역으로부터 빠져나와 붓과 물감의 물질성을 신체의 실제적인 물질성으로 대체하고 있었다. 따라서 신체는 종종 물리적으로 공격당하거나 상처를 입는 경우가 많았다.<sup>4)</sup> 그러나 어쨌든 ‘천연의 재료’로서의 신체는 데카르트적인 신체/정신(body/mind)의 이원성으로부터 벗어나려고 노력해온 모더니즘의 신체 주체로부터, 형태의 다양성으로 추론되는 분산된 신체자아의 포스트모던 주체로 향한 이행의 시작이었다고 할 수 있겠다.<sup>5)</sup>

1990년대부터 본격화된 뉴미디어 아트는 신체에 대한 새로운 접근을 보여주었다. 일시적으로 신체에 대한 관심으로부터 멀어진 것처럼 보였던 1980년대를 지나자 1990년대에는 신체와 신체예술 실행으로의 드라마틱한 반전이 있었다.<sup>6)</sup> 주로 기술 및 기계와의 결합으로 이루어진 신체의 확장은, 신체 자체를 더 이상 문화 및 사회의 문맥에 연관시키지 않고, 그 대신 그것을 뉴미디어와 기술의 가능성에 근거한 기술-현상학(techno-phenomenology)의 논의 아래 가져다 놓았다.<sup>7)</sup> 기술현상학에서의 신체문제는 외부/내부, 신체 내

---

적인 느린 걸음을 걷기, 자신의 몸에 4가지 색을 칠하기 등을 사진과 비디오로 기록한 나우먼의 작품들은 1960년대 말에서 70년대 초 ‘미술이란 무엇이고 미술가란 누구인가’를 고민했던 개념미술의 사고 아래 신체를 이용한 대표적인 예이다.: 토니 고드프리, 『개념미술』, 전혜숙 역, 한길아트, 2002; Paul Schimmel, "Pay Attention", Kathy Halbreich and Neal Benezra(ed.), *Bruce Nauman*, Walker Art Center, Minneapolis Distributed Art Publishers, 1994, pp.72-80

- 4) 미국 작가인 크리스 버든(Chris Burden)의 자기 절단행위나, 비엔나의 행동주의자들에 의해 실행된 신체미술들은 피의 제사에 가까운 행위와 의미로 잘 알려져 있다. 조수들이 도살된 양을 가져와 관중 앞에서 내장을 가르는 헤르만 니취(Herman Nitsch)의 전형적인 행위는 대부분 십자가에 발가벗겨진 채 거꾸로 매달린 그의 몸에 피를 쏟아 붓는 것으로 이어진다. 니취의 행위예술에서의 신체 또한 시대와 문화가 새겨지는 장소로 기능하는 것이었다. 그의 목적은 미술가뿐 아니라 관중들을 포함한 모든 사람들이 겪고 있는 사회적 억압으로부터의 해방을 경험하는 것이었으며, 그것은 실생활을 지배하는 통제적인 지성(知性)으로부터의 자유를 표현한 것이기도 했다.: Jonthan Finberg, *Art since1940, The strategies of Being*, Harry N.Abrams, 1995, p.342; Bernadette Wegenstein(2006), p. 60
- 5) Amelia Jones and Andrew Stephenson, *Performing the Body / Performing the Text*, London: Routledge, 1999, p.198
- 6) 1980년대에 신체미술이 주춤했던 것은 레이건과 대처 정부 시대의 탈신체적 정치 전략과도 밀접하게 연관된다. 이는 미술에 있어서도 체현된 주체와 관련된 재현의 정치학이 깊이 작용하고 있었음을 말해준다.: Amelia Jones and Andrew Stephenson(1999), p.198
- 7) Amelia Jones, *Body Art, Performing the subject*, University of Minnesota

존재/신체에 거리 두기 등의 구분을 타파하면서, 기술과 기계를 중요한 대응 물이자 파트너로 상정한다. 신체는 더 이상 사회적인 것이 머무르는 장소로서의 의미를 잃게 되고 오히려 모니터되고 수정되는 구조가 된다.

일반적으로 신체는 일단 가장 구체적이고 당연하면서도 정의하기 어려우며, 은유적이면서도 영원히 현존하는 거리감을 지닌다. 또한 그것은 장소이자 도구이면서 환경이 되며, 유일성을 지니면서도 다수성을 가지고 있다.<sup>8)</sup> 특히 그 자체로 근본적인 매개체의 역할을 하는 미술에서의 신체는 현대문화이론 중에서 가장 다양하고 역전되기 쉬운 개념으로 남아 있으며, 물신화되기도 하면서 때로는 혐오의 대상이 되기도 하는 혼돈의 개념으로 존재하고 있다. 게다가 현대문화에서는 신체와 세계, 신체와 테크놀로지 사이의 경계를 붕괴시키고 있다. 각종 디지털 경험과 미디어 아트 실행에서 가장 우위를 차지하고 있는 가상현실은 사용자가 진짜 공간을 향해하는 것처럼 ‘가상성’을 활성화하는 ‘정보로 가득 찬 공간’이 되었다. 그런데 이러한 재구성과 활성화에 있어서 피할 수 없는 사실은 여기에서도 신체가 가장 중심역할을 한다는 것이다.

본 논문에서는 1990년대 이후 신체성이 어떠한 개념 변화를 겪어왔는가 살펴면서, 시각중심주의를 벗어나 촉각 중심의 실행 방식으로 변경되고 있는 뉴미디어 아트의 특징을 살펴볼 것이다.

## II. (재)매개된 신체들

신체는 미디어로서의 특성을 갖게 되면서 매개(mediation)하기도하고 재매개(re-mediation) 되기도 한다. 뉴미디어의 재매개의 방식을 논한 J.D.볼터

---

Press, 1998, p.235 뉴미디어 아트가 신체와의 접촉방식을 위주로 경험됨에 따라 모리스 메틀로-퐁티의 현상학이 다시 논의되고 있으며, 뉴미디어 아트에 포함되는 기술들과 관련해 많은 학자들이 기술 현상학(techno-phenomenology), 혹은 기술적 현상학(technical phenomenology)라는 용어 및 개념을 사용하게 되었다.

8) Bryan Turner, *The Body and society: Exploration in Society Theory*, London: Sage, 1998, pp.7-8

(Jay David Bolter)와 R.그루신(Richard Grusin)은 『재매개: 뉴미디어의 계보학(Remediation: Understanding New Media,)』에서 뉴미디어가 회화, 사진, 영화, TV와 같은 기존의 미디어들을 이용하거나 그것들과 병행, 혹은 개량하면서 스스로의 문화적 가치와 의미를 획득한다고 주장하였다. 그들은 이러한 과정을 ‘재매개(remediation)’이라고 부르면서 여기에는 투명성의 비매개(immediacy)와 불투명성의 하이퍼매개(hypermediacy)가 동시에 작용하고 있다고 설명한다.<sup>9)</sup>

현대사회에서 모든 사람들은 개인적인 정체성과 문화적 정체성 모두를 규정함에 있어 매체(미디어)를 매개로 사용해왔다. 우리의 정체성은 이렇게 매개될 때마다 미디어가 규정해주는 것에 따라 스스로를 규정하면서 재매개되는데, 이는 우리가 항상 과거와 현재의 다른 미디어와의 관계 속에서 이해되기 때문이다. 매개와 재매개의 논리는 신체에도 적용될 수 있다. 볼터와 그루신도 신체가 비매개를 향한 투명성의 매개에 몰입하고자 하는 열망을 가지면서도 하이퍼매개의 불투명성에 상호 연관되고 연계됨을 강조하고 있다.<sup>10)</sup> 이는 진정한 자아는 그 자체로 투명하기도 하고 동시에 하이퍼매개적이기도 한 디지털 미디어에 의해 성취될 수 있음을 전제로 한 것이다.

1990년대 중반에 본격화된 기술과 신체 실행에 대한 이론적, 실제적 관점들은 대체로 세 가지의 입장으로 요약된다. 첫째는 신체가 ‘쓸모없고’ 유약함과 한계를 지닌 것임에도 불구하고, 신체는 기술적인 결합, 즉 프로스테시스(prosthesis, 인공기관)에 의해 물리적, 지각적으로 강화되면서 미술의 중심에 남아있다고 주장하는 관점이다. 둘째는 ‘신체의 전적인 사라짐(total disappearance)’을 받아들이면서, 디지털/로봇 메커니즘에 의한 대체효과를 강조하는 것이다. 셋째는 쾌락과 고통 등이 일어나는 장소로서의 신체의 원시성에 초점을 맞추면서 목시록적 신체문화의 패러다임으로 귀환하는 담론이

---

9) 볼터와 그루신에 의하면, 비매개와 하이퍼매개는 서로 모순된 것처럼 보이지만 항상 함께 하는 재매개를 위한 이중논리이다. 미디어를 극한의 상태까지 발전시키면 결국 미디어 자체는 사라지고 우리는 표상되는 사물의 현존 속에 놓이게 된다는 것이 비매개의 욕망이자 논리인 반면, 그를 위해서는 항상 미디어들의 혼합과 공존을 이용하는 하이퍼매개에 의존하게 된다는 것이다.: Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000, pp.3-15

10) J. D.Bolter and R.Grusin(2000), pp.234-235

다.<sup>11)</sup> 본 장에서 다루는 스텔락의 사이보그 신체와 가상현실을 매개로 한 신체의 경우는 첫 번째와 두 번째 경우에 속한다고 할 수 있겠다. 여기에서는 1980년대 이후로 신체를 끊임없이 재매개해 온 스텔락과, 반대로 비매개성을 궁극적인 목적으로 하는 가상현실의 경우 가상적 자아 및 신체가 어떤 의미를 가지는 가 살피고자 한다.

## 1. 사이보그 퍼포먼스 (Cyborg Performance): 스텔락

신체 자체가 어떻게 미디어로 기능하는가는 호주 작가인 스텔락(Sterlac, 본명 Stelios Arcadiou)의 ‘테크놀로지 퍼포먼스’ 혹은 ‘사이보그 퍼포먼스’에서 극대화된다. 1980년대 이래 자신의 몸에 실제로 뉴미디어를 혼합해 온 그는 지난 30-40년동안 퍼포먼스 예술에서 신체 담론이 어떻게 변화해왔는가를 보여주는 예가 되었으며, 초기 디지털 퍼포먼스의 역사에서 유일하고도 강력한 이미지로 남아있다.

스텔락은 기술을 이용해 신체성을 초월할 수 있는 방법을 추구하기보다는 신체가 연장되고 수정되어 물리적으로 기술을 통합시키고 효과적으로 전자 세계와 공간 속에서 기능할 수 있도록 만드는 방법을 개발하는 데 관심이 있었다. 그는 기존의 신체 메타포를 역전시킬 뿐 아니라, 동시에 가상의 공간에서 작동하는 탈신체화 된 신체(disembodied body)의 문제도 거부하는 태도를 취한다. 스텔락의 경우, 신체는 사이버 공간 안에서 고요하게 부유하거나 혹은 도약하는 것이 아니라, 사이버 공간의 매트릭스가 신체 안으로 들어와 몸의 생리학과 존재론을 진척시키고 재구성하는 것으로 이해된다.<sup>12)</sup>

스텔락이 주장하는 바, 사이보그를 상징하는 ‘육체와 금속(meat and metal)의 만남’ 즉 기술에 의한 신체의 수정은 그의 작업 초기시기부터 내재해 있었다. 고도의 기술을 이용한 방탄유리와 금속으로 만든 제3의 팔인 로봇 팔(robot third arm)은 1982년 <손으로 쓰기(Hand writing)>이나

---

11) Guillermo Gómez-Peña, *Dangerous Border Crossing: The Artist Talks Back*, London:Routledge, 2000, p.45

12) Steve Dixon, *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, 2007, p.317

1994년의 <스팀보드(stimbod)>, 1995년의 <주사走査 로봇/자동 팔(Scanning Robot/Automatic Arm)> 등에서 여러 번 사용되었는데, 이는 그의 왼팔에 부착되어 그의 몸의 다른 부분들의 근육 움직임을 포착하여 로봇 팔에 연결된 전극 봉을 자극하는 것이었다. <주사走査 로봇/자동 팔>(그림1)에서는 카메라를 든 인조 팔이 전기 자극에 반응하여 그와 함께 춤을 추었는데, 카메라가 포착한 소용돌이치는 움직임의 영상들은 비디오와 컴퓨터 모니터로 전달되었다.

그는 신체를 ‘쓸모없게 된(obsolete)’이라는 말로 논한다. 이것은 신체가 생리학적 한계로 가득 차 있고, 힘과 속도에 있어서 기술과 비교해 경쟁할 수 없다는 것을 의미한다. 그는 미디어 기술들을 이질적이면서도 우리 신체의 생물학적이고 신경학적인 능력보다 우월한 것으로 보면서, “무엇보다도 중요한 것은 바로 정보(information)이며, 정보가 신체를 신체 이상으로 상승시켜 ‘진화이후의(post-evolutionary)’ 신체의 형태와 기능을 주도하게 될 것이다”<sup>13)</sup>라고 주장한다. 또한 인공지능을 통해 인간의 신체는 점차적으로 자율성을 갖게 될 것이며, 포스트휴먼의 영역은 아마도 사이보그 영역 안에 있는 것이 아니라 지능적 이미지의 영역 안에 존재할 것이라고 예견하기도 했다.<sup>14)</sup> 그러나 위에서도 언급하였듯이, 이러한 방식이 그를 극단적인 탈신체화적인 미술 표현 혹은 전략으로 이끌지는 않았다. 그는 오히려 탈신체화하기보다는 신체를 사물화, 객관화하면서 계속하여 재매개하는 입장을 고수한다.

인터넷에 의해 자극을 전달받는 1990년대의 작품들에서 그의 신체에 대한 기계화는 절정에 이른다. <프랙탈 플래쉬(Fractal Flesh)>(1995), <핑 바디(Ping Body)>(1996), <파라 사이트(Para Site)>(1997) 등 1990년대에 행한 퍼포먼스들에서, 그는 자신의 몸을 여러 다발의 케이블을 통해 컴퓨터에 연결하고, 서로 다른 시스템을 이용한 신호들이 인터넷을 통해 그의 몸 각

---

13) Sterlac, "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies", *Leonardo*, vol.24, no.5, p.394  
 14) Stelarc quoted in Robert Ayres, "Obsolete Body/Alternate Strategies - listening to Stelarc", *Live Art Letters*, 3(Feb.), Nottingham: Live Art Letters/Live Art Archive.

부분의 근육으로 전달되어 전자 센서를 통해 움직이도록 한 방식을 사용했다. 대부분 퍼포먼스가 일어나고 있는 동안 스텔락의 움직임들은 VRML(Virtual Reality Modeling Language)의 공간으로 전달되어 웹사이트에 공개된다. <파라 사이트>에 대한 그의 설명에서도 볼 수 있듯이, 신체는 정보에 의해 소비되며, 매개된 보철들에 의해 조직되고 움직이는 확장된 사이보그 시스템 속으로 들어가게 된다.<sup>15)</sup> 그는 이러한 작품들에 대해 “팅 빈 신체가 기술적 구성물들을 위해서 더 나은 주인일지도 모른다.”<sup>16)</sup>라고 설명한다. 스텔락 이외에 메탈과 멀티미디어 퍼포먼스, 혹은 로봇과 함께 하는 퍼포먼스를 행해온 작가들로 스페인의 마르셀 리 안투네즈 로카(Marcel. li Antúnez Roca)와 Guillermo Gómez-Peña(길레르모 고메즈-펜냐) 등을 들 수 있으며, 신체에 대한 재구성이라는 점에서 스텔락은 성형수술-퍼포먼스를 생중계함으로써 실행으로 옮긴 오를랑과 비교될 수도 있겠다.

## 2. 가상적 신체(Virtual Body): 폴 서몬

최근에 논의되는 많은 신체 담론들이 항상 꼭 신체 그 자체를 다루고 있는 것이 아니라는 점을 기억할 필요가 있다. 오히려 그것은 정신(the mind)일 수 있고(M.푸코), 개입된 정치적 위계질서일 수 있으며(J.버틀러), 혹은 형이상학적인 문체(들뢰즈와 가타리)일 수도 있다.<sup>17)</sup> 그리고 신체가 변형되거나 혼성되었을 경우, 혹은 ‘텔레마틱’<sup>18)</sup>을 이용해 디지털 환경으로 전이된 경우, 우리가 부정할 수 없는 사실은 그것이 신체에 대한 실제적 변형이 아니라, 컴퓨터가 기록되거나 만들어낸 ‘이미지’에 대한 화소(pixel)로 처리 합성된 변형이라는 점이다. 그럼에도 불구하고 실체감이 없는 가상적 신체가 실

15) “사이보그가 된 신체(Cyborged body)는 정보와 함께 상징적 관계로 들어간다. 신체는 연장된 가상의 신경체계 속에서 반응하는 노드(node)가 된다. 신체는 정보의 홍수 속에서 소비하고 소비되면서 매개된 보철들에 의해 구성되고 움직여지며 확장된 상징적, 사이보그 시스템 속으로 들어간다.” : Sterlac, "ParaSite: Event for Invaded and Involuntary Body" : <http://www.stelarc.va.com.au/>

16) 앞글.

17) Steve Dixon(2007), p.212

18) 텔레마틱스는 무선통신 기술과 컴퓨터가 결합된 정보 서비스 시스템을 말한다.



체감을 지닌 신체만큼이나 심리적, 정신적 효과를 유발시킬 수 있음은 많은 작품들에 의해 그 가능성들이 실험되고 있다.

폴 서몬(Paul Sermon)의 <텔레마틱의 꿈(Telematic Dreaming)>(1992) (그림2)은 설치와 함께 퍼포먼스를 병행한 것으로, 디지털 신체와 ‘원격현존(telepresence)’을 중요한 개념으로 제공하고 있다. 두 개의 분리된 방에 놓인 침대에는, 퍼포먼스를 행하는 사람과 관람자가 각각 눕게 된다. 비디오카메라들과 모니터, 프로젝터들이 두개의 분리된 방에 놓인 침대 위의 사람들을 연결한다. 그러면 침대 위에 누운 각 사람들의 이미지는 다른 쪽 침대로 옮겨가 가상의 몸으로 투사되어 서로 겹치게 되며, 이렇게 겹쳐진 이미지는 다시 벽의 모니터로 옮겨져 재현된다. 이러한 방식으로 두개의 몸, 즉 실제의 몸과 가상의 몸은 두개의 침대 위에서 만남으로써 묘한 감정적 경험을 하게 된다.

이 작품에서 4주간 퍼포먼스를 맡았던 수잔 코젤(Susan Kozel)이 쓰고 있듯이, 여기에서의 경험은 ‘사이버-몸’과 ‘살이 있는 몸’ 사이의 심리적인 관계뿐 아니라, 기술에 의한 가상의 몸이 만들어낼 수 있는 성적(性的)이고 정치적이며, 고통을 유발하는 암시적 상황에 대한 통찰력까지도 느낄 수 있는 것이었으며, “인간과 기계의 상호작용은 가장 단순하지만 본질적인 터치와 신뢰, 상처받기 쉬움과도 같은 사소한 것까지도 표현할 수 있을 정도로 환원되었다.”<sup>19)</sup> 물론 디지털 기술을 이용한 가상의 신체는 신체에 대한 새로운 시각적 재현이지만, 그것들이 지시하고 있는 실제 신체의 구성을 변경하는 것은 아니다. 가상의 신체는 아마도 수용자의 눈과 생각에는 신체적으로 변화된 것으로 보일 수 있지만, sender 혹은 performer의 실제 행동 안에서는 어떤 실제적 변성이 일어나지 않는다. 따라서 가상의 신체는 근본적으로 연극적 총체성을 벗어나지 못하고 불신과 의혹을 수반하기도 한다. 소프트웨어 프로그램에서 창조되고 재현된 디지털 신체는 이미지일 뿐이다. 즉 스크린 위에 빛과 픽셀을 투사하는 디지털 장치에 지나지 않아 실제의 형태와 물질이 존재하지 않는다. 그럼에도 불구하고 <텔레마틱의 꿈>에서처럼 몸의 겹치는 행위라든가, 계획된 것이긴 해도 칼을 내미는 폭력적 행위 등은 가상의

19) Susan Kozel, "Spacemaking: Experience of a Virtual Body", *Dance Theatre Journal*, vol11, no.3, autumn 1994: <http://art.net/~dtz/kozel.html>

몸을 통해 현실에서와 같은 강도의 심리적 효과와 스트레스를 발생시킬 수 있음을 알 수 있다. 이러한 의미에서 비물질화 혹은 탈신체화된 가상현실은 오히려 신체를 억압할 수도 있게 되는 것이다. 다시 말해 가상신체를 통한 디지털 소통은 탈신체화되거나 상징적으로 구현된 재현이 아니다. 오히려 체현되고 감각적이며 촉각적인 것에 대한 경험으로 열려 있다.

### Ⅲ. 소통 방식으로서의 터치 - 시각에서 촉각으로

20세기 현대미술에서 미디어와 관련된 대부분의 문화이론들은 시각적인 것에 지배되어왔고 ‘재현의 정치학’이라는 영역에 중점을 두어 왔다. 그러나 최근에 인간존재와 디지털 미디어 정보 사이의 관계설정이나 디지털이 도입한 인간-기계 상호작용을 이해하는 데 있어서 그러한 패러다임이 부적당함을 주장하는 연구들이 많아지고 있다. 그것은 바로 터치스크린(touch screen)과 관련된 촉각적인 것에 대한 관심이다. 많은 이론들을 통해 대체적으로 시각이 가시적 기준을 위해 거리를 설정하고 ‘고체성의 논리(logics of solid)’를 형성하는 반면, 촉각은 그 매개적 특성으로 인해 경계를 흐트러뜨리는 ‘유체성의 논리(logics of fluid)’를 형성한다고 알려져 있다. 즉 촉각은 주체/객체, 남성/여성, 안/밖 등의 이분법을 해체하는 감각적 초월이며 질료성(materiality)과 사이(in-between)의 개념이라고 할 수 있다.<sup>20)</sup>

20세기 말에 뉴 미디어아트를 중심으로 되살아난 터치 개념은 세계를 더 이상 이미지의 확장이 아니라 ‘피부로 느낄 수 있는 경험의 확장’으로 변화시키고 있다. 사실상 미술과 관련된 감각은 오랫동안 시각에 머물러 있었다. 20세기 중반 퍼포먼스와 비디오 아트를 통해 ‘과정’을 중시하는 미술에 불가피하게 개입될 수밖에 없었던 청각이 미술영역 안에서 일찍이 자리를 잡은 것과는 달리, 터치에 의한 촉각적 경험은 19세기에 그 중요성을 잃어버린 이래 20세기 내내 시각적 감각의 하위에 머물러왔다. 그러나 역사적으로 역눌

---

20) 김지혜, 『루스 이리가라이(Luce Irigaray)의 촉각성에 근거한 시각의 재개념화』, 이화여자대학교 박사학위청구논문, 2008, p.viii

려왔던 터치의 자기 수용적 지각능력(proprioceptive perception)은 21세기로의 전환기에 새로운 미디어의 실행을 통해 다시 발견되고 있다. 따라서 우리는 20세기를 ‘시각의 세기(a visual century)’라고 일컬었던 것과 마찬가지로, 21세기를 ‘그 자체로 시각을 능가하는 햅틱(haptic)의 시대’라고 부를 수 있게 되었다.<sup>21)</sup>

피부의 역사를 정리한 역사학자 클라우디아 벤티엔(Claudia Benthien)은 18세기 만해도 피부에 의해 감각된 것에 신뢰와 가치가 부여되고 있었다고 설명한 바 있다. 즉 감각론에서의 자각적(自覺的) 미학 이론은 “보이거나 들리는 것은 일루전이며 만짐(touch)에 의해 탐구된 사물들만이 실제적(real)임이 증명될 수 있다.”<sup>22)</sup>는 것이었는데, 이러한 방식이 그대로 20세기말에 이르러 다시 재신임을 받게 된 것이다. 피부는 단순히 표면으로서의 의미만을 갖는 것은 아니다. 여기에서는 최근의 미디어 아트 실행방식의 특징들을 피부와 터치, 햅틱 개념 등과 연관시켜 논의함으로써, 시각중심주의로부터 벗어난 21세기의 미술이 어떻게 촉각적 방식을 수용하고 있으며, 신체와 만나는 디지털인터페이스가 어떻게 감각기관 그자체로 여겨질 수 있는가를 살피기로 한다.

## 1. 시각과 촉각에 대한 현상학적 접근

인터랙티브(interactive) 장치를 이용하는 대부분의 뉴미디어아트는 관람자의 적극적인 상호작용 안에서 인간신체와 디지털 정보가 서로서로 접촉하

---

21) 실험 심리학과 생리학에서 햅틱(haptic)이란 단어는 활동적인 탐험을 통해 환경을 경험할 수 있는 능력으로 정의된다. 예를 들어 우리의 손으로 사물의 형태나 물질적 특성을 측정할 수 있는 것인데, 이것을 보통 햅틱 터치라고 부른다. 점차적으로 햅틱과 햅틱스란 말은 사람의 팔 다리 움직임과 그 위치를 감각할 수 있는 능력, 즉 근운동감각과 자기수용감각을 포함하는 모든 터치 및 터치와 연관된 능력을 의미하는 데 쓰이면서, 좀 더 나아가 오늘날에는 실제 및 가상의 환경에서의 터치에 대한 과학을 언급하는 데 쓰이고 있다. 이것은 인간을 포함한 모든 유기체들에서의 터치 능력에 대한 연구뿐 아니라, 햅틱 가상환경을 만들어내는 기술체계의 발전도 포함한다. : Gabriel Robles-De-La Torre, "What is Haptics?", "Why is Haptics important?", homepage of 'The International Society for Haptics': <http://www.isfh.org/haptics.html>

22) Claudia Benthien, *Skin: On the Cultural Border Between Self and the World*, New York: Columbia University Press, 1999, p.222

는 경험 방식, 즉 사람이 기술적으로 만들어진 인터페이스로서의 기계를 만지는 방식(touching)과 밀접하게 연관된다.<sup>23)</sup> 다시 말해 “인터랙티브 뉴미디어아트는 촉각을 통해 정체성을 갖게 된다”<sup>24)</sup>고 할 수 있겠다. 이렇게 촉각적 경험을 유발시키는 인터페이스 혹은 ‘인터페이싱(interfacing)’은 인간과 기계가 혼성되는 “중간지대(in-between zone)”의 의미를 갖는다.<sup>25)</sup> 이러한 미디어 환경에서의 신체의 역할은 어떻게 변화하였으며, 어떠한 의미를 갖게 되는가 살펴볼 필요가 있다.

디지털 아트에서의 신체는 대부분 가상적 이미지로 제공된다. 그것은 단순히 일상적 신체에 대한 디지털 탈신체화나 혹은 신체에 대한 정보로 이루어진 집합체만을 의미하지 않는다. 그것은 M.B.헨슨(Mark.B.N.Hansen)<sup>26)</sup>이 말하는 ‘코드 안의 신체(Bodies in Code)’로 설명될 수 있다. 이는 기술에 의해 체현되고 기술과의 연관 속에서만 실현될 수 있는 신체를 말한다. 디지털 기술에 의해 추진된 현대의 테크노 문화가 구체적인 단계를 형성하는 것은 바로 이러한 ‘코드 안의 신체’를 통해서이다.<sup>27)</sup> 다시 말해 시각이 아닌 촉각적 터치로써 가상현실의 경험을 생산하게 되는 모든 신체는, 인간의 신체적 기능을 기계적으로 확장시킬 수 있는 기술발생적인(techno-genesis) 단계에 놓이게 만들며, 그러한 신체는 디지털 기술이 어떻게 인간신체의 감각적 능

23) 인터페이스(interface)는 두개의 서로 다른 시스템 사이의 경계, 혹은 기계와 인간 사용자들이 상호 접속하여 정보를 교류하는 접속점으로 정의되곤 한다. 그 의미를 조금 더 확장시킨다면, ‘두 영역 사이의 경계를 형성하는 표면으로서, 그 접촉면(face)을 빌려주어 두 영역을 소통하게(inter)하는 장치’를 말한다.

24) Erkki Huhtamo, "Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity and Tactility", on Oliver Grau(ed.), *MediaArtHistory*, MIT Press, 2007, p.87

25) David Boothroyd, "Touch, Time and Technics, Levinas and the Ethics of Haptic Communication," *Theory, Culture & Society*, vol.26 (2-3), p.334

26) 마크 헨슨(Mark B. Hansen)은 최근의 그의 두 저서 『뉴미디어를 위한 새로운 철학(New Philosophy for new Media Art)』과 『코드 안의 신체, 디지털 미디어와의 인터페이스(Bodies in Code, Interfaces with Digital Media)』를 통해 디지털 시각예술에서 어떻게 인간의 신체와 디지털 정보가 서로 접촉하게 되는가에 대한 논의의 필요성을 역설하고 있다. 그는 특히 시각예술에 초점을 두면서, 햅틱(haptic)을 통해 시각적인 것을 생각함으로써 디지털 이미지를 ‘인간의 기관(organism)과 물질성으로서의 시각적 정보를 합병시키는 것’으로 정의한다.

27) Mark B.N.Hansen, *Bodies in Code, Interface with Digital Media*, Routledge, 2006, p.20

력을 확장시켜왔는가를 증명하게 된다.<sup>28)</sup> 헨슨은 신체를 ‘코드 안의 신체’로 생각한다는 것은 동시에 인간의 존재를 ‘선인칭적 감각 존재(a prepersonal sensory being-with)’<sup>29)</sup>로 생각하는 것이라고 설명하면서, 신체에 대한 근본적이고 본질적인 기술 현상학을 발전시킬 필요가 있다고 역설한다.<sup>30)</sup> 신체와 기술의 만남은 뉴미디어 아트 시작단계부터 개념적으로 실험되고 표현되었는데, 인간의 감각과 관련해 디지털 기술을 이용한 뉴미디어 아트 작품들이 집중한 것은 바로 시각과 촉각의 관계였다. 즉 터치와 시각 사이의 대립은 적극적으로 서로를 보완하면서 상호 연관된 표현을 구성하게 된 것이다.<sup>31)</sup>

예를 들어 아그네스 헤게우스(Agnes Hegedus)의 <핸드사이트(Handsight)> (1992/3)(그림 3)<sup>32)</sup>는 시각과 촉각이 짝을 이루어 서로 변환하는 퍼포먼스로서의 알레고리를 보여준다. 우선 인터랙티브 설치 안에 들어 있는 세 부분의 장치들은 각각 모두 눈에 대한 메타포로 기능하면서 상호작용을 이룬다. 그것은 1) ‘안구(eyeball)’처럼 생긴 센서 혹은 인터페이스와 2) 안구의 홍채와 같은 투명한 구체(球體) 3) ‘눈(안구)’이 보고 있는 것을 몰입적 가상환경으로 만들어주는 둥근 스크린이다. 관람자가 내시경과 같은 일종의 카메라인 ‘눈’을 손으로 잡고 투명한 구체에 넣으면, 실시간으로 움직이는 시점들에 따라 변화하는 객관적 현실이 아닌 가상세계를 스크린 위에 투사한다. 이것은 미시경으로 좁은 병 속의 광경을 들여다보게 만든 19세기의 헝가리 민속미술처럼, 모형으로 제작되어 감추어져 있는 삼차원의 가상 세계를 탐험하여 왜곡된 표상을 드러낸다. 이러한 가상현실 속에서 안구는 외부 현실과 내적 주체

28) 앞글, p.21

29) 선인칭성이란 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)에 의하면, “나는 나다”라고 나에 대한 의식을 곧추세우기 전에, 이미 보는 주체와 보이는 세계가 저들 스스로의 생을 전개하면서 내가 책임질 수 없는 방식으로 주어져 있음을 말한다. 메를로-퐁티의 선인칭적 혹은 익명적 감각론은 자아론에 대한 일대혁신을 가져왔다. : 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸, 메를로-퐁티의 시각의 현상학에 대한 강해』, 이학사, 2004, pp.295-6

30) Mark B.N.Hasen, p.21

31) 이는 메를로-퐁티의 현상학 이론을 기반으로 한 것이다. 그러나 메를로-퐁티는 결국 시각과 촉각의 역전 가능성, 상호교환성을 주장하면서도 여전히 시각을 특권화하고 있다.

32) Agnes Hegedus가 제안하여 실현된 이 작품은 Gideon May와 Richard Holloway가 만든 소프트웨어에 의해 ZKM과 Ars Electronica의 공동지원으로 이루어졌다.

가 함께 반영되는 하나의 표면으로서의 인터페이스가 된다.<sup>33)</sup>

그러나 여기에서 주목해야 할 것은 인터페이스가 된 안구보다도, 가상공간의 비물질성을 스크린 위의 열린 세계로 이행하게 만드는 ‘손’의 역할이다. 즉 손이 시각작용을 시작하고 통제하며 투명한 구체안의 인터페이스(안구)를 조작해야만 가상현실에 접근할 수 있다는 것이다. 이것은 시각 속에 있는 촉각의 현존성을 강조한 것이다. 가상공간에서의 촉각과 시각의 상호 변환가능성은 촉각성 위에 가상의 시각을 결합시킬 수 있음을 말해준다.<sup>34)</sup> 손이 보게 만듦으로써 이 작품은 물리적 세계에 머물러 있는 것이 아니라, 오히려 마음의 눈 혹은 외부화된 상상력의 시점에 연관되는 가상영역의 지각에 대한 메타포를 제공한다. 동시에 이 작품은 상호작용성을 제공하기도 하고 해체하기도 하면서, 일루전에 동참하기보다는 그러한 구성의 논리를 역설적으로 드러낸다.<sup>35)</sup>

손의 감각이 시각에 의해 얻을 수 있는 것과 똑같은 정도로 정보를 얻을 수 있을까? 시각과 청각의 관계를 드로잉을 통해 실험했던 로버트 모리스(Robert Morris)의 <맹목의 시간(Blind Time)>(1973)(그림4) 시리즈는 신체의 문제에 대한 현상학적 접근으로 잘 알려져 있다. 제목에서도 알 수 있듯이, 이것은 눈을 감고 손으로 그린 것인데, 모리스는 그리는 작업을 정의하기 위해 먼저 손의 압력, 거리, 위치, 형태 등의 조건<sup>36)</sup>과 그것을 완성시키는 데 필요한 시간을 측정 한 후 종이 위에 그 작업을 실행한 것이다.<sup>37)</sup> 여기에서는

33) Agnes Hegedus, "Handsight": [http://www.csw.art.pl/new/99/7e\\_agnes.1.html](http://www.csw.art.pl/new/99/7e_agnes.1.html)

34) Mark B.N.Hasen, pp.80-81

35) "Agnes Hegedus: Handsight (1992)": <http://on1.zkm.de/zkm/stories/StoryReader>

36) “눈을 감고 종이의 수직, 수평의 축을 따라 흑연 가루를 뿌린다. 그리고 시간이 5분 경과하는 것을 계산한다. 오른손이 수평의 오른쪽 끝에서 시작하여 왼쪽으로 문지르며 중심을 향하는 동안, 왼손은 왼쪽에서 시작하여 아래쪽으로 문지르며 중심으로 향한다. 그러나 중심을 향해 전진하는 손의 수직적인 움직임들은 항상 같은 거리에 있도록 노력한다. 오른쪽은 수평축으로부터 계산된 거리에 비례하여 압력을 낮추고, 왼쪽은 그 반대로 한다. 중심에서 왼손은 수직축으로부터 수평적으로 움직이는 반면, 오른손은 수평축으로부터 바깥쪽으로 움직인다. 손들은 각각 그 역할들을 서로 역(逆)으로 행한다. 시간. 측정의 오차: +24초”: Kimberly Paice, "The Catalogue of Robert Morris", *Robert Morris: The Mind/Body Problem*, Solomon R. Guggenheim Museum Exhibition Catalogue, 1994, p.244

37) 미리 섞어놓은 흑연가루와 오일을 조금씩 가져다가 미리 계획된 과제에 근거하여 종이 위에다 손끝으로 문질러 그린다. 이때 그는 계산된 시간 안에서 작업하며, 종

신체의 근운동감각(kinesthetic) 경험과 신체의 좌우 대칭적인 거리와 균형, 손바닥이 종이와 닿을 때의 감촉과 압력이 어떤 정신적인 이미지보다도 중요하게 작용한다. 작가는 자신의 신체가 접촉하고 있는 것의 압력을 통해 자신의 신체를 인식하게 된다.

눈을 감고 그리는 행위는 모든 미술을 시각미술이라고 불렀던 전통에 대한 거부이기도 하다.<sup>38)</sup> 그런데 시각이 없는 상태에서 신체가 행하게 되는 이러한 과제는 메를로-퐁티의 “신체-주관의 공간성과 고유운동성”에 대한 논의로 설명될 수 있다. 즉 “과제를 지닌 유기적 통일체로서의 신체가 갖는 체험된 공간성은 외부적 좌표와 앞, 뒤, 밑, 안, 밖, 왼쪽과 오른쪽 등과 같은 결정적 위치들과 관련을 가지는 객관적 공간의 기초를 구성한다.”<sup>39)</sup>는 것이다. 즉 신체 이미지는 나의 신체가 세계를 향해 그 자체를 움직이는 가운데 내가 직접적으로 나의 사지의 위치를 알 수 있다는 의미에서, 곧 원초적인 방향설정과 고유운동성을 필연적으로 수반한다. 그러므로 나는 항상 세계 속에 이미 위치하고 있으며, 내가 특정하게 움직이는 방식이 바로 나의 신체적 공간성의 본성을 가장 명확하게 드러내주는 것이다.<sup>40)</sup> 모리스의 신체에 대한 이해 및 시각과 촉각의 관계를 현상학적으로 볼 수 있는 것처럼 촉각을 통해 시각적 경험의 지평을 넓히는 뉴미디어 아트의 경우도 마찬가지이다.

그러나 이제 촉각의 영역은 시각을 거부하거나 부족함을 경험하기 위해서 사용되지는 않는다. 최근의 뉴미디어 아트들은 혼합현실(mixed reality)<sup>41)</sup>의 경험적 구조와 초월적 구조 사이를 구분하는 지점을 포착하는 수단으로, 그리고 유기적 존재 차원으로서의 테크닉컬한 시각을 잠재화하는 수단으로 촉각을 사용하고 있다. 터치가 이미지 생성과 변형의 촉발장치로서 이용되는

---

이의 표면을 가로질러 매끄럽지만 점착성이 강한 미디어를 손의 압력을 이용하여 문지르게 된다.

38) Robert Morris, "Writing with Davidson: Some Afterthought After Doing Blind Time IV: drawing with Davison", *Critical Inquiry* 19, summer 1993, p.620

39) 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty, 1945), 『지각의 현상학』, 류의근 옮김, 문학과 지성사, p.371

40) 모니카 랭어, 『메를로-퐁티의 지각의 현상학』, 서우석, 임양혁 옮김, 서울:청하, 1989, p.83

41) 실제와 가상현실이 함께 공존하는 것을 말하며, 대부분의 뉴미디어 아트는 혼합현실을 통해 표현한다.

터치스크린 인터랙션 작품의 경우, 만지는 행위는 유기체적 존재가 가지는 상상의 힘을 물질화하는 기능을 한다. 모니카 플라이슈만(Monika Fleisxhmann)과 볼프강 스트라우스(Wolfgang Strauss)가 만든 <유동성의 시각(Liquid View)>(1993)(그림5)은 시각/촉각, 이미지/신체, 실제/가상이라는 뉴 미디어아트의 여러 짝들을 직설적일 뿐 아니라 아이러니컬하면서도 전복적인 방식으로 다루고 있다. 이 작품의 중심 주제는 “나르시시스가 자신의 반영을 발견하게 되는 샘(the well)이다. 관람자는 호기심에 따라 물소리와 반짝거리는 불빛에 매혹 당해 가상의 샘인 스크린에 접근하게 되며, 나르시시스처럼 반영된 자기모습에 몰입하여 만지고자하는 유혹을 받는다. 그러나 이미지를 만지는 순간 가상 우물 속의 자기 이미지는 흐트러져 파괴되고 만다.”<sup>42)</sup> 이 작품은 다른 터치스크린 인터랙션 방식의 작품들처럼 미리 짜여진 각본을 가능하게 하는 기술적인 장치나 가상현실의 기반을 사용하는 것이 아니라, 인터랙션이라는 촉발장치를 통해 예술 작품의 가상적 잠재력을 현실화하게 만든다. 즉 유기체적 존재인 관람자의 상상적 경험을 통해 오히려 가상현실을 창조해내는 것이다.<sup>43)</sup> 이것은 아직 촉각과 시각이 분화되지 않은 원시적 상태, 가상적이거나 잠재적 가역성을 지닌 상태로서의 원초적 촉각성(primordial tactility)이라는 메를로-퐁티의 현상학적 개념에 의해 타당성을 얻게 되며, 터치의 경험을 메를로-퐁티가 세계와의 촉각적인 인터페이스를 회복하는 몸들로서 설명했던 ‘살(flesh)’과 ‘피부’에 대한 논의로 확장할 수 있는 가능성을 열어준다.

42) Monika Fleismann and Wolfgang Strauss, "Image of the Body in the House of Illusion," in C.Sommerer and L.Mignonneau, *Art@Science*, Vienna/New York: Springer Verlag, 1997을 Mark B.N.Hasen, p.18에서 인용.

43) 이 작품이 지닌 터치 스크린의 독특한 성격은 크리스틴 가이스러(Kristen Geisler)의 <아름다운에 관한 꿈- 나를 만지세요(Dream of Beauty -Touch Me)>(1999)와 같은 작품과 비교했을 때 드러난다. 가이스러의 작품에서도 관람자는 접이나 주름 없는 완벽하게 아름다운 여인을 시각적으로 만나고, ‘Touch Me’라는 제목에 따라 그녀의 얼굴 즉 스크린을 만지도록 초대된다. 손가락이 스크린에 닿는 순간 그녀의 얼굴은 즉각적으로 표정을 바꾸는데, 얼굴의 어느 부분을 만지는가에 따라 울거나 웃고, 심각해지거나 즐거워하며, 입을 내밀어 키스하려고 하지만, 그것은 미리 조작성 각본에 따라 변형된다.



## 2. inter(sur)face - 피부를 통한 타자와의 만남<sup>44)</sup>

우리의 신체에서 경계면(인터페이스)이 되는 피부는 외부 자극으로부터 비롯된 감각, 운동성, 긴장 등의 지속적인 자극을 받아들이는 표면이다. 즉 피부가 포함하는 촉각 기관들(만지기, 고통, 뜨거움, 피부감각성)과 함께, 피부는 외부 세계에 대한 직접적인 정보를 제공하며, ‘피부자아(le Moi-Peau)’는 이러한 촉각의 흔적을 등록하는 기능을 수행한다.<sup>45)</sup> 촉각성을 중시한 디디에 앙지외(Didier Anzieu)는 촉각과 피부의 세계에 대해 논하면서, 피부는 다른 어떤 감각기관들보다 먼저 태아에게 생겨나며 다른 어떤 감각기관보다 더 많은 무게를 차지하고 가장 많은 면적을 차지해, 시각, 청각, 미각, 후각 없이는 살아갈 수 있어도 피부의 상당부분을 잃어버리면 생존할 수 없다고 역설한다. 그 구조에 있어서 피부는 하나의 기관 이상이며, 다른 신체 기관들을 감싸는 하나의 전체로서, 다른 외부 감각기관들, 운동감각, 평형감각 등과도 자체적으로 밀접한 연관을 가진다.<sup>46)</sup> 앙지외의 설명에서 알 수 있듯이, 피부를 통해 얻게 되는 촉각의 성질은 소위 ‘피부 자아’의 상호감각기능(intersensoriality)에 따른 가장 원초적이고 직접적인 것이다. 이렇게 분화되지 않은 상태의 원초적 감각으로서의 잠재성은 그 자체를 현상학적 실존으로 이끌게 된다. 이는 메를로-퐁티가 “나의 반성적인 영역을 벗어나 있는 듣고 보고 만지는 데서 성립되는 의식들은, 나의 개인적인 삶에 앞서 있으면서, 내가 아닌 것들로 머물러 있는 장(場)들과 통합된다는 것이 중요하다. 그것들이 나의 지각내용 속으로 차고 올라와 뒤섞여있고, 반대로 나의 지각작용은 그 장들 속으로 ‘흘러들어가’ 액체로 뒤섞이듯 하나로 통합된다.”<sup>47)</sup>고 하면서, 유기체를 세계의 일반적인 형식에 선인칭적으로 결합되어 있는 익명적이고 일반적인 실존으로 본 것과 통한다.

---

44) inter(sur)face는 interface와 surface를 합친 말로, 인간과 기계 사이의 접촉과 소통을 가능하게 하는 인터페이스와 표면으로서의 피부를 한꺼번에 나타내기 위해 사용한 것이다.

45) Didier Anzieu(디디에 앙지외,1995), 『피부자아』, 권정아·안석 옮김, 인간회극, 2008, pp.176-177

46) 앞글, pp.40-41

47) 조광제(2004), p.368

테클라 슈포르스트(Thecla Schiphorst)의 1996년 작품 <바디맵: 터치  
 산물(Bodymaps: artifacts of touch)>(그림6)은 컴퓨터 인터랙티브 사운드와  
 비디오 설치로 이루어진 것으로, 거울 이미지, 다른 사람의 신체 이미지, 디  
 지털 기술, 터치, 피부 등의 개념을 포괄한다.<sup>48)</sup> 센서가 장착된 흰색의 벨벳  
 표면<sup>49)</sup> 위에 작가의 신체 이미지가 투사된다. 관람자가 신체가 있는 장소로  
 서의 벨벳 표면에 접근하여 만지게 되면, 관람자의 신체 움직임에 따라 복잡  
 한 음악적 파노라마가 만들어지고 그에 따라 이미지가 진동한다. 혼란스럽고  
 에로틱하며 관능적이고 주관적인 효과는 피부 감각의 느낌, 터치를 통한 듣  
 기, 듣기를 통한 보기 등 자기수용적(proprioceptive) 감각들에 기반한 복잡  
 한 경험으로<sup>50)</sup>, 피부를 통해 경험하게 되는 감각들의 미분화된 잠재성, 혹은  
 시각과 촉각의 상호적인 가역성(reversibility)을 모두 표현한 것이라 할 수  
 있다.<sup>51)</sup>

최근의 ‘디지털 햅틱 미디어 환경’에 대한 숙고는 미술이든 철학이든 문화  
 연구든, 혹은 기술과학에서든 우리로 하여금 테크닉에 관련된 감각을 재고하  
 게 만든다. 자크 데리다(Jacques Derrida)는 『만지는 것에 관하여- 장-뤽 낭  
 시(On Touching-Jean-Luc Nancy)』(2005)에서, 장-뤽 낭시의 철학을 이용  
 해 터치 감각의 다양한 가치를 서술하고 있다. 그는 만지는 자로서의 인간과  
 만져지는 물질적 환경 사이의 조작과 관련된 불가분성을 사유해 ‘humanalis-  
 m’<sup>52)</sup>란 말을 만들었다. 이는 인간의 살로서의 손이라고 해도 ‘기술적인 것’에  
 대한 반대로서의 ‘자연적인 것’이라고 할 수 없다는 것이다. ‘조작’이 항상 하  
 나의 형태 혹은 또 다른 형태의 터치를 포함하는 것처럼, 이것은 그 안에서  
 터치의 주체가 우위에 있게 되는 하나의 방식일 뿐이다. 데리다는 터치에  
 대한 어떤 재고는 ‘햅틱중심주의(haptocentrism)’을 통해 시각중심주의가 재

48) 작품과 인터페이스는 Thecla Schiphorst가 디자인하고, 프로그램은 Ken Gregory  
 와 Grant Gregson이 만들었다.

49) 손의 터치와 압력, 표면에 가해진 힘의 양 등을 포착할 수 있는 15개의 전자자기장  
 (electromagnetic field)으로 특별하게 디자인된 센서이다.

50) Thecla Schiphorst, "Bodymaps: Artifacts of Touch: The Sensuality and Ararchy of  
 Touch", *Dance & Technology Zone*: <http://www.art.net/~dtz/Schipol.html> (2009.9.15)

51) M.B.N.Hasen(2006), p.71

52) 이것은 데리다가 human과 manualism을 결합시켜 만든 말로서, “손을 사용하는 인  
 간주의” 정도로 번역될 수 있겠다.

생산되는 것을 지양해야한다고 주장한다. 이는 서구 역사상 오랫동안 중요한 위치를 차지해 온 재현주의와 시각중심주의에서의 현존성과 비매개가 가지는 전통적인 특권에 대한 또 다른 버전에 지나지 않을 수도 있기 때문이다.<sup>53)</sup>

만지는 주체(toucher)과 터치된 것(the touched) 사이에 있는 터치(touching)의 문제는 누가 무엇을 만지는가의 문제이지만, 그러한 ‘접촉의 사건’이 발생하는 그 장소로서의 ‘피부’는 그보다 앞서서 존재한다. 그러므로 터치는 ‘내가 너를 터치한다’는 것에 의해 발생하는 접촉의 용어보다 앞서는 것이 된다. 이제 촉각은 새로운 형태의 물질성을 획득함으로써 변형을 겪는 과정이 된다. 이러한 점에서 신체-디지털 정보 인터페이스는 그 타당성을 갖게 된다. 중요한 것은 햅틱 미디어가 피부에 대한 기술/공학적 연관성을 갖지만, 피부는 더 이상 생물/물리학적 표피로서 고려될 수 없다는 것이다.

이제 피부는 감각 혹은 터치 그 자체에 대한 inter(sur)face로 재고찰되어야 한다. 이것은 만지는자/만져지는 것의 구별에 앞서 존재한다. 이는 데리다가 “터치에 대한 사고는 최소한 피부 이론을 통해야 하며, 그 안의 타자성은 제거되어야 한다.”<sup>54)</sup>고 주장한 것과 통한다. 이로써 피부는 나/타자가 결합되고 있는 것의 사이(in-between)로 사유될 수 있게 되며, 이로써 터치로서의 접촉에 대한 윤리적 차원의 논의가 가능해진다. inter(sur)face로서의 피부 개념은 우선적으로 소통 과정의 물질성에 연관되며, 정서적 전이와 움직임의 교환이 일어나는 장소로 의미되기 때문이다. 피부는 나(the me)와 내가 아닌 존재(the not-me) 사이를 구분하는 경계이자 다른 사람들과 나의 접촉의 표면이고, 나 자신의 내부성에 대한 감각을 느끼게 하면서 동시에 외부에 노출하게 하는 표면이 된다.<sup>55)</sup> 이는 타자성의 철학으로 유명한 엠마누엘 레비나스(Emmanuel Levinas)가 말하는 윤리적 인터페이스로서의 신체의 피부경계로 설명된다.<sup>56)</sup> 이러한 피부경계는 생물학적이거나 자연적인 것이 아니라,

---

53) Jacques Derrida, *On Touching - Jean-Luc Nancy*, MIT Press, 2005, p.8; David Boothroyd, "Touch, Time and Technics, Levinas and the Ethics of Haptic Communication," *Theory, Culture & Society*, vol.26 (2-3), 2009, pp.336-337

54) David Boothroyd, "Touch, Time and Technics, Levinas and the Ethics of Haptic Communication," *Theory, Culture & Society*, vol.26 (2-3), 2009, p.339

55) David Boothroyd(2009), p.340

56) 자아중심적인 전체성의 철학을 지양하고 새로운 타자성의 철학과 얼굴의 철학을 제

노출과 약점을 지닌 장소이기에, 햅틱 미디어는 감성적 물질성을 갖게 된다. 이로써 우리는 기술적인 햅틱 미디어 환경이 윤리학적인 의미를 갖는 새로운 문화적 문맥으로 들어설 수 있는 가능성을 갖게 되는 것이다.

## IV. 나오는 말

제프리 쇼(Jeffrey Shaw)는 신체를 “매혹적인 무명의 실체 없는 주체이자, 지각 불가능하지만 모든 곳에서 존재의 충만함으로 가득 차 있는 환영을 깨우는 비본질적인 영역”<sup>57)</sup>이라고 한 바 있다. 쇼의 이 말은 미술가들이 궁극적으로 만들어내고자 애쓰는 비매개적이고 투명한 상태인 가상현실에 대한 것인데, 그가 주장하듯이 가상현실에서의 신체는 마치 마르셀 뒤샹의 ‘infra-mince’의 개념과도 같은 것이어서, 지금 현실적으로 존재하지 않아도 그 존재를 분명히 느낄 수 있는 것과 같다. 디지털 뉴미디어 작품들은 미묘한 촉각적 감각경험을 통해 가상의 경험을 현존하는 것으로 전달한다. 기술의 발전에 따라 예술의 분야에서뿐 아니라 많은 다른 분야에서도 터치와 감각이 주요 관심의 대상이 되고 있는데, 현재 우리가 ‘텔레-비전’(tele-vision)에 친숙한 것처럼 가까운 미래에는 ‘텔레-터치’(tele-touch)를 통해 감각의 충만함을 얻을 수 있게 될 것이다.

최근의 ‘햅틱 미디어’ 환경은 맥루한(McLuhan)이 일찍이 “미디어 환경”이

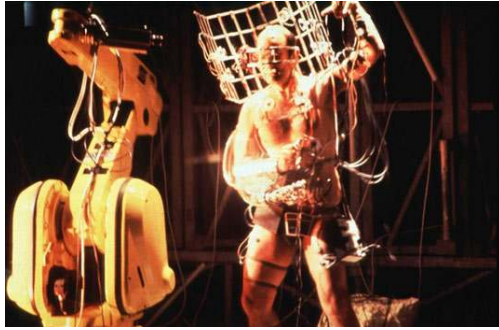
---

시하는 레비나스는 터치를 타자와의 정서적인 유대의 표현으로 보았다. David Boothroyd는 터치 감각과 피부가 어떻게 윤리적 주체성의 생산에 관여하는가를 레비나스의 정서적 감각에 대한 철학, 특히 나의 주체성이 ‘being-in-a-skin’에 의해 성취되는 실존의 가능성에 대한 레비나스의 언급에 입각하여 끌어내었다. 레비나스의 윤리적 주체에 대한 사상은 우리로 하여금 햅틱 미디어 환경의 윤리적 차원에 대해 생각할 수 있게 해준다.: Cathryn Vasseleu, *The Textures of Light: Vision and Touch in Irigaray, Levinas and Merleau-Ponty*, London: Routledge, 1998. p.98; David Boothroyd(2009), p.340

- 57) Jeffrey Shaw, "The Dis-Embodied Re-Embodied Body", Published in: *Kunstforum. Die Zukunft des Körpers I*, Vol 132, November 1995-January 1996, pp.168-171:  
[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-writings.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-writings.php3)

라고 부른 것의 전체적이고 몰입적 특성을 지닌다. 또한 모든 뉴미디어는 각각의 환경에서 계속하여 새로운 방식과 재개념화에 대한 요구를 창출하고 있다. 그 중에서 가장 획기적으로 우리 생활에 밀접하게 된 것이 바로 터치스크린과 스마트폰 등의 터치 및 터치능력인 햅틱 방식이다. 이때 피부는 ‘접촉의 사건’이 발생하는 장소로서 중요한 역할을 하게 되었다. 많은 미디어들이 보는 것을 중시할 뿐 아니라, 만지는 것에 대한 관심을 증대시킴에 따라 인간의 피부표면 또한 그 접촉면인 인터페이스와의 관계 속에서 지속적인 재구성 및 재매개를 따르게 된다. 결국 피부는 햅틱 미디어와 관련해 더 이상 생물학적-물리적 표피로서가 아니라, 감성적인 소통을 교류할 수 있는 정서적인 인터페이스로서의 표면(affective inter(sur)face)이 된 것이다. 미술에서도 이러한 미디어 환경의 특징은 마찬가지로 작용한다. 21세기로 진입한 현 상황에서 신체를 둘러싼 담론들의 변화는 디지털 기술을 사용하는 뉴미디어 아트에 어떤 분야보다도 더 진지하게 반영되고 있음을 알 수 있다.

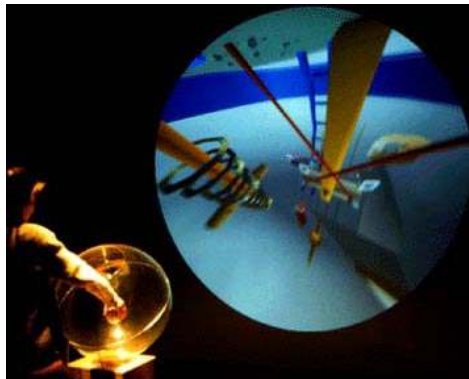




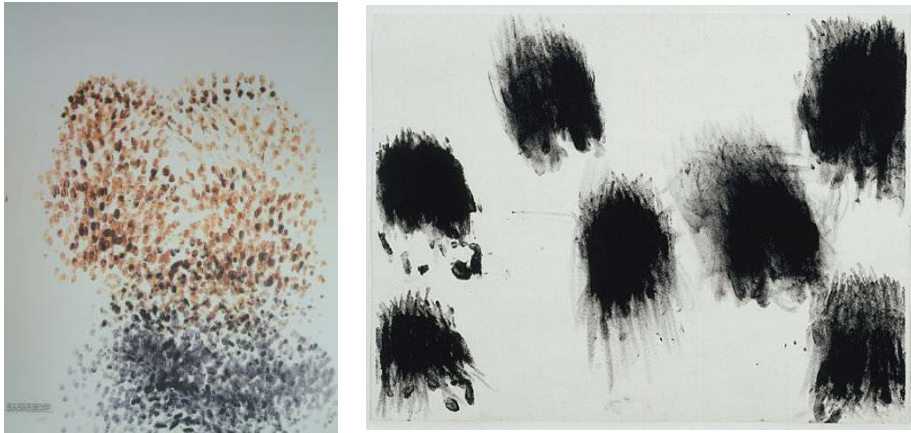
1. 스틸락, <주사走査 로봇/자동 팔(Scanning Robot/Automatic Arm)>, 1995



2. 폴 서몬(Paul Sermon), <텔레마틱의 꿈(Telematic Dreaming)>, 1992



3. 아그네스 헤게우스(Agnes Hegedus), <핸드사이트(Handsight)>, 1992-3



4. 로버트 모리스, <맹목의 시간(Blind Time)>시리즈 중, 1973



5. 모니카 플라이슈만과 볼프강 스트라우스, <유동성의 시각(Liquid View)>, 1993



6. 테클라 슈포르스트, <바디맵: 터치와 산물(Bodymaps: Artifacts of touch)>, 1996



## 주제어 Key words :

신체성	body
뉴미디어	new media
(재)매개	(re)mediation
가상현실	virtual reality
햅틱	haptic
인터페이스	interface
피부자아	skin ego

## 참고문헌

- 고드프리, 토니, 『개념미술』, 전혜숙 역, 한길아트, 2002
- 김지혜, 『루스 이리가라이(Luce Irigaray)의 촉각성에 근거한 시각의 재개념화』, 이화여자대학교 박사학위 청구논문, 2008
- 랭어, 모니카, 『메를로-퐁티의 지각의 현상학』, 서우석, 임양혁 옮김, 서울:청하, 1989
- 메를로-퐁티, 모리스, 『지각의 현상학』, 류의근 옮김, 문학과 지성사, 2002
- 양지외, 디디에, 『피부자아』, 권정아·안석 옮김, 인간희극, 2008
- 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸, 메를로-퐁티의 지각의 현상학에 대한 강해』, 이학사, 2004
- "Agnes Hegedus: Handsight" (1992)": <http://on1.zkm.de/zkm/stories/StoryReader> (2009.9.15)
- Benthien, Claudia, *Skin: On the Cultural Border Between Self and the World*, New York: Columbia University Press, 1999
- Bolter, Jay David and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000
- Boothroyd, David, "Touch, Time and Technics, Levinas and the Ethics of Haptic Communication," *Theory, Culture & Society*, vol.26 (2-3),

pp.330-345

- Dixon, Steve, *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, 2007
- Finberg, Jonthan, *Art since 1940, The strategies of Being*, Harry N. Abrams, 1995
- Gómez-Peña,, Guillermo, *Dangerous Border Crossing: The Artist Talks Back*, London: Routledge, 2000
- Halbreich, Kathy and Neal Benezra(ed.), *Bruce Nauman*, Walker Art Center, Minneapolis Distributed Art Publishers, 1994
- Hansen, Mark B.N., *Bodies in Code, Interface with Digital Media*, Routledge, 2006
- Hegedus, Agnes, "Handsight": [http://www.csw.art.pl/new/99/7e\\_agnes.1.html](http://www.csw.art.pl/new/99/7e_agnes.1.html) (2009.9.15)
- Huhtamo, Erkki, "Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity and Tactility", on Oliver Grau(ed.), *Media Art History*, MIT Press, 2007, pp.71-101
- Jones, Amelia, *Body Art / Performing the Subject*, University of Minnesota Press, 1998
- Jones, Amelia and Andrew Stephenson, *Performing the Body / Performing the Text*, London: Routledge, 1999
- Kozel, Susan, "Spacemaking: Experience of a Virtual Body", *Dance Theatre Journal*, vol11, no,3, autumn 1994: <http://art.net/~dtz/kozel.html> (2009.9.15)
- Morris, Robert, "Writing with Davidson: Some Afterthought After Doing Blind Time IV: drawing with Davison", *Critical Inquiry*, 19, summer 1993, pp.
- Paice, Kimberly, "The Catalogue of Robert Morris", *Robert Morris: The Mind/Body Problem*, Solomon R. Guggenheim Museum Exhibition Catalogue, 1994

- Schiphorst, Thecla, "Bodymaps: Artifacts of Touch: The Sensuality and Ararchy of Touch", *Dance & Technology Zone*:  
<http://www.art.net/~dtz/Schipol.html> (2009.9.15)
- Shaw, Jeffrey, "The Dis-Embodied Re-Embodied Body", Published in:  
*Kunstforum. Die Zukunft des Kšrpers I*, Vol 132, November 1995-January 1996, pp. 168-171:  
[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-writings.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-writings.php3)  
 (2009.9.15)
- Smith, Marquard(ed.), *Stelarc, The Monograph*, MIT Press, 2005
- Sterlac, "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies", *Leonardo*, vol.24, no.5, pp.389-400
- Sterlac, "ParaSite: Event for Invaded and Involuntary Body" :  
<http://www.stelarc.va.com.au/> (2009.9.15)
- Torre, Gabriel Robles-De-La, "What is Haptics?", "Why is Haptics important?",  
 homepage of 'The International Society for Haptics':  
<http://www.isfh.org/haptics.html> (2009.9.15)
- Turner, Bryan, *The Body and society: Exploration in Society Theory*, London: Sage, 1998
- Vasseleu, Cathryn, *The Textures of Light: Vision and Touch in Irigaray, Levinas and Merleau-Ponty*, London: Routledge, 1998
- Wegenstein, Bernadette, *Getting Under the Skin, The Body and Media Theory*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006



Abstract

## Tactility of Body in New Media Art

Jeon Hyesook

(HK Research Professor, Ewha Womans University)

The new perspectives towards bodies since 1960s based on the trio of Phenomenology, Psychoanalysis, Cognitive Science, generally show the deconstruction of Cartesian mind/body dichotomy and new concept of inter-subjectivity. The body-artists in 1960s-70s used their bodies as raw materials, the sites of the inscription of cultural meaning. But the new media artists in 1990s approached to a concept of 'extended body' or 'bodies in code' which are submitted to and constituted by an unavoidable and empowering technical deterritorialization - bodies whose embodiments are realized, and can only be realized, in conjunction with technics.

In this essay, I studied first, (Re)Mediated bodies through Sterlac's 'Cyborg Performance' and Paul Sermon's 'Virtual Body'. Sterlac has developed his own way that can make his body combine with technology(machine) and function in electronic world efficiently. Paul Sermon's work tells us that digital communication by virtual bodies is not disembodied, rather opens to experiences of embodied senses and tactilities.

The encounter of body and technology has expressed and explored from the beginning of new media art. New media arts which have used digital technology with the context of human senses, have

focused a relationship of sight and tactility. In this figuration, we can get to Merleau-Ponty's phenomenological existence, that is, primary tactility or infra-tactility comprise a kind of primitive or not yet differentiated, virtual, or potential reversibility out of which arises not simply the division of the senses, but more fundamentally, the divisions that comprise sensation per se. I examined the concept of 'Inter(sur))face' for validating of touch as a way of communication, of the phenomenological approach to the sight and tactility, and of the possible encounter with Others by skin. New media works like <Liquid View>(1993, Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss) and Thecla Schiphorst's <Bodymaps: Artifacts of touch>(1996) in this essay, will be good examples for explaining concepts of sight/tactility, image/body, real/virtual, and digital technology, touch, skin-ego etc.

논문투고일 2009.09.30. | 심사(수정)일 2009.10.15. | 게재확정일 2009.10.22.