

디지털 양식과 현대시의 변모 양상 연구*

- 2000년대 시를 중심으로

이재훈**

•차례

1. 서론
2. 선행 연구 검토와 문제제기
3. 매체의 변화에 따른 시 양식의 변화
4. 디지털 양식에 따른 시의 변모 양상
5. 새로운 몸의 상상력과 환(幻) 체험
6. 결론

■ 국문초록

본 연구의 목적은 한국 현대시의 새로운 매체 양식(Style)이 현대시에 어떤 영향을 끼쳤는지를 연구하는 데 있다. 특히 여러 매체들 가운데에서도 현재에도 새로운 매체로 변화하고 있는 디지털 매체에 주목하고자 한다. 즉 디지털의 변화와 발달로 가속화되어지는 새로운 상상력의 여러 층위들이 현대시에 어떤 양상으로 영향을 주고받는지 상술하는 데 구체적인 목

* 이 논문(저서)은 2011년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음.(NRF-2011-35C-A00504)

** 서울과학기술대학교 기초교육학부 강사

적이 있다.

문학의 양식에 대한 연구는 새로운 담론과 텍스트의 형질변화를 가능할 수 있는 중요한 연구 갈래 중 하나이다. 그럼에도 불구하고 현대시의 양식에 대한 연구는 아직까지 그 성과의 수준에서 미비한 단계이다. 이런 이유로 현대시의 양식 전반을 탐색하는 것은 문학 연구에서 중요한 과제라고 판단된다.

본 연구는 세 가지 측면을 중점적으로 다룰 것이다. 첫 번째로 매체의 변화에 따른 시 양식의 변화를 탐색한다. 즉 양식 변화는 크게 구술 양식(oral style), 문자 양식(literacy style), 멀티미디어 양식(multimedia style), 디지털 양식(digital style)으로 나누어서 살펴볼 수 있다. 이 중에서 디지털 양식을 통해 디지털 사유방식이 시에 어떻게 적용되며 융합되는지 볼 수 있다. 2000년대 이후 시인들은 몸의 감각적 체험과 환 체험을 통해 새로운 디지털적 상상력을 시에 원용하고 있다.

두 번째로 디지털 양식에 따른 시의 변모 양상이다. 디지털 매체를 이용해서 새로운 시의 양식을 실험하고, 이를 실현한 대표적인 것으로 멀티포엠(Multipoem)을 들 수 있다. 멀티포엠은 현재 지능형테크놀로지, 쌍방향, 다매체, 비선형, 소셜네트워크 등의 창작 환경을 가지고 다양한 방식의 매체를 통해 시를 창작하고 있다. 멀티포엠 외에도 현재에 새로운 양식으로 대두되고 있는 디카시(Dicapoem)가 있다. 디카시는 디지털카메라로 찍은 이미지와 시를 결합한 새로운 형태의 시 양식이다. 즉 자연이나 사물이 스스로의 상상력으로 시적 형상을 구축하고 있는 것을 디카로 찍어서 문자로 재현한 것이 디카시이다.

세 번째로 디지털 상상력이 기반이 된 몸의 상상력과 환(幻) 체험이다. 2000년대 초 디지털적 상상력이 어떠한 양상으로 발현되었는지 이원과 유형진의 시를 통해 확인한다. 또한 2000년대 후반 시에 등장하는 몸의 상상력과 환 체험을 여정과 정재학의 시를 통해 분석한다.

멀티포엠이나 디카시와 같은 새로운 양식의 실험은 아직도 유효하며

진행 중이다. 앞으로도 더욱 많은 연구가 필요한 부분이다. 또한 이런 새로운 양식을 통해 새로운 몸의 상상력과 환 체험의 상상력을 제공해 주었다. 인터넷 가상공간의 체험을 통해 시적 자아는 새로운 몸의 시학을 만들어냈다. 이른 바 '전자 육체'로 지칭되는 몸의 시학을 거쳐 현재에는 다양한 담론의 상상력이 실현되고 있다. 앞으로 이러한 상상력은 더욱 발전되어 현대시의 유효한 방법론적 특질로 진행될 것이다.

주제어: 양식, 매체, 디지털문화, 구술 양식, 문자 양식, 멀티미디어 양식, 디지털 양식, 멀티포엠, 디카시, 가상공간, 전자육체, 환(幻) 체험

1. 서론

본 연구의 목적은 한국 현대시의 새로운 매체 양식(Style)¹⁾이 현대시에 어떤 영향을 끼쳤는지를 연구하는 데 있다. 특히 여러 매체들 가운데에서 현재 새로운 매체로 변화하고 있는 디지털 매체에 주목하고자 한다. 즉 디지털의 변화와 발달로 가속화되어지는 새로운 상상력의 여러 층위들이 현대시에 어떤 양상으로 영향을 주고받는지 상술하는 데 구체적인 목적이 있다. 현대시에 있어 양식은 "특정한 고품체가 아니라 '공통적인 형성상태', 곧 과정과 결합된 사유의 형식과 밀접한 관련"²⁾이 있다고 알려져 있다. 디지털 매체는 종이로 대표되는 인쇄 매체와 달리 다른 상상력과 사유의 틀을 만들어내고 있다. 이러한 디지털 기술에 기반하는 상상력이 현대시에 어떤 양상으로 전개되고 있는지 구체적인 작품을 통해 숙고할 것이다.

지금까지 현대시의 학술적 연구사 속에서 매체와 양식에 대한 본격적인 연구는 부족한 실정이다. 문학의 양식에 대한 연구는 문학의 새로운 담론과 텍스트의 형질변화를 가능할 수 있는 중요한 연구 갈래 중 하나이다. 그럼에도 불구하고 현대시의 양식에 대한 연구는 아직까지 그 성과의 수준에서 미비한 단계이다. 이런 이유로 현대시의 양식 전반을 탐색하는 것

1) "한국 근대문학사 연구에서 양식 개념은 다양한 함의를 지닌 채 사용되어 왔다. 그것은 mode, style, genre, pattern, method, fashion 등의 의미를 지닌다. 그 동안 양식은 연구자와 연구방법론에 따라, 혹은 연구 대상에 따라 명확한 용어법을 지니지 못한 채 혼란스럽게 사용돼왔다. 우리의 경우에도思潮, 장르, 문체, 하위 장르(특정 유형), 서술법 등의 의미로 혼용"(상허학회 지음, 『한국 근대문학 양식의 형성과 전개』, 깊은샘, 2003. 참조)되어 왔다. 본 논고에서는 양식을 'style'의 차원에서 논구하려고 한다. 'style'은 시 안에 함유된 정신적 태도뿐 아니라 형태까지도 포괄할 수 있는 개념이기 때문이다.

2) 김신정, 『한국 근대 자유시의 형성과 의미』, 『한국 근대문학 양식의 형성과 전개』, 깊은샘, 2003, 233쪽.

은 문학 연구에서 중요한 과제라고 판단된다.

양식은 시대와 무관한 형식이 아니며, 그 시대의식을 시로 구현한 공통의 방법적 특질이며 총체적인 발현 양상이다. 하르트만은 양식이 가진 형성의 원리를 강조하면서 “가능한 개별적 형식의 형성방법이나 또는 공통적인 형성 상태에 있다고 보며, 그러한 관점에서 양식은 일종의 형성유형³⁾이 바로 양식이라고 말한다. 그러므로 양식을 논구하는 방법은 그 시대 세계인식의 양상과 토대를 같이 한다. 또한 양식은 문학의 고유한 방법적 창작 원리이면서 시대의 담론과 매체적 특성에 의해 끊임없이 영향받고 변화한다.

이러한 양식의 개념 속에서 문학의 양식은 시대정신과 연관되는 형식과 세계인식을 매체와의 개념과 결부시켜 논구해 볼 수 있다. 문학은 끊임없이 새로운 매체에 대한 욕망에 시달려왔으며 이러한 욕망의 결과물로 다양한 형식의 문예사조와 장르론을 배태시켜 왔다. 그러나 인간은 오랫동안 ‘종이’를 통한 ‘문자’라는 매체에 구속되어 왔다. 문자를 통해 구가하던 문학은 이제 새로운 매체에 의해 변화되는 시점에 와 있다. 이것은 문자라는 아우라(Aura)가 가지고 있는 문학의 원전에 대한 고유성에서 벗어나 새로운 문학의 양식에 대한 제기가 분명 있어야 한다는 사실을 반증한다.

현재의 시문학은 사이버스페이스의 가능성에 대한 확신이 정립되기도 전에 이미 발달된 기술의 발전을 따라가지 못하고 있는 실정이다. 새로운 문학 형식의 출현, 혹은 그 형식과 함께 새로운 세계관의 출현이라는 변화 앞에 연구자들은 여러 가지 관점으로 새로운 변화를 주목하고 있다. 디지털 시대는 무수한 원본이 복제되는 시대이며 이미지가 세상을 지배하는 시대이다. 근대 이후 한국 현대시가 가장 크게 변화를 겪어온 다양한 양식의 출현과 공통된 양식의 모형을 본 논고를 통해 발견할 수 있을 것이다.

근대적 의미의 시가 과거로부터 지금까지 어떠한 양상을 거치며 변화

3) 하르트만(N. Hartmann), 『미학』, 전원배 역, 을유문화사, 1983, 273쪽.

되어 왔으며, 그것이 매체의 발달과 어떠한 연관을 지니는가에 대한 탐색도 이어질 것이다. 더불어 디지털 시대에 따른 현대시의 변화양상을 짚어 보고, 이러한 변화가 앞으로의 시 양식에 어떠한 영향을 끼칠 것인지에 대한 탐색이 가능할 것이다.

2. 선행 연구 검토와 문제제기

디지털 매체와 관련된 한국 현대시 분야에 대한 연구는 1990년대 이후부터 생겨나기 시작했다. 소설의 경우는 일찍부터 하이퍼텍스트에 대한 연구가 이루어졌으며 지금까지도 버추얼리얼리티, 판타지 소설, 디지털 스토리텔링에 관한 논의가 전개되고 있다.

시의 변화와 타매체 간의 혼용과 매체의 변화에 따른 시의 양식적 변화에 따른 소논문이나 평문들은 지금까지 단편적으로 발표되었다. 특히 90년대 중반부터 일기 시작한 '사이버문학론'에 대해서는 여러 학술지에서 다루어졌다. 이들의 논의는 대체로 시의 변화를 고찰하고 예측하는 논의보다는 문학전반에 걸친 형질변화에 주목하고 있다. 주로 서사층위를 연구대상으로 삼아 소설의 플롯이나 문체의 변화에 주목하고 있는 논자들의 대부분은 '책'의 대척점에 소위 '컴퓨터문학'을 설정하고 그것의 차이와 거기에서 비롯된 문학의 변화를 예견하는 데 주력하고 있다.

매체와 관련하여 새로운 시문학을 대상으로 하고 있는 본격적인 학위 논문으로는 이용욱의 『정보화사회 문학 패러다임 연구』(한남대 박사학위 논문, 2000), 김양희의 『매체의 변화에 따른 시 변화 양상 연구』(한양대 박사학위 논문, 2001), 이성우의 『디지털 기술과 한국 현대시』(고려대 박사학위 논문, 2005)가 있다. 이용욱의 논문은 컴퓨터와 가상공간이라는 매체 현실이 가져다준 변화를 이론적으로 접근해보고 전대의 문학과와의 변별성을 분석해내고 있다. 김양희의 논문은 매체와 관련된 시의 변화 양상을 다

론 논문이다. 이 논문의 목적은 ‘디지털 시대가 되었기 때문에 문학이 변해야 한다’는 당위론적 명제를 극복하고, 시의 근원적인 전달방식과 향유방식이 매체에 따라 변화되는 양상을 살펴봄으로써 시의 변화양상을 조망하려 하는 것이다.

이성우의 논문은 디지털 기술이 일상화된 현실에 대한 한국 현대시의 다양한 인식을 검토하는 동시에 디지털 기술의 적극적 수용에 따른 현대시의 변화를 실제 작품 분석을 통해 종합적으로 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이 논문은 더 나아가 디지털 혁명이라는 변혁의 시기에 한국 현대시의 새로운 정체성을 모색하는 연구 작업의 하나이기도 하다.⁴⁾

시문학의 경우는 디지털 매체에 대한 무수한 담론에 비해 그 시적 결과물은 비교적 적은 편이다. 시적 결과물이 적다 보니 문학의 형질변화에 따른 문학론은 많으나 구체적인 작품분석은 미흡한 실정이다. 디지털 매체를 적극 활용하거나 디지털 매체를 시적 상상력의 근간으로 삼은 작품들이 적다는 점이 연구 성과의 한계라고 말할 수 있다.

본 연구에서는 이러한 몇 편의 연구성과를 바탕으로 논의의 외연을 좀 더 확장해보고자 하였다. 특히 ‘양식’이라는 관점에서 한국 현대시를 바라본 연구는 아직 부족하다. 이러한 점을 인식하고 매체의 변화 양상을 따라가면서 시문학의 양상을 살펴볼 것이다.

3. 매체의 변화에 따른 시 양식의 변화

매체의 변화와 관련되어 새로운 시문학의 양식적 측면을 연구하는 것은 광범위한 작업이다. 먼저 선행되어야 할 주제는 문학 양식과 매체와의 관계에 대한 탐색이다. 시는 애초에 시(詩), 가(歌), 무(舞)가 결합된 원시종

4) 이성우, 『디지털 기술과 한국 현대시』, 고려대 대학원 박사학위논문, 2005, 17쪽.

합예술의 형태로 출발되었다. 이러한 시의 양식이 외부적인 산업기술에 커다란 영향을 받게 되는데 이것이 바로 종지와 인쇄술의 발명이다. 쿠텐베르크 이후 시의 양식적 변화는 엄청난 혁명을 가져다 주었다. 음송하기 위한 시는 읽기 위한 시로 바뀌고 구전과 가창으로 전해오던 문학은 인쇄술로 말미암아 기록된 매체로 전해지게 된다. 이로써 운문의 시대에서 산문의 시대로 변화하게 된다.

이에 대해 김신정은 다음과 같이 장르로서의 시가 어떻게 분화하여 지금의 형태와 존재방식을 가져왔는지 진단하고 있다.

시의 역사가 포괄하는 시간의 길이는 시의 개념과 존재 방식 면에서 다양한 변화의 층위를 형성한다. 단적으로, 고대의 음유시인, 혹은 서사시인이 불렀던 즉흥시와 현대시 사이에 존재하는 개념과 인식 상의 크나큰 격차를 생각해볼 수 있을 것이다. 두 개의 서로 다른 대상에 대한 동일하게 '시'라는 용어를 사용하고 있지만, 하나의 말이 지시하고 함축하는 내용은 차이를 지닌다. 고대의 시(poetry)가 '문학'의 대표적인 장르이자 '문학' 일반의 개념으로 통용된 반면, 근대에 이르러서는 장르 사이의 경계가 좀더 강조되고 있다고 하겠다. 그런 면에서 현대시의 출현은 두 가지 방향에서 이루어졌다고 볼 수 있다. 한편으로 그것은 정치 도덕적 이념과 종교적 제의로부터 문학, 예술이 독립해나가는 과정이면서, 또한 창작 문학 전체를 포괄하는 개념으로서의 시가 서성, 서사, 극 등의 범주에 의해 장르 분화되어가는 과정이라고 할 수 있을 것이다. 이처럼 문학 장르의 분화와 자율화 과정 속에서 근대의 시는 자신의 육체와 존재방식을 수정, 변경하면서 근대 사회와의 갈등과 균열을 고유의 방식으로 표출하고 있다고 하겠다.⁵⁾

고대의 시는 문학의 대표적인 장르이자 문학 일반의 개념이었다. 이것이 장르의 분화를 거쳐 형식을 강조하게 된 오늘날의 '시'가 된 것이다. 이

5) 김신정, 위의 책, 231~232쪽.

러한 양식의 개념 속에서 문학의 고유한 작동원리가 되는 동시에 시대정신과 연관되는 형식과 세계인식을 매체와의 개념과 결부시켜 논구해 볼 수 있다. 문학은 끊임없이 새로운 매체에 대한 욕망에 시달려왔으며 이러한 욕망의 결과물로 다양한 형식의 문예사조와 장르론을 배태시켜 왔다. 그러나 인간은 오랫동안 '종이'를 통한 '문자'라는 매체에 구속되어 왔다. 문자를 통해 구가하던 문화의 총아로서의 자리는 이제 타문화권에게 넘겨준 형국이다. 이것은 문자가 가지고 있는 문학의 원전에 대한 고유성에서 벗어나 새로운 문학의 양식에 대한 실험이 분명 있어야 한다는 사실을 반증한다.

양식 변화에 대한 연구로는 월터 옹(Walter J. Ong)이 자신의 저서 『구술 문화와 문자문화』⁶⁾를 통해 확립한 바 있다. 밀란 패리의 유고슬라비아 서사시 연구 작업을 발전, 계승한 옹은 구술문화와 문자문화의 특징을 상세하게 체계화함으로써, 오늘날의 전자문화가 구술문화와 문자문화의 전통에 어떻게 접맥되어 있는지를 밝히고 있다. 옹은 구술문화와 문자문화의 인간이 어떤 특성을 내면화하고 있는지를 상세히 밝히고 또 이를 둘러싼 여러 인문학적 입장을 밝힘으로써 구술문화와 문자문화에 대한 폭넓은 해석을 실현하고 있다.

월터 옹의 논의를 참조해서 구술 양식과 문자 양식을 참조할 수 있고, 이에 덧붙여 멀티미디어 양식과 디지털 양식으로 변화 양상을 정리할 수 있다. 즉 양식 변화는 크게 구술 양식(orality style), 문자 양식(literacy style), 멀티미디어 양식(multimedia style), 디지털 양식(digital style)⁷⁾으로 나누어서 살펴볼 수 있다. 구술 양식은 구술적 연행(oral performance)을 통한 시문학의 배태 양상이다. 즉 시가무(詩歌舞)가 종합화된 양식의 특성을 보이는 특성을 가지고 있다. 구술 양식의 특징은 첨가적, 집합적, 다변적, 보수·전통적, 논쟁적, 인간생활에 밀착, 감정이입적, 참여적, 항상성, 상황의존

6) 옹(W. Ong), 『구술문화와 문자문화』, 이기우 역, 문예출판사, 1996.

7) 여기에서 디지털 양식은 멀티미디어 양식과 다르게 시공간을 뛰어넘어 소통이 가능한 '가상 공간'이 주요한 조건이다.

적인 경향을 띤다. 또한 운율과 청각성, 시간성을 강조하게 된다. 문자양식에서는 씌어진 담론(written discourse)으로서의 특성을 지니고 있다. 이때 중요한 점은 인쇄 문화의 발달로 인해 문학 장르가 분화되고 서사성(narrative)이 강화된다는 점이다. 이 시기에 이르러서 은유, 상징, 시각성, 공간성이 강조된다.

멀티미디어 양식은 미디어 매체의 발달에 따른 새로운 시양식의 변화를 의미한다. 이 시기에는 미디어 매체의 발달로 창작주체의 현실 인식이 큰 변화를 이룬다. 또한 이미지(image)가 중요한 시적 방법론으로 부상한다. 이 시기에는 이미지 투사(projection, 投射)에 의한 주체의식을 표현하고 있다. 마지막으로 디지털 양식은 창작 주체들의 창작 공유현상이 일어난다. P2P(peer to peer)를 통한 쌍방향 전송이 가능하게 되고 문학 텍스트의 원본은 공유하게 된다. 이미지는 복합적으로 변용되며 서사성이 동적 이미지의 형태로 역동적으로 변화한다. 또한 이전의 시가 가지고 있었던 '노래성'보다 몸을 매개로 한 '육체성'의 시적 발현이 더욱 중요한 시적 화두로 등장한다.

이러한 디지털 양식의 발전에 따라 시 양식은 어떠한 변화와 부침을 이루어왔는지 그 양상을 살펴볼 수 있다. 이 범주에서는 디지털 문화에 따른 기술의 발전이 문학의 형질변화에 어떠한 영향을 주는가에 초점을 맞출 수 있다. 먼저 비트(bit)와 HTML(hypertext markup language) 언어에 대한 이해를 통해 이러한 디지털 사유방식이 시에 어떻게 적용되며 융합되는지 볼 수 있다. 디지털 기술의 기본개념은 비트이다. 비트로 이루어지는 디지털 문화의 개념을 HTML 언어로 표현되는 새로운 매체 탄생과 결합시킨 시편들이 1990년대부터 다양하게 등장한다. 정한용, 박남철⁸⁾과 같은 시인들은 HTML 언어를 시에 적극적으로 인용하여 새로운 발화방법과 상상력을 실험하고 있다. 노철은 이러한 디지털적 상상력의 구조를 "구조 자체가 무너진 시의

8) 박남철의 시집 『제분』(문학수첩, 2009)과 정한용의 시집 『흰 꽃』(문학동네, 2006)에는 HTML 언어를 이용한 시편들을 소개하고 있다.

형태는 세계의 인식 방법과 표현방법에서 기존 시와 다른 지점에 놓여 있다. 미디어 네트워크 문화의 이미지 체험은 여러 층위의 이미지들을 동시에 체험하고 그 이미지들을 자유롭게 접목시키는 형태로, 이미지를 통한 세계 인식 방법의 반영⁹⁾이라고 진단한다. 이때 이미지를 통한 세계 인식의 방법이란 시각적 이미지뿐 아니라, 다양한 방식의 감각적 사유를 포함한다. 또한 미래과를 위시한 일련의 2000년대 이후 시인들은 몸의 감각적 체험과 환 체험을 통해 새로운 디지털적 상상력을 시에 원용하고 있다.

특히 중요한 점은 멀티미디어를 통해 시가무의 원시융합예술형태의 문학 양식이 부활한다는 점이다. 이러한 새로운 시 양식의 부활과 탄생은 일련의 멀티포엠(Multipoem)이라는 새로운 매체에 의한 창작방식에 의해 구현된 적이 있다. 또한 하이퍼텍스트 시로 언어의 새벽(<http://eos.mct.go.kr>), 팬포엠(<http://www.FanPoem.co.kr>) 등을 기획하여 가능성을 타진한 적이 있었으며 영상시 生時 · 生詩(<http://livepoems.net>) 등도 새로운 시의 양식으로 선보이기도 했다. 이러한 새로운 시 양식의 부활과 탄생은 일련의 멀티포엠 창작방식에 의해 구현되고 있다. 디지털 문화가 주는 시적 주체의 변화 또한 간과할 수 없는 중요한 점이다. 디지털 문화와 주체의 변화와의 연관성을 탐색한다. 이러한 새로운 몸에 대한 사유는 가상현실(잠재현실, cyberspace)을 체험한 자이를 통해서만 가능한 세계이다. 더불어서 디지털 문화를 통해 현실 인식이 어떠한 방향으로 변화했는지를 탐색할 것이다. 디지털 문화가 시에 준 영향은 상상력의 확장과 현실과 환상의 경계 무화 등을 들 수 있다.

4. 디지털 양식에 따른 시의 변모 양상

디지털 매체 환경 하에서의 시문학은 서사와 다르게 더욱 많은 가능성

9) 노철, 『디지털 시대의 현대시 형태와 인식에 관한 연구』, 『국제어문』 제23집, 13쪽.

을 안고 있다. 이러한 요소들로는 우선 길이가 짧다는 점을 들 수 있다. 인터넷 공간 속에서의 서사는 그 길이로 인하여 독자들은 많은 불편을 느낀다. 음향과 영상과 문자가 공존하며 우리의 오감을 자극하는 상황에서 문자만으로 가득찬 화면을 읽는 행위는 인내를 요구한다. 또한 책에 비해 컴퓨터로 글을 읽는 일은 그 가독성에서 많이 떨어진다. 그러나 시는 그 가독성 면에서 서사와 다르다. 그런 이유로 요즘은 다양한 형태의 영상시가 제공되고 있으며 영상시의 소스가 유포되기도 한다.

텍스트 기반에서 다매체 기반으로의 전이(轉移)가 시에서는 활발히 나타난다. 다매체 기반의 창작은 창작 주체가 한 사람에서 다수로 바뀐다. 창작자, 소스 제작자, 디자인, 영상시를 인터넷 공간 안으로 업로드할 인터넷 서버 관리자 등등이 함께 공동제작에 참여한다.

이러한 새로운 디지털 매체를 시에 적극적으로 도입하여 새로운 시의 양식을 오랫동안 모색해온 시인으로는 장경기를 들 수 있다. 새로운 매체와 온라인을 중심으로 작품 활동을 벌여온 장경기는 '멀티포엠아트 운동'을 벌이고 있다. '멀티포엠아트 운동'은 매체가 새로 생겨날 때마다 이를 활용해서 융복합 멀티언어로 창작해온 시문학 운동을 말한다. 장경기는 1996년 '멀티포엠 제1선언문'을 발표하며 지금까지 매체를 바꾸어가며 창작해오고 있다. 현재에는 멀티포엠아트 작품으로 '한강아이랑' 시리즈를 선보이고 있다. 이를 통해 융복합예술, 하이퍼아트, 하이퍼 시문학, 멀티포엠아트, 토털콘텐츠 산업 등으로서 다양한 모습을 보여주고 있다. 초기에 비디오, CD롬 동영상, DVD 등의 매체로 시작해서 현재에는 글, 이미지, 애니메이션, 영상, 음악, 웹문서 등이 복합적으로 융합된 인터넷 멀티미디어 영상 파일 형태로 독자들에게 제공하고 있다.¹⁰⁾

장경기는 1996년부터 멀티포엠운동을 시작했다. 90년대 후반만 하더라도

10) 동영상으로 멀티포엠을 감상하려면 멀티포엠방송 <http://multipoem.blogspot.kr> / 멀티포엠방송 블로그 <http://blog.naver.com/multipoem> 참조. 그 외 멀티포엠방송에서는 멀티포엠선언문과 지금까지 창작한 작품을 모두 일반 독자들에게 제공하고 있다.

도 새로운 매체는 비디오, DVD, 필름, PC통신 등이었다. 하지만 2000년대가 넘어가면서 인터넷 기술의 비약적인 발달로 인해 다양한 방식의 동영상과 멀티미디어를 감상할 수 있는 매체들이 생겨나기 시작했다. 현재에는 지능형테크놀로지, 쌍방향, 다매체, 비선형, 소셜네트워크 등의 창작 환경을 가지고 다양한 방식의 매체를 통해 시를 창작하고 있다. 또한 몇 년 전부터 시작된 스마트폰의 발달은 우리 삶에 큰 영향을 끼치게 된다. 스마트폰은 휴대하면서 인터넷을 통해 전세계의 모든 멀티미디어를 감상할 수 있다. 스마트폰을 중심으로 하는 지능형테크놀로지는 모든 매체들과 서로 융합하면서 발전을 거듭하고 있다. 페이스북, 트위터 등의 소셜네트워크와 유튜브와 같은 동영상 서비스 등은 실시간으로 소통하면서 이전 세대들과 다른 창작 배경을 가지게 되었다.

장경기의 장시 『한강아리랑』의 경우 현재 28권 1300여편의 작품으로 창작되어 인터넷, 페이스북, 유튜브, 각종 네트워크, 스마트폰 등을 통해 온라인으로 발표하고 있다. 오프라인으로는 종이책, 관련 잡지 발표, CD, DVD 작품집 등으로 발표하며 미술전시 갤러리, 디지털 아트축제, 멀티포엠아트 축제, 문화예술관련 행사 등을 통해서 발표한다. 이런 작품의 형태는 하나의 일관된 모습이 아니라 끊임없이 뒤섞이고 융합된 형태로 존재한다.

멀티포엠 외에도 현재에 새로운 양식으로 대두되고 있는 '디카시'가 있다. 디카시는 디지털카메라로 찍은 이미지와 시를 결합한 새로운 형태의 시 양식이다. 즉 사진과 시를 병치시키는 '포토포엠'보다 진화된 시인데 "자연이나 사물이 스스로의 상상력으로 시적 형상을 구축하고 있는 것을 디카로 찍어서 문자로 재현한 것"¹¹⁾이라고 말하고 있다. 디카시는 '디카시 마니아(<http://cafe.daum.net/dicapoetry>)'와 '디카시문화콘텐츠연구회(<http://cafe.daum.net/dicapoemcr>)' 등의 연구모임과 이상옥¹²⁾ 등의 연구자들에 의해 계속해서 발전되고 진화하는 과정에 있다.

11) 이상옥, 『앙코르 디카시』, 국학자료원, 2010, 37쪽.

12) 이상옥은 디카시만을 다룬 무크지 『디카시』를 10호까지 발행하고 있으며, 연구서 『앙코르 디카시』(국학자료원, 2011) 등을 통해 '디카시'를 이론적으로 정립하는 작업을

디카시가 "그것의 외화된 형식이 아직은 소박한 형태를 띠어 정형성을 탈피하는 데는 한계가 있는 것처럼 보이지만, 이중의 견고한 그물망을 통과한 미래의 디카시는 가장 완벽한 예술의 형식으로 재탄생할 개연성이 다분히 내재되어 있다"¹³⁾는 논자의 지적처럼 많은 가능성을 가지고 있는 새로운 시 양식이다.

5. 새로운 몸의 상상력과 환(幻) 체험

디지털 문화가 주는 시적 주체의 변화 또한 간과할 수 없는 중요한 점이다. 디지털 문화와 주체의 변화와의 연관성도 중요한 시적 변화 양상 중의 하나이다. 새로운 몸이라 칭할 수 있는 전자육체의 탄생을 몇몇 시편을 통해 살펴볼 수 있다. 이러한 새로운 몸에 대한 사유는 가상현실(잠재현실, cyber reality)을 체험한 자아를 통해서만 가능한 세계이다.

현대인들의 이성은 모니터와 키보드를 통해 작동된다. 우선 2000년대 초 디지털적 상상력이 어떠한 양상으로 발현되었는지 이원과 유형진의 시를 통해 확인할 수 있다.

2000년대 초반 디지털적 상상력을 실현한 대표적인 시인인 이원은 「나는 클릭한다 고로 나는 존재한다」라는 시에서 실제 개인의 자아는 클릭과 접속을 통해서 존재를 확인하는 정도에까지 다다랐음을 확인해 준다. 이원의 시에서 시적 화자는 철저하게 인터넷 가상공간을 자유롭게 이용하는 자이다. 구체적으로 보면 종이가 아닌 모니터를 통한 읽기 행위를 보여준다. 신문을 통해 경제와 온 세계의 일들까지 클릭의 행위를 통해 얻을 수 있다. 클릭의 행위는 우리 문명인의 삶에 큰 영향을 끼친다. "클릭 한 번에 한 세계

계속해서 수행하고 있다.

13) 김석준, 「디지털 시대와 문학 : 디카시 담론」, 『시와경계』, 2011년 겨울호, 122쪽.

가 무너지고/한 세계가 일어선다”는 전언은 더 이상 과장된 말이 아니다.

인터넷 가상공간은 우리 삶을 지배한다고 얘기해도 가능할 만큼 우리 삶 전체에 개입하고 있다. 가상공간이 일상의 삶이 가진 시간 대부분을 소비한다고 할 때, 그 가상공간 속의 '자아' 또한 개인 정체성의 중요한 부분이다. 이원은 “이곳의 사람들은 머리를 떼어놓고/머리 대신 모니터를 달고 다닌다”¹⁴⁾고 했다. 이것을 가능케 한 것은 다름 아닌 가상 세계의 경험 때문이다. 가상의 경험은 가시적인 이미지를 환상의 이미지로 인식하게 한다. 현대인의 삶은 플러그를 통해 인식되고 관계 맺게 한다. 사람들은 걸 어다니는 무선의 매체들이다. 가상세계의 플러그를 꽂아 전력에 의해 공급받는 힘으로 걸어다니는 존재들이다. 이러한 몸의 상상력은 지금 보편화되어 문화의 넓은 영역에 걸쳐 있다. 피가 나고, 살이 돋고, 아픈 매개체인 육체가 아니라 우리 정신을 가장 감각적으로 표현해낼 수 있는 감각의 실현체로서의 육체가 새로운 상상력의 한 부분으로 자리매김하고 있다.

유형진의 시 「모니터킨트— eyeless.jpg」¹⁵⁾는 모니터만 바라보며 자란 현대 문명인의 자화상을 단적으로 보여준다. '모니터킨트'는 아스팔트만 밟고 자란 도시 아이란 뜻의 '아스팔트킨트' 이후에 생겨난 용어로 아스팔트조차 제대로 밟지 않고 모니터만 바라보며 자라는 아이란 의미이다. 시의 화자는 상처를 치유하는 방법으로 모니터 속으로 빠져든다. 모니터 공간 속에는 붉고 싱싱한 아이리스가 있다. 또한 샤갈의 마을에 내리는 눈도 볼 수 있다. 이 실체들은 가상의 존재들이다. 모니터 속에서만 볼 수 있는 이러한 식물과 풍경은 영원히 시들지 않고 변하지 않는다. 언제든지 싱싱하고 변함없는 풍경만을 우리에게 보여준다. 0과 1이라는 이진법의 가상세계는 인간에게 늘 접속하여 검색한 가장 정확한 정보를 전달해주지만 인간들은 그 정확하고 변함없는 차가움에 회의가 드는 것이다. 가상공간은

14) 이원, 「공중도시」, 『야후의 강물에 천 개의 달이 뜬다』, 문학과학지성사, 2001.

15) 유형진, 『피터래빗 저격사진』, 랜덤하우스코리아, 2005.

“늘 살아야 되는 꽃”만 가득한 곳이다. 아이리스는 가장 선명하고 시들지 않는 꽃을 선보이지만 정작 보이지 않는 “eyeless”와 같은 이미지이다.

초기의 시편들이 디지털 매체가 시양식에 끼친 영향에 대한 담론적 메타포에 가까웠다면 다음과 같은 시편들은 좀 더 우리 삶에 밀착된 디지털적 상상력이라고 할 수 있다.

날마다 게임에 빠져 허우적댄다. 키보드는 키를 두드리게 하고 마우스는 버튼을 클릭하게 한다. 키보드와 마우스는 나와 함께 내 골을 파내는 게임을 하고 있다. 게임이 진행될수록 나는 차츰차츰 멍해진다. 내 골은 외장형이 아닌데 나는 꼭두각시처럼 앉아 있다. 모니터는 내 눈알을 탐내고 스피커는 내 고막을 탐낸다. 내 신체부위는 아이템이다. 모니터가 내 눈알을 파먹는다. 스피커가 내 고막을 찢어먹는다. 그들의 생명수치가 올라간다. 내 골은 이제 외장형이다. 모니터 화면에 비친 내가 해골 같은 얼굴로 나를 보고 있다. 내 눈알이 빠져나간 자리에는 캐릭터가 캐릭터를 죽이고 있다. 내 고막이 없는 귓속으로 비명소리와 함께 토막 난 시체들이 매장되고 있다. 나는 여전히 꼭두각시처럼 앉아 있다.

- 여정, 『모니터에 비친 자화상』 부분

컴퓨터 안의 3D캐릭터가 나를 잡아당기는 밤(?) 빨려든다. 우린 같은 편이 되어 적(?)과 싸우고 있다. 달(?)이 부서지고 3D캐릭터의 뼈(?)가 부서진다. 모니터 가득 피(?)가 튄다. 죽음(?)의 문이 열리고 3D캐릭터는 그곳으로 치워진다. 버튼 하나로 다시 태어난다. 나는 적(?)이었던 3D캐릭터와 같은 편이 되어 우리 편(?)이었던 3D캐릭터와 싸우고 있다. 죽음(?)의 문은 계속 열리고 닫히고 다시 열리고……

알고 보면 3D캐릭터들이 모두 같은 편(!)이 되어 나와 싸우는 게다. 해(!)가 부서지고 내 뼈(!)가 부서지고 있는 게다. 시계 안에 내 피(!)가 튀고 얼룩지고 있는 게다. 내가 죽음(!)의 문으로 끌려가고 있는 게다. 죽음의 문은

열리고 닫히고 다시 열릴지 모르는(!) 게다.

- 여정, 『21C 콜로세움』 부분

여정의 시는 디지털 환경에 길들여진 현대인의 모습을 가상공간과 매체적 소재를 통해 그려내고 있다. 현대인들은 '키보드 워리어(keyboard warrior)'라는 용어가 생길 정도로 일상의 모습과 온라인 공간에서의 모습이 다르다. 여정은 모니터에 비친 현대인의 모습을 게임을 하는 시적 자아를 등장시켜 보여준다. 시에서 화자는 게임에 빠져 허우적대는 중독자의 모습이다. 현대인들에게 중독은 가장 위험하지만 흔히 있는 일상어가 되었다. 게임중독, 인터넷중독, 스마트폰중독 등 디지털 매체와 관련된 중독들은 더욱 큰 사회적 문제로 대두되고 있다. 키보드로 키를 두드리고, 마우스로 버튼을 클릭하면서 운용하는 게임은 "나와 함께 내 꼴을 파내는 게임"이다. 자신의 꼴을 파내는 게임이라는 것도 끔찍하지만, 그 게임을 함께 하는 행위의 주체가 "나"라는 점은 시사하는 바가 크다. 부연하면 게임은 결국 나를 죽이는 행위이며, 내 몸을 구체적으로 파내는 행위라는 것을 말해준다. 시에서 이런 자기파괴적 행위는 더욱 가속화된다. 시의 화자는 게임을 하며 멍해지고 급기야 모니터가 화자의 눈을 파먹는다. 스피커가 화자의 고막을 찢고, 화자의 몸을 해체시킨다. 해체의 결말에는 화자의 꼴이 바깥으로 빠져나가는 것이다. 이런 예민한 감각의 몸은 게임의 속도와 마찬가지로 더욱 상승한다.

또 다른 여정의 시 『21C 콜로세움』도 게임의 캐릭터들이 서로 싸우며 죽음의 체험을 한다. 눈여겨볼 것은 컴퓨터 공간 속에서의 죽음은 다시 재생되는 죽음이라는 점이다. 시에서 서로 죽이려고 하는 대상은 사물이다. 컴퓨터와 모니터와 캐릭터 등은 모두 생명이 없는 무기체들이다. 생명이 없는 사물들은 뼈가 부서지고 피가 튀는 경험을 한다. 또한 그들에게는 무용한 죽음의 감각을 일깨운다. 시인은 비생명적인 대상과 그 대상물이 할 수 없는 감각의 층위들을 괄호의 형식을 통해 보여준다. 괄호의 기호 안에

는 물음표가 내재해 있어 이런 점에 의문을 가지라고 표한다. 하지만 2연으로 가면 물음표가 느낌표로 대체된다. 물음표와 느낌표 사이의 간극은 시의 화자가 스스로 합리화하는 게임 행위의 변명일 뿐이다. 여정은 다른 일련의 시에서도 가상 공간과 현실 공간을 서로 교차 체험하면서 현실과 가상의 시공간에 대한 사유를 끊임없이 체험하게 한다.

케이블이 달을 뽕뽕 묶는 밤, 나는 달의 화장터로 끌려간다. 걸친 옷이 하나 둘 불타오르고 별거벗은 나도 불타오른다. 내 살 구위지는 냄새가 케이블 속을 떠돌고 나는 어느새 유령이 되어 환생할 자궁을 찾는다. 이곳 자궁들 속은 너무 환하다. 빛이 내 눈을 파먹는다. 눈 먼 내가 자궁 속에 있다. 비닐에 뒤덮인 내가 자궁 속의 나를 바라보고 나를 그리워하고 나는 그리움에 북받쳐 비닐을 찢고 나를 만난다. 나는 나를 부둥켜안고 살을 쉬는다. 깊은 잠에 빠져든다.

자궁 밖에서 들려오는 소리에 잠이 깬다. "축하합니다. 임신입니다." 모니터가 내 움직임에 잡고 있다. 자궁의 주인은 덜미 잡힌 나를 끌고 또 어디론가 가고 있다. 모니터가 자궁의 주인을 뽕뽕 묶는 날이면 자궁 속은 화장터다. 이 자궁 속도 너무 환하다. 기계음이 내 살을 찢어낸다. 사지가 찢긴 내가 자궁 밖에 있다. 검은 비닐에 뒤덮인 내가 끊어진 탯줄을 바라보고 탯줄의 주인을 그리워하고 나는 그리움에 북받쳐 검은 비닐을 찢고 탯줄의 주인을 만나기 위해 다시 케이블 속을 떠돈다.

- 여정, 『케이블 가이』 부분

수업 중 판서를 하다가 갑자기 뭔가 물컹하더니 손이 칠판 속으로 들어가 버린다. 몸의 절반이 들어갔을 때 "선생님! 새가 유리에 부딪혀 떨어졌어요!"라고 외치는 소리가 들렸다. 뒤돌아보고 싶었으나 몸을 움직일 수 없었고 물에 빠지듯 흑판에 빨려 들어갔다. 칠판 속으로 들어가니 반대편

교실에서 중학교 교복을 입고 앉아 있는 내 모습이 보였다. 나는 짝과 떠들다가 생물 선생님께서 걸려서 철 필통으로 뺨을 맞았다. 맞을 때마다 사프가 흔들려 덜그럭거렸다. 아이들이 웃었다. 뺨보다 그 췌소리가 더 아파왔다. 나는 자리로 돌아가 교문 밖의 고양이를 멍하니 바라보았다. 아이들이 "중속과목강문계"를 외치는 소리를 들으며 다시 칠판을 건너오자 교실에 아이들은 없고 유리창 여기저기 검붉은 핏자국만 가득하다.

- 정재학, 『흑관』 전문

가상공간을 체험한 자아에게 '환(幻)'의 체험은 가장 사실적인 체험이다. 현실세계에서 '환'은 망상이나 의도된 상상으로 비춰지지만 가상공간을 체험한 자아에게는 가장 극사실의 경험이 바로 '환'의 세계이다.

여정의 『케이블 가이』는 디지털의 세계를 체험한 몸의 상상력과 그 몸이 감각하는 '환(幻)'의 세계를 복합적으로 드러내고 있는 작품이다. 시의 화자는 자신의 "살 구워지는 냄새"를 맡는다. 이는 자신의 몸이 감각을 발생하는 육체로서의 몸이라는 것을 인식하는 말이다. 하지만 육체적 감각으로서의 몸은 "케이블 속"으로 들어가는 순간 다른 몸으로 전이된다. 케이블 속은 실제 몸이 감각하는 세계와는 다른 '환'의 세계이다. 환을 경험한 시의 화자는 "유령"이 되어 케이블 속을 떠돈다. 디지털의 세계는 우리가 이전에는 감각하지 못했던 새로운 감각의 몸을 만들어 주고, 또다른 상상력의 공간인 환의 세계를 경험하게 한다. 이를 일컬어 시인은 "환생"이라 한다. 환생은 새로운 생을 의미한다. 환몽의 새로운 세계로 태어나기 위해서 화자는 "자궁"을 찾아 헤맨다. 급기야 화자는 자궁 속의 화자와 자궁 속의 화자를 들여다보는 화자로 분열된다. 시에 등장하는 "임신"은 모니터의 세계, 즉 디지털의 공간 속에서 발아된 생명체이다. 육체로서의 몸은 어둡지만, 디지털 세계에서 태어난 몸은 밝고 환한 환경을 가지고 있다. 여정의 케이블의 세계는 환의 세계이며 동시에 새로운 몸으로 환생하고 분열하는 세계임을 위의 시를 통해 확인할 수 있다.

정재학의 시에서는 환의 세계가 우리 현실과 어떠한 점점 관계를 가지고 있는지 보여준다. 시의 화자는 학교 교사가 되어 수업 중 판서를 한다. 판서를 하다가 "손이 칠판 속으로 들어가 버리"는 체험을 한다. 손이 칠판 속으로 들어가는 행위는 여정의 시에서 "유령이 되어 환생할 자궁을 찾는" 모습과 겹쳐지는 환 체험의 시작을 의미하는 행위이다. 칠판의 반대편에는 현실과는 다른 시간이 존재한다. 그 시간은 시의 화자가 중학교 때 있었던 일이다. 생물 선생님께서 걸려 뺨을 맞은 일이 떠오른다. 이 시는 아주 단편적인 이미지만을 제시해주고 있지만, 환의 체험은 극사실적으로 표출된다. 과거의 시간이 다시 출몰되고, 과거의 시간을 체험하며 현재의 시적 자아를 반성하고 재인식하게 한다. 이러한 환의 체험은 디지털의 세계를 경험한 자아만이 할 수 있는 상상력이다. 실제 우리는 인터넷 속에서 이러한 하이퍼텍스트적인 체험을 수없이 반복한다. 또한 게임을 통해 롤플레이팅 되는 사건과 장면의 전환도 이와 다르지 않다. 시간성의 무화를 통한 새로운 가상공간의 체험은 이렇듯 우리 삶을 간섭하고 통어하는 중요한 기제가 되고 있다.

6. 결론

디지털 매체의 발달은 시 양식의 변화를 가져왔다. 시라는 양식이 지면이라는 한계를 가지고 있는 것이 사실이나, 상상력의 측면에서 새로운 정신적 담론의 층위를 형성하고 있다. 컴퓨터의 발달과 초고속 광통신망의 발달, 소셜미디어 네트워크(SNS)를 통한 새로운 상상력은 현재에도 진행 중에 있다. 컴퓨터의 발달과 초고속망 인터넷의 발달은 우리 삶에 많은 변화를 가져왔다. 특히 시 양식에 가져온 변화는 근대문학 100년 동안 가장 빠른 흐름을 보여준다.

시 양식은 시대와의 산물이며, 그 시대 속에서 서로 직간접적으로 영향

받고 부침받은 총체적인 산물이다. 하지만 디지털 매체가 시 양식에 어떤 결과를 가져올 지는 아직 분명하게 판단하기에는 이르다. 매체와 관련된 것뿐 아니라 모든 문학의 양식에는 “동시대의 문학적 산물이 모두 포괄되지 않는다는 의미에서 제한적이다. 이 제한적인 성격은 해당 시기의 양식이 이전과 이후의 시기에 맺고 있는 변화와 지속의 관계를 통해서 살펴질 수밖에 없”¹⁶⁾다는 속성이 내재해 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 디지털 매체가 시문학에 가져다준 변화는 엄청나다. 또한 문학의 형질 변화에 많은 영향을 끼쳤으며, 새로운 상상력이 출몰했다. 인터넷을 통한 새로운 매체에 의한 양식의 변화는 “하이퍼링크에 의해 비선조적으로 정보를 연결하여 기존의 책이 가지고 있었던 선조적 글읽기의 한계를 넘어서고 자유롭게 필요한 정보를 확보할 수 있게 해 준다. 또한 통신속도의 증가와 함께 발신자와 수신자가 실시간으로 음성, 문자, 동영상 등 다양한 형태의 정보를 실시간으로 주고받을 수 있게 되어 보다 확실히 매체에 의한 정보 혁명¹⁷⁾을 가장 현실적으로 드러내고 있는 문학적 산물이다.

멀티포엠이나 디카시와 같은 새로운 양식의 실험은 아직도 유효하며 진행 중이다. 문학에서 통용할 수 있는 미적 의미에 대해서 결론을 내릴 수는 없지만, 시대적 의미로서 문학의 다양한 실험들은 분명 평가할 만한 가치를 지니고 있다. 앞으로도 더욱 많은 연구가 필요한 부분이다. 또한 이런 새로운 양식을 통해 새로운 몸의 상상력과 환 체험의 상상력을 제공해 주었다. 인터넷 가상공간의 체험을 통해 시적 자이는 새로운 몸의 시학을 만들어냈다. 이른 바 ‘전자 육체’로 지칭되는 몸의 시학을 거쳐 현재에는 다양한 담론의 상상력이 실현되고 있다. 앞으로 이러한 상상력은 더욱 발전되어 현대시의 유효한 방법론적 특질로 진행될 것이다.

16) 허윤희, 『한국 근대시의 양식론적 접근』, 『한국 근대문학 양식의 형성과 전개』, 상허학회, 258쪽.

17) 최병우, 『다매체 시대의 한국문학 연구』, 푸른사상, 2003, 128쪽.

■ 참고문헌

1. 기본자료

- 유형진, 『피터래빗 저격사건』, 랜덤하우스코리아, 2005.
여정, 『벌레 11호』, 문예중앙, 2011.
이원, 『야후의 강물에 천 개의 달이 뜬다』, 문학과지성사, 2001.
정재학, 『흑관』, 『현대시학』, 2012년 4월호.

2. 단행본

- 김중희 엮음, 『사이버 문화, 하이퍼텍스트 문학(이론편)』, 국학자료원, 2005.
김중희 엮음, 『사이버 문화, 하이퍼텍스트 문학(자료편)』, 국학자료원, 2005.
김중희 최혜실 편저, 『사이버 문학의 이해』, 집문당, 2001.
상허학회 지음, 『한국 근대문학 양식의 형성과 전개』, 깊은샘, 2003.
이상욱, 『앙코르 디카시』, 국학자료원, 2010.
이선이 편저, 『사이버 문학론』, 월인, 2001.
최병우, 『다매체 시대의 한국문학 연구』, 푸른사상, 2003.
한국현대문학학회, 『한국 문학의 양식론』, 한양출판, 1997.
옹(W. Ong), 『구술문화와 문자문화』, 이기우 역, 문예출판사, 1996.
하르트만(N. Hartmann), 『미학』, 전원배 역, 을유문화사, 1983.

3. 논문

- 김양희, 『매체의 변화에 따른 시 변화 양상 연구』, 한양대 대학원 박사학위논문, 2001.
노철, 『디지털 시대의 현대시 형태와 인식에 관한 연구』, 『국제어문』 제23집.
이성우, 『디지털 기술과 한국 현대시』, 고려대 대학원 박사학위논문, 2005.

이 논문은 2013년 10월 31일에 투고되어 2013년 11월 4일부터 11월 18일까지 심사위원이 심사를 하고 2013년 11월 19일에 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.

■ Abstract

A study on digital style and the changing aspects of contemporary poetry

- Focusing on Poetry in the 2000's

Lee, Jae Hoon

(Seoul national university of science & technology)

This study is related to changes in the new media of poetry is to study the stylistic aspects. Especially want to pay attention to the various media in the midst of the current changes in new digital media. Affecting some aspect of modern poetry, new imagination to whether the above-mentioned specific objectives.

History of modern poetry in the style now for a full-fledged, there is little research. the study of literature in the style of a new literary discourse and to understand the change of the text is an important research branch. nevertheless, study on contemporary poetry style, yet at the level of their performance is insufficient step. for this reason, the overall style of modern poetry to explore important issues in the study of literature, though.

This study focuses on the three terms of value. variation of the first style when the medium is the study of the changes. a study on the change of style, Walter J. Ong is a reference to the methodology of the study. poetic text by recent studies of contemporary poetry is to put forward. style a significant change in orality style, literacy style, multimedia style, digital style will be divided into study.

Orality style through the oral performance aspect of poetry is emplaced. That

poet, song, dance shows the general characteristics of the encrypted form. in literacy style has the characteristics of written discourse. the important thing this time due to the development of print culture, literary genre is that differentiated and strengthened narrative. the development of multimedia style according to the media alteration means the change of the new poem style. during this period, media alteration with the development of creative realization of the principal forms a big change. digital style occurs sharing of the creator and creation.

The second research direction based on the digital culture is the change on style of poet. in this category, according to the technical development of digital culture in the literature have no interest in influencing wanna have. Can be realized through a representative experiment, and a new form using digital media Multipoem. Current creative environment of intelligent technology, interactive, multi-media, social networks and Multipoem create poetry in a variety of ways through the medium. That is emerging as a new form in the current Dicapoem.

In the third study and analysis of digital media will be introduced in a poem. Lee Won, Yoo Hyung Jin, Yeo Jung, Jung Jae Hak's poet will be analyzed. Lee Won's poet show imagination of electronic body. this is a digital culture in the lives paying you for any reason can be seen. Yoo Hyung Jin's poet who grew up watching monitors only exemplifies self-portrait of the modern civilized man. Monitor Kind reason can be found through Yoo Hyung Jin's poet. Yeo Jung, Jung Jae Hak's poet shows a fantastic experience. experience of cyber space to the fantastic experience of self is the experience the most realistic.

The development of digital media has brought on the change of form. poet style in terms of the imagination to form new layers of emotional discourse is. the development of computers and the development of high-speed optical networks, social media networks (SNS) through a new imagination in the present is in progress. internet through the cyber space of the poet self-experience has created

a new poetics of the body.

Electronic body poetics is currently referred to as the imagination of a wide range of discourse has become a reality. we further developed the imagination of modern poetry would be a valid methodological quality. the study is a study on the relationship between poetry and the media. expect perhaps for deeper study.

Key words : style, media, digital civilization, orality style, literacy style, multimedia style, digital style, Multipoem, Dicapoem, cyber space, electronic body, fantasy Experience