

# TRANS- HUMANITIES

---

**Title : 로이 애스콧(Roy Ascott)의 디지털 아트를 통해 살펴본  
‘테크노에틱’(Technoetic) 개념**

**Roy Ascott’s Conception of the “Technoetic” in Digital Art**

Author(s) : 이지언 (LEE Ji-Un)

Source : *Trans-Humanities*, Vol. 7 No. 2 (2014), pp. 205–232

Published by : Ewha Womans University Press

URL : <http://eiheng.ewha.ac.kr/page.asp?pageid=book10&pagenum=060600>

Online ISSN : 2383-9899

---

All articles in *Trans-Humanities* are linked to the Homepage of KCI and  
Ewha Institute for the Humanities and can be downloaded:  
[www.kci.go.kr](http://www.kci.go.kr) & <http://www.trans-humanities.org/>



**이화여자대학교**  
EWha WOMANS UNIVERSITY

---

# 로이 애스콧(Roy Ascott)의 디지털 아트를 통해 살펴본 ‘테크노에틱’(Technoetic) 개념

---

이지언 (이화여자대학교)

## I. 들어가며

본 논문은 디지털 시대 예술의 중요한 특징인 상호작용성과 공동창작 개념의 선구적 연구자이자 예술가인 로이 애스콧(Roy Ascott)<sup>1</sup>의 예술적, 학문적 개념인 테크노에틱 아트(Technoetic Art)에 대한 연구이다. 로이 애스콧은 일찍이 현재 진행되고 있는 디지털 아트의 원형을 예견한 작품과 글들을 개진하여 왔다. 논자는 애스콧이 디지털 아트의 선구적 작가 중 하나이며 디지털 시대 예술에 대한 몇몇 중요한 통찰을 제공한다고 생각한다. 이 중에서도 애스콧의 논문 「텔레매틱 포옹에 사랑이 있는가?」(“Is There Love in the Telematic Embrace?”)(1990)를 통해 새로운 커뮤니케이션 환경이 예술의 질적 변화-예를 들면 인간의 조건, 존엄의 문제

---

1. Roy Ascott, 1934, 영국 출생. 예술가이자 이론가. 사이버네틱 아트에서 사이버네틱스와 텔레매틱스를 연구하고, 의식에 있어서 디지털의 영향과 텔레커뮤니케이션 네트워크에 집중하고 있다. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*의 저자이며 뉴포트의 웨일즈 인터랙티브 아트의 교수이자 대학원 프로그램인 카이아-스타(CAiiA-STAR)의 설립자이자 디렉터이다. *International Journal Technoetic Arts*의 편집자이며 *Leonardo*, *Leonardo Electronic Almanac*, *Convergence*, *Digital Creativity* 그리고 *Chinese language online Journal Tom.Com*의 편집을 맡고 있다. 이하 본문에서 ‘애스콧’으로 표기.

등-혹은 발전을 초래할 수 있는지에 대한 탐구를 시도해 보고자 한다. 연구의 내용은 ‘테크노에틱’(Technoetic) 개념이 디지털 아트 of 존재론적 근거를 형성한다고 보고, 미학적 관점에서 어떤 논증이 가능한지 논구한다.

예술과 기술의 결합이 가속화되고 있는 포스트휴먼 상황에서 예술은 그 연구의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 기술에 의해 빠르게 변화하는 세상 속에서 인간의 정체성은 현실세계 뿐만 아니라 사이버스페이스에서도 새롭게 정의되고 있다. 우리는 특히 가상현실에서 어떠한 조건과 기준으로 ‘인간임’을 주장할 수 있는가? 혹은 과연 변하지 않는 ‘인간성’이라는 것이 있는가?를 질문할 수 있다. 이러한 인간의 존재에 대한 근본적 물음은 철학자들의 핵심적 질문이며, 이 중에서도 한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906-75)<sup>2</sup>는 『인간의 조건』(*The Human Condition* 1958)에서 삶과 관련하여 인간의 본질적 조건을 질문한다. 아렌트는 ‘활동적 삶’(vita activa)과 인간의 조건을 연결하고 있다. 활동적 삶을 노동, 작업, 행위라는 세 가지 근본 활동으로 구분하면서(아렌트 55) 인간의 본성과 조건이 구분 되어야 할 개념임을 명시한다. ‘활동적 삶’이 인간의 조건에 필수라는 아렌트의 주장은 ‘활동적 삶의 개념’에 대한 논의에서 더 구체적으로 살펴볼 수 있다. 이 개념은 아리스토텔레스의 정치적 삶(bios politikos)을 의미하는 것으로써 아우구스티누스로 이어진다(아렌트 21). 아렌트는 철학의 전통이라는 관점에서 볼 때 ‘활동적 삶’이라는 개념이 “관조적 삶”(vita contemplativa)<sup>3</sup>으로부터 의미가 이행되었다는 점을 발견하지만, 역사적 연속성을 인정하지

- 
2. 독일의 정치 이론가. 하이데거의 철학에 영향을 받았으며 하이델베르크의 야스퍼스에게서 『아우구스티누스에 나타난 사랑의 개념』(*Love and Saint Augustine*)으로 박사학위 논문을 받았다. 1933년 파리로 망명한 후 1963년 시카고 대학 교수가 될 때까지 자유필립가로 『전체주의의 기원』(*The Origins of Totalitarianism* 1951), 『인간의 조건』(*The Human Condition* 1958), 『과거와 미래 사이』(*Between Past and Future* 1961), 『혁명에 관하여』(*On Revolution* 1963) 등을 발표하였다.
  3. ‘관조적’이라는 말은 미학과 관련한 ‘미적관조’와 연결하여 중요한 의미를 가진다. 앞으로 논의될 로이 애스콧의 ‘테크노에틱 아트’에서 미적경험의 문제와 대비하여 논의될 것이다.

않고, '활동적 삶'의 고유한 특성을 살려 그 의미를 강화하고자 하였다. 논자는 인간의 조건이라는 광범위하고 보편적인 의미로부터 아렌트가 주장하는 '활동적 삶'에 의미를 집중하여 포스트휴먼적 상황의 인간 조건에 대해 예술 논의를 통해 구체화하고자 한다.

인간의 조건에서 중요한 '활동적 삶'이 오늘날 디지털화된 기술매체를 통해 '사이버스페이스'에서 활성화되고 있다는 점에 주목할 수 있다. 이제 사이버스페이스에서의 삶은 현실세계와 마찬가지로 중요한 공간이며 삶의 중요한 연장으로써 특별한 의미를 갖는다. 네일 배드밍턴(Neil Badmington)이 『포스트휴머니즘』(*Posthumanism* 2000)에서 언급한 바에 의하면 포스트휴먼의 상황을 컴퓨터와 관련하여 “The computer moves in”(Badmington 1)이라는 네 단어로 압축한다는 것을 알 수 있다. 이것은 디지털화된 가장 최적의 환경인 컴퓨터(혹은 태블릿 pc, 스마트폰 등으로 대체할 수도 있는)가 트랜스휴머니즘(Transhumanism)<sup>4</sup>적 사회를 단적으로 보여주고 있다는 뜻이다.

그렇다면 이렇게 컴퓨터 시스템, 즉 디지털 기술에 의해 제어되고 가상 현실이라는 삶의 공간을 제공하는 새로운 디지털 시대의 미디어 예술은 무엇인가? 논자는 디지털 아트(Digital Art)를 포스트휴먼 시대의 중요한 예술형태라고 주장한다. 디지털 아트는 포스트휴먼 시대의 핵심적인 예술적 특성을 설명할 수 있다. 과거의 예술과는 다른 패러다임 이동을 보이는 예술의 흐름 속에서 논자는 디지털 아트의 선구자 중 한명인 로이 애스콧

---

4. 포스트휴머니즘과 트랜스휴머니즘은 함께 논의되는 개념이므로 본 논문에서는 이후 포스트휴먼으로 통일하여 용어를 사용한다. **트랜스휴먼**: 누군가가 적극적으로 포스트휴먼이 되기 위해 준비하는 것. 급진적 미래의 가능성을 확인하기에 충분한 정보를 가진 사람으로 -향상을 위한 모든 현재의 방법을 취하는 사람을 의미한다. **포스트휴먼**: 이례적으로 신체적, 지적, 정신적 능력, 자기 프로그램, 자기 구성, 잠재적 불멸, 제한 없는 개인을 의미. More, Max and Natasha Vita - More. *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, 2013. p. 430 참조.

(Roy Ascott)의 '테크노에틱'(Technoetic) 개념이 디지털 아트 of 존재론적 근거를 형성한다고 보고, 이를 미적경험(Aesthetic Experience)의 견지에서 연구하고자 한다.

따라서 본 논문에서 밝히고자 하는 바는 디지털 기술과 결합한 예술에서 '미적경험'이 무엇인지 논구하기 위하여 애스콧의 '테크노에틱'의 개념을 살펴보게 될 것이다. 이를 통해서 애스콧의 예술적 활동이 미적경험의 새로운 양상을 실천하고 있다는 것을 밝힐 것이다. 이러한 연구의 배경에는 앞으로 미래 예술이 다른 분야와 결합하여 창의적인 역할을 담당할 것이기 때문에, 예술의 중요성이 인간의 존재 조건과 맞물려 더욱 중요해질 것이며, 특히 미학적 분석은 물론 학제적 연구가 지속되어야 할 것이라는 신념에 기초한 것이다.

2장에서는 로이 애스콧의 테크노에틱 아트와 미적경험의 상관관계를 검토하기 위하여 선결연구로 디지털 아트의 특성과 로이 애스콧의 예술을 촉발시킨 요인들을 노버트 위너(Norbert Wiener)의 '사이버네틱스'(Cybernetics) 개념을 통해서 논의해 보고자 한다. 3장에서는 로이 애스콧의 '테크노에틱'의 개념을 그의 예술 행위와 연결하여 분석해 보고, 실질적으로 어떤 미적경험을 논의할 수 있는지 타진해 보기로 한다. 4장에서는 애스콧의 논문 '텔레메틱 포용에 사랑이 있는가'를 중심으로 미적경험의 문제를 프래그머티스트인 존 듀이(John Dewey)의 '하나의 경험'(An Experience)과 비교하여 어떤 연결점과 상이성을 가지는지 분석한다. 5장 결론에서는 애스콧의 미적경험이 '테크노에틱 경험'으로 발전할 수 있는지 살펴보고, 미래의 예술에 대한 전망으로 논문을 마무리 하고자 한다.

## II. 로이 애스콧과 디지털 아트, 사이버네틱스의 영향

이번 장에서는 애스콧의 예술과 이론이 디지털 아트의 선구적 작업이자 현재진행형이라는 것을 옹호하기 위해 애스콧과 디지털 아트의 연관관계

를 논의하고자 한다. 디지털 아트의 중요한 특징인 상호작용성은 애스콧의 '텔레매틱스'(telematics) 개념과 일맥상통한다. 이를 입증하기 위한 선결적 작업으로 디지털 아트의 개념을 살펴보게 될 것이다. 그리고 애스콧이 '테크노에틱 아트'(technoetic art) 예술을 촉발시킨 직접적 요인인 노버트 위너의 '사이버네틱스'의 영향력을 논의한다.

애스콧은 일찍이 기술기반 사회가 인터넷과 같은 소통지향적인 사회로 변화해갈 것이라고 예견하고, 활동/행위로서 예술의 의미를 강조하여 왔다. 일례로 「행동의 가능성과 미래를 위하여」(1968)를 보면 “예술이 행동의 형식이 될 때, 창조의 영역에서는 소프트웨어가 하드웨어를 능가한다. 시스템이 구조를 대신하듯이, 결과물보다는 과정이 중요해지는 것이다” (애스콧, 「행동의」 15)<sup>5</sup>라고 말하면서 현재 디지털 아트에서 발견되는 특성을 언급한다. 특히 애스콧이 중요하게 생각하는 것은 ‘행동주의 예술’이다. “행동주의 예술에는 두 개의 중요한 측면이 있다. 즉 생물학적 측면과 사회적 측면이다. 그것들은 아마도 어느 정도 (체감)본능적이면서 집단성을 지니고 있을 것이다”(애스콧 18). 마치 미래주의 선언문을 연상시키는 애스콧의 글은 이미 디지털 아트에 대한 통찰력을 제시한다.

그렇다면 논자가 주장하는 ‘디지털 아트’의 개념이 무엇인지 살펴보기로 하자. 디지털 아트는 사이버스페이스나 현실에서 디지털 기술을 이용하여 예술적 유형을 만들거나 예술적 행위를 하는 것을 의미한다(이지언 18). 부르스 윈즈(Bruce Wands)에 의하면 디지털 아트는 ‘예술경험’(Art Experience) 그 자체로 시각적 맥락에서 이해되는 예술이다(10-31). 윈즈는 ‘소통’을 디지털 아트의 핵심적 요소로 본다. 이것은 상호작용성의 또

5. 로이 애스콧, 『테크노에틱 아트: 새로운 의식, 리얼리티, 예술의 창발을 위하여』, 이원곤 (역), 서울: 연세대학교 출판부, p. 15. 이하 TA 로 표기. 논자의 대학원 시절, 로이 애스콧과 컴퓨터 및 테크놀로지에 기반을 둔 예술에 많은 영감과 가르침을 주신 단국대학교 이원곤 교수님께 감사를 드린다. 특히 본 저서는 역자와 저자의 긴밀한 교류를 통해 선별된 논문들로 구성되어 있고, 역자의 예술적 견해도 잘 반영되어 있기 때문에, 본 논문의 주 텍스트로 사용하고자 한다.

다른 이름이라 할 수 있으며 ‘소통’하기 위해서는 감각(sensory), 정서(emotion), 마음, 정신이 요구된다고 주장한다. 이러한 요소들은 구체적으로 디지털 매체에 의해 이미지, 소리, 촉각으로 전환되면서 디지털 아트는 예술 창조에 있어서 새로운 영역으로 제시된다. 논자가 정의하고자 하는 ‘디지털 아트’ 개념, 즉 컴퓨터와 관련된 예술은 다양한 이름으로 사용되었다. 예를 들면 ‘컴퓨터 아트’, ‘멀티미디어 아트’ 등이 그것이다. 이외에도 ‘뉴미디어 아트’도 사용되었는데, 새로운 미디어라는 개념이 너무 광범위하고, 모호하기 때문에 디지털 시대의 예술을 정의하는 용어가 필요하다고 판단되어 ‘디지털 아트’라는 개념을 제시하였다. 이 용어에 대하여 크리스티안 폴(Christiane Paul)은 『디지털 아트』(*Digital Art* 2003)에서 디지털 아트에 대한 두 가지 범주를 제시한다. 첫 번째는 사진, 판화, 조각 혹은 음악과 같은 전통적 예술의 대상들을 창작하기 위한 하나의 도구로서 디지털 기술을 사용하는 예술과 두 번째로 디지털 기술을 자신의 고유한 매개로 받아들여 디지털 형식으로 담고 그것을 보관, 재현하면서 쌍방향성과 참여성을 이끌어내는 예술이라고 보는 관점이 그것이다(Paul 18). 논자는 두 번째 견해에 동의하면서 디지털 아트에 대한 정의를 다음과 같이 시도하였다.

디지털 아트는 컴퓨터와 디지털화된 매체를 기반으로 하여 수행되는 예술이며 1990년 이후 월드 와이드 웹(World Wide Web)의 상용화 이후 가능해진 상호작용적인 예술로서, 특히 사이버스페이스에서의 가상현실(Virtual Reality)과 연결되어 이루어지는 체험적 활동을 수반하는 예술이다. (이지언 18)

쌍방향 소통이 중시되는 예술로써 디지털 아트의 특성은 애스콧의 ‘텔레매틱 예술’(Telematic Art)에서 발견된다. 디지털 기술의 중요한 특징은 편재적 성질, 즉 시간과 공간에 구애받지 않는 인간과 기계간의 상호작용이

가능하다는 새로운 관계 맺음에 있다. 상호소통에 관련하여 기술적 결합에 대하여 폴은 원격현전(telepresence)이나 텔레매틱을 핵심적 예로 든다. 폴에 의하면 원격현전의 전신은 사무엘 모스(Samuel Moss)에 의해 1844년에 시작된 전보와 전화기로 대표된다. 이후 이 원격현전은 컴퓨터와 원격통신의 조합인 텔레매틱이라는 용어로 발전된다(애스콧, 『테크노에틱』 177).<sup>6</sup>

애스콧이 인터넷이라는 개념이 보편화되기 이전에 사용했던 용어인 '텔레매틱스'는 전신(telecommunication)과 정보공학(informatics)의 합성어로서, 지금의 인터넷을 포함하는 것은 물론, 정보공학, 즉 '정보'가 키워드인 가상현실, 인공생명, 생명공학, 나노테크놀로지 등등의 광범위한 과학과 기술 영역들의 네트워크에 적합한 용어라고 할 수 있다(애스콧 7). 텔레매틱스에 대한 중요한 글로 애스콧은 사회의 컴퓨터화에 관하여 시몽 노라(Simon Nora)의 언급을 다음과 같이 인용한다. "컴퓨터와 통신 네트워크의 결합에 의해 그야말로 지금 텔레매틱이 탄생하고 있다. 그것이 발전해서 전성기에 이르게 되면 이미지, 데이터 그리고 사운드를 전송하는 범용 위성(universal satellites)의 등장을 보게 될 것이다"(재인용. 애스콧 28).

애스콧의 프로젝트는 기존의 원격통신 개념에 컴퓨터 시스템을 도입한 텔레매틱의 개념을 예술에 적용한 선구적 예로 기록된다. 텔레매틱 아트 개념을 구체화하기 위해 기획된 전시 『텔레매틱 연결: 가상적 포옹』(*Telematic Connection: The Virtual Embrace* 2001)은 설치 작품, 필름, 온라인 프로젝트, 그리고 '텔레매틱 타임라인'을 포함한다. 이 전시는 컴퓨터가 매개하는 소통이 가져올 수 있는 디스토피아적 결과와 전 지구적 의식의 유토피아를 향한 열망을 연구하기 위해 기획되었다(애스콧 179). 폴도 지적했듯이 애스콧이 텔레매틱에 대해 전망했던 것은 논자가 보기에 디스토피아라는 비판론도 유토피아라는 낙관론도 아닌, 어쩌면 이 두 극단적 입장의 경

6. 1978년 당시의 프랑스 대통령인 지스카르 데스탱(Giscard d'Estaing)에게 보고된 보고서 『사회의 전산화』(*The Computerization of Society* 1980)에서 시몽 노라(Simon Nora)와 알랭 민크(Alain Minc)가 고안한 용어.



계를 탐색하는 작업이었다고 생각된다.

지금까지 텔레매틱 개념이 이처럼 컴퓨터가 매개하는 소통의 측면에서 디지털 아트의 선구적 예로 기록될 수 있다는 점을 살펴보았다. 다음으로는 애스콧이 어떠한 동기로 텔레매틱 예술작업으로 본격적인 전환을 하였는지 추적해 보고자 한다. 애스콧은 『테크노에틱 아트: 새로운 의식, 리얼리티, 예술의 창발을 향하여』(*Technoetic Art: For a New Consciousness, Reality, and the Emergence of Art*)의 서문을 통해 노버트 위너(Norbert Wiener 1894-1964)<sup>7</sup>의 사이버네틱스 이론이 ‘상호작용적 관계의 역동성’에 깊은 영감을 주었다는 점을 강조한다. 애스콧은 1960년대 초 노버트 위너와 로스 애쉬비(William Ross Ashby, 1903-72)<sup>8</sup>의 저서를 통해 사이버네틱스를 알게 되고 미술과의 연관에 관심을 가지게 된다. 그리고 1978년 샌프란시스코에서 컴퓨터 기술을 접한 후, 회화 제작에 종지부를 찍고 예술적 실천의 장을 컴퓨터 회의시스템을 이용한 프로젝트로 바꾼다(애스콧 8).

사이버네틱스라는 개념을 접한 후에 만든 〈그림 1〉 작품의 재료는 유리, 투명 플라스틱, 나무등 일상 재료를 사용한 것으로 미술영역에서 애스콧이 영향을 받았던 뒤샹의 개념적인 전략을 상기시킨다. 애스콧은 예술가의 임무를 진리와 편견, 규범에 도전하는 것이라고 보았고, 예술의 기능

7. 위너는 시스템 컨트롤 이론, 잡음이론, 확률 과정에 대한 탁월한 탐구를 통해 물리학, 화학, 기상학, 생물학과 같은 개별 과학에서의 실제적이고 구체적인 연구 방법을 창안하고 정리했으며 이를 기반으로 철학적인 논의에서도 두드러진 성과를 남겼다. 수학에서는 실험수론, 조합해석, 급수론, 확률론을 연구했고, 양자물리학, 전기통신 공학, 신경생리학, 정신병리학 등 많은 분야에서 크게 공헌했다. 1940년대 초, 전기 회로를 통해 자동 조절 대공포 연구에 참여한 일이 계기가 되어, 새로운 학문으로서 사이버네틱스의 아이디어를 제창하게 되었다. 그의 천재적인 이력은 열네 살에 터프트 대학 수학과를 졸업한 것, 이후 하버드 대학에서 동물학을 공부했다는 것뿐만 아니라 코넬 대학에서 철학을 공부했다는 사실에서 발견할 수 있다. 특히 유럽으로 건너가 러셀과 함께 수리 철학을 연구했고, 하버드 대학에서 철학을 강의했으며, 1924년 매사추세츠 공과 대학의 교수가 되었다.
8. 영국의 정신과 의사이자 복잡 구조 연구인 사이버네틱스의 창시자. 『두뇌를 위한 디자인』(*Design for a Brain*, Chapman & Hall 1954) 과 『사이버네틱스 개론』(*An Introduction to Cybernetics*, Science Editions 1959)이 있다.



그림 1 Roy Ascott, *Change-Painting*. 1960.

이란 의식을 재편성하고 세계를 다시 창조하는 과정으로써 새로운 행동을 촉발하는 것이라고 생각한다(애스콧, 『테크노에틱』 3).

애스콧이 보는 기존의 예술에 대한 비판은 다음과 같다(애스콧 39). 회화와 조각, 영화 그리고 사진과 같은 예술의 시각적 담론에도 각각의 폐쇄적이고 특별한 공동체가 있다. 그러한 구속으로부터의 꺾모습뿐인 해방이 아방가르드의 신화 속에서 성장해 왔음에도 불구하고, (송신자이든 수신자이든) 예술작품에 관여하는 방법은 여전히 일련의 규칙이나 지식으로 구성되어 있다. 즉 그것들을 통하여 허용된 담론에 등록하도록 허락받는 것이다. 이러한 관점에 의하면 예술은 사회적인 통제나 선택이 있는 곳에서 욕망과 권력의 체계적인 관리에 종속되는, 보다 광범위한 담론의 일부에 지나지 않는다.

뒤샹의 정신과 같이 애스콧은 예술의 정통성이라는 테제를 거부하고, 예술은 구성적인 과정이고, 생성을 위한 중개자(agency)라는 의식을 가지고 있었다. 또한 애스콧은 이론가, 철학자로서의 면모를 보이는데, 마음과 신체, 정신과 물질, 개념과 형태라는 서구의 전통적인 이분법적 논의를 그대로 받아들이지 않고, 다차원적인 관점에서 통찰하고자 했으며, 항상 ‘인간이란 무엇인가’라는 본질적 질문과 접목하여 왔다. 또한 시장 자본주의가 세계 경제의 주류로 형성되면서 대두되는 예술과 시장의 관계에 대한 비판의 시각을 놓치지 않고 있다.

디지털 및 커뮤니케이션 테크놀로지가 예술에 가한 충격은 기존의 예술

활동의 성과를 공예적 수준으로 격하시켜 버린 것이다. 즉, 이러한 사태는 윌리엄 모리스가 제창했던 미술공예운동이 걸었던 길을 상기시킨다. 당시에도 예술로부터 공예로의 퇴행이라고 할 수 있는, 마찬가지로의 프로세스가 진행 중이었다. 아이디어의 창조는 기술 개발로 대치되고, 사회적 의식이라는 걸포장을 한 채, 사치품 시장과의 영합으로 치닫고 있었던 것이다. 현재 상황의 원인은 주로 신제품이 속속 등장하는 시장의 매력과 예술가들의 고유한 개성이나 창조력의 결여에 있다. (에스콧, 『테크노에틱』 10)

이렇듯 에스콧이 보기에 예술은 두 가지 측면에서 난관에 부딪혔는데, 하나는 디지털 및 최첨단 기술들로 인한 것이고(마치 인상주의의 탄생에 카메라의 발명과 대중화가 깊은 상관관계가 있듯이), 다른 하나는 사회적 제도, 즉 ‘예술계’<sup>9</sup>라는 특수한 집단과 ‘시장예술’의 문제, 다시 말하면 시장 자본주의와 예술의 영합에 대한 문제이다. 따라서 이러한 모순과 문제점들을 해결하기 위한 개념이 바로 사이버네틱스인 것이다.

위너의 사이버네틱스는 에스콧이 생각하는 예술과 예술가의 모습을 설명하는데 중요한 개념이다. 사이버네틱스 개념을 세상에 알린 위너는 전자공학과 정보공학 및 제어공학의 기틀을 마련한 미국의 수학자이다. 위너의 다양한 학문적 이력에서도 발견되듯이 다층적이고 복잡한 메시지 이론에 대한 관심은 그의 이런 생각을 대표할 용어 탄생의 계기가 되었다. 그러한 고민으로 탄생한 것이 사이버네틱스였으며 이 말은 그리스어로 큐베르네테스(kubernētēs) 즉 ‘키잡이’라는 말에서 유래하였다.<sup>10</sup> 위너는 한

9. 이 용어는 아서 단토(Arthur Danto)의 ‘예술계’, ‘예술정의’의 개념과 『예술의 종말 이후』(After the End of Art 1997) 참고. 또한 조지 디키(George Dickie)의 『예술 사회』(The Art Circle: A Theory of Art 1984)에서 다루는 ‘예술 제도론’을 참고.

10. 노버트 위너(1950), 『인간의 인간적 활용: 사이버네틱스와 사회』, 텍스트, 2011, p. 17. 위너는 이 책 이전인 1948년에 “사이버네틱스”라는 제목으로 기술적인 측면에 집중한 책을 출판한 바 있다. 본 논문에서 인용하고 있는 이 책은 대중들의 이해를 돕기 위해 다시 쓰였다.

사회를 이해하기 위해서는 그 사회에 속한 메시지와 커뮤니케이션 설비를 연구해야 한다고 주장하며 그 이유는 기계와 인간의 관계가 점점 중요해 질 것이라는 전망 때문이었다. 세계와 연결되기 위해서 인간은 홀로 있을 수 없으며, 소수의 개인으로도 충분하지 않다. 피에르 레비(Pierre Lévy, 1956- )<sup>11</sup>가 말한 것처럼 집단지성을 가진 인간의 소통이 활성화될 때 유의미한 발전으로 나아갈 수 있다고 생각한다. 이것은 위너의 논제와도 일치하는데 “살아 있는 생물체의 물리적 기능과 새롭게 등장하는 일부 커뮤니케이션 기계의 작동은 피드백을 통해 엔트로피를 통제하려는 유사한 시도를 한다는 점에서 정확히 서로 대응한다”(위너 33). 사이버네틱스는 정보, 엔트로피, 피드백에 대한 상호관계 이론으로 기술 장치, 생명 유기체, 인간의 여러 조직의 과정과 통제 조직에서 나타나는 공통된 특징을 찾는 과학이다. 학제적 연구에 더욱 활용되고 있는 사이버네틱스는 수학, 생물학, 사회학, 교육학, 로봇공학, 컴퓨터등 다양한 분야와 연동되고 있다. 위너는 「8장 지식인과 과학자의 역할」에서 포스트휴먼적 전망을 보이고 있는데, 내부적인 커뮤니케이션 채널의 온전함이 사회 복지의 필수적인 요소(위너 161)라고 주장하는 점에서 그러하다. 주목할 점은 위너가 예술가, 작가, 과학자를 동일한 작업을 하는 사람들로 분류하면서 무엇보다 창의적 작업을 창작하여 세상과 소통하는 자들이라고 말하고 있다는 것이다. 위너는 “예술에서는 새롭게 말할 거리를 찾고 새롭게 말하는 방식을 찾으려는 욕망이 야말로 모든 삶과 관심의 원천”(164)이라고 말하면서 관습을 따르는 예술가보다 과학적인 예술가—아마도 실험정신과 도전의식으로 무장된—가 더 필요하다는 것을 강조한다. 사실 중요한 것은 커뮤니케이션 자체가 아니

11. 프랑스의 미디어 철학자이자 사회학자. 레비는 집단지성에 대한 개념을 『집단 지성: 사이버스페이스에서의 인간학을 향하여』(*L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace* 1994)에서 발표한 바 있다. 레비는 인터넷을 기반으로 하는 사이버스페이스에서 지식과 정보를 어떻게 교환하고 나눌 것인지에 대해 질문하고 새로운 인류의 모습을 집단 지성이라는 개념을 통해 새로운 인간상을 제시하였다.

라 소통의 필요, 내용에 대한 독창성이다. 이 점이 애스콧이 강하게 영향 받은 부분이다. 애스콧에게서 예술은 '사이버네틱'에 관한 의식적 전환 이후 '행동'이 중요한 화두로 대두하게 된다. 또한 사물로서 예술에서 정보로 전환되는 예술의 형태에서 '의식', 즉 인간의 의식은 매우 중요한 역할을 하게 된다. 그렇다면 행동을 가능하게 하는 인간 의식이 기술과 어떻게 만나는가? 를 다음 장에서 논구해 보고자 한다.

### Ⅲ. 로이 애스콧의 '테크노에틱스' 개념

앞 장에서 디지털 아트와 로이 애스콧과의 연관성 및 애스콧의 논의에서 중요한 영향력을 미쳤던 노버트 위너의 사이버네틱 개념을 살펴보았다. 이 두 영향력을 토대로 본 장에서는 애스콧의 '테크노에틱'의 개념을 살펴보고, 구체적으로 그의 예술활동과 연결하여 분석해 보고자 한다.

테크노에틱스(technoetics)의 어원은 다음과 같다. 'tech'는 기술, 'noetics'는 철학에서 마음과 지성에 관련된 형이상학의 개념으로 아리스토텔레스와 플로티노스에 의해 쓰였으며, 그리스어 마음(mind)을 의미하는 'nous'에서 어원을 찾을 수 있다. 따라서 테크노에틱스는 의식(consciousness)과 기술(technology)의 결합어라고 할 수 있다. 이러한 의미에서 테크노에틱 아트는 의식과 기술이 만나는 지점에서 새로운 예술이 발생할 수 있는 기반을 제공하는 예술이라고 할 수 있다. 또한 미학에 있어서도 테크노에틱 미학은 전통적인 미학이 추구하는 세계의 표면적 이미지에 대한 이론을 넘어서 창조적 의식과 인공생명 등 다양한 분야를 탐색하는 영역이 될 것이라고 예견한다. 이렇듯 테크노에틱 예술이 과거의 예술과 확연하게 구분되는 점을 설명하기 위하여 애스콧은 테크노에틱스의 패러다임을 다음과 같이 일곱 가지로 구분한다(애스콧 226).

- 연결된 의식(connective consciousness)
- 스스로 깨어있는 시스템과 구조(self-aware systems and structure)
- 가상과 실제의 인터페이스(the virtual/actual interspace)
- 예술의 재물질화(re-materialisation of art)
- 유기적인 것과 무기적인 것의 생기 있는 수렴(moist convergence of the wet and dry)
- 생체-텔레매틱적 창발(bio-telematic emergence)
- 평행 세계(parallel worlds)

제시된 일곱 가지 페러다임은 대부분의 개념들이 오늘날 예술에 통용되고 있으며, 이중에서도 '생체-텔레매틱적 창발'(bio-telematic emergence)은 앞으로 발전을 기대해 볼 수 있는 '바이오 아트'(Bio-Art)의 전망과 일치한다. 테크노에틱스의 페러다임 중 주목해야 할 용어는 '연결된 의식'으로 애스콧의 사상에서 핵심적인 용어이다. 애스콧에게서 디지털 미디어는 일종의 모이스트미디어(moistmedia)로 인식되는데, 이것은 픽셀과 미분자가 수렴되는 장소를 의미한다. 모이스트미디어는 비트, 아톰, 뉴런 등 모든 종류의 결합을 포함하며, 현 세기의 예술을 대체할 수 있고, 유동적 현실을 구성하는데 관련 있는 변형적 예술을 구성하는 것이다(Ascott, *Arts Education* 9). 따라서 테크노에틱스와 모이스트미디어의 관계는 정신과 기술을 창의적으로 융합하는데 있고, 나아가 인간의 영적인 영역이나 생리적 영역 전반을 텔레매틱과 디지털을 통해서 탐색하는 연구 영역이 된다. 이와 같이 애스콧의 테크노에틱스의 정의를 보면 의식과 기술을 창조적으로 사용하는 연구라는 점을 확인할 수 있다. 애스콧에게 예술은 과학자의 실험이나 인문학자의 연구 활동을 포함하는 개념이다.

이렇게 학제적인 성격을 가진 테크노에틱 아트는 컴퓨터와 원격현전의 결합인 텔레매틱과 연결된 의식(connective consciousness)의 합체라고 할 수 있다. 지금부터는 2장에서 논구한 텔레매틱에 대한 논의와 연결하여 '연결된 의식'의 개념에 대해서 살펴보고자 한다. 애스콧은 예술가의 '의식'

은 연결성, 몰입, 상호작용, 변형, 창발이라는 다섯 단계를 거친다고 보았다. 상세히 설명하자면 우리의 의식은 디지털 기술, 즉 디바이스를 통해서 연결된다. 연결된 후에는 일종의 몰입단계를 거치면서 상호작용이라는 피드백을 형성한다. 이 피드백은 정보, 생각, 의식의 변형을 겪으면서 궁극적으로는 새로운 아이디어로 탄생되게 되며, 이것을 ‘창발’, 혹은 ‘창조’라는 개념으로 말할 수 있게 되는 것이다.

애스콧은 「의식의 연결다리: 21세기의 예술, 미디어 그리고 의식」에서 ‘지구적 디지털화’, ‘텔레매틱 연결성’을 언급하면서 특히 자연과의 조화를 강조한다(애스콧, 「의식의」). 이유는 기술이 자연과 대체된다는 상식에 근거한 오해를 풀고자 한 것으로 ‘자연은 후기 생물학적 지각이라는 개념으로 재정의될 것이라고 보았다. 이와 관련하여 그레고리 베이트슨(Gregory Bateson 1904-80)의 ‘정신의 생태학’(Ecology of Mind)<sup>12</sup>의 사상에 동의하면서 사이버네틱스와 결합된 기술적, 철학적, 소통의 양상으로 전개될 것이라고 전망한다. 여기서 살펴보면 애스콧이 강조하는 ‘의식’은 관념적이고 정태적인 사유만을 의미하는 것이 아니고 소통적 행위, 기술적 시스템 안에서 의미를 상호교환하고 수렴하는 확장적 의식이다.

애스콧은 우리의 의식을 연결하는 매개체로서 디지털 기술을 언급하면서 또한 인간의 뇌, 즉 지능의 문제를 제기한다. 앞으로 인간의 지능이 ‘뇌’라는 물리적 범주를 벗어나서 환경, 도구, 심지어 제품에까지 확장될 것이

12. Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, St. Albans: Paladin, 1972. 그레고리 베이트슨은 영국의 인류학자, 사회과학자, 언어학자, 시각적 인류학자, 기호학자이자 사이버네틱스트이다. 특히 1940년대 사회/행동과학으로부터 시스템이론인 사이버네틱스로 연구의 영역을 확장하면서 인식론의 ‘메타 과학’(meta-science)로 발전시켰다. 『마음과 자연』(*Mind and Nature* 1979) 이외에도 그의 딸인 메리 카트린 베이트슨(Mary Catherine Bateson)과 공동 작업한 『천사들도 두려운』(*Angels Fear*, published posthumously in 1987)가 있다. cf. ‘천사들도 두려운’은 ‘천사들도 두려워 가지 못하는 곳’을 줄인 말로 영국속담 ‘바보들은 천사들도 가기 두려워하는 곳으로 돌진한다’(Fools rush in where angels fear to tread.)에서 유래. 그레고리 베이트슨, 『마음의 생태학』, 박대식(역), 책세상, 2006. p. 15. 역자 주 참조.

라고 하는 것이 그것이다. 특히 인간의 환경에 대해서 애스콧은 '가상'과 '현실' 이외의 '제3의 요소'에 대하여 언급한다. 실증현실(Validated Reality), 가상현실(Virtual Reality), 식물현실(Vegetal Reality)로 구분하는 것이 그것이다. 이 중에서도 가상현실은 증강현실(Augmented Reality)과는 다른 개념으로 원격현전, 감각의 몰입, 영적 연결을 모두 포함하며, 최근 애스콧은 가상현실 게임인 '세컨드 라이프'(Second Life)<sup>13</sup>에서 이러한 작업을 하고 있다. 애스콧을 포함하여 기술을 예술작업과 결합하고 있는 예술가들은 무엇보다 마음과 의식의 문제에 집중한다. 애스콧이 몸담고 있는 카이아-스타(CAiiA-STAR)<sup>14</sup>에서 '의식의 재구성'(Consciousness Reframed)이라는 주제로 해마다 학술회의를 개최하는 것도 중요성을 부각하기 위해서이다. 여기서 제기되는 논점은 두 가지이다. 기술이 의식에 미치는 영향, 마음에 대한 인간 이해가 기술과 예술에 어떤 영향을 주는가에 대한 것이다. 앞서서 애스콧이 과학자, 인문학자, 예술가를 동일한 창작자의 모습으로 규정하고 있지만, 창작을 하는 방식에 있어서 과정의 차이점은 인식하는 것 같다. 이것은 과학자는 앞선 질문에 대해 분석하는데 비해, 예술가들은 의식을 향해하면서 그 안에서 새로운 틀과 이미지, 그리고 경험을 만들어가는 창조의 행위를 실현한다(애스콧 193)고 보는 견해를 통해서 발견된다. 그렇다면 창조적 행위로서 예술을 하는, 즉 기존의 예술가와와는 다른 예술가상에 대한 설명이 필요할 것이다.

13. SL, 세라라고도 부름. 2003년에 린든 랩이 개발한 인터넷 기반의 사이버스페이스에서 행하는 게임이다. 현재 18세 이상의 사람들만 이용할 수 있으며 세컨드 라이프 버이라는 클라이언트 프로그램을 통해 사용자는 자신만의 고유한 아바타를 선택하여 다른 아바타와 교류할 수 있다. 일반적인 게임과 다른 점은 현실에서의 삶과 마찬가지로 가상세계에서의 '삶' 자체가 목적으로 교육 및 상거래 행위, 여행 등 다양한 활동이 가능하다는 것이다. 즉, 사용자가 의해 세계가 구성된다는 점에서 기존의 온라인 게임과는 차별성을 가진다.
14. 'CAiiA'는 인터랙티브 아트 고등연구센터(Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts)의 약칭으로 웨일즈에 있는 고등기관인 그웬트 대학(Gwent College)의 뉴포트 미술 디자인 학교에 설립되어 과학자와 예술가의 공동체를 형성하고 있다.



그렇다면 새로운 예술가란 어떤 의식을 가지는가? 에스콧이 강조하는 ‘의식’에 관련하여 글로벌 네트워크에 접속된 의식을 의미하는 텔레노이아(Telenoia) 개념을 통해 구체화할 수 있다. 에스콧이 ‘텔레매틱’의 개념을 컴퓨터가 결합된 원격현전이라는 점을 앞서 언급하였는데, 에스콧은 텔레매틱을 활용한 예술 의미를 생성하는 복잡한 방식을 설명하는 용어가 필요하다고 보고, 텔레매틱 예술의 참여, 즉 미술의 협업과도 같은 의미를 부여하기 위하여 텔레노이아(Telenoia)라는 용어를 언급한다. 이 용어는 관객들의 참여나 다수의 예술가들이 참여하는 방식을 의미하는 ‘분산된 작가성’(distributed authorship)과 연관되어 예술가 개인의 창작품으로써 예술 작품이라는 기존의 의미를 넘어선 개념으로 이해할 수 있다.

이러한 분산된 작가성을 실현하고 있는 에스콧의 디지털 아트 초기 작품은 1983년 파리지립근대미술관에서 프랭크 포퍼(Frank Popper)가 기획한 ‘일렉트라’ 전시에 했던 프로젝트인 『텍스트의 주름』(*La Plissure du Texte*)<sup>15</sup>으로 다수의 작가들에 의해 만들어진 가상 공동체에서 동화를 쓰는 프로젝트였다. 이것은 일종의 스토리텔링 작업이라 할 수 있다. 에스콧은 이것을 더욱 발전시켜서 미니텔(Minitel)<sup>16</sup>이라는 초기 온라인 시스템에 실험적 작품을 시도한다. 이것은 리오타르(Jean-François Lyotard, 1924-98)가 기획해서 풍피두 센터에서 개최했던 포스트모더니즘적 전시였던 『비물질전』(*Les Immatériaux* 1984)에 ‘기관과 기능이 있는 이상한 나라의 앨리스’라는 이름으로 전시되었으며, 실제로 이 작품은 미니텔을 통해서 접속할 수 있는 작품이다. 작품 초기부터 현재에 이르기까지 에스콧의 예술적 실천은 디지털 기술과 그것을 연결하는 인간의 의식과 깊은 관련이 있다는 것을 테크노에티크 개념을 통해 확인할 수 있다.

15. Web, 30 Apr, 2014. <<http://artelectronicmedia.com/artwork/la-plissure-du-texte>>

16. 1980년대부터 2012년 6월까지 30년간 사용된 프랑스의 PC통신 서비스.

#### IV. 테크노에틱스와 미적경험의 문제

3장에서 논의했던 테크노에틱스의 개념을 통해 컴퓨터와 의식의 만남이 애스콧의 예술 영역에서 분산된 작가성으로 이루어진다는 것을 살펴볼 수 있었다. 이제 예술은 작품의 완성된 결과나 물리적 사물이 아니라 하나의 행동으로 대치되고, 따라서 '경험' 혹은 '체험'이 중요한 요소로 대두되게 된다. 그렇다면 애스콧이 추구하는 기술에 연결된 의식이 예술 행위와 동일한 것이라고 상정하게 되면 예술의 측면에서 '미적경험'을 설명할 수 있는가에 대한 질문이 생겨난다. 따라서 본 장에서는 애스콧의 논문 「텔레매틱 포용에 사랑이 있는가?」를 중심으로 미적경험의 문제를 두 개의 프로젝트 『가이아의 양상: 지구를 덮는 디지털 통로』(Aspects of Gaia: Digital Pathways Across the Whole Earth 1989)와 최근 세컨드 라이프에서 진행되고 있는 애스콧의 『LPDT2』에서 살펴보고자 한다.

애스콧은 예술의 근본적 정의로부터 과거의 예술과 매우 다른 입장을 가지고 있다. 핵심적인 것은 예술이란 문화적 맥락에서 의미 있는 소통의 문제로 보아야 하는 것이고, 고정된 형상으로서 사물화 된 예술이 아닌, 문화적인 소통구조로서 예술을 이해해야 한다는 점이다. 따라서 관조적이고 대상과 거리를 둔 간접경험을 의미했던 미적경험이라는 개념에 대한 인식의 전환이 필요하게 된 것이다. 애스콧이 보기에 미적경험은 매우 중요한 것이지만 전통적 미적경험에 대한 논의는 현재 디지털 아트를 설명하기에 미흡하다고 본다. “미적경험은 예술가의 생산활동과 같은 행위 중에서 가장 창조적인 것으로 간주되고 있다. 그러나 고전적 소통이론은 송신자로부터 수신자에게로 가는 일방통행식 정보의 흐름을 다루고 있을 뿐이다” (애스콧, 『테크노에틱』 55). 과거의 소통은 ‘상호작용’이라기보다는 ‘흐름’이라는 측면에서 일방적인 측면이 강하다고 볼 수 있다. 그렇다면 새로운 ‘미적경험’이 창조적인 생산의 활동으로 어떤 방식으로 연결되며 설명할 수 있는가? 이를 위한 ‘미적경험’에 대한 분석이 테크노에틱스 개념과 어떤

상관관계를 가지는지 살펴보고자 한다.

에스콧은 인간적이라는 것은 무엇인가? 또 창조적인 것, 사고하고, 지각하는 것이란 과연 무엇인가(53)라는 본질적 질문을 한다. 즉, 디지털 기술로 변화된 사회, 텔레매틱 사회에서 예술적인 행위가 여전히 가능한가라는 질문으로 대처해 볼 수 있을 것이다. 에스콧은 예술에서 중요한 '의미'가 디지털 기술이 결합된 테크노에틱 아트에서는 관찰자와 시스템 사이의 상호작용의 결과로서 생겨나는 것이라고 보았다. 즉 예술가가 만들어내는 '작품' 자체가 의미를 생성해 내는 것이 아니라 테크노에틱 아트에서 중요한 것은 커뮤니케이션 그 자체, 그러니까 소통하고 있는 매체에서의 경험이 중요한 예술적 체험이 되는 것이다. 이것은 예술은 이제 '문화적인 소통의 장'으로써 기능한다는 의미로 해석할 수 있다.

에스콧의 예술행위를 미적경험이라는 미학적 범주로 이해하기 위하여 존 듀이(John Dewey)<sup>17</sup>의 '하나의 경험'이라는 개념을 적용해 보고자 한다. 듀이의 '경험'은 『경험과 자연』(*Experience and Nature* 1925), 『경험으로서 예술』(*Art as Experience* 1934)에서 논의되고 있다. 듀이가 경험을 다루는 이유는 인간의 생존의 욕구와 깊은 관련이 있다. 따라서 인간의 생존에 있어서 절대적 환경인 자연에 대한 경험을 근본적인 것으로 상정한다. 듀이는 삶에서 행해지는 거의 모든 행위가 예술이 될 수 있다고 보았다. 또한 듀이는 예술을 질적인 것으로 보면서 예술이 세계와 직접적으로 접하면서 생겨나는 것이고 경험은 예술의 완성을 이루는데 중요한 요소가 된다고 보았다. 삶과 경험의 순환을 중요하게 여긴 듀이의 경험은 정확하게는 '하나의 경험'(an experience)을 의미하며 이는 철학 일반에서 사용하는 경험과는 다른 의미이다. 듀이의 '하나의 경험'은 삶과 강력하게

17. 프래그머티스트로 미국의 철학자, 심리학자이자 교육자이다. 듀이는 미학과 예술에 관한 저서 『경험으로서의 예술』을 통해 경험의 질적 특징을 강조하였다. 듀이는 이 질적 특징인 성질을 자연의 하나의 기능으로 이해하고자 하였다. 즉 '마음'의 주관적 개별성과 반대되는 것으로서 자연의 보편적 특성으로 이해하고자 하였다.

연동되어 삶의 희노애락을 겪으면서 살아남는 경험을 의미한다. 듀이의 '하나의 경험'이 중요한 이유는 이 경험이 미적인 것(the aesthetic)과 연결 되기 때문이다. 듀이의 '미적인 것'은 온 몸과 정신을 일깨워 예술과 삶을 연결하는 작업이다. 듀이에게서 하나의 경험은 미적인 것이 필수적으로 수반되어야 하는 것이고, 예술은 외부와 유기적으로 연결되어 상호작용을 통해 성장하는 것이다. 듀이는 미적인 경험이 일상적인 삶의 과정들과 밀접한 관련이 있다고 보았으며 삶이 단순히 환경 안에서 발생하는 것이 아니라 환경과의 상호작용을 통해서 이루어진다는 점을 강조한다는 점에서 애스콧의 미적경험을 지지할 수 있는 경험의 개념으로 논의할 수 있을 것이다. 듀이가 주장하는 경험은 심적인 것에 머무르지 않고, 미적인 것이 지적이거나 과학적인 탐구를 수반하는 역동적인 행위이다.

경험은, 유기체와 환경 간의 상호작용이 완전하게 수행될 때 상호작용을 참여와 소통으로 상호작용(interaction)으로 변형시키는, 유기체와 환경간의 상호작용에 대한 결과이자 기호(the sign)이며, 보상이다. (Dewey 22)

따라서 듀이의 경험은 삶, 즉 자연이라는 환경과 밀접한 관련을 가지는 행위이다. 디지털 세계라는 또 하나의 환경이 인간의 삶을 변화시키는 현재 상황에서 미적경험 역시 새로운 해석이 요구된다. 경험의 개념과 관련하여 애스콧의 『가이아의 양상: 지구를 덮는 디지털 통로』를 주목해 볼 수 있다. 이 프로젝트는 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica Festival of Art and Technology 1989, 오스트리아 린츠)<sup>18</sup>에서 이루어졌으며 마치 구글 어스(Google Earth)<sup>19</sup>처럼 지구 곳곳을 다니는 경로를 만들고자 했

18. 국제 부르크너 페스티벌(International Bruckner Festival)에 속해 있었던 예술, 기술, 사회에 대한 페스티벌의 하나로 1979년부터 지금까지 열리고 있다.

19. 구글이 2005년 6월 28일부터 서비스를 시작한 세계 거의 모든 곳을 볼 수 있는 위성 영상 지도 서비스이다. 위성 이미지, 지형은 물론 3차원 지도, 건물정보 및 해저를 볼 수 있고,

던 일종의 퍼포먼스이다. 이 프로젝트는 당시 모뎀과 팩스를 이용하여 디지털 이미지와 음성을 전송하였으며, 예술가, 과학자, 시인 등 다양한 사람들에게 참여를 요청하였는데, 이것은 마치 바그너가 말한 총체예술작품(Gesamtkunstwerk)<sup>20</sup>의 양상을 보이고 있다. 설치는 두층으로 이루어져 있다. 상층은 마치 카테일 바처럼 테이블에 모니터가 평평하게 배치되었고, 관객들은 아래층에서 일어나는 퍼포먼스를 관찰할 수 있다. 이 퍼포먼스는 녹화 및 녹음이 된다. 아래층의 인터페이스는 마치 지하철의 터널같이 낮고 어두운 통로처럼 되어 있다. 통로에는 바퀴가 달린 카트 위에 한 사람이 천정을 보고 누워서 지나갈 수 있도록 설계되었고, 지나가면서 벽면에 설치된 LED 전광판에 나타나는 빨간색의 무수한 단어를 볼 수 있다. 그리고 터널에는 전자음향이 들린다.<sup>21</sup> 애스콧은 이밖에도 온라인 가상현실 게임인 ‘세컨드 라이프’에서 예술활동을 지속한다. 『로이 애스콧의 LPDT2: 텔레매틱 수용』(Roy Ascott's LPDT2: Telematic Embrace 2010)<sup>22</sup>의 LPDT는 ‘The Second Life of la Plissure du Texte’ 약자이다. 30년이 지나서 세컨드 라이프에서도 역시 분산된 작가성을 실현하는 텔레매틱 프로젝트를 수행하고 있으며, 선형적이지 않은 텍스트와 변화하는 사이버스페이스를 구현하는 것을 볼 수 있다. 애스콧의 『텍스트의 주름』은 디지털 기술과의 만남으로 새로운 차원의 예술적 창의성과 기술적 전문성을 확보하고, 롤랑 바르트에게서 영감을 받은 분산된 작가성을 온전하게 실현하고 있는 것이다.

---

사용자가 자신이 찍은 사진을 업로드 할 수 있게 연동되어 있다. 30개 이상의 언어를 제공하고 있다. 주소나 나라, 도시 이름등 정보를 입력하면 된다.

20. 독일 오페라 작곡가인 리처드 바그너가 1849년 사용하였던 용어로 특별히 바그너의 미적 이상을 의미하는 단어가 되었다.

21. Web. 30 Apr. 2014, <http://www.youtube.com/watch?v=Jav5vVGEu9c>

22. LPDT에 대한 내용은 다음의 논문과 유튜브를 참조. Ayiter, Elif, Roy Ascott, Max Moswitzer, Selavy oh. ‘LPDT2’, *Metaverse Creativity*, 1.1, 81-100, 2010. Web. 30 Apr. 2014, (<http://www.youtube.com/watch?v=2Oe9x73HcFw>)

애스콧의 예술 행위를 통해서 테크노에틱의 개념과 미적경험의 연관성에 대해 두 개의 퍼포먼스를 통해 살펴볼 수 있었다. 디지털 기술과 인간의 의식/마음이 하나의 특별한 경험으로써 인간의 삶에 주어지는 것, 이것이 테크노에틱 미적경험이라고 할 수 있다.

## V. 맺으며

본 논문은 로이 애스콧이 디지털 아트에 중요한 선구적 예술가 중 한 사람임을 밝히고, 또한 디지털 아트의 유의미한 개념적 근거를 제시했다는 점을 주장하고자 하였다. 그리고 그 근거로써 디지털 기술과 결합한 예술에서 '미적경험'(aesthetic experience)의 문제가 애스콧의 '테크노에틱' 개념과 일맥상통하며 새로운 양상으로 발전할 수 있는 가능성을 입증할 수 있었다. 특히 애스콧의 글인 「텔레매틱 포옹에 사랑이 있는가?」는 테크노에틱의 개념을 핵심적으로 다루고 있기 때문에 논자가 제기했던 디지털 아트의 상호작용성과 공동체적 창조, 새로운 인간 조건의 문제를 심도 있게 조망할 수 있었다. 또한 애스콧의 글과 예술행위를 통해 포스트휴먼 상황에서 인간의 문제를 선구적으로 다루었다는 점도 확인할 수 있었다.

논자는 상호작용성에 해당하는 '텔레매틱스' 개념을 통해 소통의 문제가 단지 기술과 인간의 교류나 영향력만을 의미하는 것이 아니라 인간의 정신, 본질까지 새롭게 규정할 수 있다는 것을 말하고자 하였다. 이런 점에서 애스콧이 주장하는 '텔레매틱 포옹'은 논자에게 디지털 환경과 인간의 조우가 불가분의 관계에 있으며 특히 예술의 역할이 세계를 통찰하는 중요한 성찰의 매개체가 될 것이라는 전망을 하게 하였다.

애스콧은 “나는 텔레매틱 환경에 놓여있는 컴퓨터를 통하여 새로운 예술의 전략과 지식을 경영할 뿐 아니라, 즐거움을 얻고 또 전 세계적인 교우 관계를 유지하고 있다. 텔레매틱 포옹에는 진실로 사랑이 있다”(애스콧 6)고 말한다. 논자는 급변하는 디지털 환경 속에서 인간의 존재는 거듭 재조

명 되어야 하며, 우리가 직면한 현실에 지혜롭게 대처하여 창의적으로 개선해야 한다고 생각한다. 창의적 개선을 위한 소통을 설명하기 위해 논자는 에스콧이 소통의 본질을 ‘사랑’으로 은유한 것에 주목한다. 에스콧은 미술의 전통인 뒤샹의 『거대한 유리, 또는 독신남자들이 발가벗긴 신부, 그 조차도』(*The Large Glass, or The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* 1913)이나 폴록의 ‘액션 페인팅’을 언급하면서 작가와 작품과 수용자간의 소통을 강조한다(에스콧, 『테크노에틱』 57). 이 중에서도 뒤샹의 『거대한 유리』 작품은 인간과 기계, 여성과 남성간의 소통의 문제를 제기한다는 점에서 에스콧이 강조한 바와 같이 디지털 예술의 선구적인 통찰을 엿볼 수 있다.

이렇게 기술사회에서 소통이 미적경험과 매우 밀접하다는 것을 앞서 듀이의 ‘하나의 경험’으로서 ‘미적경험’으로 논증하였다. 인간의 삶을 통찰하는 실질적인 행위로서 예술이 존재한다면 그것은 결정된 작품의 형태라기 보다는 현재진행형으로 체험 가능한 미적경험에 있는 것이다. 이에 대하여 에스콧은 실제로 프래그머티즘에 대한 언급을 한 바 있다. 새로운 언어, 실재를 구성하고 지적, 감정적으로 새로운 규범을 형성하며 이러한 새로운 실천을 예지적(叡智的) 프래그머티즘(visionary pragmatism)(Ascott, “Arts Education” 10)<sup>23</sup>이라고 명명한다. 에스콧은 21세기 예술의 변화상을 자기 창조로서 마음의 구조, 디지털 프로그래밍, 유전자 코드, 상호작용적인 퍼포먼스, 이미지화하기, 음향작업, 시뮬레이션 등으로 기술하면서 특히 리처드 로티(Richard Roty)가 『우연성, 아이러니, 연대성』(*Contingency, Irony and Solidarity* 1989)에서 언급한 창조적 마음과 공동체의 언어를 인용한다. 에스콧은 철학이 소설로 대치되어야 한다는 로티식 프래그머티

23. ‘visionary’는 에스콧이 논의하고 있는 맥락에서 ‘예지적’으로 번역하였고, 심사위원의 의견을 적극 반영하였음을 밝힌다. 의미상으로 ‘선견지명’, ‘선구적’이라는 의미도 부여할 수 있을 것이다. 중요한 개념을 숙고하게 하고, 논문의 연구가치와 기술적 수정에 도움을 주신 세 분 심사위원께 깊은 감사를 드린다.

즘을 '예지적 프래그머티즘'으로 재해석한다. 실제로 애스콧의 최근 작품들은 소설처럼 하나의 이야기 구조를 지향하고 있다. 논자는 이런 점에서 애스콧이 말하는 예지적 프래그머티즘이 포스트휴먼 시대에 예술을 하나의 통찰력 있는 행위, 창조적인 것을 구현할 수 있는 미적경험의 장으로 주목하게 한다고 생각한다.

디지털 혁명은 소통의 필요성으로 시작되었고, 컴퓨터에서 시작하여 인간의 신체, 뇌로 확장되고 있다. 미래의 예술은 선견지명(先見之明)을 수반하는 창의적 활동이 될 것이다. 논자는 이 중에서도 애스콧이 강조했던 '의식'이 앞으로 예술과 관련하여서 뇌 연구와 연동되어 전면적으로 부각될 것이라고 본다. 이러한 관점에서 앞으로 예술가의 역할은 혁신가이자 선구자로 변모할 것이다. 이것은 애스콧이 미래의 예술가를 하나의 소명자, 즉 변화를 주도하는 천직(transformative vocation)을 가진 자가 될 것이라고 예견한 것과 맥을 같이 한다. 디지털 아트가 앞으로도 기술의 유희나 활용에 그치지 않고, 인간의 의식과 마음에 연동하여 인간 존재에 대해 새로운 시각을 제공하고, 기술에 대한 반성적 사고를 수행하게 될 것으로 전망한다.



## Works Cited

- Arendt, Hannah [아렌트, 한나]. *Inganui Jogun* [*The Human Condition*, 인간 의 조건]. Trans. Jin-woo Lee [이진우]. Paju [파주]: Hangilsa [한길사], 1996. Print.
- Arendt, Hannah. *The Human Condition*. Chicago: U of Chicago P, 1958. Print.
- Ascott, Roy. "Arts Education @ the Edge of the Net: the Future Will Be Moist!" *Arts Education Policy Review* 102.3 (2001): 9-10. Web.
- \_\_\_\_\_. *Change-Painting*. 1960. Painting. Web.
- \_\_\_\_\_. "Cybernetic, Technoetic, Syncretic: the Prospect for Art." *Leonardo* 41.3 (2008): 204. Web.
- \_\_\_\_\_. Introduction. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research* 9.2 (2011): 87. Web.
- \_\_\_\_\_. "Is There Love in the Telematic Embrace?" *Art Journal* 49.3 (1990): 241-47. Web.
- \_\_\_\_\_. "Orai, or How the Text Got Pleated: A Genealogy of La Plissure du A Planetary Fairytale." *Leonardo* 37.3 (2004): 195-200. Web.
- \_\_\_\_\_. "The Syncretic Imperative." *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research* 4.2 (2006): 109-13. Web.
- \_\_\_\_\_. "Technoetic Pathways toward the Spiritual in Art: A Transdisciplinary Perspective on Connectedness, Coherence and Consciousness." *Leonardo* 39.1 (2006): 65-69. Web.
- Ascott, Roy [에스콧, 로이]. "Euisikui Yeongyeoldari: 21Segiui Yesul, Media, Geurigo Euisik [The Bridge of Consciousness: Art, Media and Mind in the 21st Century, 의식의 연결다리: 21세기의 예술, 미디어 그리고 의식]." *Technoetic Art: Saeroun Usik, Reality, Yesului Changbaleul Wihayeo* [*Technoetic Art: For a New Consciousness, Reality, and the Emergence of Art*, 테크노에틱 아트: 새로운 의식, 리얼리티, 예술의 창발을 위하여]. Trans. Won-Kon Yi [이원곤]. Seoul [서울]: Yonsei UP [연세대 출판부], 2002. Print.
- \_\_\_\_\_. "Haengdongui Ganeungseonggwa Mirireul Wihayeo [For Possibility of Action and Future, 행동의 가능성과 미래를 위하여]." *Technoetic Art: Saeroun Usik, Reality, Yesului Changbaleul Wihayeo* [*Technoetic Art: For a New Consciousness, Reality, and the Emergence of Art*, 테크노에틱 아트: 새로운 의식, 리얼리티, 예술의 창발을 위하여]. Trans. Won-Kon

- Yi [이원근]. Seoul [서울]: Yonsei UP [연세대 출판부], 2002. Print.
- Ascott, Roy, ed. *Art, Technology, Consciousness Mind@large*. Bristol: Intellect, 2000. Web.
- Ascott, Roy, and Edward A. Shanken, eds. *Telematic Embrace Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Berkeley: U of California P, 2003. Web.
- Ayiter, Elif, Roy Ascott, Max Moswitzer, and Selavy Oh. "LPDT2." *Metaverse Creativity* 1.1 (2010): 81-100. Web.
- Ayiter, Elif, and Heidi Dahlsveen. "The Tower and the Quest': A Storytelling Space for Avatars." *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research* 11.1 (2013): 15-25. Web.
- Badmington, Neil, ed. *Posthumanism*. UK: Palgrave Macmillan, 2000. Print.
- Baetens, Jan. "Roy Ascott: The Syncretic Sense." *Leonardo* 42.5 (2009): 28-29. Web.
- \_\_\_\_\_. "Roy Ascott's La Plissure du Texte: Towards Some Elements of a User's Manual." *Metaverse Creativity* 2.2 (2012): 193-204. Web.
- Dewey, John. *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Co., 1934. Print.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: U of Chicago P, 1999. Print.
- Lee, Ji-Un [이지언]. "Digital Art Mihak Yeongu-Peirceui Gihohakeul Jungsimeuro [A Study on the Aesthetics of Digital Art: Focusing on Pierce's Semiotics, 디지털 아트 미학 연구-피어의 기호학을 중심으로]." Diss. Seoul: Ewha Womans University [이화여자대학교], 2010. Print.
- More, Max and Natasha Vita-More. *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. West Sussex, UK: John Wiley & Sons, Inc, 2013.
- Paul, Christiane. *Digital Art*. New York: Thames & Hudson, 2003. Print.
- Poissant, Louise, Eduardo Kac, and Roy Ascott. "Colloquium Presentations." *Leonardo* 32.3 (1999): 217-22. Web.
- Rorty, Richard. *Contingency, Irony and Solidarity*. Cambridge: Cambridge UP, 1989. Print.
- Shanken, E. A. "Technology and Intuition: A Love Story? Roy Ascott's Telematic Embrace." *Leonardo* 30.1 (1997): 66. Web.

- Slattery, Diana Reed. "VR and Hallucination: A Technoetic Perspective." *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research* 6.1 (2008): 3-18. Web.
- Wands, Bruce. *Art of the Digital Age*. New York: Thames & Hudson, 2006. Print.
- Wiener, Norbert [위너, 노버트]. *Inganui Inganjeok Hwalyong: Cybernetics Sahoe* [*The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, 인간의 인간적 활용: 사이버네틱스 사회]. Trans. Hui-Eun Yi [이희은] and Jae-Yeong Kim [김재영]. Seoul [서울]: Text [텍스트], 2011. Print.

## Abstract

### Roy Ascott's Conception of the "Technoetic" in Digital Art

Ji-Un LEE (Ewha Womans University)

This paper explores Roy Ascott (1934- ) and his conceptual world of "technoetic art," including his artistic and aesthetic projects and concepts. I argue Ascott is one of the important harbingers of digital art aesthetics in the 1960s, even though he didn't call his works digital art, because for Ascott the important features to develop in art and aesthetics are interactivity and co-creation. These principles place him immediately before a developing late 20th century and early 21st century more digital-based artistry that holds to the same principles. He has written many articles and arranged many artistic projects for over three decades. I focus on explaining his most well-known article, "Is there Love in the Telematic Embrace?", while exploring his concepts of technoetics, telematics, and consciousness. I think he provides many early insights and important intuitions into later digital art practice that have seldom been discussed by those analyzing digital art. Through this article, I concentrate on his view of how a new communicative environment can change art's relation to topics like human dignity and the posthuman condition. In short, my main research topic is how well Ascott's "technoetic" concepts connect to the existing literature and practice of digital art's aesthetic experience.

**Keywords:** Roy Ascott, digital art, technoetic, telematic, posthumanism, cybernetics, cyberspace, aesthetic experience

**Ji-Un LEE** is Adjunct Professor of Ewha Womans University's Philosophy Center, in Seoul, Korea. She specializes in Aesthetics and has lectured in departments of Philosophy, Art, and Design, and several other departments

at the undergraduate and graduate level. Topics of her interest include: digital art, posthumanism, transhumanism, gender studies, feminism, ethics, and Korean historical and modern aesthetics. Recently, she published an important summary of her work in the *Proceedings of the 19th International Conference of Aesthetics 2013* (Krakow, Poland), entitled, “Digital Art Reveals a Novel Aesthetics in Practice and Action: C. S. Peirce’s Semiotics and Creativity.” She received the International Association for Aesthetics’ Young Scholars in Aesthetics Award in 2013.  
leezun@ewha.ac.kr

Received: 1 May 2014 Reviewed: 16 May 2014 Accepted: 28 June 2014
---