Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology Vol.14, Suppl. 1, November (2025) pp.65-74
ISSN 2384-101X(p) 2672-1163(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jncist.2025.11.06*

미디어아트 특징분석 : 매체 물질성 중심 사례분석 기반

Analysis of the Characteristics of Media Art : A Case Study Based on Materiality of the Medium

김경남[1]

Kyoungnam Kim[1]

요 약

미디어아트는 매체의 물질성(Materiality) 자체가 강조되고, 창조적 물질성은 내용보다 매체의 형식이 사회와 인간 감각을 변화시키는데 더 큰 영향을 미치기도 한다. 그러나 많은 경우 물질적 속성은, 기술 기반에 대한 이해, 알고리즘 등을 이해하는 제반 지식이 필요한 부분이 있어서 이해가 부족하기도 하다. 그러므로 현대미술에서 다소 소외되는 부분이 있기도 하다. 본 연구는 미디어아트에 인공지능의 활용이 빠르게 높아지고 있는 시점에서, 최근 미디어아트 작품들의 주요 특징을, 사례분석을 통해 연구한다. 첫째 예술과 공학의 교차영역에서 매터리얼적 속성이 AI와 연계되어 창조적으로 확장, 진화되어 가고 있으며, 둘째 예술적 콘셉트의 유무와 관계없이 몰입테크놀로지 및 몰입적 요소를 강화하여 관람객의 체험과 재미 요소를 증대시키고 있다. 셋째 AI가 미디어아트에 활용되면서 최근 미디어아트는 AI의 창조성, 자기 결정성 등이 대두되고, 다소 비평적으로 소외되었던 미디어아트를 현대미술에 새로운 담론을 일으키며 제도권 미술에서까지 활발히 다루어지게 되고 있음을 알 수 있다. 본 연구는 미디어아트에 대한 보다 정확한 이해를 돕고, 관련 종사자들에게 새로운 매체와 기술의 충격을 선제적으로 감지하여 창조적인 작품을 제작하는 데에 도움을 줄 수 있을 것이다.

핵심어 : 미디어아트, 미디어, 물질성, AI, 몰입

Abstract

Media art emphasizes the materiality of the medium itself, asserting that creative materiality can more profoundly transform society and human perception than content alone. However, its technological and algorithmic foundations often make it less accessible and marginal within contemporary art discourse. This study examines recent tendencies in media art amid the rapid integration of artificial intelligence (AI). The analysis reveals three major directions: first, the material properties at the intersection of art and engineering are being redefined through AI; second, immersive technologies enhance sensory engagement and audience experience regardless of conceptual intent; third, AI's emergence foregrounds issues of creativity and autonomy, revitalizing debates on authorship and artistic agency. Consequently, media art-once

[1] Division of Design & Imaging, Baekseok University, Cheon-An, Korea [Professor]
e-mail: hsfruit@bu.ac.kr

* 본 연구는 2025년 백석대학교 연구비를 지원받아 연구하였습니다.

Received(October 15, 2025), Review Result(1st: October 29, 2025), Accepted(November 12, 2025), Published(November 30, 2025)

© 2025 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

on the periphery is gaining recognition within institutional art contexts and fostering new theoretical discourses. The study aims to deepen understanding of media art's evolving nature and to support practitioners in anticipating technological shifts for more innovative creation.

Keyword : MediaArt, Media, Materiality, immersion, AI

1. 서론

미디어아트에서 미디어는 단순히 (새로운)도구로 예술에 사용되는 것이 아니라, 매체 자체의 속성과 구조에 집중한다. 매체의 형식적 속성 자체를 강조하고, '매체가 메시지다' [1] 라는 표현처럼 매체의 형식이 사회와 인간 감각을 변화시키는데 더 큰 영향을 미치기도 한다. 이렇게 미디어의 창조적 물질성이 미디어아트 분야에서는 매우 중요한 영역 중 하나이다. 그러나 많은 경우 이런 물질적 속성은, 기술 기반에 대한 이해, 알고리즘 등을 이해하는 제반 지식이 필요한 부분이 있어서 많은 경우 이해가 부족하기도 하다. 그에 따라 미디어아트가 매체·기술 중심의 실천으로만 보여지기 때문에, 미술의 예술체계나 장르적으로 수용하기가 어렵다는 입장도 있으며 다소 현대미술에서 소외되는 부분이 있기도 하다. 그러나 예술가는 새로운 매체와 기술의 충격을 선제적으로 감지하고, 그 고유성을 가장 잘 드러내는 것이 중요한 영역이기도 하다.

본 연구는 미디어아트에 인공지능 활용이 빠르게 높아지고 있는 시점에서, 최근 미디어아트 작품들의 주요 특징을, 사례분석을 통해 연구한다. 매체의 물질성 입장에서의 테크놀로지, 작품에 대한 콘셉트, 사용된 기술 등을 분석하여 최근 변화된 미디어아트의 모습을 살펴보았다. 본 연구는 미디어아트에 대한 보다 정확한 이해를 돕고, 관련 종사자들에게 새로운 매체와 기술의 충격을 선제적으로 감지하여 창조적인 작품을 제작하는 데에 도움을 줄 수 있을 것이다.

2. 미디어아트 특징

2.1 매체의 물질성

미디어아트(Media Art)는 디지털 기술, 전자적 매체를 기반으로 한 예술적 실천으로 정의된다. 뉴미디어아트(New Media Art) 관점에서 미디어아트는 단순히 새로운 도구를 사용하는 예술이 아니라, 매체 자체의 물질성과 사회적 의미를 탐구하는 비평적·창의적 활동으로 이해되며, 상호작용성, 네트워크 성, 시간성과 과정 성 등을 핵심 특성으로 갖는다 [2-4]. 특히 매체 자체의 물질성에 집중하는 특징에 대해 맥루한(Marshall McLuhan)은 예술·매체·기술의 관계를 'The medium is the message'[1] 라고 말하였다. 즉 매체가 단순히 콘텐츠의 전달 기능이 아니라, 매체 자체의 속성과 구조가 인간의 지각, 사고, 사회 조직을 어떻게 변화시키는가에 주목하도록 요구한다고 미디어아트의 매체적 속성을 설명하였다. 이와 같은 매체 자체의 물질성에 집중하는 특징은 과학기술과 예술

의 대표적인 융복합, 교차영역의 특징 중 하나이다. 과학기술의 영역에서는 예술과 테크놀로지가 매체의 물질성에 집중하는 특징을 첫째, 과학기술의 컨셉의 요구에 집중하거나 과학기술의 매터리얼의 요구에 집중하고 있으며 둘째, 과학기술을 이용하여 비주얼 형식표현에 관한 작업을 하고 셋째, 비주얼 형식을 창조하기 위해 과학기술의 어플리케이션을 사용한다는 점에서 예술과의 교차영역으로 설명하기도 한다 [5]. 이와 같은 관점에서 미디어아트는 끊임없이 매체(기술)를 탐구하고 담아내는 영역이기도 하다.

이러한 시각은 미디어아트가 단순히 미디어 또는 테크놀로지를 사용한다거나 활용하는 장르가 아니라, 매체 자체의 속성과 구조가 인간의 지각, 사고, 사회 조직을 어떻게 변화시키는지, 기술 환경의 사회적·문화적 함의를 실험하고 경고하는 장치라는 점을 강조하고 있다. 또한 맥루한은 미디어를 인간 감각의 확장으로 규정하며, 사진과 영화는 시각, 라디오는 청각, 전자적 매체는 신경 체계 전체를 확장한다고 설명한다 [1]. 이는 오늘날 미디어아트가 관람자의 신체와 감각을 확장하거나 재배치하는 몰입적 인터랙티브 환경으로 구현되는 현상을 이론적으로 뒷받침한다. 미디어아트와 디지털 경험 설계에서의 몰입은 핵심적인 역할을 담당한다. 관람자가 단순히 감상하는 것을 넘어, 작품 속에 신체적, 감각적, 심리적으로 들어가 몰입하는 것은 매우 중요하다. 많이 사용되는 몰입 기술은 프로젝션 기술, 프로젝션 맵핑기술, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 몰입형 영상 및 다감각적 인터페이스(Multisensory Interfaces) 등으로 출현 기술(emerging technologies)을 기반으로 날로 진화하고 있다.

3. 작품분석

3장은 대표적인 미디어아트 작품을 분석한다. 분석 대상인 [그림 1]은 세계적으로 저명한 미디어아트 페스티벌 또는 미술관 등에서 전시된 작품 중 가장 지명도 높고 검증된 작품 중 하나이다. Refik Anadol은 2018년 오스트리아 린츠에서 개최된 Ars Electronica Festival 및 Ars Electronica Futurelab 프로그램에 초청되어, 데이터 비주얼라이제이션과 AI를 결합한 프로젝트를 발표했으며, 그 밖에도 베를린, 라스베가스 등 세계 각지의 주요 미술관 및 공공 예술 공간에서 전시되었다 [6][7].

[그림 1] ‘Unsupervised - Machine Hallucinations’는 뉴욕 현대미술관 MoMA에 설치된 작품이다. 2022년 11월부터 2023년 3월까지 뉴욕 현대미술관(Museum of Modern Art, MoMA)에서 설치되었다가 이후 MoMA에서 영구 소장품이 되었다. [표 1]은 [그림 1]에 대한 설명을 요약한 내용이다. MoMA의 방대한 소장품 데이터(약 138,000점의 디지털 이미지)를 학습한 인공지능 생성 모델이, ‘기계의 잠재 공간’을 시각적으로 변환하는 방식이다. 기계가 MoMA 소장품의 200년이 넘는 예술 작품을 본 후, 어떤 꿈을 꿀지를 사유하는 콘셉트를 갖고 있다. [그림 1]은 인공지능을 사용해 미

술관의 데이터 세트를 해석하고 변형하여, 실제로 아카이브에 존재하지는 않지만 존재할 수도 있었던 새로운 형태를 창조한다. 현대미술의 역사 속에서 선택되지 않았던 모든 길을 상상하며 그것들이 어떤 것이었을지를 추측한다 [6][7]. 이 작품은 공개된 MoMA의 데이터 세트를 탐색, 분류, 정리하기 위해 오픈소스 소프트웨어를 사용하였고, 1024차원의 복잡한 공간 맵을 구성하였다. 그 후 GAN(생성적 적대 신경망)이라는 머신러닝 모델을 활용해 이 아카이브 맵을 탐색하고 수개월의 학습을 통해, 맞춤형 렌더링 소프트웨어와 슈퍼컴퓨터의 도움으로 끊임없이 새로운 형태를 창조한다. [그림 1]의 작품 제목 'Unsupervised'는 '비지도 학습(unsupervised learning)' 또는 감독 없이 자유롭게 생성되는 기계의 은밀한 판단 과정의 의미가 있다. 작품은 인간의 통제나 기존 미술사조 등에 얽매이지 않고, 기계 스스로 형상을 만들어 창조해 간다.

[그림 1] 레피크 아나놀, 비지도학습, 2022, 뉴욕 현대미술관 모마

[Fig.1] Refik Anadol, Unsupervised, 2022, Newyork Museum of Modern Art, MoMA

AI가 수집된 이미지들을 바탕으로 무의식적 층위에서 자율적으로 시각적 연결망을 재구성하여, 인간의 통제나 예술 도구로써가 아니라 스스로 예술의 주체로써 관여한다. 또한 작품 해석의 중심틀이 되던 작가, 사조, 장르, 시기 등의 구분을 일시적으로 해제한 공간에서 AI가 스스로 구조적 패턴을 탐색하고 시각적 질서를 자율적으로 조직한다. AI 스스로 독립적 미적 탐색을 보여주며, 어떤 알고리즘적 결정이 이미지 생성에 영향을 미쳤는지 알기 어렵다. 예술가의 역할은 환경 설정자 또는 초기 조건 결정자로 역할 한다. 또한 [그림 1]은 초대형 스크린, 고해상도 프로젝션, 음향 환경을 결합한 몰입적 환경 및 기술을 활용하였다. 거대한 대형 스크린에서 쏟아질 듯한 움직임은

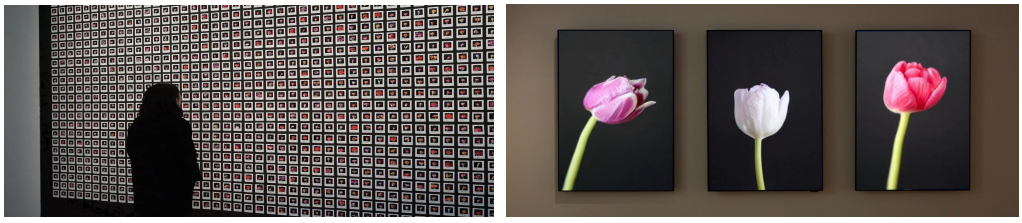
이미 그 크기에서 그리고 역동성에서 몰입 환경이 된다. 거대 음향, 쏟아질 듯한 역동적 애니메이션 역시 관람객을 시각-청각적 감각의 한가운데로 끌어들이며, 관람객을 감상을 넘어 감각적, 몰입 체험을 유도한다.

[표 1] 주요 특징 요약

[Table 1] Summary of Key Features

주요 테크놀로지
① 교차영역으로 매체 물질성 - 작품 스타일과 구조를 스스로 학습하여 새로운 형태를 만들어 낼 수 있는 AI 기술, 알고리즘 개발 : NVIDIA의 StyleGAN2-ADA 등을 활용 (MoMA 컬렉션을 1024차원 잠재 공간(latent space)으로 임베딩함, 이를 통해 AI가 생성하는 'hallucination을 구현) ② AI 기술 외에 엣지 감지(edge detection) 알고리즘 및 색상화 알고리즘 기술 등
작품 콘셉트(또는 예술적 콘셉트)
① 인간의 통제나 예술 도구로서가 아니라 스스로 예술의 주체로써 관여 : AI가 수집된 이미지들을 바탕으로 무의식적 층위에서 자율적으로 시각적 연결망을 재구성 ② 기계의 꿈, 기계의 환각(machine hallucination) : 인공지능 생성모델이 기계의 잠재공간(latent space)을 시각적으로 변환
몰입유도
① 초대형 스크린, 고해상도 프로젝션, 거대 음향 등

[그림 2]는 안나리들러(Anna Ridler)의 '모자익 바이러스'이다. 안나리들러는 인공지능과 데이터 시각화를 예술적 언어로 재해석하며 국제적으로 명성을 얻은 미디어아티스트이다. 그녀의 작품 [그림 2(우)]는 2019년 오스트리아 린츠의 Prix Ars Electronica 'AI & Life Art' 부문에서 Honorary Mention을 수상했으며, 같은 해 런던 디자인뮤지엄의 'Beazley Designs of the Year' 후보로 선정되기도 했다. 또한 독일 카를스루에의 ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, 프랑스 파리의 Centre Pompidou 등에서도 전시하였다.



[그림 2] 안나 리들러, 모자익바이러스 2018(좌), 모자익바이러스 2019(우)

[Fig. 2] Anna Ridler, Mosaic Virus, 2018(Left), Mosaic Virus, 2019(Right)

[표 2]는 [그림 2]에 대한 설명을 요약한 것이다. 서로 다른 역사적 시점에서 자본주의, 가치, 붕괴라는 개념을 엮은 일련의 작품들이다 [8]. [그림 2(좌)]는 2018년 작품으로, 하나의 화면에서 끊임

없이 변화하며 피어나는 튤립들을 격자 형태로 보여주는 영상 작품이고, [그림 2(우)]는 2019년 작품으로, 3개의 화면으로 구성된 비디오 설치물이다. 각 화면마다 하나의 튤립을 보여준다. 두 작품 모두에서 튤립은 비트코인 가격에 의해 제어되며 시간에 따라 변화하는 시장의 변동성을 시각화한다 [8]. 모자이크 바이러스(Mosaic Virus)는 튤립 꽃잎에 독특한 줄무늬(또는 얼룩)를 만들어 내는 바이러스의 이름에서 따온 것이다. 이 바이러스로, 어떤 해에는 순백의 꽃을 피우던 튤립이 다음 해에는 줄무늬가 선명한 꽃을 피우기도 한다. 이러한 우연성과 희소성은 튤립의 매력을 더욱 높였고, 구근의 투기적 매매를 부추겼었다 [8]. Mosaic Virus 작품에서는, 이 바이러스의 역할을 비트코인과 연결하여 시각화하였다. 비트코인 가격이 상승하면 튤립 꽃잎의 줄무늬가 증가하고, 가격이 하락하면 단색으로 변한다. 단순한 튤립 사진을 보여주는 것이 아니라, 훈련 데이터(Myriad (Tulips))의 시각적 분포를 학습하여 존재하지 않는 튤립을 생성하기 위해 GAN(생성적 적대 신경망, Generative Adversarial Network)을 핵심 알고리즘으로 사용한다. 이때 인터넷에서 튤립이미지를 수집하지 않고, 직접 촬영·라벨링한 1만 여장의 튤립 사진을 학습용 데이터로 사용하였으며, 데이터 생성-학습-생성의 전 과정을 AI를 통해 자동화하여 모델 내부의 통계적 표현이 시각 결과를 결정하게끔 하였다. AI기술 외에도 비트코인 가격 API에서 데이터를 실시간으로 수집하고, 정규화(normalization), 스케일링(scaling) 연산을 수행하는 기술, AI 출력을 시각적, 감각적으로 체험 가능한 형태로 구현하는 기술 등이 사용되었다.

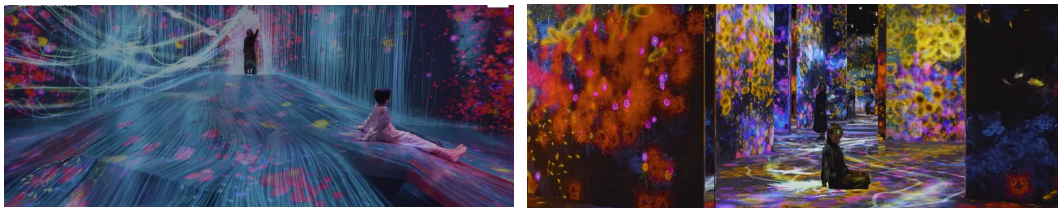
[표 2] 주요특징요약

[Table 2] Summary of Key Features

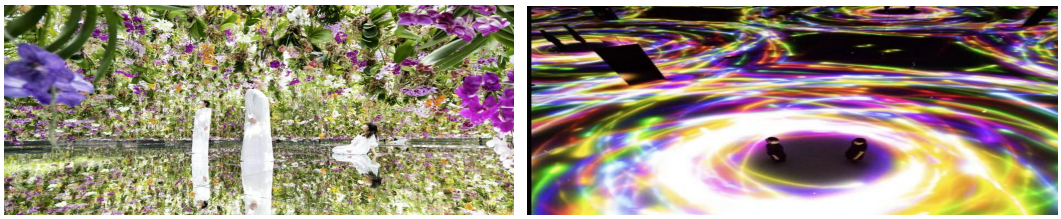
주요 테크놀로지
① 교차영역으로 매체 물질성 - GAN(Generative Adversarial Network 생성적 적대 신경망 : 비트코인 가격 시계열을 입력으로 받아 GAN의 잠재벡터를 동적으로 조절 : 알고리즘이 비트코인의 가치 변동성(volatility)을 시각적 패턴으로 번역하도록 설계 (꽃이 피고 시드는 듯한 튤립을 생성) ② 비트코인 가격 API에서 실시간 데이터수집, 정규화(normalization), 스케일링(scaling)연산 등 ③ AI 출력을 시각화하고 체험 가능한 형태로 구현하는 비주얼 랜더링 기술 등
작품 콘셉트(또는 예술적 콘셉트)
① 서로 다른 역사적 시점에서 본 자본주의, 가치, 붕괴의 개념 : 돌연변이적 우연성과 희소성이 가격 상승과 매매에 미치는 자본주의의 특이성 ② Data visualization : 비트코인 가격에 의해 튤립이 제어되며, 시간에 따라 변화하는 시장의 변동성을 예술적으로 시각화
몰입유도
①고해상도 프로젝션

[그림 3], [그림 4]은 TeamLab의 보더니스(teamLab Borderless)와 플레닛(TeamLab Planets) 전시이다. 일본의 TeamLab은 도쿄에 Mori Building Digital Art Museum: EPSON teamLab Borderless 라는

디지털 아트 뮤지엄을 설립, 운영하고 있으며, 국제적으로도 뉴욕 맨해튼의 Grand Central Terminal, 미국 샌디에이고 SAMA (San Antonio Museum of Art), Pace Gallery 등에서 전시되었고, 가장 많은 미디어아트 방문자 수 및 대중성을 확보한 전시로 인정되기도 한다 [9]. 일본의 인터디서플리너리 아트 컬렉티브 팀랩(teamLab)은 '경계 없는(Borderless)' 등의 전시를 통해 관람자의 신체와 환경을 하나로 몰입시키며 체험 전시로 주목받았다. [표 4]는 [그림 3], [그림 4]에 대한 설명이다.



[그림 3] 팀랩, 보더니스, 2024~
[Fig. 3] Team Lab, Borderless, 2024~



[그림 4] 팀랩, 플래닛, 2018~
[Fig. 4] TeamLab Planets, 2018~

[그림 3] '팀랩 보더리스(TeamLab Borderless)'는 2024년에 도쿄 아자부다이 힐즈에서 재개관 [9] 하였으며, [그림 3], [그림 4] 팀랩의 전시는 실시간 관람객과의 상호작용성의 몰입형 미디어아트로, 작품과 신체의 경계를 허무는 것을 전시(작품)의 주요 컨셉으로 내세운다. 그에 따라 관람자가 물리적으로 작품 내부로 들어가 몸과 작품이 하나 되어 신체 전체로 작품을 지각할 수 있도록 유도한다. 작품들은 많은 경우 실시간 인터랙티브 작품들을 반영하며, 관람자의 위치·속도·상호작용 이벤트 등을 감지해 전시 공간 안에서 새로운 비주얼 등을 만들어 낸다. 수백 대의 고휘도 레이저 프로젝터를 활용하여 공간을 맵핑하는 프로젝션맵핑 몰입기술들이 주요 기술로 사용된다. 비가시광선(IR) 카메라, 심도 센서, 비전 알고리즘(객체/스켈레톤 추정), 영역별 밀집도 측정 등으로 관람객을 트래킹하며, 관람자들의 행동 등이 데이터의 인풋으로 작용 된다. 또한 AI가 관람객과의 상호작용을 감지하고 자연스럽게 반응시키기 위해 일부 머신러닝 (Machine Learning) 등을 통해 관객 데이터를 분석하고, Generative Algorithms(생성 알고리즘)을 통해 꽃의 개화, 파도의 움직임, 물고기의 수영 등의 자연요소의 수학적 모델과 알고리즘을 생성하기도 한다. [그림 3], [그림 4] 팀랩의 전시

들은 대표적인 몰입테크놀로지인 프로젝션 기술이 기반이 되며 전시 공간을 하나의 가상의 환경처럼 연출하고 있다.

[표 3] 주요특징요약

[Table 3] Summary of Key Features

주요 테크놀로지
① 교차영역으로 매체 물질성 - AI(실시간 반응 최적화, 관객 데이터 분석, 동작 예측 및 시각화 제어 등) : Generative Algorithms(생성 알고리즘)을 통한 자연요소 생성 : 머신러닝 (Machine Learning) 등을 활용 관객의 움직임과 패턴을 분석 ② 프로젝션 기술, 프로젝션 맵핑기술 ③ 관람객트래킹기술 (비가시광선(IR) 카메라, 심도 센서, 비전 알고리즘(객체/스켈레톤 추정), 영역별 밀집도 측정 등) ④ 게임엔진 및 기타 컴퓨터 비전 기술(상호작용기술) 등
작품 콘셉트(또는 예술적 콘셉트)
① '경계 없는(Borderless)' : 인간·자연·공간의 경계를 해체하고, 관객이 예술의 공동 창조자가 되도록 몰입과 체험을 강조 : 관람자의 신체와 환경을 하나로 일체화, 기술과 공간, 감각의 경계를 허뭄
몰입유도
① 프로젝션 맵핑기술 :가상의 환경과 현실을 하나로 연결시켜 몰입유도 ② 상호작용기술 : 상호작용을 통해 작품의 몰입과 체험, 재미를 유도

3. 결론

[표 1-3] 분석에서 살펴보았듯이 미디어아트는 예술과 공학의 교차영역, 예술의 영역, 관람객의 재미와 몰입을 유도하는 콘텐츠의 속성들을 모두 포함하고 있는 분야이기도 하다. 특히 과학기술의 영역에서는, 과학기술 개발에 필요한 매터리얼의 요구에 집중하는 특징, 과학기술의 컨셉에 따른 요구에 집중하는 특징 그리고 비주얼 형식에 대한 실험과 비주얼 형식을 창조하기 위한 특징들도 갖고 있다 [5]. 예술의 영역에서도 맥루한 등은 매체의 물질성 자체를 강조하고, 매체가 메시지다 [1]라는 표현으로 매체의 내용보다 매체 형식이 사회와 인간 감각을 변화시키는 데 더 큰 영향을 미치며, 매터리얼의 창조적 속성을 미디어아트 분야에서 드러내기도 하였다.

그러나 이러한 매터리얼적 속성은, 기술기반에 대한 이해, 알고리즘 등을 이해하는 등 제반 지식이 필요한 부분이 있으며, 많은 사람은 미디어의 사용과 매터리얼의 창조적 속성을 구별하는 것에 이해가 부족하기도 하다. 이러한 문제는 미디어아트가 전통적 미술장르(회화·조각·사진 등)와 달리 매체 기술, 상호작용, 소프트웨어, 네트워크, 데이터 등 매체적 조건(media conditions)을 중심으로 작동한다고만 보기 때문에, 미술의 전통적인 예술체계나 장르적으로 규정하거나 수용하기가 어

렵다는 입장이나 비평을 낳기도 한다. [표 1]에서는 인공지능이 작품의 스타일과 구조를 스스로 학습하여 새로운 형태를 만들어 낼 수 있게끔 알고리즘을 개발하였으며, 그 알고리즘이 작품을 이루는 하나의 매터리얼로서 역할하고 있다. 마치 물감 자체의 재료 속성이 아름다운 비주얼을 만들어 내는 모더니즘의 형식주의처럼 역할 한다. 그 외에도 엣지 탐지 기술 등 기존의 테크놀로지들은 마치 툴이나 어플리케이션처럼 작품을 만드는 도구로 사용되고 있다. [표 2]에서는 비트코인 가치 변동성을 시각적 패턴으로 번역하도록 알고리즘을 생성한다. 알고리즘의 각 단계를 작가는 구체화하여 창조적인 논리의 단계를 만들어 알고리즘을 생성한다. 이것은 교차영역의 매터리얼로서 작품에서 역할한다. [표 2]에서도 비트코인 가격API에서 데이터를 수집, 정규화, 스케일링하는 기술, AI에서 받은 출력을 튤립 형태로 시각화하는 기술 등은 도구로써 작품에서 역할하고 있음을 알 수 있다. [표 3]에서도 Generative Algorithms(생성 알고리즘)을 활용하여 관람객의 반응에 따라 다양한 자연요소의 반응을 인공지능이 결정하여 나타나게 한다. 이와 같은 기술 역시 작품의 물감처럼 작품을 생성하는 교차영역의 매터리얼로 작용된다. 하지만 앞의 두 작품과 달리 대표적인 몰입 테크놀로지인 프로젝션 기술, 게임엔진, 매드맵퍼 등 도구로서의 기술들이 주를 이루고 있다. [표 1-3]에서 살펴보았듯이 최근 미디어아트의 특징들에서는 첫째, 이러한 교차영역의 매터리얼적 속성이 AI와 연계되어 창조적으로 확장되어 가고 있으며, 둘째, 예술적 컨셉의 유무와 관계없이 몰입 테크놀로지 또는 몰입적 요소를 포함하여 관람객의 체험과 재미의 요소를 강화하고 있으며, 셋째, AI가 미디어아트에 활용되면서 최근 미디어아트는 AI의 창조성, 자기 결정성 등이 대두되고 다소 비평적이고 소외되었던 현대미술에서 새로운 담론을 일으키며 제도권 미술에서 활발히 다루고 있음을 알 수 있다. 본 연구는 미디어아트에 대한 보다 정확한 이해를 돕고, 관련 종사자들에게 새로운 매체와 기술의 충격을 선제적으로 감지하여 창조적인 작품을 제작하는 데에 도움을 줄 수 있을 것이다.

References

[1] L. Manovich, Understanding Media: The Extensions of Man, McGraw-Hill Book Company, 1964.

[2] L. Manovich, The Language of New Media, MIT Press, 2001.

[3] E. A. Shanken, Art and Electronic Media, MIT Press, 2009.

[4] J. A. Zylinska, Bioethics in the Age of New Media, MIT Press, 2010.

[5] K. Kim, T. Kim, “Utilization of material-focused paintings in interactive art through the analysis of immersive elements”, Digital Creativity, vol. 23, no. 3-4, December 2012, pp. 278-290, doi: 10.1080/14626268.2012.719 239.

[6] Refik Anado, “Unsupervised-Machine Hallucinations-MoMA”, refikanadol.com, https://refikanadol.com/works/un supervised/, (accessed October 15, 2025).

[7] Refik Anado, “MoMA”, moma.org, https://www.moma.org/magazine/articles/821, (accessed October 1, 2025).

[8] Anna Ridler, “Mosaic Virus”, annaridler.com, https://annaridler.com/mosaic-virus, (accessed October 12, 2025).

[9] TeamLab, “TeamLab”, teamlab.art, https://www.teamlab.art/e/tokyo, (accessed October 2, 2025).