

표상과 수행 개념을 중심으로 한 뉴미디어 구조의 해석

A Study of New Media Structure Based on the Notion of Representation and Performance

김현주¹⁾

Hyun Ju Kim^{1*}

요 약

2000년대 이후 디지털 기술이 성숙하고 보편화되면서, 이와 함께 뉴미디어에 대한 이론적 논의도 학문적으로 활발해졌다. 마노비치(Manovich)와 올셋(Aarseth), 그리고 볼터&그루신(Bolter & Grusin)의 뉴미디어에 대한 저술들은 이러한 학문적 논의에서 많은 주목을 받고 있다. 이들의 관점은 이들만의 차별적 용어와 개념으로 미디어 현상에 대해 다양한 해석과 의미를 제시하고 있다. 본고는 이들 문헌에서 각 이론가들의 입장을 정리하여 이들의 주장을 관통하는 일관되고 공통적인 뉴미디어의 근본적인 구조와 작동 원리를 재현(representation)과 수행(performance)의 맥락적에서 분석하고자 한다. 이렇게 이들 시각의 주요한 공통분모와 차이를 비교해봄으로써 뉴미디어 또는 더 나아가 메타미디어에 대한 보편화된 존재론적 인식론적 해석에 기여할 것으로 본다.

핵심어: 뉴미디어, 메타미디어, 사이버텍스트, 재매개, 재현성, 수행성

Abstract

Theoretic discourses about new media has been continuously developed as digital technology has been matured and spreaded in every aspect of our life. Publications of Manovich, Aarseth, Bolter and Grusin take importance among these discourses. The scholars provide their unique and meaningful points of view about new media phenomena with using their own vocabularies and concepts. This paper will inquire into their major viewpoints and concepts about new media and will discover and remap the structure and mechanism of new media which run through their theories from the notion of representation and performativity. It is expected to suggest epistemological and ontological interpretation about the new media as generalized meta-medium.

Keyword: new media, meta-medium, cybertext, remediation, representation, performance

1) Dept. of Newmedia, Seoul Media Institute of Technology, Hwagok-ro 99-61, Ganseo-gu, Seoul, 07590, Korea
e-mail: hjkim@smit.ac.kr

* 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2016S1A5A2A01026321)

Received(October 27.2017), Review (December 15.2017), Accepted(December 31.2017)

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

2000년대 이후 디지털 기술이 성숙하고 보편화되면서, 이와 함께 뉴미디어에 대한 이론적 논의도 학문적으로 활발해졌다. 마노비치(Lev Manovich)와 올셋(Espen Aarseth), 그리고 볼터&그루신(Jay David Bolter & Richard Grusin)의 뉴미디어에 대한 저술들[1]-[4]은 이러한 학문적 논의에서 많은 주목을 받고 있다. 이들의 관점은 조금씩 다른 맥락과 관심에서 미디어 현상에 대한 다양한 해석과 의미를 제시하고 있다. 본고는 이들 문헌에서 각 이론가들의 입장을 정리하여 이들의 주장을 관통하는 일관되고 공통적인 뉴미디어의 근본적인 구조와 작동 원리를 맥락적으로 파악하고 발견하고자 한다. 이렇게 이들 시각의 주요한 공통분모와 차이를 비교해봄으로써 뉴미디어 또는 더 나아가 메타미디어에 대한 보편화된 존재론적 인식론적 설명 인자를 제안할 수 있으리라 기대한다[5][6].

본 연구를 시작하게 된 동기는 먼저 미디어의 구조나 작동방식을 설명함에 있어서 이들 이론가들이 가진 공통적인 태도에 대한 사전 관찰에서다. 이들의 주장에는 많은 경우 미디어를 설명하기 위해 두 가지의 대립되는 개념을 제시하는 경향이 있다. 데이터와 알고리즘, 비매개/하이퍼매개, 텍스톤과 스크립톤, 데이터베이스와 네러티브, 문서와 수행물 등이 그러한 개념들이다. 그리고 이들 대립되는 개념은 많은 경우 두 가지의 유형으로 나뉘어지는데, 하나는 개별 대상체, 즉 재료나 존재 자체의 구조에 관련된 것이라면, 두 번째는 그 개별 대상체 간의 조정 또는 작동 메커니즘이다. 표현이 조금씩 다르지만, 네 명의 이론가들이 뉴미디어의 구조와 작동 방식을 두 가지 갈래로 구분하고 이로부터 상호작용적인 메커니즘을 설정해 미디어의 구성논리를 설명하려는 방식이 유사하다. 따라서 필자는 이러한 비슷한 양상의 인식과 해석과정에서 미디어에 대한 포괄적이고 일반화된 설명 모델이 정리될 수 있도록 이들의 이론에 내재되어 있는 각각의 입장과 주장들을 정리해 구조화 해보고자 한다. 특히 이렇게 양가적인 인식의 갈래를 설명하기 위한 개념으로서 표상(representation)과 수행(performance)를 사용하고자 한다.

1.2 연구 방법

먼저 논의의 첫 시작점으로 뉴미디어 객체를 어떠한 구조로 설명하는가에 대한 양상을 살펴보고자 한다. 마노비치와 올셋, 그리고 볼터와 그루신이 미디어와 관련된 그들의 주장을 각각 중요하게 제시했던 두 가지의 대립적인 개념들을 중심으로 분석한다. 다음으로 뉴미디어 이론가들의 뉴미디어에 대한 설명을 토대로 표상과 수행의 시각에서 이들 개념들을 논리적 개념적으로 통합해 분석하고자 한다.

“추상적인 사물이나 개념에 상대하여 그것을 상기시키거나 연상시키는 구체적인 사물로 나타내는 일”[7]이라는 사전적 의미의 표상(representation)은 뉴미디어의 재료 또는 구조적 존재 방식, 즉 ‘뉴미디어가 어떻게 표상되는가’의 문제를 내포한다. 본 연구에서는 뉴미디어의 대상체가 무엇인가에 대한 문제를 각 이론가들이 어떠한 시각에서 어떠한 개념들로 설명하고자 했는지 다루게 될 것이다.

반면 수행(performance)은 과정과 행위를 의미하며, 뉴미디어가 어떻게 작동하는지, 또는 행위 하는지에 대한 시각과 관련된다. 이는 뉴미디어를 정적인 대상체로서가 아닌 끊임없이 새로운 미디어로의 변이가능성과 확장성, 혼종화의 작동방식을 가진 것으로 보는 시각을 중심으로 한다. 마노비치에 의하면 문서(document)는 물리적 형식 속에 저장되어 물리적 복제물이나 전자적 전송을 통해 소비자에게 전달되는 콘텐츠를 말하지만, 20세기의 용어로서 문서, 작품, 메시지, 녹음물 등 고정된 문서는 더 이상 존재하지 않음을 역설했다[1]. 그는 대신에 역동적인 소프트웨어 수행물과 상호작용한다는 의미에서 ‘수행물’이라는 용어를 문서 대신 사용하고자 했다[2]. 결국 문서는 행위 차원에서 수행물로 인식되는 바, 뉴미디어의 조작과 작동의 측면이 ‘수행’이라는 용어로 강조되고 있음을 알 수 있다. 필자는 소프트웨어화 과정에서의 ‘수행’의 뉴미디어의 조작과 작동의 측면이 어떻게 앞선 표상의 측면과 함께 대립적인 두 축이 되어 뉴미디어를 설명하고 있는지 살펴볼 예정이다.

이상에서 나아가 소프트웨어로 시뮬레이션된 미디어는 데이터 구조와 일련의 알고리즘의 결합이라는 마노비치의 시각[1]에서 표상과 수행이 어떻게 미디어의 총체적 구성 매커니즘에 기여하고 있는지에 대한 해석도 함께 찾아보고자 한다. 그리하여 최종적으로 그가 주장하는 소프트웨어화 이후의 미디어로서 메타미디어를 좀 더 다양한 시각에서 존재론적 인식론적으로 설명할 수 있을 것으로 보인다.

2. 뉴미디어 객체의 구조에 대한 시각

먼저 논의의 첫 시작점으로 뉴미디어 객체를 어떠한 구조로 설명하는가에 대한 양상을 살펴보고자 한다. 마노비치와 올셋, 그리고 볼터와 그루신이 미디어와 관련된 그들의 논의에서 각각 중요하게 제시했던 두 가지의 대립적인 개념들을 중심으로 한다.

2.1 데이터구조 vs 알고리즘

마노비치에 따르면 미디어는 데이터구조와 알고리즘으로 구성된다고 한다. 그는 이전의 물리적, 기계적, 전자적 미디어가 정보를 담는데 사용하는 재료, 그리고 이런 정보를 기록하고 편집하고 보기 위해 사용하는 도구나 장비의 두 가지 요소로 구성되어 있다[1]. 예를 들어 필름 미디어는 정보를 저장하기 위한 재료로서 필름을, 녹화나 재생을 위해 카메라나 영사기 등의 장비를 이용했다는 것인데, 그는 이러한 구성요소에 대응하는 소프트웨어의 두 요소로서 “재료는 데이터 구조가 되고, 물리적, 기계적, 전자적 도구는 이런 데이터 구조를 다루는 소프트웨어 구조로 전환된다”[2]고 주장한다. 단 여기서 그의 데이터 구조는 디지털 미디어의 속성, 즉 숫자화되는 표상에 의해 하나의 파일로 귀결되기에 각 데이터 구조간의 차이가 크지 않고, 또한 물리적 재료와 데이터 구조는 일대일로 매핑 되지 않고 오히려 동일한 데이터 구조가 다양한 미디어를 구현할 수 있다. 그는 이러한 이유에서 재료가 데이터 구조로 전환되고 도구가 알고리즘으로 전환된다고 말하는 것 보다 소프트웨어로 시뮬레이션되는 미디어는 데이터 구조와 일련의 알고리즘의 결합이라 말하는 것이 더 정확한 표현이라 주장 한다[2]. 같은 이유에서 디지털 미디어는 그 자체로는 어떤 속성도 가지고 있지 않으며, 이용자로서 우리가 미디어 콘텐츠의 속성이라고 경험하는 것은 이 콘텐츠를 제작, 편집, 제시, 접근하는데 사용하는 소프트웨어에 기인한다[2].

2.2 뉴미디어의 원리: 표상/모듈성 vs 자동화/변이성/트랜스코딩

이상의 설명에서 우리는 기존의 물리적, 기계적 미디어가 디지털로의 변환의 과정을 거쳤기에 특정한 데이터 구조를 가지게 됨을 전제하고 있다. 그는 이 부분을 그의 뉴미디어의 원리에 대

한 설명에서 상세하게 거론한다. 그는 뉴미디어로 정의 내리게 하는 미디어의 속성을 숫자적 표상(numerical representation), 모듈성(modularity), 자동화(automation), 변이성(variability), 트랜스코딩(transcoding)의 다섯 가지로 설명하는데, 여기서 숫자적 표상의 의미는 모든 뉴미디어 객체가 디지털 코드로 구성되며, 이러한 코드는 숫자적 표상물이라는 것이다[1]. 그에 의하면 뉴미디어 객체는 컴퓨터 상에서 새로이 숫자적 표상으로 생성되거나, 기존 미디어의 연속적 데이터가 숫자적 표상으로 변환되는 디지털화(digitization) 과정을 통해서 생겨난다. 이때 디지털화는 연속된 데이터를 주기적 간격으로 분절적 데이터화하는 표집(sampling)과 각각의 표집에 숫자값을 부여하는 계량화(quantification)의 과정을 거치면서 아날로그데이터가 디지털화 됨을 말한다[1]. 또한 모듈성은 이들 뉴미디어 객체가 그 자체만의 독립성을 잃지 않으면서 더 큰 상위의 객체로 모아질 수 있는 특성을 말한다. 가령 마이크로소프트 오피스의 응용프로그램의 객체나 html문서, 월드와이드 웹의 문서 구조, 또는 구조화된 컴퓨터 프로그래밍이 이러한 모듈성을 반영하는 사례이다[1]. 그에게 있어 뉴미디어의 원리 다섯 가지 중에서 앞서 설명된 숫자적 표상과 모듈성은 뉴미디어 객체의 구조를 반영해 주는 원리로서 볼 수 있으며, 자동화, 변이성, 트랜스코딩은 이들 뉴미디어 데이터구조가 알고리즘과 결합해 작동하는 방식 또는 그 수행의 과정을 설명하기 위한 원리로 볼 수 있겠다. 미디어 객체를 만들고, 조작하고, 접근하는 등의 많은 작동들이 자동화 된다는 의미에서 자동화는 두 가지의 자동화 단계로 설명되고 있는데, 이때 컴퓨터 사용자들이 손쉬운 템플릿이나 알고리즘을 이용해 미디어 객체를 손쉽게 수정해 새로 만들어내는 낮은 단계의 자동화와 인공지능이나 스마트카메라와 같이 컴퓨터가 어느 정도의 어의적 의미의 이해가 있는 높은 단계의 자동화를 일컫는다[1]. 또한 인터넷이라는 하나의 거대 미디어 데이터베이스에서 적절한 정보를 자동으로 검색하도록 설계된 소프트웨어나 검색 대리자도 자동성이 강조되는 부분이라 할 수 있다.

미디어가 숫자적 부호화의 결과이자 미디어 객체의 모듈식 구조라는 뉴미디어의 표상의 측면은 자연스럽게 뉴미디어의 변이성을 설명한다. 즉, 변이성(variability)는 뉴미디어 객체는 전체가 한번에 확정된 어떤 것이 아닌 제각기 다르게 그리고 무한한 버전으로 존재함을 의미한다[1]. 뉴미디어의 이러한 작동 논리는 뉴미디어 개체 구조의 확장적 성격(scalability)과 수행의 측면으로서 변화와 상호작용의 과정을 내포하는 것으로 보인다. 또한 변이성은 마노비치가 기술하듯이 패러미터에 의해서 예술적 기법과 표현 수단이 명시적이고 상세한 제어 방식이 가능해지고, 프로그래밍 논리가GUI 수준에 투사되어 응용프로그램 안에서 미디어를 다루는 일에 대한 이용자

의 정신모델을 구성하는 소프트웨어화의 측면을 설명함에 있어서 개념적인 연결성을 이루고 있다[1]. 즉, 미디어 제작 소프트웨어의 사용자들은 각종 옵션과 메뉴의 패러미터의 조작으로 다양한 종류의 새로운 콘텐츠를 만들어 내고, 확장시키게 되며 이것은 뉴미디어의 변이성을 드러내 주고, 사용자들이 미디어를 다루는 하나의 정신모델을 만들어 준다.

2.3 데이터베이스 vs 네러티브

마노비치는 또한 컴퓨터 미디어의 주요한 양식(form)으로 데이터베이스와 네비게이션 공간을 설명하고 있는데 여기에서도 표상과 수행간의 이원적 해석이 가능해 보인다. 그의 주장에 의하면, 오늘날 컴퓨터 기반 양식이 문화 전반으로 이동되는 현상에서 정보 접근과 심리적 참여성에 대한 목적이 뉴미디어 대상체 속에서 서로 경쟁하고 있으며, 행동(action)과 표상(representation)이 뉴미디어 대상체의 일반적 특징의 양단에 위치한다고 한다[1]. 또한 정보 시대 서사(narration)과 묘사(description)이 그 역할을 달리하고 있으며, 과거와는 달리 너무 많은 정보 속에서 이들을 모두 엮을 수 있는 네러티브는 많지 않다고 지적한다. 서사가 근대를 표현하는 주요한 양식이었다면, 컴퓨터 시대에는 데이터베이스가 그 역할을 하고 있으며, 뉴미디어 대상체는 스토리를 말하는 대신 개별적 아이템의 집합이다. 여기서 데이터 베이스는 데이터의 구조화된 집합체로서 빠른 검색과 추출이 가능하도록 데이터가 저장되고 조직화된 문서의 집합으로 볼 수 있겠다. 뉴미디어 대상체는 큰 범위에서 데이터베이스이며 이는 문화적 양식이나 컴퓨터 시대에 상징적 양식이라고 마노비치는 기술한다[1].

데이터베이스를 세상에 존재하는 항목들의 리스트로 표상의 측면에 두고 보자면, 서사는 이벤트들의 인과관계에 의한 서열화이기에 데이터베이스와 서사는 근본적으로 대척 관계에 있다. 따라서 데이터 구조가 컴퓨터 문화에서 데이터베이스와 상응한다면, 알고리즘은 둠이나 미스트등 공간적 여행의 컴퓨터 게임에서의 네비게이션 공간에 더 가깝게 상응한다. 마노비치에 의하면 응시와 행위는 게이머가 수행하는 주요 활동으로, 서사적 행위와 탐색은 밀접하게 관련되어 있다고 한다[1].

뉴미디어 작업을 만든다는 것은 데이터베이스로의 인터페이스를 만드는 것과 같고, 따라서 데이터베이스는 창의적 프로세스의 중심에 있다. 여기서 주목할 점은 뉴미디어의 내용과 인터페이스의 분리현상이다. 즉 같은 내용도 다른 인터페이스를 가질 수 있는 가변성을 지닌다. 따라서

뉴미디어 대상체는 멀티미디어 재료의 데이터베이스에 접근하는 하나 이상의 인터페이스들로 구성된다. 인터랙티브 네러티브는 사용자가 데이터베이스를 횡단하는 행위를 통해, 데이터베이스를 관통하는 여러 개의 궤적의 총합으로서 형성이 된다[1]. 결국 데이터베이스라는 표상의 객체는 사용자의 가로지르기 등의 행위의 수행으로 새로운 네러티브를 상호작용적으로 만들어 낸다고 볼 수 있겠다.

2.4 텍스트 vs 스크립톤; 계열체 vs 통합체

울셋(Aarseth, 1997)의 사이버텍스트성에 관한 이론은 좀 더 기호학적, 문학적 차원에서 뉴미디어의 구조를 파악하고자 한다. 그는 세논과 위버, 제이콥슨의 선형커뮤니케이션이 독자와 텍스트, 저자간의 단순 선형적 관계로 후기 구조주의와 독자 중심의 전환기에 있는 문학이론을 잘 설명하지 못했다고 주장하며, 그의 사이버텍스트(cybertext) 개념은 텍스트의 기계적 조직화를 강조하며 문학적 교환의 통합적 부분으로서 미디어의 복잡성을 두고 텍스트 독자의 수행과정에 초점을 맞춘다고 한다[3]. 사이버텍스트의 과정에서 독자의 선택적 움직임과 읽기가 기호학적 시퀀스에 영향을 주는 현상을 두고 울셋은 “에르고딕 문학”이라는 용어를 제시했다. 그는 텍스트가 구어적 정보를 연결하고자 하는 것을 기능으로 하는 어떠한 오브젝트로 정의하며, 텍스트가 물질적 매체와 무관하지 않고, 텍스트는 그것이 전달하고자 하는 정보와도 동등하지 않다고 한다. 또한 정보를 기호의 연결고리로 보았을 때, 스크립톤(scripton)과 텍스트온(texton) 개념을 통해 텍스트의 연결고리와 존재방식을 설명한다. 즉 스크립톤이 이상적 독자에게 읽혀지는 연결고리 또는 기호열이라면, 텍스트온은 기호열이 실제 텍스트에서 존재하는 방식을 의미한다. 횡단성(trasversal function)은 스크립톤들이 텍스트의 독자에게 텍스트온으로부터 생겨서 보여지는 기제로서 횡단성을 설명하기 위해 울셋은 변수를 규정한다. 즉 역동성(dynamics)은 정적 텍스트(static text)인지, 상호텍스톤적 역동성(intratextonic dynamics, IDT)인지 또는 텍스톤적 역동성(textonic dynamics)인지로 구분되며, 스크립톤이 고정되어 있는지(정적), 아니면 텍스톤이 고정되어 있지만 스크립톤은 변하는지(IDT), 또는 텍스톤도 변하고 스크립톤도 변하는지(TD)에 따라 텍스트를 유형화시킬 수 있다. 또한 사용자가 어떠한 기능을 수행하는가에 따라서 해석적(interpretive), 탐사적(explorative), 구성적(configurative), 텍스톤적(textonic) 기능으로 나누어 에르고딕 문학에서는 독자가 텍스트를 횡단하기 위해서 적지 않은 노력이 필요하다고 강조한다[3]

여기서 필자는 텍스트의 표상의 측면에서 올셋의 텍스톤과 스크립톤의 개념을 좀더 살펴보고자 한다. 올셋의 텍스톤은 일차적으로 기호열이 실제 텍스트에서 존재하는 방식으로 텍스트가 표상되는 구조를 설명하고 있다. 여기서 비롯해서 스크립톤으로 의미 해독의 기호열이 형성될 수 있는 것이고, 이것은 텍스톤(즉 텍스트의 물리적 구조)의 변화나 이러한 구조를 횡단하는 독자의 기능에 따라 달라지는 수행적 측면을 가지고 있다. 이것은 앞서 언급된 마노비치의 데이터베이스와 이것의 횡단과정에 따른 상호 작용적 네러티브 형성과 개념적인 유사성을 가지고 있다. 이렇게 횡단 과정에 의해서 뉴미디어에서 문서는 결국 수행물이 된다는 마노비치의 주장도 그 근거를 더 확보하는 것으로 보인다.

또한 텍스톤과 스크립톤 개념은 소쉬르나 바르트의 기호학에서 다루는 계열체(paradigm)와 통합체(syntagm) 개념과도 연결해 생각해 볼 수 있겠다. 마노비치는 컴퓨터 문화에서 데이터베이스와 네러티브간의 대립적 균형을 이해하기 위해 이 개념들을 들어서 설명하고 있다. 바르트에 의하면 통합체는 지지기반의 공간을 가진 기호들의 결합물이라고 할 수 있다. 구술행위에서 일련의 발화 요소를 선형적으로 배열하는 것은 통합체 차원이라 한다[8]. 반면, 새로운 요소들이 다른 관련된 요소로부터 선택되는 것, 그리고 나머지는 버려지는 것은 계열체의 차원으로 볼 수 있다. 따라서 통합체 차원의 요소들은 현존(in praesentia)으로, 계열체 차원의 요소는 부재(in absebtia)로 볼 수 있으며, 통합체는 명시적이고, 계열체는 암시적이며, 전자가 실재라면, 후자는 상상된 것이라 할 수 있다[1]. 그러나 뉴미디어는 이러한 관계를 종종 전복한다고 마노비치는 주장한다. 계열체로서의 데이터베이스는 물질적 존재가 부여되며 통합체인 네러티브는 비물질화된다. 상호작용적 인터페이스들은 “계열체적 차원을 전면에 내세우며 종종 명시적인 계열체의 집합을 만든다”[1].

이렇게 올셋과 마노비치 논거에서 언어적 기호학적 용어를 차용한 텍스톤/스크립톤 또는 계열체/통합체의 구분의 시각은 뉴미디어의 구조와 작동방식을 표상과 수행의 측면에서 관찰하는 또 하나의 예시가 되고 있음을 알 수 있다.

2.5 볼터와 그루신의 비매개/하이퍼매개 vs 재매개논리

볼터와 그루신은 앞서 언급한 마노비치나 올셋과는 상대적으로 다른 입장에서 뉴미디어를 기술하고 있으며, 그것은 계보학적 접근으로 뉴미디어가 어떻게 기존의 미디어와 관계를 맺고, 재

매개의 논리를 이루어 가는가에 대한 설명으로 이루어져 있다. 따라서 표상과 수행은 뉴미디어의 구조와 작동방식을 직접적으로 설명하기 보다는 투명성의 비매개 미디어와 불투명한 하이퍼매개 미디어가 욕망하거나 기능하는 방식으로 설명될 수도 있다. 즉, 르네상스 회화나 영화와 같은 투명성의 비매개 미디어는 미디어를 지우고 최대한 투명하게 세계를 표상하고자 하는 목적이 있다고 한다면, 멀티미디어 응용체계나 이질적 윈도우 양식의 하이퍼매개 전통에서는 분절화, 불확정성, 이질성이 우선시되며, 완성된 것 보다 과정이나 수행의 강조하고 상호작용적 응용체계, 다중적 미디어, 무차별적 접근 등을 특징으로 한다[4]. 비매개를 역사적 측면에서 보면 서구 영상 미디어 속에서 동일한 과정들이 확인 가능한데, 회화나 사진, 영화 사실주의적 작품, 가상현실용 시스템, 선형원근법의 환각법이나 컴퓨터 그래픽은 대체적으로 비매개적 전통의 계보를 따라왔고, 미디어 자체의 존재와 그 매개 작용을 부정하고 지움으로써 미디어의 내용과 즉각적인 관계를 맺는다[4]. 하이퍼미디어의 관행은 미디어에 대한 매혹의 관습과 문화논리로서의 역사를 가져왔으며, 다중적 화면이나 다중적 표상으로 사용자의 주의를 끌고자 한다. 가장 대표적인 하이퍼미디어로서 윈도 인터페이스는 하나의 관점아래 통합하지 않고, 반복적인 인터페이스와의 접촉과 사용, 상호작용성을 강조하는 이질적 공간을 창출한다[4].

목적의 측면에서 투명성의 욕망과 미디어의 매혹에 대한 욕망은 다르게 표현하자면 관객 또는 미디어의 사용자에게 표출하는 표상과 통제의 욕망으로도 제시될 수 있겠다. 비매개가 미디어의 내용을 관람자에게 그대로 투명하게 보여주고자 한다는 점에서 표상의 욕망에 가깝다고 볼 수 있다면, 하이퍼매개에서 드러나는 다중미디어와 이질적 공간은 일차적으로 관람객이 미디어를 인지하고, 이에 참여나 통제 등의 상호작용과 작동으로 나타나는 수행을 기대한다. 이것은 레브 마노비치가 HCI 관습을 두고 지적했던 표상과 통제간의 긴장 관계를 뒷받침해주는 부분이기도 하다. 그는 문화 인터페이스의 언어는 혼종적이며, 표상의 욕망으로서 몰입적 환경과 조작의 욕망으로서의 통제간의 혼재이며, 또한 표준화와 고유성 간의 혼재로 나타난다고 기술한 바 있다[1].

이렇듯 비매개와 하이퍼매개는 대립적 미디어 논리로서 서로 경쟁의 관계를 유지해 왔었고, 이것은 뉴미디어를 시각 문화의 계보적 관점에서 독창적으로 유형화하는 하나의 시각을 제시한다. 또한 시각문화의 전통에서 표상과 수행의 욕망간의 갈등관계로서 이해할 수도 있었다. 비매개와 하이퍼매개를 이분법적으로 존재하는 미디어매개 논리로 완전히 분리해서 설명할 수는 없고, 재매개의 이중 논리는 이들 분리 설명된 매개 논리를 다시 총체적으로 하나로 묶을 수 있는 미디어의 작동 논리라 볼 수 있다. 재매개는 하나의 미디어가 다른 미디어를 개혁하거나 개선한

다고 우리 문화에서 간주되는 것으로서, 사회적, 정치적 의미에서의 개혁과 미디어가 실재 자체를 개혁한다는 의미에서 미디어의 변이성, 확장성과 진화의 맥락과 함께한다.

3. 표상과 수행의 시각에서의 메타미디어

앞서 뉴미디어 이론가들의 뉴미디어에 대한 설명을 토대로 표상과 수행의 시각에서 연관 지을 수 있는 이론적 개념들의 사례를 살펴보았다. 이러한 이론적 개념의 설명을 통해 아래 <표 1>과 같이 각각의 대립적 개념들을 위치시켜 보았다.

[표 2] 표상과 수행 시각에서의 뉴미디어 개념

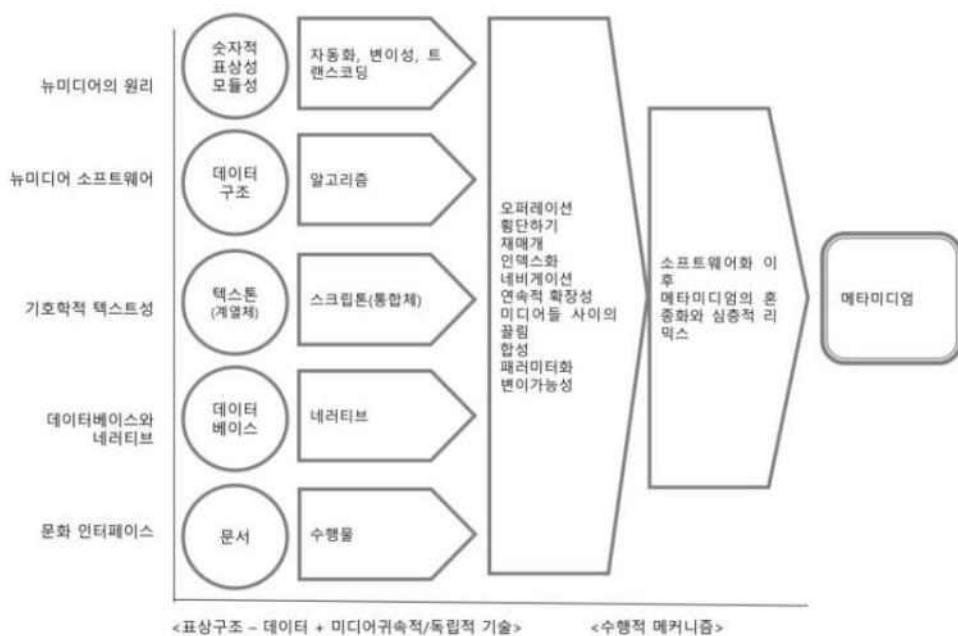
[Table 2] Concepts of new media from the aspect of representation and performance

개념 영역	표상(representation)	수행(performance)
전통적 미디어	재료	도구나 장비
뉴미디어 소프트웨어	데이터구조	알고리즘
뉴미디어의 원리	숫자적 표상성, 모듈성	자동화, 변이성, 트랜스코딩
데이터베이스와 네러티브	데이터베이스	네러티브 (횡단하기)
기호학적 텍스트성	텍스톤 (계열체)	스크립톤 (통합체)
재매개논리 *	비매개의 욕망 *	하이퍼매개의 욕망 *
문화 인터페이스	문서	수행물

자칫 이분법적이고 자의적인 해석이라는 비판의 위험에도 불구하고, <표1>은 뉴미디어를 구조와 수행적 작동 방식의 입장에서 표상과 수행의 시각을 드러내 보인다. 다만, 재매개의 논리에서 언급된 비매개와 하이퍼매개는 나머지 거론된 개념 영역의 입장과는 조금 다른, 두 매개 논리의 욕망과 목적의 차원에서 표상과 수행을 다루었기에 구조화 수행적 작동방식의 입장에서 비매개와 하이퍼매개를 구분해 두기에는 적절하지 않아 보인다.

뉴미디어에 있어서 수행의 개념은 앞선 이분법적 구분에서 언급된 개념 이외에 마노비치의 소프트웨어 연구를 비롯한 앞서 언급된 이론적 배경에서 추가로 나열해 볼 수 있다. 이러한 개념은 오퍼레이션, 횡단하기, 네비게이션, 인덱스화, 미디어들 사이의 끌림, 합성, 패러미터화로 그 뉴미디어가 표상하는 대상체로서의 데이터 구조에 대한 변이가능성과 연속적 확장성을 강조하고

있다. 또한 하이퍼매개와 비매개는 재매개의 이중논리에 의해 긴장 관계를 가지며 기존의 미디어를 재구조화 할 것이다. 마노비치에 의하면 앨런케이가 처음 주창한 메타미디어는 기존의 미디어와 아직 발명되지 않은 미디어를 포괄하는 것으로서, 소프트웨어화 이후 그 새로운 확장의 시기를 가진다고 한다[2][5][6]. 이러한 메타미디어의 두번째 단계로서 확장에 기여한 메커니즘으로 그는 미디어의 혼종화, 진화, 심층적 리믹스 가능성을 제시하고 있다. 또한 메타미디어의 구조 또한 소프트웨어화 이후에, 단지 데이터유형의 집합과 이를 다룰 수 있는 미디어-독립적 그리고 미디어 귀속적 기술의 집합으로 표상한다[2]. 그리고 이러한 혼종화와 진화, 심층적 리믹스 가능성은 메타미디어의 새로운 수행의 측면으로 메타미디어의 작동 방식으로 볼 수 있을 것이다.



[그림 1] 데이터 구조와 수행의 시각에서의 메타미디어

[Fig. 1] Data Structure and the meta-medium from the performance aspect

앞서 언급된 전통적 미디어, 뉴미디어 소프트웨어, 뉴미디어의 원리, 데이터베이스와 네러티브, 기호학적 텍스트성, 문화 인터페이스로서 문서를 다시 그 개념적 포괄성에 의거해 재배치 하고, 수행성의 개념을 좀더 포함시키자면 <그림 1>과 같은 표상과 수행의 입장에서 본 메타미디어의 한 단면을 얻을 수 있다.

4. 결론

본 연구에서는 마노비치, 올셋, 볼터와 그루신의 뉴미디어 이론이 미디어에 대한 서술을 구조와 작동 방식의 이분법적인 해석에서 출발하는 경향성을 관찰하고, 이들의 이론을 뉴미디어에 대한 해석을 표상과 수행의 시각에서 재맥락화 해보았다. 이로써 이들 이론을 관통하는 개념으로서 뉴미디어의 구조와 작동방식의 표상성과 수행성 측면을 좀 더 면밀히 비교해 볼 수 있었고, 같은 시각에서 소프트웨어화 이후 두 번째 단계에 있는 메타미디어의 확장을 이러한 시각에서 그려낼 수 있었다. 메타미디어는 특정 유형의 데이터 뿐 만 아니라 데이터를 조작하는 미디어 귀속적 기술과 미디어 독립적 기술을 그 쌓기 블록으로 삼고 있는 만큼, 메타미디어가 표상되는 구조에서 일부의 수행적 부분은 기술과 소프트웨어의 일종으로 편입 시키고, 이러한 소프트웨어간의 진화를 불러오는 혼종화, 진화, 심층적 리믹스가능성을 메타미디어의 수행적 메커니즘으로 볼 수 있을 것이다. 그리하여 소프트웨어화 이후 메타미디어를 표상과 수행의 관점에서 설명할 수 있을 것으로 보이며, 이는 오늘날 메타미디어로서의 뉴미디어를 관통하는 근원의 메커니즘과 작동원리에 인식론적이고 존재론적인 통찰을 더해줄 것으로 기대한다.

References

- [1] Manovich, L. (2001). The language of new media. MIT press.
- [2] Manovich, L. (2013). Software takes command (Vol. 5). A&C Black.
- [3] Aarseth, E. J. (1997). Cybertext: perspectives on ergodic literature. JHU Press.
- [4] David, B. J., & Richard, G. (1999). Remediation: understanding new media. (trans. J.H.Lee), Communication Books, Seoul.
- [5] <http://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14459/5301>, Retrieved June 25, 2017.
- [6] Kay, A., & Goldberg, A. (1977). Personal dynamic media. Computer, 10(3), 31-41.
- [7] <http://dic.daum.net/>, Retrieved June 25, 2017.
- [8] Barthes, R. (1967). Elements of semiology (trans. A. Lavers & C. Smith). London: Jonathan Cape.