

# Erroneously Typed: 디지털 정보의 오류가 주는 미학적인 경험에 대한 고찰

이경호, 윤주현

University of Illinois at Urbana-Champaign, 서울대학교 디자인학부,  
klee141@uiuc.edu, jheune@snu.ac.kr

## Erroneously Typed: New Perspective on Aesthetic Experiences created by Erroneous Information

Kyungho Lee, Juhyun Eune

University of Illinois at Urbana-Champaign, Seoul National University

### 요약

정보를 보는 기술적/사회과학적 관점을 벗어나 예술 문화적 관점에서 손실된 정보가 가지는 미학적, 예술적 함의를 읽어낼 수 있다면 이러한 정보의 오류가 주는 과정과 결과도 하나의 예술적 기법이자 문화적 경험으로 인식할 수 있다. 이를 위해 본 논문은 이미지의 전송과정과 저장과정에서 나타날 수 있는 전형적인 정보의 손실과정과 결과를 어떻게 예술적 경험으로 시각화하여 표현할 수 있는지에 대해 미디어 아트 작업을 통해 고찰해 보았다. 또, 이렇게 의도적인 오류 상황을 기법으로 제작된 작품들도 일반적인 예술작품에 노출된 관객들에게 하나의 예술 경험으로 인식가능 한가에 대한 문제에 대해서도 논의하였다.

또, 디지털 미디어 상에서도 우리는 이메일에 포함된 잘못된 부-복호화 되어 읽을 수 없는 텍스트는 물론, 정지 영상은 물론 동영상의 저장, 압축 및 전송과정의 오류로 인해 영상이나 음성이 왜곡되거나 끊기는 등 통제할 수 없는 상황을 종종 경험하게 된다.

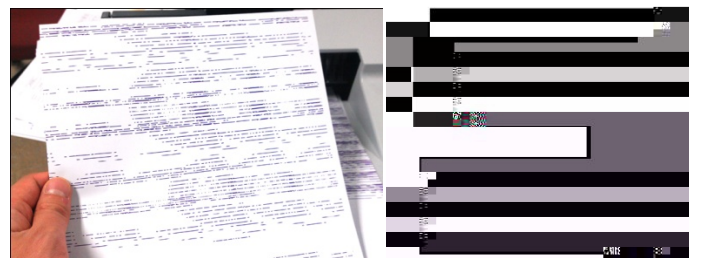


그림 1: 전형적인 디지털 정보의 오류 사례

### 1. 서론

과학과 기술의 관점에서는 정보의 생성과 저장, 송신과 수신에 관점에서 완전 무결함을 추구하며 이러한 완전함을 담보하기 위해 과학자들은 정교한 파일의 부-복호화 알고리즘과 통신용 프로토콜을 개발하였다. 하지만 이러한 과정은 바램처럼 늘 완벽하게 이루어지지 않으며 다양한 외부 시스템의 간섭과 전송 과정의 오류로 인해 때때로 우리는 가치 있는 정보들 사이에 결합된 오류와 잡음이 주는 다양한 불편함을 감수한다. [1] 예를들어 오래된 카세트 테이프 테입이나 레코드 판 등에서 만들어지는 의도치 않은 잡음과 수백 번씩 되풀이되어 재생된 비디오 테이프가 영사하는 화면 속의 왜곡과 색의 번짐 등은 낯선은 일이 아니다.

하지만 이러한 정보의 손실과 왜곡은 필연적이며 때때로 인위적으로는 만들어 내기 힘든 인상적이고, 독특한 미학적 경험을 준다. 우리가 만약 이러한 손실과 왜곡을 과정을 기존의 기술관점이 아닌, 예술과 문화의 관점에서 완전히 다르게 고찰하고, 그것에서 현재 존재하는 예술과 디자인과 마찬가지로 존중 받을 수 있는 가치와 아름다움을 발견해서 관객들과 공감할 수 있는 형태로 다룰 수 있게 된다면, 우리는 그것을 미디어 아트의 새로운 기법이자 하나의 장르로 받아들일 수 있을 것이다.

이를 위해 본 논문에서는 이러한 정보의 손실과 왜곡을 재료로 하나의 미디어아트 작업을 진행하며 이러한 디지털 정보의 오류 상황이 주는 미학적인 경험에 대해서 예술과 디자인 분야의 관점에서 고찰해 보았다. 또 작가주의나 탐미주의적인 관점이 아닌 보통의 관객들에게도 이러한 특징적인 상황이 예술작품으로 인식될 수 있게 하기 위해서는 어떠한 의미와 개념화가 선행되어야 하는지에 대해서도 알아보았다.

### 2. 정보의 손실과 왜곡이 주는 예술적인 맥락

\* 포스터 발표논문

정보의 손실과 왜곡 현상은 정보 그 자체가 가져야 할 가치를 떨어뜨릴 수는 있지만 정보를 둘러싼 구조와 형식을 재배치 하면서 관객에게 미학적인 경험을 제공할 수 있다. 이러한 현상을 언어학자 R. Jakobson 은 커뮤니케이션의 시적인 기능(poetic function)이라고 부르며 왜 현대에도 커다란 대역폭을 가진 미디어에서 여전히 과거 미디어들의 한계로 발생하는 오류와 손실을 흉내 내는지에 대해 설명한다. [2]

또, 전통적인 그리고 일반적인 예술 작품들은 물론 가장 최근에 각광받고 있는 생성 예술(generative arts)등의 주제에서도 주로 일상의 것을 다루기 보다는 임의성과 일회성, 장엄함과 이례적임, 복잡함과 혼란스러움 등을 표현하면서 관객을 작품의 세계로 이끄는 데, 이러한 측면에서도 오류상황이 잘 정제되어 표현되는 한은 또 하나의 예술적 경험이자 장르로 승화될 수 있는 시각적인 매력이나 의미는 충분하다고 볼 수 있다.

### 3. 손실과 왜곡 범위의 정제화와 시각화 연구

이러한 손실과 왜곡 범위는 일반적인 조형원리와 시각언어를 따라 정제화 되어야 하며 일반적으로 이를 위해 사람들이 이러한 디지털 미디어 아트 작업에 기대하는 가치들은 다음과 같다: 분열성(Fragmentation), 자기복제성(Replication), 선형성(Linearity), 복잡성(Complexity). 이것을 통제함으로써 손실과 왜곡 범위에 미적인 가치를 부여할 수 있으며 이 네가지 요소들을 바탕으로 형식(Type), 양(Amount), 임의성(Randomness), 반복회수(Frequency) 등을 결정하여 작가가 원하는 방식의 시각화를 진행 할 수 있다.



그림 2: 완성된 작업: Erroneously Typed

그림 2는 이와 같은 시각화 방법을 통해 동 시대에 가장 아름다운 서체로 여겨지는 Helvetica의 26자를 변형해보았다.

### 4. 관객들의 평가와 인식에 대한 토론

이러한 새로운 기법과 시도들이 여전히 관객들에게 예술경험으로 작용할 수 있는지를 알아보기 위해 지난 2년간 최소 3회 이상 예술작품 관람을 위해 노력한 20-30대의 직장인 남녀를 대상으로 간단히 토론하였다. 이 토론은 서도호 작가의 “HOME WITHIN HOME” 전을 관람한 직후에 이루어 졌다.

서도호 작가의 전시가 ‘작품 의도가 잘 드러난 표현이다’, ‘오래 고심하고 노력한 결과다’, ‘감동적이다’라는 평가를 주로 획득한 반면, 이 작업은 ‘의미가 지나치게 함축 되어 있다’, ‘친근하고 정이 간다’, ‘흥미 있고 재미 있다’, ‘만들기 쉬운 것 같다’라는 평가를 받았다.

기존의 현대 회화, 개념 회화 작품을 보는 관객들의 주된 반응인 주제의 추상화에 대한 두려움이나 형식에 대한 불만과 같은 부정적인 의견은 없었다.

### 5. 결론

모든 것들이 빠르게 생산되고 복제되며 확대재생산의 일로를 걷다가 메인스트림이 수도 없이 바뀌는 디지털 미디어 아트의 양상을 볼 때에 이러한 복제와 변화에 대한 불안감은 작가들로 하여금 작업의 원천과 그들이 다루는 미디어의 물성과 특성에 주목하게 만들고 있다. 디지털 세상에 자연적인 것과 선행적인 것은 존재하지 않는다. 작가들과 디자이너들은 어떠한 현상 뒤에 놓인 논리와 규칙을 빠르게 파악할 수 있도록 늘 훈련하여야 하며 이것의 특징점들을 창의적으로 받아들여 자신들의 아이디어와 작업에 응용할 수 있어야 한다. 다만 이 과정에서 마지막 순간까지 철저한 조형원리와 시각언어의 규칙에 따라 자신의 최초 아이디어를 기술에 잠식당하지 않기 위해 각고의 노력을 기울여야만 한다.

### 참고문헌

[1] R. Landauer, IEEE.org, "Information is Physical" Proc. Workshop on Physics and Computation PhysComp'92 (IEEE Comp. Sci.Press, Los Alamitos, 1993) pp. 1-4.

[2] Jakobson, R., "Linguistics and Poetics", in T. Sebeok, ed., Style in Language, Cambridge, MA: M.I.T. Press, 1960, pp. 350-377.

[3] Jeff Donaldson. "gLossing over Thoughts on Glitch: A Poetry of Error." Artpulse Magazine Vol. 2, No. 3 (Spring 2011)