

MEDIAART & CULTURE

인터넷 아트





인터넷 아트

◇ 넷 아트 (웹 아트)

- Art based on internet **인터넷을 기반으로 하는 예술**
- 인터넷의 속성을 잘 활용하고 인터넷을 통해서 보여질 수 있도록 제작된 작품.
- 북 코직이 알렉세이 술킨으로부터 받은 이메일
- **'[...]J8~g# | /;Net.Art -s1[...]**
- 인터넷과 연결되어야 하며 브라우저에서 작동하고, 클릭하면 링크를 통해서 작품이 전개
- 화이트 큐브의 미술관과 갤러리에서 **네트워크 공간으로 예술 공간을 확장**





JODI

(조안 힘스커크 Joan Heemskerk & 디르크 파에스만스 Dirk Paesmans)

< W

까만 바탕에 초

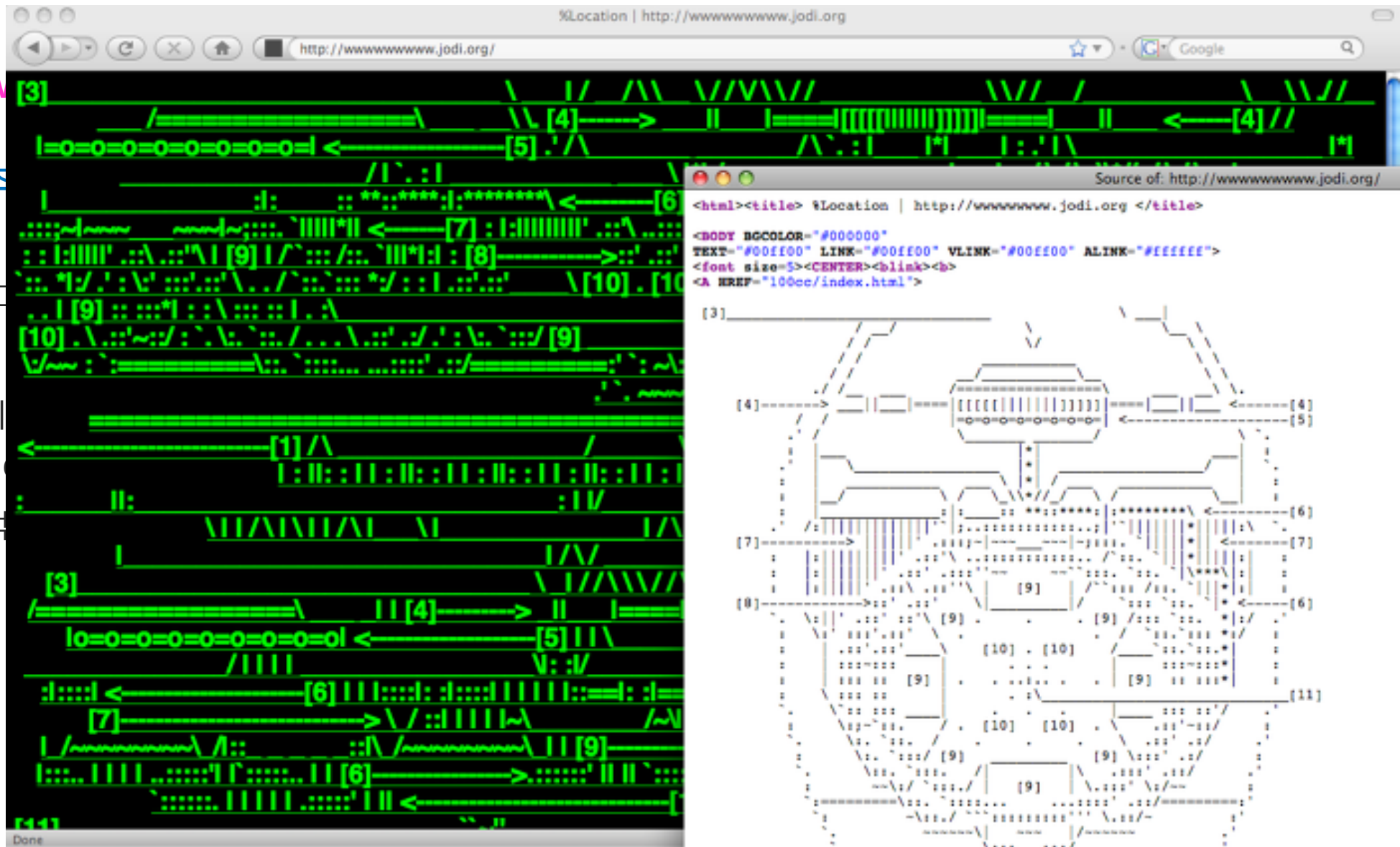
고 있는 화면

ASCII 코드로

코드, 소프트웨

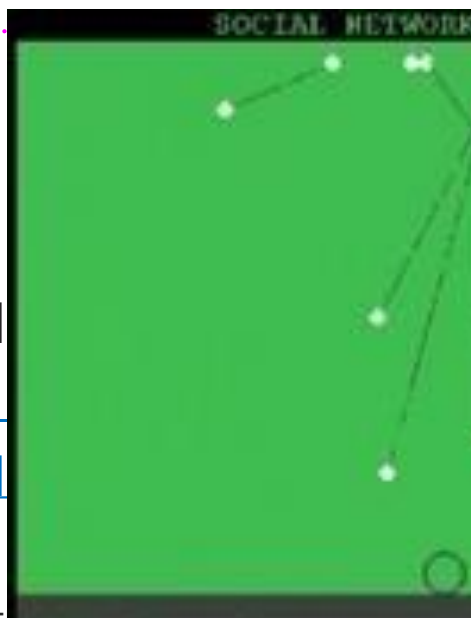
통해서 인터넷

에 대한 미학적



워렌 색 (Warren Sack)

- 대화 참여
연결되는
환된 메시지
- 토론 주제
이 위계적
정한 시간



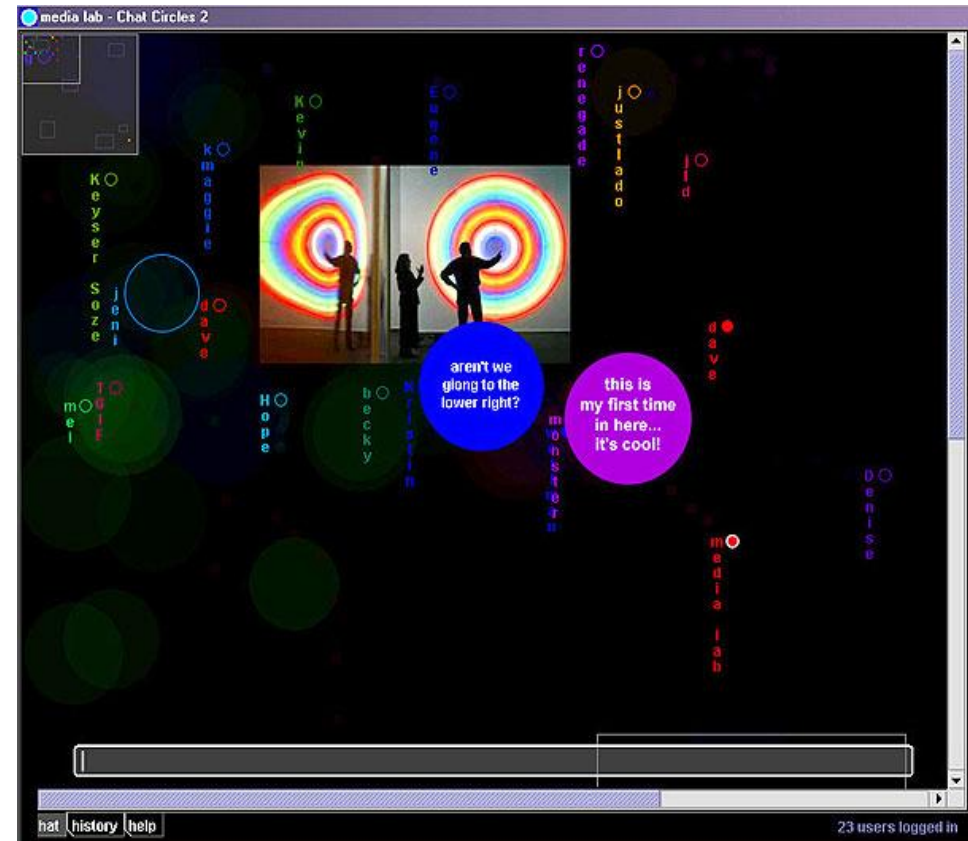
ASSOCIATIONS FOR *BUSH* AND *CORE*

ACTIONS DONE BY *BUSH* OR *CORE* abandon accomplish accumulate
accuse achieve acknowledge add admit allow announce answer anticipate
appoint argue arrest arrive ask assume attack attend authorize avoid
base be become begin believe belittle biased blow break bring build
buy call cancel capture care carry catch characterize choose cite
claim clash close come comment comply compromise conceal concede
congratulate contend continue control convict cooperate count create
criticize cut deal deceive decimate declare defeat defend define
demand demonstrate deny deserve design designate destroy disclose
discredit dislike divide do draw drink drive drop elect embrace end
enjoy enlist enroll ensure enter equate erupt evade exaggerate excuse
exhale explain extend fail fall favour fight find finish fire fix
flunk fly focus forgo fortify fumble gain get give go handle hang
happen hate have he hear help hide hike hold hurt implement implicate
impose impress increase insist invest involve issue join keep kick
kill know lambaste lead leave let lie like live look lose maintain
make marry match meet miss move need nominate note observe offer
oppose order overcome overturn owe parse pass pay persist phone pit
place play plead please play possess predict prefer pretend prevail
prioritized profit project promise promote propose protect prove
provide pull push put quadruple qualify question quit raise rally
re\-present realize receive recite recognize recommend reconcile
refer relay release rely remain remember reply report represent
respond restore retract return reveal reward rip run running run
save say say send scrub see seem sequel sell send serve set settle
sever sew share shift shoot show sign sing sit soccer sound sneak
spell spend sponsor stage stand star start startle state stick stop
stretch strike stubble suck suckle suggest summarize support sway

유디트 도나스 & 페르난다 비에가스

< Chat Circles > 1999

- 그래픽 채팅 룸
- 채팅환경으로 연결된 사람들은 이름이 붙여진 색상 원(색상선택)으로 표시되고 사용자가 메시지를 입력하면, 그 메시지는 각자의 원 안에 나타남
- 참가자들은 들을 수 있는 범위(hearing range) 내에 있을 때 원 안의 '대화'를 읽을 수 있음.
- 신체적으로 가까워야 하며 청각의 범위를 벗어나는 참가자들은 원이 아웃라인으로 나타남.
- 커뮤니케이션 활동에 따라 그래픽의 크기, 색, 위치가 변함
- **소통의 동적 지도, 물리적인 거리의 관계성**
- 출처: <http://alumni.media.mit.edu/~fviegas/CC2/>



우

-

5.





더글라스 데이비스(Douglas Davis)

< 세계 최초의 공동문장 The World's First Collaborative Sentence > 1994



- 출처: <http://artport.whitney.org/collection/davis/>





세계 최초의 공동문장 The World's First Collaborative Sentence

- 실시간 생성
- 무한 증식
- 연결의 극대화 → 생성예술
- 항상 진행중 이며
- 작가가 임의로 사이트를 폐쇄하기 전에는 영원히 지속





세계 최초의 공동문장 The World's First Collaborative Sentence

작가

참가자

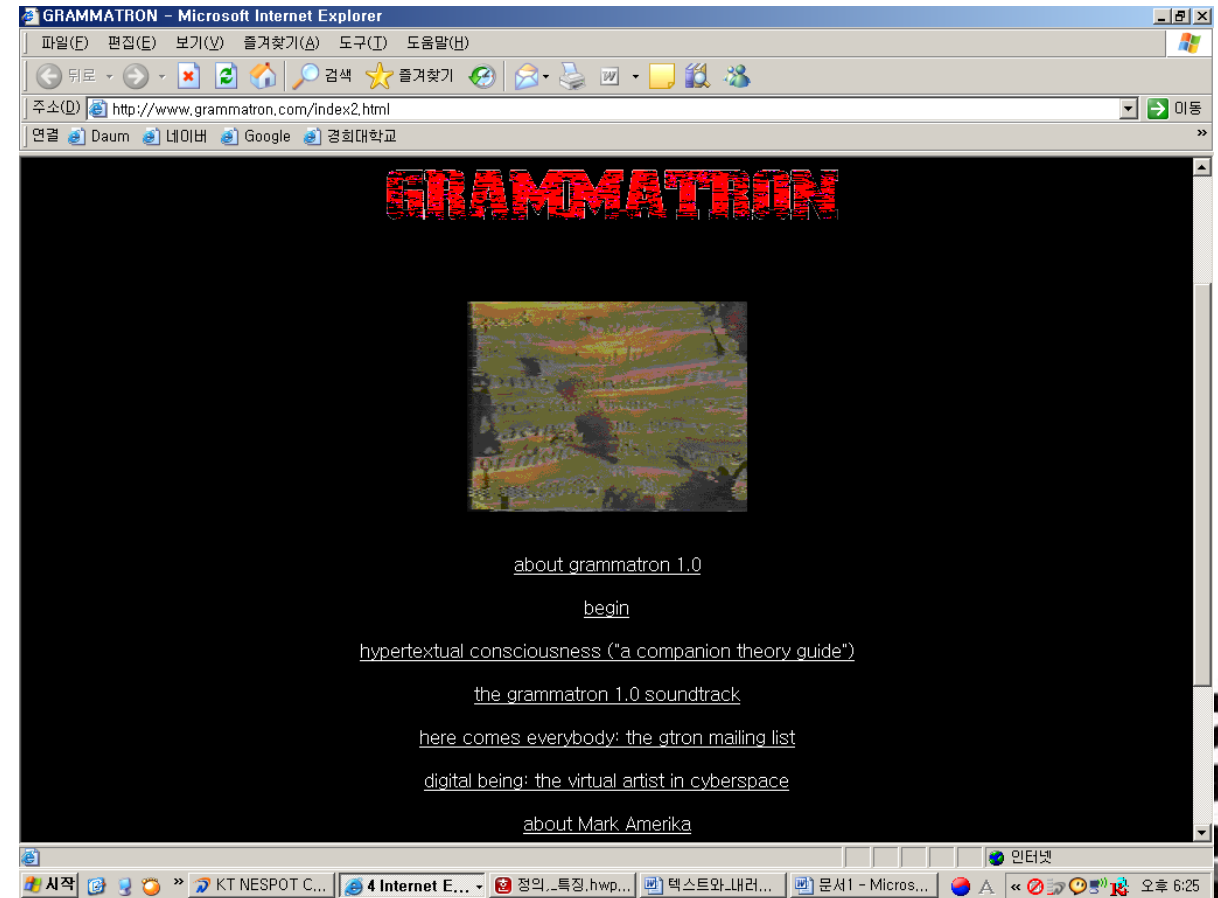


MEDIAART
CULTURE

마크 아메리카 (Mark Amerika)

< Grammatron >

- 아베 골렘(Abe Golem)이라는 이름의 '정보-주술사(info-shaman)'가 신시아 키친(Cynthia Kitchen)이라는 이름의 가상 자아를 연인으로 삼으며 금지된 정보 영역에 접근한다는 스토리



- 출처: <http://www.grammatron.com/index2.html>



Grammatron

- 총 1100개 이상의 텍스트 단위와 2000개의 링크, 40분이 넘는 오리지널 사운드 트랙을 포함.
- 내용구성과 디자인에 4년, 오디오를 구성하는데 3년 등, 총 7년의 제작기간을 거쳐 완성

작가

참가자





하이퍼텍스트 문학

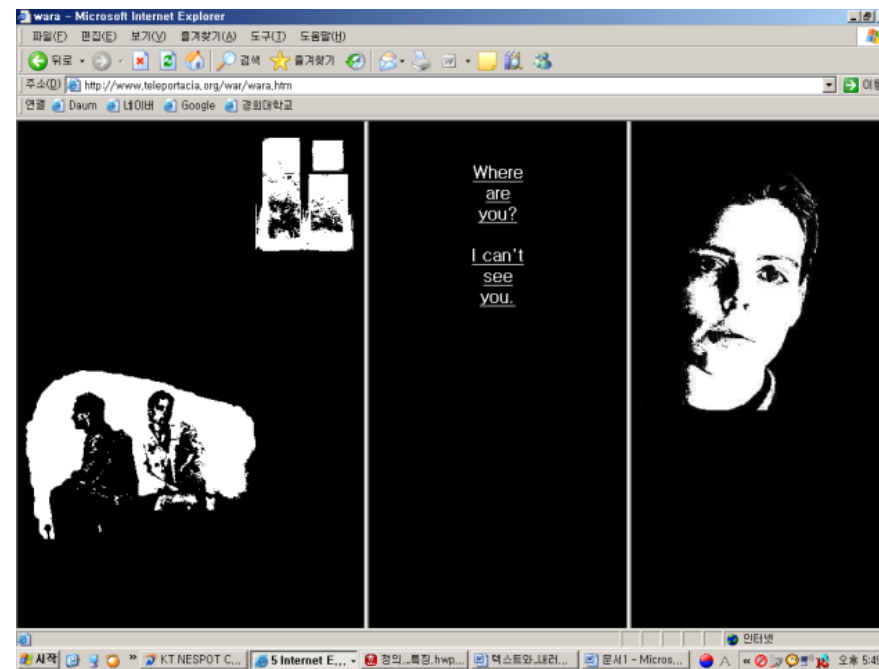
- 소설의 구성 단계가 없음 (기승전결의 부재)
 - 고정된 내러티브의 연결이 없음
 - 예측할 수 없는 스토리
- 물리적인 결말, 마지막 장의 부재
 - 비결정적, 개방적 결말



올리아 리알리나 (Olia Lialina)

< 전쟁에서 돌아온 내 남자친구 My boyfriend came back from the war >

- 프레임을 이용한 넷아트.
- 파편화된 스토리텔링을 기반
- 이미지와 단어들을 클릭하면 문장과 이미지들이 계속해서 쪼개지고 연결되면서 이야기가 전개되는 전형적인 하이퍼 텍스트 작품
- 각 프레임간의 연상이미지와 단어의 흐름으로 내러티브가 상호작용적인 스크린 사이에서 소설과 영화의 융합을 보여줌
- **프레임의 분리와 병렬적 배치 → 넷 영화**
- 출처: <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>





인터넷 아트 특성

1. 확장성

- 시간과 공간에 제약을 받지 않는다.
- 무한증식

2. 즉시성

- 작품의 실시간 생성과 전개, 변화
- 동시성

3. 상호작용성, 비선형성

- 같은 작품 안에서 참여자들은 각자의 선택과 결정에 따라 서로 다른 경험을 함.
- 다양성

4. 과정성, 비결정성, 개방성

- 가상공간에서 이루어지는 미적 체험은 결과가 아닌 과정을 중요시 함.
- 정해진 결과 아닌 다양한 결과에 대한 개방성을 가짐





장영혜 중공업

< SAMSUNG MEANS TO COME >

- 불합리한 사회 구조에 대한 따끔한 비판을 던짐
 - 사회비판적 텍스트와 경쾌한 재즈음악의 아이러니한 병합
 - **텍스트의 이미지화, 텍스트의 내러티브화**
 - 인터넷상에 존재하는 작품
 - **상호작용성이 배제됨**
-
- 출처: <http://www.yhchang.com>
 - SAMSUNG MEANS TO COME [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [FRANCAIS](#)
 - SAMSUNG MEANS TO DIE [ENGLISH](#) [KOREAN](#)





인터넷 아트와 한계

- 넷아트는 인터넷과 연결되어야 하며 브라우저에서 작동하고, 링크와 클릭을 통해서 작품이 전개

전원이 공급되지 않고, 브라우저가 사라진다면, 넷 아트는 사라진다!!!

- 비물질적이고 네트워크 의존적일 뿐 아니라 제한된 인터페이스의 한계에 직면

→ 기존 장르들과 협업을 통한 확장/변화

→ 물질화

“포스트-인터넷 아트”





포스트-인터넷 아트

- 인터넷 이후의 예술, 인터넷 환경을 둘러싼 좀 더 포괄적인 활동

“포스트인터넷아트는 인터넷 이전에는 존재하지 않았을 예술이자 어떤 식으로든 인터넷이 스타일로, 또는 인터넷의 영향아래 있었던 예술을 가리킨다. 즉 그것은 네트워크 문화 안에서 삶의 고건을 재현하는 예술이자 인터넷 이후의 예술이다” by 마리사 올슨(Marisa Olson)

- 인터넷(가상공간)과 현실공간에 같이 존재,
- 물성을 가진 오브제로 존재
- 화이트 큐브 공간 안에서 전시되고, 기존의 미술 애호가들에게 큰 당혹감 없이 다가갈 수 있으며, 미술 시장에서 판매되고, 누군가에 의해서 소장될 수 있다는 점에서 인터넷아트와는 차별화

