

디지털 배포 시대의 예술 (Art in the age of digital distribution)

"우리는 컴퓨터의 내부를 탐구하며, 그것을 넷 상에 반영한다. 관객이 우리의 작업을 볼 때, 우리는 관객의 컴퓨터 안에 있다...그리고 우리가 누군가의 컴퓨터 안에 있다는 사실을 영예롭게 생각한다. 우리가 관객의 컴퓨터 안에 있을 때, 당신은 우리와 아주 가까운 사람이다. 이런 점에서 나는 컴퓨터가 누군가의 마음에 닿게 하는 장치라고 생각한다."

Dirk Paesmans, Jodi

1993년 닷 컴이 붐을 이루던 시절, 두 명의 유럽출신 예술가인 조안 힘스커크(Joan Heemskerk)와 디크 파에스만스(Dirk Paesmans)가 캘리포니아의 실리콘 벨리를 방문했다. 미국에서 돌아와, 그들은 jodi.org라는 예술작품으로서의 웹을 제작하였다. 이 작품은 시각언어를 해체한 것으로 초록색의 텍스트와 깜빡이는 이미지로 이루어져 있었다. 다다 예술가들이 신문과 잡지에서 발췌한 사진이미지와 글자를 재구성했던 것처럼, 힘스커크와 파에스만스는 인터넷에서 얻은 이미지와 HTML 스크립트를 재구성해 내었다. Jodi.org는 인터넷이 단순한 정보전달 수단이 아니라는 점을 증명함으로써, 인터넷에 대한 일반인의 생각의 변화시켰다. 뿐만 아니라 이것은 웹 사이트가 회화나 사진, 비디오 같은 예술품으로 해석될 수 있음을 보여준 사례이기도 했다. 다른 미디어 아트 작품들과 마찬가지로, jodi.org는 새로운 테크놀로지를 예술적인 목적에서 실험했던 것이었다.

1994년은 미디어 테크놀로지와 디지털 문화의 역사에 있어 분수령을 이루는 중요한 해였다. 넷 스케이프사가 최초의 상업적 웹 브라우저를 시장에 내놓았다. 이것은 인터넷을 컴퓨터 분야의 연구자들이나 학계에서 주로 사용되었던 네트워크 형식으로부터 개인적인 커뮤니케이션, 출판 혹은 상거래 등을 위한 대중적인 매체로 변화됨을 알리는 신호였다. 이 때부터 "The Net" "the Web" "cyberspace" 와 "dot com" 은 국제적 공용어가 되었고 이는 주요 사회적 변화가 일어나고 있음을 입증하는 것이었다. 산업화된 생산 사회에서 정보경제의 사회로, 위계적 집단에서 분산된 네트워크로, 지역적 시장에서 국제적 시장으로 바뀌었다. 인터넷은 사람들마다 다른 의미를 가지게 되었다. 사업가에게는 손쉽게 부를 획득하는 수단이 되었고, 행동주의자들에게는 정치적 목적을 위해 민중의 지지를 얻는 수단이 되었다. 미디어 재벌들에게 인터넷은 콘텐츠를 전달하는 새로운 수단으로써 기능했다. 특히 미디어 재벌들은 CD-ROM이나 인터넷 같은 디지털 출판의 형태를 설명하면서 "뉴미디어" 라는 용어를 사용하였다. "올드 미디어(old media)" 회사들에게 이 새로운 테크놀로지는 신문이나 텔레비전과 같은 전통적인 형태들이 새롭게 출현하는 상호작용적인 멀티미디어의 형식으로 옮겨가고 있음을 알려주는 것이었다. 1994년 허스트 코퍼레이션(Hearst Corporation) 같은 주요 미디어 회사들은 "뉴 미디어" 부서를 신설했고, 그 해 뉴욕 미디어 협회(New York Media Association)가 만들어졌다. 그리고 이 무렵부터 예술가, 큐레이터와 평론가들이 디지털 테크놀로지를 사용한 상호작용 멀티미디어 설치 작업이나 가상공간 환경, 또는 인터넷 기반의 예술작품을 지칭하기 위해 "뉴 미디어 아트" 라는 용어를 사용하기 시작했다.

뉴 미디어 아트와 디지털 아트, 혹은 컴퓨터 아트, 멀티미디어 아트, 상호작용 예술과 같이 좀 더 오래된 범주 용어들은 종종 뒤섞여서 사용되기도 한다. 그러나 이 책에서는 뉴 미디어 아트라는 용어를 새롭게 출현하는 미디어 테크놀로지를 사용한 프로젝트와 이러한 테크놀로지들의 문화적, 정치적, 미학적 가능성들과 관련되는 한에서 사용하기로 한다. 또한 우리는 뉴 미디어 아트를 예술과 테크놀로지, 그리고 미디어 아트라는 두 개의 넓은 범주의 하위 범주로 간주한다. 예술과 테크놀로지는 전자 예술, 로봇 예술이나 개념 예술처럼 새롭기는 하지만, 반드시 미디어와 연관될 필요가 없는 작품들까지도 언급하는 것이다. 미디어 아트라는 용어는 비디오 아트, 트랜스미션 아트(transmission art), 실험 영화들과 같이 90년대에 들어서면서 더 이상 새로울 것이 없는 미디어 테크놀로지까지도 포함한다. 때문에 이 두 영역이 교차되는 지점에 위치한다고 할 수 있다. 우리는 이 책의 범위를 한정하기 위해서 1994년 뉴 미디어 아트라는 용어가 광범위하게 수용된 이후의 작품에 제한시키려고 하며, 특히 뉴 미디어 아트의 중요한 영역을 보여주는 작품들과 예외적으로 개념적으로 정교화된 작품, 기술적인 혁신을 보여주는 작품, 그리고 사회적 관련성이 높은 작품들에 초점을 맞추고자 한다.

미디어 테크놀로지가 무엇인지를 결정하는 것은 어려운 과제이다. 많은 뉴 미디어 아트 프로젝트의 중심에 서있는 인터넷 자체도 서버, 라우터, 개인용 컴퓨터, 데이터베이스, 스크립트와 파일과 같이 이질적이고 계속적으로 변형되는 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어로 구성되어 있으며 이러한 것들은 모두 HTTP, TCP/IP와 DNS 같은 이해하기 어려운 프로토콜에 의한 지배를 받는다. 뉴 미디어아트에서 중요한 역할을 하는 또 다른 테크놀로지로는 비디오와 컴퓨터 게임, 감시 카메라와 핸드폰, PDP, GPS(Global Positioning System) 등이 있다. 하지만 그렇다고 해서 뉴 미디어 아트가 여기에서 이야기했던 테크놀로지에 의해서만 규정된다는 것은 아니다. 오히려 반대로 비판적이거나 실험적인 목적에서 이러한 테크놀로지를 전략적으로 사용함으로써, 뉴 미디어 아티스트들은 테크놀로지를 예술 매체로 재규정 한다. 예를 들어, RSG는 미국 FBI가 사용한 것과 유사한 데이터 감시 소프트웨어를 예술적인 데이터 시각화의 도구로 사용하고 있다. RSG는 이처럼 소프트웨어의 창의적인 가능성을 탐구하는 동시에 감시 기술과 그에 대한 사용에 대한 비평의 기능까지도 맡고 있다.

뉴 미디어아트의 미술사적 선조

[p.7] 뉴 미디어아트가 한편으로 모든 새로운 것- 새로운 문화적 형식, 새로운 기술, 익숙한 정치적 논쟁에 대한 새로운 이해방식임-에 대한 것임에도 불구하고, 예술사적 근거가 전혀 없이 시작된 것은 아니다. 뉴 미디어아트의 개념적이고 미학적 근거는 20세기 유럽의 몇몇 도시에서 다다 운동이 시작되었던 시절에까지 돌아간다. 쾰리히, 베를린, 쾰른, 파리 그리고 뉴욕에서 활동하던 예술가들은 제1차 세계대전을 야기했던 자기-파괴적인 부르주아의 오만에 치를 떨었다. 그들은 급진적이고 새로운 예술 행위와 개념들을 실험하기 시작

했으며, 그 중 많은 것들이 20세기를 통해서 다양한 형식들로 다시 나타나기 시작했다. 다다가 산업화된 전쟁에 대한 반작용으로 이미지와 텍스트를 기계적으로 재생산했던 것과 마찬가지로, 뉴 미디어아트는 정보 테크놀로지 혁명과 문화 형식의 디지털화에 대한 반응이라고 볼 수 있다.

뉴 미디어 아트에는 사진 몽타주, 콜라지, 레디 메이드나 정치적인 행위, 퍼포먼스와 같은 다다이스트들이 사용했던 전략이 다시 나타난다. 뿐만 아니라 무관심한 관객에게 충격을 주기 위해 아이러니나 부조리를 도발적으로 사용하기도 한다. 슈 리 첵(Shu Lea Cheang)의 <브랜돈(Brandon)>이나 또는 다이안 루딘(Diane Ludin)의 <지네틱 리스펀스 3.0 (Genetic Response3.0)>(2001)에 나타나는 이미지와 텍스트의 재조합은 라울 하우스만(Raoul Hausman), 한나 회흐(Hannah Höch)와 프란시스 피카비아(Francis Picabia)의 콜라지를 연상시킨다.

마르셀 뒤샹의 레디 메이드는 알렉세이 술긴(Alexei Shulgin)의 <WWWArt Award>에서 RSG의 <프리페어드 플레이스테이션(Prepared PlayStation)>(2005)에 이르기까지 무수히 많은 미디어 아트 작품들을 예견하고 있다. 예술과 정치적인 행위의 경계를 넘나들었던 조지 그로츠(George Grosz), 존 하르트필드(John Heartfield), 그리고 그 외 베를린의 다다이스트들은 일렉트로닉 디스터번스 씨어터(Electronic Disturbance Theater)의 <플로드넷(FloodNet)>과 프랑 일리히(Fran Illich)의 <보더해크(Borderhack)>(2000-2005)와 같은 행동주의적인 뉴 미디어 아트 프로젝트에 대한 중요한 선조라고 할 수 있다. 에미 헨닝스(Emmy Hennings), 리차드 훌센벡(Richard Huelsenbeck)과 쥘리히의 카바레 볼테르(Cabaret Voltaire)의 작가들의 퍼포먼스는 알렉세이 술긴과 캐리 페퍼민트(Cary Peppermint) 뉴 미디어 퍼포먼스를 위한 장을 마련했다. 휴고 발(Hugo Ball)의 부조리한 사운드 시(詩)의 영향은 레디오쿠발리아(radioqualia)의 <프리 라디오 리눅스(Free Radio Linux)>에서 나타난다.

팝 아트는 또 다른 중요한 기반으로 작용한다. 팝 아트 회화나 조각작품에서와 마찬가지로, 뉴 미디어 아트 작품은 상업 문화를 언급하며, 관련되어 있다. 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)이 만화책의 이미지를 그의 회화에서 재구성하였듯이, 뉴미디어 아티스트 듀오인 톰슨과 크레이그헤드(Thomson & Craighead)는 <트리거 해피(Trigger Happy)>(1998)에서 비디오 게임인 스페이스 인베이더(Space Invaders)를 사용하고 있다. 만화책이나 다른 오늘날의 인쇄 매체에서 사용된 벤데이 닷(Benday dots)을 꼼꼼하게 에뮬레이션한 리히텐슈타인의 방식은 픽셀 단위로 이미지를 재구성하는 이보이(eBoy)와 같은 작가들의 작품을 예견하고 있다. 팝 아티스트들은 만화책이나 광고, 잡지에 등장했던 이미지를 캔버스 위에 유화와 같은 “고급 예술(high art)” 매체 안에서 재생산함으로써, 궁극적으로는 자신들이 영감을 받았던 바로 그 대중 문화로부터 거리를 두었다. 하지만 반대로 뉴 미디어 아티스트들은 자신들이 차용해온 매체를 좀 더 말끔하게 예술 세계의 관례들에 맞추기 위해서 새롭게 변형하기 보다는 그런 매체들을 직접 이용하여 작업하려는 경향이 있다.

팝 아트가 회화나 조각의 제작과정에 긴밀하게 연관되어 있는 반면, 뉴 미디어 아트에

시대한 영향을 끼친 개념미술은 오브제 보다는 그 개념에 비중을 더 많이 둔다. 뉴 미디어 아트는 종종 본질상 개념적이다. 예를 들어 존 F. 사이몬 주니어(John f. Simon, Jr.)의 <에브리 아이콘(Every Icon)>(1996)은 자바 애플릿(웹브라우저에서 사용되는 작은 프로그램)을 사용하여 32 * 32 그리드 안에서 가능한 모든 이미지를 통해서 운영될 수 있도록 프로그램되었는데, 아마도 수 천 년은 걸릴 만한 것이다. 로렌스 바이너(Lawrence Weiner)의 <무한한 사물에의 묘사(예컨대 <벽돌로 만들어진 벽 위에 있는 1쿼터의 외장 산업적 에나멜 왕관(One Quart Exterior Industrial Enamel Thrown on a Brick Wall)>(1964)는 물질적인 예술 작품으로 존재한다고 생각할 필요가 없으며, 사이몬의 <에브리 아이콘> 역시 이해되어야 한다고 생각될 필요는 없다(심지어 완결될 필요도 없다).

뉴 미디어 아트는 비디오 아트와도 상당히 유사한 경향을 갖는다. 예술 운동movement으로써의 비디오 아트는 1960년대 후반 휴대용 비디오 카메라인 포타팩(PortaPak)의 소개와 함께 촉진되었다. 이미 비디오 아트는 백남준 같은 예술가들에 의해 활용되었다. 비교적 저렴한 비디오 장비가 가능해지자 조안 조나스(Joan Jonnas), 비토 아콘치(Vito Acconci), 윌리엄 베그만(William Wegman), 빌 비올라(Bill Viola)와 브루스 나우만(Bruce Nauman)과 같은 작가들의 관심을 끌었다. 한 세대 지나, 웹 브라우저가 소개되자 뉴 미디어 아트는 하나의 예술 운동으로 그 활동이 활발해졌다. 뉴 미디어 아티스트들은 선배들이 휴대용 비디오 카메라를 예술적 도구로 인식했듯이, 인터넷을 예술적인 도구로 간주했다. 소개와 함께 뉴 미디어아트는 하나의 운동movement로써 그 활동이 촉진되었다. 뉴미디어 아티스트들은 그들의 선조가 휴대용 비디오 카메라를 인식하였듯이 인터넷을 예술적 도구로써 인식하였다. 즉, 그들은 테크놀로지와 문화의 변화된 관계를 실험하였다.

예술운동으로서의 뉴 미디어 아트(new media art as a movement)

[p.9] 1970년대 예술계가 뚜렷한 예술운동(예를 들면 개념예술, 페미니즘 예술, 대지 예술, 미디어 아트, 퍼포먼스 아트)에 의해서 규정될 수 있었던 반면, 1980년대는 과열된 예술 시장과 과도한 마이크로-무브먼트micro-movement가 그 자리를 대체했다고 할 수 있다. 신-표현주의와 신-개념주의와 같이 이들 중 상당수는 미술사에 등장했던 이전 시대 운동이 포스트모던 하계 다시 태어난 것이었다. “블랙- 먼데이”(1987.10.19 미국 주식 시장이 붕괴한 날)에 뒤따른 예술 시장의 붕괴 이후, 이러한 마이크로-무브먼트들은 그 여세를 잃었고, 1990년대 초반에 이르러 그 대부분이 눈에 띄는 빈 자리만을 남겨 둔 채 사라졌다.(비록 정체성 정책identity politics¹과 대형 사진과 같은 유행이 여기에서 이야기 될 수 있다

¹ 어떤 집단의 구성원들이 부당한 취급이나 대우를 경험함으로써 집단적으로 인식하게 된 자신의 정체성에 바탕을 둔 정치적 행위 및 이와 관련된 이론과 태도. 정체성 정치라는 개념은 20세기 후반에 처음 등장했다. 그러나 그 정신을 중심으로 보면 최초로 여성주의적 저술을 남긴 메리 윌스턴크래프트(Mary Wollstonecraft)나 프란츠 파농에까지 정체성 정치의 역사는 거슬러 올라간다. 정체성 정치는 집단적 정체성의 억압에 대한 인식에 기초를 둔다. 즉 문화적 제국주의에 의해 특정 정체성이 고착되고 주변화되고 정치적으로 무력해지고 있다는 인식이 바탕이 된다. 그리하여 일반적으로 정체성 정치

고 하더라도 말이다) 순수예술 프로그램 박사과정의 성장과 미술관의 확장에 힘입어, 현대 예술이 계속해서 성장하고는 있지만, 예술적 활동은 뭐라 규정할 수 있는 운동에 일치하여 나타나지는 않았다. 비평가들은 콜렉터들과 예술가들과 마찬가지로 회화의 죽음을 선언하였고, 비디오와 설치작업들이 국제 미술관들과 비엔날레 전시를 주도해나갔다. 20세기 말 출현한 뉴 미디어 아트는 이러한 극단적으로 파편화된 상황에 대항한 것이었다.

1994년부터 1997년까지, 넷 아트가 처음으로 독일 카셀 도큐멘타 X 에 포함되었을 때만 해도, 뉴 미디어 아트는 상대적으로 예술계로부터 소외되어 있었다. 이 메일 리스트와 웹사이트들은 뉴 미디어 아트 작품에 관한 담론과 프로모션, 그리고 전시를 위한 대안적인 창구 정도로 기능하면서, 현대예술과 디지털 문화라는 두 세계에 걸쳐 있는 온라인 예술의 장을 형성하였다.

이처럼 뉴 미디어 아트는 인터넷과 긴밀하게 연결되어 있었기 때문에, 그 태생에서부터 전 세계적인 예술 운동이라고 말할 수 있다. 인터넷은 지리적인 조건에 상관없이 커뮤니티들을 형성 했다. 요하네스버그 비엔날레와 광주 비엔날레와 같은 1990년대 국제 비엔날레 전시들의 확산이 증명해 주듯, 뉴 미디어 아트가 가지고 있는 국제적인 특징은 현저하게 세계화되고 있는 일반적인 예술계의 특징을 반영하는 것으로 볼 수 있을 것이다.

이 같은 변화는 보다 광범위하게 나타나고 있는 역사의 흐름의 일부라고 할 수 있다. 즉 세계화는 인터넷과 무선전화, 그리고 다른 정보 커뮤니케이션의 광범위한 사용의 원인이자 결과였다. 마셜 맥루한이 1962년 자신의 저서인 『구텐베르크의 은하(The Gutenberg Galaxy)』에서 예언했던 일종의 “지구촌”의 출현은 테크놀로지들의 빠른 발전과 확산을 촉진시켰다. 뿐만 아니라 이러한 테크놀로지들은 국제 무역, 다국적 협력관계, 아이디어의 자유로운 교환 등을 촉진시킴으로써 세계화를 가능하게 했다. 마치 비디오 아트가 텔레비전을 이해하기 위한 렌즈로서 기능했던 것과 마찬가지로 뉴 미디어 아트는 이와 같은 테크놀로지의 발전을 반영하며, 뿐만 아니라 현저하게 미디어-중심으로 흘러가는 문화 안에서의 자신의 역할을 해내고 있다.

개인용 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어의 발전은 1990년대 하나의 예술운동으로서의 뉴 미디어 아트의 출현에 있어 중요한 역할을 담당해 왔다. 비록 개인용 컴퓨터가 등장한 것이 10년도 전의 이야기라고 하더라도(대중용 애플 매킨토시는 1984년에 소개되었다), 1990년대 중반까지도 이미지를 조작하고, 3D 모델을 렌더링 하고, 웹 페이지를 디자인하며, 비디오를 편집하거나 오디오를 손쉽게 믹스할 만한 개인용 컴퓨터는 상당히 비쌌기 때문에, 일반인들은 쉽게 사용할 수가 없었다. 마찬가지로 개인용 컴퓨터와 비디오 게임(1980년대)과 함께 성장한 아티스트들이 어느 정도 나이를 들어갔다는 점 역시 중요한 요인으로 작용

개념은, 무시되고 억압된 집단이 자신의 정체성을 분명히 하고 주장하는 정치투쟁을 폭넓게 지칭할 때 사용된다. 따라서 정체성 정치의 주장은 다양한 형태로 존재한다. 정체성 정치는 마르크스주의적 사회비판노선과는 근본적으로 다르지만, 체제적으로 왜곡된 인식과 관심에 대한 이데올로기 비판과 허위의식 비판의 태도는 공유하고 있다. 오늘날 정체성 정치가 등장하게 된 배경엔 자유주의가 있다. 정체성 정치를 주장하는 자들은 소수자로 결집된 집단의 정체성 표현(expression)에 몰두하는 참여민주주의적 태도를 갖게 된다.

(<http://kr.dic.yahoo.com/search/enc/result.html?pk=17929850&p=politic&field=id&type=enc>)

했다. 이들 젊은 아티스트들은 훨씬 더 전통적인 문화적 형식들에 익숙한 것과 마찬가지로 뉴 미디어아트도 편안하게 여겼다.

시작 (Beginnings)

[p.10] 세계적인 예술 장의 출현, 정보기술의 발전, 그리고 컴퓨터에 친숙한 새로운 세대의 출현과 같은 이유로 인해서, 다른 분야에 종사했던 예술가들이 뉴 미디어 아트에 들어왔다. 이전까지 컴퓨터 기반 예술은 중심에 속하지 못하는 주변부에 속했고, 몇몇 핵심적인 기여를 한 선구자들에 의해서 주로 실험되어 왔었다. 새로운 테크놀로지의 잠재력에 대한 흥분이나 매력에 덧붙여, 이미 앞서 개략적으로 설명한 요인들이 가세되면서, 화가나, 퍼포먼스 아티스트, 행동주의 예술가, 영화제작자, 개념 예술가 등이 뉴 미디어 아트에 예상치 못한 관심을 보였다. 닷 컴 시대의 열정에 의해 촉발된 것이든, 혹은 미디어 이론가 리처드 바브룩(Richard Barbrook)이 “캘리포니아 이데올로기” (라고 불렀던 “와이어드(Wired)” 잡지 논평에서 예를 들어 설명했던 자유주의와 기술적 유토피아 주의의 무모한 혼합)라 불렀던 것에 대한 비판이던 간에, 예술가들은 자신들이 기존의 예술 장르에서 알고 있던 개념적 형식적인 특성들을 바탕으로 새롭게 출현하는 미디어 테크놀로지 작업을 시작했다. 예를 들어 월 스트리트 재정 회사를 위한 데이터베이스 프로그래머로서 일했던 경력을 갖고 있기도 한 화가 마크 네피어(Mark Napier)는 초기 데이터베이스 작업인 <슈레더 1.0(Shredder 1.0)>에서는 자신의 구성적 감각과 관심을 컬러로 표현해 내었다.

많은 예술가들에게 인터넷의 도래는 컴퓨터가 더 이상 단순히 이미지를 조작하거나, 전시회의 초대장을 디자인 하는 것, 또는 지원금 신청서 작성에 쓰이는 도구가 아니게 되었음을 의미했다. 갑자기 컴퓨터는 예술가, 비평가, 큐레이터, 컬렉터, 그리고 다른 모든 예술에 대해 관심을 가지고 있는 사람들의 국제적인 커뮤니티를 향해 나아가는 창구가 되었다. 비록 일부 예술가들은 인터넷을 다른 매체로 작업한 것에 관한 자료를 배포하는 방식으로 사용하기는 하지만(예를 들어 스캔 한 사진의 포트폴리오를 웹 상에 올려 놓는다거나), 다른 사람들은 인터넷을 그 자체로 또는 예술적으로 개입해 들어갈 수 있는 새로운 유형의 공간으로 접근하기도 하였다.

1995년, 슬로베니아 아티스트인 버크 코직(Vuk Cosic)은 다 깨져버린 이 메일에서 “net.art” 라는 구절을 보게 되었다. 비록 나중에는 마침표 혹은 “닷” 이 떨어져 나가는 하지만, “Net art” 라는 용어는 재빠르게 예술가와 초기 뉴 미디어 아트와 관련 있는 사람들의 주목을 끌었고, 인터넷을 기반으로 하는 예술적 활동을 표현하는 용어로 선호되었다. 이 용어가 동 유럽에서 처음 만들어 졌다는 것은 그리 우연은 아니었다. 실제로 알렉세이 슐긴과 올리아 리아리나(Olia Lialina)과 같은 작가들이 모두 모스크바 출신인 것처럼, 넷 아트의 초기 역사에 등장하는 중요한 예술가들은 동구권 출신이었다. 철의 장막이 무너지고, 소련이 붕괴한 이후, 그 지역의 예술가들은 인터넷의 닷-컴 시대에 대해 고유한 특유의 관점을 가지고 있었다 - 그들은 사회주의로부터 자본주의의 이행의 단계에 있던 사회에, 그리고 여러모로 인터넷의 개인화를 반영하는 현상 속에서 살고 있었던 것이다.

뉴 미디어 아트와 여러 형식들에 비교해볼 때, 넷 아트는 비교적 저렴하게 작품을 제작할 수 있었고, 때문에 재정적으로 풍족하지 못한 예술가들이 훨씬 용이하게 접근할 수 있었다. 아파치 웹 서버(Apache Web server)와 HTML(Hypertext Markup Language)와 같은 핵심적인 기술의 상당수는 무료로 이용할 수 있었다. 아이디어와 기술적인 부분을 제외하고, 예술가들이 넷 아트 작업을 위해서 필요한 것은 컴퓨터 한 대(심지어 오래된 컴퓨터라 해도 상관 없었다), 모뎀, 그리고 인터넷 접속이면 충분했다. 설령 지역 값비싼 통신요금을 지불해야 하는 나라에서는 인터넷 접속 요금도 비쌌지만, 많은 미디어 아티스트들은 공공 도서관이나, 대학, 회사들을 통해서 무료로 인터넷에 접속할 수 있는 방법을 찾아내었다. 그들은 존 클리마(John Klima)와 같이 프로그래머나 웹사이트 디자이너로 일을 하면서 제작 툴(컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어)을 사용하고, 초고속 인터넷에 접속할 수 있었으며, 어떤 경우에는 이를 위해 필요한 특별한 훈련을 받을 수도 있었다.

넷 아트가 인터넷의 부흥과 이에 수반되는 문화적 경제적 변화와 연계되어 있었기 때문에, 뉴 미디어 아트 운동에 있어서 넷 아트는 중요한 역할을 담당했다. 그러나 그렇다고 해서 넷 아트가 뉴 미디어 예술 활동의 유일한 형태는 아니다. 뉴 미디어 아트에는 소프트웨어 아트, 게임 아트, 뉴 미디어 설치, 뉴 미디어 퍼포먼스와 같은 다른 중요한 장르들도 포함된다. 물론 개별 프로젝트의 경우에는 이러한 장르들의 넘나들어 경계를 짓기 모호한 경우도 있다. 예를 들어 많은 게임 아트의 경우, 웹 기반의 테크놀로지를 사용하여, 온라인으로도 체험할 수 있게 하기도 한다. 앤-마리 슬라이너(Ane-Marie Schleiner), 브로디 콘돈(Brody Condon), 호안 레안드리(Joan Leandre)가 만든 <Velvet-Strike>와 마찬가지로, 나탈리 부친(Natalie Bookchin)의 <The Intruder>는 게임 아트이기도 하면서 동시에 넷 아트이기도 하다.