

# 예술과 테크놀로지

## Art and Technology

이현국

경희대학교 예술디자인대학

장우린

경희대학교 예술디자인대학

Lee, Hun-Guk

College of Art & Design, KHU

Chang, Woo-Rin

College of Art & Design, KHU

• Key words: Art, Technology, Postmodernism

### 1. 서론

디지털 시대의 예술은 기존의 예술의 개념, 미학 등 모든 것에서의 시각의 전환을 가져왔다. 과거의 단방향의 예술 소통 구조에서 관객과의 쌍방향의 소통(interactive communication)으로 예술의 수용 및 감상, 소비의 시각에 다각적인 변화를 제시하였다. 예술작품의 수용자의 보다 적극적인 참여를 유도하며 전통적인 예술의 아우라(Aura, 일회성, 일품성)를 상실함으로 새로운 시각을 제시한다.

이러한 변화하는 시대적 상황 속에서 새로운 예술의 소통 양식인 디지털시대의 예술 현상을 경희대학교 예술 디자인대학의 신규 교과목으로 설정하여 미술, 공예 및 디자인, 공연예술, 영상, 문학, 음악 등을 아우르는 예술론을 교육적 프로세스 위에 세팅하고자 한다. 다시 말하면, 특히 예술디자인대학은 디자인학부(시각디자인, 제품디자인, 의류디자인, 환경조경디자인, 멀티미디어디자인), 예술학부(연극영화학과, 포스트모던음악학과) 도예학과로 구성되어 있으며, 이러한 다양한 학과를 아우르는 현대의 다양한 예술현상을 학생들에게 교육하기 위하여 본 교과목의 개설이 요구되는 것이다. 특히 복수 전공과 연계 전공이 활성화되고 있는 현 시점에서 각 영역의 고유한 특성과 함께 현대예술의 상호접목, 퓨전적인 시각을 제시하여 사회, 문화적 현상 속에서 예술을 이해하는 폭넓은 시각을 제시하고자한다.

### 2. 본론

#### 2-1. 예술과 기술

현대예술은 과학 기술의 영향 하에 미의 개념과 표현경향이 변화하고 있으며, 20세기 후반의 첨단기술과 정보기술의 혁명은 예술에 새로운 가능성과 지평을 열어주고 있다. 특히 서구 선진국들의 정보사회의 진입으로 본격화된 정보기술혁명(IT Revolution)은 사람들의 일상과 사고방식을 전환시켰으며, 정치, 경제 사회, 문화, 예술 전반에 파급적 효과를 끼쳤다. 테크놀로지의 발달과 정보사회화로 각 장르의 고유한 특성이 사라지면서 매체 간, 장르간의 구분이 희미해지고 경계가 사라지는 추세이다.

“과학의 응용은 빠르게 진화하는 기술을 비용, 효과적으로 통합하는 능력과 직접 연계되어 있다. 하이테크 미디어는 창조자들의 손끝에 달려 있으나 동시에 예술가들의 기본적인 저작권은 쉽게 간과된다. 영상은 지구적인 규모에서 즉각적으로 조작될 수 있기 때문이다. 작가 르네 베르제(R. Berger)가 말한 테크노 모성(Techno-maternity)을 배경으로 더 많은 정보와 혁신적인 예술형태를 위한 경쟁이 치열하게 일러나고 있다. 그러나 예술과 과학에서

창조성은 더 이상 전문가의 영역일 필요가 없다.”<sup>1)</sup>

각기 다른 매체형식으로 존재하던 아날로그식의 서적, 음반, TV, 영화 등의 대중문화의 영역들은 모든 정보가 디지털화함에 따라 영상, 음성, 텍스트를 자유롭게 조합할 수 있는 형태로 전환되고 있는 추세를 보여준다. 즉 IT혁명은 미술, 음악, 문학, 연극 등의 모든 장르의 예술에 새로운 가치관을 등장시켰다. 과학기술의 발전은 대중문화를 더욱 성장하게 하고 더욱 널리 보급하도록 하였으며, 과학기술의 혁신과 대중문화와의 밀접한 관계는 라디오, 영화, 텔레비전 등에서 나타났다. 특히 예술의 영역에서는 전통적인 장르뿐만 아니라 다양한 전위적인 표현으로 열린 개념의 새로운 시각이 제시되고 있다. 이러한 현상은 멀티미디어화 경향으로 제 학제 및 다 학제간의 연구에 바탕을 둔 장르의 해체와 탈분화 현상으로 예술의 개념 및 미학의 다의성을 가진다.

“회화와 같은 표현 양식은 존재 기반이 약해지는 반면 다른 형식은 융성하고 있다. 과학이 그렇게 만든 범인 중의 하나이다. 기술은 예술가와 예술 형식 사이의 관계, 즉 화가의 손 및 눈에 대한 관계, 그리고 음악가의 귀에 대한 관계를 변화시키고 있다. 연출가와 대중사이의 커뮤니케이션 본질 자체가 수정되고 있는 것이다. 예술 작업에서 컴퓨터의 도움을 받았을 경우, 그 예술은 다분야 작업(multi-disciplinary affair)이 된다. 회화는 수백만 가지 색조에 접근하고 사진은 마음대로 바꿀 수 있는 디지털 이미지를 사용하며 비디오는 그 이미지들은 애니메이션으로 바꿀 수 있다.”<sup>2)</sup>

#### 2-2. 경계 허물기

디지털시대의 예술현상을 구체적으로 연구, 분석하는 본 연구 범위는 1960년대 이후부터 오늘날의 예술현상을 중심으로 한다. 특히 1960년대 이후 비디오예술의 주도 아래 컴퓨터 기술의 비약적인 발전은 인간과 기계의 조화, 예술 창작과 문화 상품 생산의 경계 허물기, 저자와 독자 사이의 경계를 허무는데 공헌하였다. 뉴미디어 시대의 예술인 비디오, 텔레비전, 컴퓨터 등의 영상매체와 디지털 정보매체를 사용하는 매체예술(media art)은 인터넷과 사이버 공간, 가상현실 등의 형태로 급속히 확산되고 있는 추세이다. 이러한 추세는 포스트모더니즘적 현상을 시사한다. 모더니스트들이 단일한 매체의 사용가능성에 많은 관심을 가졌다면, 포스트모더니스트들은 여러 종류의 혼합매체를 선호하고 혼합하여 사용하였다.

본 연구는 크게 3부분으로 구성된다. 첫째, 역사적 연구로 예술과

1) 엘리안 스트로스베르(김승운 역), 《예술과 과학》, 을유문화사, 2002, p. 269.

2) 엘리안 스트로스베르(김승운 역), 《예술과 과학》, 을유문화사, 2002, p. 270.

과학의 접목을 통사적 시각에서 대표적인 예술작업의 사례를 중심으로 과학적인 상호연관성을 연구, 분석한다. 둘째, 디지털시대의 예술의 특징인 제 예술 간의 경계허물기의 사례를 연구, 분석한다. 사회 문화적 현상의 속에서 시각예술+음악+영상+테크놀로지 등의 상호 접목하는 사례를 연구한다. 셋째, 디지털예술 현상의 특징을 전 시대의 모더니즘 하의 예술 현상과 상호 비교 분석하고, 디지털시대의 변화된 예술의 다양한 개념 및 미학적 의의를 사회 문화적 현상 속에서 연구한다.

### 1) 예술과 과학의 만남(역사적 고찰)

디지털 세계와 아울러 예술의 본질과 기능에 대한 보다 깊은 통찰과 이해, 구체적 탐구를 위하여 테크놀로지 전반에 대한 이해와 함께 디지털 테크놀로지 발전이 가져온 변화 양상들(정보화)을 역사적 시각에서 연구한다.

- 전 근대사회(19세기 이전)의 예술과 과학의 상호 비교연구
- 산업화 이후의 예술과 과학의 상호연관성 연구 (19세기-1960년경)
- 포스트모더니즘하의 예술과 과학의 경계 허물기 (1960년대 중반-2000년대)

### 2) 장르간의 경계 허물기(사례연구)

예술의 경계 허물기, 고급문화와 저급문화의 경계 허물기 그리고 더 나아가 일상과 예술의 경계 허물기의 시각에서 디지털시대의 예술 현상을 분석한다. 이러한 구체적인 사례분석을 위하여 1960년대 이후의 예술작업의 사례를 중심으로 분석하며, 동시에 대중문화적 현상 및 포스트모더니즘 현상을 연구한다.

- 시각예술+음악+영상+테크놀로지의 사례연구
- 고급문화와 대중문화의 경계 허물기
- 일상과 예술의 경계 허물기

### 3) 디지털예술의 미학적 의의(새로운 예술의 개념)

모더니즘 시대의 예술 현상과의 관계 속에서 디지털시대의 제 예술의 특징적인 경향과 그 예술의 위상 및 미학적 의의를 구체적으로 분석하여 변화하는 예술의 다양한 개념을 연구한다. 특히 예술의 개념이 유일무이한 개념에서 대규모 자본의 상업성과 동시에 대량복제의 테크놀로지를 전제로 한다. 이러한 현대의 매체예술은 특정한 사람을 대상으로 하는 것이 아니라 불특정 다수의 대중을 대상으로 한다. 또한 일방향의 예술이 아니라 대중과의 소통 및 참여를 유도하는 예술로 등장한다.

- 소통적이고 참여적인 예술(대중의 참여유도)
- 시간과 장소의 제약 초월(지구촌 평등주의와 공동체 의식)
- 모든 공간의 예술화(예술과 일상, 순수문화와 대중문화의 구분 초월)

## 3. 결론

본 연구는 모더니즘하의 구획 지어진 예술에 대한 이해가 아니라 폭넓은 제 예술의 다양성에 대한 이해라는 관점을 가진 교과목 개발에 대한 것이다. 특히 예술과 과학기술의 상호교류라는 시각에서 디지털 시대의 예술의 제 현상을 연구, 분석함으로써 현대예술을 이해하고자하는 태도를 취한다.

디지털 시대의 다양한 예술 경향을 연구하기 위한 본 연구는 시각 예술, 공예, 음악, 연극영화, 컴퓨터예술 그리고 예술사를 전공한 다양한 교수들로 구성된 공동 연구 방법에 의한 팀 티칭을 채택한

다. 디지털시대는 감성혁명의 시대이면서 동시에 오감해방의 시대이다. 아날로그시대가 이성위주의 체계였으며, 인간의 감각 중에서도 특히 시각의 능력에 우위를 부여했다. 즉 이성중심의 시대에는 눈에 의한 시각예술에 많은 중심점을 두었다. 오감의 균형 있는 재 융합을 시도하는 디지털시대에는 분절화 된 특정감각에 치우친 예술의 이해가 아니라, 오감이 융합된 예술 교육이 필요하다. 이러한 시각에서 다양한 영역의 교수진에 의해서 시각영역뿐만 아니라 오감의 균형 있는 융합에 바탕을 둔 교육을 위한 연구 방법을 채택한다. 오감의 균형 있는 개발을 위한 다양한 교수법을 개발하기 위하여 제 학제 간(예 : 시각예술의 영역과 음악과의 연관성), 다 학제(시각, 청각, 촉각 등)간의 방법을 연구한다.

교과목의 연구는 이론수업, 팀 티칭에 의한 토론 및 실습, 원격각의 등의 다양한 연구방법을 병행한다. 이러한 교과목 연구는 강의 콘텐츠로 개발하며 동시에 CD 및 교재로 제작한다. 대부분의 예술 디자인대학의 이론 수업(전공 기초)이 대단위 강좌로 진행되어 학생과 교수간의 쌍방향 소통이 어려운 현실에서 새로운 대안으로 온라인 교육과 동시에 소규모 토론 수업을 병행함으로써 보다 체계적이고 내실 있는 교육을 위한 방법을 모색한다.

## 참고문헌

- 엘리안 스트로스베르(김승운 역), 《예술과 과학》, 을유문화사, 2002