

융복합 콘텐츠로서 미디어아트 트렌드 분석 Trend Analysis of Science-Art as Convergence Contents

신 성 식

한국전자통신연구원 경제분석연구실

Shin Sungsik

ETRI,

요약

미디어아트의 최근 흐름을 살펴보면, 과학적인 성과 자체를 예술로 표현하는 사이언스아트가 부상하고 있다. 본고에서는 Ars Electronica, ZKM, IRCAM, NTT ICC 등 대표적인 미디어아트 센터와 MIT 미디어랩, Le Fresnoy 등 연구교육기관의 사례에서 사이언스아트의 트렌드와 특징을 분석하였다. 우리나라도 하루빨리 미디어아트 센터나 연구교육기관을 설립하여 창조와 융합의 활성화를 통해 창조경제의 기반을 다져야 할 것이다.

I. 서론

문화예술과 공연전시 분야에 정보통신기술(IT) 및 문화기술(CT)이 융복합되면서, 미디어아트는 독립적인 영역으로 자리를 잡아가고 있다. 미디어아트의 최근 흐름(2장)을 살펴보면, 과학자들이 연구한 최근의 연구 결과를 갖고 아티스트가 작업하는 사이언스아트가 부상하고 있다. 3장과 4장에서는 ZKM, Ars Electronica, NTT ICC, IRCAM, NABI 등 대표적인 미디어아트 센터들과 MIT 미디어랩, Le Fresnoy 등 연구교육기관의 사례에서 사이언스아트의 트렌드와 특징을 분석하고자 한다.

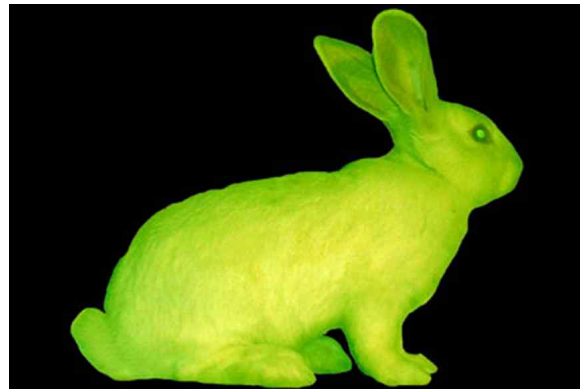
II. 미디어아트의 최근 트렌드

고대 그리스 단어 *téchné*(기술)가 *ars*(예술)를 포괄하는 것으로도 알 수 있듯이, 기술과 예술은 오랫동안 밀접한 관계를 유지해 왔다. 과학은 예술에 방법론적 도구를 제공하고, 예술은 과학의 발전에 창의적 모델을 제공한다. 또한 과학기술은 예술의 상상력과 감성, 시각화 원리(사고의 힘)를, 예술은 과학기술의 과학적 발견과 원리(테마와 콘텐츠)를 활용한다.[1] 미디어기술을 차용하여 예술적인 표현에 활용하는 것이 미디어아트라고 정의하면, 최근의 미디어아트의 추세는 이전의 기술을 사용한 예술적 표현에서 한 차원 더 나아가 과학적인 성과 자체를 예술로 표현하는 사이언스아트가 부상하고 있다.

바이오 아티스트 에두아르도 카(Eduardo Kac, 1962-)이 대표적인 작가로, 그의 유전자 변형 프로젝트는 우리로 하여금 미술과 과학의 공통점과 차이점, 무언가 새로운 것을 창조했을 때 미술가와 과학자가 느끼는 흥분, 살아있는 생물을 가지고 실험하는 행위의 도덕성, 생명존재의 개념을 대중으로 하여금 다시 고찰하게 한다.

대덕연구단지에서는 지난 4월 16일 '2013 아티언스 레지던시@한국기계연구원' 프로그램이 출범했다. 아티언스

(Artience)는 예술(Art)과 과학(Science)의 융합으로 탄생한 단어로, 2명의 예술가들이 최장 6개월 간 한국기계연구원 기숙사에 머무르며 연구자들과 교류하며 창작에 필요한 다양한 영감과 아이디어를 얻을 수 있도록 지원받고, 제작된 작품은 원내에 상설 전시될 예정이다.[2]



▶▶ 그림 1. 녹색형광 토끼 알바(Alba), Eduardo Kac

III. 주요 미디어아트 센터 트렌드

1. Ars Electronica (오스트리아)

미디어 아트 페스티벌 “Ars Electronica(1979년-)”의 정신을 이어받아, “미래의 미술관(Museum of the Future)” 컨셉으로 Ars Electronica Center Linz Ltd.가 1995년 설립되었다. 이후 미디어 아트 연구를 위해 작업실과 실험실의 요소를 혼합한 R&D 연구소 Ars Electronica Future Lab을 신설되었다.

예술과 기술의 촉매를 주제로 전자예술의 환경을 조성하고 첨단 디지털 미디어 시설을 갖추어져 있는 공간에서 다양한 교육과 훈련이 이루어진다. 아르스 일렉트

로니카 페스티벌, 아르스 일렉트로니카 시상 등의 축제와 시상 프로그램을 운영하여, 예술과 테크놀로지, 사회의 조화로운 협력을 촉진하고 수행하는 독창적인 프로젝트를 운영한다.

2. ZKM (독일, 예술과 미디어기술 연구센터)

독일 라인 강변의 산업도시 칼스루에(Karlsruhe)에 설립된 ZKM은 전쟁의 상처가 묻어있는 탄약공장을 예술적 공간으로 변모시킴으로써 주민들에게 정서적 위안이 되었으며 새로운 시대에 과거 전쟁의 기억과 흔적을 지우지 않고 예술로 승화시킨 데에 주민들이 자부심을 갖는 미래와 현재, 과거를 기록하는 공간으로 자리 잡았다.

1989년 이래 2년에 한 번씩 멀티미디어 축제를 열어 매체예술의 최근 동향들을 전시와 심포지엄, 워크숍 등의 다양한 프로그램으로 구성하며 독일, 스위스, 오스트리아 TV들과 함께 매년 국제 비디오예술상을 개최한다. 아카이브 시스템이 구성되어 있고, 대중들에게 전시관의 행사와 활동에 대한 정보제공, 전시관에 관한 다양한 정보를 검색할 수 있도록 홈페이지(www.zkm.de)를 구성하였다.

3. IRCAM (프랑스 음향/음악 연구협력원)

IRCAM은 전자음악에 초점을 맞춰 음악과 사운드에 관한 연구를 맡고 있는 프랑스의 국립 연구기관으로 예산의 70%는 정부가 부담하고, 나머지 30%는 EU와 연구 프로젝트에 참여하는 산업체에서 지원받는다.

작곡가를 비롯 전 세계 예술가들이 센터에 상주하며 창작활동을 함으로써 음악, 무용, 영상, 영화 등 학제 간 교류와 연구가 이루어지며, 아고라(Agora)라는 축제를 통해 창작 결과물을 내놓고 이를 통해 대중과 소통한다.

4. NTT ICC (일본 인터 커뮤니케이션 센터)

일본 도쿄의 오페라 시티하우스에 위치, 일본 통신기업인 NTT가 운영하는 센터로서 NTT의 “전화 100주년” 기념사업의 일환인 21세기형 예술을 위한 전시관으로 1997년 개관하였다. “기술의 진보와 동시대 문화의 결합”이라는 기본이념과 “InterCommunication”이라는 기본 개념을 설립 목적 및 활동 방향을 설정하였다.

과학과 기술, 예술과 문화의 상호교류를 통해 창조적인 미래사회를 지향하며 가상현실이나 인터랙티브, 테크놀로지 등 진보적인 작품 전시를 주로 하는 센터로서 ICC는 작가와 관객들이 정보화 사회를 살아나기 위해 필요한 의식과 메시지를 배우길 원하며, 작품과 관객, 정보와 관객들 사이의 상호작용이 필수적이라고 강조한다. 전문인만이 올 수 있는 공간이 아니라 일반인들도 와서 직접 만져보고 느끼면서 배우는 곳이 되고자 함이 목표이다.

IV. 주요 미디어아트 연구교육기관 트렌드

1. MIT Media Lab

미디어 예술 및 커뮤니케이션과 디지털 테크놀로지의 융합 트렌드가 주요 연구분야인 매사추세츠 공과대학교의 연구소, MIT Media Lab은 CT 관련 대학부설 연구 기관 중에서 가장 먼저 설립(1985년)되어 전세계적인 융합 연구 붐을 일으킨 선구적인 사례로 인정받고 있다.

컴퓨터, 기계공학기술 뿐만 아니라 문화예술, 사회과학 등 학제간 연구 장려하고, 주목을 끄는 연구 결과물들을 통해 기업으로부터 투자를 이끌어낸다. 많은 연구 주제들이 인간과 컴퓨터 간의 상호작용에 연관되어 있으며, 폭넓은 시각에서 연구를 진행하는 데 중점을 두고 있다.

2. Le Fresnoy (프랑스 국립현대예술작업소)

현대 예술이 멀티미디어적인 복합적인 양상들로 진전되고 있는 세계 추세에서 독일, 미국, 일본 등에서는 멀티미디어 전문 미술관, 연구소가 문을 열었다는 소식에 자극을 받으면서 1997년 프랑스 국가가 전면으로 나서서 만든 기관이다. 현대 예술작품의 제작 실험, 전시와 교육을 동시에 이루고자 하며, 복합문화예술스튜디오로 첨단 테크놀로지 장비와 멀티미디어 장비를 갖추고 예술작가들이 작업을 진행할 수 있도록 현대예술을 국가적인 노력으로 뒷받침하는 실습장이라 할 수 있다.

교수로 초빙된 아티스트의 지도하에 2년의 교육과정(24명)이 이루어지며, 조형예술, 영화, 사진, 비디오, 건축, 음악, 연극 등 종합예술 교육의 장소로 학생들이 자기 전공분야뿐만 아니라 다양한 장르를 접하고 접목시킬 수 있도록 다른 전공분야의 학생들과 자유로운 공동작업들이 이루어지고, 작업의 결과물을 발표하는 6월초 전시(파노라마)로 마무리 된다.

V. 시사점

예술과 과학은 모두 인간에게 “세상을 보는 방법”을 제시한다. 과학자는 비과학적인 예술의 상상력을 수용하고, 예술가는 예술에 유용한 수단을 얻고자 과학을 필요로 한다. 우리는 과학과 예술이 통합된 작품을 통해 현대사회와 삶에 대한 통찰력 획득하고, 예술의 프리즘을 통해 과학기술에 대한 새로운 접근으로 창조적 에너지 공유할 수 있다. 우리나라도 하루빨리 미디어아트 센터나 연구교육기관을 설립하여 창조와 융합의 활성화를 통해 창조경제의 기반을 다져야 할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김왕동 “창의적 융합인재 양성을 위한 과제, 과학기술과 예술 융합(STEAM)”, STEPI Insight 제67호, 2011.04.01.
- [2] 디지털타임스 “과학-예술 교류 프로그램 ‘아티언스 레지던시’ 시행”, 2013.04.15.
- [3] 이지호 “과학기술과 예술, 우린 원래 하나다!”, 과학기술 동향 세미나, 연구개발인력교육원(KIRD), 2012.07.12.
- [4] Hideaki Ogawa, “Ars Electronica as Creative Catalysts”, CT Forum: Culture Technology for Creative Economy, pp. 3-30, 2013.04.16.