

< 토 론 문 >

첨단기술과 예술의 만남

-콘텐츠사업화 R&D 정책이 필요하다-

이 형 환(중앙대학교 전통예술학부 교수)

연세대학교 커뮤니케이션 대학원의 김형수 교수님(이하 발제자)의 “첨단 기술과 예술의 만남”에 대한 발제 논의를 요약하면 첫째, Digital story의 진화, 둘째, On Screen Space 시대의 문화예술(미디어아트 생태계), 셋째, 미디어 디스플레이의 문화적 시공간(Media Skin), 넷째, 시뮬레이션 문화(온 스크린 스페이스의 변형과 확장)로 구분 할 수 있다.

발제자는 **첫째**, 디지털 스토리의 진화에서 컴퓨터의 진화의 과정을 PC의 출현, 시각적 커뮤니케이션이 가능하게 된 컴퓨팅 환경의 출현, 인터넷 혁명 등 세 단계로 구분하여 혁명적 컴퓨터의 진화 세 단계는 인간과 컴퓨터의 상호작용(Human Computer Interaction, HCI)의 진화과정이라 주장하고 있다. 이러한 진화과정의 중심에는 정부나 대기업 등에 의해서 주도적으로 진행된 것이 아니라 미래로 향하는 젊은 청년들에 의해 아래에서부터 시작하였다고 주장하고 있다. 즉 퍼스널 컴퓨터의 개발 및 보급은 작업환경과 작업시간에 변화를 야기하였고, 컴퓨터 사용법의 단순화와 편의성은 1984년부터 까다롭고 전문성을 요하는 컴퓨터언어를 보다 용의하게 상징적 언어가 사용되는 환경으로 변화시켜, ‘이미지’를 사용하여 인간이 컴퓨터와 시각적으로 커뮤니케이션 할 수 있는 능력을 갖게 하였던 것이다. 이러한 영향은 결과적으로 컴퓨터를 예술창작의 도구로 활용하여 문화를 표현 할 줄 아는 전문가들이 등장하기 시작하였다. 또한 컴퓨터 언어인 HTML의 폭발적 활용으로 전 지구적 인터넷 혁명의 기반이 구축되어 다양한 영상적 물질들인 사진,비디오 등으로 커뮤니케이션 할 수 있게 되었고, Network 기반에서 새로운 창작 프로젝트들도 수행 할 수 있게 되었다고 주장하고 있다.

둘째, 컴퓨터와 인간사이의 영상적 커뮤니케이션으로 유연해지고 활발해지는 주요한 계기는 디지털 기술 발전에 의한 Hardware, Software 개발에서 기인하고, 디지털기술의 운용의 폭이 확대, 확장되면서 궁극적으로 기술과 예술의 융합에 대한 성찰이 필요하게 되었으며, 이러한 관심의 급증은 아날로그 기반에서 디지털 중심으로 이전하면서 미디어를 운용하는 일상 생활세계가 우리의 현실을 재구성하고 있기 때문으로 규정하고 있다. 또한 현실을 재구성한다는 의미는 새로운 창조의 세계라고 말 할 수 있으며, 사진,영화,비디오,오디오,컴퓨터와 디지털아트, 상호작용을 기반으로 하는 인터랙티브 미디어를 통해 새로운 방식으로 커뮤니케이션하는 분야를 연구하고 문화예술적으로 표현하는 Media Art는 예술과 기술의 융합에 대한 가장 좋은 사례라고 주장하고 있다. 이러한 예들로 'iPhone'과 영화'3D아바타' 등을 통해 영상 중심의 미디어 디스플레이 기반의 생태계가 급속하게 팽창하고 있으며, 우리나라에서도 IT산업d이 하드웨어 중심이어서 소프트웨어와 콘텐츠(콘텐츠웨어, 아트웨어 등)와 연계한 미래 경쟁력을 갖추어야 한다는 논의들이 대두되고 필요하다고 주장하고 있다.

셋째, 미디어아트 분야에서는 예술, 과학, 테크놀로지의 융합의 새로운 장이 늘 열리고 있고 미디어아트는 미술관이나 갤러리 안에서 벗어나 우리 일상생활의 다양한 시공간에서 활용 되고 주목받는 문화콘텐츠를 창출하고 있다. 최근 새로운 트렌드로 ‘미디어 파사드’, ‘미디어 퍼포먼스’로 인해 미디어아트의 산업화와 대중화가 진행되고 있다. ‘미디어 파사드’는 문화예술을 소비하는 새로운 장소(New Place)와 사용자 환경을 제공하는 것이며 건물의 내외부를 영상화하는 공공예술과 커뮤니케이션 영역으로 정의 할 수 있다. 이러한 미디어파사드 구축과 미디어 테크놀로지와 미술,음악,무용,연극 등 다양한 예술콘텐츠를 융합하는 미디어 퍼포먼스의 대중화가 급진전되고 있다고 주장하고 있다. 그 예로 ‘2012여수세계엑스포’, 광화문 광장의 ‘2009 서울 빛 축제’, ‘세종문화회관’과 ‘KT건물’외벽 미디어파사드 등 새로운 미디어아트의 문화축제 볼 수 있다고 주장하고 있다.

넷째, 영상적 현실세계는 가상현실, 사이버 공간을 포함하는 개념으로 웹(WWW), 모바일 환경과 SNS서비스, 미디어 디스플레이로 구축된 Off Line의 물리적 시공간까지 포함한다고 규정하고 있다. 즉 On·Off Line의 시공간으로, On Screen Space로 연결되어 가고 있으며, 물리적인 현실세계에서의 사람이 ‘First Life’ 라 한다면, Internet·Smart Phone과 SNS의 급속한 활성화로 확장된 일상 세계인 영상적 현실세계에서의 ‘Second Life’가 우리의 삶이 되어가고 있다 라고 말하고 있다. 영상적 현실세계는 시뮬레이션 문화가 중심이 되는 세계로 ‘보이는 것에서 보이지 않는 것으로, 손에 잡히는 것에서 잡히지 않는 것으로, 집단적/일방향적인 것에서 개인적/쌍방향적인 것으로 디지털 문화가 변화해 가고 있다’고 언급하면서 이것은 가상 현실세계의 시뮬레이션 문화에 의해 가능해진다고 말하고 있다.

영상적 시뮬레이션 문화는 기존의 영화,사진,비디오,오디오,컴퓨터,디지털미디어와 다양한 인터랙티브 미디어들과 새로운 방식으로 소통하는 것 뿐 만 아니라 영상콘텐츠를 직접적인 결과물로 활용하지 않는 건축, 음악, 전통예술 분야와 스포츠, 관광콘텐츠 사업화까지 밀접하게 연계되어 운용되고 있으며, 영상적 시뮬레이션을 통한 콘텐츠 사업화 과정에서 기존의 지식,예술,기술은 재구성되고 활용되고 있다고 주장하고 있다.

끝으로 발제자는 Pixar 사의 3D 디지털 영화 ‘토이스토리’의 성공사례를 통해 예술은 기술과 만나고, 문화적으로 발현 될 때 더 빛을 발하며, 따라서 ‘기술을 위한 기술’이 아닌 ‘콘텐츠를 수반한 기술’ 더 나아가 ‘콘텐츠를 위한 기술’을 주도할 수 있는 창의적 콘텐츠 사업화 연구개발 기반에 필요한 정책과 제도가 새롭게 마련되어야 함을 주장하고 있다.

이상과 같이 발제자는 컴퓨터 기술 발전 단계를 중심으로 컴퓨터 환경 변화와 기술에 주목하고, 향후 계속적으로 발전 과정에 있는 미디어 테크놀로지와 미디어 아트 분야의 융합과 통섭 방향과 미디어 퍼포먼스의 가능성 및 영상적 현실세계의 도래와 현실 적용을 사례를 들어 논의를 전개하고 있습니다.

토론자는 발제자의 주요 논의 중 특히 영상분야의 미디어 아트 발전과 확장 가능성에 대해 긍정적으로 생각하고 동의합니다. 그러나 현재 미디어아트 혹은 미디어 퍼포먼스 분야는 일부 예술 장르에서만 활용되는 분위기이며 예술 전 분야에서 활성화되었다고 보기에는 무리가 있다고 판단됩니다. 따라서 발제자가 본문에서도 밝히고 있듯이 영상시뮬레이션 문화는 영상콘텐츠를 직접적인 결과물로 활용하지 않는 건축, 음악, 전통예술, 스포츠, 관광콘텐츠 사업화가

지 밀접하게 연계되어 운용되고 있다고 규정하고 있는데, 토론자는 영화나 사진, 인터랙티브 아트 이외의 장르에서 미디어 아트 분야의 일시적 혹은 부분적 활용이 아닌 새로운 예술장르로서의 활용성에 대한 사례를 파악하고 계신다면 의견을 구하고 싶습니다. 또한 외국이나 국내 예술분야 이론가 혹은 비평가들 사이에서 ‘융합이후의 예술은 어떠한 방향으로 갈 것 인가’에 대한 논의들이 심심치 않게 있습니다. 이러한 부분에 대해 의견이 있으시다면 고견을 듣는 것으로 토론을 마치겠습니다.