



Future Strategy

F O R U M

2012 ARKO 미래전략 대토론회



전문가포럼



새로운 문화예술,



New Vision of Culture and Arts,
Consilience and Fusion

통섭과 융합

2012.
10.26.
FRI

place

아르코미술관
3층 세미나실

주최



한국문화예술위원회
Arts Council Korea

주관



후원



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



Future Strategy

F O R U M

2012 ARKO 미래전략 대토론회



전문가포럼



새로운 문화예술,



New Vision of Culture and Arts,
Consilience and Fusion

통섭과 융합

2012.
10.26.
FRI

주최



한국문화예술위원회
Arts Council Korea

주관



후원



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

2012 ARKO 미래전략 대토론회-전문가포럼

PROGRAM

새로운 문화예술, 통섭과 융합

일시 : 2012년 10월 26일(금) 14:00~17:30

장소 : 아르코미술관 3층 세미나실

개회사

14:00~14:10

권영빈 한국문화예술위원회 위원장

발제

14:10~15:40

융복합시대, 문화예술의 새로운 위상

사회

김찬동 한국문화예술위원회 시각예술 전문위원

발제 1

14:10~14:40

융복합 개념 융복합의 현주소:
KAIST CT대학원 문화-기술 융합 사례를 중심으로
우운택 KAIST 문화기술대학원 교수

발제 2

14:40~15:10

융복합 시대 예술의 새로운 위상과 가치: 기술편재 시대의 예술
유진상 2012 미디어시티 전시감독, 계원예술대학교 교수

발제 3

15:10~15:40

융복합 환경과 새로운 예술창작기반 조성방안
이원곤 단국대학교 서양화과 교수

Intermission

15:40~15:50

2012 ARKO 미래전략 대토론회-전문가포럼
PROGRAM

토론 **융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안 (토론 각 10분)**

15:50~17:20

토론 1 융복합 예술의 실제: 페스티벌 붐의 사례를 중심으로
김성희 페스티벌 붐 대표

토론 2 미디어 기반의 융복합 예술창작 및 지원 플랫폼 :
YMAP의 미디어 퍼포먼스 사례
김형수 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수

토론 3 인문학을 통한 융복합 예술프로그램의 가능성 :
Text Resolution과 You Mix Poem
심보선 인문예술잡지 에프 편집위원, 경희사이버대학교 예술경영학과 교수

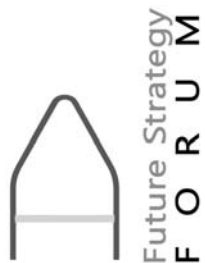
토론 4 과학기술 기반의 융복합 프로그램의 실제와 과제 :
로봇 공연의 사례로 본 융복합 프로그램의 가능성과 확장
전병삼 사회적기업 코이안 대표

토론 5 대학로 융복합 거점공간 확충을 위한 사례비교 및 시사점
최흥철 독립큐레이터

토론 6 융복합 예술을 위한 실험음악의 위상 :
즉흥음악 실천의 몇 가지 원칙들
홍철기 실험음악가

전체 토론

16:50~17:20



2012 ARKO 미래전략 대토론회-전문가포럼



목차 CONTENTS

03	프로그램	
07	발제	융복합시대, 문화예술의 새로운 위상
09	발제 1	융복합 개념과 융복합의 현주소 : KAIST CT대학원 문화-기술 융합 사례를 중심으로 우운택 KAIST 문화기술대학원 교수
23	발제 2	융복합 시대 예술의 새로운 위상과 가치: 기술편재 시대의 예술 유진상 2012 미디어시티 전시감독, 계원예술대학교 교수
37	발제 3	융복합 환경과 새로운 예술창작기반 조성방안 이원곤 단국대학교 서양화과 교수
49	토론	융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안
51	토론 1	융복합 예술의 실제 : 페스티벌 봄의 사례를 중심으로 김성희 페스티벌 봄 대표
59	토론 2	미디어 기반의 융복합 예술창작 및 지원 플랫폼 : YMAP의 미디어 퍼포먼스 사례 김형수 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수
67	토론 3	인문학을 통한 융복합 예술프로그램의 가능성 : Text Resolution과 You Mix Poem 심보선 인문예술잡지 에프 편집위원, 경희사이버대학교 예술경영학과 교수
77	토론 4	과학기술 기반의 융복합 프로그램의 실제와 과제 : 로봇 공연의 사례로 본 융복합 프로그램의 가능성과 확장 전병삼 사회적기업 코이안 대표
83	토론 5	대학로 융복합 거점공간 확충을 위한 사례비교 및 시사점 최흥철 독립큐레이터
91	토론 6	융복합 예술을 위한 실험음악의 위상 : 즉흥음악 실천의 몇 가지 원칙들 홍철기 실험음악가
97	2012 ARKO 미래전략 대토론회 공개행사 안내	

2012 ARKO 미래전략 대토론회

공개행사 프로세스

대 토 론 회	창의성의 시대, 문화예술의 미래	10.17(수) 대한상공회의소 국제회의장
정책세미나	예술지원정책 현황 및 전망	10.24(수) 예술가의집 다목적홀
전문가포럼	새로운 문화예술, 통섭과 융합	10.26(금) 아르코미술관 세미나실
지 역 포 럼	지역문화창조	10.30(화)~11.5(월) 대전, 광주, 부산(3회)

2012 ARKO 미래전략 대토론회 - 전문가포럼
새로운 문화예술, 통섭과 융합



발제

융복합시대,
문화예술의 새로운 위상



발제1

융복합개념과 융복합의 현주소:
KAIST CT대학원 문화-기술 융합 사례를 중심으로
우운택 KAIST 문화기술대학원 교수

발제2

융복합 시대 예술의 새로운 위상과 가치: 기술편재 시대의 예술
유진상 2012 미디어시티 전시감독, 계원예술대학교 교수

발제3

융복합 환경과 새로운 예술창작기반 조성방안
이원곤 단국대학교 서양화과 교수

발제 융복합 시대, 문화예술의 새로운 위상

발제 1

융복합 개념과 융복합의 현주소 :

KAIST CT대학원 문화-기술 융합 사례를 중심으로

우운택 KAIST 문화기술대학원 교수

I. 융합의 개념

21세기 경제 패러다임이 ‘융합’으로 급속히 이동하고 있다. <부의 미래>의 저자인 엘빈 토플러는 21세기를 ‘융합의 시대’로 규정하였고, ‘시간 개념의 변화, 공간의 다양화’와 함께, ‘지식의 융합과 확산’을 강조하였다[1]. 미래학자이자 <새로운 미래가 온다 A Whole New Mind>의 저자인 다니엘 핑크(Daniel H. Pink)는 미래를 하이컨셉과 하이터치의 시대로 명명하고 ‘좌우뇌를 모두 사용하는 융합’을 통한 새로운 가치창출을 강조하였다[2].

왜 최근 많은 전문가들이나 미래학자들이 ‘영역의 경계를 넘나드는 융합’을 주목하고 있는 것일까? 17C 과학혁명 이후 개별 학문의 특수화, 세분화, 전문화 되었으며, 19C 이후 개별 학문은 전문성이 깊어지는 만큼 폭은 좁아지고 경계의 벽은 점점 높아져왔다. 하지만, 현실과 가상의 융합으로 ‘시공간의 확장’이 가능해진 ‘디지털’ 사회에서는 개별 기술로는 대응하기 어려운 새로운 분야와 요구가 생겨나고 있다. 뿐만이 아니라 개별기술 기반 제품이나 서비스보다 상대적으로 경쟁우위를 가지는 다양한 형태의 융합기술 기반 신제품이나 서비스가 등장하고 있다.

그런데, 최근 융합에 대한 관심이 급증하고 새로운 융합에 대한 다양한 시도가 이루어지고 있음에도 불구하고 융합의 정의나 범위는 여전히 애매하고 불분명하다. 뿐만이 아니라 융합을 방법이 아닌 목표로 설정하는 우를 범하기도 하므로 명확한 개념 정립과 이에 따른 올바른 활용이 시급하다. ‘융합(Convergence)’의 사전적 정의는 ‘서로 다른 종류의 것이 서로 구별 없이 하나로 되는 일’이라고 되어있다. 이 정의에 따르면, 융합은 ‘서로 다름’이, ‘하나로 되는’ 과정을 거쳐, ‘새로운 가치’로 재탄생하는 일이다. 따라서, ‘융합’은 고유의 성질을 유지하면서 상호보완적으로 결합하는 ‘통합’의 개념과 구별된다. 하지만, 통합도 넓은 의미에서 융합의 낮은 단계로 간주하기도 한다.

한편, 융합기술에 대한 정의와 분류도 다양하다. ‘융합’의 정의에 따르면 융합기술을 ‘서로 다른’ 기술들의 융합에 의해 ‘새로운 가치’를 창출하는 기술로 정의할 수 있다. 융합기술은 융합 형태나 기술간 관계 등에 따라 좀 더 다양하게 세분화할 수

있다. 융합형태에 따라 이종기술 간의 개별 요소기술들이 단순히 물리적으로 결합하는 ‘물리적 통합’기술과 화학적 결합으로 개별요소기술들의 특성이 상실되면서 새로운 특성을 갖는 ‘화학적 융합기술’로 구분할 수 있다. ‘물리적 통합기술’은 일반적으로 서비스나 제품의 관점에서 개선 기술(improving technology)를 지칭하며 혁신성이나 독창성보다는 고도화 내지는 향상성을 목표로한다. 이에 반해 ‘화학적 융합기술’은 주로 ‘다기능’ 위주의 동종융합과 ‘혁신성이나 독창성’을 목표로 하는 ‘이종융합기술’로 나눌 수 있다. 최근 가능성을 주목받고 있는 융합은 주로 ‘이종융합기술’이다.

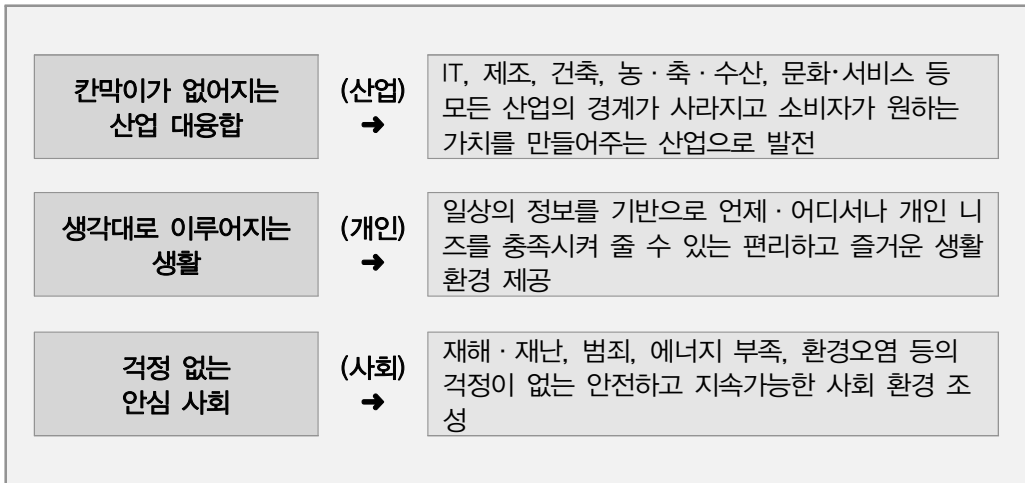
그렇다면, 어떤 형태의 이종융합이 가능할까? ‘레오나드로 다빈치’처럼 한사람이 여러 분야의 전문성을 골고루 익혀서 분야 간의 장벽을 넘나드는 ‘ π 형 융합’이 가능하다. 하지만, 한사람이 여러 분야에 두루 전문성을 익히는 것은 보람은 크겠지만 과정은 힘들고 결과도 만족스럽지 않을 확률이 훨씬 더 높다. 대안은 전문가 간의 융합인데 이 또한 ‘한사람의 이종융합’ 수준에 이르기까지는 만만하지만은 않은 노력이 필요하다. 서로 다른 분야 간의 융합의 출발은 전문성이다. 전문성이 없는 결합은 종속 또는 흡수되는 과정이 필연이다. 두 기술이 서로 융합될 때 동등한 위치에서 융합되어 새로운 분야를 창출할 수도 있다. 이종융합은 결합 형태에 따라 단순결합 수준의 ‘H형 통합’, 창조적 분열 수준의 ‘K형 또는 X형 결합’, 파급력이 큰 핵융합 수준의 ‘Y형 융합’ 등으로 구분할 수 있다.

융합분야의 관점에서는 연구의 형태에 따라 다학문간(Multi-disciplinary), 학제간(Inter-disciplinary), 그리고 초학문적(trans-disciplinary) 연구로 구분하기도 한다. ‘H형 통합’에 해당하는 다학문간 연구는 학문의 병렬적 관점으로 이용할 수 있는 지식과 정보, 방법 등의 확대를 통한 학문간 연계로 각각의 구성원은 각자의 역할을 구분하여 수행하며 현재의 학문적 상태는 변하지 않는다. ‘K형 또는 X형 결합’에 해당하는 학제간 연구는 복잡한 이슈와 질문, 문제의 공통의 이해와 시각을 갖기 위해 각자의 학문적 데이터, 방법, 기법, 개념 및 이론을 통합하는데 주된 관점을 둔다. 마지막으로 ‘Y형 융합’에 해당하는 초학문적 연구는 단순히 개별 학문적인 관점의 좁은 의미를 넘어 포괄적인 구조를 탐색하고 독창적이고 혁신적인 새로운 해법을 찾는데 의미를 둔다.

II. 융합의 현황과 인문-기술 융합

국가과학기술위원회에서는 융합기술을 ‘나노기술(NT), 생명과학기술(BT), 정보통신 기술(IT), 인지기술(CT)’ 등 기반 기술 간의 융합 또는 기존의 산업과 학문 간의 상승적인 결합을 통해 새로운 가치를 창출함으로써 미래 경제와 사회·문화의 변화를 주도하는 기술’이라고 규정하고 있다[3]. IT/BT/NT/CT 중에서 융합의 핵심으로 주목 받는 IT를 중심으로 융합 연구 영역을 NBT(NT+BT), BIT(BT+IT), NIT(NT+IT), CIT(CT+IT) 등으로 설정하였다. BIT 영역은 바이오인포매틱스, 바이오컴퓨팅, NIT 영역은 나노포토닉스, 나노일렉트로닉스, NBIT 영역은 바이오센서 등과 같은 식이다. 최근에는 융합의 정의가 물리, 화학, 생물학, 수학, 전산학, 인문학 등에 이르기까지 다양한 영역으로 확장 되고 있다. 하지만, 여전히 다학제간 융합 연구(multi-disciplinary research)에 머무르고 있다.

한편, 최근 정부는 제1차 산업융합 발전 기본계획 (2013~2017)을 통해, 글로벌 경제의 메가트렌드인 융합이 가져올 미래 모습과 함께 우리나라가 나아가야 할 비전을 설정하고, 이를 실현하기 위해 산업융합 관련부처의 기본정책을 모아 종합적으로 제시였다[4]. 그림1에 보여지는 것처럼 보고서에서, 미래는 기술(NBIC: NT, BT, IT, CS)과 인문학(문화, 예술)이 융합되어 산업, 개인, 사회가 유기적으로 소통하는 대응합(All in one) 사회로 발전할 것으로 예측하였다. 이러한 미래는 인문-기술-문화-예술 등의 전방위적 융합을 요구한다. 이에 대응하기 위해서는 법·제도적 기반을 구축하고, 부문별·업종별 융합정책을 선제적으로 추진해야하나, 아직은 융합 확산을 위한 정부 부처간 협력 체계 등 인프라가 취약하다. 또한, 전반적인 NBIC 융합과 인문-기술간 융합은 상당히 미흡하고 취약하다.



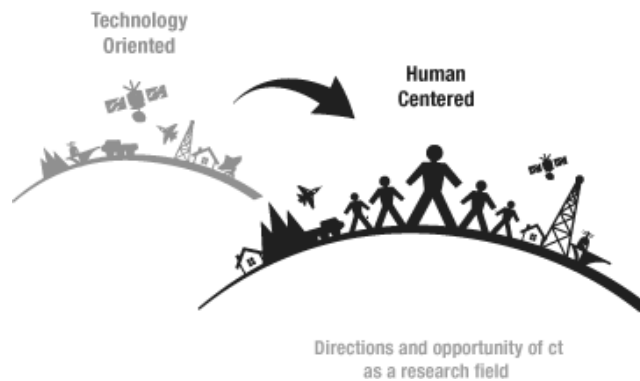
〈그림 1〉 대융합 시대의 미래상

사람중심의 더불어 풍요로운 미래사회를 대비하기 위해 무엇을 해야하는가? 우선은, 동종융합으로 주력산업을 혁신하여 새로운 융합시장을 선점하고 선도해야한다. 동시에, 새로운 사회적 수요와 난제에 대응하기 위해 인문-기술 등 이종융합을 촉진해야한다. 인문-기술 융합을 위해서는 ‘개방형 융합연구 환경’을 구축하고, ‘인문-기술 융합 연구’를 체계화하고 활성화할 필요가 있다. 이를 위해, ‘KAIST 문화기술 대학원[5],’ ‘GIST 문화기술연구원,’ ‘기술-인문 융합 창작소[6]’ 등을 중심으로 이종융합 연구과 연구중심 교육을 선도적으로 수행하고, 문화기술리더를 양성해야 한다. 또한 이종융합연구가 뿌리 내릴 수 있도록 R&D 추진 및 평가 체계를 전면적으로 개선하여야 한다.

Ⅲ. KAIST CT대학원의 문화기술 융합 사례를 중심으로

문화기술(CT)이란 무엇인가? 콘텐츠기술로 정의하는 것은 너무 협소한 정의이고, 삶의 수준을 높이는 기술로 정의하는 것은 너무 광의의 정의이다. 일반적으로 문화산업을 지원하는 기술로 정의할 수 있지만, 좀 더 엄밀하게는 인간의 삶의 질을 향상시키고, 미래의 새로운 부가가치를 창출하는 개념적이거나 도구적인 시스템화 기술의 총칭으로 정의하는 것이 적절하다.

그런데, 인문과 기술의 이종융합인가? 철학과 과학기술이 하나였던 고대 그리스 시대의 사례가 아니어도 인문과 기술의 재회는 너무나 자연스러운 것이다. 특히, 그림 2에서 보여지는 것처럼 ‘과학기술의 패러다임이 기술중심’에서 ‘사람중심’으로 급속하게 이동하고 있는 현대에는 과학기술과 인문학의 융합은 사회적 소통을 위한 시대적 필연이다. 따라서, CT가 인문과 기술의 이종융합을 신르네상스를 위한 새로운 해법의 출발점으로 삼는 것은 자연스러운 일이라 할 수 있다.

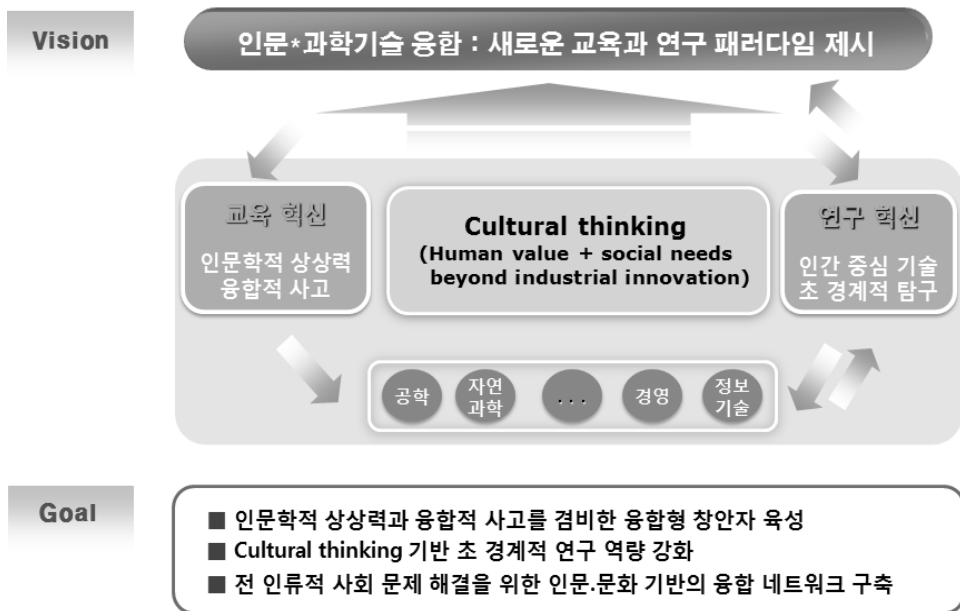


〈그림 2〉 CT의 방향과 기회

왜 CT에서의 이종융합을 주목하는가? 과학기술이 없는 인문학적 상상력은 공허하고 인문학적 성찰이 없는 과학기술은 맹목적이다. 특히, 스마트폰의 등장이라 기술이 삶의 일부로 통합되면서 다양한 디지털 기술의존도가 높아진 ‘디지로그’사회는 CT의 필요성과 중요성이 더욱 더 부각될 것이다. 한편, ‘이종융합’은 과학기술의 영역처럼 보이기도 하지만 문화의 영역이기도 하다. 문화에는 인문과 기술의 구분이 없다. 이질적인 것을 흡수해서 보편적이고 조화로운 것으로 만들어내는 문화는 융광로다. 과학기술이 새로운 문화를 만들어 내는데도 중요한 역할을 하기도 하지만, 과학기술이 문화가 될 때 비로소 통섭이 가능해지고 이종융합이 자연스러워진다.

1. 설립배경

KAIST CT대학원은 2005년 ‘인문-과학기술 융합을 통한 새로운 교육과 연구 패러다임을 제시’하고 ‘CT 리더’를 양성하기 위해 문화부와 과기부 협력사업으로 설립되었다. ‘CT 리더’란 창의적인 발상으로 문화와 과학기술을 아우르는 새로운 인재상이다. 과학기술, 인문사회, 경영, 예술 및 디자인이 한 울타리 안에서 서로 시너지 효과를 창출하며 디지털 미디어와 문화 산업의 성공적인 결합을 추구하는 새로운 학문 분야를 만들기 위해 개교한 이후 지금까지 6년간 170여명의 졸업생을 배출하였고, 이들은 현재 학계, 산업체, 정부 등 다양한 현장에서 활동하고 있다.



〈그림 3〉 CT대학원의 비전

2. 융합교육

CT대학원의 교육목표는 수월성(Excellence), 유연성(Flexibility), 국제성(Global sense),

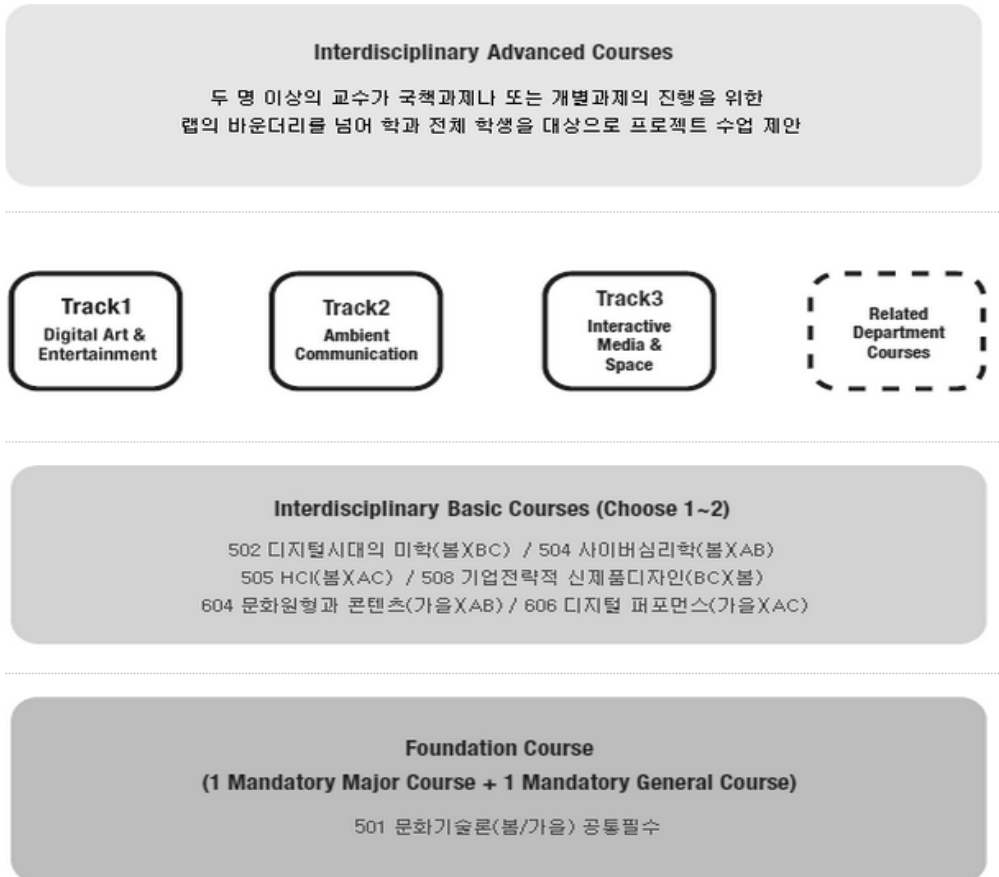
리더쉽(Leader-ship), 미래에 대한 비전(Vision)을 함께 갖춘 ‘CT 리더’ 양성이다. 한사람이 여러 분야의 전문성을 골고루 익혀서 분야 간의 장벽을 넘나드는 ‘ π 형 융합’보다는, 학생들이 선택한 전문 영역에 따라 단순결합 수준의 ‘H형 통합’, 창조적 분열 수준의 ‘K형 또는 X형 결합’, 파급력이 큰 핵융합 수준의 ‘Y형 융합’ 등을 목표로 한다. 엔지니어를 아티스트로 또는 아티스트를 엔지니어로 양성하는 ‘ π 형 융합’은 이상적이긴 하지만 비효율적이다. 대학원 과정에서 기술, 예술, 디자인, 인문사회 전분야의 지식도 쌓기에는 시간이 절대적으로 부족하기 때문이다. 대신, 자신의 전문성을 다른 사람의 전문성과 융합하여 다양한 새로운 도전을 하도록 유도한다.

‘CT 리더’는 전공분야의 전문성과 함께 다양한 분야의 문화를 이해하고, 소통하며, 창조적 상상력을 바탕으로 이종융합을 통해 새로운 가치를 만들어 낼 수 있어야 한다. CT대학원은 ‘CT 리더’ 양성을 위해, 인문-기술간 칸막이를 허물고 소통할 수 있도록 2명 이상의 교원이 함께 참여하는 ‘이종융합형 연구중심 교육’을 활성화하고 있다. 또한, 연구 중심 ‘인문-기술 융합교육’이 가능하도록 트랙별 융합커리큘럼을 개발하고 문제해결 중심의 프로젝트 중심으로 과목을 운용하고 있다.

동시에 정기적인 세미나나 워크샵, 다양한 문제 해결형 중장기 프로젝트를 통해 문화예술 및 인문사회학적 지식과 소양, 창조적 경영능력, 문제해결형 과학기술 지식을 겸비하도록 다양한 기회를 제공하고 있다. 이러한 과정을 통해, 학생들은 각자의 전문 영역을 중심으로 새로운 방식으로 문화산업의 새로운 장르를 개척하거나, 새로운 문화콘텐츠 구상, 기획, 실현하는 능력을 배양하거나, 새로운 기술의 연구 개발을 통해 새로운 이론과 패러다임을 제시하거나, 문화산업에서 새로운 비즈니스 모델을 개척하는 능력을 배양하고 있다. 졸업 후, 현장에서 융합산업분야의 신산업을 창출하고 글로벌 시장을 선도할 ‘문화기술리더’로 성장할 것으로 기대하고 있다. CT 같은 이종융합기술의 핵심은 균형잡힌 융합이다. 융합의 형태에 따라, 문화기술은 ‘문화를 위한 기술’, ‘기술을 위한 문화’ ‘문화가 되는 기술’ 등 다양한 형태로 실현될 수 있다.



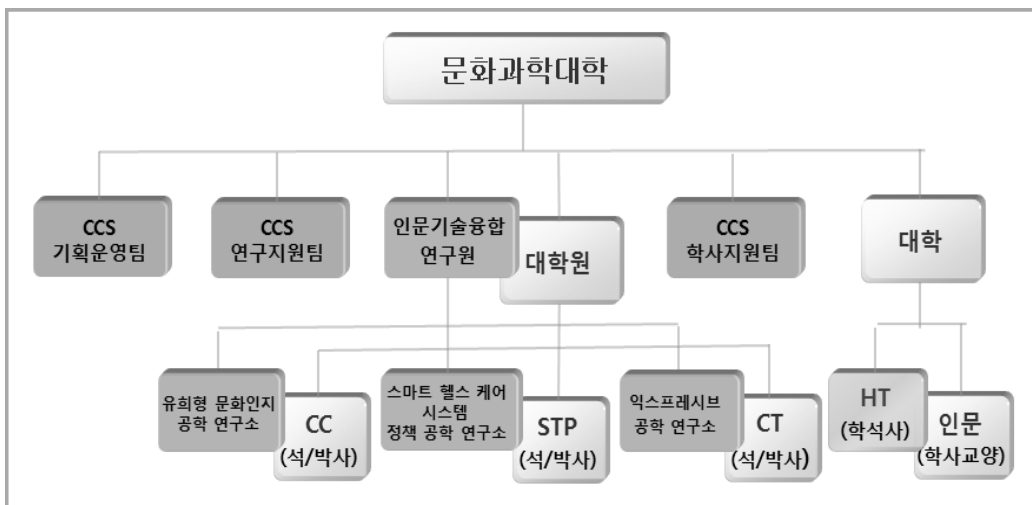
〈그림 4〉 CT대학원의 인문-기술 융합 사례



〈그림 5〉 CT대학원 교과과정의 기본구조

3. 융합연구조직 (안)

CT대학원이 소속된 문화과학대학에는 기획운영팀, 연구지원팀, 학사지원팀 등의 행정 조직을 두어 연구/정책 기획, 연구과제 관리, 대외협력/홍보, 성과물 관리, 학사관리 등을 전담한다. ‘CT연구센터’를 확대 개편한 ‘(가칭) CCS 인문기술융합연구(원)’을 통해 ‘문제중심 융합연구’와 ‘연구중심 융합교육’을 담당하고, 학부에는 학석사통합과정의 융합학과를 둔다.



〈그림 6〉 연구중심 교육을 위한 연구체계

CT대학원의 연구는 ‘표현공학 연구소’를 중심으로 수행한다. 연구소 산하에는 트랙 별로 ‘개방형’ 산학(연) 융합연구센터를 두고 융합연구 및 교육을 수행한다. 개별 연구센터는 산업체 또는 국내외 연구소 등과 산.학.연 파트너십을 구축하고 중장기/대형과제를 발굴하여 수행하며 필요에 따라 탄력적으로 설치 및 폐쇄가 가능하도록 운영한다. 또한, 국내외 전문가의 공동연구 참여를 유도하고 활성화한다. 그리고, 대학원생은 개별 연구센터의 중장기 연구과제에 참여하여 연구를 수행하며, 이 중융합분야 최소 2인 이상의 교수로부터 공동지도를 받도록 한다. 또한, 해외협력 연구 연수과정을 의무화하여 국제적 네트워킹 능력과 글로벌 경쟁력을 갖추도록 한다.

GSCT 표현공학연구소: 디지털 갈등 예방과 치유를 위한 ‘표현공학’

- 디지털 갈등의 사회적 비용: 디지털 디바이드, 고립과 소외, 스트레스, 우울증, 자살 등
- 디지털 갈등의 문화기술적 해결방안은 ‘소통을 위한 표현공학’: 디지털 개인공간은 제3의 skin 이면서 디지털 감성표현 및 경험공유 공간임. ‘소통을 위한 표현 기술’에 대한 체계적인 연구가 필요함.
- 문화예술콘텐츠기술 융합기반 ‘창작 및 표현 기술’의 확산으로 “보다 즐거운 생활” 구현하고자 함.
- Expressive 공학연구소의 구성은 아래와 같음.
 - 콘텐츠 표현: Digital Art and Entertainment Research Center (DAERC) : 3D 기술을 접목한 새로운 유형의 아트 퍼포먼스 창작 지원 기술 등
 - 콘텐츠 체험: Interactive Media and Space Research Center (IMSRC) : 스마트 증강현실기반의 실감형 ‘에듀인먼트 콘텐츠’ 체험기술 등
 - 사회적 소통: Ambient Communication Research Center (ACRC): 언제 어디서나 편리하게 경험을 공유하고 확산할 수 있는 ‘u-문화생활 환경’ 구축 등
 - 활용 : 소통형 ‘게임, 전시/공연, 교육, 공공 문화서비스’ 등에 활용

〈그림 7〉 표현공학연구소의 소개

IV. 융합의 미래

융합의 개념과 현황, 그리고 KAIST CT대학원의 사례를 중심으로 ‘인문-기술’간의 이중융합의 의미와 가능성을 살펴보았다. ‘융합은 목표가 아니라 방법’이란 점에서 현재의 목표지향형 융합은 ‘거품’이다. 단지 현상적으로 둘 이상의 학문 분야가 겹쳐 있는 영역을 중심으로 한 융합은 아직 ‘이중기술 통합’ 단계에 머물러 있다. ‘통합’에서 ‘융합’의 단계로 이동하기 위해서는 다양성과 전문성에 대한 인정과 이해, 상호 배려와 존중이 필요하다. ‘화학적 이중융합’의 단계로 진입하기 위해서는 상호 신뢰에 기반한 협력을 바탕으로 사회적 수요와 난제에 대한 용기 있는 도전을 해야 한다. 용기 있는 도전이 성공하기 위해서는 ‘비전(꿈), 열정과 노력(땀), 기다림(땀)’ 그리고 제도적 뒷받침이 필요하다. 동시에, 실패도 새로운 기회로 만드는

지혜가 필요하다. KAIST CT대학원의 의미 있는 도전이 계속되어야하고, CT대학원을 개방형 플랫폼으로 활용하여 축적한 경험과 시행착오는 전국 대학과 관련기관과 공유되어 확대 재생산 되어야 한다. 이런 실험적 도전을 통해 ‘CT리더’를 양성하여 문화산업의 새로운 생태계를 형성하고 신시장을 개척하여 선도하는 선순환이 가능해질 것이다!

[참조 및 출처]

- [1] Avin Toffler and Heidi Toffler, “Revolutionary Wealth – How to Will Be Created and How It Will Change Our Lives,” ISBN: 978-0-385-52207-6, 2007.
- [2] Daniel H. Pink, “A Whole New Mind : Why Right-brainers Will Rule the Future,” Riverhead Books
- [3] 교육과학기술부 등, “국가융합기술 발전 기본계획(’09-’13)”, 2008. 11.
- [4] 지식경제부 등, “제1차 산업융합 발전 기본계획 (2013~2017),” 2012.08
- [5] KAIST CT대학원 <http://ct.kaist.ac.kr>
- [6] 지경부 기술인문융합창작소 <http://www.bebin361.com/>

발제 융복합 시대, 문화예술의 새로운 위상

발제 2

융복합 시대 예술의 새로운 위상과 가치

– 기술편재 시대의 예술

Art in the Era of Technological Omnipresence

유진상 2012 미디어시티 전시감독, 계원예술대학교 교수

융복합 시대의 예술의 새로운 상황

융복합(convergence)이라는 용어는 산업(industry)적 맥락에서 유래한다. 즉 신기술 혹은 다 분야와의 상승적 결합을 통해 새로운 창조적 가치를 창출함으로써 미래사회의 변화를 주도하는 기술을 융복합 기술이라고 정의하거나, 공통의 목표를 위해 서로 다른 분야들을 결합하는 ‘학제 간 연구’를 가리키기도 한다. 후자의 경우가 인문, 사회, 자연과학의 제 분야에서 지식과 정보, 나아가 연구방법론을 공유토록 함으로써 보다 적극적인 과제 발굴 및 해결의 실마리를 풀어나가는데 기여했다면, 전자는 인프라, 제도, 전문 인력, 자본, 시장개척의 전반적 영역들에서 구조적으로 융합과 복합을 일으키는 데에 이르고 있다. 이러한 변화의 근저에는 동시대 과학기술의 발전과 그것이 가능하게 하는 빠르고 광범위한 통제, 조정, 관리, 확산, 이동기술이 동시대 세계 전반의 변화를 가속화, 복잡화함으로써 파생하는 문제들에 대한 해결의 요구가 자리 잡고 있다. 이 파생적 문제들은 점점 본질적 문제들이 되어간다. 예컨대 세계 각 지역들 간에 실시간으로 전송되는 엄청난 규모의 유형-무형 자본의 복잡성은 단일경제화 된 세계의 구조적인 불균형을 더욱 더 해결하기 어려운 것으로 만들며, 정치적 의사표시 역시 수없이 많은 기술적 경로들을 통해 예측 불가능한 형태로 발현됨으로 인해 수치적 통계에 기반을 두는 현대 민주주의의 근간을 뒤흔들고 있다.

예술은 이미 오래 전부터 - 1910년경부터 - 이러한 융복합적 현실을 재현해 왔다. 회화, 조각을 중심으로 미술사를 써내려온 시각예술은 1913년의 레디메이드 발명 이후 오늘날에 이르기까지 사진, 영화, 영상, 설치, 퍼포먼스, 디자인, 출판, 미디어 등을 아우르는 포괄적인 활동으로 진전하고 있다. 레너드 쉐라인이 <Art & Physics>에서 언급한 것처럼 예술은 과학과 세계의 변화를 앞서 예견한다.¹⁾ 그러나 이제까지 예술이 그러한 현실의 범주적 전이를 앞서 재현해왔다면, 이제 예술은 또 다른 현실의 창조로 나아가야 할 시점에 도달하고 있다. 레디메이드로부터 한 세기가,

1) Leonard M. Shlain, <Art & Physics>, translated in Korean <미술과 물리의 만남>, 국제출판사, 1991. 레너드 쉐라인은 <Art & Physics>에서 근대 서구예술의 역사가 과학을 앞당겨 예시하고 있으며, ‘개인의 탄생과 발전’에 대한 역사임을 기술하고 있다.

그리고 백남준의 1963년 <음악의 전시>로부터 50년이 지났다. 이 예술가들은 이전의 예술이 다루지 않았던 새로운 유형의 현실을 창조해냈다. 뒤상이 일상에서 발견한 산업적 오브제들을 통해 당대의 그 어떤 조형형식으로도 다다르지 못했던 비언어적 영역들을 가시화한 이후, 백남준은 전자적 재현장치들을 통해 세계를 하나의 단일한 캔버스, 즉 우리가 지금 네트워크라고 부르는 시공간으로 전환시켰다. 마찬가지로의 관점에서 바라본다면, 2010년대의 시간대에서 예술이 창조해낼 수 있는 새로운 현실이 무엇일까라는 것은 초미의 관심사가 되지 않을 수 없다.

1. 세계의 급격한 변화

오늘날의 세계는 한마디로 ‘기술편재’(technological omnipresence)라고 표현할 수 있을 것이다. 기술편재란, 기술의 확산과 증식 뿐 아니라 그것이 세계의 모든 부분에 내재되고 나아가 의식의 존립방식에 내장되는 것까지를 포함할 것이다. 심지어 각각의 주체가 모든 장소에서 실시간으로 소통하고 개입하는 것이 가능하다고 보는 것 역시 기술편재의 일단이 된다. ‘편재’라는 표현이 신의 존재방식과 존재위치, 그리고 초시간성을 의미하는 것처럼, 기술편재 역시 그러한 수준에 버금가는 기술의 다중적이고 복합적인 장소와 위치, 시간대를 가리킨다. 기술편재는 단순히 기술의 발달과 장치의 개선으로 설명할 수 있는 현실을 훨씬 뛰어넘는다. 그것은 ‘초고속’, ‘실시간’, ‘대량’, ‘광대역’, ‘이동’, ‘증강현실’, ‘내장’, ‘공유’, ‘다중’ 등의 형용어들이 가리키는 것처럼 사건, 사실, 지식, 현상, 의식, 무의식, 사물, 기록, 지리, 거리, 신체, 기관, 소통, 교환, 사용 등의 모든 국면들에 미시적 차원에서 거시적 관계들에 이르기까지 모두 개입한다. 2)

그러므로 기술편재는 융복합이 가속화하고 복잡화하며, 나아가 융복합 자체를 해결

2) Michio Kaku, <Physics of the Future>, Doubleday, 2011. 미치오 카쿠는 이 책에서 현재 전 세계의 연구소들이 진행하고 있는 연구들이 향후 미디어기술이 발전해나갈 방향을 예시하고 있다고 설명한다. 이 기술들은 2~3년 후에서 20년~50년 후까지의 세계를 결정지를 핵심적인 발견과 발명들을 망라하고 있다.

불가능한 현실에 맞닥뜨리게 하는 근본적 요인이라고 말할 수 있다. 예컨대, 오늘날의 금융위기, 기업생존, 자원재해, 군비경쟁과 같은 문제들은 단지 기술적 관점만으로는 해결할 수 없는 요소들을 내포한다. 이러한 문제들의 기저에는 심화해 가고 있는 기술에 대한 의존이 도미노처럼 불가피한 파국들을 생산해내는 메커니즘이 내재해 있다. 기술의 특징은 그것이 본질을 대체한다는 것이다. 기술편재는 의식을 대체하며 의도를 대체하고 나아가 세계에 대한 지각 자체를 대체한다는 점에서 과거에 우리가 ‘신’에게 기대했던 특징들과 유사한 기제로 작동하는 것처럼 보인다. 20세기까지의 근대적 세계가 신에서 이성으로, 이성에서 이념으로 세계의 본질을 대체해 왔다면, 이제 세계는 본격적으로 기술편재가 그것의 본질을 구성하는 시대로 접어들었다고 말할 수 있다. 이러한 범주전환은 더욱 광범위하게 진행될 것이다. 그리고 그 변화의 속도는 더욱 빨라지고 있다.

1) 미디어기술의 급격한 변화

미디어기술의 변화가 일어나는 국면은 소재(material)와 경로(channel), 그리고 용법(use)의 세 가지 차원에서 고려할 수 있을 것이다. 소재란, 예컨대, 그림이나 조각과 같은 전통적 매체에서 사진, 영화, 디지털, 온라인, 클라우드 등으로 전개되고 있는 매체의 물리적 형식이 나타내는 변이를 가리킨다. 채널은 지식, 정보, 자료 등의 콘텐츠가 전달되는 경로를 가리키는데, 예를 들어, 책이나 신문, 수업과 같은 전통적 경로에서 인터넷, 모바일, SNS, 미디어보드, 주문형 TV, 자동화 주거, 각종 단말기 등의 온라인 미디어들을 포함하는 서버 기반의 경로들까지를 가리킨다. 용법은 이것을 응용하고 최적화하며 그것으로부터 애초의 목적에 맞는 기능과 취향을 도출해내는 기술들을 아우른다. 예컨대, 어플리케이션 개발에서 디자인, 상징과 스타일의 적용, 광고, 마케팅, 분류 및 비평과 담론에 이르는 모든 인적 활동들이 여기에 연관되어 있다. 물론 군사, 의료, 교육, 교통, 통신, 쇼핑, 오락에 이르는 다양한 분야들이 용법의 차원에서 고려되어야 한다. 어쩌면 예술은 이 미디어기술의 변화 속에서 가장 느린 속도로 용법을 창출해가는 분야일 것이다. 예술의 관점에서는 미디어기술의 변화가 인간의 존립조건들로부터 얼마만한 거리에서 이루어지고 있는지를 살펴보는 철학적, 예술적 의도와 방법들이 중요한 이슈들일 것이기 때문이다.

미디어기술은 기술편재의 세계 속에서 매우 모호한 용어로 자리매김하고 있다. 기술편재가 세계와 삶의 전반에 걸친 현상으로 전개되고 있는 마당에, ‘미디어기술’ 쉽게 고립시킬 수 있는 개념으로 정의할 수는 없다. 미디어기술 혹은 미디어란 기술편재라는 광범위하고 장기적인 현상 속에서 발생하는 소재, 경로, 용법의 수준들을 포괄한다. 그렇기 때문에 미디어기술은 한마디로 규정할 수 없는 개념이다. 다만, 당대의 기술편재가 파생시킨 현상이라는 점에서 그러한 현상을 만들어낸 핵심적 기술들과 연관되어 있음을 적시할 수는 있을 것이다. 다시 말해, 끊임없이 변화하는 기술적 변혁의 환경 속에서 현재를 이루고 있는 가장 중요한 요소들인 온라인 서버 기반의 기술, 이동기술, 연산기술, 표시기술, 소재기술과 응용소프트웨어들이 가장 밀접하게 연관되어 있음을 예상할 수 있다.

2) 시민사회의 구조 변혁

미디어기술이 동시대예술과 어떻게 연관되는 지에 대해서는 역사적으로 기술적 변화가 정치, 사회, 경제 뿐 아니라 문화, 예술에 미친 영향을 살펴보면 잘 알 수 있다. 한 마디로, 예술의 역사적 범주들은 기술적 범주의 변화와 밀접한 관계를 지니고 있으며, 이는 다른 많은 거시적 범주들의 변화와도 상호작용 한다. 예컨대, 구석기와 신석기의 문화가 주거 및 생산기술의 변화와 밀접한 연관성을 지니며, 중세에서 르네상스로 이전하는 과정이 지중해에서의 상업, 금융, 교통, 의료기술의 발전과 밀접한 연관성을 지닌다는 것이 정설로 되어 있다. 17세기 유럽에서의 시민사회의 등장과 극장, 악보, 소설, 유화의 보편화가 맞물려 있으며, 19세기 서구미술이 사진, 판화, 동영상, 공상소설, 공예기술의 발전 등으로부터 끊임없이 영향을 받았다는 사실 역시 잘 알려져 있다. 레디메이드는 산업제품의 대량생산이 시작되던 시기에 나타났으며, 미디어아트와 시초인 비디오 역시 전자 디스플레이의 보급, 발전과 더불어 시작되었다. 오늘날의 핵심적인 기술인 통신, 정보, 이동, 표시기술은 인터넷, 이동통신, 빅 데이터, 인공위성, 고해상도 광학-시각장치, 나노(nano)기술 등을 통해 이루어지고 있으며, 이러한 기술적 전개는 거대한 사회변화를 이끌어내고 있다.

그 중 가장 중요한 것은 ‘시민’이라는 개념이 구성하는 정체성의 변화다. 시민은

정치-경제적 주체일 뿐 아니라 각자 르네상스 이후 전개되어 온 ‘개인’이라는 관념의 역사적 진보 속에 자리 잡고 있는 포괄적 주체로서 점점 더 권위와 위상을 확대해 가고 있다. 동시대의 개인은 단지 ‘권리’와 ‘책임’의 주체에 머물지 않고 세계를 자신의 시점에서 바라보는 궁극적 주체, 즉 과거에 ‘신’이 존재했을 것이라 상상했던 세계의 중심에 서서 자신의 존재를 스스로 결정짓는 주체가 되고자 욕망한다. 이러한 과도한 욕망은 무한정한 네트워크와 실시간 전송속도, 그리고 거대한 지식 데이터와 표시장치들에 의해 조금씩 충족되어 가고 있는 것처럼 보인다. 개개의 시민은 자신이 속한 공동체의 운명을 실시간으로 결정하는데 참여하고자 하며 (즉각적 민주주의), 모든 지식, 정보, 자료를 공동체와 공유하고 (공유형 공동체), 자본을 독점하는 대신 공용 인프라를 구축하여 공동으로 사용하는데 분산적으로 참여하며 (분산 자본주의), 전 지구적 차원에서 극도로 다양한 문화적 결과물들을 형성하는데 있어 탈-위계적, 초국가적인 운동성을 보여준다. (초-문화 복합체)³⁾

시민사회의 운동성과 미디어기술에 영향을 받는 예술생산 및 소비, 유통은 직접적인 상호작용을 일으킨다. 가장 중요한 쟁점은 이러한 틀 안에서 ‘개인’을 어떻게 정의할 것인가 하는 것이다. ‘개인’은 각각 상이하면서 독립적이고 완결되어 있는 세계를 나타낸다. 개인은 다른 개인들과 공존하지만 양립하지 않는다(incompatible). 공-불가능성(incompossibility)은 세계가 수없이 많은 동시에 양립 불가능한 세계들로 ‘구성되어’(composed) 있음을 가리킨다. 개인은 세계의 중심이므로 공동체는 수없이 많은 중심들을 갖는 다중체(multiple)가 된다. 오늘날의 미디어기술은 바로 이 다중체를 가능하도록 하는 방향으로 구축되고 있다. 다중체가 내포하는 역설적인 지점은 그것이 동시에 존재할 수 없으며 ‘선택’해야만 하는 세계들로 이루어져 있음에도 불구하고 수없이 많은 세계들을 동시에 내포하고 있다는 사실이다.

3) 제 3차 산업혁명, 제레미 리프킨, 민음사, 307쪽. “인터넷을 익숙하게 사용하면서 자란 세대는 공동의 이익을 위해 공동의 공간에서 창의성과 지식, 전문성, 심지어 재화와 서비스를 서로 공유하는 것을 고전 경제 이론가들이 혐오한다는 사실에 아랑곳하지 않는다. (...) 오늘날 수많은 젊은이가 인터넷 상의 분산적이고 협업적인 소셜 네트워크에 활발하게 참여하며, 다른 사람의 효용에 이바지하기 위해 대개는 무료로 자신의 시간과 전문성을 기꺼이 나눈다. 이들은 왜 이런 행동을 할까? 전체의 행복에 기여함으로써 자신의 행복이 줄어드는 것이 아니라 오히려 자신의 행복도 몇 배로 커진다고 생각하기 때문에, 자신의 삶을 타인과 함께하는 데에서 즐거움을 느끼는 것이다.”

3) ‘개인’의 진화

융복합은 산업과 사회의 수준에서 뿐 아니라 개인의 수준에서도 요구된다. SNS와 강력한 휴대용 단말기의 세계에서 개인은 수없이 많은 기계들을 휴대함으로써 개별적 허브로 간주될 수 있는 신체와 자신이 활동하는 공적, 사적 영역을 물리적, 비-물리적으로 관장하는 주체로 규정된다. 개인이 이처럼 강력한 생산자, 매개자, 소비자로 떠오른 것은 역사적으로 처음이다. 오늘날 융복합에 대한 필요성 제기는 수 십 억 명에 이르는 이러한 개인들이 만들어내는 수 십 억 개 수준의 복잡계를 다루기 위한 필요불가결한 경향으로 이해될 수 있다. 동일한 문제는 수없이 많은 시점에서 검토될 필요가 있으며 하나의 현상은 수많은 요인들이 교차하는 지점이다. 융복합은 이러한 수준의 생태계, 도시, 산업, 네트워크, 시스템을 다루는 과정에서 필요에 따라 시시각각 기준과 구성을 달리하며 요구되는 지식, 방법, 태도, 정보들을 포괄한다. 융복합은 오늘날의 개인들이 무엇을 할 수 있고, 무엇을 원하며, 무엇을 실행하고 있는지에 대한 통찰과 이해에 기반해 이루어진다. 그것은 기존의 방식들에 얽매이지 않으며 새로운 맥락과 필요에 의해 신속하고 효율적으로 조합되고 또 재조합되어야 한다. 어쩌면 이것은 완전히 새로운 세계, 전혀 새로운 유형의 개인들에 의해 다루어져야 하는 범주일지도 모른다. 개인들은 서로 연결하고 접속하며 공유하고 분담한다. 개인들은 실시간으로 결정하고 참여하며, 확산시키며 시시각각 세계를 창조해낸다. 가능성은 누구에게나 열려 있으며, 위험은 이러한 미디어기술로부터 개인이 소외되거나 고립되는 것이다. 이러한 범주전환은 불과 몇 년 사이에 일어난 것이다. 다시 말해, 앞으로 더 많은 변화가 더 빠르게 일어날 것이다.

4) ‘문제들’의 압력

문제들은 우리가 이러한 변화들을 충분히 인식하거나 이해하지 못할 때 일어난다. 또한 이러한 변화들에 대해 대응과 대안을 상상할 수 없을 때 또 다른 문제들이 일어난다. 문화-예술 분야에서만 보더라도 이미 교육, 창작, 기획, 홍보, 마케팅, 시장, 가치부여의 영역들에서 이러한 문제들이 발생하고 있다. 우리 시대의 특징은 기술적 변화에 따른 범주전환이 세대 간의 사회-문화적 승계 및 전달의 속도를 비

교할 수 없을 정도로 앞지르고 있다는 것이다. 미디어기술의 변화는 문화-예술 콘텐츠에 대한 관점의 변화를 강요한다. 얼마 전에 중요했던 것들이 이제는 더 이상 중요하지 않거나 무의미해 진다. 충분한 시간을 가지고 가치부여 및 가치갱신을 해야만 하는 대상들에 더 이상 충분한 시간과 관심이 주어지지 않는다. 제한된 문화 소비인구 안에서 향유의 대상들이 점점 더 많이 더 다양하게 생산됨으로써 이전의 문화향유 대상들이 더 빠른 속도로 아카이브로 빨려 들어간다. 미디어기술은 매체 뿐 아니라 그것의 ‘포맷’과 ‘호환성’에도 의미를 부여하고 분류하게 한다. 문화-예술적 평가와 가치-의미부여의 메커니즘 역시 동적인 성격을 띠므로써 과거의 것들을 분류, 순환, 재배치한다.

문제는 이런 상황에 대한 해결의 수준에 따라 다르게 다루어질 것이다. 이를 통찰과 이해(1단계), 대응과 대안(2단계), 주도적 지배(3단계)의 수준으로 구분한다면, 우리가 현재성을 다루고 있는 수준은 어느 단계에 해당할 것인가? 분야들에 따라 다르겠지만, 문화-예술 분야에서는 1단계에서 2단계로 접어드는 정도가 되지 않을까 한다. 즉 ‘다원예술’의 출발과 미디어기술에 대한 통섭적 접근이 실제 정책에서 다루어지고 있는 상황을 보면 한국 문화-예술 부문에서의 문제에 대한 접근은 상당히 긍정적이라고 볼 수 있다. 아직 교육, 비평, 담론과 같은 핵심 기초영역에서 융복합 (혹은 학제 간 연구)에 대한 이해와 관심이 일천한 것은 이 문제가 얼마나 어려운 내용인지를 말해준다.

2. 동시대 예술의 변화

동시대예술은 미디어기술의 등장으로 인한 세계의 운동 속에서 어떤 변화를 겪을 것인가? 동시대예술이 추구하는 목적과 목표들은 무엇인가? 미래의 가치들로부터 동시대의 세계를 바라본다면 예술이 충족시켜야 할 조건들은 무엇인가? 지난 몇 십 년 간 예술이 보여준 변화들을 감안한다면 우리가 현재 예상하기 어려운 세계가 불과 한 세기, 심지어 반세기도 되지 않는 기간 동안에 펼쳐질 것이다. 그리고 이러한 미래에 대한 불확실성과 기대는 현재의 우리의 행동에 영향을 미친다. 동시

대예술은 빠른 속도로 바뀌고 있는 동시대 세계의 변화들을 반영하고 있다. 그럼에도 불구하고 이러한 변화들은 쉽게 인지되거나 수용되지 않는다. 왜냐하면 현재는 과거의 관성 속에 자리 잡고 있기 때문이다. 수없이 많은 세부들에서 상이한 속도와 꺾침의 레이어들이 각기 다른 형태들로 이어지고 있다. 변곡점들은 압력과 저항의 차이들에 의해 제각기 다른 지점에서 형성된다. 그 중에서도 동시대예술의 변화를 가능하게 하는 세 가지의 주요 변곡점들이 있다. 여기서는 그것을 리터러시의 입체성, 동시대미술의 입자화, 그리고 예술제도의 실패로 요약하고자 한다.

1) 리터러시의 입체성

동시대예술에 대해 대중들이나 전문가들은 너나 할 것 없이 모두 그것의 생소함과 난해함에 어려움을 겪는다.⁴⁾ 이는 동시대예술이 이전의 예술에 비해 더 어렵다거나 더 지고한 가치를 추구하기 때문이 아니라, 동시대예술의 구성 속에 동시대세계의 새로운 지식, 정보, 도구, 용법들이 참여하고 있기 때문이다. 동시대예술이 이전의 예술과 근본적으로 달라진 점들 가운데 하나는 동일한 프로젝트 혹은 프로그램이 복수의 매체와 경로들로 다루어진다는 것이다. 한 사람의 예술가가 회화 혹은 조각 등의 단일한 매체에 자신의 작품세계를 국한하지 않고 사진, 영상, 설치, 사운드, 연극 등 복수의 매체들로 확대시킬 경우 생기는 문제는 그것들의 정체성을 알아보기 어렵고 동일한 주제를 파악하기 힘들다는 점이다. 심지어 동일한 작품에서 이 모든 요소들이 참여할 경우 더 더욱 혼란스러움을 가중시킨다. 나아가 동시대예술가들은 작품의 주제와 이슈조차 복수로 운영하는 경우가 종종 있다. 미술사와 정치, 일상과 형이상학이 한 작가의 다른 작품들에서 동시에 다루어질 경우 우리는 심각한 해독의 미로에 빠지게 된다.

동시대예술의 리터러시는 우리가 살고 있는 세계와 이 세계 안에서의 삶의 형식을 반영한다. 다시 말해 우리가 실제로 경험하고 인식하는 주체성의 경로들이 어떻게

4) Julian Stallabrass, <Contemporary Art_A Very Short Introduction>, Oxford Press, 2004. 줄리안 스탈라브라스는 동시대미술은 신자유주의와 자유무역의 반영일 뿐이라고 비판한다. 그에 따르면 동시대예술의 난해함과 접근불가능성은 그것이 지닌 배타적이고 계급적인 특성으로부터 비롯된다.

하나의 삶 안에서 조합되는가 하는 것이 중요한 지점이라고 할 수 있다. 따라서 동시대예술의 리터러시는 동시대의 미디어 리터러시와 밀접한 연관을 맺는다. 라디오, TV 등과 같은 전통적 미디어에서 컴퓨터, 인터넷, 모바일, SNS, AR, Cloud 등으로 진화하는 과정에서 동시대를 사는 개인들은 새로운 도구들을 익히고 용법을 개발하며 삶의 패턴을 바꾸고 세계관을 변화시킨다. 그리고 그 안에서 새로운 유형의 ‘쓰기’와 ‘읽기’가 형성된다. 동시대예술은 이러한 입체적이고 다층적인 삶의 경험을 반영하기 때문에 예술감상 역시 동일한 조건들을 이해하고 인식하는 것을 전제로 한다. 이것을 이해하지 못한다면 동시대예술이 새롭게 나아가는 방향에 일정 부분 참여하지 못할 것은 분명하다. 리터러시의 입체성은 제도적인 교육 뿐 아니라 동시대적 삶의 경험을 통해 접근할 수 있다.

2) 동시대예술의 입자화

동시대예술의 입자화는 개인의 진화와 맞물려 있다. 예술은 더 이상 순차적이고 가시적인 패러다임을 형성하지 않는다. 예술은 수없이 많은 패러다임들이 동시에 운동하고 있는 잠재적인 다중체가 되어가고 있다. 그 안에는 수많은 예술가와 개인들이 마치 양자(quantum)들처럼 각자의 세계를 중첩시키고 서로 삼투하며 동시에 다수의 장소에 연결·접속되어 있다. 이러한 예술의 입자화는 미디어 기술이 암시하는 방향성과 신호들에 연동되어 있다. 개별 예술가, 대중, 관객, 기관, 전문가들은 서로 위치를 바꾸어가면서 가장 예상치 못한 관계들을 만들어낸다. 만인이 만인에 대해 매번 새로운 시점과 비전들을 만들어나가는 이러한 상황을 가능하게 하는 것 역시 미디어기술이다. 이러한 상황을 인식하고 통제하고 관리할 수 있는 집중된 위치를 상상하는 것은 어려운 일이다. 다수의 허브와 노드들이 협력하고 참여하는 여러 층위의 공동체가 가능할 것이다.

3) 예술제도의 실패

예술제도는 일반적으로 예술이라는 패러다임의 성공으로부터 출발한다. 유럽의 중세 이전에 특정한 계층의 주거장식이나 과시, 종교적 선전과 교육 등의 목적으로 사용되었던 서구예술은 시민계급의 등장과 함께 새로운 가치의 정당성을 알리고

그것이 이상적인 사회에 부합하는 훌륭한 체제라는 것을 확인시켜왔다. 현대예술은 개별적 인간이 얼마나 탁월한 존재인지를 각인시키는데 더없이 중요한 역할을 했다. 이러한 이념들은 정치적 판단과 제도의 뒷받침에 의해 강조되었으며 결국 서구 예술을 인류의 보편적 가치의 일부로 인식시키는 성공을 거두었다. 오늘날 서구 예술 뿐 아니라 세계를 아우르는 동시대미술 전체가 어떤 가치와 이상을 전달하고 있는지에 대해 의문이 제기되고 있다. 그리고 이러한 문제제기는 제도의 정당성에 대한 질문으로 이어진다.

현재의 동시대예술은 가까운 미래에 더 이상 우리가 살고 있는 세계의 첨예한 현재성을 더 이상 반영하지 못할지도 모른다. 무엇보다도 대학교육, 정책, 미술관, 시장, 비엔날레, 공연장들은 현재의 모습을 유지할 수 없게 될 것이다. 이미 이 기관들이 완전히 새로운 유형의 활동들을 다루어야만 한다는 사실이 분명해지고 있다. 예컨대, 많은 프로젝트와 프로그램들에서 회화, 조각, 드로잉, 사진, 영상, 영화, 퍼포먼스, 설치, 건축, 그래픽디자인, 가구디자인, 의상, 음식, 사운드, 연극, 출판, 비평, 인터넷, 미디어기술, 데이터, 아카이브 등을 전체적으로 이해하고 통합 운영할 수 있는 역량과 설비, 구조가 대부분의 기관들에게 요구되고 있다. 각각의 주체들이 모두 이를 해낼 수 없다면 순환, 교환, 교류, 협력, 대체, 보완을 위한 체제가 갖추어져야 할 것이다. 개인들이 변화하고 있는데 제도가 변화하지 못할 경우, 경쟁적으로 새로운 제도가 기존의 제도를 도태시키고 그 자리를 차지할 것임은 분명하다.

결론

융복합과 기술편재 그리고 동시대예술은 현재 구체적인 상호작용을 일으키고 있다. 동시대예술은 예술제도의 것도, 국가나 정부의 것도, 예술부문에 종사하고 있는 예술가나 전문가들의 것만도 아니다. 동시대예술은 동시대를 살아가는 모든 사람들의 것이며, 우리가 존재하는 시공간 내에서 우리의 존재의의를 확립해주는 중요한 활동이다. 인간의 진화와 진보적 전개 속에서 기술미디어와 문화예술의 변천과 변주를 통해 현재성이 창조되고 있다는 사실은 우리가 실행하는 모든 사유, 결정, 향

유, 감정적 교류에 있어 핵심적인 의미를 지닌다. 융복합은 단지 산업적, 과학적, 정책적 용어에 머물지 않고 문화예술에 있어서의 실제적인 판단과 결정, 실천과 생산에 있어 중요한 기준을 마련할 수 있다. 동시대예술은 새로운 변화의 변곡점을 지나고 있다. 이러한 변화를 즐겁게 주도해나갈 것인지 아니면 변화의 압력에 의해 많은 고통을 겪으며 이끌려 갈 것인지는 이러한 변화에 참여할 수밖에 없는 많은 이들의 판단에 달려있다.

발제 융복합 시대, 문화예술의 새로운 위상

발제 3

융복합 환경과
새로운 예술창작기반
조성방안

이원곤 단국대학교 서양화과 교수

I. 들어가는 말

역사적으로 정신문화나 예술, 학술 등의 폭발적 혁신을 이룩했던 대표적 시기로 꼽히는 이탈리아 르네상스에선 서로 다른 이질적인 지식, 전통, 문화를 지닌 인재들의 만남과 교류에서 촉발되어, 이들의 소통과 충돌을 거쳐 창의성의 폭발이 일어났다고 한다. F. 요한슨(Frans Johansson)에 의하면, 이 시기에는 메디치 가문의 재정지원에 의해 단테, 다빈치, 미켈란젤로, 마키아벨리와 같은 시인, 철학자, 화가, 조각가, 건축가, 과학자, 금융인 등의 인재들 사이에 서로 다른 학문, 예술, 문화 영역들이 만나는 ‘교차점’ (intersection)이 생겨났다고 한다. 하나의 폐쇄된 영역의 학문적 전통이나 문화적 역량이 내적으로 누적되면서 일어나는 혁신이 선적(線的)이며 점진적인 것임에 비해, 이 ‘교차적 혁신’ (intersectional innovation)에서는 전혀 다른 방향으로의 창발적 진화가 가능하고, 그 영향력 또한 사회의 거의 모든 분야에 미치는 점이 다르다.

IT혁명에 의해 영역간의 소통과 상호작용이 어느 때보다 활성화된 현대야 말로 이와 같은 ‘교차적 혁신’이 일어나기에 가장 적합한 환경이며 또 이미 그러한 현상이 도처에 일어나 상승작용을 일으키며 점점 그 변혁에 가속도가 붙고 있다는 인식은 공감하는 사람이 적지 않을 것이다.

예술문화 영역에서 보면, 미술, 음악, 문학, 공연, 건축, 영화, 등의 장르가 교차영역적 간섭을 일으키며 통합되어가고 있는 미디어 아트가 가장 중요한 교차점인 것 같다. 그리고 좀 더 시선을 넓혀보면 미디어아트에서는 예술과 기술의 만남과 협업이 강조되고, 과학과 예술의 소통과 상호작용이 실천되어, 50년대에 스노우(Charles Percey Snow)가 제창했던 ‘인문과학과 자연과학의 소통’이라는 미션이 실천되는 장이다.

현대의 가장 전위적인 미디어아트의 이론가인 로이 애스콧(Roy Ascott)은 이와 유사한 의미에서, 서로 다른 영역의 연결(connectivity)과 상호작용(interaction), 그리고 몰입(immersion)의 변형(transformation)의 과정을 거쳐 이윽고 창발(emergence)에 이르게 된다고 말한 바 있는데, 그가 말한 5단계 중에서 앞부분은 서로 다른 지적

전통, 문화, 영역이 만나고 교류하여, 복합적인 양상을 띄게 되는 단계의 일이지만, 뒷부분은 그것들의 화학적 결합, 즉 융합에 의해 일어나는 새로운 차원의 창발의 단계라고 할 수 있다.

매스미디어에서 인터넷으로 문명의 주역이 자리바꿈을 할 즈음, 가장 많은 관심을 모았던 것이 ‘상호작용성’이었다. ‘새로운 예술’에서는 상호작용적 소통이 중시되면서 예술작품은 단순히 의미를 전달하는 것이 아니라, 작품과 관객이 상호작용하며 저마다 다를 수도 있는 경험과 문맥을 발견하도록 허용되는 교섭의 장이 되었고, 예술가의 작업실도 이전처럼 블랙박스과 같은 ‘비밀의 아틀리에’가 아니라, ‘열린 창조성’을 위한 교류의 장이 되었다. 이와 같은 만남과 상호작용, 몰입과 변형을 거쳐 새로운 창발에 이르는 일종의 변증법(?)적 생성의 원리(=道?)가 가장 가시적으로 실천되는 장이 바로 미디어아트와 그 주변에서 살펴볼 수 있는, 예술과 기술의 만남과 융합이라는 일련의 상황들이다.

G. 들뢰즈와 F. 가타리는 디지털화에 의해 분해되고 다시 장르와 분야를 넘어 하나로 융합되는 현재의 현상을 리좀(Rhizom)이라는 은유로 표현하였는데, 중심이 없으며 사방으로 펼쳐지는 뿌리줄기 식물인 리좀처럼, 미디어 아트에서는 이질적인 객체로 존재하던 다양한 지각들이 하나로 융합되어 통합적 감각으로 승화된다는 것이다.

어떤 면에서 미디어아트는 현대의 융복합적 환경이 빚어내는 다양한 결과물들의 쇼윈도우와 같은 역할을 하고 있다. 그리고 어쩌면 미디어아트라는 장을 통해 다양한 전문기술들 사이의 (물리적) 복합 내지 (화학적) 융합, 나아가 인문학, 예술과의 통섭과 융복합이 미래의 정신문화의 새로운 규범, 학문과 예술의 창달을 가져올 것이며, 현재와 같은 국제적인 장기불황을 헤쳐나갈 산업기술적 성공의 돌파구가 될 것이라는 기대의 시선도 뜨겁다.

그러기에 지금까지 많은 나라에서 ‘새로운 예술의 뮤즈’를 이 새로운 환경에 이식하고 배양할 장치, 새로운 시대에 적절하게 작동할 수 있는 메커니즘을 지닌 문화적 장치, 예술창작의 지원시스템을 확립하기 위해, 적지 않은 노력을 기울여왔다.

그러나 끊임없는 전위예술의 실험과 과학기술적 혁명 그리고 소통양식의 변화가 이어져 온 작금의 유동적인 지형을 제대로 파악하고, 체계적이고 안정적으로 작동하는 문화적 장치로서의 창작기반을 설계하는 일은 지난(至難)한 일이다.

지금 지구는 그 전체를 정보기술이 대기(大氣)처럼 감싸는 기술권(technosphere)으로 변모해 가고 있으며, 모바일화 된 정보기기를 조작하며 이동하는 개인이 이 시대문화의 주인공이고, 창의성은 예전처럼 천재적 예술가들의 전유물이 아니라, 누구에게나 열려있는 가능성이라고 여기는 시대이다. 그리고 융합적 환경에 대해 말할 때 그 외연을 한정하지 않듯이, 융합적 예술에서도 그 창작기반이 예술가의 공방에 머무는 것이 아니라, 관련 기술, 경제적 환경, 인문학, 과학, 산업, 교육에 이르기 까지 외연이 무한정 확대될 수 있다. 미래의 창작공간은 이러한 영역과의 소통과 교류가 가장 효율적으로 이루어지는 장소, 가장 개방된 자세로 접근/상호작용과 몰입이 가능한 인재(를 위한 교육의 장) 그리고 그러한 것들이 통합된 장에서 일어나는 창작의 과정을 효과적으로 지원할 수 있는 시스템 등이 될 것이다.

II. ‘기술적 솔루션의 제공’이라는 미션

사진, 영화 등 기계에 의한 예술이 기존의 예술에 충격을 가하며 각각 새로운 장르로 정착했던 19세기~20세기초를 거쳐, 사이버네틱스와 같은 과학이 세계에 대한 새로운 이해의 틀을 제공하고, 인공위성에 의해 중계되는 지구적 소통의 장이 가시화되었던 60년대에, 많은 사람들의 머리에 가장 먼저 떠오른 생각은 예술가들에게 새로운 미디어기술이 필요하다는 점이었다. 그리고 새로운 미디어테크놀러지에 의한 예술이 주목을 받기 시작한 초기시절에는 예술가가 자신의 작품제작에 필요한 기술을 가진 공학자에게 요청하는 것이 일반적인 경향이었고, 그 때문에 ‘새로운 예술을 위한 지원’의 이슈는 예술가에 대한 기술적 솔루션이나 장치/장비를 제공하는 일이었다.

젊은 시절부터 아티스트 J. 텡겔리, 전시기획자 폰투스 훌텐(Pontus Hulten) 등과 교류하였던 벨 연구소의 과학자 빌리 클뤼버는 E.A.T.(Experiment in Art &

Technology)라는 운동을 주도하면서, 궁극적으로는 예술가 한 사람에 기술자 한 사람씩 전담시켜 지원하는 방법으로 예술적 아이디어를 새로운 미디어기술로 구현하는 것을 지원하고자 했고, 이 ‘구원의 메시지’에 6000여명에 이르는 아티스트들이 몰려들었다.

한국에서도 90년대 초반에 미국영화 ‘줄라기공원’의 성공에 자극받아 영상산업의 진흥정책을 입안/실천했을 때, 이러한 미션은 고성능의 컴퓨터와 전문기술에 의해서만 성취가능하다는 이미지가 절대적이었다. 때문에 90년대 후반의 새로운 예술의 창작인프라 구축사업은 수백만달러의 컴퓨터와 편집장비 등의 장치세트를 마련하는 일과 동일시되었다.

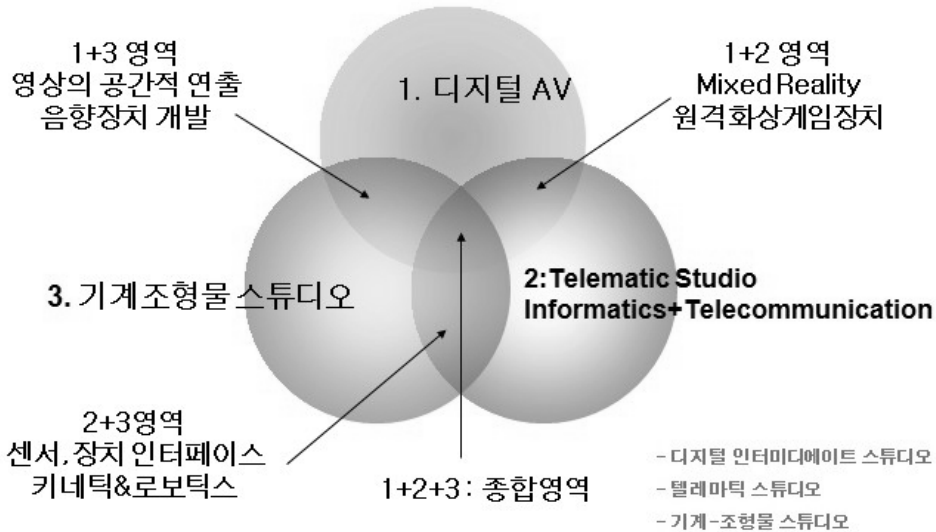
그러나 이러한 시도는 그다지 성공을 거두지 못했다. 기계 그 자체보다는 그것이 창작아이디어와 연계되어 효과적으로 작동하는 시스템이 더 중요하다는 사실이 간과되었던 탓이다. 막대한 자금으로 장만한 장비세트는 몇 번의 시행착오를 반복하는 동안 어느새 고물기계라는 딱지가 붙어 폐기처분을 기다리게 되는 경우가 허다했다.

지난 2006년부터 광주의 아시아문화전당 문화창조원 내에 문화콘텐츠제작센터의 설립을 위해 문광부가 시행하는 준비용역사업에 참여했던 필자는 이른바 ‘통합형 창작스튜디오’라고 불릴만한 것을 고안해 낸 바 있었다. 그것은 영상-음향공방, 기계-조형물공방, 텔레매틱스 공방 등으로 구성된 창작인프라로서, 이 3범주의 스튜디오를 갖추면 현재의 예술가들이 상상할 수 있는 웅만한 제작아이디어는 소화해 낼 수 있겠다는 생각에서 그리한 것이고, 이 스튜디오는 예술가들의 레지던시 프로그램 비롯한 창작자 집단을 위한 각종 프로그램의 운영과 문화콘텐츠의 기획 등을 담당하는 ‘문화콘텐츠창조센터’와 같이 설립되어 상호간의 연계에 의해 그 기능이 활용될 수 있도록 고안되었다.

그런데 이 아이디어는 미술대학에서 학생들을 지도하면서 얻은 경험에서 나왔다. 전통적인 평면작업 이외에도 설치, 영상, 입체, 장치 퍼포먼스 등의 다양한 실험작업이 발표되는 오늘날 미술학과의 실기실은 그야말로 융복합적 발상의 실천을 위

한 장이다. 여기서 극히 한정된 예산으로 학생들의 작업을 지원할 수 있는 최소한의 인프라로서 ①고속통신망 ②영상과 사운드 제작에 필요한 전문장비 그리고 ③ 다양한 인터페이스 장치나 조형물을 제작할 수 있는 제작공방 혹은 공작실을 구비해야겠다고 구상했던 것이, 광주에서는 예산상으로 규모가 수백배 이상 커진 프로젝트로 적용된 것이다.

아직은 세계적으로도 예를 찾아볼 수 없지만, 가까운 미래에 나노(nano) 혹은 바이오(bio) 분야의 기술적 솔루션을 예술창작을 위한 기본 인프라로 제공하게 될 날이 도래할 지 모르겠으나, 현재로서 이상에 언급한 프레임으로 접근해 가면, 예술적 아이디어에 대한 기술적 솔루션의 제공이라는, 본연의 요건은 충족한 셈이었다.

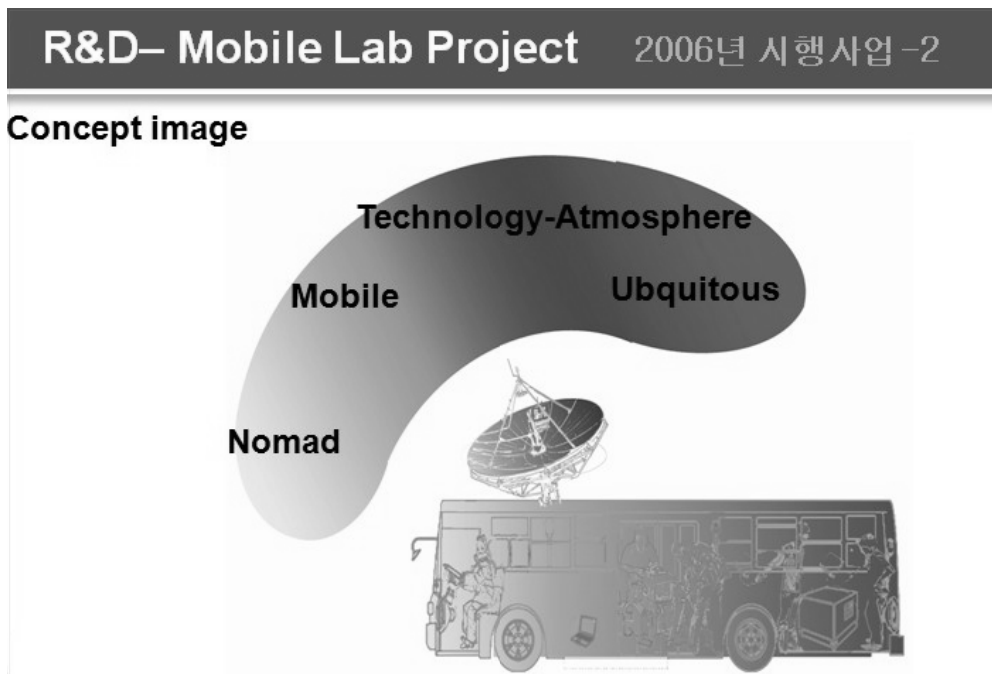


〈그림1〉 아시아문화전당 문화창조원을 위한 스튜디오 구성안

그러나 아시아문화전당의 경우엔 스튜디오의 규모가 매우 크다는 점이 특징이자 단점이기도 하다. 모든 설비를 한 곳에 모아 원스톱 서비스를 제공하겠다는 발상은 규모를 필요 이상으로 키우게 되기 마련이고, 그렇게 될 경우, 내부적인 기능적 연계성을 유지하거나 환경변화에 적응하는데 너무 많은 에너지가 소모될 가능성이 크기 때문이다. 그리고 위와 같은 방식으로 새로운 창작인프라를 구상할 때, 위의

세 가지 중 어느 쪽에 어느 정도의 자원을 투자할 것인지는 각각의 케이스와 미션에 따라 달라지겠지만, 미디어테크놀러지에 대한 투자는 항상 적시에 적합한 규모로 이루어져야 한다는 것이 경험칙상의 불문율일 것이다. 모든 것을 한 곳에 마련하는 것 자체가 불가능한 미션임은 물론, 규모가 클수록 기술의 진화에 의한 환경 변화에 적응하기 힘들다.

오늘날에는 위의 ①과 ②는 주지하다시피 노트북과 일련의 주변기기 세트로 대처할 수 있는 시대가 되어가고 있으며, 경우에 따라서는 한 대의 버스에 모든 장비를 장착하고 이동하며 작업하는 모바일랩(mobile lab)이라는 발상이 실험된 예도 있다.



〈그림2〉 아시아문화전당을 위한 프로젝트로서 구상된 모바일랩의 개념도(2006). 같은 시기 독일과 일본에서 이루어졌던 〈MobLab〉프로젝트의 예를 참조하였다.

세상은 모바일화 되어가고 있으며, 자유롭게 이합집산하며 창작활동을 벌이는 개인들의 군락(群落)이 가장 영향력 있는 창작집단이 될 것이라는 전망이 점차 힘을 얻어가고 있다. 이러한 경향의 가장 대표적인 형태로서 해커스페이스(hackerspace)와

같은 형태의 장(場)을 들 수 있다.

그러므로 아이디어를 가진 창작자가 기술적 솔루션을 제공해 줄 수 있는 사람, 기관을 만나서 협업하고 작품을 생산한다는 E. A. T. 식의 모델은 이제 고전이 되어 버렸다고 할 수 있다. 하드웨어적 인프라의 측면에서 보자면, 고정적이 아니라 네트워킹된 시스템을 갖추어 다양한 변화에 대비하는 것이 유리하고, 이와 관련된 인적 인프라의 면에서 보자면 예술과 기술 두 가지 영역의 전문성을 모두 갖춘 인재, 혹은 상호간의 부족한 부분을 찾아서 스스로 보충할 수 있는 교섭력을 가진 예술가를 키워내어야 하며, 그것은 먼저 예술교육의 문제를 포함한 창작지원의 시스템을 개선하는 일에서부터 해결책을 모색해야 한다.

Ⅲ. ‘창작≒학습의 장’이 되는 공방

융복합환경에서 창작은 자주 새로운 것을 이해하고 배우는 일을 통해 실현되며, 대학의 실습장도 궁극적으로는 학습한 바를 자기 것으로 소화해서 창작으로 이어지도록 지원하기 위한 시설이다. 즉, 융복합적 환경에서는 ‘창작≒학습’의 개념이 적용되어야 한다. 그것은 ‘창작’과 ‘학습’이 본질적으로 유사하거나 거의 합치(congruence or isomorphism : 類質同像, 同形異性) 되는 상태를 의미한다. 그런데 이에 대한 태도는 예술과 기술의 관계를 인식하는, 혹은 이에 대해 접근하는 포지션에 따라 다소 달라진다.

이 글에서는 그것을 ‘융합’과 ‘복합’의 차이라는 프레임을 통해 살펴보기로 하자. ‘융복합’이란 물리적 통합을 의미하는 ‘복합’과 화학적 결합을 의미하는 ‘융합’을 합한 말인데, 그것은 예술과 기술의 본질적 관계에 대한 이해 내지 그것에 대한 접근법의 차이와 같은 맥락에서 이해할 수 있기 때문이다.

예를 들어 60년대의 테크놀로지 아트(기술 예술)의 슬로건이 ‘예술과 기술의 만남’이었는데, 이 문구에는 ‘예술과 기술’은 마치 ‘인문사회과학과 기술/자연과학’처럼, “본질적으로 서로 다르지만, 공존할 필요가 있다”는 C. P. 스노우의 시각이 투영되어 있다.

이와 마찬가지로 E.A.T에서는, 예술과 기술이 만나고 협업을 실천했지만, 그것은 두 개의 다른 문화가 복합적으로 공존한 사건이었다. 이때 예술과 기술은 물리적으로 만나서 작품을 제작하는 임무를 수행하고 있으나 쌍방간에 본질적인 변화는 일어나지 않는다.

이에 비해, 60년대의 백남준이 E.A.T의 기치 아래 모였던 예술가들과 달랐던 점은 기술을 스스로 익혀서 해결하려고 했다는 점이다. 1963년 백남준이 예전에 유학시절을 보냈던 일본으로 돌아와 아키하바라에서 라디오센터라는 가게를 운영하고 있던 우치다 히데오(内田秀男, 1921-95)¹⁾를 찾아가서 로봇 K-456을 만들기 위한 기술적 지원을 요청하고, 우치다의 소개로 아베 슈야를 만났을 때, 아베 슈야는 “당시 백남준이 가지고 있던 기술서적이 거의 누더기가 될 정도로 공부한 흔적이 있었다”고 회고했다. 이렇듯이 그는 기술에 대한 이해력이 어느 정도의 수준에 와 있었고, 때문에 이후에 과학기술자들과의 협업이 매우 수월했다. 그는 이미 일정한 수준의 기술자로서 다른 기술자를 상대하는 일이 가능했다.

여기서 주목할 점은 예술과 기술이 전술한 예처럼 다른 문화적 전통에서 나온 것이 아니라, ('ars'와 'techne'같은 어원에서 나왔다는 말처럼) 원래 같은 뿌리에서 갈라지며 발전한 가지라는 시각이다. 이를테면 예술가도 일종의 기술자이다. 그러므로 예술과 기술은 복합이 아니라 궁극적으로는 융합함으로써 하나의 카테고리로 환원될 수 있다는 비전이 성립될 수 있는 것이다.

오늘날 미디어아트의 창작=교육의 현장들 중에는 이렇듯 예술가(를 지망하는 학생)들로 하여금 과학기술에 대한 일정한 수준의 소양을 갖추도록 교육 혹은 지원하여야 한다는 철학을 가지고 있는 경우를 많이 볼 수 있다. 여기서 필요한 기술은 예

1) 우치다 히데오는 자신이 NHK기술연구소에 재직할 당시 트랜지스터의 원리를 발견하고 발표하고자 했는데 미군당국(GHQ)이 제지하는 바람에 시기를 놓쳐서 벨 연구소의 연구원들에게 노벨상을 양보할 수밖에 없었다고 주장한 사람으로서, 실제로 1947년 가을에 그가 NHK기술연구소에서 삼극광석에 의한 증폭작용의 원리를 발견했다는 사실이 다른 저서에서 확인되고 있다. (杉本哲, 『初歩のトランジスタラジオの研究』 山海堂, 1958年版 pp. 4-6) 백남준은 그러한 우치다 히데오의 명성을 전해 듣고 그를 방문했을 것으로 생각된다.

술가가 어떤 작업을 하는가에 따라 다르지만, 예술가는 작업을 위해 배우고, 필요한 만큼 익히면서 동시에 작업을 진행하는 것이다. 그가 작가인지 학생인지 구분은 필요하지 않을 것이다. 우리는 융복합환경에서의 작가의 공방은 물론, 예술학교의 실습실의 모습을 이 점에서부터 다시 생각해 보아야 한다. 어느 쪽이든 창작과 학습이 동시에 일어나고 있으며, 서로 유사한 모습으로 발전해 가고 있는 것이다.

대학의 기초과정은 융복합환경에서도 유효한가?

그런데 대학이 아티스트를 위한 공방과 다른 점은, 일정한 교육과정을 가지고 아티스트의 역량을 키워가는 체계를 가지고 있으며, 그 교육과정이 기초과정의 토대 위에 성립되었기 때문이다. 기초과정이란, 20세기 초, ‘산업화사회’가 성숙기에 접어들 즈음, 기존의 예술교육방식에 대한 혁신적 대안으로 등장했던 바우하우스에서 확립된 것으로서, 예전의 도제식 교육에서 현재와 같은 교육과정으로 전환할 수 있게 된 토대가 되었던 것이다. 그런데 한 세기가 지나면서 진행된 총체적인 환경의 변화—융복합환경에서 이전의 기초과정이 점점 무력화되었기 때문에, 새로운 환경에 적합한 기초과정을 재정립하지 않으며 향후 대학에서 미술교육이 불가능하게 될지도 모른다는 생각이 드는 것도 이상한 일이 아니다.

그런데 현재 미술대학들에서 기초과정의 운영에 혼란을 겪고 있다. 현재 대학에서의 조형교육은 공통적 조형문법으로서의 기초과정(basic course) 위에 각각의 전공과정을 운영하는 방식으로 이루어지고 있으나, 여기서 컴퓨터를 비롯한 미디어를 구사하는 능력을 기초과정에 편입시킬 것인지? 기존의 기초과정과의 관계는 어떻게 설정할 것인지? 인식과 실천, 모든 면에서 많은 혼란을 겪고 있는 실정이다. 이를테면 새로운 미디어를 이용한 기본적인 자기표현과 소통의 기술이 한편에서는 ‘미디어 리터러시’라는 이름으로 보통교육의 교과로 채택되는 경우가 있는 반면, 한편에서 예술대학에서조차 ‘첨단기술’로 분류되는 경우가 있는 식이다.

그러나 기초과정이란 배움의 틀을 설정했던 시대가 상대성원리의 $E=MC^2$ 과 같은 간결한 수식으로 우주의 복잡함을 극도로 단순하게 설명하려 했던 ‘위로부터의(top-down)’ 지적 패러다임이 전성기에 도달했던 시기였다는 점을 고려할 필요가 있다. 들뢰즈와 가타리의 ‘리좀’이라는 은유에서 보는 것처럼 이질적인 객체로 존

재하던 다양한 지각들이 ‘아래로부터’(bottom-up) 연결되는 융복합환경에서 바우 하우스식의 ‘기초과정’을 요구하는 것은 지나치게 단순한 접근법일지도 모른다.

IV. 마치는 말

이상에서 우리는 예술과 기술의 협업관계, 즉 복합의 장과 창작과 동시에 서로에 대한 학습이 공존하는 융합의 장에 관해 살펴보았다. 그러나 이와 같은 이해를 바탕으로 새로운 창작기반을 설계하고자 할 때, 복합보다 융합이 반드시 선(善)이 아니듯, ‘위로부터’에 비해 ‘아래로부터’ 패러다임이 늘 우성(優性)이라고 할 수 없을 것이다. 나아가 일종의 중앙처리장치(CPU)와도 유사한, 혹은 윌스톱 서비스를 지향하는 ‘통합형 기술적 솔루션 제공기지’에 비해 모바일랩이나 해커스페이스와 같이 작고 유동적으로 이합집산하는 자율적 구조가 특정한 한 사회가 지향하는 바를 실천하기 위한 최선의 선택은 아닐 것이다. 중요한 것은 이상의 다양한 관계 축들 사이에서 자신의 미션에 가장 적합한 형태를 찾아내고 실천하는 일일 것이다.

2012 ARKO 미래전략 대토론회 - 전문가포럼
새로운 문화예술, 통섭과 융합



토론



융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

토론 1

융복합 예술의 실제: 페스티벌 봄의 사례를 중심으로
김성희 페스티벌 봄 대표

토론 2

미디어 기반의 융복합 예술창작 및 지원 플랫폼 : YMAP의 미디어 퍼포먼스 사례
김형수 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수

토론 3

인문학을 통한 융복합 예술 프로그램의 가능성 :
Text Resolution과 You Mix Poem
심보선 인문예술잡지 에프 편집위원, 경희사이버대학교 예술경영학과 교수

토론 4

과학기술 기반의 융복합 프로그램의 실제와 과제 :
로봇 공연의 사례로 본 융복합 프로그램의 가능성과 확장
전병삼 사회적기업 코이안 대표

토론 5

대학로 융복합 거점공간 확충을 위한 사례비교 및 시사점
최흥철 독립큐레이터

토론 6

융복합 예술을 위한 실험음악의 위상 :
즉흥음악 실천의 몇 가지 원칙들
홍철기 실험음악가

토론 융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

토론 1

융복합 예술의 실제:
페스티벌 봄의 사례를
중심으로

김성희 페스티벌 봄 대표

I. 미디어 환경에 대한 성찰로서의 융복합

오늘날의 ‘미디어’ 담론은 ‘기술’의 ‘새로움’에 대한 기대를 극복하는 방향으로 전개 되어야 하며, ‘새로움’의 콤플렉스로부터 벗어남으로써 이루어져야 한다. ‘기술’을 전람하거나 공학적 성과를 자랑하는 것이 ‘미디어 이벤트’라는 입장은 이제는 변화하고 있다. ‘미디어’가 과연 무엇인가에 대한 질문과 사유가 더 중요시되고 있다. ‘테크놀로지’를 넘어, ‘미디어’가 사회적 관계를 어떻게 변화시킬 수 있는가에 대한 보다 본질적인 성찰이 요구되고 있는 것이다. 기술의 힘을 빌어 ‘눈 속임수’에 가까운 ‘볼거리’를 제공하거나 오락 내지는 놀이의 도구를 창출하기 이전에 보다 본질적인 논제들에 대한 사유를 유도하는 것이 오늘날 미디어 환경에서 더 진취적인 소통을 이룰 수 있는 방법이다.

1. 리미니 프로토콜, 〈콜거타 켈거타〉

연극단체인 리미니 프로토콜은 바-연극적인 공간들에서 논픽션을 소재로 하는 작업을 만들어왔다. 〈콜 커타〉에서, 관람객들은 극장에 들어가는 대신 어떤 방 안으로 초대된다. 방으로 들어가면 전화가 울리고, 관람객은 인도의 켈커타로부터 들려오는 목소리를 듣게 된다. 평소에는 지구 반대편에 있는 사람들한테 신용카드나 보험을 팔던 콜센터 직원과 1명의 관객 그리고 그의 도시는 이 연극의 줄거리를 이끌어 가는 주인공이다. 이 작업은 서구 서비스 산업 시스템의 형태를 예술영역으로 풍자적으로 끌어들이고 있다. 그렇게 함으로써 이 작품은 오늘날 미디어 환경에 대한 비평적 사유를 촉진한다. 인터넷은 세계화 과정을 어떻게 가속화했고, 고도로 전산화된 자본주의 체제에서 개인적인 욕망이나 사적인 인간관계는 어떻게 작동할 수 있는가?

2. 오리자 히라타와, 〈일하는 나〉

연출가인 오리자 히라타와 오사카 로봇 연구소의 히로시 이시구로는 “로봇-인간 연극 프로젝트”를 진행했다. 인간과 로봇은 어떻게 다른가? 인간과 똑같이 움직이

는 “Geminoid”라는 로봇이 등장하는 신작 <일하는 나>에서는 이 둘이 크게 다르지 않다. 가족관계 안에 있는 로봇은 인간 유대관계와 미래 사회에 대한 질문을 한다. 이 작품을 통해 오리자가 제안하는 것은, 인간이 얼마나 인간에 흡사한 형태로 로봇을 만들 수 있는가에 대한 경이감이 아니라, 결국 테크놀로지에 인간이 무엇을 요구하고 있는가에 대해 비판적 거리감을 두고 질문을 던지자는 것이다.

3. 서현석, <욕망로>

온라인을 통해 형성될 수 있는 인간관계는 숲이라는 환경에서 물리적으로 재구성된다. 관객은 공연자와 1:1로 대화를 나누고, 공연자는 관객의 아바타가 되어 그들끼리 갈대밭에 모인다. 관객은 자신의 분신인 공연자가 자신이 한 말을 그대로 모사하며 다른 ‘아바타’들과 섞이는 모습을 지켜본다. <욕망로>는 인터넷 환경을 재현하는 재구성의 작업물이자, 연극에서 발생하는 사회적 관계에 대한 성찰이기도 하다.

4. Verdensteatret, <그리고 모든 물음표가 노래하기 시작했다>

Verdensteatret는 공연의 가장 오랜 원형인 ‘그림자놀이’와 디지털 기술을 접목한다. 그림자를 만드는 물건들은 이들을 제어하는 정교한 디지털 인터페이스에 의해 작동된다. 깨진 전구, 버려진 자전거 바퀴 등 고물로 만들어진 추상적 오브제들이 발생해내는 이미지들은 열린 내러티브를 구성한다. 20여 명의 테크니션들이 조종하는 디지털 장치는 지극히 아날로그적인 물성과 감성을 엮어내며 ‘기계의 장례식’을 연출한다. 이들에게 있어서 ‘기술의 죽음’은 감성적 창의성의 출발점이 되는 방법론이다.

5. 리미니 프로토콜, <Best Before>

리미니 프로토콜은 게임 디자이너, 캐릭터 애니메이션 모델링 작업자 등과 공동작업을 했다. <Best Before>는 가상공간의 멀티 플레이어 비디오 게임을 현실로 끌

어내어 관객에게 친근한 연극적 세팅을 통해 새롭게 만든 것이다. 200명 관객들은 각자의 손에 조이스틱을 가지고 일렉트로닉 아티스트, 게임 테스터, 정치인 그리고 교통 경찰관으로 구성된 무대 위의 전문가 패넌들과 상호 교류하게 되며, 배우의 역할을 하는 익명의 아바타들이 연극을 공연한다. 벤쿠버의 비디오 게임 산업으로부터 영감을 받은 이 작품은 새로운 세상인 Bestland에서 살고 있는 주민들이 만들어내는 개인적, 사회적, 정치적 결정에 따라 심화적으로 전개되기도 하고 사라져 버리기도 한다. 그들은 자신의 현실을 결정짓는 힘에 맞서 충돌 또는 협동하거나 타협한다.

II. 인문학과 예술의 융합

현대 미술에서 비평적 사유의 중요성은 이미 많이 부각되어 왔다. 이는 아티스트들이 조형적 재능에 의존하는 것보다 사회적 관계와 예술의 기능에 대한 심층적인 사유를 전개하려는 의도로 진행되었다. 인문학에서도 평론으로 작품을 이야기하고 이론적 담론을 창출하는 기능으로부터 더 나아가, 학문적 소통과 예술적 소통의 경계를 무너뜨리는 시도가 매우 중요해졌다. 아티스트가 인문학적 관점과 소양을 갖추고 인문학자가 예술적 역량을 가지게 됨으로써, 사회와 예술에 대한 심도 깊은 성찰을 유도하는 것은 오늘날 예술과 인문학이 취할 수 있는 지향점이라 할 수 있다.

이는 단지 인문학적 견지에서 작품을 특정한 방식으로 ‘해석’하거나, 이론적인 언술로서 작품을 설명하는 것과는 구별된다. 간혹 제도적 필요성에 따라 인위적인 병치가 이루어지곤 하지만, 작가의 진지한 필요성이나 창작 상의 요구에 따라 발생하는 상호작용이 우선되지 않는 “융복합”은 도리어 예술의 장을 망치는 결과를 가져올 것이다.

1. William Kentridge, 〈시를 거부하라〉 2012년 아비뇽 페스티벌 초연

19세기부터 과학이 어떻게 인위적인 기준을 기반으로 우주를 해석하는 특정한 방

법론을 만들어 왔는지 비판적으로 성찰한 작품이다. 이 작품은 진리의 이름으로 과학이 삶을 장악한 것에 대해 문제를 제기한다. 하지만 비평적 담론이면서도 비평에 머무는 것이 아니라 이러한 논거들을 다양한 무대언어로 전환하여 미술적이고 제의적인 영화적 시간의 다양한 결들을 무대화 한다. 세계적인 아티스트 켄트리지와 하버드대 문리역사학 교수인 피터 갤리슨이 드라마투르그로 참여했다. 이러한 방법론은 공학적 성과를 볼거리로 제공하는 것이 아니라, 과학의 거대담론에 대한 비평적 관점을 제안하기 위한 것이다. 과학의 역사적, 사회적 기능에 대한 비평적 사유를 펼치는 것이 두 사람이 갖는 공동작업의 기본적 취지이다.

2. Tink Tank, 〈구리거울을 통해 어렴풋이〉

인류학과 예술의 만남을 추구하는 킥 탱크(Tink Tank)는 렉처 퍼포먼스를 통해 중앙아시아의 문화적 유산이 어떻게 현대예술에 대한 담론으로 발전될 수 있는가를 탐구한다. 이것은 대칭성 인류학에서 말하는 신화적 상상을 예술 형식으로 전환하는 시도로서, 단지 인류학에 관한 이야기를 ‘강연’으로 ‘전달’하는 것이 아니라, 인류학적 ‘발상’을 ‘형식’으로 전환하는 것이다. 이로써 지식을 형성하고 전달하는 방식에 대한 사유를 유도한다.

3. 안은미, 〈조상님께 바치는 댄스〉 〈사심없는 댄스〉 - 두산아트센터

자전거를 타고 전국을 돌며 만난 할머니들의 춤을 직접 기록하고 그 몸짓을 공연과 영상에 담아내는 새로운 시도. 소박한 할머니들의 신체와 움직임은 근대 역사의 저장고이다. 이는 기존의 민족지학에 대한 대안적 접근으로, 탐구의 주체가 그 대상에 대해 우월적인 태도로서 ‘자료’를 객관적으로 수집하려는 방식으로부터 탈피, 참여적이고 상호작용적이면서 또한 수행적인 방법론이 된다.

4. 이영준과 뮤즈S 외, 〈라면 앙상블〉

비평가 이영준과 세 명의 과학자들은 ‘하찮은’ 라면 섭취행위를 뇌과학, 생화학, 행

동생태학적으로 분석한다. 이는 단지 라면을 과학적으로 설명하기 위함이 아니라, 실험실로 제한된 과학·인간과 사회로부터 격리된 과학 등 실험실의 풍경을 성찰하기 위한 것이다. 그리고 ‘하찮은’ 라면 연구를 인류학적, 사회학적인 관점으로 확장하면서 현대 과학적 태도에 대해 비평적 관점을 제안한다.

5. 크리스 콘텍, 〈죽은 고양이 반등〉

우스터 그룹 출신의 영상작가이자 연극 연출가 크리스 콘텍은 무대에서 관객들이 지불한 관람료를 온라인 주식 투자를 위해 활용한다. 주가의 변동은 실시간으로 관객들에게 증계되고, 이익이 발생하면, 이를 관객에게 돌려준다. 이러한 수행적 접근은 관객을 연극에 몰입시키는 하나의 방법론이 되어 연극적 소통과 재현에 대한 성찰로 발전된다. 뿐만 아니라, 자본주의의 작동 방식에 대한 경제학적 관점을 공유하는 기회가 되기도 한다.

토론 융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

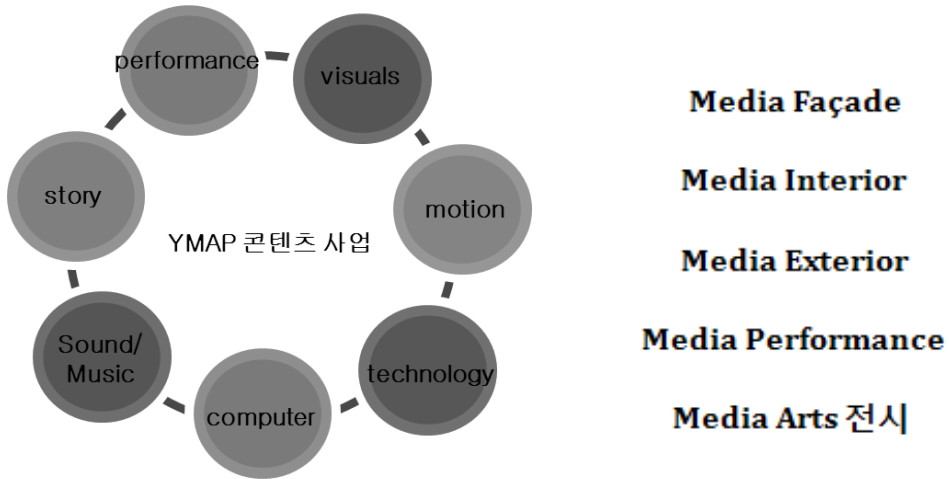
토론 2

미디어 기반의 융복합 예술창작 및 지원 플랫폼

- YMAP의 미디어 퍼포먼스 사례

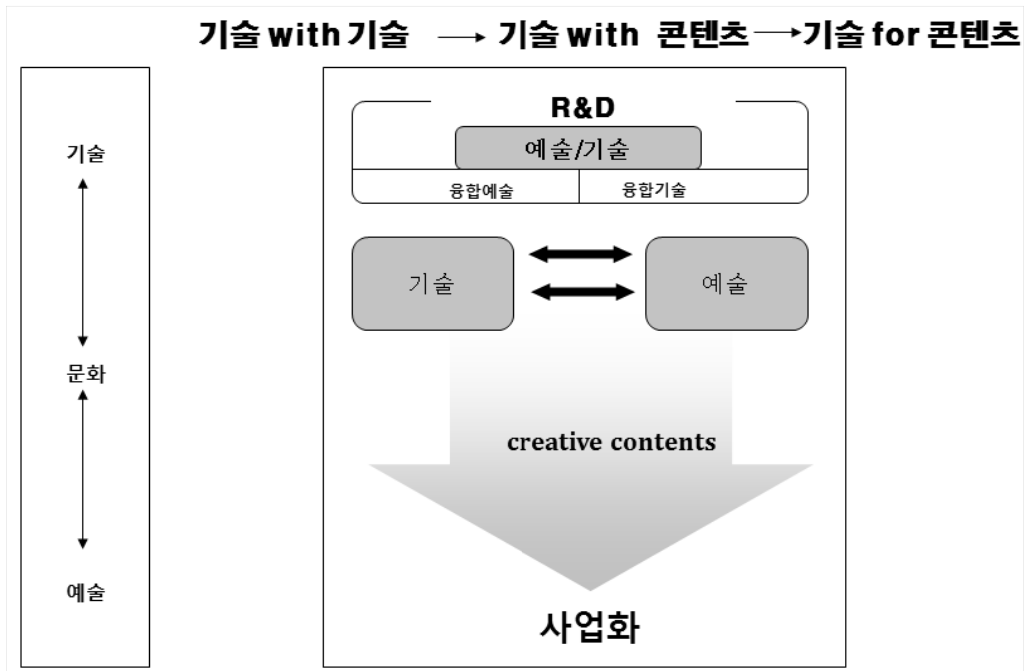
김형수 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수

◆ YMAP (Your Media Art Project & Yonsei Media Art Project)



[YMAP 의 Media Art Service 분야]

I. 융복합 예술창작과 콘텐츠 사업화



II. Media Art Service & Media Performance



[Media Art Wall 신촌세브란스 병원/미디어아트 김형수, 2012]



[미디어 퍼포먼스, 이상한 나라의 앨리스/김효진 연출, 미디어아트 및 영상 김형수 2011]



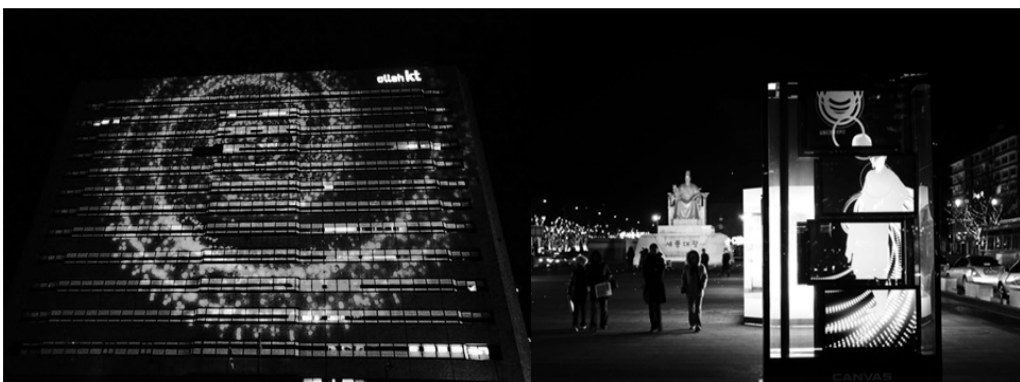
[미디어 퍼포먼스, 이상한 나라의 앨리스/김효진 연출, 미디어아트 및 영상 김형수 2011]



[미디어 파사드, 롯데몰 2011/국립현대미술관 앞 청계산 김형수 2008]



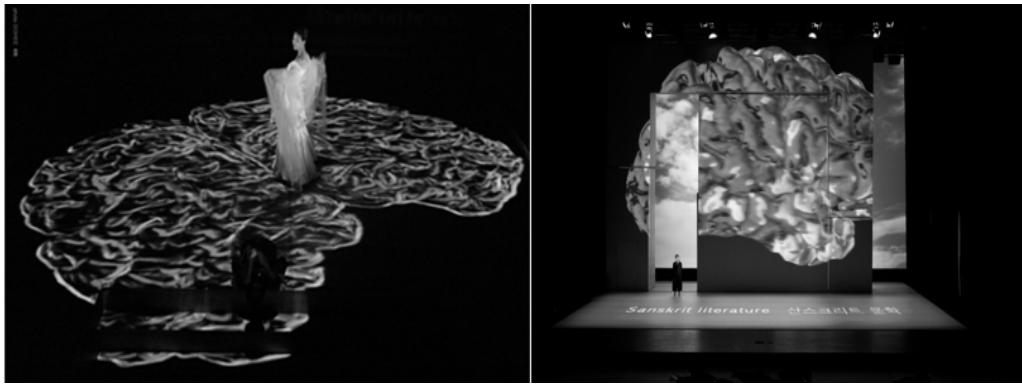
[미디어 파사드, 과천국립과학관/예술감독 김형수 2010]



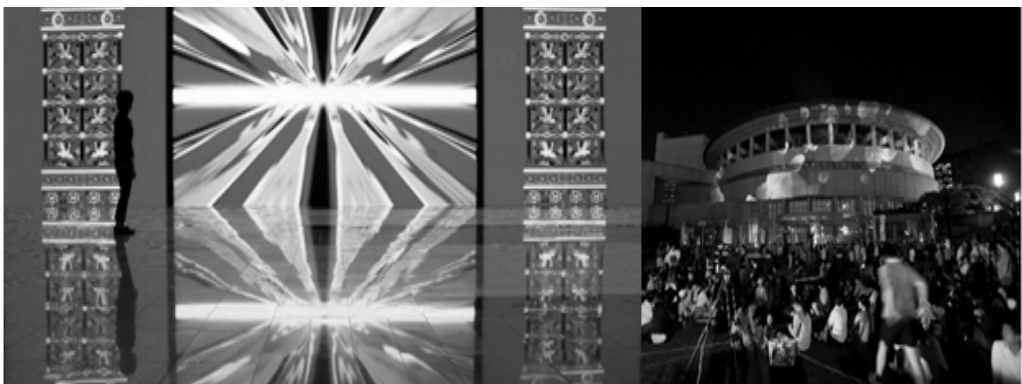
[KT 빌딩 미디어 파사드, 김효진의 미디어 태평무/서울빛축제, 광화문광장/총감독 김형수 2009]



[미디어 퍼포먼스, 춤을 추며 산을 오르다 /예술감독 김형수, 연출 김효진 2009]



[미디어 퍼포먼스, 봄의 제전 2009(우) /카미수트라,꿈 2008(좌) 예술감독 김형수, 연출 김효진]



[미디어 스킨, 콘텐츠페어 2008/ 미디어 파사드 이벤트, 예술의 전당 2009 /예술감독 김형수]



[미디어 스킨, 콘텐츠페어 코엑스 2009/ 미디어 스킨, 방송국스튜디오, KBS G20 국가탐구 2011]
[미디어스킨 전시, 제주돌문화공원 2010 /김형수]

토론 융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

토론 3

인문학을 통한 융복합 예술프로그램의 가능성

– Text Resolution과 You Mix Poem

심보선 인문예술잡지 에프 편집위원, 경희사이버대학교 예술경영학과 교수

탈장르, 혹은 다원예술이라는 개념에는 다소간 오해가 있다. 분리된 두 장르가 서로 교류하며 새로운 창작과정과 결과물을 낳는다는 것, 이것이 바로 오해이다. 실은 역사적으로 문학과 미술과 디자인의 만남은 탈장르라든지 다원예술이라는 개념과 무관하게 자연발생적으로 이루어진 운동이었다. 탈장르와 다원예술의 선구적 사례로 여겨지는 20세기 초 다다이즘이나 이탈리아 퓨처리즘 혹은 러시아 구성주의 등은 탈장르나 다원예술이라는 개념이 인도한 운동이 아니었다. 오히려 그 운동들은 당대의 역사적 현실, 즉 혁명과 전쟁에 대한 예술 공동체의 대응이었다. 따라서 예술 공동체의 실존이 개념보다 우선했으며, 이 공동체는 시각예술가와 문학인들의 느슨한 우정과 연대로 이루어져 있었다.

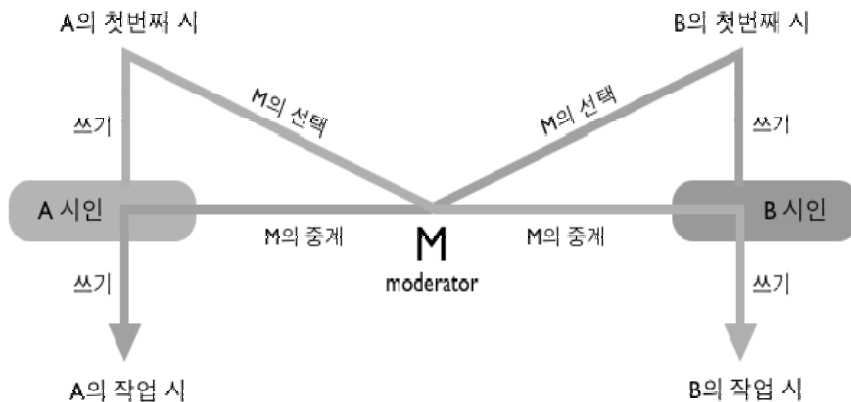
20세기 중반 백남준이 참여했던 플럭서스 운동 역시 크게 다르지 않았다. 백남준은 음악에서 출발해서 음악의 잠재력을 극대화하기 위해 TV라는 미디어를 사용했다. 그의 첫 번째 전시인 〈EXposition of music - ELectronic television〉에서도 잘 나타나듯, 백남준은 탈장르라는 개념의 인도 없이도, 음악 그 자체를 극단으로 밀어붙이며 음악 바깥으로 탈주했다. 이러한 운동들은 애초부터 분리된 장르들의 만남이 아니었다. 예술가들의 몸짓, 그들의 목소리, 그들의 말과 행동, 그것들이 엮이면서 만들어진 공동체가 새로운 예술의 원천이었던 것이다.

현대의 탈장르적, 다원적 프로젝트들은 과거의 문화 혁명적인 전위의식과는 무관해 보인다. 일군의 프로젝트들은 공동체가 아니라 랩Lab에서 생산된다. MIT 랩이나 USC의 애너버그 센터 등은 협력이라는 제도적 모듈을 모든 프로젝트의 기획과 추진, 실행 과정에 적용하고 있다. 산학협력이라는 이름으로 이루어지는 아카데미, 예술계, 기업 사이의 협력, 그리고 디자이너, 엔지니어, 시각미술가, 인문사회학자들 사이의 전문가적 협력. 물론 이 거대한 복합체의 바깥에서 또 다른 게릴라적 프로젝트들과 보헤미안적인 작업들이 등장한다. 몬트리올의 철거민을 주제로 한 J.R. Carpenter의 〈in absentia〉(2008)의 협동적 글쓰기가 보여주는 소박함과 정치적 명료성은 USC 애너버그 센터의 〈Labyrinth〉 프로젝트가 보여주는 멀티미디어적 세련됨과 도시에 대한 노스텔지어적인 감수성과 분명한 대조를 이룬다. 그리고 Janet Cardiff의 〈Walks〉 시리즈 사운드 아트는 최소한의 기술로 최대치의 포에틱스를 이끌어낸다. 그녀의 아름다운 작품은 예술가의 고독과 비밀의 나눔이라는

오래된 보헤미안적 우수를 여전히 간직하고 있는 듯하다.

요컨대 탈장르와 다원예술은 예술계 안의 역학과 네트워크, 제도적 공간과 틈새로부터 탄생한다. 한국에서는 탈장르와 다원예술이 하나의 정책적 캐치프레이즈로 ‘통섭’과 ‘융합’이라는 방향성 속에서 등장한다. 문지문화원 사이의 다원예술 프로젝트는 이 유행에 대한 민첩한 대응이자 그 유행을 극복하고자 하는 시도라는 점에서 양가적인 가치를 갖는다고 할 수 있다. 문지문화원 사이에서 실행된 문학과 비문학 장르의 융합 사례를 들어 보자. 한국의 문학관에서 탈장르적 실험이 없었던 것은 아니었다. 그러나 필자가 참여한 미디어 아트와 문학의 만남이라는 일관된 컨셉의 프로젝트들과 같이 미디어 아티스트와 작가가 동등한 자격과 지위에서 만나 구상과 실행을 함께 하는 포맷의 작업들은 이전에는 거의 없었던 것 같다.

첫 번째 사례를 소개하고 싶다. 나는 미디어 아티스트 이태한 작가와 함께 Text Resolution이라는 프로젝트를 수행했다. 우리는 시를 데이터라는 관점에서 파악하고 시 쓰기를 데이터를 처리하는 일종의 기계적 컴퓨팅으로 보자고 합의를 한 후 일종의 실험을 시도했다. 실험 방식은 다음과 같다. A라는 시인의 첫 번째 시에서 중계인(M)인 나와 이태한 작가가 약 30~40여개의 단어들을 선택한 후 그것들을 B 시인에게 넘겨준 후 새로운 시를 쓰게 한다. 마찬가지로 B시인의 시에서 단어들을 선택한 후 그것들을 A시인에게 넘겨준 후 새로운 시를 쓰게 한다. 쉽게 이야기하면 단어들을 맞교환하는 것이다. 그 외에도 네 명의 시인들이 두 개의 쌍을 이루어 동일한 실험과정에 참여하였다. 그런데 이 실험의 과정과 절차는 철저하게 비밀이었고 발표 당일 날에서야 이들은 이 사실을 알 수 있었다.



결과적으로 말하면 우리는 동일한 데이터가 다른 컴퓨팅 알고리즘 속으로 들어갔을 때 어떠한 결과가 나올 것인가가 궁금했던 것이다. 또한 익숙하지 않은 단어들에 직면했을 때 어떤 시가 탄생하는지를 알고 싶었다. 우리는 왜 이런 실험을 했던 것일까? 우리는 영화 『블레이더 러너』의 첫 장면을 퍼포먼스에 삽입하기로 했다. 영화의 첫 장면은 자신이 레플리컨트인지 아닌지를 테스트하는 심문자의 질문들에 신경질적으로 반응하다 결국 그를 총으로 쏘 살해하는 레플리컨트의 분노를 보여 준다. 레플리컨트는 미래의 프롤레타리아트인데, 이때 그는 단순히 경제적인 의미에서만 그러한 것이 아니다. 그에게는 “나는 누구인가?”라는 질문에 대한 답지로서의 인간적 권리들이 박탈되어 있다. 그러나 그는 여느 인간보다 더 인간적으로 그 질문에 대한 답을 집요하게 추구한다. 결국 레플리컨트는 삶 그 자체에 있어 프롤레타리아트이다.

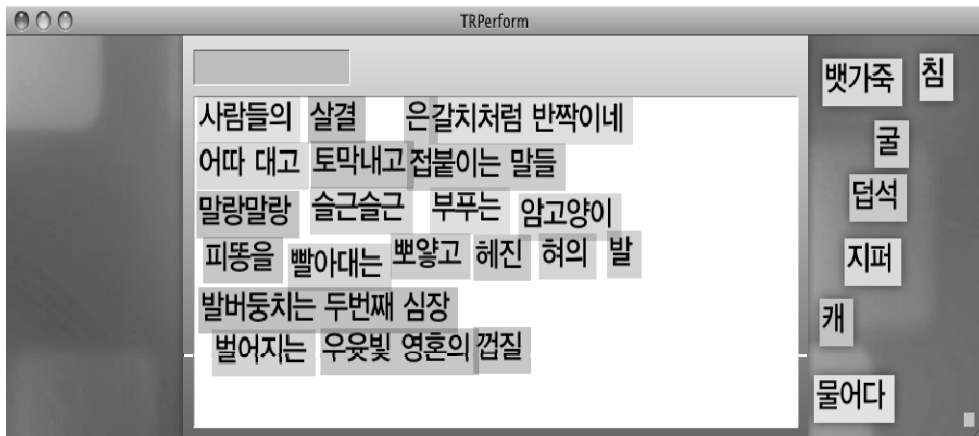
나는 시인을 ‘세계 바깥의 무산자’라고 정의한 적이 있다. 시인은 일반적 언어세계의 의미와 감각과 가치의 세계로부터 스스로를 소외시킨다. 마치 레플리컨트처럼, 다른 점이 있다면 자발적으로, 시인은 언어세계 바깥에서 다시금 언어를 갈구한다. 이때 시인 외부의 언어는 시인이 언어세계 바깥에서 쓰는 새로운 신화의 재료가 된다. 진은영 시인의 이야기처럼, 달이 자전하기 위해서는 공전을 해야 하듯이, 시인은 자신의 신화를 쓰기 위해서는 외부의 언어를 사용할 수밖에 없다.¹⁾ 발터 벤야민이 “이 돌들은 내 상상의 양식이었다”라고 말한 것을 빌리자면, 나는 시인들에게 돌들을 건네준 셈이다.

강정과 신용목, 김민정과 김소연, 심보선과 진은영으로 짝패가 만들어지고 그들 사이에 단어들이 교환되면서 새로운 시들이 탄생한다. 이 시들의 단어는 시인들 자신이 고른 단어들이 아니기에 그들에게 ‘타율적’으로 부과되며 동시에 이 시인들은 그 단어들을 ‘능동적’으로 자신의 데이터 컴퓨팅 체계 안에 접속시킨다. 우연히도 진은영 시인은 이 실험과 무관한 지면에서 이렇게 썼다. “[문학적 기획]은 하나의 단어를 그 단어의 바깥과 만나게 함으로써만 가능한 일이다. 물론 이때 바깥이란 다른 단어일 수도 있고 다른 사건일 수도 있을 것이다. 또는 동일한 단어와 동일한

1) 진은영 시인이 본지에 실은 글, 「달의 자전과 공전에 대한 미학적 보고서」를 참조.

사진이 타자의 말과 행위 속에서 나오는 그리고 과거와는 다른 방식으로 사용되고 표현됨을 목격하면서 촉발되는 정념의 강렬한 힘 같은 것들.”²⁾ 그녀는 어쩌면 나와 이태한 작가의 실험의 핵심을 사전에 간파했는지도 모른다. 아니 이미 그렇게 오랫동안 시를 써왔는지도 모른다. 진은영 시인은 우리가 건네준 돌들을 마치 "달에서 지구로 떨어진 조각들"(진은영)이라도 되는 양 한편으로는 낫설어하면서 다른 한편으로는 신나 하면서 그것들을 가지고 놀았다.

이태한 작가는 이러한 시 쓰기 과정을 퍼포먼스 현장에서 직접 시연할 수 있는 프로그램으로 만들었다. 이태한 작가는 선택된 단어들을 마치 오려진 종잇조각 같은 이미지로 전환한 후 마우스를 사용하여 이리 옮기고 저리 붙일 수 있는 인터페이스를 고안하였다. 나는 김민정 시인의 시에서 관객들과 함께 단어를 추출했으며 이 단어들을 가지고 즉석에서 이태한 작가의 프로그램을 사용하여 관객들과 함께 짧은 시를 짓기도 했다.



이때 짚고 넘어가야 할 점은 이태한 작가의 프로그램이 단순히 시 짓기의 과정을 보조하는 장치에 머물지 않았다는 사실이다. 우리가 시를 데이터로 보고 시 쓰기를 데이터 컴퓨팅으로 바라보는 것 자체가 사실은 디지털적 사유이다. 시어와 시어가 접속하고 교환되는 '사이'에서 여섯 개의 시가 탄생하는 것처럼, 문학적 사유와 디

2) 진은영 시인의 세미나 발제문 중에서.

지털적 사유가 접속하면서 생성된 '사이'의 공간에서 우리는 Text Resolution이라는 실험을 수행한 것이다. 따라서 이태한 작가와 나, 그리고 다섯 명의 시인이 함께 수행한 이 작업에는 여러 겹의 사이들이 존재한다. 이 사이들은 외부로부터 강제되는 타율성과 내부로부터 주장되는 자율성이 서로를 맞바꾸고 상쇄하고 혼류하면서 새로운 감각들을 탄생시키는 지점들이다. 그 감각들은 예술 장르들의 차이, 기계와 인간의 차이, 내부와 외부의 차이를 완결적인 범주로 구별 짓지 않는다는 점에서, 그 차이들을 끝없이 왕복하는 영속적인 진동 상태를 고집한다는 점에서만 예술적이다. 이때의 예술은 예술일 뿐이기만 한 예술이 아니다. 따라서 애초에 제기됐던 “시인은 기계인가, 아닌가? 시인의 내면은 신비로운가? 범속한가?”라는 질문은 “어떻게 시인(예술가)은 외부와의 접속을 통해 시(예술)를 생산하는가?, 즉 어떻게 그럴 수 있지?”라는 질문으로 바뀌어야 한다. 시 쓰기를 포함한 창작은 단순한 내적인 주관성의 표현도 아니지만 반복적인 컴퓨팅도 아니다. 창작은 언어들과 재료들을, 그토록 비밀스러웠던 그것들을 마치 선물처럼 나눠 갖는 것이다. 그것은 기계적인 동시에 예술적이다. 새로움은 외부와의 긴밀한 접속과 친밀한 교환 속에서만 생성될 수 있는 것이다.

두번째 사례는 김소연 시인과 내가 미디어 아티스트인 이태한 작가와 최수환 작가의 도움을 받아 기획한 YOU.MIX.POEM (이하 YMP) 프로젝트이다. 이 프로젝트의 홈페이지 (<http://som.saii.or.kr/ymp/>)에는 40명의 시인의 40개의 시구들을 발췌해서, 6가지의 목소리로 낭송한 음성 파일 240개가 업로드 돼 있다. 유저들은 사이트를 방문하여 가용한 파일들을 믹스하여 새로운 시(낭송)를 창작할 수 있다. 유저들은 재조합된 시(낭송)를 배경음과 결합하여 녹음·재생할 수 있는데, 이 배경음은 자신이 직접 녹음하여 음성 파일로 만들어 올릴 수도 있고, 업로드되어 있는 기존의 파일을 사용할 수도 있다.



김소연 시인은 YMP에 대해 이렇게 이야기했다. “시의 조각들이 숨겨져 있다는 거, 조각들의 작은 차이들이 빚어내는 간격에 귀 기울인다는 거, 이것들을 꺾매며 놀이를 한다는 거, 꺾매 시집에서 일어나는 보풀을 음미한다는 거, 꺾매면서 느껴지는 충동을 조장한다는 거, 이것들은 누구나 간단히 참여할 수 있으며 저장하고 링크할 수 있으며, 배포하고 전시할 수 있다는 거, 무엇보다 시 조각이 퍼즐 조각과 레고 블록이 될 수 있다는 거. 작업에 몰두하다 보면 어린이가 되거나 개미가 될 수 있다.”(출처: <http://catjuice.egloos.com>) YMP의 인터페이스에서 성스러운 권위를 가지고 있던 시의 텍스트들은 아감벤의 표현을 빌면 “공통의 사용으로 되돌려진다.” 이 공통적 사용에 있어서 시는 경제적 의미에서의 콘텐츠로 소비되거나, 법적 의미에서의 저작물로 소유되거나, 정치적 의미에서의 권위주의를 견지할 수 없다. 아감벤에 따르면 놀이는 성스러운 제의의 품목들을 재사용하고, 그러한 제의들 속에 작동하던 경제와 법과 정치의 역량을 “행복의 문”으로 전환시킨다.³⁾ YMP의 참

3) 조르조 아감벤, 앞의 책, 112쪽.

여자들은 작품들에 내재해 있는 권위적 아우라를 믹스리는 사용법을 통해 재구성하고 재활용한다. 그리고 이 사용을 통해 각각의 참여자는 본래 작품을 감싸고 있던 아우라가 오로지 '흔적'으로서만 남은 새로운 작품을 창조한다. 결국 참여자들은 단순히 기존의 분리-작가와 독자, 쓰기와 읽기, 텍스트와 사운드-를 폐지하는 것이 아니라 오히려 그 분리를 공통의 사용이 가능한 즐거운 놀이의 장치로 전환시킴으로써 문학이 가지고 있던 물신적 권위를 “행복하게” 몰락시킨다.

우리는 어쩌면 그동안 ‘장르’라는 제도적 벽 안에서만 새로움을 추구했는지도 모른다. 새로움을 밀어 붙이다가 ‘문학적’인 것과 ‘예술적’인 것의 경계가 흐려지고 사라지는 지점에서는 멈춰 섰는지도 모른다. 사실 ‘문학적’인 것과 ‘예술적’인 것은 언제나 그 경계 바깥과의 조우 속에서 갱신하고 확장함에도 말이다. 사실 문지문화원 사이가 제안한 프로젝트에 참여하면서 가장 즐거웠던 체험은 바로 협력의 즐거움이었다. 나의 아이디어는 김소연 시인, 이태한 작가의 아이디어와 만나 긴장하고 타협하고 상승했다. 우리는 완전히 하나도 아니었지만 그렇다고 둘도 아니었다. 우리는 우리 사이의 어떤 야릇한 지대에 함께 존재했다. 그 야릇한 지대는 영원히 지속되지는 않을 것이다. 그것은 점멸하듯 이어질 것이다. 이 점멸 상태의 야릇한 지대를 유지하는 것, 그리고 거기에 사람들을 불러 모아 만들어낸 공동체적 감각으로부터 구상과 실행을 이끌어내는 것, 중요한 것은 바로 이것이다. 결국 이 프로젝트에서 작품은 과정이라는 수단을 통해 최종적으로 구현된 목표가 아니다. 작품은 과정이라는 연속적 ‘작품’들의 변증법적 합이었다. 결국 이 과정을 ‘중단 없이 만들어내는 것’에 우리는 집중해야 한다. 그제야 우리는 비로소 어떤 말과 행동을 예술과 삶 모두에 충실한 방식으로 구사하게 될 것이다.

토론 융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

토론 4

과학기술 기반의 융복합 프로그램의 실제와 과제

- 로봇 공연의 사례로 본 융복합 프로그램의 가능성과 확장

전병삼 사회적기업 코이안 대표

헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 융합을 다양한 미디어에 걸친 콘텐츠의 결합과 흐름, 그 생산과 소비에 관련된 상호 작용, 그리고 이로부터 파생되는 미디어 수용자들의 행위 양식의 변화를 총괄하는 현상으로 간주하였다. 서로 다른 학문과 장르가 만나 기존에 없던 새로운 분야를 생성하고, 이러한 과정들 속에서 헨리 젠킨스가 말한 대로 사회 전반에 걸쳐 새로운 패러다임이 만들어지면서 융합은 현 시대의 가장 큰 화두다.

예술적인 측면에서는 예술가들이 다양한 신기술의 미디어를 사용하여 작품 활동을 하고 있고, 공학자들은 기술이 아닌 콘텐츠를 연구하기 시작했으며, 제도적으로는 학문간의 융합을 기반으로 한 교과 과정들이 생겨나고 있고, 사회적으로는 ‘문화 기술’이란 이름으로 과학과 문화의 융합이 생활 전반에 녹아들고 있다.

융합이 만들어내는 여러 분야에서 자주 언급이 되는 것은 과학과 예술이다. 과학이 발전하고, 예술에서의 작가에 대한 이미지가 도식화되면서 오랜 세월 서로 각자의 고유한 영역이 있다고 생각되던 과학과 예술은 현대에 이르러 다시 만나 두 분야 사이의 활발한 교류를 통해 새로운 결과물들을 끊임없이 배출하고 있다.

이 글에서는 과학과 예술의 점점 중 특히 로봇과 공연이 만나 탄생시킨 새로운 문화의 형태인 무인 로봇 공연의 구체적인 사례를 살핌으로써 융합을 통한 새로운 문화 산업의 가능성과 그 확장을 위한 지원책을 생각해 본다.

코이안(KoIAN)에서는 지난 2011년과 2012년 대극장용 무인 로봇 공연을 시도하였다. 그동안 몇몇의 공연에서 로봇을 이용한 바 있고, 휴머노이드형의 로봇이 퍼포먼스를 한 적은 있지만, 인간 배우가 무대 위에 서지 않는 본격적인 대극장용 무인 로봇극은 시도된 바가 없었다. 새로운 시도를 위해 수학, 공학, 예술, 미디어 등 다양한 장르의 학문의 전문가들이 모였고, 자체 문화기술연구소를 개설하여 융합 콘텐츠를 기획부터 제작, 실행까지 진행하였다.

그리하여 제작된 로봇 뮤지컬 ‘로봇타타와 뮤직로봇’은 어쿠스틱 연주가 가능하도록 자체 개발한 약 2.5미터 크기의 대형 뮤직 로봇인 ‘마리’(마림바 연주로봇), ‘썬

더’(현악 연주로봇), ‘틱틱’과 ‘톡톡’(타악 연주로봇) 네 캐릭터를 중심으로 3D 맵핑 영상과 관객 참여 로봇 음악 게임, 스토리텔링을 결합한 60분 분량의 로봇 창작 공연이다. 오리지널리티의 부족과 스토리텔링 문제, 로봇의 기술력 한계로 인한 동작 및 표현력 부재, 주 캐릭터가 되지 못 하고 보조 캐릭터 역할밖에 못 맡는 역할 제약 등 기존의 대다수 로봇 공연이 가지고 있던 문제점들을 보완하고자 ‘로봇타타와 뮤직로봇’은 1) 이 공연의 컨셉에 특화된 뮤직 로봇을 제작하기 위해 공학자와 예술가가 기밀한 협업을 통해 기획부터 완성까지의 전 과정을 자체적으로 일관되게 진행하였고, 2) 무대에서 인간의 동작을 어설프게 모방하는 휴머노이드형/안드로이드형 배우 로봇 개발 방식을 과감히 버리고 만화 혹은 애니메이션에서 나올 법한 상상 속의 캐릭터를 로봇으로 만들었으며, 3) 인간이 표현할 수 있는 음악 연주 속도와 주법을 넘어 로봇이 녹음된 인간의 연주에 맞춰 음악을 연주하는 시늉을 하는 것이 아닌 실제 악기를 연주하여 내는 어쿠스틱 바이브레이션 사운드를 추구하였다. 5) 로봇에게 인간 퍼포머의 보조 역할이 아닌 무대에서 가장 중요한 역할을 하는 주인공으로서의 역할을 부여했고, 6) 로봇의 현재 기술이 가진 동작/감정 표현력의 한계를 인정하고 대신 3D 맵핑 영상 기법과 인터랙티브 기법 등을 동원하여 로봇 캐릭터에 살아있는 생명력을 부여하고자 노력하였다. 7) 더불어 저작권법의 보호를 받는 아이돌 그룹의 노래를 배경 음악으로 사용하는 대신 공연 컨셉에 맞는 새로운 음악을 작곡/작사/편곡하여 공연의 오리지널리티를 극대화 시키고, 8) 공연 전체를 하나의 스토리텔링으로 묶어 단순한 이벤트 행사가 아닌 말 그대로 1시간 분량의 ‘공연’을 감상하여 유료화에 대한 관람객의 부담을 최소화하고자 했다.

두 번째로 코이안에서 올 2012년 3월 대구와 인천에서 선보인 세계 최초의 로봇 경연극 ‘나는 로봇이다’는 또 다른 관점에서 로봇 공연의 새로운 시도였다. 국내외의 대표적인 공연 로봇들을 하나의 무대에 모아놓고 각자 자신의 장기를 펼쳐 관객들에게 심사를 받는 오디션 방식의 공연이라는 점에서 기존의 로봇 공연과는 또 다른 차별성을 갖는다. ‘나는 로봇이다’ 공연 안에는 각 로봇별로 마이크로 공연(경연)이 배치가 되고, 공연의 시작부에는 모바일을 사용한 미디어 아트의 형태로 관람객이 직접 문자 메시지로 실시간 참여하는 ‘사전 선호도 조사’와 경연이 모두 다 끝나고 관객들이 참여하는 ‘현장 평가’의 결과를 합산하여 공연의 중요한 대목에서 관객들의 실시간 참여를 유도하여 공연의 몰입도를 극대화 시킨다. 주목할 만한 점

은 로봇 공연이라는 큰 틀 안에서 세부 로봇 공연들이 공연 때마다 교체될 수 있다는 점이다. 언제든지 로봇과 공연의 퀄리티가 떨어져 관객들의 반응이 냉담해지면 무대에서 내쫓길 수도 있기에 마이크로 공연들은 끊임없이 진화되어야만 한다. 즉, 로봇을 주인공으로 하는 ‘공연’이면서도 로봇의 ‘테스트베드’로서의 역할도 하게 되는 것이다. 관객들의 평가는 항상 냉정하고 공정하다는 전제 하에 공연 로봇들의 테스트 무대로 활용하여 로봇의 품질과 성능 검증을 공연이라는 방식을 통해 창의적으로 해낼 수 있게 되는 일석이조의 프로젝트가 되는 것이다. ‘나는 로봇이다’ 공연에는 드럼을 연주하는 드럼 로봇 불카누스와 지휘자 고양이 로봇이 함께 캐논변주곡을 연주하였고, 두 번째로 영국 EA사에서 만든 로보테스피안 두 대가 등장하여 짙막한 창작 뮤지컬을 선보였으며, 세 번째로 한국의 아리와 세로피가 오페라의 유령을 열창하였다. 마지막 경연으로는 ‘로봇타타와 뮤직로봇’에 등장한 코이안의 ‘뮤직로봇 공연단’이 아이들을 위한 음악 공연을 했다.

이러한 로봇 공연의 시도들은 예술과 공학 사이의 소통과 융합의 가능성을 보여주었다. 공연을 제작하기 위해 각 분야의 전문가들이 모여 자신의 분야의 지식을 발휘하는 한편, 함께 협업하는 다른 분야의 입장에서 공연이라는 형태를 새로운 시각으로 바라보아야 했다. 공연 제작에 참여한 공학, 예술, 미디어 등 각 분야의 전문가들은 협업과 소통을 통해 각자 자신의 분야가 가지는 한계를 객관적인 시각에서 살필 수 있게 되고, 이를 타 분야와의 융합을 통해 해결책을 모색할 수 있었다.

이러한 소통을 통해 나온 공연의 시도들은 현재까지 존재하지 않았던 새로운 방식의 공연의 가능성을 열었다. 사람이 주체가 아니라 로봇이 주체가 되면서, 인간 중심의 공연 방식이 아닌 로봇을 중심으로 한 공연의 형태를 생각해야만 했고, 이에 무대 및 무대 장치, 특수 효과들이 전면적으로 바뀌어야만 했다. 이는 인간 퍼포머와의 협동 공연에서도 기존의 전통적인 공연 연출 방식을 벗어난 신선한 연출로 도입될 수 있을 것이다.

전통적인 공연이 종합 예술에 속하듯 로봇 공연은 첨단 과학과 예술의 상상력이 만난 융합 예술이다. 로봇 공연은 공연에 사용되는 미디어들과 그 기술을 재검토하는 시험장이 된다. 또한 로봇 공연은 일반 대중에게 권위적으로 다가갈 수 있는 공

학과 예술 분야에 대한 대중의 접근성을 높이는 역할을 하기도 한다.

앞서 언급한 로봇 공연의 시도들은 이제 시작점에 서 있다. 이 시도들에서 얻은 노하우를 바탕으로 로봇 공연을 더욱 로봇 공연답게 발전시킬 수 있어야 할 것이며, 로봇이 공연의 주체지만, 그렇다고 기술만이 두드러지게 부각되거나, 로봇을 그저 공연에 활용하는 부가 수단으로만 봐서도 안될 것이다. 무엇보다도 공연을 즐기는 관객과의 소통이 중심에 있어야 할 것이다. 다양한 관객층을 대상으로 정통 연극에서부터 오페라, 뮤지컬, 실험극, 무용 등 모든 장르를 아우르는 다양한 실행과 노력이 필요하며, 또한, 다양한 규모의 공간과 시간, 시나리오 등 공연 자체에 대한 고민도 필요하다.

이러한 과학-예술 융합문화콘텐츠는 그 규모와 연구 제작에 걸리는 시간만큼 각계의 지원이 필수적이다. 진정한 융합을 이끌어 내고 그것을 가능하게 하는 것은 서로 다른 분야의 전문가들과의 적극적인 소통이다. 예술가들은 새로운 미디어와 기술을 하나의 언어로 적극적으로 받아들이고 활용할 수 있는 열린 자세를 가져야 할 것이며, 공학자들은 연구실 밖으로 연구 분야의 울타리를 확장시킬 수 있어야 할 것이다. 또한, 학생들은 하나의 전문성을 키우는 동시에 다른 학문에 대한 배타적인 태도를 버리고 지속적인 관심을 가지고 공부하며, 다른 학문을 연구하는 이들과 지속적인 소통을 시도해야 한다. 융합의 시대는 전문적인 지식을 가진 개인이 주도하는 시대가 아니라 다른 분야의 연구자들이 모여 함께 고민하고 토론하며 새로운 시각을 이끌어 내어 복합적인 문제에 대한 해결책을 도출하는 시대다. 이를 위해 가장 필요한 것이 소통으로, 언어와 사고 방식이 다른 사람들과 만나 열린 자세로 소통하고자 하는 시도가 필수적이다. 이러한 자세를 육성하기 위해 교육 기관에서는 하나의 과목을 입체적으로 접근함으로써 다각적인 접근 방식을 보여줄 수 있어야 할 것이다. 최근 각 교육 기관에서 융복합을 기반으로 하는 교육 과정 및 기관이 연이어 설립되고 있는 것은 고무적인 일이다. 또한, 제도적으로는 범부처적인 협조가 필요할 것이다. 한국문화예술진흥위원회에서 문예진흥기금 중 융복합공동기획프로젝트를 신규 사업으로 지정한 것은 융복합 프로그램 지원에 대한 의지를 보여준다. 각 기관 및 개인을 단순하게 연결하는 것이 아닌 그 소통의 매개가 되고 새로운 융합문화콘텐츠의 탄생을 위한 기반이 되기를 기대해본다.

토론 융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

토론 5

대학로 융복합 거점공간
확충을 위한
사례비교 및 시사점

최흥철 독립큐레이터

I. 기본 방향

20세기 초부터 현재 사이의 100년 간 미술관, 또는 아트센터와 같은 예술기관은 빠른 변화에의 적응을 요구받고 있으며, 예술 그 자체도 과학 기술과의 융합을 통해 창작 방식에 있어 건축적, 기능적, 소프트웨어적인 진화가 필요한 시기에 도달해 있다. 현재 '미래 예술을 위한 미술관'이라는 신 개념에 적용될 수 있는 전시와 공연의 편리성에 더해 작품 관리시스템 등 첨단기술이 함께 발전하고 있다.

compact, combine, digital, multi, ubiquitous의 기술적 조건을 수용하는 물리적 공간과, 네트워크를 통해 연결되는 가상의 공간으로의 확장, 사회적 연결과 참여, 창작자간 협업이라는 새로운 시대의 미술관 시스템이 필요하다. 이러한 예술에 있어서 패러다임의 변화를 받아들이고 진정한 의미에서 '미래의 예술을 위한 뮤지움'으로 진화하기 위해서는 시대의 변화에 부합하는 플랫폼에 대한 연구와 계획 수립이 면밀히 추진되어야 한다.

표준적인 미술관의 역할인 작품의 전시 및 수집, 연구, 보존, 보수, 복원의 문제는 비물질적 작품 등 일부를 제외하고는 많은 조건의 변화가 필요하다. 뉴 미디어의 영역(기관/institution, 미술계/art system)에서 이 예술의 수용은, 수 많은 개념적, 철학적, 실질적 이슈들을 떠올리게 한다. 미디어 아트는 상호 교류를 위한 공간, 학제간 협동 창작, 그리고 투명하거나 유연한 발표 같은 예술적 제한에 열려있는 생활 정보공간에의 개입을 요구 받는다.

이런 배경에서 대학로를 거점으로 하는 새로운 미디어아트 추진 거점이 수행할 연구, 지원, 교육, 프로덕션, 출판의 방향성을 정립하고 이를 실행할 인적 조직과 기반시설을 발전시켜야 한다.

II. 사례제시 및 비교

1. 미디어아트센터

전 세계인을 강하게 압박하고 있는 글로벌 경제 위기에도 불구하고 미래의 새로운 예술의 시대를 준비하는 뜨거운 움직임은 지금도 곳곳에서 계속되고 있다. 기존 문화 선진국의 지위를 지속하기 위해서 혹은 서구 위주의 예술 주도권을 변화시켜 신흥 강국으로 부상하기 위한 치열한 경쟁인 셈이다. 특히 최근 각광 받는 미디어 아트 분야의 경우 각국 별로 전시와 연구, 그리고 교육을 병행할 수 있는 대형 미디어 아트 센터, 즉 ‘미래 예술을 위한 미술관’을 설립하여 첨단 예술의 기술 역량과 학제 기반을 착실하게 쌓고 있다.

큐레이터, 작가, 그리고 관객 사이의 협업을 통한 상호작용과 역할 변화가 수반되는 미래 미술이 대두되는 현재, 예술 혁신을 위해 사이버네틱스와 디지털 문화 시대의 실천적 활동과, 뉴미디어 예술 작업의 전시 및 보존을 위한 공간의 변화, 관객 참여의 요구에 부응하는 주요 미디어 아트 센터의 특징과 프로그램을 사례별로 살펴본다.

기관명	소재지	설립	시설 및 행사	비고
아르스 일렉트로니카 센터	Linz, 오스트리아	1979	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2009 신축 ■ 미디어아트 센터 - 미래를 위한 미술관 ■ 퓨처랩 - 예술 혁신을 위한 연구소 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ars Electronica - Festival for Art, Technology and Society ■ Prix Ars Electronica - International Competition for CyberArts
ZKM	Karlsruhe, 독일	1989	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미술관 ZKM Media Museum ZKM Museum of Contemporary Art ■ 연구소 ZKM Institute for Visual Media ZKM Institute for Music and Acoustics 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 현대미술과 미디어아트 센터를 각각 운영 - 상설전시, 소장, 기획전시 연중 운영 ■ 연구, 출판, 공공 미디어, 교육 등을 수행 ■ 바이마르 바우하우스 모델 ■ 소장정책-21c 주요 작품+장치 수집 보존

기관명	소재지	설립	시설 및 행사	비고
			ZKM Institute for Media, Education, and Economics <ul style="list-style-type: none"> ■ 이벤트 스페이스 ZKM_Media Theater ZKM_Lecture Hall ZKM_Cube	
Laboral Center	Austrias주 Gijon, 스페인	2007	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미술관 : 국제적 혁신 예술 조사 전시 ■ 교육, 훈련: 학생, 전문가, 열성적 아마튜어 대상 ■ Cretic Lab: 젊은 연구자 대상, 지원금, 시설 지원 ■ 작품 제작 지원: 창의적 작품 대상 선정 후 제작 후원 ■ 출판/매개: 연구자, 아티스트, 창조적 혁신에 관한 연구출판 	Art and Industrial Creation Centre <ul style="list-style-type: none"> ■ L.E.V Festival – Labourtoay of Visual Electronica 미디어아트 페스티벌개최 ■ FilMo Fest-모바일 영상 페스티벌
YCAM	Yamaguchi, 일본	2003	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미디어아트센터 ■ YCAM InterLab: 창작스튜디오 ■ 아티스트 레지던시 ■ 극장 ■ 도서관 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Yamaguchi Center for Art&Media 컴퓨터, IT기반의 작업과 더불어 퍼포먼스, 무용, 콘서트 등 무대 공연예술가들과의 협업 기회 제공
NTT ICC	Tokyo, 일본	1997	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미디어아트 갤러리 ■ 공연장 ■ 아카이브 ■ 학술/출판 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 일본 통신(NTT) 100주년 기념 건립 ■ 목표: 예술과 과학 사이의 소통의 진보

〈표 2〉 미디어아트센터 비교

2. 미디어아트 페스티벌과 미디어아트 페어

유럽의 중세도시 린츠시에서 매년 9월에 열리는 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 2009년 30주년을 맞은 아르스 일렉트로니카 센터의 새로운 출발을 알렸다. 매년 일주일 동안 도나우 강을 배경으로 미디어아트의 아젠다를 제시하는 주제전, Cyber Art 공모전을 비롯한 다양한 다원 예술 공연과 워크숍, 학술 행사, 콘서트 등 다양한 프로그램이 도시 전체에서 개최된다. 일주일의 행사 기간 동안 아름다운

도시 곳곳에서 밤낮으로 열리며 예술가, 학자, 시민 그리고 10만 명 이상의 방문 관객들이 함께 첨단 예술의 향연을 즐긴다.

일본의 경우 문부성 개최, 매년 3천 명 이상의 작가들이 지원하는 국제 공모전 성격의 일본 미디어 아트 페스티벌 외에, 2009년 요코하마 미디어 아트 페스티벌을 새롭게 출범시켰다.

성대한 규모와 관람객의 폭발적 증가로 명성을 남긴 2010년 상하이 엑스포 개최와 발맞추어 중국의 상하이시는 자국 첨단 예술의 발전을 위해 2007년 이아츠 커뮤니티 센터를 설립하고 국제적인 네트워크를 통해 상하이 이아츠 페스티벌을 성대하게 출범시켰다. 이 행사는 첨단 영상 예술을 중국 전역으로 확산시키는 한편 야경의 변화에 특특히 기여하여 뜨거운 호응을 이끌어냈으며, 상하이 컨템포러리 아트 페어와 연계하여 상업화에도 눈길을 돌리고 있는 상황이다.

행사명	장소	기간	특징	웹사이트
Ars Electronica Festival	Linz, 오스트리아	매년 9월 첫 주, 1주 이내	1979년 시작, 1987년부터 독립. 33주년을 맞이한 세계 최고/최대의 미디어아트 페스티벌 행사기간 중 15만명 방문	http://www.aec.at/
상하이 e-Arts 페스티벌	Shanghai, 중국	매년 10월 중 1주	2007년부터 시작한 미디어 아트 페스티벌. 국제 엑스포를 지원하고 도시 경관을 바꾸기 위한 체계적인 계획하에 매년 10월 실시	http://www.shearts.org/
일본 미디어아트 페스티벌	Tokyo, 일본	매년 1월 ~2월 사이 2주 개최	1997년 출범한 일본 문부성 주최의 미디어 아트 페스티벌. 민간기구에서 운영하며 국내행사에서 현재 세계 최대 규모의 국제 공모전으로 주최되고 있다.	http://plaza.bunka.go.jp/english/
EMAF	OSNAKBUECK 독일	내년 2월 마지막 주 개최	1981년 시작한 유럽 미디어 아트 전문 아트 페스티벌.	http://www.emaf.de

행사명	장소	기간	특징	웹사이트
Transmediale Festival	Berlin, 독일	매년 1월 마지막 주	1988년 설립된 뉴시네마(전통적인 필름 기반이 아닌 전자적 뉴미디어 방식) 중심의 미디어아트 페스티벌, 1년간 프로젝트별 공동 연구/작업을 바탕으로 페스티벌을 개최.	http://www.transmediale.de
Kinetic Art Fair	London, 영국	매년 2월	가장 최신의 미디어 아트, 키네틱아트 예술 작품을 보여줌. 2009년부터 현재까지 유일의 미디어 아트 페어	http://www.kinetic-artfair.com/
LOOP VIDEO ART FAIR	Barcelona, 스페인	매년 5월 개최	비디오 작품 중심의 페어, 호텔에서 개최	http://www.loop-barcelona.com/

〈표 2〉 주요 미디어 아트페스티벌 및 아트페어

Ⅲ. 시사점

1. 융복합 거점 공간의 시설 및 인프라 구성

- 1) 전시공간: 상설 및 기획전시공간, 체험
- 2) 수집보존: 작품, 데이터, 장치 보존
- 3) 연구소: 학제간 협업, 작품 제작, 중장기 프로젝트 수행
 - Ars/Future Lab, YCAM/Inter Lab, LABoral/Creatic Lab
- 4) 복합공간: 복합 장르 예술(Inter-Art) 수행 공간
 - 아르스 일렉트로니카/Deep Space, ZKM/media theatre, YCAM/Liquid Space
- 5) 교육공간: Workshop, Lecture Room
- 6) 창작지원 공간: 창작 스튜디오, 아티스트 인 레지던시
- 7) 도서관: 아카이빙 및 출판

2. 역할과 조건

- 1) 전문성 강화: New Media 큐레이팅을 위한 기획조직, 연구원, 전문 테크니션 등
- 2) 작품 수집: Immaterial, Electronic, Time-based, Real time, Digital, Bio, Hybrid, Data 등 비 가시적 작품수집 보존 방식 연구
- 3) 독자적 콘텐츠 페스티벌을 통한 관객 친화적 프로그램 참여형 이벤트 개발 운영
- 4) 융복합 중장기 연구 과제 수립 및 수행: 신작 발표, 창작 저작권 등 지적재산 관리
- 5) 협업 방식: 예술 혁신을 위한 Art, Science & Technology 간의 다양한 협업 조직
- 5) 전문가 교육: 전문가, 전공자, 열성적인 아마튜어 대상 워크숍, 강연 프로그램 개발
- 6) 창작 지원: 매체예술가, 기획자 선발, 기금/기술 지원
- 7) 시장 형성: 미디어아트와 공공미술 영역의 마켓 형성을 도움으로써 미래 예술의 혁신과 창작자들의 활동을 위한 원동력 제공 노력

토론 융복합시대 예술의 현장과 새로운 지원방안

토론 6

융복합 예술을 위한 실험음악의 위상

- 즉흥음악 실천의 몇 가지 원칙들

홍철기 실험음악가

이 짧은 글에서 제시하고 설명하고자 하는 몇 가지 원칙들은 단순히 이론적인 연구를 통해 도출하고 요약정리한 것이 아니다. ‘원칙’이라고 하지만 사실은 실험음악(experimental music), 혹은 보다 정확히 말해서 즉흥음악(improvised music) 및 그와 관련된 스스로의 활동과 경험으로부터 제기된 질문들에 대해 답하기 위해 다른 음악가나 평론가들의 경험과 이론, 개념을 빌려와서 재구성한 답들을 몇 가지 핵심어 중심으로 엮은 것이다. 즉흥음악이라고 말하는 ‘영역 아닌 영역’ - 왜냐하면 즉흥이란 행위의 양상이지 예술의 장르는 아니기 때문이다. - 혹은 활동은 그 역사가 비교적 짧은데다가 기존의 음악 역사에 기대기보다는 이 역사와의 강한 단절을 통해 태어났으며, 여전히 그 단절이 어떤 의미에서는 실천의 중요한 원천이 되고 있다. 이러한 점 때문에 즉흥음악을 체계적으로 설명하는 것은 제한적일 수밖에 없고 분산된 경험 및 실천, 그리고 그러한 경험 - 실천들에 대한 부분적인 이론과 개념, 사변 등의 담론형태로 존재하고 있다. 이 글은 그러한 파편들을 조금 더 이해하기 쉬운 방식으로 필자의 관점에서 엮어서 공유하고자 하는 시도이다.

1. 객체-지향성

“나는 거기 있는 무엇인가를 찾으려고 노력한다. 즉 그것이 내가 원하는 것을 하도록 만드는 것이 아니라 거기에 있는 것이 드러나도록 할 뿐이다. 대상은 당신에게 대상 자신이 듣고자 하는 것이 무엇인지를 가르쳐줄 것이다.” 이는 존 케이지(John Cage)의 〈4' 33"〉를 초연했던 미국의 아방가르드 피아니스트이자 실험음악 작곡가 데이비드 튜더(David Tudor)의 말이다. 서구의 현대음악, 특히 그 중에서도 아방가르드 음악은 그 이전까지 음악으로부터 배제되었던 소리들을 음악 안으로 적극적으로 수용하고 포함시키는 시도였다고 이해할 수 있다. 아방가르드 음악의 정통 계보에는 속하지 않지만 20세기 초 미래주의 화가였던 루이지 루솔로(Luigi Russolo)는 이른바 〈소음의 예술〉이라는 선언문을 통해 좁고 폐쇄된 음악의 영역과 소리로서는 새로운 산업세계의 사운드스케이프에 대적할 수 없다는 점을 분명히 하였다. 에드가 바레즈(Edgar Varèse)의 말로 요약되듯이 아방가르드 음악은 “조직화된 소리”로서의 음악을 추구했다. 음악은 기존의 음악역사에서 배제되었던 영역의 소리들로 충분히 확장할 수 있고, 그렇게 확장하면서도 음악 본연의 논리와

주체성, 객체성을 포기하지 않아도 된다는 생각이 아방가르드 음악에 전제되었다고 볼 수 있다.

모든 소리를 재현할 수 있는 확장적 기보법과 소리를 재현하는 것을 더 이상 목적으로 하지 않는 비-재현적 기보법의 모순은 사실 상 음악적 소리와 비음악적 소리, 음악가로서의 자격과 비음악가서의 비-자격 사이의 모순이었다. 존 케이지에서부터 코넬리우스 카듀(Cornelius Cardew)에 이르는 많은 실험음악 작곡가들이 이 점을 간파하였다. 이는 카듀가 지적하듯이 많은 유럽의 아방가르드 작곡가들이 최소화하고자 했던 “불확정성(indeterminacy)”인데, 이러한 불확정성은 단순히 악보에 표시된 기호와 실현된 소리 사이의 재현관계의 불확정성이 아니라 작곡가와 연주자, 그리고 청취자 사이에 존재하는 주체성의 관계에 내재된 불확정성이며, 이러한 불확정성은 비음악적 소리의 음악으로의 포함으로 인해 동반되는 훈련받지 않고, 객관적인 자격을 갖추지 않은 “비숙련 음악가”, 혹은 “비음악가”의 음악으로의 포함을 통해 보다 분명하게 수면 위로 떠오르게 되었다.

실험음악과 즉흥음악의 객체지향성은 바로 이와 같은 맥락에서 보다 온전하게 이해될 수 있다. 음악가/작곡가라는 주체성의 위기가 중심주제이지만 그 원인은 오히려 비음악적 소리가 음악적 소리의 영역을 포위할 정도로 증가된 객체-지향성의 폭발적 증식에 있다고 봐야할 것이다. 객체의 수의 증가와 객체-지향성의 강세는 점점 더 음악에 대한 전통적인 훈련보다는 정확하게 기존의 의미에서 악기로 범주화할 수 없는 객체와 주체의 관계가 음악에 있어서 더 중요한 문제가 된다는 것을 뜻한다. 우리는 점점 더 잠재적으로는 모두가 음악가일 수 있는 세계로 진입하고 있다- 혹은 진입해 있다. 하지만 그와 함께 어떤 환상, 신화, 혹은 이데올로기 또한 강화되고 있다. 여전히 우리가 이 객체들에 대해 완전한 지배력(mastery)을 행사할 수 있다는 신화이다. 이른바 스마트 기술은 이러한 신화에 가장 크게 공헌하고 있다. 그러나 객체-지향성이란 사실은 우리가 통제할 수 없는 객체의 증대를 의미하며, 따라서 객체와의 관계에서 인간 행위의 불확정성은 더욱 커지고, 특히 음악이나 소리와 관련하여 객체를 지배하는 연주행위만큼이나 객체에 대해 수동적이라고 할 수 있는- 그러나 어떤 의미에서는 기존의 행위보다 더 적극적인- “듣기(listening)”의 중요성이 대두된다. 여기서는 단순히 전자악기 및 음악관련 기술과

장비의 보급뿐만 아니라 필드레코딩이나 하드웨어 해킹, 비음악적 장치들의 음악적 악기로의 전유 등 다양한 활동이 사례로 간주될 수 있다.

2. 수행성 (Performativity)

음악과 소리에 관련된 행위가 점점 더 불확실성에 노출되면서, 음악에서의 행위는 점점 더 시행착오의 과정에 포함되게 된다. 전통적으로 시행착오는 작곡가의 작업실, 연주자의 연습실에서만 일어나고 무대에서는 배제되어야 하는 것으로 이해되어 왔다. 하지만 비-음악적 소리들과 객체들이 음악의 활동 영역에서 급속하게 증가한다면 어떻게 해야 할 것인가? 이미 이렇게 된 상황에서는 오히려 작업실에서의 시행착오와 무대 위에서의 완벽성이라는 단순한 구분—이러한 구분이 완전히 무용한 것은 아니겠지만—은 더 이상 기능하지 않는 것이 아닐까? 이러한 의문에서 실험음악, 그리고 특히 즉흥음악은 작업실과 연습실에 가두어 두었던 시행착오의 과정을 오히려 수행성으로서 되살려내고 이를 무대 위에서도 실행 가능한 어떤 것으로 만들고자 한다.

즉흥에 관한 가장 큰 오해는 이러한 행위의 양상이나 개념을 옹호하든 비판하든 간에 그것이 백지상태에서 아무런 전제도 준비도 없이 이루어진다고 생각하는 관점에서 가장 잘 나타난다. 언제나 개념과 준비와 과정이 존재한다. 게다가 퍼포먼스, 혹은 무대 위에서의 실행은 단순히 물리적이거나 기술적인 과정의 시연(demonstration)이 아니다. 오히려 퍼포먼스나 행위란 시간성의 문제, 그것도 통제할 수 없는 상황과 그러한 상황에서 겪는 시행착오의 시간성의 문제라고 해야 할 것이다. 매번의 시행착오의 과정을 다시 시작하고 작동시킴으로써, 비록 음악 자체는 비재현적 예술이라고 할지라도 실험음악과 즉흥음악의 수행성은 예술작품과 그것이 재현하는 대상이라는 좁은 재현관계를 재현의 조건과 과정 전체로 확장시켜서 새로운 재현적, 혹은 사실주의적 방법과 관계, 과정을 제시한다.

3. 실천성

즉흥음악의 이와 같은 수행적 특징은 특히 이러한 활동을 제도와의 양가적 관계로 존재하도록 만든다. 다시 말해서 제도 없이 어떤 지속적인 활동이 가능한 것은 아니지만 기존의 제도나 범주, 장르에 쉽게 편입될 수 없는 - 이는 단순히 제도화를 따를 것인가 거부할 것인가의 문제가 아니다 - 특징 때문에 이러한 활동을 이해하기 위해서는 단순히 지속되고 쉽게 관찰할 수 있는 제도를 통해서가 아니라 표면 위로 잘 드러나지 않는 이러한 활동의 연결망에 대한 지속적인 참여와 관찰, 그리고 재현이 요구된다. 그리고 이런 점에서 이론이나 담론보다는 실천에 대한 이해가 보다 중요하다. 여기서 실천이란 말은 사실 아주 정확한 표현은 아니라고 생각하는데, 프락시스(praxis)가 갖고 있는 윤리적인 뉘앙스가 너무 강하기 때문이다. 당연히 윤리적인 측면이 배제되는 것은 아니지만 불확정성과 시행착오의 과정, 그리고 이러한 활동에 지속성을 부여하는 제도의 부재로 인해서 좁은 의미의 예술적 활동(작곡, 연주 등)의 조건의 창출과 지속의 문제 모두를 포괄해야만 하는 보다 넓은 의미의 행위와 활동의 의미에 가깝다고 하겠다.

여기서는 이를 즉흥음악과 실험음악이라는 특정한 영역의 활동에 한정해서 이야기하고 있지만 이러한 제도외적인, 혹은 제도 주변에서의 쉽게 포착되지 않거나 이해되기 힘든 다양한 실천들의 연결망을 이해하고 재현하려는 노력은 이미 극도로 다원적이고 복잡한 사회에서의 예술과 문화의 생태계를 이해하기 위한 전제가 된다고 봐야할 것이다. 이미 계량화하기 쉬운 방식의 결과물들을 산출하고 제시하는 활동들 이외의 실천들을 이해하고 재현하는 일이야말로 잠재적으로 모두가 예술가가 될 수 있고 예술을 향유할 수 있는 예술의 민주화의 시대에 가장 중요한 활동이 될 것이다.

지역문화 창조포럼

**“지역고유 문화브랜드 개발 및
지역문화 협력체계 구축”**

2012년 10월 30일 중부권(대전) 대전문화예술의전당 내 컨벤션홀
 2012년 10월 31일 호남권(광주) 광주 빛고을시민문화관
 2012년 11월 05일 영남권(부산) 부산시청자미디어센터 2층 공개홀

‘지역문화 창조포럼’은 중부권(대전), 호남권(광주), 영남권(부산)의 지역문화 거점을 순회하는 공개포럼 행사입니다. 다양한 분야의 지역문화 전문가들과 함께 아르고 중점과제인 지역별 고유문화브랜드 육성방안을 모색하고, 지역문화협력체계 구축 방안을 논의해보고자 합니다. 여러분의 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

지역문화 창조포럼 중부권(대전)

2012년 10월 30일(화) 15:00~17:30
 대전문화예술의전당 내 컨벤션홀

사회 최남인 (한국문화예술위원회 위원)

1부 15:00~16:25
 개회 개회사 및 오프닝공연

발제 과학기술과 예술의 만남을 통한 지역고유문화브랜드 개발
 박상언 (대전문화재단 대표)

토론 지역고유 문화브랜드 개발 및 육성방안
 송 전 (한남대학교 문화대학원장)
 윤성희 (한국예총 충청남도연합회 회장)

2부 16:35~17:30
 발제 공공기관 이전 시대 전국의 문화지원정책 네트워크 구축
 강형기 (충북문화재단 대표)

토론 권역별/지역별 지역문화협력체계 구축 방안
 김승환 (충북대학교 교수)
 임재광 (공주대학교 교수)

지역문화 창조포럼

지역문화 창조포럼 호남권(광주)

2012년 10월 31일(수) 14:00~ 16:40

광주 빛고을시민문화관

사회 이무용 (한국문화예술위원회 위원)

1부 14:00~15:20

개회 개회사 및 오프닝공연

발제 1 아시아문화중심도시와 빛가람혁신도시 연계협력을 통한
지역고유문화브랜드 개발
김광욱 (광주발전연구원 부연구위원)

발제 2 한국문화예술위원회 지역이전에 따른 역할 재정립과
지역협력체계 개편
윤성진 (아르코 지역협력형사업 평가단장)

2부 15:35~16:35

종합토론 지역고유문화브랜드 개발과 지역문화협력체계 구축 방안
이무용 (진행) (한국문화예술위원회 위원)
이영철 (아시아문화개발원장)
박호재 (광주문화재단 문화정책실장)
문안식 (전남문화예술재단 문화사업팀장)
김상윤 (지역문화교류호남재단 상임이사)
조상필 (전남발전연구원 지역발전연구실장)
김진엽 (문화체육관광부 지역민족문화과 사무관)

지역문화 창조포럼

지역문화 창조포럼 영남권(부산)

2012년 11월 5일 (월) 14:00~16:40
 부산시청자미디어센터 2층 공개홀

사회 임 호 (부산발전연구원 선임연구위원)

1부 14:00~15:20
 개회 개회사 및 오프닝공연

발제 1 청년문화를 통한 지역문화의 정체성 형성 및 발전전략 :
 부산 청년문화수도 프로젝트 사례를 중심으로
 이승욱 ('안녕 광안리' 발행인)

발제 2 국제교류를 통한 글로컬(glocal) 지역협력체계 구축 :
 부산 문화예술, 지역과 세계를 넘는 길
 오재환 (부산발전연구원 지역재창조연구실장)

2부 15:35~16:35
 종합토론 지역고유문화브랜드 개발과 지역문화협력체계 구축 방안
 임 호 (진행) (부산발전연구원 선임연구위원)
 민병욱 (부산대학교 교수, 연극평론가)
 김원명 (경성대학교 교수, 음악평론가)
 김현정 (한국민족예술인총연합 부산지회 정책위원장)
 최학림 (부산일보 논설위원)
 황해순 (부산예술대학교 교수)



Future Strategy

F O R U M

2012 ARKO 미래전략 대토론회



전문가포럼 - 새로운 문화예술, 통섭과 융합

주최



한국문화예술위원회
Arts Council Korea

주관



2012 ARKO
미래전략포럼
준비소위원회

후원



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism