

공학과 예술에 있어서의 인터액션의 문제

Interactivity in Technology and Art

윤중선, 황인**

* 부산대학교 기계공학부(Tel : 82-51-510-2456; Fax : 82-51-510-3084; E-mail : jsyoon@hyowon.pusan.ac.kr)
** ASTA, 조형예술가(Tel : 82-2-302-0034; Fax : 82-2-302-0034; E-mail : inhwang@hanmail.net)

Abstract : A new paradigm of technology, based on an interaction of machines, humans and the environment through Körperlichkeit(corporeality or philosophy of Mom), is explored. The issue of interactivity in contemporary art plays a key role in the investigation of interactive technology. An interactive system is proposed and implemented to explore the proposed interactive technology paradigm. Also, recent collaborations by ASTA(Arts, Sciences & Technology in Asia), an interdisciplinary project team of artists and engineers, are introduced to demonstrate these explorations.

Keywords : Körperlichkeit(corporeality or philosophy of Mom), interactive technology, interactive art, ASTA

1. 서론

예술과 과학기술은 의견상 서로 멀리 떨어진 듯이 보이나 실은 역사적으로 신체를 중심으로 동일한 출발선상을 공유하고 있는 듯하다. 이들 두 분야의 발전적인 결합은 21세기가 강력하게 요구하고 있는 실정이다. 그러나 국내외 경우 의욕에 비해서 결합의 창구를 적극하게 찾지 못하고 있는 실정이다. 경우에 따라서 매우 비효율적인 억지 결합이 보일 때도 있다.

필자들이 소속한 연구팀 ASTA(Arts, Sciences & Technology in Asia)는 학제간 과제의 수행과 실천을 목적으로 공학도와 미술가들로 이루어진 공동연구 조직이다. ASTA는 서구의 예술 전개와 기술 발전 방향의 한계에 대한 대안을 제시하며 인터액티브 아트(interactive art)와 인터액티브 테크놀로지(interactive technology) 전개방법을 모색하고 있다. 이 글은 그간의 ASTA 공동작업에 대한 내용이다.

2. 인터액티비티

2.1 현대미술의 어떤 양상

최근 미술작업에 있어 인터액티브(interactive)란 용어가 빈번하게 쓰여지고 있다. 그런데 국내외를 막론하고 인터액티브란 개념이 자리잡고 있는 공간이란 대체로 작품과 관객 사이에 있어서의 접속의 시스템이나 구현기교에 머무르고 있는 듯하다. 심지어 인터액티브가 표현의 한 기법으로까지 오해되고 있는 경우도 자주 목격하게 된다[10].

인터액티브란 종래에 유지되어왔던 작가, 작품, 관객의 관계가 아닌 새롭게 형성된 경향성을 설명하는 패러다임이라고 보는 편이 타당할 것이다. 인터액티비티(interactivity)란 미술을 창작하고 감상하는 데 있어 어떤 입장이나 자세를 말하는 것이지 테크닉을 말하는 것이 아니기 때문이다.

인터액티브 아트(interactive art)는 작가, 작품, 관객의 관계를 새로 설정할 뿐만 아니라 이를 각자의 외연도 변화시키려 한다. 이 중에서 가장 많은 변화를 가지는 것은 아무래도 작품과 관객의 관계일 것이다. 서양의 경우 작품의 앞에 선 관객은 기본적으로 피평

(peeping)의 자세를 취할 수밖에 없었다. 극장에서 가장 밝은 조명이 무대를 향하듯이 미술관에서의 조명은 전적으로 작품을 향해 있다. 관객은 늘 음예(陰翳) 속에 숨어 있다. 작품은 가시권에 들어와 있긴 하지만 그렇다고 쉽게 다가설 수는 없다. 그 사이에는 철조망 같은 줄이 쳐져 있거나 유리로 된 분계선이 놓여 있다. 이것도 모자라서 '손대지 마시오(Hands Off)'라는 글귀가 따라다닌다. 촉수업금의 대상인 것이다. 작품은 존중되고 신성화된다. 작품쪽에서 보자면 관객은 자신을 숨기고 이쪽을 끌없는 감시를 하고 있는 눈동자 이상도 이하도 아닌 것이다[12, 13].

이렇게 보자면 미술에 있어 인터액티비티를 구현한다는 일의 시작은 눈동자만 열어놓고선 몸은 매복해있던 관객의 신체가 작품을 향해 자신의 정체를 드러내려 한다는 것을 의미하기도 한다. 이제 까지 숨겨져 있던 관객의 신체가 감상의 한 요소로 등장했다고 하는 것은 매우 중요한 일이다. 적어도 테카르트적인 사고가 아직 유효하다면 서양인의 경우 육체와 정신은 분리되어 있기가 쉽다. 몸을 숨기고 사물 즉 작품을 본다는 것은 육체를 동반하지 않은 정신의 안테나 만이 시각의 그물망을 동원하여 사물을 포착하겠다는 뜻이다. 이럴 때의 시각이란 외부로 향한 정신의 연장이다[12, 13].

사정이 이렇다고 했을 때 육체를 동반한 시각의 등장, 나아가 오감 전체를 동반한 육체의 등장은 일대 사건이 아닐 수가 없다. 더구나 동양적인 의미에서 정신이 깃든 육체를 신체라고 하므로 이러한 신체가 작품 앞에 다가와 손을 댄다고 하는 것은 더욱 놀랄 일이다. 이제까지 정신만이 접근가능했던 작품의 표면에 불경스럽게도 관객의 신체가 닿으려 하는 것이다.

이런 점에서 본다면 인터액티브 아트와 테크놀로지 아트 그리고 요즘 한창 논의가 되고 있는 신체성(Körperlichkeit)은 함께 묶어서 생각할 필요가 있는 것이다. 그리고 이는 최근 공학의 신조류인 감성공학에 있어 신체의 문제와 테크놀로지의 문제를 동일선상에서 고민하면서 이를 돌파하는 방법론의 하나로 예술의 성과와 손잡으려고 하는 추세와 맞물리면서 양상은 더욱 복잡해져가고 있다[13, 14, 16].

그러나 결국 이들 사이를 묶어주는 가장 구체적인 존재는 역시 '신체'가 아닌가 한다. 예술과 기술이 '테크네'라는 동일한 고어(古語)의 조상을 가진다고 했을 때 신체를 기준으로 하여 한쪽에서는 감정이 확대되어간 것이고 한쪽에서는 힘이나 기능이 확대되어간 것이라는 설명은 설득력이 있다. 아마도 최초의 엔지니어링을 구석