

## 과학기술과 인터랙티브 아트에 관한 사회미학적 의미

# The Meaning of Social-Aesthetics on scientific Technology and Interactive Art

신혜경<sup>1</sup>

Hye-Kyung Shin<sup>1</sup>

### 요 약

이 논문은 과학기술과 예술 융합에 의한 인터랙티브 아트를 고찰한다. 즉, 예술에 대한 과학 기술의 응용이 어떻게 새로운 언어와 이미지들을 만들어 낼 수 있는지, 더 나아가 그것이 어떻게 사회문화적 실천과 인간 감각-경험에까지 영향을 미칠 수 있는지를 다룬다. 이것은 과학적 기술에 의한 예술 창조를 새롭게 규정하도록 만들어줄 뿐만 아니라 예술에 대한 생각이나 존재론적인 의미까지도 새롭게 재고해 볼 수 있는 계기를 만들어준다. 오늘날 예술은 예술 그 자체의 내적인 논리의 영역 내에서만 더 이상 설명되어질 수는 없다. 따라서 예술과 과학기술의 융합에 의한 예술은 예술과 사회, 예술가와 과학자 그리고 예술 작품과 관람자 사이의 상호작용의 새로운 방식과 새로운 형태를 만들어냄으로써 새로운 감수성을 야기한다. 올라퍼 엘리아손의 작품들은 과학 기술적인 발명과 인터랙티브 아트에 의한 비물질성과 재맥락화를 통하여 새로운 감수성과 새로운 의미의 출현을 만들어낸다. 그것은 과학적인 것과 연결된 방식 내에서 관찰자의 관점 이동과 응시 그리고 신체의 행위에 의존해서 경험의 형태를 드로잉한다.

핵심어 : 과학기술, 인터랙티브 아트, 엘리아손, 커뮤니케이션, 사회미학, 새로운 감수성

### Abstract

This paper was intended to investigate into the interactive art of scientific technology and convergence in arts. It shows how the application of scientific technology to arts has effect on human sens-experience as well as sociocultural practice, and furthermore, makes new languages and images. That works to not only newly restipulate the creation of art by scientific technology, but also reconsider the ideas and ontological meaning on art. Nowadays we can't only explain art itself in the fields of the internal logic of art. This convergence of art and technology makes a new ways and forms of interaction between art and society, artist and scientist, and artwork and visitors. Olafur Eliasson's artworks produced the emergence of a new sensibility and meaning through immateriality and recontextualization by scientific and technological inventions. This immateriality and recontextualization draw empirical form, depending on the movement of the viewpoint and gazing of a observer within the linked way between scientific things.

Keyword : Technology, Inter-activity, O. Eliasson, communication, social-aesthetics, new sensibility

<sup>1</sup> Department Art Management, Kyonggi University, Suwon, Korea [Professor]  
e-mail: shinemoon2021@naver.com

Received(November 7, 2021), Review Result(1st: November 25, 2021), Accepted(December 10, 2021), Published(December 31, 2021)



© 2021 The Authors. Published by NCISS.  
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

## 1. 서론

예술사의 관점에서 오랜 동안 사회미학적 성격의 예술은 개념적, 이론적으로 평가 절하되어 왔다. 왜냐하면 예술과 현실 사이의 관계를 보여주는 것은 예술작품의 정체성과 사회적인 관계 사이의 근본적인 문제를 발생시키기 때문이다. 여러 학문의 경계를 넘나든 미술사학자 하우저(A. Hauser)에 의하면 “예술 작품의 의미는 줄곧 이 두 관점 사이를 - 생활과 모든 작품 외적 현실에서 단절된 하나의 존재라는 관점과 생활과 사회와 실제에 의해서 제약된 하나의 기능이라는 관점 사이를 왕래한다.” [1]. 이러한 언급은 예술의 자기 고유성을 주장하는 측면과 공리주의 사이의 불일치를 근본적으로 함축한 딜레마를 적시한다. 이러한 관점에서 불일치의 것들을 서로 연결하는 문제는 다양한 논쟁거리를 수반할 수밖에 없는 구조적인 측면을 내포하며, 필연적으로 정치적인 수밖에 없다. 그렇기 때문에 과학기술과 예술 사이의 불일치의 조화나 양가성의 문제를 전제로 연구하는 것은 결코 쉽지 않은 작업이다. 그렇다고 할지라도, 우리의 관심은 미학적이고 사회적인 맥락 양쪽 모두와 관련한 좀 더 확장된 함의의 예술 산출에 관심을 가진다. 그것은 의심할 바 없이 근본적으로 창조활동의 목적이 단지 미술 세계 그 자체의 성과에만 그치지 않으며, 사회와 공동체를 위해 예술이 무엇을 할 수 있는지를 생각하는 것과 관련한다. 우리는 예술과 사회 그 어느 한쪽의 입장만으로 문제를 해결하려는 데서 오는 한계나, 위계적인 차이의 관계를 지니는 것 모두를 경계한다. 그렇다고 존재론적 관점에서의 동질성을 주장하거나 그 문제를 다루려는 것 또한 아니다. 그 보다는 이러한 관례적인 규범의 한계와 경계의 딜레마를 넘어서 어떻게 과학기술에 의한 문화예술적인 전략과 예술에 대한 상호 소통이 사회를 위한 어떤 하나의 긍정적인 모델들을 제공할 수 있는지에 주목한다.

1990년대 이래로 학계와 예술계에서도 이러한 논의들이 빈번하게 이루어져 왔으며, 그만큼이나 의견 또한 분분한 것도 사실이다. 그럼에도 지금과 같은 복잡한 환경 속에서 예술과 사회적인 것, 인간과의 상호 작용성을 함께 고찰하는 것은 그 어느 때 보다도 중요해 보인다. 이는 예술이 적어도 오늘날의 사회적인 지형 변화에 따른 문제와 소통의 해결책을 찾고자 노력하는 것이다. 또한 각각 개별적으로만 바라보고자 했던 예술과 사회, 예술과 과학, 예술작품과 관람객 간의 상호 관련성을 강하게 환기시키는 것이다. 이러한 변화의 새로운 지평 위에서 우리는 그것들 사이의 융합과 통섭에 의해 열리게 되는 새로운 예술 형태의 존재방식과 그것의 사회미학적 의미를 살핀다.

그렇다면 이러한 과학기술에 의해 생산된 예술 개념은 무엇일까. 그것은 예술의 모든 방위의 문제와 연루되어 있다. 요컨대 그것은 예술과 사회, 예술과 과학기술, 예술가와 기술자, 예술작품과 관람객 등과 같은 사회 속에서 예술이 재정의 되는 것을 의미한다. 주지하다시피, 오랜 동안 예술과 과학기술의 유비를 이루는 것들이 서로 다른 영역에 의해 다루어져왔음에도 불구하고, 오늘날

그 이중의 법칙 속에서 연대하면서 융화적인 미를 실현하는 방향으로 전환되는 추세다. “현재로서는 안료로 완성하지만, 기계는 더 완벽하게 표현된다. 지금은 과학이 좋지 않지만 내일은 더 좋아질 것이다.” 라는 인상주의 작가 쇠라(G. Seurat)의 언급은 미학적이고 동시에 과학기술적인 성격을 갖는 예술의 융합적인 성격의 미를 시사한다 [2]. 19세기이래로 과학기술 문화와 관련한 낙관론은 이러한 수학적이고 물리적인 것에 기초하는 ‘창조하는 기계’의 신뢰를 확신하면서 탐험되지 않은 분야에 집중해왔다.

이러한 과학적 기술 진보의 관념은 오늘날 진보의 모델을 은유화하는 것에서 벗어나 진보적인 법칙에 대한 우리의 확신만큼 르네상스에서 행해졌던 것처럼 예술과 과학기술은 상호 거리를 좁혀가고 있다. 그것은 양자의 차이에 의한 사고보다는 오히려 서로의 교차점에 주목하는 것이며, 그것이 우리 시대의 감수성에 더 적합한 새로운 형식으로 변화되어야 한다는 논리를 펼친다. 이런 관점에서 본 논문에서는 구체적으로 과학기술과 예술의 융합 그리고 그것들과 연결되어 있는 인터랙티브 아트에 주목한다. 인터랙티브 아트의 존재 방식과 작용의 관점에서 예술과 사회, 과학기술과 예술, 예술가와 기술자, 예술작품과 관람객 사이의 상호 작용에 의한 참여와 소통의 예술적 존재 방식을 살핀다. 그리고 또한 이러한 예술적 생산 방식으로부터 파생된 새로운 형태와 커뮤니케이션의 방식은 무엇인지를 관찰한다. 더 나아가 우리의 감정을 좌우할 수 있는 것의 본질이 무엇인지를 알아본다.

## 2. 본론

### 2.1 과학기술과 예술 융합의 지형도

예술이 사회의 한 축을 담당하고 있다는 사실을 모르는 사람은 거의 없을 것이다. 어느 시대를 막론하고 예술은 시대의 사회적인 틀 속에서 그 지형도가 그려진다. 그런데 새삼 이 문제를 다시 논의하고자 하는 것은 실제로 예술의 장이 세월의 축적과 함께 더욱더 복합적으로 사회의 각 장들과 미묘하게 얽혀가고 있기 때문이다. 현재의 예술 환경은 다원화되는 문화제도와 정치, 다층적 사회 경제적인 구조와의 연관, 이데올로기와 유토피아, 변화하는 예술 개념과 미적 가치, 시민-관객 중심 등의 시대적 조류의 복합적 체계의 환경 속에 놓여있다 [3]. 이러한 상황은 결국 20세기까지의 모든 예술의 전략을 다시 사고하는 방향으로 전개된다.

또 다른 한편으로 현대예술의 개념에서 눈여겨보아야 할 것은 예술과 과학기술이 계속해서 논의되고 추진되는 점이다. 예술실천의 확장과 과학기술의 눈부신 도약에 직면하여 전통적인 예술 영역 바깥의 과학기술을 기반으로 하는 예술로 방향이 전환되고 있다. 체계적으로 과학기술인 도구와 매체를 사용하는 예술적인 방식은 사회 일반의 낙관론에 연결되어 계속해서 증가하고 있다. 여기서 더 나아가 전기, 전자 등의 물리적 그리고 최근의 생물학적 요소까지도 수반함으로써 질적,

양적 변화를 초래하는 등 오늘날의 예술에 강력한 영향력을 행사한다. 이러한 흐름은 오늘날의 현대 예술 활동의 방향, 즉 미디어, 멀티미디어, 가상현실 등등의 예술 활동의 기반을 형성한다.

이렇듯 신기술의 도래와 함께 인류의 문명이 영향을 받고 있는 상황에서 예술과 과학기술의 융합은 하나의 추세이자 혁명이 되었다. 이제 예술가는 단순히 과학기술의 세계에 대한 삽화가가 아니다. 적어도 예술가는 과학기술 세계에 그의 의식과 자극적인 상상력을 대면시킬 수 있다. 오늘날의 예술가들은 새로운 기술을 사용하여 인간과 과학기술, 양자의 진화에 자양분을 공급한다. 마찬가지로 과학기술 응용은 더 많은 정보와 혁신적인 예술 형태를 위한 창조성에 직접적으로 영향을 미친다. 이런 관점에서 예술과 과학기술은 모두 혁신적인 개념을 공략하면서, 자주 동일한 목적에 동일한 주제를 사용한다 [4]. 이 양자는 평행한 길을 가면서 예술과 과학기술은 다양한 방법으로 서로를 가능하게 한다.

퍼시 스노우(C. P. Snow)는 어떤 한 학문 분야의 배타적 공간이 기술을 적용할 수 있는 희망에 장애가 된다고 주장했다 [5]. 이러한 사고의 움직임 속에서 우리는 우리 정신의 일체성의 구성요소를 이루는 소리, 움직임, 시간, 공간처럼 위대한 종합의 꿈을 성취한다. 예술가는 과학기술을 가지고 예술의 자율성을 재정비할 필요성을 갖는다. 과학기술과 협력하면서 혹은 그 자신이 기술자인 예술가로서 예술과 기술, 숙련을 동시에 의미하는 그리스어의 테크네(Techné)의 어원에 적합한 새로운 활동을 펼친다. 그것은 한편으로는 과학기술 발전이 우리를 자연의 세계로부터 고립시키지 않는 방식으로, 또다른 한편으로 과학기술 같은 예에 따라 예술작품들은 시각 넘어 위치하는 영역을 드러낸다. 그것은 무엇보다 시각적 방식의 기능에 호소하는 것을 더 이상 만들어내지 않는다는 의미다. 눈은 관객에게 있어서 더 이상 의무적으로 매우 강한 자극을 주는 기관이 아니다.

이러한 상황에서 창조된 하나의 주된 흐름의 경향은 첨단과학기술과 문화예술과 관련한 다양한 실천적 모색이다. 오늘날과 같은 첨단과학의 시대 혹은 기술문화 시대의 예술의 디지털화는 컴퓨터 기반의 기술발달과 함께 가속화되며, 디지털 문화의 터전이 된다. 컴퓨터로 할 수 있는 여러 가지 일들은 무궁무진하며, 현재 정보통신기술, 인터넷, 가상현실이나 증강현실, 대화형방식 등이 광범위하게 사용되고 있다. 예술가들 또한 그것을 다양한 방식으로 활용하고 있다. 이러한 변화는 대략 디지털 기술에 의한 이미지와 소리 그리고 텍스트의 새로운 처리기술, 전지구로 네트워크된 새로운 정보 통신 공간, 하이퍼텍스트 등이며, 그것은 시공간과 정보 처리 등의 동시적 축약과 팽창으로 특징지어진다.

정보 저장 처리에 따라 초래되는 변화의 규모와 차원은 아직도 정확히 가늠되기 어려울 만큼이나 무궁무진하며, 그 변화는 여전히 진행 중이다. 모든 것이 수학적 알고리즘과 디지털 정보의 전환 시대에서 예술은 컴퓨터의 메모리 속에서 데이터베이스 안으로 흡수된다. 따라서 디지털 시대의 예술은 한마디로 정보화된 세계를 전제 한 발전과정에 다름이 없다. 이에 따라 디지털 기술은 지금까지 존재하지 않던 가상성 혹은 가상 세계를 창조한다. 이와 같은 세계는 이른바 이미지의

조합을 통해 구축되는 세계이며, 관객 역시도 참여할 수 있는 쌍방향성이 가능하다. 또한 인공적으로 조합된 감각적 세계를 만들어냄으로써 이제까지의 모든 관습적 감각체계와 공존하게 되거나 또는 이를 대체할 수 있는 인공세계를 창조한다 [6].

이에 따라 미술은 실제 공간에 가상의 환경을 덧입히는 가상현실과 네트워크로 연결된 통신망에 존재하는 사이버 공간 속에서의 정보적 흐름으로 규정되는 기회를 맞이한다. 그것은 우리들이 수 천 년에 걸쳐 현실에 관해 가지고 있던 관념이나 관계가 흔들리기 시작했음을 의미한다. 이러한 변화는 미술이 생성되고 소통되는 공간을 새롭게 규정할 뿐만 아니라 미술의 개념이나 존재론적 의미까지도 새롭게 재고하게 만드는 중요한 계기를 제공한다. 미술은 이제 더 이상 그것 자체의 논리로만 설명될 수 없는 복합적인 구도에 놓이게 되었으며, 복잡하게 얽힌 다양한 개념들을 생성한다. 그것은 사회와 대중매체, 즉 사회학적 예술, 인터넷 아트, 가상박물관, 통신망 등등에 기초한 새로운 예술양식을 뒷받침하는 근거가 되고 있다. 한편 정보의 혁명시대, 디지털 시대, 가상현실의 세계라고 지칭되는 신기술의 등장은 과학기술과 예술의 문제뿐 아니라 인간의 의식구조, 인간의 존재방식과 권력의 작용방식 전반의 급격한 변화를 가져왔다. 가상공간은 인간을 유기체적이며, 단일구조적이고 계급적인 현실공간과는 다른 공간에 위치시킨다.

## 2.2 가상 세계와 인터랙티브 아트

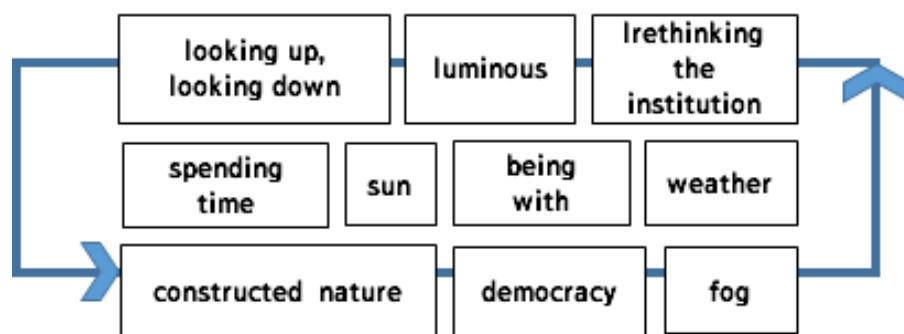
관습적 감각체계와 인공세계의 공존 및 가상세계에 기초한 새로운 예술 양식이 출현하면서 예술작품이 가지는 가치와 기능에 전반적인 변화가 일어난다. 예술적인 활동은 시대와 사회적인 맥락에 따라 형태와 양상, 그리고 기능이 변화하는 게임이지 불변하는 하나의 본질이 아니다 [7]. 새로운 것은 이제 더 이상 하나의 기준이 되지 못한다. 오늘날 사회의 장에서 일어나는 변화를 파악하는 일과 이미 변화한 것 그리고 변화를 계속하고 있는 것을 이해하는 것이 그 무엇보다 중요한 일이 되고 있다.

오늘날 예술은 불가능할 것 같은 세계를 하나의 모델로 제시한다. 그것은 과학기술의 응용에 의한 시공을 초월한 예술을 취한다. 알려지지 않고 가변적인 존재의 형태는 물론 감상자에 대한 불가시적인 초대와 감상자의 비-실제적인 참여를 나타내는 것 그리고 대중이 참여하는 것들이 현대 커뮤니케이션의 현실이다. 지난 십 수 년 동안 예술 체계 내의 사회적 관행이라고 볼 수 있는 것은 작가와 관객, 작품과 그 경험 간의 역설적 관계를 다루는 것이 새로운 방법이 되었다 [8].

엘리아손(Olafur Eliasson)의 예술적 활동은 인터랙티브의 개념에 기초한 것으로 과학기술과 사회현상 그리고 인간의 의식과 감성을 모두 일깨운다. 여기서 인터랙티브란 프랭크 포퍼(F. Popper)가 ‘전자시대의 예술ART of Electronic Age’(1999)에서 제시한 것처럼 “관람자가 흐름에 영향을 주거나 구조를 변경시킨다든지 환경에 상호 반응하거나, 네트워크를 관통함으로써 변형과 창조행위에 직접 참여할 수 있도록 적용할 수 있으며, 어떤 면에서는 ‘지능’을 갖춘 다양한 구조, 환경, 사이버네

틱 네트워크, 정보의 흐름(이미지, 텍스트, 소리) 등을 지칭한다.” [9]. 이런 맥락에서 엘리아손의 인터랙티브 예술은 과학적 방법론과 미술의 관계뿐만 아니라 사회과학적 영역을 포함해서 심리학이나 사회학, 인류학 등에 심취 그 분야에서 받은 영감을 자신의 작업에 반영한다. 뿐만 아니라 화학, 물리학, 우주론, 생물학 등의 자연과학 분야에서도 영감을 받는다. 실제로 독일 베를린에 위치한 엘리아손의 작업실에서는 전 세계에서 온 각 분야의 전문가 미술사학자, 심리학자, 건축가, 디자이너, 재료공학자 등 학문적 연구를 하는 팀과 과학기술공학자들을 포함 90명이 협업을 통해 그의 작업 아이디어를 구현하는 방식을 연구하고 실험에 옮긴다. 이에 준거하여 말하자면 그의 예술 원칙은 기본적으로 과학기술적 실험 및 연구의 방식에 기인한다. 요컨대 엘리아손의 작업은 자연과 문화, 기하학과 물질성, 그리고 빛으로 구현된 것 내에서의 복합체를 가정하며, 물리학적 법칙에 의해 구현된 작품과 인간의 지각능력 사이의 상호 작용에 의한 반응에 있다 [10].

엘리아손이 만든 다수의 설치작품들은 대부분 기능적인 기계들이며 비물질적인 세계를 창조한다. 이와 같은 세계를 보여주는 작품들 가운데 하나가 아래 [그림 1]의 <날씨프로젝트Weather Project>(2013)다. 미술관의 조건을 탈범주화시키고 인공 태양과 안개를 설치한 이 작업은 설탕과 물을 섞어 만든 수증기로 안개를 창조하는 습도 조절기를 이용했다. 또한 원형의 태양은 노란색의 빛이 방사되도록 단색파장의 200개의 전구가 사용되었다. 그리고 또한 테이트 모던(Tate Modern)의 터빈 홀(Turbine Hall) 천정을 가득 메운 알루미늄 포일의 반사판으로 일몰의 장관을 연출했다. [표 1]은 위의 엘리아손 설치작업 컨셉을 보여주는 것이다 [11]. 그것들은 상징으로서의 재료가 아니라 열(heat)과 에너지(energy)에 관한 재료이자 현상을 창조하는 기계다. 또한 경험을 발생시키는 ‘경험 기계(experience machine)’다 [12]. 뿐만 아니라 천정에 비스듬히 매달린 거대한 원형의 거울이 살짝 기울어진 채로 바닥을 반사시킬 때 관람객들은 어른거리는 자신의 모습을 찾아 전시장에 서 서거거리면서 혹은 바닥에 누워 투영된 자신의 모습을 응시하면서 그 자신의 존재에 대해 생각하는 시간을 갖는다 [13].



[표 1] 엘리아손 설치작업 컨셉

[Table 1] Eliasson's Concept of Installation work



[그림 1] 날씨프로젝트(1~3), 2003, 26.7 x 22.3 x 155.4m, 터빈홀, 테이트모던, 런던

[Fig. 1] The Weather Project(1~3), 2003, 26.7 x 22.3 x 155.4m, Turbine Hall, Tate Modern, London

그 이전에 이미 이와 유사한 작업으로 현장에서 이루어진 [그림 2]의 <이중의 태양Double sunset>(1999)을 선보인 바 있지만, <날씨프로젝트>는 그것보다 더 강렬하게 인상을 남긴다. 여기서 더 나아가 엘리아손은 감각-지각의 체계를 넘어서는 보다 더 실제적인 [그림 3]의 <작은 태양Little sun>(2012)이라는 태양열 에너지 조명작업을 통해 사회와 관객과 소통한다. 그것은 하나의 미적 오브제로서 정적인 대상이나 사물화된 것들이 아니라 주체와의 상호작용 속에서 재창조되는 가능성을 탐색하는 것이다 [13].



[그림 2] 이중의 태양(1~3) 1999. 위트레흐트, 2000

[Fig. 2] Double sunset(1~3) 1999. Utrecht, 2000



[그림 3] 작은 태양(1~3) 2012

[Fig. 3] Little sun(1~3) 2012

과거 자연은 불가침의 존재였고 우리가 자연에 영향을 미친다는 건 상상을 할 수 없었다. 하지만 이제 자연 또한 우리가 사는 방식에 따라 변화한다는 사실을 모두 알고 있다. 따라서 과학적 방법론에 의해 만들어진 엘리아손의 ‘가상성(virtuality)’ 혹은 인공 자연은 바로 이런 변화에 대한 것이자 일종의 문명화된 자연이다. 또한 여기서의 ‘가상성은 상호작용과 연관된다’ [14]. 과학을 근거로 물, 안개, 이끼, 얼음, 빛, 온도, 무지개 등 대자연의 끌어들이는 그의 작업은 인간의 지각능력과 자연법칙 간의 관계, 비물질성과 시간성 등을 함께 풀어냄으로써 우리의 지각방식을 벗어나는 다각적 경험을 선사한다. 그것은 우주공간과 그 안에 존재하는 태양과 행성의 규칙적인 운동 그리고 그 공간 안에 있는 감상자와의 관계에 주목하여 지각적 인식에 끊임없는 질문을 던진다. 한 인터뷰에서 엘리아손은 “내 작업의 아이디어는 그다지 색다를 것이 없는 비물질화, 비객체화이지만 그 가운데서도 관찰자와의 현상학적인 법칙들을 보고자 한 것”이며, “관찰자의 참여와 작품의 일시성이 나의 지속적인 관심사”라고 했다 [10]. 그것은 일차적으로는 유동적이고 일시성의 예술 현상을 제시하며, ‘가상성’과의 ‘상호작용’과 그 속에서의 감각적인 경험에 따른 관찰자의 개인적 반응을 유발시킨다. 실재와 가상의 구분 불가능한 공간 내에서 우리가 어떻게 방향을 짓고, 우리들 자신을 이해하는지와 같은 문제에 관심을 갖는다.

이렇듯 엘리아손의 작업의 주제나 접근방식, 제공하는 경험은 작품마다 다르지만 공통적으로 담긴 주제는 세상과 인간의 관계다. 그는 세상을 어떻게 인식하는지에 따라 세상이 바뀌고, 우리도 바뀐다는 식의 상호적 관점, 이중의 관점과 제 3자의 관점에서 경험하고 보게 만든다 [14]. 그것은 가변적이고 변경가능하며 지속적인 상호작용의 잠재성으로부터, 현상에 대해 살펴보고 지각할 수 있도록 한다. 달리 말하자면 가상 환경과의 관계에서 자기 의지를 가진 주체인 그 자신을 재평가할 수 있도록 관찰자의 사고가 ‘행위’에 이르게 한다. 관찰자 자신의 몸의 위치를 변경함으로써 다른 움직임, 다른 감각, 다른 생각이 혼재된 공간을 형성하고, 그것이 실재가 된다 [15]. 이런 관점에서 엘리아손의 작업은 종래의 미술의 기능에서 벗어나 과학기술에 의한 인공성-가상성과 관찰자의 움직임, 시각적 각도, 관점 등의 ‘경험의 형태를 드로잉하고 프로젝션한다’ [16]. 현상학적 관점으로 말하자면, 이러한 행위는 모든 것 이전에 ‘세계’에 더 잘 밀착하여 직접적이고 ‘근원적’ 접촉을 다시 회복하는 것이다.

### 3. 결론

“예술과 과학은 동일한 도구와 재료를 사용한다. 그들을 이어주는 주요 연결점은 기술(Technology)이다.” 오늘날과 같이 변화가 심한 때에 예술과 과학의 통합현상도 강하게 나타난다. 또한 신기술은 ‘예술가와 창조, 관객의 관계를 중시한다’ [4]. 그것은 예술의 주류언어가 되어 새로

운 미학적 논쟁을 불러일으킨다. 이른바 과학기술과 예술의 융합이 생산하는 새로운 창조물들은 큰 틀에서 보자면 어떤 특성을 가지는가. 그리고 또 그것에 대한 관람자의 감정이란 무엇인지에 관한 물음을 제공한다. 엘리아손의 작품을 통해서도 확인되듯이 과학기술적 발명에 의해 돌출된 비물질성과 재맥락화에 의한 새로운 감수성의 출현과 새로운 의미를 생산한다. 이런 연유로 비물질의 존재와 새로운 감수성은 탐색의 대상이 된다. 여기서 비물질이란 전통적인 물질적 재료에서 벗어난 과학기술에 의한 탈물질화나 혹은 디지털과 같은 전기, 전자 통신기술 등의 신소재 등을 의미한다. 본 연구에서는 신소재보다는 오히려 과학기술에 의한 (탈)비물질화의 새로운 형태의 예술에 초점이 맞춰져 있다.

엘리아손의 설치작품은 자연과 과학기술, 인문학, 사회학에 이르기까지 다양한 분야와의 융합적 원리를 실현한다. 이러한 방향과 연관되어 그는 유동적이고 일시성의 예술 현상을 제시하며, 그것과의 상호작용에 의한 관람자의 개인적 행위와 반응을 유발시킨다. 이러한 작업은 비물질화, 비객체화, 재문맥화이지만 특히 커뮤니케이션의 공간을 생산한다. 그것은 우리 자신의 삶과 밀접하게 연관되어져 있는 자연적이면서 동시에 과학기술적인 것이 불가분하게 연결된 방식 내에서 특히 관찰자의 관점 이동과 응시 그리고 신체의 행위에 의존해서 경험의 형태를 드로잉하고 프로젝트화 것이다.

예술 창조의 도구이자 본질로서 다양한 경험은 주로 물리적 장소와 과학기술에 의한 설치작품 그리고 개인의 인지의 공헌 사이에서의 상호작용과 시간의 역동성에 의한 잠재성 가운데 존재의 의미를 갖는다. 이러한 비물질의 존재는 전통적인 회화나 조각과는 전혀 다른 형태, 다른 의미를 갖는다. 그것은 새로운 인식을 나타나게 하고 제시하는 프로젝트, 즉 과학기술과 우리의 관계 및 경험에 대한 우리의 감정을 좌우할 수 있는 프로젝트인 것이다. 요컨대 일시적이고 비물질적 현상과 마주하여 그것을 감각하고 경험하고 사고하는 관찰자의 능력을 발휘함으로써 인식의 확장뿐만 아니라 더 나아가 지식 생산의 도구로서 자기 자신이 스스로가 역량을 증가시켜 나가는 것이다.

따라서 비물질은 기술이 부과하는 문제에 대한 대응이자 그로 인해 야기되는 가능성으로 제시된 잠재성의 형태다. 그것은 과학기술에 의한 설치작품이 창출해내는 예측 불가능한 상황과 관찰자가 맺는 관계 즉, 주변 환경과의 관계방식과 진행형의 작업처럼 보이는 끝이 열린, 상호작용적인, 종결을 거부하는 작업으로 열어놓는다. 결론적으로 관찰자-사용자의 보고 느끼는 것의 경험에 대한 실험과 인식의 확장을 위한 것이다.

## References

- [1] A. Hauser, *Sozialgeschichte der Kunst und Literatur*, Changbi Publishers, 1999.
- [2] C. Millet, *Le critique d'art s'expose*, Jacqueline Chambon, 1993.
- [3] J. Rancière, *Le spectateur émancipé*, La fabrique, 2008.
- [4] E. Strosberg, *Art and Science*, Eulyoo Publishers, Seoul, 2001.
- [5] C. P. Snow, *The Two Cultures*, Cambridge University Press, 1998.
- [6] F. Mèredieu, *Arts and Nouvelles Technologies*, LAROUSSE, 2004.
- [7] N. Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Hyunjiyeon, Mijin Publishers, 2011.
- [8] U. Schötker, "Spirit of beauty as a civil stratege", *The International Symposium 2011: Contemporary Art and Its Social Practices*, Busan Biennale Organizing Committee, October 20-21, 2010, Busan, Korea, pp. 32-39.
- [9] F. Popper, *Art of The Electronic Age*, Yekyong publishers, 1997.
- [10] C. M. Schneider, "Eye See you", *Olafur Eliasson, Boros Collection*, Langen Foundation, Neuss and Boros Foundation, Berlin, 2015, pp. 9-21.
- [11] O. Eliasson, "weather project(2013)", *olafureliasson.net*, <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101003/the-weather-project> (accessed November 26, 2021).
- [12] M. Beccaria, *Olafur Eliasson*, Tate publishing, London, 2013.
- [13] STUDIO OLAFURELIASSON, *An Encyclopedia*, TASCHEN GmbH, Köln, 2012.
- [14] H. U. Obrist, *Olafur Eliasson*, Verlag der Buchhandlung Walther Köln, Germany, 2008.
- [15] Z. Cynthia, "Seeing Things: The Art of Olafur Eliasson", *newyorker.com*, <https://www.newyorker.com/magazine/2006/11/13/seeing-things-2>, (accessed November 26, 2021).
- [16] O. Eliasson, "Why art has the power to change the world", *weforum.org*, <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/why-art-has-the-power-to-change-the-world>, (accessed November 26, 2021).