**<시험범위 및 중심내용>**

* **시험범위는 1주차~7주차까지.**
* **작가와 작품명은 기본입니다**

1. **1주차 미디어특성과 재매개**

* **Slide 4,5번과 2주차 slide 3번(예술의 변화) 연계하여 예술작품의 특성 이해**

산업혁명과 디지털혁명을 기준으로 단계가 나누어짐

(복제 량이 미치는 영향 -> 재물질화라고 생각하면 될듯)

디지털혁명 이후에는 물질의 단계를 벗어남 (탈물질화)

* **마샬 맥루헌의 <미디어는 메시지다>, <미디어는 인간의 확장>이 의미하는 내용**

슬라이드의 초록박스 참조

미디어는 존재하고 발전하는 것 자체가 메세지가 됨, 인간의 감각을 확장시키면서 사회를 변화시킬 수 있는 요인으로까지 작용하는 것

* **볼터와 그루신 <재매개>의 종류와 특징**

**비매개 하이퍼매개**

**인신론적 의미** 투명성 불투명성

**심리학적 의미** 경험, 몰입 미디어의 경험

인식론적으로, 심리학적으로 가지는 특징을 기억

* **4차 혁명 시대에 나타난 재매개 특징**

새로운 자아의 창조 (부캐)

미디어 자체가 인격화 (AI)

-> 현실과 미디어의 물리적 차이로 인한 혼란 발생

1. **2주차 예술의 변화와 시대적 배경**

* **Slide 3번 중요 (1주차 내용과 연계)**

복제가 불가능한 1차 => 고정적이고 지속적인 가치

대량복제가 가능한 2차 => 일시적이고 반복적이며 대중적인 가치

무한복제가 가능한 3차 => 완성되는 것은 없음(비결정성), 상호작용을 통한 가치창조

* **플러서스와 해프닝의 특징**

두가지 모두 예술에 삶을 끌어들임

플러서스는 장르의 경계를 두지 않는 예술, 순간이나 일시성, 우연성의 가치

**조지 마키우나스**

해프닝은 관객을 예술적인 사건으로 끌어들여서 체험시킴

**앨런 캐프로**

* **존 케이지 작품 이해**

4분 33초는 아무런 소리도 없는 연주였다. 즉, 연주는 아니다

하지만 관객들에게 정적, 일상의 소리라는 것을 느끼게 함으로써 플러서스의 성격을 가진 예술이라고 볼 수 있다.

* **1960년대 TV의 일반적인 속성과 백남준의 TV 속성 비**

60년대의 tv는 일상에 스며든 요소이자 일방적인 소통의 장이었다. 소비자도 수동적인 자세를 가지기에 거대 권력들이 애용하는 장치로써 역할을 했다. 하지만 백남준은 이러한 거대한 권력장치에 대해 도전하며 소비자, 즉 관람자가 능동적으로 참여할 수 있는 예술을 펼쳤다.

1. **2-3주차 백남준**

* **장치된 tv, 비디오 테이프, 폐쇄회로 작품들의 특성 비교**

장치된 tv => 내부 회로 조작에 의한 제한된 이미지와 추상적 패턴, 비결정성

비디오 테이프 => 무한한 이미지, 파편화하고 중첨되는 현상, 동적인 작품

폐쇄회로 => 피드백을 이용, 거울이나 나르시즘의 형태를 가짐

* **선을 위한 TV, 글로벌그루브, TV 부처 작품 이해**

선을 위한 tv는 최초의 참여 tv로 순간과 우연이 하나의 선으로 합일된 장치된 tv 형식을 보임, 플러서스의 형태도 보이는 듯

글로벌그루브는반복되는 작품 속 이미지가 중첩되면서 복합적인 이미지를 보여주는 비디오테이프 형식의 작품임

tv부처는 스스로의 모습을 투영하고있는 화면을 바라보는 부처의 모습을 하고있음, 나르시즘적인 형태로 보아 폐쇄회로 형식의 작품임

* **이중과 모방적 재생산의 의미**

이중은 기본적으로 분리와 중복의 개념을 모두 담고있음, 작품들간의 문맥적 연결을 시도해 전통성을 훼손하지만 재생산의 시대적, 예술적 욕구를 충족시켜줌

이는 모방적 재생산의 형태와 유사한데 다른 작품을 모방하여 작품간 문맥적 연결을 시도한다고 생각할 수 있음

* **인공위성공연이 가지는 의미 (굿모닝미스터오웰 작품 이해)**

인공위성을 통한 공연은 실시간으로 소통하는 콘텐츠로써 상호 소통적 참여tv의 이상적인 모델임, 굿모닝 미스터 오웰도 뉴욕과 파리에서 실시간 공연을 동시에 전하는 하나의 퍼포먼스로 역할

* **백남준 비디오아트의 특징**

각각의 tv가 별개이지만 상호 연관되는 구성적이고 조각적인 특성을 보여줌, 또한 해프닝의 연장선으로써 참여tv이자 상호소통을 이룬 참여예술이라고 볼 수 있음**3-4주차 시간예술과 비디오/ 비디오아트\_시공간의 확장과 변형**

* **아래 작품들 중심으로 비디오 역할, 시간과 공간의 특징, 구현방법을 공부하세요**

**⦁ 브루스 노만 <Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square. >, <현실/비디오테이프로 촬영하는 복도 Live/Taped Video Corridor>**

**⦁ 댄 그레이엄 <Present Continuous Past>, <Time Delay Room>**

**⦁ 빌 비올라 <The Reflecting Pool>, <Ocean Without a Shore>**

3작가 모두 비디오아트로써 비디오의 재현을 붕괴시킴

**5주차 몸, 성과 정체성**

* **아래 작품들 중심으로 신체를 표현한 방법과 특징을 이해하고 비교하면서 공부하세요**

**⦁ 게리 힐 < Inasmuch As It Is Always Already Talking Place >**

**⦁ 스텔락 <제3의 손>**

게리힐의 작품을 비디오아트를 기반으로 신체를 특정한 시각적, 언어적, 음성적 해석을 하는 것에 초점을 맞춤

스텔락의 작품은 신체와 기계의 융햡을 퍼포먼스로 다루면서 이를 시각적으로 탐구하는 것에 초점을 맞춤

* **피터 캠퍼스 <Three Transitions>: 구현방법**

크로마키, 행위와 자신의 이미지, 비디오를 통해 자아탐구, 왜곡된 자신의 반사이미지

* **생뜨 오를랑 <성 오를랑의 환생>: 신체예술**

자신의 얼굴을 캔버스로 사용함 -> 성형수술의 연장선

* **매튜 바니 <Drawing Restraint 구속의 드로잉>: 주제, 상징과 의미**

신체가 구속될 때 몸의 근육이 강화되는 상태를 조형에 이용 -> 과도한 구속과 긴장을 제거하면서 신체의 붕괴와 소멸을 야기함

1. **6주차 상호작용과 가상현실**

* **비디오플레이스, Text Rain, The Legible City, Sonata 중심으로**

**작품들의 특징, 상호작용 매개체와 방법을 공부하세요**

비디오 플레이스는 관객의 움직임을 인식, 조절하여 기계를 통해 작품을 만들어냄, 인간과 기계, 인간과 인간의 상호작용을 내추럴한 인터페이스를 통해 표현함

Text Rain은 떨어지는 글자들이 관객의 몸동작에 반응하면서 문장을 만드는 작품임, 관객 개인이 만들어내는 단어, 다른 관객과 함께 만들어내는 문장 등의 인터랙션이 존재할 수 있는 작품임

작품들은 모두 단순히 사람과 기계의 상호작용을 표현하는 것 뿐만 아니라 그 안에서 사람과 사람의 상호작용도 담아내면서 더욱 폭넓고 풍부한 경험을 주고자 했으며 결과적으로 예술작품이 끝없이 변화하는 비결정성을 만들어냄.

* **예술작품의 변화, 예술가와 관객의 역할변화 (slide #3, #20)**

작품은 그림에서 장소로, 관찰에서 경험으로, 사용에서 참여로, 인터페이스에서 거주로 패러다임이 변화함

관객의 역할도 이에 맞춰서 관람자가 아닌 참여자로써 변화해옴, 작가가 체계를 만들어내면 관객은 참여자로써 작품을 전개, 확장시키게 됨, 과거보다 훨씬 적극적이고 능동적인 자세를 가지게 됨, 동시에 예술가는 제작자인 동시에 큐레이터로써 역할함

1. **6-7주차 텔레마틱예술**

* **모든 새로운 용어(텔레마틱, 텔레프레즌스, 텔레로보틱스, 모이스트미디어, 테크노에틱) 숙지**

텔레마틱 : 컴퓨터를 매개로 한 커뮤니케이션을 의미, 나아가 통신과 컴퓨터의 융합에 의해 야기되는 사회적 변화를 종합적으로 가리키는 말

텔레프레즌스 : 가상세계의 사물과 인물에 대해 마치 현실과 같이 반응하는 심리적 행동적 반응을 보이는 현상

텔레로보틱스 : 로봇을 매개로 텔레프레즌스를 느끼게 해주는 것, 원격조종을 통한 간접경험

모이스트미디어 : 바이오아트로써 재물질화로 전개되는 흐름

테크노에틱 : 예술, 과학, 의식의 관계를 탐구하는 것

* **텍스트의 주름: 천체의 요정 이야기, 가이아의 양상, 텔레마틱 드리밍, Body of Water 구현방법**

텍스트의 주름, 천체요정 이야기는 전세계 11개의 도시에 있는 예술가들이 입력한 텍스트 조각들로 하나의 직물을 만들어 전지구적인 동화를 만들고자 한 프로젝트, 컴퓨터를 통한 전지구적인 통신, 참가의 장을 만들었다는 점에서 텔레마틱의 성격을 가짐

텔레마틱 드리밍은 침대가 있는 각각의 방을 화면으로 연결하여 이미지로써 내 옆에 존재하는 타인을 만나게 함, 가상의 접촉을 리얼한 감각으로 재현하는 작품

Body of Water은 폐광촌의 샤워장, 탈의실 그리고 미술관을 텔레마틱 기술로 연결하여 과거의 모습을 투영하는 작품, 과거의 샤워장과 현재의 미술관의 모습 등이 흑백필름으로 흘러내리며 물을 매개로 서로 순환하고 교차함

**텔레마틱의 핵심 작가 : 로이 에스콧**

* **The Telegarden 매우 중요**

작가 : **켄 골드버그**

이 프로젝트는 로봇팔을 원격으로 제어하여 정원을 가꾸고 관리하는 프로젝트이다.

로봇팔을 원격으로 조종한다는 점에서 텔레로보틱스의 성격을 지니면서도 바이오아트의 형태를 다룬다는 점에서 모이스트미디어의 성격도 볼 수 있다.