

공연예술의 디지털 기술 사용에 대한 고찰

이동원*, 박나훈**

*서울예술대학교 무용학과

**영산대학교 연기공연예술학과

e-mail : onedancelee@gmail.com, bsmotel@hanmail.net

A Study on Digital Technology of Performing Arts

Dong Won Lee*, Na Hoon Park**

*Dept. Dance, Seoul Institute of The Arts

**Dept. of Acting & Musical, Youngsan University

1. 서론

최근 공연예술의 변화는 디지털 기술을 이용하여 무대 위 디지털 이미지(Digital Image)를 사용한 창작방법이다. 예술의 변화는 과학 기술의 발전에 따른 자연스러운 예술가들의 소통 변화라 할 수 있다. 커뮤니케이션(Communication) 매체 철학자 빌렘 플루서(Vilém Flusser)는 과학 기술의 발전은 '커뮤니케이션 혁명'이라 칭하며 디지털 미디어(Media)를 사용하는 인간의 소통 변화체계는 새로운 기술 코드(Code)의 창조라고 설명한다. 본 논문에서는 공연예술에 사용되는 디지털 이미지를 빌렘 플루서의 코드로 고찰했다.

2. 디지털 이미지 코드의 이해

디지털 이미지의 코드는 무엇인가? 인간의 소통은 그림에서 문자로 그리고 그림과 문자가 합쳐진 기술 이미지로 변화했다. 기술 이미지 즉 지금의 디지털 이미지는 이전 소통 체계인 텍스트에서 테크노-코드(Techno-Code)로 변화했다. 디지털 이미지는 단순한 그림의 움직임뿐만 아니라 사회적 이념과 창작자의 의도, 수용자의 해석 등이 문자화되어 있다. 그리고 이러한 형상들은 사회적 의미를 프로그래밍화 하고 또한 인간의 감각에 대한 재해석의 계기를 촉발하였다. 코드란 상징, 즉 어떤 합의에 따라 다른 현상을 의미하고 표현하는 모든 현상이 아니라 상징들의 조작을 정돈하는 모든 체계를 의미한다고 빌렘 플루서는 말하고 있다. 다시 말해서 코드란 인간이 의미를 찾는 과정에서 만들어진 체계라는 것을 가정한다고 설명 할 수 있다. 흔히 우리가 사용하는 디지털 이미지는 이 코드가 심연에 포함되어있다. 그리고 그것의 인위적 현상들은 구체적으로 때론 추상적으로 합의에 따라 하나의 의미를 갖기도 한다. 정리하면 디지털 이미지 코드는 크게 4가지로 이해할 수 있다. 첫 번째, 미디어에 내제되어 있는 미디어 코드, 두 번째, 문자와 그림이 내제되어 있는 이미지 코드, 세 번째, 의도와 욕구의 창작자 코드, 네 번째, 이미지안의 의미와 내용을 해석하는 수용코드이다.

3. 공연예술의 디지털 이미지화

사회적 역사와 이념 다양한 문화 해석을 내포하는 디지털 이미지 코드는 현장의 예술을 다양한 형식과 기법으로 생산하고 있다. 단순한 무대 위 그림과 영상의 차용에서 콘텐츠 전체가 디지털 기기로 옮겨 무한 복제되어 송신·수용되고 있다. 미디어 속으로 현장성이 중요시된 과거의 공연 예술이 옮겨가고 재생산되고 있는 것이다. 최근 국내 5G 광고 속에는 미국의 유명 서커스 공연 작품이 디지털 이미지화 되어 국내 소비자에게 유통을 홍보하고 있다. 이러한 변화는 공연예술 생태계 변화와 또 다른 미래를 예고한다. 이러한 시점에 디지털 이미지가 갖는 현상과 의미와 체계를 이해하고 미디어, 이미지, 창작자, 수용자의 각 코드의 이해는 역사적 예술의 변화보다 훨씬 더 많은 예술의 탄생과 도전이 될 것이다.

3. 결론

개인방송이 일반 방송을 앞지르고 개인 콘텐츠가 새로운 문화 물질이 되는 현 시점은 무분별한 복제의 예술 이미지화와 표현체계 교체와 생산, 소비를 일으키고 있다. 디지털 미디어와 이미지, 창작자와 수용자의 관계가 이해되는 순간, 디지털 예술 창조의 유희는 새로운 정보와 도전으로 창조, 체험 될 수 있다. 새로운 예술 콘텐츠 개발에 의한 대화와 담론이 균형을 이루는 분위기가 만들어져야 하며 디지털 미디어 사회는 창작자, 수용자 모두 유희하는 대화로써 예술의 가능성은 확장될 것이다. 디지털 미디어와 예술가는 플루서가 말하는 텔레마틱(Telematic) 사회의 실험가들이며 기술과 예술의 통섭을 통한 사회적 대안 가능성에 대하여 차용과 수용 전에 고민되어야 한다고 사료된다.

참고문헌

- [1] 빌렘 플루서, 김성재 옮김, 『코뮤니콜로지』, 커뮤니케이션북스(주), 2001.
- [2] 빌렘 플루서, 김현진 옮김, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션북스(주), 2004.
- [3] 고명석, 『예술과 테크놀로지』, 새빛북스, 2014.
- [4] 마이클 러시, 심철음 옮김, 『뉴미디어 아트』, (주)시공사, 2003.