

인간과 기계의 융합: 예술의 일상화는 가능한가?

Convergence of Humans and Machines: Is it Possible to Make Art a Daily Routine?

하진숙*

김선영(2018). **예술로 읽는 4차 산업혁명**. 별출판사.

얼마 전 TV 광고를 본 적이 있다. 한 젊은 여성이 버스정류장, 건물의 옥상, 지하철 안에서 음악에 맞춰 신나게 춤을 추고 있었다. 나는 늘 해오던 익숙한 방식으로 그녀의 춤동작을 유심히 관찰했다. 그녀가 동작을 얼마나 잘 수행하는지, 동작에 특징적인 리듬은 있는지, 강약의 조절은 잘 되고 있는지 등을 몇 초마다 바뀌는 화면 속에서 찾아내려고 애썼다. 그 광고 속 여성은 관절과 근육을 자유롭게 움직이면서 활기차고 파워풀한 동작을 선보였다. 광고를 보고 난 후 춤추는 그 여성 모델이 누구인지 궁금해졌다. 뒤늦게 안 사실이지만 그 여성 모델은 신인 가수도, 무용 전공자도 아닌 디지털로 만들어진 가상인물이었다. 가상인물이 어떻게 진짜 사람처럼 보이지? 어떻게 사람과 똑 같이 춤을 추지? 이런 의문과 함께 문득 4차 산업혁명의 기술들이 우리의 일상 속에 이미 들어와 있고, 예술의 영역에도 가까이 다가와 있다는 생각이 들었다.

이제 4차 산업혁명과 예술의 관계에 대해서도 진지한 논의가 필요한 시점이다. 그러나 이러한 논의에 앞서 제기되는 의문은 기술의 발전이 예술의 발전을 담보해 줄 수 있는가 하는 것이다. 이에 대한 대답은 그리 간단하지가 않다. 예술이 테크네(techne)의 영역에 속해 있던 고대에는 기술의 발전이 예술의 발전을 견인할 수 있었다. 근대시기 원근법, 해부학, 조명 등 과학기술 발달은 예술적 기법과 표현에 획기적인 변화를 불러일으켰고, 19세기 피사체의 순간을 영상으로 고정시키는 사진술의 등장과 움직임의 연속적으로 찍는 필름의 등장은 새로운 예술장르를 탄생시키기도 했다. 예술적 표현이 기술의 혁신을 반영해 왔듯이 예술의 발전은 과학기술의 발전과 궤를 같이해 온 것이 사실이다. 그러나 예술의 본질은 예술 그 자체의 진리에 근거한다는 믿음이 예술 정의의 역사에서 큰 줄기를 형성해 온 것도 사실이다. 예술이란 무엇인가? 라는 물음에 아리스토텔레스는 예술의 본질이 자연의 보편성을 모방하는데 있다고 답했고, 니체는 서로 연결되어 있는 세계의 본 모습을 드러내주는 것이 예술이라고 답했다. 톨스토이는 예술의 궁극 목표가 인간의 감정을 전달하는 것이라고 했고, 수잔 랭거는 말로는 설명할 수 없는 것을 상징을 통해 지각할 수 있게 하는 것이라고 했다. 이러한 대답은 예술이 그 자체의 진리성과 고유성을

* 부경대학교 강사, mihak8591@hanmail.net

지니고 있다는 것을 의미한다. 그러나 복제 가능한 사진과 영화의 등장은 예술의 진리성에 의문을 제기했고, 예술의 본질에 대한 물음을 예술이 어떻게 존재하는가에 대한 물음으로 바꿔놓았다. 수많은 예술 작품이 복제되고 재생산되는 사회에서 기술은 단지 예술적 수단이 아니라 예술이 존재하는 하나의 새로운 방식을 의미하게 되었다.

이미 현대사회는 기술복제시대를 넘어 인공지능, 사물인터넷, 증강현실, 가상현실, 3D 프린팅, 드론과 같은 4차 산업혁명의 주요 기술들이 다양한 예술분야에 접목되고 있다. 예술과 기술의 결합이 예술의 고유성과 순수성을 훼손할 것이라는 우려의 목소리도 있지만 창작과 수용의 측면에서 기존의 한계를 극복하고 다양한 방향으로의 확장이 가능할 것이라는 기대의 목소리도 있다. 김선영이 펴낸 『예술로 읽는 4차 산업혁명』은 이러한 우려와 기대를 담아 이 시대 예술이 나아가야 할 길을 제시하고, 각 예술분야에서 4차 산업혁명의 첨단기술들이 어떻게 활용되고 있는지, 첨단기술을 이용한 창작과 유통, 소비와 수용의 관계가 어떻게 변화되고 있는지를 설명한다. 저자는 4차 산업혁명이 주목받고 있는 이 시대에 예술은 어떻게 생존할 것인가의 문제를 고민하면서 그 해답을 찾아 나선다. 특히 미디어를 신체의 확장으로 이해했던 마셜 맥루언, 기술 중심의 불균형을 해소하는 길이 예술에 있다고 본 루이스 면포드, 미디어 수용자들이 다양한 플랫폼을 활용하는 것이 공연을 활성화시킬 것이라고 본 헨리 젠킨스, 테크놀로지와 의식이 통합된 테크노에티카가 새로운 형태의 예술을 끌어낼 것이라고 한 로이 애스콧의 논의에 주목하면서 첨단기술이 융합된 예술의 가치와 확장성의 문제를 하나하나 짚어나간다.

『예술로 읽는 4차 산업혁명』은 2018년에 출판되었고, 2020년에 『4차산업시대, 예술의 길』이라는 속편이 출판되었다. 『예술로 읽는 4차 산업혁명』은 인공지능, 가상현실, 증강현실, 드론 등 4차 산업혁명과 관련된 용어들이 쉽게 설명되어 있고, 관련기술이 예술의 영역에 어떻게 접목되고 있는지 구체적인 사례를 통해 보여준다. 특히 저자는 예술의 창작 방식과 유통 과정에 주목하면서 기술의 발전이 예술의 일상화를 가능하게 할 것이라고 전망한다. 디지털 기술의 진보는 인간과 기계가 일체화된 엔터테인먼트로 진화하면서 새로운 형식의 예술 창작뿐 아니라 예술의 향유층을 더욱 확대할 것이라고 보기 때문이다(김선영, 2018, p. 180). 그럼에도 저자는 인간이 기술에 매몰되지 않기 위해서는 예민한 감수성과 심미안으로 기계에 의한 예술과 인간에 의한 예술을 구별해낼 수 있어야 한다고 말한다. 이것이 바로 인간이 인간답게 살면서 예술의 생존을 담보해낼 수 있는 길이라는 것이다.

인공지능 작품의 등장과 예술적 창의성

이 책은 총 15개의 챕터(chapter)로 구성되어 있다. 각 챕터마다 시각예술과 공연예술 분야에 첨단기술이 어떻게 적용되고 있는지 구체적인 사례를 들어 설명하고, 오늘날 위기에 처해있는 예술을 구제하기 위한 다양한 방법들이 제안되고 있다. 저자의 관심은 다분히 예술의 유통과 소비에 초점이 맞춰져 있지만 예술 창작의 문제를 도외시하지는 않는다. 창작과 유통과 소비가 일체화되고 있는 것이 4차 산업혁명시대 예술의 특징이기 때문이다. 저자는 챕터 1에서 인공지능 작곡가 에밀리 하웰이 만든 모차르트풍의 교향곡, 머신 러닝을 활용해 인간보다 더 섬세한 음악을 연주하는 인공지능 연주자 시몬 등을 소개한다. 오늘날 인공지능 작품과 사람의 작품을 구분하기 어렵게 되면서 인간만이 예술적 창의성을 가진다는 전통적인 믿음도 흔들리고 있다. 이는 인공지능로봇이 예술가가 될 수 있는지, 예술과 기술이 융합

하는 시대에 예술가가 어떻게 정의될 수 있는지를 자문하게 한다. 챗터 2에서는 오늘날 인공지능예술을 받아들이는 우리의 자세가 어떠한지 구체적인 사례를 통해 보여준다. 인간의 뇌를 모방한 인공지능 딥 드림이 창작한 추상화, 인공지능 넥스트 램브란트가 창작한 램브란트 화풍의 추상화, 스스로 컬러와 형상을 선택해 드로잉을 완성하는 인공지능 아론의 작품이 전시되고 판매되는 과정에서 인공지능예술이 관람객에게 어떻게 이해되고 수용되는지를 설명하고, 인공지능이 만든 창작품에 기꺼이 돈을 지불하는 이 시대에 우리에게 무엇이 요청되는지를 자문한다. 저자는 지금 우리에게 필요한 것은 인공지능예술에 대한 찬반 논쟁이 아니라 기계예술과 인간예술 사이를 오가면서 예술을 향유하는 것이라고 말한다.

기술을 활용한 예술체험과 소통

챗터 3에서는 가상현실(VR)을 활용한 예술체험에 대해 이야기한다. 가상현실은 가상의 환경을 통해 향유자의 오감을 자극하고 원격현전을 경험하게 하는 기술이다. 저자는 원격현전이 거리의 제약을 넘어 관람객의 능동적 참여와 예술가와의 상호작용을 적극적으로 이끌어낼 수 있을 것이라고 한다(김선영, 2020, p. 8). 서두에서 언급했듯이 TV 광고 속에 등장하는 여성 모델은 가상인물이었지만 그의 몸짓은 생생하고 감각적으로 지각되었다. 저자는 오늘날 VR 공연이 당면한 문제는 가상현실을 공연예술로 보지 않는 기존의 시각에 있다고 말한다. 그러나 공연 자체가 가상이면서 현실이듯이 공연영상과 실제 공연 감상의 구분은 갈수록 그 의미가 축소될 것이라고 말한다. 또, 챗터 4에서는 VR 기술에 의한 미술관의 혁신에 대해 이야기한다. 물리적 미술관의 경우 시간과 지역에 구애를 받고, 전시기획자의 의도를 일방적으로 전달받지만 3세대 가상미술관에서는 방문객이 자신의 의도와 취향에 따라 작품을 선택하고 컬렉션을 구성하기 때문에 상호작용이 폭넓게 전개될 수 있다는 것이다. 가상현실 헤드셋을 끼면 움직이는 이미지, 청각적인 풍경, 그림에서 정교하게 변형되는 분위기가 감각적으로 체험된다. 아직까지 가상미술관에 대한 의견이 분분하지만 저자는 가상세계를 감상할 때에도 인간의 감성이 분명히 작동하고 있다는 점을 지적하면서 VR 기술에 의한 제3세대 가상미술관의 혁신을 긍정적으로 예측한다.

챗터 5에서는 가상세계와 실제세계가 물리적 현실 안에서 통합되는 증강현실(AR)에 대해 설명한다. 아바타를 조종하며 다양한 시간여행을 펼치는 마리 세스터의 작품 빔(Beam)은 가상의 이미지와 실제 조형물의 혼합이 인간의 경험을 어디까지 확장하는지 보여준다. 또, 인간의 호흡을 물리적으로 증폭시키는 스캇 스니브의 작품 불어넣기(Blow up)는 관람자들 사이에 소통과 공감이 어떤 식으로 이루어지는지를 보여준다. 저자는 예술이 인간의 직접적인 향유의 대상이 되지 못하는 이유를 소통의 부재에서 찾는다. 근대 이후 예술가의 주관적 감정이 예술의 핵심이 되면서 예술은 이야기를 주고받는 대화를 상실해 버렸다는 것이다. 그러나 저자는 증강현실이라는 새로운 창작 방식이 새로운 방식의 소통을 가능하게 할 것이라고 주장한다. 증강현실 기술을 이용하면 개개인이 스마트폰을 가지고 작품을 스스로 조작하면서 예술에 더 가깝게 다가갈 수 있기 때문이다. 증강현실을 통해 고대 도시를 실제로 거니는 듯한 몰입형 체험이 가능하고, 평면이나 입체 작품이 눈앞에서 움직이는 환상적인 체험을 할 수가 있다. 저자는 4차 산업혁명시대 기술 중심의 불균형을 해소하는 길은 예술이 대중에게 더 가깝게 다가가고, 다른 사람과 폭넓게 소통하는 것이라고 지적한다.

프로슈머 시대, 예술의 일상화

이어지는 여러 챕터에서는 소비자가 생산자의 역할을 겸하는 프로슈머 시대, 예술의 유통과 소비에 대해 이야기한다. 사물인터넷(IoT)을 이용한 예술에서는 현실세계와 가상세계가 결합하고, 사람과 사람이 연결되면서 관객이 예술의 주체가 된다. 트위터에 올린 글을 통해 사람의 감정을 추출해내고 이를 조명으로 표현한 작품 미미(MIMMI)는 참여자들의 정서적 유대감 뿐 아니라 작품에 대한 몰입도를 증폭시키는 하나의 사례이다. 여기서 저자는 과거 제의에 참여했던 관객들처럼 사물인터넷을 매개로 또 다시 참여적인 예술의 시대가 열리고 있다고 말한다. 사물인터넷 예술이 사람들 사이의 상호작용을 더욱 적극적으로 이끌어내고 참여의 폭을 넓힌다는 점에서 그는 인간과 인간의 소통을 예술의 목표로 삼았던 톨스토이보다 프로슈머 시대의 사물인터넷 예술이 소통을 더 촉진시킬 것이라고 예견한다.

첨단기술을 활용한 예술에 대한 관심은 예술이 어떻게 관객의 발걸음을 이끌어낼 수 있을 것인가 하는 문제와 맞닿아 있다. 오늘날 스마트폰으로 공연 정보가 전송되고, 좌석이 안내되고, 누가 공연장과 와 있는지를 안내해 주는 비컨 서비스는 관객들에게 더 많은 정보를 제공하면서 사람들 사이의 커뮤니케이션을 강화한다. 또, 기술과 예술이 융합한 오스트리아의 아르스 엘렉트로니카 페스티벌에서는 새로운 형식의 예술이 지역주민의 호기심과 상상력을 자극하면서 공감과 참여를 이끌어내고 있다.

저자는 기술의 확장이 예술을 견인하고 예술이 기술을 통해 확장되는 시스템이 가능하다고 하면서 드론아트에도 주목한다. 드론이 무용수의 움직임 정보를 실시간으로 전달받아 상호작용하는 일레븐 플레이의 무용공연, 태양의 서커스가 제작한 뮤지컬 파라머(Paramour)에서 8개의 전등갓이 공중에서 춤을 추는 드론무용을 소개하면서 앞으로 공연예술이 드론과 결합하면서 보다 많은 관객과 소통하게 될 것이라고 말한다. 미디어를 신체의 확장이라고 했던 맥루언의 말처럼 예술가의 몸에 부착된 센서와 드론의 연동은 예술가의 신체적 표현을 공중으로까지 확장시켜 주기 때문이다. 저자는 세계적 차원의 엔지니어가 21세기의 예술가가 될 것이라고 예언했던 피에르 레비의 말에 공감하면서 기술에 예술가의 상상력이 더해진다면 드론예술은 예술 확장의 촉매제가 될 것이라고 주장한다. 드론예술 외에도 3D 프린팅을 활용한 전시, 3D프린터로 만든 악기 연주와 같이 3D 프린팅은 예술가의 표현의 확장뿐 아니라 창작자와 수용자의 전통적인 위계질서를 무너뜨리고 대중이 예술의 능동적인 주체로 부상하게 될 것이라고 말한다. 또, 전통적인 홍보 채널은 모바일 라이브 스트리밍 플랫폼으로 변할 것이라고 하면서 시간과 공간의 제약을 받는 공연예술이 가야할 길은 소비자를 이해하고 만족시키며 사회적으로 진화해 가는 것이라고 주장한다. 이러한 주장은 자칫 예술을 지나치게 상업화한다는 비판에 직면할 수도 있지만 저자는 공연예술의 딜레마가 자기 충족성이라는 폐쇄적 구조에서 비롯되었다고 진단하면서 이 시대 예술의 발전은 기술과 융합하고, 기술을 통해 유통방식을 변화시키는 쪽으로 가야 한다고 말한다.

4차 산업혁명이 지향하는 방향성은 언제 어디서나 접속할 수 있고, 찾아가는 컨버전스(convergence)가 이루어지고, 오감을 활용할 수 있고, 인간과 기계의 상호작용이 이루어지고, 가상과 실제의 경계가 사라지는데 있다. 이러한 방향성에 비춰볼 때, 저자는 21세기 기술의 발달이 예술의 향유층을 더욱 넓힐 수 있을 것이라고 전망한다. 『예술로 읽는 4차 산업혁명』은 첨단기술에 사용되는 다양한 용어들이 정리되어 있고, 그 용어들을 따라 창작과 수용, 유통과 소비의 관계가 폭넓게 다루어지고 있다. 시각예술과 공연예술을 망라하는 다양한 작품들을 소개하고 있기 때문에 어느 한 분야를 집중적으로 다루지는 않

는다. 그러나 저자는 4차 산업혁명의 시대를 맞아 새로운 예술 형식이 인간의 미적 경험을 어떻게 변화시킬 것인지를 묻고 그 물음에 대한 긍정적인 대답을 내놓는다. 아직 기술의 발전이 무르익지 않았고, 자칫 기술의 발전이 예술을 위협에 빠트릴 수도 있고, 예술과 기술의 경계가 사라져버릴 수도 있다는 우려와 지적에 공감하면서도 저자는 예술의 존재가치는 소통에 있으며, 소통은 예술에 참여하는 사람들 모두가 상호작용을 확대해 가는 것이라고 한다. 과연 예술과 기술의 융합은 저자가 말하는 소통과 공감, 예술의 일상화를 이끌어낼 수 있을 것인가? 우리는 장르의 경계를 넘어 깊이 고민해야 할 시간을 맞고 있다.