

사회학학사학위논문

디지털 제작 기술 워크숍
- 새로운 사회행동으로서의 예술

2016년 11월

서울대학교 사회과학대학

사회학과

김민아

< 목 차 >

국문초록

I 도입

1. 연구 배경

- 1) 메이커문화 - 제작기술문화의 도래
- 2) 제작기술문화와 뉴미디어아트의 만남

2. 연구 목적

3. 연구 질문

4. 이론적 배경 · 선행연구 검토

1) 이론적 배경

- (1) 예술사회학의 시각
- (2) 뉴아트행동주의

2) 선행연구

- (1) 뉴아트행동주의 이해하기 : 바탕에 있는 연구들
- (2) 디지털 제작 기술 워크숍과 뉴미디어아트 : 해외의 연구 사례

II 연구방법

1. 개괄

2. 인터뷰

III 결과

1. 발견 내용

2. 마무리

참고문헌

Abstract

디지털 제작 기술 워크숍

- 새로운 사회행동으로서의 예술

서울대학교 사회과학대학
사회학과
김민아

오늘날 특징적인 사회 현상이라 할 수 있는 ‘메이커 문화’와 뉴미디어아트가 만나 교차점에서 ‘디지털 제작 기술 워크숍’이라는 예술활동이 일어나고 있다. 이 연구에서는 우선 디지털 매체 시대의 예술과 사회운동이자 하나의 패러다임으로서 개인제작문화가 만나 일어나는 이러한 워크숍이 어떠한 사회적 맥락에서 발생하는지 살펴본 후 ‘뉴아트행동주의’라는 이론적 배경과 비교하여 이 활동들의 의의를 탐구해본다. 그리고 워크숍 활동을 주최하는 예술가를 주요 행위자로 설정한 후 인터뷰를 통해 그들의 의도와 생각에서 드러나는 활동의 목적과 방향, 추구하는 가치 등을 살펴본다. 인터뷰 내용을 분석한 결과 디지털 제작 기술 워크숍은 예술이라는 방식을 통해 디지털 기술과 제작에 대한 지식의 공유와 나눔의 가치를 실천하고, 함께 만드는 행위와 같은 사회적이고 인간적인 접근방식을 통해 디지털 기술을 이해하며, 이러한 디지털 기술을 일상의 영역에서 발휘할 수 있는 힘이자 자력의 도구로 사용하는 방법을 제안하고 있음을 발견할 수 있었다. 따라서 디지털 제작 워크숍은 단지 동시대의 유행하는 예술프로그램으로 여겨지기보다, 기술에 대한 비판적 접근을 적극적이고 긍정적으로 행하는 예술활동이자 제작이라는 몸의 경험을 통해 즐겁고 유쾌한 방식으로 실천하는 사회행동의 가치를 지니고 있음을 본 연구에서 주장하고자 한다.

주제어 : 제작 기술 문화, 뉴미디어아트, 워크숍, 뉴아트행동주의, 메이커문화

학번: 2011 - 10342

I 도입

1. 연구 배경

2015년 국립현대미술관 과천관에서는 《사물학Ⅱ: 제작자들의 도시》라는 전시가 열렸다.¹ ‘제작과 노동’이라는 의미를 통해 ‘사물을 매개로 하는 시각 예술’을 바라본다는 취지²의 이 전시는 미술관이라는 공식 예술전시기관에서 예술(작품)의 미학적 차원을 넘어 예술을 둘러싼 사회적 차원의 시각으로 ‘제작문화’에 주목했다는 점에서 오늘날 동시대 예술과 그것을 둘러싼 사회적인 맥락에 대해 다시 한 번 생각해볼 수 있게 했다. 특히 전시의 section2(기술과 만들기)와 section3(제작 공동체)에서 메이커문화³의 영향을 반영한 예술의 새로운 방향에 대한 모색이 드러났는데, ‘뉴미디어new-media’⁴가 동시대 예술의 매체로 다루어져 온 맥락 속에서 이제는 ‘기술을 이용한 제작’ 행위 자체에 예술이 주목하는 형태의 ‘예술과 기술의 관계 맺음’을 볼 수 있었다는 점이 흥미로웠다.

¹ 《사물학Ⅱ:제작자들의 도시》 전시 소개, 국립현대미술관 홈페이지

<http://www.mmca.go.kr/exhibitions/exhibitionsDetail.do?menuId=1030000000&exhId=201502130000203>

² 「제작자들을 통해 바라 본 도시의 사물, 사람, 풍경 《사물학Ⅱ:제작자들의 도시》」, 전시 관련 보도자료, 국립현대미술관, 2015. 2. 24.

<http://www.mmca.go.kr/uploa/board/200903020000010/2015/02/2015022504113899116193.pdf>

³ 메이커운동(Maker Movement)이란 2005년 미국에서 창간된 메이크 MAKE 매거진을 통해 언급된 이래로 전세계적으로 통용되는 용어로, 창작자들(maker)이 일상에서의 만들기 활동을 통해 자신의 아이디어를 실현하고 그 경험과 지식을 나누고 공유하는 흐름을 일컫는다. ‘오픈소스’를 바탕으로 하는 지식과 장소 그리고 도구의 공유 문화, 인터넷 기반의 해킹문화, DIY 문화, 디지털 제조업, 풀뿌리 기술혁신 등이 메이커운동을 만들어낸 기반이며, 이로 인해 만들기의 방식이 바뀌고, 만들기 문화가 대중적으로 확대되었다. 메이커 문화(Maker Culture)란, 만드는 사람들 즉 메이커(Maker)들이 만들어내는 제작 문화를 일컫는 말이며 메이커운동이라는 용어와 혼용되어 쓰인다. 더 자세한 내용은 아래 웹사이트 링크 참조

한빛미디어 Make:Korea <http://www.hanbit.co.kr/make/info/info.html>

미래창조과학부 소관의 한국과학창의재단에서 운영하는 웹사이트 ‘메이크올 makeall’ 내의

메이커운동 소개 https://www.makeall.com/subpage.php?p=maker_campaign

미디어아트 웹진 ‘앨리스온’의 메이커문화 관련 연재 글

김아름, 메이커 문화와 메이커 스페이스 “만들고, 배우고, 공유하라!” - 1부 해외편, 앨리스온, 2015. 3. 10. <http://aliceon.tistory.com/2469>

김아름, 메이커 문화와 메이커 스페이스 “만들고, 배우고, 공유하라!” - 2부 국내편, 앨리스온, 2015. 5. 2. <http://aliceon.tistory.com/2520>

⁴ 뉴미디어 new-media 는 흔히 디지털 매체를 일컫는 용어로, 20세기 후반부터 통용된 매체 용어이다. 전통적인 매체에 디지털 기술과 인터넷 환경의 영향이 더해진 인터페이스 interface 를 갖추고 있으며 높은 상호작용성을 특징으로 하는 매체를 칭한다. 자세한 설명은 위키피디아 참조

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%89%B4_%EB%AF%B8%EB%94%94%EC%96%B4

1) 메이커문화 - 제작기술문화의 도래

제작과 노동이라는 것은 오랜 세월의 역사 속에서 인간 삶의 주요 요소로 당연하게 여겨져 왔지만, 산업사회가 도래한 이후 개인이 직접 손으로 무언가를 만들어내는 제작과 노동의 기회는 오히려 점점 줄어들어 제작은 더 이상 일상적인 활동이 아닌 전문적인 영역이 되어버렸다. 제작이라는 것은 기계로 대량생산되는 ‘제조’에 잠식당하여 개인의 손을 떠나게 되었고, (제작을 위한)노동 역시 일상과 분리된 ‘산업’이라는 영역 속에서 ‘전문적 노동’ 이자 ‘생계 수단으로서의 노동’ 이 되었다. 대량생산과 산업화된 사회에서 이렇게 제작과 개인이 떨어진 상황은, 마르크스가 말했듯 ‘노동과 놀이가 분리’ 되고 인간이 ‘소외’ 된 현상인 것이다.

그러나 메이커문화, 즉 디지털 기술을 이용한 개인 제작 문화가 2002년 이후 미국과 유럽 등지에서 각광받기 시작하며 그동안 소외되었던 노동이자 놀이 그리고 일상으로서의 ‘제작’ 이 다시 개인의 영역으로 돌아오기 시작하였다. 여기서 과거와 달라진 점은, 메이커문화로 인해 예전에는 멀고 어렵게 느껴지던 ‘디지털 기술’ 이 개인의 차원에서 쉽고 간편하게 다룰 수 있는 도구이자 매체가 되었다는 점이다. 이러한 메이커 문화의 융성은 전세계적으로 확산되며 다양한 배경과 관심사를 가진 사람들이 함께 참여하는 ‘메이커 페어’⁵와, 제작을 위한 디지털 제작 장비를 갖춘 열린 창작 공간인 ‘메이커 공간’⁶을 폭발적으로 증가하게 만들었다. 2010년 한국의 첫 메이커스페이스라 할 수 있는

⁵ 메이커페어는 메이커들이 각자 만든 것들을 가지고 나와 서로 보여주고 아이디어나 생각 등을 공유할 수 있는 네트워킹의 장이다. <MAKE:>잡지를 출간한 미국의 출판사 오라일리 미디어에서 2006년에 캘리포니아 산마테오 지역에서 최초로 메이커페어를 주최하였고, 이후 세계 각지에서 연간 100회 이상의 메이커페어가 열리고 있다. 한국에서는 2012년 ‘메이커페어서울 Maker Fair Seoul’ 이 처음 개최되었고, 2016년 10월 15-16일에 서울혁신파크에서 제 5회 메이커페어서울이 개최되었다. 한국에서 메이커문화가 유행한 이래로 메이커페어 이외에도 다양하게 메이커들의 네트워킹 행사들이 개최되고 있다.

한빛미디어 웹사이트의 ‘메이커페어서울’ 소개 <http://www.hanbit.co.kr/make/community/makerfaire.html>
2016년 6월 17-18일에 DDP에서 열린 ‘메이커페스티벌’ <http://www.makerfest.kr/>
메이커페어 공식 웹사이트 <http://makerfaire.com/>

⁶ 메이커스페이스 maker space는 메이커들을 위한 열린 창작 공간이다. 대개 다양한 디지털 제작 기기들이 설비되어 있으며, 창작자들의 네트워킹이 이루어지는 오프라인 공간이다. 민간 영역의 비영리 공간, 정부주도의 산업, 교육 등 공공기관과 연계된 곳, 창업 지원 목적의 기업형 프렌차이즈형 등 여러 형태의 메이커스페이스가 존재한다. 메이커스페이스에서는 제작 관련 워크숍, 교육, 메이커톤(메이킹 마라톤)/해커톤 hackathon 등 만들기와 관련된 다양한 행사들이 열린다.

꾸준히 업데이트 되고 있는 한국의 메이커스페이스 지도는 다음을 참조
국립과천과학관 무한상상실의 위키페이지 웹사이트에서 만드는
‘메이커들을 위한 지도 Map For Makers’

https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1bHuU4yS4R3k7xCj34uBHtCpKafU&hl=en_US&ll=37.54289432094232%2C127.02460156484346&z=10

‘해커스페이스 서울⁷’이 설립되면서 한국에서도 이러한 오픈소스 기반의 제작문화가 각광받으며 유행하기 시작했고, 현 정부의 창조경제 정책에 힘입어 이에 대한 관심과 지원도 팽창하게 되었다.⁸ 이렇듯 오늘날 주목할만한 사회현상의 하나가 된 메이커 문화 즉 제작기술문화(기술 기반의 제작 문화)는 단순히 개인의 취미 영역을 넘어 산업, 교육, 예술 등 사회 전방위의 분야에서 각기 다른 취지로 다양하게 요리되고 있다.

여기서 주목하고 싶은 지점은 앞서 이야기했던 국립현대미술관의 전시에서도 볼 수 있듯 이러한 제작기술문화가 예술, 특히 뉴미디어아트와 만나는 지점이다. 제작문화라는 오늘날의 두드러진 사회현상에 동시대 예술이 영향을 받는다는 것은 물론 자연스러운 일이겠지만, 그것이 왜, 어떤 모습으로 연결되며 그로 인해 발생하는 사회적 영향과 새로운 의미를 탐구해보는 것은 오늘날 사회학에서 연구해보아야 할 중요한 과제 중 하나일 것이다.

미래창조과학부 소관의 한국과학창의재단에서 운영하는 웹사이트

‘메이크올 makeall’ 내 메이커스페이스 지도 <https://www.makeall.com/subpage.php?p=makerspace>
메이크올 웹사이트에 따르면, 2016년 11월 현재 운영중인 전국의 모든 (민간운영 + 공공운영) 메이커스페이스는 총 138 개에 이른다.

⁷ 한국의 첫 메이커스페이스인 해커스페이스 서울은 현재는 운영되지 않고 있으며, 수차례 이름과 장소가 바뀌는 변화과정을 겪어 현재는 ‘8개월(8month)’이라는 ‘메이커커뮤니티’ 형태로 운영되고 있다.

⁸ 8개월 페이스북 페이지 <https://www.facebook.com/groups/8month>

해커스페이스 서울 웹사이트 <http://hackerspaceseoul-blog.tumblr.com/>

해커스페이스 서울의 변화과정은 메이크올 웹사이트의 설명을 참조

<https://www.makeall.com/board/board/makerspace/185>

⁸ 한국어의 ‘창조경제’는 박근혜정부의 공약으로, 첨단기술의 융합을 바탕으로 일자리를 만들고 경제를 성장시킨다는 경제정책을 일컫는 용어이다. 자세한 내용은 위키피디아 설명 참조

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B0%BD%EC%A1%B0%EA%B2%BD%EC%A0%9C>

현재 미래창조과학부 주도하에 창조경제혁신센터, 무한상상실 등의 메이커문화와 관련된 사업들을

지원하고 있다. 미국의 ‘개러지 garage 문화’와 같은 개인제작문화나 일본의 오타쿠 문화와 같은

하위문화에서 발생한 제작문화와는 달리 우리나라라는 예전부터 제작 혹은 제조와 관련된 문화가

정부주도의 하향식 산업화 정책과 맞물려 그 역사가 발달하였다. 산업화 시기가 지나고 디지털

시대가 도래하면서 제작문화가 개인의 영역으로 넘어오는 와중에도 우리나라에서는 창조경제와 같은

정부 정책과 맞물려 제작 문화가 정부주도의 사업으로서 매우 활발히 이루어지고 있다는 특징이

있다.

2) 제작기술문화와 뉴미디어아트의 만남

‘뉴미디어아트’란, 디지털 미디어 즉 디지털 기술 매체를 기반으로 하는 예술영역으로, 다양한 디지털 매체를 적극적으로 사용하거나 새롭게 해석하며, 매체 자체를 성찰하기도 한다. ‘뉴미디어’ 자체가 ‘상호작용성’과 ‘재매개’라는 특징을 갖기 때문에 뉴미디어아트 역시 이러한 매체 환경에 반응하여 작품 자체가 열린 형태를 띠고 관객의 참여를 필요로 한다는 특징을 지닌다(오은경, 2008: 94). 이러한 뉴미디어, 즉 디지털 기술의 **매체적 속성** - 상호작용성, 재매개 - 과 디지털 기술 매체 사회의 **문화적 요소들** - 오픈소스, 소프트웨어 및 하드웨어 해킹 등 - 은 제작기술문화와 뉴미디어아트가 공통적으로 공유하는 속성이다. 이러한 기본적인 특징들 외에도 지역, 사회, 문화, 정치, 경제 등 다양한 조건들에 따라 두 영역이 만나는 모습과 형태는 다를 것이다. 우리나라의 경우 제작기술문화와 뉴미디어아트의 교차점을 살펴보면, 미술관에서 열리는 제작 문화 관련 전시와 워크숍(2014년 4회 안양공공예술프로젝트 중 ‘만들자연구실’⁹, 2016년 SeMA 비엔날레 미디어시티서울 ‘네리리키르르하라라’에서의 여름캠프¹⁰ 등), 관 주도 혹은 창업 등의 목적보다 예술적 영역에 가까운 형태의 메이커 공간(릴리쿰¹¹ 등), 대안 공간이나 예술가들의 작업실에서 열리는 제작 워크숍 등을 발견할 수 있다. 예술계에서의 제작문화에 대한 관심, 정부주도의 정책하에 연결되는 제작문화와 예술, 예술을 통해 제작문화에 대한 비판적 접근을 시도하는 등 여러 가지 만남의 형태가 드러나고 있는 것이다.

⁹ 4회 안양공공예술프로젝트 웹사이트의 만들자연구실 <https://4.apap.or.kr/ko/makinglab>

¹⁰ 2016년 미디어시티서울 웹사이트의 ‘여름캠프’ <http://mediacityseoul.kr/2016/ko/summer-camp>

¹¹ 민간영역 메이커공간 ‘릴리쿰’ 웹사이트 <http://reliquum.co.kr/>

2. 연구 목적

이렇듯 제작기술문화와 뉴미디어아트의 교차점만 보더라도 매우 다양한 양태를 관찰할 수 있기에, 이 교차점 자체를 하나의 사회적 현상이자 사회학적 연구의 관찰 대상으로 바라볼 필요가 있다. 따라서 본 연구의 목적은 디지털 기술 제작 문화가 동시대 예술(뉴미디어아트)과 만나는 지점에 대해 사회학적인 탐구를 시도하는 것이다. 구체적인 연구대상은 ‘(디지털)제작 워크숍’이며, 대상과 관련된 여러 행위자 중 워크숍을 주최/기획하는 ‘예술가’를 중심으로 이러한 워크숍이 일어나고 있는 사회적 맥락을 살펴보고, ‘뉴아트행동주의’라는 이론에 입각하여 이러한 워크숍에서 드러나는 행동주의적 측면의 사회학적 함의를 도출해보고자 한다.

3. 연구 질문

연구의 질문은 다음과 같다.

- 뉴미디어 예술가 주도의 디지털 제작 워크숍에서 뉴아트행동주의의 면모를 발견할 수 있는가?
- 뉴아트행동주의와 비교해볼 때 이러한 워크숍 활동에서는 어떠한 행동주의적 기제가 실현되며, 그 기제를 발현시키는 사회적 맥락은 무엇인가?
- 워크숍 활동에서 보이는 행동주의적 양상은 활동이 속해 있는 예술(계) 영역과 사회에 어떤 영향을 주는가?

질문은 주로 워크숍 활동이 지니는 행동주의적인 속성을 발견하고 그것의 사회적 의미를 탐구하는데 초점을 맞춘다. 질문에서 제기된 뉴아트행동주의라는 이론적 배경에 대해서는 이어지는 장에서 소개하겠다.

4. 이론적 배경 · 선행연구 검토

1) 이론적 배경

(1) 예술사회학의 시각

the things called 'artworks' are always part of the social world, even if some interested parties claim that they exist somehow 'above' and 'beyond' society in an elevated realm of their own. (Inglis, 2005, p.12)

사회학적인 시각에서 예술을 바라볼 때 예술은 사회와 분리된 ‘절대적인’ 것으로 생각할 수 없다. 역사적인 맥락에서도 예술은 늘 그것이 존재했던 사회와 문화 안에서 특정한 가치를 부여 받고 특정한 형태로 만들어지며 특정한 방식으로 사람들에게 받아들여져 왔다는 것을 보면 알 수 있다. 예술에 관한 역사적, 사회학적 연구들에서는 현재 널리 받아들여지고 있는 예술이라는 용어가 근대의 발명품이며, 오늘날 우리가 흔히 생각하는 천재적인 예술가의 독창적이고 아름다운 작품이라는 의미에서의 예술이라는 것 역시 18세기 이후에 생겨난 개념이라고 설명한다(메리 앤 스타니스제프스키, 2011); (Inglis.Hughson, 2005); (Rothenberg, 2014). 이렇듯 예술이라는 것이 사회 안의 제도나 규범 등에 따라 시대적으로, 문화적으로 다양하게 정의되며 구성되어 왔다면, 오늘날 예술 역시 절대적인 형태나 가치를 지닌 무엇 이라기보다 사회적 산물로서 그것을 이해하고, 그것에 접근해야 할 것이다. 왜냐하면 예술작품, 예술가, 예술계 등을 망라하는 ‘예술’이라는 것은 그것을 둘러싼 사회적 상황과 배경 즉 사회적 맥락을 파악하지 않는다면 (사회적으로 구성된 산물인) 예술을 단지 관념적으로만, 부분적으로만 이해할 수 있을 것이기 때문이다(Inglis.Hughson, 2005: 12).

오늘날의 예술은 어떻게 바라볼 수 있을까? 사회학적 시각으로 오늘날 동시대 예술을 바라볼 때는 그것의 예술사적 혹은 미학적 패러다임 보다는 동시대 예술을 둘러싸고 있는 오늘날의 사회적인 맥락을 살펴보고, 예술이 사회로부터 어떤 영향을 받는지 반대로 그것이 사회에 어떤 영향과 의미를 주고 있는지에 주목한다. 오늘날의 사회를 설명할 수 있는 다양한 요소들 가운데 주목할 점은 오늘날 사회는 도처에 디지털 매체가 존재하며, 그것에 의해 사람과 사람, 사람과 사물 간의 의사소통과 상호작용이 일어나고 있는 ‘디지털 시대’ 라는 것이다. 이와 관련하여 심혜련(2006)은 오늘날 우리의 “일상의 삶과 경험, 그리고 문화/예술과 놀이에 대한 다양한 경험은 디지털 매체와 불가분의 관계에 놓여” 있기에, 매체의 측면에 주목하여 현시대를 ‘디지털 매체 시대’ 라 정의한다(심혜련, 2006: 15-16). 따라서 다양한 형태를 띠며 다양한 매체를 기반으로 하는 오늘날의 동시대

예술contemporary art이 ‘디지털 매체’ 와도 관계 맺고 있는 것은 이러한 사회적 맥락에서 설명이 가능하다.

(2) 뉴아트행동주의

본 연구에서는 예술과 디지털 기술 매체가 관계 맺고 있는 양상 중 예술의 행동주의적 측면, 즉 디지털 기술 매체와 예술의 만남이 사회미학적 참여와 행동의 모습으로 나타나는 지점을 살펴보고자 한다. 이러한 디지털 기술 기반의 예술행동주의의 역사는 90년대 이후 유럽과 미국 등지에서 시작된 ‘전술미디어tactical media’ 에서 그 기원을 살펴볼 수 있는데, 여기서의 전술미디어란 “특정한 정치 이슈와 관련해 예술행동, 문화간섭cultural jamming, 대안미디어운동, 전자저항을 가로지르며 미디어 수용 주체들이 현대 자본주의에 따른 ‘삶권력bio-power’ 의 파동으로부터 자신의 주권 공간을 만들어나가는 문화실천과 현실 개입의 운동을 지칭” (이광석, 2015: 13)하는 것이다. 정보문화기술연구자 이광석은 이러한 디지털 매체와 예술의 결합이 행동주의적인 모습으로 나타나는 것을, 과거 예술의 아방가르드 정신이 디지털 매체 기반 위에서 새롭게 나타난다는 양상이라 보고 이를 ‘사이방가르드cyvanguard’ 라 지칭하기도 하였다(19)¹². 그리고 우리나라 동시대 예술의 지형에서 한국의 사회 문화적 현실 속에서 구성되는 사이방가르드적인 예술의 사례를 ‘뉴아트행동주의’ 라는 개념으로 설명한다.

주로 2000년대 이후로 국내에서 발견된 **문화실천적 예술활동**이 뉴아트행동주의로 일컬어지며, **한국 사회의 현실에 뉴미디어 기술을 매개로 한 개입을 실행**한다는 특징이 있다. 뉴아트행동주의로 설명할 수 있는 문화예술행동은 다양한 모습으로 나타나는데, 이광석의 분류에 의하면 활동가/예술가들의 표현영역을 기준으로 세 가지 - 1) 표현의 자유, 상징 투쟁 영역 2) 온라인 환경 매개 사회적 개입 영역 3) 제작기술 문화실천 영역 - 로 구분된다.¹³ 1)의 경우 표현의 자유와 정치적 상상력을 억압당하는 것에 예술 표현으로 저항하는 부류를 말한다(110). 2)는 인터넷 사회의 도래로 현실 문화와 인터넷 문화의 유기성을 이용하는 형태로, 주로 소셜웹을 통해 소통, 공유, 재생산 등의 전략을 취하는 예술 개입들이 여기에 속한다(198). 3)은 ‘비관적 제작문화’ 라는 키워드를 중심으로 직접 제작을 통해 ‘몸의 감각’ 을 키우고 ‘자립형 기술문화’ 에 다가가는 등의 활동을 실천하는 부류이다. 권력화된 기술을 좀 더 생활에서 개개인이 직접적으로 다룰 수 있는 민주적 기술로 바꾸려는 의도가 두드러진다는 특징이 있다(288).

¹² 사이방가르드는 ‘사이버’ 와 ‘아방가르드’ 를 합친 용어이다. 이광석의 설명에 의하면 사이방가르드라 부를 수 있는 행동양상은 주로 해외의 미디어 예술 실천 경향을 지칭한다.

¹³ 분류에 속하는 예술가군의 유형에 대한 자세한 정보는 다음을 참조

- 이광석, 2015, 『뉴아트행동주의』, 안그래픽스, p.17.

이렇게 다양한 실천 양상을 보이는 예술활동들이, 공유하는 가치나 이념적 측면에서 뉴아트행동주의로 묶여 있는데 여기서 디지털 기술 제작 워크숍이라는 연구의 대상과 직접적인 연관을 맺는 부류는 세 번째 유형인 ‘제작기술 문화실천 영역’이다. 따라서 본 연구에서는 세 번째 유형 즉 제작기술 문화실천영역에 한정해서 뉴아트행동주의라는 개념을 차용할 것이다.

2) 선행연구

뉴아트행동주의라는 이론적 배경을 좀 더 자세히 이해하기 위해서는 이 개념의 기저를 이루는 배경에 대해 알아볼 필요가 있다. 아래에서는 뉴아트행동주의의 배경이 된다고 판단한 연구들을 세 범주로 나누어 간략히 소개하여 본 연구의 분석에 중요한 방향을 제시해 줄 이론적 토대를 보강한다. 그리고 이어서 연구의 주제 및 대상과 직접적으로 관련되는 해외의 선행연구를 소개한다. 이 선행연구들에서 발견할 수 있는 예술행동주의적 혹은 예술사회학적 함의를 살펴보고 본 연구에서 이와 비교해서 살펴볼 지점들을 고민해본다.

(1) 뉴아트행동주의 이해하기 : 바탕에 있는 연구들

오늘날 제작기술문화라 하는 것은 산업사회에서 정보기술사회로의 변화, 그 안에서 일어나는 ‘만들기’ 문화이다. 따라서 이를 관찰하기 위해서는 정보기술문화를 둘러싼 논의들에 대한 이해가 필요하다. 뉴미디어아트 역시 디지털 기술 매체를 그 속성으로 한다는 점에서 기존의 예술사적, 미학적 접근 뿐만 아니라 정보문화기술영역에 대한 이해를 필요로 한다. 오늘날 제작기술문화와 뉴미디어아트가 만나는 지점에는 ‘디지털 기술 매체’라는 그 매체의 속성도 있지만, 매체에 대한 접근과 활용 방식에 있어 공유하는 비판적인 감각과 정신, 즉 이데올로기적 접점도 있다. 따라서 이와 관련된 선행연구들을 아래와 같이 크게 세 가지 유형으로 분류하여 살펴보며 뉴아트행동주의라는 이론적 배경에 대한 이해를 보강하고자 한다.

우선 첫 번째로 제작 기술 문화에 대한 비판적 고찰을 시도한 연구들이다. 최빛나/송수연(청개구리제작소)(2014)은 제작문화를 둘러싼 다양한 지형¹⁴을 개괄하고, ‘제작문화’라는 넓은 생태계¹⁵안의 다양한 사회문화적 지형들에 대해 비판적으로 살펴보아야 할 지점들을 폭넓게 돌아본다. 『공공도큐멘트 3: 다들 만들고 계십니까?』

(2014)에서 역시 제작기술문화를 둘러싼 사회문화적인 측면을 살펴볼 수 있는데, 여기서는 제작문화라는 사회적현상에서 발견되는 노동, 놀이, 공동체(커뮤니티)의 속성 그리고 제작문화를 사회문제에 대한 해결책으로 접근하는 시각 등을 소개한다.

두 번째 부류는 디지털 기술 시대에 뉴미디어아트 연구에서 주목해야할 점을 제시하고 뉴미디어아트에서 매체적 속성이 만들어내는 여러 변화를 설명하는 연구들이다. 김희영(2014)은 뉴미디어아트를 이해하기 위해서는 미술사적 측면(아방가르드의 맥락)과 디지털미디어라는 매체적 특성, 그리고 뉴미디어아트와 관련된 행위자들(예술작품, 작가, 기획자, 관람자 등)을 함께 바라보아야 한다는, 뉴미디어아트에 대한 포괄적인 예술사회학적 접근을 제시한다. 심혜련(2015)은 오늘날 ‘포스트 디지털 매체(post-digital media)’ 시대의 예술은 비물질성(정보 형태)과 수행성(performance)을 특징으로 하기 때문에 작품의 물질성보다 예술적, 미학적 경험이 작품의 본질이 되었다고 설명한다. 조주현(2015)과 이임수(2015) 역시 현재의 디지털 미디어 시대에서 재매개, 상호작용 등 뉴미디어의 매체적 속성이 ‘참여예술’에도 반영되며, 이러한 매체적 속성이 참여자의 예술적 경험에 영향을 미치고 있음을 설명한다.

세 번째는 뉴아트행동주의의 ‘행동주의’라는 이념을 공유하는 ‘문화행동’에 관련된 연구이다. 원용진(1998)은 문화연구에서 문화 생산, 소비 현장 그리고 사회변화에 적극 개입하는 문화공학적 태도를 통해 기술 변화를 반영하는 예술 영역에 접근할 것을 주장한다. 문화행동의 역사와 국내문화행동의 지형은 이광석(2012)의 연구를 통해 더 자세히 살펴볼 수 있는데, 여기서 아방가르드 정신을 이어오며 행동주의적 성격 혹은 사회미학적 가치의 추구라는 문화행동의 성격을 뉴아트행동주의의 이념적인 지향과 연계해서 들여다 볼 수 있다.

¹⁴ 여기에는 대량생산사회에 대한 대안적 삶으로 접근하거나, ‘창조경제’의 가치로 포괄되는 창의/융합/경제/산업적 관심에서 접근하는 것 모두 포함된다.

¹⁵ 제작문화라는 넓은 생태계 안에는 다양한 논의의 지점들이 공존한다. 예를 들면, 제조업의 민주화와 디지털 제조기기의 대중화, 개방과 공유라는 오픈소스 가치, 해커윤리의 상실과 그것의 비즈니스적 변화라는 메이커문화의 이데올로기 변화, 제작문화에 대한 시장의 반응 등이 그것이다.

(2) 디지털 제작 기술 워크숍과 뉴미디어아트 : 해외의 연구 사례

제작기술문화와 뉴미디어아트의 만남이 디지털 제작 워크숍의 형태로 나타나는 현상은 비단 우리나라 뿐만이 아니다. 오히려 현재의 디지털 제작 문화를 일컫는 ‘메이커문화’는 미국과 유럽 등지에서 처음 시작되어 전세계로 퍼져나갔고, 뉴미디어아트와 제작문화의 결합 역시 이러한 전세계적인 사회 흐름을 반영하여 자연스럽게 진행되는 현상으로 볼 수 있겠다. 이와 같은 해외의 선행 연구를 통해 제작 기술 워크숍이라는 사례들에서 어떤 사회적 함의들을 발견할 수 있는지 살펴보고, 이러한 연구들과 대상은 같으나 분석의 행위자와 사회적 환경이 다른 본 연구에서는 행동주의적 양상에서 이들 연구와 공유하는 지점, 그리고 한국의 특수한 맥락이 반영되어 다르게 나타나는 지점을 비교하여 연구를 진행할 것이다.

우선 미국의 대형 미술관들에서 나타나는 제작 워크숍의 사례를 분석한 Gonzalez(2015)의 연구는 이런 현상들이 미술관을 (단지 작품을 전시하고 관람하는 공간을 넘어) ‘메이커문화’ 그리고 ‘해커 문화’가 탄생하는 곳으로 바꾸고 있다고 설명한다. 즉 이러한 ‘뮤지엄 메이킹 Museum Making’이라는 현상이 과거의 전통적인 ‘미술관’이라는 구조를 미술관을 더 개방된 곳으로, 무언가를 창조해내는 공간으로 바꾸고 있다는 것이다. 이러한 통찰은 무엇이 특정 시대와 사회 환경 속에서 예술이 되며, 예술을 둘러싼 것들 즉 예술계를 형성하고 변화시키는 현상은 무엇인가에 대한 사회학적 물음에 답한다고 볼 수 있다.

Koutsomichalis와 Rodousakis(2015)의 연구에서도 위와 비슷한 맥락에서 그리스에서 예술가들이 참여하는 제작워크숍을 분석하는데, 이러한 제작 활동은 대중에게 예술의 새로운 형태를 전파하고 또한 예술가들의 작업 방향과 생존(자립)과 같은 그들의 삶의 방식에도 영향을 미치고 있음을 보여준다. 주목할 점은 그리스의 경제위기 상황에서 예술가들의 제작 워크숍 활동이 예술가들의 자립의 장으로서의 기능한다는 지적이다. 이 연구 역시 제작 워크숍이라는 예술활동이 만들어내고 있는 사회적 함의를 살펴볼 수 있다는 점에서 주목할 만하며, 연구를 진행하며 한국의 사회적 맥락과 비교하여 생각해 볼 수 있겠다.

마지막으로 Magrini(2014)의 연구에서는 ‘Hackteria’ (해크테리아)라고 하는 ‘생명공학지식과 DIY해킹 전략이 결합된 연구자와 아티스트의 네트워크 플랫폼’의 활동을 슬로베니아의 한 해커 스페이스에서 일어나는 워크숍들의 사례를 통해 분석한다. 여기서는 해크테리아 활동의 이데올로기 즉, 90년대 전술미디어의 맥을 이어오지만 좀 더 절차 지향적인 방법과 수행적 방법을 함께 행하며 실용주의적인 노선을 취한다는 이념적 지향점에 대해 자세히 설명하고 이것이 어떻게 실험, 토론, 연구, 예술적 표현 방식이

망라된 워크숍을 통해 생명공학지식을 시민사회에 공유하는지를 분석한다. 이 연구는 제작기술 워크숍의 사회미학적, 행동주의적 실천 양상에 초점을 맞추어 그것을 통해 살펴볼 수 있는 사회적 의의를 논했다는 점에서 본 연구의 목표 및 방향과 가장 유사한데 연구의 의도와 목적에서 공유하는 이데올로기적 측면은 일치하나, 본 연구에서는 분석의 단위로 예술가라는 행위자를 설정하고 이들과의 인터뷰를 통해 활동의 뉴아트행동주의적 양상을 발견한다는 접근법이 다른 지점이라 하겠다.

II 연구방법

1. 개괄

본 연구는 현재 우리나라에서 예술활동으로서 디지털 기술 제작 워크숍이 일어나는 사회적 맥락을 파악하고 그것을 동시대 우리나라의 예술행동주의적 움직임인 뉴아트행동주의와 비교해보려는 **질적연구**이자 **사례연구**이다. 연구의 분석 대상은 ‘디지털 기술을 활용한 제작 워크숍(이하 워크숍)’이며, 이 활동과 관련된 여러 행위자 중 워크숍을 주최/기획하고 이끄는 뉴미디어아트 예술가(이하 예술가)를 분석 대상의 주요 행위자로 설정한다. 대상과 관련된 다양한 행위자 중 예술가들을 분석 대상의 행위자로 한정 한 이유는, 본 연구에서 워크숍을 하나의 예술활동이자 예술작업 artwork 으로 바라보며 따라서 이러한 예술활동/작업을 구성하고 기획하며 그것의 방향성을 만들어내는 가장 직접적이고 핵심적인 행위자가 예술가이기 때문이다.

물론 워크숍이라는 예술활동/작업은 그 특성상(어떠한 ‘고유의 물성’ 과 ‘저자성’ 이 없다고 볼 수 있는 특성) ‘참여자’ 가 (기존의 예술에서의 ‘관객’ 과는 달리) 적극적인 참여를 통해 의미를 함께 만들어내기 때문에 쉽게 간과할 수 없는 필수적인 행위자이다. 그러나 연구에서의 분석 단위 설정은 연구의 방향과 주제 모든 면에서 영향을 미치므로, 좀 더 좁은 범위에서 활동의 결과보다는 그 의도에 집중하려는 본 연구의 취지에는 참여자를 예술가로 한정하는 것이 옳다는 판단을 내렸다. 따라서 참여자라는 행위자나 그 외 다른 행위자들을 고려하는 연구는 추후의 과제로 남겨두고, 본 연구에서는 분석 대상의 행위자인 예술가와 직접 면접 즉 인터뷰의 방법을 통해 워크숍이라는 활동과 관련된 그들의 의도와 생각을 묻고 답변한 내용을 분석하며 거기서 숨겨진 사회적 맥락과 함의를 발견할 것이다.

2. 인터뷰

본격적인 연구 설계에 앞서, 인터뷰 대상자를 선정하고 인터뷰 질문을 구성하기 위한 사전조사를 진행하였다. 웹 검색과 문헌자료 등을 통해 현재 한국의 뉴미디어아트 분야에서 예술가로 활동하며 작품의 전시나 공연 뿐만 아니라 제작 기술 워크숍을 그들의 주요 예술활동으로 진행하는 예술가 군을 조사하였다. 이 중 1 팀이 진행하는 전시 연계 제작 워크숍에 1 회 직접 참관하였고, 다른 1 팀이 ‘자신의 작업 내용과 방향성’을 주제로 이야기하는 강연회에 1 회 참석하였다. 참석한 워크숍과 강연이 끝난 직후 각각의 예술가들에게 파일럿 인터뷰를 시행하여 연구 설계를 위한 방향성 구축과 본격적인 인터뷰 질문 구성에 대한 힌트를 얻어낼 수 있었다. 이들의 추천을 고려하여 그들과 함께 작업하거나 비슷한 유형의 워크숍을 주최한 경험이 있는 7 팀(앞의 2 팀 포함)의 예술가 그룹에게 이메일로 연구 소개와 함께 인터뷰를 요청하였고, 그 중 3 팀에게 회신을 받아 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 요청에 응한 3 팀의 예술가(그룹)은 1) 현재 활발히 작업/활동을 진행중이며, 2) 그 작업/활동의 형태가 제작기술문화와 예술분야 모두에 포함되며, 특히 3) 디지털 기술을 활용한 제작 워크숍을 진행한 경험이 있고 이것을 자신들의 주요 작업/활동의 일환으로 삼는다는 세 가지 이유에서 적합한 면접 대상이라 판단하였다.

연구의 주제인 ‘제작 워크숍’이라는 키워드를 중심으로 면접 대상자들의 예술작업/활동에 대해 간략히 소개하겠다. 예술가들의 본명 및 팀명은 각각 A, B, C 로 대체하여 표기하며 활동의 구체적인 제목 및 그것이 이루어진 장소는 생략한다.

A 는 2011 년 말부터 활동한 예술가이자 활동가 그룹이다. 그래픽 디자인과 문화행동 분야에서 활동한 두 명이 주요 구성원이며 ‘제작 문화’ 라는 ‘접속명’ 을 매개로 사회, 정치, 경제, 문화 예술에서 일어나는 변화들을 추적하는 활동을 진행하고 있다. 공학자 등의 연구자나 다른 예술가들과 협업을 진행하기도 하며 작업의 형태는 전시, 연구, 세미나, 교육, 제작 워크숍 등 다양하다. 예술가 그룹 A 는 아날로그 매체부터 전자 매체와 데이터 까지 다양한 매체를 워크숍의 재료로 이용한다.

B 는 악기 개발과 이와 관련된 교육, 워크숍, 공연, 전시 등 소리와 관련된 작업을 하는 뉴미디어아트 예술가이다. 개인 작업 뿐만 아니라 미술관이나 대안공간, 메이커공간, 공공기관 등 다양한 곳에서 악기 제작 혹은 소리에 관한 강의와 교육을 진행하고 있다. B 가 진행하는 워크숍은 주로 전자 매체 등의 재료로 악기를 만들고 함께 연주하는 방식으로 진행되며, 아이들부터 성인까지 다양한 연령대의 사람들이 참여한다.

C 는 개인미술작업, 다른 예술가/커뮤니티와의 협업작업, 그리고 예술에 대한 연산적인(computational) 접근을 통한 ‘창의적인 글쓰기’ 로써의 코딩 coding 과 예술만들기를 가르치는 학교를 운영하는 예술가이자 활동가이다. 한국과 미국을 오가며 활동하는 예술가 C 는 기술과 예술 그리고 사회적소수자의 관계를 생각하며, 이에 대한 고민을 바탕으로 작업과 워크숍을 진행하고 있다. 디지털 매체에서 아날로그 매체 까지 다양하게 이용하여 전시, 퍼포먼스, 교육, 글쓰기 등의 작업을 진행한다.

인터뷰는 3 팀 모두 각각 1 시간 가량의 개별 면담으로 진행되었으며 인터뷰 방식은 대면 인터뷰로, 1 팀은 직접 만나서 2 팀은 온라인 화상 인터뷰로 진행하였다. 기간은 11 월 23 - 24 일 이틀, 장소는 직접 만나 인터뷰를 진행한 경우 서울 용산구의 한 카페에서, 온라인 화상 인터뷰의 경우 appear.in 이라는 화상통화플랫폼을 이용하였다.

인터뷰 질문은 다음과 같다. 기본적으로 아래의 표에 정리된 흐름에 따라 질문을 묻고 답변을 얻어내는 방식으로 인터뷰를 진행하였으나 인터뷰이의 대답을 듣는 과정에서 중요하다고 판단된 부분 혹은 설명이 더 필요하다고 판단된 부분에 추가 질문을 하거나, 답변 과정에서 여러 질문에 대한 대답이 압축적으로 제시된 경우 관련된 질문을 생략하는 등 인터뷰 흐름에 따라 유동적으로 대처하였다.

<표 1> 인터뷰 질문 내용과 질문 의도

질문내용		질문의도
1.본인에 대한 소개		인터뷰이(예술가)에 대한 기본정보 파악
2.작가(예술가) 및 작업(일반)에 대한 질문	어떤 작업들을 해 왔나?	인터뷰이에 대한 기본정보 파악
	이러한 작업들을 하게 된 계기는?	작업에 영향 미치는 개인적 동기 및 외부적 요인
	작업하는데 중요하게 영향 받는 것 (사회 문화적 환경, 지리 공간적 환경)	작업에 영향 미치는 외부적 요인
	작업하는데 중요하게 생각하는 가치 및 지향점	작업에 영향 미치는 개인적 동기
3.워크숍에 대한 질문	주최/기획한 디지털 제작 워크숍 소개 (무엇을, 어디서)	작업(워크숍)에 대한 기본정보 파악
	워크숍을 주최하게 된 계기는?	작업에 영향 미치는 개인적 동기 및 외부적 요인
	워크숍의 목적은?	작업 의도 및 추구하는 방향성
	주로 참여하는 사람들은 누구인가?	작업에 영향 미치는 외부적 요인
	워크숍에서 매체(디지털 매체)는 작가의 의도와 어떻게 이어지나?	작업 의도 및 추구하는 방향성
	현재 제작문화와 뉴미디어아트가 연결되는, 워크숍과 같은 활동들이 일어나는 사회적 상황에 대한 본인의 생각은?	작업에 영향 미치는 외부적 요인
	디지털 기술 매체와 예술의 만남이 갖는 가능성에 대한 생각	개인과 활동을 둘러싼 사회적 요인

***질문의도 분류 설명**

회색 - 기본 정보

노란색 - 개인적인 personal 요소, 활동과 관련된 내적 internal 기제

파란색 - 활동과 관련된 외부적 external, 사회적 기제

녹색 - (노란색 + 파란색) 활동과 관련된 내적 + 외적 기제

인터뷰 내용은 인터뷰이의 동의를 얻어 녹음 후 녹취록을 작성하고, 녹취록과 인터뷰 시 기록한 메모를 참고하여 각각의 답변에서 발견한 주요 내용을 몇 가지 키워드에 따라 분류하였다. 이어지는 본문에서는 답변에서 추출하여 분류한 이 키워드를 바탕으로 주요 발견 내용을 분석하며 연구의 질문에 답하고자 한다.

Ⅲ 결과

1. 발견 내용

인터뷰의 답변을 분석한 결과 크게 다음과 같은 세 가지의 주제로 워크숍이 만들어내는 의의를 도출해 볼 수 있었다. 워크숍은 예술가들의 의도를 통해

- 1) 오픈 open 과 나눔이라는 가치가 예술의 방식으로 구현되고
- 2) 기술에 대한 인간적이고 사회적이며 예술적인 접근방식을 실천하며
- 3) 기술을 자력의 수단으로 사용하는 방법을 제안하고 공유하는 장이 되고 있었다.

우선 첫 번째, ‘오픈’ 과 나눔의 가치가 공유된다는 것은 디지털 제작 문화의 저변에 있는 ‘오픈소스/자유 소프트웨어 운동’ 과 ‘해커 윤리’ 등에서 기인하며, 이것이 예술 영역에서 워크숍이라는 활동을 통해 나타난다는 것이다. 오픈소스 소프트웨어, 자유 소프트웨어 운동이란 소프트웨어를 복제, 배포, 수정, 개선할 수 있는 모든 자유를 충칭하며 소프트웨어가 상업논리에 독점되는 현상에 대항하여 지식 정보의 공유 및 상호협력의 정신을 추구하는 운동을 뜻한다. 해커 윤리 역시 비슷한 취지로 여기서의 해킹이란 흔히 생각하는 공격적이고 약탈적인 이미지가 아닌, 개방적이고 민주적인 가치를 위해 기존의 지식 정보나 장치를 원래 의도가 아닌 다른 기능을 수행할 수 있게 조작하는 활동을 의미한다. 해커 윤리의 중요한 요소 중 하나가 바로 정보에 대한 자유로운 접근 및 개방과 공유이며, 이러한 열린, 나눔의 정신을 기반으로 한 활동이 삶을 보다 나은 방식으로 변화시킬 수 있다고 믿는 슬로건이다. 뉴미디어 시대의 정보들은 많은 부분 이러한 공유와 나눔의 정신을 바탕으로 개방되어 발전해왔고 제작문화 역시 이러한 오픈소스, 해킹 윤리에 큰 영향을 받아 왔다. 이러한 오픈 소스 문화의 영향은 뉴미디어 예술가들이 작업에 필요한 기술과 지식을 익히는 데에도 많은 경우 영향을 끼쳐왔음을 A의 대답에서도 확인할 수 있다.

미디어아티스트들이 워크숍을 하는걸 보면 자기들이 가진 기술을 나눠주는, 오픈소싱하는 방식이거든요. 그게 중요한 기업비밀? 작가의 중요한 예술적 표현의 양식이나 방식을 오픈소싱을 하고 있는거잖아요 그런 면에서 그거는 다르게 얘기하면 그들 역시 오픈소스 문화를 통해서 자신들의 기술적 성취를 만들어가고 저도 역시 마찬가지고.

그리고 단순히 지식과 기술의 습득 뿐만 아니라 공동재산으로서의 기술과 지식의 이용이라는 시대적 가치에 예술가들이 공감하고 이에 반응하는 것처럼 보인다. 이는 다음과 같은 B의 답변에서도 확인할 수 있다.

저도 그런 것들 거의 독학으로 혼자 해서 하다 보니까 자연스럽게 **오픈소스라던가 인터넷에 있는 정보들을 가지고 출발**, 물론 책도 참조를 하지만 .. 그래서 그런 문화와 일찍부터 친해졌던 것 같고요. 그리고 그런 **오픈소스 같은 것들이 가지고 있는 공익적인 의미**, 공공의 것들로 예를 들면 **기술 지식을 특허라든지 회사의 고유 권한에 묶이지 않고 사람들이 공개하고 나누는 이것들에 대한 의미같은 것들을 생각**을 했고, 그런 뜻에서 **한국에 돌아가면 그런 것들을 그런 식으로 나누고** 아니면 없는 것들을 제가 개발해서 교육하는 목적에 쓰고 그러려고 생각을 했었고, 나름 실천을 거기 맞게 해 왔었어요.

자신이 배운 혹은 가진 지식, 정보, 기술을 공개하고 공유하는 문화는 우리 사회에선 아직 그렇게 성숙하게 자리 잡지 못했는데, 메이커운동이나 오픈소스운동 등이 마구 팽창되고 유행처럼 커지면서 요즘은 그것의 원래 정신보다는 오히려 상업적인 이윤추구의 수단으로 전도되어 버린 경우가 많다. 게다가 한편으론 정부주도의 대대적인 지원과 같은 하향식의 경제정책 역시 이러한 문화가 사회의 작은 부분에서부터 천천히 성숙하게 자리잡지 못하는 데 영향을 주었다. 이러한 기술과 제작문화에 대한 경제지상주의 혹은 자본우선주의의 지배적 담론에서 벗어나 좀 더 그 문화 자체를 즐기고 누리며 그 속에서 질적인 발전을 도모하는 방식을 예술의 영역에서 만들어나가고 있는 것을 확인할 수 있다.

공유의 가치를 나눈다는 것 뿐만 아니라 워크숍 활동을 통해 예술가들이 자신이 습득한 기술 제작 지식을 사람들과 공유하고 나눈다는 것은 과거의 물질성, 저자성과 분리할 수 없는 것처럼 생각되던 ‘예술’이라는 개념을 바뀌어나가는 데에도 일조할 것이다. A의 답변에서 이와 같은 생각을 엿볼 수 있었다.

오픈소스 위키 이런 디지털 문화에서 태동한 여러가지 태도라던가 정신적인 부분들까지, 지향점까지도 지금 예술이 받아서 굉장히 익숙해지고 있잖아요.

고유한 ‘저자성’에 대한 신화가 달라질거고요. 그리고 그 앞 세대의 미디어아트에 비해서도 인터랙션이라는, 상호작용이라는 그 미디어 자체의 의미도 굉장히 확장될 것 같거든요. **‘저자성’에 관하는 것이 아니라 오픈소스라는 문화.** 물론 기술에 대한 이해 때문이기도 하지만. 그런 면에서 이제 제작문화나 미디어아트가 자연스럽게 섞일 수 있는 문제...

외부로 다시 보낸다는 그 퍼드백이 있는거가 굉장히 저는 기존의 예술과 다른 면모가 있는 것 같거든요. 그래서 그런 면에서 저는 메이커문화와 미디어아트가 통하는 부분인것 같기도해요.

예술가 역시 개방과 공유를 통해 작업을 만들어내고, 그들이 만들어낸 자신의 작업 방식과 내용을 다시 다른 이들과 공개하고 공유하는, 이러한 흐름이 워크숍 활동에서도 발견된다. 이는 공유되는 예술, 개방된 예술, 누구나 접근, 복제, 수정, 배포, 개선 가능한 예술을 만들어나가는 과정이라 볼 수 있으며, 이를 통해 예술이라는 것이 사회 속에서 어떻게 규정되고 만들어지고 있는지를 발견할 수 있다.

두 번째 발견 내용은 워크숍이라는 활동은 (디지털)기술에 대한 인간적이고 사회적이고 예술적인 접근을 시도한다는 것이다. 여기서 사회적이고 예술적인 접근이란 것은 현재의 지배적인 산업적, 경제적 기술 담론에 대한 비판적인 접근법이다. 따라서 워크숍에서 실제로 기술을 가지고 직접 만들어보는 것, 즉 제작이라는 활동을 통해 ‘몸의 경험’으로 기술을 이해하고 알아가는 것은 지배기술담론에 대항하는 실천적인 저항으로도 읽어낼 수 있다. 이것은 기술문화에 대해 부정적 혹은 진복적인 시각으로 비판하던 과거의 접근법과는 다르다. 기술에 대한 두려움과 거부감은 어쩌면 기술에 대한 무지와 오해에서 비롯된 것인지도 모른다. 기술은 언제나 완벽하고 새롭고 신기한 것이라는 일종의 ‘신화’에 갇혀 기술의 진짜 모습을 보지 못하고 있는게 아닌지 반성하며, 직접 기술에 다가가 이해하려고 하는 적극적인 행위가 워크숍에서 드러난다.

제작을 하다보면 제작의 과정적이고 실행적 부분 그리고 기술의 메커니즘을 파악해야 하는 부분을 하다보면은 비판의 지점들이 되게 허술하고 잘못되어 있다는 걸 굉장히 많이 느끼거든요.

위의 A의 답변에서 볼 수 있듯 워크숍을 통해 직접 기술을 손아귀에서 만져보고 다뤄보면 기술의 결함이나 실패, 불완전성을 몸소 느낄 수 있다. A는 이러한 허술함, 불완전성, 실패 같은 것이 디지털의 속성이며, 이러한 기술의 실패를 계속 만져보고 시도해볼 때 기존의 기술 비판과는 다른 지점을 볼 수 있다고 말한다.

그게 사실 디지털이거든요. 디지털의 속성이고 디지털 하드웨어의 속성인데, 오히려 그런게 역으로 기술의 실패를 계속 보여주고 각성하게도 하죠. 그런 부분이 저희는 또 좋은거 같아요. 그걸 계속 시도해보면서 느끼는, 기술이 실패했을 때 드러나는 부분들과, 러다이트적인 기술비판적인 것과는 되게 다른 것 같아요.

이렇게 제작활동을 통해 배우는 기술의 실패에 대한 경험은 ‘빠르고 쉽고 완벽한’ 디지털 기술에 대한 우리의 신화를 부수는 경험이 될 수 있다. C는 이러한 기술의 결함과 실패가 우리의 삶, 기술을 통해 사는 우리의 삶을 보여준다고 말한다.

기술적 결합이나 기술적 실패를 저는 적극 환영하거든요. 그냥 그게 삶 자체인거죠.
우리가 기술을 통해서 하는 삶.

따라서 이러한 경험은 우리가 기술을 좀 더 인간적으로 이해하게 하며, 오히려 이러한 불완전함을 통해 기술에 대한 친근감을 느낄 수 있고, 만들기의 즐거움도 느낄 수 있게 된다.

세 번째 발견 내용은 앞의 맥락과 이어지는 것으로, 워크숍에서는 기술이 인간과 동떨어져 있는 크고 어려운 ‘무기’가 아니라 일상 가까이에서 만질 수 있고 개인이 직접 다룰 수 있는 도구이며, 자신의 작은 기술로 자신의 작은 목소리를 내고 힘을 발휘하는 도구가 된다는 것이다. 앞서 살펴본 것처럼 기술에 대한 무지와 오해가 기술에 대한 거리감을 만들 수 있는데, 워크숍을 하면서 기술을 이해하고 알아간다는 것은 다시 말해 내 목소리를 낼 수 있는 도구이자 수단으로서의 기술을 체득하는 과정인 것이다. 학교 강의와 워크숍에서 비전공자들 혹은 장애인을 위한 코딩 교육을 진행해온 C는 나만의 목소리를 내고 나의 힘을 보여주는 ‘해방 도구’ 로써의 코드에 대한 비전을 이야기 한다.

그게 참 이중적인 얘기인데 **software는 차별을 해요**. 인종차별을 하고 남녀 차별도 하고, 알고리즘이라던지 데이터베이스는 굉장히 *biased* 돼있어요. ... 그것과 코드의 차이는, 코드는 더 작은 단위의 이야기 인거잖아요. 어떻게 보면 규칙에 대한 이야기니까 그저 자체는 차별을 하지 않는거죠. 그래서 ... **‘reclaiming the code as our language’** .

뭔가 이렇게 굉장히 위축되어 있고 정치적인 상황이나 경제적인 상황에 이렇게 축소되어 있는 상황이 오게 될 텐데, 그 때 어떻게 하면 코드라던지 텍스트 이런 것들이 이런 *liberation*(해방)을 위한 해방 도구? ... 그런 식으로 사용될 수 있을까라는 고민을 하고, 예술도 그런 장치가 되었으면 좋겠어요.

워크숍은 참여자들에게도 힘과 역량을 기르는 경험을 제공하지만, 한편으로는 예술가들에게도 현실적 의미에서의 자립의 수단이자 역량을 기르는 도구가 될 수 있다. 예술가가 제작 활동을 주최하고, 이를 통해 기술과 지식을 공유하는 행위는 나눔과 동시에 자신의 목소리가 전달되는 행동이며, 다양한 사람들과 새로운 네트워크를 형성하는 순간이 된다. 또한 그들 역시 제작기술문화와 뉴미디어아트가 결합된 (기존의 예술작업과는)다른 형태의 예술활동 방식을 경험하며 이를 통해 새로운 가능성을 발견하고, 자신의 역량을 강화할 수 있는 것이다. 이런 맥락에서 B는 제작 활동 및 기술이 예술가들에게도 자립의 수단이 되고, 다른 가능성들을 발휘할 수 있는 능력이 되기를 바란다고 말한다.

예술가들이 더 창의적으로 되기를, 음악 안에 너무 빠지지 않고 더 넓게 펼칠 수 있는 가능성을 좀 더 탐구하고 싶었고 ... 생활이라던지 이런 것들에 대해서 더 적극적으로 대처해나갈 수 있는 능력같은 것들이 있으면 좋겠다...

결국 이러한 세 가지 발견점을 통해 뉴미디어 예술가들이 진행해온 이러한 워크숍들을 뉴아트행동주의의 한 사례로 이해할 수 있었다. “비판적 제작문화”와 “자립형 기술문화”를 예술의 방식으로 실천하며, 이를 통해 공유와 나눔의 가치를 실현하고, 기술에 대한 인간적인 접근 방식을 실천하며, 기술을 배우고 이해하여 자력의 수단으로 만들어간다는, 실천적이고 행동주의적인 모습을 발견할 수 있었기 때문이다. 이것은 현재의 디지털 기술 사회에서, 그리고 제작문화의 유행 속에서 어떻게 하면 기술이라는 것을 좀 더 우리 삶에 가깝게, 그것을 즐기면서 사용할 수 있을 것인지에 대해 반성하게 한다. 그리고 이러한 반성과 고민을 제작이라는 실행이 담긴 경험을 통해 실천적인 비판을 행할 수 있게 만든다. 이런 방식의 예술적 접근을 통해 실천적인 비판을 이어나가는 것은 사회에 작지만 꾸준한 목소리를 내는 일이다.

2. 마무리

본 연구는 디지털 제작 기술 문화와 뉴미디어아트의 교차점에서 보이는 제작 기술 워크숍이라는 예술활동을 뉴아트행동주의라는 이론에 입각하여 분석해보고 그것의 사회적 의의를 발견해보았다. 연구의 분석 대상이 되었던, 뉴미디어 기술을 기반으로 예술의 방식을 통한 실천이자 행동으로서의 제작 워크숍은 급진적이고 전복적인 대항의 형식을 취하는 행동이라기보다는 기술 사회에서 잊었던 인간적인 감각을 깨우고 그것을 통해 기술에 다가가고 기술을 이해하는 부드러운 행동이었고, 공유와 나눔의 가치가 예술가와 참여자 그리고 사람과 기술이라는 도구 사이에서 상호작용하는 과정이었다. 멋지고 완벽한 기술, 대단한 뉴미디어예술이 아닌 소박하고 작은 삶의 단위에서 개개인이 직접 만들고 목소리를 내고 나누는 과정을 실천할 수 있는 삶의 예술로서의 행동으로 이러한 워크숍을 이해할 수 있었다.

비록 이번 연구는 기존의 이론에 대한 사실을 확인하는 수준에 그쳤지만, 직접 관찰을 통해 실제 의미를 탐구해보는 보람이 있었으며, 동시대 기술 문화와 예술 그리고 사회 흐름에 대한 문해력을 기를 수 있었다.

연구에서 살펴본 제작 워크숍처럼 아직 이러한 방식으로 제작 문화와 뉴미디어아트를

연결하는 실천들은 소수이고 그렇게 대중적이지도 않다. 좀 더 많은 사례를 통해 이러한 활동의 가치를 더 발견해내거나, 특정 워크숍 활동들로 대상을 더 구체화하거나, 혹은 분석 대상의 행위자로 본 연구에서 다루지 못했던 참여자에 주목해보는 등의 더 발전된 연구가 필요할 것이다. 더불어 이러한 작지만 의미 있는 실천적 예술활동에 대한 사회학적 관심이 꾸준히 그리고 더 많이 생겨나길 희망한다.

참고문헌

서적

류한길, 최태윤, 구정연, 서동진, 조동원, 최영숙, 고규훈, 구름, 달군, 다이애나밴드, 송호준, 워크스, 임경용, 청개구리 제작소, 코우너스, 가넷 허츠, 데이비드 리, 실비아 린트너, 요한 소더버그, 하마다 타다히사, 2014, 『공공도큐멘트3: 다들 만들고 계십니까?』, 미디어버스.

심혜련, 2006, 『사이버스페이스 시대의 미학: 새로운 아름다움이 세상을 지배한다』, 살림.

오은경, 2008, 『뉴미디어 시대의 예술 : 예술은 미디어를 어떻게 이해했는가?』, 연세대학교 출판부.

원용진 외, 이광석 엮음, 2014, 『불순한 테크놀로지 : 오늘날 기술 · 정보 문화연구를 묻다』, 논형.

이광석, 2010, 『사이방가르드』, 안그라픽스.

이광석, 2015, 『뉴아트행동주의 : 포스트미디어, 횡단하는 문화실천』, 안그라픽스.

Rothenberg, J, 2014, *Sociology Looks at the Arts*, Routledge.

Inglis, D, Hughson, J, 2005, *The Sociology of Art: ways of seeing*, Palgrave.

학술지, 학위논문, 보고서, 인터넷 문서

김아름, 2015, 「메이커 문화와 메이커 스페이스 “만들고, 배우고, 공유하라!” - 1부 해외편」, 미디어아트 웹진 앨리스온.

<http://aliceon.tistory.com/2469>

김아름, 2015, 「메이커 문화와 메이커 스페이스 “만들고, 배우고, 공유하라!” - 2부 국내편」, 미디어아트 웹진 앨리스온.

<http://aliceon.tistory.com/2520>

김희영, 2014, 「미술사와 뉴미디어아트 간의 재매개된 담론적 조응관계」, 『미술사와 시각문화』 14:168-191.

심혜련, 2015, 「포스트 디지털 매체 시대의 예술에 관하여」, 『미학 예술학 연구』 43:3-30.

조주현, 김남시, 2015, 「포스트-미디어(Post-Media)시대 예술에서 나타난 ‘참여’의 의미」, 『현대미술학 논문집』 19(1):217-268.

원용진, 1998, 「현실 개입의 실천적 문화연구 가능성」, 『한국언론정보학보』 32-61.

이광석, 2012, 「오늘날 문화행동의 개념화와 역사적 유산의 재전유」, 『문화과학』 27-63.

이임수, 2015, 「디지털 미디어 시대의 참여 미술: 재매개와 상호작용」, 『미술이론과 현장』 19:83-113.

Gonzalez, D. D. M, 2015, *Museum making: creating with new technologies in art museums* (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

Koutsomichalis, M, & Rodousakis, N, 2015, *From (Not-) Doing-It-Yourself to Doing-It-(Cheaper)-With-Others*.

http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38852007/From_Not_Doing-It-Yourself.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1480489796&Signature=gYrAHGT5BLSmsZwDwsX8R2rGpVQ%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DFrom_Not-_Doing-It-Yourself_to_Doing-It-.pdf

Magrini, B, 2014, *Hackteria: An Example of Neomodern Activism*. Leonardo Electronic Almanac, 20(1).

2015, 「제작자들을 통해 바라 본 도시의 사물, 사람, 풍경 《사물학Ⅱ:제작자들의 도시》」, 전시 관련 보도자료, 국립현대미술관.
<http://www.mmca.go.kr/uploa/board/200903020000010/2015/02/2015022504113899116193.pdf>

번역서

메리 앤 스타니스제프스키 (Staniszewski, M. A), 2011, 『이것은 미술이 아니다』, 박이소역, 현실문화연구.

Abstract

Digital Fabrication Workshop - arts as well as a new social activity

Kim, Min-a
Department of Sociology
Seoul National University

There is an art activity called 'Digital Fabrication Workshop' (aka Making workshop) at the intersection of 'New Media Art' and 'Maker Movement', which is a characteristic social phenomenon these days. In this research, first It is examined that the social context of this workshop, where the art of the digital-media-age and personal-making-culture as the social movements as well as the paradigm are encountered. And then, comparing them with the theoretical background of 'new art activism', the significance of the workshop activity is explored. After setting the artists who host the workshop activities as the main actors, through interviews with them, the research examines the purpose and direction of the activities led to their intentions and thoughts, and values they pursue. As a result of analysing the interview, it is found that the Digital Fabrication Workshop aims to share the knowledge of digital technology and making as well as practise the meaning of sharing through the artistic approach. In addition, the workshop is considered an activity which tries to understand digital technology through a social and humanistic approach such as co-making-practise. Moreover the workshop activity suggests a way to use these digital technologies as tools of empowering individuals which can be demonstrated in daily life. Therefore, this study suggests digital fabrication workshops are not just popular programs in both contemporary art scene and maker culture, but rather artistic activities having critical approach to the technology in positive ways and having the value of social action that is practiced in an enjoyable and pleasant way through the way of handmaking.

Key Words : Maker Movement, Newmedia Art, Workshop, New-Art-Activism

Student Number: 2011 - 10342