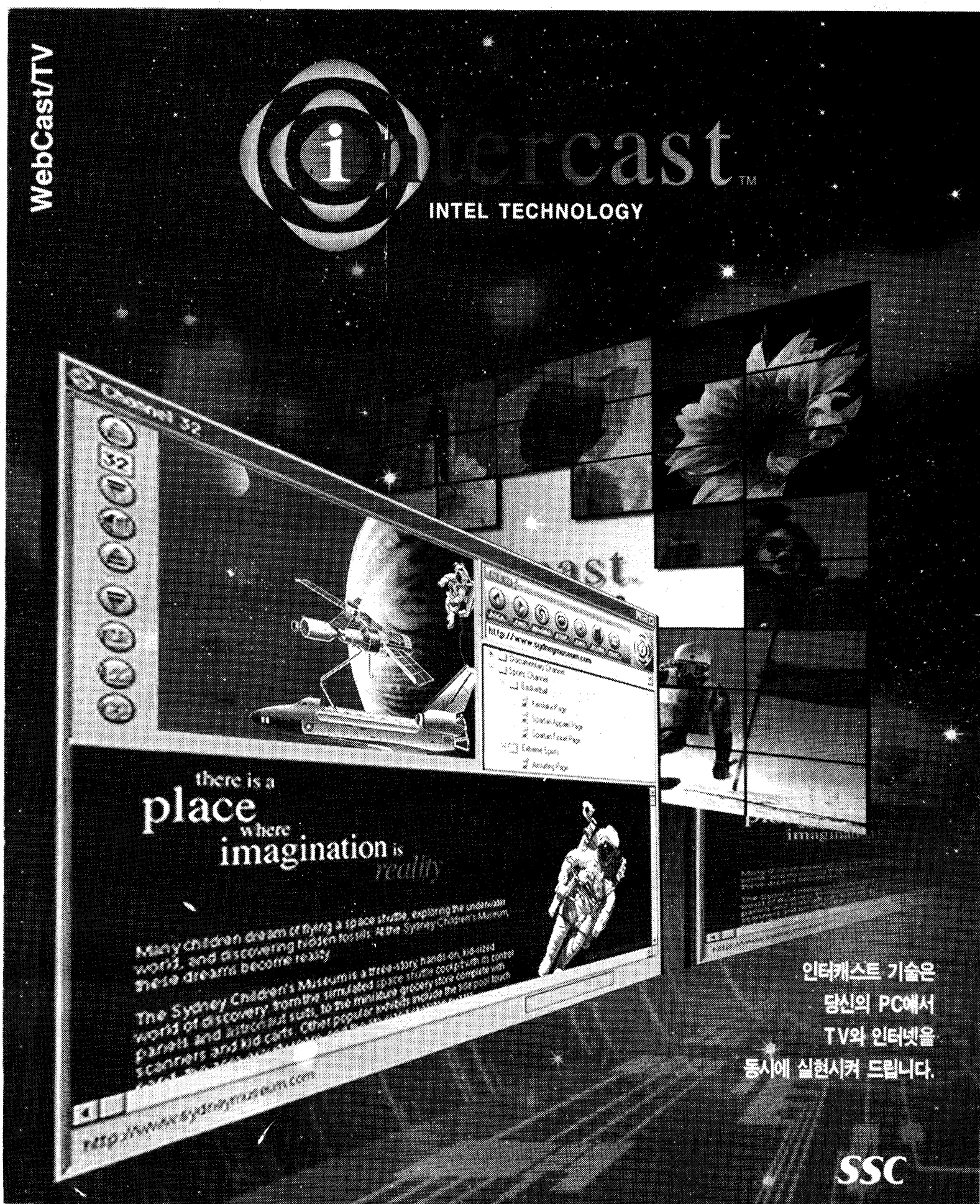


정보전달 수단의 꽃 멀티미디어 21C 정보통신 최종 결과물 될듯

21C 정보화시대가 도래함에 따라 현재보다 훨씬 더 많은 양의 정보를 접하게 될 것이다. 그와같은 정보의 홍수속에 서있는 우리들의 과거모습과 현재모습에 비추어 가까운 미래의 모습을 알아보고자 한다. <편집자>



인터넷 기술은
당신의 PC에서
TV와 인터넷을
동시에 실현시켜 드립니다.

예로부터 시(詩), 서(書), 화(畵)에 능한 사람을 3절(絶)이라하여 교양을 두루 갖춘 재능있는 사람을 칭송하는 데 쓰여왔다. 시란 노랫말을 잘 하는 사람이고 서란 글씨씨가 뛰어난 사람을 일컬으며 화란 그림을 잘그리는 사람을 뜻한다. 한 사람이 말도 잘하고 글도 잘쓰고 그림도 잘그렸으니 분명 3절은 요즘말로 멀티예술가라고 불려야 될성싶다.

현대를 예술(Art)+과학(Science)시대라고 한다. 예술은 휴머니즘을 바탕으로 하고, 과학은 기술에 의존된다. 급변하는 과학기술의 발달에 따라, 예술가들은 그들의 양식에 관한 신념에 정신없이 도발적으로 전개되고 있는 (새롭고도 빠르게 혁신되고 있는 기술) 컴퓨터의 현란한 가능성과, 현대예술을 이해하려는 대중의 빠른 접근에 대비하고 있다. 처음에는 군사목적으로 이용되던 컴퓨터가 사회의 각 분야로 응용, 발전되어 나가기 시작하면서, 그 역사는 비록 짧지만 컴퓨터를 이용한 실험적 예술작품들이 날마다 홍수를 이루고 있어 예술작업 과정의 모든 면에 지대한 영향을 미치고 있다.

인간은 오감을 통하여 세상의 만물과 그 현상들을 감지, 감동, 체험해가면서 자기의 마음속에 각양각색의 정보를 축적해간다. 그 축적된 정보를 서로 교환하는 것이 커뮤니케이션(communication)이라고 하는 몸짓, 손짓, 언어, 글, 그림, 무용, 음악, 영화 등으로 표현되는 정보들을 각각의 적절한 매체들을 이용하여-상대방에게 동일한 감정으로 정확히 전달해 줄 때 그 커뮤니케이션은 성공적이라고 말할 수 있다. 각각의 매체는 그 출현이 저마다 역사적, 사회적 배경이 다른 만큼 제각기 독특한 특성과 기능을 가지고 있다. 원시시대의 말, 소리, 몸짓과 문명이 싹트기부터 시작된 문자, 부호, 그림과 과학이 발달하면서 발명된 통신, 영화, 음악 등의 모든(하드웨어·소프트웨어에 이르기까지) 것들이 현재에도 커뮤니케이션의 한 영역을 꽂꽂게 자리잡고 공존하고 있다. 그 이유는 커뮤니케이션의 구성요소인 정보창출제공사(Image Maker)나 정보수신자(Receiver)의 개성과 경험, 지식과 취향의 정도가 모두 다르기 때문이다. 인류의 문화, 문명의 발전과 발달은 이러한 커뮤니케이션의 발전과 발달에 직결되어 이룩된 결과이다. 정확한 의사전달을 수행하고 실현시키기 위한 인류의 창조적인 노력이 결국은 그 모든 미디어들을 통합한 멀티미디어를 만들어냈다. 멀티미디어란 일반적일 TV방송처럼 시청자의 의지와는 무관하게 일방적이고도 일시적인 정보의 전달이 아닌 시·공을 초월하여 언제 어디서 어디에서든 쌍방향 대화형식의 의사전달을 가능케하는 특성을 갖고 있다. 또한 그 마지막 성과물은 소리와 움직임이 있는 영상물로 귀결된다. 다시말해 미래 정보전달 수단의 꽃이라 불리는 멀티미디어의 질적인 수준은 결국 사용자 쌍방향간의 시각과 청각의

훌륭한 조화·운용에 따라 향상되어간다는 뜻이다. 고도의 정보화시대는 멀티미디어시대이고 그속에서 영상을 제대로 활용하지 못한다면 그 사람은 시대의 낙오자가 될 것이다.

영상은 빛의 예술이다. 흔히 영상을 사진 또는 영화와 동일시하고 있지만, 영상을 세계라 한다면 영화는 한나라의 작은 소도시쯤으로 비유할 수 있다. 그 만큼 영상의 세계는 크고 넓어서 우리가 개척해나갈 부분이 무한정하다. 아무튼 사진과 영화는 필름영상이라고 해야 옳다. 하루가 다르게 신속하게 변모해가는 과학기술의 발달로 말미암아, 필름은 멀티미디어 영상세계를 이루는 하나의 작은 원소(Element)로서의 역할 분담자로 위치가 축소되었다. 이러한 필름영상의 축소는 세상이 모두 디지털화 되어가는 상황에 발생될 수 밖에 없는 필연적 현상이다. 디지털은 정보의 창출, 반복, 송출, 저장, 재현을 신속, 정확하게 해준다. 아날로그 방식이던 디지털 방식이던 분명해진 21C 정보화시대에도 영상은 돈벌이가 되는 분야임에 틀림없다. 창조적 예술가의 혼과 과학적 발명가의 기술을 제대로 접목시킨다면 우리 모두는 양질의 정보화시대에서 물심양면으로 풍요를 만끽할 수 있을 것이다. 돈벌이는 장사라고 장사가 잘되는 분야를 산업이라 한다. 그래서 영상은 예술인가 산업인가라는 문제를 두고 논란이 끊이지 않고 있다. 국제적으로 장사를

정확한 의사전달 수행위한 창조적 노력으로 멀티미디어 만들어내

제일 잘하는 곳. 즉, 상업화를 추구하고 상업화를 선도하는 거대도시 뉴욕의 예에서 보듯 이세상의 어떠한 유형 또는 무형의 것들이라도 그곳을 거치면 상품이 된다. 동서고금을 막론하고 수많은 예술가들이 그곳에서 그들의 혼을 사고 팔고한다. 그래야 그 예술가는 유명세를 탄다. 결국 세상에서 회자하는 예술의 극치가 뉴욕에서 꽃을 피운다.

'96 애틀란타 올림픽 이후 미국의 몇몇 방송국에서는 방송산업을 디지털화된 멀티영상으로 실현시키고 있다. 멀티미디어 방송서비스 뿐만 아니라 양방향 방송을 하고 있는 것이다. 그 핵심 기술을 인터캐스트(InterCast)라 하는데 인터넷(Internet)과 방송(Broadcast)의 장점들을 합성한 것이다. 국내에서도 각 방송국들이 이미 실험방송중에 있거나 준비중이지만 최종 스크린의 표면에 실현되는 미적요소들을 동원하고 빛의 예술인 영상미술을 가깝게 생각한다면 그 최종 성과물들은 질적으로 조악한 정보들이 되어버린다.

20세기를 마감하며 멀티미디어의 꽃을 활짝 피우기 위하여 인터캐스트 기술은 발명되었고, 21세기를 맞이하기 위한 온세상의 부산스런 움직임 속에서 조차 멀티영상은 정보통신의 최종 결과물로서의 역할을 다할 것이다.

박 천 일

<순신대학교 산업디자인학과 교수>

1997창학 반세기 경희대학 정



경희가족 찾기 경희발전기금 참여안내

개교50주년기념사업회에서는 총동문회와 총학생회 공동으로 "경희가족찾기"캠페인을 전개합니다. 이 캠페인은 경희인의 "어제와 오늘"을 파악하고 '동문인명록'을 발간함으로써 동문간의 커뮤니케이션 활성화는 물론 "새로운 21세기 경희비전"을 창출하는 토대가 될 것입니다.

- 본인은 물론 주변 동문의 근황을
- ① 전화 또는 Fax(전화: 961-0931/2, 961-9150/2 Fax: 961-0906)
 - ② 직접방문(본관1층 개교50주년 기념사업회 경희가족찾기 캠페인 사무국, 중앙도서관 405, 406호 경희가족찾기 캠페인사무국)
 - ③ 우편(130-050 서울 동대문구 회기동 1번지 경희가족찾기 캠페인 사무국 앞) 등의 방법으로 연락주시면 감사하겠습니다.

경희발전기금

- 대 상: 경희가족(동문, 학생, 교직원, 학부모), 독지가, 기업, 기관, 단체 등
- 기부형태: 현금, 주식 및 유가증권, 기타자산(부동산, 기타), 도서자료, 실험실습기자재 등
- 일시 및 분할 납부: 일시 또는 월납등으로 참여. 개인 또는 단체별(예: 직장/지역동문회 등).
- 각 학과/대학(원)별 특정목적기부금으로 지정하여 참여할 수 있습니다.

무통장 입금(예금주: 경희대학교)

국민은행 010-01-0618-642	한일은행 070-084146-13-101
서울은행 17301-2710-209	외환은행 131-13-10336-6
농협 031-01-396711	경희은행 044-01-001-286
우체국 012336-0025556	서울은행 17308-95308-0505323

※ 서울은행은 경희사랑저축통기금임

경희대학교 개교50주년기념사업회

(130-150)서울특별시 동대문구 회기동 1번지 ☎ 961-0931-2 FAX: 961-0906