

학습과정명	디지털미디어예술의 발달사													
학습목표	본 과목은 수십 년간의 미디어아트와 동시대 예술 형식을 포함한 예술의 역사를 고찰하는 데 있다. 사진, 영화, 비디오, 1960~1980년대 당시 생소했던 미디어아트 역사 외에도 오늘날 미디어 예술가들은 다양한 디지털 분야(네트 아트, 인터랙티브 아트, 유전자 아트, 텔레마틱 아트를 포함한다)에서 활동한다. 심지어 로봇 공학, 인공생명, 나노 기술에서 예술가들은 실험을 설계하고 실행한다. 이러한 역동적 과정은 예술사, 미디어 문화연구, 과학사 분야에서 이미지에 대한 심도 있는 논의를 촉발시켰다. 여기에서는 예술의 역사와 주변 학문이 미친 영향을 바탕으로 미디어아트를 고찰하고 분석하는 데에 중점을 둔다. 미디어아트의 역사를 담은 이 앤솔러지는 시청각 미디어의 점진적 역사를 살펴보는 단초가 될 것이다. 이 역사는 단절과 우회로 이뤄진 진화이다. 그럼에도 이 모든 단계는 예술, 과학, 기술 사이의 긴밀한 관계로 구축되어 있다.													
주교재	미디어아트의 역사. 남기덕. 에이콘. 2019													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	○강의주제: 오리엔테이션 및 디지털미디어예술 ○강의목표: 수업의 목표와 디지털미디어예술에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 교과목 및 수업방식 설명 - 디지털미디어예술에 대한 이해										○수업방법: 강의, 질의응답, 시청각자료 ○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터		
	2	○강의주제: 미디어아트의 중요성 ○강의목표: 미디어 아트의 중요성과 고찰 ○강의 세부내용: - 미디어예술의 고전적 사례 - 미디어아트 역사에 대한 중요성												
	3	○강의주제: 이미지의 변화 ○강의목표: 변화의 영향을 받는 이미지에 대한 탐구와 모색 ○강의 세부내용: - 미디어 기술의 상호작용 가능성 - 미래에 대한 고찰												
제 2 주	1	○강의주제: 만지는 것이 금지되었다 ○강의목표: 상호작용성과 가상성의 역사 이해 ○강의 세부내용: - 알고리즘은 무엇인가? - 예술에서의 알고리즘 - 옵아트와 키네틱 아트 - 가상부피로부터 가상 환경으로 - 프로그래밍된 예술										○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터		
	2	○강의주제: 예술과 기술의 역사화 ○강의목표: 방법의 구축과 규범의 작동 이해 ○강의 세부내용: - 문제의 정의 : 규범성, 방법론, 역사기록학 - 역사기록학, 방법론, 그리고 목적론 - 방법의 구축과 규범의 작동												
	3	○강의주제: 방법론적 사례들 ○강의목표: 방법론적 사례들을 통한 예술과 기술의 역사 이해 ○강의 세부내용: - 텔레마틱 수용 / 예술과 전자 미디어 - 코드화된 형식과 전자적 생산 / 움직임, 빛, 시간 - 네트워크, 감시, 문화 비틀기 / 시뮬라시옹과 시뮬라크라 - 상호작용적 맥락과 전자 환경 / 신체, 대리, 신생 시스템 - 공동체, 협업, 전시, 기관												
제 3 주	1	○강의주제: 미디어 고고학적 접근										○학습자료:		

		<p>○강의목표: 예술, 상호 작용성, 촉각성에 대한 미디어 고고학적 접근 이해 #01</p> <p>○강의 세부내용: - 촉각적 시각과 (물리적)접촉 - 예술과 촉각 전통 - 촉각성의 미래주의 미술</p>	
	2	<p>○강의주제: 미디어 고고학적 접근</p> <p>○강의목표: 예술, 상호 작용성, 촉각성에 대한 미디어 고고학적 접근 이해 #02</p> <p>○강의 세부내용: - 뒤상, 키슬러, 그리고 접촉으로의 초대 - 촉각적인 수동적 신체를 통한 페미니스트 연극 - 촉각성과 인터랙티브 아트</p>	<p>교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	3	<p>○강의주제: 뒤상:인터페이스:튜링:독신남 기계와 범용 기계</p> <p>○강의목표: 예술, 사회에 미디어가 끼치는 영향과 마르셀 뒤샹의 작품 간의 관련성 탐구</p> <p>○강의 세부내용: - 예술사 - 미디어 이론 - 기술적인 상상력 - 범용 독신남 기계로 가는 길</p>	
제 4 주	1	<p>○강의주제: 판타스마고리아를 기억하시오!</p> <p>○강의목표: 18세기 환영의 정치와 멀티미디어 작업의 미래 탐구</p> <p>○강의 세부내용: - 이상론자와 종말론자 - 환등기와 판타스마고리아 - 원격 현전 - 디지털의 진화 : 인공생명 - 이미지지 사이언스의 영향</p>	
	2	<p>○강의주제: 이슬람의 자동화</p> <p>○강의목표: 알 자자리의 [독창적인 기계 장치에 대한 지식을 담은 책](1206)읽기 #01</p> <p>○강의 세부내용: - [독창적인 기계 장치에 대한 지식을 담은 책]에 대하여 - 이슬람 과학과 기술 - 계보적 종합으로서의 '순수 기술' - 독창적인 기계 장치에 대한 지식을 담은 책</p>	<p>○학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	3	<p>○강의주제: 이슬람의 자동화</p> <p>○강의목표: 알 자자리의 [독창적인 기계 장치에 대한 지식을 담은 책](1206)읽기 #02</p> <p>○강의 세부내용: - 이슬람의 프로그래밍 - 뜻밖의 자동화 - 로봇 예술과 작업하는 새로운 방법</p>	
제 5 주	1	"실무자 특강"	
	2	<p>특강주제: 미디어아트</p> <p>특강내용: 미디어아트에 대한 이해와 실무자의 기술적 요소를 경험하고</p>	<p>○ 학습자료: 개인 필기구 및 카메라</p> <p>○ 실무자 특강</p>
	3	<p>아티스트로서의 창작영역을 탐구한다.</p>	

제 6 주	1	○강의주제: 자율적 이미지를 향하여 ○강의목표: 구상 기법의 자동화의 이해 및 탐구 #01 ○강의 세부내용: - 구상기법에 대하여 - 광학, 기하학, 화학 및 전자적 절차들 - 디지털 절차들	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 자율적 이미지를 향하여 ○강의목표: 구상 기법의 자동화의 이해 및 탐구 #02 ○강의 세부내용: - 자율성과 인공지능 - 상호작용적 예술 설치작품의 자율성 - 구체화된 대화	
	3	○강의주제: 이미지, 프로세스, 퍼포먼스, 기계 ○강의목표: 기계적인 것의 미학적 측면들 이해 및 탐구 ○강의 세부내용: - 이미지 - 소프트웨어 - 퍼포먼스와 프로세스 - 기계적인 것	
제 7 주	1	○강의주제: 필름에서 인터랙티브 아트까지 ○강의목표: 미디어아트의 변모 이해 및 탐구 ○강의 세부내용: - 시네마와 필름: 새로운 미디어 - 텔레비전과 비디오 - 상호작용성/해체 : 사이버 문화 - 인터랙티브 아트: 하이퍼텍스트 아트	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 물질에서 '인터페이스'로의 통로 ○강의목표: 다양한 수준의 상호작용의 존재여부 모색 ○강의 세부내용: - 물질에서 인터페이스로 이어지는 통로 - 지적인 풍토 - 미술의 선구자들 - 인터페이스 :전환사 - 다섯 가지 기능	
	3	○강의주제: 비물질성의 신화 ○강의목표: 뉴미디어의 전시와 본전에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 디지털 매체의 특징들: 도전과 기회 - 협업 교환, 그리고 예술가, 관객, 큐레이터의 역할 변화 - 갤러리 안의 뉴미디어: 설치에서 '모바일'아트까지 - 온라인 전시를 위한 모델들 - 보존 전략: 물질성으로부터 비물질적 과정까지	
제 8 주	1	중간고사(30점)	-
	2	-평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 필기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	
	3		
제 9 주	1	백남준 미디어아트센터 관람 내용: 세계적 비디오아티스트이자 설치예술가인 백남준의 작품들을 감상을 통해서 수업에 대한 시각을 확장시키고 미디어 아트에 대한 실질적 탐구와 모색을 한다.	※리포트: 전시관람 소감 관련 A4 2~4장 제출 ○학습자료: 개인 필기구 및 카메라

	2		○미디어아트센터 관람 *과제: - 관람을 통해 새로운 미디어아트에 대해 탐구하고 관람을 통한 정보요소 및 느낀 점을 리포트로 제출
	3		
제 10 주	1	○강의주제: 팝과 과학의 만남 #01 ○강의목표: 일본 미디어 아트의 이해 ○강의 세부내용: - 일본 예술을 이해하기 - 동시대 미술에서의 일본성 - 일본의 미디어아트와 기술과학의 풍경	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 팝과 과학의 만남 #02 ○강의목표: 일본 기술의 역사적 측면과 예술가들의 태도 탐구 ○강의 세부내용: - 기술에 관한 역사적인 측면 - 장치로서의 도구로 - 오락으로서의 기술 - 예술로서의 장치	
	3	○강의주제: 팝과 과학의 만남 #03 ○강의목표: 예술의 변화하는 개념, 디바이스 아트에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 예술, 오락, 그리고 상품을 연결시키다 - 전후 미술사와 디바이스 아트	
제 11 주	1	○강의주제: 프로젝트 마인딩 #01 ○강의목표: 상호작용의 딜레마와 비디오 게임에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 상호작용의 딜레마들 - 아바타, 게임, 이미지	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 *수시시험 : 포스트 모더니즘의 발전사와 현재에 대한 리포트 제출
	2	○강의주제: 프로젝트 마인딩 #02 ○강의목표: 미디어와 프로젝션에 대한 이해와 탐구 ○강의 세부내용: - 뉴미디어와 올드미디어 - 프로젝션	
	3	○강의주제: 추상성과 복잡성 ○강의목표: 상징적 표상들에 의한 작용의 이해 및 모색 ○강의 세부내용: - 애프터 이펙트 - 모더니즘 환원 - 복잡성	
제 12 주	1	○강의주제: 뉴미디어 탐구 #01 ○강의목표: 나노과학과 나노 기술 응용 프로젝트에 대한 배경 이해 ○강의 세부내용: 뉴미디어 탐구 - 나노과학 기술의 의미와 문제점 - 인프라 자원 구축 - 나노연구와 사회적, 윤리적 관심을 통합하다	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 뉴미디어 탐구 #02 ○강의목표: 동시대과학사 기록 및 다큐멘터리 기반 구축 이해	

		<ul style="list-style-type: none"> ○강의 세부내용: - 동시대과학사 기록 - 동시대 과학 연구의 문제를 대표하는 생물 정보학의 역사 - 다양한 접근 방식 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 뉴미디어 탐구 #03 ○강의목표: 인터랙티브 타임라인 구축 및 공동 작업의 확장에 대한 모색 ○강의 세부내용: - 학계 공동체 참여를 위해 생물 정보학 역사의 인터랙티브 타임라인을 구축하다. - 실망스런 결과와 중간 점검 - 웹 기반 공동 작업의 확장을 위한 향후 계획 	
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 이미지, 의미, 그리고 발견 ○강의목표: 과정의 의미와 문제점 도출 ○강의 세부내용: - 이미지에 대한 주제 탐구 - 과정에 대한 이해 - 문제 제기 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 시각 미디어는 없다 ○강의목표: 시각 미디어에 대한 의미와 존재여부 탐구 ○강의 세부내용: - 시각 미디어란? - 시각 미디어의 특성 - 시각 미디어 개념의 붕괴 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 투사: 사라지기와 되기 ○강의목표: 투사의 개념에 대한 기원과 의미 탐구 ○강의 세부내용: - 우리가 보는 세상 - 투사의 메커니즘 - 투사의 개념 - 투사의 감각 	
제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 음악가와 신인 사이에서 ○강의목표: 컴퓨터 아트와 미디어 아트에 관한 연구 및 모색 ○강의 세부내용: - 컴퓨터 아트의 발전 - 형편없는 컴퓨터 아트 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 음악가와 신인 사이에서 ○강의목표: 문학과 컴퓨테이션 및 음악에 대한 이해와 탐구 ○강의 세부내용: - 계약된 문학: 펠렉과 놀스 - 비/계약적인 음악: 벨연구소의 테니 - 제약의 사회적 매개변수들 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 불확실성의 형상화: 표상에서 심적 표상까지 ○강의목표: 심적 표상을 이루는 상호 관계의 그물망 이해 ○강의 세부내용: - 삽화적 작가들과 불완전한 예술가들 - 예술 작품의 자율성 - 상호 관계의 그물망 이해 	
제 15 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 기말고사(30점) -평가문항: 8~14주차 학습내용을 토대로 필기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인 	-

	2		
	3		
첨부자료			