

發 明 科 現 實

技術的想像力이 發明의 源泉

8. 遊戲와 發明

요한 포이징거는 技術의 競合을 놀이(遊戲)라고 보고 人間의 文化는 놀이속에서 發生하여 展開되었다고 強調하였다.

또한 造形藝術을 技術競合으로서의 놀이라는 角度에서 보기도 했다. 포이징거는 造形藝術뿐 아니라 發明의인 次元에서 즉 人力飛行機나 永久機關의 考案에는 實現不可能한 技術課題를 競爭하면서 完成하려는 欲求를 볼 수 있다고도 했다.

다시말해서 先人の 考案에 손을 대서 그를 改良하기 보다는 自己가 처음부터 考案하려는 競爭心, 즉 發明에 대한 諸要素가 그것이다. 英國에서 人力飛行機發明에 懸賞金を 건 事實이 이를 立證하고 있다.

포이징거가 말하는 技術의 競合을 指摘하고 있음은 造形藝術全般의 根底에 흐르고 있는 놀이란 要素를 摘出하려는 것이며 人力飛行機나 永久運動 또는 自動人形 따위의 奇妙한 發明에 限定하고 있지는 않다.

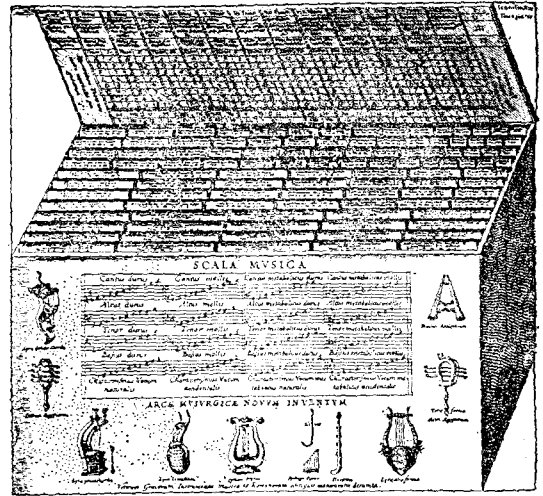
한편 루이스 멘포드는 그의 著書「技術과 文明」에서 17世紀의 經濟的 富裕는 機械化生産에서 시작했으며 그 機械化의 偉大한 成功의 最初는 遊戲的 側面에서 考案되었다고 말하였다.

멘포드는 또 例를 들어 까뮤가 젊은 時節에 루이 14世를 위해서 만든 時計가 달린 馬車같은 것이 그 代表的인 것이라 하겠으나 이 機械的 裝置가 重要한 發明育成에 이바지했다는 事實은 無視할 수 없다는 것이 다.

또 페론이 暗示한 蒸氣力의 最初利用方法은 寺院에서 사람들을 놀라게 하기 위한 裝置였으며 實際로 蒸氣力을 動力源으로서 利用한 것은 12世紀에 울개를 울리기 위해서 利用된 것이 그 으뜸이다.

9. 놀이틀과 發明

따지고 보면 헬리콥터의 發明도 1796년에 놀틀(玩具)로서 發明되었고 活動寫眞의 最初 出現은 走馬燈의



아타나슈스 켈퍼의 作曲機械

玩具로서 開發되었으며 映畵의 終局의 產物로 利用된 幻燈도 17世紀에 아타나슈스 켈퍼가 玩具로서 發明한 것이다.

또 電話나 蓄音機의 起源도 놀이감인 自動人形이었고 마이리의 水車도 베르사이유宮의 大噴水에 물을 퍼올리기 위해서 만들어진 것이다.

멘포드는 포이징거와는 달리 技術競合으로서의 놀이를 위해서가 아니라 各種 發明의 出發點은 놀이를 위한 裝置, 道具, 玩具만들기에 있었다고 보고 있다.

포이징거는 技術을 魔術의인 觀點에서 다루어 보기도 했으나 멘포드는 自動人形은 人體의 諸機能을 機械로 代置하려는 技術의 想像力이 技術의 實際의 能力을 뒷받치고 보고 人間이 使用하는 各種 發明品은 그 技術的 想像力을 그 時代에 利用 可能한 技術의 能力으로 까지 만들어 낸 產物에 지나지 않는다는 見解였다.

어떠한 器具나 機械가 合目的인 것이며 어느 有用性을 지니고 있다 함은 사람의 普遍的 通念이다. 그러나 人間의 根源의 欲求인 技術의 想像力은 반드시 合

目的的이라고만은 할 수가 없다.

技術의 歷史란 이러한 技術의 想像力이 어디까지 有用性和 結付되며 各種 發明이 實際的 效用性和 結付되어 왔느냐의 史的 變遷을 달하는 것이다. 發明에는 空想이 있을 수 있으나 實際로 만들어져서 使用되는 것에는 空想이 있을 수 없다. 다시 말해서 技術的 想像力을 現實化하는 것만이 技術인 것이다.

오늘의 技術은 놀이로서의 要素를 最少限으로 줄이고 精密性和 有用性的 嚴格한 要求에 充實하다. 이같은 原因은 發明이 技術의 競爭이 아니라 商品으로서의 競爭에 不過하다는 社會構造에 의거한 까닭이다.

10. 藝術과 發明

이제는 永久運動의 아이디어에 熱中하는 사람은 現實社會에서 뒤지는 結果밖에 얻는 것이 없게 되어 있다. 즉 技術에서 놀이는 禁物로 되어있다.

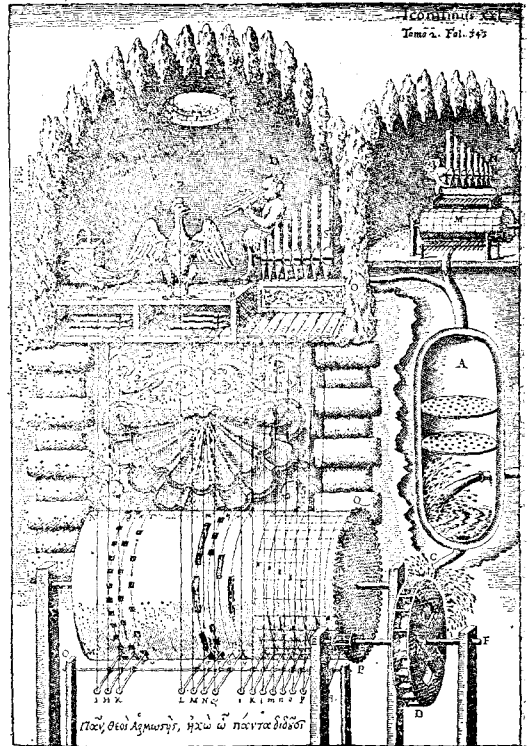
2次大戰後에 美術分野에서 藝術과 技術이란 問題가 클로즈업 되게 한 現象의 根底에는 構成主義가 이루어 놓은 技術的 想像力回復의 再評價라는 一面도 없지 않다.

이는 藝術과 技術을 結付시킨다는 것이 아니라 藝術이 技術的 想像力의 展開場이란 뜻도 품고 있는 것이다.

그러나 藝術과 技術이란 問題는 新技術을 利用한 藝術이란 傾向을 띄고 있다 할 수 있다. 다시 말해서 奇妙한 發明이라기 보다는 技術的 開發力の 藝術에의 導入이란 性格을 지니게 되기 때문이다.

더우기 藝術과 技術問題에 있어 아이디어의 重要性은 技術的 想像力의 展開 때문이며 아이디어의 自立이 單純히 만들어질 수 없는 藝術, 制約받지 않는 發明, 세워질 수 없는 建築이라는 消極的인 뜻의 것이 아니다.

이는 實現의 可能性 有無를 超越해서 自己의 欲望을 想像力과 計劃이 一體化한 것으로 轉化한 것이다. 날지 못하는 飛行機에 대해서 想像力을 注入하는 것이나 魔術的인 人形의 發明에 思考를 集中하는 따위가 아이



구르트의 洞窟劇場

더의 過程이며 結末이고 눈을 볼 수 있는 想像力 그 것이란 얘기로 물고가는 사람도 있다.

科學과 技術의 開發은 人間을 機能의 集約體로서 斷片化하고 말게 된다. 計量的으로 分解할 수 없는 人間의 全體性을 感知하고 그 아이덴티티를 確認함은 技術과 전혀 無關한 것으로 보이나 人間存在의 根原으로서의 技術的 想像力을 되찾기 위하여 發明에의 꿈을 버릴 수는 없는 것이다. ☞

發 明 은 富 의 源 泉 國 力 의 바 탕!