정유선
미디어 아티스트/
서울여대 미술대학 강사

미술과 시간 보내기 4

뉴미디어 아트 체험하기

> 미디어는 메시지이다.
>
> - 마샬 맥루한

약 10년 전 시카고 유학시절 SAIC 아트 앤 테크놀로지 프로그램에 속해있던 나는 몰입형 가상 현실 프로그램을 만드는 수업에 참여한 적이 있었다. 그것은 "CAVE" 시스템인데 스크린과 3D 입체 비디오, 모션 트래킹 시스템, HMD(Head Mounted Display) 증강현실을 볼 수 있는 헤드셋, 그리고 멀티채널 사운드 시스템이 장착된 설비와 3D 마야 프로그램으로 그래픽을 만들어 가상현실을 직접 만들어 체험해 볼 수 있는 수업이었다. 지금도 가상현실을 즐길 수 있는 HMD가 시중에 많이 판매되어 대중화되어 있지만 그것을 체험하는 프로그램은 게임이나 엔터테인먼트 등에 국한되어있다. 이러한 장치로 예술가가 상상해낸 초현실적 세계로 관람객들을 초대할 수 있다는 것은 짜릿한 경험이 아닐 수 없었다.

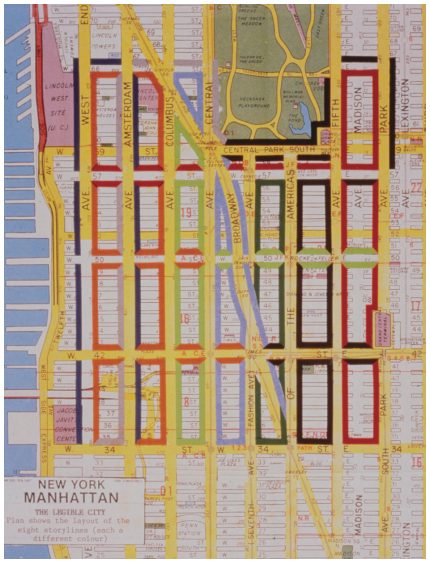
1

1970년대에 컴퓨터 아트, 이후 8~90년대에는 '멀티미디어 아트', '디지털 아트'로 불렸으나 지금 이 모든 것이 포괄적으로 불리고 있는 '뉴미디어 아트'는 우리 주위에서 친숙하게 볼 수 있는 예술이 되었다. 하지만 이런 뉴미디어 예술작품을 감상하고 평가하는 미적 기준은 페인팅과 조각 등 과거의 전통적인 예술작품을 볼 때의 기준과는 다르다. 회화의 경우 2차원의 사각형 평면으로부터 벗어나고자 하는 열망으로 점철되어 있으며 그것에 대한 물음과 답이 수세기에 걸쳐 이어져 오며 흐름과 사조를 만들어냈다. 조각은 그것을 이루고 있는 물성과 그 주위를 둘러싸고 있는 자연의 물리적인 힘에 대한 극복이 중요한 논제이다. 이러한 전통적 예술작품들을 감상하는데 논쟁의 지점들은 중요한 감상의 포인트가 되며 그것들을 알고 감상할 때 더 즐거움을 느낄 수 있는 것은 당연할 것이다. 뉴미디어 아트는 다양한 매체 간의 혼합들이 일어나고 관람자의 상호작용을 통해 작품이 완성되는 등 그 이전 예술에서는 볼 수 없던 새로운 예술의 특징들을 가지고 있다. 뉴미디어 아트 예술을 감상하기 위해서 몇 가지 특성들을 인지하고 감상의 기준점들로 삼아 새로운 예술을 마음껏 즐겨보자.

관객과 상호작용하는 인터페이스가 곧 작품

뉴미디어 아트가 기존의 예술과 다른 점 중 하나는 작가와 작품, 관객의 상호작용에 있다. 미디어 아트에 있어서 예술가는 자신의 작품과 관람객 사이에 상호 교류가 일어나도록 하는데 이는 디지털 기술을 기반으로 가능해진 과정으로 예술 작품이 사용자(관람객)의 행위에 반응(답변)하는 상황을 연출하는 것이다. 이러한 작품은 일반적으로 관객의 참여를 요구하는 네트워크 시스템의 형태로 이루어져 있다. 또한 전통적인 예술, 즉 회화나 조각은 정적인 창조물로써 심리적인 소통이 우선적인데 비해서 미디어 아트는 대중매체를 이용함으로써 심리적 상호작용뿐만 아니라 인터페이스를 통한 물질적인 상호작용도 일어난다. 대중과의 소통이 은유적인 것에서 보다 직접적인 것으로 바뀐 것이다. 여기서 작품과 관람자가 직접 소통할 수 있게 하는 인터페이스는 가상의 세계를 1인칭의 시점으로 변화시키며 더욱 실재적인 세계로 받아들이도록 유도하게 되며 작품의 구심점이 된다.

뉴미디어 아트의 선구자 제프리 쇼(Jeffrey shaw)의 작품 '읽을 수 있는 도시'에서는 관객들이 자전거를 타고 정면에 설치된 스크린을 보면서 텍스트로 변형된 도시의 구석구석을 여행하게 된다. 스크린은 이 작품이 전 세계를 돌며 전시된 도시의(뉴욕, 암스테르담 등) 정보가 담긴 텍스트로 만든 이미지인데(그 당시 폴리곤의 한계) 자전거 페달과 핸들로 원하는 속도와 방향을 향해 달리면서 몰입된 가상의 공간을 경험하는 작품이다. 이러한 디지털 예술 작품의 상호작용성은 관람자와 작품의 인터페이스 안에서 실현되며 다양한 변화를 주게 되는데 제프리 쇼의 자전거는 재미있는 인터페이스로 관람객을 이리저리로 이동시켜주는 역할을 맡게 된다.



1
CAVE system 이미지 / 출처 : 구글

2
'읽을 수 있는 도시 (Legible City)'1988-1991, 제프리 쇼 (Jeffrey shaw) / 출처: 제프리 쇼 홈페이지

정유선
미디어 아티스트/
서울여대 미술대학 강사

뉴미디어 아트, 감각의 실험, 다중 감각을 통합하는 실험의 장

우리가 세계와 맞닿을 때 우리의 오감 즉 시각과 촉각, 미각, 후각, 청각은 총동원되며 이 오감을 통합하는 신체는 세계를 인지하고 소통하는 가장 직관적이고 자연스러운 방식일 것이다. 디지털 아트가 나타나기 전 예술의 대부분은 관람자의 시각적인 감각, 촉각적인 감각이라는 단일한 감각의 감상을 요구했다. 하지만 뉴미디어 아트에서 작품의 일부분으로 관람객의 참여가 필요하게 되고 멀티미디어의 다감각을 통한 상호 소통이 작품에 중요한 부분으로 자리 잡게 된다.

미디어 이론가 마샬 맥루한(Marshall McLuhan)은 『미디어의 이해』(1964)에서 미디어는 시각, 청각, 촉각, 후각 등 인간 감각기관이나 신체의 확장이며 감각 양식의 변화를 초래한다고 이야기 한 바 있다. 즉 의복은 피부의 확장, 바퀴는 발의 확장, 라디오는 귀의 확장, 전기회로는 중추신경 체계의 확장이며 미디어가 감각과 정신 등 절대적인 영향을 미친다고 주장한다. 물론 마샬 맥루한이 이야기 한 바는 미디어의 내용 자체보다는 미디어 자체의 도구적 관점에서 이야기하고 있지만 뉴미디어 아트가 인간의 감각을 실험하며 다중 감각을 통한 소통의 측면에 확장과 변화를 가져오기를 기대한다는 것은 동일한 맥락일 것이다. 뉴미디어 아트는 인간이 가지고 있는 본질적인 한계, 즉 시간적, 공간적 제한을 테크놀로지를 통해 초현실적인 상황과 마주하게 하며 감각과 공감각을 변화시키는 경험을 하게 한다.

커스텀 소프트웨어를 디자인하는 런던의 예술과학 스튜디오 랜덤 인터내셔널 'Random International'은 LACMA의 브로드 컨템포러리 아트 뮤지엄(BCAM) 1층에 대형 설치미술 작품 '레인 룸(Rain Room)'을 설치했다. '레인 룸'은 230㎡의 공간에 2000ℓ의 대규모 물탱크를 설치해 1분에 수천 ℓ의 쏟아지는 빗물 속에서도 전혀 젖지 않는 초현실적 상황을 만들어냈다. 온도 조절기나 압력 조절기 등에 의해 신호 전류를 받아 전자 코일의 전자력을 사용해 자동으로 밸브를 개폐시키는 솔레노이드 밸브, 사출 성형된 타일, 인체의 온도를 감지하는 3D 센서와 모션 트래킹 카메라 등을 이용해 그 안에서 사람 주변에서는 비가 멈추어 관람객은 젖지 않은 상태로 쏟아지는 비를 즐길 수 있다. 이 작품은 지난 2012년 유럽 최대 예술센터인 영국 런던 바비칸 센터(London's Barbican), 2013년 미국 뉴욕 현대미술관(Museum of Modern Art, MoMA) 등에서도 성공적으로 전시되며 전 세계 미술계의 이목을 집중시키고 올해 4월 24일까지 연장된 LACMA 전시에서도 이미 티켓이 매진되어 표를 구하지 못한 관람객들을 아쉬워하게 했다.

원격 현전의 경험

원격현전(Telepresence)은 "커뮤니케이션 매체에 의해 어떤 환경 속에 실재하고 있음을 경험하게 되는 것", 즉 환경에 대한 매개된 지각을 의미하는 개념으로 주로 VR 등 가상현실 체험형 작품에서 나타나는 경험이다. 이것은 상호작용과는 다른 개념으로 "그곳에 있다(You are There)"는 경험이다. 즉 다른 곳에 관한 이야기를 듣거나 책을 읽을 때, 전화를 하거나 TV를 볼 때, 그리고 가상현실 기술을 이용해 원격작동(teleoperation)을 하거나 인터넷을 통해 가상미술관이나 박물관을 방문할 때 마치 다른 곳에 있는 것과 같은 실재감을 느끼는 것이다. 관객들은 이러한 작품의 공간 안에서 가상세계를 현실처럼 인지하게 되는 '몰입 Emersion'을 경험하게 된다.

3
레인 룸 (Rain Room) at LACMA 01/11/2015 - 24/04/2016, 랜덤 인터내셔널 / 이미지출처 : 랜덤 인터내셔널 공식 홈페이지

4
마크 리(Marc Lee) '10,000개의 움직이는 도시들 - 같은 그러나 다른(10.000 moving cities - same but different)' MMCA, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, 2015/2016 / 이미지 출처 : Marc Lee 공식 홈페이지

Marc Lee의 '10,000개의 움직이는 도시들 - 같은 그러나 다른(10.000 moving cities - same but different)은 인터랙티브 넷과 원격현전을 베이스로 한 작품으로 프랑스 인류학자 마크 오제의(Marc Auge)의 개념인 '비 장소' 즉 관계성, 역사성, 정체성을 갖지 못하는 사이버 스페이스 그리고 노마드 사회 등 현대 문화의 특성을 다룬 작품이다. 가상공간 시스템에 디지털 인터페이스를 기반으로 구글 데이터로 검색된 세계 도시들의 최근 뉴스와 트윗, 이미지들이 리얼 타임으로 프로젝션 되며 작품은 관람객의 선택과 디지털 매트릭스에 의해 추상적인 파사드 공간으로 완성된다.

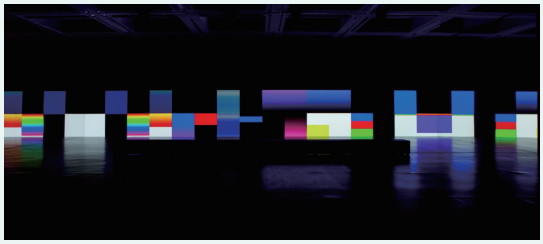
국립 아시아 문화전당 개관전시

"테크토닉스-이미지, 지각, 빛의 연금술"
2015-11-25~2016-05-31

"플라스틱 신화들"
2015-11-25~2016-05-15

"이곳, 저곳, 모든 곳: 유라시아의 도시"
2015-11-25~2018-12-30

아시아 문화 전당 전경 / 출처: 아시아 문화전당 공식 홈페이지



카스텐 니콜라이, <유니컬러>, 2014 / 출처: 아시아 문화전당 공식 홈페이지

작년 11월 광주 구 전남 도청 자리에 들어선 아시아 문화의 전당은 대지면적 13만 4815㎡, 연면적 16만 1237㎡, 지상 4층, 지하 4층의 아시아 최대 규모의 문화예술기관으로 아시아 문화교류의 플랫폼이자 창·제작 중심의 문화예술기관으로서 야심찬 포부를 드러냈다.

아시아 문화전당은 예술극장과 문화정보원, 문화 창조원, 민주평화교류원, 어린이문화원 등 5개원으로 구성되었으며 문화 창조원에는 현재 개관 전으로 4개의 융복합 전시가 동시다발적으로 열리고 있다.

문화창조원 볼트(The Vault)에서는 "테크토닉스-이미지, 지각, 빛의 연금술"이 2015년 11월 25일부터 2016년 05월 31일까지 열리고 있다. 카스텐 니콜라이의 설치 작품인 <유니> 연작은 벡터로 만든 단색 이미지들의 추상이 프로젝션을 통해 일렬로 길게 늘인 끝이 없는 공간을 통해 연출되며 아트+콤 스튜디오의 'RGB CMYK 키네틱'은 공중에 매달린 5개의 원반이 정교하게 움직이며 적색, 청색, 녹색의 조명을 바닥으로 반사시킨다. 그 외 김치앤칩스의 '483개의 선들 두 번째 에디션' 2015, 랄프 베커(Ralf Baecker)의 <신기루> 2014 등의 작품들을 만날 수 있다.

문화창조원 복합2관에서는 "플라스틱 신화들"이 2015월 11월 25일부터 2016년 05월 15일까지 전시된다. 이 전시는 940평의 공간에 거대한 30개의 원형 셀 구조로 공간을 분할해 작품을 보여준다. 매우 다른 종교, 사회를 가지고 있는 아시아의 문화적 이질성을 신화라는 옛이야기를 통해 총 35개 팀의 작가들이 각각의 작품으로 풀어내며 동 아시아적 미학과 정체성을 탐구한다. 미디어 아티스트 이예승, 장영혜 중공업, 등이 참여한다.

문화창조원 복합3관에서는 "이곳, 저곳, 모든 곳: 유라시아의 도시" 중 '새로운 유라시아 프로젝트(Imagining New Eurasia Project)' 1탄이 2015년 11월 25일부터 2018년 12월 30까지 진행 중이다.

새로운 유라시아 프로젝트는 3년에 걸쳐 진행되는 전시 프로젝트로, '새로운 대륙의 아틀라스', '혼성 도시', '도시의 시(詩)' 등 세 부분으로 구성되며 유럽과 아시아 교류 및 상호작용 등의 정보를 구조화 시각화하며 직접 체험해볼 수 있는 전시이다.

문화정보원은 '라이브러리 파크(Library Park)' 즉 도서관, 박물관, 아카이브가 결합된 신개념 공간으로 아카이브를 기반으로 한 개관 특별 프로젝트와 근현대 아시아의 문화·예술에 관한 다양한 연구 성과물, 수집 자료 등을 전시 중이다.

자세한 전시 일정은 홈페이지를 통해 확인해보자. http://www.acc.go.kr/