

<미디어아트 이야기 ⑤>

컴퓨터이미지 시대의 미디어 아티스트, ‘모어’ ‘슈발리에’

글 | 서승택 _ 성공회대 디지털컨텐츠학과 교수 lupin@skhu.ac.kr

우리는 지금까지 비디오 아티스트들의 세계를 통해서 컴퓨터 이전 시대의 미디어 아티스트들이 추구한 문제의 의식과 미학적인 질문들을 일별하였다. 앞서도 언급한 바와 같이 이들 비디오 아티스트들은 백남준에서 빌 비올라에 이르기까지 그들의 앞선 시선은 컴퓨터와 이후의 기술에 의해서 창조되는 디지털 이미지의 시대를 개념적으로 선취하고 있다는 것이었다. 이번 글에서는 컴퓨터에 의한 디지털 이미지의 일반적인 발전 과정을 아날로그-광학 이미지와 대별하여 설명하고, 이러한 관점에서 중요하다고 생각되는 뉴미디어 아티스트들의 작품을 살펴보고자 한다.

광학 이미지에서 컴퓨터 이미지로의 혁신적 전환

컴퓨터를 일찍이 건축 디자인에 도입한 나스린 세라지는 다음과 같이 함축적인 언급을 하고 있다. “우리는 컴퓨터를 통해서 새로운 공간을 경험하게 된다. 르네상스 시대에 원근법이 발명됨으로써 건축학적 재현방식이 탄생할 수 있었던 것과 똑같은 현상이 지금 일어나고 있다. 즉 컴퓨터는 일개의 도구로서의 중요성을 넘어서, 사유와 개념 체계를 만들어내고 있다.” 이와 같은 나스린 세라지의 설명은 컴퓨터에 익숙해진 우리들에게 더 이상 낯선 것이 아니다.

컴퓨터에서는 이미지를 나타내기 위해서 이미지가 포함하는 모든 개념적인 요소들을 수학적으로 정의하면 그것은 그대로 실제적인 이미지의 구현을 의미한다. 우리의 실제적인 존재가 3차원을 기반으로 시간축을 따라 변화를 겪는 것이라고 한다면 컴퓨터는 이를 그대로 따라서 수식화하고 시물레이션화한다. 3개의 축에 따라 좌표점을 결정함으로써 디지털 이미지는 위치정보와 형태에 관한 한 완벽하고 초월적인 재현을 해낸다. 또한 이렇게 만들어진 오브젝트의 시간에 따른 변화는 역시 또 다른 축의 하나인 시간 축의 변화에

따른 위치정보의 변화로 정의할 수 있으며, 이는 이론상으로 완벽한 동작의 재현이 가능하다는 것을 의미한다.

이와 같은 광학에서 디지털 데이터에 의한 이미지 창조로의 전환이라는 변혁은 우리가 이루어 낸 것들의 본질을 보게 하고, 또한 우리가 앞으로 이루어 낼 것들에 대한 전망을 가능하게 해준다. 아날로그-광학 이미지에서 디지털-컴퓨터 이미지로의 전환의 핵심을 요약해 본다면 <표1>과 같을 것이다.

컴퓨터에 의해서 만들어진 이미지의 혁신적인 측면 중 가장 우선적으로 고려되어야 할 부분은 기계적인 복제에서 시물레이션으로의 전환이다. 이것은 광학 이미지와의 근원적인 결별을 의미한다. 컴퓨터가 만든 이미지는 자연의 기계적인 기록이 아니라 개념으로부터 만들어지는 시물레이션이다. 우리는 마침내 베나민의 기계복제시대의 예술의 세기를 뒤로하고 인공의 이미지의 시대 - 미디어와 과학 언어의 예술 시대로 진입하게 된 것이다. 이제 카메라는 여러 입력 장치 중 부수적인 것들 중 하나로 위상이 추락하게 된 것이다. 그리고 컴퓨터 모니터에서 시작한 출력 장치는 유비쿼터스와 와이브로 등 무선 인터넷 기술에서 시작하여 나아가 로봇공학과 나노 기술과 결합하면서 현실과 이미지의 경계, 그리고 주체와 세계의 경계를 극도로 유연하고 상호 삼투적으로 만드는 현실을 넘어

<표 1> 아날로그-광학 이미지에서 디지털-컴퓨터 이미지로의 전환의 핵심

| | 아날로그-광학 이미지 | 디지털-컴퓨터 이미지 |
|--------|-----------------|--------------------------|
| 핵심 속성 | 기계적 복제 이미지 | 시물레이션/시물라르크 |
| 미학 이론가 | 베나민 | 보들레르 |
| 주요 매체 | 사진, 필름 영화, 텔레비전 | 디지털 비디오 출력, 웹, HD 디지털 영화 |

서는 가상인 스물라르크 세계의 도래를 가져올 것이다. 이러한 디지털-컴퓨터 이미지의 발전 단계를 도식화해보면 <표2>와 같다.

가상이 실재를 대신하는 세계 이뤄질 것

여기서 주목할 것 중 첫째는 2단계의 사실주의 시물레이션과 4단계의 세계의 시물레이션 기술은 뉴 미디어 아티스트와 거의 아무런 교감 없이 상업용 3D 애니메이션과 게임 그래픽을 통하여 고도의 발전을 이루었다는 것이다. 둘째는 4단계의 세계의 시물레이션은 현재의 게임 시물레이션이나 고글을 이용한 버추얼 리얼리티의 한계를 빠르게 벗어날 것이며 미래의 기술과 결합하여 보들레르가 예언한 것처럼 가상이 실재를 대신하는 세계를 이루어 갈 것이라는 것이다. 사실상 현재의 미디어 아트는 3단계와 4단계 사이의 어딘가를 주목하는 경우가 많다. 그리고 우리가 이미 정리되고 평가 받은 뉴미디어 아티스트들의 전시를 통하여 만나는 작품들의 경우는 대부분 1단계인 경우가 많으며 2단계는 상업적인 용도로 꽃피워졌다고 할 수 있다. 1단계를 대표하는 뉴 미디어 아티스트는 일찍이 소개한 바 있는 만프레드 모어가 있다. 그는 디지털-컴퓨터 이미지 초기의 기술의 미학적 철학적 숙성을 탐구하면서 컴퓨터를 절대적인 드로잉 도구로 정의하였다. 이러한 결과로 만프레드 모어의 작품을 비롯하여 베라 몰라스, 마이클 놀 등의 작가가 만들어 내는 이미지의 외관은 미니멀리즘 회화처럼 보인다. 그러나 이들은 탐구는 수식으로 환원되는 기호론적인 것일 때가 더 많다.

3단계와 4단계에서 주목할 만한 뉴 미디어 아티스트는 미겔 슈발리에와 칼 심즈다. 이들은 본격적인 디지털 컴퓨터 이미지를 활용하여 작품을 시작한 초기의 탐구자들이면서 현재에 이르기까지 중요한 작품들을 꾸준히 제작해 오고 있다. 미겔 슈발리에에는 와이어 프레임이 드러나는 3D 이미지로 보이는 아바타를 통해 디지털 이미지와 자기 동일성에 대한 성찰을 보여준다. 한편 칼 심즈는 그



갈라파고스 이미지

의 가장 널리 알려진 작품 중 하나인 '갈라파고스' 라는 설치 미술 작품에서 보여지듯이 생물의 발생과 진화의 과정을 상호작용을 통해 관객이 체험할 수 있도록 프로그래밍한 시물레이션을 보여주고 있다. 이들 작가의 작품들은 사실상 각 분야의 출발점으로서의 의미가 더 강하다고 할 수 있다. 디지털 이미지 기술과 연관기술의 급속한 발전은 이들의 작품을 이미 낡은 것으로 보이게 하고 있다. 다음호에서는 본격적인 네트워크 및 상호작용 기술이전의 뉴 미디어 설치 작업과 이후의 설치 작업을 통해 뉴 미디어 아트의 현재와 미래를 기늩해 보도록 한다. ㉔

<표 2> 디지털-컴퓨터 이미지의 발전 단계

| 1단계 | 2단계 | 3단계 | 4단계 |
|----------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|
| 예술작품의 수학적 분석에 의한 시물레이션 | 사진을 넘어서는 사실주의 시물레이션 | 상호작용/네트워크에 기반한 주체의 시물레이션 | 유비쿼터스/무선 통신 기반의 세계의 시물레이션 |
| - 베라 몰라르 - 만프레드 모어 - 마이클 놀 | - PIXAR - SQUARE 등 애니메이션 게임 산업계 | - 미겔 슈발리에 - 아니카 라르손 - 아바타 관련 산업 | - 칼 심즈 - RPG, 시물레이션 게임 관련 산업 |



글쓴이는 아트센터 나비 학예실장, 서울 미디어 비엔날 운영위원, 청운대학교 멀티미디어학과 교수 등을 지냈다.