

<Nabi Theater Series 1-1>

## Crossing Realities

허서정(아트센터 나비)

뉴미디어를 사용하는 예술적 시도들은 기존 장르의 벽을 넘어 새로운 내용과 형식을 이끌어내고 있다. 그 가운데에도 디지털 기술을 통해 여러 차원의 시.공간을 교류, 교차 시킴으로써 관객들에게 새로운 리얼리티를 경험하게 하는 실험작들을 소개한다. 관객의 참여를 통해 완성되는 인터랙티브 아트, 행위예술과 공연예술의 경계를 오가는 멀티미디어 퍼포먼스, 새로운 스토리텔링의 가능성을 제시하는 디지털 시네마가 그것이다. 현실과 비현실을 넘나들고 현실과 가상현실의 경계를 비트는 이 작품들은 우리가 알고 있는 리얼리티의 또 다른 모습들을 보여주고 있다.

1월 22일 (수) 인터랙티브 설치 다큐멘터리 (Interactive Installation documentations)

라파엘 로자노-해머 (Rafael Lozano-Hemmer)

<Body Movies: Relational Architecture No.6 (2001)> 외

돈 리터 (Don Ritter)

<Intersection (1993-95)> 외

폴 서몬 (Paul Sermon)

<There's no simulation like home (2000)> 외

크리스타 소메레 & 로랑 미뇨노 (Christa Sommerer & Laurent

Mignonneau)

<A-Volve (1994)> 외

1월 23일 (목) 멀티미디어 퍼포먼스 (Multimedia Performances)

골란 레빈 (Golan Levin)

<스크리블 (Scribble)> 2000

클라우스 오베마이어, 크리스 해링 (Klaus Obermaier, Chris Haring)

<D.A.V.E.> 1999~

66b/cell

<테스트 패취 (test-patches)> 2001~

Les Deux Mondes

<라이트모티브 (Leitmotiv)> 1997~

1월 24일 (금) 디지털 시네마 (Digital Cinema)

마이크 피기스 (Mike Figgis) 감독

<타임코드 (Time Code)> 2000

## 인터랙티브 설치 다큐멘터리 (Interactive Installation documentations)

관객의 참여를 통해 완성되는 인터랙티브 아트는 작가가 작품을 ‘창조’하고 관객은 수동적인 감상의 역할을 맡던 기존 예술의 독선을 거부한다. 멕시코 시티의 하늘을 빛의 조각으로 수놓은 라파엘 로자노-해머의 서치라이트 작업, 폴 서몬의 수년간의 텔레마틱스 프로젝트, 과학과 자연의 합일점을 찾는 실험을 멈추지않는 크리스타 소메레와 로랑 미뇨노의 작업들은 모두 관객과 함께 숨쉬으로써 작품으로 완성되어 진다.

### **라파엘 로자노-해머 (Rafael Lozano-Hemmer)**

1967년 멕시코 시티에서 출생한 라파엘 로자노-해머는 캐나다 몬트리올대학의 물리화학학부를 졸업했다. 주로 공공장소에서 벌어지는 대규모의 인터랙티브 작업을 해온 그는 관객의 참여를 작품의 가장 중요한 요소로 자리매김한다. 그의 작품은 세계 24개국에서 전시되었으며 아르스 일렉트로니카(Prix Ars Electronica) 최고의 영예인 Golden Nica를 두차례 수상했다. 또한 활발한 집필 활동과 강연을 해오고 있는데, 미국의 Leonardo, 영국의 Performance Research 지 등에 글을 기고해 왔으며, ISEA, Prix Millia d'Or in Cannes, International Art and A-life Award 그리고 Cyberconf in Madrid 등 여러 국제행사의 심사위원으로 참여했다. 밀레니엄을 기념하기 위해 멕시코시티의 조칼로 광장(Zócalo Square)에서 펼쳐졌던 <Vectorial Elevation: Relational Architecture No.4 (2000)>로 이번 Crossing Realities의 막을 연다.

작가 사이트 <http://www.lozano-hemmer.com>

#### **<Vectorial Elevation: Relational Architecture No.4 (2000)>**

2000년12월 26일부터 2001년 1월 7일까지 조칼로 광장 (Zocalo Square)에 설치되었던 <Vectorial Elevation: Relational Architecture No.4>는 참여자들이 인터넷을 이용하여 조칼로 광장의 건물위에 위치한 서치라이트의 위치와 방향을 3차원적으로 디자인하고, 이 디자인에 따라 광장에 새로운 빛의 공간을 축조해내는 작품이다. 세계각국에서 80만명의 사람들이 방문했으며 참가자들이 만든 디자인과 작품의 사진을 보여주는 개인 웹사이트가 수천개에 달하기도 했다.

#### **<Body Movies: Relational Architecture No.6 (2001)>**

<Body Movies: Relational Architecture No.6>는 네덜란드의 로털담(Rotterdam)에 있는 패트릭 극장의 벽과 그 주위에 설치되었던 작품이다. V2가 주최한 Cultural Capital of Europe Festival의 일환으로 설치된 <Body Movies>는 사람들이 프로젝션 앞을 지나가면서 생기는 그림자에 의해 벽에 투사된 1000개가 넘는 인물들의 모습이 드러나는 작업이다. 나를 통해 타인의 모습을 실현시키는 상대적/관계적 축조물(relational architecture)인 것이다.

## 돈 리터 (Don Ritter)

돈 리터는 캐나다의 에드몬튼에서 태어났으며 현재 뉴욕의 브루클린에서 살고 있다. 캐나다의 워터루 대학에서 미술, 심리학, 전자공학을 공부했고, MIT의 Center for Advanced Visual Studies에서 1988년 석사학위를 받았다. 그후 Bell-Northern Research and Northern Telecom의 인터페이스 디자이너로 일했고, 1996년부터 지금까지 뉴욕 프랫 인스티튜트(Pratt Institute)의 컴퓨터그래픽과 인터랙티브 미디어 프로그램 교수로 재직중이다. 1986년부터 그의 인터랙티브 설치와 퍼포먼스, 그리고 비디오 작품들은 북미, 유럽, 아시아 등 15개국에서 전시되어 왔다. 그의 작품은 라이브 사운드, 인체의 위치, 그리고 보는 사람들의 움직임이 서로 상호작용하는 과정에서 완성된다. Canada Council, Prix Ars Electronica (Austria), ZKM Media Arts Award (Germany), Bell Northern Research와 Banff Centre for the Arts (Canada) 등에서 상과 지원을 받은바 있다.

작가 사이트 <http://aesthetic-machinery.com>

### <Crowd Control (2001)>

4채널 비디오와 사운드가 설치된 공간 내부에는 대형화면이 있고 한쪽 벽에는 관중이 모여있는 영상이 보인다. 관중들은 공간 안으로 들어온 참가자에게 연설을 하라고 환호하고 연설을 시작하면 이 목소리에 반응하여 흥분하기 시작한다. 대중연설이라는 상호작용적 상황을 이미 저장된 이미지와 사운드를 통해 재현해 냄으로써, 대중연설, 대중제어에 내포되어 있는 나르시시즘적 요소를 드러내고 있다.

### <Intersection (1993-1995)>

리터의 대표적 인터랙티브 사운드 작업인 <Intersection>은 방문자가 어두운 공간 내의 가상의 교차로를 지나도록 설정되어 있다. 길을 건너는 사이 달려오는 차들과, 튕겨나간 차들이 서로 부딪치는 등의 모든 상황은 오직 소리로만 재생되는 가상의 사운드 환경이다.

### <Skies (1998)>

바닥에 투사된 자연의 이미지 위로 관객들이 걸어감에 따라 검고 좁은 길들이 펼쳐지고, 이 길을 따라가면 영상은 밤의 하늘에서 낮의 하늘로, 물에서 땅으로 바뀐다. 새로운 길과 함께 다른 자연의 영상이 펼쳐지고, 숨겨져 있는 모든 길을 밟으면 푸르고 환한 하늘이 펼쳐진다.

### <Fit (1993)>

리터의 초기 작품인 <Fit>는 인터랙티브 예술의 기본적 패턴을 잘 보여주는 작업으로, 현대인이 아름다운 몸과 건강을 얻기 위해 인내의 시간을 보내는 것을 유머러스하게 표현하고 있다. 비디오에 나오는 에어로빅 강사를 따라 운동을 시작하면 에어로빅 강사의 움직임도 관객의 움직임에 맞추어 빨라지거나 늦어지고 운동을 멈추면 교사도 에어로빅을 멈춘다.

**폴 서몬 (Paul Sermon)**

영국 옥스포드에서 태어난 폴 서몬은 로이 애스콧(Roy Ascott)교수와 함께 웨일즈대(The University of Wales College)에서 순수미술을 전공하였다. 그의 하이퍼미디어 설치작업인 <Think about the People Now (1990)>는 1991년 아르스 일렉트로니카의 '인터랙티브 아트' 부문 Golden Nica상을 수상하기도 했으며, 1993년에는 ZKM의 아티스트 레지던시 프로그램 참가 중 ISDN을 이용한 <Telematic Vision (1993)>을 제작했다. '컴퓨터 네트워크를 통해 인간의 육체는 이동할 수 있을까?' '몸과 이미지, 육체를 갖는 나와 이미지를 통한 나 사이에는 어떤 관계가 있을까?' 등에 관한 질문을 던지는 텔레마틱스 (telematics) 작업을 통해, 서몬은 실제의 공간과 컴퓨터를 통해 구성된 가상의 공간이 만나는 제3의 공간을 창조하고 그 안에서 만나는 사람들 사이의 '관계'에 대해 이야기하고자 한다.

작가 사이트 <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/>

**<Telematic Dreaming (1992)>**

폴 서몬의 첫번째 텔레마틱 프로젝트인 <Telematic Dreaming>은 인간의 가장 내밀한 교류가 이루어지는 침실을 텔레마틱 공간으로 이전시켰다. 침대가 놓여있는 동떨어진 두 장소를 2MB ISDN선으로 연결시키고, 침대에 누워있는 참가자는 다른 곳에 있지만 동시에 내 옆에 이미지로 존재하고 있는 타인을 만나게 된다. 둘 사이에는 손이 아닌 '눈'으로 만지기가 시작된다.

**<Table Turned (1997)>**

18세기 영국의 시인 윌리엄 워즈워드의 동명사에서 따온 <Table Turned>는, 워즈워드가 과학과 예술은 '모방'일 뿐이며 자연으로 돌아가야만 진실과 리얼리티에 도달할 수 있다고 노래한 낭만주의적 세계관에 대한 비판에서 시작한다. 서몬은 과연 '텔레마틱 공간에 있어서 '자연'과 '리얼리티'의 본질은 무엇인가?'라고 반문하고 있다. 침대에서 이루어졌던 <Telematic Dreaming>의 인터랙션은 좀더 편안한 사교의 공간인 테이블로 옮겨진다. 방안을 둘러싸고 있는 4개의 TV 모니터에는 테이블에 앉아있는 사람들의 모습이 비춰지고 있다. 화면 속의 공간은 '이곳'에 있는 '우리'와 '저곳'에 있는 '저들'이 함께 공존하는 새로운 리얼리티의 공간이다.

**<There's no simulation like home (2000)>**

1992년부터 시작된 폴 서몬의 텔레마틱 리서치의 총결산이다. 현관으로 들어온 관람객은 소파(Telematic Vision)가 놓여있는 거실을 지나 침실(Telematic Dreaming)로, 식당으로(Table Turned), 그리고 화장실을 지나 뒷문으로 나가는 동선의 내러티브를 따라 집을 '경험'하게 된다. 외벽에 그대로 노출되어있는 전기배선과 비디오 케이블은 흔히 벽 뒤에 감추어진 테크놀로지를 여과 없이 드러내고 있다. 집 전체는 거대한 전기회로 덩어리를 구성하고 있는 것처럼 보인다. 서몬이 <There's no...>를 통해 드러낸 리얼리티의 이중성은, '우리집'의 모습을 닮아있는 아파트 모델하우스를 경험할 때 느끼는 묘한 긴장감을 불러 일으킨다.

**<Body of Water (1999)>**

Andrea Zapp과의 협업을 통해 탄생한 이 작품은 독일의 폐광촌 바슈카우 허튼(Waschkaue Herten)에 있는 광부들이 사용했던 샤워장과 탈의실, 그리고 뒤스부르크(Duisburg)의 미술관을 텔레마틱 링크로 연결하였다. 샤워장 중앙에서 내려보는 고압샤워의 한쪽 면에는 미술관과 탈의실에 각각 존재하는 관람객들의 모습이 섞여 투사되고, 다른쪽 면에는 그 샤워장에서 샤워를

했던 광부들의 모습이 흑백필름으로 흘러내린다. 과거와 현재, 현존과 부재의 대립항이 물을 통해 서로 순환하고 교차하게 된다.

### 크리스타 소메레 & 로랑 미뇨노 (Christa Sommerer & Laurent Mignonneau)

오스트리아 비엔나 대학에서 생물학과 식물학을 공부한 크리스타 소메레와 프랑스 앙굴렘 미술대학에서 미디어아트를 전공한 로랑 미뇨노는 서로의 공통된 관심사를 확인한 이후 1992년부터 공동작업을 해오고 있다. 독일의 ZKM, 일본의 NTT-ICC, 파리의 까르띠에 재단, 런던의 밀레니엄 돔 등 세계 유수의 뉴미디어센터와 미술관에 소장되어 있기도 한 그들의 작품은, 인공생명, 진화적인 이미지 생성과정에 대한 그들의 끊임없는 탐구를 보여준다. 현재 일본 기푸의 IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences) 교수로 재직중인 소메레와 미뇨노는 1998년 예술과 과학의 협업에 관한 이야기한 <Art@Science>를 출간하기도 했다. 나비에서 소개하는 <Interactive Plant Growing (1992)> <A-Volve (1994)> <Trans Plant (1995/96)>는 모두 관객의 참여에 의해 끊임없이 변화하고 진화되는 작업들로, 예술작품이 작가와 관객과 함께 숨쉬는 유기체로서 존재함을 보여준다.

작가 사이트 <http://www.mis.atr.co.jp/~christa/index.html>

#### <Interactive Plant Growing (1992)>

3D 컴퓨터 그래픽 공간에서 가상의 식물체를 길러내는 과정을 나타낸 작업이다. 사람이 살아있는 식물에 다가가고 만지는 인터랙션의 과정에서 생겨난 독특한 전기적 파장은 이끼, 나무, 넝쿨, 고비류 등 각기 다른 가상 식물체를 탄생시킨다. 식물의 알고리즘, 즉 자라고 휘어지며 꺾이고 죽어가는 식물의 성장법칙을 그대로 따르는 가상 식물체는, Silicon Graphics Computer를 이용한 프로그래밍을 통해 3D 환경에서 탄생과 변이, 퇴화를 거듭해간다.

#### <A-Volve (1994)>

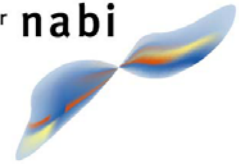
<Interactive Plant Growing>에서 소메레와 미뇨노가 시작했던 ‘인공진화 (artificial evolution)’의 실험을 한단계 발전시킨 작업이다. 이들은 컴퓨터 알고리즘을 통해 새로운 형태의 생명체를 창조하고 그들과의 인터랙티브한 경험을 만들어 내기위해 진화이론의 법칙들을 도입한다. <A-Volve>에서는 터치스크린을 이용하여 관객들이 직접 생물체들을 디자인하고 이렇게 탄생한 생물체들은 실제 물이 담긴 풀 안에서 살아가게 된다. 이때 관객이 디자인한 ‘형태(form)’는 인공체들이 살아가는 삶의 방식과 적응력을 결정하게 된다. 생명탄생의 메타포를 안고 있는 물이라는 자연적 인터페이스를 통해 ‘실제’와 ‘가상’의 경계를 최소화 시키고 있다.

#### <Trans Plant (1995/96)>

주어진 공간으로 들어간 관객이 가상의 정글을 만들어 간다. 기존의 3D환경과는 달리 인공 식물체들은 관객의 몸을 ‘둘러싸며’ 자라게 된다. 인체의 크기에 따라 식물의 크기, 모양, 색깔도 달라지게 되면 한발짝 내딛고 방향을 바꿈에 따라 수풀이 우거진다.

#### <Riding the Net (2000)>

Roberto Lopez-Gulliver와의 협업 / 인터페이스 디자인: Stephen Jones



인터넷에 기반한 대부분의 작업들이 마우스와 키보드라는 제한된 인터페이스를 벗어나지 못하고 있음을 주목한 소메레와 미노노는 <Riding the Net (2000)>을 통해 좀더 직관적이고 유희적인 방식으로 인터넷을 브라우징하는 방식을 제안한다. 음성인식엔진을 통해 두 사람의 대화에 등장하는 키워드가 인터넷에서 검색되고 이에 상응하는 이미지들이 화면을 메우게 된다.