



국제 미디어아트 개막... 디지털 갖고 노는 재미 '만끽'

세계적인 미디어 예술축제로 자리잡아가고 있는 '서울 국제 미디어아트 비엔날레'(미디어 시티 서울 2004)의 막이 올랐다. 올해로 3회를 맞은 이 비엔날레의 주제는 '게임·놀이'. 15일 개막해 오는 2월6일까지 40여일 동안 서울시립미술관 전관과 서울시 일대에서 펼쳐진다. 이번 비엔날레에서는 우리 일상생활에서 경험하는 게임과 놀이의 본질을 새롭고 다양한 방식으로 제시하고 해석하는 세계적인 미디어 작가들의 작품을 소개한다. 각종 게임과 유희에 담긴 사회문화적 메시지들을 총체적으로 살펴볼 수 있는 자리다.

클_권경희 기자 · 사진_이혜성 기자

제 3회 서울 국제 미디어아트 비엔날레(미디어 시티 서울 2004)가 게임·놀이를 주제로 지난 12월 15일에 개막했다.

오는 2월 6일까지 서울시립미술관 전관과 서울시 일대에서 펼쳐질 이번 비엔날레는 컴퓨터게임으로 대변되는 '게임'이라는 삶의 방식이 스민 개개인의 일상과 게임산업이 갖는 경제적 파급력, 각각의 게임과 여러 유희가 내포하는 사회문화적 메시지들을 총체적으로 살펴보는 자리가 될 전망이다.

상업성 '전쟁' '접촉·뎀' '유희성' 등 네 개의 소주제로 나뉘어 펼쳐지는 '본전시'는 일상생활에서 경험하는 놀이 또는 게임의 본질을 다양한 방식으로 제시하고 해석하는 세계적인 미디어 작가들의 작품이 소개된다.

특히 미디어아트라면 으레 상상하게 되는 어두컴컴한 전시공간을 과감히 탈피해 다채로운 입체 전시 공간을 마련해 놓아 관람객들이 마치 게임하듯이 관람을 할 수 있도록 즐거운 참여를 유도했다.

아무리 지금이 '미디어의 시대'라 해도 '미디어아트'는 보통 사람에게 골치 아픈 존재. 이번 미디어아트 비엔날레는 다소 난해했던 2000년(1회)·2002년(2회) 행사에 비해 재미의 수위를 대폭 높였다. 주제도 아

예 게임·놀이로 잡은 것도 이러한 고정관념에서 벗어나도록 한 것이다. 제목도 디지털 시대, 놀이하는 인간을 뜻하는 '디지털 호모 루덴스(Homo Ludens)'라고 붙였다.

이번 행사의 총감독은 한국미술평론가협회 회장인 윤진섭 호남대 교수가 큐레이터는 리즈 휴즈(호주)·요한 파인애플(네덜란드)·한스 크리스토프(독일)·틸만 바움가르트(독일) 등이 맡았다. 전 세계 20여개국 작가들의 작품 40여점이 설치된 서울시립미술관은 전자음이 울려 퍼지는 거대한 게임방, 화면에 몇몇 청년의 얼굴이 한동안 클로즈업된다.

배아테 게이슬러와 올리마 잔의 작품 '저격수'. 무료 정하면서든 무엇인가에 무심하게 열중한 표정은 목표물을 죽이고 파괴하는 게임에 몰입한 사람들의 얼굴이다. 또 안젤라 데타니코와 라파엘 라인의 '서울: 길링타임'은 서울 상공에 전투기가 뜬다는 줄거리. 그런데 도심에 향해 폭격을 퍼부어야 할 전투기가 그냥 빌딩 숲에 주저앉아 버리더니 관광버스처럼 도시안을 평화롭게 누빈다.

밀토스 마네타스의 '사물에 반항하는 사람들' 속 완전무장한 캐릭터는 그냥 꾸벅꾸벅 즐기고 있는 듯하다. 누군가 '플레이'를 눌러 온갖 폭력



을 명령하기 직전의 모습이다. 스텐의 '떨라던 요새: 미군'은 미군신병 교육 훈련을 학습하도록 만들었다.

야노베 겐지의 '숲 속의 영화관'은 헨젤과 그레텔에 나올 법한 예쁜 집. 갑자기 문 앞에서 있는 인형이 신나게 춤을 춘다. 방사능 유출 경고다. 그리고 보니 TV에서 상영 중인 영화는 핵 폭발시 대피 안내방송, 테이블 위 간식은 비상식량, 귀여운 집은 대피소다. 그룹 '플레이스'의 애니메이션 '마용공구세트' 역시 깜찍한 소녀가 벌이는 소꿉놀이를 닮았지만 실제로는 지방흡입·기슴 확대 등 피가 튀고 살이 찢겨나가는 즐거리를 통해 일상의 잔혹함을 환기시킨다.

어두운 공간 속에 놓인 나무다리 위를 걷거나, 총을 쏘거나, 목마를 타거나, 마이크에 대고 소리를 지르는 등 관객 참여형 작품도 다양하다. 곳곳에 놓인 의자는 이른바 '미디어 가구'. 걸터앉아 쿵쿵거리는 음악 비트를 엉덩이로 느껴볼 수 있다. 쓰다듬으면 고양이처럼 기분 좋다고 가르릉거리는 '사랑스러운 카우치 지저'는 고독한 현대인을 위한 21세기형 가구다.

전시작 중 스텐판 어네거·안소니 헌트의 '컨테이너'는 관람객이 미

술관에서 일어나는 무장강도 범죄사건을 목격하게 함으로써 관찰자의 위치에서 게임을 하도록 만드는 작품. 실제 경험과 가상 경험 사이의 경계를 교묘하게 흐려 놓았다.

한국작가 박준범은 엄청난 높이에서 떨어지는 농구공을 일일이 되받아 치려고 애쓰는 모습을 담은 25고소공포증을 출품했으며, 게임아티스트 정동암은 입력센서가 내장된 의자와 총을 갖고 마치 슈팅게임을 하듯 작품과 상호작용하면서 게임에 몰두하도록 꾸민 '핸디의 꿈'을 내놓았다.

본전시와 함께 특별행사로 예술가구 작품을 관람이나 휴식용으로 비치하는 '피니 피니치 전, 서울시내 36개 미술관과 갤러리를 연결해 다양한 관람 기회를 제공하는 '매트릭스 A', 작가가 만든 게임을 인터넷에 접속해 즐길 수 있는 '게임 바이 아티스트' 등이 마련됐다.

또 부대행사로 국내외 작가들과 만날 수 있는 '아티스트 카페', 각국 작가와의 대화 시간이 있고, 워크숍 행사로 독일 작가가 만든 게임키트를 가지고 작가와 함께 게임기를 만들어보는 어린이 워크숍 '게임공작소', 장애인들과 함께하는 '스몰 피시 워크숍' 등이 마련된다. ●

