

<미디어아트 이야기 ①>

컴퓨터 시각예술의 개척자들이 꿈꾸던 것들

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

우리의 전세기에 과학과 시각예술의 만남은 사진이라는 매체가 대표한다. 사진의 발명이 회화의 전통을 얼마나 심각하게 뒤흔들었고, 또한 회화의 전영역에 혁신을 낳았는가 하는 것은 잘 알려진 사실이다. 그러나 우리의 시대에는 그보다 더 크고 깊은 영향을 미칠 이미지 생산기술의 발전이 이루어지고 있다. 그것은 컴퓨터와 디지털 미디어를 이용한 이미지의 창조다.

전통회화보다 더 사실적·체계적인 컴퓨터 예술

이미지의 생산과 향유의 영역에서만 말한다 하더라도 우리는 거대한 혁명의 진행과정에 있다. 우리가 사물을 보고 또 이에 대해서 느끼는 방식, 아니 세계를 이해하고 또 우리의 세계를 가꾸어가는 방식은 컴퓨터와 디지털 이미지의 발전으로 우리의 세대가 다가가기 전에 단절적인 변화를 겪게 될 가능성이 있다. 이러한 컴퓨터를 이용한 시각화의 기술은 넓게 두 가지의 방향을 가지고 있다. 하나는 추상주의-미니멀리즘의 길이고, 다른 하나는 사실주의의 길이다.

잘 알려진 바와 같이 추상주의와 사실주의의 대립은 미술사 전체를 관통하는 주요한 두 개의 축이다. 디지털 미디어가 우리에게 준 새로운 자극은 이 두 가지 추구의 방향 모두에서 큰 의미를 갖는다. 컴퓨터를 이용해서 창조하는 사실적인 이미지는 빠른 속도로 전통적인 회화가 이르렀던 현실 묘사의 방법론들을 보다 논리적이고 객관적으로, 그리고 정교하게 재구성하였다. 이러한 방향의 발전은 대중적인 영역에서는 할리우드 영화의 특수 효과에서 볼 수 있지만, 그 시원은 디지털 이미지 기술 개발의 근원이 된 산업 및 군사 시뮬레이션 기술과 밀접한 연관을 가지고 있다. 그리고 추상주의에 있어서도 수학의 함수와 논리 연산에 의해 만들어지는 컴퓨터 이미지는 추상회화보다 더 견고한 기반에서 순수한 비구상적인 이미지의 언어와 논리들을 탐구할 수 있는 길을 열어 놓았다.

전통적인 회화의 영역에서는 근대를 거쳐 포스트모더니즘의 시대로 들어서며 더 이상 회화적인 사실주의의 추구나 실험과 추상화의 추구, 새로운 영역이 모두 고갈된 듯이 보였다. 그러나 우리가



니콜라스 세페르와 그의 작품

컴퓨터와 디지털 미디어라는 새로운 도구를 개발하고 이를 통하여 이미지를 창조하기 시작했을 때 우리는 너무 서둘러 판단했다는 것을 깨닫게 되었다. 컴퓨터의 사실주의는 우리가 전통회화에서 기대했던 것보다 더욱 사실적이었고, 컴퓨터의 추상주의는 전통회화의 그것보다 더 논리적이고 체계적이었다. 르네상스와 피타고라스가 함께 환생하는 듯한 새로운 시대가 열리는 것이다.

아마도 컴퓨터 예술의 미래는 극단적인 사실주의 탐구의 성과 위에 추상이나 기하학적인 도상으로만 표현이 가능한 개념과 생각의 관점들을 결합하면서 그 동안 우리가 접해보지 못한 새로운 이미지 창조를 향해서 나아갈 것이다. 그것은 구상과 추상을 혁신적으로 통합하는 것이고, 또한 그 이상일 것이다. 깊게 숨어서 일상적인 언어로 좀처럼 표현되지 않는 감정과 생각들, 그리고 그 감정과 생각의 뿌리를 이루는 역사·사회적인 배경들을 보다 통합적으로 표현할 수 있는 조형언어가 개발될 것이다. 네트워크의 보편화에 힘입어 보다 많은 예술가들에게 기회가 주어질 것이다. 더욱 낮은 가격에 공급되는 고해상도의 이미지 작업 환경과 함께 이미지와 인간의 사고와 존재를 이어주는 논리를 탐구해온 예술의 실험들이 컴퓨터와 디지털 미디어를 통해 보다 논리적으로 창조되고, 또 보다 쉽게 접근이 가능하도록 공유되면서 인간 정신의 더욱 깊은 영역에

까지 발전해 갈 것이다.

과학, 기술, 예술, 디자인의 긴밀한 만남

이러한 컴퓨터 예술 혹은 미디어 예술의 현재와 미래에 대한 흥미로운 암시를 주는 한 사례는 컴퓨터 예술의 첫세대에 해당하는 작가들과 작품에서 발견된다. 회화의 역사가 사실주의의 완성에서 추상과 개념으로 나아갔다면 컴퓨터 예술은 그 출발에서부터 추상과 관념을 다루고 있다.

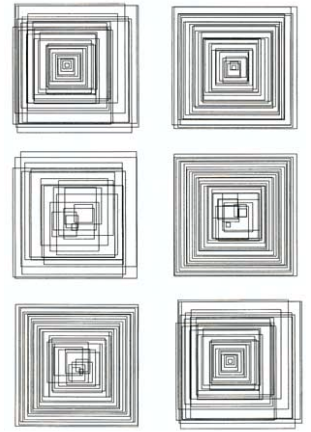
구체적으로는 1965년도 무렵에 컴퓨터를 예술에 본격적으로 활용하기 시작한 베라 몰나르, 니콜라스 세페르, 만프레드 모어, 자이젝, 로제 빌더 등이 그들인데, 이들이 컴퓨터를 이용하여 만들어냈던 이미지는 엄격하고 기하학적인 추상 이미지들이었다. 아마도 그 이유는 당시의 주목 받던 회화의 조류인 옹아트의 영향이 컸을 것으로 이해된다. 또한 그 당시의 컴퓨터 이미지 기술이 지금에 비해 초보적인 단계에 머물러 기하학적인 이미지 이상의 것을 만들기 힘들었기 때문이기도 할 것이다.

그러나 이들 초기 작가들의 추구를 하나하나 자세히 살펴본다면 이들의 실험과 추구가 단순히 컴퓨터라는 도구를 이용해서 현대 미술 사조를 재현하는 것만이 아니라 새로운 영역을 찾아가는 단초들을 내포하고 있음을 발견하게 된다. 이들이 영향 받은 전통 회화의 구성주의, 바우하우스, 미니멀리즘, 옹아트 등은 붓과 캔버스라는 자연스럽고 부드럽고 물질적인 속성에 기대는 도구로 절대적이고 기계적인 질서를 발견하려고 했던 시도였다. 따라서 이들 현대 미술 작품에서는 부드러움과 규격에 맞춘 딱딱함 사이의 긴장이 가져오는 아름다운 균형이 탄생한다.

한편 베라 몰나르, 만프레드 모어 등은 이미 질서와 수식과 규격에 의한 프로그래밍의 세계로부터 자연스러운 무질서와 무작위 등을 생산하여 미적인 균형을 찾아 간다. 비슷한 결과물들이 나오게 되지만 서있는 환경과 지향하는 이상이 거울처럼 뒤집혀 있다. 이러한 의미에서 더욱 주목할 점은 이들의 작업이 회화의 추상 미술가들과 같이 시각적 언어의 발견이라는 임무에 봉사하지만 그들의 창작 환경은 이들의 시각적인 언어 이전에 수학적 공식과 프로그래밍 언어라는 보다 객관적으로 소통이 가능하고 기록 및 축적이 가능한 언어를 바탕으로 깔고 있다는 것이다. 이것은 과거의 어느 시대보다 과학, 기술, 예술, 디자인이 긴밀히 만나는 모습이다. 간단히 말하면 시각적인 정보들이 공학적인 정보라는 밑바탕을 가지게 되면서 시각언어의 탐구가 논리적이고 생산적인 기반 위에 서게 되

었다는 것이다.

또한 컴퓨터의 예술에의 활용은 시각 예술과 음악처럼 다른 분야의 예술이 공통된 기반을 가지게 함으로써 이들이 긴밀하게 결합된 통합적이고 새로운 예술 언어를 탐구할 수 있는 가능성을 열었다. 컴퓨터 예술의 개척자 중 한 사람인 니콜라스 세페르는 이러한 가능성에 가장 먼저 주목한 사람 중 하나다. 그는 “이제는 시각적인 것과 음향적인 것을 명확하게 구분지을 수 없게 되었다. 우리는 컴퓨터가 출현하면서 이점을 확인하지 않을 수 없으며, 지금은 물론, 특히 앞으로 인간이 이루게 될 모든 창조 행위는 종합적이고 통합적인 형태를 띠게 될 것이다”라고 희망에 찬 전망을 말하였다. 바그너의 총체극의 꿈은 하나의 선례로서 개념만을 역사에 남겼다. 그러나 그의 꿈은 시각 정보나 음향 정보가 모두 그 표피 아래에서는 데이터와 함수가 되는 상황에서 최초로 그 가능성을 구체화하게 될지도 모른다.



베라 몰나르의 중심이 다른 서른개의 사각형

이와 같은 초기의 컴퓨터 예술가들의 비전은 현재의 미디어 아티스트들에게 계승되어 계속 실험되고 있다. 현재의 상업적인 작업을 하는 컴퓨터 아티스트들이 어플리케이션의 환경에서 반성 없이 사실주의 시뮬레이션을 양상하고 있는 것은 아닌가 하는 비판도 있지만 그들의 작업 또한 새 영역의 확장에 기여할 것이다. 현재의 어플리케이션의 불완전성과 끝없이 새로운 것을 찾게 되는 시각예술의 속성상 곧 새로운 돌파구가 열릴 것이다. 그 돌파구는 첫세대의 컴퓨터 예술가들의 비전처럼 새로운 디지털 기술과 도구의 발전이라는 기초 위에 세우는 새로운 언어의 발견이고 장르간을 잇는 보편 언어의 발견이다. 우리는 프로그래밍 언어로 대화하고, 또 시각 예술 정보와 음향예술 정보로 대화하는 시기를 맞게 될 것이다.

예술의 꿈은 언제나 문화의 언어와 일상의 언어가 발견해내지 못했던 새로운, 그리고 총체적인 세계의 이해 방식이다. 그렇다면 우리는 아마도 지금 두려울 만큼 멋진 신세계 앞에서 있는 지도 모른다. ㉔

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



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