

Special Issue ④

창의적 촉매로서 아르스 일렉트로니카(ARS Electronica)의 사례

| 히데야키 오가와 (ARS Electronica Future Lab 선임연구원) |

“디자이너는 솔루션을 만들지만, 아티스트는 질문을 던진다(Designers create solutions. But artists create questions).”라고 존 마에다(John Maeda)는 말했다. 과연 내 자신은 아티스트로서 ‘질문들’을 만들고 있을까? 내가 소속되어 있는 아르스 일렉트로니카는 항상 새로운 ‘질문들’을 만들고, 사람들에게 그것을 제기하는 독특한 플랫폼이라는 생각이 든다. 그러한 새로운 ‘질문들’은 어떻게 창출되고, 어떻게 사회에 영향을 주고 있을까? 이 글을 통해서 다양한 수준에서 ‘창조적인 촉매’로서 기능하고 있는 아르스 일렉트로니카(ARS Electronica, 이하 AE)의 특징들에 대해 얘기해 보고자 한다.



ARS Electronica Center

※photo credit: Nicolas Ferrando, Lois Lammerhuber

AE의 역사는 1979년에 시작되었다. AE가 있는 오스트리아의 린츠는 창조산업에 종사하는 사람이 가장 많은 도시이다. 그렇기 때문에 오픈마인드를 가진 사람들과 창조성을 길러낼 수 있는 사람들이 많다. 바로 AE가 사람들의 창조성을 길러내고 있다. 린츠는 오스트리아의 전통적 문화로 유명한 빈과 잘츠부르크라는 두 도시 사이에 위치한다. 린츠가 이 두 개의 도시와 다른 정체성을 어떻게 가질까? AE는 린츠의 새로운 정체성을 창출하기 위해서, ‘예술, 기술, 사회’의 세 가지 키워드를 만들어 내는 새로운 문화와 창조를 항상 뒤쫓아 왔다.

AE는 아르스 일렉트로니카 페스티벌, 프리 아르스 일렉트로니카(국제 경연대회), 아르스 일렉트로니카 센터(그림 참조) (미술관), 아르스 일렉트로니카 퓨처랩의 네 가지 부문으로 이루어진 국제적인 미디어 아트·문화기관이다. 연중 내내 현지 사람들부터 국제적인 전문가까지, 폭넓은 대상에게 최첨단의 창조성과 문화를 체험할 수 있게 하는 기관이자 플랫폼으로서 기능하고 있다.

예를 들어, 페스티벌에서는 전 세계의 예술가들이 모여 매년 독특한 주제에 대한 전시, 퍼포먼스 및 회의가 열리고 있다. 최근 동향을 보면, 「Origin- how it all begins

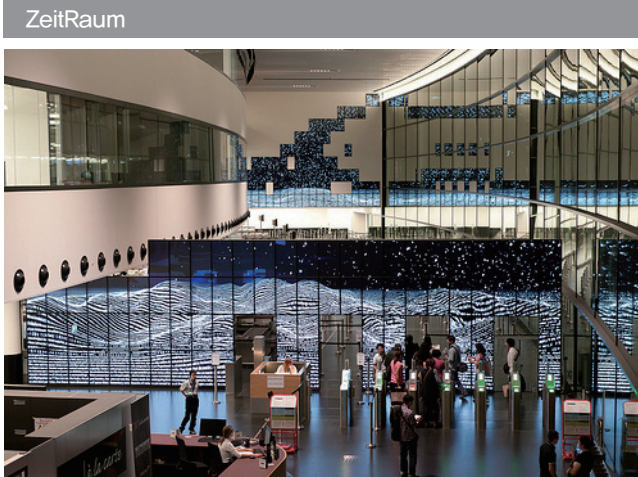
(2011)』, 『Big Picture- New Concepts for a New World (2012)』, 『Total Recall- The Evolution of Memory (2013)』라는 주제를 선정하고 최첨단 시도들을 소개하였다. 국제 경연대회인 프리 아트스 일렉트로니카는 세계 최대 규모의 미디어 아트 경연대회로서 그 해의 가장 중요한 예술 표현·연구 활동을 표창한다. 시상식이 열리는 페스티벌 기간에는 수상작품과 함께 수많은 예술가들이 모여든다. 아트스 일렉트로니카 센터에서는

『Museum of the Future』라는 콘셉트의 상설전과 기획전을 통해 최첨단 영역에 관한 체험전시가 열려 현재의 교육과 산업에 큰 영향을 주고 있다. 또한 퓨처랩은 이곳에 모여든 다양한 취향을 형상화하는 R&D 기관으로서 다양한 응용사례를 탐구하여 사회에 구현하고 있다. 이처럼 AE는 다양한 창조에 대한 촉매로서 기능하고 있다.

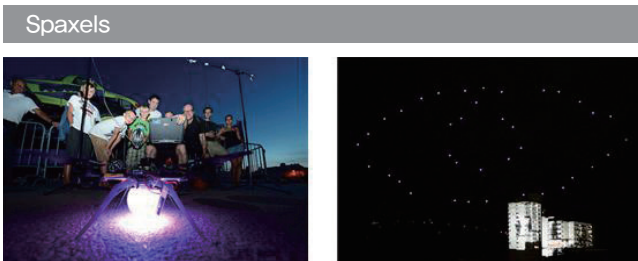
여기서부터는 퓨처랩의 구체적인 활동을 통해 AE의 세 가지 관심사들에 대해 소개하고자 한다. 먼저, 실제 사회에서 일어나는 『Magic Moment』를 들 수 있다. 이는 사람이 지금까지 체험하지 못한 듯한 혁신적인 기술을 활용하여 미술 표현으로 승화하고 사회에 적용하는 작품이다. 가령, 빈의 국제공항 터미널에 상설하고 있는 『ZeitRaum : www.aec.at/zeitraum』은 비행기가 이륙하고 착륙함에 따른 풍경의 변화에 따라 공항 이용자에게 시간의 흐름을 느끼게 하는 거대한 미디어 건축 작품이다.

『Spaxels』는 LED를 탑재한 50기 편대의 쿼드 콤퓨터를 GPS 컴퓨터로 제어함으로써 상공에 거대한 입체영상을 만들어낸다. 이것은 퓨처랩에 근무하는 세계 각국의 크리에이터들에 의해 만들어지고 있다.

두 번째 관심사로 사회를 반영하는 참가형 프로젝트를 들 수 있다. 『Shadowgram』은 자신의 실루엣이 스티커로 변환되는 인터랙티브 설치물로서 사람들의 코멘트와 함께 조합하면 어떤 주제에 대한 사회상을 투영하는 공동 예술이 탄생한다. 이 Shadowgram은 사회를 담으면서 다른 것을 창조하는 사회적 구조물(Social Fabrication)로서 사회를 투영하는 논의를 촉구하는 사회적 브레인스토밍(Social Brainstorming)의 형태를 구성하여 사람들의 자유



※ photo credit : Otto Saxinger



※ photo credit : LIVA, Andreas Röbl, Reinhard Winkler



※ photo credit : Johannes Rams

Klangwolke ABC



※ photo credit: rubra, Reinhard Winkler

로운 창조를 이끌어내는 창조적 촉매(Creative Catalyst)로 평가 받고 있다.

여기서 언급한 창조적 촉매는 현재 퓨처랩에서도 중요한 연구 주제로서 창조를 위한 화학반응을 만들어내는 촉매적인 구조는 어떤 것인지, 참가자가 그것과 어

떻게 관계를 맺을 것인지, 어떻게 그 촉매를 사회에 적용할 것인지에 대한 연구를 매일 진행하고 있다. 상징적인 작품이 바로 2012년에 린츠의 도심에서 대규모로 실시된 'Klangwolke ABC'이다. Klangwolke ABC는 아르스 일렉트로니카 페스티벌 기간 중에 행해진 '소리의 구름(Klangwolke)'이라는 1시간 동안의 실외 퍼포먼스를 위해 고안된 참가형 워크숍 기획이다. 이 워크숍에서는 LED 선들이 일체가 된 알파벳의 종이공예 모델을 조립하여 전용 라디오수신기와 연결한 다음, 이 이벤트가 일어나는 도나우강에 사람들을 집합하게 한다. 라디오시스템은 이곳에 모이는 알파벳의 제어가 가능하여(예를 들어, 모든 불빛을 켜고 끄거나, 특정한 알파벳을 반짝이게 할 수 있다), 1시간 동안의 음악 퍼포먼스에 맞추어 약 4,000개 알파벳의 은하가 하늘에 퍼져 나가게 한다. 알파벳 하나하나가 제작자를 투영하는 독특한 표현의 촉매가 되는 것인데, 모든 알파벳이 하나의 캐릭터로는 의미가 없기 때문에 사람들이 서로서로 연결이 되어 독특한 메시지를 만들어 낸다.

이와 같이, 도시가 많은 사람들의 창조를 이끌어내는 촉매가 되면 사람들은 하향식으로 만들어지는 하나의 그림이 아니라 스스로 창작하거나 패치워크 형태의 프로세스를 통해 만들어지는 '큰 그림(Big Picture)'이 된다. 이처럼 문화는 유행이 아니라 사람들과 도시의 마인드 형성에 영향을 주는 것이다.

마지막으로 들 수 있는 관심사는 창조적 문화를 만들어내기 위한 '허용성'이다. 이것을 실현하기 위해서는 유행하는 것이나 소비되어 없어져버리는 것을 낳는 토양이 아니라, 문화 창조를 위한 거대한 비전이 필요하다. 그런 점에서 AEG가 만들어내는 작품이나 이벤트와 시도들은 창조적인 경계를 만들어내기 위한 기본적인 요인들을 보여주고 있다고 보인다. 이것을 이끌어내기 위해서는 크리에이티브가 아니라 새로운 형태의 작품을 만들어내는 정책과 그것을 사회와 산업에 융해하기 위한 통합적 인재육성이 급선무라고 생각한다.

체스터튼(G.K. Chesterton)이 "예술은 한계로 구성되어 있다. 모든 그림에서 가장 아름다운 부분은 그것의 틀이다."라고 말한 것처럼 새로운 창조를 위해서는 사람들을 위한 대화의 필요성이 중요해진다. 또한, 인터랙티브 아트에 기존의 미술 작품같은 플랫폼이 수반되지 않도록 그것들과 만나기 위한 '테두리' 마련이 필요하다. '테두리'가 사회에 잘

설계되면, 그곳에서 새로운 화학반응과 혁신이 조성될 것이다.

맥루한(M. McLuhan)은 “미디어는 메시지다.”라고 말했다. 우리는 미디어라는 단어를 사용할 때 그 의미에 대해 형식적인 인상을 갖기가 쉽다. 디지털이라는 메타포로 인해 콘텐츠는 자유롭게 변형되고, 이동 가능한 용기를 위한 형식이 되기 때문이다. 그러나 AE에서 매일 일어나는 일들을 보면, 그러한 것들을 초월하기 위한 시도를 하고 있는 것 같다. 말하자면, 그것은 분위기 상으로 무엇인가 곧 시작되려 하는 크리에이티브한 분위기인 것이다. 크리에이티브한 것을 낳는 시점이란 대체 언제일까. 나는 무엇인가 창조적인 화학반응이 일어나는 ‘촉매’로서의 AE의 다양한 시도들에서 창조적인 문화와 경제의 힌트가 있다고 생각한다.



profile

〈히데야키 오가와(Hideaki Ogawa) 연구원 프로필〉

- ARS Electronica의 Artist, Researcher
- Kunst University 교수
- ARS Electronica Futurelab의 주요 다수 프로젝트 참여
- 〈2013 CT 서울포럼〉에서 기조연설을 하는 등 문화예술 융합에 대한 폭넓은 견해와 창의적 활동으로 CT 분야에 새로운 비전 제시