

이이남의 미디어 아트

레프 마노비치 (미디어 이론가/뉴욕시립대 교수)

이이남은 자신을 ‘뉴 미디어 아티스트’라고 부른다. ‘뉴 미디어 아티스트’의 정확한 의미는 무엇인가? 1990년대 미국, 유럽 그리고 일본에서 “뉴 미디어 아트”는 컴퓨터를 사용하는 작품으로 여겨졌다. 컴퓨터를 사용한다는 것은 명령어의 구성을 통해 프로그래밍된 알고리즘을 사용한다는 의미이다. 이러한 명령어들은 모니터에 보이는 화면을 변경하고, 컴퓨터에 연결된 다른 장치들을 제어하며, 주변 환경을 감지하여 관객 및 주변 공간과 상호작용하도록 한다. 1990년대 뉴 미디어 아트의 예로는 작가들의 웹사이트, CD-ROM을 이용한 인터랙티브 인터페이스, 그리고 인터랙티브 설치를 들 수 있다. 그러나 동시에, 동유럽과 남미에서는 작가들이 비디오 기기만 구할 수 있었기 때문에 ‘뉴 미디어 아트’는 ‘비디오 아트’를 의미하기도 했다.

오늘날, 컴퓨터에 의존하지 않은 생산, 출판 그리고 감상을 위한 문화 상품이나 체험은 찾기 어려워 졌다. 예를 들어 음악, 건축, 공간 디자인, 제품 디자인, 영화와 애니메이션은 소프트웨어 프로그램을 이용하여 제작된다. 또한 비디오게임, 수백만 개의 모바일 앱, 웹사이트, 그리고 소셜 미디어 네트워크에서 공유되는 이미지와 동영상은 서버, 모바일 기기, 인터넷, WIFI, 그리고 이 모든 것을 하나로 연결시키는 소프트웨어 없이는 존재할 수 없다.

그렇다면 오늘날의 ‘뉴 미디어 아티스트’, 또는 간단히 ‘미디어 아티스트’는 어떤 자격을 갖춰야 할까? 이이남은 다수의 작품에 디지털 애니메이션 기법을 사용하지만, 컴퓨터를 사용한다는 것만으로는 충분하지 않다. 이제는 당연하게 받아들여지는 설치, 퍼포먼스, 장소 특정적 예술이 발전하기도 전에, 이미 1950년대부터 컴퓨터를 이용한 작품이 제작되었다. 따라서 컴퓨터 아트는 제2차 세계 대전 이후의 미술 양식만큼이나 오래되었고, 최신의 미술 양식으로 분류되지 않는다.

이이남은 좀더 깊은 의미에서의 (뉴) 미디어 아티스트이다. 그는 스마트폰, 초고속 네트워크, 또는 오픈 소스 하드웨어와 같은 최신 미디어 기술을 사용하지는 않는다. 사실, 그의 미디어 기술들은 때로 향수를 불러 일으키기도 한다. 예를 들어, *그리스도는 왜 TV를 쬐어졌을까?* (2014)에서 그리스도는 최신 삼성 평면 TV가 아니라, 작가가 청소년기에 봤을 법한 오래된 옛날 TV를 쬐고 있다. 그가 미디어 아티스트로 평가 받는 이유는 그의 작품이 미디어의 역사와 인간이 사용하는 미디어 기술들의 표현적이고 미학적인 가능성을 반영하고 있기 때문이다. 이이남은 마치 미디어 역사가(또는 미디어 고고학자)처럼, 두 개 또는 더 많은 매체를 병치하는 비교 연구법을 사용하여 서로를 대면하도록 하고, 그것들의 한계를 드러내고, 매체의 성질들을 교환하고, 새로운 관계로 발전시킨다.

이러한 병치는 ‘기존의 미디어’와 ‘새로운 미디어’, ‘아날로그’와 ‘디지털’, 또는 ‘조각’과 ‘애니메이션’에 대한 것이 아니다. 이러한 이분법적인 대립은 전혀 도움이 되지 않을 뿐만 아니라 이이남의 예술에 적용되지 않는다. 대신, 우리는 그가 다양한 미디어 재료를 이용한다는 것에 집중해야 한다. 이 재료들은 권력, 전쟁, 종교, 천연자원 착취, 인간 간의 경쟁, 빈곤, 고통, 황홀과 연결된 그들만의 역사를 가지고 있다. 이러한 역사와 그들 사이의 관계는 이이남의 미디어 아트를 통해 활성화된다.

신-수련 2 (2007)에서, 클로드 모네가 인생의 마지막 30년 동안 그의 정원에서 그린 250 점의 수련 중 한 점을 배경으로 섬세한 애니메이션이 겹쳐져 있다. 모네는 유화물감의 성질을 최대한으로 연구하여, 물에 반사된 꽃의 이미지를 캔버스 위에 한 번의 붓질을 통해 회화적인 흐름으로 표현하였다. 여기에 더해진 섬세한 디지털

털 애니메이션은 원작에서 캔버스 위의 마른 물감이라는 물성을 줄이고, 마치 빛으로 만들어진 이미지처럼 변화시킨다. 그러나 우리는 모네가 수련을 그리는 동안 시력을 잃어 갔고, 다른 건강 문제로 고통을 받고 있었다는 점을 기억해야 한다. 유화 물감이라는 재료가 더 이상 작가의 제어를 받지 않고 새로운 활기를 얻은 이유가 여기에 있다. 다시 말해, 더 이상 창조자의 제어 하에 있지 않을 때 재료는 온전히 자신을 드러낼 수 있다. 따라서 회화 재료의 해방은 인간의 고통과 병을 동반하기도 한다.

다른 프랑스 인상파 화가들처럼, 모네는 또한 일본 판화에 강한 영향을 받았다. 공간의 평면성, 우아하고 복잡한 선들, 비대칭적 구성, 잉크에 적신 붓 자국, 일관된 원근법의 부재, 움직임의 강조, 풍경에서 느껴지는 분위기의 재창조 등 한국, 중국 그리고 일본 전통 회화의 특성은 인상파의 시각적 언어에 직접적인 영향을 미쳤고, 후에 근대 서양 미술은 이러한 회화적 언어로부터 발전되었다.

동양화의 이미지들은 이이남의 작품에 자주 나타난다. 원래의 재료에서 벗어나서 빛으로 색을 표현하는 전자 모니터로 옮겨진 이미지는 새로운 힘과 강렬함으로 빛난다. 종이나 비단에서 전자 모니터상으로의 변화는 중요하다. 이이남은 이미 다른 미디어 기술들간의 통로를 설립해놓은 것이다.

책-산수도(1)에서와 같이, 이이남은 고전 동양화에 움직임을 부여하는데 이는 대단한 역설을 만든다. 중국과 한국의 고전 화가들은 작품에서 움직임을 전달하고 끊임없는 변화감을 주기 위해 정교한 기술을 발전시켰다. 평면적인 배경으로 사라지는 언덕과 산의 모양, 고의적으로 보이는 붓 자국, 특징적인 풍경의 선택은 정적인 이미지에 활력을 불어 넣는다. 이러한 그림들을 이미 애니메이션의 한 종류로 본다면, 왜 현대 작가들은 여기에 새로운 애니메이션을 더해야만 할까?

나는 동양화와 결합된 애니메이션의 역할 중 하나는, 예전에는 삶의 흐름 - 즉 오늘날 애니메이션이 가진 역할 - 을 보여줬던 전통 동양화가 이제는 유리 케이스와 경비원, 경비 시스템으로 보호되는 박물관의 소장품이 되어버린 현실을 상기시키는 것이라고 생각한다. 작품들은 또한 미술 시장, 화랑 시스템, 박물관과 소장가들의 포로가 되었다. 실제 동양화가 미술관에 간혀 있는 동안, 이이남의 장난기 많고 유머러스한 애니메이션들은 원작의 흐름과 움직임을 재창조한다. (게다가 *책-산수화*에서는 두 개의 고전 그림들이 미술품 경매 도록에 인쇄된 이미지로 나타난다.)

작가의 다른 작품들처럼, *책-산수화*에서는 그림 전체를 움직이는 것이 아니라 (예를 들어 *Dreamscape 1*)(2) 작고 뚜렷한 요소들에 움직임을 부여한다. 조그만 인물들이 그림을 가로지르고 새들은 그 위를 날아다닌다. 작은 인물들의 움직임으로 제한된 애니메이션은 스트로보스코프 stroboscope, 페나키스토스코프 phenakistoscope, 주프락시스코프 zoopraxiscope, 조에트로프 zoetrope 등 영화가 발명되기 이전 19세기의 다양한 미디어 기술을 생각나게끔 한다. 이이남의 작품에서 보이는, 고전 회화에 덧붙여진 움직이는 디테일처럼, 이러한 기술들은 오직 한 개 또는 몇 개의 움직이는 인물들을 가끔 컬러 배경 앞에 나타나기도 한다.

이이남의 작품들은 다양한 역사적이고 현대적인 미디어 기술과 그들의 문화사 간의 소통을 이루었다. 그리고 그림의 역사를 논하는 ‘화가’나 조각의 역사를 말하는 ‘조각가’와는 달리, 이것이 이이남이 미디어 아티스트인 이유이다. 이이남의 작품에서는 서양의 유화나 동양화, 조각, 영화, TV, 금속, 물, 빛, 전기 등 다양한 매체를 만나게 된다. 그의 작품을 즐긴다면, 그것들을 이분법적으로 보지 말고 그들이 만들어내는 다양한 세계들을 받아들이는 것이 좋을 것이다.

1. http://www.seditionart.com/lee_lee_nam/book-landscape.
2. http://www.seditionart.com/lee_lee_nam/dreamscape_1.