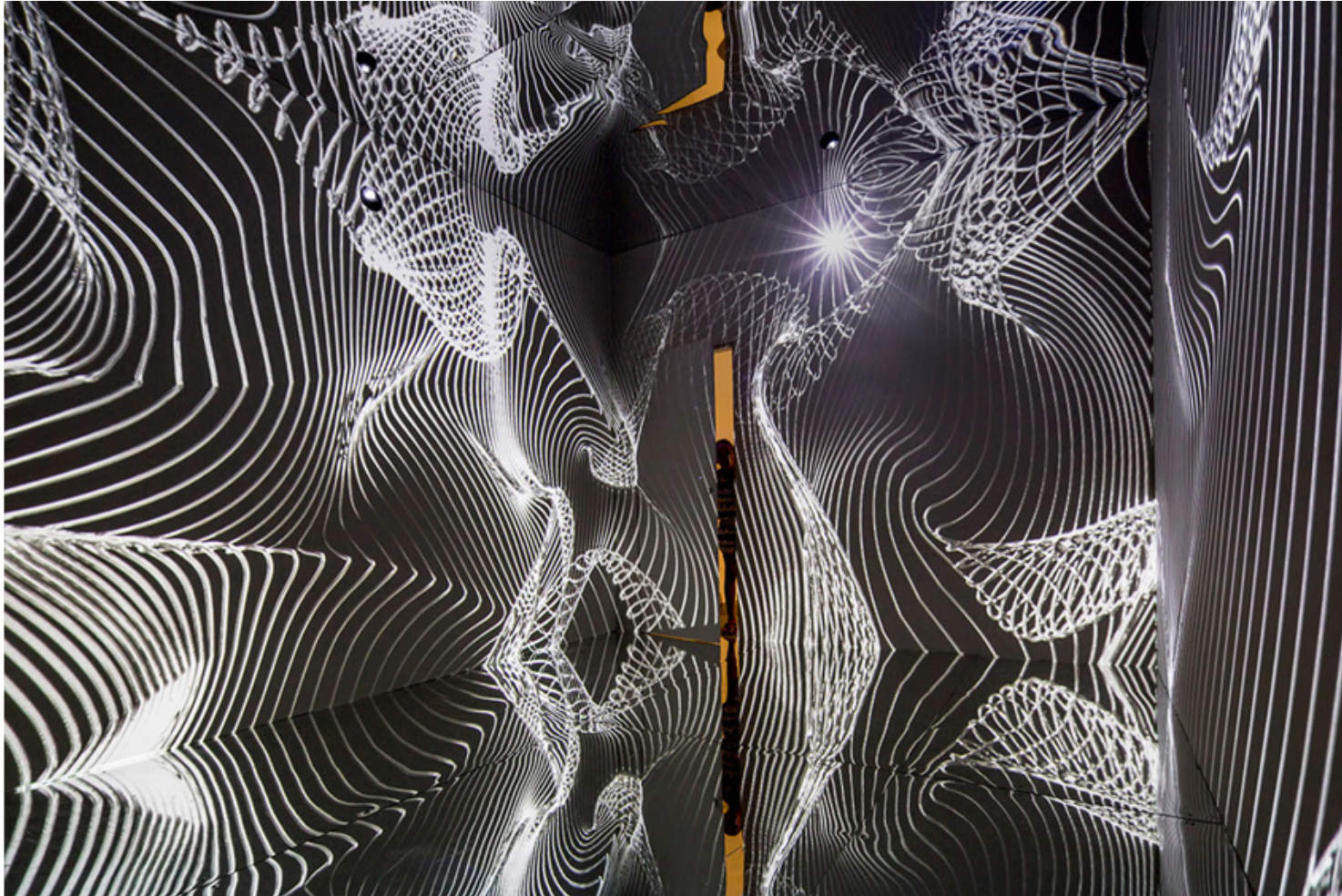


Art & Technology #22: 레픽 아나돌

디지털 리얼리티의 미학

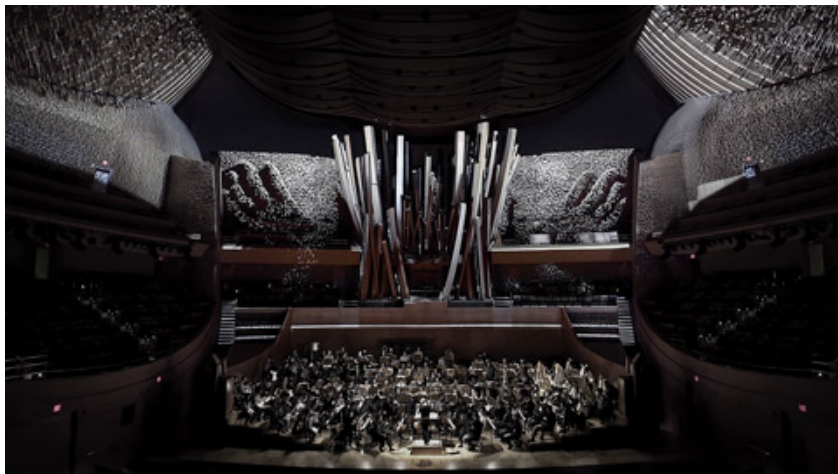




이제 미술은 무한한 공간의 경험까지 제공합니다. 미디어 아티스트 레픽 아나돌이 이스탄불 터키에서 소개한 <Infinity Room>(2015)은 영상 프로젝션을 통해 상당한 몰입도를 완성했는데, 신체와 정신을 동시에 사로잡는 환경이 관람자를 둘러싸고 비물리적인 공간 안에서 인간이 자신의 존재를 인식할 수 있도록 유도한 작업이었습니다. 이 프로젝트는 오디오 비주얼 설치를 통해 실현하고자 하는 작가의 ‘임시적인 몰입 환경에 관한 실험(Temporary Immersive Environment Experiments)’ 연구의 하나로, 그중에서도 가장 핵심 역할을 하는 부분입니다.

라이브 오디오 비주얼 퍼포먼스, 설치, 프로젝션 맵핑, 건축적인 사진을 통해 일루전 공간을 창조하는 것이 아나돌이의 무기지만, 또한 그는 이런 환영 공간이 지닌 고정적이고 형식적인 틀을 해체하려 노력하는 예술가이기도 합니다. 앞서 언급한 대표작 <Infinity Room>을 통해 그는 기존 평면 시네마 프로젝션 스크린을 3차원 움직임으로 통해 건축적 공간으로 변환하고자 시도했습니다. 보통의 관념적인 시청 개념, 즉 단순히 눈으로 보는 스크린의 경계를 넘어선 것입니다.

기술과 공간의 동적 인식



이처럼 공공건축에 역동적인 이미지를 프로젝션하는 작업으로 아나돌은 세계적으로 알려져 있습니다. 프로젝션 맵핑을 시도하는 많은 아티스트 중에서도 디지털 아트 선두에 서 있는 이유는, 그가 만들어낸 영상이 단순한 이미지가 아니기 때문입니다. 마치 3D 체험 공간에 들어가듯 예술을 통해 온전히 다른 차원의 공간을 창조하기 때문에 그의 영상은 하나의 조각이자 설치이고, 캔버스이자 환경입니다.

아나돌을 주목받게 한 또 하나의 프로젝트가 있습니다. 바로 미국 월트 디즈니 콘서트홀에서 로스앤젤레스 필하모닉 오케스트라 연주회가 열리던 날, 관객을 새로운 경험의 세계로 초대한 <Visions of America: Ameriques>(2014)입니다. 에드가르 바레즈(Edgar Varese)가 작곡한 아메리크(Ameriques) 연주에 맞춰 시시각각 변화하는 영상이 콘서트홀을 가득 채우며 대중의 눈을 사로잡았습니다. 그는 프로젝션 맵핑 기법으로 연주홀의 벽, 천장, 발코니에 영상을 입힘으로써 귀로 듣는 오케스트라 연주를 넘어 시각을 만족하게 하는 경험을 창조했습니다. 음악에 맞춰 움직이기 시작한 빛과 각종 효과는 연주 동안 건물 이곳저곳을 돌아다니며 변화합니다. 하지만 소리에 따라 실시간으로 변화하는 영상이 다가 아니었습니다. 키넥트 카메라의 이용은 지휘자 에사 페카 살로넨(Esa-Pekka Salonen)의 움직임을 추적해 소리와 동작에도 반응한 것입니다. 지휘자의 모션에 따라 같은 곡을 연주 하더라도 맵핑 영상이 달라지도록 소프트웨어를 만들었습니다.



대안적 리얼리티

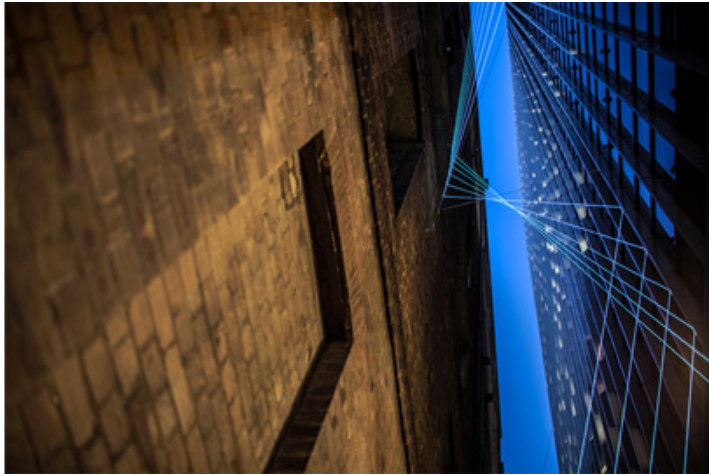


2015년 샌프란시스코에서 선보인 <Virtual Depictions : San Francisco> 또한 건물 안에서 관람자의 시선을 단번에 사로잡은 프로젝트입니다. 그는 350 미션 빌딩(Mission Building) 커미션으로 진행한 작업에서 로비에 설치된 거대 장비로 자연스러우면서도 환상적인 영상을 차가운 건축에 입혔습니다. 이렇듯 건축과 미디어아트를 융복합시키고 디지털과 물리적 개체를 탐험하는 작품들을 통해 아나들은 현실보다 더 현실적인 이미지로 디지털 건축의 가능성을 모색합니다. 그뿐 아니라 건축 내외부 형태와 기능이 지닌 가능성 또한 탐구하고 재정의합니다.

건축을 통해 시각적인 스토리를 표현하는 작가는 ‘파라메트릭 데이터(parametric data)’를 이용해 장소 특정적인 미술, 즉 키네틱 파사드를 만들어냅니다. ‘파라메트릭’이란 독립 변수 공식은 곡선이나 표면 등 그래픽 데이터를 처리하는 컴퓨터 지원 설계(CAD) 시스템 기법으로, 키네틱 파사드에 활용됐습니다. 그의 공공미술은 철저하게 디지털 과학기술을 활용해, 온몸으로 경험 가능한 새로운 미학의 공감각적 경험을 선사합니다. 작가의 손에서 탄생한 오디오 비주얼 퍼포먼스 조각은 온몸을 에워싸, 보는 것만으로 마치 그 안으로 빨려드는 듯한 감각을 선사합니다. 이러한 그의 실험에 있어 빛은 상당히 주요한 요소이며, 빛이라는 매체를 통해 실재와 허구, 물리적으로 경험 가능한 것과 가상의 것 등의 영역이 지닌 경계를 흐릿하게 하고 상호 연결합니다.

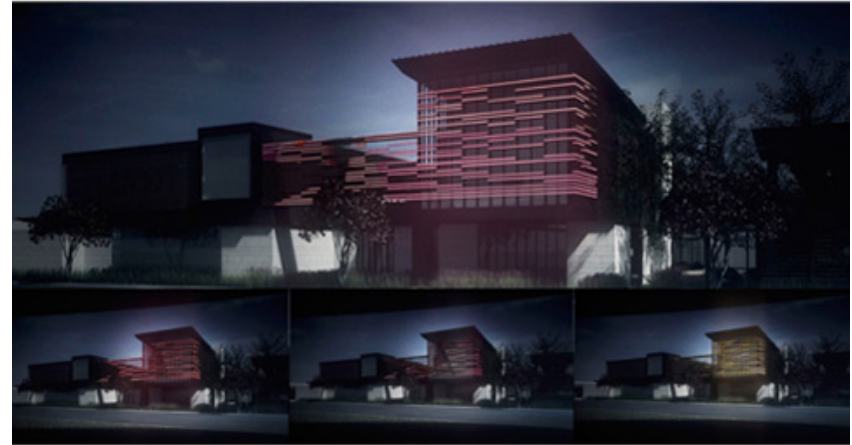


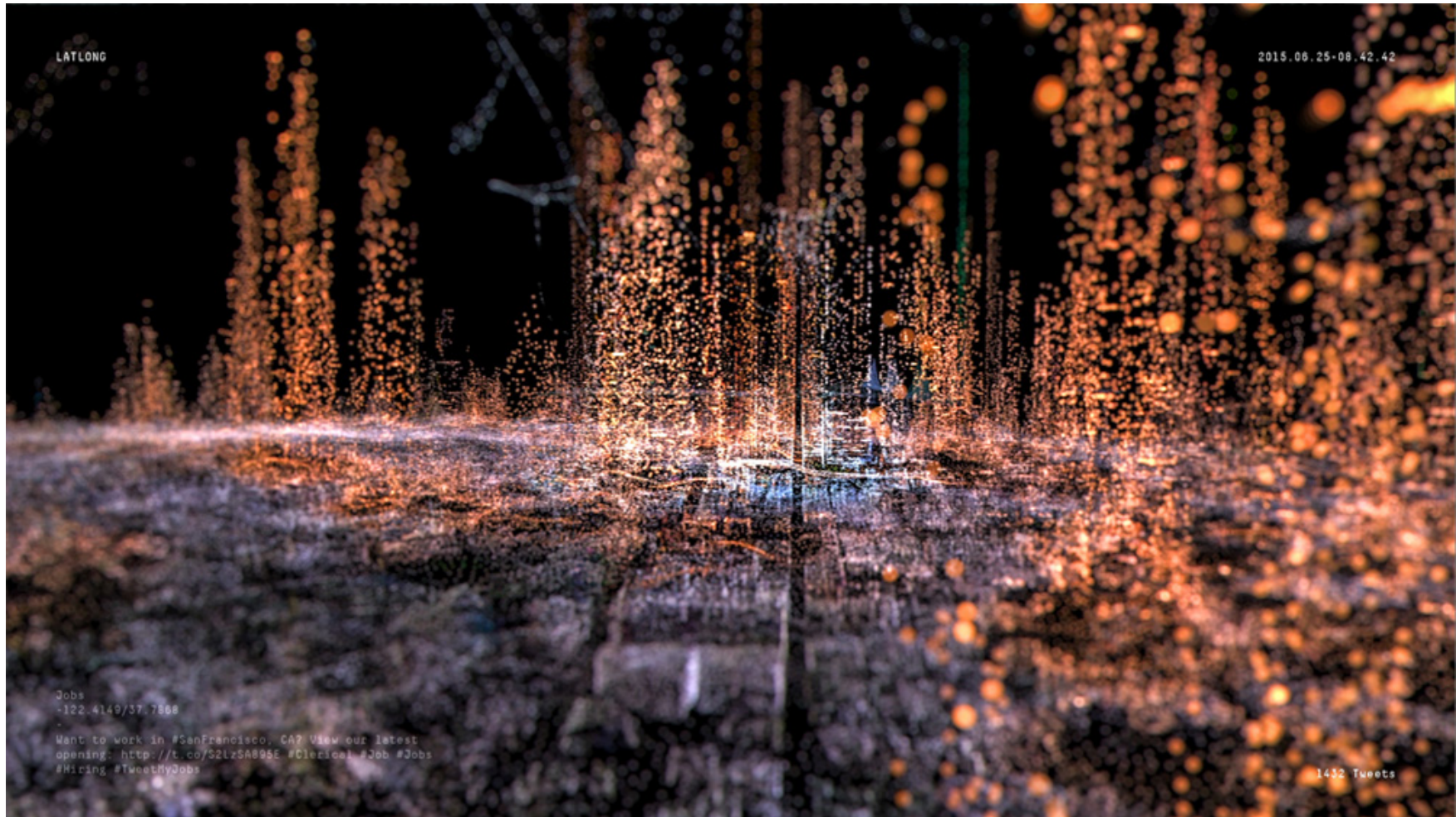
디지털 일루전의 경험



시공간을 넘나드는 몰입적인 환경을 제안하는 예술가 아나돌, 정체된 것보다는 움직임을 중요시하는 그는 건축가, 미디어 아티스트, 엔지니어 사이의 중간 지점에 존재합니다. 그의 새로운 미학, 유려한 테크닉, 공간과 건축에 관한ダイナミック한 지각과 심도 있는 연구가 만들어내는 디지털 일루전이 앞으로 어떤 새로운 차원의 공간으로 관객을 끌어들이지 궁금합니다. ■ with ARTINPOST

아나돌이 만들어낸 디지털 일루전으로 관람자는 공간을 '경험'할 수 있습니다. 그리고 그는 관객이 공간을 경험하며 느끼는 그 변화과정을 추적합니다. 유목적인 주제에 대한 관람자의 반응 및 상호 작용에 그의 작품을 끌어와, 현대적 문화의 변화 안에서 틀에 얽매이지 않는 공간으로 관객을 초대하는 것입니다. 그는 스마트폰부터 도시 스크린까지 디지털 오브제가 어떻게 인간의 삶을 지배하는지 연구하고, 단순히 미디어를 건설된 형태로 통합하는 것이 아니라 뉴미디어 과학기술을 공간디자인으로 변화시킵니다. 이처럼 아나돌은 다양한 프로젝트를 통해 미디어 아티스트가 그 어떤 건축 공간이든 파사드든 자신의 캔버스로 이용할 수 있는 무궁무진한 잠재력을 지녔다는 점을 시사합니다. 건축과 미디어아트 사이의 융합관계를 창조해 디지털과 물리적인 개체 사이의 공간을 탐험하고, 공간의 일시적이고 사라지는 본성을 탐구하며 빛으로 새로운 공간을 창조합니다.





<Virtual Depictions> 2015

Data Sculpture Public art commission for 350 Mission Building in City of San Francisco, California © Refik Anadol

Profile



레픽 아나돌은 1985년 터키 이스탄불 출신으로 캘리포니아 로스앤젤레스를 기반으로 국제적인 활동을 펼치는 미디어 아티스트입니다. Antilop의 공동설립자이자 크리에이티브 디렉터인 그는 구글, NYU, UCLA 등 다수 기관에서 강의와 토크를 진행했으며, 2012년 몬트리올 디자인 비엔날레(Montreal Design Biennial)와 이스탄불 디자인 비엔날레(Istanbul Design Biennial), 2015년 이스탄불 라이트 페스티벌(Istanbul Light Festival) 등 우수 비엔날레와 페스티벌에 참가했습니다.