

□사이버 미술 무엇인가

무한한 컴퓨터로 피아로의 질주

이 건 수

〈문리대 강사〉

컴퓨터 아트란 컴퓨터 그래픽의 한 분야로서 컴퓨터의 기술(Hard Ware)과 응용(Soft Ware)으로 완성되는 새로운 표현 양식의 예술 형태이다. 시작된지 얼마 되지 않은 새로운 매체인 만큼 '컴퓨터 미술'이라는 제한된 영역으로 국한하기 보다는 컴퓨터로 작성되는 이미지에 의해 표현 기법이 향상되어가는 비디오 아트·필름 아트 등의 '영상예술' 또한 광의의 개념으로 컴퓨터 아트에 포함시킬 수 있을 것이다.

컴퓨터 아트의 기원은 1952년 미국의 수학자 라프스키가 전자적 추상을 위해 오실론(Oscillons)그래픽이었다. 1960년대의 컴퓨터 아트가 XY플로터(plotter)에 의한 점과 선 중심의 추상도형이나 선그림의 표현에 한정되었던 것에 비해 본격적인 연구가 시작된 1970년대 이후에는 보다 복잡한 수치에 의한 프로그래밍 가능해지게 된다. 그후 컴퓨터는 영화나 비디오·사이버네틱 조각·환경·미술·인터넷 네트워크 예술 등 활동의 폭을 급속히 확대하여 음악·이미지·텍스트를 조합한 새로운 방식의 예술 형태를 창조할 수 있는 영향력 있는 매체가 되었다.

다양한 컴퓨터 미술

표현 양식에 볼 때 컴퓨터 아트는 ①우선 수학적 곡선과

패턴을 이용하여 순전히 예술적 목적에서 컴퓨터가 제작한 최초의 인물 이미지인 찰스 수리의 '사미인곡선의 남자(Sine-Curve Man)'(1966)을 비롯, 합수로 정의된 프로그래밍에 의해 증식하는 프랙털(Fractal) 이미지 등과 같은 수리적으로 계산된 이미지 ②그리고 엘리스 캐프카가 주도한 비디오 이미지 프로세싱 ③마치 붓으로 그린 효과를 창출하는 페인팅 프로그램 ④삼성이나 럭키금성의 '휴먼테크' '테크노피아'와 같은 기업광고에서 보여지는 3차원(3D)의 실재감 표현 ⑤자연현상을 극사실적으로 표현한 애니메이션 ⑥컴퓨터로 디자인되어 제작된 조각 등 평면에서 입체에 이르는 다양한 소재와 기법을 발전시켜 왔다.

야누스적 미술아트

특히 컴퓨터 아트와 비디오 아트 간의 직접적인 교류는 디지털 방식에 아날로그 방식을 더할 수 있는 화상의 제작을 가능케 했다. 비디오로 촬영된 이미지들을 디지털 방식으로 전환하여 컴퓨터 상에 수정 편집하는 것이다. 이로써 예술의 멀티미디어화는 급속히 진행되었다. 이것은 각 예술들 간의 경계를 허무는 결과를 낳았고 기존의 예술관에 대한 회의적 물음 또한 가능케 했다. 그러나 과연 이런 기법상의 발전이 컴퓨터 아트의 미래를 보장시켜 줄 수 있는가. 전자색채의 창조로 더 이상 물감이 필요없고 1천6백만가지가 넘는 색채의 분류와 지원이 가능한 멀티미디어 디지털 예술의 시대에서 전



▲피카소의 그림을 컴퓨터시스템으로 재구성한 'After Picasso'(릴리안 슈왈츠 작)

컴퓨터에 담긴 새로운 표현 양식

통적 매체의 미술은 무슨 의미인가. 디지털 정보화 시대는 작가·작품·감상자의 전통적인 3자 구조와 작품감상, 유통과정까지 변모시키고 있다. 작가는 하나의 기획자로서 셀렉팅·샘플링·디렉팅한다. 감상자는 매체가 지닌 생방향성의 장점을 이용하여 열린 개념의 작품으로 수용하고 재창출하는 또 하나의 생산자가 된다. 그리고 작품은 사이버 스페이스에서 전시되고 판매된다. 아트의 어원이 테크네(Techné) 즉 기술이라는 것은 익히 아는 사실이다. 오늘날 소위 파인아트(Fine

Arts)가 예술로서 성립될 수 있었던 원인은 그것이 단순한 기술이 아니라 고도의 정신력과 연관된 것이라는 증명 때문이었다. 따라서 테크놀로지 없는 예술은 공허하고, 창의성이 없는 테크놀로지는 맹목이다. 지금은 인문과학과 자연과학간의 끊임없는 대화를 통해 극단적으로 분리된 두 문화(Two Cultures)의 새로운 통합이 시급한 시기이다. 새로운 차원의 예술형태가 가능해지기 위해선 수학적 논리적 사고와 함께 창의력을 갖춘 새로운 전인적 예술가상, 즉 인문적 소양의 과학자가 필요하다.

컴퓨터 아트와 필름 아트의 교류를 통해 창출된 영화감독 피터 그리너웨이의 '프로스페로의 책(Prospero's Books)'은 시각예술의 매체 혁신의 방향을 가능케 해 주는 또 하나의 컴퓨터 아트이다. 그는 HDTV를 이용한 영상 디자인 등 디지털 영상 언어를 실험했다. 그는 미술사에 등장했던 '그림 속의 그림'기법을 통해 진행 중인 화면 속에 또 하나의 화면을 진행시키는 독특한 영상 기법을 고안해냄으로써 전통적인 영화의 단선적 서사구조를 탈피하고 중층적인 구조의 시간성을 창조했다. 세익스피어의

국산은 순서

1. 음악
2. 미술
3. 비디오

'템페스트'를 원안으로 한 이 작품은 르네상스의 문학, 미술, 음악, 건축, 패션 등이 조화된 종합예술의 총체로서 우리 시대에 르네상스 정신은 어떤 의미며, 진정한 멀티미디어의 예술언어가 무엇인가를 느끼게 해준다. 아직까지는 컴퓨터 아트가 자신의 고유 언어를 획득하지 못한 실험적 단계인 것 같다. 지금의 디지털 아트의 언어는 회화나 영화와 같은 시각 예술이 획득한 독자적이고 내재적인 조형어법의 중간지점에 머물러 있다.

새로운 창조 필요

컴퓨터 아트가 단순히 컴퓨터라는 도구를 사용하여 3차원의 것을 실감나게 표현한다는 사실이 중요한 문제는 아니다. 비디오 화면의 모티프만 몇개 쌓아 놓는다고 그것이 비디오 아트라고 말할 수는 없지 않은가. 문제는 매체의 단순한 이용을 넘어선 매체의 혁신을 통한 새로운 비전의 제시이다. 매체 내의 요소를 끼리의 통합과 변주를 통한 새로운 매체 언어와 어법의 창출이 필요하다.

컴퓨터로 피아로의 질주에 대한 반성적 시간이 필요하다. 방향성 없는 과학의 속도를 제어할 수 있는 장치는 윤리의식의 회복뿐이다. 새로운 밀레니움을 맞는 이 시대에 포스트 모던의 거품을 걷고 다시 데카르트로, 다시 근대성으로 눈을 돌린 뒤 페리의 시선은 그래서 더없이 '미적'이다.

문화현장 □한풍혈(미교)교수 작품전

동·서양 접목시킨 독특한 작품

서양화인듯 보이면서, 다른 한편으로는 동양화의 느낌을 주는 그림들. 전통적인 것과 현대적인 것이 공존하는 작품들. 한풍혈(미교)교수의 개인전이 지난 16일부터 22일까지 공평아트센터에서 열렸다. 비단 미술관을 찾는 사람들의 발길이 끊이지 않았던 것만 보더라도 성공적인 작품전이라 평가된다. 벽에 걸린 그림에서 사람들의 시선이 움직이지 않았다.

한국 화단의 중견화가로 자리매김하는 한교수의 작품은 동·서양화가 접목된 새로운 장르의 작품으로 평가된다.

"지금까지 여덟번의 개인전을 가졌고 그때마다 긴장감이 몸 속에 뿜도는 것 같았다"며 그는 가장 인상적이었던 태국전에 대해 설명한다. "태국에서 첫 개인전은 한국의 풍물작품과 한국화를 알리기 위해서였다. 그 나라도 화교의 영향력 때문에 동양화의 수준이 높았고 사람들이 많이 참석해 성황리에 잘



▲'Untitled'으로 조용한 도시풍경을 그린 작품

치워졌다." 막연히 그림이 좋아서 시작하게 된 미술이 이제는 인생의 가장 중요한 부분이 되었다. 60~70년대 당시 그림을 선택한다는 것 자체가 커다란 모험이었지만 그런 모험속에서 자신의 존재를 확인했다고 한다.

재학중에는 유화로 그리는데 서양화를 전공했지만 대학원에서는 채색을 몰로하는 동양화에 관심을 가졌다. 그래서 그의 작품들은 동양화와 서양화의 중간적인 새로운 형식의 그림이다. "그림은 어렵게 그리는데 그것이 최선이 아니다. 그리는데 작가의 마음이 내포되어야 하고 무엇보다도 감상자의 입장을 고려해 그려야 한다"며 "공감할 수 있는 작품을 솔직하게 표현하는 것이 중요하다"라고 예술관에 대해 열변했다.

그림을 그릴 때 정성을 다해 만들지만 자신이 표현하고자 하는 바가 마음대로 되지 않을 때는 가차없이 버린다. 그래서 지금까지 그린 작품보다는 버린 것이 더 많다고 소탈한 웃음을 지으며 말한다.

수 많은 작품들을 그리며 슬픔일, 괴로운 일도 있었지만 자기의 작품을 같이 공감할 수 있는 사람들이 많을 때 그런 것들을 잊고 희열을 느낀다고 한다.

미술관 밖을 나오면서 미술관 밖에 걸린 플랜카드의 이름속에 한교수의 남다른 경험과 인생이 묻어있는 듯 했다.

(김동혁 기자)

인터뷰 - '그는 나에게...' 영화음악 맡은 옥길성(작곡)교수

영화음악의 인식도 높아야



영화음악으로 대중과 두번째 만남을 갖게되는 옥길성(작곡)교수.

이미 '돼지가 우물에 빠진 날'의 음악으로 능력을 인정받은 그가 이번에는 '그는 나에게'를 아느냐고 물었다'로 대중 앞에 섰다.

영화 상영이 지연되고 있는 안타까운 상황에서 빨리 우리 앞에 선보여지길 바라며 옥길성교수를 만나보았다.

(편집자)

영화음악을 처음 시작하게 된 계기와 두편의 작곡을 맡게된 특별한 이유라도

유학시절에 친한 친구들의 단편영화에 음악을 맡으면서 관심을 가졌다. '그는 나에게...'의 감독 구성우씨와 절친한 사이였고 영화음악의 제의가 들어와 기꺼이 허락했다. 그러나 '그는 나에게...'의 진행이 지연되는 동안 '돼지가 우물에...'의 영화음악을 먼저 맡게되었다.

'그는 나에게...'와 '돼지가 우물에...'의 영화음악을 만들 때 어떤 차이점을 두었나

'돼지가 우물에...'는 감독과의 어떠한 사전연락도 없었다. 처음부터 끝까지 음악을 나에게 일임했다. 그 영화의 취향을 알아야 하는 데 준비된 것이 없어 무척 곤혹스러웠다. 음악의 특징을 말하자면 극도로 절제되었다는 점이다. 그러나 '그는 나에게...'의 경우 감독과의 충분한 대화를 통해 사전준비를 철저히 했다. 영화의 분위기가 어느정도 파악돼 손쉽게 만들 어졌다. 이 영화는 음악의 비중이 높기 때문에 나름대로 열심히 만들었다. 그래서 다양하고 풍부한 음악들이 선보이게 될 것이다.

한국영화음악의 문제점이 있다면

'돼지가 우물에...'의 영화가 베를린 영화제에 초청됐을 때 서서 느낀바는 우리나라 영화뿐만 아니라 다른 나라들도 많은 문

제점이 노출되었다는 것이다. 감독을 비롯 제작자들이 영화를 만들때 음악이 중요하다는 것은 알고 있지만 그 중요성의 가치를 제대로 못느끼는 것 같다. 영화의 내용은 좋은데 어떤 분위기를 결정하는 음악이 나빠서 영화가 빛을 못보는 경우가 많다. 마치 청소부 옷을 입고 파티에 가는 것 처럼.

영화음악을 만들 때 그 준비는 어떻게 하나

일단 시나리오를 보고 작곡을 준비한다. 준비 속에는 악기 선정도 포함된다. 나에게 있어 어떤 특정한 음악스타일은 없다. 실험적으로 가능한 한 많은 음악을 다양하게 만들어 본다. 200음악의 독특한 주류가 없고 능력을 알아보기 위해 여러가지 음악을 접하려고 노력한다. 이런 시행착오에 내가 찾는 음악을 만날 수 있을 것 같다. 물론 영화의 분위기도 중요시 한다.

경희학우에게 바라는 점이 있다면

대학의 4년은 성인과 아이들의 중간적인 단계이다. 놀 수 있는 기회도 많지만 공부하기에는 더없이 좋은 시절이다. 한국의 교육풍토가 어긋난 길을 가고 있다고 해서 우리 대학생들이 무조건 따라가서는 안된다. 새로운 길을 만들어 나가야 한다.

독일이 주어진 하루 24시간을 뜻있게 보내는 자만이 나중에 웃을 수 있다는 것을 강조하고 싶다.

(문화부)

문화단신

세기말 버전

- 서울·경기 세계 연극제 참가신청
- 자신의 질서 속에 살아가던 한 인간이 새로운 질서로 운용되는 가상의 공간에 들어 오게 되면서 벌어지는 일을 다룬 작품
- 심철중(연출), 홍은지(구성), 김윤철(음악)
- 4월30일까지 평일 7시30분, 주말4시30분, 7시30분
- 창우 포스트 극장
- ☎ 323-2592

모스키토

- 총선을 앞둔 상황에서 청소년들의 정치적, 사회적, 민족의 갈등을 재미있게 풍자한 작품
- '록 뮤지컬 지하철1호선'의 원작자인 독일 그림극단의 최근 작품
- 박광정(연출), Birger Heymann(음악), 김민기(예술감독)
- 5월5일(월)~7월5일(토)
- 학전 GREEN소극장
- ☎ 763-8233

지금 당신의 글을 맘껏 뽐내십시오

제15회 English Essay & Book Review Contest

경희대학교 영자신문 The University Life.에서는 창간 39주년을 맞아 제15회 전국 English Essay & Book Review Contest를 개최 하오니 학생들의 많은 참여를 바랍니다.

- 모집부문: 1. Essay 2. Book Review
- 주제: 자유선택
- 대상: 전국대학생(전문대생 포함)
- 원고분량: Typing된 16절지(25행) 3~5매(필히 컴퓨터 디스켓 첨부)
- 응모마감: 1997년 5월 16일 18시
- 제출처: The University Life편집실
- 서울시 동대문구 회기동 1 경희대학교 학생회관 3층
- 경기도 기흥읍 서천리 1 경희대학교 학생회관 1층
- PC통신: 천리안 Unilife, 나우누리 KHU press
- 발표: 본지 1997년 6월호
- 시상내용: 1등(1명)-장학금 100만원 및 상패 2등(2명)-장학금 30만원 및 상패
- 문의: 서울 캠퍼스 편집실 (02)961-0097 수원 캠퍼스 편집실 (0331)280-2139