

미래는 스스로 뭔가를 만들어내는 메이커들의 세상

미디어 아티스트 '이재민'을 가장 잘 설명할 수 있는 작품으로는 어떤 작품이 있나? 작년 일본 요코하마에서 개최된 <Smart Illumination 2014>에서 전시한 작품 'Lighting Flowerpot'이다. 매년 개최되고 있는 <Smart Illumination>은 빛을 이용한 미디어아트 페스티벌인데 올해는 빛의 근원(Primary Light)을 주제로 한국, 일본, 중국 작가들이 다양한 작품을 선보였다. 미디어아트 작업의 가장 큰 특징은 관객이 참여할 수 있다는 점이다. 빛, 소리, 움직임을 이용하여 시각뿐만 아니라 후각, 청각, 미각, 촉각을 자극하며 관객의 참여를 유도한다. 나는 주로 물, 바람, 파도와 같은 자연의 움직임을 활용한다. 디지털 테크놀로지의 규칙적인 속성에 예측할 수 없는 자연의 우연성을 더함으로써 낯선 자연(Semi-Nature)을 만들어낸다.

최근에 미디어아트를 보다 많은 사람이 경험할 수 있는 <안녕! 미디어아트>를 출간한 계기가 있나? 모교에서 3년 동안 인터랙션디자인과 비주얼프로그래밍 과목을 강의했다. 이 두 개의 과목은 한 학기 동안 현재 미디어아트 분야에서 많이 사용하고 있는 아두이노와 프로세싱을 기본으로 배우고 인터랙션 작품을 만들어볼 수 있는 수업이었다. 강의를 하면서 느낀 점이 학생들은 아두이노와 프로세싱을 '어떻게' 사용하는지보다 '무엇을' 만들 수 있는지, '왜' 만들어야 하는지에 대해 더 궁금해하는 것 같았다. 그리고 학생들이 만들어보고 싶어하는 작품이 대부분 아두이노와 프로세싱을 함께 사용해야 하는 경우가 많았다. 이러한 점이 내가 <안녕! 미디어아트>를 준비한 가장 큰 이유이자 동기였다.

<안녕! 미디어아트>를 포함한 메이커 문화를 들여다보면 가장 앞에 서는 덕목은 '공유'가 아닐까 싶다. 이런 흐름이 작품에 어떤 변화를 주나? 또 미디어아트 분야에 끼치는 영향이 있나? 메이커 문화의 가장 큰 특징 중 하나인 '공유'는 다양한 형태로 이루어지며 미디어아트 분야에도 많은 영향을 끼치는 것 같다. 앞서 말한 아두이노와 프로세싱도 '오픈소스' 형태로 무료로 다운로드를 받아 사용할 수 있으며 어려운 문제가 발생하면 토론방을 통해 서로 질문하고 답하며 함께 해결해 나간다. 자신이 만든 프로젝트도 제작 과정에서부터 사용한 기술, 아두이노 및 프로세싱 소스코드까지 모두 공개하는 작가도 많다. 이러한 현상은 더욱 많은 전문가의 참여를 이끌어내며 전체 미디어아트에서 상당한 발전을 이끌어내고 있다. 최근 미디어아트에서는 여러 명이 함께 팀을 이루어 작업하는 경우가 많은데 예술가, 공학자, 프로그래머, 디자이너, 인문학자 등 다양한 분야의 전문가들이 모여 토론하고 협력하며 작품을 만들어낸다. 이럴 경우 정보의 공유뿐만 아니라 경험, 발상, 인력, 자본의 공유 등 좋은 점이 많다.

오픈소스를 이용해서 만들고, 내가 만든 것을 다시 공유한다는 의미로 볼 때 '공유'라는 것이 예술 분야에서 가능한 일인가? 앞서 이야기한 '공유'는 제작 과정에서 작가들 간의 '협업'을 의미한다. 특히 규모가 큰 미디어아트 작품을 진행할



정리 권수영 인터뷰이 이재민(미디어 아티스트)

INTERVIEW



01 화분에 물을 뿌리면 LED 빛이 켜지는 작품 'Lighting Flowerpot'.
 02 2011년 부산비엔날레의 바다 예술제에 선보였던 작품 'the Light of Waves'.
 03 04 <안녕! 미디어아트> 워크숍에 참여한 참가자들의 활발한 작업 풍경.

경우 작가 혼자 모든 것을 다 제작하기에는 힘든 면이 많다. 물론 작품에 대한 크레딧도 함께 나눈다. 그래피티 리서치 랩(Graffiti Research Lab)이라는 미디어아티스트 그룹은 도시 건물 외벽에 레이저로 낙서하듯이 글자나 그림을 그리면 이미지가 만들어지는 작품으로 유명하다. 이 그룹은 자신들의 아이라이터(Eye Writer) 제작 기술을 오픈소스 형태로 누구나 사용할 수 있도록 제공하고 있다(<http://eyewriter.org/diy/>). 예술은 그 시대의 사회와 문화를 반영해야 한다고 본다. 이 시대의 예술은 관객들과 소통하고 공감을 이끌어낼 수 있는 참여가 가능한 모습이 아닐까 생각한다.

미디어아트와 메이커 문화는 어떤 식으로 접목되어 어떤 현상으로 나타나나? 난 미디어아트만큼 관객들이 작품에 편하게 다가갈 수 있는 장르가 또 있을까라고 생각한다. 미디어아트는 관객이 함께 즐기고 놀 수 있는 소통의 장을 마련해준다. 작년 여름 <안녕! 미디어아트>를 출간하고 30명 규모로 미디어아트 워크숍을 진행했다. 참가 신청자들은 아들에게 아빠의 취미를 물려주고 싶어하는 가족, 발명 창작과 고등학생들, 연인과 추억을 만들기 위해 참석한 커플, 만들기를 좋아하는 직장인들까지 다양한 연령대로 구성되었으며 열린 분위기에서 진행되었다.

미디어아트의 예술적 상상력과 공학 기술이 접목된다면 그 결과물은 누구도 예상할 수 없는 새로운 가치를 창출할 것이다. 새를 좋아하는 어느 메이커는 다리 한쪽을 못 쓰게 된 새를 위해 3D 프린터로 새로운 다리를 만들어 달아주었다. 이 사연은 많은 동물보호단체의 공감을 이끌어냈으며 지금도 활발하게 진행되고 있다. 즐거운 상상과 함께 무언가 만들어보고 싶은 아이디어가 떠올랐다면 일단 만들어보라.

'메이커 문화는 0000이다!'라는 자신만의 정의가 있을까? "메이커 문화는 자연스러움이다"라고 말하고 싶다. 유학 시절 미국 학생들이 만들어 온 작품은 '잘 만들었다'라는 것기보다는 '네가 만든 것 같다'라는 말이 어울렸다. 자연스러움이 묻어나는 작업들이었다. 많은 미국인은 자신의 집에 문제가 생기면 직접 수리하고 필요한 물건은 직접 만들어 사용하는 일을 당연하게 생각하는 것 같았다. 미국 친구들의 집에 놀러 가보면 대부분의 차고나 지하 공간은 이러한 공구와 재료로 가득 차 있었다. 어릴 때부터 부모님이 무언가를 만드는 모습을 보고 자란 아이들도 자연스럽게 만드는 것에 익숙하고 그러한 모습이 하나의 문화로 정착된 것 같다. 필요한 것은 무조건 사서 쓰는 소비 중심 문화가 아닌 스스로 만들어 사용하는 메이커 문화가 우리의 일상에도 자연스럽게 정착되기를 바란다.

메이커 문화가 예술 장르에 긍정적일지 혹은 부정적일지 개인적인 의견을 듣고 싶다. 메이커 문화는 기존의 예술 장르에 많은 변화를 가져올 것이며 긍정적으로 바라보고 있다. 어떻게 보면 21세기 예술은 메이커의 예술, 메이커에 의한 예술, 메이커를 위한 예술로 패러다임이 바뀌지 않을까 생각한다.

누구나 메이커가 되는 시대에서 예술가의 영역은 존속 가능할까? 미래학자 다니엘 핑크는 저서 <새로운 미래가 온다>에서 우리는 정보화 시대를 지나 하이콘셉트-하이터치 시대로 진화하고 있다고 말한다. 하이콘셉트-하이터치 시대는 예술적, 감성적 아름다움을 디자인하고 스토리를 통해 공감을 이끌어낼 수 있는 커뮤니케이션 능력으로 무장한 창조 근로자가 주도하는 시대라고 말한다. 나는 새로운 아이디어를 창출하고 스스로 실현할 수 있는 메이커야말로 하이콘셉트-하이터치 시대가 요구하는 예술가라고 생각한다. 누구나 메이커가 되는 시대에서는 누구나 예술가가 되는 시대인 거다.

앞으로의 행보와 계획이 궁금하다. 미디어아트의 세부적인 주제를 다루는 책을 준비할 예정이다. 얼마 전 홍대 앞에 있는 KT&G 상상마당에서 <안녕! 미디어아트>를 교재로 미디어아트 강좌를 개설했다. 창작의 즐거움을 나눌 수 있는 워크숍, 강좌를 통해 많은 분이 자신의 분야에 미디어아트를 접목시켜 일상에서 새로운 의미를 발견할 수 있도록 노력하고 싶다.Ⓜ

이재민

홍익대학교
 광고멀티미디어디자인과 졸업. 시카고예술대학 (SAIC) 예술대학원 졸업. 국내외 다수의 개인전 및 기획전 수상 경력. <안녕! 미디어아트> 출간.



01 02