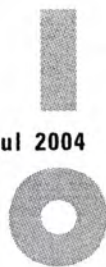


media_city seoul 2004



제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 심포지엄 : 게임 아트

The 3rd Seoul International media Art Biennale Symposium : Game Art



제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 심포지엄 : 게임 아트

The 3rd Seoul International media Art Biennale Symposium : **Game Art**

인사말

서울시립미술관에서는 제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레의 학술 행사의 일환으로 국제 심포지엄을 개최하면서, 그 주제를 '게임 아트'로 정했습니다. 이번 비엔날레의 주제인 '게임/놀이'의 다양한 모습 중에서도 게임과 예술이 접목되어 있는 지점이 어디인지를 살펴보고, 갈수록 삶과 밀접한 관련을 맺으려 하는 예술의 현 상황을 다각도로 점검하기 위해서입니다.

아무쪼록 비엔날레 전시와 함께 심포지엄에도 많은 관심을 가져주시기를 바라고, 이러한 학술적 점검이 참가하시는 분들 각각에게도 다양한 발전의 계기가 되기를 기원합니다.
고맙습니다.

하 종 현
서울시립미술관장

Greetings

As a part of The 3rd Seoul International Biennale (media-city seoul 2004), Seoul Museum of Art organizes an international symposium on the theme of 'game art.' In this symposium, we will examine the current address of art which is closely integrated in our everyday lives as well as the connected point between game and art out of various aspects of 'game/play', the main theme of this biennale, from various angles.

I cordially expect your concerns about the symposium and the biennale exhibition as well. I hope this academic examination will be an opportunity to step forward. Thank you.

Ha, Chong-Hyun
Director of Seoul Museum of Art

프로그램

일정 : 2005년 2월 4일(금) 13:00 ~ 18:00

장소 : 서울역사박물관 강당

사회 : 김동구 (서울시립미술관 미디어시티팀 사무국장)

13:00	개회 및 일정 소개
13:10	인사말 하종현 (서울시립미술관장)
13:20~14:00	필립 코도네 (미디어 아트 비평가, 프랑스 Philippe.Codognet@lip6.fr)
14:00~14:40	윤진섭 (제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 전시총감독 yoonjs5@hotmail.com)
14:40~15:00	휴식시간
15:00~15:40	마수야마 히로시 (ICC 객원큐레이터, 일본 masuyama@dabb.com)
15:40~16:20	료타 쿠와쿠보 (게임 아트 작가, 일본 ryota@vector-scan.com)
16:20~16:40	휴식시간
16:40~18:00	패널 토론 및 질의 응답 유진상 (계원조형대학 시간예술과 교수 jsyoo@kaywon.ac.kr) 김원방 (미술비평 wonbangkim@hanmail.net) 정용도 (미술평론가 jyconic@empal.com)
18:00	폐회

Program

Date : Feb. 4, 2005.(Fri.) 13:00 ~ 18:00

Venue : Auditorium, Seoul Museum of History

Modulator : Dong Koo Kim (Director of a Bureau, media_city Team of SeMA)

13:00	Opening
13:10	Chong Hyun Ha (Director of Seoul Museum of Art)
13:20~14:00	Philippe Codognet (Media Art Critic, France)
14:00~14:40	Jin Sup Yoon (Artistic Director of the 3rd. Seoul International Media Art Biennale)
14:40~15:00	Coffee Break
15:00~15:40	Masuyama Hiroshi (Guest Curator of ICC, Japan)
15:40~16:20	Ryota Kuwakubo (Artist, Japan)
16:20~16:40	Coffee Break
16:40~18:00	Panel Discussion & Floor Question Jin Sang Yoo (Professor of Kaywon School of Art and Design) Bang Won Kim (Art Critic) Yong Do Jung (Art Critic)
18:00	Closing

목차

1. 인사말	하종현	4
2. 프로그램		6
3. 자료		10
예술로서의 놀이, 놀이로서의 예술 - 게임 아트의 정의를 위하여	틸만 바움개르텔	11
게임 예술, 그리고 예술 게임	필립 코도네	40
예술, 게임을 말하다	윤진섭	66
예술, 디자인 그리고 비디오 게임	마수야마 히로시	76
신용 게임	마수야마 히로시	79
<신용 게임>전에 출품된 작품들	마수야마 히로시	81
테크놀로지를 가지고 노는 작가, 료타 쿠와쿠보	야마구치 센터	91
료타 쿠와쿠보와의 인터뷰	오자키 데츠야	93
료타 쿠와쿠보의 몇 가지 작품들	료타 쿠와쿠보	99

Index

1. Greetings Chong Hyun Ha	4
2. Program	6
3. Writing	10
Games as Art, Art as Game - Towards a definition of 'Game Art' _ Tilman Baumgaertel	11
The Art of Game and The Game of Art _ Philippe Codognet	40
Game Art: Art Talk to Game _ Jin Sup Yoon	66
Art, Design, And Video Games _ Masuyama Hiroshi	76
Credit Game _ Masuyama Hiroshi	79
Works in <Credit Game>_ Masuyama Hiroshi	81
Play with Technology, Ryota Kuwakubo _ Yamaguchi Center	91
Interview with Ryota Kuwakubo _ Ozaki Tetsuya	93
Ryota Kuwakubo's Selected Project _ Ryota Kuwakubo	99

발표자료

Article & Visual Materials

예술로서의 놀이, 놀이로서의 예술 - 게임 아트의 정의를 위하여*

틸만 바움개르텔 (제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 큐레이터) _____

네덜란드 사학자 요한 호이징가Johan Huizinga는 그의 유명한 저서 «놀이하는 인간Homo Ludens»에서 인류 문화의 기원이 명백히 퇴행적인 놀이에 있으며 따라서 미술 역시 이에 근원을 두고 있음을 설득력 있게 밝힌 바 있다. 그의 시대 현대미술에 대한 호이징가의 발언은 다소 피상적인 면이 있다.¹ 그러나 놀이의 본질적인 요소로서 그가 묘사한 무의미함, 숙절없음, 일상세계로부터의 이탈, 그리고 영원할 것 같은 유치함 등은 예술에도 역시 유효한 정의이다.

현대의 많은 예술가들이 자신들의 작품에 놀이의 여러 요소들을 통합시키고 있다. 초현실주의자들의 시체놀이Exquisite Corpse나 플럭서스Fluxus 예술가인 라 몬테 영La Monte Young, 요코 오노Yoko Ono, 조지 브레히트George Brecht의 플럭서스 게임 명령문, 그리고 앨런 캐프로우Allen Kaprow의 해프닝, 외이빈트 팔스트룀Oyvind Fahlstrom의 게임 보드 등이 이 예에 속한다. 그러나 실제로 놀이를 예술로, 예술을 놀이로 바꾸는 데 주요한 역할을 했던 것은 일련의 미디어 아트 작품들이다. 이와 같은 새롭고 다양한 경향을 포괄하는 것은 게임 아트이다. 어떠한 특정 기술에 기반을 둔 새로운 사상이나 장르를 충분히 비판적인 시각으로 바라볼 필요가 있긴 하지만, 90년대 이후 보다 많은 예술가들이 일반적으로 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 게임 엔진이 자신들에게 제공한 가능성을 탐색해왔다는 사실을 부정할 수 없다.

나는 이 글을 두 가지 목적을 가지고 썼다. 한편으로는 이러한 예술적 접근을 가능케 했던 컴퓨터 게임의 발전과정을 요약하고 특별히 작가들의 관심을 끌었던 게임문화의 여러 요소들에 초점을 맞추고 있다. 다른 한편으로 이 글은 예술의 관점에서 컴퓨터 게임을 다루고 있는 몇몇 중요한 작품들을 살펴보게 될 것이다. 미술은 컴퓨터 게임에서 구조적으로 많은 공통점을 갖는 주제를 발견했으며 또한 새로운 '게임아트'를 통해서 미술과 게임은 최초로 상호보완적인 형태로 결합하였다. 동시에 이들 작품들은 상당히 중요한 사회적 기술적 현상들을 다루었으나 이들 작품에 대한 이해는 소외된 게이머 집단의 수준에 여전히 머무르고 있다.

* 제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 도록에 실린 것을 재수록 하였습니다.

¹ See the chapter entitled «Spielformen der Kunst» in Johan Huizinga, Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek bei Hamburg, 1987 (Rowohlt Encyclopedia), pp. 173–188.

한국에서 게임은 많은 관객을 가진 어엿한 스포츠이다. 대중경기를 통해서 높은 소득을 올리고 있는 프로게이머들이 등장하고 있으며 유럽이나 미국에서는 비디오 게임을 통한 수입이 영화극장 수입을 초과하는 것으로 추정되고 있지만 아직도 게임을 주제로 한 대중적인 논의는 활발하게 이루어지고 있지 않다. 게임을 전혀 하지 않는 나이든 세대는 컴퓨터 게임이 청소년 폭력에 미칠지도 모르는 부정적인 영향에 대해 언급하면서도 게임을 통해 부상한 문화가 특정집단 간의 지식의 원활한 교환을 촉진시킨다는 매력적이며 긍정적인 사회적 양상을 간과하고 있다. 이 글에서 논의되고 있는 작품들은 이러한 중요한 주제를 다루는 데 있어서 상업 게임의 규칙에 직접 개입하거나 컴퓨터 게임의 주변부에서 하나의 문화(하위문화)를 형성하고 있다.

* * *

1993년 12월 발표된 '최초의 인간 사수 둠 The First-Person-Shooter Doom'은 컴퓨터 게임의 발전에 신기원을 이룩한 게임이다. 이 게임은 텍사스 소재 게임제작사인 '아이디 소프트웨어 id Software'에서 출시했는데 이 회사는 당시 대단히 폭력적인 내용의 게임을 생산하는 회사로 알려져 있었다. 그러나 아이디 소프트웨어는 컴퓨터 게임의 기술적 가능성을 보다 넓게 열어주었다. 이러한 종류의 PC용 게임은 기본적으로 이 회사에서 만든 게임물로부터 시작되었다.

그러나 이 회사가 이룩해낸 가장 중요한 성과는 컴퓨터 게임만을 통해서 이루어진 것은 아니다. 사실 디지털 자본주의에 있어서 이 회사의 가장 중요한 공헌은 해커의 윤리적 원칙을 일종의 사업모델로 전환시킨 것이었다.² 이 회사는 게임의 코드를 공개했고 이를 마치 저작권이 있는 소프트웨어shareware처럼 인터넷을 통해 판매하기 시작했다. 디지털 경제에서나 가능한 이러한 사업모델을 통해서 프로그램을 무료로 혹은 대가를 지불하고 사용할 수 있게 되었고, 돈을 지불한 사람들은 프로그램의 부가적인 기능까지 사용할 수 있었다. 이러한 사업모델이 바이러스 검색기나 화면보호기 등 범용 소프트웨어를 소규모로 판매할 목적으로 이용된 적은 있었지만 엄청난 경제적 성공을 가져다 준 프로그램에는 최초로 적용되었다. 이 회사의

² See: Stephen Levy, Hackers. Heroes of the Computer Revolution, New York 1984 (Delta), pp. 39-49.

설립자에게 엄청난 부를 안겨준 이러한 판매기법은 놀라운 성공의 기반이 되었다. 이 회사는 자신들이 개발한 최초의 성공적인 게임인 '울펜스타인Wolfenstein 3D'을 사용자들이 해킹한 후 몇 가지 새로운 형태의 버전을 만들어 냈을 때 이들을 기소하려 했을까? 아니다. 반대로 그들은 다음 번에 제작하게 되는 게임에 이용하기 위해고객들이 스스로의 '사용자용 버전'을 만들 수 있도록 배려하였다.

데이빗 쿠쉬너David Kushner는 아이디 소프트웨어 같은 회사의 연혁이라고도 할 수 있는 자신의 저서 «둠Doom의 대가들»을 통해서 이러한 결과를 설명하였다. 이러한 성공 신화의 주인공은 아이디 소프트웨어의 설립자인 존 카맥과 존 로메로이며 이들은 컴퓨터 게임 업계의 레논과 맥카트니로 불리는 인물들이다. 어느날 사무실에서 로메로가 카맥에게 말했다. "이것 좀 봐!" 로메오는 자신의 컴퓨터에 떠 있는 '둠' 혹은 '둠'과 비슷해 보이는 영상을 가리켰다. 화면은 '둠'을 시작할 때 나타나는 친숙한 영상이 아니라 철제 색깔의 조그마한 방으로 가득 차 있었으며 '스타 워즈Star Wars'의 주제 음악이 흘러나오기 시작했다. 로메로가 자판을 두들기자 문이 부드럽게 열렸다. "배를 멈추라!" 게임의 목소리가 명령한다. 알 수 없는 해커에 의해서 '둠'은 완전히 '스타 워즈' 버전으로 바뀌어 있었다. "와! 대단한 걸!" "바로 이거야! 우리가 결국 해냈어!"³

컴퓨터를 다루는 예술가가 추구하는 결정적인 장면이 있다면 바로 이러한 것이다. 그리고 만일 여가시간을 이용하여 자신의 취향에 따라 자신이 좋아하는 게임으로 변형시켜 자신만의 버전을 만들고자 하는 게이머가 있다면 그것 또한 같은 것이 될 것이다.

이런 맥락에서 '바로 이것'이란 자신들의 창조물인 '둠'에 집착하는 대신에 다른 해커들에게 스스로가 좋아하는 스타일대로 게임을 변경시킬 수 있는 기회를 제공하는 것이었다. 혹은 역설적으로 '둠'을 보다 진지하게 이용하여 해커가 자신들의 방식대로 게임을 수정할 기회를 제공하는 것이었다. '둠'을 일종의 매개체로 이용하여 자신만의 세계를 창조할 기회를 주는 것이다.

이 회사는 '둠'을 기반으로 3D 게임의 개발을 고객의 손에 맡겼다. 물론 1994년에는 PC상

³ David Kushner: Masters of Doom. How two guys created an empire and transformed pop culture, New York, 2003, p. 166.

에서 '둠' 보다도 나은 3D 시뮬레이션을 개발할 수 있는 방법이 있었을지도 모른다.

그러나 이것만큼 더 손쉬운 방법이 있었을까? 이 사격 게임은 폭력성으로 인해 독일 정부에 의해 잠재적으로 젊은이들에게 유해한 게임 중의 하나로 지정되었다. 이 게임은 사용자에게 의 해 직접 프로그램된 게임이었다. 그러나 이를 위해 컴퓨터를 사용해본 경험이 필요하긴 했어도 프로그래밍할 수 있는 능력은 불필요한 것이었다. 데이비드 쿠쉬너에 의하면 이러한 제작 방식은 게임으로서 뿐만 아니라 여타 미디어를 위해서도 파격적인 아이디어였다.⁴ 이 것은 마치 감상자가 커드 코베인의 목소리에 자신의 목소리를 덧씌울 수 있는 장치가 되어있는 니르바나 Nirvana CD를 소유하는 것과 같은 것이었다.

이후 여러 해 동안 어떻게 학생들이 자신들이 다니는 학교를 게임의 모델로 바꾸어 놓았는지를 기술한 기사가 신문에 연속적으로 보도되었다. 그들 대부분은 '둠'과 그 이후 출현한 게임인 '퀘이크'를 모델로 이용하였고 이 게임은 이미 상당한 수준의 레벨 편집기 level editor를 이용하고 있었다. 어린 학생들이 자신들이 다니는 학교를 가상 사격게임의 축제로 이용한 데 대하여 비평가들은 당연히 분노하였다. 그러나 그들이 분명히 간과했던 것은 학생들이 이 작업을 수행하기 위해서는 3D 관련 프로그램을 익혀야 한다는 사실이었다. 이러한 프로그램은 이미 수년 전에 산업계나 연구소 등에서 이용되고 있었다.

다른 게임들이 이러한 선례를 따라 게임개발을 위한 도구들을 사용자의 손에 넘김으로써 환상적인 가상세계의 소비자가 동시에 생산자로 변모하였다. 액션 게임 '하프 라이프 Half-Life'의 경우 광범위한 수정을 거쳐 완전히 새로운 게임이 출현하기도 하였다. '카운터스트라이크 Counterstrike'는 모든 시대를 통틀어 가장 성공적인 컴퓨터 게임이었다. 현재 최초로 개발된 게임으로부터 다소간의 수정을 거쳐 게임을 제작하는 방식이 표준적인 게임제작 방식으로 자리잡아가고 있다.

등장인물과 게이머에 의해 창조된 지도나 레벨, 즉 다시 말해 게임 플레이어의 활동현장은 종종 인터넷을 통해 다운로드 받을 수 있고 게임의 세계에서 원래의 창작자에게 명성을 안겨 주기도 했다. 레벨을 통한 공간의 묘사는 90년대 초 컴퓨터학계가 간절히 추구해온 목표였다.

⁴ David Kushner, Masters of Doom. How two guys created an empire and transformed pop culture, New York, 2003, p. 166.

'둠'과 '퀘이크'로 인해 이 기술은 어린이들의 방이나 예술가의 작업실로 들어오게 되었다.

* * *

컴퓨터 게임의 창조자들은 자신들에게 열려있는 컴퓨터 게임의 가능성을 오랫동안 숨겨둘 수는 없었다. 특히 새로운 미디어와 인터넷을 이용하여 작업을 해 온 작가들은 이러한 가능성을 쉽게 인식할 수 있었다. 오한 킵각Orhan Kipcak과 라인하르트 우르반Reinhard Urban이 제작한 '아르스 둠ars Doom'은 컴퓨터 게임⁵을 예술적인 소재로 이용한 최초의 시도이다. 1995년 아르스 일렉트로니카art electronica에서 선보인 이 게임은 명백하게도 1990년대 컨텍스트 아트context art의 전통 속에서 이루어진 아트 비즈니스에 대한 노골적인 풍자였다. 이 게임의 플레이어는 다른 현대 미술가의 작품으로 가득 찬 아르스 일렉트로니카 전시장을 배회하는 게오르그 바젤리츠Georg Baselitz나 백남준, 아르눌프 라이너Arnulf Rainer같은 작가들의 캐릭터를 이용할 수 있다. 후일 무제르나 오스발트 뿐만 아니라 베른스트럽이나 토르송 같은 작가들도 컴퓨터 게임을 이용하여 아트 비즈니스에 대해 언급하기도 하였다.⁶

일종의 매체로서 게임을 다루어왔던 작가들 중에는 2인조 그룹 조디Jodi도 포함된다. 그러나 조디는 완전히 색다른 미학으로 게임 아트를 개척하였다. 그들은 1999년 부다페스트 미디어아트 C3의 초청작가로서 퀘이크⁷를 수정한 작품을 최초로 제작하였다. 이후 '퀘이크'는 '제목 없는 게임Untitled Game'이라는 제목 하에 다양한 변형이 수없이 이루어졌다.⁸ 이들 작품들은 훨씬 놀랍고 흥미진진한 방식으로 원작의 외관이나 규칙과 결별하였다. 거의 동일한 시기에 마가렛 자르만Margarete Jahrmann과 왁스 모스위처Max Moswitzer는 'Lin X3D'라는 이름이 붙은 작품을 통해 게임 코드의 '물질성materiality'에 대해 추상적인 논쟁을 벌였다.

컴퓨터 게임의 코드를 작품의 기초로 삼았던 작품들이 게임 아트에 관한 담론에서 관심의 대상이 되었으며, 이들이 중점적으로 논의되었다. 그러나 나는 논의를 이 분야에만 제한하

⁵ Karl Gerbel/Peter Weibel (eds.), Mythos Information – Welcome to the Wired World, @rs electronica 95,Vienna/New York, 1995, pp. 254–257.

⁶ Florian Muser und Imre Osswald, No Room Gallery

⁷ Jodi, Ctrl-Space, <http://ctrl-space.c3.hu>

⁸ Jodi, Untitled Game, <http://www.untitled-game.org>

지 않을 작정이다. 작가들이 자신의 작업을 배타적으로 제한하지 않고 컴퓨터 게임의 다층적인 주제나 여러 양상들을 포괄하는 것이 이 논의의 주제에 보다 적합한 것으로 보인다. 이는 회화나 설치, 공연이나 비디오 같은 다른 전통적인 미술생산의 영역으로의 여행을 포함한다.⁹

* * *

컴퓨터 게임을 응용한 예술 작품은 레벨 편집기를 이용하여 게임을 변형시킬 수 있는 가능성에서부터 시작된다. 미디어나 인터넷 아트에 종사해 온 작가들은 컴퓨터 게임을 수정할 수 있는 가능성을 발견한 이후 게임의 사용 환경을 변화시키는 작업에 착수할 수 있었다. 이러한 수정 작업은 게임 원본이 부분적으로나 전체적으로 불합리해지거나 명백하게 모순되는 결과를 초래하기도 하였다. 이런 식으로 게임 원본과 게임 사용자에게 의해 수정된 버전들은 서로 차별화되었다. 결과적으로 게임의 사용자들은 자신들이 게임의 기존 구조에 새로운 장식을 덧붙임으로써 만족을 얻게 되었으나 작가들은 게임 자체를 아예 게임처럼 즐길 수 없게 만들어 버릴 만큼 보다 획기적으로 게임을 변화시켰다.

작가들이 구상한 버전들은 상업적인 게임 소프트웨어를 전혀 의도하지 않은 방식으로 이용하고 있다. 그들이 일으킨 변화는 마치 기생충처럼 그들이 바꾸고 - 부분적으로 혹은 알아보지 못할 정도로 전면적으로 - 소외시킨 기존의 프로그램 속으로 침투해 들어가 스스로의 예술적 목적을 달성한다. 20세기의 미술사는 쉬클로프스키 Shklovsky¹⁰의 '낯설게하기 Ostranenie'나 브레히트 Brecht의 '소외시키기 alienation effect', 팝 아트의 '재맥락화 recontextualization', 상황주의자 Situationists들의 '전용(轉用) detournement' 등의 개념을 포괄하는 사물화와 재의미화의 실례들로 가득 차 있다. 미학적으로 완벽한 작품의 왜곡이야말로 현

⁹ 이러한 다국면적인 본질은 «Games. Computerspiele von KünstlerInnen»라 명명된 전시의 유쾌한 부가효과라 할 수 있다. 나는 이 전시의 큐레이터로 활동하면서 설치나 회화, 비디오 같은 분야를 포괄하였다. 이 글은 바로 이러한 전시경험을 바탕으로 쓴 것이다.

Tilman Baumgaertel, (ed.): games - Computerspiele von KünstlerInnen, hARTware medien kunst verein, Dortmund/Frankfurt a. M. 2003 (Revolver Verlag)을 보라.

Exhibition Website: <http://www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/games.htm>

¹⁰ The Russian literary critic and "formalist" Viktor Shklovsky introduced the term "ostranenie" (i.e. "making strange", "defamiliarize") in his 1917 study "Art as Technique".

대미술의 가장 효과적이며 생산적인 개념 중의 하나로 간주된다.

베른스트럽Swede Tobias Bernstrup은 이러한 게임의 수정작업을 통해서 작품을 창조하는 작가 중의 한 명이다. 그는 1996년 토르송Palle Torsson과 공동 작업으로 '듀크 뉴캠Duke Nukem'이라는 게임을 제작하였는데, 이것은 자신의 작품을 전시한 적이 있는 미술관을 묘사한 것이었다.¹¹ 코펜하겐 아르겐Arken 미술관에서 전시한 첫번째 버전에 관하여 그는 자신의 홈페이지에서 다음과 같이 말하고 있다. "미술관 건물은 최근에 지어졌고 다소 피상적인 건축물인 관계로 전체의 전시 공간을 살펴보는 것이 보다 흥미 있을 것으로 생각한다. 건축물의 내부장식은 거대한 철판이나 문짝 같은 모조품으로 가득 차 있다. 한편으로 첨단 기술로 지어진 듯 하지만 모조품으로 장식된 양식은 컴퓨터 게임이 지닌 미학과 일치한다." 그 이후 베른스트럽과 토르송은 스톡홀름의 '모데르나 무지트Moderna Museet'나 빌니우스Vilnius의 현대미술센터 등과 같은 장소에서 '녹아 내린 미술관Museum Meltdown'이라는 주제 하에 '듀크 뉴캠'을 전시하였다. 그들은 자신들의 프로젝트나 미술 세계의 운영체계에 대한 비평임을 강조하였다. "우리 게임에서 인간의 상호행동의 범위는 매우 제한적이며 수정된 게임의 프로그램 코드는 게임 이론을 통해 미술 세계를 이해하기 위한 기본적인 실험 단계를 포함한다."¹²

앞서 언급한 것처럼 조디는 단지 추상적인 상징만을 남기고 모든 세밀한 대상과 질감을 제거하는 과격한 방식으로 '퀘이크'를 이용하였다. '퀘이크'와 마찬가지로 아이디 소프트웨어에서 제작하였으며 이에 앞서 개발된 '올펜스타인'은 현재 신비한 흑백의 풍경만을 보여준다. 게임 'SOD'에는 복잡하게 얽혀 있는 길이 나타나며 플레이어는 자신이 가야 할 길을 스스로 찾아야 한다.

조디의 수정본 게임들은 그래픽적인 요소를 중시하진 않으나 원본이 가진 체계와 방식은 존중하고 있다. 'SOD'는 한 번 해볼 만한 게임이고 진정으로 즐길 수 있는 게임이다. 그들이 제작한 또 다른 게임은 'Jet Set Will' 이다.¹³ 2002년 제작된 이 게임의 수정본은 컴퓨터 게임의 역사나 문화에 대한 주석이며 일반적인 컴퓨터 이용의 역사에 대한 냉소적인 경배라 할

¹¹ Tobias Bernstrup, <http://www.bernstrup.com/meltdown/main.html>

¹² Museum Meltdown FAQ, <http://www.bernstrup.com/meltdown/faq.html>

¹³ Jet Set Willy Variations, <http://jetsetwilly.jodi.org>

수 있다.¹⁴ 그들이 컴퓨터 게임이라는 주제를 다루면서 최근 제작한 게임은 'Max Payne Cheat - Only Gallery'(2004)이다.

2002년 제작된 베헤Tom Betts의 <QQQ>에는 차가운 느낌의 파란색이나 흰색, 따뜻한 느낌의 갈색톤으로 부서진 만화경 속에 묘사된 듯한 이미지가 나타난다. 더군다나 으르렁거리거나 웅웅거리는 소리를 들을 수 있다. 혼란 속을 헤쳐나가는 듯한 사람들의 그림자가 보인다. 경험이 풍부한 게이머는 이 사람들이 '덤'에서 나온 무술 파이터들로서 수류탄을 던지거나 총을 쏘아 서로를 살상하려 하는 것임을 알아챈다. 자세히 살펴보면 '덤'의 배경이 되는 통로, 계단, 홀 등이 이미지 조각을 통해 나타난다. 베헤는 사격게임 애호가들이 인터넷 상에서 서로를 상대하여 게임을 즐길 수 있도록 자신만의 서버를 보유하고 있었다. 또한 그는 플레이어들 모르게 그들이 서버에 남긴 흔적들은 수집하여 작품으로 활용하였다.

베헤는 <QQQ>를 통해서 게임의 환경 뿐만 아니라 온라인 게임의 복잡하고 기술적인 하부 구조를 전반적으로 수정하였다. 게다가, 그는 플레이어의 환경을 게임의 요소로 끌어들이었다. 게임을 설치할 때는 아무런 소리도 들을 수 없다. 그러나 저녁과 주말에 플레이어가 온라인 상에서 다른 국가의 플레이어를 상대로 게임을 할 때 이 게임은 갑자기 활력을 얻어 웅웅거리고 돌아가기 시작한다. 플레이어가 아무런 예고 없이 자리들 뜨면 파이터의 관점에서 바라보이는 이미지가 갑자기 숨어버리고 다시 조용해진다.

제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레 본전시에 소개된 펄 멩보, 랭랜즈와 벨, 쉴라이너, 스텐, 콘돈 같은 작가들도 역시 게임 프로그램을 변형시켜 작품을 만든다. 게임 소프트웨어를 이용하여 작업을 하는 이 작가들은 제2회 비엔날레에 참가했던 폴 존슨과 함께 자신들의 작품을 물리적 공간에 어떻게 전시할 것인가에 대한 관심을 공유하고 있다.

* * *

예술적 관점에서 컴퓨터 게임을 다루고 있는 많은 작품들은 게임의 그래픽적인 본질에 중점을 두고 있으며 이 매체를 통해서만 재현할 수 있는 이미지를 추구하고 있다. 더군다나 예

¹⁴ 이 작품에 대한 자세한 토론을 보려면 Baumgaertel, Tilman (ed.): install.exe, Basel 2002을 보라.

술가들에게 게임의 재현적 관습과 시각적 한계는 중요한 주제로 취급되고 있다. 이들 작품에서 컴퓨터 게임은 종종 기이하게 변형된, 좀 더 발전된 형태의 추상화로 나타난다. 이러한 주제는 초기의 컴퓨터 게임이 단지 기하학적 형태에 불과한 모습만을 보여주었음을 생각할 때 매우 본질적인 것이다. 초기 컴퓨터 게임의 건축용 벽돌 같은 모습은 놀랍게도 역사적인 그림 제작 기법을 상기시킨다. 고대 그리스나 로마의 모자이크, 그라나다 알함브라의 타일장식, 중동의 양탄자 직조 등은 컴퓨터에서 이미지 형성을 가능케 하는 픽셀pixel과의 명백한 연관성을 보여주는 역사적인 생산방법의 몇 가지 예라 할 수 있다.

70년대 초기의 게임이 과거의 추상미술과 명백한 연관을 가지고 있다는 사실은 이미 학계에서 널리 인정되고 있다. 미국의 미디어 학자인 마크 울프Mark J.P. Wolf는 "비디오 게임은 그래픽의 재현에 있어서 초기 시각매체가 지니고 있던 끔찍한 한계로부터 시작되었다. 초기 게임의 그래픽적인 능력이란 매우 제한적이었으므로 그 매체는 수 십년 이상을 비교적 추상적인 형태로 남아있을 수 밖에 없었다"라고 말했다.¹⁵ 70년대와 80년대 초 게임을 통해 사회화된 많은 게임 플레이어처럼 울프 역시 컴퓨터 게임에 있어서 그래픽의 발전이 - 이제는 사진처럼 대단히 사실적인 재현이 가능해진 - 미학적으로 한 단계 진보한 것일 수만은 없다는 견해를 가지고 있었다. "개발된 적 없는 엄청난 잠재력이 비디오 게임 매체의 독특한 자산이라 할 수 있는 추상적인 디자인으로의 회귀를 통해 개발될 수 있을 것이다."¹⁶ 컴퓨터 게임의 변형 작업을 통해서 작품을 만들어온 많은 예술가들이 그의 견해를 지지하였으며 컴퓨터 게임 그래픽의 추상적이며 비대상적인 non-object 측면을 강조하였다. 시각적으로 열악함을 면치 못했던 초기 컴퓨터 게임은 창조적인 미니멀리즘이 예술에서 미덕으로 간주되는 시기를 맞게 되었다. '스페이스워Spacewar'(1962), '퐁Pong'(1972), '아스테로이드Asteroids'(1973) 같은 컴퓨터 게임이 검은 바탕 위에 이차원적인 요소만으로 제작되던 시기에 미니멀리즘과 개념미술의 결과로서 급진적인 환원주의Reductionism가 유행하게 되었다.¹⁷

¹⁵ Mark J.P. Wolf, «Abstraction in the Videogame,» in id., The Video Game Theory Reader, New York, 2003, pp. 47-66, p. 47.

¹⁶ Mark J.P. Wolf, «Abstraction in the Videogame,» in id., The Video Game Theory Reader, New York, 2003, p. 47.

¹⁷ 이 시기부터 컴퓨터 게임의 역사는 전혀 혼란스럽지 않다. 나는 이와 관련된 정보를 반 번햄VanBurnham의 저서 <<수퍼캐이드 Supercade>>에서 얻었다.

컴퓨터 게임과 개념미술은 유사점이 시각적인 불충분함에만 있는 것은 아니다. 1990년대 최초의 소프트웨어 작가 중의 한 명이었던 사이먼 John F. Simon Jr.은 개념에 근거한 미술과 소프트웨어에 근거한 미술의 유사점을 끊임없이 지적하였다. 그는 "나는 나의 작품과 60년대 말 로렌스 웨이너 Lawrence Weiner나 솔 르 윗 Sol Le Witt 같은 작가들의 작품 사이에서도 유사점을 발견할 수 있다."고 말한다. "그들의 벽화 스케치는 지시문에 불과한 것이다. 나는 소프트웨어는 기본적으로 지시문에 불과한 것이므로 소프트웨어나 프로그래밍은 하나의 개념이 자연스럽게 연속되는 것이라고 믿는다. 개념미술가의 사고는 프로그램처럼 기록될 수 있으며 컴퓨터에 의해 완성된다. 그리고 나면 작품은 단순히 스스로를 생산하게 된다. 보다 간단히 말해, 작품을 창조하는 행위란 프로그램이 지시하는 바를 행하는 것이다. 이 점이 내가 나의 프로그램에 주목하는 방식이다."¹⁸ 플로리언 크래머 Florian Cramer는 이러한 논점을 수용하였으나 이를 제기한 역사상의 전임자와 비교해 볼 때 오늘날의 소프트웨어 아트는 더 이상 개념을 정확시키기 위한 실험적인 구성개념이나 패러다임이 아니며 오히려 컴퓨터와 인터넷 상에서 에러 코드의 확산으로 인해 생겨나는 충돌이나 부조화, 바이러스의 원인이 되고, 엄정함 보다는 우발성의 상징이라는 점을 강조한다.¹⁹

결점 투성이의 패러다임이긴 하지만 이것은 인터넷 아트나 소프트웨어 아트 보다는 상당히 미미하긴 해도 충분히 흥미롭게 컴퓨터 게임의 예술적인 변형을 위해 이용되고 있다. 무엇보다도 특히, 아켄젤 콘스탄티니 Arcangel Constantini의 '아타리 노이즈 Atari Noise'(1999)나 조디의 '젯 셋 윌리 Jet Set Willy'에서처럼 '파괴 destruction' - 혹은 우리가 이를 창조적인 변형으로 불러야 하는가? - 가 시각적인 원료로서 게임의 그래픽적인 질을 중시하는 작품들의 핵심을 이루고 있다.

콘스탄티니는 하드웨어 해커이다. 이들은 소프트웨어에 침입하지 않고 소프트웨어를 구동시키는 장비에 침입하는 해커들이다. '아타리 노이즈'라고 불리는 그의 작업은 잘 알려진 '아타리 콘솔 2600'을 변형시킨 것이다. 이 장비는 플레이스테이션이나 게임큐브와 같은 오늘날 인기가 있는 콘솔보다 앞서서 1977년 출시되었다. 미리 설치된 게임을 일반적으로 전달만 하는

¹⁸ Tilman Baumgärtel, net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst, Nuremberg, 2001, p. 103.

¹⁹ Florian Cramer: „Zehn Thesen zur Softwarekunst“, in: Gerrit Gohlke, Software Art – Eine Reportage über den Code, Berlin, 2003 (Künstlerhaus Bethanien), pp. 6–13, here p. 8.

두 콘솔과는 대조적으로, '2600'은 게임이 저장되어 있는 카트리지로 채워져 있다. 이 장치는 텔레비전과도 연결할 수 있다.

멕시코 출신인 콘스탄티니는 오늘날 벼룩시장이나 이베이에서 저렴하게 구입할 수 있는 콘솔을 시청각적인 성문발생기로 변형시켰다. 이 장치에서 플레이 콘솔의 여러 요소들을 서로 교차시킨 결과 나타난 이미지는 더 이상 사물을 정확히 반영하지 못하고 왜곡된 상의 혼란스런 착종으로 나타난다. 예를 들어 테니스장은 초록색과 파란색의 라인으로 나타나 이를 인식하기 위해선 많은 노력이 요구된다. 그는 이미지를 지속적으로 수정하기 위해서 콘솔 케이스에 일렬로 버튼을 설치하였다.

시각적인 재료를 해체하는 것이 반드시 소외의 일면을 드러내려고만 하는 것은 아니다. 노이즈는 미디어 아트와 가장 중요한 작품 중의 하나인 백남준의 비디오 <비디오신디사이저 Videosynthesizer>(1969/1992)에 관해 언급한다. 그 당시 백남준은 동영상을 실시간으로 조작할 수 있는 기계를 개발하기 위해 슈야 아베 Shuya Abe라는 기술자의 도움을 받았으나 노이즈는 필요한 하드웨어를 폐기된 전자부품에서 쉽게 얻을 수 있는 미디어 문화를 표현하고 있다. 기계가 만들어내는 끝없이 새로운 이미지들은 추상적인 왜곡을 만들어냄으로써 게임 스크린의 특성을 강조하며 그러한 이미지들을 생성해낼 수 있는 미디어가 더 이상 존재하지 않음을 명확히 나타내고 있다.

유사한 맥락에서, 미국의 코리 아켄젤 Cory Arcangel은 슈퍼 마리오 게임이 저장되어 있는 카트리지를 해킹하여 <슈퍼 마리오 구름 Super Mario Cloud>(2000)을 만들어냈다. 슈퍼 마리오가 그가 뛰어넘어야 하는 모든 장애물과 함께 게임에서 사라진다. 약간의 우스꽝스럽고 하얀 구름만이 푸른 하늘에 남아 있다. 아켄젤은 게임의 서사와 이를 역동적으로 만드는 모든 요소들을 제거하였다.

* * *

컴퓨터 게임은 매력적인 미의 전개일 뿐만 아니라 일종의 사회운동이다. 예를 들어 수천명의 플레이어들이 근거리 통신망을 통해 연결되어 서로 대결하는 현상은 게임에 대한 이러한 정의를 잘 설명해 준다. '울티마 온라인 Ultima Online' 같은 게임을 통해서 벌어들인 수입을 실

제 화폐와 교환함으로써 경제적인 문제를 해결하는 플레이어들이 있다. 또한 온라인 상의 포토앨범 기능을 이용하여 사진소설을 만들어내는 아마추어 그래픽 아티스트들도 있다. 헤츠J. C. Hertz는 “분산된 문화에서 사람들은 최상의 관습을 빠르게 학습하고 적용하며 선택한다. 이러한 문화와 과정이 아마도 경제를 위한 위대한 자산이 될 것이다.”라고 말한다.²⁰

대부분의 실험들이 상업용 소프트웨어를 기초로 이루어지고 있으므로 어린이들조차도 컴퓨터 게임을 구입하는 대신 만들어낼 수 있다는 사실을 증명하고 있는 올라프 발Olav Val의 실험은 특히 중요하다. 발은 최소의 비용으로 컴퓨터 게임을 개발했다. 그는 투명 플라스틱 필름, 자전거 램프, 작은 회로판, 그리고 약간의 전기 부품을 이용해 단순한 게임을 만들었다. 이 게임은 교육적인 미디어 프로젝트로서의 기능도 수행한다. 그는 젊은이들에게 게임 개발, 프로그래밍, 비디오 제작 등을 가르치기 위해 워크숍을 열기도 했다.

아마도 모든 게임 아트 중에서 가장 성공적인 작품은 볼커 모라워Volker Morawe와 티만 라이프Tilman Reiff가 공동으로 제작한 <페인 스테이션Pain Station>(2001)이라 할 수 있다. 그들은 독일 텔레비전의 인기 있는 저녁 프로그램인 하랄드 쇼에 출연하여 자신들의 작품을 보여주기도 했다. 그들의 게임은 고전적인 게임인 '퐁'의 변형된 버전이다. 게임의 원본과 다르게 플레이어 중의 한 명이 공을 놓치면 벌칙으로 직접적이고 신체적인 고통이 가해진다. 그의 손에 열이나 전기 충격을 가하거나 작은 채찍으로 내려침으로써 고통을 준다. 그러한 고통스런 현실은 한 때 플레이어가 실제 공간에서의 행위에 대한 결과로서 직면하게 되는 현실, 철저히 추상적이며 비물질화된 게임으로부터 비롯된다.

* * *

뉴 미디어를 다루는 예술에 신속히 도달하기 위해 컴퓨터 게임에 대한 변형이 이루어졌다. 예술가들은 90년대 중반 이후 인터넷을 사용해오고 있다. 인터넷의 장점이 과대선전된 측면이 있지만 실제 인터넷은 비교적 이색적인 매체였으며 넷 아트Net.art는 이를 통해 수익을 얻었다. 마찬가지로 90년대 말 예술가들은 스스로가 컴퓨터 게임을 개발하는 대중적인 현상을 발견하

²⁰ J.C. Hertz, "Gaming the System", in Lucien King (ed.), Game On, London, 2002, pp. 86-

기 이전까지는 난해한 컴퓨터 프로그램에 의존하였다. 거의 40년 동안 컴퓨터 게임이 변용을 거쳐 예술적 대상으로 이용되고 있지만 장기적인 주제의 발견은 시간을 필요로 한다.

그러므로 예술적인 실험이 넷 아트나 소프트웨어 아트 같은 새로운 예술 운동으로 성급하게 격상될 필요는 없다. 그러기에는 그들의 역량이 지나치게 분산되어 있다. 컴퓨터 게임을 다루는 많은 예술가들은 당연히 인터넷이나 소프트웨어 아트 분야에서 활발히 활동하고 있다. 이 글이 초점을 맞추고 있는 작품들이 소프트웨어 아트의 하위범주로 규정된다면 이는 사실을 너무 단순화시키는 것이다. 그러나 이 작품들은 실제 게임코드나 소프트웨어에 크게 의존하고 있다. 대부분의 소프트웨어와 대조적으로 이들 작품들은 소프트웨어를 단순히 재정의하거나 재맥락화하는 차원을 넘어 다층적인 사회적, 경제적, 정치적 주제에 대해 확고한 입장을 밝히고 있다.

컴퓨터 게임을 통해 작업하는 작가라면 누구나 현재 대중문화의 핵심적인 한 부분으로 부각되고 있는 주제를 다루고 있다. 컴퓨터 게임을 통한 예술적 실험은 게임의 코드 뿐만 아니라 전체의 문화적, 경제적 복합체와 함께 컴퓨터 게임 주변에서 형성되고 있는 성숙한 사회적 문화에 적용된다. 그러므로 컴퓨터 게임을 다루는 미술은 대부분의 인터넷 미술과 소프트웨어 미술이 위치한 경계를 급속도로 넘어서고 있고 현재 우리 시대의 가장 중요한 오락 중의 하나를 다루고 있다.

Games as Art, Art as Game – Towards a definition of “Game Art”*

Tilman Baumgaertel (Curator of the 3rd Seoul International Media Art Biennale) _____

In his famous essay «Homo Ludens,» Dutch historian Johan Huizinga convincingly demonstrated that the apparently so regressive game is in reality the origin of human culture, and therefore of the fine arts as well. To be sure, Huizinga’s remarks on contemporary art of his time remain rather superficial.¹ Yet many of the elements that he describes as being fundamental to games are also valid for art: their apparent meaninglessness and pointlessness, their position outside of the everyday world, their ‘being forever childish.’

Many modernist artists have integrated elements of games into their work. Examples include surrealist games such as the ‘Exquisite Corpse’, the instructions of Fluxus artists such as La Monte Young, Yoko Ono or George Brecht, that often read like rules of games, the happenings of Allen Kaprow or the game boards by Öyvind Fahlström. Yet it was left to a new body of work in contemporary media art to actually turn games into art, and art into a game. The catch-all phrase for these new works is ‘game art’. While there is reason to be critical of any new ‘ism’ and any new genre that is based on a certain technology, it is undeniable, that since the late 90’s a growing number of artists have explored the possibilities that computer games in general and the ‘game engines’ of computer games in particular offer to the artist.

The purpose of this essay is two-fold: on the one hand it will outline some of the developments in computer games that made these artistic approaches possible and highlight some of the properties of the gaming culture that are of particular interest to artists. On the other hand, it will give an overview over some of the most important works that deal with computer games from an artistic point of view. In computer games, art has found a subject with which it had much in common structurally, and in these new ‘game

* This writing is originally published on the catalogue of The 3rd Seoul International Media Art Biennale.

¹ See the chapter entitled «Spielformen der Kunst» in Johan Huizinga, *Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg, 1987 (Rowohlt Encyclopedia), pp. 173–188.

art' works, art and games came together in mutually complementing forms for the first time. At the same time, these works are addressing a social and technological phenomenon, that is considerable in importance, but whose understanding is still limited to a marginalized group of gamers.

While in Korea net work gaming has become a full-fledged spectator sports complete with public tournaments and well-paid professionals and in Europe and the US the amounts earned with video games in Europe are estimated to surpass the money made at the cinema box office by now, the public discourse on the subject itself is limited. The older, 'non-gamer' world is content with discussing the possible influence of computer gaming on youth violence, while over-looking other fascinating social aspects of this emerging new culture, such as its grass-roots organization and its effortless exchange of knowledge in special interest groups via the internet. The art works that are discussed in this text take on this important topic by either directly intervening into the code of commercial games or by making the (sub)culture that has developed around computer games their subject.

* * *

The First-Person-Shooter *Doom* rang in a new era in the development of computer games when it was released in December 1993. The game comes from Texas computer game manufacturer id Software, which at the time was known for producing games with an extremely high level of violence. But the company also enhanced the technical possibilities of computer games. The genre of First Person Shooters for the PC—games that are seen through the eyes of a fighting protagonist—was basically id's creation.

But the most important of the developments that came from id was not the new perspective from which it allows its users to view computer games. In fact, the most important contribution of id to digital capitalism was to convert the principles of the

hacker ethics ² into a working business model. It has released the code for its games and sold them over the Internet as shareware. In this business model, which is only possible in a digital economy, the program is available free of charge and only those who like it pay for it, but they can then also use additional functions. While this business model was used for the distributions of utility software such as virus scanners or screen saver before on a small scale, it was never before applied with such an overwhelming financial success. This sales technique was the basis for the breath-taking success of a company that made its founders multi-millionaires. And when they discovered that their fans had hacked their games and had developed several versions of their first successful game *Wolfenstein 3D*—do you think the id founders called the prosecuting attorney? No, as a feature in the next releases, they provided users with the possibility of creating their own 'user-edited versions' of the game.

David Kushner describes the consequences in his book 'Masters of Doom', a biography of sorts of id Software. The protagonists on the scene are John Carmack and John Romero, the founders of id Software and a kind of Lennon/McCartney of computer games: "Hey, Romero told Carmack one day at the office, Here is something you have to see." He booted up *Doom* — or at least what was supposed to be *Doom* — on his computer. Instead, the trumpeting theme of the *Star Wars* movie began to play. The screen was filled, not with *Doom's* familiar opening chamber, but instead a small, steel-coloured room. Romero hit the space bar, and a door slid open. "Stop that ship!" a voice commended from within the game. Carmack watched as Romero jolted down the hall past bleeping droids, white storm troopers, laser guns, the deep bellows of Darth Vader. Some hacker had completely altered *Doom* into a version of *Star Wars*. "Wow, Carmack thought, This is gonna be great. We did the Right Thing after all."³

If a defining scene were sought for artists that deal with computer games, then this

² See: Stephen Levy, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, New York 1984 (Delta), pp. 39–49.

³ David Kushner: *Masters of Doom. How two guys created an empire and transformed pop culture*, New York, 2003, p. 166.

might be it. And if a defining scene were sought for the considerably larger community of gamers who, day after day, spend their free time modifying their favourite games according to their own taste and generating their own versions—then this is also probably the one.

“Doing the right thing”—in this connection, meant not taking his own creation *Doom* too seriously, but instead offering other hackers the opportunity to modify the game as they see fit; or rather paradoxically, taking his own cultural product *Doom* just seriously enough so that hackers were offered an opportunity to modify the game as they pleased. With *Doom*, a medium developed out of a game, an opportunity to create one's own worlds.

With *Doom*, id Software put a potent piece of software for creating three-dimensional spaces into the hands of its customers. Of course, in 1994, there might have been methods by which better 3D simulations could be generated on PCs than *Doom*. But as easily as this? This was a Shooter game, which, because of its violence, was immediately listed by the German government which scrutinized games potentially harmful to young people. It was programmed in such a way that users could even write themselves into a game. Experience with computers was needed, to be sure, but the ability to program was not necessary. According to David Kushner, “[this] was a radical idea not only for games but for any medium. It was like having a Nirvana CD with tools to let listeners dub their own voices over Kurt Cobain’s, or a Rocky video that let viewers excise every cranny of Philadelphia for ancient Rome.”⁴

In the following years, articles appeared again and again in the press describing how students had changed their high schools into models of a Shooter game—most of them using *Doom* as a model, or the follow-up game *Quake*, for which there was a mature ‘level editor’ already available—followed by sheer indignation that the young people had

⁴ David Kushner: *Masters of Doom. How two guys created an empire and transformed pop culture*, New York, 2003, p. 166.

made their school into a venue for virtual Shooter orgies. The critics certainly overlooked the fact that in doing so, the students had learned to work with a program that allowed 3D modelling and whose use a few years earlier had still been the privilege of industry and well-equipped research laboratories.

Other games followed suit and also put tools for game creation in the hands of their users, turning consumers into producers of virtual fantasy worlds. In the case of the action game *Half-Life*, the modifications were so extensive that a complete new game came into being: *Counterstrike* was to become one of the most successful computer games of all time. Now, the possibility of modifying games to a greater or lesser degree from their standard versions is basically a standard feature. The action figures, maps and levels created by gamers—that is, the <playing fields> of computer players—were often offered as downloads on the Internet and brought their creators prestige on the gaming scene. The depiction of space, which characterized this level, had been the Holy Grail of academic computer visualization at the beginning of the nineties. Because of *Doom* and *Quake*, this technology came into children's playrooms—and into artists' workshops.

* * *

The possibilities that computer games offered their creators did not remain hidden for long, especially from artists who worked with new media or the Internet. The first attempt by an artist to use a computer game ⁵ as an artistic medium appears to have been <ars Doom> by Orhan Kipcak and Reinhard Urban. Their game, which was shown at ars electronica in 1995, was a crude satire on the art business, obviously in the tradition of context art of the early 1990s: player could use the characters of artists such as Georg Baselitz, Nam June Paik or Arnulf Rainer, to roam through the ars electronica building that

⁵ Karl Gerbel/Peter Weibel (eds.), *Mythos Information – Welcome to the Wired World*, @rs electronica 95, Vienna/New York, 1995, pp. 254–257.

is filled with art works by other contemporary artists. The work started a certain tradition. Afterwards, artists like Tobias Bernstrup and Palle Torsson as well as Florian Muser and Imre Osswald (with a level that was created after the example of the Hamburger Galerie für Gegenwart ⁶) strived to introduce computer games as a commentary on the art business and its institutions.

Among the first artists to deal with games as a medium was the artist-duo Jodi, who, however, blazed a completely different aesthetic trail. In 1999, as guests of the Budapest Media Art laboratory C3, they made a first modification of <First Person Shooter Quake>, ⁷ which has since been followed by many more new variations under the name 'Untitled Game.' ⁸ These depart in ever stronger, alarming and exciting ways from the appearance and rules of the original game. About the same time, Margarete Jahrmann and Max Moswitzer, with their work entitled <LinX3D (1999)>, brought the game called 'Unreal' into an abstract debate with the <materiality> of its own code.

The works of Jodi and Moswitzer/Jahrmann, therefore, led to several themes which would soon interest other artists. While simple modifications of existing architectures into computer game architectures quickly turned into a blind alley, these artists concentrated on the special graphic qualities of the games. These were subjected to merciless deconstruction in a manner similar to that done earlier on the Websites of Jodi's Internet projects. This is the approach that artists like Tom Betts and Joan Leandre used as a starting point in their work.

Works that utilize codes of computer games as the foundations for their own works are in the focus of attention in the discourse on 'game art'. I will not, however, limit myself to this area alone. It seems to be in the nature of this topic that artists have not limited themselves to 'exclusively' re-working codes but have dealt with all facets of the many

⁶ Florian Muser und Imre Osswald, No Room Gallery, <http://www.re-load.org/artists/noroom/berlin.html>

⁷ Jodi, Ctrl-Space, <http://ctrl-space.c3.hu>

⁸ Jodi, Untitled Game, <http://www.untitled-game.org>

levelled themes of computer games. This specifically also includes excursions into 'traditional' areas of art production—like painting, installations, performance or video.⁹

* * *

The point of departure for artistic work with computer games was the possibility of modifying the games themselves by using level editors. All approaches that start with changing the game interface were first established after artists from the media and Internet art scene had begun to discover the possibilities of modifying computer games. These modifications result in the premises of the original game leading to either partial or complete absurdity, or they contradict those premises explicitly. In this way, they also differ from most of the modifications that had been introduced by fans. As a rule, fans contented themselves with 'new decorations' of existing structures, whereas artists carried out very many far-reaching changes, some of which led to the games becoming completely unplayable.

The versions that the artists came up with use commercial game software in ways for which it was not intended. These modifications penetrate like parasites into the existing program which they alter and—going from partial to complete unrecognizability—alienate, and therefore exploit their own artistic goals. The art history of the 20th century is full of examples of these types of appropriations and re-designations, including: the 'Ostranenie' of Wladimir Shklovsky¹⁰, Bertolt Brecht's 'Verfremdungseffekt' (alienation effect), the

⁹ This multi-faceted nature had a pleasant side effect for the exhibition called «games. Computerspiele von KünstlerInnen» which could be seen in 2003 at the hARTware medien kunst verein in Dortmund. The presentation, which I conceived and for which I acted as a curator, together with hARTware founders Iris Dressler and Hans D. Christ, could include installations, paintings and video. The ideas in this essay developed from working on this exhibition. See Tilman Baumgärtel, (ed.): games – Computerspiele von KünstlerInnen, hARTware medien kunst verein, Dortmund/Frankfurt a. M. 2003 (Revolver Verlag)

Exhibition Website: <http://www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/games.htm>

¹⁰ The Russian literary critic and "formalist" Viktor Shklovsky introduced the term "ostranenie" (i.e. "making strange", "defamiliarize") in his 1917 study "Art as Technique".

recontextualization of Pop Art or the 'détournement' of the Situationists. The distortion of aesthetically complete pieces can be regarded as one of the most effective and workable ideas of modern art.

Next to the already mentioned works, the Swede Tobias Bernstrup was one of the first artists to attempt this gesture and create his own game modifications. In 1996, together with Palle Torsson, he modified the game called <Duke Nukem> so that it depicted the museum in which he was exhibiting.¹¹ With regard to the first version, which the Arken Museum in Copenhagen displayed, the artists say the following on their web site: "Since the museum was recently built and had a somewhat superficial architecture, we thought it would be interesting to do something that dealt with the idea of the entire exhibition space. The interior had a lot of fake details, like big metal panels and doors. This fake hi-tech style corresponded well to computer game aesthetics." Since then, he has frequently re-arranged this work, under the title <Museum Meltdown>, for other exhibition venues, including, among others, the Moderna Museet in Stockholm and the Center for Contemporary Art in Vilnius. The artists have emphatically pointed out that they also view their project as a commentary on the «art world operating system» (Thomas Wulffen): "The range of human interactions in our game is very limited, the rewriteable program code of the game contains the basic lab for understanding the art world through game theory."¹²

As mentioned before, Jodi has subjected the game *Quake* to a radical treatment, resulting in all objective details and all textures being removed, with only abstract symbols remaining. *Wolfenstein*, the precursor of *Quake* and also developed by id Software, is now reduced to just a mysterious black and white landscape in which only rarely can be seen what is being hunted or what is blocking the way. In <SOD (1999)>, the castle with the intertwined passageways, through which the player has to find his way, looks like a gallery

¹¹ Tobias Bernstrup, <http://www.bernstrup.com/meltdown/main.html>

¹² Museum Meltdown FAQ, <http://www.bernstrup.com/meltdown/faq.html>

in which only copies of Kasimir Malevitch's "Black Square" are hanging on the walls; Nazis have become black triangles—they are recognizable because they occasionally yell "Achtung!" Of all the game modifications that Jodi has produced, it is the graphical aspects that are the most reduced. At the same time however, the mechanics of play of the original game are respected. <SOD> is quite playable and is really fun to play. Jodi have since added the game *Jet Set Willy* to the list of games, they have modified¹³. <Jet Set Willy Variations (2002)> is a reference to the history and the culture of computer games, and – considering that the original game was written for the Spectrum home computer of the early 80ies – a sardonic homage to the history of computing in general.¹⁴ Their latest piece dealing with the subject of computer games is *Max Payne Cheats-Only Gallery* (2004).

In <retroYou r/c (2001)>, artist Joan Leandre has reprogrammed a race in several levels, and changed the rules by which space, movement, gravity etc. are simulated. The game, in the original form of which, small, remote-controlled cars had to be steered through an American suburb, is only recognizable as such in the first few versions. Later modifications become increasingly more abstract and the game becomes less and less navigable in the usual sense: cars fly through the air instead of driving on the road and if attempts are made to control them, they hurl themselves more and more uncontrollably through space. Joan Leandre continued this approach with <retroYou nostalg (2003)>, which subjected a flight simulator to similar treatment.

In Tom Betts' <QQQ (2002)> initially, we see images that look like they were formed in a broken kaleidoscope—sometimes in icy blue and white, sometimes in warm shades of brown. In addition, there is roaring and droning to be heard. A human silhouette suddenly appears to be seen running through the confusion. Seasoned gamers recognize the

¹³ *Jet Set Willy Variations*, <http://jetsetwilly.jodi.org>

¹⁴ For a longer discussion of this work see: Baumgärtel, Tilman (ed.): *install.exe*, Basel 2002 (Christoph-Merian-Verlag)

figures: they are martial arts fighters from *Doom* rushing through the game to 'frag' one another; that is, to shoot each other down. Upon closer inspection, parts of the passageways, staircases and halls that form the background and the playing field for *Doom* can be seen in the image fragments. Tom Betts runs his own server through which fans of the Shooter game can play against each other on the Internet. Without the players knowing it, data traces left behind on the server are gathered together and become part of the work. So <QQQ> is actually a hidden Internet work of art which extends itself by receiving input from unsuspecting players via the White Cube in the exhibition room.

With <QQQ>, Betts not only modified the interface of the game but also the entire complex, technical infrastructure of an online game. In addition, he drew the players' milieu into his work. When the work is installed, it is sometimes completely quiet. But at night or at the weekend, it can suddenly spring to life and start droning if online players match up against each other in industrialized nations. If players occasionally leave the game without warning, the image that was seen from the perspective of a fighter is suddenly left behind, and it becomes quiet again.

Similar modifications of game software have been undertaken by artists such as Feng Mengbo, Langlands & Bell, Anne-Marie Schleiner, Eddo Stern and Brody Condon, which are all included in this year's Seoul International Media Art Biennale and whose contributions are discussed in the list of exhibited works. In the works of these as well as other artists who work with game software, there has been an increasing attention on how to display these works in physical space, a concern they share with Paul Johnson, whose was included in the 2002 Seoul International Media Art Biennale.

* * *

Many works that deal with computer games from an artistic perspective have concentrated on the genuinely graphical nature of computer games and have sought the

types of images that actually can only be produced with this medium. In addition, the representational conventions and, above all, the visual limitations of games have become important subjects for artists. In such works, computer games often appear as a kind of further development or a curious variant of abstract painting. This theme is inherent in the development of computer games, which in the beginning could show little more than geometrical shapes. The 'building-block look' of the first games for video arcades or early play consoles like the Atari 2600 actually recall historical techniques of picture-making in stunning ways. Ancient Greek and Roman mosaics, the Moorish 'alicatado' (tile covering) of the Alhambra in Granada or rug weaving from the Middle East are only some examples of historical production methods that show a clear connection to the pixels from which computer images are constructed.

In the meantime, the fact that early games of the seventies have an obvious connection to abstract art of past eras has almost become a commonplace in academic discussions. Mark J.P. Wolf, an American media scholar writes: "The video game began with perhaps the harshest restrictions encountered by any nascent visual medium in regard to graphic representation. So limited were the graphic capabilities of the early games that the medium was forced to remain relatively abstract for over a decade."¹⁵ Like many computer players who had been socialized through games during the seventies and early eighties, Wolf is also of the opinion that the further graphical development of computer games, which now permit the creation of almost deceptively accurate photorealistic fantasy worlds, is not just a step forward aesthetically: "This great, untapped potential will only be mined by deliberate steps back into abstract design that take into consideration the unique properties of the video game medium."¹⁶ Many of the artists who modify computer games have done him this favour and stress exactly those abstract, non-object

¹⁵ Mark J.P. Wolf, «Abstraction in the Videogame,» in id., *The Video Game Theory Reader*, New York, 2003, pp. 47–66, p. 47.

¹⁶ Mark J.P. Wolf, «Abstraction in the Videogame,» in id., *The Video Game Theory Reader*, New York, 2003, p. 47.

bound aspects of computer game graphics. The visually poor early days of computer games fall into a period in which creative minimalism was also considered a virtue in the arts. During the period in which computer games like *Spacewar* (1962), *Pong* (1972) or *Asteroids* (1973) only consisted of two-dimensional elements on a black background, a radical reductionism was en vogue in the fine arts as a result of minimalist and concept art.¹⁷

The parallels do not stop with the scanty visuals: artists like John F. Simon Jr. (who in the nineties became one of the first software artists) have repeatedly pointed out similarities between concept-based and software-based art. "I see parallels between my work and works by those like Lawrence Weiner and Sol LeWitt at the end of the sixties," says Simon. "Their wall sketches especially were nothing more than a set of instructions...I believe that software and programming are a natural continuation of this concept because software is basically nothing more than a set of instructions... The ideas of some concept artists could be written as programs and could then be implemented by a computer. The art works would then simply produce themselves. Or, more simply: art does what it says. That's the way I look at my programs."¹⁸ Florian Cramer has also taken up this argument, but emphasizes that, compared to its historical predecessors, software art today is, "no longer a laboratory construct and paradigm of conceptualistic purification but rather, since the spread of error-ridden code from PCs and the Internet, a cause of crashes, incompatibilities and viruses; a symbol of contingency instead of stringency."¹⁹

The defect paradigm has also played a role in artistic modifications of computer games although, interestingly enough, a considerably smaller one than in Internet and software art. Above all, destruction—or should we say creative modification?—is the focus of works

¹⁷ The dating of computer games from this period is not completely undisputed. I have relied upon the dates given by Van Burnham in her book *Supercade* (Cambridge, MA., 2001).

¹⁸ Tilman Baumgärtel, *net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst*, Nuremberg, 2001, p. 103.

¹⁹ Florian Cramer: „Zehn Thesen zur Softwarekunst“, in: Gerrit Gohlke, *Software Art – Eine Reportage über den Code*, Berlin, 2003 (Künstlerhaus Bethanien), pp. 6–13, here p. 8.

that specifically concentrate on using the true graphic qualities of games as <visual raw materials> like, for example, in Arcangel Constantini's <Atari Noise> or Jodi's <Jet Set Willy> ©1984.

Arcangel Constantini is a hardware hacker. In the scene, these are hackers whose efforts are not directed towards breaking into software but rather into the equipment on which software runs. His work called <Atari Noise (1999)> is a rather crude modification of the well-known Atari 2600 console. This piece of equipment, which came on the market in 1977, is a predecessor of today's popular console types like Playstation or Gamecube. In contrast to the leading consoles, which were generally delivered only with pre-installed games, the 2600 could be fed with cartridges on which games were stored. The apparatus was connected to a television set.

Constantini, a Mexican, modified the console—which today can be bought cheaply at flea markets or on Ebay—into an 'audiovisual noise pattern generator keyboard,' as he calls it. This means that crossed some of the elements of the play console with each other so that it was no longer the 'correct' images that were shown but rather a chaotic muddle of distorted picture elements. For example, a tennis game became a row of greenish and bluish lines where a serious effort was required to recognize any pattern. Constantini added a row of buttons to the console chassis with which the image could be modified continually.

This deconstruction of visual raw materials is not just part of a long, modern tradition of alienation. <Atari Noise> refers to one of the most important works of media art: the <Videosynthesizer (1969/1992)> by Nam June Paik, but in a low-tech version. While at that time Paik had to bring in Shuya Abe, a technician, in developing a machine where moving images could be manipulated in real time, Atari Noise reflects a media culture in which the required hardware is available as scrap electrical parts. The perpetually new images that the machine generates stress the special properties of these 'game screens' by creating abstract distortions, and make it clear that there is simply no other medium

that can produce such images.

In a similar vein, American Cory Arcangel hacked the cartridge on which the game Super Mario is stored, or rather, was stored—to produce <Super-Mario Cloud (2000)>.

Super Mario disappears from the game, together with all the obstacles over which he has to jump. Only a few comical, white clouds remain in a blue sky. Arcangel took away all the narrative elements of the game and everything that made it dynamic.

* * *

As should be clear by now, computer games are not only a fascinating aesthetic development but also a social movement. This is shown by different phenomena like, for example, LAN parties, in which as many as several thousand players face off against each other in a kind of tournament. Then there are online players, who in games like *Ultima Online*, have created their own economies, whose 'products' are traded for real money on the net. There are also amateur graphic artists who, using the 'photo album' function from *The Sims*, build entire photo novels. J.C. Hertz speaks of "a decentralized culture that rapidly learns, adapts and selects for best practices. This culture and its processes are perhaps the Industry's greatest assets."²⁰

Since most of these experiments are based on commercial software, experiments like those by Cologne-based artist Olav Val are especially important, because they prove that even kids can rather build their own computer games instead of purchasing them. Val developed a computer game at minimal expense. He made a simple game using transparent plastic film, bicycle lamps, a small circuit board and a few electrical parts.

²⁰ J.C. Hertz, "Gaming the System", in Lucien King (ed.), *Game On*, London, 2002, pp. 86–97, here p. 97.

Apart from this, they also function as a pedagogical media project: Val holds workshops where young people can build and program their own games and de-mystify how video games originate.

Maybe the most successful work of all game art pieces is the <Pain Station (2001)> by Volker Morawe and Tilman Reiff, who have even shown their work on the Harald Schmidt Show, a popular evening program on German TV. Their game is a version of the classic game of Pong. Unlike in the original game, if one of the players misses a ball, punishment comes in the form of direct, physical pain: his hand is tormented by heat, electric shocks or blows from a small whip. Such painful reality comes from a completely abstract, immaterial game, a reality that, for once, confronts the players with real consequences for their actions in virtual space.

* * *

The origin of artistic computer game modifications is at the end of a detour for arts that deal with new media. Artists have been using the Internet since the middle of the Nineties. Hype about the Internet had come out, but actually, it was a comparatively exotic medium at that time, and Net.art profited from this. Likewise, at the end of the nineties, artists increasingly turned to the more difficult-to-understand area of desktop software before they finally discovered the mass phenomenon of computer games for themselves. Apparently, the discovery of this secular theme in secular art needed time, although computer games at this point would have already been available as objects of artistic modification for nearly forty years.

Artistic experiments should therefore not immediately be elevated to the position of a new art movement á la Net.art or Software art. Their methods are too divergent for that. Many of the artists who work with computer games have of course been active in the areas of Internet and software art. Yet it would be a simplification if the works this essay

focuses on were looked upon as a sub-category of Software art. To be sure, they are to a large degree actually based on code, and are actual software. Yet in contrast to most software works, many of these works take up definite positions on a multi-level social, economic and political network of themes that go far beyond simply re-designating or re-contextualising software.

Whoever works as an artist with computer games is dealing with a subject that has now become an integral part of popular culture. Artistic experiments with computer games apply not only to code but also – along with this entire cultural and economic complex – to a mature social culture that has been built around computer games. Art that deals with computer games therefore has quickly moved beyond the boundaries within which most Internet art and software art is situated, and now tackles what seems to be the most important kind of entertainment of our times.

게임 예술, 그리고 예술 게임*

필립 코도네 _____

디지털 이미지와, 글로벌 네트워크, 컴퓨터로 매개된 상호작용들이 유비쿼터스적으로 변모하면서, 최근 전자 게임이라는 장르가 젊은이들의 문화의 본질적인 요소로 대두되고 있다. 새로운 게임형식들, 예를 들면 가상 환경이나 멀티 플레이어 온라인 게임, 모바일 게임과 같은 것들은 특별한 경험을 제공하기 때문에, 최근 들어 예술가들이 이 분야에 많은 관심을 가지기 시작했다. 지난 몇 년간 미디어 아티스트들은 은유적이든 구조적이든 간에 게임 문화에 기반을 두고, 게임 안에서 사용되는 것과 유사한 소프트웨어 도구들을 사용하여 상호작용 설치와 몰입 환경을 만들어왔다. 국제적인 담론의 장을 만들어내는 미디어 아트에 관한 국제적인 포럼의 장이기도 한 <제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레>는 주제를 '게임/놀이'로 정했는데, 이는 지난 몇 년 동안 '미디어 아트와 게임'이라는 주제로 세계 곳곳에서 열렸던 일련의 전시들 중에서도 가장 최근의 것이며, 또한 가장 대규모의 행사라고 생각된다. 그와 같은 전시들로는 비디오 게임과 예술이라는 특정 분야를 중심으로 기획된 2001년 프랑스의 <리옹 비엔날레>, 샌 프란시스코 근대 미술관에서 열린 <아트케이드ArtCade>(2001), 매사추세츠 현대 미술관에서 열렸던 <게임쇼Game Show>(2001/2002), 일본 도쿄의 ICC에서 있었던 <신용게임Credit Game>(2001), 프랑스 라임에서 있었던 <도시를 가로지르는 게임Game Over city>(2002), 런던 바비칸 갤러리의 <심각한 게임들the Serious Games>(1997), 역시 런던 바비칸 갤러리(2002)와 프랑스 릴(2004)에서 있었던 비디오 게임과 컴퓨터 게임의 회고전이라 할 수 있는 <게임 온the Game On>등과 같은 전시들이 있었다. 그러나 이 글은 그동안 게임과 관련해서 어떤 전시들이 있었는지에 대한 자료를 열거하거나 예술과 게임에 연관된 작가들을 나열하는 것에 목적이 있다기 보다는, 그 이상으로 즉, 왜 게임이라는 경험이 독특한 것이며, 그것이 이미 미디어 아트에 영향을 주기 시작하면서 어떤 새로운 기회들을 열어주고 있는지를 이해하기 위한 것이다.

이른바 포스트모던이라 불리는 현대사회에서, 언제나 유행을 선도하는 새로움과 타블라 라사(Tabla rasa: 일체의 경험 이전의 인간 정신세계)의 신화는 경기침체나 나스닥 주가 변

* 이 글의 일부는 2001년 리옹 비엔날레 도록에 실린 글을 수정, 보완한 것이다.
the catalogue of the Biennale of Lyon (2001), Réunion des Musées Nationaux, 2001

등에도 아랑곳 하지 않고 굳건한 자리를 지키고 있다... 그렇기 때문에 '새로운 테크놀로지'는 벌써 60년이라는 시간이 흘렀음에도 불구하고, 여전히 젊음을 즐기고 있다(인공지능학, 정보 이론 그리고 컴퓨터의 발명은 1940년대까지 거슬러 올라간다). 또한 '비디오 게임의 혁명'은 지난 30년 동안 지속해 왔던 혁명을 앞으로도 이어갈 것 같다. 콘솔형 게임의 원조라고 할 수 있는 '퐁Pong'은 1972년에 출시되었고,¹ 최초의 컴퓨터 게임인 '스페이스 워Space War'는 1972년에 출시되었다. 어떤 이론가들은 전자 게임의 기원을 1958년으로 잡기도 한다.² 아케이드 게임이라는 가상의 전장에서, 용감한 인류군(軍)이 '스페이스 인베이더Space Invaders'와 '에일리언Aliens'의 주도권에 대항하여 성공적으로 지구를 방어해왔다. 컴퓨터와 비디오 게임은 사회 전반으로 광범위하게 확산되고 있으며, 일상 생활 안에서도 중요한 부분을 차지해 가고 있다. 컴퓨터와 게임은 대단히 미묘하면서도 아주 견고한 방식으로 새로운 인지 능력들을 개발시키고 있는데, 이러한 인지 능력은 게이머로 하여금 세계를 다른 방식으로 지각할 수 있는 가능성을 열어준다. GPS를 장착한 핸드폰 게임과 더불어 닌텐도 DS와 소니 PSP와 같은 휴대용 콘솔들은 점점 무선화되면서, 소위 말하는 유비쿼터스 네트워킹 사회를 예견하게 한다. 유비쿼터스 네트워킹 사회는 곧 우리에게 다가 올 것이다. 전자파로 가득 찬 정보의 데이터 가스가 우리를 둘러싸고, 새로운 환경-시스템eco-system은 디지털 장치를 통해서만 해독되고 이해되는 날이 올 것이다. 현대 예술은 사회에 동떨어진 별개의 것이 아니기 때문에, 기술의 변화와 같이 글로벌하게 나타나는 변화들과 연관되어 있다. 예술적 아방가르드가 기술 유토피아에 관심을 가지는 것은 20세기 초 이탈리아 미래주의나 1920년대 러시아 구성주의에까지 거슬러 올라가 살펴볼 수 있듯이 실로 오랜 역사를 가지고 있다. 미디어 아트에서의 최근 경향은 확실히 이와 같은 역사적인 전통 안에서 보아야 한다. 시스템이 붕괴되어 재시동 버튼을 찾기 전에, 먼저 역사를 되돌아 감아서 디지털 세계의 근원을 보자.

1967년 수학자이자 철학자인 G.W 라이프니츠는 2진법을 발견하였고, 그 자신의 발견을 창조적 이미지imago creationis라고 생각했다.³ 그는 '무(無)에서 나온 일자the One가 모든 것

¹ 비디오 게임이나 컴퓨터 게임의 역사를 살펴보려면, 다음의 자료를 참조하라.

Le Diberder et F. Le Diderber, *L'Univers des jeux video*, Editions La Decouverte, Paris, 1998, and J-C. Herz, *joystick Nation*, Brown and Compagny, Boston, 1996.

² Steven Poole, *Trigger Happy : Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing New York, 2001 참조.

³ 이에 대한 좀 더 상세한 설명을 원한다면, 나의 줄고 "고대의 이미지들과 새로운 기술 : 웹의 의미론Ancient Images and New Technologies : the Semiotics of the Web", 《레오나르도》, MIT 출판사, Vol. 35, no. 1, 2002를 참조하라.

을 창조한다 *unus ex nihilo omnia*’라는 모토를 사용하였는데… 실제로 0과 1만을 가지고 그 이외의 모든 것을 만들어낼 수 있으며, 따라서 우주는 수로 만들어 졌다고 생각했다. 이것은 마치 기독교 신학에서 신이 무(無)로부터 전 우주를 창조한 것과 같은 것이었다. 이러한 생각은 비디오 게임에서 완벽하게 구현된다. 비디오 게임에서 복잡한 가상의 우주는 단순한(그러나 긴) 0과 1의 조합으로 만들어진다. 따라서 디지털 컴퓨터 기술은 전 세계를 조금씩 단계적으로 잠식해 들어가면서, 라이프니츠의 꿈을 구체화하고 있다. 그러므로 2진법은 1차원적인 숫자와 텍스트들 뿐 아니라, 2차원적인 평면 이미지, 그리고 더 나아가 3D 안에서의 가상 환경에 이르기까지 모든 것을 설명할 수 있기 때문에 보편언어 *Universal Language*로 자리잡아 가고 있다. 그러나 이 보편언어 *linua charatersitica*는 또한 전자 기계의 거대한 메모리가 거주하게 될 가상의 세계를 실시간으로 (재)창조하고, 생명을 불어넣기 위한 역동적인 수치화까지도 가능하게 한다. 뿐만 아니라 가상세계는 게이머들에게 CTR이나 플라즈마 디스플레이의 전자 발광, 마이크로칩의 금속성의 반사를 넘어서서 마치 실제와 같은 느낌을 불러일으킨다.

‘스페이스 인베이더’와 ‘팩맨’과 같은 스크린의 한계에 갇혀 있는 고전적인 게임은 물론 개별 단계를 완수하는데 몇 주 씩 걸려서 마치 그 끝이 없는 것처럼 느껴지는 최근 출시된 3D 게임들의 거대한 가상 세계 안에서도,⁴ 컴퓨터 시스템은 게이머를 비물질적인 세계 안으로 통합시키고, 게이머들이 대중 매체는 더 이상 만들어낼 수 없는 아드레날린을 쏟아내게 만든다. 그럼에도 불구하고, 비디오 게임은 순수하게 감각적인 영역에 있다기 보다 좀 더 추상적이고 상징적인 수준에서 작동한다. ‘스페이스 인베이더’와 ‘팩맨’의 단순한 2차원 드로잉은 이미 하이브리드적인 의미론적 기호로 작동한다. C. S. 퍼스 *Pearce*적인 의미에서 본다면 이미지는 아이콘이라기 보다는 상징에 가까우며, 게이머가 훨씬 쉽게 감정을 이입할 수 있게 만든다.⁵ 다시 말하면, 그래픽 엔진의 기술적 발전과 컴퓨터의 계산 능력은 도상적 모방 *iconic mimesis*을 선호한다고 할 수 있다. 그러나, 그렇다고 하더라도 허구를 비-조형적인 *non-figurative* 측면으로부터 완전히 벗어나겠 할 수는 없다. 지난 20년 동안 비디오 게임이 서양 중세 상징주의에서부터 르네상스의 관념적이고 유클리드적 공간 정복에 이르기까지의 서양 미술사의 양상들을 빠르게 재생해왔다고 말할 수 있을까? 그렇다면, 매너리즘과 바로크의 자

⁴ ‘에버퀘스트’와 같은 멀티 유저 온라인 게임은 게임을 마스터하는 데 몇 년이 걸리기도 한다.

⁵ 이에 대한 기초론적인 분석으로는 다음의 책을 참조하라. *A la Peirce of Pac-Man, see Steven Poole, op. cit, chapter 9.*

의식과 음흉한 술수에 대해서는? 매체 자체로 돌아가려는 경향은? 아마도 이러한 개념들은 고전 회화나 조각에서는 불가능했던 것들, 기술적인 혁명이 열어놓은 지름길을 따라 나타난 것이라고 할 수 있겠다.

1990년대 컴퓨터 게임이나 비디오 게임에서 인기 있었던 3D 가상 세계는 아주 중요한 패러다임의 전환을 보여주는데, 이것은 같은 시기 현대 예술에서 일어났던 것과 함께 고찰하지 않고서는 파악할 수 없다. 실제로 일인칭 시점이나 주관적인 카메라의 출현은 비디오 게임에서 작은 혁명을 촉발하는 신호탄이었다. 특히 '울펜스타인Wolfenstein 3D'(1992), '둠Doom'(1993)과 같은 게임이 출시된 후에 더욱 분명해졌다. '잡아서-죽인다hunt-and-kill'라는 믿기 어려울 정도로 단순한 시나리오와 조악한 그래픽에도 불구하고, 완전하게 조작된 몰입효과는 가상 세계에 완전하게(육체적으로는 아니더라도 정신적으로라도) 빠져든 게이머들과 같은 어떤 사람들에게는 대단히 놀라운 것이었을 것이다. 아주 최근에 나타난 몇몇 혁신적인 게임 디자인 기술은 몰입을 훨씬 더 강화시킨다. 특히 이러한 게임들은 단순히 가상 공간을 배회하는 것뿐 아니라 가상 공간 안에서 상호작용하고, 심지어는 가상 공간 안에 있는 객체object를 사용하기까지 한다. '하프 라이프Half-Life'는 키보드 상의 'E' 키를 사용해서 이러한 것이 가능하다는 것을 소개하였다. 'E' 키를 사용해서 특정 대상을 지적함으로써 엘리베이터를 부른다거나, 밸브를 여는 것, 심지어 철로 위에 있는 작은 수레를 운전하는 것과 같이 게임에서 미리 약속되어 있는 액션을 이끌어낸다. 이와 같은 세계의 '조작 가능성'은 비록 각각의 대상이 가지고 있는 고유한 목적성이 아주 단순한 것이라고 하더라도, 가상 세계 안으로 깊이 몰입하게 하고, 일체감을 느끼게 하였다. 이러한 경향은 '메탈기어 솔리드Metal Gear Solid'(1999)와 '두익스Dues Ex'(2000)와 같은 게임에서 더욱 확실해진다. 이 게임들은 게임 속의 객체를 클릭하여 아주 복잡한 조합을 이끌어낸다. 예를 들어 가상 컴퓨터가 인터넷에 연결되어, 이메일을 읽거나(다른 사람의 메일을 해킹해서 열어볼 수도 있다) 현금인출기에서 가상의 현금을 인출할 수도 있다... 그런 상호작용은 오늘날 놀랄 만큼 발전해서, '하프-라이프 2' PC 게임은 정말 실재감 있게 객체를 조작하거나 사용하게 만드는 물리학 기반의 시뮬레이션 엔진을 연동한다. 이러한 디지털 도구들은 이미 가상의 세계를 만들어갈 준비가 되어 있고, 어느 정도 현실과 함께 상호작용하기도 한다. 바로 이러한 점 때문에 현대 예술가들은 게임 엔진을 사용하게 하고, 자신들의 목적에 맞게 그것을 변형시켜 작업을 하는 데 매력을 느낀다. '콜코즈

Kolkoz'라는 이름으로 활동하는 두 명의 작가들의 작품은 흥미로운 사례를 제공한다. 이들은 기존의 게임 엔진 기술을 재사용해서 우스꽝스럽고 반어적인 가상의 환경을 만들어낸다. 2001년 <리옹 비엔날레>에 출품된 설치작품에서 그들은 ('하프 라이프' PC 게임의 3D 엔진을 이용하여) 미술관에서 사용할 수 있는 네 대의 컴퓨터를 통해서 네 명이 게임을 할 수 있는 멀티플레이어 게임을 만들었다. 여기에서 가상의 게임 공간은 정확하게 전시가 이루어지고 있는 공간을 포함해서 미술관 안에 있는 주변 전시를 그대로 재현해 놓고 있었다. 전체 미술관이 디지털화되어, 컴퓨터 안에 들어가 있고, 컴퓨터는 미술관 안에 있고... 등등. 따라서 이것은 가상virtuality과 현실reality 사이의 놀이이고, 관람객에게 이 둘의 관계에 대해 묻는 반어적인 질문이었다. 현실이란 무엇인가? 가상이란 무엇인가? 하나의 세계에서 가능하지만, 다른 세계에서는 불가능한 것은 무엇인가? 이것은 또한 관객이 바깥에서 이 작품의 설치를 보는 것 (즉 게이머들이 게임을 즐기는 라운지 룸에는 커다란 유리창이 있어서, 관람객은 마치 살아있는 생생한 초상화를 보듯 디지털 게임에 폭 빠져 있는 게이머들을 본다)과 작품의 안쪽에서 작품을 보는 것, 즉 라운지 룸에 들어갈 때 뿐 아니라 컴퓨터 앞에서 적극적으로 가상 환경 안에 들어가는 것, 이 두 가지 모두를 볼 수 있게 함으로서, 전통적인 전시장의 풍경을 가지고 노는 것이라고도 할 수 있다. 더 나아가 이들은 이러한 생각을 'kolkoz.org'라고 하는 프로젝트로 발전시켜서 작품 수집가들에게 그들의 집(작품 컬렉션을 포함해서)을 디지털화하고, 그 안에 가구와 작품을 모두 넣은 3D 모델을 만들어 전시장의 게임 공간처럼 게임을 할 수 있게 해보라고 제안하기까지 하였다. 게다가 '디지털 집'의 주인이 자기의 공간을 좀 더 큰 놀이터에 연결시키거나, 큰 놀이터로 확장시켜나가서 서로서로 상호 작용할 수 있다고 이야기한다... 이것은 또다시 현실과 가상 사이의 놀이이며, 컴퓨터 게임 기술과 상호작용 게임을 통한 생생한 몰입으로 설명될 수 있다.

흥미로운 점은 게임 엔진을 사용하게끔 유혹하는 고전적인 게임이라고 할 수 있는 '배틀 존 Battle Zone'(1980)⁶ 에서부터 '둠', 그리고 이러한 게임의 맥락을 계승하고 있는 2004년판 게임들('둠 3'나 '하프-라이프 2')에 이르기까지 몰입적인 3D 게임들과 함께 우리는 고Go나 체스와 같은 보드게임이나 소위 신의 게임이라 불리는 '심시티', '심즈', '블랙 앤 화이트'와 같은 게임들에서 그 예를 찾아 볼 수 있는 지도제작적 패러다임cartographic paradigm으로부터, 평면

⁶ 게이머는 단순한 폴리곤 구조로 된 무장 전투 탱크와 헬리콥터를 조종하고 있다.

도법적 패러다임ichnographic paradigm에로의 전환을 맞이했다는 사실이다. 이제 우리는 지도라는 은유에서부터 경로path라는 은유에로, 신의 눈과 같은 3인칭 시점에서, 우리 자신의 1인칭 시점avourive으로 옮겨왔다. 이러한 전환은 또한 현대예술에서도 나타난다. '예술에 있어서 지도제작적 시점'은 몇 년 전 20세기 예술, 특히 야스퍼 존스, 로버트 모리스 혹은 로버트 스피슨과 같은 60년대와 70년대의 미국 포스트 모더니즘 작가들의 특정 경향을 좀 더 잘 이해하기 위한 이론적 도구로 인식되면서 유행처럼 번졌다.⁷

그러나 20세기 후반, 좀 더 구체적으로는 90년대 새로운 예술가들은 다른 패러다임을 선택했고, 자신들의 작품 안에서 평면도법적인 과정(즉, 주관적인 시점)을 선호하였다. 예를 들어 스위스 작가인 피피로티 리스트Pipilotti Rist는 <피켈포르노Pickelporno>(1995)나 <에버 이즈 오버 올Ever is Over All> (<베니스 비엔날레>, 1997), 최근 일본 카나자와에 있는 21세기 현대미술관the 21th Museum of Contemporary Art에서 있었던 인 시투(in situ) 설치작업 안에서 이러한 경향을 보여준다... 더글라스 고든Douglas Gordon과 빌 비올라Bill Viola의 몇몇 작품들, 특히 빌 비올라의 <낭트 삼부작Nantes Triptych>(1992) 과 같은 작품에서도 이러한 특징이 잘 나타난다. 아마도 이들은 오늘날 글로벌한 세계에서 누구도 완벽한 방식으로 어떤 영역을 재현한다거나 조직화한다는 것이 불가능하다는 느낌을 표현하려고 했던 것 같다. 비록 그것이 추상적인 방식을 통해서라도 여전히 불가능하다. 영역을 완벽하게 재현하거나 조직화하려는 것에 대한 생각은 전통적인 매체를 사용한 현대 예술가들에 의해서도 공격받았다. 예를 들어 미국 작가인 마크 롬바르디Mark Lombardi의 <글로벌 네트워크Global Networks>는 정치, 경제 그리고 지하세계 사이에 있는 복잡하고 감추어진 관례들을 보여주는 어마어마한 양의 (몇 미터 길이는 족히 될만한) 종이들이다. 이러한 작품은 한눈에 들어오지 않으며, 조금씩 조금씩 분석되어야 할 필요가 있다. 시선은 노드node에서 접노드로 복잡한 구조를 따라가며, 불완전하지만 유용한 지식을 만들어간다. 구조의 복합성(미셸 세르가 말한 '그래프graph', 들뢰즈를 따르는 '라이좀rhizome', 혹은 컴퓨터기반의 테크놀로지 분야에서 말하는 '네트워크network' 는 시각적으로든 개념적으로든 완벽하게 이해될 수 없다. 영화 <매트릭스>(1999)에서 모피어스가 네오에게 말했듯이 "경로를 아는 것과 그 경로를 지나가는 것은 다르다." 따라서 만일 "보는 것이 믿는 것이다seeing is believing"라면, 극단적으로 말해 일인칭 경험은 전혀 다른 것이

⁷ 다음의 책과 전시를 참조하라. Christine Buci- Glucksmann, 1996, l'oeil cartographique de l'art, editions Galilée, 1996 and the exhibition catalogue Mapping, Museum of Modern Art, New York, 1994.

고, 또 다른 인식 영역으로의 길을 넣어주는 것이며, 글로벌 스펙타클과 선형적 지식이라는 재탕된 어지럼증 *refreid vertigo*과는 전혀 다른 것이다. 이것이 바로 게임 문화에 있어서 핵심적인 요소이다.

최근 이라크 침공 기간 동안 '파묻힌 저널리스트 *embedded journalists*'라는 것은 말한 나위도 없고, 코비츠/이라크, 세르비아, 코소보에서 있었던 최근의 전쟁들을 보도 할 때 미디어가 전면에 앞다투어 내보내는 이미지들에서처럼, 집단적 상상 *collective imaginary*라고 하는 것도 이러한 개념을 받아들이고 있다. 육지 측량부 지도로는 군대가 어디로 나아갔는지를 더 이상 설명할 수 없다. 대신 미사일에서 보내주는 카메라 영상이 유일한 정보가 되어 목표물을 포착한다. 심지어 1991년 쿠웨이트에서 '사막의 폭풍' 작전을 수행한 총사령관 슈바르츠코프는 "이것은 닌텐도 게임이 아니다" 라고 공표하기도 하였다... 그러나 이러한 미적 경향은 주관적인 시각에서와 마찬가지로 의미론적이기도 하다. 주관적인 시각에는 언제나 악마의 몫(*part maudite*, 조르주 바타이유 참조)이 개입하기 마련이어서, 이해하거나 파악할 수 없는 부분이 생기고, 이 때문에 완벽한 이해라는 것은 불가능하다. 바로크의 전성기가 우리에게 시사하듯이 어둠이 없는 빛은 존재하지 않으며, 죽음 없는 삶이란 없다. 그러나 여기에서 또다시 비디오 게임이 패러다임의 전환을 꾀하고 있다. 곧 그 반향이 다른 영역에서 나타날 것이다. 왜냐하면 일인칭 시점은 때론 너무 몰입적이거나 자기 개입적이기 때문이다. '툼 레이더'와 그 후속편 같은 게임들에서, 게이머는 게임산업이 게이머의 주관성으로부터 멀어지고 있다고 생각할 수 있다. 심지어는 또 한명의 할리우드 여배우를 만들어내기 위해서 스펙타클한 금발의 '3인칭' 영웅들의 세상으로 되돌아가고 있는 것 같기도 하다. TR 애니메이션에도 그랬지만, 게임에서도 게이머는 게임 속 여주인공을 따라다니는 카메라 뒤에 있게 된다.

어찌 되었든 영화 제작의 역사를 되돌아 볼 때, 주관적인 카메라에 대한 실험은 대단히 드물었는데, 주관적인 카메라를 도입해서 제작된 유일한 명작으로는 로버트 몽고메리의 <호수의 여인 *Lady in the Lake*>(1947)이 있다. 요즘 게임 산업에서 유행처럼 번지고 있는 비디오 게임과 영화의 만남의 결과는 사실상 게이머를 수동적인 관람자로 후퇴시키고 있으며, 이러한 경향은 많은 게임들 안에 편재해 있는 풀 모션 비디오 - 마치 영화에서처럼 결정론적인 이야기 사건을 보여주는 고화질로 미리 컴퓨터로 만든 애니메이션을 말한다 - 에서 보이는 긴 장면들에 의해서 입증된다. 여기에는 두 가지의 서로 다른 힘들 사이의 개념적인 다툼이 있다. 그

하나는 (오리지널) 게임 문화가 '개방'을 향해 나아가려는 충동으로, 게이머들이 적극적이고
 실험적인 새로운 사건sensations을 만들어내는 사회적이고 몰입적인 게임의 영역이고, 다른
 하나는 게이머를 '폐쇄적인' 그리고 간접적으로 전해 들은 느낌과 무균의 현기증germ-free
 vertigo을 소비하게 만들기 위해서 수동적인 방식으로 자리에 앉히려는 엔터테인먼트 산
 업이다. 분명 게이머들이 게임 안에서 자신들이 할 수 있는 가능한 행동들을 발견해냄으로써
 세계에 대한 인식을 배워가는 적극적인 인지 과정을 개발시키는 것은 글로벌 인포콤 사회에
 지나치게 전복적인 위험요소일 수 있다. 우리는 구성주의 심리학파에 지대한 영향을 주었던
 사이버네틱스 이론가 하인츠 폰 포어스터Heinz von Foerster의 말을 기억해야 한다. "정말 보
 고 싶다면, 행동방식을 배워라if you desire to see, learn how to act"⁶ 그에게 "지각한다는 것은
 만드는 것perceiving is making"이며, 때문에 모든 지각은 주관이 환경에 대해 가하는 행위에
 의해서 만들어진다. 즉 지각은 능동적인 것이다. 많은 실험들은 감각 기관(동물에게서나 인간
 에게서나)이 두뇌가 신호를 인식하기 전에 예견된 신호들을 훨씬 더 잘 지각할 수 있도록 훈
 련시킬 수 있다는 것을 보여 주었다. 이를 통해서 유추해 본다면, 가상 세계에서 경험을 인식
 하기 위한 핵심적인 논제는 인공적인 세계를 지배하고 있는 법칙들을 잘 배우기 위해서 우선
 행동하고 그 행동의 결과를 관찰해야 한다는 것이다. 이러한 과정에는 시행착오가 따르게 되
 겠지만, 현실세계에서보다는 가상 세계에서 훨씬 더 수월하다는 것은 분명하다. 그리고 그렇
 기 때문에 많은 컴퓨터 게임에 인지 과정이 활용되고 있으며, 그 결과 비디오 게임으로 교육
 받은 아이들이 이를 직감적으로 수행하고 있다. 실제로 행동에 의해서 지각을 개발시키는 이
 런 능력이 점점 책이나 편지를 통해 학습되었던 좀 더 전통적인 인문학적 전통을 대체해 가
 고 있다...

게임과 상호작용 예술에서의 핵심은 작품에서 관람객spectator의 위치이다. 게이머를 게임
 속으로 깊이 통합시키고, 그로 인해서 게이머가 직관적이고 의미 있는 행위를 수행하게 함으
 로써 인지적으로 몰입할 수 있게 하는 게임의 능력은 분명 새로운 미디어 아트에 대한 이 하
 위장르가 가지고 있는 중요한 새로움이다. 관람객이 육체적으로 작품에 개입하게 하는 순쉬운
 방법은 2001년 <리옹 비엔날레>에 출품되었던 프랑스 작가인 마티유 브리앙Mathieu Briand
 의 <SYS*016.JeX*02/SE-FXW 360°> 설치 작품에서 살펴볼 수 있다. 트램플린이 원형의 방

⁶ Heinz von Foerster, Observing System, Seaside, Calif.: Intersystems Publication, 1984.

가운데 설치되어 있고, 벽에는 76대의 카메라와 2대의 프로젝터가 설치되어 있다. 관람객은 두 개의 비디오 스크린에 비춰지는 자신의 모습을 보면서 트램플린 위에서 뛰어 논다. 하지만 가끔(20초나 30초 마다) 마치 무중력 상태인 것처럼, 스크린에 비친 관람객의 이미지가 공중에서 정지한다. 이것은 영화 <매트릭스>에서 사용된 특수효과인 '볼렛 타임billet time'의 실시간 버전이다. 하지만 이 작품은 순전히 시각적이고 반어적인 현상을 드러내며, 환영주의적 가치와 실재의 덧, 즉 3D 모델러나 산업 디자인 소프트웨어 안에 놓인 3차원 물체처럼 그것을 돌려 가면서 볼 수 있는 '실재reality'을 언급한다. 이 카메라는 180도 심지어 360도까지 돌아가며, '스트리트 파이터Street Fighter', '모탈 컴뱃Motal Combat' 혹은 '테켄Tekken'과 같은 비디오 게임에서 보이는 싸움의 시작과 끝 부분에서 보이는 카메라의 움직임을 떠오르게 한다. 따라서 무대 위의 인물들(즉 관람객...)은 어떤 죽은 각이나 그림자도 없는 가상의 외설스러움 안에서 완전하게 관찰될 수 있는 시뮬라크라이다. 영화 <매트릭스>에서의 특수효과처럼, 이러한 장치는 매트릭스라는 가상의 세계에서 작동한다. 왜냐하면 이것은 완전한 감시의 세계이지만, 또한 '실재'를 자기 의지대로 수정하거나 재구성할 수 있기 때문이다. 마티유 브리앙의 작품은 좀 더 친밀하고 내적인 장소를 향한 통합을 보여주는 것 같다. 관람객은 자신의 이미지와 마주하지만, 그 이미지는 외부에서 온 이미지이고, 연속적인 이미지이며, 또한 기계를 기반으로 만들어진 이미지이다. 각각의 관람객은 76개의 눈을 통해서 현실에서는 불가능한 시점에 의해 보인다... 전통적인 가상 시스템에서 이야기되는 관람자의 분신이라는 관점에서의 아바타와는 달리, 마티유 브리앙은 현실 세계에서 복합적으로 싱크로나이즈된 시점들을 통해서 관객을 해체하고(de-compose, de-construct), 화면에 나타나는 이미지를 자신의 분신으로 바라보지 않을 것(de-incarnation)을 제안한다.

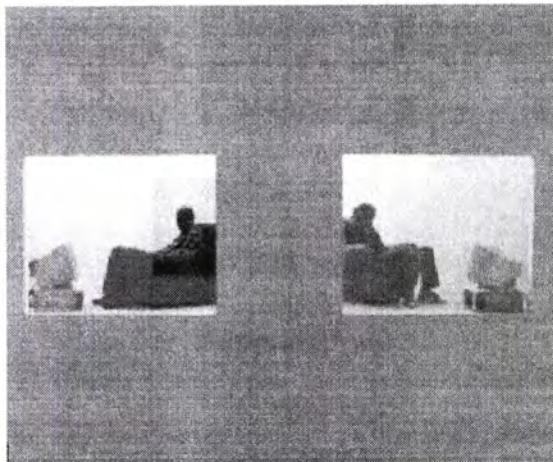
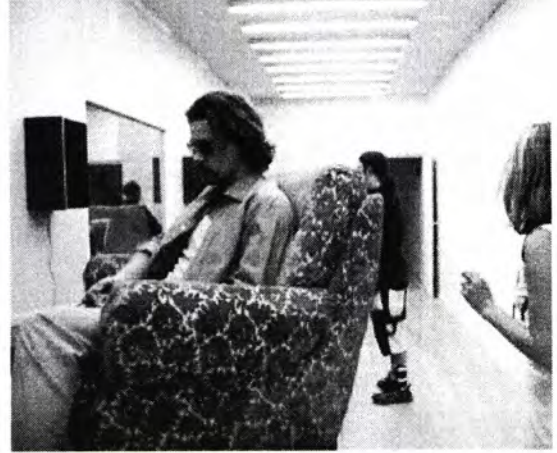
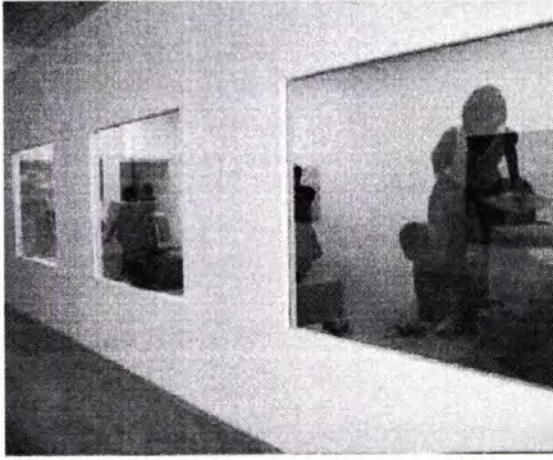
상호작용의 개념은 지금껏 디지털 아트의 기본적인 특징으로 간주되어 왔다. 그리고 이러한 관점은 설치 작품에 컴퓨터를 활용함으로써 가능해진 근본적인 발전들 중 하나이다. 인터페이스의 패러다임 안에서, 상호작용은 종종 필연적으로 감소되어야 하는 것, 혹은 인간과 기계 사이의 불완전한 소통으로 간주되어 왔는데, 왜냐하면 접근의 수단으로서의 인터페이스가 언제나 제한적이었고 불완전하여, 관람객을 짜증나게 하거나 당혹스럽게 만들어왔기 때문이다. 이러한 입장을 받아들인 많은 작가들은 디지털 작품들을 가지고 보다 향상된 인터페이스를 가능하게 하는 좀 더 자연스러운 인터페이스 장치를 만드는 데 힘을 기울였다. 이러한 현

상은 마치 예술적 생산품이 제공하는 해석의 어려움과 애매함을 좀 더 쉽게 풀어주는 컴퓨터나 전자적 요소를 사용하는 복잡한 장치를 통해서 관람객의 몰입이 이루어져야만 한다고 이야기하는 것 같다. 하지만 이러한 접근법은, 몰입이 지각되기 이전의 인지과정이며, 작품이라는 '실재'는 관람객에 의해 만들어지고 재창조되는 것이지, 단순히 지각되거나 경험되는 것이 아니라는 점을 망각하고 있다. 중국 미디어 작가이면서 지금은 파리에서 활동하는 두 첸준Du Zhenjun은 이와 같은 새로운 상호작용의 개념에 잘 맞는 작가이다. 그가 사용하는 상호작용 기술이라고는 위치 지각 센서(압력이나 적외선 탐지기와 같은)가 기록하고, 온/오프 혹은 있음이나 없음과 같은 데이터를 전송하는 것과 같이 아주 단순하다. 그래서 기술의 발명과는 거리가 멀고, 오히려 순수한epure 상호작용을 발명해낸다. 대단히 미니멀리즘적인 방법이라 할 수 있는데, 예를 든다면 주어진 기술적 함의들을 사용해서 빛을 만드는 것과 같은 것이다. 이에 대한 중요한 작품으로 2001년 프랑스 근교 크레테이유Creteil에서 열린 <엑시트 페스티벌 Exit Festival>에서 처음 선보인 <나는 당신의 흔적을 지웁니다I Erase Your Trace>라는 작품에서 관람객은 커다란 회색 카펫이 깔린 4미터 폭의 12미터의 긴 복도를 걸어 내려간다. 관객이 카펫 위를 걸어가면, 발 밑에 이미지들이 따라 붙는다. 네 명의 인물이 관객의 발 밑에 붙어서 관객이 남겼을지도 모르는 흔적이나 얼룩을 닦고 문지르고, 씻어내고 지우려고 하는 것 같다. 관객은 자신의 발 밑에서 걸레와 브러시, 진공청소기를 가지고는 자신이 흔적을 남기기도 전에 존재를 지우려 드는 사람들을 보지 않고서는 움직일 수 없다. <나는 당신의 흔적을 지웁니다>에서 바닥에 투사된 인물들(가상의 인물들)은 바닥을 깨끗이 하는 일을 대단히 중요하게 신경을 쓰고 있다. 관람객의 발 밑을 줄줄 따라다니면서, 마치 관람객의 존재가 이미 만들어진 질서를 방해한다고 말하는 것 같기도 하다. 사실 엄밀히 말하자면 관람객의 존재 자체는 이 설치 작품이 가지고 있는 애매한 가상성을 더럽힐 수 있다는 면에서 그다지 바람직한 존재가 아니다.

위에서 언급한 작품들은 컴퓨터 게임의 형식적인 어휘나 도구를 빌어왔지만, 다른 목적과 양상, 미디어 장치를 가지고 있기 때문에, 가상과 현실 사이의 교란된 공간을 보여준다. 관객은 그 공간 안에 개입하고, 때로는 가고 싶지 않았던 지점에 도달하여 어떤 현기증을 느끼기도 하고, 전자렌지에서 가열된 것 같은 감정의 살균된 어휘들로부터 소외되기도 한다. 작품은 마치 누워서 인간의 존재가 드러나기를 기다리고 있는 오목거울처럼 어느 정도 자기 자신을

반영한다. 그것은 교란된 자신 의식의 풍경을 향해 나아가는 불안정한 여행으로 이끌어간다 - 마치 '외부로부터의 사유(푸코)'가 현대 사회와 관련된 새로운 양상들을 규정할 수 있는 것처럼 말이다.

그러니까 낙관적으로 생각하기로 하자. 언제나처럼 몇몇 게임 디자이너들과 예술가들은 우리를 놀라게 하고, 포스트-소비주의로부터 빠져 나오게 도와줄 것이다.

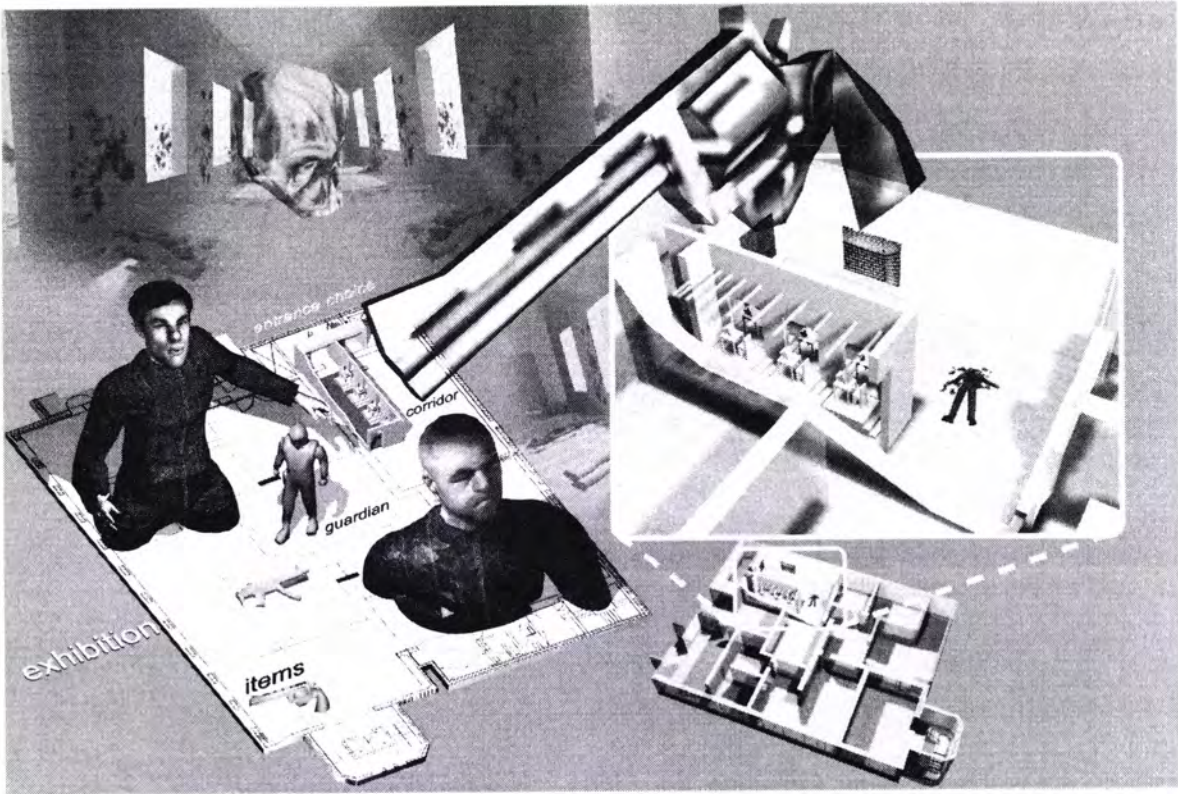


콜코즈 Kolkoz, <리옹 비엔날레> 설치작품 Installation work for the Lyon Biennale
현대미술관 Museum of Contemporary Art, 2001.

4대의 컴퓨터와 멀티플레이어 게임이 설치된 라운지 룸 Lounge room with 4 computers and multiplayer game



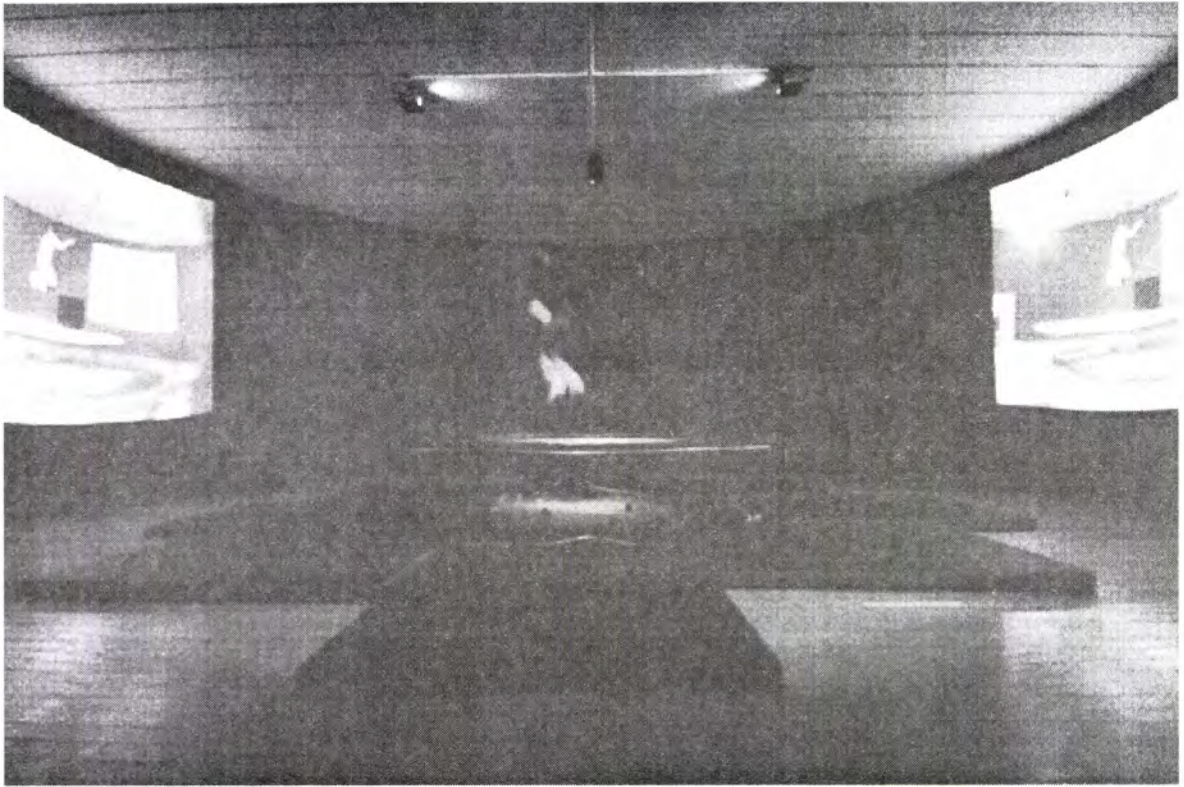
미술관 몇몇 전시실에 있는 게임 무기의 플라스틱 복제품 plastic replicas of game weapons in several rooms of the Museum



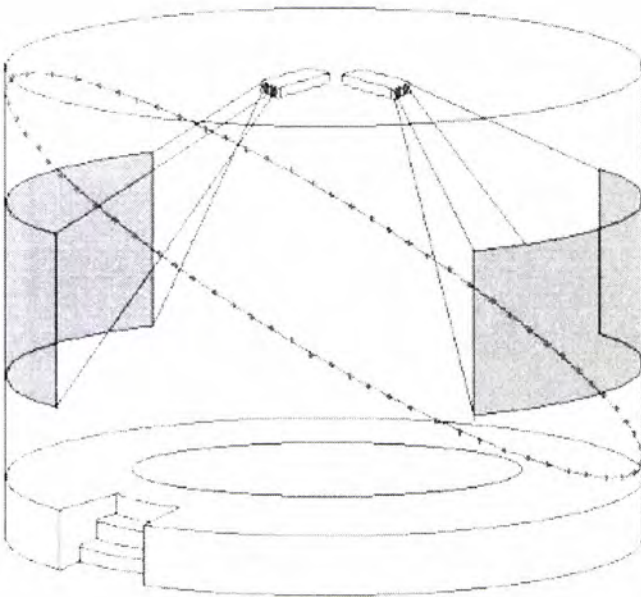
콜코즈Kolkoz, <리옹 비엔날레>를 위한 3D 컴퓨터 게임 스케치Sketch of the 3D computer game for Lyon Biennale, 2001



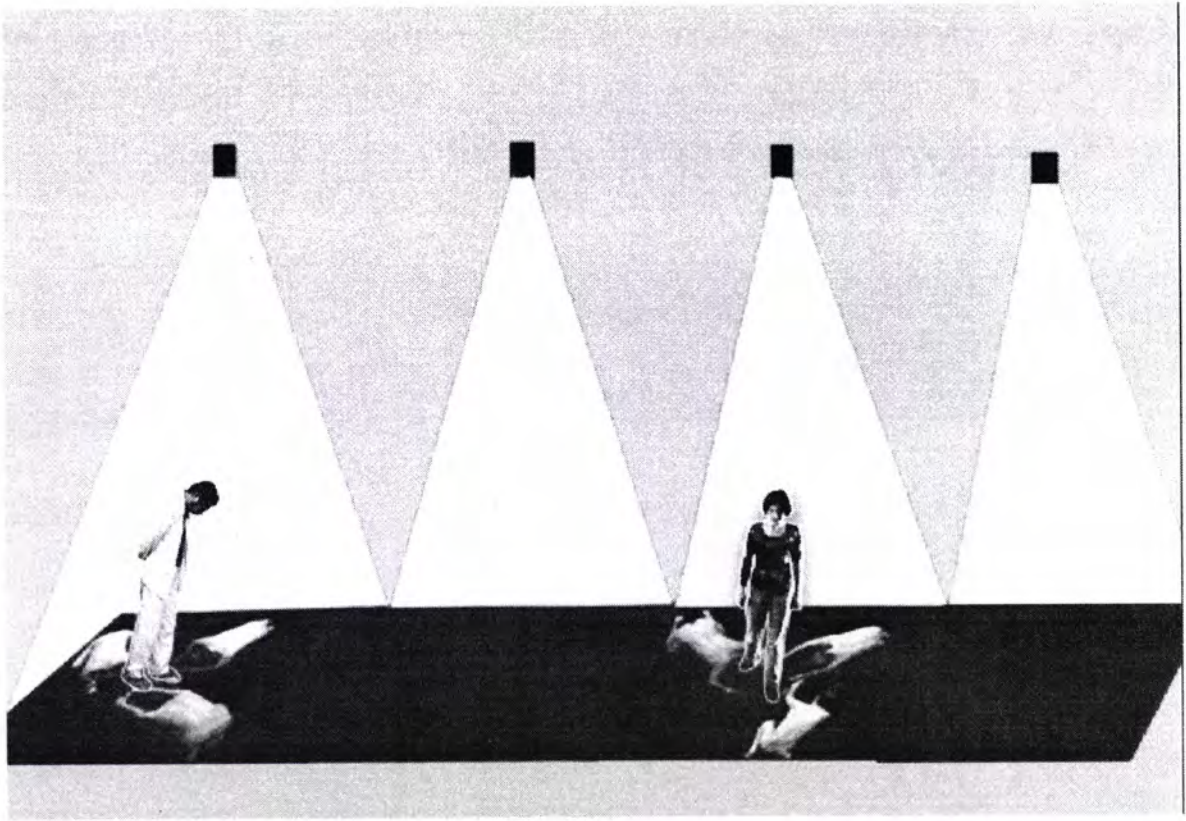
마티유 브리앙Mathieu Briand, <SYS*016.JeX*02/SE-FXw 360>, 2001,<리옹 비엔날레>설치장 입구Entrance of the installation at Lyon Biennale



마티유 브리앙 Mathieu Briand, <SYS*016.JeX*02/SE-FXw 360°>, 2001, 설치 공간 installation room



마티유 브리앙 Mathieu Briand, <SYS*016.JeX*02/SE-FXw 360°>, 2001, 작품 설치를 위한 스케치 : 트램플린 1개, 카메라 76대, 비디오 프로젝터 2대 Sketch of the installation : 1 trampoline, 76 cameras and 2 video projectors



두 첸준 Du Zhenjun, <나는 당신의 흔적을 지웁니다I erase your trace>, 2001

스케치 : 프로젝터 4대와 196개의 플로어 센서Sketch : 4 video projector and 196 floor sensors



두 첸준 Du Zhenjun, <나는 당신의 흔적을 지웁니다I erase your trace>, 2001

프랑스 <엑시트 페스티벌>설치장면, 2001, Installation view at Exit Festival, France

The Art of Game and the Game of Art *

Philippe Codognet

In a society where digital images, global networks and computer-mediated interactions are becoming ubiquitous, electronic games has been recently emerging as a fundamental part of youth culture. New game practices, such as virtual environments, massively multiplayer online games, mobile gaming and so on so forth, have also quickly attracted the attention of artists because of the particular experience that gaming was providing. Media artists have thus been creating in the last years interactive installations and immersive environments which are rooted in game culture, either metaphorically or indeed structurally, using similar software tools. «Seoul International Media Art Biennale» «media_city_seoul», an international forum for media art, is devoted in 2004 to the topics of 'art and game' is the latest and the largest of a series of art exhibitions related to media art and game which have been held since a few years all around the world : Lyon Biennale, France, with a specially curated part on video-games and art (2001), «the ArtCade» lectures at the San Francisco Museum of Modern Art (2001), «the Game Show» at the Massachusetts Museum of Contemporary Arts (2001/2002), «Credit Game» exhibition at ICC Tokyo (2001), «Game Over City» exhibition in Reims, France (2002), not to mention «the Serious Games» exhibition at the Barbican Gallery in London (1997), and the «Game On» retrospective of video and computer games at the Barbican Gallery, London (2002) and Lille, France (2004). But more than archiving exhibitions or artists linking art and game, we will try in this paper to understand why the gaming experience is unique and opens new opportunities that are already influencing media art.

In our so-called post-modern society, the myths of novelty and tabula rasa are always trendy values, proof against economic recession and NASDAQ's fluctuations ... Therefore 'new technologies' enjoy some eternal youth, although they are nearly 60 years old (invention of cybernetics, information theory and computers date back to the 40's) and the 'videogames revolution' is turning into some permanent revolution since over thirty years now : *Pong*, the

* Parts of his text are remixed from an essay which was published in French in the catalogue of the Biennale of Lyon (2001), Réunion des Musées Nationaux 2001.

ancestor of game consoles was released in 1972¹, the first computer game *spacewar* in 1962 and some authors even trace the genesis of electronic games back to 1958². On the virtual battlefields of arcade games, battalions of brave humans are successfully defending the earth since more than twenty years against the hegemony of 'Space Invaders' and 'Aliens' alike. Computers and videogames are now massively widespread in the contemporary society and are taking major part in our everyday life. They are certainly, in a subtle but nevertheless very concrete way, developing new cognitive abilities, which open gamers to a different perspective on the world. Portable consoles (such as the new Nintendo DS and Sony PSP) are becoming wireless and, together with GPS-enabled mobile phone games, let us foresee the so-called ubiquitous networking society that will soon be ours, surrounding us with a data-gas of information-filled radio waves, a new eco-system to be decoded and understood by digital machines only. Contemporary Art is not isolated from the society and therefore involved in its global changes, including technological ones. There is indeed a long tradition of interest in technological utopia by artistic avant-gardes, for instance the Italian futurists in the early 20th century or the Russian constructivism in the 1920's. The current trend for digital technologies in Media art is certainly to be seen in this historical tradition. But let us rewind history and look back at the deep roots of our digital world, before the system crashes and we need to find the reboot button ...

In 1697, the German philosopher/mathematician G. W. Leibniz invented binary notation and considered his discovery to be *imago creationis*, that is, at the image of the Creation³. He used the motto *unus ex nihilo omnia* : from nothing, the One creates everything... Indeed, with the numbers zero and one only, all others could be constructed and therefore the whole universe of numbers, in the same way as, in Christian theology, God created the world from

¹ For an history of video and computer games, see A. Le Diberder et F. Le Diderber, *L'Univers des jeux vidéos*, Editions La Découverte, Paris, 1998, (in French) and J-C. Herz, *Joystick Nation*, Brown and Compagny, Boston, 1996.

² Cf. Steven Poole, *Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing, New York, 2001.

³ For some details on this, see my paper "Ancient Images and New Technologies : the Semiotics of the Web" in: *Leonardo*, MIT Press, vol. 35, no. 1, 2002.

nothingness. This idea is perfectly at work in videogames, where complex virtual universes are built from simple (but long) strings of 0's and 1's. Therefore, digital computer technologies have been able to digest the whole world little by little, dimension after dimension, reifying indeed Leibniz' dream. Binary notation thus became the Universal Language to describe non only the linearity of numbers and texts, but also the flatland of images and, moreover, virtual environments in 3D. But this universal language makes it possible for dynamic computation in order to (re)create and animate in real-time the illusory and illusionary worlds inhabiting the mass memory of our dear electronic machineries. But those virtual worlds nevertheless engender, beyond the electroluminescence of CRT or plasma displays and the metallic shadows of microchips, real feelings for us all - gamers...

Both in the pioneering gaming spaces restricted to the actual limits of the screen such as *Space Invaders* and *Pac-Man*, or the huge, quasi-unbounded virtual worlds of current 3D games that could be explored, level by level, for entire weeks⁴, the computer system swallows the player in his immaterial universe and help him to produce the adrenalin that the mass media spectacle cannot procure anymore. Nevertheless, videogames operate much more at the abstract and symbolic level rather than in the purely sensory sphere. The simple 2D drawings of *Space Invaders* and *Pac-Man* already worked as hybrid semiotic signs, more symbols than icons (in the sense of C. S. Peirce) and make it possible for gamer's empathy⁵; Technological progress in graphic engines and computing power certainly favour a shift towards iconic mimesis which would nevertheless not fully escape the non-figurative aspect of fiction. Is it possible that, during the last twenty years, videogames replayed in fast forward mode the history of Western art, from medieval symbolism to the conquest of the ideal and Euclidian space in the Renaissance ? But then, what about self-awareness and serpentinetricks of Manierism and Baroque, what about the mirrorical returns of the medium on itself? Maybe these concepts simply went out along some shortcut open by technological innovations, and

⁴ or even years, when considering massively multi-user online games such as Everquest and its clones.

⁵ For a semiotic analysis à la Peirce of *Pac-Man*, see Steven Poole, op. cit., chapitre 9.

technically impossible for classical painting or sculpture.

3D virtual worlds popularized in the computer and video games of the 90's express an important paradigm shift, which is not without resonance with what was happening in contemporary art at the same time. Indeed, the first-person point of view and subjective camera have revolutioned the domain of videogames, in particular since the release of games like *Wolfenstein 3* (1992) and the magnificent *Doom*(1993). Despite an incredibly simple scenario (« hunt-and-kill ») and rudimentary graphics, the immersive effect was totally operational, maybe even too much for certain people, as the gamer was totally engaged - mentally if not physically - in the virtual universe. More recently some innovative game design tricks appeared which would further enhance immersion, in particular the possibility to not only wander in the virtual space but also to interact and use objects. This was introduced by *Half-Life*(1998) through the use of the ' E ' key of the keyboard : by using this key and pointing on certain objects, the gamer could trigger some predefined action, such as calling an elevator, opening a valve, or even drive a railways bucket. This 'manipulability' of the world, although extremely simple as each object contained its own teleology, induced nevertheless a deep feeling of immersion and of coherence in the virtual world. This was further achieved in games like the superb *Metal Gear Solid* (1999) and moreover *Deus Ex* (2000) where clicking on an object could lead to some complex manipulation : virtual computers could connect to Internet and let you read your email (or hack someone else's) and virtual cash could be drawn from ATMs ... Such interactivity has been vastly improved nowadays, for instance with the new *Half-life 2* PC game which incorporates an impressive physics-based simulation engine making it possible to manipulate and use objects in a very realistic manner. With such digital tools ready to create virtual worlds and somehow play with reality, it was tempting for contemporary artists to use game engines turned aside from the normal course and appropriated for their own artistic purposes. An interesting example is given by two French artists known under the collective name of 'Kolkoz' who have been reusing existing game engine technologies to create compelling and ironic virtual environments. In their installation

work for the Biennale of Lyon in 2001, they created (with the 3D engine of the Half Life PC game) a multiplayer game in which four players can play through four different computers that were available in the Museum. However the virtual playground of the game was but an exact replica of the surrounding exhibition in the Museum, including the current exhibition. The whole Museum has been digitalized and put into the computer, which was inside the Museum, etc ... This was therefore a play between virtuality and reality, an ironic question asked to the visitor. What is reality? What is virtuality? What is possible in one world, which is impossible in the other? It was also a play with the classical exhibition scenography as visitors could see both the installation from the outside (a lounge room, framed with large glass windows, thus offering live portraits of gamers absorbed in their digital play) or from the inside, that is, not only when entering the lounge room but when entering the virtual environment in an active way in front of a computer. Those artists further developed these ideas in their following project, *kolkoz.org*, where they proposed art collectors to digitalize their own houses (with their art collection) and create a virtual 3D model of the house, with all furniture and art works, that could be used as a game playground. Moreover different owners of 'digital houses' could connect and extend into a larger playground, and interact together ... This is again a play between reality and virtuality, rendered in an immersive vivid way through computer technology and interactive game play.

Interestingly, immersive 3D games - from the ancestor *Battlezone* (1980)⁶ up to *Doom* and its current avatars in 2004 (*Doom 3* and *Half-life 2*) – amount to a shift from the cartographic paradigm, found for instance in board games such as Go, Chess or so-called God-games (*Sim City*, *the Sims*, *Back and White*, etc) to enter the ichnographic paradigm, that is, based on the notion of path. We move away from the metaphor of the map to the metaphor of the path, we move from the third person point of view (God's eye) to the first-person point of view (avouirive). This shift also happened in contemporary art. The notion of the

⁶ Where the player was controlling an armored vehicle fighting tanks and helicopters represented by simple polygon structures.

'cartographic eye in art' appeared some years ago⁷ as a theoretical tool to better understand certain trends of 20th century art and in particular American post modernism of the 60's and 70's, with artists such as Jasper Johns, Robert Morris ou Robert Smithson. However in the later decades of the 20th century and in particular since the 90's, new artists adopted a different paradigm and rather favour an ichnographic process in their works (i.e. subjective vision). This is for instance the case with Swiss artist Pipilotti Rist, in her various videos and installations, e.g. <Pickelporno (1995)> or <Ever is Over All (<Venice Biennale>, 1997), even more in her current installation work in Kanazawa Museum, (Japan, 2004). Some of the works of Douglas Gordon and Bill Viola, in particular the <Nantes triptych (1992)>, also seem to witness the same approach. Maybe are those artists trying to express the feeling that in our current global world nobody could represent or organise any territory in a complete manner, even in an abstract way. These ideas have also been tackle by contemporary artists using traditional media, like for instance in the 'global networks' of American artist Mark Lombardi, which are huge (several meters long) sheets of papers exhibiting the complex and hidden relationships between politics, economics and the underworld. Those works cannot be gazed at in a single vision, but need to be analysed little by little, the eyes following the complex structure node after node, building an incomplete but effective knowledge. The complexity of the structure (graph to follow Michel Serres, rhizome to follow Deleuze, or network in a computer-based terminology) can never be fully apprehended neither visually nor conceptually. Anyway, as said Morpheus to Neo in the blockbuster movie <The Matrix (1999)> "There is a difference between knowing the path and walking the path." Therefore, if "seeing is believing" then experimenting in first-person is something radically different and it opens to another cognitive dimension, far from the refried vertigo of global spectacle and a priori knowledge. This is indeed a key aspect present in the game culture. Other contemporary domains of collective imaginary are also contaminated by this concept, as the 'frontline' images displayed in the media coverage of the wars in Koweit/Irak, Serbia or Kosovo, not to mention the idea of

⁷ See Christine Buci-Glucksmann, *l'œil cartographique de l'art*, éditions Galilée, 1996, and the exhibition catalogue *Mapping*, Museum of Modern Art, New York, 1994.

'embedded journalists' during the recent invasion of Irak. No more ordnance survey maps depicting army progress but subjective views from missiles dwelling on their preys as sole information. "This is not a Nintendo game" even declared in 1991 General Schwartzkopf, commander-in-chief for operation Desert Storm in Koweit... But this aesthetic tilt is also a semantic one, as in subjective vision there is always a part maudite (devil's part, cf. Georges Bataille), which could not be seen nor apprehended and thus will always escape full understanding. There is no light without shadow, no life without death, as exemplified in the acme of the Baroque. But here again, videogames are heading a paradigm shift, echoes of which will soon reason in other domains, because first-person point of view is sometime too immersive and self-involving. With later games such as 'Tomb Raider' and its sequels, one could think that the gaming industry is getting away from (gamer's) subjectivity, even so far back to the society of the spectacle and golden third-person heroes in creating one more Hollywood heroin. In <TR>, the player is put behind a camera, which is following the game heroin, as in an anime. Anyhow, looking back at the history of film making, experiments with subjective camera are rather scarce, the only movie filmed exclusively with subjective camera to enter anthologies being <Lady in the lake> by Robert Montgomery (1947). Consequence of the convergence between video games and cinema, the current trend in the game industry is indeed to put back the player in the passive spectator, as exemplified by the long scenes in Full Motion Video – that is, high definition pre-computed animations which show a deterministic narrative action, as in movies - which are the more omnipresent in current games. There is thus some kind of conceptual battle between opposite forces: on the one hand the (original) game culture impulse towards 'open', social and immersive game arenas where gamers are active and experimenting new sensations and on the other hand the entertainment industry which would like to put the gamer back to its seat in a passive way to consume some 'closed', second-hand feelings and germ-free vertigo. Certainly too subversive for the global infocom society is the development of an active cognition process in the gamer's mind which would envision the knowledge of the world through the discovery of one's possible actions in and on it. We should also remember, in the same line of thought, the words of the

cybernetics pioneer Heinz von Foerster; one of the theoreticians who influenced the school of constructivist psychology: "If you desire to see, learn how to act" ⁸. For von Foerster, 'perceiving is making' and all perception is therefore created by the subject's action upon his environment; perception is active. Experiments have shown that sensory organs (in animals and humans) can be trained to better perceive expected signals before the brain considers them. Therefore, by analogy, it would not be unreasonable to think that a key issue to understand experiences in virtual worlds would be to be able to perform actions and observe their consequences in order to learn the rules governing the artificial environment – maybe simply by trial and error. This is obviously easier to do in a virtual world than in the real one, and this cognitive process is therefore put to use in many computer games and thus now intuitively performed by videogame-educated kids. It might be possible that this ability to develop cognition by action is indeed gradually replacing the more classical humanist tradition of learning by books and letters ...

A key point in game and interactive installations is the place of the spectator into the artwork. The ability of games to lead to deep integration of the player into the game play and to therefore amount to cognitive immersion, by letting him perform intuitive and meaningful actions, is certainly the main novelty of this sub-genre with respects to new media art. A simple way to achieve this is to physically engage the spectator into the artwork, as exemplified for instance in the installation <SYS*016.JeX*02/SE-FXW 360°> by French artist Mathieu Briand, which has been presented also at the Lyon Biennale in 2001. A trampoline is set in the middle of a circular room, on the wall where are 76 cameras and 2 video projectors. Spectators can enjoy playing and jumping on the trampoline, watching their performance on the two video screens. However from time to time (about every 20 or 30 seconds), the image freeze and a circular pan is done with the 76 cameras, freezing the spectator/player in the air, as if he was somehow in zero-gravity. This is a real-time version of the so-called 'Bullet

Time' special effect that has been used in the movie <The Matrix>. But this work goes being a purely visual and ironic phenomenon and it refers to the illusionist value and lure of

^x Heinz von Foerster, *Observing Systems*, Seaside, Calif.: Intersystems Publications, 1984.

reality, a 'reality' that could be observed by rotating it, as a tri-dimensional object in a 3D modeler or industrial design software. This camera panning up to 180° or even 360° also reminds the camera movements that could be found in video games such as 'Street Fighter', 'Mortal Kombat' or 'Tekken', especially at the beginning or end of the fights. Hence it is clear that the characters on the stage (i.e. the spectators...) are simulacra that could be fully observed, in a virtual obscenity that allows for no dead angles nor shadows. There is no unseen, untold or un-thought in such a world. As a special effect in the movie <The Matrix>, this device is at work in the virtual universe of the matrix, because this is a world of total surveillance but also because one can modify and recompose the 'real' at will. It seems that Mathieu Briand's work displaces this interrogations towards a more intimate and inner place. Spectators are facing up with their own image, but an image from the outside, a serial, real-time and machine-based image. Each spectator is seen from an impossible point of view composed by 76 eyes... At the opposite side of the incarnation of spectators in avatars found in classical virtual systems, Mathieu Briand proposes to de-compose, de-construct and de-incarnate the spectator in the real world, through multiple synchronized viewpoints.

In the field of digital arts, the concept of interaction has repeatedly been identified as a fundamental characteristic and this notion is one of the fundamental advances brought by the use of computers in art installations. In the paradigm of the interface, interaction has often been considered as a necessarily reduced and incomplete dialogue between the human and the machine, as a means of access that will always be frustrating since it is always limited and imperfect. In taking up this route, numerous artists have done their utmost to devise interfaces that are more or less natural to allow for an improved interaction with their digital works, as if the viewer's immersion should necessarily go through a complex technological apparatus with computer or electronic elements facilitating the difficulty and ambiguity of interpretation that all artistic production offers. That approach, however, forgets that immersion is cognitive before being perceptive, the "reality" of a work clearly being invented and recreated by the viewer and not just perceived and undergone. Du Zhenjun, a Chinese

media artist now established in Paris, clearly situates himself within this new conceptualization of interaction. The interactive technologies he uses are relatively simple, as the presence sensors (through floor pressure or infrared detection) merely record and send binary data: on/off, present or absent. Thus, far from technological artifice, he rather invents an epure of interaction, which, through its minimalism, makes light of any given technological implementation. A key installation for this is <I erase your trace>, first shown in 2001 at the Exit festival, a yearly new media event held in Creteil in the suburb of Paris. The spectator walks down a 4-meter wide and 12-meter long corridor with a large gray carpet. When the viewer moves within the perimeter of the carpet, an image tags along his steps. Four figures stick to the viewer, bustling about to immediately clean, polish, scrub, scrape, wash, and erase all traces or stains that his steps could have left behind. The visitor cannot set foot on the floor without seeing them appear under his heels with rags, brooms, brushes, and vacuum cleaners in hand, preoccupied with erasing the viewer's presence before he has even left. In <I Erase Your Trace>, the figures projected on the ground (virtual characters) take great care to clean the floor, closely following the viewer as if telling him that his presence has disrupted some pre-established order and that he is in fact undesirable since his literal presence can only soil the dark virtuality of this installation.

Borrowing from the formal vocabulary or tools of computer games, but with different aims, modalities and media devices, the artworks discussed above present a disrupted space between reality and virtuality, in which the viewer is engaged, sometimes in spite of himself, in an action that takes him as if by vertigo to a point he does not want to go, in a mental state he had nevertheless thought banished from his sterilized vocabulary of microwave-reheated emotions. The artworks somehow present themselves as concave signs, lying in wait for a human presence, which it will take on an uncertain journey toward the disturbed landscapes of his own consciousness—as if only a 'thought from outside' (Foucault) could circumscribe the new modalities at stake in our contemporary society.

Therefore, let us be optimistic, there will always be some game designers and some artists to surprise us and get us out of our post-consumerist overdose ...

예술, 게임을 말하다

윤진섭

제3회 서울 국제 미디어 아트 비엔날레의 총감독으로서 우선 이번 비엔날레에 대한 간략한 소개를 하는 것으로 이야기를 시작하도록 하겠다. 이번 비엔날레는 '게임/놀이'라는 주제를 전면에 내걸고 전 세계 20여 개국으로부터 42점의 작품을 선정하여 전시 중에 있다. 요한 파인애플, 한스 D. 크리스트/틸만 바움개르텔, 그리고 리즈 휴즈와 함께 공동 큐레이팅한 이번 전시에서 우리는 '게임'이라는 단어를 단순히 컴퓨터 게임을 기반으로 한 문화에 초점을 맞추는 대신 그것을 좀 더 광범위한 사회적, 문화적 맥락에서 검토하고자 했다. 따라서 이번 전시는 전반적으로 인문학적이고, 비판적인 성향이 강한 편이라고 할 수 있다. 그러나 이러한 비판이 디지털 문명, 게임과 놀이가 사회의 키워드가 되어가고 새로운 유형의 디지털 인간들이 속속 나타나고 있는 현재를 통째로 부정하려는 것은 아니다. 오히려 우리는 이번 전시가 사회적 변화들을 직시하여 앞으로의 디지털 문명을 좀 더 건강하게 가꾸어 갈 수 있게 하는 바탕이 되도록 하는 데 더욱 초점을 맞추었다. 이것은 아마도 예술이 가지고 있는 사회적 치유의 기능을 아직 우리가 믿고 있다는 것을 반증하는 것일 수도 있을 것이다. 왜냐하면 비엔날레라는 것이 몇몇 큐레이터들과 작가들이 모여서 만드는 단순한 기획전이 아니고, 그만큼 사회적 역할을 해야 하는 것으로 보았기 때문이었다. 이러한 이유들로 인해 이번에 선정된 작품에는 <사랑스런 카우치 지지>처럼 인터랙티브 미디어 퍼니처라 불릴 수 있는 귀여운 작품이라든가 야노베 켄지의 <숲 속의 영화관>과 같은 혼합 설치, 날리니 말라니의 <게임 조각>과 같은 영상 설치, 모저와 슈빙어의 <액팅 팩트> 같은 영상작품은 물론 다니엘 퍼잡스키의 <드로잉> 등 다양한 장르의 작품들이 소개되었다.

그러나 '게임/놀이'라는 주제와 관련해서 볼 때, 특히 우리의 관심을 끄는 작품들이 있는데, <Q3D>, <사물에 반항하는 사람들>, <서울/킬링타임>, <컨테이너>, <벨벳 스트라이크>, <팔라딘 요새>, <CCTEX>, <저격수>, <앤디의 꿈>과 같은 작품들이다. 외견상 보기에 이 작품들에는 어떤 공통점도 없는 것 같지만, 사실 이들은 상업용 게임과 밀접하게 연관되어 있으며, 소위 말하는 '게임 아트' 범주로 묶어서 이야기 할 수 있다.

게임 아트? 미디어 아트 분야에서 언제부터인가 심심치 않게 '게임 아트'라는 용어를 듣게 된다. 그러나 초기 '미디어 아트'라는 용어가 그랬듯이 '게임 아트'라는 용어도 사실 대단히 애

매하다. 게임 아트란 무엇인가. 게임이 예술의 수준에 올랐다는 것인가, 아니면, 예술로 게임을 만든다는 것인가. 그것도 아니라면, 도대체 왜 게임과 예술이 만나야 하는 것인가 등등 아직 풀리지 않는 문제들이 많이 있다. 그러나 대체로 게임 아트라고 부르는 작품들은 크게 두 부류로 나눌 수 있다. 하나는 실제 게임기를 제작하는 것, 다시 말하면 미디어 자체를 만들어내는 것과 다른 하나는 상업용 게임을 다양한 측면에서 활용하는 것이다. 전자의 경우에는 본 전시에 출품된 <버주얼-디지털 흔들 목마>와 같은 상호작용적인 작품들까지도 넓은 의미에서 포함되기 때문에 일반적인 상호작용적 예술과 구분 짓기가 쉽지 않다. 후자의 경우는 좀 더 구체적인 '(컴퓨터) 게임'과 관련된 작품들을 지칭한다. 하지만 어느 경우에도 그 경계를 확연히 나눈다는 것은 불가능하다. 이 자리에서는 앞서 언급한 작품들을 중심으로 주로 후자의 경우를 가지고 이야기하도록 하겠다.

본 전시에 초청된 주요 게임 아트 작품들은 대체로 두 개의 부류로 나눌 수 있다. 하나는 상업용으로 출시된 게임의 게임 엔진을 사용한다거나, 그것을 개조하거나 해킹하는 적극적인 작품들이고, 또 다른 부류는 일상적으로 경험하는 게임을 전혀 다른 방식으로 접근해서 관객의 기대를 깨고, 게임환경이나 게임 체험 자체에 대해서 다시 생각하게 하는 작품들이다.

먼저 <서울/킬링타임>부터 살펴보자. 작품은 도시 모델과 영상으로 구성된다. 전시장에는 가상의 서울이라고 할 수 있는 미니어처 도시 모델이 설치되어 있고, 한 쪽 벽면에는 영상이 보인다. 작품의 영상은 전투비행 모의 게임인 'f-a18' 전투 모의 장치에서 보여지는 장면인데, 영상은 전투기가 서울을 목표로 설정하고 이륙하는 것에서 시작한다. 격추 게임에 익숙한 관객들은 첫 화면을 보고, 현란한 폭격장면을 기대하지만, 실상 전투기는 서울에 안착하여 마치 관광버스가 서울을 여행하듯 돌아다니게 된다. 실제 컴퓨터 게임에서 이러한 상황은 오류가 났을 때에만 일어날 수 있는 상황이다. 관객의 기대를 빗나가는 예상치 못한 비행도 신선하지만, 미니어처로 만들어진 도시 모형과 컴퓨터 시뮬레이션 된 영상의 연관은 게임과 도시라는 두 개의 다른 공간의 변이도 보여준다는 점에서 주목할 만한 작품이다.

펍 멩보의 <Q3D>와 톰 베츠의 <CCTEX> 그리고 랭랜즈와 벨의 <오사마 빈 라덴의 집>은 '퀘이크III' 소프트웨어를 직접 사용하여, 상업용 게임에서는 느낄 수 없는 새로운 경험을 하게 한다. '퀘이크III 아레나' 소프트웨어를 기반으로 한 <Q3D>는 그레고리안 성가가 배경으로 흐르는 가운데, 흑백 이미지의 일인칭 슈팅 게임이 시작된다. 다음 장으로 넘어가면, 흑백의 이

미지가 화려한 색채와 속도의 향연으로 바뀌고, CNN 앵커는 팽 멩보로부터 전해들은 사이버 전쟁을 보도한다. 팽 멩보는 게임에 나오는 인물의 얼굴을 자기 얼굴로 대체해서 실제 게임 스토리 안에 들어가서 이야기를 전개한다.

영국 임페리얼 전쟁박물관의 후원으로 아프가니스탄을 여행하고 돌아온 결과물로 만들어진 작품 <오사마 빈 라덴의 집>에는 영상과 이미지, 깃대, 그림 등 다양한 요소들이 결합되어 있는데, 그 중 주목할 만한 것은 퀘이크 소프트웨어를 사용한 게임 <오사마 빈 라덴의 집>이다. 일반적으로 퀘이크 소프트웨어를 사용하는 경우 총격전이나 살인장면이 많이 나오는데, 이 게임 속에는 아무도 없는 폐허와 적막감만이 감돈다. 관객은 조이스틱을 가지고 빈 라덴의 집을 돌아다니며 빈 라덴을 찾지만, 사실 그 곳엔 그가 없다. 빈 라덴을 찾으러 돌아다니는 관객에게는 맥빠지는 결말이겠지만, 작가는 폭력적인 게임을 만드는 소프트웨어를 가지고 만든 전혀 폭력적이지 않는 게임을 통해 빈 라덴의 생존여부조차 정확하게 확인되지 않은 상황에서 끊임없이 전쟁의 공포를 야기시키는 현실 사회를 비꼬고 있다.

탐 베츠의 <CCTEX>역시 '퀘이크III'의 소프트웨어를 사용하고 있다. 전시장 안에는 CC 카메라가 설치되어 있고, 그 CC 카메라를 통해 전송 받은 장면은 작가가 개조한 프로그램을 거쳐가면서 전혀 예상하지 못했던 추상적인 화면으로 바뀐다. 녹색의 기하학적 선들이 무중력 상태에서 유평하는 듯한 이미지를 보는 관객이 화면 속의 공간에서 길을 잃을 무렵, 갑자기 자신의 모습이 화면 안에 투영되고 자신도 모르게 CC 카메라에 의해 감시받고 있음을 느끼게 된다. 작가는 이 작품을 통해 CCTV와 디지털 미디어 전송 시스템들이 유비쿼터스 적으로 개인을 감시하고 있음을, 또한 은폐된 감시체제가 증가하고 있음을 이야기하고자 하였다.

이외에도 실제 출시된 게임을 구입해서, 게임을 하지 않는 게임 하기, 즉 게임 속의 캐릭터에게 명령을 내리지 않기 때문에 게임이 진행되지 않고 있는 장면을 녹화한 밀토스 마네타스의 <사물에 반항하는 사람들>, 상업용 게임엔진을 사용하여 미스터리 살인사격을 목격하는 경험을 하게 해주는 <컨테이너>와 같은 가볍게 즐길 수 있는 작품들도 있는가 하면, 에도 스텐의 <팔라딘 요새:미군>처럼 다소 묵중한 의미를 담고 있는 작품도 있다. 이 작품에서 우선 맨 먼저 눈에 띄는 것은 중세 성 모양의 모델이다. 성의 전면에는 모니터가 있고, 네 개의 망루 중 하나에는 작가가 직접 만든 주문형 컴퓨터가 있다. 그리고 모니터 앞에는 역시 작가가 만든 로봇으로 조작되는 키보드가 있다. 작품을 켜면, 로봇들이 분주히 움직이면서 키보

드를 작동한다. 그리고 모니터에는 군사훈련 게임이 나오는데, 이 게임은 실제로 미국이 신병 훈련을 할 때 사용한다는 '미국의 군대' 게임이라고 한다. 끊임없이 키보드를 움직여서 게임 속의 군인들을 훈련시키는 것을 들여다보고 있노라면, 지금 세계 곳곳에서 벌어지는 전쟁과 테러에 대한 생각에 마음이 착잡해진다.

이번 전시에 초청된 작품 중 게임 아트에 대해서 이야기할 때 빼놓을 수 없는 것은 아마도 <벨벳 스트라이크>일 것이다. 앤-마리 슬라이너, 브로디 콘돈, 호앙 레안드레의 공동 작품인 <벨벳 스트라이크>는 911 테러와 직접 연관이 있는 작품이다. 이들은 911 테러에 대한 미국의 대응을 보고서 이 작품을 구상했다고 한다. 그들은 미국이 테러를 반대하는 반테러주의자의 입장을 취한다면, 그에 맞는 방식을 찾아야 했을 것이라고 그들은 말한다. 미국은 자유의 수호자이며, 반테러주의를 공식적으로 선포하면서도 똑같이 테러에 대응했다는 사실에 분개한 이들은 당시 대단히 유행했던 온라인 슈팅 게임인 '카운터 스트라이크'를 해킹해 들어갔다. 그리고 게이머들이 서로를 죽이고 전투를 하는 동안 스프레이를 들고 게임공간 벽면에 자신들의 주장을 담은 낙서를 하고 다녔다. 컴퓨터 해킹을 통한 행동주의를 표방하는 액티비즘과 연결된 이 작품은 게임 아트에 대해서 많은 것들을 생각하게 한다.

게임에 굳이 아트 즉, 예술이라는 것을 붙였을 때, 기존의 게임과 게임 아트는 어떻게 다른가. 지금까지 살펴본 작품들이 이에 대한 답을 준다고 생각한다. 게임 아트는 일차적으로는 게임의 방식을 차용하는 작품들이며, 또한 게임과 게임 문화를 기본 모티프로 하여 이에 대한 상위의 언급을 하는 작품들을 말한다. 따라서 게임의 규칙을 전도시킨다던가, 관람객이 예상했던 것과는 다른 방식으로 게임을 즐기는 것, 게임을 가지고 게임 문화에 대한 비판적인 시야를 갖는 것 등 다양하다고 할 수 있다.

하지만 대다수의 미디어 작품들이 상호작용적인 형식을 채택하고, 그로 인해 관객과 일종의 게임을 해가는 현 상황을 볼 때, 어떤 것이 게임 아트라고 규정하는 것은 그다지 중요한 문제가 아닌 것 같다. 오히려 더 중요한 것은 게임 문화에 대해 예술이 이러한 방식으로 개입하는 것이 우리의 문화를 더 풍성하게 하고, 소비중심 사회를 살고 있는 사람들을 단순히 게임을 즐기는 소비자로서만 전락시키는 것이 아니라, 깨어 있는 정신을 갖게 할 수 있다는 점이다.

우리나라는 컴퓨터 게임 산업으로 세계에서 손꼽히는 나라들 중 하나이다. 게이머가 스타 못지 않은 인기를 누리고, 게임 제작자가 아이들의 장래 희망에 번듯하게 들어가 있는 나라.

게임 고등학교와 게임 프로그램 마니아층이 형성되어 있는 나라. 하지만 아쉽게도 우리나라에는 게임 아트라는 것을 하는 작가들이 그다지 많지 않다. 이미 게임이라고 하는 것이 우리 사회와 문화와 떼어낼 수 없는 것이라면, 끌어 안아야 하지 않을까. 폭력적이고 선정적인 게임이 주류를 이루어 가고 있는 요즘 시점에서, 예술과 게임의 많은 만남을 통해 우리 문화가 질적으로 풍요로워지기를 기대한다.

Game Art: Art talks to Game

YOON Jinsup (Artistic director of "media_city seoul 2004")_____

I would like to start with a brief introduction of the 3rd Seoul International Media Art Biennale (media_city seoul 2004). We are showing 42 works from 20 countries under the theme 'game/play'. Co-curated by Johan Pijnappel, Hans D. Christ/Tilman Baumgaertel and Liz Hughes, we explored the theme of 'game/play' in a broader social context instead of focusing just on the computer game culture. Therefore, one can say that this biennale has humanistic, critical orientation. However, we are not intending to deny our current situation where digital civilization, games and play are becoming the keywords of the society, and the new kind of digital humans are evolving. Rather, our biennale aims to suggest a healthier and fruitful direction for our digital civilization by facing the changes in the society. (It might be a statement of counterevidence against our belief in the role of healing in art) Since this is not just a special group exhibition involving several curators and a large number of artists, we believe that we need to take some social responsibility. For this reason, we have invited and are showing a range of different works. This includes a simple media art furniture <Zizi-Affectionate Couch> by Stephen Barrass, Linda Davy and Kerry Richens, mixed installation <Cinema in the woods> by Yanobe Kenji, <Game Pieces> by Nalini Malani, <Acting Facts> by Moser and Schwinger, drawings from Dan Perjovschi, and many others.

There are particularly enticing works that directly comment on the theme of 'game/play.' <Q3D>, <People against things>, <Shooter>, <Seoul/Killing Time> and <Andy's Dream> are such examples. On the surface, it seems that they share nothing in common, but they actually share one commonality in that they use commercial computer games.

Game Art? From some time ago, the term 'game art' has been going around in the field of media art. However, the term 'game art' is as vague as the term 'media art' when it first came out. What is game art? Does that mean game has been uplifted to the level of art?

Or does it mean that art is now being made into games? If not either of those, what is the reason behind combining game and art? There are still many questions that are not answered here. However, we can see two general categories of so called "game art." One category of game art involves those that produce actual game console, which is to say creating media itself, and the other type involves those that utilize commercial games in various ways. The former category encompasses wide variety of works including the interactive installation work such as <Virsual –Digital Rocking Horse>. Since the ground for this category is fairly big, the distinction between game art and interactive art is difficult to make. The latter category refers to those works that are related to more specific examples of '(computer) games.' However, it is impossible to draw a clear boundary between what is in and what is not. Here, I'm going to talk about those works that fall under the latter category and will speak about the examples mentioned earlier.

The game art in this exhibition can be divided into two groups. One group of works includes those that use commercially produced game engines, either by remodeling or hacking them. The other group of works includes those that approach games that we are familiar with but from a completely different angle. Thus, they break our expectations and challenge us to rethink about games or their environment. Let's first take a look at <Seoul/Killing Time>. The work is composed of a model of Seoul and video projection. In the exhibition, a miniature model of Seoul is installed and a video projection is shown on a wall adjacent to it. What is shown here is a scene from the combat simulation of 'f-a18,' a military flight simulation game. The video shows the flight targeting Seoul, and its take-off. Those visitors who are familiar with this shooting game would expect to see a wild bombing scene to follow. Contrary to the expectation, however, the fighter plane arrives and goes around Seoul as a sightseeing tour bus would go around. In reality, this can happen only when there is an error. The unexpected flight is delightful. As well, it is notable that the artists make change the two different spaces of the game and the city by making association between miniature city model and the simulated game on screen.

<Q3D> by Feng Mengbo, <CCTEX> by Tom Betts and <The House of Osama Bin Laden> by Langlands and Bell have directly use the 'Quake III' software, but created unique experiences that one cannot have through the commercial game. Based on *QuakeIII Arena* software, <Q3D> creates a game of a first-person shooting game with Gregorian chant at the background and black-and-white imagery. Moved to the next scene, the black-and-white images change into brilliant feast of colors and speed, and the CNN anchor Feng Mengbo reports a cyber war. By replacing the face of the character in the game with his, he becomes involved in the game and tells the story from within. Made with the support of British Imperial War Museum, <The House of Osama Bin Laden> is created as the result of traveling Afghanistan. Video clips, still images, flags, pictures and other various elements are combined together to compose this work. Among them, the game <The House of Osama Bin Laden> made with Quake software is notable. In general, there are many shooting or killing scenes in those works that use Quake software, but one only sees a deserted and desolate place in this case. The game participant looks for Bin Laden with a joystick, but actually there is no one there to find. By making a non-violent game out of a violent game software, the artist critique at the reality where the fear of war is aroused when even the whereabouts of Bin Laden was uncertain at the time. Tom Betts' <CCTEX> also uses *Quake III* software. A close circuit camera is installed in the exhibition hall, and what the camera captured goes through a program manipulated by the artist, and this is turned into completely unexpected abstract screen. By the time the audience loses the sense direction in the space while looking at the green geometrical lines floating around in a state of weightlessness on the screen, one faces his or her own image on the screen. Right at the moment, one realizes that he or she has been under surveillance via CCTV. Through this work, the artist talks about how CCTV and other digital media transmission systems are watching over individuals ubiquitously and how the number of concealed surveillance setups is increasing.

For <People against Things>, Miltos Manetas purchased the commercially available games and played with them. For instance, he created the game that is played by not playing it. In here, he took a video shot of the scene where there is no moving forward in the game while the character in the game is waiting for the next command. While <Container> allows the audience to witness mystery homicide scene by using commercial game engine, <Fort Paladin: America's Army> by Eddo Stern contains rather grave meaning. The model in the shape of a castle of Middle Ages is installed. There is a monitor in front of the castle, and there is a custom made computer made by the artist himself placed on one of the four watchtowers. In front of the monitor, there is a keyboard that is operated by a robot made also by the artist himself. With the power-on, the robot moves busily operating the keyboard. On the monitor, a military training game is played. Apparently, this is 'America's Army' game that is actually used for training new soldiers in the US. Looking at the robots moving busily operating the keyboard to train the soldiers in the game, I cannot help but too feel perplexed thinking about the war and terrors that happen all over the world at the moment.

When we are talking about the works that are invited to this biennale, we cannot leave out <Velvet-Strike>. This work, which deals with the 9/11 is made collaboratively by Anne-Marie Schleiner, Brody Condon and Joan Leandre. The artists have said that they formulated the concept for this work after seeing the US reaction towards the 9/11. If the US takes the position of anti-terrorism, then they should have sought out appropriate way to respond according to their claim. Despite that they proclaimed themselves to be the guardian of freedom and emphasized their position of anti-terrorism officially, they counteracted terror with the same thing. Furious with this, they hacked into 'Counter Strike,' a widely popular online shooting game at the time. In it, while gamers were killing each other in the cyber world, they went around the scene spraying walls of the cyber space with their statements. Related to Hacktivism which advocates a form of activism through computer hacking, this work challenges our view about game art.

When putting the word 'art' in front of 'game', how does the game become different from other existing games? I think the answer can be found in the works that are introduced above. Game art refers, firstly, to a type of art that uses the form of a game. Secondly, it is a kind of meta-language which mentions about game and game culture. Therefore, they change the rule of a game, make the game to be played in a completely different way, or make critical points about the game culture with the games.

However, in the situation where majority of media art works are interactive and they involve their audience to participate in some kind of game structure, it is probably not that important to define what game art is and what is not. Rather, what is more important is this. In what ways should art intervene with game culture in order to make our culture richer, and turn the consumers who merely play games in the consumption driven society into those who are conscious of their act?

Korea boasts being one of the top countries for computer game industry. Gamers enjoy fame like movie stars, and the job title of 'a game producer' is included in the list of future dreams of our children. It is a country that has a game high school and has a large group of game program devotees. Unfortunately, there are not very many artists who work in the field of game art, however. If games are already part of our culture and society, shouldn't we embrace them? In the current situation where the violent and sensational games are leading the main current, I hope that our culture would be enriched through the meetings between art and games.

예술, 디자인 그리고 비디오 게임

마수야마 히로시

게임과 예술은 다르다. 여기에서는 그것을 '목적의 차이' 라고 해두고 싶다. 게임이 '놀이 play하는 즐거움'에 그 목적이 있다면, 예술은 '의식이나 개념을 변화시키는 일'을 목적으로 한다. 나에게 가장 흥미를 주는 것은, 서로 다른 목적을 가지고 있는 이 두 분야에서 공통되는 부분, 즉 '즐거움의 의미를 전도시키는 게임', 혹은 '개념이 변하는 것 자체가 즐거움을 주는 예술'이다. 바꾸어 말한다면, 즐거움만 주는 게임이나 새로움만 추구하는 예술은 그다지 흥미가 생기지 않는다.

아마도 한 6,7년 전쯤 나는 세 개의 전시회를 관람했다. 하나는 현대미술을 다루는 <베니스 비엔날레>였고, 또 하나는 게임 쇼인 <E3>, 그리고 끝으로 미디어 아트의 축제라고 할 수 있는 <아르스 일렉트로니카>였다. 이러 저러한 다른 목적과 역사를 가지고 있는 이탈리아, 미국, 오스트리아에서 개최되었기에, 나라도 문화권도 달랐다. 그러나 단순히 말하자면, 예술과 게임을 좋아하는 사람이라면, 이 세 가지 전시를 보는 것은 대단히 즐거운 일이었을 것이다. 물론 나도 그런 사람 중 하나이다.

우연하게도 거의 동시에 본 세 개의 전시회에서, 각각 무엇인가 부족한 것 같다는 느낌이 있었다. <베니스 비엔날레>는 당시 유행처럼 많아졌던 영상작품을 컨트롤하는 컴퓨터가 많이 있었지만, 고장 난 것이 많이 있었다. <E3>에서는 이렇다 할 새로운 작품을 별로 보지 못했다. 그리고 <아르스 일렉트로니카>는 다른 두 전시와 비교해 볼 때, 대단히 평범한 전시였다. 이들 전시들에는 테크놀로지, 전시 개념, 예산이라고 하는 세 가지 중요가 하나씩 부족했다고 생각된다. 어떻게 보면 일반 전시회에 기술적인 지원이 부족하다거나, 비디오 쇼와 같은 전시에 철학적인 컨셉트가 부족하다거나, 그리고 <아르스 일렉트로니카>와 같이 실험적인 전자 음악 이벤트에서 시작된 행사에 예산이 부족한 것은 당연하다면 당연하다고도 할 수 있겠지만, 나는 이 세 가지가 충족되어 있는 전시를 기대했다.

예술, 미디어 아트, 그리고 비디오 게임. 이 세 가지를 엄밀하게 구분하기 위해서 시간이나 에너지를 쏟는 것은 그다지 생산적인 일인 것 같지 않다. 상업용 비디오 게임처럼 재미있으면서 또한 미디어 아트처럼 기술을 제대로 사용하고 있고, 현대예술에서처럼 우의로 가득 찬 작품들을 많이 보기를 기대한다. 쿠와쿠보의 작품처럼 말이다.

Art, Design, and Video Games

Masuyama Hiroshi

Art and games are different and I think the differences lie in 'the differences of their purposes.' Whereas games have the purpose of creating 'pleasure when playing,' the purpose of art is 'to make changes in consciousness or concept.'

The area where these two areas overlap is what I am interested the most. They pursuit different goals, but they share the common ground, which is: 'converting the meanings of pleasure,' or 'art that gives pleasure through changing concept.' I do not find games that only give pleasure or art that only seeks for the newness that is interesting.

About six or seven years ago, I had opportunities to see three exhibitions. They were: «Venice Biennale», the contemporary art biennale, «E3», a game show, and «Ars Electronica», the media art festival. With different goals and histories, they were held in different cultural and geographical parts of the world of Italy, USA and Austria. For those who enjoy art and games, seeing these three exhibitions would be a very exciting experience, and it was certainly the case for me.

In these three exhibitions that I saw around the same time by chance, I felt there was something lacking in each of them. Following the current tendency, there were many video works controlled by computers in «Venice Biennale». However, many of them were out of order. I couldn't find particularly interesting works in «E3». There was not anything special at «Ars Electronica» compared to the other two exhibitions. They lacked in one of the three important factors of making a good exhibition, namely: technology, exhibition concept, and budget. Although some people might say that it is understandable that there would be the lack of technical support in a regular fine art exhibition, philosophical concept in the video (game) show, and budget in the festival which grew out from the experimental electronic music event, but I had expected to see exhibitions that have satisfied those three criteria.

Art, media art, and video game. I do not think it is productive to pour energy or time in categorizing these three fields apart strictly. Rather I expect to see works which give pleasure like commercial video games, appropriately use technology like media art, and deliver allegorical meanings like contemporary art such as Kuwakubo's work.

신용 게임

마수야마 히로시

1971년 세계는 두 종류의 게임 열기에 휩쓸렸다. 그 하나는 비디오 게임이었다. 이는 '컴퓨터 스페이스'라고 알려진 최초의 상업용 게임의 출시와 함께 시작되었다. 또 다른 게임인 '화폐 게임 money game'은 화폐가 더 이상 금으로의 교환가치를 가지지 않게 되고, 일종의 '신용' 가치가 되면서 시작되었는데, 신용이라고 하는 것은 화폐와는 달리 표준이 되는 어떤 가치를 더 이상 가지지 않는 것이었다. 화폐는 순수한 정보가 되었고, 디지털 신호에 의해서만 표현되는 것으로 변했다.

디지털 엔터테인먼트로의 전환은 우리가 여가생활을 즐기는 데 지대한 영향을 주었으며, 정보로서의 화폐(돈)이라는 개념으로의 전환은 금융 경제, 실제 경제 보다 백배나 더 큰 경제를 창출하였다.

<신용 게임>전 전체를 아우르는 주제는 '화폐/돈'이다. 하지만 '화폐/돈'이라는 것이 무엇인가? 정확하게 어떻게 돈이 가치를 표현하는가? 화폐의 가치는 내재적인 것도 아니고 고유의 물질적 가치를 가진 것도 아니다. 사람이나 정부 기관은 돈을 실제적인 것으로 사용하도록 허용하는 사회적 구조를 수용함으로써, 합법적으로 화폐가 가치를 표현할 수 있게 하였다.

광범위한 경제적 의미에서 본다면 두 가지 유형의 신용이 존재한다. 하나는 금융적 신용과 또 하나는 실제적 신용이다. 간단하게 말하자면, 금융적인 신용이란 '가치가 돈으로 쉽게 전환되는 것'이고, 실제적 신용은 '가치가 화폐/돈으로 변환되기가 어려운 것'이라고 할 수 있다. 전자는 통화 가치 자체이고, 후자는 우리가 '사랑'이나 '감사'와 같은 단어들로 설명할 수 있는 것들을 포함한다. 그리고 두 경우 모두에서, '신용'은 인간 상호작용을 위한 토대가 된다.

<신용 게임>전은 예술적 관점에서 화폐로 쉽게 전환되는 가치와, 쉽게 전환되지 않는 가치를 검토해보기 위한 시도이다.

Credit Game

Masuyama Hiroshi

In 1971, the world began playing two kinds of games. The first was a 'video game,' that began with the release of the first commercial game, known as 'Computer Space.' The other was a 'money game,' that began when money was no longer convertible to gold, and money became a type of 'credit' that no longer had a value that was linked to some underlying standard. Money became pure information, represented only by digits.

The shift toward digital entertainment has greatly influenced the way we enjoy ourselves, and the shift toward money as information created a financial economy, an economy hundreds of times larger than the real economy.

The overarching theme of this design exhibit is money. But just what is money? How, exactly, does it represent value? The value of money does not come from any inherent or intrinsic material worth, yet the people and governments of the world have more or less agreed to adopt social constructs that allow us to use money as real, legally enforceable representations of value and worth.

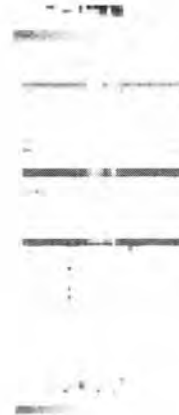
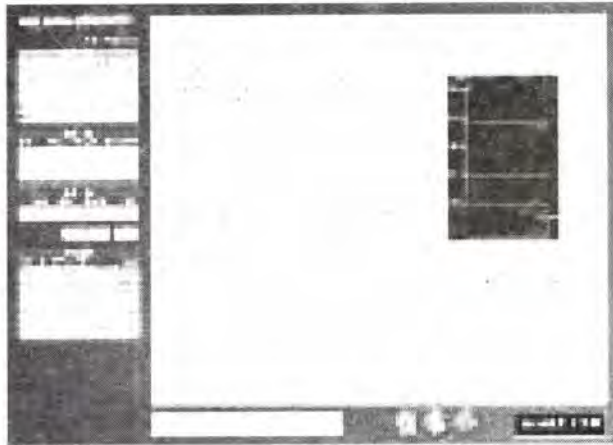
In a broad economic sense, there are two types of credit: financial credit, and real credit. Simply put, one is "value that is easy to convert to money," and the other is "value that is difficult to convert to money."

The former is a monetary value itself; the latter includes things that we might describe with words like 'love' or 'gratitude.' In both cases, 'credit' becomes the basis for human interaction.

The 《Credit Game》 exhibit is an attempt to examine, from an artistic perspective, value that is easily convertible to money, and value that is not.

<신용 게임>전에 출품된 작품들 Works in <Credit Game>

출처 : ICC 웹사이트 All text and image from ICC website <http://www.ntticc.or.jp>



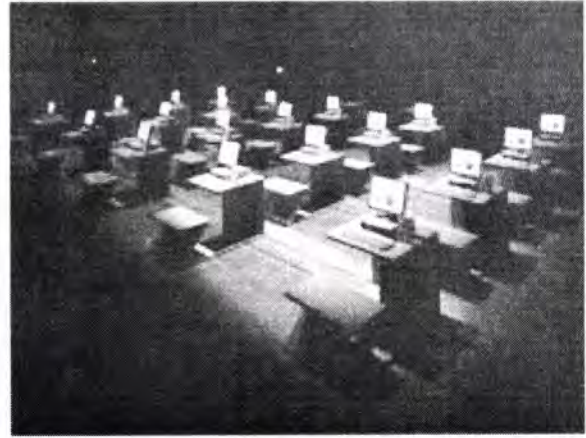
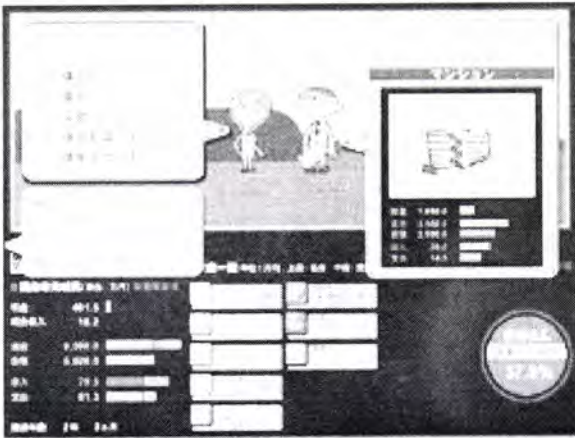
제작사-회사

<신용게임 α Credit Game α>, 신용게임 α 제품 Credit Game α Production

(후나다 타쿠미 FUNADA Takumi, 야기사와 토모히코 YAGISAWA Tomohiko, 시마자키 유코 SHIMAZAKI Yuk), 2001

<신용 게임 α>는 주식 시뮬레이션 게임이다. 데이 트레이딩은 몇 초에서 몇 분 동안에 할당된 주식을 사고 팔면서 되풀이해서 주식투자를 완성하는 투자 방법이다. 데이 트레이딩은 매우 흥미진진하고, 액션이 가미된 네트워크 기반의 게임이라 할 수 있다. 물론 현실에서는 대단한 위험이 따르지만, 이 게임에서 게이머는 '실제 게임'과 관련된 위험부담 없이 가상의 증권세계에서 흥미진진한 데이 트레이딩의 즐거움을 느낄 수 있게 한다.

<Credit Game α> is a trading simulation game. Day trading, or intra-day trading, is a method of stock trading that involves the repeated completion of stock investments, including purchase and sale of a given stock, over the course of just a few moments in time, normally from a few seconds to a few minutes. Day trading can even be considered as the most exciting and action-packed network-based game around. Real-life day trading is, of course, full of risks. This game allows players to explore the exciting and fun aspects of day trading-a world virtually unknown in Japan-without incurring any of the risks involved in the 'real game.'



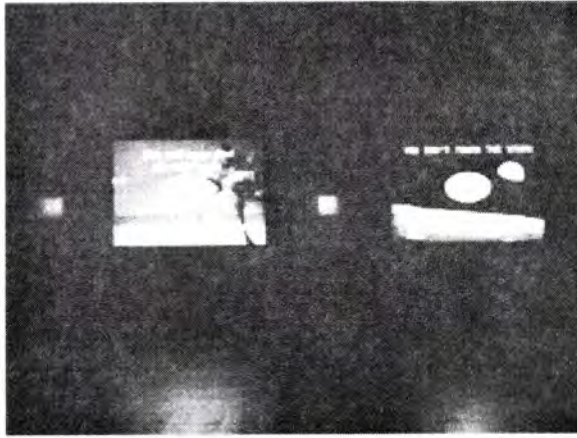
<신용 게임 β Credit Game β >, 신용 게임 β 제품 Credit Game β Production, 2001
(아기사와 코모히코YAGISAWA Tomohiko, 나카지마 야수오NAKAJIMA Yasuo, 판손웍스PansonWorks)

일본 은행에 저축을 했을 때, 일반적인 이자를 따지면, 저축 액의 두 배를 만드는 데 약 354년이 걸린다고 한다. 반대로 미국 국고채에 투자하는 경우에는 100퍼센트 상환을 받는 데 16년이 걸린다. 이를 언급하는 것은 투자 상담에 아무런 도움이 되지 않는다. 비록 이러한 지식이 우리 삶에 지대한 영향을 미침에도 불구하고, 우리가 자본 투자와 복리 개념에 관련된 지식을 전혀 가지고 있지 않다는 것을 알려줄 뿐이다. 우리 대부분은 '자본에 무지하다.'

<신용 게임 β>를 하면, 자본 투자에 대해서 배울 수 있다. 그렇게 어려운 게임은 아니지만, 아마도 일반 컴퓨터 게임만큼 쉽지는 않을 것이다. 이 게임의 형태는 '모노폴리'나 '인생 게임'과 그리 많이 다르지 않다. 두 개의 대학이 시험판을 체험해보았고, 90퍼센트 이상이 20대의 학생들로, 금융에 대한 지식이 거의 없는 상태였으며, 설문조사 결과 다시 게임을 하고 싶다고 응답했다.

At the interest rate offered to Japanese savers at Japanese banks, it would take approximately 354 years to double your money. An investment in US Treasury bonds in contrast, will take just 16 years to achieve a 100 percent return. Stating this fact is in no way an attempt to offer investment advice; we only wish to point out our utter lack of knowledge regarding capital investment and the concept of compound interest, despite this knowledge can impact hugely and often dramatically on our lives. Most of us remain 'capital ignorant.'

Playing <Credit Game β> allows you to learn about capital investment. It is not a difficult game, but it is perhaps not as simple as the average computer game. Its format is not a far stretch from Monopoly or the Game of Life. In trials of the game carried out at two different universities, more than 90 percent of students, all approximately age 20 and with no prior financial knowledge, stated that they 'wish to play again' on the review portion of the survey.

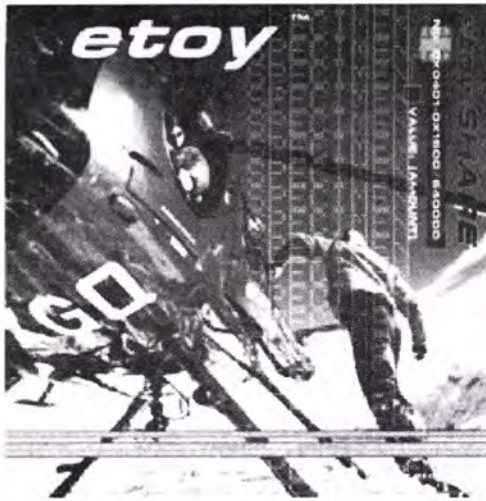


<캐미스트리* 를 통한 더 나은 삶: 아자수/100 달러 Better Living Through Chemistry : Palm Tree / \$100 Bill >
데이비드 바이른 David BYRNE, 1995

데이비드 바이른은 토킹 헤드 시절 시각예술과 학과장으로 선출되었다. 그의 초기 작품들 중에는 폴라로이드 카메라를 가지고 찍은 밴드 멤버들의 전신 사진들이 있는데, 이 작품은 나중에 <빌딩과 음식에 대한 더 많은 노래들 More Songs about Buildings and Food(1978)>의 2집 앨범 표지와 브라이언 에노와 함께 만든 비디오 클립 <귀신 숲 속의 나의 인생 My Life in the Bush of Ghost>에 사용되었다. 최근 컬렉션에는 <캐미스트리를 통한 더 나은 삶 Better Living through Chemistry> 시리즈에서 가져온 두 개의 작품이 포함되어 있다.

* 여기에서 '캐미스트리'는 화학(물)이라는 사전적인 의미로 쓰인 것이 아니라, 당시 '빅 비트'의 창시자였던 '캐미컬 브라더스'를 지칭하는 것이므로 별도로 번역하지 않는다.

David BYRNE has received global acclaim as a general director of visual arts since his days with the Talking Heads. His early works include full-body portraits of the band members taken in increments with a Polaroid camera and used for the jacket for the band's second album, <More Songs About Buildings and Food (1978)>, and the video clip created with Brian Eno, <My Life in the Bush of Ghosts>. Starting in the mid-1990s, he has presented photograph and installation art at numerous art museums. The current collection contains two pieces from the <Better Living through Chemistry> series.



<이토이.주가-시스템etoy.VALUE-SYSTEM >, 이-토이, 2001

<이토이>는 스위스에 정식 등록 되어있는 기업이다. 이 회사는 예술 시장에 대한 주식을 발행하였으며, 주가를 창출하고, 주주회의도 소집하며 배당금을 지불하기도 한다. 이 회사는 은유적으로 운영되는 것이 아니라, 실제로 활동하는 주식회사이다. 이토이와 일반 기업의 가장 큰 차이는 이토이 측이 화폐가치가 아닌 문화적 가치를 창출한다는 것이다. 'etoy.Zai'의 대표는 다음과 같이 설명한다. "앤디 워홀은 제조회사의 은유를 사용하였고, 자신의 작품 제작 그룹을 '공장'이라고 불렀다. 정보화 사회의 은유를 사용하는 이토이는 예술 세계의 '투자 은행'인 것이다."

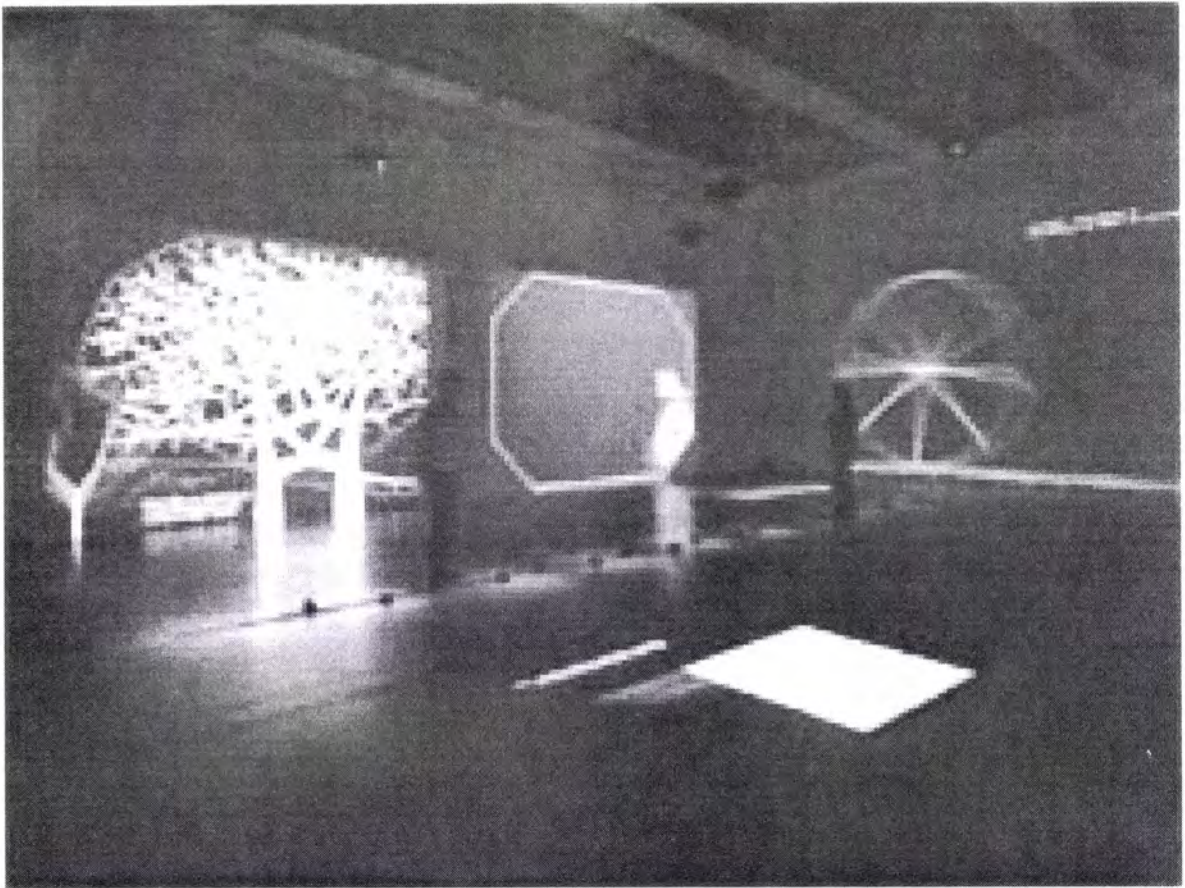
<etoy> is a formally registered corporation in Switzerland. The company issues stocks for the art market, creates value, holds shareholder meetings, and pays dividends. They do not operate metaphorically; they are an actual active incorporated company. The large difference between etoy and the average corporation is that they create cultural value instead of monetary value. The CEO, etoy.ZAI, explains: "Andy WARHOL used the metaphor of a manufacturing company, and called his art production group a 'factory.' etoy, using the metaphor of the information society, is an 'investment bank' for the art world."



<모모코 옷 갈아 입히기 Changing-clothes Momoko >, 마나베 나미 MANABE Namie, 2001

‘포스트펫’이라는 인기 있는 이메일 소프트웨어 디자인으로 유명한 마나베는 잘 차려 입은 인형 마니아다. 이번 전시에서 마나베는 모모코 설치작품을 선보였는데, 모모코를 머리 끝부터 발끝까지 차려 입히기 위해서 그녀는 모모코의 액세서리와 옷을 디자인했다. 관람객들은 자유롭게 자신이 원하는 대로 인형에게 옷을 입히고, 액세서리를 달아줄 수 있다. 마나베와 대화 도중 “다른 사람에게 자기 옷을 고르도록 말기는 일종의 신용 게임과 같지 않나요?”라는 그녀의 말에, 나는 그녀의 작품을 전시하기로 결정했다.

MANABE, known for her design of best selling e-mail software “PostPet”, is a dress-up doll maniac. Here MANABE presents an installation of Momoko, for which she designed original accessories and clothing to dress Momoko from head to foot. Visitors can freely dress her up as they like. As the guest curator for this exhibit, I decided to ask Manabe to present her work when she mentioned in an off-the-cuff conversation that “Letting someone take your clothes is a kind of Trust Game, too, isn't it.”



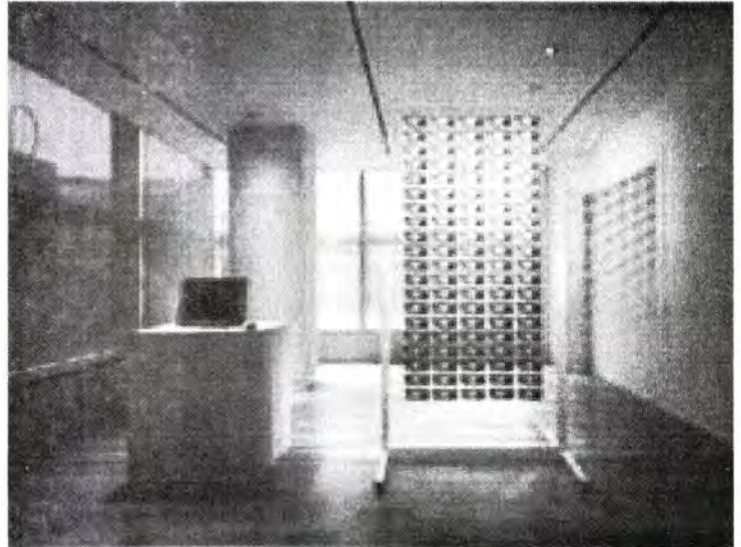
<아무것도 아닌 것을 위한 작품A Work for Nothing>, 히가시즈미 이찌로HIGASHIZUMI Ichiro

프로그램 감독Programming Direction: 스기하라 사토루SUGIHARA Satoru

엔지니어링 지원Engineering Support: 이와마사 류이치IWAMASA Ryuichi, 2001

제작 노트 011005→ *나의 땀은 얼마일까? *너의 1분은 얼마지? *우리가 당연하게 여기는 가치 *매일매일의 일과 시간 *'자유'의 값 *장남감과 척도 *잠재적인 에너지 *'1 큐브의 캔디당 300 미터'

a production note 011005→ *how much is my sweat? *how much is your one minute? *the value that we take for granted *daily work and time *the price of "free" *a toy and a measure *potential energy *"300 meters per 1 cube of candy!"



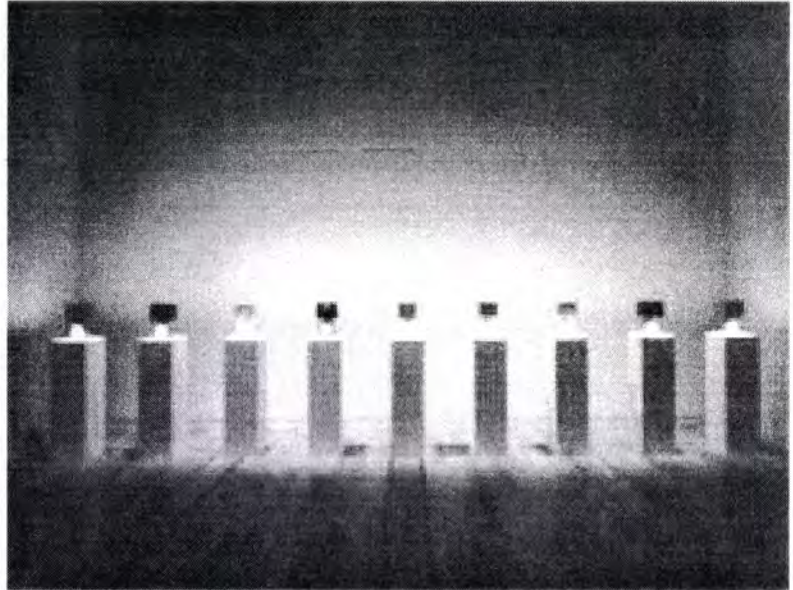
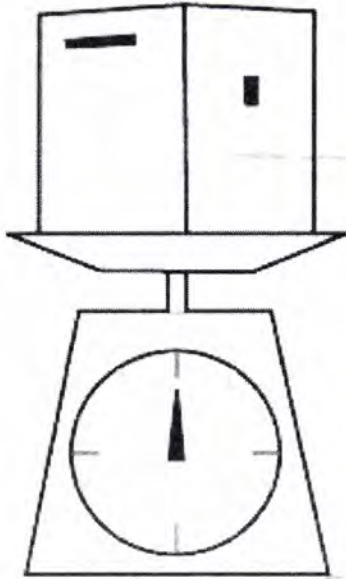
<1,000,000엔이 들어가는 작품을 만들기 위해서 얼마를 지불해야 하는가?

*온라인 경매 How much would you pay for an art work costs 1,000,000 yen to produce? * The Net Auctions >

아이다 다이아 AIDA Daiya, 2000

이 오브제 작품은 2000년 1월에 돈과 예술의 가치에 대해 고찰해 보고자 기획되었다. 2000년 10월 나는 온라인 옥션 시스템의 Q&A 게시판을 사용하여 퍼포먼스를 하였는데, (옥션의) 참가자들과 함께 예술과 돈의 가치에 대해 생각해 볼 수 있었다. 나는 이 전시를 본 관람객들이 일대일 가치 협상(옥션에서의 입찰)과 개인과 불특정 다수(Q&A 보드) 간의 정보 교환이라는 한 쌍의 주제를 보기 시작했으면 했다. 나는 Q&A 게시판을 가지고 한 이 퍼포먼스 경험을 통해서 예술과 돈의 가치에 대한 문제들을 좀 더 심사숙고 하게 되었다. 비록 Q&A 세션에 참여한 사람들을 만나보지는 못했지만, 내게 이런 기회를 갖게 해준 그들에게 감사한다.

This object art piece was designed in January, 2000 as a medium through which to consider questions of the value of money and art. Incidentally, in October 2000, I held a performance, using the new medium of the Q&A board system of the net auction, in which I considered the value of art and money along with the participants (of the auction). I hope that as a visitor to this exhibit you will begin to see the twin themes of one-on-one value negotiation (in the auction, the bidding) and information exchange between one individual and an unspecified number of individuals (the Q&A board). My experience with this Q&A session inspired me to think more deeply about the questions raised by this work of object art. I did not even meet the participants of the Q&A session, but I am still greatly indebted to them for the opportunity they provided me with.



<신용 게임 1:10000 Credit Game 1 : 10000>, 무리야마 하나코MURAYAMA Hanako, 2001

돈으로 사랑을 살 수는 없지만, 사랑을 표현할 수는 있습니다.

아마 당신은 이런 이야기를 들어본 적이 있겠지요?
전시를 보게 될 만 명에게:
나는 당신의 사랑을 믿어요.
제게 당신의 사랑을 주세요.
감사합니다.

게임의 법칙

저울 위에 기부함이 있습니다.
그 중 하나를 선택하세요.
그리고 돈을 넣어주세요.
그 돈은 작가에 대한 당신의 사랑입니다.
기부를 하신 모든 분들을 위해
작가가 준비한 만 개의 선물이 있습니다.
사랑을 표현하신 분들은 그 중 하나를 택해 가져가세요.

이것은 사랑의 크기를 만질 수 있게 하는 게임입니다.
이 게임에서 돈의 가치는 당신의 사랑의 크기를 표현하는 것입니다.
당신의 사랑의 크기를 한번 재어보세요.

Money can't buy love, but it can express it.

Perhaps you've heard this phrase before?

To the 10,000 expected visitors to the exhibit:

I have faith in your love.

Give me your love.

I thank you.

Game Rules

Donation boxes are found on the scales.

Please choose a box among the many,

And deposit an amount of money

That expresses your love for the artist.

For every person who makes a donation,

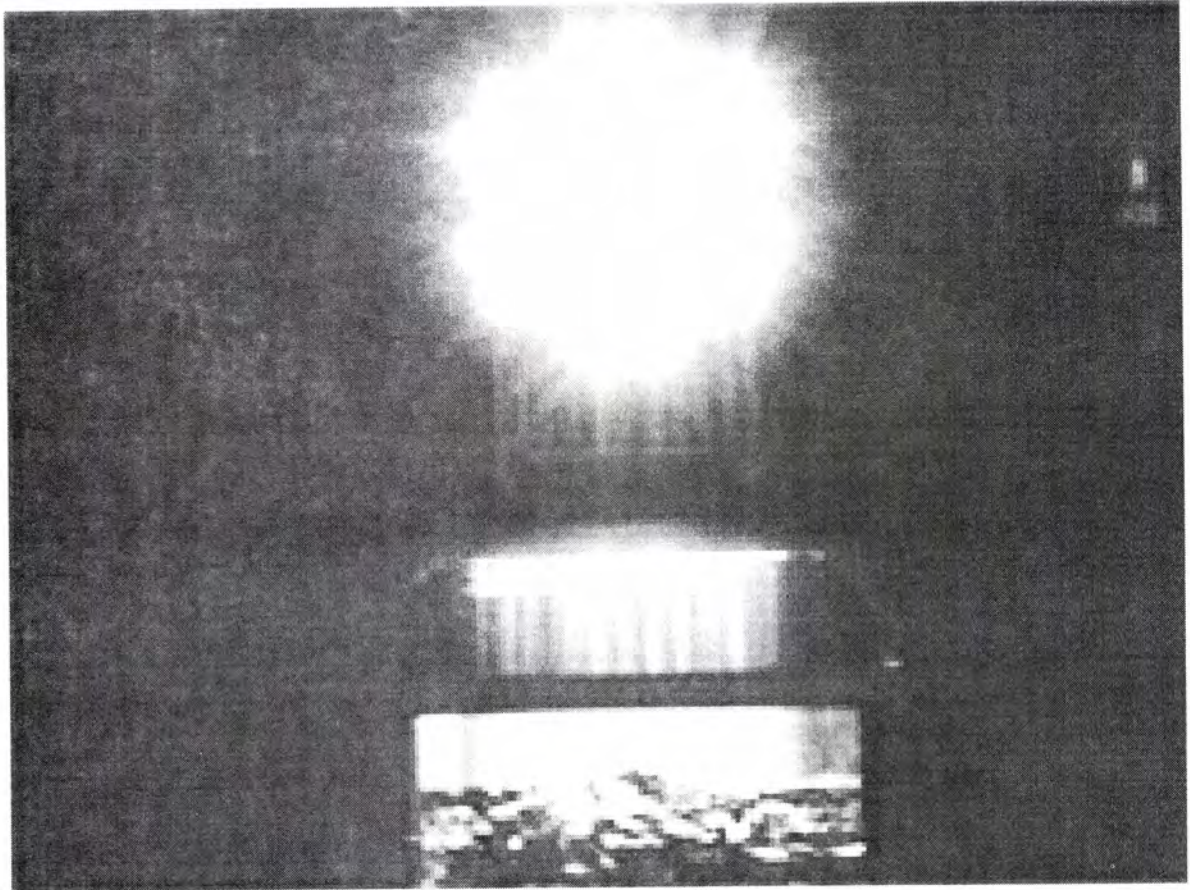
There are 10,000 gifts from the artist to the visitors.

Those who express their love may choose one to take home.

This is a game that makes the size of love tangible.

In this game, the value of money only expresses the size of your love.

Try to measure the size of your love!



<엔의 위력Power of YEN >, 니시무라 요시아키NISHIMURA Yoshiaki, 2001

1엔의 가치를 빛의 크기로 생각해보자. 1엔은 얼마만큼의 전기를 제공할 수 있을까? 일반 가정에서 전기료는 1킬로와트에 16.41엔이다. 그러므로 16.41엔으로는 100와트 전구를 10시간 켤 수 있고, 1엔으로는 100와트 전구를 37분 동안 켤 수 있다는 계산이 나온다. 전기, 물 그리고 돈. 도시에 사는 사람들에게는 이 세 가지가 마치 공기와 같을 것이다. 도시에선 전기, 물 그리고 돈은 마치 자연 요소와도 같아서, 우리는 그것의 존재를 거의 의식하지 못하면서 사용하고 있다. 그러나 이 모든 것들은 인간의 노력으로 이루어진 것이고, 어떤 점에서는 우리 인간이 만든 환경을 최고로 잘 대표하는 것이라고 할 수 있다.

Let us consider the value of a one-yen coin by the amount of light that it yields. How much electricity can 1 yen provide? The price of electricity for an average home is 16.41 yen for 1kWh. This means that for 16.41 yen one could light a 100-watt bulb for 10 hours, and for 1 yen, one could light a 100-watt bulb for approximately 37 minutes.

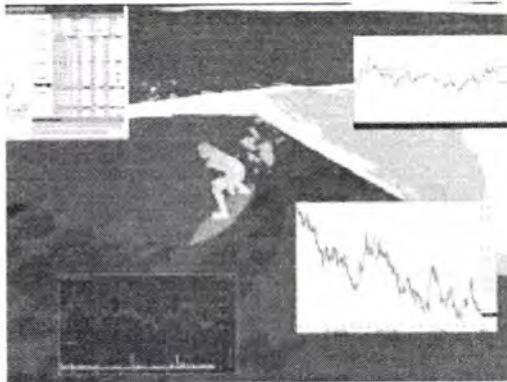
Electricity, water, and money. For city-dwellers, these may as well be air itself. In the city, they exist like natural elements, and so it is that we use them while being hardly conscious of their existence. But all of these elements exist as the result of human efforts, and in a sense are extreme representations of our man-made environment.



<환전 Exchange >, 니시무라 요시아키 NISHIMURA Yoshiaki, 2001

10엔짜리 동전 한 개는 10엔의 가치를 가진 물건과 교환할 수 있다. 다시 말하면 당신은 10엔을 10엔-같은 물건, 혹은 10엔의 가치를 가지고 있는 것처럼 보이는 어떤 것과 교환할 수 있다는 것이다. 10엔짜리 동전은 4.275그램의 구리와 0.180그램의 아연, 0.045그램의 주석으로 되어 있고, 그리고 압축기로 인장을 찍음으로써 마무리된다.

A 10-yen coin can be traded for an object with a value of 10 yen. In other words, you can trade it with a 10 yen-like object, or something that is viewed as having the value of 10 yen. The 10-yen coin itself is made out of 4.275 grams copper, 0.180 grams zinc, and 0.045 grams tin, and is finished with an imprint from a press processing.



<트레이딩 서핑 Trading Surfing >, 오프쇼어 다이아몬드 Offshore Diamonds, 2001

파도를 찾아라! 파도를 잡아서, 그것을 타라! 욕심을 내라! 위험을 느껴라! 신용을 만들어보라! CAVE 시스템으로 디자인된 이 작품은 주가의 파도를 따라서 서핑을 하는 것이다. 주식 거래라는 신용게임에서 생기는 욕심과 자신감, 책임의 파도를 타 보자!



Find the wave! Grab it, and ride it! Feel the greed! And the risk! Establish credit!

This piece, designed with the CAVE System, is a surfboard that follows the 'wave' of stock values. Ride the waves of greed, pride, and responsibility, as they meet in this Credit Game of the stock exchange!

테크놀로지를 가지고 노는 작가, 료타 쿠와쿠보

출처 : 야마구치 센터 웹사이트

<http://www.ycam.jp/en/exhibit/program/?id=28>

료타 쿠와쿠보 작품의 대부분은 기계 장치들로서, 대체로 디지털과 아날로그를 나누는 지점에 속한다고 할 수 있다. 그는 작품을 제작하기도 하지만 다른 아티스트들을 위한 기술(공학)적 지원을 하기도 하고, 제품이나 장난감 개발의 영역에서도 활동한다. 그는 하이-테크 시대에 있어서 로우-테크적인 매력을 여전히 고수하고 있기 때문에 사람들은 그가 만들어낸 작품들을 좋아한다. 쿠와쿠보는 단순하지만 정교한 형식으로 재미를 느낄 수 있는 작품들을 많이 만들어냈다. 예를 들면 모바일 전자 게시판인 <비트맨>과 같은 작품들이 그렇다. 다른 작가들과는 달리 기업과 공동 개발 프로젝트도 진행하고 있다. 게이머들이 서로 다른 스토리로 전투를 할 수 있게 제작된 게임기인 <PLX>와 블록들을 결합해서 음악을 만들어 내는 인터페이스를 가진 <블록잼>과 같은 작품은 2002년과 2003년 <아르스 일렉트로니카>에서 상을 받기도 하였다. 2004년 작품인 <해븐시드HeavenSeed> 게임은 일본 문화성 주최의 <제7회 미디어 아트 페스티벌>의 디지털 테크놀로지를 사용한 작품 부문 대상을 수상하기도 하였다. 그리고 실린더 모양의 전투 비디오 게임인 <루프스케이프loopScape>는 독일 도르트문트에서 있었던 백남준상 후보에 오르기도 하였다. 현재 료타 쿠와쿠보는 일본과 세계 각국의 많은 전시에 참여하고 있다.

Play with technology, Ryota Kuwakubo

from Yamaguchi Center for Arts and Media Website

<http://www.ycam.jp/en/exhibit/program/?id=28>

While producing works, mostly electronic devices, in the area dividing between the digital and the analogue, he provides engineering support for other artists, and is also engaged in the development of products and toys. His presence appeals to people because he sticks to the low-tech charms in this high-tech age. He introduced many works in which playfulness is integrated in a simple and sophisticated form; a mobile electric bulletin board <BITMAN> for example. He is also involved in joint-development with corporations. His game machine <PLX> enabling battles between different stories, and <BlockJam>, an interface to produce music by combining blocks, won a prize at <ARS Electronica> in 2002 and 2003 respectively. In 2004, his work <HeavenSeed> was awarded the grand prize in works of art employing digital technology in the 7th Agency for Cultural Affairs Media Arts Festival, and his cylindrical video game for battles, <loopScape> was nominated for «Nam June Paik Award» in Dortmund, Germany. He held many exhibitions both at home and abroad.

로타 쿠와쿠보와의 인터뷰

<ARTIT> 2005년 겨울/봄호, Vol.3 No.1, 오자키 데츠야 인터뷰_____

- 당신의 작품 중 상당수가 '자연'을 테마로 하고 있는 것 같다. <시간의 탐색>이라는 전시에서 선보인 <자연된 전화기>가 대표적인 예인 것 같은데 특별한 이유가 있는가?

모든 작품이 그렇다고 말할 수는 없겠지만, 미디어 아트는 대체로 두 가지 범주로 구분된다고 생각한다. 하나는 '발전된 기술'을 받아들여 활용하는 작품이고, 다른 하나는 일반적으로 '대안적' 유형이라고 불리는 작품으로 기술이 일상적으로 쓰이는 것과 다른 방식으로 쓰일 수 있는 방법을 찾아보는 작품들이 여기에 속한다. MIT 미디어 랩과 같은 곳이 발전된 테크놀러지를 가지고 실험하는 곳이라면, 내 작업과 같은 경우는 테크놀러지의 대안적인 사용을 모색하는 작업에 속한다고 할 수 있겠다. 나는 기술의 '오용misuse'이나 다른 목적으로 사용하는 기술의 '전용appropriation'에 더 많은 흥미를 느끼는 편이다. 예를 들어 컴퓨터를 작업을 하기 위한 도구로 생각할 수도 있지만, 몇몇 학교에서 금지 사이트를 못 보게 하는 선생님들에 대해서도 들어봤을 것이다.

- 본인의 성격이 좀 삐뚤어져서 그런 것들을 좋아하는 것은 아닌가?(웃음)

아니다.(웃음) 사실 나는 발전된 기술을 사용해서 작품을 만드는 것을 좋아한다. 솔직히 작가가 직접 그런 종류의 작업을 하는 사람들에게 질투가 날 정도이다. 하지만 공학적인 수준에서 말한다면, 나에게는 공학적인 지식이 대단히 부족하다. 그렇기 때문에 나에게 맞는 방식, 내가 할 수 있는 시스템이나 나만의 고유한 방식을 찾아서 작업하는 편이다.

<아르스 일렉트로니카>와 같은 전시를 보면, 작품의 질은 그리 나쁘지 않은데도 작품 배후에서 사람들이 아무 것도 느낄 수 없는 경우가 있다. 그것을 훌륭한 작품을 만들어 낸 것에 대한 자부심, 혹은 시스템 자체에 대한 자부심이라고 부를 수도 있겠지만, 내가 보기에 <아르스 일렉트로니카>는 모터쇼와 다를 바가 없다고 생각한다. 그리고 그것은 특정 문화권의 작가들이 만든 작품들이 대부분이기 때문에, 문화의 다양성이 보이지 않았다. 2, 3명 정도가 전혀 다른 문화권이었지만, 전반적으로는 어떤 한 방향을 향해서 돌진하고 있는 것처럼 보였다.

-당신의 작품은 미디어를 도구로 사용하는 무엇인가를 만들어내는 것이 아니라, 대체로 미디어 자체를 만들어낸다. 여기에 대해서 한마디 한다면?

일본의 특징은 그것이 가전 제품이건 혹은 음식이건 간에, 새로운 제품들을 쉽게 시장에서 구입할 수 있다는 것이다. 하지만 이러한 제품들의 주기는 매우 짧다. 심지어 편의점에서도 새로운 상품들을 살 수 있지만, 일년도 되지 않아 그 상품은 더 이상 찾아보기가 힘들다. 아마도 사람들이 싫증 내기 전에 가능한 많이 팔아버려야겠다고 생각하는 것 같다. 그러나 비록 그 자체로 재미있고 흥미롭다고 하더라도, 가끔은 우리가 이런 식으로 계속 가도 되는 것인지, 아니면 이제 그만 두어야 하는 것은 아닌지 궁금했다. 예를 들어 '아이팟iPod'을 기다리고 있다고 생각해보자. 문제는 정말 새롭고 재미있는 것을 기다려서 그것을 소비할 것인지, 아니면 당신이 원하는 것을 스스로 만들어볼 것인지 하는 것이다.

- 예를 들어 당신은 <비트하이크> 같은 가로 세로 8개의 픽셀로 이루어진 애니메이션 도구를 만들었다. 또한 내부에 이미지를 가지고 있는 <비디오벌브>와 같은 작품도 그 길이가 몇 센티미터 정도이다. 일부러 작게 만드는 것인가? 아니면 기술적인 제한이 있는 것인가? '당신이 원하는 것' 이 바로 그런 것이기 때문인가?

처음의 질문과도 상통하는 것 같은데, 기술은 인간을 자유롭게 하지만, 불가피하게도 어떤 면에서는 자유를 구속한다. 예를 들어 전화는 우리가 멀리 떨어져 있는 사람들과 이야기할 수 있게 해 주지만, 얼굴을 보여주지는 않는다. 그래서 사람들은 전화로 얼굴을 보기를 원하게 되고, 비디오 폰을 생각해 낸다...

- <PLX>는 일종의 전쟁게임으로, 두 명의 게이머가 서로 마주보고 앉아서 테이블 중간에 놓은 화면을 보면서 하나의 게임을 하는 것이다. 하지만 한쪽의 게이머가 공상과학 영화에서 나올 법한 슈팅 게임을 하고 있다면, 동시에 반대편 화면에서는 무언가가 큐피트의 화살에 맞아 떨어진다. 어떤 이야기를 하고 싶은 것인가?

상호작용에 있어 흥미로운 점은 내가 생각하기에 해석이 작품 외부에 있다는 사실이다. 회화나 조각 작품을 감상할 때에는 작품에 대한 해석이 당신의 머릿속에 있다. 하지만 상호작용적인 작품에서는 관람객이 어떤 행위에 참여해야 하기 때문에, 작품의 해석은 주변 사람들에게 드러나게 된다. 나는 사람들 사이의 커뮤니케이션이나 인간과 사물의 관계가 도구를 사용하는

것에 의해서 어떻게 변화하는 지에 관심이 많기 때문에, 그러한 점을 찾아내려고 한다.

나는 비록 작품을 잘못 사용하고 있다고 하더라도, 누군가가 작품을 사용하거나 가지고 노는 것을 그 사람 자신에게만 보여주는 것이 아니라 여러 사람들에게 보여주고 싶다. 물론 나 자신에게도 보여주고 싶다. 정말 내 성격이 삐딱한 것일까?

- <루프스케이프> 역시 게임 포맷을 빌어왔는데, 재미를 위한 것 같다. 그렇지 않은가?

그 작품은 게임의 형태를 하고 있다. 그래서 당신이 게임을 하려면 좋아하든 싫어하든 원형의 실린더 주위를 돌아다녀야 한다. 나는 이것이 '예술 물신주의'가 아니고, 좋은 의미에서 보자면 어떤 새로운 것을 향한 흐름을 계승하는 것이라고 생각한다.

Interview with Ryota Kuwakubo

from: <ARTIT> Winter/Spring Vol.3. No.1. interviewed by Ozaki Tetsuya _____

- A lot of your work has a 'lag' or 'out-of-syn' theme to it, a typical example being <Delayed Phone> in the <Exploration of Time!>exhibition. Is this a conscious thing?

Although it doesn't apply to absolutely everything, I believe media art can be divided broadly into two categories: that of people who take an 'advanced technology' perspective, and the art of what you might call 'alternative' types, in other words, those who want to find a different way to use the technology to that originally intended. Places like the MIT Media Lab represent the former, while I think I fall into the latter category. I'm interested in the 'misuse' of technology and its appropriation for different purposes. Computers for example: you think of them as tools for works, but then you hear about a teacher at some school getting the sack for looking at forbidden sites.

- Are you sure you're not just a bit warped? (laugh)

No, no. (laugh) Actually I love the work that employs an advanced technology. I envy those who can do it, and would like to try producing that sort of thing myself, but the level of engineering required is beyond me. Even so, I think I could find my own ways to use and alter any given system.

When you look at something like <Ars Electronica>, the quality is not bad, but there's no sense of people being behind the work. Call it a pride in producing things of good quality, pride in the systems themselves, but to me Ars seemed no different from a motor show. Plus, because it's a collection of work by people from a specific cultural area, there are no opposing cultural currents. Two or three people were doing totally different, out-there stuff, which was interesting, but overall it just seemed to be rushing headlong overwhelmingly in one direction.

-There was mention somewhere of not so much using media as tools to make things, as making the media themselves...

Whether it's home appliances or food or whatever, it seems to be characteristic of Japan that new things appear on the market all the time. But the life cycles of these products are incredibly short, and even if you reach to a favorite item at your local convenience store, it's gone the next year. The idea seems to be to sell as much of thing before people get tired of it, which is fun and interesting in its own way, but at times I wonder whether we should be so resigned to this way of doing things. For example, if you wait you know a new iPod will appear, but the question is, do you just wait for new things, fun things, and consume, or make things you want yourself?

- For example you've made animation production tools that only have 8x8 dots, like <Bithike>. Or <VideoBulb>, another of your works, which has images inside, and a length of only a few centimeters. When you deliberately make things smaller or with technical limitations, is this to get the 'things you want'?

This is going back to our earlier discussion. Technology frees people, but the downside is that it invariably generates something that actually restricts freedom. For example the telephone allows us to talk to people far away, but we can't see their face. So wanting to see their faces, we opt for a videophone...

- In your work <PLX>, which is like a battle game, two players on either side of double-sided display play a single game, but while one might be a hardcore sci-fi shooting game, the other could have cupid-shooting arrow into hearts that come fluttering down.

The interesting thing about interactivity, I think, is that the interpretations spill over into

the outside world. When you look at a painting or sculpture, your interpretation of it stays in your brain. But in interactive art, because the person encountering the art engage in some sort of action, their interpretation of the work is revealed to others around them. I'm interested in how communication between people, and relationships between people and objects, change through the use of tools, so find that spillage the most interesting thing. I want to show someone using or playing with a work, or even misusing it, to people around rather than to the person him/herself. And of course I want to see it myself. Maybe I really am warped?

- Your piece <LoopScape> borrows a game format, and is designed to be fun, isn't it?

That has the appearance of a game, and while you're playing, you get spun round and round whether you like it or not. I think because it's not 'art fetishism', in a good sense, it succeeds in sparking something.

료타 쿠와쿠보의 몇 가지 작품들

Ryota Kuwakubo's Selected Projects



<비트맨 Bitman(다중multiple)>, 1998
(c)1998 Maywa Denki, Ryota Kuwakubo

펜던트 타입의 작은 전자 디스플레이인 <비트맨>은 비트맨이 춤을 추는 댄스 모드와, 사용자가 좋아하는 텍스트를 알려주는 메시지 모드, 그리고 텍스트를 편집할 수 있는 편집 모드를 가지고 있다. 이것은 기울기를 감지하는 센서를 가지고 있기 때문에 흔들거나 돌리면 장치 안에 있는 비트맨이 춤을 추게 할 수 있다. 흔들는 강도를 세게 하면 할수록 춤을 추는 강도가 더해진다. <비트맨>은 시계 기능도 있으며, 소니사에 의해 상품화된 것을 구입할 수도 있다.

This is a pendant type tiny electronic display. It has a dance mode in which the character 'Bitman' dances, a message mode in which you can show a text you like, a edit mode in which you can edit a text to show and so on. It has a tilt sensor so that you can make Bitman dance by shaking and rotating the device. The more you shake, the harder Bitman dances. It also works as a watch. Sold in stores.



<비디오벌브VideoBulb>, 2000

<비디오벌브>는 캡슐 모양으로 생긴 립스틱을 TV 모니터의 비디오 입력 단자에 연결하여 애니메이션을 보는 장치이다. 이 장치는 자체적으로 비디오 시그널을 만들어내기 때문에 비디오나 컴퓨터와 같은 추가적인 장치를 사용하지 않고도 애니메이션을 볼 수 있다. 다른 버전의 <비디오벌브>에는 작가들이 만든 애니메이션이나 혹은 가까운 미래에 사용될 광고용 애니메이션 등을 넣어볼 생각이다. <비디오벌브> 역시 상품화되어 시판되고 있다.



Plug the lipstick-like capsule into a video input terminal of a TV monitor to show an animation. It generates a video signal by itself so you don't need any external devices such as a VTR or a computer. I aim to make other versions of VideoBulb that contains some animations done by other artists or ones for advertisement usage in near future. Sold in stores.



<헤븐시드heavenSeed>, 2000

<헤븐시드>는 둥근 용기 중앙에 진동 가속도계를 넣은 작품. 사용자가 이 작품을 가지고 놀면, 사용자의 움직임에 따라서 사운드 효과가 나타난다. 예를 들어 이 볼을 던지거나 흔드는 것, 혹은 굴리거나 돌리는 것에 따라서 각기 다른 소리가 만들어진다.

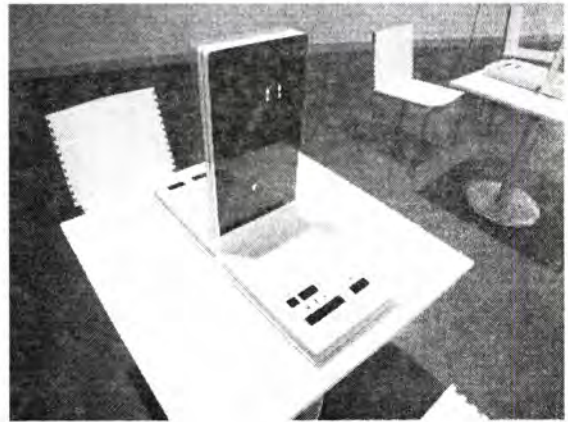


The inflatable contains a unit of accelerometers at the center. When you play with it, it makes a sound effect according to the movement you make. For instance, it makes different sounds for throwing, shaking, rolling or spinning.

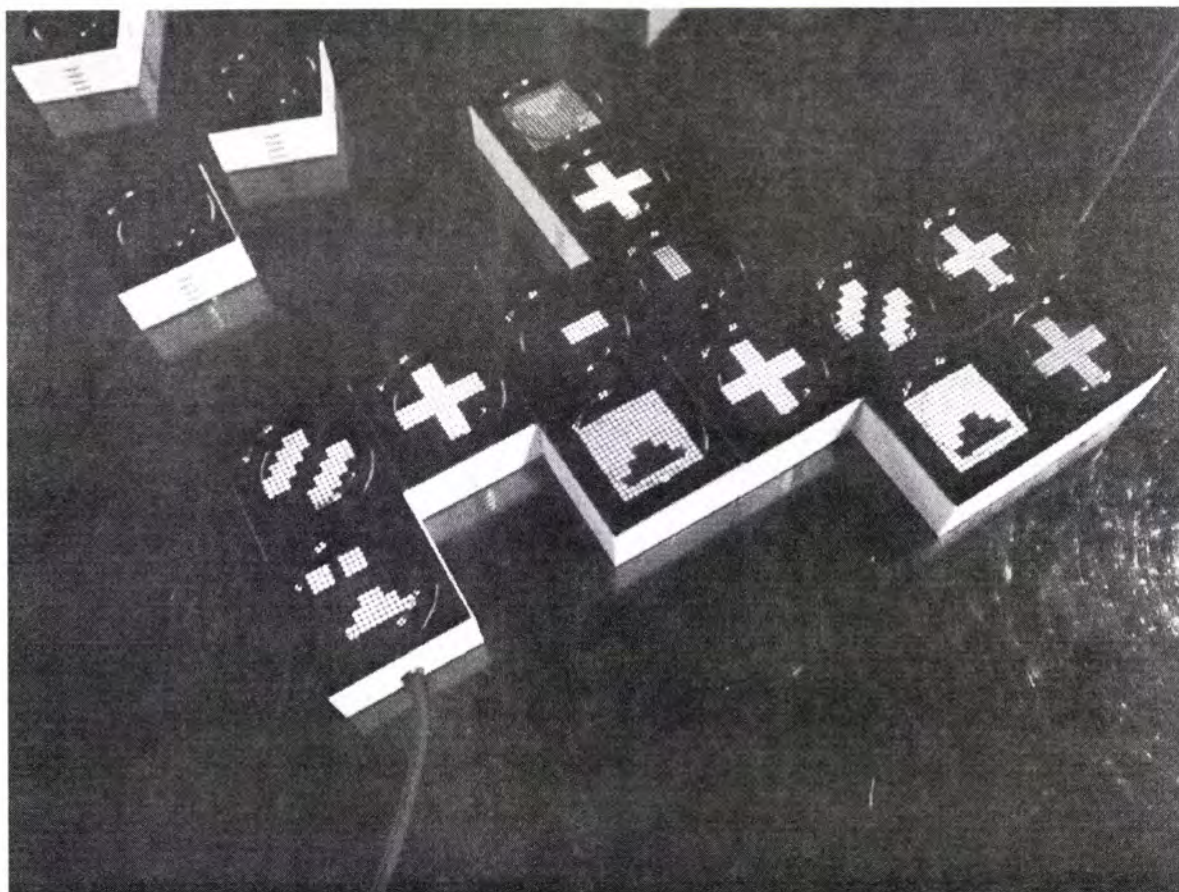


<PLX>, 2001-2002

<PLX>는 두 명이 함께 하는 전투 게임기로, 게임기를 사이에 두고 각각 반대편에 앉은 게이머들이 서로 전투를 한다. 게임기 가운데에는 양면으로 된 스크린이 있는데, 각각의 화면은 서로 다른 스토리를 보여준다. 예를 들어 한 쪽에서 달 착륙 게임이 보이지만, 다른 한 쪽에서는 큐피트가 가슴에 화살을 맞추려고 하는 슈팅게임이 보인다. 현재 네 개의 <PLX>가 제작되었으며, 각 게임기는 서로 다른 스토리의 조합을 가지고 있다. 디스플레이는 LED 방식으로 되어 있어서 아이콘들이 깜빡깜빡한다. 사실 조명 패턴 자체는 양쪽 게임이 모두 동일하다. 다만 아이콘의 차이가 게임 내용의 차이를 만들어 낼 뿐이다.



The fighting game machine for 2 persons. Players sit on the other side of the machine and compete each other. The double-sided display standing on the middle of it shows different stories on each side. For instance, one side shows a lunar landing game, the other side shows a shooting game where the cupid aiming falling heart. 4 PLXs were made, and each machine has different combination of game stories. The display has an array of LEDs overlaid by masking sheet showing icons blinking. In fact, lighting pattern itself on each side are the same. Just a difference of icons makes each context different.



<블록 잼 Block Jam>, 2002

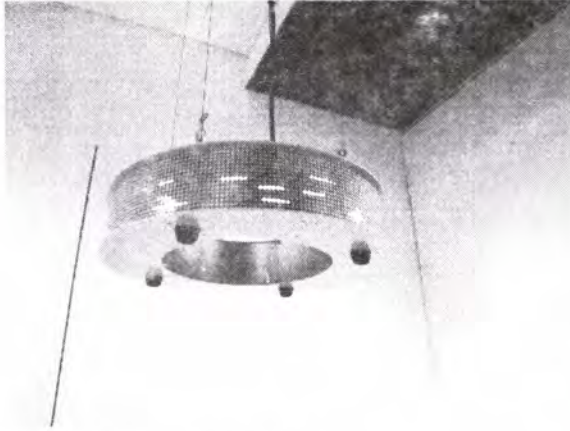
(c)2001-2002 Sony Corporation and Sony Computer Science Lab.

<블록잼>은 블록을 사용해서 조작하는 전자 악기이다. 이 작품은 연주자와 감상자 사이의 경계를 허물어보기 위한 관심에서 이루어진 연구 결과물이다. 각각의 블록은 하나의 비트와 하나의 패스를 가지고 있어서 연주가 가능하다. 또한 포토 다이얼을 가지고 있기 때문에 이것을 가지고 이미 입력되어 있는 것으로부터 하나의 사운드를 선택할 수 있다. 꼭대기에 삼각형 모양을 가지고 있는 블록은 시작/중지 버튼 기능을 한다. 따라서 사용자가 이 블록을 눌러서 연주를 시작하면, 각각 연결된 블록들이 단계별로 사운드를 만들어낸다. 이것은 많은 사람들이 개인용 데스크탑 등과 같은 것에서 조작하여 다른 음악을 연주할 수 있게 하는 여러 특징들 중 하나일 뿐이다. 좀 더 자세한 설명은 다음 사이트를 참조하길 바란다.

<http://www.csl.sony.co.jp/IL/projects/blockjam/>

A musical sequencer manipulated by physical blocks. It's a research for breaking the border between players and listeners. Each block represents one beat and one path, which a playing point runs along. It has a photo dial with which you can select a sound from preset ones. A block with a triangle on the top works as a start/pause button. When you start to play music by pressing it each connected block triggers a sound step by step. It is one of the features that many people can play the music with it differ from operations on desktops of personal computers. Refer to the following for more detail:

<http://www.csl.sony.co.jp/IL/projects/blockjam/>

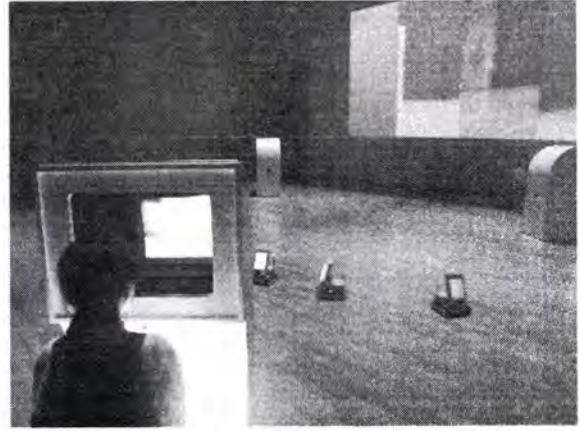
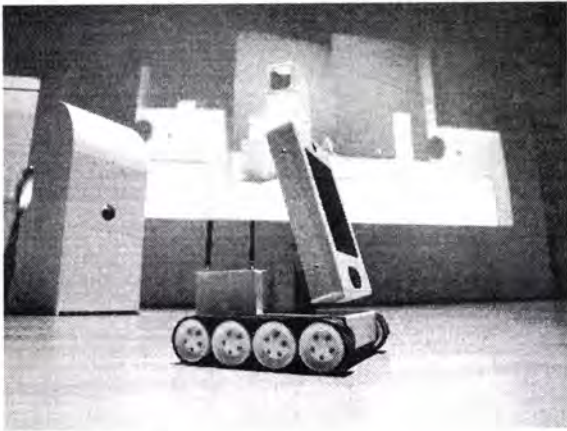


<루프스케이프loopScape>, 2003

<루프스케이프>는 360도 LED 매트릭스 디스플레이를 사용하여 하는 2인용 전투게임으로, 각각의 게이머는 무선 컨트롤러를 사용해서 게임을 조작한다. 게임의 규칙은 아주 간단한데, 우선 하나의 전투기가 다른 전투기를 격추시키는 것이다. 화면이 원형으로 되어 있기 때문에, 게이머가 전투기를 조종하기 위해서는 전투기를 따라서 화면 주위를 따라 다니면서 게임을 해야만 한다. 게다가 만일 게이머가 한 개의 미사일을 쏘는데 아무것도 맞추지 못하면 계속해서 날아다니기 때문에, 자신이 쏘는 미사일에 자신이 맞게 될 수도 있다.



The fighting game machine for 2 persons using a 360 degree LED matrix display. Each player plays the game by operating the wireless controller. The rule of the game itself is quite simple: a dogfight fighters aiming at each other. Due to the feature of the looping display, you have to run around the display following the fighter you control. Moreover, if you shoot a missile once then it will fly forever unless it hit something. So the missile you shot might hit you.



<R/V>, 2005, 설치installation, 공동제작co-production: YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media)

작품을 설치해놓은 가운데 공간에는 놀이터가 있고, 그 안에 네 개의 콘솔 박스가 있어서 네 개의 로봇을 조정한다. 각각의 콘솔 박스에는 CC 카메라와 마이크가 장착되어 있어서, 참여하는 사람의 얼굴과 목소리가 녹음되며, 무한궤도 전차처럼 생긴 로봇의 머리에 부착된 액정 모니터를 통해서 실시간으로 볼 수 있다. 마찬가지로 로봇이 보는 것은 벽과 바닥에 투사되기 때문에 관객이 볼 수 있다. 참가자와 로봇의 '시각과 청각'이 서로 전도되면서 서로가 볼 수 있게 된다.

콘솔에 있는 참가자는 리모콘을 사용해서 놀이터에 있는 로봇을 조종하는데, 로봇의 움직임을 확인하기 위해서 로봇들이 돌아다니는 놀이터 안으로 들어갈 수도 있다. 참가자들이 동시에 장치를 조작할 수 있고, 로봇은 서로에게 말을 걸 수 있다. 다른 종류의 이미지들이벽과 바닥에 투사되며, 일부 이미지는 적외선으로 투사되기 때문에 로봇들에게만 감지된다.

In the center of the installation is a playground, and in it are four console boxes to operate four robots. Each console box is equipped with a CCD camera and a microphone. The participant's face and voice are recorded on them, and are reproduced real-time on the liquid-crystal monitoring screen attached to the head of the robot that is formed like a caterpillar tank. In the same way, the view from the robot is transmitted and projected on the walls and the floor for the participant to see. The 'visual and auditory senses' of the participant and the robot are reversed and shown for the other.

The participant in the console box is to use remote control to operate the robot in the playground, and he/she can also enter the playground where the robots are moving around to monitor its movement. As four participants can operate the devices simultaneously, the robots can talk to each other. Images of different kinds are projected on the floor and the walls, and as some of the images are infrared projection, they are visible only to the robots.

media_city seoul 2004

