

# 아트+기술 '난해한 컨셉' 거리감 줄이니 주인의식 '쑥쑥'

## 광주, 미디어아트 도시를 **꿈꿔**

유네스코 '미디어아트 창의도시' 광주의 미래

<11> 오스트리아 린츠 아르스 일렉트로니카 <하>

### ARSA ELECTRONICA

글·사진=오스트리아 김미은 기자

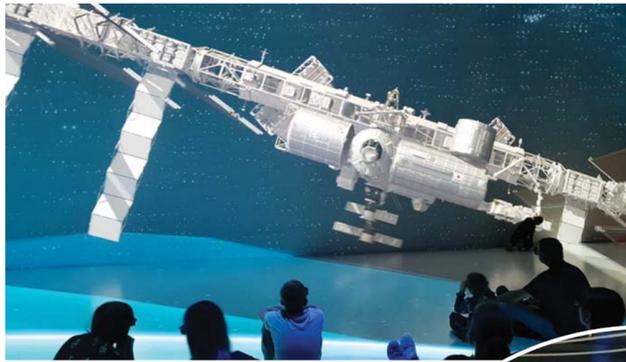
오스트리아 린츠의 아르스 일렉트로니카 센터(Ars Electronica center·이하 아르스 센터)는 시민들이 가장 즐겨찾는 장소 중 하나인 도나우 강변에 자리잡고 있다. 상업시설들이 몰려 있는 시내에서도 도보로 10여분 정도 밖에 걸리지 않아 접근성이 좋다. 맞은편의 부르크너 하우스를 비롯해 여름철부터 몇개월 동안 운영되는 놀이공원도 바로 옆에 있다. 아르스 센터의 1년 관람객은 18만명 수준이다. 린츠시 인구가 20만명 정도니 꽤 높은 수치다.

'미래 박물관'(Museum of the Future)을 지칭하는 아르스센터의 모토는 아트와 테크놀로지의 조화, 그리고 이 모든 걸 사회와 공유하는 것이다. 센터 관계

그들이 만든 4000개의 LED 불빛은 밤하늘을 아름답게 수놓았다. 시민이 함께 만든 '작품'이었다.

커프리드 스토커 디렉터는 "이 건물과 공간이 바로 내 것이라는 생각을 갖게 하고 그 곳에서 이뤄지는 전시와 교육, 프로젝트 등도 내가 주인이라는 생각을 갖게 하는 등 거리감을 없애고 친화력을 만들기 위한 기획을 꾸준히 진행한다"고 말했다.

아르스의 전시는 철저히 체험형이다. 특별전은 1년, 길게는 2-3년을 진행한다. 여타의 미술관이나 박물관과 달리 단순히 보여주는 전시를 넘어 직접 경험하고 체험하는 등 교육에 집중하기 위해서다. 아르스 센터 전시장에 들어서면 가장 먼저 눈에 띄는 게 주황색 셔츠를 입은 '인포 트레이너'가 시작될 때면 인포 트레이너의 교육에 공을 들이며 예산도 많이 투입한다. 이들이 센터를 방문하는 이들의 중요한 '길라



미디어아트 창의도시인 오스트리아 린츠의 핵심 시설인 아르스 일렉트로니카 센터는 시민들과의 접점을 찾는 다양한 기획들을 꾸준히 진행해왔다. 많은 인기를 모으고 있는 '8K극장'(Deep Space 8K) 프로그램을 즐기는 시민들과 가족 투어 프로그램에 참가한 이들의 모습.

### 시민참여형 워크숍·체험형 전시·가족 투어

### 관람객 호기심·상상력 끌어내는 기획 주력

### '새로운 경험'에 센터 '미래 향한 진화' 지속

자는 이를 '삼각형'이라 표현하며 세 가지가 서로 어우러져야만 목표를 달성할 수 있다고 했다.

아르스센터는 시민들과의 접점을 찾는 데 힘을 쏟았다. '아트와 기술의 만남'이라는 조금은 난해한 컨셉이 시민 속으로 뿌리 내리기 위해서는 지속적인 노력이 필요했고, 시민들의 호기심과 상상력을 끌어내는 기획들을 꾸준히 진행했다.

1996년 문을 연 센터 건물이 현재 모습으로 확대되고 다채로운 미디어 파사드를 통해 아름다운 외관을 연출하게 된 것은 지난 2009년부터다. 건물을 증축하면서 센터측은 시민들이 '용장하고 값비싼 유리로 만들어진 건물'에 거리감을 느낄 수도 있다는 생각에 누구나 참여할 수 있는 프로젝트를 진행했다. 자기가 좋아하는 음악을 들으면서 미디어 아트를 관람할 수 있는 기획으로 휴대폰과 USB를 꽂을 수 있는 장치를 마련해 자신이 귀로 듣는 음악에 따라 건물 외관의 미디어 파사드가 변신하며 '자신만의 작품'이 되는 경험이었다.

워크숍 '소리의 구름'에 참가한 시민들은 LED가 연결된 종이공을 조립해 전용 라디오 수신기로 제어할 수 있는 장치를 만들었다. 도나우 강변에 모인 이들은 1시간 동안 음악에 맞춰 퍼포먼스를 진행했고

잡이'가 되기 때문이다.

무엇보다 인포트레이너는 매번 똑같은 설명을 하지 않는다. 방문객들의 질문이 더해지고, 그들의 새로운 경험과 아이디어가 겹쳐지면서 마치 '살아있는 생물'처럼 전시 내용과 관람객의 생각도 변해가는 게 아르스 센터가 꿈꾸는 '미래를 향한 진화'의 모습이다.

아르스 센터는 새로운 전시가 시작되면 린츠 시내 전체의 교사들을 2-3차례 모두 초청해 콘텐츠에 대해 설명하는 시간을 갖는다. 정보를 습득한 교사는 아이들과 함께 센터를 찾고, 센터를 찾은 아이들은 즐거웠던 경험을 엄마와 아빠에게 이야기하고, 부모는 자신의 부모(할머니·할아버지)를 다시 센터에 데려오면서 시민 모두가 '새로운 경험'을 하는 순환 구조를 만들어가고 있다.

센터가 진행하는 다양한 투어는 관람객들에게 인기가 많다. 이날 현장에서는 '가족투어'에 참가한 일가족을 만났다. 할아버지, 할머니부터 4-5살 아이까지 10여명의 일가족은 인포트레이너의 설명을 들으며 다양한 체험들을 했다. 센터의 가장 인기 프로그램인 '8K극장'에 들어선 아이들은 마치 놀이공원에 온 것처럼 뛰기도 하고, 순간 순간 영상에 빠져들기도 했다. 어른 관객들은 우주, 태양계 등 다양한 콘텐츠를 감상하며 새로운 경험을 했다.

어린이부터 백발의 노인까지. 아르스 센터의 주인은 바로 평범한 시민들이었다. /mekim@kwangju.co.kr

\* 이 기사는 지역신문발전기금 지원을 받았습니다.



## “미디어아트 도시로 성공한 건 인내·돈·아이디어 덕분이죠”

커프리드 스토커 아티스틱&매니징 디렉터



지난 1979년부터 아르스 일렉트로니카 페스티벌을 열었던 린츠시는 축제에서 한 발 더 나아가 중심적 역할을 할 아트센터의 필요성을 절감하고 1990년부터 컨셉 등에 대한 논의를 꾸준히 진행해왔다.

1995년부터 기획에 참여한 커프리드 스토커 아티스틱&매니징 디렉터는 "1996년 개관 당시 센터를 전시와 교육이 결합된 공간으로 만들기로 하고 많은 이

들이 아이디어를 냈다"며 "예산 문제 등으로 구현하지 못한 공간과 기획 등이 있었지만 당시 건물을 지을 때 향후 확장성 등의 필요성을 절감하고 1990년부터 컨셉 등에 대한 논의를 꾸준히 진행해왔다."

커프리드 스토커 디렉터는 과학과 예술의 융합이라는 생소한 콘텐츠가 도시 대표 정체성으로 자리잡는 데는 많은 공력이 든다고 강조했다.

G로 시작한다)다. 사람들이 솔깃해 할 수 있는 아이디어가 끊임 없이 나와야 하고, 이를 구현할 충분한 예산도 뒷받침 되어야 한다. 또 성과를 내기 위해서는 장기적인 안목을 갖고 지속적으로 진행되는 게 필요하다. 이걸 모든 도시에 적용될 수 있을 것이다."

그는 이 세가지 요소가 효과를 발휘하기 위해서는 '접촉'이 중요하다고 했다.

아티스트와 엔지니어, 관람객 등이 끊임 없이 교류하는 게 필요하다는 설명이다.

"아트와 테크놀로지의 결합을 주도할 예술가와 엔지니어의 소통, 그리고 이런 결과물들이 사회와 공유하는 직접인 관객과의 소통이 필요하다. 또 학생, 교사, 부모, 노인 등 향후 계층들 사이에서도 끊임 없이 대화하고 소통하며 신뢰관계를 쌓아가는 게 중요하다. 센터는 이런 교류가 가능한 플랫폼 역할을 할 수 있어야 한다."

그는 기반 요소들이 어느 정도 갖춰진 상태에서 유네스코 미디어아트 창의도시가 된 린츠와 달리 광주의 경우 미디어아트 창의도시로 선정된 후 센터 건립 등 다양한 프로젝트를 진행하고 있는 점을 감안, 장기적인 안목을 갖고 사업을 추진하는 게 바람직하다고 말했다.

/김미은 기자 mekim@kwangju.co.kr



각국 보청기 전문 A/S센터 상표등록 제2549335호

“인터넷 검색창에 **국제보청기** 를 쳐보세요”

자연의 소리...

# 국제보청기

- 필요한 소리만 똑똑히 들립니다.
- 작은 사이즈로 착용시 거부감이 없습니다.
- 정직한 우수상품 가격부담이 없습니다.

본점 서석동 남동성당 옆 062) 227-9940  
062) 227-9970

서울점 종로 5가역 1층 02) 765-9940