

게임적 리얼리즘의 세계에 오신 것을 환영합니다

문혜진(미술비평)

내가 안성석의 작업을 처음 본 것은 8년 전 서촌의 한 오피스 건물에서였다. 《Open Path-관할 아닌 관할》(2013)은 당시로서는 드문 본격적인 게임 프로그래밍 기반의 작업들로 채워진 전시였다. 어쩌다 이 전시를 보게 되었는지는 기억이 나지 않는다. 하지만 두 가지 지점이 내게 선명한 인상을 남긴 것은 정확히 기억한다. 우선, 전시 설계 및 작업 구성에서 미술인지 게임인지 모호할 정도로 게임의 구조와 문법이 지배적이었다. 작가는 세 가지 가상 세계를 구축하고 전시장의 접속 터미널 또는 관객의 개인 컴퓨터를 통해 이에 접근할 수 있도록 전시를 구성했다.¹⁾ 다시 말해, 서사, 코딩, 그래픽 같은 가상공간 내부의 설계뿐 아니라 서버, 접속 터미널, 인터페이스 등 하드웨어적인 부분까지 게임 개발자의 관점에서 전시 전체를 디자인한 것이다. VR 및 게임이라는 매체적 신선함, 코딩과 그래픽 구현의 기술적 숙련도가 일차적으로 뇌리에 남은 지점이라면, 두 번째 기억에 남은 부분은 작업이 내용적으로 외형과 꽤나 다른 모양새를 하고 있었다는 점이다. 일반적으로 기술 의존도가 높은 매체를 활용할 경우 형식적인 측면에 방점이 있는 경우가 많은데, 안성석의 작업은 내용의 비중이 상당히 큰 것이 이질적이었다. 그때 작가는 레지던시 방문을 위해 신청했던 미국 비자를 거절당하고 나오면서 느꼈던 무력감을 회상하며, 이 경험이 작업의 계기가 되었다고 설명했다. 광화문 광장에 가득 찬 전투경찰들 사이를 이리저리 누비는 관람 경험은 작가가 느꼈던 제도적 억압을 추체험하는 과정이었다. 매체 탐구 못지않은 내용의 비중은 뉴미디어 작가 중에서도 안성석을 독특하게 인지하게 된 또 다른 계기다.

8년 전의 이야기를 이리 길게 거론한 것은 《#코로지엄과 식탁 위에 카오스》(2021)전의 출품작들이 원론적으로 당시 느꼈던 문제의식과 차별성을 여전히 유지하고 있기 때문이다. 이번 전시의 출품작들 역시 게임이나 웹 플랫폼 같은 기술적 하드웨어를 적극 활용하고 있고, 이들 매체 특유의 속성과 감각, 시선이 작업의 근간이다. 개인의 경험에 기반한 사회 구조에 대한 비판적 인식 역시 출품작 전반에서 고루 간취된다. 그런 고로 8년 전 내가 느꼈던 안성석의 특질을 규명하는 것이 안성석의 작업 세계 일반과 이번 전시의 출품작 모두에 접근하는 가장 빠르고 정확한 길일 것이다.

전시의 메인 출품작인 <너의 선택이 그렇다면>(2021)은 모션 기어 시뮬레이터와 게임 엔진을 활용해 창조한 메타버스(metaverse)다.²⁾ 관객은 시뮬레이터에 탑승해 쓰레기를 버리는 투기꾼이 되어 경찰의 추적을 피해 달아난다. 실제 자동차를 탄양 핸들을 돌리고 페달을 밟아 추격자를 피해 달아나는 경험은 꽤나 박진감이 넘친다. 생생한 실재감은 가상 세계 속 사건이 물리적 현실에 직접 연결되어 있기 때문이다. 스크린과 시뮬레이터가 동기화되어 있기에 핸들을 돌리는 정도와 페달의 조작감이 영상에 반영될 뿐 아니라, 화면 속의 사건이 나의 물리적 신체에 충격을 가하기도 한다. 경찰차가 내가 탄 차를 겁박하며 부딪칠 때의 충격이 시뮬레이터의 진동으로 관객의 몸에 전달되는 것이다.

-
- 1) 전시장뿐 아니라 각자의 컴퓨터에서 작업에 접속할 수 있도록 전시 기간 중 파일이 무료로 배포되었다.
 - 2) 메타버스는 가상, 초월을 뜻하는 'meta'와 세계, 우주를 뜻하는 'universe'의 합성어로, 현실과 비현실이 공존하는 여러 형태의 3차원 가상 세계를 뜻한다.

<너의 선택이 그렇다면>이 제공하는 메타버스의 경험은 정확히 게임의 그것이다. 관객은 게임 플레이어가 되어 쓰레기를 불법 투기하는 캐릭터와 일체화된다. 1인칭 시점을 택하더라도 등장인물과 관객의 거리감이 어느 정도 유지되는 영화와 달리, 게임의 1인칭 시점은 필연적이고도 절대적이다. 게임의 플레이란 대부분 선택한 캐릭터의 1인칭으로 작품 세계를 경험하고, 시나리오를 읽고, 선택지를 고르고, 이야기를 일정한 방향으로 진행시키는 행위를 의미한다.³⁾ 관찰자로서 눈앞에 벌어지는 사건을 지켜보는 것이 아니라, 직접 그 세계에 뛰어들어 판단하고 선택하며 행동해야 하므로 게임의 플레이어는 메타버스를 바라보는 것이 아니라 ‘체험’한다. 1인칭 시점이 안성석의 거의 모든 작업에서 관찰되며 단순히 물리적 차원뿐 아니라 외부 세계를 바라보는 인지적·심리적 차원까지 적용된다는 사실은 안성석의 작업이 근본적으로 게임의 세계관 및 행동 양식에 깊이 뿌리를 내리고 있음을 가리킨다. <관찰 아닌 관찰>(2013)이나 <Tiring>(2018)처럼 포맷 자체가 게임인 작업은 말할 것도 없지만, 특별한 개입 없이 그저 관람만 하면 되는 영상 작업의 경우에도 1인칭 시점은 두드러진다. 일례로 가상의 여행 체험을 제공하는 <권할만한 여행>(2013)에서 카메라는 가상의 인물의 시선을 따라 움직인다. 영화관에 들어와 자리를 찾아 앉고 팝콘을 먹으며 영화 속 세계로 빨려 들어가는 영상의 서사 구조는 VR 게임의 1인칭 시점에 근거한다. 시점 캐릭터의 손과 다리를 보여주며 플레이어와 캐릭터를 동기화시키는 초반 장면 이후, 완전히 스크린 속 가상공간이 전면화된 다음에도 1인칭 시점은 여전히 지배적이다. 워터파크의 파배기형 워터슬라이드를 타고 내려가는 속도감과 어지러움은 관객이 이 가상의 여행을 체험하는 인물에 동일시하도록 시선이 설계되었기 때문이다. 이때 이 가상의 대역은 실상 게임의 설계자인 작가의 시선을 대리하고 있다. 드넓은 바다와 해변동굴, 놀이동산, 수영장, 공사장, 버려진 공장 등 인과관계 없이 이어지는 환상의 공간은 기존의 게임 엔진을 이용해 만든 영상으로 작가가 가보고 싶은 환상의 공간들이다. 머니시마라고 불리는 제작 기법은 안성석 특유의 1인칭 시점을 이해하는데 중요하다. 게임 장면을 녹화하거나 제작사가 제공하는 이미지로 만들어지는 머니시마는 게이머를 플레이어에서 영상을 만들어내는 감독의 위치로 전환한다.⁴⁾ 주어진 미디어를 단순히 수용하는 것이 아니라 게임 텍스트/이미지를 적극적으로 해석하고 재구성해 또 다른 텍스트/이미지를 만들어내는 창작자로서의 게이머는 안성석의 이중적인 1인칭 시점을 설명해준다. 그의 시점은 작가로서 영상의 구조를 설계하는 1인칭 시점이기도 하지만 관객(플레이어)의 시선에서 메타버스를 선체험하는 1인칭 시점이기도 하다.

관객과 플레이어의 동일시는 몰입을 극대화하는 여러 장치들로 배가된다. 안성석의 영상들은 부가적인 장치들의 비중이 높은 편이다. 관람석을 3채널 스크린과 연결해 마치 하나의 구동 기계처럼 만든 <내가 사는 세계>(2018)나 영상 속 자동차의 움직임을 관객의 신체에 전달하는 시뮬레이터를 활용한 <Tiring>과 <너의 선택이 그렇다면>이 좋은 예다. 이러한 설치는 작업 속 가상세계와 관객의 물리적 현실을 연동시키는 매개체다. 장치의 존재는 관객의 눈뿐 아니라 몸을 개입시킨다. 게임의 컨트롤러를 조작하며 캐릭터의 움직임과 플레이어의 감각이 일체화되듯, 시뮬레이터의 핸들을 돌리며 추격해오는 경찰차로부터 도망치는 긴박감을 맛본다. 신체적 감각이 감상 경험에서 높은 비중을 차지하는 것은 비단 기계 장치를 직접 도입한 작업뿐만이 아니다. 《젊은 모색 2019》전의 출판작 <나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들은 기뻐했다>(2019)에서 안성석은 관람석에 물침대를 설치했다. 미래에 대한 불안과 기대감을 토로하는 영상의 내용은 누울 수 있어 편하면서도 차갑고 출렁대서 불편한 물침대의 묘한 양가성과 조

3) 아즈마 히로키(장이지 역), 『게임적 리얼리즘의 탄생』(서울:현실문화연구, 2007), 132쪽.

4) 전경란, 『디지털 게임 게이머 게임문화』(서울:커뮤니케이션북스, 2009), 147쪽.

을한다. 바다 위에 떠 있는 소녀/핸드폰의 출렁임을 출렁대는 물침대에서 바라보는 관객은 같은 감각을 공유하며 미술계라는 불안정한 바다를 표류하는 공동 운명체의 일원이 된다. 낙하산을 시뮬레이터에 연결한 <너의 선택이 그렇다면>의 설치 역시 사막에 불시착한 영상 속의 자동차와 연동성을 높여 심리적 몰입감을 고양시킨다.

작업의 형식적 구현과 감상에 적용된 1인칭 시점은 작업의 내용적 측면에도 영향을 미친다. 안성석의 모든 작업은 사회 속에서 개인으로 살아가는 작가의 체험에서 출발한다. 그것은 동시대를 살아가는 평범한 시민으로 광화문 광장에서 마주치는 기묘한 시공간 교차의 감각이기도 하고(<무한성 그 너머>(2012)), 작가로서 미술계에서 버티며 느끼는 온갖 희노애락이기도 하며(<나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들은 기뻐했다>), 거대한 힘 앞에서 무력하게 휩쓸려가는 너와 나에 대한 연민이기도 하고(<군중의 지혜>(2017)), 번듯한 신도시의 풍경 뒤에 숨겨진 폭력적 재개발의 역사에 대한 직시(<미래의 도덕>(2014))기도 하다. 그런데 이 같은 사적 경험이 개인의 차원을 넘어 대사회적 발언과 참여 독려로까지 확장된다는 점이 안성석의 또 다른 특이점이다. 이를테면, 작가로 사는 고뇌를 솔직하게 토로해 신선한 감흥을 일으켰던 <나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들은 기뻐했다>는 일차적으로 안성석이라는 개인의 사적 생존기이자 지난 10년간 작업의 견본 모음집이지만, 사적 소회에 그치지 않고 적자생존과 강약약강의 미술계에 대한 한 개인의 제도비판인 동시에 “너와 내가 함께 좋을 수 있는 방법을 찾아보자”는 연대의 제스처로 이행한다. 이렇듯 나의 확장으로서 거대 구조에 접근하는 것은 미시적이고 주관주의적 세계관이라 할 수 있을 것이다. 나를 횡적으로 연장하면 우리와 사회에 도달하고, 종적으로 연장하면 혈연 및 역사와 조우한다.

코로나 시대에 함께 생존하기라는 이번 전시 주제에 대한 해석 역시 대서사가 아닌 소서사, 집단이 아닌 개인에서 출발한다. 오염되어 가는 환경을 위해서는 습관과도 같은 일상의 실천이 가장 중요하며, 한 개인으로서 크게 할 수 있는 것이 없으니 그저 하루하루 노력을 다하는 길뿐이다.⁵⁾ 전시의 또 다른 신작 <화성에서 발견한 것들>(2021)은 관객들이 동네에서 발견한 것들을 사회에 공유하고 문제가 되는 것이 있다면 자발적으로 신고할 수 있게 한 참여형 웹사이트다. 진정한 환경 보호와 사회 참여는 공허한 거대 담론을 외치는 것이 아니라 일상에서 마주하는 작은 문제들을 지나치지 않는 것이라는 작가의 생각은 자발적 업로드로 구성되는 시민 참여형 플랫폼의 설계에 반영되어 있다. 한편 신도시 및 재개발을 주제로 한 사진 작업들 역시 미미하고 평범한 대상들에서 약자의 희생을 요구하는 맹목적 재개발의 광풍과 한국사회의 성장만능주의를 확인한다. 동탄 신도시 공사 현장에서 발견한 멈춘 신호등, 막힌 도로, 굳은 시멘트를 찍은 <미래의 도덕>, 액자 가게의 칼날 받침판으로 쓰이던 사진에 남은 칼질의 흔적을 개발의 풍경 뒤에 숨겨진 생체기로 연결시키는 <칼질>(2021)은 소소한 일상의 관찰에서 거대 서사를 도출한다.

나 자신에서 출발해 우리와 사회로 나아가는 안성석의 사적인 공공성이 게임과 무관하지 않다면 뜬금없이 들릴지도 모르겠다. 물론 일상의 정치는 이미 일반화된 개념이고, 다음 세대에 대한 안성석의 이야기가 공동 육아를 하는 부모로서 그의 사적인 삶과 연관이 있음은 두말할 나위가 없다. 하지만 나를 중심으로 세계를 구축하고 이에 적극적으로 발언하거나 참여하는 안성석의 태도는 철저히 1인칭 시점에서 세계에 관여하지만 다른 한편 다른 게이머와의 협력과 커뮤니케이션이 필수적인 게임 플레이어의 양가적 정체성에 다름 아니다. 특히 다사용자 온라인 롤플레이밍 게임의 경우 길드나 혈맹, 클랜 같은 가상의 공동체 없이는 미션을 달성할

5) 안성석 작가노트, 2021.

수 없기에 협력과 연대는 필수적이다. 게임하기는 일차적으로 게임 내용과 체계를 익히고, 알고리즘을 내면화하며, 캐릭터나 유닛을 다루는 기술을 연마하는 개인적인 행위지만, 다른 한편 퀘스트를 달성하기 위해 타인과 상호작용하고 네트워킹하며 적극적으로 공동체를 형성하는 사회적이고 공적인 문화 실천이기도 하다.⁶⁾ 사적이자 동시에 공적이고, 수동적인 동시에 능동적인 게이밍의 독특한 이중성은 나로부터 사회로 나아가고 개인적 경험과 사회문제를 교차시키는 안성석 특유의 방법론에 스며들어 있다. 한편으로는 가상세계지만 다른 한편 우리가 속한 물리적 현실을 꼭 닮은 안성석의 작업들은 그래서 게임적 리얼리즘이다.⁷⁾ 인터페이스나 그래픽, 제작 엔진 같은 기술적이고 표피적 차원뿐 아니라, 불연속적인 장면 전환, 뚜렷한 1인칭 시점, 매체를 통한 원격현전, 신체적 동기화와 몰입 등의 인지적이고 심리적인 층위를 넘어, 대상 세계와 이중적으로 관계 맺고 개입하는 존재론적 문제에 이르기까지 다층적으로 게임적이기 때문이다. “우리가 정말 이렇게 되어 버릴 수밖에 없었나?”(<너의 선택이 그렇다면>), “팔짱 풀고 나랑 얘기 좀 하자”(<나는 울면서 태어났지만, 많은 사람들은 기뻐했다>)는 작가의 호명 앞에 또 다른 플레이어인 우리는 어떻게 반응할 것인가. 우리의 선택에 따라 게임의 향방은 달라질 것이다.

6) 안성석은 어릴 때 게임을 좋아했던 가장 큰 이유가 그곳에 늘 친구가 있었기 때문이라고 회고했다. 함께 재미있는 미션을 수행하기 때문이냐는 나의 반문에 그는 그런 기능적인 이유가 아니라 같은 공간에서 시간을 함께 보내고 있다는 데서 오는 연대감이 중요했다고 답했다. 안성석과의 전화 인터뷰, 2021년 4월 18일.

7) 참고로 여기서 거론하는 게임적 리얼리즘은 아즈마 히로키의 개념과 다르다. 아즈마 히로키의 게임적 리얼리즘은 만화의 리얼리즘과 달리 리셋 때문에 복수의 이야기와 복수의 캐릭터가 가능해진 게임의 새로운 리얼리즘을 지칭한다.