

미디어 아트 기반의 체험형 문화콘텐츠 연구

Research on Experimental Culture Contents based on Media Art

주저자 : 김민경

숭실대학교 대학원 미디어학과

Minkyung Kim

Dept. of Digital Media, Graduate School of Soongsil Univ.

공동저자 : 손영실

숭실대학교 대학원 미디어학과 강사

Youngsil Sohn

Dept. of Digital Media, Graduate School of Soongsil Univ.

교신저자 : 윤준성

숭실대학교 글로벌 미디어학부 교수

Joonsung Yoon

Global School of Media, Soongsil Univ.

* 본 연구는 2008학년도 숭실대학교 교내연구비 지원으로 수행되었음

1. 서론

2. 디지털 문화 속에 나타난 예술 개념의 변모

- 2.1. 상호소통성의 예술
- 2.2. 사용자 인터페이스의 중요성

3. 미디어아트 기반의 문화콘텐츠의 발달

- 3.1. 미디어아트와 문화콘텐츠의 접목
- 3.2. 체험형 콘텐츠의 등장

4. 체험형 문화콘텐츠 작품 분석

- 4.1. 진도아리랑
- 4.2. 그림 속 움직이는 그림, 심소
- 4.3. 꽃길 밟기 체험
- 4.4. 김홍도-무동도
- 4.5. 추억의 빵튀기
- 4.6. 스포츠 60년, 그때 그 순간
- 4.7. 독일 ART+COM
- 4.8. 문화유산의 체험 콘텐츠화

5. 결론

참고문헌

논문요약

현대 미디어 아트는 단순히 예술의 범주에 머물러 있지 않고 상호 작용성을 전면에 내세우며 관객과의 소통을 중시하는 형태로 변모되고 있다. 상호소통의 예술로서의 변화된 예술의 위상은 예술을 대중과의 접촉의 장으로 끌어내고 있으며 이런 과정에서 예술적 행위는 하나의 문화적 실행으로 변모되고 있다. 그리고 이 점은 디지털 미디어 기술에 의한 상호소통성에 기반하고 있는 다양한 문화콘텐츠 속에 반영되고 있고 특히 전시나 공연 예술에서 그러한 예들을 쉽게 발견할 수 있다. 이런 의미에서 미디어 아트는 문화 원형을 소재로 한 미디어 아트 형태의 작업에서도 대중의 교육적 차원으로 활용될 수 있는 체험형 문화콘텐츠로 큰 의미를 가지게 됨을 구체적인 작품들의 분석을 통해 확인해 볼 수 있었다. 또한 앞으로 체험형 문화 콘텐츠가 문화유산의 가치를 새롭게 인식할 수 있는 기회를 만든다는 의미에서 그 중요성은 더욱 배가될 것이다.

주제어

(미디어아트, 상호소통성, 인터페이스, 체험형 문화콘텐츠)

Abstract

Contemporary media art doesn't only remain in the field of art. it makes the interactivity stand on the front of art, and it is going to be changed to emphasis on communication with the viewer. The status of changed art as interactivity draws in the art on the stage of meeting with public. In this process, the artistic activity is going to be changed as the cultural practice. Here, these change is reflected in the various culture content based on interactivity by digital media technology. It can be seen easily especially some media art exhibition or performing art. We got confirm as analysis of these cases so that contemporary media art can be significant as experience-oriented cultural content which can be used practical for public not only cultural but educational. In the future, it will be increased their significance because the experimental culture contents make an opportunity as new recognition about value of cultural heritage.

Keyword

(media art, interactivity, interface, experimental culture contents)

1. 서론

디지털 매체가 예술적 환경에 큰 변화를 초래하면서 예술 환경이 아날로그에서 디지털로 급변하는 가운데 점차 디지털 환경에서의 새로운 예술적 논의가 구체화되어야 하는 시점에 이르렀다. 그런데 새로운 매체 환경에서는 전통적인 매체와는 달리 관객에 의한 참여라는 문제가 중요하게 대두되며 이를 통한 상호작용의 문제가 중요한 위치를 차지하게 되었다. 이는 특히 관객의 참여 없이는 작품의 성립이 이루어지지 않는 열린 형태(open-ended)를 그 특성으로 하는 인터랙티브 미디어 작품들에 의해 가시화되고 있다.

상호소통의 예술로서의 변화된 예술의 위상은 예술을 대중과의 접촉의 장으로 끌어내고 있으며 이런 과정에서 예술적 행위는 하나의 문화적 실행(practices)으로 변모되고 있다. 그리고 이 점은 디지털 미디어 기술에 의한 상호소통성에 기반하고 있는 다양한 문화콘텐츠 속에 반영되고 있고 특히 전시나 공연 예술에서 그러한 예들을 쉽게 발견할 수 있다.

본 연구는 상호소통의 예술이라는 현대 디지털 미디어 기반 예술의 변화된 위상에 관한 이론적 논의들을 살펴본 후, 인터랙티브 경향과 결부되어 다양한 문화콘텐츠로 반영되고 있는 디지털 미디어 기술에 기반하여 문화 원형을 새로운 방법으로 보여주는 전시들을 분석적으로 접근하면서 체험형 문화콘텐츠에 관한 비평적 논의를 담아내고자 한다.

2. 디지털 문화 속에 나타난 예술 개념의 변모

우리는 생활의 저변에 깔려있는 디지털 인터페이스들의 상당수, 즉 사무용 소프트웨어로부터 좀 더 복잡한 전자통신과 무선 전송 시스템 그리고 텔레비전 등을 통해 우리가 공유하고 있는 현실을 구성하고 움직여가고 있으며, 이러한 환경을 디지털 문화(digital culture)라는 용어로 축약하여 부를 수 있다. 이것은 사실상 점차 디지털 장치에 의한 해석에 의존하게 되고 상호작용이 펼쳐지는 장의 사회 환경을 지칭한다고 할 수 있다.¹⁾

마틴 버크하르트(Martin Burckhardt)는 그의 저서 <Der Geist der Maschine>에서, “미학적 경험은 우리의 지각과 표현의 외형인 장치(apparatuses)에 의해 관통되고, 구멍이 뚫리고 유기적으로 연결되어

있고, 디지털 기계들의 분명한 기능적 추상들, 그리고 예술가들에 의한 적용과 개발은 기계적 속성의 자리 매김이 쉽게 하였음²⁾을 지적한다. 또한 그의 논의는 이미지가 우리의 예술론에서 지속적으로 우월적인 역할을 하고 있는 동안, 최근의 시간-기반이면서, 인터랙티브하고, 생성력 있는 예술작품들은 우리로 하여금 전통적인 미학적 카테고리를 재고하게 한다는 사실을 주목하게 한다. 그에 따르면 “전자 예술 또는 디지털 예술 작품의 미학은 커다란 범위로서는 서사성, 프로세스성, 퍼포먼스성, 생성성, 상호작용성 또는 기계성과 같은 비시각적인 양상들에 달려있다³⁾”는 점에서 현대 미디어 아트는 디지털 테크놀로지를 전개하고 예술-이론적 반향의 카테고리를 확장하고 있다는 점에 주목할 필요가 있을 것이다.

2.1 상호소통성의 예술

전자적 테크놀로지의 확장은 컴퓨터와 인간과의 상호작용(Computer-Human Interaction)을 원활히 하며 예술적 사건에서의 대중의 문화적 참여도를 높였다. 여기에는 교육적 차원의 기능 부여라는 측면도 포괄되는데 그 기원은 해프닝과 같은 형태 속에서 비롯된 60, 70년대의 아방가르드적 예술에서 찾아볼 수 있다.

인터랙티브한 작품을 창조하는 모든 과정은 사실상 어떤 전통이나 지침이 없는 완전히 새로운 영역의 선구적인 경험이다. 원래 인터랙티브 미디어는 70년대, 80년대의 전자적 컴퓨터 게임의 발달로부터 나타났다. 게임의 대중성으로 인해 초기 테크놀로지는 관객을 다른 종류의 상상적 경험에 참여시키기 위해 다각화되었고 상황이라는 게임 개념을 사용했다. 제인 비더(Jane Veeder), 낸시 벌슨(Nancy Burson), 에드 타넨바움(Ed Tannenbaum)은 색다른 차원의 인터랙티브 작품들을 만들어내었다.

낸시 벌슨에 의해 고안된 <About Face>는 예술가에 의해 고안된 인터랙티브 초기 작품의 예이며 루벤 플리트 과학 센터(Ruben H. Fleet Science Center)와의 공조에 의해 완성되었다. 이 작업은 또한 많은 인터랙티브 작업들이 예술 기관보다는 과학박물관(science museum)에 연계되어 실행됨을 보여주는 예이기도 하다. 이 프로젝트는 자신의 셀프 포트레이트를 만드는 것을 가능케 하는 프로그램에 따라, 인간 얼굴에 의해 소통된 정보의 범위에 따라 상호작용을 하는 다양

1) Andreas Broeckmann, 'Image, Process, Performance, Machine; Aspects of an Aesthetics of the Machinic', "Media art Histories", MIT press, 2006, p. 196.

2) Martin Burckhardt, <Der Geist der Maschine>, Andreas Broeckmann, Media art Histories, MIT press, 2006, p. 194 재 인용

3) 이에 관해서는 Andreas Broeckmann의 위 글에서의 논의를 참조할 수 있다.

한 경험을 통해 관객이 전시에 참여하도록 한다. 관객은 자신의 얼굴이 예술가에 의해 프로그램화된 소프트웨어에 의해 스캔되고 디지털화되고 조작되는 많은 장소들 중 하나를 선택할 수 있고 이 작업은 정체성, 욕구의 문제를 다루고 있다.⁴⁾

테크놀로지의 발전에 힘입어 인터랙티브 테크놀로지는 대중 엔터테인먼트, 광고, 게임의 주요 흐름 속에 포함되었고 많은 기본적인 영역들이 개척되어 있다. 많은 예술가들은 이미 너무 선형적이며 단순화된 선택권을 관객에게 부여하며 단선적 선택을 하게하는 것을 거부하고 있고 관객들은 로리 앤더슨(Laurie Anderson)의 <Pipper Motel>에서처럼 다른 차원의 경험을 할 출구를 찾고 있다. 미래의 인터랙티브 인터페이스 유형(interface types)은 관객이 텍스트나 이미지를 덧붙이거나 다른 사이트에 새로운 링크 형태로 프로그램의 수용능력(capacity)의 새로운 측면을 수립하는 것을 가능케 할 것이다.⁵⁾

많은 선도적 예술가 그룹은 이미 상호작용성의 미학과 사용자 인터페이스(user interface)의 명료성과 기능성의 기준을 창조하는데 관여하고 있다. 새로운 미디어를 개발하는 데 있어 그들의 작업은 상호작용 패턴의 유형을 포함하는데, 이런 예로는 순환적 상호작용(circular interaction), 시간과 연계된 상호작용(time sequenced interaction), 개개의 사건이 다른 사건에 영향을 주고 접근을 허용하는 방식이 있다.⁶⁾

대부분의 기술적 진보와 마찬가지로 인터랙티브 미디어는 새로운 형태의 커뮤니케이션을 가능하게 할 것임이 분명한데, 새로운 인터랙티브 미디어는 더 잘 교육된 대중, 더 많은 정보를 가진 대중을 요구하고 있고, 예술가들은 그렇게 수많은 대중들로 확장된 관객들을 다룰 준비가 되어있다. 새로운 정보와 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달은 더 확대된 대중적 형태의 예술을 만들고 예술적 행위가 하나의 문화적 행위가 될 수 있는 기반을 만든다. 특히, 만져서 알 수 있는 유형 물질적인(tangible 또는 haptic) 측면은 쌍방향 커뮤니케이션으로 이끌어가며 역동적인 연구가 가능케 할 것이다.

2.2. 사용자 인터페이스의 중요성

90년대의 미디어아트에서 나타난 인터랙티브 설치작품들의 특징은 참여적인 실행 시스템이라는 것이다. 인터랙티브 시스템에서 상호작용하는 사람은 2

차적 요소로써 또는 제동자, 즉 구동시키고서 프로그램 된 그들의 행동결과를 수동적으로 관찰할 수 있는 사람으로서 기술적 시스템에 포함되어 있다. 반면에 인터랙티브 시스템의 퍼포먼스는 참여자의 물리적 포함됨, 또는 접촉에 의해 빈번히 실현되며 그 의도는 프로그램의 내러티브 구조에 의해 보다 더 잘 전해진다.

디지털 미디어 기반 라이브 퍼포먼스에서, 결정적 요소는 일반적으로 무대 위의 행위자와 무대 밖의 사운드와 비디오의 입력조절과 기술적 환경의 반응 요소를 조절하는 것 사이의 관련성이다. 행위자에게 주어진 자율적인 정도는 종종 프로그램 된 기계가 특정한 행동을 부과하거나 응답하는 과정 속에서 인간과 기계 사이에 고군분투하는 긴장이 체화된 흥미로운 작업에 이런 대화법 사용을 시도하고 있다. 그런 시스템에서 퍼포먼스는 외부 행위자를 포함하거나 관객의 응답에 즉시적으로 의존하는 것이 아니라, 외부적인 척도와 조건에 의존하고 있다.

예술에서 프로세스성은 커뮤니케이션 도구들의 존재에 밀접하게 연계되어 있다. 물론, 예술 작품의 준비단계에서 어떤 커뮤니케이션적인 전개—예를 들면 연극이나 영화를 만들기 위한 협업(collaboration)—은 프로세스로 설명될 수도 있다. 그러나 그것은 오직 발전해 가는 프로세스 그 자체가 작품의 미학적 경험에서 중요한 요소가 되는 사례들에서나 프로세스 지향적인 것이라고 할 수 있다.⁷⁾

예술가 그룹 KRcF는 1990년대 후반에 기계적인 프로세스를 실험했는데, 특별히 그 프로젝트는 <IO_dencies>라 불리는 작품이 웹사이트와 연결되어 방문자, DJ, 인터넷 사용자, 그리고 컴퓨터 시스템의 복잡하고, 상호작용적이고, 열려있고, 직접적이지 않은 아상블라주(assemblage) 형태로 제작되었다. 하나의 인터페이스가 또 다른 인터페이스에 연계되어 다양한 미학적 경험을 가능케 한다.

이 작품은 참여자들에게 상호작용할 수 있고 서로 공유되어 축적된 지식 환경을 지속적으로 변화되도록 하는 온라인 커뮤니케이션 도구와 인터페이스를 만들어 가는 것을 시도하고 있다. 이런 측면에서 프로세스성은 설명 가능한 커뮤니케이션을 의미한다. 즉 기계 시스템과 매개된 것뿐만 아니라 이러한 시스템과 그 조합이 가지는 생산적이고 변형적인 관계와의 커뮤니케이션이다.

이런 종류의 프로세스 지향적인 인터랙티브 미디어 아트의 상호소통의 핵심은 바로 인터페이스이다: “인터페이스는 어떠한 상호소통이어야 하는가를 결정

4) Margot Lovejoy, <Art in the Age of Digital Simulation>, Postmodern Currents, 1997, Prentice Hall, New Jersey, p. 189.

5) Margot Lovejoy, ibid., pp. 193-194.

6) Margot Lovejoy, ibid., p. 194.

7) Andreas Broeckmann, ibid, p.201.

하는데 중요한 역할을 하는데, 단지 기계적 차원의 인터페이스로써 인간이 사용하는 도구의 측면에 머무르는 것이 아니라 인간 신체의 연장 또는 확장으로써의 기계로 볼 수 있으며 결국 인간-기계간의 상호작용적 인터페이스를 통해 기계적 차원의 테크놀로지를 넘어 인간-기계와 인간-기계간의 상호소통에 이르는 것이다.”⁸⁾

이러한 예술 작품에서 보건데 지난 10여 년간 디지털 커뮤니케이션 테크놀로지는 인간과 기계의 상호작용적 인터페이스를 통한 커뮤니케이션과의 연계성이 새로운 사회적, 예술적 의의를 갖는 상황으로 창조되었음을 알 수 있다.

3. 미디어아트 기반의 문화콘텐츠의 발달

3.1. 미디어아트와 문화콘텐츠의 접목

최근의 인터랙티브한 예술과 관련된 디지털 미디어 작업 동향의 분석은 미국 대학들의 연구자와 예술가들을 중심으로 급속하게 논의가 진전되고 있다.

이처럼 컴퓨터에 의해 촉발된 디지털 미디어 기술의 발달은 과학기술분야에서 확장된 사회 문화적인 영향력을 갖게 되었고 국내의 지식기반 산업으로서 디지털콘텐츠(digital contents) 혹은 문화콘텐츠(culture contents)⁹⁾의 발달에 큰 기여를 하고 있다.

주지하다시피, 현대의 공연 예술은 전통적인 공연을 넘어 디지털 미디어를 활용하며 관객과 소통하는 새로운 방향으로 나아가고 있고 앞으로 디지털 미디어 중심의 공연 예술, 게임과 같은 문화 콘텐츠는 더욱 증대될 것이다. 왜냐하면 디지털 미디어 기술에 의한 인터랙티브한 삼차원 부여는 같은 장소의 실제 상황과 다른 모습을 보여줌으로써 일상성을 벗어난 다양한 시각을 일깨우며 관객과의 상호 소통을 더욱 원활히 할 것이기 때문이다. 예를 들어 <The Jew of Malta> 라는 오페라 공연에는 무대 배경, 의상, 음향 등 연극의 전반적인 구성을 디지털 미디어로 구성함으로써 역동적인 무대를 보여주었고 이를 통해 문화콘텐츠의 다원적 역할을 예측케 했다.

2005년 문화체육관광부와 문화콘텐츠진흥원에서 수립한 <CT 비전 및 로드맵>의 CT분류에서 공공기술 분야의 세부 기술 분야로 문화유산기술이 분류되어 있다. 이 자료에 의하면, 문화유산 기술은 "문화

공간 내에 존재하는 유형의 문화재와, 문화주체의 경험과 기억 속에 존재하는 무형의 문화재를 디지털 기술을 통해 가시화된 원형으로 복원하는 기술"¹⁰⁾로 디지털화된 문화원형을 이용한 디지털 콘텐츠의 원천 생성과 그것을 이용한 문화상품을 개발할 수 있도록 하는 분야의 기술로 일반적으로 정의된다. 이것은 문화원형의 발굴 및 디지털적 복원, 보존이 문화예술 작품 창작 및 상품 제작을 위한 창작 소재라는 것을 보여줌과 동시에 이를 활용하여 문화 산업의 발달에 기여하겠다는 의미를 담고 있다고 볼 수 있을 것이다.

2007년 국립민속박물관에서 열린 <한국의 소리전>은 CT기술을 적용하여 전통에 관한 접근을 보여준 대표적인 전시이다. 조선시대 회화, 근대 사진, 전통 무용, 민속놀이 등의 전통 문화를 소재로 제작된 미디어아트 작품들은 디지털적 재현을 통해 대중 또는 관객의 적극적 체험이 가능한 작품으로써 그리고 대중이 향유하는 공공작품으로써 그 역할을 하였다. 조선시대 전통회화를 재현한 미디어아트 작품인 '신환여행', '8폭병풍'에는 주요 문화기술로 디지털 애니메이션 영상 구현 기술이 사용되었다.

이 전시는 현대 미디어아트가 이룩한 상호 소통의 환경을 미디어 아트를 활용한 전시 및 다양한 문화 콘텐츠 제작으로 이어질 수 있음을 보여주었다는 점에서 큰 의미를 갖는다.

3.2. 체험형 콘텐츠의 등장

산업 생산적 흐름에서 문화 생산으로 전환이 가속화되고 있는 현시점에서, 세계 각국은 문화 산업을 21세기의 전략 사업으로 설정했다. 문화 산업은 인간의 창의력과 지식이 집약된 분야이기 때문에 오늘날 문화, 커뮤니케이션을 강조하는 주류적인 흐름 속에서 전 세계적으로 중요한 비중을 차지하게 된 것은 자연스런 흐름이라 할 수 있다.¹¹⁾

이러한 문화 사업의 본체는 바로 문화콘텐츠 사업이라 할 수 있다. 그리하여 문화콘텐츠의 발달로 소비와 유희의 주체이자 문화콘텐츠 향유자인 대중이 갖는 중요성은 점차 배가되고 있다. 또한 현실적 감각과 체험을 중심으로 이루어졌던 콘텐츠의 창작과 소비 패턴이 앞으로는 현실을 재창조한 가상현실의 환경 속에서 환상을 증시하는 방향으로 변모하고 있다. "미디어의 지능화와 복합화(media convergence)

8) Andreas Broeckmann, *ibid.*, p. 202.

9) 문화콘텐츠란 "문화로 대변되는 정신적 가치와 문화적 의미에 미디어 기술이 복합된 문화 상품이라고 간주할 수 있다." (김기덕, <콘텐츠의 개념과 인문 콘텐츠>, 인문 콘텐츠 학회, <인문콘텐츠> 제 1호, 2003 참조).

10) 문화체육관광부, 문화콘텐츠진흥원, CT 비전 및 로드맵, 2005, p.83.

11) 심상민, <창작과 놀이가 곧 생업이 되는 미래 문화 사업>, 계간 사상, 2004 봄호, p. 138.

에 따라 콘텐츠의 표현과 구성 자체가 점차 가상현실을 강조하는 방향으로 바뀌게 될 것으로 보인다. 콘텐츠 수용자들도 영화 관람이나 방송 시청, 독서 등 수동적 소비 형태에서 벗어나 가상 현실적 콘텐츠 서비스의 제공에 따라 직접 참여하며 즐기는 능동형 소비 형태로 변화할 것으로 예상된다. 문화콘텐츠의 기본적인 진화발전은 일(노동)과 놀이가 하나로 일체화되는 본질적인 통합화를 나타낼 것이다.¹²⁾

이처럼 문화 콘텐츠에 적용되는 문화 기술이 가상 현실, 입체감의 강조 및 관람객의 체험을 극대화하는 방식으로 전개될 것임을 예측하기는 그리 어려운 일이 아니다.

문화 콘텐츠 진흥원에서 발간한 보고서인 2008년 <국내 문화콘텐츠 사업 10대 전망 요약>에서는 "문화 콘텐츠의 전개 방향으로서의 체험형 액스퍼테인먼트 활성화"¹³⁾가 지적되어 있다. 이 자료에 따르면 체험형 콘텐츠의 소비 트렌드는 무료 체험과 휴대폰과 게임기를 중심으로 실제와 가상공간의 융합이다. 휴대폰에 이용되는 서비스는 휴대폰의 화면을 체험형 게임 공간으로 만들어주고 있고 닌텐도 게임기 위(Wii)는 단순한 체력 단련 게임을 넘어서고 있다. 젊은 세대를 위한 무료 체험 공간들도 늘어나고 있는데, 친구와 노래를 부르거나 UCC를 찍고 게임, 콘텐츠 등을 다운로드 받는 등의 다양한 서비스가 제공된다.

최근에는 가상현실 기술과 오락용 소프트웨어, 비디오 게임, 영화 등이 접목되어 만들어진 실제보다 더욱 리얼한 느낌과 체험 감각을 선사해주는 체험 산업 형태로 테마파크가 진화하고 있다.

또한 이 자료에서 "인간을 위한 문화 콘텐츠의 활성화의 한 면모로 감성 기반 콘텐츠의 확산"¹⁴⁾이 지적되었는데 이런 측면에서 문화예술은 인간의 감성을 가장 잘 표현할 수 있는 문화콘텐츠로 탈바꿈할 수 있는 많은 잠재력을 지닌다고 할 수 있다.

21세기 대중에 있어 주체적인 참여와 소통은 매우 중요하며 경험과 감성 소비가 의미를 갖는 이유가 여기에 있으며 이런 추세는 더욱 확대될 것이다.

한국 문화콘텐츠 진흥원이 추진한 <우리 문화 원형의 디지털 콘텐츠 사업>은 문화원형의 개발에 관한 환기라는 측면에서 큰 의미를 갖는다.

문화콘텐츠의 창작 소재로서의 문화원형은 모든 문화적 산물의 근원으로 그것 역시 과거에 그러한 것이 존재했다는 차원이 아니라 전략적으로 하나의 창

작 소재로 개발되는 것이 필요하다. 민속 문화가 모두 문화 원형일 수 없고 "시대 사회적 특수성 및 집단적 정체성을 내포한 가운데 당대적 특수성을 넘어서 시간의 검증을 거친 보편성과 함축성을 확보한 원형적 문화"¹⁵⁾라면 민속 문화의 원형으로서 의미를 가질 것이다. 문화원형은 디지털로 재현됨으로써 관객들이 보다 쉽게 적극적 체험을 통해 하나의 작품으로 감상함과 동시에 문화재 또는 문화원형에 담긴 의미와 가치를 새롭게 이해하는 것을 가능케 한다는 점에서 그 의의를 찾아볼 수 있을 것이다.

전국에서 최초로 최첨단 전통문화 콘텐츠 박물관을 개관한 안동시는 지역 전통 문화의 디지털화를 통한 전시 체험 공간 마련 등을 통해 신문화 창조의 기반을 마련했다. 또한 최근에 ETRI(한국전자통신연구원)는 박물관 등에 전시된 문화 유산을 가상과 현실을 오가며 즐길 수 있는 'u-체험형 디지털 콘텐츠 기술'을 개발했다. 이 기술은 휴대형 단말기를 통해 전달되는 전시물의 실물 영상에 그래픽 등을 추가로 제공하는 '혼합현실(Mixed Reality)' 영상기법으로 가상 세계와 실제 세계를 동시에 체험할 수 있게 한다. 대전 국립중앙과학관에 시범 전시되고 있는 '천자총통'을 이 기술을 활용해 관람할 경우 관람자가 부스에 도달하면 초음파 기반의 위치 인식 기술로 휴대형 단말기가 인식해 천자총통에 대한 상세 설명과 함께 내부 투시 모습도 볼 수 있다. 또 가상세계에서 직접 발사해 화력이 어느 정도인지 현장에서 바로 체험할 수 있다고 한다.¹⁶⁾ 지금까지 단순 음성 서비스에 의존하던 전시물에 대한 부가 기능에서 관람객은 현장에서 새로운 형태의 콘텐츠 서비스를 통해 전시물을 보다 쉽게 이해할 수 있게 될 것으로 전망된다. 컴퓨터 그래픽, 3차원적 공간성에 상호작용의 구현이 가능한 가상현실, 빛이 투과되는 홀로그램 등 다양한 미디어를 적용하여 문화재를 본래 모습으로 복원해내는 디지털 복원학의 적용과 혼합 현실 영상기법의 적용은 새로운 개념의 체험형 콘텐츠의 개발로 이어지게 될 것이다.

사실상 가상현실(virtual reality)은 가장 진화된 상호작용성의 형태라 할 수 있다. 상호 작용성이 체험형 콘텐츠와 밀접하게 연계 된다고 할 수 있는 근거가 여기에 있다. 그러나 현재까지 실제로 체험형 콘텐츠 구현에 적용된 문화 기술은 아직 이와 같은 단계에 이르지 못하고 있으므로, 상호작용성의 범주는 구현된 작품과 관객과의 인터랙션을 통한 체험의 단

12) 심상민, 앞의글, pp. 143-144.

13) 문화 콘텐츠 진흥원, <국내 문화콘텐츠 사업 10대 전망 요약>, 2008년, p.5.

14) 문화 콘텐츠 진흥원, <국내 문화콘텐츠 사업 10대 전망 요약>, 2008년, p. 9.

15) 신동훈, 민속과 문화원형, 그리고 콘텐츠, 한국민속학 43, 2006, P. 267

16) <http://aiit.tistory.com>.

계로 제한될 것이다.

4. 체험형 문화콘텐츠 작품 분석

본 논문에서는 분석 대상으로 문화원형의 전통적인 소재를 창작의 원천으로 사용하여 컴퓨터 기반의 디지털 기술로 가공하여 관객들에게 능동적인 체험 기회를 제공하는 체험형 문화콘텐츠에 해당되는 작품들을 분석 대상으로 선정하였다.

4.1 진도아리랑

진도아리랑은 이미 잘 알다시피 전라남도 진도 지방에서 유래한 우리나라 전통 민요이다. 또한 구전 민요로써 입에서 입으로 전해져 내려왔지만 현대에 와서는 다양한 악기들의 반주에 맞추어서 불리는 경우가 많다. <진도아리랑>은 이러한 공연예술 형태의 진도아리랑을 합주를 위한 악기 소리¹⁷⁾와 민요 소리를 녹음하고, 디지털화하여 컴퓨터와 센서를 기반으로 하는 인터랙션 인터페이스 디자인을 통해 체험형 문화콘텐츠로 제작한 것이다.



<그림 1> 김민경 외, <진도아리랑>, 하이서울 페스티벌 봄축제, 덕수궁, 2008

<진도아리랑>은 MIT 미디어랩의 Tangible Media Group에서 제작한 설치작품 <The music Bottles>¹⁸⁾으로부터 아이디어를 얻었다. '인터페이스로서의 유리병(Bottles as interfaces)'은 디지털 미디어 테크놀로지를 기반으로 하는 많은 예술에서 전통적 방법인 물리적 실체 속에 기술은 감추어지는 '투명성의 신화(myth of transparency)'를 구체적으로

17) 작품을 구성하고 있는 악기 소리는 각각 대금, 해금, 피리, 아쟁, 가야금이다.

18) Ishii, H., Mazalek, A., Lee, J., 「Bottles as a Minimal Interface to Access Digital Information (short paper)」, in Extended Abstracts of Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '01), (Seattle, Washington, USA, March 31 - April 5, 2001), ACM Press, pp.187-188

실현한 또 다른 형태의 인터페이스로 분석된다. 이렇게 감추어진 기술은 관객으로 하여금 주어진 인터페이스 상에서 뚜껑을 열고 닫는 인터랙션을 통해 재미를 발견하며, 수동적으로 콘텐츠를 수용하는 것이 아니라 능동적으로 체험하며 콘텐츠를 적극적으로 수용하게 된다. 쉽게 뚜껑을 여닫으며 믹스되는 소리와 음악들을 자연스럽게 체험을 하면서, 각 악기의 명칭과 소리, 진도아리랑의 노래 소리를 통한 가사 전달 등으로 자연스럽게 학습 효과도 일어나는 것이다.

4.2 그림 속 움직이는 그림, 심소

이 작품은 조선의 마지막 무동이라 불리어지는 심소(心韶) 김천홍 선생의 100주년 기념 전시를 위해 제작되었다. 1923년 조선의 마지막 대규모 진연인 순종황제의 '오순 경축진연(五旬 慶祝進宴)'에서, 김천홍 선생이 어린 무동으로써 궁중무용인 '포구락(抛毬樂)', '무고(舞鼓)', '가인전목단(佳人剪牧丹)'을 추었다.¹⁹⁾ 이 사실을 바탕으로 순종황제 오순경축진연과 시기적으로 가까운 1902년 임진진연도병(壬寅進宴圖屏)²⁰⁾에서 경축진연의 모습을 유추하여 독무로 추는 춤인 춘앵전(春鶯囀)을 추고 있는 마지막 무동 김천홍 선생을 연출하고 있는 작품이다.



<그림 2> 임경호, <그림 속 움직이는 그림, 심소>, 국립국악박물관, 2008

이 작품은 터치스크린 속의 인터페이스 디자인을 통해 이러한 역사적 사실을 알게 할 뿐만 아니라, PDP 속 병풍 이미지에서는 춘앵전을 추는 인물이 실제 병풍 속 이미지와 똑같이 작은 크기의 애니메이션으로 표현되어 있어, 마치 숨은 그림을 찾아 동그라

19) 김천홍, 『심소 김천홍 선생님의 우리춤 이야기』, 민속원, 2005

20) 서인화, 박정혜, 주디반자일, 『조선시대 진연진찬진하병풍』, pp.111-127, 국립국악원, 2000

미를 치듯 터치스크린의 춘앵전에 대한 메타포가 적용된 버튼을 누르면 PDP 화면을 통해 춤을 추며 등장하는 동영상 속 김천홍 선생을 만나게 된다. 이 작품에 사용된 영상은 김천홍 선생이 80세 기념 공연 때 촬영된 것이다.²¹⁾

4.3 꽃길 밟기 체험

꽃길 밟기 체험 콘텐츠는 우리나라 전통문양인 연화무늬가 새겨진 조형물을 여러 개 만들어 시냇가의 징검다리를 놓듯이 덕수궁의 분수 근처의 길에 놓아 밟고 다니면서 각각의 다른 소리를 들을 수 있도록 한 작품이다. 이 조형물에는 빛 감지 센서가 들어있어 가운데를 밟게 되면 빛을 가리게 되어 센서가 빛을 얻지 못했음을 감지하게 된다. 이렇게 감지된 신호는 컴퓨터로 전송되어 준비된 소리들 중 하나씩 재생되게 된다.



<그림 3> 뮌(mioon), 하이서울페스티벌 봄축제, 덕수궁, 2008

4.4 김홍도-무동도

<무동도>는 삼현육각²²⁾의 연주에 맞춰 춤을 추고 있는 아이가 그려져 있는 단원 김홍도의 풍속화 '무동도(舞童島)'를 소재로 하여 제작된 작품이다. 이 작품은 전시공간의 한 쪽 벽면에 영상으로 된 풍속화가 들어있는 50인치 대형 PDP(Plasma Display Panel) 액자가 걸려있고, 그 앞에는 그림 속 각 악기의 연주자의 악기에 대한 설명이 담겨있는 터치스크린이 설치되어 PDP와 연동되어 있는 설치작품이다.

터치스크린의 인터페이스에 등장하는 연주자를 터치하면, PDP 액자 속 그림에 등장하는 연주자가 악기 소리를 내며, 악기를 연주하는 모습이 애니메이션으로 보여진다. 즉 그림 속 악사를 통하여 전통 악

기 각각의 소리를 체험할 있고 그림 속 무동을 누르면 전체 악사들이 연주하는 전체 합주를 듣게 된다.



<그림 4> 성정환, <디지털 무동>, 인천 공항 한국문화박물관, 2008

4.5 추억의 뽕튀기

뽕튀기는 지금처럼 간식거리가 다양하지 않았던 과거 1970년, 80년대에 즐겨먹던 군것질 거리이다. 한 줌 곡식이 기계 속 들어갔다가 뽕튀기 아저씨의 '뽕이요' 외침소리와 함께 '핑'하며 맛있는 간식거리가 몇 곱절의 양으로 터져 나오는 마술 같은 경험과 추억의 산물이다. <뽕튀기> 체험 콘텐츠는 관람객이 뽕튀기 기계가 놓인 진열장 앞으로 다가서면 거리센서에 의해 관람객을 인식하여 "뽕이요~"라는 소리와 함께 뽕튀기 기계의 옆 부분에 마련된 겹쳐진 투명 필름에 당시의 상황을 알 수 있는 영상이 재생된다.



<그림 5> 전현철외 <뽕튀기>, 국립민속박물관, 2008

비록 지나간 과거를 똑같이 재현할 수도 없었지만 그렇게 하는 것은 추억으로 자리 잡을 만큼의 경험이 없는 세대들에게는 그 의미가 약화될 것이다. 그러므로 그러한 경험 없는 세대들도 아우를 수 있는 체험형 콘텐츠로써 영상 디자인을 애니메이션 기법과 같은 판타지의 요소로 시각화하여 체험하게 하는 방법이 적절할 것이다.

21) 임경호, 김민경, 윤준성, 「문화원형을 소재로 한 문화콘텐츠화에 관한 연구」, 한국디자인포럼 vol.19, pp.169-177, 한국디자인트렌드학회, 2008

22) 삼현육각은 피리2, 해금, 대금, 북, 장구 등 6개의 악기로 편성된 것을 말한다. (국립국악원 홈페이지 국악자료, 국악사전-용어, <http://www.ncktpa.go.kr>)

4.6. 스포츠 60년, 그때 그 순간

이 작품은 1960년대부터 최근에 이르기까지 스포츠 역사상 감동적이었던 순간들의 장면들 중 일부²³⁾를 선정하여 재구성된 영상을 관객의 선택에 의해 볼 수 있도록 한 작품이다. 터치스크린에 영상 콘텐츠를 선택할 수 있는 인터페이스 상에서 모자이크 형식으로 디자인된 이미지 셀 중에서 하나를 선택하면 벽에 걸린 PDP에서 관련 스포츠 장면이 재구성된 영상을 볼 수 있다. 영상이 재생되는 동안 터치스크린 상에서는 관련 영상에 대한 설명도 함께 제공된다.



<그림 6> 임경호 <스포츠 60년, 그때 그 순간>, 국립민속박물관, 2008

4.7 독일 ART+COM(www.artcom.de)

: 베를린 자연사 박물관(Museum of Natural History Berlin) 사례- AR 기술을 이용한 공동 체험

독일의 ART+COM은 뉴 미디어와 인터랙티브 설치 작업을 통해 베를린 자연사 박물관을 새롭게 단장했는데, 박물관의 지식의 보고로서의 가치에 더욱 다가가면서도 즐거운 유희의 공간으로 탈바꿈시켰다. 여기서 가장 큰 홀은 디아노사우루스(Dinosaurs)의 일곱 개의 뼈와 아르헛토릭스 (Archaeopteryx lithographica)의 모형이 전시된 쥐라기 시대 (World in the upper Jurassic)관으로 꾸며졌는데, 관객들은 쥐라기 시대로 모험을 떠날 수 있게 된다. 여기에 AR(augmented reality)기술과 AL(Artificial life)기술이 적용된 망원경을 통해 관객들은 뼈에서 점차 근육과 피부가 자라나고 곧이어 그것들은 생태환경에 놓여져서 거기서 움직이는 것을 연속적으로 관찰할 수 있다. 그 외에도 이 곳 자연사 박물관은 우주의 기원에 대해 체험하며 살펴볼 수 있는 공간 등 진화의 전반적인 흐름을 추적할 수 있게 각관이 고안되어 있다. 더불어 관객들이 터치스크린을 통해 질문에 접촉하면 답이 텍스트 형태뿐만 아니라 사진 형태로 출력

23) 김일의 박치기, 몬트리올 올림픽 레슬링 금메달리스트 양정모, 야구의 박철순, 88서울올림픽 하이라이트, 피겨여왕 김연아에 이르기까지 총 12개의 장면들을 담고 있다.

되도록 고안된 인터랙티브 계보표(genealogical tree table) 역시 체험 공간을 돌며 생겨난 궁금증을 해소할 수 있게 고안되어 관객 주도적 학습에 큰 도움이 되고 있다.



<그림 7> 베를린 자연사 박물관 AR 공동 체험

4.8 문화유산의 체험 콘텐츠화

앞서 살펴본 작품들은 박물관과 같은 공공 전시공간에서 볼 수 있는 전통 문화유산을 원천소스로 하여 제작된 작품이다. 특히 기존의 미디어아트에서 사용되었던 것과 마찬가지로 여러 형태의 디지털 기술들을 적용시킨 작품이다. 이렇게 미디어아트의 방법을 통한 '전통 문화유산의 체험 콘텐츠화'는 현재 일반적으로 통용되는 문화콘텐츠의 의미와는 다소 상이한 점이 있다. 하나의 원천소스를 가지고 디지털적으로 제작, 생산, 유통 되도록 하는 디지털 콘텐츠가 문화콘텐츠라면 위의 분석 대상과 같은 방법에 의한 체험 콘텐츠는 디지털 기술에 의해 최종적인 형태가 '유물'과 같은 하드웨어적인 형태를 갖추고 있다는 점에서 디지털 하이브리드(hybrid)라 칭할 수 있다. 이러한 디지털 하이브리드 작품으로 인해 기존의 박물관의 중요한 기능 중 하나인 '보존과 전시'에 있어서 정작 중요한 유물일 경우에는 보존의 문제 때문에 전시의 기능에 다소 한계가 있었던 점을 실제 유물이 아니더라도 실제 유물을 체험할 수 있는 방법을 다각화하여 제공하게 됨으로써 지금 시대에 대중들로부터 요청되고 있는 바인 이해할 수 있는 수준에서의 감상인 '전시'의 가치가 극대화 되는 것이다.

관람객이 위와 같은 체험형 콘텐츠를 실제 체험하는데 있어서 가장 먼저 접하게 되는 것이 바로 인터페이스이다. 앞서 제시된 작품들은 모두 PC와 센서를 기반으로 하고 있고, 작품을 통한 상호작용의 방법이 패널 위의 뚜껑, 발로 밟는 꽃길 발판, 모니터 터치스크린 등의 인터페이스에 의해 다양하게 제시되고 있

다. 결국 이러한 체험형 콘텐츠에 있어서 인터페이스를 통한 상호작용이 결국 작품 내용의 체험으로까지 이어지게 되는 것이다. 따라서 현재의 체험형 문화콘텐츠는 인터페이스와의 직접적인 접촉에 의한, 행위의 순서에 따라 순차적으로 발생하는 상호 작용의 양상이 포괄되어 있으며 교육적인 측면에 많이 활용되고 있다. 물론 마지막으로 살펴본 외국의 사례에서는 AR 기술과 A-life의 고차원적 미디어 기술이 적용되어 체험의 수준을 향상시켰다.

5. 결론

현대 미디어아트는 단순히 예술의 범주에 머물러 있지 않고 상호작용성을 전면에 내세우며 관객과의 소통을 중시하는 형태로 변모되고 있다. 이런 의미에서 미디어 아트는 문화 원형을 소재로 한 미디어 아트 형태의 작업에서도 박물관, 미술관의 입장에서는 전시의 가치를 보다 전면에 내세움으로써 관객과 소통할 수 있는 새로운 방법론으로써 제시될 뿐만 아니라 나아가 교육적 차원으로도 활용될 수 있는 체험형 문화 콘텐츠로 큰 의미를 가지게 됨을 구체적인 작품들의 분석을 통해 확인해 볼 수 있었다. 최근에는 미디어아트의 대중화로 인해 관객들은 기존의 전통적인 작품들의 감상과는 달리 직접적인 체험을 통해 재미와 흥미를 통해 작품을 보다 효과적으로 체험을 하게 되면서 작품에 구현되어있는 인터페이스에 점점 익숙해지게 되는 것이다.

사실상 예술을 바라보는 전통적인 시각이었던 고급 예술과 저급(대중) 예술의 이분법적 구분이 무의미해졌고, 순수 예술과 상업 예술의 경계가 무너지고 오래다. 이러한 현상을 볼프강 벨슈(Wolfgang Iser)는 예술의 '심미화' 현상으로 지적하고 있다. 디지털 테크놀로지의 예술적 개입으로 인해 누구나 쉽게 접근할 수 있는 상호작용적 예술이 보편화 되면서, 그러한 현상이 더욱 두드러졌다는 것이다. 그럼에도 예술의 영역을 일상의 영역으로 흡수시키게 된 것은 최근의 일이며 이런 상황에 이르기까지는 상당히 오랜 시간이 걸렸다.

단순히 문화유산으로 박물관의 한 모퉁이를 지켜내고 있는 우리 역사의 산물들을 디지털 기술을 이용하여 생생한 체험의 현장으로 끌어오고 그런 가운데 우리 문화유산의 가치를 새롭게 인식할 수 있는 기회를 만든다는 의미에서 체험형 문화 콘텐츠가 갖는 중요성은 더욱 배가될 것이다. 그럼에도 앞서의 체험형 콘텐츠로 구현된 작품의 분석에서 확인되었듯이, 현재의 체험형 문화콘텐츠는 기계적 차원의 인터페이스

를 통한 도구적 차원의 인터페이스 활용이라는 인간-기계간의 상호작용의 단순한 단계에 머물러 있다.

혼합현실 기반의 u-체험형 콘텐츠 기술은 세계적으로 아직은 걸음마 단계이지만 지속적인 개발을 통해 우리나라 문화 콘텐츠 산업의 발전에 새로운 전기를 마련할 수 있을 것으로 기대된다. 체험형 문화콘텐츠 개발은 세계 최고 수준의 모바일 인프라를 활용함으로써 한국 문화 콘텐츠 산업에 중요한 역할을 하리라 기대된다.

한편 향후에는 집약된 체험형 콘텐츠 기술이 적용된 사이버 박물관의 형태를 통해 구현되어 보다 실제적으로 보이도록 구현되어 입체감, 현실감 등에 의한 감각적 체험으로 관객의 흥미를 유발함과 동시에 가상과 실재가 결합된 전시관을 통해 대중들이 우리 전통 문화를 체험하는 가운데 보다 쉽게 다가 갈 수 있는 공간으로 적극 활용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김천홍, 『심소 김천홍 선생님의 우리춤 이야기』, 민속원, 2005
- 문화체육관광부, 문화콘텐츠진흥원, 『CT 비전 및 로드맵』, 2005
- 서인화, 박정혜, 주디반자일, 『조선시대 진연진찬진하병풍』, 국립국악원, 2000
- 임경호, 김민경, 윤준성, 「문화원형을 소재로 한 문화콘텐츠화에 관한 연구」, 한국디자인포럼 vol.19, pp.169-177, 한국디자인트렌드학회, 2008
- 신동훈, 『민속과 문화원형, 그리고 콘텐츠』, 한국민속학 43, 2006.
- 심상민, 『창작과 놀이가 곧 생업이 되는 미래 문화사업』, 계간 사상, 2004 봄호.
- 한영우, 『정조의 화성행차 그 8일』, 효형출판, 1998
- Andreas Broeckmann, Media art Histories, MIT Press, 2006
- Margot Lovejoy, <Art in the Age of Digital Simulation>, Postmodern Currents, Prentice Hall, New Jersey, 1997.
- Ishii, H., Mazalek, A., Lee, J., 「Bottles as a Minimal Interface to Access Digital Information (short paper)」, in Extended Abstracts of Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '01), (Seattle, Washington, USA, March 31 - April 5, 2001), ACM Press.