

매체미학에서 시각디자인의 멀티융합에 관한 연구

Research on the visual communication design of the multi-convergence
in Media Aesthetics

손 현 지

홍익대학교 디자인 · 공예대학원 시각디자인학과 박사과정

Son Hyun-Ji

The Graduate School of HONG-IK University
Doctoral Program in Visual Communication Design

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경과 목적
- 1-2. 연구의 범위와 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 매체미학의 개념
- 2-2. 매체미학에서의 감성적 지각이론
- 2-3. 매체미학에서의 디자인개념 확장

3. 매체 환경 변화에 따른 멀티융합적인 시각디자인의 사례분석

- 3-1. 디지털과 아날로그 감성과의 융합
- 3-2. 기존문화와 새로운 기술과의 융합
- 3-3. 상호작용으로 인한 사용자와의 융합
- 3-4. 사회 참여적 디자인으로 사회와의 융합

4. 결론

참고문헌

논문요약

최근 컴퓨터나 영상매체 등 디지털 매체를 이용한 시각디자인분야는 기술의 발달로 보다 근본적인 변화를 겪었다. 디지털매체는 인간의 공감각적인 메커니즘을 더욱 활성화시키며 인간이 활동하고 즐길 수 있는 공간을 더욱 확장 시켰다.

매체미학의 등장은 기술의 역할이 강조되면서 새로운 방식의 디자인 분야를 해석하기 위해 새로운 미학의 접근을 요구하고 있다.

디지털매체는 디자인개념이 확장 뿐 아니라 다양한 분야와 영역의 구분 없이 경계를 넘나들면서 시각 디자인분야도 새로운 가치와 디지털매체의 새로운 패러다임을 요구되고 있다. 예술과 인문, 사회과학, 과학기술 등과 같이 학문영역간의 연관을 지으면서 새

로운 시대의 시각디자인의 다양한 경향에 대한 연구가 계속되어지길 기대한다.

본 연구는 철학적, 이론적 배경과 사회적 현상들을 통해 매체 변화에 따른 매체미학의 개념과 감성적 지각이론으로서의 매체미학을 고찰하고, 그러한 특징들이 반영된 시각디자인분야에서 멀티융합적인 특성을 사례분석을 통해 연구해 보고자 한다.

주제어

매체미학, 멀티융합, 감성디자인

Abstract

Recently using a computer, video media and digital media technology to the development of the visual design field has undergone more fundamental changes. Digital media is a human ball sensational mechanism more active and human activities and enjoy extends a space.

The advent of media aesthetics of technology as the new way of highlighting the role of design in order to interpret the new aesthetics of access requirements.

Digital media design concept expansion as well as a variety of fields and areas to cross the boundary interchangeably when Visual communication design to our new value and the new paradigm of digital media are required. Arts and Humanities, social sciences, science and technology, such as the study area slated for the association between the Visual communication design of a new era with a variety of research on the trends continue, but you should expect the road.

This research is a philosophical, theoretical background and social events through media change the aesthetics of the media based on the concept of emotional perception theory as the medium of deliberate and aesthetics, such features are reflected in the field of Visual design multi fusion to portray the attributes through studying the case analysis.

Keyword

media Aesthetics, multi-convergence, emotional design

1. 서론

1-1. 연구의 배경과 목적

사람은 TV를 통해 세상을 보고 휴대폰과 컴퓨터를 통해서 사람들과 소통하고 감정을 표현하는 매체에 의존하는 삶을 살고 있다.

일상생활과 경험, 문화, 예술, 놀이에 대한 체험은 디지털매체와 밀접한 연관이 있다. 이로 인하여 우리가 정보를 취하는 방식과 수용하는 방식, 그리고 사유하는 방식이 우리의 일상생활에 많은 변화를 가져왔다. 변화된 매체의 환경으로 인해 인간의 지각방식과 의사소통 체계가 변하게 되었다.

우리의 삶은 매체에 매개되어있는 것과 매개되어 있지 않은 것을 구분하기 힘들 정도로 여러 매체에 매개되어있다.

심혜련은 매체의 변화와 디지털 매체의 등장은 예술 영역에서 예술 작품 자체의 성격과 특성, 그리고 그것의 생산 방식과 수용 방식에 전면적인 변화를 가져왔다고 주장하였다.(2006, p.19)

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 다음과 같이 말하였다.

“예술은 그 속성상 매개성을 전제로 하기 때문에 기술의 발전에 민감하게 대응 할 수밖에 없다.”

컴퓨터나 영상매체 같은 각종 디지털 매체를 이용한 시각디자인 분야는 콘텐츠와 수용자를 연결하는 매개적 매체로서의 중요한 역할을 하고 있다.

초기 모던의 아방가르드들은 테크놀로지에 대한 열망은 그들의 작품을 통해서 표출되기 시작했고 디지털테크놀로지는 포스트모던의 적절한 표현 수단이 되었다.

시각예술에 있어서 1960년대는 매체 변혁의 초기단계였으며, 포스트모더니즘이 시작된 시기이기도 하다. 이러한 매체의 변화는 남과 다른 것을 추구하고 새로운 것을 추구하고자하는 예술계에 새로운 기술은 새로운 영감을 제공하여 새로운 미적 표현 형식을 가능하게 하였다.

디지털매체는 해석으로 인한 체험의 아닌 감각적·놀이적 체험으로 바뀌고 있다. 유행을 넘어서 일상이 된 개인홈페이지 꾸미기, 인터넷을 통해 예술을 하거나 조작과 변형을 통해 관객의 이목을 끄는 예술가들이 등장하고 있다.

시각디자인은 디지털 테크놀로지가 등장하면서 보다 근본적인 변화를 겪게 되었으며, 그 변화 중에 하나로 매체미학의 등장은 기술의 역할이 강조되면서

새로운 방식의 예술을 해석하기 위해 새로운 미학의 틀이 요구되었다.

1-2. 연구의 범위와 방법

디지털매체의 등장은 시각디자인 분야, 그 자체의 성격과 특성, 그리고 생산 방식과 수용방식에 전면적인 변화를 가져왔기 때문에 매체에 나타난 이미지의 형식과 특성을 연구한다는 점은 매체미학에서 다루어야 할 중요한 부분이다.

시각대중매체는 문자로 전달하는 의미보다는 이미지가 소통의 중요한 수단이 되고 있다. 대부분의 내용이 이미지로 생산되고 이미지로 소비된다. 즉 문자의 이해가 아니라 이미지 체험이 중요해진다는 것이다. 사물과 사물의 본성보다는 사물의 이미지가 더욱 중요해지고 있다.

심혜련은 아날로그에서 디지털로 바뀌면서 사람은 다른 지각 체험을 하게 되었고, 멀티미디어가 등장함으로써 사람의 지각 방식도 멀티도 바뀌게 되었다고 말하였다.(2006, p.38)

매체미학은 디자인을 포함한 시각대중예술 분야를 연구대상으로 하면서 포스트모던 시대의 매체의 변화, 특히 디지털매체의 등장에 따른 이미지의 형식과 내용의 변화가 강조되고 있다. 또한 문자문화에서 이미지문화로 전환에 있어서 이미지의 변화에 집중하게 되었다.

매체미학에서 매체미학의 분석대상이 예술영역에만 한정되는 것이 아니라 그래픽디자인에서부터 시각영상디자인까지 아우르고 있으며, 사진과 영화에서 시작해서 애니메이션, 인터넷, 가상현실, 인터페이스 디자인, 미디어아트로 확장되고 있다. 또한 같은 예술 분야 뿐 아니라, 전혀 다른 분야와의 멀티융합현상은 매체가 발달할수록 더욱 뚜렷해지고 있다.

본 연구는 매체의 개입을 통한 예술의 형식과 이미지의 수용, 지각의 방식의 변화를 고찰하고, 매체미학에 대한 철학적·이론적 배경들과 디지털매체 환경의 변화로 인한 사회적 현상들을 통해 매체미학적인 입장에서 매체의 변화에 따른 디자인분야의 변화를 분석하고 시각디자인의 멀티융합적인 특성을 사례분석을 통해 연구하고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 매체미학

매체미학은 1980년대 독일을 중심으로 본격적으로 제기된 미학 분야의 새로운 조류이다. 매체미학에서

가장 주목해야 할 점은 매체의 개입을 통한 예술의 형식과 이미지의 수용, 지각의 방식의 변화이다.

심혜련은 “매체미학은 시청각 매체에 의한 지각 형식과 표현 형식을 이론적으로, 발전사적으로 그리고 체계적으로 규정하려는 시도다. 모든 시청각 표현 형식들은 자기 고유의 지각 방식을 가지고 있기 때문이다.”라고 주장했다.(2006, p.24)

랄프 슈넬(Ralf Schnell)은 미디어의 미학에서 매체 미학의 개념과 핵심을 다음과 같이 지적한다.

“모든 시청각 표현 형식들은 그 형식에 토대를 둔 독특한 고유의 지각 방식을 지닌다. 그리고 이것은 보여진 것이나 말해진 것들과 일치하지 않는다. 그것들의 방법과 방식에는 나름의 특성이 있어, 주어지거나 만들어진 재료들을 가지고 작업하기 위해 자기에 맞는 가능성, 능력, 기술, 수단을 사용한다. 이러한 지각의 ‘방법’이 매체미학의 중심 요점이다.”

매체미학은 수용자측면에서 사물의 현상 형태와 지각 방식을 연구하고자 한다. 매체에 의한 매개된 내용을 수용자의 측면에서 해석하려고 하기 때문이다. 김성재는 그의 저서 ‘매체미학’에서 다음과 같이 정의하였다.

“매체미학은 일종의 커뮤니케이션 이론이 된다.”

심혜련은 “전통적인 예술 개념이 정적인 존재 개념에 바탕을 두고 있다면, 디지털 매체 예술은 움직이는 이미지를 중심으로 상호 작용하는 상태 개념에 바탕을 두고 있다. 움직이는 이미지들은 가상공간에서 대상들과의 상호 작용, 이미지들의 병합 그리고 이미지 외의 요소들, 즉 음악과의 결합들을 통하여 새로운 수용 방식과 지각 방식을 제시한다. 따라서 매체미학에서는 무엇보다도 디지털 매체 예술을 둘러싼 변화 중에서 수용의 문제에 주목할 수밖에 없다.”라고 말했다.(2006, pp.124~126)

매체미학에서 또 하나의 중요한 점은 매체가 전달하는 내용에 있어서 커뮤니케이션을 보는 인식의 변화이다.

김성재, 김택환, 원용진, 김광호, 김태완, 이종수, 윤선희, 박동천은 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 커뮤니케이션의 대상이 매체의 개입으로 합리적 커뮤니케이션에서 미학적 커뮤니케이션으로 전환되어야 함을 주장하였다.(1998, p.27)

합리적인 커뮤니케이션에서는 언어를 통한 의사소통도 중요하지만, 감각에 의지하는 미학적 커뮤니케이션은 의미 변환이 가능하고 상호간섭이 이루어지는

여러 다양한 표현방식과 전달형식이 중요하다.

김성재, 김택환, 원용진, 김광호, 김태완, 이종수, 윤선희, 박동천은 “합리적인 커뮤니케이션은 언어의 논리에 적응하는데 비해, 미학적 커뮤니케이션은 시청각 등 다양한 감성 매체에 의해 생산되는 이미지를 통해서 매체의 특성이 표출되며 현상의 왜곡을 유도 하면서 환상과 언어의 세계를 공략하게 된다. 어휘는 해석상의 오류에도 불구하고 언어적 문법에 의해 의 미해석이 구체화되고 제한될 수 있지만 이미지는 특정한 구속을 따르지 않으므로 해석에 있어서 개방적이며 다의적이다.”라고 주장했다.(1998, pp.17)

2-2. 감성적 지각이론으로서의 매체미학

김성재, 김택환, 원용진, 김광호, 김태완, 이종수, 윤선희, 박동천은 “매체미학은 근본적으로 매체의 감각적 수용이라는 것에서부터 출발했다. 매체미학의 기초라고 할 수 있는 커뮤니케이션 미학은 감각적 커뮤니케이션이고 언어를 포함한 그림 형식의 시청각적 생산물을 수용하는 인식이다. 수용자가 언어라는 매체에 종속된 목적·합리적 커뮤니케이션에서 해방되어 매체에 담긴 인간의 창조물을 자신의 취향과 능력에 따라 자유롭게 직감적으로 이해하는 현상을 분석하는데 매체미학의 본질이 있다.”라고 주장했다.(1998, p.6)

매체미학은 넓은 의미로 ‘매체에 의한 매개’라는 특징 외에 미학을 전통적 관점에서 규정하는 것을 거부하고 새로운 미학 개념을 감성적 지각으로서의 미학으로 시도하였으며, 이것이 매체미학의 핵심이다.

독일의 매체미학자인 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 매체미학은 전통적 미학과 구별되며, 감정적 지각임을 아주 강하게 주장한다.

“감성적 지각으로서의 미학, 이것이 바로 매체미학의 핵심이다. 매체미학은 철학적 미학이라는 이름으로 추구되었던 미학에 이제 미학의 본래 이름인 감성적 미학으로서의 이름을 되돌려 주어야 한다고 주장한다. 미학은 이제 아름다운 예술들에 관하여 이야기할 것이 아니라, 미학의 원래 의미였던 지각에 관하여 이야기해야만 한다.”

볼프강 벨슈(W.Welsch)는 매체의 경험 측면에서 시각을 포함한 다양한 감각의 확장, 즉 총체적인 ‘감성적 지각’ 측면에서 매체미학을 규정했다. 단순한 시각에 의한 것이 아니라 청각, 촉각과 같은 감각들을 새롭게 조명함으로써 ‘감성적 지각’에 관한 새로운 분야로써 매체미학이다.

노르베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 매체미학을 감성적 지각의 측면을 강조하였다면 벨슈는 감각의 다양한 재구성의 측면을 강조하고 있다.

기계적인 매체에 의해 매개된 감성적 지각이 매체미학의 핵심이며, 예술적 미적 감응을 주는 대상이 어떻게 지각되고 수용되는가를 다루는 것이다.

매체미학에서는 디지털매체예술은 수용자에게 많은 공감각을 요구하기 때문에 다양한 지각이 가능하며, 예전의 예술 체험과는 다르게 감성적 지각 체험을 예술 작품을 통해 하게 되었다는 점이 중요하다. 해석과 이해보다는 체험과 지각이 더 중시된다.

디지털매체예술은 영상과, 소리, 텍스트 등이 혼합된 멀티미디어적인 성격은 인간감각을 새로운 결합비율이나 균형 상태를 가진 공감각적 지각방식으로 변화시켰다.

시각을 통해 정보를 받아들인 수용자의 집중된 정신활동을 신체의 다른 감각이 배제된 내면적 상호작용을 통해 이루어졌다면, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 게임 등의 등장은 감각수용형태를 바꾸어 놓았다. 그것은 더욱 촉각과 청각, 그리고 신체의 움직임은 요구되는 형태로 바뀌고 있다.

3D 입체영상을 통해 시각을 통해 촉각을 느낄 만큼 사실감을 부여하고 진동이나 바람을 느낄 수 있는 물리적인 환경을 만들며, 디지털입체사운드를 통해 청각을 극대화시킨다.

이처럼 신체의 각 기관과 감각을 사용하는 형태로 변하고 있으면 공감각 지각을 통해 멀티미디어적 정보를 수용함에 있어 '분산적 지각방식'이라고 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 말했다. 심혜련은 "전통적인 예술 작품에서의 수동적인 지각과는 달리 영화나 게임을 통한 능동적인 활동을 이끌어내는 분산적 지각을 통한 공감각적 정보를 수용한다는 점"을 주장했다(2005, pp.140-142)

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)(2001)은 '미디어는 메시지(Message)다'에서 미디어는 인간의 감각기관의 확장이며 그자체로 메시지를 갖는다고 하였다. 더 나아가 맥루한(2002)은 '미디어는 맛사지(Massage)다'에서 미디어가 인간의 감각에 호소하여 인간을 심리적으로 맛사지한다는 내용으로 촉각을 특히 자극할 것이라고 하였다.

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 "미디어를 '인간의 확장', '감각의 확장'이라고 한 것처럼 디지털미디어 기술은 총체적이고 복합적인 미디어 환경을 만들며 인간의 감각기관을 확장시키고 분산적이고 능동적으로 수용형태를 바꾸었다."라고 주장했다.(2002, pp.34-35)

랄프 슈넬은 아날로그에서 디지털로 전환되면서 인간은 또 다른 지각 체험을 하게 된다. 한 가지의 지각방식이 아닌, 시각중심에서 청각, 후각, 촉각, 새로운 신체적 촉각성들이 개입되면서 우리의 지각방식에 많은 영향을 주게 되는데 그것을 복합지각이라고 하며, 감지되는 오감을 넘어선 새로운 감각인, '시각적 촉각성'과 '결합 감각적 촉각성'은 다양한 상황으로 감성지각의 재구성되고 있다고 주장했다.(2005, pp.454-455)

심혜련은 디지털 시대의 감성적 지각의 중요한 개념은 사이버스페이스의 '몰입(immersion)'을 요구함을 주장했다.(2006, p.36) 여기서 요구하는 지각은 촉각이며, 직접적인 촉각이 아닌 유사촉각성이다. 사이버스페이스는 인간에게 온몸 몰입을 가능하게 해준다는 것이다. 디지털매체시대에서 지각의 중요해지고 있다는 점이다.

2-3. 매체미학에서의 디자인 개념의 확장

매체미학에서 문자 문화에서 이미지 문화로의 전환되었다는 명백한 사실이다. 대중매체의 발달로 책뿐만 아니라 다양한 시각 매체를 통해서 많은 지식과 정보를 습득하고 있다. 문자 문화가 주는 체험에서 벗어나 다양한 매체들을 통한 체험이 가능해졌기 때문이다.

심혜련은 "발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '아우라의 몰락'에서 전통예술의 영역에서 아우라의 주술이 쇠퇴하고 새로운 매체인 영화가 예술 형식으로서 대중해방에 잠재적인 도구가 되었다는 점을 들었다."라고 주장했다.(2005, pp.140-142)

발터 벤야민(Walter Benjamin)은 재생산 시대의 예술이 가진 가장 큰 특징으로 '접근가능성'이다. 언제든지 접근 가능하고, 반복 가능하고, 복제 가능한 대중매체는 대중문화를 가능하게 했다.

시각 대중 매체는 문자가 전달하는 의미보다 대부분의 내용이 이미지로 생산되고 소비되며 이미지의 체험이 중요해졌고, 기존의 예술보다 다양한 방식으로 노출되어 있는 영화나 광고나 포스터와 같은 대중의 시각문화에서 쉽게 찾을 수 있다.

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 "구텐베르크 은하계의 종말"이라 말하면서 획일적인 문자의 문화가 종말을 하고 시각과 이미지를 중심으로 한 공감각으로 복귀하면서 다양한 감각과의 상호관련성을 말하였다.

시각대중매체의 변천은 디지털매체의 대표인 컴퓨터의 등장이다. 기존의 매체들의 기능과 형식을 통합

수행할 수 있고 인터넷의 등장으로 예술의 형식의 배포와 수용의 방식을 바꾸어놓았으며, 테크놀로지를 통해서 이미지의 속성이 다양한 가능성으로 표현되었다. 이러한 변화에 따른 디지털 매체 예술이 가지고 있는 특징을 제프리 쇼는 '실재의 가상화'한다는 점과 '상호작용'이 강조되며, 상호작용은 '감각'에 호소하며 구체적인 감각을 구체화시킨다는 점을 들었다.

디지털 매체예술의 경우에는 분명하게 상호작용성이 드러난다. 디지털 매체 자체가 이미 상호작용성을 전제로 하고 있기 때문이다. John B. Thompson(1995)은 상호작용의 유형을 살펴보면 다음과 같이 주장했다.

[표 1] 상호작용의 유형

상호작용 성격	연대면 상호작용	증재적 상호작용	의사 증재적 상호작용
시간-공간 지속	공존의 맥락. 고용된 시간과 공간 준거 체계	맥락의 분리: 시간과 공간에서 확대된 유용성	맥락의 분리: 시간과 공간에서 확대된 유용성
상징적 신호의 범위	상호 신호의 다중성	상징적 신호의 거리 좁히기	상징적 신호의 거리 좁히기
행위 지향성	구체화된 타자를 향한	구체화된 타자를 향한	무한대의 잠재적 수신자들에게 향한
대화적/독백적	대화적	대화적	독백적

랜들 팩커(Randell Packer)와 켄 웨지스(Ken Jordan)은 디지털 복합 매체 상황에서 디지털 복합매체의 특징을 1)통합(Integration), 2)상호작용성(Interactivity), 3)하이퍼미디어(Hypermedia), 4)몰입(Immersion), 5)서사성(Narrativity)으로 규정한다. 이 다섯 가지의 규정은 따로 작용하는 것이 아니라, 웹에서 서로 밀접한 상관관계를 형성하면서 디지털 복합 매체의 특성을 형성해간다고 주장했다.(2004, pp.7~48)

자크 아탈리(2006)는 21세기 사전에서 디지털은 '정보, 데이터, 영상, 음성의 보편적인 전송방식, 냄새, 맛, 촉각 더 나아가서는 감정과 느낌까지 거의 모든 것을 디지털로 전송할 수 있을 것이다.'라고 말하고 있다.

3. 매체 환경 변화에 따른 멀티 융합적인 시각디자인의 사례분석

릭 포이너는 로버트 벤추리(R. Ventury)는 포스트

모던이 "순수보다는 혼성을, 똑바른 것보다는 비틀린 것을, 명료함보다는 모호함을, 배제보다는 수용을, 그리고 일방적인 확정적인 것보다는 상반적이고 불확정적인 것을 선호한다고"고 포스트모던 표현 양식의 특성을 정의하였다.(2003, p.32)

로버트 벤추리(R. Ventury)가 말했듯이 포스트모던 시대에 있어서 예술과 디자인의 경계가 완화되고 그 경계가 모호해지기 시작했다.

경계가 모호해지기 시작하면서 서로 관계없는 것처럼 보이는 것들과 연관성이 없는 것처럼 보이는 것들이 결합하고 융합하여 새로운 무엇인가를 만들려 한다. 새로운 소재는 점점 사라져가고 있기 때문에 기존의 소재들은 새롭고 개성적인 것이 나타날 때까지 결합하거나 융합한다. 서로 연관성이 없어 보이는 다른 두 가지이상이 공존하면서 서로 자극하여 변형되면서 재해석되고 있다.

3-1. 디지털과 아날로그 감성과의 융합

컴퓨터와 네트워크가 가능한 디지털 환경, 새로운 미디어의 등장으로 테크놀로지와 디자인이 결합되면서 인간의 감수성과 아날로그적인 감성을 요구하게 되었다. 인간의 감성을 반영하는 현상이 두드러지게 되면서 새로운 조형원리를 필요로 하게 되었고 조형 요소의 여러 변화를 가져오게 되었다. 디지털과 아날로그의 구분이 무의미해지면서 디지털환경에서도 아날로그적 감성의 표현이 강하게 나타나는데, 특히 종이를 붙인 것처럼 보이는 형태나 손으로 직접 쓴 느낌의 타이포그래피와 붓으로 그린 수묵화에서 볼 수 있는 느낌의 불규칙 곡선과 형태들의 활용이 더욱 늘어가고 있다.

TEAMLAB★NET¹⁾에서 디자인한 artface-Rhythm²⁾(그림1)은 아날로그적 감성을 표현한 대표적인 인터페이스 디자인의 사례이다. 일상생활에서 사용하는 휴대폰의 표면에 수묵화의 리듬감을 부여하여 붓으로 그린 듯한 아날로그적인 느낌을 주었다.

artface-Rhythm은 음악을 생산하기 위해 디자인된 것이 아니라 휴대폰이 내부 리듬, 일상적인 사용으로 휴대폰의 버튼을 누르면 리듬으로 만들어 움직이는

1) TEAMLAB★NET은 2001년 이후 부터 도쿄에서 왕성히 활동중인 테크놀로지스트 그룹이다. 이 그룹은 프로그래머, 네트워크 엔지니어, 디자이너, 로봇 기술자, 건축가, CG 애니메이터, 수학자 등과 같이 다양한 전문가 그룹을 포함한 그룹으로 구성되어 있다. 웹 및 로봇기술개발에서, 설치 미술, 비디오 아트, 공간디자인, 기술과 예술 그리고 디자인의 경계를 더욱 모호하게 만들면서 미디어범위를 넘나들면서 왕성한 활동을 하고 있다.

2) <http://www.team-lab.net/portfolio/actface/actface-rhythm>

이미지를 만들어내고 있다. 우리는 일상생활에서 전화를 걸기위해, 메일을 보내기 위해서 정기적으로 휴대폰의 버튼을 누른다. artface-Rhythm의 수묵화 느낌의 인터페이스는 사용자에게 의해서 디자인되어진다. 사용자가 휴대폰의 버튼을 누를 때마다 그 이미지가 만들어지고 그 이미지는 계속해서 움직이고 새로운 이미지를 만들어 내고 있다.



[그림 1] artface-Rhythm

또한 귀엽고 느낌의 강아지 캐릭터를 활용한 MP3 플레이어 인터페이스 '새미(Sammy)'(그림2)는 기계적이거나 차가운 느낌의 디지털이미지가 아닌 손으로 직접 그린 듯한 아날로그느낌으로 사용자에게 친근하게 다가간다.



[그림 2] 삼성 MP3 플레이어 인터페이스디자인

디지털환경에서 아날로그 감성과의 융합은 디지털

기술과 커뮤니케이션의 특성과 사람들의 기호와 정서적인 측면을 조화시켜나가면서 새롭게 확장, 변화하고 있다.

3-2. 기존문화와 새로운 기술과의 융합

컴퓨터와 네트워크가 가능한 디지털환경, 새로운 미디어의 등장으로 디자인영역과 예술 간의 경계가 허물어지는 현상들이 생겼다. 기존 디자인은 새롭고 개성적인 것을 표현하기 위해서 디자인과는 관계없는 분야, 연관성이 없는 분야가 결합하여 새로운 형태의 디자인을 만들어 내고 있다. 기존의 디자인에 현대적인 감각과 새로운 기술과의 융합은 거의 모든 디자인 분야에 적용되고 있다.

심혜련은 아날로그에서 디지털로 바뀌면서 사람은 다른 지각 체험을 하게 되고 멀티미디어의 등장으로 사람의 지각도 멀티로 바뀌게 되었다. 이것을 복합지각이라고 한다. 한 가지의 지각이 아닌 두 가지 이상의 지각방식을 더해 사람의 지각 방식에 많은 영향을 주게 되었다고 주장했다.(2006, p.28)

Zach Liberman³⁾의 작업은 기존의 디자인에 새로운 기술이 결합된 멀티미디어적 성격을 보여주는 대표적인 사례이다.



[그림 3] Simon Heijdens (독일)의 작업 - Tree

어두운 건물 외벽에 투영되는 가상의 나무이미지(그림3)가 외부의 환경(자극)에 의해서 반응하여 움직이도록 디자인되었다. 바람이 불면 가상 나무의 이미지들이 바람에 반응하여 잎들이 민감하게 반응을 하거나, 지나가는 사람들의 말소리나 자동차소리에 반응하여 나뭇잎이 떨어지게 한다. 물리적인 변화를 인식하여 가상의 나무이미지에 그대로 반영되도록 제작되었다. 단순한 조명이나 움직이는 그림으로 건물 외벽에 표현하는 것이 아니라, C언어로 프로그래밍을

3) 시각디자이너이면서 엔지니어인 Zach Liberman은 자신의 작업에 시각이미지와 소리, 영상, 움직임을 동시에 인식하는 인터랙션을 가능하게 하는 작업으로 유명하다.

하여 영상 인식 기술과 동작 감지 센서를 응용하였다. 여기서 보여주듯이 새로운 기술을 통해 가상의 이미지에 외부의 자극에 반응하는 생생한 시각적 표현을 해줌으로써 마치 살아있는 나무처럼 더욱 생동감 있게 만들어 가고 있다.

HP Pharrel의 Making of HP Hands 시리즈⁴⁾ Motiontheory(그림 4)도 기술이 결합된 멀티미디어적 성격을 보여준다. 생생한 의미전달을 하고자 타이포그래피를 이용하여 평면적인 그래픽을 일부분을 실제 화시키거나 과장시키는 신선한 생생한 시각적 표현, 기존에 볼 수 없던 첨단 디지털 기술로 사용자가 꿈꾸는 것을 이루게 하는 듯한 이미지를 구현하였다.



[그림 4] HP의 Making of Hands 시리즈

3.3. 상호작용으로 인한 사용자와의 융합

디지털기술의 발달로 인한 생활환경의 다양한 변화는 빠르고 분명한 피드백을 할 수 있게 해주었다. 그러한 과정 속에서 사람들은 감성적인 소통을 하게 되었다.

상호작용으로 인한 사용자와의 융합의 대표적인 디자인 사례로는 싸이월드와 블로그를 들 수 있다. 디자인은 가장 기본적인 틀만을 제공하고 콘텐츠는 사용자에게 의해서 만들어가는 공간이다.

싸이월드와 블로그는 개인 미디어이기 때문에 각각의 개성이나 캐릭터가 살아있는 콘텐츠를 접할 수 있다. 홈페이지 '관리자'의 모습이 아닌 살아 움직이고 자신만의 생각과 감정을 표현하고 기술할 수 있는 언제 어디서든 만날 수 있는 자기 자신을 대신할 수 있는 자기표현의 공간으로 존재한다.

싸이월드나 블로그가 가지고 있는 자기 표현적 관점에서 이미지와 텍스트, 가상공간에서의 커뮤니케이션을 통해서 나타나는 다른 사람들과 공유된 내용에

대한 피드백을 바로바로 알 수 있다. 이것은 디지털 매체로서 커뮤니케이션의 변화를 가져온 점이라 들 수 있다.

3.4. 사회 참여적 디자인으로 사회와의 융합

디지털 환경의 변화로 사회참여에 대한 방법이 달라지고 있다. 개인적인 좋은 삶을 추구하는 것 뿐 아니라 사회적인 좋은 삶을 추구하는 사람들이 늘어나면서 사회참여활동과 캠페인을 통한 디자인의 중요성이 커져가고 있다. 단순한 활동을 보조하는 디자인이 아니라 디자인을 통해서 사회참여를 가능하게 하였다.

나카무라 유고⁵⁾의 '에코토노하'⁶⁾가 사회와의 융합을 보여주는 대표적인 사례라고 할 수 있다. 1999년 호주 시민단체 환경캠페인의 후원과 2002년 호주 녹화, 지구 온난화 방지 캠페인 주관으로 2003년도 사용자의 참여 캠페인으로 일본의 통신회사인 NEC기업은 환경보호를 목적으로 만들어낸 친환경활동 프로젝트이다. 나카무라 유고는 '에코토노하'라는 가상공간의 나무(Vital Tree)를 디자인하여 사용자 참여를 유도했다.

지구 온난화를 방지하기 위해 사람들이 협력하여 가상공간에 나무를 가꾸는 것으로 사용자가 나뭇가지에 자신의 이름과 환경에 관련된 메시지를 입력하면 그것이 나뭇잎처럼 보이게 된다. 입력된 메시지는 나뭇잎이 되어 나무처럼 점차 자라나게 된다. 이 나무를 '에코토노하'이다. '에코토노하'가 한그루씩 만들어질 때마다 호주의 캥거루 섬에 실제로 사용자가 참여하는 만큼의 나무를 심었다. 한 그루의 나무가 완성되려면 100명의 참여자가 필요했는데, 2003년 7월과 2003년 12월 사이에 17만 명이 방문했고 60,997개의 새로운 잎이 생겼다. 이 결과로 일본 기업 NEC에서는 캥거루 섬에 609그루의 나무를 심었다고 한다. 가상공간에서의 클릭이 오프라인에서의 실제 활동으로 연계되었다.

또 다른 예로는 RED CAMPAIGN(Join red)⁷⁾을 들 수 있다. 아일랜드 록그룹 U2가 제안한 운동으로 현재 유명 브랜드인 CONVERSE, 애플, 모토롤라, 아메리칸 익스프레스, 엠포니오 알마니 등 7개의 기업이 참여하고 있다. '레드(Red) 캠페인'은 '레드' 컨셉으로 디자인된 제품을 팔 때마다 일정액을 기부해 아프리

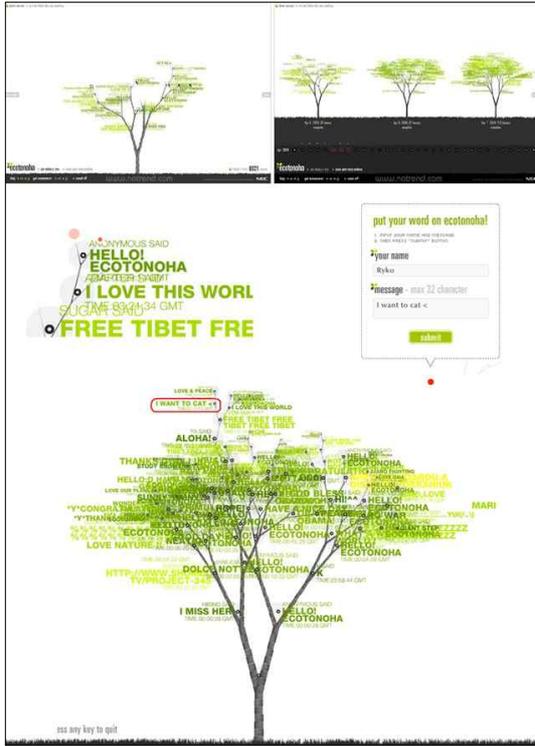
5) www.ecotonoha.com

6) 나카무라 유고(Nakamura Yugo)는 the Itd에서 웹 인터랙티브 디자이너로 활동 중이며, 엔지니어이자 건축가다. <http://yugop.com>

7) <http://www.joinred.com/Home.aspx>

4) <http://www.motiontheory.com/global/qt.embed.php?qt=300>

카 에이즈 확산방지를 위한 제3세계 에이즈 환자들을 돕는 구호기금으로 사용하고 있다.



[그림 4] 나카무라 유고의 '에코토노하'

4. 결론

Hansen은 디지털매체는 인간의 공감각적인 메커니즘을 더욱 활성화시키며 인간의 활동하고 즐길 수 있는 공간을 더욱 확장 시켰다고 주장했다.(2006, pp.1~6)

필자는 매체미학에서 시각디자인의 멀티융합에 대한 논증을 세우고자 다음과 같은 몇 가지 논거를 규명하였다.

1) 디지털과 아날로그 감성과의 융합으로 경계의 구분이 더욱 모호해지면서 디지털과 아날로그의 구분이 무의미해지고 경계가 모호해져가고, 아날로그적 감성 표현의 활용이 더욱 늘어가고 있는 점이다.

2) 기존문화와 새로운 기술과 문화의 조화로 다문화와의 융합이다. 영역의 경계를 넘나들면서 서로 관계없어 보이는 분야와 결합되어지고 더욱 다양해지고 있다.

3) 사용자의 상호작용으로 인한 사용자와의 융합이다. 사용자의 참여에 의해 만들어가는 자기표현의 공간이다. 다른 사람들과 커뮤니케이션을 하고 내용을 공유할 수 있다는 점을 들 수 있다.

4) 사회 참여적 디자인으로 사회와의 융합이다. 사

람들의 사회참여의 방식이 디지털 매체로 인하여 방법이 다양해지면서 디자인을 통한 사회참여활동이 커져가고 있다.

본 연구는 이론적 탐구에 바탕을 둔 연구로서, 매체의 변화에 따른 매체미학을 이론적 배경으로 시각 디자인분야에서 멀티융합적인 특성을 사례분석을 통해 연구해 보았다.

자크 이탈리(2006)가 언급했듯이, 강현주는 디자인은 더 이상 조형예술의 한 부분이 아니라 예술과 인문, 사회과학, 과학기술 등과 같이 학문영역간의 연관을 지으면서 새로운 시대의 새로운 학문분야로 주목을 받고 있다.(2004, p.207)

디지털매체는 디자인개념이 확장 뿐 아니라 다양한 분야와 영역의 구분 없이 경계를 넘나들면서 시각 디자인분야도 새로운 가치와 디지털매체의 새로운 패러다임을 요구되고 있다. 새로움을 가능하게 하는 새로운 기술이 우리에게 또 다른 희망이 될 수 있으리라 생각한다.

참고문헌

- 릭 포이너(민수홍 옮김).(2007), 6개의 키워드로 풀 어본 포스트모던 그래픽디자인, 서울: 시지락.
- Rick Poyner.(2003). 『No more Rules: Graphic Design and Postmodernism』, London: Lawrence King Publishing, P 32.
- 심혜련.(2006). 사이버스페이스의 미학, 서울: 살림. p19, 24, 28, 38, 124~126.
- 심혜련.(2005). 매체철학의 이해-매체에 대한 미학적 접근, 서울: 인간사랑. p.140-142.
- 김성재 · 김택환 · 원용진 · 김광호 · 강태완 · 이종수 · 윤선희 · 박동찬.(1998). 매체미학, 서울: 나남출판. p6, 17, 27.
- 김성민 · 박영옥 · 조광제 · 김익현 · 심혜련.(2005). 매체철학의 이해, 서울: 인간사랑.
- 마샬 맥루헌(박정규 옮김).(1997). 미디어의 이해, 서울: 커뮤니케이션북스. p34~51
- 마샬 맥루헌·켄던 피오리(김진홍 옮김)(2001), 미디어는 맛사지다. 서울: 커뮤니케이션즈북스.
- 마르크스 노박 · 랜덜 패커 · 켄 조던(아트센터 나비 학예연구실 옮김).(2004). 멀티미디어, 바그너넷 가상현실까지, 서울: 나비프레스. p 7-48.
- 자크 아탈리(편혜원·정혜원 옮김).(2006). 21세기 사전, 중앙 M&B.
- 강현주. (2004). 디자인사 연구. 조형교육. p207.
- 랄프 슈넬(강호진 · 이상훈 · 주경식 · 육현승 옮

- 김).(2005). 미디어미학-시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여. 이론과 실천. p. 454-455.
- Bolz, Norbert(1995), Das Kontrollierte Chaor, Econ Verlag(윤종석 옮김).(2000). 컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴의 세계로. 서울: 문예출판사.
 - Wolfgang Welsch(심혜련 옮김).(2005). 미학의 경계를 넘어서. 서울: 향연.
 - John B. Thompson(1995). The Media and Modernity. polity.
 - Hansen, M. B. N.(2006). Bodies in Codes: Interfaces with digital media, New york: Routledge, p. 1-6.