

비언어 커뮤니케이션 관점에서 바라본 인터랙티브 미디어아트에 대한 접근 및 분석

Interactive Media Art Approaching Communication through the Nonverbal Communication

목선아, 백준기
중앙대학교 첨단영상대학원

Seonah Mok(garnethj@gmail.com), Joonki Paik(windover60@gmail.com)

요약

본 논문은 비언어커뮤니케이션의 분류방법을 사용하여 인터랙티브 미디어아트를 분석하고 관객, 작품, 작가간의 커뮤니케이션 방법에 관하여 연구하였다. 비언어 커뮤니케이션 분류방법 중 기호 및 의미 분류방법 [1]을 기반으로 4가지 유형을 분석하고 인터랙티브 미디어아트 작품 분석에 적합한 오감, 몸짓, 단서, 상호작용의 기준으로 재 분류를 시도하였다. 이를 통해 각 유형에 상응하는 인터랙티브 미디어아트 작품을 분석하여 유형별 특성을 도출해 내었다. 또한 작품들이 각 유형에 중첩되는 영역을 분석하고 상호작용하는 대상을 분류한 결과, 작품에 포함되는 커뮤니케이션 방법이 다양한 비언어 커뮤니케이션의 유기적 접목에 의해 관객과 작품을 연결하는 요인으로서 작용한다는 사실을 도출하였다. 본 연구는 비언어 커뮤니케이션의 분류방법을 사용하여 인터랙티브 미디어아트 분석을 통해 관객, 작품, 작가간의 커뮤니케이션 방법에 대한 새로운 접근 방법 제시한다.

■ 중심어 : | 인터랙티브 미디어아트 | 비언어 커뮤니케이션 | 상호작용 |

Abstract

In this study, we studied methods of communication among audiences, artwork and artist and analyzed interactive media art using the nonverbal communication methods. We analyzed the 4 types of nonverbal communication based on sign and meaning[1] and reclassified suitably for analysis of interactive media art. According to the analysis result, we draw typical characters by analyzing interactive media artwork which were corresponding to the each types. Also we analyzed overlap area and classify. Through these processes, we found communication methods in interactive media artwork connect audiences and artwork by organic combination of several nonverbal communication. In this paper, we suggest a new approach about the communication among audiences, artwork and artist through analyzing interactive media art using nonverbal communication.

■ keyword : | Interactive Media Art | Nonverbal Communication | Interaction |

* 이 논문은 2013년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임 (2009-0081059)

접수일자 : 2013년 08월 26일

심사완료일 : 2013년 10월 22일

수정일자 : 2013년 10월 18일

교신저자 : 백준기, e-mail : windover60@gmail.com

I. 서론

1. 커뮤니케이션과 미디어아트와의 관계

커뮤니케이션은 일상생활에서 다양한 목적을 가지고 행해진다. 우리는 모르는 것을 알고, 다른 사람을 설득하고, 서로 돕고 관계를 맺고, 혹은 오락을 즐기기 위해 커뮤니케이션을 수행한다[2]. 커뮤니케이션의 목적은 관계유지와 정보교환, 오락과 휴식이 대표적이다[3]. 예를 들면 친구들과 영화를 보거나, 가족과 여행을 떠나거나, 심지어 홀로 미술 관람을 위해 전시회에 가더라도 커뮤니케이션이 필요하다. 일단 전시장에 들어서면 매표소 직원과 대화를 통해서 표를 사고 전시장 안내인(도슨트)의 설명을 들으며 작품을 감상하고, 때로는 작가와의 대화를 통해 작품에 대한 심도 있는 대화를 하게 된다. 가장 중요한 것은 작품이라는 매체를 통해서 작가가 어떤 의도성을 갖고 무엇을 전달하려고 하는지 가상의 대화를 통해 알아채기도 한다.

특히 인터랙티브 미디어아트는 빠른 속도로 발전하는 기술과 함께 기술적, 예술적 수준 모두비약적인 발전을 이루었고, 그에 따라 작가들의 미학적 실험들은 관객에게 새로운 의미의 공간을 부여하고 관객 본인의 적극적 신체 개입을 통해 작품에 직접 참여하여 몰입하게 만드는 새로운 미적 가치를 창조해가고 있다. 관객의 신체는 과거의 수동적 감상자에서 능동적 참여자로서 작품과 현재 공간을 연결하는 매개체로서 기능하고 작품의 일부로서 작용한다. 이처럼 인터랙티브 미디어아트에서 관객의 신체는 작품에 적극 개입되어 물리적 공간과 가상공간을 연결하여 커뮤니케이션 하는 매개체로서 존재한다.

최근의 인터랙티브 미디어아트에서는 일상에서 주로 사용하는 언어 커뮤니케이션보다는 비언어적인 커뮤니케이션이 보다 널리 작품의 요소로서 사용되고 있다. 비언어 커뮤니케이션의 일종인 제스처, 신체의 움직임, 소리 등을 입력 요인을 디지털 매체를 통해서 관객의 신체와 연결하여 작품에 참여하는 새로운 방식을 사용한다. 작가는 관객의 비언어 커뮤니케이션 입력요인을 사용하여 인터랙티브 미디어아트 작품을 완성시키고 관객은 과거 수동적 참여자로서 작품에 종속되는 것이

아닌, 자신의 참여행위를 통해 관객과 작품, 작가 사이를 커뮤니케이션하기 위한 하나의 인터페이스로서 작용한다.

인터랙티브 미디어아트에 대한 접근들은 기술적 관점, 철학적 관점, 혹은 예술론적 관점에서 주로 논의되고 있다. 그러나 앞서 말한 바와 같이 인터랙티브 미디어아트에서 커뮤니케이션은 매우 중요한 요소이자 기본 조건이다. 그럼에도 불구하고 지금까지 인터랙티브 미디어아트를 커뮤니케이션의 관점에서 파악한 사례는 드물다. 이에 본 논문에서는 비언어 커뮤니케이션이 인터랙티브 미디어아트에 미치는 영향에 대한 관점에서의 접근이 필요하다고 본다.

2. 연구방법 및 범위

관객은 인터랙티브 미디어아트 작품에 접근할 때 비언어 커뮤니케이션의 접근법을 사용한다. 인터랙티브 미디어아트 작품이 관객에게 주는 비언어적 메시지가 관객에게 전달되는 방법에 따라 작품의 의미가 전달되기도 하고 혹은 무시되기도 한다. 이에 인터랙티브 미디어아트에서 관객에게 사용되는 비언어 커뮤니케이션 접근 방식들을 분류하고, 최근의 인터랙티브 미디어아트가 어떤 식으로 변화해 가는지 분석해 볼 필요성이 있다.

본 논문에서는 비언어 커뮤니케이션과 인터랙티브 미디어아트의 상관성을 주장하기 위해서 비언어 커뮤니케이션의 관점에서 인터랙티브 미디어아트를 분석하고자 한다. 이에 비언어 커뮤니케이션 분류방법 중 기호 및 의미 분류방법[1]의 4가지 유형을 분석하고 인터랙티브 미디어아트 작품 분석에 적합한 오감, 몸짓, 단서, 상호작용의 기준으로 재분류하였다. 이를 통해 각 유형에 상응하는 인터랙티브 미디어아트 작품을 분석하여 유형별 특성을 도출해 내고 작품들이 각 유형에 중첩되는 영역을 분석하고 상호작용하는 대상을 분류하였다. 2장에서 비언어 커뮤니케이션의 개념과 특징, 분류에 관하여 설명한다. 3장에서는 기호 및 의미 분류법에 대하여 서술하고 4장에서 인터랙티브 미디어아트 작품 분석에 적합한 오감, 몸짓, 단서, 상호작용의 기준으로의 재분류를 통해 각 유형에 상응하는 인터랙티브

미디어아트 작품을 분석하여 유형별 특성을 도출해 낸다. 5장에서는 작품들이 각 유형에 중첩되는 영역을 분석하고 상호작용하는 대상을 분류하고 결론으로 마무리한다.

이러한 과정을 통해서 본 연구는 인터랙티브 미디어아트에서 비언어 커뮤니케이션이 갖는 의미와 역할을 밝히고 관객의 참여에 따라 인터랙티브 미디어아트가 가지는 방향과 목적성이 어떻게 변화하는지 살펴보고자 한다.

II. 비언어 커뮤니케이션

1. 개념과 특징

비언어 커뮤니케이션은 언어 이외에 다른 방식으로 이루어지는 커뮤니케이션을 말한다[4]. 이때 다른 방식이란 신체 움직임, 장소와 시간의 사용뿐만 아니라 한숨, 웃음소리 같은 비어휘적 음성까지도 포함된다[5]. 앨버트 머라이어(Albert Merharabian)은 의미 전달의 93%를 비언어가 차지한다고 주장하고, 레이 버드휘스텔(Ray Birdwhistell)은 표현수단으로서 언어와 비언어가 65대 35의 비율에 이른다고 설명한다[6]. 이처럼 비언어는 언어와 함께 인간 커뮤니케이션에 중요한 역할을 차지하지만 언어 커뮤니케이션 연구에 비해 많이 주목 받지 못하였다.

비언어 커뮤니케이션은 학자들에 의해 다양한 표현으로 정의 내려지는데 도드(Dodd)는 몸짓, 시간, 공간을 상징으로 하여 의사를 표현하는 커뮤니케이션이라고 주장하였다[5]. 골드버(Goldhaber)는 언어를 제외한 메시지를 비언어 커뮤니케이션이라고 설명하였고, 사모바와 포터(Samovar & Porter)는 커뮤니케이션 상황에서 송신자와 수신자에게 잠재적 메시지 가치를 갖는, 인간이나 환경에 의해 야기된 언어를 제외한 자극을 포함하는 개념이라고 보았다[7][8]. 위와 같이 학자들간에 표현은 다르지만 언어를 제외한 커뮤니케이션을 비언어 커뮤니케이션이라고 하는 공통점을 갖고 있다[9].

2. 비언어 커뮤니케이션의 분류

앞서 논의한 바와 같이 비언어 커뮤니케이션은 학자마다 구분하는 방법에 견해 차이가 존재한다. 루쉬(Ruesh)와 키스(Kees)는 기호언어(sign language), 행위언어(action language), 사물언어(object language) 세가지 분류를 통해 비언어적 커뮤니케이션을 설명하였고 마크 냅(Mark Knapp)은 커뮤니케이션 환경(물리적, 공간적), 커뮤니케이터의 외형적 특징, 신체움직임과 위치(제스처, 자세, 접촉, 얼굴표정, 시선, 목소리) 등으로 나누어 구체화 시켰다[4][11]. 또한 도드(Dodd)는 신체언어(kinesics), 공간언어(proxemics), 시간언어(chronemics), 접촉행위(haptics), 눈동자 언어(oculesics), 로 구분하였고 김우룡 등은 신체언어, 공간, 시간, 색깔, 냄새, 옷, 장식, 화장, 신세대의 그림언어-이모티콘 으로 비언어적 커뮤니케이션을 분류하였다[9]. 홍기선은 기호의 기원과 의미발생에 대한 축을 기준으로 비언어 커뮤니케이션을 4가지로 분류하였다[12]. 다음 절에서는 홍기선의 분류방법을 토대로 비언어 커뮤니케이션의 분류방법에 대하여 자세히 논한다.

III. 기호/의미로서의 비언어 커뮤니케이션 분류

앞서 논의한 바와 같이 비언어 커뮤니케이션을 분류하는 방법은 학자마다 다양한 견해가 존재한다. 본 논문에서는 다양한 분류방법 중에서 홍기선의 기호/의미 축에 따른 분류 방법에 대하여 논의하고자 한다. 기존의 다른 분류방법의 경우 커뮤니케이터의 외형적 특징인 옷, 장신구 등 인터랙티브 미디어아트에서 적용하기 어려운 기준이 분류방법으로 사용되기도 하고 예술작품을 분류하는데 있어 적합하지 않은 분류기준을 갖고 있기도 하다. 우리는 인터랙티브 미디어아트를 결정짓는 중요 요인을 가진 동시에 분류에 적합한 방법을 필요로 한다. 이러한 점에서 홍기선의 기호/의미 분류방법은 일방-쌍방, 본능-경험 이라는 조건요인을 통해 인터랙티브 미디어아트의 특징을 분석하기에 적합한 요소를 갖고 있다. 인터랙티브 미디어아트에 대한 포괄적이고 새로운 접근방법을 가능하게 하며 인터랙티브 미

디어아트가 공통적으로 갖고 있는 잣대를 가지고 있다. 일방-쌍방에 대한 구분은 인터랙티브 미디어아트의 성격을 결정짓는 중요한 기준이다. 또한 본능-경험 또한 인터랙티브 미디어아트에 공통적으로 논의되고 있는 요소로 볼 수 있다. 이에 본 논문에서는 흥기선의 기호/의미의 분류를 기준으로 인터랙티브 미디어아트를 비언어 커뮤니케이션 관점에서 접근하려 한다.

흥기선은 비언어 커뮤니케이션의 영역을 기호와 의미라는 두 가지 축으로 구분하였다. 기호의 축은 수용자가 기호의 사용방법을 본능적으로 알게 됐는지 경험의 축적으로 알게 됐는지에 대한 구분이다. 의미의 축은 기호의 의미를 수용자가 일방적으로 알아낸 것인지 송신자가 수용자에게 메시지로 표현한 쌍방적인 것인지로 구분한다[1]. 이 같이 두 가지 축으로 구분하면 [그림 1]과 같이 네 가지 영역으로 나누어진다.

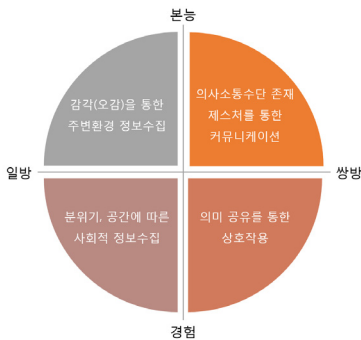


그림 1. 기호/의미에 따른 분류

1. 본능-일방 영역

수용자가 기호의 의미를 본능적으로, 일방적으로 알아내는 영역이다. 가장 단순한 비언어 커뮤니케이션 영역으로서 외부로부터 받은 감각적 자극을 수집하여 환경 정보를 감지한다. 오감을 사용하여 기온의 변화, 냄새, 소리 등과 같은 주변의 정보를 수집하여 일방적으로 알아내는 본능/일방적인 영역이다.

2. 본능-쌍방 영역

두 번째 영역은 기호와 의미의 관계가 선천적으로 주어졌고 서로 의사소통을 하는 수단도 생리적으로 연관

되었다고 보는 영역이다. 이 영역은 각 문화마다 다를 수 있지만 같은 영역에 존재하는 사람들 간의 의사소통 수단이 존재하고 제스처를 통해 커뮤니케이션이 가능하다.

3. 경험-일방 영역

세 번째 영역은 수용자가 경험과 학습에 의해 주변의 사회적 환경에 대한 정보를 알아내는 영역이다. 이 영역은 인간이 사회적 존재로서 자신이 처한 사회적 환경에 적응하기 위해 주변 분위기나 공간 등 문화적으로 형성된 각종 사회적 의미들의 정보를 수집하고 단서를 추론하여 의미를 도출하고 파악하는 영역이다. 이 영역 또한 수용자가 중심이 되어 능동적으로 각종 문화 기호의 의미를 파악해야 한다는 점에서 일방적 커뮤니케이션으로 보았다.

4. 경험-쌍방 영역

네 번째 영역은 인간이 문화적으로 계승된 기호를 통해 의미를 공유하고 상호작용하는 영역이다. 이 영역은 경험과 학습에 의해 습득한 정보를 통해 인간 상호간에 느낌과 생각, 의미를 교환한다는 점에서 단순히 환경정보를 파악하는 차원과는 다른 의미를 갖는다. 이는 문화적으로 계승된 약속이자 남을 의식하거나 고려한 상호작용적 커뮤니케이션이라는 점에서 언어와 공통점이 있다.

IV. 인터랙티브 미디어아트

1. 개념

미디어아트는 미디어테크놀로지와 예술의 결합으로 이루어진 예술을 말한다[12]. 여기에 ‘상호작용’이란 의미의 ‘interactive’가 결합되어 상호작용이 가능한 미디어아트를 인터랙티브 미디어아트라고 한다. 미디어아트 초기에는 비디오아트로 시작하였으나 최근에는 컴퓨터 센서 장비를 사용하여 관객참여도를 높이고 작품과의 상호작용을 가능하게 하여 새로운 예술영역을 넓히고 있다[13]. 특히 인터랙티브 미디어아트는 다른 영

역의 예술장르에 비해 관객의 능동적 참여와 표현이 작품의 구성에 큰 영향을 미친다.

2. 선행연구

인터랙티브 미디어아트는 다양한 분야로 연구가 선행되어 왔다. 주로 인터랙티브 미디어아트 작품 중심의 기술적 연구나 철학적 접근, 상호작용성, 관객의 참여유형 등 다양한 관점으로 연구가 진행되고 있다. 그러나 인터랙티브 미디어아트 연구에 있어 비언어커뮤니케이션을 활용한 연구는 활발히 진행되지 않고 있다. 최근에 양지현이 시각과 청각을 통한 저자의 작품을 기반으로 한 연구를 진행한 바 있으나 그 외에는 찾아보기 어려운 것을 알 수 있었다[14]. 이에 본 논문에서 비언어 커뮤니케이션 관점에서 인터랙티브 미디어아트에 대하여 연구하고자 한다.

V. 비언어 커뮤니케이션 관점에서 인터랙티브 미디어아트에 대한 접근

본 논문에서는 기호와 의미를 기준으로 본능-경험과 일방-쌍방의 4가지 영역으로 나누어진 영역을 오감, 몸짓, 단서, 상호작용의 영역으로 재 정의한다. 영역을 분류하는 기준은 관객과 상호작용이 가능한 인터랙티브 미디어아트를 중심으로 관객이 작품에 처음 접근하는 방법에 초점을 맞추었다. 선택된 작품은 각 해당 유형을 명확하게 보여주거나 대중적인 작품을 선정하였으며 선행된 논문들의 작품분석을 참고 하였다.

재정의한 오감, 몸짓, 단서, 상호작용의 영역은 근본적 분류 기준이 홍기선의 본능-경험/일방-쌍방 분류방법을 상당부분 차용하여 유사점이 많다. 그러나 인터랙티브 미디어아트를 분류함에 있어 부적합한 조건이 존재하여 인터랙티브 미디어아트에 적용 가능한 용어로 정리할 필요가 있다. 특히 본능-일방 영역의 경우 작품 속에 작가의 의도라는 것이 존재하는 한 어떠한 내러티브도 제시하지 않고 관객이 일방적으로 본능적 단서를 얻는 것은 무리가 따른다. 이에 우리는 일방을 작가가 먼저 제시하는 자연적 기호로서의 기준을 관객이 스스로

로 알아내는 것으로 재정의하여 홍기선의 분류방법과 차이점을 둔다.

1. 오감 영역

오디오는 음악을 듣는 것, 빛은 머리를 빚는 것과 같은 사회통념상 보편적으로 정해진 사회적 단서나 기능 없이 오감으로 작품에 접근한다. 오감(시각, 청각, 후각, 촉각, 미각)을 통해 얻은 정보는 관객 스스로를 작품에 침투시키는 시발점이 되고 관객의 참여는 작품의 의미를 발견하고 완성시킨다.

1.1 Cloud Pink - everywhere[15]

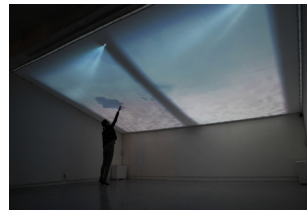


그림 2. Cloud Pink

천으로 만들어진 스크린에 손을 대고 움직이면 핑크 빛 구름 사이로 푸른 하늘이 나타난다. 관객은 작가가 제시한 구름이라는 시각적 단서를 통해 작품에 참여하고 점유를 찌르는 능동적 행위를 통해 촉각적 자극을 얻게 된다. 관객의 행위는 다시 작품을 변화시키는 기계가 되어 또 다른 시각적 반응을 일으키며 이를 통해 관객은 작품에 몰입한다.

1.2 Distant Light -유상준[16]

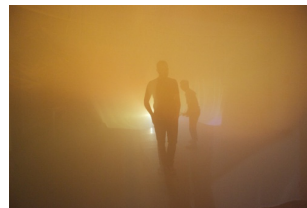


그림 3. Distant Light

전시장은 신비로운 빛과 바람의 부드러운 움직임, 소리로 채워져 있고 관객은 인공적으로 설계된 작품 속을

걸으며 빛과 자신과의 거리를 통해 작품과 자신과의 상호작용을 경험한다. 관객은 빛, 소리 등의 시청각적 단서에 반응하여 작품에 개입하고 움직임을 통해 천의 촉각적 감각도 인지하게 된다. 반투명의 천에 투사되는 관람객의 실루엣은 작품의 일부가 되어 다른 관람객들에게 작품의 또 다른 요소로서 작용한다.

2. 몸짓 영역

특별한 사회적 단서 없이 관객의 신체가 작품에 개입하는 동시에 작품이 진행된다. 관객의 제스처나 단순한 움직임에 따라 작품은 변화하고 신체의 적극적 참여를 통해 가상공간과 물리적 공간의 구분을 모호하게 하여 관객의 몰입도를 높인다.

2.1 Frequency and volume - Rafael Lozano-hemmer[17]



그림 4. Frequency and volume

관객의 움직임, 위치 변화에 따라 FM, AM, 휴대폰, 위성, 무선통신 등의 주파수가 결정되고 관객이 앞뒤로 움직이는데 따른 그림자의 크기변화를 통해 볼륨을 조정한다. 인간의 몸을 안테나로서 사용하여 라디오 주파수 영역을 시각화하는 작품이다. 관객의 신체는 작품의 개입이라는 단순 명료한 행동을 통해 작품 속의 적극적 참여자로서 기능하고 하나의 인터페이스로서 작용한다.

2.2 Boundary Functions - Scott Snibbe[18]



그림 5. Boundary Functions

두 명 이상의 관객이 작품의 패널 위에 올라서면 작품이 진행된다. 관객의 신체는 패널 위에 올라선다는 행위자체로 작품에 개입되어 신체의 움직임을 통해 적극적으로 참여하게 된다. 관객 사이의 보이지 않는 관계를 선의 양분을 통해 시각화하고 관객들의 움직임에 따라 공간이 변화되는 모습을 통해 개인적 공간이 다른 사람과의 관계 변화에 따라 존재함을 인지시킨다.

3. 단서 영역

작가는 경험에 의해 충분히 유추할 수 있는 사회적 단서를 통해 관객이 작품에 접근하도록 유도한다. 일상 생활에서 사용되는 기호나 물체를 작품의 매개체로 사용하여 관객은 작품에 마주한 순간 어떻게 행동해야 하는지 충분히 짐작 할 수 있다. 물리적 도구나 특정 행동을 유도하는 그림이나 단서를 통해 관객으로 하여금 능동적으로 작품에 참여하도록 만든다. 관객은 유추한 단서를 토대로 작품에 관여하고 이를 통해 작품은 완성된다.

3.1 Touched Echo - Markus KISON[19]



그림 6. Touched Echo

관객이 그림 속 포즈를 따라 난간에 자신의 팔꿈치를 올리고 귀에 손바닥을 대면 골전도 기술을 통해 제 2차 세계대전 당시의 파괴된 도시의 느낌을 비행기 소리와 폭탄의 폭발진동으로 느낄 수 있다. 관객은 경험을 통해 습득한 사회적 단서를 통해 그림에 나온 표시가 어떤 행동을 유도하는지 알 수 있다. 유도된 단서를 통해 능동적으로 참여한 관객은 작품이 제시하는 2차 세계대전 당시의 비참한 기억을 체험하며 작품과 상호작용한다.

3.2 Holo wall table - GK Tech[20]



그림 7. Holo wall table

관객은 작품 주변에 설치된 손 모양의 제스처를 보는 순간 그것이 작품에 사용되는 것이라는 것을 경험을 통해 알 수 있다. 예시로 그려진 손 모양의 제스처를 작품 패널 위에 만들어내면 그와 흡사한 동물이 패널에 그려지며 소리와 함께 움직인다. 충분히 짐작 가능한 단서의 제시를 통해 관객은 작품에 접근하는 방법을 인지한다. 이를 통해 관객은 언어적 지시 없이 작품에 능동적으로 참여 가능하며 작품을 완성시키는 참여자로서 상호작용한다.

4. 상호작용 영역

과거의 경험에 의해 습득한 정보를 바탕으로 작품과의 상호작용이 아닌 타인과의 관계를 통해 상호작용을 하고 서로간의 생각과 느낌을 공유한다. 이 영역은 경험을 통해 습득한 정보가 선행되어야 한다는 점에서 단서영역과 의미적으로 중첩될 수 있으나 단서영역과 달리 타인과의 상호작용에 초점을 맞춘다는 점에서 영역을 달리 구분한다.

4.1 Se Mi Sei Vicino - Sonia[21]



그림 8. Se Mi Sei Vicino

관객은 작품 한가운데 서있는 안테나 역할의 퍼포머를 발견하게 된다. 관객이 퍼포머에게 가까이 다가갈수

록 스크린에 비치는 영상과 사운드는 변화하고 이를 통해 자신과 타인의 관계가 작품의 요소로서 존재하는 것을 경험을 통해 알 수 있다. 관객은 타인의 존재를 인지하고 신체의 적극적 개입에 의한 접근과 접촉을 통해 작품의 공간을 확장하고 변화시키며 타인과 상호작용한다.

4.2 Marble Market - Sony explora science[22]



그림 9. Marble Market

테이블이 있고 테이블 위에 구슬과 게임판의 이미지가 투사되고 있다. 관객은 자연스럽게 테이블에 앉아 타인과 게임을 하는 작품임을 인지한다. 또한 게임이 진행되는 동안 작품과 1:1의 상호작용이 아닌 다중의 관객과의 게임이라는 사실을 자연스럽게 인지한다. 관객은 다른 관객과의 상호작용을 통해 작품의 참여자이자 요소로서 작용한다.

VI. 커뮤니케이션 방법에 따른 분석

앞서 비언어적 커뮤니케이션의 분류방법 중 기호/의미 분류를 인터랙티브 미디어아트에 적용 가능한 오감, 몸짓, 단서, 상호작용 영역으로 나누어 분류해보았다. 앞서 언급한 바와 같이 작품을 분류하는 기준은 관객이 작품에 접근하는 방법이다. 그러나 사례로 제시한 인터랙티브 미디어아트 작품뿐만 아니라 대부분의 인터랙티브 미디어아트작품이 전체적인 맥락으로 살펴봤을 때에는 한 가지 영역에만 치우쳐 나타나지는 않는다. 이에 본 절에서 사례 작품을 바탕으로 각 영역의 작품이 다른 영역과 중첩되는지를 표로 정리하였다. 또한 각 작품이 상호작용하는 대상이 작품인지, 타인인지를 알아보는 분류도 진행하였다.

표 2에서 적용한 사례를 사용한 인터랙티브 미디어아트 작품은 대부분 한 개 이상의 영역이 중첩되는 것을 볼 수 있다. 특히 몸짓 영역은 모든 작품에 해당된다는 것을 알 수 있다. 이는 인터랙티브 미디어아트에서 관객의 신체가 인터페이스로서 사용되고 있으며 관객의 움직임 혹은 제스처가 작품의 주요 요소로서 작용한다는 것을 의미한다. 또한 단서 영역이 다른 영역과 중첩되지 않는다는 것을 알 수 있는데, 이는 상호작용 영역이 단서 영역에 선행한다는 점을 배제하고 논의되어야 한다. 이를 통해 경험에 따른 사회적 단서가 인터랙티브 미디어아트에서 꼭 선행되어야 하는 것은 아니라고 해석할 수 있다.

표 1. 작품의 특성

		오감	몸짓	단서	상호작용	상호작용 대상	
						작품	타인
오감	Cloud pink		○			○	
	Distant light		○		○		○
몸짓	Frequency and volume	○				○	
	Boundary Functions				○		○
단서	Touched Echo	○	○			○	
	Holo wall table		○			○	
상호작용	Se Mi Sei Vicino	○	○				○
	Marble Market		○				○

[표 1]에서 언급한 사례의 작품들에서 모두 작품 및 타인과의 상호작용이 고르게 나타난 것을 볼 수 있다. 인터랙티브 미디어아트에서 관객의 상호작용 대상은 매우 중요한 요소이다. 신체 담론 시각에서 관객의 신체는 작품의 중요한 오브제이자 인터페이스로서 작용한다. 관객이 작품과 상호작용 하는지 혹은 타인과의 상호작용을 통해 작품과 소통하는가에 대한 분류는 인터랙티브 미디어아트를 분류하는데 중요한 기준이다.

Ⅶ. 결론

상호작용은 커뮤니케이션과 관련이 있다. 그런 점에서 인터랙티브 미디어아트는 커뮤니케이션과 연관성이 있다. 그러나 기존의 연구들은 관객-작품-작가 사이에 발생하는 커뮤니케이션에 대한 분석이 부족했다. 인터랙티브 미디어아트를 다룬 기존의 연구들은 작품이 어떤 매체를 사용 했는가 혹은 관객의 역할은 작품에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 역할론적 사고의 관점이나 작품이 관객에게 미치는 영향에 대한 관점이 주를 이루었다. 그러나 인터랙티브 미디어아트에 작가-작품-관객이라는 요소의 존재와 역할이 중요한 만큼, 이 세 요소간의 커뮤니케이션은 어떤 방식으로 이루어지고 있는지도 중요하다. 이에 커뮤니케이션의 관점, 특히 비언어 커뮤니케이션 관점의 분석을 통해 각 요소 사이의 커뮤니케이션이 어떻게 이루어지는 지를 살펴보았다. 그러나 작품이 작가의 의도에 따라 창조되고 작품은 그 의도를 반영하고 있다는 점에서 작품과 작가의 의도를 명확히 구분하기 어렵다는 한계를 갖고 있다는 점을 명시한다.

본 논문에서는 비언어 커뮤니케이션 분류 방법 중 홍기선의 기호/의미 분류방법을 이용하여 4가지 영역으로 나누고, 이를 다시 인터랙티브 미디어아트 작품 분석에 적합한 기준으로 재 분류를 시도하였다. 이에 오감, 몸짓, 단서, 상호작용으로 재 정의한 기준을 통해 인터랙티브 미디어아트 작품 사례를 분류하였다. 이를 통해 관객들이 작품에 접근하는 방법이 비언어적 커뮤니케이션 기호와 의미를 사용함에 따라 언어적 커뮤니케이션을 사용하는 다른 작품보다 능동적으로 작품에 참여하도록 하며 관객이 인터페이스로서 기능하는 참여자 역할을 수행하여 작품의 오브젝트로서 작용하도록 한다. 또한 각 작품들이 중첩된 영역을 분석하고 상호작용하는 대상을 살펴보았다. 이를 통해 작품에 포함되는 커뮤니케이션 방법이 한가지로 규정되는 것이 아니라 다양한 비언어 커뮤니케이션이 유기적으로 접목되어 관객과 작품을 연결하는 요인으로서 작용한다는 것을 알 수 있다. 또한 인터랙티브 미디어아트 작품 안에서 상호작용 경험이 관객과 작품간의 피드백에 의한

것인지 타인에 대한 존재인식, 접근, 접촉에 의한 관계 형성에 의한 것인지 고려해 볼 수 있다. 이러한 접근 방식은 인터랙티브 미디어아트가 작가에 의해 상호작용 경험을 관객에게 일방적으로 부여하는지 혹은 관객의 능동적 신체개입이 작품에 영향을 미쳐 쌍방향적 커뮤니케이션이 이루어지는지 구분 할 수 있다. 이와 같은 고찰을 통해서, 본 연구는 비언어 커뮤니케이션의 분류 방법을 사용하여 인터랙티브 미디어아트 분석을 통해 관객, 작품, 작가간의 커뮤니케이션 방법에 대한 새로운 접근 방법 제시한다.

참 고 문 헌

[1] 홍기선, “비언어 커뮤니케이션 분류에 대한 연구”, 커뮤니케이션과학, 제15권, 제1호, pp.3-23, 1995.
 [2] J. A. DeVito, *Human communication: The basic course(8th ed.)*, New York: Addison Wesley Longman, 2000.
 [3] 나운영, *인간커뮤니케이션과 미디어*, 한나래, 2002.
 [4] 마크 냅, 주디스 홀, *비언어커뮤니케이션*, 커뮤니케이션북스, 2012
 [5] C. H. Dodd, *Dynamic of Intercultural Communication*, Wm. C. Brown Company Publishers, 1982.
 [6] 오미영, *커뮤니케이션*, 커뮤니케이션북스, 2012
 [7] G. M. Goldhaber, *Organizational Communication*, Wm. C. Brown Company Publishers, 1983.
 [8] L. A. Samovar, R. E. Porter, and N. C. Jain, *Understanding Intercultural Communication*, Wadsworth Publishing Co., 1981.
 [9] 김우룡, 장소원, *비언어적 커뮤니케이션론*, 나남출판, 2004.
 [10] J. C. Condon and F. Yousef, *an Introduction to Intercultural Communication*, The Bobbs-Merrill Company, Inc., 1975.
 [11] J. Ruesch and W. Kees, *Nonverbal*

Communication: Notes on the Visual Perception of Human Relations, Univ. of California Press, 1956.

[12] 송미숙, “미디어아트와 문화”, 서양미술학회논문집, 제18권, pp.83-103, 2002.
 [13] 진경아, 김종덕, “인터랙티브아트 인터페이스에 확장된 신체의 의미와 역할”, 한국디자인문화학회지, 제16권, 제2호, pp.449-457, 2010.
 [14] 양지현, *인터랙티브 미디어아트에서 비언어적 커뮤니케이션에 관한 연구 : 점자의 형상화 작품 <공감>을 중심으로*, 숭실대학교 일반대학원 학위논문, 2012.
 [15] <http://everyware.kr>
 [16] <http://www.glassisland.co.kr/yoosangjun>
 [17] <http://www.lozano-hemmer.com>
 [18] <http://www.snibbe.com>
 [19] <http://www.markuskison.de>
 [20] <http://www.gk-design.co.jp>
 [21] <http://www.soniacillari.net>
 [22] <http://www.sonyexplorascience.jp>

저 자 소 개

목 선 아(Seonah Mok)

정회원



- 2007년 2월 : 서울여자대학교 언론영상학과 학사졸업
 - 2010년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학-예술공학 석사졸업
 - 2010년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학-예술공학 박사과정
- <관심분야> : 인터랙티브 미디어아트, 상호작용성, 관객 참여, 비언어적 커뮤니케이션

백준기(Joonki Paik)

정회원



- 1984년 2월 : 서울대학교 제어계측 공학과 학사 졸업
- 1987년 6월 : 노스웨스턴대학교 전기 및 컴퓨터 공학과 석사 졸업
- 1990년 6월 : 노스웨스턴대학교

전기 및 컴퓨터 공학과 박사 졸업

- 2008년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학과 교수

<관심분야> : 영상처리, Computational Photography, 비디오 해석