

# 도시오 이와이(Toshio Iwai)의 인터랙티브 아트 연구

## A Study on the Interactive Art of Toshio Iwai

박정순

천안대학교 디자인영상학부

Park, Jeong-Soon

Division of Design & Media, Cheonan University

이강무

천안대학교 디자인영상학부

Lee, Kang-Moo

Division of Design & Media, Cheonan University

• Key words: Interactive Art, Media Art, Toshio Iwai

### 1. 서론

최근 상호작용성(interactivity)은 비단 예술에서만 아니라 일상 생활의 화두로서 다양한 각도에서 논의되고 있으며, 사용자가 창작의 일부로 참여하여 작품을 구현할 수 있다는 것은 표현의 새 지평을 여는 작업으로 큰 의미를 가진다. 이와 함께 테크놀러지를 통한 시각예술, 음악, 영상 등 장르의 합성과 멀티미디어를 통한 감각의 융합은 작가 그리고 관객의 실제적 교감을 통해, 작품과 작가, 관객의 경계를 없애고 있으며 이것은 새로운 매체로서 예술 뿐 아니라 디자인분야에도 중요한 비전을 제시한다. 즉 기술과 예술의 결합으로 제작된 작품은 그 멀티미디어적인 속성으로 인해 관객들과의 다양한 인터랙션이 가능하기 때문에 일방적인 메시지를 전달하는 것이 아니라 관객이 작품과 호흡하고 즐길 수 있는 성격을 띠고 있으며, 이런 새로운 경향은 전통적인 예술에 신선한 바람을 불러일으키고 있다. 특히 창조적 영감을 예술에서 찾아온 디자인도 이에 많은 영향을 받고 있는 것이 사실이다. 본 연구에서는 인터랙티브 아트의 현재와 미래에 대해 살펴보고, 최근 활발한 활동으로 많은 새로운 실험적 작품을 발표하고 있는 도시오 이와이의 작품에 대해 그 의의와 생각의 흐름을 추적해 본다.

### 2. 인터랙티브 아트의 현재와 가까운 미래

시간의 변화는 새로운 기술과 문화를 탄생시키며, 이 시대의 기술의 발전속도는 과거의 상상을 초월할 정도로 빠르게 진행되고 있다. 이런 발전은 예술에 있어서도 새로운 경향을 나타내고 있는데 예술과 미디어의 결합과 함께 작품과 관객이 서로 교감을 하는 형태로 표현되고 있다.

90년대부터 시도되고 있는 인터랙티브 아트는 상호작용이 가능한 수평적인 구조를 갖고 있으며 그 바탕에는 정보통신기술과 디지털 기술의 발달이 있다. 이런 기술적인 발전으로 인해 컴퓨터와 초고속 통신망을 이용한 정보의 공유, 수많은 사람들이 가상공간에서 동시에 즐길 수 있는 컴퓨터게임과 다양한 디지털 매체 등이 나타나게 되었고, 예술에 있어서 웹아트, 컴퓨터아트, 미디어아트 등의 새로운 형태를 만들었다. 인터랙티브 아트는 예술적인 모티브를 최첨단 디지털 테크놀로지와 음악, 소리, 사진, 동영상, 게임, 가상현실 등을 이용하여 새로운 시각으로 표현하고 있다. 특히 인터랙티브 아트는 관객을 작품에 적극적으로 참여시키거나 몰입하게 만들며 작품공간을 다양한 센서로 설계하여 복합적으로 반응하는 공간을 만듦으로서 관객을 영상작품 안으로 끌어들이는

이런 경향의 배경에는 최첨단 디지털 매체에 익숙한 관객들이 움

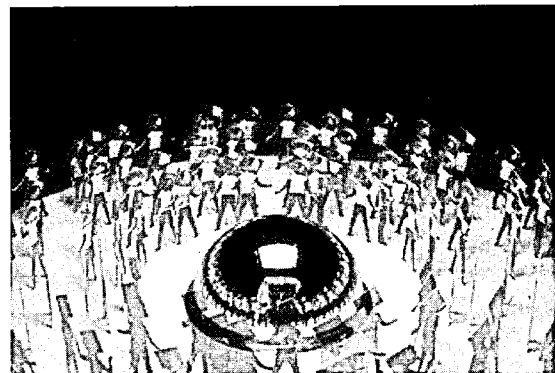
직이지 않고 반응하지 않는 작품에 대해 점차 흥미를 잃어가는 것에 기인하며, 앞으로 테크놀로지의 발전을 통해 예술가의 창조력을 더욱 자유롭게 하고 관객을 적극적으로 작품에 참여하게 함으로서 관객으로 하여금 이전과는 다른 새로운 경험을 할 수 있도록 만들 것이다.

### 3. 도시오 이와이의 인터랙티브 아트

미디어 아트가 미디어를 통해 인간의 상상력과 창의성을 구현하거나 다양한 예술표현을 추구하는 것이라면, 도시오 이와이의 미디어 아트는 디자인과 예술의 경계를 넘나들며 기능성과 목적성을 뛰어넘는 감각과 실험적 표현을 통해 인간 인터페이스의 확장과 새로운 경험을 만들어 내고 있다.

#### 3-1. 도시오 이와이의 미디어아트 이전 작업들

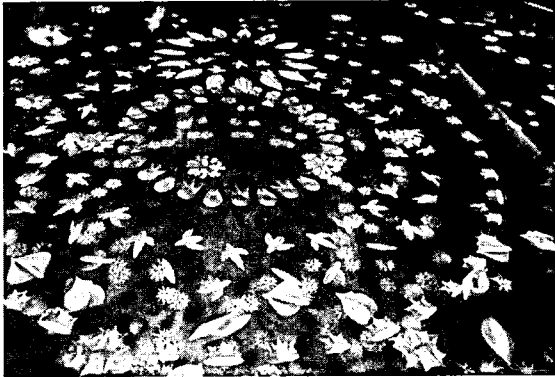
이와이의 작품들은 이미지와 사운드의 결합, 컴퓨터로 만들어진 화려한 형태와 색의 3D 이미지들, 다양하게 변화하는 움직임 등 독특한 그만의 색채를 보여주고 있다. 이러한 특징들은 미디어 아티스트로 활동하기 전 그가 몰두했던 애니메이션 작업에서 그 배경을 찾아 볼 수 있다. 그는 대학에서 플립북(flip book)이나 스크래치 필름(scratch film)을 만들기 시작해서, the Phenakistoscope, the Zoetrope, a hand-cranked music box 같은 pre-cinema 장난감들을 새로운 이미지로 재창조하는 작업들을 했다.<그림 1> 1990년에는 TV프로그램에서 버추얼 세트와 캐릭터(virtual sets and character) 작업을 하였고, 특히 1992년부터 1994년에 방송된 "UgoUgo Lhuga"라는 Fuji 텔레비전의 어린이용 프로그램을 제작해 대중적으로 많은 인기를 얻었다.



[그림 1] Time Stratum II, 1985

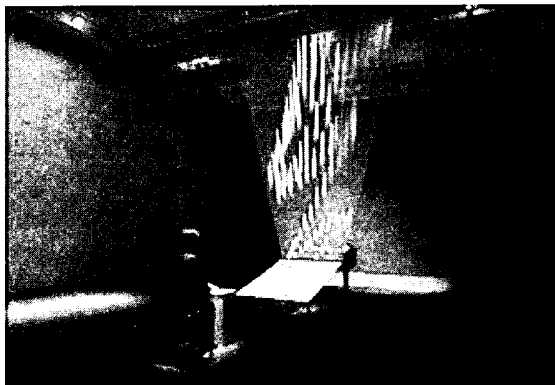
### 3-2. 도시오 이와이의 초기작업들

이와이의 초기작업 중 대표적인 것이 1992년 샌프란시스코의 아티스트-인-레지던스 프로그램에서 제작한 "Well of Lights"이다.<그림 2> 이 작품은 수백개의 물속 생명체들이 움직이고 형태를 바꾸며 헤엄쳐 다니는 컴퓨터 이미지를 물위로 프로젝션하는 인스톨레이션 작품으로 샌프란시스코의 Exploratorium에 영구전시되고 있다.



[그림 2] Well of Lights, 1992

특히 이전에 "Man-Machine-TV No.1-8"(1989)와 "Switch on the glass"(1990) 등과 같은 작품을 통해 첨단기술이 아닌 단순한 로우테크 기술을 이용하여 인간과 영상이미지와와의 인터랙션을 실험적으로 표현하였으며, 1997년에 발표한 "Seven Memories of Media Technology"는 디지털미디어기술을 이용하여 인간과 기술과의 인터랙션에 대한 독특한 경험을 제공한다. 이때부터 항상 새로운 미디어를 추구하며 미디어가 주는 표현의 가능성을 예술적 영감으로 사용하는 그의 경향은 자연스럽게 인터랙티브 작업으로 그의 관심을 옮겨오게 했으며 이런 경향에 대한 대표적인 작품이 1996년 뉴욕소호의 구겐하임 미술관에 전시되어 많은 관심을 불러일으킨 "Piano-as Image Media"이다.<그림 3>

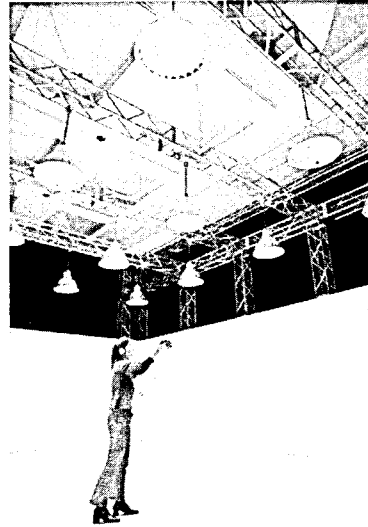


[그림 3] Piano-as Image Media, 1996

이 작품에서 사용자는 트랙볼을 이용해 피아노 아래쪽에 프로젝션되는 그리드 위에 점을 찍으면 그 점들은 그랜드 피아노 건반에 부딪히면서 음을 생성하고 다양한 색상과 형태의 3D 이미지로 변환되어 위쪽의 스크린을 따라 공간 속으로 펼쳐진다. 생성되는 음은 디지털 사운드가 아니며 컴퓨터에 의해 피아노 건반이 조작되면서 만들어지는 아날로그 음색이다. 이런 의미에서 이 작업은 이미지와 사운드의 심미적인 결합과 물리

적 대상과 디지털 미디어의 기능적인 결합을 하나의 공간에서 사용자의 참여로 이루어내는 진정한 의미의 미디어 융합 초기작이라 할 수 있다.

### 3-3. 도시오 이와이의 최근작업들



[그림 4] SOUND-LENS, 2001

"Piano-as Image Media" 이후 도시오 이와이는 사운드와 이미지를 결합하는 작업들을 꾸준히 진행해 가고 있다. 1996년에는 류이치 사카모토와 협동작업으로 "Music plays images x Images play music" 공연을 하였으며, 2001년에는 빛을 사운드로 변환시키는 "SOUND-LENS" 프로젝트를 전시했다.<그림 4> 이 작품은 관객이 리시버와 헤드셋을 가지고 벽과 천장에 조명이 설치되어있는 전시장을 돌아다니면 리시버가 빛을 소리로 전환하여 관객에게 들려준다. 이 작업은 보이는 것을 들을 수 있게 함으로서 관객으로 하여금 평소 감각과는 다른 종류의 새로운 감각적 경험을 제공한다.

### 4. 결 론

도시오 이와이는 한가지 매체에만 고정되어있지 않고 애니메이션, 인스톨레이션, TV방송, 게임, 인터랙티브 미디어 작업 등을 통해 그만의 색채를 미디어에 따라 변화시키면서 상업과 예술, 이미지와 사운드, 컴퓨터 스크린과 공간을 넘나드는 실험적이면서도 완성도있는 작품들로 새로운 미디어가 던지는 신선한 자극을 관객을 주고 있다. 특히 테크놀러지를 통한 시각예술, 음악, 영상 등 장르의 합성과 멀티미디어를 통한 감각의 융합을 위한 실험적인 시도들은 최근 인터랙티브 아트 of 전형을 보여주고 있다.

### 참고문헌

- 岩井俊雄, 岩井俊雄の仕事と周辺, 六耀社, 2000
- Media Art & Design, 디자인네트, Vol.61, 2002.10
- 마이클러시, 심철웅 옮김, 뉴미디어 아트, 시공사, 2003
- [http://www.iamas.ac.jp/~iwai/iwai\\_main.html](http://www.iamas.ac.jp/~iwai/iwai_main.html)
- [http://www.nabi.or.kr/cocoon/people\\_search.asp?code=A00044](http://www.nabi.or.kr/cocoon/people_search.asp?code=A00044)