

Brain drawing pool 기법을 활용한 미디어 아트 컨셉 전개 방법에 관한 연구

A study on Brain Drawing Pool as a concept development tool in media art project

정상목

홍익대학교 광고, 멀티미디어 학과

Jeong, Sang-Mok

School of AD & Multimedia Design, Hongik Univ.

이현진

홍익대학교 디자인, 영상 학부

Lee, Hyun-jhin

School of Design & media, Hongik Univ.

• Key words: Brain Drawing Pool , Media art, Concept development tool

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

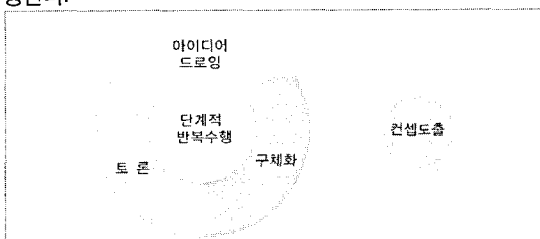
최근 미디어아트 프로젝트들은 전문화, 공동작업화 하는 경향을 보여주고 있다. 이로 인해 아이디어 구상단계에서부터 그룹 구성원의 아이디어를 적절히 반영하거나 각자의 아이디어를 다른 구성원에게 표현하기에 어려움이 있었다. 본 연구에서는 미디어 아트의 아이디어 전개과정에서 디자인 아이디어 전개 방법 중의 하나인 Brain writing pool 기법¹⁾을 변형하여 Brain Drawing Pool 기법을 제안 하였으며 이를 실제 미디어아트 프로젝트에 활용하고 효율성을 검증하고자 하였다.



[그림 1] 미디어아트프로젝트 공동작업화 경향의 예(INP그림_팩맨 명동팀)

2. Brain Drawing Pool의 개념

Brain Drawing Pool 기법은 디자인 아이디어 전개 방법 중 Brain writing pool 기법에 근거하여 그룹 단위에서 다양한 작품 아이디어를 내고 이를 구체화 제안하기 위한 방법이다. 진행 방법은 먼저 프로젝트 팀 구성원들이 일정 시간 동안 각자 종이 아이디어를 스케치한 뒤 이를 모아 토의를 통해 서로의 아이디어를 설명하고, 심화하며 부적절한 아이디어를 수정한다. 토의 시에는 드로잉 표현의 질은 문제시 하지 않으며, 드로잉 결과물에 대해서 제안자가 먼저 설명을 하고 제안자와 진행자를 중심으로 아이디어에 대한 의견을 정리한다. 진행자는 회의 내용에 따라 아이디어 진행 방향을 제시하고 다시 각자 스케치 후 회의 시간을 통하여 목표하는 결과물이 도출되도록 유도한다. 새로운 아이디어나 기존의 아이디어에 편승한 새로운 방향이 제시되면 그에 따라 아이디어 방향을 설정하고 보다 구체화 작업을 진행한다. 구성원들은 이 과정을 전반적인 작품의 윤곽이 구체적으로 제시될 때 까지 단계적으로 반복 수행한다.



[그림 2] Brain Drawing Pool 전개과정

3. Brain Drawing Pool기법을 활용한 미디어 아트 컨셉 전개 사례 연구

본 연구에서는 관찰 대상으로 미디어 아트 프로젝트를 수행하는 5명으로 구성된 팀이 아시안그래프 학회 작품전에 작품을 제출하기 위한 과정을 사례로 연구하였다. 구성원들은 디자인 전공자들이지만 미디어 아트에 대한 경험과 이해의 폭은 서로 달랐으며, 3월초에서부터 7월초까지 약 4달의 기간 동안 진행되었다. 본 연구에서 주제 선정은 기존의 Brain writing pool 기법을 활용하였고, 이후 크게 platform 디자인과 interaction 디자인, visual 디자인, 디테일 디자인, 스토리보드 제작으로 아이디어의 구체화 수준에 따라 단계화 하여 Brain Drawing Pool 기법을 활용하였다.

기초	개발	전시
주제선정	Brain writing pool	
platform design interaction design visual design detail & storyboard prototype	Brain Drawing Pool	programming platform

[그림 3] 프로젝트 전개과정 (writing / drawing의 적용시점)

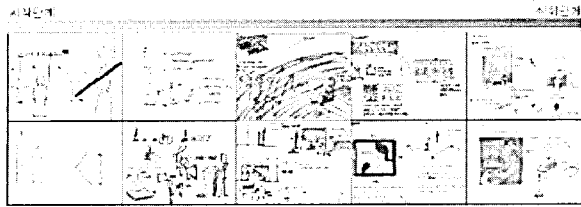
3-1. 주제선정

Brain Writing pool 기법을 활용하여 작품의 전반적인 이미지를 추상적 언어로 표현하였다. 본 프로젝트에서 구성원들은 크게 지면과 공간, 시간과 관련한 추상적 단어들을 제안 하였다. 토의를 통해 제안된 단어들을 그룹화 하여 공감대를 형성하는 부분을 선정하였고 결론적으로 나온 주제는 '공간의 확장성'으로 정리되었으며, canvas와 space의 합성어인 canvasspace로 주제어를 도출하였다. 진행 과정에서는 주제어 그룹화의 편의성을 위하여 화이트보드와 포스트잇을 사용하였다.

3-2. 플랫폼 디자인 컨셉 도출

주제 선정 다음 단계는 어떠한 platform으로 작품을 향상화 할 것 인가를 결정하는 것이다. 이 단계에서부터 Brain Drawing Pool기법을 활용하였다. 개인의 발상에 따라서 스케치의 수나 표현에 있어서 차이가 있었지만, 몇 차례에 걸친 Brain Drawing Pool 을 통해 보다 구체적인 스케치를 얻을 수 있었으며, 프로젝션을 활용한 스크린 기반의 아이디어와 타블렛, 철봉, 평행봉 등 적작 세트를 활용한 다양한 아이디어가 제시되었다.

1) 임연웅: 디자인방법론 연구, 미진사, p53-58, (1994).



[그림 4] 플랫폼 디자인 컨셉 전개과정

3-3. 인터랙션 디자인 컨셉 도출

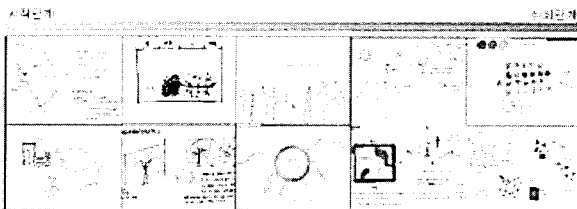
약 3번에 걸친 Brain Drawing Pool을 통해 비교적 많은 양의 인터랙션 디자인 컨셉들을 얻었다. 결과물들은 인터랙션이 확실한 게임의 성향과 다소 추상적인 체험적 성향으로 나뉘게 되었다. 서로 상이한 성향들을 하나의 컨셉으로 취합하기 어려워 두 가지 안을 모두 전개하기로 하고 두 팀으로 나누어 진행한 뒤 각 결과물을 평가하였다. 아트적인 컨셉은 메시지를 표현함에 있어서 너무 의미가 추상적인데 반해 게임성향의 컨셉은 그 의미가 명확하여 최종 결과물로 정해졌다. 기본 개념은 천정에 웹캠을 설치하여 사람의 움직임을 트래킹하고 같은 위치에 프로젝션을 설치하여 이미지를 표현하는 것이며, 이미지는 체험자의 행동에 따라 반응하여 게임의 형태를 띤다. 도출된 아이디어 스케치를 바탕으로 사용자의 경험적 즐거움과 구현 난이도를 유형별로 나누어 총 4개의 시안으로 정리하였고 토론을 통해 interaction 구현과 경험 제공의 관점에서 가장 적합한 아이디어를 선정하였다.



[그림 5] interaction design Drawing & discussion 과정

3-4. 비주얼 디자인 컨셉 도출

visual design 컨셉은 결과물에 대한 분위기를 형성하고 관객에게 직접적 교감을 형성하는 부분으로 interaction design 컨셉으로 형성된 콘텐츠를 더욱 가시화 한다. interaction 단계별로 보여지는 visual을 아이디어 스케치 하고, 사계절을 모티브로 전개 하였다. 표현에 있어서도 비교적 사실적인 묘사와 단순한 묘사 등 다양한 표현이 제안되었다. visual design과 함께 sound design 을 하여 체험자에게 몰입감을 더 강화하는 방법을 제안하였다.



[그림 6] visual design 컨셉 전개과정

3-5. 디테일 디자인 및 스토리보드 제작

작품의 전체적인 시나리오는 storyboard 양식을 이용하여 정리하였다. storyboard는 상황별 요소들을 종합하여 scene 별로 스케치 하였으며, 작품 진행설명-참여자입장-진행-엔딩 등으로 구성하고 개발에 앞서 필요한 사안과 주요 task를 나열하여 제

작용 체크리스트를 작성하였다.

3-6. Prototype

이상의 단계를 통해 도출된 컨셉의 prototype과 비디오 도큐먼트를 제작하였다. Prototype의 수단으로는 Maxmsp와 Flash actionscript를 연동하였고 컬러트래킹 및 대화면 프로젝션을 사용하였으며, 실질적 테스트를 통해 작품의 규모를 정하고 한편으로 프로그래밍을 전개, 완료하였다.

4. 사례 연구의 발견점

본 프로젝트를 관찰하고 적용된 기법에 대한 구성원들의 소견 등을 정리하면 Brain Drawing Pool 기법은 머릿속의 아이디어를 스케치를 통해 전달하여 구체적으로 이해할 수 있고, 편승 아이디어로 인해 새로운 전개가 쉽고, 쉽게 양적으로 확대되는 현상을 볼 수 있었다. 또한 추상적인 개념에서 구체적인 개념으로 자연스럽게 범위를 좁히기 때문에 방향성을 가진 양적 증가를 기대할 수 있다. 토론의 과정은 자신의 아이디어를 표현하고 타인의 아이디어를 이해하기가 용이하며 커뮤니케이션이 원활하여 서로의 의견을 반영하기 쉽다. 또한 구체적인 아이디어가 제시되기 까지 스케치와 토론을 반복함으로써 집중력이 증가하였고 특히, 스케치 시간에는 토론에서 벗어나 창의적 사고에 집중할 수 있었다. 그러나 이러한 과정을 원활하게 적용하기 위해서는 진행자의 역할이 중요하데 적절한 시점에서 토론을 유도하고, 토론으로 인해 제시되는 안들을 종합하고 다음 단계로의 전개를 제안하는 부분들에 대한 경험이 요구되었다.

[표1] Brain Drawing Pool기법활용에 대한 발견 점

	특징	고려사항
drawing 부분	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어의 구체화가 쉽다. 개인의 창의적 사고를 심화한다. 드로잉기법이 향상된다. 	<ul style="list-style-type: none"> 시간적 소모 드로잉의 양, 질적 개인차
discussion 부분	<ul style="list-style-type: none"> 제안에 대한 설득력이 생긴다. 구성원간의 대화가 원활해진다. 제안된 아이디어를 편승, 심화한 아이디어를 제안하기 쉽다. 컨셉 도출에 있어서 단계적으로 전개가능하다. 제안된 아이디어의 카테고리별 분류가 쉽다. 	<ul style="list-style-type: none"> 시간적 소모 주제와 다른 편승 아이디어 제안 가능 진행자의 필요

5. 결론

본 연구는 미디어아트 프로젝트를 진행함에 있어서 컨셉 도출 단계의 아이디어 발상에 대한 어려움을 디자인 방법론에서 차용하여 변형한 기법을 실제 프로젝트에 적용해 보고 그 가능성을 검토하였으며, 이 과정을 통하여 적은 시간에 팀 단위의 아이디어 발상 능력을 향상할 수 있었다. 향후 연구로 각각의 프로젝트 성향에 맞는 아이디어 발상기법을 찾고, 기존의 아이디어 발상기법들을 어떻게 조합하면 각각의 프로젝트 성향에 따른 최적의 아이디어 발상법을 만들어 낼 수 있는지에 대한 연구를 진행 할 것이다.

참고문헌

- 임연웅: 디자인방법론 연구, 미진사, p53-58, 1994
- <http://www.nabi.or.kr/inp>: 미디어아트 프로젝트 커뮤니티
- <http://www.Aliceon.net>: 뉴미디어아트 웹진