

---

# 인터랙티비티(interactivity)를 이용한 시의 확장

Golan Levin의 〈Dialtones : A Telesymphony〉를 중심으로

## Expansion of Poetry using Interactive Art



김동조, Dongjo Kim\*, 강창구, Changkoo Kang\*\*, 김형기, Hyunggi Kim\*\*\*

---



**요약** 최근 미디어믹스(media mix)나 폴리시믹스(policy mix), 마케팅믹스(marketing mix)처럼 서로 다른 성격의 여러 가지 매체를 적절하게 혼용하여 효과를 극대화 하는 인터랙티브에 대한 관심이 높아졌다. 이는 시대적으로 제약적인 기존의 표현영역에 인터랙티비티(interactivity)를 추가하거나, 재생산하여 사용자와의 관계성을 부각하고, 확장시켜 새로운 대안을 찾고 있는 것으로, 본 논문은 이러한 인터랙티비티의 요소를 시에 적용하여 시의 영역을 확장하고자 한다. 작가만이 작품개념의 시에 의미를 부여하는 관점에서 벗어나 시를 통해 작가의 의도 표현과 동시에 감상자가 작품 내에서 주관적 의미를 부여할 수 있게 만드는 방법을 모색한다. 따라서 작품상에서 작가는 인터랙티비티한 다양한 방법으로 독자와 소통하게 되며, 관계성의 상승효과를 일으킨다. 본 논문에서는 시에 인터랙티비티를 활용하는 세 가지 방법을 제시하고 작품 안에서 작가와 감상자가 얻는 심상의 영역을 넓힌다. 첫째, 형식을 바탕으로 한 관조적으로 감상하는 시에 인터랙티비티(interactivity)를 추가하여 시의 표현영역을 확장하고, 둘째, 감상자의 능동적인 인터랙션을 통하여 기존형식에서 벗어나 주관적으로 다양한 해석을 가능케 하며, 셋째로 작가와 감상자의 상호작용을 통해 시의 새로운 표현 방식을 확립한다.

**Abstract** Recently, media mix, or mix Policy, the marketing mix, as several different personalities mixed media, as appropriate to maximize the effectiveness of interactive for the increased interest. This is the era of constrained expression of the existing inter-rack area or add to interactivity, the reproduction of the emerging relationship with the user, and extend it by looking for a new alternative, in this thesis is that the elements of these interactivity When applied to the area of the city would be extended. Only the concept of a writer at work that gives meaning to the poem from the perspective of the author's intent at the same time, and enjoy self-representation within the subjective meaning of work and how to seek grant. Therefore, work on the readers and writers are interactivity variety of ways to communication and effect relationship sincerity rise causes. This thesis at the interactivity are three ways to take advantage of the present work in the area of the author and sentimental self-image gain. First, the type of sentimental survey based on the rack at the interactivity to expand the city's area of representation, and second, through user existing types of active interaction in a variety of subjective interpretations allow us to escape, and Third, the interaction between the author and user way through the city to establish new forms of expression.

**핵심어:** 인터랙티비티, 시각화, 상호작용성, 시의 확장

---

본 논문은 교육부 BK21 사업의 지원으로 수행되었음.

\*주저자 : 중앙대학교 첨단영상대학원 첨단영상학과 석사과정 e-mail: sojudj@naver.com

\*\*공동저자 : 중앙대학교 첨단영상대학원 예술공학과 석사과정 e-mail: changco0@nate.com

\*\*\*교신저자 : 중앙대학교 첨단영상대학원 예술공학과 교수; e-mail: unzi@cau.ac.kr

## 1. 서론

최근 인터랙티브 아트(interactive art) 또는 상호작용(interactivity)에 관한 관심이 높아져 다양한 분야에서 활용믹스(mix) 되고 있다. 상호 활동적 즉, 쌍방향이라는 의미로 디지털 엔터테인먼트 분야에서 인터랙티브 TV, 인터랙티브 시네마무비, 인터랙티브 완구(토이, 장난감) 등이 있다. 기존의 매체나 상품들이 사용자 중심적 개발에 따른 의미의 확장으로 쓰이고 있다. 미디어믹스(media mix)<sup>1)</sup>나 폴리믹스(policy mix)<sup>2)</sup>, 마케팅믹스(marketing mix)<sup>3)</sup>처럼 서로 다른 성격의 여러 가지 매체를 적절하게 혼용하여 효과를 극대화 하는 전략들도 많이 쓰인다. 또한 선풍적인 사회현상을 불러일으킨 UCC(User Created Contents)<sup>4)</sup>는 수동적인 입장의 관객들을 능동적인 입장의 이미지 생산자로 만들었다. 이렇듯 사용자와의 관계성을 도입한 인터랙티브티(interactivity)는 시대적으로 제약적인 기존의 표현영역을 확장시켜줄 것이다. 즉, 사용자 혹은 독자들이 기존의 작품에 개입하여 새롭게 창조될 수 있는 가능성을 부여한다. 시와 미디어가 시간적인 형태에서 다르지만 시가 다양한 형태로 변화의 움직임을 보여주고 있고 미디어 분야는 시의 함축적인 의미전달의 영향과 관련성을 맺고 있다. 그런 점을 보면 두 분야의 연계성을 이룰 수 있는 인터랙티브적인 요소들이 각 분야에 있어 새로운 확장성을 이끌어 주는 것을 찾을 수 있다. 시인에게 시는 만들어진 작품이지만 독자에 의한 인터랙티브로 인하여 작품의 재해석이 가능해지는 것이다. 그래서 독자들의 적극적인 개입으로 인하여 시의 일률적인 이미지가 개개인 마다 새로운 방법의 특성들을 일깨워 줄 것이다.

본 논문의 목적은, 인터랙티브티를 반영한 시의 확장을 위하여 첫째로 형식을 바탕으로 두어 관조적으로 감상하는 시에 인터랙티브티(interactivity)를 추가하여 시의 표현영역을 확장하고, 둘째로 사용자의 능동적인 인터랙션을 통하여 기존형식에서 벗어나 다양한 해석을 가능케 하고, 셋째로 시의 새로운 표현 방식에 대해 고찰하고자 한다.

## 2. 본론 1

- 1) 상품이나 서비스의 광고를 위해 둘 이상의 매스미디어를 이용하는 것.
- 2) 경제의 성장과 안정을 동시에 실현하기 위하여 재정정책, 금융정책, 외환정책 등 각종 경제정책수단을 종합적으로 운영하는 것.
- 3) 마케팅의 효과를 높이기 위하여 상품이나 서비스, 판매장소, 가격, 판매촉진의 형태 등의 요소들을 마케팅 목표에 결합시키고, 그 목표에 입각하여 각 부문의 기능을 유기적으로 결합하여 동원하면서 전체적인 마케팅 활동을 실시하는 것.
- 4) 일반 인터넷 사용자가 직접 제작한 제작물로서 소비자가 직접 생산해내는 새로운 콘텐츠.

## 2.1 시의 의의

본 연구는 시의 확장성이 인터랙티브를 통하여 이루어지는 부분에 대해 제시한다. 일단, 시가 어떤 문학으로 사람들에게 자리 잡고 있으며 시가 이어온 역사를 조율하여 앞으로의 발전 방향 중 독자를 최대한 배려하는 방법을 중심으로 모색하려 한다. 그러기 위해 시의 본질부터 논하여 보면, 한문에서의 시(詩)는 짧고 함축적인 형태를 지닌 문학양식으로 쓰여 왔다. 시(詩)라는 학문은 언(言)과 시(寺)가 합하여 지는데 시(寺)는 가지다의 지(持)의 의미를 가지기도 하고, 마음의 움직임 이라는 지(志)의 의미로 풀이하기도 한다. 즉, 마음의 움직임을 언어로 나타낸 것이다.<sup>5)</sup> 영어에서 Poem이나 Poetry는 희랍어의 Poiesis에서 기인된 것으로 이는 어원으로 Poiein의 '만들다' 라는 의미를 지닌다. 이 두 어원의 공통적인 정의를 내려 보면 시는 창작하고 표현하는 것이라고 할 수 있다. 그리고 현재까지 '시란 무엇인가'에 대하여 다양한 정의가 내려져 오고 있다. 『문장백과 대사전』의 시에 대한 정의와 관련된 어록들을 몇 가지 살펴 보게 되면 “① 시의 목적은 진리나 도덕을 노래하는 것은 아니다. 시는 다만 시를 위한 표현인 것이다.<sup>6)</sup> ② 시는 선언이다. 만천하의 현재 뿐 아니라 진미래제까지의 중생에게 보내는 편지요, 선언이요, 유언이다.”<sup>7)</sup> 등이 있다. 제각기의 다양한 의미를 두지만 본질적으로 인간 경험의 가치를 중심으로 표현하고 입증된다는 것을 보여준다. 경험이 삶의 본연이라면 이것은 시가 역사의 흐름에 따라 형식과 소재가 유기적으로 변한 것과 연관성이 있는 것이다. 일반적인 정의를 내리면 시는 문학의 한 장르이고 자연이나 인생에 대하여 일어나는 감흥과 사상 따위를 함축적이고 운율적인 언어로 표현한 글이다. 그리고 애드가 알렌 포(Adgar Allan Poe)의 말을 따르면 일상적인 의식의 익숙한 경계를 제거하는 시인의 황홀경을 통해서 즉, 미의식을 시의 중심으로 의심치 않았다. 함축과 운율로서 익숙하지 않은 시점으로 소재를 표현한다. 더하자면 혼자만의 감정 배설이 아닌 독자와의 소통을 전제로 한다. 특히 시대가 급변함으로서, 다채롭고 새로운 경험들이 쏟아지고 있다. 시인들이 그러한 것들을 담아내어 열린 시각으로 형식과 소재에까지 인습적인 표현을 버리면서 변화해 가고 있다.

## 2.2 시각화에 대한 시도

5) 문덕수. 『시론』. 시문학사. 1993. P.15.

6) 샤를 피에르 보들레르(Charles-Pierre Baudelaire) - 프랑스의 시인(1821~1867). 심각한 상상력, 추상적인 관능, 퇴폐적인 고뇌를 집중시켜 악마주의라고도 할 수 있는 시집 『악의 꽃(Les Fleurs du Mal)』을 출판하여 프랑스 상징시의 선구자가 되었다. 주요 작품으로 『파리의 우울(Le Spleen de Paris)』, 『마음의 일기(Journaux Intimes)』, 『인공의 천국(Paradis Artificiel)』이 있다.

7) 이광수 - 한국 최초의 근대 장편소설 『무정(無情)』을 쓴 소설가로서 소설문학의 새로운 역사를 개척하였다. 주요 작품으로 『흙』 등을 비롯하여 많은 논문과 시편이 있다.

시의 시각화에 대한 역사는 자유시가 등장하면서 부터 시작되었다. 자유시는 문체와 내용을 분리하지 않거나, 형식상의 고의적인 오류를 범하였다. 이는 시의 일반적인 정의에 들어가는 운율을 부정하고 대신에 회화성이나 이미지화, 아름다움, 사실성 등을 부각시키고자 한 것이었다. 시인 김기림은 시와 현실의 분리에 초점을 맞추면서 문학과 대중의 분리를 비판했으며, 특히 그러한 혁신과 비판의 구체적인 대안으로 문학의 시각화 내지 영상화를 제시했다. 시를 전제로 한 시각화나 영상화는 창작의 표현력이 텍스트형식을 넘어선다면 굳이 의식의 익숙한 경계를 그을 필요는 없다는 결론을 낳게 된다.

최근에는 보고 듣는 시의 예로 "POEM No. 2"<sup>1)</sup>는 이상의 『시제 2호』<sup>2)</sup>를 바탕으로 한 미디어 작품이다.

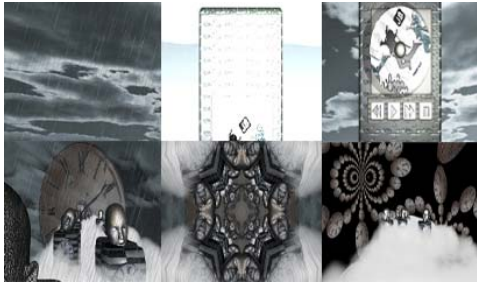


그림 1. Video <Poem no.2> intro 스틸



그림 2. Video <Poem no.2> main 스틸



그림 3. Video <Poem no.2> ending 스틸

- 1) 정재원. 「詩第二號와 POEM No. 2」. 연세대학교 영상대학원 석사학위 논문. 2005.
- 2) 나의아버지가나의결에서조올적어나는나의아버지가되고또나는나의아버지의아버지가되고그런데나의아버지는나의아버지대로나의아버지인데어찌자고나는자꾸나의아버지의아버지의아버지의..... 아버지가되느냐는왜나의아버지를깡충뛰어넘어야하는지 나는왜 드디어나의아버지와나의아버지의아버지와나의아버지의아버지 지의아버지노릇을한꺼번에하면서살아야하는것이냐

고전 작품을 새로운 방법으로 해석하여 괴이하고 몽롱한 에너지를 독특한 방법으로 비주얼에 옮긴 것이다. 작가는 구조와 형식미를 분석해 시각적 요소로 변환하고, 나아가 청각적 요소와의 연계성까지 실험하기도 하였다. 시의 본질을 가지면서 텍스트를 도구로 보고 그것에 대한 발달을 전개해 나간 것이다. 이처럼 시의 시각화에 대한 여러 시도들이 현대작가들에 의하여 다양한 형태로 변화되어 지고 있다.

### 3. 본론 2

#### 3.1 시의 확장 가능성을 위한 인터랙티비티(interactivity) 작품



그림 4. 골란 레빈(Golan Levin)의 <Dialtones : A Telesymphony> 공연장면

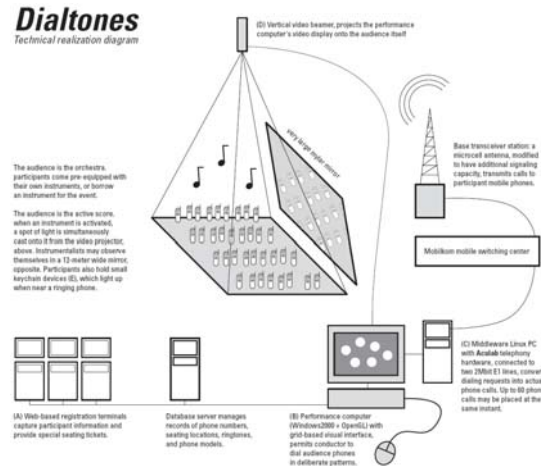


그림 5. <Dialtones : A Telesymphony> 작품 다이어그램

골란 레빈<sup>3)</sup>의 Dialtones : A Telesymphony 인터랙션을 고찰하여 시의 확장 가능성을 모색해 보았다. 이 작품은 그림

- 3) 골란 레빈(Golan Levin) - 1994년 MIT를 졸업한 골란 레빈은 4년동안 Interval Research Corporation의 연구과학자, 인터랙티브 디자이너로 일했다. 그는 SIGGRAPH 1996 Art Show, ISEA '97, 그리고 Ars Electronica '97, San Jose Tech Museum of Innovation 등 여러 장소에서 그의 인터랙티브 아트작품들을 전시하였다. 현재 뉴욕에 거주하며 Parsons School of Design에서 인터랙티브 아트와 데이터 시각화과정을 가르치고 있으며 뉴욕의 뉴미디어 아트센터인 Eyebeam Atelier의 아티스트 레지던시 프로그램에 참가 중이다.

5의 조직도에서와 같이 200대의 핸드폰 벨소리를 이용해 만든 심포니로, 핸드폰을 들고 입장하는 관객들을 연주자로 공연에 참여 시키게 된다. 관객과 작가간의 상호작용으로 작품이 완성되며, 매번 다른 음이 연주된다. 관객이 연주에 참여함으로써, 기존 공연에서 가지는 관객과 연주자(작가)와의 정형화된 관계를 재정의 하였다. 또한, 골란 레빈의 홈페이지에 사람들이 남긴 다양한 감상들은 새로운 해석의 가능성을 보여주고 있다. 기존 공연 형식과 인터랙티브리티를 갖춘 공연의 차이점은, 첫째로 작품이 만들어지기 위해 필요한 구성요소가 관객의 참여로 인해 관객 중심적인 작품으로 변환된다. 위의 사례에서와 같이, 공연 제목은 Mobile Phone Concert가 되고 Mobile phone이 공연의 주체가 되는 새로운 관계가 발생한 것이다.

시도 이와 마찬가지로 시가 가지고 있는 본래의 구성요소인 음악적 요소, 회화적 요소, 의미적 요소, 분위기와 느낌의 요소가 독자에 의해 변형될 수 있도록 만들 수 있을 것이다. 정형적인 형태나 텍스트에서 벗어나 인터랙티브리티를 기반으로 독자와 작가가 의사를 나누거나 상호작용을 함으로써 새로운 형식으로 구성되는 것이다. 이와 같이 시적 심상의 자리가 마련된다면 독자가 느끼는 다채로운 심상 및 행동이 작품에 표현될 수 있을 것으로 보인다.

그리고 참여자가 텍스트 명령을 이용해 인물들을 조작하고 주위에 영향을 주는 환경을 모의한 형식으로 제작된 인터랙티브 픽션도 오늘날 콘텐츠의 생산경쟁과 미디어의 디지털화 및 컨버전스가 활발히 진행됨에 따라 자유롭게 이용 가능한 개발 시스템을 이용해 온라인 커뮤니티를 중심으로 새로운 작품들이 만들어 지고 있다.

### 3.2 시의 확장 가능성을 위한 고찰

작가들의 일반적인 사상과 경험이 토대가 된 생각을 피력하여 쓰게 되는 시는 일방적이다. 시의 창작 영역을 새로운 창조적 방향을 모색하여 독자와 작가 간의 상호작용성을 이용하게 되면 해결책이 된다.

첫째로 형식을 바탕으로 두어 관조적으로 감상하는 시에 인터랙티브리티(interactivity)를 추가하여 시의 표현영역을 확장할 수 있다. 먼저 기존 시의 구성요소들을 보면 음악적 요소, 회화적 요소, 의미적 요소, 분위기와 느낌의 요소가 있다. 일반적으로 시를 언어예술이라 일컫는다. 물론 역사적으로 긴 시간동안 사람들의 가슴에 스며든 시의 본질을 퇴색시키는 것은 아니다. 많은 사람들이 기존의 구성요소를 중심으로 확장성을 가질 수 있는 피드백을 만드는 것이다. 즉, 시각문화에 비뻔을 가져다 준 TV처럼 글이라는 장벽을 넘어 오감의 접근성과 인터랙션으로 사람들이 제각각 사실적이고 주관적인 리듬, 이미지, 정서, 어조를 가지게 하는 것이다.

둘째로 사용자의 능동적인 인터랙션을 통하여 기존형식에

서 벗어나 다양한 해석을 가능케 한다. 시는 작가를 시작으로 사람들에게 많은 경험과 감정의 동요를 주어지게 하고 그러한 것들은 독자들의 시에 대한 많은 접속이 이루어짐으로써 만들어 진다. 그러한 것들을 바탕으로 사용자의 인터랙션을 통하여 작품이 재창조되고 완성된다.

셋째로 시의 새로운 표현 방식에 대해 고찰하고자 한다. 시의 표현방식은 대표적으로 세 가지의 수사법으로 나눌 수 있는데, 비유법과 강조법, 변화법이 있다. 먼저 비유법은 표현하고자 하는 대상을 다른 대상에 빗대어 나타내는 표현 방식이다. 둘째로 강조법은 표현하려는 대상이나 정서, 의도 등을 강하고 절실하게 표현하는 수사법이다. 마지막으로 변화법은 문장에 변화를 주어 단조로움이나 지루함을 피함으로써 시를 보다 생동감 있게 만드는 표현방식이다. 이러한 표현방식들이 기교의 묘사라 하면 표현을 하는 주체가 여러 명이 되어 수많은 해석들이 발생하여 작품에 대해 무한한 확장을 가지게 한다. 그래서 작가의 시적감성을 드러낸 후에 심상을 만들어 내는 과정을 사람들과 함께 호흡한다면 작품이 가질 수 있는 이미지는 기하급수적으로 늘어나 다채로운 확장성을 만들어 갈 수 있다. 자끄 라캉 (Jacques Lacan)<sup>1)</sup>은 기존의 주체 개념을 어떻게 변형시켜 나가고, 새롭게 등장시킨 구조라는 개념을 어떻게 발전시켜 나갔는지를 보면 알 수 있듯이 무의식적인 곳에서만 자유자재로 모든 발상들을 펼칠 수 있다. 그래서 작가와 독자 간의 관계를 유기적으로 만들어 주어 문화의 발전을 도모하는 하나의 방법으로 제시한다.

## 4. 결론

본 연구에서는 예술문화 분야에서 다양한 정의로 내려져 오고 있는 시를 형태적으로 벗어나려고 하는 시각화에 대한 시도를 중점으로 부각시키고, 상호작용을 중심으로 한 작품을 토대로 하여 기존의 형식을 벗어난 작품에 대하여 분석하였다. 그 분석으로 시에서도 인터랙션을 적용하여 기존 장르의 확장을 가져오고자 한다

## 참고문헌

- [1] 조주관, 시의 이해와 분석, 열린책들, 1994, P.27-287
- [2] 문덕수, 시론, 시문학사, 1993, P.15.

1) 자끄 라캉 (Jacques Lacan) - 정신 분석학자로서, 대표적인 사상으로 세단계 분류를 하는데, 첫 번째 단계는 '상상계'를 집중적으로 연구하던 1940년대 이전 시기, 두 번째 단계는 구조주의와 '상징계'를 연구하던 1940년대 이후부터 1960년대 중반, 세 번째 단계는 '실재계'를 연구함으로써 그의 사상을 마무리했던 1965년부터 사망 때까지로 요약할 수 있다.

- [3] 김기림, 김기림 전집 3, 심설당, 1988, P.303.
- [4] 김승희, 한국 현대 시인 연구6 - 이상, 문학세계사, 1993, P.97.
- [5] Macleod, Glen, "The Visual Arts." The Cambridge Companion to Modernism, Ed, Michael Levenson, Cambridge, Cambridge UP, 1999, P.194.
- [6] 송기섭, "시의 본질에 대한 몇가지 단상", 충남 시문학회 문예시학, 1993.
- [7] 정재원, "詩第二號와 POEM No. 2", 연세대학교 영상대학원 석사학위 논문, 2005.
- [8] 이상화, 김지면, "뉴미디어 확장에 의한 인터랙티브 연구", 한국 디자인 문화 학회지, 2006.
- [9] Golan Levin Homepage, <http://www.flong.com/> .