

인터랙티브 아트의 초현실적 표현 Surrealistic Expression with Interactive Art

이진실, 김상욱*

경북대학교 디지털미디어아트학과,
경북대학교 컴퓨터학부*

Jinsil Lee, Sangwook Kim*

Dept. of Digital Media Art, Kyungpook National
University,
School of Computer Science and Engineering,
Kyungpook National University*

요약

3d 게임 혹은 애니메이션 툴로 제작된 인터랙티브 아트 작품은 디스플레이를 통해 표현 될 때 가상의 입체공간이 시각적 평면 상태로 전달되는 물리적 한계를 가지게 된다. 관람자의 몸의 움직임과 가상현실의 시각적 재현, 물리적 공간에서 물체의 변화와 움직임을 동시에 경험한다면, 다양한 감각과 자극으로 작품의 몰입도를 높이고 전달하고자 하는 내용에 집중도를 높을 수 있다. 이 프로젝트에서는 이러한 복합적인 인터랙션을 통해 현대사회의 가상과 현실의 모호성을 표현하고, 삶의 본질과 현상에 대한 철학적 질문을 제시한다.

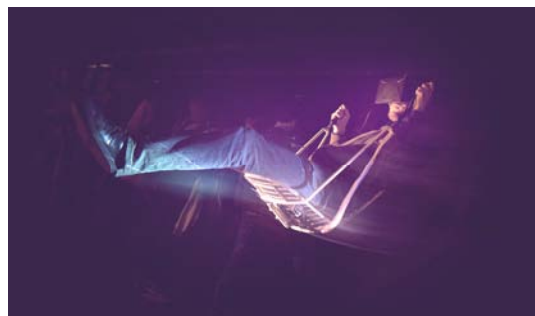
1. 서론

초현실주의 등장은 절대적인 아름다움에 대한 전통적 개념 붕괴와 함께 주제나 표현에 있어 지금의 현대미술이 가진 예술의 모호성과 다양성에 큰 영향을 미쳤다. 있는 그대로의 모습이나 절대적인 아름다움의 추구가 아닌, 개연성이 없는 주제나 비연속적인 생각의 흐름과 같은 개념은 현대의 문화, 예술을 넘어 가상과 현실이 공존하는 현대사회에서는 자연스러운 형태의 표현방식이 되었다.[1]

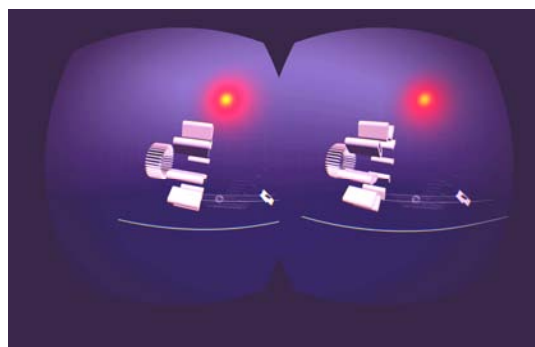
이 연구는 인터랙티브 아트에 있어 초현실적 표현 방식에 대한 것으로 2절에서는 관련연구와 3절에서는 초현실적 표현에 대해 인터랙티브 아트 프로젝트인 The Chamber of Secrets 통해 연구한다.

2. 관련연구

예술 작품과의 관람자간의 거리를 좁히고 새로운 방향의 전시와 예술적 접근을 보여준 'Swing Sound Machine'은 그림 1과 같이 그네를 타며 머리 장착디스플레이(HMD)를 통해 그림 2와 같은 가상의 이미지를 경험하도록 제작되었다. 관람자는 그네의 움직임을 통해 유아기적인 기억을 떠올리며, 현대적이고 추상적인 형태의 3d 모델링 영상을 제공함으로써 기억과 시각의 충돌을 경험하게 된다.



▶▶ 그림 1. 'Swing Sound Machine,'
Pretty Bloody Simple, 2014



▶▶ 그림 2. HMD를 통해 구현되는 영상 이미지

3. 인터랙티브 아트의 초현실적 표현

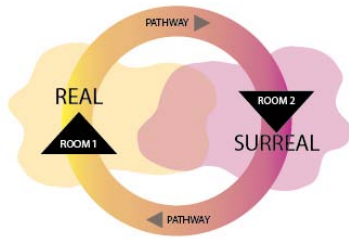
인터랙티브 아트는 사람의 동작이나 움직임에 반응하도록 제작된 예술적 표현으로 전시장에서 능동적으로 작품에 참여하여 자신의 동작이나 행위에 반응하는 작품을

관람 혹은 경험하게 한다.[2]

독특한 관람과 경험이 가능한 인터랙티브 아트는 현실 속의 가상의 현실을 경험하고, 그 경험된 가상현실은 다시 지금의 현실이 되는, 현실과 가상의 모호한 경계를 보여준다. 이러한 현실과 가상의 모호성과 혼재는 현실과 가상의 구별보다, 초현실주의자들이 현실을 초현실주의적인 관점으로 바라보고 예술적으로 표현했듯, 제3의 새로운 현실로 인식될 수 있다.

3.1. 스토리텔링

현실과 가상이라는 두 개의 개념은 두 개의 방으로 표현한다, 두 방을 이어주는 복도는 두 개념을 이어준다. 관람자가 두 방과 복도를 순차적으로 관람할 수 있도록 도넛 형태로 배치된다. 현대사회 속의 현실과 가상은 개별적으로 존재하는 것이 아니라, 현실속의 가상, 가상속의 현실이라는 중의적이고 모호한 형태로 존재하며 방과 터널의 고리형태로 두 공간과 개념의 무한한 반복과 순환을 나타내었다.

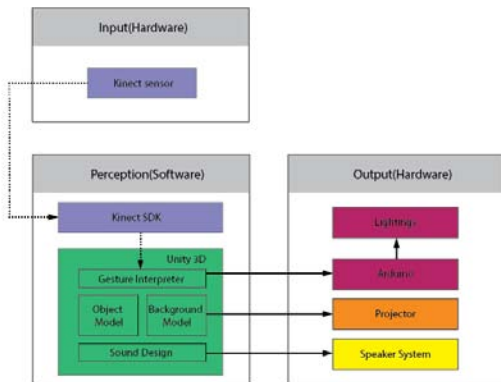


▶▶ 그림 3. The Chamber of Secrets의 Narrative

3.2 초현실적 표현

두 개의 방은 현실과 초현실의 상반되는 이미지로 극단적인 대비를 위해 현실의 방은 평범한 오브젝트들로 구성하고 초현실의 방은 같은 오브젝트를 비례나 색감을 이용하여 완전히 다른 방으로 인식되도록 한다.

또한 키넥트 센서를 사용하여 관람자의 동작 정보로 유니티 3d에 구현된 가상공간에 인터랙션을 적용한다. 이것은 프로젝트를 통하여 벽면에 투영되며 유니티와 아두이노를 연결하여 물리적 전시 환경의 조명 혹은 물체와 연결, 조도차이나 물체의 움직임이 초현실의 방에 진입하면 반응이 일어나도록 제작 한다.[3]



▶▶ 그림 4. 동작기반 인터랙티브 구현 과정

관람자들의 동작으로 실행되는 인터랙션을 위해 제스처 정의는 동작과 실행 간에 의미가 정확하도록 정의한다.[4]



▶▶ 그림 5. Unity 3d에서 제작한 현실의 방

목업은 에셋 스토어의 오브젝트들을 사용, 배열하고, 직/간접 조명을 추가 사용하여 평범하고 지루한 방으로 보이게 제작하였고, 추가 제작될 초현실적 이미지의 방은 오브젝트의 스케일과 색상의 변화를 자유로이 변화시켜 현실속의 비현실감이 느껴질 수 있도록 제작한다.

4. 요약

가상현실의 발전은 인터랙티브 아트의 발전에 큰 영향을 미치며 예술적 표현에 대한 고정관념과 전시개념을 새롭게 정의할 것으로 기대된다.

따라서 다양한 감각을 통해 경험할 수 있는 인터랙티브 아트 작품인 The Chamber of Secrets은 현실을 넘어, 현실과 비현실의 혼돈과 공존을 초현실적인 예술적 표현을 통해 구현하고 관람자들이 직접 참여를 통해 자신의 동작으로 모호한 개념 속을 탐험할 수 있는 흥미로운 인터랙티브 아트 작업이 될 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Sarane Alexandrian, Surrealist Art(World of art), Thames & Hudson, 1970
- [2] 김상욱, 디지털 아트, 경북대학교 출판부, 2011.
- [3] Ferhat Sen, Lily D'iaz, Tommi Horttana, A Novel Gesture-based Interface for a VR Simulation: Re-discovering Vrouw Maria, IEEE, 2012.
- [4] Leandro Miranda et al., Mathematics, UFAL, Real-time gesture recognition from depth data through key poses learning and decision forests, 2012 XXV SIBGRAPI Conference on Graphics, Patterns and Images, 2012