인터랙티브 전시 관람객 유인요소의 개선 방안

Improvement plan for visitors induce method in interactive exhibition

고 륭*, 최 희 수**
상명대학교 문화기술대학원*,
상명대학교 역사콘텐츠학과**

Koh Ryung*, Choi Hee-Soo**
Sang-Myung Univ.*, Sang-Myung Univ.**

요약

현대의 전시는 관람객과의 소통에 기반을 둔 인터랙션(interaction) 장치를 사용하여 상호작용적인 기법을 많이 사용하고 있다. 이러한 인터랙티브(interactive) 전시는 관람객들을 유도하기 위한 다양한 어트랙티브 요소를 적용한다. 이 발표에서는 인터랙티브 전시에서의 어트랙티브(attractive) 요소들을 분석하여 장점과 단점을 파악해 보고, 보다 원활한고 용이한 관람객 유도방법들을 도출해 보고자 한다.

I. 서론

'망막적 예술'이 아닌 '개념예술'을 주장한 뒤샹 이후로 현대미술은 관람객들에게 단순히 '지각'하는 것이 아니라 '참여'를 원하고 있다. 이러한 작품들은 관람객의 참여에 의해 비로소 완성된다. 작품이 위치하는 장소 또한 추상적 공간이 아닌 실제의 장소로 부각되었다[1].

로버트 모리스의 〈조각에 관한 노트(Note on Sculpture)〉에서 언급한 작품이 놓이는 장소의 조명, 공간, 관람자 신체 등의 변수는 작품의 어트랙션과 몰입을 위해 중요한 것들이다. 관람객의 참여로 완성되는 인터랙티브 아트 전시에서 위의 요소들은 더욱 중요해졌다. 다양한 어트랙티브 요소들을 보여주고 있고 관람객들의 이목을 끌고 있지만 관람객의 참여를 유도하지 못하는 사례들을 노출하고 있다. 문제점이 무엇이며 어떠한 방식이 필요한지를 분석해보고, 나아가 개선 할 수 있는 요소들을 제안해보고자 한다.

Ⅱ. 기존 디지털 전시 분석

1. 클림트 인사이드

최근 성황리에 마무리한 〈클림트 인사이드〉는 기존 클림트의 작품들을 디지털로 옮겨와 관객들의 시각적 즐거움을 선사했다. 하지만 '개념예술'로써는 의문을 갖는다. 여섯 개의 존으로 구성되었고, 각각의 존마다 타이틀을 생성했다. 첫 번째 존에서는 바닥에 깔린 넓은 카펫에 프로젝터를 통해 영상을 연출했다. 바닥에 깔린 카펫은 그 위로 관람객들이 올라가 작품에 직접 참여를 원한 것으로 보인다. 하지만 대부분의 관람객은 카펫을 밟지 않기 위해 피해 다녔고, 몇몇 사람이 그 위에 올라갔을 때 나머지 관람객도 비로소 작품을 이해하게 된다.

두 번째 존은 클림트의 빈 대학 천장화 시리즈를 디지털아트로 새롭게 해석하였다. 건물을 철골 구조로 표현하였고 사방에 스크린으로 클림트의 작품을 노출시켰다. 건물을 형상화 한 만큼 가장 큰 스크린이 설치되어있던 곳은 왼쪽 벽이라 볼 수 있다. 대부분의 사람들이 큰 스크린만을 집중해서 보게 되어 구석에 있던 설명을 보기 전 까지 빈 대학 천장화 시리즈를 나타낸 것인지 인식하지 못하였다.

첫 번째의 경우 카펫으로 관객의 어포던스(affordance)를 유도하였지만 실내의 어두운 조명으로 인지하기 힘들다. 또한 영상과 사운드가 심리적인 중압감을 주어 관람객이 주저하게끔 만든다. 두 번째 천장화 시리즈는 첫 번째 공간부터 보이는 커다란 스크린이 자연스럽게 사람에게 인식된다. 이후 두 번째 존에 들어섰을 때, 철골구조가 건물을 형상화하였다는 인식을 못하게 되는 방해요소가 되어버리고 만다.

나머지 존의 전시들도 비슷한 상황들이 전개되었다. 물론 의도에 맞게 참여하여 작품을 완성시킨 관람객들도 존재한다. 하지만 많은 관람객들은 '개념예술'이 아닌 '망막적 예술'에서 그치는 전시가 되었다.

2. 인터랙티브 아트뮤지엄

〈인터랙티브 아트뮤지엄〉은 국내최초로 인터랙티브 아트를 중심으로 조각공원과 트릭아트를 다루고 있다. 기존에 학교로 이용되던 공간을 전시실로 재구성하였으며, 작품의 사이즈에 따라 개인적인 공간을 갖고 있는 작품과 다수의 작품을 설치한 공간으로 나누어져있다.

오순미 작가의〈Chaos Fractal〉은 두 개의 컴퓨터와 두 개의 마이크가 설치되어있는데, 소리에 반응하여 스크린의 모양이 바뀐다. 스크린의 앞에는 기하학적 문양이 나타나있고, 양쪽의 스크린 사이에는 거울로 이루어진 공간이 존재한다. 이 공간에 들어서면 거울 속으로 무한이 반복되는 기하학무늬와 관람객 스스로의 모습을 볼 수 있다.

정정주 작가의〈Inner Brain〉은 가운데 위치한 구조물에 한쪽에는 조명과 카메라를 설치하고 반대편에는 프로젝터를 설치하였다. 이 구조물은 계속해서 회전한다. 관람객이 방에 들어서면 카메라에 찍히게 되고, 반대편에 프로젝터를 통해 자신의 모습을 바로 확인하게 된다. 관람객은 구조물의 회전에 맞추어 방을 돌거나 그 자리에 서서 자신의 모습이 노출과 없어짐을 반복하게 된다.

〈Chaos Fractal〉의 경우 들어서면서 발소리에 반응하는 스크린을 목격 하게 된다. 자연스레 계속해서 소음을 생성하게 된다. 다음 공간으로의 이동을 움직이면 가운데 뚫려있는 통로를 보게 되고 안으로 들어갔을 때 무한이 이어지는 형태를 목격한다. 관람객의 입장부터 이동까지 자연스러운 어포던스를 보이고 있다.

〈Inner Brain〉은 계속해서 회전하는 구조물로 인해 반복적으로 노출되는 자신을 발견하게 되고 관람객의 의지와 상관없이 작품에 참여 하게 된다. 두작품은 관객의 어포던스를 자연스럽게 유도하였음을 보여주고 있다.

Ⅲ. 관람객 어트랙티브 요소 분석 및 개선방안

〈클림트 인사이드〉는 사람들의 관심을 충분히 받았고 성공적인 전시를 이끌어냈다. 하지만 도슨트의 설명 없이는 '망막적 예술'에서 그친 관람객이 많다. 전시의 성공요인을 작품의 '정신'보다는 '시각적 자극'이라 볼 수 있다. 반면 〈인터랙티브 아트뮤지엄〉의 전시는 어포던스를 유지하면서 작품자체의 완성도를 높였다.

헤겔이 주장한 '정신적 이념을 감각적 물질로 구현'한 예술의 본질은 전시에 분명 존재한다. 하지만 보는 이에게 전달하지 못한다면 의미는 사라지게 된다. 작품에 개념을 담는 것만큼 어떻게 전달할 것인가를 고민해야 할 것이다.

≪아트포럼≫지에 실린 퐁튀스 훌텐(Pontus Hultén)의 인터뷰에서 미술관 관장의 첫 번째 임무는 대중을 만들어내는 것이며, 미술관에 있는 것이 흥미롭게 만들어야 한다고 말했다[2]. 월터 홉스(Walter Hopps)는 미술가의 작품에 대해 좋은 큐레이팅을 하기 위해서는 큐레이터가 미술가의 작품에 대한 지식과 이해를 폭넓고 예민하게 갖출 필요가 있다고 말하였다[2]. 즉, 작품에 대한 깊은 이해를 바탕으로 대중의 입장에서 생각한 큐레이팅이 필요하다.

Ⅳ. 결론

전시공간이 단지 작품을 나타내기위한 추상적 공간이 아니라 작품의 일부분이라 할 수 있는 현대 미술에서 관람객 UX는 전시공간 전체로 넓어졌다. 디지털 장치를 통해 다양해진 표현만큼 공간에 대한 이해를 좀 더 가져갈 필요가 있다. 정리하자면 다음과 같다.

첫째, 현대 미술의 의미에 대해 다시 한 번 생각해 볼 필요가 있다. '개념 예술'이 관람객들에게 충분히 느낄 수 있도록 전달되었는가를 생각해야한다.

둘째, 공간도 전시의 일부임을 생각해야한다. 배치, 조명, 음악도 전시의 중요한 부분임을 인지해야 한다.

셋째, 관람객 UX를 충분히 고려한 어포던스가 이루어져야 한다. 관람객의 참여를 유도하지 못하는 인터렉티브 아트는 반쪽에 불과하다.

이러한 부분들을 고려한다면 좀 더 인상 깊은 전시를 기획하는 데에 도움이 될 것으로 기대된다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] 김민지"미디어 아트의 상호작용성과 소프트웨어로서의 예술" Korea Science & Art Forum(한국과학예술포럼), 2014.

[2] 한스 울리히 오브리스트(송미숙 옮김), 큐레이팅의 역사, 미진사, 서울, 2013.

[3] 박진형, 김동조, 김형기"인터렉티브 아트에서 표출된 어포던스 - 2013 ARS Electronica의 Interactive art 작품사례를 중심으로 -" Korea Science & Art Forum(한국과학예술포럼), 2013.

[4] 강태임"전시 디자인의 인터랙티브 커뮤니케이션 유형 분석" 한국디자인지식학회, 2014.