

위치기반의 드로잉과 스토리텔링 연구

Color Path : A Location Based Drawing and Storytelling Project

주저자 : 우숙영

이화여자대학교 디지털미디어학부

Woo Sukyoung

Division of Digital Media, Ewha Womans University

공동저자 : 박승호*

이화여자대학교 디지털미디어학부

Park Seungho

Division of Digital Media, Ewha Womans University

*교신저자 (pluxus@ewha.ac.kr)

1. 서론

2. 이론적 배경

2-1 위치기반 미디어(Locative Media)의 정의와 특성

2-2 위치기반 미디어 예술 (Locative Media Art)의 정의와 특성

2-3 위치기반 미디어 예술의 유형

3. 작품 제안

3-1 프로젝트 대상지 선정의 동기

3-2 작품의 개요

3-3 작품의 주요 개념

3-4 작품의 구조도 및 프로세스

3-5 Core Module

4. 결론

참고문헌

(要約)

핸드폰과 무선 네트워크, 위치기반 기술 등 새롭게 등장한 기술들과 커뮤니케이션 미디어는 유비쿼터스라는 신조어를 낳으며 인간 삶의 모습들을 변화시켜 가고 있다. 이러한 기술과 커뮤니케이션 미디어의 영향은 예술계에서도 예외는 아니어서 이를 활용한 뉴 미디어 예술작품들이 늘어가고 있으며, 이는 미술관과 갤러리의 벽을 넘어 도시라는 광범위한 영역을 배경으로 공공 예술로서의 성격을 띄어가고 있다. 이 중에서도 위치 기반 미디어(locative media)를 이용한 위치기반 미디어 예술(locative media art)은 그 어떤 예술보다도 도시 공간과 밀접한 관계를 가지고, 도시 공간을 재해석, 경험하게 하고, 소통을 끌어내는 다양한 시도들을 보여주고 있다. 이러한 위치기반 미디어 예술의 성격은 도시 공간에서의 질적인 문제들, 특히 장소성 상실과 소통의 부재를 해결할 수 있는 하나의 방법으로 고려되기도 한다.

따라서 본 논문에서는 부산의 광복로를 프로젝트의 대상지로 설정, 위치기반의 드로잉과 스토리텔링을 이용한 <Color Path>프로젝트를 제안하여, 도시 공간에서의 질적인 문제들, 그 중에서도 상업적 장소에서의 장소성 회복과 소통의 가능성을 모색해 보고자 하였다. <Color Path> 프로젝트는 도시의 거리를 캔버스로, 사람들의 움직임을 붓으로, 거리의 색을 팔레트로 상정하여 참여자 각각이 자신만의 path를 그리고 그 path를 공유함으로써 사람들이 그와 관련

한 이야기를 다른 사람과 나눌 수 있게 하며, 이러한 과정을 통해 만들어진 path는 온, 오프라인을 공유, 도시에 관한 보다 풍부한 이야기를 생성, 소통함을 기대할 수 있다.

(주제어)

위치기반 미디어 예술, 공공미술

(Abstract)

The mobile phone and wireless network, location based technology and other newly introduced technologies and communication media gave birth to the new terminology "ubiquitous" and are changing our daily life. Influence of such technologies and communication media is not an exception in the arts. New media art pieces using these technologies are increasing, and taking on the characteristics of public art within a wider scope of a city as a backdrop, beyond the traditional boundaries of art galleries. Of such art, locative media art using locative media has a closer relationship with city space than any other form of art, and makes various attempts to allow the spectator to reinterpret and experience city space and induce communication. These characteristics of locative media art can be considered as a method that can solve quality problems of the city space, especially the loss of the sense of place and the absence of communication.

<Color path> is one such locative media project with a purpose of solving quality problems of city space, especially the recovery of commercial sites and inducing communication. This project uses the paths of the city as its canvas, movement of people as its brush, the color of the roads as its pallet, and by allowing the partakers to draw paths of their own and to share their paths with others. People are encouraged to share stories about their paths. The project proceeds using barcodes that are frequently used commercially. When users wish to create their own place, they can enter their place and colors of their choice using input devices installed in the city space. Paths that are created through such a process will be displayed in public areas throughout the city, shared with others, and can create and share a stories about the city using on/off-line media.

(Keywords)

Locative Media, Site-specific Art, Public Art, Mapping, Storytelling

1. 서론

농경사회에서 산업사회로, 산업화 사회에서 정보화 사회로 인간의 삶은 지난 2세기 동안 급격한 변화를 겪어왔다. 농경사회에서 인간을 둘러싼 환경이 주로 자연이었다면 산업 혁명 이후에는 도시가 그 역할을 하게 되었으며, 이러한 도시의 발달은 사람들의 삶과 지각방식에 많은 변화를 가져왔다. 이에 게오르그 짐멜 Georg Simmel¹⁾은 대도시로 인하여 파생된 양적 변화뿐만 아니라 질적 변화에 주목하였으며, 대도시가 가지고 있는 여러 속성이 인간의 정신적인 삶에 결정적인 요소로 작용할 수 있다고 지적하였다. 그는 대도시의 양적 현상이 분업과 화폐관계를 매개로 질적 속성을 변화시킨다고 보았으며, 이러한 대도시를 중심으로 형성된 개인들은 예민하고 불안한 삶을 체험할 수 있다고 주장하였다. ²⁾

도시에서의 삶은 분명 이전의 삶과는 양적인 측면뿐만 아니라 질적인 측면에서도 확연히 구분된다. 대도시에서의 삶은 공동체적이기 보다는 개인적이고, 사적영역과 공적영역의 분리로 인해 공적영역에서의 교류가 그 이전만큼 요구되지 않는다. 또한 기능주의적인 도시 체계는 전통적인 장소성의 고유한 맥락들을 해체하면서 공간을 균질화 시켰으며, 그와 함께 삶의 다양한 영역들을 분해, 대규모로 집적(集積), 재배치시켜 더 이상 사람들이 공간을 매개로 하여 독자적인 의미를 생성할 수 없도록 한다.³⁾ 그러한 이유로 도시 공간은 더 이상 주체적이고 사회 실천적인 공간이 아니며⁴⁾, 그 안에서 교차하는 사람들 사이에서도 적극적인 교류나 커뮤니케이션은 기대하기 힘들다. 이는 현대도시가 가지고 있는 문제들 중 하나로, 이러한 문제를 해결하기 위한 다양한 영역에서의 논의와 노력들이 요구, 진행되고 있다.

한편 핸드폰과 무선 네트워크, 위치기반 기술 등 새롭게 등장한 기술들과 커뮤니케이션 미디어는 유비쿼터스라는 신조어를 낳으며 인간 삶의 모습들을 변화 시켜 가고 있다. 이러한 기술과 커뮤니케이션 미디어의 영향은 예술계에서도 예외는 아니어서, 이

를 활용한 뉴 미디어 예술작품들이 늘어가고 있으며 이러한 작품들은 미술관과 갤러리의 벽을 넘어 도시라는 광범위한 영역을 배경으로 공공 미술로서의 성격을 띄고 있다.⁵⁾ 이 중에서도 위치 기반 미디어 (locative media)⁶⁾를 이용한 위치기반 미디어 예술 (locative media art)은 그 어떤 예술보다도 도시 공간과 밀접한 관계를 가지고, 도시 공간을 재해석, 경험하게 하고, 소통을 끌어내는 다양한 시도들을 보여주고 있다. 이러한 위치 기반 미디어 예술의 성격은 앞서 지적된 도시 공간에서의 질적인 문제들, 특히 장소성 상실과 소통의 부재를 해결할 수 있는 하나의 방법으로 고려될 수 있다.

따라서 본 논문은 도시 공간에서의 질적인 문제들, 그 중에서도 장소성 회복과 소통을 끌어 낼 수 있는 위치기반 미디어 아트⁷⁾의 가능성을 모색해 보고, 이를 이끌어 낼 수 있는 위치기반 미디어 아트 작품을 제안하는 것을 그 목적으로 한다. 이는 그 동안 시도되고 실행되어 왔지만 아직 제대로 그 개념과 유형, 특징이 정립되어 있지 않은 위치기반 미디어 예술에 관한 사례연구와 분석을 포함한다.

2. 이론적 배경

2-1. 위치기반 미디어(Locative Media)의 정의와 특성

위치기반 미디어는 위치(location)를 기반으로 한 커뮤니케이션 미디어로, 이는 GPS(Global Positioning System), 모바일 기기(Mobile Device), RFID(Radio Frequency IDentification), Locative MetaData (GeoUrl⁷⁾, PML⁸⁾, W3C⁹⁾ 등), Wifi, 블루투스 (Bluetooth) 등의 기술, 서비스와 연관되어 파악된다. 이러한 기술과 서비스를 활용하는 위치기반 미디어들은, 다양한 방식으로 현실세계에서 사회적인 인터랙션을 발생시킬 수 있으며, 이는 장소(place)와 다른

1) Georg Simmel (1858~1918). 종합적인 과학으로서의 사회학이라는 콩트(Auguste Comte)의 생각을 비판하면서 사회학 역시 개별적이고 전문적인 고유영역을 갖고 있어야 한다고 주장한 사회학자이다. 그는 '대도시와 정신적 삶 (The Metropolis and Mental Life) (1903)' 에서 정주공간 유형에 사회 과정, 관계 유형을 일치시킨 사회학적 논의를 최초로 집대성 하였다

2) 심혜련 외(2004) 『공간과 도시의 의미들』. 서울:소명출판 p.193 재인용

3) 김찬호 (2002) 『도시는 미디어다』 서울:책세상. p.20

4) 보통 이러한 도시 공간의 특성은 장소성(place)의 상실로 표현됨.

5) Joel Slayton et al. Urban play and locative media . 『International workshop Urban play and locative media』. seoul:art center nabi. p.3

6) 위치(location)를 기반으로 한 커뮤니케이션 미디어. GPS(Global Positioning System), 컴퓨터, 모바일 기기 등의 디지털 미디어 단말기를 사용하여 현실세계에서 사회적인 인터랙션을 발생시킬 수 있으며, 장소(place)와 다른 사람과의 관계에 대해 인식할 수 있는 하나의 방법(site)으로 파악할 수도 있다. Ben Russell, 2004 . (<http://www.locative.net/>)

7) GeoUrl : Location -to- URL reverse directory (<http://geourl.org>)

8) PML : Psychogeographical Markup Language (<http://socialfiction.org/psychogeography/PML.html>)

9) W3C (<http://www.w3.org/2003/01/geo/>)

사람과의 관계에 대해 인식할 수 있는 계기를 마련하거나, 이를 발생 시킬 수 있는 하나의 수단으로도 사용될 수 있다.¹⁰⁾

위치기반 미디어를 이용한 프로젝트로는 지역기반의 블로그(Blogging)¹¹⁾과 MoSoSo's(Mobile Social Software)¹²⁾, 게임(Gaming), 스토리텔링(Storytelling), 서비스(Service)¹³⁾ 등으로 나누어 볼 수 있으며, 이들은 여러 개인과 단체들에 의해 끊임없이 실험되고, 발전되어가고 있다. 이러한 위치 기반 미디어들은 상호작용성과, 개인화, 소형화, 공존성(co-presence)¹⁴⁾을 특성으로 자신의 역할을 탐구하곤 하며, 영국의 돌풍 이론(Blast theory)¹⁵⁾, 프로보식스(Proboscis)¹⁶⁾, 핀란드의 하이퍼미디어 랩(Hypermedia Lab)¹⁷⁾과 같은 학제간 연구 집단과 개발자들을 그 대표적인 예로 꼽기도 한다. ¹⁸⁾

2-2. 위치기반 미디어 예술 (Locative Media Art)의 정의와 특성

10) Ben Russell, 2004 . Locative Media Lab

(<http://www.locative.net/>) ,

11) 지역을 기반으로 하는 블로그. Blogmapper

(<http://blogmapper.com>)와 SpaceNameSpace

(<http://space.frot.org>) ,Locative Blog (extending blog engines with location-related information)

(<http://locblog.sourceforge.net/>), The Where project

(<http://www.whereproject.org>) 가 여기 해당된다.

12) 모바일에서 근거리를 기반으로 블루투스 , IrDA같은 Ad-hoc 기술을 활용하여 친구 찾기 및 정보를 공유 할 수 있도록 하는 서비스. Dodgeball (<http://dodgeball.com/>) , Nokia Sensor(<http://europe.nokia.com/nokia/0,1522,,00.html?orig=/sensor>) Friendster Mobile (<http://fmobile.friendster.com/>) 등이 여기에 해당된다.

13) 위치 기반 미디어를 이용한 한국의 서비스 사례로 살펴 볼 수 있는 것으로는 싸이월드의 팀플(<http://teampay.cyworld.nate.com/index.do>)과 네이버의 포토 스트리트 (<http://local.naver.com/photostreet/>) 서비스가 있다. 싸이월드의 팀플은 자신이 주로 활동하는 지역에서 관심사가 비슷한 사람들과 손 쉽게 만남을 가지고 관계를 키워 갈 수 있도록 도와 주는 커뮤니티 서비스이며 네이버의 포토 스트리트는 도시의 주요 거리를 사진으로 보면서 지역 정보를 파악하고 그와 관련된 정보와 경험을 공유할 수 있도록 하는 서비스이다. 이러한 위치를 기반으로 한 서비스들은 사람들이 특정 장소를 기반으로 관계를 형성하고, 정보를 습득하고, 공유할 수 있도록 도와준다.

14) 여기와 저기에 동시적으로 현전함. 가상과 실제의 병존

15) Blast Theory(UK). 인터랙티브 미디어를 이용하는 미디어 아티스트 그룹 (<http://blasttheory.co.uk>)

16) Proboscis Urban Tapestries(UK). 예술가, 큐레이터, 작가, 기술자, 과학자, 이론가 등이 모여 혁신적인 작업을 진행하고 만들어 내는 창작 스튜디오 (<http://urbantapestries.net>)

17) Hypermedia Lab(Finland). 핀란드의 하이퍼미디어 랩

(http://www.uta.fi/hyper/projektii/index_en.html)

18) Larissa Hjorth(2005) .Review of Urban Vibe. 엘리스 온 (<http://www.aliceon.net/>)

위치 기반 미디어 예술(Locative Media Art)은 위치기반 미디어(Locative Media)와 기술을 이용한 예술로, 디지털 기술과 디바이스의 발달, 도시의 네트워크화와 작품자체보다는 작품을 둘러싼 환경과 관객을 중요시하는 예술의 흐름이 만나 등장하게 되었다.¹⁹⁾ 이러한 위치 기반 예술은 위치를 기반으로 하는 미디어와 기술을 사용함으로써 그 어떤 예술보다도 특정 장소와 밀접한 관계를 가지고 작품이 제작되는 경우가 많으며, 이로 인해 특정 장소성(Site-specific)을 획득, 특정 장소적 예술((Site-specific))²⁰⁾의 특성을 띄는 경우도 많다.

위치기반 미디어 예술은 우리 주변에서 흔히 사용되고 있는 기술과 디바이스(웹이나 모바일 등)를 이용하여 작품을 제작함으로써, 미디어와 기술의 '맥락(Context)'이 어떻게 예술적 실행의 '내용(Content)'을 제공할 것인가와, '제작자로서의 예술가'와 '제작자로서의 유저(user)' 사이의 경계는 무엇일까에 대한 고민이 많은 예술 장르이기도 하다. 이는 최근 위치기반 미디어가 우리의 일상생활에서 일상적으로 사용되는 일상재로 파악 가능하다는데서 기인하며, 일방적이기 보다는 상호작용적이며, 과정적인 경험을 제공한다는 데서 그 특징이 발생한다고 볼 수 있다.

또한 위치기반 미디어 예술은 위치기반 미디어가 가지고 있는 공존성(Co-presence)에 의해 실제와 가상이 혼재하고 과거와 현실이 혼재하는 성격을 띠기도 한다. 이는 위치기반 미디어가 이동성을 가지고 있어 관람객이 실제 존재하는 특정의 장소에서 부과된 정보를 경험할 수 있기 때문이기도 하며, 디지털 매체가 가진 다양한 형식의 기록성과 비선형성

19) Marc Tutters (2004) "The Locative Commons : Situating location-based media in urban public space"

(<http://ellipsetours.free.fr/wikiblog/wakka.php?wiki=Blog-2005-0131010006-Textes>) Drew hemment (2004). " Locative Art : The Artist : the first person to set out a boundary stone, or to make a mark"

(http://www.drewhemment.com/2004/locative_arts.html)

Ben Russell (2004) "Locative media and social code". Receiver magazine.Vol.10

(<http://www.receiver.vodafone.com/10/articles/index05.html>)

20) 장소 특정적 예술은 '장소에 의하며 장소에 대한 예술'(Kevin Melchionne. 1997)로 갤러리 공간이던 야외이던 작품을 위해 특정한 장소를 고려하면서, 작품뿐 아니라 작품을 포함한 총체적인 환경이 중심이 되는 예술이다. 장소 특정적 예술은 탈 맥락적이던 작품, 환경, 관객과의 관계성에 대한 재인식과 더불어 등장하였으며 특히 이 과정에서 '관객'의 중요성이 부각된 특징을 가지고 있다. 정상희 (2001) 『장소 특정적 미술(site-specific art)에 관한 연구: 장소와 관객에 대한 인식 변화를 중심으로』. 석사학위 논문. 홍익대학교 미술사학과 p.1~2 요약

(non-linear)에 의해 현재와 과거를 탐색하는 것이 가능하기 때문이기도 하다.

이러한 특징들을 가지고 위치기반 미디어 예술은 일상적인 기술과 디바이스를 통해 관람객들에게 작품으로 제공됨으로써, 그 어떤 예술보다도 우리 일상의 삶과 밀접하게 관련, 그 의미를 전달한다.

2-3. 위치기반 미디어 예술의 유형

위치기반 미디어예술의 종류와 분류기준은 뚜렷하지 않으나, 그 성격에 의해 다음과 같이 나누어 볼 수 있다.

유형	특징
경험/ 의견공유	- 위치기반 미디어를 이용하여 지역에 대한 일상적 경험의 공유, 정보, 의견 공유 - <Surface Patterns> ²¹⁾ <[Murmur]> ²²⁾ <Aware> ²³⁾ <Urban Tapesties> ²⁴⁾ <Yellow Arrow> ²⁵⁾ <73 Urbanjounneys> ²⁶⁾ <WiFi-SM> ²⁷⁾ <DroomBeek> ²⁸⁾
시환경게임 (Urban Locative Media Game)	- 도시 환경을 게임의 장으로 인식, 위치기반 미디어를 이용하여 도시환경에서 게임. - 가상과 현실의 교차 - <Pacmanhattan> ²⁹⁾ <Mogi> ³⁰⁾ <Cititag> ³¹⁾ <The seamful game> ³²⁾ <I like Frank> ³³⁾ <Can you see me? > ³⁴⁾
Spatial Annotation GeoDrawing/ Mapping	- 위치기반 미디어를 이용하여 흔적을 남기거나, 실제의 환경을 변화의 요소로 이용 - <GPS Drawing> ³⁵⁾ <Hlemmur in C> ³⁶⁾ <Milk> ³⁷⁾ <sound Mapping> ³⁸⁾ <Frappier> ³⁹⁾ <GeoNotes> ⁴⁰⁾ <GPS Diary> ⁴¹⁾ <GeoTagr> ⁴²⁾
증강현실 (Augmented reality)	- 위치기반 미디어를 이용하여 지역이나 도시의 여러 요소들을 왜곡, 변형 - <Drift> ⁴³⁾ <Aura> ⁴⁴⁾
감시예술 (Art of surveillance)	- 도시지역의 다양한 인프라 이용 (CCTV 등). 도시환경에서의 삶의 문제 제기. 비판 - <Surveillance Camera Players> ⁴⁵⁾ <Life: a user's manual> ⁴⁶⁾ <Urban Eyes> ⁴⁷⁾ <Must See> ⁴⁸⁾

[표1 : 위치기반 미디어의 유형과 특징]

21) Surface Patterns

(<http://www.centrifugalforces.co.uk/surfacepatterns/pages/home0.htm>)

22) [Murmur] (<http://murmurtoronto.ca/>)

23) Aware (<http://aware.uiah.fi/ian/index.ph>)

24) Urban Tapesties (<http://urbantapesties.net>)

25) Yellow Arrow (<http://yellowarrow.net/index2.php>)

26) 73 Urbanjounneys (<http://73bus.typepad.com/>)

27) WiFi-SM (<http://www.unbehagen.com/wifism/>)

28) DroomBeek (<http://www.droombeek.nl/>)

29) Pacmanhattan (<http://pacmanhattan.com/index.php>)

30) Mogi

(<http://www.mogimogi.com/mogi.php?language=en>)

31) Cititag (<http://cnm.open.ac.uk/projects/cititag>)

32) Seamful Game (<http://www.seamful.com/>)

33) I like Frank (<http://www.ilikefrank.com/>)

34) Can you see me?

(<http://www.canyouseemenow.co.uk/cardiff/en/intro.php>)

35) GPS Drawing (<http://www.gpsdrawing.com>)

2-3-1. 다른 사람과의 경험, 의견 공유

위치기반 미디어 예술의 첫 번째 유형은 위치기반 미디어를 이용하여 일상적인 경험과 정보를 공유하고, 의견을 공유하는 작품들이다. 이러한 유형의 작품들은 온라인과 오프라인에 설치되어 제공되며, 모바일 디바이스의 소프트웨어 형태로 제공되어 진행되기도 한다.

<Surface Patterns>은 2004년부터 영국 Huddersfield에서 진행된 프로젝트로, 모바일과 온라인 사이트를 통해 자신의 Huddersfield 에 대한 기억을 기록할 수 있고, 타인의 기억을 들을 수도 있는, Huddersfield 지역에 대한 기억 공유 프로젝트이다. 사람들은 Huddersfield를 가로지르는 대표적인 지역 10곳에 대해 언제든지 정해진 번호로 전화를 걸거나 SMS를 보내 그 지역에 관한 자신의 메시지를 자유롭게 전달할 수 있으며, 특정 번호로 전화를 걸어 그 지역에 관한 타인의 메시지를 들음으로써 Huddersfield의 숨겨진 역사와 기억을 공유할 수 있다⁴⁹⁾

<[MurMur]>⁵⁰⁾ 도 이와 비슷한 오디오 스토리텔링 프로젝트로 2003에 Shawn Micallef, James Roussel, Gabe Sawhney에 의해 처음 계획되었다. 이 프로젝트는 한 도시의 공적인 역사를 이웃들의 사적인 역사를 덧입혀 보완, 공유하고자 하는 프로젝트이며, 이러한 경험들을 통해 사람들은 도시가 살아 있는 공간임을 느끼고 친밀성을 높일 수 있었다. <[Murmur]>는 캐나다 토론토 Kensington Market에 처음 설치되었으며, 그곳을 지나던 보행자들은 설치된 녹색의 [Murmur] 사인에 쓰여 있는 전화번호와 지역 코드를 누름으로써 자신이 현재 있는 그 장소와 관련된 한두 개의 짧은 이야기를 들을 수 있었다.

36) Hlemmur in C (<http://130.208.220.190/hlemmC/>)

37) Milk (<http://www.milkproject.net/>)

38) sound Mapping

(<http://www.reverberant.com/SM/index.htm>)

39) Frappier (<http://www.frappier.com/?a=createmap>)

40) GeoNotes (<http://geonotes.sics.se/>)

41) GPS Diary (<http://www.gpsdiary.org/>)

42) GeoTagr (<http://www.csthota.com/geotagr/>)

43) Drift (<http://terirueb.net/drift/drift.pdf>)

44) Aura (<http://muio.org/projects/aura.html>)

45) SurveillanceCamera Players(<http://www.notbored.org/the-scp.html>)

46) Life: a user's manual (<http://www.ubermatic.org/life/>)

47) Urban Eyes

(http://home.digital.udk-berlin.de/~jussi/projects/urban_eyes/main.htm)

48) Must See (<http://www.evidencelocker.net/story.php>)

49) 새로운 텍스트와 오디오 파일들은 매주 1일 업로드된다.

50) [MurMur] <http://murmurtoronto.ca/>

이야기들은 그 이야기의 주인공들의 목소리로 녹음되어 친구에게 이야기하듯이 자연스럽게 제시되었으며, 그 이야기들은 그 장소의 역사와 자연스럽게 서로 얽혀 사람들에게 장소에 대한 친밀감을 높여주며 역사는 살아있는 것이라는 것을 느끼게 하였다. 그 후 <[Murmur]>은 Vancouver 와 Montreal에도 설치되었으며 웹 사이트가 개설되어 온라인상에서도 경험할 수 있게 되었다.

<Surface Patterns>과 <[Murmur]>가 온라인과 오프라인의 디바이스를 이용하여 우리 주변의 이야기와 경험을 공유하는 프로젝트였다면 <Aware>⁵¹⁾는 모바일 단말기에 소프트웨어의 형태로 제공되어 진행된 기억, 경험 공유프로젝트였다. John evans, Andrew paterson 등에 의해 진행된 <Aware> 프로젝트는 모바일을 이용한 헬싱키 지역의 기억공유 프로젝트로, 참여자들은 모바일 단말기에 Aware application 을 설치함으로써 프로젝트에 참여할 수 있었다. 참여자들은 자신의 성향에 맞게 때로는 관객으로, 때로는 생산자로 헬싱키 지역에 대한 자신의 기억을 사진이나 오디오로 전송하였으며, 이렇게 전송된 정보들은 Aware Application이 설치된 사용자들 사이에서 공유될 수 있었다. 이 프로젝트는 헬싱키 지역을 유희의 차원에서, 혹은 비판의 차원에서 재구성하며, 모바일 단말기를 통해 그 동안 인식하지 못했던 장소에 대한 공동의 인식과 실시간적인 공간에 대한 기억을 재구성하고 해체하고자 하는 목적을 가지고 기획되었다. 모바일을 통해 전송된 익명 혹은 전송자의 이름이 새겨진 정보와 의견들은 공유되어, 헬싱키 지역에 대한 다양한 차원의 기억들을 모으고 흐르게 한다.

2-3-2. 도시환경 게임(Urban Locative media game)

위치기반 미디어 예술의 두 번째 유형은, 위치기반 미디어를 게임의 도구로 인식, 도시환경을 게임의 현장으로 이용하여 참여자들에게 즐거움을 제공하는 작품들이다. 이러한 작품에는 GPS와 휴대폰, PDA 등이 이용되며, 참여자들은 단말기들을 통하여 현실과 가상을 넘나들며 도시를 놀이의 현장으로 인식한다.

대표적인 도시환경 게임 중 하나인 <Pacmanhattan>⁵²⁾은 1980년대 유명했던 컴퓨터 게임 팩맨(Pac-Man)을 뉴욕 중심가인 맨해튼에서 실제로 행한 게임이다. 이 프로젝트는 2004년 처음 시행되었으며, 실제 팩맨

게임과 마찬가지로 잉키, 블링키, 핑키, 클라이드 등 4개의 괴물을 피해 점(dot)을 획득하는 형태로 진행되었다. 게임은 팩맨의 옷을 입은 참여자들이 휴대폰이나 PDA같은 이동통신기기로 자신의 위치를 근처에 있는 팀 주장들에게 전송하면, 팀 주장들이 컴퓨터에 입력된 게임지도를 보고 어디로 가야할지를 지시하는 형태로 진행되었으며, 이 과정에서 GPS가 사용되었다. 이 게임은 뉴욕대학(NYU)의 인터랙티브 커뮤니케이션학과와 프랑크 란츠 교수가 이끄는 프로젝트의 일부분으로 진행되었으며, 참여자들은 도시를 하나의 커다란 게임장으로 인식, 그곳을 뛰어다니며 즐거움을 획득할 수 있었다. 맨하탄이 아닌 다른 도시에서 게임을 실행하고 싶을 때에는 Play kit을 다운로드 받아 설치, 자신의 도시에서 실행하면 된다.

<Pacmanhattan>이 참여자가 게임의 아바타가 되어 다른 이의 명령에 따라 도시를 뛰어다니며 즐기는 도시환경 게임이라면 <Seamful Game>와 <Cititag>은 게임의 도구로서 위치기반 미디어를 활용한 작품이다. <Seamful Game>⁵³⁾은 2004년 영국에서 계획된 게임으로, 플레이어가 GPS와 WiFi가 내장된 포켓PC를 가지고 두 팀으로 나뉘어 지정된 장소를 돌아다니며 지도상에 표시되는 동전을 모으고 무선 랜이 가능한 지역에 와서 동전을 업로드 시키는 형식으로 진행된다. 이 게임은 시간 내에 동전을 많이 모은 팀이 승리하며, 재미를 배가시키기 위해 접속이 불가능한 지역에서 동전을 업로드 하면 해당 동전을 모두 잃어버린다는지, 같은 팀 동료와 협력하여 동시에 동전을 업로드하면 동전이 두 배가 된다는지의 규칙을 제공하고 있다. <Seamful Game>은 통신이 불가능한 지역이 존재한다는 위치기반 미디어가 가지고 있는 취약점을 게임의 스텔요소로 활용한 아이디어가 돋보이는 작품이며, 게임의 참여를 통해 참여자들에게 눈에 보이지 않는 네트워크의 흐름을 인식시킴과 동시에, 도시 공간을 가상의 동전 획득을 위해 탐색하게 함으로써 실재와 가상의 세계를 동시에 경험할 수 있게 한다.

<Seamful Game>이 가상의 동전 획득을 위해 위치기반 미디어를 이용하였다면, <Cititag>은 몸을 이용한 아날로그적인 놀이에 위치기반 미디어를 활용하여 그 재미를 배가시키는 작품의 형태를 띤다. 영국 Bristol지역에서 2004년 처음 실시된 <Cititag>⁵⁴⁾는 GPS가 장착된 PDA⁵⁵⁾를 갖고 여러 사람이 함께 참여

53) Seamful Game (<http://www.seamful.com/>)

54) Cititag (<http://cnm.open.ac.uk/projects/cititag>)

55) Bristol 지역에서 실행된 Cititag에서는 HP iPaq PocketPC가 사용되었다

51) <Aware> <http://aware.uiah.fi/ian/index.php>

52) Pacmanhattan (<http://pacmanhattan.com/index.php>)

하는 게임으로, 우리나라의 '얼음뿔'과 유사한 룰을 가지고 있다. CitiTag에 참여하는 사람들은, 상대방 게이머에게 '잡히지(tagged)' 않기 위하여, 또 이미 잡힌 같은 편 팀원을 '풀어주기(untag)' 위하여 도심 곳곳을 긴장하며 돌아다니며 게임에 참여하게 된다. 영국의 HP 연구소와 Open University가 공동으로 개발한 이 게임은, 커뮤니케이션 테크놀로지를 통해 실제 공간에서 일어나는 사람들 간의 유희적 인터랙션이, 공공장소에서 사회적 경험을 어떤 식으로 생성, 변화시키는지에 대해 실험하기 위해 개발되었다.

2-3-3. Spatial Annotation / GeoDrawing / Mapping

위치기반 미디어 예술의 세 번째 유형은 위치기반 미디어를 이용하여 흔적을 남기거나, 실제의 환경을 변화의 요소로 이용, 작품에 반영하는 유형이다. 이러한 작품에는 GPS와 온라인 시스템이 주로 쓰이며, 사용자들은 작품을 통해 우리 주변을 구성하고 있는 수많은 요소들을 새롭게 바라보고 인식할 수 있는 계기를 갖게 된다.

GeoDrawing중에 대표적인 작품 중 하나인 <GPS Drawing> 프로젝트⁵⁶⁾는 GPS 시스템을 이용하여, 우리가 발을 딛고 있는 땅을 도화지로 삼고, 발걸음을 크레파스 삼아 그림을 그리는 작품이다. 2004년 Jeremy Wood를 비롯한 사람들에 의해 진행된 'Walking on Basel'은 스위스 Basel 지역을 도화지 삼아 66.7km를 걸어 GPS로 Basel이라는 글씨를 세긴 프로젝트로, 대지를 캔버스 삼아 그림을 그리는 시도를 보여줬다는 점에서 대지예술(Land Art)과도 비교해 생각해 볼 수 있다.

<GPS Drawing>이 지역을 도화지 삼아 의도적으로 선을 그리고 흔적을 남겨 작품을 만들었다면, <GPS Diary>⁵⁷⁾은 일상의 움직임을 GPS를 통해 기록하고 그것을 시각화 한 작품이다. 이 작품은 아티스트 Thorsten Knaub이 1년간에 걸쳐 매일 매일의 일상과 움직임을 맵으로 남긴 것으로, 우리는 이러한 일상적인 육체의 움직임을 통해 지난 시간을 반추해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있다.

<GPS Drawing>과 <GPS Diary>가 GPS를 통해 남겨진 선만으로 의미를 획득하려 했다면, <Surface Patterns>의 Walking Tour 와 Audio Tour⁵⁸⁾는 GPS를 통해 사람들의 자유로운 행보를 기록하고 공유함

으로써 기대하지 않았던 지름길이나 숨겨진 지역에 대한 기억, 지식들을 공유하고자 하였다. Walking Tour 와 Audio Tour는, Surface Patterns 프로젝트를 위해 위임된 아티스트 Jen Southern 에 의해 진행 되었으며, Huddersfield에 거주하고 있는 다양한 연령대(다양한 관점과 기억을 공유하기 위함)의 열 사람에 의해 이루어졌다. 이들 프로젝트의 참여자들이 Huddersfield 지역을 걸어 다니면서 진행된 대화 내용과 경로는 기록되어 공유되었으며, 이러한 내용들은 갤러리와 온라인을 통해 전시되었다.

2-3-4. 증강 현실 (Augmented reality)

위치기반 미디어 예술의 네 번째 유형은 위치기반 미디어를 이용하여 우리의 현실과 주변 환경을 다른 방식으로 인식시키는 작품이다. 이러한 작품들은 보통 GPS와 함께 이동성을 가지고 있는 위치기반 미디어를 이용하여 진행되며, 특정의 환경 하에서 부가된 정보를 제시하거나, 주변 환경을 이용하여 작품에 변화를 가해, 현재 참여자가 존재하고 있는 환경과, 행하고 있는 행위를 새로운 방식으로 경험하게 한다.

캐나다의 아티스트 Teri Rueb에 의해 해안가에 설치된 <Drift>⁵⁹⁾는 GPS 기반의 인터랙티브 사운드 인스톨레이션으로, 참여자가 Drift 디바이스를 소지한 채 해안가를 배회하다 어떤 특정한 지역(zone) 들어가면 자동적으로 음악이 제공되는 작품이다. 이 작품은 걷기와 산책, 조용히 생각하기라는 일상적인 삶의 행위 중에 뜻하지 않는 아름다운 음악을 경험하게 함으로써, 현재 참여자가 존재하고 있는 주변 환경과 시간, 행위를 새롭게 인식하고, 경험하게 한다.

<Drift>가 일상의 행위에 음악이라는 새로운 요소를 첨가함으로써 참여자가 처해있는 환경과 행위를 새롭게 인식하게 한다면 <Aura>⁶⁰⁾는 보다 적극적으로 사람들이 주변 환경을 이용하여 현재 존재하고 있는 공간을 재구성하게 한다. muio.org에 의해 진행된 <Aura>프로젝트는 마우스나 키보드, 스크린 같은 비주요 인터페이스를 거부한 실제 세계의 청각 증강(augmented) 프로젝트로, 특별한 조작이 필요 없는 자연스러운 경험을 중요시 한다. 이 프로젝트는 단순히 헤드폰과 아우라의 이동 유닛(PDA: Personal Digital Assisrant 사용자의 위치와 진로를 프로그램 하는 장치) 만을 착용함으로써 다른 학습 없이 실제 세계의 소리를 예술적인 소리로 가공하여 들을 수 있다는 장점이 있으며, 이러한 점은 더 이상 우리 주변을 감싸고 있는 시스템을 사용함에 있어 특별한

56) GPS Drawing (<http://www.gpsdrawing.com>)

57) GPS Diary (<http://www.gpsdiary.org/>)

58)<http://www.centrifugalforces.co.uk/surfacepatterns/pages/editable/tours.html>

59) Drift (<http://terirueb.net/drift/drift.pdf>)

60) Aura (<http://muio.org/projects/aura.html>)

비주얼 인터페이스의 조작이 필요 없음을 의미한다. 이는 참여자의 걷고 뛰는 움직임뿐만 아니라, 참여자의 걸을 지나가는 자동차나 행인의 움직임 등이 모두 작품에 관여하는 것으로써, 이 작품의 참여를 통해 참여자들은 자신의 도시공간에서의 움직임에 대한 새로운 인식과 도시를 구성하고 있는 구성물, 사람들에 대해 새롭게 인식하게 되는 계기를 가지게 된다.

2-3-5. 감시 예술 (Art of surveillance)

위치기반 미디어 예술의 다섯 번째 유형은 도시환경에 존재하는 위치기반 미디어와 다양한 인프라(CCTV등)를 이용하여 도시환경에서의 삶에 문제를 제기하고, 비판하는 형태의 작품들이다. 이러한 작품들은 주로 우리 주변에 설치되어 있는 CCTV나 RFID, 위치 추적 등을 이용하여 진행되며, 일시적이고 퍼포먼스적인 형태가 강하게 나타난다.

캐나다 아티스트인 Michelle Tera에 의해 진행된 일련의 공공 퍼포먼스의 일종인 <Life: a user's manual>⁶¹⁾ 시리즈는 도시 환경 속에 존재하는 개인적이고 공적인 무선 CCTV의 영상을 끌어와, 우리 주변에서 지금 어떠한 일들이 일어나고 있는지, 우리의 삶이 얼마나 많은 것들에 노출되어 있는지를 보여준다. 이 퍼포먼스는 제한된 숫자의 참여자들에게 영상 스캔과 녹음이 가능한 장치를 부여해주고 이를 카드에 넣어 도시를 걸어 다니게 하는 방식 등으로 진행되었으며, 카드에 실려진 모니터에는 카페, 집, 아파트, 사무실, 주차장, 복도, 편의점, 술집, 거리 등에서 수집된 사적이며, 공적인 CCTV의 영상들이 디스플레이 되었다. 이러한 작품은 일종의 관음증적인 산책이며, 동시에 도시를 구성하고 있는 사람들과 풍경들에 대한 콜라주로도 읽혀진다. 이는 무엇이 사적이고 공적인 것인지에 대한 의문을 제기함과 동시에, 기억된다는 것과 통제된다는 것이 어떠한 의미인지에 대한 대화를 촉진시키기도 한다.

<Life: a user's manual>가 도시 CCTV의 풍경을 수집, 우리를 둘러싸고 있는 환경에 대해 생각해 보게 하였다면, Jill Magid에 의해 진행된 <Evidence Locker>⁶²⁾는 아티스트 자신이 CCTV에 노출됨으로써 우리 주변의 도시환경과 그 안에서의 삶을 반추하게 한다. <Evidence Locker>는 작가가 리버풀에 설치되어 있는 200여대가 넘는 감시 카메라에 의도적으로 찍힌 후, 그 영상들을 모아 설치 작품으로 만든 것으로, 이는 평소에 우리가 무심코 지나다녔던 도시 곳

곳에 우리의 흔적이 묻어 있음을 생각해 한다.

3. 작품 제안

앞서 논의되었던 위치 기반 미디어 예술의 특성을 바탕으로, 도시 공간에서의 질적인 문제들, 그 중에서도 장소성 회복과 소통을 끌어 낼 수 있는 작품으로 위치기반 드로잉과 스토리텔링을 이용한 <Color path>를 제안한다.

3-1. 프로젝트의 대상지 선정의 동기

부산 중구에 위치한 광복로는 한국 제 1의 항구도시인 부산의 중심 상업지로서 부산국제영화제의 산신 이 되었던 PIFF 광장을 포함하고 있다. 하지만 최근 광복로는 도시의 확장으로 인해 그 중심성을 잃어버렸고, 새로운 부심들이 도시 여기저기에 발전하면서 도심으로서의 상업적 활력을 상실, 근처 제 2의 롯데월드 건설에 따른 위기감마저 조성되어 있는 실정이다.

하지만 광복로와 PIFF광장 주변에는 1876년 부산 근대 개항 이후의 역사, 문화적 유적들 부산포 왜관, 영가대, 초량객사, 표민 수주소, 부산 근대 역사관, 부산 상품 진열관, 임시수도기념관, 백산거리, 보수동 헌 책방 골목, 서독병원과 월남 피난민 수용소, 국제시장 등이 많이 남아 있고, 매력적인 근대도시의 흔적이 많이 보전된 지역으로서 오래된 시가지의 자연 발생적 도시미학과 역사성이 남아 있다. 그러나 광복로는 이러한 광복로만의 장소성과 공간의 특성을 부각시킬 수 있는 계기를 마련하지 못하고 있으며, 현대의 다른 도시 상업공간과 마찬가지로 그곳에 존재하는 사람들을 위한 공간이 아닌, 물류와 사람들이 바쁘게 지나쳐 가는 이동 공간, 임시공간으로서 인식되고 있는 실정이다. 따라서 <Color Path> 프로젝트는 광복로에 장소성의 회복과 소통의 계기가 필요하다고 인식, 광복로를 프로젝트의 대상지로 선정. 프로젝트를 진행하였다.

3-2. 작품의 개요

<Color Path>는 광복로의 거리를 캔버스로, 사람들의 움직임을 붓으로, 거리의 색을 팔레트로 상징하여 참여자 각각이 자신만의 path를 그리고 그 path와 이야기를 공유하는 프로젝트이다. 이는 상업적 공간에서 흔히 사용하는 바코드(Bar-code)와 온라인 시스템을 이용하여 진행되며, 사용자들은 자신이 흔적을 만들기 원하는 순간에 도시공간에 설치된 <Color

61) Life: a user's manual <http://www.ubermatic.org/life/>

62) Evidence Locker(<http://www.evidencelocker.net/story.php>)

Path>리더기(Bar-code Reader)set을 통하여 자신의 궤적과 색을 입력할 수 있다. 이러한 과정을 통해 만들어진 Path는 도시의 공공공간에 디스플레이 됨으로써 타인과 공유되며, 온 오프라인을 통해 도시에 관한 보다 풍부한 이야기를 생성, 공유할 수 있게 한다.

3.3. 작품의 주요 개념

3-3-1. Color

고도감성 소비문화와 관련한 산업에서 감성 이미지의 핵심에는 '색(Color)'이 있다. 색채이미지는 상품 판매량을 결정하는 가장 중요한 요인이 되는데, 상점이 밀집되어있는 광복로의 간판에서 우리는 이러한 감성소비문화의 한 단면을 느낄 수 있다. 오랜 역사만큼이나 바랜 듯한 투박한 색깔과 방금 모니터에서 튀어나온 선명한 색들이 뒤엉켜있는 광복로의 풍경. 색은 광복로를 이루는 하나의 중요한 요소이며, 사람들이 광복로를 경험함에 있어 일차적으로 겪게 되는 시각적 자극이다.

또한 색은 면이나 선과 달리 그 자체가 설명적이지 않아, 그것을 대면하는 사람으로부터 수많은 상상을 불러일으킨다. 색은 인간심리와 연관되어 인간에게 중요한 의미로 다가오기도 하며, 그들 하나하나는 따로따로 존재하는 것이 아니라 상호작용하면서 지각 상태에서 인식의 영역으로 파고든다. <Color Path> 프로젝트에서 사용되는 색은 광복로 어디선가에서 경험한 색이기도 하며, 동시에 광복로에서의 기억을 응축하고 있는 색이기도 하다. 프로젝트에 참여한 사람들은 이 색을 단서로 기억을 기록할 수 있으며, 후에 이를 단서로 경험을 재인함으로써 그 안에 담긴 수많은 감정과 이야기들을 이끌어 낸다.

3-3-2. Path

사람들은 자신의 삶의 궤적을 반추하는 것을 즐긴다. 오래된 일기장을 꺼내보면서 은밀한 즐거움을 느끼는 것과 앨범을 소중히 간직하는 등의 일련의 행위들은, 흘러간 과거에서 자신의 정체성의 근원을 찾으려는 인간심리를 보여준다. 그러나 지나간 시간 그 자체는 흔적이 없다. 우리는 오로지 과도한 의도성을 띄고 그 순간이 지난 후 선택된 사실들을 기록할 뿐이다. 시간의 부산물은 기록되는 순간 이미 정박되며, 훗날 그것을 펼쳐보았을 때 더 이상의 창조여지를 발견할 수 없다. 하지만 <Color Path> 프로젝트의 path는 완벽한 과거의 기록이기보다는 선택되어진 과거의 현전(現前)이다. 이러한 path의 흔적은 참가자들이 몸

으로 경험함으로써 기록한 몸의 기억이며, 참가자가 걸었던 거리에 존재했던 '시간'과 '풍경'과 '관계'의 기억이다. 이렇게 선택되어진 몸의 기억은 색과 선으로 이루어진 path로 남게 되며, 후에 관람자는 그것의 기억을 재인함으로써 재창조의 여지를 발견하게 된다.

3-3-3. Bar-code

바코드는 컴퓨터 내부 로직의 기본인 0과 1의 비트로 이루어진 하나의 언어로, 바의 두께와 스페이스의 폭의 비율에 따라 여러 종류의 코드 체계로 나뉜다. <Color Path> 프로젝트를 진행하는데 있어서는 바코드의 다음과 같은 특징이 유효하다

첫째 바코드는 RFID(Radio Frequency Identification) 보다 사용자의 능동성을 요구한다. RFID를 사용하여 프로젝트를 진행할 경우 흔적을 남김에 있어서는 편리할 수 있으나, 이는 참여자가 원하는 흔적을 입력할 수도 있으며 참여자를 수동적으로 만든다. 바코드를 사용한 프로젝트의 진행은 참여자로 하여금 프로젝트에 참여하고 있다는 느낌을 지속적으로 상기시킬 수 있으며, 입력 순간을 컨트롤, 이를 통해 광복동의 기억을 온전히 참여자의 것으로 만들 수 있다.

둘째, 바코드를 입력하기 위한 능동성과 적극성은 놀이의 측면을 가능하게 한다. 프로젝트의 참여자가 자신의 흔적을 입력하기 위해서는 바코드를 바코드 리더기에 가져다 대는 행위를 필요로 하게 되는데, 이때 바코드 리더기가 참여자에게 도전적인 위치에 달리거나 일정의 과업을 통과한 후 입력이 가능하다면 바코드를 입력하는 행위는 자신의 흔적을 기록하는 동시에 놀이와 게임의 측면도 띄게 된다.

셋째, 바코드는 상업적 활동에서 주로 활용된다. 바코드는 그 특성상 상업 활동에서 주로 활용되는데 이는 부산의 대표적인 상업지구인 광복동의 특성과 맞물려 있다. 프로젝트를 진행하는데 있어 바코드를 사용하게 되면 상업기반 시설과 연관되어 프로젝트가 진행될 수 있다는 이점이 있으며, 일반적으로 소비활동에 활용되는 바코드를 다른 방식으로 활용함으로써 사람들에게 소비 공간에서 소비활동과 비슷한 움직임이 전혀 다른 행위와 의미를 유발 시킬 수 있음을 경험하게 한다.

넷째, 바코드는 그 내용을 입력함에 있어 복잡한 과정이나 이해를 요구하지 않고 바코드 리더기에 바코드를 가져다 대는 간단한 물리적 행위만을 요구한다. 이러한 바코드의 특성은 <Color Path> 프로젝트

에 참가함에 있어 기술습득 정도나 나이, 상이한 언어사용을 문제 삼지 않으며, 다양한 계층의 다양한 배경을 가진 사람들을 프로젝트에 손쉽게 참여하도록 한다.

다섯째, 바코드는 다양한 디바이스와의 결합이 가능하며, 타 기능과 연결이 가능하다. 현재의 바코드는 종이나 비닐 등에 인쇄되어 사용되는 것뿐만이 아닌 휴대폰 등에 탑재하여 사용할 수 있으며, 이 경우 바코드를 저장하여 지속적으로 프로젝트에 참여하는데 사용가능함과 동시에 타 기능과 연결하여 그 활용의 영역을 확장시킬 수도 있다.

3-3-4. Display / Print

<Color Path> 프로젝트는 세 가지의 출력 방식을 사용하며, 이는 각각 다음과 같은 특징을 가진다.

첫째, <Color Path> 프로젝트의 컬러패스는 광복로 내 인포메이션 센터에 부착된 디스플레이나 광복로 내에 위치하는 외부 디스플레이에 출력된다. 이러한 출력은 프로젝트의 참여자가 모든 행위를 끝낸 후 마지막으로 인포메이션 센터에 와서 바코드를 입력했을 때 이루어지게 되며, 광복로 내 디스플레이화면에 출력된 컬러패스는 지속적이고 반복적으로 제시됨으로써, 광복로를 방문한 사람들에게 타인의 광복로 경험공유의 기회를 제공, 동시에 새로운 공간의 탐색과 소통을 유발한다.

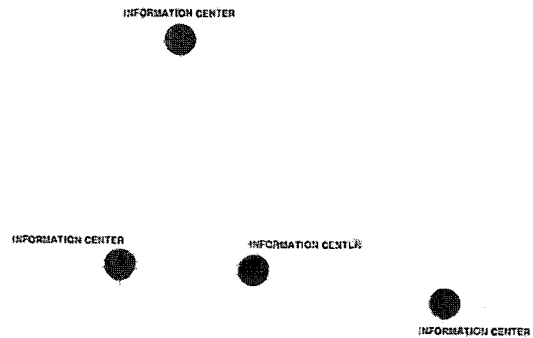
둘째, 컬러패스는 바코드가 입력되었던 프로젝트 참여 리플릿의 뒷면이나 프로젝트기념 엽서에 출력, 물리적인 형태로 프로젝트 참여자들에게 제공된다. 화면이나 웹상에서 확인할 수 있음에도 종이에 출력된 형태로 컬러패스를 제공하는 이유는, 광복로에 대한 기억을 손에 잡을 수 있는 물리적인 형태로 수집하고 기억하게 함이며, 이는 인터넷 등 가상기반 미디어의 발달로 tangible media의 가치가 상대적으로 높아진 것을 볼 때, 참여자에게 즐거움을 줄 수 있는 하나의 요소로 작용될 수 있다

셋째, 컬러패스는 프로젝트 참여자가 인포메이션 센터에서 마지막 입력을 마쳤을 시 온라인 프로젝트 사이트로도 출력되며, 이는 프로젝트 참여자뿐만 아니라 다른 지역의 비참여자들에게도 감상기회를 제공한다. 온라인으로 출력된 컬러패스에 프로젝트 참여자는 그날의 경험에 따른 코멘트를 달 수 있으며, 이는 광복로에서 발생한 이야기와 경험을 타인과 공유하게 한다.

3-4. 작품의 구조도 및 프로세스

<Color path> 프로젝트는 다음과 같은 단계로 이루어진다.

1) 광복로 내에 역사적인 건물이나 장소, 상가 등 곳곳에 입력 포스트(Bar-code reader) 와, 컬러패스 프로젝트를 진행하는 인포메이션 센터를 설치한다.



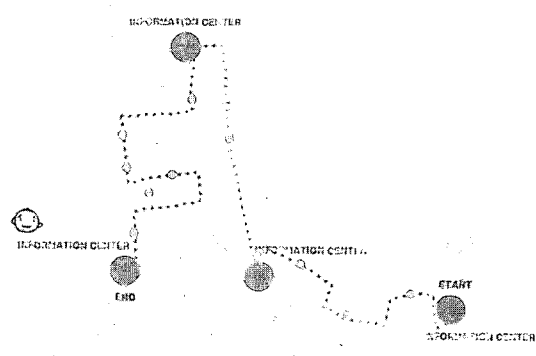
[그림1 : 광복로 내 인포메이션 센터 설치의 예]

2) 프로젝트의 참여자는 인포메이션 센터에서 바코드가 인쇄되어 있는 참여 리플릿을 획득하거나, 기존에 자신의 모바일 폰에 저장해 둔 컬러패스 바코드를 활성화시킴으로써 프로젝트 참여를 준비한다.

3) 프로젝트 참여자들은 프로젝트에 참여하기 위해 인포메이션 센터에서 획득했거나 가지고 있는 휴대폰 바코드를 최초 입력한다.

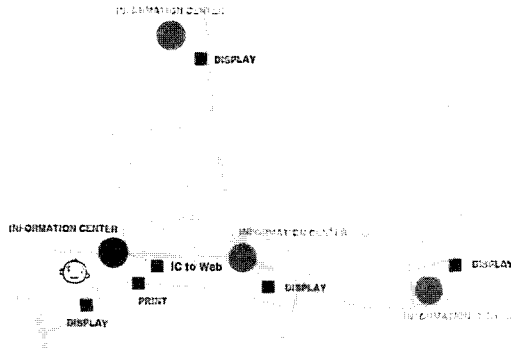
4) 프로젝트의 참여자는 거리를 걸어 다니면서 자신이 원하는 순간(기억을 남기고 싶은 순간)에 입력 포스트에 바코드를 입력한다.

5) 프로젝트의 참여자는 광복로를 나가기 전 (혹은 원하는 순간에) 인포메이션 센터 출력 포스트에 바코드를 입력 한다



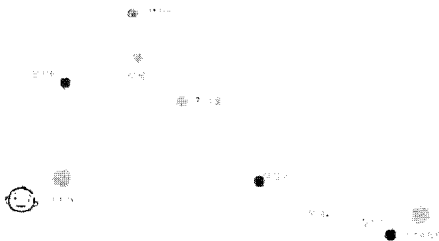
[그림2 : <Color Path> 프로젝트 진행의 예_시작과 끝 경로입력]

6) 프로젝트 참여자가 출력 포스트에 바코드를 입력하면 인포메이션 디스플레이 화면에는 참여자의 컬러패스가 디스플레이 되며, 그와 동시에 <Color Path> 온라인 사이트에도 참여자의 컬러패스가 등록된다.



[그림3 : <Color Path> 프로젝트 종료 후 출력유형]

7) 참여자는 인포메이션 센터에서 자신의 컬러패스가 프린트된 리플릿을 획득, 자신만의 광복로에 대한 기억을 물리적으로 소유한다.



[그림4:<Color Path> 프로젝트의 컬러패스 표시의 예]

8) 참여자는 광복로 지역을 벗어난 후에도 <Color Path>의 온라인 사이트를 방문, 자신의 광복로에서의 경험을 담은 path를 감상함과 동시에 그 path와 관련된 이야기를 입력, 다른 사람들과 그 지역에 대한 기억과 정보를 공유한다.

3-5. Core Module

3-5-1. 프로젝트의 기반 장비 구축

<Color Path> 프로젝트가 가능하기 위해선 부산 광복동 내에 인포메이션 센터와 입력 포스트 설치가 선행되어야 한다. 그에 대한 자세한 내용은 다음과 같다.

3-5-1-1. 인포메이션 센터

<Color Path> 프로젝트의 인포메이션 센터는 광복동 내에 고정적으로 설치되어, 프로젝트를 진행하고, 관리하는 장소로서 사용된다. 이는 기존 부산 광복동에 설치되어 있는 관광 인포메이션 센터와 연계되어 사용될 수도 있으며, 새로 설치할 경우 광복로의 주요 진입로에 설치되어 사람들의 프로젝트 참여를 손쉽게 해야 한다. 인포메이션 센터는 프로젝트에 참여할 수 있는 바코드가 찍힌 참여 리플릿과 프로젝트의 설명이 담긴 유인물을 배포하며 프로젝트에 참여하는 관문으로서의 역할을 하게 되며, 프로젝트에 참여하기 위한 초기 바코드 입력 작업이 진행되기도 한다.

<Color Path>의 인포메이션 센터는 프로젝트의 시작이나 종료를 입력할 수 있는 입력 포스트(Bar-code reader)와 프로젝트가 끝난 뒤의 결과물이 볼 수 있는 디스플레이, 참가자들에게 컬러패스를 출력해 줄 수 있는 출력기로 구성되어 있으며, 참여자들은 프로젝트의 시작과 끝을 인포메이션센터를 통해 경험할 수 있다. 프로젝트의 시작과 끝이 동일한 인포메이션 센터에서 이루어질 필요는 없으나, 프로젝트 종료 시 마지막으로 인포메이션 센터를 거치지 않고 광복동을 빠져 나갈 경우 일정시간 후 데이터가 소멸하므로, 자신만의 컬러패스를 획득하기 위해선 인포메이션 센터를 통해 프로젝트를 종료하여야 한다.

3-5-1-2. 입력 포스트

입력 포스트는 광복동 내에 상점이나 역사적 건물, 거리 등에 설치되는 <Color Path> 바코드 리더기로, 이러한 입력 포스트가 광복동 내에 많이 설치될수록 프로젝트의 참여자는 보다 정교한 자기 경험을 기록할 수 있는 기회를 얻게 된다. 이러한 입력 포스트는 상점의 경우에는 기존 기반 시설과 연계되어 사용될 수 있으며, 역사적 장소나 건물, 거리 등에서는 별도의 입력 포스트를 설치하여 참여자들에게 제공된다.

입력 포스트는 바코드를 인식 할 수 있는 리더기 부분과 참여자가 원하는 색의 계열(RGB 중 택일)을 선택할 수 있는 버튼 부분으로 이루어져 있으며, 프로젝트의 참여자가 자신의 흔적을 입력하기 위해선 자신이 원하는 색 계열 버튼을 누른 후 바코드 리더기 부분에 바코드를 가져다 대면된다. 색은 각 계열(Red, Blue, Green)의 색에서 랜덤으로 추출되어 획득되며, 이러한 프로젝트의 성격은 프로젝트 참여자의 장소에 대한 감정과 경험의 질에 따라 다른 색을 확

특하게 한다.

3-5-2. Sensing

프로젝트의 참여자들은 광복동을 경험하면서 자신의 흔적을 남기기 위해 입력 포스트에 바코드를 입력 시킴으로써 자신의 흔적을 저장할 수 있다. 이러한 저장의 방법은 자신의 장소에 대한 느낌에 따른 색계열 버튼(RGB) 선택 후, 바코드를 리더기 부분에 가져다 대는 간단한 동작으로 가능하게 이루어져 있다.

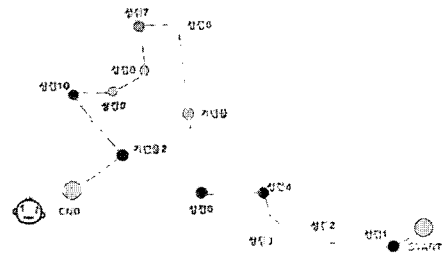
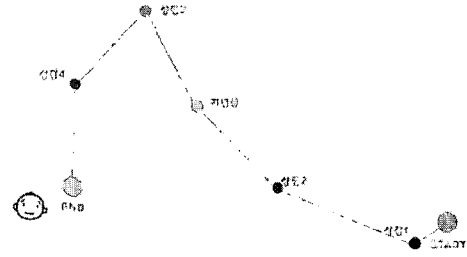
3-5-3. Mapping

입력 포스트에서 수집된 정보(색계열 값, 바코드 고유의 코드값, 입력 시간, 입력 포스트의 위치값 등)는 중앙 서버로 보내지며, 이를 토대로 프로젝트 참여자의 광복동 내에서의 경험은 컬러패스로 매핑된다.

3-5-4. Display

프로젝트 참여자의 컬러패스는 바코드의 입력 횟수와 선택된 색 계열 값에 따라 다른 모양과 색깔을 획득하며, 입력 횟수가 많을수록 보다 사용자의 경로가 충실히 반영된 Path를 획득할 수 있다. 이러한 <Color Path> 프로젝트의 성격으로 참여자들은 바코드의 입력을 임의적으로 제어함으로써 자신이 원하는 모양을 만드는 것이 가능하며, 다양한 컬러 값의 획득⁶³⁾이나 원하는 경로의 획득을 위해 사람들의 광복동에 대한 적극적인 탐색을 기대할 수도 있다.

63) <Color Path>의 컬러는 사용자가 선택한 색 계열(Red, Green, Blue)에서 랜덤으로 추출되므로, 보다 많은 포스트 입력이 있을 시 확률적으로 보다 다양한 컬러 값을 획득할 수 있다. 이는 프로젝트의 참여자가 Red 버튼을 눌렀다고 해서 붉은색을 획득하는 것이 아니라 붉은 색 계열의 색인 진홍색이나 주황색, 자주색 등의 다양한 색상이 랜덤으로 추출되기 때문이며, 이러한 특성에 따라 계속해서 다른 입력 포스트에서도 프로젝트 참여자가 Red버튼만을 입력하였을 때는 해당 참여자의 컬러패스가 붉은색 계열의 색들로만 이루어짐을 의미한다. (프로젝트 참여자가 각각의 입력 포스트에서 Red, Green, Blue 등의 서로 다른 색 계열을 입력 하였을 때에는 다양한 색상을 획득하는 방식을 택한 것과 같다.) 포스트 입력 횟수가 많을수록 색상을 추출할 수 있는 기회가 많아지므로, 같은 계열의 값이라도 다양한 색상을 획득하기 위해서는 포스트 입력 횟수를 늘려야 한다.



[그림5 : 바코드 입력 횟수에 따른 동일 경로의 컬러패스차이 - 위5회 입력, 아래 12회 입력]

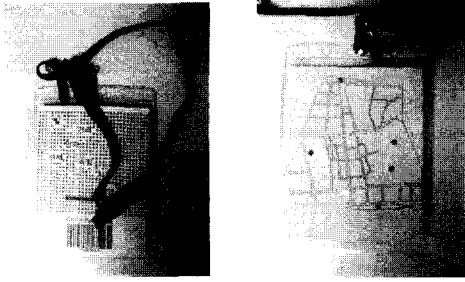
3-5-5. Printing

<Color Path> 프로젝트는 프로젝트 참가자에게 온라인이나 오프라인 상의 디스플레이뿐만 아니라 종이에 컬러패스를 출력, 제공하여 프로젝트 참여자들이 광복동에 대한 경험을 물리적으로 기억하고 수집하게 한다. 이는 보통 프로젝트가 진행된 날짜, 시간과 함께 인쇄되는데, 휴대폰에 내장된 바코드로 프로젝트를 진행한 경우를 제외하고는 참여 리플릿의 뒷면에 인쇄되어 제공된다.⁶⁴⁾

<Color Path>의 참여 리플릿은 비닐로 덮혀있는 목걸이의 형태로 이루어져 있으며, 리플릿의 앞면 중이에는 바코드가, 리플릿의 뒷면 비닐에는 광복로의 지도가 그려져 있다.⁶⁵⁾

64) 휴대폰에 내장된 바코드의 경우에는 참여 리플릿을 받지 않아 물리적 형태의 종이 존재하지 않으므로 별도의 프로젝트 기념엽서에 컬러패스를 인쇄해 참여자에게 건네진다.

65) 참여 리플릿의 뒷면 비닐에 광복로의 지도가 인쇄되어 있는 이유는 프로젝트를 진행함에 있어 광복로의 공간 탐색에 도움을 주기 위함이다. 또한 이러한 광복로의 지도는 이후 컬러패스를 통해 광복로의 경험을 재인할 때 중요한 단서로서 작용



[그림 6 : <Color Path> 프로젝트의 참여 리플릿의 예 _ 앞, 뒤]

프로젝트 참여자들은 리플릿의 종이 뒷면에 컬러패스를 인쇄한 후 광복로의 지도와 함께 감상할 수 있으며, 따로 떼어 컬러패스만을 감상 할 수도 있다.



[그림 7 : 컬러패스를 지도와 함께 감상하는 경우의 예_(위) 지도를 빼서 감상하는 경우의 예_(아래)]

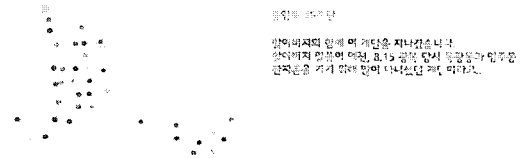
3-5-6. Sharing

참여자들의 컬러패스는 그들의 프로젝트 종료와 동시에 인포메이션 센터 등에 설치되어 있는 디스플레이

되기도 한다. (예: '이 붉은 색의 점은 고등학교 친구들과 오랜만에 만나 차를 마셨던 곳')

레이에 출력되어 공유되어지며, 동시에 온라인 <Color Path>사이트에도 등록된다. <Color Path> 사이트는 프로젝트 참여자들이 자신의 패스를 찾아, 그 패스와 관련한 기억이나 정보 등을 덧붙일 수 있도록 구성되었으며, 이러한 패스의 정보는 프로젝트를 참여하지 않은 일반인들에게도 제공, 광복로에 대한 기억과 경험, 정보를 공유하고 이야기를 나누게 한다.

<Color Path>의 사이트에서는 해당 패스 전체에 관한 이야기도 입력 할 수 있지만 광복동 내의 한 지점(하나의 색점色点)만을 지정하여 이야기를 삽입할 수도 있다. <Color Path> 사이트를 방문한 사람들은 광복동의 시각적 <Color Path>를 감상하고, path로서 광복동의 지역 특성을 느낄 수 있을 뿐 아니라 그에 부수되어 있는 이야기들을 접하고 덧붙임으로써 광복로에 대한 공간적인 탐색과 그 장소에 대한 사적이기도 공적인 역사를 섬세하게 경험하게 된다.



[그림8: 온라인 <Color Path> 사이트에서 컬러패스의 한 점을 선택하여 이야기를 입력 하는 예]

4. 결 론

본 논문은 도시 공간에서의 질적인 문제들, 그 중에서도 장소성 회복과 소통을 끌어 낼 수 있는 위치기반 미디어 아트 가능성을 모색해보고, 이를 이끌어 낼 수 있는 위치기반 미디어 아트 작품인 <Color Path>를 부산 광복동을 배경으로 제안하였다. 이 과정에서 아직 제대로 그 개념과 유형, 특징이 정립되어 있지 않은 위치기반 미디어 예술에 관한 사례연구와 분석을 진행하였으며, 아직은 낮은 위치기반 미디어 예술에 관한 현재진행형의 연구들을 수집하고 정리해 보았다는 데에 그 의의를 갖는다.

위치기반의 드로잉과 스토리텔링의 개념을 이용한 <Color Path> 프로젝트는 광복로만이 가지고 있는 장소로서의 특유의 매력과 그 안에서 쉽게 이루어지지 않는 소통을 이끌어 내기 위해 기획된 프로젝트로, 광복로에 존재하는 '공간과 사람', '사람과 사람' 사이의 관계맺음을 모색한 작품이었다. 이는 상업적 공간인 광복로에서 흔히 사용하곤 하는 바코드와 온라인 기술을 기반으로 진행함으로써 '상업적 공간'에

서의 '상업적 행위'를 새로운 관점으로 바라보게 하는 계기를 마련하였으며, 참여하기 쉬운 방법과 접근성을 제공함으로써 다양한 계층의 사람들이 참여 할 수 있도록 제시되었다. 또한 <Color Path> 프로젝트는 사람들의 기억을 기록하고 흔적을 남기고자 하는 욕구를 1차적으로 이용, 컬러와 패스의 획득을 위한 새로운 지역의 탐방을 유도, 기존의 보행 패턴을 탈피, 자연발생적인 도시미학과 역사성을 느낄 수 있도록 구성되었다. 이러한 프로젝트의 특성으로 인해 프로젝트 참여자들은 <Color Path>를 매개로 낯선 사람들과의 소통을 시도할 수 있으며, 부유하는 도시의 정체성이 아닌 장소에 남아있는 살아 있는 사람들의 흔적과 기억을 탐색하고 타인과의 공유를 모색 할 수 있다.

이렇듯 위치기반의 드로잉와 스토리텔링의 요소를 이용한 본 프로젝트는 도시공간과 밀접한 관계를 가지고, 도시 공간을 재해석하게 하고 경험하게 하고 소통을 이끌어낸다는 점에서 도시의 질적인 문제를 해결할 수 있는 하나의 방법으로 고려가 가능하다. 또한 공공의 장소에 설치되어 우리 주변의 사람들을 소통하게하고, 즐기게 하고, 색다르게 경험하게 한다는 점에서 신 장르 공공미술로서의 가능성도 모색해 볼 수 있다.

참고문헌

- 조명래. 『현대사회의 도시론』. 서울: 한울아카데미.2002
- 심혜련 외. 『공간과 도시의 의미들』. 서울:소명출판. 2004
- 정상희. 『장소 특정적 미술(site-specific art)에 관한 연구: 장소와 관객에 대한 인식 변화를 중심으로』. 석사학위 논문. 홍익대학교 미술사학과 .2001
- Anthony LaMarca, James Scott ed. 『Location-aware computing』. Nottingham: UbiComp2004 .2004
- Joel Slayton et al. Urban play and locative media . 『International workshop Urban 1play and locativemedia』. Seoul : art center nabi. 2005
- Marc Tuters "The Locative Commons : Situating location-based media in urban public space" .2004
- Drew hemment (2004). " Locative Art : The Artist : the first person to set out a boundary stone, or to make a mark"
- <http://ellipsetours.free.fr/wikiblog/wakka.php?wiki=Blog-20050131010006-Textes>
- http://www.drewhemment.com/2004/locative_arts.html
- Ben Russell. "Locative media and social code". Receiver magazine. Vol.10. 2004
- <http://www.receiver.vodafone.com/10/articles/index05.html>
- Simon Pope "The Shape of Locative Media" 2005
- <http://www.metamute.com/look/article.tpl?IdLanguage=1&IdPublication=1&NrIssue=29&NrSection=10&NrArticle=1477>