Journal of the Korean Institute of Interior Design
Vol.22 No.3 Serial No.98 _ 2013. 06

예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간에서의 미적 경험에 관한 연구

A Study on the Aesthetic Experience in the Playful Space using Art and Technology

Author 김세영 Kim, Seyoung / 정회원, 홍익대학교 일반대학원 건축학과 박사과정

Abstract The conventional boundaries between art and technology are being torn down by the development of science in the 21st century. It is fulfilling the convergence to emphasize two-way communication. This research is to study the aesthetic experience of the space design which appeared in the playful space of art and technology. The purpose of this study is to analyze the expression and characteristics of the art and technology applied for the playful space, to present the intrinsic value of aesthetic experience, and finally to focus on the necessity of aesthetic experience in modern society.

In the Playful space of art and technology, research methods and settings of the range to study the aesthetic experience are as follows: First, establish a theoretical consideration about the concept and characteristics of the aesthetic experience, based on Philosophical theories. Second, analyze the meaning of art and the expression elements and characteristics by using technology. Third, discuss the concept of play and features of aesthetic experience in the playful space. Fourth, investigate analysis of the case studies, focused on the architecture and space design announced through the media recently. Finally, proposes the value for the applicability of aesthetic experience that appears playful space works affect us. I saw the aesthetic experience that appears playful space independent reaction and lead to behavioral changes and physical experience to maximize the effectiveness of participation. and it is to maximize a pleasurable experience, while increasing the commitment to participate in the space. Expressions using art and technology are activated by stimulation of the emotional experience, creating a new aesthetic experience. In the modern, the new environment is being created by the convergence of art and technology and it stimulates the imagination of art. Also, it has been newly regulated the meaning of human emotions and consciousness in the new space, surrounded by technology.

Keywords 예술과 테크놀러지, 유희적 공간, 미적 경험
Art and Technology, Playful Space, Aesthetic Experience

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

21세기 과학기술이 발달하면서 예술과 테크놀러지 사이에 기존 장르의 경계를 허물고 쌍방향의 소통을 강조하는 융합(convergence)이 활발하게 이루어지고 있다. 현대에는 테크놀로지의 새로운 환경이 예술의 상상력을 자극하며 다양한 창작물들이 생산되고 새로운 패러다임과 문화를 만들어 내고 있다. 이러한 새로움의 추구는 그 가치의 재발견과 함께 테크놀로지에 둘러싸인 인간 존재의 의미를 새롭게 규정해 나가고 있다.

공간에 있어서 예술과 테크놀로지의 융합은 다양한 방식으로 상호소통하고 융합하면서 인간에게 새로운 표현형식으로 다양한 경험을 유도하고 있다. 즉, 공간의 물리적 요소뿐만 아니라 감성적 요소까지 표현되어 인간과 공간의 상호작용이 이루어지는 환경을 제공하고 있다. 또한, 이러한 새로운 공간에서 인간의 감성과 의식이 새롭게 변형되어 본질적인 가치와 즐거움을 주는 미적 경험의 지각이 가능하도록 고려되어지고 있다. 이러한 미적 경험을 통해 우리의 삶을 좀 더 풍요롭고 의미 있게 할 수 있으며, 미적인 것을 바라봄으로써 경험하는 고도의 즐거움을 갖게 되는 것이다.

이에 본 연구는 21세기 융합의 시대에 예술과 테크놀

로지를 활용한 유희적 공간에서 나타나는 미적 경험의 본질적인 가치를 제시하여 공간, 건축, 나아가 도시, 환경 등으로 시공간의 한계를 넘어서는 현대사회에서의 미적 경험의 필요성과 적용 가능성에 관한 연구에 집중하고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

앞서 언급한 바와 같이 본 연구의 주된 목적인 예술과 테크놀러지가 활용된 유희적 공간에서의 미적경험을 연구하기 위한 연구 방법 및 범위의 설정은 다음과 같다.

첫째, 미적 경험에 대한 미학적 이해를 고찰할 수 있는 문헌자료를 바탕으로 미적 경험의 개념과 특성을 철학 이론가들을 중심으로 이론적 고찰을 확립한다.

둘째, 현대 사회에서 새로운 융합의 모습을 보이는 예술과 테크놀러지의 경향을 살펴 테크놀러지를 활용한 예술의 의미와 활용되는 표현요소 및 특성을 분석해본다. 또한, 예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간의 개념을 살펴본다.

셋째, 현대사회에서 나타나는 유희적 공간에서의 미적 경험의 의미를 살펴보고 미적 경험의 특징을 바탕으로 경험의 유형을 도출하였다. 또한, 2000년 이후 최근 매체를 통해 발표된 예술과 테크놀러지를 활용한 도시 환경, 건축물의 외관 환경, 그리고 건축물의 내부공간으로 한정지어 유희적 공간에서 나타나는 표현과 특성을 해석하고 표현의 효과를 규명하여, 미적 경험의 특징을 분석, 고찰하고자 한다.

넷째, 예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간에서 나타나는 미적 경험에 대해 살펴보고 우리에게 어떠한 영향으로 작용하는지에 대해 고찰하여 적용 가능성에 대한 가치를 제시하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 미적 경험에 대한 미학적 이해

미적 경험의 문제는 철학적, 심리학적 등의 다양한 관점으로 논의할 수 있으나 본 연구에서는 미학적 접근을 통해 살펴보았다. 미학은 우선 아름다움, 즉 미를 감상하는 능력의 문제, 예술의 창조, 미에 대한 감정이입의 현상을 대상으로 하는 학문과, 아름다움의 법칙성, 아름다움의 형식과 규범을 대상으로 하는 학문을 모두 가리키는 용어이다. 이것은 예술사상의 측면에서 보자면 이러한 정의는 감각을 인식의 준거로 중시한다는 점에서 중요한 의미를 지닌다.[1)]

근대미학에 들어오면서는 미에 대한 논의들 중에서 외부의 대상적 측면보다는 우리의 경험적 측면이 중요하게 떠오르게 되었다. 미적(aesthetic)이란 용어는 감성적 지각, 또는 감성적 인식이라는 의미를 지닌다. 즉, 미적 경험이라는 말은 감성적 지각 또는 감성적 인식을 통해서 얻게 되는 경험이다. 따라서 미적 경험이라고 하는 말은 일차적으로 다섯 가지 감각을 통해 얻게 된 경험이라고 할 수 있으나 오감을 통해서 얻게 된 경험을 모두 미적 경험이라고 볼 수는 없다. 오감을 통해서 얻게 된 것이 미적 경험이 되기 위해서는 일정한 미적 태도(aesthetic attitude)가 전제되어야 한다. 즉, 오감을 통해서 얻게 된 경험 중에 미적 태도라는 여과장치를 거친 경험이 미적 경험[2)]이 될 수 있는 것이다.

(1) 미적 경험의 개념

미적경험에 대한 관심은 고대부터 중세에 이르기까지 수많은 보충과 역설을 되풀이되어 왔었고 19세기 이후 미적경험에 대한 이론은 더욱 다양해졌다. 칸트(Immanuel Kant, 1724-1804)는 미적경험이 단순한 쾌락적 경험 이상의, 만인이 좋아하는 것으로 보편성으로 보았다. 또한, 그는 미적경험을 무관심적이고, 총체적 정신의 즐거움이며, 법칙 없는 보편성[3)]이라고 했으나, 현대에는 과거와 달리 미적 경험을 생활 그 자체라고 생각하며, 객관적 미를 규정해두었던 모더니즘적 시각에서 벗어나 실생활의 경험에 초점을 맞추고 있다는 것이다.

화이트헤드(Alfred North Whitehead, 1861-1947)는 경험하는 주체의 모든 의식의 과정을 미적 경험으로 보고 그에게 있어서 미적 경험은 인식적인 측면과 비인식적인 측면을 모두 포함하는 경험의 직접성[4)]으로 보았다. 듀이(John Dewey, 1859-1952)는 인간의 삶에서 갖는 독특한 경험을 예술의 미적 경험과 같은 경험으로 간주하여 인간의 생활과 예술의 세계가 연속적인 과정에 있다고 본다. 그러므로 삶이 곧 예술이라는 등식을 보여주는 것이 듀이의 미학이론의 특징이다.[5)]

즉, 현대적 개념으로 나타나는 미적 경험은 우리의 생활과 동떨어진 것이 아닌 우리의 일상적이고 평범한 경험 속에 내재되어 있는 완전한 통합적 경험이다. 이러한 미적 경험을 통해 우리의 삶을 좀 더 풍요롭고 의미 있게 할 수 있으며, 미적인 것을 바라봄으로써 경험하는 고도의 즐거움을 갖게 되는 것이다. 이러한 미적 경험의 상호작용을 통한 새로운 경험은 지나간 경험을 재구성하는 데 중요한 역할을 하게 되는 과정을 경험하게 된다.

(2) 미적 경험의 특성

미적 경험의 특성은 첫째, 어떤 목적을 위한 수단이 아니고, 그 자체가 목적이다. 그래서 그것은 실질적이고 실용적인 목적을 갖지 않으며 미적 경험이 제공하는 통

1) 문학비평용어사전, 한국문학평론가협회 편, 2006.1.30, 국학자료원

2) 김진엽, 미적 체험(aesthetic experience)에 대한 미학적 이해, 미술교육논총 제11집, 2001, p.3

3) 김정희, 미술교육입문, 형설출판사, 1998, p.16, 재인용

4) 윤자정, A. N. Whitehead의 유기체철학 내에서의 미적 경험에 대한 연구, 서울대 박사논문, 1996, p.166, 재인용

5) 정순복, 존 듀이의 철학에 있어 '질성'과 예술의 문제, 한국미학회 제15집, 1990, pp.115-120, 재인용

찰력, 만족, 즐거움[6]을 채워주는 것으로 대상 자체에 대한 집중으로써 대상에 대해 미적인 명상이나 숙고를 하는 것으로써 그 가치가 있는 것이다.

둘째, 미적 경험은 대상에 대한 주의집중과 강한 응시를 통해 미적경험을 경험할 수 있는 것이다. 이러한 대상물에 대해 미적인 만족을 획득하기 위해서는 모든 관심을 집중하고 명상 ·숙고하는 과정이 필요하다. 이것은 사물을 바라보는 인간의 특별한 태도 및 시각에 의해 관찰할 수 있다.

셋째, 미적경험은 감정을 수반한다. 이것은 예술작품을 통해 예술가가 자신의 삶 속에서 경험하고 이해한 주관적 실체를 이해하고 공감하는 데서 오는 예술적 감동의 경험[7]이다. 예술에 있어서 감정의 표현은 예술작품의 표현을 인지하고 지각하는 것에 의한 감동을 경험하게 됨으로써 이러한 미적경험에 의한 삶은 더욱 풍요롭고 의미 있게 만들어 줄 수 있다.

넷째, 미적 경험은 지각의 과정을 수반한다. 아른하임(Arnheim)에 의하면 지각은 감각적 경험의 결과로서, 어떤 대상이나 성질, 혹은 어떤 관계에 대하여 알게 되는 것이다. 그래서 능동적인 지각과 관조에 의한 대상물에 관한 반응은 과거의 인식 경험으로 연결되어 지각의 과정을 경험하게 된다. 미적경험은 이러한 지각의 작용에 의해 예술작품의 표현형식을 구성하고 인식하게 된다.

다섯째. 미적 경험은 오감에 바탕을 둔 완성된 경험이다. 듀이에게서 예술은 단순한 경험이 아닌 하나의 경험이 산출되기 위해서는 경험의 각 부분들이 자기 정체성에 의한 다양성을 상실하지 않으면서 물 흐르듯 원만하게 전체 통일성[8]을 형성해야 한다. 이러한 상태에서의 경험은 극치(cunsummation)를 이루어내며 완성된 경험에 도달하는 미적 경험을 이루어내는 것이다.

(3) 미적 경험의 태도

미적 경험의 태도는 칸트에서부터 오늘날의 중요한 철학자들에 이르기까지 널리 주장되어왔고 또 지배적인 영향을 끼쳐왔다. 비어즐리는 예술 작품이 정상적 상황에서 관찰의 대상이 될 때 그것이 미적 대상이며, 미적 경험은 그러한 대상으로부터 갖게 되는 지각적 성질이라고 한다. 즉, 미적 가치란 예술 작품을 예술 작품으로 볼 때 나타나는 지각적 경험이라는 것이다. 칸트는 이러한 대상에 대한 미적 경험자의 태도를 무관심성에서 찾았다. 여기서 무관심성이란 비관심을 뜻하는 것이 아닌 일종의 지각적 경험의 태도를 위한 기술적인 용어라고 볼 수 있다. 칸트가 도입한 '무관심(disinteress)'이란 개념은 그 대상을 경험할 때 취할 수 있는 하나의 태도에 대한 개념[9]으로 이러한 미적 경험을 위한 무관심적 태도는 공감(empathy)적으로 관조하는 것을 가리킨다. 즉, 공감(empathy)은 다른 사람의 심리적 상태를 그 사람의 입장이 되어 느끼는 것을 통해서 지각하는 방식으로 다른 사람에게 "감정을 이입한다"(feeling into)는 뜻으로 자동적으로 일어나 받아들이는 것을 의미[10]한다. 즉, 미적 태도에 관한 무관심적 태도란 구체적인 어떤 목적과의 관계를 떠난 공감적 태도라고 할 수 있는 것이다. <그림 1>

<그림 1> 미적 태도에 의한 미적 경험의 유무

칸트의 예를 인용할 경우, 베르사이유 궁전을 바라보며 그 궁전을 짓는데 동원된 백성들의 눈물과 한숨을 읽으려는 윤리적 또는 정치적 태도를 취할 경우, 미적 경험을 얻을 수 없다[11]고 언급하였다. 즉, 무관심적 태도에 의한 미적 경험은 미적 대상이 되는 사물들을 바라보는 것만으로도 즐겁고 보는 이의 감정을 흥분시키는 것을 의미한다.

2.2. 예술과 테크놀러지의 활용

(1) 예술과 테크놀러지가 활용된 융합의 의미

21세기 과학기술이 발달하면서 예술과 테크놀러지 사이에 기존 장르의 경계를 허물고 쌍방향의 소통을 강조하는 융합(convergence)이 활발하게 이루어지고 있다. 예술가들은 나날이 발전하는 과학기술을 바탕으로 자신의 상상력을 자극하는 새로운 표현의 수단으로 테크놀러지를 이용하고 있다. 즉, 예술과 테크놀러지의 융합은 시각예술과 청각예술, 그리고 공연예술 등의 새로운 융합의 모습을 선보이며 이질적인 두 분야를 단순 통합하거나 종합하는 것이 아니라 다양한 목적과 방법을 통해 모든 분야가 함께 위상을 높이는 것을 뜻한다. 특히 공간에 있어서 테크놀러지의 기능은 예술성과 융합되어 공간의 물리적 요소뿐만 아니라 감성적 요소까지 표현되어 인간의 감성과 의식이 새롭게 변형되는 미적 경험을 지각하게 한다. 테크놀러지를 활용한 예술의 개념인 디지털 예

6) Charls R.Hoper, 음악교육론, 안미자 역, 이화여대출판부, 1984, p.53, 재인용
7) 이정아, 미적경험을 증진시키는 통합적 접근의 미술교육 프로그램 연구, 한국교원대 석사논문, 1997, p.16, 재인용
8) 김진엽, 미적 체험(aesthetic experience)에 대한 미학적 이해, 미술교육논총 제11집, 2001, pp.4-5, 재인용
9) 박이문, 예술철학, 문학과 지성사, 2007, pp.253-235
10) 정신분석용어사전, 미국정신분석학회, 2002.8.10, 서울대상관계정신분석연구소[한국심리치료연구소]
11) 김향숙, 빌헬름 보링거의 추상과 감정이입 : 양식 심리학의 조건, 미술사학연구회 Vol.34 No, 2010, pp.39-40

술[12]은 디지털 미디어를 활용하는 현대 예술을 지칭하는 것으로 사용된다. 즉, 디지털 예술은 사용자의 상호작용적 참여를 유도하여 사용자에게 다양한 참여의 기회를 제공한다. 이러한 예술과 테크놀러지의 융합은 공간, 건축, 나아가 도시, 환경 등으로 시공간의 한계를 넘어서는 상호작용을 하며 예술과 테크놀러지의 만남을 만들어 냈다는 점에서 역사적 의미를 갖는다.

(2) 예술과 테크놀러지를 통한 표현 요소

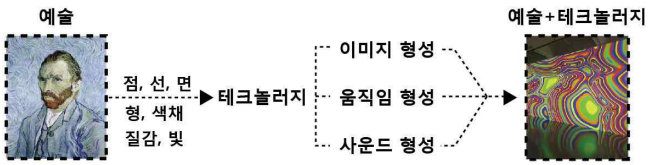
예술과 테크놀러지의 융합에 의해 커뮤니케이션 방식은 다차원적인 변화를 가져오고 있고 새로운 테크놀러지는 사람과 미디어 간의 사용 환경에 보다 적극적인 이해관계를 연결시켜주는 표현 요소들을 가지고 있다. 본 절에서는 예술과 테크놀러지를 통한 표현 요소를 추출하기 위하여 예술분야를 전통적인 시각예술인 회화, 조각, 건축으로 세분화하여 예술에서 표현되는 표현요소를 추출하였다.<표 1>

<표 1> 예술의 조형적 표현 요소

구분		이미지	표현요소
시각 예술	회화		점 선 면 형 색채 질감 빛
	조각		
	건축		

이미지 출처: http://www.memo.fr

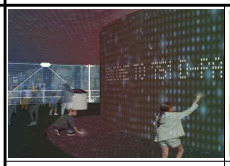
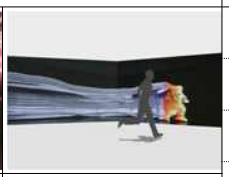
<표 1>에서 도출되어진 점, 선, 면, 형, 색채, 질감, 빛을 통한 예술의 표현요소는 테크놀러지와의 융합 과정에 의해 이미지, 움직임, 그리고 사운드 형성을 통한 연출 효과를 표현한다.<그림 2>



<그림 2> 예술과 테크놀러지의 형성

예술과 테크놀러지를 활용한 표현요소는 크게 이미지, 움직임, 그리고 소리로 크게 분류하여 각각의 표현 요소의 특징을 살펴보았다.<표 2>

<표 2> 예술과 테크놀러지를 활용한 표현 요소

표현요소	표현요소의 특징		구성
이미지			이미지
			텍스트
			색채
			형태
	Education Center	Smart Residence	
	직관적 의미 전달 / 재매개의 역할		빛
	시각 효과 / 연상 현상		
움직임			사실적
			물리적
			비사실적
	Media Museum	Interactive Art Gallery	추상적
	시각적 감각 / 시각적 인식 / 사용자 참여		
사운드			음성
			음악
	Interactive Art Gallery	Digital Garden	
	정보전달 / 분위기 조성(감성자극)		음향
	감정 생성 / 색청현상 / 공감각 현상		

이미지 출처: 우드 스트리트 갤러리 공식 홈페이지

이미지는 시지각에 가장 큰 영향을 주는 요소이면서 직관적인 의미를 전달해준다. 이미지에서 떠오르는 연상 효과는 과거의 경험이나 시기에 기초하여 어떤 사물을 보거나 듣거나 생각할 때, 연상 작업이 일으킨다. 이러한 연상 및 지각된 이미지를 표현하는 과정에서 관람자에게 상상력을 유발시키고 새로운 이미지를 형성하게 되어 시각적이고 공간적인 경험을 불러오게 한다.

움직임은 어떤 사실이나 대상을 정해지거나 굳어진 상태에서 다른 상태가 되게 하는 변동, 변화의 모든 상황[13]을 말한다. 역동적인 움직임에 의한 표현은 영화와 같은 스토리 및 정보전달이 사실적인 표현과 비사실적인 표현에 의한 초현실적, 상징적 표현을 드러내는 것에 의해 사용자의 행동과 감성을 자극하는 심리적인 참여를 유발하게 한다.

사운드는 음성, 음악, 음향을 포함하는 의미로 크기, 높이, 음색에 따라 다양한 효과의 동기나 흥미를 유발시킴으로써 감정적으로 몰입하게 하는 효과가 있다. 특히 시각영상의 청각적 표현을 위해 분위기나 생동감 같은 감성적 요소에 의해 공감각적 경험을 일으키는 현상을 가져온다.

(3) 예술과 테크놀러지의 표현 특성

예술과 테크놀러지를 활용한 표현 요소로 구분되어진 이미지, 움직임, 그리고 사운드의 표현 특성을 분석하여 보다 더 다양하게 도출되어질 수 있는 예술과 테크놀러

12) Wikipedia, 2012

13) 운평어문연구서, 국어 대사전, 금성출판사, 1997, p.2983

지의 표현 특성을 분석하였다.<표 3>

<표 3> 예술과 테크놀러지를 활용한 표현요소의 특성

요소	표현	내용	특성
이미지 / 움직임 / 사운드	쌍방향의 소통 방식	커뮤니케이션을 주도	상호작용성
		시공간의 제약 극복	
		사용자의 체험성 중요시	
	감각의 확장	미디어의 풍부성	복합성
		시청각적 정보에 관한 오감 경험	
		오감 경험의 상호작용적 환경제공	
	접근의 자율성	사용자의 접근성 용이	접근성
		사용자 자체 통제 가능	
	과거, 현재, 미래의 동시성	가상공간 통한 동시성	동시성
		시공간의 동시 존재	
		동시각적 경험을 유도	
	추상적 / 사실적 정보 전달 표현	추상적인 사물/개념의 전달 표현	상징성
		이미지를 통한 창의적 기술 표현	
	시각적 정보 전달 표현	가상공간의 참여 지원	정보전달성
		효율적인 시각적 정보 전달	

출처: 김세영, 사용자 경험을 위한 인터랙션 공간디자인 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제21권 4호 통권93호, 2012 재인용

예술적 상상력과 새로운 테크놀러지가 활용된 융합의 표현은 공간의 물리적 요소에서 감성적 요소까지 표현되어 쌍방향의 상호작용이 이루어지는 환경의 제공과 동시에 미디어의 풍부성에 의한 미적 경험의 확장을 지각하게 한다. 이러한 상호작용성과 오감 경험의 복합성은 사용자 스스로 통제할 수 있는 접근성을 용이하게 만들고 정보전달의 표현을 높이는 특성을 가지고 있다. 또한, 테크놀러지를 활용한 공간속에서 과거, 현재, 미래가 같은 시공간에 존재하는 동시성의 경험을 유도하는 특성을 나타내고 있다. 이러한 예술과 테크놀러지를 활용한 이미지, 움직임, 사운드는 3장에서 고찰되어질 유희적 공간에서의 적용되어지는 사례분석을 통해 살펴보고자 한다.

2.3. 유희적 공간

(1) 유희의 개념

사전적 의미로 유희(遊戱)의 개념은 특별한 목적의식 없이도 그것 자체로서 흥미를 느끼게 되는 활동의 총칭[14]이다. 월터 포딜책(Walter Podilchak)에 의하면 유희는 어떠한 활동에 적극적으로 참여하여 열중함으로써 경험하게 되는 것으로, 어떠한 결과나 보상을 전혀 고려하지 않고 그 활동자체에만 몰두하여 얻는 적극적인 감정상태이며 이것이 감정상 흥분을 야기 시키는 인간의 가장 기본적인 정신적 요소의 하나라고 보았다.<표 4>

이처럼 유희는 특별한 목적의식이 없이도 즐거운 감정을 바탕으로 한 모든 자율적, 자발적, 적극적으로 표출되는 행동과 놀이의 총칭이라고 할 수 있다. 시각으로 인지할 수 있는 모든 유희적 요소는 경험된 지각[15]과 인식의 결합으로 새로운 것을 산출해 내는 창조적인 활동인 동시에 모든 인식의 기능과 경험을 통해 의식 세계를 끊임없이 재구성해가며 경험을 확장시킨다.

<표 4> 철학가에 의한 유희의 개념

철학가	유희의 개념
실러(Schiller)	잉여 에너지의 맹목적 소비
프뢰벨(Frobel)	인간의 가장 순수한 정신적 활동
라자루스(Razarus)	자유롭고 목적이 없으며, 즐겁고 재미있는 활동
하위징아(Johan Huizinga)	유희의 목적은 행위 그 자체
듀이(Dewey)	어떤 결과 위해 의도적으로 행하는 것이 아닌 모든 활동
플라톤(Platon)	유희가 제전의식에서부터 비롯되었다는 입장을 받아들이면서 유희와 신성한 것을 동일시

(2) 유희 충동에 의한 유희적 공간

프리드리히 실러(J. C. Friedrich von Schiller, 1759-1805)는 인간의 두 본성에서 나오는 감성과 이성의 서로 대립하는 요구를 감성적 충동과 형식충동이라고 했다. 전자는 끊임없이 변화하는 생성상태를, 후자는 통일적이고 불변적인 인격을 지향한다. 이 두 가지 충동의 이상적인 상호작용을 유희충동이라고 하였다. 유희충동은 살아 있는 형태를 그 대상으로 하며, 이것은 보다 더 넓은 뜻에서의 미 그 자체를 가리킨다. 여기에서 현실과 형식, 우연성과 필연성, 수동과 자유의 융화가 실현되며, 미와 함께 존재하는 유희를 통해서만 사람은 완전한 인간으로 도야[16] 된다는 것이다.<표 5>

<표 5> 감성적 충동/형식 충동과 유희 충동의 비교

감성적 충동	형식 충동	유희 충동	
감성	이성	감성과 이성	
생명	형태	살아있는 형태	
끊임없이 변화하는 생성상태	통일적 ·불변적 인격의 확립	현실과 형식, 생명과 형태 완전한 인간	우연성과 필연성, 수동과 자유의 융화 실현

결과적으로 유희 충동에 의한 유희적 공간은 인간의 완전히 이상적인 상태, 즉 이성과 감성이 조화로운 상태에 이르는 미적경험을 의미한다. 즉, 유희를 통한 미적경험은 실질적, 실용적 목적을 갖지 않으며 미적 경험이 제공하는 통찰력, 만족, 즐거움의 가치 있고 흥미로운 완전한 경험을 유발한다. 또한, 대상에 대해 즉각적으로 지각하고 반응하는 감성적 요소와 지성적 요소를 동시에 수반하는 경험이고 긴장에서 벗어나 원시적인 마음과 편한 활동으로 돌아가는 주체적 경험의 도달을 의미한다.

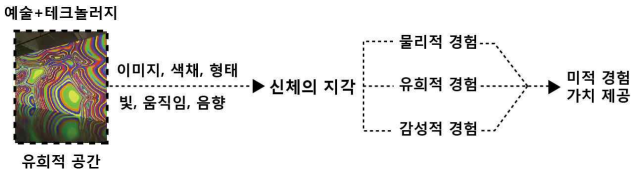
3. 예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간

3.1. 유희적 공간에서의 미적 경험

공간의 개념은 시각이나 촉각 등의 작용에 의한 공간지각이 공간표상으로 주어지며[17], 철학적으로는 그 공간표상에서 출발한 경험적 공간과 선험적 공간의 상호작용

14) 두산동아 대백과 사전, 두산동아, 2002
15) Granit, 지각의 심리, 신명희 역, 학지사, 1995, pp.15-16
16) 두산동아 대백과 사전, 두산동아, 2002, 재인용
17) 두산동아 대백과 사전, 두산동아, 2002

이 사회 문화적 가치관에 의해 다양한 사용이 전개된다. 이러한 공간에 있어 유희의 효과는 사용자의 능동적 참여를 유도하여 지적, 정신적 즐거움을 제공하는 미적 경험의 가치들을 제공하는 데 의미가 있다.<그림 3>



<그림 3> 유희적 공간에서 나타나는 미적 경험

물리적 공간에서 제공되는 요소인 공간의 구조와 형태에서부터 빛, 소리, 냄새, 맛, 온도, 변화, 압박 등의 물리적 요소에 따라 다양한 미적 경험이 유도되어진다. 그러나 미적 경험의 특징은 비현실적인 가상의 유희적 경험을 통해 보다 더 즐거움의 가치를 얻는다. 더 나아가 물리적 경험의 요소가 인간의 감각인 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 자극하면서 이러한 대상물에 대한 지각, 인지, 관조 등에 의한 미적 경험이 완성되는 감성적 경험으로 복합화 되고 있다. 이러한 감성적 경험에서 그 미적 경험의 효과는 더욱 확장되어진다. 유희적 공간에서 나타나는 미적 경험의 분류는 2.1에서 고찰되어진 미적 경험의 특징을 바탕으로 경험의 유형에 따른 특징을 도출하였다.<표 6>

<표 6> 유희적 공간에서의 미적 경험

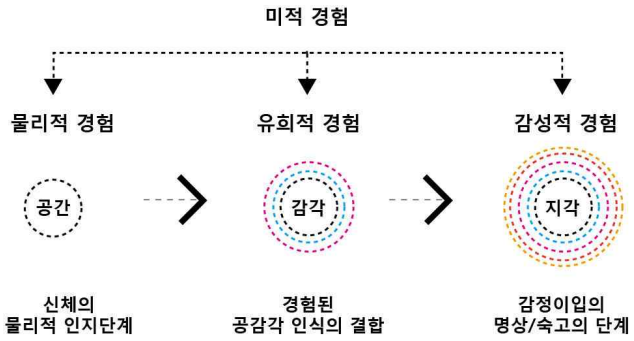
		유희적 공간			
		이미지	구성 요소	보편적 경험	미적 경험
경험 유형	물리적		구조/ 형태 빛/음향/냄새/맛/온도/변화/압박	1.신체의 물리적 경험	1.능동적으로 대상물을 인지. 지각, 관조
	유희적		감각 시각/청각/후각/미각/촉각	2.가상의 경험 3.즐거움의 경험	1.비실용적, 비현실적 경험 2.만족, 즐거움의 가치
	감성적		지각 지각/감정이입/관조	1.예술적 감동 2.감정이입경험 3.혼연일체경험	1.감정이입의 명상과정 2.감성/인지지각 3.통합된 경험

이미지 출처: 우드 스트리트 갤러리 공식 홈페이지

따라서 현대사회에서 물리적, 유희적, 감성적 경험을 제공하는 유희적 공간에서의 미적 경험은 사용자의 감각을 자극하여 경험할 수 있는 특성이 중시되고 있고 이러한 공간은 인간이 만들어낸 수많은 상호작용적 요소들에 의해 다양하게 구성될 수 있다. 즉, 인간이 <새로운 경험>에서 경험되어진다는 것은 인간이 어떻게 느끼는지에 대한 감각의 문제에 대한 다양한 요구를 충족시켜주며 새로운 지각적인 경험을 제공하는 것이다.

3.2. 지각에 의해 확장된 미적경험

현대의 미적 경험은 새로운 차원의 경험이 아닌 인간이 무엇을 지각하고 느끼고 경험하느냐에 관계하는 지각의 확장된 미학을 의미한다. 따라서 지각에 의해 확장된 미적경험은 감각이나 지각 등의 대상에 대한 직접적인 경험을 통해 삶의 풍요로움과 다양성을 지향하는 것이다. 이러한 감각 및 지각의 활성화를 위해 다양한 매체적인 효과들을 적용하여 신체에 지각하는 작용과 다양한 행위가 생성된다.<그림 4>



<그림 4> 감성적 경험에 의해 확장된 미적경험

유희적 경험은 모든 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각의 감각과 공간의 인지적 관계가 맺어진다. 예술과 테크놀로지의 다양한 표현을 통해 보다 더 감각자극의 상호작용이 일으키며 즐거움 및 유희의 만족을 생성시킨다. 유희적 경험은 새로운 지각 경험의 단계인 감성적 경험으로 유도되어지는 중간적 역할의 경험으로 감각의 즐거움이 확장된다. 감성적 경험은 단순히 감정이입, 명상 및 숙고의 과정을 통한 혼연일체의 완전한 경험을 인식할 수 있게 된다. 동시에 이것은 지각 및 관조의 단계로 그치는 것이 아니라, 다양한 문화적·사회적 요인에 의해 형성되는 통합적인 과정의 이해가 필요하다.

3.3. 유희적 공간의 미적 경험을 위한 사례 분석

예술과 테크놀로지가 융합되어 사용자의 감각을 자극하여 경험할 수 있는 유희적 공간은 사용자의 미적 경험을 확장하게 만들고 이러한 경험은 새로운 경험으로의 접근을 유도하는 것을 살펴보았다.

본 연구에서는 2000년 이후의 최근 작품 중 예술과 테크놀러지를 활용한 도시 환경, 건축물의 외관 환경, 그리고 건축물의 내부공간으로 한정지어 예술과 테크놀러지의 상호작용적 표현과 특성 그리고 미적 경험의 특징을 분석, 고찰하였다.

(1) Crown Fountain, Jaume Plensa, Chicago, 2004

예술과 테크놀로지를 활용한 도시 환경의 유희적 공간을 표현한 사례로써 가장 강렬한 메시지를 주는 조형적 표현 요소는 이미지에 포함되어진 얼굴의 표정과 조명의

빛에 의한 색채이다. 동시에 입에서 뿜어져 나오는 분수 역할의 물은 여름에만 작동되어 시카고 시민뿐만 아니라 방문객에게 큰 즐거움을 제공하는 유희적 요소가 되고 있다. 밤에 펼쳐지는 LED의 아름다운 색채는 시각적 감각의 확장과 더불어 예술적 감동으로 몰입되어 물리적 경험과 유희적 경험을 제공하는 동시에 상상할 수 없는 빛의 효과로 감성적 경험을 극대화시키고 있다.<표 7>

<표 7> 예술과 테크놀로지를 활용한 도시 환경의 유희적 공간

구분		프로젝트		
표현요소	이미지	Crown Fountain, Jaume Plensa, Chicago, 2004		
		이미지	시카고 시민 1,000명의 다양한 인종/ 표정의 얼굴	
		텍스트		
		색채	LED의다양한 색채 변화	
		형태	15m 높이의 두 개의 기둥 표혐은 LED를 설치	
		빛	night-LED의 아름다운 조명에 환상적 분위기조성	
	움직임	사실적/물리적	입에서 뿜어져 나오는 분수 물은 재미의 극치	
		비사실/추상적		
	사운드	음성		
		음악		
		음향	물리적으로 뿜어져 나오는 분수물의 소리	
유희적 공간	미적 경험	물리적 경험	형태, 빛, 색채, 음향	물리적 공간의 구조와 형태 제공
				신체의 물리적 경험
				사용자 반응/정보에 따라 다양한 결과
				능동적으로 대상물을 인지. 지각, 관조
		유희적 경험	시각, 청각, 촉각	경험이 제공하는 통찰력, 만족, 즐거움의 가치
				비실용적 목적
		감성적 경험	지각, 감정이입, 관조	대상물을 인지 / 지각 / 관조하는 것
				예술적 감동의 경험
				명상 ·숙고하는 과정
				정서, 생각, 감각, 욕구 등의 혼연일체
	특성	상호작용성	커뮤니케이션을 주도	◉
			시공간의 제약 극복	
			사용자의 체험성 중요시	
		복합성	미디어의 풍부성	◉
			시각, 청각, 촉각의 감각의 확장	
		접근성	공공 장소에 의한 접근성 용이	◉
		동시성	동시각적 경험을 유도	◉
		상징성	구체적 자화상에 의한 개념 전달	◉
			추상적 색채에 의한 심상적 상징 전달	
		정보전달성	작품 컨셉에 대한 효과적인 시각 정보	◉

(2) 555 KUBIK, Urban screen, Germany, 2010

Urban screen.com에 의해 제작된 555 KUBIK는 지속적으로 유래되어온 건축의 이론적 개념과 엄격함을 분해하고자 했다. Hamburg Kunsthalle 건물의 시각적 패턴을 바탕으로 고정된 건축의 외관에 기하학, 그래픽, 움직

<표 8> 예술과 테크놀로지를 활용한 건물외부의 유희적 공간

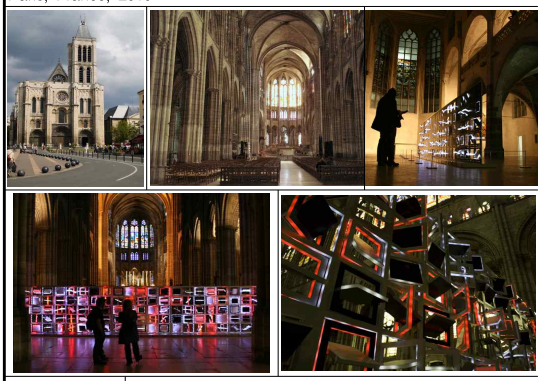
구분		프로젝트		
표현요소	이미지	555 KUBIK, Urban screen.com, Germany, 2010		
		이미지	건축 외부에 프로젝트 되는 다양한 이미지 표현	
		텍스트		
		색채	건물이 3D 형상의 움직임과 색채의 가상 표현이 실제적 표현으로 전환	
		형태		
		빛	어둠을 이용하여 투사되어진 이미지의 빛은 화려하고 건물이 움직이는 듯한 환상을 표현	
	움직임	사실적/물리적		
		비사실/추상적	고정된 건물에 3D 형상 움직임의 가상공간 제공	
	사운드	음성		
		음악		
		음향	콘크리트 사운드의 재현이 유희적 흥미를 이끔	
유희적 공간	미적 경험	물리적 경험	형태, 빛, 색채, 음향	능동적으로 대상물을 인지. 지각, 관조
		유희적 경험	시각, 청각	비실용적 목적
				비현실적인 성격
				경험이 제공하는 통찰력, 만족, 즐거움의 가치
		감성적 경험	지각, 감정이입, 관조	대상물을 인지 / 지각 / 관조하는 것
				주의집중과 강한 응시를 통해 미적경험
				예술적 감동의 체험
				명상 ·숙고하는 과정
				정서, 생각, 감각, 욕구 등의 혼연일체
				경험대상이 통일된 전체로 느껴짐
	특성	상호작용성	커뮤니케이션을 주도	◉
			시공간의 제약 극복	
			사용자의 체험성 중요시	
		복합성	미디어의 풍부성	◉
			시각, 청각, 촉각의 감각의 확장	
		접근성	공공 장소에 의한 접근성 용이	○
			시간에 의한 제약있음	
		동시성	동시각적 경험을 유도	◉
		상징성	추상적 색채에 의한 심상적 상징 전달	◉
		정보전달성	작품 컨셉에 대한 효과적인 시각 정보	○

임의 표현요소를 미학을 통한 새로운 해석을 제공하고 있다. 3D 형상의 연출효과와 벽돌이 움직이는 사운드는 관찰자에게 가상공간으로 완전 몰입을 유도한다. 건물이 살아 움직이는 가상공간에서의 유희적 요소는 예술적 그래픽에 의한 미적경험으로의 유희적 가치와 예술적 감동을 주는 감성적 경험을 동시에 제공한다.<표 8>

(3) framework 5x5X5 /kinetic light installation, Basilique de Saint-Denis, Paris, France, 2010

건축과 도시성을 연구하는 LAb[au]에 의해 건축적 개념과 예술적 아이디어를 테크놀러지와 전혀 상상할 수 없었던 장소인 성당 내부 공간에 설치한 키네틱 조명 설치 작품이다. 미적 지각과 인지의 과정을 예술적 공간으

<표 9> 예술과 테크놀로지를 활용한 종교 공간에서의 유희적 공간

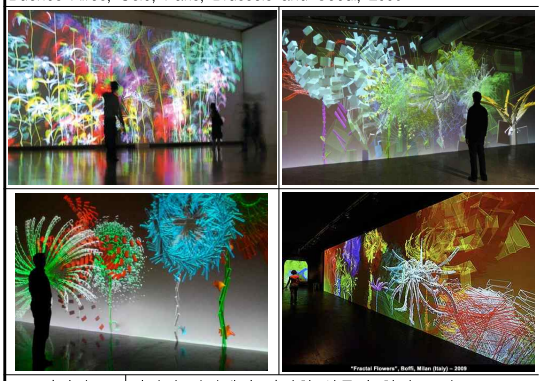
구분		프로젝트		
표현 요소	이미지	framework 5x5X5 /kinetic light installation, Basilique de Saint-Denis, Paris, France, 2010		
				
		이미지	f5x5x5 각각의 모듈로 구성되어 전체생성	
		텍스트		
		색채	자체 발광 프레임(luminous framework)을 사용	
		형태	f5x5x5 각각의 모듈로 구성되어 전체생성 각 모듈의 매개체는 매개 변수에 의해 움직이는 형태를 계속적으로 보여줌	
		빛	도시의 흐름(FLUX)과 동적 조명(LUX) 장치를 사용하여 동적 발광 공간을 구축	
	움직임	사실적/물리적	f5x5x5 모듈 개별적 움직임의 형태 구축	
		비사실/추상적		
	사운드	음성		
		음악		
		음향	바람소리 같은 음향이 강약을 이루어가며 마치 도시 내 가로지르는 음향 연출	
유희적 공간	미적 경험	물리적 경험	형태, 빛, 색채, 음향	능동적으로 대상물을 인지, 지각, 관조
				신체의 물리적 경험
		유희적 경험	시각, 청각	비실용적 목적
				경험이 제공하는 통찰력의 가치
		감성적 경험	지각, 감정 이입, 관조	대상물을 인지 / 지각 / 관조하는 것
				주의집중과 강한 응시를 통해 미적경험
				예술적 감동의 체험
				명상·숙고하는 과정
				정서, 생각, 감각, 욕구 등의 혼연일체
	특성	상호작용성	시공간의 제약 극복	○
		복합성	미디어의 풍부성 시각, 청각, 촉각의 감각의 확장	◉
		접근성	공공 장소에 의한 접근성 용이	○
		동시성	동시각적 경험을 유도	◉
		상징성	추상적 색채에 의한 심상적 상징 전달	◉
		정보전달성	설치된 장소에 따른 다양한 감성 전달	○

로 연출하기위해 테크놀러지를 활용하여 단순히 포착된 데이터의 시각화가 아닌, 그 데이터를 통해 동적 발광 공간을 구축하는 예술적 역할을 제공하고 있다. 종교적 신성함과 예술 그리고 테크놀러지와 인간의 모습이 조화를 이루는 미적 경험을 창출하고 있다. 모듈의 모습은 현란한 도시 내 가로지르는 바람소리와 함께 시각, 청각, 촉각의 감각을 확장시키며 예술과 종교 그리고 명상으로의 감성적 경험을 제공한다.<표 9>

(4) Digital Garden, Ultra-Nature, Miguel Chevalier, Morocco, Shanghai, Paris, Brussels and Seoul, 2006

예술과 테크놀로지를 활용한 전시 공간에서의 유희적 표현을 위해 멕시코 아티스트인 Miguel Chevalier는 1982년부터 예술에서의 모티브를 찾거나 혹은 모네, 모로, 들라크루아와 등 다양한 등의 영향으로 작품에 인용

<표 10> 예술과 테크놀로지를 활용한 전시 공간에서의 유희적 공간

구분		프로젝트		
표현 요소	이미지	Digital Garden, Ultra-Nature, Miguel Chevalier, Morocco, Shanghai, Buenos Aires, Oslo, Paris, Brussels and Seoul, 2006		
				
		이미지	디지털 정원에서 다양한 식물의 형상 표현	
		텍스트		
		색채	RGB의 밝은 노랑, 빨강, 녹색, 파랑를 통해 자연의 식물을 연출	
		형태	식물이 성장하는 다양한 모션 표현	
		빛	디지털 정원에서 나타나는 아름다운 빛을 표현	
	움직임	사실적/물리적		
		비사실/추상적	식물의 성장과 운동을 알고리즘 프로그램 통해 표현	
	사운드	음성		
		음악		
		음향	디지털로 만들어진 바람 소리의 음향 연출	
유희적 공간	미적 경험	물리적 경험	형태, 빛, 색채, 음향	능동적으로 대상물을 인지, 지각, 관조
		유희적 경험	시각, 청각	비현실적 목적
				경험이 제공하는 통찰력, 만족, 즐거움의 가치
		감성적 경험	지각, 감정 이입, 관조	대상물을 인지 / 지각 / 관조하는 것
				주의집중과 강한 응시를 통해 미적경험
				예술적 감동의 체험
				명상·숙고하는 과정
				정서, 생각, 감각, 욕구 등의 혼연일체
				경험대상과 통일된 완전한 전체로 지각
	특성	상호작용성	시공간의 제약 극복	○
		복합성	미디어의 풍부성 시각, 청각, 촉각의 감각의 확장	◉
		접근성	공공 장소에 의한 접근성 용이	○
		동시성	동시각적 경험을 유도	◉
		상징성	추상적 색채에 의한 심상적 상징 전달	◉
		정보전달성	설치된 장소에 따른 다양한 감성 전달	○

하여 디지털화 된 자연의 세계를 표현했다. 식물의 성장과 움직임을 테크놀러지를 이용한 다양한 모션 센서와 복잡한 컴퓨터 프로그램을 통해 표현하고 있고 이것은 시각, 청각, 그리고 실제 Garden의 공간에 있는 듯한 꽃의 향기를 통한 후각과 촉각까지도 경험하는 듯한 지각과 다양한 감성을 전달한다. 진짜가 아닌, 가상의 정원에도 불구하고 자연의 아름다움과 웅장함에 압도되는 감각을 표현했다.<표 10>

4. 유희적 공간에서 나타나는 미적경험

예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간은 복합적 경험의 제공에 의해 공간에서 경험할 수 있는 범위와 대상

을 넓히고 있었다. 예술과 테크놀러지를 활용하여 나타나는 표현요소인 이미지는 미적 경험을 위한 직관적인 의미전달과 감각의 확장을 위한 시각적 연출 효과를 높인다. 특히, 형태, 빛, 색채, 음향의 요소는 능동적으로 대상물을 인지. 지각, 관조하는 감성적 경험을 유도하는데 보다 효과적이다. 또한, 움직임의 표현 요소는 물리적 지각 인지에 도움을 주는 사실적 움직임과 가상의 비사실적 움직임으로 구분될 수 있었다. 그러나 감성의 지각을 인지하는 연출 효과에는 사실적 혹은 비사실적 움직임의 특성에 대한 차이보다는 이미지와 음향의 구성 효과에 의해 보다 더 감성의 지각을 인지하는 것을 돕고 있었다. 사운드의 표현 요소는 음향에 의해 정보전달과 분위기를 조성하여 감성의 자극을 유도하는 공감각 현상을 생성하였다.

예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간에서의 미적 경험은 물리적 공간에서의 구조와 형태에 의해 사용자의 주체적 참여 효과를 극대화 시킬 수 있는 공간의 형태, 이미지, 색채, 음향, 움직임의 요소에 의해 미적 경험의 영역을 확장시킬 수 있다. 유희적 경험에서 나타나는 이미지와 움직임과 같은 시각적 표현요소와 음향과 같은 청각의 표현 요소는 가상의 비현실적이고 비실용적인 성격의 경험일지라도 즐거움의 가치가 높은 미적 경험을 제공할 수 있었고 나아가 지각, 감정이입, 관조에 대한 혼연일체의 강한 응시를 가능하게 하는 감성적 경험을 가능하게 하는 미적 경험의 자극을 활성화시켜주고 있었다. 또한, 물리적 경험의 형태, 색채, 빛, 음향에 의한 세부적 요소는 감성적 경험의 보다 확장된 미적 효과를 위한 잠재성을 가지고 있었다.

5. 결과

21세기 예술과 테크놀러지의 융합(convergence)의 시대에 있는 현대에는 테크놀로지의 새로운 환경에 의해 예술의 상상력을 자극하고 있다. 또한 우리는 테크놀로지에 둘러싸인 새로운 공간에서 인간의 감성과 의식의 의미를 새롭게 규정해 나가고 있다. 이러한 상황 속에서 변화된 예술 지형을 포괄할 수 있는 새로운 개념으로 예술과 테크놀러지를 활용한 유희적 공간에서 나타나는 미적경험은 일상적인 삶으로부터 긴장과 충동을 완화시켜주고, 현실적인 갈등에서 벗어나 조화의 상태를 일으키는데 도움을 주는 미적 욕망을 채워주는 것에 의미 있게 한다. 특히, 예술과 테크놀러지를 활용한 형태, 빛, 색채, 음향, 시각, 청각의 연출 효과에 의한 다양한 표현들은 미적 경험의 가능성을 증진시킬 수 있는 주요한 표현이 될 수 있으며, 다양한 감각 및 지각의 영역을 활성화 시켜 새로운 경험을 활성화 하게 하는 적용 가능성의 가치가 높다.

미적인 것을 경험할 수 있도록 제공되는 물리적 경험과 유희적 경험 그리고 더 나아가 감성적 경험을 유도하는 유희적 공간에서의 고도의 즐거움을 갖게 되는 것은 다양한 감정과 정서, 느낌을 경험함으로써 우리의 삶을 좀 더 풍요롭게 할 수 있는 잠재된 경험들을 제공하는 가치를 지니는 것이다. 예술과 테크놀로지가 융합된 유희적 공간에서의 이러한 미적 경험이 실현되기 위해서는 현실과 상상의 연결이 보다 더 자유롭게 상상되고, 표현되어질 수 있도록 예술과 테크놀러지의 적용을 위한 연구가 보다 활발하게 이루어져야 할 것이고 동시에 인문학과 테크놀러지의 만남을 통해 과학기술, 인문학, 그리고 예술 사이의 상호 협력과 융합의 매개자가 되어지는 기회와 가치가 제공되어 인간의 문화적 삶에 스며들도록 하는 것을 기대해본다.

참고문헌

1. 김정희, 미술교육입문, 형설출판사, 1998
2. 두산동아 대백과 사전, 두산동아, 2002
3. 문학비평용어사전, 한국문학평론가협회, 국학자료원, 2006
4. 박이문, 예술철학, 문학과 지성사, 2007
5. 운평어문연구서, 국어 대사전, 금성출판사, 1997
6. 미국정신분석학회, 정신분석용어사전, 2002
7. Charls R.Hoper, 음악교육론, 안미자 역, 이화여대출판부, 1984
8. Granit, 지각의 심리, 신명희 역, 학지사, 1995
9. 김세영, 사용자 경험을 위한 인터랙션 공간디자인 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제21권 4호 통권93호, 2012
10. 김진엽, 미적 체험(aesthetic experience)에 대한 미학적 이해, 미술교육논총 제11집, 2001
11. 김향숙, 빌헬름 보링거의 추상과 감정이입:양식 심리학의 조건, 미술사학연구회 Vol.34 No, 2010
12. 윤자정, A. N. Whitehead의 유기체철학 내에서의 미적 경험에 대한 연구, 서울대 박사논문, 1996
13. 이정아, 미적경험을 증진시키는 통합적 접근의 미술교육 프로그램 연구, 한국교원대 석사논문, 1997
14. 정순복, 존 듀이의 철학에 있어 '질성'과 예술의 문제, 한국미학회 제15집, 1990
15. Wikipedia, 2012

[논문접수 : 2013. 03. 30]
[1차 심사 : 2013. 05. 14]
[2차 심사 : 2013. 05. 27]
[게재확정 : 2013. 06. 07]