

## 체험적 커뮤니케이션의 상호작용을 기반으로 한 모바일 인터랙티브 미디어아트에 관한 고찰

- I. 서론
- II. 체험적 커뮤니케이션에 대한 이론적 고찰
- III. 모바일 인터랙티브 미디어 아트의 정의 및 개념
- IV. 사례분석
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

정윤성\*

### 초 록

현대 테크놀로지의 발달과 예술의 융합은 디지털 미디어를 적극적으로 수용한 ‘매체예술’인 미디어아트의 비약적 발전을 가지고 왔다. 이는 21세기 새로운 창의성의 근간인 커뮤니케이션 예술로서 그 영역과 한계를 확장해 가고 있으며, 현대 디지털 기술의 집결체인 모바일을 통하여 기존의 장르와 분야 간의 경계를 허물고 인터랙티브 즉, 상호작용적 커뮤니케이션을 기반으로 하는 새로운 대중예술로 진화하고 있다. 이러한 첨단기술과 예술의 융합인 모바일 인터랙티브 미디어아트는 시간과 물리적 공간의 한계를 극복하고, 상호작용과 참여의 능동적인 주체로서 체험적 커뮤니케이션의 범위를 확장시키고 있으며, 예술과 학문, 문화산업 등의 다양한 분야에서의 유동적인 플랫폼을 제공해 주고 있다.

본 연구에서는 새로운 커뮤니케이션의 확장된 패러다임을 제시하고 있는 인터랙티브 미디어아트에 대한 정의를 문헌 연구를 통하여 고찰해 보고, 모바일을 예술적 표현의 매개체로 활용하고 있는 모바일 인터랙티브 미디어아트의 사례 연구를 통하여 체험적 커뮤니케이션의 상호작용적 효과와 대중예술로서의 새로운 가능성을 분석하였다.

융합과 상호작용, 체험을 화두로 하는 모바일 인터랙티브 미디어아트는 첨단기술과 예술 그리고 새로운 감성이 만나 우리의 생활과 커뮤니케이션의 새로운 접근 방법을 제시하고 있으며, 융합과 통섭의 시대적 트렌드에 걸맞은 무한한 가능성을 지닌 새로운 예술장르로서 진화와 발전을 거듭할 것으로 기대된다.

주제어 : 체험적 커뮤니케이션, 상호작용, 미디어아트, 모바일, 모바일 인터랙티브 미디어아트

## I. 서론

선사시대의 알타미라 동굴벽화에서 발견한 벽화처럼 인류는 스스로 체험한 것이나 시각적인 요소들을 서로 소통하고 예술로써 승화하는 방법을 꾸준히 연마하고 무한한 상상력으로 그 기술과 범위를 발전시켜왔다. 순수미술 분야뿐만 아니라 모든 디자인 분야에서 다양하게 진화해온 예술적 소통은 이전과는 다른 표현방법과 새로운 형식으로 그 시대적 배경과 다양성을 내포하고 있다. 예술의 기원에서부터 찾을 수 있는 예술의 핵심인 소통, 즉 커뮤니케이션은 현재까지도 가장 중요한 예술의 창의적 발상으로 자리 잡고 있다. 커뮤니케이션으로서의 체험을 통한 원초적인 기술은 시간의 흐름에 따라 기술의 가속도적 발전으로 디지털 아트, 컴퓨터 아트, 미디어 아트 등 다양한 모습의 새로운 예술적 표현의 양상으로 대두되고 있다. 특히 1980년대 이후 등장한 컴퓨터는 새로운 매체를 예술의 매개체로 활용하고 있는 미디어아트라는 새로운 장르로서 관람객들에게 기존 예술과는 다른 새로운 커뮤니케이션방식과 다양한 경험을 접할 수 있게 해주었다.

매체의 발달에 따라 등장한 컴퓨터 아트는 이후 애니메이션, 그래픽 아트, 인터넷 아트 등 많은 분야로 파생되면서 새로운 문화의 패러다임을 형성하였고, 이후 새롭게 등장한 이동식 소형 컴퓨터인 모바일\*<sup>1)</sup>을 이용한 모바일 인터랙티브 미디어아트는 인간의 삶과 커뮤니케이션에 영향을 미치는 것은 물론 대중성과 과급력이 높은 새로운 문화로 받아들여지면서 대중예술의 시대적 트렌드로 급부상하고 있다.

이러한 모바일 인터랙티브 미디어아트는 일대일 커뮤니케이션, 즉 전화통신의 기본 사용 목적은 물론 시공간의 제약 없이 자유롭게 사용할 수 있는 다양한 네트워크 기능을 바탕으로 한 기능적 특성과 개인성, 이동성, 휴대성 그리고 인터랙션인 상호작용

---

\* 이 연구는 2012년도 경희사이버대학교 연구비지원에 의한 결과임.  
(KHCU 2012-4)

1) \*이 연구에서는 모바일 폰을 모바일이라고 지칭한다.

의 터치 패널 센서 기능을 바탕으로 한 내용적 특성을 그 기반으로 한다.<sup>2)</sup> 스마트 디바이스인 모바일의 이러한 특성은 예술가들에겐 그 자체로서 훌륭한 예술적 도구로 대중과의 적극적 커뮤니케이션의 확장을 의미하며, 일반인들에게는 현실을 뛰어 넘는 가상세계와의 공유와 공감을 통한 적극적 커뮤니케이션의 도구로서의 확장을 의미 한다. 또한 손가락으로 자유롭게 움직이는 터치라는 개념의 인터랙션을 통해 스스로 창조하고 감상하고 공유하는 놀이문화의 신 개념의 체험적 커뮤니케이션으로 상상력의 한계를 넘어 행위 자체가 예술 작업의 출발이라고 할 수 있으며, 관람객이나 사용자로 하여금 현실세계에서 경험하지 못했던 즐거움과 놀라움의 기대를 상호작용적으로 충족시켜주기도 한다. 이러한 최첨단 테크놀로지와 예술적 매개체인 디지털 디바이스는 엔터테인먼트 산업문화의 융합 예술의 중심에서 새로운 커뮤니케이션의 도구로서 자리 잡고 있다.

본 연구에서는 새로운 커뮤니케이션의 패러다임을 제시하고 있는 상호작용적 예술장르인 인터랙티브 미디어아트<sup>3)</sup>의 정의를 고찰해 보고, 현대 첨단 기술의 집결품이며 선두주자이라고 할 수 있는 모바일을 예술표현의 매개체로 활용하고 있는 모바일 인터랙티브 미디어아트<sup>4)</sup>의 사례 연구를 통하여 체험적 커뮤니케이션의 상호작용적 효과와 첨단 테크놀로지와 예술의 융합으로 인해 확장되어진 대중예술로서의 새로운 커뮤니케이션의 가능성을 살펴보고자 한다.

## II. 체험적 커뮤니케이션에 대한 이론적 고찰

### 1. 커뮤니케이션의 확장

커뮤니케이션(Communication)은 소통으로 해석되며, 그 어원은 '공통되는(Common)', 혹은 '공유한다(Share)'라는 뜻의 라틴어인 'Communis'에서 유래된 말로서 경험을 함께 나누는 사람들의 모

2) 이보람, 「스마트폰을 이용한 미디어아트 작품 연구-본인작품 'Bo Pollock' 을 중심으로」, 이화여자대학교 석사논문, 2011.6, pp. 22

임이라는 뜻의 공동체를 의미하는 'Community' 혹은 'Commune'라는 단어로 파생되었다.<sup>3)</sup>

사회학자인 찰스 호튼 쿨리(Charles Horton Cooley)는 커뮤니케이션을 '인간관계가 존재하고 발전하게 되는 메커니즘(Mechanism)'<sup>4)</sup>이라고 설명 했다. 이는 커뮤니케이션이 단순한 정보 전달과 수용의 역할뿐만 아니라, 인간으로 하여금 사회적 존재임을 확인시키는 도구로서 커뮤니케이션을 행하는 가운데 관계를 형성시키고 발전시켜 왔으며, 또 역사와 문화로 이어져 왔다고 할 수 있다. 커뮤니케이션은 주로 상징을 통하여 정보나 사상, 태도 혹은 감정을 전달하는 행위이며, 전달자가 매개체를 통하여 수용자에게 어떠한 효과를 기대하며 메시지를 전달하는 사회적 상호작용이라고 할 수 있다. 그 중 예술은 수세기 동안 전달자와 수용자 사이의 중요한 커뮤니케이션 매개체로서 그 역할을 수행 하고 있으며, 21세기 현재는 기술의 발달과 함께 새롭고 다양한 커뮤니케이션의 패러다임을 형성하고 있다.

과거 예술은 전달자인 작가가 작품을 창조하고, 수용자인 관람객은 작품을 감상하고 작가의 의도를 파악하는 단방향의 소극적 커뮤니케이션의 형태였다면, 현대는 각각의 표현미디어들이 복합적인 형태로 디지털화 되면서, 보다 쉽고 빠른 접근성과 조작법, 복제의 가능성을 획득한 융합적 형태인 양방향의 적극적 커뮤니케이션으로 그 영향력 또한 확장되어 지고 있다.

양방향의 적극적 커뮤니케이션은 예술작품의 수용자인 관람객이 직접 예술작품을 구상하고 완성함에 있어서 주체적으로 그 역할을 담당하도록 유도하므로써 작품에 포함이 되거나 그 형태가 변화되거나, 또는 새로운 의미를 부여하게 된다. 이는 전달자인 작가와 수용자인 관람객이 상호적으로 관계를 지니고 있는 능동적인 커뮤니케이션으로 이전의 '수동적 수용자'에서 '적극적인 사용자'로의 전환을 의미한다.<sup>5)</sup> 이러한 '적극적인 사용자'

---

3) 네이버 지식백과,  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1526331&cid=42251&categoryId=42261>

4) 네이버 지식백과,  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1526331&cid=42251&categoryId=42261>

적 커뮤니케이션 방법에 의해서 대중은 예술과 더욱 가까워지고 있으며, 이러한 경향은 특히 미디어의 발달에 의해 가속화 되고, 그 형식들은 커뮤니케이션의 확장을 의미하는 체험적 커뮤니케이션을 통하여 사회적, 문화적 사고에 대한 다양한 접근을 시도하고 있다.

## 2. 체험적 커뮤니케이션의 역할

체험적 커뮤니케이션이란 직접 스스로 경험을 통하여 소통하는 것을 의미한다. 앞서 언급한바와 같이 현대 디지털 기술의 급격한 발달로 적극적인 사용자적 커뮤니케이션은 현대 디지털 미디어에 의해 체험적 커뮤니케이션으로 그 영역을 점차 확장 시키고 있다. 이는 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)의 ‘미디어는 인간의 확장(The Extension Of Man)’<sup>6)</sup>이라는 견해와도 같은 맥락으로, 인간이 미디어라는 매개체를 통하여 인간 경험의 확장에 대한 새로운 커뮤니케이션의 가능성을 의미 한다고 할 수 있다. 즉, 새로운 미디어를 통한 경험은 감각을 확장시킨다고 할 수 있으며, 이는 디지털미디어의 기술을 기반으로 하는 미디어의 체험적 수용으로 시간과 공간, 정보의 설계를 통하여 관람객인 사용자와의 상호작용적 감성 정보를 주축으로 하는 커뮤니케이션의 확장을 의미한다고 할 수 있다.

과거 기존 예술 작품에서 관람객이 정신적 관조에 의해 작품을 감상하고 이해했다면, 체험적 커뮤니케이션의 측면에서는 참여하는 행위를 통하여 작품을 감상하고, 작품 완성에 기여하며, 관람객이 경험의 주체가 되어 작품에서 다수의 시간과 공간을 체험한다. 이러한 체험적 커뮤니케이션은 작가와 작품, 또 다른 사용자들과의 적극적인 상호작용에 의해 새로운 예술 표현의 도구로서 관계에 대한 근본적인 변화를 가져왔다

---

5) 목선아, 백준기, 「비언어 커뮤니케이션 관점에서 바라본 인터랙티브 미디어 아트에 대한 접근 및 분석」, 한국콘텐츠학회논문지 '13 Vol. 13 No. 12, 2013.10, pp. 586

6) 마셜 맥루한, 박정규 옮김, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 1997, pp.41



그림 1. Hannover EXPO Exhibition, 'Bodymover', 2000

<그림 1> 사례는 하노버 엑스포에 전시되었던 'Bodymover'라는 전시로서, 관람객 스스로의 움직임을 통해 작품의 주제에 대해 인식하고, 이해하는 자발적 지각 능력을 보여주는 체감형 전시라고 할 수 있다. 움직임을 감지하는 센서가 관객들의 행위에 따라 반응을 하는 능동적인 체험적 커뮤니케이션을 통하여 콘텐츠를 적극적으로 수용하게 된다. 이러한 체험은 관람객들에게 흥미와 지적인 호기심을 자극하므로 적극적인 관람객의 참여를 유도하는 결과로 이어진다.<sup>7)</sup>

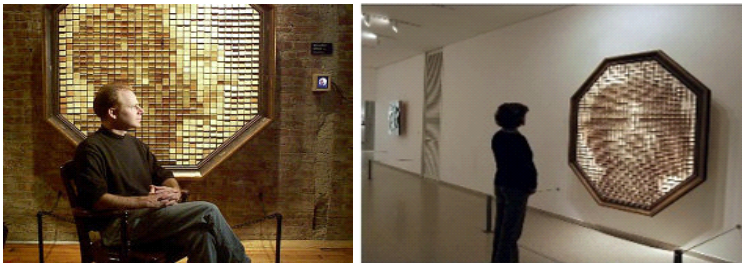


그림 2. 대니얼 로진(Daniel Rozin),  
'우든 미러(Wooden Mirror)', 1999

<그림 2> 사례의 우든 미러(Wooden Mirror)는 언뜻 보기에는 나무 조각으로 된 벽걸이로 보이지만, 관람객이 다가오면 조각들이

7) 박정아, 「체험형 전시에서 미디어아트 활용에 대한 연구」, Journal of Korean Institute of Cultural Product Art & Design Vol. 36, 2014, pp. 36-37

움직이면서 관람객의 모습을 비추는 거울이 된다. 나무 조각으로 대상을 재현하게 되는데, 관람객은 나무 조각 이상의 의미를 발견하는 것 자체에 놀라움과 호기심을 갖게 된다. 관람객은 나무로 된 거울 앞에서 여러 행동을 취하면서 소극적인 수용자의 모습에서 적극적인 수용자로 변하게 된다.<sup>8)</sup> 이러한 체험적 커뮤니케이션은 기술 발달에 따라 관람객의 적극적 참여로서 보다 활발한 상호작용으로 발전하고 있으며, 디지털기반의 미디어 작품들은 관람객에게 보다 활발하고 적극적인 경험을 통하여 작품과 보다 친밀하고 유기적인 관계적 경험에 의한 새로운 체험적 커뮤니케이션의 의미를 창조해 나간다.

이 같은 체험적 커뮤니케이션에 의한 상호작용적 예술은 작가의 의도에 의해 입력된 정보가 반영된 인터페이스와 관람객의 관계를 통하여 양방향으로 커뮤니케이션이 이루어지게 되며, 이러한 관계는 가상의 영상 뿐 아니라 실제 사물을 대상으로 상호작용을 하기 때문에 관람객의 상상력과 경험을 확장시키는 역할을 한다.

### Ⅲ. 모바일 인터랙티브 미디어 아트의 정의 및 개념

#### 1. 인터랙티브 미디어 아트의 정의

인터랙티브 미디어 아트의 등장은 디지털 미디어와 예술의 결합인 ‘매체예술’이라고 하는 미디어 아트에서 그 근본을 찾아볼 수 있다. 미디어 아트가 최초로 등장한 시기는 1960년대로 추정되며,<sup>9)</sup> 미디어 아트의 초기 형태는 텔레비전 위에 자석 등 자기장이 발생하는 물건을 두어 전파를 흐트러뜨리는 발상에서 시작되었으며, 이는 비디오 아티스트인 백남준이 초기에 시도한 방식으로 텔레비전이 가진 본래의 기능인 정보 수신이라는 도구성

8) 서현석, 송상민, 한기은, 「디지털 미디어에서 메타적 사고를 통한 인터페이스의 경험 확장-증강된사물, 미디어 아트 사례를 중심으로」, HCI학술대회, 2009, pp.1012

9) [http://blog.daum.net/1st\\_kofac\\_supporters/38](http://blog.daum.net/1st_kofac_supporters/38)

에서 벗어나, 텔레비전이 영상과 그림을 전송하는 전파를 받아들인다는 사실에 주목한 것이라고 할 수 있다. 백남준과 같은 시기에 비디오 아트를 창안한 보스텔(W. Vostell)은 미디어 아트의 속성을 실험적이고 불안정 하면서도 풍요로운 ‘해프닝’ (Happening)이라는 맥락에서 이해하고, 이러한 ‘해프닝’ (Happening)의 개념으로서 예술을 감상하는 관람객으로부터 예술적 사건 속으로 끌어들이는 미디어 아트의 성격으로 정의했다.<sup>10)</sup>

이후 현대 사회는 기술 산업의 급속한 발전에 따라 다양한 디지털 미디어가 출현을 하게 되면서, 사회 전반에 걸쳐 지대한 영향력과 현대 사회에 필수적인 요소로서 그 역할은 더욱 확대되어지고 있다. 그 중에서도 예술은 디지털 미디어를 가장 적극적으로 수용하면서, 디지털 미디어만이 지닌 고유의 특징을 예술과 융합시키면서 새로운 커뮤니케이션의 도구로서 진화 시켰으며, 이러한 미디어 아트는 각종 매체를 활용하는 미디어아트 중에서도 관람객과의 상호작용이 작품의 가장 중요한 부분을 차지하는 장르인 인터랙티브 미디어 아트라는 이름으로 대중과의 인터랙티브, 즉 상호작용의 양방향 커뮤니케이션을 강조하고 있다.

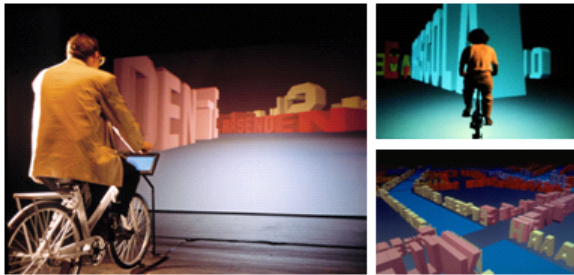


그림 3. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw), '읽을 수 있는 도시'(The Legible City). 1989-1991

10) 한국콘텐츠진흥원, 『예술 기술과 융합하다-인터랙티브 미디어 아트』, 문화기술(CT) 심층리포트, 2011.05, pp. 2



<그림 3>은 예술가인 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 ‘읽을 수 있는 도시’ (The Legible City)로 컴퓨터와 연결된 자전거를 타고 페달을 밟으면서 스크린의 3차원 가상 도시를 여행 하면서, 관람객의 행위가 작품의 시스템과 일치되는 실재를 경험할 수 있는 인터랙티브 미디어 아트이다. 관람객의 직접 참여로 가상공간을 조정하고, 몸을 움직이면서 다감각적으로 체험을 하는 동시에 텍스트의 맥락을 해석함으로써, 지각적으로도 가상환경에 완전히 참여하는 진보된 커뮤니케이션의 형태이다. 이러한 관람객이 직접 경험하는 가상공간의 체험은 관람객들로 하여금 공간에 대한 관심을 확대시키는 결과를 낳았고, 이는 제한된 공간에서 벗어나 관람객의 참여와 의사소통의 새로운 시도로서 인터랙티브한 건축 개념을 포함하는 확장된 시네마라는 개념을 구축했다.<sup>11)</sup>

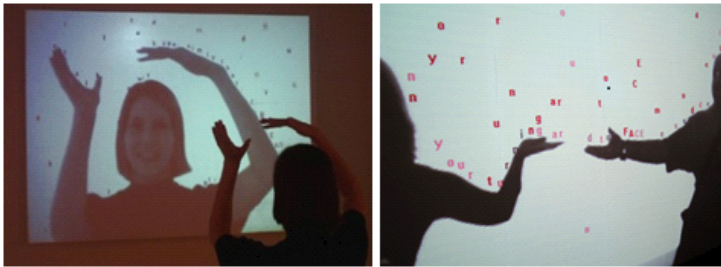


그림 4. 카밀 우터백(Camille Utterback)와 로미 아키테프(Romyachituv), ‘글자 비’ (Text Rain), 1999

<그림 4> 사례는 컴퓨터 공학자인 카밀 우터백(Camille Utterback)과 사진, 비디오 예술가인 로미 아키테프(Romyachituv)의 관람객과 직접 대화를 시도하는 ‘글자 비’ (Text Rain)라는 콜라보레이션 작품으로, 대형 프로젝터 스크린을 전면으로 바라보는 관람객을 예술가처럼 퍼포먼스의 대열에 동참시키고, 낙하하는 텍스트와 함께 유희적 커뮤니케이션<sup>12)</sup>을 경험할 수

11) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1691784&cid=42219&categoryId=42223>

12) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1691784&cid=42219&categoryId=42223>

있는 인터랙티브 미디어 작품이다.

앞의 사례에서 살펴본바와 같이 인터랙티브 미디어 아트는 관객과 같은 공간 안에 공존하며, 작품의 인터랙티브 즉, 상호작용적 커뮤니케이션에 의해 관객의 욕망과 호기심을 내면에서 외면으로 도출시키는 체험적 경험의 새로운 메시지라고 할 수 있다. 이것은 기존의 관객이 수동적으로 감상하는 단방향 커뮤니케이션에서 벗어나 관객이 직접 참여 할 때 비로소 예술로서 완성이 된다는 양방향 커뮤니케이션의 확산된 능동적 예술로의 진화라고 할 수 있다.

## 2. 인터랙티브 미디어아트의 모바일로의 확장적 전개

1973년 모토로라(Motorola)사의 연구원인 마틴 쿠퍼(Martin Cooper)에 의해 세계 최초로 모바일이 개발되었고<sup>13)</sup>, 이후 1990년대부터 많은 사람들이 이용할 수 있는 모바일이 보급되었다. 이동식 전화인 모바일의 등장은 기존의 유선전화에서 비롯된 음성언어중심 문화에서 문자언어와 그림언어를 기반으로 한 문화로 확산되는 계기가 되었고, 이동이 가능한 특징으로 시간과 공간적 제약에서 자유로워 졌다.

매체의 발달에 따라 새롭게 등장한 이동식 소형 컴퓨터인 모바일은 카메라, 터치, 위치인식 등 멀티 센서와 무선통신 서비스 기술이 탑재된 장치로 인간의 감각을 확장할 수 있는 편리한 커뮤니케이션 도구로서 인간의 삶과 생활에 영향을 미치는 것은 물론, 상호작용을 기반으로 한 대중성과 과급력이 높은 새로운 예술장르인 모바일 인터랙티브 미디어 아트를 구현하게 되었다.

모바일은 컴퓨터와 달리 휴대성과 이동성이 높아 다른 공간에 있는 사람들과 실시간 접촉이 용이하고, 점점 다양해지는 자체 센서기능으로 개개인 또는 다수의 자율적인 참여를 통하여 양방향의 커뮤니케이션이 가능한 인터랙티브한 미디어 매개체로서 독창적인 작품의 제작이 가능한 동시에, 그 형태나 범위 또한 무한

---

13) 안드레아 피치, 전이주 옮김, 『모바일 웹앱 개발 완벽 가이드』, 2013.05, pp. 6

하다 라고 할 수 있다. 이러한 모바일을 이용한 인터랙티브 미디어아트는 모바일의 기능적 특성과 내용적 특성을 통하여 구현되고 있다.

첫 번째 기능적 특성으로 전화통신의 기본 사용 목적은 물론, 확장된 네트워크 기능으로 사용자들의 실제 삶과 온라인의 삶의 구분이 모호해졌으며, 시간과 공간의 제약이 없이 언제 어디서나 누구든지 커뮤니케이션이 가능하다는 접근의 용이성을 들 수 가 있겠고, 두 번째 내용적 특성으로 개인성, 이동성, 휴대성과 감각적 센서 기능의 터치 패널을 통한 인터랙션을 들 수 가 있다. 이러한 모바일의 기능적 특성과 내용적 특성은 기존 순수예술의 ‘보다’의 관점에서 관람객의 ‘참여’를 유도하는 다감각을 활용한 작품을 제작하고 감상하는 양방향 인터랙션을 가능하게 하였고, 기술의 응용을 통해 생성되는 표현의 확장으로 능동적인 커뮤니케이션의 공유가 가능하게 되었다.

본 연구에서는 모바일의 특성인 네트워크성, 개인성, 이동성, 휴대성, 인터랙션, 유희성에 의해 확장되어진 체험적 커뮤니케이션의 상호작용적 효과와 대중예술로서의 새로운 가능성을 모바일 인터랙티브 미디어 아트 사례들을 통하여 살펴보고자 한다.

## IV. 사례분석

### 1. 인터랙션에 의한 감상적 체험

모바일 미디어 아티스트들은 모바일 앱(App: Application)을 통해 그림과 디지털 테크놀로지, 사진과 디지털 테크놀로지, 영상과 테크놀로지 등의 융합으로 가상의 심미적 세계를 표현하고, 관람객과 사용자들은 이들의 작품을 재해석되고 재생산하는 관계적 상호작용인 인터랙션을 경험 하게 된다.

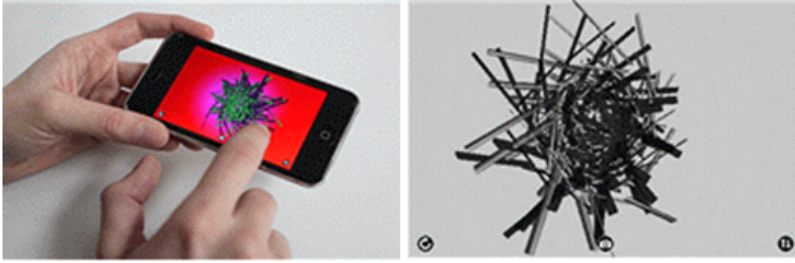


그림 5. 미구엘 체발리어(Miguel Chevalier)의  
‘픽셀 눈’ (Pixel Snow), 2009

<그림 5>사례는 미구엘 체발리어(Miguel Chevalier)가 애플 앱 스토어(Apple App-Store)에 제공하고 있는 ‘픽셀 눈’ (Pixel Snow)이라는 작품으로, 이용자들이 모바일의 터치스크린과 회전 센서를 통하여 인터랙션하며 감상할 수 있도록 제작되었다. 모바일에 생성된 작품을 직접 손으로 움직이면서 인공적으로 만들어진 이미지를 원하는 방향으로 점진적이고 때론 급진적 형태로 자유롭게 변화 시키며 감상 할 수 있으며, 가상의 세계를 통한 고정화되지 않고 상호 반응하는 생명력을 경험 할 수 있다.

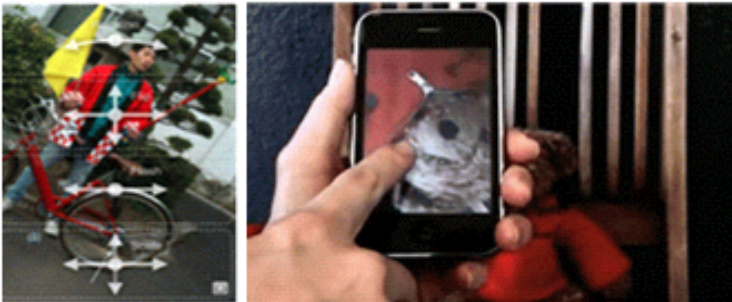


그림 6. 마사유키 아카마츠(Masayuki Akamatsu)의  
‘TransReality’ , 2009

<그림 6>사례는 일본의 대표적 미디어 아티스트인 마사유키 아카마츠(Masayuki Akamatsu)가 아이폰 카메라가 보는 현실의 이미

지를 다양한 방식으로 변형하는 ‘TransReality’, ‘Mirroscope’, ‘Snappy’, ‘Timetracks’ 등의 인터랙티브 미디어 아트 작품들을 앱스토어(App-Store)에 제공하고 있다. 모바일에서 구현된 반응하는 예술로서 이용자들이 자유롭게 스스로 즐기고 참여할 수 있는 가능성과 몰입을 증폭시킨 인터랙션을 통한 모바일 미디어 아트를 경험하고 감상할 수 있다.

## 2. 디지털을 통한 아날로그적 체험

디지털 미디어 시대로 빠르게 변모함에 따라 과학과 기술의 진보는 개인을 넘어 사회 전반적인 커뮤니케이션의 도구로 우리의 삶은 보다 풍요롭고 윤택해지고 있으며, 사람들은 다양한 정보를 어디서나 쉽게 수집하고, 공유할 수 있는 시대에 살고 있다. 더불어 삶의 수준이 향상 되면서 문화, 예술에 대한 수요와 그 기대치와 지적 호기심이 증가하면서 첨단기술을 기반으로 한 디지털 미디어에 대한 관심은 과거에 비해 증대되고 있는 것이 사실이다. 이에 새로운 커뮤니케이션의 트렌드로 첨단 디지털 환경과 아날로그적 정서의 융합은 다양한 분야에서 시도되고 있다. 이는 고도로 발달된 현대의 기술 중심 사회에서 탈피해서, 보다 감성적인 인간 본연의 행위를 표현하기 위한 ‘차가운 기술’ 과 ‘따뜻한 감성’의 만남이라는 커뮤니케이션의 융합이라고 할 수 있다.

터치센서를 기반으로 한 인터랙티브 디바이스들의 등장으로 손가락 터치로 그림을 그리거나 음악을 연주하고, 화면을 만지는 등의 새로운 디지털 기반의 아날로그적 예술을 경험할 수 있는 ‘앱아트(App-Art)’ 애플리케이션들이 모바일을 통해 속속 등장하고 있다.

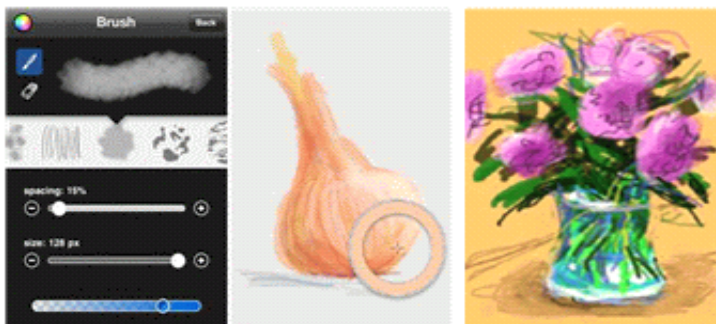


그림 7. 데이비드 호크니(David Hockney), ‘무제’, 2009,  
애플 어플리케이션(Apple Application)의 브러쉬즈 앱(Brushes-App)

<그림 7>사례는 애플 어플리케이션(Apple Application)에서 제공하고 있는 손가락 터치로 드로잉이 가능한 브러쉬즈 앱(Brushes-App)으로 물감이나 붓과 같은 복잡한 도구 없이도 시간과 공간의 제약 없이 작업을 할 수 있으며, 이는 예술가들과 일반 대중들에게 손쉬운 아날로그적 예술 체험을 할 수 있는 도구로 사용되고 있다. 데이비드 호크니(David Hockney)는 이동성과 휴대성이 용이한 모바일의 브러쉬즈 앱(Brushes-App)을 이용한 평거페인팅의 행위를 통해 주로 주변에서 볼 수 있는 풍경, 정물, 그리고 아이폰에 비치는 자신의 모습을 스크린을 통한 손가락의 터치로 표현 하고 있다. 이러한 예술체험은 모바일의 가장 큰 장점인 터치센서 기능과 더불어서 실시간으로 시공간의 제약 없이 작품을 공유하고, 감상할 수 있는 디지털 기반의 아날로그적 체험이라고 할 수 있다.<sup>14)</sup>

14) 박소영, 「스마트폰을 예술 표현도구로 사용한 예술에 관한 연구-아이폰 드로잉을 중심으로」, 조형미디어학, Vol. 14 No. 1, 2011, pp. 91-92



그림 8. Smule(www.smule.com)사의 제퍼 앱(Zephyr-App)

<그림 8>사례는 첨단 디지털 환경과 아날로그적 감성을 결합한 새로운 예술의 한 경향을 보여주고 있는 Smule(www.smule.com)사가 애플 앱스토어(Apple App-Store)에 제공하고 있는 앱아트(App-Art) 어플리케이션(Application)이다. 제퍼 앱(Zephyr-App)을 실행 시키면 지구가 천천히 회전을 하게 되고, 스크린위의 손가락의 움직임에 따라 신비로운 소리와 함께 그림이 그려지게 되는 방식으로, 그림을 그리고 나면 지구 어딘가에 있을 누군가와 함께 소통 할 수 있는 즉, 디지털적인 기기를 통해 지극히 아날로그적인 방식의 커뮤니케이션이 가능한 손쉬운 드로잉 앱(App)이라고 할 수 있다. 이러한 새로운 예술적 커뮤니케이션은 작가의 상상력이 놀이를 기반으로 하는 감상자의 참여로 완성되는 경우라고 할 수 있다.



그림 9. Smule(www.smule.com)사의 오키리나 앱(Ocarina-App)

<그림 9> 사례는 Smule(www.smule.com)사의 오키리나 앱(Ocarina-App)으로 아이폰을 입으로 불며 합주를 하는 방식으로, 누구나 쉽게 이용할 수 있는 편리한 사용방법과 악기나 사물에 대해 독특하게 접근하는 인터랙티브 미디어 아트라고 할 수 있다. 아이폰의 마이크 기능을 이용해서 기존 전통적인 악기의 사용 방법과 같이 입으로 불고, 터치스크린을 눌러서 악기를 연주한다는 개념으로, 전 세계 어느 곳에서나 오키리나 앱(Ocarina-App)을 사용하는 사용자들의 연주를 실시간으로 듣고 함께 공유하고 공감할 수 있다. 이는 디지털 기기를 통한 아날로그적 행위와 감성의 융합으로 새로운 커뮤니케이션의 확장과 가능성을 시도하고 있는 모바일 인터랙티브 미디어아트라고 할 수 있다.

인류의 가장 원초적이고 아날로그적 의사소통의 도구인 손가락의 터치에 의해 모바일로 구현되는 작품은 관람객과 예술가 사이의 관계나 작품의 전시 형태면에 있어서도 기존의 예술과는 다른 형식과 방법을 제시해 주고 있다. 이는 단순한 예술가들의 새로운 캠퍼스 혹은 전시장이 아닌, 보다 많은 대중들에게 예술적 상상력을 자극할 수 있는 미디어로서 첨단 디지털 환경과 아날로그적 감성을 결합한 커뮤니케이션의 매개체라고 할 수 있다.

### 3. 참여에 의한 성장적 체험

새롭게 등장한 스마트 모바일 기기와 인터넷 구축 시스템은 사



람들이 시공간을 초월한 커뮤니케이션을 가능하게 한다. 모바일 기기의 가장 큰 장점인 멀티미디어성은 사용자간 다양한 커뮤니케이션의 형태를 마련하게 되었고, 이것은 무선인터넷을 통해 수집한 콘텐츠들을 중시하고 이를 통하여 다양한 문화현상을 선두하고 있는 M세대(Mobile Generation)<sup>15)</sup>를 형성하였다.

그들은 스마트 모바일 기기를 이용하여 서로 커뮤니케이션하고, 그들만의 문화를 형성하고 공유하며, 문화생활과 놀이를 동시에 추구하는 경향을 보인다. 이러한 스마트 모바일 기기로 인해 진전된 사람들의 사회성은 디지털 기기를 기반으로 한 새로운 SNS<sup>16)</sup>플랫폼을 창출하면서, 사람들에게 내재되어 있던 참여(Participation), 자아정체성(Self-Identity)발현, 그리고 쌍방향(Interactive Communication)의 욕구를 충족시켜 주고 있다.<sup>17)</sup> 이러한 욕구 충족은 대중화된 스마트 모바일을 통하여 참여자들은 서로 작업 과정을 공유하며, 상호작용적 커뮤니케이션의 공동작업으로 감상자가 되는 동시에 창작자로서 물리적 공간에서만 이루어졌던 관람객과 작품과의 커뮤니케이션의 한계를 극복하고, 실시간으로 작품을 감상하고, 또 성장할 수 있는 체험적 요소를 극대화 시키고 있다.

---

15) <http://tip.daum.net/question/57354726?aid=3sfa9>

M세대:모바일세대(Mobile Generation)나 밀레니엄 세대(Millennium Generation)란 뜻으로 쓰임

16) 네이버지식백과,

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1526243&cid=42171&categoryId=42180>  
SNS(Social Network Service):특정한 관심이나 활동을 공유하는 사람들 사이의 관계망을 구축해 주는 온라인 서비스(페이스북(Facebook)과 트위터(Twitter) 등)

17) <http://eungs.tistory.com/category/미디어>

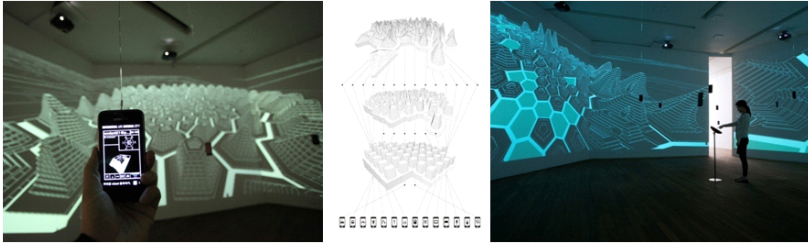


그림 10. 하태석, ‘미분생활 적분도시’ (Differential Life Integral City), 2010

<그림 10>사례의 ‘미분생활 적분도시’ (Differential Life Integral City)는 건축가이자 미디어 아티스트인 하태석의 작품으로, 모바일 앱(App)을 통해 본인에게 제공되는 선택사항들을 설정한 후, 집을 짓고 이를 바탕으로 도시가 설계되는 집단지성을 이용하여 가상의 도시를 설립하는 프로젝트이다. 많은 사람의 기여를 통하여 압축된 시간 안에 생성, 변화하는 도시를 제안하고 도시의 역사를 만들며, 사람들이 참여할수록 도시는 점점 더 시민들의 삶을 반영하고, 분화하고, 곧 미분화된 도시적 삶으로 적분화된 도시를 이룬다.<sup>18)</sup> 이러한 정체성의 형성은 커뮤니티를 형성하고, 커뮤니티는 참여자 간의 신뢰로 다양화된 도시를 실시간으로 증식시키고 실현시킬 수 있다. 참여자의 수가 늘어남에 따라 도시는 점차 참여자들의 라이프스타일에 맞춘 분화된 모습으로 변화 하고 성장 하게 된다.

‘미분생활 적분도시’ (Differential Life Integral City)는 전 세계 어디에서든 누구나 참여가 가능하며, 많은 참여자들의 아이덴티티가 반영되어 설계되는 도시로서 과학기술과 인문학을 바탕으로 제작된 대중의 참여에 의해 성장하는 체험의 진화를 보여주고 있다.

18) 이보람, 앞의 논문 pp. 28

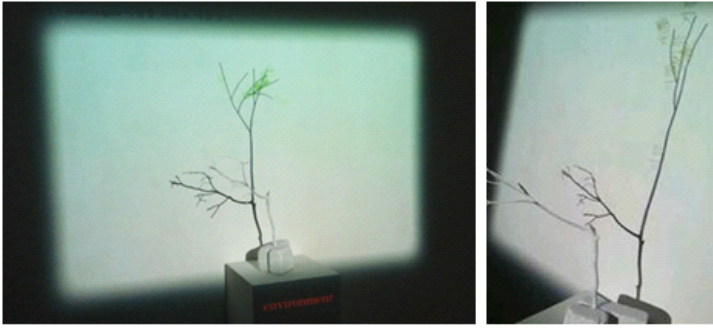


그림 11. 이준, '트위터 속 감정데이터로 성장하는 한 그루의 나무', 2012

<그림 11>사례는 '트위터 속 감정데이터로 성장하는 한 그루의 나무'<sup>19)</sup>라는 주제로 온라인에 떠도는 문자, 이모티콘 등이 함유하고 있는 감정의 데이터에 의해 성장하는 나무의 모습을 보여준다. 작가가 제작한 프로그램은 한 인터넷 포털 사이트의 실시간 날씨데이터와 소셜 네트워크에서 사람들이 나누는 단문메시지를 바탕으로 정보를 추출하고, 이를 바탕으로 가상의 날씨와 자양분에 의해 나무가 꿈꾸었던 충만한 생명과 성장을 표현한다.<sup>20)</sup> 전 세계의 트위터에서 나오는 '기쁨, 슬픔, 역겨움, 분노, 놀람'의 감정의 데이터 중 가장 높은 값의 감정이 나뭇가지에 매달리게 된다. 동시대의 대중이 현재 지니고 있는 감수성을 식물의 죽음과 삶을 통하여 시각적으로 확인해 볼 수 있다. 소셜 네트워크 공간에서 참여자들의 다양한 주제에 대한 감정과 대화의 키워드들은 곧 나무에 생명과 성장의 데이터로서 작품과 참여자간의 감성적 커뮤니케이션을 유도 하고 있다. 트위터나 페이스북과 같은 SNS기반의 소셜 커뮤니티의 참여가 활발해짐에 따라 모바일을 통한 개개인의 많은 정보와 의견은 온라인에 공유가 되고, 디지털 세상 속 커뮤니케이션의 키워드를 추출하고 표현함으로써 대중들은 참여에 의한 성장적 체험예술에 동참 할 수 있다.

19) 사비나 미술관 전시 SNS Art 도록, 2012

20) 이보람, 앞의 논문 pp.38

## V. 결론

현대 디지털 기술의 급격한 발달은 사회적 움직임과 함께 인간의 삶과 인식의 변화뿐만 아니라 예술분야에서도 커다란 영향을 끼치고 있다. 지속적으로 발전하는 기술에 힘입어 첨단 기기를 매개체로 예술적 상상력을 현실화 시킬 수 있게 되었고, 이로 인해 새로운 예술적 세계관과 패러다임이 형성되기에 이르렀다. 이러한 변화는 ‘매체예술’이라고 하는 미디어 아트를 기반으로 관람객과의 인터랙션인 상호작용이 가장 중요한 부분을 차지하고 있는 인터랙티브 미디어 아트의 장르로서 구체화 되었으며, 사회, 문화적 사고에 대한 다양한 접근과 대중과의 커뮤니케이션 영역을 점차 확장 시키고 있다. 이러한 인터랙티브 미디어 아트는 디지털 기술의 집결체인 모바일의 다양한 입력 장치와 각종 센서들이 제공하고 있는 어플리케이션(Application)을 통해 공간을 초월한 실시간 공유와 즉각적인 인터랙션을 기반으로 예술의 근본적인 변화를 가지고 왔다. 또한 모바일의 기기적 특성을 통하여 작가의 상상력과 감상자의 적극적 참여로 완성되는 체험적 대중예술로서의 새로운 커뮤니케이션의 가능성을 제공해 주고 있다.

앞서 사례에서도 살펴 볼 수 있듯이 모바일을 통하여 창조된 모바일 인터랙티브 미디어아트는 터치에 의한 인터랙션에 의해 관람객이나 사용자들에게 재해석되고, 재생산되는 예술세계를 체험 할 수 있게 하고, 첨단 디지털 환경과 아날로그적 감성을 결합한 융합예술의 새로운 접근방식을 경험 할 수 있게 한다. 또한 대중화된 스마트 모바일과 인터넷 구축 시스템은 시간과 공간의 제약 없이 커뮤니케이션을 가능하게 하고, 더 많은 참여자들의 상호작용적 공동 작업으로 물리적 공간에서만 이루어졌던 관람객과 예술가 사이의 관계나 작품의 전시 형태면에 있어서도 기존의 예술과는 다른 관계적 한계를 극복하고, 적극적 참여를 통하여 확장되어진 성장적 커뮤니케이션으로서의 의미를 부여하고 있다.

융합과 상호작용, 체험의 화두인 모바일 인터랙티브 미디어아

트는 발전하는 미래 첨단기술과 예술 그리고 새로운 감성이 만나 우리의 생활과 새로운 커뮤니케이션의 접근 방법을 제시하고 있으며, 융합과 통섭의 시대적 트렌드에 따라 예술과 학문, 문화산업 등의 다양한 분야에서의 유동적인 플랫폼을 제공하므로서 새로운 예술로서의 무한한 가능성을 보여줄 수 있는 장르가 될 것으로 전망된다.

## 참고문헌

- 목선아, 백준기, 「비언어 커뮤니케이션 관점에서 바라본 인터랙티브 미디어아트에 대한 접근 및 분석」, 한국콘텐츠학회논문지, Vol. 13 No. 12, 2013.10, pp. 585-594
- 박소영, 「스마트폰을 예술 표현도구로 사용한 예술에 관한 연구-아이폰 드로잉을 중심으로」, 조형미디어학, Vol. 14 No. 1, 2011, pp. 87-94
- 박정아, 「체험형 전시에서 미디어아트 활용에 대한 연구」, Journal of Korean Institute of Cultural Product Art & Design Vol. 36, 2014, pp. 29-41
- 서현석, 송상민, 한기은, 「디지털 미디어에서 메타적 사고를 통한 인터페이스의 경험 확장-증강된사물, 미디어 아트 사례를 중심으로」, HCI학술대회, 2009, pp. 1009-1014
- 이보람, 「스마트폰을 이용한 미디어아트 작품 연구-본인작품 'Bo Pollock' 을 중심으로」, 이화여자대학교 석사논문, 2011.06
- 이일순, 「정보디자인에서 효과적 커뮤니케이션을 위한 멀티미디어 사용 원리에 관한 연구」, 한국만화애니메이션학회, 제13권, 2008, pp.255-267
- 진경아, 김종덕, 「인터랙티브아트 인터페이스에 확장된 신체의 의미와 역할」, 한국디자인문화학회지, 제16권, 제2호, 2010, pp. 449-457
- 최은영, 홍륜영, 김재현, 김치용, 「디지털 아트의 미학적 특성에 관한 연구」, 한국디지털디자인협의회, 2012, pp. 203-212
- 하임성, 「환영적 인터랙티브 미디어 아트의 미시 서사구조에 대한 연구」, 한국만화애니메이션학회, 제28권, 2012, pp.181-208

레프 마노비치, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.

마셜 맥루한, 박정규 옮김, 『미디어의 이해』, 커뮤니케이션북스, 1997,

사비나 미술관 전시 SNS Art 도록, 2012

오미영, 『커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스, 2012

안드레아 피치, 전이주 옮김, 『모바일 웹앱 개발 완벽 가이드』, 2013.05

한국콘텐츠진흥원, 『예술 기술과 융합하다-인터랙티브 미디어 아트』, 문화기술(CT) 심층리포트, 2011.05

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1691784&cid=42219&categoryId=42223>, 2015.04.15.

[http://blog.daum.net/1st\\_kofac\\_supporters/38](http://blog.daum.net/1st_kofac_supporters/38), 2015.04.18.

<http://tip.daum.net/question/57354726?aid=3sfa9>, 2015.04.18.

네이버지식백과,  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1526243&cid=42171&categoryId=42180>, 2015.04.21.

<http://eungs.tistory.com/category/미디어>, 2015.04.21.

## ABSTRACT

### Study on Mobile Interactive Media Art based on The Interaction of Experiential Communications

Jung, Yoon-Sung

Modern technology in the development and convergence of art brought the rapid development of the media arts actively accommodating 'media art' digital media. It has to go to expand the area and limitations as a basis of communication in the 21st century, a new artistic creativity, through the gathering of the existing chain of modern digital mobile technologies and new genre public art that is based on interactive communication break down the boundaries between sectors It has evolved into. This fusion of high technology and the art of mobile interactive media art is to overcome the limitations of time and physical space, as an active subject of interaction and participation, and expanding the range of experiential communications, such as art and science, cultural industries giving provides a flexible platform for a variety of applications.

This study presents an expanded paradigm of the new communication and interactive media that define the reporting year review through the literature on art, experiential mobile communications through a case study of mobile interactive media art that is used as a medium of artistic expression the interactive effect was analyzed as a possible new public art.

Convergence and interactivity, mobile interactive media art as a buzzword experience has proposed a new approach to high-tech and art and meet the new sensibility of our life and communication, unlimited possibilities worthy of the contemporary trend of convergence and consilience with a new art genre is expected to continued to evolve and develop.

Key Word : Experiential Communications, Interaction, Media Art, Mobile, Mobile Interactive Media Art

정윤성  
경희사이버대학교 미디어콘텐츠디자인학과 교수  
(130-739) 서울특별시 동대문구 경희대로 26  
네오르네상스관 미디어콘텐츠디자인 학과사무실  
Tel : 02-3299-8616  
musey45@khcu.ac.kr

논문투고일 : 2015.05.01.

심사종료일 : 2015.05.22.

게재확정일 : 2015.05.30.