JDCS
디지털콘텐츠학회논문지
Journal of Digital Contents Society
Vol. 20, No. 3, pp. 505-512, Mar. 2019

인터랙티브 아트에서 관객의 시각적 경험에 관한 연구 -포트레이트와 융합을 중심으로-

강 민 석 · 주 종 우*
중앙대학교 뉴미디어아트 대학원

A Study on the Visual Experience of the Audience in Interactive Art -Focus on Convergence with Portrait-

Min-seok Kang · Jongwoo Joo*
Department of New media art Master's course, Chung-Ang University, 84 Heukeok-ro, Seoul, Korea

[요 약]

우리에게 유명한 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)의 모나리자(Mona Lisa)부터 지갑 속 주민등록증의 사진까지 포트레이트(Portrait)는 인류의 역사에서 늘 함께했다. 기록의 산물 이였던 포트레이트는 시대의 흐름이 반영되며 예술적 표현 가치로서 인정받게 되었다. 특히 오늘 날에는 다양한 매체와 융합한 새로운 형태의 포트레이트가 등장했다. 이와 같이 새로운 매체를 활용한 포트레이트의 구축은 전시 형태의 변화를 주도하고 있으며, 포트레이트의 미래를 제시하고 있다고 평가할 수 있다. 본 연구는 이러한 포트레이트의 변화에 주목하고 포트레이트와 인터랙티브 아트(Interactive Art)가 융합된 작품에서 관객의 시각적 경험을 연구하는 것에 있다. 이를 위해 연구자는 포트레이트와 인터랙티브 아트의 개념과 특징에 관한 이론적 고찰을 바탕으로 인터랙티브 아트와 결합된 포트레이트의 시각적 경험 관한 설문을 실시하고 결과를 도출하였다. 이는 새로운 매체와 융합된 포트레이트 전시에 대한 시사점을 제공해 줄 수 있다는 측면에서 유의미함을 갖는다.

[Abstract]

From the famous Mona Lisa by Leonardo da Vinci to a photo ID card in your wallet, portraits have always existed in the art history of humankind. Portraits, which are the artistic records of people, have also proved their value as artistic expressions throughout time. In particular, there is now a new form of portraits, one that is integrated into various media. Building a portrait using new media is a leading reason for the changes in exhibition types and suggests the future of portraits. This study aims to focus on such changes in portraits and to investigate the visual experiences in works integrated with interactive art. For this, the author conducted a survey on visual experiences combined with interactive art based on the theoretical considerations ofthe concept and the characteristics of portraits and interactive art, and presents the results. This is significant in terms of providing the implications for portrait exhibitions integrated with new media.

색인어 : 포트레이트, 인터랙티브 아트, 뉴 미디어 아트, 시각적 경험, 선호도
Key word : Portrait, Interactive art, New media art, Visual Experience , Preference

http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.3.505

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-CommercialLicense(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 18 February 2019; **Revised** 28 February 2019
Accepted 20 March 2019

***Corresponding Author; Jongwoo Joo**

Tel:
E-mail:

Ⅰ. 서 론

포트레이트(Portrait)는 인류의 역사에서 늘 함께 했다. 고대와 중세에는 우상의 의미로서 정치적 지도자를 기록했고, 르네상스 이후 근대에 이르러 개인적인 초상화도 많이 제작하게 되었다. 명함판 사진의 등장은 포트레이트가 대중적 인기를 얻는 것에 일조했다. 표현 방식의 주류가 회화에서 사진으로 옮겨감에 따라 포트레이트는 단순 기록의 매체에서 창조적, 예술적 가능성을 갖춘 매체로 거듭나게 되었다. 비디오 아트(Video Art), 웹 아트(Web Art), 인터랙티브 아트(Interactive Art) 등 이전에 없었던 새로운 매체인 뉴 미디어 아트(New Media Art)는 포트레이트와 결합하여 새로운 방식의 예술을 전개시켰다. 특히 인터랙티브 아트는 기존 매체들이 갖지 못했던 상호작용성(Interaction)의 특징을 통해 관객과 소통하며, 유연하고 창조적 표현을 가능케 했다. 이러한 매체의 변화는 관람자의 시각적 경험에도 유의미한 변화로 이어질 거라고 보았다. 본 연구는 포트레이트와 인터랙티브 아트의 특징 및 사례에 대해 알아보고, 각 매체가 관람자의 시각적 경험에 어떠한 영향을 끼치는지를 연구의 목적으로 한다. 이를 위해 연구에서는 포트레이트를 회화, 사진, 인터랙티브 3가지 매체로 분류한 설문을 작성하였으며, 25명의 전문가 집단을 통해 실험을 진행하였다. 따라서 해당 연구의 범위는 매체별 선호도와 그에 따른 관객의 시각적 경험을 분석하였다. 이러한 연구는 앞으로 포트레이트를 통한 표현의 방향성을 제시하고, 나아가 전시 관련 연구에서 활용될 수 있는 방향을 제시한다.

Ⅱ. 포트레이트와 인터랙티브 아트

2-1. 포트레이트

1) 포트레이트의 정의

포트레이트는 한 개인을 회화, 드로잉, 또는 사진 등으로 재현한 미술의 형태라고 이야기한다[1]. 포트레이트라는 단어는 초상이란 뜻을 가지며, 초상화, 초상 사진, 초상 조각 등 특정 개인이나 집단을 묘사하는 표현 형태라는 사전적인 의미를 가진다. 포트레이트는 인류의 탄생 이후 지금에 이르기까지 벽화에서 캔버스로, 캔버스에서 사진으로, 그리고 이후 다양한 매체로 표현되어 기록 매체에서 다양한 표현 매체로 확장하였다. 초상이라는 단어의 유래는 불어의 'po(u)rtraire'에서, 'portrait'는 '재생하다' 또는 '복사하다'는 의미의 라틴어 동사 'protraho'로부터 유래되었다[2].

2) 포트레이트의 특징

포트레이트는 기록의 언어로서 시대적인 특징을 가진다. 도시를 창설했던 영웅의 이미지는 기록의 의미와 동시에 우상의 의미였다. 중세 후기, 일반 시민들과 더불어 왕과 귀족, 상공업자와 예술가들에게 성행한 초상 예술은 품격과 권위의 의미를 지녔다[3]. 입체주의(Cubism), 야수주의(Fauvisme)의 등장은 초상화가 가진 사실에 대한 묘사의 의미를 상실하게 했다. 즉, 이 시기는 작가의 표현기법으로 사실묘사가 아닌 추상적 형태의 초상 예술의 시발점이기도 했다. 특히 이 시기 등장한 미국 출신 작가인 찰스 데무스(Charles Demuth)가 동시대 문학인이었던 윌리엄 카를로스 윌리엄스(William Carlos Williams)의 초상화로 그린 '나는 황금의 숫자 5 를 보았다(I Saw the figure 5 in Gold)'라는 작품은 초상화가 갖고 있던 사실 묘사의 의미를 깨부순 작품이었다. 사진의 등장은 포트레이트가 다양한 실험의 결과로서 존재하게 했다. 조각이나 회화의 형태로 존재하던 포트레이트는 사진 매체와 만나 새로운 예술적 표현 가치를 실현했다. 이러한 다양한 시대적 특징을 배경으로 기록의 언어인 포트레이트는 다양한 관점에 따라 여러 특징으로 분류될 수 있다.



그림 1. 찰스 데무스, 나는 황금의 숫자 5 를 보았다
Fig. 1. Charles Demuth, I Saw the figure 5 in Gold)

2-2. 인터랙티브 아트

1) 인터랙티브 아트의 정의

인터랙티브 아트의 포괄적인 개념은 디지털 매체의 상호작용성을 이용한 예술작품이다[4]. 즉, 인터랙티브 아트는 관람자가 작품의 흐름에 영향을 주거나, 구조를 변형시키거나, 환경에 상호반응하거나, 네트워크를 관통함으로써 변형과 제작 행위에 직접 참여할 수 있도록 하는 것이다[5]. 인터랙티브라는 단어는 상호간을 뜻하는 inter-와 작용/활동을 뜻하는 –active의 합성어로서 '상호작용이 가능한' '대화하는' 등으로 해석되며 이러한 개념은 예술, 공학, 문학 등 사회 전 분야에 걸쳐 응용되고 있다[6].

2) 인터랙티브 아트의 특징

인터랙티브 아트의 특징으로는 감상자와 작품 관계가 감정이입에 의존하는 전통예술과 차이가 있는 것으로, 말하자면 테크놀로지를 채용한 감상자의 적극적인 참가 행위에 의해 성립된다. 이것은 종래의 작품 감상자의 입장에서 참가자로 작품을 보는 행위에서 체험하는 것으로 즉, 예술과 관객의 사이에 존재하던 벽이 무너지고 예술과 관객이 공존하는 표현 방법으로 변화하는 것이라고 정의하고 있다[7].

기존의 작품들이 관객과의 소통에 있어 일방적인 단방향성의 소통방식을 갖고 있었다면, 인터랙티브 아트는 지금까지 작품들에서 찾아보지 못한 상호작용이라는 큰 특징을 갖고 있다. 이러한 소통의 변화는 관객과 작품의 구조에서 작가, 작품, 관객의 총체적 삼각구도를 만들어 서로 소통할 수 있게 한다[8].



그림 2. 기존 작품과 관객의 소통방식
Fig. 2. Audience Communication in existing work of art



그림 3. 인터랙티브 아트와 관객의 소통방식
Fig. 3. Audience Communication in Interactive Art

2-3. 사례 분석

동시대 미술의 관점에서 포트레이트는 조각, 회화, 사진 등 전통적 표현 방식으로서 존재할 뿐 아니라, 인터랙티브 아트와 같은 뉴 미디어와 융합하며 새로운 가능성을 시사하고 있다. 특히 뉴 미디어의 특성인 다양한 매체 간 융합은 현대 미술에서 예술과 기술의 경계가 허물어져 가고 있다는 것 또한 의미한다. 그 중 인터랙티브를 활용한 작품들은 관객과의 상호 소통 및 작용을 하며 전통적 방식과의 차별성을 두었다. 경기도 가평에 위치한 인터랙티브 아트 뮤지엄(Interactive art museum)에는 인터랙티브의 특성을 살린 작품들을 전시하고 있다. 이 중 이재형 작가의 'Emotion machine project' 는 인터넷 공간에서 실시간으로 이루어지는 댓글의 정보를 여자 얼굴 형태로 표현한 인터랙티브 방식의 작품을 선보이고 있다. 2018 년 서울시립미술관(SeMA)에서 열린 '서울 미디어 시티 비엔날레'에서 마이크 타이카(Mike Tyka)는 신경 초상화(Neural Portrait)라는 작업을 선보였다. 이는 사진 기록 커뮤니티인 플리커(Fliker)나 트위터의 프로필 사진 수 천 점을 GAN(Generative Adversarial Network)이라 불리는 일종의 기계 학습 신경망을 통해 합성하여 만들어낸 가상의 포트레이트다. 이처럼 오늘날의 포트레이트는 다양한 매체와 융합하며 작가와 관객 모두에게 심미적 경험을 제공한다.



그림 4. 이재형, Emotion machine project
Fig. 4. Jae-hyung Lee, Emotion machine project

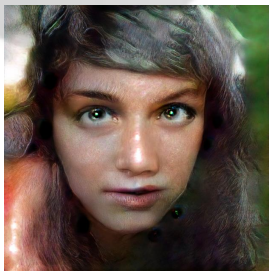


그림 5. 마이클 타이카, 신경 초상
Fig. 5. Mike Tyka, Neural Portrait

III. 관객의 시각적 경험 연구

3-1. 연구 대상

본 연구는 포트레이트가 인터랙티브 아트와 결합하였을 때 관객의 시각적 경험에 끼치는 영향을 연구하였다. 포트레이트가 기존 매체인 회화와 사진의 형태로 존재하였을 때, 인터

랙티브 아트와 결합한 형태로 존재하였을 때의 경우를 제시하였다. 그리고 이에 따른 관객의 시각적 경험을 연구하였다.

3-2. 연구 절차

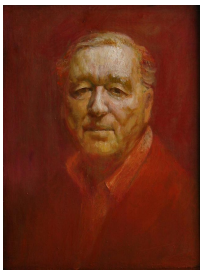
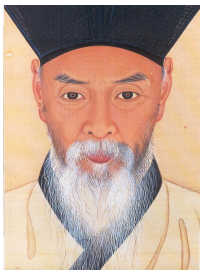




그림 6. 작가 미상, 여연의 초상
그림 7. 다니엘 앤클, 핸릭 반 번스도프
그림 5. 작가 미상, 이채의 초상
Fig. 6. Unidentified painter, Portrait of a Lady
Fig. 7. Daniel Enckell, Henrik von Bunsdorf
Fig. 8. Unidentified painter, Portrait of a Lee-chae




그림 9. 준 멘도자, 제프리 하우
그림 10. 조나단 예오, 이드리스 엘바
Fig. 9. June Mendoza, Geoffrey howe
Fig. 10. Jonathan Yeo, Idris Elba

해당 작품들은 설문에 사용된 '초상화'로 시대별, 화풍별로 각기 다른 작품을 선정하였다.





그림 11. 라이언 플루저, 니콜라스 모리슨
그림 12. 나다브 칸더, 스티브 배넌
그림 13. 마일즈 알드리지, 비올라 데이비스
Fig. 11. Ryan Pfluger, Nicholas Morrison
Fig. 12. Nadav Kander, Steve Bannon
Fig. 13. Miles Aldridge, Viola Davis

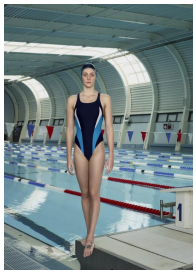



그림 14. 앤더슨 & 로우, 프란 할살 골란 레빈 & 재커리 리버만
그림 15. 리차드 아베든, 자화상
Fig. 14. Anderson & Low, Fran Halsall
Fig. 15. Richard Avedon, Self-portrait

해당 작품들은 설문에 사용된 '초상사진'으로 색과 조명을 비롯한 표현방식에 차이를 두고 선정하였다.




그림 16. Tmema (골란 레빈 & 재커리 리버만), Reface
그림 17. 키스미크로스, MYSELF
Fig. 16. Tmema (Golan Levin & Zachary Lieberman), Reface
Fig. 17. kissmiklos, MYSELF

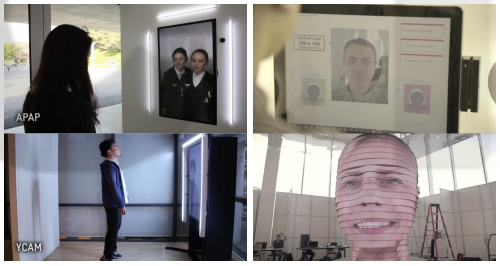


그림 18. 제 4 화 안양공공예술 프로젝트 만들자 연구실 | 야마구치 정보예술센터, 얼굴을 공유하다
그림 19. 매튜 모, As We Are
Fig. 18. The 4th APAP Making Lab | YCAM Interlab, Sharing Faces
Fig. 19. Matthew Mohr, As We Are



그림 20. 필립 슈미트, 처음 보는 초상화
Fig. 20. Philipp Schmitt, Unseen Portraits

해당 작품들은 설문에 사용된 '인터랙티브 아트' 작품으로 관객이 작품에 참여하며, 포트레이트를 활용한 작품을 선정하였다.

본 연구를 위해 포트레이트를 회화, 사진, 인터랙티브 3 가지 카테고리로 분류하여 5 개 작품씩, 총 15 개의 작품을 선별하였다. 또한 관객의 매체별(작품별) 선호도, 관객과의 직간접적 소통의 정도를 파악하기 위한 12 개의 질문을 통해 설문을 작성하였다. 평면으로 존재하는 회화, 사진 작품과 달리 관객의 개입을 보여주는 인터랙티브 아트의 경우에는 5 개의 작품을 영상으로 대체하여 설문을 진행하였다. 해당 설문을 위한 25 명의 전문가 집단을 구성 후 각 작품들의 시각적 경험에 대해 묻는 설문지로 연구를 진행하였다.

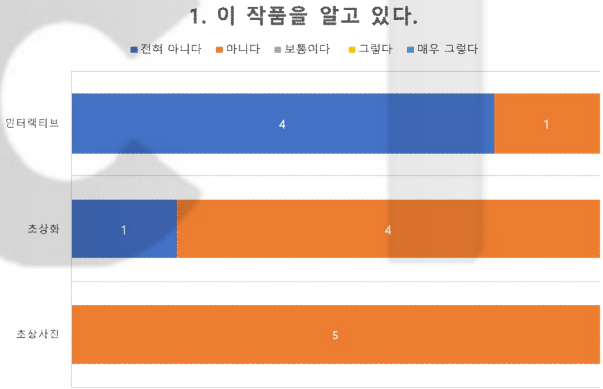
3-3. 연구 결과

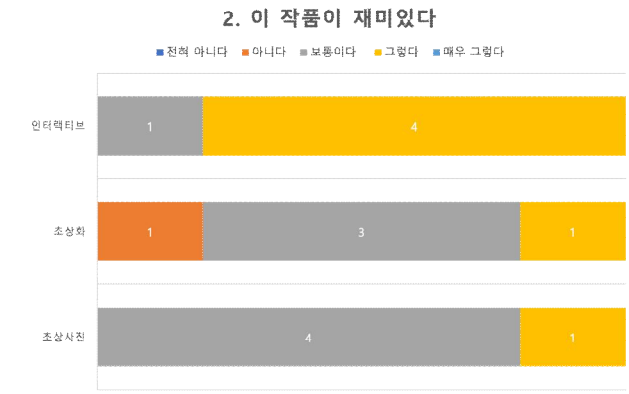
본 연구는 포트레이트가 인터랙티브 아트와 결합하였을 때 사진이나 그림과 결합했을 때 보다 관객의 시각적 경험에 유의미한 차이점을 가져다 줄 것이라고 추론하였다. 인터랙티브 아트를 활용한 작업이 전통적 매체의 작업들보다 전시에 있어 유도적 동선이 발생하였다는 기존 연구사례를 토대로 포트레이트와 결합하였을 때에도 비슷한 결론을 유추할 수 있다고 판단했다.

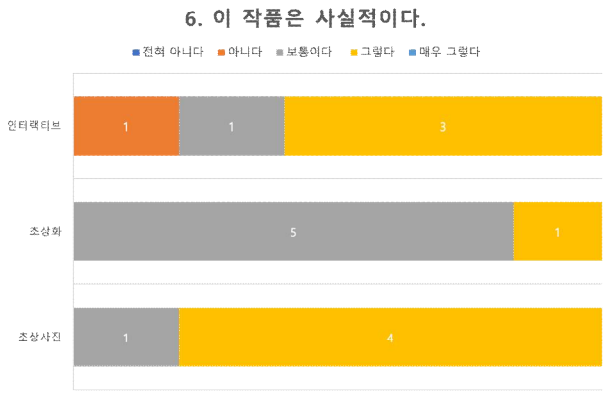
작품의 숙지도에 따른 시각적 경험을 판단하기 위한 질문에서는 '전혀 알지 못한다', '알지 못한다'라는 답변이 주를 이뤘다. 따라서 설문에 사용된 작품들은 사전에 인지하고 있지 않으므로 숙지도에 따른 시각적 경험은 고려되지 않았다. 각 매체별 선호도를 나타내는 질문들에서는 사전에 예측한 결과와 비슷한 결과가 도출되었다. 작품의 재미, 흥미, 호기심 유발 그리고 해당 작품의 전시에 방문하고 싶다는 질문에서 인터랙티브 아트 작품들의 값이 가장 높게 나왔다. 즉, 인터랙티브 아트는 회화, 사진과 비교하여 관람자의 흥미와 호기심을 유발하며, 이는 인터랙티브 아트를 활용한 전시를 구성하는 것에 있어 관객의 유입을 끌어낼 수 있는 가능성을 확인했다.

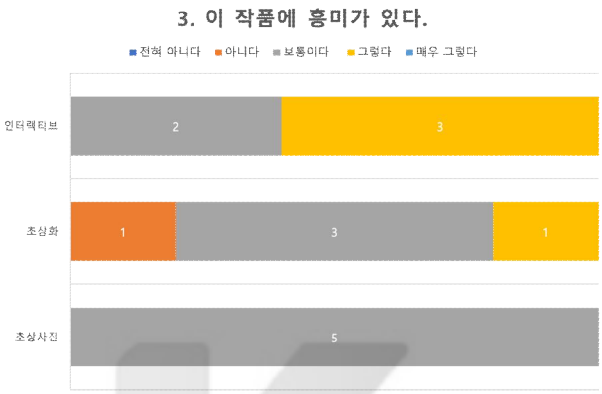
인터랙티브 아트가 타 매체에 비해 시각적인 자극이 높기 때문에 해당 매체가 관객과의 감정 소통에 있어서도 회화, 사진에 비해 높은 선호도를 가질 것이라 예상했지만, 실제 결과에선 인터랙티브, 회화, 사진 모두 감정적 소통이나 감성 자극에 있어서 '보통'이거나 '아니다'라는 답변이 주를 이루었다. 또한 인터랙티브 아트가 기존의 작품들과 다를 것이라 예측하였으나 회화, 사진과 같이 '보통이다'라는 값이 많았다. 이는 인터랙티브 아트가 이제 더 이상 많은 이에게 신선한 소재가 아닐 수 있다는 점으로 비춰질 수 있다.

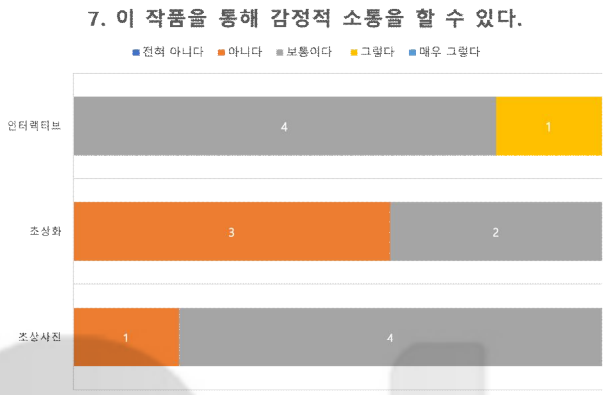
작가의 의도를 파악하는 것에 있어서 인터랙티브 아트, 회화, 사진 모두 '보통'이다, '파악할 수 없다'라는 답변이 주를 이뤄 매체 선정과 작가의 의도라는 연결고리는 증명하지 못했다.



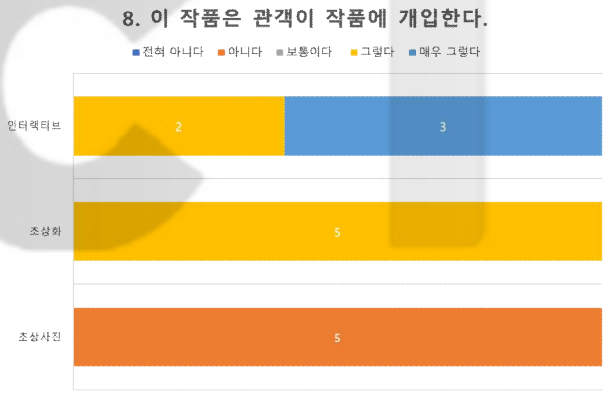

2. 이 작품이 재미있다
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
1
4
1
3
1
4
1

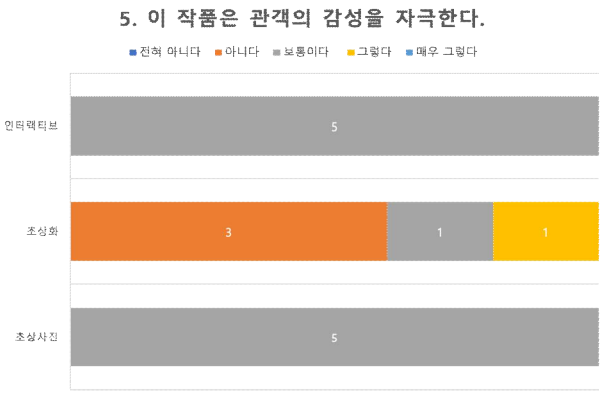

6. 이 작품은 사실적이다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
1
1
3
5
1
1
4

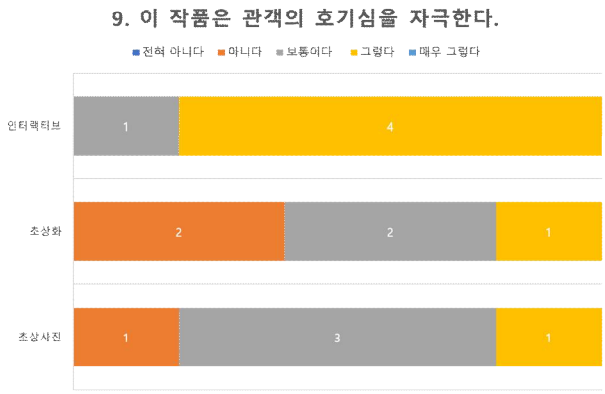

3. 이 작품에 흥미가 있다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
2
3
1
3
1
5

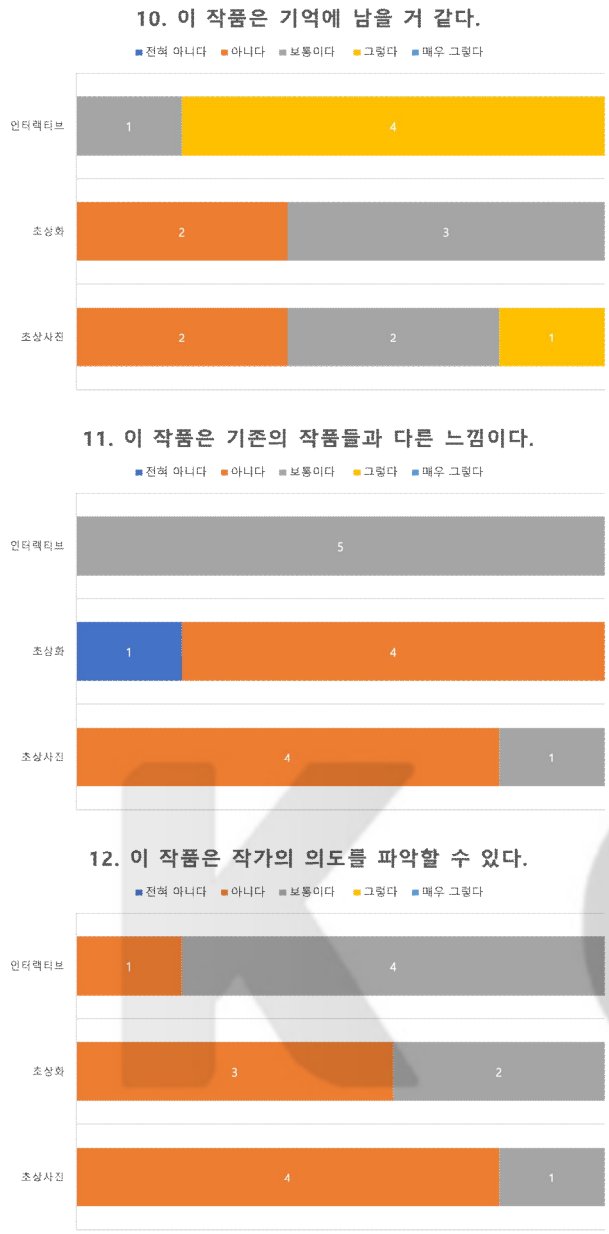

7. 이 작품을 통해 감정적 소통을 할 수 있다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
4
1
3
2
1
4


4. 이 작품의 전시에 방문하고 싶다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
2
3
4
1
5


8. 이 작품은 관객이 작품에 개입한다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
2
3
5
5


5. 이 작품은 관객의 감성을 자극한다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
5
3
1
1
5


9. 이 작품은 관객의 호기심을 자극한다.
전혀 아니다
아니다
보통이다
그렇다
매우 그렇다
인터랙티브
조상화
조상사진
1
4
2
2
1
1
3
1



설문 1. 시각적 경험에 대한 12 가지 설문
surveys 1. 12 surveys of visual experience

V. 결 론

지금까지 포트레이트는 하나의 표현 방식으로 회화, 조각, 사진 등의 매체로서 존재했다. 하지만 동시대 미술의 관점에서 포트레이트는 다양한 매체와 결합하여 관람자와 소통하며, 매체 간 융합을 통해 자유로운 표현방식을 선보였다. 이렇듯 인터랙티브 아트와 결합한 포트레이트는 4차 산업혁명시대를 살아가는 우리에게 예술과 기술의 융합을 통한 심미적 경험을 체험할 수 있게 해줄 것이다

본 연구에서 포트레이트가 인터랙티브와 결합하였을 때 관객의 시각적 경험에 유의미한 결과가 도출될 것이라 추론하였고, 결과는 유사하게 도출되었다. 포트레이트가 인터랙티브 아트와 융합하였을 때 관람자는 기존 매체로 존재하였을 때보다 재미를 느끼고 흥미를 가졌으며, 호기심을 유발하였다. 즉 관객의 시각적 선호도에서 인터랙티브 아트는 유의미한 결과를 가져왔다. 하지만 뉴 미디어 아트의 범주에 들어있는 인터랙티브 아트 역시 더 이상 새롭지 않다는 결과가 도출되었다. 따라서 급변하는 시대의 예술매체 변화의 속도와 관객들의 반응을 감지할 수 있었다.

인터랙티브 아트와 타 매체의 시각적 경험을 비교하는 것에 있어 비교대상을 포트레이트로 한정시킨 것은 아쉬운 점으로 남는다. 또한 설문을 진행한 전문가 집단뿐만 아니라 일반인 역시 비교 대상으로 설문 진행에 포함시켰다면 보다 다채로운 결과를 낼 수 있었을 거라 생각했다.

끝으로 앞으로의 포트레이트는 회화, 조각에서 사진, 사진에서 인터랙티브까지가 아닌 다변화하는 미술사조에 맞춰 다양한 방식으로 기록되고 표현될 것이다. 4차 산업혁명이 도래한 지금 AI, 빅데이터 등 다양한 과학 기술과 예술의 결합을 통해, 지금껏 보지 못한 새로운 표현 방식으로 작가와 관객에게 찾아올 것이다. 그리고 그 지점은 관객들에게 다시금 새롭고, 다채로운 포트레이트를 선사할 것이다.

참고문헌

[1] Y. N. Kim, “The Artists and the Portraiture”, *Journal of Art History*, Vol. 20, pp. 7-28, 2006.
[2] S. J. Ma, “Image of Man in Expressionist Portrait”, *Journal of the Western Art History Association*, Vol. 4, pp. 5-27, 1992.
[3] Y. S. Ha, “A research on the resemblance of Portrait Art”, *Art journal*, Vol. 3, pp. 99-118, 1999.
[4] H. Y. Kim, “Spectators's Route Selection and Their Individual Participation in "Meta 4Saisons" as an Interactive Art Interface”, *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 8, No. 2, pp. 129-139, 2007.
[5] H. J. Yu, “A Study on Interactive Art for Public Art Installation”, *Design Convergence Study*, Vol. 3, No. 2, pp. 17-28, 2004.
[6] S. H. Cho, “A Study on the Case of Interactive Contents Provided by New Media”, *Journal of Communication Design*, No.36, pp. 59-67, 2011.
[7] K. O. Lee, “A Study on Characteristics of Interactive Media

Art", *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, Vol. 5, No.4, pp. 229-239, 2004.

[8] J. H. Kim, J. S. Yoon, "An Interdisciplinary Research on Media Art and Information Science Technology focusing on the Computer-based Interactive Art", *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, Vol. 7, No. 3, pp. 349-357, 2006.



강민석 (Min-seok Kang)

2018년 : 경일대학교 (B.A)
2018년 : 중앙대학교 (석사과정 - 뉴미디어아트 전공)

2018년～현 재: 중앙대학교 뉴미디어아트 대학원
※관심분야 : 뉴 미디어 아트 (New Meia Art), 사진 (Photography), 드론 (Drone)



주종우 (Jongwoo Joo)

2001년 : 중앙대학교 (B.A)
2004년 : Brooks Institute of Photography (M.S)
2008년 : 중앙대학교 (M.A)
2014년 : 중앙대학교 (ph.D)

2013년～현 재: 국가기술표준원 사진분과 전문위원
2014년～현 재: 기술표준원 문화예술서비스 심의의원
2015년～현 재: 사진진흥법 추진위원회 부회장
2015년～현 재: 현대사진영상학회 편집위원
2017년～현 재: 중앙대학교 공연영상창작학부 조교수
※관심분야 : 디지털 이미지 (Digital Image), 가상 현실 (Virtual Reality Technology) 드론 (Drone)