

경제포커스

■ 세계 디자인의 중심을 꿈꾸는 월드디자인플라자

신창호(서울시정개발연구원 산업경제센터 선임연구위원)

장윤희(서울시정개발연구원 산업경제센터 연구원)

■ 유비쿼터스 시대의 도시디자인

최두은(아트센터 나비 전시팀장)

유비쿼터스 시대의 도시디자인

최두은*

아트센터 나비 전시팀장

choi@nabi.or.kr

거리를 걷다가 내가 입은 옷의 색깔이 음표가 되어 실시간으로 만들어지는 음악을 듣게 된다면?

이것은 더 이상 상상이 아니라 아티스트 그룹 그레이월드(greyworld)가 고안한 <색채정류장 Colourstops>(2001년)이라는 거리 시설물(street furniture)을 지날 때 누구나 경험할 수 있는 실제 상황이다. 이와 같은 버스정류장 두 개가 영국 브래드퍼드(Bradford) 도심에 설치되어 있다.

현대인은 살아가면서 많은 시간을 도심 속에서 보낸다. 최근에 도시를 무대로 하는 다양

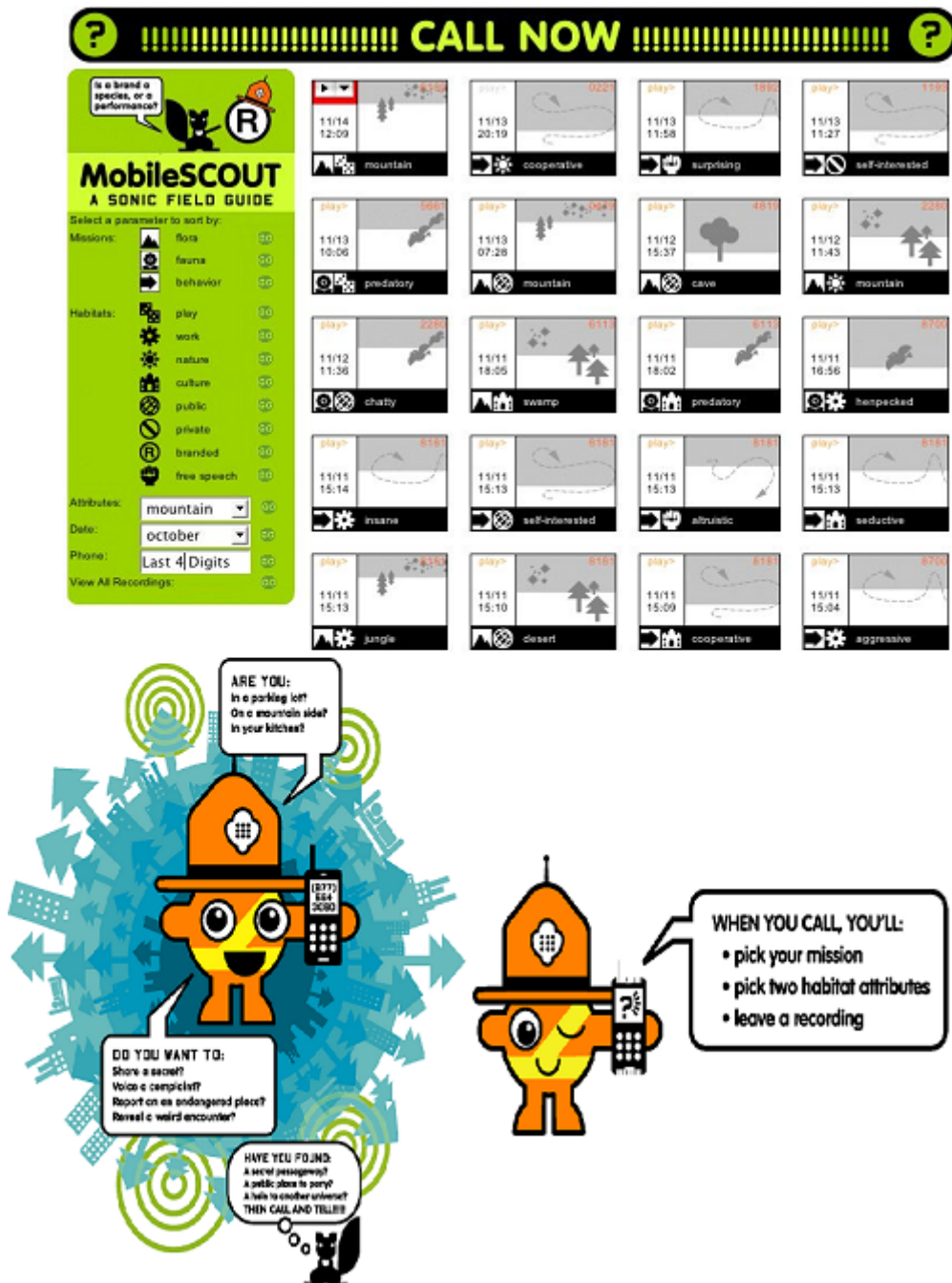
* 저자 학력, 경력 및 최근 연구:

- 홍익대학교 예술대학 석사
- 아트센터 나비 큐레이터 재직
- <2003 외정부 디지털 아트 페스티벌> 아트 디렉터 및 ARCO 2007 주빈국 행사의 미디어 특별전 <인터미디아에_민박 Intermediae_Minbak> 큐레이터를 역임
- <꿈나비2004: 디지털놀이터> 외 꿈나비 시리즈 및 <앨리스 뮤지엄 A.L.I.C.E. Museum> 등 어린이 대상 미디어, 모바일 아트 프로젝트 <경계하라! watch out!>, 모바일 갤러리 <엠갤러리 @gallery> 등 다수 전시 기획, 아티스트 블로그 프로젝트 <러브 바이러스 love virus>, 청소년 대상 미디어 워크숍 및 전시 프로그램인 <프로젝트 I[아이]>와 도시형 미디어 플랫폼 <코모 COMO> 등 다수 진행 중

한 미디어 작업들이 등장하고 있는데, 가장 큰 이유는 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 유비쿼터스(ubiquitous) 환경이 아티스트로 하여금 새로운 상상의 실현을 가능하게 하기 때문일 것이다. 더불어 점점 소형화되고 착용 가능한 개인 미디어가 발달하면서 도시 전체가 미디어 플랫폼으로 변모하고 있다. 입력과 출력이 자유로운 디지털 미디어의 특성상 이제 도시민들은 적극적으로 공간을 구성할 시청각적 요소를 선택하거나 순서를 정하는 것에서부터 보다 직접적인 개입을 통해 공동의 창작자가 되기도 한다. 따라서, 뉴미디어 시대의 도시 디자인이라는 것은 단순히 오브제 중심의 디자인이 아니라 정보 및 네트워크 디자인 그리고 다양한 개인 미디어를 활용한 참여자의 경험 디자인적인 측면까지 고려해야 한다.

도시 속의 의미 없었던 장소들이 핸드폰이나 PDA를 들고 거리로 나간 도시민들에 의해 각자의 이야기와 기억들을 기록하는 공동의 일기장이 된다.

영국에서 진행되고 있는 프로보시스(Proboscis)의 <도시 타페스트리Urban Tapestries>(2003년~)는 사람들을 하나의 노드(node)로 만들어 그 노드들 간의 관계와 스토리텔링(storytelling)에 중점을 두고 있다. 참여자들은 자신의 기억을 회상함과 동시에 지도 위에 아이콘으로 표시된 다른 사람들의 기억들을 넘나들며 개인들의 역사가 축적되어 의미화된 도시를 경험하게 되는 것이다. 2003년부터 시작된 이 프로젝트는 1차 맵핑(mapping)을 완성했으며, 2차 단계로 여기에 사회적인 이슈들을 연계 시키는 <사회적 타페스트리 Social Tapestries>를 진행 중이다. 한편, 줄리안 블리커(Julian Bleeker)와 3인의 공동작품인 <모바일 스카우트 Mobile Scout>(2004년)는 도시에서 발생함과 동시에 소멸되어 버리는 순간순간의 사건들을 특정 번호로 전화를 걸어 음성메시지로 남기는 일종의 집단 사운드 창작 프로젝트이다. 누구라도 모바일 스카우트의 일원이 될 수 있으며, <도시 타페스트리>와는 달리 이야기들이 사건이 발생한 지리학적 위치가 아니라 사회적 행동이나 성향에 따라 분류되어 저장됨으로써 참여자들은 도시를 감성적으로 맵핑하는 경험을 하게 된다. 즉, 참여자들이 함께 그 도시의 새로운 감성 지도를 만들어가는 것이다. 한걸음 더 나아가 이야기가 아니라 음악을 공유하며 특정한 장소에서의 소셜 네트워킹(social networking)을 강조하는 프로젝트도 있다. PDA 또는 핸드폰 기반의 일종의 개인



줄리안 블리커, 스코트 패터슨, 마리나 주코우(Julian Bleecker, Scott Paterson & Marina Zurkow), <모바일 스카우트 Mobile Scout>, 2004, all right reserved by Julian Bleecker, Scott Paterson & Marina Zurkow

간의 파일공유(P2P: peer to peer) 프로그램과 무선네트워크가 결합된 <튜나 tunA>(tune in + ad-hoc의 준말)는 특정한 공간 안에 있는 사람들이 음악 리스트를 공유하면서 원하면 같은 음악을 들을 수 있는 프로젝트이다. 갑자기 버스 안이나 거리가 하나의 뮤직 스테이션으로 바뀐다고 상상해보자. 내 옆에 앉아 있는 모르는 누군가와 함께 음악을 들으면서 문화적 공감대를 형성하고 메신저의 대화창을 통해 이야기를 나누며 집단적 경험을 공유하게 되는 것이다.

이러한 도시에서의 집단적인 경험을 게임의 형태로 발전시킨 작품도 있다.

영국의 아티스트 그룹 블래스트 띠오리(Blast Theory)의 <내가 보이는가? Can you see me now?>(2001년~)는 일종의 술래잡기 게임으로 온라인과 거리에서 동시에 진행된다. 전 세계의 누구나 온라인에서 플레이어로 참여하게 되는데 접속하자마자 “오랫동안 보지 못했지만 여전히 생각나는 사람의 이름은?” 이라는 질문을 받게 되고 “_____”라고 답을 해야 한다. 게임이 진행되고 만약 블래스트 띠오리 멤버들에 의해 당신이 잡히게 되면 “1번 선수가 _____를 보았습니다.” 라는 음성이 들리면서 처음에 답한 그 이름을 다시 듣게 되는 것이다. 이는 당신의 과거를 현재로 불러들이며 부재와 존재에 대한 질문을 하고 있다. 한편, 기본적으로 거리의 플레이어들은 실재의 도시를 무대로 하지만 온라인 접속자들은 도시를 시뮬레이션한 가상의 게임환경에서 시작하게 된다. 하지만 게임이 진행되면서 거리의 플레이어들은 온라인 플레이어들의 위치를 수신 받아 잡으러 다니게 되고, 온라인 플레이어들은 도시의 플레이어들을 피해 도망 다니게 됨으로써 양측 모두 경계를 넘나들게 된다. 결국은 어느 누구의 입장에서든 가상 공간(virtual space) 혹은 실재 공간(real space)에서만 존재할 수 없으며 이는 뉴미디어 도시가 가지고 있는 혼합 실재(mixed reality)에 대한 질문을 던지고 있는 것이다. 이미 2001년말부터 영국의 비티비 페스티벌(b.tv festival), 로트르담의 더치 일렉트로닉 아트 페스티벌(the Dutch Electronic Arts Festival)을 비롯하여 쾰른, 바르셀로나 등 다양한 지역에서 선보인 바 있으며, 2006년 2월에 도쿄 시부야의 거리에서도 진행되었다.



래스트 띠오리(Blast Theory), <내가 보이는가? Can you see me now?>, 2003~, all right reserved by Blast Theory

자신의 의사를 표현할 수 있는 메시지 보드로 도시를 활용하는 경우도 있다.

영국 허더스필드 미디어 센터 모퉁이에 간판처럼 설치된 <발화자의 모퉁이 Speaker's Corner>(2000년~)는 발광다이오드(LED: luminescent diode) 스크린으로 핸드폰의 문자메시지(SMS)나 웹을 통해 실시간으로 누구나 자신의 목소리를 도시에 흘러 보낼 수 있다. 초창기에는 뉴스, 문자메시지를 이용한 시 등이 특별프로그램으로 선보여지기도 하였다. 유사한 프로젝트로 문자메시지나 웹을 통해 전세계에서 전송된 메시지들이 로봇기술로 제어되는 20개의 서치라이트를 움직여 빛의 패턴을 만들어내는 라파엘 로자노 헤머(Rafael Lozano Hemmer)의 <아모달 서스펜션 Amodal Suspension>(2003년)도 있다. 참여자들은 자신이 보낸 텍스트 메시지가 텍스트가 그대로가 아니라 빛의 패턴으로 변환되어 다른 사람



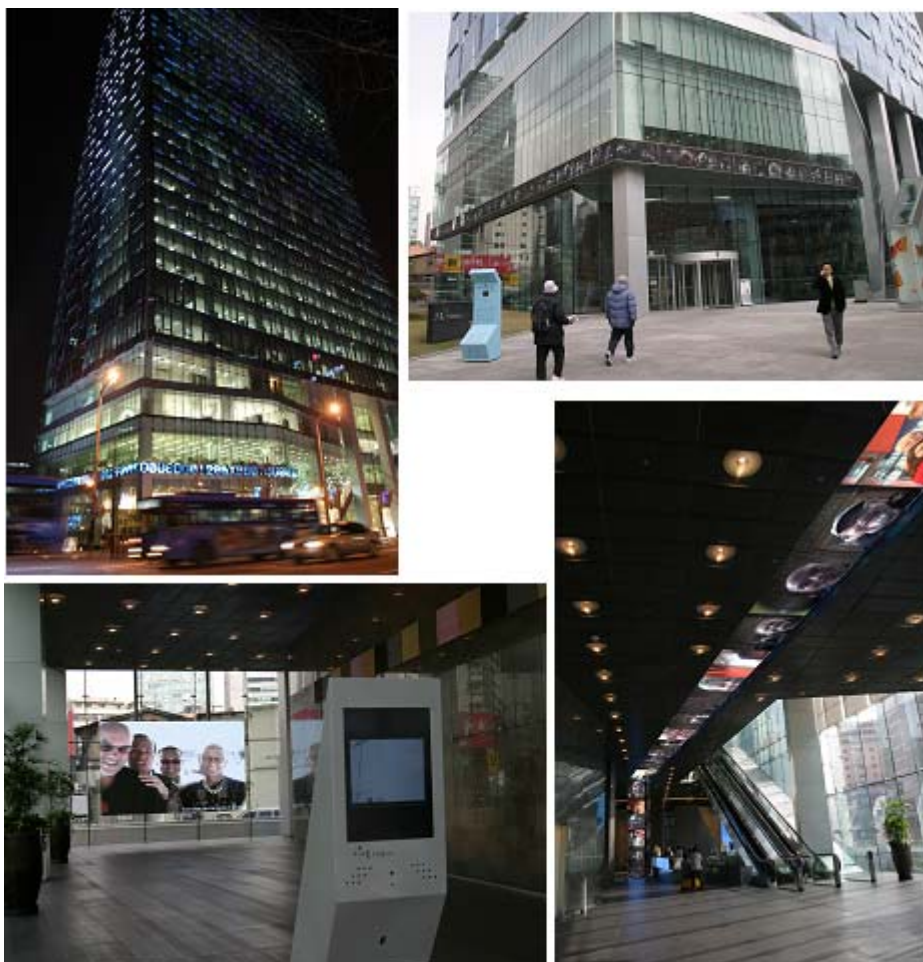
라파엘 로자노 헤머(Rafael Lozano Hemmer), <아모달 서스펜션 Amodal Suspension>, 2003, all right reserved by Rafael Lozano Hemmer



모리스 베나윤(Maurice Benayoun), <경계 하라! Watch out!>, 2002, photo by art center nabi

에게 전달되는 은유적 커뮤니케이션을 경험하게 된다. 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)의 <경계 하라! Watch out!> (2002년) 역시 문자메시지나 웹을 통해 같은 공간에 있지 않지만 서로의 생각을 공유하는 프로젝트이다. 거리에 사람들의 시선을 끄는 박스가 설치되어 있고 그 안에 “세상을 향해 던지는 경고의 메시지는?” 이라는 작가의 질문이 있다. 이 질문에 대한 답을 보내면 실시간으로 다시 그 박스 안 또는 대형 스크린에 다른 사람들의 답과 함께 디스플레이된다. 동시에 박스 안을 들여다보는 관객의 눈이 웹카메라에 찍히고 무선랜을 통해 실시간으로 전송되어 다시 외부에 설치된 스크린에 보여짐으로써 바깥 세상을 직시하는 눈으로 변환된다. 마치 조지 오웰의 <1984년>이라는 소설 속 빅 브라더(Big Brother)처럼 거리의 군중들을 응시하는 이 거대한 눈을 통해, 작가는 안과 밖의 경계를 모호하게 하고 미디어로 가득 찬 도시 안에서의 관찰자와 대상간의 관계를 재조명한다.

한편, 장가(Zhang Ga)의 <사람들의 초상Peoples' Portrait>(2006년)을 위해 네트워크된



장가(Zhang Ga), <사람들의 초상 Peoples' Portrait>, 2006, photo by art center nabi

도시의 대형 디스플레이들은 텍스트 중심적인 메시지전달이 아니라 시공간을 초월한 다양한 인종과 문화의 표정을 읽을 수 있는 보다 적극적인 소통이 가능한 이미지게시판이라 할 수 있다. <사람들의 초상>은 미국 뉴욕 타임스퀘어, 호주의 아들레이드, 오스트리아 린츠, 중국 베이징 및 서울과 대전의 SK텔레콤 사옥 안팎에 설치된 <코모 COMO>(아트센터 나비 기획)의 대형 스크린을 통해 사람들을 연결시키는 공공예술 프로젝트이다. <코모>를 비롯한 전세계에 설치된 키오스크에서 자신의 얼굴 사진을 찍어 보내면 다른 곳에서 인터넷으로 전송된 얼굴 사진들과 연결되어 각 지역의 대형 화면 위에서 실시간으로 보여진다. 나는 서울에 있지만 나의 초상은 전세계에 동시에 존재하면서 거리의 시민들과 만나

게 되는 것이다. 사람들은 세계로 확장된 창을 통해 시시각각 변화하는 초상화를 공유함으로써 새로운 네트워크 미디어를 경험하게 된다.

가상생명체 및 인공지능형 거리 설치물의 등장은 도시 안에서 제 3의 존재와의 혹은 그들 간의 새로운 소통을 제안하기도 한다.

앞서 제시된 작업들이 도시 안에서의 사람들간의 소통을 중심으로 하고 있다면, 가상생명체 및 인공지능형 거리 설치물의 등장은 도시 안에서 제 3의 존재와의 혹은 그들 간의 새로운 소통을 제안하기도 한다. 제드 버크(Jed Berk)와 줄리안 블리커의 공동작인 <ALAVs(Autonomous Light Air Vessel) 2.0>(2006년)는 일종의 ‘과도기적 종(種)’인 자



제드 버크, 줄리안 블리커 외 (Jed Berk in collaboration with Julian Bleeker, Ewan Branda, Bruce Hubbard, Nikhil Mitter, Mathieu Pung), <ALAVs(Autonomous Light Air Vessel) 2.0>, 2006, photo by art center nabi

울광비행체에게 핸드폰으로 전화를 걸어 대화를 시도하는 프로젝트이다. 사람들이 말을 하면 인터랙티브 음성인식 장치에 의해 구름 모양의 자율광비행체가 빛을 깜빡 거리거나 그 사람의 눈높이에 맞추어 비행을 시작한다. 이러한 대화는 이제는 도시의 거리 설치물 간에도 발생하기 시작하였다. 그레이월드의 <휴지통과 벤치들 Bins and Benches>(2005년)은 내장된 정보수집 장치 및 네트워크 기술을 활용하여 햇빛이 비칠 때 노래하고 비가 내리면 나무 밑으로 이동하여 비를 피할 사람들을 기다린다. 2006년 7월부터 영국 캠프리지(Cambridge)의 정션 씨어터(Junction Theater) 야외에 설치되어 많은 사람들에게 신선한 경험을 제공하고 있다.

반면, 지금까지의 경험들이 테크놀로지가 잘 결합된 미디어 도시 안에서 참여자들이 연결되도록 하는 것이었다면, 이와는 달리 연결 되지 않는 경험을 제안해 볼 수도 있다. 각종 미디어로부터 특정 순간 고립되고 싶은 사람들을 위해 아써 엘제나르(Arthur Elsenaar)는 <버블 스페이스 BuBL Space>(2002년)를 고안한다. 주머니 크기 정도의 디바이스의 버튼을 누르면 3미터 반경의 전파 신호가 차단되며 마치 전자파의 진공상태에 머무를 수 있도록 해준다.

도시를 디자인함에 있어서 미디어 기술은 단순히 인간의 경험과 커뮤니케이션을 확장시켜주는 도구로서가 아니라, 끊임없이 질문해야 할 환경

이렇듯 도시를 디자인함에 있어서 미디어 기술은 단순히 인간의 경험과 커뮤니케이션을 확장시켜주는 도구로서가 아니라, 끊임없이 질문해야 할 환경으로서 이해되어야 할 것이다. 고려되어야 할 대상과 범위가 상당히 복잡하고 다양한 만큼 이 시대를 살아가는 도시민들 그리고 더 나아가 근미래의 시민들과 적극적으로 호흡할 수 있는 미디어 환경을 디자인하기 위해서는 아티스트들의 새로운 상상력과 각 분야 전문가들의 창의적인 결합이 절실하다고 볼 수 있다.

시간과 공간에 대한 근본적인 개념이 바뀐 유비쿼터스 시대의 도시 디자인은 이제 더 이상 외형을 바꾸는 것이 아니라 도시의 기억, 그 곳에 있는 사람들과의 관계 및 경험 등을 고려하여 개개인이 주인공이 되는 새로운 컨텍스트(context)를 구성하는 것이다. 그리고 가까운 미래에 기술이 더욱 발달하여 인간과 미디어의 구별이 불가능한 경우, 즉 자신의

선택에 의해서 미디어 공간에 접속(log on)하였다가 접속하지 않을 수(log off) 있는 것이 아니라 신체 자체가 미디어 공간이 되어버리는 경우 도시 안에서 참여자는 과연 어떤 경험을 하게 될 것인지 또한 지금부터 함께 준비되어야 할 것이다.

참고 웹사이트

- <경계 하라! Watch out!> 「<http://www.watch-out.net/>」
- <내가 보이는가? Can you see me now?> 「http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html」
- <도시 타페스트리 Urban Tapestries> 「<http://urbantapestries.net/index.html>」
- <모바일 스카우트 Mobile Scout> 「<http://www.mobilescout.org/>」
- <발화자의 모퉁이 Speaker's Corner> 「<http://www.speakerscorner.org.uk/index.html>」
- <색채정류장 Colourstops>, <휴지통과 벤치들 Bins and Benches> <http://www.greyworld.com>
- <아모달 서스펜션 Amodal Suspension> 「<http://www.amodal.net/intro.html>」
- <코모 COMO> 「<http://www.comostory.com/>」
- <튜나 tuna> <http://web.media.mit.edu/~stefan/hc/projects/tuna/>