

디지털 퍼니처 - 나비 팟 캐스트 녹화 대본

순서

1부

#1. 인트로 스튜디오 (3분)

#2. 빅게임 (8분)

-플레이메이커스 워크샵 소개 50%

-놀이페스티벌 50%

2부

#4. 뉴스게임 (8분)

- 뱀파이너스 (신서원) (2분)

- 플래쉬 게임 환경게임 (이동길) (3~4분)

- 강남부자를 이겨라, 조합맨 (유동휘) (2분)

3부

#6. 퍼블릭 퍼포먼스 (8분)

- 댄스 (정새해)

- 무릎 의자, (박종원)

- 창동작업(박종원)

4부

#7. 스튜디오 엔딩 (3분)

1부

#1. 인트로 스튜디오 (3분)

진행: 안녕하세요 오늘은 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 미디어아트과 교수로 계시는 이현진교수님을 모시고 현대미술과 미디어아트의 지평을 넓히고 있는 다양한 프로젝트들에 대해 알아보고자 합니다. 교수님 안녕하세요?

이현진교수님(이하 교): 안녕하세요 반갑습니다.

진행: 앞으로 4부로 진행하는 동안 어떤 프로젝트들을 소개해 주실건가요?

교: 1부에서는 Play Makers Workshop(이하PMW)과 더놀자 페스티벌에 대해서 소개하구요, 2부에서는 미디어아트로서의 뉴스 게임, 3부에서는 미디어아트로서의 퍼블릭 퍼포먼스에 대해 얘기나누면서 제가 진행했던 미디어아트 관련한 수업 프로젝트, 워크샵의 영상물들을 많이 보여드릴 거구요, 이와 함께 미디어아트과 소속 작가들의 작품들과 학부생들이 참여했던 게임작업들도 보여드리겠습니다.

#2. 빅게임 (8분)

-플레이메이커스 워크샵 50%

진행: 교수님께서 진행하시는 PMW 는 어떤 프로젝트인가요?

교: PMW은 연세대학교에서 제가 진행하는 워크샵 형식의 게임디자인 프로젝트로서, 2010년부터 현재까지 연세대학교 "게임 디자인과 문화", "게임과 미디어아트" 등의 수업과 연계되어 활발하게 진행하고 있습니다. 게임과 예술 그리고 미디어의 경계를 넘나드는 상상적 접근을 통해 사람과 사람 사이, 혹은 사람과 미디어 사이의 즐거우면서도 비평적인 인터랙션을 함께 만들어보고 있습니다. (thenoljafestival.com 발췌)

정새해(이하 새): 게임과 예술 그리고 미디어의 경계를 넘나든다고 하셨는데요 예술과 미디어는 미디어아트라는 이름으로 다양한 예술 실천과 형태들이 있어왔지만 '게임'이 함께 관계 맺는 부분이 새롭습니다. 게임 혹은 '놀이'라고 할 수 있겠네요. 놀이과 예술 그리고 미디어가 어떻게 관계가 있는지 설명 부탁드립니다.

교: 우선은 미디어아트를 바라보는 PMW의 시각을 소개할까 해요. 텔레비전과 라디오만 있을 때의 미디어는 대중을 향한 미디어권력자의 일방적인 반쪽 소통이었다면, 현대의 미디어인 인터넷, 소셜미디어는 상호교류적 소통라고 할 수 있죠. PMW에서는 상호교류성을 가지고 미디어를 활용하는 다양한 예술실천 또는 예술형태를 미디어아트로 보고 있습니다.

'인터랙션'이 가장 밀착적이면서도 창의적으로 이뤄지는 플랫폼 중의 하나가 바로 게임입니다. 게

임이라는 것의 가장 큰 특징은 게이머의 참여가 없이는 절대로 완성될 수 없는 행위라는 것입니다. 즉 게이머의 참여와 인터랙션이 필수적 요소로 들어가있죠. 미디어를 활용한 게임의 형태를 하나의 미디어아트 실천으로 보는 것은 이러한 이유 때문입니다.

새: 그렇다면 게임이 미디어 아트와 관련이 있는 이유가 이러한 인터랙티브티와 미디어를 활용한다는 특징 때문인가요?

교: 네 그래서 PMW은 게임을 미디어아트로 바라보는 시각을 가지고 다양한 프로젝트와 워크샵을 진행해왔습니다. 그 밖에도 인터랙션이 있는 퍼블릭 퍼포먼스도 함께 연구하는데요, 퍼블릭 퍼포먼스에 대한 연구 소개에 앞서 먼저 게임 워크샵으로 진행해왔던 프로젝트를 소개할게요.

새: '플레이 메이커즈 워크샵'이 워크샵의 이름이죠. 놀이 제작자 워크샵, 혹은 게임제작 워크샵, 이렇게 해석하면 될까요 교수님?

교: 네 그렇습니다. PMW는 연세대학교 신문방송학과 개설 과목인 '게임디자인과 문화' 수업의 가장 핵심적인 커리큘럼으로 진행되고 있습니다. 제가 가르치고 있는 수업이기도 하구요. 2011년부터 2년 째 진행해 오고 있습니다. 이 워크샵에서는 학생들이 창의적으로 빅게임을 개발하게 됩니다.

새: 대학생들이 게임을 스스로 창작한다는 것이 참 놀랍습니다. 게임을 즐기기만 했지 한번도 게임을 만들어 본 적이 사실 없거든요. 작년 PMW에 참여했던 이동길 학생을 모셨는데요 먼저 자기소개 부탁드립니다.

이동길(이하 동): 안녕하세요 연세대학교 신문방송학과 3학년 이동길이라고 합니다.

새: 안녕하세요! 동길씨! 동길씨도 PMW에서 빅게임을 창작했던 것이죠? 사실 빅게임이라는 말은 조금 생소합니다만, 빅게임이 무엇인지 궁금합니다. 동길씨가 창작했던 빅게임이 무엇인가요?

동: 네 저도 작년에 PMW을 하면서 빅게임을 처음 접하게 되었고, 워크샵에서 팀원들과 함께 창작한 게임으로 더 놀자 페스티벌까지 참여하게 되었습니다. 빅게임은 단어 그대로 큰 게임이라고 이해하시면 됩니다. 일반적으로 보드게임이나 카드게임, 체스게임 등이 큰 움직임 없이 진행되는 게임이라면 빅게임은 그러한 게임들이 거대해지고 그 게임 안에서 게이머가 말 대신 자신의 몸을 쓰고 움직이면서 활동적으로 진행되는 게임입니다. 또한 게임이 진행되는 공간도 훨씬 큰 것이 특징이구요.

교: 빅게임에 대한 간단한 사례(유래) 소개

새: 그렇군요! 빅게임 정말 재미있을 것 같은데요! PMW에서 빅게임을 창작하는 게임 워크샵 영상이 준비되어 있습니다. 한번 보시면서 얘기나눌까요?

<PMW영상>

새: 동길씨가 워크샵이 어떻게 진행되었는지 소개해주세요.

동: '게임디자인과 문화' 수업에서 진행된 이 워크숍은 수업 참여자들을 중심으로 게임의 기획과 제작이 진행되었습니다.

PMW에서는 '더놀자 페스티벌'에 참여하기 위하여 빅게임을 디자인하고 제작해보는 시간을 가졌습니다. 놀공 발전소의 소장인 피터리 소장님의 빅게임 디자인 및 원리 등의 강의, 소개와 실습으로 세 차례의 워크샵이 진행되었으며, 외부의 심사위원을 초청해 공개평가 하는 방식으로 진행되었습니다.

<1 라운드>에서는 피터 리 소장님이 게임 제작의 중심 원리에 대한 설명해주셨습니다. 디지털 버전에서의 게임이 아닌 보다 넓은 공간에서 진행되며, 플레이어와 비참여자 즉, 관객에게까지도 재미와 디자인에 대한 이해를 전달하여야 하는 게임 디자인의 방향에 대하여 설명하셨습니다.

소장님이 가지고 오신 빅게임 형태의 '메타노이아(Metanoia)'라는 게임을 학생들이 직접 참여하여 플레이도 해보았고, 넷-다섯 명이 한 팀을 이루어 약 20분이라는 짧은 시간 내에 하나의 게임을 기획하고 그 결과물 시연해보기도 하였습니다.

<2 라운드>는 게임의 기획단계에서 논의되었던 추상적인 개념들을 가지고 물리적인 방식으로 구체화시키는 작업을 했습니다. 즉 소품도

각 네 명씩 한 팀을 이루어 팀 별로 게임을 제작해보고, 모두 중간발표와 최종 발표 시간을 약 1주 썩 간격으로 가지며 게임 제작 진행되었습니다.

각 라운드의 최종 결과물은 시연과정의 동영상과 사진을 통해, 혹은 외부 심사위원의 직접 참관을 통하여 이루어졌습니다.

<3 round>는 제작에 참여한 각 팀원들이 복합문화공간 네모에서 있을 놀자 페스티벌에 참여하는 외부 방문객과의 만남을 위해 세심하게 게임을 다듬고 정리하는 시간을 가졌습니다. 작품발표 심사는 놀공발전소 피터리 소장, 임애련 대표, 게임 디자이너 안지인 씨 등이 참여하여 각 조별 평가를 진행하고, 디자인을 발전시킬 수 있는 방법에 대한 토론도 해보고, 가이드라인도 제시해주셨습니다.

교: 추가 설명

-놀자페스티벌 50%

새: 앞서 보셨던 PMW을 통해 게임 창작 과정을 보셨습니다. 여러 번의 시연과 피드백을 통해 다듬어지고 정교해지면서 매우 흥미로운 창작 게임이 만들어지네요. 놀랍습니다. 이러한 과정을 거쳐서 4가지 게임이 선별되었다고 하는데요, 실제로 많은 사람들이 게임을 즐길 수 있는 자리가 있었다구요?

교: 네 '더 놀자 페스티벌'이란 이름의 일종의 큰 놀이판을 열게 되었습니다. 2011년에 '빅게임 페스티벌'이라는 이름으로 시작하여 작년으로 2회째 갖게 되었죠.

더 놀자 페스티벌과 빅게임 페스티벌은 작년에 이어 올해까지 PMW이 놀공 발전소와 함께 주최한 게임 페스티벌입니다. 하루 동안 여는 이 게임 페스티벌에서는 다양한 창작 빅게임이 마련되어 있습니다. PMW의 연세대학교 학생들을 비롯하여 타 대학, 직장에서의 게임창작그룹이 참여하여 창작 게임을 해볼 수 있어요. 연령, 남녀노소 상관없이 누구나 와서 게임을 하고 재미있게 노시면 됩니다.

새: 더놀자 페스티벌이 굉장히 궁금한데요, 그렇다면 바로 지난 해 12월, 블루스퀘어 내의 복합문화공간 네모에서 있었던 더놀자 페스티벌에 대해서 영상을 보시면서 더 자세히 알아보도록 하겠습니다.

교: 동길씨는 게임을 직접 만들고 완성해서 페스티벌까지 참여했는데요, 동길씨의 경험이 어떠했는지 궁금하네요.

동: 정말 뜻깊고 즐거웠던 경험이었습니다. **영상을 보여드리면서,** 게임디자인과 문화 수업에서 제작되어 출전했던 네 팀의 게임을 소개하겠습니다.

<더놀자페스티벌 영상>

지하철 게임은 실제 서울의 지하철 노선도를 가지고 만들어진 게임입니다. 각 팀별로 선택한 호선의 마지막 역에서 출발하여 놀자페스티벌의 장소였던 한강진 역까지 빨리 도착하는 팀이 이깁니다. 한강진역까지 오기 전에 미션 한가지씩을 수행해야해요. 예를 들면, 신길 역에가서 매운 짬뽕먹고 오기가 미션이라면 출발 역에서 신길을 들렀다가 한강진 역으로 가야하지요. 주사위를 던지는 대신 바퀴달린 의자에 앉은 팀원을 밀어서 멈춘 번호에 따라 이동하게 됩니다. 원하는 숫자를 얻기 위해 고군분투하네요. 이 게임의 경우 장애아동교육센터에서 교육자료로 사용하겠다는 러브콜이 있었어요.

두 번째 보시는 게임은 제가 있던 팀이 만든 마구볼이라는 게임입니다. 기본적으로 두 팀이 참가하고, 공을 던져서 상대방의 탑을 무너뜨리는 게임입니다. 영상에서 보시는 바와 같이 한 번 게임을 하고 나면 한겨울에도 땀이 날 정도로 몸을 적극적으로 움직이는 스포츠 게임이었습니다. 게임진행과 심판을 맡았던 저마저 목이 쉴 정도로 에너지가 넘치는 게임이었습니다. 너무 남성분들을 위한 게임이라고 생각하실 수도 있는데요. 하지만 보시다시피 여성분들부터 어린아이들까지 재미있게 즐겨 주셨습니다. 특히 마지막 짐볼이 등장했을 때의 그 함성이란 아직도 잊을 수 없네요.

앵그리 치킨은 닭 농장 컨셉의 카드게임입니다. 4명의 게이머들이 각각 닭 농장의 주인이 되어, 가장 달걀을 많이 생산한 사람이 이기는 게임입니다. 실제로 게임을 제작한 팀원 중 한 명은 앞

으로 농업 사업을 운영하려고 준비 중인 친구입니다. 자신의 관심 분야에 대한 소재를 가지고 게임에 적용한 것이지요. 보시다시피 게임의 캐릭터와 소품들이 매우 잘 만들어져서 시중에 파는 보드게임에 못지 않은 느낌을 줍니다. 이러한 모든 부분들을 게임제작자들이 PMW에서 만들어낸 것이지요.

공사의 제왕 게임은 메인 홀에 위치했던 게임입니다. 테트리스 블록과 비슷하게 생긴 다양한 블록 형태의 상자들이 보이시죠. 각 팀은 정해진 좁은 공간 위에 이러한 블록들을 쌓아올려서 가장 높이 쌓은 팀이 우승하게 됩니다. 이 게임의 중요 포인트는 제한시간 안에 이미 쌓아놓았던 블록을 들어올려 밑에서부터 쌓아 올려야 한다는 것이죠. 팀들이 앞서거나 뒤서거나 하면서 끝까지 어느 팀이 이길지 가늠하기 어려운 재미가 있습니다. 상품 때문에 더욱 더 많은 인기를 끌었던 게임인데요. (상품은 바로 공사 안전모자였습니다.)

그 밖에도 다른 팀들이 창작한 다양한 게임들을 즐길 수가 있었습니다. 새로운 게임이라도 조금만 해보면 금방 규칙을 이해하고 몰입하여 게임을 즐길 수 있었습니다.

교: (더놀자 페스티벌에 대해 추가하고 싶으신 말씀)

새: 이로써 1부에서는 PMW에서의 빅게임 제작과정과 더놀자 페스티벌을 소개하였습니다. 다음 2부에서는 뉴스게임에 대해 소개하겠습니다.

2부

#3. 뉴스게임 (8분)

- 뱀파이너스 (신서원) (2분)
- 플래쉬 게임 환경게임 (이동길) 3~4분
- 강남부자를 이겨라, 조합맨 (유동휘) 2분 사운드도 넣어주기

진행: 앞서 1부에서는 PMW의 게임창작과정과 더놀자페스티벌의 영상 두 가지를 보면서 빅게임을 제작하고 완성하여 실행되었던 기록들을 보았습니다. 빅게임의 매력을 영상으로나마 접할 수 있었던 시간이었는데요, 오늘 2부에서는 어떤 게임을 소개해주실건가요?

- 뉴스게임 소개

교: 이번에는 뉴스게임이라는 장르를 PMW에서 제작된 플래쉬 게임들과, 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 소속의 신서원, 유동휘 작가의 미디어아트 작업을 통해 소개하고자 합니다.

진행: 뉴스요? 9시 뉴스할 때 그 뉴스인가요?

교: 네 맞습니다. 뉴스게임이란 ...

뉴스게임은 게임의 형식을 빌려서 사회적 이슈를 전달하고 함께 생각해 보고자 하는 목적을 가지는 게임입니다. 뉴스게임은 플래쉬 게임형태로 주로 제작되어서 온라인 공간에 주로 실행됩니다. 인터넷 공간에서라면 누구나 어디서든지 게임을 해볼 수가 있습니다. 게임과 미디어아트가 접목될 수 있다고 한다면 뉴스게임적 발언은 사회적 이슈를 생각하고 비평적 시선을 가지고자 하는 미디어 아트로도 연결됩니다.

진행: 그렇다면은 뉴스게임의 특징은 어떤가요? 주로 어떤 사회적 이슈를 다루나요?

교: 다양한 사회 이슈를 다룹니다. (뉴스게임 사례소개-September 12-youtube-디렉터기반)

- 뱀파이너스 (신서원) (2분)

진행: 그럼 연세대학교 커뮤니케이션 대학원에서 게임과 미디어아트 라고 하는 이현진 교수님께서 강의 하셨던 수업에서 제작했던 뱀파이너스 라는 작품을 소개하겠습니다. 이 작품을 제작한 신서원 작가님을 모셨습니다. 안녕하세요?

신서원(이하 신): 안녕하세요 연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트 전공, 신서원입니다. 반갑습니다.

진행: 제목이 뱀파이너스인데 뱀파이어와 우리의 뜻을 가진 'Us'의 합성어인가요?

신: 네 , 맞습니다. 피를 타인으로부터 받아야 살 수 있는데, 정작 자신의 것은 내어주기 힘든 우리들의 모습이 뱀파이어와 비슷하다고 느꼈습니다.

교: 서원씨 작품에 대해 설명해주세요~ 어떤 작업인가요?

신: 네 궁금하시죠~ 작품에 대해서는 영상을 보시면서 설명하겠습니다.

<뱀파이너스 영상>

신: <뱀파이너스>는 인터넷 카페를 인터페이스로 한 게임입니다. <뱀파이어스>는 온라인 기반 게임의 형식을 가지는 헌혈 게임입니다. 가상의 게임이 아니라 실제로 헌혈을 할 수 있도록 디자인된 게임인 것이 가장 큰 특징입니다.

교: 그렇다면 어떻게 이 헌혈게임에 참여할 수 있나요?

신: 플레이어는 인터넷 카페를 통해 퀘스트를 받고, 퀘스트를 수행하면 카페에 게시하게 됩니다. 아이템을 업로드 해서 퀘스트 수행을 알리면 인간의 목숨 막대가 늘어나게 됩니다. 결과적으로

플레이어는 게임을 플레이 하는 동안, 게임 속에서 생명을 구할 뿐만 아니라 실제로 생명을 구하는 일에 동참하게 됩니다.

교: 플레이어가 어떤 퀘스트를 수행하는 것인가요?

신: 헌혈을 실행하는 것이 곧 퀘스트입니다.

교: 그러면 실제로 헌혈게임을 통해 헌혈에 동참한 사람이 있었나요?

신: 한달 동안 총 6명이 참여해 주셨고, 1명이 9장의 헌혈증을 전달해 주셔서 14장의 헌혈증이 모였습니다. 그 때 헌혈증을 필요로 하시는 분의 요청이 있었고, 플레이어들이 자신의 헌혈증을 선뜻 내어 주셔서 총 5장의 헌혈증을 전달하였습니다.

교: 짧은 기간 내에 좋은 성과가 있었네요. 서원씨는 어떤 계기로 이러한 작업을 하게 되었었나요?

신: 스스로 더 많은 고민과 행동이 필요한 작업인 것 같습니다. <뱀파이어스>는 2011년 겨울, 헌혈자가 대폭 감소하면서 수혈용 혈액의 보유량이 가파르게 줄고 있다는 보도를 여러번 접하게 되면서 기획하게 되었습니다. 피는 사람이 만들어 낼 수 없기 때문에, 누군가가 자발적으로 스스로 자신의 피를 내어놓아야만 합니다. 그러나 시간과 주사바늘과 무관심은 우리가 극복해야 할 장애물입니다. 하기 싫지만 누군가는 해야 하는 일이 있을 때, 봉사의 개념이 아니라 놀이의 개념이 가능한지 실험해 보고 싶었습니다.

- 플래쉬 게임 환경게임 (이동길) 3~4분

진행: 그럼 이번에는 PMW에서 플래쉬 게임형태로 제작된 뉴스게임을 보고자 합니다. 1부 때 빅게임을 소개해 주었던 연세대학교 이동길씨 다시 모시겠습니다.

동: 안녕하세요.

진행: 플래쉬게임까지 제작하셨네요. 어떤 계기로 뉴스게임을 만들게 되었나요?

동: 게임디자인과 문화 수업의 세 번째 과제가 플래쉬를 기반으로 한 뉴스게임 제작이었습니다. 이 게임을 제작하기 위해서 수업시간에 포토샵, 일러스트, 플래쉬, 그리고 액션스크립트 프로그램까지 배우게 되었습니다. 처음에는 막막하고 어려웠는데, 하다 보니 차츰차츰 알아가게 되었습니다.

진행: 한 학기 수업 중에 빅게임을 창작하고 또 플래쉬게임까지 창작한다는게 쉽지 않은 일인데요, 참 대단하다는 생각이 듭니다. 뉴스게임이라면 사회적 이슈를 다루는 형태인데요, 이번 PMW

에서는 어떠한 주제로 뉴스게임을 제작하셨는지요?

동: 교수님께서 환경 문제를 주제로 정해 주셨습니다. 저희는 대여섯 명씩 세 팀을 이루어 각각 하나의 플래쉬 게임을 만들었습니다.

진행: 게임전문가도 아니고 디자인전공도 아닌 연세대학교 대학생들이 일러스트, 플래쉬, 액션스 크립트 프로그램까지 배우면서 제작한 뉴스게임들이 어땠을지 궁금하시죠. 영상으로 만나볼까요.

<플래쉬게임 소개 영상>

교: 동길씨께서 각각의 플래쉬 게임을 소개해주세요(**게임방법, 게임을 만들게 된 계기, 게임을 제작했던 경험**)

동:

첫 번째 게임은 분리수거를 모티브로 삼은 '리사이클 팝'입니다. 저희 팀에 해외에서 살다 온 친구가 있었는데요. 그 친구가 처음 한국에 왔을 때 분리수거문화에 익숙하지 못해서 실수한 경험들을 바탕으로 제작하게 되었습니다. 각 라운드마다 분리수거를 해야 하는 쓰레기의 종류가 다른데요. 라운드에 맞는 버블을 클릭할 때 점수가 올라가고, 라운드에 맞지 않는 버블을 클릭할 때는 점수가 내려갑니다. 라운드가 진행될수록 버블들의 속도를 높여서 난이도를 조절했습니다.

두 번째 게임은 이름 그대로 에너지를 절약하는 게임입니다. 키보드를 이용하여 일상생활에서 에너지를 아낄 수 있는 요소를 찾아서 실행해보는 게임입니다. 예를 들어, 집에서 내복을 입는다든지, 쓰지 않는 전자제품의 코드를 뺀다든지 등의 일상생활에서 실천할 수 있는 행동들을 보여줍니다. 마지막에 통계자료를 통해 에너지 절약의 중요성을 다시 한 번 일깨워줍니다. 배경음악을 선택하는데 많은 시간을 투자했다고 하는데요. 그만큼 게임의 분위기와 잘 어울린다고 생각합니다.

세 번째 게임은 차도를 건너는 오리가족의 사진을 모티브로 삼은 '홈리스덕'입니다. 무분별한 환경 파괴로 인해 살 곳을 잃은 오리가족이 자연을 향해 떠난다는 내용의 게임입니다. 게임방식은 간단한데요. 키보드를 이용해 양 옆에서 오는 차를 피해서 길을 건너면 되는 간단한 방식입니다. 오프닝과 엔딩은 직접 손으로 그린 그림과 사운드를 통해 동화의 느낌을 살렸습니다. 마지막으로 생태다리라는 해결책을 제시해주면서 끝을 맺게 됩니다.

진행: 잘 보았습니다. 대학생들의 열정과 위트를 느낄 수 있었던 플래쉬 게임들이네요.

- 강남부자를 이겨라, 조합맨 (유동휘)

신: 이밖에도 연세대학교 커뮤니케이션대학원 유동휘 작가의 뉴스게임형식의 미디어아트 작업을 소개하려고 합니다. 이 작업 역시 게임과 미디어아트 수업에서 제작했던 게임인데 아트센터 나비

에서도 전시가 되었던 작품인데요. 영상보시죠.

<강남부자를 이겨라, 서둘러요 조합맨 영상>

신:

유동휘 작가의 <강남부자를 이겨라>는 강남지역의 아파트가 다른 지역보다 높은 투자수익률을 나타낸다는 '강남부동산 불패신화'를 검증해보면서, 서울시 아파트가 가지고 있는 특수성을 사용자가 체험할 수 있도록 하는 게임형식의 인터랙티브 작업입니다. 게임 플레이어와 싸워서 이길 상대, 즉 강남부자가 동일하게 1억원을 가지고 2002년부터 1년에 한번씩 총 10번을 이사다니면서, 얼마나 돈을 많이 벌었는지를 경쟁하는 방법입니다.

<강남부자를 이겨라>는 초기에는 게임형식이 아닌 서울시 행정구역인 동을 바탕으로 한 부동산 시세에 대한 데이터 시각화를 염두에 두고 출발했다고 합니다. 그러나 게임 수업을 들으면서 게임화 시킬 수 있다고 생각하여 자신의 현재 거주지를 바탕으로 직접 투자결정, 즉 이주 결정을 해서 아파트 시세를 체험할 수 있도록 하는 것으로 컨셉을 변경하였고, 경쟁의 요소를 더하기 위해 강남불패신화, 강남부자라는 요소를 도입했다고 하네요. 사람들이 아파트 시세를 궁금해 하는 것은 내가 사는 곳이 얼마인가, 즉 나의 이익과 결부되어 있기 때문입이겠죠. <강남부자를 이겨라>는 1년동안 총 4번의 그룹전에 참여하면서 여러 관객 경험을 하였는데 부동산 투자 모델이 단순하다는 점이 아쉬움으로 남았다고 하네요.

<서둘러요 조합맨>은 <강남부자를 이겨라>를 작업하면서 자연스럽게 관심을 갖게 된 재개발과 관련된 이슈를 다룬 게임형식의 인터랙티브 작업입니다. 용산철거에 관한 영화인 <두 개의 문>과 같이, 재개발과 관련된 우리 사회의 어두운 면을 다룬 작품들이 있지만 이와 다른 점은, 평범한 개인 한 사람의 입장에서 바라보고자 하는 시도에 있다고 작가는 말합니다.

내가 조합맨의 입장이 되어 자신에게 막대한 이익이 보장된다고 한다면 나는 재개발 문제를 어떻게 풀어나갈 수 있을까? 재개발을 서두르면 '나'에게 막대한 이익이 보장되어있을 때에도 '나'는 어떠한 선택을 할 수 있을까?

<서둘러요 조합맨>은 이러한 질문을 던집니다.

작가는 누군가가 돈을 많이 벌었다는 소식을 들으면 부러워하고, 철거민들의 인권이 유린된 소식을 들으면 슬퍼하는 평범한 사람이 조합맨의 입장이 되어보는 이 게임을 해본다면, 어떤 선택을 하게 될까요?

진행: 이로써 2부에서는 PMW에서 제작한 뉴스게임과 신서원 작가의 뱀파이너스, 유동휘 작가의 강남부자를 이겨라와 조합맨이라는 작품을 살펴보았습니다. 다음 3부에서는 미디어아트로서의 공공 퍼포먼스 작품을 소개하겠습니다.

3부

#6. 공공 퍼포먼스 (8분)

필베이시브 게임, 커뮤니티 아트

- 댄스 (정새해)
- 무릎 의자, (박종원)
- 창동작업(박종원)

교: 저는 미디어아트로서의 게임 형태들과 더불어 오늘날 sns로 인하여 많이 소개되고 있는 인터랙션이 있는 공공 퍼포먼스도 미디어아트와 연계하여 함께 연구하고 있습니다. 오늘은 이러한 몇 가지 예술 실천들을 소개하려고 합니다. 가령 Improv Everywhere 가 이러한 좋은 사례가 되는 작품입니다

연세대학교 커뮤니케이션대학원 소속인 정새해, 박종원 작가의 작품을 통해 공공 퍼포먼스가 어떻게 미디어아트 작업으로 접근될 수 있는지 보겠습니다. 먼저 새해씨가 설명해주실까요.

새: 일반적으로 공공 퍼포먼스라고 하면 행위예술 전체를 연상하실 겁니다. 수업시간에 논의하는 공공 퍼포먼스의 범주는 쉽게 말해 미디어와 관계 맺는 공공 퍼포먼스입니다. 영상, 사진, 텍스트 등을 통해 기록되는 퍼포먼스가 미디어 네트워크를 통해 또 다른 관계를 맺을 때 이러한 퍼포먼스는 미디어아트로서의 행위적 실천이 된다고 보는 것입니다.

예를 들면, 보시는 바와 같이 소셜 네트워크를 통해 혹은 온라인 웹사이트를 통해 관객들의 참여가 이뤄짐으로서 만들어지는 퍼포먼스가 있습니다. 앞서 2부 뉴스게임 시간에서 선보였던 신서원 작가의 뱀파이어스도 이러한 특징을 가지고 있습니다.

공공 퍼포먼스의 영상 및 사진 기록물은 온라인 미디어 플랫폼에 업로드되면서 인터넷과 소셜 네트워크를 통해 다양한 사람들이 접할 수 있도록 합니다. 작품을 본 사람들의 늘어나게 되면 이러한 퍼포먼스는 하나의 사회적 영향력을 가지게 되고 이것이 또 다른 실천으로 이어지거나 변형되어 행해지도록 하기도 합니다.

교: 그럼 정새해 작가의 '나는 춤을 춘다 고로 나는 존재한다' 라는 제목의 공공 퍼포먼스 작업을 보면서 좀 더 이야기 나눠 볼까요?

새: 네 영상을 보여드리면서 작품을 소개하겠습니다.

<I Dance therefore I am 영상>

새: '나는 춤을 춘다 고로 나는 존재한다'는 관객들의 참여 퍼포먼스를 통해 만들어진 참여 작품입니다

니다. 보시는 영상은 영상 촬영장처럼 세팅한 전시공간입니다. 블루 스크린 촬영 세트장으로 디스플레이한 전시공간에 방문하는 관객 중에 참여의사를 가진 관객들이 작품에 참여하게 됩니다. 보시다시피, 내복을 입은 사람들을 볼 수 있는데요, 이 분들이 참여 관객들입니다. 자진해서 내복을 입고 카메라 앞에서 춤을 추셨습니다. 이 영상에서는 등장하지 않지만 작가인 저도 내복을 입고 같이 춤을 추면서 촬영하였습니다.

제가 등장하는 영상은 전시를 알리기 위해 제작한 영상으로서, 전시장 입구와 온라인 상에 올려져 있었습니다. 소셜 네트워크를 통해 전시내용을 전하였고 영상이 배포되었지요.

전시 후에 관객의 참여 영상으로 여러 가지 비디오 작업을 제작하였습니다. K pop 노래를 배경으로 재미있게 구성해보기도 하구요, 관객 한 사람 한 사람의 움직임을 섬세하게 감상할 수 있는 느린 영상으로도 제작하였습니다.

나는 춤을 춘다 고로 나는 존재한다 공공 퍼포먼스 작업은 작가와 관객의 인터랙션을 실현하는 플랫폼이 되었구요, 이러한 플랫폼을 구축하는데 소셜 네트워크가 도구적으로 사용되었습니다. 이러한 점에서 이 작업을 미디어아트 작업이라고 보는 것 입니다.

진행: 내복이라는 소재를 새로운 시선을 바라볼 수 있었던 작품이었습니다.

- 무릎 의자, (박종원)

- 시놉티콘 스페이스(박종원)

교: 이번에는 박종원 작가의 작품을 보려고 합니다. 안녕하세요? 자기 소개 부탁드립니다.

박종원(이하 중): 안녕하세요 박종원 입니다. 현재 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 미디어 아트에 재학 중입니다. 저는 연극영화를 전공했습니다. 그래서 그런지 저에게는 미술작품들 하나하나가 굉장히 흥미롭고 재미있습니다. 특히 인터랙티브 작업이나 관객과 함께하는 참여형 작품들을 좋아합니다. 저 또한 작품을 통해 관객들과 함께 소통하는 것에 대해 관심이 많습니다.

진행: 재미있는 작업을 한다고 들었습니다. 무릎의자는 어떤 작품인가요?

중: 지하철에서 이루어지는 관객참여 퍼포먼스라고 할 수 있는데요, 먼저 영상 **보신다음** 설명드리겠습니다.

<무릎의자, 시놉티콘 스페이스 영상>

진행: 제가 저 현장에 있었다면 정말 즐거웠을 것 같네요. 사람들의 반응은 어땠나요? 그리고 퍼포먼스를 몇 시간 정도 하셨던 거죠?

중: 아침 출근 시간부터 시작해서 퇴근 시간까지 진행했으니까 대략 12시간정도 였던 것 같습니다.

하지만 중간중간 다시 회의하고 의견나누고 재정비하는 시간을 제외한다면 5시간 정도 촬영한 것 같습니다. 시간을 가장 많이 소요한 것은 예상치 못한 일들에 대해 대처하는 것이었는데요 그 중에서도 사람들의 반응이 가장 컸습니다. 저희도 회의를 하면서 사람들의 반응이 크게 없으리라는 것은 예상은 어느 정도 했었는데 이 정도일 줄은 몰랐죠. 저희끼리 회의하고 연습할때는 재밌고 유쾌했지만, 막상 시도하고 나니 사람들의 반응 참담할 정도로 차가웠죠. 그래서 저희는 회의 때 부터 두 가지 퍼포먼스를 생각하고 진행했습니다. 지금 보여드린 무릎의자 퍼포먼스가 그 두번째 였구요. 사람들의 반응은 출/퇴근 시간대와 성별이나 나이, 직업도 어느 정도 영향은 있었던 것 같습니다. 무릎의자의 반응을 설명하자면, 조용한 지하철역안에서 신문을 보고있는 회사원의 무릎에 앉는 것 부터 시작합니다. 첫번째 무릎 위에 앉은 남자를 승객들은 '아니 저사람이 왜 저래'하는 눈빛을 보내며 당황해 하셨습니다. 첫번째 퍼포머는 굉장히 뻔뻔하게 무릎위에 앉아 있었기 때문이죠. 그 후 다음 역에서 다른 사람이 무릎위에 앉고 또 다음 역에서 다음 역에서를 반복하면서 승객들은 하나 둘씩 웃었습니다. 심지어 핸드폰으로 사진을 찍는 사람도 있었구요. 실제로 SNS에 올라온 저희 퍼포먼스사진이 올라왔었구요. 그 당시에 다양한 반응을 보여주셔서 저희도 즐겁게 할 수 있었던 것 같습니다. 그리고 무엇보다도 저희가 의도했던 마지막 퍼포머의 무릎위에 승객을 앉도록 유도하는 것에 있어서 승객들은 당황하시면서도 강한 호기심을 가졌습니다. 손사래를 하며 거절하시는 분도 있었고 앉을까 말까 고민하는 분도 있었고 진짜 앉아 주셨던 분도 있었습니다. 모두 즐겁게 응해주셨습니다. 그런 다양한 반응 모두가 관객들이 퍼포먼스에 관심을 갖고 참여하고 있는 것을 의미했습니다.

진행: 배우들과 함께 진행하셨다고 하는데, 배우들은 어떻게 섭외하셨나요?

중: 제가 학부때 함께 작업을 했던 사람도 있었고 연기를 전공하지 않은 일반 학생부터 회사원까지 다양한 분들과 함께 했습니다. 퍼포먼스의 인물을 설정할 때 참여했던 퍼포머들의 일상 그대로를 설정을 했습니다. 그리고 특별히 연기를 하는 친구들이 아니어도 된다는 생각을 했습니다. 누구나 참여하고 누구나 할 수 있다는 것을 보여주고 싶었거든요. 그리고 오히려 그것이 더 자연스러울 것이라고 생각했습니다.

진행: 작품을 하게 된 계기가 매우 궁금합니다.

중: 저는 가끔 재밌는 상상을 합니다. 그리고 친구나 동료들과 함께 이야기를 나누면서 재미있는 설정과 재미있는 상황에 대해서 서로 상상하고 떠들어 대며 웃을 때도 많구요. 그런 상상들을 기억했다가 메모를 합니다. 사실 무릎의자 퍼포먼스도 함께 출연했던 분들과 지하철에서 당시에 새로 산 스마트폰 대해 이야기를 나누면서 깔깔대고 웃다가 생각하게 된 것입니다.

요즘은 지하철 안의 승객들 남녀노소 할 것 없이 다들 스마트폰보거나 mp3를 듣는 경우가 대부분이죠. 그러다가 주위를 보지 못하고 무관심해 있다 보니 어르신들의 자리 양보도 못하고, 타인에 대한 배려의 손길이 줄어들고 삭막하다고 느꼈었어요. 이런 상황에서 과연 우리가 서로의 무릎에 앉는 행동을 하면 과연 관심을 갖고 어떤 반응을 보일까라고 생각하게 되었던 것이죠. 그리

고 마지막에 배우의 무릎에 승객이 앉도록 유도한 것은 사람들과의 직접적인 접촉을 통해 친밀함을 느끼고자 했었습니다.

진행: 다음 작업은 창동의 국립창작스튜디오의 지역 연계 프로그램의 일환으로 진행된 작품이라고 들었는데요. 지역 연계 프로그램에 대해 그리고 작품에 대해 설명해주세요.

중: 김태원 조영각과 함께 창동 레지던시에서 작업했던 것으로, 저는 여기에서 퍼포먼스 부분을 담당하였습니다.

국립현대미술관의 창작스튜디오 홈페이지에도 잘 나와 있는데요, 그 중의 핵심은 '지역사회의 적극적인 참여를 유도하기 위한 학교 연계교육 및 체험 프로그램 등 다양한 프로젝트를 통해 문화소통의 장을 형성한다.' 입니다.

그리고 저희 팀의 작업도 간단하게 설명드리자면 제목은 더 관제센터이구요 지역연계 작품으로 창동창작스튜디오와 그 주변의 환경에 대한 특정적인 관점을 지역주민들과 함께 감시카메라로 관찰하고자 했던 커뮤니티 아트 작업이었습니다. 그 중에서 저는 퍼포먼스를 담당을 했었구요. 퍼포먼스를 통해서 지역주민들과 자연스러운 소통을 이루고자 한 것이구요.

진행: 창동 지역주민의 반응은 어땠어요?

중: 퍼포먼스는 연주의 형태로 진행했었습니다. 금관악기를 전공하는 분들과 함께했습니다. 창동스튜디오 주변을 돌아 다니며 연주를 들려드리는 형식으로 시작했었죠. 주민들에게 처음 퍼포먼스를 했을 때는 조금은 덤덤한 반응을 보여 주셨습니다. '이 녀석들이 무슨 수작인거지?' 라는 따가운 시선도 있었구요. 그런데 연주를 한 곡 두 곡씩 연주가 끝날 부럽에는 오히려 가볍게 미소를 띄우거나 여유를 찾는 모습을 볼 수 있었습니다. 라이브로 진행되는 퍼포먼스를 바라봄으로써 저희 프로젝트에 대한 관심과 참여의 설득의 역할을 하기도 했습니다.

4부

교: 저희 학교(커뮤니케이션 대학원)는 미디어아트 전공의 특성 상 아트, 디자인, 건축, 공학, 경영학 등 여러 다른 전공의 학생들이 전공에 들어오고 영상 미디어, 게임 인터페이스 및 디바이스, sns 등 오늘날에도 새로이 등장하는 여러 미디어를 함께 연구하고 있습니다.

교: 컨템포러리 아트와 미디어아트의 관계- Media Art in Contemporary Art? Media art As Contemporary Art, 연계, 학제간의 연계, 융합 소개

교: 동길씨는 게임디자인과 문화라는 수업의 일환으로 빅게임 창작, 더놀자페스티벌 참가, 그리고

뉴스게임(플래쉬게임) 제작까지 많은 작업을 하셨는데요, **이 경험이 동길씨에게 어떤 변화(예를 들어 게임에 대한 생각, 미디어아트에 대한 관점 등과 같은 변화)를 주었는지 말씀해주세요.** 그리고 **동길씨가 앞으로 일하고자 하는 방향(직업)에 어떤 영향을 주었는지도** 함께 말씀 부탁드립니다.

동: 생각해보니 한 학기이라는 어찌 보면 짧은 기간 동안 참 많은 작업을 했네요. 수업을 듣기 전에는 게임이라는 말을 들으면 앉아서 즐기는 컴퓨터게임이 가장 먼저 떠올랐고, 게임의 요소는 오락적인 것밖에 없다고 생각했었는데요. 아직도 게임의 주된 요소는 재미 즉, 오락적 요소라고 생각하는 것은 변함없지만, 게임 안에 아직 발전할 수 있는 요소들이 무궁무진하다는 것을 느꼈습니다. 다양한 분야와 게임을 접목시킨다면 기존의 것과 게임이 가진 오락적인 요소 두 마리의 토끼를 다 잡을 수 있다고 생각합니다. 저는 이러한 게임의 전망을 보고 제가 앞으로 소속되어 일을 해도 좋겠다는 생각을 가지게 됐습니다. 물론, 그 쪽 분야가 아니더라도 융합의 시대에 걸맞게 어느 분야에서도 게임의 요소를 사용하고 싶고 또 그럴 것 같습니다.

교: 종원씨는 연극 연기 베이스를 가지고 미디어아트 전공에 들어와서 여러 수업 들으면서 (게임, 인터페이스 등) 자신의 학부전공 경험을 바탕으로 미디어아트적 접근을 시도하고 있는데 수업에서 영향 받은 특별한 지점들과 계기에 대하여 설명하고 그리고 앞으로의 작업 계획 등에 대하여 간단하게 설명해 줄 수 있을까요?

중: 수업을 들으면서 매주마다 많은 레퍼런스들을 접했는데요. 그 중에서 인상깊게 본 것은 퍼베이시브 게임, 퍼베이시브 퍼포먼스 같은 관객들이 참여하는 작품이었습니다. 처음에 말씀드린 것처럼 저는 관객과 소통하는 작품을 좋아합니다. 그리고 연극에서 배웠던 것들을 미술작품에 접목하다 보니 자연스럽게 관객에게 관심이 많아졌습니다. 그리고 작품을 만드는 과정 또한 공연을 하는 것 처럼 다른 사람들과 콜라보레이션 하는 것이 흥미롭고 재미있습니다. 이렇게 함께 하는 과정 또한 작품이라고 생각하고 있구요. 앞으로의 작업도 마찬가지로 일 것 같습니다. 특별한 경험을 통해 사람들과 소통 하는 것이 저의 작품이 되지않을까 합니다.

교: 서원씨는 본래 학부에서 컴퓨터 공학을 전공하셨는데 어떤 계기로 연세대학교 커뮤니케이션 대학원에서 미디어아트를 전공하게 되셨는지 궁금하네요~

컴퓨터 공학이 주전공이고 복수 전공으로 신문방송을 전공했는데, 미디어아트 전공이 융복합학이라는 점이 이 점을 살릴 수 있을 것이라 생각했습니다. 실제로 다양한 전공의 학생들이 있고, 미디어 아트라는 학문이 다양한 분야의 학문을 마음껏 접목할 수 있는 곳이 가장 매력적이었습니다.

교 : 미디어아트 워크샵 등을 통해 어떤 영향을 받았는지 궁금하구요,

신 : 미디어에 대한 인식의 전환의 시간이었습니다. 미디어아트는 다양한 미디어를 사용하지만, 원래의 목적대로 사용하지 않고 용도를 변화시켜 봅니다. 그런 변화를 가능하게 해주는 시간이

미디어아트 워크샵 시간들이구요. 공학을 전공하지 않아도 아티스트들이 쉽게 사용할 수 있는 툴들에 대한 강의를 진행되기 때문에, 미디어에 대한 다양한 실험을 할 수 있도록 해 주었습니다.

교 : 현재 관심 있는 분야와 또 앞으로 어떤 분야에서 어떠한 작업을 하고 싶으신지 궁금합니다.

신 : 미디어를 활용하여 여러 사람들이 사회적 이슈에 참여할 수 있는 작업을 해보고 싶습니다. 뉴스 게임의 맥락일 것 같습니다.

교: 새해씨 같은 경우는 홍대 미대에서 순수미술 분야를 전공하셨는데 현재 미디어아트 작업을 하게 되었던 계기가 무엇이었나요? 게다가 뉴욕에서 이미 페인팅 석사를 마치고 다시 연세대학교 커뮤니케이션 대학원으로 와서 미디어아트 석사과정 중에 있는데 계기는 무엇인지, 그리고 앞으로 어떤 작품을 하고 싶으신지 궁금합니다.

새: 나는 춤을 춘다 고로 나는 존재한다 와 같은 제가 했던 작업들이 현대미술의 범주 속에 어디에 속해있는지에 대해 궁금했었습니다. 비디오 카메라를 사용했기 때문에 비디오 아트에 속하는지, 퍼포먼스가 들어갔기 때문에 비디오 퍼포먼스로 보아야 하는지, 관객 참여의 요소와 소셜 네트워크 및 you tube와 같은 온라인 플랫폼 사용은 어떻게 보아야 하는지 등, 많은 질문을 가지고 있었습니다. 그 문제들을 안고 해답을 찾고자 미디어아트 과에 오게 되었습니다.

이전의 수많은 작가들이 남긴 실험 영상들과 작품, 관객 참여형 작업들, 커뮤니티 아트 등의 사례들과 이에 대한 텍스트들을 많이 보고 있습니다. 그러한 과정에서 조금씩 제 작품이 이전의 작품과 맺고 있는 관계를 이해해 가고 있구요. 동시에 제가 앞으로 어떤 방향성과 근거를 가지고 작업을 해나가야 할지를 찾아나가고 있는 것 같습니다. 아무쪼록 계속 지켜봐 주십시오.

<마무리>