https://doi.or.kr/10.23283/JKCT.2025.2.1.02
Journal of the Korea Convergence Technology, Vol 2, No, 1, pp.7-14, June. 6, 2025, ISSN 3058-3152

증강현실 기반 사운드스케이프를 활용한 장소특성적 공공예술에 대한 실험적 연구

전지윤*

An Experimental Study on Site-Specific Public Art utilizing Augmented Reality based Soundscapes

JiYoon Chun*

요 약

본 연구는 기존 공공예술이 지닌 시각 중심의 조형물의 한계를 비판적으로 분석하고, AR기반 사운드스케이프를 매개로 한 장소특성적 공공예술의 실험적 사례를 제안한다. 특히 이-푸 투안(Yi-Fu Tuan)의 공간의 장소화 개념을 이론적 토대로 공간이 축적된 기억, 감정적 애착, 인간의 경험을 통하여 장소로 전환되는 과정을 예술적으로 접근한다. 이를 위하여 AR 기반 사운드스케이프 작품<Hierarchical Time>을 사례로 관람객이 자신의 위치와 선택에 따라 사운드가 누적되고, 개별적 소리들이 하나의 음악처럼 구성되는 과정을 통한 작가의 공간의 재해석이 관람객에게 장소의 예술적 경험이 될 수 있도록 구현하였다. 본 연구는 다중감각적 접근, 그리고 가상과 현실의 접점에서 작가와 관람객 간의 인터랙션을 통하여 장소를 재구성하는 공공예술의 능동적 접근이자, 기술기반 장소특성적 공공예술의 실증적 사례로 제시하고자 한다.

☞ **주제어** : 사운드스케이프, 증강현실, 장소특성적 예술, 인터랙티브 미디어 아트, 모바일 아트

Abstract

This study critically analyzes the limitations of existing public art, which has predominantly focused on visual sculptural forms, and proposes an experimental case of site-specific public art mediated by AR-based soundscapes. Grounded in Yi-Fu Tuan's theoretical framework of place-making, the research explores how space is transformed into place through accumulated memory, emotional attachment, and human experience. To this end, the study examines the AR soundscape artwork Hierarchical Time, in which sound is layered and composed like a piece of music according to the viewer's location and selection. This interactive process enables the artist's reinterpretation of space to become an artistic experience of place for the audience. Ultimately, the research proposes a multi-sensory, interactive, and participatory approach to public art that actively reconstructs place through the interface between virtual and physical realities, offering a concrete example of technology-driven site-specific public art.

☞ **Keywords** : Soundscapes, Augmented Reality (AR), Site-Specific Art, Interactive Media Art, Mobile Art

* 1저자: 서울미디어대학원대학교 융합예술디자인학과
* 교신저자: 서울미디어대학원대학교 융합예술디자인학과
· Corresponding Author: JiYoon Chun, jychun@smit.ac.kr

Received April 13, 2025 Revised May 23, 2025
Accepted May 26, 2025 Published June 30, 2025

1. 서 론

1.1 연구 배경

공공예술(Public Art)는 공공장소에 설치되어, 그 장소의 물리적·사회적 맥락과 상호작용하며, 대중에게 개방되는 예술을 의미한다[1]. 장소특성적 예술(Site-specitic Art)은 공공예술의 한 형태로 특정 장소의 맥락을 반영하여 그 장소의 공간적 특성과 연관된 상호작용을 통하여 참여적 예술을 생성한다[2].

현재 국내의 공공예술은 1972년 문화예술진흥법에서 '건축물에 대한 미술장식'을 권장하는 조항으로부터 시작하여[3], 초기 전통적 조각 뿐만 아니라 다양한 유형의 공공예술이 선보이고 있다. <그림 1>과 같이 초기 한국 공공예술은 작가의 작품이 화이트 큐브(White Cube)로 일컬어지는 전시 공간에서 단지 공공 공간으로 옮겨놓은 것과 같았다면 현재 한국의 공공예술은 설치 작품이나 미디어를 활용한 다변화된 유형의 작품을 볼 수 있다.



그림 1. 좌로부터 (1) 문신, 생의 음율, 브론즈(청동), 부산 동구 범일동 825-3, 1990 (2) 이용백, 알비노 고래, 브론즈, 우레탄도장, SST, 분수시스템, 서울 중구 수표동 88-1일대, 2011 (3)황지해, 서울로7017 슈즈트리, 2017.

Figure 1. from left: (1) Moon Shin, Rhythm of Life, bronze, Beomil-dong 825-3, Dong-gu, Busan, 1990; (2) Lee Yong-baek, Albino Whale, bronze, urethane coating, SST, fountain system, around 88-1 Supyo-dong, Jung-gu, Seoul, 2011; (3) Hwang Ji-hae, Seoullo 7017 Shoe Tree, 2017.

<그림 1>과 같은 사례는 초기 공공예술에서부터 2000년대 공공예술의 사례이다. 이를 살펴보면 장소의 물리적·역사적· 사회적 맥락을 해석하거나, 관람객과의 상호작용 없이 미술 장식품으로 기능에 국한되어 있으며, 장소 특성적 미술로 공공예술의 실천적 모색에 있어서 한계점을 보이고 있다. 이러한 장소특성적 공공예술은 단순히 장식적 기능을 넘어, 장소의 의미를 재구성하고, 관람객의 인식을 전환시킬 수 있는 비판적 실천이 확장되어야 한다[4].

본 연구에서는 증강현실(Augmented Reality 이하 AR)을 활용하여 위치 기반 공공예술을 제안하고자 한다. 각각의 위치에 있는 장소에 대한 맥락성을 해석하여, 현실과 가상의 접점에서 관람객이 상호작용할 수 있는 공공예술을 제안하고자 한다.

1.2 연구 범위 및 방법

본 논문은 AR 기반 장소특성적 공공예술에 대한 실험적 모색이며, 이는 이-푸 투안(Yi-Fu Tuan)의 '공간의 장소화' 개념을 이론적 기반으로 한다. 그는 공간은 인간의 기억, 감정, 그리고 경험의 축적을 통하여 장소화되어, 장소란 인간의 가치와 의미가 부여된 공간이라 언급한다[5]. 본 연구에서는 장소를 해석하는 예술적 요소로 사운드(Sound)를 통하여 장소의 의미를 시각 중심의 해석에 한정하지 않고, 청각적 경험을 통하여 장소를 감각적으로 재구성하고자 한다. 특히 사운드스케이프(Soundscapes)를 매개로 장소의 맥락적 층위를 해석함으로써 관람객이 장소를 보다 능동적으로 '관계 맺음"할 수 있는 공공예술로 그 가능성을 제안하고자 한다.

사운드스케이프란 인간이 특정 환경 속에서 인지하는 모든 소리를 의미하며, 물리적 음향뿐만 아니라 문화적·심리적 맥락에 따라 구성되는 청각적 환경이다. 단순한 배경음이 아닌 공간의 정체성을 형성하며, 장소에 대한 감각적·정서적 경험을 확장하는 예술적 매개로 기능한다[6]. 결국 사운드를 통한 장소 해석은 단지 청각적 자극을 제공하는 것을 넘어, 장소에 대한 기억, 감정, 예술적 경험을 소환하는 감각적 접근이자 공공예술을 물리적 설치를 넘어선 비물질적 인터랙티브 미디어 아트의 형식을 확장시키며, 현대 공공예술이 지향해야할 참여적 미학에 대한 실증적 연구로 작품<Hierarchical Time>을 제시하고자 한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 이-푸 투안의 공간과 장소에 대한 이론적 접근을 기술하여 장소특성적 공공예술의 접근 요소를 도출하고, 이를 통하여 3장에서는 국내외 사례를 살펴보며 시사점을 분석하고, 4장에서는 작품<Hierarchical Time>의 설계 방향성 및 구현에 대하여 기술하고, 마지막 5장에서는 연구 결과를 제시하였다.

2. 장소특성적 공공예술의 개념적 접근

2.1 공간의 장소화에 대한 개념적 접근

이-푸 투안은 그의 저서 공간과 장소(Space and Place: : The Perspective of Experience, 1977)에서 공간과 장소의 관계성을 공간(Space)은 의미가 부여되지 않은 추상적이고 확장적인 영역으로 정의하고, 반대로 장소(Place)는 축척된 기억(Memory), 감정적 애착(Emotional Attachment), 인간의 경험(Experience), 그리고 경험한 공간의 사회 문화적 상호작용(Cultural Context)이라는 생성 요소로 설명한다. 이를 통하여 <그림 2>와 같이 공간이 장소화되는 과정은 경험이 사고나 감정적 인식을 통하여 정서적 애착을 형성하고, 축척된 기억은 공간적 경험을 통하여 영향을 미치며, 공간의 장소화로 개념화된다. 감각적 인지(Sensory Perception)은 감각적으로 인지하는 직접적 경험, 즉 시각, 청각, 촉각 등 감각을 통한 장소의 경험을 의미한다. 정서적 반응(Emotional Engagement)은 감정적 애착이나 친밀감과 같은 상호작용을 통한 관계성, 그리고 경험(Experience)는 감각, 지각, 개념적 인식을 통한 인간적 체험을 말한다.



그림 2. 공간의 장소화 과정
Figure 2. The Process of Space becoming Place

결과적으로 인간은 특정 공간에서 사회 문화적 상호작용을 통하여 축척된 기억은 감각적으로 인지되며, 정서적 유대로 인한 인간적 경험 형성으로 공간이 장소로 전환되는 것이다. 이는 단순히 물리적 공간이 아닌 사회문화적 정체성이 내포된 공간의 장소화 과정을 의미하며, 단순히 '존재하는 것'이 아니라 '경험되고 의미화되는 것'을 말한다. 이러한 관점에서 공공예술의 예술적 실천에 있어서 단순히 조형물을 특정 장소에 설치하는 것이 아니라 그 장소의 축척된 기억, 감정적 애착, 인간적 경험, 그리고 사회문화적 상호작용을 통하여 해석되어야 할 필요성이 있다.

마치 미술관에 전시되던 작품이 그대로 공공장소에 옮겨 놓는 것과 같은 기존의 공공예술은 공간의 장소화, 즉 관람객과 공간의 예술적 경험을 통하여 해석되는 것이기보다는 단절된 시각적 감상의 한계를 나타낸다. 반면 장소특성적 예술은 특정 장소의 물리적·역사적·사회문화적 접근을 통한 장소의 의미를 재해석하고, 관람객이 예술적 경험을 통하여 장소로 전환될 수 있도록 한다. 따라서 장소특성적 공공예술와 같이 단순한 시각 중심의 조형 예술에서 벗어나, 감각적 경험과 참여, 기억과 의미의 층위를 통하여 공간을 장소로 전환시키는 능동적인 예술적 개입이 필요하다.

2.2 공간의 장소화를 위한 사운드스케이프

이-푸 투안의 공간의 장소화는 인간의 주체적 개입과 해석을 통하여 공간을 의미화하는 다층적 변환을 전제로 한다. 이러한 관점에서 장소특성적 공공예술은 특정 장소에 대한 작가의 맥락적 해석으로 구현될 수 있다. 창작자의 예술적 해석이 관람객의 의미 생성의 과정으로, 관람객이 장소에 대한 예술적 경험을 통하여 결과적으로 예술이 장소를 재해석하는 공간적 서사를 만든다.

사운드스케이프는 장소에 고유하게 존재하거나, 과거에 존재했던 소리의 흔적이나 장소를 해석하는 소리를 통하여 장소의 정체성을 감각적으로 환기시키는 예술적 시도라 할 수 있다. 이는 장소를 '보는 대상'이 아니라 '듣고 반응하는 대상'으로 장소를 해석함으로써 장소의 경험을 확장할 수 있다. 공간은 감각적 인지, 정서적 반응 그리고 예술적 경험을 통하여 관람객의 감각을 자극하고, 공간의 맥락성을 전달하며 예술적 경험으로 장소화한다. 즉 사운드스케이프는 이-푸 투안이 언급한 공간의 장소화의 과정, 즉 감각적 인지를 통하여 예술을 시각에서 청각으로 확장하고, 동시에 과거와 현재의 정서적 반응을 이끌어내는 예술적 경험을 통하여 축척된 공간의 시간적 층위를 예술적으로 구현할 수 있다. 이러한 지점에서 작품 <Hierarchical Time>는 장소특성적 공공예술로 공간을 장소화하는 사례로 제시하고자 한다. 이는 감각적 장소화를 위한 예술적 시도이자, AR 사운드 기반 장소특성적 공공예술의 실증적 모색이다. 이는 기존 공공예술의 감각적·맥락적 한계를 넘어서는 대안적 실천으로 그 차별성을 기술하기 위하여 공공예술에 대한 현실적 전개에 대하여 고찰하고자 한다.

3. 퍼블릭 스페이스에서의 공공예술의 현황

공공예술이란 단순히 조형물 설치를 넘어 관람객과의 소통을 목표로 공간의 물리적 환경 뿐만 아니라 사회적 맥락이나 관람객의 상호작용이 주요 요소로 새로운 성찰, 공공 공간의 활용 방식, 그 안에서 관람객의 행위에 대하여 환기시키는 계기를 마련하기에 공공예술은 시각적으로만 표현될 수 없다[7]. 따라서 공공예술은 단순히 시각적 감상에 그치지 않고, 공공 공간이 어떻게 활용되고, 또 그 안에서 관람객이 어떠한 방식으로 참여하거나 반응하는지를 통해 성찰의 기회를 제공한다. 이러한 점에서 공공예술은 공공성의 회복과 공동체의 감각을 소환하는 장치로 기능하며, 시각적 표현을 넘어서는 매개체로 작용한다.

그러나 기존 공공예술은 우선 상징적 조형물로 국가의 정체성 혹은 기념비적 조각에서 1970년대-1990년대까지는 환경적·개념적으로 확장된 대지 미술과 같은 물리적 공간이나 환경을 강조하는 방향으로 진행되었다. <그림 3>의 리차드 세라(Richard Serra)의 <기울어진 호>를 살펴보면 미국 뉴욕 연방 조달청 의뢰로 뉴욕 페더럴 광장에 1981년 설치된 작품으로 높이 3.6m, 길이 36m의 설치 미술이다. 하지만 이 작품은 1989년 3월 보행자의 불편 등과 같은 이유로 철거되었다. 이와 같은 사례는 작가 중심의 조형물이 일방적으로 공공 장소에 설치되는 방식으로 공간에 대한 해석이 결여된 채 관람객과의 정서적 공유도 일어나지 않은 예로 공공예술이 관람객에게 어떠한 의미로 전달될 수 있는지 불분명한 경우이다.



그림 3. 뉴욕 페더럴 광장에 설치된 리차드 세라의 <기울어진 호>, 1981
Figure 3. Richard Serra, Tilted Arc, Federal Plaza, New York, 1981

국내 공공예술은 <표 1>과 같이 1972년 문화예술진흥법의 '건축물에 대한 미술장식'을 권장하는 조항으로 시작하여 1980년대에는 조형물 중심의 공공예술을 선보였다. 2005년 이후 문화예술진흥법이 개정되면서 지역사회 연계를 통한 참여형 공공예술에 대한 논의를 시작하게 된다. 2012년 이후 도시재생과 연계된 공공미술의 활성화를 위한 문화체육관광부 정책이 확대되었으며, 2020년대 이후 미술장식품에 대한 심의 제도가 미디어 아트와 같은 비물질적 예술이 포함된 개선된 방향으로 진행되고 있다.

표 1. 한국 공공예술 제도 연도별 정리[3]
Table. 1. Korean public Art Policy Timeline

Year	Policy Change & Description
1972	Enactment of the 'Regulation on the Installation of Art Decorations' - Mandated 1% of construction budget for public art installations; start of public art policy.
1980	Expansion of system with increase in public buildings - Focused on decorative sculptures; lacked connection to sense of place and civic engagement.
2005	Revision of the 'Culture and Arts Promotion Act' - Initiated discussions on community-linked and participatory public art.
2012	Expansion of Ministry of Culture, Sports and Tourism policies - Activated community-based public art projects linked to urban regeneration.
2020	Reform of the art decoration screening system - Included digital and immaterial art forms; promoted local artist participation.

특히 2000년대 이후 장소의 맥락과 결합된 장소 특성적 접근으로 공공예술은 실천적 예술로 시도된다.



그림 4. 네드 칸, 비의 장막, 가락시장 금수탑, 2024
Figure 4. Ned Kahn, Rain Veil, Garak Market Water Tower, Seoul, 2024

<그림 4>의 네드 칸(Ned Kahn)의 <비의 장막>으로 1986년에 축조된 후 2004년 가동이 중단된 가락시장에 위치한 높이 32m의 금수탑을 공공예술로 활용한 사례이다.

작가는 자연 현상을 기술과 예술의 융합적으로 접근하며, 바람에 출렁이는 움직이는 장막을 풍속과 조도에 대한 반응으로 시각적 효과를 생성하는 작품<비의 장막>을 구현하였다. 움직이는 장막은 대지를 순환하는 물과 비의 물성을 표현하고 있으며, 금수탑 내부는 바다를 형상화하고 있다. 이는 가락시장금수탑의 상징성과 예술적 관점에서 현대적 미디어 조형과 결합된 공공예술이라 하겠다. 다만 관람객 입장에서는 단순히 감상의 대상일 뿐, 적극적인 상호작용의 여지를 제공하지 않는 한계를 지니고 있으며, 특히 작품의 주요한 시각적 효과가 특정 시간대에 전체적으로 작동한다는 점에서 공공예술로 지속성과 접근성 측면에서 제한이 드러난다. 이와 같이 기존 공공예술은 공간의 접근성과 상징성을 중요시하는 조형물 중심이였다면 장소특성적 예술은 공간의 장소화를 위한 기억이나 감정을 통한 인간의 예술적 경험이 중심이다.

표 2. 공공예술과 장소특성적 예술의 비교
Table. 2. Comparison of Public Art and Site-Specific Art

Category	Public Art	Site-Specific Art
Concept	Art installed in public spaces, focused on sculptures	Art created for a specific site, reflecting contextual characteristics
Understanding of Place	Universal space, decontextualized place	Connected to the environment, history, and socio-cultural identity of the place
Audience Participation	Passive viewing	Encourages interpretation, participation, and emotional engagement
Sensory Approach	Visual-centered	Multi-sensory approach
Social Context	Symbolic or commemorative themes	Community-based, regional identity
Type of Work	Permanent installations with commemorative functions	Flexible forms such as temporary installations

<표 2>와 같이 공공예술은 보편적 공공 공간에 설치된 시각적 조형물 중심으로 수동적으로 조형물의 상징성을 감상한다. 반면에 장소특성적 예술은 해당 장소의 환경, 역사, 사회 문화적 정체성을 연결하여 관람객의 참여를 통한 작품을 해석할 수 있다. 이를 통하여 기억의 환기나 감정적 애착으로 생성된 인간의 예술적 경험이 이-푸 투안 관점에서 공간은 장소화 된다. 장소특성적 예술이 장소의 의미를 환기할 수 있도록 인간의 예술적 경험이 확장적 모색이 필요하다. 이러한 감각적 확장의 실천적 수단으로 사운드스케이프는 특정 장소에 내재된 환경음, 기억을 소환하는 소리 등 청각을 통하여 장소성을 체험할 수 있다. 결국 사운드 기반 장소특성적 예술은 이-푸 투안의 장소에 대한 관점에서 감각적·기술적·참여적 차원에서 구체화할 수 있다. 이는 공공예술을 물리적 환경, 즉 공공 장소에서의 시각적 조형물 중심에서 장소의 의미를 재구성할 수 있는 확장적 모색으로 AR 기반 사운드스케이트 작품 <Hierarchical Time>을 제안한다.

4. AR 기반 장소특성적 공공예술 개발

4.1 작품<Hierarchical Time>의 설계 방향성

본 작품<Hierarchical Time>은 위치기반 AR 사운드스케이프를 구현 사례이다. 한국 연구 재단에서 지원한 디지털 인문도시:순성의 복원에서 한양 도성을 중심으로 인문체험을 위한 AR 콘텐츠 개발의 일부로 진행되었다. 디지털 인문도시:순성의 복원에서 작가는 시간의 축척과 소통의 통로, 한양 도성의 門을 인문적 관점에서 장소의 맥락성을 재해석하고, 문화예술적 측면에서 융복합 콘텐츠로써 개발하였다. 한양 도성은 경계이며, 한양 도성의 門은 그 경계의 순환 지점으로 삶의 소통적 통로이다. 현재의 공간은 현재와 과거가 '있는 시점'과 '없는 시점'의 시간이 축척되고, 어떠한 지점은 다른 이의 삶과 연결되어 있다. 이는 나와 타자, 나와 환경, 나와 대상 등 나와 관계된 그 모든 것이 현재의 자신과 관계함을 통하여 현재를 정의하는 시간적 상황에 놓이게 되는 것이다.

<그림 5>의 작품<Hierarchical Time>은 서울 부암동에 있는 조선 말기 흥선대원군의 별장, 물을 품고 구름이 발을 치는 집이라 명명된 석파정(石坡亭)을 소리로 해석하였다. 석파정은 정자 주위로 커다란 바위가 많았기도 하

고, 흥선대원군의 아호가 석파이기도 하여 지어진 별호이다.

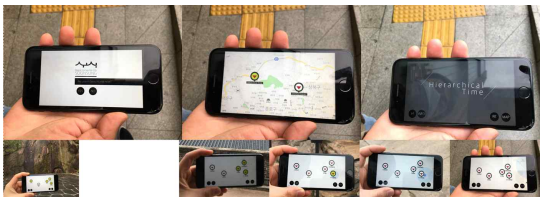


그림 5. 전지윤 作, Hierarchical Time, AR Interactive Work w/iPhone, 2018
Figure 5. JiYoon Chun, Hierarchical Time, AR Interactive Work w/iPhone, 2018
Programming:Untitled(Art08), Sound:ZXIS

작품<Hierarchical Time>은 석파정의 5지점, 소수운련암, 석파정 별채, 너럭바위, 석파정, 천세송의 위치와 사운드가 AR 기술로 정합되는 작업이다. 물과 구름의 장막이 드러워진 바위 속 은둔처, 소수운련암과 고종이 묵었던 석파정 별채, 그리고 코끼리를 닮은 웅장한 너럭 바위와 바위로 둘러싸인 풍경, 흐르는 물소리 속에 바람을 보는 누각, 석파정, 마지막으로 650년의 시간을 품은 천세송의 계층적 시간을 재해석하였다.

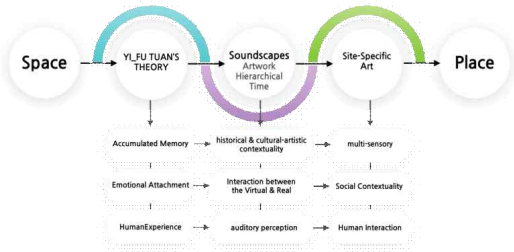


그림 6. 작품 <Hierarchical Time>의 이론적 접근과 장소특성적 예술의 유형
Figure 6. Theoretical Approach of the Work Hierarchical Timeand Types of Site-Specific Art

<그림 6>은 작품<Hierarchical Time>을 이-푸 투안의 관점에서 석파정 공간을 장소화 하는 요소를 추출하고, AR 기술 기반 사운드스케이프가 장소특성적 예술로서 작동하는 요소를 대응하여 설명하였다. 공간의 장소화는 먼저 사운드스케이스 작품<Hierarchical Time>를 통하여 청각적 인지와 촉각적 자극과 같은 다중 감각으로 공간에 대한 기억을 축척할 수 있다. 축척된 기억으로 생성되는 공간에 대한 감정적 애착은 공간에 대한 역사·문화예술적 맥락성을 통하여 장소의 상징성이 인간의 예술적 경험이 된다. AR 기술로 공간은 가상과 현실의 인터랙션을 통하여 관람객의 장소로 예술과 관람객 사이에서 상호작용으로 생성된다.

AR은 현실에서 가상의 데이터가 정합되는 이중 구조를 생성하는 기술이다. 결과적으로 현실과 가상 세계를 연결하는 스마트 미디어를 통하여 인간의 감각으로 대상을 인식할 수 있도록 미디어 장치의 센서와 연동된다. 현실에서 가상 객체를 크게 위치 정보 기반과 마커 기반으로 정합이 가능하다. 작품<Hierarchical Time>은 객체를 정합하기 위하여 위치 정보와 공간을 인식하기 위하여 마커 기반으로 증강을 구현하였다.

4.2 작품<Hierarchical Time>의 구현

작품<Hierarchical Time>은 iOS 기반 어플리케이션(Applicaition) 형태로 구현하였다. ①어플리케이션 아이콘을 선택하면 ②프로젝트 소개와 ③관람객의 위치를 확인하는 위치 정보를 묻는 화면이 나타난다. ④만일 석파정에 있다면 자신의 위치가 표시되어 작품을 선택할 수 있는 5지점이 화면에 나타난다<그림 7>.

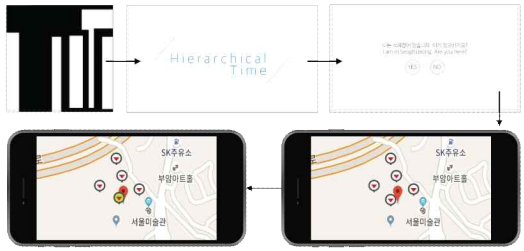


그림 7. 작품 <Hierarchical Time>의 이론적 접근과 장소특성적 예술의 유형
Figure 7. Theoretical Approach of the Work Hierarchical Timeand Types of Site-Specific Art

작품<Hierarchical Time>은 AR 기반 사운드스케이프로 관람객은 스마트기기 화면에서 특정 지점을 터치하여 사운드를 선택하면, 해당 위치에 고유한 소리가 출력된다. 이는 관람객이 석파정 공간을 거닐다가 다음 위치에 도달

하고, GPS상 자신의 위치가 작품의 플래그와 일치할 때, 해당 지점을 터치하면 사운드가 재생되는 방식이다. 이때 각 사운드는 이전에 재생된 소리와 단절되지 않고, 하나의 음악처럼 자연스럽게 연결되며 누적된다. 결과적으로 관람객이 어떤 순서로 지점을 선택하느냐에 따라 사운드의 구성과 흐름이 매번 다르게 형성되며, 이는 청각을 통해 비선형적 시간성과 개인화된 장소 기억을 구성하는 참여형 예술 경험으로 확장된다.

5. 결론

공공예술은 전통적으로 도시의 기념비적 접근에서 시작하여, 도시의 미관을 개선하고 도시의 상징적 메시지를 전달하기 위하여 활용되었다. 그러나 기존 공공예술은 실제로 공공의 삶과 유의미한 소통을 하기 보다는 조형 중심의 전시물로 선보였다. 공공예술은 시각 중심의 조형물로 관람객을 수동적인 감상자로 머물게 하였고, 도시 공간에 대한 정서적 반응을 이끌어내지 못한 한계가 있었다. 공공예술이 진정 공공의 기억과 개인의 예술적 경험에 어떻게 기여하고 있는지에 대한 질문을 하게 된다.

오늘날 디지털 기술의 진보는 공공예술의 접근 방식에 획기적인 변화를 가져왔다. 미디어 파사드, 키네틱 아트 등 전시장에서 설치되던 미디어 아트가 공공장소에 확장되고 있다. 아직까지 기술 기반 미디어 아트가 공공예술로는 기계적 결함이나 시스템 오류로 인한 작동의 불안정성, 그리고 조도에 따라 예술적 경험에 대한 일관성이 어려운 점에서 장기 설치나 상시 운용에 어려움이 있기 때문에 공공장소에서의 접근성과 지속성이 제한된다. 따라서 디지털 기술 기반 공공예술은 단순히 '장소에 설치된 기술' 이상의 환경적 조건과 지속적 감상이 가능한 안정적 인터랙션을 유지할 수 있는 모색이 필요가 있다. 단순히 기술을 전시하는 것이 아니라 공공예술을 위한 미래지향적 방향이 필요하다.

본 연구에서는 AR 기술을 활용하여 모바일 인터페이스, GPS, 센서 등을 공간을 감각적으로 접근하여, 관람객의 참여를 유도하는 인터랙티브한 공공예술을 확장적으로 접근하였다. 공공예술이 물리적 장소에 고정된 조형물이 아니라 기술을 매개로 기억, 감각, 상호작용이 이루어지는 복합적 장소 경험이 가능할 수 있다는 사례로 제안하고자 하였다. 따라서 작품<Hierarchical Time>은 관람객이 정서적 체험을 통하여 공간을 장소화하는 예술적 실천을 제안한 실증적 연구 사례이다. 또한 이-푸 투안의 이론적 근거를 통하여 공간의 장소화 개념은 공간은 단순한 물리적 좌표 이상의 감각적 인지, 감정적 애착, 인간의 축적된 경험의 요소로 경험과 기억이 스며든 공간, 인간의 정서로 그 안의 의미를 부여하며, 관람객의 장소가 될 수 있도록 구현하고자 하였다. 작품<Hierarchical Time>은 청각과 촉각을 중심으로한 다중감각적 접근이 어떻게 장소화를 실현할 수 있는지 실험적으로 접근하였다. 작품은 관람객이 특정지점을 선택할 수 있고, 이동하는 과정 속에서 사운드를 누적시키며, 순차적으로 축적된 소리를 하나의 음악으로 재구성하였다. 이는 관람객이 공간의 시간을 감각적으로 듣고, 해석할 수 있으며, 기억의 생산 주체가 되어 공간에서 기억과 정서를 축척하는 예술적 실천을 수행할 수 있다. 이와 같은 다중감각을 통하여 장소 경험을 제공하며, 관람객이 직접 작품의 흐름을 선택하고, 조율하는 참여적 방식은 인간의 인터랙션을 적극적으로 활용하는 동시에 가상과 현실, 작가와 관람객, 예술과 공간 사이의 유기적 관계를 형성한다. 따라서 본 연구가 제안하는 AR 사운드 기반 장소특성적 공공예술은 물리적 공간을 예술적 장소로 전환하는 예이자, AR기술과 감각, 기억, 참여의 결합을 통해 현대의 공공예술의 새로운 방향성을 제시하는 실험적 시도로 제시하고자 한다.

참고문헌(Reference)

[1] M. Zebracki, “Beyond public artopia: Public art as perceived by its publics,” GeoJournal, 78(2), pp. 303-317, 2013

[2] M. Kwon, “One Place after Another”, The MIT Press, p. 11, Feb. 2004.

[3] H.S Yang, “Operational Plan for Public Art Contribution Funds,” Art Criticism, Vol. 94, pp.59-69, 2009.

[4] R. Deutshe, “Evictions: Art and Spatial olitics,” The MIT Press, p. xvii, Jul. 1996.

[5] Y.F Tuan, “Space and Place: The Perspective of Experience,” University of Minnesota Press, p. 6, 1977.

[6] R.M Schafer, “The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World,” Destiny Books, p. 7, 1994.
[7] J. Sharp, R. Paddison, “Just Art for a Just City: Public Art and Social Inclusion in Urban Regeneration,” Urban Studies, 42(5-6), pp. 1003-1004, 2005.

저 자 약 력

전 지 윤 (JiYoon Chun)



- 1999년 Columbia College Chicago (Photography and Advertising Arts) 학사
- 2002년 School of Visual Arts (Design) 석사
- 2014년 서강대학교 영상대학원 (예술공학) 박사

e-mail : jychun@smit.ac.kr
관심분야 : 인터랙티브 미디어 아트, 증강현실(AR), 모바일 아트, 미디어 디자인, 융합형 문화예술교육콘텐츠