

디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간연출에 관한 연구

A study of space-performance with applied digital technology

황현숙* / Hwang, Hyun-Suk

류호장** / Lyu, Ho-Chang

Abstract

The space in today's digital era is developing in a new direction with the changing paradigm, which is different from that in the analog era. The space that appeals to the advanced technology mobilizes all the five senses of the space user with the technical elements of the more variable fields and aesthetic productions, and creates an interactive environment by motivating the user's active participation through the digital media.

The environmental device called digital media connects the function of the space with living performance. Unlike in the analog space, the different sides of the digital media space create a human consciousness that corresponds to the realistic ambience, further contributing to the lively condition. For the main production technique in the digital medias performance-active space, there are electronic image production, changeable production, impromptu-active production, light and sound production, and total artistic production that lead to the progressive interaction between man and space.

키워드 : 디지털매체, 퍼포먼스, 인터랙티브

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

오늘날 우리는 원자의 세계로 구성된 '자연-생태 환경' 안에서 살고 있음과 동시에 점차 가속화되고 확장적으로 비트화 되는 '커뮤니케이션-미디어 환경' 안에서 살고 있다. 변화하지 않는 것은 도태되기 마련이며 그것은 공간이라고 할 지라도 다르지 않다고 생각된다. 변화라고 하는 것은 단지 매체를 바꿈으로써 이루어지는 것은 아니다. 그러나 변화의 시작은 될 수 있을 것이다. 앞으로 진보된 테크놀러지에 호소하는 공간은 보다 다양한 영역들 속에서 나타나는 기술적인 요소들과 미학적 연출로 공간 사용자들의 오감을 총동원하고 디지털 매체를 통한 적극적인 참여 유도도 인터랙티브적 환경이 조성될 것이다. 디지털 매체라는 환경 장치는 공간의 기능을 살아있는 퍼포먼스로 연결시킨다. 디지털 매체를 적용한 공간이 기존의 공간과 다른 점은 현장감 있는 상태, 그 자체와 더 나아가 생동감 있는

상태와 일치하는 인간의 의식을 만들어 낸다는 것이다. 공간에 있어서 디지털 매체의 첨가는 그곳에 있는 다른 것과 대응하고 있는 자신과 다른 사람이 되어있는 자신과의 관계를 인식하게 한다. 퍼포먼스에 의한 공간의 이화 작용은 디지털 매체를 매개체로 인간과 공간과의 양자간에 진실된 의사 소통을 피하도록 한다. 따라서 디지털 매체는 퍼포먼스를 통한 인간의 적극적인 참여를 유도하며 관조적 체험 방식에서 탈피, 공간에 직접 뛰어 들음으로서 역동적인 공간 체험에 진입하게 되는 것이다. 공간은 물리적인 대상이기 때문에 퍼포먼스의 개념만으로는 받아들이기 어려운 점이 있었다. 그럼에도 불구하고 공간에서 퍼포먼스의 의미를 검토하려는 것은 발달한 디지털 매체를 적용한 공간 연출로 인간의 생동감 있고 적극적인 퍼포먼스의 유도가 가능하다고 보았기 때문이다. 디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 연출에 대한 다각적인 분석을 통하여 이제까지의 공간 개념을 확장하고 공간과 인간의 보다 적극적인 상호작용(interactive)이 창출되도록 하는데 본 연구의 목적이 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구의 방법은 새로운 디지털 시대에 인터랙티브적 공간

* 정회원, 건국대학교 디자인대학원 실내환경디자인 석사과정

** 정회원, 건국대학교 디자인조형대학 실내디자인학과 조교수

연출에 관점을 두고 디지털 매체를 적용한 공간에서 인간의 적극적인 퍼포먼스를 유도하는 연출을 중심으로 현대 건축, 실내 디자이너들의 작품을 통한 검증은 통하여 디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 연출에 대해서 논하고자 하였다. 본 연구의 2장은 인터랙티브 환경 변화와 디지털 매체의 개념을 정의하고 행위 예술-퍼포먼스의 전개되어온 과정을 토대로 이론적인 배경을 정립한다. 3장은 디지털매체를 적용한 퍼포먼스 행위적인 공간 특성 및 연출을 분석하고 인간의 의식을 일깨워 몰입, 체험적 욕구, 감정이입을 유도하는 공간의 연출을 작가들의 작품 검증을 통해 제시한다. 5장은 결론으로서 본론의 연구를 통하여 디지털 매체와 그 외의 새로운 장르를 통한 총체적인 공간 연출에 있어서 공간과 인간의 적극적인 상호작용 및 '도탈적 환경'¹⁾ 가능성을 제시한다.

2. 디지털 매체와 행위예술-퍼포먼스

2.1. 인터랙티브(Interactive) 환경과 디지털 매체

디지털 매체는 Text, Image, Animation, Sound, Full-motion, Video 등 다양한 두 세 가지 정보형태가 통합되어 상호작용, 즉 interaction이 첨가된 복합미디어라 정의 할 수 있다. 그러나 디지털 매체의 중요성은 여러 매체들을 합병해 놓은 복합체라는 것에 있는 것이 아니라 상호작용이라는 새로운 차원이 개입됨으로서 보다 강력하고 새로운 커뮤니케이션 방법이 창출될 수 있는 것에 있다.²⁾ 즉 interactive란 기기와 기기, 기계와 인간과의 상호성, 쌍방향성을 부각시키기 위한 용어이다. 따라서 interaction이 개입됨으로써 개개인의 요구를 파악할 수 있으며 피드백에 의해 수동적인 수용자 개념이 사용자 개념으로 변모되어 간다.³⁾ 디지털 매체가 인간 커뮤니케이션에 미친 효과로 모든 인간 커뮤니케이션의 체계가 상호 작용성에 의거한 쌍방향적 커뮤니케이션 과정으로 바뀌었다는 점이다. 상호성의 개념은 다다이즘에서 최신 컴퓨터 예술에 이르는 아방가르드 예술과 관통하고 있다. 디지털 예술은 관객이 직접 작품에 참여하는 경우가 아니더라도 그것으로부터 발산되는 에너지가 주위를 활성화시키고 관객을 일깨운다. 디지털 예술은 움직임, 빛, 소리를 포함하는 환경적 에너지에 의해 비디오나 전자 이미지의 동적 현상에 의해 관객에게 피드백 됨으로써 생태학적 차원의 참여를 유발하는 것이다.⁴⁾

1) 조각적 이미지와 컴퓨터 영상으로 모뉴멘탈한 공간성 추구이며 마치 살아 있는 구조물로 물리적, 심리적 공간을 형성하는 '도탈적 환경' 제안이다.

2) 최호천, 시각 디자인이란 무엇인가?, 산업디자인, 1991, p.63

3) 김중덕, 초고속 정보통신망용 VOP interface design에 관한 연구, 한국 디자인학회, 1996, p.11

4) 김홍희외 3인, 인터랙티브 테크놀러지와 예술, 경원대 조형연구소, 1998, p.19

2.2. 행위예술-퍼포먼스와 극적 체험

(1) 퍼포먼스와 극적 체험 공간

퍼포먼스라는 말은 실로 광범위하게 쓰여지고 있다. 인간이 사회적 존재로서 삶을 영위해 나가는 과정에서 필연적으로 타인과의 관계를 고려하지 않을 수 없는데 이때 비로소 자신의 생각을 남에게 알리고자 하는 수단, 즉 의사 소통 행위가 발생하게 된다.⁵⁾ 인간의 신체를 매체로 삼아 행위 함으로써 과정의 연속적인 상황을 보여주 것을 퍼포먼스라 한다. 이는 현대 예술의 한 장르로서 실험적인 성격이 강하며 전위적인 현대 예술의 한 분파라고 할 수 있다. 실용적, 탐미적, 종교적 이상이 의미의 미술에서 점점 벗어나기 시작하면서 인간 본연의 모습, 사회적 모순 혹은 예술가, 그들 자신이 사상을 표현하기 시작하면서 퍼포먼스의 조짐이 조금씩 일어나기 시작한다. 퍼포먼스의 의미를 구체적으로 찾기 시작한 미술 사조는 미래파이다. 이들은 기계에 대한 찬미와 속도에 대한 숭배를 미적 이념으로 삼고 신체를 이념 표현의 매체로 삼았다. 퍼포먼스의 두드러진 특징 가운데 가장 맨 먼저 꼽을 수 있는 것은 관객 참여이다. 대부분의 퍼포먼스는 작가나 행위자가 실연을 통하여 주객의 혼연일체를 이루는 경우가 많다. 무대와 관객의 이분법적인 관조 방식을 퍼포먼스는 과감히 제거함으로써 역동적인 미적 체험을 제공해 준다. 곧 관객의 입장에서 보았을 때 기존의 공연 예술이 수동적인 관조 체험에 있다고 한다면 퍼포먼스에서는 무대와 객석의 분리라는 형식을 깨고 직접적인 참여를 통해 역동성을 체험하게 되는 것이다. 최근에 인간의 퍼포먼스를 통해 건축을 파악하고 인식하려는 사람들이 나타나고 있다. 아리헨티나의 평론가 호루게 질루스버그(Jorge Gilusberg)도 공간과 인간의 관계를 신체의 움직임에 의해 해석하려고 한다. 켄트 블루머(Kent C. Bloomer)도 찰스 무어(Charles W. Moore)가 편집한 <신체·기억·건축>이라는 책에서 종래의 형태·기능·공간이라는 대상적인 건축관에서 벗어나 인간의 행동·감정·기억이라는 신체적인 관점을 통해서 인간의 관계를 밝히려 했다.⁶⁾ 인간의 행동과 가장 밀접하게 연결된 것이 공간이기 때문에 인간의 몸이 그 속에 들어가면 퍼포먼스와 공간이 일체감을 이룬다. 내부 공간의 길을 더듬어 가는 과정은 인간에게 색다른 퍼포먼스의 경험을 주는 것이다. 공간의 연속성은 인간의 정신적 퍼포먼스를 발생시킨다. 공간은 전개되는 퍼포먼스에 따라 정신적인 의미를 부여한다. 인간의 신체적 행위, 즉, 의미가 담긴 퍼포먼스와 공간이 연결될 때 비로소 공간과 인간과의 작용은 단지 물리적 차원의 관계가 아닌 정신적 의미에서의 만남을 합친 상호작용의 장소가 된다.

(2) 퍼포먼스와 디지털 매체

5) 홍재성, 언어과학이란 무엇인가?, 문학과지성사, 1977, pp.116-117

6) 야마구치 가쓰히로, 20세기 예술과 테크놀러지, 김승희역, 지성의 샘 1995, p.283

현대 예술에 대한 체험은 시각적 영역에만 머물지 않는다. 발달된 테크놀러지와 미술의 결합은 청각, 촉각, 미각, 후각, 근육운동, 등 전 감각 차원으로 미적 체험의 영역을 넓혀가고 있고 때로는 신디사이저나 비디오와 같은 첨단 테크놀로지적인 요소들이 결합됨으로써 시청각적 자극을 돋우기도 한다. 미디어가 인간의 퍼포먼스의 길을 바꿈으로써 의식을 변화시킨다는 관점에서 볼 때 시각 미디어에 의한 퍼포먼스는 새로운 공간 의식이 담겨진 퍼포먼스를 만들어내고 있는 것이다. 비디오 카메라로 찍은 현실의 이미지와 인간이 직접 눈으로 보고 있는 현실의 이미지와 교차한 새로운 의식 체험을 만들어낸다. 매체에 자신을 집어넣고 매체와 자신의 상호작용을 시각하면서 벌이는 퍼포먼스가 수없이 많이 이루어진다. '대화성', '상호작용성'을 표명한 인터랙티브 환경은 이러한 특성으로 공간과 인간과의 상호작용 능력을 증폭시키기 위해 디지털 매체를 이용하는 것이다.



<그림 1> EXPO2000. 하노버

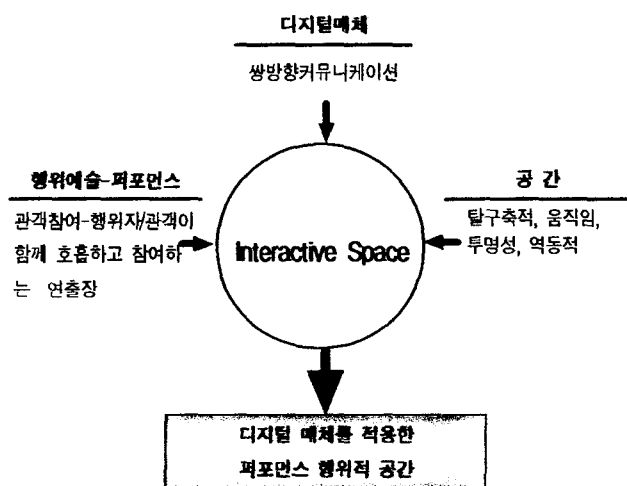


<그림 2> EXPO2000. 하노버

3. 디지털매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 연출

3.1. 디지털 매체 · 공간 · 퍼포먼스

<표 1> 디지털 매체 · 공간 · 퍼포먼스 의 상관성



3.2. 디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 특성

예술매체로서의 빛, 전자 미디어, 전자 소리, 움직이는 이미지 등은 각 영역의 의미를 확장하고 개방하는 결과를 가져왔다. 디지털 매체는 이제 단지 예술을 위한 도구로만 여겨지는

것이 아니라 그 자체가 공간을 구성하는 한 장르로 정착되었다. 디지털 매체를 적용한 공간은 총체적인 매체를 활용하여 재창출시키는 공간, 쌍방향으로 제공, 공간의 사용자가 동시에 공간의 창출자, 공간과 시간의 확장이라는 특징을 가지고 있다. 이를 좀더 자세히 공간적인 측면, 연출적인 측면, 심리적인 측면으로 살펴보면

(1) 공간적 측면

공간적 측면에서 볼 때 공간의 특수성과, 시간의 서술성이라는 특징을 갖는다. 인터랙티브적 공간은 공간 사용자의 참여를 유도하고 공간에 있어서 현실공간과 환영 공간으로 분류될 수 있다. 현실공간은 미술관, 갤러리, 이벤트 공간 등 기존의 물리적인 공간이 속한다. 여기에서 인터랙티브적 공간의 형태는 애니메이션, 실사영상, 디지털이미지, 도면 등이 컴퓨터나 비디오, 멀티비전 등의 다양한 매체와 결합하여 함께 입체적 · 조각적 · 공간적으로 형성되어 'Installation'의 형태를 취한다. 여기에는 음악, 빛 등의 요소가 동원된다.⁷⁾ 그러므로 공간 디자이너에게 있어서는 공간에 대한 기획이 반드시 선행되어야 한다. 현실공간에서 이루어지는 환영공간은 매체에 대한 단순 접촉이나 인간의 액션에 대한 반응으로 시작된다. 또한 환영 공간에서는 디지털 매체를 기반으로 한 네트워크의 형태로 공간이 구현된다. 환영 공간에서는 공간이 완전히 비물질적인 비트(bit)화하여 디지털화된 이미지 세트와 프로그래밍 코드가 결합된 형태를 취한다. 그래서 공간은 디지털 매체를 근간으로 한 사용자 인터페이스 디자인과 컴퓨터 그래픽 기법이 필요하다. 공간에서 나타나는 상호작용은 사용자의 접속, 입력, 반응에 의해 생장, 증식하는 과정적 측면이 강하다. 또한 공간은 시간과 함께 흘러감으로써 달라진다. 결국 공간은 시간과 함께 계속적으로 변화하고 확장되어 간다.⁸⁾ 인간의 움직임에 의해 공간은 마치 움직이는 듯한 특성을 갖게 된다.

(2) 연출적 측면

연출적 측면에서는 공간의 연산적 표출과 이벤트적 장치활용을 통한 극적 효과를 들 수 있다. 3차원의 가상공간 세계를 이해하기 위해서는 사물은 여러 시점과 거리에서 보아야 하며 3차원의 실체를 완벽하게 파악하려면 마음속으로 그 정보들을 종합하여야 한다. 3차원적인 사고를 가진 디자이너는 마치 자신의 손에 가지고 있는 것처럼 형상의 전부를 마음속으로 그려보고 사방으로 회전시켜 볼 수 있어야 한다. 어떤 이미지를 한 두 개 시점으로 제한하지 말고 깊이의 작용과 공간의 흐름, 덩어리의 효과, 그리고 재료 등의 효과에 대하여 완전히 파악하여야 하며 무한한 공간에서 이루어지는 네트워크상의 하드웨어

7) 문유라, 인터랙티브 아트와 효과적인 구현방법에 관한 연구, 상명대석사, 2000, p.30

8) 임미나, 가벼운 느낌을 주는 건축디자인에 관한 연구, 서울대석사, 1992, p.81

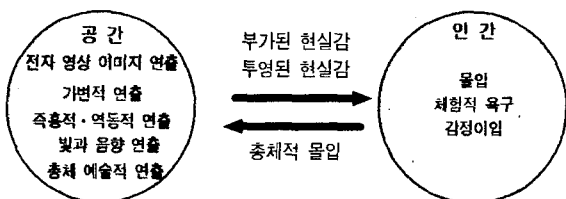
의 개념을 알아야 한다.9) 이러한 것은 하나의 분야에 국한되지 않고 모든 분야가 공통적으로 가지고 있는 요소에 대한 방법론으로 각분야의 단절을 극복할 수 있는 하나의 도구가 된다. 이제 공간은 마감재에 의해서 결정되는 것이 아니라 각각의 다양하고 실험적인 소재를 결합한 믹스트 미디어 개념의 연산적인 표출의 특성을 가진다. 극적 공간은 인간의 퍼포먼스에 의해 건축적인 공간을 보다 극적인 공간으로 변화시킨 것을 말한다. 이는 디지털 매체의 발달로 표현 불가능하던 형태를 현실화시키고 실내 공간에서의 극적 효과를 더한다. 이벤트적인 장치 활용에 의한 극적 효과는 처음에 의도했던 목적과는 달리 감상이라는 이벤트를 할 기회가 생기고 의외의 장치는 이용자로 하여금 새로운 사고와 경험을 얻게 한다.

(3) 심리적 측면

심리적 측면에서는 행위에 의한 감각적 커뮤니케이션을 들 수 있다. 디지털 매체를 적용한 공간은 인간의 속성을 지니고 있고 하나의 환경으로 구성되어 있으며 인간세계의 원형적 속성으로 가득차 있다.10) 공간은 어떠한 형식으로든지 다양한 환경 가운데 놓여지게 된다. 인간과의 상호작용을 고려하지 않는 공간은 존재하지 않으며 인간의 자율적인 움직임을 유도하고 함께 호흡하는 또 다른 가능성과 기회를 제공하는 드라마틱한 장치물이 내제된 장소로서의 공간은 인간과 상호작용을 통한 감각적인 커뮤니케이션을 유발한다.

3.3. 디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 연출분석

디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간에 있어서 주된 연출기법으로 전자영상 이미지연출, 가변적 연출, 즉흥적·역동적 연출, 빛과 음향연출, 총체 예술적 연출 꼽을 수 있고 이러한 연출은 인간과 공간의 적극적인 상호작용(interactive)을 유도한다. 이러한 연출들은 총체적 몰입(Total Immersion), 부가된 현실감(Augment Reality), 투영된 현실감(Projected Reality) 등을 통해 인간의 의식을 일깨워 몰입, 체험적 욕구, 감정 이입을 통한 공간과의 교감을 유도한다.



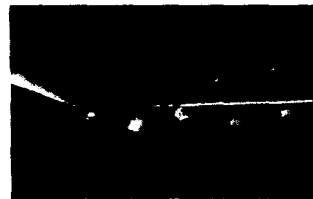
<표 2> 디지털매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간연출

(1) 전자 영상 이미지 연출

9) 최홍라, 디지털 시대의 디자인 표현방안에 관한 연구, 건국대석사, 2000, p.36

10) 정진홍, 아톰@비트, 푸른숲, 2000, p.129

전자 영상 이미지들은 스크린에 의해서 영향을 받지만 스크린 위에서는 자유를 누린다. 모든 전자적 이미지들은 합성적이고 순간적인 인상을 준다. 그 결과 원래 제작된 물체가 가진 실제성을 소실하게 된다. 공간에는 많은 요소가 복잡하게 연결 구성되어 있다. 전자 이미지는 영상 기술로 표현하고자 하는 내용을 보다 효과적으로 전달함으로써 공간의 효과를 배가시킨다. 디지털 매체는 매초마다 다양한 이미지들의 조각적인 구성으로 인간에게 몰입을 통한 공간의 체험 욕구를 유발하고 공간과 교감을 통한 상호작용을 유발한다.



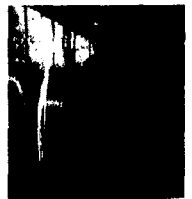
<그림 3> Toyo Ito, Expo2000, Heath Futhres



<그림 4> EXPO2000, Hanover

(2) 가변적 연출

공간의 미디어화에 의한 새로운 건축적 모델은 물리적인 환경의 상당 부분에 있어서 고정적인 것에서 유동적인 것으로 변형을 널리 경험하고 있다. 형태에는 상호간의 시각적 파괴없이 서로 침투하는 '투명성'이 부여되는데 그것은 광의의 더 넓은 공간 질서를 함축하게 된다.11) 디지털 매체는 인간을 공간에 투영하며 감지기가 인간을 추적하여 동시에 인간이 공간에서 만들어 내는 객체들과 다른 인간들과의 퍼포먼스를 통한 교감을 유도한다.



<그림 5> Lars Spuybroek, V2 LAB

(3) 즉흥적·역동적 연출

전기, 바람, 물 등 디지털 매체를 적용한 공간은 구축적인 공간에 2차원적인 매체의 결합으로 움직이는 3차원적 연출을 효과적으로 표현한다. 이때 인간의 조작이나 동작이 연출의 대상이 되며 공간은 기계 장치나 체험형 장치 등과 어우러져 폭넓은 연출이 전개된다. 이는 인간의 의식을 유발하고 디지털 매체 혼합으로 공간의 몰입과 체험하고자 하는 욕구를 통해 즉흥적·역동적인 공간이 연출된다.



<그림 6> Pery hoberman, timetable



<그림 7> Pery hoberman,, feradays garden

11) Coline Rowe, 근대건축론집, 윤재희역역, 세진사, 1994, p.185

(4) 빛과 음향 연출

디지털 매체로 인해서 시각, 청각에 자극을 가함으로서 인간으로 하여금 공간에 완전히 빠져들게 한다. 빛은 생명과 같은 것으로 투명하고 내부의 움직임을 알 수 있는 공간을 연출한다. 태크놀러지와 결합한 전등, 내은, 형광등, 조명 장치 및 모터를 이용한 빛과 음향의 연출은 인간의 지각을 거치면서 심리적 체험을 유도한다.

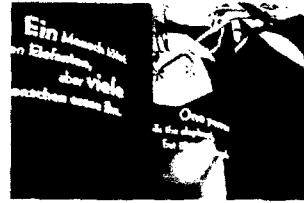


<그림 8> Perry hoberman, Lightpools



<그림 9> Perry hoberman, Lightpools

적으로 시각 예술에 이용된다. 디지털 매체를 적용한 공간은 여러 종류의 첨단 매체가 활용되기 때문에 각 분야의 전문가들의 도움과 조연을 필요로 한다. 공간 연출에 있어서 독자적인 진행은 벽찬 작업이기 때문에 결국 작가는 디렉터로서의 역할을 하고, 보다 전문적인 태크놀러지는 그 방면의 전문가로부터 도움을 구해야 한다. 레이저 아트·홀로그래피 아트·비디오 아트·컴퓨터 아트·커뮤니케이션 아트등 각분야의 전문가들과 함께 총체 예술적인 공간의 연출을 통해 인간의 적극적인 공간 체험 및 몰입을 유도한다.



<그림 10> EXPO2000, 하노버



<그림 11> 도리스 빌라, 천국, 집, 무중력

(5) 총체 예술적 연출

디지털화한 영상 기술은 다른 기술과 연결되거나 혹은 독자

3.4. 사례 분석

<표 3 > 사례 분석표

작가/작품	연출기법	전자 영상 이미지 연출	가변적 연출	즉흥적·역동적 연출	빛과 음향 연출	총체 예술적 연출
Bernard Tschumi	Glassvideo Gallery	스크린에 의한 전자이미지	유리 소재이용,투명성, 반사성	반사로 움직이는 이벤트처럼	빛에 의한 역동적 연출	다양한 재료와의 조화
	Parc de la Villette	.	각 폴리는 매스의 중첩으로 변화 결합에 대한 기회를 남김	인간의 이벤트적, 즉흥적 공간연출	.	인간 스스로의 총체적 예술 경험
Jean Nouvel	Cartier Foundation	.	가동적 시스템으로 가변적 연출	상의 투명으로 실상과 허상 연출	.	.
	Galerias Lafayette mediapark comple	.	시각적 움직임 유도/ 변화하는 이미지 투영	공간의 스크린화로 사용자의 퍼포먼스 연출	빛에 투영에 의한 극적 효과	.
	Mobility Expo2000	디지털 매체에 의한 가상전시	가변적 전자이미지	형태에 있어서의 역동적 연출	.	전자 매체 기술과 공간융화
Coop Himmelbau	Apartment complex Vienna2	.	인간에 의한 공간의 가변성	자동발생적인 우연성/ 열린 공간	.	.
	Rooftop Remodeling vienna	.	인간에 의한 가변적 연출	.	선적 표면으로 빛의 양을 조절	.
	Cloud	매체에 의한 살아있는 유기체	구조공간의 가변성	움직이는 공간 연출	.	과학기술매체와 공간의 통합
Morphosis	SHR perceptual management	금속 타공 스크린 이미지연출	상황에 따라 변화 가능한 공간	인간의 퍼포먼스로 시각분산	빛에 의한 다이나믹 연출	.
	Tsunami asian grill	2차원적 이미지의 비물질성	.	초공간적 활동무대의 극적 공간	.	.
William Alsop	Pavilion expo 2000	기술에 의한 스토리 전개	압력에 의한 반투명성	온도에 의한 다양한 외피연출	.	.
	C/PLEX	6개의 스크린으로 전자이미지	.	역동적인 외피	표피의 빛, 색채, 파편적인 시각 효과	다양한 예술 프로그램으로 인간 퍼포먼스 연출
	GLA project	.	투명한 재료에 의한 공간확장	기하학적 튜브에 의한 극적효과	.	.
Toyo ito	Tower of winds	다양한 전자 영상 이미지 연출	빛에 의해 변화 무쌍한 조형	환경에 의한 움직이는 이미지	수천개의 램프가 건물의 바림과 소음센서에 따라 빛연출	빛에 의한 키네틱아트적 연출
	Hediateque project insendai	매체에 의한 의사소통	투명성에 의한 가변성	신축성 있는 튜브에 의한 역동성	.	.
	Expo2000 Heath Futhres	168대의 비디오 프로젝트에 의한 가상적 시각이미지	이미지에 의한 가변적 연출	각양각색의 투사 이미지에 의한 메시지	빛과 소리에 의한 움직임	.
	Center for the contemporary art rome	.	.	이벤트/ 움직임에 의한 상호작용	진중으로 통하는 기둥을 통한 소리와 빛의 연출	.
Lars Spuybroek	Fresh H2O Expo	센서에 의한 실시간 영상	센서에 의한 대화식 반응/ 가변적 연출	타원체의 유체적 변형으로 역동적 연출	음향조각/ 190개의 청색램프	기술매체와 음향과 빛에 의한 퍼포먼스
	뉴펠레스 호텔	전자 영상 이미지	.	공감각의 자극에 의한 즉흥성	전기장 치와 바람	.
REM Koolhaas	V2 LAB	전자 영상 이미지	인간의 몸짓에 의한 다중 연출	이벤트적 공간에서의 역동성	소리이미지	.
	ZKM	스크린에 의한 영상 이미지	금속 표면에 의한 가변적 연출	자유로운 공간 움직임 유도	.	.
Diller+ Scofidio	비디오 버스정류장	비디오에 의한 이미지연출	.	이질적 소재로 움직임 유도	.	.
	Para-site	영상 이미지 연출	.	시스템 속에 참여 역동적 연출	.	.
	jump cuts	비디오 영상 조각	투명성에 의한 반사 연출	인간의 움직임과 영상에 의한 즉흥적인 연출	.	.
	Slow house	모니터에 의한 다양한 전자 이미지 연출	이미지 변화에 의한 공간의 시간성 연출	.	.	.

작가의 작품을 통해 분석함으로써 디지털 매체를 통한 퍼포먼스 행위적 공간 연출에 대해서 검증하고자 한다.

4. 결론

본 연구에서 퍼포먼스 행위적 공간으로 의식한 대상이 실내 공간이고 인간의 행동과 가장 밀접하게 연결된 것이 실내 공간이기 때문에 인간의 몸이 그 속에 들어가면 퍼포먼스와 공간이 일체감을 이룬다는 점에서 내부 공간을 주목한 것은 당연한 귀결이었다. 공간의 길을 더듬어 가는 과정은 인간에게 색다른 퍼포먼스의 경험을 주는 것이다. 인간의 신체적 행위, 즉, 의미가 담긴 퍼포먼스와 공간이 연결될 때 비로소 공간과 인간과의 작용은 단지 물리적 차원의 관계가 아닌 정신적 의미에서의 만남을 합친 상호작용의 장소가 된다. 디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 연출은 전자 영상 이미지 연출, 가변적 연출, 즉흥적·역동적 연출, 빛과 음향 연출, 총체 예술적 연출을 통하여 총체적 몰입(Total Immersion), 부가된 현실감(Augment Reality), 투영된 현실감(Projected Reality)등을 통해 인간의 의식을 일깨워 몰입, 체험적 욕구, 감정이입을 통한 공간과의 교감을 유도한다. 디지털 매체를 적용한 퍼포먼스 행위적 공간 연출에 대한 정확한 분석을 통해 추구할 독특한 테마를 찾도록 노력해야 할 것이며 그 공간에 인간을 참여시키는 디자이너의 창의적인 방법이 조화를 이루어야 한다고 사료된다.

참고문헌

1. 홍재성, 언어과학이란 무엇인가?, 문학과지성사, 1977
2. 정진홍, 아톰@비트, 푸른숲, 2000
3. 최혜실, 디지털 시대의 문화예술, 문학과 지성사, 1999
4. 프랭크 포페르, 전자시대의 예술, 박속영역, 예경, 1999
5. Coline Rowe, 근대건축론집, 윤재희외역, 세진사, 1994
6. 야마구치 가쓰히로, 20세기 예술과 테크놀로지, 김승희역, 지성의 샘, 1995
7. 문유라, 인터랙티브 아트의 효과적인 구현방법에 관한연구, 상명대석사, 2000
8. 임미나, 가벼운 느낌을 주는 건축디자인에 관한 연구, 서울대석사, 1992
9. 최홍락, 디지털 시대의 디자인 표현방안에 관한 연구, 건국대석사, 2000
10. 김종덕, 초고속 정보통신망용 VOP interface design에 관한 연구, 한국 디자인학회, 1996
11. 김홍희외 3인, 인터랙티브 테크놀러지와 예술, 경원대 조형연구소, 1998
12. 최호천, 시각 디자인이란 무엇인가?, 산업디자인, 1991
13. 김주미, 통합예술로서의 환경디자인, 월간인테리어. 9703
14. 권영걸, 공간디자인의 非물질화 경향, 월간인테리어. 2000/11
15. <http://www.hoberman.com/perry/php/fg/movies.html>
16. <http://www.media.mit.edu/groups/spi/new HV.html>