
가상 마리오네트와 실제 마리오네트를 동시에 이용한 퍼포먼스의 디지털 스토리텔링

가상 세계와 실제 세계의 통제 관계에 대한 스토리텔링



Digital Storytelling of a Performance with a Virtual Marionette and an Actual Marionette



임소영, Soyoung Ihm*, 김상태, Sangtae Kim†, 유원대, Wondae Yoo, 지주민, Jumin Chi, 김탁환, Takhwan Kim‡



요약 가상 마리오네트를 이용한 기존 연구들의 경우 어떻게 가상으로 마리오네트를 정교하고 사실적으로 통제할 것인가에 초점이 맞추어져 있었다. 이에 본 논문은 가상 마리오네트를 이용한 퍼포먼스가 정교하게 통제하는 것 이상을 보여줄 수 있음을 밝힐 것이다. 본 논문에서 언급하는 퍼포먼스에는 가상 마리오네트 뿐만이 아니라 실제 마리오네트도 이용하였다. 사람이 실제 마리오네트를 조정하고, 그 마리오네트가 가상의 마리오네트를 통제하는 이 퍼포먼스는 실제 세계와 가상 세계의 통제 관계에 대해 표현하고 있다. 이중의 마리오네트 통제 과정을 통해 가상 마리오네트를 이용한 실험이 기존 연구와 다른 표현과 활용이 가능함을 주장할 것이다.



Abstract There have been many experiments and researches of virtual marionettes which mostly focused on controlling the marionettes more delicately and precisely. This paper will prove that performances using virtual marionettes can show more than simply controlling other objects delicately and precisely. The performance that this paper is discussing about used not only a virtual marionette but also an actual marionette. In this performance, a human manipulated an actual marionette and the actual marionette controlled a virtual marionette. This performance is meant to represent a controlling relationship between an actual world and a virtual world. This recursive and duplicate process will show that experiments using virtual marionettes can express more diverse objectives than existing experiments.

핵심어: *Digital Storytelling: Virtual Marionette: Recursion*

* 주저자: 카이스트 문화기술대학원 석사과정 e-mail: ihmsy17@naver.com

† 제2저자: 카이스트 문화기술대학원 석사과정 김상태, 유원대, 지주민 e-mail: 62531@korea.com, wd.letter@gmail.com, zziju@kaist.ac.kr. 제2저자는 본 퍼포먼스에 참여했음. 명기는 가나다 순에 따름.

‡ 지도교수: 카이스트 문화기술대학원 교수 e-mail: tagtag2000@kaist.ac.kr

1. 서론

마리오네트란 팔, 다리, 머리 등의 신체 부위에 실을 연결하여 위에서 사람이 조종할 수 있도록 만들어 놓은 인형을 말한다. 마리오네트는 인형극이나 영화에 자주 등장하여 조종하는 사람을 대신하여 많은 것을 표현할 수 있다.

먼저 마리오네트를 이용한 퍼포먼스는 사람이 다른 대상을 통제하고 있고, 통제할 수 있음을 표현한다. 사람이 줄에 매달린 마리오네트를 통제하여 움직이기 때문에 사람이 직접 연기하는 것과 달리 다른 대상을 조종하고 있음을 관객에게 깨닫게 하는 것이다. 이것은 사실 사람이 다른 대상에 의해 통제 당하고 있고, 통제 당할 수 있음을 표현하기도 한다. 줄에 매달려 다른 사람이 시키는 대로 움직이는 모습은 아무 주체성도 없이 다른 사람의 권력에 구속된 인생을 의미하는 것이다.

또한 마리오네트는 조종하는 사람을 대변해 주고 인간 자체를 상징한다. 영화 “존 말코비치되기”의 시작 장면처럼 마리오네트는 많은 경우 사람 형태를 띄고 있어 사람의 움직임을 거의 다 표현할 수 있을 뿐만 아니라¹ 조종하는 사람이 자유자재로 통제할 수 있기 때문에 조종하는 사람의 내면 심리나 표현하고 싶은 생각을 무언의 언어로 대신해 주는 것이다. 그렇기 때문에 마리오네트는 단순히 인형이 아니라 조종하는 사람을 비롯한 인간의 은유로 읽힌다.

특히 요즘 들어서는 마리오네트를 이용한 흥미로운 퍼포먼스나 실험들이 잇따라 진행되고 있다. 실제 마리오네트뿐만 아니라 가상 마리오네트²를 이용하여 컴퓨터 시스템 내에서 다양한 실험들이 이루어지고 있는 것이다. 그런데 가상 마리오네트를 이용한 기존 실험들은 대부분 실제 마리오네트를 가상으로 옮겼을 때 주는 신기함과 더불어 어떻게 마리오네트를 정교하고 편리하게 조종할 것인가에 초점이 맞추어져 있다. 물론 기본적으로 가상의 공간을 만들 경우 실재가 아닌 영상이 주는 몰입감, 실재와 똑 같이 움직이는 가상 마리오네트 기술에 대한 경외감을 줄 수 있다. 그렇기 때문에 가상 마리오네트를 이용한 연구들은 실제 마리오네트의 단점을 메울 절대적인 필요성이 없다고 해도 기술적으로 표현 수단이 풍부해지고 관객에게 다양한 체험을 가능하게 한다는 점만으로도 의미가 있다. 그럼에도 불구하고 일련의 경향은 마리오네트가 근본적으로 다른 대상과 통제 관계에 놓여 있고, 인간을 대변하는 상징임을 간과하여 기술적인 측면에만 천착하고 있다고 볼 수 있다.

이 논문에서는 가상 마리오네트를 이용한 실험들과 달리 실제 마리오네트와 가상 마리오네트 모두를 이용해

¹ 특히 이 영화의 경우 주인공과 외양까지 거의 흡사한 마리오네트가 등장한다.

² 이 논문에서 가상 마리오네트란 직접 만질 수 있는 실제 마리오네트가 아닌 컴퓨터 프로그램 상과 같이 가상 공간에 생성된 마리오네트를 의미한다.

정교함이나 편리함과는 다른 효과를 창출할 수 있음을 밝힐 것이다. 즉, 두 개의 마리오네트를 이용하여 퍼포먼스를 할 경우, 가상 세계와 실제 세계의 통제 관계에 대해 스토리텔링할 수 있음을 주장할 것이다.

2. 관련 연구

Okada(2003)³는 컴퓨터 애니메이션에 유용한 툴을 위해 특수 장갑에 프로그램을 매핑하여 손가락 움직임에 따라 움직이는 가상 마리오네트를 만들었다. 이 연구의 목적이 애니메이션에 이용하기 위한 것이기 때문에 이 연구에서 중요한 것은 얼마나 가상 마리오네트가 각 관절의 움직임을 정교하게 따라서 움직이느냐이다.

Ninomiya· Miyazaki· Nakatsu(2008)⁴도 가상 마리오네트를 조종하는 컴퓨터 프로그램을 만들었다. 이들도 손과 손가락의 움직임에 따라 움직이는 가상 마리오네트를 통해 마리오네트 연극을 네트워크 퍼포먼스의 형태로 여러 명이 할 수 있는 기반을 다졌다. 이 연구 역시 손의 움직임과 가상 마리오네트 사이의 정밀한 매핑이 주요 관건이다.

Redei· Tumbusch· Koberstein· Dascalu· Harris(2007)⁵의 경우, 사용자를 투영하는 아바타의 움직임을 잘 표현하는 프로그램을 만들었다. 이 역시 장갑을 이용하여 사용자의 움직임을 정교하게 받아들여 컴퓨터 상에서 사용자와 최대한 유사한 아바타를 만드는 데 초점이 맞추어져 있다.

가상으로 마리오네트를 통제하는 기존 실험들은 이처럼 인간과 유사한 움직임을 만드는 것이 핵심이었다. 그러나 마리오네트는 단순한 기계가 아니다. 서론에서 전언했듯 마리오네트는 사람이 다른 대상을 통제할 수 있음을 상징하며 조종하는 사람의 생각을 대변할 수 있는 표징이다. 다음 장에서 언급할 퍼포먼스는 마리오네트의 이런 점에 주목하고 있다.

³ Y. Okada, Real-time Motion Generation of Articulated Figures using Puppet/Marionette Metaphor for Interactive Animation Systems, (396)Visualization, Imaging, and Image Processing, M. H. Hamza, Benalmadena, Spain, 2003.

⁴ D. Ninomiya· K. Miyazaki· R. Nakatsu, Networked Virtual Marionette Theater, Lecture Notes in Computer Science, Vol.5093, Springer Berlin/ Heidelberg, 2008.

⁵ A. Redei· E. Tumbusch· J. Koberstein· S. Dascalu· F. Harris, Avatar: A Virtual Environment for Puppet Animation, Univ. of Nevada, 2007.

3. 퍼포먼스 개요

이 퍼포먼스에서 연기하는 것은 실제 마리오네트 한 개와 가상 마리오네트, 한 개, 그리고 실제 마리오네트를 움직이는 사람 한 명이다. 이 셋은 모두 동일한 의상을 입고 있다. 퍼포먼스는 크게 세 단계로 이루어진다.

3.1 제1단계: 가상 마리오네트 등장

처음 단계에서 퍼포먼스가 시작되면 가상 마리오네트가 움직이는 영상이 보인다. 이 때 가상 마리오네트는 인터넷을 하고 있고 스피커를 통해 키보드 소리가 들린다. 가상 마리오네트의 오른쪽 공중에는 파란 알약이 떠 있다. 인터넷을 하던 가상 마리오네트의 왼쪽 위로 빨간 알약이 등장한다. 빨간 알약과 파란 알약 사이에서 어떤 알약을 먹을지 고민하던 가상 마리오네트는 빨간 알약을 먹는다. 그러자 가상 마리오네트 뒤를 가리고 있던 검은 천이 내려간다.

3.2 제2단계: 실제 마리오네트 등장

두 번째 단계로, 검은 천 뒤에 가려졌던 실제 마리오네트가 등장한다. 실제 마리오네트는 앞서 가상 마리오네트가 했던 움직임을 똑 같이 반복한다. 즉, 인터넷을 하다가 빨간 알약을 발견하여 섭취한다. 실제 마리오네트가 이 동작을 할 때 가상 마리오네트 역시 실제 마리오네트의 움직임에 따라 움직인다.⁷ 빨간 알약을 택하자 실제 마리오네트 뒤를 가리고 있던 검은 천이 내려간다.

3.3 제3단계: 조종하는 사람 등장

세 번째 단계로, 검은 천 뒤에 가려졌던 사람이 나온다. 이 사람은 실제 마리오네트를 조종하는 사람이다. 중요한 것은 이 사람 뒤에 커다란 스크린이 있고 스크린 위로 첫 번째 단계부터 등장했던 가상 마리오네트가 영상된다. 조종하는 사람의 움직임은 뒤의 가상 마리오네트의 움직임과 동일하기 때문에 뒤의 가상 마리오네트가 통제하고 있는 것처럼 보인다. 결국 세 번째 단계에서 맨 처음의 가상 마리오네트, 그 뒤의 실제 마리오네트, 사람, 사람 뒤의 가상 마리오네트는 모두 동일하게 움직인다.

4. 퍼포먼스 분석

아직까지 실제 마리오네트와 가상 마리오네트를 동시에 사용한 퍼포먼스는 드물었다. 이제까지 몇 백 년 동안 이어진 인형극의 경우, 실제 마리오네트만 이용하였다.

⁶ 이 퍼포먼스는 2008년 12월 16일 카이스트 문화기술대학원에서 이루어졌다.

⁷ 이 둘은 Wiimote라는 닌텐도 게임 콘솔의 리모콘과 LED를 통해 연결되어, 실제 마리오네트의 움직임을 가상 마리오네트가 따라하도록 프로그래밍되어 있다.

최근 이런 인형극 대신 가상 마리오네트만을 이용한 실험들도 있었다. 이 실험들은 가상 마리오네트를 이용한 실험이나 퍼포먼스가 실제 마리오네트 인형극 대신 가상으로 마리오네트를 편리하고 정교하게 통제할 수 있음을 밝혔다.

이 퍼포먼스는 위의 시도들과 달리 가상 마리오네트와 실제 마리오네트를 함께 이용하였다. 그래서 가상 마리오네트를 이용한 퍼포먼스가 가상으로 마리오네트를 편리하고 정교하게 통제하는 것 이상을 표현할 수 있음을 주장하고자 했다.

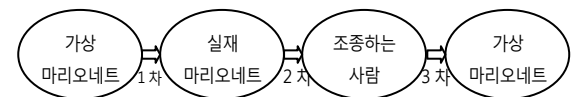
4.1 배경 이야기

위의 퍼포먼스에 등장하는 빨간 알약과 파란 알약은 미래 사회에 대한 영화 “매트릭스(1999)⁸”에서 차용한 것이다. 이 영화에서 주인공 네오는 빨간 알약과 파란 알약 중 하나를 선택해야 하는 제안을 받는다.⁹ 이 때 네오는 금기의 색인 빨간 알약을 선택하고, 이 선택에 의해 네오는 미래 사회의 암울한 진실, 즉 지금 사회는 매트릭스라는 인공지능에 의해 철저히 조종당하고 있음을 깨닫게 된다.

이 퍼포먼스에서 빨간 알약과 파란 알약의 모티브를 이용한 이유는 두 가지다. 먼저 이 영화뿐만 아니라 전세계를 통틀어 ‘빨강’이 상징하는 금기, 터부의 의미를 부각시켜 퍼포먼스 내 이야기를 관객들이 이해하기 쉽도록 하기 위함이다. 나아가 이 퍼포먼스가 표현하고자 한 의도, 숨기고 있는 진실을 바로 까발리지 않고자 했다. 빨간 알약이라는 매체를 통해 망설임과 선택의 순간을 만들어서, 이 선택이 중요하다는 것을 알리고 이 선택에 의해 퍼포먼스의 메시지가 전달되도록 구성했다.

4.2 통제관계

이 퍼포먼스는 현대 사회에 나타나는 세 가지의 통제 관계를 표현하고 있다.



⁸ 원제는 The Matrix로 앤디 워쇼스키와 래리 워쇼스키 감독이 제작한 공상과학 영화로 1999년 개봉한 1편에 이어, 2003년에 2편과 3편 시리즈가 개봉했다.

⁹ 정확한 영화 대사는 다음과 같다. “If you take the blue pill, the story ends. You wake up in your bed and believe whatever you wanted. If you take the red pill, you stay in wonderland and I’ll show you how deep the rabbit hole goes. Remember, all I am offering is the truth, nothing more.” 의역하면 파란 알약을 선택했을 경우 이전의 삶과 똑 같은 삶을 이어나갈 것이고, 빨간 알약을 선택할 경우 진실의 끝까지 볼 수 있게 되리라는 제안이다.

4.2.1 제1차 통제관계

이 퍼포먼스에서 처음 보이는 것은 가상 마리오네트가 컴퓨터를 하고 있는 모습이다. 컴퓨터를 하다가 가상 마리오네트가 빨간 알약을 선택함으로써 밝혀지는 사실은 이 마리오네트가 실제 마리오네트에 의해 조종되어 왔다는 것이다.

가상 마리오네트가 컴퓨터를 하는 맨 처음의 퍼포먼스에서 이 마리오네트는 마치 주체적으로 움직일 수 있는 것처럼 보인다. 그렇지만 이 가상 마리오네트는 실제 마리오네트의 반영일 뿐이다. 이 둘은 똑 같은 외양을 가지고 있을 뿐만 아니라 실제 마리오네트의 자아가 가상 마리오네트에 투영되어 있다. 실제 마리오네트의 자아, 움직임, 외양 모두를 가상 마리오네트는 그대로 따르게 되는 것이다.

첫 번째 단계에서 보여주하고자 하는 것은 실제 마리오네트로 대변되는 실제 세계가 가상 마리오네트로 대변되는 가상 세계를 통제한다는 점이다. 가상 세계는 별개로 존재하는 것 같지만 결국 실제 세계의 반영이자 실제 세계의 통제 하에 놓여있는 세계임을 의미한다.

4.2.2 제2차 통제관계

실제 마리오네트가 가상 마리오네트를 통제하고 있는 첫 번째 단계는 실제 마리오네트가 주체적으로 행동할 수 있음을 보여준다. 그러나 이 마리오네트도 빨간 약을 먹으면 실제 사람에 의해 통제되어 왔다는 사실이 밝혀진다. 실제 마리오네트 뒤에는 미세한 실이 연결되어 있고 이것을 인형극에서처럼 실제 사람이 조종하고 있는 것이다.

기존 실험들이 사람이 가상 마리오네트를 통제하고 있는 것을 보여주었다면 이 퍼포먼스는 실제 마리오네트까지 이용하여 통제하면서 통제 당하는 두 가지 관계를 이 단계에서 모두 보여줄 수 있다. 실제 마리오네트가 가상 마리오네트를 통제하는 것은 가상 세계에 대한 실제 세계의 통제를 보여주고, 실제 사람이 실제 마리오네트를 통제하는 것은 실제 세계 내에서의 통제 관계를 보여준다. 즉, 실제 세계 내에서도 통제하고 통제 당하는 관계가 존재하며, 하나의 주체로 보였던 실제 마리오네트도 결국 다른 대상에 의해 통제되고 있다는 것을 나타내는 것이다.

여기에서 실제 마리오네트가 상징하는 것이 단순한 인형이 아니라 마리오네트로 대변되는 인간이라고 할 때 실제 세계에서 사람들은 통제하고 통제 당하는 관계에서 자유로울 수 없음을 의미한다.

4.2.3 제3차 통제관계

마지막 단계에서 실제 사람의 뒤 거대한 스크린에 첫째 단계의 가상 마리오네트의 영상이 영사된다. 실제 사람은

실제 마리오네트, 그에 딸린 가상 마리오네트를 조종하며 통제 관계의 가장 위에서 모든 것을 통제할 수 있는 것처럼 보였다. 하지만 사람조차도 다시 가상 마리오네트에 의해 조종당하는 모습이 비춰진다.

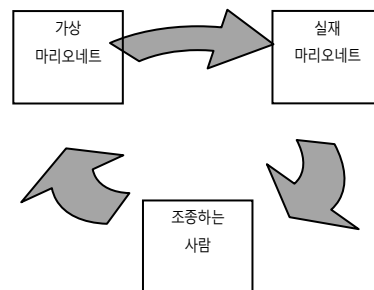
우선 이것은 실제 세계에서 누구도 통제로부터 자유로울 수 없음을 표현한다. 실제 마리오네트가 사람에 의해 통제 당하듯, 다른 대상을 통제하던 사람도 또 다른 대상에 의해, 그것도 통제 관계의 가장 아래에 있는 것처럼 보이던 가상 마리오네트에 의해 통제 당하는 것이다.

나아가 셋째 단계에서 실제 세계가 가상 세계를 통제하는 것을 보여주었는데, 이번 단계에서는 그 실제 세계가 가상 세계에 의해 통제 당하는 것을 표현한다. 실제 세계를 의미하는 실제 사람은 가상 세계를 의미하는 가상 마리오네트에 의해 조종당하고 있는 것이다. 이처럼 실제 세계와 가상 세계는 서로가 서로를 통제하고 조종하는 쌍방향 관계임을 이 퍼포먼스는 보여주고 있다.

4.3 퍼포먼스의 유용성

4.3.1 스토리텔링적 유용성

이제까지 언급한 첫째, 둘째, 셋째 단계의 통제 관계를 연결하면 다음 그림과 같이 가상 마리오네트, 실제 마리오네트, 사람은 통제의 순환 고리에 속해 서로 통제하고 통제당하는 관계를 형성한다.



이 퍼포먼스는 기존 연구들과 달리 1 장에서 언급한 마리오네트의 본질적 특성을 활용하고 있다. 이 퍼포먼스가 이용한 마리오네트의 특징과 유용성은 다음과 같다.

마리오네트를 이용한 퍼포먼스는 사람이 어떤 대상이나 사람을 통제할 수 있고 반대로 그 대상이나 사람은 다른 사람에 의해 통제 받을 수 있음을 의미한다. 이 퍼포먼스는 제 1,2,3 차의 통제 관계를 마리오네트를 통해 표현하고 있다. 실이 연결된 모습이 직접 보이고 각 마리오네트와 사람의 움직임이 동일하기 때문에 그 누구도 주체적으로 행동하는 것이 아니라 자신의 줄을 잡은 누군가에게 통제당하고 있음을 보여준다. 이것은 기존 연구들이 어떻게든 실을 없애고 정밀하고 세련된 이미지로 가상 마리오네트를 만들려고 했던 시도와 차별화된다.

또한 마리오네트는 조종하는 사람을 대변해 주고 인간 자체를 대변한다. 가상 마리오네트와 실제 마리오네트는 마리오네트의 형상을 하고 있지만 결국 사람과 외양이 같을 뿐 아니라 사람의 정체성을 그대로 반영하고 있는 객체들이다. 마리오네트는 단순한 인형이 아니라 사람처럼 움직이는, 사람을 대신하는 대변자인 것이다. 인터넷 상의 아바타가 아바타의 실제 주인의 정체성을 반영하듯 가상 마리오네트는 실제 세계의 자아, 즉 실제 마리오네트와 실제 사람을 반영한다고 볼 수 있다. 또한 실제 마리오네트 역시 실제 사람을 반영하고 있다. 결과적으로는 각각의 마리오네트는 그것이 속한 세계, 가상 세계와 실제 세계 자체를 상징할 수 있는 것이다. 가상 세계와 실제 세계에 대해 언급하고 싶을 때 굳이 언어나 다른 표현 수단 없이도 가상 마리오네트가 실체가 아닌 컴퓨터 프로그램으로 연결된 가상 세계에 있다는 사실, 실제 마리오네트가 직접 만져볼 수 있는 실제 세계에 있다는 사실 자체로 이들은 가상 세계, 실제 세계 자체를 직접 표현한다. 그러므로 가상 마리오네트와 실제 마리오네트가 의미하는 세계는 마리오네트만의 세계가 아닌 인간 세계다. 이 퍼포먼스는 마리오네트가 인간의 운유가 될 수 있다는 점에 주목해 가상 마리오네트는 인간의 가상 세계를, 실제 마리오네트는 인간의 실제 세계를 지칭하도록 했다.

그러므로 이 퍼포먼스는 1 차적으로는 가상 마리오네트, 실제 마리오네트, 사람 사이에 통제 관계가 존재함을 보여준다. 그러나 2 차적으로는 가상 세계와 실제 세계, 나아가 실제 세계 내(실제 마리오네트와 사람 사이)에서 복합적인 통제 관계가 존재함을 의미한다. 결과적으로 사람은 가상 세계와 실제 세계 모두에서 벗어날 수 없는 통제 관계에 위치해 있다. 이 관계는 위 그림의 순환 고리가 의미하듯 쌍방향적이고 지속적으로 반복된다.

이처럼 이 퍼포먼스는 마리오네트가 가지는 특성을 염두에 두어 인간의 가상 세계와 실제 세계의 통제 관계에 대해 보다 효과적으로 표현하고 있다.

4.3.2 기술적 응용성

기술적 측면에서 볼 때 이 퍼포먼스에 이용한 가상 마리오네트는 Wiimote 와 LED 를 이용하여 움직임을 수치로 반영하기 때문에 실로 조종하는 실제 마리오네트보다 더 정교하고 실수 없는 움직임이 가능하다. 이것은 이제껏 이루어진 연구들이 가상 마리오네트를 대상으로 삼았던 가장 큰 동기이기도 하다. 그렇지만 이 동기를 마리오네트의 근본적 속성과 잘 결합한다면 더 발전적 퍼포먼스가 가능하다.

가상 마리오네트의 관절 별 색깔, 크기, 디자인 등은 컴퓨터 입력 값으로 바로 바꿀 수 있기 때문에 다양한 활용도를 가진다. 가령, 이 프로그램을 이용해 사용자의 외양을 그대로 반영한 마리오네트를 훨씬 더 손쉽게 만들 수 있다. 실제 마리오네트의 옷 색깔, 디자인을 바꾸는 것보다 훨씬 용이한 것이다. 이 장점은 다른 색깔 옷을

입은 캐릭터 그룹을 만들어 여러 가상 마리오네트가 움직이는 그룹 퍼포먼스도 가능하게 해 준다.

가상 마리오네트가 인간을 대변할 수 있다는 점을 이 기술적 용이성과 결합하면 단순히 마리오네트의 디자인을 손쉽게 바꾸는 차원이 아니라 인간의 자아를 더 잘 반영하는 마리오네트를 만들 수도 있는 것이다. 또한 그룹 퍼포먼스 역시 단체로 같은 동작을 했을 때 흥미도 있지만 더 많은 인간 군상을 표현 가능하다는 이점이 있다.

가상 마리오네트는 또한 공간 환경도 자유자재로 바꿀 수 있다. 몰입감을 높이는 환경이나 사이버틱한 특수 효과가 들어간 공간 등 관객이 원하는 환경을 만들 수 있기 때문에 실제 마리오네트로 인형극 때 무대장치를 준비하는 번거로움을 피할 수 있다. 이 역시 가상 마리오네트가 가상 세계를 더욱 리얼하게 표현하고 인간 세계를 명확히 빗낼 수 있는 기술이 된다.

5. 결론 및 향후 과제

마리오네트는 사람이 다른 대상을 통제하고 그 대상을 통해 자신을 표현할 수 있도록 한다. 이 퍼포먼스에 참여하는 두 개의 마리오네트들 역시 같은 맥락에서 다른 대상을 통제하는 사람을 보여주고, 그 대상을 통해 인간의 통제 관계에 대해 표현하고 있다. 이 퍼포먼스는 가상 마리오네트만을 이용한 기존 연구들과 달리 실제 마리오네트까지 이용함으로써 실제 세계와 가상 세계에서의 통제 관계에 대해 스토리텔링하고 있다. 영화 “매트릭스” 이야기를 통해 각 마리오네트들이 진실을 깨닫게 되며, 세 번의 연속적 마리오네트 퍼포먼스를 통해 그 진실, 즉 세 가지 통제 관계를 보여주는 것이다.

결론적으로 이 퍼포먼스는 기존의 가상 마리오네트를 이용한 연구들이 놓치고 있던 바를 짚어낸다. 가상 마리오네트들이 정교함과 정확성에 치중했다면, 이 퍼포먼스는 스토리텔링의 측면에서 원래 마리오네트가 가지고 있는 상징에 충실하게 복합적이고 순환적인 통제 관계에 대해 표현하고 있다.

이 퍼포먼스가 중요시했던 마리오네트의 기본적 특징을 기술적으로 발전시킨다면 인간의 정체성, 인간 사회, 가상 세계 등을 더 효과적으로 상징할 수 있다는 이점이 있다. 나아가 향후 과제로서, 이 퍼포먼스를 더욱 발전시킨다면, 가상 공간을 이용하는 퍼포먼스이기 때문에 다른 공간에 모인 여러 사람들이 한 개, 혹은 여러 개의 마리오네트를 움직이는 네트워크 퍼포먼스도 가능하다. 또한 이번 퍼포먼스는 직접 기획했던 사람들이 퍼포먼스 당시에도 참여했지만, 관객도 참여할 수 있는 퍼포먼스로 발전시킬 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 이 퍼포먼스에 맞는 더 복합적 스토리를 완성한다면 짧은 퍼포먼스가 아닌 긴 작품으로 본격적으로 사람과 사회에 대해 표현할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 슬라보예 지젝 외, 매트릭스로 철학하기, 한문화, 2003, p. 99.
- 이정우, 시뮬라크르의 시대, 거름, 2000, p.25.
- A. Redei· E. Tumbusch· J. Koberstein· S. Dascalu· F. Harris, Avatar: A Virtual Environment for Puppet Animation, Univ. of Nevada, 2007.
- Adi Bar-Lev, Alfred M. Bruckstein, *Virtual Marionettes: A System and Paradigm for Real-Time 3D Animation*, Computer Science Department Technical Report CIS, 2004.
- D. Ninomiya· K. Miyazaki· R. Nakatsu, Networked Virtual Marionette Theater, Lecture Notes in Computer Science, Vol.5093, Springer Berlin/ Heidelberg, 2008.
- Kim S., *Haptic Puppetry for Interactive Games*, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2006.
- Ninomiya D.·Miyazaki K.·Nakatsu R., *Virtual Marionette Theater Using Hand Recognition*, Western Australia, 2007.
- Rett J., *Visual Based Human Motion Analysis: Mapping Gestures Using a Puppet Model*, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2005.
- Rett J., *Gesture Recognition Using a Marionette Model and Dynamic Bayesian Networks (DBNs)*, Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2006.
- Sirota A., *Controlling a Virtual Marionette Using a Web Camera*, Israel Institute of Technology, 2003.
- Tomohito T., *Marionette System for Operating and Displaying Robot Whole-body motion: Development of Similar Humanoid-type Device*, IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems (IROS), 2004.
- Yamane K., *Controlling A Marionette with Human Motion Capture Data*, IEEE Explore, 2003.
- Y. Okada, Real-time Motion Generation of Articulated Figures using Puppet/Marionette Metaphor for Interactive Animation Systems, (396)Visualization, Imaging, and Image Processing, M. H. Hamza, Benalmadena, Spain, 2003.