

다양한 영상매체를 이용한 미디어 퍼포먼스에 대한 고찰

최은영* · 김종찬** · 반경진** · 김치용*

*동의대학교 · **순천대학교

A Consideration for Media Performance Using Multimedia Technology

Eun-Young Choi* · Jong-chan Kim** · Kyeong-jin Ban** · Kim Cheeyong*

*Dong-Euil University · **Sunchon National University

E-mail : kimchee@deu.ac.kr

요 약

미디어는 일상생활의 활력소 역할 뿐만 아니라 사람들의 스트레스를 해소시키는 하나의 문화콘텐츠로 자리 잡았다. 그리고 암울했던 역사적 배경 속에 탄생한 예술작품들 중 퍼포먼스는 시대적 상황에서 벗어나고자 했던 예술가들의 몸부림 속에서 탄생하였다. 퍼포먼스는 시·공간의 제약을 탈피하기 위해 다수의 작품을 영상을 접목시켰다. 미디어 퍼포먼스는 IT 기술뿐만 아니라 예술적 감각과 퍼포먼스가 더해지는 융합예술의 한 분야로 자리매김 하였다. 본 논문에서는 영상매체의 다양한 효과를 분석하고, 미디어 퍼포먼스에서 어떠한 영상이 더 효과적인지에 대하여 고찰하였다.

ABSTRACT

Media is the lifeblood of daily life as well as to relieve people's stress has become a cultural content. And last weekend was born in the historical background and circumstances of performance of works of art from the artist's struggle to escape, was born in. · space constraints on performance in order to escape from the work of a number of images were combined. Media performance, as well as IT technology and performance that is added to the artistic fusion of art was positioned as a sector in this paper, we analyze the different effects of visual media, and any images in the media more effectively whether performance was investigated.

키워드

미디어, 퍼포먼스, 스토리텔링

1. 서 론

우리의 문화는 미디어에 의해 재생산되고, 전통적 예술의 흐름 또한 지속적으로 변화되고 있다. 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 멀티미디어 시대를 예견하였다. 그는 “미디어는 마사지이다”라고 하였다. 그가 ‘마사지’라고 규정한 것은 문화비평의 측면에서 볼 때 컴퓨터나 TV와 같은 뉴미디어가 인간의 감각 중 촉각을 특히 자극할 것이라는 생각에서였다. 그는 과학기술의 잠재력을 간파하고 현대의 전자기술이 세계를 하나의 지구촌으로 만들고 인류를 인쇄시대의 선형적 세계에서 벗어나게 할 것이라고 예견하였다.

미디어의 기술적 변화는 일상생활에서도 잘 표현되고 있다. 예를 들면 이동 중에 핸드폰을 이용하여 영화, 인터넷, 화상통화 등을 하는 것이 보편적인 일상이 되었다. 이런 복합 매체들이 실생활에서도 유용하게 사용되어지고 있다. 이렇듯 인간은 나날이 발전하고 있는 기술의 힘으로 시각 정보에 의존도가 높아지고 있다. 현대 공연예술에서의 영상매체가 차지하는 비율은 매우 높아지고 있다. 과거에 텍스트 위주의 정보들이 시각적인 이미지와 영상으로 바뀌고 있다. 연극이나 무용, 음악 공연, 패션쇼 등 다양한 형태의 예술들은 영상이라는 매체와 결합하여 그 고유의 예술을 보여줄 뿐만 아니라, 새로운 예술 형태인 미

디어 퍼포먼스라는 하나의 예술의 장르를 탄생시켰다[1].

미디어 퍼포먼스는 디지털 기술과 기계적인 장비가 전제되어 있고 매체를 사용하는 만큼 그것을 다룰 수 있는 기술적인 지식이 필요할 뿐만 아니라, 예술이 가지는 풍부한 상상력과 밀접한 교류로 하나의 예술 작품을 만들어 내는 것이다. 현재 미디어와 퍼포먼스는 표현의 극대화를 위해 새로운 방식과 다양한 형태로 변하고 있다.

본 논문에서는 영상매체의 다양한 효과를 분석하고, 미디어 퍼포먼스에서 어떠한 영상이 더 효과적인지에 대하여 고찰하였다.

II. 관련연구

2.1 미디어 퍼포먼스의 개념

미디어 퍼포먼스의 뜻은 말 그대로 미디어와 매체, 공연을 결합한 복합장르를 의미한다. 미디어 퍼포먼스에서 가장 중요한 핵심은 퍼포먼스라고 할 수 있다.

효과적인 영상 이미지의 사용을 요구하는 공연 형태는 대사가 없는 언버벌 퍼포먼스(Nonverbal Performance)의 형식을 보인다. 언버벌 퍼포먼스는 무대에서 이루어지는 공연 중에서 무언극, 춤, 연주, 서커스 등 언어를 사용하지 않는 비언어적 상징과 은유, 코드와 기호를 활용해 무대의 의사소통을 이뤄내는 일련의 장르적 속성을 지닌 공연물로 정의할 수 있다. 사전적 정의로 좁히자면 언버벌 퍼포먼스는 비언어극과 퍼포먼스의 결합이며, 마임과 같은 공연이 전통적인 언버벌 퍼포먼스이다. 언버벌 퍼포먼스의 전통적 사례인 마임은 원래 그리스어의 미모스(Mimos)에서 유래하는 용어로 '흉내를 낸다'는 의미에서 유래 되어 현재의 미디어 퍼포먼스가 생겨나게 되었다[2-3]. "미디어(Media)"는 우리말로 "매체(媒體)"라는 말로 어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것이라고 정의한다. 하지만 미디어의 종류와 개념을 표 1에서 세 가지로 구분하였다.

표 1. 미디어의 종류와 개념

종류	개념
구상적 미디어	그림, 사진등 표현적으로 미디어의 메시지를 저장할 수 있음.
표현적 미디어	표정, 목소리 등을 말하며 "지금, 여기"라는 시간과 공간의 제약을 받음.
기계적 미디어	컴퓨터, 통신, TV등 기계적 미디어로 미디어를 전달하는 매개체로서 역할을 수행함.

<표 1>과 같이 미디어는 구상적 미디어, 표현적 미디어, 기계적 미디어로 나뉘어지며, 기계적 수단이 곧 예술의 명칭으로 사용되기도 한다는 것을 볼 수 있다. 정리된 표에서 보았듯이 급속히 과급된 미디어의 영향으로 무대 시각화에 있어서도 상상력과 감성, 그리고 심미안이 더해진 무대 공간, 즉 새로운 시각 언어와 이미지 생산을 요구하게 되었다. 이는 공연에서 다양한 방식으로 등장하는 영상 미디어의 이미지 한계를 규정짓기가 어려울 만큼 공연예술 뿐만 아니라, 클럽과 길거리 공연에서도 표현의 한계를 극복하게 해준다. 또한 무한한 이미지의 위력으로 관객들을 몰입하게 하고 교류하게 하여 궁극적으로는 공연의 완성도에 큰 몫을 하고 있다.

2.2 미디어 퍼포먼스 스토리텔링

디지털 스토리텔링은 디지털 매체를 통해 일어나는 모든 서사행위를 말하며, 이 범주에는 컴퓨터로 하이퍼 텍스트화 되어 발표되는 문학, 이미지, 영상, 애니메이션, 영화를 통해 다층적으로 구성되는 새로운 플롯 구조의 서사를 주축으로 한다. 이런 미디어 퍼포먼스 스토리텔링은 이른바 디지털 스토리텔링의 유형에 속한다. 디지털 스토리텔링은 게임이나 공연, 전시에서 구축되는 서사성 또한 중요한 분야이다. 디지털 스토리텔링은 일반적으로 세 가지 특성을 지닌다. 첫째, 유연성이다. 유연성을 이용하여 지금까지 고전 문학이나 고전적 영화에서 표현되는 단선형 스토리 구조에서 벗어나 비선형적 글쓰기가 가능하고 이에 따라 다양한 선택과 결말이 나오는 네트워크화 된 플롯과 네러티브가 만들어 진다. 두 번째는 보편성이다. 디지털 테크놀로지로 인해 저렴한 제작비에 서사를 표현할 수 있기에 스토리텔링은 이야기꾼인 전문가의 영역에서 일반인들의 영역으로 하향되는 특성을 보인다. 세 번째는 상호작용성으로 고전 미디어에 속하는 아날로그 문학, 영화, 라디오, TV는 창작자가 메시지를 송신하면 관객이 수신하는 일방향성을 지닌 것과는 달리 양방향에서 서로 정보를 주고, 받으며 창작자와 관객의 경계가 무너지고 모두가 참여자가 된다[4-5].

미디어 퍼포먼스에서 디지털 스토리텔링의 수사법은 영상을 빈 스크린과 벽을 가지고 있을 뿐만 아니라 점이나 선, 면을 통해 특정한 입체를 형성하지도 색채를 반사하지도 않는다. 실제로 존재하는 원본보다 그 위에 착상되는 영상이 더 정확한 이야기를 표현하는 기법을 의미한다.

III. 영상매체의 다양한 미디어 퍼포먼스 종류

영상매체를 활용할 때 공연의 주제와 분위기, 표현방법에 적절한지 생각하고 사용해야 하며, 기존의 입체적인 조형적 무대와 잘 조화를 시켜 함께 사용하는 방법에 대해서도 연구해 보고 평면적인 스크린에 고집하지 말고 다양한 시도를 해

야 한다. 현대 과학 기술은 사실적인 입체영상을 공간속에 생성시키는 것뿐만 아니라 피부로 느끼고 코로 냄새를 맡을 수 있는 영역까지 시도하고 있다. 이는 극장에서 영화의 평면성을 극복하기 위해 후각적, 촉각적 시도를 하는 것과 같이 공연 예술에서도 영상매체 활용에 있어서 현장성을 줄 수 있는 방법에 영향을 줄 것이다.

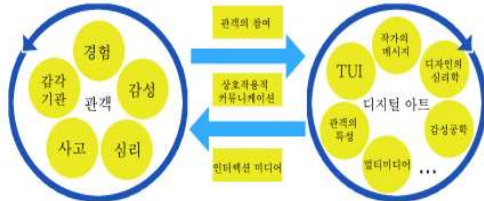


그림 1. 디지털 아트의 표현 방법

그림 1과 같이 관객은 인간의 특성에 따라 다양한 형태로 작품에 참여를 하게 된다. 작가는 디지털 아트의 제작 시 관객이 주는 자극 요소를 최대한 인지하여 단순히 작가의 메시지 전달이 아니라, 관객의 특성에 맞게 제한되지 않는 메시지를 제시해야한다. 또한 다양한 멀티미디어를 통한 전달 매개체, 감성 공학적 접근 등 많은 프로세스를 거친다면 관객의 기대에 맞는 디지털 아트를 창출 할 수 있다. 그리고 영상 매체를 활용했을 때 인간의 감각기관에 미치는 영향을 조사한 결과이다. 가령 예를 들면 사춘기를 지난 남성은 빨간색에 강하게 매혹되고, 여성은 옅은 보라색을 보면 여성 호르몬의 분비가 촉진되어 더 강하게 매혹된다. 색체에 따른 감정효과를 살펴보면 [쾌-불쾌], [흥분-진정], [긴장-이완]의 요인에 의해 설명된다. 또한 지각된 색의 감정효과로서 난색, 한색, 온□냉감, 경□중감, 대□소감 등이 있다. 감정효과만이 아니라 경험에 의한 개념적 효과로, 화제를 한번 경험한 사람은 무의식적으로 적색에 대해 공포감을 느끼는 것이다. 색(色) 이외에도 기호, 형태 등에 따라 인간이 느끼는 감성이 다르므로 이런 감성적 요소는 더욱 다양한 영상매체의 결과물을 창출할 수 있다.

표 2와 같이 복합매체는 두 가지 이상의 물질이 섞여서 하나가 되는 것이며, 관계란 뜻을 내포하고 있다. 혼합매체의 경우 두 가지 이상의 물질이 화학적 결합 없이 섞이는 것이고 여러 가지 기법과 소재를 사용한 작품을 말한다. 마지막으로 다중 매체의 경우 미디어를 둘 이상 결합시킨 것을 말한다. 각종 미디어를 복합시켜 새로운 표현과 저장 기능을 갖게 한 것이라 할 수 있다.

이처럼 형식의 다양화는 영상 매체를 포함한다 매체와 다양한 현상들의 결과이다. 이러한 시도들이 영상 매체를 공연에 활용하면서 더 발전하게 되었고, 또한 영상 매체를 통해 시각적으로 형상화 하고 있다. 공연 예술이 무엇인가 보여 준

다는 점에서 공연에서의 영상 매체는 중요하고 필요한 요소로 작용한다.

표 2 매체의 3가지 종류와 개념

매체의 종류	개념
복합매체	두 가지 이상의 물질이 섞여서 하나가 되는 것, 인터미디어의 'Inter'란 사이 또는 관계란 뜻
혼합매체	두 가지 이상의 물질이 화학적 결합 없이 섞이는 것으로 하나의 작품을 실현하는데 있어서 여러 가지 기법과 소재를 사용한 작품 또는 제작방식을 말함
다중매체	하나가 한 회로를 통해서 여러 가지로 나타날 수 있는 것으로 미디어를 둘 이상 결합시킨 것을 말함. 지금까지 발전되어 온 문자, 음악, 사진, 비디오 등 각종 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장 기능을 갖게 한 것임.

IV. 미디어 퍼포먼스의 분류

미디어 퍼포먼스 크게 무용공연 미디어 퍼포먼스, 연극공연 미디어 퍼포먼스로 분류하였다. 무용에서의 사용된 미디어 퍼포먼스는 사람들이 무용을 관람 할 뿐만 아니라 아름다움과 공연 예술의 다양한 형태를 볼 수 있다. 대표적인 작품으로는 '난타', '점프', '비보이를 사랑한 발레리나'를 손꼽을 수 있다. 그 중 '비보이를 사랑한 발레리나'의 경우 고급예술과 대중 예술을 대비시켜 제작한 퍼포먼스라고 할 수 있다. 이 처럼 한국의 미디어 퍼포먼스 또한 공연예술에서의 퍼포먼스에서 장르의 간극을 넘나들며 혼종예술로서의 가능성을 뚜렷이 각인시키고 있다.



그림 2. 노만 블랙의 'TAUTSU' 미디어 퍼포먼스

연극공연에서의 사용된 미디어 퍼포먼스는 기존의 연극 무대는 주로 설치 미술을 배경으로 주로 이루어진다. 장면이 바뀔 때마다 공연을 준비하는 스텝들은 분주히 뛰어다니고, 관객들은 그

시간동안 지루함을 느끼기도 한다. 최근 연극 공연은 많은 발전을 하였다. 설치 미술을 대신하여 미디어를 활용한 4D, 무대 위에 설치한 카메라를 이용한 실시간 영상 등을 이용하여 관객들에게 빠른 화면 전환을 선사한다. 대표적인 작품으로는 '아니마(Anima)', 일본의 'IZUTSU', 등이 있다. 그림 2는 노만 맥라렌의 '아니마'와 일본의 "IAUTSU"의 미디어 퍼포먼스의 한 장면이다.

V. 결 론

본 논문에서는 영상매체의 다양한 미디어 퍼포먼스의 종류에 대하여 분류하였다. 미디어가 인간을 능동적으로 참여할 수 있도록 하여 모든 감각을 자유롭게 하는 것처럼 영상매체를 활용한 공연예술은 관객으로 하여금 시각, 청각, 촉각 등을 자극하고 공연에 적극적으로 참여하여 감상자와 무대 간의 상호 교류 할 수 있는 경험을 제공해 연출의 의도된 공연과는 차이가 있는 새로운 형태의 공연을 보여주었다.

미디어 퍼포먼스를 공연하기 위해서는 여러 영상 매체를 활용함으로써 여러 효과들을 나타낸다. 하지만 이를 위해서 여러 사항을 고려해야 한다. 먼저 미디어 퍼포먼스를 공연하기 위해 어떠한 영상을 만들 것인지에 대해 고민하고, 작품의 내용과 이미지 그리고 작품의 순서에 따라서 어떠한 영상 효과가 더 효과적인지 선택해야 한다.

참고문헌

- [1] 박신민, "미디어 퍼포먼스를 위한 실시간 영상 표현에 관한 연구" 동서대학교 디자인학과, 2009.
- [2] 전시교, "퍼포먼스에서 텍스트, 공연과 관객 간의 관계에 관한 연구" 홍익대학교 대학원, 2003.
- [3] 최은영, 김치용, "미디어 퍼포먼스에 관한 연구: 2008 베이징 올림픽을 중심으로" 한국디지털콘텐츠학회, 2008.
- [4] 김아영, "공연 예술에서의 영상 미디어 활용 연구" 이화여자대학교 디지털 미디어 학부, 2008.
- [5] 최은영, 홍륜영, 김재현, 김치용, "인터랙티브 디지털아트와 상호 작용성을 이용한 감성적 표현방법에 관한 연구" 한국멀티미디어학회, 2009.