

## 무용과 영상미디어를 활용한 융복합 작품 제작과정 분석

### Analysis of the production process of composite works using dance and visual media

윤 정 진, 안 병 순\*  
순천향대학교

Yoon Jeong Jin, Ahn Byoung Soon\*  
Soonchunhyang Univ

#### 요약

현대예술에서는 장르의 통합, 형식의 파괴 예술과 디지털과의 융합 등 다양한 매체들이 서로 섞여 다각적으로 활용하게 되었다. 영상미디어와 무용의 융합은 앞으로 예술발전에 그 기능의 효과를 최대화하고 새로운 영역으로의 발전가능성이 제기되고 있다. 본 연구는 무용에서의 영상미디어 도입과 활용의 발전과정을 살펴보고 작품 제작과정을 통하여 공연에서의 영상 미디어 활용에 따른 표현의 극대화 추구가 앞으로 공연예술에서 다양한 표현으로 해석될 수 있는데 목적이 있다.

연구결과는 다음과 같다.

첫째, 영상 미디어 활용효과는 작품의 리얼리티를 더하고 움직임이 표현하고자 하는 것을 장면전환과 함께 효과적으로 전달 할 수 있게 됨을 알 수 있다.

둘째, 무용 공연에 나타난 영상미디어 활용효과는 공간의 범위를 조절할 수 있고 무대공간을 유동적으로 확장시킴으로 자유로운 표현이 가능하다. 따라서 무용과 영상미디어의 융합은 새로운 무용의 이미지 개발에 기여하고 움직임에 있어서 독창성을 극대화 시킬 수 있다.

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 공연예술의 전반적인 화두는 예술과 기술의 접목이다. 기술의 발달은 현대 문화 속에서 다각적으로 활용하게 되었다. 모든 예술분야에서 다양한 변화가 있듯이 공연 예술에서도 1960년대에 백남준 영상 테크놀로지의 예술적 활용 가능성을 실현시킨 이래로 많은 공연에서 영상 미디어를 적극적으로 활용하여 새로운 예술형태를 구축하게 되었다.[1] 영상 미디어와 무용의 융합은 그 기능의 효과를 최대화 하고 표현성의 극대화 및 다변화를 이룰 수 있는 새로운 예술 영역으로 발전가능성이 제기 되고 있다. 김아영(2007)과 김바른(2008)는 영상 미디어의 활용에 의해 공연에서의 표현력이 확대된다는 결론을 제시하였다. 영상과 무용의 융합과정을 공연예술에서 지속적인 연구과제가 될 것이며 무용공연 예술의 발전에 기여할 수 있을 것이다.

본 연구는 영상 미디어의 중요성을 인식하고 그 발전과정과 작품 제작과정을 토대로 향후 미디어 활용에 따른 표현의 극대화 추구가 현 무용계에서 더욱 활발히 이루어 질 수 있도록 효과성을 제시하는데 목적이 있다.

## II. 본론

### 1. 무용에서의 영상 미디어

문명의 발전 속에서 무용예술의 테크놀로지 적용과 함께 무용예술 영역의 확대와 다양한 접근들이 시도되었고 초기에는 컴퓨터 테크놀로지가 움직임을 포착하는 도구의 역할을 하였으나, 점차 개발됨에 따라 무용을 전달하는 도구로서 그 역할이 다양한 영역으로의 활용으로 계속되고 있다.

표 1. 무용작품에 활용되는 영상 미디어의 종류 및 특성[2]

프로젝션스크린	작품의 의도, 감정, 사상등 다양한 상황을 구성적, 추상적으로 표현하는데 쓰이는 시스템.
비디오아트	일시적이거나 특정한 행위를 담은 도구로서 공간 제시를 위한 창작 요소 등으로 사용.
레이저 아트	고강도의 광선이나 빛을 발산하여 이미지의 생산과 변형에 효과가 크다.
홀로그래피	빛의 파동을 기록하여 실물에 가까운 허상을 표현.
컴퓨터 그래픽	컴퓨터를 사용하여 만들어진 모든 시각적 대상.

이러한 발전으로 인해 무용과 기술의 융합이 본격적으로

로 시도되었고 분석, 컴퓨터 안무, 무대미술의 컴퓨터 접목 등 무용공연 전반에 필요한 새로운 영역을 창출하게 되었다.

21세기 현대예술에서 영상기술은 현대인들의 예술을 변화시키며 이끌어 가고 있다.

## 2. 무용에서의 영상미디어 사용

### 1) 작품소개

견우와 직녀의 이야기를 모티브로 한 무용과 영상의 융복합 퍼포먼스

안무: 윤정진, 강지혜

출연: 윤정진, 강지혜, 한국화

연출: 김만희

무대감독: 강필수

음악감독: 이현섭

### 표 2. 제작일정

과정	기간
자료수집	2018.3-2018.4
작품분석	2018.3-2018.4
작품제작	2018.4-2018.6
공연	2018.6

이 작품에서는 배경에 영상 작업을 통해 환상적인 느낌을 가미시켜 감각의 향연을 연출할 계획이다. 서로 다른 움직임(현대무용, 스트릿)을 배열함으로써 새로운 에너지를 창출할 계획이고 영상과 함께 융합되어 모든 움직임이 하나의 언어를 가지고 있음을 증명할 것이다.

## Ⅲ. 결론

무용과 영상미디어의 융복합은 작품의 리얼리티를 더해줄 것이며 안무가가 표현하고자 하는 것을 더 정확하게 관객에게 전달할 것이다.

빠른 장면의 전환과 시간조절은 현장감을 효과적으로 전달할 것이고 무대공간을 유동적이고 활동적으로 확장시켜 자유로운 표현뿐만 아니라 영상 미디어의 특성을 보여주는 공연이 가능하게 될 것이다.

무용 예술에 있어서 상상력과 실험적인 시도는 필연적이라고 볼 때 영상미디어와의 융합은 시대적 감각을 효과적으로 표현할 수 있는 이미지 연출에 새로운 장르로 마련하게 될 것이다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 이지희 “무용 작품의 영상 미디어 활용 효과에 관한 연구”, 이화여자대학교 석사학위논문, pp.28-33, 2009.
- [2] 이정민 “현대예술에서 무용과 영상미디어를 활용한 융복합 작품분석”, 성균관대학교 석사학위논문, pp11-12, 2013
- [3] Tardieu,D.;Siebert,X “Browsing a dance video collection: dance analysis and interface design”, Journal on multimodal user interfaces, vol.4, ,2010.