

웹 댄스(web dance)의 디지털 매체성 연구

- 리처드 로드(R. Lord)의 「폭포 Waterfall」(2002)를 중심으로 -

이 지 선*

-
- | | |
|------------------------|---------------------|
| I. 서론 | IV. 결론: 총체정보예술로서 무용 |
| II. 리처드 로드의 대표작과 작품 특성 | 참고문헌 |
| III. 「폭포」작품 분석 | Abstract |
-

1. 서론

본 연구는 무용에서의 최근 디지털 활용경향 중 ‘웹 댄스(web dance)’라는 무용형식으로 분류되는 작품에 주목하여 매체의 활용에 따른 무용작품의 창작, 수용과정의 특성과 변화를 살펴보는 데 그 목적이 있다. 연구자는 선행연구¹⁾에서 매체 미학적 관점으로 디지털 매체가 무용예술에 미치는 미학적인 변화들에 대해 논의한 바 있다. 이와 같은 논의를 통해 디지털 매개는 무용예술의 창작과 수용과정, 즉 신체, 시공간, 상호작용에서의 무용움직임의 생성과 지각을 초실재적인 감각의 차원으로 확장시킨다는 결과를 살펴볼 수 있었다. 이에 대한 후속 연구로서 본 연구에서는 구체적인 작품 사례분석을 통한 무용의 디지털 매개에 따른 춤의 매체적 특성을 규명해보고자 한다.

‘웹 댄스’에 대한 정의는 정립되어가는 단계에 있으나 디지털 댄스그룹 에일리

* 이화여대, 중앙대 강사. kitri118@naver.com

1) 이지선(2011), 매체미학적 관점에서 본 춤 환영성 연구, 『무용예술학연구』 33, 71-110.

언네이션 컴퍼니(AlienNation Co.)의 안무가이자 활발한 연구를 펼치고 있는 무용학자 비링거(Johannes Birringer)에 따르면 “실제공간에 작품의 형태로 남겨지는 것이 아닌 ‘웹(web: world wide web의 약자)’이라는 가상공간(virtual space)에 존재하는 작품”²⁾으로 이해할 수 있다. 또한 웹 자체가 네트워크를 기반으로 하고 있기 때문에 ‘온라인 댄스(online dance)’³⁾라는 명칭과도 혼용되고 있다.

본 연구는 많은 디지털예술 연구물들이 논의하고 있는 매체기술의 공학적 측면이 아니라 매체융합이 낳는 예술의 미학적·존재론적 의미변화에 주목하여 디지털과 무용의 결합에 따른 매체성(mediality)을 연구한다는 데 연구의 차별성이 있다. 광범위하게는 현재 이루어지고 있는 대부분의 무용이 디지털 댄스라고 이야기할 수 있을 만큼 현대예술의 특징적이고 보편적인 개념이 ‘디지털매체’의 특성으로 설명될 수 있기 때문에 매체의 특성과 새로운 매체예술 양식에 대한 연구는 디지털미디어 시대 예술논의에 매우 당위적인 연구의 필요성을 지닌다.

작품 사례에 나타나는 매체의 특성을 밝히기 위해 본 연구는 ‘신체’, ‘시공간’, ‘상호작용’의 세 요소에 집중하여 작품을 분석할 것이다. 이 세 요소는 무용미학의 논의⁴⁾에서 춤 움직임 지각이 무용수의 ‘신체’와 ‘시공간’이라는 물리적인 요인과 관객과의 ‘상호작용’에 의해 이루어진다는 관점을 적용한 것으로, 디지털 매체에 의한 매체의 특성에 따른 예술형식과 수용자의 지각적 변화를 논의하는 분석의 틀이 된다.

-
- 2) Johannes Birringer(ed.)(2002), Dance and Media Technologies. *PAJ*, 70, p. 91.
 - 3) Chirstinn Whyte(2003), *A node within a network: an examination of online dance work with particular reference to Motion Studies*, MA Choreography Dissertation, Middlesex University, London. <http://www.shiftwork.org.uk/motionstudies/essay.htm>
 - 4) 무용미학자들의 논의에 따르면, 춤의 물리적인 재료는 시공간에서의 움직임이며 이것의 지각은 궁극적으로 관객과의 상호작용으로부터 드러날 수 있다(J. B. 알터(1997), 『무용: 그 실제와 이론-18명의 무용이론에 대한 비판적 분석』, 김말복(역)(서울: 예전사), p. 35 <표 1>, p. 201, 참조).

II. 리처드 로드의 대표작과 작품특성

리처드 로드(Richard Lord)는 디지털 댄스의 일환으로 '웹 댄스'라는 영역을 개척하면서 춤과 안무의 확장된 개념에 도전하고 있는 인물이다. 그는 빅 룸 댄스 컴퍼니(the big room dance company)를 통해 독립안무가로서 활동하며, 본업인 소프트웨어 엔지니어이자 개발자로서의 활동을 병행하고 있다. 2004년에는 작품「폭포」로 춤을 주제로 한 인터랙티브 미디어 아트와 비디오 설치 부분에서 영국 예술위원회(Arts Council England)가 후원하는 캡처 프로덕션 기금(Capture Production Fund)을 수혜⁵⁾하여 그 예술성을 인정받았다.

로드의 정의에 따르면, 웹 댄스는 '1차적으로 라이브 혹은 비디오, CD-ROM과 같은 형태로 존재하는 춤을 2차적으로 웹 브라우저 환경 안에서 볼 수 있도록 한 형태로, 세계 어디에 위치하건 인터넷을 통해 접속할 수 있는 작품'⁶⁾을 의미한다. 그는 춤을 '인간의 움직임에 의한 재현(representation)'이라는 폭넓은 관점으로 바라보고, 움직임을 매개하는 비디오나 영화, 애니메이션을 포괄하는 개념으로 웹 댄스의 창작에 접근하고 있다.⁷⁾ 이점에서 그의 작업은 머이브리지(E. Muybridge)나 뒤샹(M. Duchamp), 아방가르드 실험영화감독들, 그리고 이후 비디오댄스 안무가들이 보여주고 있는 춤 움직임의 새로운 공간과 움직임 표현에 대한 작업들의 연장선에 놓여 있는 작가로 볼 수 있다.

5) 1984년~1987년까지 캠브리지 대학(Cambridge University)에서 수학과 컴퓨터 프로그래밍 학사, 석사를 마치고 춤에 대해 관심을 갖게 되면서 자신의 컴퓨터 기술과 비디오 에디팅에 대한 기술을 춤에 접목하여 웹 댄스라는 디지털 춤 장르를 개척해 나가고 있다. 1998년 Dance & Technology Zone(테크놀로지 활용하는 예술가 소개, 디지털예술 연구 등 온라인 아카이브) 학술대회에서 1994년 작품 「Progressive 2」가 소개되면서 웹기반 춤 안무가로 알려졌다. The Capture Installations Tour, http://www.capturenet.org.uk/archive/capture_installations/works.html, Dance & Technology Zone, <http://www.art.net/~dtz/scott2.html>

6) Richard Lord(2000), A Rose by Any Other Name: The hows and whys of Web Dances, p. 4. (http://www.richardlord.net/images/dance/A_Rose_By_Any_Other_Name.pdf)

7) Dance & Technology Zone Hyper Archive(1999 Archive), '웹 댄스'에 대한 리처드 로드의 토론 참조. <http://www.art.net/~dtz/archive/DanceTech99/0268.html>

로드 작품들의 가장 큰 특징은 인터넷을 기반으로 관객이 작품의 창작에 참여할 수 있도록 한다는 데 있다. 그는 웹디자이너이자 프로그래머로서의 전공을 살려 '1996년 인터넷을 통해 「프로그레시브 2 Progressive 2」를 선보이면서'⁸⁾ 자신의 웹사이트⁹⁾를 기반으로 하는 일련의 작품들을 다양하게 실험하였다. 「프로그레시브 2」는 같은 제목의 비디오댄스 (1993) 영상을 웹상의 인터랙션이 가능한 형식으로 발전시킨 작품이다. 댄스필름 「프로그레시브」는 한 가지의 움직임 테마를 카메라 앵글과 몽타주 효과를 통해 여러 가지 변주를 보여준 작품이다.¹⁰⁾



〈그림 1〉 「프로그레시브 2」

로드는 “‘웹’이라는 곳이 정보의 빠른 처리를 위해 최소의 데이터용량으로 압축하여 표현하는 시간과 공간에 대한 작업이며, 이는 필연적으로 원본으로부터 떨어진 혹은 왜곡된 결과를 초래할 수밖에 없다”¹¹⁾는 점을 지적하면서, 시공간에 대한 편집과 재구성, 원본으로부터 떨어진 재현이라는 웹 댄스의 매체적 속성을 「프로그레시브 2」를 통해 표현하고자 하였고 설명한다. 「프로그레시브 2」는 〈그림

1)와 같이 9개의 각각 9초간의 짧은 시퀀스로 구성된 춤 동영상으로 구성되어 있다. 9개의 영상들은 우측 하단의 영상부터 하나씩 플레이 되며, 9초 후에는 새로운 동작시퀀스가 추가되며 자동 반복재생이 되도록 되어 있다. 그리고 첫 번째 영상이 그 다음 영상의 재생에 부분적인 소스가 되기 때문에, 마지막 영상은 결과적으로 31개의 시퀀스가 뒤섞여 압축된다. 이러한 과정을 통해 첫 번째로 보였던 움직임 영상은 31개의 시퀀스가 나누어가진 9초의 시간 안에 압축되어 정신없이 빨라

8) 플로랑스 드 메르디외(2005), 『예술과 뉴 테크놀로지』, 정재곤(역)(경기도: 열화당), p. 186.
 9) www.bigroom.co.uk/dance/web-dance 에서 현재 http://www.richardlord.net/?s=web+dance로 옮김.
 10) 「프로그레시브」작품영상 참조(http://www.richardlord.net/?s=web+dance)
 11) Richard Lord(2000), p. 5.

지게 되고 원본이 가졌던 움직임의 의미와 형상이 파괴되게 된다.¹²⁾

작품에서 관객(user)은 간단한 인터랙션을 경험할 수 있는데, 이를 통해 최종적인 작품이 완성되어가게 된다. 관객들은 해당 영상들을 클릭하여 진행을 멈추게 하거나 다시 시작하도록 할 수 있고, 우측 하단의 기능키('stop all', 'start all', 'synchronise', 'randomise')들을 통해 다양하게 영상의 재생방식을 조합할 수도 있다.¹³⁾ 관객들은 이 같은 몽타주를 가능케 하는 일련의 인터랙션을 통해 안무자가 제공하는 하나의 시퀀스로 이루어진 춤 소스를 무한변주하며 자신만의 작품을 완성해 나갈 수 있게 된다.

1997년 제작한 「브라운 운동 *Brownian Motion*」은 제목이 의미하는 바대로 액체나 기체 안에 떠서 움직이는 미소입자의 불규칙한 운동을 작품의 주요한 테마로 삼고 있다. 이 작품에서는 로드가 춤에 대해 매우 거시적으로 접근하고 그 극단적인 형태를 실험하고 있음을 알 수 있다. 로드는 '브라운 운동'이라는 원자적인 움직임에서 영감을 받아 노란색 가상 무용수들의 움직임을 패턴을 만들어 낸다. 관객은 <그림 2>에서 보이는 바와 같이 좌측 메뉴에 있는 네 종류의 무용수 형상과 1개의 의자를 무대를 상징하는 검은 사각형 공간 안에 끌어다 넣거나 뺄 수 있다. 이 이미지들은 무대 공간 안에서 각자만의 고유한 '브라운 운동'을 반복적으로 수행하면서 이리저리 움직이도록 디자인 되어 있다. 또 관객들은 컴퓨터 키를 조작하여 선택된 무용수의 이미지를 군무 형태로 만들거나 새로운 결합방식을 만들어낼 수도 있어, 다양한 형태의 춤 작품을 만들고 경험하게 된다.¹⁴⁾



<그림 2> 「브라운 운동」

12) Ibid.

13) 「프로그래시브 2」 작품 참조(<http://www.richardlord.net/dance/web-dances>)

14) 「브라운 운동」 작품 참조(<http://www.richardlord.net/dance/web-dances>)

이 작품은 매우 단순한 형태이지만 로드가 '웹 댄스' 라는 형식 안에서 움직임만을 만들어내고 시퀀스를 구성해가는 방식에 어떻게 접근하고 있는가를 잘 보여주는 사례이다.

이처럼 리처드 로드의 일련의 작품사례들은 안무와 작품수용의 과정을 일종의 '게임(computer game)' 형식으로 변화시키고 있다는 특징을 보여준다. 작품을 감상하는 관객들은 컴퓨터 모니터 상으로 하나의 인터페이스 구조의 조작환경을 제공받음으로써 안무가가 제공한 이미지들을 자유롭게 구성해나가며 자신만의 작품을 완성하는데 참여하게 된다. 그의 작품 속에서 안무가는 기본적인 움직임 패턴을 만들고 적절하게 관객의 흥미를 자극하여 조작에 참여할 수 있는 프로그램의 체계를 고안해내는 역할을 수행하고 있다.

III. 「폭포 Waterfall」(2002) 작품 분석

- 안무 및 영상: 리처드 로드
- 출연: 엠마 다이아몬드(Emma Diamond)¹⁵⁾
- 음악: 케이트 히스(Kate Heath)

「폭포」는 소프트웨어의 형태로 존재하는 웹 댄스의 대표적인 사례이다. 이 작품은 처음에 CD-ROM으로 제작되어 배포되었다가 작가의 홈페이지를 통해 다운로드 받아서 감상할 수 있도록 공개된 바 있다. 작품을 감상하기 위해서 관객은 해당 압축파일을 컴퓨터 하드에 저장하고, 압축을 푼 후, 실행파일(waterfall.exe)을 설

15) 엠마 다이아몬드(Emma Diamond)는 영국 로얄발레 스쿨(Royal Ballet School)에서 수학하고 미국으로 건너가 뉴욕주립대(State University of New York)에서 철학을 전공하였다. 이후 솔로무용수로 경험을 쌓았으며, 특히 1988년부터 6년간 머스 커닝햄 무용단에서 무용수로 활약하면서 「*Changing Steps*」(1973), 「*Beach Birds for Camera*」(1991)를 포함한 그의 주요작품에 출연하였다. 또한 뉴욕대학교(New York University), 영국 미들섹스 대학교(Middlesex University) 등에서 학생들을 가르치기도 하였으며, 현재 자신의 무용단 다이아몬드 댄스(Diamond Dance)를 이끌며 안무가로 활동하고 있다. Diamond Dance 홈페이지, <http://www.diamonddance.co.uk/biography.html>

치하여야 하며, 별도의 동영상 플레이어(Quicktime software)를 다운로드 받아야 한다.

리처드 로드는 물(water)을 유희의 대상이자 인간의 삶의 원천이라 생각하고 눈물, 폭포, 바다와 같은 소재들을 작품의 주제로 삼았다. 작품은 인트로(Intro)와 다섯 개의 주요 장면, 아우트로(Outro)로 구성되어 있으며, 각 장면은 다양한 관점에서 본 물이라는 대상을 표현하고 있다. 각 섹션마다 놀이(play), 삶(life), 눈물(tears), 접촉(touch), 자연(nature)이라는 소주제를 담고 있다.

형식적으로 매 장면은 각각 다른 방식으로 관객이 상호작용할 수 있도록 프로그램 되어 있다. 관객은 ‘?’(도움말), ‘Q’(종료), ‘M’(메뉴)의 기능키를 사용하여 언제든지 장면을 옮겨 다닐 수 있으며, 사용자의 능력에 따라 유동적이지만 작품을 다 경험해 보는 데에 한 시간 정도 소요된다. 작품의 틀은 정해지지 않고 관객이 마우스를 조작하면서 무용수나 춤이 이에 반응하는 방식을 관찰하면서 어떻게 접근하느냐에 따라 다양한 조합이 가능하다. 작품의 주요한 장면의 전개는 <표 1>과 같다.

<표 1> 「폭포」의 장면전개

장면묘사	이미지
<Intro> 프로그램을 실행하면 바닷가에서 여인이 뛰어나는 정경을 시적으로 담아낸 영상이 흐른다. 화면은 카메라의 시선에서 뛰어나는 그녀를, 그리고 그녀의 시선에서 바라보는 해변가 수풀과 잔잔한 바닷가를 번갈아가며 담아낸다.	
MENU 인트로가 끝나면 메뉴 화면이 뜬다. 메뉴는 정용면체로 되어 있고, 각 면마다 한 장면씩 상징하는 이미지로 되어 있다. 마지막 6면은 아우트로를 상징한다. 메뉴는 마우스로 건드리면 회전하도록 되어 있어서 아무 장면으로나 클릭을 통해 이동할 수 있다. 5개의 장면을 모두 방문하고 나면, 회색으로 처리되어 있던 아우트로 면이 밝은 이미지로 표현되어 클릭할 수 있게 된다.	
<장면 1: Play> 바닥에 잔잔하게 깔린 물 위로 무용수가 가볍게 점프하여 물이 튀기는 장면으로 시작한다. 관객은 마우스로 그녀를 클릭하면 점프를 반복시킬 수 있다. 프레임 밖으로 걸어 나오면 전신의 무용수가 공간에서 짧은 프레임즈의 춤을 반복한다. 한 프레임즈가 반복될 때마다 무용수의 크기는 배로 작아지면서, 수는 채적으로 늘어나 화면을 가득 채운다. 화면이 가득 차면, 간단한 아케이드 게임 형식이 제시된다. 관객은 아래 총 모양을 움직이면서 총을 발사할 수 있고, 하단의 물이 점점 차오르기 전까지 모든 이미지들을 없애면 장면이 종료된다.	

〈표 1〉 계속

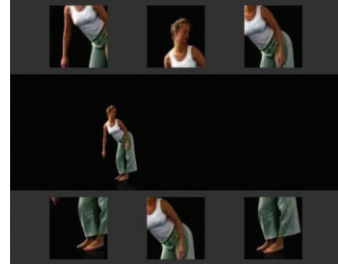
장면묘사	이미지
<p>〈장면 2; Life〉 가운데 메인 화면에서 무용수의 춤이 시작된다. 나머지 여섯 개의 작은 화면들은 단순히 이미지로 되어 있고, 관객이 클릭하여 영상을 재생시키거나 멈추게 할 수 있다. 작은 프레임들은 각각 다른 카메라 앵글로 움직임을 보여준다.</p>	
<p>〈장면 3; Tears〉 얼굴로 클로즈업되어 위에서 물이 똑똑 떨어진다. 무용수가 고개를 숙여가자, 카메라시선은 천천히 무용수 몸을 훑어 내려간다. 무용수의 발이 잔잔하게 고인 바닥의 물을 살며시 튀긴다. 장면은 급하게 전환되어 무용수는 공간에 반복적으로 원을 그리며 일정한 움직임 시퀀스를 반복한다. 관객이 마우스로 무용수를 건드리면, 그때마다 5개까지 번주된 시퀀스를 볼 수 있다. 관객이 반응하지 않으면 무용수는 일정한 시퀀스를 반복적으로 춘다. 관객이 적절하게 5개의 시퀀스를 다 수행시키면, 장면은 급작스럽게 처음 시작이미지로 되돌아간다. 이번에는 발부터 머리로 카메라가 훑어 올라가며 장면이 종료된다.</p>	 
<p>〈장면 4; Touch〉 화면에 작은 수조에 손 담그는 영상이 보여진다. 이 작은 영상은 관객이 마우스를 두는 곳에 생성된다. 각 영상은 손을 물속에 휘젓거나, 발을 넣다 빼거나, 세수를 하는 짧은 클립으로 이루어져 있다. 또 관객에 의해 생성되는 영상의 주변으로 다른 영상들이 생기면서 분자운동과 같은 움직임을 보여주기도 한다. 나중에는 영상들이 위에서 비처럼 내려오는데, 관객이 마우스로 영상의 아랫부분을 받쳐 주면 내려오지 않고 위로 올라가 사라진다. 일정 개수를 올려 보내면 장면이 종료된다.</p>	
<p>〈장면 5; Nature〉 이 장면은 화면 우측 하단에 〈NEXT〉버튼이 있어서 7개의 사진들(계곡, 호수, 파도, 심해, 눈밭, 해변, 폭포)을 슬라이드쇼 형식으로 보면서 진행된다. 관객은 아무런 상호작용 없이 그냥 사진만 넘겨보고 장면을 종료할 수도 있고, 매 장면 그림을 클릭하여 춤추는 무용수의 이미지영상을 사진 위에 무한 중첩시킬 수 있다. 무용수는 짧은 움직임 시퀀스를 추고나면 자동 사라지는데, 장면 이미지에 맞게 무용수의 동작이 다르며, 마치 무용수가 그 공간 안에서 춤추는 듯이 묘사된다.</p>	
<p>〈Outro〉 인트로의 마지막 장면에서 시작된다. 앞의 5개 장면들에서 보여주었던 움직임 테마(손/발로 물장난, 세수, 각 시퀀스들의 움직임)들이 모두 재현되며, 마치 각장에서 보여주었던 알 수 없는 비밀들이 밝혀지는 듯하다. 각 장의 개연성과 유기적인 서사성을 하나로 묶어주며 작품이 끝난다.</p>	

1. 신체

이 작품은 형태적으로 볼 때, 일정한 춤 시퀀스들을 ‘댄스필름’이라는 영화적

www.kci.go.kr

구조 속에 편집하고, 이를 다시 ‘컴퓨터게임’의 형식으로 재포장한 복합적인 층위를 지니고 있다. 그러므로 작품 속 무용수의 신체와 움직임 역시 ‘댄스필름’이라는 영상매체에 의해 매개, 그리고 다시 ‘컴퓨터 게임’이라는 상호작용적 매체의 틀에 의해 재구성된 신체성을 지니게 된다. 매체에 의해 매개된 신체는 물리적인 신체로부터 변형되고 확장된다.

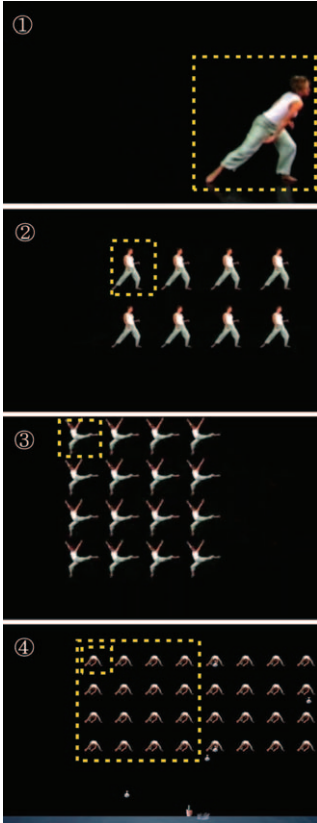


〈그림 3〉 「폭포」의 파편화된 신체

영상 속 무용수의 신체는 크게 두 가지의 매체기술적 관점에서 재규정 된다. 첫째는 카메라 촬영술을 통해서 무용수의 신체는 ‘이미지 신체’가 된다. 「폭포」의 장면들 속에서 무용수의 신체는 롱샷/클로즈업, 로우/하이앵글 등 다양한 방식으로 포착된다. 무용수의 신체는 완전한 하나의 신체로서 움직임이 보여지기도 하고 부분적 신체로서 움직임이나 표정이 강조되기도 한다. ‘이미지 신체’는 더 이상 물질적 한계를 가지지 않으므로 자유로운 시공간 속에서 재구성될 수 있게 된다. 특히 〈표 1〉의 〈장면 2〉에서는 〈그림 3〉와 같이 ‘파편화된 신체’의 모습이 잘 나타난다. 여기서 무용수의 신체는 가운데 메인 앵글로서의 전 신체로, 그리고 헤드 샷(shot), 왼팔 샷, 왼다리 샷, 오른다리 샷을 통한 부분 신체들로 이루어진 프레임 구성을 통해 드러난다. 비디오 댄스가 큰 프레임을 부분으로 나누기 보다는 전체를 이루는 장면들을 자르고 이어붙였다면, 「폭포」에서는 큰 프레임을 다시 작은 미세한 프레임들로 나누는 방식의 몽타주를 보여준다. 이는 단순히 하나의 영상을 줌인(zoom-in)하여 일부를 확대하여 보여주는 것이 아니라, 다른 각도에서 촬영된 6개의 영상을 정면영상과 동시에 볼 수 있도록 배치한 결과이다. 이것은 로드가 「프로그래시브 2」를 통해 보여주었던 하나의 움직임 프레임에 대한 동시적이고 파편적인 재구성 방식을 응용한 것을 볼 수 있는데, 이러한 과정을 통해서 실제 출연하는 무용수는 케이트 히스 한명이지만, 관객은 복합적인 시선에 의한 다양한 신체를 경험할 수 있게 된다.

그리고 둘째로 무용수의 신체는 디지털 정보의 집합체로서 하나의 ‘픽셀

www.kci.go.kr



〈그림 4〉 「폭포」의 픽셀화 된 신체

(pixel)¹⁶⁾화 된 신체'가 된다. '0'과 '1'로 드러나는 미세한 점으로 구성된 무용수의 신체는 'Quicktime' 같은 동영상 편집 프로그램을 통해 무용수의 움직임의 원하는 부분을 초단위로 말끔하게 잘라 어떠한 감각적 소실됨이 없이 간단히 복제하고 조작할 수 있다. '픽셀화 된 신체'의 모습은 〈표 1〉의 〈장면 1〉을 예로 설명해 볼 수 있다. 이 장면에서는 〈그림 4〉의 ①에서와 같이 한 명의 무용수가 무대를 상징하는 검은 프레임에 나타나 좌우로 춤을 춘다. 그리고 이 무용수의 움직임 시퀀스는 이 장면이 끝날 때까지 지속적으로 반복되게 되는데, 일정한 시간이 지날 때마다 무용수는 ①~④의 방식으로 복제되고 편집된다. 여기서 안무가는 한명의 무용수를 영상에 담아 이를 복제하고 중첩시키고 재구성함으로써 무용수의 신체를 다중화시키고 있다.

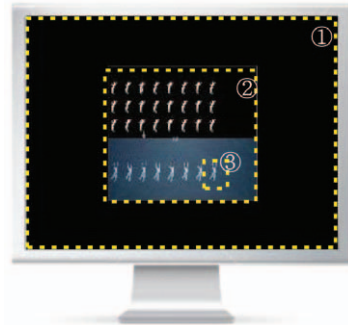
이는 마치 아날로그 영화에서의 몽타주의 기본인 '자르고 붙이기(cut and paste)'의 방식을 재매개하면서도, 봉합의 흔적이 없는 전체로서의 '디지털 합성(digital compositing)' 기술의 연속성의 미학을 보여준다. '디지털 합성'은 '여러 개의 동영상 이미지 시퀀스와 정지 이미지를 하나의 시퀀스로 묶어 내는 과정을 지칭'¹⁷⁾ 하는데, 〈그림 4〉의 장면은 기술적으로 볼 때, 전체영상 중에서 무용수가 해당하

16) 픽셀(pixel)은 컴퓨터 그래픽 이미지의 기본 단위로, 영어의 그림(picture)과 원소(element)의 합성어이다. 디지털 이미지들을 확대하면 사각형의 색 단위가 모여 있는 것을 볼 수 있는데, 이 더 이상 쪼개지지 않는 작은 점들을 픽셀이라고 한다. 그러므로 하나의 디지털 이미지는 이 픽셀들이 모여 전체를 구성한다. 정동암(2007), 『미디어 아트, 디지털의 유희』(서울: 커뮤니케이션 북스), p. 193.

는 점선 박스 공간의 영상만을 ‘캡처(capture)’ 하고, 그것을 다중으로 복제하여 하나의 화면 안에 덧씌워 놓은 것이다. 즉 ③과 같이 16명의 무용수가 춤추고 있는 장면은 실제 ①의 무용수 영상의 점선 박스 부분에 해당하는 16개의 작은 영상프레임이 하나의 프레임의 일부분으로 합성된 것의 결과물이다. 그리고 같은 크기의 프레임 공간 안에 배수로 복제된 수의 동영상을 보여주기 위해 점점 낮은 해상도(resolution)로 축소된 무용수의 몸이 재구성되게 된다. 결국 ①에서 한 무용수의 픽셀화된 신체는 ③에서의 16명의 픽셀화된 신체들로 분화되며 점과 같은 존재로 치환되어 간다.

2. 시공간

「폭포」의 시공간은 하나의 정보로써 디지털 공간 안에만 존재하는 작품성으로부터 규정된다. 디지털의 가상적인 속성이 본 작품의 시공간성을 만들어내는 것이다. 디지털 매체의 가상적인 공간성은 노박(M. Novak)의 지적¹⁸⁾에서와 같이 고정된 공간개념에서 벗어나 가변적인 공간의 개념으로서 ‘유체 건축(liquid architecture)’ 적인 구조를 전제한다. 작품의 관객들은 <그림 5>에서와 같



<그림 5> 「폭포」의 윈도우화 된 공간

이 컴퓨터 모니터를 통해 작품을 감상한다. 이는 실사영상과 사진이 재생되는 컴퓨터 화면 속 윈도우화(windowed) 된 공간으로 춤이 드러남을 의미한다.

「폭포」에서 무용수의 춤이 실제로 이루어진 물리적인 공간은 인트로와 아웃트로가 촬영된 바닷가, 그리고 무용수의 움직임 시퀀스들이 촬영된 무용스튜디오 두 곳이다. 그러나 작품 안에 나타나는 공간에서는 실제 배경이 삭제된다. 실제 배경

17) 레프 마노비치(2004), 『뉴미디어의 언어』, 서정신(역)(서울: 생각의 나무), p. 191.

18) 랜덜 패커, 캔 조던(ed.)(2004), 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』(서울: nabi press), pp. 428, 440-448 참조.

이 삭제되었다는 의미는 작품의 공간이 몽타주를 통해 다양한 이미지 공간으로 확장될 수 있음을 의미한다. 「폭포」는 수없이 많은 이미지에 층위(layer)를 만들어 작품 안에서만 존재하는 초실재적인 공간을 만들어낸다.



〈그림 6〉 「폭포」의 중층적 공간층위

이 작품이 하나의 이미지 공간 속에 여러 개의 층위를 가지게 되는 것은 디지털 매체의 ‘모듈성(modularity)’¹⁹⁾에서 비롯된 것이다. ‘모듈성’이란 디지털 매체의 구성 원리로 ‘프랙탈(fractal) 구조처럼 하나의 객체(object)가 독립적인 부분들로 이루어진 것’²⁰⁾을 의미한다. 마치 HWP한글문서나 MS오피스파일에서 이미지나 표를 독립된 객체로 인식하여 삽입과 복제가 가능한 것과 같다. 즉 「폭포」의 공간 속에 위치한 무용수는 이미지나 표와 같이 독립된 단위의 모듈로서 공간과 별개의 객체로 인식된다. 〈그림 6〉에서 무용수의 공간은 깊은 바다 속, 잔잔한 호수, 파도치는 바다수면 위에 ‘관객이 클릭하는 지점’ 어딘가에서 생겨난다. 무용수의 공간은 원본의 시공간적 틀에서 완전히 벗어나 새로 제시된 이미지 위에 덧씌워지며, 관객이 클릭

하는 회수에 따라 복수의 공간 층위를 파생시킬 수 있게 된다.

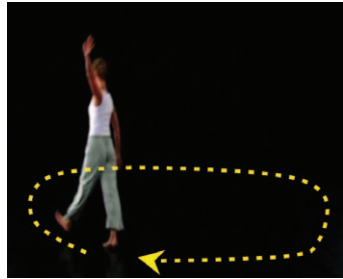
이러한 공간은 〈그림 5〉에서와 같이 작품이 보이는 컴퓨터 모니터의 프레임(①), 그리고 동영상 플레이어가 가진 영상프레임(②), 하나의 영상 안에 많은 영상모듈들이 가지는 프레임(③) 등 다중적인 윈도우화 된 공간으로 구성된다. 프레임의 존재는 채워지는 영상의 종류와 방식에 따라 구분되기도 하고 말끔히 지워지기도 한다.

19) ‘모듈성’이란 디지털 매체의 구성 원리로 프랙탈(fractal) 구조처럼 하나의 객체(object)가 독립적인 부분들로 이루어져 있음을 의미한다. 레프 마노비치(2004), pp. 73-74.

20) 앞의 책.

「폭포」에서 드러나는 시간은 ‘루프(loop)’²¹⁾ 형식을 기본으로 자유롭게 확장된다. 루프형식은 디지털 매체 안에서 무한 연장될 수 있는 시간성을 표현하기 위해서 반복이 가능한 최소의 시간집단을 의미하는 것으로 앞서 논의하였던 ‘모듈’의 시간적 형태로 볼 수 있다. 「폭포」와 같은 웹 댄스 유형들은 ‘인터넷을 통해 동영상으로 스트리밍(streaming)하기 위해 되도록 낮은 해상도로 간결하게 압축된(compressed) 비디오로 제작’²²⁾ 되어야하기 때문에 ‘루프’ 형식은 압축된 시간모듈을 통해 최대한의 다양한 시간성을 구현해 낼 수 있는 중요한 디지털 매체형식이 된다. 즉 「폭포」는 정보작품으로서 원활한 다운로드와 실행을 위해 루프형태의 시간모듈을 사용하여 데이터 용량은 최소화하면서 유동적인 시간성을 표현하고 있다.

특히 <표 1>의 <장면 3>에서 루프형식을 통한 시간성의 표현이 잘 드러난다. 이 장면은 어떤 움직임들의 지속으로 보이는데 사실은 움직임 루프들로 구성되어 있다. <장면 3>은 모두 5개의 움직임 시퀀스(S₁~S₅)가 각각 6초씩 루프형식으로 존재한다. 각각의 시퀀스에서 무용수의 움직임은 조금씩 변주되며 발전되는 형태를 보여주는데, 무용수는 <그림 7>의 점선으로 표기된 것과 같은 가상의 원을 그리며 동작을 시행한다. 루프형식에 있어서 중요한 것은 하나의 순환 고리로 연결되기 위해 각각의 루프들의 움직임 시작과 끝 지점의 위치, 그리고 그 지점들에서의 동작의 형태가 동일해야 한다는 점이다. 그렇기 때문에 이 장면에서 모든 시퀀스의 무용수 움직임은 항상 <그림 7> 점선의 시작위치에서 만세동작으로 시작해서 시계방향으로 돌아 그 자리 직전 동작으로 끝을 맺는 것으로 의도적으로 편집



<그림 7> 「폭포」의 루프적 시간성

21) 루프(loop): 컴퓨터 프로그램 중에서 되풀이해서 실행할 수 있도록 되어 있는 일군의 명령, 또는 전자음악에서 반복 가능하도록 제작된 음악샘플, 컴퓨터 게임에서 캐릭터가 무한반복 할 수 있는 기본 움직임 시퀀스 등 연속적인 수행을 매끄럽게 만들어 낼 수 있는 최소한의 형식.

22) Scott deLahunta(2004), Choreography, performance and multimedia: where contemporary dance and technologies overlap, 『한국무용학회지』4(1), p. 15.

되어 있다. 또한 관객이 어떤 시점에서 상호작용을 하건 반드시 그 시퀀스가 다 끝나고 난 다음에야 다음 시퀀스로 넘어간다. 그래야만 무용수가 원의 궤적을 지속적으로 그리는 것 같은 매끄러운 합성이 이루어질 수 있기 때문이다. 이러한 루프형식의 조건들의 충족을 통해 이 장면의 시간은 6배수로(각 시퀀스가 6초씩이므로) 무한히 확장된 시간성을 드러낼 수 있게 된다.

이 장면에서 관객은 마우스로 상호작용하지 않으면 무용수가 같은 동작으로 계속 원을 그리며 뱅뱅 도는 것을 보게 된다. 사실 이것은 6초간의 S_1 장면이 무한 반복되는 것을 보게 되는 것이지만, 루프형식의 매끄러운 합성은 관객이 계속 새로운 시간이 생산되는 것 같은 환영적인 시간성을 지각하게 한다. 그리고 관객이 어느 시점에 마우스를 클릭하느냐에 따라서 $S_1 \sim S_5$ 의 시간은 $S_1 + S_2 + S_3 + S_4 + S_5$ 로 이루어진 30초의 시간으로 지각될 수도 있고, $S_1... + S_2... + S_3... + S_4... + S_5...$ 와 같이 그 조합에 따라 더욱 유동적인 시간성을 가질 수도 있게 된다.

루프 형식은 불연속적이고 이질적인 몽타주가 아닌 완벽한 합성을 통해 원본의 시간을 무한복제, 편집, 재구성한다. 루프형식은 관객이 어디서부터 어디까지가 실제의 시간이고 어디서부터 어디까지가 환영의 시간인지 구분할 수 없게 한다.

3. 상호작용

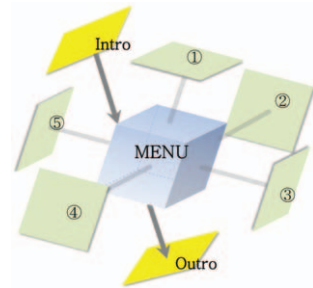
작품 「폭포」에 나타나는 신체, 시공간의 변형과 확장은 엄밀히 말해 안무가가 짜놓은 프로그램의 구조 안에서만 이루어지고 있지만 이를 실현시키고 완성시키는 것은 관객과의 상호작용을 통해서만이 가능하게 된다. 특히 이 작품은 하나의 게임 형식을 표방함으로써 적극적인 상호작용적 참여를 유도하고 있다.

작품에서는 가장 두드러지는 게임 형식은 하나의 메뉴를 통해서 원하는 장면으로 들어갈 수 있도록 설계해 놓았다는 점이다. <표 1>의 MENU에 첨부된 이미지와 같이 정육면체로 각 면마다 5개의 장면을 상징하는 이미지들로 구성되어 있고 나머지 한 면은 아우트로를 상징한다. 이 육면체는 관객이 마우스로 건드려 회전력을 주면 수평축을 중심으로 회전하도록 되어 있다. 또한 원하는 장면에서 회전을 멈추게 하여 클릭하면 해당 장면으로 바로 이동할 수 있도록 되어 있어 즉각적

이고 역동적으로 관객의 행위에 피드백을 제공한다. 이러한 점에서 이 메뉴는 일종의 ‘그래픽 사용자 인터페이스(graphical user interface, GUI)’²³⁾로서 이 작품의 상호작용에 주요한 근간이 되고 있다.

「폭포」는 이 GUI 메뉴를 통해 관객이 어떻게 상호작용하느냐에 따라 ‘하이퍼텍스트(hypertext)’ 적인 작품 형태를 띠게 된다. 이 디지털 매체의 하이퍼텍스트적인 속성은 「폭포」에서 GUI를 통한 ‘가지형 상호작용(branching-type interactivity)’²⁴⁾ 방식의 작품구조 속에서 보다 구체화 된다. 이 작품에서 드러나는 가지형 상호작용의 구조를 도식화 해보면 <그림 8>과 같다.

「폭포」의 관객들은 인트로에서 메뉴를 거쳐 아웃트로로 가는 큰 구조의 틀 안에 갇혀 있다. 그러나 그 가운데 ①~⑤의 장면으로 가는 것에는 어떠한 정해진 순서나 제한이 없기 때문에 관객의 선택에 따라 각기 다른 가지(branch) 구조를 만들며 감상할 수 있게 된다. 이 같은 가지 형태는 「폭포」가 ‘Director’²⁵⁾라는 소프트웨어로 제작되었기 때문인데, ‘Director’ 자체가 기술적으로 ‘하나의 작품 안에 드러나는 이미지, 음악, 동영상 등의 소스들을 별개로 저장해 놓고 관객이 그것을 실행시킬 때 정해진 규칙에 따라 실행할 수 있도록 편집할 수 있는 프로그램’²⁶⁾이



<그림 8> 「폭포」의 인터페이스를 통한 ‘가지형 상호작용’ 구조

23) 그래픽 사용자 인터페이스(graphical user interface)는 하나의 이미지가 인터페이스 기능을 수행하는 것으로, 예를 들어 “지우기”라는 컴퓨터 명령을 사용자가 마우스로 해당 파일을 클릭하여 쓰레기통 모양의 아이콘에 가져가는 동작으로 바꿈으로써 사용자의 신체적 움직임을 극대화시키는 형태를 지칭한다. 마이클 하임(1997), 『가상현실의 철학적 의미』(서울: 책세상), p. 237.

24) ‘가지형 상호작용’은 메뉴기반(menu-based) 상호작용’ 이라고도 불리는데, 사용자가 방문할 수 있는 모든 가능한 프로그램 안의 객체들이 가지가 무성한 나무의 구조를 형성하고 있는 프로그램을 가리킨다(레프 마노비치(2004), p. 82).

25) ‘Director’는 어도비 매크로미디어(Adobe Macromedia)사의 멀티미디어 제작 프로그램으로, 플래시(Flash), CD, DVD, 게임 등 인터넷과 다양한 디지털 매체를 위한 멀티미디어 콘텐츠를 만드는 고급 소프트웨어이다. Adobe 홈페이지 참조, http://www.adobe.com/kr/macromedia/proom/pr/2004/director_announce.html

26) 레프 마노비치(2004), p. 74.

기 때문이다. 이로써 「폭포」는 뺏어나갈 수 있는 많은 가지의 경우를 모두 가정하여 작품 데이터 안에 전부를 미리 저장해 놓을 필요 없이, 안무가가 원하는 기본적인 체계가 저장된 프로그램과 이에 사용되는 기본적인 미디어 소스들만을 데이터화 해 놓음으로써 하이퍼텍스트적인 작품의 형태를 만들어 낼 수 있게 된다.

「폭포」의 하이퍼텍스트적인 작품 형태는 ‘게임’이라는 놀이형태로 포장되어 있는데, 이것은 안무가가 정한 폐쇄적 구조 내에서 관객에게 최대한의 적극적인 상호작용의 동기를 부여하기 위한 장치로 해석할 수 있다. 로드는 「폭포」의 전개방식을 게임과 유사한 형태로 제시함으로써 하이퍼텍스트 구조의 내부요소들 간의 타당성이나 관계적인 논리를 부여하고자 한다. 예술적인 목적의 작품에서는 조금 다른 방식으로 구성되겠지만, 일반적으로 보통 게임프로그래머들은 다음과 같은 세 단계²⁷⁾의 논리를 따른다. 첫째, 흥미단계(the attraction level)로 참여자가 점차 흥미를 가지고 서서히 게임 환경과 규칙에 적응할 수 있도록 하며, 둘째 관여단계(the engagement level)에서 사용자가 게임에 참여하여 좀 더 빠르고 능숙하게 액션을 실행할 수 있도록 한다. 그리고 셋째, 경험단계(the experience level)에서 보다 복합적으로 호기심과 흥미를 지속시킬 수 있도록 한다. 이 같은 게임의 논리는 참여자가 게임을 종료시키지 않고 계속 상호작용에 참여할 수 있도록 만들기 위해 단계적인 자극이 필요함을 지적해 주고 있다.

같은 맥락에서 「폭포」에서도 단계적이진 않지만 관객의 상호작용을 지속시키기 위한 흥미요소들을 배치해 놓고 있다. 첫째, 먼저 관객이 직접 행동으로 개입할 수 있는 상호작용을 매 장면마다 조금씩 변화시켜 제시하며, 미션을 제시하고 이를 완수함으로써 한 장면을 마무리 할 수 있도록 한다. <표 1>의 <장면 1>에서 클릭을 하여 무용수의 점프를 반복 수행시킬 수 있게 한다거나, 무용수 이미지를 일종의 아케이드 게임(arcade game)²⁸⁾ 형식에 대입하여 총 쏘기 게임과 같은 간단한 구

27) Johannes Birringer(2008), p. 191.

28) 아케이드 게임(arcade game)은 북아메리카 지역에서 아케이드(지붕 덮인 상가 밀집지구)에 주로 오락장(Game Center)이 자리 잡고 있던 데에서 유래한 말이다. 대개 동전을 넣고 게임을 즐기는 형태를 취하는 오락장은 특성상 고도의 집중을 요구하는 게임보다 간단한 여흥거리가 될 만한 게임을 주로 비치했다. 따라서 아케이드게임은 배우는 데 시간이

조를 제시한 것, <장면 2>에서 영상들을 클릭하여 동시적으로 또는 파편적으로 무용수의 움직임에 관찰할 수 있도록 한 것, <장면 3>의 경우 관객이 마우스를 이용해 무용수의 움직임 루프를 조합해 나갈 수 있도록 한 것, 또한 <장면 4>에서 마우스의 위치에 따라 작은 수조의 영상들이 생기거나 게임방식으로 미션을 제시하여 몇 개의 영상들을 위쪽으로 올려 보냄으로써 장면을 마무리할 수 있도록 한 것, 그리고 <장면 5>에서 제시된 공간 안에 무용수를 자유롭게 배치하며 하나의 군무형태를 만들어 나갈 수 있도록 한 것, 이 모두가 일정한 미션을 제공하고 이를 완수하여 관객으로 하여금 성취감을 느낄 수 있도록 하는 구조를 취하고 있다. 또 모든 장면을 다 보고난 이후에야 아우트로로 들어 갈 수 있다는 제약을 둔 것도 관객의 상호작용적 참여를 독려시키는 요인 중 하나이다.

둘째는 미약하나마 서사적인 전개를 제시하고 있다는 점이다. 이는 인트로와 아우트로의 서사적인 연결을 의미하는데, 작품을 감상하는 동안 관객은 각장의 장면들이 물에 관련된 내용들을 표현하고 있다는 사실 외에 어떠한 구체적인 연결고리를 찾지 못한다. 각 장면에 붙여진 이름들(Play, Life, Tears, Touch, Nature)도 작품 속에서는 관람자에게 제시되지 않고 있다.²⁹⁾ 그러나 모든 장면의 미션을 완수하고 마지막 아우트로를 보게 되면 이 모든 장의 서사적 타당성이 설명된다. 아우트로에서는 바닷가에서 무용수가 각 장면을 구성하는 모든 움직임 모티브들을 연속적인 춤으로 보여준다. 즉 인트로와 아우트로가 이 작품의 전체적인 서사의 틀을 이루며, 이로부터 각 장면의 모티브들이 출발하고 있음을 관객은 모든 미

걸리지 않고 진행이 단순하여 초보자도 쉽게 도전할 수 있으며, 게임의 진행에 오랜 시간이 걸리지 않는 종류가 주종을 이루었다. 아케이드게임의 흥행작으로는 엄청난 인기를 모은 테니스 게임 풍(Pong)이 있으며, 대표적인 일본의 게임개발사인 닌텐도(Nintendo) 등도 모두 아케이드게임으로 업계에 발을 들여놓았다(찰리 기어(2006), 『디지털 문화』(임산 역), 서울: 루비박스, pp. 245-248, 네이버 백과사전 ‘아케이드 게임’ 참조, <http://100.naver.com/100.nhn?docid=774854>).

29) 작품을 다운로드 받으면 미디어 파일과 실행파일이 제시된다. 각 장면의 명칭은 안무가가 각 장의 데이터들을 구분하기 위해 미디어 파일들을 해당 주제에 맞게 개별폴더로 묶어 놓았는데, 그 폴더명으로부터 가져와 연구자가 명기해 놓은 것이다. 그렇기 때문에 일반적으로 실행파일만 열어서 작품을 감상하고 종료하면, 각 장면의 명시적인 주제들을 파악하기 어렵다.

션을 다 수행하고 나서 획득할 수 있게 된다.

컴퓨터 인터페이스를 통한 관객의 상호작용적 참여는 관객에게 ‘분산적인 몰입’³⁰⁾의 지각경험을 불러일으킨다. 벤야민(W. Benjamin)은 『기술복제시대 예술작품 *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*』(1938)에서 영화매체의 등장으로 예술작품에 대한 지각이 ‘관조적 침잠’에서 ‘정신 분산적’으로 변화한다고 지적한 바 있다. 그의 지적은 영화가 스크린을 통해 영화관이라는 대중적 공간에서 집단적으로 수용되며, 몽타주로 이루어진 움직이는 이미지와 이질적인 매체적 시공간을 관객들에게 경험하게 함으로써 충격적인 ‘촉각성’과 ‘분산적’인 지각을 불러일으킴을 뜻한다. 반면 디지털 매체에 의해 「폭포」는 ‘관조적 침잠’이라는 전통적 예술수용 방식과 ‘정신분산’이라는 영화적 지각방식이 혼재된 ‘분산적 몰입’이라는 새로운 지각적 수용의 틀 안에 놓여 있게 된다.

이는 ‘웹 댄스’라는 작품의 형식이 밀폐된 영화관이 아닌 개인이 선택한 공간에서 자유롭게 이미지를 조작할 수 있는 환경으로 제시된다는 점에서 출발한다. 웹 댄스를 바라보는 관객이 컴퓨터 스크린 앞에 앉아 모니터를 통해 춤 작품을 감상한다는 점에서 ‘관조’라는 전통적인 맥락을 따르고 있으면서도, 게임이라는 형식에 의해 강화된 오락적 참여의 측면은 분산적인 지각의 방식을 더욱 독려하도록 한다. 「폭포」는 일련의 선형적인 구조로 흘러가지 않고, 매번 흐름을 멈추고 관객의 상호작용을 기다린다. 그 때마다 관객들은 GUI를 통해 스스로 선택한 방식으로 작품을 경험해 나가며, 작품 중간 중간 그 어느 때라도 기능키를 통해 매체현실 밖으로 빠져나와 작품을 조작하는 방법을 익히거나, 메뉴로 돌아가거나, 종료시킬 수 있다. 관객은 작품 앞에서 수동적으로 관조하기만 해서는 안 되며, 작품을 완성해 나가기 위해 적극적으로 작품에 개입하게 된다. 이러한 상호작용적 환경은 관객 스스로의 신체적 행위에 의해 작품을 경험하게 함으로써, 예술적 수용과 지각의 영역을 ‘시각적 관조’에서 시각과 촉각에 기반을 둔 ‘공감각적 몰입’의 영역으로 확장시키고 있다.

30) 심혜련(2006), 『사이버스페이스 시대의 미학』(경기도: 살림), p. 76.

IV. 결론: 총체정보예술로서 무용

신체, 시공간, 상호작용의 세 요소들을 통해 작품「폭포」를 논의 한 결과, 웹 댄스의 디지털 매체성은 ‘웹’을 기반으로 한다는 것, 즉 ‘디지털 정보로 존재한다’는 가장 본질적인 속성에서 비롯됨을 알 수 있다. 관객이 클릭하기 전까지 춤은 체현되지 않은 가상적인 실재로 존재한다. 관객의 선택과 상호작용을 통해 완결될 수 있는 정보작품은 춤추는 신체와 시공간의 모든 실재성을 수(digit)로 흡수시켜 버림으로써 다양한 조합과 변형, 확장을 가능하게 하는 것이다.

「폭포」에서 무용수의 신체는 영상 속에 존재하는 ‘이미지 신체’로서 카메라 기술과 편집에 의해 파편화 되었다. 이미지로 매개된 신체성은 안무가의 선택과 관객의 기호에 따라 매끄럽게 변형되고 합성을 거듭하게 되면서 점차 무용수의 원본으로부터 멀어진 하나의 픽셀과도 같은 실재가 된다. 또한 ‘웹’이라는 가상공간 속에 존재하는 「폭포」는 스크린 창을 통해 자신의 공간성을 부여받을 수 있었다. 그리고 그 스크린 공간은 다른 이미지 공간프레임의 합성에 의해 복수적인 공간 층위를 지닐 수 있으며, 공간이란 다양한 이미지 모듈의 조합에 의해 이루어지는 유체건축적인 공간이 된다. 가상공간 속에 정보로 존재하는 「폭포」는 루프형식을 통해 압축된 시간성과 무한 확장되는 시간성을 동시에 획득할 수 있다. 작품에서 주어진 시간은 안무가가 전제한 모듈적인 시간이며, 동시에 관객이 상호작용하여 만들어가는 시간이 된다. 이 같은 신체와 시공간의 유동성은 최종적으로 관객과의 상호작용에서 완수되었다. 작품 「폭포」는 잠재적인 상태로 존재하며 상호작용 없이는 그 어떤 외재적인 결과를 이끌어 낼 수 없다. 관객은 게임형식에 의해 제시되는 흥미요소와 ‘가지형 상호작용’에 의해 하이퍼텍스트적 작품구조를 분산적으로 몰입하게 된다.

모든 요소를 숫자로 일원화하는 디지털 매체의 속성은 결국 무용수의 신체와 시공간의 자유로운 조작과 호환 또는 통합을 추구할 뿐만 아니라 예술양식의 형식을 ‘총체예술(Gesamtkunstwerk)’의 형태로 나아가도록 한다. ‘19세기 작곡가 바그너(R. Wagner)가 미래적인 통합적 예술(collective art-work)을 점치며 오페라

를 중심으로 한 예술의 통합을 제안한 이 예언³¹⁾은 디지털 시대 ‘총체정보예술(Gesamtdatenwerk)’로 이어진다. ‘가상성(virtuality)에 기반을 둔 새로운 시공간의 구축, 예술가가 구축해 놓은 공간 속에서의 수용자의 참여를 특징’³²⁾으로 하는 총체정보예술은 신체, 시공간, 상호작용의 요소들을 통해 논의한 웹 댄스의 예술형식과 매체특성에 일치한다. 「폭포」를 통해 살펴 본 웹 댄스는 단순히 춤 영상을 온라인 파일로 업로드 혹은 배포하는 차원에 머무는 것이 아니라 무용과 댄스 필름, 디지털 온라인 게임이라는 구체적인 개별 예술형식들이 결합된 결과물임을 알 수 있다. 이는 춤 안무와 컴퓨터 애니메이션, 디지털 영화의 표현방식이 공존함으로써 무용창작과 수용 과정의 존재론적 미학적 의미변화를 초래하였다. 일방적 전달과 수동적 감상은 상호작용적 창작과 수행적 참여라는 디지털 미학을 완성하고 있는 것이다. 예술이 고유한 아우라를 가지고 하나의 독자적인 장르로서 타 예술과 변별됨을 통해 정의되던 것과 정 반대로 디지털 매체를 통한 무용예술의 매개는 바그너의 예견과도 같이 디지털 정보로서 모든 인접예술과의 통합을 이룩하고 있는 것이다.

본 연구는 잘 알려지지 않는 작가의 작품을 선정하여 논의함으로써 해석의 주관성에 대한 연구의 제한점이 있었다. 그럼에도 불구하고 「폭포」는 디지털댄스 중에서도 온라인상에만 존재하는 ‘웹 댄스’라는 독창적 양식의 사례를 대표하는 작품으로 다양하게 논의되고 있는 디지털 댄스에 대한 개념적 이해를 부분적으로나마 명료히 해줄 중요한 작품이라 생각한다. 본 연구에서 살펴본 매체미학적 논의를 통해 웹 댄스라는 새로운 무용형식에 대한 이해와 후속연구가 더욱 활성화되기를 기대해본다.

■참고문헌

기어, 찰리(2006). 『디지털 문화』. 임산(역). 서울: 루비박스.
드 메르디외, 플로랑스(2005). 『예술과 뉴 테크놀로지』. 정재곤(역). 경기도: 열화당.

31) 랜덜 패커, 켄 조던(ed.)(2004), pp. 52-60.

32) 심혜련(2006), pp. 107-108.

마노비치, 레프(2004). 『뉴미디어의 언어』. 서정신(역). 서울: 생각의 나무.

벤야민, 발터(2007). 『기술복제시대의 예술작품/사진의 작은 역사 외』. 최성만 (역). 서울: 도서출판 길.

심혜련(2006). 『사이버스페이스 시대의 미학』. 경기도: 살림.

알터, J. B.(1997). 『무용: 그 실제와 이론』. 김말복(역). 서울: 예전사.

정동암(2007). 『미디어 아트, 디지털의 유혹』. 서울: 커뮤니케이션 북스.

패커, 랜덜 & 캔 조던(ed)(2004). 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』. 서울: nabi press.

하임, 마이클(1997). 『가상현실의 철학적 의미』. 여명숙(역). 서울: 책세상.

Biringer, Johannes(ed).(2002). Dance and Media Technologies. *PAJ*, 70: 84-93.

deLahunta, Scott(2004). Choreography, performance and multimedia: where contemporary dance and technologies overlap. 『한국무용학회지』 4(1): 11-17.

Diamond Dance 홈페이지, <<http://www.diamonddance.co.uk/biography.html>, 2012. 12. 1>

Adobe 홈페이지, <http://www.adobe.com/kr/macromedia/proom/pr/2004/director_announce.html, 2012. 12. 5>

Dance & Technology Zone, <<http://www.art.net/~dtz/scott2.html>, 2012. 12. 8>

Richard Lord 홈페이지, <<http://www.richardlord.net>, 2012. 12. 1>

네이버 백과사전, <<http://100.naver.com/100.nhn?docid=774854>, 2012. 12. 5>
<<http://www.shiftwork.org.uk/motionstudies/essay.htm>, 2012. 12. 1>

The Capture Installations Tour, <http://www.capturenet.org.uk/archive/capture_installations/works.html, 2012. 12. 5>

논문투고일	2013년	1월	15일
심사일		1월	16일
심사완료일		1월	20일

www.kci.go.kr

Digital Mediality in Web Dance

Lee, Jisun

Lecturer, Dept. of Dance

Ewha Womans Univ. and Chung-Ang Univ.

This study aims to examine the creation of dance work according to utilization of media, feature and changes of acceptance process, focusing on the work classified as the dance form of web dance among recent digital utilization trend of dance. This study is applied with the perspective that perception of dance movement is achieved by 'interaction' with audience and physical factor of 'space and time' and 'body' of dancer. It becomes the framework of analysis discussing perceptual change of recipient and form of arts according to mediality by digital media.

As a result of discussing a work, *Waterfall* through 3 elements of body, time and space, and interaction, it was found out that digital media of web dance originates from the most essential attribute that the work is based on 'web', that is, 'it exists in digital information'. That is, dance exists just as virtual existence that is not embodied yet. Information work that can be completed through interaction and selection of audience enables various combinations, modification and expansion by absorbing all substantiality of time/space and dancing body as digit.

The body of a dancer in the work *Waterfall* was fragmented into 'image body' that exists in the media by camera technology and editing. Corporeality carried into image is smoothly modified according to the selection of choreographer and tastes of audience and repeats composition, resulting in existence like one pixel which gradually became estranged from the original version of dancers. In addition, *Waterfall* that exists in the virtual space of 'web' can be given with her own extensivity through the screen window. Screen space can have multiple space layer by combination of space frame of various image modules. *Waterfall* that exists in virtual space as an information can obtain the temporality compressed through loop form as well as the temporality expanded infinitely. The time given in the work is the

www.kci.go.kr

modular time premised by choreographer and becomes the time created with interaction with audiences at the same time. Liquidity of time and space as well as body is ultimately completed by interaction with audience. *Work Waterfall* exists in potential status and cannot guide any explicit results without interaction. Audience is immersed in hypertext work structure dispersively by 'branching-type interactivity' and interest element presented by game form.

'This prophecy of composer, R. Wagner, predicting future collective art work and proposing the combination of arts focusing on arts' leads to *Gesamtdatenwerk* of the digital times. This *Gesamtdatenwerk* characterizing participation of recipient in the space constructed by artists as well as construction of new time and space based on virtuality, coincides with the feature of media and art form of web dance discussed through elements of interaction, time and space, and body.

keywords: digital dance(디지털 댄스), media aesthetics(매체 미학), tactility(촉각성),
Gesamtdatenwerk(총체 정보 예술), Richard Lord(리처드 로드)