



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

정 정 주 교수 지도  
석사학위 청구논문

연극의 가상 체험에 대한  
미디어 표현연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2022

성신여자대학교 대학원

조소과

공 은 태

연극의 가상 체험에 대한  
미디어 표현연구

- 본인 작품을 중심으로 -

정 정 주 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2022년 5월

성신여자대학교 대학원

조소과

공 은 택

# 인 준 서

공은택의 석사학위 논문으로 인준함

2022년 5월

심사위원장 장은희



심사위원 정정주



심사위원 김성복



성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 본인의 2020년부터 2021년까지 작업한 작품을 중심으로 분석하고 연구한 결과 보고이다. 본인은 연극 활동을 통한 가상 체험을 기반으로 디지털 이미지의 표현방식을 빌려 작품으로 표현한다.

본인은 연극 활동을 통해 극을 직접 만들고 연기하면서, 특히 연기자로서 무대 위에 섰을 때 몸으로 직접 느낀 빛을 주목하게 된다. 연극에서 조명의 빛은 무대를 밝히는 효과와 더불어 관객석과 무대를 구분하고 관객과 연기자가 무대 위 상황에 몰입하게 만들었다. 본인은 눈을 통해 빛이 만들어낸 가상의 공간을 인식하며, 극에 몰입하는 과정에서 가상의 인물, 가상의 인물을 연기하는 연기자로서 두 가지 시점을 갖게 된다. 이를 작품에서는 빛을 받아들이는 신체기관인 눈을 구로 상징화 하여 디지털이미지와 실제 오브제로 표현한다.

연기자와 관객간의 공감각적 상호작용이 발생하는 연극에서 공연 사운드와 이미지는 연기자와 관객에게 청각과 시각 감각을 요구하며, 무대가 만들어내는 가상에 몰입하게 한다. 작품을 통해 본인이 연기자로서 무대에 몰입했던 과정을 사운드와 프로젝션 영상 이미지를 활용한 공감각적 연출방식을 사용하여 관객의 몰입을 유도 한다.

연극은 암전 상태에서 빛으로 무대를 밝히며 극을 만들고, 다시 암전의 상태로 돌아간다. 이는 미디어매체가 블랙스크린을 통해 빛으로 가상 이미지를 나타내고 사라지게 하는 모습을 떠올리게 했다. 본인은 프로젝션과 렌티큘러 프린팅의 재료적 특징을 활용하여 가변적으로 변화되는 빛의 환영을 통해 작품으로 표현한다.

본인의 작업을 분석한 본 논문은 위와 같은 과정을 바탕으로 총 3장으로 구성된다.

제 I 장 서론에서는 본인 작업의 연구목적, 연구방법을 서술하였다.

제 II 장 본론에서는 첫째, 무대에서 감각한 빛, 공감각적 무대의 소리와 이미지, 무대의 가변적 특징으로 바뀌는 환영 이미지를 중심으로 작품 형성 배경을 서술하였다. 둘째, 본인의 작품에서 이미지와 오브제로 나타나는 구를 눈으로 상징하고 관객이 작품을 직접 체감할 수 있도록 공감각적 연출 방식 사용하고 가변적으로 바뀌는 환영 이미지를 중심으로 작품 표현 방법을 나타내었다. 셋째, 작품 분석에서는 개별 작품에 대한 과정과 기법, 제작 의도를 분석하여 기술하였다.

제 III 장 결론에서는 본 논문의 내용을 정리하여 본인의 향후 작업 방향을 모색하였다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 작품 형성 배경 .....	3
1) 무대에서 빛을 감각하는 눈 .....	4
2) 공감각적 무대에서 소리 .....	6
3) 가능성의 무대에서 환영 이미지 .....	8
2. 작품 표현 방법 .....	10
1) 미디어 매체로 표현되는 눈 .....	10
2) 사운드와 빛을 이용한 공감각적 연출 .....	12
3) 가변적 환영 이미지 .....	13
3. 작품 분석 .....	16
III. 결론 .....	34

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

- 【작품1】 < Planet's Eyes >  
유리구슬, 스크린 패드, 폼보드 박스, 43 × 30 × 30cm, 2021 ..... 14
- 【작품 2】 < Organism Pixel >  
단 채널 비디오, 프로젝션, 컬러, 무음, 7분, 2020 ..... 16
- 【작품3】 < Dimension Cherry >  
2채널 비디오, 65인치 모니터 2개, 컬러, 사운드, 4분, 2021 ..... 19
- 【작품4】 < Midline Selection >  
단 채널 비디오, 65인치 모니터 1개, 컬러, 무음, 3분, 2021 ..... 22
- 【작품4】 < A\_symmetric Sound >  
단 채널 비디오, 프로젝션, 레이저 스피커, 컬러, 사운드,  
3분, 2021 ..... 24
- 【작품6】 < I >  
렌티큘러 프린트, 300 × 32 cm, 2021 ..... 27
- 【작품7】 < Rubinstein's dance >  
단 채널 비디오, 프로젝션, 거울 필름, 무음, 1분 40초, 2021 .... 29

## 도 판 목 록

【도판 1】 에이블톤 라이브 (Ableton Live) 작업 과정 예시 이미지, 2022,  
본인 소장.

【도판 2】 렌티큘러 프린팅 레이어 작업 과정 예시 이미지, 2022, 본인  
소장.

## I. 서론

디지털미디어의 비약적인 발전으로 인해 오늘날 현대인들은 디지털 기술과 네트워크가 만들어낸 가상 안에서 새로운 환경을 목격하고 있다. 미디어는 스크린을 통해 일방적으로 정보를 송출하는 것을 넘어 가상의 공간 안에서 소통하고 체험하는 장으로 인간을 유도하고 있다. 인간의 신체는 가상과 매개되는 중요한 역할을 하며 가상은 신체의 표면으로 감각된다. 본인은 신체의 표면으로 감각되는 가상으로서 연극 무대의 가상공간의 체험을 이야기 한다.

본인은 연극 활동을 통해 배우, 연출자, 스텝의 역할을 수행했다. 특히 본인이 무대 위 연기자로서 신체로 가상을 체험한 경험은 작품을 표현하는데 가장 중요하게 작용하였다. 연기자로서 가상의 무대에서 가장 중요하게 감각된 것은 빛이다. 조명은 무대를 밝히는 가시적인 효과와 더불어 무대와 관객석을 빛의 공간과 어둠의 공간으로 차단함으로써 공간을 가상의 빛이 발현하는 공간, 그리고 그 빛을 수용하는 공간으로 나눈다. 이는 연기자에게 무대의 환경을 실제로 감각 하게 하고 관객에게 극 중 상황에 몰입하게 만드는 효과가 있음을 발견하였다. 본인은 연극에서의 빛은 가시적인 기능을 넘어 무대라는 공간을 가상의 이미지로 그 의미를 만든다는 점에서 눈은 그 중요성을 갖는다는 것에 주목한다. 본인은 눈을 통해 가상의 공간에 몰입하면서 동시에 가상의 공간임을 인식하는 과정에서 본인 스스로를 다시 바라보는 두 개의 시점을 갖게 된다. 이를 통해 본인은 가상의 공간에서 주체적으로 자신을 바라보는 태도를 요구하며 또 다른 나를 바라보기를 제시하고자 한다.

또한, 배우와 관객간의 공감각적 상호작용이 발생하는 연극 무대 공간은

소리와 빛의 이미지를 통해 관객에게 새로운 미적 경험을 제공한다. 무대에서 발생하는 소리가 주는 울림과 환영의 이미지는 연극에서 관객에게 정서적 반응을 이끌어 낼 수 있다. 본인은 공감각적 표현을 통해 관객의 참여를 유도함으로써 정서적 몰입을 높일 수 있음을 작품 연출로 통해 드러낸다.

마지막으로 연극은 암전 상태에서 빛으로 환영을 만들고 다시 암전 상태로 돌아가는 특징이 있다. 이는 미디어매체의 블랙스크린과의 유사한 지점을 갖고 있음을 발견하였다. 무대는 열린 가능성의 공간이자 가변적 특성을 가지고 있음을 이야기 하며 이에 따라 가상의 빛이 생성하는 환영 이미지의 생성과 소멸을 반복하는 것으로 가변적 특성을 주목한다.

본 논문은 위의 내용을 바탕으로 본인의 연극 가상의 체험에 있어 중요한 지점을 갖는 감각을 작품 형성 배경을 통해 설명하고, 이를 디지털 형식으로 대체 시키는 과정을 작품 표현 방법을 통해 서술하고자 한다.

## II. 본 론

### 1. 작품의 형성배경

현대인들의 삶에 디지털이 깊숙이 자리하면서 현실과 가상의 세계를 이분법 적으로 나눌 수 없이 두 세계는 더욱 촘촘히 얽혀있다. 미디어매체의 발전과 네트워크 정보화의 과정을 통해 디지털 가상공간이 빠르게 확장되면서 가상은 이미 우리의 일상 속에서 익숙하게 경험하고 있다.

가상현실은 컴퓨터 프로그램으로 구축한 디지털 가상의 세계에서 사람이 실제와 같은 체험을 할 수 있도록 하는 최첨단 기술로 생각해 사이버공간(cyberspace) 즉, 비물질적인 디지털 공간에만 국한 되어 있다고 생각하지만 가상현실(Virtual Reality) 단어의 기원은 프랑스 극작가, 시인, 배우이자 연출가인 앙토냉 아르토가 그의 저서 <연극과 그 이중>에서 관객을 몰입시키는 극장을 묘사하면서 ‘가상현실공간’이라는 표현을 사용한 데서 비롯한다.<sup>1)</sup> 앙토냉 아르토는 “연극에서 중요한 것은 말과 제스처와 표현의 형이상학을 창조하는 일<sup>2)</sup> 이라고 말하며 연극성을 부각시키기 위해 다양한 연극 요소들이 가진 원초적 특징들에 집중했으며, <sup>3)</sup> 연극이 재현이 되지 않고 삶 자체가 되기를 바라며 배우, 의상, 무대장치, 조명 등의 공연 요소가 감각적인

---

1) 현재의 ‘가상현실’ 의미와 가까운 ‘인공 현실(artificial reality)’이라는 단어는 1970년 대에 첫 세대 가상현실 연구가 중 하나인 마이런 크루거(Myron Krueger)에 의해 만들어졌다. 그 후 1980년대 후반에 미국의 컴퓨터 과학자인 재런 러니어(Jaron Lanier)에 의해 현재의 가상 현실 개념을 뜻하는 단어인 ‘버추얼 리얼리티’가 널리 쓰이게 되었다. 위키백과, “가상현실” [https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EA%B0%80%EC%83%81\\_%ED%98%84%EC%8B%A4&oldid=32575769](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EA%B0%80%EC%83%81_%ED%98%84%EC%8B%A4&oldid=32575769) (2022.05.03.)

2) Antonin Artaud. 박형섭 역 『잔혹연극론(Le Theatre et son diable)』 서울: 현대미학사, 2004, p132

3) 전세미, 『포스트드라마에서 극 공간과 관객의 상호작용 연구』, 한양대학교 대학원 석사학위 논문 2020, p.1

물성과 몸과 힘을 지닌 실재가 되기를 바랐다는 점에서 아토티는 현대 연극, 그중에서도 특히 몸 연극의 시발점이자 지평이라고 할 수 있다.<sup>4)</sup>

본인은 학부시절 연극 동아리를 5년간 활동하며 배우, 연출가, 스텝(조명감독, 무대감독, 음향감독)의 역할을 수행하면서 무대에 오르기도 하고 극을 직접 만들었다. 이를 계기로 연극은 무대를 통해 발현되는 가상의 영역이자 동시에 신체로 감각되는 실제 공간임을 인식하게 되었고 특히 본인은 연기자로서 연극의 가상무대에서 몸으로 직접 부딪힌 경험에 의해 가상공간은 더욱 선명하게 체감되었다.

연극을 통한 가상을 이야기 할 때 본인은 체험을 중요시한다. 체험이란, 우리의 신체가 세계를 경험한다는 것을 의미로서 공간을 체험하는 것은 신체를 통해 환경을 지각하고, 인지하고, 행위하는 일련의 상호작용 과정을 의미하는 것이다.<sup>5)</sup>

본인은 연극을 통해 신체로 감각한 가상의 체험을 디지털 이미지를 이용해 재구성하는 과정에서 가장 중요시 되는 요소를 세 분류로 나누어 분석하고자 한다.

## 1) 무대에서 빛을 감각하는 눈

본인은 연극 무대에서 배우로 활동한 경험이 있다. 대본을 통해 극을 분석하고 연기자를 구체화 시키면서 연기자는 본인의 몸을 통해 점점 현실로 구축되었다. 본인은 가상의 연기자로 전이되는 과정에서 빛을 감각하게 되었다. 여기서 빛은 조명이 내뿜는 광선과 조명이 만들어 내는 빛의 공간을 의미한다.

---

4) 김혜진 『댄스시어터의 몸 구현-메트로 폰티의 현상학을 중심으로』 한국예술종합학교 연극원 석사학위 논문 2007, p.32

5) 하은경, 『디지털 미디어에 의한 공간체험의 몰입구조에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2010 p.44-45

조명은 무대와 객석 사이에 위치하고 무대를 향해있다. 무대 위 본인은 빛을 전면으로 맞았다. 강한 열기가 피부에 와 닿을 만큼 강한 빛의 조명은 본인의 눈을 통해 들어오고 태양을 본 후 빛의 잔상이 아른 거리는 것처럼 각각의 조명의 빛이 눈에 잔상으로 남았다. 연극의 극적 상황의 흐름에 따라 조명은 색과 밝기를 달리 하면서 눈엔 빛의 잔상이 중첩되었다. 본인은 이런 경험으로 인해 일상에서도 감각되는 빛의 잔상이 하나의 가상의 흔적처럼 느껴지게 되었다. 본인은 【작품 2】 Organism Pixel에서 나타나는 레이어(Layer)형식을 통해 이를 표현하였다.

조명은 무대를 가시적으로 보여주기 위한 수단으로 사용 된다. 동시에 외부의 관객석과 무대의 공간을 차단하여 배우를 무대라는 가상에 몰입하게 만든다. 몰입의 단계에선 빛을 수용하는 시각적 감각이 요구된다.

우리는 신체의 눈을 통해 사물과 환경을 관찰하고, 눈을 통해 본 이미지는 시신경을 통과하여 망막에 상이 맺히고 뇌를 통해 해석되며 실체가 아닌 이미지를 실제로 감각할 수 있다. 본인은 무대라는 빛의 공간에서 가상에 몰입하게 되었고 무대 위 극 상황은 현실과 같이 느껴지게 되었다.

눈은 세상을 관찰하며 자신을 둘러싼 환경을 파악하고 인지하는데 중요한 수단으로 사용된다. 본인은 가상을 인식하고 담아내는 눈이라는 감각기관을 형상화하여 작품 속에 반복적으로 드러낸다. 구는 이를 반영한다. 본인의 작품 속에서 구는 디지털이미지와 실제 오브제로 나타난다.

본인은 무대 위 연기자로 존재할 때 극의 상황인 가상에 몰입되지만 한편으로는 가상에 몰입한 자신을 또다시 인식하게 된다. 이를 통해 본인은 이중 시점을 갖게 되었다. 배우는 자신이 춤추는 것을 ‘인식하는’ 순간 스스로 관객이 되고, 자신이 ‘왜’ 춤추는 가를 아는 타자가 된다.<sup>6)</sup> 본인은 주체와 타자가 동시에 감각되며 새로운 중첩의 영역을 체감하게 되었다. 이는

---

6) 홍성희, 『연극적 이미지 창조와 가상현실-호모 인테르 문화 창조를 위하여』, 성균관대학교 일반 대학원 박사학위 논문 20078, p.61

퍼스펙티브(perspective) 즉, 본인을 바라보는 1인칭 시점과 3인칭 시점을 갖게 하였다. 이는 가상에 몰입해 종속되는 연극‘안에서’의 바라봄과 관조적 시점인 연극 ‘밖에서’의 바라봄을 의미한다. 이중시점은 양방향성을 띤 원형의 순환 형태로 밖과 안을 넘나든다. 실감하는 것, 현실과 가상이 납작하게 들러붙어 실제 라 착각하는 이유는 무엇인가? 가상 안에서 나는 누구로 정의할 수 있을까? 어떻게 가상이라는 환영이 만들어 지는가?라는 물음은 순환적 시점의 움직임에서 본인 자신을 돌아보게 하는 자기성찰적인 계기가 되었다. 이를 토대로 본인은 작품에서 시점의 위치가 중요하게 작용한다. 위치는 고정적이지 않고 유동적이며 내부에서 외부로, 외부에서 내부로 순환적 움직임을 의도적으로 연출한다. 시점의 변화에서 능동적인 관찰을 유도하고 유리나 거울과 같은 반영체를 통해 ‘또 다른 나’를 바라보기를 제시하고자 한다.

## 2) 공감각적 무대에서 소리

연극에서의 무대란 배우와 관객이 특정한 장소에서 경험하는 공감각적 공간이다. 관객은 배우가 말하는 대사의 소리를 귀로 듣고 연기하는 배우의 움직임과 무대장치의 시각적 효과를 눈으로 보며 극의 흐름에 따라 무대가 표현하는 상황에 공감한다. 무대는 관객의 신체 감각을 통해 새로운 미적 경험을 하게 한다. 극에서의 청각적 감각은 시각적인 이미지와 함께 현장감을 느끼게 하는 중요한 감각이다. 또한 청각은 시각적 이미지를 더욱 상상하게 하는 매개로 작용한다. 인물의 감정과 극적 상황을 배우의 몸짓이나 조명의 연출로 표현하는 것에 청각적 효과가 적용되었을 때 관객의 몰입감과 현장감은 더욱 극대화 된다. 연극이 만들어 내는 가상은 이미지와 함께 청각적 감각역시 중요하게 다루고 있다. 가상에 몰입되는 것은 단

일적 감각만으로는 극적인 효과를 내기 어렵기 때문이다.

연극 공간에서의 소리는 공간의 성질이나 배우의 감정 상태 등을 표현한다. 음악이나 배경소음, 효과음, 배우의 발성등과 같이 소리는 시각적인 효과보다 더 중요한 비중을 차지하는 경우도 있다. 이미지로 미처 표현하지 못하는 리듬감, 불안의 감정 등과 같이 소리가 주는 울림은 연극에서 관객에게 정서적 반응을 이끌어 낼 수 있다.

본인은 앞서 언급했듯 연기자로 연기하면서 두 가지 시점을 갖게 되었다. 가상의 무대에 몰입하는 연기자의 1인칭 시점과 연기자를 연기하는 자신을 다시 바라보는 3인칭 시점은 나타났다가 사라지길 반복하며 규칙성 없이 드러났다. 본인은 이 과정을 가상의 연기자와 본인 사이에 생기는 시점을 거리감으로 파악하고 이에 본인은 공감각적 표현을 통해 본인의 불안정한 시점을 드러내는 시도를 하였다.

【작품 5】 A\_symmetric Sound는 사운드와 이미지가 연동된 작품으로 시각과 청각적 감각을 통해 본인의 시점이 변하면서 생기는 위치, 공간감을 감각할 수 있도록 표현하였다. 작품은 관객의 참여를 유도한다. 이는 본인의 공감각적 표현의 극대화하기 위해서는 관객의 실제 감각이 중요하게 작용하기 때문이다. 작품은 관객의 적극적인 참여를 유도하기 위해서 소리를 감각할 수 있는 영역을 구분한다. 이는 무대 공간이란 프레임을 청각화한 것이다. 관객 참여 형 작품은 관객을 작품과의 자연스러운 융합을 매개로 하여 작품의 몰입을 높인다. 그리하여 작품이 내포하는 공간과 관객의 공감각의 상호작용을 극대화 시킬 수 있다. 이는 관객의 위치적 감각, 현실 감각을 건드리며 확장된 작품 공간에서 스스로 지각할 수 있길 바랄 수 있다.

### 3) 가능성의 무대에서 환영 이미지

연극이 시작되기 전 무대는 정적이 흐르는 암전상태로 있다. 관객은 끝이 보이지 않는 어둠의 상태에서 무대가 그려낼 이야기를 기대한다. 무대 뒤편에선 연기자는 공연이 시작됨을 알리는 조명이 켜지며 무대 앞으로 나설 때 비로소 허구의 인물로 몰입하게 된다. 강한 열기를 내뿜는 스포트라이트가 피부에 느껴지고 조명의 빛이 닿는 공간은 무대로 인식된다. 빛의 공간에서 연기자의 신체는 가상에 흡수되고 동시에 기호화되어 이미지를 생산한다. 가상의 신체는 움직이는 기호로서 본인은 이것을 가상에 흡수되는 신체라고 말한다. 혹은 빛에 의해 파생되는 기호라고도 말한다. 무대가 만들어 낸 이미지는 무대의 조명이 꺼지고 막이 내리면서 과거의 이미지로 남는다. 연극이 끝날 때 비로소 연기자는 무대로부터 분리되며 연극은 기억의 흔적으로 남는다.

본인은 극이 끝나고 아무도 없는 텅 빈 극장에 자주 남아 무대를 바라보았다. 어둡고 텅 빈 무대는 본인이 극을 올렸던 기억이 있는 공간이자 새로운 공간으로 탄생할 공간이었다. 무대는 무엇이든 만들 수 있고 그 안에 연기자는 무엇이든 될 수 있었다. 하지만 연극은 고정적으로 머무를 수 없이 구축되고 해체된다. 물질적으로 잡히는 것이 없이 사라지는 것이다.

암전 상태의 무대는 가능성의 공간이다. 이는 새로운 가상을 만들어 낼 수 있는 열린 가능성으로 무대라는 한정적이고 제한된 공간이 연극적 가상 공간으로 변화될 수 있음을 내포한다. 연극은 어둠속에서 조명이 켜지며 환영을 만들어 낸다. 무대미술로 꾸며진 공간이 드러나고 극의 스토리에 따라 배우와 무대 장치는 관객에게 실재감을 느끼게 한다. 이 환영의 이미지는 관객들에게 실재로 감각되는 가상으로 움직이는 이미지다. 조명의 빛에 의해 가상성이 부여된 무대는 연극이 끝나면 다시 어둠의 상태로 돌아

간다.

본인은 미디어매체의 블랙스크린을 바라보며 무대를 떠올린다. 직사각형 모양의 스크린은 무대로, 제한적인 프레임 안에서 가상을 만들어 낸다. 블랙스크린은 어둠에서 빛을 통해 환영의 이미지를 만들어 내는 무한한 가능성의 공간이다. 미디어매체의 이미지는 0과1의 비트의 체제 속에서 알고리즘을 통해 빛으로 발현된다. 빛의 이미지는 비물질적인 것으로 가변적으로 생겨났다가 사라진다. 이는 연극이 암전에서 빛으로 환영을 만들고 다시 암전의 상태로 돌아가는 가변적인 것과 유사성을 갖는다.

본인은 연기자로서 무대 위 신체를 떠올리며 미디어매체의 가변적 특성을 활용해 작품의 형식으로 가져왔다. 【작품 6】 < I >과 【작품 7】 < Rubinstein's dance > 가 그 예이다. 두 작품은 가변적 이미지로서 본인이 가상의 무대에서 신체가 빛을 통해 이미지화 되고 다시 사라지는 일련의 모습을 작품으로 재구성한다. 가변적인 특성을 부각시키고 극적인 환영 이미지를 연출하기 위해 프로젝션의 빛과 렌티큘러의 프린팅 방식을 사용한다. 프로젝션은 조명의 역할을 하며 렌티큘러 프린팅의 사이즈는 모니터의 비율을 하고 있다.

## 2. 작품 표현 방법

### 1) 미디어 매체로 표현되는 눈

본인은 연극의 가상의 무대 공간에서 눈으로 감각한 빛을 구현하는 과정에서 하나의 오브제로서 상징하고 있다. 본인의 작품들에선 구가 반복적으로 나타나는데 이는 본인의 눈동자를 의미한다. 이는 가상을 바라보는 주체적 시선으로서 본인이 무엇을 본다는 것에 대한 첫 단계로 시각적 감각에서 빛의 인식과정에 대한 물음에서 기인한다.

대표적으로 【작품 1】 <Planet's Eyes>과 【작품 2】 < Organism Pixel >을 들 수 있다. 【작품 1】 <Planet's Eyes>은 투명한 유리구슬을 오브제로 사용하고 있다. 영상이 재생되는 스크린 패드위에 유리구슬을 올려두어 빛이 유리구슬 안에 맺히게 하였다. 이는 신체의 눈을 상징하는 것으로 관객의 움직임에 따라 유리에 맺힌 빛의 이미지는 눈동자가 움직이는 것처럼 보인다.

작품은 눈으로 빛의 정보를 받아들이는 인식과정을 표현한다. 우리가 바라보는 모든 시각적 이미지는 일련의 규칙에 의해 빛을 난반사하여 각막을 통해 빛으로 들어온다. 빛은 수정체에서 굴절하여 유리체를 거쳐 망막에 상이 맺히게 된다. 눈은 빛의 정보를 수집하여 뇌로 전달하는 기능을 가지고 있다. 이미지는 눈이 아니라 뇌를 통해 인지하게 된다. 유기적으로 흐르는 빛의 입자들의 중첩을 통해 본다는 것이 가상을 인식과정에 어떻게 작용하고 있는가를 살펴보는 첫 단계로 설명한다.

【작품 2】 < Organism Pixel >은 여러 표면들 사이의 공간을 하나로 겹쳐 구의 형태로 압축하는 레이어드(Layered) 표현기법을 사용한다. 레이어(Layer)는 하나의 막으로 각각의 레이어는 유기적인 빛의 움직임을 담고

있다. 연극 무대에서 조명의 광선에 의해 빛의 잔상이 남아 있고 이는 눈의 세포에 의해 유기적으로 움직이게 된다. 본인은 빛의 잔상을 가상의 흔적이라 말하며 조명이 주는 색감과 분위기를 추상적으로 표현했다. 작품은 빔 프로젝트를 이용해 벽면에 맵핑함으로써 조명과 같은 역할을 한다.

앞서 본문에 설명한 것과 같이 본인은 현실과 가상을 매개하는 신체로서 연기자로 존재할 때 이중 시점을 인식하게 되는데 작품으로는 주체와 타자가 표현되며 거울과 같은 경계를 마주하고 있다.

【작품 3】 <Dimension Cherry>은 작품 속 그리드로 표현된 기준선을 중심으로 두 개의 유리구가 자전하고 있다. 작품에서 시점은 하나의 구에서 흡수되어 있다가 구 밖으로 빠져 나오고 작품에 중심에 놓여있는 그리드를 넘어 또 다른 구에 다시 흡수된다. 작품 속 카메라의 시점으로 1인칭적 시점에서 3인칭적 시점으로 변화하는 지각의 경험을 보여준다. 이는 주체로써 혹은 타자로서의 시선을 대변하고 있다.

본인은 연극 활동을 통해 극 대본 윤영선의 <키스>를 공연으로 올린 경험이 있다. ‘나 여기 있고 너 거기 있어’, ‘아니, 너 거기 있고 나 여기 있어’<sup>7)</sup> 극 대본 속 대사는 본인에게 오랫동안 중요한 인상을 남겼다. 이는 가상의 연기자와 본인 사이의 거리감을 표현하는 대사로 대변되어 졌다.

【작품 4】 <Midline Selection>에서 처음 시작은 0과 1의 이진법으로 나열된 대사에서 시작한다. 그리고 각각의 유리구가 하나의 모빌처럼 선으로 매달려 있고 다시 유리구는 거울처럼 서로 반전되어 진다.

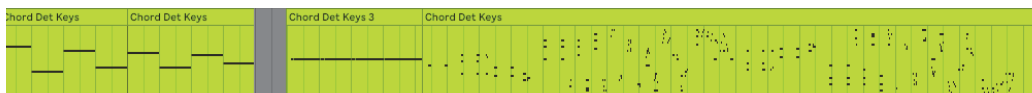
---

7) 윤영선, 『윤영선 희곡집 키스』, 지안출판사, 2008

## 2) 사운드와 빛을 이용한 공감각적 연출

연극은 공감각적 반응을 이끌어내는 공간으로서 관객은 신체적 감각을 통해 연극적 가상을 새로운 미적 경험을 하게 된다. 본인은 연극 무대 위 이중 시점의 중첩을 경험하면서 생긴 불안의 경험을 작품을 통해 표현하고 관객들에게 직접 공감각적 반응을 이끌어 내기 위해 연출한다.

【작품 5】 A\_symmetric Sound은 청각적 감각과 시각적 감각을 통해 본인의 자아의 위치와 공간감을 감각할 수 있도록 표현하였다. 이중 정체성의 위치는 디지털언어로 변환되는데 보통 디지털가상의 위치 값은 x, y, z의 3차원의 공간에서 설정한다. 본인은 작곡 프로그램인 에이블톤 라이브(Ableton Live)을 사용하여 음표를 사용해 위치를 설정한다.



[도판 1] 에이블톤 라이브 (Ableton Live) 작업 과정 예시 이미지

본인은 현실과 가상의 매개인 신체로서 가상에 구축되는 과정에서 현실의 자아와 가상의 자아가 교차적으로 생성되고 소멸되길 반복하였다. 멀리 떨어져 있던 자아는 점차 중간선상의 경계로 모여 들었으며 무대 위 연기자로 위치하였을 때 규칙성 없는 모양으로 생성과 소멸을 반복하였다. 이를 디지털화 하여 에이블톤 라이브(Ableton Live)의 음표위에 좌표를 찍듯 음악을 제작하였다.

영상은 2개의 빛의 원형으로 있고 이는 이중 시점의 모습을 추상적으로 표현한 것이다. 영상은 영상 편집 프로그램(Adobe After Effect)의 연동호

파를 사용해 소리의 크기 값을 빛의 원형의 위치와 스케일 값으로 변환하여 소리의 크기와 음이 바뀔 때 영상이 자동으로 연동될 수 있도록 하였다.

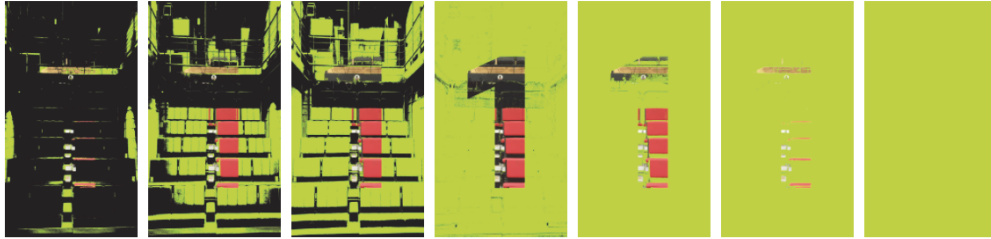
작품은 관객을 끌어들이는 장치의 역할을 수행한다. 레이저 스피커의 특성은 소리의 음파가 직선으로 뻗어나가 소리가 전달되는 영역에서만 소리를 들을 수 있다. 이는 소리를 듣기 위해선 스피커가 제한하는 보이지 않는 경계 안으로 들어가야 한다는 것을 의미한다. 이러한 특징으로 레이저 스피커를 통해 보이지 않는 공간의 경계를 설정함으로써 관객의 참여를 유도하고 이는 마치 무대 안으로 관객을 끌어들이는 장치의 역할을 수행한다. 이를 통해 관객은 작품에 더 몰입할 수 있다.

### 3) 가변적 환영 이미지

가상은 가변적 특징으로 그 자체의 열린 가능성을 엿볼 수 있다. 가상은 빛을 통해 허구의 이미지를 창조하고 이를 수용하는 자는 실재로 감각하게 된다. 본인은 가변적으로 나타났다 사라지는 본인의 신체를 작품으로 표현한다.

【작품 6】 < I > 은 본인을 뜻하는 알파벳 I를 0과 1의 이진법을 통해 '01001001'로 분해하여 기호화 된 신체를 표현하고자 하였다. 8개로 분해된 기호들은 각각 하나의 이미지를 내포하고 있다.

작품에 사용된 이미지로는 본인의 신체의 표면, 개인정보, 작업 스크린, 연극무대 사진 등, 상징적으로 본인을 나타낼 수 있는 이미지들이다. 영상 편집프로그램을 이용하여 각각의 이미지와 기호를 연속적인 이미지로 만들고 16프레임으로 제작한다. 제작된 영상은 각 프레임을 16개의 이미지 파일로 변환한다.



[도판 2] 렌티큘러 프린팅 레이어 작업 일부 예시 이미지

작품은 렌티큘러 프린팅 제작 방식을 사용해 16개의 레이어로 연속적인 이미지로 나타낼 수 있다. 렌티큘러 재료의 특성상 보는 이의 시선의 방향에 따라 숫자로서의 기호가 보이기도 하고 이미지가 보이기도 한다. 8개의 프린팅 작품들 사이즈는 스크린의 비율로 맞추며 이는 블랙스크린의 가변적 환영 이미지를 표현하기 위해 의도한 것이다.

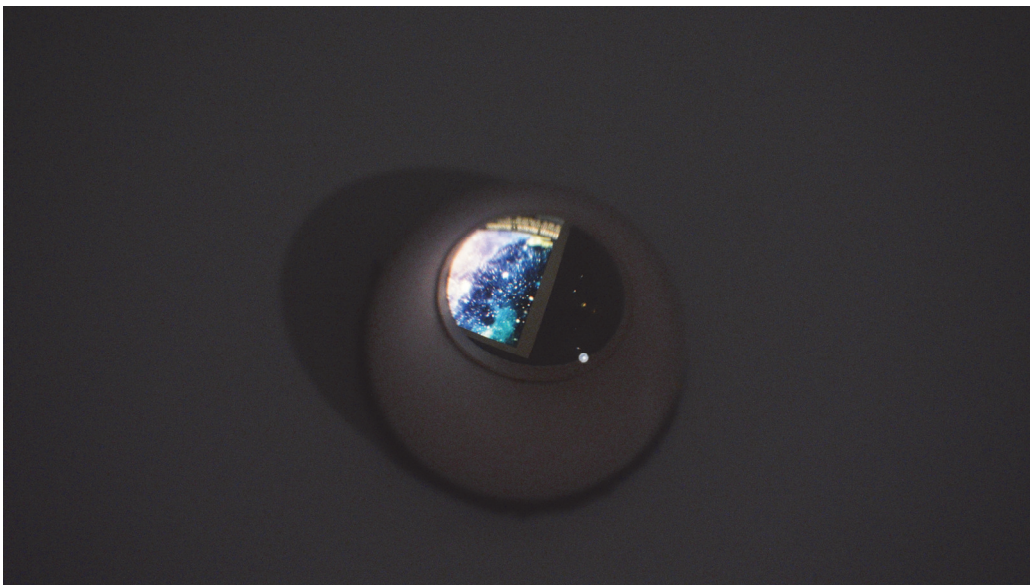
무대 위의 신체는 빛에 의해 산란하고 이미지를 창조한다. 연극은 동시성과 우연성이 존재하는 예술로 배우의 행위에 따라 그 이미지는 새롭게 창조된다. 본인은 가상을 빛의 공간으로 해석하고 배우를 빛에 흡수된 신체라 말한다.

**【작품 7】** < Rubinstein's dance > 는 크로마키 촬영 기법과 영상 편집 집 효과를 통해 춤추는 인물을 표현한다. 빔프로젝터로 상영되는 영상은 조명으로서의 역할과 정보를 가진 빛의 역할을 동시에 부여받고 벽면에 맺힌다. 이것은 다시 거울 필름지를 통해 파생된다.

작품은 공연에 상영된 일부 영상을 사용하여 제작되었다. 극의 주인공 루빈스타인을 복제하여 거울처럼 서로 마주보게 하고 함께 춤을 추는 장면으로 영상을 재구성한다. 영상은 벽면에 프로젝션 되는데 빔프로젝터 렌즈 앞부분에 부착된 거울 필름을 의도적으로 살짝 구부리려 왜곡된 상이 벽면

에 비치게 연출한다. 영상의 일부분을 반사시켜 마치 오로라처럼 보이는 빛의 환영 이미지는 춤추는 루빈스타인과 함께 움직인다.

### 3. 작품 분석



【작품 1】 Planet's Eyes

## 【작품 1】 Planet's Eyes

제작연도 : 2021

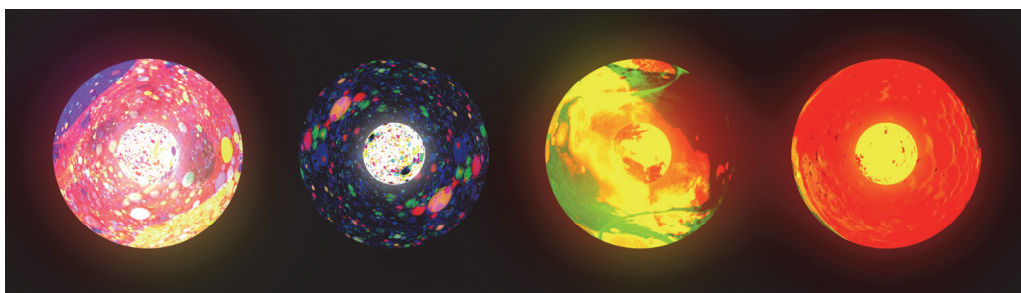
작품 크기 : 유리구슬, 스크린 패드, 폼보드 박스, 43 × 30 × 30 cm

### <제작방법>

1. 본인의 구글 아이디로 로그인된 유튜브 영상은 알고리즘에 따라 스크린 패드로 상영된다.
2. 43 × 30 × 30cm 크기의 폼보드를 박스 형태로 제작하여 윗면에 지름 8cm 구멍을 뚫어 노란구슬을 올린다.
3. 박스 안쪽에 스크린 패드를 바닥에 두어 구멍을 통해 구슬로 스크린이 투영될 수 있도록 설치한다.

### <작품설명>

본인이 가상을 어떻게 바라보고 인식하고 있는지 고찰한 작품이다. 작품에 사용된 유리구슬은 눈을 상징한다. 눈은 빛으로 들어오는 이미지를 수집하여 뇌로 전달하는 기능을 가지고 있다. 이미지는 눈이 아니라 뇌를 통해 인지하게 된다. 이는 가상의 무대에서 연기자로 연기하며 눈으로 무엇을 보고 가상을 인지하고 있는가에 대한 물음을 유발하였다. 본다는 것이 가상을 인식과정에 어떻게 작용하고 있는가를 살펴보는 첫 단계로 설명한다.



【작품 2】 Organism Pixel

## 【작품 2】 Organism Pixel

제작연도 : 2020

작품 크기 : 단 채널 비디오, 프로젝션, 컬러, 무음, 7분

### <제작방법>

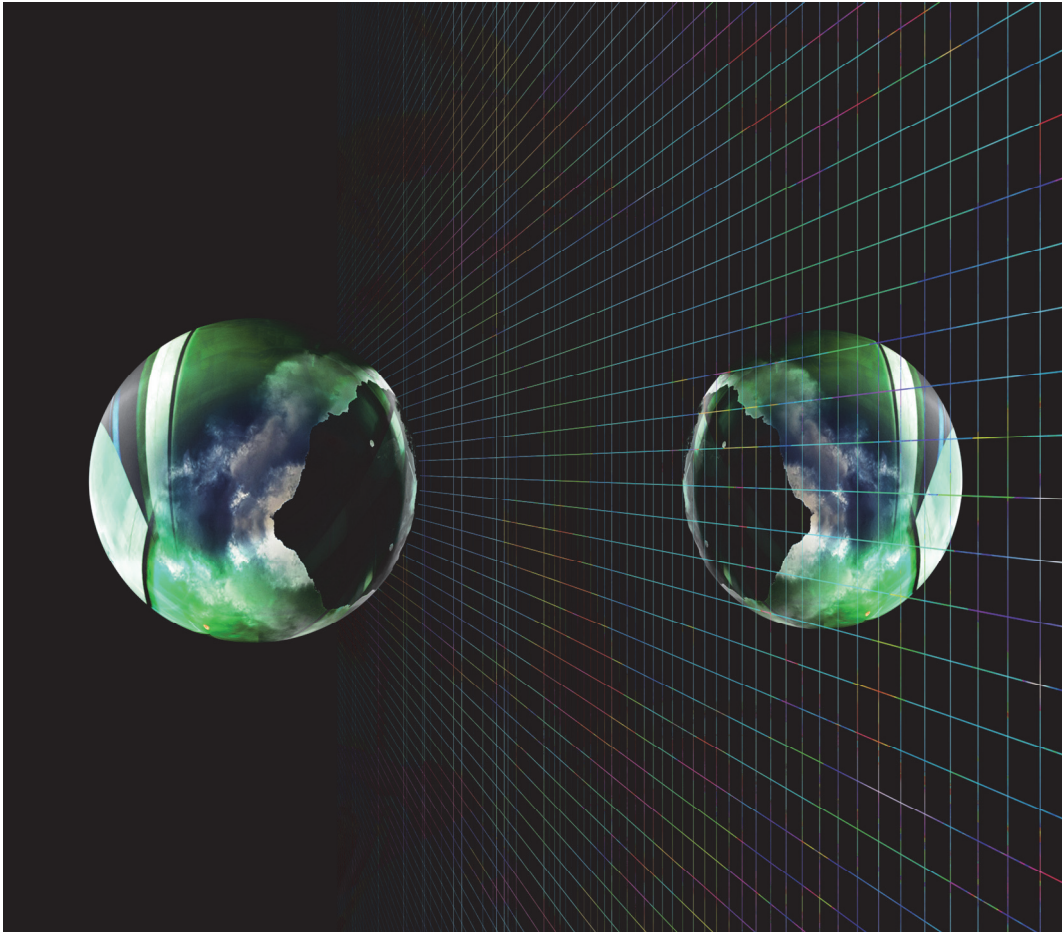
1. 유기적으로 흐르는 이미지 영상을 촬영 및 수집한다. (본 작품에서는 원형의 입자 단위가 액체로 흐르는 영상이 사용되었다.)
2. 영상 편집 프로그램(Adobe After Effect)을 이용하여 각각의 영상을 상하 반전 복제하여 Layer를 쌓고, 연속적으로 배치한다.
3. 2번의 영상을 'Composition 1'로 분류하고 영상 편집 프로그램이 제공하는 Effect를 사용해 하나의 3D 구 형태로 제작한다.
4. 3번의 영상을 'Composition 2'로 상하 반전 복제하고 Layer를 쌓고, 크기와 합성Mode를 조작하여 중첩된 2개의 3D 구 형태로 제작한다.
5. 빛을 담고 있는 투명한 구 형태로 렌더링 하여 완성된 영상을 벽면에 프로젝션 한다.

### <작품설명>

본인은 무대 위에서 조명이 비추는 강한 빛을 전면으로 맞으며 연기를 하였다. 뜨겁고 강한 열기가 피부에 와 닿을 만큼 강한 빛은 눈을 통해 찌르듯 들어왔다. 길을 걷다 태양의 빛 때문에 눈을 감거나 시선을 돌려도 눈에 남은 빛이 아른거리다 사라지는 것처럼 무대를 비추는 수많은 조명의 빛은 눈에 잔상으로 중첩되며 남았다. 장시간 무대에서 빛을 바라보며 생

긴 형형색색의 빛의 잔상은 극이 끝난 후 무대를 내려와도 아른거리며 이는 가상의 흔적처럼 느껴지게 되었다.

【작품 2】 < Organism Pixel >은 레이어드(Layered) 표현기법을 사용한다. 각각의 레이어는 본인이 수집한 영상과 이미지가 사용된다. 각각의 레이어를 하나의 Composition으로 쌓고 이미지를 혼합시킨다. 이를 3D 구로 변형시켜 빛을 담고 있는 투명한 구로 제작한다. 제작된 투명한 구를 다시 복제시켜 크기를 축소하고 합성 Mode를 이용해 중첩시킨다. 최종으로 렌더링한 영상은 벽면에 프로젝션 한다.



【작품 3】 Dimension Cherry

### 【작품 3】 Dimension Cherry

제작연도 : 2021

작품 크기 : 2채널 비디오, 65인치 모니터 2개, 컬러, 사운드, 4분

#### <제작방법>

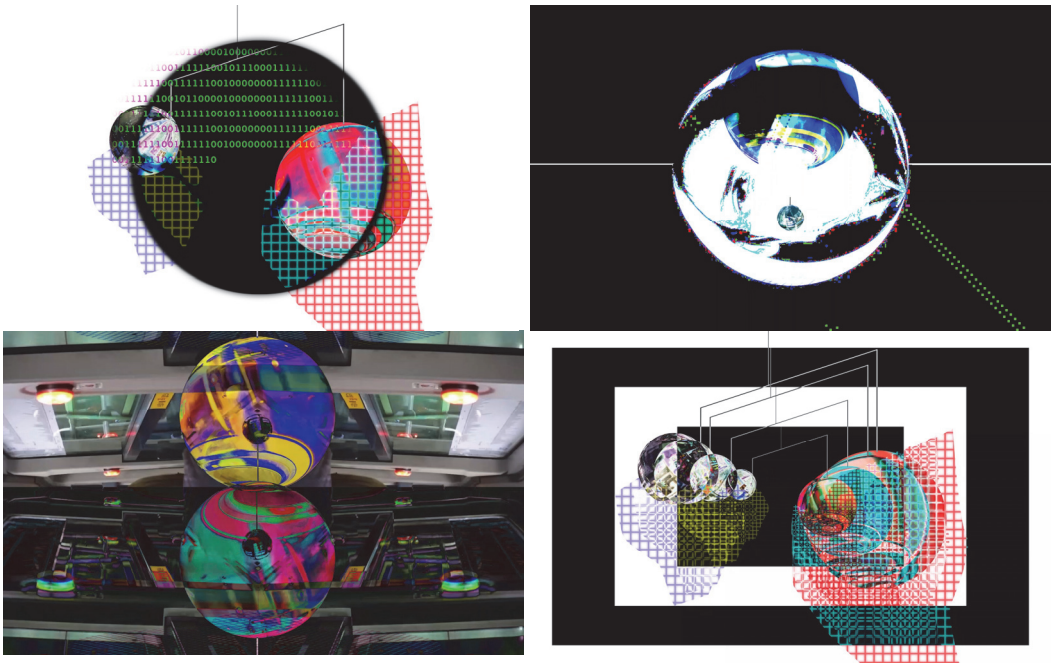
1. 본인의 일상에서 수집한 영상, 사진을 에프터이펙트 프로그램을 이용해 합성한다.
2. 합성된 이미지는 구 형태로 변환하고 좌우의 위치 값을 변경해 2개의 구로 복제한다.
3. 2개의 구 사이에 그리드 평면 이미지를 합성하고 에프터이펙트 카메라의 시선에 따라 움직임을 변경하여 연속된 이미지로 렌더링 한다.

#### <작품설명>

본인은 배우로 연기 연습을 하면서 한쪽 벽면이 거울인 연습실에서 연기를 연습하였다. 연기를 연습하면서 연기자에 집중하여 몰입하는 과정에서 거울에 비친 자신을 바라보면 연기를 하는 자신을 발견하게 되고 그 순간 연기자 그 자체에 몰입이 깨지게 된다. 이는 무대 위 연기자로 연기하는 순간에도 동일하게 작용하게 된다. 연기하는 자신은 1인칭 시점으로 가상의 무대에 몰입하지만 연기를 하는 자신을 또 다시 바라봄으로써 3인칭 시점을 갖게 된다.

【작품 3】 Dimension Cherry은 2개의 구가 그리드 평면을 기준으로 서로 마주보고 있다. 여기서 구는 본인의 눈을 상징하고 눈으로 바라보는 이

미지를 담고 있다. 작품에서는 카메라의 시점이 부각되는데 하나의 구에 흡수되고 빠져 나와 다시 다른 구로 흡수되는 과정을 반복한다. 이는 몰입과 관조의 2가지 시점을 연출한 것이다.



【작품 4】 Midline Selection

## 【작품 4】 Midline Selection

제작연도 : 2021

작품 크기 : 단 채널 비디오, 65인치 모니터 1개, 컬러, 무음, 3분

### <제작방법>

1. 일상에서 주목되는 상황을 영상으로 남기고 수집한다.(본 작품에서는 달리는 버스 창문에 비친 공간을 촬영한 영상이 사용되었다.)
2. 영상 편집 프로그램(Adobe After Effect)을 이용하여 촬영 및 수집 영상을 조합하여 이미지를 재구성한다.
3. 유리 구, 코드화된 대사, 복제되고 사라지는 이미지들은 일련의 부분적 사건들이 연속적으로 이어지고 하나의 영상으로 완성한다.

### <작품설명>

본인은 연극 활동을 통해 극 대본 운영선의 <키스>를 공연으로 올렸다. 극에선 두 인물이 등장한다. 극의 첫 대사로 ‘나, 여기 있어’, ‘나도 여기 있어’, ‘거기? 거기 어디?’, ‘그냥 여기’를 서로 주고받으며 시작한다. 본인에게 극 대본 속 대사는 연극이 끝나고 나서도 오랫동안 머릿속을 맴돌며 중요한 인상을 남겼다. 본인이 연기자를 연기하면서 연기자와 본인 사이의 두 화자가 대화하는 것처럼 느껴지면서 연기자이자 연기자를 바라보는 본인 즉, 2가지 시점에서 오는 말로 형용할 수 없는 주관적인 느낌을 대변해주는 듯 했다. 이를 작품 속에서는 0과 1의 이진법으로 대사를 나열하고 유리구를 통해 본인을 상징화한다.



【작품 5】 A\_symmetric Sound

## 【작품 5】 A\_symmetric Sound

제작연도 : 2021

작품 크기 : 단 채널 비디오, 프로젝션, 레이저 스피커, 컬러, 사운드,  
3분

### <제작방법>

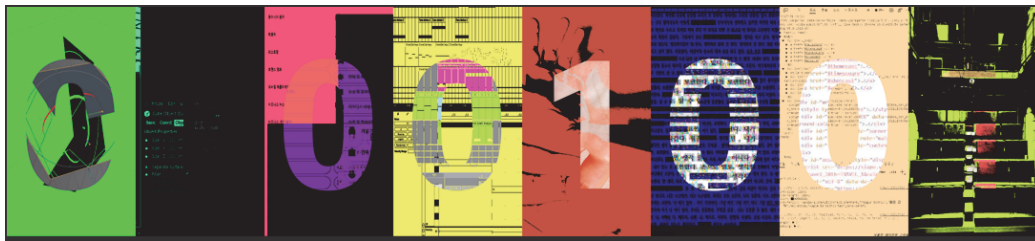
1. 음악 프로그램(Ableton Live)을 이용하여 G3 Key를 중심으로 좌표를 찍듯 음 위치를 그린다.
2. G3 Key를 거울처럼 서로 동일한 거리만큼 음은 떨어져 있다 점차 G3 Key로 모여들고 후반부엔 좌표의 경계가 사라지면서 음들을 마구잡이로 엉키며 리듬과 음은 불협화음을 그리며 완성된다.
3. 영상 편집 프로그램(Adobe After Effect)을 이용하여 완성된 음악에 맞게 2개의 원형의 빛은 소리에 따라 연동되어 자동으로 움직이게 구현한다.
3. 완성된 음악과 영상은 레이저 스피커와 프로젝트를 통해 출력한다.

### <작품설명>

레이저 스피커의 특성은 소리의 음파가 직선으로 뻗어나가 소리가 전달되는 영역에서만 소리를 들을 수 있다. 이는 소리를 듣기 위해선 스피커가 제한하는 보이지 않는 경계 안으로 들어가야 한다는 것을 의미한다. 이러한 특징으로 레이저 스피커를 통해 보이지 않는 공간의 경계를 설정함으로써 관객의 참여를 유도하고 이는 마치 무대 안으로 관객을 끌어들이는 장

치의 역할을 수행한다. 소리는G3 Key를 기준으로 거울처럼 소리는 반전되어 있다. 소리는 점차 그 거리를 좁혀가며 G3 Key로 모여들고 이내 기준점이 사라지고 혼잡해진다. 각각의 음표는 좌표로 사용되었다.

영상은 소리와 연동되어 있다. 소리의 변화에 맞춰 영상의 2개의 빛은 중첩되고 멀어짐을 반복한다.



【작품 6】 I

## 【작품 6】 I

제작연도 : 2021

작품 크기 : 렌티큘러 프린트, 300 × 32 cm

### <제작방법>

1. 본인의 정보를 담은 이미지를 수집한다.
2. 이진법을 이용하여 01001001 = I 순서에 맞게 각각의 이미지를 16프레임으로 연속된 이미지를 만든다.
3. 렌티큘러 프린트를 이용 인쇄한다.
4. 이진법 순서에 맞게 벽면에 부착한다.

### <작품설명>

【작품 6】 < I >은 렌티큘러 프린팅 기법을 사용한다. 연속된 이미지를 프린트하는 방식으로 작품에서는 이진법을 이용하여 알파벳 I를 01001001로 변환시켜 8개의 숫자를 독립된 이미지로 사용한다. 이를 영상편집 프로그램을 이용하여 숫자 이미지에서 본인을 상징하는 사진 이미지로 16프레임에 맞추어 제작한다. 완성된 작품은 관객의 시선에 따라 숫자에서 이미지, 이미지에서 숫자로 변화한다.



【작품 7】 Rubinstein's dance

## 【작품 7】 Rubinstein's dance

제작연도 : 2021

작품 크기 : 단 채널 비디오, 프로젝션, 거울 필름, 무음, 1분 40초

### <제작방법>

1. <[TV]연극 안녕! 루빈스타인> 공연제작에 사용된 촬영 영상 중 일부를 선정한다.
2. 크로마키 스크린을 이용해 루빈스타인 배역의 배경을 제거하여 동일 연기자를 마주보게 복제하여 배치한다.
3. 연기자의 색, 움직임 속도, 컷 분할을 변경하여 연속된 이미지로 렌더링한다.
4. 완성된 결과물은 프로젝터를 이용하여 벽면에 프로젝션 한다.
5. 거울 필름을 프로젝터 렌즈 앞에 각도를 맞춰 부착하여 벽면에 빛의 환영이 겹치게 연출한다.

### <작품설명>

본인은 약 2년의 제작기간을 거쳐 <[TV]연극 안녕! 루빈스타인> 연극 공연을 영상편집 및 촬영감독의 역할로 2021년 공연을 올렸다. 미디어 영상과 연극을 콜라보한 작품으로 무대 위엔 배우와 함께 3개의 스크린으로 본인이 제작한 영상이 동시 출력된다. 배우는 영상에 나오는 연기자와 대사를 맞추고 함께 춤을 추는 등 상호작용하며 1시간 남짓한 극을 이끌어 나간다.

무대가 만들어내는 환영 이미지에서 본인은 연기자로 움직임을 통해 이미지를 만들고 조명의 빛을 반사시키면서 존재를 드러낸다. 【작품 7】 <Rubinstein's dance>은 그러한 본인의 연기자로서 이미지가 생성되는 방식을 재구성하였다. 영상은 벽면에 프로젝션 되는데 빔프로젝터 렌즈 앞부분에 부착된 거울 필름을 의도적으로 살짝 구부리려 왜곡된 상이 벽면에 비치게 연출한다. 영상의 일부분을 반사시켜 마치 오로라처럼 보이는 빛의 환영 이미지는 춤추는 루빈스타인과 함께 움직인다.

### Ⅲ. 결 론

본 논문은 연극 활동을 통한 가상 체험을 기반으로 디지털 이미지로 표현하는 과정을 다루고 있다.

무대 위 연기자로서 직접 느낀 빛을 주목하고 빛이 만들어낸 무대에서 가상에 몰입하는 과정을 서술한다. 또한 연극무대의 공감각적 상호작용 효과를 살펴보며 작품의 공감각적 연출로 인해 관객이 작품에 몰입하고 직접 체험할 수 있음을 보여주었다. 마지막으로 가변적 성격을 가진 연극무대와 미디어 블랙스크린이 유사하다는 점을 언급하며 빛으로 만들어지고 사라지는 환영 이미지를 설명하였다.

본 논문에서는 이를 바탕으로 본인의 작업을 크게 세 가지로 분류하고 설명한다. 첫째로 빛을 받아들이는 신체기관인 눈을 디지털이미지와 실제 오브제로 나타내고 표현하였다. 둘째로 가상의 몰입 과정에서 생긴 두 가지 시점을 음악의 좌표로 설정하고 사운드와 영상을 연동하여 공감각적 무대의 효과를 극대화 시켰다. 셋째로 프로젝션과 렌티큘러의 재료적 특성을 통해 가변적인 환영 이미지를 표현함으로써 가변성에 내포한 열린 가능성을 제시하였다.

본인은 연극에서 체험한 가상을 통해 미래의 디지털 가상이 추구하는 모습은 연극화 될 것이라고 생각한다. 이에 본인은 개인의 경험을 미디어 매체를 활용해 표현하는 방식에 기술적 고민이 필요하다 생각하고 가상 체험에 관한 심도 있는 연구를 통해 앞으로의 작품 활동에 발판이 될 수 있기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

### 《단행본》

- 윤영선, 『윤영선 희곡집 키스』, 지안출판사, 2008

### 《학술논문》

- 전새미, 『포스트드라마에서 극 공간과 관객의 상호작용 연구』 한양대학교 대학원 석사학위 논문 2020
- 김혜진, 『댄스시어터의 몸 구현-메틀로 폰티의 현상학을 중심으로』 한국예술종합학교 연극원 석사학위 논문 2007
- 하은경, 『디지털 미디어에 의한 공간체험의 몰입구조에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문 2010
- 홍성희, 『연극적 이미지 창조와 가상현실-호모 인테르 문화 창조를 위하여』, 성균관대학교 일반대학원 박사학위 논문 2008

### 《번역서》

- Antonin Artaud. 박형섭 역 『잔혹연극론(Le Theatre et son diable)』 서울: 현대미학사, 2004

### 《기타자료》

- 위키 백과, “가상현실”,  
[https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EA%B0%80%EC%83%81\\_%ED%98%84%EC%8B%A4&oldid=32575769](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EA%B0%80%EC%83%81_%ED%98%84%EC%8B%A4&oldid=32575769) (2022.05.03.)

# ABSTRACT

## **A Study on the Media Expression of the Virtual Experience in the Theater : Expression study on my work**

Kong Euntaek  
Department of Sculpture  
Graduate School of  
Sungshin University

This paper reports the analysis and research results focusing on the works from 2020 to 2021. Based on virtual experiences through theater activities, I adopt a digital image expression method and express it as work.

As I made and acted the play through theater activities in the past, I paid attention to the light that I felt directly with my body when I stood on the stage as an actor. The light on the stage in the play did not only light up the stage but distinguished the audience seats from the stage area. Simultaneously, the light made actors immerse themselves in the situation on the stage. I recognized the virtual space created by the light through naked eyes, allowing me to have two perspectives in immersing in the play—One as an actor who plays a virtual character

and the other as a virtual character. In the works, the eye, an organ that accepts light, is symbolized by a sphere and expressed as a digital image and an objet d'art.

In a play where synesthetic interaction occurs between the actor and the audience, the sound and image of the performance require the actor and the audience to have a sense of hearing and vision and immerse them in the virtual created by the stage. Through the works, the process of immersing oneself on the stage as an actor is described with synesthetic directing methods using sound and projection video images, which induced the immersing of audiences into the works.

The play starts by lighting up the stage and returns to the dark state when it ends. It is reminiscent of the appearance and disappearance of virtual images on a black media screen through light. I used the advantages of image projection and the features of lenticular printing material to express it and prepare it as artwork through the illusion of variably changing light.

This paper consists of three chapters based on the above process, including in detailed description.

In Chapter I, the introduction, the purpose and the research method are described.

In Chapter II, the main text, firstly, the background of the formation of the works was explained, focusing on the light sensed on the stage, the sound and image of the synesthetic stage, and the illusion image that changes to the variable characteristics of the stage. Secondly, the eye, expressed as media in the works, is symbolized as a sphere, and the

synesthetic directing method was explained, designed for the audience's direct experience of the works. In addition, the method of expression of the work using the variably changing image of the illusion was described. Thirdly, the process, techniques, and production intentions for individual works were analyzed and described.

In Chapter III, the conclusion, the contents of this thesis are summarized, and future work directions are explored and described.