

댄스 필름 《블러쉬 Blush, 2004》의 디지털 스토리텔링 적용 분석

*
마승연

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 디지털 스토리텔링과 예술
	III. 디지털 스토리텔링을 활용한 댄스 필름 《블러쉬》 분석
	IV. 결론
	참고문헌

* 국민대학교 공연예술학부 무용전공 겸임교수

논문투고일 : 2023.05.11

논문심사일 : 2023.05.16

게재확정일 : 2023.06.06

Study on dance film 《Blush》 by implementation of digital storytelling

Mah, Seung-yeon · Kookmin University

Digital storytelling is an expressive mean including New Media that brings narratives to create a plot. For the field of dance, digital storytelling helps delivering abstract and ambiguous movement interpreted by narrative images. Digital storytelling helps audience to have a better understanding of the perspective toward the performance arts pieces and enhances choreographers to communicate with audiences. This shows the contemporary paradigm which values the approach to the humane substantial movement and is integrated with the experimental senses of digital culture. This study analyzes the scenes from a dance film 《Blush, 2004》 choreographed by Vandekeybus, W. to find out how digital storytelling was applied. The fusion between movement and digital storytelling creates immersion, interpretation, creation of new images among audiences. The choreographer could use the digital storytelling as a major expression tool and a way of communicating. Therefore, continuous studies regarding digital storytelling would encourage the active participation of the audiences and make the dance become widespread. It would be regarded as a way to expand the extent of the creator.

〈key words〉 digital storytelling, dance film, fusion, immersion

〈주요어〉 디지털 스토리텔링, 댄스 필름, 융합, 몰입감

디지털 스토리텔링은 뉴 미디어 기술들을 표현의 매체이자 수단으로 삼아 스토리 창작과정에 활용하는 기법으로 인문학적인 요소가 그 중심을 차지하고 있어 다른 디지털 기술들의 활용과는 성격이 구분될 수 있다. 대중들에게 서사를 전달하는 디지털 스토리텔링은 다양한 영역에서 활용되고 있으며, 예술 분야에서는 감성적 공유, 새로운 해석, 상호작용으로 효과적인 결과물을 보여준다. 특히 무용예술에서는 디지털 스토리텔링의 활용을 통해 감상자들이 추상적이고 난해할 수 있는 움직임의 보다 쉽게 감상할 수 있으며, 안무가들은 감상자와 긴밀한 소통이 가능하다. 이는 움직임의 본질이 현 시대가 요구하는 디지털의 실질적인 감각적 접근과 융합되었음을 보여준다. 또한 감성적이고 직관적인 사유를 통해 감상자들이 작품의 내용을 수용하는데 도움을 주며, 친숙하고 휴머니즘적인 측면을 각인시킴으로써 또 다른 상상력을 발휘할 수 있도록 한다.

기존의 스토리텔링 방식은 이야기를 말하는 사람과 이를 듣고 상상력을 발휘하는 청자 간의 상호활동적인 과정이었다. 반면 디지털 스토리텔링은 이야기와 디지털 문명의 조우로 디지털이라는 가상공간에서 화자와 청자 구분 없이 상호작용하며 기존의 스토리텔링 방식과 더불어 영상, 음향, 센싱, 기술 등 다양한 디지털 요소들을 사용한다. 즉, 디지털 매체를 통해 감상자들의 오감을 자극하고 감성을 충족할 수 있는 효과적인 이야기 전달 방식으로 사용되고 있는 것이다. “디지털 스토리텔링은 ‘크로스미디어 스토리텔링’, ‘트랜스미디어 스토리텔링’을 비롯해 ‘스토리텔링 마케팅’ 그 외에도 공부에까지 접목시킨 ‘스토리텔링 학습법’이라는 말까지 사용될 정도로 다각화되고 있다”(진유정, 2018:7). “이렇듯 디지털 스토리텔링의 활용은 단순히 스토리텔링에 기술적 요소를 도입하는 것이 아니라 사용자와 상호교류를 강화시켜, 더욱 효과적으로 정보를 전달할 수 있도록 돕는 커뮤니케이션 도구가 되는 것이다”(백승국, 권지혁, 이주희, 손기동, 2013:362). 헝가리의 미술사학자 Hauser, A.는 진실한 예술작품은 표현에만 그치는 것이 아니라 전달이라고 하였다. 결국 예술은 “순수에만 머무는 것이 아니라 창작자의 의도를 관객들에게 다양한 표현방법을 통해 공감할 수 있도록 해야 한다는 것으로 해석된다”(마승연, 2016:2).

오늘날 무용예술에서 디지털 스토리텔링을 활용한 대표적인 방식으로는 댄스 필름이 있다. 댄스 필름은 무용의 움직임과 스토리 외에도 음악, 대사, 구성 형식

을 다양한 카메라 기법과 편집, 영화적 기법을 통해 영상에 담아 감상자들에게 전달하기 때문에 영상작업으로 분류되기도 한다. 하지만 안무가와 영상 연출자의 동등하고 밀접한 협력이 전제되는 댄스 필름은 공연예술산업의 디지털 전환이라는 맥락에서 볼 때 지속적인 발전을 통해 무용예술의 한 장르로 자리매김 하고 있다.

이에 본 연구에서는 디지털 스토리텔링을 활용한 대표적 댄스 필름인 《블러쉬 Blush, 2004》를 분석하였다. 댄스 필름 《블러쉬》는 Vandekeybus, W. 가 약 110분의 길이로 공연했던 《블러쉬》를 52분 길이의 필름으로 재창작한 작품이다. 오비디우스의 서사시 변신 이야기에 나오는 오르페우스와 에우리디케 신화를 모티브로 한 《블러쉬》는 영상의 이미지와 내레이션의 텍스트가 작품을 이끌어가는 디지털 스토리텔링의 요소로 작용하여 움직임과 완벽하게 융합되며 무용예술의 소통적 표현 영역을 확장시켰다고 볼 수 있다.

기존의 댄스 필름 연구들은 영상기법을 분석하여 영상과 움직임의 상호작용적인 측면과 과급효과 등을 중점적으로 연구하였다. 본 연구 또한 이러한 선행연구들의 연장선상에 있지만, 본고에서는 디지털 스토리텔링이 활용된 댄스 필름 《블러쉬》의 주요 장면을 동시성과 유희성으로 분석하여 무용예술을 발전시키는 하나의 표현 수단으로써의 디지털 스토리텔링 활용 가치와 중요성을 밝히는데 연구의 목적을 둔다.

무용예술에서 디지털 스토리텔링의 활용은 단순히 움직임과 외적인 것의 융합보다는 디지털 기술을 통해 서사적 이미지와 텍스트를 활용하여 무용예술을 구체화시킴으로써 감상자들이 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 전달하고 다양한 해석적 접근을 가능하게 하는 것이다. 따라서 디지털 스토리텔링의 활용은 다양한 의미를 전달할 수 있는 다각적 접근과 폭 넓은 창작의 방향성을 제시한다는 점에서 연구의 필요성을 갖는다. 또한 표현 확장의 측면에서 창작자와 감상자 모두가 예술의 창조성을 성취할 수 있다는 의미를 가진다.

본 연구의 선행연구로는 “디지털 매개 공연예술에서의 ‘몸’의 재해석과 감성적 소비 코드 연구(최효민, 2006)”, “디지털 체험 공간의 디지털 스토리텔링에 관한 연구(백승국, 권지혁, 이주희, 손기동, 2013)”, “디지로그 스토리텔링: 디지털 시대의 문화, 예술 그리고 커뮤니케이션(김길웅, 2007)”, “댄스필름에 나타난 영상기법연구(박유정, 2014)”, “빔 반데케이부스 작품에 나타난 극성에 관한 연구(윤보애, 2010)” 이 있다.

디지털 스토리텔링에 관한 연구는 비교적 최근에 시작되었으며, 무용예술에서 디지털 스토리텔링에 관한 연구는 미비한 실정이다. 또한 연구에 있어서 시대성이 있는 쟁점들을 주제로 삼지만, 디지털 기술은 꾸준한 발전으로 새로운 기술들을 선보이기 때문에 연구 시기가 뒤따라갈 수밖에 없다는 한계점을 가진다. 따

라서 문화예술의 전반적인 디지털 스토리텔링 자료들을 바탕으로 각종 논문과 기사 등을 중점으로 한 문헌 연구를 주로 실시하였다. 또한 본 연구는 디지털 스토리텔링과 움직임의 융합을 통한 분석을 중점으로 하기 때문에 다양한 댄스 필름의 유형 중 영화적 기법이나 다큐멘터리 형식으로 제작된 댄스 필름보다는 공연 형식으로 영상화 된 댄스 필름을 선택하였다.

II / 디지털 스토리텔링과 무용예술

1. 디지털 스토리텔링의 개념

인간은 누군가와 이야기를 주고받으며 살아가는 사회적 존재로 이야기를 통하여 세상을 이해한다. 이야기를 전달하는 방법은 입에서 입으로 소식을 전하던 구술문화 시대부터 계속해서 발전하고 있다. 현대에는 소설, 만화, 영화, 라디오, 애니메이션 등 다양한 미디어를 통한 스토리텔링이 확장되고 있으며 그에 맞춰 스토리텔링 기술 또한 변화하고 발전해가고 있다. 스토리텔링이란 이야기 자체, 이야기를 하는 행위로 디지털 기술의 발달에 의해 스토리텔링 또한 디지털화 되기 시작하여 스토리 제작부터 이를 향유하고 공유하는 방법까지 변화하고 있다. “디지털 미디어가 출현하면서 등장한 새로운 형태의 스토리텔링은 정보화 시대의 매체 환경에서 창작되고 향유되는 스토리텔링, 즉 디지털 기술을 매체 환경이나 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 서사행위로 ‘디지털 스토리텔링’이라 한다”(이동은, 2022:24).

“디지털 스토리텔링이라는 용어는 1995년 미국 콜로라도주에서 열린 ‘디지털 스토리텔링 페스티벌’을 계기로 처음 등장하였으며 U.C. 버클리 대학의 디지털 스토리텔링 센터 공동창립자인 Lambert, J.는 오래된 이야기들을 새로운 미디어에 끌어 들여 변화하고 있는 현재의 삶에 맞게 가치 있는 이야기들로 만들어가는 것을 디지털 스토리텔링이라고 정의하였다”(이나리, 2023:81).

현대 사회의 디지털 스토리텔링은 사진, 영상, 사운드 등의 새로운 디지털 매체 속에 이야기를 담아 개개인의 삶을 기록하고 전달하는데 큰 역할을 하며, 텍스트의 한계에서 벗어나 생동감 있게 자신의 이야기를 표현하고 일정한 형식 없이 자유로운 방식으로 나타낼 수 있다. 또한 직접적인 대면이 없어도 현실의 사람들이 소셜 미디어를 통해 문자, 사진, 영상 등으로 사고와 감정, 그에 따른 즉각적인 반응 전달이

가능해졌다. 이야기 전달을 위한 텍스트와 이미지, 동영상, 사운드, 애니메이션 등의 다양한 요소는 이야기와 결합되어 상호작용을 하고, 디지털 매체 활용의 영향력은 사람들의 흥미와 관심을 유발시키며, 스토리텔링 과정에 참여하는 사람들 사이의 소통을 더욱 강화시킨다. 또한 디지털 스토리텔링에 활용되는 디지털 미디어 기기들은 누구나 쉽게 접할 수 있는 것들로 간편하게 기록하고 편집할 수 있어 누구든지 창작자가 되어 개인의 생각과 창의력을 자유롭게 표현할 수 있는 잠재성을 가지고 있다.

“오늘날 디지털 스토리텔링은 디지털 기술을 결합하여 이야기하는 방식으로써 오락, 예술, 문학, 광고 등 다양한 영역에서 시도되고 있으며, 디지털 장치와 기술을 통해 개인의 정체성을 적극적으로 표현하거나, 성찰하는 것과 같이 실천적 행위로써도 중요한 의미를 지닌 예술의 형태로써 부각될 수 있다”(이나라, 2023:85). 또한 자신과 다른 사람의 모습을 동시에 바라보며 서로 상호소통 할 수 있는 능력을 가지게 된다.

2. 디지털 스토리텔링의 특성

(1) 유연성

디지털 스토리텔링은 제작과 과정에 있어 유연하다는 특성을 가진다. 디지털 기술이 발전하기 이전에는 사람들이 특정한 물리적 장소에서 직접 만나 이야기를 주고 받는 형식이었다면, 디지털 시대의 이야기는 시공간의 제약을 받지 않으면서 온라인 네트워크를 통해 언제든지 서로의 이야기를 공유하는 상호소통이 가능하다. 네트워크로 연결된 디지털 매체는 플랫폼 구성의 복잡성과 여러 요소들의 동시다발적 진행으로 인한 예측불가능성의 특성을 통해 개인의 선택에 따른 다양하고 생산적 탐색의 가능성과 인간의 표현의 자유를 확장시켜줌으로써 더욱 다양한 이야기들을 창조해낼 수 있도록 한다.

디지털 스토리텔링 이전의 스토리텔링의 핵심적인 형식은 서사였다. 서사란 어떠한 일을 있는 그대로 기술하는 글로 소설이나 드라마, 영화의 이야기 전개 방식이 대표적이다. 서사는 항상 시작과 끝이라는 틀 안에서 선후관계를 통해 하나의 인과성 있는 이야기를 만들어 낸다. 이 안에 존재하는 요소들은 단단한 연결고리로 맺어져 있어 독자적이고 개별적인 요소들이 하나로 연결되는 힘을 지니게 된다. 하지만 디지털 기술이 등장하면서 이야기의 저장 방식과 형태가 변화되기 시작하였고 서사 중심의 형식을 데이터베이스 논리가 대체하기 시작하였다. “데이터베이스는 데이터들이 저장되어 있는 특정한 집합체를 의미하며, 데이터베이스를 활용하였을 때 동시에 여러 사람이 정보를 공유할 수 있다는 것이 장점”(이동은, 2022:64)을 가진다. 포털사이트와 같은 데이터베이스에 존재하는 데이터들은 개별적이고 독자적인 객체로 존

재한다. 포털사이트 뒤에는 수많은 데이터들이 각각 고유한 값을 가지고 저장되어 있어 사용자가 특정 데이터 하나를 선택해 마우스로 클릭하면 그 데이터는 바로 하나의 연결고리가 되어 또 다른 페이지로 옮겨간다. “그렇게 사용자 개인만의 독자적이고 고유한 스토리텔링이 만들어져 동일한 포털사이트 첫 화면에서 시작했지만, 개인의 선택에 따라 경험의 질과 폭이 달라지고, 각기 다른 서사를 경험하고 다른 끝맺음을 맞이할 수 있다는 것이다”(이동은, 2022:65).

또한 현대인들이 흔히 사용하는 유튜브와 인스타그램 같은 소셜 미디어는 포털사이트와 같이 클릭만으로 다양한 경험들을 제공한다. 여기에는 사용자의 데이터를 분석하여 개인에게 ‘맞춤형’ 콘텐츠를 제시해주는 알고리즘 시스템이 적용되어 있어 사용자는 자주 보는 콘텐츠와 필요한 정보에 대한 다양한 정보들을 손쉽게 접할 수 있으며, 창작자는 자신의 콘텐츠를 대중들에게 쉽게 노출시킬 수 있다. 디지털 스토리텔링의 이러한 특성은 미술관과 박물관 전시에서 디지털 매체를 통해 활용된다. 전시에서의 디지털 스토리텔링은 “물리적 공간을 중심으로 특정한 서사를 제시하고, 체험적 요소를 통해 관람자의 정서적 몰입을 유도, 공감을 이끌어내며 주체적으로 자신이 이야기의 흐름을 선택하고 만들어 나갈 수 있는 환경을 조성해”(이나리, 2023:84) 주기 때문에 감상자가 스스로 자신의 경로를 구성하고 선택하도록 하는 것이 본질적인 요소라고 할 수 있다. 또한 감상자의 주도적인 관람을 통해 개개인의 정서와 지식으로 예술을 자유롭게 사유할 수 있게 하며 감상자 개인의 주관적인 해석에 따라 다양한 의미를 발견할 수 있다.

(2) 생산성

생산성은 디지털 스토리텔링의 또 다른 특성으로 감상자가 창작자가 되어 콘텐츠 생성과 개발에 적극적으로 참여하는 선순환의 구조가 반복된다는 특징에서 비롯된다.

기본적으로 이야기는 창조와 유통, 소비와 비평의 흐름을 지니는데 디지털 스토리텔링은 유통과 동시에 소비되며 비평의 순간에 새롭게 재창작되는 현상이 나타난다. 기존의 서사 흐름과 주어진 이야기를 그대로 받아들이기 보다는 감상자가 이야기를 통해 끊임없이 소통하면서 원래의 이야기를 변형시키고 확장시켜 수용할 수 있도록 한다. 디지털 매체는 말과 글, 그리고 영상의 지속성과 입체성을 모두 지니며, 컴퓨터를 통한 기록의 지속성과 다양한 의사소통 수단을 포괄하는 멀티미디어의 성격으로 인한 입체성을 가진다. “또한 인터넷이라는 양방향 소통이 가능한 기술을 통해 창작자와 향유자간의 소통이라는 양방향성까지 획득하게 된다”(유유미, 2010:13).

소설이나 영화, 드라마, 라디오와 같은 아날로그 스토리텔링은 스토리의 창작자

와 감상자가 명확하게 구분되어 있고 감상자는 수동적으로 이야기를 듣는 입장에 불과하다. 하지만 디지털 스토리텔링에서는 창작자와 감상자의 모호한 경계로 감상자가 스토리에 적극적으로 개입하고 참여하여 다음의 이야기를 바꿀 수 있는 기회를 제공해준다.

문화예술에서 디지털 스토리텔링의 생산성을 가진 대표적인 사례로 《푸에르타 부르타 웨이라 인 서울, FUERZA BRUTA WAYRA in SEOUL 2020》 공연을 예시로 들 수 있다. 이 공연은 대표적인 이머시브immersive 공연으로 무대와 객석의 경계를 없애고 관람자를 참여자로 전환시켜 능동적인 관객 참여를 유도하며 관객이 작품의 한 요소로 등장하게 한다. 이는 일반적인 공연 구성을 탈피해 모든 공간을 무대로 사용하고 춤, 음악, 시각적 장치 등 다양한 요소들을 관객들이 직접 경험하게 함으로써 공연장에서 일어나는 모든 것에 대해 즉각적으로 반응하고 다양한 감정을 향유할 수 있도록 한다.

서은혜(2022)는 《푸에르타 부르타 웨이라 인 서울》 공연에 대해 무대와 관객의 경계가 없어 한순간도 긴장을 놓쳐서는 안 되며 자신이 서 있는 그곳이 곧 무대가 되고, 내 옆에 있는 사람이 순식간에 배우가 되기도 한다고 하였다. 관람과 동시에 자유롭게 공연장을 돌아다니며 작품에 참여하는 색다른 경험을 한 감상자는 창작자의 입장을 경험하며 더욱 자유롭게 상상하고 느끼며 주관적인 해석이 가능해진다.

이와 같이 디지털 스토리텔링은 감상자의 반응과 참여를 중점에 두고 기존의 형태가 변형되는 것을 볼 수 있으며, 창작자와 감상자의 실시간 소통을 통해 개방적인 이야기 창작이 진행되고 다방면으로 콘텐츠의 변형과 가공이 이루어진다.

표 1. 스토리텔링과 디지털 스토리텔링의 차이점

	전달 방식	스토리 구조	접근성	소통방식	특성
스토리텔링	• 음성, 문자	• 기승전결의 선형적 구조 • 닫힌 결말	• 특수성 -시공간의 제약	• 일방적 전달형식	• 몰입 • 정서적 공감
디지털 스토리텔링	• 디지털 매체 -음성, 문자, 시각적이미지, 영상, 음향효과 등	• 다선형적 구조 -참여자에 의해 이야기 전개 변형 가능 • 열린 결말	• 실재감 • 현존성 -시공간의 공존	• 상호작용 • 상호보완 • 소통 영역 확장	• 몰입 • 공감성 • 유연성 • 생산성

3. 예술에서의 디지털 스토리텔링의 특성

(1) 동시성

공연예술은 정해진 장소에서 일정 시간에 예술 활동을 생산함과 동시에 소멸하

는 시간적, 공간적 제한을 가지는 행위로 일정한 시공간 내에서 생산과 수용이 이루어지며 감상자의 참여를 반드시 필요로 한다. 또한 창작자와 감상자가 동시에 존재하는 환경에서 직접적인 감각의 경험 제공과 관람 전 감상자가 공연에 대해 가지고 있는 관심, 지식 정도에 따라 작품을 받아들이는 양과 질이 달라지는 현상을 보인다.

오늘날 디지털 매체를 통해 새로운 문화 공간이 생산되고 있다. “다양한 디지털 매체를 이용한 스토리텔링 또한 애니메이션, 방송, 게임 등 다양한 영역에서 활용되고 있는데, 디지털 스토리텔링은 스토리텔링의 핵심적인 영역인 서사를 지니고 있으며 누구나 용이하게 접근 가능한 수단인 디지털 매체의 융합으로 다양한 통로를 통해 동등한 관계를 유지하면서 생산자와 수용자의 상호작용의 가능성을 열어 놓는다”(유희주, 2008:87). 또한 자유로운 편집과 수정이 가능한 생산성을 바탕으로 생산자, 수용자 모두에게 새로운 정보를 생산할 수 있으며, 시공간에 구애받지 않고 정보를 선택적으로 활용할 수 있는 환경에서 수용자의 능동적인 참여를 이끌어낸다.

무용예술에서 디지털 스토리텔링은 움직임과 연결되어 상호작용을 가능하게 하여 감상자들의 흥미를 유발시키고 새로운 발전가능성을 보여준다. 감상자의 적극적인 소통행위는 자신의 주장이나 비평적 의견 등의 다양한 메시지를 공유할 수 있게 된다. 더불어 물리적 시공간의 제약을 허무는 디지털의 기능을 바탕으로 창조의 가능성을 확대함과 동시에 동시성의 확장이 이루어진다고 할 수 있다.

동시성은 ‘같은 때에 일어나는 성질’이라는 사전적 의미로 단순한 우연의 동시성이 아닌 물리적 시공간의 한계를 극복한 의미 있는 일치와 연결의 동시성을 말한다. “디지털에서 동시성은 다방면으로 연결되어 일어나는 상호작용 측면을 통해 다양한 실시간적 동시성이 가능해졌으며 이는 단순한 우연의 동시성이 아닌 물리적 시공간의 한계를 극복한 의미 있는 일치와 연결의 동시성을 말한다”(손미애, 2007:29). 이러한 디지털의 동시성은 스토리텔링과 디지털이 결합되면서 더욱 시너지가 극대화된 특성으로 나타난다.

디지털 스토리텔링을 통한 상호작용이 확장되면서 예술작품은 감상자와의 경계를 극복하고 공간적 동시성과 시간적 동시성을 이룰 수 있는 환경을 바탕으로 같은 시공간에 공존하며 실재감을 가지게 된다. 이것은 감상자에게 현재성을 강조하며 진정성과도 관련이 있다고 할 수 있다. “감상자가 물리적인 거리나 시간 소요의 필요성을 느끼지 못하는 환경에서 ‘지금’ 그리고 ‘여기’라는 실재감이 강화되어 감상자가 현존하는 물리적 공간 간의 자연스러운 융합이 이루어지면서 심층적 경험을 가능하게 하며 몰입도를 증가시킨다”(손미애, 2007:64).

오늘날의 디지털이 접목된 디지털 스토리텔링 공연은 상호작용을 통해 감상자가 능동적인 참여자로 작품과 같은 공간에 공존하는 모습을 발견할 수 있다. 감상자

를 창조적 행위에 참여시켜 그 역할을 확장시키며 작품과 감상자, 창작자 간 상호작용의 순환 구조를 거쳐 동시성을 강화한다. 이는 창작자와 감상자 상호 간에 영향을 주며 창작자는 감상자의 정보를 분석, 해석하여 반응하고 감상자는 작품에 몰입하게 된다. “즉 감상자의 성향에 따라 작품이 변형될 수 있다는 특징을 갖게 되는 것이다”(이한선, 2017:16). 또한 참여형 공연은 체험 공연으로 감상자가 시각을 비롯해서 모든 감각을 통해 작품을 느낄 수 있으며 공연에 대해 훨씬 더 많은 정보를 얻을 수 있다. “현시대의 공연예술은 감상자들의 오감을 활용한 다양한 체험을 할 수 있도록 능동적인 공간으로 변모하고 있으며 더 적극적인 참여를 불러일으키는 공연 형태로 변형되어”(염주선, 2019:3) 감상자가 일반적으로 받아들이는 것이 아닌 자신의 지식과 경험, 의도를 바탕으로 예술 작품의 형태와 의미를 변형하여 수용할 수 있는 가능성을 가진다. 이처럼 창작자들은 다양한 디지털 활용을 바탕으로 한 동시성을 이용하여 창조적인 표현들을 생산해내며 감상자들에게 새로운 창작물들을 보여주고 있다. 또한 감상자는 동시적인 시공간을 비롯해 다양한 경계에서의 소멸을 경험하며 즉각적인 상호작용을 통해 강화된 실재감과 몰입감을 느낄 수 있다. 이러한 환경 속에서 디지털 스토리텔링을 통한 추가적인 기능과 정보의 전달이 가능하다면 감상자에게 더욱더 깊은 몰입 환경을 만들어 주어 적극적인 참여를 불러일으킬 수 있을 것이다.

(2) 유희성

예술에서 디지털 스토리텔링은 디지털 매체를 통해 감상자에게 소통적 도구로 정보를 제공하고 가변성을 가진 매개체가 가상의 상황에 몰입시켜 이미지 창조에 적극 참여시킨다. 이러한 특징들은 감상자들이 그 상황을 놀이의 장으로 느끼게 함으로써 결과적으로는 감상자에게 유희성을 제공한다고 할 수 있다. 유희에 대한 사전적 정의는 ‘즐겁게 놀며, 장난함 또는 그런 행위’이다. 이처럼 유희는 놀이와 깊은 관련을 맺으며 그런 행위를 통해 즐거움을 느끼는 것까지 포함된다. 네덜란드 문화사학자 Huizinga, J.는 『호모 루텐스, 1983』라는 저서에서 유희는 단순히 ‘논다’라는 개념이 아니라 정신적 창조활동을 의미한다고 하였으며, Salen, K. & Zimmerman, E. 은 디지털 미디어의 놀이성에 대한 특성에 대해 동시에 작용하면서 행위자에게 놀이 체험을 제공하고 이러한 과정에서 이용자의 정신적 또는 물리적 상호작용은 높은 몰입감을 유발한다고 하였다. 정신적 상호작용은 감정적 또는 정신적 차원에서 경험하는 주관적인 체험으로 기존의 미디어와 디지털 미디어 모두에서 교류하는 것이고, 물리적 상호작용은 이용자의 감각을 자극시키는 지각적 차원에서 디지털 미디어 세계와 교류하는 것이라 할 수 있다. “이에 물리적 상호작용은 이용자의 감각기관을 직접 자극함으로써 높은 몰입감을 제공하고, 이로 인해 이용자의 유희적 태도는 즐거

움으로 훨씬 더 커지게 되는 것이라고 하였다”(김영용, 2007:125~126). 이러한 디지털의 유희적 특성은 전통적 스토리텔링이 지니는 친숙하고 휴머니즘적인 측면과 결합되어 예술에서 활용되었을 때 감상자들은 새로운 기술에 대한 단순한 호기심을 넘어 놀이적 태도를 유발한다고 할 수 있다.

대표적인 사례로 국립현대무용단의 《이십삼각삼각, 2023》은 모든 관객이 무대와 객석의 경계가 없이 직접 VR 체험을 통해 작품 안에 존재한다. 빈 무대공간에 다른 감상자들과 함께 있지만 VR에 비취지는 가상공간 안에서 개인의 선택을 통해 감상자마다 시차를 두고 입체적이고 다양한 공간을 경험할 수 있다. 가상공간 안에서 무용수들의 춤은 각자의 스토리를 표현하고 있으며, 단순히 공연 관람에서 그치는 것이 아니라 새로운 형태로 감상자들의 호기심을 자극하며 놀이의 형태로 다가간다.

이렇게 디지털 스토리텔링의 표현방식은 예술 안에서 ‘놀이’의 새로운 방향성을 제시하며, 구체적으로는 감상자들이 작품과 상호작용을 통해 ‘유희’를 느끼는 방식으로 구현되고 있다. 또한 디지털 스토리텔링의 활용은 기본적으로 감상자들의 참여를 이끌어내기 위한 소통을 목적으로 하는 예술에서는 중요한 요소로 자리하고 있다. 특히 오늘날 디지털 기술에 의존하는 예술은 형태는 갖추었지만 내용이 부실한 것으로 나타난다. 이때 요구되는 것이 감상자들에게 전달의 수단이 되는 디지털 스토리텔링을 통해 작품의 내용을 이해하고 감각을 증폭시키는 것이다. 이러한 측면에서 볼 때 디지털 스토리텔링에 내제된 유희적인 커뮤니케이션 논리는 앞으로도 예술 속에서 중심과제로 논의되어야 할 것이다.

4. 무용예술에서의 디지털 스토리텔링

무용예술에서 디지털 스토리텔링이 활용된 대표적인 예시로는 댄스 필름이 있다. 무용을 뜻하는 dance와 영상을 의미하는 film이 더해진 댄스 필름은 무용과 영상의 융합을 통해 나타난 새로운 형태의 예술로, 단순 기록보다는 다양한 영상 기법들을 활용하여 무대라는 제한점을 벗어나 기존 무용 작품을 예술적이고 영화적으로 해석했다고 볼 수 있다.

댄스 필름의 시발점에는 Fuller, L.가 1896년 발표한 《뱀 춤》이 있다. 《뱀 춤》은 단순한 1차원적 영상 기록이지만, 19세기 후반부터 새롭게 발전하기 시작한 영상 기술과 영화 산업과의 융합을 시도했다는 것에 의의가 있다. Fuller, L.은 그 이후로도 꾸준히 영상 산업과 협업하면서 연속적 움직임에 대한 탐구를 통해 신체에 대한 새로운 해석을 지속적으로 보여주었으며, “20세기 변화하는 과학과 예술분야 혁명의 일부로서 무대의 무용과 스크린 사이의 새로운 장”(한선비, 2013:7)을 열었다.

그 이후 미국의 할리우드의 부흥과 함께 영화 산업이 폭발적으로 발전하기 시작하면서 다양한 영상 기법들이 등장하기 시작하였고, 이러한 기술들을 바탕으로 Deren, M.은 1945년 《카메라를 위한 안무의 연구》를 비롯한 다양한 댄스 필름들을 발표했다. 이전까지는 영상 매체에서 대사로 이야기를 전달하는 것이 보편적이었던, 당시 Deren, M.이 발표했던 작품들은 신체 움직임을 통해 이야기를 전달하는 최초의 영상 매체 작품들이었다. 실제로 《카메라를 위한 안무의 연구》에서는 신체를 시공간으로부터 해방시키며 “극장의 제한받는 실제의 공간으로부터 해방되어 무용수는 여러 다른 공간들 사이로 자유롭게 움직이는데, 이것은 정교하게 안무한 움직임을 주의 깊게 편집”(김현옥, 2016:17)하였다.

그 이후로도 영상 기술은 비교적 단기간에 폭발적으로 발전하여 오늘날에 다채로운 편집과 촬영 기법, 선명하고 다양한 디지털 매개체를 통해 더욱 정교하고 섬세한 표현이 가능해졌다. 이렇게 발달된 기술들 또한 꾸준히 무용예술과 융합되며 현재 댄스 필름은 여러 장르의 영상물로 발전하게 되었다.

다양한 형식의 댄스 필름들이 있지만, 그 중에서도 가장 많이 사용되는 스크린 댄스는 디지털 기술을 활용한 실험적인 방식의 스토리텔링을 통해 움직임을 시공간의 제약에서 해방시켰다. 무용과 영상이라는 각 장르에 국한되지 않고 이를 초월한 다양한 장르 간 융합으로 무궁무진한 기술들을 통해 감상자들이 예술을 현장감 있고 생생하게 체험할 수 있도록 도와준다. 또한 댄스 필름을 만드는 창작자들 간의 밀접한 관계를 통한 협업을 중요시하여 영상을 위한 안무를 창의적으로 창작하고 촬영하여 편집하는 단계까지 원활한 의사소통을 통해 결과물을 만들어내야 한다.

이러한 댄스 필름 외에도 무용과 다양한 장르의 디지털 기술의 협업은 여러 분야에서 무용예술의 디지털 스토리텔링으로 이루어진다. 특히 최근 AI와 3D 기술과 같은 최신 기술의 발달로 이제는 필름과 같은 2차원의 디지털을 넘어 3차원으로까지 창작자가 원하는 방식으로 이야기를 전달할 수 있는 시대가 되었다. 전통적인 무용예술은 한 공간에서 무용수와 관객들이 동일한 시간을 향유하는 것을 전제한다면, 디지털 스토리텔링은 무용수의 신체가 물리적인 극장보다는 디지털 미디어를 매개로 시공간을 뛰어넘어 감상자들과 만나는 것을 바탕으로 한다. 따라서 지금까지 그랬듯 앞으로 발전할 기술들과 무용예술이 융합할 때 기존의 무대 예술에만 머무르지 말고 융합되는 디지털 매체의 특성을 파악하여 그에 따른 작품을 만들어내야 할 것이다.

이렇듯 디지털 스토리텔링은 무용공연과 융합하여 새로운 방식으로 관람자들에게 무용예술을 전달하는 것이다. 특히 최근 전 세계적인 팬데믹으로 인해 더 이상 극장에서 직접 공연하는 것이 불가능해지자 이를 대체하기 위한 방법으로 댄스 필름을 비롯한 다양한 디지털 스토리텔링 방식이 나타나기 시작했다. 현재 엔데믹 시대를

새롭게 맞이한 만큼 디지털 미디어를 통한 무용예술의 디지털 스토리텔링을 긴밀히 발전시킨다면 기존의 공연 방식과 더불어 새로운 디지털 분야에서까지 관객들에게 다가갈 수 있는 방식의 폭이 넓어질 것이다.

Ⅲ 디지털 스토리텔링을 활용한 댄스 필름 《블러쉬》 분석

디지털 스토리텔링을 활용한 무용작품 중 동시성과 유희성을 잘 나타낸 작품으로는 Vandekeybus, W.의 《블러쉬》가 있다. 《블러쉬》는 2002년 무대에서 초연된 이후 영상화 과정을 거쳐 2004년 약 52분의 댄스 필름으로 제작되었으며, “美美와 추醜 같은 극단적인 개념 사이에서 대립하는 무용수들의 등장”(Ultima Vez, 2023.4.22.)으로 Vandekeybus, W. 특유의 “동물적이고 본능적인 인간의 육체와 무의식”(우혜주, 2014:33)이 잘 나타난다. 특히 후에 만들어진 영상은 무대에서 나타내기 힘든 연출 기법을 통해 야만적인 분위기를 구현해내며 인간의 본성을 효과적으로 표현함으로써 디지털 스토리텔링의 장점을 극대화하였으며, 이를 바탕으로 2005년 칸 영화제의 ACID(Association for the International Distribution of Independent Cinemas) 프로그램에 선정되었다.

Edwards, D.와 Hand, W.의 음악과 Verhelst, P.의 대본을 바탕으로 한 댄스 필름 《블러쉬》는 코르시카의 아름다운 풍경과 브뤼셀의 슬럼가를 번갈아 보여주는 데, 극단적인 공간의 대비는 그리스 로마 신화 중 오르페우스와 에우리디케 신화에 나타나는 인간의 사랑과 나약함, 금지된 것에 대한 갈망, 끊임없는 선악의 대립 등을 표현하는 하나의 도구가 된다. 이렇게 충돌하는 개념들은 “기쁨과 슬픔, 사랑과 죽음, 의사소통과 고립, 육체와 정신, 폭력과 시, 동물적인 여성과 반대로 우아한 여성 등을 보여주며 긴장과 동시에 자유로움을 보여준다”(우혜주, 2014:45).

1. 《블러쉬》에 나타난 동시성

예로부터 전해 내려오는 이야기 전달 방식에는 여러 방법들이 있다. 디지털 기술이 발전하기 전에는 신화와 같은 구술적인 방법을 사용하거나, 연극 등의 극작 형식으로 이야기가 전해지게 되었다. 하지만 구어를 사용하는 방법은 청자의 사회 문화적 배경에 따라 이야기가 다르게 전달될 수밖에 없고, 무대에서 공연되는 다양

한 작품들도 현장감은 있을 수 있지만 관객들은 공간적 특성상 놓치는 부분들이 많을 수밖에 없었다.



그림 1. 《블러쉬, 2004》¹⁾



그림 2. 《블러쉬, 2004》

하지만 오늘날의 디지털 스토리텔링은 다양한 영상 기법들을 통해 <그림 1>과 같이 무대에서는 볼 수 없는 색다른 관점의 시선을 보여주거나, <그림 2>와 같이 등장인물의 표정을 세밀하게 보여줄 수 있게 되었다. 이처럼 Vandekeybus, W.는 다양한 연출 방법들을 활용하여 원작 신화의 내용을 전달함과 동시에 무대에서는 실제로 관찰하기 어려운 것들을 함께 보여주었고, 작품을 감상하는 감상자들이 그저 바라보는 시선으로 감상하는 것이 아니라 신화에 나오는 여러 등장인물들의 시선을 동시에 느낄 수 있도록 하였다. 이를 통해 감상자들은 각 등장인물들의 감정을 동시에 경험할 수 있게 되면서 더욱 풍부한 작품 감상 경험을 가지게 된다.



그림 3. 《블러쉬, 2004》



그림 4. 《블러쉬, 2004》



그림 5. 《블러쉬, 2004》

또한 스토리텔링에 여러 디지털 기술들을 동시에 활용하면서 무용과 음악, 극적인 요소를 통해 감상자들에게 작품의 이야기를 명확하게 전달할 수 있게 되었다. 안무가는 <그림 3>과 같이 무용수가 약간의 제스처와 함께 자신의 경험을 이야기하는 장면을 통해 금기시 되었던 이야기를 명확한 대사로 관람객들에게 전달하였다. 또한 <그림 4>처럼 Edwards, D.의 밴드가 직접 무대에 등장해서 노래를 부르면 <그림 5>와 같이 무용수들이 서로 잡고 잡히는 움직임은 보여주는 장면들을 활용하였다. 이러한 장면들은 감상자들이 시각적으로는 무용수들의 움직임을 보지만 청각적으로는 언어적인 요소를 듣도록 유도하는데, 이는 인간에게 익숙한 의사소통 도구인 언어적 요소로 들려오는 인간의 욕심에 대한 이야기가 서로를 잡아서는 움직임을 통해 가시적으로 형상화 된다. 이를 통해 에우리디케 신화에 나타나는 인간의 끝없는 욕심과 금기시되던 본능을 시청각적 효과를 통해 전달하였다.

¹⁾ 출처: <https://www.youtube.com/watch?v=QtKUONLBP-8&t=1488s>(그림 1-19).



그림 6. 《블러쉬, 2004》



그림 7. 《블러쉬, 2004》



그림 8. 《블러쉬, 2004》

아무리 기술이 발전해도 무대공간에는 자연을 그대로 구현해내는데 한계가 있다. 하지만 촬영을 통해 물리적인 한계를 뛰어넘을 수 있다는 영상매체의 특성에 따라 Vandekeybus, W.은 자연과 무용의 융합을 통해 새로운 감각을 느낄 수 있는 장면들을 구현해냈다. <그림 6>과 같이 바위 틈에서 주변을 경계하는 움직임이나 <그림 7>과 같이 계곡에서 물을 튀기며 보이는 파편적인 움직임, 그리고 <그림 8>과 같이 석양이 지는 바닷가에서 서로 대립하는 움직임은 인간이 살아가는 터전인 자연을 배경으로 원초적인 모습의 인간을 보여주고 있다. 이를 통해 감상자들은 몰입감 넘치는 경험을 통해 생생한 현장감을 느끼고 인간 본연의 욕망에 대해 다시금 떠올리게 된다.

2. 《블러쉬》에 나타난 유희성

《블러쉬》에서는 원작 신화에 나타나는 인간의 나약한 본성과 탐욕을 직접적으로 표현하기 위해 시청각적으로 매우 강렬한 자극들을 사용하였다. 감상자들은 작품을 감상하는 동안 다양한 자극들을 통해 고통이나 쾌락과 같은 극단의 감정들을 느끼며 안무자와 지각적·정서적으로 상호작용을 한다.

풀밭에서 시작하는 영상은 이후로도 물, 산, 바다와 같이 자연을 배경으로 하는 장면이 계속적으로 등장하는데, 이러한 자연적인 요소 중에서도 작품 전체를 관통하는 자극적인 매개체는 개구리이다.



그림 9. 《블러쉬, 2004》



그림 10. 《블러쉬, 2004》



그림 11. 《블러쉬, 2004》



그림 12. 《블러쉬, 2004》



그림 13. 《블러쉬, 2004》

〈그림 9〉와 같이 작품의 시작에 갑작스러운 개구리의 등장으로 감상자들이 낯선 감각을 통해 호기심을 느끼게 하며, 〈그림 10〉과 같이 작품의 마지막 부분에서는 초점 없는 눈으로 개구리를 멍하게 바라보다가 그대로 삼켜버리는 무용수의 행위를 통해 작품이 진행되는 내내 감상자들이 흥미진진함을 유지할 수 있도록 한다. 또한 〈그림 11, 12〉와 같이 많은 사람이 모인 만찬 자리에서 광기에 휩싸인 듯 개구리와 입을 맞추거나 주변의 독축에 개구리를 산 채로 갈아 마시며 유희를 즐기는 장면은 인간이 끊임없이 쾌락을 추구하는 존재임을 암시하고 있다. 이렇게 입으로 들어갔던 개구리가 〈그림 13〉과 같이 물 속에 있는 무용수의 입에서 다시 자연으로 돌아오는데, 이는 인간의 본성은 환경과 본인의 의지에 따라 변화될 수 있음을 보여준다. 이를 통해 Vandekeybus, W.는 “자연의 정서와 아름다운 장면을 인위적으로 손질하여 직접적이고 사실적인 전달을 통해 작품을 이끄는 암시적인 이미지와 전개를 하나의 매개체로 표현”(소광웅, 2012:78)하고 있다. 또한 감상자들은 낯설고 불편한 장면들을 통해 이로부터 파생되는 간접경험에 대한 감정들로 인간 내면에 관한 창작자의 직설적인 표현을 자신만의 새로운 이미지로 창조하게 된다.



그림 14. 《블러쉬, 2004》



그림 15. 《블러쉬, 2004》



그림 16. 《블러쉬, 2004》

무용수들은 작품 전반에 걸쳐 〈그림 14〉와 같이 땅을 파는 등 동물의 모습을 연상시키거나, 〈그림 15, 16〉과 같이 서로 대립하는 거친 움직임들을 보인다. 또한 춤을 추는 공간으로 숲이나 바닷가 같은 자연이나 빨간 조명 등으로 폐쇄성이 강조되는 방 등을 사용하여 그동안의 무용 공연에 익숙한 사람들에게 묘한 긴장감을 부여한다. 여기에 Edwards, D.와 Hand, W.의 낯선 밴드 음악이 더해지면서 “무대 위에서 위험 요소를 동반하는 장면들을 통해 완전한 통제력을 가지고 있지 않은 육체의 모습을 일깨워주려는 안무자의 의도를 읽을 수 있다”(윤보애, 2010:54). 이러한 움직임과 음악의 결합으로 인한 긴장감 넘치는 이미지의 조작성은 감상자들로 하여금 원작 신화에서 나타나는 인간의 본능적인 탐욕과 나약한 본성에 대해 인지하게 만든다.



그림 17. 《블러쉬, 2004》



그림 18. 《블러쉬, 2004》



그림 19. 《블러쉬, 2004》

〈그림 17, 18〉과 같이 여자 무용수가 유리컵을 손으로 깨뜨리는 장면이나 절벽에서 바다로 떨어지는 장면은 감상자들로 하여금 시한폭탄과 같은 긴장감을 느끼게 한다. 또한 〈그림 19〉처럼 어두운 분위기의 방 안에서 무대를 둘러싸고 있는 관중들이 무표정한 얼굴로 무용수들을 향해 음악에 맞춰 똑같이 박수를 치는 장면은 감상자들에게 괴기함을 느끼도록 만든다. 이렇듯 감상자가 감각적으로 몰입하게 만드는 연출들은 자극적인 장면들의 연속으로 인해 호흡이 가빠지는 작품의 흐름에서 감상자들을 더욱 자극하는 역할을 한다. 이러한 요소들을 통해서 안무자는 “인간의 나약한 본성이라는 주제를 원초적이고 본능적인 행위에서 시작해서 충격적이고 그로테스크한 형태로 발전”(소광웅, 2012:35)시켰음을 알 수 있으며, 감상자들은 이러한 인지적·정서적 자극을 통해서 신화의 본래 내용과 교훈을 무의식적으로 통찰하게 되고, 쾌락이나 허무와 같은 유희적 행위의 극단적인 감정들을 인식함으로써 하나의 놀이에 참여한 것과 같은 몰입감을 느끼게 된다.

IV 결론

무용예술에서 디지털 스토리텔링의 활용은 감상자들이 작품을 볼 때 또 다른 상상력으로 자신만의 새로운 이미지 창조를 통한 시각적 이해가 가능하도록 하며, 창작자들에게는 작품의 주제를 전달 할 수 있는 주요한 표현수단으로 작용한다.

본 연구는 댄스 필름 《블러쉬, 2004》의 분석을 통해 디지털 스토리텔링의 활용이 감상자들에게 소통적 영역의 확장으로 어떻게 작용했는지 그 결과를 다음과 같이 정리하였다.

첫 번째, Vandekeybus, W.는 디지털 매체를 통해 다양한 연출 방법들로 원작 신화의 내용을 전달함과 동시에 무용수들의 움직임과 표정을 세밀하게 보여줌으로써 감상자들이 여러 등장인물들의 시선을 동시에 느낄 수 있도록 하였다. 이는 감상자와 경계를 허물고 같은 시공간에 공존하며 실재감을 가지게 한다. 또한 감상

자에게 현재성을 강조하며 더욱 풍부한 작품 감상 경험을 향유할 수 있게 한다. 즉, 작품의 내용과 형식들은 끊임없이 변화하고 하나의 고정된 의미 대신 공간 안의 모든 요소들이 동시적으로 결합되면서 소통의 표현적 범위를 넓혀갔음을 볼 수 있다.

두 번째, 감상자들이 무용수들의 감정들을 인식함으로써 하나의 놀이에 몰입하는 것 같은 유희적 특성이 나타난다. Vandekeybus, W.는 자극적인 장면들을 연출하여 감상자들의 감성을 자극시키며 감상자들은 이러한 인지적·정서적 자극을 통해 신화의 내용과 교훈을 무의식적으로 통찰하게 된다. 또한 쾌락이나 허무와 같은 유희적 행위의 극단적인 감정들을 인식함으로써 창작자의 직설적인 표현을 자신만의 새로운 이미지로 창조하게 되는 유희적 경험을 하게 되는 것이다. 즉, 감상자들은 작품과 상호작용을 하면서 ‘유희’를 느끼는 방식으로 추상적이고 난해할 수 있는 무용예술을 휴머니즘적인 측면으로 바라볼 수 있게 되는 것이다.

디지털 스토리텔링의 활용은 분명 예술분야 뿐 아니라 사회 전반적으로 큰 시너지 효과를 부여하고 있다. 그러나 무용예술에서는 디지털 매체가 다양하게 활용되는 것에 비해 디지털 스토리텔링 개념의 이해를 통한 활용은 구체화 되어 있지 않다. 디지털 스토리텔링의 역할은 현 시대와 사회가 요구하는 기술적 측면에만 의존하는 작품이 아닌 창작자와 감상자가 효과적으로 작품의 예술적 가치를 공유하도록 돕는 것이기 때문에 무용예술에서 디지털 스토리텔링의 활용이 갖는 의미와 가치는 창작자와 감상자의 소통 확대와 작품의 완성도에 대한 효과적인 표현이라고 볼 수 있다. 이에 감상자의 적극적인 참여, 효과적인 창작 결과물을 통한 무용예술의 대중화를 위해서는 디지털 스토리텔링에 대한 충분한 이해가 필요하며 무용예술 안에서 어떻게 활용되어야 하는지 지속적인 연구가 이루어져야 할 것이다.

오늘날 예술 장르의 경계가 흐릿해지며 타 장르와의 협업이 필수적인 시대에 디지털 스토리텔링의 활용은 무용예술의 이해와 소통을 향상시켜 무용의 대중화와 더불어 무용예술의 영역 확장과 안무 창작 범위를 넓히기 위한 방법적 모색이 될 것으로 사료된다.

- 김길웅(2007), **디지털 스토리텔링: 디지털 시대의 문화, 예술 그리고 커뮤니케이션**, 서울:문매미.
- 김현욱(2016), “비디오 댄스에 나타난 무용과 디지털의 융합에 관한 연구 – 공간의 이동과 조정을 중심으로 –”, 대한무용학회, **대한무용학회 논문집 74(1)**, 15–42.
- 라세영(2016), “디지털 매체예술(Digital Media Art)과 협업을 통한 무용공연의 확장성에 관한 고찰”, 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교.
- 마승연(2016), “디지털의 개념을 수용한 무용창작작품 「공존의 그늘」에 나타난 예술적 의미 연구”, 미간행, 박사학위논문, 이화여자대학교.
- 박유정(2014), “댄스필름에 나타난 영상기법에 대한 연구 : 빔 반데케부스의 「Blush」와 로이드 뉴슨의 「The Cost of Living」을 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 성균관대학교.
- 백승국, 권지혁, 이주희, 손기동(2013), “디지털 체험 공간의 디지털 스토리텔링에 관한 연구”, 한국엔터프라이즈아카데미학회, **정보화연구 10(3)**, 361–370.
- 손미애(2008), “넷 기반 예술에서 네트워크의 구조와 동시성”, 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교.
- 양지은(2017), “디지털 스토리텔링 활용한 표현활동 중심의 미술관 사진 교육 프로그램 개발”, 미간행, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원.
- 염주선(2019), “4차 산업혁명 기술을 이용한 관람객 참여형 전시에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교.
- 유유미(2010), “디지털 스토리텔링 활용한 <구운몽> 교육방안 연구: 환상성을 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 한국외국어대학교.
- 유희주(2008), “디지털시대의 커뮤니케이션 환경변화가 무용예술에 미치는 영향”, 미간행, 박사학위논문, 경희대학교.
- 윤보애(2010), “빔 반데케이부스 작품에 나타난 극성에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 이나리(2023), “회복 탄력성 강화를 위한 디지털 스토리텔링 기반 미술 감상 프로그램 개발 연구 : 초기 성인기 대학생대상을 중심으로”, 미간행, 박사학위논문, 한양대학교.
- 이동은(2022), **스토리 유니버스: 뉴미디어 시대 스토리텔링의 모든 것**, 서울:사회평론 아카데미.
- 이한선(2017), “소비자 혁신성과 디지털전시에 대한 상호작용성과 몰입이 관람객의 유희성과 만족도, 공유의도에 미치는 영향 : Team Lab World 사례를 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 단국대학교.
- 임가은(2011), “소셜네트워크서비스(SNS)에 나타나는 디지털 스토리텔링: 트위터의 음식 문화를 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 숭실대학교.
- 진유경(2018), “로스미디어 스토리텔링 적용 사례 연구- 마르잔 사트라피의 ‘자두치킨’을 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 인하대학교 대학원.
- 최효민(2006), “디지털 매개 공연예술에서의 ‘몸’의 재해석과 감성적 소비 코드 연구”, 미간행, 석사학위논문, 연세대학교 언론홍보대학원.

한선비(2013), “무용 작품과 댄스 필름의 관계적 특성연구 : 마야 데렌과 로이드 뉴슨을 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 한양대학교.

Hauser, A.(1974), *Soziologie der Kunst*, 최성만, 이병진(역, 1983), **예술의 사회학**, 파주:한길사.

서은혜, <https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=62501>, 2023.04.20. 검색.

Blush – Wim Vandekeybus, <https://www.youtube.com/watch?v=QtKUONLBP-8&t=1488s>