

무용예술학연구 제24집 여름

# 현대 춤의 디지털 미학

- 가상성과 상호작용성의 개념을 중심으로 -

김말복\* · 이지선\*\*

이화여자대학교

I. 서론

II. 매체에 관한 이해

III. 디지털 매체와 춤

IV. 춤에서의 디지털 매체의 미학적 함의

V. 결론

참고문헌

Abstract

## I. 서론

본 연구는 현대 춤에 부각되고 있는 디지털 테크놀로지 수용경향에 주목하고, 이들이 춤에 어떠한 영향을 초래하고 있는가를 매체미학적 관점에서 조명해 보는데 그 목적을 둔다. 현대 춤에서의 많은 경향들이 디지털 테크놀로지를 활용하고 있으며 이들의 접목은 단지 도구적 차원을 넘어 새로운 예술개념을 제안하고 있다. 이에 본 연구는 현대 예술을 바라보는 새로운 관점을 제안하고 있는 매체미학적 논제들을 통해 21세기 디지털 춤의 미학적 가치들을 조명해보고자 한다.

컴퓨터의 보급과 기술의 비약적 발전, 인터넷의 확산은 사회전반의 디지털화를 초래하였고, 기술적으로는 비교적 순수한 인간의 영역으로 남아있었던 예술에 있어서도 예외가 아니었다. 이 같은 기술의 발전은 예술작품을 전통적 미학의 테두리를 초월하여 더 이상 규정지어질 수 없는 초미학적 대상으로 만들어버렸다. 특히 디지

\* 이화여자대학교 무용과 교수

\*\* 이화여자대학교 박사과정

털 예술이 초래한 무용의 미학적 문제는 무용매체의 특성, 즉 순수한 인간움직임의 특성을 디지털 기술과 가상적 실재로 전환, 대치, 변형, 조작함으로써 기존의 무용 미학적 논의구조를 흔들어 놓고 있다.

이러한 상황에서 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892-1940)을 선두로 시작된 매체에 관한 철학적 접근은 디지털 테크놀로지를 활용하고 있는 춤들에 대한 새로운 미학적 논의 가능성을 열어놓는다. 이후 80년대 중반부터 독일을 중심으로 본격적으로 논의되고 있는 매체미학은 기술적 매체로 매개되는 새로운 예술대상과 그것의 지각방식에 주목한다. 또한 매체미학의 핵심은 현대 예술작품들이 처한 미학적 문제, 즉 해당 작품이 예술이나 아니냐에 대한 소모적인 논쟁을 벌이기보다는 예술작품의 개념 자체가 변화한 것에서 미학적 당면과제의 실마리를 찾고 있다는 데 있다. 다시 말해 예술작품의 미적 결과에 주목하기보다는 그 매개방식의 특성에서 미학적 의미들을 이끌어낸다. 이를 그대로 현대 춤의 상황에 대입해 보면 결국 현대의 디지털 테크놀로지 기반으로 이루어지고 있는 애매모호한 춤들이 무용이나 아니냐를 따지는 것 보다 이런 작품들에 활용되는 매개방식들이 어떻게 새로이 무용개념을 규정하고 미학적 의미들을 만들어 내고 있는가에 대해 주목하는 것을 본 연구의 출발점으로 삼아야 할 것이다.

춤에 있어서의 매체의 활용은 고대에까지 거슬러 올라갈 수 있으나 본격적으로 춤의 본질에 영향을 미치기 시작한 것은 낭만발레의 토슈즈나 현대무용 초기 로이 풀러(Loie Fuller)의 스커트를 활용한 것에서 시작해 볼 수 있다. 그러나 보다 직접적으로 춤의 본질에 영향을 미친 것은 80년대를 전후로 한 비디오 매체와의 접목에 서이다. 비디오는 춤의 움직임에 새로운 시공간의 차원을 제공함으로써 새로운 춤의 가능성을 제안하여 주었다. 그리고 현재적 관점에서 디지털 매체는 비디오가 가져다준 새로운 가치들을 비확정성과 네트워크성 같은 디지털 매체의 고유성을 통해 더욱 확장시키고 있다. 그러므로 본 연구에서는 이 같은 춤의 매체활용의 전개들을 간략하게 살피면서 그 논의를 90년대 이후의 디지털 매체와의 접목형태를 대표하는 춤 사례들을 중심으로 이끌어어나가고자 한다.

이로써 이어지는 2장에서는 매체미학이 현대사회에 대두되게 된 매체에 대한 철학적 인식의 과정을 이해하고, 예술과 매체의 관계 속에서 특히 디지털 예술의 특성

들을 지적해볼 것이다. 그리고 3장에서는 춤에서의 매체활용의 전개와 구체적으로 본 논의에서 주목하고자 하는 디지털 매체로 매개되는 새로운 춤들의 형식들이 어떻게 이루어지고 있는가를 살피고 이로써 개선될 수 있는 매체미학적 함의들을 가상성과 상호작용성의 개념을 중심으로 논의해 보고자 한다.

현대 춤에 대한 디지털 테크놀로지적 작업은 매우 활발하게 이루어지고 있는 반면 이들에 대한 연구는 주로 기술적인 측면에 대한 사례보고가 주류를 이루었다. 그렇기에 본 연구가 지니는 예술의 수용과 지각에 초점을 맞추고자 한 매체미학적 관점은 디지털 무용작품들을 바라보는 수용자들, 즉 일반 관객이나 좀 더 전문적 위치에 있는 비평가들에게 새로운 무용형태를 바라보고 해석할 수 있는 적절한 관점들을 제공할 수 있다는 데서 본 연구의 의의를 두고자 한다.

## II. 매체의 이해

### 1. 매체에 관한 철학적 접근

‘우리는 우리가 보는 대로 된다, 우리는 우리의 도구를 만든다, 그리고 그 다음에는 우리의 도구가 우리를 만든다’<sup>1)</sup>라는 매체이론가 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)의 전제처럼 매체는 인간의 인식패턴과 의사소통의 구조, 나아가 사회구조 전반의 성격을 결정짓는다. 그의 주장은 이 전제에서도 알 수 있듯이 매체가 단순한 정보전달장치가 아닌 복잡한 인식론적, 존재론적인 개념으로서의 철학적 해석을 필요로 한다는 점을 제기한다. “매체는 메시지이다”라는 그의 명제는 매체의 형식 자체가 갖는 중요성을 강조한다.

본 장에서의 논의의 핵심은 두 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 구술문화에서 문자문화로의 이행에서 매체가 하나의 인식적 기제로 받아들여졌다는 점, 그리고 둘째는 문자문화가 현재의 시각문화의 형성을 초래하였는데, 이것이 영상매체의 발전으로 인해서 새로운 국면을 맞이하고 있다는 점, 그리고 종래에는 디지털 매체로 인해

1) 마셜 맥루언(2002). 『미디어의 이해』, 이한우·김성기(역)(서울: 민음사), p. 8.

인간의 인식체계가 한층 더 새로운 단계로 확장되고 있다는 점이다.

먼저 매체가 인간의 지각형태를 변화시킨다는 것은 구술문화에서 문자문화로의 전환에서 시작된다. 과거 언어위주의 소통방식에서의 인간은 모든 것을 말로써 상대방과의 대화를 통해 지식을 수용, 전달할 수 있었기 때문에 직접적인 대면과 청각 중심적인 인식문화를 형성하였다. 반면 문자문화 이래로 인간은 글로 기록함으로써 직접적인 화자 없이도 지식을 수용, 전달할 수 있게 되면서 소통의 시공간적 한계를 넘어서게 되었고, 성문화/정형화와 체계화를 통해 지식사과의 선형적 특성을 가지도록 한다. 특히 문자 중에서도 서구의 표음문자 알파벳은 ‘의미론적으로 무의미한 문자들이 의미론적으로 무의미한 소리에 상응해서 사용되는 것’<sup>2)</sup>으로 상형문자와 달리 시각과 청각적 연관성을 엄격히 구분한다. 그리고 궁극적으로는 문자문화에서의 청각이나 촉각, 미각 같은 다른 감각들의 역할을 약화시켰다. 이로써 현대문화의 전반을 지배하고 있는 시각문화가 출현하게 되었고, 15세기 활판인쇄술의 발명이 이 같은 문자중심적인 인식구조를 더욱 확고히 하는 계기가 되었다.

문자위주의 시각이 새로운 국면을 맞이하게 된 것, 맥루언의 표현을 빌자면 “구텐베르크 세계”가 위협을 받기 시작한 것은 18세기 말엽 ‘파노라마(panorama)’<sup>3)</sup>의 등장이다. 모조적 입체화면을 가능하게 했던 파노라마는 인간의 시각적 지각의 지평을 확장시켰다. 또 19세기 영국 철도의 등장으로 이러한 파노라마적 영상이 실제로 가능해지게 되었고, 원경(遠景)이라는 새로운 초점을 제공하며 시공간을 함축시키는 속도감을 제시하게 된다. 열차의 등장은 ‘전통적으로 전해 내려오던 공간-시간의 연속체는 소멸되는 것’<sup>4)</sup>으로 체험되었을 정도로 당시의 사람들이 지각할 수 있는 속도를 훨씬 뛰어넘는 지각적 변화를 가져온 사건이었다. 이 파노라마와 기차 여행의 기술적 진보는 인간의 시각적 지각이 문자적 지각에서 이미지적 지각으로의 이행을 가능케 하였다.

2) 앞 책, p. 136.

3) 18세기 말 고안된 회화의 기법으로 주변의 경치들을 원근법적 여러 장의 그림들로 그려 등글게 전시해 전체적 조망을 갖도록 한 기술로 일종의 무대장치와도 같은 기법. 노르베르트 볼츠(2000). 『구텐베르크-은하계의 끝에서: 새로운 커뮤니케이션 상황들』, 윤종석(역)(서울: 문학과 지성사), p. 135.

4) 볼프강 쉬벨부쉬(1999). 『철도 여행의 역사』, 박진희(역)(서울: 궁리), pp. 12~17.

본격적으로 이미지를 매개하는 영상매체의 발전은 19세기 등장한 사진술로부터 비롯된다. 시공간의 한계를 극복하고, 실재성을 지각기술을 통해 지배하는 것 등 다양한 지각적 변화이외에도 사진술의 획기적인 면은 ‘유일한 순간을 고정시켜서 그것을 다시 재생산해낼 수 있다’<sup>5)</sup>는 점에 있었다. 그리고 사진에서 얻어졌던 고정된 이미지는 영화매체의 발명으로 인해 움직이는 이미지로 새롭게 변모하게 된다. 이미지의 동적 속성이 부각됨으로써 영화적 지각은 여전히 시각을 중심으로 하기는 하지만 보다 복합지각적 문화로의 이행을 가져온다. 벤야민은 이러한 영화의 복합 지각에 대해 ‘시각적 촉각성’, ‘청각적 촉각성’<sup>6)</sup>과 같은 촉각성 개념을 제안하고 있다. 또 영화적 인지의 핵심은 확대촬영으로 움직임의 미세하게 관찰할 수 있고 이를 다시 재조합해서 현실을 완벽하게 보사해낼 수 있을 뿐만 아니라 고속촬영을 통해 19세기 초 열차여행에서 느꼈던 속도감과 시선에 대한 충격을 기술적으로 실현해 냈다는데 있다.

20세기에 들어서 등장하는 비디오, 그리고 TV매체로의 이행은 매체적 접근 가능성과 친밀성을 급격히 상승시킨다. 미디어학자 드브레(R. Debray)는 특히 텔레비전 이후의 매체의 발전에 주목하였는데, 그는 이미지에 관한 연구에서 텔레비전의 효과를 ‘시각의 마비’로 진단한다.<sup>7)</sup> 텔레비전은 먼 곳의 사건들이 시간공간적으로 가까운 곳에서 방금 일어난 사건과도 같이 우리의 현실 속으로 쏟아져 들어옴으로써, 드브레는 시각이 일종의 청각적으로 변함을 지적한다. 이로써 영상매체들이 기본적으로 시각위주의 감각들을 보다 다차원적 감각으로 유도하는 속성을 지니고 있음을 알 수 있다. 또한 텔레비전의 등장은 과거의 역사를 드러내주었던 영화와는 달리 현실의 보다 완전한 연출을 수행하면서 ‘사적 공간과 공적공간의 경계가 사라지고 전통적인 문화영역간의 경계를 허무는 계기’<sup>8)</sup>를 만들어 낸다. 이로써 전자적 매

5) 알프 슈넬(2000). 『미디어 미학』, 강호진 외(역)(서울: 이론과 실천), p. 68.

6) 발터 벤야민은 『기술복제시대의 예술작품』에서 전통적 아우라를 지닌 시각문화에서의 회화는 ‘침잠’이라는 정관(contemplation)적 수용태도를 요구한다면, 새로운 영상매체로 매개되는 영화에서는 정신분산 속의 ‘촉각적’ 수용(시각을 중심으로 하는 복합지각적 속성)이 이루어짐을 지적하였다. 발터 벤야민(2007). 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만(역)(서울: 도서출판 길), p. 25.

7) 김상환 외(1998). 『매체의 철학』(서울: 나남), p. 259.

8) 김성재 편(1998). 『매체미학』(서울: 나남), p. 69.

체의 등장은 메시지의 내용과 상관없이 매체 자체의 기술적 구조만으로도 인간의 상호작용을 위해 필요한 장소와 시간의 의미를 크게 변화시키게 됨으로써 매체가 더욱 중요하게 부각되는 것을 볼 수 있다.

결국 접근가능하며, 반복가능하고, 복제가 가능한 대중영상매체의 보급은 시각 중심적인 고급문화를 몰락시키고 대중문화를 출현시키는 계기를 마련한다. 그리고 본격적인 이미지 중심의 문화를 생산해낸다. 대부분의 내용은 이미지를 통해 생산되며 소비되고, 문자로서의 이해보다는 이미지의 체험이 중요한 지각체계를 이루게 된다. 나아가 사물 자체의 본성 보다는 불완전하고 모호하여 논의의 대상이 되지 못했던 사물의 이미지, 즉 가상이 그 중심으로 자리 잡게 된다.

사실 영화, 비디오, TV 등 움직이는 영상매체들에서 이미 다양한 연출효과와 편집방식으로 인해 기술적 차원에서의 이미지의 합성으로 획기적인 지각의 변화를 초래하여 왔다. 그러나 여기서 현재의 디지털 매체가 가지는 새로운 영향력을 간과할 수 없다. 아날로그에서 디지털 매체로의 전환은 앞선 매체들이 보여주었던 모든 인식적 전환가능성들을 무한대로 확장시키고 있다고 볼 수 있다. 본격적으로 컴퓨터 기술을 중심으로 하는 하이테크놀로지의 발전은 보다 극적인 인식적 전환을 가져왔다. 컴퓨터적 재현은 단순한 과거에 대한 재현 뿐 아니라 미래에 가능한 이미지들을 현재화 한다. 그러므로 모든 시공간적 구분을 초월할 수 있게 된다. 컴퓨터적 지각은 더 이상 주어진 현실에 근거하지 않는 완전한 종합적인 이미지에 근거하게 되고, 새로운 인지는 '모든 고정된 관점과 고정된 소실점을 상실함으로써, 극단적으로 개방되고 혼란스러울 정도로 경계가 소멸된 인위적 공간을 만들어 내게 된다.'<sup>9)</sup>

특히 이미지로의 전환과 함께 하이테크놀로지로 이루어지는 디지털 매체의 특성은 직선적이고 정적인 이미지에서 움직이는 이미지, 이른바 동화상(animation)/동영상(moving image) 또는 하이퍼텍스트(hypertext)로 대변될 수 있는 동적(dynamic) 특성을 내포한다. 그러므로 디지털 매체가 제공하는 이미지는 '완성된 존재로서 정적인 이미지로 수용자에게 제공되는 것이 아니라 가변성을 기반으로 한 상태의 존재로 주어지게 된다'<sup>10)</sup>는 뜻으로 이해할 수 있겠다. 즉 디지털매체 시대의

9) 앞 책, p. 85.

10) 매체철학연구회(2005). 『매체철학의 이해』, (경기: 도서출판 인간사랑), p. 255.

이미지는 대상과 원본이 없이 스스로를 변형시키기 때문에 이미지가 실재와의 관련성에서 벗어나며, 바로 이러한 이미지의 변형은 디지털 매체의 동적 특성을 반영한 결과로 볼 수 있다. 디지털 매체의 동적 특성은 미학자 페터 바이벨(Peter Weibel)이 지적한 바와 같이 디지털 매체의 상호작용적 속성에서 기인한다. 바이벨은 조형 예술을 중심으로 하던 전통미학은 정태적 존재의 개념에 바탕을 두었으나, 디지털 매체에 대한 새로운 미학적 기준의 필요성을 강조하고 있다.<sup>11)</sup> 바이벨이 언급한 이 동적 특성은 단순한 움직임 개념이라기보다는 전통적인 예술이 불변의 진리를 표현해야 한다는 의무에서 벗어나 보다 가변적인 가능성을 지닐 수 있음으로 해석할 수 있다.

궁극적으로 시각문화로의 전개와 함께 하이테크놀로지 매체로의 전환은 문자 → 고정된 이미지 → 움직이는 이미지 중심의 문화로, 시각 위주의 단일 감각 → 복합 감각으로의 인간의 지각방식을 변화시키고 있음을 알 수 있다. 그리고 이 같은 인식 기계로서의 매체에 대한 연구는 결국 인간의 인식적 구조는 상대적인 것이며 매체의 특성에 의해 재편성 될 수 있다는 관점을 형성한다. 현재 대부분의 지각대상이 매체에 의해 매개된 이미지로 이루어진다는 점은 잘 알려진 사실이다. 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 걸쳐 이미지는 중요한 인식적 대상으로 여겨지고 있다. ‘특히 이미지는 무엇보다도 이미지를 구현하는 매체와 불가분의 관계를 맺기 때문에,’<sup>12)</sup> 이미지 중심의 시각문화에 있어서 매체미학적 논의의 필요성이 더욱 부각된다.

## 2. 매체예술의 속성

새로운 기술매체의 등장, 즉 사진이나 영화, 비디오 등은 예술표현을 위한 전통적 기법들에서 보다 더 깊숙이 예술에 개입하여 그 본질과 속성을 좌우하는 주된 요소로 자리 잡았다. 즉 발전적인 기술매체들의 등장은 새로운 예술개념과 새로운 예술형식을 등장하게 하였다. 예를 들어 사진술의 기술들은 예술에 엄청난 파급효과를 주었으며, 이것이 발명된 이래 끊임없는 예술장르에 대한 논쟁, 즉 사진이 예술

11) 앞 책, p. 256.

12) 심혜련(2006). 『사이버스페이스 시대의 미학』(경기: 살림), p. 33.

이나 아니냐에 대한 논쟁은 이후 100년간 지속되었다. 비단 이러한 장르 문제뿐 아니라 회화가 고수해온 제1의 의무였던 재현을 포기하고 새로운 관심으로 주제를 돌리도록 한다. 여기서 하나의 혁신적인 기술이 예술의 미학적 논의구조를 얼마나 새롭게 변화시킬 수 있는가를 잘 알 수 있다.

예술의 본격적인 기술매체와의 만남은 20세기 이탈리아의 미래주의(Futurism)<sup>13)</sup>에서 시작된다. 이 미래주의 미학은 이후 다다와 러시아 아방가르드 미술로 이어지면서 미술에 있어서 본격적인 기계적 동력을 활용하였다. 이로써 1920년대 구성주의 예술가들은 기계예술(Machine Art)이라는 새로운 양식을 탄생시켰고, 이어지는 포스트모던 미학에서의 매체활용은 부정과 혁신적 측면에서 다양하게 활용되어진다.

특히 비디오는 여타 영상매체와 달리 비디오 예술이라는 하나의 구체적인 예술 장르를 출현시킨다. 비디오 예술은 시간성을 지닌 비디오와 공간성을 지닌 시각예술(조각/ 회화)이 만나 복합매체형태를 띠게 되면서, 비디오라는 매체 그 자체가 예술의 본질로 규정되어 버린다. 비디오 예술가의 선구로 알려진 백남준의 작품형식에서의 ‘콜라주 기법은 복수적이고 파편적인 이미지의 중첩을 야기하여 관객의 상상력을 자극함으로써 작품의 의미가 비결정성을 띠는 결과’<sup>14)</sup>를 초래하였다. 그리고 이 모든 비디오 예술의 성취는 디지털 매체 예술에 이르러 더욱 확장되고 있다. 오늘날의 디지털 기술은 제2차 세계대전을 전후로 일어난 이른바 제2의 산업혁명을 기점으로 자동화 시스템, 컴퓨터, 인공지능학(Cybernetics) 등을 통해 가속화되었고, 예술의 기술적 보조를 넘어서 예술관념 그 자체를 변질시켰다.

“디지털”이라는 환경이 예술에 초래한 변화가 무엇인가는 디지털 매체의 특징을 중심으로 파악해 볼 수 있다. 디지털 매체를 기반으로 하는 디지털 예술들은 미디어 아트(Media Art), 멀티미디어 아트(Multimedia Art), 컴퓨터 아트(Computer Art), 인터랙티브 아트(Interactive Art), 넷/웹 아트(Net/Web-Art), 인포메이션 아트(Info-Art), 사이버네틱스 예술(Cybernetics Art) 등 기술적 관계와 초점에 따라 다양한 방식으로 분류되고 있다. 그리고 앞선 논의로 본다면 매체미학이 다루어야 할

13) 20세기 초 문화의 후발주자였던 이탈리아를 중심으로 당시 정치/사회/문화 전반에 나타난 기계문명에 대한 찬미에 영향을 받은 미술운동.

14) 강태완(1997). 뉴미디어 시대의 매체미학, 『한국사회와 언론』 8, p. 133.



문제들은 방대하기 그지없다. 그렇다면 디지털로 매개되는 예술의 특성은 어떻게 규정될 수 있는가? 이들이 이루어지는 가상공간인 사이버스페이스 속에서의 예술창작과 수용은 어떻게 이루어지는가? 매체미학 내에서도 이들 중 어떠한 요인들에 초점을 맞추느냐에 따라 학자들의 논의가 갈라지고 있지만 크게 다매체성, 원본성, 가상현실, 비물질성, 상호작용성과 같은 개념들로 논의를 이끌어 볼 수 있겠다.

가장 먼저 “디지털”이라는 매체적 속성을 보았을 때, ‘물리적 재질의 아날로그 형태를 지닌 전통적 미디어가 제한적 메시지를 담는 반면, 디지털 미디어는 비물질적인 수단을 통해 보다 융통성 있는 메시지를 전달하여 다중감각을 자극하는 ‘멀티미디어적 특징’을 가진다.’<sup>15)</sup> 즉 디지털 매체는 오디오, 비디오, 일반 데이터가 비트(bit)라는 기본 형식으로 혼합되어 이루어져 있다. 이 같은 디지털 매체가 지닌 멀티미디어적 속성은 결과적으로 예술작품의 통합(Integration)을 지향하게 한다. 1849년 리하르트 바그너(Richard Wagner)가 자신의 글 「미래의 예술작품에 대한 개요」에서 제시한 총체예술(Total Art, Gesamtkunstwerk) 개념은 ‘개별적으로 존재하는 모든 예술, 즉 음악, 건축, 회화, 시, 무용을 자신이 가장 이상적 매체라 여겼던 드라마를 중심으로 통합되어야 함’<sup>16)</sup>을 제안하고 있는데, 결국 현재의 멀티미디어라는 개념은 이러한 그의 총체예술에 대한 해석과 맞닿아 있다.

또한 끊임없는 무한복제가 가능한 디지털 기술은 예술작품의 ‘지금, 여기’의 일회적이며 유일한 가치를 위협한다. 벤야민은 이러한 위협에 대해 ‘아우라(Aura)의 상실’<sup>17)</sup>이라는 개념으로 설명한다. 디지털 복제기술은 복제된 것을 전통의 영역에서 떼어내어 대량으로 복제가 가능케 하며 수용자의 상황에 맞게 쉽게 접할 수 있게 한다. 이로써 단순한 전통적 기술복제가 넘어설 수 없었던 작품의 유일적 가치를 디지털 복제는 무효한 것으로 만들어 버린다. 벤야민 시대 이후 현재의 예술에서는 이러한 아우라의 상실을 새롭게 해석한다. 작품의 아우라 개념을 상대적인 것으로 해석함으로써 그것이 비록 약화되었을지언정 여전히 유효한 개념으로 일반제품과 예

15) 정동암(2007). 『미디어 아트, 디지털의 유희』(서울: 커뮤니케이션북스), p. 51.

16) 랜달 패커 & 켄 조턴(ed.)(2004). 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 아트센터 나비 학예연구실(역)(서울: nabi press), p. 52.

17) 발터 벤야민(2007), p. 46~47.

술작품을 변별해낸다. 더욱이 멀티미디어적 속성에 따른 여러 예술장르의 협력작업은 디지털 매체예술의 정체성을 보다 복잡한 문제로 만들고 있다.

이제 예술작품의 정체는 관객과의 수용과정에 놓여있게 된다. 관객의 참여에 의해서 최종적인 작품의 진품성이 완결되는 것이다. 그렇다면 디지털 매체의 속성 중 하나인 '상호작용성(Interativity)'이 작품의 가치를 결정하는 중요한 요소로 부상하게 된다. 마이클 러시(Michael Rush)에 따르면 '디지털 매체에서의 상호작용성은 예술가와 기계(매체)의 관계에서, 그리고 그 결과로 나타난 작품과 수용자간의 관계에서 일어난다.'<sup>18)</sup> 먼저 예술가와 매체간의 상호작용은 인간의 행위가 예술작품의 결과에 직접적이고 즉각적으로 반영되어 나타날 수 있게 되며 예술은 정태적 영역에서 벗어나 행동의 영역으로 옮겨간다. 이것이 디지털 매체가 지니는 상호작용성의 특징이며, 궁극적으로는 작품과 수용자의 상호작용을 통해 완성된다. 결국 이러한 상호작용의 개념을 받아들이기 위해서는 예술작품에 대한 새로운 정의가 요구된다. '예술이 표현적이기보다는 구성적인 과정이며 일종의 생성의 중개자로 이해해 보았을 때,'<sup>19)</sup> 디지털 매체예술에서의 예술작품은 완성된 결과물로 제시되는 것이 아닌 열린 개념으로 제시되는 일련의 과정으로 보아야 한다.

또 디지털 매체예술에서 논의될 수 있는 문제는 '가상현실(VR: Virtual Reality)'<sup>20)</sup>에 대한 것이다. 철학적 논의가 실존과 존재에 대해 가지는 기본적인 관심은 디지털 예술에 대해 예술여부, 나아가 그것이 진짜냐 허구이냐에 대한 논의로 귀결된다. 디지털 예술작품은 상호작용적 현실에 놓이거나 아니면 가상공간의 사이버공간(Cyberspace) 안에 존재하게 되는데, 이 사이버공간이 가지는 가상성에 대한 문제는 예술작품을 비물리적 존재로 만들어 버린다. 엄밀히 말해 지금까지 디지털 예술은 특히 춤에 있어서는 기술적 측면은 디지털인데 구현되는 방식은 여전히 근대적 방식으로 나타난 것이 사실이다. 그러나 '진정한 디지털 매체 예술은 사이버공간을 전제해야 한다'<sup>21)</sup>는 지적처럼 디지털 매체 예술의 속성을 결정짓는 중대

18) 마이클 러시(2003). 『뉴미디어 아트』, 심철웅(역)(서울: 시공사), p. 190.

19) 로이 에스콧(2002). 『테크노에틱 아트』, 이원곤(역)(서울: 연세대학교출판부), p. 4.

20) 가상현실이란 컴퓨터 혹은 디지털 매체를 이용하여 어떤 상황을 실제인 것처럼 체험할 수 있는 사이버 공간을 의미한다. 매체철학연구회(2005), pp. 214~215.

21) 심혜련(2006), p. 147.

한 요인은 사이버공간에 있다.

### III. 디지털 매체와 춤

디지털 매체로 매개되는 춤의 새로운 미학적 논의를 위해 앞서 매체에 대한 이해와 함께 매체미학의 접근방식과 주요개념에 대해 살펴보았다. 예술에 있어서의 디지털 매체의 개입이 매우 중대하며 본질적 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있었는데, 이러한 현실이 춤에 있어서는 어떻게 적용되고 있는지 미학적 변화들에 대해 논의해보고자 한다.

#### 1. 춤에서의 매체의 활용

예술에서의 매체는 그 표현방식으로 매우 다양하게 사용되어 왔다. 일반적 의미에서 시각예술이 매체에 의해 시각적으로 구체화된다는 점에서 매체는 물질적 속성을 같은 재료 자체를 의미한다. 그러나 현대의 매체예술에서의 매체는 단순히 붓과 캔버스, 돌, 나무, 철과 같은 도구나 재료를 의미하기 보다는 예술표현 언어로서의 이미지와 그러한 이미지를 전달하는 수단 자체를 의미하게 되었다. 즉 시각예술과 관련하여 매체는 ‘도구적 수단으로서의 과학기술, 즉 기술에 의한 복제수단이나 멀티미디어, 그리고 오늘날의 디지털 기술에 이르기까지 시각이미지의 광범위한 기술적 적용을 의미’<sup>22)</sup>한다. 그러므로 매체미학에서 정의하고 있는 예술에서의 매체의 의미는 시각이미지를 도모하는 기술매체로 좁혀지고 있음을 알 수 있다.

춤에 있어서 매체는 어떻게 변화하여 왔는가? 춤에 있어서의 매체는 과거 회화가 붓과 물감, 인간의 손으로 사물의 재현만을 해야 했던 것처럼 보통 춤의 제1의 매체는 무용수의 움직임에 언급하는 것이 일반적이다. 그리고 여기에는 안무가의 의도에 의한 무용수의 비움직임 또한 포함된다. 또 포스트모던의 반무용/비무용적 움직임이 일어난 이후에서는 무용수 그 자체의 행위가 춤의 제1매체가 될 수 있게 되었

22) 김혜진(2002). 미디어시대의 시각예술, 『시각디자인학연구』 11, p. 183.

다. 시각예술이 시각적 매개를 위해 물리적인 매체를 사용한다면 춤은 시공간적 드러남을 위해 절대적으로 무용수(움직임)에 의한 매개가 필요하다. 조금 더 부차적인 제2의 매체로는 주로 극장적 요소들, 그러니까 음악, 무대장치, 조명, 의상 등을 언급할 수 있다. 장르간 협력작업이 돋보이는 작품에서는 때로는 이러한 부차적인 매체들이 움직임보다 우위에 놓이기도 한다. 이 외에도 보다 분석적으로 무용매체를 구별해 본다면 안무가의 안무법, 테크닉에서 토슈즈에 이르기까지 춤의 표현적 매개를 담당하는 유무형의 매체들을 언급해 볼 수 있다. 그러므로 춤의 매체는 주로 표현수단적 측면에서 규정되어 왔던 것을 알 수 있다.

본 논의의 초점이 기술매체로 집중되어 있는 것을 고려해 보았을 때, 춤에서는 도구적 매체인 토슈즈로부터 시작해서 조명/음향 장치들, 그리고 미술에서 보여졌던 것과 마찬가지로 사진, 영화, 비디오매체의 활용을 찾아볼 수 있으며, 본격적인 디지털 매체로는 컴퓨터 기술과 디지털 테크놀로지를 실행하는 하드웨어/소프트웨어들을 언급해볼 수 있다.

낭만발레시절의 허공을 나는 장치와 가스등, 토슈즈라는 기술적 매체의 진보는 중력으로부터의 탈피라는 새로운 가상성의 미학을 제시하였다. 그리고 20세기 현대무용의 초기 로이 풀러가 개발한 조명장치와 긴 스커트를 활용한 디자인적인 이미지의 구현은 춤의 표현적 역동성을 영화적인 이미지성으로 표현해내려는 노력과도 같았다. 이는 기계주의 미학을 이어받았던 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)의 「*Triadic Ballet*(1922)」나 알윈 니콜라이(Alwin Nicolais)의 「*Imago*(1963)」같은 작업에서도 찾아 볼 수 있다. 특히 20세기 들어 매체로 매개되는 춤들은 <그림 1><sup>23)</sup>에서 보여지는 바와 같이 춤의 공감각적인 측면 중에서도 디자인적인 이미지성을 더욱 강조하는 경향을 보여준다. 여기서 풀러와 니콜라이의 경우에는 영화를 직접 제작하거나 비디오나 영화매체를 작업에 활용하기도 하였는데, 이들의 작업은 비디오 댄스라 불릴 만큼의 긴밀한 매체적 활용은 아니었지만 그 예비적인 가능성

23) [http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=34](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=34) (로이풀러)  
<http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=41168> (오스카 슐레머)  
<http://www.students.sbc.edu/hart06/Fashion%20Presentation%20copy/Fashion.htm> (알윈 니콜라이)



〈그림 1〉 폴러, 솔레머, 니콜라이의 작업에서의 도구적 매체접목

을 개시하여 주고 있다. 이들의 이 같은 작업들은 현재 사용되고 있는 슬라이드 프로젝터, 빔 프로젝터, 홀로그램과 같은 매체의 활용을 통해 환상적인 무대공간 속의 춤이 지니는 시각적 이미지를 극대화 시키는 작업으로 계승되고 있다.

무용매체로서 영상매체를 본격적으로 활용하기 시작한 것은 머스 커닝햄(Merce Cunningham)에 의해서이다. 그는 포스트모더니즘이라는 커다란 예술사조 아래 1952년 춤, 시, 영화, 슬라이드, 즉흥을 활용한 「Theatre Piece #1」을 제작하였다. 이후 꾸준한 아날로그 매체들을 실험하여 '80년대에는 미국과 유럽에 걸쳐 본격적인 비디오댄스(videodance), 무용영상(dance-on-film)이라는 장르적 출현을 이끌어내었고, 이후로 90년대 초 개발된 3차원 애니메이션 프로그램인 Life Forms를 안무에 도입하여 본격적인 매체와 춤의 긴밀한 관계를 형성'<sup>24)</sup>하도록 하였다. 커닝햄은 이처럼 디지털 매체를 무용에 끌어들이므로써 무용의 다양한 매체적 매개 방안을 모색하는 무용의 멀티미디어적 작업을 가능하도록 선구자적인 역할을 수행하였다.

앞선 논의에서 시각예술에서의 비디오와 영화가 매체미학의 출현을 가속화시켰던 것처럼 춤에 있어서도 영화의 편집기법과 비디오의 영향은 필립 드쿠플레

24) Ann Dils(2002). The Ghost in the Machine: Merce Cunningham and Bill T. Jones, *PAJ* 70, p. 84.

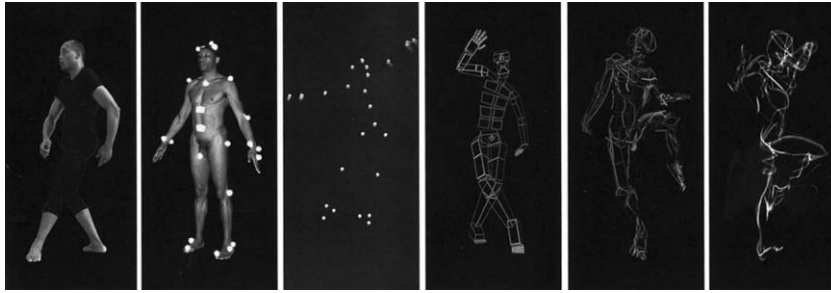
(Philippe Decoufle)의 작업 「*Shazam*(1998)」에서 잘 나타나고 있는 것처럼 춤의 움직임에 새로운 공간적 가능성과 무용작품의 비선형적 전개를 가능토록 함으로써 춤에 관한 매체미학적 논의를 촉발시키고 있다. 21세기에 이루어지고 있는 다양한 디지털적 요소를 지닌 현대 춤은 이 같은 안무가들의 끊임없는 무용매체에 대한 탐구를 반영하고 있으며, 아날로그적 작업방식에서 보여주었던 시공간적 자유와 시각적 다양성을 확보함과 동시에 디지털 매체가 지닌 새로운 미학적 차원으로 인한 춤의 존재적 의미들을 새롭게 규정하고 있다.

이처럼 도구에서 매체로, 기술에서 테크놀로지로의 전개는 춤 예술에 있어서 매체의 역할을 점차 부각시키는 방향으로 전개된다. 왜냐하면 기술은 인간신체의 연장선상에서 구체적인 행위를 용이하도록 돕는 반면, 테크놀로지는 자동화과정이 개입되면서 행위의 목적론적 단절을 초래하며 점차 직접적인 행위에서 인간을 소외시키게 된다. 결과적으로는 춤이라는 인간행위에서 인간의 개입보다 기계 혹은 테크놀로지 그 자체의 개입이 더 커지는 경향을 나타내고 있다.

## 2. 디지털 매체와 현대 춤

최근 춤에서의 디지털 매체의 활용은 카메라나 비디오 프로젝터, 여러 종류의 움직임 감지센서들, 컴퓨터 소프트웨어들 등 하이테크놀로지의 발전과 함께 확장되고 있다. 이들은 무용교육, 안무, 기록법, 극장적 효과에 적극적으로 활용됨으로써 춤이 공연예술로써 가질 수 있는 새로운 국면을 제공하고 있다. 이 기술적 매체들은 무용을 담는 저장도구에서 표현의 범위를 확장시키는 도구로, 그리고 춤 자체의 구조를 새롭게 형성하는 주요 요인으로 작용하게 된다. 그리하여 이러한 움직임은 춤과 예술 전반의 협력작업을 촉진시켰고, 디지털 기반적 속성에서 기인하는 과정중심적인 예술작품과 탈장르적인 경향을 지향하게 되었다.

21세기에 활발하게 진행되고 있는 새로운 춤의 매체 활용경향은 춤이 이루어지는 장소적인 측면에서 구분해 보았을 때, 극장환경 내에서 공연이 이루어지는 경우와 극장 밖, 즉 온라인상에서만 이루어지는 경우를 구분해 볼 수 있다. 먼저 극장에서의 경우 대표적인 예로 1999년 커닝햄의 「*Biped*」나 빌티 존스(Bill T. Jones)의



〈그림 2〉 모션 캡처를 통한 무용수의 움직임에서 가상적 이미지로의 전환

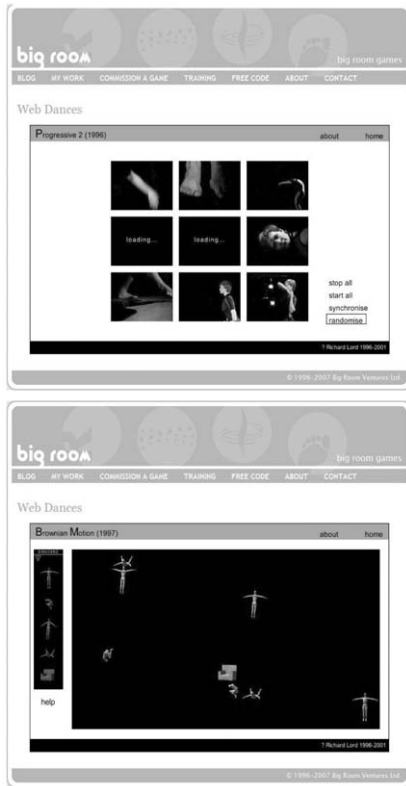
「*Ghostcatching*」 등이 많이 언급되고 있는데, 이들의 작업은 무용수의 움직임을 Motion Tracking/Capture 기술을 통해 수학적 데이터로 변환하여 가상적인 이미지로 변환시키는 것이 그 기술의 핵심이다. 〈그림 2〉<sup>25)</sup>는 빌티 존스가 움직임을 디지털 신호로 포착할 수 있는 특수한 의상을 입고 움직이면, 이것을 컴퓨터가 포착하여 기본적인 수치를 파악하고 다시 목탄스케치의 이미지를 빌어 가상적 이미지로 전환되는 모습을 보여준다.

이러한 움직임 캡처 방법은 'Isadora나 KeyStroke 같은 장치들, 혹은 고니오미터(goniometer)를 달고 실제 움직임을 측정해 디지털화하는 방법'<sup>26)</sup> 등 다양한 방식으로 움직임의 조건 값을 얻을 수 있다. 실제로 이렇게 만들어진 이미지는 컴퓨터 스크린상에 존재할 수 있을 뿐만 아니라 극장의 물리적 공간에 투사되어 인간무용수와 함께 병렬적으로 위치되기도 하는데, 무용수와 가상이미지의 모습들은 한편 현대인들이 처한 테크놀로지의 현실을 명쾌하게 제시하여 주기도 한다. 이러한 형태들은 실시간의 다른 공연장소를 연결하여 서로 상호작용하기도 하고, 하나의 공연 내에서 음악, 움직임, 빛 등 다양한 매체예술의 형태를 종합시키는 방식으로 진행될 수도 있다.

극장이 아닌 다른 환경에서 이루어지는 공연형태들은 실제 여러 곳에서 벌어지는 춤들을 온라인 링크를 통해서 웹상에서 동시에 볼 수 있는 방식으로 진행되기도 한다. 아니면 온라인상에 미리 주어진 무용수의 움직임을 이용하거나 가상적

25) www.michaelspornanimation.com.

26) 이지선(2006). 디지털 예술과 춤 테크놀로지, 『무용-예술학연구』 19, pp. 81~82.



〈그림 3〉 디지털 공간에서의 춤의 이미지

무용수를 활용하여 관객들의 직접적인 참여를 통해 작품을 완성해 나가도록 하는 경향도 있다. 〈그림 3〉<sup>27)</sup>에서의 리차드 로드(Richard Lord)의 「*Progressive 2(1996)*», 「*Brownian Motion(1997)*」과 같은 작업사례<sup>28)</sup>들은 안무와 작품수용의 과정을 일종의 게임형식으로 변화시킨다. 작품을 보는 관객들은 컴퓨터 모니터 상으로 아래와 같은 조작환경을 제공받음으로써 안무가가 제공한 이미지들을 자유롭게 구성해나가며 자신만의 작품을 완성하는데 참여한다.

「*Brownian Motion*」은 액체나 기체 안에 떠서 움직이는 미소입자의 불규칙한 운동을 지칭하는 의미로 안무가는 그런 원자적인 움직임에서 영감을 받아 노란색 가상 무용수들의 움직임을 고안해낸다. 이 경우에는 조그마한 가상 무용수들을 검은 무대 안으로 자

유롭게 배치시키고 이 이미지들은 각자만의 고유한 움직임을 반복적으로 수행하면서 공간을 이리저리 움직이도록 디자인되어 있다. 또 관객(user)들은 컴퓨터 키를 조작하여 선택된 무용수의 이미지를 군무형태로 만들거나 새로운 결합방식을 만들어낼 수 있도록 하여 다양한 춤 결과들을 창조해낼 수 있다.

조금 더 최근의 매체활용 중에 언급할 수 있는 것은 아예 무용수가 아닌 가상의 애

27) [www.bigroom.co.uk/dance/web-dances](http://www.bigroom.co.uk/dance/web-dances)

28) Sita Papat & Jacqueline Smith-Autard(2002). Dance-Making on the Internet: Can On-Line Choreographic Projects Foster Creativity in the User-Participant?, *Leonardo* 35(1), p. 31.





〈그림 4〉 애니메이션 매체를 활용한 춤의 이미지

니메이션을 통해서 무용작품이 만들어지는 경우도 언급할 수 있다. 2002년 미국의 마텔사(Mattel)와 뉴욕시티발레단 수석안무가 피터 마틴(Peter Martin)의 협력작업으로 만들어진 바비 인형 애니메이션 작품 「*Barbie on the Nutcracker*(2001)」, 「*Barbie of Swan Lake*(2003)」의 방식을 주목해 볼 수 있다. 만화영화 속 춤추는 주인공들은 발레단원들의 움직임의 모션 캡처하여 CGI(Computer Generated Image) 애니메이션방식으로 제작되어 있다. 이들의 디지털 움직임은 〈그림 4〉<sup>29)</sup>에서 보여지는 것처럼 과거에 비해 현저하게 발전된 기술적 도움으로 매우 사실적인 발레리나의 움직임을 재현해 내어 댄스 애니메이션이라는 새로운 양식적 가능성을 제안해주고 있다.

이 외에도 본 논의에서 구체적으로 다루지 못한 많은 작업 형태들이 디지털 매체의 활용으로 인에 춤 예술에 제공되고 있으며, 무용에 있어서의 디지털 매체의 활용은 기계적 장치인 디지털 매체를 도구적으로 활용한 인터랙티브 댄스(Interactive Dance), 디지털 매체 그 자체인 사이버 공간 안에만 존재하는 버추얼 댄스(Virtual Dance), 디지털 댄스(Digital Dance), 웹 댄스(Web Dance), 또 디지털 저장매체로만 존재하는 댄스 애니메이션(Dance Animation) 등 춤을 중심으로 하는 다양한 파생적 양식들을 만들어 내고 있다.

29) data.loveting.co.kr/main.ggi?view=tv\_view&ca\_1=comic\_ani&ca\_2=comic\_6&idx=1027944&page=5

## IV. 춤에서의 디지털 매체의 미학적 함의

춤에 있어서 매체적 기술들은 인간의 신체가 지닌 물리적 공간적 경계를 무너뜨리며 기계와 인간의 거리를 좁혀놓았다. 춤이 인간의 직접적인 행위에 의존해 온 만큼 기계적 개입이 커지는 현재의 디지털 환경에 대해 강한 거부감을 가지고 있는 것이 사실이다. 피드백을 기본 원리로 삼고 있는 사이버네틱스 환경은 기본적으로 순환구조를 지닐 수밖에 없기 때문에 종래의 안무가/무용작품/관객의 삼각구도를 총체적인 하나로 만든다. 이러한 현상은 춤에 어떠한 의미를 부여할 수 있는가? 본 장에서는 디지털 매체로 매개되는 춤들의 새로운 디지털 미학으로서 가상성과 상호작용성을 중심으로 논의해보고자 한다.

### 1. 가상성의 미학

무엇보다도 먼저 디지털 매개로 인한 춤은 무용작품을 점차적으로 극장공간에서 사이버 공간으로, 혹은 실험실로 옮겨감으로써 무용작품이라는 물리적 존재성을 상실하게 한다. 인터랙티브 댄스의 경우 물론 여전히 극장적 형식을 유지하게 되지만 버추얼 댄스, 웹 댄스로 갈수록 결국 무용작품은 사이버 공간상으로 편입되어 버린다. 그리고 디지털 춤으로서의 무용작품은 전통적인 무용작품이 지녔던 고전적 아우라를 상실하게 된다. 이로써 디지털 춤은 사이버라는 시공간적 속성으로 인해 쌍방향적이고 조작가능이 무궁무진한 네트워크망에 존재하는 특징을 지니게 되었다.

사이버공간 혹은 디지털 저장매체 속에 존재하는 일종의 무용작품이 처한 가상 현실의 문제는 이것이 허구인가 또 다른 현실인가 하는 논의에서 출발한다. 가상의 진위여부에 대한 논의에 대해 '현실 자체가 가상적이기 때문에 가상현실을 허구로 볼 근거가 없다'<sup>30)</sup>고 한 하르트만(Frank Hartmann)의 주장에서처럼 순수하게 자연적인 세계란 존재하지 않으며, 더 나아가서는 절대적 실재란 근대적인 인식론의 허구에 불과하다. 결국 인간은 디지털 매체를 통해서 시공간을 자유롭게 넘나들 수

30) 프랑크 하르트만(2008). 『미디어철학』, 이상엽·강용경(역)(서울: 북코리아), pp. 17~22.

있으며, 새로운 현실을 창조할 수 있다. 즉 이 새로운 현실은 단순한 가상에 불과한 것이 아니며, 인간은 이를 통해 '즉자적 세계에 종속되는 것이 아닌 진정한 세계의 창조자'<sup>31)</sup>로 새롭게 태어날 수 있게 된다. 사실 가상성(virtuality)이란 것은 단지 후기산업사회 테크놀로지의 산물이 아니다. 가상성이란, '멜랑콜리 속에서 얽힌 추억이며 기억이란 점에서 예술의 기초에 있는 것이다. 그리고 이러한 가상성이 바로 우리를 예술과 함께 그리고 예술 속에서 있게 한다.'<sup>32)</sup>

이러한 가상성의 확대는 움직임의 질적 변화를 초래한다. 디지털적 움직임은 인간의 움직임에서 일종의 샘플링 작업을 통해 추출된 조건 값들뿐만 아니라 순수하게 인위적으로 디지털 공간 내에서 합성된 움직임도 만들어질 수 있게 된다. 디지털 공간에서의 움직임은 무용의 3차원 공간이 비디오의 2차원으로, 다시 디지털의 0차원으로 변화함으로써 시공간적 한계를 초월하게 되며, 중력과 시간, 공간에 제한되지 않는 무한한 움직임 가능성은 무한 복제, 변형가능성과 함께 인간의 물리적 신체가 보여주지 못했던 색다른 차원의 움직임으로 전환된다. <그림 2>에서 빌티 존스가 「*Ghostcatching*」에서 작업한 방식을 보았을 때에 물리적인 무용수의 신체움직임이 어떻게 가상공간에서의 시각적 환영으로 재탄생되는가를 가시적으로 확인한바 있다. 이러한 움직임의 전환은 결과적으로 그것이 지닌 이미지성을 더욱 강조하도록 한다. 미학자 수잔 랭거(Susanne Langer)가 춤을 '역동적 이미지(dynamic image)'로 보고 그 본질을 움직임이 지니는 '가상적 힘(virtual power)'에 있다고 지적한 것<sup>33)</sup>은 움직임이 지니는 두 가지 성질, 즉 이미지성과 에너지성을 지적한 것이었다. 그러나 디지털 공간에서의 움직임은 물리적으로 가상적인 공간으로 옮겨감으로써 물리적인 에너지성은 약화되고 가상적인 이미지성이 더욱 강화되는 경향을 보여준다. 이것은 아날로그 춤들에서 매체의 결합 형태로 나타났던 플러에서 니플라이에 이르는 일련의 작업에서도 찾아 볼 수 있는데, 춤에 있어서 이와 같은 영상매체의 결합은 단순히 움직임의 재현공간을 바꾸는 것만이 아니라 토슈즈를 통해 중력을 벗어나고자 한 낭만발레니라들의 현실적인 대안을 초월한 새로운

31) 매체철학연구회(2005), p. 219.

32) 피중호 엮(2004), 『몸의 위기』(서울: 까치글방), p. 176.

33) 수잔 K. 랭거(1984), 『예술이란 무엇인가』, 박용숙(역)(서울: 문예출판사), p. 12~13.

차원의 움직임은 만들어낼 수 있게 하였다.

## 2. 상호작용성의 미학

디지털 매체예술 작업은 무용수와 다른 표현매체들의 상호작용을 촉진시킨다. 기계장치들로 얻어진 움직임의 조건 값들은 다시 새로운 움직임을 가시화하는데 활용되거나 음악, 조명과 같은 다른 요소들로 변용되어 상호작용한다. ‘MIDI (Musical Instrument Data Interface)’ 같은 매개 장치, 소프트웨어들을 통해서 움직임은 음악, 조명 등의 신호로 자유롭게 전환되면서 움직임의 표현 영역은 더욱 확장되게 되는데, 디지털 춤 작품에서는 보다 움직임을 기반으로 표현할 수 있는 채널들이 다양해 질 수 있다는 의미를 지닐 수 있다. 본래 춤은 공연예술의 속성상 총체예술적인 멀티미디어 체계를 지니고 있었지만, 디지털 매체의 활용은 이처럼 춤이 사용할 수 있는 매체적 다양성을 춤을 중심으로 더욱 확장시킴으로써 새로운 총체예술적 모델을 제안해주고 있다.

또한 디지털 기술의 상호작용적 특성은 무용창작의 안무의 개념의 변화를 가져왔다. 전통적인 안무가의 창작(안무)개념은 이미 즉흥이나 무용수 각자가 안무과정의 개입을 허용하는 방식 등으로 많이 느슨해지긴 했지만 디지털 매체에서의 안무 개념은 좀 더 확대되는 경향을 보인다. 사실 창작자, 혹은 저자에 대한 개념들이 언제나 엄밀하게 규정되어 있었던 것은 아니다. 과거 ‘음유시인들이나 음악가, 무용가, 조각가 등의 예술가들은 그저 해당 공동체의 유산에 속하는 어떤 테마나 모티브에 대한 해석자로서 간주<sup>34)</sup>되기도 하였다. 천재의 예술가에 의한 창작은 르네상스에 이르러 발전된 개념으로 안무의 개념 역시 제도와 사회의 문화에 따라 얼마든지 새롭게 해석될 수 있다. 일례로 한국 춤의 안무개념에서도 알 수 있듯이 집단적 창작형태 혹은 직접 창작하지 않았으나 시행이나 기획을 명한 왕의 예재(叡裁)도 모두 참여의 형식을 띤 창작의 개념으로 포함하고 있음에서 디지털 환경에서의 안무개념이 변화하는 것을 받아들이는 데는 크게 무리가 따르지 않는다.

이로써 디지털 춤의 안무의 개념은 참여의 개념을 새롭게 끌어들인다. 이러한 참

34) 피에르 레비(2000). 『사이버 문화』, 김동윤·조준형(역)(서울: 문예출판사), p. 212.

여 현상은 비단 춤에서 뿐만 아니라 현대 디지털 예술일반에서 역시 드러나는 것을 쉽게 찾아볼 수 있는데 이는 디지털 환경에서의 패러다임의 변화, 즉 '결정론적인 전통미학이 사실(facts)이나 사물의 본질(essence)개념을 구성하는 것에 초점을 두었다면, 현대 예술은 사건(event)을 촉발하는 것과 존재(existence)개념을 형성하는 것에 관심을 둔다.'<sup>35)</sup> 이로써 예술은 사물의 영역에서 인간의 직접적인 행동의 영역으로 그 자리를 옮겨 갔으며, 예술의 묘사적인 기능은 축소되는 반면 소통지향적인 목적이 강조되었다.

소통은 오늘날 춤의 내용이자 메시지이며, 이것은 마치도 춤의 내용이 사라진 것처럼, 혹은 안무자가 전달하고자하는 메시지가 없는 것처럼 보이게 하기도 한다. 정태적 예술에서 움직이는 예술로의 패러다임의 전환은 현대 예술에서의 디지털 춤이 가질 수 있는 예술적 가치와 의의를 더욱 부각시킨다. 또한 여기서 우리가 주목해야 할 점은 극장형식의 춤들의 한계점으로 지적되었던 수동적인 관객과의 소통의 단절, 움직임의 현상적 일시성을 해소하면서도 여전히 그 한계로부터 얻어질 수 있었던 잠재적인 에너지들을 유지/강화시킬 수 있다는 것이다.

이처럼 사이버 무용작품들의 가장 큰 특징은 바로 수용자들이 작품창작에 상호작용적으로 참여한다는데 있다. 이러한 수용자들의 참여는 본래 참여적인 속성을 지녔던 춤 예술의 '차가운 매체(cool media)' 적 특징<sup>36)</sup>을 더욱더 강화시킴으로써 맥루언이 제안한 이상적인 매체의 모습으로 다가가도록 한다. 물론 개념적인 측면에서의 기본 기획은 예술가가 설정하겠지만, 이후 관객들은 자신의 기호나 한 이벤트의 시퀀스를 구현해내는데 직접적으로 개입하도록 요구된다. 안무가는 제한 메시지를 전달하거나 고정된 태도와 절대적인 가치를 형성하는 것으로 초점지워진 미적 태도를 의도적으로 피하게 된다. 이로써 안무가에 의해 주어지던 무용경험의 일반적인 맥락은 예측할 수 없을 뿐만 아니라 관객의 개입으로 판가름 나게 된다. 현대 디지털 예술가들은 관객과의 대화를 통해 그들의 감정과 생각들을 자극하고 그들의

35) 랜덜 패커, 켄 조던(ed.)(2004), p. 190.

36) 맥루언은 매체를 크게 '뜨거운 매체(hot media)'와 '차가운 매체(cool media)'로 분류하고 정보량이 적고 능동적인 참여를 유도하는 후자를 이상적인 매체로 설명한다. 마셜 맥루언(1964), pp. 56~58.

피드백을 통해 예술적 경험을 풍요롭게 하고 있다.

궁극적으로 구체적인 안무의 과정은 한 개인이 아닌 집단적인 창작과정으로 이루어지게 된다. 여기서 안무가와 관객의 창작, 그리고 안무가와 기술자의 창작, 혹은 안무가와 상호예술가들의 창작 등이 복합적으로 이루어질 수 있게 된다. 그리고 이러한 안무과정은 한번으로 완성되는 것이 아닌 지속적인 창작과정으로 이루어지게 된다. 가상적인 작품의 존재는 기본적인 공식들로 이루어진 잠재태로 유지되며 매번의 수용자의 현재화 작업을 통해 새로운 현실태로 드러나게 된다. 그리고 그 잠재적인 형태 안에 변화가능성을 지니므로써 새롭거나 예상치 못한 결과를 통해 무한한 창조성을 성취해낸다. 결과적으로 디지털 춤 안무의 개념은 일방적인 스펙터클을 보여주기 보다는 쌍방향적인 사건으로의 해프닝이나 이벤트적인 성향을 띠게 됨으로써 게임이나 애니메이션 같은 시뮬라시옹(simulation)적 환경으로 제시된다. 이로써 춤이 극장예술이기에 제한되었던 본래의 제의적 기능, 즉 유희적이고 참여적인 소통구조를 재확립할 수 있게 되었다.

## V. 결 론

현대 춤은 극장 안팎으로 다양한 모습을 보이며 적극적인 디지털 기술의 활용을 보여주고 있다. 본래적으로 총체예술적인 가능성을 잠재하였던 춤은 디지털 매체와의 접목을 통해 다양한 예술장르와의 경계를 넘나든다. 이러한 협력작업은 결과적으로 이제껏 예술에 대한 논의를 형성해왔던 전통적인 미학적 구조의 틀을 벗어나고 있으며, 많은 미학자들은 현재 예술의 종말과 함께 초미학의 시대를 선언하게 된다.

이에 대해 매체미학은 새로운 미학적 관점의 필요성을 제기하고 있다. 예술의 정체를 결정하는 것은 비단 예술 자체 혹은 작가의 기법에 따른 것뿐만 아니라 예술에 활용되는 매체로써 이루어질 수 있다는 것이 이들 논의의 입장이다. 또한 단순한 미학적 논의뿐만 아니라 인간의 지각구조 자체가 매체에 의해 변화할 수 있으며, 이러한 변화에 예술과 미학이 함께 하고 있다는 것이다. 그리하여 본 연구에서는 현재 활발하게 이루어지는 디지털 매체로 매개되는 춤 경향들이 불러일으키는 미학적 의

문들을 새롭게 바라보고 다시금 미학의 논의 안으로 불러들일 수 있는 여지를 매체 미학의 논의 안에서 찾고자 하였다.

앞서 살펴본 바와 같이 춤에서의 디지털 매체의 활용은 춤 무대를 장식하는 장치적인 측면에서 점차 움직임 그 자체로의 개입으로 진행되면서 점차적으로 전통적인 춤이 가졌던 아우라를 벗고 새로운 총체예술의 중심에서 현대 예술을 이끌어 나갈 수 있음을 보여주고 있다. 디지털 매체의 활용은 교육, 안무, 기록, 움직임 분석 등 다양한 방식으로 이루어지고 있지만 현대 춤을 안무하는 예술가들은 특히 움직임의 가시적 힘을 더욱 확대하여 관객들의 눈을 사로잡는데 가장 성공적인 활용을 보여 준다.

사실 춤에 서의 디지털 매체의 활용은 춤의 고유성을 지키고자 꺼려지기도, 또 춤의 새로운 발전가능성을 개진해보고자 적극적으로 수용되기도 하였다. 디지털 매체의 미학으로서의 가상성과 상호작용성 개념은 분명 춤이라는 양식적 고유성을 위협한다. 그러나 시대의 변화는 곧 필연적으로 예술의 변화를 이끌어낸다는 말처럼 디지털 시대의 디지털 춤의 모습은 문화적으로 예견된 필연적 결과임을 자각해야 한다. 특히 디지털 시대는 디지털 매체의 참여적 속성으로 인해 그 어느 때 보다도 예술, 특히 참여적 소통이 가장 활발히 일어날 수 있는 춤에 매우 유리한 방향으로 진행되고 있다.

하나의 춤이 더 이상 선명한 경계를 가지지 않는 ‘열린 작품(open text)’ 개념은 단지 복수적 해석의 가능성뿐만 아니라 관객의 적극적인 참여에 호의적이며 온라인 상의 다른 작품들과도 뒤섞여 있다는 것을 함축한다. 이들의 개방 여부는 경우에 따라 다르겠지만 작품이 교류와 상호연결, 그리고 집단 창작의 시스템들을 통해 새로운 가능성들을 추구할수록 춤 개념은 더욱더 하이퍼텍스트적인 경향을 띠게 된다. 그러므로 사이버 공간에서의 춤은 더 이상 원본적 아우라를 지닌 양식적 개념으로서가 아니라 인터넷망 속에서의 편재성, 다른 장르와의 연결 가능성 또는 상호텍스트성이나 하이퍼텍스트적인 소통가능성을 지닌 하나의 매트릭스로서의 무한한 가능성을 담아내고 있다.

본 연구의 의도는 물론 모든 현대 춤이 디지털 경향으로 가야하며 이러한 경향이 오직 바람직한 것이라는 점을 주장하는 것은 아니다. 단지 춤 예술이 가진 보수적인

성향 아래에서 무용의 경계나 정체가 사라져 버릴 것을 우려하고, 새롭게 가치를 조명할 수 있는 디지털 매체의 미적 가능성을 간과해서는 안 된다는 점을 상기하고자 한다.

결국 21세기 디지털 춤들은 춤의 경계를 흐리는 대신 춤의 무한한 확장 가능성을 제안한다. 과거 춤을 제한하였던 동적이고 시각적인 속성들은 이제 디지털 시대의 새로운 미학적 지휘를 회복하고 있다. 가상공간에서의 새로운 이미지성을 획득한 움직임은 디지털 춤을 움직이는 이미지를 추구하는 현대 시각문화를 대표할 수 있는 디지털 춤의 정체를 대변해주고 있다. 21세기 사이버 문화의 세기를 살아가는 인간의 예술로서 디지털 춤이야말로 참여적 예술경향을 대표하는 예술의 중심에 자리매김 할 수 있으며, 미래예술로서의 새로운 총체예술상을 마련할 수 있다는 것을 인식해야 할 것이다. 본 논의가 모조록 디지털 춤의 매체미학적 함의와 현대예술에서의 춤의 무한한 가능성과 가치를 조명할 수 있는 연구의 기초가 되기를 기대하며 앞으로의 후속연구를 준비해 보고자 한다.

#### ■참고문헌

- 김상환 외(1998). 『매체의 철학』, 서울: 나남.
- 김성재 편(1998). 『매체미학』, 서울: 나남.
- 노르베르트 볼츠(2000). 『구텐베르크-은하계의 끝에서: 새로운 커뮤니케이션 상황들』, 윤종석(역), 서울: 문학과 지성사.
- 랄프 슈넬(2000). 『미디어 미학』, 강호진 외(역), 서울: 이론과 실천.
- 랜달 팩커 & 켄 조던(ed.)(2004). 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 아트센터 나비 학예연구실(역), 서울: nabi press.
- 로이 애스콧(2002). 『테크노에틱 아트』, 이원근(역), 서울: 연세대학교출판부.
- 볼프강 쉬벨부쉬(1999). 『철도 여행의 역사』, 박진희(역), 서울: 궁리.
- 마셜 맥루언(1964). 『미디어의 이해』, 이한우·김성기(역), 서울: 민음사.
- 마이클 러시(2003). 『뉴미디어 아트』, 심철웅(역), 서울: 시공사.
- 매체철학연구회(2005). 『매체철학의 이해』, 경기: 도서출판 인간사랑.



- 발터 벤야민(2007). 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만(역), 서울: 도서출판 길.
- 수잔 K. 랭거(1984). 『예술이란 무엇인가』, 박용숙(역), 서울: 문예출판사.
- 심혜련(2006). 『사이버스페이스 시대의 미학』, 경기: 살림.
- 정동암(2007). 『미디어 아트, 디지털의 유혹』, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 프랑크 하르트만(2008). 『미디어철학』, 이상엽·강웅경(역), 서울: 북코리아.
- 피에르 레비(2000). 『사이버 문화』, 김동윤·조준형(역), 서울: 문예출판사.
- 피종호 편(2004). 『몸의 위기』, 서울: 까치글방.
- 강태완(1997). 뉴미디어 시대의 매체미학, 『한국사회와 언론』 8, 115-137.
- 김혜진(2002). 미디어시대의 시각예술, 『시각디자인학연구』 11, 179-204.
- 이지선(2006). 디지털 예술과 춤 테크놀로지, 『무용예술학연구』 19, 71-93.
- Ann Dils(2002). The Ghost in the Machine: Merce Cunningham and Bill T. Jones, *PAJ* 70, 94-104.
- Johannes Birringer(2002). Dance and Media Technologies, *PAJ* 70, 84-93.
- Sita Popat & Jacqueline Smith-Autard(2002). Dance-Making on the Internet: Can On-Line Choreographic Projects Foster Creativity in the User-Participant?, *Leonardo* 35(1), 29-43.
- [www.michaelspornanimation.com](http://www.michaelspornanimation.com)
- [www.bigroom.co.uk/dance/web-dances](http://www.bigroom.co.uk/dance/web-dances)
- [scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=34](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=34)
- [www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=41168](http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=41168)
- [www.students.sbc.edu/hart06/Fashion%20Presentation%20copy/Fashion.htm](http://www.students.sbc.edu/hart06/Fashion%20Presentation%20copy/Fashion.htm)
- [data.loveting.co.kr/main.ggi?view=tv\\_view&ca\\_1=comic\\_ani&ca\\_2=comic\\_6&id\\_x=1027944&page=5](http://data.loveting.co.kr/main.ggi?view=tv_view&ca_1=comic_ani&ca_2=comic_6&id_x=1027944&page=5)

논문투고일	2008년	6월	28일
심사일		7월	3일
심사완료일		7월	20일

**Abstract****Digital Aesthetics of Contemporary Dance**

- Focused on 'Virtuality' and 'Interactivity' -

Malborg Kim · Jisun Lee  
*Professor of Dance/ Ph. D. Candidate*  
*Ewha Womans University*

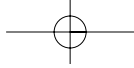
The purpose of this study is to focus on the adaptation of digital technologies in the contemporary dance and clear how these technologies affect on dance from the media aesthetics' point of view. Many of contemporary dance use the digital technologies, and it implies not just a usage of new tool but a suggestion of new art concept.

First, the virtuality of digital media causes dance lost a physical existence by changing the dance space from theater to cyberspace or laboratory circumstance. Because of the time and space characteristic in "cyber", the digital dance has a feature which is placed in interactive and limitlessly transformational network.

And second, the digital media artworks promote interactivity between dancer and other medium. The movement data from the mechanical devices is visualized as a new movement type or transformed to other sources like music and lighting. This interactivity brings a new concept of choreography. The traditional way already blurred by improvisation or dancer's participation, the concept of choreography in digital media work has more broaden.

Open text goes beyond prefixed boundaries on the possibility of multiple interpretations as well on the favor of audience's active participation and mingling with other works in online. The more works keep pursue the new possibilities through the interchanging, interconnection and collective creation, the more dance concept has a tendency to the hypertext. So, dance in cyberspace is no more a genre type which has aura as an original ephemeral artwork but a matrix which has a ubiquity in internet network, an intertextuality and hypertextuality with other genres.

In conclusion, rather than a one-way spectacle, a choreographical concept in



digital dance suggests an interactive event or happening, it is proposed as a simulation like game or animation. Hereby, dance has reestablished an original ritual function, recreational participatory communication system which has limiting as theater art.

**keywords:** Media Aesthetics(매체미학), Digital Dance(디지털 예술), Dance Media(무용매체), Dance Technology(춤 테크놀로지), Dance Aesthetics(무용미학)

