

# 매체미학적 관점에서 본 춤 환영성 연구

이 지 선\*

---

I. 서론	IV. 디지털 춤 매체의 환영성
II. 춤의 환영성	V. 결론
III. 춤의 매체 수용과 움직임 지각의 변화	참고문헌
	Abstract

---

## 1. 서론

본 연구는 현대 춤의 디지털 매체 활용에 따른 움직임 지각의 변화를 환영성의 개념을 중심으로 논의해보는데 그 목적이 있다. 연구자는 춤의 핵심이라 할 수 있는 움직임이 미학적 논의에서 매우 가상적(virtual)이고 환영적(illusory)인 대상으로 파악되어왔으며, 때문에 춤 예술의 결과물이 매우 실재성(reality)과 거리가 먼 것으로서 인식론적으로 평가절하 되는 결과를 초래하였다고 생각하였다. 그러나 디지털 매체의 도래는 실재 개념에 대한 새로운 인식론적 접근을 요구하게 하였으며, 실재개념에 의해 규정되어 왔던 비실재로서의 환영 개념 역시 새롭게 논의될 수 있음을 제안하고 있다. 특히 인간의 인식이 매체에 의해 변화될 수 있다는 매체미학적 관점은 매체 수용에 따른 춤의 지각적 변화에 대한 유의미한 논의의 틀을 제시해 줄 것이다. 이에 본 연구에서는 디지털 매체의 수용과 그 매체특성에 따른 춤의 환영적인 지각이 새로운 실재 인식과 더불어 어떠한 미학적 변화와 해석을 가능케 하는가를 매체미학적 관점으로 논의해 보고자 한다.

\* 주저자 및 교신저자, 이화여대, 중앙대 강사, kitri1118@naver.com

본 연구에서 주목하고자 하는 ‘환영성(illusionism)’<sup>1)</sup>이라는 개념은 환영이미지로 부터 비롯되는 지각적인 특성을 의미한다. 여기서 환영성 개념에 주목하고자 하는 것은 고유한 춤 움직임과 더불어 디지털 매체를 통해 ‘영상(image)’ 형식으로 매개되는 춤 움직임이 모두 환영이미지로 드러나게 된다는 점을 전제해 놓은 것이다. 즉 춤의 움직임은 본래적으로 환영적인 것이며, 디지털 매체시대 환영성에 대한 인식론적 해석 자체가 변화하게 됨으로써 춤이 새로운 존재론적 미학적 지위를 획득할 수 있게 될 것이라는 점을 연구의 가설제로 삼고 있다. 그리고 춤의 환영성에 대한 논의는 신체, 시공간, 상호작용이라는 세 요소로 집중하고자 한다. 이는 무용미학의 논의<sup>2)</sup>에서 춤 움직임 지각이 무용수의 ‘신체’와 ‘시공간’이라는 물리적인 요인과 관객과의 ‘상호작용’에 의해 이루어진다는 점을 고려하여, 매체적 매개에 의해 세 요인에 나타나는 실재성의 변화를 탈신체, 탈시공간, 상호작용의 확장으로 바라보고자 하였다.

본 연구의 방법이 되는 매체미학적 논의는 현대사회의 특징으로서 매개된 지각에서의 매체의 중요성을 인식하고, 매체와 지각간의 관계를 미학의 영역에서 탐구하려는 최근의 시도이다. 오늘날 매체는 단지 전통적 의미에서 전달자의 역할이나 사람과 사람 사이의 의사소통수단의 역할만을 수행하는 것이 아니라 지각의 구조변화에 근원적인 역할을 수행하며 미학 개념 자체의 확장을 요구하는 주요한 연구대상으로 주목되고 있다. 또한 매체미학에서 논의되는 매체의 ‘재매개(remediation)’<sup>3)</sup> 개념은 현재의 디지털 매체로부터 기인되는 여러 변화와 특성들이 디지털만의 고유한

1) 본 논의에서 제안하는 ‘환영성’이라는 개념은 ‘존재적으로는 그렇지 않지만 지각적으로는 실제 사물보다 더욱 실제적인 것으로 받아들여지는 이미지의 지각적, 존재론적 특성’을 의미한다. 환영이라는 것은 ‘보는 이의 감각기관과 신체적 지각을 통해 실재하는 것으로 받아들여지는 상(像)’으로 관객들이 자신들이 보는 이미지가 사실이 아니라는 것을 알면서도 사실인 것 같이 느끼는 것을 의미한다. 결국 이것은 지각적 착각을 일으킬 정도의 사실성을 바탕으로 재현된 영상이미지, 그리고 이러한 방식으로 표현되는 예술작품의 지각적 특성을 의미함을 알 수 있다. 하선규(2008), 영상의 환영성에 관한 매체철학적 연구, 『미학』 55, p. 156 참조.

2) J. B. 알터의 저술에서 미학자들의 논의를 살펴보면, 춤의 물리적인 재료는 시공간에서의 움직임이며, 이것의 지각은 궁극적으로 관객과의 상호작용으로부터 드러날 수 있음을 지적하고 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.

3) 볼터(J. D. Bolter)와 그루신(R. Grusin)은 ‘재매개’ 개념을 통해 매체의 발전과 지각변화 양상을 단일한 매체적 속성으로 환원시켜 집중하지 않고 이를 역사적 맥락에서 고찰하고자 한다. 즉 새로운 미디어는 그 이전의 구미디어를 개조(refashion)하는 것으로, 이전의

속성이 아니라 그 이전 매체들의 역사적인 발전과정 속에서 해석되어야할 필요를 강조하고 있다. 그러므로 본 연구는 매체미학에서 취하고 있는 매체형식의 중요성과 매체의 역사적 고찰이라는 두 관점을 적용하여 다음과 같은 연구문제를 상정하였다.

첫째, 춤의 지각적 속성이라 할 수 있는 환영성 개념은 무엇인가?

둘째, 춤의 매체의 수용, 즉 비디오 매체의 수용은 춤 움직임의 지각측면에 어떠한 변화를 초래하였는가?

셋째, 춤 움직임에의 환영적인 지각이 디지털 매체의 수용과 함께 어떻게 재매개, 확장되는가?

춤에서의 매체도입의 시점은 영상매체(영화)로부터 디지털매체(컴퓨터)의 등장으로 구분하였다. 춤에서의 매체활용이 도구적인 수준을 넘어 춤의 본질적인 측면에 영향을 미치게 되는 시기에 주목한 것으로, 40년대 영화매체의 도입, 60년대 비디오매체의 도입, 90년대 디지털매체의 도입에 따른 변화에서 매체의 재매개적 관점을 드러내기 위함이다.

본 연구는 현재 춤에 있어서의 디지털 경향을 지나치게 디스토피아적인 입장으로 치부하거나 혹은 신비화하여 확대해석하고자 하기보다는 이를 계보학적인 관점에서 해석함으로써 춤과 예술, 매체와 미학의 역사적 발전과정을 읽어내고자 하였다. 그리하여 디지털 영상매체를 통해 드러나는 현대 춤의 환영성의 의미를 해석함으로써 다양한 현대 춤 현상을 바라보는 미학적 관점을 제시하는데 그 연구의 의의를 두고자 한다.

## II. 춤의 환영성

### 1. 환영성의 의미-인식과 지각에서의 실재의 문제

본 연구의 목적인 영상매체에 의한 춤의 미학적 특성을 환영성의 개념으로 설명하기 위해, 본 절에서는 환영성의 개념이 예술에서 어떤 방식으로 규정되고 있는가

---

매체를 재매개화하기 때문에 매체를 역사적으로 파악할 것을 주장한다. J. D. 볼터, R. 그루신(2008), 『재매개: 뉴미디어의 계보학』(서울: 커뮤니케이션북스), p. 4.

를 살펴보자. 환영과 연관된 의미는 다소 부정적이고 가치가 낮은 부류로 인식되는 경향<sup>4)</sup>이 오랫동안 이어져 왔는데, 본 절을 플라톤(Plato)의 환영개념 논의로 시작하는 이유는 그가 바로 서구 사유에서 환영개념의 철학적 근원으로서 “시물라크르(simulacre) 개념에 매우 낮은 위상을 부여하고, 그것을 제거하려 하였던 철학적 사유를 대표”<sup>5)</sup>하고 있기 때문이다. 더불어 포스트모던 철학에서 매체의 기술복제와 이미지의 속성에 주목한 보드리야르(Jean Baudrillard)의 ‘시물라시옹(simulation) 이론’을 함께 논의하는 것은 플라톤의 ‘환영(phantasma)’ 개념으로부터 자신의 철학을 전개함으로써 플라톤주의의 이분법적 존재론을 전복시키고 있으며, 이것이 현재 디지털 영상매체 시대의 ‘가상성(virtuality)’의 미학으로 이행하는데 중요한 철학적 발판을 마련하여주고 있기 때문이다.

우선 사전적 정의들을 통해 ‘환영(illusion)’의 개념을 정리해보면, 외부세계에 대한 관념과 지각의 착오로 생기는 현상을 지칭하는 다소 부정적인 가치를 내포하는 단어임을 알 수 있다.<sup>6)</sup> 환영의 개념을 크게 두 가지로 정리해보면 ‘실제와는 다른 생각을 하게 되는 것’, 그리고 ‘실제와는 다른 이미지를 보는 것’으로, ‘실재 인

4) 서구 철학사에서 환영에 대한 논의는 인간의 지각(perception)과 감각(sense)의 특성과 결부되어 있다. 인간의 지각과 감각은 객관적 세계에 대한 본질적인 인식(awareness)을 제공하는 것이 아니라 단지 외관(appearance)에 대한 인식만을 제공한다는 점에서 환영성을 가지게 된다. 즉 인간 지각에 대한 회의론적 주장들에서 지각은 항상 오류(error)에 대한 이론적 가능성을 배제할 수 없기 때문에 환영적인 속성을 가지게 된다. 예를 들어 데 카르트<sup>4)</sup>의 경우 확실한 지식(certain knowledge)은 감각이 아닌 지적 직관(intellectual intuition)에 의지해야 한다고 주장하고 있다. Paul Edwards(ed.)(1967), *The Encyclopedia of Philosophy Vol. 4*(New York: the Macmillan Company & the Free Press), pp. 130-131.

5) 플라톤으로 대표되는, 더 넓게는 서구의 고대, 중세 사유들의 가장 두드러진 특징은 무엇인가 ‘있다’는 것과 무엇인가 ‘가치 있다’는 생각이 섞여 있다. 즉 플라톤으로 대표되는 철학적 사유에는 존재론적 판단과 가치론적 판단이 섞여 있는 ‘가치-존재론’적인 특성을 지닌다. 플라톤은 진짜로 존재하는 것을 실재(reality)라고 불렀고, 철학의 역사 특히 형이상학의 역사는 이 실재가 무엇인가를 찾는 과정이었다. 그리고 실재와 대비되는 현상(appearance, 가상, 외관)은 실재와 대비하여 덜 존재하는 것이 된다. 그러므로 ‘가치-존재론’의 입장에서 ‘덜 존재하는 것’은 ‘좋지 않은 것’이라는 형이상학적 평가가 내려지게 된다. 플라톤 식의 위계적인 세계에서 좋은 쪽의 극한에 형상(idea)이 있고, 나쁜 쪽의 극한에는 환영(phantasma=simulacra→이를 현대어로 음역하여 simulacre가 됨)이 있게 된다. 이정우(2003), 『사건의 철학』(서울: 철학아카데미), pp. 67-76.

6) 민중서림 편집국(ed.)(2008), 『엡텐스 국어사전』(경기도: 민중서림), p. 2876, 민중서림 편집국(ed.)(2008), 『엡텐스 영한사전』(경기도: 민중서림), p. 1260 참조.

식의 문제'와 '지각의 문제(시각적 착각)'로 요약된다.

플라톤에 있어 '환영'이란 어떠한 존재 혹은 이미지의 허구적 실재성을 표현하는 의미로 사용되고 있는데, 이것은 하나의 대상이 인간의 인식을 실제 지식으로부터 멀어지게 하는 기만적인 속성을 담고 있음을 설명하고자 한 개념에서 비롯된다. 그는 자신의 인식론/형이상학을 통해 세계를 이분법적 기준으로 파악하고자 하는데, 세계를 구성하는 모든 것들을 질적인 차원에서의 좋고 나쁨에 대한 가치를 매김으로써 진짜와 가짜를 구별(분할, diairesis)하는 방식으로 인식론을 펼쳐 나아간다.

인식론적 관점에서 플라톤은 진짜의 '관념적인 이데아(idea, eidos, 形象)의 세계'와 가짜의 '가시적인 세계(감각계)'라는 두 종류의 세계를 구분하여 우리가 실제로 지각하고 있는 감각적인 세계를 허구의 세계로 파악한다. 그리고 감각계를 이루는 이미지들(eidolon)을 다시 "복사물들(eikones)과 환영들(phantasmata)"<sup>7)</sup>로 구분하였는데, 여기서 복사물은 이데아를 모방하고자한 참된 이미지를, 환영은 거짓된 모방(mimesis)을 추구하는 것으로 환영에 대한 인식적 가치 단계를 매우 저급한 것으로 평가하고 있다. 현실의 모방으로서 환영적인 이미지는 우리를 진리의 세계로부터 멀어지게 하기 때문에 플라톤이 펼친 형이상학적 세계관 속에서 환영이란 실재성을 결여한 진리와 멀어지게 하는 이미지의 속성을 지칭한다.

플라톤의 인식론을 미학으로 확장시키면 모방론의 개념과 관련하여 환영의 의미를 설명할 수 있다. 플라톤에게 있어 지각 가능한 실제 세계의 대상들은 궁극적으로 실체가 아니라 모방에 지나지 않았다. 모방에 대한 그의 견해는 '침대의 예'<sup>8)</sup>속에서도 잘 드러나는데, 결국 화가가 만들어낸 환영은 사물 그 자체가 아니라 제작자가 만들어낸 것을, 다시 말해서 매개된 실재가 드러나는 방식을 묘사한 것과 다름없는 인식론적 결합을 가지게 된다.

회화의 환영성은 대상의 형태를 재현하여 시각적 환영을 만들어낸다는 형식적

7) 주형일(2006), 『이미지를 어떻게 볼 것인가』(경북: 영남대학교출판부), p. 86.

8) 침대는 세 가지의 유형 즉, 신이 만든 이데아로서 침대 원형, 제작자에 의해 만들어진 침대, 그리고 화가에 의한 그림 속 침대의 환영이 존재한다. 그러므로 현실 속 오브제로서의 침대는 이데아의 침대 형상을 유사하게 본떠 만들어진 복사물(eikon)이며, 화가의 침대는 그 복사물의 '환영(phantasma)'이 된다. 손청문(1995), 플라톤의 예술론, 『사회사상연구』 4, p. 123.

측면에서 기인한다. 즉 전통적인 모방론의 의미는 예술이 실재를 모방한다는 것을 뜻하며 실재와 현상 사이의 유사성의 정도에 따라 환영적 이미지가 극대화되는 방식을 취한다. 그러므로 소위 미학적 차원에서의 환영 개념은 ‘단축법(foreshortening)’이나, ‘원근법(perspective)’ 같은 회화의 환영주의(illusionism)적 기법으로 대변될 수 있다. 이들이 모두 특정한 기법을 활용한 착시효과, 즉 실재성을 위한 일종의 의도적인 기술적 왜곡으로서 2차원의 화폭에 3차원적인 공간을 창조해 내고자 했다는 공통점을 지닌다.

이처럼 플라톤의 주장에서의 환영은 실재를 모방하고 감각계의 속성을 드러내는 저급한 것으로 평가받은 한편 합리주의적 사고에 의한 회화의 환영주의는 동일한 이유로 인간의 세계에 대한 시각적 재현의지, 인간의 합리성의 발현으로서의 기법으로서 긍정적인 회화의 본질로 받아들여지고 있다. 그러므로 존재, 실재의 문제와 결부되어 논의되던 환영의 개념은 회화와 직접적으로 연관되면서 감각계의 사실적인 묘사, 시각적 재현을 위한, 혹은 사실적으로 보이기 위해 의도된 기술적 장치와 같은 예술의 형식적 특성과 관련된 의미로 좁아지게 된다.

그러나 실재, 재현과 모방에 결부된 환영의 의미가 부정적 가치개념과 결부될 수밖에 없었던 플라톤적 철학은 영상매체시대 사회문화이론가인 장 보드리야르에 의해 새롭게 해석된다. 보드리야르의 ‘시물라시옹 이론’<sup>9)</sup>은 현대사회를 플라톤 시대에 가치론적 위계 속에서 평가절하 되었던 ‘환영(phantasma)’ 개념으로 설명해 범으로써 종래의 환영성이 지닌 부정적 인식을 전복시킨다. 즉 그는 플라톤이 감각계를 구성하는 실재의 복사의 복사물이었던 환영들이 현대사회의 기술발전으로 인해 반복적인 복제를 겪으면서 그 실재로부터 조금씩 멀어진다고 보았다. 그리고 결국 어떠한 실재도 담고 있지 않는 ‘시물라크르(simulacre)’가 포스트모던 사회의 주요한 문화적 기호로 자리 잡게 됨을 설명한다. 보드리야르가 파악한 세계는 실재나 객

9) 시물라크르(simulacre)는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 이는 흉내 낼 대상이 없는 원본 없는 이미지로, 그 자체로 현실을 대체하게 됨으로써 점차 현실보다 더 현실적인 이미지가 되며, 마침내 어떤 실재하고 있는 것하고는 아무런 관계가 없는 독자적인 하나의 현실을 이루게 된다. 시물라시옹(simulation)은 시물라크르의 동사적 의미로 ‘시물라크르 하기’를 의미한다. 장 보드리야르(2001), 『시물라시옹』, 하태환(역)(서울: 민음사), pp. 9-10 각주 1) 참조.

관적 외부세계가 아닌 환영으로 가득 찬 세계로 탈바꿈하게 된다. 그 결과 재현의 질서 속에 내재해 있다고 믿어왔던 실제 또는 현실 대신 새로운 유형의 실재인 ‘초실재(hyperreal)’<sup>10)</sup>의 개념이 제시된다.

여기서 주목해야 할 점은 보드리야르가 시뮬라시옹 이론을 통해 테크놀로지의 발전이 실제 개념을 새롭게 구성해 나아갈 수 있다는 가능성을 제안하였다는 점이다. 그가 제안하였던 초실재의 개념은 디지털에서의 ‘가상성(virtuality)’, ‘가상현실(virtual reality)’<sup>11)</sup> 개념과 자연스럽게 연결된다. 보드리야르가 말하는 시뮬라시옹 사회는 가상현실이라는 것이 비실재적이고 초현실적인 것이 아닌 바로 현실 자체임을 지적해주고 있다. ‘가상(virtual, 假想)’ 개념은 가상현실이란 용어 속에서 보다 구체화된다. 가상현실에 대한 철학적 접근을 펼친 마이클 하임(Michael Heim)의 논의 속에서 그 의미는 “효력 면에서는 실제적이지만, 사실상 그렇지 않는 사건이나 사물”<sup>12)</sup>로 정의된다. 가상적 가치를 추구하는 디지털 예술에서 보여지는 가상현실은 “참조할 원본이 없는 새로운 현실처럼 보이지만 많은 경우 실제를 대하는 것과 같은 유사한 감각과 정서적 반응을 촉발시킨다”<sup>13)</sup>는 점에서 현실의 재현이다. 그러므로 가상현실이라는 것은 현실경험을 바탕으로 한 ‘현실적 가상’이라는 체계가 구축되며, 그 본뜻은 ‘가상실재’를 의미하는 것으로 일종의 감각세계의 환영적 특성을 지적한 것으로 이해될 수 있다.

---

10) ‘초실재(hyperreal)’, 혹은 ‘파생실재’는 시뮬라시옹에 의해 새로이 만들어진 실재로 전통적인 실재와는 그 성격이 다르다. 초실재는 일종의 환영이기 때문에 전통적인 실재의 사실성에 규제되지 않는다. 그럼에도 이 초실재는 여전히 실제 이상으로 우리의 곁에 있으며 과거 실재가 담당하던 역할을 대체하고 있기에 하나의 다른 차원의 실재로 취급하여야 한다. 따라서 초실재는 어떤 현실을 극도의 현실로 만든 것이라기보다는, 실재하는 현실과 어떤 관계를 가지고 있는 전혀 다른 현실이다. 앞의 책, p. 12 각주 6) 참조.

11) ‘가상현실(virtual reality, VR)’이라는 용어는 1986년 VPL(Virtual Programming Languages)사의 설립자인 자론 래니어(J. Lanier)에 의해 처음으로 사용된 용어로 기계 장치에 의한 몰입환경, 즉 화면을 사람의 눈에 밀착시켜 외부세계를 차단함으로써 화면에 제공되는 이미지에 몰두할 수 있는 HMD(Head-Mounted Display)와 케이블을 컴퓨터에 연결하여 손의 움직임을 입출력하는 데이터글러브(Data Glove), 그리고 3차원 음향설비를 갖춘 오디오를 통해 몰입되는 환경을 의미했다. 마이클 하임(1997), 『가상현실의 철학적 의미』(서울: 책세상), pp. 184-185.

12) 앞의 책, p. 180.

13) 이주영(2005), 재현의 관점에서 본 예술과 실재의 관계, 『미학예술학연구』 22, p. 30.

결국 앞선 논의들을 통해 플라톤의 인식론 속의 현실을 이루는 그림자의 ‘환영’이 기술매체에 의해 무한복제 되는 ‘시물라크르’로 재해석되고, 다시금 디지털매체의 ‘가상성’으로 이어지는 환영성 개념의 철학사적 흐름을 짚어볼 수 있다. 그러므로 환영성의 의미는 플라톤이 제시하였던 비실재적이지만 사실적인 것처럼 받아들여지는 현상(appearance)의 허구적 속성에서 보드리야르의 실재보다 더 실재 같은 초실재로, 그리고 디지털 매체기술을 기반으로 한 가상실재의 지각으로 전개됨을 알 수 있다.

## 2. 춤의 환영성-움직임의 인식과 지각의 문제

일반예술에 있어서 환영성 논의가 실재와 시각적 재현의 관계, 또는 모방의 측면에서 시작되었다면, 춤에 있어서 환영성의 논의는 무엇으로부터 시작될 수 있는가? 시각적 재현의 문제와 결부되어서 춤의 환영성에 대한 논의는, 바라보는 관객의 입장에서 춤이 드러내는 시각적 이미지의 인식론적 가치문제로 논의될 수 있다. 이는 앞서 플라톤의 이데아론에서 회화가 현상계의 속성을 모사하는 이미지로서 감상자에게 인식론적 환영을 불러일으킨다고 설명된 것과 같이, 춤은 무대 위의 하나의 ‘움직이는 이미지(moving image)’로서 관객에게 환영의 대상으로 받아들여지게 된다. 더욱이 춤이 가지는 고유한 역동성은 단순히 회화적인 이미지와는 달리 3차원 공간과 시간 속에 발현되는 힘의 속성으로 더욱 강력한 환영적 지각을 제공하게 된다.

춤의 움직임 환영이 다른 형태들에 비해 더욱 복잡하거나 환영적이라고 보여지는 것은 춤 움직임이 일련의 춤 자체나 이를 행하는 무용수의 신체와 분리될 수 없는 ‘하나의 실체(trinity-in-unity)’<sup>14</sup>를 이루기 때문이다. 그렇기 때문에 움직임 지각은 복잡 미묘한 차원의 체험으로 이루어짐으로써 일상적으로 익숙하거나 명료하고도 현실적인 체험이라기보다 다소 비현실적이고 추상적인, 때로는 마법적인 과

14) 아리스토텔레스(Aristoteles)에 의하면 어떠한 생각(thought)은 그것을 생각하는 사람(thinker)과 그런 생각을 하는 행위 자체(thinking)와 분리되어 생각할 수 없음을 삼위일체(trinity-in-unity)의 개념으로 표현하였다. 이와 마찬가지로 무용공연 역시 무용수(dancer)와 춤(dance), 그리고 춤추기(dancing)가 명백히 분리되면서도 상호 절대적인 관계를 지니고 있다. 김말복(1995), 무용예술의 정체성에 대한 고찰, 『한국미학회지』 20, pp. 98-99 참조.

정도로까지 인식되어 왔다.

좀 더 움직임 자체로 집중해 보면, 움직임이 관찰될 수 있는 측면은 신체적인 실루엣, 움직임으로 형상화되는 이미지, 더불어 움직임 시행에 기초가 되는 힘으로부터 전달되는 에너지 등으로 세분화 된다. 여기서 춤의 근간을 이루는 움직임의 힘, 특질, 이미지 등과 같은 요소들 역시 일반적으로 문자로 설명하거나 명확히 포착할 수 없는 대상으로 간주되어 왔기 때문에 이 역시 춤에 대한 해석을 복잡하게 하는 요인으로 작용한다. 움직임과 결부된 춤의 환영적 속성은 결국 무용수의 신체이미지로부터 파생되는 효과로 볼 수 있다.

또한 춤의 환영성은 공연예술로서 춤이 행해지는 극장공간의 특수성에서 기인되기도 한다. 오늘날 프로시니엄극장형태는 무용공연이 무대 뒤 풍경을 바꿀 수 있는 장치와 함께 관객을 마주보고 공연하는 형태로 정착되는 결과를 가져온다. 이는 거리에서나 무도회장에서 다양한 각도로 관람하는 형태와는 달리 무대장면이 하나의 움직임은 영상처럼 보이도록 한다. 즉 프로시니엄 무대가 제공하는 춤의 미적 변화는 사진 혹은 액자를 형태의 화면을 구성함으로써 정면을 인식하게 하였다는 점에 있다. 이는 전통적인 회화의 원근법이 관람자의 시점을 화가가 원하는 곳에 고정시킴으로써 3차원의 환영감을 확보한 것과 같이 본래 춤이 자유로운 움직임과 힘의 에너지를 경험하는 참여와 유희의 예술에서 벗어나 관조의 대상, 즉 시각적 대상물(spectacle)로 받아들여지게 됨을 의미한다.

춤이 순수한 예술로 프로시니엄무대에 올려진 19세기 낭만발레시기 춤의 시각방식을 살펴보자. 대표적인 작품 「라 실피드 *La Sylphide*」(1832)나 「지젤 *Giselle*」(1841)에서 발레리나의 시각적 이미지는 백색의상과 이를 부각시키는 가스등, 중력을 초월해 날아다니는 것과 같은 착각을 일으키게 하는 기계장치, 발롱(ballon)이나 포인트(on point) 기법을 활용한 공기 같은 움직임 특질, 겹겹이 드리워진 입체적인 숲속 무대배경 등이 종합적으로 개입함으로써 완성된다. 요정이라는 주제에서 비롯된 초현실성은 극장적 기술로 현실화된 무용수의 신체이미지의 시각적 결과에 의한 환영으로 구체화된다.

이러한 표현방식은 특정한 대상을 모방하여 시각적으로 재현한다는 측면에서, 유사한 시기에 대중적 오락물로 대유행을 했던 디오라마(Diorama)나 「판타스마고

리아 Phantasmagoria]같은 관람물 형태와 유사한 지각방식을 가진다. 디오라마는 18C 시각적 환영을 만들어내기 위해 고안된 것으로 평면적 회화를 뛰어넘어 3차원의 환영을 재현해 낼 수 있는 획기적인 시각적 장치로 활용되었다. 「판타스마고리아」는 18세기 말에서 19세기 초까지 유럽에서 유행했던 오락물로, “환등기(magic lantern) 기술을 활용하여 공중에 부유하는 귀신과 유령을 살아 움직이는 영상으로 보여줌으로써 당시 관객들에게 큰 센세이션을 불러일으켰다”<sup>15)</sup>고 한다. 쇼의 제목 ‘판타스마고리아’는 플라톤이 제시하였던 ‘환영(phantasma)’ 개념에 그 어원을 둔 것으로 환영성을 공연의 제일 목표로 삼고 있다.

당시의 공연을 보고 기록한 화가들의 기록물을 살펴보면 <그림 1>과 같이 현실을 넘어서, 혹은 현실을 기만하는 환상적인 환영이미지로 묘사된다. 낭만발레의 관객으로서 비평가들의 글을 살펴보면 당시의 관객들이 춤 움직임에 눈을 자극하는



<그림 1> 「판타스마고리아」(1798)의 장면묘사와 「지젤」 무용수 이미지

시각적인 대상으로 인식하고 있음을 알 수 있다. “무용은 머리나 마음에 호소하는 것이 아니라 눈으로 직접 다가가는 전적으로 감각적이고 관능적인 예술이다, 우아함으로 가득 찬 마리(Marie Taglioni)가 날개가 흠뻑 젖은

새처럼, 지면을 겨우 스쳐지나갈 뿐이다”<sup>16)</sup>라는 묘사는 비평가들이 낭만발레가 보여주는 환영성의 의미를 이상화된 발레리나의 신체적 외형에서 오는 시각적 이미지로부터 파악했음을 지적해 준다.

이러한 점에서 19세기 전후의 관객들은 비록 실제 사람이냐 아니면 만들어진 회화이미지의 조작이냐의 차이가 있지만, 낭만발레의 무대와 환등장치를 활용한 극장식 볼거리 무대들에서 모두 일종의 시각적으로 재현된 이미지를 포착하고 그것의 미적 아름다움으로서 환영성을 지각하였음을 알 수 있다. 그러므로 낭만발레와 시각적 공연물들은 인간의 상상 혹은 비실제적인 대상을 시각적으로 가시화하려는 점

15) 이원근(2004), 『디지털화 영상과 가상공간』(서울: 연세대학교 출판부), p. 98.

16) Ivor Geust(ed.)(1986), *Gautier on dance*(London: Dance books), p. 6, 58.

에서 모두 플라톤의 모방론적 관점에서 실제로부터 떨어진 환영적 지각을 제공하는 것이었다.

20세기 현대 춤의 환영성에 대한 논의는 미학자 수잔 랭거(Susanne K. Langer)에 의해 구체화된다. 랭거는 상징주의를 기반으로 한 표현론 아래 모든 예술이 고유한 환영을 가지고 있다고 주장한다. 즉 그녀는 춤이나 시, 회화, 연극, 음악, 드라마 등 예술장르가 각각의 '일차적 환영(primary illusion)'을 지님으로써 독립된 예술로 구분된다고 하며, 일차적 환영은 예술의 정체성을 설명해주는 주요한 개념으로 각각의 예술장르가 일상의 세계와 구분되는 고유한 의미의 영역을 지니고 있음을 지적한다.<sup>17)</sup>

랑거는 춤을 “움직이는 신체들이 만들어 내는 시각적인 디자인”<sup>18)</sup>으로 보고, 춤의 예술적 의미를 설명하기 위해 '가상적 제스처(virtual gesture)', '가상적 힘(virtual power)'과 같은 개념을 제시한다. 랭거가 일상적인 동작과는 다른 예술적 제스처를 가상적이라고 구분하는 것은 그것의 상징성 혹은 추상적 성격을 강조하고자 한 것인데, 동작들이 춤 속으로 들어오면서 그것의 현실적인 의미를 상실하고 새로운 상징성을 함축하게 된다는 뜻에서 제스처는 가상적인 지위를 갖게 된다. 무용수가 행한 제스처는 하나의 상징 이미지로 플라톤이 지적한 비실재하는 대상에 대한 재현으로서의 환영이 된다.

예를 들어 한 무용수가 특정 움직임의 시행했을 때 관객은 그 무용수의 팔이나 다리 몸통의 움직임을 보고 선적이거나 면적인 형상으로 인식하며 나아가 어떠한 특정 이미지를 내포하는 상징으로 받아들일 수 있다. 동시에 그 움직임의 근간이 되는 힘의 발현을 포착하게 되는데 이것이 공간상에 펼쳐짐으로써 3차원의 동적 형상으로 받아들여진다. 그러므로 춤 관객들은 춤 움직임/ 제스처를 하나의 게슈탈트(gestalt)로서 이해하고 더불어 제스처가 수행되는 에너지인 가상적인 힘을 공감적으로 파악할 수 있게 된다. 이로써 춤 예술 장르만의 고유한 환영성이 만들어지게 된다.

랑거의 춤 환영성은 춤 제스처가 하나의 상징적인 이미지기 때문에 갖는 미학

17) Roger Copeland & Marshall Cohen(ed.)(1983), *What is Dance?*(New York: Oxford University Press), p. 28.

18) J. B. 알터(1997), p. 62.

적 지위와도 같다. 이러한 차원에서 본다면 발레 역시 하나의 신체이미지로 드러난다는 점에서 큰 차이를 보이지 않는다. 그러나 여기서 발레의 지각과 달라진 점은 현대춤의 지각을 공감각적으로 이해했다는 점이다. 랭거는 관객이 가상적 힘의 제스처를 각자의 “운동적, 시각적, 청각적인 감각을 사용하여 예술상징을 받아들일 수 있다”<sup>19)</sup>라고 지적하는데, 이는 그녀가 현대 춤에서 이미지를 단순히 정적인 대상이 아닌 힘의 요소를 지닌 역동적 이미지로 인식한 결과로 생각된다.

춤 하나의 역동적인 상징이미지로 환영적 가치를 지니고 있다는 랭거의 견해는 현상학자 맥신 쉬츠-존스톤(Maxine Sheets-Johnston)에서도 찾아볼 수 있다. 쉬츠는 “춤이 현실을 상징화 하고 그 현실의 유사형태, 즉 환영을 만들어 낸다는 랭거의 주장을 수용하면서, 이러한 예술의 순수한 환영적 특성이야말로 예술작품의 즉각적인 경험에서 근본적으로 인식되는 것”<sup>20)</sup>이라고 설명한다. 그리고 춤 움직임 현상이 지니는 힘의 환영적 성격, 그것의 출현 배경 등을 자신의 현상학적 배경으로 설명함으로써 춤의 정체성을 설명해 줄 수 있는 환영성 개념의 가치에 주목하고 있다.

춤의 역동적인 이미지의 지각이 공감각적으로 이루어진다는 랭거의 관점은 현대 무용이론가 존 마틴(John Martin)의 ‘운동감각적 공감(kinesthetic sympathy)’ 혹은 ‘메타키네시스(metakinesis)’ 개념<sup>21)</sup>으로 이어진다. 마틴 역시 랭거나 콜링우드가 대중화시킨 전달표현이론 측면에서 예술을 해석하고자 하는데, 이 개념들은 마틴이 새롭게 등장한 현대춤이라는 장르를 관객들에게 설명하기 위해 사용한 것으로 춤에 사용되는 물리적인 움직임이 미학적/감정적 개념이나 의도를 전달하는 방식을 설명하기위해 제시된다. 관객은 현대 춤이 지닌 역동적인 춤 이미지를 자신이 가진 “신경근육장치를 보충적으로 이용하여 ‘접촉(contact)’이라는 기초 위에 근육운동지각을 할 수 있게 됨”<sup>22)</sup>을 설명하고 있다. 여기서 접촉은 직접적인 접촉이라

19) 앞의 글.

20) 맥신 쉬츠-존스톤(1994), 『무용의 현상학』, 김말복(역)(서울: 예전사), p. 54.

21) 마틴은 무용수들이 신체적 움직임을 사용하여 어떻게 관객에게 춤의 미적인 내용을 전달하는가를 설명하기 위해 립스(T. Lipps)의 운동감각적 감정이입(kinesthetic sympathy) 이론을 근거로 설명하고 있다. Theodor Lipps(1926), *Psychological Studies*(Baltimore: Williams and Wilkins Co.) 참조.

기보다, 관객이 춤 움직임의 이미지와 힘을 봄으로써 얻는 감정적 전이와 운동감각적 공감으로, 시각을 바탕으로 하는 유사촉각적 개념으로 이해할 수 있다.

### III. 춤의 매체 수용과 움직임 시각의 변화

#### 1. 춤의 매체 도입과 전개

앞선 논의에서와 같이 춤의 환영성은 물리적 시공간에서의 신체 움직임의 이미지와 힘으로부터 얻어지는 시각의 측면에서 논의되었다. 그렇다면 매체미학의 관점으로 춤의 환영성은 춤 예술의 매체개입과 함께 어떠한 변화를 겪게 되었는가. 특히 철학적 개념의 변화에서 살펴본 바와 같이 환영의 의미가 매체의 발전으로 인해 환영에서 시뮬라크르, 가상성의 개념으로 진행되어온바, 본 절의 논의는 이러한 환영 개념의 변화가 춤의 매체사적 전개 속에서 드러나고 있으며, 실재성의 변화로 인해 춤 움직임의 시각과 춤 예술의 형식 자체의 변화를 초래하고 있음에 주목해보자.

본격적으로 예술에서 매체(media)에 대해 관심을 가지게 된 계기는 19세기 사진의 등장으로 볼 수 있다. 사진의 뛰어난 복제기술은 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892~1940)의 논의에서도 볼 수 있었던듯이 회화의 절대적인 예술성인 아우라(aura)에 전면으로 도전하여 미학 자체의 판단기준을 재편하는 결과를 초래했다.<sup>23)</sup> 그러므로 현대의 매체예술에서 매체는 단순한 오브제로서의 재료를 의미하기 보다는 “도구적 수단으로서의 과학기술, 즉 기술에 의한 복제수단이나 멀티미디어, 그리고 오늘날의 디지털 기술에 이르기까지 시각이미지의 광범위한 기술적 적용”<sup>24)</sup>을 의미한다. 특히 예술에 활용되고 있는 매체가 사진, 영화, TV, 비디오, 컴퓨터 등인 점을 고려해 본다면, 예술에서의 매체개념은 특히 시각적 표현을 다양화

22) 존 마틴(2003), 미국의 현대무용, 『현대무용의 미학과 비평 1』, 윤계정(역)(서울: 현대미술사), p. 27.

23) 발터 벤야민(2007), 『기술복제시대의 예술작품/ 사진의 작은 역사 외』, 최성만(역)(서울: 도서출판 길), p. 21 참조.

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

하기 위한 ‘영상매체(image media)’로 좁혀진다.

회화에서의 표현도구로서의 매체개념을 춤에 적용해 본다면 춤의 제1매체는 움직임이다. 예술이 예술가의 의도를 매개적으로 표현하기 위해 물리적 매체를 사용한다면 춤은 무용수의 움직임이 고유한 매체가 된다. 제2의 매체는 극장환경의 요소에서 비롯되는 것들, 즉 음악이나 무대장치, 조명, 의상 등을 간접적인 매체로 볼 수 있다. 여기서 제2매체들은 제1매체인 움직임의 지각적 특성, 즉 움직임의 역동적인 이미지가 지니는 환영적 속성을 강화시키는 역할을 하게 된다.

춤에서의 매체수용 역시 매체발전사적 전개 또는 일반예술에서의 매체의 도입과 동일한 모습을 보여준다. 즉 춤에서의 매체의 개입은 영화, 비디오, 텔레비전, 컴퓨터 등의 영상매체의 발전과 일치한다. 춤의 영상매체의 활용은 앞서 구분한 제1매체로서 움직임의 표현성의 확대로의 방편으로 움직임을 영상매체를 통해 매개하는 방식과, 제2매체인 극장효과의 일환으로 활용되는 두 가지 형태로 구분할 수도 있다. 그리고 이러한 두 가지 방식 모두 결과적으로는 춤 움직임의 강렬한 감각적 자극을 추구한다.

춤 예술에서 적극적인 영상매체의 활용은 댄스필름(dance film), 비디오댄스(video dance), 디지털댄스(digital dance) 등과 같은 매체예술적 장르를 출현시켰다. 이 같은 장르들은 특정 매체의 형식의 어떤 부분을 강조하느냐에 따라 다양하게 불리며 혼재된 양상을 보이고 있지만, 기본적으로 기술복제/조작적인 영화의 기법을 기반으로 하며 ‘영상 이미지’라는 방식으로 춤을 매개한다는 점에서 동일한 영역으로 포섭될 수 있다. 1940년대 영화매체를 수용한 ‘댄스필름’이라는 매체예술적 장르는 60년대 이동 가능한 저가형 비디오카메라가 개발되면서 자연스럽게 ‘비디오 댄스’라는 장르로 확산되어졌다. 이후 서로 통용되는 개념으로 사용되며 비디오/영화라는 구분 자체가 모호해지게 됨에 따라 ‘카메라를 위한 춤/안무’라는 큰 목적 아래 포섭된다.<sup>25)</sup> 이들은 춤이 점차 ‘신체 움직임’이라는 물질적인 속성 보다는 ‘움직이는 이미지’라는 환영적 측면이 강화됨으로써 ‘인간의’ 움직임보다는 ‘이미지 자체’가 부각되는 경향을 보인다.

25) 통칭하여 ‘비디오 댄스’라 부를 수 있는 장르적 규정은 폭넓게는 춤에 대한 단순한 기록으로서의 녹화나 무대에서의 영상의 활용과 상호작용적인 춤까지도 포괄하고 있지만, 춤

춤에 있어 영상매체의 선구적인 실험은 영화제작자들의 춤 움직임에 대한 관심, 그리고 무용예술 내에서의 안무가들의 영화적 표현방식에 대한 관심이라는 양방향에서의 영상매체의 수용으로 이루어진다. 또한 무용극장 환경 내에서의 영상매체기법의 적용과 이와 반대로 극장환경이 아닌 영상매체 자체 내로 무용의 흡수라는 두 가지 방향으로 논의해 볼 수 있다. 무용가들이 적극적으로 영상매체를 움직임/안무기법으로 활용한 예를 주요 논의대상으로 본다면 그 정점에 로이 풀러(Loie Fuller)와 얼윈 니콜라이(Alwin Nikolais)가 위치해 있다.

풀러는 무용수로서 데뷔작인 「뱀의 춤 *Serpentine Dance*」(1891)에서 100야드가 넘는 가벼운 소재의 의상에 조명효과를 활용하여 움직임으로써 아름다운 형상을 만들어낸다. 또 「불의 춤 *Fire Dance*」(1895)<sup>26)</sup>에서는 바닥에 유리판을 깔아 그 밑에 조명을 비추고, 환등기적 장치를 활용하여 자신의 의상에 투사함으로써 마치 불꽃이 타오르는 것 같은 환영을 만들어 낸다.<sup>27)</sup> 풀러가 만들어낸 환영이미지의 근본은 무엇보다도 춤추는 신체가 가진 물리적 경계를 확장시키고 이를 가시화한 것에서 비롯된다. 그녀에게 있어서 신체는 감정이나 아이디어의 전달보다는 시각적 환영효과를 만들어내기 위한 주요 방법이었으며, 관객들이 신체와 공간의 개념과 그 관계, 그리고 움직임과 움직임 이미지에 대한 새로운 지각을 독려함으로써 춤의 예술적 환영성을 새로운 시공간에서의 이미지로 바라볼 수 있는 가능성을 개진하고

---

더 엄격하게는 무대 작품을 영상에 맞게 재구성한 춤 영상, 무대공연이 아닌 비디오매체로서만 존재하는 춤 영상, 그리고 다큐멘터리로서의 춤 영상을 의미한다. 즉 비디오 댄스는 현재 dance film, video dance, cine-dance, choreocinema, dance on screen, dance for camera, docudance 등과 같은 양식들을 포함하는 개념으로 사용되고 있다.

미국 댄스필름협회 홈페이지, [www.dancefilmsassn.org/Abouteducation.html](http://www.dancefilmsassn.org/Abouteducation.html) 참조.

26) 「불의 춤」은 1906년 풀러에 의해 짧은 영화로도 제작되었는데, 이 작품은 안무가가 자신의 작업을 직접 영화매체로 기록하고 재창작한 최초의 사건으로 평가된다. 필름버전에서 풀러는 무대에서 사용되었던 화려한 조명효과 대신 필름 매 프레임마다 직접 손으로 색을 입히는 작업을 통해 실제로 불이 타오르는 것 같은 환영을 만들어낸다. 이어 1920년 제작한 무성영화 「인생의 백합 *The Lily of Life*」에서는 극도로 느린 슬로우 모션이나 흑백이미지들, 디졸브 같은 영화적 표현기법들을 실험하며 신체적인 춤 움직임을 영상이미지로 전환하고 이를 조작, 편집함으로써 새로운 춤 이미지의 환영을 제시하였다. Elizabeth Coffman(2002), *Women in Motion: Loie Fuller and the "Interpenetration" of Art and Science*, *Camera Obscura* 49(17, 1), p. 76.

27) Gayle Kassing(2007), *History of dance: an interactive arts approach*(IL: Human Kinetics), p. 118.

자 하였다.

폴리의 영화매체적 활용은 1940년대 이후 아방가르드 실험영화(experimental film)의 작업으로 계승된다. 대표적으로 오늘날 ‘댄스 필름(dance film)’ 이라고 규정되는 장르의 선구자인 마야 데른(Maya Deren)의 「카메라를 위한 안무 연구 A Study in Choreography for Camera」(1945)를 들 수 있다. 그녀의 작업은 힐러리 해리스(Hilary Harris)의 「하나의 무용테마에 관한 아홉 개의 변주 Nine Variations on a Dance Theme」(1966)나 노만 맥라렌(Norman McLaren)의 「이 인무 Pas de Deux」(1968), 에드 엠쉬윌러(Ed Emshwiller)의 「토템 Totem」(1963)과 같은 영화제작자들의 작품활동에 의해 계승되면서 지속적인 춤 움직임과 시공간에 대한 실험으로 이어졌다.

한편 무용수의 신체를 오브제화한 쉘레머(Oskar Schlemmer)의 「삼화음 발레 Triadic Ballet」(1922)나 신체의 형태적인 이미지 측면을 가장 극단으로 몰고 간 니 폴라이의 「누메논 Noumenon」(1953) 같은 작품들에서 그들은 의상이나 조명, 무대장치의 효과를 활용하여 무용수의 신체이미지와 움직임이미지의 시각적 환영을 극대화시키고 있다. 이들 작업들은 폴리의 매체를 활용한 춤 움직임 이미지로서의 인식을 초기 영화제작자들이 영상매체로 받아들인 것과 마찬가지로 이를 극장환경 내에서의 춤의 예술적 형식 안으로 흡수한 것으로 볼 수 있다. 이렇게 이미지나 시각적 효과를 단순히 무대장치로서가 아니라 움직임의 연장으로 표현하고자 한 것은 댄스필름이나 비디오댄스의 매체적 작업방식이 구체화되고 춤 안으로 포섭되면서 무대 위 춤 안무의 형식으로 적용된 것으로 볼 수 있다.

이 같은 ‘영화매체 안으로 흡수’, 혹은 ‘극장환경 내에서의 확장’이라는 무용매체의 수용과 발전의 두 지류는 60년대를 전후로 무용매체가 영화에서 비디오로 확대되면서 더욱 활발해지게 된다. 특히 머스 커닝햄(Merce Cunningham)은 ‘미규정성(indeterminacy)과 우연(chance)’이라는 안무철학에 따라, 60년대 아방가르드 예술가들과 함께 예술표현의 다양한 실험들을 시도하면서 비디오가 가진 예술적 혁신성을 춤에 적극적으로 끌어들이는데 지대한 역할을 한다. 커닝햄은 여러 작업을 통해서 클로즈업(close-up), 딥포커스(deep focus), 다중카메라 촬영 및 편집과 같은 비디오 매체기술 실험을 시도한다. 그리고 그의 선구적인 실험들은 60년대 저

드슨 교회(the Judson Church)를 중심으로 한 포스트모던댄스 예술가들로 이어지면서, 이본느 레이너, 스티브 팩스틴, 루신다 차일즈, 트리샤 브라운, 케네스 킹, 메레디스 몽크 등의 안무가들이 다양한 예술작가들과 함께 춤 언어로서 영상매체의 적극적인 활용을 가능케 하였다.

80년대 이후 비디오 댄스, 댄스 필름과 관련된 페스티벌이 급격하게 확산되면서 춤에 있어서의 영상매체 작업은 더욱 활기 있게 진행된다. 이는 자본력을 갖춘 예술 재단이나 각 텔레비전 방송국이 페스티벌에 참여하여 춤 영상 작업을 독려하고 이를 각 방송사에서 방영함으로써 춤의 영상매체적 생산과 보급에 큰 영향을 미치게 된다. 텔레비전의 발전과 대중적 확산은 초기 TV제작자들이 단순히 무대 작품을 TV프로그램에 맞게 축약하여 촬영하던 것에서 나아가 TV 프로그램을 위해 직접 제작자와 안무가를 섭외하여 지원하는 방식으로 나아감으로써 춤의 영상매체 수용에 큰 영향을 미치게 된다.

80년대에까지 이르는 무용매체의 수용과 전개는 오늘날까지 적극적으로 이어져 오고 있다. 대표적으로 트윌라 타프(Twyla Tharp)의 「캐서린 휠 *The Catherine Wheel*」(1983), 캔두코(candoco) 무용수들과 빅토리아 마크스(Victoria Marks)의 안무작업을 마가렛 윌리엄스(Margaret Williams)가 촬영한 「아웃사이드인 *Outside in*」(1994), DV8 로이드 뉴슨(Lloyd Newson)의 「삶의 대가 *Cost of Living*」(2004), 빔 반테키부스(Wim Vandekeybus)의 「블러쉬 *Blush*」(2005) 등과 같은 작품들은 모두 텔레비전 혹은 비디오 매체로 탄생한 무용작품들로서 춤의 물리적 시공간의 극장적 한계를 영상매체 안으로 완전히 흡수하여 자유롭게 확장시키고 재구성하고 있다.

또한 매체적 표현특성이 역으로 무대 춤에 영향을 미치는 경우에서, 대표적으로 필립 드쿠플레(Philippe Decouffé)의 작품 「샤잠 *Shazam*」(1998)이나 윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 「카머/카머 *Kammer/Kammer*」(2000)를 거론할 수 있다. 특히 포사이드의 경우는 그가 작품에서 굳이 영상매체를 사용하지 않은 경우에도 일련의 움직임 시퀀스들을 나열한 스토리 보드를 만들어 춤 움직임의 구성과 배치를 만들어 나가는 영화매체의 몽타주 방식의 기술적 특성을 활용한다. 그는 단순히 영화매체적 매개에 의한 춤에서 나아가 ‘영화적 사고(film thinking)’<sup>28)</sup>를 통한

춤 안무에 관심을 갖는다.

이와 같이 오늘날 춤 안무에 있어서 영상매체는 단지 보조적 수단으로서만이 아니라 무용안무에 있어 필수적인 표현매체로서 무대에 드러나는 움직임과 무용수, 시공간의 리얼리티의 재현을 중첩시킴으로써 춤 무대에서 보여지는 실재와 가상에 대한 의문을 제기하도록 하고 있다.

## 2. 매체적 시공간에서의 움직임 지각

앞서 살펴본 춤 역사 속의 영상매체의 수용은 영화의 초기 형태로서의 활동사진 기적 매체의 도입에서부터 비디오 매체로의 전개를 보여주었다. 뤼미에르 형제들과 같은 초기 아방가르드 실험주의 영화제작자들은 춤 움직임을 하나의 ‘연속적인 이미지’ 들로 보고 이것의 연속성보다는 움직임을 시간 단위로 쪼개고 이미지로 고착시켜 이것을 다시 환영이미지로 재구성하여 움직임을 점차 원본으로부터 떨어진 시물라크르로 만들고 있다. 또한 영화의 기술적 발전과 비디오의 간편함은 움직임의 매체적 조작을 더욱 유연하고 긴밀하게 만들었으며, 영상매체의 매개는 단순히 춤의 예술적 표현성을 확대하였다는 차원에서 나아가 춤과 움직임의 실재성 자체를 뒤바꿔 놓고 있다.

앞선 작품들의 고찰에서 공통적으로 나타나는 현상은 춤이 무대공간이 아닌 매체공간으로 옮겨간다는 것, 즉 춤이 물리적 시공간으로부터 벗어나 새로운 영역에 위치함으로써 무한한 잠재적 가능성 또는 극장과 전혀 다른 차원으로 옮겨간다는 점이다. 또한 춤 움직임이 종래의 안무가의 안무적 구성에서 나아가 영상이라는 매체적 구성에 의해 다시금 안무의 과정을 거치게 되며, 관객들은 최종적으로 춤 움직임을 담은 영상을 지각하게 된다는데 있다.

이처럼 영화매체의 환영성은 ‘영상(image)’이라는 형식에 의해 규정된다. 영상은 춤의 공간(space)이자 동시에 매체기술(tool)이 된다. 영화는 현실공간을 매체공간 내에서 재현한다는 점에서 근본적으로 환영적인 대상이 된다. 그리고 영화의 초

---

28) Judiy Mitoma(ed.)(2002), *Envisioning Dance on Film and Video*(NY, London: Routledge), p. 98.

기 형태의 작업들에서 볼 수 있듯이 영화는 시각적 이미지에 운동성과 시간성 개념을 끌어들이므로써 그것의 표현에 있어서 정적인 사진들을 움직이는 영상으로 보이게 하는 환영성을 추구하는 매체로 인식된다.

춤의 움직임이 영상매체공간으로 옮겨가게 됨으로써 움직임은 더 이상 무용수만의 고유한 영역이 아니게 된다. 영상이 보여주는 시공간에 놓이게 되는 움직임은 카메라의 움직임과 편집이라는 매체기술 속에서 재구성되게 된다. 즉 매체기술적 형식의 관점에서 영상매체의 환영성은 “카메라 촬영술(camera work)과 화면 구성(mise-en-scène), 편집(cut and montage)”<sup>29)</sup>이라는 기본적인 요건들에 영향을 받는다. 그리고 이와 같은 기술적 조작은 궁극적으로 움직임의 지각과 표현에 영향을 미치게 된다. 가장 큰 변화는 춤 움직임이 ‘매개된 경험(mediated experience)’으로 지각된다는 점이다. 움직임은 움직이는 이미지로 매개되며 기술적 조작에 의해 시물라크르가 된다. 이는 춤이 카메라의 주체가 가진 구성적이고 미학적인 전략에 의해, 그리고 최종적으로는 편집과정을 통해 여과된다는 것을 의미하며, 무용수가 가진 물리적인 한계와 춤의 시간과 중력, 공간적인 엄격함을 벗어날 수 있음을 내포한다. 이로써 춤 영상은 유동적으로 끊임없이 변화하는 시간과 공간 개념을 갖게 되면서 관객의 지각과 감각에 연쇄적인 변화를 초래하게 된다.

하나의 시물라크르로서 춤 영상의 시공간은 ‘초차원성(trans dimensionality)’을 갖게 된다. 비디오 댄스의 관객은 보고 있는 현재로서의 시간과 편집에 의해 비디오 댄스 속에 축적되고 조작된 시간이라는 두개의 시간을 동시에 지각할 수 있는 매체적인 시간성을 갖게 된다. 즉 비디오적인 시간은 극장적 시간보다 훨씬 유연하

---

29) ‘카메라의 조작’은 카메라의 위치에 따라 롱샷(long shot)에서 클로즈업(close-up)으로 구분되며, 앵글은 로우앵글(low angle)에서 하이앵글(high angle)로, 렌즈는 광각, 표준, 망원렌즈로 구분된다. 또 카메라가 앞뒤 좌우로의 움직임(pan, tilt, dolly, tracking), 또 크레인을 활용에 카메라를 들어 올리는 기법에 따라 여러 가지 시선과 감정을 표현한다. ‘화면구성’은 카메라를 통해 현실의 시공간을 장면 안에 프레임링 할 때 여러 요소들을 장면 안에 배치하여 영화내용을 구체적으로 전달할 수 있도록 하는 것이다. ‘편집’은 샷과 샷을 하나의 장면(scene)으로 결합하고, 장면과 장면을 하나의 시퀀스(sequence)로 결합, 그리고 이 시퀀스들의 결합으로 영화가 만들어지는 조작기술을 의미한다. 시간순서에 의한 연대기적 편집, 같은 시간에 서로 다른 장소에서의 사건을 교대로 연결시킨 교차편집, 전혀 다른 샷과 샷을 연결시킨 변증법적 편집(좁은 의미의 몽타주)이 있다. 주형일(2004), pp. 110-115.

게 ‘지금’이라는 순간을 늘리거나 아주 짧게 할 수도 있고, 이들을 과거나 미래와 병치시킬 수도 있다. 그러므로 춤 영상의 시간은 동시적이고 즉시적이며 창작의 과정을 통해 다양하게 조작되고 변형될 수 있다. 시각적 대상으로서 무대공간에서의 춤은 ‘지속성(continuity)’을 전제로 움직임의 연속으로서의 시간의 흐름(flow)에 따라 전개된다. 그러나 매체적 시간은 단선적, 직선적, 연속적인 흐름이 아닌 단편화되고 중복되고 응축된 시간으로 나타난다. 바로 편집(cutting)에 의해 춤의 고유한 시간성은 매체적 시간성으로 흡수된다.

또한 영상공간 속에서 춤은 매체를 통해 다양한 ‘시점(perspective)’을 갖게 된다. 이 시점은 영상의 시점이자 나아가 카메라의 시점과 일치한다. 극장에서 관객은 자신이 앉은 자리에서 특정한 시점을 가지고 공연에서 자신이 보고 싶은 혹은 볼 수 있는 내용만을 보게 된다. 그렇기 때문에 관객들은 저마다 다른 위치와 시각을 가지고 작품을 감상하게 된다. 즉 극장에서 보여지는 안무된 춤의 경험은 3차원의 공간 안에 하나의 완성된 결과(fixed work)로 그것과 관객의 위치와의 관계 속에서 유추되는 지각과정의 틀 속에 놓이게 된다. 반면 영화관 혹은 텔레비전을 통해 보게 되는 춤 영상은 하나의 고정된 시점으로 제시되지 않는다. 카메라가 얼마나 자유롭게 움직이고 춤에 얼마나 근접하느냐에 따라 “무용수의 시점, 관찰자의 시점, 혹은 무용수와 관찰자의 상호 교환적 시점, 아니면 무용수 외적·내적 시점의 상호작용”<sup>30)</sup>으로 내밀하게 표현될 수 있다.

여기서 관객들은 안무가-감독(choreographer-director)의 시선에 의해 제시되는 선택된 이미지들을 모두가 동일하게 보게 되며, 클로즈업이나 풀샷과 같은 영상의 샷 사이즈를 어떻게 프레임링을 하느냐에 따라 하나의 ‘응시(gaze)’를 형성하게 된다. 응시는 프로시니엄 무대에서는 놓칠 수 있었던 공연의 미세한 디테일들을 까지도 감지해낼 수 있도록 한다. 특히 무용수의 신체에 대한 응시는 춤 움직임을 미시적인 차원으로까지 파편화시켜 고난위도의 기교에 못지않게, 때로는 그보다 더 중요하게 무용수의 눈썹 움직임이나 손가락의 떨림까지도 춤의 움직임으로 표현된다.

---

30) André Austvoll(2004), *Choreocinema*, Submitted for the degree of Master of Arts, Department of Dance Studies & Labnotation Institute, School of Arts, University of Surrey, pp. iii-iv.

그리고 움직임은 이제 신체의 영역을 넘어 카메라에로까지 확장된다. 키닝햄은 카메라의 프레임 내 움직임에서 프레임의 움직임으로 발전해 나감으로써 움직임의 확장을 실험하고자 하였다. 즉 이미 실행되고 있는 춤 움직임이 카메라에 의한 움직임으로 매개됨으로써 무용수 움직임은 매체적 확장을 도모하게 된다. 또한 카메라의 움직임뿐만 아니라 사후편집에 의한 움직임의 복제와 중첩, 조작을 통해서 움직임은 신체 밖으로 또 타인의 신체 안으로, 동시에 혹은 역시간적으로 표현되며 신체의 영역, 움직임의 영역이 확장될 수 있게 된다. 움직임은 고유한 영역으로서의 신체를 벗어나 언제 어느 곳에도 위치할 수 있다. 무용수의 움직임이 영상매체를 통해 탈신체적으로 확장된다는 것은 결국 움직임의 주체가 무용수에게만 한정되지 않음으로써 주체성의 경계가 흐려짐을 의미한다.

또한 영화매체는 여러 대의 카메라를 통해 아니면 하나의 이미지 복제와 편집을 통해 이러한 움직임의 '복수적인 층위(mixing layers)'를 합성해 낼 수 있게 된다. 즉 복합적인 복제적 움직임을 만들어 낼 수 있고, 이를 연속적으로 또는 동시에 제시함으로써 원본의 아우라를 지우고, 원본 없는 초실재로서의 시물라크르가 된다. 이처럼 하나의 시물라크르로서의 춤 영상은 매체기술에 의해 실제의 복합성 또는 파편적 속성을 가지게 됨으로써 보드리야르의 논리에서처럼 초실재 개념으로 나아간다.

영상매체에 의한 움직임의 기술적 복제와 조작, 재구성은 춤에 새로운 역동성을 부여한다. 이는 종래의 물리적인 춤의 힘의 영역으로서의 물리적 시공간에서의 역동성을 넘어선 기계적 차원이 제시하는 환영적인 역동성이다. 벤야민의 지적대로 점프 컷이나 탈맥락적인 편집과 연결에서 비롯된 몽타주의 충격효과는 시각으로부터 일종의 '촉각성(tactility)'<sup>31)</sup>을 초래하게 된다. 벤야민이 영화매체의 가장 강력

31) 벤야민은 사진, 영화와 같은 영상매체의 기술적 특성, 특히 몽타주 기법에 의한 조작과 변형에 의해 시각적 요소 속에서도 신체성과 촉각성이 관찰되는 시각적 촉각성 개념을 지적함으로써 매체의 변화에 의한 인간지각의 공감각적 확장을 강조하고 있다. 그는 영화의 움직이는 화면들, 그리고 시공간의 일관성 있는 배치와 무관한 편집(몽타주)이 주는 쇼크 작용은 일시적으로 시각성에 촉각성을 가져오는 듯한 지각을 유발하게 된다고 설명한다. 원래 촉각성 개념은 신체적인 접촉에 의한 지각을 의미하고 있지만 벤야민은 영화라는 매체예술의 수용과정에서 우리가 어떤 대상을 시각적으로 지각하지만 마치 그것이 우리에게 촉각성과 유사한 지각의 체험을 준다는 점을 '시각적 촉각성'의 개념으로 해석하고 있다. 발터 벤야민(2007), pp. 5~11, pp. 78~79.

한 지각적 효과로써 주목한 ‘시각적 촉각성(visual tactility)’은 존 마틴이 현대춤의 동적 움직임이 관객에게 불러일으키는 움직임의 전이인 메타키네시스(metakinesis)에 비견될 수 있다.

춤이 극장공간에서 보여졌을 때, 관객은 단시 시각으로 보고 있으면서도 무용수의 움직임으로부터 모종의 동적인 공감을 경험한다. 이에 대해 벤야민의 촉각성 개념은 춤이 영상매체 속으로 흡수 또는 넘나들으로써 카메라가 제시하는 시선과 응시를 통해, 즉 무용수의 움직임과 카메라의 상호작용(interaction)을 통해 움직임 고유의 역동성을 새로운 방식으로 확장시킬 수 있는 가능성을 제시한다. 이점은 공연예술과 시각예술이 ‘탈시공간적 공간에서 움직임과 시각적 이미지로의 상호작용’이라는 주제로 통합됨으로써 하나의 새로운 지각적 차원에서의 ‘시각적 촉각성’으로 나아갈 수 있음을 지시하여 준다.

결국 영상매체로 매개된 춤의 매체적 환영성은 현실을 그대로 모방하고자 하는 플라톤식의 사실주의적 환영개념과 기술복제와 편집을 통해 독자적인 매체적 현실을 만들어내고자 하는 보드리야르의 시뮬라크르적 환영이라는 두 양립적인 기제가 교차하는 지점에서 성립된다. 특히 기술복제와 조각으로서의 몽타주는 영화매체 내의 모든 실재를 구성하는 일관성과 연속성을 파괴하고 어떠한 방식으로든 타율적으로 결합이 가능케 함으로써 고정된 실재의 개념을 흔들고 구성된 초실재의 가상세계를 만들 수 있게 한다.

#### IV. 디지털 춤 매체의 환영성

앞선 논의는 영상매체를 통해 춤이 물리적인 실재성에서 벗어나 움직임의 확장, 무용수 신체 경계의 확대, 시공간의 유연함, 무용수와 매체의 상호작용과 같은 매체적 환영성을 획득하게 됨을 알 수 있었다. 즉 춤에서 영상매체의 매개는 춤의 움직임이 갖는 시간, 공간, 신체라는 물리적 조건의 매개를 통해, 그리고 안무가/카메라 감독, 움직임/카메라 간의 상호작용을 통해 종래의 춤 실재성을 변화시키고 확장시키는 결과를 초래하였다. 본 장에서는 영상매체의 매개로 인해 주목되었던 신체, 시

공간, 상호작용이라는 세 요인이 디지털 매체에 있어서 재매개되고 있음을 논의하기 위해, 탈신체, 탈공간, 상호작용의 세 개념으로 디지털 매체의 형식성과 그에 따른 매체미학적 의미들을 살펴보고자 한다.

## 1. 탈신체

움직임의 탈신체적 맥락은 인간과 디지털 기술의 기계적인 접목이라는 측면에서 '사이보그적 신체개념(cyborg)'<sup>32)</sup>(기계-신체)으로 규정될 수 있다. 사회주의 페미니스트인 다나 헤러웨이(Donna Haraway)는 1985년 '사이보그를 위한 선언문(A Manifesto for Cyborgs)'을 통해 전자복제시대 사이보그의 편재성을 인식하고, 사이보그란 "부르주아 휴머니즘이 주장한 통합적인 인간관과 동질적인 육체관의 해체"<sup>33)</sup>를 의미함을 지적하였다. 그녀의 주장에서 사이보그는 동물/기계, 자연/인위의 합성물을 지칭하며, 인간과 기계가 혼용된 비인간의 인간, 또는 후기인간(post-human)으로서의 개념을 내포하고 있다.

춤에 있어서 '사이보그적 신체' 개념은 무용수가 디지털 기계적 장치를 몸에 부착하거나 기계적 장치 공간에서 움직임으로써 신체움직임이 디지털 정보로 치환되는 과정으로 이해할 수 있다. 이러한 관점에서 춤에서의 기계신체 개념은 '미디어 슈츠(media suits)'나 '웨어러블 컴퓨터(wearable computer)'와 이를 감지하는 무선센서/카메라(wireless sensor/camera) 같은 춤 움직임을 포착하는 기계들에 의해 실현된다. 이러한 작업은 매체를 인간의 확장으로 보고, 매체의 변화가 인간의 지각의 변화를 초래한다는 맥루언의 전제와도 일치하며, 인간의 신체개념을 변형된 신체, 인간-기계의 혼성(hybrid)적 신체로서 전선과 센서 등 첨단 하드웨어로 가득 찬 인간신체를 제시한다.

춤을 위한 디지털 매체의 발전은 비디오가 춤의 저장을 위해 춤에 처음으로 도입된 것과 같이 춤의 기록을 위한 무보시스템(dance notation system)으로 활용되기

---

32) '사이보그(cyborg)'는 1950년대 의학자들이 창안한 개념으로 인공두뇌학(cybernetic)과 유기적 생물(organism)을 합성한 신조어로 "생체와 기계장치의 결합체"를 의미. 이원곤(2004), p. 166.

33) 다나 헤러웨이(1995), 사이보그를 위한 선언문, 『문화과학』 8, p. 76.

위해서 70년대 개발된 컴포스(Compose)의 개발에서 시작된다. 이 프로그램은 커닝햄의 제안으로 사이먼 프레이저(Simon Fraser)대학 연구팀에 의해 1986년 'LifeForms' 라는 안무적 고안 프로그램으로 발전되게 된다. 'LifeForms' 를 대표로 한 일련의 '움직임 캡처기술들(motion tracking/capture systems)' 은 춤 움직임을 인간신체로부터 포착하고 분리해내어 다양하게 조작, 복제, 합성, 재구성할 수 있도록 춤 움직임을 디지털 데이터로 전환시킨다.

무용수의 사이보그적 신체개념은 기계적 장치에 의한 무용수의 신체움직임과 감각의 확장개념에서 점차적으로 춤추는 신체로부터 분리된다. 이로써 움직임은 컴퓨터그래픽(computer graphic), 레이저(laser), 홀로그래피(holography)와 같은 영상투사를 통해 춤추는 몸에 중첩되어 신체적 변형과 왜곡을 피하게 된다. 고난위도의 디지털 프로젝션(digital projection) 기술은 관객들에게 모종의 물리적 실재와 가상적 실재를 동시에 제시하여 환영적 지각을 유도한다. 신체/움직임은 하나의 영상이미지로 기계/신체의 경계를 무너뜨리고 실재/가상의 경계를 흐림으로써 '가상적 신체(virtual body)' <sup>34)</sup>(이미지-신체)개념으로 나아간다.

'가상적 신체'로서의 춤 움직임은 <그림 2>와 같이 작품 「데이브 D.A.V.E.」(2000)에서 잘 드러난다. 이 작품은 국제현대무용제(Modafé 2002)의 초청작으로 오스트리아의 안무가이자 무용수인 크리스 해링(Chris Haring)과 미디어 아티스트이자 작곡가인 클라우스 오베마이어가 D.A.V.E. (Digital Amplified Video Engine) 환경 안에서 무용수의 신체를 시각적 인식의 한계를 넘어 비디오 프로젝션을 통해 과장되고 왜곡되게 표현한 작품이다. 여자로, 남자로, 어린이로, 늙은이로 변하는 동시에 찌그러지고 뒤틀리는 무용수의 환영은 실재와 디지털적 가상의 경계를 비틀고 넘나든다. 신체에 집중된 영상투사는 비디오 프로젝션과 몸, 무용수와 기계적 재현의 경계를 모호하게 만들며 점차 무용수의 몸을 '가상적인 신체'로 확장시켜 나간다.

이러한 신체와 움직임의 가상화는 무용수라는 단일한 움직임 주체의 아우라를

34) 실제(actual)의 신체는 아니지만 디지털 매개에 의해 저장 또는 합성된 이미지(recorded or computer-generated image)로서 픽셀화 된 신체를 의미. Steve Dixon(2007), *Digital Performance*(Cambridge: The MIT Press), p. 212.

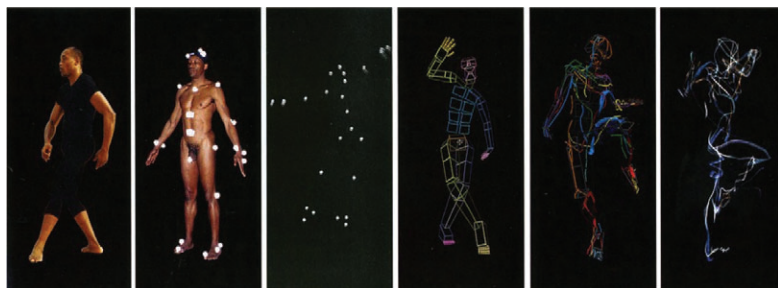


〈그림 2〉 「데이브」의 신체변형/가상화 「언더 더 스킨」의 무용수신체/가상신체의 중첩

복제하고 확장시킨다. 이것은 디지털 매체가 마치 거울의 반영적 성격과도 같이 주체를 복제한다. '또 다른 자아(alter ego)' 로서의 가상신체적 무용수는 〈그림 2〉 브릿지먼/패커 무용단(Bridgman and Packer Dance)의 「언더 더 스킨 *Under the Skin*」(2005)에서와 같이 무용수와

동일한 가상적 신체로의 무용수를 투사함으로써 실제와 가상의 경계를 무너뜨린다. 나아가 무용수의 정체성은 그들 자신으로부터 파생되고 중첩된 가상적인 자아들에 의해 재정의 되고 변형되어 무대 위에 제시된다.

무용수 신체의 탈신체적 경향은 종래에는 무용수의 신체, 물리적인 신체를 무대 밖으로 밀어낸다. 그리고 단지 신체는 정보로서 존재하게 되며, 무용수/안무가는 움직임 데이터의 기초제공자이자 그것을 구성하는 논리의 디자이너가 된다. 〈그림 3〉과 같이 빌티 존스(Bill T. Jones)의 「고스트캐칭 *Ghostcatching*」(1999)에서는 무용수의 가상적 신체가 무용수의 물리적 신체를 무대공간에서 밀어내고 유일한 정체성으로서의 신체로 드러난다. 빌티 존스의 유일한 신체로부터 파생된 하나의 가상적 신체 이미지는 복제하듯 '또 다른 자아' 를 복합적으로 파생시킨다. 모션캡처로 탈신체화된 무용수의 가상적 신체는 점차적으로 애니메이션 영상에서 볼 수 있는 아바타(avatar)적인 존재 혹은 캐릭터(character)로 대치된다. 하나의 가상적 매체



〈그림 3〉 「고스트캐칭」의 가상적 신체

공간으로 완전히 흡수된 신체성은 물리적 신체의 실존을 완벽하게 지워버린다. 많은 댄스애니메이션(dance animation)에 나타나는 캐릭터의 형태적 이미지는 복제와 변형을 통해 실재성으로부터 떨어진 시뮬라크르로 드러난다. 그러나 그 움직임은 실제 무용수의 움직임에 의해 제공되는 데이터를 통해 구체화 된 것이다.

신체의 가상화(탈신체화)는 결국 춤추는 신체와 움직임의 디지털화(digitalizing)를 의미한다. 춤은 하나의 디지털 정보로 환원됨으로써 다양한 소프트웨어 프로그램의 매핑(mapping)을 통해 신체성을 확장해 나아갈 수 있게 된다. 'MIDI Dancer' 나 'EyeCon', 'Vicon', 'Very Nervous System' 등의 움직임 추적 프로그램을 통해 가상화된 신체는 무한한 '조작가능성'과 '복합성'을 지니게 되며, 이로써 춤추는 신체는 시공간적 경계를 넘어 춤의 음악으로, 조명으로, 배경으로 새로운 신체성을 무한히 확장해 나아갈 수 있게 된다.

결국 '총체정보작품(Gesamtdatenwerk)'<sup>35)</sup>으로서 춤은 하나의 예술적 소스로 존재할 수 있게 된다. 이는 춤 움직임 혹은 춤추는 신체가 일련의 디지털 정보로 치환되고 이것이 잠재적인 정보작품으로 존재하면서 계속적으로 다른 예술의 형태로 끊임없이 재탄생될 수 있는 경우를 지칭한다. 일례로 커닝햄의 작품 중 「루프스 Loops」(1971)의 디지털화된 신체에 주목해 볼 필요가 있다. 「루프스」라는 작품의 제목은 커닝햄이 자신의 손목을 이용하여 원형태의 움직임을 반복적으로 시행한 것에서 따온 것으로, 이 작품은 이후 아방가르드 예술작가들의 이벤트에서 여러 차례 형태를 수정해가면서 각 관절의 반복적인 움직임들로서 재연되나 있다. 커닝햄은 2000년 오픈엔디드그룹(Openendedgroup)과의 협력작업을 통해 이 작품을 모션 캡처 하여 춤 움직임을 디지털화 하고 이 디지털 정보를 온라인상에 오픈 소스로 공개하였다. 결과적으로 이는 인접 예술 혹은 타 예술가들의 작업으로 연계되어 그의 춤 움직임은 고유한 신체성 내에서 하나의 춤으로, 그리고 탈신체화 된 영역으로서의 회화, 설치 등으로 확장될 수 있게 됨으로써 무용수의 신체성, 움직임의 신체성에 대한 확장된 인식을 제안해주고 있다.

---

35) 리하르트 바그너(Richard Wagner)의 '총체예술작품(Gesamtkunstwerk)'의 개념을 미디어 이론가 페터 바이벨(Peter Weibel)이 디지털 매체 예술의 특성에 적용한 개념. 심혜련(2006), 『사이버스페이스 시대의 미학』(경기도: 살림), p. 107, p. 205 각주 24), 25) 참조.

## 2. 탈시공간

디지털 매체에서의 탈시공간의 개념은 '사이버스페이스(Cyberspace)' 라는 공간적 특성으로부터 기인된다. '사이버' 라는 용어를 널리 확산시키는 직접적 계기가 된 용어로서 '사이버스페이스' 는 윌리엄 깁슨(W. Gibson)이 자신의 소설 『뉴로맨서 *Newromancer*』에서 처음 사용한 용어에서 출발한다. 사이버스페이스 개념에 대해 뉴미디어 이론가이자 건축가인 마르크스 노박(Marcos Novak)은 종합적인 관점의 정의를 내린다. 그에 따르면 “'사이버스페이스' 는 전지구적 정보처리시스템에 있는 모든 정보들이 완벽하게 공간화 된 시각적 구현물이자 상호작용적인 가상현실, 현실과 가상의 '시뮬레이션(simulation)', 원격조정이 가능한 원격현전(tele-presence) 등을 포함”<sup>36)</sup>하는 디지털 공간성을 포괄할 수 있는 개념으로 이해해야 한다.

춤 있어서 구체적으로 드러나는 사이버스페이스의 탈시공간적 개념은 춤 공간을 춤이 주어지는 무대라는 관점으로 보았을 때 다음과 같이 네 가지의 유형<sup>37)</sup>으로 세분될 수 있다. 첫째 센서와 움직임 추적 장치에 의한 상호작용적 환경(interactive environments), 둘째 CAVE(Cave Automatic Virtual Environment) 같은 가상현실을 바탕으로 한 몰입환경(immersive environments), 셋째 원격현전, 원격 화상연결(video-conferencing), 원격로봇조작(telerobotics) 같이 물리적으로 멀리 떨어진 신체나 아바타, 로봇 등과 네트워크로 연결된 환경(networked environments), 넷째 모션캡처를 이용해 기존의 신체적 움직임을 재생시키는 파생환경(derived environments) 등이 있다. 그리고 이 모든 유형들은 서로 혼합됨으로써 복합현실적 환경(mixed-reality environments)으로 제시될 수 있다.

탈시공간으로서의 '가상현실' 은 엄밀한 의미에서 특수 안경(HMD; Head-Mounted Display)과 장갑(data gloves)을 착용하고 이미지 공간 속으로 들어가는 것을 의미한다. 그러니까 무용수 혹은 관객이 기계적 장치에 의해 현실공간으로부터

36) 랜들 패커, 켄 조던(ed.)(2004), 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』, 아트센터나비 학예연구실(역)(서울: nabi press), p. 429.

37) Johannes Birringer(ed.)(2002), *Dance and Media Technologies*, *PAJ* 70, p. 88.

터 차단되어 CAVE와 같은 가상공간 안에 있도록 하는 환경의 형태가 이에 해당된다. 일례로 야콥 셰릴(Yacov Sharir)과 비주얼아티스트 그로말라(Diane Gromala)의 공동작품 「*Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies*」(1994)은 이러한 의미에서의 가상공간에서의 춤을 실험을 보여준다. 이 작품에서 셰릴은 헤드셋과 데이터 글로브를 끼고 그로말라의 몸을 CT스캔한 이미지와 상호작용함으로써 신체 내적 공간 속으로 움직임 공간의 확장을 보여주고 있다.<sup>38)</sup>

한편 가상현실을 통한 무대공간연출(VR Scenography)은 별도의 기계장치를 활용한 현실계의 차단 없이 무대극장 내에서 춤의 시공간적 경계를 확장시킨다. 여기서 무대는 무용수의 움직임 추적에 의한 상호작용적이고 파생적인 공간으로 채워진다. 이는 앞서 지적한 춤에서의 디지털 매체의 두 방향 중 극장환경에서의 생생함을 지지하는 가장 대표적인 경우이다. 가상현실적 무대공간연출은 무대 위 스크린 투사를 통해 춤의 물리적 공간을 영상공간 속으로 연장시키는 경우로, 디지털 매체를 활용하는 많은 안무가들이 춤의 다양한 표현을 위해 자주 사용하는 방식이라 할 수 있다. 여기서 공간은 프로젝션을 통해 유동적으로 투사되는 ‘유체건축(liquid architecture)’ 적 구조로 제시된다.

‘유체건축’ 개념은 미디어 이론가이자 건축가인 마르코스 노박이 “사용자의 조작에 따라 유동적이고 가변적인 형태로 존재하는 디지털화된 건축을 지칭한 용어로 폭넓게는 디지털화된 상호작용적 사이버공간 자체를 지칭”<sup>39)</sup>하기도 한다. <그림 4>에서 팰린드롬(Palindrome) 무용단의 작품 「디지털 드리밍 *Digital Dreaming*」(1999)<sup>40)</sup>은 이 같은 액체적인 유동적 공간개념을 잘 보여준다. 춤 공간에 투사되는 ‘0’ ‘1’은 실시간 모션캡처 되는 무용수의 움직임과 수에 반응하여 비처럼 쏟아지며, 이 장면은 다시 비디오로 촬영되어 스크린에 투사됨으로써 다차원적인 공간의 중첩을 만들어낸다. 이런 종류의 가상현실적 무대공간을 바라보는 관객들은 관객스스로의 조작 혹은 무용수의 조작에 의해 변형되는 공간성을 체험하게 되며, 이를 통해 무용수의 춤 공간이 마치 영상과 중첩되거나 확장되어 있는 것 같은 감각적 환영을 지각하도록 한다.

38) Mary Anne Moser, Douglas MacLeod(ed.)(1996), *Immersed in Technology* (Cambridge: The MIT Press), pp. 86~91.



〈그림 4〉 「디지털 드리밍」의 VR 무대공간연출과 「버추얼 보드빌」의 가상극장 공연 시물레이션

디지털공간의 시공간성은 완벽하게 시물레이션 된 ‘가상극장(virtual theater)’에서 구체화 된다. 〈그림 4〉에서와 같이 가상극장은 시물레이션 이미지로 만들어진 디지털공간상에 존재하는 극장으로, 여기서 춤의 공간은 디지털매체의 영상공간으로 완전히 흡수된다. 「버추얼 보드빌 *Virtual Vaudeville*」(2004)<sup>41)</sup>은 19세기 유명한 보드빌 코미디언 프랭크 부쉬(Frank Bush)의 공연을 사이버스페이스상에 3D 시물레이션으로 완벽하게 재현한 작품으로, 모든 실황공연들을 가상공간상에 시물레이션화 할 수 있는 시스템을 제시한다. 이 작품은 19세기 후반 미국 보드빌극장을 3D모델링을 통해 시물레이션하고, 실제 연기자의 동작과 얼굴을 모션캡처 하여 완성되었는데, 감상자는 홈페이지를 통해 두 개의 영상을 다운받아 관람할 수 있다. 그리고 관객은 컴퓨터 인터페이스를 활용하여 다양한 방식으로 작품에 접근하여 원하는 장면을 무대 혹은 관객석의 다양한 위치에서 3D로 몰입할 수 있도록 설계되어 있다.

그리고 앞서 언급한 디지털 춤 공간들은 ‘원격현전’을 통해 교차될 수 있다. 일종의 네트워크적인 환경을 통한 공간적 확장을 의미한다. ‘원격현전’은 “작동자가 충분한 감각피드백을 받아서 실제로 멀리서 다양한 종류의 임무를 수행할 수 있도록 하는 기술”<sup>42)</sup>로 망원경, 전화, 텔레비전 등의 매체기술적 발전선상에 놓여 있다. 사이버공간의 경우 사용자의 반대편에 있는 것은 가상공간이지만, 관객이 위치한 현장에 원격현전 되는 사건 또는 대상은 거리상으로 격리된 실제공간의 것일 수도 있

39) 랜덜 패커, 켄 조던(ed.)(2004), p. 428, pp. 440-448 참조.

40) 팰린드롬 무용단 홈페이지, <http://palindrome.de/>

41) 버추얼 보드빌 홈페이지, <http://www.virtualvaudeville.com/>

42) 앞의 책, p. 410.

고, 가상공간으로부터 온 것일 수도 있다. 원격현전은 일종의 두 개의 이질적인 세계가 중첩되는 공간을 가능케 한다는 점에서 공간개념을 확장시키고 물리적 경계를 허물고 있다.

춤 공연에서 최초의 원격현전기술의 사용은 1977년 겔로웨이(Kit Galloway)와 라비노비츠(Sherrie Rabinowitz)가 시도한 인공위성을 통한 상호대화적 무용퍼포먼스 「인공위성 예술프로젝트 *Satellite Arts Project*」<sup>43)</sup>로 거슬러 올라 갈 수 있다. 이 작품에는 미국의 대서양, 태평양 연안의 메릴랜드에 소재한 나사(NASA)의 고다드 우주항공센터(Goddard Space Flight Center)와 캘리포니아 먼로파크(Menro Park)의 교육텔레비전센터(Educational Televisions Center)가 참여하여 메릴랜드와 캘리포니아에 각각 위치한 두 그룹의 무용수들이 생방송 이미지 합성으로 원격현전 공간이 구현된다.



〈그림 5〉 「인공위성 예술프로젝트」와 「텔레마틱한 꿈」에서의 가상신체와 원격현전 공간

최근의 예술가의 작업 중에서 원격현전은 미디어 아티스트 폴 서먼(Paul Serman)의 작업에서 주된 주제인데, 그는 자신의 설치작품에 안 무가 수잔 코젤(Susan Kozel)의 춤을 접목하여 「텔레마틱한 꿈 *Telematic Dreaming*」(1994)이라는 작품을 시도한다. 이 작품은 두 개의 분리된 방에 침대와 비디오카메라, 모니터를 설치하여 한쪽 방에는 무용수가, 다른 쪽 방에는 관람객이 드나들며 서로의 신체이미지와 침대 위에서 만나도록 되어 있다. 그리고 두 공간의 참여자는 각자 격리된 공간 속에서 서로의 가상 신체적 움직임으로부터 실제로 접촉하는 것과 같은 유사촉각(시각적 촉각)을 느끼는 환각체험을 하게 된다고 한다.<sup>44)</sup> 이 작품에서는 〈그림 5〉에서와 같이 실제로는 독립된 공간, 거리가 있는 두 공간이 시각적으로 하나의 공간 안으로 합성되는 과정을 잘 보여주고 있

43) 프랑크 포베르(1999), 『전자시대의 예술』, 박숙영(역)(서울: 도서출판 예경), p. 136.

44) Susan Kozel(2007), *Closer: Performance. Technologies. Phenomenology* (Cambridge: The MIT Press), pp. 92-103.

으며, 원격현전을 통한 공간의 확장과 지각의 확장개념을 제시하여 주고 있다.

### 3. 상호작용

디지털 매체의 상호작용의 층위가 인간-인간, 인간-기계, 기계-기계의 차원에서 이루어짐을 감안해 볼 때, 디지털 매체 개입에 의한 춤의 상호작용 역시 무용수와 무용수, 관객과 무용수, 무용수와 기계, 관객과 기계, 기계와 기계의 관계로 구분해 볼 수 있겠다. 또 매체시스템과 작품결과의 개방성에 따라 그리고 관객 또는 참여자의 상호작용의 깊이에 따라 네비게이션(navigation), 참여(participation), 대화(conversation), 공동작업(collaboration)으로도 유형화 할 수 있다. 이러한 분류를 보면 상호작용의 의미는 결국 움직임과 시공간의 관계, 그리고 그 속에서의 참여와 조작을 의미하고 있음을 알 수 있다. 이러한 맥락에서 볼 때 상호작용의 개념은 디지털 가상성으로부터 기인하는 탈신체와 탈시공간의 개념을 더욱 강화하고 확대시키는 개념으로 이해해 볼 수 있다. 그러므로 탈신체, 탈시공간, 그리고 상호작용은 각기 분리되어 있는 개념이라기보다는 디지털이라는 하나의 매체적 복합성 아래 유기적으로 얽혀 있는 것으로 보아야 한다.

‘무용수와 무용수’ 간의 상호작용은 춤 일반에 전제된 기본 전제이기도 하지만 춤 공연에서 보여지는 무용수들간의 상호작용은 즉흥같이 느슨한 경우에서조차 엄밀히 보면 그럴싸하게 보이도록 짜여진 연습의 효과이다. 이는 수차례의 훈련을 통해 예측가능하고도 정해진 틀 속에서 의미의 교류와 접촉이 이루어진다. 그러나 디지털 영상매체기술의 개입은 춤의 이러한 전형적 커뮤니케이션의 틀을 ‘실시간(real-time)’이라는 즉각적인 상호작용으로서의 역동성으로 대치한다. 무용수들간의 디지털 매체에 의한 실시간 상호작용은 무대 위에서 무용수와 가상신체, 즉 원격현전하는 무용수 혹은 모션캡처나 디지털 정보에 의해 시뮬레이션 된 무용수 이미지와의 상호작용이 대표적인 경우라 할 수 있다.

‘무용수와 관객’의 상호작용은 인터페이스의 중계에 의해 일어나기 때문에 ‘무용수와 기계’, ‘기계와 관객’의 상호작용을 내포한다. 이는 원격현전의 공연에서처럼 하나의 가상신체 이미지를 통해 상호작용이 일어날 수도 있고, 컴퓨터와 같은 디

지털 하드웨어의 인터페이스를 통해서도 가능하다. 무용수와 관객의 긴밀한 상호작용은 아방가르드적인 해프닝(happening)이나 행위예술(performance art), 비디오예술(video art)에서 나타나는 참여자 또는 관찰자로서의 역할에서 나아가 관객 스스로가 정보 상태로 존재하는 예술작품을 실행시킴으로써 작품을 최종적으로 완성시키는 창작자로서의 역할을 담당하도록 한다.

‘무용수와 기계’는 앞서 탈신체의 개념에서도 설명한 바와 같이 무용수의 신체가 기계와의 상호작용을 통해 움직임 영역의 확장되는 것을 의미한다. 기계는 무용수에 부착되는 장치일 수도 있고, 무용수에 반응하는 센서 환경일 수도 있다. 무용수와 기계의 상호작용은 일방향적인 것일 수도 있고, 기계의 피드백을 다시 무용수가 즉각적으로 반응하여 그에 따라 다른 움직임을 만들어가는 순환적인 구조일 수도 있다.

‘기계와 기계’의 상호작용은 네트워크로서 사이버공간에서의 상호작용을 의미하는데, 춤에 있어서 사이버공간에서의 상호작용은 시공간을 초월하여 하나의 종결로서의 작품개념이 아닌 과정 지향적(open-ended)이고 집단창작과 상호협력을 가능케 한다. 사용자/관객들은 극장에서의 ‘제3자’가 아닌 ‘2자’, 관찰자가 아닌 실시간 상호작용의 행위자가 된다.

이른바 웹 댄스(Web dance) 혹은 온라인 댄스(online dance)로 불리는 디지털 춤들은 상호작용성이 가장 적극적으로 구현되는 유형들로 볼 수 있다. 가장 간단한 형태로는 미디어 작가 제임스 벡하우스(James Buckhouse)의 「탭 TAP」(2002)<sup>45)</sup>이라는 댄스 프로그램을 들 수 있다. 이 프로그램을 사용하기 위해서는 디아아트센터의 웹사이트(www.diacenter.org)를 비롯한 맨해튼 다운타운지역의 서점(Barnes & Noble) 등에서 자신의 PDA로 남녀 탭 댄서를 다운 받으면 된다. 그리고 사용자는 다운 받은 댄서에게 기본 16가지 동작을 연습시키거나 새로운 안무를 창작할 수도 있고, 자신이 연습시킨 댄서를 다른 PDA로 전송하거나 웹 사이트에 있는 아카이브에 저장하여 다른 유저들과 공유할 수도 있다. 「탭」은 무선데이터 전송을 가능케 한 비밍 기술(beaming technology)을 이용하여, PC 앞에서만 가능했

45) 크리스티안 폴(2007), 『디지털 아트』, 조충연(역)(서울: 시공사), p. 140.

던 웹 아트의 영역을 확장시켰다. 벡하우스는 이 작업을 통해 댄서들이 안무를 연습하는 과정이 컴퓨터 프로그래밍 과정과 유사하다는 것을 제시하여 주었으며, 사용자의 상호작용을 극대화할 수 있는 디지털 춤 매체를 보여주었다.



〈그림 6〉 「탭」과 「미니어처」의 작품-관객 상호작용 인터페이스

디지털공간에서의 상호작용은 몰러라스(Mulleras)의 작업에서 좀더 구체적으로 살펴볼 수 있다. 작품 「미니어처 Mini@tures」(1998~2001)<sup>46)</sup>는 디지털 공간에서 춤과 비디오영상을 관람

자가 긴밀하게 상호작용할 수 있도록 제시한다. 이 작업의 특이점은 웹과 무대를 오가며 4년이라는 긴 기간에 걸쳐 연작 형식으로 만들어 졌으며, 인터넷 접속을 통해 누구라도 다운로드 받아서 작품을 감상할 수 있다는 데 있다. 웹의 경우 〈그림 6〉에서처럼 100~110, 200~210...1000~1010이라는 번호로, 각 번호대별 10개씩의 에피소드를 중심으로 변주된 38초 정도의 동영상 클립들이 나열되어 있다. 관객들은 자신이 원하는 동영상들을 무작위로 혹은 자기가 원하는 방식으로 선택하여 마치 댄스필름 안무가들이 몽타주를 통해 자신의 춤을 최종적으로 완성해 나가는 것과 마찬가지로 하나의 춤 작품을 만들어 낼 수 있게 된다. 여기서 안무가는 아주 최소한의 움직임 프레임만 제공하게 되고, 최종적인 작품의 완성은 각 개인의 몫으로 돌아가게 된다. 뚜렷한 실체나 확정된 결과를 지향하지 않는 웹 댄스의 성격은 그것을 창조해낸 관객 1인에게 유의미한 과정의 참여로 남게 된다.

결국 디지털 인터페이스와 네트워크를 통한 춤의 상호작용은 디지털 매체를 활용한 춤이 “전통예술의 ‘예배가치(cult value)’에서 기술복제 이미지의 ‘전시가치(exhibition value)’로, 그리고 다시 디지털 매체의 상호작용을 통해 ‘입력가치(input value)’로 대체된다”<sup>47)</sup>는 벤야민의 지적을 상기시켜 준다. 또한 디지털 춤

46) 몰러라스 홈페이지, [http://www.mulleras.com/miniatures/e\\_accueilmin.html](http://www.mulleras.com/miniatures/e_accueilmin.html).

47) W. J. Mitchell(1994), *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era*, (Cambridge: The MIT Press), p. 51.

의 상호작용적 환경은 극장에서의 춤이 관조의 대상에서 디지털 상호작용을 통해 하나의 행위 하는 대상으로, 시각중심적인 대상에서 다양한 감각을 활용하는 행위의 차원으로 나아가고 있음을 보여주고 있다.

## V. 결 론

본 논의는 환영성이라는 다소 모호한 개념을 통해 현대 춤의 가장 두드러지게 나타나고 있는 디지털 매체에 의한 춤의 미학적 변화를 설명하고자 하였다. 이를 위해 '환영' 개념에 내포된 철학사적 흐름을 살피고 실제와 지각과 결부되어 정의되었던 환영성의 부정적인 가치개념과 재평가를 살펴보았다. 특히 춤에서의 환영 개념은 예술의 본질적인 요소이자 춤이 가진 비실재성에 따라서 인식과 가치위계에서 불안정한 것으로 평가되는 근원이 되었으며, 이것이 디지털 매체에 의한 인식적 가치 재편과 함께 재해석됨을 논의하였다.

춤에서의 새로운 매체는 '영상'이라는 매개방식으로 춤 움직임을 하나의 '움직이는 이미지'로 치환시키는 결과를 불러일으켰다. 로이 풀러를 시작으로 마야 데른과 같은 아방가르드 실험주의 영화감독들의 선구적인 댄스필름 작업들, 이와 동시에 머스 커닝햄의 뒤를 잇는 포스트모던 안무가들의 비디오댄스 작업들은 모두 기본적으로 '영화'라는 영상매체의 기술로부터 새로운 미적 형식을 부여받을 수 있었으며, 이것은 결과적으로 춤의 신체와 시공간, 상호작용적 맥락에 놓인 환영과 실제의 경계를 무너뜨리는 결과를 초래하였다. 즉 디지털 매체의 수용은 춤의 고유한 신체, 시공간, 상호작용의 맥락을 변형, 복제, 확장시킴을 알 수 있었다.

영화매체에서의 몽타주를 통한 이미지합성으로 신체를 복제하고 조작하는 과정은 디지털매체에서의 합성과 매핑을 통해 '사이보그적 신체'와 '가상신체'로의 표현으로 재매개되며 신체를 변형, 복제, 확장시킨다. 무용수의 신체는 이제 생물학적인 인간의 신체개념에서 디지털 정보로 전환되어 움직임, 음악, 시간, 공간, 오브제 등으로 확산되었다. 또한 영화매체의 시공간의 몽타주 역시 사이버스페이스 혹은 가상현실과 같은 탈시공간성으로 재매개화 된다. 매체로 매개된 시공간은 실재성이

기계복제에 의해 조작되어 완벽하게 현실을 복사하거나 무한반복에 의해 시뮬라크르가 됨으로써 초실재적인 시공간성을 만들어내었다. 이로써 춤의 시공간은 CAVE 환경이나 VR무대공간연출, 가상극장, 원격현전무대 같은 매체기술을 통해 물리적인 실재성을 재편하는 환영적인 시공간으로 나아가게 된다. 상호작용에 있어서 디지털 매체는 기본적으로 영화매개적 춤에서의 일반적 의미의 상호작용을 수렴한다. 나아가 예술가와 카메라, 감독과 카메라, 무용수와 카메라의 상호작용의 수준을 훨씬 넘어 비물질적으로 동형질의 차원에서 이루어질 수 있는 긴밀한 관계로 발전한다. 무용수-관객, 무용수-기계, 기계-기계간의 동 실체적인 상호작용은 더 이상 객관적 이분적 객체의 상호작용이 아닌 디지털 정보로 치환된 일체간의 상호작용을 가능케 하고 있다.

결국 이러한 매체수용에 의한 환영성의 재편은 전통철학의 실재개념으로 해석되던 디지털 매체에 의한 춤의 아우라, 고유성, 신체성 상실 등과 같은 디스토피아적인 입장을 전복시킨다. 또한 디지털 매체의 특성으로서 환영성에 대한 논의는 춤 움직임이 영상매체를 중심으로 하는 현대 시각문화의 소통방식에 주요한 대상이 될 수 있음을 인식하게 한다. 인간의 인식에 있어서의 매개방식의 변화, 즉 텍스트에서 영상, 정적 매체에서 동적 이미지로의 지각방식의 전환은 춤이 가진 신체적 역동성이야말로 디지털 매체시대의 주요한 예술적 가치를 실현시킬 수 있음을 시사한다. 무용을 모호한 예술로 평가하도록 한 무용의 환영적 가치는 디지털 매체시대의 예술로서 무용을 중심예술에 위치시키고 있다. 다시 말해서 매체예술의 부수적인 현상으로서의 춤이 아니라 디지털 매체예술에 있어 춤과 움직임이 중심 패러다임으로 자리매김 하고 있는 것이다.

본 연구에서는 매우 제한적인 사례들을 통해 춤 매체 역사 전체의 흐름을 정리하고자 하였다는 어려움이 있었다. 그러나 움직임을 유일한 예술의 매체로 여겨왔던 춤의 예술론적 논의에서 새로운 매체의 활용과 그로 인한 춤 예술개념 자체의 변화에 주목하고, 춤의 환영적 가치가 디지털 매체시대 중요한 감성적 코드로 받아들여질 수 있으며, 다양한 매체예술을 춤의 논의 안으로 끌어들이며 춤의 영역을 확장시키고자 하였다는데서 본 연구의 의의를 두고자 한다.

## ■참고문헌

- 김태원(편)(2003). 『현대무용의 미학과 비평 1』. 서울: 현대미술사.
- 민중서림 편집국(ed.)(2008). 『옛센스 국어사전』. 경기도: 민중서림.
- 민중서림 편집국(ed.)(2008). 『옛센스 영한사전』. 경기도: 민중서림.
- 벤야민, 발터(2007). 『기술복제시대의 예술작품/ 사진의 작은 역사 외』. 최성만(역). 서울: 도서출판 길.
- 보드리야르, 장(2001). 『시뮬라시옹』. 하태환(역). 서울: 민음사.
- 볼터, J. D. & R. 그루신(2008). 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 이재현(역). 서울: 커뮤니케이션북스.
- 쉬츠-존스톤, 맥신(1994). 『무용의 현상학』. 김말복(역). 서울: 예전사.
- 심혜련(2006). 『사이버스페이스 시대의 미학』. 경기도: 살림.
- 알터, J. B.(1997). 『무용: 그 실제와 이론』. 김말복(역). 서울: 예전사.
- 월간미술(ed.)(1998). 『세계미술 용어사전』. 서울: 중앙일보사.
- 이원곤(2004). 『디지털화 영상과 가상공간』. 서울: 연세대학교 출판부.
- 이정우(2003). 『사건의 철학』. 서울: 철학아카데미.
- 주형일(2006). 『이미지를 어떻게 볼 것인가』. 경북: 영남대학교출판부.
- 패커, 랜덜 & 캔 조던(ed)(2001). 『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』. 서울: nabi press.
- 포빠르, 프랑크(1999). 『전자시대의 예술』. 박숙영(역). 서울: 도서출판 예경.
- 폴, 크리스티안(2007). 『디지털 아트』. 조충연(역). 서울: 시공사.
- 하임, 마이클(1997). 『가상현실의 철학적 의미』. 여명숙(역). 서울: 책세상.
- Dixon, Steve(2007). *Digital Performance*. Cambridge: The MIT Press.
- Edwards, Paul(ed.)(1967). *The Encyclopedia of Philosophy Vol. 4*. New York: the Macmillan Company & the Free Press.
- Geust, Ivor(ed.)(1986). *Gautier on dance*. London: Dance books.
- Kassing, Gayle(2007). *History of dance: an interactive arts approach*. IL: Human Kinetics.

www.kci.go.kr

Copeland, Roger & Marshall Cohen(ed.)(1983). *What is Dance?*. New York: Oxford University Press.

Kozel, Susan(2007). *Closer: Performance. Technologies. Phenomenology*. Cambridge: The MIT Press.

Mitchell, W. J.(1994). *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era*. Cambridge: The MIT Press.

Mitoma, Judy(ed.)(2002). *Envisioning Dance on Film and Video*. NY, London: Routledge.

Moser, Mary Anne & Douglas MacLeod(ed.)(1996). *Immersed in Technology*. Cambridge: The MIT Press.

김말복(1995). 무용예술의 정체성에 대한 고찰. 『한국미학회지』, 20: 73-113.

김혜진(2002). 미디어시대의 시각예술. 『시각디자인학연구』, 11: 178-207.

손청문(1995). 플라톤의 예술론. 『사회사상연구』, 4: 119-141.

이주영(2005). 재현의 관점에서 본 예술과 실재의 관계. 『미학예술학연구』, 22: 6-38.

하선규(2008). 영상의 환영성에 관한 매체철학적 연구. 『미학』, 55: 151-201.

헤러웨이, 다나(1995). 사이보그를 위한 선언문. 『문화과학』, 8: 74-99.

Austvoll, André(2004). *Choreocinema*. Submitted for the degree of Master of Arts. Department of Dance Studies & Labnotation Institute. School of Arts. University of Surrey.

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

Coffman, Elizabeth(2002). Women in Motion: Loie Fuller and the “Interpenetration” of Art and Science. *Camera Obscura*, 49(17. 1): 73-98.

De Spain, Kent(2000). Dance and Technology: A Pas de Deux for Post-humans. *Dance Research Journal*, 32(1): 2-17.

물러라스 홈페이지. <[http://www.mulleras.com/miniatures/e\\_accueilmin.html](http://www.mulleras.com/miniatures/e_accueilmin.html), 2011. 3. 15>.

미국댄스필름협회 홈페이지.<[www.dancefilmsassn.org/Abouteducation.html](http://www.dancefilmsassn.org/Abouteducation.html), 2011. 3. 15>.

버추얼보드빌 홈페이지.<<http://www.virtualvaudeville.com>, 2010. 5. 14>.

www.kci.go.kr

오픈엔디드그룹 홈페이지. <<http://openendedgroup.com>, 2010. 5. 14>.

팰린드롬무용단 홈페이지. <<http://palindrome.de>, 2010. 5. 14>.

논문투고일	2011년	6월	30일
심사일		7월	14일
심사완료일		7월	20일

www.kci.go.kr

## Abstract

# A Study on Dance Illusionism from the Perspective of Media Aesthetics.

Lee, Ji Sun

Lecturer

Department of Dance

Ewha Womans Univ. and Chung-Ang Univ.

This study is aimed to contemplate the meaning of dance illusionism in the digital image era from the perspective of media aesthetics. As a perceptual quality of dance movement mediated by digital media, illusionism, here, connotes a meaning of a new media reality as *simulacre*. Through the discussion on illusionism, this study cognizes the importance of media aesthetics that are used in dance and interprets mediating characteristics of dance as a moving image.

At first, the study understood the changes in perception and cognition mediated by media and sought for the new metaphysical value evaluation about illusionism by examining philosophical flow from the Plato's concept of *simulacre* to major issues of media aesthetics represented by Jean Baudrillard. The discussion on illusionism in dance regards the perception of dance movement and the structure of acceptance as body, space-time, and interaction and focuses on expanded reality of these three factors affected by digital image media. Moreover, the study interpreted how these concepts are defined by characteristics of respective media technologies through the analysis of remediated media history from film to digital computer in dance.

The meaning of illusionism in media aesthetics of dance is explained as the plural subjectivity as image corporeality, multilateral, flexible and complex space-time, and the expansion of synesthetic perception by real-time interaction due to projection technology and real-time motion capture, etc. Through the discussion, the body expanded by digital medial technology and the dance and movement concept of expansion caused by space-time points out convergence of art centering on dance in the digital media era. The dance is out of traditional, aesthetic frame, and has the

www.kci.go.kr

dance factors are in art and around our life. Such the ubiquity of dance suggests that identical meaning of artworks in the digital media is defined from the meaning of the interpretative and participatory process instead of the importance of art itself.

keywords: illusionism(환영성), perception(지각), media aesthetics(매체 미학), digital(디지털), image(영상)