

디지털 영상시대 무용수의 몸

이지선* · 김말복**

I. 서론	IV. 디지털 영상시대 무용수의 몸의 함의
II. 무용예술과 디지털 테크놀로지의 만남	V. 결론
III. 무용수의 몸과 움직임의 디지털 매개	참고문헌
	Abstract

1. 서론

본 연구는 인간의 몸을 제 1도구로 삼는 예술로서 무용이 디지털 테크놀로지를 활용하면서 갖게 되는 신체성의 변화에 주목하여 디지털 영상시대 무용수의 몸과 움직임이 갖는 매체미학적 의미를 해석하는데 그 목적이 있다. 매체가 ‘인간의 확장’이라는 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)의 선언은 현재의 미디어 문화 현상을 인간중심주의적으로 해석한 것이며, 동시에 ‘매체가 곧 메시지’라는 그의 주장은 기계적인 형식이 매개된 인간성보다 앞선다는 기술결정론적 입장을 내포하고 있다. 이에 본 연구에서는 현재 무용예술이 처한 디지털 매개상황에 대해서 무용수의 몸과 움직임에 나타난 존재론적 변화를 지적하고 그 변화 속에 담긴 매체미학적인 함의를 논의해 보고자 한다.

오늘날의 무용에 있어서 디지털 테크놀로지는 매우 보편적이면서도 시대필요적인 예술기법으로 활용되고 있으며, 이는 단순한 무용 표현성의 확장 혹은 다양화를

* 주저자, 이화여대, 중앙대 강사

** 교신저자, 이화여자대학교 무용학과 교수, eos@ewha.ac.kr

위한 도구 이상으로 무용의 예술론적 미학적 변화를 초래하고 있다. 디지털 기술은 이전의 모든 매체들을 흡수하고 정보를 ‘0’과 ‘1’이라는 숫자로 환원시킴으로써 무용예술의 고유한 가치로서의 아우라를 파괴하고, 주변 예술양식의 형식을 무용수의 몸과 움직임을 중심으로 융합(convergence)시켜 예술의 통합을 추구하는 방향으로 진행되고 있다. 또한 오늘날의 디지털 매체에 의한 무용 예술표현은 여러 가지 기법을 통해 ‘영상(image)’이라는 최종 결과물로 지각되고 있으며, 이러한 매개로 무용수의 몸과 움직임은 무용 관객에게 물리적인 3차원의 공간 속에 드러나는 전통적인 무용의 신체성과는 다른 존재론적 해석을 필요로 하고 있다. 결국 무용 매개에서 사용되는 여러 ‘디지털 영상 기술들’이 오늘날의 무용예술의 형식성과 메시지를 결정하고 있으며, 이러한 매체상황이 무용예술의 춤추는 몸을 소멸 혹은 확장으로 치닫게 하고 있다는 점에 연구자는 주목하고자 한다.

무용분야에서 디지털의 활용이나 접목에 대한 선행연구는 여기에 다 언급하지 못할 정도로 매우 폭넓고 활발하게 이루어지고 있는데, 주로 디지털 기술 현황이나 무용예술양식의 변화에 대한 혹은 작품사례 소개에 대한 연구경향을 살펴볼 수 있다. 이에 본 연구는 매체미학이라는 연구관점을 적용하여 특히 무용의 본질이라 할 수 있는 무용수의 몸 개념의 변화에 주목하여 논의한다는 데에 그 연구의 차별성과 의의가 있다. 매체미학의 주요관점은 매체의 형식이 예술 내용과 그 지각에 변화를 초래한다는 입장으로, 본 연구에서 디지털 기술에 의한 무용매개가 무용수의 몸과 움직임의 지각에 초래되는 의미변화의 논의는 매체의 형식적 특성에 대한 고찰로부터 의미화 하고자 하였다. 이에 2장에서 먼저 현대 무용예술의 디지털 테크놀로지 활용의 현황을 최근의 작품 사례를 통해 살피고, 3장에서는 무용에서 활용되고 있는 테크놀로지 형식의 특성과 그 속에 드러나는 무용수의 몸과 움직임 표현 양상을 조명해본다. 4장에서는 앞선 무용 테크놀로지 분석을 통해 디지털로 매개되는 컨템포러리 무용수의 몸과 움직임의 매체미학적 함의들을 해석해 보고자 한다.

II. 무용예술과 디지털 테크놀로지의 만남

예술과 기술의 만남은 그 어원(techné)에서 알 수 있듯이 본래 하나의 개념에서

출발하여 18세기 순수예술개념의 등장 이래로 갈라졌다가 오늘날 테크놀로지의 발전과 문화안팎의 매체융합(media convergence) 흐름, 또 예술계 내의 소재고갈과 새로움에로의 추구 경향과 함께 다시 본래의 모습으로 되돌아 왔다. 여타 예술이 표현기법의 다양성을 모색한 것과는 달리 무용은 고유한 인간성을 지향하는 예술로서 인간 신체를 유일한 매체로 고수해온 보수적인 예술장르였다. 무용에서 신체와 움직임 외의 여타 매체의 도입과 접목은 반예술적이고 무용의 고유성을 위협하는 시도로 받아들여 왔다. 그러나 무용매체의 역사를 살펴보면 많은 안무가들이 새로운 테크놀로지 등장의 선두에서 혁신적인 방식을 실험하며 인접 예술형식의 변화를 이끌어 왔음을 주목해 볼 수 있다.

무용과 기술의 만남의 본격적인 시도는 19세기 말 로이 풀러(Loie Fuller)의 조명을 활용한 움직임 환영의 창조로 거슬러 올라 갈 수 있다. 그녀는 무대 공간에서 보여지는 무용수의 몸과 움직이는 신체를 바라보는 새로운 시각을 제시함으로써,¹⁾ 영화매체의 발명 초기 루미에르 형제(Lumière Brother)와 같은 발명가들과 1960년대 아방가르드 영화 제작자들에게 영향을 주었다. 또 20세기 초 바우하우스의 오스카 슈레머(Oskar Schlemmer) 역시 신체를 추상화하여 무용수의 몸을 움직이는 조각으로 지각하도록 비인간화 또는 비인격화하는 표현을 시도하며 ‘인간의 몸에 대한 기계미학적 시각’²⁾을 제시한 바 있다.

본격적으로 본 논의의 중심이 되는 무용예술에서의 디지털 매체의 접목은 1950년대 머스 커닝엄(Merce Cunningham)의 전위파적인 실험의 일환으로 단행된 기술도입을 그 출발점으로 삼는 것이 적절하다. 커닝엄은 현대무용이 추구하던 무용과 신체 움직임의 표현에 의문을 갖고, 전통적인 무용형식과 구조를 타파하기 위해 적극적으로 비디오 및 컴퓨터 디지털 기술을 연구하고 무용표현매체로 접목시켜 뒤

1) 풀러는 「불의 춤 Fire Dance」(1895)과 같은 일련의 작품들 속에서 스커트 자락, 유리판과 조명을 활용한 움직임 표현으로 무용수의 신체를 추상화 하고 확장시켰다. 또한 자신의 작품을 1906년 영화로 제작하기도 하였는데, 필름버전에서는 직접 프레임 마다 손으로 색을 입혀 움직이는 신체의 불타오르는 환영을 만들어 낸다. 이와 같은 그녀의 작업은 무용과 기술의 결합을 시도한 선구적인 업적으로 평가된다. Elizabeth Coffman(2002), *Women in Motion: Loie Fuller and the "Interpenetration" of Art and Science, Camera Obscura* 49(17. 1), p. 76.

2) 로스리 골드버그(1979), 『행위예술』, 심우성(역)(서울: 동문선, 1989), pp. 155, 162 참조.

이은 포스트모던, 컨템포러리 안무가들에게 창조적 영감과 기법을 제시한 선구자이다. 1986년 커닝엄은 ‘안무프로그램인 라이프 폼즈(현재는 DanceForms로 발전됨)를 사이먼 프레이저 대학 연구팀과 함께 고안하여’³⁾ 무용수의 신체와 움직임을 디지털화 하는데 기초를 마련하였으며, ‘1991년 그는 자신의 작품 「트래커 Trackers」에서 라이프 폼즈 프로그램을 활용하여 안무를 완성함으로써 안무가로서는 최초로 컴퓨터를 기반 한 무용작품을 창작하며」⁴⁾ 적극적으로 디지털 테크놀로지를 활용, 발전시켜왔다.

커닝엄의 라이프 폼즈 개발은 무용 움직임과 무용수 신체의 디지털화를 가속화시켰으며 오늘날의 춤 일반에 디지털 기술을 손쉽게 사용할 수 있는 계기를 마련하여 주었다. 이러한 무용 디지털 테크놀로지의 발전이 획기적으로 반영된 대표작으로 커닝엄의 「바이페드 *Biped*」(1999)와 빌 티 존스(Bill T. Jones)의 「고스트캐칭 *Ghostcatching*」(1999)을 살펴볼 수 있다. 특히 이 두 작품은 오픈엔디드그룹(OpenEndedGroup)의 미디어 아티스트들(Paul Kaiser, Shelley Eshkar)과 안무가의 긴밀한 협력 작업을 통해 전문적인 디지털 기술이 적용되었으며, 이로써 단순한 영상 기법이나 디지털 효과를 사용한 것 이상의 매개결과를 만들어 내며 기존의 전통적인 무용작품 개념을 새롭게 논의하도록 하였다.

1999년 「바이페드」 공연에서는 <그림 1>에서 보는 바와 같이 머스 커닝엄의 안무된 움직임이 디지털 소프트웨어를 통해 공간상의 이미지로 투사됨으로써 무대 위의 실제 무용수와 디지털화된 무용수의 환영이미지가 함께 춤추는 모습이 연출되었다. 「바이페드」⁵⁾라는 작품의 제목이 의



〈그림 1〉 머스 커닝엄의 「바이페드」

3) 플로랑스 드 메르디외(2003), 『예술과 뉴 테크놀로지』, 정재곤(역)(경기도: 열화당, 2005), p. 184.

4) Roger Copeland(1999), Cunningham, Collage, And the Computer, *PAJ* 63, p. 42.

5) 컴퓨터 기술에서 ‘바이페드’ 란 애니메이션 프로그램의 캐릭터 스튜디오(Character Studio)의 세 가지 구성요소인 Biped, Physique, Crowd 중 하나로 입체적인 애니메이션의 인간모형의 뼈대를 만들어내는 기술 용어이다. 커닝엄은 실제로 무대 위에 만들어지는 이미지에 사용된 프로그램 이름을 자신의 작품 제목으로 사용하였다.

미하는 바와 같이 기계 혹은 기술로 상징화되는 디지털 이미지가 인간처럼 두 발로 선 채로 춤추고 있는 오늘날의 디지털 매개환경의 모습이 적나라하게 드러나고 있다. 커닝엄은 작품을 통해 오직 인간에 의해서 안무되고 오직 인간의 신체를 통해서 만이 춤추어 질 수 있는 무용예술에 대한 예술적 정의와 해석에 새로운 시각을 제시해 주었다.

같은 해에 만들어진 「고스트캐칭」은 빌티 존스의 즉흥적인 움직임이 컴퓨터 프로그램을 통해 갤러리 공간에 인간의 이미지로 투사된 무용설치 형태의 작품이다. <그림 2>에서 보는 바



<그림 2> 빌티 존스의 「고스트캐칭」

와 같이 작품의 최종적으로 완성된 결과물은 무용수로서의 빌티 존스는 사라지고 디지털화된 존스의 몸 이미지만이 남아 있다. 이 작품의 기록영상⁶⁾에서는 완성된 가상 이미지의 춤만을 담고 있으나, 1999년 1월 쿠퍼 유니언 갤러리에서의 초연은 빌티 존스의 즉흥안무와 이를 모션 캡처하는 과정, 그리고 캡처된 디지털 자료를 공간상의 스케치로 변환시키고 다시금 이를 춤으로 형상화하는 작업의 전 과정이 영상으로 함께 전시되었다고 한다.⁷⁾ 또한 최근 2010년에는 99년의 작품에 3D기술을 적용하여 「애프터 고스트캐칭 After Ghostcatching」이란 작품을 완성하였다. 「애프터 고스트캐칭」에서 작가는 관객들이 3D안경을 통해 삼차원의 입체 이미지가 공간을 넘나들며 사실적으로 지각되는 환상적인 무용 움직임을 체험할 수 있도록 하였다.

2000년도 이후 무용예술에서의 디지털 경향은 더욱 다변화된 양상으로 전개되고 있다. 몽탈보-에르비유 무용단(Montalvo-Hervieu Companie)의 「옹 당스 On Danse」(2005)같은 작품은 화려한 디지털 영상과 고해상의 프로젝션 기법으로 르

6) 「Ghostcatching」, DVD, *Envisioning Dance on Film and Video*, the Regents of California, 2002.

7) Ann Dils(2002), *The Ghost in the Machine*, PAJ 70, p. 98.

네 마그리트(René Magritte)의 그림을 연상케 하는 초현실적인 시공간을 만들어냄으로써 춤추는 무용수의 신체와 공간을 다차원적으로 결합하고 재구성하는 시도를 보여주었다. 작품 속에서 무용수들은 미리 촬영되고 편집된 무대 뒤에 투사되는 영상이미지 혹은 영상 무용수에 맞춰 춤추면서 영상공간과 무대공간을 넘나들며 춤을 추는 것 같은 환영을 만들어내었다.



〈그림 3〉 몽탈보-에르비유 무용단의 「옹 당스」

한편 웨인 맥그리거(Wayne McGregor)의 작품 「운동장애 Ataxia」(2004)는 무용수 신체의 신경망을 디지털 신호로 통제함으로써 무용수의 움직임 실행이 뒤늦고 비의도적으로 조작되도록 실험



〈그림 4〉 「운동장애」의 디지털 센서를 활용한 무용수의 동작과 인지의 상호 연관성 실험

한 결과들을 안무로 발전시킨 작품이다. 이 작품은 2003년 맥그리거가 캠브리지 대학 신경과학자들과 함께 인지와 안무 간의 상호연관성을 밝히고자 참여하였던 6개월간의 공동프로젝트(PHASE II)⁸⁾를 수행한 결과를 춤에 적용한 것으로, 무용수의 시각에 의도적인 오류를 만들거나 다리나 팔다리의 일부를 제어한 상태로 움직이게 함으로써 무용수가 움직임을 실행 할 때 가시적으로 드러나지 않는 인간의 움직임 내면의 인지과정을 디지털 기술을 통해 가시화한 작업이다.⁹⁾ 맥그리거와 과학자들의 인지과학적 실험은 디지털 테크놀로지를 통해 안무과정과 무용수 움직임 실행에 연관되는 신체-정신적 과정의 연관성을 밝히는 실증적인 증거를 제시해 주었다.

클라우스 오베마이어(Klaus Obermaier)의 작품 「봄의 제전 *Le Sacre du Printemps*」(2006)¹⁰⁾은 입체 카메라와 입체 투사(stereoscopic project)기술을 활

8) <http://www.choreocog.net/phase2.html>

9) <http://www.choreocog.net/ataxia.html>

10) www.exile.at/sacre/index.html

용함으로써 3D 안경을 착용한 관객들은 무용수와 실시간으로 반응하며 만들어지는 입체영상으로 이루어진 몰입환경(immersive environment)을 체험한다. 카메라로 포착되는 무용과 32개의 마이크로 입력되는 오케스트라의 음악, 입체 투사로 보여지는 영상이 실시간 상호작용하며 초차원적인 가상이미지의 춤을 완성해 낸다.¹¹⁾ <그림 5>에서 보여지는 바와 같이 실제 무대에서 춤추고 있는 무용수는 우측 하단에 있고, 카메라에 포착된 무용수의 데이터가 좌측 아래에 위치한 컴퓨터에서 실시간으로 디지털 조작되어 정면의 대형 스크린에 3D



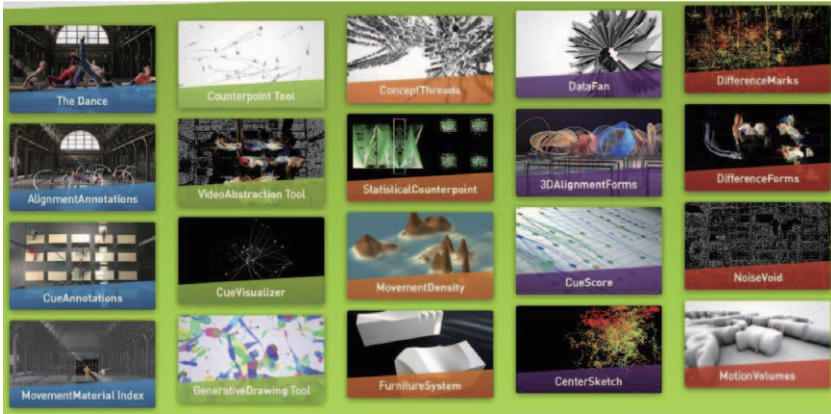
<그림 5> 「봄의 제전」에서 3D 입체영상을 통한 무용수의 신체 변형, 조작과 무대공간구성

입체영상으로 투사되어 스트라빈스키의 음악을 강렬하게 시각화하고 있다. 실제 무대에서 춤추는 무용수의 몸은 디지털화되어 3D 공간 안에 이미지로 투사되고, 이렇게 투사된 몸은 컴퓨터 조작을 통해 <그림 5>에서처럼 팔이 갈퀴모양으로 길어지거나 몸통이 없이 팔과 다리만으로 붙어있는 모습 등 실제 몸과는 전혀 다른 형태로 변형되고 재구성 된다.

윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 작품에서도 디지털 매체를 활용한 무용 작품 실험의 최근경향을 살펴볼 수 있다. 그의 작품 「*Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced*」(2009)는 포사이드의 무대버전의 춤(2000)을 영상으로 찍은 「*One Flat Thing, reproduced*」(2005)를 오하이오 대학 ACCAD(Advance Computing Center for the Arts and Design)과의 협력작업을 통해 재구성한 작품이다.¹²⁾ 포사이드는 제목에서 시사하는 바와 같이 2000년도의 원작영상에 내재한 안무의 구조, 움직임의 특징, 무용수의 동선, 음악 등의 춤 데이터를 디지털 소스

11) <http://www.turbulence.org/blog/archives/003266.html>

12) <http://synchronousobjects.osu.edu>



〈그림 6〉 포사이드의 「One Flat Thing, reproduced」에서 디지털화 작업으로 파생된 20가지의 동기발생적 사물들(synchronous objects)

로 치환하여 〈그림 6〉에서와 같이 춤 원작영상을 포함한 20가지의 다양한 형태의 ‘동기발생적 사물들(synchronous objects)’을 창조해 내었다. 그리고 해당 작품을 온라인 접속을 통해 모든 인터넷 사용자들이 감상하도록 함으로써 무용작품의 다양한 예술 형태적 가능성을 제시하였다. 작품은 20가지의 전혀 다른 결과물들로 체현되었으나, 발생적으로는 하나의 춤으로부터 파생되어 동일한 디지털 소스로 만들어져 있기 때문에 동일한 정체성을 지니고 있게 된다.

III. 무용수의 몸과 움직임의 디지털 매개

앞 장에서 열거된 작품 양상들의 무용매개과정을 정리해보면, 먼저 무용수의 몸과 움직임을 포착(capture)하여 디지털화하고, 이를 다른 움직임 형상으로 그려내거나(animate), 그 형상을 외부로 투사하여 다른 이미지를 만들어 내거나(project), 그 소스를 다른 예술형식 또는 조명이나 음악 등 무용의 부수적 장치들의 기본 값으로 전환하여(mapping) 춤에 실시간으로 반응하는(interact) 무용 환경을 만들어내고 있다. 즉 현재 공연무대에서 무용의 디지털 매개는 주로 무용 혹은 무용수를 ‘디지털화(digitalize)’하여 이를 ‘시각화(visualize)’¹³⁾하는 기술에 집중되어 있다. 여

기서 모션 캡처가 움직임의 디지털화 하는 가장 기본적인 매개 테크놀로지라면, 이 데이터들을 시각화하는 것은 애니메이션과 영상투사기법으로 가능해지고 여기에 실시간 매핑과 상호작용이 더해져 물질성으로부터 벗어난 새로운 차원의 무용수의 몸과 움직임이 만들어지게 된다.

1. 몸과 움직임의 디지털화

무용수의 몸과 움직임을 디지털화 하는 데는 모션 캡처(Motion tracking/capture system) 기술이 가장 우선시 되어야 한다. 모션캡처는 '움직이는 신체를 3D 애니메이션으로 변환할 수 있도록 디지털화 하는 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어'¹⁴⁾를 지칭한다. 2장에서 살펴보았던 「바이페드」나 「고스트캐칭」을 비롯하여 많은 디지털 테크놀로지를 접목한 현대 춤들이 무용예술과 안무의 새로운 기법과 아이디어를 모색하기 위해 모션캡처를 실험하고 있다. 모션캡처 기술은 움직임을 감지하는 장치와 이를 디지털 신호로 전환해주는 장치, 그리고 이 디지털 신호를 조작하는 프로그램 등의 패키지 형태를 띤다. 캡처 방식에는 '이사도라(Isadora)'와 같이 무용수가 특수한 센서나 의상을 입고 움직이는 것을 카메라에 담아 이를 디지털화 하는 방법¹⁵⁾과 '미디 댄서(MidiDancer)'¹⁶⁾처럼 감지기를 무용수 몸의 관절에 직접 부착하여 그 움직임 각도에 따라 무선으로 데이터를 수집하는 방법¹⁷⁾이 있다. 그러므로 무용수와 몸과 움직임이 디지털화되기 위해 가장 먼저 무용수의 몸은 센서

13) 여기서 시각화의 의미는 단순히 눈에만 국한된 좁은 의미의 감각을 의미하는 것이 아니다. 매체미학에서는 디지털 매체의 등장으로 인해 인간의 지각방식이 시각에서 공감각으로의 변화였음을 지적하고 있는데, 여기서 공감각이란 '시각적 촉각성'과 같은 다중감각을 의미하며 이러한 다중감각은 결국 시각을 전제로 한다는 점을 함축한다.

14) Johannes Birringer(1999), Contemporary Performance/Technology, *Theatre Journal* 51, p. 364.

15) Jeffrey Bary(2002), Leaping into Dance Technology, *Connect: Information Technology at NYU*, p. 3 (http://www.nyu.edu/its/pubs/connect/archives/fall02/bary_dance.pdf).

16) 1989년 마크 코니글리오(Mark Coniglio)가 개발한 미디어 장치로 무용수의 움직임을 디지털 데이터로 전환하여 음악이나 조명의 소스로 활용할 수 있도록 한다.

17) Mark Coniglio, The importance of being interactive, (http://www.troikaranch.org/pubs/Importance_of_Being_Interactive.pdf)

환경 속에 있거나 센서를 부착한 '기계-몸'이 되어야 한다.

'이사도라'를 대표¹⁸⁾로 무용창작에 활용되고 있는 많은 모션캡처 기술들을 통해서 무용수의 '기계-몸'은 물리적인 몸 안에 담겨진 움직임을 디지털화 한다. 즉 무용수의 움직임을 기술적으로 포착하고 그것을 디지털 소스로 전환시켜 무용수의 몸과 움직임을 수학적인 데이터로 변환시킨다. 일단 '0'과 '1'로 환원된 '기계-몸'의 움직임 데이터는 물질적 신체가 지닌 시공간의 형식에서 벗어나게 되며, 디지털이 가진 모든 매체형식적 특성을 공유할 수 있게 된다. 이로써 움직임은 더 이상 물질적인 무용수의 몸 안에 구속되지 않고, 특정 소프트웨어를 통해 안무자가 원하는 방식대로 무한하게 조작, 편집, 재구성 된다.

이렇게 수집된 움직임 데이터는 피드백 루핑(feedback looping)을 통해 해당 공연과 실시간 상호작용(real-time interaction)을 할 수 있다. 피드백 루핑은 일종의 폐쇄회로와도 같은 안무구조 속에서 무용수의 움직임 결과가 공연 주변요소의 원인이 되고 그로부터 파생된 결과가 다시 무용수의 움직임에 영향을 미치는 순환구조의 형태를 일컫는다. 즉 컴퓨터 프로그램상 되풀이해서 실행할 수 있도록 되어 있는 일군의 명령(loop)을 설정하여서, 표면상으로는 새로운 움직임이 계속 만들어지는 것 같이 보이지만 실제로는 루프 시퀀스가 매끄럽게 반복되도록 하는 것이다. 마찬가지로 춤에서 음악 혹은 조명으로 그리고 다시 춤으로 순환되어 결과적으로 상호작용적인 춤과 움직임이 만들어져 마치도 새로운 공연결과가 창조적으로 무한 생산되는 것 같은 효과를 만들어 낼 수 있게 된다.

또한 모션캡처된 움직임의 디지털 데이터들은 매핑(gesture mapping)을 통해서 CGI(computer generated image) 애니메이션이나 다른 공연요소의 기초 값으로 전환될 수 있다. 디지털화는 매개된 대상의 '형식'을 일원화하여 숫자로 환원시켜버리기 때문에 궁극적으로 매개된 '내용'의 자유로운 호환과 융합을 추구하게 된다. 모션캡처된 무용수의 신체와 움직임은 시각적 형상, 소리, 빛 등 다양한 형식으로 호환되고 추상화될 수 있다. 이렇게 디지털화된 움직임은 특정 형식으로 체현되

18) 그 외에도 Very Nervous System이나 BigEye와 같이 카메라를 활용하여 움직임 감지가 가능한 시스템이 있다. Wayne Siegel & Jens Jacobsen(1998), The Challenges of Interactive Dance, *Computer Music Journal* 22(4), p. 31.

기 전까지 '무용'이라는 형식에서 벗어나 하나의 '정보(open source)'로 존재하게 된다. 일련의 예술 소스로서 춤은 온라인 공간상에 영속적으로 보존되며, 이에 접속한 예술가들에게 공개되어 또 하나의 예술작품으로 탈바꿈하게 된다.

2. 몸과 움직임의 시각화

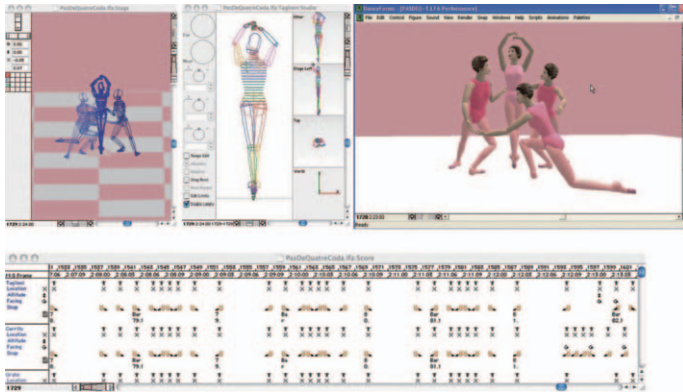
모션 캡처된 몸-움직임 데이터는 정보 상태로 보존되기 보다는 특정 기능을 수행하는 소프트웨어를 통해 재구성되게 된다. 가장 일반적인 것으로는 무용수의 몸과 움직임을 디지털 이미지의 몸으로 형상화하는 것이다. 이러한 형상화를 위해 무용에서 사용되는 애니메이션(animation) 프로그램은 커닝엄이 사용한 '라이프 폼즈'가 가장 대표¹⁹⁾적이다. 1989년 커닝엄의 제안으로 안무가의 실제 안무작업을 돕기 위한 보조 도구로서 컴퓨터 안무 프로그램으로 고안되었던 것²⁰⁾이 그 시초이다. 커닝엄은 움직임 캡처나 무용 애니메이션 등의 디지털 기술이 발전되기 훨씬 이전인 1960년대 말 디지털 안무에 대한 비전을 제시하며 디지털 매체의 무용매개 가능성을 예견한 바 있다.²¹⁾ 테클라 시포르스트(Thecla Schiphorst)는 커닝엄과 함께 이 프로그램을 더욱 효율적으로 사용하는 방법을 발전시켜, 점차 무용수의 동작을 포착해서 관객의 반응(목소리, 제스처)에 따라 변형 가능한 '쌍방향적인' 장치를 확립해 나아갔으며, 현재는 '댄스폼즈(DanceForms)'로 발전되어 널리 사용되고 있다.

〈그림 7〉에서 보는 바와 같이 '댄스 폼즈'에서는 가상의 무대공간에서 가상의 무용수를 통해 움직임을 조작, 편집, 실행하여 볼 수 있고, 이런 결과물들을 작품으로서 가상의 무대에서 공연해 볼 수 있다. 즉 '댄스폼즈' 프로그램을 통해서 안무가는

19) 포저(Poser)나 모션 빌더(Motion Builder) 같은 소프트웨어들도 라이프 폼즈(Dance Forms)처럼 무용수의 움직임을 애니메이션 하기 위해 고안된 프로그램들이며, 특별히 무용에 적용하기 위해 만들어진 프로그램은 아니지만 마야(Maya)나 3ds 맥스(3ds Max) 같은 일반 애니메이션 프로그램들도 이와 동일한 작업을 수행하기 위해 무용 작품 창작에 활용되고 있다. Tom Calvert 외(2005), Application of Computers to Dance, *IEEE Computer Graphics and Applications* 25(2), p. 6.

20) Thecla Schiphorst(1986), *A Case Study of Merce Cunningham's Use of the LifeForms Computer Choreographic System in the making of TRACKERS*, MA Thesis, Simon Fraser University, p. 1.

21) 앞의 책, p. 4.



〈그림 7〉 '댄스 폼즈'를 활용한 움직임 애니메이션 과정

더 이상 실제 무용수를 데리고 많은 시간과 비용을 무용안무에 할애할 필요도 없으며, 공연결과물을 보기 위해 실제 무대에서 모든 스텝진과 함께 반복적인 리허설을 할 필요도 없게 되었다. 프로그램에서 실행되어지는 움직임은 기존의 프로그램 내에 저장되어 있는 움직임 데이터를 활용할 수도 있고, 모션캡처 기술을 통해 외부에서 얻어진 데이터를 연계하여 애니메이션화 할 수도 있다. 그러므로 디지털 매개에 의한 무용수의 몸은 시뮬레이션 공간상의 '영상-몸'으로 시각화된다.

디지털화된 무용수의 몸은 애니메이션 기술과 더불어 다양한 영상투사기법을 통해 시각화 된다. 모션캡처로 디지털화된 움직임 값은 특정한 형태나 이미지로 전환되어 스크린과 같은 평면공간에 투사되기도 하고, 홀로그래피(holography)같이 공간에 투사되어 입체적인 영상을 만들어내기도 하며, 특수카메라와 안경을 사용하여 3D 입체영상(3D stereoscopic)을 공간으로 만들어내게 된다. 평면 투사일 경우에도 불투명막, 반투명막, 투명막이나에 따라 다양한 차원의 공간효과를 만들어내기도 한다.

디지털화된 몸의 영상투사는 이처럼 공간으로 시각화 된다. 무용수 혹은 관객을 완전히 둘러싼 형태의 CAVE(Cave Automatic Virtual Environment)²²⁾같은 몰입공간이나 영상투사를 통해 멀리 떨어진 공간이 동시에 소통할 수 있는 원격현전(tele-presence)공간을 만들어내기도 한다. 여기서 공간은 단순한 공간이 아닌 무

22) 영상투사방식이 3면, 4면 혹은 방의 형식으로 감상자를 빙 둘러싸서 이미지 공간 속에 들어 있는 것 같은 몰입감을 주는 가상현실 공간.

용수의 신체와 움직임으로 매개된 ‘공간-몸’이 된다. ‘헤드셋과 데이터 글로브를 끼고 자신의 몸을 CT스캔한 이미지와 상호작용하는 춤’²³⁾에서 관객들은 무용수가 자신의 신체 내부로 들어가서 자신의 몸 이미지와 춤을 추는 모습을 만나게 된다. 만약 스크린이 아닌 무용수의 몸이나 특수섬유로 만들어진 무용수의 의상에 투사될 경우 무용수 몸의 공간성은 더욱 두드러지게 나타난다.

IV. 디지털 영상시대 무용수의 몸의 함의

모션캡처, 애니메이션, 영상투사를 통한 무용의 디지털 매개는 무용수의 몸을 기계-몸, 영상-몸, 그리고 공간-몸으로 재구성한다. 미디어의 매개가 ‘인간의 확장’이라는 맥루언의 견지에서 볼 때 무용수의 몸의 매개는 디지털 테크놀로지를 입은 기계-몸으로, 디지털화된 몸 정보가 애니메이션 된 영상-몸으로, 디지털화된 몸 정보가 투사된 공간-몸으로 무용수의 신체성을 확장시킨다. 몸의 매개와 신체성의 확장은 움직임을 몸주체로부터 탈주체화하며, 몸주체로부터 점차 멀어진 움직임을 주체가 가진 모든 사회적 맥락으로부터 탈맥락화시킨다.

1. 무용수의 몸의 탈주체화

무용수의 디지털 매개와 시각화는 무용수의 몸이 지니는 신체성을 무용수 주체로부터 기계로, 기계에서 외재화된 특정 형식으로 옮겨 놓는다. 즉 디지털 매개로 무용수의 몸과 움직임의 견고한 주체성은 ‘유체(liquid)²⁴⁾적인 속성’을 지니게 된다. 디지털 매체의 액체적인 속성이 매개된 무용수의 주체성을 액화시키는 것이다.

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

24) 여기서 유체적이란 미디어 이론가 마르코스 노박이 ‘사용자의 조작에 따라 유동적이고 가변적인 형태로 존재하는 디지털화된 건축을 지칭한 용어로 제시한 ‘유체건축(liquid architecture)’에서 지칭한 디지털화된 물질의 액체성을 의미한다. 랜달 팩커, 켈 조던(ed.)(2001), 『멀티미디어』, 아트센터 나비 학예연구실(역)(서울: nabi press, 2004), pp. 428, 440-448 참조.

춤추는 몸은 기계-몸으로서 그 춤을 추는 무용수만이 가지는 도구가 아니며, 그 춤을 만들어낸 무용수의 결과물도 아니며, 또 그 춤을 추는 무용수만이 통제할 수 있는 대상도 아니다. 또 디지털화된 몸 움직임은 그 정보를 통해 낱알이 수지화 되어 관객들에게 전달된다. 전통적인 무용수의 몸과 움직임의 많은 부분들이 관객과의 소통 이전에 오로지 무용수만이 느낄 수 있는 부분이거나 전달 과정에서의 오류로 소실되었던 것과 달리, 무용수의 움직임은 그 실행자의 몸에서부터 탈주체화된 신체성을 가지게 된다.

원래의 움직임 주체로부터 벗어난 움직임 정보값은 매핑을 통해 또 다른 무용수로, 음악으로, 화려한 배경으로, 조명의 데이터소스 등으로 전환될 수 있다. 이렇게 무용수의 디지털화된 몸의 신체성이 무용 안의 시간, 공간, 음악 등으로 체현됨으로써 서로 '상호신체성(inter-corporeality)'을 가지게 된다. 또한 움직임 주체 이외의 다른 무용수나 관객 등과 같은 타자들과의 디지털 상호작용 인터페이스를 통해서도 상호신체성을 지닐 수 있다. 무용수의 몸과 움직임이 외부 대상과 상호신체성을 갖는다는 점에서 매체에 의한 예술의 매개는 인간의 확장이다. 결국 무용수의 몸이 상호신체성을 갖게 되는 것은 몸이 해체되고 재구성됨을 뜻한다. 이는 일찍이 머스 커닝엄이 자신이 추구하고자 하였던 해체미학을 실현하기 위해 비디오와 디지털 매체를 적극 무용에 도입하고자 한 시도와 그 맥락이 일치된다. 커닝엄은 '무대 공간의 해체, 무용수의 시선의 해체, 테크닉의 해체, 안무의 해체, 스토리의 해체 등을 통해 무용의 탈중심화(decentralizing)를 통한 열린 구조를 만들어 내었다.'²⁵⁾ 마찬가지로 디지털화된 무용수의 몸과 움직임 역시 무용수의 몸이라는 중심에서 점차 해체되어 복수적인 주체를 갖게 된다.

특히 디지털 매개에 의한 몸의 탈주체화는 움직임에 대한 무용수 '지성의 약화'를 초래하고 기술성의 강화를 추구하게 한다. 또는 무용수의 지성을 상호작용적 기제를 통해 타자들에게로 옮겨놓는다. 몸의 디지털 매개는 인간의 유기적인 몸을 통해 체득되는 다양한 지성과 신체지식(body knowledge)을 간단한 컴퓨터 조작행위로 대체시킨다. 전통적인 무용 움직임이 자의식의 통제로 수년간의 땀과 노력으로 단련된 테크닉을 통해 움직임을 만들어 낸다면, 디지털 매개에 의한 무용수 주체의 사라짐, 움

25) 김말복(2012), 해체미학의 선구 머스 커닝엄, 『무용예술학연구』 35, pp. 11-14.

직업의 복수적인 주체성은 복잡한 컴퓨터 알고리즘으로 만들어진 인터페이스의 간단한 조작으로 컴퓨터 앞에 앉은 채로 누구나 움직임을 만들어 낼 수 있도록 한다.

또한 단일한 무용수의 몸이 액화되어 해체되고 재구성되면 인간의 몸 감각 또한 몸으로부터 자유로워진다. 무용수의 몸과 움직임은 디지털화되어 멀리 떨어진 상이한 공간에 동시에 투사되어 원격현전 할 수 있게 된다. 실제 주체는 사실상 한 곳에 있지만 디지털 매개에 의해 주체가 복제되고 감각 역시 복제되어 몸으로부터 분리되어 확장된다. 움직이는 무용수가 영상-몸으로 혹은 공간-몸으로 확장되어 함께 춤출 때, 무용수는 자신의 움직임 혹은 몸 감각이 자신의 신체로부터 데이터화되어 떨어져나가 실시간으로 다른 동적 요소들의 기폭제(trigger)로 작용하는 원격 제어 같은 감각적 환영을 느끼게 된다. 무용수는 실제 대상과의 접촉이 없이도 시각을 통해 모종의 '촉각성(visual tactility)' 을 느끼게 되는 것이다.

2. 무용수의 몸의 탈맥락화

무용예술에서 공연되는 몸은 전적으로 무용수 인간의 몸이 지닌 인종, 성별, 나이, 젠더, 섹슈얼리티 등의 문화사회적인 맥락에 놓여 있다. 무용수의 몸은 여성이거나 젊거나 뚱뚱하거나 탄력 있거나 키가 작거나 백인이거나 유연하거나 동성애자일 수 있다. 그러한 점에서 춤추는 몸의 움직임은 움직임 그 자체로서만의 움직임으로 읽혀지기 어렵다. 과거의 전통적인 무용무대에서 무용수 인간으로서의 물질적인 몸과 공연되어지는 몸이 하나의 몸 대상으로 일치되어 표현된 데서 오는 몸과 움직임 의미의 중층성이다.

그러나 디지털 매개를 통한 몸의 탈주체화는 이 두 몸이 분리되어 공연되는 몸이 반드시 물질적인 몸과 일치되지 않을 수도 있게 된다. 「고스트캐칭」에서 존스는 24개의 센서를 부착하는데 그중 한 개를 자신의 생식기에 부착하여 디지털화된 자신의 몸과 움직임에 남성성을 보존시키려고 노력했다고 한다.²⁶⁾ 그럼에도 불구하고 디지털화된 춤추는 존스의 가상의 몸 이미지는 남성도 여성도 아닌 선과 색으로 그려진 스케치에 다름없다. 즉 존스의 사회문화적인 몸이 디지털 매개로 춤추는 몸에

26) Ann Dils(2002), p. 100.

서 분리되어 영상-몸으로 탈맥락화(decontextualization)된 것이다.

몸의 탈맥락화를 통해 몸의 움직임 표현과 해석은 전적으로 '추상화(abbreviation)' 된다. 이는 몸이 가지는 재현적인 지시기능이 약화됨을 의미한다. 후기현대과 안무가들이 부정의 미학을 실현하기 위해 비전문무용수를 고용하였음에도 완전히 달성되기 힘들었던 움직임 그 자체로서의 표현이 극단적으로 실현되고 있는 것이다. 무용수의 몸이 인간성을 전제할 때 가능한 움직임의 개성, 땀과 근육의 꿈틀거림이 사라지고 대신 인간의 피로 수혈된 영상-몸, 공간-몸이 생성될 수 있다. 그리하여 관절과 근육, 중력의 한계에서 움직이는 움직임 값의 대가로 기계적인 자름과 오려붙이기를 통한 추상적인 몸이 만들어지게 되는 것이다.

물질적인 몸이 없는 영상-몸의 춤은 "자동력이 없는 무상한 '움직이는 형태'"²⁷⁾와도 같다. 무용수의 몸과 움직임은 디지털 애니메이션 속의 화소(pixel)가 되어 비체현된(disembodied) 몸의 영상-몸으로 체현된다. 이로써 맥루언이 지적한 대로 디지털화는 개별 미디어들 간의 차이를 지워버리는 급진적인 '내파(implosion)'²⁸⁾의 단계에 접어들게 된다. 무용수의 몸과 움직임, 소리와 이미지, 목소리와 텍스트는 수용자들에게 숫자들로 이루어진 디지털 영상이라는 시각적인 효과로 치환된다. 여기서 영상-몸, 공간-몸은 단지 그 물질적인 무용수의 몸의 흔적만을 전제할 뿐이다. 매개된 무용수의 몸과 움직임은 하나의 시물라크르(simulacre)로서 그 자체 내에서의 '자기반영적 지시체계(self-reflexiveness)'를 완성하게 된다. 무용수의 몸은 디지털 무한 복제와 변형을 통해 스스로에 대한 시물라크르가 되며, 무용수의 몸은 해체되고 가상의 몸 이미지가 본연의 몸성보다 '진실한' 몸이 된다.

V. 결 론

기술철학자 키틀러(Friedrich Kittler)(1999)는 서론에서 언급하였던 디지털 매개에 의한 인간의 확장 혹은 기술결정론과 같은 맥루언의 선언에서 나아가 새로운

27) 김말복(2012). 『무용예술코드』(경기도: 한길사), p. 349.

28) 김상호(2009), 맥루언 매체이론에서 인간의 위치, 『언론과학연구』 8(2), p. 113.

몸 개념의 가능성을 제안한다. 기술매개에 의한 신체성의 변화는 심신이원론적 관점에서의 몸도, 인식의 주체로서의 몸도, 직관적 의식-신체로서의 몸도, 사회적 관계로서의 몸도 아닌 새로운 관점으로 몸을 바라보아야 한다는 것이다. 같은 맥락에서 디지털화된 무용수의 몸과 움직임은 그것의 단순한 확장이거나 소멸이 아닌 새로운 디지털 신체성(digital corporeality)의 개념으로서 '기계-몸', '영상-몸', 혹은 '공간-몸'을 해석해야 할 것이다.

무용에 개입되는 디지털 매개는 단순히 효과차원의 시각적 보조물이 아닌 춤추는 무용수의 존재론적 지위를 해체시키고 있다. 무용수 몸과 움직임의 유기체로서의 단일한 물질성을 액화시키고 몸 밖의 대상들과 상호신체성을 가지며 무용수 지성을 약화시키고 촉각적 환각을 불러일으키며 몸을 해체하고 재구성한다. 무용수의 몸을 캡처하고 디지털화하여 애니메이션으로 이미지화하고 공간에 투사함으로써 무용수의 몸은 기술에 의해 복제되고 편집되고 파편화됨으로써 탈주체화됨과 동시에 주체의 맥락적인 몸으로부터 벗어나게 되었다.

이러한 무용수의 몸과 움직임의 재구성은 새로운 인간상으로서 후기인간(posthuman)에 대한 논의가 대두되었던 것과 같이 무용수와 움직임 개념 자체에 대한 재고를 촉발시킨다. 로저 코플랜드(Roger Copeland)는 이러한 매개화된 무용수의 몸을 "VRML 바디(Virtual Reality Mark-up Language body)"²⁹⁾라 명명하였다. 또한 현대 무용가들과 같이 작업하였던 디지털 아티스트 폴 카이저는 알고리즘 과정에 의해 만들어지는 무용의 개념으로 "발생적 무용(emergent dance)"³⁰⁾이라는 개념을 제안한다. 이제 무용은 신과도 같은 안무가의 천재성으로 오직 인간 무용수의 몸과 움직임을 통해서 만들어지는 작품이 아니라 수학법칙과 조건값의 상호작용에 의해, 안무보다는 인공지능에 의해, 춤이라기보다는 하나의 작업으로 만들어지게 되는 것이다.

디지털매체시대 인간성으로부터 비롯된 아바타가 춤을 추었다면, 가까운 미래에는 기계성으로부터 비롯된 모바타(Movatar)³¹⁾로서 인간이 춤을 추게 될 것이라 예

29) Roger Copeland(1999), p. 63.

30) Kent De Spain(2000), Digital Dance: The Computer Artistry of Paul Kaiser, Dance Research Journal 32(1), p. 23.

견된다. 그러나 이것이 고유한 무용예술 자체, 혹은 무용수의 인간으로서의 신체성, 혹은 인간 움직임으로서의 춤추기의 개념 자체의 소멸을 의미하는 것은 아니다. 순수한 인간의 몸 움직임을 통한 무용은 전통적인 예술의 형식 속에 남아 있을 것이며, 모바타에 의한 매체예술로서의 무용은 디지털시대 융합예술로서 해석되고 창작될 것이다. 마찬가지로 후기인간의 예고가 종래의 인간상의 소멸이 아닌 새로운 인간상의 제시라 할 때, 가상적 신체성 역시 인간으로서의 무용수의 몸성의 소멸이 아닌 디지털 영상매개로 인한 새로운 신체성의 재구성으로 인식해야 할 것이다.

이로써 디지털 영상으로 매개된 무용수의 몸과 움직임의 가상적 신체성은 '총체정보예술(Gesamtdatenkunst)'로서의 무용이라는 새로운 예술양식의 논의를 불러일으킨다. 총체정보예술로서 무용은 춤추는 무용수의 몸과 움직임으로부터 파생되는 정보를 통해 무용수의 몸이라는 외재적인 형식의 틀에서 벗어나 자유롭게 체현되는 예술의 양식으로 드러날 것이다. 여기서 무용은 총체정보예술에 내재된 기계와 인간, 기술과 예술 사이에 공존하는 첨예한 긴장감의 중심에서 발휘되는 예술가의 인간성으로 지속될 것이다.

■참고문헌

골드버그, 로스리(1979). 『행위예술』. 심우성(역). 서울: 동문선. 1989.

김말복(2012). 『무용예술코드』. 경기도: 한길사.

드 메르디외, 플로랑스(2003). 『예술과 뉴 테크놀로지』. 정재곤(역). 경기도: 열화당. 2005.

패커, 랜덜 & 켄 조던(ed.)(2001). 『멀티미디어』. 아트센터 나비 학예연구실(역). 서울: nabi press. 2004.

Moser, Mary Anne & Douglas MacLeod(ed.)(1996). *Immersed in Technology*.

31) 모바타는 스텔라크가 자신의 작품을 위해 움직임(movement)과 아바타(avatar)를 합성시켜 만든 말로, 단순히 가상공간 속에서 인간 대리인(agent)으로 작동하는 아바타의 기능을 넘어 실제 육체의 움직임을 관장하는 가상신체 개념으로 볼 수 있다. 일반적인 모션캡처의 역방향으로 움직임 값이 전달된다고 보면 된다. 스텔라크의 작품(2000)에서 모바타와 스텔라크는 상호 피드백 루프로 연결되어 서로의 움직임으로부터 그 동인을 제공받는다.

Cambridge: The MIT Press.

- 김말복(2012). 해체미학의 선구 머스 커닝엄. 『무용예술학연구』, 35: 1-18.
- 김상호(2009). 맥루한 매체이론에서 인간의 위치. 『언론과학연구』, 8(2): 84-121.
- Birringer, Johannes(1999). Contemporary Performance/Technology. *Theatre Journal*, 51: 361-381.
- Calvert, Tom 외(2005). Application of Computers to Dance. *IEEE Computer Graphics and Applications* 25(2), p. 6.
- Coffman, Elizabeth(2002). Women in Motion: Loie Fuller and the "Interpenetration" of Art and Science. *Camera Obscura*, 49(17. 1): 73-98.
- Copeland, Roger(1999). Cunningham, Collage, And the Computer. *PAJ*, 63: 42-54.
- De Spain, Kent(2000). Digital Dance: The Computer Artistry of Paul Kaiser. *Dance Research Journal*, 32(1): 18-23.
- Dils, Ann(2002). The Ghost in the Machine. *PAJ*, 70: 94-104.
- Schiphorst, Thecla(1986). *A Case Study of Merce Cunningham's Use of the LifeForms Computer Choreographic System in the making of TRACKERS*. MA Thesis. Simon Fraser University.
- Siegel, Wayne & Jens Jacobsen(1998). The Challenges of Interactive Dance. *Computer Music Journal*, 22(4): 29-43.
- Bary, Jeffrey(2002). Leaping into Dance Technology. Connect: Information Technology at NYU, <http://www.nyu.edu/its/pubs/connect/archives/fall02/bary_dance.pdf, 2012. 4. 5>.
- Coniglio, Mark. The importance of being interactive, <http://www.troikaranch.org/pubs/Importance_of_Being_Interactive.pdf>
<<http://www.choreocog.net/phase2.html>, 2012. 4. 3>
<<http://www.choreocog.net/ataxia.html>, 2012. 3. 20>
<www.exile.at/sacre/index.html, 2012. 4. 1>
<<http://www.turbulence.org/blog/archives/003266.html>, 2012. 4. 3>
<<http://synchronousobjects.osu.edu>, 2012. 4. 3>

「Ghostcatching」, DVD, *Envisioning Dance on Film and Video*, the Regents of California, 2002.

논문투고일	2012년	4월	15일
심사일		4월	20일
심사완료일		4월	27일

www.kci.go.kr

Abstract

Dancing Body in Digital Image Era

Jisun Lee, Ph.D.* · Malborg Kim, Ph.D.**
*Lecturer of Dance**, *Professor of Dance***
Ewha Womans University

This study focuses on the changes of corporeality which is secured when dance utilizes digital technology as art that takes the human body as the primary tool in order to analyze the meaning of media aesthetics which a dancer's body and movement have in this age of digital image. Various kinds of 'digital imaging technology' being used in the mediation of dance determine the formality and messages of today's art of dance. This researcher intends to focus on the fact that such status of mediation precipitates the dancing body in the art of dance to either extinction or extension.

Currently, the digital mediation in contemporary dance shows the aspects of technological expression to 'digitalize' and 'visualize' chiefly dance or dancers. Here, if the most basic mediation technology to digitalize movement is motion capture, visualizing those data can be realized through animation and image projection. And to that, real-time mapping and interaction are added in order to produce the new-dimensional body and movement of dancers freed from corporeality.

The digital mediation of dance through motion capture, animation, and image projection reconstructs the dancer's body into the machine-body adopting digital technology, the digitalized body information into the animated image-body, and that into the space-body to which digitalized body information is projected. The digitalized body liquefies unitary corporeality as the organism of the dancer's body and movement and has intercorporeality with objects outside the body, weakens the dancer's intelligence and arouses tactual illusion, and deconstructs and reconstructs the body. By capturing and digitalizing the dancer's body and making it an image through animation to project it to the space, the dancer's body is duplicated, edited, and fragmented by technology, and at the same time, it is desubjectivated and decontextualized from the subject's socio-cultural background. The dancer's digitalized

movement of the body should be seen from new digital corporeality, not the mere extension or extinction of it.

keywords: Corporeality(신체성), Digital image(디지털 영상), Mediation(매개),
Decontextualization(탈맥락화), Desubjectivation(탈주체화)