

윌리엄 포사이드의 즉흥 테크놀로지에 나타나는 비재현성에 대한 연구

이 나 현*

- | | |
|----------------------------|----------|
| I. 들어가며 | IV. 나가며 |
| II. 질 들뢰즈의 기계 개념 | 참고문헌 |
| III. 비재현적인 춤의 창조, 즉흥 테크놀로지 | Abstract |

I. 들어가며

윌리엄 포사이드(W. Forsythe)가 즉흥 테크놀로지¹⁾(Improvisation Technology: A Tool for the Analytical Dance Eye)를 통해 전달하고자 한 것은 무엇인가? 시각적 완결성을 갖는 형태미나 지시적 의미를 담고 있지 않은 춤은 그 실행에서 어떠한 지향점을 갖는가? 이러한 질문들에서 시작된 본 연구는 즉흥 테크놀로지가 보여주는 포사이드의 즉흥 방식을 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 기계(machine) 개념을 바탕으로 기존의 몸과 움직임의 질서에서 벗어나 다양한 조합을 가능하게 하는 즉흥-기계로 설명하고자 한다. 그리고 이러한 춤에 나타나는 형태나 의미의 재현에서 벗어난 움직임의 비재현적 특성을 밝히고 그 가치를 논하고자 한다.

오늘날 무용예술에서 즉흥은 창작과정에서는 물론, 무용수 훈련과 공연에서 직접적으로 활용되면서 컨템퍼러리 댄스의 특성에 영향을 미치고 있다. 이렇게 즉흥이 적극 활용되고 있는 무용예술의 흐름 속에서 즉흥에 대한 철학적 고찰은 컨템퍼러리 댄스의 한 단면을 이해하기 위해 필요한 과정이라 하겠다. 그 중에서도 안무과정과 무용수 훈련에 즉흥을 적극 활용하는 포사이드는 즉흥 테크놀로지를 통해 즉흥의 실질적 예시와 설명들을 구체적으로 제시하고 있다. 본 연구는 그의 즉흥 테크놀로지가 즉흥의 결과물이 아니라 그 과정과 지향점을 담고 있어서 포사이드의 즉흥에 대한 생각을 대변한다는 점, 그리고 이러한 원리를 바탕으로 창작된 포사이드의 춤이 비재현적인 특성을 지닌다는 점을 고려하여 이를 연구 대상으로 삼았다.

* 이화여자대학교 박사과정, ubindance@naver.com

1) 본 연구는 Improvisation Technologies라는 명칭을 즉흥 기술로 번역하지 않고 테크놀로지라는 외래어를 그대로 사용하고자 한다. 이는 기술이 technique이나 skill의 번역어로도 쓰이고 있어 이와 구분 짓기 위한 것이다.

이러한 즉흥 과정과 지향점에 대한 철학적 논의는 들뢰즈의 철학을 바탕으로 한다. 그 중에서도 기계 개념은 가타리(Félix Guattari)와의 공저들인 『안티 오이디푸스 *L'anti-Oedipe*』(1972)와 『천 개의 고원 *Mille Plateaux*』(1980) 등에서 집중적으로 다루어지면서 “기관들이 특정 목적을 위해 기능한다는 전통 형이상학의 통념 그리고 부분들이 전체에 조화롭게 복무한다는 전제를 근본적으로 비판”²⁾하는데 사용되었다. 포사이드의 즉흥 테크놀로지는 학습에 의해 몸에 입력된 움직임들이 갖는 고정성과 통일성을 부수고 몸의 기관들이 갖는 고정적 기능은 물론 몸의 유기적 질서에서 벗어나 낮은 방향으로 활용되고 새로운 움직임을 만들어 내는 길들을 제시한다. 본 연구는 이러한 즉흥 테크놀로지에 담겨져 있는 포사이드의 즉흥 방식을 즉흥-기계로 보고 그 작동 원리를 설명하고자 한다. 또한 이러한 원리를 바탕으로 창작된 춤이 갖는 비재현적 특성을 들뢰즈의 『감각의 논리 *Francis Bacon: Logique de la sensation*』(2002)에서 강조되는 ‘추상적인 선’과 ‘다이어그램’ 등의 개념을 바탕으로 이해하여 춤의 감상과 실행에서 요구되는 새로운 관점을 정리해 보고자 한다. 그러나 본 연구는 즉흥 테크놀로지 그 연구대상을 제한하고 있어서 다양한 경향의 컨템퍼러리 댄스의 특성을 비재현성으로 일반화 할 수 없다는 한계점을 지니고 있다. 또한 본 연구는 즉흥 테크놀로지가 갖는 모든 특성을 규명해내는데 목적을 두지 않는다는 점을 함께 밝혀두고자 한다.

즉흥 테크놀로지에 대한 국내 선행 연구는 무용예술에서 디지털 매체를 활용한 예로 다루어지거나³⁾ 즉흥 테크놀로지의 내용을 정리하고 이를 바탕으로 움직임을 창작하여 그 움직임의 특질을 분석⁴⁾하는 방향으로 진행되었다. 그밖에 해외 선행연구는 즉흥 테크놀로지의 탄생과정과 그 구성을 상세히 정리한 비링거(J. Birringer)의 리뷰⁵⁾와 기존 음악구조에 의존한 발레와 구분하여 춤 자체가 지닌 구조를 부각시켰다는 점에서 즉흥 테크놀로지의 의미를 평가하는 위킨스(Darrell Wilkins)의 연구⁶⁾ 정도로 정리할 수 있다. 본 연구는 이러한 선행연구들이 주목하지 않은 즉흥 과정에서 발견되는 철학적 의미와 즉흥을 통해 창작된 춤이 갖는 비재현성을 들뢰즈의 사유를 토대로 밝힌다는 점에서 선행연구들과 차이점을 갖는다.

연구방법은 CD-ROM을 포함한 문헌연구를 중심으로 한다. 연구진행은 먼저 들뢰즈의 저서들과 이에 대한 해설서 및 논문들을 통해 기계와 비재현성에 대해 살펴보고, 이를 무용예술에 적용하여 의미를 정리하고자 한다. 이어 즉흥 테크놀로지의 내용을 정리하고 기계 개념을 적용하여 그 의미를 규명하고 그러한 춤이 갖는 비재현적 특성을 밝히고자 한다. 본 연구는 즉흥의 과정 자체에 대한 철학적 규명을 진행하고자 즉흥 테크놀로지 안에 담긴 예시와 설명뿐 아니라 포사이드가 인터뷰에서 밝히는 춤이나 즉흥에 대한 생각들을 함께 참고하였다. 즉흥 과정에서 요구되어지는 사고의 전환과 움직임에 대한 시각을 규명하는 본 연구는 이를 바탕으로 창작되는 현대 춤들의 특성의 한 단면을 이해하는 실마리를 제공하리라 기대해 본다.

2) 이찬용(2011), 들뢰즈의 기호화 정서, 『기호학 연구』 29, p.362.

3) 송남은(2000), 테크놀로지와 결합된 총체예술로서의 무용연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.

이지선(2006), 디지털 예술과 춤 테크놀로지, 『무용예술학연구』 19, pp.71-92.

4) 김경영(2009), 윌리엄 포사이드의 즉흥기술을 활용한 발레 무용수의 창작적 움직임 탐색, 한양대학교 대학원 박사학위논문.

5) Johannes Birringer(2002), Algorithms for Movement CD-ROMs by William Forsythe & Jo Fabian, *Performing Art Journal* 71, pp.115-119.

6) Darrell Wilkins(2008, Fall), Forsythe's Improvisation Technologies, *Ballet Review*, pp.44-56.

II. 질 들뢰즈의 기계 개념

1. 기계

들뢰즈의 기계 개념은 일반적으로 사용되는 기계적이라는 은유적 표현과 반대에 위치한다. 들뢰즈의 기계 개념은 획일성이나 자동성, 혹은 딱딱함을 가리키는 기계적이라는 일반적인 표현과 구분하여 이해할 필요가 있다. 본 장에서는 이러한 기계 개념을 크게 ‘절단(coupure)’과 ‘사용(usage)’으로 나누어 그 특성을 정리하고 이를 움직임과 신체에 적용해 이해해 보고자 한다.⁷⁾

먼저 절단에 대해 살펴보자. 들뢰즈의 철학에서 기계 개념이 적극적으로 사용된 것은 앞서서도 살펴 보았듯이 가타리와의 공저들인 『안티 오이디푸스』와 『천 개의 고원』에서부터이다. 이 두 저서는 공통적으로 ‘자본주의와 분열증(Capitalisme et Schizophrénie)’이라는 소제목을 갖고 있다. 이는 곧 기계 개념이 자본주의와 분열증과 관련이 있는 개념이라는 것을 말해 준다. 자본주의가 전제군주시대와는 다르게 초월적인 하나의 코드, 즉 군주로 이어지는 하나의 흐름에서 벗어나 끊임없이 코드화(codage)와 탈코드화(décodage)를 이어나가는 과정에서 작동하는 것이 기계이다. 하나의 초월적 코드에 의해 경직된 흐름이 아니라 말랑말랑한 사고의 시작이 가능하게 되는 지점에 기계가 있다. 이러한 초월적 코드의 제거는 분열증으로 이어진다. 분열증은 초월적인 코드와의 단절에서 시작되며 이는 국가와 개인을 막론하고 모든 존재에 적용된다. 다시 말해, 분열증은 통일성을 강요하는 주체나 군주, 사회 체계로부터의 절단에서 시작되며 이를 가능하게 하는 장치가 곧 기계인 것이다. 절단을 통해 개인은 하나의 주체 혹은 유기체적 질서로부터 벗어나게 되며 국가의 경우에는 조직이나 체계로부터 벗어나게 된다. 이는 곧 통일성으로부터의 해방이자 하나의 고정된 질서로부터 벗어나는 것을 의미한다. 절단을 통해 “기계는 모든 종류의 유기체적 조화와 통일의 파괴자로서 기능”⁸⁾하는 것이다.

기계의 절단 기능이 작동한 몸은 ‘나’라는 주체를 중심으로 이루어지는 유기적 질서에서 벗어난 ‘기관 없는 신체(corp sans organes)’⁹⁾와 일맥상통하는 것이다. 이러한 기존 질서, 혹은 통일성과의 절단은 죽음이라는 비극이 아니라 생성이라는 긍정적인 에너지로 이어진다. 즉, 절단은 새로운 조합, 혹은 새로운 창조의 가능성을 열어주는 것이다. 몸의 기관들이 유기적 질서에 의해 갖게 된 고정된 기능을 절단하면 그 기관들은 자유롭게 새로운 기능으로 접속이 가능하게 되는 것이다. 그러나 이러한 새로운 조합과 질서는 영원불변한 또 다른 고정된 가치, 즉 또 다른 초월적 코드를 추구하지 않는다. 이때의 질서는 상황 속에서 언제나 다르게 적용될 수 있는 일시적인 질서이고 조합이다. 그리고 이러한 조합은 필연성(-유기적 질서)에 의한 것이 아니라 우연에 의한 조합이다.

이를 움직임에 적용하면 기계는 이름을 갖고 있는 규정적 동작들과의 절단을 가능하게 하는 것이다.

7) 본 연구에서 들뢰즈의 개념들을 설명할 때는 프랑스어 원문을, 포사이드의 경우에는 영어 원문을 표기하였다. 그리고 특히 들뢰즈의 경우 같은 원어 개념을 조금씩 다르게 한국어로 번역한 것을 발견할 수 있어, 다양한 번역서에서 사용하는 용어들을 참고하고 그 중 본 연구의 문맥에 가장 적합한 한국어 번역어를 골라서 사용하였다.

8) 서동욱(2000), 『차이와 타자』(서울: 문학과 지성사), p.312.

9) 기관 없는 신체는 들뢰즈가 자신의 비재현적 사유를 설명하기 위해 아르토가 사용한 표현을 빌려 쓴 것으로, 신체기관의 고정된 기능들이 형성되기 이전 알(œuf)과도 같은 상태를 가리키는 말이다. 본인은 선행연구를 통해 포사이드가 무용수의 몸을 이러한 기관 없는 신체로 보고 그 무한한 잠재성을 춤을 통해 현실화 시킨다고 밝힌바 있다(이나현(2012), 윌리엄 포사이드의 몸에 대한 시각 연구, 『무용예술학연구』 35, pp.112-114, 참조.). 물론 기관 없는 신체는 기계와도 같이 단지 인간의 몸에만 적용되는 개념이 아니다. 그것은 모든 개체 뿐 아니라 집단에도 적용될 수 있다.

즉, 이미 이름을 갖고 있는 걷기, 뛰기, 앉기 등의 일상의 움직임들은 물론, 아라베스크나 피루엣 등의 무용동작들에 이르기까지 고정된 움직임 어휘들을 구성하는 통일성으로부터의 절단이 가능하게 되는 것이다. 하나의 이름으로 불릴 수 없는 새로운 움직임들은 더 나아가 맞고 틀리다는 구분으로부터도 자유로워진다. 하지만 이것이 아무렇게나 추는 막춤을 추구하는 것은 아니다. 막춤은 혼련에 의해 입력된 무용동작과는 구분되지만 무의식적으로 자신의 몸에 배어있는 습관의 표출이라는 점에서 기존 질서로서의 고정된 동작들과 크게 다르지 않다. 절단은 무용이라는 체계가 만들어 낸 것이던 개인의 일상생활에 의해 만들어진 것이던 공통적으로 ‘습관’으로부터의 절단을 추구하는 것이다. 그렇다고 이러한 절단이 아무것도 아닌 혼돈의 상태인 카오스를 지향하는 것도 아니다. 이것은 ‘사용’으로 이어진다는 점에서 카오스모스(caosmos)¹⁰⁾, 즉 새로운 춤을 추구하는 절단이다.

기계가 절단이라는 성질을 통해 유기체적 조화와 통일로부터 벗어났다면 그 다음으로 그것이 갖는 의미의 발생이 ‘사용’에 의해 이루어짐을 살펴볼 차례다. 기계의 ‘사용’이라는 측면은 『천 개의 고원』에 나오는 바둑과 장기의 비교를 통해 쉽게 이해될 수 있을 것이다. 장기에 사용되는 말들은 코드화되어 “내적 본성 또는 내적 특성을 구비”¹¹⁾하고 있다. 즉, 각각의 말들은 이름을 갖고 있고 그것에 의해 기능이 정해진다. 이와 다르게 바둑의 알들은 아무런 의미를 내포하고 있지 않은 순수한 알일 뿐이다. “바둑 알들은 주체화되어 있지 않은 기계적 배치물의 요소들로서 내적 특성 같은 것은 전혀 지니고 있지 않으며 오직 상황적 특성만을 갖고 있을 뿐이다.”¹²⁾ 장기가 규칙화되고 제도화된 국가기관을 상징한다면 바둑은 이러한 규칙이나 제도로부터 자유로운 유목적 상태를 보여준다. 바둑알은 내적 성질이 아닌 외부적 관계 속에서 배치의 기능만을 수행할 뿐이다. 즉, ‘사용’ 속에서 바둑알은 그 의미를 얻게 된다. 이는 기계가 추구하는 것이 날개의 바둑알과 같이 “의미가 아닌 사용이며 기계의 성질을 규정하는 것은 의미가 아니라 용법”¹³⁾이라는 점을 보여주는 예라 하겠다.

이러한 기계 개념 하에서 몸은 바둑알들과 같은 기관들의 집합과도 같다. 각각의 기관들은 어떠한 의미도 내포하고 있지 않은 바둑알들이지만 이들은 사용에 의한 조합, 즉 배치¹⁴⁾를 통해 새로운 의미를 만들어 나간다. 단지 여러 개의 바둑알이 모여 있는 것에서 의미가 생성되는 것이 아니라 그들 간의 관계형성에 의해 의미를 만들어 내는 것이다. 하나의 관계 형성이 코드를 낳고 다시 탈코드화되어 새로운 코드로 나아가는 과정 속에서 작용하는 것이 배치이다. 이러한 기계 개념 하에서는 팔이 지나가는 방향도 머리의 위치도 정해진 것이 없다. 그것의 용법 또한 상황에 따라 변화될 수 있다. 사용이 용법을 정한다. 우리의 어깨가 이동 수단이 될 수 있으며 발가락으로 무언가를 지시할 수도 있다. 이미 주어진 내적 의미가 아닌 사용에 의한 상황적 특성이 보장될 때 우리의 몸은 더욱 다양한 방향으로의 창조와 변신이 가능해진다. 이러한 기계는 움직임에서도 작동한다. 하나의 움직임은 내적 의미를 갖고 있지 않다. 그것

10) 카오스모스(caosmos)는 카오스와 코스모스를 붙여서 만든 신조어로 카오스와 같은 혼돈의 상태도, 코스모스와도 같이 영원불변의 진리를 따르는 질서의 상태도 아니다. 끊임없이 흐트러질 수 있고 다시 그 속에서 명확해 질 수 있는 질서를 만들어 내는 것이 카오스모스이며 단지 혼돈만이 있는 카오스와 구분된다.

11) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리(1980), 『천 개의 고원』, 김재인(역)(서울: 새물결, 2001), p.674.

12) 같은 쪽.

13) 질 들뢰즈(1964), 『프루스트와 기호들』, 서동욱 외(역)(서울: 민음사, 1997), P.226, 역주참고.

14) 배치(agencement)는 기계들이 접속하는 속성과 연계하여 이해될 수 있다. 개체와 개체 사이의 연결, 개체와 코드 사이의 연결, 혹은 코드와 코드 사이의 연결로 만들어지는 선이 곧 배치이며 이들은 항상 변화 속에 있는 것이다. 이는 불변하는 안정적인 형태가 아니라 끊임없이 변화하는 생성 속에 위치한다. 배치는 곧 고정된 관계가 아니라 진행과정에 있는 사건인 것이다.

은 상황 속에서 다양하게 사용될 수 있으며 그 안에서 새로운 배치를 형성한다. 각각의 움직임은 상형문자와도 같이 고정된 의미를 내포하고 있는 것이 아니라 알파벳과도 같이 조합에 의해 다양하게 쓰일 수 있는 것이다.¹⁵⁾

한편 예술에 대한 논의에서도 들뢰즈는 직접적으로 기계 개념을 적용한다. 그는 『프루스트와 기호들 *Proust et Les Signes*』(1964)의 2부를 ‘문학 기계’라고 제목을 붙였으며 그 안에서 “예술 작품은 기계이며 그러므로 작동 한다”고 말한다.¹⁶⁾ 이 말의 의미는 다음의 문장을 통해 좀 더 명확해진다. “현대의 예술작품은 의미에 관한 문제는 가지지 않으며 오로지 사용의 문제만을 제기한다.”¹⁷⁾ 즉, 현대의 예술작품은 그것이 담고 있는 의미의 해석이 아니라 그 작품이 어떻게 감상자에게 작용하는지가 중요하다는 것이다. 그리고 이러한 기계는 앞에서 잠시 살펴보았지만 “단선적이고 필연적인 인과성으로 묶여있는 기계 장치가 아니다.”¹⁸⁾ 이들은 우연성에 의해 조합되고 효과를 생산한다. 그리고 그것이 어떠한 감상자를 만나 어떠한 효과를 낼지 또한 우연에 의한 조합이다.

2. 비재현성

“사유는 오로지 사유를 야기하는 것, 사유되어야 할 것에 직면하여 겪게 되는 강제와 강요의 상태에서 만” 시작된다. 들뢰즈는 이렇게 사유를 작동하게 하고 감각을 작동시키는 감성적인 것의 대표적인 것을 예술로 보고 있으며 이러한 예술은 “재현을 떠나고 있다”¹⁹⁾고 말한다. 재현을 추구하는 예술작품에 대해서는 아무런 사유도 발생하지 않으며 자신이 이미 알고 있는 사실들을 재인식하는 일만이 가능하기 때문이다. 재현적인 작품 감상을 위해 일어나는 “열중과 동원은 사유한다는 것과 아무런 상관이 없다.”²⁰⁾ 재현적인 이미지들은 이를 통해 보여주하고자 하는 대상을 다시 그것으로 재인식시키는 일에 종사할 따름이다. 즉, 형태적 유사성이나 지시적 의미를 드러내 보이는 재현의 방식을 필요로 하는 것이다. 이를 위해 스토리가 작동하고 전달하고자 하는 스토리는 이미지들 사이의 구상을 필요로 하게 된다. 구상은 결국 하나의 형상과 그 주변 풍경들 사이의 관계 속에서 이루어지며 하나의 형태적 미를 완성하고 서술적 성격을 갖게 한다. 이러한 예술은 눈으로 보고 우리의 인식 틀 안에서 이해되어지는 과정을 거치게 된다. 이는 진정한 의미의 사유의 발생과는 거리가 먼 예술이다. 이러한 예술을 통해서 이미 존재하는 것을 그것으로 재인식하는 과정만이 일어날 뿐이다.

이러한 재현에 의한 구상에서 벗어나는 하나의 방법은 추상이다. 하지만 들뢰즈는 『감각의 논리』에서 구상과 동일하게 추상도 비판하고 있다. 하지만 여기서 다시 한 번 유의할 점은 추상을 둘로 나누어 살펴보아야 한다는 것이다. 그 중 하나는 대상의 공통적인 요소들을 추출하여 도달하는 것으로 우리가 일반적으로 사용하는 추상을 의미한다. 이러한 추상은 사실적 형태들을 변형시켜 의미를 전달하고 있지만 이러한 변형, 즉 힘의 작용은 단지 형태에 머물러 있을 뿐이다. 신체에 변형을 일으키는 힘, 즉, 감각²¹⁾을 보여주는 것과는 달리 이러한 추상은 형태의 변형만을 일으킬 뿐이다. 동일성에 의존하는 추상

15) 기계 개념을 알파벳과 상형문자의 비유를 통해 설명한 것은 이찬웅(2011)의 글 참조.

16) 질 들뢰즈(1964), p.228.

17) 앞의 책, p.230.

18) 이찬웅(2011), p.369.

19) 질 들뢰즈(1968), 『차이와 반복』, 김상환(역)(서울: 민음사, 2004), p.145.

20) 앞의 책, p.309.

은 감각과 달리 몸이 아닌 두뇌에 작용한다.

이와 구분하여 사용되는 또 다른 추상은 동일성이라는 대상과의 관계에서 벗어난 추상을 가리킨다. 이는 두뇌가 아닌 몸에 작용하여 변형을 일으키는 감각에 의한 것이다. 이러한 추상은 ‘추상기계’ 혹은 ‘추상적인 선’으로 불리며 설명되어지고 있다. 『천 개의 고원』에서 들뢰즈는 대상이 되는 하나의 형태에 변형을 가하는 추상, 형태에서 벗어나기 위한 추상의 한계를 지적하지만 이러한 대상과의 관계를 추구하지 않는 “추상적인 선”이야말로 예술의 시작”이라고 말한다.²²⁾ 이때의 ‘추상적인 선’은 ‘구체적인 선’과의 비교 속에서 더욱 선명해진다. 구체적인 선은 앞에서 살펴본 재현적이고 구상적인 것의 특성을 지닌다. 즉, 특정한 형태에 머무르며 감각이 아닌 두뇌에 호소하는 것이다. 반면 추상적인 선은 다음과 같은 특징을 지닌다.

아무것도 재현하지 않고 어떠한 윤곽도 그리지 않는 선, 점에서 점으로 이동하는 것이 아니라 점 사이를 지나가는 선, 항상 수평선과 수직선으로부터 비껴 나오며 무단히 방향을 바꾸며 사선에서 벗어나는 선, 즉 바깥도 안도 또 형태도 배경도 또 시작도 끝도 없는 이 변이하는 선, 다시 말해 연속적 변주처럼 생생하게 살아있는 이 선이야말로 진정한 추상적인 선으로서 매끈한 공간을 그리는 것이다.²³⁾

이렇듯 추상적인 선을 통해 우리는 재현, 즉 고정된 형태, 의미전달이나 지시에서 벗어나게 되는 것이다. 추상적인 선은 형태를 담아놓는 선이 아니라 끊임없이 변화가 일어날 수 있게 열려져 있는 선이며 그 변화 자체에서 의미를 찾는 것이다. “모델을 포기할 때, 다시 말해서 형상에 대한 조형적인 상징을 포기할 때 추상적인 선은 최상의 힘을 획득”²⁴⁾하게 되는 것이다.

그렇다면 구상과 추상으로부터 동시에 벗어나는 방법은 무엇인가? 이것은 추상적인 선을 만들어 내는 ‘다이어그램(diagram)’이다. 다이어그램은 개체들 사이의 관계, 즉 배치를 만들어 내는 추상적인 형식이다. 들뢰즈는 『감각의 논리』에서 베이컨의 그림을 통해 회화에서의 다이어그램을 다룬다. 이것은 임의적인 선들이나 색들, 터치들을 가리키는 것으로 손의 고유한 움직임을 의미하며 화가 자신으로부터 벗어나는 방법으로 사용된다. 즉, 이미 자신이 갖고 있는 많은 상투적인 이미지들에서 벗어나기 위해 “비합리적이고, 비의지적이며, 사고(事故)적이고 자유롭고 우연에 의한” 흔적들을 남기는 것이다. 이는 재현적이지도 의미를 갖지도 않는다. 그리고 이러한 흔적들은 “손이 더 이상 우리의 의지나 시각에 의존하지 않는 표시들을 하는” 것이다.²⁵⁾ 회화에서 다이어그램이 ‘사고(事故)적이고 우연적인’ 흔적이라면, 그리고 이러한 임의적 흔적에 의존하여 상투적인 형태들에서 벗어난다면, 이는 무용에서 즉흥이 하는 역할과 일맥상통한다. 그리고 특히 들뢰즈가 이러한 논의를 전개하고 있는 근거를 제공하는 화가 베이컨의 다이어그램은 포사이드의 즉흥과 닮아있다. 왜냐하면 둘은 모두 우연의 남발을 원치 않는다. 베이컨은 이러한 임의적 흔적들이 “생산적이고 통제되어야 한다”²⁶⁾고 본다. 포사이드가 마음대로 막춤을 추

21) 들뢰즈의 감각에 대한 사유를 바탕으로 춤에 있어서의 감각의 전이에 대한 논의는 본 논의의 맥락에서 중요한 문제가 아니므로 후속 연구에서 자세히 다루고자 한다.

22) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리(1980), p.945.

23) 앞의 책, p.948.

24) 질 들뢰즈(1968), p.87.

25) 질 들뢰즈(2002), 『감각의 논리』, 하태환(역)(서울: 민음사, 2008), p.117.

어버리는 즉흥이 아니라 즉흥이 생산적이고 통제될 수 있도록 엄격함을 강조하고 다양한 관계 설정을 즉흥 테크놀로지를 통해 제시한다는 점에서 베이컨의 이러한 입장과 닮아 있다고 하겠다.

III. 비재현적인 춤의 창조, 즉흥 테크놀로지

즉흥 테크놀로지 CD-ROM은 포사이드와 독일 카를스루에 미디어와 예술 센터(Center for Art and Media Karlsruhe) ZKM과의 5년(1994-1999)에 걸친 협업으로 탄생하였다. 처음에는 컴퓨터 하드 드라이브 버전으로 만들었다가 이에 대한 반응이 뜨거워서 다시 1999년에 CD-ROM으로 발행되었고 이후 2012년에 재발행 되었다.²⁷⁾ 이것의 구성은 크게 솔로(Solo), 이론(Theory), 예시(Examples)로 나뉜다. 솔로는 포사이드 자신이 직접 추는 7분 길이의 즉흥으로 그의 즉흥에 대한 생각을 압축한 예라 하겠다. 이론은 포사이드가 짧은 강의 형식으로 즉흥의 원리들을 간단한 시범과 컴퓨터 그래픽을 통해 설명하는 부분이다. 한편 예시는 포사이드와 작업을 해온 3명의 무용수들이 이론에서 설명된 내용들을 실제로 적용하면서 즉흥을 보여주는 시범들을 담고 있다. 솔로와 예시는 재생 속도를 느리게 하여 즉흥 속에서 어떻게 무용수들이 이론에서 설명한 부분들을 활용하는지를 명확하게 보여주고자 하였다. 또한 포사이드의 솔로 즉흥을 제외하고는 화면에 선들을 컴퓨터 그래픽으로 가시화시켜 행위자만이 인식할 수 있었던 움직임에 의해 몸에서 일어나는 관계의 변화들을 실질적으로 보여준다. 이 중 이론 부분은 다시 크게 4개의 장 즉, 선(Lines), 쓰기(Writing), 재조직하기(Reorganizing), 추가사항(Additions)으로 나뉜다. 각 장들은 각각 세분화된 절과 더욱 세분화된 작은 주제들로 나뉘어 총 63개의 짧은 강의들로 구성되어 있다. 이론 부분을 각 장마다 표로 정리하면 다음과 같다.

〈표 1〉 선(Lines)

선(Lines)				
점-점 선 (Point-Point Line)	복합적 시행 (Complex Operations)	접 근 (Approaches)	회 피 (Avoidance)	전반적으로 (In General)
① 선 상상하기 ② 밀어냄 ③ 맞추기 ④ 접기 ⑤ 다리놓기 ⑥ 무너지는 점들 ⑦ 점들 떨어트리기 ⑧ 복합적 움직임들	① 경사 연장 ② 선 이동 ③ 떨어지는 곡선 ④ 평행 베기	① 서론 ② 각과 표면 ③ 매듭 매기 연습 ④ 비틀기	① 선 ② 부피 ③ 자신의 몸 포지션 ④ 움직임	① 뒤로 접근 ② 하체 ③ 단순함에서 복합적으로

26) 앞의 책, p.127.

27) Astrid Sommer, *Improvisation Technologies: Just the Basics*(Karlsruhe: ZKM), p.11, 참조.

〈표 2〉 쓰기(Writing)

쓰기(Writing)			
교대로 새기기 (Rotating Inscription)	U-ing과 O-ing (U-ing and O-ing)	방 쓰기 (Room Writing)	전반적으로 (In General)
① 교대로 새기기 ② 하나 이상의 신체부위 ③ 새기는 점을 이동하기 ④ 선들과 함께 ⑤ 일반적 쓰기 ⑥ 원호와 축	① 내면적으로 동기 부여된 움직임 ② u-ing ③ u-변형적 시행 ④ u-접근 ⑤ u-선 ⑥ o-ing ⑦ o-변형적 시행	① 시범	① 새기기 방법 ② 쓰기와 지우기

〈표 3〉 재조직하기(Reorganizing)

재조직하기(Reorganizing)			
공간적 방향전환 (Spatial Reorientation)	공간적 복원 (Spatial Recovery)	압 축 (Compression)	균 등 (Isometries)
① 장소 방위 정하기 ② 장소 방향전환 ③ 바닥 방향전환 ④ 선으로 지정	① 파편화 ② 공간적 복원 ③ 시간적 순서의 역진행	① 공간적 압축 ② 시간적 압축 ③ 바닥에 붓질하기 ④ 확장 ⑤ 형용사적 변용	① 서론 ② 다른 규모 ③ 균등한 움직임 ④ 감각 ⑤ 플로어 패턴으로

〈표 4〉 추가사항(Additions)

추가사항(Additions)	
해부학적 재현 (Anatomical Representation)	CZ
① 서론 ② 해부학적 지식 ③ 투사된 몸 ④ 부드러운 신체 부위 연습	① 서론 ② 경로에 따라 ③ 전반적으로

이러한 즉흥 테크놀로지는 ‘무용학교(dance school)’라고 불리기도 한다.²⁸⁾ 이는 포사이드가 함께 작업하는 무용수들에게 자신의 춤 원리를 교육시키기 위해 만들어졌으며 즉흥에 대해 강의하고 시범을 보이는 형식이 학교를 연상시키기 때문일 것이다. 그렇다면 이미 전문무용학교를 졸업한 잘 훈련된 무용수들만이 들어갈 수 있는 프랑크푸르트 발레단²⁹⁾에서 어떠한 무용교육이 더 필요했던 것일까? 새로운 교육의 필요성은 포사이드의 춤이 기존의 무용훈련 즉, 형태미를 쫓거나 감정표현이나 의미전달을 목표로 하지 않음을 반증한다고 하겠다. 그렇다면 기존 무용교육으로 학습되지 못한 점, 즉흥 과정을 설명하면서 포사이드가 강조하고 추구하는 지점은 무엇이며 이를 통해 얻어지는 춤의 특성은 무엇인가? 이러한 질문들에 대한 답은 이어지는 두 절에서 나누어 이어가도록 하겠다.

28) William Forsythe(1999, April 22), *Observing Motion: An Interview with William Forsythe*[Interview by N. Haffner](Karlsruhe: ZKM), p.16.

29) 즉흥 테크놀로지를 만든 시기에 포사이드는 독일 프랑크푸르트 발레단의 예술감독으로 재직하고 있었다.

1. 즉흥-기계

앞서 살펴보았듯이 기계는 사용과 절단이라는 두 가지 주요 특성을 갖는다. 본 연구는 포사이드의 즉흥 테크놀로지 또한 이러한 사용과 절단을 주요 원칙으로 삼는다는 점에서 들뢰즈의 기계 개념을 적용하여 그의 즉흥 원리를 즉흥-기계로 명명하고자 한다.

그렇다면 먼저 무엇으로부터의 절단인가? 즉흥 테크놀로지는 유기체적 몸의 질서로부터의 절단이자 기존 명명(命名)된 동작으로부터의 절단에서 출발한다. 하나의 이름 안에 통일성을 갖는 무용동작, 더 나아가 일상의 동작으로부터의 절단이 포사이드가 추구하는 즉흥의 시작점이다. 그는 CD-ROM과 함께 발행된 책자에 실린 인터뷰에서 “정상적으로” 하는 움직임들을 “일반적으로 사용하지 않는” 신체부위를 활용하여 실행하는 것을 강조한다.³⁰⁾ 즉, 기존 질서를 따르는 ‘정상적’이라고 인식되어지는 움직임으로부터 벗어나는 것과 ‘일반적이지 않은’ 기관들의 활용을 강조하는 것이다. 이를 통해 익숙함에서 벗어나 몸의 움직임을 낯선 세계로 인도하게 된다.

즉흥 테크놀로지의 선이라는 장에서 전반적으로 주의해야 할 사항들을 정리하는 마지막 부분은 뒤로 접근(back approach), 하체(lower limbs), 단순함에서 복합적으로(from simple to complex)라는 세 가지 주제로 나뉜다. 여기에서 포사이드는 앞에서 설명한 예시들의 움직임들을 뒤쪽으로, 하체로 진행할 것을 강조한다. 그러면서 익숙하지 않은 방향을 향해 움직임을 진행하는 것이 앞의 다양한 예시들을 행하는 것보다 더욱 중요하다고 강조한다. 그리고 앞에서 편의상 팔을 사용해서 보여준 것들을 상체에 비해 일반적으로 그 활용범위가 제한되어 있는 하체를 사용해서 훈련할 것을 요구한다. 그는 이러한 제한적인 감각을 풀어내어 확장시키고자 하는 것이다. 그리고 더 나아가 단순한 것에서 복합적인 쪽으로 진행함으로써 하나의 양상에 머물러 있지 말 것을 강조한다.³¹⁾ 앞이 아닌 뒤, 상체가 아닌 하체, 단순함이 아닌 복합적인 것을 강조하는 것은 뒤, 하체, 복합적인 것 자체가 중요해서가 아니라 앞에 나열된 앞, 상체, 단순함이 우리에게 더 익숙한 것들이기 때문이다. 이들로부터 멀어지는 것은 우리 몸에 익숙한 질서로부터 벗어나는 하나의 시작점으로써 강조된 것이다. 뒤로 진행하는 것이 몸에 익숙해져서 편안해진다면 또 다시 우리는 옆이나 사선이라는 새로운 방향을 추구해야 한다. 이는 결국 하나의 주제, 유기체적 질서에 길들여진 우리의 몸을 그로부터 ‘절단’하여 낯선 상태로 되돌려 놓아 몸의 감각을 깨우고 그 가능성을 열어주고자 함이다.

다음으로 즉흥 테크놀로지에서도 강조되는 사용의 측면을 살펴보자. 즉흥 테크놀로지는 몸 사용의 다양한 가능성을 보여주는 예시와 같다. 포사이드는 즉흥 테크놀로지가 움직임의 발명을 보여주는 것이 아니라 오히려 “움직임을 발명하기 이전의 매우 중요한 단계”인 명확히 쓰는 하나의 길을 제시하는 것이라고 말한다.³²⁾ 즉, 하나의 움직임으로 귀결되는 ‘발명’이 아니라 다양한 길 중 하나의 예시를 통해 다양한 ‘사용’의 길을 열어주고자 하는 것이다. 이는 즉흥이 하나의 특정한 동작의 발명을 지향하지 않는다는 것을 의미하며 하나의 규정적 동작에 도달하기 위한 몸의 사용법칙과는 구분되는 것이다. 즉, 그가 보여주는 시범과 설명은 반드시 따라야 하는 규칙임을 주장하는 것이 아니라 하나의 사용의 예를 통해 기존

30) William Forsythe(1999, April 22), p.18.

31) William Forsythe(2012), *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*(Karlsruhe: ZKM), CD-ROM.

32) William Forsythe(1999, April 22), p.16.

의 규칙에서 벗어나는 길을 보여주고자 함이다. 그가 하나의 길을 제시하는 것이라고 강조하는 것은 전 제군주와도 같이 초월적 코드를 향한 하나의 흐름, 하나의 정답에 갇히지 않기 위함이다. 다시 말해, 고정된 확고부동한 법칙을 제시하는 것이 즉흥 테크놀로지의 목표가 아니며 이러한 이유에서 그는 즉흥 테크놀로지가 즉흥의 ‘방법론(method)’을 제시하는 것이 아니라고 말한다.³³⁾ 기존의 무용 교육은 하나의 옳은 길이 있고 그것에 맞게 몸의 사용을 제한하는 방향으로 진행되었다. 하지만 즉흥 테크놀로지는 그와 반대 방향을 추구 한다. 확고부동한 법칙을 만들기보다는 다양한 예시를 통해 몸의 사용 가능성을 열어두고자 하는 것이다. 이를 통해 움직임이 가야하는 길은 정해지지 않았으며 무한한 잠재성을 지닌 평평한 공간이 펼쳐져 있는 것이다. 그 위에서 즉흥은 새로운 길을 만들어 나가는 것이다. 그리고 그 길은 절대적이지 않다. 언제나 사라지고 다시 만들어지는 길이다.

이러한 맥락에서 쓰기 중 U-ing과 O-ing이라는 장의 내용을 살펴보자. U-ing과 O-ing은 몸의 특정 기관이나 그 기관들 사이에 연결된 선이나 면들이 U자 혹은 O자를 그리며 움직이는 것을 제시한다. 하지만 여기서 중요한 것은 U 혹은 O를 정확하게 그리는 것도, U 혹은 O 자체가 특정한 내적 의미를 담고 있어서 중요하게 다루어지는 것도 아니다. 세부 주제들 중 O-변형적 시행(o-transformative operation)에서 그는 O는 S 혹은 다른 모형이 될 수 있다고 말한다.³⁴⁾ 이들은 얼마든지 S-ing과 V-ing, 더 나아가 이름을 갖지 않은 다양한 형태들로 변형되어 적용될 수 있는 것이다. 또한 재조직하기의 장에서 선으로 지정(assignment to a line)의 경우에는 기존의 안무를 하나의 선 위에서 실행하는 것을 설명하고 있다. 여기에서 말하는 직선은 얼마든지 곡선이 될 수 있으며 더 나아가 다른 어떤 플로어 패턴으로도 적용 가능하다.

즉흥 테크놀로지는 하나의 주제에 의한 유기적 질서로부터의 단절을 통해 우리 몸의 감각을 무한한 잠재적인 상태로 되돌려놓는 지점에서 출발한다. 그것은 안정적이고 획일적인 것에서 멀어진 낯설고 불편한 길이다. 이를 바탕으로 즉흥 테크놀로지는 기관들 사이의 관계 맺기와 몸과 공간과의 관계 맺기 속에서 요구되는 사용을 통해 움직임의 무한한 가능성을 열어 놓고자 한다. 그리고 그 관계 맺는 길, 즉 ‘사용’의 길은 끝없이 변화한다. 즉, 즉흥 테크놀로지는 몸 사용의 다양한 길을 제시하고자 하는 것이지만 하나의 고정 불변하는 즉흥의 법칙을 위한 것이 아니라는 점을 알 수 있다. 포사이드는 하나의 확고부동한 법칙을 세워 움직임을 가두기보다는 기존 질서로부터의 단절과 다양한 사용만을 강조하여 몸과 움직임의 잠재성을 그대로 열어두고자 하는 것이다.

2. 비재현적인 춤

포사이드의 춤은 하나의 형태에 머물러 있지 않고 빠르게 변화를 이어 나간다. 또한 감정을 표현하거나 지시적인 의미를 내포하는 움직임들도 아니다. 감정을 표현하는 것도 아니고 형태적으로 포착하기도 힘들다는 그의 춤이 갖는 특성은 그가 즉흥 테크놀로지를 만든 계기가 되었다고 할 수 있다. 기존의 무용 교육은 거울을 보고 자신의 자세를 다듬고 특정 동작을 익히고 이를 완벽하게 재현하거나 어떠한 의미를 관객에게 전달하는 능력을 기르는 등의 훈련으로 이루어졌다. 즉흥이라는 측면에서도 그의 즉흥은

33) Ibid.

34) William Forsythe(2012).

포스트모던 댄스 시기, 즉흥의 부흥을 일으킨 안나 할프린(Anna Harplin)과 같은 무용가들에 의해 발전된 자연스러운 움직임을 통한 내면의 표출을 강조하는 즉흥과 차이를 보인다.³⁵⁾ 이러한 기존 무용교육에 길들여진 무용수들은 포사이드의 춤을 이해하기 위해 즉흥 테크놀로지라는 또 다른 교육수단이 필요했다. 그는 무용수들이 형태화에 익숙한 방식으로 훈련되어 있고 고정된 신체의 기능과 표현에 익숙하기 때문에 이로부터 벗어나 몸이 갖는 잠재성을 만나 새로운 춤을 만들 수 있는 기반을 마련하는 것을 즉흥에서 찾고자 하였다. 포사이드는 즉흥을 통해 형태미에서 벗어나고자 한다. 그는 즉흥의 어려움을 “몸을 의식적으로 형태화하지 않는 것”이며 더 나아가 즉흥을 통해 형태화된 몸에서 벗어나 자신의 몸이 갖는 잠재성을 만나야 한다고 말한다.³⁶⁾

그렇다면 즉흥 테크놀로지에서 보여 지는 컴퓨터 그래픽에 의한 다양한 선들과 도형들은 어떻게 이해되어야 하는가? 우리는 즉흥 테크놀로지의 컴퓨터 그래픽이 가시화하는 도형들이나 선들을 형태의 중요성을 강조하기 위한 수단으로 이해해서는 안 될 것이다. 포사이드는 균등한 움직임(movement isometries)을 설명하는 부분에서 형태적으로 정확한 것은 중요하지 않으며 에너지가 어떻게 그 안에서 흘러가는지가 중요하다고 강조한다.³⁷⁾ 즉흥 테크놀로지에서 컴퓨터 그래픽이 그려내는 선들은 신체가 만들어 내는 외형적 형태를 분명하게 하기 위함이 아니다. 그 선들이 움직임의 외곽선을 따라 완성되지 않는 것만을 봐도 이는 쉽게 이해되어진다. 이러한 선들은 오히려 무용수가 움직여서 만들어내는 공간이나 몸의 다양한 부위들 사이의 관계, 즉 배치를 가시화하는 것이다. 그리고 포사이드는 끊임없이 몸의 다양한 부위들 사이에 이루어지는 관계를 설명한다. 포사이드의 춤이 갖는 빠른 속도감과 복잡한 코디네이션은 이러한 관계의 연속적인 변화에 따른 특성이며 이러한 복잡하고 빠른 관계의 변화를 파악하는 도구로 즉흥 테크놀로지가 필요했던 것이다.

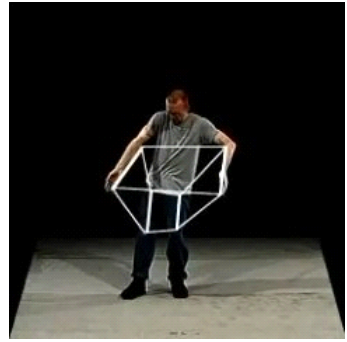
즉흥 테크놀로지에서 선이라는 장은 몸의 다양한 기관들 사이에서 움직임이 만들어 내는 관계의 선으로부터 시작하여 공간과 몸의 특정 부위의 관계가 만들어 내는 선을 가시화한다. 이는 곧 관계의 가시화인 것이다. 컴퓨터 그래픽의 선들은 움직임 속에서 생겨나는 관계의 변화를 보여주고 그것이 어떻게 변형될 수 있는지를 보여준다. 그 중 비틀기(torsion)에서 그는 발레에서 사용되는 팔 동작을 예로 들어 발레 동작이 만들어 내는 몸의 기관들 간의 관계를 보여준다. 그는 이러한 가시화된 선들을 이용해 기존 발레 동작이 갖는 고정된 관계성을 먼저 보여주고 그러한 관계가 하나의 동작 안에서 고정되고 불변하는 것이 아니라 얼마든지 다양한 움직임으로 확장될 수 있음을 보여준다. 그리고 다양한 몸의 부위들 간의 관계가 만들어 내는 선을 다시 비틀어 또 다른 영역으로 넘어가는 방법을 제시하고 있다. 이는 하나의 코드에 매어있지 않고 끊임없이 탈코드화되는 움직임의 확장을 보여주는 것이다. 즉, 하나의 이름에 종속되는 동작에서 벗어나 다양한 관계설정이 생산하는 다양한 움직임의 세계를 보여주고 있는 것이다.

35) 포스트모던 댄스 시기의 즉흥 또한 기존 현대무용이 지닌 관습에서 벗어나고자 하는 노력에서 시작되었다는 점에서 포사이드의 즉흥과 공통점을 지닌다. 그러나 그 지향점은 이후 여러 갈래로 나뉜다. 그 중 안나 할프린과 같은 무용가는 자연스러운 움직임을 통해 내면을 표출하기 위한 방법으로 즉흥을 활용하였고 이러한 이유에서 그녀는 즉흥과 탐색(exploration)을 구분한다. 그녀가 전문 무용가들 중심으로 의도적으로 새로운 움직임을 찾아나가는 ‘탐색’을 부정적으로 바라본 것은 아니지만 그녀에게 있어서 즉흥은 “무의식적이고 자동적인 반응”이며 이러한 영향은 오늘날 즉흥의 한 단면으로 자리 잡고 있다(이나현, 김말복(2015), 접촉즉흥 방법론에 나타나는 리즘적 특성 연구, 『무용예술학연구』 52 pp.75-76 참조.).

36) William Forsythe(1999, April 22), p.18.

37) William Forsythe(2012)

〈사진 1〉은 선이라는 장에서 복합적 시행(Complex Operations)의 일부로, 특정 부위를 잇는 선들 사이에 평행을 유지하며 움직이다가 두 평행선을 접어 없애는 것에 대해 설명하는 평행 베기(Parallel Shear)의 한 장면이다. 이 부분에서도 그는 기관들 사이의 관계에 대해서 설명하고 그 관계의 유지와 변화 속에서 발생하는 움직임의 보여준다. 이 사진에서 보여 지는 육면체의 도형을 가시화하는 것 자체가 이 부분의 지향점이 아니다. 이는 움직임 속에서 형성되는 기관들 사이의 관계를 가시화하는 추상적인 선이자 다이어그램인 것이다. 이는 움직임의 생산을 위한 수단으로 활용되며 이것



〈사진 1〉 평행 베기 (Parallel Shear)

에 의해 만들어지는 움직임의 생성을 보여주는 것이 목적이다. 이러한 다이어그램은 육면체를 “재현하는 기능을 하지 않으며, 오히려 도래할 실재, 새로운 유형의 현실(=실재성)을 건설한다.”³⁸⁾ 육면체는 기관들이라는 ‘질료’와 평행선을 유지하고 그것을 접어 없앤다는 ‘기능’의 접합을 통해 새로운 움직임이라는 현실을 만들어 내는 것을 위해 작동할 뿐이다.

앞서 살펴본 ‘구체적인 선’과 ‘추상적인 선’의 차이를 되새겨 보자. 보는 이들에게 관계를 가시화해주는 이러한 선들은 형태에 종사하는 ‘구체적인 선’이 아니라 ‘추상적인 선’들로 이해되어야 한다. 이론부분 중 한 장의 제목이 쓰기(Writing)인 것에서도 알 수 있듯이 그의 춤은 끊임없이 공간에 신체를 활용해서 써나간다. 몸이 써내려가는 것은 형태로 완성되는 것이 아니라 쓰는 행위가 만들어 내는 움직임으로 완성된다. 그는 쓰기 부분에서 전반적인 주의 사항을 설명하면서 “정확하게 선을 그리기 위해서 자신을 제한하지 말라”³⁹⁾고 주문한다. 중요한 것은 보이지 않는 선을 감각하고 그것을 공간 속에 투영하여 공간을 다양하게 활용할 수 있고 이를 이용해 새로운 방향으로 움직이는 것이지 정확한 형태를 만들어 내는 선을 그리는 것이 아니기 때문이다. 이러한 선들은 추상적인 선들이기에 재현에 갇혀있지 않다. 그는 이 장에서 선들에 대해서 설명하면서 그 선들이 어떠한 방향으로도 움직여질 수 있고 회전되고 미끄러지고 무너지고 확장되고 이동되는 것을 보여준다. 그 선들은 어떠한 형태나 의미에 종속되지 않으며 다양한 몸의 움직임들을 만들어 내는 하나의 출발점이자 움직임 그 자체인 것이다. 그것은 변화 그 자체를 추구한다.

IV. 나가며

새로움을 위해서는 기존의 구태의연한 표현으로부터 벗어나야하며 더 나아가 그러한 표현을 낳는 기존 질서로부터 벗어나야한다. 즉흥을 하는 것은 자신의 몸에 이미 입력되어져 있는 천편일률적인 형태적 이미지에서 벗어나는 것이며 동시에 안무라는 구상으로부터 벗어나 춤이 다시 살아날 수 있도록 하는 노력이다. 즉흥 테크놀로지는 이를 위해 ‘나’라는 주체의 통제에 의해 익숙해진 유기적 질서로부터 ‘절단’하고 하나의 이상을 추구하지 않고 다양한 ‘사용’ 자체를 추구하며 다양한 양상으로 변화하는 움직임

38) 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리(1980), p.272.

39) William Forsythe(2012).

임을 만들어 내는 길들을 제시한다. 이러한 의미에서 본 연구는 즉흥 테크놀로지가 보여주는 포사이드의 즉흥 원리를 즉흥-기계로 명명하였다.

포사이드는 안무에서 벗어나 자신이 알 수 없는 결과를 향해 움직이기 시작해서 아이디어가 없는 곳에서 몸 자체가 춤을 지배하게 하고자 즉흥을 사용한다고 말한다.⁴⁰⁾ 이러한 알 수 없는 결과를 향한 즉흥을 기반으로 한 그의 춤은 재현 안에 갇혀 있지 않다. 실행해야 할 이상적인 형태도 전달해야 할 지시적인 의미도 추구하지 않는 그의 춤은 몸의 다양한 부위들 사이의 관계를 설정하고 다시 변화시키는 길들을 보여준다. 기존 무용교육이 거울을 통해 이상적인 형태를 완성하고 지시적인 의미를 담은 감정의 전달에 초점을 맞추어 진행되었다면 즉흥 테크놀로지를 통해 포사이드는 몸 자체가 기존 질서에서 벗어나는 변형의 과정을 보여주하고자 하였다.

그는 이러한 몸의 변형을 일으키는 춤을 위해 추상적인 선의 생산을 컴퓨터 그래픽을 통해 보여주고 있다. 이러한 선이 보여주는 것은 관계이며 이는 회전하고 떨어지고 접히고 이동하는 변화들 속에 그 의미를 찾는 추상적인 선이다. 그는 이러한 선들을 이용하여 재현에 봉사하지 않는 움직임들을 만들어 내며 역동적인 움직임 속에서 몸의 감각의 확장을 드러내 보인다. 이는 기존에 존재하는 것을 재인식하거나 재해석하는 것이 아니라 미지의 영역을 드러내 보이는 작업이다. 즉, 우리의 몸을 알지 못하는 길로 인도하여 몸의 감각을 확장하고 변형하는 것이 즉흥 테크놀로지가 추구하는 지향점이며 이를 통해 만들어진 춤은 우리가 이미 알고 있는 것을 재현하는 것이 아니라 새로운 '사유를 강요하는 도구'로 작동하는 것이다.

40) William Forsythe(1999, April 22), pp.21-22 참조.

■ 참고문헌

- 서동욱(2000). 『차이와 타자』. 서울: 문학과 지성사.
- 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리(1980). 『천 개의 고원』. 김재인(역). 서울: 새물결. 2001.
- 질 들뢰즈(1964). 『프루스트와 기호들』. 서동욱, 이충민(역). 서울: 민음사. 1997.
- _____ (1968). 『차이와 반복』. 김상환(역). 서울: 민음사. 2004.
- Deleuze, Gilles(1981). *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. trans. Daniel W. Smith. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2003. (질 들뢰즈(2002). 『감각의 논리』. 하태환(역). 서울: 민음사. 2008.).
- 김경영(2009). 윌리엄 포사이드의 즉흥기술을 활용한 발레 무용수의 창작적 움직임 탐색, 한양대학교 대학원 박사학위 논문.
- 송남은(2000). 테크놀로지와 결합된 총체예술로서의 무용연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이나현(2012). 윌리엄 포사이드의 몸에 대한 시각 연구, 『무용예술학연구』, 35: 103-121.
- 이나현, 김말복(2015). 접촉즉흥 방법론에 나타나는 리즘적 특성 연구, 『무용예술학연구』, 52: 69-83.
- 이지선(2006). 디지털 예술과 춤 테크놀로지, 『무용예술학연구』, 19: 71-92.
- 이찬웅(2011). 들뢰즈의 기호와 정서. 『기호학 연구』, 29: 361-383.
- Birringer, Johannes(2002). Algorithms for Movement CD-ROMs by William Forsythe & Jo Fabian. *Performing Art Journal*, 71: 115-119.
- Forsythe, William(2012). *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye*. Karlsruhe: ZKM. CD-ROM.
- Wilkins, Darrell(2008, Fall), Forsythe's Improvisation Technologies, *Ballet Review*: 44-56.

논문투고일 2015. 06. 15
심사일 2015. 06. 22
심사완료일 2015. 06. 30

A Study on Unrepresentation of W. Forsythe's Improvisation Technologies

Lee, Na-Hyun

Doctoral Student in Dance, Ewha Womans University

This study explains the process of improvisation in W. Forsythe's Improvisation Technology, based on two concepts of G. Deleuze's term Machine: use(usage) and cutting(coupure). Forsythe presents the examples of creating new movements beyond the unification and mechanism of conservative movements. They start with the disconnection from organized order which is ruling a body and the understanding of the body, which enables the new use in circumstances free from fixed meanings. Through this thought Improvisation Technology is working as 'improvisation-machine' which is a making new dance through various movements of body free from imitating a certain form or indicating a certain meaning. These kinds of movements express unrepresentative features beyond the beauty of form or fixed meaning.

Keywords: William Forsythe(윌리엄 포사이드), Improvisation technologies(즉흥 테크놀로지), Gilles Deleuze (질 들뢰즈), Machine(기계), Unrepresentation(비재현성)