

# 디지털 미디어(Digital Media) 시대 춤의 아우라(Aura)

발터 벤야민(Walter Benjamin)의 매체미학을 기반으로

이 동 원\*

I. 서론

II. 이론적 배경

III. 춤의 아우라 변화

IV. 결론

참고문헌

Abstract

## I. 서론

21세기 춤 예술의 가장 큰 변화는 디지털 미디어 이미지 속으로 이동한 춤이다. 과거 전통적인 표현방법인 극장 공연 형태의 춤이 미디어 속으로 들어가 가상의 시간과 공간속으로 이동하고 있다. 또한 기술 이미지로 복제되어 현장에서 디지털 미디어로 춤이 이동하고 있다. 이동한 춤은 과거의 극장에서 경험하던 춤과는 다른 특징을 갖고 있다. 특히 디지털 미디어 속 춤은 춤 이미지 자체의 물질적 요소와 주관적 요소, 그리고 춤의 수용적인 측면에서 극장의 현장 춤과는 다른 특징을 갖는다. 미디어 이미지로 재연되는 춤은 기존의 춤 예술과 어떠한 변화가 있는가? 그리고 우리는 가상 춤을 어떻게 경험하고 있는가? 가상 춤은 어떻게 인식하고 논의 할 수 있는가? 이러한 질문이 본 연구의 핵심 질문과 주제이다.

예술이 전통적인 표현방법에서 디지털 미디어 이미지 표현으로 이동하고 있는 이유는 인간 소통 매체의 변화 때문이다. 기술과 과학 발전에 따른 새로운 미디어의 도래는 인간 소통의 방법과 수단을 바꾸고 소통구조를 변화시키고 있다. 이러한 변화는 춤 예술분야에도 마찬가지로 나타난다. 지금 우리는 디지털 매체를 통해 이 순간 소통하고 예술 또한 표현되고 관객은 경험하고 있다. 춤 예술 또한 표현방법과 경험이 디지털 매체 이미지로 이동하고 있다. 현장 춤과 미디어 속 춤의 차이와 변화는 중간 매개체의 소통 변화로부터 논의 되어야한다. 변화와 이동은 매체에 따른 인간 소통체계의 변화 때문이며 본 연구에서 기반으로 하는 매체미학은 예술의 중간 매개체로부터 예술을 사유하고 논의하는 철학적, 미학적 접근이다. 더불어 인간의 인식을 변화시킨 매체미학적 관점은 춤의 지각적 변화에 대한 논의를 가능하게 해 줄 것이다.<sup>1)</sup>

본 연구에서는 매체미학의 선구자인 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892~1940)의 철학적 사유를

\* 성균관대학교 겸임교수, onedancelee@gmail.com

1) 이지선(2011), 매체미학적 관점에서 본 춤 환영성 연구, 『한국무용예술학회』 33, p.71.

통해 매체미학의 입장과 해석으로 디지털 미디어 춤의 특징 분석 및 변화를 논의하였다. 발터 벤야민은 기술재생산 시대인 아날로그 시대부터 디지털 매체 시대에도 많은 영향력을 행사하는 매체철학자 중 한 사람이다.<sup>2)</sup> 그의 저서 『기술복제시대의 예술작품 - 사진의 작은 역사 외』에서 벤야민은 그의 언명 ‘아우라의 몰락(Verfall der Aura)’을 통해 인간의 새로운 소통 매체에 따른 전통 예술의 몰락과 새로운 예술의 표현을 사유하고 있다. 하지만 벤야민의 매체미학, 특히 아우라에 대한 그의 사유는 아날로그 대중매체에 대한 회화예술과 사진의 비교로 사유된 철학적 입장이다. 이는 지금 시대의 개인 디지털 매체시대의 무용예술 접근으로는 다른 지점의 입장으로 판단될 수 있다. 하지만 그것은 벤야민의 아우라 논의를 잘못 이해하고 있는 것이다.<sup>3)</sup> ‘아우라의 몰락’은 변화된 사회 기술적 상황에서 예술 작품의 근본적인 변화가 어떻게 변화하는지에 관한 사유이며 디지털 매체 기술로 인하여 변화된 예술과 기술의 관계 그리고 지금의 춤 문화에 대한 접근을 가능하게 한다.<sup>4)</sup> 예술의 심미적 접근인 아우라의 이해는 현장 춤과 디지털 매체로 이동한 춤의 예술적 이해와 접근을 가능하게 한다. 그리고 변화에 대한 이해와 접근은 작품 해석 중심보다는 무용예술 소통 매체의 변화에 따른 이론적 접근이다. 이러한 입장에서 본 연구는 벤야민의 아우라를 통해 디지털 매체 시대의 춤의 특징과 변화에 대하여 논의 하였다. 논의의 구분은 무용예술을 물질자체로 바라보는 ‘물질적 요소’ 관점과 예술의 경험으로 바라보는 ‘주관적 요소’로 구분하였다. ‘물질적 요소’의 관점은 예술 작품의 의미나 작품 내용에 대한 접근을 의미하는 것이 아니라 기술 이미지 춤 자체를 객관적 특성인 물질로써 바라보고 해석하는 입장이다. 이와는 반대로 ‘주관적 요소’는 예술의 주체적 경험과 시각이다. 이러한 구분과 관점으로 디지털 매체 이미지로 구현되는 춤의 경험과 차이를 시공간적 요소와 함께 논의하였다.

최근 디지털 미디어 이미지는 매우 다양한 형태의 움직이는 이미지로 구현되고 있다. 움직이는 이미지는 춤 예술의 기본적인 예술재료이다. 벤야민은 영화에 대한 수용적 측면에 대하여 접근하고 있는데 영화에 대한 접근 자체가 움직이는 이미지에 대한 접근으로 연결 가능하다. 춤의 예술재료를 움직이는 이미지 예술에 대한 디지털 미디어 수용적 접근으로 해석하여 벤야민의 영화에 대한 수용적 측면으로 논의하려한다. 벤야민의 영화에 따른 예술 수용방식의 변화에 대한 접근을 가상 춤의 종류 중 댄스 필름(Dance Film)으로 논의하였다. 댄스 필름은 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)의 「Blush」를 통해 논의하였다. 작품 「Blush」를 선택한 이유는 극장공연 형태의 무용예술이 디지털 매체 이미지로 다시 제작된 작품이기 때문이며 무용예술의 소통 매체 변화에 대한 접근을 위함이다. 댄스 필름 「Blush」는 2002년 극장공연 형태로 초연된 작품이며, 2004년 110분의 극장 공연을 바탕으로 각색되어 제작된 52분가량의 댄스 필름이다. 먼저 극장에서 구현된 작품을 토대로 제작된 댄스 필름 예술작품을 선택하여 춤의 수용방식 변화를 논의하였다. 또한 세부적 장면위주의 분석보다는 소통매체 형태의 변화에 따른 생산자, 수용자의 입장으로 논의하였다.

본 연구에서 연구자는 극장 춤 형태의 예술작품을 ‘현장 춤’으로 설명하고 있으며 벤야민의 기술복제시대 이후의 디지털 미디어 이미지로 표현되는 춤 작품의 형태를 ‘댄스 필름/가상 속 춤’으로 설명하고 있다.

2) 심혜련(2012), 『20세기의 매체철학』(서울: 그린), p.17.

3) 심혜련(2010), 디지털 매체 시대의 아우라 문제에 관하여, 『한국철학사상연구회』 21, p.315.

4) 심혜련은 ‘아우라의 몰락’이란 태제를 예술작품 중심으로 논의되는 예술이론에서의 변화로 받아들이고 있다. 이 지점은 본 연구에서 예술의 변화를 소통 매체의 변화로 인식하고 해석하는 입장의 변화로 설명할 수 있다. 앞의 글, pp.315-316.

무용예술의 ‘아우라’란 무대공연과 관객으로 이루어진 형태의 표현방법에서 갖는 무용예술의 고유한 기능으로 이해할 수 있다. 이러한 아우라는 디지털 시대의 소통매체 변화로 디지털 미디어 이미지 속으로 이동하고 있다. 미디어 이미지로 표현되는 춤은 미디어의 종류와 형태에 따라 매우 다른 이미지로 구현되기 때문에 하나의 통합적 명칭으로 논의하기 어렵다. 특히 본 연구에서는 다양한 디지털 미디어 이미지의 춤 표현 모두 예술작품으로 보기 어려운 지점이 있어 본 연구에서는 특히 댄스 필름을 중심으로 논의하였다.

본 연구는 전통적 극장의 현장 춤과 미디어 속 춤의 특징의 변화, 수용방식의 변화에 대한 논의이다. 이러한 논의는 춤의 디지털 미디어시대의 전통적인 표현방법 외에 미디어로 구현되는 가상 속 춤을 이해하고 차이점을 찾아 또 다른 춤의 영역으로 이해하기 위함이다. 디지털 미디어 이미지 춤을 단순한 춤의 파생과 이동의 개념으로 인식하는 것보다 다른 형태의 춤으로 받아들여 또 다른 춤의 생산과 수용, 비평까지 새로운 접근과 이해가 시기적으로 필요하다고 생각한다. 현재 무용예술 작품형태에서 디지털 미디어 차용의 흐름은 단순한 무대 배경 이미지 차용에서 작품 전체가 미디어 속으로 이동하고 있다. 무용예술 전체의 흐름이라고 할 수는 없지만 무용이라는 예술분야의 또 다른 장르로써 자리 잡고 있다.<sup>5)</sup> 최근 국내의 무용예술의 흐름을 보아도 새로운 소통 매체로 이동되는 춤의 접근과 이해는 필요하다. 또한 이러한 접근을 춤에서 차용, 활용하고 있는 미디어의 종류와 역할에 대한 논의 보다는 가상 춤 예술작품에 대한 심미적, 미학적, 철학적 접근이 필요하다. 가상 춤의 매체미학적 접근은 이러한 연구자의 태도와 관점을 위한 연구 도구이다. 벤야민의 예술작품에 대한 매체미학에는 사회적 구조와 상황에 대한 이해에 따른 관점이 존재한다. 본 연구에서는 시대적 변화에 따라 정치적, 사회적 구조와 상황에 대한 접근보다는 예술작품 자체의 본질과 구조의 변화에 대하여 논의하였다.

춤 예술의 형태적 변화에 집중하여 매체미학적 접근을 위해 아우라와 수용방식의 변화를 각 장으로 나누어 현장 춤과 디지털 미디어 이미지 춤으로 구분하여 비교분석하였다. 특히 벤야민의 매체미학적 접근은 그의 철학 중 아우라의 몰락에 따른 전통 예술의 변화와 영화에 대한 입장과 사유만을 기반으로 하였다. 이는 춤 예술과의 연결을 위함이며 춤 예술이 갖는 움직이는 이미지의 표현이 회화나 사진과의 차이점을 갖기 때문이다. 디지털 미디어 시대에 댄스필름이 가지는 춤으로써의 가능성은 주목되고 있다<sup>6)</sup>. 디지털 미디어 속의 춤은 단순한 기록에서 새로운 춤 예술형태로 발전, 개발되고 있다. 현장 춤의 매력과 숭고함을 댄스필름이 극복하기에 한계가 있지만 또 다른 공간에서의 춤 경험은 새로운 매력과 경험을 가져온다<sup>7)</sup>. 현장 춤과 댄스필름의 매체미학적 접근은 이러한 시대적 기대 면에서 춤의 다양한 발전 가능성에 대한 접근으로 이해되길 바란다.

## II. 이론적 배경

II장에서는 발터 벤야민의 아우라의 개념을 이해하고 아우라의 특성에 따른 춤의 아우라를 논의하겠

5) 2016년부터 국내 서울문화재단 서울무용센터에서는 댄스필름 교육과정과 전문 무용가, 영상작가와의 매칭을 통한 댄스필름 제작실습 기회를 제공하는 ‘DANCE X FILM’ 지원프로그램이 시작되었다. 또한 2017년 11월 국내 최초 무용영화제 ‘서울무용영화제(SeDaFiFe)’가 서울에서 열린다.

6) 이지원(2013), 마츠에크의 「스모크 Smoke」(1995)를 통해 본 댄스필름의 가능성, 『한국무용예술학회』 42, p.114.

7) 앞의 글, pp.114-115.

다. 특히 발터 벤야민의 아우라를 통하여 전통 춤 예술작품의 본질과 경험의 특성을 논의하였다.

## 1. 아우라의 개념

발터 벤야민의 아우라의 개념을 이해하기 위해서는 벤야민이 예술작품을 이해하고 대하는 태도를 알아야한다. 벤야민은 예술작품을 시대와 함께 이해하고 받아들이고 있다. 예술작품은 사회와 인간세상과 먼 거리의 것이 아니라 그 자체로 완전히 독립적으로 존재하는 사회적 산물이다. 사회적 산물로서 예술작품은 그 예술이 처한 상황에 대해 이해해야한다.<sup>8)</sup> 이에 대해 벤야민은 “...변화된 사회 기술적 상황에서 예술 작품이 근본적인 변화가 어떻게 발생 하는가에 대해...”라고 이야기 하고 있다.<sup>9)</sup> 예술작품의 근본적인 변화에 대하여 벤야민은 ‘아우라의 몰락’이라고 표현하고 있다. 이 말을 살펴보면 ‘아우라의 몰락’이란 예술작품의 변화를 뜻한다. 이전의 예술과 기술 발전에 따른 이후의 예술 변화에 대한 접근이다. 현장 춤과 미디어 이미지의 춤으로의 변화는 어떠한 변화가 있는지 벤야민의 아우라의 개념을 통해 접근하겠다.

아우라는 무엇인가? 우선 벤야민의 아우라는 아날로그 매체에서 디지털 매체 시대의 예술작품에 대한 논쟁에서 등장하는 개념이며 매우 다양한 이론적 접근이 가능하다.<sup>10)</sup> 벤야민의 아우라를 접근하기 전에 기술재생산 시대에 대한 매체철학 관점의 접근은 앞서 논의 하였듯이 ‘아우라의 몰락’이라는 테제를 통해 기술재생산이 예술에 미친 영향과 새로운 형식의 예술 이미지의 접근이다.<sup>11)</sup> 벤야민이 말하는 새로운 형식의 예술 이미지는 특히 당시 등장한 사진과 영화에 관한 예술이론으로 볼 수 있다. 벤야민의 아우라는 예술작품이 갖는 고유한 기능을 말한다. 특히 벤야민은 아우라를 “독특한 분위기”라는 개념으로 표현하고 있다.<sup>12)</sup> 또는 “그것은 공간과 시간으로 짜인 특이한 직물로서, 아무리 가까이 있더라도 멀리 떨어져 있는 어떤 것의 일회적인 현상”으로 설명하고 있다.<sup>13)</sup> 벤야민은 예술의 독특한 분위기에 대하여 기술 복제 가능성 시대에 서있는 전통예술작품의 사물의 권위, 전통적 무게, 물질적 지속성 등으로 설명하고 있다.<sup>14)</sup> 여기서 흥미로운 점은 아우라의 설명 앞에는 ‘기술 복제시대에 위축되고 있는 예술작품’이란 벤야민의 관점이다. 아우라의 설명과 사유는 기술 복제되는 예술작품이 갖는 이전과는 다른 예술의 사회적 기능과 역할에 대한 사유이다. 이런 측면에서 벤야민은 오늘날 시각의 특성은 예술의 아우라를 파괴하는 것이라 하고 있다.<sup>15)</sup> 그리고 복제기술의 등장으로 고전적 미학이 붕괴되고 예술 전체가 바뀌고 있다고 설명하고 있다.<sup>16)</sup>

벤야민은 예술작품 아우라의 고유한 기능을 두 가지의 특성으로 나누어 설명하고 있다. 바로 예술작품이 갖는 객관적 특성과 예술작품에 대한 주체적 경험이다. 이 두 가지의 개념을 벤야민은 예술의 사회적 상황과, 기능, 역할로 사유하고 있다. 아우라의 개념 두 가지 특성에 대한 설명과 함께 춤의 아우라를

8) 심혜련(2010), 앞의 글, p.315.

9) 앞의 글.

10) 심혜련(2012), 앞의 책, p.38.

11) 앞의 책, p.41.

12) 발터 벤야민(1972~89/2007), 『기술복제시대의 예술작품 - 사진의 작은 역사 외』, 최성만(역)(서울: 길), p.47.

13) 앞의 책, p.50.

14) 앞의 책, p.46.

15) 고명석(2014), 『예술과 테크놀로지 인문학적 상상력으로 보다』(서울: 새빛북스), p.150.

16) 로이 에스콧 외 7명(2009), 『미디어 아트 - 예술의 최전선』, 진중권(역)(서울: 휴머니스트 출판그룹), p.8.

연결하여 논의 하겠다.

## 2. 춤의 아우라

전통예술의 고유한 기능을 벤야민은 두 가지 특징으로 나누어 아우라를 통해 사유하고 있다. 앞서 논의된 벤야민의 아우라 개념인 객관적 특성, 주체적 경험을 춤의 물질성과 지각으로 나누어 춤의 아우라를 논의하였다. 두 가지 아우라를 예술작품의 ‘물질적 특성의 아우라’와 예술작품의 ‘경험으로서의 아우라’로 구분하였다.

### 가. 물질적 특성의 아우라

‘물질적 특성의 아우라’라 함은 예술작품이 갖고 있는 객관적 특성을 의미한다.<sup>17)</sup> 객관적 특성이란 무엇인가? 예술작품 자체의 물질성으로 파악하는 것을 의미한다. 우리가 인정하는 위대한 예술작품은 권위를 가지고 있다고 할 수 있다. 벤야민은 예술작품의 위압적 권위를 예술작품을 창작하는 예술가의 창작력이나 천재성 등으로 파악하지 않고 작품의 물리적 특성으로 파악하고 있다.<sup>18)</sup> 아우라의 물리적 특성은 세 가지로 구분되는데 세 가지 예술작품 구분은 원본성(Originalität), 진품성(Echtheit), 일회성(Einmaligkeit)이다. 이것을 벤야민은 “예술작품이 있는 장소에서 그것이 갖는 일회적인 현존재”로 설명하고 있다.<sup>19)</sup>

춤의 원본성과 진품성의 아우라는 무엇인가? 극장 춤의 원본성은 작품의 초연 느낌으로 설명할 수 있다. 안무가가 처음 구성한 무용수와 초연한 무대 작품을 떠올릴 수 있다. 때론 국내 예술대학에서 해외 유명작품의 한 부분을 학생들이 연습하여 무대에 올리는 일이 있는데 우리는 그 작품을 원본과는 다른 작품이라 여긴다. 춤의 원본성과 진품성을 논하는 것은 매우 어려운 일이다. 왜냐하면 현장 춤은 단어 그대로 현장성이 중요한 요소인 예술이기 때문에 그 상황과 환경에 따라 약간은 다르게 나타나고 표현되는 경우가 있기 때문이다. 춤의 원본성과 진품성의 아우라는 현장성의 세밀한 변화 보다는 동일 무용단의 같은 안무가의 작품으로 이해가능하다. 그리고 원작의 재공연에서도 원작에 대하여 바르게 재연된 현장 춤이 원본성을 갖고 있다고 할 수 있다. 이러한 논의처럼 수행적 이미지 예술인 춤의 원본성과 진품성의 아우라 구분은 일정한 한계점이 있다. 하지만 이러한 한계점은 다시 벤야민의 물질적 아우라의 설명으로 사라진다.

앞서 설명된 일회적인 현존재이다. 춤은 안무가의 의도에 따라 공연 무대에서 무용수의 몸으로 단 한 번 지나가며 그것은 그곳에 순간 존재한다. 이것은 시간과 장소에 대한 물질적 접근을 할 수 있다. 그것은 춤이 존재하는 것 보다는 춤이 보여지는 방식이 더 중요한 것을 의미한다.<sup>20)</sup> 현장 춤의 일회적 아우라는 시간과 장소에서 보여지는 춤으로 설명되며 이 순간 무대 위의 춤은 원본성과 진품성의 아우라를 갖는다. 그리고 벤야민은 이러한 모든 물질적 아우라의 조건은 복제되는 순간 다른 기능과 역할로 이동한다고 사유하고 있다.<sup>21)</sup> 복제 이전의 예술작품은 종교적 기능에서 기인한다고 벤야민은 파악하고 있다.<sup>22)</sup> 예술작품의 종교적 기능이란 예술작품과 내용에 대하여 무비판적으로 숭배하고 감정이입하는 것

17) 심혜련(2012), 앞의 책, pp.45-50.

18) 앞의 책, p.46.

19) 발터 벤야민(1972~89/2007), 앞의 책, p.45.

20) 심혜련(2012), 앞의 책, p.47.

21) 발터 벤야민(1972~89/2007), 앞의 책, pp.45-46.

을 의미한다. 또한 춤 예술의 종교적 기능이란 공연되는 순간의 고유한 오직 한순간의 느낌으로 설명 가능하다. 무용수의 몸으로 표현되는 춤이 일어나는 그 순간 우리는 고유한 지각을 한다. 이 순간 우리의 지각은 무비판적이고 숭배적인 형태이다.

현장 춤의 아우라는 물질적 특징인 시간과 공간, 그리고 작품 자체로 형성된다. 벤야민은 물질적 특성으로 예술작품의 아우라를 왜 설명하고 구분하는가? 그것은 “그가 사회적 생산력과 생산수단의 변화 및 발전 과정을 토대로 예술작품의 역사를 서술하고자 시도했기 때문”으로 설명된다.<sup>23)</sup> 벤야민이 사유하는 아우라의 설명과 구분은 예술작품 소통의 변화와 발전으로 다가가는 시도로 해석 가능하다. 기술 복제에 의해 대량 생산이 가능해진 디지털 시대의 예술 작품은 그 이전의 고답적이고 폐쇄적인 한계를 넘어 일상생활의 접근으로 다가왔다.<sup>24)</sup> 이러한 접근을 위한 물질적 특성의 아우라 접근은 변화된 매체 표현의 결과만을 분석하는 것이 아니다. 이것은 기존 춤 예술의 고유성을 인지하고 아우라의 변화를 통해 예술 고유함의 이동을 분석하는 것이다.

## 나. 경험으로서의 아우라

춤의 경험으로서의 아우라는 앞서 논의된 물질적 특성의 아우라에 따른 주체적 경험을 의미한다. 다음은 벤야민이 말하는 경험의 아우라를 설명하는 글이다. “어느 여름날 오후 휴식 상태에 있는 자에게 그늘을 드리우고 있는 지평선의 산맥이나 나뭇가지를 따라갈 때 - 이것은 우리가 산이나 나뭇가지의 아우라를 숨 쉰다는 뜻이다.”<sup>25)</sup> 이 글에서 보듯이 아우라의 물질적 특징을 경험하는 느낌을 설명하고 있다. 경험은 인간의 지각 작용을 뜻한다. 우리가 예술작품을 경험하는 그 순간 지각되는 느낌이다. 이러한 아우라는 인간의 심미적 경험이라 할 수 있다. 경험으로의 아우라는 “결국 시공간적 지각 안에서 발생하는 예술작품이 갖는 일종의 형식인 것”으로 설명된다.<sup>26)</sup>

현장 춤의 경험은 시공간적 요소와 함께 일시적으로 경험된다. 이것은 자주 일어나거나 쉽게 항상 일어나는 것이 아니란 의미이기도 하다. 이것은 ‘먼 곳의 일회적 현상’을 의미하며 이것이 경험으로서의 아우라이다. 우리는 현장 춤을 경험하기 위해서는 특정한 시간에 극장을 찾아 공연되는 그 순간 예술작품을 지각하게 된다. 관객은 무대 위 무용수의 움직임을 보며 직접적인 경험과 감정이입 등 현장에서 춤을 경험하게 된다. 이러한 경험에서 만들어지는 지각은 관객과 무용예술 기능에 절대적 가치를 가져다준다. 또한 이러한 경험의 지각은 무용예술의 형식이고 그 자체이다.

현장 춤 아우라의 공간과 시간적 속성에 따른 예술경험의 가치는 매우 중요하다. 그리고 이러한 지점은 기술 복제시대의 예술작품에서 새로운 형식의 예술작품과 구분되는 주요한 지점이다. 예술작품의 이러한 변화는 무용예술의 경험 지각방식에도 변화를 가져오며 지각방식의 변화는 무용예술의 생산에도 새로운 접근을 야기한다. “벤야민의 아우라의 개념은 대상이 가지고 있는 객관적 속성임과 동시에 ‘지각 가능성’ Wahrnehmbarkeit을 의미하기 때문에, 이 두 방향에서 아우라를 고찰해야 한다.”<sup>27)</sup> 이 말은 춤

22) 심혜련(2012), 앞의 책, p.49.

23) 앞의 책.

24) 임성규(2008), 아우라의 몰락으로 읽는 전통예술과 문학의 변혁 -발터 벤야민의 「기술복제시대의 예술작품」-, 『인문과학연구』 9, p.151.

25) 발터 벤야민(1972~89/2007), 앞의 책, p.50.

26) 심혜련(2012), 앞의 책, p.51.

27) 앞의 책, p.53.

의 본질적 특징과 시간과 공간이란 객관적 속성은 춤 예술을 경험하는 지각에 영향을 미치며 춤의 아우라 논의는 이것을 함께 고찰 한다는 것을 의미한다. 예술의 경험은 예술의 가치를 만들고, 예술자체의 본질적 특징과 객관적 요소의 가치 접근이다. 이러한 경험과 지각의 입장은 현장 춤의 아우라를 이해하고 디지털 시대의 가상 속 춤에 대한 입장과 접근을 가능하게 한다.

### III. 춤의 아우라 변화

III장은 앞선 이론적 배경의 아우라를 통해 현장 춤과 디지털 미디어 이미지 춤의 아우라 논의이다. 앞장의 ‘물질적 특성의 아우라’와 ‘경험으로서의 아우라’를 ‘춤 물질성’과 ‘춤 경험’의 변화로 구분지어 논의하였다. 구분에 따른 논의는 디지털 미디어 이미지 춤의 다른 점과 차별성을 인지하고 가상 춤의 접근과 관점을 제시하기 위함이다. 가상 춤의 예는 빔 반테부스키의 댄스필름 「Blush」를 통해 논의하였다. 본 장에서는 장면 분석과 변화, 소통매체의 물질적·경험적 변화에 대한 논의를 중점적으로 전개하였다.

#### 1. 춤 물질성의 변화

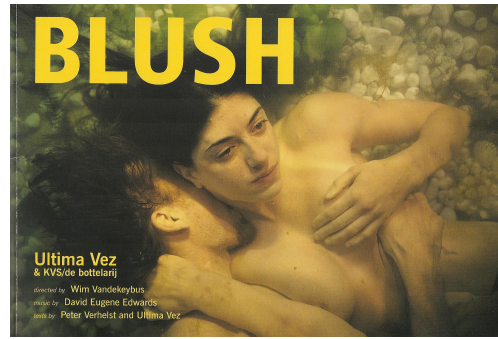
현장 춤과 미디어 속 이미지 춤의 물질성의 변화는 무엇인가? 아우라의 물질적 요소(원본성, 진품성, 일회성)는 디지털 미디어 속에서 매우 다른 성질로 표현되고 있다. 물질성을 함께 살피는 것이 아니라 각각의 물질성만을 비교 분석하며 더욱더 다른 변화를 찾을 수 있다.

디지털 미디어 이미지 춤의 원본성의 변화는 시간과 장소에 구애 없는 모든 복제된 가상 춤이 원본의 이미지를 갖고 있다는 점이다. 본 연구자는 「Blush」를 개인 디지털 미디어를 이용해 유튜브(YouTube)로 댄스필름을 관람하였다. 이 댄스 필름은 원본이라 할 수 있는 처음 필름 이미지와 다르게 화질과 소리 등의 질적인 차이만 있을 뿐 원본과 큰 차이는 없을 것이다. 복제되는 댄스 필름은 모두 원본성을 현장 춤보다는 높게 갖고 있다. 하지만 이러한 측면은 ‘복제’라는 디지털 매체의 특징이다. 작품 「Blush」의 원본 아우라, 즉 무대 공연으로 재현된 순간에 갖는 작품의 원본성은 댄스필름 「Blush」에서 사라진다. ‘아우라의 변화’라는 입장으로 바라본 원본성은 소통매체의 변화에 따라 변화되었다. 작품의 물질성은 모든 것이 바뀌었다. 원본성은 사라진 것이 아니라 변화되어 새로운 매체에서 새로운 형태로 지속되고 있다. 다른 입장에서 보면 무용수의 춤이 기술 이미지로 변환되는 순간 또 다른 댄스필름의 원본성은 영원히 지속된다. 복제된 원본성은 관객과의 거리를 만든다. 우리는 매체적 속성을 이해하며 춤의 왜곡과 분열을 인식해야한다. 현장에서의 무용수의 움직임은 카메라와 렌즈의 위치와 필름 편집에 따라 변화한다. 무대 공연에서 갖는 전체는 디지털 이미지의 어느 한 부분으로 이동하고 편집에 따른 움직임 시각의 변화와 전개 방식 변화는 현장 춤과는 다른 형태로 존재되어진다. 이것은 무대공연작품 「Blush」의 재탄생이다. 무용수 몸의 움직임이 갖는 그 자체로서의 원본성은 변화되고 왜곡되는 것이다.<sup>28)</sup>

이러한 맥락에서 바라보는 댄스필름 작품 「Blush」는 새로운 입장을 취한 작품으로 받아들여진다. 이것은 아무리 안무자와 무용수가 무대공연을 기반으로 전통공연을 원본 그대로 디지털 이미지화 하려고

28) 고현정(2014), 무용필름의 시공간 분석을 통한 정체성 연구, 『한국무용교육학회지』 25(1), pp.79-80.

노력해도 불가능할 것이다. 소통 매체의 변화는 예술 작품의 물질성 전체를 바꾸어 놓는다. 디지털 미디어 이미지 춤의 진품성은 댄스필름 고유의 예술로 받아들여 사유되며 현장 춤보다는 더욱 짙게 인식된다. 이유는 무용수의 오리지널 캐스팅(original casting)의 움직임은 댄스 필름은 영원히 유지 가능하다는 점이다. 벤야민의 아우라의 개념과 논의는 사실 회화와 사진, 영화의 차이점과 구분이다. 회화는 춤 이미지와는 다른 정해져 있는



〈그림 1〉 댄스필름 「Blush」

이미지이며 세상에 하나의 물질로 존재하는 예술작품이다. 춤과 회화의 차이점 때문에 이 진품성의 문제는 댄스 필름에서 좋은 결과로 해석가능하다. 오래된 역사적인 무용작품의 진품성은 작품에 참여한 특정한 무용수가 갖는 움직임의 아우라로 인하여 쉽게 사라진다. 아마도 무대공연 작품 「Blush」의 오리지널 캐스팅의 춤은 세월이 흐르면 다시 관람하기 어렵다. 회화와 다르게 무용예술의 진품성은 그 순간을 의미하며 영원하지 못하다. 무용예술 표현의 가장 큰 주체인 무용수가 영원하지 못하기 때문이다. 하지만 댄스필름 영상 속 춤의 진품성은 현장 춤과는 다르게 무용수의 움직임을 영원히 유지한다. 특히 무용가 사후의 춤은 가상 춤의 진품성에서 매우 긍정적 입장을 취한다.

또한 가상 춤의 일회성은 어떠한가? 가상 춤의 일회성은 지속성으로 바뀐다. 벤야민의 기술복제시대의 예술작품처럼 일회성은 시간과 공간을 초월하여 지속된다. 특히 이 지속성은 21세기의 개인 컴퓨터와 스마트 폰(smart phone)으로 인하여 그 당시보다 더 일회적이지 않다. 극장에서 그 순간 관객과 함께한 무대 위 「Blush」는 개인의 요구와 필요에 따라 재생된다. 이는 무대공연과 댄스 필름의 가장 큰 물질적 차이점이다. 무대공연과 다르게 댄스필름은 시공간을 초월하여 일회성을 뛰어넘어 존재한다. 관객이 원하는 순간 시간과 장소에 상관없이 재연된다. 댄스필름 또한 무용예술로 인식하는 개념에서 살펴보면 이러한 물질적 변화는 새로운 무용예술의 이론적 접근과 제작, 수용의 변화를 요구한다. 세 가지 물질적 요소 원본성, 진품성, 일회성은 ‘몰락’이 아닌 ‘변화’이다. 벤야민의 철학적 입장에서 이해 가능하듯이 새로운 접근과 해석이다. 이러한 물질적 특성의 변화는 일부분의 새로움의 인식이 아닌 무용예술 전체의 변화를 가져오고 있다.

댄스필름은 또 하나의 물질성을 새롭게 포함한다. 그것은 이미지를 구현하고 생산하는 미디어의 발전으로 다른 형태의 가상 춤 예술작품이 탄생되기 때문이다. 작품 「Blush」 또한 현장 춤이 댄스 필름으로 탄생되며 새로운 작가적 시선과 관점, 시각적인 요소의 표현을 갖는다. 디지털 매체의 속성에 따라 댄스 필름은 완전히 다른 형태의 물질성을 갖는다. 그리고 댄스 필름의 원본성과 진품성 등은 또 다른 관점으로 이동하고 현장 춤 못지않은 영향을 갖는다. 때론 대중예술의 가상 예술작품에서는 새롭고 신비한 기술 이미지 구현이 이슈화 되고 있다. 그리고 이러한 디지털 매체의 발전과 미디어의 변화는 춤 작품의 새로운 형태로 표현된다. 새로운 매체는 인간의 새로운 소통의 방법과 변화를 가져오기 때문이다. 가령 국립현대무용단의 렉처 퍼포먼스(Lecture Performance) 「춤이 말하다」 등이 새로운 형태의 인간 소통으로 인한 춤 작품 형식의 변화라고 할 수 있다. 홀로그램이나 미디어 아트와 혼합된 디지털 미디어 속 춤에서 미디어 자체의 영향이 춤 양식을 변모 하고 있다. 이러한 춤 아우라의 물질성 변화는



벤야민의 기술복제시대와는 또 다른 이해와 변화를 갖는다.

## 2. 춤 경험의 변화

현장 춤과 댄스 필름의 물질성의 변화는 경험에 따른 지각을 변화시킨다. 댄스 필름 「Blush」는 현장 춤과는 다른 물질성에 따른 지각 경험을 할 수 있다. 우선 시간과 공간은 미디어 안과 바깥에서 지각되는 대상에서 지각하는 주체의 선택으로 변화였다. 특히 본 연구자는 디지털 미디어 춤의 시·공간의 지각적 변화를 미디어가 만드는 이미지 자체에 포함된 시·공간과 관람자가 미디어를 통해 춤 예술을 경험하는 시·공간으로 나누어 분석하였다.

우선 무용예술의 지각은 시각적 측면에 의지된다. 무대작품과 댄스필름 「Blush」는 안무가의 의도에 따른 작품 주제에 따라 작품이 구현되고 있지만 무대라는 공간의 특징과 디지털 매체 이미지의 특징은 다르게 나타난다. 무대공연에 대한 시각적 지각은 관객이 원하는 어느 부분으로 전개되어 간다. 가령 우리는 같은 무대공연을 여러 번 경험하여도 그 순간 관찰하게 되는 시각적 이미지는 다르게 나타나는 경우를 볼 수 있다. 공연을 경험하는 관객이 주체적으로 시각 이미지를 관찰 결정하여 경험하기 때문이다. 하지만 댄스필름에서의 시각적 위치와 시점은 카메라와 영상 편집에 따라 매우 구체적인 의도로 이미지화 된다. 무대공연을 경험하는 여러 위치에서의 관객과는 다르게 일정한 시각적 위치가 결정되며 경험되는 것이다. 무대공연은 관객의 주체적 접근에 따른 심미적 경험으로 설명되며 댄스필름에서의 경험은 의도된 제한적 시각적 경험이다. 같은 무대공연 경험에서 관객이 새로움을 느끼는 이유는 바로 이것이다. 댄스필름에서의 시각적 경험은 제한적 의도된 시각적 차이를 갖지만 무대에서 실현 불가능한 창작자의 상상과 관객의 요구가 실현되는 변화를 갖는다. 가령 댄스필름 「Blush」에서도 각 장면이 구현되는 장소의 위치, 무용수의 움직이는 신체 부위의 클로즈업, 카메라 위치에 따른 시각의 변화 등이다. 이렇게 의도된 현실에서 불가능한 이미지화에 따른 시각적 경험의 지각은 현장 춤의 작품과는 다른 지각으로 유도 가능하다. 그리고 춤의 장소가 이동하였다. 극장에서 미디어 속으로 무대 위에서 현실의 창작자가 원하는 장소로 이동하였다. 특히 작품 「Blush」는 산과 계곡, 나무 위, 물 등 자연으로 공간이 이동하여 그 속에서 춤이 이루어진다. 인위적이고 제한적인 무대 위보다는 직접적인 사물과 함께 춤이 표현된다. 작품 자체를 경험하는 공간적 변화 이상으로 무용수의 몸의 움직임이 표현되는 세계는 확대되었다. 공간에 대한 확대는 양면적 지각 경험을 만든다. 극장의 공간적 한계에서 확대된 공간의 이미지화는 때론 상상에 의한 관객의 지각을 방해하기도 한다. 제한된 극장 공간 환경으로 구현할 수밖에 없는 함축적 공간이 구체적 공간과 사물로 구현되었을 때 관객의 개인경험에 의한 상상지각 보다는 창작자의 의도된, 창작자로 구체화된 장소로만 지각 가능해지는 것이다.

현장 춤 「Blush」는 지금 경험하고 싶어도 불가능하지만 댄스 필름 「Blush」는 가능하다. 이는 댄스 필름의 또 다른 시공간의 변화 때문이다. '먼 곳의 일회적인 현상'인 아우라의 경험은 디지털 매체에 의해 매우 가까운 곳에서 요구되는 만큼 무한적으로 경험 가능하다. 그리고 이 지각의 시간과 공간은 관객이 주체적으로 결정 가능하다. 때론 노출된 미디어를 통해서 경험되기도 한다. 공간은 해체되어 그 어느 곳에서도 구현가능하다. 정해진 장소와 날짜, 시간에 경험 가능했던 현장 춤은 관객이 소유한 디지털 매체의 속성에 따라 원하는 장소에서 경험가능하다. 일회적이던 현장 춤은 무한 반복적이 되었다. 반복적 경

험에 의한 지각은 일회적인 느낌과는 다르게 분석적이고 구체적인 지각으로 바뀐다. 댄스 필름을 경험하는 관객이 원하는 부분을 자신의 의도에 따라 관람 가능하며 이미지에 대한 분석과 접근, 지각인지가 가능하다. 극장에서의 공연 형태에서는



〈그림 2〉 댄스 필름 「Blushu」

작품을 만든 작가가 원하는 관점 안에서만 관객은 경험이 가능했지만 이러한 댄스 필름의 반복적 경험은 분석적 지각을 만든다. 새로운 매체로 경험하게 되는 분석적 지각은 현장성의 감정이입이나 감정을 제외하고 객관적 입장이 가능하다. 그리고 분석적 지각 형태는 현장 춤과는 다른 느낌으로 관객과 예술 작품과의 관계를 만든다. 이러한 분석적 지각은 작품에 대한 감정이입보다는 관객의 객관적 자세를 만들어준다. 현장 춤의 가장 중요한 무대와 관객과의 직접성과 감정이입은 사라진다. 이 부분은 현장 춤, 기술 이미지 시대 이전의 예술의 가치를 무너뜨리는 듯하다. 하지만 댄스 필름을 경험하는 우리는 현장 춤과 같은 경험도 이어진다. 이러한 이유는 분명 인간 소통매체의 변화에 따른 인간의 지각 변화이다. 순간 디지털 이미지에 매료되어 감정이입 되고 디지털 미디어 기기를 조작하지 않는 한 현장 춤에서처럼 작가의 의도대로 관람은 흘러간다.

벤야민은 주체적 경험의 아우라에서 시선에 대하여 사유하고 있다. 시선은 예술작품과 관객의 주고받는 것을 의미한다. 주고받는 것은 의사소통을 의미하며 “누군가가 나를 보고 있다는 시선을 지각하고 뒤돌아볼 수 있거나, 대상과의 교감 속에서 응답할 수 있는 것이 바로 아우라를 경험함”을 의미한다.<sup>29)</sup> 현장 춤의 교감과 댄스 필름의 교감은 매우 큰 차이가 있다. 댄스 필름은 항상 일정한 가상 이미지의 소통을 갖고 있다. 그리고 이러한 차이는 무용예술의 변화이며 현재 디지털 미디어 시대의 변화이다. 아우라의 경험은 또 다른 부분으로 변화하고 있다.

벤야민의 시대와는 다르게 지금의 디지털 매체 소통체계의 변화는 디지털 미디어 이미지 춤과 또 다른 열린 의사소통체계가 가능하다. 다시 말해서 벤야민의 아날로그 매체시대의 소통체계에서 현재의 디지털 미디어 소통체계는 문자에서 이미지로, 단순한 이미지에서 움직이고 반응하는 이미지와 디지털 효과로 변화되고 있다. 이러한 변화는 무용창작자 상상의 새로움을 일으키며 관객의 예술 수용적 측면 또한 새로운 요구와 변화를 가져온다. 가상 이미지 춤의 소통은 다른 지각을 요구하며 벤야민이 말하는 ‘아우라의 몰락’은 새로운 예술지각으로 설명된다. 다시 말해서 디지털 시대의 소통 매체변화는 예술의 표현방법 또한 변화시키고 변화된 예술매체와 예술생산과 수용에 대한 새로운 입장과 접근이 필요하다.

## IV. 결론

현장 춤과 댄스 필름의 비교 논의는 현재 디지털 미디어 시대의 가상 춤의 가치와 기능의 변화에 대한

29) 심혜련(2012), 앞의 책, p.55.

논의의 기본 초석이 될 수 있다. 아우라의 비교와 변화는 단순한 차이점을 찾는 것이 아니라 디지털 미디어 시대의 새로운 이미지 춤의 다름을 인정하고 새로운 학문적 연구의 방향을 제시하기 위함이다. 춤 예술에서 댄스 필름은 미디어의 발전과 도래에 따른 자연스러운 현상이며 새롭게 논의 되어야 할 과제이다. 매체에 따른 춤 현상의 논의만이 아니라 디지털 미디어 이미지 춤 전체의 가치와 기능의 변화 또한 논의 되어야한다고 사료된다.

벤야민의 언명 ‘아우라의 몰락’은 새로운 시대의 소통체계가 가져온 새로운 예술적 전회이다. 춤은 매체 이미지로 이동하고 있다. 그리고 춤의 물질적, 경험적 특징은 기존의 춤과는 다르게 나타나고 있다. 결국 아우라의 몰락은 디지털 매체 시대 춤의 특징과 변화를 의미하며 기술 복제 시대의 예술의 긍정적인 모습이다. 아우라의 몰락은 “예술 일반의 몰락이 아니라, 새로운 형태의 예술의 시작을 의미하는 하나의 은유이다”.<sup>30)</sup> 그리고 지금의 소통매체 변화에 따른 새로운 디지털 매체에 대하여 다시 논의 되어야 한다. 디지털 매체 시대의 미디어 이미지 춤은 생산과 복제, 수용 모두 차이점을 갖고 있으며 이러한 새로운 춤 형태의 접근은 또 다른 관점과 이해가 필요하다. 아우라의 특징과 변화에 대한 연구를 통한 디지털 미디어 시대의 새로운 춤 예술 형태에 대한 결론과 연구과제는 다음과 같다.

첫째, 새로운 소통 매체에 따른 춤의 새로운 접근과 이해이다. 디지털 미디어 이미지 춤의 생산과 수용은 새로운 접근이 필요하다. 접근은 매체의 형태와 가상 이미지 사용의 접근에서 본질적 요소의 탐구로 이동과 변화가 필요하다. 현장 춤과는 다른 시공간적 물질적 요소와 수용 방법에 대한 연구를 통해 디지털 미디어 이미지 춤의 생산과 수용에 대한 접근이 필요하다.

둘째, 디지털 미디어 이미지 춤의 창작 접근이다. 디지털 매체로 표현되는 춤의 생산은 매체와 이미지의 연구, 미디어와 창작자의 개연성에 대한 접근과 논의를 필요로 한다. 기존의 춤 창작과는 다른 방식과 형태로 안무가는 다른 기능이 요구된다. 미디어와 미디어 이미지를 이해하고 관객의 춤 접근 차이에 대한 인식이 필요하다. 단순히 미디어의 기능 속에서 출력되는 이미지의 무분별적인 춤 예술 생산은 매우 위험하다. 그것은 새로운 형태의 춤 창작이 아닌 누구나 할 수 있는 창작 범위가 될 것이다. 디지털 매체의 급속한 발전에 따른 이미지에 대하여 비판적 비개연적 태도가 창작자에게 요구될 수 있다.

셋째, 디지털 미디어 이미지 춤의 수용적 접근이다. 전통 춤 형태와는 다른 소통 매체 이미지의 춤의 물질적 요소는 다른 경험과 지각을 가져온다. 그에 따른 지각에 대한 새로운 비평과 인식 접근이 필요하다. 지금도 계속 발전되는 디지털 매체의 변화는 새로운 형태의 춤을 계속 생산가능 하게한다. 이러한 가상 춤의 지각 변화는 다시 예술작품의 생산적 측면으로 회자되어 논의되고 관객 또한 새로운 접근이 필요하다.

춤 아우라 변화와 형태는 인간의 소통 매체의 변화에 따라 지속적인 변화를 갖는다. 본 연구를 통해 전통 표현방식의 춤 예술과 미디어 이미지로 구현되는 춤 예술의 구분과 새로운 접근을 기대한다. 현재의 디지털 이미지 춤의 재인식이 필요하다. 이러한 필요는 단순한 새로운 매체 형태로 구분된 춤의 접근 보다는 창작자의 입장과 관점, 매체의 변화에 따른 매체의 사회적 요건과 형태의 접근, 미디어 이미지에 대한 수용적 접근등이 필요하다. 디지털 미디어 시대 춤의 아우라 연구는 앞으로 더 다양하고 변화하는 춤 형태에 대한 연구 필요성을 제시한다. 디지털 미디어 시대의 기술 이미지 춤은 새로운 무용예술의 가

30) 앞의 책, p.57.

능성을 열어주며 춤이라는 가장 자연스러운 인간의 예술 활동이 시적으로 대등한 가상적 환생으로 탈바꿈되고 있다.<sup>31)</sup> 변화하는 인간 소통 매체에 대한 연구와 함께 무용예술의 소통 변화 또한 연구되길 바란다. 본 연구를 통한 춤의 매체미학적 접근이 새로운 디지털 미디어 시대 춤 연구에 새로운 입장을 제시하길 기대한다.

---

31) 이동원(2017), 기술 이미지 춤의 코드화 -빌렘 플루서의 커뮤니콜로기를 기반으로-, 성균관대학교 대학원 박사학위 논문, p.121.

## ■ 참고문헌

- 고명석(2014). 『예술과 테크놀로지 인문학적 상상력으로 보다』. 서울: 새빛북스.
- 고현정(2014). 무용필름의 시공간 분석을 통한 정체성 연구. 『한국무용교육학회지』, 25(1): 877-95.
- 로이 애스콧 외 7명(2009). 『미디어 아트-예술의 최전선』. 진중권(역). 서울: 휴머니스트 출판그룹.
- 매체철학연구회(2005). 『매체철학의 이해』. 서울: 인간사랑.
- 발터 벤야민(1972~89). 『기술복제시대의 예술작품-사진의 작은 역사 외』. 최성만(역). 서울: 길. 2007.
- 심혜련(2010). 디지털 매체 시대의 아우라 문제에 관하여. 『한국철학사상연구회』, 21(3): 313-343.
- 심혜련(2012). 『20세기의 매체철학』. 서울: 그린.
- 심혜련(2013). 퍼포먼스 미학과 미적 경험으로서의 아우라의 귀환. 『한국철학사상연구회』, 24(4): 161-186.
- 이광석 외 9명(2016). 『현대 기술·미디어 철학의 갈래들』. 서울: 그린.
- 이동원(2017). 기술 이미지 춤의 코드화-빌렘 플루서의 코뮤니콜로기를 기반으로-. 성균관대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이지선(2011). 매체미학적 관점에서 본 춤 환영성 연구. 『한국무용예술학회』, 33: 77-110.
- 이지원(2013). 마츠에크의 「스모크 Smoke」(1995)를 통해 본 댄스필름의 가능성. 『한국무용예술학회』, 42: 99-115.
- 임성규(2008). 아우라의 몰락으로 읽는 전통예술과 문학의 변혁 -발터 벤야민의 「기술복제시대의 예술작품」-. 『인문과학연구』, 9: 147-163.
- 정옥희(2011). 무용필름의 역사 다시 쓰기: 20세기 초 미국무용계 형성의 맥락을 중심으로. 『한국무용예술학회』, 32: 75-126.
- Wim Vandekeybus(2005). *Blush. Ultima Vez*. 유튜브 <<https://www.youtube.com/watch?v=QtKUONLBP-8>, 52 min, 2017. 4. 10.>.

논문투고일 2017. 5. 15  
심사일 2017. 6. 2  
심사완료일 2017. 6. 20

## The Aura of the Digital Media Era Dance

- Based on Media Aesthetics by Walter Benjamin -

**Lee, Dong Won**

Lecturer, Sungkyunkwan Univ.

The expression method of dance art is moving to the image produced by digital media. The movement of dance is a natural change of time and communication in the digital media era. It is necessary to have comparative analysis researches on differences and changes in virtual dance works realized as traditional dance art works. This study discusses the material/subjective characteristics of dance works through a thesis 'Collapse of Aura' by Walter Benjamin, a pioneer in media aesthetics, and also the acceptance of virtual dance through changes in the acceptance of films. Researches on the essential approach and changes in acceptance of virtual dance works are not the simple absorption of virtual dance, but demand new perception and perspective. Now, virtual dance is now a new form of contemporary dance style.

**Keywords:** Dance(춤), Aura(아우라), Media aesthetics(매체 미학), Walter Benjamin(발터 벤야민), Dance film (댄스 필름)