

생성형 AI 시대 전통춤 이수자 신체의 비환원성

- 아우라와 암묵지를 중심으로 -

이해원*

I. 서론

II. 아우라와 암묵지의 개념적 고찰

III. 전통춤 이수자 신체의 비환원성

IV. 결론

참고문헌

Abstract

I. 서론

생성형 AI는 예술은 인간만의 고유한 산물이라는 오랜 전제에 질문을 던지며 시각, 미술, 음악 예술 영역을 넘어 이제 인간의 가장 오래된 표현 예술인 무용의 영역으로까지 그 지평을 넓혀가고 있다. 무용은 인간의 신체를 통해 실시간으로 이루어지는 공연예술이기에 AI의 영향력으로부터 자유로울 것이라는 관점이 제기되기도 했다(임준희, 2024, pp. 178-179). 그러나 현재의 생성형 AI 모델은 무용수의 신체 동작을 포즈 단위로 추정하고 이를 기반으로 음악에 맞는 안무를 생성하는 수준까지 발전하였다.

이러한 발전 속에 무용은 인간의 신체를 통해 이루어지는 수행예술을 넘어 좌표값으로 환원되며 수치적 데이터로 저장되고 재구성된다. 인공지능이 생성한 안무는 신체의 움직임과 아주 유사한 리듬감을 재현하고 인간의 움직임과 쉽게 구분하기 어려운 형태적 유사성(Morphological Similarity)을 획득하기에 이르렀다.

생성형 AI와 무용에 관한 연구가 지속적으로 이루어지고 있지만 대부분 AI의 기술과 무용이 결합된 새로운 콘텐츠 또는 융복합 작품의 이론적 토대가 되는 연구와(권예빈, 2022; 김솔이, 2020; 박진영, 2021) 생성형 인공지능의 기능을 활용한 변화나 조력자로서의 가능성 탐구(신경아, 2024; 김정아, 2025)가 주를 이루고 있다. 하지만 현재의 생성형 AI는 무용과 기술융합 형태를 위한 도구 차원을 넘어 움직임을 생성하고 창작하는 창작 주체의 위치에 있다. 따라서 생성형 AI와 무용의 융복합에 관한 논의 차원을 넘어 AI에 의한 무용 재현과 생성의 본질적 의미를 근원적 차원에서 고찰할 필요가 있다.

본 연구에서는 생성형 AI가 무용 움직임을 기술적으로 산출하고 표현하는 전반의 과정을 ‘구현’으로 포괄하며 학습된 데이터를 바탕으로 새로운 움직임을 산출하는 경우를 ‘생성’, 기존 인간의 움직임이나 형태적 특성을 유사하게 나타내는 경우를 ‘재현’으로 구분하여 사용한다. 이러한 무용 구현의 기술적 기

* 전북대학교 박사, moo-2004@hanmail.net

반으로는 인간의 신체 움직임을 데이터화하는 포즈 추정 기술을 들 수 있다. 구글(Google)에서 개발한 Bazarevsky 등(2020)의 BlazePose와 같은 실시간 포즈 추정(Pose Estimation) 기술은 인간의 신체 움직임을 관절 중심의 좌표 데이터로 변환하여 실시간으로 추적한다. 이러한 기술은 무용수의 역동적인 움직임과 신체의 흐름을 디지털 공간 안에서 재현하고 확장할 수 있게 만들었다. Li, Yang, Ross and Kanazawa (2021)의 연구에서는 AI가 음악을 분석하여 안무를 생성하는 연구를 통해 다양한 형태의 안무를 생성하는 가능성을 제시하였다. 이러한 가능성은 AI가 단순히 움직임을 모방하는 수준을 넘어 음악과 신체표현의 관계를 학습하여 새로운 안무를 창작할 수 있는 단계로 발전하고 있음을 보여준다. 더 나아가 Tseng, Castellon and Liu(2023)가 제시한 EDGE(Editable Dance Generation)와 같은 생성형 AI는 음악 데이터를 기반으로 인간의 움직임 패턴을 학습하고 특정 장르의 안무 흐름과 동선을 계산하여 새로운 움직임을 생성해내고 있다.

그러나 이러한 기술적 구현은 본질적으로 움직임을 수치와 알고리즘 중심으로 분석하는 수치적 재현 방식에 기반하고 있다. 즉, AI가 생성한 무용은 살아있는 신체의 연속적 수행 자체가 아니라 수치화된 모션 데이터의 연속으로 처리된다. 그렇다면 살아있는 유산인 전통예술 가운데 무형유산의 전통춤과 그 전승체계에서 인정받은 이수자의 수행까지 대체될 수 있을지 생각해보게 된다. 현재까지 본 연구의 문헌 검토 결과 생성형 AI가 전통춤을 직접 학습하여 전통춤 움직임을 생성한 사례는 확인되지 않았다. 인간의 정신과 혼이 깃든 전통예술을 완벽히 AI가 구현할 가능성은 미지수이며 무형유산의 본질적 부분은 대체될 수 없을 것이라 제시하기도 했다(임준희, 2024, pp. 193-194). 하지만 생성형 AI는 비약적인 발전을 가져왔듯 향후 현재보다 고도화될 가능성이 크며 전통춤 역시 구현 가능성을 배제할 수 없다. 생성과 재현이 가능하다면 전통춤만의 고유성을 살릴 수 있는지 여기에 의문을 남긴다. 이에 따라 현재의 AI 무용 생성 기술을 전통춤에 적용할 경우 움직임의 외형과 가시적 흐름은 정교하게 재현되어도 전통춤이 지닌 비가시적 에너지와 이수자의 전인격적 아우라(aura)는 생략될 수밖에 없을 것으로 예견된다. 또한 추후 혁신적인 발전을 이룬다 하더라도 전통춤의 고유성과 가치를 온전히 재현하는 것은 쉽지 않은 난점으로 여겨진다. 이에 생성형 AI 시대에도 온전히 재현하기 어려운 인간 신체의 고유한 움직임과 전통춤이 지닌 본질적 가치를 규명할 필요가 있음이 제시된다. 더불어 인간 존재의 근원적 가치와 인간 신체의 비환원적 의미에 대한 인식 제고가 요구된다.

본 연구는 바로 이러한 점에서 근본적인 질문을 제기하며 과연 AI가 구현하는 높은 수준의 형태적 유사성이 이수자인 인간 무용수가 발현하는 예술적 아우라와 수행의 본질까지 대체할 수 있는가? 전통춤의 전수 과정을 거친 이수자의 신체적 움직임은 동작의 재현을 넘어 전통춤의 오랜 교수 방법인 구전심수(口傳心授)를 통해 스승의 춤과 춤의 정신을 담고 있다(남수정, 2015, pp. 159-160). 즉, 스승으로부터 구전심수된 예술과 삶의 철학, 오랜 시간 축적된 지식, 수행자의 전인격적인 에너지 등이 유기적으로 결합된 지속적인 흐름을 내포하고 있다. 이러한 관점에서 본 연구는 전통춤의 전수를 가시적인 동작과 형식의 계승뿐만 아니라 그 안에 내재된 예술적 가치와 정신이 수행자를 매개로 지속되는 총체적 과정으로 이해한다. 전수 과정에서 축적된 감각과 경험은 수행자의 존재와 결합하여 춤으로 발현되며, 본 연구에서 주목하는 아우라는 이때 드러나는 고유한 현존성에 있다. 만약 전통예술의 가치가 단순히 외형적 움직임과 완벽한 재현에만 있다면 AI는 인간 무용수의 역할을 상당 부분 대체할 수 있을 것이다. 그러나 전통춤 이수자의 실존적 경험과 내면의 고통을 비롯한 인격 전체가 투영된 아우라 발현은 생성형 AI 데이터로 환원된 디지

털 신체로는 온전히 도달하기 어려운 영역을 지닌다. 따라서 본 연구의 목적은 기술이 구현하는 형태적 유사성과 인간이 지닌 실존적 수행성 사이의 간극을 규명함으로써 생성형 AI 시대에 인간 신체를 통한 움직임의 고유성과 전통춤의 예술적 가치를 조명하고 인간 존재의 고유한 가치와 인간 신체의 비환원적 의미를 제시하는 데 있다. 이에 AI가 구현하는 형태적 유사성과 디지털 구현의 한계를 고찰하고 전통춤 이수자 신체에 축적된 수행 경험과 전인격적 아우라가 기술적 구현으로는 환원될 수 없는 비환원적 신체성을 학술적으로 규명하고자 한다.

본 연구는 이수자 신체의 비환원성을 개념적·해석적으로 고찰하기 위해 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라와 마이클 폴라니(Michael Polanyi)의 암묵지(tacit knowledge) 개념을 중심으로 질적 문헌 고찰을 채택하였다. 문헌은 이론적 원전 및 재해석 연구, 구전심수 관련 선행연구, 생성형 AI 무용 구현 기술 연구를 대상으로 하였으며 분석은 아우라와 암묵지의 핵심 개념 도출, 생성형 AI의 무용 구현 방식과 기술적 한계 검토, 구전심수의 전승 특성에 대한 암묵지적 해석, 그리고 이를 이수자 신체의 아우라와 대비하여 비환원성을 논증하는 순으로 진행하였다. 다만 본 연구는 현장 인터뷰나 관찰 자료를 포함하지 않는 순수 문헌 고찰이며 문헌 검토 결과 생성형 AI가 전통춤을 직접 학습하여 전통춤 움직임을 생성한 사례는 확인되지 않았으므로 본 연구의 논증은 기존 기술 원리에 근거한 이론적 예전에 해당함을 밝혀둔다.

II. 아우라와 암묵지의 개념적 고찰

어떤 지식이나 경험을 언어·수치·좌표 같은 고정된 형식으로 옮겨 담을 수 없는 실존적 수행의 경험은 벤야민의 아우라와 폴라니의 암묵지라는 서로 다른 두 개념을 통해 규명될 수 있다. 두 개념은 서로 다른 학문적 맥락을 가지고 있지만 언어나 데이터로는 완전히 옮길 수 없는 경험이 존재한다고 보는 점에서 본 연구와 맞닿아 있다. 벤야민은 아우라 개념을 통해 기술복제에 따른 상실은 원본이 지닌 일회성과 현존성이라고 기술하는데 이는 이수자 신체가 지닌 대체 불가능성을 규명하는 이론적 근거가 된다. 한편 폴라니의 암묵지는 형식화할 수 없는 신체의 앎(Knowing)이 존재함을 밝히며 이는 구전심수를 통해 전승되는 전통춤의 수행 방식을 설명하는 이론적 근거가 된다.

1. 벤야민의 아우라

벤야민은 「기술적 복제시대의 예술작품」(1936)에서 기술복제 매체 등장이라는 시대적 맥락에서 아우라 개념을 제기한다. 그는 아우라 개념을 원본이 지닌 일회적이고도 고유한 현존함을 지금·여기(Hic et Nunc)의 유일무이한 현존성으로 말하고 있다. 또한 진품성(authenticity), 일회성(uniqueness)을 가지는 원본의 고유한 특성으로 보며 이는 물질적 지속성과 역사적 흔적, 시간의 흐름 속에서 축적된 증언성을 포괄한다고 보았다(발터 벤야민 저, 심철민 역, 2025, p. 23). 즉, 아우라는 단순히 눈에 보이는 형식적 특성이 아니라 시간의 흐름 속에서 축적된 서사적 경험과 존재의 흔적이 응축된 고유한 현존성을 의미한다. 벤야민은 기술복제를 통해 악화되는 것은 원본성의 문제가 아니라 대상이 지닌 고유한 시간성과 장소성, 역사적 유일성으로 보았다. 이는 원본이 특정한 시공간에서만 지나는 특별한 존재감인 아우라이며 기계

적 복제를 통해서서는 완전히 재현될 수 없는 일회적 현존성을 가진 실존적인 특성이라 했다(발터 벤야민 저, 심철민 역, 2025, p. 24). 복제품은 원본과 형태적으로 동일할 수 있지만 원본이 존재하는 시공간적 맥락인 전통과 역사성은 복제되지 않는 것처럼 기술적으로 복제된 산물이 원작의 다른 속성에는 큰 영향을 주지 않더라도 대상이 지닌 지금-여기라는 고유한 현존성의 가치만큼은 떨어뜨릴 수밖에 없다고 보았다. 이러한 맥락에서 아우라를 일회적인 나타남으로 규정하였다(발터 벤야민 저, 심철민 역, 2025, pp. 22-29).

벤야민의 아우라는 원래 회화·사진과 같은 시각예술을 중심으로 논의된 개념이나 최근 공연예술 및 무용 연구에서도 이 개념을 신체 수행의 일회성과 현존성을 설명하는 틀로 확장하여 적용해왔다(김미진, 김동규, 2013; 이동원, 2017; 천성욱, 2024). 본 연구 역시 이러한 흐름 위에서 아우라 개념을 전통춤 이수자의 신체로 확장하여 적용하고자 한다.

무용 예술에서의 아우라는 무대 위 공연자와 관객이 형성하는 현장성 속에서 발현되는 무용 고유의 기능으로 이해될 수 있다(이동원, 2017, p. 57). 이러한 무용 예술의 고유 기능의 하나인 아우라는 이수자의 신체에서도 동일하게 발현된다. 이수자의 몸짓이 특정한 공연 시간과 특정 존재인 그 이수자 자신을 통해서만 나타난다는 점에서 그 일회적 현존성은 벤야민이 말한 아우라 개념과 부합한다. 즉, 이수자가 전통춤을 무대 위에서 수행하는 순간 발현되는 아우라는 수십 년에 걸쳐 이어져 온 전승의 역사성과 수행자의 실존적 경험이 지금-여기의 시공간 속에서 단 한 번 만나는 일회적 사건이다. 무대 위에서 무용수의 몸으로 발현되는 움직임은 그 장소에 그 순간 일회적으로 존재하며 그 춤은 원본과 진품의 아우라를 갖는다(이동원, 2017, p. 59). 이러한 아우라는 동일한 형태의 움직임이 반복된다 하더라도 완전히 재현되거나 복제될 수 없는 고유한 현존성을 지닌다. 동작이 아무리 반복되더라도 이수자 신체로 발현되는 그 순간의 일회적 현존성은 같을 수 없기 때문이다. 이는 벤야민이 말한 지금-여기라는 시공간적 고유성만큼은 그 어떤 반복으로도 재현할 수 없다는 논의와 같다.

2. 플라니의 암묵적 지식과 구전심수

플라니는 인간이 말할 수 있는 것보다 더 많이 안다는 전제에서 암묵적 지식이라는 개념을 제시한다. 모든 앎은 언어·명제로 온전히 형식화될 수 있다는 전제에 대한 반론으로 제기된 개념이며 그의 저서「암묵적 영역」(1966)에서 “우리는 우리가 말할 수 있는 것보다 더 많이 알고 있다”라는 명제를 통해 지식에는 언어로 명확히 설명할 수 있는 명시지(explicit knowledge)뿐 아니라 몸에 체화되어 말로 다 옮길 수 없는 암묵지가 존재함을 밝혔다(마이클 플라니 저, 김정래 역, 2025, p. 16). 암묵지는 인간의 몸과 경험에 체화되어 형식화시킬 수 없는 지식이며 실천과 경험을 통해 전달된다. 이러한 암묵지 개념은 최근 전통춤 연구에서도 신체 수행의 특성을 설명하는 이론적 틀로 활용되었다(남선희, 2025). 본 연구 역시 이러한 흐름 위에서 암묵지 개념을 전통춤의 구전심수라는 구체적 전승 방식에 적용하고자 한다.

암묵적 앎으로부터 내면화(interiorization)를 통해 이루어지는 착화의 개념은 대상에 대한 감정이입이 아니라 신체를 통한 실제 행위로 규정되며 이때 인간의 신체는 지적 작용을 수행하는 이론적·실제적 지식의 최상의 도구가 된다. 즉, 우리는 대상을 관찰함으로써가 아니라 착화의 과정을 통해 그 의미를 파악하게 된다. 플라니는 그 대표적 예로, 체스 선수가 스승의 경기를 반복적으로 재연해 봄으로써 스승의 사고흐름을 체득하게 된다고 설명한다(마이클 플라니 저, 김정래 역, 2025, pp. 43-60). 이는 지식의 핵심이 명

시적으로 설명 가능한 것에만 존재하는 것이 아니라 경험 속에서 형성된 직관과 판단, 실천적 감각에 내재되어 있음을 보여준다. 폴라니는 이러한 인간의 두드러진 특징이 외부 세계의 미세한 차이까지 감지하는 능력에 있다고 보았다(마이클 폴라니 저, 김정래 역, 2025, p. 69).

이는 전통춤의 구전심수에서도 동일하게 나타난다. 이수자는 스승의 몸짓을 반복적으로 관찰하고 재연하는 과정에서 동작의 형태를 넘어 스승의 생각과 행동까지 내면화해나간다. 스승의 춤을 잘 이해하고 표현해낸다는 것은 춤에 대한 설명과 형태를 신체의 반응 능력으로 잘 착화한다는 것을 말한다(남수정, 2015, pp. 159-161). 또한 춤의 표현과 전승에 관한 기준은 보유자의 신체와 축적된 경험에 근거하며, 이는 세밀한 몸짓에서부터 춤에 내재된 삶의 철학에 이르기까지 오랜 수련을 통해 형성되고 체화된 기량과 예술적 감각으로 드러난다(김경숙, 2009, pp. 57-58). 따라서 전통춤의 전수 과정에서 계승되는 것은 특정한 동작의 형식을 넘어 오랜 수행을 통해 형성된 예술적 가치관과 감각 체계, 정신적 세계를 인식하는 방법이다. 이러한 전수 방식은 수행자가 춤을 하나의 삶의 방식으로 받아들이게 하고 그 춤에 담긴 전통과 안목, 정신을 깊이 체득하도록 이끄는 방식이라 할 수 있다(오현주, 2003, p. 14). 이 과정에서 스승의 경험과 사유, 이수자의 수행적 태도는 신체를 매개로 하여 이수자에게 체화되며 단순한 정보 전달이 아닌 전인격적 차원의 학습과 성장을 가능케 한다. 현재에도 무형유산 춤은 장기간 보유자의 교습 현장에 직접 참여하여 춤의 기예를 습득하고 스승과의 지속적인 전승 관계 속에서 그 정신과 가치를 이어가는 것을 중요하게 여긴다(남수정, 2015, p. 160). 지속적인 관계 속에서 형성되는 예술적 가치와 정신은 이수자에게 체화되어 형식화될 수 없는 것으로 발현되며 이처럼 구전심수를 통해 전승되는 지식은 암묵지의 영역에 속한다.

벤야민의 아우라와 폴라니의 암묵지 개념을 통해 살펴보면 이수자에게 체화된 실존적 수행 경험으로 나타나는 아우라와 형식화할 수 없는 신체의 얇은 일정한 형식이나 데이터로 온전히 환원하기 어려운 고유한 경험과 지식의 차원이라 할 수 있다. 이러한 특성은 신체 움직임을 데이터로 환원하여 학습하고 구현하는 생성형 AI의 기술적 시뮬레이션 방식과 근본적인 차이를 갖는다.

III. 전통춤 이수자 신체의 비환원성

그렇다면 현재의 생성형 AI 기술은 실제로 무용을 어떻게 구현하고 있으며, 그 기술적 원리는 이수자 신체가 지닌 암묵지 및 아우라와 어떤 지점에서 근본적으로 갈라지는가.

1. 생성형 AI 무용 구현과 기술적 한계

생성형 AI를 활용한 무용 생성 기술은 최근 수년간 빠르게 발전해왔다. 국내에서도 슬릿스코프(SLITSCOPE)가 개발한 안무 생성 시스템 마디(MADI)와 작품을 발표한 사례가 있으며 AI와 무용 창작을 접목하는 시도는 지속적으로 이어지고 있다(이영철, 2025, p. 135). 이러한 사례는 창작자들에게 새로운 환경과 표현양식의 확장과 가능성을 보여주며 AI 시대에 무용 예술영역에서의 기술 활용과 변화를 나타낸다. 생성형 AI는 창작자와 시스템 간의 지속적인 상호작용과 작업과정의 조율을 통해 결과를 구성하는 방식으로 변화하고 있다. 이러한 방식은 인간의 신체를 대체하기보다 신체 움직임을 디지털 데이터로

변환·분석하고 예측된 동작 시퀀스를 제안하여 창작의 가시적 경로를 설계하는 역할을 한다(김은정, 2026, p. 173). 생성형 AI를 조력자의 역할로 보았을 때 창작자와 AI의 상호작용이 가져오는 유용성과 긍정적 효과라 할 수 있다.

하지만 현재 AI의 무용 생성 기술은 조력적 역할을 넘어 새로운 움직임과 안무를 직접 생성하는 단계로 발전하고 있다. 이는 최근 생성형 AI 무용 생성 기술 연구들을 보면 알 수 있다. Li 등(2021)은 AIST++라는 대규모 3D 무용 데이터셋을 구축하고 학습을 통해 음악에 맞는 무용 동작을 자동으로 생성하는 FACT(Full-Attention Cross-modal Transformer) 모델을 제시하였다. 이 모델은 기존의 트랜스포머를 이용한 동작 생성의 미비함을 보완하기 위해 음악과 움직임 간의 관계를 학습하는 풀 어텐션(full-attention) 기반의 교차 모달 트랜스포머 구조를 통해서 미래의 움직임을 예측하도록 설계되었다고 밝혔다. 더불어 음악과 3D 모션의 관계를 잘 보존할 수 있을 뿐만 아니라 다양한 주제와 장르를 포함하며 더 현실적인 3D 인간 모션을 생성할 수 있다고 제시했다(Li 등, 2021, pp. 13402-13403). 이러한 결과는 AI가 단순히 움직임을 모방하는 수준을 넘어 음악과 신체표현의 관계를 학습하여 새로운 안무를 창작할 수 있는 단계로 발전하고 있음을 보여주는 대표적인 성과이다. 또한 3D 모션 데이터셋이 조건에 따른 생성 연구를 넘어 인간 이해 연구에도 도움이 될 수 있다고 제시하며 이를 기틀로 향후 발전 가능성을 조망하였다(Li 등, 2021, p. 13408).

Tseng, Castellon and Liu(2023)는 EDGE를 제시하며 디퓨전(diffusion) 모델과 음악 특징 추출 기술을 결합하여 물리적으로 더 자연스러운 무용을 생성함과 동시에 특정 관절만 조건을 걸어 수정하거나 두 동작을 자연스럽게 이어붙이는 편집이 가능한 무용 생성 기능을 새롭게 구현하였다. 사용자가 사실적인 움직임과 긴 형식의 댄스 시퀀스를 생성할 수 있는 모델로 시간을 지정할 수 있는 편집 기능임을 보여준다. 다만 짧게 연결된 클립으로 긴 댄스 시퀀스의 생성은 가능하지만 장기적 종속성을 가진 안무는 불가함을 밝히고 있다(Tseng 등, 2023, p. 8). 이러한 편집 기능은 무용 창작 과정에서 안무가가 원하는 부분만 선택적으로 수정할 수 있게 함으로써 AI가 단순히 완성된 결과물을 산출하는 데 그치지 않고 인간의 창작 개입을 일정 부분 허용하는 방향으로 나아가고 있음을 보여준다. 이 연구는 물리적 타당성을 정량적으로 평가하는 새로운 지표를 제안함으로써 AI가 생성한 무용이 실제로 얼마나 자연스러운지를 객관적으로 검증하려는 시도이기도 하였다.

이어 Li 등(2024)은 장시간 안무를 생성하는 데 특화된 모델인 Lodge를 제시하며 안무의 전체적인 구조와 세부 동작을 단계적으로 결합하는 방식을 통해 긴 시간의 무용 시퀀스에서도 일관된 안무 흐름과 물리적인 실재감을 구현하는 데 성공하였다. 모델 Lodge는 세부적 사항과 물리적인 사실성을 유지하면서 안무의 규칙을 갖는 춤을 병렬적으로 생성할 수 있음을 보여준다. 한편 연구진은 결론에서 현행 기술로는 공연의 중요한 구성 요소인 손동작과 표정의 미세한 표현을 포함한 춤 동작을 재현하는 데 한계가 있다고 밝혔다(Li 등, 2024, p. 1531).

이후 Li 등(2025)은 신체·손·얼굴을 통합하는 3D 무용 생성 과정에서 충분한 데이터 확보, 음악과 움직임의 대응, 각 신체 영역 간 복합적인 움직임 관계의 처리가 주요한 기술적 과제라고 보았다. 이에 전문 모션 캡처로 구축한 SoulDance 데이터셋과 SoulNet을 제안하여 음악에 부합하는 통합적 3D 무용 생성을 구현하였다(Li 등, 2025, p. 14420).

이러한 기술적 발전에도 불구하고 AI 무용 생성 기술은 신체 움직임을 수치화된 모션 데이터로 표현하

고 처리하는 방식을 기반으로 한다. Bazarevsky 등(2020)이 개발한 BlazePose는 인간의 포즈를 실시간 추론하기 위해 설계된 기술이다. 이 연구의 기여는 히트맵 기반 방식과 좌표 회귀방식을 결합하여 신체 주요 지점 좌표를 가볍고 빠르게 추정할 수 있는 새로운 자세 추적 신경망을 제안한 것이다. 즉, 인간의 신체에서 33개의 주요 신체 지점(body keypoints)을 추정하고 이를 관절 및 신체 지점의 좌표값(x, y, z축의 좌표값)으로 산출함으로써 신체의 움직임을 데이터화한다(Bazarevsky 등, 2020, p. 2). 앞서 살펴본 AIST++, EDGE, Lodge, SoulNet과 같은 무용 생성 모델들 역시 신체 움직임을 위치·회전·관절 정보 등의 수치화된 모션 데이터로 표현하여 학습하고 생성한다. 따라서 모델이 처리하는 대상은 살아있는 몸짓 자체라기보다 이를 수치적으로 변환한 모션 데이터라 할 수 있다.

구체적으로 AIST++에서 사용되는 댄스 시퀀스는 전체 이동과 관절 회전으로 구성되어 있으며 24개 관절 각각을 9차원 회전 행렬로 표현하고 전신의 위치 이동 정보를 결합한 219차원의 수치 데이터로 무용 동작을 나타낸다(Li 등, 2021, p. 13406). 디퓨전 기반과 트랜스포머 구조를 갖춘 EDGE도 관절 위치(정확히는 골반=root joint의 위치·가속도)를 무게중심의 대리 지표로 삼아 물리적 타당성을 측정한다고 방법론 절에서 밝히고 있다(Tseng 등, 2023, p. 13). Lodge도 무용수의 신체를 발의 접촉 여부, 전신의 위치 이동, 관절 각각의 회전 정보로 분해하여 139차원의 벡터로 환원함으로써 동작을 수치화하였다(Li 등, 2024, p. 1526). SoulNet 또한 전문 모션 캡처를 통해 수집한 신체 움직임으로 데이터셋을 구축하고 이를 학습한 결과를 바탕으로 3D 무용 동작을 생성한다(Li 등, 2025, p. 14422).

이처럼 2021년 이후 무용 생성 기술은 지속적으로 고도화되며 손과 얼굴 등 세밀한 신체표현까지 구현 범위를 확장해 왔다. 이러한 기술적 발전에도 생성형 AI 무용 구현 기술은 신체 움직임을 수치화된 모션 데이터로 표현하고 처리하는 방식을 기반으로 한다. 기술의 고도화에 따라 움직임의 형태와 표현은 더욱 정교해지고 있으나 인간의 신체와 움직임은 감각과 경험을 비롯한 여러 층위의 요소가 복합적으로 작용하는 현상이므로 수치화된 모션 데이터만으로 그 전체를 온전히 포괄하기는 어렵다.

2. 구전심수와 암묵지의 비환원성

전통춤의 오랜 교수법인 구전심수는 좌표값으로 환원되지 않는 신체의 지식이 실제로 전승되는 대표적 방식이며 그 원리는 폴라니의 암묵지 개념을 통해 설명될 수 있다. 이와 관련하여 한국 전통춤의 가치를 폴라니의 암묵지 개념을 통해 지식론적으로 정당화할 수 있다는 논의가 선행연구에서도 제기된 바 있다. 남선희(2025, p. 115)의 선행연구에 따르면 한국춤을 특징짓는 정서적 깊이는 정형화된 지식 체계로는 옮겨질 수 없으며 수행자가 긴 시간의 훈련을 통해 몸에 축적해가는 암묵적 성격의 지식에 해당한다. 이러한 관점은 살풀이춤 지도법에 관한 연구에서도 뒷받침된다. 해당 연구에서는 살풀이춤의 전승과 습득 과정에서 가시적으로 드러나는 기술적 차원과 내면적으로 체득되는 정신적 차원이 서로 분리된 것이 아니라 유기적으로 결합되어 있음을 지적하며 이러한 복합적인 층위가 학습자에게 어떻게 전달되고 체득되는지에 주목하였다(오현주, 2003, p. 30). 또한 전통 승무의 전승과 습득은 세밀한 움직임에 내재된 춤의 원리와 삶의 관계를 이해하고 체화하는 과정에서 장인적 기술과 예술적 역량을 형성한다(김경숙, 2009, pp. 57-58).

구전심수는 스승이 말과 시연으로 동작을 전하지만 실제로 전수되는 것은 언어적 설명만으로는 온전

히 전달되기 어려운 신체적 지식이다. 이러한 과정은 스승의 몸짓을 넘어 그 사고와 판단의 방식까지 전달되며 전승 방식에서 습득한 내용이 학습자 고유의 창의적 표현으로까지 확장된다(박성태, 2003, pp. 23-24). 스승과 제자가 동일한 시공간을 공유하는 가운데 호흡과 감각을 함께 체험하며 신체에 체화된 의미와 정서를 전달하는 상호주체적인 전수 과정이다. 즉, 이수자는 스승의 몸짓을 반복적으로 관찰하고 재연하는 과정에서 폴라니가 말한 착화의 방식으로 이러한 지식을 자신의 신체에 내면화해 나간다. 암묵적 파악은 직관적 문제 파악이나 도구를 통한 지각, 언어적 표현과 같은 차원을 넘어 감각을 통해 외부 사물을 인식하는 근원적 지식까지 아우르는 것으로 설명된다(마이클 폴라니 저, 김정래 역, 2025, p. 59). 전수 과정에서 이어지는 것은 스승이 축적해온 예술적 감각안과 감각의 틀, 세계를 바라보는 시각들이 이수자에게 전이되며 단순한 지식 습득을 넘어 존재 전체를 아우르는 깨우침과 성숙으로 이어진다. 이러한 점에서 구전심수는 움직임의 재현이 아니라 삶과 경험이 신체를 통해 전승되는 과정으로 이해될 수 있다.

이처럼 구전심수를 통해 전승되는 신체의 지식은 언어나 정형화된 정보로는 형식화되지 않는 암묵지 영역에 속한다. 이는 오랜 시간의 수련을 통해 체화된 예술적 감각과 전승된 인식과 정서가 총체적으로 개입된 신체적 지식으로서 어떠한 형상이나 형태로도 완전히 환원하기는 어렵다.

이는 신체를 수치화된 모션 데이터로 환원하여 처리하는 생성형 AI의 학습 방식과 근본적으로 다른 지점이다. AI가 방대한 움직임 데이터를 학습하여 정교한 춤 동작을 생성한다 하더라도 구전심수의 수련을 통해 축적된 암묵적 지식과 이수자의 체화된 경험, 전인격적인 수행성을 완전히 재현하기에는 한계가 있다. 구전심수를 통해 전승되는 지식은 언어나 데이터로 온전히 환원할 수 없는 신체적 지식으로 오랜 수련과 체화를 통해 이수자의 신체에 내재 되어 수행으로 드러난다. 이는 폴라니가 말한 암묵지의 특성과 맥을 같이 한다.

앞서 살펴본 Lodge에서는 손동작과 표정의 미세한 표현에 기술적 한계가 나타났으나 이후 SoulNet을 통해 신체·손·얼굴의 움직임을 통합적으로 생성하며 가시적 신체표현의 구현 범위를 확장하였다. SoulNet은 전문 모션 캡처를 통해 구축한 SoulDance 데이터셋을 기반으로 신체·손·얼굴의 상호 연관성을 모델링하고 음악과 정렬된 3D 무용을 생성한다(Li 등, 2025, p. 14420). 이는 가시적 신체표현의 세밀한 층위 역시 데이터화와 학습을 통해 기술적으로 구현될 수 있는 범위가 지속적으로 확대되고 있음을 보여준다. 그러나 전통춤의 구전심수를 통해 형성되는 신체적 지식은 가시적 동작의 형태에 한정되지 않으며 오랜 수련 속에서 축적된 감각과 판단, 경험이 신체에 체화되어 수행으로 발현되는 성격을 지닌다. 따라서 가시적 신체표현의 기술적 정교화가 구전심수를 통해 이수자의 신체에 축적된 암묵적 지식까지 포괄할 수 있다고 보기는 어렵다.

이와 같이 구전심수를 통해 이수자 신체에 축적되는 암묵적 지식은 수치화된 모션 데이터만으로 온전히 환원될 수 없는 성격을 지니며 현재의 기술만으로는 충분히 반영하기에는 제약이 따른다. 또한 향후 기술이 더욱 고도화되더라도 이러한 전통춤 수행의 실존적 차원까지 온전히 구현하는 데에는 한계가 있을 것으로 예견된다. 나아가 데이터로는 온전히 포착하기 어려운 이러한 신체의 암묵적 지식이 오랜 수행을 거친 이수자 개개인의 신체 안에 고유하게 축적되며 특정한 시공간에서 순간의 몸짓으로 발현될 때 벤야민적 의미의 아우라를 형성한다.

3. 이수자 신체의 아우라와 비복제성

II장에서 고찰한 아우라 개념은 이수자의 신체가 지닌 대체 불가능성을 규명하는 데 핵심적인 이론적 근거가 된다. 이수자의 몸짓은 특정 시공간(발현되는 순간)과 특정 존재(그 이수자 자신)를 통해서만 발현되는 일회적 현존성을 지니며 이는 다른 누구도 심지어 같은 이수자 자신조차도 동일하게 재현할 수 없는 고유성을 갖는다. 춤의 일회적 아우라는 특정한 시간과 장소에서 실제로 펼쳐지는 그 순간의 실연을 통해서만 발현되며 그 무대 위 춤이 곧 원본성과 진품성을 갖는 아우라의 실체라 할 수 있다(이동원, 2017, p. 59). 이는 춤추는 주체인 이수자가 갖는 아우라가 벤야민이 말한 원본의 지금 - 여기의 유일무이한 현존성과 조응한다. 이수자의 몸짓은 복제되거나 저장될 수 있는 정보가 아니라 그 순간에만 존재하고 그 순간이 지나면 다시는 동일하게 재현될 수 없는 고유한 실연이다.

이수자의 몸짓이 매번 고유할 수밖에 없는 이유는 그 몸짓이 정형화된 동작 패턴의 반복이 아니라 오랜 구전심수를 통해 개인의 몸에 축적되고 내면화된 암묵적 지식으로 그 순간의 호흡·감각·컨디션과 결합해 아우라로 발현되는 것이기 때문이다. 즉, 저장된 데이터를 불러오는 것이 아니라 그 순간 몸 안에서 새롭게 일어나는 것으로 매 순간 미세하게 다른 방식으로 발현될 수밖에 없다는 점이 핵심이라 할 수 있다.

이러한 일회성과 현존성은 AIST++, EDGE, Lodge, SoulNet과 같은 생성형 AI 무용 기술이 학습된 데이터를 기반으로 움직임 생성하는 방식과 구별된다. AI는 학습된 데이터를 바탕으로 높은 수준의 형태적 유사성을 구현하고 새로운 움직임을 생성할 수 있지만 이수자의 수행에 축적된 실존적 경험과 전인격적 수행성까지 온전히 담아내기는 어렵다.

이수자의 몸짓은 동일한 동작이 반복되더라도 매 순간 서로 다른 고유성을 지니며 발현된다. 이러한 이수자 신체의 고유성은 전통춤이 지닌 본질적 특성이 함께 작용하면서 형성된다. 전통춤의 본질은 가시적인 동작의 형식에만 있는 것이 아니라 움직임에 스며든 기운과 잔향, 수행자의 내면과 정서, 그리고 신체와 정신이 하나로 어우러지는 과정에서 발현되는 감응에 있다(김민지, 2025, p. 134). 따라서 단순한 형태의 재현을 넘어 춤추는 주체인 이수자의 현존과 신체적 감응이 이루어지는 경험 속에서 비로소 구체화된다. 또한 ‘한’을 포함한 ‘신명’, ‘멋’과 ‘흥’ 등의 전통춤의 핵심은 수행자의 내면에서 체화되어 발현되는 내면적 특성이 있기에 명시적인 지식으로 전환하는 데 한계가 있다(남선희, 2025, p. 112). 이러한 전통춤의 본질적 특성과 구전심수를 통해 체화된 암묵지는 이수자에게 축적되며 그 아우라는 전승의 역사성과 이수자의 실존적 경험이 지금-여기의 시공간에서 교차하며 발현되는 일회적 사건이라 할 수 있다. 이처럼 형성된 아우라는 동일한 형태의 움직임이 반복된다 하더라도 온전히 재현되거나 복제될 수 없는 고유한 현존성을 지닌다.

이상의 논의를 종합하면, AI가 생성한 무용은 형태적 유사성을 정교하게 구현하더라도 예술적 수행 그 자체라기보다 기술적 시뮬레이션에 가깝다. 이는 무한한 복제와 전송이 가능한 기호적 정보 형태로 존재하며 생성 당시의 시공간적 맥락으로부터도 분리된다. 또한 아무리 정밀한 좌표 데이터를 확보하더라도 그것이 특정 이수자의 신체를 통해 그 순간에만 발현되는 아우라까지 온전히 복제하는 데에는 한계가 있다.

생성형 AI의 기술적 성취와 이수자에게 내재된 암묵지, 아우라의 비복제성은 결국 하나의 결론으로 이어진다. AI가 아무리 정교하게 신체 움직임을 수치화된 모션 데이터로 표현하더라도 이수자가 오랜 수행을 통해 몸에 축적한 암묵지와 그것이 매 순간 발현하는 일회적 아우라까지 온전히 재현하기는 어렵다.

이는 기술의 미비가 아니라 수치화된 모션 데이터 중심의 처리 방식으로는 온전히 포괄하기 어려운 문제로 해석될 수 있다. 따라서 전통춤 이수자의 신체는 기술적으로 데이터화된 움직임이나 학습된 알고리즘으로도 대체될 수 없는 비환원적 존재라 할 수 있다.

IV. 결론

본 연구는 생성형 AI의 무용 구현이 확장되는 환경에서 기술적 구현과 인간의 실존적 수행성 간의 차이에 주목하여 전통춤 이수자 신체가 지닌 비환원적 의미를 밝히고, 이를 통해 인간 신체를 매개로 실현되는 전통춤의 고유한 예술적 가치를 조명하고자 하였다. 또한 AI 기술의 유용성 자체를 부정하기보다 기술로 구현 가능한 영역과 인간의 수행을 통해 발현되는 영역을 구분함으로써 인간 신체가 지닌 고유한 가치를 재확인하고자 하였다.

AI 기술은 인간 신체 움직임의 재현뿐만 아니라 음악에 맞는 안무를 창작하는 비약적인 발전을 이루었다. 이러한 발전은 다양한 영역에서 상당한 편의와 유용성을 입증하고 있으며 무용 예술 영역에서도 생성형 AI와의 긍정적 상호작용을 통해 창작자에게 새로운 환경과 확장성을 가져왔다.

이러한 기술적 발전과 활용 가능성에도 불구하고 생성형 AI의 무용 구현과 전통춤 이수자의 수행 사이에는 본질적으로 구분되는 지점이 존재한다. 생성형 AI는 신체 움직임을 수치화된 모션 데이터로 처리하며 높은 형태적 유사성을 구현하고 최근에는 손과 얼굴 등 세밀한 신체표현으로까지 구현 범위를 확장하고 있다. 반면 이수자가 구전심수를 통해 몸에 축적한 암묵지와 그로부터 발현하는 일회적 아우라는 수치화된 데이터만으로 포착하기 어렵다는 점이 이론적으로 도출되었다.

구체적으로 플라니의 암묵지 개념은 구전심수를 통해 전승되는 몸의 지식이 형식화될 수 없는 특성을 설명하며, 벤야민의 아우라 개념은 축적된 암묵적 지식이 이수자 신체에 체화되어 대체 불가능한 고유한 현존성으로 발현되는 양상을 설명한다. 구전심수를 통해 전승되는 신체를 통한 지식은 언어나 데이터로는 옮겨질 수 없는 암묵지의 영역에 속하며 이수자는 스승의 몸짓을 반복적으로 관찰하고 재연하는 과정에서 이를 자신의 몸에 내면화해 나간다. 이렇게 내면화된 지식은 이수자 개인의 신체를 통해 특정 시간에서만 발현되는 일회적 현존성을 지니며 이는 다른 누구도 동일하게 재현할 수 없는 고유성을 갖는다. 즉, 스승에게서 제자로 전승되는 것은 가시적인 동작에 한정되지 않으며 오랜 수행과 반복을 통해 신체에 체화되는 총체적 감각과 지식이다. 생성형 AI의 무용 구현과 전통춤 이수자의 수행적 특성을 비교·분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 생성형 AI와 전통춤 이수자의 수행은 외형적으로 정교한 형태적 유사성을 보일 수 있으나 움직임이 형성되고 발현되는 방식에서는 본질적인 차이를 지닌다. 생성형 AI는 신체 움직임을 수치화된 모션 데이터로 변환하여 학습·생성하는 반면 이수자의 움직임은 오랜 수행 경험과 신체적 감각이 결합되어 발현된다는 점에서 차이가 있다.

둘째, 구전심수를 통해 전승되는 전통춤의 지식은 온전히 형식화할 수 없는 암묵적 지식으로 오랜 수련과 개인의 경험을 통해 이수자의 신체에 고유하게 체화된다. 따라서 이수자의 움직임은 단순한 동작의 재현이 아니라 전승된 지식과 개인의 경험이 결합된 수행으로 나타나며 이러한 신체적 지식은 데이터로 환

원하기 어렵다.

셋째, 이수자 신체에 체화된 암묵적 지식과 수행 경험은 특정한 시간과 공간에서 일회적인 아우라로 발현되며 이는 동일하게 복제하거나 대체할 수 없는 비환원적 가치를 형성한다. 따라서 생성형 AI가 움직임의 형태적 유사성을 정교하게 구현하더라도 이수자의 실존적 경험과 전인격적 수행성까지 온전히 재현하기는 어렵다는 점이 이론적 분석을 통해 확인되었다.

본 연구는 벤야민의 아우라와 폴라니의 암묵지를 이론적 토대로 기술이 구현하는 형태적 유사성과 인간의 실존적 수행성 사이의 존재론적 차이를 규명하였다. 이를 통해 이수자의 신체를 단순한 움직임의 수행체가 아닌 축적된 경험과 전승의 가치가 체화된 주체로 이해하고 인간 신체를 통해 발현되는 전통춤의 고유한 예술적 가치를 조명하였다는 데 학술적 의의를 지닌다.

다만 서론에서 밝힌 바와 같이 현재까지 본 연구에서 검토한 문헌에서는 생성형 AI가 전통춤을 직접 학습하여 전통춤 움직임을 생성한 사례가 확인되지 않았으므로 본 연구의 논증은 기존 AI 무용 생성 기술의 원리에 근거한 이론적 예견의 성격을 지닌다. 향후 생성형 AI가 실제로 전통춤을 학습하고 구현하는 사례가 등장할 경우 본 연구가 제시한 이론적 틀이 실제로 타당한지를 검증하는 후속 연구가 요청된다. 아울러 순수 문헌 고찰에 기반한 본 연구는 이수자를 대상으로 한 현장 인터뷰나 관찰 자료를 포함하지 않았다는 한계를 지니며 이에 대한 실증적 검토와 보완이 후속 연구를 통해 이루어져야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 마이클 플라니(2025). **암묵적 영역**(김정래 역). 박영스토리. (원저출판 1966).
- 발터 벤야민(2025). **기술적 복제시대의 예술작품**(심철민 옮김). 도서출판사b. (원저출판 1936).
- 권예빈(2022). **인공지능 기술을 활용한 무용공연예술의 활성화 연구**. 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 김경숙(2009). **전통 승무의 정체성과 전통춤 교육의 재구성**. 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 김미진, 김동규(2013). 발터 벤야민의 매체미학에 비춰진 디지털댄스의 매체미학적 특성과 예술적 의의. **한국철학회지**, 21(1), 335-354.
- 김민지(2025). 한국 전통춤의 ‘아우라의 몰락’ -온라인 교육의 한계점 및 발전방안 탐색-. **한국무용 연구**, 43(3), 129-160.
- 김솔이(2020). **테크놀로지를 활용한 융복합 무용 작품분석**. 석사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 김은정(2026). 생성형 AI 기반 코크리에이션 환경에서의 현대춤 창작 프로세스 변화 연구. **대한무용학회논문집**, 84(2), 167-189.
- 김정아(2025). 무용과 AI 기술의 협업을 통한 공연 창작연구 - 무용 작품 ‘Query’의 안무를 중심으로. **연기예술연구**, 37, 83-103.
- 남선희(2025). 한국 전통춤의 ‘몸-지식(Embodied Knowledge)’에 관한 연구 - 호흡과 정중동의 동아시아 수행철학적 인식론 -. **무용예술학연구**, 102(5), 103-118.
- 남수정(2015). 개인 무용가의 춤 기법 전승을 위한 언어적 춤 묘사에 대한 연구: 최현 기본무를 중심으로. **무용역사기록학**, 36, 153-184.
- 박성태(2003). **국악의 구전심수(口傳心授) 교육방법에 관한 연구 -서양의 음악교육 이론과의 비교를 중심으로-**. 석사학위논문. 부산대학교 교육대학원.
- 박진영(2021). **인공지능(AI)기술 기반 융복합 인터랙티브 무용공연콘텐츠 설계 및 구현**. 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 신경아(2024). 무용예술에서 생성형 인공지능의 역할과 가능성 - CNN, RNN 및 GAN 기술의 적용. **한국예술연구**, 45, 5-26.
- 오현주(2003). **살풀이춤 지도법에 관한 사례연구 -이매방류 살풀이춤의 기법과 심법을 중심으로-**. 석사학위논문. 건국대학교 교육대학원.
- 이동원(2017). 디지털 미디어(Digital Media) 시대 춤의 아우라 (Aura)발터 벤야민(Walter Benjamin)의 매체미학을 기반으로. **무용예술학연구**, 64(2), 55-68.
- 이영철(2025). AI 리빙아카이브를 활용한 창작발레 구현에 관한 제언. **대한무용학회논문집**, 83(2), 133-156.
- 임준희(2024). 생성형 AI 시대 무용 예술 분야의 변화. **대한무용학회논문집**, 82(2), 177-198.
- 천성욱(2024). 발터 벤야민의 아우라 개념을 통해 본 한국 스트리트댄스의 예술적 가치에 관한 고찰. **대한실용무용학회논문집**, 1(2), 1-31.
- Bazarevsky, V., Grishchenko, I., Raveendran, K., Zhu, T., Zhang, F., & Grundmann, M. (2020).

- BlazePose: On-device real-time body pose tracking. *arXiv preprint* arXiv:2006.10204, 1-4. <<https://arxiv.org/abs/2006.10204>, 2026. 3. 22>.
- Li, R., Yang, S., Ross, D. A., & Kanazawa, A. (2021). AI choreographer: Music conditioned 3D dance generation with AIST++. *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (ICCV)*, 13401-13412.
- Li, R., Zhang, Y., Zhang, Y., Zhang, H., Guo, J., Zhang, Y., Liu, Y., & Li, X. (2024). Lodge: A coarse to fine diffusion network for long dance generation guided by the characteristic dance primitives. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 1524-1534.
- Li, X., Li, R., Fang, S., Xie, S., Guo, X., Zhou, J., Peng, J., & Wang, Z. (2025). Music-aligned holistic 3D dance generation via hierarchical motion modeling. *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (ICCV)*, 14420-14430.
- Tseng, J., Castellon, R., & Liu, K. (2023). EDGE: Editable dance generation from music. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 448-458.

논문투고일 2026. 08. 15.
심사일 2026. 08. 19.
심사완료일 2026. 08. 29.

The Non-reducibility of the Bodies of Certified Traditional Dance Practitioners in the Age of Generative AI

– Focusing on Aura and Tacit Knowledge –

Lee, Haewon

Ph.D. Candidate, Jeonbuk National University

This study examines the non-reducibility of the bodies of certified practitioners of traditional dance in the age of generative AI, focusing on the gap between technologically realized morphological similarity and human existential performativity. Drawing on Walter Benjamin's aura and Michael Polanyi's tacit knowledge, this qualitative literature review analyzes AI-based dance generation, interprets Gujeon-simsu (oral and embodied transmission) as a process of embodied tacit knowledge, and considers the non-reproducibility of aura. The analysis acknowledges that generative AI is rapidly expanding toward fine-grained body, hand, and facial motion. However, greater morphological precision does not necessarily encompass these trainees' accumulated experience, embodied knowledge, and sensory awareness. Tacit knowledge formed through long-term training cannot be fully formalized as motion data, while aura emerges uniquely in specific times and places. Thus, even as generative AI advances, fully reproducing the existential experience and holistic performativity embodied in these practitioners remains difficult, underscoring their non-reducible value.

Keywords: Generative AI(생성형 AI), Traditional Dance(전통춤), Non-Reducibility(비환원성), Aura(아우라), Tacit Knowledge(암묵지)