



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2018년 2월

박사학위논문

미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구

진시영

2018년 2월  
박사학위논문

# 미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구

- 연구자의 NEW FORMS 작업을 중심으로 -

조선대학교 대학원

미술학과

진시영

# 미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구

- 연구자의 NEW FORMS 작업을 중심으로 -

A Study on the Extension of Corporeality  
in Media Performance Art

- Focused on the researcher's NEW FORMS works -

2018년 2월 23일

조선대학교 대학원

미술학과

진시영

# 미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구

- 연구자의 NEW FORMS 작업을 중심으로 -

지도교수 김 인 경

이 논문을 미술학 박사학위신청 논문으로 제출함

2017년 10월

조선대학교 대학원

미술학과

진시영

## 진시영의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	박상호 (인)
위원	조선대학교	교수	김인경 (인)
위원	조선대학교	교수	김익모 (인)
위원	조선대학교	교수	박경철 (인)
위원	광주여자대학교	교수	박경숙 (인)

2017년 12월

조선대학교대학원

## 목 차

### ABSTRACT

제1장 서론 .....	1
제1절 연구의 목적 및 필요성 .....	1
제2절 연구의 내용 및 방법 .....	4
제2장 미디어 퍼포먼스에 대한 이론적 고찰 .....	7
제1절 미디어 아트와 퍼포먼스의 개념과 발전 .....	7
제2절 미디어 퍼포먼스의 개념과 특성 .....	15
제3장 신체성 담론과 미디어 퍼포먼스 .....	19
제1절 신체 담론의 변화 .....	19
1. 신체성에 대한 철학적 고찰 .....	19
2. 신체성에 대한 미술사적 고찰 .....	23
제2절 신체성이 강조된 미디어 퍼포먼스에 대한 사례연구 .....	27
1. 청키 무브(Chunky Move) .....	27
2. 트로이카 랜치(Troika Ranch) .....	35
3. 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance) .....	43

제4장 연구자의 NEWFORMS 작품에서 나타난 신체성의 확장 ..	48
제1절 신체성의 매체 실험 .....	48
1. Violence(2002) .....	48
2. Human Maze(2004) .....	49
3. Heart(2003) .....	52
제2절 재매개화 된 신체 이미지 .....	54
1. Sign(2008) .....	54
2. Flow(2012) .....	57
제3절 확장된 새로운 형식(New Forms)으로서의 디지털 신체성 ....	60
1. New Forms(2015) .....	60
2. Pass(2016) .....	66
3. Transcendence(2017) .....	70
제5장 결론 .....	83
참고문헌 .....	89

## 표 목 차

[표 1] 무용학에서 논의되고 있는 연구주제 .....	2
[표 2] 연구의 흐름도 .....	5
[표 3] 청키 무브(Chunky Move)의 <Mortal Engine> 작품 개요 .....	28
[표 4] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions> 작품 개요 .....	36
[표 5] 이사도라(Isadora®)의 주요 기능 및 특징 .....	41
[표 6] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation> 작품 개요 .....	44
[표 7] 신체성의 매체 실험 .....	53
[표 8] 재매개화 된 신체 이미지 .....	59
[표 9] <New Forms> 시놉시스 .....	61
[표 10] <Pass> 시놉시스 .....	68
[표 11] <Transcendence-초월 I> 무대연출 및 스토리라인 .....	73
[표 12] <Transcendence-초월 II> 시놉시스 .....	76
[표 13] 확장된 새로운 형식으로서의 디지털 신체성 .....	81
[표 14] 동시대 시각예술분야와 공연분야에서 신체성을 탐구하는 아티스트 .....	88

## 그 립 목 차

[그림 1] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 1) .....	29
[그림 2] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 2) .....	29
[그림 3] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 3) .....	30
[그림 4] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 4) .....	30
[그림 5] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 5) .....	30
[그림 6] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 6) .....	30
[그림 7] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 7) .....	31
[그림 8] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 8) .....	31
[그림 9] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 7) .....	32
[그림 10] 청키 무브 <Motal Engine>(스틸 컷 8) .....	32
[그림 11] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions>(스틸 컷 1) ...	37
[그림 12] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions>(스틸 컷 2) ...	37
[그림 13] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions>(스틸 컷 3) ...	37
[그림 14] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions>(스틸 컷 4) ...	37
[그림 15] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions>(스틸 컷 5) ...	38
[그림 16] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions>(스틸 컷 6) ...	38
[그림 17] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation>(스틸 컷 1) ...	44
[그림 18] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation>(스틸 컷 2) ...	44
[그림 19] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation>(스틸 컷 3) ...	45
[그림 20] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation>(스틸 컷 4) ...	45
[그림 21] 진시영, <Violence>, Multi Channel Video, 2002 .....	48
[그림 22] 진시영, <Human Maze>, 4 Channel Video, Synchronizer, Variable Size, 2004	49
[그림 23] <Human Maze> 작품 제작 과정 .....	50
[그림 24] 싱크로나이저(Synchronizer)의 원리와 작품에 실제로 사용된 기기 .....	51
[그림 25] 진시영, <Heart>, One Channel Video & Multi Layer Installation, 2003 .....	52
[그림 26] 진시영, <Sign>, 2008, 서울스퀘어 .....	54

[그림 27] 진시영, <Sign>, 모니터, 나전칠기, 40.5×47.5×5.5cm, 2010	55
[그림 28] 진시영, <Sign>, 2008	56
[그림 29] 진시영, <Flow>, 162.2x112.1cm, Oil in Canvas, 2012	57
[그림 30] 특수 제작한 의상	58
[그림 31] 진시영, <New Forms> (스틸 컷)	60
[그림 32] 작품 제작 과정	61
[그림 33] <New Forms> 무대 디자인	64
[그림 34] <Pass> 세부 컷	67
[그림 35] <Pass>에서 사용된 LED Gate 구조물	69
[그림 36] <Pass>에서 인터랙티브티로 확장된 신체성	69
[그림 37] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017	71
[그림 38] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017	71
[그림 39] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017	71
[그림 40] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017	72
[그림 41] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017	72
[그림 42] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017	72
[그림 43] 리어 스크린과 홀로그램의 사용	78
[그림 44] 직접 고안한 LED북, 의상, 가발 등 작품에 사용된 소품	79
[그림 45] 무대효과를 위한 이동식 설치 구조물	79
[그림 46] 설치 구조물과 LED선의 사용	80
[그림 47] 샷 막의 무대디자인 활용	80
[그림 48] 무용수 움직임의 복제를 통한 패턴화	80
[그림 49] 진시영, <Transcendence-초월II> 스틸 컷	81
[그림 50] 진시영, <Transcendence-초월II> 스틸 컷	81

# ABSTRACT

## A Study on the Extension of Corporeality in Media Performance Art

- Focused on the researcher's NEW FORMS works -

Jin Si Young

Advisor : Prof. Kim In Kyeong

Department of Fine Art

Graduate School of Chosun University

For the last 20 or so years, this author as a media artist has been constantly interested in the topics of nature and mankind, natural light and artificial light, and substantiality and virtuality and explored how the body movement can be expressed through media. Particularly, from the early 2000's, this researcher has been doing experiments on various media decisively by using the body itself and its movement. From 2008, the work was intended to convert the body movement into the traces of LED light. Lately, this researcher is extending the area of work with an attempt to combine her media art with a dancer's dancing through collaborative performance with the dancer.

The purpose of this study is to consider how corporeality can be extended in media performance art combined with digital technology. This researcher is going to examine how the concept of corporeality has been changed by time with philosophical as well as art historical approaches to the discourse of corporeality and figure out the meaning of corporeality in contemporary art and media performance. Moreover, this author will establish the philosophical background of her works and discrimination of them in expressing corporeality in order to lay the theoretical grounds for the world of her works firmly.

Questions to be dealt with here in this study intensively are as follows. First,

how are they discoursing on corporeality in philosophical and art historical perspectives? Second, what meaning does corporeality have in contemporary media performance? Third, in what ways, is this researcher's exploration on corporeality extended with her works? The contents can be summed up with three areas above.

Based on her consciousness of the matters, in Chapter 2, theoretical consideration is done over media art and performance to understand the concept and characteristics of media performance art. In Section 1 of Chapter 3, how the concept of corporeality has been changed by time is examined with philosophical and art historical approaches to it. In the history of philosophy, the body has been discussed as something to overcome in terms of dualism and as a medium to experience the world. In the history of art, the body is used as the material of works to reveal the theme. Meanwhile, particularly after the 1990's, various aspects are found like the extension of experience about the world including digital transformation on the body through scientific technology. Based on that, in Section 2, three teams are selected from overseas cases of media performance to enhance corporeality and then analyzed. It has been found that in those works, corporeality is stressed through technology to extend the body visually; however, with technology to make the body and media react in real-time, it is possible to extend time and space through mutual communication between the real body and the virtual body image.

In Chapter 4, based on the discussion above, this author divides her works of media art exploring corporeality from the early 2000's up to now largely with three periods and analyzes them. The first period was when she did experiments on the body movement and media. The second period was when she explored the re-mediation of the body image. There are works titled as *Sign* converting the body movement into the digital pixels of LED dots and *Flow* re-mediating it into a painting. The third period was when she stressed interactive elements allowing interaction between the body and media by using digital technology and programs for the body movement or pursued combination between a real dancer's movement and virtual body image.

This study is significant in that it has considered the discourse of media performance and corporeality that has been dealt with in the perspective of dance studies so far here in philosophical and art historical perspectives with the world of this researcher's own works. In the perspective of dance studies, media are regarded as an auxiliary means simply to highlight dance; however, this author sees that the extension of corporeality has been realized through media performance art using media. This thesis has examined how the discourse of corporeality has been changed with philosophical and art historical approaches and analyzed overseas cases of media performance in which corporeality is extended. According to the results, corporeality found in today's contemporary media performance can be extended to 'digital corporeality'.

This is also revealed from the fact that exploration on corporeality that started from the initial stage of this author's work is extended into 're-mediated corporeality' or 'digital corporeality' from 'experiments on media for the body movement'. It led to the digital extension of the body image through interactivity particularly from this researcher's media performance work, *New Forms*. In *Pass*, live elements like music or installation elements like structures are stressed that it produces contexts for transforming the dancer's body and corporeality as digital images. Also, digital corporeality shown in *Transcendence* realized extension into the body as a place beyond time and space and as a place where substantiality and virtuality coexist, and it was employed as a device that connects the past to the present, with fortified visuality.

Also, this research on media performance equipped with collaborative and trans-border characteristics can be presented not as the concept merely extended from performing arts but in the perspective of 'holistic art' in today's contemporary art. If we see that the elements of an individual sense should be understood in consideration of 'the body' that works holistically, the topic of this study, 'the extension of corporeality', can be regarded significant as part of the effort to overcome the limitations of research on media performance that may easily end up being an analysis only dealing with the vision.

# 제1장 서론

## 제1절 연구의 목적 및 필요성

### 1. 연구의 목적

오늘날 우리는 디지털 매체 시대에 살고 있다. 디지털 시대 새로운 패러다임의 변화는 현대 미술에서도 예외가 아니다. 현대예술은 기술 발전에 민감하게 반응하고 있으며, 기술의 발전은 예술의 새로운 창작을 가능하게 함으로써 새로운 예술 형식을 만들어내게 되었다.

역사적으로 예술과 기술의 결합은 밀접한 관계를 가져왔다. 과거에는 예술의 영역에서 기술이 도구적 역할을 했다면, 사진과 영상의 등장으로 이제 기술은 더 이상 보조적인 수단이 아니라 하나의 독자적인 영역을 구축하게 되었다. 이에 전통적인 예술과는 구별되는 새로운 매체예술이 출현하게 된 것이다.

매체 철학자 맥루언(Mashall McLuhan)에 의하면, 기술이 발전되어감에 따라 인간은 매체를 통해 신체를 공간적으로 확장해왔으며, 전기 기술시대에 접어들어 공간과 시간을 제거하며 전 지구적 규모로 확장해왔다. 즉 매체의 역할은 사회 전체에 집합적, 집단적으로 확장해 나아가며, 모든 확장은 사회적 복합체 전체에 영향을 미치고 있다.<sup>1)</sup>

최근에는 4차 산업혁명, 디지털 혁명이라고 하는 디지털 매체의 유례없는 빠른 기술적 발전이 이루어지면서 매체를 통해 표현되는 예술의 변화도 가속화되고 있다.

본 논문에서 다루고자 하는 미디어 퍼포먼스(Media Performance)도 이러한 디지털 테크놀로지의 발전으로 최근에 등장한 주요개념이다. 미디어 퍼포먼스라는 용어는 공연 영역의 확장과 예술 영역의 장르 간 해체 현상과 함께 비교적 최근에 등장했다.

미디어 퍼포먼스란 매체를 뜻하는 ‘미디어(Media)’와 신체를 활용한 예술이라는 ‘퍼포먼스’가 결합한 용어로 오늘날 공연분야 뿐만 아니라 미술 분야에서도 논의되는 개념이다. 무용과 미디어아트가 융복합적으로 나타나는 작품들을 미디어 퍼포먼스,

---

1) 마셜 맥루언, 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2016, pp.5-7.

미디어 댄스, 디지털 댄스, 컨템퍼러리 댄스, 융복합 공연, 다원예술 등의 다양한 이름으로 지칭하고 있으나 본 논문에서는 ‘미디어 퍼포먼스’라는 용어를 사용하고자 한다.

연구자는 지난 20여 년 동안 미디어 아티스트로서 신체의 움직임은 어떻게 미디어를 통해 표현할 것인가에 대해 지속적인 관심을 가지고 연구하고 있다. 특히 2000년대 초반부터 본격적으로 신체의 움직임을 이용하여 다양한 매체실험을 하였으며, 이후 신체의 움직임을 LED 빛의 흔적으로 표현하는 작품으로 나아갔다. 최근에는 무용수와의 협업 공연을 통해 무용수의 춤을 연구자의 미디어 아트(media art) 작업과 결합하여 전문적인 영역으로 확장시키고 있다.

따라서 본 연구의 목적은 동시대 예술과 미디어 퍼포먼스에서 신체성의 의미를 규명하고, 본 연구자의 미디어 아트 작품을 분석하여 연구자의 작품세계에 대한 이론적 토대를 확고히 정립하며, 디지털 기술이 결합된 ‘미디어 퍼포먼스 아트’에서 신체성을 어떤 방식으로 확장할 수 있는지에 대하여 구체적으로 고찰해보는 것에 있다.

## 2. 연구의 필요성

미디어 퍼포먼스 혹은 무용과 디지털 미디어를 결합한 융복합 예술에 대한 기존의 선행연구는 주로 무용학의 측면에서만 이루어지고 있는 상황이다. 특히 이러한 연구는 영상매체를 활용한 무용에 대한 논의로서 무용작품에 영상매체를 기술적으로 활용하는 측면에 집중하고 있다. 무용학에서 논의되는 주제들은 다음과 같다.

[표 1] 무용학에서 논의되고 있는 연구주제

선행연구	
이지희	「무용 작품의 영상 미디어 활용 효과에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2009.
정수현	「무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구」, 한양대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.

정은비	「컨템포러리 댄스에 나타난 컨버전스(Convergence)현상 활용에 관한 연구」, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
이지선	「디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 대한 고찰」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2009.
김소영	「인터미디어의 활용과 무용작품 변화양상-Chunky Move 작품을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2012.
라세영	「디지털 매체예술과 협업을 통한 무용공연의 확장성에 관한 고찰」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
정호영	「Troika Ranch 작품 “16[R]evolutions”에 나타난 인터랙티브 미디어 활용 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2008.
송남은	「테크놀로지(Technology)와 결합된 총체예술로서의 무용연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2000.
김현정	「센서시스템이 무용공연요소에 미치는 영향에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2005.
육정희	「현대무용 안무가의 미디어 활용 성향 탐색」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2008.
김성원	「총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <Contact>의 해석과 현대적 수용」, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2010.

이러한 논문들 중 대부분의 논의는 현대 무용에서 활용하는 미디어 영상은 작품의 리얼리티를 더해 주거나 안무가가 표현하고자 하는 것을 한 눈에 알아 볼 수 있도록 하는 보조적인 수단에서 사용하고 있음을 밝히고 있으며, 미디어 영상의 활용을 프로젝션 스크린, 비디오 아트, 레이저 아트, 홀로그래피, 컴퓨터 그래픽이라는 다섯 가지 기술 요소의 틀로 설명하고 있다.<sup>2)</sup>

또 다른 연구는 디지털 영상매체 춤에 나타난 환영성의 의미를 매체 미학적 관점

2) 이지희, 「무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2009, p. vii.

으로 고찰하고자 하는 논의이다.<sup>3)</sup> 이러한 논의를 통해 예술의 경계에 놓여있는 창작 활동들을 춤의 논의 안으로 끌어들이므로써 춤의 영역을 확장시키고자 하였다.

무용학적 접근 외에도 미디어 퍼포먼스의 특성에 관한 연구는 주로 디자인 분야에서 상호 작용성(interactivity)의 특성을 중심으로 논의되고 있다.

그러나 미학이나 미술사적 측면에서 미디어 퍼포먼스를 무용과 미디어 아트를 통합적으로 고찰하고자 하는 시도는 많지 않다. 본 연구자는 다양한 장르가 융복합되어 나타나는 예술에서 미디어 아트를 무용의 보조적 수단으로 활용하는 것이 아니라 각 장르의 예술이 결합한 총체예술로서 바라보고자 한다. 이러한 시각은 예술의 각 장르의 속성이 통합되면서도 각각의 고유 특성을 잃지 않고 독립적 속성을 유지할 수 있다는 장점이 있다.

## 제2절 연구의 내용과 방법

### 1. 연구 내용

본 논문에서 집중적으로 고찰하고자 하는 문제는 다음과 같다. 첫째, 신체성 담론이 철학적, 미술사적 측면에서 어떻게 논의되고 있는가? 둘째, 동시대 미디어 퍼포먼스에서 이러한 신체성의 개념이 어떤 의미를 갖는가? 셋째, 연구자의 작품에서 신체성에 대한 탐구가 어떤 방식으로 확장되고 있는가? 하는 것이다.

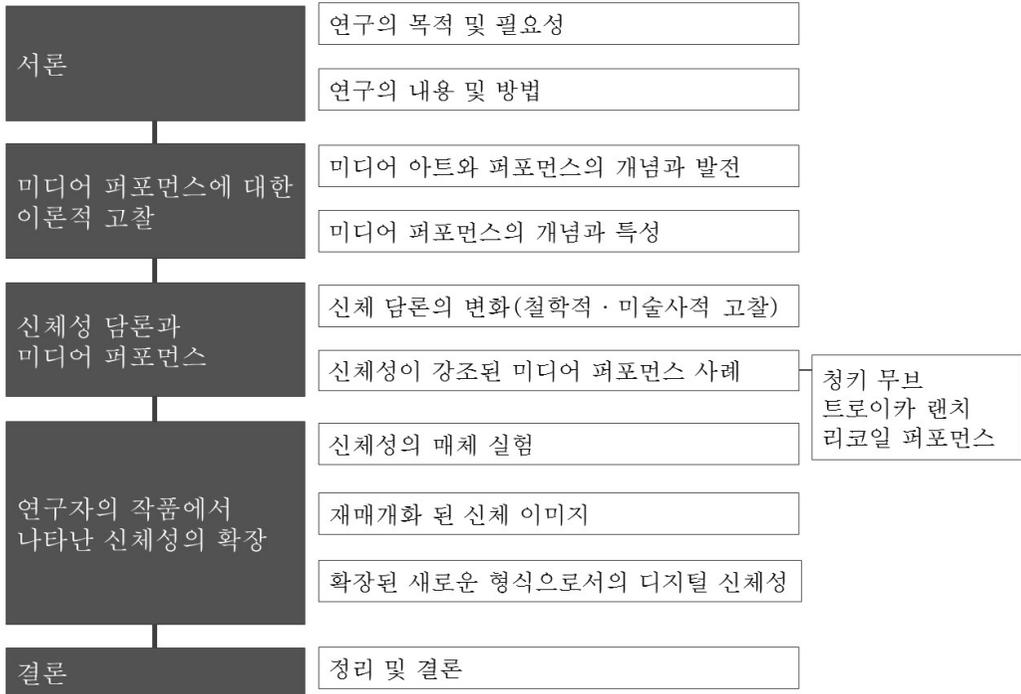
이러한 문제의식을 중심으로 2장에서는 미디어 아트와 퍼포먼스에 대한 이론적 고찰을 통해 미디어 퍼포먼스 아트의 개념과 특성을 도출할 것이다. 3장의 1절에서는 신체성 담론이 시대의 흐름에 따라 어떻게 변화했는지 철학적, 미술사적 접근을 통해 규명하고자 한다. 2절에서는 이러한 신체성을 강화하고 있는 미디어 퍼포먼스에 대한 해외사례로서 세 팀을 선정하여 분석할 것이다.

이러한 논의를 바탕으로 연구자의 미디어 작품들을 2000년대 초반부터 현재에 이르기까지 크게 세 시기로 나누어 ‘신체성의 매체 실험’, ‘재매개화 된 신체 이미지’, ‘확장된 새로운 형식(New Forms)으로서 디지털 신체성’으로 분석하고자 한다. 이를

3) 라세영, 「디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 대한 고찰」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2009.

위한 연구의 흐름은 다음의 [표 2]와 같다.

[표 2] 연구의 흐름도



## 2. 연구 방법

본 연구는 문헌 연구와 작품영상 분석을 중심으로 진행할 것이다. 미디어 퍼포먼스의 이론적 고찰과 신체성에 대한 철학적, 미술학적 담론 변화에 관해서는 국내·외 논문과 저서를 조사, 연구할 것이다.

해외 미디어 퍼포먼스 작품사례에 대한 분석은 영상자료와 문헌자료를 병행하여 참고할 예정이다. 작품에서 나타나는 신체의 움직임과 장면의 묘사는 해당 영상자료를 분석하고, 각각의 미디어 퍼포먼스 팀에 대한 정보는 논문과 인터넷 자료(팀 홈페이지, 기사, 평론 등)을 종합적으로 해석할 것이다.

이러한 논의들과 자료 분석을 통해 연구자의 미디어 아트 작품을 ‘신체성의 확장’

이라는 주제로 시기별로 분류해보고자 한다. 연구자 작품의 분석을 위해서는 본인의 아이디어와 작품에 관한 평론, 자료 등을 참고할 것이다.

## 제2장 미디어 퍼포먼스에 대한 이론적 고찰

### 제1절 미디어 아트와 퍼포먼스의 개념과 발전

미디어 퍼포먼스(Media Performance)<sup>4)</sup> 라는 용어는 공연 영역의 확장과 예술 영역의 장르 간 해체 현상과 함께 비교적 최근에 등장했다. 미디어 퍼포먼스란 매체를 뜻하는 ‘미디어(Media)’와 신체를 활용한 예술이라는 ‘퍼포먼스’가 결합한 용어로서 오늘날 공연분야에서는 물론 미술 분야에서도 논의되는 개념이다.

‘미디어 퍼포먼스’에 대해 고찰하기에 앞서 미디어 아트와 퍼포먼스 아트 각각에 대해 논의하고 개념을 도출해 볼 것이다. 먼저 ‘미디어’라는 용어에 대해 논의해 볼 필요가 있다. ‘미디어(media)’란 미디어(medium)의 복수형으로, 그 어원은 ‘중간의’, 혹은 ‘매개하는’ 이라는 의미의 라틴어 ‘medius’에서 찾을 수 있다.<sup>5)</sup> 오늘날 ‘미디어’는 ‘매체’라고 번역되는데 전통적인 의미에서는 어떤 것과 어떤 것을 매개한다는 의미를 내포하고 있다.

1950년까지 ‘매체’라는 개념은 영혼이나 영혼의 치유자와 연관되었다. 한편, 자연 과학에서는 일찍이 물리적 기본 질료나 공기, 유리, 물, 수정 같은 기본 원소를 ‘매체’라고 불렀다. 그러나 60년대부터 이 매체라는 개념은 전적으로 라디오와 텔레비전과 같은 대중매체와 결부되고 있다.<sup>6)</sup>

미디어의 사전적 의미를 살펴보면, 미디어란 정보를 전송하는 매체를 뜻한다. 이러한 매체의 예로 우편, 전신, 전보, 신문, 잡지 등이 있으며, 기존의 전통적인 매체 외에 새롭게 등장한 미디어인 데이터 통신, 텔레비전, 전자우편, 컴퓨터 등이 있다.<sup>7)</sup> 오늘날에는 매체가 점점 더 다양해지고 매체와 매체간의 융합현상이 확산되고 있다. 디지털 혁명 이후 최근의 디지털 미디어기술의 발달로 인해 ‘미디어’라는 의미가 단순히 ‘매개적’인 의미를 넘어선다.

매체에 대해 논의한 가장 영향력 있는 학자 중의 한 명인 마셜 맥루언(Marshall

4) 현재 디지털 퍼포먼스, 인터랙티브 미디어 퍼포먼스, 인터랙티브 퍼포먼스, 인터 미디어 퍼포먼스, 미디어아트 공연 등 다양한 용어로 사용되고 있지만 본고에서는 이를 포괄하여 미디어 퍼포먼스라 한다.

5) 오은경, 『뉴 미디어 시대의 예술, -예술은 미디어를 어떻게 이해했는가?』, 연세대학교출판부, 2008, p.35.

6) 디터 메르쉬, 『매체이론』, 연세대학교출판부, 2010, p.20.

7) 『정보통신용어사전(2008)』 <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=796466&cid=42347&categoryId=42347> 참고

McLuhan)<sup>8)</sup>은 매체의 ‘내용’이 아니라 매체의 ‘형식’에 주목했다. 그는 1964년 『미디어는 이해』에서 매체의 개념을 새롭게 규정하였다. 그는 전기시대의 새로운 매체라고 할 수 있는 전화, 전신, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터 등과 같은 미디어를 이해하는 방식에 대해 논의하면서 ‘매체’ 자체에 관한 관심을 촉구시켰다.

한편 『미디어는 마사지다』<sup>9)</sup>에서 그는 미디어가 우리 세대의 일상생활에 끼치는 거대한 충격을 이해할 수 있도록 도왔다. 광고와 상업텔레비전에 대한 맥루언의 비판은 1960년대 예술가들에게 다시 활력을 불어일으켰다.<sup>10)</sup>

현대사회에서 매체를 단순히 도구로 생각하는 사람들은 거의 없을 것이다. 매체는 이제 ‘편리한 도구’라는 차원을 넘어서 인식의 차원 및 인간 존재 자체와 행위, 그리고 사유방식에 영향을 미치고 있기 때문이다.<sup>11)</sup> 매체는 세계와 인간 간의 이해를 위한 필수적인 요소로 간주되고 있으며, 나아가서는 한 시대를 이해하기 위해 먼저 해석해야 할 대상이 되고 있다.<sup>12)</sup> 이처럼 매체의 발전은 인간의 사고에 영향을 미칠 뿐 아니라 예술의 형식도 변화시킨다.

발터 벤야민(Walter Benjamin)<sup>13)</sup>에 의하면 예술은 사회적 산물이다. 그는 사회를 구성하고 있는 매체가 변화하면 그 매체에 상응하는 새로운 예술형식이 등장한다고 보았다.<sup>14)</sup> 미술사 흐름에서 살펴보면, 1841년 튜브물감의 발명으로 예술가들은 더 이상 작업실에서만 작업하지 않아도 되었다. 이들은 튜브물감을 들고 밖으로 나가서 자연을 그리면서 인상파와 같은 양식을 만들어냈다. 1839년에는 사진기가

8) 마셜 맥루언은 캐나다의 미디어 이론가이자 문화비평가이다. 그는 1964년 『미디어의 이해』에서 테크놀로지가 인간과 사회에 어떤 영향을 미치는지에 대해 통찰력 있게 분석하였다. 또한 ‘미디어는 인간의 확장’이라는 견해를 밝혀 현대 미디어 이론에서 사용하는 ‘미디어’의 개념과 가장 근접한 개념을 제시하였다는 평가를 받고 있다.

9) 『미디어는 마사지다』는 『미디어의 이해』에 이은 맥루언의 후속 저작이다. 이 책에서 그는 “바퀴는 발의 확장이며, 책은 눈의 확장이고, 옷은 피부의 확장이며, 전자 회로는 중추 신경계의 확장”이라고 주장했다. 즉 미디어가 정신과 육체의 확장이라는 것이다.

10) 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 역, 시공아트, 2013, pp.90-91.

11) Frank Hartmann, *Mediologie: Ansätze einer Medientheorie der Kulturwissenschaften*, Wien: WUV, 2003, p.8. (심혜련, 『20세기의 매체철학-아날로그에서 디지털로』, 그린비, p.129 재인용)

12) 이화인문과학원 편저, 『인터-미디어와 탈경계 문화』, 이화여자대학교출판부, 2009, p.10.

13) 발터 벤야민(1892~1940)은 독일 출신의 유대계 언어철학자, 번역가이자 문화비평가로 활동했다. 그는 1936년 자신의 논문 「기술복제시대의 예술 작품(Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit)」에서 ‘아우라’라는 개념을 언급했다. 이에 ‘아우라’라는 개념이 예술개념으로 자리 잡게 되었다. 그는 기술복제 시대 예술작품에 일어난 변화를 ‘아우라의 붕괴’라고 정의하였다. 그에 의하면 “아우라는 유일한 원본에서만 나타나는 것이므로 사진, 영화와 같이 복제되는 작품에는 아우라가 생겨날 수 없다”고 보았다.

14) 심혜련, 『20세기의 매체철학-아날로그에서 디지털로』, 그린비, p.17 참고.

발명됐다. 이는 미술사에 있어서 획기적인 사건이었다. 사진기가 발명되자 예술가들은 실물과 똑같이 그리는 것을 포기하고 저마다의 새로운 스타일을 창안하고자 했다.

기술과 매체의 발달이 예술의 형식을 변화시킨 것이다. 1965년에는 소니의 비디오 카메라의 발명으로 백남준이 비디오 아트라는 새로운 실험을 할 수 있었다. 이렇듯 미디어의 기술적 발전으로 1960~70년대에 처음으로 비디오 아트가 탄생하였다.

지금까지 매체에 대한 정의와 함께, 기술과 매체의 발달이 예술 형식의 변화를 가져온다는 점에 대해 살펴보았다. 미디어 퍼포먼스에서 ‘미디어’는 미디어 아트에서의 ‘미디어’와 같은 의미로 사용될 뿐만 아니라, 그 역사적 발전에 있어서도 미디어 아트와 흐름을 함께 한다고 볼 때 미디어 아트의 개념과 발전 과정에 대해 고찰해 보는 것이 필요하다.

오늘날 ‘미디어’라는 말은 대중에게 많은 정보를 전달하는 목적을 가진 매체를 의미하는 것이다. 따라서 미디어 아트는 바로 이러한 대중매체, 즉 사진, 영화, 비디오, TV, 컴퓨터 등 대중에의 파급 효과가 큰 미디어 테크놀로지를 미술에 적용시킨 예술을 의미하는 것이라 할 수 있다.<sup>15)</sup>

미디어 아트의 정의와 시작점을 정하는 데 있어서 현재까지도 논란의 여지를 지니고 있다. 비디오 아트를 미디어 아트의 시작점으로 보는 관점과, 비디오 아트를 비디오 테크놀로지를 활용한 예술로 한정하고 미디어 아트와 다른 장르로 보는 상반된 입장이 존재한다. 후자는 미디어 아트를 컴퓨터를 기반한 예술로 그 범위를 한정시킨다.

최연희는 미디어 아트를 좁은 의미의 미디어 아트와 넓은 의미의 미디어 아트로 구분한다. 그에 의하면, 넓은 의미의 미디어 아트는 대중매체와 그 매체의 테크놀로지를 활용한 미술을 가리키는 것으로서 1839년 사진의 발명으로 이루어진 이미지의 기계적 재현과 복제, 그리고 이미지의 대량보급과 같은 기능이 이와 같은 미디어 아트의 속성을 제공했다고 보고 있다.<sup>16)</sup>

한편 좁은 의미의 미디어 아트는 1990년대부터 본격적으로 사용된 컴퓨터와 인터넷을 기반으로 하는 창작 활동을 가리킨다. 즉 좁은 의미의 미디어 아트는 기존의 미디어 아트와는 다르게 뉴미디어 아트 혹은 디지털 아트라고 불리는 영역을 가리키는 것이다.<sup>17)</sup> 이는 인터랙티브 아트, 멀티미디어 아트, 디지털 아트, 생성

15) 최연희, 「미디어 아트」, 『현대의 예술과 미학』, 서울대학교출판부, 2007, p.410.

16) Ibid.

17) Ibid.

예술, 웹 아트, 컴퓨터 아트, 인터넷 아트, 등 다양한 이름으로 통용되고 있다.<sup>18)</sup> 이처럼 미디어 아트는 디지털 기술과 매체의 발달에 따라 더욱 심화되고 분화됨으로써 여러 가지 명칭으로 불리고 있다.

그러나 사진기의 발명 이후 이미지의 대량 복제와 보급을 가능하게 하는 대중 매체의 속성을 가진 예술을 통틀어 미디어 아트라고 하는 것이 더 일반적이다.

이제 테크놀로지와 매체의 발전에 따라 예술의 개념이 어떻게 변화하였는지 미디어 아트의 역사적 전개양상과 개념들을 살펴봄으로써 미디어 아트를 넓은 의미에서 고찰해볼 것이다.

미디어 아트를 넓은 의미에서 기술매체 혹은 대중매체를 이용한 예술이라고 정의한다면, 미디어 아트의 전개과정을 기술 매체의 발전 단계를 통해 논의해볼 수 있다. 이는 맥루언의 시대구분에 의해 가능하다. 맥루언은 그 시대 인간의 감각에 중요한 영향을 미치는 미디어 기술에 의거해 인간 역사의 시대 구분법을 제시하였다.

미디어와 문화, 그리고 인간의 감각 변화를 중심으로 인쇄 시대(기계 시대), 전기 시대, 그리고 마지막으로 직접적 언급은 하지 않았으나 인터넷이 중심이 된 디지털 시대로 구분했다.<sup>19)</sup> 즉, 사진과 영화라는 매체가 발명된 기계시대, TV와 비디오 카메라가 발명된 전기시대, 1990년대 이후 컴퓨터와 인터넷을 중심으로 한 디지털 시대가 그것이다.

미디어 아트의 역사적 전개의 시작은 카메라의 발명이라고 할 수 있다. 1839년의 카메라의 발명은 미술사에서 매우 중요한 의미를 가지는 사건이었다. 그것은 서양 미술의 역사에서 지배적인 개념이었던 자연의 모방, 재현이라는 개념을 붕괴시키는 것이었다. 카메라라는 기계적인 장치에 의해 사물을 정확하게 재현할 수 있게 됨으로써 이제 회화는 자신의 정체성을 새롭게 탐구해야만 했던 것이다. 즉 새로운 매체의 출현은 기존의 예술형식을 변화시킬 뿐만 아니라 예술자체의 개념까지도 변화시켰다.

또한 카메라를 사용하여 일련의 움직임은 기록하고자 하는 노력들은 1870년대 크로노포토프래피(chronophotography)<sup>20)</sup>라고 불리는 촬영법을 탄생시켰다. 1887년

18) 이런 경우 컴퓨터를 이용한 미디어 아트는 기존의 미디어 아트와의 차별화를 위해 뉴미디어 아트(New Media Art)라고 명명하여 구분하기도 한다.

19) 이광석 외, 『현대 기술 미디어 철학의 갈래들』, 그린비, 2016, pp.15-16.

20) 크로노포토프래피(chronophotography)란 과학적 연구를 위해 움직임을 연속적으로 찍은 사진을 뜻한다. 1870년대의 에드워드 머이브리지(Eadweard Muybridge)와 1880년대 프랑스의 머레이(Jules Marey)가 선두적인 활동을 하였다.

머이브리지(Eadweard Muybridge)는 말의 움직임을 연속적인 사진으로 촬영했다. 그는 말이 달릴 때 차례대로 작동되도록 설치한 카메라를 나란히 설치하고 말이 달려 갈 때의 속도를 묘사 하는 방법을 고안했다.<sup>21)</sup> 이는 영화의 탄생에 결정적인 계기를 제공했다. 그 결과 1895년에는 대중문화의 형태로서 영화가 탄생하게 된다.

1920년대 아방가르드 예술가들은 당대의 대중 시각문화의 현실을 인식하고 이에 대한 적극적 개입을 통해 미술의 영역을 확장하고자 했다. 그러한 예로는, 영화적 앵글을 도입했던 미래파 회화나 원시적인 영화적 장치들의 이미지를 차용한 막스 에른스트(Max Ernst)의 작품을 들 수 있다.

이처럼 1920년대 기계주의 시대에는 사진과 영화가 중심적인 매체였다면, 대중매체 시대에는 TV가 중심이 된다. TV라는 전자매체가 지닌 이미지의 송수신 기능으로 인해 이제 대중매체는 동시에 광범위한 영역을 하나로 묶어 주는 커뮤니케이션 환경을 구축하게 된다. 그 결과 대중매체의 영향력은 광범위한 힘을 발휘하였다.

1960년대에는 TV 방송사들이 상업화되었으며, 1960년대 중반에는 휴대용 비디오 카메라가 시장에 소개되었다. 1965년 소니(Sony)사의 ‘포타팩(porta-pack)’이라는 휴대용 비디오카메라가 등장함에 따라, 예술가들은 비디오를 예술에 적극적으로 활용하게 되었다. 이와 같은 시대적 배경 속에서 등장한 비디오 아티스트 1세대가 가지고 있었던 개념은 어디에나 텔레비전이 존재하는 사회에 대해 비판적인 관계를 유지하기 위해서는 전적으로 텔레비전에 적절한 방식으로 뛰어들어야 한다는 것이었으며, 이에 적합한 매체가 바로 비디오카메라라는 인식이었다.<sup>22)</sup>

초기 비디오 아트는 두 가지 유형의 비디오 작업이 있었다고 전해진다. 한 가지는 다큐멘터리적 성격의 비디오 작업이고, 또 한 가지는 예술 지향적 비디오 작업이 그것이다. 이러한 예술 지향적 비디오의 역사는 일반적으로 1965년 백남준의 작업으로부터 시작된다고 할 수 있다. 그는 “콜라주 기법이 유화를 대체했듯이, 음극선관이 캔버스를 대체할 것이다.”라고 말한 바 있다. 백남준은 택시 안에서 교황의 모습을 확실히 보이도록 찍어 그날 밤 예술가가 모이던 카페 고고에서 그 결과물을 보여주었다. 그것이 최초의 비디오 아트였다. 그것이 예술작품으로 간주되는 이유는 백남준이 교황의 방문 뉴스를 취재한 것이 아니라 자신이 보기에 문화적이며 예술적 설득력이 있는 이미지를 포착한 것이다.<sup>23)</sup>

21) 마이클 러시, op. cit., p.15.

22) 최연희, op. cit., p.414 재인용.

23) 마이클 러시, op. cit., p.93.

즉 20세기 미술은 회화의 전통에 끊임없이 문제를 제기하는 방향으로 전개되었는데, 이러한 예술사조의 변화를 실천하는 하나의 형식으로서 기술매체를 이용한 급진적인 형식 실험들이 이루어지며 미디어 아트의 발판을 마련하게 된 것이다.

특히, 1990년대를 지나면서 우리는 디지털 혁명이라는 디지털 매체의 유례없는 기술적 발전을 목격했다. 언뜻 보면 20세기 마지막 10년 동안에 디지털 기술이 일반화된 것처럼 보이지만, 사실 디지털 기술을 위한 기반들을 지난 60년간 축적해왔다.

그 시작점은 1940년대부터라고 할 수 있다. 1945년에는 메멕스(Memex)라는 장치가 이론적으로 논의되었다. 이는 사용자가 자료를 검색할 수 있도록, 그리고 정리된 자료의 내용을 볼 수 있도록 반투명의 스크린을 가진 데스크였다. 이는 실제로 만들어지지 않았지만 전자적으로 연결된 거대하고 전 지구적인 접근으로 연결된 데이터베이스로서 인터넷 개념의 조상으로 볼 수 있다.

1946년에는 펜실베이니아 대학은 에니악(ENIAC)<sup>24)</sup>이라는 큰 방만한 크기의 세계 최초의 컴퓨터를 선보였다. 이는 지금 우리가 사용하는 컴퓨터가 아니라 공학자와 엔지니어를 위한 컴퓨터였다. 1951년에는 수학적 계산뿐만 아니라, 문자 데이터 처리도 가능한 최초의 상업용 컴퓨터인 유니박(UNIVAC)<sup>25)</sup>의 특허를 획득하게 된다.

또한 1940년대에는 디지털 개념들이 새롭게 생겨나게 되는데 ‘사이버네틱스(cybernetics)’라는 용어가 그것이다. 미국의 수학자 노버트 위너(Norbert Wiener)<sup>26)</sup>는 컴퓨터와 인간의 뇌처럼, 서로 다른 커뮤니케이션과 제어시스템의 비교연구를 위한 용어를 만들었다. 위너는 사이버네틱스를 인간과 기계, 기계와 기계 사이의 메시지를 전송하는 과학이라고 규정하였다.<sup>27)</sup> 사이버네틱스라는 말은 ‘키잡이(steersman)’, 또는 ‘관리자(governor)’ 라는 뜻의 그리스어에 근원을 두고 있는데, 위너는 조정 장치와 같은 제어장치를 통해서 사람들이 어떻게 기계와 상호작용하는 지를 암시하기 위해 이 용어를 사용하였다.<sup>28)</sup> 훗날 이 사이버네틱스라는 개념은 많은 디지털 기술을

24) 에니악(ENIAC)은 ‘Electronic Numerical Integrator and Calculator’의 약어로, 현대 컴퓨터의 기원이라고 할 수 있다. 원래는 군사적 목적으로 포탄의 탄도를 계산하기 위해 만들어졌으나, 전후에는 우주선 연구, 풍동 설계, 일기예보 등에 이용되기도 하였다.

25) 유니박(UNIVAC)은 ‘Universal Automatic Computer’의 줄임말로, 1951년 6월 14일 레밍턴랜드사(社)에 의해 인구통계국에 설치되었다. 이는 1952년 실시된 제34대 미국 대통령 선거 개표 시 사용되었다.

26) 미국의 저명한 수학자인 노버트 위너(Norbert Wiener, 1894-1964)는 사이버네틱스의 창시자로 유명하다. 동물이든 기계든 통신과 제어에 있어서 동일하게 적용하여 새로운 형의 인간기계론을 제기하여 사회과학이나 사회철학에 새로운 시각을 부여하였다. 『사이버네틱스』(1948) 등의 저서가 있다. (출처 : 고영복 편저, 『사회학사전』, 사회문화연구소)

27) 랜달 패커 외, 『멀티미디어-바그너에서 가상현실까지』, 아트센터 나비 학예연구실 역, 나비 프레스, 2004, p.116.

이용하는 미디어 아티스트들이 탐구하는 개념이 되었다.<sup>29)</sup>

1960년은 디지털 기술 역사에서 특히 중요한데, 이 시기는 오늘날 기술의 근간이 되는 연구와 예술적 탐색이 축적된 시기였다. 이때 모든 사람들이 텍스트와 이미지, 사운드를 전자적으로 상호 연결할 수 있는 쓰기와 읽기의 공간에 대한 용어로서 ‘하이퍼텍스트’와 ‘하이퍼미디어’라는 개념이 생겨났다.<sup>30)</sup>

이후 1990년대에는 범지구적 네트워크로서 하이퍼텍스트(hyper text)가 서로 서로 연결된 형태가 거미가 집을 지은 것처럼 보인다고 하여 월드 와이드 웹(WWW)이라는 이름이 붙여졌다. 이 시기에 디지털 기술, 첨단 테크놀로지, 컴퓨터 프로그래밍과 인터넷을 이용한 예술이 탄생했으며, 2000년대 이후에는 인공지능, 빅데이터, 원격현전(Telepresence), 사물인터넷, 가상현실, 증강현실 등의 신기술들이 발전함에 따라 이전에 없었던 새로운 형태의 예술들이 생겨나고 있다.

이처럼 디지털 기술, 특히 컴퓨터와 인터넷의 발전은 오늘날 미디어 아트의 제작의 큰 영향을 미치고 있다. 즉 이러한 매체의 발전은 예술의 형식과 개념을 변화시키고 있는 것이다.

지금까지 ‘미디어’와 ‘미디어 아트’의 개념과 발전과정을 살펴보았다. 이제 ‘퍼포먼스 아트(Performance Art)’에 대해 논의해보고자 한다. 먼저 퍼포먼스의 사전적 의미를 살펴보면, 실제의 관중 앞에서 예정된 코스를 실행한다는 것을 공통점으로 하는 다양한 행위양식을 포괄하는 용어이다. 미술에 있어서는 회화나 조각 등의 작품에 의하지 않고 미술가의 육체적 행동이나 행위에 의해서 어떤 조형 표현을 하고자 하는 것을 말한다.<sup>31)</sup> 퍼포먼스의 어원은 라틴어 ‘perfuntio’ 또는 ‘funtus’에서 찾을 수 있다. 라틴어 사전에 의하면 접두사 ‘per’는 공간적인 측면이나 시간적인 측면, 도구적인 측면에서 작업할 때 사용되는 수단의 의미를 함축하고 있다. 또한 라틴어 ‘funtus’는 영어의 ‘function’이 의미하는 것처럼 어떤 일이나 사물이 어떤 기능을 할 때 나타나는 과정이나 결과를 뜻한다.<sup>32)</sup>

퍼포먼스의 역사적 기원은 넓게 보면 인간의 표현 욕망을 표출한다는 의미에서 원시예술로 소급할 수 있다. 또 20세기의 미래주의자, 다다이스트, 초현실주의자들에서 그 전조를 발견할 수 있다. 그 시작은 1909년 마리네티(Filippo Marinetti)가 <르 피가로

28) Ibid.

29) 크리스티안 폴, 『디지털 아트』, 조충연 역, 시공아트, 2013, p.10.

30) Ibid.

31) 월간미술 편저, 『미술용어사전』, 2014, 월간미술, 2014, p.492.

32) 이애현, 「굿과 퍼포먼스의 구성 양식 비교연구」, 『한국무용기록학회지』, 제5호, 2003, p.119.

(Le Figaro)>에 발표한 선언문이다. 그는 고정관념에 연연하는 기성세대를 배격하는 대신 모험과 소음 그리고 속력을 찬미하였다. 미래주의자들은 퍼포먼스를 예술의 독자적인 매체로서 완전하게 확립시켰다. 이들은 각 장르의 경계를 돌파하는 수단으로써 퍼포먼스를 이용하였다.<sup>33)</sup>

그러나 퍼포먼스가 현대적 의미와 같이 본격적으로 시도된 것은 1950년대이다. 1952년 미국의 전위작곡자인 존 케이지(John Cage)는 그의 가장 유명한 작품인 <4분 33초>를 작곡했다. 3악장으로 이루어진 이 작품의 악보에는 ‘조용히’라는 의미의 ‘TACET’이라는 글만 쓰여 있다. 케이지는 이후, 플럭서스 예술가들에게 큰 영향을 미쳤다. 이러한 시도는 1950년 무렵 새로운 무용 본연의 상태에 도달하는 수단으로써 케이지와 마찬가지로 우연한 행동과 불확정성을 도입했던 머스 커닝햄(Merce Cunningham)<sup>34)</sup>의 작품 속에서도 찾아볼 수 있다.<sup>35)</sup> 특히 1966년의 <Variation V>는 존 케이지의 새로운 음악과 연주 방식의 영향이 그의 무용에서 드러난다. 그의 새로운 음악 방식은 커닝햄의 우연적 기법에 영향을 주었다. ‘어떤 소리도 음악이 될 수 있다’는 케이지의 생각은 ‘어떤 동작도 무용이 될 수 있다’는 생각으로 확장된 것이다.

1970년대 말 이후 퍼포먼스는 공연, 무용, 연극, 비디오 등의 요소를 포함하는 모든 미술활동을 일컫는 보편적인 용어가 되었다.<sup>36)</sup> 이러한 퍼포먼스의 특징은 결과보다는 그 과정을 중요시하며, 정해진 반복적 행위를 하기 보다는 즉흥적이고, 일시적인 성격을 띠고 있다는 점이다.

지금까지 미디어 퍼포먼스에 대한 개념을 도출하기에 앞서 미디어 아트와 퍼포먼스 아트의 개념과 역사적 발전과정에 대해 살펴보았다. 다음 절에서는 미디어 퍼포먼스의 개념에 대해 고찰해볼 것이다.

33) 로스리 골드버그, 『행위예술-퍼포먼스 아트』, 동문선, 1989, p.39.

34) 머스 커닝햄(1919~2009)은 미국의 무용가이자 안무가로, 20세기 현대 무용계의 대표적인 인물로 꼽힌다. 마사 그레이엄의 수제자였던 그는 현대무용에 우연성과 즉흥성을 도입했다. 백남준과 함께 많은 공동작품을 발표하기도 했다.

35) 로스리 골드버그, op. cit., p.189.

36) 이애현, op. cit., p.118 참고.

## 제2절 미디어 퍼포먼스의 개념과 특성

본 논문에서 주제로 삼고 있는 미디어 퍼포먼스는 미디어 아트라고 하는 매체적 특성과 퍼포먼스 아트라고 하는 신체예술의 특성 두 가지 모두 갖고 있다. 미디어 퍼포먼스는 미디어 혹은 디지털 기술을 이용한 표현의 확장과 퍼포먼스의 자유로운 신체 표현의 의지가 결합한 예술형식이다. 미디어 아트와 퍼포먼스 아트 모두 타 장르와 결합하기 쉬운 특성이 있다는 점에서 볼 때 이 둘의 융합은 필연적인 현상이라고 할 수 있다. 또한 조형예술과 공연 예술이 교차하는 지점에 위치한 미디어 퍼포먼스는 특정시간과 특정 장소에서 행위를 펼치는 한정적이고 제한적인 특성을 가지고 있다.

디지털 매체와 무용을 결합하고자 하는 시도는 1950~60년경에 백남준과 머스 커닝햄 등에 의해 지속적으로 있어왔다. 머스 커닝햄은 움직임의 새로운 가능성을 탐구하기 위해 작품 창작에 있어 매체를 집중적으로 수용해왔다.<sup>37)</sup> 1960년대 백남준 또한 TV라는 대중매체와 음악, 퍼포먼스를 결합한 작품을 선보였다. 초기 플럭서스 시기 동안 연주자 샬럿 무어먼(Sharlotte Mooreman)과 함께 한 수많은 공동 작업에서, 백남준은 음악이 연주되고, 감상되는 전통적인 방식에 도전하는 음악 비디오 퍼포먼스를 창조했다. <TV Bra>(1968)에서는 옷을 벗은 채로 바이올린을 연주하고 있는 무어먼의 모습을 녹화하는데, 무어먼은 두 개의 둥근 거울을 가슴에 부착하고 있으며, 이 거울에 무어먼의 얼굴에 초점을 맞추고 있는 카메라가 비친다.<sup>38)</sup> 그의 융복합적 작업방식은 다양한 매체를 통해 예술의 정의와 표현의 범위를 확장시키는데 기여했다.

이러한 여러 매체간의 융합은 ‘인터 미디어(intermedia)’ 개념으로도 설명할 수 있다. 1960년대 미국 뉴욕을 중심으로 전위예술가들 가운데서 쓰이기 시작한 ‘인터 미디어’라는 개념은 ‘서로 다른 감각을 사용하는 매체와 예술 장르의 중간’<sup>39)</sup>을 의미한다. 즉, 시각 예술에 있어서 여러 미디어 간의 중간영역을 지칭한다. 회화, 조각, 영화 등 지금까지의 장르들은 이러한 미디어를 포함하고 있는데, 보다 전체적인 관점에서 어느 장르에 넣기가 곤란한 새로운 예술상의 동향을 가리키는데 이 용어가 사용된다.<sup>40)</sup> 인터미디어 외에도 융복합 예술, 콤포지션 아트 등의 용어로도

37) 김인아, 「현대 춤의 디지털 테크놀로지 수용에 관한 미학적 연구」, 한국예술종합학교 예술전문사 논문, 2010, pp.30-31.

38) 마이클 러시, op. cit., p.59.

39) 이수연, 「재매개의 관점에서 본 백남준의 TV작업」, 『현대미술사연구(36)』, 2014, p.192.

사용된다.

다양한 장르의 예술이 결합한 형태를 가지는 미디어 퍼포먼스의 원형은 바그너가 주장한 ‘총체예술(Gesamtkunstwerk, Total Art)<sup>41)</sup>’의 개념에서 찾을 수 있다. 특히 디지털 매체가 가진 멀티미디어적 속성이 현대 예술의 통합성을 지향한다는 점에서 이러한 매체적 특성은 바그너의 총체예술에 대한 해석과 맥락을 같이한다. 이른바 ‘총체예술이라는 용어는 오늘날 탈경계적인 예술 상황에서 새롭게 등장하는 일련의 작품들을 잘 설명해 줄 수 있다.

총체예술이란 리하르트 바그너(Wilhelm Richard Wagner)<sup>42)</sup>가 1849년 『미래의 예술작품(The Artworks of the Future)』이란 자신의 저서에서 처음 사용한 말로서, 음악, 노래, 춤, 시, 시각예술, 무대기술을 종합한 개념이다. 이러한 바그너의 총체예술 개념은 예술의 포괄적인 통합을 위한 실용적이고, 이론적인 체계를 세우려고 했던 최초의 근대적인 시도 중 하나였다. 그는 음악, 노래, 무용, 시, 시각 예술과 무대 디자인 등 악극의 효과를 ‘총체화’하거나 통합하여 모든 예술을 이상적으로 결합하려 하였다.<sup>43)</sup>

이러한 총체예술의 특성은 예술 각 장르의 속성이 한자리에 어우러지면서도 각기 고유한 특성을 잃지 않고 독립적인 속성을 유지한다는 것이다.<sup>44)</sup> 바그너는 개별적으로 존재하는 모든 예술 - 음악, 건축, 회화, 시, 그리고 무용 - 은 그가 가장 이상적인 매체라고 보았던 드라마에 적용될 때 새로운 예술적 경지에 도달하게 될 것이라고 확신하였다. 또한 공연장에 대한 그의 통합적인 접근 방식은 가상현실에 대한 경험을 예언한 것이기도 하다. 무대의 앞부분을 무대 환경의 접점으로 생각하고, 공연장의 무대 미술, 조명 효과, 음향 설계는 무대를 ‘가상적’ 세계로 믿는데 이바지 하도록

40) 월간미술 편저, op. cit., p.382

41) 총체예술(게잡트쿤스베르크, Gesamtkunstwerk, Total Art)은 ‘종합예술’로도 번역된다. 본 논문에서는 ‘총체예술’이라는 용어를 통일하여 사용했다. 김수남은 그의 저서 『총체예술의 이해-행위 예술에서 영상예술까지』에서 총체예술과 종합예술이 다르지 않으며, 80년대 한국에서 벌어진 총체 예술과 종합예술과의 개념차이에 대한 논쟁은 총체예술의 발생과정과 개념정립에 대한 혼선에서 비롯된 의미 없는 논란이었음을 밝히고 있다.

42) 빌헬름 리하르트 바그너(Wilhelm Richard Wagner)는 독일의 피아노 연주자, 작곡가, 지휘자, 음악 이론가, 수필가이다. 오페라 외에도 거대한 규모의 악극을 여러 편 남겼는데 모든 대본을 손수 썼고 많은 음악론과 예술론을 집필했으며, 그의 새로운 교향악적인 오페라(악극)로도 잘 알려져 있다. 그는 음악적 사고를 그의 총체예술(Gesamtkunstwerk)이라는 발상을 통해 전환해 나갔고, 이는 그의 기념비적인 네 개의 오페라 연작 <니벨룽의 반지(1876)>에 잘 드러나 있다. 또한 유도 동기와, 종합적인 음악적 표현이라는 그의 개념은 많은 20세기의 영화음악에 강한 영향을 주었다.

43) 랜달 패커 외, op. cit., p.26.

44) 윤진섭, 『행위 예술 감상법』, 대원사, 1995, p.24.

하였다.<sup>45)</sup>

바그너의 총체예술론은 제2차 세계대전 이후 연극 무대에서 총체연극(Total Theater)을 통해 실현 되었는데, 총체연극이란 희극에만 의존하던 기존 연극에서 탈피하여 일급의 동작과 무언의 제스처, 묘사적인 춤과 분위기를 만드는 음악, 창조적인 의상과 무대장치 등이 강렬한 메시지를 담은 희극의 내용을 전달하여 혼연일체가 되는 연극이다. 총체연극은 차차 다른 분야 예술가들의 창작에도 많은 영향을 주어 총체 예술의 개념으로 발전하게 된다.<sup>46)</sup>

바그너 이후 20세기의 예술가들은 이러한 총체예술의 개념과 특징을 바탕으로 학제간의 통합적인 형식과 전략들을 모색하고자 하였다. 특히 전통적으로 별개의 장르로 간주되던 것들을 하나의 작품 안에 통합함으로써 관객의 경험을 극대화 시키도록 하는 노력을 계속해왔다. 당시 많은 작가들은 모든 지각의 영역을 포괄하는 예술을 통해서만 근대적인 경험이 환기될 수 있다고 믿었던 것이다.

이후 20세기 예술가들은 전통적으로 각각의 장르로 간주되었던 것들을 바그너의 총체예술의 개념을 토대로 하나의 작품으로 통합화하는 노력을 시작했다. 특히 앙투앵 아르또(Antonin Artaud)<sup>47)</sup>의 총체연극, 미래파(futurism)의 마리네티(Marinetti)<sup>48)</sup>, 바우하우스(Bauhaus)<sup>49)</sup>, 존 케이지(John Cage)의 퍼포먼스를 통한 해프닝과 참여예술, 백남준의 미디어아트에 이르기까지 총체예술 개념이 발전되었다.

프랑스의 극작가 앙투앵 아르또는 총체연극 <비단신>(1943)에서 무대에 올릴 수 있는 모든 수단과 몸짓, 그리고 사람의 성대를 통한 소리, 무대장치, 의상, 조명, 음향, 무용, 음악 등을 이용하여 관객의 감각을 몰입하도록 했다.<sup>50)</sup>

45) 랜덜 패커 외, op. cit., p.52.

46) 이정민, 「현대예술에서 무용과 영상미디어를 활용한 융복합 작품 분석」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2012, pp.19-20.

47) 앙투앵 아르또(Antonin Artaud)는 프랑스의 극작가, 시인, 배우로 슈르레알리즘 운동에 참가했다. <연극과 그 분신>(1938)에서 ‘잔혹의 연극’의 이론을 밝혔다. 전위극에 큰 영향을 주었고, 언어·예술의 전반에 관계되는 것으로서 높이 평가된다. (출처 : 두산백과)

48) 마리네티(Filippo Marinetti)는 이탈리아의 시인으로 1909년 피가로지에 <미래파 선언>을 발표하여 재래의 전통을 배척하고, 모험과 과감, 전쟁, 폭음, 부정부주의적 파괴를 예찬했다. 마리네티는 새로운 연극에 관해서도 두 차례에 걸쳐 선언을 발표하였으나 그가 주장한 ‘미래주의 연극’이란 20세기가 상징하는 ‘기계의 시대’를 무대에 도입하는 일이었다. 즉, 전세기(前世紀)부터의 과학적 대발견이나 밀어닥치는 새로운 사상의 물결은 우리의 감정과 지성을 완전히 바꾸어놓아, 현대인은 누구나 그러한 상황 속에서 혁명적인 진을(戰慄)을 느끼고 있었다.

49) 독일의 오스카 솔레머(Oskar Schlemmer)는 20세기 초 문화사적으로도 지배적이었던 기계주의와 미래주의의 영향을 받아 바우하우스(Bauhaus)에서 공감각적 총체적 예술작품을 전개했다. 그의 무용 작품에서 활용된 소품, 분장, 음악, 조명은 총체적인 예술로 승화되어 나타난다.

1916년 미래주의 영화에서 마리네티와 그의 혁명 동지들은 영화가 새로운 미디어 기술을 사용하여 다른 모든 형식의 예술들을 포괄하고 있기 때문에 최고의 예술이라고 선언하였다. 그들은 오직 영화만이 인간 의식에 “총체적으로” 영향력을 가진다고 주장했다.<sup>51)</sup>

1924년 라즐로 모홀리-나기는 바우하우스 극단을 설명하는 「연극, 서커스, 버라이어티쇼」라는 글에서, 배우와 대본을 강조하는 것에서, 연극 경험의 모든 측면을 강조하는 것으로 전환된 연극 개념을 제안하였다.<sup>52)</sup>

이후 총체예술의 개념은 1952년 존 케이지의 퍼포먼스에 의해 다시 부활하며, 이러한 개념에 대한 논쟁을 촉발시켰다. 그는 안무가 머스 커닝햄과 당시의 화가 로버트 라우젠버그(Robert Rauschenberg), 재스퍼 존스(Jasper Johns)와 함께 예술의 경계를 허무는 실험을 하며 관객이 주관적 경험을 강하게 인식하도록 하는 방법에 대해 연구했다. 존 케이지는 1950년대 후반의 작가들에게 큰 영향을 끼치며, 백남준의 비디오 아트에까지 이르러 새로운 예술사조가 탄생하게 되었다.

바그너의 총체예술론에서 구체화되어 100여 년의 세월이 흘러가는 동안 시대의 문화 변천에 걸맞게 총체예술의 양식이 변화되어 온 것이다.<sup>53)</sup>

이처럼 바그너의 총체예술 개념은 오늘날 다양한 장르를 융복합하여 보여주는 예술과 같이 새롭게 등장하는 예술들을 설명해줄 수 있다. 이러한 관점에서 특히 오늘날 안무가와 미디어 아티스트, 그리고 테크니션 등이 그룹을 이루어 디지털 미디어를 활용한 퍼포먼스 공연을 주목할 수 있을 것이다.

오늘날 미디어의 활용과 함께 디지털 기술이 강화되면서 다양한 방법으로 적극적으로 개입됨으로써 무용수의 몸에 국한되었던 표현의 한계를 뛰어넘을 수 있게 되었다. 이제 디지털 기술을 통해 더욱 자유롭고 적극적인 표현이 가능해졌으며, 더 나아가 미디어 아트의 기술적이고 매체적인 특성을 더욱 강조할 수 있게 되었다. 특히 비디오 맵핑을 이용한 가상공간의 활용이나, 실시간 컨트롤러를 활용한 상호 작용을 통해서 더욱 강화된다.

50) 서지영, 「연극성의 파괴인가, 연극성의 확장인가: 총체연극의 양상과 의미에 대한 고찰」, 『브레히트와 현대연극』, 제13권, 2005, p.90.

51) 랜덜 패커 외, op. cit., p.27.

52) Ibid.

53) 김수남, 『총체예술의 이해』, 예니, 1996, p.132.

## 제3장 신체성 담론과 미디어 퍼포먼스

### 제1절 신체 담론의 변화

#### 1. 신체성에 대한 철학적 고찰

제2장에서는 미디어 퍼포먼스의 개념과 특성에 대해 살펴보았다. 제3장 1절에서는 신체의 개념변화와 매체성에 대해 고찰하고, 미술사에서 신체에 대한 담론이 어떻게 진행되었는지 살펴볼 것이다. 또한 제2절에서는 오늘날 예술상황 안에서 진행되고 있는 신체성 논의와 함께 신체성의 확장으로 나타나는 미디어 퍼포먼스의 사례들을 제시하고자 한다. 이를 통해 동시대 예술에서의 신체성의 의미를 규명하고, 연구자의 작품을 분석하는데 이론적 토대를 다지고자 한다.

본격적인 논의에 앞서서 ‘신체’에 대해 개념적으로 살펴볼 필요가 있다. ‘신체’란 태어날 때부터 주어진 것으로 인간의 가장 기본적인 도구라고 할 수 있다. 언어가 생기기 전부터 인간은 신체의 움직임을 통해 감정과 의사를 표현해왔으며, 지금까지도 신체는 언어와 함께 인간과 인간 사이에서 상호 소통을 위한 수단이 되어왔다. 인간의 커뮤니케이션에 있어서 신체의 움직임 혹은 몸짓은 언어로써 전달할 수 없는 것들을 전달할 수 있다는 점에서 중요한 의미를 지니고 있다. 조광제는 신체와 신체의 매체성에 대해 다음과 같이 언급하고 있다.

“신체는 그 자체적으로 상호 매체성을 가지게 된다. 우리가 다른 사람들과의 관계 형성에 있어서 신체를 도구로 이용한다는 사실을 보았을 때, 경제적, 정치적, 사회적, 법적, 윤리적 등등의 모든 인간관계의 영역에서 여러 몸들은 서로에게서 떼려야 뗄 수 없는 근본적인 매체가 된다. 물론 그 중에는 나의 몸을 활성화하는 데 긍정적인 매체 관계도 있을 것이고, 나의 몸을 퇴락시킴으로써 부정적으로 작동하는 매체 관계도 있을 것이다. 요컨대 타인의 몸, 즉 타인은 내 몸, 즉 나에게 대해 매체인 것이다.”<sup>54)</sup>

신체는 고대부터 심오하고 진지한 관심사였으며, 신체에 대한 개념은 시대의

54) 조광제, 「몸의 매체성과 매체의 몸성」, 『시대와 철학』 제14권 1호, 2003, p.363.

흐름에 따라 변화해왔다. 오늘날 ‘신체’에 대한 연구는 철학적, 미학적, 사회학적, 문화사적, 인류학적 접근 등 다양한 분야에서 지속적으로 제기되며 논의되어 왔다. 본 장에서는 신체 개념에 대한 변화를 먼저 철학적으로 살펴볼 것이다.

철학사에서도 신체와 영혼의 문제는 중요한 주제로 다루어져 왔으며, 현재에도 논의가 진행 중인 개념이다. 인간의 영혼과 신체를 구분하고자 하는 생각은 고대로 거슬러 올라간다. 플라톤(Plato)은 영혼을 신체와 달리 불멸하는 것으로 간주하여, 유한한 신체와 분리시켰다. 또한 아리스토텔레스(Aristoteles)도 영혼은 신체를 움직이는 힘으로 보았으며, 신체보다 우위에 있는 것으로 생각했다. 이처럼 고대 그리스 시대에 신체는 영혼 혹은 정신보다 더 하위의 것으로 생각했으며, 신체는 정신에 의해 극복되어야 할 어떤 것으로 간주되었던 것이다. 신체와 정신에 대한 이분법적 사고는 고대로부터 중세, 르네상스에 시대를 거쳐 근대의 인식론으로 이어졌다. 근대 철학의 아버지라 불리는 데카르트(René Descartes)<sup>55)</sup>는 신체와 정신을 각각 독립적으로 존재하는 것으로 보았다.

“데카르트는 세계가 두 개의 전적으로 상이한 실체, 즉 정신과 물체로 이루어진다고 생각했다. 정신에 본질적인 속성은 ‘사유’인데, 그것은 구체적으로는 인식, 의지, 감각, 감정, 욕망과 같은 양태를 지닌다. 물체의 속성은 ‘연장’에 있으며, 그것은 위치, 형상(形狀), 크기, 무게, 운동과 같은 양태를 지닌다. 여기서 중요한 것은 양자 사이에 그 어떤 공통항이나 교차점도 없다는 점이다. 정신과 물체는 어디까지나 상호적으로 독립된 별개의 영역에 속한다. 그리고 신체에 대해 말하자면 그것은 틀림없이 물리적인 특성을 지닌 것으로서 물체의 하나로 헤아려진다.”<sup>56)</sup>

그는 철저하게 정신과 신체를 이원론적으로 구분하였다. “나는 생각한다. 고로 나는 존재한다.”라는 명제의 데카르트의 사유는 정신적인 산물을 육체보다 우위에 두는 것으로, ‘사유하는 실체로서의 나’를 강조한다.

그러나 19세기에 이르러, 철학사에서 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche)<sup>57)</sup>, 메를로-퐁티(Merleau-Ponty)에 의해 신체에 대한 논의가 새롭게 진행되기 시작했다.

55) 르네 데카르트(1596~1650)는 서양사상사의 흐름을 신앙에서 이성으로 바꾼 철학자이다.

56) 노에 게이이치 외 편저, 『현상학 사전』, 이신철 역, 도서출판b, 2011, p.285.

57) 독일의 철학자인 니체(1844~1900)는 생철학의 대표자로 실존주의의 선구자라고 할 수 있다. (철학사전, 철학사전편찬위원회, 2009 참조)

데카르트가 신체를 영혼과 이원론적으로 대립되는 육체로 이해했다면, 이들은 신체를 관계론적인 것으로 보았다.<sup>58)</sup>

신체와 정신을 분리하고자 하는 전통적인 신체관은 니체에 의해 붕괴되기 시작한다. 니체는 ‘정신’ 너머에 있는 ‘신체’를 강조하면서, 정신과 영혼은 고상한 것이고 신체는 껍데기에 불과하다는 주장을 뒤집는다. 그는 신체 개념을 매개로 인간에 대한 이원론적 사고를 벗어나고자 했다. 이는 인간을 ‘정신’과 이와 대립되는 ‘신체’라는 두 가지 단위로 분리하여 해석하는 것을 뜻한다. 니체는 인간의 본질을 정신이라고 간주하고 육체를 정신 혹은 영혼의 감옥으로 폄훼하는 플라톤적 사유, 인간을 생각하는 실체와 육체라는 연장실체로 나누어 전자를 인간의 본질을 구성하는 요소로 인정하는 데카르트적 사유로 대표되는 전통적인 이분법적 인간관을 벗어나고자 했다.<sup>59)</sup>

니체의 철학은 형이상학에서 등한시 되어온 ‘몸’을 새롭게 인식할 수 있는 계기가 되었으며, 이후 철학자들이 인간의 신체에 대한 인식의 지평을 열어주었다. 또한 현상학적 신체 개념이 등장하게 되는 발판을 마련하였다.

메를로-퐁티 역시 정신과 신체를 분리하여 정신의 우월함을 강조하는 데카르트의 근대적 사고에 대항했다. 그는 신체와 세계와의 근원적 만남에 대해 지각을 현상학적으로 설명하고자 했다. 현상학적으로 몸은 세계와 분리할 수 없는 하나의 거대한 몸이다.<sup>60)</sup> 살아있는 신체를 육체와 정신이 하나라고 간주하는 것이다.<sup>61)</sup>

메를로-퐁티는 세계와 그 안에서 작용하는 몸의 관계를 ‘세계에의-존재(I'être-au-monde)’라는 개념으로 설명하고 있다. 그는 몸을 ‘세계에의-존재’, 즉 세계 속에 있으면서 세계를 향하여 나아가는 것으로 본다.<sup>62)</sup> ‘세계에의-존재’는 인간의 실존적 초월운동, 즉 세계에 속해 있으면서도 세계에 매몰되지 않으며, 세계를 소유하고자 세계로 나아가는 운동이다.<sup>63)</sup> 이에 대해 박미성은 다음과 같이 언급하고 있다.

“20세기 초 현상학자였던 메를로 퐁티는 세계와 거리를 둔 통제적 의식 자체보다는 신체가 세계와 직접 부딪치는 현상에 주목하였다. 여기서 그가 말하는 신체는 기존의 이원론에서 정의하는 신체처럼 기계적이고 물리적인 것이 아니다. 왼손으로 오른손을

58) 홍경실, 「베르그손과 메를로-퐁티의 우리의 몸에 대한 이해 비교」, 『철학』 제95집, 2008, p.93.

59) 「신체(Leib, body)」, 서울대학교 철학사상연구소(<http://philinst.snu.ac.kr>) 참조.

60) 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸』, 이학사, 2004, p.143.

61) 이를 객관적 신체와 대비하여, ‘현상학적 신체’라고 일컫는다.

62) 조광제, 「몸의 매체성과 매체의 몸성」, 피종호 역, 『몸의 위기』, 까치, 2004, p.258.

63) 장정윤, 「무용하는 신체에 대한 현상학적 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2004, p.77.

만질 때 ‘만지는’ 나의 신체는 ‘만져지는’ 나의 신체이고 그 역도 성립한다. 만지는 주체가 만져지는 객체의 영역으로 편입되어 주체가 주체임과 동시에 객체가 되는 것이다. 신체가 세계와 부딪힐 때도 마찬가지로 현상이 일어난다. 내가 사물을 볼 때 나는 ‘보는’ 주체인 동시에 사물과 같은 영역에 속해 있는 신체를 통해 몸으로 가시적인 사물처럼 ‘보이는’ 객체이기도 하다. 64)

즉 메를로-퐁티는 우리의 몸이 보는 동시에 보여 지고, 만지는 동시에 만져지면서 그렇게 안인 동시에 바깥이고 정신인 동시에 물질이라고 주장한다.65) 메를로-퐁티의 신체에 대한 개념은 신체의 내부에 존재하는 하나의 세계 경험의 매체로서 존재하는 것이다.66)

이처럼 철학사에서 신체에 대한 개념은 신체 그 자체에 대한 논의가 아니라, 세상에 대한 인간의 태도와 관계된다. 이제 미술사적 흐름에 따라서 ‘신체’ 담론이 어떻게 변화했는지에 대해 살펴볼 것이다.

64) Maurice Merleau Ponty, *Le visible et l'invisible*, publié par Cl. Lefort, Gallimard, 1964, pp.180-181, (박미성, 「마리나 아브라모비치의 경계의 ‘신체」, 『현대미술사연구 제35집』, 2014, p.42 재인용)

65) 홍경실, op. cit., p.91.

66) 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸』, 이학사, 2004, p.143.

## 2. 신체성에 대한 미술사적 고찰

‘신체’라는 개념은 미술사에서 오래 전부터 중요한 주제로 다루어져 왔다. 고대에는 가장 중요한 인물의 몸과 동작을 중심으로 신체를 재현의 대상으로 사용했다. 특히 고대 그리스 시대에는 인간의 신체를 비례의 표준으로 삼았다. 이 시기의 신체 개념은 미적 대상으로서의 신체라고 할 수 있다. 고대 그리스에 신체의 아름다움을 탐구했던 것에서, 종교적인 교리가 사회를 지배하는 중세로 오면서 신체는 육으로서의 신체를 떠나 도덕적인 가치와 결합되었다.<sup>67)</sup> 중세시대에 신체는 기독교적인 회화 안에서 순교자의 몸으로 대상화되었다. 이때까지만 해도 이들에게 신체는 추상적 개념이었다.

르네상스에 들어와서 신체는 미의 규범을 정의하는데 중요한 역할을 했다. 해부학적 연구가 진행됨에 따라 신체를 더욱 명확하고 사실적으로 그리고자 하는 노력이 이루어졌다. 또한 가장 아름다운 신체를 재현해내기 위해 원근법과 명암법이 개발되었다. 이처럼 당시에는 ‘이상화된 비례를 지닌 신체’와 ‘완전한 정신세계를 갖춘 신체’가 고전적인 미학에서의 대상으로서의 신체 개념이 중심이 되었다.

그러나 근대에 이르러 이러한 이상적인 재현(representation)의 대상으로서의 신체 개념이 변화하게 된다. 이제 이상적인 몸의 재현이 아니라, 끊임없이 변화하고 움직이는 환경에서의 살아있는 신체 개념이 부상하게 된 것이다. 특히 마네와 인상주의자들의 회화에서 일시적이고 어떻게 변할지 모르는 환경에 의해 만들어지는 신체 개념이 탄생하였다. 하지만 이 시기의 신체개념은 아직은 외적 환경, 즉 빛의 움직임에 의해 지배받는 신체이다.<sup>68)</sup>

정리해보자면, 오랫동안 예술에서 ‘신체’는 어떤 것을 재현하고 의미하는 것이었다. 즉 기독교적 회화에서는 순교자의 몸, 신화적 회화에서는 여신의 몸, 에두아르 마네(Edouard Manet)의 회화에서는 어떤 젊은 여인의 몸으로 나타났던 것이다.<sup>69)</sup>

20세기 이후, ‘몸’ 또는 ‘신체’에 대한 예술가들의 인식에 있어서 중요한 변화가

67) 김석영, 「신체성에 기초한 현대 공간디자인의 플랫폼 전략」, 『기초조형학연구』 17권 5호, 2016, p.3.

68) 한림미술관, 이대 기호학 연구소 편저, 『몸과 미술-새로운 미술사의 시각』, 이화여자대학교 출판부, 1999, pp.11-12 참고.

69) 이브 미쇼, 「몸의 이미지: 오늘날의 영혼에 대한 질문」, 한림미술관, 이대 기호학연구소 편저, 『몸과 미술-새로운 미술사의 시각』, 이화여자대학교 출판부, 1999, pp.20-21 참고.

생겨났다. 그러한 변화는 크게 ‘1960~70년대’와 ‘1990년대 이후’에 두 시기로 구분할 수 있다. 첫 번째는 작품의 주제로서 사용되던 인간의 ‘신체’가 작업의 재료로서 사용되기 시작했다는 점이다. 1960년대와 70년대는 신체를 이용한 미술이 다양한 방식으로 나타났는데 특히 신체를 매체로 사용했음을 알 수 있다. 즉 회화에서의 물감과 붓이 예술가의 신체로 대체된 것이다. 1960년대의 해프닝과 퍼포먼스에 있어서 신체 자체나 신체의 움직임을 이용했던 존 케이지와 머스 커닝햄은 당시 예술가의 작업에 큰 영향을 주었다.

1960년 이브 클랭(Yves Klein)은 파리의 국제 현대 미술관 관장인 모리스 다르퀴앙(Maurice d'Arquian)과 협업하여 수백 명의 예술계 주요 인사들에게 <인체측정> 회화의 제작과정을 보여주는 퍼포먼스를 선보였다. 그는 몸이 육체적, 감각적, 정신적 힘의 중심이라는 믿음 하에, 신체에 물감을 직접 바르는 새로운 회화 기법을 창조하였다. 몸이 ‘살아있는 붓’이 되도록 하는 것이었다. 그는 푸른색의 물감을 온몸에 잔뜩 묻힌 나체 모델들을 지휘하면서 커다란 종이 위에 자신의 몸을 찍어 흔적을 남기도록 했다. 이러한 획기적이고 연극적인 측면은 회화 자체가 작가 혹은 작가가 지휘하는 몸들의 행위로 초점을 이동했다는 점이다. 이때 예술가는 예술적인 지시를 진행하는 과정에서 개개인을 조정하는 역할을 수행하는 지휘가가 되었다. 퍼포먼스가 진행되는 동안 음악가 그룹은 클랭이 작곡한 <단조 교향악>을 연주했다. 또한 사진 작가들을 고용하여 이러한 행위들을 기록하였다.<sup>70)</sup>

피에르 만조니(Piero Manzoni)는 1961년 누드 모델에 자신의 이름을 서명한 <살아 있는 조각(Living Sculpture)>이라는 작품을 발표함으로써 신체 자체를 예술작품으로 변용하였다.

20세기 미술에서 신체 담론의 또 다른 큰 변화는 1990년대 이후에 나타났다. 20세기 후반에 이르러 과학 기술의 발전과 함께 예술에서의 ‘신체’는 이전에는 상상할 수 없는 방식으로 변화하였다. 예술가는 이러한 과학 기술을 이용하여 신체를 인공적으로 변형하거나 다양한 방식으로 확장시키고 있다.

인간 중심 가치의 상실에 따라 자아를 해체하고 재구성하며 그것을 정신분열적 문화현상으로 나타냈던 포스트모던 미술과 새로운 인간 이해에 따른 포스트휴먼적 신체를 다양한 방식으로 보여준 미술표현들이다. ‘포스트휴먼’이라는 개념은 한편으로는 인간 ‘이후’의 인간이 되 여러 기술의 도움으로 인간의 약점을 극복하고 벗어나지만

70) 트레이시 워, 『예술가의 몸』, 심철웅 역, 미메시스, 2007, p.54 참고.

여전히 인간 실존의 변화의 연속성 안에 인간의 의미를 지닌다. 다른 한편으로는 휴머니즘을 바탕으로 인간 중심으로 사고해온 이성적, 이상적 인간 주체에 대한 반성적 의미도 암시하고 있다.<sup>71)</sup>

1990년대 디지털 기술의 발전과 인터넷 보급의 기술적 변화는 21세기에 이르러 생물학과 관련된 첨단 바이오 기술로 패러다임이 변화하였다. 이러한 변화는 영상 의학의 발달로 인간신체의 내부를 볼 수 있게 된 것과 휴먼 게놈 프로젝트를 통해 인간의 단백질과 DNA의 서열을 분석하게 된 것으로부터 시작된다.<sup>72)</sup> 이러한 변화는 신체미술에 있어서 기술의 문제를 항상 고려하게 만들었다.

그동안 신체를 다루었던 과거의 미술가들이 신체를 재현하거나 신체를 이용한 퍼포먼스를 하는 ‘미술의 주체’였다면, 최근 신체를 다루는 미술가들은 실험하는 ‘연구자-학자-미술가’의 태도를 갖게 되었다. 20세기 미술가들이 물감이라는 전통적인 매체를 벗어나 사진, 비디오 컴퓨터를 매체로 작업한 것처럼, 21세기의 미술가들은 DNA, 혈액 등의 생물학적 요소들을 매체로 이용함으로써 새로운 미술의 가능성을 제시하고 있다.<sup>73)</sup>

이처럼 과학기술을 이용하여 신체를 변형하고자 하는 시도 외에도, 가상과 실재를 연결하는 신체로서 ‘디지털 신체’라는 개념이 생겨났다. 따라서 이에 대한 논의도 중요해지고 있다. ‘디지털 신체’는 오늘날 디지털 테크놀로지의 발전과 함께 가상의 정체성을 가진 독립된 신체 개념이라고 할 수 있다. 그것은 실재와 가상 사이, 혹은 예술과 삶 사이의 경계를 넘나들며, 디지털 테크놀로지의 속성인 가상이라는 가능성과 잠재성을 드러낸다.<sup>74)</sup>

디지털 테크놀로지를 사용하는 디지털 신체의 개념은 단순히 인간을 기계주의적인 사이보그로 연장하여 인간의 신체를 대체, 확장하는 것이 아니라 가상이라는 존재론적인 정체성을 가지게 됨을 의미한다. 그것은 단지 디지털 테크놀로지를 벗어나서 인식되는 것이 아니라 인간의 신체와 기계 인터페이스를 통한 사람과 테크놀로지 장치간의 전자적인 상호작용을 인식하는 것이다. 그리하여 디지털 테크놀로지가 만들어내는

71) 전혜숙, 『포스트휴먼 시대의 미술-신체변형 미술과 비디오아트(ebook)』, p.8.

72) Ibid.

73) Ibid., p.100 참고.

74) 김용진, 「디지털 테크놀로지 환경에서의 신체성 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2007, p.52.

비물질적인 시·공간, 혹은 개념 안에서 인간은 가상의 사실적인 정체성을 가진 가상 신체로 변환되어 가상과 실재를 넘나드는 새로운 관계를 형성하게 되는 것이다.<sup>75)</sup>

이처럼 미술사에서 ‘신체’에 대한 개념은 시대에 따라 변화해왔으며, 오늘날까지도 활발히 논의되고 있다. 1990년대 이후 디지털 기술의 발달은 신체성 담론이 급격히 변화하게 되는 계기가 되었다. 오늘날 ‘신체’는 복잡하게 구성된 것으로서, 다양한 의미를 가진 장소이자 변화 가능성을 내포하고 있다. 또한 디지털 기술과 결합한 미디어 퍼포먼스에서 신체는 세계와 지각을 연결하는 인터페이스로서 실험적 역할을 하고 있다.

본 고에서는 바로 앞서 언급한 디지털 신체성이라는 개념이 미디어 퍼포먼스에서 어떻게 나타나고 확장되는지 세 가지 사례와 함께 살펴보고자 한다.

---

75) 김용진, *op. cit.*, p.52.

## 제2절 신체성이 강조된 미디어 퍼포먼스에 대한 사례연구

### 1. 청키 무브(Chunky Move) - <모탈 엔진(Mortal Engine)>

#### 1.1 작품 분석

1995년 기드온 오바자넥(Gideon Obarzanek, 1966~)<sup>76)</sup>이 창단한 청키 무브(Chunky Move)는 멜버른에서 반항적인 춤 문화를 바탕으로 무엇이 현대무용인지를 끊임없이 고민하고 재정의해 온 호주의 무용그룹이다.

이들은 현대 호주의 문화를 바탕으로 사회적 환경, 개인 간의 긴장감을 주요 내용으로 정형화된 형식을 탈피하고 신체의 다양한 가능성에 대해 탐구해오고 있다.<sup>77)</sup>

이 그룹은 무용수의 움직임과 더불어 모션 트래킹(Motion Tracking)<sup>78)</sup>과 설치(Installation) 등을 주로 활용하여 독창적이고 시각적 효과를 극대화하는 실험적인 작품을 주로 선보인다.

또한 음악, 디자인, 영화, 뉴 미디어, 설치 작업 등 다양한 분야의 예술가와 최첨단 기술을 활용한 혁신적인 협업을 통해 작품을 구현함으로써 보는 이들에게 시각적 쾌감을 선사함과 동시에 움직임에 대한 고찰을 추구하는 특징이 있다.

이와 같은 청키 무브만의 독창적인 감성과 끊임없는 도전으로 국제적인 주목을 받아 영국, 유럽, 아시아 등에서 초청공연 활동을 함으로써 파격적이고 독창적인 단체로 입지를 굳히며 그 명성을 이어가고 있다.

이들의 주요 작품으로는 <Glow>(2006), <Mortal Engine>(2008), <Two Faced Bastard>(2008), <Black Marrow>(2009), <Faker>(2010), <Connected>(2011), <Miss Universal>(2015), <Next Move>(2016), <ANTI-GRAVITY>(2017), <Depth of Field>(2017) 등이 있다.

그 중에서도 <Mortal Engine>(2008)<sup>79)</sup>[표 3]<sup>80)</sup>는 빛의 극명한 대비를 효과적으로

76) 호주의 안무가, 디렉터, 퍼포밍 아트 큐레이터이다. 1995년 청키 무브를 설립 후 2012년까지 최고 경영 겸 예술 감독을 맡았다. 그는 1987년 호주 발레학교를 졸업하고 시드니 댄스 컴퍼니, 오페라 오스트레일리아와 네덜란드 댄스 씨어터 등에서 활동하였다.

77) 청키 무브 홈페이지, <https://www.chunkymove.com>

78) 특정한 동작의 빠르기나 정확성을 추적하여 출력하는 것을 의미한다.

79) 호주의 Helpmann Awards에서 <Glow>(2008)와 함께 비주얼 상을 수상하였으며, ARS Electronica

이용하면서 스스로와 타자 간의 관계에 관한 문제를 고찰하는 작품이다.

이 작품은 무용수의 움직임, 영상, 음악, 레이저 등의 인터랙션에 중점을 두며<sup>81)</sup>, 무대에 펼쳐지는 영상은 반복적이고 구조적인 패턴을 활용하고 있다. 디지털 기술과 무용수의 움직임이 더해진 이미지는 한 인간이면서 한편으로는 다수의 인간으로 표현되기도 한다. 인간의 몸으로 표현하기에 한계가 있는 빛의 발광을 디지털 기술로 구현하면서 뭉치고 흩어지는 빛의 형상으로 빛과 그림자의 효과를 극대화한다. 빛으로 무용수의 움직임에 따라 3차원 공간을 시각적으로 나타냄으로써 일루전(Illusion)을 형성하여 환상적으로 작품에 몰입할 수 있다. 무용수의 형체가 영상과 중첩되어 변화하면서 기묘한 감각적인 움직임이 돋보인다.

[표 3] 청키 무브(Chunky Move)의 <Mortal Engine> 작품 개요

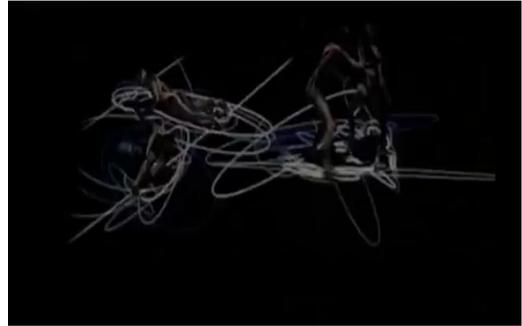
작품명	Mortal Engine
연도	2008
시간	60분
활용 기술	모션 캡처, 레이저 프로젝션, 프로젝션 스크린, 트래킹 카메라, 인터랙티브 시스템
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체의 움직임·소리·영상 간의 인터랙션</li> <li>- 구조적인 패턴의 형성</li> <li>- 영상과 레이저 등으로 입체적 공간 창조</li> </ul>
참여 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술 감독 및 안무: Gideon Obarzanek</li> <li>- 인터랙티브 시스템 디자이너: Frieder Weiss</li> <li>- 레이저 아티스트: Robin Fox</li> <li>- 작곡가: Ben Frost</li> <li>- 의상 디자이너: Paula Levis</li> <li>- 조명 디자이너: Damien Cooper</li> <li>- 무대 디자이너: Richard Dinnen &amp; Gideon Obarzanek</li> <li>- 멀티미디어 기술자: Nick Roux</li> <li>- 참여 무용수: 총 11명</li> </ul>

Festival에서 하이브리드 아트 부분 그랑프리를 수상한 작품이다. (청키 무브 홈페이지, <https://www.chunkymove.com>)

80) 김소영, 「인터미디어 활용과 무용작품 변화양상 - Chunky Move 작품을 중심으로」, 한양대 석사학위논문, 2012. p.33. 정현이, 「신체의 매체성을 강조한 인터랙티브 퍼포먼스 효과에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2013. p.54. 청키 무브 홈페이지, <https://www.chunkymove.com> 참고.

81) 라세영, op. cit., p.43.

<Mortal Engine>을 살펴보면 무용수의 움직임과 디지털 기술을 접목하여 복잡한 인간 내면을 은유적으로 표현한 것처럼 보인다. 자신과 사투를 벌이듯, 내부 충동을<sup>82)</sup> 작렬하는 빛과 흑백의 대비로 표현한다. 이와 같이 <Mortal Engine>의 과정을 각각의 장면묘사를 통해 분석해보고자 한다.



[그림 1] 청키 무브 <Mortal Engine> -스틸 컷 1 [그림 2] 청키 무브 <Mortal Engine> -스틸 컷 2

어두운 공간 속에서 무용수의 움직임을 캡처하여 스크린에 반영하면 무용수의 몸을 따라 화면을 이룬 구조적인 패턴이 반복적으로 허물어지거나 원상 복귀된다. 이와 같은 변화는 [그림 1]과 같이 시각적으로 혼란을 야기하여 3차원의 입체 공간으로 보이도록 착시 현상을 일으킨다. 새로운 공간을 형성하고 해체하는 과정을 통해 시·공간의 확장 혹은 초월을 경험할 수 있다.

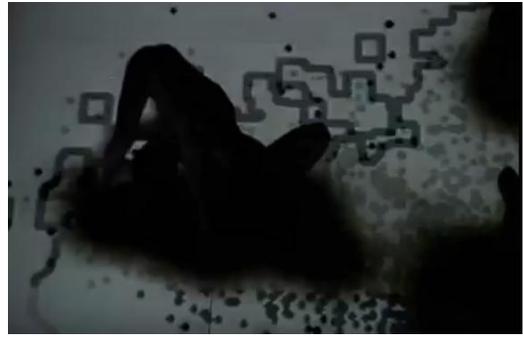
무대에서 무용수가 움직이면 트래킹 카메라를 통해 몸이 움직이는 범위를 정확하게 출력하여 기하학적인 선으로 나타낸다. 무용수의 움직임을 생성한 [그림 2]의 선들은 [그림 1]의 구조적인 패턴과는 달리 소용돌이가 휘몰아치듯 신경질적이고 강렬한 선을 형성한다. 각 장면에서 보이는 공통적인 양상은 신체의 움직임이 공간에 개입하여 새로운 공간을 창조하는 것이다.

배경을 가득 메운 직선의 패턴은 무용수의 몸짓을 통해 형성 혹은 제거되는 반면에 점차 극이 진행될수록 무용수의 움직임을 따라 비정형적인 곡선이 생산되면서 불규칙적인 형태로 변모해나간다.

82) 김소영, op. cit., p.39.



[그림 3] 청키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 3



[그림 4] 청키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 4

무용수의 신체 위로 영상이 비춰지면서 검은 생명체가 움직이는 것처럼 극이 전환된다. [그림 3]과 [그림 4]와 같이 무용수의 자세한 움직임보다는 검은 생명체의 실루엣이 꿈틀거리는 모습을 나타낸다. 무용수의 움직임을 트래킹 카메라가 인식하여 영상으로 변환하고 실시간으로 움직임과 소리를 감지해 무용수의 이동 영역에 따라 점들이 모여 시각적으로 마치 벌레가 집중되는 것처럼 나타난다. 또한 배경에 나타나는 그래픽 이미지로 인해 색다른 시각적 효과를 나타낸다.

작고 검은 점이 뭉쳐 큰 점을 이루어 흑과 백의 대비를 극대화한다. 또한 무대 배경이 [그림 3]에서 [그림 4]로 전환되는 것과 같이 하얀 배경에서 독특한 패턴의 그래픽으로 변화한다. 무용수의 행위는 기괴한 생명체의 움직임으로 나타나 극적인 분위기가 맞물려 어두운 분위기를 자아낸다.



[그림 5] 청키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 5



[그림 6] 청키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 6

웅크린 무용수 위로 미로와 같은 이미지가 겹겹이 투사되어 점차 안에서 바깥으로 퍼

져나간다. [그림 5]의 배경처럼 무대를 가득 채운 이미지는 중첩되면 중첩될수록 밝아져 서서히 넓은 무대 전체가 레이저의 강렬함으로 가득 채워진다. 사각의 틀 안에 갇혀 무대 정중앙에 힘없이 누워있는 무용수는 현대 사회의 인간을 상징하는 것처럼 보인다. 밝은 배경과 어두운 빛을 띤 나체의 무용수가 서로 대조를 이루어 대담하고 드라마틱한 장면을 형성한다.

장면이 전환되고 [그림 6]은 무용수에게로 이동하는 듯한 사운드와 무용수의 신체에 직접적으로 투사한 레이저로 미지의 공간에서 유평하는 인간의 모습을 형상화한다. 무용수를 감싼 빛이 속도감 있게 운동하면서,<sup>83)</sup> 직선의 결합으로 이루어진 광선은 무용수가 직접적으로 반짝이는 효과를 자아낸다. 발광하는 광선을 통해 시각적으로 도발적인 이미지를 만들어낸다.

힘을 뺀 신체 위로 특정 패턴 이미지가 투사되며 기계 문명의 변화 앞에 인간은 맞설 수 없는 존재임을 드러내고, 포효하는 빛을 통해 강렬한 시각적 효과를 표현하며 인간의 존재를 상징적으로 드러내고 있음을 알 수 있다. 두 상황 모두 무대 위 무용수를 향해 직접적인 광선을 투사하여 장면에 의미를 부여하고 무대의 공간을 활용한 것을 알 수 있다.



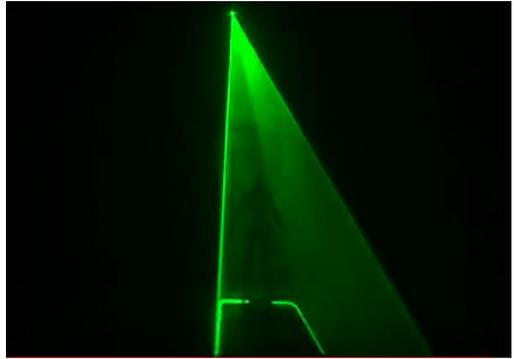
[그림 7] 청키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 7      [그림 8] 청키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 8

시각적으로 강렬했던 극과 달리 어둠 속에서 신체를 오묘하게 빛내는 빛으로 극이 전환된다. 푸른빛에 둘러싸인 무용수들은 신체와 정신이 합일을 이룬 것처럼 보인다.

두 무용수가 손을 맞닿드리면 그들의 신체 접촉이 감지기를 자극하여 무용수의 신체와 이들을 감싼 빛이 분리된다. 무용수는 신체에 투사된 빛에서 벗어나 암흑

83) 김소영, Ibid., p.36 참고.

속으로 신체를 움직여 [그림 8]과 같이 육체에 깃든 영혼이 이탈하는 것과 같은 효과를 나타낸다.



[그림 9] 창키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 9      [그림 10] 창키 무브 <Mortal Engine> - 스틸 컷 10

[그림 9]와 [그림 10]에서처럼 무용수를 중심으로 레이저가 다양한 방향에서 발사되어 무용수의 실루엣이 드러난다. 신체와 분리된 영혼이 강렬한 빛으로 입체적인 공간과 일루전을 형성하여 초월적인 존재로서 인간의 이미지를 상징적으로 제시한다.

## 1.2 작품에 사용된 기술 분석

첫 작품 이후 2년 만에 선보인 2008년에 그 모습을 드러낸 <Mortal Engine>은 전작 <Glow>에서와 마찬가지로 모션 캡처, 트래킹 카메라 시스템을 활용한 과학 기술을 통해 상상력의 한계를 실험하는 작품이라고 할 수 있다.<sup>84)</sup> 이 작품은 무용수의 움직임을 비롯한 장르간의 결합이 새로운 움직임을 생성하고 전혀 다른 공간을 형성한다는 특징을 지닌다.

이 작품은 무용·비디오·음악·레이저 등을 결합한 퍼포먼스로 모션 그래픽(Motion Graphic)<sup>85)</sup>과 트래킹 카메라 시스템(Tracking Camera System)<sup>86)</sup>을 적극적으로

84) 정은비, Ibid., p.43.

85) 영상 기술을 이용하여 다양한 움직임이나 회전의 환영을 생산하는 그래픽을 의미하며 모션 픽처(Motion Picture)로 사용하기도 한다. (위키백과, <http://www.wikipedia.org/wiki/모션그래픽> 참고)

86) 카메라가 움직이는 동작을 포착하여 출력하는 것을 의미한다.

이용한다. 이는 소리에 반응하는 프로젝션과 움직임을 이용하여 끊임없이 변화하는 모습을 나타낸 인터미디어 댄스 퍼포먼스(Intermedia Dance Performance)라고 할 수 있다.<sup>87)</sup> 주요 기술을 살펴보면 다음과 같다.

#### - 모션 그래픽(Motion Graphic)

컴퓨터 그래픽 출력물에 동세감을 부여한 표현을 의미한다. 컴퓨터 그래픽은 정지된 스틸 이미지를 중심으로 작업하는 인쇄매체 형태와 유기체와 유사한 방식으로 가상의 그래픽 이미지가 움직이는 동영상 매체 형태로 양분화 된다.<sup>88)</sup> 따라서 모션 그래픽은 컴퓨터 그래픽의 하위개념으로 영상 표현 방식이라고 할 수 있다.<sup>89)</sup>

#### - 트래킹 카메라 시스템(Tracking Camera System)

카메라로 촬영한 비디오 영상을 3D장면과 합성하는 방식이다. 정지된 장면이 아닌 동영상으로 움직임을 추적해 기록하는 과정을 통해 카메라의 움직임에 따라 가상의 이미지도 똑같이 움직이게 된다.<sup>90)</sup> 트래킹 카메라 시스템을 이용해 무용수의 움직임을 캡처하여 움직임에 따라 실시간으로 영상과 레이저를 프로젝션 함으로써 다양한 가상현실을 표현함과 동시에 무대에 생동감을 부여한다.

### 1.3 작품에서 나타난 신체성

<Mortal Engine>에서 연구자가 관심을 가지고 있는 지점은 기술적인 요소와 빛의 요소로 신체성을 확장시키고 있다는 점이다. 이 작품은 움직임과 소리에 반응하는 프로젝션으로 신체의 실루엣을 활용한다는 점이 특징이다. 인간의 몸으로 표현하기에 한계가 있는 부분을 빛과 신체의 실루엣을 통해 환상적으로 표현해주고 있는 것이다.

또한 빛과 소리, 레이저는 신체의 움직임을 따라가고 그것에 반응하는 기술을 통해 공간에 직접적으로 개입하여 상호작용하고 있다. 이 작품에서 무용수의 신체와

87) 유튜브 <https://www.youtube.com>의 <Mortal Engine by Chunky Move> 설명 참고.

88) 서울중학예술실용학교, 「모션그래픽, 모션 캡처 그리고 모션 픽처」, [https://www.blog.daum.net/\\_blog/articleView.do?blogid=0N6hc&articleno=894569](https://www.blog.daum.net/_blog/articleView.do?blogid=0N6hc&articleno=894569) 참고.

89) Ibid.

90) 사소한 시선 <습작 #22 - 카메라 트래킹 연습>, <http://www.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=cosmosjs&logNo=22026264&proxyReferer=https%3A%2F%2Fm.search>

무용수의 움직임에 포착하는 실루엣의 상호작용은 새로운 공간을 창조하는 역할을 하면서 시·공간의 확장을 선보인다. 이는 신체 움직임 반경을 통해 생성되는 ‘움직임 공간’<sup>91)</sup>을 가상적으로 가시화하는 것과 관련된다고 할 수 있다.

움직임에 의한 실루엣의 변화를 포착하는 기법을 통해 드러나는 움직임 공간은 마치 신체의 아우라와도 같이 드러나며, 이는 기계적 재생산 일반이 예술 작품의 아우라를 파괴시킨다는 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 주장과 상반되게 다른 미디어 형식 속에서 그 아우라를 개조해내는 것에 가까워보인다.<sup>92)</sup> 이는 신체 자체를 강조하는 한편 디지털적 가상성으로 대체된 아우라의 환영적 속성이 공존한다.

더 나아가 신체는 인간의 형상을 초월한 제3의 이미지로 변환되기도 한다. 이 작품에서 나타나듯, 불규칙한 다이내믹의 선으로 덧씌워지거나 마치 환공포증(trypophobia)을 유발하듯 검은 점에 침범당하는 기괴한 신체 이미지처럼, 그 어느 것이라도 될 수 있는 변신의 잠재적 신체성을 출현시킨다.

신체성은 가상과 실재 사이에서 그 어느 쪽이 강화되든 혹은 약화되든 이중적으로 나타난다. 이 작품에서 나타나는 신체성은 무용수의 신체와 실루엣 사이에서 실재와 가상의 문제를 제기한다. 무용수의 신체 그 자체에 국한되는 것이 아니라 디지털 기술을 통해 나지만 내가 아닌 것, 즉 가상적 신체를 등장시키고 가상과 현실을 넘나드는 경험을 통해 신체성을 확장시키고 있다.

91) 무용가 루돌프 폰 라반(Rudolf von Laban)의 움직임 연구에서 핵심이 되는 ‘움직임 공간(movement-space)’은 신체와 공간의 상호작용을 통해 생성된다. 이는 사지를 뺀어 닿을 수 있거나, 신체에서 비롯되는 역동성이 채우는 공간을 의미한다. (김재리, 「루돌프 라반(Rudolf Laban)의 ‘움직임 공간’ 특성에 근거한 안무학적 분석 모형 개발」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2011, p.3 참조)

92) 제이 데이비드 볼터 외, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2005, pp.89-91 참조.

## 2. 트로이카 랜치(Troika Ranch) - <16레볼루션(16[R]evolutions)>

### 2.1 작품 분석

트로이카 랜치(Troika Ranch)<sup>93)</sup>는 1994년 무용수이자 미디어 아티스트인 던 스토피엘로(Dawn Stoppielli)<sup>94)</sup>와 작곡가이자 프로그래머인 마크 코리글리오(Mark Coniglio)<sup>95)</sup>가 공동으로 설립한 뉴욕의 무용단이다. ‘트로이카(Troika)’는 ‘3인조’, ‘세 가지’ 라는 의미로 무용(Dancer), 무대(Theater), 미디어(Media)<sup>96)</sup>라는 세 요소의 적절한 조합을 포괄적으로 함의한다. 이와 같은 구성의 결합을 바탕으로 관객과의 심리적 상호 작용을 추구한다.

이 그룹은 무용수의 신체 움직임과 디지털 매체와의 인터랙션을 중요시한다.

트로이카 랜치의 공연은 실시간 성격을 띤 디지털 기술을 기반으로 라이브 퍼포먼스(Live Performances), 인터랙티브 설치(Interactive Installations), 디지털 영상(Digital Films)을 결합한다. 또한 혁신적인 작품을 위해 공연 당시 사용할 기술을 직접 제작하여 다양한 디지털 기술을 공연을 위한 도구로 사용하는 것이 아니라 무용과 접목하여 디지털 매체가 주체가 되도록 한다.<sup>97)</sup> 이와 같이 장르 간 융합을 추구하고 작품에 창조적 성향이 내포된 인터랙티브 멀티미디어 공연이라는 점이 트로이카 랜치의 특징이라고 할 수 있다.

트로이카 랜치(Troika Ranch)의 주요 작품으로는 <Vera Body>(1999), <Reine Rien>(2001), <Surfacing>(2004), <16[R]evolutions>(2006), <Loopdiver>(2009) 등이 있으며 현대무용의 고정관념을 탈피한 작품을 선보이고 있다. 트로이카 랜치의 대표작으로는 디지털 미디어와 무용의 융합이 돋보이는 <16[R]evolutions>(2006)이 있다.

93) 2004년 “Honorary Mention” 상(Prix Ars Electronica, Linz, Austria), 2005년 “Eddy” 상(Entertainment Design Magazine, NYC) 등 권위 있는 상들을 수상한 바 있다. (정호영, 「Troika Ranch작품 - 「16[R]evolutions」에 나타난 인터랙티브 미디어 활용 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2008, p.35, 트로이카 랜치 홈페이지, <http://www.troikaranch.org> 참고)

94) 벨라 루비츠키 댄스 컴퍼니 등에서 활동하였으며, 컴퓨터 시스템과 신체의 결합을 통한 안무에 주력한 안무가이자 무용가이다. (던 스토피엘로 홈페이지, <http://dawnstoppiello.com/about>)

95) 실시간 인터랙티브 디지털 공연의 선구자로 인정받는 미디어 아티스트이자 인터랙티브 소프트웨어인 이사도라의 창안자이기도 하다. (위키백과, [https://en.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Coniglio](https://en.wikipedia.org/wiki/Mark_Coniglio))

96) 트로이카 랜치 홈페이지 <http://www.troikaranch.org>

97) 정호영, 「Troika Ranch작품 - 「16[R]evolutions」에 나타난 인터랙티브 미디어 활용 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2008, p.35.

이는 신체의 확장 및 파괴, 인간과 기계 사이의 변화, 인간의 이중적 모습을 표현한 안무<sup>98)</sup> 등을 통해 서로 갈등을 겪으며 성장해나가는 현상을 묘사한 작품이라고 할 수 있다.

[표 4] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions> 작품 개요

작품명	16[R]evolutions
연도	2006
시간	65분
활용 기술	미디댄서, 아이즈웹, 이사도라
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연에 필요한 소프트웨어를 직접 개발 및 사용</li> <li>- 세트, 소품, 의상을 이용함으로써 시공간을 분리시키는 효과</li> <li>- 무용수에게 영상을 투과하거나, 스크린에 투영된 그림자를 통해 착시효과를 일으킴(4명의 무용수로 12명의 무용수가 춤을 추는 효과)</li> <li>- 무용수의 움직임을 통해 그려지는 그림으로 시각적 효과 창출</li> </ul>
참여 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술감독: Dawn Stoppielli, Mark Coniglio</li> <li>- 안무: Dawn Stoppielli</li> <li>- 영상 및 음악 디자이너: Mark Coniglio</li> <li>- 의상 디자이너: Dawn Stoppielli</li> <li>- 조명 디자이너: Susan Hamburger, David Tirosh</li> <li>- 세트 디자이너: Joel Sherry</li> <li>- 드라마트루기: Peter C von Salis</li> <li>- 무용수: 총 4명 (Robert Clark, Johanna Levy, Daniel Suominen, Lucia Tong)</li> </ul>

98) 정수현, 「무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구 - 트로이카 랜치 '16[R]evolutions' 를 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2016, pp.30-31.



[그림 11] 트로이카 랜치(Troika Ranch)의 <16[R]evolutions> - 스틸 컷 1



[그림 12] 트로이카 랜치(Troika Ranch) <16[R]evolutions> - 스틸 컷 2

<16[R]evolutions>에서 나타나는 각 장면묘사와 표현효과는 다음과 같다. [그림 11]과 [그림 12]는 관람자가 무대에서 여러 명의 무용수가 춤을 추고 있는 듯한 착각을 하도록 한다. 무용수를 향해 레이저가 비춰지고 무용수의 그림자 역시 스크린에 비춰지면서 이 작품에 출연한 무용수는 4명이지만 십여 명의 무용수가 군무를 하는 것처럼 보이는 효과를 표현한다.



[그림 13] 트로이카 랜치(Troika Ranch) <16[R]evolutions> - 스틸 컷 3



[그림 14] 트로이카 랜치(Troika Ranch) <16[R]evolutions> - 스틸 컷 4

[그림 13]은 무용수를 향해 그래픽이 투사돼 무대 배경에 실제 동작을 하는 무용수보다 더 크게 상이 맺혀 무용수의 동작이 더 크게 보인다. 무용수가 내는 소리와 무용수의 행위에 따라 배경 이미지도 변화한다.

[그림 14]는 무용수의 등 뒤로 광선이 비취 흑과 백의 강렬한 대비를 통해 무용수의 하얀 신체, 검은 배경, 한 줄기 광선에서의 강렬한 검은 실루엣을 강조한다. 무용수의 부드러운 몸짓의 속도에 따라 세로형 사각 광선의 넓이가 변형되어 공간의 축소와 확장이 반복된다.

무대 뒤로 무용수의 그림자를 통해 인간의 서로 다른 자아를 표현한다. 신체의 움직임에 의해 소리, 영상 등이 반응이 인터랙션 되어 공간의 확장성을 발견할 수 있다.



[그림 15] 트로이카 랜치(Troika Ranch) <16 [R]evolutions> - 스틸 컷 5



[그림 16] 트로이카 랜치(Troika Ranch) <16 [R]evolutions> - 스틸 컷 6

[그림 15]은 네 명의 무용수가 무대에 등장하여 군무를 추면 이를 복제하여 무용수의 움직임과 그 그림자가 배경에 다함께 보여 마치 다수의 무용수가 각자 움직이는 것과 같은 착시효과를 일으킨다.<sup>99)</sup>

[그림 16]은 무대에서 무용수가 격한 움직임을 표현할 때 무대 배경에는 움직임에 따른 다양한 선이 나타난다. 형이상학적 움직임에 따라 기하학적 선이 스크린에 투사되어 무대 뒤의 배경에 적용된다. 무용수의 움직임은 감정 상태를 의미하며 새로운 배경을 창조하는 역할을 한다.

99) 정수현, op. cit., p.37.

## 2.2 작품에 사용된 기술 분석

<16[R]evolutions>(2006)에서 사용된 기술은 다음과 같다. 전반적으로 실시간으로 특정 행동을 포착하는 모션 캡처 기술(Motion Capture system)과 실시간 영상 제어 프로그램인 ‘이사도라(Isadora)’를 이용하여 출연하는 모든 무용수의 움직임을 감지해 다양한 영상 효과를 가미하여 실시간으로 출력한다.<sup>100)</sup> 이와 같은 기술을 통해 시각적 표현을 확대하고 라이브 공연의 효율성을 극대화한다.

### - 미디댄서(MidiDancer)

미디댄서는 무선 센서 시스템으로 무용수의 움직임을 파악하여 소리로 변환시키는 장치이다.<sup>101)</sup> 이 장치는 센서와 연결된 전송기와 신호를 받아들이는 무선 수신기로 이루어져 8대의 센서로 구성되어 있다. 전송기는 칩과 무선 송신기를 MIDI 수치로 변환하여 신호로 출력한다.<sup>102)</sup> 무용수의 손목, 팔꿈치, 엉덩이, 무릎 등 각 관절 부위에 센서를 부착하여 움직임의 굴곡을 섬세하게 포착하고 디지털 신호로 변환하여 컴퓨터에 각각 전송한다. 이 정보를 받아들이는 컴퓨터는 디지털 영상, 사운드, 조명, 이사도라 프로그램 등의 장비에 입력하여 서로 다른 장치를 연결하고 다양하게 활용될 수 있도록 한다.

### - 아이즈웹(EyesWeb)

아이즈웹은 이탈리아 인포뮤즈 랩에서 개발한 오픈소스 소프트웨어로 동작을 인식하고 분석하는 역할을 한다. 무용수의 움직임이 아이즈웹에 따라 자동적으로 인식되고 동작의 특성을 파악하게 된다. 미디댄서 시스템을 통해 무용수의 움직임을 수치화하여 적외선 카메라로 정보를 전송하면 아이즈웹이 연결된 적외선 카메라가 움직여 실시간으로 촬영하여 아이즈웹으로 정보를 전송한다. 움직임이 물리적 신호로써 소프트웨어에 감지되면 디지털 신호로 전환시키는 단계를 거쳐 속도, 방향 등에 대한 정보를 추출한다.<sup>103)</sup>

100) 조양희, 「디지털매체 시대의 무용작품 분석을 통한 안무방법 확장에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2011, p.145.

101) 트로이카 랜치 홈페이지, [www.troikaranch.org/pubs/FleshMotor\\_MIT\\_Press.pdf](http://www.troikaranch.org/pubs/FleshMotor_MIT_Press.pdf) 참고.

102) 정수현, Ibid., p.32.

103) 아이즈웹 홈페이지 <http://www.eyesweb.org> 참고 (정수현, 「무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구 - 트로이카 랜치 ‘16[R]evolutions’ 를 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2016, pp.33-34 재인용)

- 이사도라(Isadora)

마크 코니글리오가 무용단을 위해 제작한 이사도라(Isadora)[표 5]<sup>104)</sup>는 안무가, 공연 예술가가 스스로 편집 및 사용할 수 있는 소프트웨어이다. 이는 실시간으로 디지털 비디오 영상을 제어하고, 다른 디지털 장치들과 상호 연결함으로써 인터랙티브한 작업을 수행하는데 많이 사용된다. 다른 소프트웨어에 비해 사용이 간편하고, 전문기술이 없는 일반 예술가들이 쉽게 사용할 수 있어서 인터랙티브 퍼포먼스 작업에 널리 통용되고 있다.<sup>105)</sup>

비디오, 소리, 빛 등을 조작할 수 있도록 오픈 사운드 제어와 MIDI(Musical Instrument Digital Interface)를 지원하는 기능을 추고 있으며 6개의 별도 비디오 프로젝터로 출력하는 기능을 포함한다.<sup>106)</sup> 또한 OS Culator, Pd, MAX와 같은 어플리케이션과 디바이스 컨트롤 시스템 등이 있다.<sup>107)</sup>

아이즈웹을 통해 적외선 카메라가 무용수의 움직임은 촬영하여 아이즈웹으로 전송하고, 이사도라를 거치면서 무용수의 움직임을 변환하여 새로운 형태로 스크린을 비추면<sup>108)</sup> 움직임의 결합, 변환, 편집이 가능하고 타 장치와도 호환이 용이하여 다양한 매체 실현이 가능하다.<sup>109)</sup>

이와 같은 실시간 모션 캡처 기술을 통해 무용수의 움직임을 영상, 음악, 조명 등으로 자유롭게 변환 및 표현할 수 있게 됨으로써 생동감 있는 공간 연출이 가능하다.

104) 트로이카 랜치 홈페이지 [www.troikaranch.org](http://www.troikaranch.org) (정호영, 「Troika Ranch 작품 - 「16[R]evolutions」에 나타난 인터랙티브 미디어 활용 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2008, p.48 재인용)

105) 이사도라 홈페이지, [www.troikatronix.com](http://www.troikatronix.com)

106) 위키백과, [http://www.wikipedia.org.Isadora\(software\)](http://www.wikipedia.org.Isadora(software)), 정수현, 「무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구 - 트로이카 랜치 '16[R]evolutions' 를 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2016, p.34.

107) 정현이, 「신체의 매체성을 강조한 인터랙티브 퍼포먼스 효과에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p.51 재인용, 이사도라 홈페이지, <http://www.troikatronix.com>

108) 라세영, 「디지털 매체예술과 협업을 통한 무용공연의 확장성에 관한 고찰」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2016, p.40 재인용.

109) 황인선, 「마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 공명공간과 촉각성에 근거한 무용 창작에 활용된 멀티미디어 효과 연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2014, p.66.

[표 5] 이사도라(Isadora®)의 주요 기능 및 특징

Realtime Video Processing Modules	각 모듈들을 처리하는 놀라운 실시간 비디오 처리 기술을 제공
A Manual That's Actually Useful	10권이 넘는 설명서와 실제로 활용되는 예시들이 내장
Hardware Accelerated Rendering	컴퓨터의 그래픽 카드의 능력을 끌어올려 3D효과나 복잡한 영상을 처리하는데 무리가 없도록 하드웨어 가속기 설치
G4 Native Video Processing	맥킨토시 G4 CPU에 빠른 비디오 처리
Control Panels	프로그램의 인터페이스를 각자 원하는 대로 수정가능. 개인에 맞는 작업 환경 구축
Custom User Actors	촬영된 여러 개의 무용수의 영상 모듈을 그룹화가 가능하여 자신만의 영상 제작 가능. 이 모듈은 다른 패치에 저장 될 수도 있고, 다른 사용자의 모듈과 공유 가능함
Snapshot Feature	작업 과정을 언제든지 캡처하여 저장 및 불러오기 가능함
Instant Compositing	하드웨어 렌더링 가속 기술로 사이즈를 바꾸거나 여러 개의 영상을 쉽고 빠르게 편집 가능. 즉각적으로 편집이 가능하고, 특히 실시간 공연하는 공연의 영상을 다룰 때 매우 유용함
Up to Six Independent Outputs Stages	권장 사양의 컴퓨터에서는 최대 6개의 스테이지와 영상 출력이 가능. 6개의 각기 다른 스테이지의 무용수들의 영상 비디오를 개별적으로 처리 가능
External Video Output	컴퓨터에 연결된 카메라에 Isadora®의 영상을 실시간으로 출력. 또한 텔레비전으로 출력을 하거나 테이프를 바로 녹화 가능
Multi-Channel Sound Output	다양한 종류의 음성 송신 장치를 이용하여 음악 출력
Record Output Feature	이사도라의 출력되는 비디오 영상을 Quick Time 동영상 파일로 저장
Non Real-Time Video	실시간 영상을 Isadora®를 통해 고화질로 실제보다 느리게 출력

Processing	가능(Slow Video)
Live Video & Sound Input	미리 녹화된 비디오 영상이나 음악을 입력 받아 다양한 방법으로 편집 가능
MIDI	MIDI 장비의 입력과 출력 모듈을 완벽히 지원
Open Sound Control Support	La Kroonde, Reaktor, Super Collider, Pd, MAX 등 유명한 음악 편집 프로그램들 완벽한 호환
Serial Output	컴퓨터의 RS-232포트를 통한 연결이 가능하여 Isadora®를 통해 포트에 연결된 비디오 영상 통제 가능

### 2.3 작품에서 나타난 신체성

<16[R]evolutions>에서 모든 시각적 효과들은 신체 그 자체이거나, 디지털로 복제된 신체, 신체의 움직임이 디지털로 변환된 그림이다.

이 작품에서 나타나는 신체성은 무용수의 움직임을 포착하여 이를 무대 배경에 투영하도록 함으로써, 신체의 움직임이 새로운 이미지와 공간을 형성하는 데 기여하고 있다. 또한 신체의 복제, 과장, 왜곡 등을 통해 가상공간에서 실존에 대한 신체성을 재확인시키고 있다. 무용수에게 영상을 투과하거나, 스크린에 투영된 그림자를 통해 착시 효과를 일으키기도 한다. 무용수의 신체가 여러 개의 가상적 신체로 복제되면서 무대에서 실제와 가상 사이에서 시각적인 효과를 창출하고 있는 것이다. 이러한 분신 혹은 유령성의 이중적 신체는 신체를 확장하는 한편, 가상과 실제 사이의 인간 존재에 대해 질문한다.

무용수의 움직임을 실루엣으로 만들어내어 ‘움직임 공간’을 창출하는 것 외에도, 무용수의 움직임을 디지털로 변환하여 무대에 그림으로 그려냄으로써 환영을 만들어 내거나, 세트, 소품, 의상 등을 이용함으로써 시·공간을 분리하는 효과를 통해 신체성을 더욱 강화시키고 있다.

### 3. 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance) - 바디 내비게이션(Body Navigation)

#### 3.1 작품 분석

덴마크 출신의 안무가 티나 타프코드(Tina Tarpgaard)<sup>110</sup>를 중심으로 2003년에 결성된 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)는 덴마크 코펜하겐의 디지털 댄스 그룹이다. 이들은 디지털 기술을 이용한 비디오 공간 연출을 중심으로 장르를 넘나드는 실험적인 예술 작업을 목적으로 하고 있다. 리코일 퍼포먼스는 미디어 아티스트인 올레 크리스텐슨(Ole Kristensen)의 실시간 비디오 기술과 작곡가 펠레 스코브맨(Pelle Skovmand)의 디지털 음악 안무가들의 움직임의 복합하여 작업 과정에서 디지털 기술과 시각적 효과에 비중을 둔다.<sup>111</sup>

리코일 퍼포먼스의 특징으로는 디지털 기술을 활용한 비디오 공간 연출(Video Scenography)<sup>112</sup>구성과 공간과 음악으로 나타나는 무용 설치(Dance Installation)의 형태를 띠는 것이다.<sup>113</sup>

주요작품으로는 <Horizional Vertigo>(2003), <Cognitive Debris>(2005), <Grenzstadt: Border Town>(2006), <Body Navigation>(2008), <TimeMap#3>(2009) 등이 있다.<sup>114</sup>

그 중에서도 <Body Navigation>은 디지털 기술의 활용이 돋보이는 작품으로 2008년 코펜하겐 데니쉬 무용단의 예술 감독인 팀 러쉬튼(Tim Rushton)의 지휘 아래 <Labyrinth>(2008)<sup>115</sup>을 재구성한 현대 무용과 비디오아트, 음악이 결합된 퍼포먼스이다. <Labyrinth>는 미로와 같이 공간을 분리하여 관람객이 공간 사이의 통로를

110) 데니쉬 무용단의 안무가인 팀 러쉬튼(Tim Rushton, 1963~)의 작품에 무용수로 출연했으며 오하드 나하린(Ohad Naharin, 1952~), 모리스 베자르(Mauice Bejart, 1927~2007)의 다수의 현대 무용가들과 작업한 바 있으며, 데니쉬 무용단의 조안무를 맡기도 하였다. (데니쉬 무용단 홈페이지, <http://www.danskdanseteater.dk/old/nddtuk/Nddt/tina.html>)

111) 이지원, 「설치미술을 활용한 무용공연\_본인의 작품을 중심으로」, 국민대학교 대학원 석사학위논문, 2010, p.8.

112) Ibid., p.9.

113) 이지선, 「디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 관한 고찰」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2010, p.109.

114) 리코일 퍼포먼스 홈페이지, <http://www.recoil-performance.org/productions> 참고.

115) <Lybyrinth>는 팀 러쉬튼(Tim Rushton, 1963~)과 티나 타프코드(Tina Tarpgaard), 크리스 이람(Chris Elam)의 세 명의 안무가가 춤을 담당했었는데 그 중 타프코드가 맡았던 부분이 팀 러쉬튼에 의해 독립 작품 <Body Navigation>으로 재구성되었다. (데니쉬무용단 홈페이지 <http://www.danskdanseteater.dk> 참조)

돌아다니며 작품을 감상할 수 있도록 디자인된 작품이다. 각각의 공간에서 볼 수 있는 현대적인 춤과 비디오 설치 작품 그리고 클래식과 아방가르드가 공존하는 음악의 조합을 통해 혼합적인 퍼포먼스 형태를 지닌다. 이 작품을 재구성한 <Body Navigation>은 고광량 비디오 프로젝터, 적외선 투광조명, 디지털 기술 활용을 통해 개별 작품으로 공연되고 있다.<sup>116)</sup>

[표 6] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation> 작품 개요

작품명	Body Navigation
연도	2008
시간	65분
활용 기술	고광량 비디오 프로젝터, 이미지 그래버, 이사도라, 적외선 카메라, 프로그래싱, 적외선 투광 조명
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체 움직임을 통한 추상적 공간 연출</li> <li>- 극도로 색채를 자제하여 무채색의 공간 형성</li> </ul>
참여 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술감독: Tim Rushton</li> <li>- 안무: Tina Tarpgaard</li> <li>- 영상 디자이너: Ole Kristensen &amp; Jonas Jongejan</li> <li>- 무용수: Laura Lohi &amp; Nelson Smith</li> </ul>



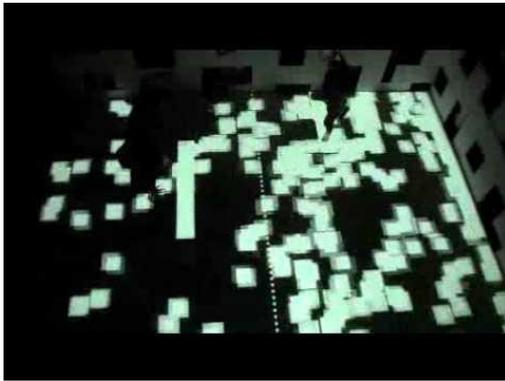
[그림 17] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation> - 스틸 컷 1



[그림 18] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation> -스틸 컷 2

116) 이지선, op. cit., p.113.

<Body Navigation>은 서사에 의해 진행되는 것이 아니라 시각적 변화에 따른 개별 장면이 전개되는 방식으로 이루어진다. [그림 17]과 공간은 현실공간에서 상상할 수 없는 기이한 다각형적 입체공간으로 만들어지며 무용수에 반응하는 생물체적인 공간으로 나타난다. [그림 18]는 혼자 남겨진 무용수가 팔을 벌렸다가 움츠리는 순간 바닥의 직선들이 거미줄과 같은 형태로 급작스럽게 찌그러진다. 이때부터 거미줄 형상의 선들은 무대바닥에 기하학적인 공간감을 구현하며 무용수의 움직임에 따라 반응하는 공간의 형태로 나타난다.<sup>117)</sup>



[그림 19] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation> - 스틸 컷 3



[그림 20] 리코일 퍼포먼스(Recoil Performance)의 <Body Navigation> - 스틸 컷 4

[그림 19]는 암전 상태에서 무용수를 향해 스포트라이트가 비춰진다. 이 빛은 조명처럼 무용수를 비추다가 특정 움직임에 따라 불안정하게 흔들린다. 두 무용수의 움직임이 지속되면서 무용수를 상징하는 듯한 빛은 무대를 가르는 역할을 하게 된다. 갈라진 무대는 아케이드 게임 <퐁(Pong)>을 오마주하며 무용수는 각자의 위치에서 공을 받아 치면서 득점을 올린다. 득점한 점수가 무대에 표기되고 막바지쯤 테니스공을 형상화한 흰 블록이 쏟아져 나오며 검은 무대를 뒤덮는다. 무용수의 움직임과 무대를 가득 메운 블록의 형상들은 검은 무대에 하얗게 얼룩진다.

[그림 20]은 백지상태의 흰 공간에 두 무용수가 춤을 춘다. 무대가 갑자기 암전되고 무용수의 흔적이 하얀 족적으로 남겨지다가 두 무용수가 한 덩어리로 엉킨 채 다시 암전되고 막을 내린다.

117) 이지선, op. cit., p.113.

### 3.2 작품에 사용된 기술 분석

무용수의 움직임이 가상적 이미지로 표현되는 과정에는 다음과 같은 기술이 사용된다. <Body Navigation>은 적외선 카메라(Infrared camera), 비디오 프로젝터, 이미지 그래버(Image Grabber; DFG/1394-1e), 소프트웨어는 이사도라와 프로세싱(Processing)<sup>118)</sup> 프로그램을 사용한다.<sup>119)</sup>

#### - 적외선 카메라(Infrared camera)

이 작품에서는 먼저 움직임을 감지하기 위해서 특수한 의상이나 센서를 통해 움직임을 캡처하는 것이 아니라 적외선 카메라를 사용하였다.

적외선 카메라란 적외선에 대한 충분한 감도를 갖는 전하 결합소자(CCD, Charge Coupled Device)를 이용하여 적외선 영상을 촬영하는 카메라이다.<sup>120)</sup> 적외선 조명은 사람의 눈으로 감지하기 어려운 880nm의 조명을 사용함으로써, 동작중 사용자의 눈부심 현상이 없다. 일반적으로 880nm이상의 적외선 조명에 대해서는 사람의 눈으로 감지하지 못하는 것으로 알려져 있다.<sup>121)</sup> 이 작품에서는 별도의 조명은 사용하지 않고 카메라에 설치된 적외선 조명만으로 움직임 정보를 포착하고 있다.

#### - 프로세싱(Processing)

감지된 움직임을 컨버터가 디지털 신호로 변환하여 준 후, 이 디지털 정보를 또한 번 시각 매체로 변환시켜주는 소프트웨어인 ‘프로세싱’이 사용되었다.

‘프로세싱’은 2001년도에 벤 프라이(Ben Fry)와 캐시 리스(Casey Reas)가 MIT 미디어랩에서 제작한 오픈 소스 프로그램으로서 이미지와 애니메이션, 기타 인터랙션을 만들 수 있는 프로그램이다. 이 툴은 오픈소스이기 때문에 여러 공유자들에 의해 인터넷상에 계속 업그레이드되고 있다. 또한 각종 라이브러리를 제공하여 프로그래머가 아니어도 쉽게 사용 가능하기 때문에 많은 미디어 아티스트들에 의해서 사용되고 있다.<sup>122)</sup>

118) 오픈 소스 프로그램으로 2001년도에 벤 프라이(Ben Fry)와 캐시 리스(Casey Reas)가 MIT미디어랩에서 제작하였다.

119) 올레 크리스텐슨 홈페이지, <http://3xw.ole.kristensen.name/works/body-navigation>

120) 적외선 카메라, 『국방과학기술용어사전』, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3586845&cid=59277&categoryId=59279>

121) 박강령, 「적외선 조명 카메라를 이용한 시선 위치 추적 시스템」, 『한국통신학회논문지』, 2004, p.496 참고.

122) ‘Processing’ 홈페이지, <http://processing.org>

### 3.3 작품에서 나타난 신체성

<Body Navigation>에서 나타나는 신체성은 앞의 사례에서 보여준 것처럼, 무용수의 움직임에 반응하여 기하학적 도형에서부터 게임 공간 등까지 다양하고 유동적인 가상적 공간을 창출하고 신체를 통한 시·공간의 확장으로 나아간다.

특히 ‘움직임 공간’의 신체의 외적 형태에서 생겨나는 비가시정보다는 신체가 만들어내는 움직임의 추상적 반응에 더욱 접근하고 있다. 이는 무용수의 춤이 만들어내는 움직임의 복제적 투영이 아니라 선, 그림자, 도형과 같은 기하학적 요소로 이루어진 가상적 공간을 창출해낸다. 즉 신체 움직임이 그림자 혹은 흔적으로서의 디지털 가상 신체이미지로 확장되고 있다. 특히 무용수가 신체성을 탐사해 나가는 듯한 공간을 만들어 내는 장면에서, 가상적 신체성이 가상적 공간으로 표현되었다. 마치 음각으로 새겨진 무늬처럼 남겨진 정적인 흔적은 비존재의 신체성을 통해 존재를 드러내는 방식이라고 할 수 있다.

지금까지 청키 무브, 트로이카 랜치, 리코일 퍼포먼스의 세 가지 사례를 통해 동시대 미디어 퍼포먼스 예술가들이 그들의 작품에서 어떻게 신체성을 확장시키고 있는지 살펴보았다. 청키 무브는 ‘움직임 공간’을 가시화하여 신체의 움직임과 신체의 실루엣 사이의 상호작용성을 강조하는 방식을 취하는 한편, 디지털 이미지를 신체에 투영하여 인간을 넘어선 제3의 신체, 즉 변신의 잠재적 신체성을 보여주었다. 트로이카 랜치는 무용수의 움직임으로 무대에 그려지는 그림을 통해 신체를 변형, 확대, 왜곡하면서 시각적인 효과를 강조하였다. 또한 리코일 퍼포먼스는 신체의 외적 형태보다는 신체가 만들어내는 움직임의 추상적 반응에 집중함으로써 가상적 신체와 가상적 공간을 만들어냈다.

이를 통해 동시대 미디어 퍼포먼스 아트에 있어서 신체성은 무용수 그 자체보다는 무용수와 무용수에서 파생된 가상적 신체 사이에서 만들어지는 시각적 효과와 상호작용, 시·공간의 확장으로 이어지고 있음을 알 수 있다.

이러한 무용수의 신체와 움직임들은 원본과 복제, 혹은 실재와 가상이라는 관계를 뛰어넘어 무용수의 움직임과 소프트웨어의 환경에 따라 언제든지 변형될 수 있는 가변적인 실재성을 띤다.

## 제4장 연구자의 NEW FORMS 작업에서 나타난 신체성의 확장

### 제1절 신체성의 매체 실험

#### 1. Violence(2004)

연구자는 1990년대 후반 이후부터 지난 20여 년 동안 미디어 아티스트로서 신체의 움직임을 어떻게 미디어를 통해 표현할 것인가에 대해 지속적인 관심을 가져왔다. 특히 2000년대 초반은 본격적으로 신체의 움직임을 이용하여 다양한 매체실험을 하던 시기였다. 미국 유학시절에 작업한 <Violence>는 신체를 활용한 비디오 작품이며, 연구자의 최초 영상작품이라 할 수 있다. 작품의 내용은 다음과 같다. 나란히 배열된 작은 용기를 두 다리로 밟고 지나가자 그 자리 아래로 마치 피를 연상시키는 빨간 액체가 터지기 시작한다. 중력과 시간, 그리고 알 수 없는 거대한 힘에 의해 작은 용기는 무작위로 터지기 시작하는데 끈적거리는 빨간 액체는 생물학적 육체를 암시한다. 두 다리가 지나가는 자리에 예측이 불가능한 그림이 그려진다. 이러한 효과는 본인의 의지가 아닌, 우연성에 의존하고 있다.



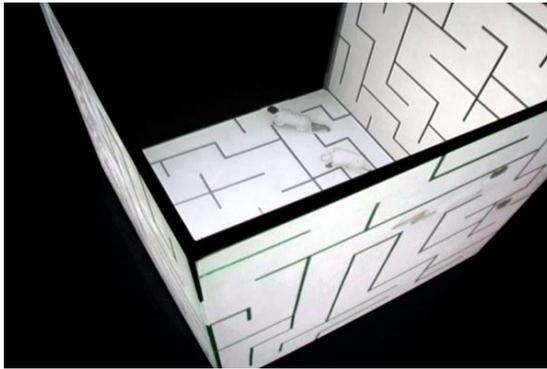
[그림 21] 진시영, <Violence>, Multi Channel  
 Video, 01' 02", 2004

이러한 미디어 영상 작품에서 신체는 캔버스를 대신할 새로운 표현매체의 실험이자 행위의 주체로서 사용되었다. <Violence>에서 신체는 부분적으로만 드러나는데 알 수

없는 거대한 힘이라는 상징적이고 알레고리적인 요소로서 작용한다. 이 작품을 계기로 우연성에 대한 탐구와 함께 신체 움직임과 영상매체에 대한 다양한 실험을 시작하게 되었다.

## 2. Human Maze(2004)

<Human Maze><sup>123)</sup>는 높이 3m, 폭 3m의 네 개의 면에 검은색 선으로 미로를 그리고, 그 미로를 헤매는 인간의 모습을 천장에 카메라를 설치하여 영상으로 담은 작품이다. 이 작품에서 본격적으로 신체의 움직임과 미디어 혹은 디지털 기술이 작품에서 중요한 요소로서 결합하였다.



[그림 22] 진시영, <Human Maze>, 4 Channel Video, Synchronizer, Variable Size, 2004

이 작품의 제작과정은 다음과 같다. 거대한 하얀 종이에 연필로 퍼포머만 알아볼 수 있도록 미로의 선을 그린 뒤 미로를 통과하는 장면을 촬영하여, 그 영상을 사람 키 높이의 검정 테이프가 붙은 4면의 근접화면에 프로젝팅 하였다. 퍼포머들이 기어가는 벽에 검정테이프로 미로를 표시한 것이 아니라, 스크린 위에 검정 테이프를 붙임으로써 실제 오브제와 허상인 영상을 결합하여 다층위적인 상황을 만들거자 했다.

123) <Human Maze(인간 미로)>는 미국에서 대표작으로 가져온 작품이다. 귀국 후 국립현대미술관 창동스튜디오에서 이 작품을 소개했다.

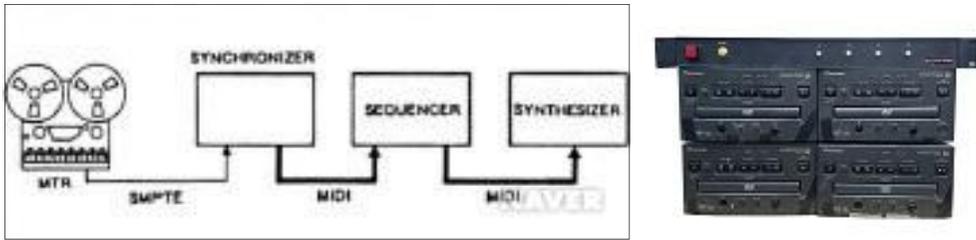


[그림 23] <Human Maze> 작품 제작 과정

또한 당시에 모든 사물을 흰색으로 한정하여 공간을 만들어냈다. 미로는 인간의 정신을 상징한다. 이 작품을 위에서 바라본다면 마치 조물주의 시선으로 미로를 끊임없이 헤매며 출구를 찾고 있는 인간의 모습이라고 할 수 있다. 그것은 분명 끝을 향해 가지만 그 길이 맞는 것인지도 모른 채 바로 앞의 길만 빠져나갈 뿐인 현시대를 살아가는 현대인의 모습을 상기시킨다.

기술적인 측면에서 이 작품은 화면을 연결하는 기법인 ‘싱크로나이저(Synchronizer)’라는 장치를 처음 사용했다는 점에서 의미가 있다. ‘싱크로나이저’란 여러 대의 VTR이나 MTR(멀티트랙 레코드)등의 재생 속도를 동일하게 유지하기 위한 컨트롤러이다.<sup>124)</sup> 이 장치를 사용하면 각각의 화면을 따로 촬영하여 동시에 재생을 할 때 영상 시작 시간을 동시에 시작할 수 있도록 컨트롤함으로써 한 화면과 다른 화면을 이어져 보이도록 하는 효과가 있다. 이 작품에서는 싱크로나이저를 이용하여 연기가 미로의 한 면에서 다른 한 면으로 통과하는 것처럼 네 개의 화면을 하나로 이어져 보이도록 하였다.

124) 『파플러음악용어사전 & 클래식음악용어사전』, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=364202&cid=42605&categoryId=42605>.



[그림 24] 싱크로나이저(Synchronizer)의 원리와 작품에 실제로 사용된 기기

<Human Maze>에서 보이는 신체성은 수행적이고 연극적인 요소라고 할 수 있다. 이 작품에서는 ‘미로’라는 의도된 공간을 설정하고, 퍼포머가 흰 옷을 입고 이 곳을 기어가는 신체적 행위를 하도록 요청했다. 이러한 행위는 인간존재에 대한 은유이자 방향성을 잃은 현대인의 모습을 은유한다. 광주시립미술관 변길현 학예연구사는 이 작품에 대해 다음과 같이 평했다.

“갤러리 입구 바로 앞에 높이 3m, 폭 3m의 온통 흰색의 방을 들어가려면 맨 먼저 무언가 종이에 스치는 소리를 만나게 된다. 이것은 연기자가 바닥을 기어 다니는 소리로서, 그 방안으로 들어가면 모든 벽에서 흰 물체들이 움직이고 있다는 것을 알게 된다. 다가가서 바라보면 이는 다름 아닌 인간들로서 검정색 돌출된 띠(미로의 선) 안에서 규칙적이고 천천히 움직이고 있다. 여기에 관객은 심리적으로 위축될 수도 있으며 이는 의도된 공간설정이다. 이런 상징적 지도는 현실의 인간성에 대한 은유이며 복잡하고 여린 인간의 존재를 느끼게끔 하는 경험의 제공 장소인 것이다.”<sup>125)</sup>

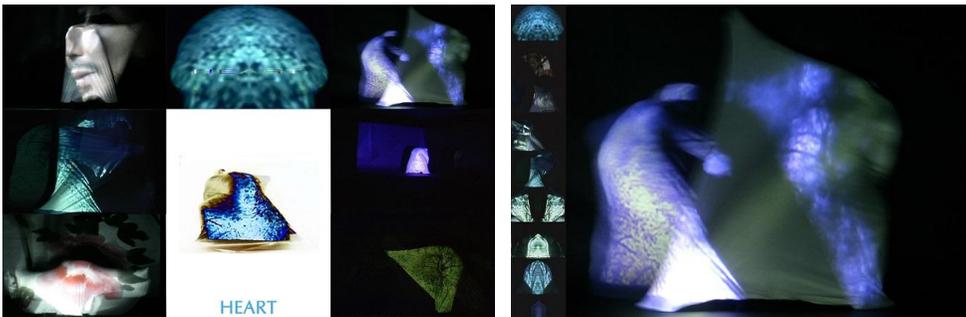
이 작품을 통해 관객이 우리 자신 스스로가 어떤 한계와 미로를 만들어내고 있음을 인식하고, 스스로가 만들어낸 굴레에서 자유로워질 수 있도록 충분한 거리를 제공하고자 했다.

125) 광주시립미술관 변길현, <제7회 청년작가 초대-진시영 展> 전시서문, 2012, <http://blog.daum.net/gmablog/8913414>.

### 3. Heart(2003)

<Heart>는 3개의 레이어로 중첩된 가상 이미지로서의 신체의 상호관계성을 실험하고자 했던 작품이라고 할 수 있다. 작품 제작 과정은 다음과 같다. 흰색 스크린으로 제작된 옷을 입은 모델의 움직임에 자연을 담은 비디오와 한국필름을 프로젝터로 상영하는 장면을 녹화하였다. 그런 다음 녹화한 영상을 다시 흰 스크린 옷을 입은 모델에게 다시 프로젝터로 영사하고 그 모델의 움직임과 함께 녹화하였다.

결국 이 과정은 3번을 반복하게 되는데 여기에는 2번의 촬영 녹화가 포함되어 있다. 우리는 이미지 안에 3개의 레이어를 볼 수 있으며, 그것들은 마치 하나의 이미지가 다른 이미지를 따라오며 서로가 상호관계를 가진다. 그것은 다른 ‘또 다른 나’와 춤을 추며 또한 우리에게 존재하는 갈등처럼 서로 몸부림치며 소통한다.



[그림 25] 진시영, <Heart>, One Channel Video & Multi Layer Installation, 2003

스크린으로 제작된 옷을 입고 행위를 벌이는 과정 속에 자연의 영상을 첫 번째로 프로젝팅 하고 그 움직임과 함께한 이미지를 비디오로 녹화한 뒤 이를 다시 겹으로 쌓인 반투명 스크린 레이어들에 다시 프로젝팅, 그리고 이 과정을 반복하는 행위와 영상의 오버랩을 보여주는 것이다.

이 작품에서 이러한 어떤 기억들을 재현하려고 외부세계로부터의 우리의 경험을 끌어내어 다시 그 기억을 변형시키고자 했다. 그림자가 새로운 그림자를 쫓아가듯 중복(이중성)은 마치 심장의 이중의 박동을 반영하며 그것은 인식할 수 있는 우리가 또 다른 내재된 우리를 거부하고 싸우지만 그 역시 똑같은 ‘나’이다.

실재와 허구, 혹은 실재와 가상이라는 주제는 연구자의 전 작품에서 드러나고 있는 주제이다. 이 작품에서는 어디까지가 실제로 존재하는 신체이고, 어디까지가 여러

레이어로 오버랩 된 신체 이미지인지 그 경계가 희미하다. 연구자는 이 작품에서 실재와 허구의 경계에서 복제된 신체이미지의 중첩을 통해 신체성을 확장시키고자 했다. 이러한 신체 이미지는 대량 생산과 복제가 가능한 현대사회를 반영하고 있다.

이처럼 ‘신체 움직임’을 작품에 활용하거나 매체에 대한 실험을 하던 2003~2004년의 작품에서 나타난 신체성과 매체 실험적 요소에 대해 정리해보면 다음과 같다.

[표 7] 신체성의 매체 실험

구분	2004년 작 <Violence>	2004년 작 <Human Maze>	2003년 작 <Heart>
신체성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알레고리적인 요소로서 신체의 부분적 사용</li> <li>- 신체를 작품의 재료로 사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수행적인 행위로서의 신체성</li> <li>- 연극성 강조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실재와 허구의 경계를 넘나드는 중첩된 신체 이미지를 통한 신체성의 확장</li> </ul>
	신체성의 은유적 사용		
매체 실험	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캔버스를 대신할 새로운 표현 매체 실험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오브제와 영상 미디어의 결합</li> <li>- 비디오 조각 실험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상 미디어의 가상성과 복제성에 대한 실험</li> </ul>

<Violence>는 미디어를 처음 사용하면서 캔버스를 대신할 새로운 표현 매체를 실험했던 시기로서, 신체를 알레고리적 요소로서 부분적으로 사용하였다. <Human Maze>는 오브제와 영상미디어를 결합하는 실험을 했던 작품으로 수행적 행위로서의 신체성이 강조되는데, ‘미로’라는 의도적 공간에서 퍼포머가 미로를 기어다니는 설정에서 연극적인 요소가 드러난다. <Heart>는 영상미디어의 가상성과 복제성에 대해 실험했던 작품으로, 실재와 허구의 경계를 넘나드는 중첩된 신체 이미지를 통해 신체성을 확장시키고자 하였다.

## 제2절 재매개 된 신체 이미지

### 1. Sign(2008)

2000년대 초반에는 영상미디어에 관심을 가지고 신체움직임을 통한 매체 실험을 했다면, 2008년부터는 신체의 움직임을 구체적인 형상으로 시각화하는데 관심을 가졌다. 이 시기부터는 신체의 움직임을 그대로 보여주는 것이 아니라, 그 신체의 움직임을 어떻게 빛으로 표현할지에 대해서 한 걸음 더 나아갔다. 이러한 신체의 움직임을 ‘빛’과 ‘색’으로 탐구한 작업의 시작이 서울스퀘어에서 미디어 파사드로 보여준 작품 <Sign>이다.



[그림 26] 진시영, <Sign>, 2008, 서울스퀘어

신체의 움직임을 빛으로 변환하는 작업은 이때부터 시작되었다고 할 수 있다. 이 작품에서는 MAX/MSP와 JITTER 프로그램을 사용하여 신체 움직임을 점(dot)으로 변환시켰다. 신체 움직임을 점으로 변환시키는 이 프로그램들의 원리는 다음과 같다.

MAX<sup>126)</sup>는 다양한 미디어와 장치들을 실시간으로 컨트롤 할 수 있는 보다 유연한 프로그래밍 환경이라고 할 수 있다. MAX는 음악용 프로그램 중 하나로 University

126) MAX는 사이클링 '74 사가 개발 및 관리하는 음악 및 멀티미디어용 프로그래밍 언어와 통합 개발 환경이다. 출시 이후 수많은 작곡가, 연주자, 소프트웨어 설계자, 연구원, 예술가들이 다양한 작업을 위해 사용해왔다. MAX는 모듈로 이루어져있으며, 대부분의 루틴은 공유 라이브러리로서 존재한다. 또한 API를 통해 외부 개체 라 불리는 새로운 루틴을 만들 수도 있다. (위키백과)

Of California San Diego의 교수로 재직하고 있는 Miller Puckette에 의해 개발된 객체지향형 프로그램 언어이다. 90년대 이후 최근까지 개발된 비디오 확장프로그램들을 이용하여 여러 종류의 미디어 데이터를 하나의 프로그램 환경에서 동시에 통제하면서, 창의적으로 유연하게 개발해 나갈 수 있다. 이런 장점으로 인해서 무대 미술가와 조명감독, 전자음악 작곡가, 예술을 위한 로봇 개발자, 미술 작가, 비디오 아티스트 등 다양한 영역에서 이 프로그램이 사용되고 있다.<sup>127)</sup>

한편 이 작품에 사용된 또 하나의 프로그램인 JITTER는 2002년에 발표하였으며, 130여개의 다양한 영상 처리가 가능한 오브젝트들이 담긴 확장프로그램이다.

JITTER는 Quick Time에 근거한 비디오 영상의 프레임들을 매트릭스 개념으로 두고, 분석과 변형, 분리와 합성, key의 조합과 필터 효과들 같은 처리방법을 실시간으로 출력 가능하게 한다. 예를 들어, 관객 또는 공연 예술가가 특정 영역에서 움직이면, 카메라에서 포착하고 있는 영상 신호의 변화를 MAX 내에 보고하고 JITTER는 그 영역에 연결된 영상 파일을 재생하거나 또는 카메라의 실시간 영상에 다양한 효과를 적용하여 비디오 프로젝터로 출력한다.<sup>128)</sup>



[그림 27] 진시영, <Sign>, 모니터,  
나전철기, 40.5×47.5×5.5cm, 2010

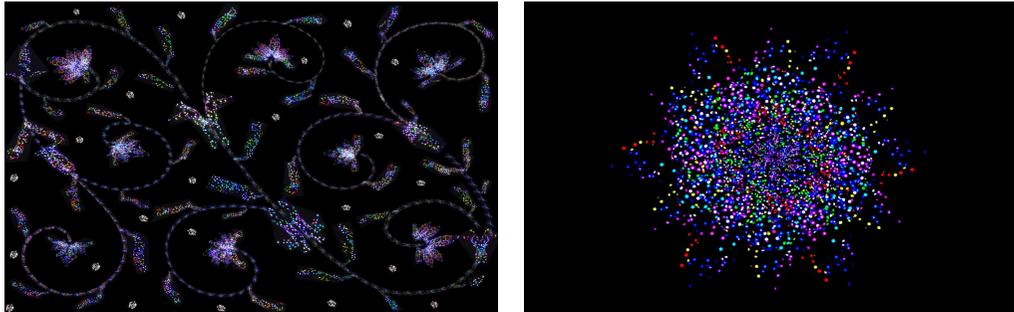
<Sign>은 신체의 움직임이 빛으로 변환된 작품으로, 네트워크 속에서 움직이는

127) [www.cycling74.com/products/dlmaxmsp.htm](http://www.cycling74.com/products/dlmaxmsp.htm) (김현정, 「센서시스템이 무용공연요소에 미치는 영향에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위 논문, 2005, pp.18-19 재인용)

128) 김현정, 「센서시스템이 무용공연요소에 미치는 영향에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2005, pp.22-23.

미래적 존재로서 정보 입자화된 신체를 암시한다. 이와 같은 내용은 최홍철 큐레이터의 평론에 잘 드러나 있다.

“이 시리즈의 작업은 일견 실제 인물들의 신체 움직임을 포착하여 디지털 코드화(coding)하는 짐 캠퐀(Jim cambell, 1956~)과 줄리안 오피(Julian Opie, 1958~)의 광점 애니메이션의 유머러스한 버전처럼 보인다. 하지만 전자의 작가들이 실제 객체의 움직임을 입력하거나 주요 파트에 센서를 부착하여 인물의 동작에서 개인의 특징적인 캐릭터를 추출하여 움직임의 알고리즘을 역으로 적용하는 방식이라면, 진시영의 방식은 신체 움직임을 프로그래밍(또는 입력)하고 개인의 잘 짜인 움직임과 인간의 상호작용성을 추상적 소프트웨어로 하여 비트의 이동을 아날로그적으로 재구성하는 것이라고 할 수 있다. 또한 작가가 다루고 있는 프로그램화 된 신체는 시각뿐만이 아니라 모든 감각이 상호교류, 다양성이 감소하지 않게끔 데이터 스페이스와의 인터페이스(interface)로서 종합체를 유지해주는 장소(또는 지점)이다. <Sign>시리즈는 사회적 기호로서의 인간이자 상호 커뮤니케이션의 한 지점이며, 윌리엄 깁슨(William Ford Gibson, 1948~)의 사이버 펑크 소설 <뉴로맨서(Neuromancer)> (1982)에서 그랬듯이 네트워크 속에서 움직이는 미래적 존재로서의 정보 입자화 된 빛 사람의 본격적인 등장(또는 출력)을 예고하는 작품이다.” 129)



[그림28] 진시영, <Sign>, 2008

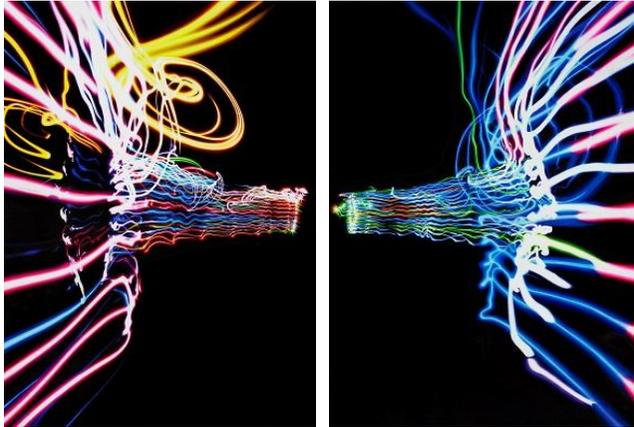
<Sign> 작업에서부터 디지털로 변환된 신체성의 복제 가능한 특성을 이용하였다. <Sign>[그림28]에서의 각각의 점들은 무용수의 신체를 사진으로 찍은 것이다. 점(dot)으로 이루어진 무용수의 신체이미지를 복제하여 형상화하였다.

129) 최홍철(미술이론, 큐레이터), 「진시영-빛과 소통, 그리고 사람」(평론), 2012.

## 2. Flow

<Flow>는 신체 움직임을 빛으로 표현한 비디오를 촬영하는 과정에서 빛의 늘어지는 현상과 빛이 만들어내는 잔상에 매료되어 제작하게 된 작품이다.

<Sign>이 신체 움직임을 LED 빛으로 변환했다면, <Flow>는 신체 움직임의 흔적과 잔상에 주목했다는 점에서 차이가 있다. <Flow>는 LED가 장착된 특수 의상을 입은 무용수의 즉흥적인 움직임을 초저속 캠코더로 포착한 빛이다. <Sign>과의 또 다른 차이는 이때부터 신체의 움직임을 ‘무용수의 춤’에서 포착해내었다는 점이다. 인간의 신체 움직임 중에서 가장 아름다운 몸짓이 무용이며, 그것은 존재하는 그대로의 인간의 모습을 드러내준다.



[그림 29] 진시영, <Flow>, 162.2x112.1cm, Oil in Canvas, 2012

<Flow>연작은 이러한 무용수의 움직임을 포착하여 빛의 흐름을 스틸사진으로 담거나, 혹은 이렇게 디지털로 변환된 빛의 흐름을 캔버스에 유화로 그려내면서 실재와 허구에 대한 논의도 담아내고자 했다. 흐름이라는 뜻을 가진 ‘Flow’와 같이 인간-인간-자연과의 유기적 관계를 표현하기 위해 사람과 사람 사이의 자연스러운 몸짓의 흔적을 인공적인 빛과 자연의 빛이 어우러지는 작품으로 구현하고자 했다.

이러한 내용은 고경옥의 평론과 무등현대미술관 전시 서문에 드러나 있다.

“화면 안에는 프랙탈(fractal, 작은 구조가 전체 구조와 비슷한 형태로 끊임없이 반복되는

구조라는 현대물리학 이론)이미지가 반복적으로 펼쳐지는 무한의 세계와 우주적 이미지가 나타나며, 동시에 영상 밖의 세계에는 고전적인 한국의 자개가 화면을 감싸고 있어 묘한 아날로그와 디지털의 하모니를 이룬다. 이러한 진시영의 작품은 작가가 추구하는 ‘빛’을 미디어로 구현해 내고 있는 것이다.”<sup>130)</sup>

“진시영 작가의 8번째 개인전인 <Flow>에서는 빛에 대한 실험이 보다 본격적으로 펼쳐진다. 그간 작가가 보여줬던 인간과 인간, 그리고 자연과의 ‘관계’ 탐구를 여전히 중심적인 주제로 두면서, 이를 다양한 빛의 조형언어를 통해 표현하고자 한다. 흐름이라는 뜻을 가진 Flow와 같이 인간-인간-자연과의 유기적 관계를 표현하기 위해 사람과 사람 사이의 자연스러운 몸짓의 흔적을 인공적인 빛과 자연의 빛이 어우러지는 작품으로 구현하고자 한다.”<sup>131)</sup>



[그림 30] 특수 제작한 의상

연구자는 본인의 작품 <Flow>에서 빛을 의미화 하였는데, 이는 인간 개체를 하나의 빛으로 상징화한 것이다. 이에 대한 생각의 단초는 소셜 네트워크 관계도로 부터 시작했다. 페이스북으로 상징되는 소셜 네트워크는 이미 물리적 공간의 한계를 넘어섰으며, 지구상에 살고 있는 현생 인류는 인터넷을 기반으로 한 세계에서 새로운 관계들을 맺으며 그들의 시간을 보내고 있다. 이러한 새로운 관계도는 연구자가 그간 작품에서 그려냈던 ‘인간적’ 시선들에 또 다른 방향을 제시해 준 시작점이 되었다.

연구자는 이에 한걸음 더 나아가 개인적 존재들을 ‘빛’으로 해석하기 시작했다. 각 개인이 표출해내는 움직임과 인간존재 사이에서 빛어내는 관계, 그리고 인간과 세계와의 관계들을 빛의 흔적으로 만들어내고자 한 것이다.

130) 고경옥, <https://neolook.com/archives/20150506b>

131) 무등현대미술관 전시 서문, [http://www.artsum.co.kr/ex\\_detail.php?num=554](http://www.artsum.co.kr/ex_detail.php?num=554)

[표 8] 재매개화 된 신체 이미지

구분	2008년 작 <Sign>	2012년 작 <Flow>
신체성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LED 빛으로 변환된 신체 이미지</li> <li>- 신체를 복제, 편집 사용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체 움직임의 흔적과 잔상</li> <li>- 재매개를 통한 신체성 확장 (영상, 사진, 회화)</li> <li>- 빛으로 의미화 된 신체</li> </ul>

이처럼 2008년에서 2012년 사이에 제작한 <Sign>과 <Flow>는 디지털 코드로 변환한 신체 이미지를 빛으로 형상화하는 작품이다. 이 시기에는 본격적으로 빛과 색에 대한 실험이 이루어졌다. 특히 무용이라는 인간의 몸짓을 빛으로 변환하는 작업을 통해 인간 존재의 본질과, 인간과 세계의 관계에 대한 탐구를 하고자 했다. 이때 신체는 빛으로 의미화 된다.

<Flow>에서 보여지는 중요한 특징은 영상과 사진으로 포착된 신체의 움직임이 회화로서 ‘재매개’ 된다는 점이라고 할 수 있다. 재매개란 오늘날 새로운 미디어가 과거의 미디어를 대신하는 과정으로 이야기한다. 사진은 초상화를 재매개한 것이고 영상은 사진을 재매개한 것이다. 때로는 역방향으로 작동하기도 하는데 극사실주의 그림이 사진을 재매개한 것이 그것이다.

오늘날 매체의 형식과 내용이 서로 상호작용하면서 변증법적으로 작용하고 있다. 즉, 새로운 매체가 등장했다고 해서 낡은 매체 형식이 사라지는 것이 아니다. 위의 예로도 볼 수 있듯이 낡은 매체의 형식이 새로운 매체의 내용으로 재등장하기도 하며, 반대로 낡은 매체가 새로운 매체 형식을 받아들여 변형된 매체 형식으로 등장하기도 하는 것이다.<sup>132)</sup>

132) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2015. pp.138-139.

### 제3절 확장된 새로운 형식(New Forms)으로서의 디지털 신체성

#### 1. New Forms(2015)

연구자는 뉴욕 프랫대학에서 전공했던 ‘New Forms’을 작품명에 차용해서 사용했다. 새로운 형식이라는 의미의 ‘New Forms’은 이 작품에서 다양한 의미를 함의한다. 먼저 미디어 아트, 무용, 음악 등이 융합된 총체예술이라는 점에서 그러하다. <New Forms><sup>133)</sup>은 무용과 인터랙티브 미디어 아트의 융합된 미디어 퍼포먼스 아트로 미디어 아티스트인 연구자와 안무가, 무용수, 음악감독, 음향감독, 연출 등 다양한 분야의 협업으로 이루어졌다.<sup>134)</sup> 이 작품은 미디어아트와 발레와의 만남을 통해서 초현실적인 시각연출 뿐만 아니라 새로운 예술세계를 선보이고자 기획되었다. 일시적인 결합이 아닌 미디어아트, 춤, 음악, 과학, 기술 분야의 꾸준한 상호소통 협업 관계로 이뤄진 작품이다.

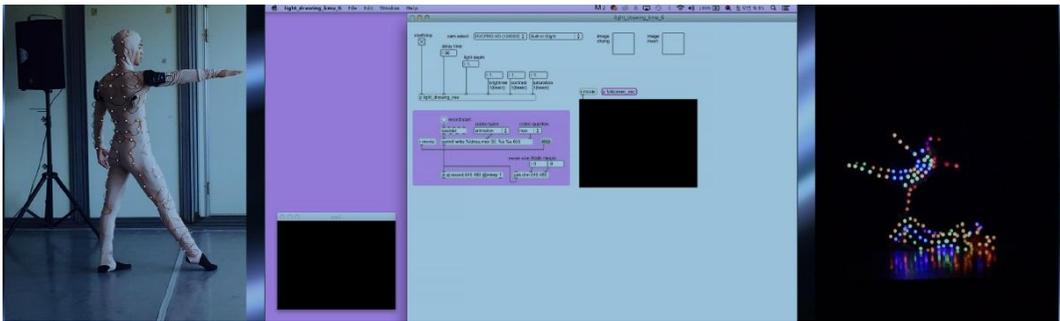


[그림 31] 진시영, <New Forms> (스틸 컷)

133) [https://www.youtube.com/watch?v=OWfzcc\\_WR5k](https://www.youtube.com/watch?v=OWfzcc_WR5k) (New Forms 미디어영상)

134) <New Forms>은 예술감독 진시영, 안무 조가영, 연출 박경숙, 작곡 및 음악감독 이상록, 구성 최은영, 소프라노 유형민의 협업으로 진행된 융복합공연이다. 출연진(무용)은 조성미, 강병창, 박준형, 김주현, 박경애, 김가령, 조은우, 오지은, 김영지, 김아람, 조수연, 김예린이다.

<New Forms>은 총 4장으로 이루어져 있다. 비디오 프로젝션·와이파이로 제어되는 LED 등을 통한 다양한 실험으로 이뤄졌다. 1장 ‘점에서 점으로’에서는 영상에서 반딧불이 집합체가 하나둘씩 켜지고 꺼지고를 반복하면서 무용수의 의상에서도 LED 빛이 함께 동조한다. 2장 ‘색의 반란’은 원무, 선사시대 동굴 속 율무(輪舞) 같이 길고 격렬한 춤이다. 구불구불한 선, 줄지어 반짝이는 점들이 지속적으로 무용수의 몸과 스크린 구조물에 비디오 맵핑(mapping) 기법으로 표현된다. 중국 설화 ‘월하노인(月下老人)’을 모티브를 한 3장 ‘선의 암호’는 인연, 업, 관계에 대한 이야기를 인터랙티브 미디어 아트로 풀어나간다. 빨간 선들이 무용수의 몸짓에 의해 얽혀지고 풀어지면서 조형적인 이미지들이 점점 발전되어져 간다. 4장 ‘빛의 흐름’에서는 이번 공연을 위해 특별히 개발한 LED 의상이 선보인다. 남녀 무용수의 움직임을 통해 현실과 가상의 세계를 동시에 경험 하도록 시도했다.



[그림 32] 작품 제작 과정 - LED 퍼포먼스와 MAX MSP 라이트 드로잉 인터랙션을 통해 회화적이고 추상적인 이미지 구현

[표 9] <New Forms> 시놉시스

# Prologue	
<b>프롤로그</b>	<p>이것은 어디에도 없고 어디에나 있는 그 무엇에 관한 것이다. 때로 번개, 북극광, 도깨비불, 태양풍, 심지어 네온사인이나 형광불빛으로 출현하지만 그 영향은 시각을 넘어선다. 뇌와 신경 속의 번뜩임, 총체적인 경험의 장, 혹은 꿈과 환각의 영역에 닿는다. 이는 이중 형태의 우발적 결합술처럼 보이는 필연적 부딪힘일 수 있다. 그렇게 순간 발화하는 점과 색면, 선들의 무늬는 이온화의 유동하는 자유만큼이나 시야 너머로 사라지며 감각들은 전환된다.</p>

#1

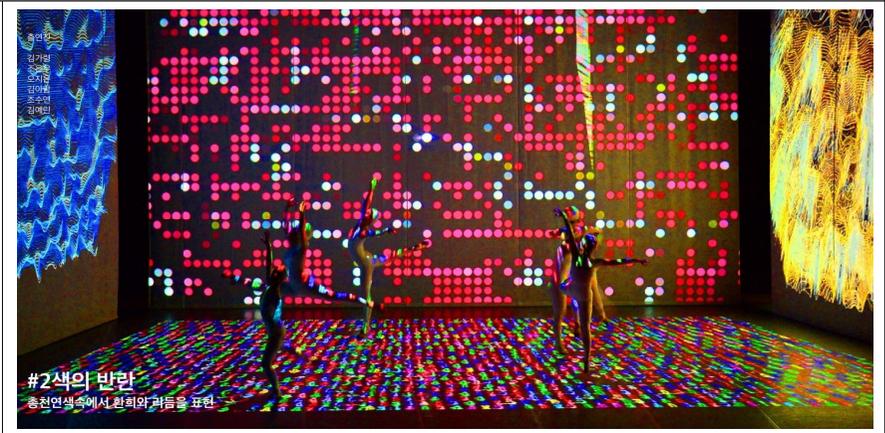
점에서  
점으로



혼돈스런 자연과 일상은 어느 순간 스스로 조직되며 보이지 않는 신호들을 주고받는다. 점점 이 불규칙하게 명멸하던 빛들은 자발적으로 리듬을 일치 시키거나 흐름을 타고 팽창한다. 그것은 세포 안에서 여전히 점등하는 소우주로 발견된다. 박동의 조절과 동조 속에 발화하는 네트워크는 어떻게 가능할까? 세상은 늘 카오스고 찰나를 서로 공감하지만 이내 사그라든다.

#2

색의 반란



선사시대 동굴 속 윤무 같은 길고 격렬한 트랜스의 춤, 환각 속에 보는 지그재그와 구불구불한 선, 현란한 색의 동심원, 혹은 줄지어 반짝이는 점들, 투카노족은 이러한 종류의 환상을 ‘노메리(nomeri)라 불렀고, 이는 “색깔있는 점으로 칠한다.”는 뜻이다. 마티스 특유의 강렬하고 원초적인 색채와 윤무의 모티프는 리드미컬한 춤과 전차적 충천연색의 중첩을 통해 그 태초의 맥락에 대한 새로운 해석으로 거듭난다.

#3

선의 암호



반대되는 회전 방향의 우주의 신호, 이 얽힘의 선들은 생명을 창조한 비가시적 존재들로서, 아샤닝가 신화에서는 이를 ‘마닝가리(maninkari)’, 즉 ‘숨어있는 자들’이라고 일컬었다. 그는 실을 갖고, 직물을 짜는 법을 가르치고 그 자장에서 벗어나려 해도 어쩔 수 없이 옥죄는 힘으로 묶어놓는다. 혹은 그것 월하노인의 붉은 실이 가진 마법일까, 결국 우리를 둘러감고 있는 실이나 줄의 형태로 나타나는 생명 창조의 보이지 않는 힘이 가시화된다.

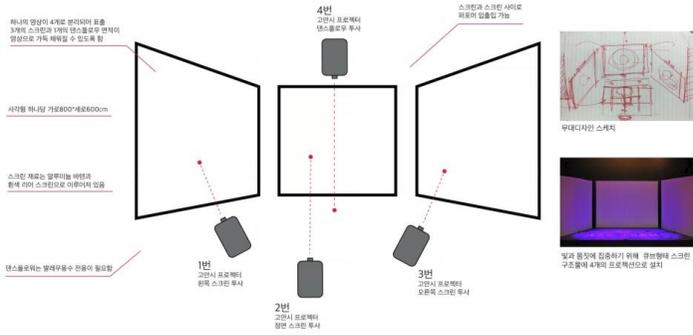
#4

빛의 흐름



신체가 공간 속의 한 수학적 점이 아니듯, 움직이는 영역까지 점유하는 일정한 두께의 지속이 기억의 작용 속에 발생한다. DNA 수준에서 매순간 미세한 신호들이 실리는 광자가 방출되고 있다는 것은 잘 알려져 있다. 우리가 들관을 거닐고 있을 때, DNA와 이것이 코드화한 세포를 토대로 한 생명이 모든 곳에 있다. 우리의 몸 속, 물웅덩이, 진흙, 공기, 새와 나무에도, 살아있는 것 속에 존재한다. 그것은 신체의 일부이기에 눈을 감아도 여전히 빛을 발한다.

<New Forms>에서 사용한 기술은 화면분할 기법과 스크린을 전체화면으로 투사하다가 화면 전환 시 사용하는 기법인 ‘위치 아웃’이다. 또한 무대의 양 옆과 뒤에 키네트 센서를 설치하여 센서의 움직임을 감지해서 화면에 움직임을 나타내도록 하였다. 또한 빛과 몸짓에 집중하기 위해 큐브형태 스크린 구조물에 4개의 프로젝션을 설치하였다.



[그림 33] <New Forms> 무대 디자인

이 작품은 미디어아트, 무용, 음악 등이 융합된 특성 외에도 키네트 센서를 사용하는 등 상호작용성(Interactivity)이 신체성 확장에 중요한 요소가 된다는 점에서 ‘새로운 형식’을 보여준다. LED 특수 의상을 입은 무용수의 신체 움직임을 키네틱 센서를 통해 다시 한 번 무대 스크린에서 실시간으로 시각화된다.

이 작품의 신체성은 전작에서 탐구해온 빛으로 변환된 신체 및 그 움직임에서 비롯된 흔적, 잔상 등 비고정적이고 유동적인 요소들을 인터랙티비티를 통해 포착하고 더욱 극대화한다.

특히 이 작품에서 빛의 입자로 표시되는 신체는 배경 혹은 환경과 크게 구분되지 않은 채 나타난다는 점에서 환경적 신체성, 음화로서의 신체성, 혹은 비신체적 신체성으로 특징짓고자 한다. 가령, 프롤로그와 이어지는 첫 장에서, 무용수의 신체에 부착된 LED 빛은 그래픽으로 구현된 반딧불 같은 빛이 명멸하는 다초점적인 공간에 배치됨으로써, 배경의 일부 혹은 깜빡이는 빛의 일부가 되기에 이른다. 이러한 방식은 전자적 점이나 선으로 이루어진 가상 이미지가 배경은 물론 무용수의 익명적 신체에 투사되어 양자를 구분하기 어렵게 되는 2장 일부에서도 마찬가지로 드러난다. 이처럼 신체의 형상 자체가 크게 두드러지지 않은 채 배경과 함께 보여지게 함으로써, 공연의 형태가 아닌 전작과는 다른 차원의 신체적 확장성을 도모한다. 이는 연구자가 천착해온 인간과 자연의

관계성에 대한 탐구가 심화된 결과라 할 수 있다.

물론 앞서의 여타 사례들에서도 등장하듯, 신체와의 상호작용을 통해 ‘움직임 공간’에서의 움직임 흔적을 포착해내는 트래킹 기법 또한 사용된다. 여기서 3장의 키넥트 센서를 사용한 이미지는 신체 주위로 발생하는 움직임의 흔적으로서 붉은 빛의 선들이 집적되거나 흩어지는 장면을 확대시켜 투사한 것이다. 움직임의 다이내믹한 궤적이 투사되는 배경막의 영상은 전면에 배치된 실제 무용수의 신체를 부각시키며, 마치 아우라처럼 확장시키는 환영적 효과를 나타낸다.

무엇보다도 마지막 장에서 전반부 빛의 인간이 ‘라이트 드로잉’이라는 프로그램에 힘입어 ‘움직임 공간’에서 발생하는 빛의 흔적을 포착하는 것을 넘어서서, 그 패턴이나 색, 속도 등을 자유롭게 변화시킨다. 이는 신체 자체의 강조를 포함하는 아우라적 신체와는 또 다른 초신체적, 추상적, 리듬적 이미지의 창출로 나아간다. 이러한 특성은 신체 자체가 프로젝션이 투사되는 가상의 미디어 파사드로서 작용하는 동시에 움직임의 다이내믹과 결합하는 2장 일부에서 드러나기도 하지만, 빛의 점으로서 신체 형태가 드러나는 본 장에서 더욱 부각된다. 신체는 다이내믹으로서만 존재할 뿐이며, 실시간으로 배경막에 거대하게 투사되는 구불구불하고 유동적인 빛의 흐름을 만들어내는 원천이 된다. 이는 폴 비릴리오(Paul Virilio)가 언급했던, ‘이미지의 음악-되기’<sup>135)</sup>를 통한 신체성의 확장이라고도 볼 수 있을 것이다.

이처럼 물성 혹은 신체 자체로서의 신체성이 축소될수록 배경이나 환경과 연합하여 그 확장성은 더욱 증대되는 아이러니가 발생한다. 여기서 이미지의 가상성은 오히려 시·공간의 실재성을 부각시키면서 공존하고, 이는 미디어와 공연의 결합을 통해 가능한 총체적 작업이기도 하다.

결국 이 작품에서의 신체성 특징 중 하나는 신체이면서도 신체가 아닌, 비신체의 신체성 혹은 음화된 신체성, 환경적 신체성으로서 발견된다. 이는 빛의 입자로 드러나는 신체나 빛의 흐름을 가시화하는 다이내믹으로서 작용하는 신체, 가상의 미디어 파사드로서의 신체를 포괄한다. 다른 하나는 움직임 공간의 가시화가 창출하는 환영적 신체성으로 나타난다.

135) “시청각적인 것, 특히 이미지 혹은 모든 이미지의 음악-되기의 움직임 속에서, 음향적 시각적 감각들은 서로를 보완하는 것이 아니라, 형태와 그 한계를 리듬이 압도해 버린, 즉 머리도 없고 꼬리도 없는, 말 그대로 리듬학적 흥분 이외의 어떤 것도 분간할 수 없는, 끝이 없는 예술의 천계설로 휩쓸려 가, 일종의 마그마 속에서 서로 뒤범벅되고 있다.”(폴 비릴리오, 『시각 저 끝 너머의 예술』, 이정하 역, 열화당, 2008, p.96)

## 2. Pass(2016)

<Pass>는 빛을 매개로 음악·무용·미디어 아트의 결합을 도모하고, 모든 흐름을 아우르는 한 줄기의 빛으로 시간을 넘나드는 듯한 새로운 예술세계를 선보이고자 기획되었다. 단순한 시각언어의 결합이 아닌, 뉴미디어 아트와 무용, 음악, 디자인, 과학, 기술의 상호소통적 관계를 지향하면서 진행한 협업작업이다. <Pass><sup>136)</sup>는 이성과 감정, 과거와 미래, 그 경계의 연장선의 공간을 말하며 창조-유지-소멸을 반복하는 세상 속에 비정형적인 움직임 가진 빛의 개체들을 조망한다. 빛의 연대기라고 볼 수 있는 <Pass>는 3장으로 나누어졌으며, 각각 탄생과 죽음 그 이상의 영역, 초월적인 범주에 들어선 그들에 대해 이야기한다.

<New Forms>이 미리 준비된 음악과 영상에 맞춰서 춤추는 등 영상과 센서 위주라면, <Pass>에서는 라이브 사운드(Live Sound)와 음악이 주요한 요소가 된다. 연주자가 무대에서 라이브로 피아노, 장구, 대금 등을 연주하고, 사운드와 조명이 더욱 강조된다. 또 다른 차이점은 <New Forms>이 발레와 현대무용을 미디어와 융합했다면, <Pass>는 발레와 한국무용을 미디어와 융합했다는 것이다. 한국무용은 손, 팔과 같이 주로 상체를 사용하고, 하체는 거의 사용하지 않는데 비해, 발레는 상체와 하체를 모두 사용하기 때문에 무용수의 움직임이 훨씬 크다. 이러한 무용수의 움직임을 센서 시스템이 감지하여 무대 스크린에 미디어 아트로 표현된다. 실제 무용수의 신체가 무대 스크린의 가상적 신체 이미지로 확장되는 것이다.

---

136) <Pass>는 예술감독 진시영, 연출 박경숙, 안무 조가영, 작곡 및 음악감독 이상록, 음향감독 곽우영, 무대감독 박기남, 출연진 여성룡(구름 및 타악), 이명훈(대금), 김재승(안무 및 움직임), 장윤나(공동안무 및 움직임), 임예섭(안무 및 움직임), 허요완(안무 및 움직임)의 협업으로 진행되었다.



[그림 34] <Pass> 세부 컷

<Pass>는 총 3장으로 구성되며, 진동과 파장으로 이루어진 절대 무한의 우주적 공간을 그래픽 영상으로 나타내는 프롤로그가 배치되어 있다. 이 작품은 <New Forms>에서 다룬 미디어 기법들을 심화시키고 업그레이드하면서 빛의 인간이라는 주요한 모티브를 좀 더 맥락적으로, 인류사나 문명사적으로 접근하려 한다.

1장에서는 빛의 존재로부터 어둠이 구분되고 시·공간의 구분이 생겨나며 생명이 출현하는 단계를 다룬다. 가로로 길게 드리워진 형광등의 빛과 반투명 커튼에 의해 각각의 분할된 공간마다 배치된 악기들의 라이브 연주가 진행되며, 이는 개별성과 상호성에 대한 유비로서 커튼 뒤 실루엣으로만 드러나는 인간 존재와 함께 어우러진다. [그림34 우측 위, 좌측 아래]

2장은 그리드가 생성되는 그래픽 영상으로부터 문명의 공간이 암시되면서, 다채로운 색채의 빛줄기나 문양을 투사하는 영상이나 현란한 조명 효과 등 인공적인 것에 대한 탐닉을 암시한다. 남녀의 듀엣은 감각적으로 엮히는 듯한 움직임 흔적의 트래킹 영상을 빚어내는 한편, 공허의 한 자락을 날리듯 장삼을 흩뿌리는 승무 솔로가 구음과 함께 여운을 남긴다.

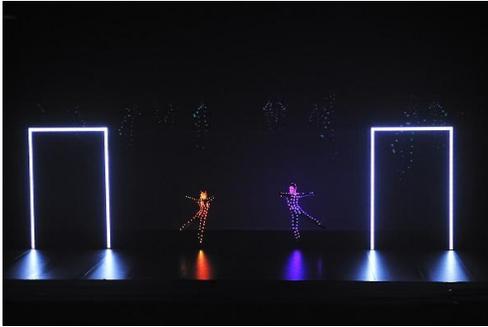
3장에서 거미줄이 바닥에 깔려 엮혀 있는 듯한 홀로그램을 거쳐 LED 빛의 게이트에 이르면 빛의 인간이 등장한다. 여기서는 <New Forms>에서 나타나는 라이트 드로잉의

인터랙션 외에도 무수히 복제되고 증식되는 빛의 인간 이미지가 배경막에 투사된다. 빛의 흔적으로 감지되는 인간 너머의 인간으로서, 재생 혹은 변환의 존재로서 단서를 찾아간다.[그림34 좌측 위, 우측 아래]

[표 10] <Pass> 시놉시스

<b># Prologue</b>	
<b>프롤로그</b> (3분 30초)	우주의 절대 무한의 공간, 시간과 공간 생명도 없었던 광활한 우주. 소리도 빛도 없는 진동과 오직 파장만이 존재하는 차원의 공간에서 빛과 어둠이 탄생한다.
<b>#1</b>	
<b>빛과 어둠의 조우</b> (16분)	빛, 존재의 처음... 빛은 어둠에서 왔는가? 어둠은 빛의 그림자인가? 모든 존재의 모태는 빛이었다. 시간과 공간 생명도 없었던 광활한 우주에 빛이 열리면서 시간이 흐르기 시작했고 공간이 분리되었다. 그리고 그 빛은 우주의 한 점(티끌) 인력이 만나 별이 되었고 별의 조각들이 유기체가 되어 인간에 이르렀다. 우주의 역사를 본떠 만들어진 인간은 곧 각각의 빛-별이자 우주이다.
<b>#2</b>	
<b>공허한 문명의 빛</b> (15분)	어둠 속에 거하게 된 빛, 그 어둠과 빛은 서로를 늘 동경한다. 빛으로 빚어진 인간은 자연의 빛과 어둠을 탐닉하는 대신 스스로의 간지로 인공의 빛을 만들어냈고 그로 인한 문명이라는 거대한 신을 창조해낸다. 그러나 빛의 탐닉과 범람으로 인공의 빛이 세상에 가득 채워졌을 때 인간은 현란한 인공의 빛 안에서 또 다른 감각을 갈망하고 결국 길을 잃어버린다. “빛-인간의 도시는 공허하다”
<b>#3</b>	
<b>빛도 어둠도 아닌 그러나 그 모든 것인</b> (14분 30초)	어둠과 빛은 하나였다. 이제 우리는 태초의 우주, 그 우주로 돌아가 하늘을 본다. 하늘은 인간의 머리 위가 아니라 이 세상 모든 방향으로 존재한다. 트랜스휴머니즘(Transhumanism)과 포스트휴머니즘(Posthumanism)의 세계. 이미 누구의 것이라고 선불리 강요할 수 없는 공간이면서도 마치 무중력의 상태인 가상의 세계에서 인간은 우리 인간의 본원에 대한 깊은 통찰과 함께 공허함과 회환을 느낀다. 과연 빛의 미래는 무엇인가?

<Pass>에 사용된 무대장치적 요소는 천 실루엣을 위한 구조물과 장면 전환에 사용하는 LED 게이트(Gate)이다. 이 LED 게이트는 이 세계에서 저 세계로 넘어가는 일종의 포털로서 어둠속에서 천장에서 게이트가 내려오도록 연출했다.



[그림 35] <Pass>에서 사용된 LED Gate 구조물 [그림 36] <Pass>에서 인터랙티브로 확장된 신체성

또한 <Pass>에서는 LED의 점등과 소등, 깜빡임 시간을 제어하는 LED 컨트롤러를 사용했다. <New Forms>에서는 무용수의 옷에 부착된 LED의 컬러가 랜덤으로 깜빡이며 작동되었다면, <Pass>에서는 무용수의 옷에 부착된 LED 컨트롤러에 칩을 연결하여 LED의 컬러까지도 제어하였다. 각 장면과 음악에 어울리는 형형색색의 다양한 LED 컬러들을 연출하여 한층 더 완성도 높은 작품 제작이 가능해졌다.

이러한 LED 컨트롤러를 통해 LED 빛이 게이트를 통과할 때 꺼지게 하여 무용수가 시야에서 사라지게 하는 효과를 연출하는 것도 가능하게 되었다.

<Pass>에서 나타난 신체성은 인터랙티브가 강조된다. LED 특수 의상을 입은 무용수의 움직임을 센서시스템이 감지하여 무대의 미디어 화면에 신체의 움직임이 빛의 잔상과 함께 펼쳐진다. 이는 이전의 작품인 <Sign>과 <Flow>작품의 제작 과정을 라이브로 생생하게 보여주고 있다. 기존의 신체의 움직임을 빛으로 형상화하는 작업들을 ‘New Forms’이라는 새로운 형식으로 표현하지만, 여전히 이들은 은유적인 의미를 갖고 있다.

이 작품에서 빛의 인간 모티브는 컬러 컨트롤까지 가능한 심화된 LED 기술로 인해 좀 더 섬세하게 구현하는 한편, 빛의 입자이자 배경 혹은 환경으로서의 신체로서 제시되는 그것을 복제 이미지를 통해 더욱 확장한다. 이는 신체를 배경 속에 스며들게 함으로써 역설적으로 확장성을 강화한 이전의 <New Forms>에서의 시도를 또 다르게

변주한다. 그리하여 시·공간은 유동적이 되고 신체이면서도 신체를 넘어선 신체성으로 나아간다.

또한 이러한 신체성에 속하는 것으로서, 이미 전작에서 시도된 바 있는 비디오 프로젝션의 배경이 되는 가상의 미디어 파사드로서의 신체가 여기서도 나타난다. 이외에도 움직임 흔적을 가시화하는 기술을 통해 출현하는 가상과 실제에 걸친 이중적 신체성, 환영적 신체성 등이 여전히 활용된다.

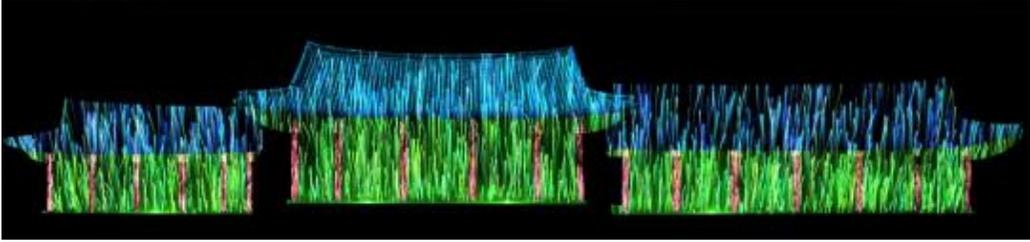
### 3. Transcendence(2017)

#### 1) 금성관, 천년의 빛을 입다-초월 I

<금성관, 천년의 빛을 입다><sup>137)</sup>는 나주 정년 천년을 기념하기 위해 기획된 융복합 미디어 퍼포먼스이다. 미디어 파사드에서는 나주를 대표하는 금성관의 공간적 상징성과 나주의 전통적 특화산업인 천연염색이 빛을 통해 만나 한 곳에서 어우러지는 미디어 콘텐츠를 통해 시각적인 메시지를 전달한다. 또 프로젝션 맵핑 기술과 입체 사운드를 결합한 방식으로 기억에 오래 남을 화려함과 전통적인 스토리에 대한 감동을 현대적 이미지와 융합하여 구현한다. 또한 미디어 파사드 안에 발레와 디자인 과학이 유기적인 관계로 발전해 나가며 한층 더 높은 다원예술의 양상을 펼쳐낸다. 이 작품에서는 염색의 여신과 나주 천 년의 역사, 왕건 스토리 등으로 꾸며낸 스토리 라인에 중심을 두고 나주의 특색이 담긴 스토리텔링으로 담아냈다.

---

137) <금성관, 천년의 빛을 입다>는 2017년 지역특화 융복합콘텐츠 개발사업으로 한국콘텐츠진흥원, 나주시천연염색재단, 나주시의 후원으로 진행되었으며, 예술감독 진시영, 안무 조가영, 음향감독 박웅서, 출연진(무용) 강병창, 박경애, 우건희, 임예섭, 정아람, 한지연, 허요완, 김주현의 협업으로 이루어졌다.



[그림 37] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017

이 작품에서는 무용수의 신체 확장을 미디어 파사드를 통해 구현해냈다. 실제의 신체와 가상의 신체 이미지의 중첩을 통해 실재와 가상의 경계가 허물어진다. 이러한 실재와 가상의 중첩은 무용수의 신체에도 가상이미지가 드러나고, 미디어 파사드 이미지에도 무용수의 신체가 드러난다. 다만 이번에 구현된 이미지들은 실시간으로 상호작용하는 이미지가 아니라, 미리 시연한 이미지를 편집한 것이다.



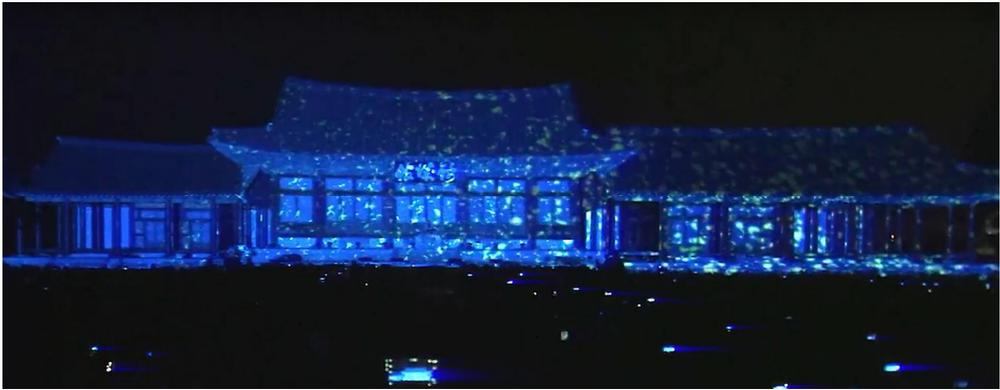
[그림 38] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017



[그림 39] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017



[그림 40] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017



[그림 41] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017



[그림 42] 진시영, <금성관, 천년의 빛을 입다>, 금성관 미디어 파사드, 2017

<금성관, 천년의 빛을 입다> 프로젝트로 진행된 <Transcendence>은 영상 스틸컷에서 볼 수 있듯이 이전의 <New Forms>과 <Pass> 작품보다 연극적 요소를 통해 스토리텔링이 강화되었다. 이 미디어 파사드를 보여주는 장소도 나주의 오랜 역사를 자랑하는 ‘금성관’이라는 점에서 장소성도 중요한 요소로 작용하였다.

이 작품에서 실제 무용수의 움직임과 무용수의 가상적 이미지의 중첩으로 나타나는 신체성의 확장 또한 천년의 시간을 이어주는 장치이다. 무용수의 신체와 미디어 파사드에서 영사되는 무용수의 신체이미지의 중첩은 시간과 공간의 초월로서 만나게 되는 과거와 현재를 은유하고 있다. 결국 이러한 디지털 이미지화된 신체성은 시간성과 장소성을 강화하는 요소로 사용되었다.

[표 11] <Transcendence-초월 I > 무대연출 및 스토리라인

<b>1장. 신화(神話) - 어둠, 탄생(誕生)</b>	
#1 (4분 15초)	<p>태초의 우주, 빅뱅이 터진다(30초). 여신이 와이어를 타고 천천히 내려온다(1분 15초). 푸른 염색 천들 사이에서 여신이 탄생(마임 30초)한다. 여신이 독무(1분 30초)를 추며 새로운 생명력을 갖는다. 영상과 함께 빛(color)의 여신 모습이 점점 커진다. 그와 함께 광활한 우주가 여신의 몸에서 피어나고, 여신의 영상이 공연장을 향해 날아가듯 사라진다(30초).</p>
#2 (4분)	<p>그렇게 우주의 탄생과 함께 빛의 여신 ‘포스디테’(lightdite)가 탄생하게 된다. ‘포스디테’라는 이름은 빛이라는 단어 ‘그리스어로는 ‘Φωσ(light, 포스)’와 유래를 나타내는 여성 접미사 ‘디테(dite)’가 합쳐져 ‘빛에서 태어난 여자’라는 뜻이다.</p> <p>우주를 유영하는 영상이 이어지며 신비로운 사운드와 함께 두 명의 신이 나타난다. 천을 이끌고 나타난 신들이 서로가 서로에게 이끌리듯 몽환적인 이 인무(3분)를 펼친다(암전).</p>
<b>2장 인간(人間) - 빛, 희로애락(喜怒哀樂)</b>	
#1 (6분 15초)	<p>여러 꽃들과 나뭇가지 패턴들의 영상이 피어난다(1분). 자연이 만들어지고 나자 인간세상이 생겨난다. 깃발을 든 사람들이 마을을 만들기 위해 돌아다닌다. 그들이 자리를 잡는 순간, 줄타기 영상이 나온다(30초). 이후 무용수들의 화려한 군무(4분 30초)가 시작된다. 영상에서도 사람들이 춤을</p>

	<p>추며 축제가 벌어진다. 영상의 춤추는 사람들이 패턴이 되어가면서 (*패턴이 배경, 무용수들에게 핀조명) 군무도 클라이막스를 찍고, 무용수들이 퇴장하자 패턴들이 하나로 모여 비둘기가 된다. 평화가 세상을 뒤덮듯 비둘기가 작은 비둘기로, 빛으로 퍼진다(15초).</p>
<p>#2 (5분 30초)</p>	<p>버드 나뭇가지가 흔들리는 영상에서 점점 뒤로 물러나면 우물가에 여인이 빨래를 하고 있다. 무대 한편에서 남자가 등장하고, 여인을 향해 걸어온다. 여인에게 물을 달라고 하는 남자. 버드 나뭇잎 한 장이 날아와 여인의 손에 내려앉는다. 물에 그 잎을 띄워 여인이 남자에게 건네주자 영상에서 땅으로 떨어지던 주변의 잎이 소용돌이친다. (1분 30초). 사랑의 기쁨을 표현하는 이인무(4분)가 이어지며 기쁨의 색(코딩프로그램)들이 훑날린다(암전).</p>
<p>#3 (3분)</p>	<p>쪽빛의 강이 고요하게 흐르고, 잔잔한 사운드가 깔린다. 강을 가로지르는 배가 나타나자 물살을 가르고 천연의 색을 머금은 천들이 훑날린다. 영상이 천을 비집고 들어가며 넓은 천들이 등장하며 파노라마 형식으로 천이 흘러간다(2분). 무용수들이 등장하며 하나의 천마다 인간의 희로애락이 담긴 마음을 표현한다(1분). 모든 무용수가 퇴장하자 천천히 뒤로 물러나며 천들이 훑날리는 영상이 잠시 이어진다(암전).</p>
<p>#4 (7분)</p>	<p>영상에서 흑백의 패턴들이 피어나자 무용수들이 한 명씩 등장한다. 점차적으로 영상을 채우며 나타나는 패턴들과 함께 무용수들의 군무(1분)가 이어진다. 어느 순간 무용수들이 순차적으로 영상의 패턴을 향해 천을 휘두르고, 천연의 빛(color)이 염색(30초)된다. 화려하게 염색된 패턴들을 뒤로 하고 무용수들이 중앙으로 모여 핀 조명을 받는 가운데 천연의 빛을 표현하는 군무(3분)가 펼쳐진다. 군무가 클라이막스로 치달으며 패턴이 빛(color)으로 바뀌며 무용수들에게 흡수된다(1분/암전).</p>
<p><b>3장 미래(未來) - 어둠과 빛, 우물 속으로</b></p>	
<p>#1 (3분)</p>	<p>빛의 여신과 인간 마을의 여인이 양쪽에서 등장한다. 핀조명을 받으며 마치 데칼코마니처럼 보이는 춤(2분). 중앙에서 만난 두 존재가 하나가 된 듯, 아닌 듯 마음(1분)을 이어간다(암전).</p>

<p>#2 (30초)</p>	<p>남녀가 사랑을 약속했던 장소의 우물이 Top View의 영상으로 나타난다. 당시 소용돌이치던 나뭇잎은 다시 얇전히 훑날리고 있다. 점점 고조되는 음악과 함께 우물 속으로 들어가는 영상. 우물 끝에서 빛(light)이 흘러나오고 있고, 점차 우물 깊이 들어갈수록 벽이 우주를 품어간다. 벽이 사라지고 완전히 우주로 변하며 여신의 실루엣이 희미하게 맺힌다. 무용수가 빛(light)을 향하는 듯, 미래를 향하는 듯, 마임(30초)을 추기 시작한다. 그 동안 여신이 점차 사라지고 완전히 우주로 변하며 점점 빛으로 향하는 속도가 빨라진다.</p> <p>영상이 빛(light)에 도달하자 터지듯이 빛(light)이 화면을 가득 채운다.</p>
<p>#3 (5분)</p>	<p>빛이 가득하다. 계단 위에 서서 주변을 돌아보는 여신. 천연의 빛(color)이 아닌 미래로 왔음을 암시하는 레이저 빛(light)이다. 사운드 역시 화려한 전자음이 터지는 등 미래적이다. 무용수들이 전동휠을 타고 나타나며 LED의상을 이용해 군무(5분)를 춘다. 역동적이지는 않지만 작은 움직임만으로도 무대를 화려하게 채우는 미래의 빛(light)들.</p>
<p><b>4장 초월(超越) - 비상(飛上), 세상 밖으로</b></p>	
<p>#1 (1분 30초)</p>	<p>다시금 빛의 여신이 나타난다. 빛의 여신은 천연의 빛을 머금은 의상을 입고 있다. 이어 점차 고조되어가는 사운드 가운데서 마임을 시작한다. 여신의 손짓, 몸짓을 따라 코딩프로그램에 의해 인간의 빛이 피어난다. 갑작스레 정적(15초)과 함께 여신의 가슴 어림에 빛의 무리가 뭉쳐진다. 다시 서서히 고조되어가는 사운드와 함께 여신이 리프트(or 계단)을 타고 점차적으로 영상 중앙으로 향한다. 이때 여신의 치마가 길게 드리우며 LED가 순차적으로 켜진다. LED가 한 단씩 켜질수록 높이 올라가는 여신. 여신이 중앙에 다다르자 뒤를 돌며 세상을 향해 모든 것을 뱉어낸다. 빛의 여신은 천연의 빛과 인간의 빛, 미래의 빛을 초월한 진정한 빛 그 자체가 된다.</p>

이처럼 <Trescendence>는 장소성을 고려한 스토리텔링의 강화를 비롯하여, 이를 구축하기 위한 가상적 시·공간의 창출이 시도되었다는 특징이 있다. 이를 위한 가상적

이미지가 무용수의 실제 신체와 중첩되는 이중성을 통해 신체 확장이 시도된다. 이는 <Transcendence-초월Ⅱ>라는 무대 작품으로 이어져서 더욱 심화되고 있다. 따라서 관련 기술이나 신체성에 대한 좀 더 상세한 분석은 <Transcendence-초월Ⅱ>를 대상으로 시도하고자 한다.

## 2) Transcendence-초월Ⅱ

<초월Ⅱ><sup>138)</sup>는 지역과 세계, 과거와 미래, 전통과 현대, 과학과 예술, 그 경계를 뛰어넘는 다차원 형태의 미디어 퍼포먼스로, 탄생-성장-도약'을 반복하는 인간의 역사와 미래를 빛의 이야기로 그려낸다. 전체적인 스토리라인은 염색의 여신 탄생부터 인간세계의 회로애락, 미래의 총 3장으로 구성된다. <초월Ⅰ>과 전체적인 스토리라인은 유사하지만, 상영시간이 40분으로 늘어났다.

이 작품에서는 이전의 미디어 퍼포먼스 작품인 <New forms>나 <Pass>보다 장소성과 서사성이 더욱 강조되었다. 특히 나주의 특화 산업인 천연염색을 사용한 것이 특징이다. 또한 왕건·장화왕후의 사랑이야기로 유명한 ‘완사천 우물 전설’을 서사에 사용하기도 했다. 마한 축제를 새롭게 재해석하여 춤으로 표현하거나, 영산강을 누비는 황포돛배 등의 소스를 이용하여 나주라는 장소성을 드러내고자 했다.

[표 12] <Transcendence-초월Ⅱ> 시놉시스

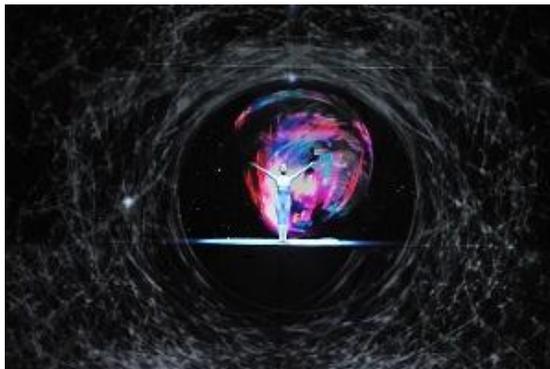
프로로그	우주의 빛에서 신들의 이야기는 시작되었다. 아름다운 생명력의 탄생, 그곳에 염색의 여신이 있다. 어둠 속에서 염색의 여신은 신비롭게 탄생한다. 세상을 다양한 색채로 물들이기 위해 인간 세계에 내려온 염색의 여신. 푸른 별 녹색의 땅 가장 풍요로운 자연 빛을 발하는 마음. 버드나무 잎을 따라 이어진 또 하나의 인연……. 회로애락(喜怒哀樂)을 겪으며 그들의 사랑은 깊어지고 자연은 더욱 아름다운 색으로 물들어 간다. 삶은 자연 색들의 연속선상에서 강물처럼 역사처럼 흘러가고 염색의 여신은 자연의 모든 색을 한데 모아 흡수하여
------	---

138) 이 작품은 예술감독 진시영, 안무 조가영, 음악 허동혁 등의 협업작업으로 진행하였다.

	<p>더욱 강력한 힘을 갖게 되고 우물을 통해 빛의 여신으로 새롭게 태어난다.</p> <p>우주와 하나가 되어 미래의 빛을 뿜어내는 에너지. 빛의 여신은 전통과 현대, 어제와 오늘, 삶과 죽음, 자연과 인간, 꿈과 현실 그 모든 것들을 초월하여 무한대의 시·공간속으로 뻗어나간다. 빛의 여신 빛나래는 어느새 천연의 빛과 인간의 빛, 미래의 빛을 마을을 넘어 세계를 향해 진정한 빛 그 자체가 되어 순간과 영원을 초월하여 힘차게 퍼뜨리기 시작한다.</p>
<p>탄생(誕生) -어둠</p>	<p>“신화(神話)는 인간이 이 우주를 이해하고 있다는 환상을 심어준다.”라고 레비 스트로스는 말한다. 신화의 많은 이야기들 중에서 우리를 가장 흥미롭게 하는 것은 신들의 탄생에 관한 이야기이다. 태초에 아름다운 색채의 탄생을 관장하는 염색의 여신이 있었다. 천연의 색을 머금은 염색 천들 사이에서 염색의 여신이 탄생한다.</p> <p>여신의 탄생과 함께 그 생명력은 지구를 벗어나 은하와 우주로 확대되기 시작한다.</p> <p>그녀는 무엇이며, 어디에서 와서 어디로 가는 것일까?</p>
<p>인간(人間) -색(色)</p>	<p>마법 같은 사랑을 찾아 떠나는 색채의 여정(旅程).</p> <p>태초에 빛이 생겨나고, 자연이 생겨나고, 하나의 별에서 인간이 생겨나고, 마을이 생겨났다. 푸른 별 녹색의 땅 가장 풍요로운 황금 들판, 천연의 색을 발하는 마을.</p> <p>그들의 축제가 시작되자 시·공간을 초월한 꽃처럼 피어나는 삶의 패턴들. 사람들의 꿈은 어느새 새가 되어 하늘을 날기 시작하고 마을은 살아있다.</p> <p>인연(因緣)이란 잠자리 날개가 바위에 스쳐 그 바위가 눈꽃처럼 하이얀 가루가 될 즈음, 그때서야 한 번 찾아오는 것…….</p> <p>금성산 아래에 오색구름이 서려 있는 것을 보고 말을 타고 달려간 곳.</p> <p>버드나무 잎을 띄워 물을 떠주는 여인 그리고 한 남자.</p> <p>깊어가는 사랑, 희로애락(喜怒哀樂)…….</p> <p>그렇게 천년의 역사가 강물처럼 흐른다. 형형색색 천연의 색으로 물들어 가는 세상.</p> <p>끝없이 반복되는 어둠과 빛, 낮과 밤. 나와 같은 또 다른 너의 하나 된 몸짓.</p>

미래(未來) -비상(飛上)	<p>세상의 모든 자연의 색을 온 몸으로 받아들이는 염색의 여신…….</p> <p>사랑을 통해 더욱 강력해진 힘.</p> <p>차원의 문 터널은 광활한 우주가 되고, 빛의 소용돌이 속에서 새롭게 태어나는 염색의 여신.</p> <p>무한한 에너지를 뿜어내는 미래의 빛의 물결……. 우주의 빛을 머금은 빛의 여신.</p> <p>빛이 꽃처럼 피어나는 순간, 모든 것이 멈추듯 세상도 숨을 죽인다.</p> <p>인간의 빛, 미래의 빛을 초월한 진정한 빛 그 자체로 다시 태어난 빛의 여신.</p> <p>빛나라가 세상을 향해 손을 뻗자 온 누리에 가득 채워지는 빛 에너지…….</p> <p>시작과 끝은 언제나 함께 존재한다. 이제 빛은 마을을 넘어, 세계를 넘어, 상상 너머의 미래로 우주로 찬란하게 비상(飛上)하며 모두의 꿈이 된다.</p>
-------------------	--

<Transcendence> 연작이 <New forms>, <Pass>와 다른 점은 인터랙티브 요소 보다는 리어스크린, 홀로그램, 설치 구조물, 소도구 등 복합적 요소를 사용한다는 점이다. 뒤에서 프로젝터를 영사하는 리어 스크린과 앞에서 영사하는 홀로그램을 동시에 사용함으로써 중간 공간이 창출하여 관객으로 하여금 우주 공간으로 빠져드는 듯한 몰입감을 선사한다.

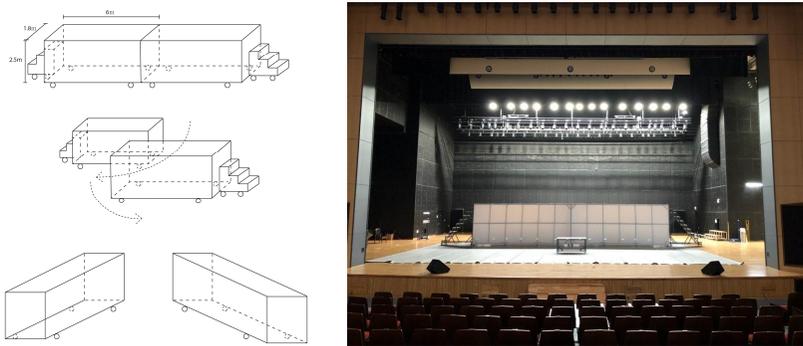


[그림 43] 리어 스크린과 홀로그램의 사용



[그림 44] 직접 고안한 LED 북, 의상, 가발 등 작품에 사용된 소품

또한 소도구와 무대 설치물을 더욱 적극적으로 사용했다는 점이 <초월 I>과 차별점이라고 할 수 있다. 신체성을 더욱 강화하기 위한 장치로 실제 북 안에 LED를 넣어 제작한 LED 북, 직접 고안한 의상과 가발, 전동 휠, 천, 무대 설치 구조물 등을 사용했다. 무용수가 중간에 떠 있는 무대효과를 연출하기 위해 가로 6m, 세로 2.4m, 높이 2.5m의 설치 구조물을 2개 사용했다. 특히 이 구조물 윗부분에 LED 빛으로 이루어진 선이 이어지고 무용수가 그 줄을 외줄타기 하는 듯한 모습을 연출하였다. 이는 인간이 시행착오를 겪는 모습을 상징한다고 할 수 있다.



[그림 45] 무대효과를 위한 이동식 설치 구조물



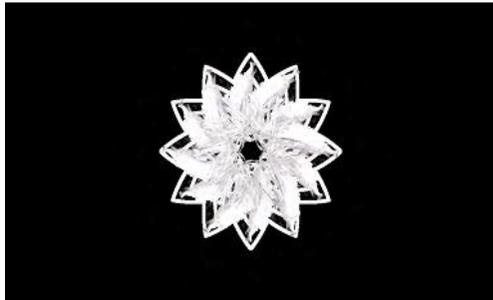
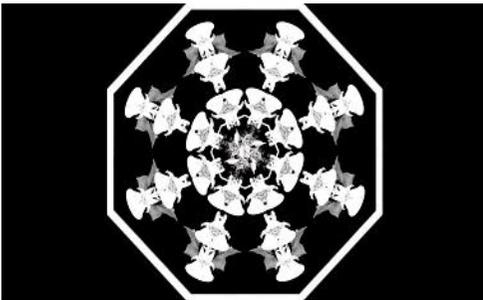
[그림 46] 설치 구조물과 LED 빛의 사용



[그림 47]紗 막의 무대디자인 활용

또 다른 무대 설치 소품관련 해서는 무대에서 펼쳐지는 화면을 분절시키는 효과를 위해서紗 막을 2장, 3장, 1장을 차례로 총 6장을 사용함으로써 입체감을 부여했다. 이는 인간마을의 축제파티가 이루어지는 장면으로, 발레라는 서양의 무용과 우리나라 전통 농악, 사물놀이를 결합시키고자 했다.

이 작품에서 나타나는 신체성의 확장의 특징은 인터랙티브 요소를 통해서보다는 디지털 미디어의 특성 중 하나인 복제가능한 특성을 사용했다는 점이다. 무용수의 춤추는 동작을 복제하여 패턴화하고 이러한 문양을 전통문양으로 형상화하여 영상 소스로 사용했다. 이러한 방식은 <Sign>작품에서 신체 움직임을 복제하여 자연의 형상으로 패턴화하여 미디어 영상으로 제작한 바 있다. <초월II>에서도 무용수의 움직임을 사진으로 촬영한 후 그것을 복제, 편집 하여 전통문양으로 제작하였다.



[그림 48] 무용수 움직임의 복제를 통한 패턴화

뿐만 아니라, 이 작품에서는 디지털 신체성이 더욱 강화되고 있다. 무대에서 보여주는 무용수의 신체와 리어스크린과 홀로그램을 통해 앞과 뒤에서 영사되는 가상적 신체 이미지가 겹쳐지며 여러 레이어를 통해 디지털 신체성을 탐구하고자 했다.



[그림 49] 진시영, <Transcendence-초월II> 스틸 컷



[그림50] 진시영, <Transcendence-초월II> 스틸 컷

결국 <초월II>에서 신체성 확장은 내러티브의 도입 및 구축으로부터 비롯되며, 이는 인터랙티브티보다는 서사와 관련된 시·공간을 구현하기 위한 다양한 기법의 디지털 이미지나 배치된 소도구, 장치 등과 상응하여 복합적으로 나타난다. 이전 작업에서 시도했듯이 신체 복제 이미지의 가상성은 물론, 춤추는 실제 무용수와 중첩되어 출현하는 디지털 신체성은 시간과 장소를 초월하며, 연구자가 지속적으로 관심을 가져온 가상과 실재라는 주제를 또 다른 국면으로 전환시킨다.

이러한 디지털적 신체성은 신체로부터 비롯되지만 시각성에 우위를 둔다는 특징이 있기 때문이다. 이는 서사성의 도입과 맞물려 환영성을 더욱 요구하고 강화하는 측면이 있다. 이러한 점에서 비가시성이나 비고정성, 유동성에 주목했던 이전의 작업에서의 신체성과는 차별점을 갖는다.

[표 13] 확장된 새로운 형식으로서의 디지털 신체성

구분	2015년 작 <New Forms>	2016년 작 <Pass>	2017년 작 <Transcendence>
작품에서 나타나는 신체성의 확장	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙티브를 통한 신체의 확장</li> <li>-</li> <li>- 환경적 신체성, 움직임 공간에 의한 환영적 신체성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙티브를 통한 신체의 확장</li> <li>- 환경적 신체성, 움직임 공간에 의한 환영적 신체성</li> <li>- 음악 등의 라이브 요소, 구조물 등 설치적 요소 강화 및 맥락의 부여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내러티브를 통한 신체의 확장</li> <li>- 시간과 공간을 초월하는 장소로서의 신체 / 실재와 가상이 공존하는 장소로서의 신체</li> <li>- 시각적 신체성: 신체의 움직임을 복제하여 패턴화 등</li> </ul>

최근 2015년부터 2017년까지 3여 년간 미디어퍼포먼스 작업을 새로운 형식으로서 신체성을 확장하는 시기라고 할 수 있다.

<New Forms>에서는 커넥팅 센서를 사용함으로써 상호 작용성을 강화하고, 이를 통해 환경과 연합하는 환경적 신체성 혹은 비신체적 신체성, 음화된 신체성을 비롯하여 움직임 공간의 창출에 의한 환영적 신체성이 드러났다.

<Pass>에서는 이러한 인터랙티브 요소와 더불어, 음악과 같은 라이브 요소와, 구조물과 같은 설치적 요소를 강화함으로써 무용수의 신체와 가상의 미디어 파사드로 나타나는 신체 이미지의 표현에 맥락적 부여를 시도하였다.

한편, <Transcendence>에서 신체성 확장은 내러티브를 통해 드러났다. 디지털 이미지화된 신체성은 시간성과 장소성을 강화하는 요소로 사용되었다. 천 년이라는 시간성과 나주의 금성관이라는 장소성을 강화함으로써 시·공간을 초월하는 장소로서의 신체이자, 실재와 가상이 공존하는 장소로서의 신체로 확장시켰으며, 과거와 현재를 이어주는 장치로서 사용하였다. 이러한 서사성을 비롯하여 움직임 이미지의 복제를 통한 패턴화 등 디지털 신체성의 시각성이 특징으로 나타난다.

## 제5장 결 론

오늘날 디지털 매체가 본격적으로 등장한 후 예술은 다양한 방식으로 변화되어 왔다. 이제 디지털 테크놀로지의 발전에 힘입어 예술이 디지털 매체와 결합하면서 기존의 예술과는 다른 새로운 국면을 맞이하게 되었다.

본 논문에서 주제로 삼고 있는 ‘미디어 퍼포먼스’는 미디어 혹은 디지털 기술을 이용한 표현의 확장과 퍼포먼스의 자유로운 신체 표현의 의지가 결합한 예술형식이다. 따라서 ‘미디어 퍼포먼스’는 미디어 아트라고 하는 매체적 특성과 퍼포먼스 아트라고 하는 신체예술의 특성 두 가지 모두 갖고 있다. 이에 본 연구자는 미디어 아트의 매체적 속성과 퍼포먼스의 신체성이라는 특성에 주목했다.

이 논문의 목적은 디지털 매체와 결합한 미디어 퍼포먼스 아트에서 신체성의 확장이 어떻게 나타날 수 있는지 고찰해보는 것에 있다. 또한 신체성 담론에 대한 철학적·미술사적 접근을 통해 시대의 흐름에 따른 신체성에 대한 개념의 변화를 살펴봄으로써, 동시대 예술과 미디어 퍼포먼스에서의 신체성의 의미를 규명하고, 본인의 작품을 분석하는 데 이론적 토대를 다지고자 하였다.

본 논문에서 집중적으로 고찰하고자 했던 문제는 다음과 같다. 첫째, 신체성 담론이 철학적, 미술사적 측면에서 어떻게 논의되고 있는가? 둘째, 동시대 미디어 퍼포먼스에서 이러한 신체성의 개념이 어떤 의미를 갖는가? 셋째, 연구자의 작품에서 신체성에 대한 탐구가 어떤 방식으로 확장되고 있는가? 이상 세 가지로 요약될 수 있다.

이러한 문제의식을 중심으로 2장에서는 미디어 아트와 퍼포먼스에 대한 이론적 고찰을 통해 미디어 퍼포먼스 아트의 개념과 특성을 도출하였다. 3장의 1절에서는 신체성의 개념이 어떻게 변화했는지 철학적, 미술사적 접근을 통해 규명하였다.

이를 통해 신체에 대한 개념은 시대의 흐름에 따라 변화해왔음을 알 수 있었다. 철학사에서 신체에 대한 개념은 신체 그 자체에 대한 논의가 아니라, 세상에 대한 인간의 태도와 관계된다. 인간의 영혼과 신체를 구분하고자 하는 생각은 고대로부터 시작되었다. 이 시대 신체는 영혼 혹은 정신보다 하위의 것으로 생각했으며, 신체는 정신에 의해 극복되어야 할 어떤 것으로 간주되었다. 이러한 신체에 대한 이분법적

사고는 중세, 르네상스 시대를 거쳐 근대의 인식론으로 이어졌다. 근대 철학의 아버지라 불리는 데카르트(René Descartes) 또한 신체와 정신을 각각 독립적으로 존재하는 것으로 보았다. 그러나 19세기에 이르러, 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche), 메를로-퐁티(Merleau-Ponty)에 의해 신체에 대한 논의가 새롭게 진행되기 시작했다. 이들은 정신과 신체를 분리하여 정신의 우월함을 강조하는 데카르트의 근대적 사고에 대항하였다. 특히 메를로-퐁티는 살아있는 신체를 육체와 정신이 하나라고 간주하였다. 그가 말하는 신체에 대한 개념은 신체의 내부에 존재하는 하나의 세계 경험의 매체로서 존재하는 것이다.

한편 미술사에서 ‘신체’는 오래 전부터 재현의 대상이자 예술적 표현의 수단이 되어왔다. 고대 그리스시대부터 비례의 척도로 인체를 사용한 것으로부터 시작하여, 미술사에서 ‘신체’는 미술의 내용으로 다루어지다가 20세기 이후 ‘신체’에 대한 예술가의 인식에 있어서 큰 변화가 생겨났다. 그 첫 번째는 1960~1970년대에 나타난 것으로서 작품의 주제로 사용되던 신체가 작업의 재료로서 사용되기 시작한 것이다.

두 번째는 1990년대 이후에 나타난 변화로서, 과학기술의 발전과 함께 그 기술을 이용하여 신체를 인공적으로 변형하거나 다양한 방식으로 확장시키는 것이라고 할 수 있다. 그것은 가상과 실재를 연결하는 ‘디지털 신체’라는 개념을 포함한다. 이러한 새로운 신체 개념들은 과학기술의 발전과 함께 나타나는 동시대 예술상황에서 나타나는 다양한 변화들을 보여주고 있다.

2절에서는 이러한 신체성을 강화하고 있는 미디어 퍼포먼스에 대한 해외사례로서 세 팀을 선정하여 작품 분석, 작품에 사용된 기술 분석, 작품에서 나타난 신체성의 확장이라는 소주제로 분석하였다. 이를 통해 동시대의 미디어 퍼포먼스에서의 신체성이 어떻게 나타나는지 규명하였다. 이러한 작품들에서 신체성을 강화하기 위해 시각적으로 신체를 확장하기 위한 기술, 혹은 신체와 미디어가 실시간으로 반응하는 기술을 통해 실제의 신체와 가상적 신체이미지가 상호 소통함으로써 시·공간을 확장할 수 있음을 알 수 있었다.

이러한 논의를 바탕으로 4장에서는 연구자의 미디어 아트 작품 중에서 본 논문의 주제인 신체성의 확장과 관련된 작품 중심으로 3단계 시기로 구분하고, 각각의 작품에서 신체성에 대한 탐구가 어떻게 나타나는지 분석해보았다. 그 결과 연구자의 작품에서 초기 작업에서부터 시작된 신체성에 대한 탐구가 ‘신체 움직임의 매체실험’에서부터 ‘재매개화 된 신체성’, ‘디지털 신체성’으로 확장되고 있음을 알 수 있었다.

첫 번째 시기는 ‘신체 움직임과 영상미디어 매체 실험기’라고 할 수 있다. 이 시기에는

미디어를 캔버스를 대신할 새로운 표현 매체로서 실험했던 시기로서, 오브제와 영상 미디어를 결합하여 제시하는 등 복합적인 시도를 하였다. 이 시기에는 신체성을 은유적으로 사용하였다. 신체를 알레고리적 요소로서 부분적으로 사용하거나, 수행적 행위로서 신체성을 강조하기도 하였으며, 실재와 허구의 경계를 넘나드는 중첩된 신체이미지를 통해 미디어의 가상성과 복제성을 실험하기도 했다.

두 번째 시기는 신체성이 ‘재매개화 된 신체이미지’로서 제시되었다. <Sign>은 신체의 움직임을 LED빛으로 변환한 작품이었다. 신체의 움직임을 ‘무용수의 춤’에서 초저속 캠코더로 포착해내고 그것을 디지털화 하였다. 이렇게 디지털로 변환된 빛의 잔상을 다시 회화라는 매체로 ‘재매개’하는 작업이 바로 <Flow>라고 할 수 있다. 이와 같이 첫 번째와 두 번째 시기는 각각 독립적으로 작품 세계가 존재하면서도 미디어퍼포먼스 작업의 기틀을 확립할 수 있었던 시기였다.

세 번째 시기는 여러 장르를 융복합한 미디어 퍼포먼스에서의 ‘디지털 신체성’으로 확장하였다. 본 논문에서는 여러 장르를 융복합한 미디어 퍼포먼스에서 디지털 신체성으로 확장한 이 세 번째시기를 ‘New forms(새로운 형식)’<sup>139)</sup>으로 통칭하고자 한다. 이 시기에는 <New forms>의 경우처럼 신체의 움직임을 디지털기술을 이용하여 신체와 미디어의 상호작용성을 강화하거나, <Pass>와 같이 라이브 음악이나 구조물과 같은 설치적 요소를 강화하여 무용수의 신체와 가상의 미디어 파사드로 나타나는 신체 이미지 표현에 맥락적 부여를 시도하였다. 인터랙티브티로부터의 신체성의 확장은 환경과 연합하는 환경적 신체성, 움직임 공간이 창출하는 환영적 신체성 등으로 드러난다.

또한 <Transcendence>에서 디지털 이미지화된 신체성은 시·공간을 초월하는 장소로서의 신체이자, 실재와 가상이 공존하는 장소로서의 신체로 확장시켰으며, 과거와 현재를 이어주는 장치로서 사용하였다. 이는 내러티브를 통한 신체성의 확장이면서 시각적 신체성을 강화한다.

일찍이 맥루언은 매체를 인간의 확장으로 이해했다. 맥루언이 이해했던 것과 같이 디지털 매체를 활용한 미디어 퍼포먼스에서 신체의 개념은 무용수의 신체로부터 확장되어 디지털 이미지로, 다른 정보로 치환될 수 있는 시각 형태가 되었다.

또한 디지털 기술로 복제, 편집, 재구성, 프로그래밍이 가능해짐에 따라 이러한 신체성의 확장과 자유로운 표현이 더욱 강화될 수 있게 되었다.

139) 본인의 플랫폼 전공명을 본인의 작업에 차용하였다.

연구자는 미디어아티스트로서 그동안 실제와 가상(혹은 허구), 빛과 색, 인공의 빛과 자연의 빛, 시간과 공간, 신체성의 문제에 천착해왔으며, 이를 통해 인간 존재의 본질을 탐구하고 인간과 세계가 소통하는 방식을 끊임없이 고민해왔다. 특히 인간(신체), 빛, 가상성은 미디어를 통해 지속적으로 연구하던 주제였다. 연구자의 작품에서 신체성과 결합한 미디어는 실제 신체의 복제된 디지털이미지로서의 신체성의 확장과 감각영역의 확장을 열어주었다. 이를 통해 가상과 현실, 허구와 실제의 문제 사이에서 끊임없는 질문을 제기하고 있다.

앞서 해외사례로 선정된 작품들이 기술적 측면을 강조하거나 신체 움직임 자체를 강조하여 보여주었다면, 연구자 작품의 ‘신체성 확장’의 표현에 있어서 선정된 작품들과의 차별성은 다음과 같다.

첫째, 신체를 매체로 사용하면서도, 신체 그 자체를 은유적 의미로 활용했다는 점이 있다.

둘째, 작품에 사용된 모든 패턴과 영상들이 신체의 움직임을 복제하여 패턴화하거나, 신체 움직임의 흔적을 시각화하였다는 점이다. 이는 <Sign>에서부터 신체의 복제를 통해 꽃, 나무 등의 자연을 만드는 작업을 해왔으며, 이러한 작업의 연장선상에서 미디어 퍼포먼스에서 신체 움직임의 복제와 패턴화가 나타났다.

셋째, 연구자의 작업 내에서 신체성이 재매개화 되고 있다는 점이다.

넷째, 신체성의 확장이 ‘서사성’에 의해 더욱 강화된다는 점이다. 연구자의 작업에서 긴 러닝 타임을 끌고 가는 힘은 이러한 서사성에 있다고 사료된다.

본 논문에서는 신체성 담론의 변화를 미술사적 접근으로 살펴보고, 미디어 퍼포먼스에서 신체성이 확장된 해외사례를 분석한 결과, 오늘날 동시대 미디어 퍼포먼스에서 나타나는 신체성은 디지털 신체성으로 확장될 수 있다고 본다.

이는 연구자의 초기 작업에서부터 시작된 신체성에 대한 탐구가 ‘신체움직임의 매체실험’에서부터 ‘재매개화 된 신체성’, ‘디지털 신체성’으로 확장되고 있음을 알 수 있었다. 디지털 신체성에 대한 확장은 연구자의 미디어 퍼포먼스 작품 <New Forms>에서부터 인터랙티브를 통한 디지털 신체 이미지의 확장으로 나아갔다. <Pass>에서는 음악과 같은 라이브 요소와 구조물 등의 설치적 요소를 강화함으로써 무용수의 신체와 디지털 이미지화된 신체성의 표현에 맥락을 부여하는 효과를

나타내었다. 특히 <Transcendence>에서 나타난 디지털 신체성은 시각성의 강화와 결부되어 시·공간을 초월하는 장소로서의 신체이자, 실재와 가상이 공존하는 장소로서의 신체로 확장시켰으며, 과거와 현재를 이어주는 장치로서 사용하였다.

동시대 예술에서 신체성을 탐구하고자 하는 시도는 시각예술분야, 공연예술분야에서 각각 이루어지고 있다. 시각예술분야에서는 미디어 아티스트 중심으로, 공연예술 분야에서는 미디어 퍼포먼스 그룹을 중심으로 협업하는 아티스트에게 이러한 경향이 두드러진다. 신체성이라는 연구자와 유사한 관심사를 가지고 작업하는 20세기와 동시대 예술가들을 시각예술분야와 공연예술분야로 나누어보면 [표 14]와 같다.

시각예술분야에서 신체 이미지를 통해 정체성을 탐구하거나 신체 자체를 매개로 예술 활동을 하는 것은 20세기에도 활발히 진행되던 담론이었다. 앞서 2장에서 살펴본 바와 같이 미디어 아트 선구자인 백남준은 비디오 아트를 행위예술과 결합한 양식을 선보였다. 비토 아콘치(Vito Acconci)는 자신의 신체에 직접 흔적을 남김으로써 자신의 신체 자체를 예술작품으로 만들었다. 브루스 나우먼(Bruce Nauman)은 퍼포먼스, 사진, 조각, 비디오 등 다양한 매체를 넘나들며 신체에 기초한 이미지를 사용하여 작업한 바 있다. 그의 신체 움직임과 빛이라는 주제를 결합한 작품인 <Mean Clown Welcome>(1985)은 연구자의 두 번째 시기의 작품을 연상시킨다. 이와 다른 점이 있다면, 연구자는 신체의 움직임을 디지털로 변환시키거나 미디어 아트를 회화로, 사진으로 재매개화 하였다. 이에 더 나아가 2015년부터는 ‘새로운 형식(New forms)’으로서 미디어 퍼포먼스 아트로 확장시키고 있다.

동시대 공연예술 분야에서는 미디어 아티스트, 무용수 등이 단체 혹은 그룹으로 활동하며 장르간의 경계를 넘나들고 있다. 연구자는 시각예술분야와 공연분야에서 보이는 융복합적, 총체적 성격의 미디어 퍼포먼스 아트를 ‘새로운 형식(New forms)’으로서 제시하고 있다.

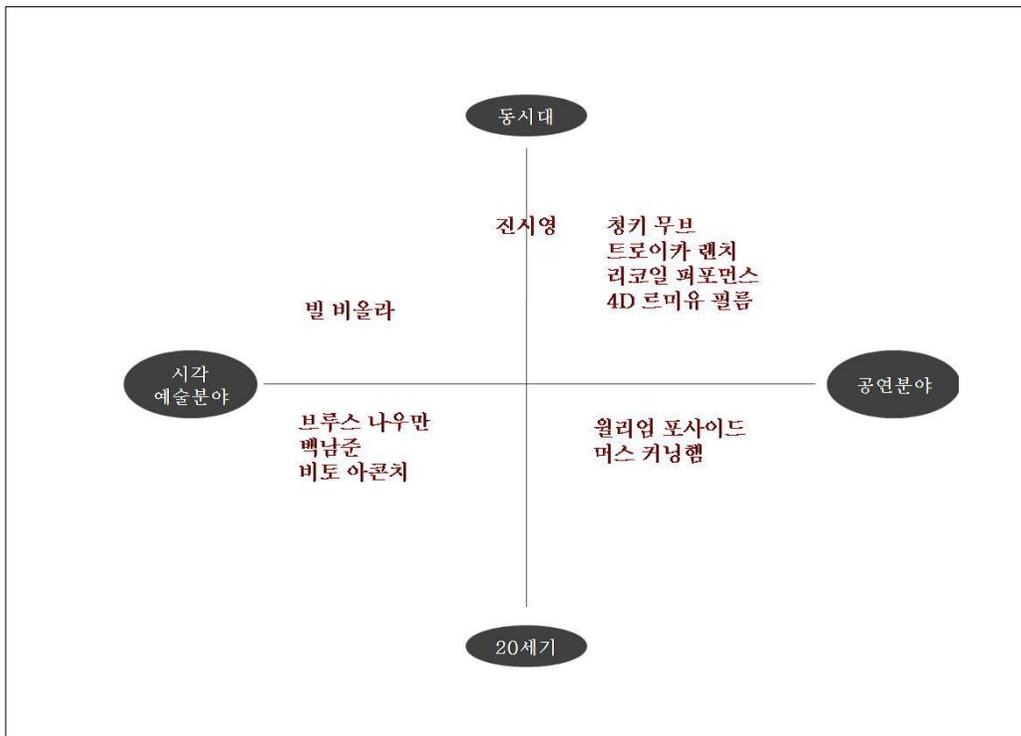
본 논문에서 주제로 삼고 있는 ‘신체성’에 대한 논의는 철학사 혹은 미술사에서 연구되고 있는 모든 담론을 포함하고 있지는 못하다. 또한 미디어 퍼포먼스의 사례로서 제시한 작품들이 한정적이어서 동시대 미디어 퍼포먼스에서 나타나는 특성들을 모두 담아내지 못했다는 아쉬움이 있다. 이에 본 연구자는 제한된 선행논문들과 선정된 작품들의 분석을 통해서 신체성의 담론 변화와 오늘날 미디어 퍼포먼스에 있어서 나타나는 신체성의 확장에 중점을 두고 논의의 방향을 정하였음을 밝히는 바이다.

본 논문은 무용학 측면에서 논의되었던 미디어 퍼포먼스와 신체성에 대한 담론을

철학적, 미술사적 측면에서 고찰했다는 것에 의의가 있다. 무용학 측면에서의 논의가 무용을 돋보이게 하는 보조적 수단에서 미디어 매체를 바라봤다면, 본 논문은 오늘날 공연, 미디어 아트, 무용, 음악 등 협업이 이루어지는 현대예술에서 미디어 아트의 역할을 더욱 확대시키고자 했다는 점에서 의미가 있을 것이다. 이러한 협업적, 탈경계적 특성의 미디어 퍼포먼스 아트에 대한 연구는 공연 예술에서 확장된 개념이 아닌 오늘날 동시대 예술에서 ‘총체적 예술’이라는 관점에서 제시될 수 있다고 본다.

더구나 이러한 ‘총체적 예술’의 진정한 의미가 개별 감각의 요소가 총체적으로 작용하는 ‘몸’을 고려하여 파악되어야 한다고 본다면, 본고의 ‘신체성의 확장’이라는 주제는 흔히 시각 위주의 분석이 되기 쉬운 미디어 퍼포먼스의 연구의 한계를 극복하려는 노력의 일환으로서 그 의의가 있다. 앞으로도 디지털 기술을 활용한 미디어 퍼포먼스의 특성에 대한 학제간의 심층적인 연구가 더욱 활발하게 이루어질 것을 기대한다.

[표 14] 동시대 시각예술분야와 공연분야에서 신체성을 탐구하는 아티스트



## 참고 문헌

### 1. 국내서적

- 고드프리, 토니, 『개념미술』, 전혜숙 역, 한길아트, 2002.
- 기호학연구소, 『몸과 미술 새로운 미술사의 시각』, 이화여자대학교 출판부, 1999.
- 김문환, 『바그너의 생애와 예술』, 느티나무, 2006.
- 김문환, 『총체예술의 원류』, 느티나무, 1989.
- 김수남, 『총체예술개론』, 월인, 2011.
- 김정현, 『니체의 몸철학』, 지성의샘, 1995.
- 노만 브라이슨 외, 이화여자대학교역, 『몸과 미술 - 새로운 미술사의 시각』, 이화여자대학교출판부, 1999.
- 디터 메르쉬, 『매체이론』, 연세대학교 출판부, 문화학연구회, 2010.
- 마이클 러시, 『뉴미디어 아트』, 심철웅 역, 시공아트, 2013.
- 마셜 맥루언, 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
- 모리스 메를로 폰티, 류의근 역, 『지각의 현상학 Phénoménologie de la perception』, 문학과지성사, 2004.
- 심혜련, 『20세기의 매체철학-아날로그에서 디지털로』, 그린비, 2015.
- 이광석 외, 『현대 기술 미디어 철학의 갈래들』, 그린비, 2016.
- 이원곤, 『디지털화 영상과 가상공간』, 연세대출판부, 2004.
- 제이 데이비드 볼터 외, 『재매개-뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 조광재, 『몸의 세계, 세계의 몸』 - 메를로폰티의 「지각의현상학」에 대한 강해, 이학사, 2004.
- 폴 비릴리오, 『시각 저 끝 너머의 예술』, 이정하 역, 열화당, 2008.
- 피에르 레비, 『디지털시대의 가상현실』, 전재연 역, 궁리, 2002.
- 크리스티안 폴, 『디지털 아트』, 조충연 역, 시공아트, 2013.
- 트레이시 워, 『예술가의 몸』, 심철웅 역, 미메시스, 2007.

## 2. 국외서적

- Bolter, Jay David and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000.
- Dixon, Steve, *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, 2007.
- Gómez-Peña, Guillermo, *Dangerous Border Crossing: The Artist Talks Back*, London: Routledge, 2000.
- Hartmann, Frank, *Mediologie: Ansätze einer Medientheorie der Kulturwissenschaften*, Wien: WUV, 2003.
- Hansen, Mark B.N., *Bodies in Code - Interface with Digital Media*, Routledge, 2006.
- Huhtamo, Erkki, *Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity and Tactility*, on Oliver Grau(ed.), *MediaArtHistory*, MIT Press, 2007.
- Jones, Amelia, *Body Art : Performing the Subject*, University of Minnesota Press, 1998.
- Jones, Amelia and Andrew Stephenson, *Performing the Body / Performing the Text*, London: Routledge, 1999.
- Turner, Bryan, *The Body and society: Exploration in Society Theory*, London: Sage, 1998.
- Vasseleu, Cathryn, *The Textures of Light : Vision and Touch in Irigaray, Levinas and Merleau-Ponty and Levinas*, London: Routledge, 1998.
- Wegenstein, Bernadette, *Getting Under the Skin - The Body and Media Theory*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006.

### 3. 논문

- 김륜아, 「신체 이미지로 재구성된 관계: 신체담론을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2004.
- 김성민 외, 「디지털매체 혹은 가상현실에서 이미지의 문제」, 한국철학사상연구회, 『시대와 철학』, Vol.15, No1, 2004.
- 김성원, 「총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <Contact>의 해석과 현대적 수용」, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2010.
- 김소영, 「인터미디어의 활용과 무용작품 변화양상-Chunky Move 작품을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2012.
- 김용진, 「디지털 테크놀로지 환경에서의 신체성 연구: 사이보그와 디지털 가상 신체를 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문」, 2008.
- 김인아, 「현대 춤의 디지털 테크놀로지 수용에 관한 미학적 연구」, 한국예술종합학교 예술전문사 논문, 2010.
- 김재리, 「루돌프 라반(Rudolf Laban)의 ‘움직임 공간’ 특성에 근거한 안무학적 분석 모형 개발」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2011.
- 김현정, 「센서시스템이 무용공연요소에 미치는 영향에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2005.
- 라세영, 「디지털 매체예술과 협업을 통한 무용공연의 확장성에 관한 고찰」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
- 박한별, 「총체예술로서 나타나는 뉴미디어아트의 특성 연구」, 조선대학교 대학원 석사학위논문, 2015.
- 송원진, 「뉴미디어 예술의 체계: 체현감각과 자기생성」, 숭실대학교 대학원 박사학위논문, 2014.
- 송남은, 「테크놀로지(Technology)와 결합된 총체예술로서의 무용연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2000.
- 안원현, 「미디어 아트의 미학적 의의」, 『기초조형학연구』 6권 3호, 2005.
- 육정희, 「현대무용 안무가의 미디어 활용 성향 탐색」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2008.
- 이수연, 「재매개의 관점에서 본 백남준의 TV작업」, 『현대미술사연구(36)』, 2014.

- 이지선, 「디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 대한 고찰」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2009.
- 이애현, 「굿과 퍼포먼스의 구성 양식 비교 연구」, 『한국무용기록학회지』 제5호, 2003,
- 이지희, 「무용 작품의 영상 미디어 활용 효과에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2009.
- 정수현, 「무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
- 정은비, 「컨템포러리 댄스에 나타난 컨버전스(Convergence)현상 활용에 관한 연구」, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- 정현이, 「신체의 매체성을 강조한 인터랙티브 퍼포먼스 효과에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2013.
- 정호영, 「Troika Ranch 작품에 나타난 인터랙티브 미디어 활용 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2008.
- 조광제, 매체철학연구회, 「디지털적인 호환시대에서의 실재성 개념」, 『매체철학의 이해』, 인간사랑, 2005.
- 조광제, 「몸의 매체성과 매체의 몸성」, 『시대와 철학』 제14권 1호, 2003.
- 조정희, 「무용수의 몸 주체성 인식에 기반 한 작품분석 : 무용작품 ‘Walk’를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2014.
- 최지나, 「백남준(1932~2006) 작품 연구 : 시간성을 중심으로」, 상명대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- 최효민, 「디지털 매개 공연예술에서의 ‘몸’의 재해석과 감성적 소비 코드 연구 : 미디어 댄스의 인터랙션 유형과 재현공간 분석을 중심으로」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2006.
- 한운대, 「공연예술에서 영상사용에 대한 연구: <4D아트>의 ‘A tribute to Norman McLaren’을 중심으로」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2012.

#### 4. 웹 페이지

<작품 영상 URL>

청키 무브(Chunky Move) - <Mortal Engine>(2008)

<https://www.youtube.com/watch?v=sbjOMualLVs>

트로이카 랜치, <레볼루션>(2006)

<https://www.youtube.com/watch?v=KFjy5Z2b-iE>

리코일 퍼포먼스(recoil performance), <바다 내비게이션>(2008)

<https://www.youtube.com/watch?v=Wp5PG4A1II8>

미다스 프로젝트, <미다스 스페이스>(2011)

[https://www.youtube.com/watch?v=IF2AR\\_y9s3s](https://www.youtube.com/watch?v=IF2AR_y9s3s)

Australian Dance Theatre

<https://www.adt.org.au/current/>

MegaFaces - The Making of the Kinetic Facade

<https://www.youtube.com/watch?v=R9eGXtt17uM>

4d아트\_ Michel Lemieux - Victor Pilon : 30 ans de production scénique

<https://www.youtube.com/watch?v=G57p9R16vVA>

## 국 문 초 록

연구자는 지난 20여 년 동안 미디어 아티스트로서 자연과 인간, 자연의 빛과 인공의 빛, 실재와 가상이라는 주제에 지속적인 관심을 가져왔으며, 신체의 움직임은 미디어를 통해 어떻게 표현할 것인가에 대해 탐구해왔다. 특히 2000년대 초반부터 본격적으로 신체 자체와 신체의 움직임을 이용하여 다양한 매체를 실험하였다. 2008년부터는 신체의 움직임을 LED 빛의 흔적으로 변환하는 작품으로 나아갔다. 최근에는 무용수와 협업 공연을 통해 무용수의 춤을 본인의 미디어 아트(media art) 작업과 결합하는 시도를 통해 작업의 영역을 확장시키고 있다.

본 논문의 목적은 디지털 기술이 결합된 미디어 퍼포먼스 아트에서 신체성을 어떻게 확장시킬 수 있는지 고찰해보는 것에 있다. 본고에서는 신체성 담론에 대한 철학적·미술사적 접근을 통해 시대의 흐름에 따른 신체성에 대한 개념의 변화를 살펴보고, 이를 통해 동시대 예술과 미디어 퍼포먼스에서의 신체성의 의미를 규명하고자 한다. 또한 본인의 작품의 철학적 배경과 신체성 표현의 차별성을 정립함으로써 연구자의 작품세계에 대한 이론적 토대를 확고하게 다지고자 한다.

본 논문에서 집중적으로 고찰하고자 했던 문제는 다음과 같다. 첫째, 신체성 담론이 철학적, 미술사적 측면에서 어떻게 논의되고 있는가? 둘째, 동시대 미디어 퍼포먼스에서 이러한 신체성의 개념이 어떤 의미를 갖는가? 셋째, 연구자의 작품에서 신체성에 대한 탐구가 어떤 방식으로 확장되고 있는가? 이상 세 가지 논의로 압축될 수 있다.

이러한 문제의식을 중심으로 2장에서는 미디어 아트와 퍼포먼스에 대한 이론적 고찰을 통해 미디어 퍼포먼스 아트의 개념과 특성을 살펴보았고, 3장의 1절에서는 신체성의 개념이 시대의 흐름에 따라 어떻게 변화했는지에 대하여 철학적, 미술사적 접근을 통해 규명하고자 하였다. 철학사적으로 신체는 이원론의 극복으로부터 세계 경험의 매체로서 논의되어 왔으며, 미술사에서 신체는 작품의 주제에서 작업의 재료로서 드러나는 한편, 특히 1990년대 이후 과학기술에 의한 신체의 디지털적 변형을 포함하여 세계 경험을 확장하는 다양한 양상이 나타남을 알 수 있다. 이를 바탕으로 2절에서는 신체성을 강화하고 있는 미디어 퍼포먼스에 대한 해외 사례로서 세 팀을 선정하여 분석하였다. 이러한 작품들에서 시각적으로 신체를 확장하기 위한 기술을 통해 신체성이

강조되는 한편, 신체와 미디어가 실시간으로 반응하는 기술을 통해, 실제의 신체와 가상적 신체 이미지가 상호 소통함으로써 시·공간을 확장할 수 있음을 알 수 있었다.

4장에서는 위의 논의를 바탕으로 2000년대 초반부터 현재에 이르기까지 신체성을 탐구한 연구자의 미디어 아트 작품들을 크게 세 시기로 구분하여 분석하였다. 첫 번째 시기는 신체의 움직임과 매체를 실험했던 시기이며, 두 번째 시기는 신체 이미지의 재매개화를 탐구한 시기로서, 신체의 움직임을 LED dot이라는 디지털 픽셀로 변환시킨 <Sign>과 그것을 다시 회화로 재매개화 시킨 <Flow>라는 작품이 있다. 세 번째 시기는 이러한 신체의 움직임을 디지털 기술과 프로그램을 이용하여 신체와 미디어가 상호작용할 수 있는 인터랙티브적 요소를 강조하거나 실제 무용수의 움직임과 가상적 신체 이미지의 결합을 추구하는 시기라고 할 수 있다.

본 논문은 무용학 측면에서 논의되었던 미디어 퍼포먼스와 신체성에 대한 담론을 철학적, 미술사적 측면에서 연구자의 작품세계에 대하여 고찰했다는 것에 의의가 있다. 무용학 측면에서의 논의가 미디어 매체를 단순히 무용을 돋보이게 하는 보조적 수단으로 인식했다면, 본고는 미디어 매체를 사용하는 미디어 퍼포먼스 아트 중심으로 신체성 확장이 이루어진 것으로 판단하였다.

본 논문에서는 신체성 담론의 변화를 철학사적·미술사적 접근을 통해 살펴보고, 미디어 퍼포먼스에서 신체성이 확장된 해외 사례를 분석한 결과, 오늘날 동시대 미디어 퍼포먼스에서 나타나는 신체성은 ‘디지털 신체성’으로 확장될 수 있다고 본다.

이는 연구자의 작품에서 초기 작업부터 시작된 신체성에 대한 탐구가 ‘신체 움직임의 매체 실험’에서 ‘재매개화 된 신체성’, ‘디지털 신체성’으로 확장되고 있음을 통해서도 드러난다. 특히 연구자의 미디어 퍼포먼스 작품 <New Forms>에서부터 인터랙티브리티를 통한 디지털 신체 이미지의 확장으로 나아갔다고 할 수 있다. <Pass>에서는 음악과 같은 라이브 요소와 구조물 등의 설치적인 요소를 강화함으로써 무용수의 신체와 디지털 이미지화된 신체성의 표현에 맥락적 효과를 나타내었다. 또한 <Transcendence>에서 나타난 디지털 신체성은 시각성의 강화와 결부되어 시·공간을 초월하는 장소로서의 신체이자, 실제와 가상이 공존하는 장소로서의 신체로 확장시켰으며, 과거와 현재를 이어주는 장치로서 사용하였다.

또한 이러한 협업적, 탈경계적 특성의 미디어 퍼포먼스에 대한 연구는 단순한 공연 예술에서 확장된 개념이 아닌, 오늘날 동시대 예술에서 ‘총체적 예술’이라는 관점에서 제시될 수 있다고 본다. 이는 무엇보다도 개별 감각의 요소가 총체적으로 작용하는 ‘신체’를 고려하여 파악되어야 한다고 본다면, 본고의 ‘신체성의 확장’이라는 주제는

흔히 시각 위주의 분석에 그치기 쉬운 미디어 퍼포먼스의 연구의 한계를 극복하려는 노력의 일환으로서 그 의의가 있다.