

* 김 유 진

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 예술통합무용의 개념
	1. 통합적 사고의 배경
	2. 예술통합무용의 체계
	III. 예술통합무용과 미디어
	1. 표현미디어로서의 무용
	2. 예술통합무용의 자기표현 방식
	IV. 결론
	참고문헌

* 원광대학교 박사과정, 부산무용교육원 연구원, 한국문화예술교육진흥원 예술강사
논문투고일 : 2015.04.30. 심사일 : 2015.05.30. 게재확정일 : 2015.06.5.

A study on the mediatic functions of arts integration dance

Kim, Yu-jin
Wonkwang University

The function of arts integration dance can be observed in postulating the consciousness of times as a concept and sense of integrated thinking and in proceeding with the searching for a concept of arts integration dance and self-expressive mediatic function. Thus, the self-expressive mediatic function of arts integration dance can be suggested as follows:

It is inevitable to count on media in order to express and transmit some messages and one reacts with sensitivity to new media as a necessity. Dance, as a medium of personal expression of thought and emotion, is defined as an arts integration system such as, sense, symbol, and communication.

Arts integration dance presents, in essence, the educative function of the development of potential because its basic factors are based on imagination and creativity that enables it to relate and communicate through diverse media that exists in the life space of real experience.

〈key words〉 arts integration dance, media, dance media
주요어) 예술통합무용, 미디어, 무용 미디어

대중들의 춤이 극장의 무용으로 또 다른 관객을 형성한 것은 생활 속의 춤이 예술의 영역으로 옮겨 간 또 다른 증거물이기도 한다. 부르주아의 탄생과 연결되는 공공장소로서의 극장은 무용이 일반 관객과 소통한 매개물로 인간의 표현을 위한 공간 미디어(혹은 장소 미디어)로 볼 수 있다. 그리고 21세기 전자 정보 시대에서 극장은 무용의 유통방식의 하나가 되었고 극장은 공연물의 내용 혹은 객석 점유율로 무용의 가치나 안무자의 인지도를 가늠하는 기준이 되었던 시기도 있었다. 극장에서의 콘서트 무용은 일반 대중들의 문화생활 중 하나로 자리 매김하는 동시에 극장이 지닌 한계성으로 무용의 접근성은 축소되는 현상을 빚기도 하였다. 그러나 예술의 소통 매개인 미디어가 전자·디지털 기기들로 확장되면서 무용의 접근성이 확장되고 목적과 대상도 다양해졌다. 자기표현 행위를 공공화하려는 예전의 콘서트 댄스(공연)는 디지털 기술과 다양한 매체를 수용하게 되면서 무용의 종류로 확장되었지만 다른 한편으로는 무용이 생각과 마음의 표현 미디어로 인식되고 활용되는 사례가 빈번해 지면서 예술 전반에 대한 사고의 혁신을 동반하였다.

Concert dance의 형식과 다른 형태로 존재하는 생각 표현 미디어로서의 무용이 상상력과 창의성을 키워드로 교육의 영역에서 본유의 기능을 부각시키게 된 데에는 이성적 지식에 의존했던 전 시대의 인지 방식에 대한 문제 제기가 있었고 인간의 총체성으로서의 감각 주체인 몸과 인식의 완전성을 위한 잠재력으로서 감성 개발에 대한 인식의 변화가 있었다.

이제 각각의 예술들은 자기 표현 매체의 테크닉 훈련이나 활용 능력을 전제로 만들어지는 개별 작품에서 자신의 생각을 표현하고 그 생각을 남과 공유하는 표현 미디어 중 하나로 자리하게 되었다.

현대 사회를 사는 인간은 누구나 문자나 언어 이외에 감각으로 경험한 것을 표현하고 그 내용을 다른 사람들과 공유할 수 있는 미디어를 선택할 수 있는 지식과 선택한 매체를 활용하는 능력을 요구받고 있으며 그 능력은 창의력으로 표출된다. 이러한 시대 의식에서 자기표현 미디어로서의 예술로 존재하는 무용을 본 연구는 예술통합무용으로 보고 신체기능의 확대로서 미디어의 기능을 탐구하였다.

자기표현 미디어로서의 예술통합무용의 기능 연구는 시대 의식을 통합적 사고의 개념과 의미로 서술하고 예술통합무용의 개념과 예술통합무용의 자기

표현 미디어적 기능을 탐색하는 순서로 진행하였다. 본 연구의 주제와 같은 의미로 예술통합의 용어를 사용한 선행연구로는 박상철(2006), 한혜리(2007, 2011)의 연구들이 있다.

II. 예술통합무용의 배경

1. 통합적 사고의 배경

통합은 여러 가지 것을 하나로 모으거나 모아서 다스리는 통일의 단순한 의미를 지나나 각각 개체가 갖는 고유의 특성들이 공통으로 모아지는 것이다(박상철, 2006:40).

통합이란 의미를 형성하는 작업을 말하는데, 그것은 다양한 영역과 차원에서 행해진다. 지각에서 그것은 세계 내에 언제나 이미 머물고 있는 의미를 구해내 새로운 상위의 의미로서 형성하고 정립한다. 그러나 Ponty, M.(1945)의 주장에 따라 일반적으로 사물에는 많은 적든 ‘깊이’가 있기 때문에 사물은 서로의 배후에 몰래 들어가 하나의 모습을 취한다. 이것은 거의 자연에서 행해지는 통합이지 사물의 겉보기의 크기로부터 행해진 연역의 결과가 아니다.

전체적으로 상호 연결된 우주와 그것의 역사에 대한 현재의 집약적이고 상세한 지식을 고려해 볼 때, 우리는 생태학적 시대라고 부를 수 있는 시대에 살고 있다. 상호 연결성은 최소한의 인간 감성으로도 감지되는 우리 시대의 징후이고, 이러한 상호 연결성은 외관상 다음 시대에 까지 좀 더 대규모로, 그리고 세부적으로 발전하게 될 것이다. 이어지는 시대는 마찬가지로 인간 의식 안에 서로를 더 대규모로 상호 연결시킬 것이다(Ong & Walter, J., 2002:11).

이러한 생태학적 시각은 현재 우리 사회에 팽배한 신자유주의와 결합된 기술주의 신화에서부터 테크놀로지의 효과에 대한 피상적이고 도구적인 이해에 이르기까지, 우리 사회가 테크놀로지에 대해 가진 인식의 틀을 문제시 하며 ‘인간과 자연이 조화로운 삶과 문화’를 지향하기 위한 우리의 도덕적 선택과 실천이 무엇인지를 생각해 볼 수 있는 질문의 틀을 제공한다.

인간은 목적의식적 존재이나 그 존재 자체는 불안정하며 불완전하기 때문에 존재의 목적과 의미를 명료하게 하기 위해 존재 외부에 실재하는, 확실히

하고 완전한 이상을 지향한다. 고대 관념론 철학과 중세 기독교 사상의 형이상학적 실체에 대한 관심이 전통적 존재론의 맥락을 형성했고, 이것이 우리 삶의 존재 목적을 외부에서 찾게 하는 근거를 제공했다. Darwin(1872)은 존재를 존재하게 하는 것은 존재의 근원적인 형이상학적 속성이나 본질이 아니라 변화하는 세계에 적응하는 생물체의 유기적 성질이라 주장했다(Mumford, M., 1952 박봉규역, 2011:79 재인용).

오래된 고질적인 습관들과 유기체의 뿌리박힌 어떤 “기억들”을 사라지게 할 수도 있다. 하지만 오래된 습관들은 새로운 통합을 획득하기 위해 이 전보다 더욱 완전하게 통합된 세상에 적응하는 새로운 방식으로 전개된다. 이것은 자유롭게 확장적인 예술의 힘으로부터 얻어지는 것이다(Dewey, J. 1926:100).

통합된 사회는 개별성이 사라지고 전체성이 우선시되는 사회가 아니라 개별성과 다양성을 보장받는 사회를 지향한다. 또한 예술은 어떤 다른 사회적 형식보다 ‘가장 보편적이고 자유로운’ 형식이기 때문에 개별성을 손상시키지 않고 공동체의 보편성을 공유할 수 있게 한다. 그렇기 때문에 우리는 사회를 복합적이면서도 동시적으로, 그리고 교차 감각적으로 지각하고 이해한다는 것을 당연한 사실로 받아들일 수 있게 되었다. 단순히 일상생활에서 일어나는 것에서 멈추지 않고, 우리가 가지고 있는 감각에서 시작 되어 단순히 감각의 결합 이상의 것으로 나아가야 한다. 즉 감각, 느낌, 기억, 그리고 합리적 사고가 결합된 것이다.

인간이 새로운 환경에 적응함으로써 새로운 통합을 획득하고 기존의 잘못된 습관들을 개선해 나가는 것은 예술의 힘 때문이다.

생물학적 존재에게 주어져 있는 이런 “예술의 힘은 ‘분리’ 보다 ‘통합’을 꾀하는 성질을 인간의 경험을 비롯한 삶에 부여하고, 존재는 이런 성질 때문에 질적으로 개선되며 삶을 유의미하고 풍성하게 만든다(Dewey, J., 1926:100-104).” 즉, “예술통합은 서로 ‘다름’을 탐색하기 위한 것이 아니라 유사성 내지는 동일성을 설명하기 위한 목적을 지니고 있다”(한혜리, 2011:25). 다양한 영역의 예술이 가진 고유성을 인정하면서 그것들 모두에 통용되는 개념들을 구축하고 교육의 목표를 설정함으로써 다른 종류의 예술이 아니라 개별 장르의 예술이 갖는 공통의 특성을 가져야 할 것이다.

2. 예술통합무용의 체계

예술과 과학과 기술 간의 연계성은 르네상스시대 만큼이나 오늘날에도 강력하다. 20세기가 이룩한 진보를 이해하려면 먼저 수학적 계산과 논리적 구축, 패턴, 시각 이미지, 예술용 소재를 써서 전자적인 발명을 하는 기술적인 과정 간의 연계성을 이해해야 하며 다양한 생각 도구들을 엮어서 의외의 연쇄사슬을 형성할 줄 알아야 한다. 이런 생각과 관심만이 다음 단계의 통합을 꿈꿀 수 있을 것이다.

오늘날 사회가 가지고 있는 문제 중에서 단일한 학문 분야에만 국한되는 것은 아무것도 없다. 그것이 분석적이건, 정서적이건, 아니면 전통적이건 한 가지 접근법으로 해결할 수 있는 것은 하나도 없다. 혁신의 기법이란 항상 모든 분야에 걸쳐 있으며 다양한 방법론을 가진다. 따라서 사물과 현상의 이해는 결국, 지식과 경험을 통합해서 의미를 창출할 수 있느냐에 달려 있다. 그 통합적 이해가 예술과 교육에서의 과제인 것이다. 그리고 미학적 지식과 분석적 지식을 **재통합**¹⁾ 하는 가능성에 대한 실천 욕구가 창의성이 될 것이다.

예술통합무용은 인간의 사회적 행위 영역에서나 예술의 장에서도 조차 무용의 개별적 성질, 즉 무용의 특성을 탐색하고, 경험하는 것이 아니라 무용체험을 통해 인간의 일상적 행위를 유추할 수 있고 또 무용 체험을 통해 예술의 본질과 필요성을 정체성으로 수용하는 사고의 능력을 기르는 것을 목적으로 한다(한혜리, 2011:25).

예술통합무용은 그 학문적 경계가 뚜렷이 구별되고 하나의 특정한 기원으로 거슬러 올라갈 수 있는 특정 학문 체계, 학설 doctrine, 주의-ism라기 보다는 느낌이나 행동양식을 조건 짓고 우리가 보고 말하고 표현하는 것을 구조화 하는 예술의 환경을 주의 깊게 살펴보며 연관과 관계를 극대화시키는 가로지르기적 생각이 현대에 와서 자연스레 체계화된 시각 혹은 공유된 무용이라 할 수 있다. 삶의 행위 영역과 예술 행위 영역의 공통점 탐색을 기저로 하고 예술의 공통분모가 무용교육의 목적이 되는 무용교육 방법연구인 것이다.

어떤 종류의 무용이건 결국, 그것은 개인과 사회와의 소통 방법 중 하나이다. 즉 예술통합무용에서 상징은 소통을 전제로 하며 그렇게 움직임으로 표현된 것이 무용이다(한혜리, 2009:18).

¹⁾ 무용과 사회학, 시와 물리학, 미술과 화학, 음악과 생물학 등

인간은 과거부터 미디어를 통해 자신을 표현해 왔다. 미디어의 근본적 개념은 메시지를 전달하는 매체 그 자체이다. 사람들은 그런 미디어를 통해 상호 소통하며 그 가운데 자신을 표현하며 살아왔다. 자신을 표현하는 수많은 매체들은 보이지 않는 이미지 속에 숨어서 우리 눈으로는 확인할 수 없게 되었기 때문이다. 미디어로 표현을 한다는 것은 내가 전하고자 하는 의도를 미디어를 통해 그리고 미디어에 의해 나의 생각을 담아 낼 수 있는 것이다. 그것은 그 자체로 소통능력을 가진 예술도 마찬가지이다.

1. 표현미디어로서의 무용

인간과 사회 및 문화와의 소통과 관계하는 미디어는 감각 기관의 확장으로 인간의 사고와 행동은 물론, 세계를 인식하는 방식에 영향을 미치므로 인간의 확장이라고 표현할 수 있는 것이다.

모든 미디어는 우리 자신의 신체와 감각의 확장이며 우리는 늘 버릇처럼 하나의 감각을 다른 감각으로 바꾸곤 한다. 이렇듯 우리의 확장된 감각, 즉 테크놀로지는 어떤 형태에서 다른 형태로 스스로 바뀌고 동화하는 과정을 되풀이 한다(Mcluhan, M., 1964 :177).

본 연구에서의 미디어는 단순한 정보전달의 수단을 넘어서 인간의 인식 패턴과 의사소통의 구조, 사고와 행동 유형, 그리고 세계를 인식하는 방법을 바꾸며 나아가 사회 구조 전반의 성격을 결정짓는 ‘인간 확장’ 그리고 ‘감각 확장’ 으로서의 미디어이다. Mcluhan, M.은 미디어를 인간 감각의 확장과 깊이 연관시켜 다루고 있으므로 본 연구에서의 미디어 개념의 기본이론이 된다. 신체 혹은 감각기관은 인간이 외부 세계와 접촉할 수 있는 유일한 통로이다. 바깥 세계와의 상호작용이나 그것에 관한 정보획득의 수단이 감각기관이며, 이 둘의 상호작용을 끊임없이 확장시키는 것을 가능하게 하는 것이 미디어다.

인간 확장에서 시작된 미디어가 지속적으로 추구 하는 것은 결국, 사람과 사람 그리고 사람과 환경과의 소통이다. 따라서 미디어는 인간의 본질인 인간과 인간을 연결해 주며 사회와 다른 환경과의 소통을 가능하게 해 주는,

본질적으로 인간과 함께 있을 수 밖에 없는 필수적인 수단이라 할 수 있다.

인류가 살아왔던 각각의 시대는 그 시대마다 인간이 미디어를 통해서 입수하는 정보 형태에 따라서 다르게 형성되어 왔다. 구어 문자시대에는 청각 중심의 감각으로 말을 통해 소통해 왔으며, 문자 문화 시대에는 알파벳의 사용으로 인간의 감각이 청각중심에 시각 중심으로 옮겨갔다. 그리고 쿠텐베르크 인쇄술의 발달로 문자보급이 활성화 되자 쏟아져 나오는 대량의 인쇄물로 인해 인간의 감각은 급속도로 시각 중심이 되었다. 그리고 전기가 발전된 이후 전자매체 시대에 이르러 전자매체를 통해 사람들은 지구촌을 대상으로 소통하고 있다.

역사를 통해 알 수 있는 것은 미디어는 그것이 내포하거나 목적하는 메시지 내용이 무엇이든 미디어의 본질은 특정 미디어가 인간의 감각 형태를 변화시키는 방식이다. 미디어 문명사에서 인간의 감각은 청각적인 것에서 시각적인 것으로 그리고 또 다시 청각적인 것으로 감각의 변화 방향을 달리하고 있다. 그러나 중심적 내용은 미디어가 인간의 감각에 영향을 끼쳤을 뿐만 아니라 상호작용에도 긴밀히 연결되어 있다.

그러나 새로운 미디어의 등장이 기존의 미디어의 소멸을 증명하는 것은 아니다. 음성 언어의 등장이 구어적 담론을, 전화가 편지를, 텔레비전이 읽기와 쓰기를 완전히 소멸시키지 못했다. 이것은 미디어가 사람의 오감 사이의 균형을 변화시키면서 어느 하나의 감각을 으뜸으로 소통에 대한 감각과 그로 인한 사고와 행동을 바꿔 놓기 때문이다. 인간은 감각의 확장에서 만이 새로운 환경을 만들고, 공간관계도 새롭게 인식한다. 즉, 우리는 인류 역사와 함께 인간의 감각을 통해 미디어를 만들어 내고 그리고 그러한 새로운 미디어가 새로운 감각 균형을 낳고, 새로운 감각균형이 새로운 환경을 낳게 되는 것이다. 인간은 상호 관계 속에서 살아가고 있고 그 관계는 소통을 필수 조건으로 하기 때문이다.

오늘날 미디어는 의미의 중립적 전달자라기보다는 인간의 의식과 사고를 형성하는 중요한 의미 생성 과정의 한 부분으로서 작용한다. 이는 미디어가 인간 정신의 구체적 표현이며, 그 자체가 의미 분석의 핵심적인 텍스트가 됨을 의미한다. 따라서 인간 기능의 확장인 미디어는 미디어 자체로서 기능하지 않고, 인간과 사회와의 관계 속에서 기능하게 된다.

궁극적으로 미디어는 단순한 전달 매체가 아니며, 미디어 자체로도 의미를 갖는, 사회 작용의 기능이 있다. 인간의 보다 나은 삶을 향한 욕구의 결과가 문명이라면 문명에서 미디어의 발달은 인간을 관계성의 측면에서 바라보게한 기술혁명이라 할 것이다.

예술은 ‘예술가의 마음속에 있는 관념의 표현’ (Roger, F., 1925: 50)으로서, 이때의 관념은 단순한 사물 인식의 차원에만 머물러 있는 것이 아니다. 예술적 관념은 단순한 인식적 판단을 넘어 어떠한 관심을 불러일으키는 취미판단의 결과로서 언제나 보다 생생한 느낌을 가지고 있는 개념(혹은 관념, idea)이라고 할 수 있다. 또한 예술가는 이러한 독특한 자신만의 관념을 ‘전달’ 하고자 하는 욕구와 충동을 가지게 마련이다. 그런데 이때 단지 전달을 한다고 해서 예술이 되는 것은 아니다. 위와 같은 관념이 예술로서 이해되기 위해서는 자신이 전달하고자 하는 내면의 생각과 이미지 전달을 통해 사람들로 하여금 공감적 감흥 **sympathetic emotion** (Langer, S., 이승훈역, 1990: 165)을 일으킬 수 있어야 하는 것이다.

작품에 대한 의미 부여가 가능하기 위해서는 예술가가 자신의 예술적 관념을 전달하는 대상이 있어야만 한다. 예술 관념을 공감할 수 있는 관객의 존재 여부가 예술을 결정한다고 볼 수 있다. 마찬가지로 춤 예술에서도 이러한 교류적 매체로서의 관객이 존재할 때 비로소 완전한 예술적 의미의 춤이 완성되고 소통이 이루어지는 것이다. 이것은 무용 예술에서도 마찬가지이다. 무용은 내면의 사상이나 감정 등의 표출을 이미지로 전달하는데 목적을 두고 있다. 이것은 인간의 본질적인 욕구에서 기인하고 모든 예술에서 행해지는 것으로서 예술에서의 모든 표현은 소통을 전제로 하고 있다. **Wigman, M.**(1953)은 무용은 미적 메시지를 표현하기 위하여 다른 어떤 우회적인 방법보다도 가장 직접적인 커뮤니케이션을 요구한다고 하였다.

무용은 몸을 매체로 하는 예술이다. 그리고 이미지를 매개로 커뮤니케이션이 일어나고 서로 소통하게 된다. 공연에서는 무용수가 자기의 내면에 생긴 감정, 정서를 움직임 통하여 밖으로 내보임으로써 그 가시적인 움직임은 관객에게 시각적 감각으로 받아들여짐으로써 무용을 통한 상호간의 파악과 지각으로 커뮤니케이션이 이루어진다. 역사를 통하여 이처럼 무용은 커뮤니케이션 소통을 목적으로 한다. 하지만 무용은 소통 역할이 축소되어 온 것은 사실이다. 목적으로 하는 예술이다.

초기의 예술은 인간의 표현하고 싶은 욕구뿐만 아니라, 의사 전달을 하고 싶은 열망에 의해 인간의 미적 수단을 발전시키게 되었고 이 수단의 연구로부터 무용의 지식과 과학 및 기술이 전개 되었다. 동시에 이러한 연구는 원초적 충동을 세련되게 다듬어 여러 가지 문명의 이기를 이용하여 정서 표현의 형식을 정교하게 하고 표준화시켰다. 무용의 경우, 이러한 정제 작업이 너무 심했기 때문에 동작을 통하여 자신을 표현하고자 하는 본능적 욕구가 좌절되거나 아예 소멸되고 말았던 것이다(김주영, 2011: 67).

현대문명은 초기 인류가 가졌던 것과 같은 자유롭고 충동적인 개인 표현의 기회를 충분히 제공해 주지 못한다. 현대인들에게는 그들처럼 집단 표현을 통해 동료들의 생각과 감정을 공유할 기회가 없다. 문명이 진보하면서 감정을 표현하려는 충동은 너무나 엄격하게 이성의 지배하에 놓이게 되었고 그 결과 양식화, 기계화된 형식과 모방 예술이 등장하게 되었기 때문이다.

무용도 기교적인 면과 신체의 아름다움에 집중하여 그 본질적인 의미가 변화된 시대도 있었고, 이러한 흐름 가운데 무용의 전달 효과는 감소되었지만 무용을 통한 진정한 생각과 의지의 표현이 가능해 지면서 의사소통의 방법 중 하나로 자리하게 되기도 하였다. 물론 현재에도 인간의 내적인 욕구(사상, 감정 등)를 표현하고 타인과 교류할 수 있는 다양한 방법이 있지만 인간이 스스로의 신체의 움직임을 통해 표현하는 것을 대신할 수는 없다. Langer, S.(이승훈역, 1990: 127)는 그것은 인간의 본질적인 욕구이며 능력이기 때문에 ‘춤 이외의 매체에 의해서 설명될 수 없는’ 것이라고 하였다.

이처럼 무용은 그 자체로 소통할 수 있는 미디어적 기능을 가지고 있다. 이러한 무용도 미디어가 시대에 따라 변하듯 무용의 변화도 자연스럽게 일어났다. 그것은 미디어(매체)를 활용해서 기술이 발달해서가 아닌 자연스럽게 매체의 변화가 일어나면서 새로운 감각균형이 새로운 무용 환경을 낳게 되었다. 무용 역시 세상의 상호 관계 속에서 살아가고 있고 그 관계는 소통을 필수 조건으로 하기 때문이다. 그래서 무용 역시 매체에 대한 이해와 활용 능력은 필수적이라 할 수 있다.

2. 예술통합무용의 자기표현 방식

예술 영역에서 다양한 표현 매체가 본격적으로 등장한 시기는 산업 혁명 이후다. 산업혁명 이후 기술들이 놀라운 정도로 발전하게 되면서 기술적 장치들이 예술에 적극 개입했다. 예술가들이 원하던 원하지 않은 간에 말이다. 때로는 기술적 장치들이 예술표현에 직접적으로 개입하기도 했다. 이로 인해 이전에는 없었던 새로운 예술 형식이 등장하기도 했다(심해련, 2006: 16).

예술가들은 보편적인 소통방법에서 벗어나 새로운 표현 형식을 원했고 새로운 매체의 등장으로 다양한 소통 방법이 이루어지게 되었다. 움직임이 전달

방법이자 도구의 모든 것이었던 시대를 지나면서 무용의 소통 매체도 사회 변화와 함께 다양화 되었다.

매체가 단지 소통의 매개이며 도구였던 시기를 지나 매체가 무용의 내용을 좌우하거나 무용 자체일 수 있다는 것을 체험하고 학습하면서 예술에서 소통의 기능이 중요한 만큼 무용에서 매체의 위치도 그 중요성이 가중되고 있다. 공연예술의 형식으로 소통을 추구하는 무용만이 존재하는 것은 아니다(한혜리, 2007:76).

극장이라는 매체에 국한되지 않고 새로운 미디어로 표현 형식을 가능하게 하였으며 무용이 지닌 시간성에 그리고 예술 작품 자체의 가치에 반하는 행위라 불리는 콘텐츠로서 우리는 무용을 영원히 기록할 수 있게 되었다.

무용 기록 분야의 **dance in DVD**, **dance for camera** 등의 작업에서 볼 수 있다. **dance in DVD**, **dance for camera** 모두 **cinema dance** 또는 **video dance** 라고 쓰여지기도 한다. **video dance**는 카메라의 렌즈를 통하여 안무가와 연출가의 의도에 따라 춤을 주제로 한 영상작업이다. 이는 춤과 미디어의 본질적인 구조와 인식적인 요소를 혼합하여 형성되는 표현형식과 소통방식으로 TV를 통해 세계 각국의 사람들에게 전달하는 20세기 뉴 미디어가 탄생시킨 예술장르다.

현대적 합리화에 따른 삭막한 감정 속에서 말없는 신체의 춤만은(어린이와 미치광이의 소묘처럼) 잃어버린 기억을 되살린다. 순진하고 말이 없으며, 그래서 국제적인 예술이 된 춤은 비디오를 통한 재연에서 활력을 되찾았다. 물리적 공간과 신체 중력의 표현 한계에도, 신체 연기를 거들면서 텔레비전은 그 몸짓을 영원히 계속하게 한다. 이제부터 안무가는 동작 속에 비디오를 끌어들이면서 비디오 화면이라는 무대 위에 자리 잡는다(Debray, R., 1992:457).

video dance라는 말은 우리나라에서 가장 대중적으로 쓰고 있는 용어지만 60년대 중반 미국에서 처음 탄생하였을 때의 용어는 **performance video** 또는 **video performance**로 춤과 영상이라는 두 종류의 예술이 만나 여러 가지 실험적인 요인과 결부하여 새로운 장르의 영상예술로 발전 현재는 작가에 따라 **video dance**라는 용어뿐만 아니라 **film dance**, **screen dance**, **visual dance** 등 다양하게 쓰이고 있다.

이런 **video dance**는 시간과 공간이라는 무대공연의 제한에서 해방될 수 있는 점과 무한한 표현이 가능한 점, 기록이 가능한 점 등의 이점을 가지고 있다. 그 행위를 미디어 무용학자 Allen, D.(1993)은 《스크린 무용 screening

dance》이라는 논문을 발표해, 수용자가 무용에 집중을 할 수 없기 때문에 텔레비전이라는 매체를 통해 무용을 보는 것에 많은 제약이 따른다고 부정적인 측면을 전하기도 하였다.

신성화하고 의례적인 봉쇄에서 벗어나면서 춤은 스스로 민주화했다. 춤은 **그라포스페르²⁾**를 통과하는 과정에서 '상대적인 위축을 거치고' 나서, **비디오스페르³⁾**에 가치를 부여하고 그 자신 역시 그것을 통해서 가치를 얻으면서 주요한 대중 예술이 되었다. 그렇다면 '비디오 댄스'는 누구에게 봉사할까?(Debray, R., 1992: 459).

매스미디어가 발달하면서 무용이 텔레비전이나 전자 매체의 전파를 타는 일이 잦아졌다. 그것은 무용의 대중화라는 측면에서 장점이 있지만, 부정적인 반론도 만만치 않았다. 매체가 지닌 고유한 특질을 수용하는 차원에서 디지털 테크놀로지와 결합된 무용을 어떻게 볼 것인가의 문제는, 이 예술작품을 이루고 있는 작품 본연의 매체에 대한 이해가 있어야함은 분명했다.

예술은 사회적 산물이기 때문에 그 시대의 기술적 발달 상황과 미디어의 발달 상황에 민감하게 반응할 수 밖에 없다. 하지만 사회가 변화면 인간의 지각 경험과 미적 체험도 변하며, 예술이 인간에게 요구하는 지각방식 또한 바뀌게 된다.

Mcluhan, M.(1969:77)의 주장과 같이 새로운 미디어에 대한 이해하는 데 가장 장애가 되는 것은 고정관념으로 모든 현상을 보려하는 우리의 뿌리 깊은 습관일지도 모른다. 전통적인 예술 작품은 그 시대를 반영했으며, 또 그 시대가 요구하는 역할을 수행했다. 그렇다고 전통적인 예술 작품들이 수행했던 역할을 지금 우리가 살고 있는 시대에 그대로 요구할 수 없다.

“다양한 매체의 등장으로 예술도 소통의 역할을 새로이 쓰려 한다. 종교적이고 제의적인 역할을 수행했던 과거와 결별하고 새로운 역할을 부여받게 된 것이다”(심혜련, 2006: 20). 그동안 예술이, 무용이 가졌던 특권적 지위가 와해되고, 무용이 **극장⁴⁾**이라는 협소한 매체에서 벗어나 광장까지 나와 많은 사람들이 즐길 수 있게 되었으며, 수많은 기록 미디어를 가지고 자신만의 무용을 만들고 간직할 수 있게 되었다.

2) 예술의 시기, 인쇄발명 이후부터 컬러 TV시대까지

3) 영상의 시기, 영상기기가 사용되는 시기

4) 무용에서 가장 전통적이고 보편적인 매체는 무대 혹은 극장이다. 이 때의 무대 혹은 극장은 일반 생활공간과 예술적 소통의 공간과를 구별하기 위한 공간의 또 다른 명칭이기도 하다.(한혜리, 2007:9)

그것이 전자매체를 통해 만들어진다 하여도 또는 극장에서 공연되지 않는다 하여도, 어떤 곳에서 어떤 도구를 가지고 소통을 하던 예술적 무용, 비 예술적 무용이라 구별할 필요가 없다. “예술은 경배와 숭배의 대상 이전에 그리고 진리의 마지막 도피처로 작용하기 이전에 향유의 대상이어야 하기 때문이다” (심혜련, 2006: 24).

결국 예술에서 그리고 무용에서도 매체의 발전은 더 많은 사람과의 소통이 이루어지는 동시 예술 체험과 그것을 삶에 활용할 수 있다고 말할 수 있다.

정신적 삶을 표현하는 무용이 어떠한 매체로 관객에게 그리고 교류를 원하는 사람들에게 다가느냐에 따라 소통의 질이 달라진다. 그리고 소통 방법으로서의 매체는 무용의 내용과 형식에만 변화를 초래하는 것에 그치는 것이 아니라 소통의 대상을 결정하고 구분하게 한다. 즉 무용은 매체를 통해 다양한 계층에게 다양한 목적으로 다가가고 사회의 여러 측면에서 가능성을 지닌다(한혜리, 2007:10).

앞서 살펴본 바와 같이 일상생활에서 그리고 예술에서 매체는 소통방법으로 그리고 표현의 도구로서 발전해 가고 있다. “새로운 매체의 발명과 활용이 무용 자체의 질 즉 미적 가치에는 영향을 주지 못한다 하더라도 그것이 소통을 전제로 한 예술 작품이기 위해서는 매체 대한 이해와 활용 능력은 필수적이다(한혜리, 2007:11).” 자신을 표현하는 수많은 매체들은 보이지도 않은 이미지 속에 숨어서 우리 눈으로는 확인 할 수 없게 되었다. 매체로 표현을 한다는 것은 내가 전하고자 하는 의도를 매체를 통해 그리고 매체에 의해 나의 생각을 담아낼 수 있는 것이다. 우리 삶 속에, 환경에 존재하는 다양한 매체를 접하면서 무용으로 이해하고 체험, 소통하는 과정에 중점을 둔다.

그 형태로 예술 통합무용은 무용 이미지 리터러시 교육, 무용 읽기, 또 소통 방법으로서 예술통합교육이 이루어 질 수 있다. 예술통합에서 매체는 전자기기나 전달 도구에 한정되어 생각하지 않고 광활한 범위라는 개념의 매체로 이루어진다. 무용의 소통 매체가 앞서 말했듯 도구로서만 인식하지 않고 소통 방법으로 그리고 환경으로 인식함으로써 극장에서 다양한 도구와 콘텐츠로 확대되고 여러 사람이 향유의 기회를 갖게 되는 것, 결국 무용은 타 예술장르와 함께 확장된 형태로 나아가고 재탄생되어질 수 있다.

무용이 새로운 매체의 사용을 시도하거나 예전의 매체를 활용하거나 혹은 새로운 매체를 발명 혹은 개발 해 낼 때, 소통의 결과가 긍정적인 것이던 부정적인 것이든지를 막론하고 한 면이 다른 한 면을 극복하는 방법이나 의지는 예술의 또 다른 과제로 남게 되는 것이다. 새로운 매체가 혹은 사회의 어떤 한 면을 마비시키거나 무의식의 현상을 초래한다 해도 그것을 예견하고 조절할 수 있는 능력을 예술가에게 기대하고 해결점이 예술에 나타나 있다고 보는 것이 현대 사회의 문제해결 방법이기 때문이다(한혜리, 2007:11).

사람은 누구나 똑같은 경험을 할 수 없고, 만약 똑같은 것을 경험한다 할지라도 다르게 인식한다. 매체를 다르게 인식한다는 것은 무용을 표현하는 방식을 스스로 생각하고 개인적으로 인식한 이미지를 무용으로 혹은 다른 미디어(예술)로 나타낼 수 있는 것이다.

스스로의 경험과 사고에서 만들어진 이미지의 무용으로의 표현은 무용을 미디어로 주변 환경 혹은 세계와 소통하려는 표현 행위인 동시에 인간의 사회활동 중 하나이다. 그리고 이러한 표현 미디어의 선택과 활용 전에 개인적 지식과 경험을 통합하는 능력은 예술통합무용(체험)교육을 통해 개발된다. 그리고 사고와 감정의 소통 미디어로서 무용을 인식하는 창의적이고 다문화적인 감성 교육이 필요하다.

이러한 시대 의식교육으로서 예술통합무용의 기능은 예술통합무용교육의 체계와 구조(김화숙, 전해리, 한혜리, 오레지나, 2011:107-118)를 바탕으로 정리해 보면 다음과 같다.

- 다양한 매체를 통해 주제를 적극적으로 탐구하는 과정에서 자연스럽게 발생하는 이슈들에 집중하여 예술과제나 문제에 열정적으로 집중한다.
- 연구 주제의 요소들, 사용가능한 표현매체, 그리고 자신의 내부 자원 가운데 미적 통일성을 느낀다.
- 주제, 자아 그리고 예술 매체의 특질들을 연결하는 지배적인 미적 성질에 의해 제시되는 방향을 따를 수 있다.
- 다양한 해석을 가능하게 하는 주제의 모든 측면을 매체의 무제한적인 사용과 조작을 통해 즉흥적으로 탐구한다.

- 주제와 가용한 표현매체 사이의 부조화와 같은 문제를 인식하며 가능한 해결책을 시도하고 그 결과를 인식하고 새로운 문제를 찾아내면서, 리드미컬한 주고받는 과정을 계속 지속한다.
- 현재 작업과 의미 있는 개인의 기억을 연결 짓고, 매체의 성질이나 형식과 주고받는 과정에서 발생하는 이미지들을 자유롭게 연관 시킨다.
- 색, 소리, 조성, 질감, 미각, 무게 등의 넓은 영역의 감각적 크로스오버에 공감각적으로 반응한다.
- 원래는 이질적인 것들이지만 형식적, 질적 유사성으로 인한 논리적 관계를 인식하고 탐구할 수 있다.
- 만질 수 있고 구체적인 예술매체들의 언어적, 수학적, 추상적 아이디어나 관계를 표현할 수 있고 관찰한 객체나 환경을 언어로 표현하고, 계량화하고 그릴 수 있다.

통합적 사고의 개념과 의미로 시대의식을 상징하고 예술통합무용의 개념과 예술통합무용의 자기표현 미디어적 기능을 탐색하는 순서로 진행된 자기표현 미디어로서의 예술통합무용의 기능은 다음과 같이 제시할 수 있다.

통합이란 의미를 형성하는 작업을 말하는데, 그것은 다양한 영역과 차원에서 행해졌다. 통합은 여러 가지 것을 하나로 모으거나 모아서 다스리는 통일의 단순한 의미를 지나나 각각 개체가 갖는 고유의 특성들이 공통으로 모아지는 것이다. 이러한 시각은 우리 사회가 테크놀로지에 대해 가진 인식의 틀을 문제시 하며 ‘인간과 자연이 조화로운 삶과 문화’를 지향하기 위한 우리의 도덕적 선택과 실천이 무엇인지를 생각하는 질문의 틀을 제공했다.

무언가를 표현하고 전달하기 위해서는 미디어에 의존할 수 밖에 없으며, 새로운 매체에 대해 필연적으로 민감하게 반응한다. 개인의 사고와 감정의 표현 미디어로서의 무용은 감각, 상징, 소통이라는 예술통합적 체계로 정의된다.

예술통합무용은 체험되는 삶의 공간에 존재하는 여러 가지 매체들과 관계하고 소통할 수 있는 상상력과 창의력을 기본 요소로 가지고 있으므로 본질적으로 잠재력 개발의 교육적 기능이 있다.

참고문헌

- | | |
|------------------------------|---|
| 김유미(2004). | “무용의 효과적 소통 기능에 관한 연구”, 한국무용교육학회, 한국무용교육학회지 제5권 1호 2호, 11-20. |
| 김화숙 외(2012). | 무용교육론, 한학문화. |
| _____, 전혜리, 한혜리, 오레지나(2011). | Community Dance, 한학문화. |
| 박상철(2006). | “통합교과 교육과정, 주요 문제와 개선 방향”, 한국무용교육학회, 초등교육연구, 19(1), 37-52. |
| 심혜련 (2006). | 사이버 스페이스 시대의 미학, 살림. |
| 한혜리 (2007). | “무용임기와 무용매체의 관계연구”, 한국무용교육학회, 한국무용교육학회지 제 18집 2호, 69-86. |
| _____(2011a). | 무용사색, 한학문화. |

- _____ (2011b). "예술통합무용 방법론 연구". 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제22집 2호**, 21-37.
- Debray, R.(1992), *Vie et mort de l'image*, 정진국(역, 2011), **이미지의 삶과 죽음 -서구적 시선의 역사**, 금향아리.
- Dewey, J.(1938), *Experience and education*, 강윤중(역, 1995), **경험과 교육**, 배영사, New York: Macmillan Publishing Company.
- Doubler, M.(1957) *Dance : a creative art experience*, 성미숙 (역, 2004), **창조적 경험으로서 춤**, 현대 미학사.
- Fausser, M. (2003), *Einführung in die Kulturwissenschaft*, 김연순(역, 2008), **문화학의 이해**, 성균관대학교 출판부.
- Langer, S.(1945), *What is the art*, 이승훈(역, 1990), **예술이란 무엇인가**, 고려원.
- Lum., K(2006), *Perspectives on Culture, Technology and Communication: The Media Ecology Tradition*, 이동후(역, 2008), **미디어 생태학 사상: 문화, 기술, 그리고 커뮤니케이션**, 한나래.
- McLuhan, M.(1964), *Understanding Media; The Extention of Man*, 박정규(역, 2001), **미디어의 이해; 인간의 확장**, 서울: 커뮤니케이션북스.
- Mumford, M.(1952), *Art and Technics*, 박홍규(역, 2011), **예술과 기술**, 도서출판사.
- Ong&Walter, J.(2000), *Ecology and some of it's future*, *Explorations in Media Ecology*, 5-11.
- Ponty, M.(1945), *Phenomenologie de la perception*, 류의근(역, 2002), **지각의 현상학**, 문학과 지성사.