

## 시뮬라르크로서의 현대 춤 디지털 이미지

: 무라드 메르조키의 《Pixel, 2014》을 중심으로

\* 나 수 진

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 무용에 나타나는 디지털 이미지의 변화 양상
	III. 존재의 이해 방식으로서의 시뮬라르크와 이미지
	IV. 독립된 댄싱 파트로서의 디지털 이미지
	V. 결론 및 제언
	참고문헌

---

\* 이화여자대학교 일반대학원 무용학과 박사수료

논문투고일 : 2018.10.27.

논문심사일 : 2018.11.17.

게재확정일 : 2018.12.01.

## Digital image in contemporary dance as simulacre :focused on 《Pixel, 2014》 by Mourad Merzouki

Na, Soo-jin · Ewha Womans University

---

The arts of dancing has been conducting various experiments and making different attempts to overcome the limitation of expression using advantages of the digital technologies. In this process, the digital image has increasingly gained independent status from the dependent and subordinate level of tool and become the core creating and delivering its meaning on its own, just like the body. Focusing on this phenomenon, the researcher suggests the theoretical basis of existence, independence, and creativity of the digital images shown in 《pixel》 of Mourad Merzouki in the light of the concept of simulacre formulated by Gilles Deleuze and analyzes features of the images in this work.

The digital images in 《pixel》 focuses on capture and disclosure of power, which can be the core of the art theory of Gilles Deleuze. Mourad Merzouki formed the digital images of various aspects embedded in ‘Power’ to represent the invisible theme of ‘Power’, structured the concept of ‘Power’ through differences and repetitions among these images, and took it to the cognitive area.

This is why the images in his work are not merely accessorial means to expand and strengthen expressions, but independent and substantial ‘Dancing Partners’ that become the center of meaning-creation by working together with human dancers and forming and leading the entire work.

As a result, 《pixel》 approaches how the image substantiates itself and creates its meaning in the digital era from the concept of simulacre of Gilles Deleuze, and it shows the image as a way to understand existence and such possibility by overcoming the negativity of the image which is recognized as fabrication and fake.

<key words> digital convergence, existence of image, independence of image, generated image, theory of the image of Deleuze, simulacre

<주요어> 디지털 컨버전스, 이미지의 실재성, 이미지의 독립성, 생성 이미지, 들뢰즈의 이미지론, 시물라크르

오늘날 현대 무용에서 중요한 영역으로 자리 잡는 화두는 무용의 중심 주체로서의 ‘신체’에 대한 논의이다. 신체는 정형과 규격이라는 발레의 ‘감상의 대상’에서 벗어나 현대 무용에서 객관적인 세계와 연결되어 “세계의 본질을 지각할 수 있는 ‘유기적 주체’로서의 현상학적 신체로 인식”하게 되었다. 나아가 주체를 탈피함으로써 어떠한 주체도 될 수 있으며 “다양한 의미와 표현을 생성하는 ‘기관 없는 신체’라는 들뢰즈적 사유”(김말복 등, 2016: 362-371)로까지 확장되었다.

또 한 가지 중요한 화두는 4차 산업혁명, 디지털 혁명이라고 불리는 시대적 상황과 맞물려 대두된 예술과 기술의 융·복합 문제, 즉 디지털 컨버전스라고 할 수 있다. 이는 넓은 의미에서 예술과 기술의 융합이라 할 수 있고, 무용예술이라는 좁은 영역에서는 신체와 기술, 특히 디지털 기술에 의해 가능해진 이미지의 융합으로 드러난다. 무용에서 디지털 컨버전스는 “일차적 물리적 층위”에서 다양한 하드웨어인 디지털 기기들이 무용예술의 표현을 위해 활용되고 있으며, “내용 층위”에서는 신체와 이미지의 관계에서 무용예술의 의미나 그것을 경험하는 방법이나 형태의 융합 뿐 아니라 소비하는 방식마저도 디지털화 되고 있다. 마지막으로 “코드 논리의 층위”에서는 기존의 무용이 가져오던 춤의 논리나 문법마저 디지털 코드로 융합되어 이미지로 드러나게 된다(이화인문과학원, 2011:19).

그럼 여기서 새로운 질문 하나를 할 수 있다. 컨버전스 이전의 무용에서 ‘감상의 대상’, ‘인식의 주체’, ‘생성·창조의 탈주체’로서의 ‘신체’에 대하여 디지털 컨버전스 무용 속 디지털 이미지는 어떤 기능을 할 수 있을까라는 문제이다. 코드-논리의 층위에서 기존 무용예술의 논리나 문법이 디지털 코드로 융합되어 이미지로 드러나는 상황에서 과연 디지털 이미지는 신체와 더불어 새로운 의미를 생성하고 창조하며 의미를 전달하는 역할을 할 수 있지 않을까하는 문제를 집중적으로 분석해 볼 필요가 있다.

이러한 문제의식은 기존의 디지털 융합과 관련된 연구들에서 보이는 성과에서 놓치고 있던 이미지의 가능성을 새롭게 제시한다는 측면에서 독창적이라 할 수 있다. 디지털 융합과 디지털 이미지에 대한 기존의 연구들은 다양한 디지털 기기와 효과가 무용예술의 표현영역이나 안무형태의 확장에 활용된다는 측면(송남은 2000, 이지희 2009, 김소영 2012)과 디지털 기술로 표현된 이미지들이 신체를 어떻게 재구성하고 확장하는지 분석하는 측면(이지선 2010, 나일화 2010)의 두 가지 큰 흐름으로 구분할 수

있다. 본 연구 또한 이러한 선행연구들의 연장선상에서 있지만, 무용표현의 보조적 효과로서의 디지털 이미지나, 신체에 종속된 이미지가 아니라 신체와 상호작용하는 독립된 개체로서의 디지털 이미지에 중점을 두고 이를 활용하여 어떻게 무용작품에서 새로운 표현과 의미를 전달할 수 있는지를 분석하고자 한다. 이는 예술과 기술의 융합에서 기술우위 혹은 기술 결정론적 관점을 강조하는 것이 아니라 융합의 대상으로서의 디지털 이미지에 대한 좀 더 세밀한 분석과 관찰을 시도하며, 이를 근거로 이미지에 내재한 가능성을 검증해 보는 작업이라 할 것이다.

이를 위해 디지털 컨버전스 무용의 새로운 경향을 확인할 수 있는 Merzouki, M.의 작품《Pixel, 2014》을 중점적으로 살펴보겠다. 《Pixel》은 디지털 이미지와 무용수의 몸이 반복되는 상호작용 속에서 하나 된다는 점과 디지털 이미지와 춤이 균형을 이루면서 춤을 더욱 깊이 있게 만들어낸다는 점(<http://news.hankyung.com/article/2018101757201>), 그리고 무용과 인터랙티브 비디오 기술의 상호작용을 통해 가상과 현실의 두 세계가 소통하는 것을 이미지화 했다는 점에서 본 연구의 주제에 적합한 작품이라고 할 수 있다. 특히《Pixel》은 순간적으로 생성되었다 사라지는 이미지들의 차이와 반복과 계열화를 통해 힘, 분위기, 운동 등을 무대 위에 현실화하고 의미화하였다는 점에서 의미의 생성자로서의 사건과 차이와 반복을 통해 의미를 형성해 나간다는 들뢰즈의 사유와 맞닿아 있다고 볼 수 있다.

따라서 다음에서는 작품《Pixel》이 왜 새로운 경향인가를 반문하기 위해 이전의 디지털 컨버전스 작품들에서 나타나는 디지털 이미지들을 분석하고 분류해볼 것이다. 또한 작품 《Pixel》에 등장하는 다양한 이미지들을 들뢰즈의 시뮬라크르와 이미지에 대한 사유를 빌어 그 의미와 가능성들을 해석하고자 한다.

## II / 무용에 나타나는 디지털 이미지의 변화 양상

무용에서 디지털 이미지의 활용은 무용 공연을 위한 무대미술에서 시작되었다. 이전의 무대들이 그림이나 천, 나무, 플라스틱 등의 재료를 이용한 소도구나 세트로 구성되었기에 무대의 크기라든지 무용수의 동선 등에 따라 제약이 많았다. 또한 “무대 자체는 단순한 회전이나 직선으로 국한된 움직임만 가능하였기에 예술적 표현의 한계를 드러낼 수밖에 없었다. 이러한 한계를 극복하기 위해 디지털 기술과 그것이 생산하는 이미지들이 적극적으로 활용되었다”(송남은, 2000:23-24).

초기의 디지털 이미지는 무대에 설치된 다양한 스크린에 배경과 조명으로 활용되었으며, 점차 ‘무대의 바닥, 천장, 심지어는 무용수의 의상이나 몸까지 스크린으로 확장’하여 이미지를 섞어내는 방식으로 발전하였다. “체화된 기술로서의 디지털 이미지는 다양한 신체 변형의 이미지를 창출해내며 무용예술의 표현의 장을 확대”(이지희, 2009:19-20)시켰다. 이를 통해 무용예술 작업이 한결 수월해지며 무용예술의 새로운 가능성을 제시하였고, 공연의 내용을 보다 효과적으로 관객에게 전달하는 기능을 수행하였다.

디지털 기술의 발전 속도가 빨라질수록 디지털 이미지의 생산 방식이 정밀해지면서 더욱 현실적인 디지털 이미지들이 무용 예술에 활용되었고, 기존의 부차적 역할에서 탈피하여 점차 무용예술의 새로운 중심축으로 활용되고 있다. 이를 기존의 작품들을 대상으로 디지털 이미지의 위상과 역할에 따라 분류해보면 다음과 같다.

첫째, 종속적이고 비주체적인 디지털 이미지이다. 무용에서 디지털 기술과 이미지들이 융합되는 초기 1990년대의 작품들에서 드러나는 경향이다. 기술과 예술의 물리적 층위의 융합으로 디지털 이미지를 도구적으로 사용하거나 작품 속 배경이나 분위기 연출을 위한 보조적 수단으로의 활용이 주를 이룬다. Bill T. Jones의《아직도/여기에, 1994》<sup>1)</sup>, Montavo, J.의《Paradise, 1997》<sup>2)</sup>의 작품에서 디지털 이미지는 무대의 배경에 프로젝션 스크린을 활용한 비디오 영상을 제공함으로써 작품의 리얼리티를 더하여 주었으며 안무가의 표현 의도를 한 눈에 알아볼 수 있도록 구성되었다. 이러한 작품들에서 이미지는 안무가의 의도에 따라 배치되고 활용된다는 점에서 종속적이다. 또한 특정한 의미표현의 보조적 역할만 할 뿐 의미의 확장이나 생성의 면에서 비주체적이라 할 수 있다.

둘째, 종속적이고 주체적인 디지털 이미지이다. 21세기에 접어들고 컴퓨터 기술들이 비약적으로 발전하면서 예술과 기술이 점차 물리적 수준이 아닌 내용적 층위까지 융합되었다. 이로 인해 디지털 이미지의 위상 또한 달라졌다. Decouflé, P.의《솔로Solo, 2013》<sup>3)</sup>와 Ranch, T.의《16[R]evolutions, 2006》<sup>4)</sup>의 작품들은 프로젝션 스크린뿐 아니라 모션캡처, 실시간 영상 제어 프로그램 등을 활용하여 무용수의 신체 움직임에 대응하는 다양한 이미지들을 표현한다. 이런 이미지들은 무용수

1) 무대 위에서 미디어적 효과와 퍼포먼스가 서로를 상쇄시키기보다 강화해 나갈 수 있음을 보여주었다. 한지영(2016), “고스트캐칭(ghostcatching)에 대한 기술철학적 논의 : 돈 아이디(Don Ihde)의 개념을 중심으로.”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 19쪽.

2) 이지희(2009), “무용작품에 영상 미디어 활용 효과에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 36-38쪽.

3) 나일화(2010), “무용예술의 미학적 논의에 있어서 질 들뢰즈(Deleuze, G.)사상의 수용과 의의 : 들뢰즈의 ‘신체논의’를 중심으로”, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 109쪽의 내용 참조.

4) 정수현(2016), “무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구”, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 36-39쪽 내용 참조.

의 움직임에 의해 변용된다는 점에서 종속적이라 할 수 있다. 그러나 그 다양한 변화의 과정에서 의도된 표현과 의미 이외의 내용들을 생성한다는 점에서는 어느 정도 주체적인 면모를 드러낸다고 하겠다.

셋째, 디지털 컨버전스 무용에서 디지털 이미지가 차지하는 위상과 역할은 독립적이고 주체적이라 할 수 있다. 무용과 기술이 코드-논리 층위에서 융합되면서 디지털 기술은 기존의 무용예술이 가지고 있던 춤의 논리와 문법마저 디지털 코드화해 이미지로 출력할 수 있게 되었다. 청키무브 chunky move 무용단의 《Mortal Engine, 2008》은 트래킹 카메라, 프로젝션 스크린, 레이저 빔 등을 활용하여 무용수의 움직임과 상호작용하는 디지털 이미지들을 통해 빛의 영역, 영혼의 영역 등 비가시적인 요소들을 가시화하여 무대 위에 표현하였다.<sup>5)</sup> 이 작품에서 디지털 이미지는 부분적으로 무용하는 신체에 종속되어 있지만, 다른 한편으로는 점차 신체에서 벗어난 이미지들이 자신만의 의미를 생성하는 것을 발견할 수 있다. 무라드 메르조키<sup>6)</sup>의 작품 《Pixel, 2014》은 여기서 더 나아가 신체를 위한 이미지가 아니라 무용하는 신체와 대등한 입장의 이미지, 혹은 신체와 상호작용하며 서로간의 융합을 통해 새로운 의미를 생성해 나간다고 볼 수 있다.

신체와 독립되어 그것과 상호작용하는 이미지, 나아가 스스로 힘과 분위기를 만들어내며 무용수의 움직임에 대응하는 이미지, 작품의 전반을 관통하고 이끌어가는 이미지의 독립성과 주체성을 들뢰즈의 사유를 빌어 이론적 토대를 마련하고자 한다.

<sup>5)</sup> 김소영(2012), “인터미디어 활용과 무용작품 변화양상 : Chunky move 작품을 중심으로”, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 31-40쪽 내용 참조.

<sup>6)</sup> Merzouki, M.(1973~): 1973년 리옹 태생으로 7살 때 마살아츠와 서커스를 배웠으며 15세때 힙합댄스를 접하게 되고 이후 Delente, M., Jean-Francois Duroure., Nadj, J. 등과의 만남을 통해 현대 무용에 접근하기 시작하였다. 1996년 무용 कंपनी ‘카피그’를 창단한 그는 힙합과 무술, 라이브 음악을 접목하여 길거리 춤이라 인식됐던 ‘힙합’에 예술적 손길을 더해 성공적으로 무대 위로 끌어올렸다. 또한 유럽 내에서 ‘힙합 붐’을 일으키며 카피그를 프랑스의 걸출한 무용단으로 성장시켰다. 2009년부터는 파리 근교에 위치한 크레텔 국립극장(CCN Creteil and Val-de-Marne National Choreography Centre)의 예술감독으로 취임하여 힙합 안무가를 넘어 프랑스의 차세대 대표 안무가로 각광받고 있다.

### III

## 존재의 이해 방식으로서의 시뮬라크르와 이미지

현대 춤에서 활용되는 다양한 디지털 이미지들을 분석하기 위해 들뢰즈의 독특한 사유 방식을 활용한다. 들뢰즈는 시뮬라크르를 능동적이고, 생동적이며, 창조적 속성을 지닌 것으로 파악한다. 흔히 이미지와 시뮬라크르를 논의할 때 우리는 보드리야르를 가장 우선적으로 떠올린다. 보드리야르의 시선에서 시뮬라크르를 바라보면 전통 미학에서의 원본과 복제본의 관계를 깨뜨리고, 원본 없는 이미지로 초실재로서의 시뮬라크르라는 새로운 관점을 보여준다. 하지만 ‘결과적으로 시뮬라크르가 가짜나 허구로 인식되기에 그 의미를 상실할 수밖에 없다.’ 이로 인해 “보드리야르의 관점에서 포스트모더니즘의 한 단편으로서 시뮬라크르를 논의할 수는 있지만, 오늘날 예술 전반에서 광범위하게 활용되고 있는 다양한 이미지들을 해석하고 분석하는 데는 한계”(윤준, 2001:44)가 있을 수밖에 없다.

이에 본 연구는 보드리야르의 허무주의적 관점보다는 들뢰즈의 능동적이고 창조적인 관점에서 시뮬라크르와 이미지에 대해 논의하고 이를 무용 작품의 이미지들을 해석하는 근거로 삼고자 한다.

### 1. 들뢰즈의 시뮬라크르 개념

‘시뮬라크르’ 개념의 어원은 플라톤의 이데아론에서 등장하고 묘사되는 ‘phantasma’에서 찾을 수 있다. 플라톤은 세계를 원형인 이데아(eidos)와 그것의 모사물인 현실(eikōn)의 이원적으로 구분하고 있으며, 다양한 예술 활동을 통해 생겨난 현실에 대한 재현과 묘사의 결과물들을 ‘뵈아 보이는 것(phantasma)<sup>7)</sup>’이라고 하였다.

따라서 플라톤에 따르면 이미지는 크게 둘로 나눌 수가 있다. 하나는 이데아와의 내적 유사성을 인정받는 진정한 의미의 사본이자 이미지이고, 다른 하나는 ‘뵈아 보이는 것’들로 이데아가 부여하는 질서를 비껴가지만 사기나 속임수를 통해 비슷한 효과나 결과를 획득하는 허위의 이미지<sup>8)</sup>이다. 여기서 모사물과 ‘뵈아 보이는 것’의 차이는 원본이 있느냐 없느냐의 여부에 달려 있다. 모사물, 즉 사본은 형상(eidos) 그 자체는 아니지만 형상을 모방하여 그와 비슷하게 되려고 하는 이미지가

7) 신이 만든 침대는 완전한 실재인 형상(eidos, idea)이고, 제작자가 만든 침대는 형상과 뵈아 보이는 모사물(eikōn)이다. 그리고 화가가 그린 침대는 형상과 뵈아 보이지만 실재로는 뵈지 않은 ‘뵈아 보이는 것(phantasma)’으로 설명할 수 있다(이정우, 2011:76-77).

8) “시뮬라크르들은 그릇된 지원자들로서 비유사성(dissimilitude) 위에 존립하고 있으며, 일종의 타락, 본질적인 우회라는 의미를 함축하고 있다.” (Deleuze, G. 1969, 이정우 역, 1999:409).

기에 원본으로서의 형상이 존재한다. 하지만 ‘뵈아 보이는 것’ 즉 시뮬라크르는 원본인 형상을 전적으로 거부하고 받아들이지 않기에 원본은 존재하지 않는다. 이에 이들의 형상과 사본, 시뮬라크르들 간에는 실재의 성질과 양에 따라 엄격한 위계질서가 존재하고 가장 낮은 하위의 시뮬라크르는 경계 되거나 가치가 낮고 혹은 없는 것으로 간주되었다.

플라톤주의를 비판하는 들뢰즈는 시뮬라크르의 복원을 통해 플라톤의 철학을 해체하려 했다. 그는 플라톤의 이미지들 간의 위계는 사본을 실재에, 시뮬라크르를 사본에 종속시킬 뿐 순수하게 양자 간의 차이를 은폐한다고 보았다. “사본과 시뮬라크르를 구분한 것은 시뮬라크르에 대하여 도덕적 의미에서 ‘악마적 속성’을 부여함으로써 사본과 실재에 대한 존재론적, 도덕적 정당성을 부여하기 위한 수단이라고 비판하였다”(박치환, 2016:62). 뿐만 아니라 시뮬라크르를 단순한 복제물이 아니라 독립적인 존재방식으로 자신의 공간을 창조하는 역동성과 자기정체성을 지녔다는 실재론적 관점에서 접근하였다. 원본의 우월성과 동일성에 대한 서양 존재론에 대한 근간을 전복시키는 사유를 전개한 것이다.

들뢰즈의 사유에서 원본의 우월성은 사라지고, 시뮬라크르는 허상과 가짜라는 오명을 벗고 새롭게 재평가되는 계기를 맞이하게 된다. 들뢰즈는 특히 시뮬라크르가 가진 ‘차이 그 자체’에 주목해야 한다고 주장하였다. “순간적인 것’, ‘사건’, ‘이미지’, 잠시 나타났다가 곧 사라져버리고 마는 순간적인 생성, 사건을 가리키는 가상이지만, 그럼에도 본질을 전복시키는 힘이 시뮬라크르에 잠재되어 있기에, 자연의 모방이나 절대 정신의 모방이 아니라 자연 그 자체, 차이 생성으로서의 시뮬라크르를 사유해야 한다”(Deleuze, G., 1968, 김상환 역, 2004:89-92)는 것이다.

이런 의미에서 들뢰즈에게 시뮬라크르는 하나의 사건이며, 고정된 실체를 가지지 않고, 가짜와는 다른 존재이다. 이에 세상의 그림자임과 동시에 실질적으로 진리의 개념이 성립할 수 있도록 해주는 ‘잠재적인’ 가능성이 있다. 즉 시뮬라크르는 스스로가 무수한 차이를 가진 가짜임들 드러내면서 우리로 하여금 진리에 대해 사유할 수 있게 한다. 이처럼 들뢰즈가 정의하는 시뮬라크르는 현실적 사건에 대한 이미지이며, 끊임없는 차이를 통해 의미를 창조하는 생성의 이미지이다. 궁극적으로는 시뮬라크르는 차이와 반복을 통해 진리를 드러내는 탈은폐의 이미지라고 할 수 있다.

## 2. 시뮬라크르의 요소

들뢰즈는 시뮬라크르를 사건으로서의 이미지, 혹은 생성 이미지, 탈은폐의 이미지로 정의한다. 그렇다면 시뮬라크르의 요소에는 어떠한 것들이 있을까? 이는 크게



잠재성, 특이성, 우발성, 표면화/계열화로 설명된다.

첫째, 잠재성이란 특이성의 전체로서 물이 얼거나 녹거나 기체화되는 3개의 특이점을 가지고 있을 때 그 전체를 의미한다. 액체상태의 물이라고 해서 기체나 고체상태의 특이성이 사라진 것이 아니듯 그것들의 전체인 잠재성 또한 언제나 물이라는 현실 속에 내재되어 있다가 특정한 상황에서 분화하여 그 속성을 드러낸다. 물이 0도 이하의 차가운 환경을 만나게 되면 물이라는 현실에 내재되어 있던 얼음이라는 고체상태의 특이점이 분화되어 나타나고, 이를 현실화 되었다고 할 수 있다.

이런 비유에 따라 들뢰즈는 우리가 말하는 실재성(reality)이란 잠재성과 현실성이 서로 합쳐진 것을 의미한다고 보았으며, 잠재성은 현실화 되는 과정에 있는 것으로 간주하였다(이정우, 2011:131)(박준홍, 2009:33-34). “잠재성은 특정한 모습으로 현실화 되지 않았어도 현재의 다른 사태들에 영향을 미치고 변환시킬 수 있다는 점에서 ‘현실적이지 않으면서 실재적인 것’이자 ‘현재와 공존하는 실재’이다”(권태일, 2006:145). 이에 잠재성은 세계의 실재를 드러내는 특성이라 할 수 있으며, 시뮬라크르들간의 다양한 차이를 생성하는 근원이 된다고 하겠다.

둘째, 특이성을 들 수 있다. “의미는 기호들 사이의 차이들을 근거로 우연성을 통해 형성’되는데 이것이 들뢰즈가 말하는 ‘특이성의 분출’”(이택광, 2002:66)이다. “특이성(singularity)이란 곧 ‘무슨 일인가가 벌어지다’라고 할 때의 그 각각의 사건들을 말한다”(이정우, 1999:190). 삼각형이라는 의미는 우리가 선(line)이라고 개념화한 현상이 세 개의 접점에서 만나게 될 때 형성되며, 이때 직선과 삼각형은 각각 선의 특이점이라 할 수 있다. 마찬가지로 위의 사례에서 물이 얼음이 된다고 했을 때, 액체로서의 물과 고체로서의 얼음은 각각 우리가 물이라고 부르는 사물의 특이성이다. 액체로서의 물이 고체로서의 얼음으로 특이성이 전환될 때 그것은 단지 형태적 변화만이 아니라 온도의 변화, 표면형태의 변화, 분자구조의 변화 등 다양한 계열들을 동반한다.

그러므로 “특이성은 각 계열의 질서가 전환되는 지점이며 이때 각 계열 내부에서 변환이 일어난다. 즉, 특이성은 한 계열에서만 나타나지 않고 두 계열에 동시에 나타나면서 끊임없이 순환하는 것이다. 한 계열에서 다른 계열로 가면서 어떤 특이점들은 사라지거나 분할되며, 또는 본성과 기능에 있어 변화된다”(이정우, 2003:183).

들뢰즈는 이런 특이성의 체계를 구조로 인식하고, 구조에 대해 닫힌 구조라 아니라 계열들이 뒤엉키며 모여서 형성하는 열린 구조로 파악한다. “모든 사건과 의미가 특이성의 분출로 소급될 수 있다는 것과 모든 구조들이 특이성의 계열과 형태에 따라 가변적이라는 것은 다른 의미에서 플라톤주의적인 본질들의 세계가 사라지는

것”(이정우, 2011:177-179)을 의미한다.

셋째, 우발성은 사건을 분화시키는 계기를 의미한다. 우발점은 이미 존재하는 사건들의 장 안에서 자리 잡음으로써 의미를 화하며, 역동화의 과정에 필수적인 요소로 작용한다. 예를 들어 ‘공을 친다’는 상황을 설정해 보았을 때 우리는 그 공이 병살타인지, 안타인지 혹은 홈런인지 미리 정할 수 없다. 다만 어떠한 지점을 거쳐야만 그 상황은 결정이 된다. 공이 펜스를 넘어가는 순간에서는 ‘공을 친’ 사건이 홈런으로 변화하며, ‘공을 친’ 사건이 수비수에게 막혔을 때 타자가 아웃이라는 사건으로 변화한다. 이처럼 “의미나 구조를 동기화시키는 지점을 들뢰즈는 우발점”이라고 하였다. 이는 “이미 형성된 계열들의 장, 즉 구조 어디에서나 발생하는 사건으로 구조 내에서 이미 일정한 의미를 부여 받은 자리가 아니라 순수한 생성과 우발적인 발생을 통해 생겨난 사건을 의미”(이정우, 1999:113)한다. 이러한 우발성 또한 특이성과 마찬가지로 사건이 어디에서 발생하는가에 따라 그 장 전체의 조직화가 달라지기에 닫힌 구조가 아니라 동적이고 열린 구조를 지향하는 특성이라고 하겠다.

마지막으로 계열화는 의미화의 과정이라 할 수 있다. 이는 표면에서 만들어지는 위상적관계의 양상을 이르는 말이다. “두 개의 계열의 관계 속에서 사건이 생성 또는 발생한다. 사건들은 계열을 통해서 정의되며, 여기서 두 개의 계열은 이질적인 계열로서 동시에 존재하지만, 각 계열은 다른 계열과의 관계를 통해서만 존재할 수 있다.” 이러한 하나의 어떤 사실이나 사고는 계열화를 동반한 사건을 통해서 우리에게 인식된다. “우리가 속해 있는 사회적인 시-공간을 생각해 보면, 이질적인 시-공간의 공존과 병치, 구획화와 분리 등을 볼 수 있으며 그에 상응하는 계열 및 계열화의 형태 또한 증식한다”(이정우, 2011:142-149).

들뢰즈는 하나의 계열을 구성하는 특이성들의 집합, 혹은 특이성은 다른 계열과의 차이를 함축하는 한에서 다른 계열들과의 거리를 유지한다고 보았다. 그러나, 각각의 특이성은 또 다른 특이성의 이웃관계로 연장될 수 있다. 이러한 의미에서 보면, “단지 분기하는 계열들만이 존재하는 것이 아니라, 각 계열 자체가 여러 개의 수렴된 하부-계열들로 구성되는 것이다”(이정우, 2011:198). 다른 한편으로, 이질적 계열들은 서로 공명, 소통하기도 하며, 이질적인 계열들을 하나의 계열로 수렴하는 동질적인 계열화가 작동할 수도 있다.

## IV 댄싱 파트너로서의 디지털 이미지 - 작품《Pixel》을 중심으로

작품《pixel》은 첨단 기술의 테크놀로지와 현대무용의 결합을 보여주는 작품이다. 이 작품은 짧고 역동적인 13개의 장면이 각각 독특한 분위기로 무대 위에 변화무쌍하게 펼쳐지면서 무용수들의 움직임에 따라 빛이 생명체처럼 점, 선, 면으로 살아 움직이는 듯한 느낌을 준다. 무용수와 상호작용하는 디지털 이미지들은 한편으로는 무용수의 움직임에 따라 변화하고, 다른 한편에서는 무용수의 움직임을 생성하는 동력으로 작동하기도 한다.

이 작품에서 가장 눈에 띄는 것은 무용수의 몸이 움직임을 통해 비가시적인 힘과 느낌을 가시화하듯 프로젝션 맵핑<sup>9)</sup>으로 코드화된 디지털 이미지들 또한 무용수와 상호작용하는 힘과 느낌들을 시각화하고 이를 통해 의미를 전달한다는 점이다. 이 과정에서 가장 특징적으로 눈에 띄는 점은 첫째 디지털 이미지를 활용하여 눈에 보이지 않는 가상을 무대 위에 사건화 한다는 점이며, 사건으로서 이미지를 발화시키는 우발성을 신체에 뭉으로써 디지털 컨버전스 무용에서 신체와 이미지의 균형을 이루어낸다는 점이다. 둘째로는 디지털 이미지가 의미를 생성하는 과정이 특이성의 계열화 즉 사건의 차이를 반복적으로 무대 위에 펼쳐놓음으로써 비가시적인 힘과 운동의 개념을 재구축하고 의미화한다는 점을 들 수 있다.

### 1. 가상을 현실화하는 사건으로서의 이미지

힘이나 운동은 눈에 보이지 않지만 존재하지 않는다고 말 할 수 없다. 무용예술은 궁극적으로 이 힘과 운동을 표현하기 위해 노력해왔다. 발레에서의 도약이 중력을 거스르는 저항의 힘을, 현대무용의 접촉즉흥은 작용과 반작용의 힘을 신체를 통해 표현했다고 할 수 있다. 하지만 비가시적인 힘과 운동에 대한 무용의 표현은 안무자의 의도나 기획만큼 의미의 전달이라는 측면에서 대중과의 소통에서 성공을 거두지는 못했다고 할 수 있다. 하지만 작품《pixel》은 들뢰즈의 시뮬라크르 개념을 디지털 이미지에 연결하여 비가시적이지만 존재하는 힘과 운동을 무대 위에 표현하고 대중과의 소통의 길을 확장한다고 볼 수 있다.

<sup>9)</sup> 프로젝션 맵핑 projection mapping은 대상물의 표면에 빛으로 이루어진 영상을 투사하여 변화를 줌으로써, 현실에 존재하는 대상이 다른 성격을 가진 것처럼 보이도록 하는 기술이다. 이 작품을 위해 디지털 기술 공학자인 Mondot, A. & Bardainne, C.이 참여하였으며 건물의 외벽에 LED조명을 투사하는 미디어 파사드 기법을 변용하여 무대의 바닥과 뒤쪽을 스크린으로 활용하여 다양한 형태의 투사체를 작품속에서 표현하였다(논자 주해).

들뢰즈는 시뮬라크르를 “순간적인 것, 잠시 나타났다가 사라져버리고 마는 순간적인 생성, 사건을 가리키는 가상이지만 잠재된 진리를 현실화하고 실재화하여 그것을 사유하게 하는 전복적인 힘을 가진 것”(Deleuze, G., 1968, 김상환 역, 2004:90)으로 보았다. 힘은 물이나 삼각형처럼 한정된 개수의 특이점으로 구성된 것이 아니라 점, 직선, 곡선, 사선, 원형, 굴곡, 갈라짐, 작용 반작용 등 다양한 특이점들을 가지고 있으며 이러한 특이점들의 전체로서 즉 잠재성으로 존재한다고 할 수 있다.

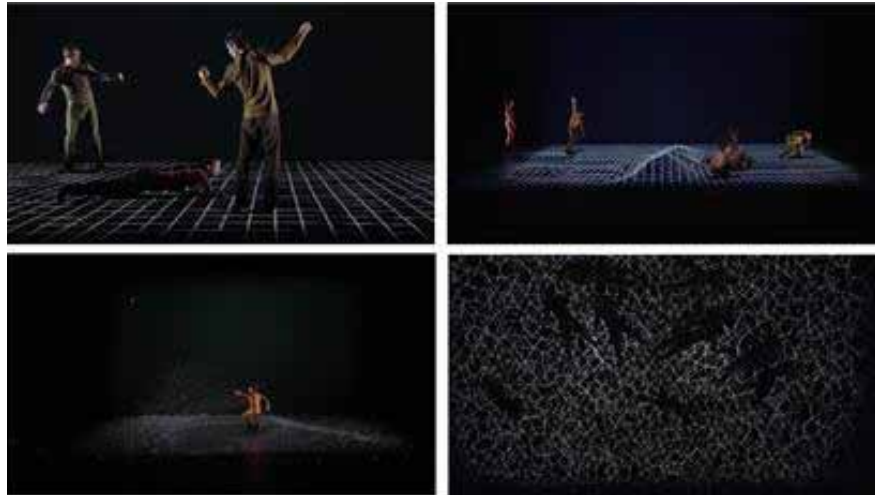


그림 1. 직선, 곡선, 점, 그물의 힘의 잠재적 이미지  
사진 출처: <https://ccncreteil.com/spectacles/pixel>

〈그림1〉에 캡처한 《pixel》의 디지털 이미지들은 힘이라는 개념에 내포된 다양한 잠재성의 양태를 표현한 것이다. 이는 힘이 보이지는 않지만 즉 현실화 되진 않았지만 현재의 다른 사태들에 영향을 미치고 변환시킬 수 있다는 점에서 현실적이지 않으면서 실재적인 것이자 현재와 공존하는 실재임을 표현하고 있다. 이런 힘의 잠재성은 힘의 실재를 드러내는 특성이라 할 수 있으며, 《pixel》속 디지털 이미지들 간의 다양한 차이를 생성하는 근원이 된다고 하겠다.

그럼 힘이라는 개념에 잠재한 직선, 곡선, 점, 그물 등의 특성들이 작품 《pixel》에서는 어떻게 현실화되고 실재화되는지 살펴볼 필요가 있다. 들뢰즈의 논의에서 “진리, 개념, 혹은 의미는 잠재성의 형태로 하나의 장을 이룬다고 하였으며, 특정한 계기 즉 우발성에 의해 사건으로 드러나고 실재화”(이정우, 2011:178)된다고 하였다. 《pixel》에서는 무대 위 무용수의 움직임이 우발점이 되어 힘의 다양한 특이성을 표출하는 사건으로 이미지화 된다고 할 수 있다.



그림 2. 우발성으로의 신체와 힘의 특이성 표출  
 사진 출처: <https://ccncreteil.com/spectacles/pixel>

《pixel》속 위의 이미지들은 사선이나 직선이라는 힘의 잠재성의 장에서 무용수가 우산을 들었을 때, 혹은 몸을 움직일 때 이런 동작은 힘이라는 장 속에서 솟아오른 하나의 사건이 되며, 이를 통해 사선과 직선의 힘이 힘과 굴곡이라는 새로운 힘의 특이성으로 표출되어 나타남을 의미한다. 마찬가지로 점과 그물의 잠재성의 장에서 무용수의 움직임은 힘의 원형성, 엄밀성의 특이성들을 표출하는 우발성이 됨을 의미한다.

들뢰즈는 잠재성이 사건이라는 특정 상황을 통해 특이성으로 표면화될 때 그것을 현실화, 혹은 실재화된다고 하였는데, 《pixel》은 힘이라는 개념의 특이성들을 신체의 움직임과 그것에 대한 이미지의 반작용이라는 사건으로 무대 위에 펼쳐놓는다. 이렇게 봤을 때 《pixel》의 디지털 이미지들은 힘이라는 개념의 특이성들을 표출하여 힘이라는 가상을 현실화시키고 실재화시키는 시뮬라크르라고 할 수 있다. 때문에 우리는 작품 속에서 디지털 이미지들이 가짜라는 것을 알고 있지만 그러한 가짜들의 연속 속에서 점차 단어로만 알고 있었던 ‘힘’이 표면화된 이미지를 점차 실재처럼 느끼게 된다. 뿐만 아니라 이 작품은 사건으로서의 이미지의 발화점을 무용수의 신체에 뮌으로써 자칫 작품 속에서 이미지가 본질이 되고, 이미지만으로 구성된 무용이 아니라 신체와 이미지가 균형을 이루게 한다는 점에서 예술과 기술, 신체와 이미지가 융합되는 디지털 컨버전스 무용에서 적절한 방향성을 제시한다고 할 수 있다.

## 2. 의미를 생성하는 이미지

의미는 사건의 발생과 차이와 반복을 통해서 점차 하나의 구조로 형성되고 개념화된다고 들뢰즈는 강조했다. 《pixel》의 경우 특정한 서사구조를 가지고 진행되는 않지만 작품을 보는 동안 과편화된 이미지들이 점차 어떠한 구조 아래 묶이며 특정한 의미들을 생성하고 전달한다고 볼 수 있다. 이는 《pixel》에서 의미를 생성하고 전달하는 방법이 들뢰즈의 의미생성의 과정과 유사한 절차를 거친다고 할 수 있다.



그림 3. 작품《pixel》에서의 ‘힘의 포착’

사진 출처: <https://ccncreteil.com/spectacles/pixel>

〈그림 3〉과 같이 《pixel》에서도 다양한 특이성에 따른 힘의 양태는 이미지를 통해 표현되면서 때로는 부드러운 힘, 때로는 세차게 휘몰아치는 힘, 때로는 굴곡지거나 쏟아져 내리는 힘 등 힘의 잠재성에 내재된 특이성에 따라 차이를 가진 디지털 이미지를 프로젝션 맵핑의 기법을 통해 반복적으로 무대 위에 투사한다.

무용수와 상호작용하는 이미지들 중, 특히 무용수의 동작과 그로 의해 발생하는 힘들이 빛어지는 이미지들은 그 힘에 대한 반작용으로 공간이 일그러지고 변형이 되면서 상상으로만 존재하던 힘의 궤적을 그려낸다. 그러면서 머릿속으로만 상상하던 힘의 이미지를 개연성 있게 연출한다. 따라서 작품 속 이미지를 시각적으로 접하다보면 이미지가 가상임을 알고 있다 하더라도 점차 힘의 모습이 저렇지 않을 까라는 감정적 동의를 하게 된다.

이때 무대 위에 투사되는 디지털 이미지들은 힘이라는 개념을 계열화하고 표면화하는 시물라크르의 요소로 작용한다고 할 수 있다. 휘어짐, 굴곡, 원형이라는 차이를 가진 특이성의 이미지를 반복하면서 《pixel》속 힘의 이미지들은 힘이라는 개념 속에 유연함, 부드러움 등의 의미를 생성하게 되고, 직선, 사선 등의 차이를 표현

하는 이미지들은 힘이라는 개념 속에 강함, 빠름 등의 의미를 추가하여 생성시킨다.

이처럼 운동과 힘에 의해 펼쳐지는 사건들이 일회에 그치지 않고 작품의 흐름에 따라 다양하게 반복되고, 유사한 이미지 간의 차이와 반복이 거듭될수록, 즉 계열화가 진행될수록 눈에 보이지 않는 힘에 대한 느슨한 사슬 같은 개념이 점차 구조를 이루어간다. 더 많은 이미지들이 제시되었다면 아마 힘에 대한 더 많은 개념들을 구조화할 수 있었을 것이다. 그리고 힘이라는 개념의 구조는 닫힌 것이 아니라 발화점에 따라 힘의 특이성이 드러날 때마다 추가되고, 그것을 포용하고 흡수하는 열린 구조가 될 것이다. 결국 이 작품은 우리의 인식과는 무관하게 존재하는 힘을 이미지 간의 차이를 통해 우리의 인식 안으로 끌어들이며 힘에 대해 가려진 진실을 드러내는 탈은폐의 기능까지 수행한다고 할 수 있다.

이렇게 보았을 때 작품《pixel》의 의미생성 과정은 인식할 수 없었던 힘이라는 개념을 다양한 차이를 가진 이미지로 형상화하고 계열화하여 무대 위에 펼쳐놓고, 그런 이미지의 총합으로써 힘의 개념을 다시 구축하는 과정이라고 할 수 있다. 이는《pixel》의 디지털 이미지가 힘이라는 개념에 대해 스스로가 무수한 차이를 가진 가짜라는 것을 드러내면서 그러한 차이와 반복을 통해 우리로 하여금 ‘힘’을 사유하게 한다는 점에서 진리의 개념이 성립할 수 있도록 해주는 ‘잠재적인’ 가능성을 가진 시물라크르라고 하겠다. 나아가 《pixel》은 끊임없이 변화하고 생성되는 구조로서의 의미를 무용이라는 실제적 사례로 표현했다는 점에서 의미 있는 작품이라고 하겠다.

## V 결론 및 제언

이상에서 살펴보았을 때 작품《pixel》속의 디지털 이미지는 무용예술의 지난한 주제였던 ‘힘’이라는 가상의 개념을 인식의 영역에 끌어들이기 위해 힘이라는 개념에 내포된 다양한 특성들을 시각화하여 무대 위에 표현하였다. 무용하는 신체를 발화점으로 하여 힘에 내포된 직선, 곡선, 점, 그물로서의 특이성을 순간적인 사건으로서의 이미지로 표현하였으며, 각각의 특이성에서 다시 차이를 가진 다양한 이미지들을 반복함으로써 힘이라는 개념을 계열화하고 표면화함으로써 힘에 내포된 강함, 빠름, 부드러움, 유연함 등의 의미를 드러내었다.

이 과정에서 힘을 이미지화 한 디지털 이미지들은 스스로가 가짜임을 드러내면

서도 힘의 특이성에 따른 다양한 차이들을 꾸준히 반복함으로써 가상이라는 테두리 간혀있던 힘을 실재화하고 현실화하였다고 볼 수 있다. 따라서 작품《pixel》속 디지털 이미지는 신체와 상호작용하는 사건으로서의 이미지로 볼 수 있으며, 차이와 반복을 통해 ‘힘’이라는 개념이 성립할 수 있도록 해주는 가능성을 가진 시물라크르로서 기능했다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 《pixel》의 디지털 이미지는 감춰진 개념을 드러내고 의미화한다는 점에서 실재를 감추고 실재를 대체하는 보드리야르의 허무주의적 시물라크르라기보다는 의미를 생성하고 창조하는 들뢰즈의 시물라크르에 가깝다고 할 수 있다.

따라서 본 연구를 통해 우리는 디지털 컨버전스 무용에서 디지털 이미지의 새로운 가능성을 확인할 수 있다. 감춰진 개념을 이미지를 통해 드러낼 수 있다는 점은 우리가 디지털 이미지를 통해 무용예술의 표현한계를 극복할 수 있다는 사실을 반증하며, 아울러 디지털 컨버전스 무용에서 어떻게 이미지에 함몰<sup>10)</sup>되지 않으면서 신체와 이미지, 예술과 기술이 균형을 이룰 수 있는지 확인하게 해준다. 나아가 디지털 기술과 이미지를 무용 예술에서 의미 있게 활용할 수 있다는 것은 매체예술, 매체미학에 대한 새로운 인식으로 이어져 무용예술의 외연을 확장할 수 있는 계기로 작용한다고 하겠다.

또한 《pixel》은 무용창작의 실제적 측면에서 무용예술의 개방성과 접근성을 열어준다고 할 수 있다. 신체와 디지털 이미지가 만들어내는 이미지가 중심인 작품에서 해석은 이미지를 수집하고 분석하는 관객의 몫이라고 할 수 있다. 즉 안무자나 공학자가 신체의 움직임과 디지털 이미지의 출력을 아이디어대로 제시하더라도 그러한 이미지의 차이를 모아내고 종합하는 것은 온전히 관객의 몫이라는 것이다. 때문에 작품의 창작에 있어 하나의 구조아래 응집될 수 있는 계열화 된 데이터 즉 차이를 가진 다양한 이미지들의 배치를 통해 좀 더 개방적이고 열린 작품을 창작할 수 있다는 것을 보여주며, 디지털 시대 이미지에 익숙한 대중들에게 이미지를 통해 다가간다는 측면에서 무용예술의 접근성 확보할 수 있다는 것을 보여준다.

---

<sup>10)</sup> 심혜련(2012:6)의 용어



- 김말복, 이지원, 이지선, 나일화 (2016), **현대무용사상: 표현과 해체**, 서울: 이화여자대학교출판문화원.
- 김소영(2012), “인터미디어 활용과 무용작품 변화양상 : Chunky move 작품을 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 나일화(2010), “무용예술의 미학적 논의에 있어서 질 들뢰즈(G. Deleuze)사상의 수용과 의의 : 들뢰즈의 ‘신체논의’를 중심으로”, 미간행, 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 박준홍(2009), “들뢰즈의 ‘사건’개념에 의한 디지털 공간 표현에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 국민대학교 테크노디자인전문대학원.
- 박치환(2016), **이데아로부터 시뮬라크르까지**, 서울: 한국외국어대학교지식출판원.
- 송남은(2000), “테크놀로지와 결합된 총체예술로서의 무용연구”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 심혜련(2012), **20세기의 매체철학**, 서울: 그린비
- 윤준(2001), “시각예술에 있어서 재현과 시뮬라크르의 문제 : 보드리야르와 들뢰즈를 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.
- 이정우(1999), **시뮬라크르의 시대**, 서울: 거름..
- \_\_\_\_\_(2011), **사건의 철학**, 서울: 그린비.
- 이지선(2010) “디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 관한 고찰” 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이지현(2005), “들뢰즈의 감성론에 대한 연구 : 아이스테시스의 위치를 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.
- 이지희(2009), “무용 작품의 영상 미디어 활용 효과에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이택광(2002), **들뢰즈의 극장에서 그것을 보다**, 서울: 갈무리.
- 이화인문화학원 (2011), **디지털 시대의 컨버전스**, 서울: 이화여자대학교출판부.
- 정수현(2016), “무용작품에 내재된 디지털 매체 활용효과 연구”, 미간행, 석사학위논문, 한양대학교 대학원.
- 한지영(2016), “고스트캐칭(Ghostcatching)에 대한 기술 철학적 논의 : 돈 아이디(Don Ihde)의 개념을 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- Deleuze, G. (1968), *Difference et Repetition*, 김상환(역, 2004), **차이와 반복**, 서울: 민음사.
- \_\_\_\_\_(1969), *Logique du sens*, 이정우(역, 1999), **의미의 논리**, 파주: 한길사.
- \_\_\_\_\_(1981), *La logique de la Sensation*, 하태환(역, 2008), **감각의 논리**, 서울: 민음사.