

## 무용 공간의 확장과 몸 테크닉<sup>1)</sup>의 관계

\*한혜리

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 메타버스 무용 공간의 범위
	III. 무용에서 몸 테크닉의 의미
	1. 도구로써의 몸
	2. 몸 테크닉과 무용 양식
	IV. 결론
	참고문헌

---

<sup>1)</sup> Mauss, M. (박정호 역, 2023 :73)의 용어로 “사회마다 사람들이 전통적으로 자기 몸을 사용하는 방법”

\* 경성대학교 예술종합대학 무용학과 교수

논문투고일 : 2023.05.11

논문심사일 : 2023.05.12

게재확정일 : 2023.06.07

## Relationship between expansion of dance space and body technique

Han, Hea-ree · Kyungsung University

---

In virtual space realized by meta-verse technology in which social, economic, cultural activities are creating values in the process of interaction and coevolution of virtuality and reality, dance with different purposes is realized into the independent symbol system, which is also involved in the symbol system through content.

Contemporary dance that is expanding to technological virtual space is extensively utilized in performance, various industry sectors (business to business), and even public & social field (business to government).

In dance, body is not only the first tool of human, but also the object and means of the most natural technique, so body technique is the oldest technique of mankind that uses tools.

Regarding dance in meta-verse space, through body technique which is the universal instinct of mankind, one's own individual consciousness communicates with individuals and others, or individuals and group society through the totality (character) in the dance symbol system.

Body technique as a tool of dance is not substance, but tendential, so body technique is each individual (or character).

Body technique is imprinted on each individual's body through the process of education (experience), and body technique internalized by total human forms dance through individual's will in the symbol system beyond intelligence.

〈key words〉 dance space, meta-verse, body technique, totality

〈주요어〉 무용 공간, 메타버스, 몸 테크닉, 총체성

과학적 검증이 학문 연구의 필수, 필요항목으로 인식되기 시작한 시기부터의 역사에서 무용 연구의 축적물은 타 학문에 비견할 때 상대적으로 빈약하다. 현재까지 우주, 바다, 뇌, 미생물 그리고 가상세계가 과학자들에게 미개척 분야로 분류되는 상황에서, 본 연구는 가상과 현실이 상호작용하며 공진화하고 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 메타버스<sup>2)</sup>세계의 무용을 대상으로 한다.

본 동시대 무용 연구는 몸 그리고 공간과 시간에 대한 기존의 개념과 고정관념을 벗어난 새로운 관념을 제시하고, 기술 융합으로 새롭게 생성되는 또 다른 가상공간들에서의 무용을 상징 콘텐츠로 탐구하였다.

객관화 일반화된 영역에 개인을 참여하게 하는 무용이 만드는 가상세계는, 보여지는(공연되는) 무용(작품)에 개인의 오감을 전달하기 위하여 창작자와 감상자를 분리하는 체계로 표현과 전달 그리고 감정이입 혹은, 주객합일 등의 개념어로 심리적 해석을 진행하였다. 무용에 대한 사유와 해석의 철학적 연구 방법과는 달리 사회·심리학적 무용 연구는 창작자와 감상자의 구분 없이 관찰과 상상으로 무용 행위 과정에서 심리적 소통을 해석한다.

시간과 공간에서 순간 존재하는 무용이 학문적 관찰과 이해의 대상이 되기 시작한 시기는 ‘의식의 경험’ 즉, 어떤 것의 느낌이나 어떤 경험의 기술을 탐구하는 현상학이라는 철학사조가 발생하고 부터이다. 향후 기술의 진화가 가속화 되고 새로운 상상을 만들어 내는 혁명이 일어나면서 이전의 가상세계는 메타버스 기술들의 융합으로 계속 확장 중이다.

오늘의 무용은 메타버스 공간에서 더욱 고도화되고 또, 능동화되고 있다. 메타버스에서의 지능은 다양한 범용 기술<sup>3)</sup>이 복합적으로 적용되어 가상과 현실의 경계를 사라지게 하는 것과 동시에, 인간이 지식 혹은 정보와 상호작용하는 방식의 변화를 동반하게 되면서, 무용(작품) 전달 미디어 및 플랫폼의 개발 및 확장으로 인하여 총체성의 몸을 도구로 하는 무용 인식은 상태적 속성 연구보다 경향적 속성 연구로 방향을 변경하고 있다.

이는 역사적으로 무용이라고 분류된 특정 양식의 춤을 기술하고 연구하는 민족

<sup>2)</sup> 이승환(2021:24 참조)

<sup>3)</sup> XR(extended reality), Data technology, Network technology, Artificial intelligence 등

(지)학적 무용연구와, 지리적으로 가깝거나 먼 지역 무용들의 비교 혹은 상징체계의 유사정도로 분류 되는 타 예술 장르와 무용을 비교 연구하는 민속학적 또는 상호텍스트성 무용연구와 다르게, 시·공간 적으로 멀리 떨어진 방대한 집단의 무용을 비교하기 위해 역사, 언어, 사회, 생태 등의 유관학문의 성과를 참조하는 인류학적 무용연구 방식에, 범용기술이 공간과 시간에 대한 기존의 관성과 고정관념을 파괴하고 있는 새로운 세계에서 현재의 무용까지를 포함하여 기술記述하는 연구 방법을 일컫는다.

메타버스에서 생성된 확장된 가상공간에서 본적 없는 구조의 무용 개념 제시의 필요성을 근거로, 기술 가상공간으로 확장 된 무용의 주체가 총체적 몸이라는 전제에서 진화와 유전으로 전승되는 몸 테크닉과 그 본능 속 개별성을 무용의 유형으로 기억하고 전승하는 동시대 무용연구 순서는, 무용의 시대적 개념 도출을 위하여 무용 공간의 확장과 무용 시간의 유동성을 접근성으로 서술하고 가상세계 즉, 메타버스의 다양한 가상공간의 무용 속성인 도구로써 몸의 의미를 탐색하였다.

본 연구의 확장된 무용 공간에서의 몸은 인격과 동질의 개념으로 사용되었으며 무용 상징체계에서 몸은 본능, 감정, 의지, 지각, 지성의 총체성으로 기능한다. 이러한 연구방법은 Mauss, M.의 『몸 테크닉, Les technique du corps, 1934』의 연구 체계 용어를 적용·참조 하였으며, 선행 연구로는 “춤추는 몸의 내재성과 초월성”(2018)이 있다.

## II / 메타버스에서 무용 공간의 개념

오랜 기간 논리적, 실증적 연구방법을 막론하고 우리는 무용의 실체를 연구하였고, 무용의 실체 연구를 벗어나 무용의 변화를 연구하면서 부터 무용 연구는 개인과 집단, 개인과 사회의 상호 관계에서의 의미 탐구로 영역을 확장 하였다.

찰나의 순간 존재하는 무용이 만드는 심리적 가상 세계가 기억 속 회고를 통한 심리적 해석으로 의미와 가치를 획득하는 반면, 메타버스 기술이 구현하는 가상공간에서 각기 다른 목적을 가진 무용은 독립된 상징체계로 실현되고 또, 상징 콘텐츠로 관여하고 있다. 범용기술과 접목된 가상공간은 메타버스 연구 기관인 ASF(Acceleration studies foundation)<sup>4)</sup> 재단이 구현공간을 증강현실(Augmented reality),

<sup>4)</sup> www.w3.org

라이프 로깅(Life logging), 거울 세계(Mirror worlds), 가상 세계(Virtual worlds)로 분리하면서 각각의 가상공간이 가지는 정보도 외부와 내부 중심 결합으로 분류하고 있다.

무용은 실재와 가상을 막론하고 모든 공간에서 범용 기술과 융합되어 소통, 체험 그리고 관람의 콘텐츠로 활용 범위가 넓어지고 있다. 무용 참여 시간의 제한성과 유동성은 무용 접근성으로, 목적에 따라 기술 공간을 선택, 구성하고 있다.

증강현실(AR)에서의 무용은 “문화유산 증강현실 투어 캠페인”<sup>5)</sup>과 같이 Network technology를 융합하여 체험의 유동적 시간을 접근성으로 홍보와 지식 정보 전달 즉, 소통의 체계에서 콘텐츠로 체험된다. 현실에서의 무용이 가상과 연결되어 통합되는 형태의 라이프 로깅은 wearable로 가상공간에서의 무용을 체험하는 것이 특성인데 VR기기, 태블릿 컴퓨터나 cell phone을 통해 가상공간에서의 무용<sup>6)</sup>을 확인한다. 거울세계(mirror world)는 가상공간에 외부의 환경 정보가 통합된 구조로 현장의 무용이 다른 공간의 기기를 통해 보여 지는 것 그리고 그 반대의 경우 즉, 외부의 물체나 사건이 무용이 이루어지는 가상공간에 그대로 투영되는 복합 공간에서의 무용 체험이다. 가상세계(virtual worlds)는 완전히 가상으로 구현된 공간에서의 무용<sup>7)</sup>으로 무용수나 관객이 모두 avatar로 등장하기도 한다. <그림 1>은 메타버스 가상공간과 범용기술의 융합사례를 그림으로 나타낸 것이다.

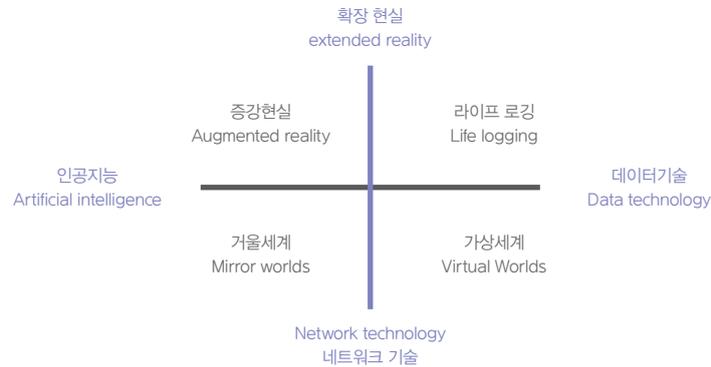


그림 1. 메타버스의 가상공간과 범용기술

기술이 만드는 무용 공간은 물리적 무용 장소가 만드는 가상세계와는 또 다른 가상세계를 형성한다. 범용기술과 연결되어 만드는 가상공간은 현실 공간, 가상 공간(스크린에서의 공간) 그리고 메타버스 플랫폼에서의 공간 등으로 분류할 수 있다. 무용은 그 세계에서 벌어지는 일, 즉 사건들 중 하나이다. 그 때의 무용은 시간 속에 계

<sup>5)</sup> <https://youtu.be/U8KsS1mY2M4>

<sup>6)</sup> <http://youtu.be/j40R0oHJMK8>

<sup>7)</sup> <http://www.gillesjobin.com/en/creation/virtual-crossings/> 참조

속 존재하고 있는 것이 아니라 한정된 지속 시간을 갖는다. 메타버스 세계에서 무용은 실제로 연구되기보다 무용의 변화를 연구한다. Rovelli, C.(이종원 역, 2019:111)가 요약한 생명체가 어떻게 진화하고 살아가는지 연구하면서 생물학을 알게 되고, 또 우리가 서로 어떻게 상호작용하는지, 어떻게 생각하는지를 연구하면서 심리학을 이해한다는 연구 논리에 무용이 대입된 것이다.

학문의 기반이 된 기술을 주도하는 과학은 객관성을 추구하고 동의를 할 수 있는 관점만을 공유하는 경향을 지니고 있다. 그러나 기술적 가상공간에서의 무용이라 할지라도 경험은 내면에서 비롯됨으로, 객관성에 편향하거나 집착하는 것은 무용 체험의 자발성과 창의성을 제한하는 결과를 초래할 수 있다는 점에 주의가 필요하다.

기술적 가상공간으로 확대 되고 있는 동시대 무용은 공연 중심에서 벗어나 다양한 산업군(business to business)에서의 활용은 물론, 공공 및 사회 분야(business to government)영역으로도 확대 활용되고 있다. 산업 군에서 활용되는 무용은 소통 방식이나 매개 미디어의 다양화로 대규모 집단과의 관계 형성이 가능해 지기도 하는데, 시·공간의 유동성이 곧, 접근성과 연결되는 구조에서의 참여는 접속 회수로 기록된다. 공공 및 사회분야로 확대되고 있는 또 다른 영역에서의 무용은 감상과 공연보다는 무용에 직접 참여하는 경험 공유 혹은 평등 사회에서 공평 사회로 가는 복지 제도의 섬세한 보완기능을 수행한다. 즉, 교육, 복지, 보건, 안전등의 제도에서 무용은 주요 콘텐츠를 제공하고 기술은 다양한 방식의 매개 미디어를 제시하고 있다.

기술이 환경이 된 시대사회에 메타버스 가상공간에서 공공 서비스 분야에 적용되는 콘텐츠 무용은 결과물 보다는 과정의 경험 공유에 의미와 가치를 둔다.

아직 익숙하지 않은 기술 환경 속 현재 진행형의 무용에도 과거의 흔적들이 촘촘히 존재하는 이유는 몸을 도구로 하기 때문이다. 과거에 있었던 역사적 무용의 회고를 통한 심리적 해석이 무용 양식으로 각인되어 전통의 기능을 한다면, 동시대 무용은 현재 체험의 역사이고 스스로의 스토리텔링이다.

### III 무용에서 몸 테크닉의 의미

무용은 인간의 미적 능력과 상상력 그리고 신체와 정신 모두를 동시에 작동시킨다. Mauss, M.(박정호 역, 2023:168)는 신체, 본능, 감정, 의지, 지각, 지성이 인간의 총체성이라고 정의한다. 무용은 인간의 총체성으로서의 몸을 도구로 하는 상징이다. 상징을 곧 기대로 해석하는 Mauss, M.는 인간의 총체성에 관한 고찰을 전제한다. 예술과 인간총체성 탐구의 관계를 기대로 해석한 내용 중 한 부분은 아래와 같다.

예술의 한 측면도 모두 기대를 불러일으켰다가 내려놓는 체계, 어긋난 기대와 충족된 기대가 번갈아 나타나는 놀이체계일 뿐입니다.(...)아리스토텔레스는 기대의 카타르시스 바탕에 있는 정화淨化에 관해 매우 간결하고 정확한 이론을 제안하였으며, 이를 통해 많은 의식과(한때는 의례적이었다)희비극의 쓰임새가 정당화 되었습니다(Mauss, M., 박정호 역, 2023:169-170).

신체의 움직임과 상태가 직접적으로 사회 상태에 의해 영향을 받는 사실 중 하나로 기대를 정의하는 논리에서 무용(상징)의 도구인 몸은 신체, 본능, 감정, 의지, 지각 지성의 총체적 인간을 의미한다.

#### 1. 도구로써의 몸

몸은 인간 최초의 도구인 동시에 가장 자연스러운 도구이다. 따라서 도구로써의 몸은 인간 최초의 가장 자연스러운 테크닉의 대상이자 수단으로 이해할 수 있다. 즉, 도구를 사용하는 가장 오래된 테크닉이 몸 테크닉이다. 능숙하다는 뜻의 테크닉을 라틴어 하빌리스 *habilis*, 영어의 *craft*나 *clever*에서 유사 의미를 찾는 것은 총체성의 몸을 도구로 전제하기 때문이다.

나눌 수 없는 인간, 무게를 썰 수 있지만 분해하여 잘라낼 수는 없는 심리-생리학적 복합체(*complexus psycho-physiologique*)로서의 몸이 무용의 도구이다. 총체성의 몸에 각인되어 전승되는 것을 문화 혹은 체화된 지식으로 기술하기도 하지만, Mauss, M.(1934)는 인간의 제작 산물을 수집하고 문자나 구술 텍스트를 채집하는 것과 같은 목적으로 전 세계적으로 어떻게 신체를 사용해 왔고 또 지금 사용하고 있는지 그 목록을 작성하고 기술하는 것이 필요하다고 강조했다. 이러한 주장에 대해 Lévi- Strauss, C.(박정은, 박세진 역, 2023:17)는 “누구나 자유롭게 쓸 수 있는 보편적 도구, 즉 신체가 가진 매우 다양한 가능성에 대해서는 여전히 무지하며 우리의 특수

한 문화가 요구하는 바에 맞춰서 항상 부분적이고 제한된 상태에 머무르는 가능성만 알 뿐이다”라고 Mauss, M.의 주장에 동의하고 있다. Mauss, M.는 인류의 신체 사용 기록을 몸 테크닉으로 지칭한다.

총체성의 맥락에서 몸은 곧 우리 자신이다. 즉, 우리는 몸을 소유한 것이 아니라 몸이 곧 우리이다. 이 때 몸이 ‘나’가 아닌 우리인 이유는 Bourdieu, P.(1979)의 habitus 개념<sup>8)</sup>에서도 그 이유를 찾을 수 있다. 우리 몸은 사회와의 관계에서 목표에 적합한 동작에 대한 적응 감각으로 역사적으로 여러 습관을 가지게 되었기 때문이다. 반면, 집단 사회는 언제나 개인에게 개인의식이라는 영역을 남기게 되었다. 그러한 개인의식은 제시되거나 혹은 암시된 사회 집단의 힘에 관여 하거나 대립하는 것으로 표출된다. 그 의식이란 개인인 자신으로 그 의식의 개인은 결국, 우리의 분화이다. 즉, 개인의식은 우리 의식인 인간의 본능에 저항하는 방법을 알고 있는 분화된 존재인 엘리트이다. 엘리트는 개별적 지성, 의지 그리고 감정 표현을 객관화 하는 방식은 물론, 습관적 반응의 감정을 제어하는 방식 그리고 엄격한 자기비판 능력을 가지고 있기 때문에 오히려 자신의 의식을 초월하지 못한다. 자신의 의식을 넘어서지 못하는 이유는 의무, 도덕, 명예에서 자유롭지 못하기 때문이며, 결국 엘리트는 총체성의 우리(몸과)와는 다른 총체성인 나(혹은 몸이)라는 이중성 인간(homo duplex)이 아닌, 총체성의 우리에서 분할된 존재이기 때문이다.

예술은 엘리트(개별) 의식의 상징 산물이다. 이러한 논리에서 무용의 도구인 몸은 총체성의 우리에서 분할된 개인의식의 표현으로 무용에서 몸 테크닉은 시대 사회의 법률, 도덕과 같은 기대의 상징이다. 기대란 결국 신체의 움직임과 상태가 직접적으로 사회 상태에 의해 영향을 받는 사실 중 하나이다. 따라서 무용은 몸, 정신, 사회 환경에 대한 동반 고찰로 해석이 가능하다.

## 2. 몸 테크닉과 무용 양식

무용은 순간순간의 선택, 사태와 시대에 동승하는 무용상징 체계에서 몸 테크닉으로 기록되어 계승되고 있다. 총체성의 몸을 도구로 하는 몸 테크닉은 무용 상징체계에서 무용양식이라는 몸 테크닉 전통을 만든다. 따라서 무용에서 자연스러운 방식의 움직임은 존재하지 않는다.

인간은 과거 사람들의 지속적인 업적 축적 앞에서 그리고 동시대를 사는 타인들 사이에서 만이 자신을 발견하기 때문에 공간과 시간에서의 무용은 개인을 능가

<sup>8)</sup> “부르디외는 사회질서가 신체에 각인되고 실천 속에서 다시 활성화되는 과정이 무반성적으로 이루어진다는 것을 강조하면서 하비투스의 형성은 의식적 혹은 의도적 모방과 무방하다고 주장 한다”(Mauss, M., 박정호 역, 2023:231)에서 재인용.

한다. 무용의 도구인 총체성의 몸과 문화는 인과 관계가 아니므로, 무용 양식은 인간의 미적 능력 혹은 상상력을 개인의 심리 수준에서 번역한 것에 지나지 않는다. 총체성의 몸으로 존재하는 “총체적 인간은 모든 문명이 그 독특한 사회적 환경과 고유한 지리적, 역사적 맥락 속에서 빚어낸 규칙적이고 평범한 인간이다”(Mauss, M., 박정호 역, 2023:192).

무용은 총체적 인간이 자기 행동을 통제하고 본능<sup>9)</sup>에 저항하는 방법으로 실현된다. 왜냐하면 무용은 개인의 본능, 의지, 심상, 관념의 긍정적이거나 부정적인 응집의 상징이며, 또한 집단 존재에 의해 형성되고 강화된 응집의 상징이기 때문이다. 관습과 제도를 통해 자신을 상징적으로 표현하는 것이 사회의 본성이라면 무용 양식은 몸 테크닉에서 분할된 전통이다.

우리가 유전적 요인으로 간주한 것이 실제로는 생리적이고 심리적이고 사회적인 요인입니다. 힘줄의 형태, 심지어 골격의 형태까지도 특정 형태의 자세와 휴식의 결과일 뿐입니다.

몸 테크닉은 인간을 훈련하는데 필요한 규범이라고 할 수 있습니다(Mauss, M., 박정호 역, 2023:92).

인간이 신체의 산물임을 밝히는 것이 인종주의적 사고라면, 몸 테크닉의 사고에서 신체는 테크닉이나 표상의 산물이다.

무용 양식은 사회집단이 자신을 표현하는 관습이나 제도와 비교할 때, (상징)체계와 규모 측면의 차이 때문에 몸 테크닉과는 비교가 불가능하다. 정의상 무용은 상징적이지만 사회집단의 상징체계와 상이하기 때문인데, 총체성의 몸을 도구로 하는 감정 표현은 심리적 · 생리적 현상일 뿐만 아니라 비자발성과 의무가 각인된 사회적 현상이기도 한 연유이다.

Mauss, M.(박정호 역, 2023: 86)는 몸 테크닉을 “사회마다 사람들이 전통적으로 자기 몸을 사용하는 방법”으로 정의하고 전통적 행위를 테크닉과 의례로 구분하였다. 그리고 총체성의 몸 테크닉을 효과적인 전통적 행위의 유산으로 서술하였다. 인간의 전승체계에서 테크닉은 구두의 방식으로 행하여진다.

무용의 상징체계는 타인에게 감정을 표현하고 타인을 대신해 표현하는 과정에서 자기 자신에게도 그 감정을 나타내게 되는 몸 테크닉으로 이는 무용양식으로 전승된다. 사회의 본보기가 될 도구와 그것을 사용하는 전통을 제공하는 사회의 역할 체계에서 무용양식은 총체성의 몸을 도구로 하는 몸 테크닉 전통 양식 중 하나이다.

인간만이 가진 상징체계는 동일한 본능을 가진 집단에서만 소통 가능하다. 무용

<sup>9)</sup> “본능이란 모든 존재가 완전히 갖추고 있는 정신생리학적 메커니즘의 충동(trieb)입니다”(Mauss, M., 박정호 역, 2023:149).

상징의 내적 요인이 되는 집단적 흥분과 도취는 동시대 즉 메타버스에서는 총체적 몸에 본능으로 증식된다. Mauss, M.가 ‘정신생리학적 메커니즘의 충동’이라고 정의한 총체적 몸의 본능에 대한 서술은 Bergson, E.의 이론에서도 발견된다.

우리 의식적 존재의 근본은 기억이고, 즉 과거가 현재 속에 연장되는 것이고 따라서 결국 그것은 작용하고 있는 비가역적 지속이라는 것을 직접 관찰하더라도 소용없다.(...) 정신의 기계론적 본능은 추론보다 강하며 직접적 관찰보다 강하다. 우리 안에 무의식적으로 남아있는 형이상학자의 존재는, 나중에 알게 되듯이 인간이 생명체들 전체 안에서 차지하는 위치자체에 의해 설명되며, 그것은 자신의 명백한 요구들과 완성된 설명들과 환원 불가능한 주장들을 가지고 있다(Bergson, E., 1907, 황수영 역, 2020:44-5).

총체성의 몸을 도구로 하는 무용 소통에서 동일한 본능을 무의식적으로 계승하고 있는 몸 테크닉은 언어를 포함한 민족 간, 지리적 원근의 지역 간, 자연 환경에 기술이 융합된 메타버스까지를 아우르는 생태환경에서, 진정성과 기이·초자연성을 내재한 각각의 주관적 개체성을 배제하지 않는 무용의 객관적 이해를 가능하게 한다. 총체성의 몸 개념에서 주관성의 가치는 Lévi- Strauss, C.(박정은, 박세진 역, 2023:107)가 서술한 총체적 사실은 존재하지만 반드시 구체적 체험의 주관성을 경유해야만 ‘인식’될 수 있는 사회적인 것이라는 내용에서 가치의 기준이 탐색되는데, 언어어 심리적인 것만이 “실재를 검증하는 유일한 수단”이라고도 주장한다.

총체적 몸에서 주관성을 구성하는 것은 개인의식이며 그 개인의식의 상징중 하나가 무용이다. 따라서 몸 테크닉 기록에서 분화된 개인의식을 검증할 수 있는 심리적 수단은 무의식이다. ㄸ

무의식은 또한 객관적인 것과 주관적인 것이 서로 만나는 영역이기도 하다. 프로이트적이기 보다는 오히려 칸트적 무의식<sup>10)</sup>, 범주적이고 조합적인 무의식, 자연에 상응하는 아니 어쩌면 자연 그 자체일(...)사고하는 주체에 준거하지 않는 범주적 체계(Lévi- Strauss, C., 박정은, 박세진 역, 2023:117).

총체성에서 개인의식으로 분할된 내밀한 무의식이 모든 인간에게 ‘보편적인 것’이라는 사고는 각자에게 내밀하고 모두에게 보편적인 본능을 통해 자기 자신만의 개별의식이 소통된다는 상징체계를 설명해 준다.

축적된 행위 경험과 함께 총체적 인간 즉 총체성인 몸이 형성되며 또, 부단히 변화한다. 변화하는 몸의 상태는 표면적으로는 이전의 자신과 동일하다 하더라도 반복되지는 않는다. 무의식의 기억인 몸 테크닉을 지성으로는 지울 수 있지만 의지로는 지울 수 없는 이유는 몸 테크닉은 경험의 무의식적 축적이기 때문이다. 우리의

<sup>10)</sup> Ricoeur, P.(1963), “ Symbole et temporalité”, Archivio di filosofia, n 1-2, Roma, (1963: 9,10,46)

인격은 끊임없이 뺏어 나가고 성장하며 성숙하고 그 인격의 상징체인 몸 테크닉 또한 변화한다. 보편적 무의식에서 분할된 개별 의식의 상징인 무용에서 몸 테크닉은 무용 공간의 변화에 따라 그 범위와 의미가 분리된다.

지성으로 기억하는 몸 테크닉을 반복 실현하는 현재에서의 보존이 무용양식으로 전승되는 시기, 무용은 물리적인 실재 공간을 전제로 하였다.

실재 공간에서 무용의 몸 테크닉은 결과에만 관계할 뿐, 그 몸 테크닉을 습득하는 과정의 환경 자체와는 관계하지 않는다. 그러나 메타버스 공간에서 무용의 도구인 몸은 몸 테크닉이라는 인류 보편의 본능을 통해 자신만의 개별의식이 소통되는 상징체계에서 총체성으로 기능한다. 따라서 무용의 도구로서의 몸이 갖는 테크닉은 실체이기 보다 경향적인 것으로 몸 테크닉이 곧 각자 개인(혹은 인격)이다.

물리적 장소인 실재 공간에서의 무용을 대상으로 한 선행 연구(한해리, 2018:110)에서는 춤추는 몸과 몸의 내재성으로 상징 도구로써 몸을 분리하였다. 그리고 춤추는 몸을 ‘나타내는 몸’, ‘드러내는 몸’으로 설명하고 몸의 내재성을 확장된 감각의 세계로 정의하였다.

범용화 된 기술이 만들어내는 가상공간에서의 무용은, 공간만이 디지털 가상 공간으로까지 확장 된 무용은 물론, 산업분야 그리고 공공 및 사회 분야로까지 확대되어 콘텐츠로 활용 범위가 확장되고 있다.

메타버스 공간에서 무용의 도구인 몸은 몸 테크닉이라는 인류 보편의 본능을 통해 자신만의 개별의식이 무용 상징체계에서 총체성으로 소통한다. 몸은 총체성으로 인해 개인을 지칭하는 가장 적합한 용어가 된다. 따라서 개인은 기대하는 어떤 몸을 소유하는 선택권자가 아니라 몸이 바로 우리 자신이며 몸 테크닉은 오래 진화해온 역사적 인간임을 증명한다. 왜냐하면 “몸 테크닉은 환경에 대한 신체의 단순한 기계적 적응이 아니라 몸에 새겨진 능력을 표현하고 재 생산하는 기술로 해석”(Mauss, M., 박정호 역, 2023:228)되기 때문이다.

이러한 몸 테크닉의 역사·사회적 의미 중 하나는 사회적 차별을 생산하고 정당화 하는 억압적 담론의 산물이라는 점이며 이러한 담론이 메타버스 가상공간에서 무용의 도구로 활용될 때 진정성을 가진 유일함과 특별함으로 해석된다는 점이다.

Klein, S.(유영미 역, 2023:348)은 “인간의 감정은 새로운 것을 극복하고, 새로운 것을 찾고, 새로운 것을 만들어 내는데 있다”고 서술한다. 몸을 도구로 하는 무용 상징체계에서 몸 테크닉이 보편성인 본능으로 해석되면서 가상공간에서 몸 이외의 매체는 도구가 아닌 기술로 지칭되게 되었다. 따라서 가상공간에서 기술로 존재하는 춤추는 avata를 몸 테크닉으로 비교할 근거는 없다.

가상공간의 무용에서 기술로 존재하는 로봇이 인간의 지능(AI)을 장착할 수 있

다 해도 생리적 욕구와 몸 테크닉은 교육(체험)하는 과정을 통해서 개인의 몸에 각인 되기 때문이다. 그리고 그렇게 각각의 개인에게 각인된 몸 테크닉은 사회 구조에서 관습 또는 행동 양식으로 전통의 계보를 만든다. 그리고 그러한 사회적인 것들이 어떻게 개인에게 투영되는지 규명하기 위해서는 관습이나 행동양식의 탐구를 동반하는 학문의 관계망이 형성된다.

인류가 소유한 방대한 양의 실증적 지식을 보존하고 발전시키는 방법이, 몸 테크닉과 의례 행위이다. 그리고 개인과 사회는 선행관계가 아닌 상호 관계라는 논리에서 보존과 변화, 전통과 창작을 구분하여야 할 것이다. 왜냐하면 진보란 내적 분할들을 바로잡고, 새로운 분할과 편성을 시도하며 소속관계를 정의하고 새로운 자원을 찾아보는 과정을 통해 이루어질 수 있기 때문이다.

무용양식으로 존재하는 상징체계에서 무용의 심리적 해석은 회고적 시각에서 가치와 의미를 획득한다. 기술 환경을 제공하는 메타버스에 무용이 적응한다는 것은 과거의 것을 재현하거나 반복하는 것이 아니라 새로운 기술과 그 환경에 응답한다는 것으로 이는 이전의 무용을 세밀해진 기술 환경에서 재현하는 양식화된 무용과는 다른 것이다.

메타버스 공간에서의 무용은 과거와 유사한 것 또는 과거의 것들과 유사한 요소를 가지고 재구성할 수 있는 것만을 예측하는 기존의 예측 범례를 넘어선다. 기술 환경에서의 무용은 요소들의 종합이기 때문이다. 즉 이미 존재하는 다양한 공간에서 이루어질 종합은 잠재적으로 주어져 있으며 가능한 배열 중 하나일 뿐이지만 총체성의 몸으로 존재하는 인간이 내면화한 몸 테크닉은 지성을 넘어선 개인 의지의 상징체계에서 메타버스 기술이 제공하는 가상공간과 범용기술을 융합하면서 한번도 본 적 없는 무용을 생성하게 된다.

## IV 결론

메타버스 가상(기술)공간의 무용을 대상으로 한 본 연구는 무용의 시대적 개념 도출을 위하여 공간과 시간의 확장을 서술하고 메타버스의 다양한 가상공간에 적용된 무용의 본질을 도구로써의 몸으로 탐색하였다. 기술 환경 시대의 무용과 물리적·실재적 공간에서의 무용으로 분리하여 탐구하여 다음과 같은 결론을 유출하였다.

메타버스 기술이 구현하는 가상공간에서 각기 다른 목적을 가진 무용은 독립된 상징체계로 실현되고 또, 콘텐츠로 상징체계에 관여하고 있다.

기술적 가상공간으로 확대 되고 있는 동시대 무용은 공연 중심에서 다양한 산업 군에서 활용(business to business)되는 것은 물론, 공공 및 사회 분야(business to government)영역으로도 확대 활용되고 있다

몸은 인간 최초의 도구인 동시에 가장 자연스러운 도구이다. 따라서 도구로써의 몸은 인간 최초의 가장 자연스러운 테크닉 대상이자 수단으로 이해할 수 있다. 즉, 도구를 사용하는 가장 오래된 테크닉이 몸 테크닉이다.

메타버스 공간에서 무용의 도구인 몸은 움직임 테크닉이라는 인류 보편의 본능을 통해 자신만의 개별의식이 소통되는 상징체계에서 총체성으로 기능한다. 따라서 무용의 도구로써의 몸이 갖는 테크닉은 실체이기 보다 경향적인 것으로 몸 테크닉이 곧 각자 개인(혹은 인격)이다.

메타버스 공간에서의 무용의 도구인 몸은 몸 테크닉이라는 인류 보편의 본능을 통해 자신만의 개별의식이 무용 상징체계에서 소통될 수 있는 총체성으로 기능한다.

몸을 도구로 하는 무용 상징체계에서 몸 테크닉이 보편성인 본능으로 해석되면서 가상공간에서 몸 이외의 매체는 도구가 아닌 기술로 지칭되게 되었다. 가상공간의 무용에서 기술로 존재하는 로봇이 인간의 지능(AI)을 장착할 수있다 해도 생리적 욕구와 몸 테크닉은 교육(체험)하는 과정을 통해서 개인의 몸에 각인되기 때문이다.

기술 환경을 제공하는 메타버스에서의 무용은 적응한다는 것은 과거의 것을 재현하거나 반복하는 것이 아니라 새로운 기술과 그 환경에 응답하는 것으로 이는 이전의 무용을 세밀해진 기술 환경에서 재현하는 양식화 된 무용과는 다른 것이다.

총체성의 몸으로 존재하는 인간이 내면화한 몸 테크닉은 지성을 넘어선 개인 의지의 상징체계에서 메타버스 기술이 제공하는 가상공간과 범용기술을 융합하면서 한 번도 본 적 없는 무용을 생성하게 된다.

- 이승환(2021), **메타버스 비긴스**, 서울:굿모닝미디어.
- 한혜리(2018), “춤추는 몸의 내재성과 초월성”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 29(2)**, 107-120.
- Bergson, E. (1907), *L'évolution créatrice*, 황수영(역, 2005, 2020), **창조적 진화**, 파주: 아카넷.
- Bourdieu, P.(1979), *La distinction: critique sociale du jugement*, 최종철(역, 2006), **구별짓기: 문화와 취향의 사회학(상), (하)**, 서울: 새물결
- Klein, S.(2023), *Alles Zufall : Die kraft, die unser leben bestimmt*, 유명미(역, 2023), **우리가 운명이라고 불렀던 것들**, 서울: 포레스트북스.
- Lévi-Strauss, C.(1950), *Introduction à l'oeuvre de Marcel Mauss*, 박정은, 박세진(역, 2023), **마르셀 모스 저작집 서문**, 서울: 파이돈.
- Mauss, M.(1934), *Les technique du corps*, 박정호(역, 2023), **몸 테크닉**, 서울: 파이돈.
- Ricoeur, P.(1963), “Symbole et temporalite”, *Archivio di filosofia, n 1-2*, p. 9, 10, 46, Roma, 1963.
- Rovelli, C.(2017), *L'ordine del tempo*, 이종원(역, 2019), **시간은 흐르지 않는다**, 서울: 쌤 앤 파커스.
- www.w3.org  
<https://youtu.be/U8KsS1mY2M4>  
<http://youtu.be/j40R0oHJMK8>  
<http://www.gillesjobin.com/en/creation/virtual-crossings/>