



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](#)

김 경 희 교수지도
박사학위 청구논문

바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티
몸 현상학의 상호작용 관계 연구

2015

성신여자대학교 대학원
의 류 학 과

김 연 아

바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티
몸 현상학의 상호작용 관계 연구

김 경 희 교수지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2015년 4월

성신여자대학교 대학원

의 류 학 과

김 연 아

인 준 서

김연아의 박사학위 논문으로 인준함

2015년 4월

심사위원장	<u>황 순 차</u>	(서명인)
심사위원	<u>심 하 진</u>	(서명인)
심사위원	<u>윤 진 아</u>	(서명인)
심사위원	<u>강 명 주</u>	(서명인)
심사위원	<u>김 경 리</u>	(서명인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

오늘날 현대 예술에서는 몸의 중요성이 부각되고 있다. 매체의 발전은 예술작품과 관객의 소통을 촉진시키며, 작품에 개입하는 관객의 몸역할 및 작품과의 상호작용에 지속적인 논의를 제기하였다. 바디아트퍼포먼스는 소통의 매체로 몸을 사용하여 관객과 상호작용하는 예술이라고 할 수 있다. 또한 메를로퐁티는 몸이 세계를 구성하는 역할을 수행하고 있다고 주장하며, 몸의 역할은 의식, 지성에 따른 순수한 형식에 의한 것이 아니라 세계와의 상호작용에 의해서 획득되고 지속되는 것이라고 하였다.

메를로퐁티의 철학은 건축이나 인터랙티브 아트 분야에서 활발한 연구가 이루어지고 있는 반면, 바디아트퍼포먼스의 사례를 고찰하고 분석한 연구는 미비한 실정이다. 이에 타자와의 상호작용을 주장한 메를로퐁티의 몸 현상학과 관련하여 바디아트퍼포먼스의 예술정신과 특성에 대하여 분석하고자 한다.

이에 본 연구의 목적은 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 도출을 위해 첫째, 바디아트와 퍼포먼스의 개념과 특성, 그에 따른 사례연구를 통해 바디아트퍼포먼스의 개념과 특성을 분석하고 사례를 살펴본다.

둘째, 철학과 과학에서 나타나는 몸의 의미를 살펴보고, 메를로퐁티의 현상학적 몸을 연구한다.

셋째, 선행연구에 근거해 상호작용 방법을 세 가지 유형으로 분류하고, 이에 따른 바디아트퍼포먼스 사례를 분석한다.

넷째, 메를로퐁티의 몸 현상학 이론을 바탕으로 상호작용 유형을 재분류하여 이에 따른 바디아트퍼포먼스의 사례를 분석한다.

본 연구의 내용은 이론적 고찰을 바탕으로 바디아트퍼포먼스가 예술의 한 장르로써 자리 잡기 시작한 1960년대 이후의 사례를 통하여 그 특성을 도출하고, 메를로퐁티의 몸 현상학에 대한 문헌 고찰로 다섯 가지의 몸 특성을 구분한다. 결과 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸, 성적 존재로서 몸으로 나눌 수 있다.

연구 방법으로는 국·내외 단행본과 선행연구, 신문기사, 인터넷 자료를 중심으로 바디아트와 퍼포먼스, 몸의 의미와 메를로퐁티의 몸 현상학의 개념을 이론적으로 고찰한다. 바디아트퍼포먼스 사례는 각종 서적, 정기간행물, 인터넷 자료를 중심으로 상호작용을 기반으로 하는 사례를 추출하여 유형별 특성과 상호작용 방법을 분석한다.

바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계를 분석하면 다음과 같다.

첫째, 감각기관들의 상호공조작용에서는 몸의 공감각적 특징을 바탕으로 바디아트퍼포먼스의 몸 중심성, 다양성과 함께 메를로퐁티의 현상적 몸, 시간성의 몸과 상호작용 하였다. 이와 같이 바디아트퍼포먼스에서 관객과 행위자의 몸은 체내의 모든 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 총동원하여 작품의 음악, 미술, 연극 등의 다양한 요소들과 상호작용 하였다.

둘째, 삶과 예술의 소통에서는 성적 존재로서 인간의 실존과 직결되는 몸의 특성을 바탕으로 바디아트퍼포먼스의 몸 중심성, 공간성과 시간성과 함께 메를로퐁티의 현상적 몸, 시간성의 몸, 성적 존재로서 몸과 상호작용 하였다. 이와 같이 바디아트퍼포먼스에서 관객과 행위자의 몸은 예술과 삶, 사회적 이슈와 관련된 문제제기에 감상의 영역에서 그치지 않고 소통의 매개체로서 역할을 하며 작품과 상호작용 하였다.

셋째, 몸과 사물의 상호작용에서는 사물을 통하여 의미를 전달하고

변형하는 몸의 특성을 바탕으로, 바디아트퍼포먼스의 주체일반성, 공간성과 시간성과 함께 메를로퐁티의 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸과 상호작용 하였다. 이와 같이 바디아트퍼포먼스에서 관객과 행위자의 몸은 작품 내에서 구체적인 행동을 통해 발생하는 의미를 체득하고 지각 현상에 참여하고 있는 주체로서 작품의 세계와 상호작용 하였다.

넷째, 몸과 매체의 상호작용에서는 몸의 확장으로 간주되는 매체의 특성을 바탕으로, 바디아트퍼포먼스의 주체일반성, 다양성은 메를로퐁티의 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸과 상호작용 하였다. 이와 같이 바디아트퍼포먼스에서 관객과 행위자의 몸은 인간과 기계, 즉 새로운 매체와의 접촉으로 인하여 인간과 비인간이 연결되면서 활동적이고 새로운 양상의 상호작용을 하였다.

따라서 본 연구는 메를로퐁티의 몸 현상학 이론을 바탕으로 관객과 행위자의 몸이 바디아트퍼포먼스 안에서 어떻게 지각하고 행동하는지에 대한 사례 연구를 통하여 몸을 매체로 사용하고, 관객과의 상호소통의 영역이 넓어지는 현대 예술에서 새로운 방향성을 제안하는데 그 의의가 있다. 이 연구를 토대로 바디아트퍼포먼스에 대한 재인식은 물론 작품속에서 지각하고 상호교류하며 표현하는 주체로서 존재하는 관객과 행위자의 몸에 대한 관심을 바탕으로 여러 측면에서 후속 연구가 이루어지기를 기대한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 의의 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	5
II. 이론적 배경	7
1. 바디아트	7
1) 바디아트의 개념	7
2) 바디아트의 이미지 표현기법	11
2. 퍼포먼스	22
1) 퍼포먼스의 개념	22
2) 퍼포먼스의 특성	25
3. 몸의 의미	37
1) 철학에서의 몸	37
2) 과학에서의 몸	42

4. 메를로퐁티 현상학의 의미	48
1) 현상학의 개념	48
2) 메를로퐁티의 현상학 이론	50
3) 메를로퐁티의 몸 현상학	54
Ⅲ. 바디아트퍼포먼스의 상호작용	64
1. 바디아트퍼포먼스	64
1) 바디아트퍼포먼스의 개념	64
2) 바디아트퍼포먼스의 특성	67
2. 바디아트퍼포먼스의 상호작용	88
1) 경험적 상호작용	93
2) 비평적 상호작용	98
3) 유목적 상호작용	103
Ⅳ. 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용	111
1. 심리적 상호작용	114
1) 감각기관들의 상호공조작용	114
2) 삶과 예술의 소통	120
2. 물리적 상호작용	126
1) 몸과 사물의 상호작용	126
2) 몸과 매체의 상호작용	132

V. 결론 및 제언 139

참 고 문 헌
ABSTRACT
부 록

표 목 차

<표 1> 바디아트의 표현특성	21
<표 2> 퍼포먼스의 특성과 사례	36
<표 3> 관점에 따른 몸의 의미 분류	47
<표 4> 메를로퐁티의 몸 현상학 분류	63
<표 5> 바디아트퍼포먼스의 개념 도출	66
<표 6> 바디아트퍼포먼스의 특성 도출	70
<표 7> 바디아트퍼포먼스의 유형 및 특성	87
<표 8> 상호작용 유형 도출	92
<표 9> 상호작용 유형에 따른 바디아트퍼포먼스의 특성	109
<표 10> 상호작용 유형과 바디아트퍼포먼스의 특성 간 상관관계	110
<표 11> 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 유형 재분류	113
<표 12> 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 상관관 계	138

그림 목 차

<그림 1> Peet, Yin, 「Fruit Muse Live」	17
<그림 2> Roper, Carolyn, 「Walkers Campaign」	17
<그림 3> Shane, Mike, 「Caught by Color」	17
<그림 4> Eckardt, Christine, 「Untitled」	17
<그림 5> 최지나, 「Untitled」	18
<그림 6> McRae, Lucy, 「Epingle a nourrice」	18
<그림 7> Madame Peripetie, 「Supernova」	18
<그림 8> Madame Peripetie, 「Priest」	18
<그림 9> Sølve, Sundsbø, 「Stripes and Polka-Dots」	19
<그림 10> Perch, Mads, Fletcher Gemma, 「Mapping Portraits」	19
<그림 11> Farfara, Kateria, 「Untitled」	19
<그림 12> Oskar & Gaspar, 「Untitled」	19
<그림 13> Kim, Jun, 「Party-Arena」	20
<그림 14> Kim, Jun, 「Y」	20
<그림 15> Schatz, Howard, 「Body Notes 1」	20
<그림 16> Schatz, Howard, 「Body Notes 2」	20
<그림 17> Cabaret Voltair	32
<그림 18> Ball, Hugo, 「Karawane」	32
<그림 19> Depero, Fortunato, 「Machine of 3000」	32
<그림 20> Schlemmer, Oskar, 「Triadic Ballet」	32
<그림 21> Picasso, Pablo, 「Parade Set Design」	33
<그림 22> Picasso, Pablo, 「Parade Costume Design」	33
<그림 23> Delauney, Sonia, 「Le Cœur à gaz」	33

<그림 24> Delauney, Sonia, 「Le Cœur à gaz Costume」	33
<그림 25> Schlemmer, Oskar, 「Gesture Dance 1」	34
<그림 26> Schlemmer, Oskar, 「Diagram for Gesture Dance」	34
<그림 27> Schlemmer, Oskar, 「Slat Dance」	34
<그림 28> Schlemmer, Oskar, 「Glass Dance」	34
<그림 29> Kaprow, Allan, 「18 Happenings in 6 Parts」	35
<그림 30> Dine, Jim, 「The Smiling Workman 1」	35
<그림 31> Dine, Jim, 「The Smiling Workman 2」	35
<그림 32> Patterson, Benjamin, 「Cream」	35
<그림 33> Klein, Yves, 「Anthropometries of the Blue Period」	74
<그림 34> Antoni, Janine, 「Loving care」	74
<그림 35> Kachowicz, Rachel, 「Red Not Blue」	74
<그림 36> Boadwee, Keith, 「Untitled(Purple Squirt)」	74
<그림 37> Kim, Beck-ki, 「Body Canvas」	78
<그림 38> Abramović, Marina, 「Rhythm 0」	78
<그림 39> Perry, Kate, 「Unconditionally」	78
<그림 40> The Ting Tings, 「Untitled」	78
<그림 41> Gilchrist, Bruce, 「Divided by Resistance」	82
<그림 42> Obermaier, Klaus, 「Apparition」	82
<그림 43> Obermaier, Klaus, 「La Sacre du Printemps」	82
<그림 44> Steinkamp, Jennifer, 「Loom」	82
<그림 45> Cote, Andrea, 「Bodysite」	86
<그림 46> Cote, Andrea, 「Bodyspace」	86
<그림 47> Kusama, Yayoi, 「Endless Love Show」	86
<그림 48> Kusama, Yayoi, 「Obliteration room」	86

<그림 49> Color Run 1	96
<그림 50> Color Run 2	96
<그림 51> India Holi Color Festival 1	96
<그림 52> India Holi Color Festival 2	96
<그림 53> 문정규, 「환경과 삶, 그리고 생명」	97
<그림 54> 성능경, 「관객모독」	97
<그림 55> Schneemann, Carolee, 「Meet Joy」	97
<그림 56> Brus, Gunter, 「Self Painting」	101
<그림 57> Mühl, Otto, 「Material Action No.1」	101
<그림 58> Mühl, Otto, 「Gymnastics Class in Food」	101
<그림 59> Nitsch, Hermann., 「80th Action」	101
<그림 60> Pavlensky, Pyotr, 「Carcass」	102
<그림 61> Mendieta, Ana, 「Untitled」	102
<그림 62> Nauman, Bruce, 「Art Make-Up Films No.1」	102
<그림 63> Obermaire, Klaus, 「Here and Now」	106
<그림 64> Obermaire, Klaus, 「Vivisector」	106
<그림 65> Milk, Chris, 「The Treachery of Sanctuary」	106
<그림 66> Akten, Memo, 「Body Paint」	106
<그림 67> 3D Hologram Body Light	107
<그림 68> Seasonal Skin, 「Click Festival」	107
<그림 69> Newson, Lloyd, 「Just For Show」	108
<그림 70> Fini, Francesca, 「Blind」	118
<그림 71> Davies, Ninaa, 「Modern Panic III」	118
<그림 72> Fini, Francesca, 「Blood」	118
<그림 73> Fini, Francesca, 「Five Actions With Red Gloves」	118

<그림 74> Fini, Francesca, 「P.I.G.#1」	119
<그림 75> Fini, Francesca, 「War」	119
<그림 76> Cassils, Heather, 「Communication Issues」	124
<그림 77> Chang Patty, 「Melon」	124
<그림 78> Karwowski, Antoni, 「Suka Off」	124
<그림 79> Kudo, Tetsumi, 「Philosophy of Impotence」	124
<그림 80> Ono, Yoko, 「Cut Piece」	125
<그림 81> Fini, Francesca, 「Fair and Lost」	125
<그림 82> McParlane, Mikey, 「Untitled」	125
<그림 83> Jefferson, Norvell, 「Frozen Acrobatic Dance in Powdered Milk」	125
<그림 84> Fini, Francesca, 「Healing」	130
<그림 85> Fini, Francesca, 「Golden Age」	130
<그림 86> Fanni, Anni, 「Three Points」	131
<그림 87> International Performance Association, 「Untitled」	131
<그림 88> Marshall, Andrea, 「King」	131
<그림 89> Fini, Francesca, 「Human」	136
<그림 90> Griffith, Dylan, 「Nike flyknit」	136
<그림 91> Geneva Mapping Festival	136
<그림 92> Hi Dance 2015	136
<그림 93> Levine, Jason, 「Baudio Painting」	137
<그림 94> Franke, Daniel & Kiefer, Cedric, 「Unnamed Soundsculpture」	137
<그림 95> 「Blue Bloodchot Flowers」	137
<그림 96> 「Janus/ Ghost Stories」	137

I. 서론

1. 연구의 의의 및 목적

몸(body)은 20세기 지성사(知省事)의 가장 중요한 화두로 90년대 이후부터 그 의미가 확장, 심화되고 있다. 20세기 초 미래파와 다다이즘(dadaism)에서 시작한 예술가의 신체표현, 즉 퍼포먼스(performance)는 60년대 자신의 몸을 도구로 작업하는 바디아트(body art)에 이르면서¹⁾ 바디아트퍼포먼스로서 그 영역을 구축하게 되었다. 개념미술의 맥락에서 몸을 도구화하였던 70년대의 바디아트와는 달리 ‘포스트 바디아트’²⁾라고 할 수 있는 오늘날의 몸 미술은 금기시 해왔던 표현 영역을 과감하게 타파하고 있다.

바디아트퍼포먼스에 나타나는 몸 미술에 깔려 있는 철학적 토대는 데카르트(Descartes, 1596~1650)의 이원론적 실체(substance)관에 의하여 스스로 존재할 수 있는 사유적 코기토(cogito)와 연장적 육체를 독립적으로 주장하는 데카르트의 모순을 극복하고,³⁾ 주체성 담론을 가지고 있는 육체적 존재라는 것에 그 근간을 두고 있다. 미셸 푸코(Michel Foucault, 1926~1984)는 우리의 몸과 우리의 삶을 하나의 예술작품으로

1) Melzer, A. H.(1994). 「Dada and Surrealist Performance」, Baltimore: Johns Hopkins University Press, p.156.

2) 20세기 말 포스트모더니즘적 사고가 사회적, 경제적, 정치적 현상들을 설명하는 중요한 패러다임으로 등장함에 따라 몸 미술도 해체 현상, 탈중심화 현상을 추구하였다. 이러한 포스트모더니즘 몸 미술에서는 해체현상의 그로테스크적 공격성과 퇴폐성, 탈중심화 현상에서는 바디페인팅 쇼, 퍼전의 형태로 나타나게 된다. (한명숙(2005). “바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 현상에 관한 연구”, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, p.2.)

3) 홍경실(2007). “데카르트와 멘스 드 비랑의 우리의 몸에 대한 이해 비교”, *철학과 현상학 연구*, 32(1), pp.195-217.

승화시켜야 한다고 하였고, 메를로퐁티(Merleau Ponty, 1908~1961)는 몸을 통하여 세계에 다가갈 수 있다고 하였다.⁴⁾ 메를로퐁티는 대상과 세계, 의식과 정신, 주체와 객체 등 이항 대립적 사고가 만연하던 서구 역사에서 몸을 통한 통합적 인식을 주장하며 그 한계를 뛰어 넘고자 하였다. 이와 같이 세계와 주체의 새로운 시각을 견지한 메를로퐁티의 몸 현상학 이론은 바디아트퍼포먼스의 몸과 예술이 소통한다는 부분과 합치(哈赤)하였다. 영국의 예술가, 로이 애스코트(Roy Ascott, 1934~)는 “예술은 사물의 영역에서 행동의 영역으로 자리를 옮기게 되었다.”⁵⁾며 몸으로 표현하고 소통하는 행위예술을 강조하였다.

바디아트퍼포먼스는 관객과의 상호작용에 그 기반을 두고 있으며, 새로운 소통방식을 계속 발전시켜 왔다. 바디아트퍼포먼스의 상호작용은 심리적 의미에서 물리적 의미로 발전하였고, 기술과 결합하여 시공간의 제약을 뛰어넘는 공감각적 소통을 하였다. 지금 이 시대는 다양한 바디아트퍼포먼스의 형태가 공존하며 계속해서 새로운 표현 매체와 표현 방법이 등장하고 있다. 디지털 미디어는 적극적인 감정 이입과 몰입적인 환경을 제공하는 방향으로 발전해 나가고 있으며 사람들은 상호적인 참여를 더 열망하고 있다. 이러한 상호작용은 메를로퐁티의 나와 세계 그리고 나와 타자와의 관계에 대한 철학 이론과 결합하게 되었다.

국내에서 2005년 이후에 발표된 바디아트에 대한 논문은 오브제 바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구⁶⁾, 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구⁷⁾, 시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이

4) Crossley, N.(1996). “Body-Subject/Body-Power: Agency, Inscription and Control in Foucault and Merleau-Ponty”, *Body & Society*, 2(2), pp.99-116.

5) Ascott, R.(2007). 「Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness」, California: University of California Press, p.190.

6) 김금란(2010). “오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응연구”, 조선대학교 대학원, 박사학위논문.

7) 최경옥(2009). “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구”, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.

미지 표현에 관한 연구⁸⁾, 미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구⁹⁾ 등 미술사적, 인문학적 관점에서 작품의 표현을 중심으로 연구한 것이 대부분이었다. 바디아트에 퍼포먼스적 요소를 결합시켜 연구한 논문으로는 퍼포먼스로서의 바디페인팅에 관한 연구¹⁰⁾, 총체예술로서의 분장연구¹¹⁾로 바디아트와 퍼포먼스를 연결시켜 현 시대의 예술을 규명하고자 하였으나, 깊이 있는 연구를 하지 못한 점이 아쉬웠다. 그 외의 인문학적 관점에서 바디아트퍼포먼스에 대해 연구한 논문은 미비한 상황이다.

한편, 메를로퐁티의 현상학에 기반을 두고 예술에 대해 연구한 논문으로는 메를로퐁티의 철학에 나타난 상호주체성의 이론으로 백남준의 예술작품을 해석한 메를로퐁티의 상호주체성 이론과 현대예술의 상호작용성에 관한 연구¹²⁾, 관객이 작품과 접촉하여 세계의 일부가 될 수 있다고 서술한 인터랙티브 미디어 아트의 상호작용 과정과 메를로퐁티의 몸 현상학¹³⁾, 신체가 미디어 매체로 사용되어 다양한 방식으로 미술작품에서 표현되고 있다는 것을 보여주었던 인터페이스로서의 신체: 인터랙티브 아트에서의 신체의 의미와 역할¹⁴⁾이 있었다.

따라서 본 연구는 인문학적 관점과 바디아트퍼포먼스의 정합(整合)적인 분석을 위해, 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용

-
- 8) 이유나(2010). “시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문.
 9) 김현진(2014). “미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문.
 10) 이선저(2003). “퍼포먼스로서의 바디페인팅에 대한 연구”, 조선대학교 대학원, 석사학위논문.
 11) 이상희(2014). “총체예술로서의 분장 연구”, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.
 12) 윤영주(2014). “메를로-퐁티의 상호주체성 이론과 현대예술의 상호작용성에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문.
 13) 하임성(2012). “인터랙티브 미디어 아트의 상호작용 과정과 메를로퐁티의 몸 현상학”, *만화에 너메이션연구*, 29(1), pp.77-101.
 14) 이수진, 임창영(2006). “인터페이스로서의 신체: 인터랙티브 아트에서의 신체의 의미와 역할”, *한국 HCI학회 학술대회, 2006*(2), pp.1850-1855.

관계를 연구해 보고자 한다.

따라서 본 연구의 구체적 목적은 다음과 같다.

첫째, 바디아트와 퍼포먼스의 개념을 문헌으로 정리하고, 그 사례를 고찰하여 각각의 특성을 도출한다.

둘째, 철학적, 과학적 관점에서 제기되는 몸의 의미를 살펴보고, 그 중 현상학적 배경과 개념을 중심으로 메를로퐁티의 관점에서 몸 현상학을 문헌 고찰한다.

셋째, 바디아트와 퍼포먼스의 공통된 특성을 중심으로 바디아트퍼포먼스의 개념과 사례를 정리하고, 선행연구에 근거하여 상호작용의 유형에 따른 바디아트퍼포먼스 사례를 분석한다.

넷째, 바디아트퍼포먼스의 상호작용과 메를로퐁티의 몸 현상학 이론과의 상호관계에 대하여 연구하고, 바디아트퍼포먼스의 신체 표현과 소통의 언어로써 응용가능성을 모색한다.

본 연구는 온몸으로 지각하며 열려있는 예술인 바디아트퍼포먼스를 메를로퐁티의 현상학적 관점에서 고찰하여 바디아트퍼포먼스와 상호작용을 보는 새로운 관점을 제시하는 데에 그 의의가 있다. 몸이 세계와 상호작용을 하는 철학적 의미를 분석하고 그것이 바디아트퍼포먼스 안에서 관객, 행위자의 몸과 어떻게 연결되는지 사례 연구를 통하여, 미래 매체 환경에서의 상호작용과 바디아트퍼포먼스의 표현 가능성을 넓히는데 도움이 되고자 한다. 또한 바디아트의 시각적 재현 분장과는 차별화된 퍼포먼스와 결합한 총체 예술적 가치로써, 바디아트퍼포먼스에 대한 재인식은 물론 그 비전과 방향성을 제시하여 향후 연구에 도움이 되고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 전체 다섯 장으로 구성되어 있으며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

제 1장에서는 연구의 필요성과 연구의 목적 및 방법을 제시한다.

제 2장에서는 바디아트, 퍼포먼스와 본 연구의 토대를 이루는 몸, 메를로퐁티와 현상학의 의미에 대해 이론적으로 분석한다.

제 3장에서는 바디아트퍼포먼스의 개념 및 특성을 분석하고 관객의 참여유형과 퍼포먼스 특징에 따른 세 가지 경험적, 비평적, 유목적 상호작용 측면에서 바디아트퍼포먼스의 특성과 사례를 분석한다.

제 4장에서는 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 인지과정 및 동적움직임에 관련하여 재분류된 심리적, 물리적 상호작용방법에 따라 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계를 분석한다.

제 5장에서는 본 연구의 결론 및 한계점과 향후 연구방향에 대하여 제시한다.

본 연구의 연구방법은 문헌연구를 중심으로 살펴본다. 문헌연구 방법으로는 단행본, 논문, 학회지, 신문기사, 인터넷 자료를 중심으로 몸의 의미, 메를로퐁티의 몸 현상학의 개념 및 바디아트퍼포먼스의 개념과 특성 그리고 상호작용을 이론적으로 고찰한다. 바디아트퍼포먼스 사례는 각종 서적, 정기간행물, 인터넷 자료를 중심으로 상호작용을 기반으로 하는 사례를 추출하여 유형별 특성과 상호작용 방법을 분석한다.

본 연구의 범위는 인간의 몸을 중심으로 한 바디아트퍼포먼스가 예술적 관점에서 인정받기 시작한 60년대 초를 기점으로 그 이후부터의 관련 자료를 전문 퍼포먼스 서적, 각 예술가와 퍼포먼스 그룹의 전용 작

품 웹페이지, 전문 퍼포먼스 잡지의 자료들을 대상으로 수집, 분석한다.
온라인 자료들은 인용한 내용의 출처를 밝히고, 게재한 곳과 사람, 날짜
가 분명한 것을 선택한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 바디아트

바디아트는 매체가 다원화되고 빠르게 변화하는 예술에서 인간의 몸을 삼차원의 공간으로 인식하고 시각적 표현을 하는 것으로, 예술가의 의도 뿐만 아니라 모델의 표현성이 어우러져 더 큰 의미를 가지게 된다. 최근 바디아트는 얼굴과 몸에 채색을 하는 것에서 벗어나 피부 표면을 염색하는 문신이나 헤나 등 다양한 표현방법이 나타나고 있다.

본 장에서는 바디아트의 개념과 그 표현특성을 회화적 기법, 오브제 기법, 프로젝션 맵핑 기법, 3D 오브제 기법으로 나누어 분석하였다.

1) 바디아트의 개념

역사적으로 수많은 예술가들은 인간의 몸을 바탕으로 창작활동을 해왔다. 최근 미술 역사를 살펴보면, 바디에 대한 예술가들의 인지작용이 다각화되었음을 알 수 있는데, 바디 그 자체를 하나의 콘텐츠로만 취급하였던 과거의 시각에서 벗어나 현대예술에서는 캔버스, 브러시, 작품의 프레임(frame) 혹은 플랫폼(platform)으로써 그 역할을 수행하고 있다.¹⁵⁾

바디아트는 작품 그 자체가 가지는 형식적 구조가 모더니즘이 지향하는 고정된 의미에 반하는 것으로, 포스트모더니즘의 구성요소로써 정의되어

15) Warr, T.(2007). 「The Artist's Body」, London: Phaidon, p.11.

왔다.16) 바디아트란 상흔, 문신, 채색, 제거, 변형 등과 같은 방법을 이용하여 얼굴과 몸에 물감을 칠하거나 염색하여 장식미를 추구하는 예술을 의미하며,17) 여기에서 장식은 옷이나 보석, 몸에 직접 그린 그림 및 몸을 아름답게 보일 수 있는 모든 방법과 표현을 말한다.18) 바디아트는 특정한 민족이 가지는 가치와 믿음, 역사를 응축한 색채와 모티프(motif), 기법들의 상징적 결정체로써 전통적인 자신들의 문화를 대표하는 시각적 상징물이라고 할 수 있다.19)

바디아트의 기원은 한가지로 설명할 수는 없으나 옛 조상들은 수천 년 전부터 삶과 죽음을 향한 존엄성을 표현해 온 것으로 기록하고 있다.20)

바디아트는 선사시대 벽화부터 현대에 이르기까지 다양한 방법으로 표현되었는데, 원시 사회에서 바디아트는 아름다움의 표현과 종교적인 목적 및 장식의 목적을 함께 가지고 있었다.21) 바디아트의 한 종류로 나타나는 초기 문신의 경우, 성인이 되기 위한 의식과 관련되어 있거나 주술적 의미로 여겨졌다.22) 이는 기원전 2500년 경 동굴인들 스스로가 자연으로부터 에너지를 얻을 수 있다는 믿음에 따라 빨간색, 노란색, 흰색을 피부에 사용한 행위로부터 시작되며23) 충성심의 표시, 종교적 헌신, 전쟁터에서 용맹을 위한 표시, 성적 유혹 등을 목적으로 나타났다.24) 오늘날의 바디아트의 초석이 된 이집트 여인들의 분장은 진보한 문명이 처음 나일 강에

16) Richard, M. C.(1958). 「The Theatre and Its Double」, New York: Grove Weidenfeld, p.96.

17) 김현진(2014). 전계서, p.33.

18) 이인자(1988). 「복식 사회심리학」, 서울: 수학사, p.49.

19) Polhemus, T.(2004). 「Hot Body: Cool Styles」, New York: Thames and Hudson, p.6.

20) Barendregt, K.(2008). 「Bringing Body Painting to Life: A Guide to The World of Body Painting」, Vienna: Kreiner Druck, p.11.

21) 최경옥(2008). 전계서, p.28.

22) Carson, R.(2003). 「Fashion in Make-up: From Ancient to Modern Times」, London: Peter Owens, p.1.

23) Schnurnberger, L.(1991). 「Let There Be Clothes: 40,000 Years of Fashion」, New York: Wakerman, p.14.

24) Gilbert, S.(2000). 「Tattoo History」, New Jersey: Princeton, p.160.

출현하였을 때 발달하여, 파라오 궁에 거주하던 이집트의 상류, 중류 계층의 여인들의 몸 장식과 행위를 거쳐 현대사회에서 바디아트로 이어지게 되었다.²⁵⁾

현대의 바디아트는 고대 원시 시대의 주술적인 의미를 제외하고 자신의 심리적, 신체적, 미적 욕구를 충족하기 위한 다양한 형태와 방법으로 표현되고 있다. 초기 바디아트는 주로 공공장소 등에서 열리는 퍼포먼스 형식으로 만들어졌으며, 그 후로는 퍼포먼스 요소를 갖춘 사진작업으로 일종의 신디 셔먼(Cindy Sherman)의 ‘영화사진(film still)²⁶⁾’과 같은 새로운 형태로 변형되었다.²⁷⁾ 1960년대 바디아트에서 몸은 작가의 표현 대상이 아닌 행위의 매체로써 역할을 담당하였고, 1970년대에는 자해 등 극단적이며 공포감을 연출하는 개념 미술의 실존 측면을 표현하며 스튜디오에서 비디오를 통해 기록하는 형태를 보였다. 1980년대 미술담론에서 바디아트는 모더니즘의 전복을 추구하는 집단에 의해 점차 해산되어 갔으며,²⁸⁾ 관객과 소통을 중요시하는 예술로써 변화 발전 하였고, 몸에 대한 인식이 기존과는 달라지면서 몸의 요소들이 변형과 결합, 제 3의 성 표현 등 인간의 정신적, 예술적 세계를 관념적인 예술 세계로 표현하고자 하는 뚜렷한 변화를 겪게 되었다. 이러한 몸 표현에 있어 몸의 변형, 결합, 해체 등의 방법을 인체에 직접 시행할 수 없다는 한계성으로 인하여 컴퓨터 그래픽을 이용하여 표현하거나 오브제를 사용하여 보완 표현하는 성향이 나타나기 시작하였다.²⁹⁾

25) 김채원(2007). “근육의 움직임을 이용한 바디페인팅 디자인 이미지 변화에 관한 연구”, *한국미용학회지*, 13(3), p.1001-1013.

26) 영화사진(film still)은 publicity still 이나 production still 로도 불리며, 영화나 TV 프로그램이 진행 중인 스튜디오나 세트에서 찍힌 사진을 말한다.

(WIKIPEDIA: http://en.wikipedia.org/wiki/Film_still (검색일자: 2015.03.31.)

27) Jones, A.(1998). 「Body Art Performing the Subject」, Minneapolis: University of Minnesota Press, p.21.

28) 상계서, p.22.

29) 김금란(2010). 전계서, p.10.

1990년대에는 바디아트의 일종으로 피어싱과 타투 산업이 발전하기 시작하였는데,³⁰⁾ 바디 피어싱은 바디아트 중 가장 간단하게 할 수 있는 형태로 빠르게 착용하고 제거할 수 있는 장점을 가지며 타투는 조금 더 복잡한 절차와 고통을 동반하지만 영구적이라는 이점이 있다. 바디 피어싱은 원시시대부터 귀나 코를 뚫어 조개껍질, 동물의 뼈 등을 착용한 것을 시작으로 발전해왔으며 현대에 이르러서는 신체에 구멍을 뚫어 보석장식을 하는 것으로 발전하였다.³¹⁾ 타투는 현대에 이르러 유일하고 영구적인 것을 간직하고 싶어 하는 인간의 소망에 의해 나타난 상징적 표상이자 유행의 일면으로 표출되고 있다.³²⁾ 타투와 바디 피어싱은 디자인적인 요소와 장식적인 요소, 또한 개개인의 개성을 드러내는 요소로써 사용되어 오고 있으며 이러한 이점을 활용한 스킨 마케팅은 그들의 내면적 감성을 외모에 반영하여 타인과 구별 지음으로써, 남들에게 내면의 감정표현을 나타내고 보여줄 수 있게 하였다.³³⁾ 따라서 바디아트는 인간의 몸에 시각적인 이미지 표현을 통하여 예술과 인간을 조화시켜 새롭게 창조되는 독창적 예술이라고 할 수 있다.

30) Jeffreys, S.(2000). "Body Art and Social Status", *Feminism & Psychology*, 10(4), pp.409-429.

31) Etcoff, N.(1999). 「Survival of The Prettist」, New York: Random House, p.99.

32) Lutman, V.(1996). 「The New Tattoo」, New York: Abbeville Press, p.7.

33) Armstrong, M. L.(1991). "Dareer-oriented women with tattoos", *IMAGE: Journal of Nursing Scholarship*, 23(1), pp.215-220.

2) 바디아트의 이미지 표현기법

본 연구는 최경옥(2009)의 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구³⁴⁾, 이유나(2010)의 시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구³⁵⁾, 김금란(2010)의 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구³⁶⁾를 바탕으로 바디아트 표현 기법을 분류하였다.

최경옥(2009)은 회화적 표현기법, 그래픽적 표현기법, UV 발광 물감과 블랙라이트 표현기법, 에어브러시를 이용한 표현기법, 프로젝트 일루미네이션 표현기법, 오브제를 활용하는 표현기법, 디지털 페인팅 표현기법으로 분류하였다. 이유나(2010)는 페인팅 기법, 일루미네이션 기법, 오브제 기법으로 분류하였으며, 김금란(2010)은 회화적 기법, 컴퓨터 그래픽 기법, 에어브러시 기법, 오브제를 응용한 기법, UV 발광 기법, 일루미네이션 기법, 질감표현 기법, 형태변형 기법으로 분류하였다.

이에 따라 본 연구는 회화적 기법, 오브제 기법, 프로젝션 맵핑 기법, 3D 디지털 기법으로 구분하여 그 세부적인 내용을 알아보고자 한다.

(1) 회화적 기법

회화적 기법은 인체를 캔버스 삼아 주로 자연물과 같은 어떤 대상을 형상화시키고 정밀묘사, 우연적 기법 등의 요소를 이용하여 주제에 따른 메시지를 전달, 표현하는 것을 의미한다. <그림 1>은 1993년 3월, 뉴욕 AAAC(Asian American Arts Centre)에서 전시된 약 20분의 영상 작품으로 하나의 조각상과 살아있는 인간, 즉 모델의 바디가 어우러져 퍼포먼스

34) 최경옥(2009). 전계서, p.42.

35) 이유나(2010). 전계서, p.40.

36) 김금란(2010). 전계서, p.44.

를 이루는 바디아트퍼포먼스의 일종으로 바디 위에 그려진 과일의 정밀묘사 표현이 돋보인다. 또한 2013년 영국의 워커스 감자칩 캠페인(Walkers Campaign)에서는 바디페인팅 대회(World Body Painting Festival)의 챔피언 캐롤라인 로퍼(Carolyn Roper, 1981~)가 에어브러시를 사용하여 회화적 묘사를 선보였다(그림 2).

바디아트에서 나타나는 또 다른 회화적 기법으로는 우연적으로 표현되는 이미지를 창출하기 위하여 물감을 던지고 뿌리는 액션 페인팅 기법이 있다. 이는 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)과 같이 몸짓과 드리핑 기법을 사용한 회화적 기법으로, 유기적이고 표현주의적인 추상이며 특히 ‘행위’의 측면을 강조한다.³⁷⁾ 이 기법은 예술가가 현실의 장(場)에서 표출하는 행위에 가치를 두며, 움직임에 초점을 두어 자유롭고 역동적인 느낌을 연출하였다.³⁸⁾ 마이크 쉐인(Mike Shane, 1967~)의 바디아트 작품에서는 이러한 액션 페인팅 기법이 잘 나타나는데 모델의 바디 위에 브러시로 색을 표현하는 일반적인 기법에서 벗어나 푸른 공간 안에서 음악에 맞추어 노란색의 물감을 뿌리고 던지는 행위³⁹⁾를 통해 추상적이고 우연적인 효과를 내는 작품을 완성시키고 있다(그림 3). <그림 4>는 네온 칼라로 표현되어 관객의 시각을 자극하는 작품으로, UV 발광기법으로 표현하였다. UV 물감을 사용한 작업은 다른 바디아트보다 화려한 성질을 갖기 때문에 무대 공연이나 쇼 연출에 많이 활용된다.

이와 같이 회화적 기법에는 정밀묘사, 액션페인팅, 에어브러시 기법, UV 발광기법이 있으며, 바디아트 표현기법 중 가장 일반적이고 광범위하게 사용되고 있다.

37) 민영욱(2011). “현대전위미술에 나타난 조형철학의 상징성 연구”, 강원대학교 대학원, 박사학위논문, p.73.

38) 김정현(2008). “회화공간의 변화에 관하여: 르네상스의 원근법으로부터 추상표현의 공간까지”, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, p.94.

39) 아이러브바디아트, <http://www.ilovebodyart.com/action-bodypainting-mike-shane> (검색일자: 2015.03.31.)

(2) 오브제 기법

오브제(objet)는 라틴어 오브젝툼(objectum)을 어원으로 하며 ‘물체 또는 객체’의 의미를 가지고 있다.⁴⁰⁾ 오브제에 대한 사전적인 정의는 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 통해 인식할 수 있는 정신적인 것을 포함한 대상을 뜻한다.⁴¹⁾ 예술가들에게 오브제는 아무 관계가 없는 물건이나 혹은 한 부분을 본래의 일상적인 용도에서 떼어낸 것으로, 보는 사람에게 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 기능의 물체로 사용되어 왔다.⁴²⁾ 오브제는 현대미술에 있어 기법이나 재료의 제한성을 극복하고 모든 사물에 예술적 가치를 부여하여 새로운 조형개념을 형성하는데, 이러한 오브제는 현대의 바디아트에도 영향을 미쳐 소재의 확장과 디자인에 대한 발상의 전환을 제공하였다.⁴³⁾

바디아트에서 오브제 기법은 물감 외에 신체에 무해한 머드팩, 석고, 종이, 스톤, 금속 등과 같은 재료 뿐 만 아니라 비일상적이고 특수한 재료들을 사용한다(그림 5).⁴⁴⁾ <그림 6>은 모델의 옷에 금속 옷핀을 사용함으로써 새로운 질감(texture)을 나타내고 있다. 또한 근래에 들어 오브제 기법은 그 영역을 확장하여, 3D 조형물이나 보형물(prosthetics)을 바디와 결합하여 더욱 입체적이고 예술적인 요소를 부각시키는 창조적인 방법으로 그 입지를 다지고 있다(그림 7, 8).

40) 김동호(2006). “현대미술에 있어서 혼용된 오브제와 하이브리드 오브제 연구”, 단국대학교 대학원, 박사학위논문, p.16.

41) 강홍구(1995). 「현대미술의 기초개념」, 서울: 재원, p.186.

42) 월간미술(1992). 「세계미술용어사전」, 서울: 중앙일보사, p.292

43) 김금란(2009). 전계서, p.61.

44) 김보연(2015). “크레이그 오웬스의 알레고리 이론에 따른 바디아트 작품연구”, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.35.

(3) 프로젝션 맵핑 기법

프로젝션(projection)은 사전적 용어로 ‘빛을 비추다’라는 뜻으로 정의되며, 맵핑(mapping)은 물체에서 나온 빛이 거울에 반사 또는 굴절 되어 생기는 상(像)을 의미한다.⁴⁵⁾ 프로젝션 맵핑 기법은 초기에는 간단한 박스 형태에만 쓰였으나 현재는 복잡한 건축물, 자동차의 곡면 및 인간의 바다에 이르기까지 다양한 오브제를 스크린의 대상으로 삼고 있으며 공연예술, 신제품 런칭쇼, 패션쇼, 전시 및 설치미술 등 다양한 예술 및 산업 분야에서 폭넓게 이용되고 있다.⁴⁶⁾

바다아트에 있어 프로젝션 맵핑 기법은 바다에 직접적으로 그리지 않고, 프로젝트를 사용하여 특정한 형상을 인체에 투영시킴으로써 간접적으로 표현하는 방식으로 활용된다.⁴⁷⁾ 이 기법을 이용하기 위해서는 어두운 공간에서 투사 될 영상의 기본적인 이미지를 구상하고, 촬영하여 디지털 이미지를 제작한 후 모델에 투영하여 작품을 완성한다(그림 9, 10). 퍼포먼스가 동반되는 바다아트에서는 모델의 움직임에 계산한 맵핑 작업이 필요하며, 일반적으로 효과적인 영상표현을 위해서 어두운 공간이 요구되나, <그림 11>과 같이 배경과 함께 모델의 몸을 측정하여 몸의 움직임에 따른 영상을 투사하여 공간감과 생동감을 살리는 표현 방법도 있다.⁴⁸⁾ <그림 12>는 프로젝션 맵핑 기법이 바다아트에 적용되어 퍼포먼스와 함께 어우러져 환영성과 가변성, 동적 이미지 등의 특징을 가지고 환상적인 느낌을 연출 하고 있다.

45) 이원철 외 2인(2014). “프로젝션 맵핑에서 표현되는 계슈탈트 시지각 이론적 고찰”, *디지털디자인학연구*, 14(3), pp.317-326.

46) 박진영, 김운미(2014). “프로젝션 맵핑을 활용한 한국 전통춤의 활성화 방안”, *우리춤과 과학기술*, 25(1), pp.103-126.

47) 김보연(2015). 전계서, p.37.

48) 최경옥(2008). 전계서, p.46.

(4) 3D 디지털 기법

3D 디지털 아트는 디지털 미디어로 대표되는 컴퓨터와 네트워크, 가상 공간까지 다양한 매체를 사용하여 회화, 조각, 순수사진, 시각 예술, 설치 미술을 아우르고 있으며,⁴⁹⁾ 2, 3차원의 컴퓨터 그래픽 이미지를 창출하며 정지된 화상의 미적 개념을 다루고 있다.⁵⁰⁾ 이에 예술의 개념, 예술가의 행동 양식, 관중의 관점 등 광범위한 범주의 의미가 변화되었다.

바디아트에서 3D 디지털 기법은 인체를 3D 컴퓨터 그래픽으로 만든 후, 아이디어 발상 및 표현, 드로잉, 3차원 모델링을 통한 시뮬레이션, CAD, CAM 등 다양한 디자인 도구를 활용하여 형상 위에 다양한 문양이나 그림, 글씨와 같은 작가가 의도한 이미지를 인체에 디자인하는 것으로 활용되고 있다.⁵¹⁾ 이러한 3D 디지털 기법은 프로젝션 맵핑 기법과 함께 인체에 간접적으로 바디 아트를 시현한다는 공통점을 가지고 있으며, 한 걸음 더 나아가 모델과 디자인 모티프 모두 디지털 이미지를 사용함으로써 다른 표현기법에 비해 영역이 폭넓다는 장점을 가진다. 바디아트에서 3D 디지털 기법을 대표적으로 사용하는 작가는 김준(1966~)을 들 수 있는데, <그림 13, 14>와 같이 3차원 모델링을 통한 오브제 바디에 다양한 문양을 맵핑하여 역동적인 몸을 디자인 하고 있다. 또한 하워드 샷츠(Howard Schatz, 1940~)는 3D 디지털 기법을 사용하여 바디를 다양한 각도에서 합성한 후 맵핑하는 작품을 선보이는데 서로 뒤틀려 얽히고 일그러져 하나의 매듭을 형성하고 있는 신체의 모습은 매혹적이며 볼륨감 있는 모습을 표현하였다(그림 15, 16). 이러한 바디합성은 컴퓨터 그래픽을 사용하여 이루어지며 그 형상을 3D 프린터로 출력하여 OSMU(One

49) 최경욱(2008). 전계서, p.47.

50) 박천신(2008). 「디지털 아트 디지털 페인팅」, 서울: 한언, p.16.

51) 김금란(2010). 전계서, p.55.

Source Multi Use)의 방식으로 다양하게 활용하고 있다.

이와 같이 바디아트의 표현특성을 회화적 기법, 오브제 기법, 프로젝션 맵핑 기법, 3D 디지털 기법으로 구분하여 살펴보았다.

<표 1>은 바디아트 표현특성을 정리한 것이다.



< 그림 1 > Peet, Yin
 <Fruit Muse Live>, 1992

출처:<http://artasiaamerica.org/works/129>
 (2015.02.11.)



< 그림 2 > Roper, Carolyn
 <Walkers Campaign>, 2013

출처:<http://www.digitalspy.co.uk/showbiz/news/a514918/gary-lineker>
 (2015.03.31.)



< 그림 3 > Shane, Mike
 <Caught by Color>, 2014

출처:<http://www.ilovebodyart.com/action-bodypainting-mike-shane-luxembourg-austria/>
 (2015.03.13.)



< 그림 4 > Eckardt, Christine
 <Untitled>, Unknown

출처:<https://www.pinterest.com/pin/68328119317868404/> (2015.03.31.)



< 그림 5 > 최지나
 <Untitled>, Unknown
 출처:<http://www.koreabodypainting.com/> (2015.02.17.)



< 그림 6 > McRae, Lucy
 <Epingles a nourrice>, Unknown
 출처:<http://www.tuxboard.com/lucy-mcrae-avec-des-epingles-a-nourrice-sur>
 (2015.03.31.)



< 그림 7 > Madame Peripetie
 <Supernova>, 2012
 출처:<http://www.heist-online.com/madame-peripetie-/>(2015.02.18.)



< 그림 8 > Madame Peripetie
 <Priest>, 2012
 출처:<http://www.heist-online.com/madame-peripetie-/>(2015.02.18.)



< 그림 9 > Sølve Sundsbø
<Stripes and Polka-Dots>,
Unknown
출처:<http://www.solvesundsbo.com>
(2015.03.31.)



< 그림 10 > Perch, Mads,
Fletcher, Gemma
<Mapping Portraits>, 2014
출처:<https://www.pinterest.com/pin/272819689903402524> (2015.03.31.)



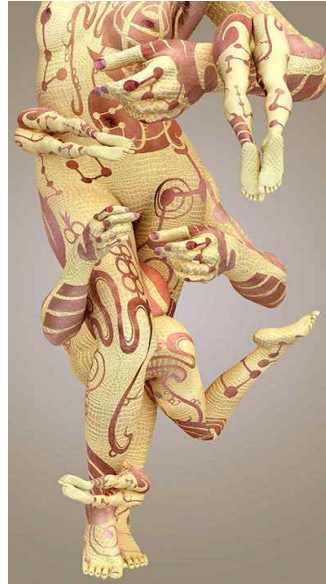
< 그림 11 > Farfara, Kateria
<Untitled>, 2014
출처:<https://katerinafarfara.wordpress.com/2014/03/30/projection-art-photography-2> (2015.03.31.)



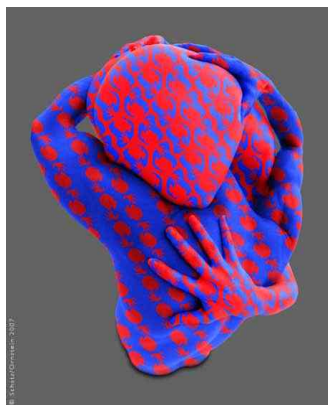
< 그림 12 > Oskar & Gaspar
<Untitled>, 2012
출처:<http://thecreatorsproject.vice.com> (2015.03.31.)



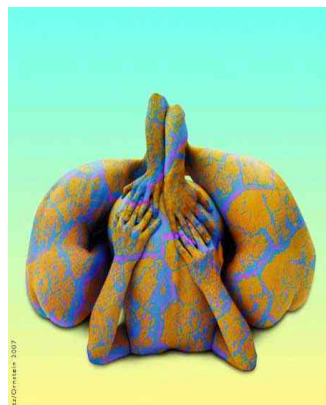
< 그림 13 > 김준
 <Party-Arena>, 2007
 출처: <http://www.kimjoon.net/#!2005/cxld> (2015.03.02.)



< 그림 14 > 김준
 <Y>, 2007
 출처: <http://www.kimjoon.net/#!2005/cxld> (2015.03.02.)



< 그림 15 > Schatz, Howard
 <Body Notes 1>, 2007
 출처: <http://www.howardschatz.com/books.php?galleryID=37&subcatID=88&page=1>
 (2015.02.13.)



< 그림 16 > Schatz, Howard
 <Body Notes 2>, 2007
 출처: <http://www.howardschatz.com/books.php?galleryID=37&subcatID=88&page=1>
 (2015.02.13.)

<표 1> 바디아트의 표현특성

구분	표현 특징	바디아트 사례	표현 방법	기법	재료
회화적 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 우연적 이미지 • 자연물 형상화 		푸른 공간에 노란색의 물감을 던져 추상적이고 우연적인 효과를 냄.	액션페인팅	수성물감 브러시
			모델의 몸에 에어브러시를 사용하여 과일 묘사를 함.	정밀묘사 에어브러시 기법	에어브러시 컴프레서 수성물감
오브제 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 재료 신체 부착 • 재료 신체 결합 		모델의 몸에 금속 옷핀을 사용함으로써, 새로운 질감을 나타냄.	질감 표현	금속 옷핀 인체용 접착제
			3D 조형물을 만든 후 모델의 바디에 결합.	3D 조형물과 바디의 결합	나무막대기 구형 구조물 수성물감
프로젝션 맵핑 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 형상 투영 		어두운 공간에서 모델의 몸에 특정한 영상을 투영하여 이미지 표현.	이미지투영 기법	프로젝트 투영 이미지 암막 커튼
			배경과 함께 모델의 몸을 측정하여 몸의 움직임에 따른 영상을 투영하여 공간감과 생동감을 살리는 이미지 표현.	바디맵핑 기법	프로젝트 투영 이미지 밝은 공간
3D 디지털 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 3D 컴퓨터그래픽 • 이미지 디자인 		3D 디지털 기법을 활용하여 바디를 다양한 각도에서 합성.	바디합성과 바디맵핑 기법	3D 그래픽 프로그램 맵핑 이미지
			3차원 모델링을 통한 오브제 바디에 다양한 문양을 맵핑하여 역동적인 몸을 디자인.	바디합성과 바디맵핑 기법	3D 그래픽 프로그램 맵핑 이미지

2. 퍼포먼스

일반적으로 행위예술이라고 알고 있는 퍼포먼스는 초기 전위적 성격에서 대중화, 일반화 되었으며 통합적 예술표현의 장르로 자리잡아가고 있다. 퍼포먼스는 행위자가 사용할 수 있는 모든 도구를 사용하여 타인에게 전달하고자 하는 메시지를 행하는 것으로, 그 행(行)함 이란 동(動)과 같은 의미 일 수도 있고, 지(止)와 같은 의미일 수도 있다. 행위자로 인하여 움직이는 것과 정지해 있는 것은 모두 어떠한 일을 행하고 있음을 나타내기 때문이다. 즉, 퍼포먼스는 행위자가 관객 앞에서, 혹은 관객과 함께 하는 실제 행위를 매개체로 하여 의사전달을 하는 것이라고 할 수 있다.

본 장에서는 퍼포먼스의 개념과 특성을 다다의 퍼포먼스, 초현실주의의 퍼포먼스, 바우하우스의 퍼포먼스, 해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스로 나누어 분석하였다.

1) 퍼포먼스의 개념

퍼포먼스(performance)는 실행, 공연의 사전적 의미를 가진 용어로서 몸 그 자체를 이용하여 표현하는 예술행위로서 '신체예술(body art)' 혹은 결과보다 과정을 중시한다는 측면에서 '과정예술(process art)'이라고 불리기도 하였으며, 해프닝(happening) 또는 이벤트(event)라는 용어와 함께 통용되어 오다가 점차 퍼포먼스로 자리 잡게 되었다.⁵²⁾ 이러한 퍼포먼스의 어원은 라틴어 'perfunctio'⁵³⁾, 또는 'functus'⁵⁴⁾에서 유래한

52) 남윤진, 김혜연(2011). "현대 패션쇼 퍼포먼스의 패션디자인 특성", *디자인학연구*, 24(3), pp.261-270.

53) 라틴어 'perfunctio'는 '수행하다', '실행하다', '집행하다'는 뜻의 의미를 가지고 있다.

54) 라틴어 'functus'는 동사 'fungor'에서 유래한 말로 '실행'의 개념인 'perform', '경험'의 의미인 'experience', 작용의 개념인 'act'의 의미를 가진다.

다.⁵⁵⁾

예술사학적 관점에서 퍼포먼스는 20세기 초 아방가르드(avant-garde) 공연들을 근간으로 전개되었고,⁵⁶⁾ 실험적인 성격이 강한 전위적인 현대 예술의 한 분과라고 할 수 있으며,⁵⁷⁾ 인간의 다양한 행위를 포괄하는 것으로 특히 어떤 행위가 목적을 가지고 행해질 때 공연예술로서 특성을 내포한다고 할 수 있다.⁵⁸⁾ 따라서 퍼포먼스는 ‘존재 행위, 행위의 표현, 행위 표현의 설명’ 과의 관계 속에서 이해되어야 한다.⁵⁹⁾ 퍼포먼스는 행위자가 관람자를 앞에 두거나 혹은 관람자와 함께 만들어 가는 행위를 통해 의미를 전달하는 것이므로 전적으로 행위자에게 속하지 않으며, 행위자와 관람자 사이에 발생하는 공감대 역시 각각의 다른 형태로 나타날 수 있기 때문에 모든 퍼포먼스는 자유로운 의지를 전제로 한다고 볼 수 있다.⁶⁰⁾

퍼포먼스는 제례의식이나 상징적인 춤 행위로부터 출발하여 20세기에 들어서는 여러 매체들과 결합하고 융합하여 그 표현영역을 넓히고 있다.⁶¹⁾ 1909년에 프랑스 일간지 ‘피가로(Le Figaro)’에 이탈리아의 시인인 필리포 마리네티(Filippo Marinetti, 1876~1944)가 미래파 선언을 발표한 이후, 움베르토 보치오니(Umberto Boccioni, 1882~1916), 카를로 카라(Carlo Carra, 1881~1966), 루이지 루솔로(Luigi Russolo, 1885~1947)와 같은 화가들은 퍼포먼스를 가장 효율적인 표현의 매체로 인정

55) 강상희(2004). 「한국행위예술의 이해」, 대전: 미래, p.19.

56) 로스리 골드버그 저, 심우성 역(1989). 「행위예술」, 서울: 동문선, p.12.

57) 전시교(2003). “퍼포먼스에서 텍스트, 공연과 관객간의 관계에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, p.13.

58) 정용도(2008). “비주얼 퍼포먼스: 새로운 예술 형식을 지향하며”, *예술과 미디어*, 1(1), pp.162-167.

59) Schechner, R.(2002). 「Performance Studies」, London & New York: Routledge, p.22.

60) 리차드 웨크너 저, 이기우, 김익두, 김윌덕 역(2001). 「퍼포먼스 이론 1」, 서울: 현대 미학사, p.149.

61) 성화진 외 2인(2009). “새로운 예술형식으로서의 인터랙티브 비디오 퍼포먼스 가능성 연구”, *예술과 미디어*, 8(1), pp.45-59.

하였다. 그 후 1920년대를 전후해서 퍼포먼스는 반(反) 예술운동이었던 다다이즘의 다다이스트들에 의해 본격적으로 나타나며, 1930년대 초현실주의자들에 의해 다양성의 폭을 넓혀 가게 되었다. 1940년대에는 해프닝과 플럭서스의 발달에 의해 본격적으로 인간의 신체를 활용한 예술의 표현들이 이루어지기 시작하며, 딕 하긴즈(Dick Higgins, 1938~1998), 잭슨 맥로(Jackson MacLow, 1922~2004)와 같은 작가에 의해 유럽의 퍼포먼스와, 미국의 퍼포먼스가 본격적으로 교류하며 발전을 거듭하였다. 1950년대에는 공간, 형태, 색, 빛, 음향, 움직임, 음악, 시간 등 종합적인 연구를 위한 무대연구 프로그램을 개편하여 퍼포먼스를 발전시켜나갔고 존 케이지(John Cage, 1912~1992)에 의해 퍼포먼스의 체계성을 확립하였으며, 북캐롤라이나의 블랙 마운틴 대학(University of Black Mountain)과 뉴욕의 뉴 스쿨(New School of Social Research)에서 후진을 양성하게 되었다. 또한 1950년대 처음으로 동양권으로 퍼포먼스가 유입되어 일본의 구타이 그룹이 미국의 퍼포먼스 주자들과 함께 세계적인 관심을 끌기 시작하였다.⁶²⁾

퍼포먼스는 전통적으로 그 기원이 플럭서스(fluxus)⁶³⁾의 해프닝, 이벤트 등과 같이 탈형식과 탈장르를 목적으로 한 ‘반(反)예술(anti-art)’⁶⁴⁾에서 출발한 만큼 자유롭고 즉흥적이며 불확실한 가변성을 내포하고 있으며, 파괴적인 성격을 가지고 있다.⁶⁵⁾ 또한 작품의 결과물이 예술성을 전제하지 않고, 일회적 예술 행위 그 자체에 초점을 두고 이루어진다는 점에서 일회적 특성, 의외성 등의 독특한 장르적 특징을 가지며,⁶⁶⁾ 퍼포

62) 강상희(2004). 전계서, p.21.

63) 1960년대 초부터 1970년대에 걸쳐 일어난 국제적인 전위예술 운동.

64) 1914년 마르셀 뒤샹이 제기한 미술 본연에 대한 선입견과 고정관념을 부정하는 미술개념.

65) 이상희, 장미숙(2014). “총체예술로 표현된 분장 양상과 미적 특성”, *대한미용학회지*, 10(2), pp.107-117.

66) 박근호, 최규호 외(2012). “뉴미디어 퍼포먼스에서 다매체간 융합 연구”, *기초조형학연구*, 13(1), pp.155-163.

먼스의 일반적인 특징으로는 관객참여, 즉흥성, 우연성 등을 들 수 있다.⁶⁷⁾ 따라서 퍼포먼스는 사회 속에서 다양한 예술 장르를 포함하는 열린 예술이며 동시에 틀을 거부하는 자유로운 의식의 발상이자 가장 포괄적인 매체라고 할 수 있다.

2) 퍼포먼스의 특성

퍼포먼스의 특성은 로스리 골드버그(RoseLee Goldberg, 1946~)의 저서 「Performance Art」⁶⁸⁾, 문정규(1997)의 「행위예술」⁶⁹⁾, 남윤진, 김혜연(2011)의 현대 패션쇼 퍼포먼스의 패션디자인 특성⁷⁰⁾을 바탕으로 다다의 퍼포먼스, 초현실주의의 퍼포먼스, 마우하우스의 퍼포먼스, 해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스로 분류하였다. 이에 각각의 특성에 따른 세부적인 내용을 알아보려고 한다.

(1) 다다의 퍼포먼스

다다의 퍼포먼스는 제 1차 세계대전(1914~1918) 전후에 나타난 이탈리아의 미래파와 1930년대에 팽배한 다다이즘(dadaism) 즉, 기존의 예술 형식과 가치를 완강히 거부하고 반(反)예술을 표방하는 문화운동을 기반으로 하고 있으며, 우연과 즉흥, 조롱과 풍자를 통해 기성의 가치를 전복시키고자 하였다.⁷¹⁾

67) 윤진섭(2005). 전계서, p.23.

68) Goldberg, R.(1979). 「Performance Art」, New York: Thames & Hudson world of art, pp.134-135.

69) 문정규(1997). 「행위예술」, 대전: 행위미술연구소, p.13.

70) 남윤진, 김혜연(2011). 전계서, pp.261-270.

71) 윤진섭(1995). 전계서, p.12.

다다의 퍼포먼스는 ‘다다 하우스’라고도 불리는 스위스 취리히에 자리한 카바레 볼테르(Cabaret Voltaire)(그림 17)에서 시작되었으며, 칸딘스키(Kandinsky, 1866~1944), 파울 클레(Paul Klee, 1879~1940), 데 키리코(De Chifico, 1888~1978), 막스 에른스트(Max Ernst, 1891~1976) 등을 비롯한 실험적이고 급진적인 예술가들이 세계 1차 대전을 피해 중립국 스위스로 모여들어 기계처럼 틀에 박힌 이성에 반대하고 유연성을 강조하는 예술을 선보였다.⁷²⁾ 스위스 취리히에서 발원하여 여러 곳으로 퍼져 나간 다다의 퍼포먼스는 자유분방함, 관중들을 향한 공격적 발언, 무계획적 속성 등을 가지고 발전하게 되었다.⁷³⁾

이러한 다다의 퍼포먼스에서는 신체를 억압하거나 왜곡하는 인위적인 형태의 의상을 착용하고 우연, 즉흥, 풍자를 통해 기성의 가치를 전복시키고자 하였다. <그림 18>은 다다의 퍼포먼스에 속하는 대표적 사례로 1916년 취리히 다다주의자들의 지도자이며, 카바레 볼테르의 설립자였던 후고 발(Hugo Ball, 1886~1927)의 퍼포먼스로,⁷⁴⁾ 후고 발은 신체를 억압하는 의상을 착용하고 무의미한 소리들로 이루어진 추상시를 낭송하였다. 이탈리아 지방에서 태어난 화가이자, 무대 디자이너 포르투나토 데페로(Fortunato Depero, 1892~1960)의 퍼포먼스(그림 19)와 무용창작가인 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer, 1888~1943)의 삼화음발레(Triadic Ballet)(그림 20)에서도 이와 같은 특징이 잘 나타난다. 삼화음발레(Triadic Ballet)는 12개의 무용극으로 구성되었는데 이를 위해 18벌의 코스튬이 제작되었으며,⁷⁵⁾ 이러한 코스튬은 전통적인 무용수와는 다른 형태의 모습으로 무대에 등장하는 인물들을 효과적으로 표현하는

72) 피종호(2004). “다다이즘과 추상적 해체예술의 이미지”, *카프카연구*, 11(1), pp.299-314.

73) Prevots, N.(1985). “Zurich Dada and Dance: Formative Ferment”, *Dance Research Journal*, 17(1), pp.3-8.

74) 남윤진, 김혜연(2011). 전계서, p.266.

75) Schlemmer, O.(1990). “The Letters and Diaries of Oskar Schlemmer”, Evanston: Northwestern University Press, p.196.

가장 중요한 요소였다.⁷⁶⁾

이와 같이 다다의 퍼포먼스는 볼테르 중심의 행위공연으로 기존예술의 형식과 가치를 거부하고 무계획적, 도발적, 반항적, 정치적 특성을 나타내었다.

(2) 초현실주의의 퍼포먼스

1924년 프랑스의 시인 앙드레 브르통(André Breton, 1896~1966)에 의해 주창(主唱)된 초현실주의 선언(Surrealism Manifesto)은 예술에 심리학을 접목시킴으로써 정신영역이 예술의 탐색 소재가 되는 계기를 마련해 주었다.⁷⁷⁾ 초현실주의자들은 다양한 집단적 공연을 벌임으로써 그들이 표현하고자 하였던 무의식과 꿈의 세계를 대중에게 알렸으며,⁷⁸⁾ 초현실주의 퍼포먼스는 언어의 문제를 깊이 다룸으로써 현대 연극에 큰 영향을 미쳤다.⁷⁹⁾

초현실주의의 퍼포먼스는 무의식과 꿈의 세계를 표현하기 위해 1917년 5월 퍼레이드(Parade)(그림 21)라는 작품을 선보였는데, 이 작품은 프랑스 극작가 장 콥토(Jean Cocteau, 1889~1963)의 대본을 바탕으로 피아니스트 에릭 사티(Erik Satie, 1866~1925)의 음악과 입체파 화가 파블로 피카소(Pablo Picasso, 1881~1973)의 코스튬과 세트디자인에 러시아 안무가 레오니드 마신(Leonide Massine, 1896~1979)의 공동작품⁸⁰⁾으로, 프랑스 시인 기욤 아폴리네르(Buillaume Apollinaire, 1880~

76) Stuttgart, S. and Conzen, I.(2015). 「Oskar Schlemmer: Visions of a New World」, Chicago: Hirmer Publishers, p.156.

77) Rosemont, F.(1970). 「André Breton, What is Surrealism?」, Chicago: Pathfinder, p.62.

78) 남윤진, 김혜연(2011). 전계서, p.265.

79) 윤진섭(1995). 전계서, p.54.

80) Levitt, A. S.(1993). “Jean Cocteau’s Theatre: Idea and Enactment”, *Theatre Journal*, 45(3), pp.363-372.

1918)는 이 퍼포먼스를 초현실주의적이라고 설명하였다.⁸¹⁾ 파블로 피카소가 행위자 제 1 매니저 역할을 위해 디자인한 높이 10피트의 입체주의적인 의상과, 중국인 마술사 역할을 한 제 2 매니저의 의상 및 곡예에 등장하는 말의 의상(그림 22)은 초현실주의의 무의식에 의한 자유로운 표현양식을 잘 나타내고 있다.⁸²⁾ <그림 23>은 1923년 프랑스의 시인 트리스탄 차라(Tristan Tzara, 1896~1966)의 퍼포먼스인 가스의 심장(Le Cœur à gaz)을 위한 것으로, 러시아 출신의 프랑스 화가 소니아 들로네(Sonia Delauney, 1885~1979)의 코스튬이다.⁸³⁾ 소니아 들로네가 디자인 한 카드보드지(card board)의 딱딱한 코스튬을 입은 행위자는 제멋대로 무대 위를 움직이며 서로 관계없는 언어로 노래하며 퍼포먼스의 막을 내린다. 이 퍼포먼스는 원래 아무것도 없다는 초현실주의의 비합리성의 개념을 표출하며 초현실주의 퍼포먼스의 새로운 방향을 제시하였다(그림 24).

이와 같이 초현실주의의 퍼포먼스는 무의식과 꿈의 세계를 대중에게 전파하며 초현실적, 비합리적, 우연적, 즉흥적인 특성을 나타내었다.

(3) 바우하우스의 퍼포먼스

다다의 퍼포먼스와 초현실주의 퍼포먼스가 고의적, 도발적, 반항적, 정치적 성격을 지녔다면, 바우하우스(Bauhaus)의 퍼포먼스는 발터 그로피우스(Walter Gropius, 1883~1928)의 선언에 따라 여러 예술의 통일을 호소하는 낙관주의적 성격을 지닌다.⁸⁴⁾ 바우하우스에서 파울 클레

81) Wilson, E., Goldfarb, A.(2011). 「Living Theatre: A History of Theatre」, London: McGraw-Hill Higher, p.326.

82) Goldberg, R.(2014). 전계서, p.77.

83) 남윤진, 김혜연(2011). 전계서, p.265.

84) 로스리 골드버그 저, 심우성 역(1989). 전계서, p.153.

(Paul Klee, 1879~1940), 칸딘스키, 오스카 슐레머와 같은 감수성이 예민한 예술가들과 지식인들이 최초로 정식 퍼포먼스 코스를 개설하면서 예술과 테크놀로지의 감성 모두를 반영한 성공적인 퍼포먼스를 이끌었다.⁸⁵⁾

바우하우스의 퍼포먼스 교육을 주도한 오스카 슐레머는 독자적인 퍼포먼스 이론을 전개하는데, 행위 무용(Gesture Dance)이라는 작품(그림 25)을 통해 이를 증명하였다. 1926년부터 1927년까지 2년에 걸친 이 퍼포먼스는 행위자의 동작과 진행방향을 도표로 그려서 하나의 기호체계(그림 26)로 만들어 나감으로써, 추상적 기호나 회화를 인체에 의해 움직이는 조형예술로 승화시키고 있다.⁸⁶⁾ <그림 27>은 살의 무용(Slat Dance)이라는 퍼포먼스로 행위자의 몸에서 돌출된 길고 섬세한 살의 움직임에 의해서 인간을 기계적 물체로 변신시키고 있으며, 유리의 무용(Glass Dance) 퍼포먼스에서도 유리봉으로 싸여있는 스커트와 유리막대기로 장식된 헤드드레서, 유리구슬을 손에 들고 행위자는 제한된 움직임을 보여주고 있다(그림 28).⁸⁷⁾

이와 같이 행위자의 몸 그 자체를 물체로써 강조하며 인형의 움직임과 같은 기계적 인물을 창출하고, 가면과 기하학적 의상, 구성과 형태, 공간, 소리, 빛의 조형은 바우하우스 퍼포먼스의 중심적인 특징이 되었으며 이는 총체예술작품이라는 바우하우스의 원칙을 지지하는 동시에 오늘날의 퍼포먼스에 큰 영향을 끼쳤다.

85) Goldberg, R.(2014). 전계서, pp.97-99.

86) Wensinger, S.(1987). 「The Theatre of the Bauhaus」, Middletown: Wesleyan University Press, p.18.

87) Trimmingham, M.(2004). “Oskar Schlemmer’s Research Practice at the Dessau Bauhaus”, *Theatre Research International*, 29(2), pp.128-142.

(4) 해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스

마우하우스 출신의 샨티 샤빈스키(Xanti Schawinsky, 1904~1979)는 해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스의 근간이 되는 실험적인 교육방식과 전위예술을 옹호하는 미국의 블랙 마운틴 칼리지(Black Mountain College)의 ‘무대연구’ 프로그램을 설명하면서 퍼포먼스를 ‘기본적인 현상, 즉 공간, 형태, 색, 빛, 음향, 움직임, 음악, 시간, 그 외의 종합적인 연구’라고 설명하였다.⁸⁸⁾

미국의 해프닝과 플럭서스 운동은 현대음악가 존 케이지의 음악교육에 기인하였다. 존 케이지는 ‘작품을 듣는 것은 자기 자신의 행위이며 음악은 작곡가의 것이 아니라 듣는 사람의 것이다’라고 주장하며 퍼포먼스에서 받아들이는 개인의 주관은 예술적 가치로 끌어올렸다.⁸⁹⁾ 해프닝의 퍼포먼스에 속하는 1959년 가을 뉴욕의 루벤 화랑에서 알란 카프로우(Allan Kaprow, 1927~2006)에 의한 여섯 부분으로 이루어진 열여덟의 해프닝(18 Happenings in 6 Parts)은 최초로 퍼포먼스에 대중을 참가시킨 작품으로,⁹⁰⁾ 이 퍼포먼스는 두 개의 분리된 방에서 동시에 진행하며 관객으로 하여금 자유롭게 두 방을 이동하도록 고안되었다(그림 29).⁹¹⁾ 이 퍼포먼스는 보는 자의 책임을 강조하며 관객을 해프닝의 일부로 편입시키는데, 플럭서스의 멤버이자 미국의 예술가 알 한센(Al Hansen, 1927~1995)은 이러한 형식의 퍼포먼스는 관객을 포위하고 여러 가지 예술 형식을 반복하여 상호 침투시키는 것이라고 주장하였다.⁹²⁾ <그림 30>은 짐 다인(Jim Dine, 1935~)의 퍼포먼스, 미소 짓는

88) Goldberg, R.(1979). 전계서, p.186.

89) Perloff, M., & Junkerman, C.(1994). 「John Cage: Composed in America」, Chicago: University of Chicago Press. p.93.

90) 로스리 골드버그, 심우성 역(1989). 전계서, p.194.

91) Sandford, M.(2003). 「Happenings and other acts」 London: Routledge, p.2.

노동자(The Smiling Workman)로 빨간 덧옷으로 몸을 감싼 행위자가 캔버스에 글을 쓴 뒤, 남은 페인트를 온 몸에 뒤집어쓰고(그림 31) 캔버스를 찢어버리는 내용으로 해프닝적인 퍼포먼스의 특징을 가지는 단편적 이벤트이다.⁹³⁾ 또한 벤자민 패터슨(Benjamin Patterson, 1934~)은 모델의 나체에 크림을 발라놓고 맛을 보게 하는 퍼포먼스(그림 32)를 선보이는데, 이는 시지각의 영역에만 머물지 않고 청각, 촉각, 미각, 후각, 근육 운동 등 전 감각 차원으로 퍼포먼스의 미적 체험 영역을 넓혀가는데 그 의의가 있다.⁹⁴⁾

이러한 퍼포먼스에서 무엇을 이끌어내는가는 관객의 권한이며, 퍼포먼스를 통해 개개인은 다른 감수성과 구조를 나타내기 때문에 예술가의 행위는 공식화 할 수 없고 또한 아무것도 의미하지 않는다고 알란 카프로우는 주장하였다. 해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스는 열린 형식과 현실적 공간에서 예술과 일상의 이분법을 철폐하고 절대적인 자유를 향유하고자 하였다.⁹⁵⁾

이와 같이 해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스는 신체사용을 본격화함으로써 하나의 예술 장르로 자리 잡게 되었으며 관객 참여와 동시성, 상호성, 확장성의 특징을 가지고 기존의 고정된 틀을 깨며 관객의 반응과 직접적 참여에 대한 실험을 지속하였다.

<표 2>는 퍼포먼스의 특성과 사례를 정리한 것이다.

92) 로스리 골드버그 저, 심우성 역(1989). 전계서, pp.193-195.

93) Drucker, J.(1993). "Collaboration without Object(s) in the Early Happenings", *Art Journal*, 52(4), pp.51-58.

94) Higgins, D.(1976). "The Origin of Happening", *American speech*, 51(3), pp.268-271.

95) 윤진섭(2005). 전계서, p.71.



< 그림 17 > Cabaret Voltaire,
1916

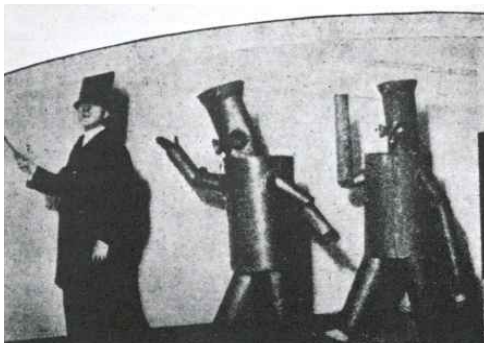
출처:<http://investigacioncreativa.com/cabaret-voltaire/>
(2015.02.24.)



< 그림 18 > Ball, Hugo
<Karawane>, 1916

출처:<http://investigacioncreativa.com/cabaret-voltaire/>
(2015.02.13.)

KARAWANE
 jolifanto bambla ó falli bambla
 grossiga m'pfa habla horem
égiga goramen
 nigo bloiko russula huju
 hollaka hollala
anlogo bung
 blago bung
bosso fataka
 u u u
 schampa wulla wussa ólobo
hej tatta görem
 eschige zumbada
mulubu ssubudu uluw ssubudu
 tumba ba- umf
kusagauma
 ba - umf



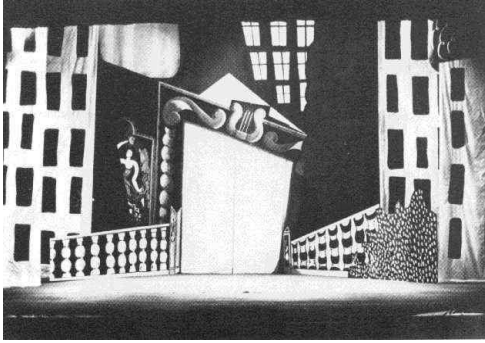
< 그림 19 > Depero, Fortunato
<Machine of 3000>, 1924

출처:<http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/bring-noise>
(2015.03.01.)



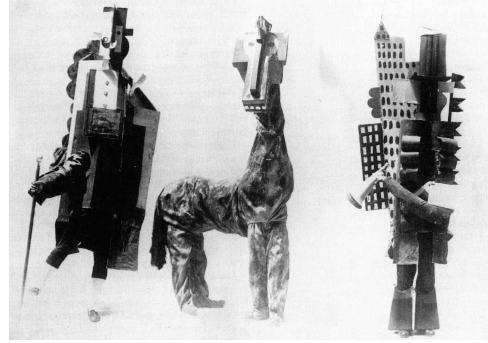
< 그림 20 > Schlemmer, Oskar
<Triadic Ballet>, 1922

출처:<http://www.lostateminar.com/2010/04/09/oskar-schlemmer>
(2015.03.31.)



< 그림 21 > Picasso, Pablo
 <Parade Set Design>, 1917

출처:<https://www.pinterest.com/pin/27373510208289087/>
 (2015.02.13.)



< 그림 22 > Picasso, Pablo
 <Parade Costume Design>, 1917

출처:<http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-1161-235972-236038>
 (2015.02.07.)



< 그림 23 > Delauney, Sonia
 <Le Cœur à gaz>, 1923

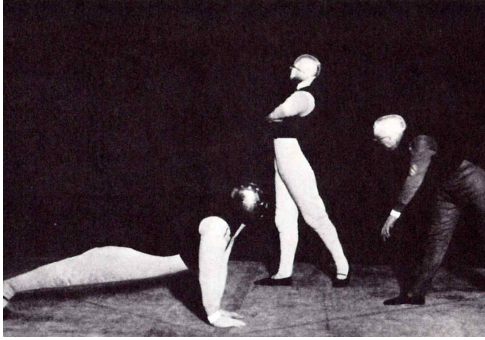
출처:<http://www.patternpeople.com/charles-youssef-x-sonia-delaunay/>
 (2015.02.05.)



< 그림 24 > Delauney, Sonia

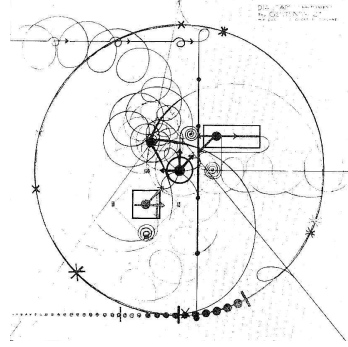
<Le Cœur à gaz Costume>, 1923

출처:<http://www.theannlemon.com/time-travel>
 (2015.02.13.)



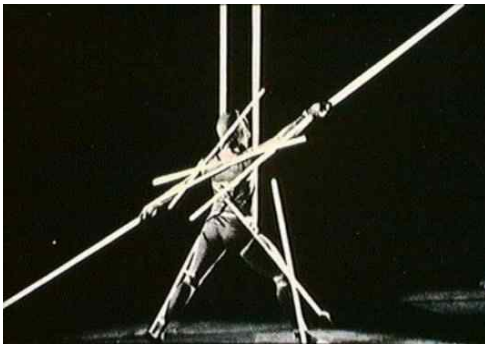
< 그림 25 > Schlemmer, Oskar
<Gesture Dance 1>, 1926

출처:<http://thecharnelhouse.org/2013/07/20/theater-buhne/illustration-7-gesture-dance->
(2015.03.13.)



< 그림 26 > Schlemmer, Oskar
<Diagram for Gesture Dance>, 1926

출처:<http://banquethall.tumblr.com/post/29448113628/>
(2015.02.11.)



< 그림 27 > Schlemmer, Oskar
<Slat Dance>, 1926

출처:<http://golancourses.net/2012spring/category/project3/>
(2015.02.11.)



< 그림 28 > Schlemmer, Oskar
<Glass Dance>, 1929

출처:<http://golancourses.net/2012spring/category/project3/>
(2015.02.27.)



< 그림 29 > Kaprow, Allan

<18 Happenings in 6 Parts>, 1959

출처:<http://blog.lib.umn.edu/hael0002/alternativemedia5413/bild5>

(2015.02.27.)



< 그림 30 > Dine, Jim

<The Smiling Workman 1>, 1960

출처:<https://www.studyblue.com/notes/note/n/midterm-monuments-71-634>

(2015.02.13.)



< 그림 31 > Dine, Jim

<The Smiling Workman 2>, 1960

출처:<http://intermedianow.blogspot.kr/2014/04/jim-dine-smiling-workman-1960.html>

(2015.02.13.)



< 그림 32 > Patterson, Benjamin

<Cream>, 1964

출처:http://33.media.tumblr.com/tumblr_lad265JHgn1qe855eo1_400

(2015.03.21.)

<표 2> 퍼포먼스의 특성과 사례

분류 \ 내용	내용 및 특징	주요 작가	퍼포먼스의 특성	퍼포먼스 사례	퍼포먼스 내용
다다의 퍼포먼스	<ul style="list-style-type: none"> • 불테르 중심의 행위공연 • 기존 예술 형식, 가치 거부 	<ul style="list-style-type: none"> • 막스 에른스트 • 테 키리코 • 후고 발 	<ul style="list-style-type: none"> • 무계획성 • 도발성 • 반항성 • 정치성 		<p>행위자는 신체를 억압하거나 왜곡하는 인위적인 형태의 의상을 착용하고 무의미한 소리들로 이루어진 추상시를 낭송하며, 기성의 가치에 도전함.</p>
초현실주의의 퍼포먼스	<ul style="list-style-type: none"> • 초현실주의 선언에 의한 활성화 • 무의식과 꿈의 세계를 대중에게 전파 • 언어의 문제를 심도 있게 다룸 	<ul style="list-style-type: none"> • 파블로 피카소 • 소니아 들로네 • 장 콕토 	<ul style="list-style-type: none"> • 초현실성 • 비합리성 • 우연성 • 즉흥성 		<p>행위자는 자유로운 표현양식이 나타나는 의상을 입고 서로 관계없는 언어로 노래하는 퍼포먼스를 선보이며, 무의식과 꿈의 세계를 표현.</p>
바우하우스의 퍼포먼스	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 통일을 호소 • 낙관주의적 성격 • 추상적 기호나 회화를 움직이는 조형예술로 승화 	<ul style="list-style-type: none"> • 오스카 슐레머 • 칸딘스키 • 파울 클레 	<ul style="list-style-type: none"> • 낙관성 • 통합성 • 기계성 • 기하학적성 		<p>행위자는 몸에서 돌출된 길고 섬세한 살로 제한된 움직임이 보이며, 인간을 기계적 물체로 표현.</p>
해프닝과 플럭서스의 퍼포먼스	<ul style="list-style-type: none"> • 신체사용의 본격화 • 유럽과 미국의 교류 • 예술 장르로 체계화 	<ul style="list-style-type: none"> • 산티 샤빈스키 • 존 케이지 • 알란 카프로우 • 짐 다인 	<ul style="list-style-type: none"> • 참여성 • 동시성 • 상호성 • 확장성 		<p>행위자는 나체에 크림을 바르고 관객들로 하여금 맛을 보게 하여 촉각, 미각, 후각을 포함한 전 감각 차원의 미적 체험 영역을 확장.</p>

3. 몸의 의미

본 장에서는 몸에 대한 현상학적 관점을 살펴보기에 앞서 철학과 과학에서 다루는 몸을 살펴봄으로써 현상학적 관점이 몸에 대한 전통적인 관점과 어떤 점에서 변별되는지에 대한 이해를 돕고자 한다.

1) 철학에서의 몸

인간의 존재에 대한 호기심은 보이는 몸과 그것을 살아 움직이게 하는 보이지 않는 것에 대한 물음으로 전개되었다. 일반적으로 고대 서양 철학에서는 영원하다고 상정되는 영혼보다 몸을 낮은 등급으로 여겼다.⁹⁶⁾ 플라톤(Platōn, BC 427~BC 347)은 영혼이 몸보다 우월하다는 논리를 내세우며, 몸(soma)과 영혼(psyche)을 구분하여 ‘인간 존재’, ‘인식’, ‘윤리적 실천’에 있어서 기본적으로 영혼이 주도적이라는 입장을 보였다.⁹⁷⁾ 우선 ‘인간존재’의 면부터 살펴보면 플라톤에게 있어 인간은 몸과 영혼으로 구성되는데, 몸은 죽음으로 없어져도 영혼은 사멸하지 않는다고 주장하였다. 영혼의 불멸성을 드러내는 “몸(soma)은 영혼의 무덤(sema)”이라는 문구는 플라톤이 오르페우스(Orpeus) 종교와 피타고라스 학파(Pythagorean school)에서 영향을 받은 것으로⁹⁸⁾, 플라톤의 독창적 사유가 아닌 고대인들에게 일반적으로 통용되던 관념으로 볼 수 있다. ‘인식’의 입장에서 영혼이 주도적이라는 플라톤의 논리에 따르면 불멸하는 영혼이 있기 때문에 우리는 상기(anamnesis) 혹은 기억 할 수

96) 허라금(1998). “여성의 몸”, *한국여성철학회 학술대회 발표자료집*, 5(1), pp.33-45.

97) 강미라(2008). “메트로-폰티의 ‘몸-주체’와 푸코의 ‘몸-권력’ 비교”, 한국외국어대학교 대학원, 박사학위논문, p.8.

98) 문혜경(2013). “오르페우스(Orpeus)종교의 특징과 사상적 전승”, *서양고대사연구*, 34(1), pp.183-210.

있다⁹⁹⁾고 한다. 만일 불멸하는 영혼이 없다면 아름다운 어떤 것을 보고 아름다움이라는 형상을 알아낼 수 없을 것이다. 플라톤은 삶의 ‘윤리적 실천’의 면에서도 영혼을 몸보다 중심적으로 해석하였다. 고대 델포이의 아폴로 신전 기둥에 새겨져 있는 “너 자신을 알라”라는 유명한 말은 “너의 영혼을 돌보라”라는 말¹⁰⁰⁾로 해석될 수 있다. 이처럼 몸보다 영혼을 우위에 두는 플라톤의 이러한 사유방법은 서구의 초월철학(transcendental philosophy)의 전형적인 구도를 마련하였다. 즉, 신이 탈물질적인 것을 만들어내고, 이것을 물질적인 것에 구현한다는 것으로 이를 인간에 적용하면 영혼을 몸에 구현하는 것으로 해석할 수 있다. 이러한 초월철학의 구도 내에서 물질과 몸은 이차적인 지위에 위치한다. 그리고 이 몸은 인간존재에 있어 어떤 실재적인 의미를 갖든 간에 실재가 아니라 실재를 감싸고 있는 초월해야 할 장애물로 여겨진다고 할 수 있다.¹⁰¹⁾

반면, 아리스토텔레스(Aristoteles, BC 384~BC 322)는 몸과 영혼의 관계를 분리가 아닌 결합의 차원으로 접근하였다. 아리스토텔레스는 몸과 영혼의 관계에 대해 분노, 용기, 갈망, 감각 일반 등 대부분의 경우에서 영혼은 몸 없이는 영향을 주지도 받지도 않는다고 하였다. 사고(思考)는 영혼이 가지고 있는 것으로 보이지만, 몸 없이는 존재할 수 없기에 몸과 영혼은 분리될 수 없다고 하였다.¹⁰²⁾ 아리스토텔레스는 영혼과 몸이 별개의 것이 아니라 연결된 것이라고 파악하고, 그 연결을 질료와 형상의 결합으로 설명하였다.¹⁰³⁾ 그러나 아리스토텔레스도 ‘지성’만

99) 강미라(2008). 전계서, p.9.

100) 반덕진(2011). “서평: 마음은 몸으로 말을 한다”, *의철학연구*, 11(1), pp.81-84.

101) 이정우(2004). 「개념-뿌리들2」, 서울: 철학아카데미, pp.33-34.

102) Aristoteles(1987). 「De Anima(On the Soul)」, London: Penguin Books, pp.5-6.

103) 이 개념은 아리스토텔레스의 형상에 대한 관념으로 질료는 재료이며 이것에 형상이 가해짐에 따라 현실적으로 존재하는 일정한 물(物)이 된다. 형상은 활동적·능동적이고 질료는 비활동적·수동적이며, 형상은 현실성이고 질료는 가능성이다. 예를 들어 한 덩이의 대리석은 질료이고 이것에 형상이 작용하여 하나의 조각상이 되는 것과 같다고 할 수 있다. (임석진 외(2012). 「철학사

몸은 영혼에만 존재한다고 주장하였으며, “지성은 몸에서 분리될 때에만 참된 자기가 있으며 영원하다”고 하였다. 여기에서 염두에 두어야 할 것은 아리스토텔레스가 순수지성으로써 영혼을 논할 때, 심신문제를 다루는 자연학의 차원에서 논하고 있는 것이 아니라, 형이상학적 논의 즉 ‘제일 원리(第一原理, first cause)에 대한 지식’의 차원에서 논의를 전개하고 있다는 것이다.¹⁰⁴⁾ 이후 중세의 철학자들은 자연학자로서의 아리스토텔레스의 견해보다는 형이상학자로서 견해를 더 강조하여 받아들이며 발전시켰다. 이로 인하여 영혼 개념은 몸과 상관없이 불멸하는 것으로, 몸의 방해를 벗고 신적 지혜를 갖는 것으로 확립되었다. 아리스토텔레스의 심신관계는 현대 심리철학의 어떤 이론과도 정확히 같다고 설명하기 어렵는데 그 이유는 아리스토텔레스가 심신관계의 고리 또는 영혼의 능력을 욕구, 감각, 장소, 운동, 사고 등의 움직이는 몸의 실제 경험에서 찾고 있기 때문일 것이다.¹⁰⁵⁾ 아리스토텔레스가 형이상학적 가정을 배제하고 있다고 말할 수는 없으나 영혼으로 몸의 운동을 설명하려는데 있어 몸의 경험을 벗어나지 않는다는 점은 의미심장하다고 할 수 있다. 살아 움직이는 몸으로부터 인간 존재를 이해하기 시작하려는 탐구의 본은 이미 아리스토텔레스가 제시한 셈이다.¹⁰⁶⁾

근대 철학에서는 몸의 의미와 역할에 주목하고 몸의 감각을 재조명하는 움직임이 나타났다.¹⁰⁷⁾ 흔히 ‘몸’은 ‘신체’와 혼용되는데 ‘신체’는 보통 물리적 대상의 의미를 지닌 ‘육체’를 말하며 독일어로 ‘Körper’라고 한다. 그러나 ‘몸’은 정신적 요소를 포함한 의미로 사유, 지각하고 세계와

전」, 서울: 중원문화, p.327.)

104) 조요한(1988). 「아리스토텔레스의 심신문제, 희랍철학연구」, 서울: 종로서적출판주식회사, p.332.

105) 유원기(2003). “아리스토텔레스의 심신이론과 현대심리학”, *철학*, 76(1), pp.105-127.

106) 강미라(2008). *전게서*, p.9.

107) 이은영(2013). “미술활동에 나타나는 몸의 미적 지각의 본질 특성과 의미에 대한 현상학적 연구”, 한국교원대학교 대학원, 박사학위논문, p.57.

관계하는 의미를 포함하여 ‘Leib’라 부른다. 후설(Husserl, 1859~1938)¹⁰⁸⁾은 물리적 몸이자 자연과학의 몸인 ‘Körper’를 ‘죽은 몸’으로, 감각하는 몸인 ‘Leib’는 ‘살아있는 몸’이라고 설명하였다.¹⁰⁹⁾ 19세기에 이르러서 멘 드 비랑(Maine de Biran, 1766~1824)¹¹⁰⁾과 르누비에(Renouvier, 1815~1903)¹¹¹⁾에 의해 정립된 프랑스 반성 철학과 쇼펜하우어(Schopenhauer, 1788~1860)¹¹²⁾와 니체(Nietzsche, 1844~1900)¹¹³⁾에 의해 전개된 독일의 생(生)철학¹¹⁴⁾이 몸의 중요성을 철학적으로 부각시키기 시작하였으며 베르그송(Bergson, 1859~1941)은 멘스 드 비랑 이후의 프랑스 반성철학의 성과를 종합하는 한편 19세기 심리학과 생리학을 메타적(meta的)¹¹⁵⁾으로 검토한 바탕 위에서 성립한 신체론을 「물질과 기억」에서 체계적으로 정리하였다.¹¹⁶⁾ 메를로퐁티(Merleau Ponty, 1908~1961)는 이러한 전통과 후설의 현상학을 접목하여 몸 현상학을 정립하였는데 이 점에서 메를로퐁티의 철학은 생리적 본성과 의지적 본성이라는 이원적인 인간성을 통해 인간의 모든 경험 영역을 이해하는 멘스 드 비랑의 철학과 몸의 중요성을 철학적으로 부각시키기 시작한 니체의 철학, 베르그송의 신체론을 거쳐 몸의 운동은 의식적 주체의 몫이라는

108) 독일의 철학자; 현상학의 창시자.

109) 김종갑(2008). 「근대적 몸과 탈근대적 증상」, 서울: 나남, p.30.

110) 프랑스의 철학자. 프랑스 형이상학의 시조.

111) 프랑스의 철학자. 칸트의 비판주의를 이어받음.

112) 독일의 철학자. 허무주의 분야.

113) 독일의 철학자. 도덕가치 비판과 허무주의, 신의 부정.

114) 생(生)의 구체적이고 전체적인 자체의 속성에 따라서 철학적 사고를 진행하려는 철학으로, 종래의 철학 주류가 이성을 중심으로 흘러갔던 것에 반대하여 등장한 철학이다. 생철학의 중심에는 언제나 생 자체가 존재하므로 이전까지 이성과 대비되어 그 가치가 절하되어왔던 비이성적 측면들을 존중하는 태도를 취한다. (요하네스피셜 저, 백승균 역(1988). 「생철학」, 서울: 서광사, p.17.)

115) 어떤 범위나 경계를 넘어서거나 아우르는. 또는 그런 것.

(네이버 국어사전/http://krdic.naver.com/detail.nhn?kind=newword&docid=297399,

검색일자: 2015.03.31.)

116) 이정우(1996). 「살과 표현의 존재론- 김형효의 메를로-퐁티와 애매성의 철학에 대한 서평」, 서울: 철학과 현실사, p.46.

후설의 철학과 존재의 의미를 현상학적 접근으로 정리한 하이데거의 철학, 나와 타인과의 구체적 관계를 통한 나 자신의 주체성을 의식하는 샤르트르의 철학¹¹⁷⁾을 거치면서 19세기 이래 유럽에서 전개된 인간 존재론의 집대성이라고 할 수 있다.

이에 메를로퐁티의 저서, 「지각의 현상학(Phénoménologie de la perception)」은 의식 중심에 머물던 서구 철학의 관심을 몸으로 돌리는데 큰 역할을 하게 되었다.¹¹⁸⁾ 20세기에 들어 프랑스 현상학자 마르셀(Marcel, 1889~1973)과 메를로퐁티는 몸 일원론을 피력하였는데,¹¹⁹⁾ 마르셀은 「형이상학 일기」에서 몸은 어떠한 상황을 마주할 때 거짓을 보이지 않는다고 강조하며 몸의 경험과 지각에 중요한 의미를 부여하였다.¹²⁰⁾ 메를로퐁티는 몸을 준수하는 것만으로도 인간의 고차원적인 지각과 행동이 충분히 설명된다고 주장하였고, 심지어 정신은 이러한 근원적인 몸 작용의 파생물이며 나아가 몸이 정신을 유도한다고 보았다. 이와 같이 몸이 인간의 실존을 가능하게 하는 지성적 터전으로 주목됨에 따라 전통적 관점에서 정신의 범주로 설명하기 어려웠던 타자들의 해석이 가능해졌고 차이와 다양성이 허용되었다.¹²¹⁾ 메를로퐁티는 정신이라는 허구적 형이상학적 범주를 폐기시키면서 몸 일원론을 전개시킨 대표적 철학자로, 몸들이 모여서 작동되는 고유 논리를 해명하기 위해 새로운 체계의 발견에 몰두하였으며 능동적 몸 개념을 견지하면서 인간의 고차원적인 지각과 행동이 어떻게 설명될 수 있는지를 탐구하였다. 이 과정에서 절대적 순수 이성의 하위로 간주되어 오던 ‘감성’, ‘감각’, ‘지각’은 몸의 차원에서 새롭게 조명되기 시작하였다. 이로 인해 근대가

117) 류의근(2002). 「지각의 현상학」, 서울: 문학과 지성사, p.706.

118) 이정우(1996). 전개서, p.45.

119) 장문정(2006). “심신이원론에서 선형적 몸일원론으로: 멘스 드 비랑에서 메를로-퐁티까지”, *대동철학*, 35(1), pp.171-216.

120) 김형효(1996). 「메를로-뵈띠와 애매성의 철학」, 서울: 철학과 현실사, p.17.

121) 장문정(2006). 전개서, p.172.

잃어버린 몸과 몸의 지각은 매우 중요한 위상을 가지게 되었다고 볼 수 있다. 철학에서 몸 담론은 사회문화적으로 몸 중심성의 학문적 논의를 발생시켰으며 이러한 흐름은 현재까지도 활발하게 진행 중이다. 바야흐로 몸은 현대에서 능동적 구성체로 주목받게 된 것이다.¹²²⁾

지금까지 고대철학과 근대철학에서 몸과 영혼이 어떻게 논의되었는지 간략히 살펴보았다. 고대철학이 보편적으로 추구하는 것은 다양한 현상들의 원리를 찾는 것이었으며, 원리는 눈으로 볼 수 있는 것이 아니라 지성을 발휘하는 영혼에 의해 밝혀지기 때문에 인간의 존재, 인식 등 여러 영역에서 주도력을 발휘하는 것은 몸이 아닌 영혼이었다. 반면, 근대철학으로 넘어오면서 몸의 의미가 부각되고 중요한 위치에 서게 되는 것을 알 수 있다. 근대철학에서는 몸으로써 인간 실존을 규명함에 따라 몸이 주도적 위치로 재조명되며 중요한 위치를 가지게 된다. 따라서 근대철학에서 몸은 인간의 지각과 행동을 설명해주는 지성적 터전이라고 정의내릴 수 있다.

2) 과학에서의 몸

코페르니쿠스(Copernicus, 1473~1543)¹²³⁾와 갈릴레오(Galileo, 1564~1642)¹²⁴⁾의 발견으로 인해, 우주의 구조는 수천 년 동안 신의 창조물이라고 인정되었던 인식의 축을 이탈하여 인간 지성의 인식 대상이 되었으며, 우주 전체에 기계론적 모델과 수학적 모델이 적용되었다.¹²⁵⁾ 유기체로서의 몸은 기계의 모델에 종속되었고, 유클리드 기하학(Euclidean

122) 송형석(2003). “왜 몸인가”, *한국체육학회지*, 42(3), pp.63-70.

123) 지동설(태양중심설)의 제창자로 알려진 폴란드의 천문학자.

124) 근대물리학의 기초를 닦은 물리학자로, 코페르니쿠스의 지동설을 옹호함.

125) 다비드 르 브르통 저, 홍성민 역(2003). *전계서*, p.77.

geometry)¹²⁶⁾에 의해 측정될 수 있는 대상이 되었다. 중세시대에는 몸을 한 사람의 전부이자 그 존재 자체로 생각하고 몸 해부와 시체훼손을 금지하였다.¹²⁷⁾ 해부학은 오늘날 의학의 핵심 분야로 인정받고 있지만, 이전에는 질병에 대한 구조적인 설명(해부학)보다는 기능적인 설명(생리학)이 훨씬 중요하게 여겨졌다.¹²⁸⁾ 이는 한의학에서도 비슷한 경향을 보여주고 있다. 허준의 「동의보감」을 시작하는 그림인 <신형장부도>는 살아있는 사람의 몸 안의 기가 어떻게 비롯되며 어떻게 오장육부 및 생리 작용과 연결되는지 보여주는데 초점이 맞추어져 있다.¹²⁹⁾ 서양해부도가 기계론적 해부도라면, <신형장부도>는 철저히 기능적 해부도라고 할 수 있는 이유가 여기에 있다.¹³⁰⁾ 고·중세의 서양과 동양에 해부학이 없었던 것은 그 때의 사람들이 인체가 어떻게 생겼는지 몰랐기 때문이 아니라 몸을 탈가치화 하고 객관적인 것으로 보는 합리적 태도가 전제되어 있지 않았기 때문이었다. 이런 이유로 해부학은 근대의 학문이라고 할 수 있다.¹³¹⁾

14세기 초에는 최초로 이탈리아의 대학에서 사형수의 시체를 대상으로 인간의 몸을 공식 해부하였다. 이 때 행해졌던 해부의 목적은 의사, 이발사, 학생들을 위한 교육이었으며, 교회의 엄격한 통제 하에서 이루어졌다.¹³²⁾ 그러나 베살리우스(Vesalius, 1514~1564)¹³³⁾의 「인체의 구조

126) 유클리드가 그의 저서 「기하학원본(Stoikheia)」에서 전개한 기하학. 고대 이집트에서 측량기술에 의해 얻은 도형에 관한 경험적 지식이 그리스로 전파되어 이론적으로 정리되고 체계화되어 기하학이 되었다.

127) 강미라(2008). 전개서, p.18.

128) 정은진(2012). “해부학이 미술을 만날 때-안드레아스 베살리우스의 인체의 구조에 대하여”, *미술사학연구*, 38(1), pp.184-211.

129) 허준 저, 동의문헌연구실 역(2005). 「(신대역)동의보감: 내경편·외형편」, 서울: 법인문화사, p.195.

130) 신동원 외(2012). 「한권으로 읽는 동의보감」, 서울: 도서출판 들녘, p.12.

131) 강신익(2007). 「몸의 역사, 의학은 몸은 어떻게 바라보았나」, 과주: 살림출판사, pp.29-30.

132) 강미라(2008). 전개서, p.19.

133) 벨기에의 해부학자, 외과의사.

에 대하여」가 출판된 1543년부터는 인체해부가 많은 사람들이 관람하는 가운데 진행되었다. 이러한 공개 해부는 몸의 탈가치화와 탈신비화 그리고 합리적 태도라는 새로운 인식을 확산시키게 되었다. 베살리우스의 시대에 몸의 개념과 인간과 몸의 구분은 “에피스테메(Episteme)¹³⁴⁾” 내에 탄생하게 되었다.¹³⁵⁾ 브르통(Breton, 1896~1966)¹³⁶⁾에 따르면 베살리우스를 기점으로 사람들은 몸을 존재의 형식에서 소유의 형식으로 인식하게 되었으며 몸에 대한 근대적인 사고를 가능하게 만들었다.¹³⁷⁾

심리학과 생리학에서는 영혼과 몸의 관계를 어떻게 접근하고 해석하여 그 관계를 규명하는지에 대해 알아보기 위하여 환상지 현상을 살펴 보았다.

환상지 현상은 절단된 부분의 말초, 교감신경계, 척추 및 중추를 기점으로 발생한다는 보고들이 있으나, 다양한 임상 사례는 그 중 어느 한 가지만으로 설명되지 않았다.¹³⁸⁾ 환상지는 팔이 상처를 입는 순간의 위치를 보존하며, 전투 부상자는 실제적으로 팔을 찢었던 파편 조각을 자신의 환각적 팔에서 여전히 느낀다고 하였다.¹³⁹⁾ 몸의 어느 한 부분이 이 현상의 원인을 제공하는 것이 아니기 때문에 치료의 접근 방법 또한 매우 다양하다고 할 수 있다. 환상지 현상의 치료 방법으로는 신경이나 척추, 또는 뇌의 일부를 마취하고 절단하는 방법뿐만 아니라 진통제나 항 우울제 등의 약물 투여 및 최면술을 응용하고 있다.¹⁴⁰⁾ 그러나 이

134) 어떤 특정한 시대의 문화를 규정하는 심층적인 규칙의 체계를 말하기 위하여 프랑스 철학자 미셸 푸코(Michel Foucault, 1926~1984)가 쓴 용어이다.

135) 다비드 르 브르통 저, 홍성민 역(2003). 「근대성과 육체의 정치학」, 서울: 동문선, p.56.

브르통은 해부학의 효과를 설명하는데 있어 푸코의 역사구분과 개념을 차용하고 있다.

136) 프랑스 시안. 초현실주의의 주창자.

137) 다비드 르 브르통 저, 홍성민 역(2003). 전게서, pp.57-59.

138) 최일훈 외(1991). “사지절단 장애자의 환상지 및 환상지통에 대한 임상적 분석”, *대한정형외과학회지*, 26(4), pp.1225-1226.

139) Merleau-Ponty, M., Translated by Landes, D. A.(2012). 「Phenomenology of Perception」, London and New York: Routledge, p.78.

140) 최일훈 외(1991). 전게서, p.1256.

방법들 중 어느 한 가지가 환상지 현상을 없애는 결정적인 방법이 되지는 않았다. 다행히 대부분의 환상지 현상은 시간이 지남에 따라 사라지는데, 이는 환자가 절단을 인정하는 것과 관련이 있다.¹⁴¹⁾

절단을 인정함으로써 환상지 현상이 사라진다는 사실로 환상지 현상이 기억, 의지, 신념의 문제라고는 결론 내릴 수는 없다. 만약 그렇다면 메를로퐁티의 말대로 심리학자들은 뇌를 향해 가는 감각 도관을 절단했을 때 환상지가 없어진다는 사실도 설명해야 할 것이다. 몸의 부분적 손상으로 환상지 현상을 설명할 수 없는 것은 유기체의 몸이 부분들로 단순히 해체 환원 될 수 있는 것이 아니기 때문이다.¹⁴²⁾ 메를로퐁티의 설명을 따르자면, 몸은 세계의 존재이며 세계에 가담하고 참여하는 운반도구이다. 우리는 몸을 매개로 세계를 의식하기 때문에 우리의 평소 세계가 몸의 습관적 의도들을 불러일으킬 때, 절단 수술을 받아 손발이 없다면 그 세계에 더 이상 현실적으로 참여할 수 없게 된다.¹⁴³⁾ 환각적 팔을 가진다는 것은 팔만이 수행할 수 있는 모든 행동들에 열려 있는 상태라는 것이고, 절단에 앞서 사람들이 실천적 장을 간직하고 있다는 것이다. 이는 우리가 일상적인 움직임을 할 때 그 움직임을 위해 사유를 하지 않는 것과 마찬가지로 할 수 있다.¹⁴⁴⁾

한편 환상지 통증처럼 통증을 야기하는 물리적 자극이 없는데도 통증을 느끼는 경우들은 통증 경험에 있어 심리적 과정이 얼마나 중요한지를 역설하고 있다. 이런 맥락에서 심리학자들은 통증을 야기하는 자극보다 심리적 상태에 주목하며, 심리적 현상을 과학적으로 환원시켜 그 의미를 부여하였다. 심리학자는 객관적 태도를 견지하면서 심리 현상에 대하여 말하고자 하나, 그가 대상으로 삼는 것이 바로 심리 현상이고

141) 강미라(2008). 전계서, p.21.

142) 상계서.

143) 류의근(2002). 「지각의 현상학」, 서울: 문학과 지성사, p.143.

144) 조광제(2004). 「몸의 세계, 세계의 몸」, 서울: 이학사, p.110.

심리학자 자신이기 때문에 메를로퐁티는 심리학에 모순이 있다고 지적하였다. 생리학자 또한 몸을 하나의 대상으로 간주하고 설명하는데, 문제의 핵심은 우리가 체험하는 몸에 있지만, 그것을 파악하고자 하는 과학의 시선에서는 체험되는 몸의 현상은 외면되고, 객관화 한 몸이나 심리만을 주목하는데 있었다. 이에 메를로퐁티는 객관적인 대상으로 몸을 다루는 관점에 반대하며, 몸을 “자기 자신의 몸(corps propre)”으로 간주하고, 그 원초적인 현상에 주목할 것을 주장하였다.¹⁴⁵⁾ 따라서 환상지 현상을 물리적, 생리적인 사건의 결과로 보거나 심리적으로 환원시켜서는 안 된다. 환상지 현상은 심리학과 생리학만으로는 설명되지 않고, 몸에 대한 현상학적인 접근 방법을 통해 근본적으로 설명될 수 있다.

이와 같이 과학에서 몸은 우주의 구조 변화의 발견으로 인해 측정할 수 있는 대상이 되면서 몸에 대한 합리적 태도의 인식이 확산됨과 동시에 탈가치화, 탈신비화 되었고, 몸을 대상화하고 객관화하는 태도를 볼 수 있었다.

<표 3>은 관점에 따른 몸의 의미를 분류한 것이다.

145) 강미라(2008). 전계서, p.22.

<표 3> 관점에 따른 몸의 의미 분류

관점		몸의 의미
철학 에서 몸	플라톤	<ul style="list-style-type: none"> • 몸과 영혼의 구분 • 영혼이 주도적 입장 • 2차적 위치인 몸
	아리스토텔레스	<ul style="list-style-type: none"> • 몸과 영혼의 결합 • 몸으로부터 인간존재 탐구 제시
	후설	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 의미와 역할에 주목 • 감각하는 몸인 몸의 중요성 부각
과학 에서 몸	천문학	<ul style="list-style-type: none"> • 우주의 구조 변화 발견 • 인간의 인식 범위 확장
	유클리드 기하학	<ul style="list-style-type: none"> • 몸은 기계의 모델에 종속 • 측정할 수 있는 대상으로서의 몸
	해부학	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 탈가치화, 탈신비화, • 합리적 태도의 인식 확산
	심리학	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 통증을 심리적 과정으로 해석 • 심리적 상태에 지배 받는 몸
	생리학	<ul style="list-style-type: none"> • 체험하는 몸의 현상 외면 • 객관화한 몸

4. 메트로폰티 현상학의 의미

1) 현상학의 개념

현상학은 하나의 철학적 방법론이다. 현상학에서 현상이란 본체에 대한 현상, 우리의 의식에 나타난 그대로의 현상을 말한다. 또한 근세 경험자들의 관점에서는 인상(impression) 혹은 심상(idea)이라고 표현된다.¹⁴⁶⁾ 현상학적 방법이란, 반 형이상학적이며, 대상들과 내용들을 대함에 있어서 그것들이 스스로를 드러내 보이도록 하는 것이다.¹⁴⁷⁾ 이론 또는 생각으로 현상을 왜곡하지 않고, 현상을 바탕으로 이론 또는 생각을 바꾸어야 한다는 것이 현상학 정신의 요체이다. 이러한 방법론의 등장으로 세계에 대한 지각과 인지에 대한 새로운 접근이 가능해졌고, 세계와의 접촉점으로 작용하는 몸의 위상도 재 고찰 되었다.

현상학이라는 용어는 철학사상 많은 학자들이 각기 다른 개념으로 사용하여 왔다. 18세기 초반에는 독일의 철학자 람베르트(Lambert, 1728~1777)에 의해 철학사상 처음으로 현상학이란 용어가 학문의 명칭으로 수립되었으며, 본체의 본질을 연구하는 본체학과 구별하여 그 현상을 연구하는 학문을 현상학이라고 하였다.¹⁴⁸⁾ 18세기 후반에는 칸트(Kant, 1724~1804)가 학문 연구대상을 경험적인 현상의 세계로 제한하면서 경험으로 알 수 없는 세계에 관하여 불가지론(不可知論)을 주장하며¹⁴⁹⁾ 현상학을 경험적 현상의 학문이라고 하였다. 이것은 모든 학문의 연구

146) 한전숙(1984). 「현상학의 이해」, 서울: 민음사, p.91.

147) Thevenaz, P. 저, 심민화 역(1982). 「현상학이란 무엇인가-후설에서 메트로폰티까지」, 서울: 문학과 지성사, p.23.

148) 한국현상학회(1984). 「현상학이란 무엇인가」, 서울: 삼성당, p.12.

149) 홍경실(2001). “앙리 베르그송의 시간철학에 관한 현상학적 접근”, *철학과 현상학 연구*, 17(1), pp.145-167.

가 시간과 공간 안에서 경험적으로 주어진 것들을 연구 대상으로 하는 현상학적인 방법론과 무관할 수 없다는 내용을 지지하고 있다.¹⁵⁰⁾ 19세기 초반에는 헤겔(Hegel, 1770~1831)이 감각적 확실성에서 출발하여 절대지에 이르기까지의 의식이 각각의 시대를 경험해 온 과정을 정신현상학이라고 불렀다.¹⁵¹⁾ 19세기 후반에는 후설이 현상학을 순수의식으로 돌아가게 하는 보편적 반성이며 의식이 지향할 수 있는 모든 대상의 의미를 기술하고 해명하는 것이라고 하였다.¹⁵²⁾ 현상학은 후설을 중심으로 후설 개인에서 끝나지 않고 다양한 ‘현상학적 운동’으로 발전하였다.¹⁵³⁾ 이 운동은 당초 ‘사상 그 자체로’라는 표어와 같이 의식에 나타난 것(현상)을 사변적 구성을 떠나서 충실히 포착하고, 그 본질을 직관에 의하여 파악, 기술한다는 공통적인 지향성을 가지고 있다. 20세기 초반에는 하이데거가 근본적인 존재론을 내세우며 인간과 세상의 관계에 대해 본질적 구조의 탐구를¹⁵⁴⁾, 사르트르는 의식이 대상과 맺는 관계에 따라 달라지는 지각에 대한 탐구를, 메를로퐁티는 세계와의 관계를 통한 지각 구성 원리와 체험을 통해 받아들여지는 인간의 본질을 현상학으로 설명하였다.¹⁵⁵⁾ 이와 같이 20세기 초반에 제창된 현상학은 인간과 세계에 대한 본질적인 의식에 대한 탐구로 후설, 하이데거, 메를로퐁티로 이어져 개념이 발전되고 정립되었으며 인간의 체험을 기반으로 하는 현상을 제시하고 있다.

150) 윤명로(1987). 「현상학과 현대철학」, 서울: 문학과 지성사, pp.296-298.

151) 유현식(2011). “칸트와 헤겔: 헤겔[정신현상학]의 시원문제에 대한 방법적 반성”, *헤겔연구*, 30(1), pp.95-112.

152) 김광배(2007). “현상학이 건축이론에 미친 영향과 현상학적 건축설계 방법론의 가능성에 대한 연구”, *대한건축학회 논문집*, 23(12), pp.19-28.

153) 이종훈(1999). “후설 현상학에서 역사성의 문제”, *철학과 현상학 연구*, 12(1), pp.51-87.

154) 정기태(2011). “현상학 관점으로 분석사 공간 분석”, *국민대학교 대학원, 박사학위논문*, p.13.

155) 강미라(2014). “현상학에서의 상상-후설, 사르트르, 메를로퐁티의 상상이론 비교”, *철학논총*, 75(1), pp.3-26.

현상 그 자체를 인식하는 주체로써 몸이 갖는 중요성을 가장 강력하게 역설한 것은 메를로퐁티였다. 다음 장에서는 세계와의 소통, 그리고 세계에 대한 인식의 주체로써 접근한 메를로퐁티의 현상학을 살펴보고, 앞으로 펼쳐나갈 퍼포먼스로써 기능하는 몸에 대한 논의의 철학적 배경을 탐구해보고자 한다.

2) 메를로퐁티의 현상학 이론

메를로퐁티는 1908년 프랑스의 서쪽 해안가의 작은 마을에서 태어나 철학과 예술에서 몸 담론의 교두보를 확립한 몸 현상학자이다. 메를로퐁티는 1930년 프랑스의 인문학적 천재들을 배출한 파리고등사범학교(Ecole Normale Supérieure)를 졸업하고, 고등연구원에서 프랑스에 헤겔 철학을 뿌리내리게 한 것으로 유명한 코제브(Kojève, 1902~1968)의 강의를 들으면서, 1938년에 첫 번째 저서인 「La Structure du Comportement」를 출판하여 행동의 구조에 대하여 논의하였다.¹⁵⁶⁾ 이후 메를로퐁티는 1945년에 대표적 저서인 「Phenomenology of Perception」을 출판하여 몸과 지각을 중심으로 주체와 객체, 인간과 세계, 나와 타자에 대한 논의를 펼침으로써 현상학자로서 독보적인 위치로 자리 잡게 되었다. 그 이후, 마르크스주의(Marxism)에 동의하면서 공산주의자에게 호감을 가지게 되나, 한국전쟁을 계기로 비공산주의 좌익으로 방향을 바꾸면서 1955년 정치사상서인 「Les Aventures de la dialectique」를 출판하여 마르크스주의에 대한 신랄한 비판을 하였으며, 1961년 53세의 나이로 갑작스러운 죽음을 맞이하게 되었다.¹⁵⁷⁾ 사르트르는 메

156) Romdenh-Romluc, K.(2011). 「Merleau-Ponty and Phenomenology of Perception」, London and New York: Routledge, p.1.

157) 황인술(2014). 독서신문 I,

<http://www.readersnews.com/news/articleView.html?idxno=46987> (검색일자: 2015.03.01.)

를로퐁티의 죽음을 애도하며 완성되지 못한 그의 연구 비망록과 초고들을 모아 「visible et invisible」를 발간하는데, 이 유고집에서 메를로퐁티는 세계의 살(la chair)이라는 개념을 들어 새로운 존재론을 미완성인 채로 선보이게 되었다.¹⁵⁸⁾

몸 철학의 핵심 인물로 평가받는 메를로퐁티는 이성을 거치지 않고 몸의 직접적 체험을 통한 원초적인 지각 작용으로 세계와 소통하는 것을 강조하였다.¹⁵⁹⁾ 메를로퐁티의 철학은 경험주의적, 합리주의적 전통 모두 몸과 정신을 분리하여 대상화한다는 점을 강력하게 비판하였다. 데카르트에게 몸은 연장을 가진 실체에 속한 것으로써 기계적인 물질에 불과하였고, 칸트에게는 몸이 구성되기만 하는 즉, 대상 일반적으로 지칭될 수 있는 것에 불과하였다.¹⁶⁰⁾ 주체와 객체를, 능동성과 수동성을, 정신과 물질을 구분하는 각종 이원론¹⁶¹⁾을 극복하는 실마리로 메를로퐁티는 지각의 주체이자 동시에 지각의 대상이라는 이중성을 몸에서 발견하였다.

메를로퐁티의 현상학에서 몸은 세계 속의 대상들에 대한 지각의 중심이 되었으며¹⁶²⁾ 스스로의 지각에 의해 세계 속의 대상들이 달라지기 때문에 몸은 사물들의 실재성을 떠받치는 토대라고 할 수 있다. 또한, 공간을 인식하는 것도 개개인의 주관적 몸성에 따라 이루어지는 점을 미루어보아 우리는 몸을 통하여 세계와 관계를 맺고 있다는 것을 알 수 있다.¹⁶³⁾

158) 조광제(2009). <http://www.podopodo.net/people/lecture/detail.asp?seq=69>

(검색일자: 2015.03.01.)

159) 이은영(2013). 전계서, p.86.

160) 성재형(2009). “메를로퐁티의 ‘몸의 현상학’에 대한 무용의 신체관 연구”, *움직임의 철학: 한국체육철학회지*, 17(3), pp.163-179.

161) 장윤수(2005). “근대와 탈근대의 대립을 넘어: 기철학과 현상학의 대화”, *철학논총*, 41(3), pp.373-428.

162) 김상호(2009). “확장된 몸, 스며든 기술-맥루한 명제에 관한 현상학적 해석”, *인문과학연구*, 9(2), pp.167-206.

163) Peursen, V., Anthinie, C. 저, 손봉호, 강영안 역(1985). 「몸, 영혼, 정신: 철학적 인간학 입

메를로퐁티가 이야기하는 몸의 일차적인 기능은 아는 것이 아니라 활동하는 것이다. 지속적으로 활동하는 가운데서 몸은 외부에서 주어진 자극을 분화하여 안정된 전체로 형태화하고 구조화하는 기능을 수행한다.¹⁶⁴⁾ 따라서 메를로퐁티에게 몸은 지각 경험의 주체이자, 내가 살아내고 있는 바, 타자가 나를 인식하는 대상이며, 의미를 나타내고 만들고 투사하고 소통하는 하나의 방식으로 기능한다. 이러한 인식론적인 차원, 즉 현상으로 나타나는 차원에서 몸은 자신을 드러내고 있다.

몸과 의식은 실존적인 것으로 불가분의 관계를 지니며 몸의 행동은 항상 지각을 전제로 한다.¹⁶⁵⁾ 메를로퐁티는 「Phenomenology of Perception」의 서문에서 “지각된 세계는 항상 모든 이성, 모든 가치, 모든 존재에 전제되어 있는 토대이다.”¹⁶⁶⁾ 라고 하며 몸과 지각의 선행성이 갖는 중요성을 강조하고 있다.

지각의 문제는 대상이 어떻게 의식되고 그 원인이 무엇인가를 밝히는 데 있다. 지각된 대상은 지각 이전 그대로의 대상이 아니라 이미 몸에 대한 인식을 토대로 하고 있는 의식에 의해서 해석되고 정리된 의미화된 존재라고 할 수 있다.¹⁶⁷⁾ 따라서 사물로서의 지각대상과 의식 사이에는 일방적으로 한 쪽이 결정적인 역할을 하는 것이 아니라 일종의 유기적 관계에 놓여있다고 보아야한다. 이러한 사실은 대상과 의식의 관계, 지각을 배제한 대상의 본질을 추구하는 것이 무의미함을 보여주었다.¹⁶⁸⁾

문」, 서울: 서광사, p.145.

164) 박이문(1977). 「현상학과 분석철학」, 서울: 일조각, pp.134-135.

165) 김홍수, 정인하(2001). “메를로-퐁티의 현상학으로 조명한 1980년대 이후의 새로운 건축 공간 개념에 관한 연구”, *대한건축학회 학술대회 논문집*, 21(2), pp.681-684.

166) Merleau-Ponty, M., ed. James, M.(1964). 「The Primacy of Perception: and other essays an phenomenological psychology, the philosophy of art, history and politics,」, Evanston: Northwestern University Press, p.13.

167) 서우석, 임양혁(1992). 「메를로퐁티의 지각의 현상학」, 서울: 청하, p.23

168) 박이문(1977). 전제서, p.130.

우리에게 주어진 대상들은 우리가 그것을 대상화한 결과들이기 때문에 주체와 대상은 서로 얽혀있는 상태라고 할 수 있다. 이러한 맹목적인 융합이 곧 몸성이며, 이 몸성은 주체와 대상이 분리되지 않은 관계의 장을 보여주고 있다.¹⁶⁹⁾ 우리가 세계와 맺고 있는 관계는 이렇게 몸을 기반으로 하는 우리의 지각을 바탕으로 이루어지고, “세계는 우리가 지각하는 그것이다”라는 주장으로까지 이어졌다.

메를로퐁티에게 세계는 현존으로 “이미 거기에” 항상 존재해 있다. 그 세계가 우리의 지각을 통해 주관적으로 재구성되고, 우리의 의식에 대해서만 존재한다고 하더라도, 인간은 언제나 세계 내에 있고 세계 속에서야 자신을 완전히 알 수 있다.

인간이 이렇게 세계와 깊숙이 얽혀 있는 모습을 메를로퐁티는 ‘세계의 존재’라고 부른다. 메를로퐁티에게 현상학적 환원은 세계와 얽혀 있는 생활세계로 환원을 말한다. 세계는 절대적으로 투명하기 때문에 지각의 대상, 자연적 사회적 세계, 원래 그대로의 세계인 세계가 드러나게 하는 것이 바로 현상학적 환원인 것이다.¹⁷⁰⁾

메를로퐁티의 현상학이 제시한 방법론은 전통적인 과학적 경험주의와 형이상학적인 지성주의가 제기하고 있던 의식과 몸의 양분법적인 사고를 극복하고 그 한계를 넘어 세계와의 구체적이고 지속적인 관계 속에서 우리 자신을 재 고찰 해볼 수 있는 길을 열어주었다. 또한 메를로퐁티의 현상학은 우리 삶, 지식이 존재하는 곳은 이성적 의식보다 삶의 현장임을 강조하며, 몸을 지각의 주요 주체로 상정하고, 그 안에서 몸은 우리의 존재 근원이자, 세계에 대한 지각과 인식의 기제로써 그 의미를 되찾게 되었다. 다음 장에서는 이러한 메를로퐁티의 몸 현상학에 대하여 세부적으로 탐구해보고자 한다.

169) Peursen, V., Anthinie, C. 저, 손봉호, 강영안 역(1985). 전게서, pp.146-147.

170) Thevenaz, P. 저, 심민화 역(1982). 전게서, pp.80-82.

3) 메를로퐁티의 몸 현상학

후설로부터 발원하여 사르트르에게 계승된 현상학은 자유와 선택을 가능하게 하는 의명적 의식을 강조하며, 몸을 외적 대상으로 취급하였다. 반면 메를로퐁티는 비어있는 의식이 아닌 늘 충만함 속에 존재하는 몸을 통하여 외부 대상을 의식한다고 하며, 몸을 모든 인식이 가능하기 위한 선형적 조건이라고 주장하였다. 이러한 내용을 바탕으로 본 연구에서는 다른 현상학자들 중 몸을 통한 세계지각과 몸에 따른 무한한 삶의 방식, 의식적 활동을 가능하게 하는 근본적인 몸을 주장한 메를로퐁티의 몸 현상학을 중심으로 연구해 보고자 한다.

메를로퐁티는 후기에 몸의 의미보다 촉각성과 물질성을 함축한 살(chair) 개념을 발전시키며 주체의 고유한 몸을 넘어서는 존재론을 주장하였지만, 미완성인 상태로 완벽히 정립되지 않았기 때문에 본 장에서는 메를로퐁티의 몸 현상학을 「Phenomenology of Perception」¹⁷¹⁾에 근거하여 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸, 성적 존재로서 몸으로 분류해 보았다.

이에 따라 메를로퐁티의 몸 현상학에 대하여 세부적으로 탐구해보고자 한다.

(1) 현상적 몸

메를로퐁티는 기존의 이원론적 사고체계로부터 자유로울 수 있는 하나의 수단으로 ‘몸’에 대한 새로운 패러다임을 구축하는데 있어 현상학

171) Merleau-Ponty, Translated by Landes, D. A.(2012). 「Phenomenology of Perception」, London and New York: Routledge, p.78.

적 방법을 적극 수용하고 있다. 메를로퐁티에게 몸은 살아있는 실존적 몸이며, 인간의 실존적 상황에 대해 대상적 태도를 취하지 않는 하나의 통일된 현실이라고 할 수 있다.¹⁷²⁾

메를로퐁티는 생활 세계에서 ‘몸 도식(body image)’으로 인하여 지각적 경험이 일어나고 몸의 운동이 가능하다고 하였다.¹⁷³⁾ 메를로퐁티가 설명하는 ‘몸 도식’이란 기본적으로 외모, 신체적 운동, 위치, 판단 등과 관련하여 자신의 몸에 대하여 가지는 주관적 경험을 뜻하고, 몸 이미지로도 이해 할 수 있다.¹⁷⁴⁾ 또한 ‘몸 도식’은 다양한 자극과 몸짓, 운동에 수반되는 이미지들이 결합된 형태로 나의 몸 전체가 나에게 주어질 때 스스로 의식하지 않아도 곧바로 알 수 있는 것을 의미한다.¹⁷⁵⁾ 각 기관과 부분들을 지니고 있는 나의 몸은 ‘몸 도식’을 통해 통일적으로 이해되고, 나아가 나의 몸이 세계의 존재라는 사실을 표현하는 한 방법이 되며, 이러한 ‘몸 도식’의 반복된 행위를 통해 우리의 몸에 습관이 생기는 것이다.¹⁷⁶⁾ 우리가 세계를 향해 교감하고 지각하고 행위 할 때 우리는 몸을 통해서 소리를 듣고, 색깔을 볼 수 있는데, ‘몸 도식’은 이러한 상호감각의 소통을 가능하게 하며 세계에 대한 상징체계를 형성 하게 된다.¹⁷⁷⁾

몸과 세계의 관계는 안쪽에서 출발해 바깥쪽에 도달하고, 바깥쪽에서 출발해 가면 안쪽으로 도달하는 뫼비우스의 띠와 같다.¹⁷⁸⁾ 몸과 세계는

172) 조준호(1999). “스티븐 홀 건축의 현상학적 접근에 관한 연구”, *대한건축학회*, 18(2), pp.503-510.

173) 공병혜(2009). “메를로-퐁티의 신체의 현상학과 간호에서의 질병체험”, *철학과 현상학 연구*, 4(1), pp.57-81.

174) 류의근(2002). 전게서, p.130.

175) 정지은(2012). “메를로-퐁티에서의 자유의 애매성과 구체성”, *철학과 현상학 연구*, 5(1), pp.97-120.

176) 한정선(2006). “습관과 습관적 삶에 대하여- 메를로퐁티와 신경과학과의 대화”, *철학과 현상학 연구*, 2(1), p.6.

177) 김종현(2003). “메를로퐁티의 몸과 세계, 그리고 타자”, *범한철학*, 3(1), pp.309-335.

178) 조광제(2003). 「주름진 작은 몸들로 된 몸」, 서울: 철학과 현실사, p.81.

고정되어 있는 것이 아니라 끊임없이 서로 작용을 주고받으면서 발전하였다. 세계에 의해 구조화된 몸이 자신의 형태로써 세계를 다시 구조화하고, 구조화된 세계는 몸을 다시 구조화하는 과정이 계속해서 반복되는 것이다.¹⁷⁹⁾ 메를로퐁티가 보는 세계는 또 하나의 거대한 몸으로, 인간의 몸을 중심으로 유기적으로 하나가 된다고 할 수 있다. 인간의 몸이야말로 여러 미세한 형태들에 의해 다양하게 변형될 수 있고, 그 다양한 형태들을 동시에 지닐 수 있는 가소적(plastique) 존재이기 때문에, 몸은 세계 속에 포함되어 있는 수많은 여러 가능성들이 현실화되는 공간이 되고, 다기능적인 세계 속에 존재할 수 있는 장소가 되는 것이다. 궁극적으로 메를로퐁티는 몸을 구체적으로 체험하는 실존적인 주체로 파악하며, 인간 의식이 통합적인 몸을 통해 세계의 일부로 형성되도록 자체적인 활동을 하며 세계와의 원초적인 통합 속에서 존재가 증명됨을 주장하였다.¹⁸⁰⁾

따라서 메를로퐁티의 현상적 몸은 몸 전체를 통일적으로 이해하며 몸과 세계의 유기적 관계에 의해 상호 감각의 소통이 가능한 것이라고 할 수 있다.

(2) 상호주체적 몸

몸에 대한 현상학적 접근이 활발하였던 메를로퐁티는 세계를 이념적인 세계로 변형시킨 데카르트의 코기토적 반성을 중요한 철학적인 문제로 파악하였다. 사유하는 자아로서 코기토는 우리를 세계로부터 몰아내고 상호주관성을 봉쇄하며 시간성을 파괴하는데, 메를로퐁티는 생생한

179) 조광제(2000). 「모리스 메를로-퐁티의 몸 현상학 강의록」, 서울: 철학 아카데미, p.6.

180) 성재형(2009). “메를로퐁티의 ‘몸의 현상학’에 대한 무영의 신체관 연구”, *한국체육철학학회지*, 17(3), p.166.

세계를 화석화시키는 이와 같은 이성중심주의의 신화에서 벗어나서, 사물, 타인, 관념과 우리와의 관계, 그리고 우리와 우리 자신간의 관계에 대한 현상학적 기술에 전념함으로써 우리의 산 경험과 양립할 수 있는 코기토에 도달할 수 있어야 한다고 주장하였다. 코기토는 총체적 역사적 상황, 이중적 상황 속에 끼워져 있는 나를 발견해 내는 실존적인 의미를 갖는 것이었다.¹⁸¹⁾

세계는 자아가 경험하는 주체적인 세계이기도 하지만, 나의 지향성과 타자의 지향성이 함께 있는 상호주체성의 성격 또한 지니고 있다.¹⁸²⁾ 이에 대해 후설은 “나의 세계는 동시에 나와 함께 존재하는, 나와 함께 존재하였던, 나와 함께 존재하게 될 타자들의 세계이기도 한데, 그 타자들 각자도 자신의 고유한 세계를 경험하고, 경험하였고, 장차 경험하게 될 것”이라고 하였다.¹⁸³⁾ 따라서 각각의 몸이 소통하는 자신의 환경세계가 있는 반면, 동시에 서로 의사소통하는 하나의 공동의 환경세계를 갖는다고 할 수 있다.

상호주체적 몸은 근본적으로 타인의 존재와 곧바로 연관되는 개념으로, 기본적으로는 나와 동일한 차원으로 타인의 몸 주체성을 인정함으로써 상호주체성이 성립된다.¹⁸⁴⁾ 상호주체적 몸은 몸짓과 몸짓으로 서로의 의도를 알아채는 원초적인 의사소통을 통해 타인의 주체성을 파악하는 것이다. 오랜 기간 함께 살아온 부부는 서로 눈만 마주쳐도 무엇을 의미하는지 알 수 있는데,¹⁸⁵⁾ 이는 습성체계로써 타자이해 체계가 형성되어가는 과정이라고 할 수 있다.¹⁸⁶⁾ 따라서 나의 몸과 타인의 몸

181) Thevenaz, P. 저, 심민화 역(1982). 전게서, p.81.

182) 윤영주(2013). “메를로-퐁티의 상호주체성 이론과 현대예술의 상호작용성에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, p.69.

183) 이종주(2011). “후설의 타자이론의 근본화로서 메를로-퐁티의 타자이론”, *인문논총*, 65(1), pp.85-132.

184) 조광제(2004). 「몸의 세계, 세계의 몸」, 서울: 이학사, p.381.

185) 윤영주(2013). 전게서, p.70.

186) 이종주(2015). 「타자의 철학과 심리학」, 서울: 부북스, pp.24-25.

이 만나 일어나는 지각의 사태들은 곧 상호주체적인 의미를 가지게 된다고 할 수 있다.

나의 시선과 나의 행동은 다른 사람들의 몸이 없다면 전혀 다른 의미로 작동된다.¹⁸⁷⁾ 내가 지각하고 있는 사물들 주변에 다른 사람의 몸이 있을 때 주변 환경은 그 의미를 달리하게 되는데, 이에 메를로퐁티는 내가 지각하는 다른 사람들의 몸들과 다른 대상들이 함께 엮어내는 체계로써 상호적 몸을 설명하고 있다.¹⁸⁸⁾

따라서 메를로퐁티의 상호주체적 몸은 타인의 몸 주체성을 인정하며, 나의 지향성과 타인의 지향성이 공존하는 세계 속에서 몸을 통하여 의사소통 체계를 결성하는 것이라고 할 수 있다.

(3) 공간성의 몸

우리는 여러 부분들로 구성된 하나의 몸을 가지고 있으며, 자극에 대한 반응을 할 때 일관되고 조화로운 방식으로 움직인다.¹⁸⁹⁾ 공간성으로서 나타나는 몸에 대해 이해하기 위해 메를로퐁티는 몸틀(le corps propre) 개념을 도입하였다. 메를로퐁티는 몸틀을 공간적인 것과 시간적인 것, 상호 감각적인 것, 몸의 감각-운동 간의 통일성을 가능하게 하는 것으로 보았다.¹⁹⁰⁾ 메를로퐁티는 몸 자체의 공간은 몸 바깥의 객관적인 공간과 구분된다고 하며, 우리의 몸은 몸틀로 인해 항상 통일된 전체로써 총체성이 주어진다고 주장하였다.¹⁹¹⁾ 메를로퐁티는 공간을 발생시키는 몸의 근거를 현상적 몸과 세계 사이의 상호작용으로 보았다.¹⁹²⁾ 외

187) Hass, L.(2008). 「Merleau-Ponty's Philosophy」, Bloomington: Indiana University Press, p.25.

188) 조광제(2004). 전계서, p.384.

189) Franck, D.(2008). 「Flesh and Body」, London: Bloomsbury, p.132.

190) 류의근(2002). 전계서, pp.115-116.

191) 조광제(2003). 전계서, p.134.

부의 객관적인 공간성을 위치의 공간성(une spatialité de position)이라고 한다면 내 몸의 공간성은 상황의 공간성(une spatialité de situation)이라고 할 수 있다. 예를 들어 내가 책상을 두 손으로 짚고 그 앞에 서 있다면, 오로지 내 두 손만이 부각 될 것이다.¹⁹³⁾ 메를로퐁티는 이와 같은 예시에서 몸의 각 대상들이 동일한 공간적 가치를 가지지 않고 몸이 목적하는 의도에 따라 수시로 다른 공간적 가치를 가진다고 주장하며 이러한 상황의 공간성을 곧 몸 공간이라고 하였다. 이러한 몸 공간은 몸 자신에 의해 설계되는 것으로 외적인 공간에서 나타나는 모든 모양들의 세계가 된다.¹⁹⁴⁾

따라서 메를로퐁티의 공간성의 몸은 의도와 상황, 객관적 위치에 따른 공간성 구분과 공간적 가치를 창출하는 것이라고 할 수 있다.

(4) 시간성의 몸

근자의 현상학자들에 의하면 시간성은 인간의 의식과 몸에 있어서 본래적인 구조로써,¹⁹⁵⁾ 최초의 시간성은 인간의 의식과 몸의 동적인(ekstatic)¹⁹⁶⁾ 구조에 기초를 두고 있다. 과거, 현재, 미래는 인간의 의식과 신체 내에 기초를 두고 있는 내면적인 것으로 인간의 몸은 동적인 존재이기 때문에 자체적으로 시간성을 구성하고 있다. 객관적인 시간, 측정 가능한 지속, 그리고 템포는 이러한 존재상의 기초 뒤에 구성되어

192) Langer, M. 저, 서우석, 임향혁 역(1992). 「메를로퐁티의 지각의 현상학」, 서울: 청하출판사, p.147.

193) 조광제(2003). 전개서, p.137.

194) 상계서, p.143.

195) 성재형(2009). “메를로퐁티의 ‘몸의 현상학’에 대한 무용의 신체관 연구”, *움직임의 철학: 한국체육철학회지*, 17(3), pp.263-179.

196) 과거, 현재, 미래의 세 가지 시간적 차원은 그 자체로부터 인간의 존재가 두드러지는, 정적인 상태(ek-stasis)의 세 가지 방식의 용어로 기술되었다. (맥신 쉬즈, 존스톤 저. 김말복 역(1994). 전개서, p.34)

있다.¹⁹⁷⁾

이러한 맥락은 퍼포먼스에 대한 행위자의 생경함에 있어서도 본질적이라고 할 수 있다. 무용수나 행위자에 의해 창조되는 춤과 퍼포먼스는 측정될 수 없는 연속의 결합으로, 끊임없이 움직이는 형태로 나타난다. 퍼포먼스는 어떤 순간에도 항상 퍼포먼스가 일어나는 과정에 있으므로 동적인 상태이며, 전체의 일부분에 불과한 분산적 형태이다.¹⁹⁸⁾ 이와 같이 객관적인 시간은 의식과 몸의 근본적인 시간성에 그 근거를 두고 있다.

따라서 메를로퐁티의 시간성의 몸은 동적인 구조에 기초하며 움직임의 연속적 결합으로 시간 속 분산적 형태로써 존재하고 있다는 것을 알 수 있다.

(5) 성적 존재로서 몸

성적존재로서 몸은 타자의 몸을 물리적인 것으로만 볼 수 없기 때문에 우리의 또 다른 실존방식을 드러나게 한다. 세계의 존재가 우리의 실존을 드러내는 근본적인 방식이라고 할 때, 우리의 실존은 이미 자체 내에 타자의 존재성을 근거로 하고 있다. 성적 존재로서 몸이 곧 상호인간적인 세계의 존재로 나타난다는 것은 인간의 몸이 성을 통해 서로 다른 세계 속의 타자들에 닿을 내리고 있는 공존재임을 의미하는 것이다.¹⁹⁹⁾

인간은 기본적으로 자신을 여자 아니면 남자로 여기며 일상적으로도 성적으로 구분지어 행동한다. 메를로퐁티는 늘 몸에 배어있는 ‘성 습관’

197) 성재형(2009). 전계서, pp.263-179.

198) 맥신 쉬츠, 존스톤 저. 김말복 역(1994). 전계서, pp.40-41.

199) 윤영주(2013). 전계서, p.32.

을 성(sexualité)라고 일컬으며, 성적존재로서 몸은 이러한 ‘성 습관’이 바탕이 된다고 주장하였다. 이러한 ‘성 습관’의 성은 사회문화적으로 발휘되는 것으로 메를로퐁티는 몸이 환경 속에서 자신의 모습을 어떻게 드러내는지 현상학적 방법으로 접근하였다.²⁰⁰⁾ 페인트공이 길가에 붉은 페인트를 흘려놓았을 때, 그 페인트의 붉음은 순수 인식적인 값, 즉 우리에게 어떠한 감정도 불러일으키지 않는 객관적이고 중립적인 값을 지니는 것이 아니라, 어떤 형태로건 우리에게서 흥분을 일으키면서 주어진다. 메를로퐁티는 이와 같은 예를 들며 정상인의 지각이 성적인 틀에 의해 지탱된다고 하였다.²⁰¹⁾ 메를로퐁티는 후두부에 큰 손상을 입은 환자가 성적 도식이 전혀 없는 행동을 한다는 것을 대비시켜 정상적인 사람이 성적인 틀에 의해 다른 사람들을 지각할 때, 성적 부위들을 더 쉽게 지각한다고 설명하였다. 이러한 메를로퐁티의 성적 지각에 대한 강조는 지각이 결코 지성적인 방식으로 처리되는 것이 아님을 강조하며, 기존의 지성주의적 인간 이해의 왜곡을 제시하였으며,²⁰²⁾ 성이란 근본적으로 의식 연관에서 발생한 것이 아니라 우리의 구체적인 실존에 의해 이미 몸 전체의 힘으로 작동하고 있다²⁰³⁾고 하였다. 이렇게 볼 때 성적 존재로서 몸이란 우리 모두를 공동적인 삶 또한 세계적인 삶으로 확산시키고 개방시키는 힘이 된다고 할 수 있다. 메를로퐁티는 성을 억압한다는 것은 성에 대한 의식과 의지를 억압하는 것이 아니라, 몸의 실존 자체 즉 인간 자체를 억압하는 것이라고 하며, 인간 실존과 성적 존재로서 몸을 상호 삼투하는 동전의 양면에 해당한다²⁰⁴⁾고 하였다. 몸

200) Steeves, J. B.(2004). 「Imaging Bodies: Mealeau-Ponty's Philosophy of Imagination」, Pittsburgh: Duquesne University Press, p.18.

201) 조광제(2003). 전게서, p.94.

202) 조광제(2004). 전게서, p.217.

203) Steeves, J. B.(2004). 전게서, p.17.

204) Henry, M. (1994). 「Philosophy and Phenomenology of the Body」, Netherlands: The Hague, p.134.

은 그 자체가 하나의 표현으로서, 잠재되어 있는 모호한 의미를 명시적 의미로 만들어 낼 수 있는 능력을 가지고 있다.²⁰⁵⁾ 인간의 몸 자체가 성적인 도식을 가지고 있기 때문에 성적인 세계를 형성하고 성적인 분위기도 만들며 성적인 능력을 발휘할 수 있는 것이다.²⁰⁶⁾

따라서 메를로퐁티의 성적 존재로서 몸은 인간의 실존과 연결되어 지각의 틀을 지탱하고, 성적 도식을 활용하여 성적 세계를 형성하는 것을 알 수 있다.

이와 같이, 메를로퐁티의 몸 현상학을 다섯 가지 구분된 몸 개념에 대해서 「Phenomenology of Perception」을 중심으로 그 특징을 정리해 보았다. 현상적 몸에서는 통일된 감각으로 몸 전체를 이해하고, 모든 감각이 상호 소통하는 특성이 나타났으며, 상호주체적 몸에서는 타인의 몸 주체성을 인지함으로써 나와 타인이 하나의 세계에 공존하게 되며, 상호주체적 몸을 통한 의사소통 체계가 결성되는 특성이 나타났다. 공간성의 몸에서는 몸의 위치와 상황에 따라 새로운 공간적 가치를 창출하는 특성이 나타났으며, 시간성의 몸에서는 동적인 구조에 기초하여 시간 속에 분산적 형태로써 존재하는 특성이 나타났다. 마지막으로 성적 존재로서 몸은 성 습관이 내재되어 있는 몸을 활용하여 성적 세계를 형성하고 성적 능력을 발휘하는 특성이 나타났다.

<표 4>는 메를로퐁티의 몸 현상학을 분류하고 그 특성을 정리한 것이다.

205) 정지은(2009). “메를로-퐁티와 정신분석학: 꿈과 상상적인 것을 중심으로”, *철학과 현상학 연구*, 4(1), p.5.

206) 윤영주(2013). 전제서, p.33.

<표 4> 메를로퐁티의 몸 현상학 분류

메를로퐁티의 몸 현상학	
분류	특성
현상적 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 몸 전체를 통일적으로 이해 • 상호 감각의 소통 가능 • 몸과 세계의 유기적 관계 결성
상호주체적 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 사물, 타인, 관념과 우리와의 관계 속에서 세계를 경험 • 나의 지향성과 타인의 지향성 공존 • 타인의 몸 주체성 인정 • 상호주체적 몸을 통한 의사소통 체계 결성
공간성의 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 몸 틀 개념의 도입 • 몸 바깥 객관적인 위치 공간성 • 몸 자체 상황 공간성 구분 • 몸의 각 대상은 의도에 따라 다른 공간적 가치 창출 • 자신에 의해 설립되는 몸 공간 개념 도출
시간성의 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 인간의 인식과 몸의 본래 구조 • 동적인 구조에 기초 • 움직임의 연속적 결합 • 시간 속 분산적 형태로써 존재
성적 존재로서 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 성 습관 내재 • 지각은 성적인 틀에 의해 지탱 • 성은 인간 실존과 연결 • 몸의 성적 도식 활용 • 성적 세계 형성, 성적 능력 발휘

Ⅲ. 바디아트퍼포먼스의 상호작용

1. 바디아트퍼포먼스

1) 바디아트퍼포먼스의 개념

바디아트퍼포먼스는 사람의 몸을 재료로 자유롭게 또는 작가의 의도된 콘셉트를 표현하는 인체예술의 한 영역으로 아이디어나 과정을 예술이라고 생각하는 개념 미술의 특징을 반영하며,²⁰⁷⁾ 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상에 기초하는 퍼포먼스의 예술적 가치에 의거하여 인간의 상상력을 촉발시킨다. 바디아트와 퍼포먼스는 상호 보완적으로 관중 앞에서 다양한 타 예술과의 행위 양식을 포괄하며 실행되는 경우가 많다.²⁰⁸⁾ 퍼포먼스와 바디아트퍼포먼스는 몸을 이용하여 표현하는 예술 행위라는 것에 그 공통점이 있지만 바디아트퍼포먼스는 추가적으로 몸 위에 표현된 이미지가 몸의 행동과 어우러져 주제를 전달하는 특징을 가진다.

또한, 바디아트퍼포먼스는 행위자가 주어진 공간 안에서 관객들에게 자신이 주장하고자 하는 또는 나타내고자 하는 주제를 가지고 표현하고 행동하는 것이다. 즉, 예술가 자신이 자기 작품의 주체인 동시에 그 대상이 되기도 하며 모델이 예술가의 의도를 대신하여 전달하기도 하는데, 이 경우에는 모델의 몸에 그려져 있는 페인팅과 연기 그리고 다른 매개체에 의하여 더욱 분명하게 전달되어 진다.²⁰⁹⁾

207) 안성준 외(2010). 「Art Make Up Design」, 서울: 훈민사, p.26.

208) Jones, A.(1998). 전계서, p.9.

209) Jones, A.(2014). 「Performing The Body/Performing The Text」, London: Routledge, p.29.

인간들은 원시시대부터 그들의 생각이나 지위, 우월성 등을 표현하고 신께 제사를 드릴 때 바디아트와 어떤 몸짓을 취하였는데, 그 행위를 바로 퍼포먼스적인 것이라 규정지을 수 있다.²¹⁰⁾ 스위스 언어학자, 소쉬르(Saussure, 1857~1913)의 저서 「Course in General Linguistics」에서 인간이 사회적 존재로서 삶을 영위해 나가는 과정에는 필연적으로 타인과의 관계를 고려해야 한다고 하였는데, 이때 의사소통 행위가 발생하게 된다고 하였다.²¹¹⁾ 의사 전달수단들은 일정한 부호(codes)와 규칙(rules)을 전제로 양자 간의 사이를 매개하는데, 이러한 규약들 아래서 행해지는 인간의 모든 일상적 행위를 미국의 사회 과학자이자 심리학자인 어빙 고프만(Erving Goffman, 1922~1982)은 퍼포먼스로 보았다.²¹²⁾

어빙 고프만의 이론에 나타나는 인간을 바디아트퍼포먼스의 행위자로서 규정한다면, 행위자와 관객들 사이를 매개할 수 있는 일정한 부호와 규칙들은 양자가 한눈에 알아볼 수 있는 색깔이나 패턴, 이미지 또는 문신의 형태로 나타나게 된다. 따라서 본 연구에서는 앞서 연구하였던 사람의 몸을 재료로 자유롭게 표현하는 인체예술인 바디아트와 아이디어나 과정을 예술이라고 생각하며 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상에 기초하며 일회적 예술 행위에 초점을 두고 이루어진 퍼포먼스의 특징을 반영하여, 음악, 무용, 연극, 퍼포먼스 등의 공연 행위에 바디아트라는 매개체가 행위자와 관객들의 공통적인 정서와 관심을 끌어내는 언어로써의 역할을 한다고 보며 이것을 본 연구에서는 바디아트퍼포먼스라고 정의하였다.

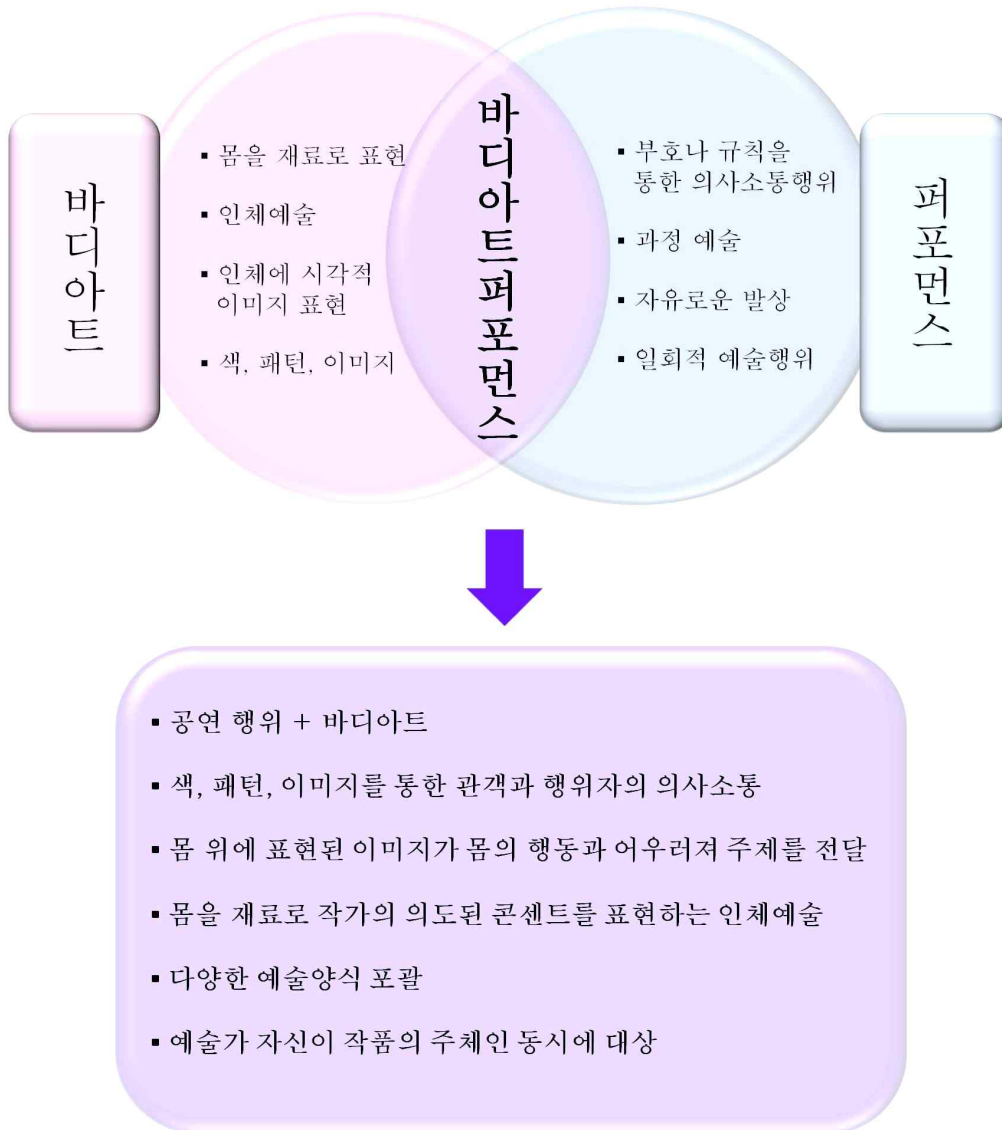
<표 5>는 바디아트퍼포먼스의 개념 도출을 정리한 것이다.

210) Schildkrout, E.(2004). "Inscribing the body", *Annual Review of Anthropology*, 33(1) pp.319-344.

211) Saussure, F.(1998). 「Course In General Linguistics」, Chicago: Open Court, p.136.

212) Burns, T.(2002). 「Erving Goffman」, London: Routledge. p.98.

<표 5> 바디아트퍼포먼스의 개념 도출



2) 바디아트퍼포먼스의 특성

본 연구는 아멜리아 존스(Amelia Jones, 1961~)의 저서인 「Body Art Performing the Subject」²¹³⁾와 전시교의 2003년 박사학위논문, 퍼포먼스에서의 텍스트, 공연과 관객과의 관계에 관한 연구²¹⁴⁾, 이보라의 디지털 매체를 이용한 퍼포먼스의 특성과 의의에 관한 연구²¹⁵⁾, 박신민, 박상현의 재매개 관점에서 본 무대 공간에서의 미디어 퍼포먼스 특성 연구²¹⁶⁾의 내용을 바탕으로 바디아트퍼포먼스의 특성을 네 가지로 도출하였다.

아멜리아 존스(1998)는 행위하는 몸의 주체적 특징에 대하여 장르간 유기적 통합, 커뮤니케이션의 확대, 시공간의 확대성, 몸 주체성, 성적인 몸에 대하여 논의하였다. 장르 간 유기적 통합에서는 디지털매체의 발달로 인해 다양한 장르의 공존과 시공간적 표현이 다양화되고, 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등 오감을 아우르는 차원으로 영역을 넓혀가는 특징이 나타났다. 커뮤니케이션의 확대에서는 관객의 정서적, 물리적 반응과 함께 퍼포먼스가 유동적이며 상호교환적으로 나타나는 것으로, 쌍방향성과 참여성을 이끌어내는 특징이 나타났다. 시공간의 확대성에서는 퍼포먼스의 공간은 시간에 흐름에 따라 가시화되며 행위를 통한 현재성에 근거하고 있는 특징이 나타났다. 몸 주체성에서는 몸을 표현재료로 사용하여 퍼포먼스를 표현하는 특징이 나타났으며, 성적인 몸에서는 몸

213) Jones, A.(1998). 「Body Art Performing the Subject」, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp.21-197.

214) 전시교(2003). “퍼포먼스에서 텍스트, 공연과 관객과의 관계에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, pp.74-80.

215) 이보라(2009). “디지털 매체를 이용한 퍼포먼스의 특성과 의의에 관한 연구”, *디지털디자인학 연구*, 23(1), pp.179-188.

216) 박신민, 박상현(2008). “재매개 관점에서 본 무대 공간에서의 미디어 퍼포먼스 특성 연구”, *디지털디자인학연구*, 18(1), pp.45-54.

의 성적 요소를 강조하여 인간 실존을 표현하는 특징이 나타났다.

전시교(2003)는 몸 중심성, 순환성, 공간성, 공연자-관객의 상호작용성으로 분류하였다. 몸 중심성은 가변적인 언어에 의존하지 않고 움직임의 근원을 몸에서 찾고자 하며, 그 중심을 행위자와 관객의 몸에 두는 것이다. 순환성은 퍼포먼스 이전과 이후의 과정을 전체의 유기적인 일부로 보는 것으로, 한 사람에 의해 만들어지는 공연이 아닌 관객의 협동과 집단적 역량을 통해 퍼포먼스를 만들어내는 것이다. 공간성은 공간적 제약을 받지 않고 관객과 상호관계를 맺음으로써 열린 퍼포먼스를 지향하는 것으로, 공연자-관객의 상호작용성은 공연자와 관객이 같은 이데올로기를 공유하고 인식을 같이 함으로써, 관객의 참여를 극대화시키고, 관객이 행위의 주체로 나서게 되는 특징이 나타났다.

이보라(2009)는 전위적이고 실험적 성격, 사건의 과정을 중시하는 시공간 예술성, 관객 참여성, 즉흥성과 우연성으로 분류하였다. 전위적이고 실험적 성격은 예술이 아름답고 고상한 미적 체험에 부흥하기 보다는 기존의 것과 전혀 다른 새롭고 저돌적이며 반항적인 아방가르드적 성격을 갖는 특징이 나타났다. 사건의 과정을 중시하는 시공간 예술성에서는 시간이나 공간적 제약에 구애받지 않고 다양한 매체를 자유롭게 결합시키며 사건을 통해 문제를 제기하고 시간의 추이에 따라 진행되는 사건의 과정을 중시하는 시공간 예술의 특징이 나타났다. 관객 참여성에서는 무대와 관객의 이분법적인 관조 방식을 제거하고 직접적인 참여를 통해 관객의 역동적 체험을 강조하는 특징이, 즉흥성과 우연성에서는 관객참여로 인해 주어진 즉흥적 상황과 우연적인 요소가 나타났다.

박신민, 박상현(2008)은 즉흥성, 상호작용성, 문화흡수성으로 분류하였다. 즉흥성은 관객으로 하여금 현실과 무대를 연결시켜주는 매개 작용을 하며, 실제의 현장성을 강조하고자 미디어의 실시간, 즉각적 조작 성

질을 퍼포먼스에 반영하는 특징이 나타났다. 상호작용성은 콘텐츠의 통제와 조작에서 일어나며 작품과 관객의 사이를 단축시키고, 관객은 작품의 주체가 되어 현장성을 강조하는 특징이 나타났다. 문화흡수성은 퍼포먼스에서 벗어나 인간의 생활 방식과 사고방식을 변화시켜 사회적, 문화적 변화를 불러일으키는 것으로 예술과 삶의 경계를 무너뜨리고 문화를 재생산하는 특징이 나타났다.

이에 본 연구에서는 첫째, 선행연구에 나타나는 아멜리아 존스(1998)의 몸 주체성과 성적인 몸, 전시교(2003)의 몸 중심성, 이보라(2009)의 전위적, 실험적 항목을 몸을 표현매체로써 사용하며 전위적인 특징에 따라 몸 중심성으로 명명하였다. 둘째, 아멜리아 존스(1998)의 커뮤니케이션의 확대, 전시교(2003)의 순환성, 공연자-관객의 상호작용성, 이보라(2009)의 관객의 참여성, 즉흥성, 우연성과 박신민, 박상현(2008)의 상호작용성을 관객이 작품에 참여하여 행위자와 소통하고 행위표현의 범위가 넓어지는 특징에 따라 주체일반성으로 명명하였다. 셋째, 아멜리아 존스(1998)의 장르 간 유기적 통합과 박신민, 박상현(2008)의 문화흡수성을 장르의 융합과 다양한 매체사용의 특징을 바탕으로 다양성으로 명명하였으며, 넷째, 아멜리아 존스(1998)의 시공간의 확대성, 전시교(2003)의 공간성과 이보라(2009)의 시공간 예술성을 시간이나 공간적 제약에 구애받지 않고 시간의 추이에 따라 진행되는 과정을 중시하는 특징에 따라 공간성과 시간성으로 명명하여 세부적인 내용을 알아보고자 한다.

<표 6>는 바디아트퍼포먼스의 특성 도출을 정리한 것이다.

<표 6> 바디아트퍼포먼스의 특성 도출

선행 연구자	바디아트퍼포먼스 특성	연구자의 특성 도출
아멜리아 존스 (1998)	장르 간 유기적 통합	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">몸 중심성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">주체 일반성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">다양성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">공간성과 시간성</div> </div>
	커뮤니케이션의 확대	
	시공간의 확대성	
	몸 주체성	
	성적인 몸	
전시교 (2003)	몸 중심성	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">몸 중심성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">주체 일반성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">다양성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">공간성과 시간성</div> </div>
	순환성	
	공간성	
	공연자-관객의 상호작용성	
이보라 (2009)	전위적, 실험적	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">몸 중심성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">주체 일반성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">다양성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">공간성과 시간성</div> </div>
	시공간 예술성	
	관객의 참여성	
	즉흥성, 우연성	
박신민, 박상현 (2008)	즉흥성	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">몸 중심성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">주체 일반성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">다양성</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">공간성과 시간성</div> </div>
	상호작용성	
	문화흡수성	

(1) 몸 중심성

바디아트퍼포먼스는 인간의 신체를 이용해 타인에게 행위자의 조형의도를 전달한다. 바디아트퍼포먼스에서 신체라는 재료는 회화나 조각의 일반적인 표현 재료, 즉 서양화의 유화물감이나 한국화의 먹, 조각분야의 점토와 동일시된다고 볼 수 있다. 행위자의 의도나 상황에 의해 신체 이외의 오브제나 기타 표현의 의미를 강화시켜 줄 수 있는 매체를 사용하기도 하지만 바디아트퍼포먼스에서 사용하는 오브제들은 근본적으로 행위자의 조형의도와 그 의도를 표현하는 물리적인 도구인 신체의 존재 없이는 존재의 의미를 상실하게 된다.²¹⁷⁾ 그러므로 바디아트퍼포먼스에서 인간의 신체는 행위의 수단이자 동시에 목적이 되며,²¹⁸⁾ 예술가의 내부감정과 융화시켜 표현하는 실제 삶에 대한 상황이며 의식이라고 할 수 있다.²¹⁹⁾

몸 중심성에 포함된 몸 주체성은 몸을 표현재료로 사용하여 퍼포먼스를 표현하는 특징이 나타났으며, 성적인 몸은 몸의 성적 요소를 강조하여 인간 실존을 표현하는 특징이 나타났다. 몸 중심성은 가변적인 언어에 의존하지 않고 움직임의 근원을 몸에서 찾고자 하며, 그 중심을 행위자와 관객의 몸에 두고 있었으며, 전위적, 실험적 성격에서는 아름답고 고상한 미적 체험에서 벗어나 저돌적이며 반항적인 특징이 나타났다.

인간의 신체를 도구로 사용한 몸 주체성이 나타나는 바디아트퍼포먼스 작품으로는 <그림 33>과 같이 파리에서 이브 클라인(Yves Klein, 1928-1962)²²⁰⁾에 의해 시도된 ‘인체측정’이 있다. 이브 클라인은 모델의

217) 강상희(2004). 「한국행위예술의 이해」, 대전: 미래, p.97.

218) 문정규(1997). 전게서, p.13.

219) 강상희(2004). 전게서, p.102.

220) 프랑스의 화가. 1960년대 초 누보 레알리즘 운동의 선두에서 혁명적 예술 활동을 지향했다.

몸에 물감을 묻혀 종이나 캔버스 위에 그림을 그렸으며, 모델을 ‘살아있는 물감 붓’이라고 불렀다. 이브 클라인은 대중들 앞에서 직접 작곡한 ‘단음 교향곡’이 연주되는 가운데, 모델의 몸에 푸른색의 페인트를 칠하고, 모델로 하여금 바닥에 놓인 커다란 캔버스 위에서 구르게 하는 퍼포먼스를 선보였다.²²¹⁾ 이 바디아트퍼포먼스는 그 당시에 획기적인 시도로써 저돌적이며 아방가르드적 성향을 가지고 전위적, 실험적 성격을 나타내고 있다. <그림 34>는 재닌 안토니(Janine Antoni, 1964~)의 작품으로 머리카락에 물감을 묻혀 작품을 완성하는 바디아트퍼포먼스이다. 재닌 안토니는 손과 무릎으로 바닥을 기면서 머리카락을 사용하여 바닥을 청소하는 여성을 표현하며, 전통적으로 육체노동을 해야 하는 여성의 사회활동에 대한 개념을 강화하고, 자신의 신체를 사용하여 표현하는 여성 작가로서 추상 표현주의에 대한 남성 지배적인 유산을 풍자하였다.²²²⁾ 또한 퍼포먼스가 진행되는 동안 어떤 음악이나 대사도 없이 오직 움직임에만 집중하여 인간의 근원을 몸의 움직임에서 찾는 몸 중심성의 특징을 보여주었다. <그림 35>는 레이첼 라호비치(Rachel Lachowicz, 1964~)의 바디아트퍼포먼스로 이브 클라인의 ‘인체측정’ 작업에 대한 페미니스트 비판적 의견을 제시하며, 푸른 물감 대신 붉은 립스틱을 사용하고 여성 누드모델들 대신 근육질의 남성 모델을 사용하였다.²²³⁾ 키스 보드위(Keith Boadwee, 1961~)는 캔버스 위에 드러누운 자세로 자신의 신체 일부인 항문으로 물감 줄기를 뿜어내며 잭슨 폴록 스타일의 추상적 흔적들을 만드는 퍼포먼스를 연출하고 있다(그림 36).

인터내셔널 클라인블루(IKB)라는 색을 자신의 고유색으로 특허를 받았고, 자신의 여성에 페인트를 칠해 캔버스 위를 구르게 했으며, 2층 높이에서 뛰어내려 ‘허공으로의 도약’을 연출하기도 하였다. 그의 예술은 현대 행위예술과 팝아트, 미니멀리즘에 영향을 주었다.

221) Blocker, J.(2004). 「What The Body Cost: Desire, History, And Performance」, Minneapolis: University of Minnesota Press, p.67.

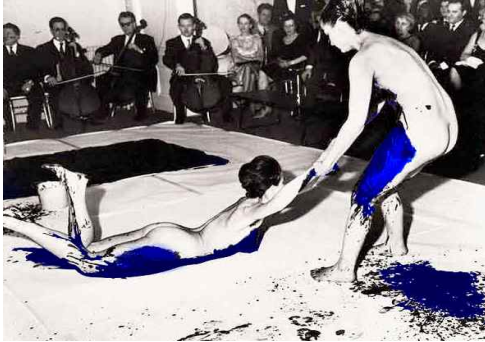
222) 심철용(2008). 「예술가의 몸」, 서울: 미메시스, p.66.

223) Warr, T.(2007). 전계서, p.67.

미술사학자인 아멜리아 존스는 “키스 보드위가 남성화된 액션페인팅을 보여주고 있지만, 몸을 통하여 비천함과 동성애적인 것을 명백하게 나타내는 퍼포먼스를 실행하여 동성애를 드러냈다”²²⁴⁾고 하였으며, 이 작품은 몸의 성적 요소를 부각시켜 표현하고 있는 성적인 몸의 특성을 보여주었다.

이와 같이 모델이나 작가 자신의 신체를 도구로 한 바디아트퍼포먼스는 신체를 매개로 표현되는 인간의 의식 및 타인과 상호교감 하는 예술가의 욕구를 나타내며, 여러 매체들 중 물질적인 표현도구의 사용에서 벗어나 직접 신체를 사용함으로써 새로운 표현 계기를 마련하고 있다.

224) Jones, A.(1998). 전게서, p.35.



< 그림 33 > Klein, Yves

<Anthropometries of the Blue Period>, 1962

출처:<http://www.wikiart.org/en/yves-klein/anthropometries-of-the-blue-period>
(2015.02.13.)



< 그림 34 > Antoni, Janine

<Loving care>, 1993

출처:<http://ksuart.ning.com/profiles/blogs/janine-antoni-loving-care>
(2015.02.13.)



< 그림 35 > Lachowicz, Rachel

<Red Not Blue>, 1992

출처:<http://www.theslideprojector.com/art1/art1today/art1lecture25.html>
(2015.02.13.)



< 그림 36 > Boadwee, Keith

<Untitled(Purple Squirt)>, 1995

출처:http://keithboadwee.com/artwork/645131_Purple_Squirt.html
(2015.02.13.)

(2) 주체일반성

바디아트퍼포먼스는 관객의 정서적, 물리적 반응과 함께 상호적으로 수립되어 나타난다.²²⁵⁾ 바디아트퍼포먼스는 고정되어 있는 절대적 지식이 아니라 유동적이며 상호교환이 가능하고 능동적으로 참여하는 형태로, 수동적 의미를 넘어 스스로 창조하고 참여하는 이 시대의 상호작용적 미적가치에 순응하며 나타나고 있다.²²⁶⁾

그러므로 바디아트퍼포먼스는 행위자 홀로 주체가 되는 것이 아니라 관객이 주체가 되어 작품에 기여하고, 작가의 의도에 변형을 주거나 자유로운 주관적 판단을 확대할 수 있는 특징을 지닌다. 이러한 특징을 가지고 바디아트퍼포먼스에서는 관객과 상호작용함으로써 작품을 통하여 작가와 관객의 소통이 이루어지며, 작품과 관객사이에 존재하던 벽이 무너지고 관객은 감상자의 입장에서 참여자가 되어 작품과 관객의 직접적 소통이 확대되었다.²²⁷⁾

주체일반성에 포함된 커뮤니케이션의 확대는 관객의 정서적, 물리적 반응과 함께 상호교환적인 퍼포먼스의 특징이 나타났고 순환성에서는 집단적 역량을 통해 연출되는 특징이 공연자-관객의 상호작용성과 관객의 참여성, 상호작용성에서는 관객이 행위의 주체로 나타나는 특징이 나타났으며 즉흥성과 우연성에서는 관객의 참여로 인해 주어진 즉흥적 상황과 우연적인 요소가 그 특징으로 나타났다.

<그림 37>은 김백기의 바디아트퍼포먼스로, 인사동 야외에서 행위자가 온 몸에 하얀 석고를 바르고 등장하면 관객이 즉흥적으로 신체 위에

225) 백영주(2011). 전계서, p.288.

226) 고윤정, 김민자(2010). “모더니즘과 포스트모더니즘 시대 문화권력과 패션에 대한 연구”, *복식*, 6(2), pp.81-98.

227) 이규옥(2004). “인터랙티브 미디어 아트에 관한 연구”, *한국기초조형학회지*, 5(4), pp.229-239.

그림을 그리는 방식으로 진행되었다. 다 그려진 인체 캔버스는 행위자의 움직임에 의해 석고가 균열되고 다른 색채가 드러나는 동시에 움직이는 조각품으로써 의미를 가지게 되었다.²²⁸⁾ 이 바디아트퍼포먼스는 관객이 행위의 주체로 나타나는 상호작용성의 특징과 관객의 참여로 인해 생긴 즉흥적 상황 연출 및 우연적인 요소가 나타나는 즉흥성과 우연성의 특징이 표현되었다. 유고슬라비아 아티스트 마리나 아브라모비치(Marina Abramović, 1946~)는 관객들에게 자신의 몸을 무저항적으로 제공하면서, 일정한 범위 내의 오브제를 그들이 원하는 신체부위에 붙일 수 있도록 하였다(그림 38). 벽에는 <탁자 위에는 72개의 오브제가 있고, 여러분들이 원하는 방식대로 그것들을 내 몸에 사용할 수 있습니다. 나는 오브제입니다.>라고 적혀있었으며, 오브제의 종류로는 총, 총알, 톱, 도끼, 포크, 채찍, 립스틱, 물감, 깃털, 체인, 초, 바늘, 꿀, 포도 등이 있었다. 퍼포먼스가 끝날 때쯤 마리나 아브라모비치의 몸은 면도칼로 베이고, 물감으로 칠해지고, 장식되었으며,²²⁹⁾ 이 바디아트퍼포먼스에서는 관객의 집단적 역량을 통해 완성되는 순환성이 특징이 나타났다. <그림 39>는 메이폴(Maypole)²³⁰⁾을 신체에 응용한 작품으로 2013년 MTV VMA(Video Music Awards) 행사에서 리본을 가진 무용수들이 케이트 페리(Kate Perry)의 몸을 중심으로 회전하면서 변화되는 바디아트퍼포먼스를 보여주었다.²³¹⁾ 영국의 혼성 듀오 그룹, 텅 텅즈(The Ting Tings)는 무료 공연을 개최하여 다양한 색이 든 350개의 물총을 초대된 관객들에게 나눠주고 서로에게 물감을 뿌리게 하였다(그림 40). 이 공연이 끝난 후, 텅 텅즈를 비롯한 관객들 모두가 하나의 예술작품

228) 이혁발(2008). 「한국의 행위 미술가들」, 서울: 다빈치기프트, p.233.

229) Warr, T.(2007). 전계서, p.125.

230) 5월제(May Day) 기념 기둥으로 사람들이 주변을 돌며 리본으로 장식한다. (Collins English Dictionary 30th Anniversary Edition(2009). Harper Collins Publishers)

231) Menyes, C.(2013). MusicTimes, <http://www.musictimes.com/articles/2194/20131110/> (검색일자: 2015.02.07.)

으로써 관객 모두가 참여하는 퍼포먼스로써 의미를 가졌다.²³²⁾ 이 바디아트퍼포먼스에서는 관객의 물리적 반응과 함께 커뮤니케이션의 확대가 표현되었으며, 관객이 행위의 주체로 나타나는 관객의 참여성과 집단적 역량을 통해 연출되는 순환성의 특징이 표현되었다.

이와 같이 행위자 뿐 만 아니라 관객, 제 3자가 참여하는 바디아트퍼포먼스는 행위자와 관객에게 요구되는 기존의 역할에서 벗어나 능동적이고 상호교환적인 참여를 통해 함께 작품을 완성해나가고 있었다. 기존 바디아트퍼포먼스의 주체가 행위자에게만 집중되었다면, 관객이 주체적 의지를 가지고 작품에 기여함으로써, 주체일반적인 특징을 가진다고 할 수 있으며, 이에 따라 관객과 행위자의 상호소통도 활발히 나타나게 되었다.

232) Johnson, C.(2009). DailyMail Online,
<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-1159215> (검색일자: 2015.03.02.)



< 그림 37 > 김백기
 <인체 캔버스>, 1999
 출처: 이혁발, 2008, p.233.



< 그림 38 > Abramović, Marina
 <Rhythm0>, 1974
 출처: www.pinterest.com
 (2015.02.13.)



< 그림 39 > Perry, Kate
 <Unconditionally>, 2013
 출처: <http://www.musictimes.com>
 (2014.12.07.)



< 그림 40 > The Ting Tings
 <Untitled>, 2009
 출처: <http://www.dailymail.co.uk>
 (2015.03.02.)

(3) 다양성

최근의 문화와 예술의 장르는 각각의 경계가 확실히 구분되어 있는 것이 아니며 장르의 경계선은 하이브리드에 의해 끊임없이 침범되고 결합되거나 융합되는 현상을 보인다. 새로운 기술과 신소재의 출현은 사물의 형식성에 대한 종래의 관점을 변화시켰고 가속화된 디지털 테크놀로지의 발전에 따른 새로운 모바일 환경의 조성으로 좀 더 쉽게 정보를 주고받기 위한 방법들이 연구되고 있으며, 예술의 형식은 더욱 자유로워졌다.²³³⁾ 이러한 매체의 발달과 가치관의 변화는 다채로운 삶을 이해하고 다양한 예술장르 형식을 자유롭게 결합시켰으며 불확실한 가변성을 내포하는 매체로써,²³⁴⁾ 바디아트퍼포먼스의 특성을 두드러지게 하였다.

바디아트퍼포먼스는 기존 매체의 관습적 틀을 쇄신하고 새로운 방향성을 도출하기 위한 실험장의 기능을 수행해왔다. 또한 장르의 경계를 풀고 변형하는 예술적 표현수단으로써 적극적인 소통의 실현양식으로 전개되어 왔다.²³⁵⁾ 디지털 미디어의 출현은 디지털 형식의 보관과 재현을 통해 쌍방향성과 참여성을 이끌어내고,²³⁶⁾ 적극적인 참여행위를 하며 소통의 장을 넓혀가고 있다.

다양성에 포함되는 장르 간 유기적 통합은 디지털매체의 발달로 인하여 다양한 장르의 공존과 시공간적 표현이 다양화되고 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등 오감을 아우르는 차원으로 영역을 넓혀가는 특징이

233) 하지수(2001). “20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구”, 서울대학교 대학원, 박사학위논문, p.44.

234) 이보라, 김규정(2009). “디지털 매체를 이용한 퍼포먼스의 특성과 의의에 관한 연구”, *디지털디자인학회지*, 9(3), pp.170-188.

235) 백영주(2011). 전계서, p.288.

236) 클리스티안 폴 저, 조충연 역(2007). 「디지털아트」, 서울: 시공아트, pp.7-8.

나타났으며, 문화흡수성은 인간의 사고방식을 변화시켜 예술과 삶의 경계를 무너뜨리고 문화를 재생산하는 특징이 나타났다.

브루스 질크리스트(Bruce Gilchrist, 1930~)는 런던의 ICA(Institute of Contemporary Arts)에서 자신의 피부에 전기적 저항을 측정하는 도구를 연결하고 그것을 소리로 변환시켰다. 또한 본인의 뇌파를 디지털 뇌파로 변환하고 광섬유 케이블을 통해 컴퓨터로 전송한 후 이 정보를 모은 이미지를 비디오 프로젝터로 상영하는데, 이 때 관객이 한 사람씩 의식의 의자(seat of consciousness)에 앉도록 권유받았다. 이 의자는 특수 제작된 것으로 관객의 몸에 흐르는 약한 전류를 측정하고 이를 작가의 몸으로 전송하여 음향과 이미지를 변화시키는데, 이 미세한 전류는 브루스 질크리스트에게도 전달되어 작가의 신체와 관객의 실제적 접촉이 상호 소통하도록 하였다(그림 41).²³⁷⁾ 이 바디아트퍼포먼스는 디지털매체를 사용하여 촉각을 소통의 도구로 표현 영역을 넓혀가는 장르 간 유기적 통합의 특징이 잘 드러나고 있다. 아트디렉터, 클라우스 오베마이어(Klaus Obermaier, 1958~)와 아르스 일렉트로니카 퓨처 랩(Ars Electronica Future lab)은 협동 작업으로 행위자의 몸에 다양한 이미지의 프로젝션을 투영하여 10분 가량의 바디아트퍼포먼스(그림 42)를 진행하였으며, <그림 43>은 오케스트라와 무용수의 바디아트퍼포먼스로 무용수의 몸에 실시간 스테레오스코픽(stereoscopic) 3D 입체영상물이 투영된 작품이다.²³⁸⁾ 미국의 작가 제니퍼 스타인캠프(Jennifer Steinkamp, 1958~)의 2003년 작품, 룸(Loom)은 움직임과 현상학적 지각의 문제를 비디오와 애니메이션으로 탐구한 작품으로, 관객들이 작품속으로 들어가면 관객의 그림자가 움직이는 영상에 통합되어²³⁹⁾ 움직임

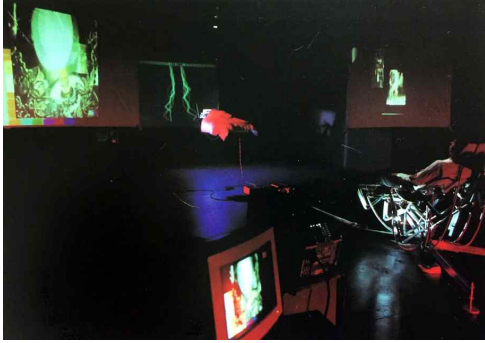
237) Warr, T.(2007). 전계서, p.188.

238) DAVE, Digital Amplified Video Engine, <http://www.exile.at/dave/index.html>, (검색일자: 2015.03.02.)

239) <http://www.mediamatic.net/96613/en/jennifer-steinkamp> (검색일자: 2015.03.31.)

과 관객의 몸이 하나의 예술작품 안으로 녹아드는 모습을 표현하였다 (그림 44). 이 바디아트퍼포먼스는 디지털매체를 적극 활용하여 기존에 상상할 수 없었던 방식으로 작품과 관객을 소통시키며 예술과 삶의 경계를 무너뜨리는 문화흡수성의 특징이 잘 드러나고 있다.

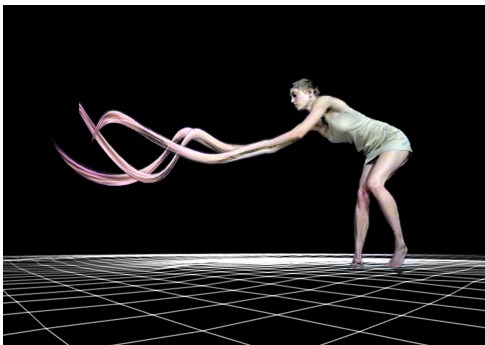
이와 같이 디지털 테크놀로지의 발전에 따른 다양한 장르의 융합으로 인해 바디아트퍼포먼스는 기존의 표현 및 접근 방법에서 벗어나 새로운 방향성을 도출하며, 바디아트퍼포먼스의 지평을 확장시키고 있다.



< 그림 41 > Gilchrist, Bruce
 <Divided by Resistance>, 1996
 출처: <http://www.artemergent.org.uk>
 (2015.03.02.)



< 그림 42 > Obermaier, Klaus
 <Apparition>, 2010
 출처: <https://www.flickr.com>
 (2015.03.02.)



< 그림 43 > Obermaier, Klaus
 <La Sacre du Printemps>, 2012
 출처: <http://www.exile.at/sacre/>
 (2015.02.17.)



< 그림 44 > Steinkamp, Jennifer
 <Loom>, 2003
 출처: http://jsteinkamp.com/html/art_documentation.htm
 (2015.02.17.)

(4) 공간성과 시간성

현대의 바디아트퍼포먼스 공간은 가변적이고 일시적인 양상을 띠며 전개되고 있다.²⁴⁰⁾ 바디아트퍼포먼스는 디지털매체의 발달로 인해 다양한 장르의 공존과 시공간적 표현이 더욱 다양화 되었으며 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등 오감을 아우르는 차원으로 영역을 넓혀가고 있다. 또한 시간의 추이에 따라 진행되는 사건의 과정을 중요시하여 사건과 변화하는 공간의 양태가 주목되며,²⁴¹⁾ 이에 바디아트퍼포먼스의 공간은 그 형상이 시간의 흐름에 따라 가시화되어 절대적이고 고정된 의미가 아닌 상대적이고 유동적인 체험의 복합체가 되었다.²⁴²⁾

바디아트퍼포먼스의 공간을 경험할 때 공간의 인식은 자신이 처한 상황과 실존적 공간 사이에서 생기는 긴장 속에서 존재하며,²⁴³⁾ 공간구성 인식은 다른 요소들 보다 공간깊이에 가장 큰 영향을 받았다.²⁴⁴⁾ 이러한 시지각적 공간깊이 인식은 관찰자가 지각한 물리적 공간 깊이가 인체 감각기관과 작용하여 심리적인 공간 깊이를 만들고 그 결과 복합적인 공간깊이 효과를 형성하였다.²⁴⁵⁾ 시각적으로 인식된 공간의 깊이감은 공간과 관찰사 사이의 현상학적 관계인 실존적 경험에서 유발된다고 할 수 있고 새로운 관계를 형성하여 하나의 의미 있는 이미지를 형성하고 있다.²⁴⁶⁾

240) 백영주(2011). “현대 퍼포먼스 공간의 탈근대성과 조형적 특성”, *한국기초조형학회지*, 12(1), pp.287-297.

241) 윤진섭(2005). 전계서, p.12.

242) 서정연(2005). “빛과 공간 예술에서 빛에 의한 공간의 표현 특성에 관한 연구”, *한국실내디자인학회논문집*, pp.35-43.

243) 강성중, 권영결(2005). “공간에서의 인터랙션 디자인 개념 적용에 대한 연구”. *한국실내디자인학회논문집*, 14(3), pp.234-242.

244) Yun, Y., Kim, Y.(2007). “The Effect of Depth and Distance in Spatial Cognition”, *Proceedings, 6th International Space Syntax Symposium*, Istanbul, pp.30-40.

245) 권진(2010). “니트웨어에 표현된 슬레쉬의 시지각적 공간 깊이 효과에 관한 연구”, *한국디자인문화학회지*, 16(4), pp.33-43.

공간성과 시간성에 포함되는 시공간의 확대성과 시공간 예술성에서는 퍼포먼스 공간이 시간의 흐름에 따라 가시화되며 행위를 통한 현재성에 근거하는 특징이 나타났고 공간성에서는 공간적 제약을 받지 않고 관객과 상호관계를 맺음으로써 열린 퍼포먼스를 지향하는 특징이 나타났다.

미국의 아티스트 안드레아 코트(Andrea Cote, 1978~)는 2006년 바디아트퍼포먼스에서 뉴욕의 44번 거리, 쇼윈도 너머로 하루 여섯 시간씩 퍼포먼스를 선보였는데, 관객들은 안드레아 코트의 몸을 통하여 시간의 흐름에 따라 공간이 창조되는 과정을 볼 수 있었다(그림 45). 따라서 이 바디아트퍼포먼스는 시공간의 확대성과 시공간 예술성의 특징이 잘 드러나고 있다고 할 수 있다. <그림 46>은 안드레아 코트의 또 다른 바디아트퍼포먼스로 설치 공간 속으로 들어간 안드레아 코트는 5분마다 다른 포즈를 취하여 자신의 몸으로 만든 흔적이 공간과 어우러져 하나의 예술 작품이 될 수 있다는 것을 관객들에게 보여주었다.²⁴⁷⁾ 이 바디아트퍼포먼스는 공간의 제약 속에서도 시간의 흐름에 따른 그 변화를 관객에게 표현하여 상호관계를 맺고 있다는 점에서 공간성의 특징이 잘 표현되었다고 할 수 있다. <그림 47>은 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi, 1929~)의 바디아트퍼포먼스로, 기계화되고 표준화된 획일적인 환경에 갇혀 있는 스스로를 표현하기 위하여, 무한한 거울의 방(infinity mirror room)에서 수천 개로 증식되는 점(dot)과 그녀의 몸을 통해 관객에게 관음증적 시선을 되돌려주고 심리적인 분열 체험을 재창조 하고 있다.²⁴⁸⁾ 쿠사마 야요이의 소멸의 방(obliterration room)에서는 흰 색으로 구성된 공간에 관객이 도트 스티커를 가지고 들어감으로써 자유롭게 공간 속에 색을 입혀나가는 퍼포먼스로, 시간이 지나면 본래의 흰 색 공

246) Eliade, M., 이동학 역(2001). "The Sacred and the Profane", 서울: 학민사, pp.19-20.

247) Cote, A.'s Personal Art Web Page,

http://www.andreaspace.net/performance_bodysite_chashama.html (검색일자: 2015.03.31.)

248) Warr T.(2007). 전게서, p.115.

간은 소멸되고 관객의 참여로 인한 새로운 공간이 창조된다는 의도를 표현하고 있다. 이 공간 속에서 관객은 서로의 몸에 스티커를 붙여나가며 작품 속에 녹아들고 있다(그림 48). 이 바디아트퍼포먼스 또한 시간의 흐름에 따라 가시화되는 공간의 변화를 통해 시공간 확대성의 특징을 잘 나타내고 있다.

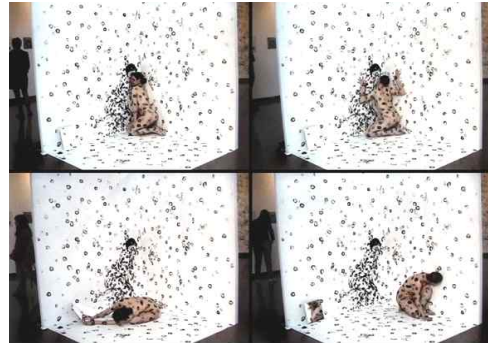
이와 같이 바디아트퍼포먼스에서는 시공간적 표현이 확장되면서 융합 예술로써 도약을 도모하고 있으며, 시간의 흐름에 따른 공간의 변화, 관객 각각의 몸으로 인식된 공간 등 상대적이고 유동적인 특징을 가지는 것을 알 수 있다.

따라서 바디아트퍼포먼스에서는 몸 중심성, 주체 일반성, 다양성, 공간성과 시간성의 특징을 가지며 이는 퍼포먼스와 바디아트 각각의 특징과도 유기적으로 연결되는 것을 알 수 있다.

<표 7>은 바디아트퍼포먼스의 특성 및 퍼포먼스와 바디아트의 특징과의 유기적 연결성을 정리한 것이다.



< 그림 45 > Cote, Andrea
 <Bodysite>, 2006
 출처: <http://www.andreaspace.net/>
 (2015.02.28)



< 그림 46 > Cote, Andrea
 <Bodyspace>, 2003
 출처: <http://www.andreaspace.net/>
 (2015.02.28)



< 그림 47 > Kusama, Yayoi
 <Endless Love Show>, 1966
 출처: <http://uk.phaidon.com>
 (2015.02.17)



< 그림 48 > Kusama, Yayoi
 <Obliteration room>, 2011
 출처: <http://uk.phaidon.com>
 (2015.02.17)

<표 7> 바디아트퍼포먼스의 유형 및 특성

바디아트퍼포먼스 특성	내용	바디아트퍼포먼스 사례	바디아트퍼포먼스 표현기법	바디아트퍼포먼스 유형	바디아트 표현특성	퍼포먼스 특성
몸 중심성	<ul style="list-style-type: none"> • 표현재료로써의 신체 • 매체로써의 신체 	 	행위자의 몸에 물감을 묻혀 큰 캔버스 위에 찍고, 구르는 퍼포먼스를 통해 바디아트퍼포먼스 표현.	공연형식	회화적 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 도발성 • 반항성 • 정치성
		 	행위자의 머리에 물감을 묻히거나, 항문에서 물감을 뺏어내는 행위를 통해 바디아트퍼포먼스 표현.	공연형식	회화적 기법	
주체일반성	<ul style="list-style-type: none"> • 관객과의 소통 • 참여의 확대 	 	관객이 행위자에게 물감을 뿌리거나, 행위자와 관객 구분 없이 물총에 형형색색의 물감을 넣어 뺏어내는 행위를 통해 바디아트퍼포먼스 표현.	관객 참여형식	회화적 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 참여성 • 상호성 • 초현실성 • 비합리성
		 	행위자 주변에 놓여있는 각종 오브제를 사용하여 관객이 행위자의 몸에 직접 부착하는 행위, 관객이 늘어진 천을 서로 겹쳐 행위자의 몸을 감싸는 행위를 통해 바디아트퍼포먼스 표현.	관객 참여형식	오브제 기법	
다양성	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 매체 • 자유성 증가 • 장르의 융합 	 	행위자의 움직임에 실시간 스테레오스코픽 3D 입체 영상물을 투영하여 바디아트퍼포먼스 표현.	공연형식	프로젝션 맵핑기법	<ul style="list-style-type: none"> • 확장성 • 통합성 • 동시성 • 기계성 • 기하학적성
		 	관객의 몸에 흐르는 전류를 행위자의 육체로 전송하고, 관객의 그림자와 움직임을 하나의 영상으로 제작하여 바디아트퍼포먼스 표현.	관객 참여형식	3D 디지털 기법	
공간성과 시간성	<ul style="list-style-type: none"> • 상대적 공간 • 현재성 • 시공간의 무한성 	 	행위자가 설치공간 속에서 본인의 몸을 활용하여 시간의 흐름에 따른 변화를 보여줌으로써 바디아트퍼포먼스 표현.	공연형식	회화적 기법	<ul style="list-style-type: none"> • 비합리성 • 우연성 • 즉흥성 • 무게확성 • 참여성
		 	관객이 주어진 공간에 스티커를 붙임으로써 색을 입혀나가는 행위를 통해 바디아트퍼포먼스 표현.	관객 참여형식	오브제 기법 프로젝션 맵핑 기법	

2. 바디아트퍼포먼스의 상호작용

본 장에서는 바디아트퍼포먼스의 표현유형에 따른 사례를 바탕으로 상호작용 측면에서 고찰해 보고자 한다. 바디아트퍼포먼스는 표현 유형에 따라 관객이 시각적, 청각적 감상을 위주로 하는 공연형식과 관객이 직접 참여하여 공감각적 느낌을 체험하는 관객 참여형식으로 나누어 볼 수 있다.

사전적 의미에서 상호작용(interaction)이란 ‘서로 영향을 주고받으며 변화를 일으키는 일련의 행위’를 말하는 것으로 각각의 변화와 움직임이 독립된 형태로 존재하지 않고 서로 작용하는 것을 의미한다.²⁴⁹⁾ 상호작용성(interactivity)은 그러한 행위에서 나타나는 특성을 뜻하는 것으로 개체간의 사이 혹은 관계를 뜻하는 ‘inter’와 행위, 행동, 작용, 효과 등을 의미하는 ‘activity’로 이루어진 단어이다.²⁵⁰⁾ 따라서 상호작용은 인간이 주어진 환경에서 사람이나 사물 등과 행하는 모든 행위라 할 수 있다.²⁵¹⁾ 예술 영역에서 언급되는 상호작용성은 작품과 감상자의 소통 방식에 초점을 맞추어 연구를 진행하고 있다. 미디어 이론가, 레브 마노비치(Lev Manovich, 1960~)는 저서 「The Language of New Media」에서 모든 예술은 고전부터 현대에 이르기까지 근본적으로 상호작용성을 지니고 있다고 하였다.²⁵²⁾ 회화, 조각 등의 전통적 양식에서 시각적 감상에 머물렀던 소통의 방식은 작품을 작동하고 반응하는 것으로 확대되었고 심리적, 신체적으로 참여하는 개입 과정을 거쳐 작품을 변형하

249) Oxford Dictionaries, <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/interaction> (검색일자: 2015.01.05.)

250) 심준섭(2011). “사운드 아트 및 영상 설치미술의 상호작용성 연구”, 경북대학교 대학원, 박사학위논문, p.96.

251) Lombard, M. & Snyder-Daunich J.(2001). “Interactive Advertising and Presence: A Framework”, *Journal of Interactive Advertising*, 1(2), pp.56-65.

252) Manovich, L.(2001). 「The Language of New Media」. Massachusetts: MIT press, p.71.

고 재구성하는 방식으로 점차 발전되어 상호작용의 범위와 형태도 다르게 나타나게 되었다.²⁵³⁾

본 연구는 심준섭(2011)의 사운드 아트 및 영상 설치미술의 상호작용성 연구²⁵⁴⁾, 정소연(2012)의 현대미술에 나타난 상호작용성의 전개 양상과 그 예술적 적용에 관한 연구²⁵⁵⁾, 임경호(2011)의 인공생명예술과 상호작용성의 진화²⁵⁶⁾, 최희진(2005)의 디지털매체예술에서 상호작용적 수용에 관하여²⁵⁷⁾, 배연준(2006)의 공간과 오브제의 상호작용성에 관한 연구²⁵⁸⁾, 최문선(2015)의 현대미술에서 미디어아트의 위상: 상호작용성과 물성의 확장을 중심으로²⁵⁹⁾의 연구 내용을 바탕으로 상호작용 유형을 세 가지로 도출하였다.

심준섭(2011)은 가상환경의 상호작용, 소통적 상호작용, 유희적 상호작용으로 분류하였다. 가상환경의 상호작용은 새로운 디지털 환경으로 시각적, 동적 환영성을 제공하여 관객과 상호작용하는 특징이 나타났다. 소통적 상호작용은 관객이 작품을 제어, 조작을 함으로써 상호 반응하는 특징이 나타났다. 유희적 상호작용에서는 관객이 작품에 참여함으로써 발생하는 놀이의 유희성이 나타났다.

정소연(2012)은 경험적, 비평적, 유목적 상호작용으로 분류하였다. 경

253) 이종석(2012). “뉴미디어 아트의 상호작용성을 기반으로 한 패션디자인 연구”, 국민대학교 대학원, 박사학위논문, p.25.

254) 심준섭(2011). “사운드 아트 및 영상 설치미술의 상호작용성 연구”, 경북대학교 대학원, 박사학위논문, pp.96-120.

255) 정소연(2012). “현대예술에 나타난 상호작용성의 전개 양상과 그 예술적 적용에 관한 연구”, 중앙대학교 대학원, 박사학위논문, pp.8-20.

256) 임경호(2011). “인공생명예술과 상호작용성의 진화”, 숭실대학교 대학원, 박사학위논문, pp.57-86.

257) 최희진(2005). “디지털매체예술에서 상호작용적 수용에 관하여”, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, pp.6-28.

258) 배연준(2006). “공간과 오브제의 상호작용성에 관한 연구”, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, pp.22-50.

259) 최문선(2015). “현대미술에서 미디어아트의 위상: 상호작용성과 물성의 확장을 중심으로”, 숭실대학교 대학원, 박사학위논문, pp.18-25.

험적 상호작용은 실제의 장소 안에서 관객이 직접적, 신체적 참여를 통해 상호작용하는 특징이 나타났다. 비평적 상호작용에서는 작가가 관객과의 소통을 위해 예술과 사회와 관련된 문제를 유도함으로써 관객과 상호작용하는 특징이 나타났다. 유목적 상호작용에서는 공간의 이동성을 바탕으로 새로운 매체환경에서 관객과 소통하는 특징이 나타났다.

임경호(2011)는 몰입에 의한 관조적 상호작용, 참여를 통한 상호작용으로 분류하였다. 몰입에 의한 관조적 상호작용에서는 관객이 작품에 직접적으로 개입하지는 않으나 작품을 감상함으로써 작가와 작품의 주제와 소통하는 특징이 나타났다. 참여를 통한 상호작용에서는 관객이 작품에 물리적인 행위를 함으로써 발생하는 상호소통적 특징이 나타났다.

최희진(2005)은 참여적 상호작용, 지시, 통제적 상호작용, 관찰자로서의 상호작용으로 분류하였다. 참여적 상호작용에서는 물리적 시간과 물리적 공간을 기본으로 지금, 여기라는 현장에 관객이 참여함으로써 작품과 상호작용하는 특징이 나타났다. 지시, 통제적 상호작용에는 기술자를 위한 대본, 행위자에게 주어진 대본, 관객에게 지시하는 대본과 같이 엄격한 질서에 따라 이루어지는 상호작용 방법으로 즉흥적인 성질과는 구별되는 특징을 보여주었다. 관찰자로서의 상호작용은 관객이 작품과 심리적으로 소통하는 특징이 나타났다.

배연준(2006)은 표출적 상호작용과 잠재적 상호작용으로 분류하였다. 표출적 상호작용은 공간과 공간 혹은 공간과 인간이 실재적으로 상호 반응하며 나타나는 특징이 나타났다. 잠재적 상호작용에서는 직접적으로 드러난 움직임이나 반응은 없으나 내재되어 있는 상호 반응의 여지가 있는 특징이 나타났다.

최문선(2015)은 경험적 상호작용성, 매체적 상호작용성으로 분류하였

다. 경험적 상호작용성은 일상의 장소와 그 장소에서 일어난 일련의 사건들을 조합하기 위하여 현장에 있는 관객의 적극적인 참여를 통해 작품과 상호작용하는 특징이 나타났다. 매체적 상호작용성은 새로운 매체의 출현과 변화로 인해 관객의 촉각적 지각을 포함한 새로운 인지과정 방식으로 작품과 상호작용하는 특징이 나타났다.

이에 본 연구에서는 첫째, 선행연구에 나타나는 심준섭(2011)의 소통적, 유희적, 정소연(2012)의 경험적, 임경호(2011)의 참여를 통한 상호작용을 관객의 직접적인 참여가 바탕이 되는 특징에 따라 경험적 상호작용으로 명명하였다. 둘째, 선행연구에 나타나는 정소연(2012)의 비평적, 임경호(2011)의 관조적, 최희진(2005)의 지시, 통제적, 관찰자로서의 상호작용과 배연준(2006)의 잠재적 상호작용을 관객의 비판적 시각에 따른 소통의 특징에 따라 비평적 상호작용으로 명명하였다. 셋째, 선행연구에 나타나는 심준섭(2011)의 가상환경의 상호작용, 정소연(2012)의 유목적, 최문선(2015)의 매체적 상호작용을 새로운 매체와 공간의 이동성의 특징을 바탕으로 유목적 상호작용이라고 명명하였다.

바다아트퍼포먼스에 있어서 ‘경험적’, ‘비평적’, ‘유목적’ 특성은 소통의 예술, 삶의 예술을 지향하는 철학적 공통분모를 가지고 있는 미학적 장치로 소통의 방식과 관객의 역할, 퍼포먼스 방법에 따른 구분이라고 할 수 있다. 본 장에서는 이에 경험적, 비평적, 유목적 상호작용에 따라 앞서 제시하였던 바다아트퍼포먼스 사례들과 새로운 사례들을 함께 살펴보고자 한다.

<표 8>은 상호작용의 유형 도출을 정리한 것이다.

<표 8> 상호작용 유형 도출

선행 연구자	상호작용 유형	연구자의 특성 도출
심준섭 (2011)	가상환경의 상호작용	경험적 상호작용
	소통적 상호작용	
	유희적 상호작용	
정소연 (2012)	경험적 상호작용	비평적 상호작용
	비평적 상호작용	
	유목적 상호작용	
임경호 (2011)	관조적 상호작용	비평적 상호작용
	참여를 통한 상호작용	
최희진 (2005)	참여적 상호작용	유목적 상호작용
	지시, 통제적 상호작용	
	관찰자로서의 상호작용	
배연준 (2006)	표출적 상호작용	유목적 상호작용
	잠재적 상호작용	
최문선 (2015)	경험적 상호작용	유목적 상호작용
	매체적 상호작용	

1) 경험적 상호작용

관객과의 경험적 상호작용을 유발하는 미술은 현상학적 측면에서 이해할 수 있는데, 실제의 장소 안에서 실제의 경험을 통해 이해되는 작품을 의미한다. 즉, 작품은 실제 장소에 있는 주체의 신체적 현존을 통해 지속되는 시간 안에서 경험된다고 할 수 있다. 경험적 상호작용에는 감상의 형식으로 나타나는 관객의 참여가 직접적, 신체적 의미의 상호작용으로 변화하여 표현되었다.

물리적 상호작용에서는 완성된 예술품보다 예술적 행동과 과정, 반응과 작용을 중요시 하는데, 이와 같이 과정을 중시하는 경향의 작품들은 미국의 철학자이자 심리학자인 존 듀이(John Dewey, 1859~1952)의 과정철학을 반영한 것으로 그의 1934년 저서인 「경험으로써의 미학(Art as Experience)」은 과정 미술(process art)의 발전에 핵심적 요소가 되었다.²⁶⁰⁾ 존 듀이는 「경험으로써의 미학」에서 삶은 단순히 환경 안에서 발생하는 것이 아니라 환경과의 상호작용을 통하여 발생한다고 하였다.²⁶¹⁾ 존 듀이의 경험은 환경을 겪으면서 새로운 방향으로 나아가고자 하는 지속적인 노력의 일환으로 연관성, 연속성과 관련되어 있다.²⁶²⁾ 존 듀이가 주장하는 ‘작품’은 ‘경험’이라고 말할 수 있는데, 경험이 포함되지 않은 작품은 물리적 물체일 뿐이며, 경험을 통한 과정과 생산은 분리될 수 없기 때문에, 존 듀이는 작품을 형성하는 행위 자체를 강조하였다.²⁶³⁾ 즉, 존 듀이의 경험으로써 예술의 목적은 예술과 일상의 경계

260) Goldberg, R.(1979). 「Performance: Live art 1909 to the Present」, New York: Abrams, pp.134-135.

261) Dewey, J.(1959). 「Art as Experience」, New York: G.P.Putnam's Sons, pp.10-13.

262) Dewey, J.(1917). 「The Need for A Recovery of Philosophy」, In Creative Intelligence: Essays in the Pragmatic Attitude, edited by John Dewey, New York: Ilolt, pp.3-69.

263) Reiss, J. H.(1996). “From Margin to Centre: The Spaces of Installation Art”, Ph. D Dissertation, The City of University of New York, pp.46-47.

를 허무는 것으로 일상적 경험에서 미적 경험의 연속성을 회복하는 것이라고 할 수 있다.²⁶⁴⁾

이와 같이 존 듀이의 경험의 미학을 바디아트퍼포먼스 작품에 적용시켜 보면 현존하는 관객에 의해서 작품이 형성되는 것으로 해석할 수 있다. <그림 49, 50>은 전 세계적으로 열리는 축제인 컬러런(The Color Run)에 참여한 사람들로, 옥수수 분말가루로 만들어진 각각의 색들을 서로에게 던지고 뒤집어쓰며 달리는 퍼포먼스를 보여주고 있다. 인도의 12월 보름에 열리는 홀리 축제(Holi Festival)에서도 다양한 빛 가루와 색 물감을 서로의 얼굴이나 몸에 문지르고 뿌리는 퍼포먼스(그림 51, 52)를 선보이며 적극적인 신체적 상호작용을 보여주고 있다. <그림 53>은 1995년 문정규의 퍼포먼스로, 체벌행위에 대한 비판적 시각을 드러내기 위하여 행위자가 두 명의 관객을 행위 현장으로 초대하여 화학비누거품을 행위자의 몸에 묻히게 하였다. 또한 초대된 두 명의 관객은 자주색 천을 뒤집어쓰고 행위자의 체벌행위에 관련된 질문에 대답을 하였고, 도덕적으로 부적합한 대답이 나올 때마다 행위자는 관객을 회초리로 때리는 퍼포먼스를 선보였다. 관객은 행위자의 몸에 직접적 표현을 하고, 행위자와 함께 퍼포먼스의 만들어 나갔다는 점에서 제 2의 창조자라고 할 수 있다.²⁶⁵⁾ <그림 54>는 성능경의 바디아트퍼포먼스로 관객들로 하여금 각각의 색이 다른 끈으로 행위자의 몸을 묶게 하여 작가를 모욕하는 행위를 나타내고 있는데, 이 퍼포먼스는 그 전날 이루어진 작가의 관객모독 행위를 이어받아 이루어져 더 의미 있는 작품으로 평가²⁶⁶⁾받고 있으며, 작가와의 상호소통적인 의미를 가진 바디아트퍼포먼스라고 할 수 있다. <그림 55>는 캐롤리 슈니먼(Carolee Schneemann,

264) Dewey, J.(1959). 전계서, p.10.

265) 이혁발(2004). 전계서, p.97.

266) 상계서, p.12.

1939~)의 작품으로 관객과 행위자가 날생선, 젖은 물감, 밧줄, 붓, 소시지 등 다양한 오브제 덩어리와 서로의 몸을 붙잡고 행한 바디아트퍼포먼스이다. 이 바디아트퍼포먼스는 예술가이자 비평가인 장자크 르벨(Jean-Jacques Lebel, 1936~)에 의해 기획된 이벤트 중 하나로 조명과 음향 기술자들은 관객과 행위자가 형성하는 활기찬 퍼레이드에 어울리는 조명과 음향을 즉흥적으로 제작하여 작품에 반영하였으며, 여러 요소들에 관객의 에너지가 더해져 격렬한 퍼포먼스가 완성되었다.²⁶⁷⁾ 즉, 관객은 경험적 상호작용을 하는 작품에 있어서 새로운 시공간적 관계 속에서 능동적인 참여를 하며, 작품 속 바디아트퍼포먼스를 함께 만들어 나간다는 점에서 관객의 위치를 새롭게 하고 있다.

이와 같이 경험적 상호작용은 관객참여형식으로 이루어지며 작품의 완성보다는 과정을 중요시하고 물리적, 신체적 참여에 중점을 두는 바디아트퍼포먼스가 주를 이루고 있었다.

267) Warr T.(2007). 전계서, p.60.



< 그림 49 > Color Run 1
출처: <http://thecolorrun.com/>
(2015.02.17.)



< 그림 50 > Color Run 2
출처: <http://thecolorrun.com/>
(2015.02.17.)



< 그림 51 > India Holi Color Festival 1
출처: <http://www.holifestival.org/holi-calendar.html>
(2015.02.01.)



< 그림 52 > India Holi Color Festival 2
출처: <http://www.holifestival.org/holi-calendar.html>
(2015.02.01.)



< 그림 53 > 문정규
 <환경과 삶, 그리고 생명>, 1995
 출처: 이혁발, 2004, p.97.



< 그림 54 > 성능경
 <작가모독>, 1989
 출처: 이혁발, 2004, p.97.



< 그림 55 > Schneemann, Carolee
 <Meet Joy>, 1964
 출처: Warr, T., 2007, p.60.

2) 비평적 상호작용

비평적 상호작용은 제도 비평을 통하여 완성된다. 비평적 해프닝은 존 케이지와 백남준을 중심으로 미술에서 삶의 소통 단절과 형식주의 미술의 미학적 관념을 타파하고자 하며, ‘지금, 여기’의 현장성을 중요시하고 우발적인 사건들도 하나의 예술로 간주하며 심리적 비평을 통한 상호작용을 논하였다.²⁶⁸⁾ 비평적 상호작용에서 관객은 사회적 의미가 강조된 장소 특정적 작품을 통해 동시대의 이념과 사회적, 정치적 문제들을 경험하며 증인의 역할을 하였다.²⁶⁹⁾ 비평적 상호작용에서 장소는 경험의 공간에서 비평의 공간으로 변화하여 인식되는데, 이와 같은 장소의 개념은 미셸 푸코의 포스트모던 공간의 사이트(site) 개념으로도 이해 할 수 있다.²⁷⁰⁾ 미셸 푸코는 공간(space)과 장소(place), 사이트에 대하여 장소는 실제의 개념으로, 사이트는 상호관계 속에서 의미를 갖는 가상적인 장소 개념으로 설명하였다. 미셸 푸코의 사이트 개념은 일련의 관계를 통해서 의미를 갖는 장소 특정적 제도 비평미술에 적용 시킬 수 있는데,²⁷¹⁾ 장소가 개념적이고 담론적인 의미를 지니면서 관객은 작품의 완성을 위한 경험의 주체에서 비평의 도구로 인식되었다.²⁷²⁾

작가는 관객과의 소통을 위해 예술과 사회와 관련된 문제를 유도함으로써 관객과의 비평적 상호작용을 통해 작품을 완성해 나가고 있다. 비평적 상호작용에서는 주위의 삶과 상호작용을 하며 그것을 재형성하는 것에 초점을 맞추고 있는데, 바디아트퍼포먼스에서는 쿠사마 야요이의

268) 정소연(2012). 전게서, p.11.

269) Marzona, D.(2008). 「Conceptual Art」, London: Taschen, p.25.

270) 미셸 푸코 저, 전혜술 역(2000). 「다른 공간에 대하여」, 서울: Art in Culture, pp.118-123.

271) 조선령(2011). “개입에서 점유로-최근의 몇몇 장소특정적 작업들”, *미술세계 11월호*, pp.72-74.

272) Kwon, M.(2004). 「One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity」, Massachusetts: MIT press, p.57.

작품 <Endless Love Show>(그림 47)에서와 같이 획일적인 사회와 관음증을 가진 사람들을 비판하며 다양한 형태로 관객과의 소통을 추구하고 있으며, 그 과정을 작품 속에 적극 포함시킴으로써 비평적 상호작용을 완성하였다. 비평적 상호작용에는 개인과 개인의 관계 맺기를 통한 소통이 작품의 중요한 요소로 작용하는데 <Obliteration room>에서는 물질만능주의를 비판하며 현존에 있던 것을 소멸시키는 과정을 관객의 참여와 서로간의 관계 맺기를 통하여 직접적인 소통의 장을 마련하였다(그림 48). 귄터 브루스(Gunter Bruce, 1934~)는 흰색으로 자신을 완전히 칠한 뒤에 몸과 얼굴 한 가운데를 따라 검은 줄을 긋고, 오스트리아 빈의 중심가를 걸어 다녔다. 이 바디아트퍼포먼스는 회화적 표면이 독립적 표현 기능을 수행하는 것에 대한 비평적 퍼포먼스로, 검은 물감은 절단의 상징으로 사용되며 인간의 신체로 회귀하여 몸을 토대로 표현²⁷³⁾을 하고자 하는 작가의 의도가 나타나고 있다(그림 56). <그림 57>은 물질적인 것을 비평하는 퍼포먼스로, 폐물과 기타 물질들을 배경으로 여성의 몸에 물감과 쓰레기를 던지고 그림을 그리는 바디아트퍼포먼스를 선보이며, 성적인 금기를 없애고 잔인함으로 물질을 파괴하는 것을 목표로 하고 있다.²⁷⁴⁾ <그림 58>은 관객참여의 비평적 상호작용에 속하는 바디아트퍼포먼스로 관객은 작가의 몸에 자유롭게 변형을 가함으로써 인간, 개인, 성적인 존재로서가 아니라 몸 그 자체를 도구로 사용하는 것에 대한 비판적 시각을 나타내고 있다. 헤르만 니치(Hermann Nitsch, 1938~)는 생명에 대한 비평을 희생과정의 잔인성을 통해 나타내고 있으며, 관객들은 행위자에게 피를 뿌리고, 황소와 양의 배를 가르는 제의적 행위를 통해 퍼포먼스에 적극 참여하고 있다(그림 59). <그림 60>은 러시아의 반 푸틴 운동(Anti Putin Protest)을 바디아트퍼포

273) Warr T.(2007). 전계서, p.96.

274) 상계서, p.94.

먼스로 표현한 작품으로, 러시아의 성장탈출을 반대하는 푸틴을 정면으로 비평하고 있다. 이 바디아트퍼포먼스를 통해 사람들을 놀라게 하고, 이 행위를 함으로써 교도소에 가거나 정신병원에 배치되는 것을 감내하거나, 나라를 떠날 각오로 온 몸에 철사를 휘감으며 공격적이고 비평적인 바디아트퍼포먼스를 표현하고 있다.²⁷⁵⁾ <그림 61>은 지구와 자연, 전염병에 대한 비평적 시각을 나타내는 바디아트퍼포먼스 작품으로²⁷⁶⁾, 초자연적 지구 앞에서 연약하고 취약한 여성의 몸을 들쭉 오브제를 사용하여 강조하며 드러내고 있다. 브루스 나우먼(Bruce Nauman, 1941~)은 예술 형식에 대한 비평적 시각을 나타내기 위하여 은유적으로 자신을 없애는 작업을 하였다(그림 62). 브루스 나우먼은 얼굴과 상체에 여러 가지 색채를 덧바르면서 자의적으로 자신의 정체성을 가리는 바디아트퍼포먼스를 선보였는데, 처음에는 흰색으로, 그 다음에는 붉은 색으로, 다시 녹색을 덮어 회색을 만든 후 결국 검은색의 표면으로 변화시켰다. 브루스 나우먼은 자신의 몸을 물감이 펼쳐지는 표면으로 사용해 여러 가지 역할을 수행하는 배우로 자신을 제시하였으며, 피부에 칠해진 기름진 화장의 번들거림은 풍부한 색감과 밀집성으로 인해 본능적인 효과를 증대시키고 있다.²⁷⁷⁾

이와 같이 비평적 상호작용을 바디아트퍼포먼스 작품에 적용시켜 보면 작가는 예술, 사회와 관련된 문제를 관객에게 유도함으로써 그리고 관객은 비평적 증인으로서 역할을 하게 된다. 이에 작가와 관객은 비평적 소통을 통해 작품을 완성해 나간다는 것을 알 수 있다.

275) The Calvert Journal. <http://calvertjournal.com/articles> (검색일자: 2015.02.15.)

276) Huffpost Arts & Culture, <http://www.huffingtonpost.com/2014/04/02/ana-mendieta>, (검색일자: 2015.02.15.)

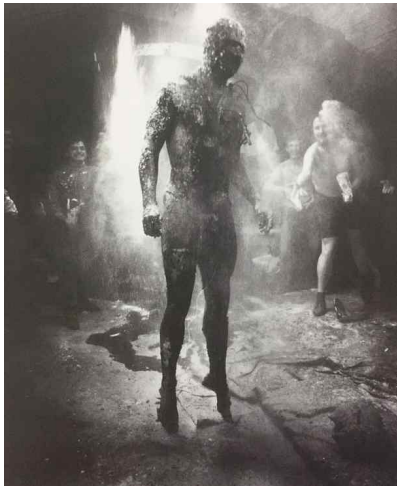
277) Warr T.(2007). 전제서, p.78.



< 그림 56 > Brus, Gunter
<Self Painting>, 1965
출처:<http://www.thethird-eye.co.uk>
(2015.02.17.)



< 그림 57 > Mühl, Otto
<Material Action No.1>, 1963
출처:<http://www.thethird-eye.co.uk>
(2015.02.17.)



< 그림 58 > Mühl, Otto
<Gymnastics Class in Food>,
1965
출처:<http://www.thethird-eye.co.uk>
(2015.01.13.)



< 그림 59 > Nitsch, Hermann
<80th Action>,
1984
출처:<http://www.thethird-eye.co.uk>
(2015.01.13.)



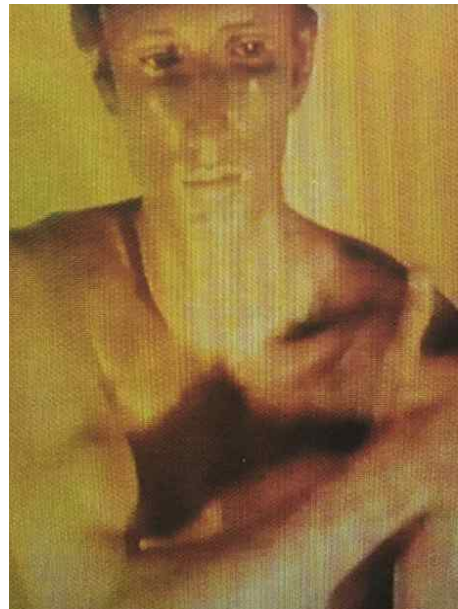
< 그림 60 > Pavlensky, Pyotr
 <Carcass>, 2013

출처:<http://calvertjournal.com/articles/show/3373/pavlensky-performance-art-protest>
 (2015.03.02.)



< 그림 61 > Mendieta, Ana
 <Untitled>, 2014

출처:<http://www.huffingtonpost.com/2014/04/04/ana-mendieta> (2015.03.02.)



< 그림 62 > Nauman, Bruce
 <Art Make-Up Films No.1>, 1967

출처: Warr, T., 2007, p.78.

(3) 유목적 상호작용

유목적 상호작용은 장소와 주체의 유목적(nomadic) 개념에 따라 나타났다. 유목적 상호작용을 위한 미술의 배경에는 미디어의 발달로 인한 가상공간의 등장이었다. 유목적 상호작용에 중점을 둔 작품들은 비평적 상호작용과 마찬가지로 실질적이고 물리적인 공간의 개념을 떠나 미셸 푸코의 사이트 개념과 연관되나, 유목적 상호작용에서 작품이 실현되는 공간은 고정되어 있지 않고 이동하는 가치를 가졌다.²⁷⁸⁾

유목적 장소는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)의 용어를 사용한 것으로, 유목적이라고 정의되는 장소(공간)는 관객에 의해 장소가 실현되는 다른 장소(공간)와는 다르게 그 자체가 옮겨 다님으로써 스스로를 실현하는 특징을 보여주었다.²⁷⁹⁾ 질 들뢰즈의 살(chair)과 집(maison), 우주(cosmos)의 개념을 보면 내면이 없지만 힘이 잠재되어 있는 ‘살’은 ‘집’을 지음으로써 존재하고 생성되며, ‘집’은 단일로 지어졌을 때는 의미를 가지지 못하나, 도처에 지어져 ‘우주’를 형성함으로써 그 가치를 가지게 되었다. 이와 같이 ‘집’은 단일체로서의 물질적 개념 대신에 여러 가지 복합적인 의미를 ‘집’이라는 한 공간에 고유함으로써 정신적이고 비물질적인 것으로 변화하고 있었다.²⁸⁰⁾ 이를 유목적 상호작용을 하는 바디아트퍼포먼스와 연결하여 해석하면 ‘집’은 바디아트퍼포먼스가 행해지는 행위 장소로 해석할 수 있으며 집 개념의 비물질화는 행위 장소의 해체, 즉 고정되어 있는 장소의 해체를 의미하였다. <그림 63>은 디지털 기반에서 제공하는 가상현실을 기반으로 행위자의

278) 정소연(2012). 전계서, p.16.

279) Buchanan, I. & Lambert, G.(2005). 「Deleuze and space」, Edinburgh: Edinburgh University Press, p.41.

280) Deleuze, G. & Guattari, F.(1996). 「What Is Philosophy?」, New York: Columbia University Press, p.135.

움직임을 영상화하여 보여주고 있으며, <그림 64>는 홀로그램 기술을 이용하여 가상의 공간에서 바디를 재구성하여 표현하고 있다.²⁸¹⁾ 유목적 상호작용에 나타나는 관객의 직접참여로 이루어지는 바디아트퍼포먼스 작품으로는 동작 인식 감지기의 설치작품과 융합하여 나타나는데, 관객의 움직임에 따라 다른 형태와 결합하여 새로운 몸의 실루엣을 보여주거나(그림 65), 관객의 몸 주변으로 다양한 색이 변화하며 시시각각 달라지는 이미지를 경험할 수 있는 작품(그림 66)이 있었다. <그림 67>은 2009년 밀라노 가구 박람회에서 선보인 홀로그램 바디아트퍼포먼스로 3D 홀로그램을 이용하여 전체적인 인간의 모습을 형상화 한 작품이다.²⁸²⁾ 이를 사용한 바디아트퍼포먼스는 유목적 상호작용의 장소의 이동성을 가장 잘 드러내고 있으며, 퍼포먼스 공간의 확장이라는 긍정적인 변화를 가져다주고 있다. <그림 68>은 몸 추적 기술(body tracking technology)과 홀로그램이 융합하여 나타난 바디아트퍼포먼스로 행위자의 팔과 몸의 움직임을 추적하여 날개를 생성해 주는 작품이다. 이 홀로그램 기술은 마이크로 소프트의 키넥트와 페퍼스 고스트 셋업(peppers ghost setup)의 융합으로 이루어졌다.²⁸³⁾ 영국의 안무가 로이드 뉴슨(Lloyd Newson, 1957~)은 디브이에잇 피지컬 씨어터(DV8 Physical Theatre)를 창단하여 인간의 신체로 표현 가능한 모든 방법을 동원하여 인간의 삶과 관계, 우리를 둘러싼 현실과 사회의 문제에 대해 이야기 하였다.²⁸⁴⁾ 모든 장르의 경계를 허무는 로이드 뉴슨의 작품에서는 영상, 조명이 조합되는 표현 언어의 확장을 보여주는데, 특히 홀로그램 영상을 사용하여 실제 행위자와 가상의 행위자가 교류하는 모습을 볼 수 있었다(그림 69). 이러한 홀로그램을 응용한 바디아트퍼포먼스는

281) <http://www.exile.at/sacre> (검색일자: 2015.02.17.)

282) <https://www.youtube.com/watch?v=BskdLXsm7Kw> (검색일자: 2015.02.25.)

283) Six Sensor, <http://sixthsensor.dk/projects/16> (검색일자: 2015.03.16.)

284) <https://www.dv8.co.uk/about-dv8/lloyd-newson> (검색일자: 2015.02.15.)

장소의 이동성을 가지는 장점 뿐 만 아니라 바디아트의 표현 영역을 넓히는데도 큰 역할을 할 것으로 사료되며, 새로운 매체 환경에서 바디아트퍼포먼스가 나아가야 할 방향성을 제시한다고 할 수 있다.

마셜 맥루한(Marshall McLuhan, 1911~1980)은 ‘미디어는 메시지다(Medium is the Message)’라고 하며 소통의 도구로써 미디어의 중요성을 강조하였으며,²⁸⁵⁾ 공감각(synesthesia)이라고 하는 시간과 공간을 넘어 상상까지 포함하는 전감각에 대해 언급하였는데 이는 21세기 뉴 미디어아트의 개념과도 맞물려 있었다.²⁸⁶⁾ 또한, 미디어의 발달이 상호교류적인 소통을 통한 새로운 의식, 새로운 관계, 새로운 환경을 제공하였다고 주장하였다. 상호작용성은 디지털 아트의 핵심적 속성으로, 가상세계라는 새로운 공간은 관객으로 하여금 공감각적 체험을 가능하게 함으로써 작품과 관객과의 상호작용을 극대화시키고 있었다.

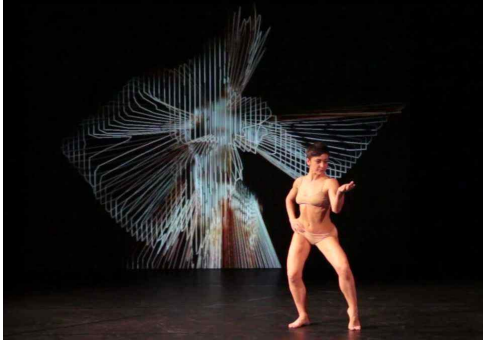
따라서 유목적 상호작용에서는 공연형식과 관객참여 형식 모두 나타나며, 장소의 이동성을 가지고 장소 귀속성을 거부하는 특징에 따라 가상공간을 활용한 바디아트퍼포먼스가 주를 이루고 있었다.

이와 같이 바디아트퍼포먼스의 상호작용을 경험적, 비평적, 유목적 상호작용으로 나누어 살펴보았다.

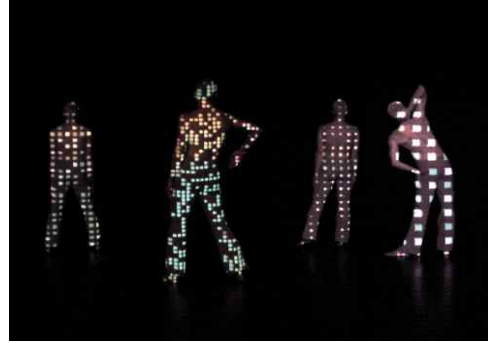
<표 9>는 상호작용 유형에 따른 바디아트퍼포먼스의 특성과 사례를 정리한 것이다. <표 10>은 상호작용 유형과 바디아트퍼포먼스의 특성 간 상관관계를 정리한 것이다.

285) McLuhan, M., & Fiore, Q.(1967). “The medium is the message”, *New York*, 123(1), pp.126-128.

286) 송미숙(2002). “미디어아트와 문화”, *서양미술사학회 논문집*, 18(1), p.88.



< 그림 63 > Obermaire, Klaus
 <Here and Now>, 2012
 출처: <http://www.exile.at/sacre>
 (2015.02.17.)



< 그림 64 > Obermaire, Klaus
 <vivisector>, 2010
 출처: <http://www.exile.at/sacre>
 (2015.02.17.)



< 그림 65 > Milk, Chris
 <The Treachery of Sanctuary>, 2009
 출처: <http://gcolon.khan.kr/m/post/299>
 (2015.03.02.)



< 그림 66 > Akten, Memo
 <Body Paint>, 2009
 출처: <http://independent-blog.com/2012/03/body-paint-new-media-art-installation.html>
 (2015.02.17.)



< 그림 67 > 3D Hologram Body Light
<Milano Furniture Fair>, 2009
출처: <https://www.youtube.com/watch?v=BskdLXsm7Kw> (2015.02.25.)



< 그림 68 > Seasonal Skin
<Click Festival>, 2014
출처: <http://sixthsensor.dk/projects/16> (2015.03.21.)

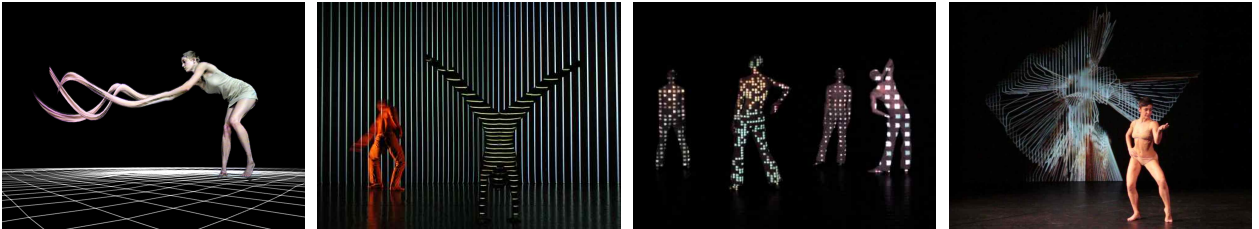


< 그림 69 > Newson, Lloyd

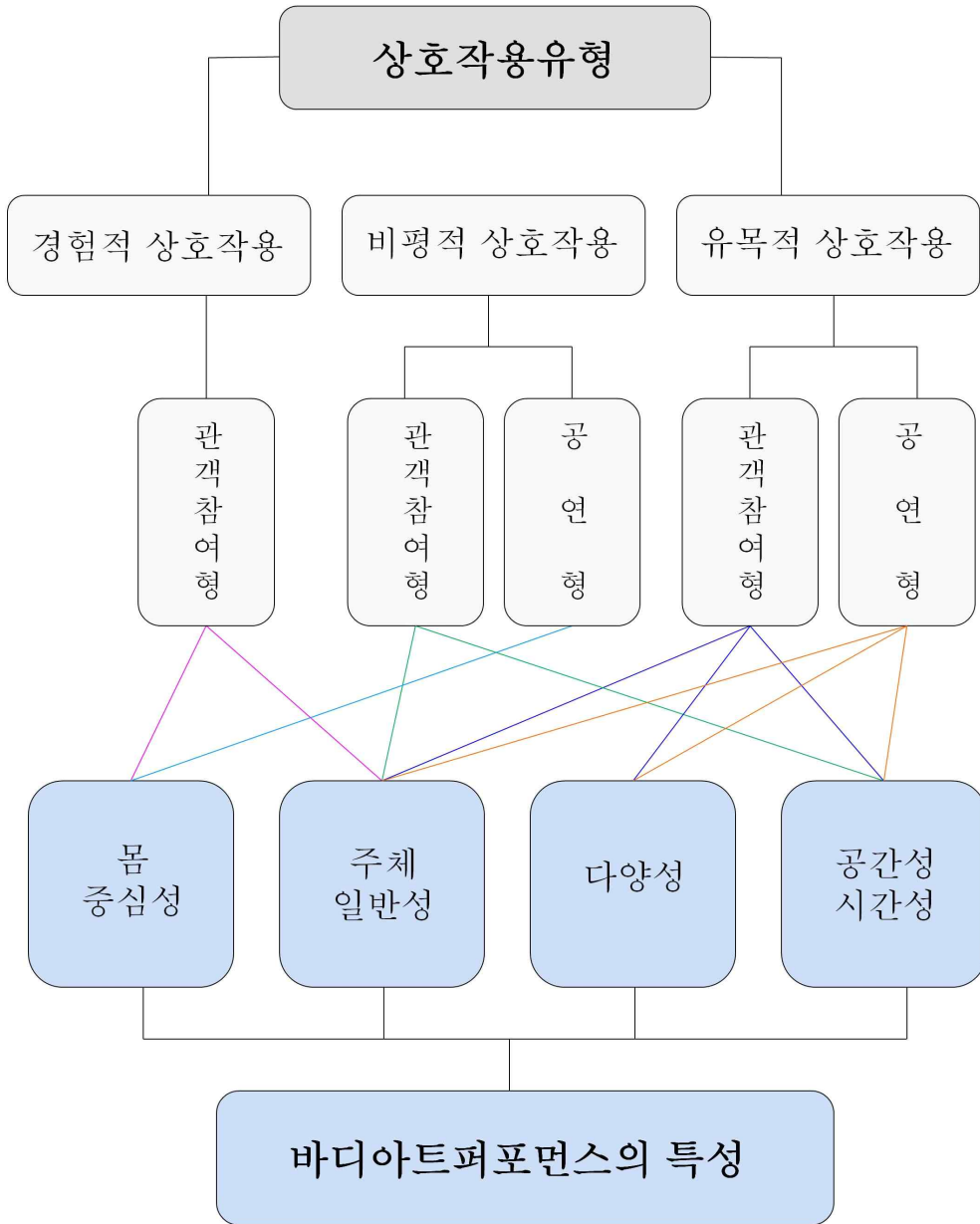
<Just For Show>, 2005

출처: <https://www.dv8.co.uk/about-dv8/lloyd-newson> (2015.02.15.)

<표 9> 상호작용 유형에 따른 바디아트퍼포먼스의 특성

상호작용 유형	내용	바디아트퍼포먼스 유형	바디아트퍼포먼스 사례	바디아트퍼포먼스 특성
경험적 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> • 물리적, 신체적 참여 • 연속성 • 과정성 강조 	관객참여형		<ul style="list-style-type: none"> • 주체일반성 • 몸 중심성
비평적 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적, 정치적 이슈 제기 • 장소 특정적 제도 비평 	공연형		<ul style="list-style-type: none"> • 몸 중심성
		관객참여형		<ul style="list-style-type: none"> • 공간성과 시간성 • 주체일반성
유목적 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> • 가상공간 • 장소의 이동성 • 장소귀속성 거부 	공연형		<ul style="list-style-type: none"> • 다양성 • 공간성과 시간성
		관객참여형		<ul style="list-style-type: none"> • 다양성 • 공간성과 시간성 • 주체 일반성

<표 10> 상호작용 유형과 바디아트퍼포먼스의 특성 간 상관관계



IV. 바디아트퍼포먼스와

메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용

메를로퐁티가 철학을 연구하던 시대는 정치적, 이념적, 사회적 상황이 어느 한 쪽에 머물러 있을 수 없는 갈등의 시대였다. 예술 역시 대중문화 코드를 사용하기 시작하여 전통적인 미적 관조에서 다른 형태의 경험, 즉 문화적 관심과 사회에 대한 비평적 시각을 공유할 수 있는 소통의 구조를 요구하던 시기였다.

메를로퐁티의 몸 현상학은 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸, 성적존재로서 몸으로 분류되며 몸 현상학적 이론의 토대는 ‘나와 세계와의 관계’ 그리고 ‘나와 타자와의 관계’에 대한 연구로 ‘상호작용’이 이를 뒷받침 하고 있었다. 메를로퐁티가 몸을 자신의 철학에 도입한 이유는 무엇보다 타자와의 관계를 회복할 수 있는 근거를 마련하는데 있었다.²⁸⁷⁾ 메를로퐁티는 나와 세계와의 관계, 나와 타자와의 관계에서 나의 의식이 완전히 포함될 수 없는 부분이 항상 남게 되는데, 이러한 잉여적 부분에서 주체가 의식보다 앞서 체험하는 것이 있다고 결론 내렸다. 그것은 나를 세계 그리고 타인과 연결시키는 끈이며 이 끈은 미리 확립된 것이 아니라 나와 세계가 만나고, 나와 타인이 만나는 과정에서 촉발되고 개발되는 것이기 때문에 메를로퐁티는 인간 모두가 세계 및 타자와의 상호적 세계에 투사되어 살고 있다고 하였다.²⁸⁸⁾ 메를로퐁티는 타인의 몸을 사물이 아닌 행동으로 이해하고 이와 마찬가지로 나의 몸도 타인에게 같은 방식으로 이해시켰다.²⁸⁹⁾ 따라서 메를로퐁티의 현상학에서 가장 근본이 되는 것은 행동으로 표현하는 몸

287) 조광제(2003). 전계서, pp.127-129.

288) Hass, L.(2008). 전계서, p.29.

289) 윤영주(2013). 전계서, p.135.

이라고 할 수 있다.

바디아트퍼포먼스는 몸 중심성, 주체일반성, 다양성, 공간성과 시간성의 특징을 가지며 몸을 재료로 삼아 표현하는 인체예술의 한 영역이다. 바디아트퍼포먼스는 융합예술로 미술, 음악, 연극의 복합적 형태로 이루어졌으며, 관조하던 관객은 수동적인 태도에서 능동적인 참여자로 전환되면서 상호작용적 예술로 자리 잡게 된다.

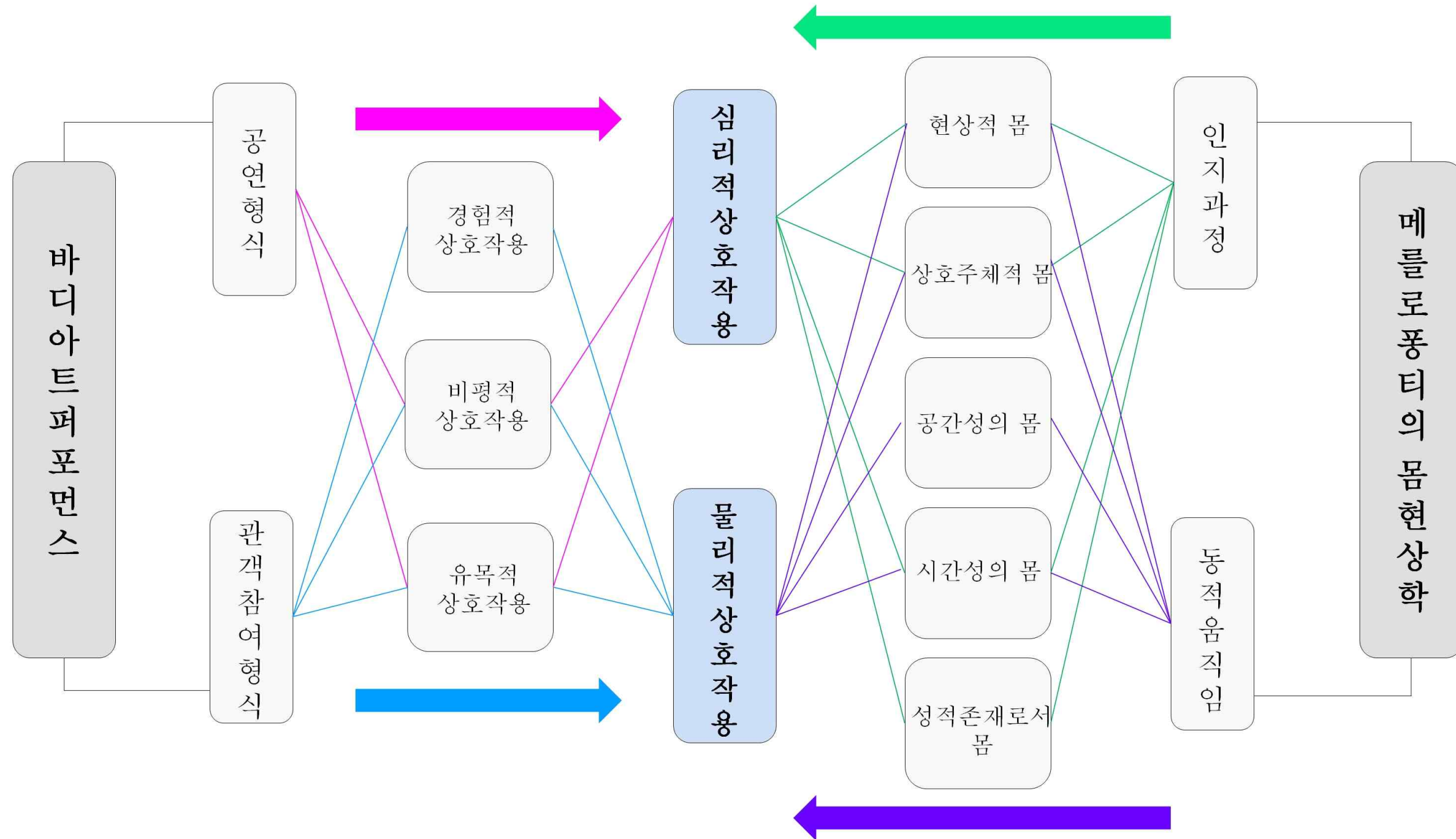
그러므로 본 연구에서는 이러한 바디아트퍼포먼스의 특징과 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계를 고찰해 보고자 한다.

앞 장에서 살펴본 바디아트퍼포먼스의 상호작용에서는 경험적, 비평적, 유목적 상호작용을 중심으로 관객의 참여유형에 따라 그 특징을 살펴보았다. 본 장에서는 이를 메를로퐁티의 몸 현상학과 관련하여 심리적 상호작용, 물리적 상호작용으로 재분류하여 사례를 분석하고자 한다. 메를로퐁티의 몸 현상학을 심리적, 물리적 관점에서 해석하면 심리적 관점에서는 인지과정과 관련 있는 현상적 몸, 상호주체적 몸, 시간성의 몸, 성적 존재로서의 몸과 연결 지을 수 있다. 심리적 상호작용은 기호를 통하여 해석하고 추상적 사고의 과정을 거쳐 이성적 인식에 도달하는 것으로, 이 때 각각의 관객이 이미 저장하고 있는 내용과 새롭게 접하게 되는 작품 간의 상호 인지작용이 일어나면서 소통하는 과정을 가지게 된다.²⁹⁰⁾ 물리적 관점에서는 메를로퐁티의 몸 현상학 중 동적 움직임과 관련 있는 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸을 바탕으로 관객이 작품에 영향을 미치며 작품을 변형하고 재구성하는 적극적인 사례를 통해, 관객과 작품의 상호작용을 살펴보고자 한다.

<표 11>은 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 고찰을 위한 심리적, 물리적 상호작용의 분류방법을 도출한 것이다.

290) 이종석(2013). "뉴미디어 아트와 상호작용성을 기반으로 한 패션디자인 연구", 국민대학교 대학원, 박사학위논문, p.26.

<표 11> 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 유형 재분류



1. 심리적 상호작용

심리적 상호작용에서는 바디아트퍼포먼스가 메를로퐁티의 몸 현상학과 관련하여 공연형식으로 진행되면서 관객과 상호작용을 일으키는 사례를 살펴보았다. 메를로퐁티는 현상적 몸에서 몸 전체를 통일적으로 이해하는 감각기관의 유기적 관계에 대하여, 상호주체적 몸에서 타인과 우리와의 관계에 대해 설명하며 같은 세계 내에 공존하는 동일한 예술과 일상의 삶에 대하여 설명하였다. 이에 따라 메를로퐁티의 몸 현상학 중 심리적 방법으로 접근할 수 있는 현상적 몸과 상호주체적 몸, 성적 존재로서의 몸, 시간성의 몸 내용을 바탕으로 감각기관들의 상호공조작용과 삶과 예술의 소통이라는 소주제로 분류하여 세부적으로 살펴보고자 한다.

1) 감각기관들의 상호공조작용

메를로퐁티는 인간이 감각총중추(sensorium commune)이기 때문에 감각기관들의 상호작용이 실행 가능하다²⁹¹⁾고 하였는데, 이는 우리 신체의 감각기관은 하나의 통일된 감각으로 나타난다는 것을 의미한다. 감각하는 자와 감각되는 것은 분리 불가능한 것으로, 감각적인 것으로써의 내 몸이 감각하는 것으로써의 내 몸과 갖는 관계는 만지는 존재 속에 만져진 존재의 잠몰(immersion), 만져진 존재 속에 만지는 존재의 잠몰, 자기를 지각한다는 감각성의 자기로의 회귀를 뜻한다.²⁹²⁾ 메를로퐁티의 신체의 특징과 감각에 대한 이와 같은 고찰은 바디아트퍼포먼스

291) Merleau-Ponty, M., Translated by Landes, D. A.(2012). 전제서, p.76.

292) Romdenh-Romluc, K.(2011). 전제서, p.4.

를 현상학적으로 해석할 수 있는 근거를 제공하였다.

바디아트퍼포먼스가 전통적 예술양식에서 탈피해 다양한 매체를 사용하고, 탈장르적 특징을 가지며 자유로운 형식을 취한 것과 마찬가지로 메를로퐁티는 데카르트의 이원론적 실체관에 의하여 스스로 존재할 수 있는 사유적 실체인 코기토(cogito)와 그 연장적 실체인 육체 그리고 사르트르의 절대적인 긍정과 절대적인 부정을 주장하는 이원론적인 철학이론을 비판하고, 절대적 주체라는 신화에 대해 이의를 제기하였으며,²⁹³⁾ 상호주체적 몸에서 우리의 신체를 객관적인 대상으로 취급하고 객관적 세계에서 고유한 신체 자체의 존재를 탈환해야 한다고 주장하였다.²⁹⁴⁾ 메를로퐁티의 이러한 주장은 탈이분법적인 철학이론의 근거가 되며 바디아트퍼포먼스가 하나의 장르에 머물지 않고 경계를 넘어 탈장르적 표현을 하는 다양성을 설명하는 철학적 이론을 제시할 수 있는 근거를 마련하였다. <그림 70>은 프란세스카 피니(Francesca Fini, 1958~)의 바디아트퍼포먼스 작품으로 인터랙션 디자인과 접목되어 진행하였다. 이 바디아트퍼포먼스에서 행위자는 눈을 가리고 있지만 색을 듣고 느낄 수 있다는 주제로, 인터랙티브 사운드를 통해 느껴지는 칼라의 경험을 토대로 관객들에게 이를 전달하고 있다.²⁹⁵⁾ 니나 데이비스(Nina Davies, 1973~)는 런던을 중심으로 활동하는 퍼포먼스 예술가로, 모던 패닉 III(Modern Panic III)에서는 행위자의 움직임을 사운드로 제어하는 바디아트퍼포먼스(그림 71)를 표현하면서 시각에만 의존하는 소통방법을 기타 감각기관으로 옮기는 역할을 하였다. 이러한 프란세스카 피니와 니나 데이비스의 바디아트퍼포먼스는 감각기관이 상호공조작용을 하며 관객들과 소통하는 것을 잘 표현해 주었다.

293) Hass, L.(2008). 전계서, p.57.

294) Steeves, J. B.(2004). 전계서, p.36.

295) Francesca, F.(2011). <http://www.vasa-project.com> (검색일자: 2015.03.15.)

세계는 색깔들을 거치면서 윤곽이 자리를 잡기 때문에 메를로퐁티는 색이 공간의 깊이를 잘 표현한다고 하였다. 메를로퐁티에 따르면 색은 한 부분을 취하였을 때 전체를 알게 하는데 이는 우리가 세계의 한 부분만을 취하였을 때에도 세계는 우리에게 다가오는 것과 같은 이치라고 설명하였다.²⁹⁶⁾ 메를로퐁티는 색이 몸 전체를 반응하게 하는 성질을 가진다고 하였으며, 우리는 붉은 색의 조명 아래서 흥분 상태에 놓이게 되는 것과 마찬가지로 어떤 환경에서 행하는 운동은 그 색깔의 환경이 가져오는 몸의 반응을 전체로 한다고 주장하였다.²⁹⁷⁾ 이와 같이 몸의 반응을 통해 우리는 행동의 지각적 측면과 운동적 측면이 상호작용한다는 것을 알 수 있다. <그림 72>에서는 두 명의 행위자가 살인자를 은유하며, 무표정한 얼굴로 두 손에 빨간 물감을 묻히고 바디아트퍼포먼스를 진행하였다.²⁹⁸⁾ 퍼포먼스가 진행될수록 더욱 더 공간과 그들의 신체가 붉게 물들고, 이러한 바디아트퍼포먼스의 상징적 색 사용을 통해 관객은 몸 전체로 공포와 흥분을 느끼는 것을 알 수 있다. <그림 73>에서는 두 명의 붉은 모직 옷을 입은 행위자가 몸에서 붉은 실을 뽑아 내며 캔버스에 인쇄된 누드의 신체를 덮어나가는 퍼포먼스를 표현하고 있다. 이 바디아트퍼포먼스는 디지털과 아날로그의 지속적 변화를 나타내고, 아날로그적 작업에 디지털 요소를 통합하여 공감각적인 소통의 요소를 가지고 있다.²⁹⁹⁾ 또한 이 바디아트퍼포먼스는 행위자의 움직임과 붉은 실의 변환과 구조에 의해서 공간이 지속적으로 변화되며 시각적 착시를 불러일으키며 관객과 소통하는 것을 알 수 있다. 이와 같이 우리의 몸은 색을 통해 공간의 깊이를 가늠하며, 색의 환경이 가져오는

296) Steeves, J. B.(2004). 전계서, p.42.

297) 조광제(2004). 전계서, p.97.

298) Francesca, F.(2011). <http://www.francescafini.com> (검색일자: 2015.03.12.)

299) Francesca, F.(2013). <http://contemporaryperformance.org/profile/FrancescaFini> (검색일자: 2015.03.18.)

분위기에 반응하여 전체적 분위기를 공감하고 느낄 수 있었다. <그림 74>는 두 명의 행위자가 컬러 페인트를 손에 묻히고 서로에게 물리적 힘을 가하는 퍼포먼스로, 큰 블랙 캔버스 위에서 진행되었다. 이 퍼포먼스는 가정 폭력과 같이 일상의 불합리함을 표출하기 위하여 강렬한 원색을 사용하고 있다. 또한 이를 지켜보는 관객은 모두 흰색을 착용하게 하여, 블랙 캔버스와 대조적으로 보이게 하며, 마치 과학자가 실험실의 쥐를 관찰하는 연출을 하였다.³⁰⁰⁾ 이 바디아트퍼포먼스가 진행될수록 두 행위자의 얼굴은 짙은 원색에서 색이 섞이고 혼합되어 마지막에는 검은색으로 변하는 것을 알 수 있다. 이 작품은 악은 평범한 일상이며, 직접적이고 일상적인 폭력을 색을 이용한 예술로 승화시켜 표현한 바디아트퍼포먼스라고 할 수 있다. <그림 75>는 전쟁의 참혹함을 나타내기 위하여 청각과 시각적 자극을 주는 바디아트퍼포먼스로,³⁰¹⁾ 행위자는 풍선을 터뜨리며, 그 안의 물감으로 스스로의 몸을 물들이고 있다. 풍선의 소리는 시각적 효과와 더불어 관객들로 하여금 공포감을 조성하며 주체의식을 전달하였다.

이와 같이 관객은 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 총동원하여 바디아트퍼포먼스를 받아들이고 있었다. 메를로퐁티의 현상적 몸에 따르면 우리의 신체감각은 각기 고유한 기능을 지니고 있으나 각각의 감각은 우리의 신체에서 하나의 통일된 감각으로 나타난다고 하였다. 즉 체내의 모든 감각은 공감각적으로, 이러한 메를로퐁티의 현상적 몸 이론은 바디아트퍼포먼스의 음악, 미술, 연극 등 다양한 요소들의 상호공조작용을 뒷받침해주며 바디아트퍼포먼스의 특성 중 몸 중심성과 다양성을 지지하고 있다.

300) <https://vimeo.com/album/214517/video/82057860> (검색일자: 2015.03.15.)

301) Francesca, F.(2010). <http://www.francescafini.com> (검색일자: 2015.03.12.)



< 그림 70 > Fini, Francesca
 <Blind>, 2011

출처:http://www.vasa-project.com/gallery/fini/fini_bio.php
 (2015.02.17.)



< 그림 71 > Davies, Nina
 <Modern Panic III>, 2014

출처:<http://www.guerrillazoo.com/modern-panic-4-live-art.html>
 (2015.02.17.)



< 그림 72 > Fini, Francesca
 <Blood>, 2011

출처:<https://vimeo.com/album/214517/video/28516388>
 (2015.02.17.)



< 그림 73 > Fini, Francesca

<Five Actions With Red Gloves>, 2013
 출처:<https://vimeo.com/album/214517/video/60225669>
 (2015.02.17.)



< 그림 74 > Fini, Francesca

<P.I.G.#1>, 2013

출처:<https://vimeo.com/album/214517/video/82057860>
(2015.02.13.)



< 그림 75 > Fini, Francesca

<War>, 2010

출처:<https://vimeo.com/16827560>
(2015.02.13.)

2) 삶과 예술의 소통

메를로퐁티는 예측할 수 없는 일상의 삶을 예술에 적용하는 예술가들의 삶과 대중의 삶은 같은 환경에서 공존하기 때문에, 예술은 우리의 삶을 외면할 수 없다는 철학적 이론을 내세웠다.³⁰²⁾

예술과 더불어 살고 있는 우리의 일상 세계는 경험 된 세계이며 선소여(先所與)적인 세계로 일반적인 맥락 혹은 경험의 지평이라고 할 수 있다.³⁰³⁾ 선소여적이란 자연과 자연적 대상들만의 세계를 의미하는 것이 아닌, 인간의 문화적 성취물을 포괄하는 것으로, 자연적 존재뿐만 아니라 상호소통적 존재도 가리키고 있다. 메를로퐁티에 따르면, 세계에 대해 내가 아는 모든 것은 나 자신의 시점으로부터 출발하고, 어떤 세계의 경험으로부터 출발 한다³⁰⁴⁾고 한다. 그러므로 이 세계는 일반적인 맥락 혹은 경험의 지평이라고 할 수 있다. 다시 말해 우리가 경험하는 세계는 가장 원초적인 지각의 경험에서 출발한다는 것을 의미한다.³⁰⁵⁾ 또한 이 지각의 경험으로부터 시작한다는 것은 인간이 이 세계에 살면서 숨길 수 없는 원초적인 사실을 있는 그대로 해명해야 한다는 뜻을 함축하고 있다. 메를로퐁티의 몸 현상학은 이러한 현상을 그대로 표현하고자 하며, 모든 원칙의 잣대로 인간과 세계를 판단하지 않고, 내가 살고 있는 세계의 경험에 의해서 사실을 현상 그대로 기술하려는 것이다. 그러므로 메를로퐁티는 세계가 내가 할 수 있는 모든 분석에 앞서 있다는 것을 강조하며, 몸을 통한 상호주체성 인정과 소통을 강조하고 있다.

우리는 일상의 세계에서 의식과 마주하지 않고 신체들과 마주치며 살

302) Merleau-Ponty, M., Translated by Landes, D. A.(2012). 전계서, p.81.

303) 조광제(2003). 전계서, p.31.

304) Steeves, J. B.(2004). 전계서, p.16.

305) 윤영주(2013). 전계서, p.171.

아가고 있으며 신체 행위의 규범 가운데 있다.³⁰⁶⁾ 그러므로 예술작품을 생산하는 예술가들은 같은 세계 내에서 비예술도 예술의 범주 안에 있다는 열린 사고를 갖는 계기를 마련하였다.³⁰⁷⁾ 또한 관객은 나의 외부를 가져야 하는 세계 내에 공존하는 주체로서 예술에 참여하면서 예술과 소통해야 한다는 새로운 개념을 지니게 되었다.³⁰⁸⁾

공존재의 주체로서 상호적인 세계 속에 드러나는 메를로퐁티의 성적 존재로서 몸은 인간 실존과 삶 그 자체를 의미하며, 사회문화적인 환경 안에서 성적인 세계를 형성하고 있다.³⁰⁹⁾ 성적 존재로서 몸은 가장 근본적이고 원초적인 방식으로 삶에 표현되며 이는 예술과 비예술의 모든 범주 안에서 실현되었다.³¹⁰⁾ <그림 76>에서는 본인의 성과 반대되는 여성의 몸을 얼음으로 만들어 오브제로 착용한 후, 시간이 지날수록 녹아 없어지는 바디아트퍼포먼스를 표현하고 있다.³¹¹⁾ 동성애자의 성을 억압한다는 것은 성에 대한 의식과 의지를 억압하는 것이 아니라, 몸의 실존 즉, 삶과 인간 자체를 억압하는 것이라는 주제를 표현하였다. <그림 77>은 패티 장(Patty Chang, 1972~)의 바디아트퍼포먼스로 스스로 가슴을 절단하여, 현대사회의 여성으로서 몸의 자본화와 미모 지상주의에 대한 비판적 시각을 표현하고 있다. 또한 가슴을 절단하여 그 속의 멜론을 다시 먹는 행위를 통하여, 음식과 몸 사이의 직접적 연결을 언급하며 성과 인간실존에 대하여 다루고 있다. <그림 78>에서는 동성애자의 성적 자유를 직접적으로 표현하기 위해서 동성인 두 명의 행위자가 성적 행위를 연상케 하는 퍼포먼스를 보여주고 있다. 행위자는 얼굴을

306) Romdenh-Romluc, K.(2011). 전게서, p.69.

307) 백남준 아트센터(2010). 「고리아스의 매듭짓기: 멀티-인터-트랜스」, 서울: 백남준 아트센터, p.193.

308) 윤영주(2013). 전게서, p.172.

309) 조광제(2004). 전게서, p.94.

310) Franck, D.(2008). 전게서, p.73.

311) <https://www.pinterest.com> (검색일자: 2015.02.17.)

가리고 몸에 걸친 옷을 뜯어내며 퍼포먼스가 진행될수록 실과 같은 최소한의 껍데기만 걸치게 하였다. 이는 인간의 원초적인 내면의 모습을 직접적으로 드러내는 방식이며, 성적 세계를 형성하고 성적 표현을 할 수 있는 인간 몸의 자유성을 회복하고자 하는 행위인 것이다.³¹²⁾ <그림 79>는 구도 테츠미(Kudo, Tetsumi, 1935~1990)의 바디아트퍼포먼스로 페니스 모양을 한 두루마리 덩어리들을 매달고, 성 사제 역할을 퍼포먼스로 표현한 것이다. 구도 테츠미는 종이로 만든 거대한 남근 모양의 조형물을 가지고 조용히 설교한 다음, 일본어로 비명을 지르면서 조형물로 관객들과 접촉한 후 이를 부수어 버렸다. 이는 기술적 진보로 인해 소외되는 성에 대한 창조적 해결책을 발견하려는 시도를 표현한 것이다.³¹³⁾ <그림 80>은 오노 요코(Ono Yoko, 1933~)의 바디아트퍼포먼스로, 이 퍼포먼스에서는 관객을 무대 위로 초대하여 행위자의 옷을 잘라내게 하였다.³¹⁴⁾ 오노 요코는 신체를 수동적으로 드러내는 관객의 잠재적인 공격 행위에 스스로 연루되는 상황을 연출하며, 그 몸이 원래 여성이었다는 사실로 인하여 젠더적인 이슈들과 의도적으로 연결하고 있다. <그림 81>은 전극을 행위자의 바디에 착용하여 비자발적인 근육의 수축이 일어나는 상태에서 메이크업을 하는 퍼포먼스로, 외부 사회와의 갈등을 나타내고 있다.³¹⁵⁾ 제어 할 수 없는 사회 풍토를 스스로의 움직임에 제한하는 것에 빗대어 표현하고 있으며, 이로 인하여 블랙 펜슬과 마스크라는 제대로 칠해지지 않는 것을 볼 수 있다. 이러한 바디아트퍼포먼스를 통하여 행위자는 관객으로 하여금 같은 세계를 공존하는 주체로서 공감을 이끌어내며 자유를 위한 투쟁을 선동하고 있다.

312) Suka Off, Poland Based Performance Artistic Group, www.sukaoff.com
(검색일자: 2015.02.17.)

313) Warr T.(2007). 전계서, p.72.

314) 상계서, p.74.

315) <https://vimeo.com/album/214517/video/82057860> (검색일자: 2015.02.17.)

<그림 82>는 금박 오브제를 몸에 붙인 행위자가 본인의 삶과 영적 세계의 소통을 위하여 바티칸 교황청 앞을 기어 다니는 바디아트퍼포먼스로, 행위자의 몸은 예술가의 몸과 영적 세계를 추구하는 수행자로서의 몸으로서 상호 소통하며 같은 세계 내에서 각각의 몸의 주체성을 인지하고 있다.³¹⁶⁾ 행위자의 몸에 우유 입자 파우더를 소품으로 사용하여 회화적 효과의 극대화를 보여주는 바디아트퍼포먼스(그림 83)는 일상적인 삶을 수많은 입자를 가진 가루로 표현하여 행위자의 온 몸과 세계가 공존하며 함께 소통하는 방식을 보여주고 있다. 이 파우더는 때때로 행위자 팔 주변에 뿌려져 날개 형태로 보이기도 하며, 입자가 공기에 퍼지는 느린 속도와 행위자의 빠른 움직임이 공존하며 비현실적인 시각적 효과를 보여주고 있다.³¹⁷⁾

이와 같이 삶과 예술의 소통에서는 인간의 실존과 원초적으로 연결된 성적인 존재로서 몸을 기반으로 현상적 몸, 상호주체적 몸, 시간성의 몸과 함께 바디아트퍼포먼스와 상호작용 하는 것을 알 수 있으며, 예술가와 관객은 상호 소통적 공간 속에서 바디아트퍼포먼스의 몸 중심성, 공간성과 시간성을 지지한다.

316) Cock and Bull, Chicago Based Performance Artistic Group,
<http://cockandbulltheatre.org> (검색일자: 2015.02.17.)

317) Jefferson, N., <http://www.jeffreyvanhoutte.be> (검색일자: 2015.02.17.)



< 그림 76 > Cassils, Heather
 <Communication Issues>, 2011
 출처: <https://www.pinterest.com>
 (2015.02.17.)



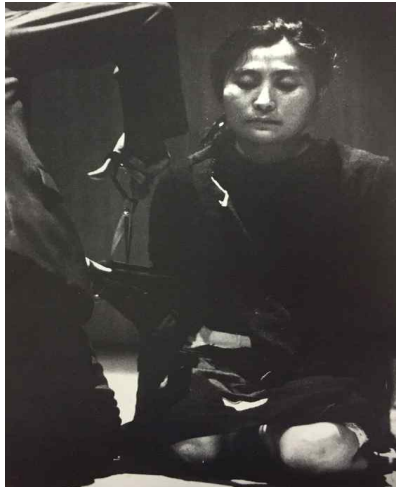
< 그림 77 > Chang, Patty
 <Melon (at a loss)>, 1998
 출처: <https://www.pinterest.com>
 (2015.02.17.)



< 그림 78 > Karwowski, Antoni
 <Suka Off>, 2010
 출처: <http://bushwickdaily.com>
 (2015.02.13.)



< 그림 79 > Kudo, Tetsumi
 <Philosophy of Impotence>, 1962
 출처: Warr, T., 2007, p.72.



< 그림 80 > Ono, Yoko
 <Cut Piece>, 1964
 출처: Warr, T., 2007, p.74.



< 그림 81 > With An Helmet
 <Fair and Lost>, 2013
 출처: <https://vimeo.com/album/214517/video/82057860>
 (2015.02.17.)



< 그림 82 > McParlane, Mikey
 <Untitled>, 2014
 출처: <http://cockandbulltheatre.org/>
 (2015.02.17.)



< 그림 83 > Jefferson, Norvell
 <Frozen Acrobatic Dance in Powdered Milk>, 2015
 출처: <http://www.jeffreyvanhoutte.be/>
 (2015.02.17.)

2. 물리적 상호작용

바디아트퍼포먼스에서 관객참여형식으로 진행되어 관객과 물리적 상호작용을 일으키는 사례를 중심으로 본 단락에서는 메를로퐁티의 몸 현상학과 관련하여 알아보하고자 한다. 메를로퐁티의 몸 현상학 중 동적 움직임에 근거하여 물리적 방법으로 접근할 수 있는 공간성과 시간성의 몸, 현상적 몸, 상호주체적 몸의 내용을 바탕으로 몸과 사물의 상호작용, 몸과 매체의 상호작용으로 소주제를 분류하여 세부적으로 살펴보고자 한다.

메를로퐁티는 몸을 ‘세계의 존재’라고 말하며, 인간은 도구를 사용함으로써 세계와 자신을 통합한다고 하였다. 이러한 도구는 그 속성에 따라 사물과 매체로 나눌 수 있는데, 바디아트퍼포먼스에서 오브제를 사용하는 기법과 디지털 매체를 사용하여 표현하는 기법의 특성을 이에 반영하여 본 장에서는 몸과 사물의 상호작용, 몸과 매체의 상호작용으로 나누었다.

1) 몸과 사물의 상호작용

메를로퐁티는 몸과 세계, 몸과 사물과의 상호작용에 대해 설명하였다. 인간의 몸은 다른 유기체와 다르게 자신 내에서 형태화 되어 있는 구조 자체를 표현하고자 하는 존재로, 그러한 표현 과정 중에서 자신의 환경, 상황 혹은 생활세계에서 영향을 받으면서 동시에 그것을 형성하고 있다. 특히 몸의 형태들은 구체적인 행동을 할 때, 행동의 의미와 그 행동으로 인해 발생하는 세계에 대한 의미를 가능하게 한다.³¹⁸⁾ 그것은 나

318) 윤영주(2013). 전계서, p.157.

의 몸이 부분들 간의 외면적인 기체관계로써 환원되는 하나의 대상이 아니라 하나의 지각현상에 참여하고 있는 주체이기 때문이다.³¹⁹⁾ 즉, 인간 유기체는 자극이 이용하는 물질적인 도구가 아니라 자극이 조직되는 양식에 의해서 자신의 감각적 질을 그 수준과 함께 외부로 표현하고 있다.³²⁰⁾

따라서 메를로퐁티는 사물과 몸을 융합함으로써 예술이 표현하고자 하는 세계에 다가갈 수 있다고 하였는데, 이는 우리가 살고 있는 세계가 어떠한 것도 투명하게 결정된 것이 없기 때문이다³²¹⁾. 세계의 존재에서 실존하고 있는 메를로퐁티의 상호주체적 몸은 혼잡 속에서 세계, 그리고 타인들과 뒤섞여 있다.³²²⁾ 세계의 존재로 실존하고 있는 우리의 몸은 분리불가분한 생활세계에 살고 있으며, 메를로퐁티는 이러한 불투명한 세계 속의 애매성을 극복하기 위해서 우리가 지각하고 있는 것을 그대로 몸으로 표현하며 경험해야 한다고 하였다.³²³⁾ 이 지각의 현상이 바로 삶의 세계이며 생활의 세계이고, 예술적 창조, 철학적 관념, 과학적 인식, 정치적 가치와 의미가 공존하는 세계라고 할 수 있다.³²⁴⁾

따라서 바디아트퍼포먼스에서 몸과 사물의 상호작용은 관객에게 몸을 통해 소통할 수 있는 방법을 조금 더 물리적이고 과격한 방법으로 보여 주는 것이라고 할 수 있다. 또한 관객참여를 유도하는 바디아트퍼포먼스에서 관객의 몸을 움직임으로써, 관객과 함께 퍼포먼스를 만들어 가려는 의미가 내포되어 있다.

<그림 84, 85>에서는 자석의 원리를 이용하여 갖가지 오브제를 얼굴과 몸에 붙이는 바디아트퍼포먼스를 통해 관객의 몸을 사물과 접촉시키

319) 김형효(1999). 「메를로퐁티와 애매성의 철학」, 서울: 철학과 현실사, p.105.

320) Romdenh-Romluc, K.(2011). 전계서, p.72.

321) Merleau-Ponty, M., Translated by Landes, D. A.(2012). 전계서, p.68.

322) 조광제(2004). 전계서, p.96.

323) 류의근(2002). 전계서, p.97.

324) 윤영주(2013). 전계서, p.158.

고 작품 속으로 끌어들였다. <그림 84>는 뇌종양에 걸린 친구를 위하여 오픈 소스 치료(open source cure)를 제안하는 바디아트퍼포먼스³²⁵⁾로 활력을 불어넣어 줄 수 있는 다양한 색들의 오브제와, 음식을 형상화한 오브제를 관객들로 하여금 행위자의 몸에 붙이게 함으로써, 관객은 의학적 치료 뿐 만 아니라 영혼을 위한 치료적 행동의 의미를 갖게 되었다. <그림 85>는 변형, 돌연변이, 정체성과 관계에 대한 주제로 진행되는 바디아트퍼포먼스로 황금 마스크와 의상을 착용한 행위자 주변으로 칼, 깨진 장난감, 냉장고 자석, 캔, 볼트 등의 모든 오브제들이 황금 도색을 하여 흩어져 있다. 이 오브제들은 원래 폐기물 창고에 있던 것이었으나, 황금 페인트를 칠하여 그 본성을 감추었다.³²⁶⁾ 이는 황금마스크와 폐기물 사이의 극명한 대조를 시각적으로 보여줌으로써 관객들을 혼란스럽게 하며, 스스로의 정체성에 대한 질문을 던지고 있다. 황금 도색이 된 모든 폐기물들은 행위자의 손목에 부착된 기계에 연결되어 관객이 오브제를 행위자의 몸에 붙일 때 마다 소리와 영상이 상호적으로 작용하며 바디아트퍼포먼스를 표현하였다. <그림 86>은 관객이 색이 든 주머니를 사용하여 행위자의 몸에 던지는 구체적인 행동을 통하여 그 의미를 스스로 깨닫도록 고안된 바디아트퍼포먼스으로써, 행위자의 몸은 시간이 지날수록 관객의 참여로 물들여 지고 있다. 바디아트퍼포먼스에서는 <그림 87>과 같이 관객이 물감이나 다양한 오브제를 사용하는 것과 같이 표현 재료에 직접 접촉하여 행위자와 소통하는 경우가 많으며, 이러한 관객의 행동은 관객과 행위자의 경계를 허무는 가장 쉬운 소통의 방법이라고 할 수 있다. <그림 88>은 안드레아 마샬(Andrea Marshall, 1971~)의 바디아트퍼포먼스로, 행위자는 관객이 가지고 있는 사물을 표현 도구로 사용하여 작품을 진행하였다. 관객의 소지품은 작

325) Francesca, F.(2012). <http://www.francescafini.com> (검색일자: 2015.03.12.)

326) <http://www.vasa-project.com/album/214517/video/65522252> (검색일자: 2015.02.15.)

품 속에서 행위표현에 물리적으로 사용되며 행위자와 직접적인 소통을 하고, 관객은 작품 속에서 간접적 참여를 통한 소통을 보여주었다.

관객은 그들의 몸을 이용하여 사물과 상호작용 함으로써, 감각과 지각된 것의 의미를 전달받고 있다. 관객의 몸이 사물과 소통함으로써 발생하는 움직임은 이동의 의미를 넘어 변형의 의미를 가지고 있는데, 이는 몸은 감각하고 지각하는 대상이 요구하는 대로 스스로를 변형시키기 때문이다.³²⁷⁾

메를로퐁티의 공간성의 몸에 따르면 우리의 몸은 각각의 의도에 따라 다른 공간적 가치를 창출하며 시간성의 몸에 따르면 움직임의 연속적 결합으로 동적인 구조에 기초되어 있다. 이러한 몸 현상학 이론에 근거한 몸과 사물의 상호작용은 바디아트퍼포먼스의 주체일반성, 공간성과 시간성의 특징과 연결되어 나타났다.

327) 정지은(2007). 「살의 존재론으로서의 감각세계와 은유」, 서울: 미학예술학연구, p.11.



< 그림 84 > Fini, Francesca

<Healing>, 2012

출처: <https://vimeo.com/album/214517/video/50501230>

(2015.02.17.)



< 그림 85 > Fini, Francesca

<Golden Age>, 2013

출처: <https://vimeo.com/album/214517/video/65522252>

(2015.02.17.)



< 그림 86 > Fanni, Raghman Anni
 <Three Points>, 2014

출처:http://voiceproject.org/post_news/performance-artists-bring-activism-tunisian-streets
 (2015.02.13.)



< 그림 87 > International Performance
 Association
 <Untitled>, 2013

출처:<http://www.ipapress.i-pa.org/official-news/stage-ipa-gets-moving-with-performance-art>
 (2015.02.17.)



< 그림 88 > Marshall, Andrea Mary
 <King>, 2013

출처:<http://nycartscene.info/post/64251522932/andrea-mary-marshall-garis-hahn-nyc>
 (2015.02.21.)

2) 몸과 매체의 상호작용

메를로퐁티가 몸을 ‘세계의 존재’라고 하는 것은 세계가 요구하는 일반적인 방식으로 몸이 구조화되어 몸 도식을 갖춘다는 것이고, 몸 도식으로서 세계를 일정하게 자신과 통합한다는 것을 의미한다.³²⁸⁾ 이러한 세계의 존재인 몸의 모습을 가장 잘 보여주는 것은 도구의 사용이다. 숙련된 목수가 자신의 도구를 사용할 때, 연주자들이 악기로 연주할 때, 사무원이 컴퓨터를 사용할 때, 그들은 자신의 몸과 도구를 합치함으로써 도구를 몸의 확장으로 간주하고 있다.³²⁹⁾ 메를로퐁티는 이에 매체 또한 몸의 확장이라고 주장하는데, 이는 매체가 곧 메시지라고 하는 것과 직결된다.³³⁰⁾ 다시 말해 매체가 몸의 확장이라는 것은 매체가 몸성을 가지고 있기 때문이다.

마살 맥루한에 따르면 미디어는 신체적 확장이라고 말할 수 있다. 마살 맥루한은 매체 또는 매체기술을 인간의 확장, 감각의 확장, 우리자신의 확장³³¹⁾이라고 하였으며, 매체를 신체의 확장이라고 말할 수 있는 것은 몸 도식을 신체와 세계와의 관계까지 확장시켰기 때문에 가능한 것이었다.

매체의 영역은 온라인을 통한 가상으로까지 이어지며 주목받고 있다. 철학자 엘리자베스 그로스(Elizabeth Grosz, 1938~)는 ‘가상’의 개념은 새로운 것, 아직 실현되지 않은 무엇인가가 계속 발생하는 공간에 관계되며 현존하는 현대 속으로 매 순간 보충해가고 세계를 배가시켜가는 것이라고 설명하였다.³³²⁾ 가상성의 개념은 새로운 기술의 발달이나 정

328) Romdenh-Romluc, K.(2011). 전게서, p.124.

329) 윤영주(2013). 전게서, p.191.

330) 조광제(2002). 「몸과 매체성과 매체의 몸」, 서울: 시대와 철학, p.362.

331) 마살 맥루한(1997). 「미디어의 이해」, 서울: 커뮤니케이션북스, p.91.

332) Ellsworth, E.(2005). 「Places of Learning: Media, Architecture, Pedagogy」, London:

보의 축적과 함께 열린 새로운 세계에만 연관되는 것이 아니며 인간의 상상력을 기반으로 가능한 모든 가상적 공간을 포함하고 있다. 영상기술의 발전은 가상과 실제의 경계를 허물며 영역을 확장해 나가고 있는데 실제로도 많은 예술가들은 가상공간 속에서 바디아트퍼포먼스를 구현해 나가고 있다. <그림 89>는 관객이 태블릿(tablet)을 사용하여 그림을 그리면 영상이 행위자의 몸에 실시간 반영되는 바디아트퍼포먼스로, 손의 움직임에 따른 드로잉은 전자악기인 신디사이저(synthesizer)의 사운드와 통합되어 반영되고 있다.³³³⁾ 이는 앞서 관객이 바디아트의 표현매체와 접촉하여 작품과 소통하고, 그들의 행위가 작품에 반영되는 사례와 같은 종류로 볼 수도 있으나, 현재 제시하는 바디아트퍼포먼스 사례에서는 뉴미디어 매체와의 접촉을 통해, 가상적 공간 안에서 작품과 소통한다는 점에서 큰 차이점을 보여주고 있다. <그림 90>은 밀라노 가구축제에서 선보인 나이키(Nike)의 바디 인터랙티브 아트로, 관객의 몸의 움직임과 형태를 실시간 반영하여 다양한 실루엣과 색의 변화를 보여주는 작품³³⁴⁾이다. 이러한 형태의 작품들은 관객의 물리적 참여와 새로운 매체가 만나 상호작용적 바디아트퍼포먼스를 선보이는 예라고 할 수 있으며, 이를 통해 앞으로 바디아트퍼포먼스가 나아갈 방향성을 짐작할 수 있다. <그림 91>은 제네바 맵핑 페스티벌(Geneva Mapping Festival)에 출품된 바디 인터랙티브 아트로, 실시간 관객의 몸의 움직임에 따라 새 형태의 다양한 실루엣으로 변형되는 것을 볼 수 있다. 이러한 추세는 2015년 하이댄스(Hi-Dance)에서도 나타나는데, 무용수의 몸에 이미지를 투영하여 가상공간 속에서 바디아트퍼포먼스를 표현하였다(그림 92). <그림 93>에서는 비트박스 사운드를 영상화하여 이를 행

Routledge, p.37.

333) Francesca, F.(2012). <http://www.francescafini.com> (검색일자: 2015.03.12.)

334) <http://www.universaleverything.com/projects/nike-flyknit> (검색일자: 2015.03.17.)

위자의 몸에 투영하는 바디아트퍼포먼스를 선보였는데, 이와 같이 청각 매체와 바디아트퍼포먼스와의 소통 또한 현대예술에서 활발히 나타나고 있다. <그림 94>는 실제 사람을 기반으로 움직이는 조각을 만든 작품으로, 행위자의 움직임을 3D 카메라로 촬영하고 이를 3D 점(point)으로 변형하였다.³³⁵⁾ 기존의 회화와 마찬가지로, 하나의 점은 추상적으로 나타나지만 수천 개의 점들이 모이면 완벽하고 복잡한 이미지가 형성된다. 이 프로젝트를 연구 중인 다니엘 프랭크(Daniel Frank, 1982~)는 몸이 보이지 않는 가상의 공간을 창조하는 것을 토대로 몸, 그 자체와 주변 환경에 대한 관계 정의를 새롭게 하고 있다. 이는 세계 없이는 몸도 존재하지 않는다는 메를로퐁티의 몸 현상학과 일맥상통하는 내용으로, 세계 내에 존재로서 상호주체적 몸 이론을 지지하고 있다. 또한 작품의 형식적 측면에서는 몸과 매체의 상호작용이 잘 나타나고 있는 것을 알 수 있다. 바디아트퍼포먼스에서 인공지능기술은 디지털매체와 함께 자주 사용되는데, 이는 아바타나 로봇의 형태로 작품에서 행위자로 등장하여 실제 관객이나 실제 행위자와 소통하며 인간과 기술 간의 새로운 상호작용 기회를 제공하고 있다.³³⁶⁾ 작품 ‘블루 블러드샷 플라워(Blue Bloodshot Flowers)’에서 아바타의 형태로 등장하는 제레미아(Jeremiah)는 인공지능 시스템을 사용하였다. 이 시스템은 두 개의 서브시스템으로 나눌 수 있는데, 하나는 아바타가 카메라를 통해 인식하고 얼굴을 움직이는 그래픽 시스템이고 다른 하나는 시각적 자극을 스스로 계산하여 표현하는 감정 엔진(emotion engine)이다.³³⁷⁾ 아바타는 행위자나 관객의 행동에 따라 고개를 숙이거나 눈동자를 움직이는 등의 감정 표현을 함으로써 관객과 교감을 표현하였다(그림 95).

335) Frank, D.(2013). <http://wearechopchop.com> (검색일자: 2015.03.31.)

336) 이보라(2009). 전제서, p.185.

337) <http://personal.ee.surrey.ac.uk/Personal/R.Bowden/jeremish/jeremish.html> (검색일자: 2015.02.14.)

<그림 96>은 네트워킹 시스템이 적용된 바디아트퍼포먼스로 네트워킹 시스템은 원격현전(telepresence)을 통해 사용하였다. 서든 캘리포니아 대학(University of Southern California)의 교수이자 인터랙티브 미디어 영역의 창립자인 스콧 피셔(Scott Fisher, 1951~)는 원격현전에 대해 지역적으로 먼 곳에 위치한 조종자들이 물리적으로 먼 곳에 있으면서도 다른 일을 할 수 있는 것처럼 느낄 정도로 충분한 감각적 피드백을 받을 수 있게 하는 기술로 정의 내렸다.³³⁸⁾ 이 바디아트퍼포먼스에서는 쌍방향 네트워킹 기술을 이용하여 다른 지역에 위치한 행위자들이 동시에 네트워크를 통하여 전달된 화면을 바라보며 퍼포먼스를 진행하고 있다. 이는 행위자가 있는 공간에서 관람해야 하는 퍼포먼스의 시공간성 특성을 살림은 물론이고, 그 한계를 벗어나 확장된 의미의 공간성을 갖도록 도와주었다.

상호작용은 인간과 인간 사이의 참여예술로부터 인간과 기계, 즉 새로운 매체 사이의 문제로 발전하고 있다. 이러한 새로운 매체와의 소통에서 메를로퐁티의 공간성과 시간성의 몸, 상호주체적 몸, 현상적 몸은 바디아트퍼포먼스의 주체일반성과 다양성의 특징과 함께 인간과 비인간이 서로 연결되면서 활동적인 상호작용을 나타내고 있다.

이와 같이, 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티의 몸 현상학을 심리적, 물리적 상호작용 면에서 분석하였다. 심리적 상호작용에서는 하나의 통일된 감각기관과 성적 존재로서 인간의 실존 그리고 같은 세계내의 공존하는 삶과 예술의 소통을, 물리적 상호작용에서는 몸과 사물 그리고 몸과 매체의 상호작용에 대하여 고찰하였다.

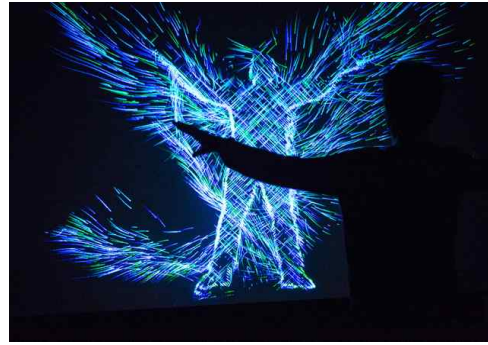
<표 12>는 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 상관관계를 정리 한 것이다.

338) Fisher, S.(1989). "Virtual Interface Environments", *Space Station Human Factors Research*, 4(1), pp.85-87.



< 그림 89 > Fini, Francesca
 <Human>, 2012

출처: <https://vimeo.com/album/214517/video/38460139> (2015.02.17.)



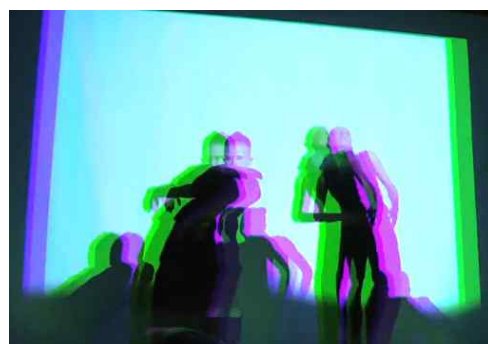
< 그림 90 > Griffith, Dylan
 <Nike Flyknit>, 2013

출처: <http://www.universaleverything.com/> (2015.03.15.)



< 그림 91 > Geneva Mapping Festival

출처: <http://www.chorusandecho.com/articles/view/46207> (2015.02.15.)



< 그림 92 > Hi Dance 2015

출처: <https://vimeo.com/122231402> (2015.03.17.)



< 그림 93 > Levine, Jason
 <Baudio Painting>, 2013
 출처: <http://artandcode.com/3d/otherevents/jason-levine-performance>
 (2015.02.28.)



< 그림 94 > Franke, Daniel & Kiefer, Cedric
 <Unnamed Soundsculpture>, 2013
 출처: <http://wearechopchop.com/%E2%80%9CUnnnamed-soundsculpture%E2%80%9D/>
 (2015.03.31.)



< 그림 95 > <Blue Bloodchot Flowers>,
 2001
 출처: <http://people.brunel.ac.uk/~pfstssb/>
 (2015.02.27.)



< 그림 96 > <Janus/ Ghost Stories>,
 1999
 출처: <http://dance.arts.uci.edu/lnaugle/files/janus/performance/janus-0846.html>
 (2015.02.27.)

<표 12> 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 상관관계

상호작용 유형		바디아트퍼포먼스 사례 및 특징			바디아트퍼포먼스 특성	메를로퐁티의 몸 현상학과 바디아트퍼포먼스의 상호작용의 상관관계	
경험적 상호작용 물리적, 신체적 연속성 과정성 강조	심리적 상호작용	감각기관들의 상호공조작용			하나의 통일된 감각기관 색에 반응하는 신체	몸 중심성 다양성	현상적 몸 몸 전체를 통일적으로 이해 상호감각소통
				공감각을 활용한 바디아트퍼포먼스.			
비평적 상호작용 사회, 정치적 이슈제기 장소 특정적 비평	물리적 상호작용	삶과 예술의 소통			같은 세계내의 공존 성적 존재와 인간의 실존	몸 중심성 공간성과 시간성	상호주체적 몸 타인의 몸 주체성 인정 의사소통 체계결성
				동성애자의 성 억압에 대한 비평적 아트퍼포먼스.			
유목적 상호작용 가상공간 장소의 이동성 장소귀속성 거부	물리적 상호작용	몸과 사물의 상호작용			사물을 통한 지각 의미 전달과 변형	주체일반성 공간성과 시간성	공간성의 몸 몸의 위치와 상황에 따라 공간적 가치 창출
				관객이 색 주머니를 행위자 몸에 던져 표현하는 바디아트퍼포먼스.			
	물리적 상호작용	몸과 매체의 상호작용			신체의 확장 매체의 몸성	주체일반성 다양성	시간성의 몸 동적인 구조 움직임의 연속적 결합
				관객의 그림을 행위자 몸에 투영하는 바디아트퍼포먼스.			
						성적 존재로서 몸 인간 실존과 직결 성적 세계 형성 성적 능력 발휘	

V. 결론 및 제언

본 연구는 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용에 대하여 살펴보았으며, 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 철학이론의 근본적인 공통점은 상호작용으로 밝혀졌다. 바디아트퍼포먼스는 현대인들의 소통을 위해 관객을 참여시키는 탈장르화된 예술로 상호작용적 예술이라고 할 수 있다.

메를로퐁티는 전통철학에서 몸의 지각방식을 거부하고 새로운 지각방식으로 몸 철학을 시작하였다. 메를로퐁티는 현상 그 자체로써 사물의 모습을 파악하는데 주안점을 두었으며, ‘지각하다’와 ‘움직이다’를 동의어로 간주하고 의식이 아닌 몸의 행동에 대해서 연구하였다. 메를로퐁티는 몸이 세계 구성에 의미부여의 역할을 수행하고 있다고 주장하며 몸의 역할은 의식, 지성에 따른 순수한 형식에 의한 것이 아니라 세계와의 상호작용에 의해서 획득되고 지속되는 것이라고 하였다. 그러므로 인간의 행동은 주위 환경으로 향할 수밖에 없으며 세계 또한 열려있다고 할 수 있다.

바디아트퍼포먼스에서는 소통의 매체로 몸을 사용하였다. 왜냐하면 몸이야말로 우리가 세계 그리고 타인과 얽히게 되는 가장 원초적인 실존방식이기 때문이었다. 몸과 세계와의 관계가 고정되어 있지 않듯이, 바디아트퍼포먼스 작품 역시 완성이 되면 의미가 완결되는 고립적인 대상이 아니라고 할 수 있다. 바디아트퍼포먼스는 몸과 마찬가지로 세계와 타자에 대해서 열려있는 것이며, 세계와 상호작용을 하는 상호 얽힘의 관계 속에 있었다.

이에 본 연구의 결과는 다음과 같다.

메를로퐁티의 몸 현상학에 대한 이론적 고찰을 바탕으로 다섯 가지의

세부적인 몸 개념을 분류하였다. 그 결과 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸, 성적 존재로서 몸으로 구분할 수 있었으며, 다섯 가지 몸의 특성은 다음과 같다.

첫째, 현상적 몸은 몸 전체를 통일적으로 이해하여 모든 감각이 상호 소통하며 몸과 세계가 유기적 관계에 있었다.

둘째, 상호주체적 몸은 세계 속에 나와 타인이 공존하며, 타인의 몸 주체성을 인지함으로써 상호주체적 몸을 통한 의사소통 체계가 결성되었다.

셋째, 공간성의 몸은 몸 공간의 개념, 몸의 위치와 상황에 따라 새로운 공간적 가치를 창출하였다.

넷째, 시간성의 몸은 동적인 구조에 기초하여 시간 속에 분산적 형태로 존재하며, 움직임의 연속적 결합으로 나타났다.

다섯째, 성적 존재로서 몸은 성 습관이 내재되어 있는 인간의 몸이 실존과 직결되며, 이에 몸의 성적 도식을 활용하여 성적 세계를 형성하고 성적 능력을 발휘하는 것으로 나타났다.

이와 같이 논의된 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계를 분석하면 다음과 같다.

첫째, 심리적 상호작용에 속하는 감각기관들의 상호공조작용에서는 하나의 통일된 감각기관을 가지며 모든 감각을 총동원하여 주변을 인지하고, 색에 반응하는 몸의 특징을 볼 수 있었으며, 이러한 바디아트퍼포먼스는 몸 중심성과 다양성의 특징을 가지고 메를로퐁티의 현상적 몸, 시간성의 몸과 상호작용 하였다.

둘째, 심리적 상호작용에 속하는 삶과 예술의 소통에서는 예술가와 관객이 같은 세계 내에 공존하며 삶이 곧 예술이라는 소통의 기본을 이루고 있었으며, 인간의 실존과 동일 시 되는 성적인 몸의 특징을 볼 수

있었다. 이러한 바디아트퍼포먼스는 몸 중심성, 공간성과 시간성의 특성을 바탕으로 메를로퐁티의 현상적 몸, 시간성의 몸, 성적 존재로서 몸과 상호작용 하였다.

셋째, 물리적 상호작용에 속하는 몸과 사물의 상호작용에서는 사물을 통한 지각을 통하여 의미를 전달하고 변형하는 몸의 특징을 볼 수 있었다. 이러한 바디아트퍼포먼스 주체일반성, 공간성과 시간성의 특성은 메를로퐁티의 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸과 상호작용 하였다.

넷째, 물리적 상호작용에 속하는 몸과 매체의 상호작용에서는 매체가 가지는 몸성에 의한 신체의 확장이 나타났으며 이러한 바디아트퍼포먼스의 주체일반성과 다양성은 메를로퐁티의 현상적 몸, 상호주체적 몸, 공간성의 몸, 시간성의 몸과 상호작용 하는 것을 알 수 있었다.

본 연구에서 살펴 본 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용은 몸을 하나의 매체로 사용하여 관객과의 상호소통의 영역이 넓어지는 현대 예술에서 몸과 예술의 새로운 상호작용 방향성을 제안하였다고 할 수 있다. 또한, 미래의 다양한 매체환경에서 바디아트퍼포먼스의 표현 가능성을 확인할 수 있었으며, 인문학적 관점에서 바디아트퍼포먼스를 연구하여 현상계와 예술계에 새로운 연구 방향을 제시하였다. 이 연구를 토대로 바디아트가 퍼포먼스에 미치는 영향을 이해하는데 있어 기초자료로 활용되기를 기대하며 바디아트 수용에 대한 분석과 미래의 창작 작업에 대한 방향을 제시하여 바디아트퍼포먼스에 대한 재인식은 물론 그 비전과 방향성에 대한 다각적인 접근 방식으로 새로운 매체환경에서의 후속 연구가 이루어지기를 제언한다.

연구의 제한점으로는 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계를 이 연구로만 정립하기에는, 미학적, 인문학적 연구가 미

력하기 때문에 후속 연구자들의 다양한 연구와 관심이 필요 할 것으로 사료된다. 또한 바디아트퍼포먼스 사례 부족으로 인하여 일반화의 어려움이 있기 때문에 퍼포먼스를 결합한 바디아트 작품연구를 활발히 하고, 이에 따른 폭넓은 데이터 수집이 필요할 것으로 생각된다.

참고문헌

국내 문헌

<단행본>

- 가나 겐, 노에 게이이치 저, 이신철 역(2011). 「현상학 사전」, 서울: 도서출판b.
- 강대영(1988). 「한국분장예술」, 서울: 지인당.
- 강상희(2004). 「한국행위예술의 이해」, 대전: 미래.
- 강신익(2007). 「몸의 역사, 의학은 몸은 어떻게 바라보았나」, 파주: 살림출판사.
- 강홍구(1995). 「현대미술의 기초개념」, 서울: 채원.
- 김종갑(2008). 「근대적 몸과 탈근대적 증상」, 서울: 나남.
- 김형호(1996). 「메를로-뵘띠와 애매성의 철학」, 서울: 철학과 현실사.
- 다비드 르 브르통 저, 홍성민 역(2003). 「근대성과 육체의 정치학」, 서울: 동문선.
- 로스리 골드버그 저, 심우성 역(1989). 「행위예술」, 서울: 동문선.
- 류의근(2002). 「지각의 현상학」, 서울: 문학과 지성사.
- 리차드 웨크너 저, 이기우, 김익두, 김월덕 역(2001). 「퍼포먼스 이론 1」, 서울: 현대 미학사.
- 마샬 맥루한 저, 박정규 역(1997). 「미디어의 이해」, 서울: 커뮤니케이션북스.

- 맥신 쉬츠, 존스톤 저, 김말복 역(1994). 「무용의 현상학」, 서울: 예전사.
- 모니카 랭거 저, 서우석, 임향혁 역(1992). 「메를로퐁티의 지각의 현상학」, 서울: 청하출판사.
- 문정규(1997). 「행위예술」, 대전: 행위미술연구소.
- 미셸 푸코 저, 전해술 역(2000). 「다른 공간에 대하여」, 서울: Art in Culture.
- 박이문(1977). 「현상학과 분석철학」, 서울: 일조각.
- 박천신(2008). 「디지털 아트 디지털 페인팅」, 서울: 한언.
- 반 퍼슨 저, 손봉호, 강영안 역(1985). 「몸, 영혼, 정신: 철학적 인간학 입문」, 서울: 서광사.
- 백남준 아트센터(2010). 「고리아스의 매듭짓기: 멀티-인터-트랜스」, 서울: 백남준 아트센터.
- 서울대학교 교육연구소(2011). 「교육학용어사전」, 서울: 하우동설.
- 신동원(2012). 「한권으로 읽는 동의보감」, 서울: 도서출판 들녘.
- 심철웅(2008). 「예술가의 몸」, 서울: 미메시스.
- 안성준(2010). 「Art Make Up Design」, 서울: 훈민사.
- 요하네스피셜 저, 백승균 역(1988). 「생철학」, 서울: 서광사.
- 월간미술(1992). 「세계미술용어사전」, 서울: 중앙일보사.
- 윤명로(1987). 「현상학과 현대철학」, 서울: 문학과 지성사.
- 이인자(1988). 「복식 사회심리학」, 서울: 수학사.
- 이정우(1996). 「살과 표현의 존재론- 김형효의 메를로-퐁티와 애매성의 철학에 대한 서평」, 서울: 철학과 현실사.
- 이정우(2004). 「개념-뿌리들2」, 서울: 철학아카데미.
- 이종주(2015). 「타자의 철학과 심리학」, 서울: 부북스.
- 이혁발(2008). 「한국의 행위 미술가들」, 서울: 다빈치기프트.

- 임석진(2012). 「철학사전」, 서울: 중원문화.
- 정지은(2007). 「살의 존재론으로서의 감각세계과 은유」, 서울: 미학예술학연구.
- 조광제(2002). 「몸과 매체성과 매체의 몸」, 서울: 시대와 철학.
- 조광제(2003). 「주름진 작은 몸들로 된 몸」, 서울: 철학과 현실사.
- 조광제(2004). 「몸의 세계, 세계의 몸」, 서울: 이학사.
- 조선령(2011). 「개입에서 점유로-최근의 몇몇 장소특정적 작업들」, 미술세계 11월호.
- 조요한(1988). 「아리스토텔레스의 심신문제, 희랍철학연구」, 서울: 종로서적출판주식회사.
- 클리스티안 폴 저, 조충연 역(2007). 「디지털아트」, 서울: 시공아트.
- 피에르 테브나즈 저, 심민화 역(1982). 「현상학이란 무엇인가-후설에서 메를로 폰티까지」, 서울: 문학과 지성사.
- 한국현상학회(1984). 「현상학이란 무엇인가」, 서울: 삼성당.
- 한전숙(1984). 「현상학의 이해」, 서울: 민음사.
- 허준 저, 동의문헌연구실 역(2005). 「동의보감: 내경편·외형편」, 서울: 법인문화사.

<학위논문>

- 강미라(2008). “메를로-폰티의 ‘몸-주체’와 푸코의 ‘몸-권력’ 비교”, 한국외국어대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김금란(2010). “오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구”, 조선대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김동호(2006). “현대미술에 있어서 혼용된 오브제와 하이브리드 오브제 연

- 구”, 단국대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김보연(2015). “크레이크 오웬스의 알레고리 이론에 따른 바디아트 작품연구”, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문.
- 김정현(2008). “회화공간의 변화에 관하여: 르네상스의 원근법으로부터 추상표현의 공간까지”, 대구대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김현진(2014). “미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.
- 문정은(2003). “바디아트의 표현적 특성과 형태 연구-지역 특성과 시대 변화를 중심으로-”, 한성대학교 대학원, 박사학위논문.
- 민영욱(2011). “현대전위미술에 나타난 조형철학의 상징성 연구”, 강원대학교 대학원, 박사학위논문.
- 심준섭(2011). “사운드 아트 및 영상 설치미술의 상호작용성 연구”, 경북대학교 대학원, 박사학위논문.
- 윤영주(2013). “메를로-퐁티의 상호주체성 이론과 현대예술의 상호작용성에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이상희(2014). “총체예술로서의 분장연구”, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이선저(2003). “퍼포먼스로서의 바디페인팅에 대한 연구”, 조선대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이유나(2010). “시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이은영(2013). “미술활동에 나타나는 몸의 미적 지각의 본질 특성과 의미에 대한 현상학적 연구”, 한국교원대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이종석(2013). “뉴미디어 아트의 상호작용성을 기반으로 한 패션디자인 연

- 구”, 국민대학교 대학원, 박사학위논문.
- 전시교(2003). “퍼포먼스에서 텍스트, 공연과 관객간의 관계에 관한 연구”,
홍익대학교 대학원, 박사학위논문.
- 최경옥(2008). “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구”, 성신여자
대학교 대학원, 박사학위논문.
- 하지수(2001). “20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구”, 서울대학교 대
학원, 박사학위논문.

<학술지>

- 강성중, 권영걸(2005). “공간에서의 인터랙션 디자인 개념 적용에 대한 연
구”, *한국실내디자인학회논문집*, 14(3), pp.234-242.
- 고윤정, 김민자(2010). “모더니즘과 포스트모더니즘 시대 문화권력과 패션
에 대한 연구”, *복식*, 60(2), pp.81-98.
- 공병혜(2009). “메를로-퐁티의 신체의 현상학과 간호에서의 질병체험”, *철
학과 현상학 연구*, 40(1), pp.57-81.
- 권진(2010). “니트웨어에 표현된 슬레쉬의 시지각적 공간 깊이 효과에 관
한 연구”, *한국디자인문화학회지*, 16(4), pp.33-43.
- 김상호(2009). “확장된 몸, 스며든 기술-맥루한 명제에 관한 현상학적 해
석”, *언론과학연구*, 9(2), pp.167-206.
- 김종현(2003). “메를로퐁티의 몸과 세계, 그리고 타자”, *범한철학*, 30(1),
pp.309-335.
- 김채원(2007). “근육의 움직임을 이용한 바디페인팅 디자인 이미지 변화에
관한 연구”, *한국미용학회지*, 13(3), pp.1001-1013.
- 김홍수, 정인하(2001). “메를로-퐁티의 현상학으로 조명한 1980년대 이후

- 의 새로운 건축 공간 개념에 관한 연구”, *대한건축학회 학술대회 논문집*, 21(2), pp.681-684.
- 남윤진, 김혜연(2011). “현대 패션쇼 퍼포먼스의 패션디자인 특성”, *디자인학연구*, 24(3), pp.261-270.
- 문혜경(2013). “오프레우스(Orpeus)종교의 특징과 사상적 전승”, *서양고대사연구*, 34(1), pp.183-210.
- 박근호, 최규호(2012). “뉴미디어 퍼포먼스에서 다매체간 융합 연구”, *기초조형학연구*, 13(1), pp.155-163.
- 박진영, 김운미(2014). “프로젝션 맵핑을 활용한 한국 전통춤의 활성화 방안”, *우리춤과 과학기술*, 25(1), pp.103-126.
- 반덕진(2011). “서평: 마음은 몸으로 말을 한다”, *의철학연구*, 11(1), pp.81-84.
- 백영주(2011). “현대 퍼포먼스 공간의 탈근대성과 조형적 특성”, *한국기초조형학회지*, 12(1), pp.297-297.
- 서정연(2005). “빛과 공간 예술에서 빛에 의한 공간의 표현 특성에 관한 연구”, *한국실내디자인학회논문집*, pp.35-43.
- 성재형(2009). “메를로퐁티의 ‘몸의 현상학’에 대한 무용의 신체관 연구”, *움직임의 철학: 한국체육철학학회지*, 17(3), pp.163-179.
- 성화진(2009). “새로운 예술형식으로서의 인터랙티브 비디오 퍼포먼스 가능성 연구”, *예술과 미디어*, 8(1), pp.45-59.
- 송미숙(2002). “미디어아트와 문화”, *서양미술사학회 논문집*, 18(1), p.88.
- 송형석(2003). “왜 몸인가”, *한국체육학회지*, 42(3), pp.63-70.
- 유원기(2003). “아리스토텔레스의 심신이론과 현대심리학”, *철학*, 76(1), pp.105-127.
- 유현식(2011). “칸트와 헤겔: 헤겔[정신현상학]의 시원문제에 대한 방법적

- 반성”, *해썬연구*, 30(1), pp.95-112.
- 이규옥(2004). “인터랙티브 미디어 아트에 특성에 관한 연구”, *한국기초조형학회지*, 5(4), pp.229-239.
- 이보라, 김규정(2009). “디지털 매체를 이용한 퍼포먼스의 특성과 의의에 관한 연구”, *디지털디자인학회지*, 9(3), pp.180-186.
- 이상희, 장미숙(2014). “총체예술로 표현된 분장 양상과 미적 특성”, *대한미용학회지*, 10(2), pp.107-117.
- 이수진, 임창영(2006). “인터페이스로서의 신체: 인터랙티브 아트에서의 신체의 의미와 역할”, *한국 HCI 학술대회*, 2006(2), pp.1850-1855.
- 이원철(2014). “프로젝션 맵핑에서 표현되는 계슈탈트 시지각 이론적 고찰”, *디지털디자인학연구*, 14(3), pp.317-326.
- 이종주(2011). “후설의 타자이론의 근본화로서 메를로-퐁티의 타자이론”, *인문논총*, 65(1), pp.85-132.
- 이종훈(1999). “후설 현상학에서 역사성의 문제”, *철학과 현상학 연구*, 12(1), pp.51-87.
- 장문정(2006). “심신이원론에서 선형적 몸일원론으로: 멘스 드 비랑에서 메를로-퐁티까지”, *대동철학*, 35(1), pp.171-216.
- 장윤수(2005). “근대와 탈근대의 대립을 넘어: 기철학과 현상학의 대화”, *철학논총*, 41(3), pp.373-428.
- 정은진(2012). “해부학이 미술을 만날 때-안드레아스 베살리우스의 인체의 구조에 대하여”, *미술사학연구*, 38(1), pp.184-211.
- 정용도(2008). “비주얼 퍼포먼스: 새로운 예술 형식을 지향하며”, *예술과 미디어*, 1(1), p.166-187.
- 정지은(2012). “메를로-퐁티에서의 자유의 애매성과 구체성”, *철학과 현상*

- 학 연구, 55(1), pp.97-120.
- 정지은(2009). “메를로-퐁티와 정신분석학: 꿈과 상상적인 것을 중심으로”,
철학과 현상학 연구, 40(1), pp.151-179.
- 조준호(1999). “스티븐 홀 건축의 현상학적 접근에 관한 연구”, 대한건축
학회, 18(2), pp.503-510.
- 최일훈(1991). “사지절단 장애자의 환상지 및 환상지통에 대한 임상적 분
석”, 대한정형외과학회지, 26(4), pp.1225-1226.
- 피종호(2004). “다다이즘과 추상적 해체예술의 이미지”, 카프카연구, 11(1),
pp.299-314.
- 하임성(2012). “인터페이스로서의 신체: 인터랙티브 아트에서의 신체의 의
미와 역할, 만화애니메이션연구, 29(1), pp.77-101.
- 한정선(2006), “습관과 습관적 삶에 대하여- 메를로퐁티와 신경과학과의
대화”, 철학과 현상학 연구, 29(1), pp.6-16.
- 허라금(1998). “여성의 몸”, 한국여성철학회 학술대회 발표자료집, 5(1),
pp.33-45.
- 홍경실(2001). “앙리 베르그송의 시간철학에 관한 현상학적 접근”, 철학과
현상학 연구, 17(1), pp.145-167.

국외 문헌

<단행본>

- Aristoteles(1987). 「De Anima(On the Soul)」, London: Penguin Books.
- Deleuze, G. & Guattari, F.(1996). 「What Is Philosophy?」, New York: Columbia University Press.
- Ascott, R.(2007). 「Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness」, California: University of California Press.
- Barendregt, K. (2008). 「Bringing Body Painting to Life: A Guide to The World of Body Painting」, Vienna: KreiDruck.
- Blocker, J.(2004). 「What The Body Cost: Desire, History, And Performance」, University of Minnesota Press.
- Buchanan, I. & Lambert, G.(2005). 「Deleuze and space」, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Burns, T.(2002). 「Erving Goffman」, London: Routledge.
- Carson, R.(2003). 「Fashion in Make-up: From Ancient to Modern Times」, London: Peter Owens.
- Collins English Dictionary 30th Anniversary Edition(2009). Harper Collins Publishers.
- Deleuze, G. & Guattari, F.(1996). 「What Is Philosophy?」, New York: Columbia University Press.
- Dewey, J.(1917). 「The Need for A Recovery of Philosophy」, In

Creative Intelligence: Essays in the Pragmatic Attitude,
edited by John Dewey, New York: Holt.

- Dewey, J.(1959). 「Art as Experience」, New York: G.P.Putnam's Sons.
- Etcoff, N.(1999). 「Survival of The Prettist」, New York: Random House.
- Franck, D.(2008). 「Flesh and Body」. London: Bloomsbury.
- Gilbert, S.(2000). 「Tattoo History」, New Jersey: Princeton.
- Goldberg, R.(2014). 「Performance Art」, New York: Thames & Hudson world of art.
- Goldberg, R.(1979). 「Performance: Live art 1909 to the Present」, New York: Abrams.
- Hass, L.(2008). 「Merleau-Ponty's Philosophy」, Bloomington: Indiana University Press.
- Henry, M.(1994). 「Philosophy and Phenomenology of the Body」, Netherlands: The Hague.
- Jones, A.(1998). 「Body Art Performing the Subject」, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Jones, A.(1998). 「Body Art Performing the Subject」, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Jones, A.(2014). 「Performing The Body/Performing The Text」, London: Routledge.
- Kwon, M.(2004). 「One Place After Another: Site-Specific Art And Locational Identity」, Massachusetts: MIT press.
- Lutman, V.(1996). 「The New Tattoo」, New York: Abbeville Press.
- Manovich, L.(2001). 「The Language of New Media」, Massachusetts:

MIT press.

- Marzona, D.(2008). 「Conceptual Art」, London: Taschen.
- Melzer, A. H.(1994). 「Dada and Surrealist Performance」, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Merleau-Ponty, M., edited by James M.(1964). 「The Primacy of Perception: and other essays an phenomenological psychology, the philosophy of art, history and politics」, Evanston: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. Translated by Landes, D. A.(2012). 「Phenomenology of Perception」, London and New York: Routledge.
- Perloff, M., & Junkerman, C.(1994). 「John Cage: Composed in America」, Chicago: University of Chicago Press.
- Polhemus, T.(2004). 「Hot Body: Cool Styles」, New York: Thames and Hudson.
- Richard, M. C.(1958). 「The Theatre and Its Double」, New York: Grove Weidenfeld.
- Romdenh-Romluc, K.(2011). 「Merleau-Ponty and Phenomenology of Perception」, London and New York: Routledge.
- Rosemont, F.(1970). 「André Breton, What is Surrealism?」, Chicago: Pathfinder.
- Sandford, M.(2003). 「Happenings and other acts」 London: Routledge.
- Saussure, F.(1998). 「Course In General Linguistics」, Chicago: Open Court.
- Schechner, R.(2002). 「Performance Studies」, London & New York: Routledge.

- Schlemmer, O.(1990). “The Letters and Diaries of Oskar Schlemmer”,
Winston, Northwestern University Press.
- Schnurnberger, L.(1991). 「Let There Be Clothes: 40,000 Years of
Fashion」, New York: Wakerman.
- Steeves, J. B.(2004). 「Imaging Bodies: Mealeau-Ponty’s Philosophy of
Imagination」, Pittsburgh: Duquesne University Press.
- Stuttgart, S. and Conzen, I.(2015). 「Oskar Schlemmer: Visions of a
New World」, Chicago: Hirmer Publishers.
- Warr, T.(2007). 「The Artist’s Body」, London: Phaidon.
- Wensinger, S.(1987). 「The Theatre of the Bauhaus」, Middletown:
Wesleyan University Press.
- Wilson, E., Goldfarb A(2011). 「Living Theatre: A History of Theatre」,
London: McGraw-Hill Higher.

<학위논문>

- Reiss, J. H.(1996). “From Margin to Centre: The Spaces of Installation
Art”, Ph. D Dissertation, The City of University of New
York.

<학술지>

- Armstrong, M. L.(1991). “Dareer-oriented women with tattoos”,
IMAGE: Journal of Nursing Scholarship, 23(1),

pp.215-220.

- Drucker, J.(1993). "Collaboration without Object(s) in the Early Happenings", *Art Journal*, 52(4), pp.51-58.
- Crossley, N.(1996). "Body-Subject/Body-Power: Agency, Inscription and Control in Foucault and Merleau-Ponty", *Body & Society*, 2(2), pp.99-116.
- Drucker, J.(1993). "Collaboration without Object(s) in the Early Happenings", *Art Journal*, 52(4), pp.51-58.
- Higgins, D.(1976). "The Origin of Happening", *American speech*, 51(3), pp.268-271.
- Jeffreys, S.(2000). "Body Art and Social Status", *Feminism & Psychology*, 10(4), pp.409-429.
- Levitt, A. S.(1993). "Jean Cocteau's Theatre: Idea and Enactment", *Theatre Journal*, 45(3), pp.363-372.
- Lombard, M. & Snyder-Daunch J.(2001). "Interactive Advertising and Presence: A Framework", *Journal of Interactive Advertising*, 1(2), pp.56-65.
- McLuhan, M., & Fiore, Q.(1967). "The medium is the message" *New York*, 123(1), pp.126-128.
- Prevots, N.(1985). "Zurich Dada and Dance: Formative Ferment", *Dance Research Journal*, 17(1), pp.3-8.
- Schildkrout, E.(2004). "Inscribing the body", *Annual Review of Anthropology*, 33(1) pp.319-344.
- Trimingham, M.(2004). "Oskar Schlemmer's Research Practice at the Dessau Bauhaus", *Theatre Research International*, 29(2),

pp.128-142.

Yun, Y., Kim, Y.(2007). “The Effect of Depth and Distance in Spatial Cognition”, *Proceedings, 6th International Space Syntax Symposium, Istanbul*, pp.30-40.

<인터넷 자료>

<http://artasiaamerica.org> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://bushwickdaily.com> (검색일자: 2015.01.23.)
<http://calvertjournal.com> (검색일자: 2015.03.15.)
<http://cockandbulltheatre.org> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://en.wikipedia.org> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://sixthsensor.dk> (검색일자: 2015.02.15.)
<http://thecolorrun.com> (검색일자: 2015.02.13.)
<http://uk.phaidon.com> (검색일자: 2015.01.15.)
<http://weandthecolor.com> (검색일자: 2015.02.15.)
<http://www.andreaspace.net> (검색일자: 2015.01.05.)
<http://www.artemergent.org.uk> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.dailymail.co.uk> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.digitalspy.co.uk> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.oxforddictionaries.com> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.exile.at/sacre> (검색일자: 2015.01.23.)
<http://www.guerrillazoo.com> (검색일자: 2015.01.05.)
<http://www.heist-online.com> (검색일자: 2015.01.05.)
<http://www.holifestival.org> (검색일자: 2015.01.23.)
<http://www.howardschatz.com> (검색일자: 2015.02.13.)

<http://www.huffingtonpost.com> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.ilovebodyart.com> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.jeffreyvanhoutte.be> (검색일자: 2015.03.31.)
<http://www.kimjoon.net> (검색일자: 2015.01.23.)
<http://www.mediamatic.net> (검색일자: 2015.01.05.)
<http://www.musictimes.com> (검색일자: 2015.01.23.)
<http://www.solvesundsbo.com> (검색일자: 2015.01.05.)
<http://www.thethird-eye.co.uk> (검색일자: 2015.02.13.)
<http://www.vasa-project.com> (검색일자: 2015.02.13.)
<https://katerinafarfara.wordpress.com> (검색일자: 2015.03.31.)
<https://vimeo.com> (검색일자: 2015.02.13.)
<https://www.flickr.com> (검색일자: 2015.01.05.)
<https://www.pinterest.com> (검색일자: 2015.01.05.)
<https://www.youtube.com> (검색일자: 2015.01.23.)

ABSTRACT

Research on the Interaction in Relation between Body Art Performance and Merleau-Ponty's Body Phenomenology

KIM, YEONA

Department of Clothing

Graduate School of

Sungshin University

The human body is currently emerging as part of modern art. The development of the media has promoted the communication between art works and audiences, thereby constantly raising a debate over the interaction between the audiences who interfere in works and body roles, and works. Body art performance can be defined as a form of art, which interacts with audiences by using the body as a means of communication. While Merleau-Ponty insisted that the human body plays a role in forming the world, he also said that the role of the

human body is obtained and continued through the interactions with the world, and not a pure formality based on consciousness and intellect.

Against these social and cultural backgrounds, while art making use of bodies and his philosophy, which had been actively studied in fields such as architecture and interactive art, research was rarely conducted on the exploration and analysis of the examples of body art performance. As a result, this research analyzed the point where the body phenomenology of Merleau-Ponty, who maintained the interaction with other people, and the art spirit and characteristics of the body art performance intersected each other.

This research is initially aimed at deciphering the relevance of the human body in philosophy and science, as well as studying the body that has been materialized by Merleau-Ponty's phenomenology, in order to draw out the interaction between his body phenomenology and body art performance.

Second, it aims to break down and arrange the conception and characteristics of body art performance through case studies on them.

Third, it aims to divide the methods of interaction into three types, which have been based on the previous studies, and then analyze the case studies on body art performance.

Fourth, it aims to analyze the case studies on body art performance after re-arranging the types of interaction while using the theory of Merleau-Ponty's Body Phenomenology as the basis.

This research, which relied on theoretical investigations, deduced

the characteristics of body art performance from the examples obtained after the 1960s, when it took root as an art genre, and classified five body characteristics by examining the documents that dealt with Merleau-Ponty's Body Phenomenology. As a result, this research could classify them as a phenomenological body, a mutual subject body, a space body, a time body, and a body as a sexed being. The respective characteristics are as follows.

First, a phenomenological body has a trait that understands the whole body with a unified sense, and all the senses communicate with each other.

Second, a mutual subject body has a trait in which two human bodies come to exist in a single world by recognizing the subjectivity of each other's bodies, and the communication system is formed via the mutual subject body.

Third, a space body has a trait which creates a new space value according to the position and situation of a body.

Fourth, a time body has a trait in which it exists as a form of dispersion in time, based on the dynamic structure.

Fifth, a body as a sexed being has a trait which creates a sexual world with sensuality by using the body with its innate sexual behaviors.

The analyses of the interactions between Merleau-Ponty's Body Phenomenology and body art performance that we mentioned earlier are as follows.

First, in the mutual and cooperative interaction of the sensory

organs, the diversity and body centrality of body art performance based on the body's synesthesia characteristics interacted with Merleau-Ponty's phenomenological body, mutual subject body, and time body. The bodies of the audiences and performers during the body art performance mobilized all the senses in the body, including vision, hearing, and touch, and make them interact with the diverse elements such as music, art, and dramatic performance.

Second, the communication between life and art that includes the body centrality, space and time of body of body art performance based in the characteristics of the human body, which are directly connected with the existence of man as a sexual being, interacted with Merleau-Ponty's phenomenological body, mutual subject body, time body, and body as a sexed being. The bodies of the audiences and performers during the body art performance played a role in the communication and interaction that are not limited to the area of appreciation wherein art, life, and problems related to social issues were brought up.

Third, the interaction between the body and object that includes the general subject, space and time of body of body art performance based on the characteristics of the human body, which convey and transform meanings through objects, interacted with Merleau-Ponty's phenomenological body, mutual subject body, space body, and time body. The bodies of the audiences and performers during the body art performance interacted with the world as a player who realized the meaning that took place through concrete actions and took part in the

sensory phenomena.

Fourth, the interaction between the body and media that includes the general subject and diversity of the body art performance based on the characteristics of the media, which are seen as the enlargement of a body, interacted with phenomenological body, mutual subject body, space body, and time body. The bodies of the audiences and performers during the body art performance interacted with each other as an active and new form as humans and non-humans were connected due to a fresh contact between human beings and machines.

Consequently, it can be said that this research presented new directions in modern art, wherein a body is used as a media, and the scope of mutual communication with the audiences are expanded via a case study on how the bodies of the audiences and performers sensed and behaved in the body art performance based on the theory of Merleau-Ponty's body phenomenology. In addition, it presented in which direction the body art performance should go under various media circumstances and approach. We hope that further studies will be carried out in a variety of aspects on the basis of the bodies of the audiences and performers, which exist as players to sense and interact in works, and not to speak of the re-appraisal of the body art performance, while using this research as a guide.

<부록> 용어정리

몸(corps, body): 메를로퐁티 「지각의 현상학」의 기초는 몸에 대한 반성이다. 고유한 몸 또는 체험된 몸은 끊임없이 객관적 몸과 구별된다. 후자는 특수한 과학 법칙에 의해 지배되는 부분적인 대상으로서의 몸이라면 전자는 내가 살고 체험하는 몸, 말하자면 나와 구별 되지 않는 바로 나이다. 이것은 나의 의도들을 표현할 뿐만 아니라 그 의도들이 의식되도록 해주는 중개자이고 따라서 자기 나름대로의 정신적 삶을 유지한다. 스스로 의미화 하는 능력을 지니고 있어서 질료에 의미를 부여할 줄 안다. 이러한 몸은 표상으로는 표상되지도 파악되지도 않는 익명적 생활을 하는 지향성으로서 스스로 외출하여 자신을 외부로 숨기는 존재 방식을 취한다. 따라서 그것은 순수 연장으로 환원되지 않고 그렇다고 순수 의식 작용에 따르는 것도 아니다.

(출처: 류의근, 2002, p.692.)

몸성(corporéité, corporeality): 현상학에 의해 철학의 고유한 문제영역으로 다루어지게 된 것으로, 정신과 물체, 주체와 객체, 초월론적인 것과 사실적인 것에 걸쳐있는 몸의 양의적인 존재는 이원론적인 틀에 의문을 제기하며 주관성이라는 개념의 근간과 관계되어 메를로퐁티에 의해 정립되어 간다.

(출처: 기다 겐, 노에 게이이치 저, 이신철 역, 2011, p.211.)

몸틀(le corps propre, own body): 여러 신체들이 몸을 중심으로 모두 붙어 있는 총체성이고, 활동할 때 유기적으로 움직이는 몸 행동성의 근원을 칭하는 용어이다.

(출처: 류의근, 2002, p.692.)

세계(monde, world): 세계는 우리의 삶이 발생하는 계기로써 언제나 이미 거기에 있는 것으로 주어지는 우리의 경험과 행동, 심지어 이것들을 주제화하는 의식을 포함한 일체의 환경을 말한다. 특히 메를로퐁티는 세계의 발원적 성격, 말하자면 주체와 세계를 구성하는 세계의 발원적 자국들을 주목한다. 즉 세계는 개개의 현전이 무한하게 확정될 수 있는 환경인 것이다. 따라서 세계는 모든 지평의 지평이다.

(출처: 류의근, 2002, p.691.)

세계의 존재(être-au-monde, Being - in - the-World): 세계의 존재는 세계에 속해 있으면서 그러나 세계에 매몰되지 않고 세계를 소유하고자 세계로 향해 나아가는 인간의 실존적 초월 운동을 가리키는 메를로퐁티 특유의 전문 용어이다. 여기서 세계에 속한다는 것은 세계에 의해 소유되어 있다는 뜻이기도 하지만, 그 이상으로 세계를 자기화해서 전유화하지 않으면 자기성이 상실되기에 세계를 무단하게 사냥하려 다닌다는 의미를 품고 있다. 물론 이것은 내가 세계에 소속되어 있어야만 가능하다. 따라서 세계의 소유는 세계의 귀속과 분리 불가능하다. 이러한 세계의 존재는 세계 내에서 머물고 정지하고 있는 데 그치지 않고 동시에적으로 세

계를 향해 초월하고 참여하며 위탁하는 끝없는 도주와 탈주의 운동성을 내포하는 개념이다.

(출처: 류의근, 2002, p.691.)

지각(perception): 지각은 흔히 외계에 대한 교섭 또는 열림이라고 규정된다. 그것은 감각적 차원을 포함하고 그렇게 해서 외계의 물성이 나에게 주어진다. 이러한 지각 개념은 감각적 내용 또는 성질과 대상을 상호 구별한다. 즉 지각은 감각적 내용에 의지해서 대상을 나에게 제시한다. 그러나 이것은 지각 작용에 대한 추상적 분석이다. 다시 말하면 지각적 경험의 실상은 그러한 분석을 거부한다. 메를로퐁티는 우리의 지각적 경험에서 감각적 성질이 이 성질이 제시하는 대상과 분리될 수 없다는 것을 보여주었다.

(출처: 류의근, 2002, pp.694.)

지평(horizont, horizon): 지평의 원의는 그리스어인 horizein으로 경계선을 긋는다는 것을 의미한다. 지평 개념의 원천은 의식, 특히 체험이 현실성-비현실성의 역동성 속에 놓여 있다는 점에서 발견된다. 현상학에서 지평은 개개의 지각 배경이라는 의미를 넘어서 다른 모양의 방식일 수 있는 전체 혹은 가능성의 유동공간이라는 뜻을 가진다. 궁극적으로 모든 지평의 지평, 보편적 지평이라고 불림으로써 고대 그리스인이 코스모스라고 부른, 즉 세계를 지시하게 된다.

(출처: 기다 겐, 노에 게이이치 저, 이신철 역, 2011, p.351.)

현상(phénomène, phenomenon): 메를로퐁티가 말하는 현상은 경험주의나 합리주의가 주객의 대립 구도에서 그 발생을 설명하는 지각 과정이 아니다. 그것은 주객의 대립이 없는 상태에서 일어나는 일종의 선험적 경험이다. 따라서 그것은 객관적 세계의 이면에 있는 선객관적·선반성적 소여이고 지향적 체험이다.

(출처: 류의근, 2002, pp.695.)

타자(das Andere, others): 타자는 자아의 상대개념이다. 인간은 홀로 이 세상에 태어났기에 나를 제외한 다른 모든 이들은 나의 타자가 된다. 타자의 존재는 철학적 반성에 있어 대단히 중요한 의미를 지니는 문제로서 현상학에 의해 처음으로 부각된 주제들 중 하나이다.

(출처: 기다 겐, 노에 게이이치 저, 이신철 역, 2011, p.485.)