

무용학의 융복합적 접근

Convergent Approaches to Dance as a Discipline

태혜신*, 박명숙**

경희대학교 후마니타스칼리지*, 경희대학교 무용학부**

Hyae-Shin Tae(thspjk@hanmail.net)*, Myung-Sook Park(scfdc305@hanmail.net)**

요약

무용학은 태생적으로 융복합의 성격을 띄고 있다. 그동안의 무용학은 타학문 영역의 이론을 수용하여 예술이론으로만은 설명할 수 없는 무용현상을 다각도에서 이론적으로 규명해나가면서 무용학 영역을 확장해왔다. 그러나 디지털 혁명에 따른 테크놀과 인터랙션 그리고 자유와 개방이라는 융합사회의 특성을 종전의 무용학만으로 설명하기에는 역부족이다. 이에 국내 무용학의 융복합 연구동향을 고찰한 결과, 2000년대에 들어서면서 무용학은 1.다양한 영역의 융복합 무용학 연구 촉발, 2.융복합 프로그램 개발 연구 시도, 3. 무용디지털콘텐츠 융복합 연구 활성화, 4 융복합 무용공연예술현상 연구 이상, 네 측면에서 각 영역이 개별적이긴 하지만 지속적으로 연구가 진행되어 왔음을 알 수 있었다. 이는 무용예술의 기술융합 및 과학분야와 학제간 융복합 연구 그리고 타 학문영역과 통섭연구라는 측면에서 무용학의 영역확장 및 구조변화를 일으킬 수 있는 촉진제 역할을 하고 있었다. 그러나 문제점은 현재 연구개발안이나 연구프로그램은 무용디지털콘텐츠 융합 연구이외에는, 거의 대부분 현실화되거나 실용화되는 경우가 없었다. 이에 융합시대에 따른 무용학 발전을 위하여 다음 세 가지 결론을 도출했다. 첫째, 과학과 무용과 기술 이론이 집약된 무용융합학을 제안한다. 이는 융합사회에 따른 새로운 인문학적 모델을 제시할 수 있는 학문적 토대를 마련해 줄 수 있다. 둘째, 무용학의 학제적 융합연구가 현실에서 실효성을 거둘 수 있도록 이론을 현장에 상용화하는 행동주의적 단계로 이행해야 한다. 셋째, 무용융합공연의 연구기술 축적 및 활성화를 위해 대규모 위주의 융합공연 형태에서 아이디어가 참신한 소규모 융합공연 형태로 전환이 필요하다.

■ 중심어 : | 무용학 | 융복합 | 테크놀 |

Abstract

Dance studies inherently have a nature of convergence and integration. Meanwhile, dance studies have extended their realm by investigating dance phenomena from many perspectives which art theories cannot explain. However, the previous and current dance studies are inadequate to explain a confluence society which is characterized as techuim, Interaction, freedom and openness according to the digital revolution. Hence, a result of research trend in domestic dance studies, it is found that dance studies have been studied in four perspectives since the early 2000s: first, a triggering the various studies of the convergent and integrative dance; second, an attempt to the convergent and integrative program development research; third, the vitalization of the convergent research on dance digital contents; and fourth, a research on the convergent dance art phenomena. These researches have played an important role in boosting a change in the structure and realm expansion of dance studies that are interdisciplinary research enabling a holistic approach to the integration and convergence between scientific technique, skills of dance art and other studies. However, it should be acknowledged that one problem is the current research development plan or/and research program have very little feasibility and practicality except an interdisciplinary research on the dance digital contents. Therefore, it is suggested for the development of dance studies in the age of convergence as follows: first, a dance convergent study integrated in skills and theories of dance and science that would pave the way for an academic foundation leading to a new humanistic model in the age of convergent; and second, a need for a paradigm shift that theories should be deployed in the scene on a commercial scale in order to produce effectiveness of the interdisciplinary and integrative research on dance studies by turning into a behavioristic research phase. third, it needs to changeover from large scale of convergent performance into small scale of convergent performance based on original idea for accumulation of technique research and promotion of dance convergent performance.

■ keyword : | Dance Studies | Convergence and Integration | Techuim |

1. 서론

21세기 들어 모든 영역에서 융합, 복합, 통합 등과 같은 정체성을 지향하는 단어들이 유행하고 있다. 융복합이라는 말은 ‘문화복합’이란 개념으로 사용되며, 이들 용어는 차이가 있지만 체계주의적이고 기능주의적인 융복합모델 차원을 넘어 ‘새로운 인문학적 융합모델’을 전개함으로써 21세기의 새로운 비전을 제시하고 있다 [1].

이는 20세기 후반부터 물리과학에서의 물질 미세단위에 대한 연구, 생명과학의 연구, 정보과학의 연구, 뇌와 마음에 대한 인지과학의 연구, 각종 공학의 연구, 사회과학 여러 분야의 연구결과가 집적(集積)되고 수렴적으로 연결되었음에서도 알 수 있다. 이들 학문과 과학 및 기술이 상호 괴리되지 않고 서로 밀접히 연결될 수 있음의 가능성은 효율적인 학문적 탐구와 기술의 도출이 인간현상과 자연현상의 통일성에 기초해야 할 당위성을 부각하고 있으며, 이것이 학문 및 과학기술 그리고 인간문화에 가져올 심대한 영향력을 인식하게 된 것이다[2].

현재 융합, 복합, 융복합, 통섭, 통합, 학제성 등의 용어들이 혼용되어 사용되고 있는데, 정명지는 다음과 같이 개념 정리하고 있다[3]. 융합(融合)은 두 가지 이상의 이질적인 것들이 섞이면서 그 양자사이의 경계가 차츰 소멸하여 완전히 일체가 되었을 때 사용하며, 복합(複合)은 물리적인 단순결합으로 이는 둘 사이의 경계가 소멸되지 않은 복합체를 의미하고, 통합(統合)은 밖이 안을 감싸 완전무결한 일체를 이루는 개체들이 가장 잘 보존된 상태를 의미한다. 또한 ‘학문간 융합’의 개념은 다양한 형태의 실제적인 융합현상들을 체계적으로 설명하고, 그것들이 가능하게 된 근거를 밝히며, 이러한 현상을 옹호해줄 새로운 이론적 토대의 구축을 지칭한다. 그리고 다양한 학문 영역들에 바탕을 두되 그것을 넘어서는 새로운 학문분야 또는 관점의 창조를 필수적으로 내포하고 있으며, 어떤 하나의 특정 학문분야로 환원적 해체가 아닌, 다양한 학문분야의 존재성과 각각 각의 기능과 역할을 인정하고 새롭게 제기된 문제해결을 추구하며, 여러 학문간의 새로운 방식의 관점을

이끌어 내는 ‘간(間)’의 학문이자 총제적 지적 작업이라 할 수 있다.

예술에서 본격적인 기술매체와 융복합 현상은 미래주의(Futurism)에서 시작되었다. 미래주의란 20세기 초 이탈리아를 중심으로 당시 정치, 사회, 문화 전반에 나타난 기계문명 찬미에 영향을 받은 미술운동으로, 이 미래주의 미학은 이후 다다와 러시아 아방가르드 미술로 이어지면서 미술에 있어서 본격적인 기계적 동력을 활용하였다. 이로써 1920년대 구성주의 예술가들은 기계예술(Machine Art)이라는 새로운 양식을 탄생시켰고, 이어지는 포스텐 모던 미학에서의 매체활용은 부정과 혁신적 측면에서 다양하게 활용되어진다. 21세기 아날로그에서 디지털매체로의 전환은 앞선 매체들이 보여주었던 모든 인식적 전환가능성을 무한대로 확장시키고, 새로운 인지는 극단적으로 개방되고 혼란스러울 정도로 경계가 소멸된 인위적 공간을 만들어 내게 된다. 특히, 이미지로의 전환과 함께 하이테크놀로지로 이루어지는 디지털 매체의 특성은 동적인 특성으로 한 가변성의 상태로 주어지게 되면서, 이미지는 대상과 원본없이 스스로 변형하고 이미지가 실제와의 관련성에서 벗어나게 된다. 이러한 특성은 전통적인 예술이 불변의 진리를 표현해야 한다는 의무에서 벗어나 보다 가변적인 가능성을 지닐 수 있음으로 해석[4]이 전환하고 있다. 이를 통해 하나의 혁신적인 기술이 예술과 융합하여 예술을 새롭게 변화시키고 사람들의 인식과 문화를 주도해 나가는지 잘 알 수 있다. 바야흐로 이제 예술과 기술융합은 보편적인 현상으로서 새로운 학문적 이론 즉, 학문간 융합을 통해 정리하고 발전시켜야 할 시점에 이른 것이다.

최근 무용에서는 카메라나 비디오 프로젝터, 여러 종류의 움직임 감지센서들, 컴퓨터 소프트웨어 등 하이테크놀로지의 발전과 함께 디지털매체의 활용이 확장되고 있다. 이들은 무용교육, 안무, 기록법, 극장적 효과에 적극적으로 활용됨으로써 무용이 공연예술로써 가질 수 있는 새로운 국면을 제공하고 있다. 기술적 매체들은 무용을 담는 저장도구에서 표현의 범위를 확장시키는 도구로, 그리고 무용 자체의 구조를 새롭게 형성하는 주요인으로 작용하고 있다. 구체적으로, 무용에 있

어서 디지털 매체의 활용은 기계적 장치인 디지털 매체를 도구적으로 활용한 인터랙티브 댄스(Interactive Dance), 디지털 매체 그자체로 사이버 공간 안에만 존재하는 비추얼 댄스(Virtual dance), 디지털 댄스(Digital Dance), 웹 댄스(Web Dance), 댄스 애니메이션(Dance Animation)등 무용을 중심으로 하는 다양한 파생적 양식들을 만들어 내고 있다[5]. 그러나 이는 주로 외국의 경우로 현재 국내에서는 완성된 결과물이라기 보다는 실험적인 측면에서 융합공연예술과 학문적 연구가 시도되고 있을 뿐이다.

이에 본 연구에서는 국내 무용학 융합연구의 동향을 파악하고, 미래 융합사회를 대비한 무용학 융합연구의 방향성을 제시하고자 한다.

II. 무용학은 태생부터 융복합 학문

현재 한국연구재단 전문위원(RB) 분야분류표(2011)에 의하면 무용학 분류는 다음과 같다[6].

표 1. 한국연구재단 인문사회연구본부 학문단별 전문위원(RB) 분야 분류표

국가과학기술표준분류체계 연구분야 분류명(2011)				
학문단	RB분야	대분류명	중분류명	소분류명
문화융복합단	무용	문화/예술/체육	무용	무용이론/비평
문화융복합단	무용	문화/예술/체육	무용	무용철학/미학/무용사
문화융복합단	무용	문화/예술/체육	무용	무용보/움직임 분석
문화융복합단	무용	문화/예술/체육	무용	무용심리학(무용치료 포함)
문화융복합단	무용	문화/예술/체육	무용	무용사회학/인류학
문화융복합단	무용	문화/예술/체육	무용	무용교육(안무/연출 포함)

[표 1]에 의하면, 무용학은 한국연구재단이 분류한 학문단 중 문화융복합단에 문화/예술/체육분야의 중분류에 속한다. 세부학문으로 무용이론(비평), 무용철학(미학, 무용사), 무용보(움직임 분석), 무용심리학(무용치료), 무용사회학(인류학), 무용교육(안무, 연출) 이상 여

섯 분야가 소분류 되어 있다. 이러한 한국연구재단의 연구분야 분류가 무용생리학, 무용기능학, 무용경영학, 디지털무용학 등 현재 연구되고 있는 무용학을 모두 수용하고 있지는 못하지만, 두 가지 주목할 만한 사실이 있다.

첫째, 무용학은 타학문과 복합 또는 통합체를 이루고 있다는 점이다. 무용은 예술현상을 이론적으로 정리하는데 있어서 나아가 무용학이라는 학문적 정체성을 형성시켜 나아가면서 사회변화와 기존의 영역으로는 설명할 수 없는 많은 문제들을 해결하기 위해서 필연적으로 철학, 미학, 심리학, 사회학, 인류학, 교육학 등 기존 타학문의 이론적 지식체계를 흡수 또는 응용하여 다양한 무용학을 탄생시켜 나갔다.

둘째, 무용학은 무용이라는 학문적 특수성을 뚜렷이 나타내고 있다는 점이다. 무용을 제외시킨 철학, 미학, 심리학, 사회학, 인류학, 교육학만으로는 인간의 본성이면서도 사람들이 선택해야만 이루어지는 인간활동인 무용현상을 설명하기엔 역부족이다. 이는 무용학의 학문적 독특성이자 학제간 융합을 통해 다양한 학문으로 탄생되는 원인이기도 하다.

따라서 무용학은 예술 활동으로서 의미를 지니던 무용이 학문으로 그 영역을 넓혀가면서 학문적 토대를 마련하기 위하여 필연적으로 타학문의 지식을 수용하여 발전시켜 온 태생적인 융합학문이라 할 수 있다.

III. 디지털 시대의 융합특성 : 테크눔(Techuim)과 인터렉션(Interaction)

케빈 케일리에 의하면, 기술은 살아있는 유기체로서 ‘Techuim’으로 정의될 수 있다. 그가 최초로 만들어 사용한 ‘Techuim’이라는 용어는 기술을 하나의 생명력을 지닌 복합체로 보는 관점으로 기술은 기술의 편향성 또는 의도가 있으며, 다양성과 복잡성 그리고 특별함을 본질로 하여 생명체처럼 스스로 진화한다. 팀 오라일라에 의하면, 기술의 상상력은 인간의 삶을 변화시키며 기술로 인해 많은 협력이 가능해졌고 실현불가능할 것 같은 상상들이 현실화되는 기적같은 놀람이 집단지성

을 통해 실현가능했다는 점이다. 한편, 케빈케일리는 만일 모짜르트에게 피아노라는 기술이 없었다면 한 명의 천재를 잃어버리는 세계의 큰 손실을 예측하면서 기술이 물질과 지식에서 뿐 만 아니라 예술과 감성의 측면에서도 인간의 삶을 얼마나 풍요롭게 하는지를 주장했다[7].

이제 디지털시대의 기술 개념은 단순히 인간이 사용하는 도구의 의미를 넘어서 스스로 생각하고 발전하는 일종의 유기체이며, 감성과 상상력을 겸비한 생명체로서, 기술 자체가 인간과 융합되는 양상을 보이고 있다. 이러한 혁신적인 변화는 디지털 시대의 지식격차와 많은 사회문제를 야기시키고 있으며, 지식정보사회에 따른 경제발전이 핵심이 되고 있다.

팀 오라일라와 케빈 켈리의 주장 및 정보통신정책연구원[8] 그리고 니그로폰트와 니콜라스의 저서[9]를 통해 다음과 같이 디지털 시대의 융합특성을 도출할 수 있다.

1. 집단지성 : 테크늄(Techuim)

첫째, 집단지성이다. 각 분야의 전문가들은 타 학문의 특수성을 인정하고 협력과 공존을 통해 직면하는 새로운 문제들을 창조적으로 해결함으로써 신기술을 탄생시켜가는 융합특성을 지닌다. 즉 집단지성의 결과물은 테크늄이며, 테크늄은 융합 그 본체로서 스스로 진화한다.

2. 인간커뮤니케이션 환경 변화 :

인터랙션(Interaction)

둘째, 인간커뮤니케이션 환경의 변화이다. 인간의 커뮤니케이션은 신체의 오감-시각, 청각, 촉각, 미각, 후각-을 통해 이루어지는데, 현재까지 밝혀진 인류커뮤니케이션 과정은 시각과 청각중심이었다. 1980년대 퍼스널 컴퓨터의 등장은 정보기록의 중심매체를 종이에서 스크린으로 옮기고 3차원 입체적, 움직임 상태의 양방향 소통구조로 환경을 변화시키면서, 디지털 환경은 시간, 움직임, 공간의 압축을 통해 인간이 보다 능동적으로 환경을 조작할 수 있도록 유도하며 많은 인터랙션(interaction)이 가능하도록 한다. 이는 과거의 수동적이며 부정확한 커뮤니케이션 환경이 체험적이며, 능동적

이고, 보다 구체적인 내용에 접근할 수 있는 환경으로 변화하고 있음을 의미한다. 즉 디지털 기술발전에 따른 인간커뮤니케이션 환경의 변화, 인터랙션은 융합의 실질적인 방법론이 된다

3. 자유와 개방 : 개인화(Personalizin), 주문형(On-demand) 정보

셋째, 자유와 개방이다. 하이퍼링크(hyperlink)란 한 개체가 다른 개체와 연결(link)되어 공간의 3차원을 넘어서는(hyper) 것을 의미한다. 한 개체를 클릭하면 다른 개체로 순식간에 공간이동을 하여 연결되는데 이는 융합의 원리를 한 눈에 보여주는 디지털 기술이다. 이러한 하이퍼링크의 멀티미디어 기술은 가상공간 속에서 인간이 정보를 원하는 곳은 어디든지 이동할 수 있는 무한한 자유와 정보의 개방성을 현실화했다. 이는 언어가 상실한 다양성이나 이질성, 공감각성 등이 공존할 있는 특성을 부각시키는 동시에 인간이 원하는 정보만을 선택할 수 있는 개인화를 가능케 한다.

특히 광섬유의 개발은 디지털 기술의 단위인 비트(Bit)가 쉽게 시간을 변환하게 한다. 예를 들면, 1시간짜리 비디오를 1초안에 전송함으로써 인간은 가상공간에서 시간의 자유와 개방성을 누릴 수 있게 되었다. 이제 우리가 원하는 것을 원하는 시간에 요구할 수 있게 되면서, 선택의 여지없이 모든 것을 받아보는 대신에 필요한 것만 주문하고 보는 만큼 지불(payment-per-view)하는 형식으로 변화할 수 있게 되었다. 따라서 디지털 신기술이 인간에게 선사한 자유와 개방성의 개념은 융합의 효용성이라 할 수 있다.

IV. 기술혁신에 따른 무용학의 융복합 연구 동향

1940년대 사이버텍스가 등장하고 그리고 이를 이어 받아 1950년대 후반에 인지과학이 등장하면서 학문의 세분화 경향을 넘어서 수렴, 융합을 지향하는 새로운 국면의 대두는 20세기 후반에 들어 자연현상과 인간사회문화 현상을 영역별로 접근해서는 현상에 대한 학문적, 과학적 이해와 설명을 충분히 도출해내지 못하기

때문이다[10].

현재 우리나라에서는 이를 해결하기 위해 한국연구재단에서는 미래사회 대비와 융합인재 양성을 목적으로 이미 중·장·단기 문화융복합학술연구를 지원해오고 있고[11] 한국과학창의재단에서도 미래사회에 필요한 창의성과 실생활 문제 해결의 핵심역량 기반이 될 수 있는 교육수업모델 개발과 융합인재교육(STEAM)의 창의적 콘텐츠 및 교수법 연구 개발에 초점을 두고 다양한 지원책을 마련하고 있다[12]. 창의성, 감성, 재능 등 무형자산이 중심이 되는 한국콘텐츠진흥원 역시 창의인재발굴과 육성, 산업기반 환경조성, 국산콘텐츠의 해외진출지원 및 콘텐츠 산업관련 연구조사, 기술 개발, 제작과 유통의 활성화 등을 위한 많은 지원책을 내놓고 있다[13]. 이러한 우리나라의 적극적인 연구지원정책 현상은 디지털 시대에 문화예술의 역할이 단지 공연예술로서의 역할에 머무는 것이 아니라, 학문적 숙성과 발전을 통해 과학과 예술이 융합된 미래사회를 준비하는 필수적이며 직접적인 방법론이 되고 있음을 알 수 있다[14].

현재 무용학의 융복합 연구동향은 크게 4가지로 범주화될 수 있다.

1. 다양한 영역의 융복합 무용학 연구 촉발

1) 융복합 무용교육환경 연구

무용학에서 먼저 관심을 갖고 연구한 영역은 무용교육환경 영역이라 할 수 있다. 1996년 한지현은 무용은 신체움직임을 통한 예술이기 때문에 아직도 테크놀로지와의 접목이 무용예술로서 그 예술성을 인정받을 수 없다는 인식의 변화를 통해 무용공학이라는 새로운 학문의 정착과 그에 따른 폭넓은 이해와 과학적인 무용의 발전을 기대하였다[15].

한경자는 미국을 포함한 선진국에서는 90년대 후반부터 무용교육과정에서 기존의 전통적인 무용교과목이 외에 디지털기술을 활용한 무용작품의 완성, 안무영역의 확대, 그리고 작품경험 및 해석의 확대에 중점을 두고 디지털 무용교과목을 새롭게 개발하여 학생들에게 본격적으로 제공하고 있는 추세이며, 한국의 경우 2000년대에 접어들면서 디지털 기술이 무용예술에 미치는

영향력을 인식하고 디지털 기술의 무용 부분에 대한 활용성 연구가 진행되기는 시작하였으나 아직 학회 또는 연구회 차원에서 외국의 사례를 제시하는 단계에 머물고 있다고 지적하면서 무용교육적 측면에서 디지털 기술을 활용한 구체적인 방법론으로 e-러닝수업이라는 가상교실(virtual classroom)을 제안하였다[16].

황인주는 국내외 디지털 기술과 관련된 무용교육 실태와 설문조사 결과를 토대로 테크놀로지 관련 무용교육과정 개발안을 제시하였다. 대학 교육과정에서는 외국의 경우와 마찬가지로 무용전문인으로서 갖추어야 할 테크놀로지 관련 전문지식과 기초적 활용법을 제공하는 차원에서, 대학원 교육과정에서는 보다 전문화되고 심화된 테크놀로지 관련 교육이 다양한 영역에서 진행될 수 있도록 고급과정수준의 다양한 테크놀로지 관련 교과목을 개설하고, 교육과정을 통해 테크놀로지를 이용한 전문적 무용활동을 수행할 수 있는 능력개발이 될 수 있도록 교육과정을 개발하였다. 이러한 테크놀로지 관련 무용교육과정의 개발 및 운용을 통해 무용테크놀로지와 관련된 전문무용인력이 양성되고 그에 따라 무용테크놀로지 교육의 활성화도 달성될 수 있을 것으로 기대하였다[17].

정명지는 21세기 대학교육의 다문화적인 변화와 특성을 이해하고 융복합의 의미에 기초한 예술영역의 창의성과 다양성을 탐구하여 대학무용교육의 새로운 방향성을 탐색하였다. 그 결과 융복합 교육에 적합한 무용학과의 학사구조 개선방안과 기존의 무용학과 교육의 기본적인 틀의 재구조화를 주장하면서, 융복합형 대학무용교육과정의 모형으로 ①감성 창의성개발을 위한 교육과정 ②기초심화교육과정 ③자기주도형 Track 무용교육과정 및 이 세가지 모형의 특성에 맞는 세부적인 교과목을 제시하였다. 이러한 융복합형 무용 교육과정의 모형제시는 무용전문영역의 전공심화교육은 물론 취업을 연계한 전문교육을 통해 진로선택의 폭을 넓힐 수 있을 것으로 전망하였다[18].

2) 타 학문영역과의 융복합 연구

최근 학계나 기업에서 화두인 통섭은 학문 영역간의 틈을 이용한 연구로 다른 것들이 서로 알아가는 것을

과정을 통해 새로운 것을 만들어가는 것이다. 무용학분야에서 타 학문과의 융합연구는 주로 영상디자인 및 공간과 관련된 디자인, 건축의 영역 그리고 감성이론 등에서 시도되고 있다.

박진희, 박진형은 무용과 모션그래픽스의 접목은 학제간의 교류를 통해 무용과 영상이 유기적으로 결합하여 영상매체와 공연매체의 중간단계에 존재하는 새로운 장르출현을 주장하면서 가상현실, 초고속 네트워크 등의 대중화되는 시점에 무용은 시공간의 장벽을 넘어 상대편 또는 관객과의 상호작용이 가능한 새로운 예술 분야의 한 축을 담당할 수 있을 것으로 기대했다[19].

유승희는 발레와 공간디자인의 통섭연구를 통하여 무용과 공간 디자인의 이론적 개념부터 실제적 표현까지 시작과 끝이 유사한 공통요소와 보조요소들이 있음을 규명하였다. 이론적 접근과 무용작품과의 연계 시도는 작품내용과 무용수의 동작으로도 디자인 접근이 가능하다는 것을 보여주면서 공간 디자인의 사고를 확장시키고 스토리가 있는 디자인을 생성시킴으로서 디자인 통섭학의 한 연구방법을 보여주는 성과를 이루었다 [20].

이순열은 무용과 건축의 근원적인 혈연관계 즉 건축이란 무용의 꿈이 체현된 무용의 응고체라는 측면에서 그 상관관계를 연구하였다. 한계를 극복하고 자유로워 지려고 갈망한다든가, 구속과 자유의 갈등을 통해 해결점을 찾으려 한다는 점 등에서 무용과 건축은 본질적으로 같은 목표를 추구하고 있다는 점을 발견하면서 건축과 무용의 새로운 관계를 정립하였고 무용과 건축학사이에 통섭연구의 가능성을 열어 놓았다[21].

오영근은 몸 움직임에 따른 감성표현과 공간특성에 관한 연구에서 몸의 움직임과 감성표현을 이론적으로 고찰하고 실험적 분석을 통해 감성이론의 구축과 가능성을 모색하였다. 동작의 변환횟수가 많을수록 감성적 공간은 대상으로써 몸으로 인식되며 배경과 관계가 높고 몸은 공간에서 정신과 하나되는 생명체로써 의미를 만들고 있음을 과학적으로 증명함으로써 원론학문의 이론영역이 무용과 융합되어 생명력있는 이론으로 질적 향상하는 의미있는 연구라 할 수 있다[22].

2. 융복합 프로그램 개발 연구 시도

무용학의 학제간 통합연구는 전문적인 인재양성과 더불어 프로그램 개발을 요청하고 있다. 특히 디지털 시대에 들어서서 과학기술과 무용을 접목시킨 프로그램 개발이 가속화되고 있다.

정현주는 무용역학적 분석과 함께 개발된 한국무용의 3D 멀티미디어 콘텐츠가 그동안 소원했던 학문적 연구와 현장을 효과적으로 연계시키는 작업을 원활하게 함으로써 과학적인 무용접근과 효과적인 수업을 가능하게 할 것이라 주장하면서, 이는 학습자 중심의 컴퓨터활용 수업뿐만 아니라 교사 중심의 활용 수업도 지원할 수 있으며, 더 나아가 앞으로 무용분야의 사이버 교육, 디지털 교과서, 인터넷 방송, 공연예술 등의 분야에 활용될 수 있을 것이라고 예측하였다[23].

이미희에 의하면, 무용예술과 컴퓨터를 접목시켜 개발된 프로그램은 외국에서 개발한 것이거나 외국무용에 적합한 것으로, 국내에서 디지털 환경차이로 인한 프로그램 적용과 특히, 한국무용 분야 적용에는 정서적 기록면과 동작의 무게감과 질감의 특성으로 인해 기록의 어려움을 지적하고 있다. 이에 외국사례를 바탕으로 한국무용까지 포용할 수 있는 프로그램 개발 제안과 초기단계이긴 하지만 한국춤의 정서적 측면과 공학적인 감정인식의 관계연구 측면에서 한국춤과 공학적인 연구사례를 소개하였다[24]. 현재 진행중인 한국무용관련 컴퓨터프로그램 개발연구 사례로는 H. park, J. Park, U. Klm, & W. Wool[25]은 우리춤과 움직임 분석연구의 시도적인 측면에서 현대무용의 영상을 획득한 후 움직임분석을 하여 감정인식을 한 연구와 라반의 이론과 실루엣 특징을 이용한 신경망 학습으로 움직임의 감정적 인식을 한 연구가 선행되었으며, 이를 바탕으로 발전시켜 엄태영의 3인[26]은 한국춤에 내포된 감정을 정의한 다음 춤동작에서 감정추출을 하여 인식하는 연구가 수행되었다. 이후 엄태영의 4인[27]은 일반적 감정패턴을 인식하여 한국전통춤의 복잡한 감정을 알기 위한 기초 작업 연구 등을 진행하였다. 최근에는 엄태영의 3인[23]이 우리춤 동작의 표현성을 위해 프로제션 이미지들을 이용하여 사용자와 컴퓨터의 인터랙션을 증가시키는 가상환경시스템을 연구하였다. 한국춤과 공학적인 연

구는 꾸준히 지속될 예정으로 다양한 각도에서의 무용과 컴퓨터의 관계 연구가 진행됨을 알 수 있다.

한편, 정윤지는 4세대 컴퓨터 언어인 비주얼 베이직을 이용하여 무용 정보기술 경영을 위한 지역별 프로그램을 개발하였는데, 이 프로그램에서 구축된 데이터베이스 정보는 각 지방에 소속되어 있는 무용관계자를 하나로 묶어주고, 실시간으로 정보를 공유함으로써 신속하게 현장 적용이 가능하여서, 지역별 전공자와 관련자 파악이 용이하고 무용 인구의 현황파악 및 지역별 편차를 쉽게 파악할 수 있는 장점이 있어 무용 경영의 효율성을 증가시킬 수 있을 것으로 기대하였다[29].

3. 무용디지털콘텐츠 융복합 연구 활성화

예술과 기술의 상호작용이 활발해지면서 예술과 기술 그리고 디지털콘텐츠를 아우르는 융합적 연구개발 활동 또한 활발해지고 있다[30]. 무용학 분야도 예외는 아니어서, 문화산업콘텐츠로서의 융합연구가 가장 활발하게 이루어지고 있다.

배수애에 의하면, 현재 개발된 무용디지털콘텐츠의 사례로는 2D이미지 복원개발이 주요작업을 이루는 [악학계범을 중심으로 한 조선시대 공연문화콘텐츠 개발], 전통놀이의 등장인물들로부터 2D,3D의 현대적 캐릭터를 총 94개를 개발한 [전통놀이의 춤에서 가장하여 등장하는 인물의 디지털콘텐츠 개발], 무형문화재를 직접 모션캡처하여 3D 애니메이션디지털콘텐츠로 개발한 [무형문화재로 지정된 한국춤의 개발], 2D, 3D를 활용한 애니메이션 형태로 최승희 무용작품을 복원한 [최승희 문화원형 콘텐츠 개발], 무형문화재를 3차원으로 스캔하여 신체 모델링을 얻고 춤사위 동작을 높은 정확도로 기록한 [모션캡처를 이용한 살풀이춤, 태평무, 승무의 기록화] 등이 있다. 무용의 디지털콘텐츠화 사업은 그 자체가 디지털 컨버전스 시대에 걸맞는 시도이자 원형보존, 재창작 및 보급을 위한 주요한 작업이라 할 수 있다. 기존의 개발제작 사례들을 종합적으로 분석하여 볼 때, 아직은 디지털무용콘텐츠의 상용화를 위한 것이라기보다는 보존적, 기록적 특징이 더 크게 나타나고 있기에 디지털무용콘텐츠의 상용화를 위해서는 다양한 무용콘텐츠를 각 문화상품에 응용할 수 있는 아이디어와

소재 개발이 더욱 필요하다. 일 예로, ‘전통놀이의 춤에서 가장하여 등장하는 인물의 디지털콘텐츠 개발’ 사례에서는 처용무의 동작을 간결화한 체조를 개발하여 동영상과 교육용 교재 형태로 중, 고등학생들에게 교육적 기회를 제공하고 전통춤의 현대적 활용을 적극적으로 시도함으로써 산업적 활용 방안의 구체적인 실례를 제시하였다는데 의의가 있다[31].

최근 디지털문화콘텐츠 영역에서 등장하는 무용융합 연구 분야는 스토리텔링 분야이다. 스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)이 합성된 단어로 ‘이야기하기’를 의미한다. 이는 디지털 기술에 의해 새롭게 창조된 글쓰기, 하이퍼텍스트 양식[32]을 접목시킨 무용디지털콘텐츠 영역으로, 문학의 멀티미디어적 속성과 네트워크적 속성을 무용디지털콘텐츠에 접목시켜 보다 풍부하게 무용디지털콘텐츠를 개발할 수 있다는 장점을 지닌다. 문화원형 디지털콘텐츠와 사업으로 개발된 [효명세자와 춘앵전]은 무용콘텐츠의 원천자료고증, 이미지 동영상, 3D캐릭터 및 VR 이외에도 무용콘텐츠가 스토리텔링과 만나면서 역사적 고증을 토대로 새로운 시나리오로 재구성되었을 때 또 다른 재미와 부가 가치를 창출하는 문화콘텐츠가 될 수 있는 가능성을 선보였다[33].

한편, 스토리텔링에 의한 문화콘텐츠 개발연구는 주로 OSMU(one source multi use)방식을 통해 이루어지고 있다. 이는 하나의 콘텐츠를 개발하여 다른 콘텐츠로 확대 발전시킨다는 의미로, 하나의 콘텐츠가 영화, 게임, 애니메이션, 팬시, 방송, 출판 등의 다양한 방식으로 활용해 부가 가치를 극대화하는 것이다[33]. 무용학 분야에서 OSMU방식을 활용한 디지털문화콘텐츠를 연구는 장정윤이 OSMU방식으로 무용공연 콘텐츠를 제작을 연구하여 ‘봉래산’의 디지털 스토리텔링을 통해 무용작품의 내용, 형식구조, 공간디자인, 동작의 특성 그리고 안무의도를 고찰함으로써 ‘봉래산’창작을 위한 유동적인 서사방식의 대본쓰기와 영상매체활용에 대한 관점을 제시하였다[34].

안지형은 무용콘텐츠가 OSMU방식에서 더 나아가 시대적 흐름에 부합하는 MSMU(화면 콘텐츠)로써 적극적인 활용방안을 마련해야함을 주장하였다[35]. MSMU

(Multi Source Multi Use)는 1차 콘텐츠를 재창조하거나 새롭게 상품화 하는 비즈니스 전략으로, 다큐멘터리· 각종 사회 이슈 등 다양한 문화소재들이 창작과정에 활용한다. 최근 UCC 포함한 다양한 정보들을 취사선택, 재가공해서 수많은 곳으로 전달할 수 있게 되면서 MSMU전략의 중요성이 더욱 강조되고 있으며, MSMU시대에는 UCC, 시민기자, 전문 프리랜서 등 독립 미디어의 콘텐츠 생산 활동이 다채널디지털방송, IPTV, 와이브로, 인터넷포털, UCC 포털, DMB 등 다양한 콘텐츠 유통망으로 확산될 전망이다. 이러한 가치의 무한 확장으로 인해 문화콘텐츠는 하나의 콘텐츠에서 여러 개의 각각 독립된 콘텐츠가 나올 수 있는 OSMU(One Source Multi Use)의 일반화된 현상을 뛰어넘어 MSMU가 산업전반에 걸쳐 나타날 것으로 예상하였다[36].

4. 융복합 무용공연예술현상 연구

우리나라에서는 2011년에 한국공연예술센터에서 ‘이상한 나라 앨리스’라는 미디어 아트 융합공연이 최초로 시도되었다. 이 공연은 이상한 나라 앨리스 동화를 소재로 해서 최첨단 멀티프로젝션매핑(multi projection mapping)를 활용한 연출기법으로 영상, 연극, 무용을 융합한 미디어 퍼포먼스 공연으로 관객으로 하여금 상상력을 자극하는 동화적 환타지를 연출하였다. 미디어 퍼포먼스는 다양한 예술콘텐츠 문학, 사진, 미술, 무용, 연극, 영화, 음악, 미디어 아트 등을 물리적 시공간인 공연장, 전시장, 도시공간, 자연경관과 조율시키는 미디어 운용(media in performance)장르이다. 기본적으로 사진, 영화, 비디오, 오디오, 컴퓨터와 디지털 아트, 인터랙티브 미디어를 활용하는 미디어아트 커뮤니케이션 창작기술을 기반으로 제작된다[37].

두 번째 융합공연은 2012년에 예술의 전당 토월극장에서 씨네마틱퍼포먼스 자유부인 2012이다. 영화같은 공연, 공연같은 영화를 표방한 자유부인 2012은 50년 전 최초의 베스트셀러로 센세이션을 일으킨 원작 스토리를 바탕으로 사회와 대중문화의 중심으로 우뚝 선 여성의 모습을 반영하였다. 특히 탄탄한 스토리 위에 200여명의 일반 여성의 인터뷰 사진작업 포함한 첨단 영상

과 화려한 패션쇼, 무용, 영화연출 기법이 더해져 완성도 높은 복합장르공연으로 탄생시켰다[38].

현재 우리나라에서 예술과 과학, 기술, 테크놀로지가 통합된 대형 블록버스터급 무용융합공연 단 2회에 불과하다. 그럼에도 불구하고 이러한 과학기술융합공연이 무용계와 관객에게 커다란 반향없이 수용되는 이유는 그동안 소규모의 융합공연이 외국단체를 주축으로 꾸준히 국내에 소개되어져 왔고, 외국의 디지털 융합공연의 사례분석 및 예술매체이론을 도입한 무용학의 원론적인 이론 연구결과라 할 수 있다.

무용에 디지털기술을 융합한 예술현상에 대한 학문적 연구로는 김말복, 이지선[39]의 현대춤의 디지털 미학연구, 김현정[40]의 센서시스템이 무용공연요소에 미치는 영향 연구, 유희주[41]의 디지털시대의 커뮤니케이션 환경변화가 무용예술에 미치는 영향 연구, 한지현[42]의 Laban Writer Life와 Forms을 중심으로 무용에 있어서 컴퓨터테크놀로지의 활용 연구, 홍경화[43]의 인터랙티브(Interactive) 디지털 매체와 무용연구 등 디지털 기술과 관련된 다양한 무용예술 융합관련 현상을 외국의 사례를 들어 이론적으로 규명하는 연구를 활발히 진행하고 있다.

위에서 살펴본 바와 같이, 2000년대에 들어서면서 무용예술의 디지털 기술과의 융합 및 과학기술과 무용의 학제간 융복합 연구 그리고 타 학문영역과 통합연구 등은 무용학의 영역확장 및 무용학 구조변화 그리고 연구의 질적 향상에 토대가 되고 있음을 알 수 있다.

V. 결론

무용학은 태생적으로 융복합의 성격을 띄고 있다. 그럼에도 불구하고 디지털 과학 기술 시대에 무용학의 융복합 연구에 대한 중요성의 대두는 바로 질적으로는 차원이 다르기 때문이다. 그동안의 무용학은 타학문 영역의 이론을 수용하여 예술이론으로만은 설명할 수 없는 무용현상을 다각도에서 이론적으로 규명해나가면서 무용학 영역을 확장해왔다. 이는 1차적인 학문융합현상으로 무용학의 기틀을 마련하고 무용학의 학문적 당위성

을 수립하고 구조적으로 세분화되며 학문적 정체성을 전문화하는 데는 매우 유용하지만, 디지털 혁명에 따른 테크늄(Techuim)과 인터랙션(Interaction) 그리고 자유와 개방이라는 커뮤니케이션 특성을 종전의 무용학만으로 설명하기에는 역부족이다.

지금까지 무용학 연구동향을 고찰한 바에 의하면 2000년대에 들어서면서 무용학은 1.다양한 영역의 융복합 무용학 연구, 2.융복합 프로그램 개발 연구 시도, 3. 무용디지털콘텐츠 융복합 연구 활성화, 4 융복합 무용 공연예술현상 연구이상, 네 측면에서 각 영역이 개별적이긴 하지만 지속적으로 연구가 진행되어 왔음을 알 수 있었다. 이는 무용예술의 기술과 융합 및 과학기술과 무용의 학제간 융복합 연구 그리고 타 학문영역과 통합 연구라는 무용학의 영역확장 및 무용학 구조변화를 일으킬 수 있는 촉진제 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다. 그러나 간과해서 안될 점은 이러한 무용의 융복합적인 접근과 연구들이 대부분 이론적인 연구로 한정된다는 점이다. 현재 연구개발안이나 연구프로그램은 현실화 또는 실용화 측면에서 다소 미진함을 부인할 수 없다. 무용디지털콘텐츠 융합 연구에서 상용화된 일부 콘텐츠 이외에는 거의 대부분 연구 개발안이나 프로그램들이 현장에서 직접 사용된 결과보고서나 그에 따른 문제점 혹은 개선방안과 같은 2차 연구연과물이 없기 때문이다.

따라서 인류학이 우리 인류가 다른 동물과 전혀 다른 생물학적, 문화적 특성을 지녔다는 전제에서 시작되었으나, 1949년 미국 시카고 대학의 윈라드 리비 등에 의해 탄소-14를 이용한 방사성 연대 측정법의 개발로 단순히 신체적 특징을 연구하는 수준에서 벗어나 전혀 새로운 방향으로 빠르게 발전[44]하고 있는 것처럼, 무용학이 집단지성과 기술혁신 등 시대적 요청에 부응하여 보다 발전하기 위하여 다음 세 가지 안을 제안한다.

첫째, 10여년이라는 짧은 역사를 지닌 무용학의 융합 연구는 단편적이고 개별적인 측면에서 나아가 여러 전문영역의 학문과 집단성을 통하여 융합사회에 따른 새로운 무용현상의 본질을 규명할 수 있어야 한다. 이에 새로운 인문학적 모델의 기틀을 마련할 수 있는 무용융합학을 제안하는 바이다. 이는 융합시대에 따른 살

아서 스스로 진화하는 기술, 테크늄이라는 사회혁신과 무용현상을 보다 다면적이며 총체적으로 이해할 수 있는 새로운 이론의 토대를 구축하고 창조적이며 통합적인 무용학 개척의 토대 및 발전에 이바지할 수 있을 것이다.

둘째, 무용학의 학제적 융합연구가 현실에서 실효성을 거두기 위해서는 이론을 현장에 적용시켜 그 연구결과물들을 축적하고 이를 통해 지식을 연구개발하며 발전시킬 수 있는 행동주의적 실행연구단계로 이행이 필요하다.

셋째, 무용융합공연이 활성화되기 위해서는 제작비용이 거대하고 값비싼 과학기술 장비와 작업기간이 오랜 동안 소요되는 대규모의 블록버스터급 미디어융합공연 형태에서, 아이디어와 제작기간이 짧고 작지만 과학기술의 놀라운 효용성을 충분히 활용하는 소규모 미디어융합공연 형식으로의 지향이 필요하다. 이는 과학과 무용의 융합공연에 대한 구체적인 방법론과 연구기술이 매우 부족한 현실의 문제점을 점차적으로 해결해 갈 수 있는 실질적인 대안이 될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 이정모, “인지과학이 인문사회과학, 자연과학, 공학융합에 주는 시사”, 지식의 지평, 제9호, pp.154-166, 2010.
- [2] 이중원, “학문융합-철학에선 어떻게 볼 것인가?”, 철학과 현실, 제84호, pp.44-45, 2010.
- [3] 정명지, *융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색*, 세종대학교대학원 박사학위논문, pp.33-35, 2011.
- [4] 김말복, 이지선, “현대춤의 디지털 미학”, 무용예술학연구, 제24집 여름, pp.8-11, 2009.
- [5] 김말복, 이지선, “현대춤의 디지털 미학”, 무용예술학연구, 제24집 여름, p.17, 2009.
- [6] <http://www.nrf.re.kr>
- [7] 케빈 케일리, 팀 오라일라, “서울디지털포럼 2012 공동기조연설”, SBS방영, 2012(5.23).

- [8] 정보통신정책연구원, “디지털 시대, 예술과 기술의 상호작용 연구”, 정보통신정책연구원, 2005.
- [9] Negroponte, Nicholas 저, (백육인 역), *디지털이다*, 커뮤니케이션북스, 1996.
- [10] 이중원, “학문융합-철학에선 어떻게 볼 것인가?”, 철학과 현실, 제84호, pp.44-45, 2010.
- [11] <http://www.kocca.kr>
- [12] <http://www.kofac.re.k>
- [13] <http://www.kocca.kr>
- [14] 태혜신, 박명숙, “디지털시대 무용학 연구패러다임과 미래전망”, 한국체육학회지 제51권, 제1호, pp.411-427, 2012.
- [15] 김만제, *무용활성화를 위한 무용관련 동영상 UCC의 현황과 실태 연구*, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 2010.
- [16] 한경자, “디지털매체를 활용한 e-러닝 무용 수업 운영사례”, 대한무용학회, 제36호, pp.227-250, 2008.
- [17] 황인주, “디지털 무용교육의 현황과 발전방안”, 대한무용학회논문집, 제41권, pp.235-256, 2004a, “디지털 기술을 활용한 무용교육의 활성화 및 발전방안 연구”, 정보통신학술연구과제, 2004b, “디지털무용환경하에서의 무용교육과정 개발 연구”, 한국무용기록학회 제10권, pp.139-171, 2006.
- [18] 정명지, *융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색*, 세종대학교대학원 박사학위논문, 2011
- [19] 박진희, 박진현. “디지털미디어시대의 댄스와 영상디자이너”, 한국무용기록학회, 제6호, pp.31-50, 2004.
- [20] 유승희, *발레와 공간디자이너의 통섭 연구*, 숙명여자대학교대학원 석사학위논문, 2011
- [21] 이순열, “건축과 무용의 비상”, 대한건축학회지, 제39권, 제9호, pp.37-41, 1995.
- [22] 오영근, “몸 움직임에 따른 감성표현과 공간특성에 관한 연구”, 한국실내디자인학회, 2008.
- [23] 정현주, *모션캡처 기술을 활용한 Fouette en tournant의 무용역학적 분석과 3D 멀티미디어 콘텐츠 개발*, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2001.
- [24] 이미희, “무용에서의 컴퓨터 활용 동향”, 우리춤연구, 제6집, pp.229-248, 2008.
- [25] H. park, J. Park, U. KIm, and W. Woo, “Emotion Recognitin from Dance Image Sequence Using Contour Approximation,” Proceeding of Statistical, Structural and Syntactical Pattern Recognition '04, pp.547-555, 2004.
- [26] 엄태영, 박한훈, 박종일, 김운미, “우리춤사위 분석과 재구성에 기반한 다시점영상으로부터의 감정인식”, 우리춤연구 창간호, pp.259-276, 2005.
- [27] 엄태영, 박한훈, 박종일, 남상원, 김운미, “다시점 정성적/정량적 분석을 통한 우리 전통춤 특성의 이해”, 우리춤연구, 제2집, pp.235-257, 2006.
- [28] 엄태영, 박한훈, 이문현, 박종일, 김운미, “우리춤 동작의 정량적 분석을 위한 가상환경 시스템”, 우리춤연구, 제9집, pp.267-281, 2009.
- [29] 정윤지, *무용 정보기술 경영을 위한 지역별 인명 관리 프로그램 개발*, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- [30] 정보통신정책연구원, “디지털 시대, 예술과 기술의 상호작용 연구”, 정보통신정책연구원, p.25, 2005.
- [31] 배수을, *디지털콘텐츠에 대한 가치인식 조사와 발전방안*, 경희대학교대학원 박사학위논문, 2006.
- [32] 정보통신정책연구원, “디지털 시대, 예술과 기술의 상호작용 연구”, 정보통신정책연구원, p.15, 2005.
- [33] 권은경, *한국문화원형 기반의 OSMU형 문화콘텐츠 개발 프로세스 연구*, 연세대학교 생활환경대학원, 석사학위논문, 2006.
- [34] 장정운, “OSMU방식에 의한 무용공연콘텐츠 제작 연구”, 석당논집, 제42집, pp.59-107, 2008.
- [35] 안지형, *문화원형 디지털 콘텐츠화 사업을 중심으로 본 무용콘텐츠화 활성화 방안 연구*, 한양대학교 석사학위논문, pp.71-75, 2009.

[36] 한국문화콘텐츠진흥원, 세계콘텐츠 산업 전망:한국10대전망&세계 7대 메가 트렌드, 한국문화콘텐츠진흥원[편], p.65, 2007.

[37] <http://media.daum.net/new/view>

[38] <http://sports.chosun.com/news/ntype.htm>

[39] 김말복, 이지선, “현대춤의 디지털 미학”, 무용예술학연구, 제24집 여름, pp.8-11, 2009.

[40] 김현정, *센서시스템이 무용공연요소에 미치는 영향에 관한 연구*, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2005.

[41] 유희주, *디지털시대의 커뮤니케이션 환경변화가 무용예술에 미치는 영향*, 경희대학교 대학원 박사학위논문, 2008.

[42] 한지현, *무용에 있어서 컴퓨터테크놀로지의 활용-Laban Writer Life와 Forms을 중심으로*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1996.

[43] 홍경화, *인터랙티브(Interactive) 디지털 매체와 무용*, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2005.

[44] 정명지, *융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색*, 세종대학교대학원 박사학위논문, p.42, 2011.

박 명 숙(Myung-Sook Park)

정회원



- 1972년 2월 : 이화여자대학교 무용과(문학사)
- 1976년 2월 : 이화여자대학교 대학원(체육학석사)
- 1994년 2월 : 한양대학교대학원 대학원(이학박사)

▪ 현재 : 경희대학교 무용학부 교수
 <관심분야> : 무용사, 무용연출, 공연예술

저 자 소 개

태 혜 신(Hyae-Shin Tae)

정회원



- 1993년 2월 : 이화여자대학교 무용과(무용학사)
- 1995년 8월 : 이화여자대학교대학원(체육학석사)
- 2007년 2월 : 한양대학교 대학원(무용학박사)

▪ 현재 : 경희대학교 후마니타스칼리지 강사
 <관심분야> : 무용사회학, 무용미학, 공연예술