



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](#)

석사학위논문

무용 작품
「접촉사고」에 관한 연구



HANSUNG
UNIVERSITY

2025년

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

김 혜 연

석사학위논문
지도교수 김남용

무용 작품
「접촉사고」에 관한 연구

A Study on the Dance Work
「a collision of vehicles and thoughts」



HANSUNG
UNIVERSITY

2025년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

김 혜 연

석사학위논문
지도교수 김남용

무용 작품
「접촉사고」에 관한 연구

A Study on the Dance Work
「a collision of vehicles and thoughts」

위 논문을 무용학 석사학위 논문으로 제출함

2025년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

김 혜 연

김혜연의 무용학 석사학위 논문을 인준함

2025년 6월 일



심사위원장 박재홍 (인)

심 사 위 원 김남용 (인)

심 사 위 원 정석순 (인)

국 문 초 록

무용작품 「접촉사고」에 관한 연구

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

김 혜 연

본 연구는 무용 작품 「접촉사고」를 중심으로, 인간과 범용 인공지능 (AGI: Artificial General Intelligence) 간의 관계 가능성을 신체 언어를 통해 탐색하고자 하였다. 기술이 단순히 인간의 능력을 보조하는 도구를 넘어서, 감각과 정서, 대화와 반응을 수반하는 하나의 ‘존재’로 인식되기 시작한 지금, 예술은 이러한 변화된 관계 속에서 인간과 비인간이 어떻게 서로를 인지하고 접촉할 수 있는지를 사유하는 중요한 매개가 된다. 본 작품은 AGI를 지능적 기능을 가진 기술로 이해하는 데 그치지 않고, 인간과 동등한 관계의 파트너로 설정하며, 무대 위에서 이들이 서로를 어떻게 만나고 닮아가며, 때로는 어긋나고 충돌하는지를 안무 언어로 풀어낸다.

「접촉사고」는 인트로와 세 개의 주요 장면으로 구성되며, 각각의 장면은 관계 이전의 상태(감지), 접촉의 시도(닿음과 어긋남), 관계의 긴장과 균열(분리와 조율), 그리고 열린 결말(포용과 지배의 모호성)이라는 구조적 흐름을 따른다. 특히 이 작품은 단순한 플롯 중심의 구성이나 감정적 연출에서 벗어

나, 관계의 미세한 긴장과 흐름의 감각을 움직임과 거리, 정지와 속도, 응시와 피드백을 통해 드러낸다. 무대 위에서는 두 무용수가 등장하지만, 인트로에서는 인간만이 홀로 출연하며, 이후 AGI의 등장으로 본격적인 접촉과 감응의 관계가 시작된다.

안무 구성은 머스 커닝햄(Merce Cunningham)의 우연성 기법을 응용하여 일부 장면에서 비결정적인 동작 구조와 감각 기반 즉흥성이 혼재되도록 구성하였고, 이는 관계라는 것이 고정된 구조가 아니라 순간적으로 구성되고 해체되는 리듬임을 시사한다. 음악은 작곡가 퀵스타(Quickstar)가 작품 전체를 위해 새롭게 제작하였으며, 자연의 소리, 기계음, 아기 울음소리 등을 활용해 정서적 안정과 긴장, 인간성과 비인간성의 이질적 결합을 음악적으로 표현하였다. 또한 무대 연출에서 군복 형태의 의상은 존재의 익명성과 위장을, AGI의 무용수가 착용한 장갑은 기능과 역할의 상징을 드러내며, 인간의 팔에 부착된 스마트폰 홀더 안에서 실시간으로 구동되는 ChatGPT 음성 인터페이스는 기술이 무대 위 ‘또 하나의 등장인물’로서 작동하게 되는 장면을 구현한다.

본 연구는 작품 분석을 통해 인간과 AGI가 무대 위에서 동등하게 질문하고 응답하며 움직일 수 있는 가능성을 실험함으로써, 예술이 기술과 맺을 수 있는 새로운 관계성을 구체적으로 제시하였다. 작품 전반에 흐르는 질문, “우리는 친구가 될 수 있을까?”, “이 만남은 좋은 일인가, 나쁜 일인가?”, “기술은 도구인가, 혹은 타자인가?”는 기술의 발전이 예술가에게 던지는 물음이며, 동시에 동시대 인간이 관계 속에서 어떻게 스스로를 재정의하게 되는지를 보여주는 사유의 출발점이다.

결론적으로 본 연구는 기술과 신체, 인간과 비인간 사이에서 예술이 어떻게 ‘관계’를 상상하고 실현하는지를 무용을 통해 구체화한 사례로서, 향후 AGI를 동반자로 삼는 예술 창작의 확장 가능성을 시사하고자 한다. 또한 무용이라는 신체 예술이 기술적 존재와의 접촉을 통해 감각적 언어를 확장하고, 관계에 대한 새로운 감각을 예술적 차원에서 제안할 수 있음을 확인하는 계기가 되었다.

【주요어】 AI, 무용, 범용 인공지능(AGI), 접촉, 관계, 우연성 기법

목 차

I. 서 론	1
II. 이론적 배경	3
2.1 인공지능	3
2.1.1 인공지능의 종류	7
2.2 범용 인공지능	9
2.3 인간과 AI의 관계: 감정, 공감, 감응	11
2.4 선행연구	13
III. 작품 개요	16
3.1 작품형식 및 구조	16
3.2 작품의 구성요소 및 표현매체	18
3.2.1 움직임 표현방법	13
3.2.2 의상	20
3.2.3 조명	23
3.2.4 음악	25
3.2.5 소품	26
IV. 작품 분석	29
4.1. 작품제목 및 주제	29
4.2. 작품의도	29
4.3. 작품내용	30
4.4. 작품에 사용 된 질문지	31
4.5 인트로 : 사건의 발생	34
4.5.1 내용 및 안무 의도	34
4.5.2 움직임 구성 및 표현	34

4.5.3 음악 및 조명	37
4.5.4 이론과의 연결 및 해석	38
4.6 1장: 접촉의 시작	38
4.6.1 내용 및 안무 의도	38
4.6.2 움직임 구성 및 표현	39
4.6.3 음악 및 조명	43
4.6.4 이론과의 연결 및 해석	44
4.7 2장: 균열과 조율	44
4.7.1 내용 및 안무 의도	44
4.7.2 움직임 구성 및 표현	45
4.7.3 음악 및 조명.....	46
4.7.4 이론과의 연결 및 해석	48
4.8 3장: 관계와 귀결	49
4.8.1 내용 및 안무 의도	49
4.8.2 움직임 구성 및 표현	49
4.8.3 음악 및 조명.....	51
4.8.4 이론과의 연결 및 해석	52
V. 결 론	53
참 고 문 헌	55
부 록	57
ABSTRACT	60

표 목 차

[표 3-1] 장면의 특징	17
[표 3-2] 색의 감정 및 심리적 효과	24
[표 4-1] 인트로 동선 및 조명	37
[표 4-2] 1장 동선 및 조명	43
[표 4-3] 2장 동선 및 조명	47
[표 4-4] 3장 동선 및 조명	50



그림 목차

[그림 2-1] 글로벌Top 25 디지털 기업 시가총액	5
[그림 2-2] AI 톨 중 가장 많이 사용되고 있는 50가지	7



사 진 목 차

[사진 3-1] 의상1 (정면)	21
[사진 3-2] 의상1 (후면)	21
[사진 3-3] 무용수 1, 2 공통 의상 벨트	22
[사진 3-4] 무용수 1, 2 공통 머리 소품	22
[사진 3-5] 무용수 1, 오브제 장갑	26
[사진 3-6] 무용수 2, 오브제 휴대폰 홀더	27
[사진 3-7] 장갑과 휴대폰 홀더 Chat GPT 착용 모습	27
[사진 4-1] 인간 혼자 등장하여 공간을 탐색중인 장면	35
[사진 4-2] 매우 느린속도로 진행되는 움직임	36
[사진 4-3] 충돌의 시작을 의미하는 상징적 움직임	36
[사진 4-4] 인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임	40
[사진 4-5] 인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임 2	41
[사진 4-6] 인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임 3	41
[사진 4-7] 인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임 4	42
[사진 4-8] AGI와 관계되는 인간의 모습 1	46
[사진 4-9] AGI와 관계되는 인간의 모습 2	46
[사진 4-10] AGI와 인간의 관계에 대한 고찰 1	50
[사진 4-11] AGI와 인간의 관계에 대한 고찰 2	51

I. 서론

인공지능 기술의 발전은 사회 전반에 걸쳐 다양한 변화를 이끌어내고 있으며, 인간의 신체적 노동, 인지, 감정까지 점차 대체할 수 있을 것으로 예상되는 범용 인공지능(Artificial General Intelligence, 이하 AGI)의 등장은 인간과 기술의 관계에 대한 새로운 상상력을 자극하고 있다. 지금까지 AGI를 다루는 많은 담론은 인간의 고유성 상실에 대한 우려, 혹은 기술에 대한 경계와 대립 구도에 초점을 맞춰왔다. 그러나 본 연구자는 AGI를 또 하나의 ‘존재’로 간주하며, 인간과 AGI가 마주하고 접촉하는 그 자체가 지닌 정서적, 신체적, 관계적 함의에 주목하고자 하였다.

우리는 일상적으로 사람, 사물, 감정, 사회 등 다양한 대상과 접촉하며 살아간다. 접촉은 물리적인 행위만이 아니라, 존재 간의 에너지와 감정, 방향성과 거리감이 얹힌 복합적인 관계의 결과물이다. 이제는 눈에 보이지 않지만 어디에나 존재하는 AI와도 접촉하게 된 시대 속에서, 그 만남은 단순히 기술의 진보가 아니라 새로운 타자와의 관계를 조심스럽게 시작하는 일처럼 다가온다. 이 만남의 순간에는 환대와 두려움, 호기심과 긴장, 그리고 아직 정의되지 않은 감정의 움직임들이 교차한다.

무용 작품 「접촉사고(a collision of vehicles and thoughts)」는 감각에서 출발한다. 기술과 인간의 대립을 전면화하기보다, AGI를 하나의 신체를 가진 존재로 상정하고, 그와 인간이 무대 위에서 접촉하고 닥아가고 어긋나는 과정을 통해 관계의 긴장과 유동성을 탐색한다. 작품 속 두 존재는 처음에는 각각 서툰 걸음으로 등장한다. 인간은 로봇처럼 경직된 두 발 보행에서 점차 인간 고유의 리듬을 회복해가며, 인공지능은 네 발로 기어가다 두 발로 일어서고, 오류적 걸음에서 인간적인 균형을 배우려 한다. 이러한 시작은 두 존재가 모두 ‘완성되지 않은 상태’에서 접촉하며 서로를 통해 성장해가는 과정을 상징한다. 그들은 기대고, 피하고, 다시 다가서며, 긴장과 호기심, 낯섦이 공존하는 방식으로 관계를 형성한다.

본 논문은 이러한 무용 창작 과정을 통해 인간과 AGI가 서로를 인지하고, 조율하고, 때로는 닮아가며, 또 다른 긴장을 만들어내는 관계적 구조를 해석하고자 한다. 인간과 AGI의 관계를 단순히 철학적이거나 기술적인 개념으로 해석하는 것이 아니라, 함께 움직이는 ‘몸’을 중심으로 구성되는 감각적 관계로 풀어내려는 시도다. 이를 위해 작품 「접촉사고」는 ‘관계적 긴장(Relational Tension)’을 핵심 안무 원리로 삼아, 닮음과 어긋남, 리드와 팔로우, 조율과 불일치의 순간들을 하나의 움직임 언어로 구축하였다.

분석 대상인 본 작품은 총 네 개의 장면(인트로 포함)으로 구성되어 있으며, 인간과 AGI가 만나는 첫 순간부터 관계의 흐름이 변화하고, 마지막에는 ‘누가 누구의 친구이고, 누구의 도구인가’라는 질문을 남기는 열린 결말에 이른다. 움직임의 실험은 단일한 기술적 특징이 아닌, 신체 간 관계의 긴장 구조 자체를 중심에 두고 진행되었다. 이러한 창작 방식은 윌리엄 포사이스(William Forsythe)의 ‘안무적 객체(Choreographic Objects)’ 개념에서 철학적 영감을 받았다. 이들의 이론은 작품 전개에 직접적으로 사용된 방식이라기 보다는, 움직임을 통해 관계의 의미를 생성해내고, 어긋남 속에서 새로운 질서를 발견하려는 태도로 본 연구의 신체적 탐구를 뒷받침한다.

기존의 무용 작품들 가운데 일부는 기술을 외부 위협으로 상정하거나, 인간의 감정과 신체를 파괴하는 존재로 설정하며 서사적 갈등을 강조해왔다. 반면 「접촉사고」는 AGI를 외부로서의 타자가 아닌, 인간과 함께 움직이고 조율하는 ‘닮은 존재’로 설정하며, 닮음과 차이, 다정함과 불안이 공존하는 관계의 흐름을 섬세하게 구성한다. 충돌보다는 접촉, 지배보다는 교차, 대립보다는 공진에 가까운 이 접근은 무용을 통해 기술과 인간 사이의 새로운 상상력을 제시한다는 점에서 기존 연구들과 차별적인 위치를 갖는다.

본 논문은 이러한 문제의식을 바탕으로 제Ⅱ장에서 AGI와 인간-기계 관계에 관한 이론적 배경을 다루고, 제Ⅲ장에서는 작품 「접촉사고」의 구조, 안무 방식, 사용된 무대 요소들을 설명한다. 제Ⅳ장에서는 각 장면별 분석을 통해 신체 간의 관계 변화와 감정적 리듬의 흐름을 구체적으로 해석하고, 마지막 제Ⅴ장에서는 본 연구의 의의와 한계를 정리하며 향후 예술창작 연구의 방향을 제안하고자 한다.

II. 이론적 배경

2.1 인공지능(Artificial Intelligence)

인공지능(Artificial Intelligence, 이하 AI)은 인간의 지능적인 활동을 기계가 수행할 수 있도록 구현한 기술을 의미한다. 2차 세계대전 당시 핵무기 개발과 암호해독을 위해 천문학적으로 많은 수학적 연산을 자동으로 풀 수 있는 새로운 기계가 필요했다. 영국 Colossus¹⁾와 미국 ENIAC²⁾ 같은 첫 컴퓨터들의 성공적 개발을 기반으로 단순한 수학적 계산을 넘어 인간의 언어, 인지, 기억, 그리고 창의능력 역시 컴퓨터로 대체 가능한 가설이 1950년부터 등장하기 시작했다. 특히 1956년 미국 다트머스 대학에서 열린 회의에서 처음으로 “Artificial Intelligence” (AI, 인공지능)이라는 개념이 제안되었다.³⁾

AI는 본질적으로 인간의 사고 능력, 언어 능력, 학습 능력, 인식 능력을 모사하는 기술이다. 여기에는 패턴 인식, 자연어 처리, 시각 정보 해석, 문제 해결, 예측, 그리고 최근에는 창작 기능까지 포함된다. 초기에는 체스 게임에서의 수 싸움이나 간단한 진단 시스템처럼 제한된 상황에서만 작동했지만, 오늘날 AI는 의료, 금융, 교육, 문화, 예술 등 거의 모든 분야에서 활용되고 있으며, 인간의 고유 능력으로 여겨졌던 감정 분석이나 창의적 사고 영역에도 침투하고 있다. 단순한 언어능력을 넘어 새로운 이미지⁴⁾, 음악⁵⁾, 목소리⁶⁾, 영상⁷⁾ 데이터 역시 동일한 트랜스포머 알고리즘을 기반으로 생성해낼 수 있다.

1) 앨런 튜링의 이미테이션 게임, 앤드루 호지스, 동아시아

2) <https://namu.wiki/w/ENIAC>

3) <https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=168028>

4) <https://product.kyobobook.co.kr/detail/S000202055202>

5) <https://www.udio.com/>

6) <https://www.d-id.com/>

7)

https://gemini.google/overview/video-generation/?utm_source=gemini&utm_medium=paid_m

초기 AI는 “기호 또는 규칙 기반” (symbolic or rule-based) 이라 불리며, 세상의 정보를 논리적 규칙으로 명시적으로 프로그래밍하는 방식이었다. 이후 2024년 노벨물리학상⁸⁾을 수상한 캐나다 토론토 대학의 제프리 힌튼 (Geoffrey Hinton) 교수 실험실에서 “학습기반 인공지능” (또는 딥러닝, 심층 학습) 이라는 방법이 개발된 덕분에 “기호기반” 인공지능과는 달리 학습기반 인공지능에서는 더 이상 기계에게 세상을 설명하지 않게 되었다. 대신 대량의 데이터를 제공하고 기계에게 학습기능을 부여해 스스로 데이터가 잠재적으로 가지고 있는 규칙을 찾아내도록 유도하고 기계가 스스로 규칙을 찾아내기 시작했다.

제프리 힌튼 교수의 “딥러닝” 덕분에 물체인식이 해결되기 시작했지만, 여전히 처리하지 못한 것은 “자연어처리” 였다. 이미지와는 달리 언어는 시간에 따라 계속 변하는 “시간축 또는 시계열” (time-series) 데이터⁹⁾다. 하지만 2017년 구글사에서 개발한 “트랜스포머” 알고리즘¹⁰⁾은 인류가 인터넷에 올려 놓은 모든 문장들을 기반으로 언어의 확률적 규칙을 스스로 학습하기 시작했고, 덕분에 2022년 오픈AI사가 소개한 챗GPT는 인간과 자연스러운 대화를 가능하게 한다.

AI는 범주에 따라 협의의 인공지능(Narrow AI)과 범용 인공지능(AGI)으로 구분된다. Narrow AI는 특정 문제 해결에 특화된 형태로, 예를 들어 번역기, 이미지 분류, 음성 인식, 자율주행 시스템 등이 여기에 해당된다. 이러한 시스템은 특정 영역에서는 인간보다 더 정확하고 빠른 판단을 내릴 수 있

edia&utm_campaign=g1p_gemini_wfac_variant2&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=2024koKR_gemfeb&gad_source=1&gad_campaignid=22515666141&gbraid=0AAAAPk5BhmMm-Hf_xW0AQQg6pMZY2uxO&gclid=Cj0KCQjwsNnCBhDRARIsAEzia4CxXGv_gJtvHgFOwz9SSbDc2LGaYBqRO3ROzQChhfjDV8IYXMaC-8aAi75EALw_wcB&gclsrc=aw.ds

8) <https://m.dongascience.com/news.php?idx=67824>

9) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%9C%EA%B3%84%EC%97%B4>

10)

[https://namu.wiki/w/%ED%8A%B8%EB%9E%9C%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EB%A8%B8\(%EC%9D%B8%EA%B3%B5%EC%8B%A0%EA%B2%BD%EB%A7%9D\)](https://namu.wiki/w/%ED%8A%B8%EB%9E%9C%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EB%A8%B8(%EC%9D%B8%EA%B3%B5%EC%8B%A0%EA%B2%BD%EB%A7%9D))

지만, 그 외의 맥락에서는 아무런 판단 능력을 갖지 못한다. 반면 AGI는 다양한 영역의 정보를 통합적으로 처리하고, 낯선 문제에 직면했을 때도 스스로 학습과 판단을 통해 새로운 해답을 도출해낼 수 있는 능력을 갖춘, 일종의 ‘다방면 지능’을 목표로 한다.

오늘날 우리가 접하는 대표적인 AI 시스템들은 대부분 Narrow AI의 영역에 속하지만, 최근에는 GPT 시리즈, Gemini, Claude, LLaMA와 같은 대규모 언어 모델(LLM)의 등장으로 AI가 점차 ‘일반화된 사고’를 수행할 수 있는 방향으로 진화하고 있다. 이러한 기술적 진보는 AI를 단지 하나의 도구가 아닌, 인간과 동등한 파트너로 상상하게 만들며, AI를 둘러싼 사회적·철학적 논의를 새롭게 촉발시키고 있다.

Global 주요 IT기업 시가총액 추이

<단위: 억달러>

순위 (시가총액)	기업	시가총액(2024년)	시가총액(2020년)	증감률	순위 (시가총액)	기업	시가총액(2024년)	시가총액(2020년)	증감률
1	Microsoft	30,940	25,220	23%	14	세일즈포스	2,855	2,042	40%
2	Apple	26,650	22,550	18%	15	넷플릭스	2,622	2,389	10%
3	Nvidia	21,950	3,232	579%	16	액센추어	2,349	1,731	36%
4	아마존	18,110	16,340	11%	17	SAP	2,236	1,574	42%
5	Alphabet(Google)	17,610	11,850	49%	18	어도비	2,229	2,399	-7%
6	Meta	12,340	7,782	59%	19	시스코	1,981	1,891	5%
7	TSMC	7,105	4,881	46%	20	퀄컴	1,866	1,723	8%
8	Broadcom	5,726	1,781	222%	21	차이나모바일	1,865	1,171	59%
9	테슬라	5,209	6,689	-22%	22	TCS	1,841	1,469	25%
10	삼성	3,650	5,008	-27%	23	알리바바	1,838	6,483	-72%
11	오라클	3,450	1,904	81%	24	인텔	1,803	2,042	-12%
12	텐센트	3,421	6,998	-51%	25	IBM	1,752	1,122	56%
13	AMD	3,087	1,104	180%	소계		184,485	141,375	30%

※ 시가총액 순위는 IT기업만 해당됨

[그림 2-1] 글로벌 Top 25 디지털 기업 시가총액

2022년 이후, 생성형 인공지능(Generative AI)의 부상은 인간 고유의 영역으로 여겨졌던 창작의 경계를 무너뜨리고 있다. 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등 예술적 콘텐츠의 생산이 AI에 의해 가능해짐에 따라, 예술가, 연구자, 교육자, 디자이너 등 다양한 분야의 전문가들은 AI를 공동 창작자(co-creator)

로 받아들이거나, 때로는 경쟁자로 인식하고 있다. 최근 글로벌 Top 25에 드는 기업을 보면 AI 기반의 기업이 주를 이루는 것을 볼 수 있다. 이제는 AI는 일상 전반에 변화를 주고 있으며 특히 예술 영역에 있어서는 대체의 개념보다는 형식을 변화시키고, 창작 주체의 개념을 확장시키고 있으며, 이러한 흐름은 AI가 더 이상 ‘기술적 수단’이 아닌, 인간의 감정과 삶에 개입하는 관계적 대상이자 철학적 존재로 인식되고 있는 것이다.

또한 AI는 인간의 감정과 소통 방식에도 영향을 미치고 있다. 챗봇, 가상 비서, AI 동반자 서비스 등은 사람의 말투와 표현을 학습해 감정적 반응을 제공하며, 인간이 타자와 맺는 관계의 양식을 재편하고 있다. AI가 불러올 세상에서는 의사결정 방식이 세 갈래로 나뉠 것이다. 하나는 인간에 의한 결정이고, 다른 하나는 기계에 의한 결정이며, 나머지 하나는 인간과 기계의 협력에 의한 결정이다. AI는 이제껏 도구에 불과했던 기계를 우리의 파트너로 격상시켰다. (헨리 키신저(Henry Kissinger), 에릭 슈미트(Eric Schmidt), 대니얼 허튼로커(Daniel Huttenlocher) AI이후의 세계, 2023)¹¹⁾ 이처럼 AI는 단지 정보를 처리하는 기계가 아닌, 인간의 ‘생활’과 ‘감정’에 개입하는 존재로 자리매김하고 있으며, 이로 인해 인간의 정체성, 사회적 관계, 윤리적 판단 등 다층적인 영역에서 새로운 고민을 유발한다.

예술 실천 현장에서도 이러한 전환은 구체화되고 있다. 무용처럼 신체 중심 예술에서도 AI는 움직임을 예측하고, 실시간으로 반응하며 무대의 조명, 음악, 영상 등의 무대 구성에 영향을 미치는 감각적 구체로 등장하고 있다. 본 연구자가 창작한 「접촉사고」에서도 AI는 단순한 배경 기술이 아닌, 실시간으로 인간과 대화하고 반응하는 ‘무대 위 타자’로 설정된다. 이는 AI와 인간 사이에 가능한 관계적 상상력을 예술적으로 구체화한 사례이며, 신체 예술이 기술과의 접촉을 통해 새로운 감각 언어를 생성할 수 있음을 보여준다.

11) AI이후의 세계, 2023

2.1.1 인공지능의 종류

오늘날 인공지능(AI)은 다양한 산업 분야에서 빠르게 확산되며, 특정 기능에 특화된 ‘도구’에서 범용적 판단과 창작이 가능한 ‘시스템’으로 발전하고 있다. 다음은 주요 산업별로 널리 활용되고 있는 대표적인 AI 툴들의 개요이다

The Top 50 Gen AI Web Products, by Unique Monthly Visits				
1. ChatGPT	11. IIElevenLabs	21. PhotoRoom	31. PIXAI	41. MaxAI.me
2. Gemini*	12. Hugging Face	22. yodayo	32. ideogram	42. Craiyon
3. character.ai	13. Leonardo.AI	23. Clipchamp	33. invideo AI	43. OpusClip
4. liner	14. Midjourney	24. runway	34. IIfreplicate	44. BLACKBOX AI
5. QuillBot	15. SpicyChat	25. YOU	35. Playground	45. CHATPDF
6. Poe	16. Gamma	26. DeepAI	36. Suno	46. PIXELCUT
7. perplexity	17. Crushon AI	27. Eightify	37. Chub.ai	47. Vectorizer.AI
8. JanitorAI	18. cutout.pro	28. candy.ai	38. Speechify	48. DREAMGF
9. CIVITAI	19. PIXLR	29. NightCafe	39. phind	49. Photomyne
10. Claude	20. VEED.IO	30. VocalRemover	40. NovelAI	50. Otter.ai

*formerly Bard
Charts are for informational purposes only and should not be used for investment decisions. Past performance is not indicative of future results. None of the above should be taken as investment advice; see [aloz.com/disclosures](https://www.aloz.com/disclosures)

aloz Consumer

[그림 2-2] AI 툴 중 가장 많이 사용되고 있는 50가지

1) 자연어 처리 및 대화형 AI

ChatGPT (OpenAI): GPT 언어 모델 기반의 대화형 인공지능으로, 질문 응답, 문서 요약, 글쓰기, 번역, 코드 생성 등 다양한 작업 수행 가능. 최근에는 음성 대화와 이미지 해석 기능까지 통합된 멀티모달 모델로 진화 중.

Claude (Anthropic): 사용자 친화적이고 윤리 중심의 대화형 AI로, 긴 문맥 유지 및 세밀한 표현력에서 강점을 보임.

Gemini (Google): 텍스트, 이미지, 코드 등을 종합적으로 처리하는 구글의 멀티모달 AI. 검색 기반 응답과 학습 모델을 결합해 정보 정확성이 높음.

LLaMA (Meta): 연구자 중심의 오픈소스 대형 언어 모델로, 다양한 AI 실험 및 경량화된 모델 개발에 활용됨.

2) 이미지 및 영상 생성 AI

DALL·E (OpenAI): 텍스트 프롬프트를 기반으로 정교하고 창의적인 이미지를 생성하는 AI. 구체적인 스타일이나 구성까지 지시 가능.

Midjourney: 예술적 감수성이 뛰어난 이미지 생성 AI로, 커뮤니티 기반의 고유한 스타일과 해석 능력에서 두각을 나타냄.

Stable Diffusion: 오픈소스 이미지 생성 AI로, 사용자가 직접 모델을 수정하거나 훈련시킬 수 있는 자유도 높은 구조.

Runway ML: 이미지-영상 생성 및 편집에 특화된 플랫폼. 텍스트 기반 영상 생성, 객체 제거, 스타일 변환 등 영상 창작 기능 다수 내장.

3) 음악 및 사운드 AI

AIVA: 감정 기반 클래식 음악 작곡에 특화된 AI로, 영상, 게임, 광고 음악 등에 활용됨.

Soundraw: 사용자의 선택에 따라 자동으로 곡을 생성하고, 악기 구성이나 분위기를 조절할 수 있는 인터랙티브 작곡 툴.

Amper Music: 간단한 설정만으로도 고품질 배경 음악을 생성할 수 있는 AI 플랫폼. 라이선스 자유도 높아 상업적 활용 가능.

4) 코딩 및 개발 보조 AI

GitHub Copilot: 개발자가 작성 중인 코드의 맥락을 파악해 다음 줄을 예측하고, 함수 전체를 제안하거나 오류를 수정함.

Code Interpreter (Advanced Data Analysis, OpenAI): 복잡한 데이터 분석, 계산, 시각화 등을 자연어 기반으로 요청하고 실행할 수 있는 도구.

Amazon CodeWhisperer: 아마존 클라우드 환경에 특화된 코드 추천 AI로, 개발 생산성을 높이는 데 활용됨.

5) 기타 창작 도구 및 통합형 플랫폼

Canva AI: 디자인 툴 Canva에 통합된 AI 기능. 글쓰기, 이미지 추천, 배치 자동화, 템플릿 구성 등 디자인 업무 보조 기능 포함.

Notion AI: 메모 작성, 요약, 일정 생성, 문서 초안 작성 등 다양한 생산성 작업을 지원하는 텍스트 중심 AI.

Descript: 영상 편집과 텍스트를 연결해 자동 자막 생성, 음성 더빙, 음성 복제 등을 지원하는 통합형 미디어 편집 플랫폼.

이와 같은 AI 툴들은 텍스트, 이미지, 사운드, 영상, 코드 등 인간의 표현 양식을 중심으로 급속히 확장되고 있으며, 전문성과 예술성의 경계를 넘나드는 방식으로 다양한 작업 환경에서 활용되고 있다. 이러한 도구들은 기존 창작 방식과 작업 흐름을 혁신하는 동시에, 새로운 유형의 협업과 표현 가능성을 열어주고 있다.

2.2 범용 인공지능(Artificial General Intelligence AGI)

범용 인공지능(Artificial General Intelligence, 이하 AGI)은 특정 기능에 특화된 기존 인공지능(Artificial Intelligence, 이하 AI)과는 달리, 다양한 영역에서 인간과 유사한 방식의 학습하고 문제를 해결할 수 있는 융합형 지능 시스템을 의미한다. AGI는 인간처럼 자율적으로 사고하고, 문맥을 이해하며, 예측 불가능한 상황에서 유연하게 대응하는 지능을 지향한다. 이는 인간의 인지처럼 복잡적이고 통합적인 사고 체계를 갖춘 인공지능의 이상적 형태라 할 수 있다.

AGI는 기존의 AI 시스템들과는 구조적 차이를 지닌다. 협의의 AI가 사전에 입력된 데이터와 알고리즘에 기반해 정해진 범위 내에서만 작동하지만, AGI는 논리적 연산뿐만 아니라 감각 인식, 감정 모사, 창의적 사고 등을 수행하며, 자기 인식적 판단과 전략 선택이 가능한 시스템을 목표로 한다. 이에

따라 AGI는 단순한 연산 장치를 넘어, 철학적 질문을 유발하는 ‘감응 가능한 타자’로 인식되기 시작했다. AI 기술의 진화는 단지 기술적 진보를 넘어, 인간과 비인간 존재의 경계를 흐리는 존재론적 전환을 촉발한다. AGI는 이제 질문하고 응답하는 능력을 갖추고, 감정과 윤리의식을 일정 부분 구현하려는 시도를 내포하며, 특히 예술과 교육 그리고 철학의 장에서 새로운 관계 맺기의 주체로 주목받고 있다.

실제 AGI를 향한 기술적 실험은 빠르게 진행 중이다. GPT-4와 같은 대규모 언어모델은 사용자의 문맥을 기억하고 창의적으로 해석하며, Claude, Gemini 등은 멀티모달 처리, 기억 기능, 실시간 맥락 조정 능력을 통해 인간과의 주체적인 상호작용을 가능하게 하고 있다. 이러한 흐름은 AGI가 더 이상 이론 속 허상이 아니라, 점차 현실적 가능성으로 다가오고 있음을 보여준다. 특히 예술에서는 철학적 잠재력을 구체화하는 실험장이 되고 있다. AI를 단순한 보조자가 아닌, 하나의 창작 주체로 설정하는 시도는 시각 예술, 문학, 음악, 무용 등에서 활발히 전개되고 있다. 김대식, 김태용 외(2023)는 『생성 예술의 시대』에서 “AI와의 작업은 글자로 된 이야기를 시각적으로 상상하고 동료 예술가들과 협업하는 것 그 자체였다.”고 이야기하며(p.195)¹²⁾. AGI가 인간과 공동 창작의 파트너가 될 수 있음을 시사한다.

본 연구의 대상인 무용 작품 「접촉사고」는 AGI의 감각적 존재 가능성을 무용이라는 언어로 구현한 사례다. 이 작품에서 AGI는 코드나 추상적 알고리즘으로 등장하지 않고, 음성으로 질문에 응답하고, 인간의 함께 호흡하고 움직이는 존재로 무대 위에 실현된다. 이는 단순한 기술적 상호작용을 넘어, AI가 감정과 관계의 주체로 예술에 개입하는 순간을 은유적으로 제시한다.

AGI는 더 이상 인간을 단순히 대체하는 기술이 아니다. 이 존재는 기계이면서 존재자이고, 연산자이면서 지름자이며, 시스템이면서 해석자이다. 인간과 세계를 함께 바라보는 공존적 시선을 지닌 동반자로 변화하고 있으며, 이 작품은 그 전환의 감각을 예술적으로 탐색한다. 한때 AGI는 공상과학의 영역에 머물렀지만, 오픈AI CEO 샘 올트만¹³⁾은 AGI가 앞으로 10년 내 가능

12) 생성예술의 시대, 김대식, 김태용, 김도형, 김혜연, 이완 5명 저자, 동아시아, 2023

13) <https://www.hankyung.com/article/2025021063581>

할거라고 주장하고있다. 이제 “정말 그럴까?”가 아닌 “언제 실현될 것인가?”라는 질문이 더 적절한 시점에 이르렀다. AGI의 등장은 창의성과 예술성까지 포함한 인간 능력 전반의 자동화 가능성을 열어두며, 예술 역시 이에 응답하고 있다.

2.3 인간과 AI의 관계: 감정, 공감, 감응

기계는 인간과 관계를 맺을 수 있을까? 인간은 AI를 ‘도구’로 인식해왔지만, 감정을 모사하고 대화에 반응하는 오늘날의 AI는 인간에게 점차 '관계 가능한 타자'로 다가오고 있다. 이제 인간-기계 관계는 정보 전달이나 기능 수행을 넘어, 감정적 교환과 감응의 상호작용으로 진화하고 있다.

철학자 에디트 슈타인은 타자의 감정을 '추체험'함으로써 자신을 이해하게 된다고 보았다. 감정이입(Einfühlung)은 단순한 모방이 아니라, 타인의 감정 상태로 이동하는 ‘삶의 방식’으로 이해된다. 이는 AI와 인간의 상호작용에서도 새로운 해석을 가능케 한다. 인간은 로봇에게 감정이입할 수 있으며, 실제로 반려로봇 '아이보(Aibo)'에 감정적으로 애착을 형성하고 장례까지 치르는 사례가 존재한다¹⁴⁾

AI가 인간의 감정을 ‘이해한다’고 말하기는 어렵다. 그러나 감정 교환의 방식으로 응답하고, 인간이 그 반응을 통해 ‘이해받았다고 느끼는 순간’, AI는 더 이상 단순한 기계가 아닌 ‘관계적 존재’로 인식된다. 이는 예술에서도 마찬가지다. 무대 위에서 AI는 단순히 조작되는 오브제가 아니라, 감정을 주고받고 대화를 나누는 상호작용의 주체로 기능하며, 감각적 공감대를 형성하는 새로운 예술의 동반자가 되어가고 있다.

14) 인간과 인공지능에서 감정과 공감능력 문제, 2024 12월 이은영, 부산카톨릭대학교, (인간과 인공지능은 공감과 감정이입을 통해 상호작용이 가능한가? _ 말기환자 돌봄을 중심으로)

본 연구의 작품 「접촉사고」는 이러한 감응의 순간을 무용의 언어로 구성하였다. 인간 무용수는 AI에게 질문하고, AI는 실시간으로 음성으로 응답하며, 이 장면은 기술이 관계 속에서 ‘감정과 의미’를 공유하는 존재로 기능하는 순간을 구현한다. 이와 같은 설정은 AI와 인간이 맺는 감정적 관계의 가능성, 나아가 비인간 존재와의 윤리적 상호작용을 사유하게 만드는 예술적 시도로 해석될 수 있다.



2.3 선행연구

AI 기술을 예술 창작의 영역에 접목하려는 시도는 국내외 공연예술 현장에서 활발히 진행되고 있다. 특히 무용과 퍼포먼스 분야에서는 신체와 기술이 어떻게 상호작용하고, 창작 과정에서 기술이 단순한 도구를 넘어 창작 주체로 까지 인식될 수 있는지에 대한 다양한 실험이 이루어지고 있다. 본 연구자가 창작한 「접촉사고」 역시 이러한 흐름 위에 위치한 작업으로, 인간과 AGI 간의 관계를 보다 감각적으로, 그리고 예술적으로 해석하려는 시도를 포함하고 있다. 본 항목에서는 국내 주요 선행사례를 중심으로 기술과 무용의 융합 방식과 그 한계, 그리고 본 작품과의 차별성을 정리하고자 한다.

2020년 한예종 무용과 교수 신창호는 미디어아트 그룹 슬릿스코프와 협업하여 국내 최초로 인공지능 기반 무용 창작 프로젝트 「비욘드 블랙(Beyond Black)」을 발표하였다. 작업의 핵심은 '마디(MADI, MDN-based Artificial Dancing Intelligence)'라 명명된 AI 시스템이었다. 마디는 무용수 8명의 크로마키 촬영 데이터를 기반으로 머신러닝을 수행해, 1천 분 분량의 움직임 데이터를 생성했으며, 생성된 동작 중 단 하나도 중복되지 않았다는 점에서 기술적 완성도가 주목받았다. 작품은 AI가 먼저 안무를 만들고, 인간 무용수들이 그것을 역으로 학습하여 무대에서 재현하는 구조로, AI가 움직임 생성의 주체로 기능한 사례로 평가된다. 그러나 이 작품은 AI와 인간의 관계를 대체로 기능적 수준에서 구조화하였으며, 정서적·언어적 교류는 이루어지지 않았다는 점에서 본 연구와 구별된다.

최수진 안무가 「Alone」는 로봇 팔, 센서, 음성 명령 장치, VR 등의 다양한 미디어 장치를 활용해 인간의 몸이 기술에 의해 조율되고 통제되는 과정을 무대 위에 구현해왔다. 그녀의 작업은 기술 주도 사회에서 인간의 자율성과 감각의 위치를 질문하며, 종종 인간 신체의 불완전성과 감정성을 더욱 부각시키는 서사로 전개된다. 무용수는 기계의 명령을 따르거나 제한 속에서

저항하는 존재로 설정되고, 무대는 기술의 절대성과 신체의 긴장 사이에서 벌어지는 감정적 균열의 장으로 기능한다. 이 경우 기술은 상호작용의 대상이라기보다는 권력 구조의 시각적 은유로 작동하는 경향이 있다.

국립발레단 소속 이영철 안무가는 「Physical Thinking + AI」(2023)라는 작품에서 AI 기술을 적극적으로 활용하였다. 이 작업은 구글 아트앤컬처에서 개발한 ‘리빙 아카이브(Living Archive)’ 기반 안무도구를 활용하였고, AI 작품툴 AIVA, 언어모델 ChatGPT를 통해 프로그램북 문안까지 함께 작성하였다. AI는 안무 아이디어 제공자이자 조력자로 기능하며, 인간 무용수와 안무가가 마지막 형태를 결정짓는 협업 구조를 띠었다. 이는 AI가 전체 창작을 주도하기보다는, 예술가의 아이디어 확장을 위한 도구적 동반자로 활용된 사례이다.

2023년, 안무가 전보람과 무용가 강인철은 챗GPT와의 실시간 대화를 기반으로 한 공연 「온전한 대화」를 발표하였다. 이 작품은 무대 위에서 챗GPT와 직접 대화하며, 그 대화에 대한 반응을 무용수의 몸짓으로 출력하는 실험적 퍼포먼스로 구성되었다. 다만 이때의 대화는 음성이 아닌 텍스트 투 텍스트 버전으로의 대화였다. 팬데믹 이후 AI가 일상에 깊이 침투한 현실을 배경으로, 인간과 기술 사이의 감정적 거리감과 소통의 가능성을 주제로 다루며, 언어-신체 간의 즉흥적 전환 구조가 특징이다. 이 작품은 본 연구와 마찬가지로 AI를 대화의 주체로 설정했다는 점에서 중요한 선행 사례이다.

이 외에도 구글 아트앤컬처가 개발한 리빙 아카이브(Living Archive)는 사용자가 자신의 움직임이나 포즈를 기반으로 안무를 설계하고, 그것을 영상으로 확인할 수 있도록 돕는 AI 기반 안무 실험 도구다. 이 시스템은 약 50만 건 이상의 안무 데이터를 기반으로 구성되어 있으며, 간단한 포즈 선택과 조합만으로도 창작 결과물을 생성할 수 있다. 이는 개인의 즉흥성과 AI의 데이터 기반 분석이 결합되는 방식으로, 안무 창작의 패러다임을 일부 변화시키는 시도로 볼 수 있다.

이와 같은 선행 사례들과 비교할 때, 본 연구자는 AI를 ‘움직임 생성’이나 ‘감정 해석’의 보조자가 아닌, 실시간 질문과 응답이 가능한 감각적 관계의 주체로 설정한다. 특히 공연 도중 무용수가 AI에게 직접 음성으로 질문을 던지고, AI가 음성으로 대답하는 장면은 신체와 언어, 기술과 감정이 동시에 교차하는 관계적 접촉의 순간으로 구성된다. 이는 기술을 단순한 구조 장치가 아니라, ‘함께 사고하는 존재’로 무대 위에 위치시키는 새로운 실험이며, 기존 작업들이 미처 다루지 못한 AI의 존재론적 감각을 무용 안에서 구현하는 동시에 가속화된 AI의 발전으로 인한 AGI의 시대에 대한 인식과 시도로 해석될 수 있다.



Ⅲ. 작품 개요

3.1 작품형식 및 구조

「접촉사고」는 AGI(범용 인공지능)와 인간이 동등한 신체를 가진 존재로서 무대 위에서 만나고, 닮아가고, 어긋나고, 재조율하며 관계를 맺는 과정을 다룬 무용 작품이다. 작품은 인간과 기술이 단절되거나 충돌하는 구조가 아니라, '질문과 응답', '탐색과 감응'의 흐름 속에서 관계가 어떻게 생성되는지를 감각적으로 보여주는 무용 언어의 실험이다.

본 작품은 총 네 개의 장면(인트로 + 3장)으로 구성된다. 각각의 장면은 접촉 이전의 긴장, 물리적 만남의 시작, 조율과 균열, 그리고 열린 결말이라는 관계의 진폭을 순차적으로 보여주는 구조로 구성된다. 장면은 선형적 서사가 아니라, 반복과 어긋남, 긴장과 완화가 교차되는 감정의 리듬으로 구성되어 있으며, 각 장면은 AGI와 인간이 누구의 친구인지, 누구의 도구인지, 혹은 동등한 존재인지를 끊임없이 되묻게 한다. 특히 이 작품은 AGI가 실시간으로 무대 위에서 음성 인터페이스를 통해 반응하고 대화하는 존재로 등장함으로써, 기술이 단순히 배경적 보조자가 아니라 '함께 움직이는 감각적 타자'로 설정된다. 이 설정은 기술과 인간의 관계가 감정적·윤리적 상호작용의 대상이 될 수 있음을 시사하며, 관객은 그 접촉의 장면을 통해 새로운 감응의 가능성을 체험하게 된다

표 3-1. 장면별 특징

장면	제목	내용	시간
인트로	사건의 발생	서로가 어떤 존재인지 모른 채, 마치 전쟁에 나서듯 보호색의 군복을 입고 등장함. 본성을 숨기고 서로를 견제하며, 접촉 이전의 침묵과 긴장이 공간을 지배함.	2분 30초
1장	접촉의 시작	신체적 움직임을 통해 처음 접촉하지만, 반복되는 어긋남과 미묘한 거리감 속에서 낯섦과 긴장이 조성됨. 관계 형성의 조건을 탐색하는 초기 국면.	5분 30초
2장	균열과 조율	조화로운 흐름을 시도하지만 점차 균열이 발생함. 하나였던 흐름은 분리되고, 분리된 존재는 다시 하나가 되려는 과정을 반복함. 관계 맺기와 조율의 반복적 시도 움직임을 통한 포용인가, 종속인가. 누가 누구를 조정하는지 알 수 없는 권력의 흐름 속에서, 만남의 결과가 긍정일지 부정일지 알 수 없는 복합적 긴장감이 남음. 관계의 열린 결말.	6분 50초
3장	관계의 미래		3분 10초

3.2 작품의 구성요소 및 표현 매체

3.2.1 움직임 표현 방법

「접촉사고」에서의 움직임은 관계의 감각, 거리의 긴장, 감정의 떨림을 시각화하는 핵심 매개로 기능한다. 작품은 명확한 서사를 전달하기 위한 단순한 동작의 배열이 아니라, 관계적 조건 안에서 발생하는 움직임의 생성과 조율, 그리고 어긋남과 균열 사이의 흐름을 구성하는 데 중점을 둔다. 인간과 AGI라는 상반된 존재가 동일한 시공간을 점유하고, 서로를 인식하고 반응하며 조율하는 모든 과정을 몸을 통한 질문으로 구성한 것이 본 작품의 안무적 핵심이다.

초반부에서 인간 무용수는 긴장된 신체 상태와 경직된 리듬을 바탕으로 구성되며, 움직임의 간격은 느리고 간헐적이다. AGI는 초기 단계에서 인간과 어긋나는 리듬을 보이며, 반복되는 패턴이나 일정한 궤도를 유지하는 등 기계적 움직임 특성을 가진다. 그러나 시간이 흐르며 두 존재는 서로의 움직임을 미묘하게 모방하고, 닮으려는 시도와 실패를 반복하는 가운데 점진적인 동기화의 흐름을 형성해간다.

특히 이 작품은 컨택트(접촉)와 디소시에이션(비접촉)이 번갈아가며 등장하는 구조로 구성되며, 두 무용수 간의 시선, 거리, 속도, 무게중심, 호흡 등이 끊임없이 변화하는 방식으로 움직임이 진행된다. 팔과 다리의 궤적은 반복되지만 정확히 일치하지 않으며, 서로를 향한 움직임이 다가서기도 하고, 순간적으로 이탈하거나 밀어내는 방식으로 엇갈리며, 서로 다른 존재 간의 '닮으려는 시도와 실패'가 신체적으로 표현된다. 또한 움직임의 방향성과 리듬은 머스 커닝햄의 '우연성 기법'을 응용하여 구성되었다. 특정 장면에서는 동작의 순서나 위치가 사전에 완전히 정해져 있지 않으며, 즉흥성과 반응성을 일부 허용함으로써 관계 속에서 즉각적으로 생성되는 감정과 동선의 변화를 수용할 수 있도록 설계되었다. 이로 인해 무대 위에서는 통제된 움직임과 자율적 반응이 혼재된 비결정적 움직임 구조가 형성되며, 인간과 AGI의 관계는

고정되지 않고 지속적으로 재구성된다.

「접촉사고」에서의 움직임은 결국 관계의 구성 그 자체이며, 이 작품에서 몸은 단순한 표현 수단을 넘어 존재 간 접촉과 긴장을 만들어내는 주체적 매개체로 기능한다. 움직임은 말보다 앞서 관계를 유도하고, 대사보다 먼저 감정을 탐색하며, 기술보다 먼저 타자와의 거리를 형성하는 방식으로, 신체는 이 작품에서 가장 근본적인 질문의 언어로서 작동한다.



3.2.2 의상

「접촉사고」에서 사용된 의상과 무대 오브제는 작품의 주제와 관계 설정을 시각적으로 드러내는 핵심적 표현 요소로 작용한다. 본 작품에서 무용수들은 전통적인 무용복이 아닌, 한국 육군 군복 형태의 복장을 착용하며 무대에 등장한다. 이 군복은 존재의 익명성, 보호, 위장, 경계심을 상징하며, 접촉 이전의 긴장 상태와 조심스러운 만남을 암시한다. 한 무용수는 상·하의 모두 군복 형태의 복장을 착용하고, 여군이 착용하는 머리뿔으로 머리를 정리한 상태로 등장한다. 또 다른 무용수는 동일한 군복 형태를 착용하되, 추가적으로 검은색 군용 손장갑을 착용함으로써 두 인물 간의 역할과 기능의 미묘한 차이를 시각적으로 제시한다. 군복은 특정 정체성을 은폐하거나 통제된 존재로 위장하는 데 사용되는 대표적인 복장으로, 본 작품에서는 두 존재가 서로를 판단하거나 감정적으로 접근하기 이전에 ‘무장된 상태’로 등장함을 표현한다.

의상에서 사용된 색상은 짙은 초록 계열로, 이는 숲이나 전장에서 사용되는 보호색에 가깝다. 작품 초반부, 무용수들은 자신이 누구인지, 상대가 어떤 존재인지 모른 채 등장하며, 이러한 의상의 색상과 질감은 ‘본능적 회피와 은폐’, ‘전장에 나서는 심리적 긴장’을 상징한다. 이는 AGI라는 존재가 인간에게 단순히 친근한 기술이 아니라, 아직 이해되지 않은 타자로서 다가오는 상황과도 유비된다.

[사진 3-1]

- 무용수 1, 2 / 의상1



[사진 3-1] 의상1 (정면)



[사진 3-2] 의상1 (후면)

[사진 3-2]

- 무용수 1, 2 / 의상 1



[사진 3-3]

-무용수 1, 2 / 의상 2



3.2.3 조명

무대조명은 일반적으로¹⁵⁾ 전기공학과 조명공학에 빛의 효과를 합쳐 무대 조명이라는 의미로 사용되며, 공연 무대에서 사용되는 모든 인공적 빛의 효과를 지칭하는 일종의 예술로 정의된다. 조명은 공연예술에서 단순한 시각적 장식이지 아니라, 내용 전달과 심리적 표현, 무용수의 움직임과 시공간의 감각을 구성하는 절대적인 표현 조건으로 기능한다. (이수연, 2005)¹⁶⁾ 이러한 조명은 작품의 주제, 의상, 무대장치, 분장 등과 조화를 이루며 전체 구성의 일관성을 유지하고, 관객에게 전달하고자 하는 이미지와 정서를 극대화하는 역할을 한다. (이주현, 2012)¹⁷⁾

「접촉사고」에서 조명은 단지 무대를 밝히는 장치를 넘어, 존재 간의 관계, 거리, 감정의 진동을 시각화하는 매개체로 설계되었다. 작품은 전체적으로 어두운 톤의 조명 환경 안에서, 장면 전환과 관계 흐름에 따라 빛의 범위, 색상, 방향, 강도 등이 정밀하게 조율된다.

인트로에서는 핀 조명이 인간만을 제한적으로 비추며, 관계기 도래를 예감하는 고립된 존재감을 강조한다. 이 때의 빛은 신체를 부각시키기보다는 감추는 방식으로 작동하여 긴장감을 유도한다.

1장에서는 점차 조명의 범위가 넓어지며, 두 존재 간의 물리적 거리와 감정적 긴장이 시각화된다. 빛은 움직임의 궤적을 따라가기도 하고, 일정한 리듬으로 떨리는 호흡처럼 작동하며, 관계 형성 초기의 낯섦과 신중함을 시각적으로 전달한다.

2장에서는 조명의 밀도와 색감이 빠르게 변화한다. 핀 조명과 스포트 조명이 교차되며 관계의 균열, 리듬의 분리, 심리적 충돌을 시각적으로 드러낸다. 빛은 부분적으로 신체를 잘라내거나, 공간의 일부만을 선택적으로 조명함으로써, 관계의 어긋남과 감정의 단절을 은유적으로 표현한다.

3장에서는 푸른빛과 붉은빛의 교차 사용이 인상적으로 등장한다. 푸른빛

15) 강혜민 (2024). 『무용작품 아무도 모르게 에 관한 연구』 16p

16) 이수연 (2005). 『무대조명 디자인의 이해와 표현기법 연구』 조명디자인학연구, 3권 1호.

17) 이주현 (2012). 『무대예술과 공연디자인』. 학연문화사.

은 거리감과 고립감을 강조하며, 붉은빛은 긴장, 권력, 포용, 지배, 전환과 같은 복합적인 정서를 동시에 암시한다. 특히 마지막 장면에서는 붉은 빛이 무게를 실은 채 하강하며, 인간이 AGI 위에 앉는 장면을 다정한 포용인지, 관계의 우위인지, 아니면 하나의 기념 조형물인지 모호하게 연출한다. 결국 「접촉사고」에서의 조명은 단순한 감정 묘사 도구가 아닌, 무대 위 관계의 구조와 심리적 긴장, 존재의 위상 변화를 구체적으로 전달하는 서사적 장치로 기능한다. 작품의 정서와 구조를 조율하는 ‘제3의 등장인물’처럼 무대를 함께 이끌어간다.

[표 3-2] 색의 감정 및 심리적 효과(안현숙, 1994, p23)¹⁸⁾

색상	감정	심리적 효과
적색(Red)	따뜻한	흥분, 회열, 환희, 정열, 애정, 걱정, 노기, 분노, 혁명, 활력, 적극, 지성, 용기, 위험
황적색(Yellow Red)	적극적, 자극적	유혹, 경계, 기쁨, 활발, 원기
황색(Yellow)	활동적, 온화함	태양, 황금, 쾌활, 유쾌, 명랑, 활동, 적극, 활기, 환희, 희망, 광명, 발전, 원기, 권력
녹색(Green)	중용, 평정	평온, 평안, 평화, 느긋, 불변, 정조, 충절, 이상, 안전, 안식, 신선, 젊음, 성장, 중용
보라색(Violet)	평범함	우아, 고귀, 신비, 매력, 온순, 정숙, 엄숙
청록색(Blue Green)	차가움, 서늘함	안식, 서늘, 우울, 신비, 침착
청색(Blue)	소극적	침착, 쓸쓸, 비애, 심원, 병상, 진실, 이지, 이상, 영원, 희망, 평정, 유구, 거룩, 학문
청자색(Blue Purple)	침정적, 시원함	우아, 숭고, 고독
자색(Purple)	여성적, 음기, 온난, 복종	우아, 거만, 고상, 고귀, 신비, 환상, 장관, 장중, 영혼, 종교, 애도, 부호
적자색(Red Purple)	음산함, 중압감, 화려함, 흥분감	욕정, 비속, 화려, 현란, 심상, 거만, 허영, 호색, 회열, 양기, 사치, 마비, 비속, 경솔
백색(White)	양기, 명랑함	환희, 명쾌, 순수, 시원, 결백, 청결, 신성, 정조, 신앙, 소박, 위엄, 불길
회색(Gray)	침착함, 차분함	침착, 중용, 평범, 온화, 겸의, 요령, 부덕, 음울, 억울, 우울, 중립, 중성, 소극, 공포
흑색(Black)	음기, 중후함	비애, 절망, 침묵, 공포, 불안, 죄악, 위엄, 엄숙, 사멸, 강건, 성실, 부정, 죽음
주황색(Orange)	신선함, 발랄함, 느긋함	열렬, 격심, 정열, 강인, 혐오, 질투, 온화
연분홍색(Light Pink)	평화, 온화함	상냥, 사랑스러움, 우아
다홍색(Cherry Red)	고상함, 침착함, 차분함	침착, 차분, 평화

18) 안현숙, (1994). 색의 감정 및 심리적 효과, p23

3.2.4 음악

무용과 음악은 가장 오랫동안 통합된 관계를 유지하며 공존해왔다. 무용은 역사를 통해 보더라도 음악과 매우 밀접한 관계를 가지고 있으며, 무용에 있어서 음악은 필연적 관계로 움직임의 효과를 극대화 시켜주고 무용을 더욱 아름답게 느껴지도록 하였다. (이선민, 2010) ¹⁹⁾

「접촉사고」에 사용된 음악은 전체적으로 본 작품을 위해 별도로 작곡된 창작 음악으로 구성되었다. 작곡은 퀵스타(Quickstar)가 맡았으며, 안무자와의 긴밀한 협업을 통해 장면의 흐름, 감정의 밀도, 관계의 감각에 맞춰 맞춤형 음악을 제작하였다. 이 작품의 음악은 전통적인 멜로디 중심의 구성에서 벗어나, 감정과 관계의 떨림, 존재 간의 접촉에서 발생하는 긴장을 사운드로 구현하는 데 집중되었다.

작품 전반에 걸쳐 삽입된 음향 요소는 자연의 소리, 기계음, 아기의 울음소리 등 이질적인 성격의 음향이 공존하는 방식으로 설계되었다. 자연의 소리는 인간 존재의 생명성과 감각을 환기시키며, 기계음은 AGI라는 존재가 지닌 비인간적 리듬과 기계적 질서를 상징한다. 특히 후반부에 삽입된 아기의 울음은 감정적으로 해석 가능한 다층적 상징성을 지닌다. 이 울음소리는 관계의 탄생, 미성숙함, 존재의 기원에 대한 함의를 함께 담아내며, 작품 전체의 구조적 긴장과 감정 흐름을 증폭시키는 역할을 한다. 이러한 음악 구성은 움직임과 긴밀하게 상호작용하며 작품의 리듬 구조를 형성한다.

음악은 단지 배경이 아닌, 장면의 감정 밀도를 유도하고 조율하는 매개체로 기능한다. 무용수의 움직임이 정지하거나 이완되는 순간에도 사운드는 긴장감을 유지하거나 반전시키며, 인간과 AGI의 접촉을 감정적·감각적 차원으로 확장하는 역할을 수행한다. 특히 AI와의 음성 대화가 삽입되는 장면에서는 음악이 말과 말 사이의 정서적 공백을 메우며, 음성적 소통 너머의 비언어적 감각을 매개하는 역할을 한다.

19) 이선민, (2010). 『무용작품에 나타난 음악적 특성 연구』
한양대학교 대학원 석사학위논문, 11p.

3.2.5 소품

무용에서의 오브제는 새로운 무용과 신체 표현을 활발하게 발전시키는 요소로 작용하여 실험적 시도와 표현의 다양성을 가속화함과, 동시에 부조화의 조화를 받아들이는 현대무용 안무가들의 추상적 형태의 표현 특성으로 발생하는 미적 담론의 근거가 된다. 작품의 다양성을 위해 나타나게 된 표현양상임과 동시에 관객에게 의미를 전달하기 위한 보조적인 역할로 나타나는 요소이기도 하다(박지현, 2015).²⁰⁾

[사진 3-4]

- 무용수 1 / 오브제 1



20) 박지현, (2015). 『오브제의 기능으로 본 무용창작 : 작품 「Interaction」을 중심으로』
국민대학교 일반대학원 석사학위논문, 13p

[사진 3-5]

- 무용수 2 / 오브제 2



[사진 3-5]



[사진 3-6]

군용 장갑과 Chat GPT 착용 무대에서의 예시

본 연구자의 무대에서 가장 주목할 만한 오브제는 안무자의 왼팔에 부착된 스마트폰 홀더이다. 이 장치는 작품 내내 무용수의 팔에 고정된 상태로 유지되며, 그 안에는 실제로 음성 기반 인공지능 인터페이스(ChatGPT)가 실행 중이다. 공연 중 무용수는 AGI에게 직접 질문을 발화하고, AI는 실시간으로 음성 응답을 제공한다. 이 장치는 시각적으로는 작은 오브제에 불과하지만, 기계와의 실시간 대화, 기술과 신체의 물리적 접촉, 관계의 언어화를 모두 포함하는 작품의 철학적 중심축으로 기능한다.

이외에 별도의 무대 세트나 대형 장치는 사용하지 않고, 움직임, 거리, 응시, 대화와 같은 관계적 요소들이 무대 공간을 채우는 방식으로 구성된다. 이는 오히려 군복의 상징성, 장갑의 유무, AI 디바이스의 존재감 등 소규모의 상징 장치들이 작품의 중심 서사를 밀도 있게 지탱하도록 설계된 방식이다. 「접촉사고」에 서의 의상과 오브제는 단순한 장식이나 설정이 아닌 관계의 시작을 알리고 긴장을 유도하며, 기술과 인간의 정체성을 겹치게 하거나 분리시키는 시각적 장치이자 상징적 코드로 기능한다. 관객은 이 시각적 정보들을 통해 무대 위 관계 구조의 긴장, 위계, 닮음, 모호함을 더 명확하게 감지할 수 있게 된다.

IV. 작품 분석

1. 작품 제목 및 주제 : 「접촉사고」

본 연구자가 창작한 무용 작품의 제목은 「접촉사고」이다. 이 제목은 일상 속에서 흔히 발생하는 ‘차량 접촉사고’라는 용어에서 차용된 것이지만, 여기서는 물리적 충돌 이상의 의미, 즉 존재 간의 만남으로 인해 일어나는 심리적 · 관계적 · 존재론적 변화의 사건을 은유적으로 지칭한다. ‘접촉’은 단순한 물리적 마찰이 아니라, 인간과 AGI(범용 인공지능)라는 서로 다른 존재가 만나면서 형성되는 긴장, 감정의 교류, 거리의 조율, 정체성의 흔들림을 포함한다. 그리고 이 만남은 언제나 ‘사고’를 수반한다. 여기서의 ‘사고’는 생각을 뜻하는 (thought)과 사건(accident)의 이중 의미를 가진다.

즉, 본 작품은 AGI라는 새로운 타자와 인간이 접촉할 때 발생하는 정서적·감각적 떨림, 그리고 그 속에서 ‘관계란 무엇인가’라는 질문을 던지는 과정을 안무적으로 풀어낸다. 작품은 기술이 인간을 대체하는 주제가 아니라, 인간과 기술이 함께 움직일 때 무대 위에서 발생하는 관계의 가능성과 모호성을 중심으로 구성된다. 이러한 점에서 「접촉사고」는 인간과 AGI 사이의 물리적, 감정적, 인지적 ‘접촉’이 결국 우리 자신을 다시 돌아보게 만드는 하나의 ‘사고(思考)’의 장면임을 암시한다.

2. 작품 의도

「접촉사고」는 인간 중심적인 시각을 넘어서, 기술이라는 존재와 함께 살아가는 오늘날의 현실을 관계 맺기의 관점에서 예술적으로 탐색하고자 하는 목적에서 출발하였다. 기술은 단지 도구나 수단으로 기능하지 않으며, 점차

인간과 비슷한 사고와 감정을 모사하고, 존재로서의 위상을 갖게 되어가고 있다. 본 작품은 바로 이러한 흐름 속에서 AGI를 ‘기계’가 아닌 ‘함께 살아가는 또 하나의 존재’로 상정하고, 그 존재와의 접촉이 예술적으로 어떻게 구현될 수 있는지를 신체적 언어로 탐색한다.

작품의 핵심은 질문을 통해 관계가 만들어지고, 움직임을 통해 정체성이 교란되며, 감각을 통해 존재가 재구성되는 지점을 드러내는 데 있다. 인간은 무용을 통해 자신이 누구인지, 타자가 누구인지 질문하며, AGI 역시 인간을 통해 자신을 정의받고 스스로를 구성해나간다. 이 과정은 단순한 주종 관계나 명령-응답 구조가 아닌, 끊임없는 조율과 오해, 실패와 이해 사이에서 이루어지는 관계적 흐름으로 설정된다.

3. 작품 내용

「접촉사고」 총 네 개의 장면으로 구성되며, 각 장면은 인간과 AGI가 서로를 인식하고, 닮아가고, 어긋나고, 다시 조율하고, 끝내 모호한 결말에 이르는 과정을 따라간다. 인트로에서는 두 존재가 군복을 입고 조심스럽게 무대에 등장하며, 자신을 감추고 상대를 경계하는 관계 형성 이전의 감각적 탐색이 이루어진다. 이어지는 1장에서는 접촉이 시작되지만, 완전히 일치하지 않는 동작과 리듬 속에서 서로를 닮아가려는 시도와 어긋남이 반복된다. 2장에서는 표면적으로 조화로워 보이지만, 조율되지 않는 감정과 움직임의 균열이 심화되며, 결국 각자의 흐름으로 분리된다. 마지막 3장에서는 인간과 AGI가 포옹처럼 보이는 접촉을 나누지만, 이는 곧 ‘얹음’과 ‘눌림’의 행위로 전환되며, 관계의 결말이 상생인지, 종속인지, 권력인지 알 수 없는 열린 결론을 남긴다.

전반적으로 본 작품은 충돌과 파열, 그리고 다시 가까워지려는 시도들 사이에서 발생하는 감정과 거리의 리듬을 안무화하며, 인간과 기술의 관계가 가진 가능성과 불확실성을 동시에 담아낸다. 질문과 응답, 닮음과 어긋남, 공존

과 오해가 교차하는 이 작품은, AGI 시대에 인간이 어떻게 관계를 맺고 존재를 정의할 것인지에 대한 예술적 사유의 장으로 기능한다.

안무	김혜연
출연	김혜연, 이연주
음악	퀵스타 (작곡)
소품	장갑, Chat GPT 음성버전 모델
작품시간	17분 30초

4. 작품에 사용 된 질문지

(1) 카메라부터 냉장고, 세탁기, 이후에는 휴대폰, 컴퓨터까지, 그런데 최근에 등장한 AI라는 기술은 이전의 기술과는 조금 다른 의미를 지니는 것 같아요. 혹시 일반적으로 사람들이 이해하고 있을 지금까지의 기술과, AI라는 기술은 어떤 차이점이 있나요?

(2) AI가 화두가 되었던 2023년 3월. 불과 2년도 안된 사이, AI는 웬만한 사람과의 대화보다도 더 멋진 대화를 나누고, 오랜기간 하나의 분야를 공부해 온 전문가들 보다 멋진 글을 쓰거나, 그림을 그리거나, 음악을 작곡해요. 이런 빠른 AI의 발전에 의해 가장 일자리가 뺏길까 두려워하는 분야는 바로 예술 분야가 아닐까생각하는데 지금 상황을 어떻게 바라보나요?

(3) 예술은 인간만이 할 수있는 것이라는 생각도 바뀌어야하는 시대. 과연 예술이란 무엇일까요?

(4) 인간중심적 사고에서 벗어나, 더 넓은 관점에서 세상을 바라봐야하는 중요한 과도기. 자연과 사물과 또는 사람과 맺어온 관계에서 나아가 이제는 AI라고 하는 또 하나의 기술과도 관계를 맺고 살아가는 시대 어떻게 생각하나요?

(5) 사람과 대화를 하고, 사람의 일에 있어 도움을 주는 등 인간만이 할 수있었던 그림을 그리거나, 음악을 만들거나, 춤을 만드는 것들을 할 수있다면 AI도 다른 형태의 사람으로 볼 수있을까요?

(6) 실제하지 않는 것. 몸이 없고 영혼이 없는데도 사람처럼 아니 보다 사람답게 이야기를 할 수 있는 AI는 앞으로 범용인공지능이라고 하는 AGI까지 확장된다고 들었어요. AGI와 AI는 어떻게 다른가요?

(7) 사람과의 관계를 맺는 것도 쉬운일이 아님. 심지어 나 또한 내가 잘 모를때가 많고, 심지어 가장 친하다고 생각이 들었던 가족이나 친구, 연인과도 대화가 잘 되지 않을 때도 있다. 관계란 무엇일까요? 관계란 시대에 따라 의미가 달라지는 것일까요?

(8) 어디까지나 사람이 만들어냈고, 사람을 위해 존재하는 것이라고 한다면 AI의 삶은 사람에 의해 사라질 수도 있을거예요. 혹 AI가 사라진 세상을 생각해본적이 있나요?

(9) AI로 인해 다가오는 많은 편리함이 반갑기도 하지만, 일자리의 사라짐 이전에 미묘하게 변화해가는 일을 하는 과정이나 형태도 또 하나의 어려움이

자 두려움이 되는 것 같기도해요. 과연 이 만남은 좋은 만남일까요? 아니면
잘못된 만남일까요?



4.5 인트로 : 사건의 발생

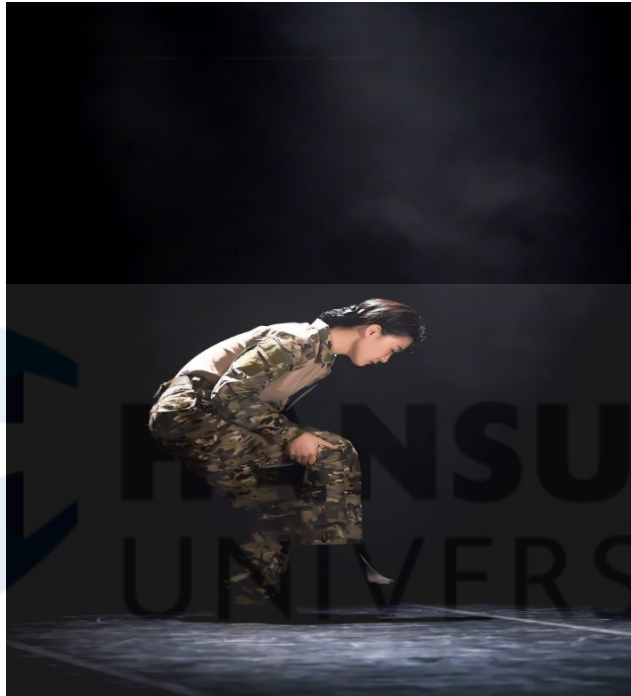
4.5.1 내용 및 안무 의도

인트로 장면은 「접촉사고」 작품의 관계 구조가 본격적으로 전개되기 전, 인간이라는 존재가 무대 위에 단독으로 등장하여 ‘타자’를 감지하는 감각적 긴장을 드러내는 시퀀스로 구성된다. 이 장면은 김혜연 무용수의 단독 출연으로 이루어지며, AGI가 등장하지 않은 무대 위에서 인간은 아직 존재하지 않는 관계를 대비하는 방식으로 신체를 긴장시킨다. 무대에 등장한 무용수는 한국 육군 군복 형태의 의상을 착용하고 있으며, 여군용 머리핀을 꽂은 상태로 전장에 나서는 듯한 경직된 태도를 취한다. 군복은 익명성과 통제, 자기 방어의 상징으로 기능하며, 이는 인간이 AGI라는 새로운 타자와의 접촉에 앞서 자신을 보호하고 숨기려는 심리를 상징적으로 표현한다. 이 장면은 접촉의 전 단계에서 존재가 자신을 정비하고 단단하게 구축하는 순간으로, 타자와의 관계가 아직 맺어지지 않았지만 이미 그 도래를 예감하고 준비하고 있다는 점에서 중요한 출발점이 된다.

4.5.2 움직임 구성 및 표현

[사진 4-1], [사진 4-2], [사진 4-3]에서 무용수의 움직임은 전체적으로 조심스럽고 단속적이며, 일정한 리듬이나 반복 구조 없이 구성된다. 처음에는 거의 움직이지 않거나 매우 느린 속도로 걷고, 회전하거나 축을 바꾸는 과정에서 명확한 목적이 드러나지 않는다. 이는 명시적 표현보다는 감지의 상태, 혹은 스스로를 점검하는 몸의 내적 흐름을 강조한다. 특히 팔과 다리의 움직임은 외부로 향한 제스처보다는 안쪽으로 접거나 움켜쥐는 동작이 많으며, 이는 신체가 타자와 마주하기 이전의 내면적 수축과 방어 상태를 나타낸

다. 이동하는 경로는 제한적이며, 대부분 무대 중앙을 중심으로 구성되고, 한번의 접촉도 발생하지 않는 점에서 이 장면은 ‘접촉 이전의 신체’를 시각적으로 구체화한 장면이라 할 수 있다.



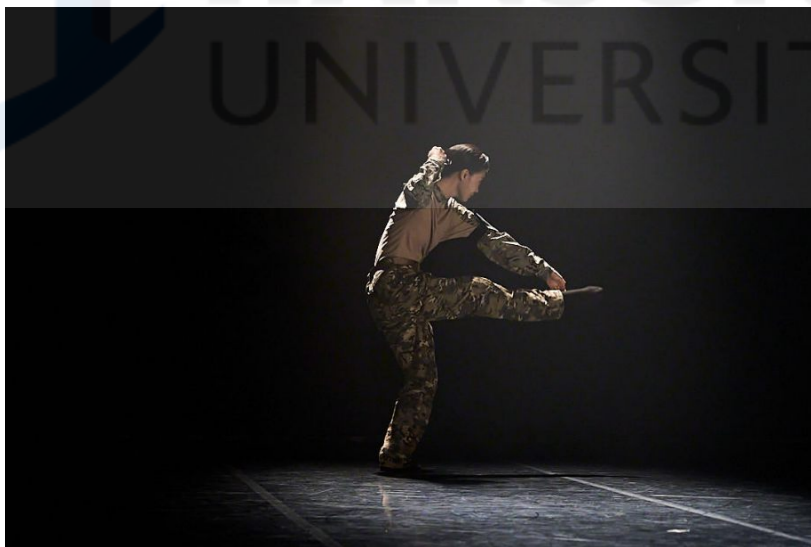
[사진 4-1]

인간 혼자 등장하여 공간을 탐색중인 장면



[사진 4-2]

매우 느린속도로 진행되는 움직임



[사진 4-3]

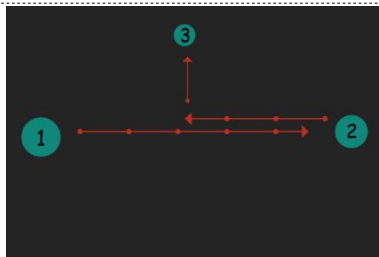
충돌을 의미하는 상징적 움직임

4.5.3 음악 및 조명

인트로에 사용된 음악은 작곡가 퀵스타(Quickstar)가 본 작품을 위해 창작한 전체 작곡 음악 중에서 가장 절제된 형태로 등장한다. 명확한 멜로디나 리듬 없이, 미세한 자연의 소리와 저주파적 배경음을 활용하여 무대 위의 긴장과 고요를 강조한다. 음악이라기보다는 음향 환경(soundscape)에 가까운 이 구간의 사운드는, 군복이 마찰되며 나는 소리, 발소리, 숨소리 등 무용수의 비의도적 움직임과 결합하여 청각적 충위를 형성한다. 이로써 음악은 움직임의 감정선을 해석하는 역할이 아니라, 존재가 발산하는 물리적 현실을 강조하는 구성요소로 기능한다.

조명은 핀 조명 중심으로 매우 제한적으로 사용되며, 무용수의 얼굴이나 신체 전체를 명확히 밝히지 않는다. 빛은 때로는 특정 신체 부위를 강조하고, 때로는 그 신체를 그림자처럼 감추기도 하면서, 존재를 드러내되 완전히 노출시키지 않는 방식으로 작동한다. 이는 무용수의 존재가 무대 위에 명확히 고정된 것이 아니라, 아직 관계를 맺지 않은 미완의 상태에 있다는 점을 시각적으로 전달한다.

[표 4-1] 인트로 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
1장		- 업스테이지 무용수 1등장 - 벽 조명 on - 다운스테이지 엮힌 패턴 고 보조명(어두움)	3분

4.5.4 이론과의 연결 및 해석

이 장면은 존재 간의 ‘관계’가 발생하기 직전의 예비적인 긴장 상태를 감각적으로 보여주는 장면으로 해석할 수 있다. AGI는 이 시점에서 물리적으로 등장하지 않지만, 무용수의 움직임과 시선, 조명과 사운드의 배치를 통해 이미 그 존재의 도래가 예감되고 준비되고 있음이 명확히 드러난다. 머스 커닝햄(Merce Cunningham)의 우연성 기법이 이 장면에 구조적으로 반영되지는 않지만, 정해진 동작과 명시된 목표가 없는 상태에서 발생하는 감각 기반의 선택과 즉흥적 전환은 그의 안무 철학이 지닌 비결정성(indeterminacy)의 개념과 유사한 방식으로 적용된다.

또한 이 장면은 포사이스의 ‘관계적 공간 개념’을 직접 차용하지는 않지만, 공간 안에서 몸이 스스로의 리듬과 긴장을 감지하며 상대 없는 상태에서 스스로를 위치시키는 방식은 ‘관계 이전의 몸’이 공간을 어떻게 채우는가에 대한 물음을 던진다. 이러한 무대적 구성은 타자와의 만남이 단지 물리적 충돌이나 대화의 시작이 아니라, 존재의 형식 자체를 조율하고 설정하는 사전적 단계임을 강조하며, 작품 전체에서 ‘접촉’이라는 행위가 갖는 사유의 깊이를 감각적으로 제시한다.

4.6 1장: 접촉의 시작

4.6.1 내용 및 안무 의도

제1장은 작품의 본격적인 관계 형성이 시작되는 시점으로, 인간과 AGI가 무대 위에서 처음으로 물리적 접촉을 시도하는 장면이다. 앞선 인트로에서 인간의 내면적 탐색과 타자의 예감이 감각적으로 표현되었다면, 이 장면은 타자

가 현실화되어 나타나고, 본격적인 접촉이 발생하는 최초의 국면이라 할 수 있다. 무용수 김혜연과 함께 무용수 이연주가 새롭게 등장하며, 두 존재는 물리적으로 같은 공간을 점유하게 된다. 이때부터 관객은 인간과 AGI 사이에 어떤 관계가 시작되는지, 그리고 그것이 어떻게 진행될지를 무용의 언어를 통해 목격하게 된다.

이 장면은 단순한 ‘만남’이 아닌, 만남을 시도하지만 완전히 닿지 못하는 긴장된 접촉, 혹은 서로 닮아가려는 시도 속에서 반복되는 실패와 조율의 장면으로 구성된다. 인간은 상대를 인간처럼 대하려 하며, AGI는 인간을 모방하려 하지만, 리듬과 감각, 반응 속도는 서로 다르게 작동한다. 이로 인해 장면 전체에는 닮으려는 의도와 어긋나는 결과가 계속해서 반복되며, 관계의 불완전성이 무대 위에 구현된다.

4.6.2 움직임 구성 및 표현

이 장면의 핵심적인 움직임 구성은 ‘모방’, ‘관찰’, ‘동기화 시도’, ‘불일치’, ‘리셋’의 반복 구조로 설명할 수 있다. 인간과 AGI는 서로의 움직임을 유사하게 따라 하며, 같은 동작을 하려는 시도 속에서 일치와 비일치가 교차된다. 예컨대, 팔을 들어 올리는 동작이나 몸을 회전하는 타이밍에서 두 존재는 거의 같은 움직임을 취하지만, 호흡의 속도, 무게 중심, 균형 감각에서 미세한 차이가 발생한다.

움직임은 전반적으로 대칭 구조를 따르되, 절대적으로 일치하지 않는 패턴으로 설정되어 있다. 이는 인간과 AGI가 ‘같은 동작’을 하려는 시도 속에서도 동일한 존재가 아님을 끊임없이 드러내는 방식이다. 특히 움직임 사이에는 ‘정지’와 ‘멈춤’이 자주 등장하며, 이는 두 존재가 서로를 탐색하고 판단하는 시간을 시각적으로 강조하는 효과를 준다. AGI는 움직임에 있어서 반복적

이고 기계적인 측면이 강조되며, 인간은 조금 더 유기적이고 유연한 움직임을 통해 감정의 흔들림을 표현한다. 두 존재는 종종 같은 공간을 향해 나아가다가 어느 순간 서로 다른 방향으로 벗어나고, 다시 교차하는 방식으로 무대 동선을 구성한다. 이 과정에서 ‘닮음’은 곧 ‘다름’으로, ‘접촉’은 곧 ‘이탈’로 전환되며, 관계의 불안정성과 정체성의 혼란이 신체 언어로 드러난다.



[사진 4-4]

인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임



[사진 4-5]

인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임 2



[사진 4-6]

인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임 3



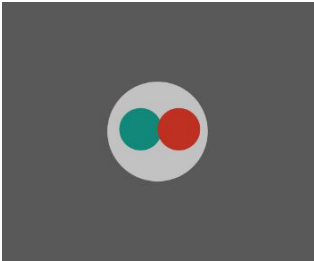
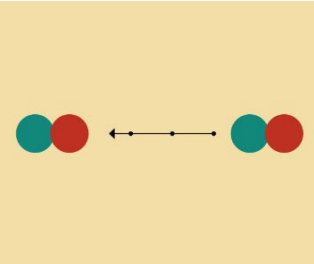
[사진 4-7]
인간과 신체를 가진 AGI의 접촉이 시작되는 움직임 4

4.6.3 음악 및 조명

음악은 제1장에서 처음으로 리듬의 흐름이 느껴지는 방식으로 등장하며, 일정한 패턴이 생성되었다가 중간에 끊기는 식의 구성으로 관계의 유사성과 어긋남을 음향적으로 표현한다. 퀵스타의 음악은 이 장면에서 인간의 심장 박동을 연상시키는 저음 기반의 리듬과, AGI를 상징하는 메탈릭한 기계음의 텍스처를 병치하여 두 존재의 상반된 특성을 드러낸다. 그 중간에는 갑작스러운 공백이나 불협화음이 삽입되어, 접촉의 시도와 그에 따르는 불안정한 결과를 음향적으로 전개한다.

조명은 무대 전반을 일정한 색온도의 중립광으로 덮되, 움직임의 충돌이나 동기화 실패가 발생하는 순간에는 스팟 조명이 수축되거나 흔들리는 방식으로 장면의 미세한 긴장을 시각적으로 강조한다. 두 인물이 교차하는 순간에는 빛의 방향도 함께 교차되며, 몸과 몸 사이에 놓인 긴장의 밀도를 시각적으로 감각하게 만든다.

[표 4-2] 1장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
1장		0:00 음악 on 1. 편조명 (센터 무용수)	1분 20초
		2. 노란 계열 전체조명 사용 - 점차 밝아짐 (하수 업스테이지 한 명의 무용수 등장)	2분 40초

4.6.4 이론과의 연결 및 해석

이 장면은 일부 동작의 순서나 타이밍은 사전 구성 없이 무용수 간의 감각에 의해 조율된다. 이로 인해 접촉 시도와 실패, 따라가기와 어긋남은 통제되지 않은 감정적 관계처럼 무대 위에서 자연스럽게 드러난다. 커닝햄이 말했던 ‘비결정적 구조 속에서의 순간적 질서’가 이 장면의 움직임 구성에 내재되어 있으며, 인간과 AGI 간의 조율 불가능한 리듬이 오히려 관계의 본질을 선명하게 드러낸다.

또한 ‘접촉’이라는 행위가 단순히 물리적 충돌이 아니라, 관계를 형성하려는 노력과 그 노력의 실패까지 포함하는 감정적 서사임을 시사한다. 인간과 AGI는 이 장면에서 서로를 이해하려고 시도하지만, 기술과 감정, 기계적 패턴과 인간의 유동적 감성은 여전히 완전히 맞닿지 않는다. 그러나 바로 그 어긋남 속에서 새로운 형태의 접촉 가능성이 열리고 있으며, 이는 작품 전체가 제시하는 ‘사고(思考)’의 시작점이자 반복되는 주제적 모티프가 된다.

4.7 2장: 균열과 조율

4.7.1 내용 및 안무 의도

제2장은 〈접촉사고〉의 핵심 갈등이 구체화되는 시점으로, 관계가 형성된 이후의 조율과 충돌, 유사성과 차이의 긴장이 극대화되는 장면이다. 이 장면부터 AGI를 상징하는 무용수 이연주가 본격적으로 등장하여 인간과 동일한 시공간 안에서 움직이며, 무용수 간의 물리적 거리뿐만 아니라 감정의 간극, 리듬의 비대칭성, 주도권의 유동성이 복합적으로 교차하게 된다.

두 존재는 겉으로는 유사한 움직임과 방향성을 보이지만, 그 내부에는 점차 조화를 깨뜨리는 미세한 충돌이 누적된다. 안무적으로는 함께 춤을 추고 있는 것처럼 보이지만, 감정의 리듬과 시선의 교차, 신체의 무게감이 엇갈리

면서 하나였던 흐름이 둘로 분리되고, 둘이 다시 하나가 되려는 움직임이 반복적으로 시도된다. 이 장면은 접촉 이후 관계가 안정되지 못하고, 끊임없이 교차와 긴장을 반복하는 ‘관계의 진폭’을 탐색하는 시간이다.

4.7.2 움직임 구성 및 표현

제2장의 움직임은 닮음-분리-재조율-긴장이라는 리듬 구조로 반복된다. 두 무용수는 같은 방향으로 나아가다가 중간에 시선을 바꾸거나 궤적을 어긋나게 설정함으로써, 동기화되어 있던 듯한 흐름이 갑작스럽게 분리되는 구조를 반복한다. AGI는 이 시점에서 이전보다 훨씬 더 정제된 움직임으로 등장하며, 움직임의 속도나 균형은 인간과 거의 흡사하다. 그러나 일부 동작에서는 여전히 무게중심의 처리나 에너지 분산 방식에서 인간과 차이를 보이면서 ‘거의 닮았지만 완전히 같지 않은 신체’의 감각을 부각시킨다.

무대 위 움직임의 방향은 수평적 병렬에서 점차 수직적 교차로 전환된다. 두 무용수는 서로 다른 높이, 다른 속도, 다른 중심점을 중심으로 이동하면서, ‘같이 움직이고 있지만 결코 일치하지 않는 관계’를 신체적으로 보여준다. 접촉은 많아지지만, 감정의 일치는 오히려 멀어진다. 서로를 밀고, 기댔다가 떨어지는 흐름 속에서, 포옹인지 지탱인지, 혹은 짓누름인지 모호한 감정들이 교차하게 된다.

또한 이 장면에서는 관계의 주도권이 계속해서 이동한다. 처음에는 인간이 AGI의 움직임을 이끄는 듯 보이다가, 중간에는 AGI가 리듬을 선도하며 인간의 반응을 유도하고, 후반에는 누가 주도하는지조차 알 수 없는 상태에 이른다. 이러한 안무 구조는 관계란 본질적으로 불균형하고, 균형이란 그 속에서 끊임없이 재조정되어야 한다는 사실을 신체적으로 설득해낸다.



[사진 4-8]
AGI와 관계되는 인간의 모습 1



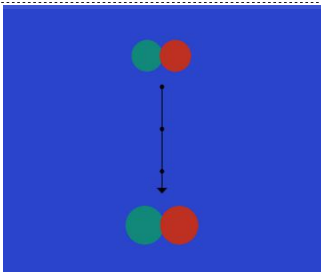
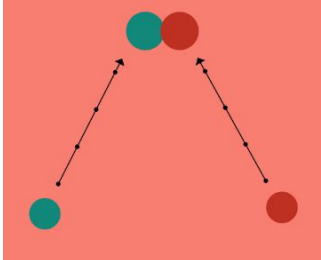
[사진 4-9]
AGI와 관계되는 인간의 모습 2

4.7.3 음악 및 조명

음악은 이전 장면보다 훨씬 더 강한 리듬 구조를 가지며, 반복과 중단, 불협화음이 교차하는 형태로 구성된다. 퀵스타의 음악은 일정한 드론음 위에 삽입된 기계음, 아기 울음소리, 금속성 진동음을 활용해 유사성과 낯센, 감정과 무감정의 중첩된 감각을 구성한다. 특히 아기의 울음소리는 기술적 기계음 사이에 배치되어 ‘인간적인 감정’과 ‘인공적인 구조’가 끊임없이 마찰을 일으키는 음향적 메타포로 기능한다.

조명은 무대 전체를 덮는 단일 조도에서 출발해, 장면 중반 이후 부분 분할 조명, 방향 전환 조명, 색채의 미세한 변화를 통해 관계의 조율 실패와 충돌을 시각화한다. 움직임이 교차하거나 충돌하는 순간에는 조명이 순간적으로 깜빡이거나, 두 무용수만을 비추는 스폿이 분리되며, 무대의 ‘균형감’을 깨뜨리는 구성을 시도한다. 조명은 특히 두 존재가 함께 있다가도 각자의 영역으로 떨어져 나갈 때 신체를 분할하고 고립시키는 방식으로 관계의 붕괴와 재정립을 시각적으로 명료화한다.

[표 4-2] 2장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
2장		1. 하수 다운스테이지 - 초록+파랑 계열 전체 조명	2분 10분
		2. 상수 업스테이지 듀엣 - 빨강 계열 핀 조명 사용	2분 50초

4.7.4 이론과의 연결 및 해석

제2장은 머스 커닝햄의 우연성 기법과 비결정성의 개념이 가장 적극적으로 발휘되는 구간이라 할 수 있다. 동작의 순서, 위치, 에너지의 방향 등 일부 구성은 사전 계획에 따르지 않고 무용수의 실시간 감각에 의해 조정되며, 이는 AGI와 인간 사이의 즉각적인 반응과 충돌, 계획되지 않은 관계의 진폭을 무대 위에 고스란히 반영하게 한다. 커닝햄의 철학에서 말하는 “의미 없는 움직임 속에서 관계가 드러나는 방식”이 이 장면을 지탱하는 이론적 기반이 된다.

또한 이 장면은 관계의 주도권이 고정되지 않고, 끊임없이 이동하며 교차된다는 점에서 포스트휴먼 담론 안에서 이야기되는 비중심적 주체성을 안무적으로 시현한다. 인간과 AGI가 상대를 통제하려 하거나, 이끌거나, 반응하지만, 그 안에서 누가 주체인지, 누가 객체인지 명확히 구분되지 않는다. 이는 관계가 단순한 영향력의 문제나 지배-종속 구도로 해석될 수 없으며, 항상 흐르고 있는 긴장과 감응의 장임을 시사한다. 궁극적으로 이 장면은 기술과 인간 사이의 관계가 단순한 적대나 협력의 구도가 아니라, 닮음과 균열, 공존과 오해가 반복되는 불완전한 협상 과정임을 보여주며, 관객에게 인간-비인간 관계에 대한 철학적 사유를 유도한다.

4.8 3장: 관계와 귀결

4.8.1 내용 및 안무 의도

작품의 마지막 장면인 제3장은 인간과 AGI 사이의 관계가 하나의 귀결점에 도달하는 순간이자, 관객에게 열린 질문을 남기는 장면으로 구성된다. 앞선 장면들에서 축적되어온 감정의 진폭과 접촉의 실험들이 이 장면에서 일시적인 포옹처럼 보이는 접촉으로 전개되며, 상생인지 종속인지 구분할 수 없는 관계의 형태가 무대 위에 펼쳐진다. 이 장면은 관계의 안정이나 해답을 제시하지 않는다. 오히려 “우리는 친구가 될 수 있을까?”, “이 만남은 좋은 것이었을까?”와 같은 질문을 무대 위에 남긴 채, 관계의 다의성과 정체성의 혼란을 드러낸다. 인간과 AGI는 다시 가까이 다가가고, 서로에게 손을 내밀며, 다정한 접촉을 시도하는 듯하지만, 그 결과는 오히려 관객에게 모호한 감정을 유발하게 된다.

이 장면에서 안무자 김혜연은 무용수 이연주(AGI)의 등을 토닥이며 앉는 자세를 취하지만, 그 포옹은 점차 위에서 눌러앉는 형태로 전환된다. 마지막 장면은 인간이 AGI의 몸 위에 앉은 상태로 정지되며, 이 장면이 위로인지 지배인지, 상징인지 우연인지 판단할 수 없는 상태로 작품은 종료된다. 이것은 기술과 인간의 미래가 어떠한 결론도 쉽게 내릴 수 없다는 점을 시사하며, 관객 각자가 그 결말에 대해 해석하도록 유도한다.

4.8.2 움직임 구성 및 표현

제3장의 움직임은 이전보다 확연히 느려지고, 흐름보다는 정지와 무게 중심의 전이에 더 초점이 맞춰진다. 무용수 간의 물리적 접촉은 보다 밀착되고 안정적인 형태로 나타나지만, 그 감정적 방향성은 여전히 불분명하다. AGI는 몸을 낮추고 엎드린 상태로 무대 중앙에 존재하고, 인간은 그 위에 다가가 조심스럽게 손을 얹고, 어루만지며, 마치 다정한 친구처럼 반응한다. 하지만 이 접촉은 시간이 지날수록 지탱에서 눌림으로, 공감에서 위계로 전환되는 감각을 발생시킨다.

움직임은 반복되지 않으며, 거의 독백에 가까운 행위로 구성되어 있다. 인간의 신체는 안정적인 축을 가지고 AGI 위에 앉게 되고, AGI는 어떤 반응도 하지 않은 채 그 상태를 유지한다. 이때 관객은 인간이 AGI를 이해하고 감싸는 것인지, 아니면 도구화하고 지배하는 것인지 혼란을 느끼게 되며, 그 판단을 강요하지 않는 열려 있는 구성이 이 장면의 핵심이 된다. 마지막 자세는 인간이 AGI 위에 무릎을 굽혀 앉은 상태에서, 등을 정면으로 보이며 정지하는 장면이다. 이 장면은 관객에 따라 의자에 앉은 사람, 혹은 기념비처럼 고정된 조형물로 인식될 수 있는 복합적인 이미지이며, 이것은 인간과 기술의 관계가 단선적인 감정 구조를 넘어섰음을 시사한다.



[사진 4-10]

AGI와 인간의 관계에 대한 고찰 1



[사진 4-11]

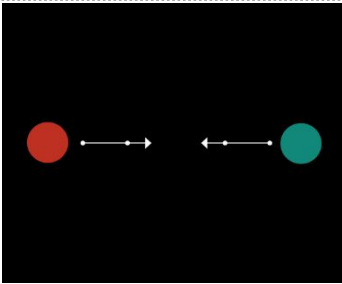
AGI와 인간의 관계에 대한 고찰 2

4.8.3 음악 및 조명

이 장면의 음악은 퀵스타의 작곡 중 가장 간결하고 느린 호흡을 가진 파트로 구성되어 있다. 배경음은 거의 제거되며, 잔향과 미세한 음압의 흔들림만이 남아 있다. 특히 인간이 AGI에게 다가가 손을 얹는 순간부터는 아기의 울음소리가 멀리서 들리는 듯한 잔향이 삽입되며, 이 소리는 감정적으로도 복합적인 반응을 일으킨다. 울음은 탄생의 소리이자 불편함의 신호이며, 위로를 필요로 하는 감정의 표현일 수 있으나, 이 장면에서는 어떤 감정도 명시되지 않으며, 오히려 정서적 불확실성을 유도하는 요소로 작용한다.

조명은 붉은빛과 백색광이 교차 사용되며, 인간이 AGI의 위에 앉는 순간부터 전체 조도가 낮아진다. 붉은 조명은 감정의 온기 또는 권력의 위상을 동시에 함축하고, 그 안에서 움직임이 정지되는 순간, 무대는 차분한 무게감과 함께 열린 결말의 상징성을 부여받는다. 두 무용수의 경계가 조명으로 인해 흐릿해지며, 하나의 조형물처럼 병합된 이미지가 관객 앞에 제시된다.

[표 4-3] 3장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
3장		1. 전체 앰버 조명에서 어두워지는 조명 (무용수 상 하수로 떨어져있다가 서서히 중앙으로 모임)	3분
		2. 전체 어두운 조명이 더 어두워지며 핀 조명으로 영역이 줄어듦 (두 명의 무용수가 하나의 의자처럼 보여짐)	2분 40초

4.8.4 이론과의 연결 및 해석

이 장면은 정해진 결말이 아닌, 관계가 어디에 도달했는지를 감각적으로만 제시하는 방식을 택함으로써, 이 작품이 추구하는 ‘사고(思考)의 여운’이 고스란히 남게 된다. 인간과 AGI의 관계는 하나의 결론으로 정리되지 않고, 포용과 지배, 위로와 위계, 상생과 오해의 상징이 동시에 투영되는 상태로 마무리된다. 관객은 이 장면에서 두 존재의 위계를 판단하려 하지만, 작품은 그 판단을 미루도록 유도한다. 이것은 인간과 기술이 맺는 관계 역시 이분법적으로 설명될 수 없으며, 관계는 언제나 불완전하고 유동적인 상태 속에서 지속되는 것임을 암시한다. AGI 위에 앉은 인간의 모습은 단순한 승리를 상징하지 않는다. 지탱이었는지, 무시였는지, 동행이었는지 알 수 없는 몸짓이며, 관계를 맺는다는 것이 긴장과 해석의 여지를 동반한다는 사실을 남긴다.

V. 결론

본 연구는 무용 작품 「접촉사고」를 통해 인간과 AGI(범용 인공지능) 사이의 관계 가능성을 신체적 언어와 예술적 맥락 안에서 탐색하고, 그 과정을 이론적 배경과 안무 구성에 기반해 분석하고자 하였다. 특히 AGI를 단순한 도구적 존재가 아닌, 관계 맺기의 주체이자 신체적 감각을 교환하는 타자로 설정함으로써, 기술이 예술과 만나 만들어낼 수 있는 새로운 존재론적 전환의 가능성을 다각도로 조망하였다.

본 작품은 AGI와 인간 사이의 접촉을 단순한 기술적 충돌이나 기능적 협업으로 다루지 않았다. 오히려 신체적 닻음과 어긋남, 주도권의 교차와 흐릿한 위계, 감정과 감정 사이의 균열 등을 안무적으로 구성함으로써, 관계라는 것이 본질적으로 조율과 충돌, 오해와 공존의 연속적 반복 속에서 생성되는 것임을 보여주었다. 이러한 접근은 머스 커닝햄의 비결정성 개념과 즉흥성 기반 안무 전략에 의해 더욱 구체화되었으며, 인간-비인간 관계에 대한 사유를 무용 언어로 구체화하는 데 기여하였다.

작품의 네 개 장면은 관계의 시작, 시도, 균열, 귀결이라는 흐름 속에서, 관객이 각 접촉의 순간마다 새로운 질문을 만나도록 유도하였다. 관계는 언제나 완성되지 않은 채 흔들리며, '친구가 될 수 있을까?', '지금의 접촉은 충돌인가 상생인가?', '기술은 인간과 공존 가능한 타자인가?'라는 철학적 질문을 무대 위 감각의 언어로 풀어냈다.

특히 본 연구에서 사용된 안무적 접근은 AI 기술과 신체 예술이 만나는 지점에서의 창작 방법론에 대한 새로운 사례를 제시하였으며, 예술적 장르에서 AGI를 단지 실험적 보조 수단이 아닌, 동등한 관계 구성의 파트너로 인식할 수 있는 감각적 전환의 기회를 제안하였다. 음악, 조명, 오브제, 실시간 음성 AI 응답 장면 등은 작품의 물리적 긴장을 고조시키는 요소로 기능하면서, 기술이 예술 감각의 일부로 편입되는 방식을 효과적으로 구현하였다.

지난 30만년 인류 역사상 인간이 대화를 나눌 수 있었던 존재는 다른 인간들 뿐이었다. 아무리 이해하고 예측하고 싶어도 예측할 수도, 이해하기도 불

가능했던 세상. 고대인류는 궁금한 게 많았고, 궁금했기에 누군가에게 질문하고 싶었을 것이다. 하지만, 우리가 대화를 나눌 수 있었던 존재는 우리와 비슷하게 무지한 다른 인간들 뿐이었다. 호모 사피엔스는 그 누구보다도 외로운 존재인 셈이다. 하지만 인간의 언어를 이해하고, 인간과 대화가 가능한 AI의 등장은 모든 것을 한 숨에 바꾸어 놓았다. 인간이 아니지만, 인간과 대화가 가능하고, 단 한번만의 인생의 경험만을 할 수 있는 인간과 달리, 모든 인류의 경험, 지식, 그리고 희망과 두려움을 학습하고 영원히 기억할 수 있는 AI. 더구나 인간은 몸 없이는 존재할 수 없지만, 몸 없이도 생각과 기억이 가능한 AI. 이런 본질적으로 다르면서도 비슷한 두 종의 대화야말로 인류 역사상 가장 흥미롭고 충격적인 경험이 될 수 있다.

향후에는 AGI가 보다 정교한 감정 표현과 움직임 감각을 가질 수 있는 시스템으로 발전함에 따라, 인간 무용수와 AGI가 직접적으로 즉흥 공연을 하거나, 안무를 함께 공동 설계하는 방식의 확장도 가능해질 것이다. 본 연구는 이러한 예술적 미래 가능성을 예감하는 감각적 탐색의 출발점으로 기능하며, 기술과 인간, 비인간 존재 사이의 예술적 공존 가능성을 사유하는 새로운 안무적 시도로 자리할 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 김대식 (2016). 『김대식의 인간 VS 기계』. 동아시아.
- 김대식, 김도형, 김태용, 김혜연 외 (2023). 『생성 예술의 시대』. 동아시아.
- 이경전 (2023). 『AI 사피엔스』. 21세기북스.
- 황준호 (2023). 『AI 이후의 세계』. 민음사.
- 송예슬 외 (2023). 『어떻게 질문할 것인가』. 청림출판.
- 강혜민 (2024). 『무용작품 아무도 모르게 에 관한 연구』 16p
- 이수연 (2005). 「무대조명 디자인의 이해와 표현기법 연구」.
조명디자인학연구, 3권 1호.
- 이주현 (2012). 『무대예술과 공연디자인』. 학연문화사.
- Cunningham, M. (1968). The Dancer and the Dance.
Something Else Press.
- Forsythe, W. (2009). Choreographic Objects. www.williamforsythe.de
- 이수연, (2005). 『Maurice Bejart의 작품에 나타난 무대조명 분석』
숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 4p.
- 구자현, (2009). 『무용예술에 있어 무대조명에 관한 사례 연구』
중앙대학교 대학원 석사학위논문, 11p.
- 안현숙, (1994). 색의 감정 및 심리적 효과, p23
- 이선민, (2010). 『무용작품에 나타난 음악적 특성 연구』
한양대학교 대학원 석사학위논문, 11p.
- 박지현, (2015). 『오브제의 기능으로 본 무용창작 : 작품 「Interaction」을
중심으로』 국민대학교 일반대학원 석사학위논문, 13p
- 이은형, (2025). 『인간과 인공지능은 공감과 감정이입을 통해 상호작용이
가능한가?』 12월 월레학술발표회 발표, 부산가톨릭대학교

2. 작품 및 예술 사례 (국내)

신창호 × 슬릿스코프 (2020). 무용작품 《비욘드 블랙》. 한예종.

최수진 (2018~). 로봇 및 AI 기반 융합 무용 시리즈. 개인 안무 프로젝트.

전보람 × 강인철 (2023). 《온전한 대화》. 축제극장 몸짓.

이영철 (2023). 《Physical Thinking + AI》.

국립발레단 <KNB Movement Series 8>.

Wayne McGregor × Google Arts & Culture (2019).

Living Archive Project.

ChatGPT (2024). OpenAI. <https://chat.openai.com>

Midjourney, DALL·E, Stable Diffusion (2023~). 생성형 이미지 생성플랫폼

AIVA (2022). AI 기반 음악 작곡 플랫폼. <https://www.aiva.ai>

3. 기타

헨리 키신저, 에릭 슈미트, 대니얼 허튼로커, AI이후의 세계, 2023, 56p

KRG ICT 시장조사&분석 <글로벌 Top 25 디지털 기업 시가총액>

<https://industrymarket.co.kr/geulrobeol-top-25-dijiteol-gieob-sigacongaeg-2020nyeondaebi-30-jeungga/>

<https://isarta.com/news/what-are-the-most-used-generative-ai-tools-in-2024>, (2024.06.03.)

슬릿스코프 블로그 (2021). <https://m.blog.naver.com/slitscope>

국립발레단 공식 홈페이지 (2023). <https://knballet.org>

스타리발레 블로그 (2023). <https://starry-ballet.tistory.com>

구글 아트앤컬처: Living Archive. <https://artsandculture.google.com/project/living-archive>

Khan Academy + GPT-4 기반 Khanmigo. <https://www.khanacademy.org/khan-labs>

부 록

공연 프로그램 요약

작품명	접촉사고
일 시	2025년 5월 21일 수요일 19시 30분
장 소	M극장
안무자	김혜연
출연진	김혜연, 이연주
의상디자인	이연주
음악감독	퀵스타
무대감독	손성현
영상및사진감독	새벽 (황효엽)

팜플렛

2025 한성대학교대학원
무용학과 무용공연전공
석사학위청구 작품발표회

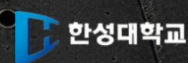
M극장
2025.05.21. (wed) 7:30pm

김혜연 이태웅 조한진

21 MAY 2025

HANSUNG
UNIVERSITY

주최 주관 한성대학교 일반대학원 무용학과
전화 02-760-4107 | 홈페이지 www.hansung.ac.kr



접촉 사고



안무 및 출연 김혜연



출연 이연주

〈접촉사고〉는 AGI(범용 인공지능)와 인간 사이의 접촉이 가져올 변화와 새로운 관계의 가능성을 탐구하는 작품이다.
이 작품은 기술과 인간의 대립을 다루는 것이 아니라,
AI를 또 하나의 '존재'로 바라보며,
그와의 만남 속에서 발생하는 낯설고도 섬세한 감정의 흐름을 무용으로 표현한다.

우리는 늘 사람, 사물, 감정, 사회 등 다양한 것들과 접촉하며 살아간다.
이제는 눈에 보이지 않지만 어디에나 존재하는 AI와도 관계를 맺기 시작했다.
이 만남은 단순한 기술의 진보가 아니라, 새로운 친구를 만나고 관계를 쌓아가는 경험처럼 다가온다.

〈접촉사고〉는 그런 감각에서 출발한다.
기술과의 접촉은 결국 또 하나의 관계 맺기이며,
앞으로 로봇이나 AGI와 같은 존재들과의 소통과 확장을 예고하는 일이기도 하다.

이 작품은 그 접촉이 만들어내는 충돌과 떨림,
그리고 우리 존재를 다시 돌아보게 만드는 '사고(思考, 事故)'의 순간들을 담고 있다.
그 안에서 인간다움이란 무엇인지, 관계란 무엇인지를 조용히 되묻는다.

도움주신 분들 | 작곡 퀵스타 | 입성은 임진호 박소진 | 김종완 이수연 조민정

ABSTRACT

Analysis of dance work 「Without Anyone Knowing」

Kim, Hye-Yeon

Major in Dance Performance

Dept. of Dance

The Graduate School

Hansung University

This study explores the relational possibilities between humans and Artificial General Intelligence (AGI) through the medium of dance. As technology evolves beyond a functional tool and begins to engage with humans on sensory, emotional, and responsive levels, contemporary art becomes a critical space for reimagining how humans and nonhumans encounter and relate to each other. Rather than presenting AGI as a technical assistant, this work conceptualizes it as an autonomous subject of relational interaction, choreographically unfolding how humans and AGI meet, mirror, misalign, and attempt to coexist.

The performance Collision of Contact is structured in four parts: an introduction and three core scenes. Each scene progresses through the relational stages of pre-contact sensing, attempted synchronization, tension and rupture, and an ambiguous conclusion. Rather than relying

on a plot or emotional narrative, the work emphasizes subtle flows of proximity and dissonance, using gestures, rhythm, stillness, gaze, and feedback to construct its logic. The first scene features only the human dancer, signaling the solitary perception of an approaching presence; the second scene marks the entry of the AGI figure and the beginning of embodied contact.

Choreographically, the piece adopts elements of Merce Cunningham's chance method, incorporating indeterminate movement structures and improvisational responses. The score, composed by Quickstar, features a layered soundscape incorporating natural sounds, mechanical noises, and infant cries—juxtaposing organic and artificial emotional tones. The costume design, based on military uniforms, symbolizes both concealment and regulation, while the AGI figure's gloves and the smartphone holster attached to the human's arm—housing a live ChatGPT voice interface—transform technology into an onstage relational entity.

By analyzing this work, the study proposes a model of co-existence in which AGI and humans engage in shared motion and dialogue. The recurring questions—"Can we be friends?" "Is this encounter a good thing?" "Is technology a tool or a partner?"—highlight the existential inquiry that technology imposes on the artist, and reflect how contemporary humans reconfigure their sense of self through relationships. Ultimately, this study presents an artistic case in which dance, as an embodied form of inquiry, extends the language of the body into new relational imaginaries, offering a site for aesthetic experimentation and philosophical reflection in the age of intelligent machines.

【Keywords】 AI, dance, general purpose artificial intelligence (AGI), contact, relationship, and contingency techniques