한국무용과학회지, 2026, 제43권 제4호, pp.107~120
Official Journal of Korean Society of Dance Science
2026, Vol.43, No.4 pp.107~120
1229-7836/26/722
DOI http://dx.doi.org/10.21539/Ksds.2026.43.4.107

알렉산더 에크만의 「Play」에 나타난 오브제와 신체의 상호작용 및 움직임 구성의 특성 연구

이윤지* 한국예술종합학교

초록 이 연구는 알렉산더 에크만(Alexander Ekman)의 「Play」에 나타난 오브제와 신체의 상호작용을 중심으로 오브제의 활용 방식이 움직임 구성과 안무에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하는 데 목적이 있다. 이를 위해 작품에 사용된 오브제 중 공, 큐브, 마이크를 중심으로 오브제와 신체의 관계를 분석하고, 움직임의 변화와 공간 구성, 리듬 및 신체 이미지의 변화를 살펴보았다. 분석 결과, 오브제는 단순한 무대 장치가 아니라 신체의 움직임을 유발하고 변화시키는 안무적 매개로 기능하였다. 공과 큐브는 움직임의 방향, 속도, 크기 및 균형에 영향을 미치며 새로운 움직임을 발생시키고, 오브제와 신체의 결합은 공간적 관계와 신체의 형태 및 이미지를 변화시켰다. 또한 오브제의 반복적 조작은 움직임의 반복과 변화를 통해 리듬과 타이밍을 형성하였으며, 움직임과 오브제의 상호작용은 무용수 간의 거리와 동선, 움직임의 관계에도 영향을 미쳤다. 특히 큐브와 마이크를 활용한 장면에서는 신체 움직임과 오브제에서 발생하는 소리가 결합되고 증폭되면서 시각적 움직임이 청각적 경험으로 확장되었다. 이러한 결과를 통해 「Play」에서 오브제는 움직임을 제한하는 물리적 조건인 동시에 새로운 움직임과 공간적 관계를 생성하는 능동적인 안무 요소로 기능함을 확인하였다. 본 연구는 오브제와 신체의 상호작용을 중심으로 현대무용 및 컨템포러리발레의 움직임 구성과 안무 방법을 구체적으로 살펴보았다는 점에서 의의가 있다.

주요어 : 알렉산더 에크만, 「Play」, 오브제, 신체 움직임, 움직임 구성, 컨템포러리 발레

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대의 무용예술은 신체의 움직임만을 중심으로 표현하는 것에서 나아가 음악, 영상, 무대장치, 오브제 등 다양한 요소와의 결합을 통해 움직임의 표현 영역을 확장하고 있다. 특히 오브제는 단순히 무대의 시각적 효과를 위한 장식적 요소에 머무르지 않고, 무용수의 신체와 직접적인 관계를 형성하면서 움직임의 발생과 변화, 공간의 구성 및 무용수 간 상호작용에 영향을 미치는 요소로 활용되고 있다. 이에 무용작품에서 오브제가 어떠한 방식으로 활용되며, 오브제와 신체의 상호작용이 움직임 구성에 어떠한 변화를 만들어내는지를 살펴보는 것은 현대 안무의 특성을 이해하는 데 중요한 의미를 갖는다.

알렉산더 에크만(Alexander Ekman)은 신체 움직임뿐만 아니라 음악, 무대장치, 소품 및 다양한 시각적 요소를 적극적으로 활용하여 독창적인 안무세계를 구축해 온 안무가이다. 그의 작품은 전통적인 무용 움직임에 일상적이고 유희적인 요소를 결합하고, 무용수의 신체와 무대의 다양한 요소를 상호작용시키면서 독특한 장면과 움직임을 만들어낸다는 특징을 보인다. 그중 「Play」는 2017년 파리오페라발레를 위해 창작된 작품으로, 어린 시절의 놀이에 대한 기억을 바탕으로 놀이와 움직임, 공간 및 다양한 무대요소를 결합하여 독특한 시각적 장면을 구성한 작

* 한국예술종합학교 무용원 강사, 2851906@naver.com

품이다. 선행연구에서도 「Play」는 움직임뿐만 아니라 소품, 음악, 무대효과 및 의상 등이 작품의 연극적 효과를 형성하는 주요 요소로 분석된 바 있다.

「Play」를 대상으로 한 선행연구를 살펴보면, 강리군(2021)은 작품에 나타난 움직임, 소품, 음악, 무대효과, 의상 등을 중심으로 작품의 연극적 특성을 분석하였다. 또한 김현남(2021)은 랑시에르의 미학적 관점을 바탕으로 「Play」에 나타난 놀이의 미학적 특성을 고찰하였으며, 전영진(2023)은 하위징아와 카이와의 놀이 이론을 토대로 작품에 나타난 놀이적 특성을 분석하였다. 최근에는 김유미와 차수정(2026)이 들뢰즈의 '기관 없는 신체' 개념을 적용하여 「Play」에 나타난 신체이미지의 특성을 분석하였으며, 그 과정에서 신체가 공간 및 오브제와 결합하는 양상을 제시하였다.

이와 같이 기존 연구에서는 「Play」의 연극성, 놀이성, 미학적 특성 및 신체이미지 등 다양한 관점에서 작품의 특성을 규명하고 있다. 그러나 오브제를 독립적인 분석 대상으로 설정하여, 오브제의 활용 방식이 무용수의 신체 움직임을 어떻게 유도하고 변화시키며, 이를 통해 움직임의 구성과 공간적 관계가 어떻게 형성되는지에 초점을 둔 연구는 상대적으로 부족하다. 특히 기존 연구에서 오브제가 작품의 구성요소 중 하나로 다루어졌다면, 오브제와 신체의 상호작용 자체를 중심으로 움직임의 변화 과정을 구체적으로 분석할 필요가 있다.

오브제는 무용수의 움직임에 물리적인 제약을 제공하는 동시에 새로운 움직임을 발생시키는 매개체가 될 수 있다. 이금용(2010)은 무용의 움직임을 운동역학적 관점에서 분석한 선행연구들을 검토하면서 무용 동작의 물리적 특성을 다양한 측면에서 살펴볼 필요성을 제시하였다. 이러한 관점에서 볼 때 오브제와 신체의 관계 역시 단순한 시각적 결합이 아니라 신체의 움직임 조건과 물리적 특성의 변화라는 측면에서 살펴볼 필요가 있다. 무용수가 오브제를 잡거나, 이동시키거나, 밀고 당기거나, 던지는 등의 행위는 신체의 움직임 범위와 방향, 속도 및 동선을 변화시키며, 오브제의 위치와 움직임에 따라 무용수 간의 관계와 공간 구성 또한 달라질 수 있다. 특히 「Play」에서는 다양한 오브제가 활용되지만, 그중에서도 공과 큐브는 신체의 움직임과 직접적인 물리적 관계를 형성하며 움직임의 방식과 공간 구성을 변화시키는 주요 오브제로 나타난다. 또한 마이크는 신체의 움직임과 발생하는 소리를 연결하는 공연적 매개체로 활용되면서 움직임의 리듬과 감각적 경험을 확장한다. 따라서 작품에 대표적으로 나타나는 공, 큐브, 마이크를 중심으로 오브제와 신체의 관계를 분석하는 것은 에크만의 안무 방식과 「Play」가 구축하는 독특한 움직임 구조를 구체적으로 이해하는 데 의미가 있다.

이에 이 연구에서는 알렉산더 에크만의 「Play」를 연구대상으로 선정하여 작품에서 주요하게 활용되는 공, 큐브, 마이크를 중심으로 오브제의 활용 양상과 신체 움직임의 관계를 분석하고자 한다. 구체적으로 오브제의 활용 방식에 따른 움직임의 형태, 방향, 속도 및 공간 구성의 변화를 분석함으로써 오브제가 움직임의 구성에 미치는 영향을 규명하고자 한다. 이를 통해 「Play」에 나타난 오브제와 움직임의 상호작용 특성을 제시하고, 현대 안무에서 오브제가 단순한 무대적 요소를 넘어 움직임을 생성하고 변화시키며 확장하는 안무적 매개체로 기능하는 양상을 밝히는 데 이 연구의 목적이 있다.

2. 연구문제

이 연구는 알렉산더 에크만(Alexander Ekman)의 「Play」에 나타난 오브제 활용과 움직임 구성의 특성을 분석하는 데 목적이 있다. 이를 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 알렉산더 에크만의 「Play」에 나타난 오브제의 활용 양상은 어떠한가?

둘째, 「Play」에서 오브제의 활용은 무용수의 신체 움직임 구성에 어떠한 영향을 미치는가?

셋째, 「Play」에서 오브제와 움직임의 상호작용을 통해 나타나는 안무적 특성은 무엇인가?

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

Ⅱ. 알렉산더 에크만의 안무세계

알렉산더 에크만(Alexander Ekman)은 스웨덴 출신의 안무가로, 현대무용과 발레의 움직임을 기반으로 음악, 연극적 요소, 시각적 이미지 및 무대장치를 결합하여 독창적인 안무세계를 구축해왔다. 그는 스웨덴 왕립발레단을 비롯하여 네덜란드 댄스 시어터(Nederlands Dans Theater), 파리 오페라 발레단(Paris Opera Ballet), 뉴욕 시티 발레단(New York City Ballet) 등 국제적인 무용단과 작업하며 다양한 장르와 형식의 작품을 선보여 왔다.

에크만의 안무에서 나타나는 주요 특징 중 하나는 일상적인 신체 움직임과 무용의 움직임을 경계 없이 결합한다는 점이다. 그의 작품에서 움직임은 전통적인 무용 테크닉에만 의존하지 않으며 걷기, 뛰기, 넘어지기, 흔들기, 던지기와 같은 일상적인 신체 행위가 무용적 움직임과 결합되어 새로운 움직임의 형태로 제시된다. 이러한 움직임은 특정한 의미를 전달하기 위한 수단으로만 사용되기보다 반복과 변형, 속도와 방향의 변화 등을 통해 독특한 리듬과 시각적 이미지를 형성한다.

또한 에크만은 움직임을 음악과 긴밀하게 결합하는 안무적 특징을 보인다. 음악은 단순히 움직임을 뒷받침하는 배경음악의 역할에 머무르지 않고 움직임의 구조와 리듬을 형성하는 중요한 요소로 활용된다. 특히 음악의 박자와 리듬에 맞추어 무용수들의 움직임을 정교하게 구성하거나, 음악과 신체에서 발생하는 소리 자체를 움직임의 일부로 활용하는 방식을 통해 시각과 청각이 결합된 무대 구성을 만들어낸다. 이와 같은 방식은 에크만의 작품에서 움직임을 독립적인 신체 행위가 아니라 음악과 상호작용하는 하나의 구성요소로 인식하게 한다.

에크만의 안무세계에서 또 다른 중요한 특징은 '유희성'이다. 그는 어린 시절의 놀이, 일상적인 행동, 인간의 본능적인 움직임 등을 안무의 소재로 활용하며, 무용수들이 움직임을 수행하는 과정에서 자유롭고 즉흥적인 이미지를 형성하도록 한다. 그러나 이러한 유희성은 단순히 작품을 재미있게 만드는 요소에 그치지 않는다. 놀이를 통해 움직임의 규칙을 만들고 반복하며, 때로는 기존의 움직임을 해체하고 변형함으로써 새로운 움직임의 가능성을 탐색하는 안무적 방법으로 활용된다.

이러한 유희적 특성은 에크만이 무대공간을 활용하는 방식에서도 나타난다. 그는 무대를 단순히 무용수가 움직이는 공간으로 설정하기보다, 움직임이 발생하고 변화하는 하나의 환경으로 구성한다. 무용수의 동선과 대형뿐만 아니라 무대장치, 구조물, 영상, 조명 및 오브제 등을 적극적으로 활용하여 공간 자체가 움직임의 일부로 인식되도록 한다. 이에 따라 무용수의 움직임은 고정된 공간 안에서 이루어지는 것이 아니라 무대의 다양한 요소와 관계를 형성하면서 변화한다.

특히 에크만은 작품에서 오브제와 무대장치를 적극적으로 활용한다. 오브제는 단순한 장식이나 시각적 효과를 위한 요소가 아니라 무용수의 움직임을 유도하고 새로운 움직임을 발생시키는 매개체로 기능한다. 무용수가 오브제를 직접 조작하거나 오브제와 접촉하는 과정에서 움직임의 방향, 속도, 크기 및 동선이 변화하며, 오브제가 배치된 방식에 따라 무용수 간의 관계와 공간 구성 또한 달라진다. 이러한 특징은 에크만의 안무가 신체 자체에만 집중하기보다 신체와 외부 환경 사이의 관계를 통해 움직임을 확장하고 있음을 보여준다.

또한 에크만의 작품에서는 무용수 개인의 움직임과 집단 움직임이 대비되면서 독특한 시각적 구성이 만들어진다. 여러 무용수가 동일한 움직임을 반복하거나 동시에 수행하는 과정에서 집단의 움직임이 하나의 거대한 이미지로 형성되며, 반대로 개별 무용수의 움직임이 집단의 흐름 속에서 분리되면서 움직임의 대비가 나타나기도 한다. 이처럼 반복, 동시성, 군집 및 분산 등의 움직임 구성은 음악과 공간, 오브제와 결합하여 에크만 특유의 리듬감과 시각적 이미지를 형성한다.

종합하면 에크만의 안무세계는 무용수의 신체 움직임을 중심으로 음악, 공간, 오브제 및 다양한 무대요소를 유기적으로 결합하는 특징을 보인다. 특히 일상적 움직임과 무용 움직임의 결합, 반복과 리듬을 통한 움직임의 구성,

놀이와 유희를 활용한 안무 방식, 그리고 오브제와 공간을 통한 움직임의 확장은 그의 안무적 특징을 형성하는 주요 요소라 할 수 있다. 이러한 안무적 특성은 「Play」에서 더욱 구체적으로 나타나며, 특히 오브제가 무용수의 움직임과 직접적인 관계를 형성하면서 움직임의 구성과 공간을 변화시키는 방식은 본 연구의 주요 분석 대상으로 설정할 수 있다.

Ⅲ. 「Play」의 작품 배경

알렉산더 에크만(Alexander Ekman)의 「Play」는 2017년 파리 오페라 발레단을 위해 창작된 작품으로, 에크만이 파리 오페라 발레단과 처음으로 작업한 작품이다. 음악은 스웨덴 작곡가 미카엘 칼손(Mikael Karlsson)이 맡았으며, 에크만은 안무뿐만 아니라 무대와 의상 구성에도 참여하였다. 작품은 무용, 음악, 무대미술 및 다양한 오브제를 결합하여 하나의 독립적인 무대세계를 구축한다.

「Play」의 핵심적인 창작 출발점은 '놀이(play)'이다. 에크만은 어린 시절의 놀이 경험과 기억을 바탕으로 놀이가 인간에게 갖는 의미를 무대 위에서 탐색하였다. 작품에서 놀이는 단순한 유희적 행동을 재현하는 것이 아니라, 성인이 된 이후에도 인간의 내면에 남아 있는 놀이에 대한 기억과 욕구를 환기하는 개념으로 활용된다. 이에 따라 작품의 움직임과 장면은 하나의 서사에 따라 진행되기보다 놀이의 규칙과 상황이 지속적으로 변화하는 방식으로 구성된다.

작품의 구성에서 중요한 특징은 놀이의 개념이 무용수의 신체뿐만 아니라 무대공간과 다양한 오브제를 통해 구현된다는 점이다. 「Play」에서는 거대한 구조물과 문, 공 등 여러 오브제가 등장하며, 이러한 오브제는 장면의 배경으로만 존재하지 않고 무용수의 행위와 직접적으로 연결된다. 무용수는 오브제를 이동시키거나 접촉하고, 오브제가 만들어낸 공간 안에서 움직이며, 이를 통해 오브제와 신체 사이의 관계를 지속적으로 변화시킨다.

특히 작품 후반부에 등장하는 다수의 공은 「Play」를 대표하는 시각적 이미지 가운데 하나이다. 파리 오페라의 작품자료에서는 약 4만 개의 플라스틱 공으로 구성된 공간이 등장하며, 이 공간은 마치 수영장이나 놀이공간과 같은 형태로 무대를 변화시킨다. 무용수들은 공으로 가득한 공간에 들어가 움직이고, 신체의 움직임에 따라 공들이 함께 움직이면서 무대 전체에 새로운 움직임이 발생한다.

이러한 공의 활용은 「Play」에서 오브제가 단순한 시각적 장치가 아니라 무용수의 움직임과 상호작용하는 물리적 요소임을 보여준다. 무용수의 움직임에 따라 공의 위치와 흐름이 변화하고, 반대로 공의 물리적 특성과 움직임은 무용수의 이동 방식과 신체 사용에 영향을 미친다. 즉, 신체가 오브제를 일방적으로 조작하는 것이 아니라 신체와 오브제가 서로의 움직임에 영향을 주는 관계가 형성된다.

또한 「Play」에서는 오브제의 활용을 통해 무대공간 자체가 변화한다. 오브제의 배치와 이동에 따라 무용수가 사용할 수 있는 공간과 이동 경로가 달라지고, 무용수들은 변화된 환경에 맞추어 움직임의 방향과 속도, 신체의 크기 등을 조절한다. 따라서 오브제는 공간을 구성하는 동시에 무용수의 움직임을 제한하거나 확장하는 조건으로 작용한다.

결과적으로 「Play」는 '놀이'라는 개념을 중심으로 신체, 음악, 공간 및 오브제를 유기적으로 결합한 작품이라 할 수 있다. 특히 작품에서 오브제는 놀이의 시각적 이미지를 형성하는 동시에 무용수의 움직임을 유도하고 변화시키는 매개체로 기능한다. 이러한 작품의 구성은 오브제가 무용작품에서 단순한 무대적 요소를 넘어 움직임의 발생과 변화에 관여할 수 있음을 보여주며, 이 연구에서 「Play」의 오브제 활용과 움직임 구성의 관계를 분석하는 중요한 배경이 된다.

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science



그림 1. 「Play」초연

출처: Opéra National de Paris, Play (Alexander Ekman), © Ann Ray / OnP.

1. 오브제(공)와 움직임의 관계

특히 「Play」에서 다수의 플라스틱 공은 오브제와 움직임의 상호작용을 명확하게 보여주는 사례이다. 무용수가 공이 가득한 공간을 이동하면 신체의 움직임에 의해 공이 움직이고, 반대로 움직이는 공은 무용수의 이동 경로와 신체의 움직임에 영향을 미친다. 파리 오페라의 작품 자료에서는 약 4만 개의 플라스틱 공이 있는 공간에서 어떠한 움직임을 수행하더라도 공이 함께 움직이며, 하나의 움직임이 또 다른 움직임을 만들어내는 관계가 형성된다고 설명한다(Opéra National de Paris).

따라서 「Play」에서 오브제는 움직임에 수동적으로 종속되는 대상이라기보다 움직임을 유발하고 변화시키는 안무적 매개체로 볼 수 있다. 예를 들어 공이 가득한 공간에서는 무용수의 보행이나 달리기와 같은 기본적인 이동도 오브제의 물리적 특성에 따라 속도와 방향, 신체의 중심 및 움직임의 크기가 달라질 수 있다. 또한 공을 던지거나 피하고, 밟거나 밀어내는 행위는 기존의 움직임에 새로운 동작을 발생시키며 무용수와 오브제 사이의 관계를 확장한다.

이와 함께 오브제는 무용수 개인의 움직임뿐만 아니라 무용수와 무용수 사이의 관계 및 공간 구성에도 영향을 미친다. 여러 무용수가 동일한 오브제를 공유할 경우 하나의 오브제를 중심으로 움직임이 집중되거나, 오브제의 이동에 따라 무용수들의 위치와 동선이 변화할 수 있다. 이러한 과정에서 오브제는 무용수 사이의 상호작용을 유도하고, 무대 공간을 새롭게 조직하는 역할을 수행한다.

결국 「Play」에서 오브제와 움직임의 관계는 오브제 → 움직임의 유발 → 움직임의 변화 → 공간 및 관계의 확장이라는 과정으로 이해할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 관계를 바탕으로 「Play」에 나타난 오브제의 활용 양상을 분석하고, 오브제가 무용수의 움직임 형태와 방향, 속도, 공간 구성 및 무용수 간 상호작용에 어떠한 영향을 미치는지를 구체적으로 살펴보고자 한다.



그림 2. 「Play」에 나타난 공오브제

출처: Opéra National de Paris, Play (Alexander Ekman), © Ann Ray / OnP.

표 1. 「Play」에 나타난 공 오브제와 움직임의 관계

이론적 관계	「Play」분석
오브제가 움직임을 유발	공을 피하기, 던지기, 밀기, 뛰어들기
오브제가 움직임을 변화	속도·방향·중심·움직임 크기의 변화
오브제가 공간을 변화	공이 깔린 공간, 큐브·문등의 구조물에 따른 동선 변화
오브제가 관계를 유도	여러 무용수가 하나의 오브제를 공유하며 상호작용
움직임이 오브제를 변화	무용수의 움직임에 따라 공이 흩어지고 튀어 오름

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

2. 오브제(큐브&마이크)와 움직임의 관계

알렉산더 에크만의 작품 「Play」에서는 흰색 큐브와 마이크가 주요 오브제로 활용된다. 마이크로 큐브를 두드려 발생하는 소리에 맞춰 흰색 의상을 입은 여성 무용수가 토슈즈로 바닥을 두드리며 움직임을 만들어 낸다. 이 장면에서 오브제는 단순히 무대 공간을 구성하거나 시각적 이미지를 형성하는 장치에 머물지 않고, 소리를 발생시키는 음악적 매개체로 기능한다.

특히 마이크를 통해 큐브를 두드리는 소리가 확대되고, 이에 대응하여 무용수가 토슈즈로 바닥을 두드리면서 발생하는 소리가 함께 활용된다는 점에서 소리와 신체 움직임의 긴밀한 관계를 확인할 수 있다. 발레에서 토슈즈가 바닥과 접촉하며 발생하는 소리는 일반적으로 움직임에 부수적으로 따라오는 요소이지만, 이 장면에서는 그 소리가 청각적 표현의 일부로 부각된다. 즉, 무용수의 발끝과 바닥 사이의 접촉이 단순한 신체 동작을 넘어 리듬을 만들어 내는 행위로 전환되는 것이다.

「Play」에서 마이크는 신체 움직임과 소리를 연결하는 매개체로 활용된다. 조준희(2025)는 음악의 체화 과정에서 음악이 신체 움직임의 형성을 유도하고, 리듬이 움직임으로 전환되며, 음악적 조건에 따라 움직임이 실시간으로 조정될 수 있음을 제시하였다. 이러한 관점에서 볼 때 「Play」에서 마이크를 통해 증폭되는 신체의 소리는 단순한 음향 효과가 아니라 움직임의 리듬과 질감을 인식하게 하는 요소로 작용한다. 무용수가 큐브와 같은 오브제를 신체로 두드리는 행위는 움직임과 동시에 소리를 발생시키며, 마이크를 통해 증폭된 소리는 해당 움직임을 시각적 경험에서 청각적 경험으로 확장한다. 이처럼 신체의 움직임은 소리를 생성하는 행위가 되고, 발생한 소리는 움직임의 리듬과 강도를 강조하는 요소로 작용한다. 따라서 「Play」에서 마이크는 단순한 음향 장비가 아니라 신체 움직임을 소리로 확장하여 움직임의 시간성과 감각적 경험을 강화하는 안무적 매개체로 기능한다고 볼 수 있다.

또한 큐브를 두드리는 소리와 토슈즈가 바닥에 부딪히는 소리는 서로 대응하면서 장면의 리듬을 형성한다. 마이크가 포착하고 확대하는 소리는 무용수의 움직임에 청각적 단서를 제공하며, 무용수의 발동작은 다시 새로운 소리를 발생시킨다. 이처럼 오브제에서 발생한 소리가 신체의 움직임을 유도하고, 신체의 움직임이 또 다른 소리를 만들어 내는 과정에서 소리와 움직임은 상호작용하는 관계를 형성한다.

이러한 구성은 관객에게 시각적인 움직임뿐 아니라 소리의 발생과 변화에도 주목하게 한다. 큐브를 두드리는 행위와 토슈즈로 바닥을 두드리는 행위가 반복되거나 서로 다른 타이밍으로 이어질 때, 관객은 다음에 나타날 소리와 움직임을 예측하면서도 그 변화를 기대하게 된다. 따라서 이 장면의 흥미는 움직임 자체뿐 아니라 소리와 움직임 사이에서 발생하는 리듬의 변화와 예측 불가능성에서도 비롯된다.

결과적으로 「Play」에서 흰색 큐브와 마이크는 시각적 오브제인 동시에 소리를 발생시키고 확대하는 청각적 매개체로 기능하며, 무용수의 토슈즈는 신체 움직임과 소리를 연결하는 매개체가 된다. 이 장면은 오브제, 소리, 신체가 각각 독립적으로 존재하는 것이 아니라 서로 영향을 주고받으며 장면의 리듬과 표현적 의미를 형성한다는 점을 보여 준다. 나아가 일상적인 사물을 두드리는 행위와 발레의 전통적인 움직임을 결합함으로써, 신체의 움직임과 그에 수반되는 소리 자체가 안무적 표현의 중요한 요소가 될 수 있음을 드러낸다.

즉 흰색 큐브와 마이크라는 오브제는 소리를 발생시키는 도구인 동시에 무용수의 움직임을 유도하는 매개체이며, 무용수의 신체는 그 소리에 반응하는 동시에 새로운 소리를 만들어 내는 주체가 된다. 따라서 이 장면은 시각적 오브제, 청각적 요소, 신체 움직임이 상호작용하며 하나의 안무적 구조를 형성하는 사례로 분석할 수 있다.

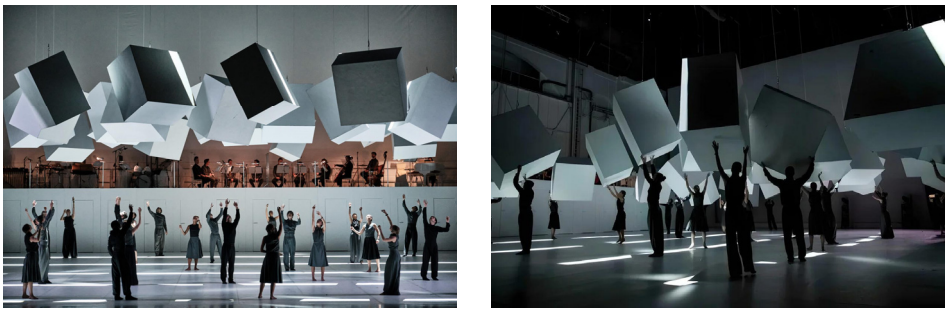


그림 3. 「Play」에 나타난 큐브 오브제
출처: Opéra National de Paris, Play (Alexander Ekman), © Ann Ray / OnP.



그림 4. 「Play」에 나타난 마이크 오브제
출처: Opéra National de Paris, Play (Alexander Ekman), © Ann Ray / OnP.

표 2. 「Play」에 나타난 큐브와 마이크 오브제와 움직임의 관계

이론적 관계	「Play」분석
오브제의 기능 전환	큐브가 시각적 구조물에서 소리를 발생시키는 도구로 전환된다.
신체의 청각적 확장	토슈즈 플랫폼의 접촉음이 신체 움직임의 일부이자 리듬적 요소로 부각된다.
소리와 움직임의 상호작용	마이크로 큐브를 두드리는 소리와 발동작이 서로 대응하며 움직임의 타이밍에 영향을 준다.
관객의 기대형성	소리와 움직임의 반복 및 변화가 다음 동작에 대한 예측과 기대를 유발한다.
일상적 행위의 안무화	사물을 두드리는 행위와 발레 동작이 결합해 새로운 표현 방식을 형성한다.

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

Ⅳ. 오브제와 신체 움직임의 종합적인 상관관계

표 3. 「Play」에 나타난 오브제와 신체 움직임의 관계

오브제	신체에 작용하는 주요조건	움직임의 변화	안무적 의미
공	불안정한 지지면, 이동하는 물체	균형조절, 회피, 반응, 이동, 방향 및 움직임 크기의 변화	신체와 환경의 상호작용 및 움직임의 확장
큐브	높이, 지지면, 모서리, 고정된 구조	오르기, 균형, 중심축 조절, 중심축 및 방향 변화	신체와 공간의 관계 변화 및 움직임의 재구성
마이크	소리의 증폭, 움직임과 소리의 연결	두드리기, 접촉, 반복, 타이밍 조절 및 움직임과 소리의 결합	시각적 움직임의 청각적 확장 및 리듬·타이밍 형성

위의 표와 같이 「PLAY」에서 공, 큐브, 마이크는 각각 다른 물리적·청각적 조건을 통해 무용수의 움직임에 영향을 미친다. 공은 이동하는 물체이자 불안정한 지지 환경으로 작용하여 균형과 회피, 반응 및 이동의 변화를 유발하며, 큐브는 높이와 지지면, 모서리 등의 물리적 특성을 통해 신체의 중심축과 공간적 관계를 변화시킨다. 마이크는 오브제와 신체의 움직임에서 발생하는 소리를 증폭하여 움직임과 소리의 관계를 형성하고 리듬과 타이밍을 확장한다. 따라서 세 오브제는 단순한 무대 장치가 아니라 각각의 특성에 따라 신체 움직임의 발생과 변화, 공간적 관계 및 시간적 구조에 관여하는 안무적 요소로 기능한다고 볼 수 있다.

Ⅴ. 오브제 활용에 따른 신체 움직임의 변화

오브제와 신체의 관계를 보다 심층적으로 이해하려면 다음 다섯 가지 개념을 함께 살펴볼 수 있다.

1. 움직임의 유발 (Movement Generation)

오브제는 무용수의 움직임을 시작하게 하거나 특정한 신체적 반응을 유도하는 계기로 작용한다. 본 연구의 분석 대상인 공과 큐브는 서로 다른 물리적 조건을 제공함으로써 무용수의 움직임을 유발한다. 공을 잡거나 밀고, 피하거나 밟는 과정에서 무용수의 움직임은 공의 위치와 움직임에 따라 구체적인 형태를 갖게 되며, 큐브를 이동하거나 접촉하는 과정에서는 큐브의 형태와 위치, 높이에 따라 신체의 이동과 자세가 달라진다. 또한 큐브를 두드리는 움직임은 마이크를 통해 소리로 확장되면서 신체 움직임과 청각적 반응을 연결하는 계기로 작용한다.

따라서 「Play」에서 공, 큐브, 마이크는 단순히 안무에 포함된 소품이 아니라 무용수의 움직임을 발생시키고 다음 움직임으로 연결하는 안무적 매개체로 기능한다. 즉 움직임은 안무가에 의해 사전에 결정된 동작을 반복하는 데 그치지 않고, 오브제의 위치와 물리적 특성, 그리고 오브제와 신체의 상호작용에 따라 지속적으로 생성될 수 있다.

2. 신체의 물리적 재조직 (Bodily Reorganization)

오브제와의 접촉은 무용수의 균형, 지지면, 중심축 및 신체의 사용 방식을 변화시킬 수 있다. 특히 공과 큐브는 서로 다른 물리적 조건을 통해 신체의 움직임을 재조직한다. 공은 고정되지 않고 움직이는 특성으로 인해 무용수가 지속적으로 균형을 조절하도록 하며, 공을 피하거나 밟고 이동하는 과정에서 신체의 중심과 방향, 움직임의 범

위가 달라질 수 있다. 반면 큐브는 고정된 형태와 높이, 지지면을 제공하여 무용수가 올라서거나 기대거나 접촉하는 과정에서 기존의 신체 정렬과 중심축을 변화시키는 조건으로 작용한다.

김유미와 차수정(2026)은 「Play」에서 신체의 분절과 재구성, 중심축의 이동 및 오브제와의 결합을 통해 기존의 신체 이미지가 변화한다고 보았다. 이러한 관점에서 볼 때 「Play」의 공과 큐브는 신체의 움직임을 제한하는 요소인 동시에 새로운 움직임 방식을 발생시키는 물리적 환경으로 기능한다. 또한 마이크는 신체의 움직임과 소리의 관계를 매개함으로써 움직임의 수행 방식과 표현 범위를 확장하는 역할을 한다.

3. 리듬과 타이밍의 형성 (Rhythm and Timing)

오브제는 움직임의 리듬과 타이밍을 구성하는 요소로도 작용한다. 「Play」에서 공의 이동과 반복적인 조작, 큐브와의 반복적인 접촉 및 마이크를 통한 소리의 증폭은 신체 움직임과 시간적 구조를 연결한다. 공을 던지고 받거나 피하는 과정에서 무용수는 공의 움직임에 맞추어 자신의 타이밍을 조절하며, 큐브를 두드리거나 접촉하는 반복적인 움직임은 일정한 리듬과 반복 구조를 형성한다.

특히 큐브를 두드리는 신체 움직임은 마이크를 통해 소리로 전달되면서 시각적 움직임과 청각적 리듬을 동시에 형성한다. 이 과정에서 움직임과 소리 사이의 반복과 정지, 동시성과 어긋남이 발생하며 작품의 시간적 구조가 구성된다. 따라서 공, 큐브, 마이크는 각각의 물리적·청각적 특성을 통해 움직임의 리듬과 타이밍을 조직하는 요소로 기능한다.

4. 신체 사이의 관계 형성 (Interpersonal Interaction)

오브제는 개별 무용수의 움직임뿐만 아니라 무용수와 무용수 사이의 관계를 형성하는 매개체로 기능할 수 있다. 「Play」에서 공은 여러 무용수가 공유하는 움직이는 환경을 형성함으로써 무용수 간의 거리와 동선, 움직임의 방향 및 반응 방식을 변화시킨다. 무용수는 공의 위치와 움직임을 지속적으로 인지하고 이에 반응하면서 다른 무용수의 움직임과 자신의 움직임을 조절하게 된다.

큐브 역시 무용수의 위치와 이동 경로를 제한하거나 변화시키면서 신체 사이의 공간적 관계를 구성하는 요소로 작용한다. 또한 마이크는 특정 움직임과 소리를 연결하여 무용수의 움직임에 대한 시각적·청각적 주의를 형성함으로써 움직임 간의 관계를 확장한다. 이처럼 공, 큐브, 마이크는 개별 무용수의 움직임을 넘어 무용수 간의 거리, 동선 및 움직임의 협응을 조직하는 안무적 매개체로 기능한다.

5. 신체 이미지의 변화 (Transformation of Body Image)

오브제와 신체의 결합은 관객이 인식하는 무용수의 신체 이미지에도 변화를 가져온다. 「Play」에서 공과 큐브는 신체와 결합되는 방식에 따라 무용수의 실루엣과 크기, 비례 및 공간적 위치를 변화시키며, 기존의 신체가 새로운 시각적 형상으로 인식되도록 한다. 특히 큐브와 신체가 결합할 경우 큐브의 형태와 높이에 따라 신체의 방향과 중심축, 자세가 변화하면서 신체와 공간의 관계가 새롭게 구성된다. 공 역시 신체 주변에 다수의 오브제가 배치되고 움직이는 환경을 형성함으로써 신체를 독립적인 개체가 아닌 주변 환경과 연결된 움직임의 일부로 인식하게 한다.

김유미와 차수정(2026)은 「Play」의 신체이미지를 분석하면서 탈구성, 확장성, 탈중심성, 신체변이, 신체추상화의 특성을 제시하였으며, 특히 신체의 분절과 재구성 및 공간과 오브제의 결합을 통해 신체이미지가 변화한다고 설명하였다. 따라서 「Play」에서 공과 큐브는 신체의 형태와 공간적 위치를 변화시키는 시각적 요소로 작용하며, 마이크는 신체 움직임과 소리를 결합함으로써 신체가 지닌 표현의 의미를 시각적 차원에서 청각적 차원으로 확장

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

하는 매개체로 기능한다.

이와 같이 「Play」에서 공, 큐브, 마이크는 각각의 물리적·청각적 특성을 바탕으로 신체 움직임의 발생과 재구성, 리듬과 타이밍, 신체 간 관계 및 신체 이미지의 변화에 관여한다. 따라서 이들 오브제는 단순한 무대 장치나 시각적 장식이 아니라 신체와 상호작용하며 움직임의 가능성과 구성 방식을 변화시키는 능동적인 안무 요소로 볼 수 있다.

Ⅵ. 결론

이 연구는 알렉산더 에크만(Alexander Ekman)의 「Play」를 대상으로 작품에 나타난 오브제의 활용 양상과 이에 따른 움직임 구성의 특성을 분석하고, 오브제와 신체의 상호작용이 안무 구성에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보았다. 이를 위해 작품에서 대표적으로 활용되는 공, 큐브, 마이크를 중심으로 오브제와 신체 움직임의 관계를 분석하였다.

분석 결과, 「Play」에서 오브제는 단순한 무대 장식이나 시각적 효과를 위한 요소에 머무르지 않고, 무용수의 움직임과 공간 구성, 리듬 및 신체 간 관계에 영향을 미치는 안무적 매개체로 기능하고 있음을 확인하였다. 구체적으로 공은 무용수의 균형과 이동 방식, 방향 및 움직임의 크기에 영향을 미치며 새로운 움직임을 유발하였다. 큐브는 신체의 지지와 이동을 위한 물리적 조건으로 작용하면서 신체와 공간의 관계를 재구성하였으며, 마이크는 큐브를 활용한 신체 움직임과 발생하는 소리를 연결하여 시각적 움직임을 청각적 경험으로 확장하였다.

이를 종합하면 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다.

첫째, 오브제는 움직임의 조건을 변화시키고 새로운 움직임을 유발한다. 무용수는 공과 큐브의 형태, 위치, 지지 조건 및 움직임에 반응하면서 기존의 움직임을 변형하거나 새로운 움직임을 생성하였다. 특히 공과의 상호작용에서는 공의 움직임과 위치에 따라 신체의 균형, 방향, 속도 및 움직임의 크기가 달라졌으며, 큐브와의 관계에서는 신체의 이동과 지지 방식이 변화하였다. 이는 오브제가 움직임을 발생시키는 외부적 조건으로 작용할 수 있음을 보여준다. 특히 「Play」에서 다수의 공이 무대를 채우는 장면은 신체의 움직임이 오브제의 이동을 발생시키고, 변화된 오브제의 위치가 다시 무용수의 움직임에 영향을 미치는 상호작용의 구조를 보여준다. 이는 무용수가 오브제를 일방적으로 조작하는 관계를 넘어, 신체와 오브제의 움직임이 연쇄적으로 연결되면서 새로운 움직임의 조건을 형성한다는 점에서 「Play」의 특징적인 안무 구성 방식으로 해석할 수 있다.

둘째, 오브제는 신체의 움직임 가능성과 표현 범위를 확장한다. 무용수는 오브제를 단순히 사용하는 것에 그치지 않고, 밀기, 피하기, 이동하기, 올라가기, 두드리기 등의 다양한 행위를 통해 오브제와 신체의 관계를 형성하였다. 이러한 과정에서 움직임은 신체 자체의 움직임을 넘어 오브제와의 접촉과 조작을 통해 새롭게 구성되었으며, 신체가 표현할 수 있는 움직임의 범위와 질감 또한 확장되었다.

셋째, 오브제는 움직임의 리듬과 타이밍 및 공간적 관계를 조직한다. 공의 이동과 큐브를 활용한 움직임은 무용수의 이동 경로와 방향, 속도 및 타이밍에 영향을 미쳤으며, 오브제와의 상호작용은 무용수 간의 거리와 움직임의 협응 방식에도 영향을 주었다. 또한 오브제의 반복적인 조작과 움직임은 반복과 정지, 동시성과 비동시성 등의 시간적 구조를 형성하면서 움직임의 리듬과 타이밍을 조직하는 요소로 작용하였다. 특히 「Play」의 큐브와 마이크 장면에서는 큐브를 두드려 발생하는 소리와 토슈즈가 바닥에 접촉하면서 발생하는 소리가 서로 대응하며 움직임의 리듬을 구성한다. 이 과정에서 오브제의 소리는 단순한 음향 효과가 아니라 무용수의 움직임과 결합하여 장면의 시간적 구조를 형성하는 요소로 작용한다. 이러한 구성은 신체 움직임과 오브제에서 발생하는 소리가 상호작용

하면서 시각적 움직임과 청각적 리듬이 결합된 안무적 특성을 보여준다.

넷째, 오브제와 신체의 결합은 신체 이미지와 움직임의 의미를 변화시킨다. 신체는 독립적인 표현의 주체로만 존재하는 것이 아니라 오브제 및 무대 공간과 결합하면서 새로운 시각적 형태와 공간적 위치를 형성하였다. 특히 큐브와 신체의 결합은 신체의 높이와 방향, 움직임의 형태를 변화시키면서 신체가 인식되는 방식을 확장하였으며, 이를 통해 오브제는 신체의 조형적 이미지와 움직임의 의미를 변화시키는 요소로 기능하였다.

또한 큐브와 마이크를 활용한 장면에서는 신체 움직임과 소리의 상호작용이 두드러졌다. 무용수가 큐브를 두드리거나 움직이는 과정에서 발생한 소리는 마이크를 통해 증폭되면서 신체의 움직임과 연결되었고, 이를 통해 시각적으로 인식되는 움직임이 청각적 경험으로 확장되었다. 반복되는 움직임과 소리는 리듬과 타이밍의 관계를 강화하였으며, 이는 마이크가 단순한 음향 장비가 아니라 신체 움직임과 소리를 연결하는 안무적 매개체로 활용될 수 있음을 보여준다.

결국 「Play」에서 중요한 것은 오브제 자체의 존재나 기능보다 오브제와 신체의 상호작용을 통해 발생하는 움직임과 관계의 변화에 있다. 오브제는 신체의 움직임을 제한하는 물리적 조건인 동시에 새로운 움직임의 가능성을 생성하는 매개체이며, 무용수는 오브제에 반응하고 이를 조작하는 과정에서 자신의 움직임을 변화시킨다. 이러한 상호작용은 움직임의 생성과 변화뿐만 아니라 리듬과 타이밍, 공간적 관계 및 신체 이미지의 구성에도 영향을 미치는 것으로 나타났다.

따라서 이 연구는 「Play」에서 공, 큐브, 마이크가 신체와의 상호작용을 통해 움직임을 생성하고 변화시키며, 리듬과 공간 및 신체 이미지의 구성에 관여하는 적극적인 안무적 요소로 기능한다는 점을 확인하였다. 이러한 분석을 통해 「Play」에 나타난 오브제와 신체의 상호작용 및 움직임 구성의 특성은 세 가지 측면에서 구체화할 수 있다. 첫째, 공과 신체의 상호작용에서는 신체의 움직임이 오브제의 이동을 발생시키고, 오브제의 변화가 다시 신체 움직임에 영향을 미치는 연쇄적 움직임의 구조가 나타난다. 둘째, 큐브와 신체의 관계에서는 오브제의 물리적 형태와 공간적 조건에 따라 신체의 중심축과 이동 방식이 변화하면서 움직임과 공간의 관계가 재구성된다. 셋째, 큐브와 마이크를 활용한 장면에서는 신체의 움직임과 오브제에서 발생하는 소리가 결합하여 시각적 움직임을 청각적 리듬으로 확장하는 특징이 나타난다. 따라서 「Play」의 안무적 특성은 오브제를 단순히 움직임에 활용하는 데 있는 것이 아니라, 오브제의 물리적·청각적 특성과 신체의 상호작용을 통해 움직임의 발생, 공간적 재구성 및 리듬의 형성이 유기적으로 연결된다는 점에서 찾을 수 있다. 이는 오브제를 단순한 무대 장식이나 시각적 요소로 바라보는 관점에서 벗어나, 움직임을 생성하고 확장하는 안무적 요소로 이해할 필요가 있음을 시사한다.

이 연구의 결과는 현대무용 및 컨템포러리발레의 창작 과정에서 오브제의 물리적 특성과 신체의 반응을 활용하여 새로운 움직임을 탐색하고, 오브제와 신체의 관계를 통해 공간과 움직임을 구성하는 안무적 접근에 기초자료를 제공할 수 있다. 특히 국내에서 컨템포러리발레의 창작과 연구가 지속적으로 확장되고 있는 상황에서, 작품의 구체적인 움직임 구성과 안무적 방법론을 살펴보는 연구는 관련 분야에 대한 이해를 넓히는 데 의미가 있다. 이 연구는 알렉산더 에크만의 「Play」에 나타난 오브제와 신체의 상호작용을 분석함으로써 국내 컨템포러리발레의 창작 및 연구를 위한 기초자료를 제공하고, 향후 오브제를 활용한 안무적 접근과 움직임 구성에 관한 연구가 확장되는 데 기초적인 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science

참고문헌

강리군(2021). 알렉산더 에크만(Alexander Ekman)의 무용 작품에 나타난 연극적 특성연구: 작품 「Play」를 중심으로. **대한무용학회논문집, 79**(4), 1-20. https://doi.org/10.21317/ksd.79.4.1

김유미, 차수정(2026). 들뢰즈의 기관 없는 신체 개념을 토대로 한 컨템포러리발레 신체이미지 특성 연구: 알렉산더 에크만의 「Play」를 중심으로. **무용역사기록학, 81**, 51-73. https://doi.org/10.26861/sddh.2026.81.51

김현남(2021). 알렉산더 에크만의「놀이 Play」에 나타난 랑시에르의 미학적 사유. 스포츠사이언스, 39(2), 141-149. https://doi.org/10.46394/ISS.39.2.15

박서영(2020). 춤에서 오브제(Object)의 다면적 활용과 역할 연구: 사샤 발츠(Sasha Waltz)와 윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 설치 작품을 중심으로. **대한무용학회논문집, 78**(5), 109-132. https://doi.org/10.21317/ksd.78.5.7

이금용(2010). 무용에 대한 운동역학의 연구 동향. **한국무용과학회지, 22**, 1-15.

이나현(2020). 확장된 안무 개념에 대한 연구: 윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 '안무적 오브제(Choreographic Objects)'를 중심으로. **무용예술학연구, 79**(3), 113-126. https://doi.org/10.16877/kjds.79.3.202009.113

이지선(2016). 신체적 사고: 윌리엄 포사이드의 안무 오브제 개념에 관한 고찰. **무용예술학연구, 62**(5), 1-16. https://doi.org/10.16877/kjds.62.5.201612.1

전영진(2023). 컨템포러리 댄스 속 놀이적 특성 연구: 알렉산더 에크만의 〈PLAY〉를 중심으로. **예술과 과학기술, 19**(3), 129-147

조준희(2025). 음악의 체화 과정 탐구. **한국무용과학회지, 42**(1), 61-83. https://doi.org/10.21539/Ksds.2025.42.1.61.

최문정(2022). 무용예술에서의 몸에 관한 논고: 장 뤽 낭시의 '자료체(Corpus)인 몸' 사유를 중심으로. **무용예술학연구, 85**(1), 133-147. https://doi.org/10.16877/kjds.85.1.202203.133. KCI

한석진(2024). 신유물론 패러다임 속 춤의 존재론과 정치학. **무용예술학연구, 97**(4), 1-16. https://doi.org/10.16877/kjds.97.4.202412.1

Opéra national de Paris. Nicolas Doutey·Ann Ray. "Play: Alexander Ekman choreographs play." Play. Opéra national de Paris, 2017/18.

Wong, J. S. & Thiagarajan, P. (2021). Choreographing contemporary dance with objects in Asia: A review of literature and performances. *Malaysian Journal of Performing and Visual Arts, 7*, 54-76.

ABSTRACT

A Study on the Characteristics of Object-Body Interaction and Movement Composition in Alexander Ekman's PLAY

Yunji Lee* Korea National University of Arts

This study aims to examine how the use of objects in Alexander Ekman's PLAY influences movement composition and choreography, focusing on the interaction between objects and the body. Among the various objects used in the work, this study focuses on the ball, cube, and microphone, analyzing their relationships with the dancers' bodies and their effects on movement, spatial composition, rhythm, and body image. The results show that objects function not merely as stage devices but as choreographic mediators that generate and transform bodily movement. The ball and cube influence movement direction, speed, size, and balance, thereby generating new movement possibilities, while the interaction between objects and the body transforms spatial relationships and bodily forms and images. In addition, repetitive manipulation of objects establishes rhythm and timing through repetition and variation of movement, while object-body interactions affect the distances, pathways, and movement relationships among dancers. In particular, in the scene involving the cube and microphone, bodily movement and sounds generated through interaction with the object are combined and amplified, extending visual movement into an auditory experience. These findings demonstrate that objects in PLAY function as active choreographic elements that simultaneously impose physical conditions on movement and generate new possibilities for movement and spatial relationships. This study is significant in that it examines movement composition and choreographic methods in contemporary dance and contemporary ballet from the perspective of object-body interaction.

Key words : Alexander Ekman, PLAY, Object, Body Movement, Movement Composition, Contemporary Ballet

논문투고일: 2026.10.10
논문심사일: 2026.10.16
심사완료일: 2026.10.23

* Instructor, School of Dance, Korea National University of Arts, 2851906@naver.com

Copyright© 2026 by the Korean Society of Dance Science