

# 댄스 스매시 프로그램에 적용된 블릿타임의 효과와 중국 뉴미디어 무용의 과제

진금정

성균관대학교 박사수료

## 목차

---

1. 들어가며
2. 고난도 테크닉의 매력을 전달하는 댄스 스매시
3. 댄스 스매시의 블릿타임에 대한 두 시각
4. 블릿타임 기술의 활용과 중국 뉴미디어 무용

## 요약문

본 연구에서 고찰하려는 것은 ‘댄스 스매시(Dance Smash, 舞蹈风暴)’라는 무용 리얼리티 TV 쇼를 통해서 무용과 뉴미디어 기술을 결합한 프로그램이 중국 무용계에 미치는 영향이다. TV 무용 프로그램인 댄스 스매시에 적용된 ‘불릿타임(Bullet time)’과 같은 하이테크 뉴미디어 기술은 이제 무용수의 능력을 판단하는 중요한 도구가 되고 있으며, 이로써 전통적 매체에 비해 무용수의 기술적 테크닉에 대한 평가가 더욱 정교하고 공평하게 이루어지게 되었다. 댄스 스매시에 이용된 불릿타임에 관한 논의에서 중국 뉴미디어 댄스 발전에 대한 하나의 전망을 얻을 수 있다. 그 방향은 중국 무용이 과학기술과 무용의 결합에 힘입어 국제무대와 접목하여 나아가는 것이다.

---

주제어

댄스 스매시, 불릿타임, 뉴 미디어 댄스, 무용 테크닉

---

## 1. 들어가며

TV 무용 프로그램은 이미 많은 나라에서 방영되고 있어서 아주 새로운 프로그램 포맷은 아니다. 특히 4차 산업혁명 이후, 인터넷을 중심으로 파생된 일련의 뉴미디어 플랫폼의 발전은 전 세계의 정보를 순식간에 전파할 수 있게 하였다. 문화의 세계화가 진전되면서 무용의 전파 방식 역시 더 많은 가능성을 보이고 있다. 전통적 매체와 뉴미디어의 급속한 전파에 편승한 중국의 TV 무용 프로그램도 ‘도입’ 단계에서 ‘현지화’로의 변환 과정을 이미 마쳤다.

중국 최초의 무용 TV 프로그램은 2000년에 개최된 CCTV(China Central Television, 中國中央電視臺) 대회로 거슬러 올라간다. 그 이후로 〈무림대회〉(2006), 〈무동기적(舞动奇迹)〉(2007), 〈중국호무도(中国好舞蹈)〉(2014) 등의 TV 무용 프로그램이 케이블 TV와 인터넷 플랫폼에서 방영되면서 많은 인기를 얻었다. 더욱이 최근 2년 동안 〈이것이 바로 길거리 댄스 시즌 1〉(2018), 〈이것이 바로 길거리 댄스 시즌 2〉(2019), 〈신무림대회〉(2018)를 비롯해 인터넷 플랫폼에서 선보인 무용 토너먼트 프로그램이 댄스 스타 열풍을 불러일으켰다. 이러한 프로그램 가운데 본 연구에서 고찰해 보고자 하는 무용 프로그램은 최근 2019년 10월 5일에 후난위성 TV(湖南卫视)와 망고 TV(芒果TV)에서 동시에 방영된 ‘댄스 스매시(Dance Smash, 舞蹈风暴)’라는 무용 리얼리티 TV 쇼이다.

매주 토요일에 한 번 방송되는 댄스 스매시는 시작된 지 아직 몇 달 되지 않았다. 그런데 이 프로그램을 연구 분석하려는 이유는, 프로그램이 주력하는 ‘볼릿타임(Bullet time)’이라는 뉴미디어 기술 때문이다. 제작진은 이 프로그램이 방송되기 전에 ‘시공응결기술(时空凝结技术)’이라는 하이테크 기술을 본 프로그램의 주안점으로 삼았다. 이 시공응결기술은 사실상 볼릿타임을 지칭한다.

볼릿타임이라는 기술은 360도 회전 쇼트와 초고속 카메라로 촬영한 장면을 디지털로 과장되게 구현하는 특수한 시각효과이다. 일반적으로는 포착할 수 없는 장면을 극단적으로 시간을 재구성하여, 슬로모션으로 구현한다.

그런데 이 기술은 그리 새로운 것이 아니다. 1999년 영화 <매트릭스 The Matrix>의 특수효과 감독이던 존 가에타(John Gaeta)와 마넥스(Manex Visual Effects)가 고안한 촬영 기법이다. 그들은 120대의 카메라를 원호형으로 배치하고, 컴퓨터 사전 배치에 따라 모든 카메라를 1초 간격으로 촬영하여, 옵티컬 플로(광 흐름, Optical Flow)의 개념으로 특수 효과를 만들어 내었다. 각 카메라가 포착한 그래픽에 페이드인(fade in), 페이드아웃(fade out) 효과를 더해 영상에 삽입함으로써 초당 12,000 프레임이라는 움직임 효과를 만든 것이다.

비록 댄스 스매시 제작팀이 이 기술을 중국에서 처음으로 TV 무용 프로그램에 적용했다고 밝혔지만, 사실은 2018년 이스라엘 아모자 포맷(Armoza Formats)의 ‘댄스 레볼루션(Dance Revolution)’이라는 프로그램에서도 이미 사용했다. 중국의 댄스 스매시는 이 기술을 벤치마킹한 것으로 보인다. 하지만 두 프로그램이 어떻게 다르고 어떻게 유사한가 하는 문제는 본 연구에서 논의하고자 하는 바가 아니다.

선행연구를 살펴보면 이지원(李娟)<sup>1</sup>은 제작 이념 차원에서 중국과 미국에서 방영된 두 개의 무용 관련 리얼리티 프로그램을 비교했다. 연구에서는 미국의 무용 리얼리티 프로그램 제작 수준은 비교적 완벽하고 포괄적이지만, 중국은 다소 미흡하다고 평가하면서, 제작 이념이 프로그램의 성공을 결정짓는 중요한 요소임을 강조했다. 소예(苏锐)<sup>2</sup>는 중국 무용 리얼리티 프로그램은 ‘시작-홍행-침체’의 과정을 거쳤지만 여전히 발전할 여지가 있다고 주장했다. 연구에서는 제작진이 프로그램의 주제부터 기존 공연의 본위 사상까지 근본적으로 바꾸고 무용과 관객의 거리를 좁혀서 더 많은 시청자들이 프로그램을 통해 긍정적인 이념을 세울 수 있도록 해야 한다고 주장했다. 이상(李翔)<sup>3</sup>은 무용 리얼리티 프로그램 <중국호무도>를 예로 들며 중국 무용예술의 전파를 긍정적으로 평가했다. 연구에서 <중국호무도>는 중국

1 李娟, 「中美舞蹈真人秀制作理念异同—比较《舞出我人生》与《舞魅天下》」, 『当代电视』, 2016, 52-53쪽.

2 苏锐, 「电视舞蹈节目的现存问题及出路」, 『当代电视』, 2017, 80-81쪽.

3 李翔, 「论《中国好舞蹈》对我国舞蹈艺术的传播与弘扬」, 『当代电视』, 2018, 41-42쪽.

무용예술의 다양한 특징을 보여주면서 무용예술의 민족적 요소를 전파할 뿐 아니라 중국 무용예술의 시대적 특징도 전시하여 관객들에게 즐거움을 선사했다고 평가했다. 사비비(史飞飞), 최건동(崔健东), 류팅팅(刘婷婷)<sup>4</sup>의 연구는 현재의 무용 오디션 프로그램이 무용예술 발전에 미치는 영향을 양방향으로 탐구하였다. 중국 무용 오디션 프로그램은 무용예술의 본질에 대한 전시와 전파, 문화의 전승을 더 강화해야 하고, 새로운 형식의 프로그램 기획과 높은 완성도를 통해 시청률 제고와 무용예술 발전을 이루어야 한다고 주장했다. 왕명(王孟)<sup>5</sup>의 연구에서는 <무동기적>을 통해 중국 무용 프로그램의 현지화를 고찰했다. 중국 TV 산업은 비교적 늦게 시작됐고 오리지널 프로그램에 대한 창작력이 상대적으로 약했으나, 해외 판권을 직접 수입한 것이 중국 TV 산업 발전을 촉진하는 지름길이 되었다. 프로그램 <무동기적>은 해외 판권을 수입하여 제작한 것이지만 그 내용과 형식에서 과감한 혁신과 업그레이드를 추구하여 현지화 개조의 성공적 모델이 되었다. 왕준한(王俊翰)<sup>6</sup>은 미학적 시각에서 댄스 스매시를 결합한 프로그램 제작과정에서 ‘독자’의 실천에 대해 탐구했다. 프로그램 제작 차원에서 ‘시청자’의 시각을 결합해 분석한 것이다. 프로그램을 제작할 때는 시청자 차원에서 콘텐츠를 만들 수 있고, 창작 주체 차원에서 대중이 반기고 좋아하는 방식으로 제작할 수도 있다. 어떤 방식으로 만들든 ‘잠재적 독자’를 고려하는 것이 성공적인 프로그램을 만들기 위한 필수적 요소라 한다.

선행 연구를 검토해 보면 중국 무용 리얼리티 프로그램에 대하여는 긍정적인거나 부정적인 평가가 모두 존재하지만, 연구자들은 대부분 프로그램 제작 차원에서 연구하고 탐구했다. 다수의 연구자들은 대중과 관객의 영향 및 전파에 시선을 집중했다. 그런데 이러한 프로그램 제작 차원에서 바라보는 연구는 무용의 본질에 대한 탐구 의식에서 출발하지 않았기 때문에 무용의 순수성과 본질을 간과하기 쉽다. 본 연구에서는 무용과 뉴미디어 기술과의 결합을 처음으로 채택한 무용 리얼리티 프로그램에서, 뉴미디어 기술과

4 史飞飞, 崔健东, 刘婷婷, 「舞蹈类选秀节目对舞蹈艺术发展的影响」, 『声屏世界』, 2018, 39-40쪽.

5 王孟, 「从《舞动奇迹》看电视舞蹈节目的本土化改造」, 『当代电视』, 2018, 12-13쪽.

6 王俊翰, 「接受美学视域下看《舞蹈风暴》的大众化呈现」, 『品位经典』, 2019, 19-22쪽.

무용 사이의 관계를 탐구하고, 나아가 무용을 뉴미디어 기술과 결합한 프로그램이 중국 무용계에 미친 영향을 고찰하고자 한다.

본 연구는 댄스 스매시의 10월 5일 첫 방송부터 10월 26일까지 4회 방송분을 대상으로 하여 그 영상 자료, 리뷰, 뉴스, 뉴미디어 플랫폼의 시청률 등을 중심으로 고찰하고자 한다. 하지만 댄스 스매시 프로그램은 이제 방영되기 시작한 단계이다. 그래서 앞으로 방영될 내용에 대한 자료 및 방향을 지켜보고 보완해야 할 과제가 남아 있는 것은 본 연구의 한계점이라 할 수 있다.

## 2. 고난도 테크닉의 매력을 전달하는 댄스 스매시

앞서, 본 연구자는 2018년 이스라엘의 아모자 포맷이 내놓은 ‘댄스 레볼루션’이 성공할 수 있었던 주요 원인을 ‘기술혁명이 관객에게 주는 시각적 효과’라고 언급한 바 있다. 중국 TV 무용 프로그램 댄스 스매시 역시 이 기술을 핵심으로 시각적 향연을 추구했다. 현장에서 카메라 128대가 모든 퍼포먼스를 360도로 실시간 촬영하고, 시공융결기술로 혁신적인 시각을 구현해 참가한 무용수들의 세밀한 동작 하나까지 전 방위적으로 보여준다. 프로그램 규칙에 따라 모든 참가자들은 안무를 짤 때, 스스로 가장 멋있다고 생각하는 볼릿타임이 관객에게 전달되도록 해야 한다. 정식 토너먼트에서, 프로그램의 심사위원은 무용수의 전체 퍼포먼스에 대한 평가 외에도, 이 볼릿타임에 대해서 즉각 리플레이를 실시하여 평가함으로써, 무용 작품 평가에 새로운 시각을 더했다. 다음날, 제작진이 집계한 첫 방송 시청률은 동시간대 1위를 차지했는데, 그 수치를 보면<sup>7</sup> TV 예능 프로그램으로서 댄스 스매시가 중국 미디어 시장에서 첫 승을 거둔 것으로 볼 수 있다.

<sup>7</sup> 후난위성TV(湖南卫视) 댄스 스매시 공식 웨이브  
[https://www.weibo.com/u/6886927651?refer\\_flag=1001030103\\_](https://www.weibo.com/u/6886927651?refer_flag=1001030103_)

제작진은 네 팀의 심사위원을 모셨는데, 안무가 선웨이(沈伟), 중국 무용극 공연 교육 선구자 설펬이(沈培艺), TV 무용 프로그램 제작자 양양(扬扬), 뮤지션 헨리(Henry Lau) 그리고 배우 평위창(彭昱暢)을 초청했다. 이 다섯 명의 심사위원은 서로 다른 시각에서 무용수들을 평가, 선발했다. 첫 방송의 러닝타임은 92분 53초였고 11팀의 무용수들이 등장했다. 그 중 8팀이 진출하고, 1팀은 결과를 기다리고 있으며, 2팀이 탈락했다. 이 프로그램에서 무용수가 보여준 블릿타임의 연기 퍼포먼스는, 심사위원들이 그 무용수의 다음 경기 진출을 결정하는 데에 매우 큰 영향을 미쳤다.

총 11팀의 참가자가 스스로 정한 블릿타임을 살펴보면 공통점을 발견할 수 있다. 함축적이거나 상대적으로 미묘한 몸짓보다는 자극적이고 난이도 있는 동작을 함으로써 블릿타임의 효과를 얻고자 한 것이다. 이런 선택은 당연하다고 할 수 있다. 클라이맥스의 순간에 관객의 시선을 사로잡으려 했기 때문이다. 절정의 순간에 참가자들이 보여준 고난도 테크닉 화면에 대한 관객의 반응에서도 볼 수 있듯이, 중국 관객들은 순수한 몸짓의 표현보다 시각적으로 자극을 주는 움직임에 더 좋은 점수를 주는, 심미적 추구에서 다소 편향적인 경향이 있다. 이러한 관객의 평가 경향은 의심할 여지 없이 무용수들에게 작품 제작 초기부터 기술적인 측면을 부각시켜야 한다는 부담감을 안겨 줄 것이 분명하다.

이처럼 대중을 위한 TV 무용 프로그램인 댄스 스매시는 예능 프로그램의 엔터테인먼트적 특징에 따라 대중의 심미적 요구에 맞춰 무용 예술을 전파함으로써 무용 예술의 대중적 생존 공간을 넓히고 있다. 특히 블릿타임 효과로 무용을 전공하지 않은 일반 관객들에게 무용의 고난도 테크닉의 매력을 직접 느끼게 하면서 선순환 효과를 가져다준다.

이어서 서양에서 성공 사례가 있는 블릿타임을 운용한 무용 프로그램이 중국 무용의 현지화 과정에서 어떻게 대중 전파에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는지에 대해 살피기로 한다.

### 3. 댄스 스매시 중의 불릿타임에 대한 두 시각

TV 무용 프로그램 댄스 스매시에 이용된 불릿타임과 같은 하이테크 뉴미디어 기술은 이제 한 무용수의 능력을 판단하는 중요한 도구가 되었다. 이로써 전통적 매체에 비해 무용수의 기술적 테크닉에 대한 평가가 더욱 정교하고 공평하게 이루어지게 되었다. 불릿타임 기술을 적용한 댄스 스매시 첫 방송에서 제작진이 제공한 시청률을 보면 본 프로그램은 대중 시장에서 일정한 성과를 거두고, 무용이 비전공 대중(관객)에게 긍정적인 역할을 했다는 것을 알 수 있다. 그러나 한편으로 무용 예술의 본질은 경시되거나 간과되기 쉽다. 따라서 뉴 미디어 기술을 이용한 TV 무용 프로그램이 중국 무용의 미래 발전에 미칠 영향을 고찰하기 위해서 관객과 무용 전문가의 시각에서 양면적으로 검토해야 할 당위성이 제기된다.

#### 1) 일반 관객의 시각

불릿타임이라는 첨단 기술의 운용은 서양 TV 무용 프로그램에서 주목을 받으며 성과를 거두었는데, 중국에서도 같은 기술과 포맷으로 좋은 성과를 기대할 수 있을까?

엔터테인먼트 속성을 띤 방송 프로그램 제작은 무용 전파라는 측면에서 많은 대중을 끌어들이 수 있다는 사실을 보여준다. 댄스 스매시 TV 프로그램을 통해 발굴된 무용수, 무용 작품, 무용 종류 등은 중국의 웨이보(微博), 위챗(微信), 더우인(抖音) 등 소셜 네트워킹 플랫폼에서 여러 차례 화제를 모았다. 그리고 무용과 뉴미디어를 융합한 본 프로그램은 중국 관객들에게 새로운 자극을 주어, 모든 무용의 종류가 차별 없이 받아들여질 수 있게 했고, 더불어 무용수의 움직임이 입체적으로 구현해 시청률에 직접적인 영향을 미치게 했다.

이처럼 불릿타임을 적용한 TV 무용 프로그램은 '무용'이라는 어휘의 대중적 보급 및 확산에 긍정적인 역할을 하고 있다. 따라서 이러한 대중성의 확대에 힘입어 댄스 스매시 같은 프로그램은 앞으로도 긍정적인 성과를



기대할 수 있으리라 본다.

관련 데이터는 아래와 같다. 2020년 1월10일까지의 중국 더우반(豆瓣)사이트<sup>8</sup> 실제 데이터를 종합해보면, '댄스 스매시'의 평점은 9.1점으로 총 22400명이 평가에 참여했다는 것을 알 수 있다. 주목할 점은 더우반에서의 평점 9.1이 매우 높은 점수라는 것이다. 반면 '중국호무도'의 평점은 8.2점으로, 1345명이 평가했다. '무림대회(舞林大會)'의 평점은 6.1점으로, 265명이 평가했다. 이러한 데이터를 통해 '댄스 스매시'가 인기와 평점 방면에서 모두 앞서간다는 것을 알 수 있다. 뿐만 아니라 대중 수용도 및 프로그램 제작 차원에서 보았을 때도 '댄스 스매시'는 성공을 거뒀다.

프로그램에 정말 많은 공을 들였다. 불릿타임 때의 몰입도는 굉장했으며 멘토들 역시 프로페셔널한 이들도다. 경험 있는 멘토 3명뿐만 아니라 젊은 층의 무용에 대한 심미적 견해를 대표하는 멘토 역시 초청했다(장씨치(姜澀琪), 2019.10, 더우반).

360도 불릿타임은 매우 창의적이다. 비록 춤에 대해 잘 모르기는 하지만 즐겁게 감상했다(샤오요우샤오즈(筱悠筱紫), 2019.11, 더우반).

불릿타임이라는 컨셉은 춤에 매우 적합하다(shine, 2019 12, 더우반).

360도 불릿타임은 정말 멋있었다(leon, 2019.11, 더우반).

춤의 아름다움은 다각도로 감상이 가능하기 때문에 이렇게 360도로 살펴 보는 것은 매우 놀라운 일이다(바오저우(暴走), 2019 11, 더우반).

더우반 평점에서 '댄스 스매시'와 관련된 대중의 평점을 일부 참고했다. 이를 통해 댄스 스매시가 일반 대중들 사이에서 성공을 거뒀다는 것을 알 수 있으며 프로그램의 불릿타임 컨셉 역시 대중들의 긍정적인 반응을 얻었다는 것을 보여준다.

<sup>8</sup> 댄스 스매시, 더우반. <https://movie.douban.com/subject/30482649/>

## 2) 무용 전문가의 시각

무용 엔터테인먼트 프로그램의 제작에서 불릿타임의 활용은 프로그램 홍보 측면에서 대중의 관심을 끌고 높은 시청률과 많은 화제를 불러일으켰다. 무용의 대중 전파라는 점에서 성과를 올리고 있는 것이다. 그러나 이러한 성과는 무용 전문가의 시각으로 볼 때 역설적으로 중국 무용계의 발전을 후퇴시킬 위험도 있는 것으로 보인다.

### (1) 중국 무용계에서 부족한 것은 무용수가 아니라 뛰어난 안무가이다

중국 무용은 구소련의 영향을 받아 발전했고, 그 과정에서 무용수의 선발과 그 자격 요건은 작품이 내포한 심미적 측면과는 아무 관련이 없었다. 개혁개방 이후 서구 현대 무용이 중국으로 유입되기 시작하자, 중국 무용계에서 기존 무용의 관습적인 면과 서구 현대무용의 전위적인 면이 충돌하기 시작했다. 하지만 오늘날에도 볼 수 있듯이 구소련의 교육시스템이 중국 무용계에 미친 영향은 매우 크다.

댄스 스매시의 첫 방송에서 심사위원들은 ‘신체 조건이 좋다, 아름답다, 키가 크다’는 등 무용수들의 신체적 조건과 외모에 대해 자주 언급했다. 중국 무용수들은 대부분 탄탄한 테크닉을 갖추고 있으며, 신체의 움직임과 근육의 통제에 뛰어나다. 하지만 작품 자체에 함축된 창의적 아이디어는 찾아보기 힘든 것은 아쉬운 점이다. 심지어 작품의 절반 이상이 무용수 본인이 창작한 것이 아니라, 다른 안무가의 도움으로 구성한 안무일 때도 있다. 댄스 스매시의 전반적인 프로그램 구성에서도, 작품 자체의 예술성보다는 무용수의 퍼포먼스에 무게를 두고 있다는 것을 알 수 있다. 무용수들의 연기가 끝나면 대부분의 관객은 그들의 유연성과 테크닉에 감탄하지만, 정작 작품 자체에 대해 말하는 관객은 드물다.

여기서 중국 무용계가 안고 있는 창의적인 안무가의 부재라는 문제를 제기할 수 있다. 서양 무용 프로그램을 포맷하여 그 성과를 어느 정도 높일 수 있지만, 훌륭한 안무가의 배출과 관객에게 깊은 인상을 남길 수 있는

작품 창작 능력은 단순히 서양 무용과 테크닉의 모방과 복제로써 이룰 수 있는 것이 아니다. 높은 대중적 인기가 곧 뛰어난 안무가와 창작 능력을 뜻하는 것은 아니라는 점에서 댄스 스매시의 한계를 깨닫게 되는 것이다. 중국 무용계는 오랫동안 신체 조건과 테크닉 개발을 중시한 반면, 무용의 예술적 본질과 이론에 대한 관심은 부족했다. 그 결과 현재 중국 무용계에는, 춤을 잘 추는 무용수가 아니라 좋은 작품을 만들어 낼 수 있는 안무가가 부족하게 되었다.

따라서 TV 무용 프로그램 제작진과 무용계 인사들은 외국 문화를 중국 현지 상황에 어떻게 접목시킬 수 있을지, 어떻게 프로그램을 적극 활용하여 중국 무용계의 발전을 이끌 수 있을지 고민하고 연구해야 한다.

## (2) 불릿타임의 출현으로 인해 대중에게 심미적 요소를 편향시킬 수 있다

2000년대 초반에 CCTV 무용대회가 개최되자, 중국 TV 무용이 중국 무용 대중화에 결정적인 역할을 하기 시작했다. 하지만 그와 동시에, TV 무용 프로그램이 중국 무용의 발전에 기현상을 초래한 것도 사실이다. 짧은 시간 내에 최대한의 기량을 발휘할 수 있는 안무가와 무용수를 요구하고, 테크닉에 집착함으로써 그 부작용으로 오히려 예술성의 상실을 우려하게 된 것이다. 그리하여 CCTV 무용대회가 막을 내리고 이른바 무용 과학이 중국 내에 부상하기 시작하면서, 무용계에서는 한때 ‘테크닉을 반대하고 예술성을 추구(反技术, 重艺术)’하는 바람이 거세게 불었다.

그런데 무용 스매시에서 보여주는 불릿타임의 적용에서 보듯이 관객들은 무용수들이 주는 시각적 충격을 한순간에 느낄 수 있게 되었다. 불릿타임이 적용됨에 따라 찰나의 느낌으로 무용 작품과 무용수의 좋고 나쁨을 판단하는 것은 관객에게 잘못된 생각을 심어줄 수 있다. ‘높이 뛰고 잘 뛰어 야’ 좋은 무용이고, 좋은 무용수라고 오해하도록 이끌 수 있는 것이다. 이러한 오해는 무용에 대한 전반적인 지식이 없는 일반 관객에게 무용의 심미적 요소에 대한 편향된 시각을 가지게 할 것이다. 그 결과 불릿타임 같은 기술의 개발과 사용이 중국 무용을 테크닉을 중시하는 시대로 몰아갈 수 있다.

따라서 비록 블릿타임이 댄스 스매시의 혁신적인 프로그램 제작 기술이긴 하지만, 현재 중국 무용 발전의 흐름을 오히려 가로막을 것이라는 비판도 나온다.

#### 4. 블릿타임 기술의 활용과 중국 뉴미디어 무용의 발전

지금까지 뉴미디어 댄스는 무용을 모션 캡처, 체감 탐지, 액션 트래킹, 전면 투사 홀로그래픽 디스플레이, 반사 매핑, 컴퓨터 그래픽, 애니메이션, 가상현실, 증강 현실, 원격 상호작용, 인터랙티브 장치, 비디오 게임, 로봇, 3D 인쇄, 바이오 기술, 소셜 미디어 등과 같은 기술과 연계시켰다<sup>9</sup>. 이러한 무용의 디지털화 퍼포먼스는 무용과 테크놀로지의 본래 속성을 재정의하고 불확실한 무대 현장을 만들어서 시공 통제에 대한 인간의 환상을 충족시켰다. 뉴미디어 댄스의 발전은 무용 종사자들에게 신체와 시공간의 관계 및 신체와 시대 그리고 사회와의 관계를 다시 생각하게 했다. 그리하여 ‘무용의 디지털 퍼포먼스 전공’과 ‘안무가 전공’ 같은 과정이 국내외 무용대학에 개설되기 시작했다. 해외 종합대학에서도 무용과 디지털 퍼포먼스를 함께 연구하는 MFA(연출실기학 석사) 과정을 신설하거나 크로스오버 학과를 개설하기도 했다.

중국의 뉴미디어 댄스의 발전은 세계적 시각으로 볼 때 아직 걸음마 단계이다. 2000년대 초 중국에서 뉴미디어 댄스를 실험했으나 대부분 큰 영향을 주지 못했다. 독립적인 무용 단체나 몇몇 안무가는 뉴미디어 댄스 방식에 별 감흥이 없어 보였고, 중국 무용 무대에서도 뉴미디어가 결합된 공연은 매우 드물었다. 심지어 해외에서 유학을 마치고 돌아온 안무가들 역시 대부분 서양의 창작 형식에 동양의 철학을 접목시킬 정도였다. 그래서 뉴미디어는 중국 무용계에 큰 영향을 미치지 못하는 듯 보였다. 중국이 4차 산업혁명 시대에 진입하여, 과학기술의 발전과 혁신을 이루어 가고 있지만

<sup>9</sup> 刘春, 「舞蹈新媒体初探」, 『北京舞蹈学院学报』, 2005, 90-97쪽.

뉴미디어 댄스는 아직 중국 무용계와 잘 접목되지 않은 것으로 보인다. 서양의 뉴미디어 댄스의 발전은 1960년대부터 시작되었다. 반면에 중국에서는 21세기에 들어서 시작되었고, 중국 무용계의 전체적인 발전 현황을 살펴볼 때 뉴미디어 댄스는 이제 본격적으로 발전할 준비를 갖춘 것이라 할 수 있다.

댄스 스매시에서 사용된 불릿타임에 관한 논의와 논란은 중국 뉴미디어 댄스 발전에 대한 하나의 전망을 열어 준다. 어떻게 과학기술과 무용을 잘 결합함으로써 중국 무용을 국제무대와 접목시킬 것인가 하는 문제는 현재와 가까운 미래의 중국 무용을 결정하는 주요한 과제가 되고 있다.

## 참고문헌

### 논문

李娟, 「中美舞蹈真人秀制作理念异同——比较《舞出我人生》与《舞魅天下》」, 『当代电视』, 2016.

李翔, 「论《中国好舞蹈》对我国舞蹈艺术的传播与弘扬」, 『当代电视』, 2018.

刘春, 「舞蹈新媒体初探」, 『北京舞蹈学院学报』, 2005.

史飞飞, 崔健东, 刘婷婷, 「舞蹈类选秀节目对舞蹈艺术发展的影响」, 『声屏世界』, 2018.

苏锐, 「电视舞蹈节目的现存问题及出路」, 『当代电视』, 2017.

王孟, 「从《舞动奇迹》看电视舞蹈节目的本土化改造」, 『当代电视』, 2018.

王俊翰, 「接受美学视域下看《舞蹈风暴》的大众化呈现」, 『品位经典』, 2019.

### 기타

댄스 스매시, 바이두 백과사전.

<https://baike.baidu.com/item/%E8%88%9E%E8%B9%88%E9%A3%8E%E6%9A%B4/23786271?fr=aladdin>

시나오락홈페이지 <http://ent.sina.com.cn/tv/zy/2019-10-10/doc-icezuev1152514.shtml>

댄스 스매시, 더우반. <https://movie.douban.com/subject/30482649/>

텐센트 뉴스 홈페이지 <https://new.qq.com/omn/20191012/20191012A0M6EY00>

후난위성TV(湖南卫视) 댄스 스매시 공식 웨이브

[https://www.weibo.com/u/6886927651?refer\\_flag=1001030103\\_](https://www.weibo.com/u/6886927651?refer_flag=1001030103_)

## Abstract

## Thoughts on Chinese New Media Dance Triggered by the Use of ‘Bullet Time’ in the Premiere of “Dance Smash”

*Chen, Jinjing*

*Sungkyunkwan University*

*Dept. of Dance, College of Arts*

The main purpose of this article is to discuss the impact of “Dance Smash” TV show on Chinese dance, which uses the combination of dance and new media technology as the core content of the program. “Dance Smash”, as a dance communication TV program for the public, first considers the entertainment attributes of variety shows. Spread the dance art on the basis of meeting the public's aesthetic needs, thereby expanding the popular living space of dance art. The use of ‘moment of the storm’ has let the general audience of non-dance majors feel the technical charm of dances, thus playing a healthy promotion role. However, whether “Bullet Time”, a type of dance program that has had a successful case in the West, can also have a positive impact on the mass communication of dance in the localization of China, this is what questions and seeks of this article.

---

**Keywords**

Dance Smash, Bullet Time, New Media Dance, Dance Technique, Dance Communication

---