

영상미디어와 컨템포러리 발레의 융·복합 공연에서 나타난 환영성 - ‘초월(Transcendence)’ 사례연구

조가영* 다원예술프로젝트팀 씨클

본 연구자는 영상미디어와 융·복합 작품인 ‘초월’에서 환영성의 미학이 드러나는 장면들을 신체 즉 움직임, 시공간, 영상 미디어와의 상호작용과 연계하여 살펴보고자 하였다. 이는 영상미디어와의 융·복합 공연이 춤의 축소가 아닌 확장이라는 긍정적 견해를 수용하며, 춤의 미학적 특징을 규명해 봄으로써 융·복합 공연에서 춤이 갖는 예술적 가치를 높이고자 하는데 그 목적이 있다.

춤의 환영성은 역사 이전 시대, 제의의 형식에서 보여준 마술적 환영에서 낭만주의 시대 무대 기술과 결합된 낭만주의 발레의 초현실적인 환영성을 보여주었으며, 포스트모더니즘 이후 시각적 환영을 만들기 위한 다양한 시도가 이뤄졌다. 이후 춤은 무대라는 공간에서 영상미디어로 시공간이 확대되면서 디지털 환영성으로 치환되는 과정을 엿볼 수 있었다.

결과적으로 사례연구작품인 ‘초월’에서 보여지는 환영성은 서사적인 스토리와 리어스크린, 홀로그램, 사, 구조물 등 기술적 장치와 움직임의 고유한 특징인 역동성, 무한복제와 변형이 가능한 영상미디어와의 복합적인 융합을 통해 ‘디지털 환영’이 드러남을 알 수 있었다. 이를 토대로 움직임과 영상과의 상호작용은 움직임 고유의 역동성을 새로운 방식으로 확장시키며 미적 가치를 지닌다는 알 수 있다.

본 연구가 앞으로 테크놀로지와 결합된 무용공연에 예술적 당위성을 부여하며 미력하나마 무용의 융·복합공연의 활성화에 도움이 되기를 바란다.

주요어 : 컨템포러리 발레, 환영성, 영상미디어

I. 서론

미학자 수잔 랭거(Suanne K. Langer)¹⁾는『감정과 형식(Feeling and Form)』(1953)에서 무용철학의 철학적 논의의 중요성을 강조하면서 춤이 하나의 역동적인 상징이미지로 환영적 가치를 가지고 있다고 자신의 견해를 밝힌다. 춤은 무대 위의 하나의 움직이는 이미지로 관객에게 환영의 대상으로 받아들여지게 된다. 더욱이 춤이 가지는 고유한 신체적 역동성은 단순히 회화적인 이미지와는 달리 3차원의 공간과 시간 속의 발현되는 힘의 속성으로서 더욱 강력한 환영적 지각을 제공하게 된다며 춤의 환영성에 대해 언급한다.

오늘날 급변하는 시대의 요구에 부합하여 무용분야에서도 다른 장르와의 다양한 융·복합 공연예술이 빈번히 시도되고 있다. 이와 같은 다른 장르와의 융·복합공연은 단순한 결합의 차원을 넘어선 새로움을 발견하기 위한 노력이라 할 수 있으며, 이러한 양상은 순수한 인간의 움직임을 연구하던 기존의 춤의 대한 미학적 가치를 다시 제고해야 할 필요성이 대두되었다. 특히, 눈부시게 발전하고 있는 영상미디어와 춤과의 융합은 무용

* 교신저자 : choballet@hanmail.net

1) 수잔 랭거(Suanne K. Langer)는 무용의 예술성을 역사상 처음으로 감정의 표현으로 예술을 표현하는 자신의 유명한 상징표현 이론을 빌어 하나의 모델예술로 설명한 철학가이다(김말복, 2003).

의 특성인 움직임이 가상실재로 전환되거나 변형됨으로써 기존의 춤의 환영성의 주체였던 무용수와 움직임에 대한 새로운 해석이 필요하게 되었다. 그러나 환영성에 대한 연구는 회화, 영화, 공간디자인 등의 분야에서 논의되고 있고, 무용 분야에서는 춤에 대한 환영성을 매체미학적 관점에서 논의한 논문²⁾ 외에는 현재 연구가 미진한 실정이다.

본 연구의 목적은 컨템포러리 발레와 결합된 영상미디어의 활용을 작품 '초월'을 통해 살펴보고, 이러한 영상미디어와의 융합에 따른 춤의 환영성이 어떤 방식으로 드러나는지 미학적 관점으로 고찰하는데 있다. 이를 위해, II장에서는 기술매체 시대의 새로운 가치개념으로 인식될 수 있는 환영의 개념을 살펴보고, 디지털 기술의 발전으로 인해 타 예술분야와 활발히 작업하고 있는 영상미디어의 중요성을 인식하기 위해 이론적 배경으로 미디어의 개념과 무용에서 활용과정을 살펴보고자 한다. III장에서는 영상미디어와 융·복합 작품인 '초월'에서 간략하게 작품의 내용을 살펴보고, 환영성의 미학이 잘 드러나 있는 장면들을 신체 즉 움직임, 시공간, 공연에 사용된 다양한 테크놀로지와 연계하여 살펴보고자 한다.

이는 영상미디어와의 융·복합 공연이 춤의 축소라는 부정적 견해가 아닌 춤의 확장이라는 긍정적 견해를 수용하며, 이를 뒷받침해줄 만한 춤의 미학적 특징 중 하나인 환영성의 미학을 규명해 봄으로써 융·복합 공연에서 춤이 갖는 예술적 가치를 높이는데 그 의의가 있다.

II. 환영성(Illusionism)의 개념

환영성³⁾의 개념은 플라톤의 '환영(Phantasma)'에서 시작되었다고 할 수 있다. 그는 환영을 거짓된 모방을 추구하는 것으로 예술이 여기에 속하며 환영성을 부정적 가치개념으로 사용하였다. 그러나 디지털 영상미디어 시대가 도래하면서 장 보드리야르(J. Baudrillard)의 '시뮬라시옹(simulation)' 이론에 의해 환영은 재평가되기 시작했다. 그는 플라톤이 감각계를 구성하는 실재의 복사물의 복사물이었던 환영들이 현대사회의 기술 발전으로 인해 반복적인 복제를 겪으면서 그 실재로부터 조금씩 멀어지면서 결국에는 어떠한 실재도 담고 있지 않는 시뮬라크르(simulacre)가 포스트모던 사회의 주요한 문화적 기호로 자리 잡게 됨을 설명한다. 그가 설명하고 있는 현대사회는 기호와 이미지가 실재보다 더 강하게 우리의 삶을 지배한다. 결국 이러한 기호나 이미지들은 또 다른 기호와 이미지를 끊임없이 재생산하게 되고, 최종적으로 실재와 구분할 수 없는 단계를 거쳐 실재보다 더 실재적인 초실재(hyperreal)의 환영적 가치가 실재보다 더 우위를 차지하게 되는 단계에 이르게 된다(이지선, 2010). 이와 같이 보드리야르가 제안하였던 초실재의 개념은 현시대의 가상성(virtuality), 가상현실(virtual reality) 개념과 같은 맥락으로 이해할 수 있다.

간략하게 환영성의 철학적 개념의 흐름을 정리해보면, 플라톤의 인식론 속의 현실을 이루는 그림자의 환영이 기술매체에 의해 무한 복제되는 기표로서의 시뮬라크르로 재해석되고, 다시금 디지털매체의 가상성으로 이어지는 것을 알 수 있다. 여기서 디지털 시대 가상성이란 플라톤의 감각적 세계의 환영성의 맥락을 새롭게 해석한 것으로서, 보드리야르의 시뮬라크르들이 기술매체에 의해 더욱 환영적 가치를 확대한 것으로 파악할 수 있다.

2) 이지선. 디지털 매체시대 춤의 환영성에 관한 고찰. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.

3) 환영(Illusion)의 사전 정의는 '잘못 생각함, 오해, 착각, 환상'으로 풀이하며, 아주 진실같이 생각되는 것이다(안용백(2007). 넥서스 영한 사전. 서울:오분사 출판사).

1. 영상미디어의 개념과 환영

최근 무용과 융·복합 작업이 활발히 시도되고 있는 '영상미디어'의 개념에 대해 간략하게 정리하면 다음과 같다. 영상(映像)은 원래 영어와 프랑스어의 'image'의 여러 의미 중에서도 '광학적인 상(optical image)'에 해당하는 번역어로서, 그 의미는 기본적으로 영어의 'image'와 중복된다. 영상이란 기계를 통해서 영사기나 수상기에 의해 재생되는 상(像)을 가리킨다. 즉, 영상이라는 말은 상의 총체적인 개념으로서 필름을 이용한 사진과 영과 전기적으로 만들어진 화상을 전체적으로 가리키는 의미로 폭 넓게 이해할 수 있다. 영상은 빛과 소리를 기계적으로 모아서 표현한 종합예술이다. '영상'이라는 단어는 현재 가장 많이 사용하고 있는 용어이며, 19세기 후반 이후로부터 과학용어, 사진과 영상의 전문용어 등으로 폭 넓게 사용되었다. 현 시대에는 과학기술이 발달하고 그에 따른 영상의 기법과 상을 만드는 기계들이 다양해지면서 그 의미가 비디오 이미지, 홀로그램, 컴퓨터 그래픽 등에 까지 이르게 되었다. 그러므로 그 용어의 정확한 의미는 요즘의 용어로 멀티미디어 이미지에 가깝다(한유빈, 2009).

매체(media)에 대해 논의한 가장 영향력 있는 미학자중 한 명인 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 매체의 내용이 아니라 형식에 주목했다. 그는 1964년 『미디어의 이해』에서 매체의 개념을 새롭게 규정하였다. 그는 전기시대 새로운 매체라고 할 수 있는 전화, 전신, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터 등과 같은 미디어를 이해하는 방식에 대해 논의하면서 '매체' 자체에 관심을 촉구시켰다. 또한, 매체가 단순히 정보전달의 수준을 넘어서 인간의 인식, 사회구조를 재편하는 것이라고 주장하며 매체를 단순한 도구가 아닌 인식론적 존재론적 대상으로 삼았다. 맥루언은 미디어를 '인간의 확장'이라는 견해를 밝혔는데 이는 단순히 인간을 미디어의 지배를 받는 존재가 아닌 휴머니즘적인 미디어의 이해라 할 수 있으며, 현대 미디어 이론에서 사용하는 '미디어'의 개념과 가장 근접한 개념이라 할 수 있다. 맥루언은 또한, 영상은 작은 빛이 모여 하나의 형태를 이루기 때문에 이로부터 촉각성이 드러난다고 지적한다. 여기서 촉각성이란 보고 있지만 실제로 행하고 있는 느낌을 주는 것으로 여러 감각이 동원되어 대상에 접촉하고 이들 감각의 경험이 교환되어 하나의 전체적인 이미지로 인식되는 것을 의미한다(이지선, 2010). 이러한 촉각성은 공감각(synesthesia)으로서의 여러 감각의 상호작용을 의미한다. 이는 모자이크나 무용을 바라보았을 때의 지각과 유사한 것으로 시각 이외의 여러 감각 자극을 요구하는 것으로 매체를 이해할 새로운 개념을 제시하여 준다. 결국 매체의 이러한 형식적 특성으로 인해 매체를 매개로 한 예술은 개념 자체를 변화시키고 다른 방식으로 새롭게 이해되어야 함을 뜻한다. 이러한 맥루언의 미디어 이론은 안무가로 하여금 신체의 확장된 표현을 위한 매개체로 미디어를 사용함에 미학적 당위성을 부여하며 영상 미디어의 미학적 가치를 해석하는데 중요한 개념이 된다.

본 사례연구작품인 융·복합공연 '초월'에서 주로 사용된 테크놀로지인 영상미디어의 기원을 거슬러 올라가 보면서 환영의 개념을 살펴보고자 한다. 최초의 미디어는 역사 이전시대의 제의(祭儀)에 극적인 환영을 재현하는 방식으로 사용된 가면, 불빛, 그림자로 볼 수 있다. 이 시대의 제의는 어떠한 특별한 장치 없이 모든 에너지를 흡수하였고, 가면, 불, 그림자, 신체, 자연물 등을 자연적 요소로 환영을 창출해냈다. 제의 과정을 살펴보면, 주술적 형태의 의식에서 제사장과 부족들이 춤을 통하여 하나가 되어 황홀경을 느끼게 된다. 그들은 자연의 힘에 복종하며 순리에 순응하며 이 초자연의 힘에 경배를 표하는 방식으로 이러한 종교적인 의식을 치렀다.

이러한 의식에 사용된 가면, 불빛과 그림자는 역사 이전의 시대에 환영을 만들어 내는 중요한 미디어라고 할 수 있다. 가면은 제한된 매체에서 표현성이 확대를 위해서 수세기 전부터 사용되었으며, 예술에서 의식의 상징, 얼굴의 이중성 등의 다면적 표현을 위해 중요시 되었다(임서희, 2016). 의식의 과정에서 당시의 빛은 예상치 않은 밝음과 어둠으로 그로테스크한 이미지와 인체의 윤곽의 부분적인 강조, 의도되지 않은 장면 전환을 만들어낸다. 빛에 의해 자연스럽게 만들어진 그림자는 입체감을 주며, 플라톤이 주장했던 것처럼 가상적 세계

를 보이며 신비로운 마법적 환영을 만들어 낸다. 또한 매개물이 가진 속성으로 인해 만들어진 마법적 환영은 행위자와 관람자에게 황홀경을 불러 극도의 몰입감을 안겨주었다.

이처럼, 역사 이전의 시대에 미디어라 할 수 있는 빛과 그림자의 마법적 환영성은 디지털 테크놀로지 시대 영상 미디어로 다시 디지털 환영성으로 구현되어 장르의 경계를 넘어선 예술의 확장에 기여하고 있다.

2. 공연예술에서의 환영성

17세기 프로시니엄(proscenium) 무대가 등장하면서 공연예술에서 환영성은 본격적으로 부각되기 시작한다. 프로시니엄 무대는 액자, 프레임 형태의 화면을 구성하여 시각적 효과를 주면서 시선의 분산을 막는 역할을 함으로써 몰입을 강화할 수 있었다. 또한 무대 뒤에서 사실적인 장면을 형상화하기 위해 적합하게 고안된 무대장치들은 사실적 환영을 재현하려고 노력하였다. 촛불과 램프 등의 인공조명 수단을 이용하여 실내 극장을 밝히고 무대 위에는 평면에 입체감이 나도록 원근화법에 의한 그림을 그린 배경 막을 설치하여 연극속의 때와 장소를 실감나게 표현해 줌으로써 연극은 환영주의(illusionism)의 시대로 접어든다(정진수, 김동욱, 2000).

춤에서 또한 비슷한 시기인 18세기 낭만주의 발레에서 무대 기술과 관련된 환영성의 미학적 특징을 찾아볼 수 있다. 낭만주의 발레는 다른 예술가들의 작품에서 영감을 받아 제작되었는데, 특히 문학은 발레에 수많은 주제를 제공하였다. 공기의 정, 물의 요정, 불의 정, 악마와 같은 초자연적인 피조물들인 낭만발레 주인공들의 신비롭고 영적인 이미지를 표현하기 위해 새로운 무대기술이 필요하게 되었다. 그러한 이유로 1817년 런던에 처음 가스 조명이 소개되었고, 이후 가스조명은 무대에 미세하며 다양한 범위의 효과를 가능케 하였다. 낭만주의 발레에서 가스등의 사용은 환상적 연출 즉, 달빛 환각, 안개 낀 장소 같은 환상적인 분위기를 만드는 데 효과적으로 사용되었다(수잔오, 김채현 역, 1992).

또한, 환영성을 부각시키기 위해 여러 장치와 조명, 의상상의 변화를 시도하였다. 먼저 요정들이 지구 중력에 도전하며 솟아오르는 표현을 위해 줄에 매달려서 공중을 나는 장치의 개발하고, 하늘로 도약하고자 하는 욕망은 머리 위를 날아다니는 환상적인 장면으로 연출되었는데, 이런 장치는 낭만 발레의 가장 전형적인 작품 '라 실피드(La Sylphide)'에서 요정들이 숲속에서 날아다니고 하늘로 올라가는 등의 장관을 연출하는데 필수적인 효과를 제공하였다(김말복, 2003).

이처럼 낭만주의 발레는 비현실적이고 감상적인 낭만주의 문학의 영향을 받아 주제에서부터 현실을 넘어선 초자연적인 가상의 세계를 다루며, 영상미디어의 전신이라 할 수 있는 조명과 당대의 무대 기술과 융합하여 환영성과 유기적으로 맺어 있음을 알 수 있다.

공연 예술에서 영상미디어의 수용은 현대의 테크놀로지가 발달하면서 그 역사를 같이 해왔다. 1909년 '미래파 선언'을 계기로 미디어의 수용과 다양한 장르가 통합된 미래파 화가들의 퍼포먼스 예술이 시작되었다. 이 시대에 무용에서도 테크놀로지를 적극적으로 활용한 선구적 무용가로 미국의 현대 무용가 '로이 풀러(Loie Fuller, 1862-1928)'를 예로 들 수 있다. 그녀는 '뱀의 춤(Serpentine Dance, 1891)'에서 가볍고 나풀거리는 폭이 넓은 의상에 조명을 활용하여 움직임으로써 아름다운 형상을 만들어낸다. 또 '불의 춤(Fire dance, 1895)'에서는 바닥에 유리를 깔아 그 밑에 조명을 비추고, 환등기적 장치를 활용하여 자신의 나풀거리는 의상에 투사함으로써 마치 불꽃이 타오르는 것 같은 환영을 만들어 낸다. 그녀는 춤의 움직임 자체보다는 조명이 나 의상을 이용해 강력한 착시 혹은 환영의 효과를 만들어 내는데 주력했다. 풀러가 만들어낸 환영이미지의 근본은 무엇보다도 춤추는 신체가 가진 물리적 경계를 확장시키고 이를 가시화한 것으로 그녀에게 있어서 신체는 '시각적 환영효과'를 만들어내기 위한 주요 방법이었다(이지선, 2010).

또한, 1924년 프란시스 피카비아(Francis Picabia)가 스웨덴의 발레단 Ballet Swedois과 기획한 '롤라슈

(Relache)'에서 전구가 박혀있는 금속의 원반 배경에서 반사하는 강한 빛이 무대에 나타난 것이 무용에 있어 최초의 테크놀로지 도입 사례로 들 수 있다(박경숙, 2015). 그 외에도 현대무용 안무가인 알윈 니콜라이(Alwin Nikolais, 1910-1993)도 초기 테크놀로지를 활용한 대표적인 안무가라 할 수 있다. 아무런 극적인 내용 없이 추상적인 주제에 순수 색과 빛(조명), 선과 소리, 기괴한 장치와 형태들을 움직임과 결합하여 무대 위에서 환상적인 이미지를 창출해내었다(박경숙, 2015).

1960년대에 이르러 급격히 발달된 테크놀로지 매체들은 예술가의 표현수단을 확대시켜 예술의 새로운 형태와 진보를 가져다주었다. 포스트모던 댄스의 출현과 발전은 테크놀로지와 무용의 접목을 가능하게 해준 촉발제 역할을 했다고 해도 과언은 아니다. 포스트모더니즘이 예술에 지대한 영향을 미침으로서 새로운 절충주의와 예술의 장르연합, 테크놀로지의 적극적인 도입, 반영으로 이어졌고, 포스트모더니즘 예술가들은 테크놀로지를 자신들의 예술세계에 받아들여 기술적 미학의 예정자로 등장하기 시작했다(이유선, 윤민희, 2009).

80년대 이후 휴대용 캠코더가 대중적으로 보급되면서 비디오 댄스, 댄스 필름과 관련된 영상 매체 작업이 활기를 띠게 된다. 이에 맞물려 방송사의 적극적인 지원 아래 춤 영상 작업도 활발하게 이뤄지기 시작했다. 오늘날에는 프로젝션 스크린, 비디오 영상, 컴퓨터 그래픽, 홀로그램, 레이저 아트 등 비약적인 테크놀로지의 발달에 힘입어 무용에서도 이를 활용한 실험적인 공연이 활발히 이루어지고 있다(이지희, 2009). 대표적인 안무가로 캐롤린 칼송(Carolyn Carlson)을 들 수 있는데, 그의 작품 '두 개의 시선'(Double Vision)에서는 상상의 세계를 컴퓨터 그래픽, 홀로그램 등 다양한 테크놀로지를 활용해 초현실적인 가상공간을 만들어냄으로써 현실과 가상세계를 넘나드는 환영성의 미학을 극대화시킨다.

결과적으로 춤의 환영성은 원시시대 제의의 형식에서 보여준 마술적 환영에서 낭만주의 시대 공연예술로써 무대 기술과 결합된 낭만주의 발레의 초현실적인 환영성을 보여주었으며, 포스트모더니즘 이후 영상과 결합된 신체를 통한 시각적 환영을 만들기 위해 다양한 시도가 이뤄졌다. 이후 댄스 필름, 비디오 댄스라는 영상미디어로 공간이 옮겨지면서 디지털 환영성으로 치환되는 과정을 엿볼 수 있다.

III. 융·복합 공연 '초월'의 작품 사례 분석

1. 개요 및 작품의 주요 테크놀로지

'초월(Transcendence)'⁴⁾은 염색의 여신 즉, 색을 매개로 미디어아트와 컨템포러리 발레, 일렉트로닉 음악과의 융합을 통해 새로운 예술 세계를 선보이고자 기획되었다. 이 작품에서는 이전의 '씨클'의 융·복합 공연인 <New forms>나 <Pass>보다 장소성과 서사성을 강조하였다. 특히 나주의 특화 산업인 천연염색에서 영감을 받아 염색 여신을 모티브로 작품을 구성하였다. 또한 왕건·장화왕후의 사랑이야기로 유명한 '완사천 우물 전설'을 서사에 사용하기도 했다. 마한 축제를 새롭게 재해석하여 춤으로 표현하거나, 영산강을 누비는 황포돛배 등의 소스를 이용하여 '나주'라는 장소성을 드러내며 이 지역의 요구에 부합하여 콘텐츠화를 시도한 작품이다(진시영, 2018).

'초월'이 전작인 <New forms>, <Pass>와 기술적으로 다른 점은 인터랙티브 요소보다는 리어스크린, 홀로그램, 설치 구조물, 소도구 등 복합적 요소를 사용한다는 점이다. 뒤에서 프로젝터를 영사하는 리어 스크린과 앞에

4) 안무 조가영, 미디어 아티스트 진시영, 작곡&음악감독 : 허동혁, 연출 : 박경숙, 출연진 : 강병창 외 9명, 시놉시스 : 박수영, 그래픽디자인 : 장서희, 미디어시스템 : 우기하(비주얼케이), 조명시스템 : 전창덕 (루라이트), 음향시스템 : 이창인(레미행), 무대제작 : 김주완(디자인 조아), 의상디자인 : 이기도(솔패션), 사진 : 조규민

서 영사하는 홀로그램을 동시에 사용함으로써 중간 공간이 창출하여 관객으로 하여금 우주 공간으로 빠져드는 듯한 몰입감을 선사한다. 또한 소도구와 무대 설치물을 더욱 적극적으로 사용했다. 실제 북 안에 LED를 넣어 제작한 LED북, 직접 고안한 의상과 가발, 전동 휠, 천, 무대 설치 구조물 등을 사용했다. 무용수가 중간에 떠 있는 무대효과를 연출하기 위해 가로 6m, 세로 2.4m, 높이 2.5m의 설치구조물을 2개 사용했다. 특히 이 구조물 윗부분에 LED 빛으로 이루어진 선이 이어지고 무용수가 그 줄을 외줄타기 하는 듯한 모습을 연출하였다.

또 다른 무대 설치 소품 관련해서는 무대에서 펼쳐지는 화면을 분절시키는 효과를 위해서紗막을 2장, 3장, 1장을 차례로 총 6장을 사용함으로써 입체감을 부여했다(진시영, 2018). 이와 같이 의상이나 장치, 조명, 소도구의 활용함으로써 무용수의 신체이미지와 움직임 이미지의 시각적 환영을 극대화시키는 효과를 준다.

2. '초월'에 나타난 환영성 분석

'초월' 공연은 2017년 12월 28일 나주 혁신도시에 위치한 한국전력공사 본사 '한빛홀'에서 공연된 다원예술 프로젝트 공연으로 한국문화예술위원회와 전남문화재단, 한국전력공사, 나주시의 후원을 받았다. 이 공연은 2015년에 결성된 다원예술 프로젝트팀인 '씨클'의 공연으로 일시적인 결합이 아닌 새로움을 추구하는 컨템포러리 발레와 미디어 아트, 일렉트로닉 음악을 주축으로 의상, 대본, 무대장치, 조명과 지속적인 협업으로 이뤄진 공연이다.

'초월'의 전체적인 내용은 영상 미디어로 시작되는 프롤로그, 1장 염색의 여신의 탄생에서부터 2장 인간 세계의 희로애락, 그리고 미래의 총 3장으로 구성되어 있고, 공연시간은 50분이다. 이 장에서는 초월의 각 장면 별로 내용, 움직임의 특성과 영상을 통해 드러난 환영성을 살펴보고자 한다.

1) 탄생(誕生)-어둠

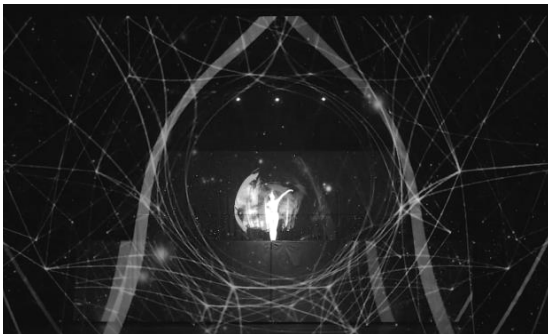


그림 1. 염색 여신의 탄생



그림 2. 염색 여신의 탄생

■ 움직임

우주의 탄생을 알리는 화려한 영상(Video projection)이 홀로그램 막에 투사되고, 5.1채널의 서라운드 의 웅장한 음악으로 시작을 알린다. 무대 정면에 여신이 단상 위에 누워있고, 4명의 남자 무용수들이 등장하여 여신의 둘러싼 뒤, 제스처를 취하자 무대 뒤 구조물이 양쪽으로 열리면서 단상이 스스로 미끄러지듯이 무대 뒤로 들어가고 다시 구조물은 닫힌다. 음악이 고조되면서 여신은 무대 구조물의 위로 서서히 올라와 흰 천을 이용하여 아름다운 라인을 드러내는 느리면서도 몽환적인 춤을 추며 여신의 탄생을 알린다.

■ 영상과 결합된 환영성

전면에 위치한 홀로그램에는 정면의 프로젝터에서 영상을 투사하여 여신을 둘러싸고 무대 뒤에서 또 다른 프

로젝터가 후면의 리어스크린에 투사하는 방식을 사용하였다. 이를 통해 전명의 블랙홀과 같은 영상과 리어스크린에서는 여신의 몸이 점점 커지면서 우주로 빨려가는 듯한 영상이 동시에 투사되고, 가운데 2m 높이의 구조물 위에 무용수의 움직임이 중첩되면서 마치 우주에 떠 있는 듯한 입체감을 주는 효과를 보여 준다(그림 1, 2).

이처럼 무용수를 전면의 홀로그램과 후면의 스크린 사이에 위치시켜 관객에게 미디어와 움직임이 결합된 3차원의 새로운 공감각적 환영성을 보여준다.

2) 인간(人間) - 색(色)

(1) 나주마을의 형성



그림 3. 나주마을의 형성



그림 4. 나주마을의 형성

■ 움직임

나비를 연상시키는 특수 제작한 LED가 장착된 wings를 입은 3명의 무용수가 천천히 양팔을 들어올리며 몸을 일으킨다. 각기 다른 사에 위치한 무용수는 형형색색 화려한 색체를 선보이며 wings를 이용한 돌거나, wings를 좌우로 움직이고 교차하는 움직임을 한다.

■ 영상과 결합된 환영성

흡사, 로이 풀러의 화려한 조명 앞에서 360도 치마를 흔들며 추는 장면을 연상시키는 이 장면은 나주의 금성관을 형상화한 화려한 영상과 자체 발광하는 LED wings의 특징을 살린 움직임과 레이어드 된紗와 어우러지며 '시각적 환영'을 보여 준다(그림 3, 4).

(2) 나주 마을 축제



그림 5. 나주 마을 축제



그림 6. 나주 마을 축제



그림 7. 외줄 타기

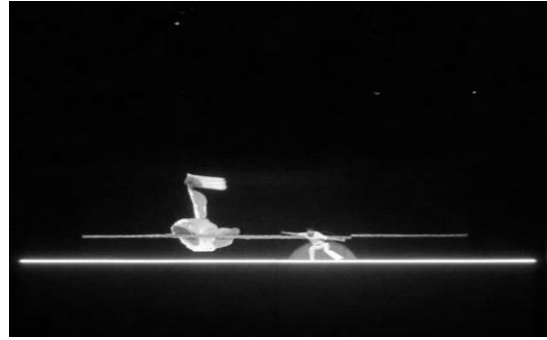


그림 8. 외줄 타기

■ 움직임

은은한 달빛을 내는 자체 제작한 LED복을 든 남녀 3쌍이 음악에 맞춰 차례로 복의 빛을 살리기 위해 푸른 빛 고보만 바다에 깔린 어두운 조명에 등장한다(그림 5). 잔잔한 음악에 맞춰 2인무를 펼치다가 가운데로 6명의 무용수가 원을 이루자, 조명이 밝아지면서 신명나는 자진모리 장단으로 작곡된 퓨전국악음악으로 바뀌면서 발레와 한국적 움직임이 결합된 춤이 추어진다(그림 6). 이 장면에서는 발레 테크닉인 여성무용수의 푸에테(fouette)와 남성무용수들의 턴(turn)과 제테(jete)와 같은 움직임이 교차하며 추어지다가 한국무용의 연풍대를 연상시키는 남성무용수들의 마니지(manege) 동작으로 씬 없이 몰아치듯이 무대를 들어가면서 축제가 끝난다. 무용수들이 퇴장하자 이어서 구조물이 양쪽에서 서서히 등장하면서 구조물 위에 타고 있던 남성 무용수가 비틀거리며 외줄 타는 흉내를 내기 시작한다.

■ 영상과 결합된 환영성

무대의 중앙을 가르는 선명한 LED 선은 외줄을 시각화하고, 뒤편의 리어스크린에 비춰진 장인의 능숙한 외줄 타는 영상이 비춰지는 동안, 구조물 위에서 어설픈 외줄타기를 흉내 내는 무용수를 통해 위태롭고 고독한 현대인의 쓸쓸한 자화상을 표현했다(그림 7, 8).

(3) 왕건과 여인



그림 9. 왕건과 여인



그림 10. 왕건과 여인

■ 움직임

우물가에서 빨래하는 여인에게 지나가던 왕건이 물을 청하고 여인이 버드나무 잎을 띄워 건내준 물을 마시고 한 눈에 사랑에 빠져 결국 결혼하여 왕건의 아내가 된 장화왕후의 사랑이야기를 컨템포러리 발레의 2인무로 표현한 장면이다. 감미로운 라이브 노래에 맞춰 애절하고 사랑스러운 남녀의 2인무가 펼쳐진다.

■ 영상과 결합된 환영성

뒤쪽 리어스크린에 바람에 흔들리는 버드나무의 영상이 비춰지고, 이어 우물에서 첫 만남이 이뤄지는 부분에 실제 무용수와 미리 촬영된 가상 무용수가 중첩되어 만들어진 시각적 효과는 실재(reality)와 환영(illusion)의 상호작용을 효과적으로 보여준다(그림 9). 춤의 중반 부분에 미리 촬영한 춤이 라이트 드로잉(Light Drawing)인터랙션 기법을 통해 스크린에 투사됨으로써 관객은 무대 앞에서 펼쳐지는 춤과 영상 속 회화적이고 추상적인 이미지를 동시에 감상할 수 있다(그림 10).

(4) 희로애락



그림 11. 희로애락



그림 12. 나주 영산강 영상

■ 움직임

무대에 펼쳐진紗 천에 비쳐진 빨강, 노랑, 초록, 파랑색의 영상들이 상수에서 하수로 천천히 지나가는 동안 각각의 색에 4명의 남성무용수들이 한 명씩 등장하면서紗 사이에서 인간의 희로애락이 담긴 다이내믹하고 리드미컬한 춤을 추면서 영상과 함께 퇴장한다(그림 11).

■ 영상과 결합된 환영성

이 장면은 나주 영산강에서 헬리캠으로 실제 촬영한 영상이 사용되었다. 영산강의 푸른 물빛을 가르며 유유히 황포 돛배가 횡단하는 장면이 지나고, 나주의 천연 명물인 화려한 염색 천들이 흔들리면서 클로즈업되며 무대를 색으로 수놓는다(그림 12). 무용수들이 레이어드 된紗 사이를 통과하며 추는 역동적인 춤은 테크놀러지와 결합된 환영성이라기보다는 미학자 수잔 랭거가 제시한 춤의 고유한 환영성인 3차원의 공간과 시간 속의 발현되는 힘의 속성으로서 더욱 강력한 환영적 지각을 보여주는 장면이라 할 수 있다. 여기에 영상은 춤의 역동성을 강조해주는 보조적인 역할하고 있다.

(5) 색으로 물든 세상



그림 13. 색으로 물든 세상



그림 14. 색으로 물든 세상

■ 움직임

6명의 무용수가 긴 막대 천을 이용해 다양한 라인을 만들며 무대로 등장한다. 천이 만들어 내는 다양한 모양과 속도감 있게 변하는 대형과 스크린에 비쳐진 화려한 영상이 조화를 이룬다(그림 13). 이어서 남녀 6인 무가 웅장한 음악에 맞춰 추어진다. 염색의 여신이 들어 올려지고 세상의 모든 빛을 가슴으로 받아내면서 끝을 맺는다. 720도 폭으로 제작된 긴 치마를 입은 무용수는 다리를 들어 돌리거나 뒤로 높게 차 올리는 동작, 천을 휘감으면서 도는 동작들은 긴 치마가 만들어내는 확장된 신체의 모습을 보여준다(그림 14).



그림 15. 무용수의 움직임을 복제하는 과정

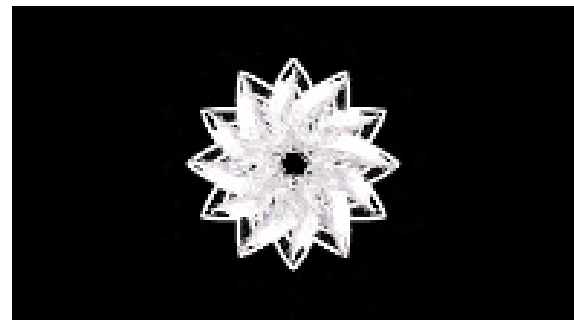


그림 16. 복제된 움직임의 패턴화

■ 영상과 결합된 환영성

무용수들이 마치 붓으로 색칠을 하듯이 무대 뒤 스크린을 향해 긴 천을 휘두르면 회색조의 영상에 원색들이 입혀지고 결국 백스크린은 화려한 색으로 뒤덮인다. 이 장면에서 무용수의 춤추는 동작을 복제하고 패턴화한 문양을 전통문양으로 형상화하여 영상소스로 사용했다(그림 15, 16). 화려한 군무가 펼쳐지는 동안 백스크린에서는 복제된 패턴들이 화려한 문양을 이루며 함께 춤을 춘다. 이러한 디지털 기술은 무용수의 움직임과 상호작용하며 물리적 실재성을 넘어서 무한복제, 변형, 조작이 가능한 초실재(hyperreal)적인 환영이미지를 만들어준다.

3) 미래(未來) - 비상(飛上)

(1) 우주유영



그림 17. 우주 유영

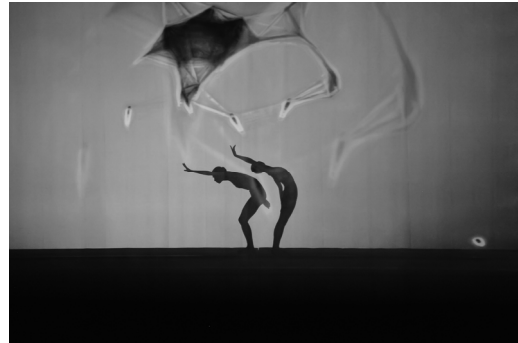


그림 18. 우주 유영

■ 움직임

구조물 위에 상수에서 여성 무용수의 실루엣이 들어나고, 이어 하수에서 똑같은 움직임의 여성무용수의 춤이 추어진다. 비트감 있는 음악에 어울리는 싸이키 조명, 중간 중간 조명 없이 실루엣만을 보이며 인체의 아름다운 곡선을 드러내며 두 무용수는 서로 뒤엎겨 하나가 되거나 다양한 라인을 만들어 내며 몽환적인 인간 이미지를 자아낸다(그림 17, 18).

■ 영상과 결합된 환영성

조명이 없이 어둠속에서 구조물 위에 춤추는 무용수에게만 핀 조명을 비추자 마치 허공에 떠있는 듯한 착시 효과를 준다. 음악에 맞춰 움직이는 연기와 흡사한 회색조의 영상은 춤과 어우러져 몽환적이고 신비로운 효과를 만들어낸다. 이렇듯 무대공간을 다차원의 공간으로 표현함으로써 관객은 현실과 가상의 경계에서 복합적인 현실을 지각하는 '이중감각'을 느낄 수 있다. 나아가 무용수의 움직임과 영상 속 움직이는 이미지들이 상호작용하면서 춤 움직임이 지니고 있는 환영적인 속성을 더욱 확장시켜 디지털 환영성으로 전환된다.

(2) 만남



그림 19. 천을 이용한 만남

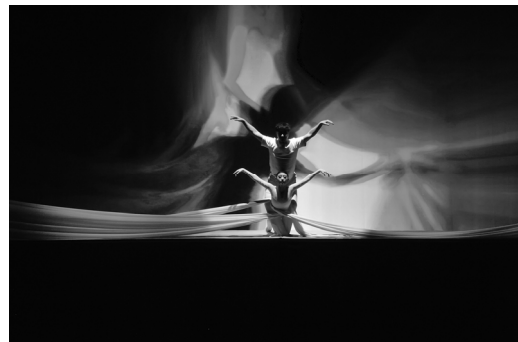


그림 20. 천을 이용한 만남

■ 움직임

미래로 가는 여신의 여정을 표현한 부분으로 구조물 양쪽에서 거대한 천을 휘감은 여신과 남신이 등장한다. 잡아 당겨진 긴 천을 몸에 휘감긴 채 무대 가운데로 서서히 움직이며 늘어난 천 사이로 인체의 다양한 곡선을 볼 수 있다(그림 19). 이어진 두 무용수가 중앙에서 만나 서로 교차하고 두 천과 두 무용수의 움직임이 하나가 된다(그림 20). 남성 무용수는 천과 자신의 힘만으로 여성 무용수를 천천히 무대 바닥으로 내려놓고, 무대 바닥으로 내려진 여신은 당겨진 천의 신축성을 이용하여 무대를 좌우로 움직이며 천과 함께 춤을 춘다. 이후 흠어진 긴 천을 천천히 끌면서 열려진 구조물의 가운데로 퇴장한다.

■ 영상과 결합된 환영성

스튜디오에서 미리 촬영된 여신의 영상이 백스크린에 투사된다. 흰 천 사이에서 신비롭게 움직이는 여신의 실루엣만 드러나는 영상과 무대 위의 흰 천에 투사된 다양한 조명효과로 인해 무용수의 움직임이 묘한 몽환적인 분위기를 자아낸다. 미리 촬영된 영상과 무대 위에서 추어지는 춤을 동시에 감상하는 관객들에게 허구와 실재를 넘나들, 경계의 사라짐으로 인해 시공간적 환영을 제시한다. 또한 실제 움직임과 영상과의 상호작용을 통해 움직임 고유의 역동성을 새로운 방식으로 확장시킬 수 있다는 가능성을 보여주는 장면이다. 이와 같은 복합적인 시간성을 드러내는 장면은 필립 드쿠플레(Philippe Decoufle)의 작품 '샤잠(Shazam, 1998)'과 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 그는 선형적이고 순차적인 춤의 일반적 안무 형식에서 벗어나 영화적 편집기법과 비디오의 비선형적 전개방식을 무대 위에서 보여준다.

(3) 비상



그림 21. 미래(전동 휠을 이용한 장면)



그림 22. 미래(여신의 등장)



그림 23. 미래(음악의 시각화)



그림 24. 미래(홀로그램을 이용한 장면)

■ 움직임

구조물이 양쪽으로 갈라지면서 치마 끝에 와이어를 넣은 긴치마를 입고 전동 휠을 탄 네 명의 남성무용수가 우주를 유영하듯이 양팔을 벌리며 무대로 등장해 무대를 가로 지르며 움직이다가 한 줄로 서자 미니멀한 발레 튀튀를 연상시키는 의상을 입은 여성 무용수들이 등장해서 8인무의 춤을 펼친다(그림 21). 전동 휠을 탄 남성무용수들은 전동 휠의 특성을 이용하여 미끄러지듯 움직이거나 여성 무용수를 들어 올려 돌리고, 이동시키며, 다양한 대형을 만들어 낸다(그림 22). 이어서 전동 휠을 탄 2명의 남성무용수들에 의해 들려 무대로 나온 여신의 솔로가 이어지고, 점점 고조되는 일렉트로닉 음악에 맞춰 8명의 무용수가 격렬하고 다이내믹한 춤을 추며 하이라이트를 장식하며 쓰러진다. 전동 휠을 이용한 움직임은 유유히 우주를 떠다니는 듯한, 인간의 신체로 표현할 수 없는 움직임을 보여줌으로써 미래의 초월적이고 사이보그적 신체⁵⁾이미지를 보여준다. 이는 맥루언이 미디어를 '인간의 확장'이라고 선언했던 내용과도 일치한다고 볼 수 있다.

■ 영상과 결합된 환영성

전면에 위치한 홀로그램의 막에 무용수의 움직임을 가리지 않는 위치에 화려한 색으로 붓 칠을 하듯이, 또는 음악을 시각화하는 듯한 영상을 홀로그램에 투사하였다. 이는 비트감 있는 음악과 에너지 넘치는 생동감 있는 춤과 조화를 이뤄 클라이맥스의 분위기를 한층 고조시켰다(그림 23). 마지막 장면에서 홀로그램을 이용해서 희망찬 미래를 상징하는 푸른빛 나무가 무대 가운데 서서히 솟아오르고, 무대 전면을 화려한 꽃들로 수놓았다(그림 24).

IV. 결 론

본 연구자는 영상미디어와 융·복합 작품인 '초월'에서 환영성의 미학이 잘 드러나 있는 장면들을 신체 즉 움직임, 시공간, 영상 미디어와의 상호작용과 연계하여 살펴보고자 하였다. 이는 영상미디어와의 융·복합 공연이 춤의 축소가 아닌 확장이라는 긍정적 견해를 수용하며, 춤의 미학적 특징을 규명해 봄으로써 융·복합 공연에서 춤이 갖는 예술적 가치를 높이고자 하는데 그 목적이 있다.

먼저, 작품의 분석에 앞서 환영성의 개념과 영상미디어의 기원을 간략하게 살펴봄으로써 분석의 이해를 도왔다. 매체 이론가인 맥루언의 이론은 안무가로 하여금 신체의 확장된 표현을 위한 매개체로 미디어의 사용함에 미학적 당위성을 부여하며 영상미디어의 미학적 가치를 해석하는데 중요한 개념이 됨을 알 수 있었다.

최초의 미디어라 할 수 있는 가면, 불빛과 그림자는 역사 이전의 시대에 환영을 만들어 내는 중요한 미디어이다. 제의의 과정에서 당시의 빛과 그림자는 의도되지 않은 인체의 강조, 장면전환을 만들어 내며 황홀경을 불러 일으켰다. 역사 이전의 시대에 빛과 그림자로 만들어낸 마법적 환영성은 디지털 테크놀로지 시대 다시 디지털 환영성으로 구현되어 장르의 경계를 넘어선 예술의 미적 개념 확장에 기여하고 있다.

춤의 환영성은 역사 이전의 시대 제의의 형식에서 보여준 마술적 환영에서 낭만주의 시대 공연예술로써 무대 기술과 결합된 낭만주의 발레의 초현실적인 환영성을 보여주었으며, 포스트모더니즘 이후 영상과 결합된 신체를 통한 시각적 환영을 만들기 위해 다양한 시도가 이뤄졌다. 이후 춤은 무대라는 공간에서 댄스 필름, 비디오 댄스라는 영상미디어로 시공간이 확대되면서 디지털 환영성으로 치환되는 과정을 엿볼 수 있었다.

5) 춤에 있어서 사이보그적 신체 개념은 무용수가 디지털 장치를 몸에 부착하거나 기계적 장치 공간에서 움직임으로써 신체 움직임이 디지털 정보로 치환되는 과정으로 이해할 수 있다(이지선(2010). p.71).

본론에서 ‘초월’에서 환영성의 미학이 드러나는 장면들을 살펴보았다. 영상미디어를 매개로 움직임과 결합되어 드러나는 환영성을 살펴본 결과, 다음과 같다.

첫째, 전면의 홀로그램과 후면의 리어스크린 사이 2층 구조물위에 무용수를 위치시켜 관객에게 영상미디어와 움직임이 결합된 3차원의 새로운 ‘공감각적 환영’을 보여주었다. 또한 무대 위의 무용수의 움직임과 영상 속 복제된 이미지들이 상호작용하면서 관객들에게 허구와 실재를 넘나들, 경계의 사라짐으로 인해 시공간적 환영을 보여준다. 이를 통해 춤 움직임이 지니고 있는 환영적인 속성을 더욱 확장시켜 디지털 환영성으로 전환된다.

둘째, 왕건의 2인무에서 실제로 무대에서 춤추고 있는 무용수와 미리 촬영된 가상의 무용수의 라이트 드로잉(Light Drawing) 기법을 사용한 영상을 동시에 보여주거나, 6인무의 군무 장면에서 무용수의 움직임을 복제하고 패턴화하여 이러한 문양을 영상소스로 사용한 부분에서 디지털 기술이 무용수의 움직임과 상호작용하며 물리적 실재성을 넘어서 무한복제, 변형, 조작이 가능한 ‘초실재(hyperreal)적인 환영’ 이미지를 만들어주는 것을 알 수 있다.

셋째, ‘초월’에서는 의상이나 장치, 조명, 소도구의 효과를 활용함으로써 무용수의 신체이미지와 움직임 이미지의 시각적 환영을 극대화시켰다. 화려한 LED 빛을 내뿜는 윙을 입은 무용수의 움직임과 나주의 금성관을 형상화한 화려한 영상과 무대에 레이어드 된紗와 어우러지며 ‘시각적 환영’을 보이며, 그 외에도 어둠 속에서 은은히 빛나는 LED 북, 720도의 긴치마를 이용한 움직임의 확장, 초월적이고 사이보그적 움직임 창출을 위한 전동 휠을 이용 등을 그 예로 들 수 있다.

결과적으로 ‘초월’에서 보여지는 환영성은 나주의 이야기를 담은 서사적인 스토리와 리어스크린, 홀로그램,紗, 구조물 등 기술적 장치와 움직임의 고유한 특징인 역동성, 무한복제와 변형이 가능한 영상미디어와의 복합적인 융합을 통해 ‘디지털 환영’이 드러남을 알 수 있었다.

이와 같이 ‘초월’ 작품 사례분석을 통해, 움직임과 영상과의 상호작용은 움직임 고유의 역동성을 새로운 방식으로 확장시키며 예술의 경계선에 놓여있는 창작활동들에 미적 가치를 부여함을 알 수 있다. 본 연구가 앞으로 테크놀로지와 결합된 무용 공연에 예술적 당위성을 부여하며 미력하나마 무용의 융·복합공연의 활성화에 도움이 되기를 바란다.

참고문헌

- 김말복(2003). 무용예술의 이해. 서울:이화여자대학교.
- 박경숙(2015). 인터랙티브 테크놀로지를 활용한 무용공연 ‘New Forms’사례 연구. 대한무용교육학회, 26(4).
- 배영달(2005). 보드리야르와 시뮬라시옹. 서울:살림.
- 수잔 오. 김채현 역(1992). 서양춤예술의 역사. 서울: 이론과 실천.
- 정진수, 김동욱(2000). 연극의 이해. 서울:집문당.
- 진시영(2018). 미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 조선대학교 대학원.
- 안용백(2007). 넥서스 영한 사진. 서울:오분사 출판사.
- 이유선, 윤민희(2009). 현대무용과 과학의 퓨전화에 바탕을 둔 ‘무용테크놀로지’ 사례연구. 경희대학교부설 예술디자인연구원 논문집, Vol 12, 12월.
- 이지선(2010). 디지털 매체시대 춤의 환영성에 관한 고찰. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 이지희(2009). 무용작품의 영상 미디어 활용 효과에 관한 연구. 미간행 석사학위 논문. 이화여자대학교 대학원.
- 임서희(2016). 공연예술의 환영성과 감각 경험의 변화. 미간행 석사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 한유빈(2009). 영상을 활용한 무용작품연구. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 대학원.

ABSTRACT

The Aspects of Illusion Found in a Convergent Performance between Image Media and Contemporary Ballet - A case study on 'Transcendence'

Cho, Ka-Young *Interdisciplinary Arts Project Team 'Circle' representation*

The purpose of this study is to examine the scenes of 'Transcendence', a convergent work combined with image media, revealing the aesthetics of illusion in connection with the body, particularly the movement, time and space, and interaction with image media. Accepting the opinion of those positive about convergent performance combined with image media saying it is not the reduction of dance but the extension of it, this author aims to look into the aesthetic characteristics of dance and elevate the artistic value of dance in the area of convergent performance.

The illusion of dance began as magical illusion in the prehistoric ages in the forms of rituals. In the age of romanticism, surreal illusion was shown in romantic ballet combined with stage technology. After the postmodernism, various attempts have been made to create visual illusion. After that, dance has been broadening its area from the space of a stage to image media in terms of time and space, and it is being substituted with digital illusion.

According to the results, illusion found in the object of this case study, 'Transcendence', is shown as 'digital illusion' through the narrative, technological devices like the rear screen, hologram, sheer nylon, or structures, the unique characteristics of movement such as dynamism, and complex convergence with image media allowing limitless reproduction as well as transformation. Based on that, we can see that interaction between movements and images is equipped with aesthetic value as it extends the unique dynamism of movement in new ways.

This author is hoping that this study will provide artistic appropriateness to dance performances to be combined with technology afterwards and contribute to vitalizing convergent performances for dance in any desirable way.

Key words : Contemporary Ballet, Illusion, Image Media

논문투고일: 2018. 02. 28
논문심사일: 2018. 04. 03
심사완료일: 2018. 04. 17