

윌리엄 포사이드(William Forsythe) 작품을 통해서 본 오브제(Object)의 활용과 표현 특성 연구¹

김태희

충남예술고등학교 교사

목차

-
1. 서론
 2. 오브제의 개념 및 유형과 특성
 3. 윌리엄 포사이드 작품에 활용된 오브제의 표현 특성
 4. 결론

¹ 본 논문은 필자의 석사논문을 바탕으로 요약 및 수정한 것이다.

요약문

시대가 발전함에 따라 예술의 창조적 변화는 다양해지는 요구들을 수용하려는 시도들로 이루어지는데, 이러한 시도들은 예술의 장르적 벽을 허물고 다양한 요소들이 무용 작품 안에서 활용된 오브제의 형태로 표현되고 오늘날 오브제 특성이 표현되지 않은 작품은 찾아보기 힘들다.

본 연구는 오브제를 총체적인 관점에서 하나의 체계로 이해하고자 하며 오브제의 미학적 논의 과정을 고찰함으로써 오브제의 표현과 특성이 어떻게 무용 작품 안에서 어떠한 영향을 미치고 어떠한 역할을 하는지 분석해보고자 한다. 또한 오브제들이 무용 작품 안에서 작품을 어떻게 자극하고 활성화시키는지 표현 특성을 연구함으로써, 본 연구가 무용예술 작품이 발전할 수 있는 중요한 역할을 할 것이라고 본다.

윌리엄 포사이드(William Forsythe) 작품 중 오브제의 표현 특성이 명백하게 드러나는 작품 〈Heterotopia〉(2006), 〈The Fact of Matter〉(2009), 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉(2009)를 선정하였다. 작품에 나타난 오브제 표현 특성은 다양한 매체의 활용과 신체 행위, 비물질적 요소까지 활용하면서도 무용의 본질은 잃지 않고 자신만의 독창성을 극대화하였으며 무용 공연 표현의 확장을 가져왔다.

그 결과 기존의 한계를 극복할 수 있는 다양한 방법과 표현의 확장을 가져다주는 이론을 제공하고 관객과의 거리를 좁히며 관객과의 새로운 소통 방법을 제시하고 있다.

주제어

오브제, 윌리엄 포사이드, 〈Heterotopia〉, 〈The Fact of Matter〉, 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉

1. 서론

예술은 시대의 사회적, 문화적 흐름의 영향을 받으며 다양한 형태로 발전된다. 예술의 한 장르인 무용 또한 시대의 변천에 따라 미술, 음악 등의 예술은 물론 철학, 건축, 연극 등의 요소들까지 작품 안에서 오브제의 형태로 표현되는 시도들이 활발하게 이루어지고 있다.

‘오브제’는 말 그대로 대상, 사물을 뜻하는 것으로, 어떤 물체가 작가의 의도나 선택에 의해 우연 또는 필연적인 효과로 작품을 만드는 재료로 사용될 때 그 물체는 본래의 기능과 용도는 다른 의미로써 재탄생하게 되는데, 이 때 이 물체를 오브제라고 말할 수 있다. 무용예술 작품 안에서 오브제는 시각적 자극을 이끌어내고 안무자의 개념을 구체화시키며 표현 한계를 확장하기 위한 것으로, 무용 작품 안에서 큰 비중을 차지하는 표현 수단으로 쓰인다. 이러한 오브제의 활용은 안무자의 사상까지도 포함하는 예술적인 언어가 되어 다양하게 표현될 뿐만 아니라 관객과 소통하는 또 다른 통로로 표현된다.

본 연구에서는 오브제의 미술사적 유형 및 특성을 토대로 오브제의 개념이 무용 분야에서는 어떠한 기능과 표현으로 사용되고 있는지 분석하였다. 무용 작품 안에서 보이는 다양한 오브제의 표현 특성에 관한 연구는 여러 관점에서 접근이 가능하지만, 본 연구에서는 오브제 표현을 실험적이고 다양한 방식으로 사용한 윌리엄 포사이드의 작품을 중심으로 오브제의 표현 특성에 주목하여 접근하고자 했다. 윌리엄 포사이드의 작품은 포사이드 무용단을 창단하는 2005년 이후에 훨씬 더 다양한 형태로 발전되었고, 또한 이 시기를 필름, 디지털 영상과 멀티미디어, 설치 작업 등 다양한 오브제의 표현 특성이 나타나는 안무로 무용 작품 형태를 더욱 확장한 시기로 보았다. 이에 본 연구자는 2005년부터 안무된 작품들로 연구를 제한하였고 특히 포사이드의 대표작이며, 다양한 장르와 매체와의 결합으로 오브제 표현 성향이 명백하게 드러난 <Heterotopia>(2006), <The Fact of Matter>(2009), <Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced>(2009), 세편을 선정하여 범위를 제한하였다.

본 연구를 위해 선정된 작품들 중 〈Heterotopia〉는 퍼포먼스와 설치를 융합한 작품이다. 시선에 대한 장애물로 일상생활에서 쓰이는 식탁, 사운드, 언어들을 오브제로 사용하여, 헤테로토피아를 퍼포먼스의 세계이자 감옥, 정신병원, 매음굴 등과 연관되는 일탈되고 모순된 공간으로 표현하였다. 〈The Fact of Matter〉은 미술 전시장이거나 일반적으로 우리가 생각하는 무대공간을 벗어나 이루어진 오브제 설치 작업으로 볼 수 있다. 무대 공간을 꽉 채운 천장에 매달린 링을 오가며 오브제를 통해서 관객들의 신체가 움직이는 과정 자체를 안무 개념에 포함한 작품이다. 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉은 2006년 영화로 만든 작품을 디지털 과학기술을 이용하여 재창조 한 작품으로, 웹상으로만 존재하며, 움직임에 대한 새로운 정보를 관객들에게 전달하고 과학기술의 발전과 함께 확장된 오브제를 분명하게 보여주고 있는 작품이다. 이렇듯 세 작품은 본 연구에서 정의하는 오브제의 표현 특성을 분석하기에 가장 적합하다고 사료된다.

윌리엄 포사이드의 관한 선행연구들은 주로 포사이드의 전통적인 발레 형식과 테크닉, 그리고 원근법적인 무대공간의 중심을 해체하는 특징을 자크 데리다(J. Derrida)의 해체주의 개념을 토대로 연구되었다. 질 들뢰즈(G. Deleuze) 이론의 개념을 근거로 하여 윌리엄 포사이드의 작품을 연구한 논문도 있지만 작품 안의 신체에만 초점을 맞추어 연구하였다. 또한 포사이드의 작품 속에 드러나는 총체예술적인 속성과 매체미학적 의미를 해석하고자 한 연구도 있다.

본 연구자는 무용이 총체적인 예술이며, 작품 안에서의 신체, 매체 등 무대공간에서 작용하는 물질, 때로는 비물질적인 요소들 또한 오브제 표현과 확장이라 본다. 그러므로 예술 작품에서 빼놓을 수 없는 오브제 표현 요소가 가지는 특성에 대한 연구가 필요하다고 사료된다. 이에 다채로운 매체를 적당하고 다양한 접근 방식으로 사용하고 탈 장르적 경향을 보인 실험적인 안무가 윌리엄 포사이드의 작품에 활용된 오브제의 표현 특성을 통하여 도출하고자 한다. 오브제의 특성이 다양하게 보이는 작품임에도 불구하고 포사이드의 작품에서 나타나는 오브제에 대하여 연구된 바가 없으므로, 포사이드 작품을 근거로 무용예술에 나타나는 오브제 표현 요소에

주목하고자 한다.

본 연구는 무용 작품의 본질적인 방향을 잃지 않으면서 타 장르와의 결합을 시도하고 새롭고 다양한 오브제의 요소들을 적절하게 활용한 오브제의 표현 특성을 연구하려 한다.

오브제라는 용어는 무용예술 안에서 이론적으로 체계화되지 않은 개념과 논리적으로 당위성이 모호하게 사용되고 있기 때문에 오브제의 표현 가치에 대한 구체적인 양상을 파악하는 것이 필요하다고 사료된다. 이에 윌리엄 포사이드의 작품을 중심으로 부각되어 표현된 오브제의 특성에 주목하여 접근함으로써 본 연구가 이론적인 틀로 도움이 되어 오늘날 무용 작품에서 중요한 역할을 하는 오브제 표현의 다양성에 따른 변화를 이해하고 창작자들의 안무 방향에 기반이 되어 무용 작품의 표현 확장에 도움이 되고자 함이 본 연구의 목적이다.

2. 오브제의 개념 및 유형과 특성

오브제란 예술과 무관한 물건을 원래의 일상적 용도가 아닌 예술 작품 안에서 작가의 의도를 대변해 줄 수 있는 새로운 용도로 사용함으로써, 상상력을 자극하는 상징적인 물체로 쓰이고 다양한 효과를 불러일으킨다고 볼 수 있다. 또한 오브제는 단순히 가시적인 물질에 국한되는 것이 아닌 비물질적인 요소까지도 예술에 도입하는 소통 매체라고 볼 수 있다.

오브제는 미술에서 먼저 시작되어 무용예술에까지 영향을 끼쳤고, 이는 그 시대의 사회적인 상황과 정치와 밀접한 관련을 맺고 있다. 각 시대마다 새롭게 등장하고 나타난 오브제는 그 시대에서만 국한되어 사용되거나 하나의 경향이 생기고 없어지는 형태가 아니라 서로 영향을 주고 확장되어 무용 작품 안에서 여러 가지 경향이 복합적으로 나타났다. 무용에서의 오브제에 대해 김선주(2014)는 타 예술과 마찬가지로 시대가 변화하고 발전되면서 안무자의 감각에 따라 예상할 수 없는 이미지들을 만들었고, 이러한 오브제들은 작품 속에서 볼거리를 제공하며 움직임의 확장을 가져다줄 뿐만 아니

라 의미 전달에 있어 표현의 확장 또한 이루어진² 중요한 요소로 보았다.

오브제는 그 시대의 산업 물품과 생활방식에 따라 다르게 나타나며 많은 영향을 받는다. 미술에서는 일찍이 그때의 생활 방식을 활발하게 미술 표현에 받아들이며 산업 물품인 물체로서의 오브제들을 예술화 시켰다. 시대에 따른 오브제의 유형을 신문영(2010)은 크게 1960년 이전에 일어난 경향을 시작으로 다다이즘, 초현실주의 1960년 이후에 일어난 경향으로 팝아트, 미니멀리즘, 환경예술, 행위예술, 미디어아트로 개념을 나눌 수 있다³고 정의하였다. 이러한 오브제들은 하나의 경향이 생기고 없어지는 형태가 아닌 서로 영향을 주며 나타나는 형태로 한 작품 안에서 여러 가지의 경향이 복합적으로 나타날 수 있다. 이렇듯 오브제들은 그 시대에만 머무르는 것이 아니라 오늘날 또한 다다이즘, 초현실주의, 팝아트, 미니멀리즘, 환경·설치예술, 행위·전위예술, 미디어아트는 시대가 발전함에 따라 더욱 다양한 방법으로 표현 되고 있다.

오브제의 등장은 입체주의의 콜라주 기법으로부터 시작되었다. 이는 실제 사물을 재료로 화면에 붙이는 방식으로 물적 오브제의 등장으로 볼 수 있지만 오브제라는 말은 다다이즘과 초현실주의 이후부터 특별한 용어로 나타났다. 1차 세계 대전이 발발되던 때 나타난 다다는 전쟁 후 모든 현상이나 물체를 부정하며 세계를 허무주의적 시각으로 바라보고 서양 물질문명과 부르주아적 가치에 대해 예술가들이 격렬하게 저항했던 미술운동이다. 다다이즘의 작가들은 이성적인 것을 부정하였으며 불합리하고 장난스러운 것, 대립적인 것, 허무주의와 직관적이고 감성적인 것을 선호하며 상상력을 일깨우고자 하였다. 프랑스의 화가인 뒤샹(Duchamp Marcel)이 뉴욕의 아모리 쇼(Armory Show)에서 〈계단을 내려오는 나부〉를 발표한 후 〈자전거 바퀴(1913)〉, 〈병 건조기(1914)〉, 〈샘(1917)〉 등의 작품을 통하여 다다의 반 예술적 특성을 예시했다. 이렇듯 뒤샹은 기성품으로 '레디메이드

² 김선주, 「현대무용에 나타난 오브제 사용의 의미 : 모던댄스 이후 중심으로」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2014, 19쪽.

³ 신문영, 「공간에 있어 '오브제로서의 빛'에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2010, 8쪽.

(Ready Made)'를 발표하여 다다이즘의 상징적 존재가 되었으며 '레디메이드 오브제'를 미술의 한 장르로 발전시켰으며 미술의 개념을 확장시켰다. 이러한 '레디메이드 오브제'를 기존에 가지고 있는 물체의 의미를 부정하고, 작가의 우연적 발견과 선택에 의해 단지 표현의 수단으로써 작품에 사용되며, 하나의 산업 물품이 예술의 오브제로 도약한 단계라 할 수 있다.

초현실주의는 다다의 정신을 수용하였고 다다로부터 태동되었지만 동시에 다다의 취약점과 한계성을 극복하였다. 김영규는 프로이트의 정신분석학에서 영향을 받고, 앙드레 브르통을 중심으로 문학에서 먼저 시작된 초현실주의 오토마티즘과 데페이즈망을 통해 무의식의 세계를 오브제로 표현하고자 하였다⁴고 주장하였다. 곽은미 또한 초현실주의 오브제 작품들은 작가에 의해 선택된 '발견된 오브제'가 작품 안에서 오토마티즘이나 데페이즈망 기법의 영향으로 시각적 반응을 일으킨다고 보았으며 이는 상징적인 성격을 띠는 것이며, 서로 이질적인 성격의 물체 자체를 작가의 의도에 맞게 콜라주 기법으로 배치하면서 영상적 형태들을 왜곡하고 변형하여 재구성함으로써 그것들을 어리둥절하게 모아 난데없는 세계를 보여주는 것을 말한다⁵고 정의하였다. 무용에 있어서 오브제의 등장은 1960년 이전의 다다이즘과 초현실주의 등 표현주의를 총괄하는 개념인 모더니즘 시대로 볼 수 있다. 모더니즘 시대는 기존의 전통적인 신념과 사실주의 등을 부정하고, 인류가 이룩한 물질적, 기술적, 사회 구조적인 발전이 가져다준 인간성 상실과 개인주의에 대한 문제의식 등에 바탕을 둔 다양한 문예사조이며, 이는 기존의 형식적이고 정형화된 발레의 틀을 부정하고 발레가 창작된 확장에 이어 등장한 자유로움을 추구한 현대무용으로 볼 수 있다. 즉 무용에서 오브제의 활용은 현대무용부터라고 볼 수 있으며 정형화된 발레의 틀을 벗어나면서 창작자의 감각에 따라 예측 불가능한 이미지들을 만들어 내고 이러한 오브제에 의해 시각적인 효과를 극대화시키며 표현과 움직임의 확장을 가져왔다. 이렇듯 무용은 오브제의 등장으로 인해 상징성이 명확

⁴ 김영규, 「現代美術의 오브제에 관한 研究」, 원광대학교 대학원, 박사학위논문, 2007, 43쪽.

⁵ 곽은미, 「초현실주의의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구」, 충북대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011, 26쪽.

하게 드러나기 시작하였으며 강한 이미지로 시각적 특색을 제공하였다. 이와 같은 특징은 초현실주의에서 나타난 것으로, 초현실주의와 다다이즘의 표현적 특징으로 차이가 있다면 초현실주의 표현은 ‘수단적 표현’에서 더 나아가 물체로서 환상적이고 극적인 표현을 한다는 것이다. 이렇듯 모더니즘 시대의 오브제 등장은 초현실주의에서부터 시작되었다고 볼 수 있는데 무용에서 초현실주의 오브제의 등장의 가장 대표적인 예는 독일의 피나 바우쉬(Pina Bausch)를 예로 들 수 있다. 김선주에 의하면 피나 바우쉬는 연극성을 더한 또 새로운 표현 영역을 구체화시키기 위해 오브제를 도입하여, 그녀의 작품 속 오브제는 초현실주의의 데페이즈망 기법처럼 정서적으로 관련 맺지 않은 속성으로 작품의 주제를 극적으로 이끌어가기도 하고, 그 정상적 관련을 두고 속성이 진행되는 수정의 방법 등을 통하여 추상적으로 상징하는 역할을 하도록 만들어 내기도 한다⁶고 제시하였다. 또한 머스 커닝햄(Merce Cunningham)은 그의 작품에서 나타나는 ‘발견된 오브제’를 사물이 아니라 움직임으로 테마에 적용하였다. 이와 같이 초현실주의의 ‘발견된 오브제’는 수단적, 환상적, 극적 표현으로 무용예술의 오브제 사용의 계기를 마련하였다. 무용에서 초현실주의의 ‘발견된 오브제’는 안무가가 발견한 오브제들로 무대의 상황을 콜라주 방식으로 배치하여 극적인 표현이나 환상적인 표현으로 몰고 가지만 그 안에는 작가가 표현하고자 하는 개념이 상징적으로 사용된다고 볼 수 있다.

팝아트는 50년대 후반에 대중 소비문화와 자본주의의 물결 속에서 물질적 풍요를 추구하게 되면서 발생하였다. 손소현은 대량생산과 대량소비의 새로운 산업사회라는 경제 환경과 인구 증가와 함께 대중이 주인이 된 소비문화라는 환경이 조성되었고, 팝아트는 이러한 시대의 흐름을 미술 안으로 수용한 사조⁷라고 하였다. 김애령은 팝 아트의 소재는 구체적이고 단순하며 직접적인 대중문화의 언어들, 접근이 용이한 소비재들이라 제시⁸하였고,

⁶ 김선주, 「현대무용에 나타난 오브제 사용의 의미」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2014, 19쪽.

⁷ 손소현, 「팝 아트의 예술적 특성이 현대 상업 공간에 미치는 영향」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2010, 7쪽.

⁸ 김애령, 『예술 세계 이해를 향한 도전』, 이화여대출판부, 2006, 178쪽.

손소현은 이러한 소재들을 콜라주, 반복, 복제, 축적, 확대하는 방식을 선택한다고 하였고, 이는 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 사물을 작품에 그대로 쓰는 것이 아니라 크기를 크거나 작게 변형하여 작품 안에서 다른 의미로 재현하여 표현하는 것을 말한다⁹고 제시하였다. 또한 이를 김영규는 팝 아트의 소재를 작가 나름의 방식으로 새롭게 변형하여 새로운 미적 이미지로 재창조한다¹⁰고 보았다. 이러한 팝아트는 비판적이고 풍자적인 성격을 지니고 있으며 무용 공연 예술의 공간 안에서 ‘재현된 오브제’로써 ‘유희적 표현’이 주된 특징으로 쓰인다. 이는 ‘재현된 오브제’가 예술 가치를 실현하고 전달하는 제작 과정에서 실제 보다 과장된 방법을 쓰거나 실물의 모습을 차용하여 표현되기 때문이다. 즉 팝은 일반적으로나 예술적으로나 그다지 가치가 없어 보이는 것들인 것을 선택하여 예술로 만들었는데, 예를 들면 잡지, 광고, 신문 삽화, 화려한 가구, 예술적 가치가 없는 골동품들, 만화, 유명 영화배우 등과 같은 것이다. 예술로 재현하는 과정에서 선택한 오브제를 작가의 개인적인 방법으로 실제의 모습보다 유희적으로 표현하여 예술적 오브제로 승화 시킨 것이다. 이처럼 팝아트의 ‘유희적 표현’은 추상성이 크게 나타나며 작품 안에서 표현된 특성들은 모두 양면성을 나타낸다.

미니멀리즘은 1964년을 전후로 시각예술 분야에서 서서히 두각을 나타내기 시작하였는데 미니멀리즘은 관객을 설정하고 관객에게 의존하는 관객과의 소통을 중요하게 생각하며 시도한 예술이다. 김영규(2007)는 이를 작가의 모든 흔적이 제거되면서 관객들은 작품을 하나의 사물로써 바로 인식할 수 있게 되고, 어떠한 선입견이나 고정관념에서 벗어나 작품 그 자체와 원초적으로 만나는 것을 미니멀리즘이라고 주장하면서, 미니멀리즘의 시작은 작가의 자기표현을 최소화 하면서 추상성을 배제하고 사물을 ‘특수한 오브제’로 그 사물의 고유한 특성을 제시하면서 시작되었다¹¹고 보았다. 흥정아는 즉, 미니멀리즘 오브제는 어떤 대상을 재현을 위한 도구가 아니며 순수하게 독립된 사물 그 자체로서의 ‘특수한 오브제’를 말한다¹²고 주장하

⁹ 손소현, 앞의 논문, 17쪽.

¹⁰ 김영규, 「現代美術의 오브제에 관한 研究」, 원광대학교 대학원, 박사학위논문, 2007, 74쪽.

¹¹ 위의 논문, 79쪽.

였다. 무용에서 미니멀리즘 시대는 무용의 본질에 대한 접근이 다른 어느 때 보다 강조되었고, 무용을 예술로서 더 심도 있게 탐구한 시기이다. 황윤주(2005)는 이 시기에 창작된 많은 작품들은 분석적인 측면을 중심으로 움직임 강조했는데 미니멀리즘의 방법으로 많은 무용 요소들이 제거, 부정, 축소 되고 다른 예술과 차별 되는 '표현매개가 인간신체'라는 특징으로 꾸밈 없는 신체만이 무용의 본질로 남았다¹³고 주장하였다.. 이렇듯 무용의 미니멀리즘에서는 무용수의 신체를 '특수한 오브제'로 보았으며 이는 비개성적인 특징을 지니고 있지만 미니멀리즘 무용에서 나타난 표현적인 특징 중 가장 중요한 것은 '반복적 표현'이다. 이본 레이너(Yvonne Rainer)는 저드슨 실험 안무가로 비개인적이고 중립적이며, 일정 단위로 단순한 동작을 반복 하면서 '미니멀적 춤'이 될 수 있다고 하였다. 이러한 미니멀적 춤 이론을 연장시켜 시도한 이들은 로라 던(Laura Dean), 루신다 차일즈(Lucinda Childs), 데보라 헤이(Deborah Hay), 스티브 팩스틴(Steve Paxton)과 같은 이들로서, 이들은 미니멀리즘 경향의 반복 기법과 그들의 작품에서 자주 사용하였으며, 단순하게 만든 동작을 패턴적인 반복과 움직임 배열의 누앙스를 조금씩 변형하는 방법으로 춤을 구성하고 디자인하였다. 또한 미니멀리즘은 다른 장르와 매체의 경계를 허물고 비물질적 요소까지 오브제로 사용하는 계기를 만들었고, 이는 무용 공연에서도 함께 어우러져 나타났다. 예술 영역 간의 장르적 벽을 허물며 혼용된 예로 황윤주는 이본 레이너의 「보통 춤 Ordinary Dance, 1962」에서 시의 형태로 쓰인 자서전을 읽은 것과, 트와일라 타프의 「푸가 Fugue, 1971」에서 동작 디자인을 음악의 중심 구조를 기본으로 하여 안무자가 alto, soprano, bass를 맡아 표현한 것¹⁴이라고 제시하였다.

하지만 1960년대 후반부터 사회적 불안과 미니멀리즘의 경직된 조형성에 대한 반대하는 세력에서 개념주의가 나타나기 시작하였으며, 박종화는

¹² 홍정아, 「공간을 활용한 Site-Specific무용의 공연사례분석」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2015, 30쪽.

¹³ 황윤주, 「현대무용에서 미니멀리즘(Minimalism) 음악의 역할에 관한 연구」, 한국예술종합학교 예술 전문사, 2005, 66쪽.

¹⁴ 위의 논문, 87쪽.

그것은 대상적, 물질적 형태로서가 아닌 오히려 언어학인 기록물과 그 진행 과정, 계획 등이 작품이 될 수 있다고 생각하는 것이라 하였으며 이러한 실험적 성격으로 등장한 미술 성향 중에 하나가 환경에 대한 새로운 인식에서 출발한 대지미술이다¹⁵ 정의하였다. 이러한 대지미술은 환경예술의 범주안에 속하는 것으로 환경예술이란 제도적 전시 공간에서 벗어나 관람의 작품이 아닌, 모든 외적인 공간 안에서 여러 장르의 작업들이 상호 교류하는 종합된 의미로 비물질적 요소들을 포함한 모든 소재가 오브제로 공간을 채우는 것이다. 즉 환경예술은 환경에 존재하는 모든 것, 나아가 자연까지도 오브제로 활용되어 설치될 수 있다는 개념으로 설치예술과도 밀접한 연관성을 지니고 있다. 또한 이로 인해 여러 작업들이 상호 교류하고 재료가 확장된다는 개념을 가진다. 환경예술은 미니멀리즘의 공간적 확대와 관객이 작품을 관람하는 방식에서 또 다른 가능성을 열어준 예술로, 무대라는 제약된 공간 외에 모든 환경이 무대가 되며 환경 안의 모든 것이 작가의 선택에 의해 오브제 될 수 있고, 그러한 오브제를 자유롭게 설치할 수 있는 공간적 확장을 가져온 ‘공간 표현’ 오브제로 볼 수 있다. 또한 자연 신체 소리 영상 빛 등 환경 안에 존재하는 모든 것을 포함하며, 미술, 연극, 무용, 음악 등 각 예술 장르가 유기적으로 통합되는 총체적인 예술 형태의 계기를 만들었다. 이러한 계기는 무용 공연에 있어 초기 포스트모던댄스 안무가들이 무용의 공간에 제약을 두지 않고 극장을 벗어나 자연과 직접 접촉할 수 있는 언덕, 지붕, 거리 등의 장소나 안무자의 의도에 맞는 모든 장소에서 작품을 공연함으로써, 초기에 나타났던 무대 개념 보다 시 공간으로부터 초월하여 확장되었고 모든 것이 가능한 예술사상의 표현장소로 인식되었다. 미승연은 트리샤 브라운은 60년대 초부터 대중적 접근을 시도하기 위해 외부적 공간을 사용하였고, 70년대부터 더욱더 관객에게 초점을 맞추기 위해 다양한 외부 공간을 보다 더 적극적으로 사용하였다. 작품 「Walking on the Wall (1971)」은 그녀의 대표적인 설치 작품으로, 여러 가지 장비들을 작품의 일부분으로 배치하고 6명의 무용수가 끈과 도르래 같은 장비를 이

¹⁵ 박종화, 「현대 미술을 통한 오브제 연구 : 1960년-1990년을 중심으로」, 한남대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2015, 29쪽.

용하여 무중력 상태로 보이게 한 뒤 모든 벽면을 걷는 퍼포먼스를 통해 공간상의 규칙이 존재하지 않는 안무를 보여준 작품으로 작품과 공간이 총체적인 하나의 환경을 이루는 작품¹⁶이라고 예를 제시했다.

또한 일상의 공간에서 관객과 즉각적으로 만나며 기존의 격리된 공간의 개념에서 벗어난다는 점에서 환경예술과의 공통점을 지니는 행위예술은 객석과 무대의 경계의 틀을 제거함으로써 공간과 시간의 제약 없이 행위를 통해서 자신을 표현하는 예술 개념이다. 이는 신체를 오브제로 이용하여 회화나 조각 등 전통적인 장르 개념으로는 충족될 수 없는 표현 욕구를 표현한다는 점에서 신체 예술, 결과보다는 과정을 중시한다는 점에서 과정 예술로 불린다. 또한 행위예술은 현대 예술의 창조 과정에서 생긴 것으로, 다양한 예술 매체인 무용, 미술, 연극, 음악 등의 경계를 허물었으며 형식에 대한 새로운 탐구로부터 그 출발점을 들 수 있다. 행위무용 공연은 일회성, 총체성, 참여성, 과정성이라는 특징을 지닌다. 채성희는 특히 기존의 예술 형식에서 탈피하여 행위 자체를 강조하는 이 예술은 안무자가 작업하는 과정에 초점을 맞추는 것이 중요시되는 예술로 작품의 결과에 몰두하기보다는 관객들이 스스로 참여하고 생각하는 것에 예술적 목표를 두었다고 거론하면서, 예술적 사건 속으로 예술을 감상하는 사람을 끌어들인다는 특징을 강조한 것이다¹⁷라고 주장하였다. 이러한 점은 기존의 작품처럼 안무자의 의도대로 작품이 끝나지 않기 때문에 일회성의 특징을 지니며, 안무자가 의도한 안무의 틀 안에서 작품의 결과를 만들어가는 것은 관객들의 참여인 것이다. 이렇듯 관객과의 소통을 목적으로, 결과보다는 신체 행위의 과정을 중요시하는 행위무용 공연의 가장 큰 특성은 '시간적 표현'으로 볼 수 있다. 신체 행위 과정을 시간적 연속성의 표현으로 볼 수 있는 것이다.

미디어아트는 테크놀로지를 오브제로 사용한 예술로 미디어를 이용한 예술과 인간의 의사소통 수단이다. 또한 디지털 매체를 사용하여 제작되는

16 미승연, 「Trisha Brown 작품에 나타난 표현공간에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사 학위논문, 2005, 28쪽.

17 채성희, 「퍼포먼스(Performance) 예술의 매체별 특성에 관한 연구」, 강원대학교 대학원, 석사 학위논문, 2010, 13쪽.

설치미술, 회화, 순수사진, 조각, 시각예술, 등을 뜻하기도 하고, 미술이 아닌 음악, 공연, 문학 등과 통합되는 경향을 보인다. 미디어 아트는 작가가 일방적으로 작품의 의도를 전달하는 것이 아니라 관람자가 전시의 중심이 되어 참여하고 상호 소통하는 미술 형식인 인터랙티브 아트와 컴퓨터 아트, 비디오 아트, 전자 아트 등의 조형적인 방법을 통하여 다양한 종류로 계속 발전되고 있으며 더욱 발전된 가능성을 가지고 있어 본질적으로 표현도구나 표현방식 등이 기존의 전통적인 예술 형태와는 완전히 다른 모습으로 다가오고 있다. 홍승호는 미디어 아트가 이전의 미술 작품들과 다른 특징을 지닌다고 보았는데 첫째로 디지털 기술 또는 디지털 미디어를 활용하여 작품을 제작하는 것이고, 둘째로는 컴퓨터 기술을 이용한 작품으로 복제가 가능하다는 것이고, 셋째로는 미디어 아트 같은 경우에는 작가의 기술이나 손이 아닌, 여러 분야의 전문가나 컴퓨터 테크놀로지나 그 밖의 기술을 사용하고 그것에 의존하는 작품이 완성되는 경향이 많고, 관객의 참여로 작품이 완성되기도 한다¹⁸고 정의하였다. 최근의 미디어 아트는 오브제의 대상으로 가상적인 것까지도 수용하고 있는데, 신문영은 레이저나 홀로그래피 등 첨단 과학기술과 접목하여 인터랙티브적 요소를 첨가한 미디어 아트에서는 테크놀로지가 예술적 행위의 대상인 오브제라라고 할 수 있다¹⁹고 주장하였다. 이처럼 미디어 아트는 테크놀로지의 등장, 미디어 기술의 과잉된 모습을 가장 잘 반영하고 있는 예술 장르로 볼 수 있다. 테크놀로지는 현대의 과학 기술을 뜻하는 것으로, 무용과 테크놀로지의 상호적인 관계는 지금까지 계속 발전되어 왔고 계속해서 발전되는 새로운 디지털 테크놀로지의 시대를 맞이하고 있다. 무용에서 발전된 매체의 활용과 인터랙션은 장르의 벽을 허물고 한계를 뛰어넘어 어떠한 표현도 가능하게 만들어 미디어 아트의 '테크놀로지 오브제'가 보편화되었다. 이러한 상황은 표현성의 한계를 극복할 뿐만 아니라 하이 테크놀로지를 적극적으로 받아들이고 예술에 끌어들이면서 새로운 예술 형태와 미래지향적인 탐구 및 시도가 계속

¹⁸ 홍승호, 「미디어 아트 전시의 발전방향 연구」, 단국대학교 대학원, 석사학위논문, 2010, 4쪽.

¹⁹ 신문영, 「공간에 있어 '오브제로서의 빛'에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2010, 25쪽.

되고 있고 또한 급속도로 발전되고 있다. 초반 매체의 활용은 머스 커닝햄에게서 많이 나타났는데, 그는 비디오와 컴퓨터를 사용한 최초의 안무가이다. 영화의 언어를 무용과 혼합하는 등 여러 장르와 혼성된 작품을 만들거나, 카메라의 활용에 초점을 맞추었으며, 1990년대에 와서는 컴퓨터 테크놀로지, 모션 캡처, 3D 컴퓨터를 통한 정보적인 표현을 안무에 적용하는 등 많은 움직임을 창출하였다. 보통 안무가들은 테크놀로지 오브제를 사용하여 관객들에게 어떠한 정보를 전달하려고 하고 있다. 비디오나 컴퓨터, 카메라 또는 화면 등의 물체를 통해 관객들에게 시각적인 표현으로 다가간다. 이는 시대에 따라 더욱 발전된 형태를 보이기도 하는데 오늘날에는 컴퓨터 웹상으로만 존재하는 무용 형태도 존재한다. 이러한 형태는 보는 이에게 데이터를 통한 정보를 제공하는 '정보적 표현' 행위가 강하게 드러나며, 이는 테크놀로지 오브제의 가장 큰 특징으로 볼 수 있다. 예를 들면, 안무가들은 프로젝션 스크린이나 비디오 영상을 오브제로 사용하면서 빠른 장면 전환을 원한다. 무대에서 스크린이나 비디오를 통해서 현실과 가상세계를 넘나들거나 정보를 더 빨리 제공하기 위해 영상을 보여주기도 하며, 공간 개념이 확장되는 변화 또한 이루고자 하였다. 이렇듯 테크놀로지 오브제는 데이터를 통해 관객들에게 시각적인 정보를 제공함으로써, 장면의 전환을 관객들이 인식할 수 있게 되는 등의 정보적 표현으로 무용에서 테크놀로지 활용은 데이터로 표현하는 '정보적 표현'으로 볼 수 있다. 이처럼 춤에 있어서 테크놀로지 오브제의 '정보적 표현'은 더 많은 관객을 매료시키는데 기여를 하였으며, 안무자의 풍부한 표현을 가능하게 하고 주제를 더 명확하게 제시할 수 있다.

본 논문의 내용과 아래의 <표 1>에서 제시되는 오브제에 대한 흐름과 유형 및 특성에 관한 명칭은 오브제가 공통적으로 쓰이는 개념이 체계화된 것이 없기 때문에 신문영의 논문을 인용하였다.

| 표 1 | 오브제의 흐름과 유형

흐름	오브제 유형	무용에서의 오브제 표현 특성	개념
초현실주의 (surrealism)	발견된 오브제	상징적 표현	데페이즈망 기법처럼 작품을 이끌어 가며, 이는 추상적으로 상징하는 역할을 하도록 만들
팝아트 (pop art)	재현된 오브제	유화적 표현	일상의 물건을 작가의 개인적인 방법으로 실제의 모습보다 유화적으로 표현
미니멀리즘 (minimalism)	특수한 오브제	반복적 표현	일정단위로 단순한 동작을 반복적으로 표현, 비물질요소까지 포함
환경 예술 (environmental)	환경 오브제	공간적 표현	모든 환경이 무대가 되며, 환경안의 모든 것이 오브제가 될 수 있는 공간적 확장을 가져온 표현
행위·전위 예술 (performance)	신체 행위 오브제	시간적 표현	관객과의 소통을 목적으로 결과보다는 신체 행위의 과정을 시간적으로 표현
미디어 아트 (media art)	테크놀로지 오브제	정보적 표현	데이터를 통해 정보를 제공하는 표현

3. 윌리엄 포사이드 작품에 나타난 오브제 표현

1) 〈Heterotopia〉에 나타난 오브제 표현 특성

윌리엄포사이드는 2005년 자신의 무용단을 창단한 후 설치와 융합한 작업들을 적극적으로 선보이며 더욱 급진적인 성향을 드러냈다. 〈Heterotopia〉는 포사이드의 급진적인 대표작 중 하나로 2006년 스위스 취리히에서 초연되었으며, 국내에서도 2013년 4월 10일-14일 성남아트센터에서 공연된 바 있고, 두 개의 공간에서 동시에 벌어지는 작품이다. 이 작품은 포사이드가 프랑스 철학자 미셸 푸코의 두 가지 글에 영향을 받아 만들어진 작품인데 글 중에 하나는 「다른 공간들에 대하여(1967)」라는 작품인데 푸코는 이 글에서 말하길 우리 인간들이 비정상이라고 받아들이고 있는 상태나 사건들을 저장하기 위한 어떤 특별한 공간을 만드는 습관이 있다고 하였다. 그리하여

우리가 이해하기 힘들고 논하기 힘든 죽음, 질병, 처벌, 성 등의 성질을 넣기 위한 어떤 장소를 만들어 낸다고 말하였다. 이런 상태들을 증언하는 공간들의 종류에는 감옥, 그리고 묘지, 정신병원, 매음굴, 기숙사, 휴양지, 기차, 식민지, 박물관 그리고 극장 등이 있다. 이런 공간들은 여행이나 휴가, 공연이나 신혼여행처럼 우리의 일상적인 시간 경험과는 다른 시간과 여유와 연관이 되어있다. 푸코에게 있어서 인간들이 비정상이라고 받아들이고 있는 상태는 끊임없이 바뀌는 신체나 병들어 있는 신체 혹은 정체성이 불분명한 신체들인데, 이러한 문제적인 신체들은 우리의 생각에서 지울 순 없어도 시야에서 사라지게 할 수는 있다. 시야에서 사라지게 하기 위해 문제적 신체를 가두는 공간이 헤테로토피아인 것이다. 또한 포사이드가 읽은 두 번째 글은 푸코가 라디오에서 진행했던 유토피아적 신체라는 강의에서 언급한 것인데 이것은 우리가 창조해내는 또 다른 신체적인 공간으로써 환상적인 신체를 이야기한다. 이 환상적인 신체는 우리가 가진 실제 몸이 한계에 구애 받지 않는 신체라는 것이다. 예를 들면 유령이나 마녀, 요정, 거인들이 여기에 포함이 되는데 이것은 우리가 가지고 있는 신체적 한계에서 탈출할 수 있게 해주는 대상들이다. 그리고 또 한 가지 이 신체에서 탈출할 수 있는 방법은 바로 죽음이다. 즉, 유토피아는 언제나 우리 앞에 현존하고 있지만 또한 언제나 다른 공간에 있는 거울과 같은 공간인 것이다. 그리하여 리허설 과정에서 포사이드와 그의 무용수들은 자신이 잘할 수 있는 아주 독특하지만 다른 사람들은 알아들을 수 없는 언어들, 개발한다. 이것은 휘파람, 새소리 동물소리가 될 수도 있고 진짜 언어인 것처럼 들리지만 완전히 지어낸 언어도 포함된다. 무용수들은 바로 이 언어들, 사용해서 서로 대화를 나누고 논쟁을 하고 장면에 대해서 묘사를 하게 되는데, 여기에 포사이드가 조금 더 확장된 이미지를 제공을 하면서 소리의 범위를 더욱더 확장해왔다. 이 공간 A는 반대편 공간보다 큰 공간으로 탁자들이 무대를 이루며 다닥다닥 붙어있기도 하고 어떠한 공간은 비어있기도 하다. 무용수들은 탁자 사이의 빈 공간을 돌아다니거나 올라가 독특하고 기이한 움직임을 보인다. 무용수들은 알파벳 모양의 오브제들로 알 수 없는 단어들, 짐승처럼 울부짖으며 뛰어다니기도 한다. 어찌 보면 괴상한 행동 같기도 하지만 현대

문명사회의 부조리함을 나타내는 예리함을 엿볼 수 있다. 그리고 포사이드는 이렇게 발생하는 여러 가지 소리들이 배경음악이 되어 무용수들이 이를 바탕으로 움직임으로 반응하고 새로운 움직임을 창작할 수 있도록 하였다. 이는 반대편 공간인 공간 B에서 행해지는데 공간 B는 소극장을 연상시키는 작은 공간 안에서 공연된다. 마이크와 스피커를 통해 전달된 소리에 반응하고 공간 A보다 오브제에 의한 공간적 제약이 적기 때문에 무용수들의 움직임을 관찰할 수 있다.

〈Heterotopia〉에 나타나는 오브제 표현 특성은 초현실주의 ‘발견된 오브제’ 유형의 ‘상징적 표현’, 팝아트 ‘재현된 오브제’ 유형의 ‘유희적 표현’, 미니멀아트의 ‘특수한 오브제’ 유형의 ‘반복적 표현’이 대표적인 특성으로 나타난다.

먼저, 〈Heterotopia〉에 나타나는 초현실주의 ‘발견된 오브제’ 유형의 ‘상징적 표현’은 아래 〈표 2〉²⁰와 같다.

표 2 | 〈Heterotopia〉의 오브제 유형과 표현 특성

		발견된 오브제	상징적 표현 특성	
초 현 실 주 의	공간A, 공간B			서로 이질적인 환경의 모습으로 배치, 헤테로토피아적 공간 상징적으로 표현
	테이블, 알파벳 모형			낯선, 다른, 다양한, 혼종된 헤테로토피아 공간 상징적으로 표현
	움직임			죽음, 질병, 성 등의 비정상적 신체로 헤테로토피아 세계를 상징적으로 표현
	소리	-		까마귀, 염소, 울부짖는 소리, 알 수 없는 외계어 등 서로 관련없는 다른 소리들은 헤테로토피아 세계 상징적으로 표현

²⁰ 사진출처: www.google.co.kr

포사이드가 발견한 오브제들인 두 개의 이질적인 공간, 수많은 테이블, 알파벳 모양의 물체, 무용수들의 움직임과 소리를 콜라주 기법으로 배치하여 환상적이고 극적인 무대를 보여주었으며, 헤테로토피아적인 세계를 상징적으로 표현하면서 초현실주의적 성향을 드러냈다.

두 번째, <Heterotopia>에 나타나는 팝아트적 오브제 표현 특성은 일상에서 쓰이는 테이블과 알파벳 그리고 사회의 모습을 포사이드의 방법론에 따라 재현된 오브제로 활용하여, 헤테로토피아 안에서 비정상적인 상태나 상황과 같이 다른 의미로 재현되었으며 헤테로토피아 공간 안의 상황을 유희적으로 표현하였다. 팝아트의 ‘재현된 오브제’ 유형의 ‘유희적 표현’은 아래 <표 3>²¹과 같다.

| 표 3 | 팝아트 오브제 유형과 표현

	재현된 오브제	유희적 표현 특성
테이블		일상용도에서 벗어나 통로나 공간의 역할로 재현되었는데, 이는 죽음과 같은 비정상적인 사건이나 상태를 가두는 감옥, 매음굴, 묘지, 정신병원 등을 유희적으로 표현
팝아트		일상에서 쓰이는 말을 물체로 크게 만들어 재현하였는데, 이는 정상적이지 않은 단어로 제시되면서 푸코가 말하는 비정상적인 상태나 사건을 유희적으로 표현
움직임과 소리		뛰어다니고, 울부짖는 행위는 기이한 짓거리 같기도 하지만 현대문명사회의 부조리함을 유희적으로 표현

²¹ 사진출처: www.google.co.kr

세 번째, 음악과 조명, 특히 무용수들의 신체와 행위를 특수한 오브제로 활용하여 동작의 순서적 반복이 아닌 단순한 행위 또는 무용수 개인마다 가지고 있는 콘셉트의 패턴적인 반복적 표현으로 나타났고 이는 <Heterotopia>에 나타나는 미니멀리즘 ‘특수한 오브제’ 유형의 ‘반복적 표현’으로 아래 <표 4>²²와 같다.

| 표 4 | 미니멀리즘 오브제 유형과 표현

		특수한 오브제	반복적 표현 특성
미니멀리즘	무용수의 신체		일파벳만 배치하는 행위를 반복하는 남자
			정사각형의 좁은 테이블 사이 안에서 일정한 리듬과 흐름으로 독백을 하듯 움직임
			까마귀 울음소리와 짹짹 되는 소리를 2명의 남자 무용수가 반복적으로 주고 받는 행위
			2명의 남녀 무용수가 몸으로 대화를 나누는 듯한 반복적 행위
			연결된 두 명의 여자 무용수가 바닥에서 끊이지 않는 컨택을 반복적으로 이어나가는 움직임
			남녀 무용수가 서로 독립적으로 움직이다가 터치하고 연결되며 떨어지는 행위의 패턴이 반복적으로 이루어짐
			세명의 남녀 무용수가 서로 영키고 떨어지며 한 남자가 이를 이끌어가고 관찰하는 행위의 패턴이 반복적으로 표현
	음악	-	독립적으로 활용된 특수한 오브제로 일정한 패턴으로 선율과 리듬이 반복적으로 표현
	조명	 	조명에 따라 무용수들 또한 크거나 작은 행위 패턴이 반복됨

²² 사진출처: 헤테로토피아 공연녹화 A,B 캡처, 성남아트센터.

2) 〈The Fact of Matter〉에 나타난 오브제 표현 특성

김은정(2014)는 〈The Fact of Matter〉은 어떠한 사건이 벌어지고 어떠한 사건이 진실이 되는지가 그 순간의 그 행동과 그것을 지켜보는 사람의 다양한 해석으로 결과가 달라진다는 의도를 지니고 있다²³고 주장했다. 박물관이나 그 외의 외부 공간 어디든 전시될 수 있는 공연으로, 수많은 플라스틱 링들이 섬유로 된 끈에 매달려서 있는 것이 마치 체조 고리를 연상시키는 듯하다. 관람자들은 이러한 링들을 직접 잡아당기고 흔들면서 공간을 가로지르게 되는데, 이것은 생각처럼 쉽지가 않고 체력적인 민첩함과 정신적인 지혜가 동시에 요구된다. 포사이드의 이 작품은 일반 관객들이 일상과는 다른 움직임을 경험함으로써 신체의 한계, 무게 등에 대해 그 전에는 지각하지 못했던 움직임을 경험하게 만드는 것을 목적으로 만든 안무 오브제 작품이다. 따라서 링이라는 오브제를 사용하여 공간을 체험하는 관람객들은 자신들의 신체를 자각할 수 있으며 그 육체에 가해지는 무게나 그에 따르는 한계들을 체험해 볼 수 있는 것이다. 다시 말해 자신의 신체와 매달려 있는 수많은 링 오브제와 그것을 둘러싼 환경과의 관계에서 이루어지는 상호작용과 관람객들의 자기 인식, 그리고 중력이나 균형에 대한 신체의 지각 작용을 깨달을 수 있도록 작품을 제작한 것이다. 이렇듯 포사이드의 안무적 오브제는 신체와 주변 환경에 대한 집중을 극대화하는 매개로서 작동한다. 특히 〈The Fact of Matter〉의 링은 일정한 형태로 유지되지 않고 주변의 미동에도 민감하게 반응하는 오브제를 사용함으로써 그만큼 신체는 세밀하고 섬세해지며 자신의 신체에 대해 다시 생각해보고 깨달을 수 있는 계기가 되는 것이다.

〈The Fact of Matter〉의 오브제 표현 특성은 첫째, 가장 큰 특징으로 나타난 신체 행위 오브제는 관객들이 링을 잡고 건너가면서 생기는 신체 행위 오브제와 작품에 사용된 링 오브제가 상호 관계를 맺는 과정이다. 이는 시간에 흐름에 따른 과정으로서의 예술로 시간적 표현의 특성이 강하게 드러

²³ 김은정, 「무용을 통해 본 인터랙티브아트와 활용성 연구」, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 29쪽.

난다고 본다.

둘째, 환경예술의 개념인 환경 오브제로, 무대를 벗어나 어떠한 환경도 오브제로 사용될 수 있고 공연될 수 있는 형태로 공간적 표현의 특성이 지니며 공간 확장을 가져왔다.

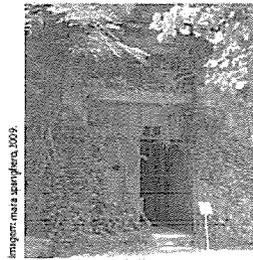
셋째, 팝아트의 개념인 '재현된 오브제'로 일상생활에 존재하는 링을 작품에서 오브제로 재현하여 일상에서 쓰이는 용도에서 그치는 것이 아니라 작품 안에서 체조 경기장과 같이 표현함으로써 작가의 의도에 따라 유희적으로 표현된 특성 또한 보였다.



| 그림 1 | 「The Fact of Matter」

신체 행위 오브제

사진출처 : www.google.co.kr



| 그림 2 | 「The Fact of Matter」

환경 오브제

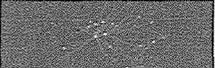
사진출처 : www.google.co.kr

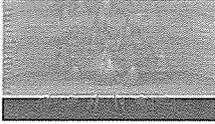
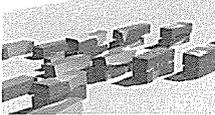
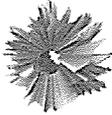
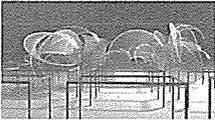
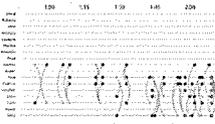
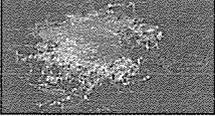
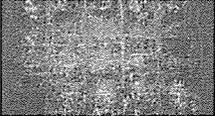
3) <Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced>에 나타난 오브제 표현 특성

이 작품은 20개의 동기 발생적 오브제들로 구성되어 있고 무용, 컴퓨터 공학, 통계학, 디자인, 지리학과 새롭게 고안된 방법들이 오브제화에 투입되었고 데이터를 통해 디지털화 한 작품이다. 20개의 동기 발생적 오브제들은 아래 <표 5>²⁴와 같다.

²⁴ 사진출처 : <http://synchronousobjects.osu.edu/content.html>

| 표 5 | 오브제와 표현 방식

	테크놀로지 오브제	정보적 표현	
미 디 어 아 트	“Alignment Annotations”		무용수들이 공간 안에서 그려지는 움직임 경로를 선으로 가시화
	“Cue Annotations”		신호를 받는 무용수들의 관계를 나타낸 것. 각각 신호에 따라 변화하는 동작의 성격들에 관심을 갖기 위해 이 오브제를 만들고 활용
	“The Dance”		시간, 주제, 무용수 이름별로 타임라인 (timeline)이라는 편집 프로그램을 활용
	“Counterpoint Tool”		모든 대위법의 지배적인 세 가지 속성인 속도, 위치, 방향, 그리고 이 셋이 변화하는 속도들의 조합들을 높은 정확도로 분리해 낼 수 있게 함
	“Movement Material Index”		작품의 테마와 즉흥 무용들에 대한 관람자의 가이드가 되어주는 정보적 표현
	“Video Abstraction Tool”		영상 처리 필터를 통해 놀라운 시각적인 효과의 정보를 제공. 움직임들 사이의 일시적인 관계들, 무대 공간이 어떻게 사용되고 있는지에 대한 정보를 얻어내고 표현
	“Cue Visualizer”		춤의 200개가 넘는 전체적인 신호 시스템에 대해 적극적인 정보의 창을 제공
	“Concept Threads”		이 작품에 사용된 아이디어들의 윤곽을 보여주는 포사이드의 에세이로부터 추출된 글을 실 형태의 애니메이션으로 새로운 개념적인 연관성의 정보를 표현
	“Generative Drawing Tool”		자동적으로 그림을 그려내는 소프트웨어를 포함하는 것으로 춤이 생성하는 정보의 모든 항목들을 바탕으로 그림이 그려짐
	“Statistical Counterpoint”		정렬, 시작 신호, 움직임 등 각 무용수들의 시간과 공간 좌표를 합친 역동적인 그래프로 정보를 제공하며 표현됨

테크놀로지 오브제	정보적 표현
"Movement Density"	 <p>지질학자들과의 협업을 통해 산 모양으로 무용수들이 사용하는 공간을 구별해 낼 수 있는 정보를 표현</p>
"Performative Architecture"	 <p>25개의 움직임 주제를 건축블록 제작 프로그램에 입력하여 덩어리로 표현</p>
"Data Fan"	 <p>안무에 대한 정보를 가시화시키기 위해 만들어진 3차원의 움직이는 선풍기 모양의 오브제</p>
"3D Alignment Form"	 <p>공연 초반 두 무용수가 듀엣을 할 때 그들 사이의 배열의 과정을 모두 기록하고 3차원으로 그려낸 것</p>
"Cue Score"	 <p>무용수들 사이에서 주고받는 약 200개 이상의 신호들을 시간마다 그래프로 만들어 놓은 것</p>
"Center Sketch"	 <p>움직임의 중심들이 점으로 표시되어 압축속에서 영상으로 만들어짐</p>
"Difference Marks"	 <p>시간 흐름에 따른 무용수들의 동작과 20개의 테이블이 어떠한 상호작용을 이루는지 데이터를 통해 정보를 제공</p>
"Difference Forms"	 <p>영상 처리 시스템을 통해 무용수의 동작을 장면별로 나누어 차이점을 분석한 후, 동작의 변화를 흐릿한 흔적으로 표현한 동기 발생 오브제</p>
"Noise Void"	 <p>영상에서 무용수들이 동작을 하며 발생되는 소리들이 확대, 강조되어 시각정보로 화면을 채움</p>
"Motion Volumes"	 <p>무용수들이 공간에서 움직이는 경로들을 역동적인 구조물로 나타낸 것</p>

미
디
어
아
트

이 작품은 17명의 무용수가 출연하고 총 25개의 주요 움직임과 즉흥 동작들로 구성되어 있으며 25개의 주제에 대한 움직임들을 반복, 연결하고 대위법을 통해 조화를 만든 15분 30초의 무용 작품이다. 이 작품을 토대로 포사이드는 다른 매체와의 협업을 통해 20개의 동기 오브제로 작품 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉를 만들었다. 이는 다양한 테크놀로지 오브제를 활용하며 과학기술의 발전과 함께 확장된 예술의 형태를 보여주었고, 이를 통해 다양한 정보를 제공하는 정보적인 표현으로써의 안무적 사고의 확장을 이루었다. 이렇듯, 포사이드의 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉 작품은 원작 춤 영상으로부터 춤 데이터를 뽑아내고 그렇게 추출해낸 데이터를 다양한 오브제로 창조해낸 작품으로, “춤이 정보가 되고 정보가 예술작품 형식으로 구현되는 정보 예술이다.”²⁵ 20개의 동기 발생적 오브제는 컴퓨터 프로그램이나 영상 처리 작업, 디자인, 3차원 공간, 애니메이션 등과 같은 테크놀로지를 활용한 작품이다. 본 연구자는 테크놀로지 오브제의 활용은 무용예술에서 정보적 표현 특성을 가진다고 보았는데, 20개의 동기 발생적 오브제들 또한 테크놀로지 오브제와 작품 안의 움직임과 상호 작용을 맺고 데이터를 통해 상호 작용에 대한 정보를 표현하며 관객들에게 시각적인 표현 방법으로 정보를 전달한다.

또한 이러한 20개의 동기 발생 오브제의 표현 특성은 창작의 기초 정보가 된다. 동기 발생 오브제는 포사이드가 만들어 놓은 선행 예술작품에 담긴 데이터만으로 만들어진 것이다. 포사이드의 동기 발생의 의미는 동일한 디지털 정보의 복제와 재구성을 통한 예술의 창조를 강조한 것으로, 정보적 표현 예술이 예술의 창조성과 원본성을 대신하여 복제와 편집, 조작을 통해 매체예술로 나아가고 있음과 매체예술의 확장을 보여주고 있다.²⁶

²⁵ 이지선, 『총체정보예술로서의 무용에 관한 고찰 : 윌리엄 포사이드의 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉를 중심으로』, 『한국무용기록학회지』, 제 31권, 2013, 130쪽.

²⁶ 위의 논문, 136쪽.

4. 결론

본 연구는 무용 작품 안에서 중요한 의미 전달자가 되기도 하고 작품의 창작 과정에 있어 표현의 확장을 가져다주는 오브제 활용에 초점을 맞추어 윌리엄 포사이드 작품에 나타난 오브제 표현 특성에 대해서 분석하였다.

시대가 발전함에 따라 오브제의 기능과 표현은 다양해지고 예술에서 오브제가 차지하는 비중은 중요시되고 있으며 오늘날 오브제가 활용되지 않은 작품을 찾아보기 힘들다. 오브제의 활용은 다양한 매체의 사용으로 예술의 장르적 벽을 허물었을 뿐만 아니라 관객들과의 다양한 소통 방법을 제시하였고 시각적인 표현을 극대화해 주었다. 즉, 무용 예술 속에서 오브제는 안무가의 의도에 따라 표현의 확장을 이루고 물질적인 요소는 물론 비물질적인 요소들까지 작품 안에서 상호 관계를 가지며 서로 소통하고 끊임없이 변화하는 양상을 보인다. 오브제라는 용어를 무용예술 안에서 사용함에 있어서 체계화되지 않은 개념과 논리적으로 당위성이 모호했던 오브제 표현 가치에 대한 구체적인 양상을 파악하고자 하였다. 이로써 다양성에 따른 변화를 이해하고 무용 작품의 표현 확장에 도움이 되고자 하였다. 먼저 무용 작품에서 나타나는 오브제의 표현 특성을 연구하기 위해 미술에서 등장하고 활용되었던 오브제의 개념 및 특성을 먼저 살펴보았다. 시대에 따른 오브제의 유형을 '레디메이드 오브제', '발견된 오브제', '재현된 오브제', '특수한 오브제', '환경 오브제', '신체 행위 오브제', '테크놀로지 오브제'로 분류하였다. 또한 이러한 오브제 유형들이 무용에서 가지는 기능과 표현을 살펴보고 무용에서 '상징적 표현', '유희적 표현', '반복적 표현', '공간적 표현', '시간적 표현', '정보적 표현'의 특성을 지닌다고 보았다.

윌리엄 포사이드는 2005년 자신의 무용단을 창단하고 난 이후부터 다양한 매체와의 결합으로 더욱 실험적이고 탈 장르적 경향을 보이며 안무적 오브제, 모션 뱅크, 퍼포먼스 인스톨레이션, 비디오와 영화 제작, 멀티미디어로 다양한 오브제를 활용하고 작품 안에서 서로 상호 관계가 뚜렷하게 나타나는 작품들을 선보였다. 그의 사례로 분석한 결과 실험적이고 자신의 안무에 대한 독창적인 방법을 지니며 다양한 오브제의 활용으로 창작에

대한 무한한 가능성을 보여주었고 공간, 신체, 비물질적인 요소 등 다양한 표현에 대한 확장을 가져왔다고 볼 수 있으며 작품 안에서 오브제 표현 특성이 나타나는 바이다. 이러한 작품 분석을 통하여 윌리엄 포사이드 작품에 나타나는 오브제 표현 특성이 가져다주는 효과는 다음과 같다.

첫째, 오브제의 활용으로 인하여 창작자의 의도를 다채롭고 다양한 방법으로 표현하고 작품을 보는 관객들에게 볼거리를 제공하며 상상력을 자극한다.

둘째, 오브제 활용으로 인하여 관객들이 직접 작품 안에 참여하고 작품을 이끌어나가는 주체가 되며 관객들과의 소통의 거리를 좁혔다.

셋째, 오브제의 활용으로 인하여 창작자에게 창작의 기초가 되고 작품 안에서 여러 가지 방법으로 표현될 수 있는 표현의 확장을 가져다주었으며 이러한 표현의 확장은 무용수의 신체나 물체에만 그치는 것이 아니라 공간이나 비물질적인 모든 요소들을 포함하여 표현의 무한한 가능성을 가져왔다.

본 논문은 예술사조의 흐름과 미술사적 개념을 통해 무용 작품 안에서 오브제 활용의 의미가 어떻게 변화하고 특성을 지니며 어떠한 효과로 나타나는지를 연구함으로써, 관객과의 거리를 좁히고 새로운 소통을 마련하며 다양한 해석을 연상할 수 있도록 도와주고 있다. 또한 안무에 쉽게 접근하기 위한 안무 방식으로 사용된 창작자들의 무분별한 오브제의 활용이 개선되기 위해서는, 현시대의 배경을 이해하고 창작자가 가지는 의도나 이념에 맞는 오브제를 활용함으로써 자신만의 독창성을 지니며 다양하고 창의적인 안무를 만들어 나가야 할 것이다. 이에 본 연구가 이론적인 틀로 도움이 되어 오브제 표현의 다양한 확장으로 창작자들의 안무 방향에 기반이 될 수 있다고 사료되며, 차후 연구에서도 무용예술 작품의 발전을 위하여 이러한 오브제 활용과 표현 특성에 관한 많은 연구가 깊이 있게 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

단행본

김애령, 『예술 세계 이해를 향한 도전』, 이화여대출판부, 2006

논문

- 곽은미, 「초현실주의의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구」, 충북대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011
- 김선주, 「현대무용에 나타난 오브제 사용의 의미 : 모던댄스 이후 중심으로」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2014
- 김영규, 「現代美術의 오브제에 關한 研究」, 원광대학교 대학원, 박사학위논문, 2007
- 김은정, 「무용을 통해 본 인터랙티브아트와 활용성 연구」, 공주대학교 대학원, 석사학위논문, 2014
- 마승연, 「Trisha Brown 작품에 나타난 표현공간에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 박종화, 「현대 미술을 통한 오브제 연구 : 1960년-1990년을 중심으로」, 한남대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2015
- 손소현, 「팝 아트의 예술적 특성이 현대 상업 공간에 미치는 영향」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2011
- 신문영, 「공간에 있어 ‘오브제로서의 빛’에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2010
- 이지선, 「총체정보예술로서의 무용에 관한 고찰 : 윌리엄 포사이드의 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉를 중심으로」, 『한국무용기록학회』, 제 31권, 2013
- 채성희, 「퍼포먼스(Performance) 예술의 매체별 특성에 관한 연구」, 강원대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 홍승호, 「미디어 아트 전시의 발전방향 연구」, 단국대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 홍정아, 「공간을 활용한 Site-Specific 무용의 공연사례분석」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2015

황윤주, 「현대무용에서 미니멀리즘(Minimalism) 음악의 역할에 관한 연구」, 한국예술종합학교 예술 전문사, 2005

기타

<http://synchronousobjects.osu.edu/content.html>

https://www.youtube.com/watch?v=vtAcBXR9_7A

<https://www.youtube.com/watch?v=Pg-SIrupX3Q>

https://www.youtube.com/watch?v=HOO2HQ_9vTQ

<http://www.google.co.kr>

2013 헤테로토피아 공연 녹화A, 성남아트센터 보관용 DVD

2013 헤테로토피아 공연 녹화B, 성남아트센터 보관용 DVD

2013 헤테로토피아 특강 영상, 성남아트센터 보관용 DVD

Abstract

A Study on the Expression Characteristic of Objects: Focusing on the Works of William Forsythe

KIM, TaeHee

Chungnam High School Of Arts

Instructor

As times progress, creative change is achieved by attempts to embrace different needs. These attempts are expressed as the form of an Object which pulls down the barriers of genre between art. There is now in fact difficult to find a work that doesn't contain the characteristic of an Object.

The necessity of this study is that it tries to approach an Object with a holistic perspective and understand it as a single system. It also tries to analyze the roles that an Object's characteristic and expression and the research ways they influence the dance work by contemplating the aesthetic discussion process of an Object in the art field. Also, by researching the characteristics of expression and how Objects stimulate a dance work, this study will take an important part in developing the dance works.

Based on this necessity, this research choose the works of William Forsythe, <Heterotopia>(2006), <The Fact of Matter>(2009), <Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced>(2009) which clearly depicts the expression characteristics of an Object. It is noted that the usage of an Object maximized creativity and brought expansion of expressions in a dance performance by using diverse mediums, body actions and even nonmaterial components without losing the essence of a dance.

As a result, this usage of an Object provides theories that bring the enlargement of expression and suggests various ways to overcome the limits of other existing dance works.

Keywords

Object, William Forsythe, Heterotopia, The Fact of Matter,
Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced
