

유럽현대무용에 나타난 융복합 작품 연구 1: 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)작품 〈블러쉬 *Blush*〉 중심으로

우혜주

선화예술중학교 강사

목차

1. 서론
2. 이론적 배경
 - 1) 융복합과 무용
 - 2) 타 장르의 융복합
3. 빔 반데키부스의 예술세계
 - 1) 빔 반데키부스의 생애
 - 2) 안무 성향 및 활동
4. 〈블러쉬〉 작품 분석
 - 1) 작품내용 및 형식
 - 2) 〈블러쉬〉에 나타나는 융복합
5. 결론

¹ 본 논문은 필자의 석사논문을 바탕으로 요약 및 수정 한 것이다.

요약문

‘융복합’이란 현재 다양하게 사용되고 있는 단어이며 현 시대의 가장 주된 키워드이다. 예술에까지 활발한 교류로 이어지고 무용분야에서도 다양한 융복합 현상을 보이고 있으며 과학기술과 타 장르의 융복합 장르로써 또 다른 가치를 만드는 새로운 형태로 지적할 수 있다. 춤에 표현에 있어 전달매체로써 역할과 특성의 효과를 찾고 변화를 가져올 수 있음을 확인함이 목적이다.

이에 따라 선행연구를 토대로 했을 때 빔 반데키부스의 대한 평가가 다양한 시각에서 연구되었음을 알 수 있었다. 국내외를 비롯한 최근 활발하게 활동하는 유럽현대무용, 안무가로서 예술 전반의 흐름에서 주목받는 빔 반데키부스를 선택하여 연구하였으며 작품 중 융복합이 명백히 들어나는 작품 〈블러쉬〉를 선택하였다. 작품에 나타난 융복합을 보면 무용에서 타 장르의 수용으로 새로운 창작의 시도와 영상의 활용으로 융복합성을 추출할 수 있으며, 안무의 독창성과 무대의 시·공간을 확장시키는 다양한 효과로 나타나는 것을 확인할 수 있다. 즉, 빔 반데키부스 작품을 조명하며 무용이 단순한 움직임에서 벗어난 실험적 요소로 새로운 시도를 볼 수 있고 작품 안에서 융복합이 나타나는 바이다. 위와 같은 효과로 관객과의 새로운 소통을 마련하고 작품의 다양한 해석을 연상 할 수 있게 도와주고 있다. 따라서 그가 작품을 통해서 하고자 하는 말에 공감토록 만드는 융복합성 요소로 시대의 흐름에 따라 무용에서도 융복합 예술이 대중성을 가지고 더욱 활발하게 진행되기를 기대한다.

주제어

융복합, 무용, 블러쉬, 순수, 빔 반데키부스

1. 서론

현 시대에는 ‘디지털 세대’로 불리고 있으며 인간과 과학기술의 소통을 요구하는 시대이다. 이에 따라 ‘융복합’이라는 단어는 현재 다양하게 사용되고 있으며 여러 기술이나 성능이 하나로 합쳐지는 것을 뜻하고 서로 다른 이질적인 요소가 서로 섞이는 것으로 특히 문화 및 교육이나 예술에까지 다양하고 활발한 교류가 이어지고 있다. 즉, 새로운 도전과 방법론을 제시하며 다양한 예술 양식들의 녹아 이루어짐으로서 융복합 현상이 광범위하게 차용되어짐을 확인할 수 있다. 무용 또한 지속되는 변화가 예술 안에 존재하는 무용장르는 다채로운 움직임 넘어서 새로운 방식의 도입으로 특정한 예술형식을 형성해 나간다. 이는 예술가들의 작품 활동의 목적이 단순하게 관객들에게 전달되는 즐거움을 충족시키는 것을 위함이 아니라 창작능력의 극대화를 위한 것이라 볼 수 있다. 이러한 성취는 활발하고 적극적인 작가들의 도전정신에서 온 것이라 판단된다. 시대적 흐름에 따라 1980년대 이후 활동하던 유럽현대무용가들 중, 빔 반데키부스는 무용예술 장르에 있어 새로운 영역 창조로 주목할 만한 변화를 주었다. 빔 반데키부스 작품성향을 보면 무용예술이 가진 장르적 특성의 극대화를 위해서 또 다른 타 장르와의 결합을 적극적으로 받아들이고 과학기술인 영상을 사용하여 움직임으로 제한된 춤 언어 표현을 위해 매개체로 사용하여 적극적으로 활용한다는 점에서 주목할 만하다. 이에 따라 무용예술분야에서도 다양한 융복합 현상을 보여 지고 있고, 과학기술과 타 장르의 융복합 장르로써 또 다른 가치를 만드는 ‘융복합’의 새로운 형태로 지적할 수 있다.

본 연구의 필요성으로 시대의 흐름에 따라 무용에서 나타나는 융복합에 대한 연구가 이루어져야함을 밝히고, 많은 창작자들이 융복합성 예술장르에 시도를 하고 있으나 학문적 연구는 미흡한 것이 사실임으로 융복합성 장르에 대한 인문학적 연구가 필요하다고 사료되어 빔 반데키부스의 작품 중 〈블러쉬〉 선택하여 춤에 표현에 있어 융복합이 전달매체로써 그 역할을 하는지, 융복합 특성의 효과를 찾고 이것이 공연 예술 분야의 재창조와 변화를 가져올 수 있음을 확인함이 목적이다.

본 연구를 진행 연구방법으로 단행본 및 무용전문서적, 학위논문, 문헌 자료를 참고할 것이며 작품 분석을 위해 DVD 및 영상자료를 활용하게 될 것이다. 제한점으로는 융복합은 현 시대에 예술에서 나타나는 융복합의 설명으로 제한을 두며, 각 장르마다 융복합 형태로 보이는 특징적인 것을 선별하여 간략하게 설명하는 것으로 제한하였다. 또한 국내외를 비롯하여 최근 활발하게 활동하는 유럽현대무용 안무가 중 빔 반데키부스로 제한하였다.

2. 이론적 배경

1) 융복합과 무용

‘융복합’이란 현대사회에서 다양하게 사용되고 있는 단어로, 현 시대에서 가장 주된 키워드 중 하나이다. 여러 기술·성능이 하나로 합쳐지는 것을 뜻하며, 서로 다른 이질적 요소가 서로 섞이는 것으로 새로운 산업을 창조한다는 점에서 주목 받고 있다. 융합(融合)의 사전적 의미는 ‘다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지는 것’이며, 넓은 의미로 어원학적으로 보면 ‘불의 연금술’과 관련이 있다고 할 수 있다. 융합의 융(融)은 ‘끓은 술 안에 벌레’를 뜻하는 것으로 두 가지 이상의 이질적인 것들이 섞이면서 그 양자 사이의 경계가 차츰 소멸하여 완전히 일체가 되었을 때 사용되는 말이며 여럿이 녹아 하나로 합쳐져 새로운 것을 만든다는 의미이다.² 복합(複合)의 사전적 의미는 ‘두 가지 이상이 하나로 합침. 또는 두 가지 이상을 하나로 합침’이다. 영어로 ‘complex’도 어원적으로 ‘복수의 겹 또는 주름이 없다’라는 뜻이다. 철학자 니체는 사회를 문화복합체로 보는 이유는 저마다의 고유성으로 볼 수 있다고 말했다. 즉 그것은 자기만의 문화를 갖는 개인들 사이의 경계가 소멸되지 않는 복합체를 하나의 이상으로

² 정명지, 「융복합 교육학 무용과정 개선 방안 탐색」, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2011, 34쪽.

삼았기 때문이라고 설명했다.³ 따라서 본 연구자의 융복합의 개념은복합의 사전적 의미인 두 가지 이상을 하나로 합치는 것으로 즉, 21세기에 새로운 가치와 창조를 하며 새로운 형태로 창안한다고 할 수 있겠다.

무용은 19세기 후반부터 새로운 변화를 요구하며 시대적인 흐름을 반영한 움직임이 나타나기 시작했고, 나아가 20세기 초부터 낭만과 표현이라는 개념이 반영된 전통적인 움직임에서 벗어나 인간의 자유와 해방을 움직임으로 추구한 ‘현대무용’이 등장하였다. 이러한 변화로 모던댄스와 포스트모던댄스 시대를 거쳐 미국을 중심으로 지속되었으며, 1980년대 이후 무용과 연극이 결합된 형식으로 독일의 ‘탄츠테아터(Tanz Theater)’와 영화, 회화, 문학 등에서 영감을 얻어 무용을 시각 예술로 인식하기 시작한 프랑스의 ‘누벨 당스(Nouvelle Danse)’의 새로운 사조의 출현으로 중심지는 유럽으로 이동하였다. 이 새로운 사조는 순수예술형식으로부터 멀어지는 연극, 미술, 음악 등과 같은 타 예술장르를 공연작품에 도입하면서 무용예술에서 시대의 변화에 따라 이미 탈 표현주의와 탈 근대화를 수용한 새로운 춤이 등장한 것을 알 수 있다. 이는 안무의 독창성이며 낯설지만 상호교감을 할 수 있는 감상성으로 파악할 수 있다. 따라서 다양한 움직임과 춤들 사이의 교류가 현대 춤에 나타나는 것을 말해주며, 지속적으로 변화해가는 것을 현대 춤의 특성이라고 볼 수 있다.

이처럼 1980년대 이후 유럽현대무용을 시작으로 이러한 새로운 시도가 급격하게 나타는 시기로 춤의 변화는 탈 중심적이거나 다원적, 탈 이성적 사고를 표방하였고 이러한 맥락 속에서 융복합성이 도래하였다. 변함없이 오래 지속되거나 객관적인 것에서 벗어나 다양성을 강조하며 일률적인 것을 거부한 양상으로 나타났으며, 실험무용으로서 대중에게 예술의 의미를 질문하는 동시에 다가가고자 하는 해체적 시도라고 할 수 있다. 이는 예술과 예술의 경계가 무너지고 매체의 위상변동이 일어났던 창조 그리고 재결합을 통해서 이루어진 시대적 발현이 융복합으로 이행되었다고 하겠다. 이렇듯 융복합은 무용에서 또한 활발하게 진행되고 있는데 움직임 자체의

³ 위의 논문, 35쪽.

경계를 허물고 타 장르와의 적극적인 수용을 하며 미술, 음악, 영화, 연극 등 타 장르를 융복합하여 작품을 만들어내는 경향을 보인다. 즉, 따라서 혼합되어진 움직임은 자유롭게 연출되고 장르에 국한되지 않은 다양한 움직임이 디지털 매체를 통해 공간 속을 부유하며, 춤 작품 일지라도 움직임과 음악이 서로 결합되며 연극과 영화를 넘나드는 작품의 경향으로 지적될 수 있다. 이러한 관점에서 보면 예술장르에서 융복합은 어떤 예술작품에서 타 장르의 복합적인 표현이나 행위가 이루어진다고 해서 본 예술작품의 본류가 없어지거나 정체성을 버리는 것은 아니기 때문에 발전적, 창의적인 예술을 표현하기 위한 당위성을 내포되어있다고 볼 수 있겠다.⁴ 이에 본 연구자는 무용에서의 융복합 특성을 ‘융복합성’으로 도출하여 다음 작품들을 통해 분류하여 알아보도록 하겠다.

첫 번째는 디지털 매체를 사용하여 나타낸 융복합성이다.

영상매체 시대의 가상과 환영은 실체를 외곡하거나 재현함으로써 가상 공간을 마련하거나 관객들의 상상을 자극시킨다. 즉 디지털 이미지, 컴퓨터 그래픽을 통해 예술과 과학간의 경계를 무너뜨리는 것이다. 이러한 무대는 환상이나 공상으로 불리던 판타지를 끊임없이 현실화하며 무대 위 또 다른 이미지를 생성하며 관객의 오감을 자극시키며 새로운 언어와 상상력의 공유를 가능하게 하였다.⁵

두 번째는 타 장르의 융합, 탈장르를 추구한 융복합성이다.

춤의 본질이었던 움직임에다 노래나 대사가 나오면서 연극과 같은 몸짓이 나오며 음악이 융복합되며 작품을 연출한다. 타 장르와의 결합은 관객과의 의사소통을 긴밀하게 하고 용이하게 하기 위함이라 설명한다.

이러한 결과 기존 장르예술이 가진 한계성을 뛰어 넘어 탈장르 또는 타 장르와의 융합과 디지털 매체의 사용으로 나타난다. 순수예술에 안주하는 것이 아닌 현재의 춤을 대변하여 적합한 무대를 선보이며 관객에게 다가가

⁴ 박한울, 「문화 컨버전스 시대의 한국창작무용 활성화 방안 : 표현매체 융합을 중심으로」, 한양대학교 대학원, 박사학위 논문, 2014, 66쪽.

⁵ 이지원, 「컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석」, 『무용예술학연구』 제35집, 2012, 197쪽.

는 것이다. 또한 무용장르 안에 융복합은 현실의 영역을 확장시키면서 인간의 욕망을 충족시키기 위한 결과물로 볼 수 있다.

2) 타 장르의 융복합

오늘날의 21세기 예술에는 크게 두 가지 특징을 가지고 있다. 첫 번째로는 예술과 삶을 동일하게 정의함으로 이 둘을 분리하지 않고 두 번째는 예술과 예술 간에 경계를 허물어 타 장르와 협업을 통하여 복합 매체성의 특징인 것이다. 이것은 무용, 문학, 음악, 미술 등과 융복합을 의미하는 바이다. 즉, 이것을 융복합의 의미로 볼 수 있고 또 이를 통해 예술은 재조합과 재해석으로 새로운 것을 탄생시켜 독특한 예술로 탄생시키는 노력으로 볼 수 있다. 다채로운 볼거리와 기존 방식에서 탈피한 다양함은 관객과의 소통의 의미를 극대화 시키고 융복합 예술이 진화 할 수밖에 없는 이유로 설명할 수 있는 것이다.

이에 예술에서 문학, 음악분야의 융복합 현상을 보면 다음과 같다.

첫 번째 문학에서 융복합 현상이다.

문학 작품은 언의 구조물이다. 언어를 통해 어떠한 논리적 연관성을 지닐 수 있게 알맞은 자리에 사건을 두고 연결하는 것을 말한다. 구조는 그 자체가 하나를 형성을 다음 그 구조를 이루는 여러 부분들의 관련을 갖고 형성되어진 규칙의 틀을 가리킨다. 이 구조에 의해서 문학작품들은 유기적 생명체처럼 존재한다.⁶

기존의 문학은 컴퓨터 테크놀로지에 의해 디지털화 되어서 글쓰는 도구도 바뀌는 추세를 보이면서 글의 메시지와 양식의 성격에 영향을 미치고 있다. 예전하고는 다른 가상공간이라는 세계가 열리면서 대중적 글쓰기 경향이 두드러지고 이러한 현상은 글쓰기의 주체나 글의 성격에 변화를 가져왔다. 이와 같이 매체와 결합인 디지털 시대의 사이버 공간에서의 창의성을 바탕으로 다양성과 자율성을 이루어야 하고 시대의 흐름을 무시하는 예술은 대중들과 소통이 어려우며 대중들과 공감하는 문학을 창작하는 추세이

⁶ 허만욱, 『문학, 영화로 소통하기』, 보고서, 2010, 21쪽.

다. 과학기술과 문학의 융복합은 이 시대에서 새로운 모습을 보여주고 있으며 과학기술인 디지털 매체의 등장으로 인쇄 매체에만 국한되어있는 문학 장르에서 근본적인 변화를 보여주고 있다.

디지털 기술이 없던 아날로그 시대에 정보의 전달은 반드시 종이에만 의존했지만 매체의 융복합 시대이니 만큼 전자종이나 LED 등 표시 장치까지 다양하게 사용되어 진보하고 있다. 더욱이 네트워크 발전이나 단말기 진화로 스마트 폰 같은 조금만 단말기 안 수신권한의 책 소장이 가능하게 되어 그 안에 소장된 책들은 전 세계 어디서나 접속하여 볼 수 있다.

‘트위터(twitter)’라는 소셜 네트워킹(SNS)을 통해서 작가는 언제 어디서나 독자와 대화가 가능하며 무수한 정보들을 자기 것으로 만들 수 있게 되었다. 트위터는 140자이내의 짧은 메시지를 PC나 스마트폰으로 입력하여 다른 사용자들과의 이야기 및 정보를 나누어 보는 소셜 네트워킹 서비스이다. 자신의 정보를 써서 올리면 수만 명의 수신등록자인 팔로워에게 전달되어 인터넷 안에서 가상의 인간관계와 정보를 주고받는 서비스이다. 이는 작가와 독자의 경계가 붕괴되어진 모습으로 창작의 변모와 디지털 콘텐츠가 문학 속에 자연스럽게 흡수되어 지는 것을 볼 수 있다.

두 번째로 음악에서 융복합 현상이다.

음악은 끊임없이 전통적임을 벗어나려 하는 시도로 시대적 흐름에 따라 서양음악과 전통음악, 대중음악과 순수음악의 경계가 해체되었다.

이제 음악은 공연+음악, 컴퓨터+음악, 광고+음악 등으로 음악이 들어가지 않는 곳은 거의 찾아보기 힘들 정도이다. 이렇듯 새로운 음악적 창조물 또한 소수에게 국한되지 않고 대중적인 수용으로 삶의 변화를 가져오는 것이 요구됨을 의미하고 있다.

오늘날의 융복합 음악이라면, 청중과 창작자 간의 상호작용으로 인해 실시간으로 제어되고 만들어지는 음악으로 인터랙티브 음악(interactive music)이다.

인터랙티브 음악은 공연 전반에 걸쳐서 컴퓨터나 센서, 마이크와 같은 입력기기를 통해 감지된 데이터를 실시간으로 처리한다. 여기에 반응을 할 수 있도록 일정한 규칙과 순서를 프로그래밍 한 것을 통해 사운드를 구현해 낸다.

인터랙티브 음악은 작곡가의 최소한의 영감과 아이디어의 틀만을 제시하고 그 외의 것들은 모두 컴퓨터와 공연자 그리고 청중의 참여로 이루어진다. 즉 공간 안에서 발생된 소리, 감정과 비언어적 정보들의 복합적 매개변수를 읽고 반응하여 하나의 공연이 실현된다. 이러한 점에서 인터랙티브 음악은 과학기술인 디지털 매체와 음악과 융복합으로써 이에 작곡가와 연주자 그리고 청중들의 참여와 관계가 중요한 의미를 갖는다.

이에 융복합이 중요한 시대적 흐름으로 자리 잡고 등장함에 따라 새로운 시도와 끊임없는 예술혁신이 시도되고 있는 것을 알 수 있다.

3. 빔 반데키부스의 예술세계

1) 빔 반데키부스의 생애

빔 반데키부스는 1960년 출생으로 벨기에 소도시인 Herenthout에서 태어났다. 수의사인 아버지 밑에서 자라오면서 자연 속에서의 다양한 종류의 동물을 접하게 되며 위험한 순간이나 야생동물의 죽음들을 지켜보며 자라왔다. 이러한 환경은 그의 예술적 시각이 경험으로부터 시작됐음을 알 수 있고, 훗날의 작품에 까지 큰 영향을 미치고 있다. 동물들의 본능적인 반응이나 움직임, 물리적 힘의 원리에 대한 관심은 철학적인 방법론적 연구로 깊이와 기초가 되었고 그의 작품에 대부분이 통합되어 나타나기도 한다. 루뱅대학(University of Leuven)에 입학한 그는 심리학을 전공하였지만 흥미를 느끼지 못해 공부를 마치지 못했다. 그는 정신과 육체간의 복잡한 관계에 대한 흥미를 가지고 있었으며, 우연한 기회로 플래미쉬 극장의 감독이자 극작가인 폴 페이스켄스(Paul Peyskens)의 워크숍에 참가하게 되었다. 그 기회로 무용과 연극을 접하게 되며 영상과 사진에 관심을 가지며 공부하였다.

1983년 얀 파브르의 오디션에 참가하면서 발탁되어 배우이자 무용수로 활동하게 되었다. 2년 동안 〈극적 광기의 힘(The Power of Theatrical

Madness)》 작품으로 활동하면서 세계를 누볐다. 이전까지 무용에 대한 교육을 받은 적도 없지만 뛰어난 능력을 보여줬고 2년 동안 공연예술에 관한 많은 것을 배우며 점점 자신만의 것을 추구해 나가려고 노력하였다.

그는 “수많은 장소로 가는 것과 각양각색의 관객 앞에서 공연을 한다는 것은 나 자신에 대해 그리고 이 세계에 대해 많은 것을 느끼고 배울 수 있도록 해주었다. 또한 공연이 끝났을 때에도 내가 다른 종류의 공연을 한다는 것을 깨달았고, 누구와 함께 일하고 공연을 하고 싶은지도 알게 되었다. 그래서 나는 마드리드에 가서 함께 공연할 사람을 찾아볼 생각도 하게 되었다.”라고 말했다.⁷

안 파브르와 2년의 작업 후, 1986년 12명의 젊은 아티스트로 구성되어진 ‘울티마 베즈(Ultima Vaz)’단체를 만들어 안무가와 연출가, 그리고 영화감독으로 활동하면서 독자적인 예술세계를 선보였다. 설립이후 ‘울티마 베즈’는 국제적 현대무용 단체로 성장하였고 빔 반데키부스의 예술작품인 무용, 영화에 초점을 맞추어 활동하였다.⁸

2) 안무 성향 및 활동

빔 반데키부스의 작품 중심에는 “동물적이고 본능적인 인간의 육체”가 자리 잡고 있다. 부단하게 움직여 안정되지 못하고, 예측할 수 없는 상황이 벌어지며, 강하거나 매우 힘이 있지만 동시에 연약한, 그리고 깨지기 쉬운 인간의 육체와 육체의 반사작용을 탐구하여 이것을 자신만의 움직임으로 무대에서 적나라하게 표현했다. 육체를 가지고 다양하게 실험하여 이를 잘 표현될 수 있도록 자신의 단원들에게 강도 높은 아크로바틱에 가까운 기술을 요구하는 동시에 훈련을 시킨다. 동시에 그는 육체적 본능뿐 아니라 무의식, 내적인 삶에 대해 말한다. 무용언어와 어휘, 그리고 움직임의 사용은 무용세계 뿐만 아니라 외부세계에서 나온 것이다. 무용수뿐만 아니라 완벽

⁷ 이영찬, 「Win Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간분석」, 세종대학교 대학원, 석사학위 논문, 2004, 50쪽.

⁸ 어수정, 「벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위 논문, 2007, 42쪽.

한 테크닉을 할 수 없는 출연자들과 무용수가 아닌 사람들, 서로 다른 신체 조건을 가진 사람들이 모여 함께 결합한 작품을 선보인다. 이러한 작품들은 전통적인 무용의 기준에는 전혀 부응하지 못하는 작품이다. 작품에서 등장하고 있는 무용수들은 완벽한 무용 기술을 지니고 있지는 않지만 자유로움을 표현한다. 이들이 보여주는 움직임은 매우 인간적으로 다가오며 마치 관객들에게 말을 거는 듯 한 친밀함과 영향력을 끼친다. 작품들을 보면 시각 장애인 무용수들로만 이루어진 작품, 남성 무용수들만 출연한 작품, 여성 무용수들로만 이루어진 작품들을 선보이면서 매번 새로운 시도를 하였다.⁹ 안무를 하는데 그의 작품을 살펴보면 극도의 긴장감이나 위협하고 충돌적인 상황이 계속되고 있지만 과도한 역동성, 거친 장면들 그리고 폭력 장면들 사이에 친밀하고 시적인 장면들을 연출하고 있다. 작품을 올릴 때마다 더 문학적이고 신화적인 참고 자료들뿐 아니라 일상적인 구성요소를 도입하고 있으며 움직임 못지않게 또 다른 구성요소로 빼놓을 수 없는 것은 음악, 영상, 그리고 비디오 매체이다.

빔 반데키부스의 안무 성향과 활동을 정리해보면, 그는 무용뿐 아니라 영화감독, 사진작가 등 여러 다양한 직업으로 활용하는 전방위 예술가로써 춤의 경계를 육체의 극한까지 밀어붙여 표현하고, 항상 새로운 것을 추구하고 다양한 실험을 통해 새로운 몸짓과 코드를 만들고, 신체로 표현의 할 수 있는 영역을 확장시켜 자신이 표현하고자 하는 말에 공감토록 만든다.

4. 〈블러쉬〉 작품 분석

1) 작품내용 및 형식

〈블러쉬〉는 고대 로마 시인이었던 오비디우스의 서사시인 「변신 이야기」에서 출발점으로 하며, 그 안에 등장한 ‘오르페우스와 에우리디케 신화’를

⁹ 이영찬, 「Win Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간분석」, 세종대학교 대학원, 석사학위 논문, 2004, 44쪽.

모티브로 한 작품이다. 뱀에 물려 죽은 아내 에우리디케를 찾으러 지하세계로 내려간 오르페우스는 신들까지 감동시키게 되고 그의 간절한 애원에 뒤를 돌아보지 않는다는 조건 하에 아내와 함께 다시 세상으로 올라가게 된다. 하지만 결국 약속을 지키지 않고, 아내인 에우리디케는 사라져 버린 내용으로 사랑과 인간이 대립되고 있는 감정들을 파헤치는 작품이다. 이 신화에서 나타난 '지고지순하고 고결한 오르페우스의 사랑'과 자신에게 주어진 딱 한 번의 기회를 영영 놓쳐버린 나약한 본성이라는 주제를 모티브를 얻어서 〈블러쉬〉 작품을 창조했다.


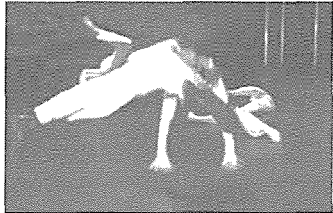
〈블러쉬〉 작품도 이 신화에서 모티브를 얻어 인간이 가진 사랑의 감정과 함께하고 있는 추악한 속성, 금기된 것에 대한 갈망, 선과 악 같은 갈등을 포착하였다. 이에 나타난 양면적인 대립·대치를 동물적인 여성과 반대로 우아한 여성 등을 보여주며 긴장과 동시에 자유로움을 보여준다. 인간의 원초적·본능적인 감정을 무대 위에서 직접적으로 보여줌으로써, 그동안 억눌려 있었던 관객들의 얼굴을 붉히고자 한다. 그 뿐 아니라 무대 위, 영상 속 장면들을 통해서 동물과 인간의 세계를 교차시켜서 보여주며 인간의 근본적 동물성을 드러낸다. 빔 반데키부스를 포함하여 이루어진 10명의 무용수들의 움직임은 관객들에게 직설적인 표현으로 자극하여 흥분을 극대화시켰고 영상, 텍스트로 인해 고조되었다.

〈블러쉬〉 작품에서 영상의 효과는 매우 크게 드러난다. 관객들을 환상의 세계로 빠져들게 하고 한정된 무대라는 공간을 확장시키는 역할을 했다. 빔 반데키부스가 연출하여 만든 영상이 무대 위에 설치된 스크린 속에 나오고, 여기에서 뿜어진 투명한 초록 물빛이 무대 위 공간을 채운다. 또 스크린 속으로 무용수들이 뛰어 들어가면, 영상에서는 하얀 물보라를 내며 무용수들을 받아들이며 무용수들의 연속적인 움직임을 보여준다. 스크린 속 영상은 무대의 현실을 연장시키거나 때로는 그것과는 다른 비현실적인 모습을 제시하면서 시공간의 한계를 뛰어 넘었다. 이 작품에서 또 다른 원천은 음악으로 끊임없는 에너지를 공급해주는 역할을 한다. 음악을 담당했던 데이비드 유진 에드워즈(David Eugene Edwards)의 인상적인 음악들은 무용을 뒷받침해주는 것만 아니라, 관객들에게 강렬한 인상을 남겼다. 데이비드 유진

에드워즈(David Eugene Edwards)는 작품 〈블러쉬〉의 음악들을 보면 록(rock)의 본질이 그러하듯이 어두우면서도 자유와 열정을 전달하면서 관객들에게 또한 깊은 여운을 남긴다. 앨범 수록 곡들은 데이비드 유진 에드워즈가 '우벤 핸드' 활동할 당시 많은 영향을 받은 음악으로 '울티마 베즈'로부터 음악을 특이하게 그리고 좀 더 길게 미스터리하게 만들 것을 요청 받아 작곡하였다.

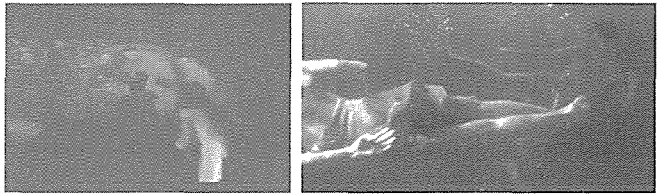
2) 〈블러쉬〉에 나타나는 융복합

표 1 | 〈블러쉬〉 장면분석 1

장면		
무용수	• 여자무용수 1명과 10명의 무용수 등장	
융복합성 요소	움직임	• 10명의 무용수들은 순간 바닥으로 하강하며 뛰어 내리는 움직임
	시각적	• 한 여자무용수가 개구리를 집어 올려 믹서에 넣고 갈아 마시는 연극적인 행위
	청각적	• 믹서기 소리, 주변의 소음

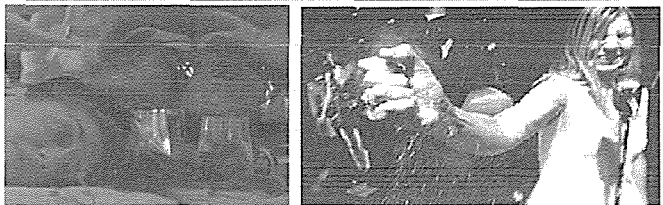
장면분석 1에서는 무용수들은 상대방에게 빠르게 달려가 자신의 몸을 던져 바닥으로 하강하며, 가속도를 의식하지 않는 움직임이 보인다. 역동적이며 격렬한 움직임과 야성적인 움직임의 효과를 보여준다. 익살스러운 표정을 지으며 개구리를 믹서에 넣고 갈아 마시는 행위는 충격적이지만 직접적인 전달로 표현했다. 또한 잔인하고 대담한 행위를 통해서 관객을 배려하지 않고 직설적인 표현을 하며 연극적인 행위가 두드러지게 나타나는 장면이다.

| 표 2 | 〈블러쉬〉 장면분석 2

장면		
무용수	• 여자무용수 4명과 남자무용수 5명 등장	
융복합성 요소	움직임	• 무용수들은 영상 속 스크린으로 뛰어 들어갔다가 무대로 뛰어 내리기를 반복하는 움직임
	시각적	• 무용수들의 움직임에 따라 영상 속 스크린사용과 무대 사용이 반복적으로 보임
	청각적	• 영상에서 나오는 자연스러운 물소리

장면분석 2에서는 무용수들은 스크린 속 영상으로 뛰어 들어갔다가 다시 스크린 밖 현실의 무대로 뛰어 내리기를 반복한다. 정확한 타이밍과 위치 그리고 이러한 효과를 배가시키는 물보라를 통해서 무대와 영상은 동일한 공간에서 이미지를 창출하였다. 또한 무대의 현실을 연장시키거나 때로는 스크린 안의 영상의 비현실적인 모습을 제시하면서 시·공간의 한계를 뛰어 넘어 표현 범위를 넓히고 마치 무용수들이 물속으로 뛰어든 것과 같은 효과를 보이며 영상사용이 두드러지는 장면이다. 무용수들이 물속으로 뛰어 들 때의 물소리는 시각적 요소와 연계성을 가지며 연출되어 영상장면에 맞는 자연스러운 소리로 이미지와 장면을 극대화 시키는 효과를 보인다.

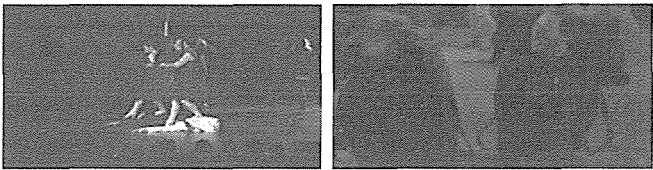
| 표 3 | 〈블러쉬〉 장면분석 3

장면	
----	---

무용수	<ul style="list-style-type: none"> • 무용수 6명 • 여자무용수 1명이 유리컵을 들고 등장 	
융복합성 요소	움직임	<ul style="list-style-type: none"> • 6명의 무용수는 유리컵 위에 올라감 • 1명의 여자무용수는 다양하고 표현도가 높은 움직임
	시각적	<ul style="list-style-type: none"> • 1명의 여자무용수가 마이크 앞으로 나와 내레이션을 한 뒤에 맨손으로 유리컵을 깨뜨리는 연극적인 행위를 보임
	청각적	<ul style="list-style-type: none"> • 유리컵에 올라가 있는 6명의 무용수들의 음성 • 1명의 여자무용수는 내레이션과 함께 몽환적인 음악

장면분석 3에서는 유리컵 위의 작은 면적에 신체공간의 제한을 두어 불안감이 조성된 무용수들의 움직임을 나타내고 1명의 여자무용수는 제한을 두지 않아 다양하고 표현도가 높은 움직임을 보이며 서로의 움직임이 대립되는 것을 보여준다. 1명의 여자무용수가 마이크 앞으로 나와 내레이션을 하는데 이 텍스트는 선과 악에 대한 갈망 등의 인간 마음속에서 일어나는 갈등과 대립을 나타낸다. 맨손으로 유리컵을 깨뜨리는 연극적인 행위는 무대 위에 사실적으로 올려놓음으로써 관객에게 충격을 준다. 이 장면에서는 연극적인 요소로 텍스트를 이용한 내레이션 사용과 행위가 두드러지게 나타나면서 장면을 보다 쉽게 이해하며 관객과 소통가능성을 키워나가고 있다. 소음들을 자연스럽게 사용하고 있으며 몽환적인 음악이 어우러진 장면이다.

| 표 4 | 〈블러쉬〉 장면분석 4

장면		
무용수	<ul style="list-style-type: none"> • 여자무용수 5명과 남자무용수 5명이 등장 	
융복합성 요소	움직임	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명의 남·여 무용수가 서로 연결된 상태로 한명은 누워있고 한명은 서있는 상태로 움직임 • 무용수들은 검정 가방 안에서 목만 뻗 채 돌아다니는 움직임
	시각적	<ul style="list-style-type: none"> • 검정 가방 안에 무용수들은 서로 검을 입으로 주고받는 연극적인 행위를 보임
	청각적	<ul style="list-style-type: none"> • 데이비드 유진 에드워즈의 앨범에 수록된 〈My Russia〉 음악사용

장면분석 5에서는 검정 가방 안에 무용수들은 목 만 뺀 채 이리저리 돌아다니는 움직임과 가방 속 제한된 공간에서 목 만 뺀 채 무용수끼리 서로 껌을 입으로 주고받는 연극적인 행위를 하며 스크린 앞을 메워간다. 검정 가방의 등장으로 무대의 범위를 확장시켰던 공간을 다시 메우며, 이전에 확장되었던 모든 감각들을 차단시킨다. 음악사용으로는 작품에 자주 등장하는 데이비드 유진 에드워즈 앨범 수록 곡 〈My Russia〉가 흘러나오며 음악 자체의 특성인 몽환적인 동시에 장면과 맞물려 중압감을 느낄 수 있게 해준다.

앞서 〈블러쉬〉에 나타나는 융복합은 본능적이고 원초적인 움직임에서 시작되어 이질적이거나 충격적인 형태로 발전되며, 시간이 갈수록 인간의 나약한 본성이 영상, 연극, 텍스트, 음악을 통해 부각시키고 극대화 될 수 있게 표현해준다. 따라서 작품 〈블러쉬〉에서는 스크린을 통한 영상, 연극적인 요소로 행위와 내레이션, 피터 베어헬스트가 완성시킨 텍스트, 데이비드 유진 에드워즈와 작업한 음악이 융복합성 요소로 드러난다.

5. 결론

본 연구는 시대적 요청으로 ‘융복합’이라는 단어에 초점을 맞추어 빔 반 데키부스 작품에 나타난 융복합성에 대해서 살펴보았다. 21세기 현 시대의 현대인들은 디지털 세대이며, 삶의 양식은 변화되고 끊임없는 새로움을 갈구 한다. 이에 융복합은 사회 및 산업 분야 뿐 아니라 최근 문화, 교육, 예술에까지 활발하게 이루어지고 있다. 즉, 예술에서도 새로운 도전, 방법론을 제시하며 다양한 예술 양식들의 녹아 이루어짐으로서 융복합 현상이 광범위하게 차용되어짐을 확인할 수 있었다. 이렇듯 오늘날의 공연예술은 끊임없이 발전하며 움직임 만으로만 갖는 표현성의 의미를 뛰어넘어 다양한 실험기법들로 타 예술장르와 과학기술이 만나 한 차원 더 새로운 메시지를 전달하는 융복합성을 보여주고 있으며 “융복합 예술”이라는 명칭아래 새로운 장르로 구축되어 가고 있는 추세이다. 타 장르와의 수용은 보이는

형태에 작품을 이해하는데 표현성으로 더 새로운 형태로 보여 지며 과학기술에 조금 더 중점을 두고 있다. 이는 1980년대 이후로 독일과 프랑스의 새로운 사조의 등장으로 영향을 받아 실험적인 요소와 예술의 한계점을 넘는 무용예술로 성장하고 있으며 유럽현대무용 안무가 중 국내외 공연예술계에서 활발하게 활동하는 빔 반데키부스 작품 사례를 통해 분석할 결과 작품에 나타나는 융복합을 보면 다음과 같다.

〈블러쉬〉의 경우 무대 위 위험요소를 동반한 장면들을 보여 움직임에서 통제력을 가지고 있는 앓은 모습을 보여주며 인간의 원초적인 감정을 영상 그리고 텍스트, 음악을 통해 적나라하게 묘사한다. 영상은 무대의 현실을 연장시키거나 때로는 그것과는 또 다른 비현실적인 모습을 제시하면서 시간과 공간의 제한적 요소의 한계를 뛰어 넘었다. 작품음악을 담당한 데이비드 유진 에드워즈의 인상적인 음악들은 타악기나 기타, 명상적인 보컬이 어우러져 그저 무용을 뒷받침해주는 것이 아니라, 이 작품에서 기둥과 같은 역할로 중요한 역할을 하고 있다. 연극적인 요소로 자신의 욕구와 본능에 대한 이야기를 하는 장면으로 내레이션을 하거나 무용수가 유리컵을 던고서있는 장면, 개구리를 믹서에 넣고 갈아 마시는 등의 행위는 인간 내면에 있는 혼돈과 대립, 갈등을 직설적으로 표현하여 드러내고 있다. 이렇듯 빔 반데키부스 작품을 살펴보았을 때 무용에서 타 예술장르의 수용으로 새로운 창작의 시도와 영상의 활용으로 융복합성을 추출할 수 있으며, 안무의 독창성을 극대화 시키고 무대의 시·공간을 확장시키는 다양한 효과로 나타나는 것을 볼 수 있다. 즉, 빔 반데키부스 작품을 조명하며 무용이 단순한 움직임에서 벗어난 실험적 요소로 새로운 많은 시도를 하고 있는 것을 볼 수 있고, 작품 안에서 융복합성이 나타나는 바이다. 이러한 분석을 통해 빔 반데키부스 작품에 융복합성이 가져다주는 효과를 다음과 같이 정리하였다.

첫 번째는 무용과 타 장르·과학기술이 융복합 된 작품은 시간과 공간의 제한적 요소를 뛰어넘어 현장감을 효과적으로 전달하며 표현성을 극대화 시켰고 두 번째로는 무용과 타 장르·과학기술이 융복합 된 작품은 안무자가 의도한 바를 다채로운 방법으로 표현하면서 작품을 보는 관객들의 이해

를 높인다. 마지막으로 무용과 타 장르·과학기술이 융복합 된 작품은 기존의 방식을 거부하고 실험적인 방식을 시도함으로써 현대사회를 표출시키는 하나의 대안으로 새로운 예술 장르를 탄생시킨다.

위와 같은 효과로 관객과의 거리를 한층 가깝게 다가가고 새로운 소통을 마련하고 있으며 작품을 다양한 해석을 연상 할 수 있게 도와주고 있다. 따라서 그가 작품을 통해서 하고자 하는 말에 공감토록 만드는 융복합성 요소인 것이다. 시대와 사조를 앞선 융복합 공연은 계속되어야 하며 이러한 공연 작품의 연구는 무용의 영역확장을 이루는 춤 예술이론을 창조해 내는 방법론적 토대를 마련하고, 동시에 학문적 사상과 기틀을 마련할 것이라 생각한다. 차후 연구에서도 무용예술 발전을 위해 이러한 융복합 예술에 대한 심도 있는 많은 연구가 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

단행본

허만옥, 『문학, 영화로 소통하기』, 보고서, 2010

논문

- 박한울, 「문화 컨버전스 시대의 한국창작무용 활성화 방안: 표현매체 융합을 중심으로」, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2014
- 어수정, 「벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2007
- 이영찬, 「Win Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간분석」, 세종대학교 대학원, 석사학위논문, 2004
- 정명지, 「융복합 교육학 무용과정 개선 방안 탐색」, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2011
- 이지원, 「컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석」, 『무용예술학연구』 제35집, 2012

Abstract

A Study on Convergence Appeared in the Work of Wim Vandekeybus *Blush*

WOO, Hyejoo

*Sunhwa Arts Middle School
Instructor*

The purpose of this study is verifying whether convergence does its role as a transfer medium in dance expression or not, finding the effect of convergence characteristics and confirming whether it would bring change and new creation in performance art or not.

This study suggests that studies on convergence in dance are required in accordance with the trend of time. This study believes that convergence is a modern art expression method, which can maximize the artistic expression in dance work and it will play an important role in the advance of dance works. There are ongoing studies on convergence art genre by many creators; however, still academic study on this matter is not sufficient. Therefore, it is believed that more studies on convergence genre from the viewpoint of human studies are required.

Accordingly, this study took *Blush*, the dance art works of Wim Vandekeybus, as the subject of study because convergence is clearly visible in these works. It is possible to draw convergence from these works because the works attempt new creation and utilize image by accommodating other genre art in dance art. The convergence in these works maximizes the originality of choreography and expands the time and space of stage through various effects. In other words, it is possible to see that Wim Vandekeybus is doing new attempts in his dance works by experimental elements, which escaped from simple movement, and convergence appears in the works.

Keywords

Convergence, Dance, *Blush*, Puur, Wim Vandekeybus
