Danse et Musique, 무대 위의 '음악의 시각화': 〈윤이상을 만나다〉를 중심으로[1]

변혁
성균관대학교 영상학과 부교수

목차

1. 서론
2. 연구의 배경
3. 시각화의 매체들
4. 영상작업을 통한 음악의 시각화
5. 결론

[1] 이 논문은 『무용예술학연구』 제60집에 실린 글입니다.

요약문

본 연구의 목적은 춤과 음악과의 관계를 다루며 공연예술작품의 무대화 작업에서 어떻게 음악이 시각화되어 춤과의 연계를 돕는가를 살피는 것이다. 텍스트로 삼은 〈윤이상을 만나다〉는 윤이상의 음악을 중심으로 무용과 음악과 영상이 한 무대 위에 융합된 복합장르공연으로 음악이라는 청각적 콘텐츠를 무용과 영상이라는 시각적 정보를 중심으로 무대화하여 제시하고 있다. 일차적으로 음악은 무용이라는 신체의 움직임을 통해서 시각화되었고, 또한 카메라와 스크린을 이용한 영상매체를 통해 무대 위에 시각화되었다. 음악의 구조 속에 드러난 작곡가의 의도는 다중영상시스템의 활용을 통해 보다 선명하게 구현될 수 있었던 바 본 연구에서는 음악이 가진 특징적인 구조들이 어떤 방식으로 무대 위에 시각화되고 있는지, 음악의 구조와 시각적 구현을 분석적으로 살피고 있다. 음악의 이해를 바탕으로 한 시각화 작업은 디지털미디어 제어기술의 발달로 일정 부분 성취되었으며 향후 공연예술 콘텐츠가 어떻게 기존무대의 공간적 한계를 극복하며, 더 나아가 시공간을 재구성할 수 있을지 그 가능성을 엿보게 한다.

주제어 춤, 음악, 윤이상, 시각화, 정의숙

1. 서론

역사가 기록하는 모든 세대에서 그러했듯이 우리 또한 우리의 세대가 기술의 발전을 통한 혁신적인 변화 속에 있다고 믿는다. 뉴미디어라 통칭되는 스마트폰이나 다양한 디지털 매체들은 개인들에게 세계와 소통하는 방식을 새롭게 제안하고 경계 없는 사고의 공유를 가능케 해주었고, 덕분에 여러 분야에서 성역들은 사라지고, 경계 지음은 그 정당성을 의심받는다. 이러한 경향성은 공연예술의 세계에서도 크게 다르지 않은바 전통과 규범은 스스로의 존재가치를 증명해 내야하며 해체와 융합은 또 다른 절대가치로 맹위를 떨치고 있다. 이렇듯 범람하는 장르융합의 현장에서 각 장르들 간의 충돌과 융합의 법칙을 정리해내는 것은 대단히 유의미한 이론화 작업이며 향후 창작의 현장에서도 적용 가능한 기준을 제시해 줄 수 있다는 기대에서 또한 본 연구의 의의를 찾을 수 있겠다.

본 논문은 공연콘텐츠 특히 무용을 중심으로 하는 복합장르공연콘텐츠에서의 '음악의 시각화'에 대한 연구이다. '복합장르공연' 이라는 단어는 여전히 정의에 대한 문제제기의 혐의를 안고 있는데, '탈장르'라는 이름으로, 혹은 '다원예술'이라는 개념으로도 정리되는 이 용어가 갖는 소위 '순수무용 콘텐츠'와의 차별성은 '매체융합성'에서 찾을 수 있겠다. 사실 무용공연은 태생적으로 다분히 매체융합적이었다. 무용이 음악과 함께한 역사는 기원을 거슬러 올라가기에도 까마득한 일이며 기록이 남아있는 모든 공연에는 의상, 미술, 무대장치들이 언제나 중요한 한 축을 이루고 있었다. 하지만, 현대의 미디어 발달로 기인한 무대기술 (특히 영상을 중심으로 한)의 진보는 본격적인 매체융합성을 기반으로 하는 공연들의 기획으로 연결되었다. 본 연구는 바로 그 매체융합적 성격에 관심을 갖고, 그것이 본격적이며 목적적이던 혹은 부분적인 사용을 통해 '순수무용'공연을 보조하는 형식이던, 무용을 중심으로 하는 매체융합적인 특성의 공연콘텐츠에서 '음악의 시각화가 어떻게 무용과 음악의 간극을 좁혔는가.' 다시 말해, 어떻게 '매체'들이 기존의 음악을 '보다 무용하기 좋은', '시각화된 음악'으로 만드는가를 살피는 데 이 연구의 목적을 둔다. 때문에 기존의 '음악의 시각화'에 대한 몇몇

선행연구들이 집중하고 있는 '춤'을 통한 '음악의 시각화'라는 관점에서는 (안무가 정의숙과 인터뷰를 통해) 최소한의 언급만이 다루어질 것이고, 사운드 믹싱을 통한 음악적 재가공, 그리고 무대장치로서 기능하는 영상작업 등의 디지털 매체의 활용이 어떻게 '음악의 시각화' 작업에 기여하고 있는가에 본문의 대부분을 할애하게 될 것이다.

2. 연구의 배경

무용이 음악과 함께 시작되었다는 사실은 무용의 역사와 음악의 역사가 함께 증명하는 바다. 어느 시대 어느 문화권을 막론하고 춤이 있는 곳에 음악이 있었고 또한 음악이 있는 곳에 춤이 함께 하였다. 이소연의 정리에 따르면 춤과 음악의 관계는 20세기 초기에는 음악의 구조와 내용을 춤으로 표현하려는 시도, 즉 음악과 춤 사이의 필연적 관계를 찾아내고 그것을 표현하려는 시도가 우세하였고, 포스트모더니즘의 영향을 받았던 1960년대 이후로는 음악으로부터 춤이 자유로워지려는 성향을 보이며 양자의 자율적인 면모를 강조하는 경향이 짙어졌다고 한다.[2]

이 글의 시작은 이토록 밀접한 관계성을 가지고 있는 두 장르가 사실은 치명적으로 한편은 시각적 정보를 중심으로 또 한편은 청각적 정보를 중심으로 형성되고 있다는 본질적 차이에 대한 논의이다. 이 본질적 차이는 무용이 음악과 함께 하나의 공연콘텐츠로 무대에 올려질 때에 때로는 배타적으로, 때로는 보완적으로 작용한다. 이 글이 전문적인 음악학적 분석을 목표로 하는 글은 아니지만 불가피하게 다뤄져야하는, 다소 음악학적인 이해를 요구하는 내용들이 본문의 4장에서 다뤄지고 있다. 이러한 음악적 분석과 연동하여 미디어기술 즉, 현대에 이르러 (더 정확히는 사진과 컴퓨터가 발명된 100년 전을 기점으로) 영화를 필두로 하는 뉴미디어의 기술적 진보가 어떻게 이 두 장르의 본질적 간극을 메우며 음악의 무대화, 즉 '공연콘텐츠에서의 청각정보의 시각화'에 기능하고 있는가를 〈윤이상을 만나다〉의

---

2 이소연, 「'안무가' 마크 모리스의 '음악적' 해석」, 『무용예술학연구』 제56권, 2015, 73쪽.

장면 분석을 통해 그 가능성을 살펴보고자 한다.

1) 기록장치로서의 영상

음악의 기록 방법은 암기, 필기, 녹음의 방식으로 발전되었다. 암기 시대의 음악은 절대적인 기억력에 의존하였지만, 필기시대에 이르러서 비로소 음악은 체계적인 저장이 가능해졌다. 근 세기에 이르러 녹음의 시대에 이르면, 음악은 연주자-감상자의 직접적인 연결고리는 더 이상 필요조건이 아니며 연주자와 감상자가 시간적/공간적으로 분리되기 시작했다. 필기시대의 기록 방법으로서 이 시대까지 유효한 저장방식으로서의 악보란 '곡조를 약속된 음악적 기호체계를 이용해 기록한 것'이다. 볼 수 없고 만질 수 없는 소리라는 존재를 악보는 시각상징으로 기호화시켜 물질성을 갖게 해 주었다. 대표적인 악보의 형태에는 우리가 흔히 접하는 오선보와 그 개념상 대척점에 있는 그래픽 기보가 있다. 최근 컴퓨터의 발달과 전기를 이용한 악기인 미디(MIDI, musical instrument digital interface)의 발전은 작곡가가 컴퓨터에 악보를 그린 후 그것의 음색과 속도 등 모든 변수를 입력한 다음 직접 음악으로 연주될 수 있도록 만들 수 있게 되었다. 이러한 음악 소프트웨어의 개발은 워드프로세서의 구조를 음악적 코드에 맞게 변용한 것이다. 디스플레이는 화면의 악보이며, 소리를 음향학적 수치로 나타내는 도표일 수도 있다. 출력은 악보 인쇄일 수도 있고, 소리일 수도 있다. 이 소리는 마그네틱 테이프 위에 혹은 LP위에 기록되었고, CD의 시대를 지나 이제는 스트리밍이라고 하는 비물질성에 가까운 형태로 저장되고 소비된다.

무용의 경우는 어떤가? 춤은 몸이 재료다. 그곳에 도구라는 개념은 따로 없다. 음악과 마찬가지로 무용기록의 역사에는 보고, 암기하여, 전달할 수 밖에 없는 시대가 있었다. 일회적인 춤을 기록으로 남겨 보급하고 보존하겠다는 시도들은 음악에서의 악보체계와 유사한 형태로 발전되었다. 이렇게 시작된 무용기록은 각기 다른 움직임 분석방법과 목적에 따라 다양한 무용기록법으로 만들어졌는데 현재까지 출판되지 않은 무보법을 포함하여 서양에만 약 80여개가 넘는 무용기록법이 존재하고 있다고 한다. 대표적인 라반

의 무보법[3]을 살펴보자. 가장 보편적인 무보법으로 인정받고 있는 라바노테이션은 무용의 움직임을 '움직이는 주체,' '방향,' '높낮이,' '시간'의 네 가지 기본 요소로 분석하고 독자적인 상징기호체계를 이용함으로써 움직임의 3차원적인 공간 및 시간에 대한 정보를 세밀하게 묘사할 수 있다. 하지만 수많은 무보법이 만들어졌다는 사실은 역설적으로 무용이 음악과는 달리 하나의 통일된 기록체계를 갖지 못했다는 이야기이고, 음악의 악보가 가지는 언어적 범용성이라는 측면에서는 비교할 수 없는 수준에 머무른다. 이것은 철저하게 무용이 가진 특성에서 기인한 것으로 공간의 3차원적 좌표와 그에 따른 시간성 즉, 속도와 에너지를 동시에 기표화 한다는 것은 불가능에 가까운 것이 사실이다.

이러한 기록의 역사에 획기적인 변화를 가져온 것은 주지하다시피 영화의 발명이다. 영상매체는 청각정보와 시각정보를 동시에 저장할 수 있으며, 이는 공간의 깊이와 구성까지도 일정부분 (옵틱에 따라 심한 왜곡이 존재하지만) 저장할 수 있는 기록매체라는 점에서 특별한 의미를 갖는다. 이것은 새로운 표현수단으로서 영화라는 새로운 예술장르의 시작을 알렸지만, 많은 미디어 이론가들은 컴퓨터와 사진의 발명 즉, 영화로 귀결되는 영상시대의 개막을 '혁신적인 기록매체로서의 영상매체'의 등장이라는 측면에서 더욱 주목하고 있는 것을 간과해서는 안 될 것이다.[4]

2) 윤이상의 음악

윤이상은 한국에서 태어나 독일에서 활동한 현대음악 작곡가이다. 1959년에 발표된 '피아노를 위한 다섯 개의 소품' 와 '일곱개의 악기를 위한 음악'을

---

3 라바노테이션(Labanotaion) 또는 키네토그라피 라반(Kinetography Laban)이라는 이름으로 알려진 이 기록법은 인간이 표현할 수 있는 보편적인 움직임 자체에 근거한 표기법으로 평가되고 있으며, 움직임 분석에 있어 그 과학성과 정확성으로 무용뿐만 아니라 다양한 분야의 연구자들로부터 그 가치를 인정받고 있다. 20세기 초 루돌프 폰 라반(Rudolf von Laban)에 의해 만들어진 이후 그의 제자이자 동료인 알브레히트 크누스트(Albrecht Knust)에 의해 지금의 형태로 완성되어졌다.

4 컴퓨터와 영화의 발명을 뉴미디어 시대의 시작점으로 규정한 설득력 있는 저술로 마노비치의 『뉴미디어의 언어』를 추천하다.

필두로 국제적인 명성을 얻게 되었다. 일제강점기에 한국에서 태어난 그는 유학을 마치며 독일에 정착하게 되는데, 그러한 시대상황으로 인해 그에게는 항상 한국과 독일, 동양적인 것과 서양적인 것의 만남 즉, '사고의 하이브리디티'가 중요한 철학으로 자리 잡게 되었다. 이문경은 이 부분을 근거로 '그의 음악 안에서 자연스럽게 동양적인 요소와 서양적인 양식이 조화를 이루는 '섞음'과 '혼용'의 작곡철학이 정립되었음'을 알 수 있다고 했다.[5]

서양 음악에 대해 우리가 가지고 있는 개념들 중 대표적인 것은 화성(harmony)과 대위(counterpoint)다. 윤이상 음악과 서양고전음악의 대표적인 차이점은 이러한 화성과 대위의 근간이 되는 meter system, 즉 박자표에 의존하지 않고 소리가 물질의 공명을 얻어 발생하는 질량의 흐름 다시 말해 소리 에너지의 흐름에 더욱 주목한다는 점에 있다. 때문에 박자에 의존한 강과 약의 흐름은 무시될 수 있고 하나의 소리의 발현에 충실하여 음악을 전개하며 수직적 (화성적) 배분과 수평적 (대위적) 배분을 통해 강약을 조절하는 것을 볼 수 있다. 상당히 많은 그의 음악들이 박자 개념을 무시하고 진행되며 마디의 구조 또한 무시되어있다. 이로 인해 곡의 모호성은 극대화되고 전통적인 서양음악의 입장에서는 몹시 새롭고 한편으로는 이해되기 어려운 지점이 생기는 것이다.

윤이상의 음악에서 그만의 주체성을 드러내는 또 하나의 핵심적인 요소는 '제스처'라고 표현되는 음악의 중심 아이디어이다. 윤신향은 이것을 '종이 위에 기록된 개념적 음악'과는 다른 '비개념적 형식'이라고 표현하며, 이러한 비개념적인 형식을 통해서만 윤이상의 이해하고 인지할 수 있게 된다고 말했다.[6] 이것은 음악이 사운드에 의해서만 재현될 수 있다는 일반론을 벗어나는 것으로 윤이상의 차별적인 음악철학의 핵심적인 내용이라고 할 수 있다. 그는 음악이 사운드와 절대적이고 독점적인 관계성 갖고 있음을 부정하지 않은 상태에서 이미지 혹은 제스처 또한 음악의 본질적인 요소일

5 Moonkyung Lee, "Isang Yun in-between: An analytical study of selected violin compositions", Dis.ph.D., New York University, 2012, p.15.

6 윤신향이 쓴 『윤이상, 경계선상의 음악』은 윤이상 음악에 대한 독보적이고 탁월한 저서로 손꼽힌다.

수 있음을 주목한 것이다. 때문에 그는 여러 작품들을 통해 음의 피치 사이들의 간격을 통해 제스처를 강조해 드러내는 기법을 즐겨 사용하였다. 3장에서 좀 더 부연하겠지만 바로 이러한 지점이 일견 어렵게만 들리는 윤이상의 음악이 무용이라는 움직임과 조화로울 수 있는 가능성을 보여주는 부분이라 말 할 수 있겠다.

3) 〈윤이상을 만나다〉

〈윤이상을 만나다〉는 "Documentary on Stage"라는 윤이상의 음악 속에 담겨있는 철학과 사상을 음악과 현대무용, 그리고 영상 테크놀로지를 이용하여 표현한 복합장르공연이다. 안무가 정의숙과 영화감독인 변혁의 콜라보레이션 작업으로 복합미디어를 연구하는 트랜스미디어 연구소(TMI)와 아지드 현대무용단이 주관하여 대학로 예술극장대극장에서 2011년 9월 초연되었던 〈윤이상을 만나다〉는 2011년 대한민국무용대전에서 '문화체육관광부 장관상'(Receipt of Ministry of Culture Award for Grate Award Korean Dance)을 수상했고, 2012년 5월 무용계의 아카데미상으로 불리는 '브누아 드 라 당스(Benois De La Danse)'에 후보작으로 선정되어 러시아 볼쇼이 국립극장에 초청공연을 선보였다.[7] 이후 2013년에는 보다 확장된 형태로 엘지아트센터에 소개되었으며, 이듬해인 2014년에는 통영국제음악당의 개관기념작으로 초대되어 무대에 올려져 현재까지 총 4개의 다른 버전으로 공연된 작품이다. 2011년 '춤'지와 '댄스포름'에 의하면, 무용과 무대장치등을 통해 '음악을 관객들에게 보여주는' 작품이라 소개하고 있으며, 평론 또한 시공간을 넘어선 '작곡가와 관객들의 만남을 주선한' 작품이라는 긍정적인 평가를 받았다.

〈윤이상을 만나다〉는 윤이상의 〈이미지〉, 〈무악〉, 〈동서의 단편〉 등 대표적인 음악과 윤이상의 육성이 담긴 미공개 인터뷰를 사용하여 다큐멘터

7 당시 브누아 드 라 당스(Benois De La Danse)의 예술감독인 니나 쿠드리아브체바 루리(Nina Kudriavtseva-Loory)는 인터뷰를 통해 "이 작품은 올해의 가장 혁신적인 작품이었다. 이 작품은 현대무용의 새로운 길을 여는 '브누아 드 라 당스'의 이정표를 만드는 획기적인 작품이었다."라는 평을 내놓았다.

리적인 객관성과 형식미를 추구하였다. 작품은 윤이상의 생애와 그의 철학 특히 동양적 세계관의 바탕 위에 서양적 사고의 체계가 어떻게 자리 잡고 있는지를 설명한다. 세계적인 명성을 얻은 작곡가로서의 화려한 이면에는 고국에 돌아오지 못하는 회한 가득한 노인의 안타까움이 자리 잡고 있다. 그것은 감옥에의 기억이나 정치적 혼돈기의 한국에 대한 염려에서 비롯된 것이며 동시에 지속적으로 그의 음악의 중심테마로 표현되고 있다. 음악과 무용수들의 움직임에 반응하는 인터랙션이 가미된 3차원 영상기술이 적극 활용된 본 작품은 무대의 공간을 가상현실공간으로 확장하여, '시공의 벽', '장르의 벽'을 허물고, 무용수와 관객, 무대와 객석의 '관계의 벽'을 허무는, 궁극적으로는 윤이상이 그의 음악을 통해 이루고자 했던 '화합과 평화의지'를 무대에서 형상화한다. 무용과 음악과 영상이 한 무대 위에 조화롭게 융합된 〈윤이상을 만나다〉는 음악이라는 청각적 콘텐츠를 청각 뿐 아니라 시각적 정보를 중심으로 무대화하여 제시했다는 점에서 주목할 만하다. 일차적으로 음악은 무용이라고 하는 신체의 움직임을 통해서 시각화되었고 또한 카메라와 스크린을 이용한 영상매체를 통해 무대 위에 시각화되었다.

3. 시각화의 매체들

1) 무용을 통한 시각화

무용의 소재는 살아 있는 인간의 신체이다. 다시 말해 문학이 소구하는 정신적 작용이나, 음악이 제안하는 시간의 흐름을 통한 청각적 경험이 아니라 철저하게 시각적이며 오히려 조각이나 건축에 가까운 물화(物化)된 실체를 근간으로 하는 것이다. 남성의 몸을 소재로 하는가, 여성의 몸을 소재로 하는가 또는 단독으로 무대를 채우는가, 다수 인원으로 구성되어 있는가의 차이들로 자체의 역량감(力量感)은 달라지며 전달하는 에너지의 차이도 크다. 작은 움직임에도 무조건적으로 리듬(rhythm)의 개념이 동시에 발생하며 이것은 기본적으로 공간적인 움직임이 어떻게 시간적인 운동감을 만들어 내는가를 보여주는 무용의 가장 기본적인 에너지의 근간이 된다.

음악사에서 '절대음악'이라는 개념이 존재했듯이 무용의 역사에도 '절대무용'이라는 개념이 존재한다. 무용 자체의 존립 근거가 무용 내부에 있다는, 무용의 순수성과 독립성의 선언인 셈이다. 이 개념은 움직임 자체로 모든 주제적, 개념적 아이디어들이 충분히 소화될 수 있다는 믿음을 배경으로 하고 있으며 자연스레 음악이나 무대장치 등 기타 요소들에 배타적인 입장을 취하는 것이다. 비그만이나 라반처럼 '몸은 음악 등의 리듬적 매체의 도움을 받지 않고 자체적으로 음악적 리듬을 만들어 낼 수 있는 충분한 도구'라고 주장한 안무가들에게는 더욱 결정적인 선언일 수밖에 없다. 한편 교향곡을 춤으로 시각화하였던 이사도라 던컨(Isadora Duncan)과 루스 데니스(Ruth St. Denis) 같은 안무가가 있었는가 하면, 우연을 제외하고는 구조적으로 음악과 전혀 일치하지 않게 안무하였던 머스커닝엄(Merce Cunningham)도 있었다. 몇몇 극단적인 포스트모더니즘 안무가들은 종종 무음으로 춤을 추기도 했다.[8]

〈윤이상을 만나다〉를 구상하는 단계에서 안무가 정의숙의 작업은 어찌 보면 비그만의 절대무용 선언과는 대척점에 서있다. 안무가는 음악을 마치 연주가가 연주에 앞서 악보를 대면하며 준비하는 것처럼 작업을 시작했다. 그것은 마치 음악이 몸을 통해 연주되는 것을 목표로 한 준비작업처럼 보인다. 이 개념을 근거하여 음악과 안무가 동일한 속도감과 리듬감을 확보할 수 있도록 무용수들의 움직임을 도안하고 군무를 구성했다. 그것은 한편 작곡가가 곡을 구성하는 작업과 매우 흡사한 작업이고 또한 연주가가 곡을 해석하는 것과도 대단히 유사한 작업이다.

'음악의 시각화'라는 개념은 루스 데니스가 처음 사용한 것으로 전해지는데 음악의 '시간적 재료들'이 춤의 '공간적 세계에 적용'되는 즉, 음악이 춤이라는 매개체를 통해 구현되는 것을 의미한다. 이 개념이 확립되는 데에는 에밀 자크-달크로즈(Emile Jaues-Dalcroze)의 영향이 크다고 할 수 있는데 그는 음악의 구조를 이루는 박자와 리듬, 프레이즈, 다이내믹 등의 세부적인 재료들과 움직임 사이의 연관 관계를 분류하는 작업을 시도했다. 이는

8 Damsholt, Inger, "Mark Morris, Mickey Mouse, and Choreomusical Polemic", The Opera, Vol. 22, No. 1, 2006, p.4.

음악의 시간적 언어와 움직임의 공간적 언어로 연결시켜 둘 사이의 연관성을 보여준 것으로 대단히 일차원적이지만 동시에 직접적인 '음악의 시각화'의 기초를 제공했다고 할 수 있겠다. [9] 하지만, 본 연구를 위해 진행된 안무가 정의숙과의 인터뷰를 통해 〈윤이상을 만나다〉의 안무작업은 이러한 '음악의 시각화' 작업의 관점에서 볼 때 기존의 작품들과는 다른 준비과정을 거쳤음을 밝혔다.

안무가의 핵심적인 창작내용은 '춤의 구성'이라고 할 수 있다. 음악도 중요하고, 무대장치, 의상 모두 공연의 필수불가결한 요소들이지만 안무가가 안무가로서 작품에 기여하는, 또한 무용작품이 가장 핵심적인 자신의 언어로서 스스로에게 요구하는 표현매체는 '무용수'와 '움직임'일 수밖에 없다. 〈윤이상을 만나다〉의 경우 또한 다를 바 없을텐데, 안무가 정의숙은 본격적인 '안무'에 들어가면서 기존의 작업방식들과는 조금 다르게 '음악에 대한 이해'로부터 작품의 구상을 시작하였다고 전한다. 안무가 본인과 무용수들은 윤이상의 악보를 들여다보며, 그의 음악을 반복해서 들으면서 윤이상의 음악을 이해하며 친숙해지는데 많은 시간을 할애했다고 밝힌다. 공연의 핵심적인 작업으로 음악이 표현되는 방식과 무용수들이 음악과 어떤 합일된 동작을 만들어 낼 것인가를 창작의 구심점으로 삼았다는 진술이다.

문제는 대상이 되는 윤이상의 음악이 그 구조와 형식을 파악하기에 쉽지 않은 텍스트라는 점이며, 조성과 화성을 읽어내는 것은 고사하고 최소한의 리듬감을 얻기조차 쉽지 않은 음악이라는 점이다. 사실 윤이상의 음악은 음악학적으로도 분석이 난해한 것으로 알려져 있다. 일반적인 음악의 구조도 몸의 움직임으로 일대일 번역이 쉽지 않은데 명확한 리듬감을 가지고 있지 않은 윤이상의 음악에 몸의 움직임을 직접적으로 일대일 대응시키는 작업은 불가능에 가까운 작업이다. 일차적 이유는 리듬감의 부재에서 찾을 수 있다. 그의 음악에서는 리듬감보다는 음과 음 사이의 관계가 중요하게 다루어지고 있다. 때문에 음악감독은 이러한 윤이상의 음악의 특성을 최대한 살리며 그의 음악이 갖고 있는 에너지의 흐름을 조금 더 극적으로 드러

9 이소연, 앞의 논문, 76-77쪽.

내기 위하여 또한, 그 음악적 특성이 안무 작업에 긍정적 작용을 할 수 있도록 선곡된 몇몇 윤이상의 음악을 근간으로 하되 그의 다른 음악들을 차용하여 재편집함으로써 그 흐름과 에너지의 양을 재분배하였다.[10]

안무가는 윤이상 음악 안에서 안무의 구상을 시작할 수 있는 몇 가지 포인트를 발견하였고 움직임이 음악 위에서 흐르고, 가라앉는 과정을 그려냈다. 음악과 움직임은 리듬감을 통한 일치가 아니라 선형적인 흐름의 일치를 보여주게 되었다. 음악과 무용은 '시간성'을 바탕으로 하는 예술이라는 동일한 정체성을 가지고 있다. 시간성의 개념 없이는 음악도 무용도 이해되거나 연주될 수 없는 것이다. 정의숙은 음악과 무용의 일치에 있어서 리듬감과 함께 이 선형성을 또 하나의 가능성으로 주목했던 것이다. 때문에 〈윤이상을 만나다〉에는 여러 장면에서 무용수의 움직임과 구성이 윤이상 음악의 선형적 구조와 연동되어 있음을 발견할 수 있다. 한편 〈플룻을 위한 소리〉라는 작품의 신에서는 음표 하나하나의 위치와 제스쳐를 느끼게 해주는 디테일들까지 선명하게 보인다. 이렇듯 윤이상의 음악의 구성적 시각화는 안무의 조형적 구성을 통해 일차적으로 완성되었고 그 제스쳐의 뉘앙스는 움직임의 디테일을 통해 무대 위에 구현되었다. (〈윤이상을 만나다〉의 안무가 보여주는 음악과 춤의 연동에 대해서는 선행연구로서 「Formative Visualization of Music」[11]에서 보다 자세히 다룬 바 있다.)

2) 무대장치를 통한 시각화

또 다른 그리고 대단히 자주 사용되는 시각화 전략 중 하나는 바로 무대미술이다. 시각예술로서 대표적인 미술을 근간으로 하고 있기 때문에 그 협업의 역사도 깊고, 공연콘텐츠를 만들 때 음악과 더불어 가장 먼저 고려되는 분야이기도 하다. 하지만 거의 대부분의 공연에서 무대장치는 어떤 방식으로든 주제와 양식 혹은 내러티브의 시각화를 목표로 삼고 있기 때문에 본 논문이 주목하는 음악의 시각화에만 제한하자면 막상 그 예를 찾는

10 이 부분은 〈윤이상을 만나다〉의 음악을 담당한 작곡가 김태훈과 인터뷰에서 발췌한 내용이다.
11 변혁, 「Formative Visualization of Music」, 『기초조형학 연구』 제15권 4호, 2015, 299-302쪽.

것이 쉽지는 않다. 국내에 소개된 공연 중에 세바스찬 바흐(Johann Sebastian Bach, 1685~1750)의 음악에 춤을 붙인 '나초 두아토 - 멀티플리시티'는 바흐의 음악 구성을 무대장치를 통해 시각화해 낸 좋은 사례이다.[12]

〈푸가의 기법 BWV 1080〉 중 'Final Fugue'는 장엄함에 숭고함까지 더해진다. 무대뒷벽에 오선지 형태 구조물에 무용수들이 각각 파란 붉은 조명을 받으며 음표가 되어 서 있다. 무대 오른쪽 병상에 누운 바흐는 자신의 마지막 작품을 오선지에 그리며 4성부 푸가의 각 성부가 독립적으로 움직이도록 마지막까지 형상을 그려낸다. 위대한 작곡가 바흐의 최고 역작을 춤으로 의인화하며 '푸가'기법을 몸의 움직임으로 표현하는데, 말년에 시력을 잃은 바흐가 상상했을 음악의 모습이 무대에서 느껴진다. 〈푸가의 기법 BWV 1080〉중 'Contrapuntus'가 흐르는 가운데 검정옷의 네 명의 남자무용수들이 음악의 각 성부인 듯한 대위법적인 움직임이 인상적이며 〈토카타와 푸가 D단조 BWV 538〉에서는 검정색 무사 같은 옷을 입은 7명의 남자무용수들 중 맨 마지막 한 무용수가 왼쪽부터 오른쪽으로 몸을 휘날려 나머지 여섯 명을 가로질러 무너뜨리는 모습이 음악의 장렬한 끝과 닮아 있다.

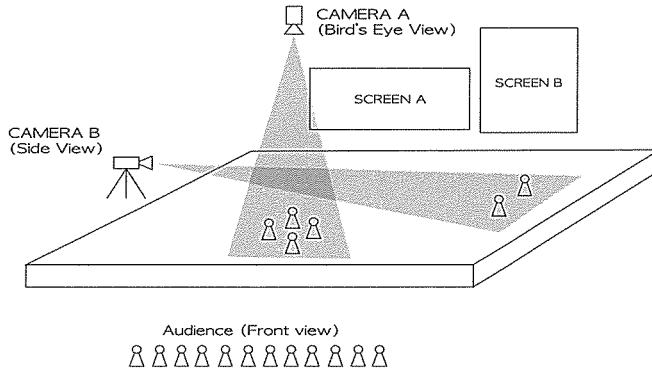
나초 두아토의 무대장치와 달리 〈윤이상을 만나다〉의 무대는 카메라와 스크린을 활용한 가변적 무대로 음악과 무용의 움직임에 실시간으로 대응할 수 있는 포용력을 갖는다. 작품 〈윤이상을 만나다〉는 그의 음악을 따라 총 9장으로 구성되었는데, 프롤로그에서 무용수들이 직접 카메라를 설치하고, 다른 한 쪽에서는 워밍업을 하면서 자연스럽게 무대를 준비하는 움직임으로 시작된다. 두 대의 카메라와 두 개의 스크린이라는 최소한의 무대장치를 이용하여 윤이상의 음악을 무대공간에 시각화하여 제시함으로써 무대위의 무용수들의 움직임이 음악과 연동될 수 있도록 돕고 있는 것이다.

3) 영상을 통한 시각화

〈윤이상을 만나다〉는 카메라와 스크린 등의 영상매체를 적극적으로 활

12 박순영, 《오마이뉴스》, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001985521, 2014.04.28. (검색일: 2016.05.13)

용하고 있다. 윤이상 음악의 전반에 흐르는 선형성을 무용으로 표현하고 있다면 보다 구조적이고 구체적인 음악적 특징들은 영상 이미지를 통해 무대에서 구현된다. 물론 몸의 움직임을 통해 일차적으로 시각화된 음악적 특징들이 이미지를 통해 확산되고 강조되는 양상을 보이기도 한다. 윤이상의 음악이 갖는 화성법적 특성, 대위법적 특성 그리고 꾸밈음 등은 어떻게 시각화될 수 있는가? 연출은 아래의 〈그림 1〉처럼 무대 측면과 상부에 두 대의 카메라를 그리고 가로방향 하나 세로방향 하나 두 개의 대형 스크린을 설치하여 음악의 구조를 시각적으로 표현해 낼 수 있는 기본 세팅을 마련한다. (이 부분에 관하여는 무대공연에서의 다중영상시스템에 대한 선행연구로서 「다중영상시스템으로 구현한 무대 위의 큐비즘」[13]에서 자세히 다룬 바 있다.)



| 그림 1 | Positionnig of Cameras and screens

음악은 시간의 경과와 더불어 반복과 변주를 병행한다. 그것은 절대적인 반복이 아니라 발전되며 연계되는 유기적인 진행이다. 카메라와 스크린의 세팅은 기본적으로 무대를 다면적으로 보여줄 수 있는 곳에 자리 잡음으로써 무대 정면을 바라보도록 자리 잡은 관객들에게 측면과 단면을 동시에 혹은 선택적으로 보여줌으로서 총체적 인식을 돕는다. 음악이 반복, 변주되

13 변혁, 「다중영상시스템으로 구현한 무대 위의 큐비즘」. 『기초조형학 연구』 제17권 2호, 2016, 171-183쪽.

며 발전해 나갈 때 관객들이 놓칠 수 있는 측면을 보여주거나 혹은 한번에 이해할 수 없었던 지점을 다시 반복해 보여줌으로서 총체적 이해를 도울 수 있도록 장치들이 설계된 것이다. 영상매체를 통해서 음악은 무대 위에서 시각적으로 구현되며 그 단면이 가지고 있는 구조와 흐름이 가진 조형미를 관객들에게 '보여주는' 것이다. 바로 이 사운드 믹싱을 통한 음악의 재구성과 영상장치를 통한 '음악의 시각화' 부분을 중점적으로 살피며 각각의 음악 양식에 어떻게 대응하여 시각화하고 있는지 분석하고 정리하는 것이 본문 4장의 내용이 될 것이다. 음악의 시각화에 대한 방법론적 고찰을 목표로 하는 다음의 본문은 필수불가결하게도 윤이상의 음악 자체가 가지고 있는 조형성의 이해로부터 출발해야할 것이다.

4. 영상작업을 통한 음악의 시각화

소리는 압박의 떨림을 말하는 움직이는 파(波)이다. 다시 말해 소리는 공기의 진동에 불과하다. 그것은 공기의 떨림 또는 움직임일 뿐이다. 공기 진동은 귀를 통해 우리의 의식에 들어왔을 때에, 감각적 질을 갖는 소리가 된다. 공기의 진동 중 한 영역이 우리에게 소리로 지각된다는 사실을 우리는 잘 알고 있다. 우리의 귀로 들을 수 있는 소리는 1초당 20 정도의 진동에서 2만 정도의 진동이다.[14] 물론 이것은 개인차가 있을 수 밖에 없는 영역으로 일반적으로 유아의 귀는 16 Hz부터 20,000 Hz까지의 주파수를 인지하는 반면, 성인의 경우 20 Hz부터 16,000 Hz까지의 소리만 듣는 것으로 알려져 있다.[15]

음악의 주요 요소중 시각적 요소와 밀접한 관계를 맺고 있는 또 하나의 개념은 바로 '음색'이다. 각각의 소리가 일종의 색감을 가지고 있다는 것이

14 진동수가 20이라는 말은 소리를 발생시키는 물체가 초당 20번 진동하여 주위의 공기를 진동시킨다는 뜻이다. 간단한 예로 정확히 맞는 시계의 초침은 1 Hz로 똑딱거리고 있는 것이다.

15 아주 예외적으로 20,000 Hz 이상의 주파수까지 인지하는 전문가들도 존재하기 때문에 일반적인 음향시스템은 초고역의 기준을 20,000 Hz로 잡고 있으며, 현대의 초 하이엔드를 지향하는 전문 오디오시스템들은 저역을 20 Hz까지, 그리고 슈퍼트위터의 운용을 통해 초고역을 40,000 Hz 까지 커버하는 광대역으로 설계하고 있다.

다. 고전음악을 기준으로 할 때 각각의 '악기'는 제각기 다른 '소리의 색감'을 가지고 있다고 말할 수 있겠다. 하지만 음색과 관련된 청각과 시각의 연계는 일차원적이며 직접적일 수밖에 없다. 하나의 악기 혹은 음색은 하나의 컬러로 표현되며 그 농염을 달리하는 정도가 표현의 폭이 될 수 밖에 없다. 때문에 우리가 보다 주목하는 것은 음악의 구조 즉, 화성과 대위에 대한 시각화 전략이다.

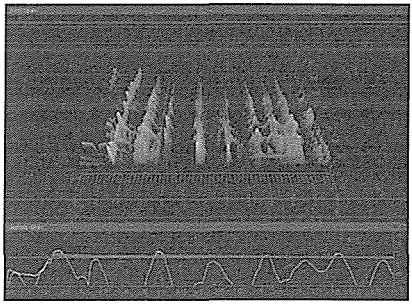
1) 화성법의 시각화

개별적으로 발전된 악기들은 차츰 모여서 연주하게 되는데 서양에서는 16세기를 지나면서 이러한 악기들이 모여서 함께 연주하는 합주의 음악이 발전하였다. 여기에서 발전된 화성법은 화성적으로 조화를 이루는 높낮이가 다른 음들과 화음들을 이용하는 작곡기법을 일컫는다. 화성적인 안정감을 주는 이 방식은 서양음악의 작곡기법 중에서도 가장 범용적인 것이며 코드의 진행을 통해 변화발전이 가능한 것이다. 사실 이 화성법적 특징은 서양음악과 동양음악의 결정적인 차이점이기도 하다. 화성법은 주로 악보상의 수직적 통일성으로 나타나는데 이것은 메인 멜로디와 그에 따르는 화성적 보조음들로 구성된다. 서양음악의 전통에서 화성법은 화음을 기초로 발전된 것인데, 다양한 높이의 음들의 조합을 통한 협화음을 만드는 것이 일차적 목표가 된다.

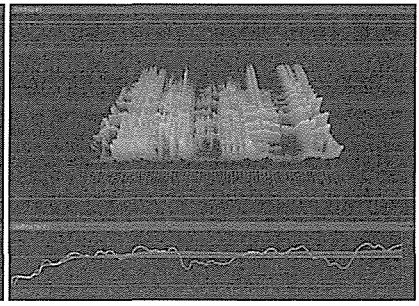
다음의 그림은 윤이상의 음악 중 'Gagok'이라는 곡을 스펙트로그램[16]으로 만든 것이다. 왼쪽은 편집되어지기 전의 음악이고 오른쪽은 'Gagok'과 그의 곡 'Piri'(국악기의 피리와 유사한 Double Reeds 악기인 오보에로 쓰여짐) 가 섞여있으며 윤이상이 즐겨 사용한 반음계로 강조되는 팬타토닉 스케일에 위배되지 않게 접목시켰다. 그 결과 에너지의 흐름을 더 빨리 전개할

16 스펙트로그램(Spectrogram)은 소리나 파동을 시각화하여 파악하기 위한 도구로, 파형(waveform)과 스펙트럼(spectrum)의 특징이 조합되어 있다. 파형에서는 시간축의 변화에 따른 진폭 축의 변화를 볼 수 있고, 스펙트럼에서는 주파수 축의 변화에 따른 진폭 축의 변화를 볼 수 있는 반면, 스펙트로그램에서는 시간 축과 주파수 축의 변화에 따라 진폭의 차이를 인쇄 농도 / 표시 색상의 차이로 나타낸다.

수 있었다. Frequency의 분배에서도 차이를 두었는데 Spectrogram 에서 볼 수 있듯이 〈그림.2〉에서는 중저역인 100Hz - 1KHz 에 주로 분포되어 있고 간헐적으로 그 이상의 주파수들이 분포되어 있어 frequency 로부터 얻어지는 배음적 긴장감의 연속성이 적으나, 공연의 전개에 준하여 긴장성을 연속적으로 유지해야 할 필요성이 있기 때문에 원곡에 'piri'를 접목시킴으로 고음역 (High Ferquency) 을 보강하였고, 그 결과 1kHz - 20KHz 영역대의 에너지가 괄목하게 증대되었음을 〈그림.3〉의 Spectrogram을 통해 확인할 수 있다. 그 아래의 Level meter 에서도 소리의 크기 또한 연속성을 나타내어 확실한 방향성을 이끌고 있다. (김태훈, 인터뷰) 소리의 크기는 지수 함수적으로 증가한다.[17] 따라서 작곡자가 설명한 이 작업의 핵심은 중복을 통한 양적증가가 아니라 대역별 보강을 통한 에너지감 확보를 말하는 것이다.



| 그림 2 | Gagok_only._2_minutes_take



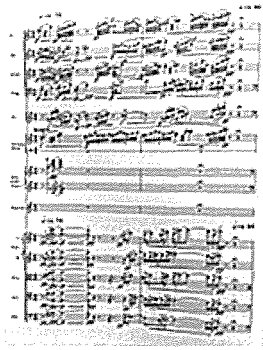
| 그림 3 | Gagok_+_Piri_2_minutes_take

대체적으로 서양고전음악에는 화음의 진행에 있어 일괄된 진행방식이 존재한다. 간단히 표현하자면 수직선상에 일렬로 배열된 음들이 함께 수평이동을 하는 방식으로 관객들에게 협화음의 평화로움이나 불협화음의 불안감 등 작곡가가 표현하고 싶은 특정 정서를 전달하는 대표적인 기법인 것이다. 한편 윤이상의 음악에서 우리는 일반적인 화성법에 근거한 서양음악에

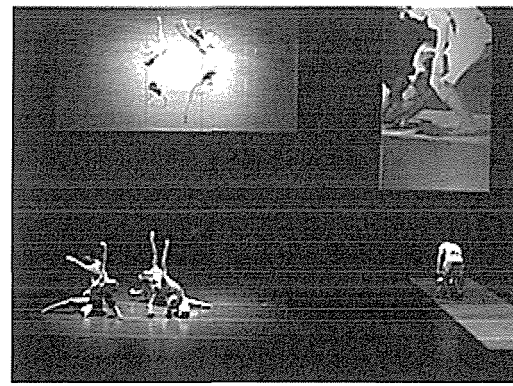
17 혼자 부르는 노래가 40dB라고 한다면 둘이 부르는 노래는 43dB 정도 밖에 되지 않는다. 소리의 크기가 더하기의 방법으로 증가하는 것이 아니라 지수 함수적으로 증가하기 때문이다. 10명이 내는 소리가 두 배가 되려면 그 10 이라는 수의 2승인 100이 되어야 두 배가 된다. 세배가 되려면 3승이 되어야 하므로 1000명이 필요해진다.

서 느끼지 못하는 '낯섦'을 경험하게 되는데 그것은 그의 음악 안에 동양적 요소들이 서양음악양식 속에 공존하고 있기 때문으로 그의 음악은 수직적 배열을 유지하며 수평적으로 이동되지만, 각 파트들은 철저하게 독립성을 유지하는 형태를 취하고 있다. 화성적으로 의미가 있는 음표들이 수직적인 나열 구조를 가지고 나타나지만, 각 요소들의 진행방식은 동일하지 않다는 것이다. 현악파트가 하나의 패턴을 유지하며 진행되고 있다면, 플롯과 오보에에 의해 연주되는 멜로디 라인은 반주부와 전혀 독립적으로 진행구조를 보여준다.

바로 이 윤이상 음악의 화성적 특성을 시각화하기 위해 무대 위의 두 개의 스크린이 설치되었는데, 이 두 화면이 보여주는 영상은 다시 말해, 악보가 보여주는 수직적 배열구조와 음악의 진행에 따른 수평적 진행방식을 직접적으로 보여주는 '악보의 시각화 장치'인 셈이다. 또한 이 스크린들은 부가적으로는 무대를 향해 앉아 있는 관객들에게 시선 바깥에 있는, 또 다른 시선을 보여줌으로서 총체성을 확보할 수 있도록 돕는 기능도 담당하고 있다. 그것은 음악과 연동을 통해 동시적으로 묘사되기도 하고, 때에 따라서는 전혀 다른 순간에 부연설명처럼 표현되기도 한다. 중요한 것은 이 카메라의 앵글과 사용되는 시점이 윤이상 음악의 화성적 진행과 연동되어 있다는 점이다.



| 그림 4 | Harmony in Isang Yun's music



| 그림 5 | Visualization of Harmony

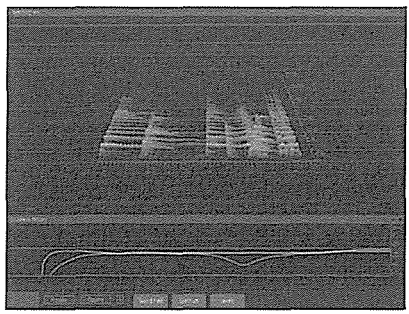
〈그림.4〉에 나타난 화성법 진행의 구조는 무대에서 이미지들을 통해 보다 선명하게 그 구조를 드러낸다. 〈그림.1〉에서 확인할 수 있는 카메라 세팅을 통해 카메라 A는 극부감샷으로 음악의 수직적 구조를 그리고 카메라 B는 측면을 보여주며 화성의 진행을 추적하고 있다. 두 대의 카메라가 잡아내는 영상은 〈그림.5〉에서 보이듯 가로 세로 두 개의 스크린을 통해 각각 측면도와 부감도를 그려낸다. 이 영상들은 중앙제어를 통해 때로는 확대되고, 집중되어 스크린에 투영함으로써 음악의 수직적 화성구조의 수평적 진행양상을 동시에 시각화하고 있는 것이다.

2) 대위법의 시각화

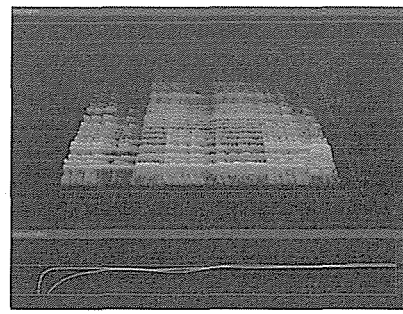
화성법과 더불어 서양음악의 대표적인 작곡기법이라고 할 수 있는 대위법은 화성법과는 다른 방식의 조형적 특성을 갖는다. 수직적 통일성을 추구하는 화성법과 달리 대위법은 각각의 멜로디 라인을 중요시하여 독립적인 리듬과 윤곽을 유지하며 전개되는 양식이다. 이 기법은 르네상스와 바로크 시대를 거치며 정립된 것으로 라틴어의 '점에서 점으로'라는 표현에 그 어원을 두고 있다. 대위법에서는 멜로디 라인이 무엇보다 중요한데 이것은 여러 음들의 조화로움을 최우선시하는 화성법과는 근본적으로 지향점이 다르다고 할 수 있다. 『음악의 안과 밖』의 저자인 죤 란은 "아름다운 노래를 쓰는 것은 어려운 일이다. 독립적인 성부마다 아름다운 멜로디를 갖게 하고, 동시에 그 멜로디 라인들을 노래하게 된다면 전체로서 다선율의 아름다움을 얻을 수 있다. 이 내적구조는 다선율 구조에 각각 기여해야하며, 동시에 독립적인 아름다움을 유지해야 한다. 세밀한 부분까지도 이러한 의도가 관철되도록 하는 것이 대위법이다."라고 설명한다. 각각의 멜로디 라인을 만들어 내는 것이야말로 대위법의 핵심적인 과제다. 만들어진 키 멜로디는 각각의 성부에 나누어져서 반복되며 발전한다. 반복적인 멜로디는 독립적으로 연주되지만 궁극적으로는 음악의 밸런스를 유지시켜주며 전체 음악에 동일한 인상을 심어주는 효과가 있다.

윤이상의 음악에 사용되는 대위법적인 기법 또한 근본적으로 서양음악

의 그것과 다르지 않지만 주목할만한 차이점은 메인 멜로디와 대위법적으로 사용된 다른 성부의 멜로디 사이에 존재하는 긴장감에 있다. 전체로서의 통일성에 기여하면서도 기계적인 반복은 피하고 있는 양상을 보이고 있는 것이다. Espace I 에는 두 개의 악기가 등장하는데 Cello와 Piano이다. 하나의 불가항력적인 틀이 Espace I 에 존재하는데 그것은 Piano의 악기론적 특징에 기인한다. Piano는 여타 악기들과는 비교할 수 없을 정도의 여러 음을 동시에 낼 수 있는데, 이러한 특징이 Piano로 하여금 화성적 배경을 갖게 한다. 그것이 조성적 음악이건 비조성적 음악이건 간에, 밝거나 어둡거나 간에 Espace I 에서 피아노는 Cello의 선율 아래 확실한 이미지가 있는 화성적 배경을 제시한다. Espace I 에서 두 악기는 마치 대화하듯 움직이고 있지만 역시 무시된 박자와 마디의 개념으로 인해 상호 작용의 이해도가 현저히 줄어들어 이미지 구축은 역시나 어렵다. 이를 극복하기 위해 (음악감독은) 특정한 구간을 선정하여 반복시킴으로 서양 음악의 커다란 틀인 박자와 마디의 구조를 (인위적으로 만듦으로써) 좀 더 확실한 구성적 이미지를 얻게 되었다.



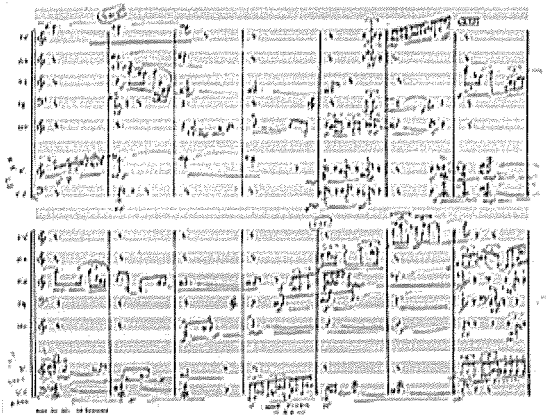
| 그림 6 | Espace_I_Without_repeated_phrase



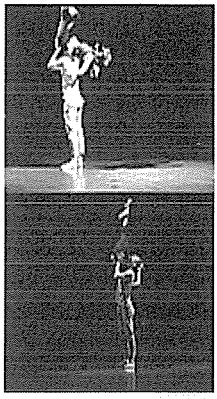
| 그림 7 | Espace_I_With_Repeated_phrase

〈그림.6〉의 Spectrogram을 보면 간헐적이고 불규칙하게 나열 된 소리들의 구조를 볼 수 있다. Cello 와 Piano의 배열에 모호함이 있는 반면, 〈그림.7〉의 Spectrogram은 반복적인 Phrase를 나열해 비교적 규칙적이고 일정한 패턴을 보여준다. Cello와 Piano의 주파수도 고르게 Rhythm 적으로 분배

되어있다. 이러한 작업은 한편 윤이상의 의도와는 다를 수도 있다는 우려를 갖게 하지만 무용과의 관계 속에서는 복합예술로 융화된 표현력을 이끌어 내는 데 결정적 역할을 하고 있다. Rhythm이 존재하게 된 것이다.



| 그림 8 | Counterpoint in Isang Yun's music

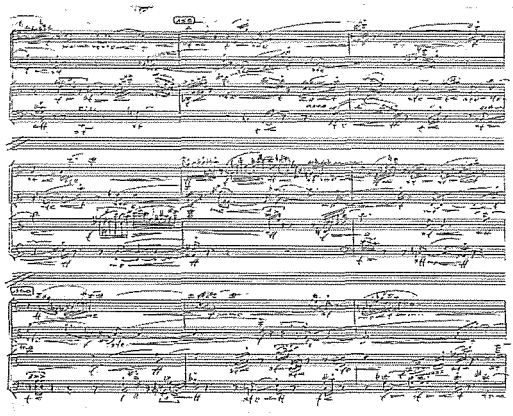


| 그림 9 | Visualization of Counterpoint

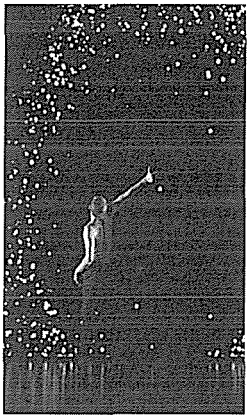
이러한 대위법적인 특징을 무대에 시각화하기 위해서 영상은 일차적으로는 무용수의 움직임과 카메라가 잡아낸 그 움직임의 영사를 순차적으로 진행함으로서 시간차를 주는 전략을 취한다. 그리고 규칙적이지 않은 시간차의 변용은 새로운 리듬감을 만들며 스크린에 투사되는 방식으로 무대에 구현된다. 메인 멜로디 라인은 무용수의 움직임으로 시각화되고, 그 움직임이 시간차를 두고 영상에 투영됨으로서 대위법적 진행 양상을 표현해내고 있는 것이다. 〈그림.9〉가 표현하고 있는 것은 〈그림.8〉이 보여주는 음악의 대위법적 진행에 철저하게 연동되어 있지만 무대 위의 퍼포머와 스크린 상의 이미지는 약간의 시간차를 두고 화성적 조형미를 보여주기도 한다. 영상을 통해 음악을 들을 때 간과할 수 있는 멜로디 라인의 의미와 반복의 구조를 시각적으로 확인하게 되는 셈이다.

3) 꾸밈음의 시각화

꾸밈음이란 음악이 흐르는 가운데 메인음을 장식해주는 역할을 한다. 화성적으로나 멜로디 라인 자체를 손상시키지 않으며 마치 각각의 음과 라인에 데코레이션을 추가하는 것이라고 할 수 있다. 바로크 시대에 널리 사용된 이 서양음악의 작곡기법은 동서양 음악에 공통적으로 보이는 음악적 특징이기도 하다. 몇몇 연주자들은 자신의 초절적인 연주기교를 자랑하기 위해 작곡가가 악보에 남겨놓은 음표들 외에도 추가적인 꾸밈음을 만들어 연주하기도 한다.



| 그림 10 | Ornaments in Isang YUN's Music



| 그림 11 | Visualization of Ornaments

〈윤이상을 만나다〉에서 이 꾸밈음의 시각화는 영상매체의 활용과 더불어 디지털 기술과 컴퓨터 그래픽 효과를 이용한 다소 복잡한 방식으로 구현되었다. 메인 멜로디는 무용수의 움직임을 통해 구현되고, 카메라는 그 움직임을 포착 디지털 신호로 전환하여 컴퓨터로 보낸다. 인터랙션을 제어할 수 있는 소프트웨어의 사용을 통해 움직임은 파티클로 구현되어 스크린에 투영된다. 구현된 이미지는 관객들에게 마치 무용수의 움직임이 무대 위에 이미지를 생성하고 있는 것처럼 보이게 된다. 실시간의 움직임을 제어할

수 있는 디지털 기술을 바탕으로, 음악적 뉘앙스에 버금가는 모션그래픽이 보여주는 시각적 아름다움이 동시에 표현된, 융합매체공연의 매력이 십분 돋보이는 지점이 되었다.

5. 결론

이 글에서 '음악'이라고 지칭하는 것은 인류 보편적 현상으로 나타나는 아주 넓은 층위의 개념이 아니라 소위 클래식 문화라 일컬어지는 서유럽 중심의 음악사로부터 파생된 음악 개념임을 다시 한 번 정확히 해야 할 것이다. 최유준은 그의 책 『음악문화와 감성정치』에서 다음과 같이 말한다. "무엇보다 기능 음조 화성이 체계적으로 인식되기 시작하면서 음악은 일종의 구문론(syntax)을 갖추게 된다. 즉 일종의 음악적 마침표로 종결되는 하나의 문장 구조를 갖추게 되며, 그러한 종결이 이뤄지기 전까지 작가의 의도에 따라 구와 절을 늘일 수도 줄일 수도 있는 가능성이 생긴다."[18]

〈윤이상을 만나다〉는 '음악에 기초'하여, '영상으로 구조'를 만든, '무용극'이다. 총 9개의 장으로 구성된 〈윤이상을 만나다〉는 그의 음악이 갖는 질서와 (최유준의 표현을 빌자면) 그의 구문론이 이 무용극을 이끄는 플롯의 추동력을 제공하고 있다. 장르의 혼용은 자칫 '주체의 상실'로 이어져 분류 불가능의 돌연변이를 만들 수도 있으나, 성공적인 융합의 결과물에는 각 장르들이 자신의 본질에 충실한 색감을 유지한 채 공존한다. 이렇듯 비음악적, 비무용적으로 보이는 '하이브리드 콘텐츠'는 역설적으로 '음악이란 무엇인가' 또한 '춤이란 무엇인가'에 대한 본질적인 질문에 다시 한 번 환기시킨다. 이것이야말로 열린 개념의 장점이며, 동시에 진화하는 예술 장르의 불안이기도 하다.

'Danse et Musique', 즉 무용과 음악의 관계성을 연구하는 첫 단계로서 본 연구는 '음악의 시각화', 즉 어떻게 음악이 청각적 방법론을 벗어나 시각적으로 구현될 수 있는가에 대해 살펴보았다. 악기와 인간의 목소리를 통해

18 최유준, 『무용 예술의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2003, 100쪽.

서만 구현될 수 있었던 음악은 미디어의 발달과 더불어 급속도로 '시각화'될 수 있었다. 이러한 시각화 작업은 일차적으로 무용을 음악과 연동시키는데 유기적이며 효과적인, 일종의 화학적 융합을 기대할 수 있게 해주었고 관객들과의 공감각적 소통을 가능하게 해 주었다. 이 공감각적 소구는 급변하는 미디어 환경 전체에서 뜨거운 화두로 등장하고 있는 바, 소위 스마트 미디어라 불리는 첨단 미디어기기들은 대부분 멀티모달(multimodal)[19]을 기반으로 한 공감각적 접근을 지향하는 추세다. 공연예술에서도 이러한 흐름은 감지되는바 첨단 기술을 활용한 웨슬러와 펠린드롬 무용단의 작품들은 이미 움직임과 소리를 연결시키는 공감각적 연출을 통해 인간의 오감을 활용하는 공감각을 구현하는 새로운 공연모델을 제시한 바 있다.[20] 이렇게 새로운 오감적 표현이나 경험을 이끌어내는 기술에 대한 관심이 커져갈 것은 자명한 사실이며 자연스럽게 공연콘텐츠에 대한 미학적 연구는 본 연구에서 언급하지 못한 멀티모달 코그니션(multimodal cognition)에 대한 연구를 포함하여야 할 것이다. 한편, '춤'을 통한 '음악의 시각화'라는 측면에서 움직임과 음악의 연관성, 춤의 구성과 음악적 구조의 연관성 등에 대해 깊이 있는 분석을 내놓지 못한 점은 본 연구의 아쉬운 지점이다. 본 연구의 주 관심사가 아니었다는 것이 일차적인 변명이나, 필자의 무용 자체에 대한 이해와 분석력의 부족 또한 이유가 될 것이다. 추후의 연구들이 보다 전문적인 '움직임의 분석'을 포함한 '음악의 시각화'에 대한 정리로 발전될 수 있기를 기대한다.

19 키입력, 음성, 전자펜 등을 이용한 시각, 청각, 촉각 등 다원화된 입력방식

20 이태하, 정승화, 김이경, 「공감각을 활용한 공연 기술을 통한 예술적 표현의 확장 가능성 연구」, 『무용예술학연구』 제49권, 2014, 84쪽.

참고문헌

단행본

김말복, 『무용 예술의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2003

김승현, 『정의숙 전미숙 안은미의 춤』, 늘봄, 2013

윤신향, 『윤이상, 경계선상의 음악』, 한길사, 2005

최유준, 『음악문화와 감성정치』, 작은이야기, 2011

애드워드, F.프라이, 『입체주의』, 김인환 역, 미진사, 1992

논문

변혁, 「다중영상시스템으로 구현한 무대 위의 큐비즘」, 『기초조형학 연구』 제17권 2호, 2016

변혁, 「Formative Visualization of Music」, 『기초조형학 연구』 제15권 4호, 2015

변혁, 「복합장르공연에 나타나는 영상언어의 확장에 대한 연구」, 『영화연구』, 제48호, 2011

이소연, 「'안무가' 마크 모리스의 '음악적' 해석」, 『무용예술학연구』 제56권, 2015

이태하, 정승화, 김이경, 「공감각을 활용한 공연 기술을 통한 예술적 표현의 확장 가능성 연구」, 『무용예술학연구』 제49권, 2014

정의숙, 변혁, 「춤 영역 확장을 위한 '태양의 서커스' 컨텐츠 구성요소 분석연구」, 『무용예술학연구』 제46권 1호, 2014

정의숙, 변혁, 「영상테크놀로지와 춤」, 『대한무용학회논문집』 제61권, 2009

Damsholt, Inger, "Mark Morris, Mickey Mouse, and Choreomusical Polemic", The Opera, Vol. 22, No. 1, 2006

Moonkyung Lee, "Isang Yun in-between: An analytical study of selected violin compositions", Dis.ph.D., New York University, 2012

Abstract

Danse et Musique, Music Visualization on Stage: Focused on Interview with Isang YUN

BYUN, Daniel H.
Sungkyunkwan University
Professor, Department of Film, TV and Multimedia

The theme of this research is the music visualization on stage. As the collaborated work, combining the dance, images with the Isang Yun's music, 〈Interview with Isang Yun〉 is showing the staged music, which is expressing the music not only through the sound but also the visualization. In the process of visualizing the music through the body and images on the stage, Isang Yun's musics are recreated in the hand of today's artists. The study found that the recreated work from the new point of view, like Interview with Isang Yun can be the bridge between the composer and today's artists and we can see the future through it. Even though, this paper analyzed the work through the aspects of dance and images, the main theme of the work is focusing how can we deliver the music in the new representative form through formative visualization on the stage.

KeyWords Dance, Music, Isang YUN, Visulization, Eui-Sook CHUNG

논문투고일: 2016. 06. 08 심사완료일: 2016. 07. 05 게재확정일: 2016. 07. 06