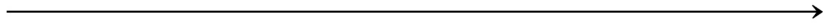


인터뷰를 활용한 무용작품연구

조 선 영

성균관대학교/겸임교수

목차



1. 서론
2. 인터뷰 정의
3. 인터뷰 활용 및 효과
4. 결론

요약문

본 연구는 새로운 커뮤니케이션 미디어의 사회적 파급효과와 영향력이 매우 크다는 것을 인식하고 '인터뷰'를 소재로 한 무용과 미디어의 접목을 시도한 현대무용작품들이 독자적인 방식으로 무용예술의 가치를 담아낼 수 있다는 가전제하에서 출발하고자 한다.

현재 많은 예술단체들과 안무가들은 관객에게 효과적으로 다가가기 위해 점진적으로 새로운 안무기법과 형식에 대해 깊이 고민하며 관객들의 관심을 일깨우고 있다. 이러한 변화는 기술 진전에 따른 다변화를 이끌어내고 21세기의 산업화와 무용관객을 개발해 무대를 확장시키고 무용예술을 향유할 콘텐츠로써 그 의미와 가치가 있다고 할 수 있겠다. 따라서 인터뷰를 활용한 국·내외 무용작품들을 문헌과 영상을 통해 분석하고 결론적으로 무용작품에서 인터뷰라는 소재가 어떠한 안무방식으로 활용되고 있는가를 살펴보고 그 효과성을 제시하는 탐구적 연구가 될 것이다.

주제어

인터뷰, 무용, 영상, 안무, 〈인터뷰〉, 〈춤이 말하다〉,
〈캔 위 토크 어바웃 디스〉

1. 서론

최근 들어 예술계는 공연과 새로운 커뮤니케이션 미디어(communication media)¹의 교차를 매우 중요하다고 인식하고 있다. 공연예술 특히 무용에서는 신체의 움직임이라는 측면과 더불어 타 장르 예술과의 교류를 통해 통합예술로써의 면모를 확고히 하고 있다. 그 중에서 영상은 무용의 기억과 잔상을 보존하는 대안으로 부각되어 현재에 이르렀지만 무용과 영상의 접목을 시도하는 많은 안무가와 공연단체들이 생겨나면서 여러 장르의 혼합이 가능한 크로스 오버(cross-over)²작업의 출현을 가능하게 하였다. 이러한 현상은 세계의 흐름에 발맞추어 함께 나아갈 수 있는 계기와 무용작품 수준 역시 급속도로 진보하게 만들었다. 이는 무용과 영상을 활용한 예술작품 속에서 혹은 TV, 영화 및 스마트 기기로 즐기는 모바일에 이르기까지 영상이 모든 분야에서 핵심적인 콘텐츠가 되었다는 것을 의미한다. 영상매체는 광범위하고 매우 다양한 형태로 기획, 제작되어지고 있으며 21세기의 기술 문명의 변화에 의한 파급효과는 경제, 사회뿐만 아니라 문화 예술분야에서도 큰 영향을 미치고 있다. 이렇게 영상매체가 급속도로 성장과 발전을 거듭할 수 있었던 이유도 컴퓨터그래픽, 사운드, 이미지 등을 사용하여 최첨단 디지털기술을 예술과 접목시킴으로써 관객들의 이해력과 호응도를 이끌어냈기 때문이다.

이와 더불어 신체언어를 바탕으로 한 가장 인간적 예술인 무용분야도 타 예술분야와 동일하게 새로운 미디어와의 접촉을 시도하려는 움직임이 나타나고 있다. 현재 많은 예술단체들과 안무가들은 점진적으로 새로운 안무기법과 형식을 도입한 자신의 작업을 영상화하거나 다양한 미디어를 활용한 콘텐츠(contents)만들기에 대해 고민하며 관객들의 관심을 일깨우고 있다. 동시에 관객에게 효과적으로 다가가기 위해 기존의 틀을 벗어난 조명

1 인류역사에서 사회화를 가능케 한 것은 커뮤니케이션(communication)이며 커뮤니케이션 행위는 미디어(media)의 개입을 필요로 하며 메시지를 실어 나르는 도구역할을 한다.

2 독립된 장르가 서로 뒤섞이는 현상을 말하며 뮤지컬, 연극, 무용 등을 혼합한 공연이나 TV·통신·컴퓨터 등 미디어의 통합추진도 크로스오버의 한 형태라고 할 수 있다.

과 무대장치, 음악이나 미술, 의상 등 새로운 기술 진전에 따른 문화 발전을 예술작품 안에 드러내는 역할을 하고 있다. 이러한 변화는 무용과 영상미디어의 범위를 확장하고 그 기능의 효과를 최대화하며 다변화를 이끌어내고 있음을 보여준다고 할 수 있다. 그 중에서 현대무용 공연작품에 등장하는 영상미디어의 활용은 무대 위로 직접 촬영한 영상을 무대 스크린에 비추어 신체가 마치 살아 움직이는 듯한 조화를 이루어내며 한편의 영화와도 같은 느낌을 전달한다. 또 다른 형태로 새로운 방식의 '인터뷰'를 활용하여 안무의 표현영역을 확대시키고 창작자의 메시지를 담은 무용공연을 전달하고자 하는 노력도 다각도로 시도되고 있다. 이러한 맥락에서 본다면 무용과 영상미디어와의 접목은 산업화와 무용관객을 개발해 무대를 확장시키고 무용예술을 향유할 콘텐츠로서의 그 의미와 가치가 있다고 할 수 있겠다.

'인터뷰'를 소재로 한 무용작품들은 '진실'로서 관객을 맞이한다는 부분에서 안무자의 주관적인 관점을 내세워 작품을 통해 말하려는 의도가 무엇인지 드러내고 대중의 이해를 돕기가 용이하다. 이는 정보의 원천에 직접 접근한다는 점에서 강력하고 인간의 머릿속에 더 깊고 오래 각인이 되는데 얼굴 표정과 목소리 몸짓 등을 직접 보여줌으로써 관객들의 참여와 호응을 이끌어 신뢰감과 사실성에 대해 강력한 전달 효과를 가질 수 있다. 그러므로 관객들은 영상 속 인터뷰 혹은 실제 무용공연에서의 인터뷰를 통해 무용수들의 움직임과 작품내용을 쉽게 이해하고 수용할 수 있다. 최근, 소수의 무용단체들은 무용공연 작품들 속에서 하나의 안무방법의 형태로 인터뷰를 활용한 새로운 표현방식의 공연들을 선보인바 있다. 현재 '인터뷰'를 키워드로 한 연구들을 찾아보면 학술논문이나 문헌에서 사회학, 언론 분야, 혹은 심리학적 차원에서 접근한 논의는 일부 있지만 공연예술 및 무용과 관련하여 혹은 학술적 차원에서 접근한 실증적인 연구는 없었다. 또한 미디어에 관련한 연구는 지속적으로 이루어지고 있어 디지털, 영상, 테크놀로지와 무용을 관계로 한 논의와 미디어를 무용에 활용하는 부분은 일치하나 이것 또한 평론에 관한 선행연구들과 평론가 입장에서의 연구들이 대부분이다. 그러므로 무용가의 입장에서 작품을 이해하고 분석하는 노력이 필요하다고 할 수 있겠다. 따라서 본 연구는 새로운 커뮤니케이션 미디어의 사회적 파

급효과와 영향력이 매우 크다는 것을 인식하고 인터뷰를 소재로 한 무용과 미디어의 접목을 시도한 무용작품들이 독자적인 방식으로 무용예술의 가치를 담아낼 수 있다는 가전제하에서 출발하고자 한다. 연구 대상으로 현대무용에서 인터뷰를 소재로 활용한 국내·외 무용작품들 중 아지드 현대무용단의 〈인터뷰〉, 국립현대무용단의 〈춤이 말하다〉, 영국의 무용단 DV8 피지컬 씨어터(DV8 Physical Theatre)의 〈캔 위 토크 어바웃 디스 Can we talk about this〉와 같은 작품들을 선택해 문헌과 영상을 통해 분석하고 결론적으로 무용작품에서 인터뷰라는 소재가 어떠한 안무방식으로 활용되고 있는가를 살펴보고 그 효과성을 제시하는 탐구적 연구가 될 것이다.

2. 인터뷰의 정의

1) 개념

인터뷰는 말 그대로 특정한 목적을 가지고 개인이나 집단을 만나 정보를 수집하는 커뮤니케이션을 의미하는 단어로 “직업적으로 특정한 사람과 회견을 가지며 질문을 하고 답하는 공식적 만남”이라는 풀이를 할 수 있다. 다시 말해서, 인터뷰는 취재하는 사람을 설득하여 진실을 말하도록 하는 것을 일컫는다. 즉 서로의 삶과 생각을 이해하고 질문자와 응답자가 대화를 통해 궁금증을 해결하는 의사소통 방식이다. 이때 질문자의 역할을 하는 사람을 ‘인터뷰이(interviewee)’라고 칭하며 인터뷰어가 인터뷰이를 만나 던지는 질문과 이에 대한 인터뷰이의 답변으로 구성되는 것이라 할 수 있다.³ 동의어로 질문(questioning), 상의(consultation), 회견(meeting)이라는 말로 쓰이기도 하며 보통의 경우 사람들이 흔히 이해하고 있는 인터뷰란 사실에 대한 진상을 파악함에 있어서의 하나의 방법으로 사용된다. 그러나 이러한 개념들은 매스커뮤니케이션(mass communication)⁴에서 쓰이는 인터뷰와는 거

³ 최성민, 「인터뷰를 활용한 대학 글쓰기 교육」, 『서강인문논총』 제29집, 2010, 419쪽.

⁴ 대중이라는 뜻의 단어 매스(Mass)는 대중들을 대상으로 하는 커뮤니케이션을 말한다. 기술적인

리가 있다. 즉 방송, 신문, 잡지, 라디오, 텔레비전 등의 대중 매체를 통해서 불특정한 대중에게 정보를 전달하는 텔레비전 인터뷰는 머뭇거림, 얼굴 표정, 목소리, 몸짓 등을 직접 보여줌으로써 시청자들에게 신뢰감이 생기고 사실성이 뛰어나 전달효과가 크다.⁵

한편 다큐멘터리 프로그램에서의 한 요소로 사용되는 개념에서 인터뷰는 주체가 되는 자신의 철학이나 삶의 지혜를 자연스럽게 표출하게 되는데 이때의 인터뷰이는 권위적인 목소리를 갖게 되기도 하고 자신이 하고자 했던 말의 메시지가 연출자의 의도대로 바뀌기도 한다. 그렇기 때문에 인터뷰이 자신이 자유롭게 표현할 수 있도록 구성된 개방형이나 폐쇄형이나의 질문 형태를 통해 연출자는 인터뷰이가 본인이 원하는 답을 선택할 수 있도록 유도 할 수 있게 된다.

이처럼 중심적인 위치로서 작용하는 형태의 인터뷰 개념이 무용작품 안에서 비중을 두는 입장에서는 관객의 자유로운 해석을 유도할 수 있는 시·공간의 기회를 제공할 수 있다. 안무자의 의도를 모든 사람들이 이해할 수 있는 음성과 몸짓을 통해 관객들의 시각적, 청각적으로 감성을 자극시키는 주된 장치이자 도구로 접근 가능케 한다. 따라서 실제 무용작품 안에서 인터뷰는 더욱 호소력 있게 전달되는데 힘을 얻으며 관객과의 새로운 소통방식으로서의 개인의 실제이야기 혹은 경험이나 감정을 통해 안무자의 메시지를 전달하는 새로운 창작이 시작된다고 해도 무관할 것이다.

2) 역할

인터뷰에서 증언(testimony)은 가장 중요한 역할을 담당하는 기능이다. 눈에 보이는 정보뿐 아니라 진실에 다가갈 수 있도록 돕는 수단으로 TV프

매체를 이용하여 청중들에게 메시지를 조직적으로 전달하는 용어로 방송, 신문, 영화 등의 활동에 적용되며 소규모의 전문잡지로부터 대규모의 황금시간대의 텔레비전에 이르기까지 다양하다. 따라서 매스커뮤니케이션은 조직의 구조, 커뮤니케이션의 기술적, 심리적 과정, 청중의 특징과 측정 등을 포함한 공식적인 정보나 의견을 전달함으로써 사회적 효과를 초래하는 일련의 과정을 말한다. <https://terms.naver.com/>

⁵ 강승엽, 「TV 다큐멘터리 영상물에 있어서 나레이션과 인터뷰의 상관성에 관한연구」, 『현대사 진영상학회』 제4권, 2001, 89쪽.

로그램 진행이나 다큐멘터리 등 여러 영역에서 인터뷰 요소는 시·청각적으로 사실에 기초한 효과를 내기 위해 사용된다. 시각적 측면에서 인터뷰는 영상화면을 통해 객관성을 유지하고 있음을 시사해주는 영상물의 충실성을 담보하는 아주 기본적인 요소를 가지고 있다. 이는 사실적인 모습을 영상화하여 보는 이들로 하여금 현실성을 배가시키고 호소력 있게 다가갈 수 있게 된다. 청각적인 방법을 통해 전달되는 인터뷰는 다른 영역보다 특히 다큐멘터리에서 중요한 위치를 차지한다. 어떠한 사실 혹은 사건에 대해 해설자나 진행자가 이야기와 사건을 설명하기에는 신뢰도가 떨어진다고 판단될 때 또는 프로그램의 진행이나, 사건 사태를 파악하는 시각과 사건의 맥락을 제공하는데 중요한 역할을 한다.⁶ 개인의 경험과 감정 또는 의견의 개진, 해설, 주장, 진술을 통해 저널리즘적⁷ 가치를 구체적으로 드러내는 인터뷰가 다큐멘터리의 심장⁸이라 불리는 이유도 여기에 있다. 구체적으로 말하자면, 영상 속 인터뷰가 가지는 특성상 시각적이고 청각적인 요소들은 제작자의 시점과 의도에 의해 주제의 사실적 접근과 현실성을 극대화하는 가장 대표적인 표현방법이 된다. 그렇기 때문에 인터뷰는 사용되는 맥락에 따라 개념정리에서 약간의 차이를 보이지만 메시지를 진실감 있게 전달하는 모든 분야에 적용 가능한 것이다.

무용에서 인터뷰요소의 역할은 시각적, 청각적으로 다양한 형태의 구조로 등장하는 담화양식⁹을 생산해 낸다. 공연무대에서 쉽게 표현할 수 없었던 심리적 소재들 혹은 위험이 수반되고 제약이 따랐던 많은 장면들을 시각적으로 영상화하여 대체할 수 있다. 즉 눈으로 보이지 않는 내면세계나 심

⁶ 강승엽, 앞의 책, 90쪽.

⁷ 현재 사용되고 있는 저널리즘이라는 말의 뜻은 갖가지 의미가 내포되어 있어 일정하지는 않다. 일반적인 정의로 인식되고 있는 의미로는 정기적인 출판물을 통하여 시사적인 정보와 의견을 대중에게 전달하는 활동, 구체적으로는 신문과 잡지에 의한 활동을 가리키는 데 사용된다. 더 나아가 모든 대중에게 전달하는 활동을 말하며 단순히 오락·지식 등을 제공·전달하는 경우도 포함해서 사용된다. ‘출판 저널리즘’, ‘라디오·방송 저널리즘’, ‘영화 저널리즘’ 등의 말이 이에 해당된다.

⁸ 이익희, 「다큐멘터리 인터뷰 영상표현의 정량적 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 1호, 2010, 114쪽.

⁹ 둘 이상의 문장으로 이루어진 말의 단위로 어떤 문제에 대한 견해나 태도를 밝히며 서로 이야기를 주고받는 것을 의미한다.

리상태를 시각화시키고 미지의 세계를 그려내며 가상인물 혹은 허구를 만들어 그들과 대화할 수 있다. 이때의 스크린은 무대 장치의 하나로 무한한 가능성과 상상력을 제공할 수 있으며 실제 대상물을 실감나게 체험할 수 있는 가상의 공간을 제공해 줄 수 있다. 또 다른 요인인 청각적 측면에서 인터뷰는 출연자 또는 안무자가 전달하려는 메시지를 실시간 중계영상 그리고 비디오 영상 속 의도된 소리를 통해서 다양한 효과를 발생시킬 수 있다. 무용은 무대라는 한정된 곳에서 시간과 공간이라는 요소의 제약을 받을 수밖에 없다. 그러나 영상 속에서 구성되는 인터뷰는 시·공간의 확장과 자유로운 스토리를 구상할 수 있다. 그렇기 때문에 무용에서 인터뷰는 움직임만으로 표현이 부족한 부분을 인터뷰란 소재를 활용하여 보다 더 사실적으로 현실감 있게 안무가와 감상자간의 상호적인 커뮤니케이션을 자연스럽게 만들어내는 중요한 요인이 되는 셈이다. 더구나 안무가의 의도로 자신의 체험에 대해 이야기하고 관객들과의 소통을 매끄럽게 이끌어내는 것 역시 인터뷰라는 소재가 작품에서 하나의 안무기법으로 등장하는 창조적 내용물 전반을 내포하기 때문이다.

정리하자면, 인터뷰를 소재로 한 무용과 영상의 접목은 안무가에게는 새로운 안무 기법과 형식을 창조적 형태로 접근 가능케 하는 역할을 감상자에게는 시각, 청각 그리고 촉각의 공감각을 자극하여 몰입할 수 있는 공연관람의 수용범위를 확장시킨다. 기존의 무대 이외에 다양한 볼거리를 제공할 수 있으며 인터뷰를 통해서 '기술'에 관심을 갖는 것이 아니라 안무가의 '경험'에 관심을 가질 수 있게 된다. 이때 감상자들의 역할은 안무가의 관념속 표현하고자 하는 의미들을 인터뷰를 통해 자연스럽게 작품의 의도를 이해할 수 있게 된다. 이를 통해 전반적으로 무용은 어렵다는 인식에서 탈피해 작품내용의 흐름을 좀 더 쉽게 이해하고 받아들일 수 있게 된다. 새로운 창조하는 무용공연에서 그대로의 사실을 들추어내고 새로운 도구로써 하나의 무대장치 혹은 시·청각적으로 관객들의 이해를 돕고 있음을 상기해 볼 때 인터뷰라는 소재는 무용예술 영역을 확장 시킬 수 있는 하나의 안무방법의 형태를 지니고 있다고 할 수 있겠다.

3. 인터뷰 활용 및 효과

1) 무용작품에 나타난 인터뷰 활용

이지드 현대무용단의 <인터뷰 *interview*>는 트랜스미디어연구소(Trans media institut)와 공동창작 및 기획한 ‘일과 여성 그리고 문화’를 주제로 한 퍼포먼스시리즈(Performance Series)이다. 2012년 <인터뷰>를 시작으로 2015년 <인터뷰 2>, 2017년 <인터-빛> 작품에서 무용과 영상의 매체적 실험을 시도한 작품들이다. 그 중 첫 번째 <인터뷰> 작품은 5명의 여성 무용수들의 일과 삶, 그리고 자아와 대면하는 진지한 사색을 몸으로 풀어내는 스케치로 솔로와, 듀엣으로 구성되었다.



| 그림 1 | 인터뷰

일대일의 인터뷰 형식을 몸의 단상으로 풀어낸 이 작품은 여성 무용수 스스로가 인터뷰를 통해 변해가는 몸을 카메라의 앵글과 영상이 담아냈다. 기획된 세부주제와 구성요소들에 의한 사전 계획에 따라 이들은 무용과 카메라 매체와의 협동작업을 위해 스스로가 얼마만큼 자유로운 스토리 구상을 할 수 있는지 술집, 골목, 카페 등 새로운 공간을 찾아다니며 영상 속 자신들이 의도하는 메시지를 이끌어내기 위해 카메라와 마주했다. 이와 같은 리서치(research)와 촬영, 녹음, 인터뷰로 이루어진 현장작업과 기획된

주제와 의도에 따라 편집 작업을 거쳐 영상화한 인터뷰를 무대 위 무용수들의 움직임과 함께 표현 가능성의 파장을 넓혔다. 무용수들은 이 사회에서 '여성'이라는 주어진 이름을 넘어서 한 '인간'으로서의 사색과 발언이 가능한가에 대한 물음부터 시작해 개개인에게 일어났던 일련의 사건들을 무대에서 영상화 한 인터뷰를 통해 이야기를 풀어가면서 관객과 대면하고 소통한다.



| 그림 2 | 인터뷰

〈인터뷰〉는 5명의 여성무용수의 메시지를 인터뷰로 전달하는 것 이외에도 스크린과 방송장비를 활용하여 공연장 내부에서 일어나는 일들 즉 무용수들의 움직임을 영상을 통해 실시간으로 중계하였다. 무대와 스크린을 넘나들며 같은 공간에서 소통하고 네트워크로 연결된 개체들 간의 상호작용은 시·공간을 초월하여 다른 장소와의 공간이동을 가능케 하였다. 또한 인터뷰를 소재로 한 무용과 영상의 접목은 신체상의 무게중심과 균형을 이용해 다양한 움직임들을 완성하면서 스크린 속 가상적인 공간 안에서 관객들과의 상호작용을 이루어내었다.

국립현대무용단의 인기 레퍼토리 중 하나인 렉처 퍼포먼스(Lecture Performance)¹⁰형식의 〈춤이 말하다〉는 무대와 다큐멘터리 영상으로 구성되었지만 실제 무대 위 무용수들은 인터뷰를 통해 직접 관객과 조우한다.

¹⁰ 강의란 뜻을 가진 Lecture와 공연이라는 의미의 Performance를 조합한 단어로 〈춤이 말하다〉의 공연 안에서 출연진은 짧은 시연 뒤 그에 대한 설명을 덧붙이는 방식으로 관객과 소통한다.

여기서 제목 〈춤이 말하다〉는 무용수의 구체적인 신체에 주목하여 ‘말하는 무용수’ 6인의 몸짓과 마주한다는 의미로 한국무용, 현대무용, 발레, 스트리트 댄스(Street dance) 등 서로 다른 장르의 무용가들이 한 무대에 올라 춤과 이야기를 나눈다.

현대무용이란 무엇인가 라는 근본적인 화두아래 ‘지금 여기’에 입각한 시선으로 무용수들은 몸으로 빚어내는 무언의 신체언어의 비밀을 직접 무대에서 무용수 그 자신의 입으로 관객들에게 전달한다. 예술적 신체와 생물학적 신체 사이에 있는 ‘무용수의 몸’에 대한 재미있는 설명뿐 아니라 자신의 건강과 부상 등의 경험을 재료로 한 몸에 대한 자전적인 이야기, 무용을 에워싼 환상과 실체를 비평하고 어떤 경지에 도달하기까지 바쳐야만 했던 희생과 헌신에 대한 이야기를 무대에서 펼쳐 보인다.

〈춤이 말하다〉에서 무용수들의 인터뷰는 관객들에게 이들의 목소리, 호흡, 움직임을 통해 상황, 심리상태 등을 적절히 설명하며 시·공간을 연결시켜 주는 주인공이 된다.



| 그림 3 | 춤이 말하다

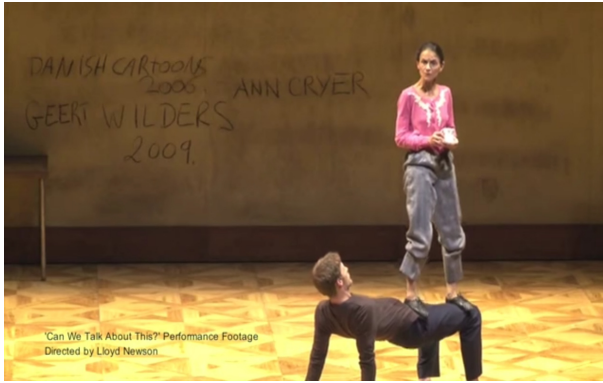
영국의 DV8 피지컬 시어터(Physical Theatre)무용단의 작품 〈캔 위 토크 어바웃 디스(Can we talk about this?)〉는 로이드 뉴슨(Lloyd Newson)을 주축으로 1980년대에 창단되었다. DV8은 ‘파격’과 ‘일탈’을 상징하는 무용과 영상과의 결합 ‘dance and video 8’의 뜻으로 여기에서 video8 은 창단 당시의 최신 기술이었던 8mm 비디오 영상을 말한다.¹¹

2011년 〈캔 위 토크 어바웃 디스?〉 작품 역시 비디오로 촬영된 영상이 사용된다. 그 시기 기존의 가치 체계에 대한 담론들을 거부하고 세계와 인간을 위협하는 이슬람 근본주의자들에 대해 체계적으로 발언하는¹² 이 작품은 인터뷰를 기반으로 관객들에게 말하고, 증명하고, 주장하면서 다문화 사회에서 자유에 대한 문제와 종교에 관해 지배적, 배타적인 불관용에 관하여 언급한다. 이 작품은 제작 과정에서 기존의 자료들에 더해 40회 이상의 인터뷰가 진행되었으며 DV8 피지컬 시어터 작품들 중 가장 대사가 많은 작품으로 꼽힌다. 직접 체험한 사람들의 인터뷰는 10명의 다국적 무용수들로 이루어져 인터뷰이로 무대에서 관객을 만나고 몸을 통해 ‘언론의 자유, 표현의 자유’등 다소 무겁고 강력한 메시지를 유연하면서도 위트 넘치는 움직임으로 풀어낸다. 이를 위해 안무가는 사건 관련 인물들을 직접 만나고, 관련 다큐멘터리와 사진 등을 수집하였으며 다인종, 다문화, 다종교 사회에서 자유와 관용, 종교적 신성함이라는 명분 아래 숨겨져 왔던 맹점들을 적나라하게 이 작품을 통해 폭로한다. 그리고 텍스트를 통해 끊임없이 이야기를 풀어놓는 10명의 다국적 무용수들은 유연하면서도 위트 있는 움직임으로 작품에 드라마틱한 효과를 불어넣으며 몸을 통해 진폭이 큰 이야기를 전달할 수 있음을 증명해내었다.

¹¹ 장지원, 「로이드 뉴슨의 작품세계와 안무특성 연구」, 『대한무용학회 논문집』 제70권 3호, 2012, 137쪽.

¹² 장지원, 앞의 책, 143쪽.

2) 무용작품에 나타난 인터뷰 효과



| 그림 4 | 캔 위 토크 어버웃 디스?

다수의 관객들은 다양한 장르의 움직임들을 해석 없이 이해하기란 어렵다. 그러나 관객들은 무대영상을 시각적으로 받아들이고 무용수들의 인터뷰를 통해 청각적으로 다양한 효과를 얻을 수 있다. 이를 테면 안무가의 다각적이고 효과적인 접근법과 이를 통해 관객들은 능동적인 수용태도를 가지게 된다.

앞서 분석한 세 작품들은 인터뷰를 소재로 한 무용과 영상의 만남이라는 하나의 새로운 영역을 형성하고 있다. 각각 다른 독특한 스타일(style)로 무용과 접목한 인터뷰의 형태를 조망하자면 아지드 무용단의 〈인터뷰〉는 영상 속 무용수들의 인터뷰를 통해 이야기를 풀어가면서 관객과 대면하고 공연실황을 스크린으로 비추어 무대 위 움직임과의 조화를 이루어 내었다. 여기서 관객은 무대와 함께 스크린에 주목하며 기술적인 전달과 저장의 자유자재로 이루어지는 매체 환경 속에서 무용을 보다 더 쉽게 이해하고 예술을 즐길 수 있게 된다. 이러한 효과는 스크린을 통해 새로운 공간을 창조해 내면서 다양한 무대를 만들고 매체를 활용하여 시·공간적 제약에서 자유롭게 탈피하게 되었다. 더 나아가 영상화된 인터뷰, 혹은 실제 무용수들의 목소리를 바탕으로 관객들을 이해시킴과 더불어 무용이 3차원적 현상

감과 생동감을 표현해내면서 무한한 가능성과 상상력을 제공하였다.

영상화한 인터뷰가 무용가의 창작활동이나 공연제작과정을 담은 다큐멘터리형식으로 안무에 도입되면 작품에 대한 심층적인 영상기록과 함께 기록 가치가 상당히 높다고 할 수 있다. 가령, 국립무용단의 작품 〈춤이 말하다〉에서 공연제작과정을 담은 영상을 활용하여 무용수들이 직접 자신의 입으로 메시지를 관객에게 전달하고자 했을 때 관객은 완전한 몰입으로 빠져들며 집중하게 된다. 이는 관객들의 지각과 즐거움을 활성화하고 배가 시킴으로써 공연관람에 더욱 집중할 수 있도록 주의를 환기시키는 효과를 가진다. 그러므로 기존의 극장의 한정성을 벗어나 무대만을 바라보는 것과는 다른 시각적 즐거움과 이야기의 흐름을 좀 더 쉽게 이해하고 받아들일 수 있게 된다.

인터뷰를 활용한 안무기법은 무용에 있어 보다 더 많은 표현적인 가능성을 제공하는 수단이 된다. 뉴슨의 〈캔 위 토크 어바웃 디스?〉에 나타나는 것처럼 텍스트와 많은 담론들로 가득 차 있는 안무방식은 안무가의 의견을 피력하는데 있어서 유용하다. 즉 획일화된 정답을 강요하지 않은 채 문제제기를 통한 자각을 유도하는 주요한 특성을 담고 있기 때문이다.

안무의 과정 또한 오랜 리서치와 인터뷰를 통해 사실에 기반을 두고 있기 때문에 한편의 다큐멘터리라고 할 정도로 하나의 완성된 기록에 가깝다고 할 수 있다.¹³ 이처럼 인터뷰를 사용한 작품들은 관객들과 비교적 쉽게 예술을 향유할 수 있는 시·공간의 확장과 자유로운 스토리 구상을 통해 새로운 공간을 창조하고 다양한 무대를 만들어 낼 수 있게 된다. 그리고 작품들에서 인터뷰가 주는 효과는 범위의 확장, 탈경계 등이 중시되는 현대 무용의 특성을 살려 안무에 영상 적 연출을 접목시킴으로써 인상적인 무용 작품들을 창조해 내는 가능성을 열어주면서 무용계를 선도하고 있다고 할 수 있다.

¹³ 장지원, 앞의 책, 148쪽.

4. 결론

무용에서 인터뷰는 안무가의 의도를 명료하게 실재화 할 수 있다는 점에서 효율적이다. 다양한 콘텐츠의 바탕이 되는 인터뷰 활용은 시간과 공간을 자유롭게 넘나드는 무한한 상상력과 표현력의 확대로 이어진다. 특히 시·공간의 확장은 안무가로 하여금 자유로운 스토리를 구상하게 하면서 기존에 없었던 새로운 무대의 형태로 안무가의 의도와 메시지를 관객에게 전달한다. 새로운 안무기법 및 안무방식의 구조로 관객과 조우하며 보다 더 다양한 형태로 무용작품의 범위를 확장시키며 이에 따라 관객은 무용이 어렵다는 인식과 편견에서 탈피해 무용작품을 더 깊이 이해하고 몰입하게 되면서 시·청각적 경험으로 즐거움을 배가시킬 수 있다.

앞서 살펴본바와 같이 국·내외 무용작품들은 움직임과 인터뷰를 통해 얻어진 텍스트, 영상화 한 인터뷰 그리고 실재 무대에서 인터뷰를 활용하여 유동적인 관계에 주의를 기울이며 관객들에게 공연에 대한 이해를 넓히고 실질적인 메시지를 효과적으로 전달했다. 또한 움직임과 더불어 무용과 영상을 접목시키고 다양한 구조의 형태로 무대 위 오브제역할을 하면서 무용작품에서 전달하고자 하는 주제를 효과적으로 표면화하였다. 이처럼 21세기 전환기에 무용은 타 예술과의 구분에 얽매이지 않는 자유분방함을 통해 작품의 전체적인 흐름 속에서 더욱 창조적인 모색을 가속화하고 있다.

본 연구는 특정단체에서 진행되었던 인터뷰를 소재로 활용한 무용작품을 분석하였다. 서론에서 밝힌 바와 같이 공연예술단체를 한정하였기 때문에 인터뷰를 활용한 현대무용 창작법에 보편적으로 적용하기에는 제한점이 있다. 그렇기 때문에 향후 연구에서는 다양한 공연예술장르에서 인터뷰를 다각적으로 연구하여 보다 더 심도 깊은 논의와 이론체계의 마련에 기여한다면 다양한 시각으로 관객들의 소통을 이끌어낼 수 있을 것이라 판단된다. 또한 인터뷰의 활용방법에 따라 새로운 안무형식으로써 그 기능의 효과를 최대화하며 안무의 표현 영역과 안무의 새로운 양상을 효과적으로 연출하는 공연이 가능하게 될 것이다.

참고문헌

논문

- 강승엽, 「TV다큐멘터리 영상물에 있어서 나레이션과 인터뷰의 상관성에 관한 연구」, 『현대사진영상학회』, 2001.
- 권미정·남인용, 「공연예술에서 영상 미디어의 활용에 관한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』, 2012.
- 박혜란, 「디지털 미디어 시대의 무용작품 분석에 관한 이론적 접근」, 『한국무용연구』, 2012.
- 심정민, 「무용의 공감각적 기억과 잔상을 보존하는 대안으로서의 영상매체」, 『에피스테게』, 2013.
- 이익희, 「다큐멘터리에서의 인터뷰 영상표현의 정량적 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2010.
- 조현준, 「다큐멘터리에서의 인터뷰 활용 방식 연구」, 『씨네포럼』, 2013.
- 장지원, 「로이드 뉴스의 작품세계와 안무특성 연구」, 『대한무용학회』, 2013.
- 최성민, 「인터뷰를 활용한 대학 글쓰기 교육」, 『서강인문논총』, 2010.

기타

유튜브 <https://www.youtube.com/>

국립현대무용단 <http://kncdc.kr>

디비에잇 신체극단 <http://www.dv8.co.uk>

Abstract

A Study of Dance Using Interview

*Sunyoung Cho**Sungkyunkwan University**Adjunct Professor, Department of Dance*

In this study, it is recognized that the new social media has a great social impact and influence, and contemporary dance works that attempted to combine dance and media based on 'interview' are able to bring the value of dance art in a unique way.

Currently, many art groups and choreographers are gradually awakening to the audience's thoughts by carefully studying new choreography techniques and forms in order to reach the audience effectively. These changes are meaningful and valuable as contents that will lead to diversification according to technological progress, industrialization of the 21st century, development of dance audience, expansion of stage, and enjoyment of dance arts. Therefore, it will be an inquiry study which analyzes through the literature and images of domestic and foreign dance works using interviews as a material, and finally examines what kind of choreography is used as the interview material in dance works and suggests its effectiveness.

Keywords

Interviews, Dances, Media, Choreography, *⟨Interviews⟩*, *⟨Dancing Says⟩*, *⟨Can we talk about this⟩*