

댄스필름의 역사와 영상기법에 대한 연구 1: 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)의 〈블러쉬(*Blush*)〉를 중심으로

박유정

안양예술고등학교 강사

목차

-
1. 서론
 2. 댄스필름의 개념 및 발전과정
 3. 영상기법 쇼트와 편집기법
 4. 〈블러쉬(*Blush*)〉에 나타난 영상기법
 5. 결론

1 본 논문은 필자의 석사논문을 바탕으로 요약 및 수정 한 것이다.

요약문

융·복합이라는 시대사조에 발맞추어 댄스필름의 역사에 대해 살펴보고, 영상기법에 대해 분석한다. 댄스필름은 무용이 영화라는 장르와 명백하게 결합하여 생성된 장르임을 이해하고 댄스필름에서 필연적으로 나타날 영화적 문법이 어떻게 사용되었고 어떠한 효과를 주는지에 대한 분석이 필요하다. 나아가 댄스필름의 가치를 파악하고 장르특성규정에 본 연구의 목적이 있다. 댄스필름 문법에 대한 분석과 자료가 미비하여 연구를 위해 영화에서 사용하는 기법을 차용하여 영상기법으로 분석하였으며 작품은 빔 반데키부스의 Blush를 선정하여 분석하는데 연구 제한점이 있다.

작품을 분석한 결과 영화의 기본 문법을 적극적으로 차용하여 연출에 반영하였으며 무용을 기반으로 한 장르임에도 불구하고 작품들이 영상기법을 활용하는 방식에서도 감독의 예술 성향에 따라 차별성이 뚜렷하게 드러나고 있다. 또한 영화적 문법의 사용으로 움직임의 효과를 배로 증진시켰으며, 표현의 목적을 강조하여 주제가 관객에게 효과적으로 전달될 수 있도록 유도하였다.

영상문법을 통한 정확한 의도전달은 창작자와 관객과의 거리를 좁히는 역할을 한다. 이는 무용장르의 대중화에 기여를 할 것이며 융·복합 시대에 무용장르가 생존 할 수 있는 하나의 전략이 될 수 있다. 댄스필름이 현재보다 다양한 스토리를 가지고 제작된다면 문화산업으로써 자리매김 할 수 있으며, 수익 창출이 가능할 것이다.

주제어

댄스필름, 빔 반데키부스, 블러쉬, 쇼트, 영상문법

1. 서론

다원화되고 끊임없는 장르의 결합과 생성이 반복되고 있는 현대사회는 융·복합의 시대라고 해도 과언이 아니다. ‘융·복합(Fusion, Convergence or Consilience)’이라는 단어는 우리 시대의 가장 주된 키워드 중 하나가 되었다. 융·복합이란 여러 기술이나 성능이 하나로 합쳐지는 것을 뜻하며, 서로 다른 이질적인 요소가 서로 섞이는 것으로 이를 통해 부가가치를 높이는 새로운 산업을 창조한다는 점에서 주목 받고 있다. 융합은 학문과 사회 및 산업 전반의 모든 분야에서 시도되고 있는데, 특히 과학 기술과 예술 사이에서 벌어지는 활발한 교류는 주목할 만하다.² 그 중 특히 ‘영상’의 활용은 무대가 가진 공간의 제약으로 인한 표현의 한계를 뛰어 넘고자 하는 장치로 활용되어 왔다. 이는 공간과 시간의 흐름 등을 설명하는 장치로 쓰이는 수준에서 벗어나 무대 표현의 필수불가결한 하나의 요소로 자리 잡고 있다.

무대 표현예술 중 하나인 무용이라는 학문이 현 시대에 더욱 크게 자리 매김하기 위해서는 타 분야와의 융·복합이 필수불가결 해졌다. 무용학계에서는 그동안 대중화를 위한 많은 시도가 있었으며 현재는 타 장르와의 복합이 많이 이루어지고 있다. 특히 영상기술과의 만남은 대중들에게 무용이라는 장르를 조금 더 쉽게 접할 수 있게 하고 있다.

본 연구는 다원화되고 끊임없는 장르의 결합과 생성이 반복되고 있는 시대성에 발맞추어 댄스필름에 나타난 영상기법을 분석한다. 댄스필름은 무용이 영화라는 장르와 명백하게 결합하여 생성된 장르임을 이해하고 댄스필름에서 필연적으로 나타날 영화적 문법이 어떻게 사용되었고 어떤 효과를 주는지에 대한 분석이 필요하며 나아가 댄스필름의 가치와 중요성을 파악하고 장르특성규정에 연구 목적이 있다.

연구를 위해 댄스필름의 특성을 고려하여 영상기법으로 분석한다. 본 연구에서는 댄스필름만의 독자적인 규칙과 문법이 존재가능하나 댄스필름 문

² 배소영. 〈융복합시대의 무대, 영상을 만나다〉. 《일간연예스포츠》, 2013. 05. 14.

법에 대한 분석과 자료가 미비하기에 영화에서 사용하는 기법을 차용하여 분석의 틀로 사용하는데 한계가 있다.

본 연구를 위해서는 빔 반데키부스의 <블러쉬>를 선정하였다. 이 작품은 무대공연으로 만들었던 작품을 바탕으로 각색하여 댄스필름 형태로 재연출 하였으며, 2005년 칸 영화제에서 ACID 프로그램에 선정되었으며 그 밖에도 많은 영화제에서 수상을 하였기에 본 연구에서 정의하는 댄스필름에 가장 적합하다고 사료된다.

빔 반데키부스의 <블러쉬>만을 분석하였기에 모든 댄스필름에 나타나는 문법이라 일반화하기에는 무리가 있다. 연구를 위해 댄스필름 문법에 대한 분석과 자료가 미비하여 영화에서 사용하는 기법을 차용하여 영상기법으로 분석하였다.

2. 댄스필름의 개념 및 발전과정

댄스필름은 현재까지 춤을 주제로 한 영화 또는 춤을 표현적 도구로 사용한 영화를 의미했다. 또한 한선비는 최근 연구에서 “무용 작품을 무대 공간의 제약에서 벗어나 영화적 기법까지 동원하여 전혀 새로운 형태의 작품을 영상으로 만드는 것이다. 댄스필름은 본래 현장 무용 공연을 위해 만들어진 기존의 무용 작품의 영화적인 해석이다”³라고 댄스필름을 정의했다.

김은정은 무용영상 페스티벌의 작품분류를 근거로 “무용영상은 광의로써 춤을 소재로 하거나 춤에 관련된 여러 형태의 모든 무용영상을 포괄적으로 의미한다. 협의로는 보다 영화예술, 비디오 예술로써의 무용과 영상매체의 결합으로 댄스필름(Dance film), 비디오 댄스(Video dance)라고 불리는 새로운 예술형태를 의미한다.”⁴라고 주장했다.

댄스필름은 Dance와 Film이 합쳐진 말로 새로운 예술형태를 의미하며

³ 한선비, 「무용작품과 댄스필름의 관계적 특성연구-미아데렌과 로이드뉴슨을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2013, 6쪽.

⁴ 김은정, 「미아 데렌(Maya Deren) 댄스필름의 특징에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2008, 7쪽.

단순히 기록을 하는데 그치는 것이 아니라 영화의 예술적이며 미학적인 측면을 가지고 영화를 위한 안무를 한 것이다. 댄스필름은 단순한 1차원적인 무용작품의 기록형태가 아닌 영상을 위한 영화를 위한 안무이며 이것은 무용과 영화의 융·복합의 산물로서 또 다른 예술의 형태이다.

무용은 그 발전 양상에 따라 타 분야와의 결합방식으로 인해 여러 가지 형태로 나타나고 있다. 가장 대표적으로 영상분야와의 작업을 이야기 할 수 있다. 무용과 영상의 만남은 현 시대에 시작된 것은 아니다. 이미 20세기 텔레비전의 등장과 함께 과학기술의 발달이 예술에 영향을 미치면서 시작되었다. 인간의 움직임 포착에 대한 갈망에 의해 영상이 발명되었고 이러한 인간의 갈망이 고조를 달리던 당시에 영상발명가와 영화감독들의 관심의 대상은 자연스럽게 무용으로 이어졌다. 연속적인 움직임으로 구성된 무용 공연의 1차원적인 기록이 댄스필름의 시작이다.

과거 이루어졌던 무용과 영상의 만남은 1차원적인 만남이었다면 현 시대에 이루어지는 만남은 조금 더 고차원적인 만남이다. 단순히 기록을 넘어 댄스필름은 무용과 영상이 만나 창조된 새로운 하나의 예술장르라고 이야기 할 수 있다.

댄스필름의 시작은 1차원적인 무용작품의 기록인데 이는 영상의 발명과 영화의 발전과도 연관이 있다. 영상 발명가이자 영화감독인 토마스 에디슨과 뤼미에르 형제는 움직임의 나열인 무용공연 기록에 관심을 가졌고 토마스 에디슨은 1894년 애나벨(Annabelle)이 공연한 〈나비춤(Butterfly Dance)〉을 기록하였다. 2년 후인 1896년에는 뤼미에르 형제에 의하여 로이 플러의 〈뱀춤(Serpentine Dance)〉이 기록되었다. 이 영상은 뉴욕 현대미술관에서 복원하여 파일을 보관하고 있다.

로이 플러는 미국에서 알려지기 시작했으나 유럽으로 넘어가 프랑스에서 투어를 진행하였고 뤼미에르 형제와 함께 예술과 과학의 성공적인 결합을 보여주었다. 로이 플러의 영화감독과의 꾸준한 작업은 무대 위의 환상과 극적인 효과를 보여주었고, 그녀의 춤이 지닌 연속 동작의 특성과 초기 영화의 주된 관심사였던 움직임 포착은 영상을 통해 완벽하게 재현되었다. 로이플러는 과학과 예술의 혁명으로 무대의 무용과 스크린 사이의 새로운

장을 열었다. 이는 현재의 무용과 영상의 융·복합에 대한 연구에 있어서도 중요한 자료적 가치를 지닌다.

애나벨과 로이플러가 영상과의 작업을 통해 댄스필름의 시작을 알렸다면 댄스필름이 독자적인 예술의 형태를 갖추게 하였고 예술적 가치를 부여한 사람은 마야 데렌이다. 마야 데렌은 1940-50년대 미국의 실험 영화 제작자이자 아방가르드 영화의 대표적인 인물이며, 안무가이자 댄스필름의 근본을 창시한 예술가이다. “그녀는 창의적인 예술을 위해 할리우드 영화의 경제적인 독점과 상업적인 흥미 위주의 영화산업에 흡수되지 않고 자신의 강한 윤리적 사회적 신념에 기초를 하여 독립적이고 그녀만의 초현실주의적이고 아이러니한 작품세계에서 실험 필름계의 대표적인 인물이었다.”⁵

1차원적인 춤의 기록에서 벗어나 댄스필름은 20세기 초부터 시작되었다. 20세기 과학기술의 발달로 등장한 텔레비전과 카메라와 같은 영상매체들의 발달은 많은 예술가들에게도 영향을 미쳤다. 또한 당시에 일어났던 아방가르드 영화 운동 또한 댄스필름을 등장하게 한 하나의 배경이다.

아방가르드라는 용어는 19세기에 처음 등장했다. 이는 예술과 문화에서 일어난 새로운 움직임의 가리키는 말이다. 영화에 있어서 아방가르드 운동은 전통과 권위를 중시하는 학풍에 저항해서 일어난 운동이 아니라 예술의 한 장르로서 자리 잡기 위해 일어난 운동이다. 원래 아방가르드는 제 1차 세계대전 때부터 유럽에서 일어난 예술 운동으로, 기성의 관념이나 유풀을 부정하여 파괴하고 새로운 것을 이룩하려던 화파를 일컫던 용어이다. 입체파, 표현파, 다다이즘, 추상파, 초현실파 등의 혁신적인 예술을 통틀어 일컫는 말이기도 하며, 20세기 초 아방가르드 운동은 새로운 예술형식으로서의 영화가 가진 혁신적 가능성에 주목하였고, 프랑스의 초현실주의, 독일의 표현주의, 그리고 20년대 소비에트 영화에 이르기까지 정점을 이루었다.

1913년 《몽조아》라는 지식인의 잡지를 이탈리아에서 창간한 리치오토 카뉴도는 피카소, 스트라빈스키 등 당대의 잘나가는 문학가, 미술가, 음악가를 모았고 1916년 그들은 ‘미래파 영화선언’을 발표하였다. 이 선언이 프

⁵ 한선비, 앞의 논문, 2013, 17쪽.

랑스와 독일의 다다이즘, 초현실주의, 입체주의 등 전 유럽의 예술사조와 결부되어 일어났고 1920년대에 아방가르드 운동이 본격적으로 발전되었다.

당시 영화라는 혁명적인 예술도구의 발견으로 다양한 이미지의 실험이 가능해 화가들은 영화를 후기 인상주의 회화의 연장을 생각했고 시인들은 언어로 담을 수 없는 이미지의 새로운 시적 언어의 혁명을 꿈꾸는 이른바 초현실주의자와 다다이스트들에게는 천국이나 다름없었다. 세계 1차 대전 에 의해서 각성된 많은 예술가들은 전통적인 예술 속에서 부패와 자아 없는 낙관, 위선과 썩은 형식에 환멸을 느끼고 지난 세대의 일절의 권위와 모든 정통적 유산을 버린 것이다.

아방가르드 영화 작가들은 영화가 가지는 순수한 절대의 영상 시각의 운동을 발견하는 시각주의와 영상으로서 인간의 상상력, 잠재의식의 갖은 이미지를 번역하는 두 가지의 경향이 나타났다. 전자의 경우 제르멘느 뮐락 이 시각주의를 표방하며 영화가 이야기의 예술이 아니며 감각이나 추상적 관념만으로도 그 리듬에 따라 전개하면 충분한 감동이 있다고 주장했다. 후자의 경우 다다이즘, 초현실주의의 경향이 더욱 강했는데 카메라가 표현 할 수 있는 온갖 기술적 가능성을 모두 살렸다. 플래쉬 백, 변형 이중노출 등 촬영기술에 구애받지 않고 자유자재로 선보이며 영상 이미지보다는 내 부 의식과 무의식의 모든 관념과 감정을 번역하는데 주력한다. 당대의 이러한 사회적인 경향은 무용가들이 타 장르의 예술가들과 협업을 하게 되는 장을 마련하였다.

영화매체의 예술적 표현의 확장을 위한 아방가르드 영화 운동은 대중문 화의 한 형태로 발전하고 있는 영화에 반대한 그들만의 표현법을 발견하고 자 하였다. 그러므로 인간의 내면, 자아의 탐구와 같은 인지적 요소를 영화 에 부여하며 직접적인 형상화 혹은 이미지만으로도 자아의 표현이 이어질 수 있는 영화를 만들고자 노력한 것이다. 이러한 독자적인 노선을 만들어간 아방가르드 영화가 중 한 사람인 마야 테렌은 신체를 언어로서 표현한 댄스 필름이라는 장르를 창시하게 되었다.

마야 테렌의 대표작은 〈카메라를 위한 안무연구〉, 〈물에서〉, 〈폭력에 대 한 명상〉, 〈밤의 눈〉, 〈오후의 올가미〉 등이 있으며, 국제실험영화제 박동

현 디렉터는 “마야 데렌의 작품세계에서 가장 중요한 것은 카메라 편집에 의한 공간이동이며 그녀는 초현실주의적 공간이동을 통해 꿈과 무의식의 세계를 효과적으로 표현했다”⁶고 평했다.

그녀의 작품 〈오후의 올가미〉의 마지막 장면에서 발을 내딛을 때마다 시·공간을 초월하는 장면은 1940년 당시의 영화에서 볼 수 없었던 새로운 시도라는 평가를 받고 있다. 그녀는 댄스필름의 특징인 대사가 아닌 몸의 움직임으로 관객들에게 이야기를 전달하고 있다. 마야 데렌은 무용과 영화와의 결합에 보다 본질적인 접근으로 예술적인 성취를 이루었다고 평가된다.

댄스필름은 개별 이미지를 사용할 수 있도록 각 장면을 촬영하여 편집기법을 사용하여 편집하였다. ‘21세기 디지털시대에 접어들면서 이러한 융·복합적 만남은 스테이지에서 나타나는 과도한 양식을 버리고 디지털기기를 통해 조금 더 많은 관객을 유치 할 수 있다.’⁷ 현재 많은 무용가들이 댄스필름에 대한 시도를 하고 있으며, 기존의 무용 작품들도 시대에 맞춰 3D 영상물로 제작되고 있다. 예술과 과학의 융·복합이라는 관점에서 댄스필름은 무용이 더 이상 그들만의 세계가 아니라 영화의 특수성까지 겸비해 무용의 대중화에 한발 더 가까이 다가 갈 수 있게 해준다.

무용에 영화의 특수성까지 겸비하면서 댄스필름은 시간과 공간이라는 특수성을 가지게 된다. 극장공연은 시·공간의 드나드는 것이 자유롭지 못한 반면 댄스필름은 영화의 속성에 의해 시·공간의 초월이 가능하다.

무대공연에서는 시·공간의 제약으로 인해 이것의 설명을 움직임과 간단한 몇 가지의 장치에 의해 표현을 해야 하기에 구성에 있어 차이를 보인다. 영화문법의 차용으로 인해 댄스필름은 시·공간의 초월이 가능하며 다양한 움직임의 효과를 누릴 수 있다.

공간의 특수성에 대해 살펴보면 영화는 쇼트의 연결인데 “모든 개개의 쇼트는 연출가 또는 안무가의 마음속에 그려진 필름의 영화적 구도의 목표에 따라 촬영하게 된다. 이러한 목표에 따라서, 첫째 최우선적으로 흥미가

⁶ 송우리, 〈댄스필름-당신을 사로잡는 몸짓의 미학〉, 《서강학보》, 2010.04.12.

⁷ 이지원, 『The Prospects of Dance Film seen through Mats Ek's 『Smoke』 (1995)』, 『무용예술학연구』 42호, 2013, 16쪽.

있는 대상물에 관심을 기울이게 되고, 둘째로는 영상의 움직임은 견지시키며, 셋째로는 깊이의 환영을 창조한다.”⁸ 영상은 다중적인 구조를 이루면서 많은 공간들이 나타난다. 또한 카메라를 통해 여러 각도에서 공간의 변화를 통해 표현하게 된다.

댄스 필름은 무용작품과 달리 무대가 아닌 영상화면을 통해 보여 진다는 점에서 움직임의 역동성인 현장성을 잃기 때문에 무용 예술에서의 약간의 미약함을 지닐 수밖에 없다. 그러나 영상이라는 매체의 특성상 공간과 시간의 제약에서 벗어나 다차원적이고 신체적 움직임을 더 효과적으로 발휘할 수 있으며 뉴 테크놀로지의 시대에 걸맞게 안무가 개개인에게도 다각도의 상상력과 타 매체와의 접목을 통한 새로운 창작을 도전할 수 있는 기회가 주어졌다고 할 수 있다.

댄스필름의 특징은 영화와는 달리 대부분의 의미전달이 움직임과 음악을 통해 이루어진다. 일반 영화와 같이 대사가 있지만 비중이 적은 편이며 대사보다는 움직임에 집중이 되어있으며 보다 정확한 의미전달은 음악을 통해 이루어진다. 춤이 표현적 도구이기에 댄스필름에 있어 음악은 빠질 수 없는 존재이며 움직임의 리듬감도 살려준다. 댄스필름은 영화의 새로운 카테고리 자리 잡을 수 있으며, 움직임에 대한 관객의 경험을 창조하고 신체 움직임과 시간과의 관계를 통해 영화 운동의 친숙한 모델에 도전하는 양상으로 볼 수 있다.⁹

3. 영상기법 쇼트와 편집기법

영상기법들은 감독의 의도전달을 도와주며, 관객으로 하여금 호기심을 유발하기도 한다. 무수히 많은 영상기법들이 존재하지만 본 연구에서 주로 다루게 될 몇 가지 쇼트에 대해서 살펴보고자 한다. “카메라의 쇼트는 객관적으로 전체와 부분 간에 양적으로 일정한 관계에 있음을 멀고 가까움으로

⁸ 한선비, 앞의 논문, 2013, 22쪽.

⁹ Erin Brannigan, *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*, Oxford University Press, 2011, p.32.

표현되는 것이다. 즉, 화면의 범위이기도 하며 크기는 카메라와 피사체와의 거리를 뜻한다. 같은 대상이더라도 카메라에 구성되는 화면에 따라 화면이 가지고 있는 의미는 달라진다.”¹⁰

쇼트는 2가지로 분류 할 수 있다. 피사체가 사람인 경우에 따른 분류, 그리고 특수한 기능에 따른 분류이다. 첫 번째, 피사체가 사람인 경우에 따른 분류는 화면에 담기는 인체의 부위에 따라 풀쇼트(full shot), 니쇼트(knee shot), 웨이스트쇼트(waist shot), 바스트쇼트(bust shot), 클로즈업(close up)으로 나누어지며, 화면에 담기는 사람의 수에 따라 원쇼트(one shot), 투쇼트(two shot), 트리쇼트(three shot), 그룹쇼트(group shot)로 나누어진다.

풀 쇼트는 롱 쇼트의 변형으로 배경보다는 피사체에 더 많은 비중을 두는 쇼트로서, 인물을 위주로 촬영할 때 풀 피겨 쇼트이라고도 한다. 여기에서 롱 쇼트는 일반적으로 연극에서 관객과 무대 사이의 거리에 해당되는 쇼트로서 인물을 포함한 배경을 한꺼번에 표현하는데 적당한 쇼트이다. 관객에게 인물과 배경과의 관련성 등을 표현할 수 있는 쇼트로서 씬 안의 정보를 전달할 수 있는 설정 쇼트이다. 대부분 야외 촬영에서 공간적인 준거의 틀로 사용된다. 롱 쇼트의 경우 영화에서 용어가 부정확하고 가장 복잡한 것 중 하나이다.

미디어 쇼트는 그 기준이 신체의 어느 부위인가에 따라 달라지는데, 무릎이나 허리, 가슴 등으로 나눌 수 있다. 클로즈업과 그보다 먼 거리의 롱쇼트를 이어주는 데도 사용되며, 인물의 몸짓, 움직임 등을 표현하기에 적절한 기능성 쇼트로서 인물의 행동에 비중을 많이 둔 쇼트이지만, 관객에게 사건이 진행된 장소를 상기시킬 수 있는 배경을 암시할 수도 있다.

클로즈 업 쇼트는 일체의 나머지 부분을 배제시키고 인물의 표정이나 사물의 한 부분을 크게 잡은 쇼트로서 대상물의 중요성을 강조하며, 심리상태의 표현 등을 통해 상징적인 의미 작용을 한다. 또한 관객과의 거리공간을 없앴으로써 주의를 집중시키며, 사물과 행동을 강조하고, 전체와 부분,

¹⁰ 임찬, 『영화영상분석』, 세종출판사, 2007, 10쪽.

일반적인 것과 세부적인 것 사이의 관계를 표현한다. 클로즈업 쇼트는 주로 망원렌즈로 촬영하여 피사체 심도가 얇은 경우가 많다. 이러한 광학적인 효과는 쇼트를 강조하며, 관객일 클로즈업 된 영상에 더욱 집중하게 된다. 또한 클로즈업 쇼트는 인물이나 사물을 명료하게 표현한다는 점에서 연출자의 의지를 강하게 표현하며, 관객의 감정을 영상 속으로 몰입시키는데 적절한 표현법이다.

익스트림 클로즈 업(Extreme Close-up) 쇼트는 클로즈 업 쇼트의 변형으로 사물의 아주 작은 부분이나, 배우의 눈빛 입술의 작은 움직임과 같은 사소한 부분을 극단적으로 크게 촬영하여 영상언어를 전달할 수 있는 상징적인 쇼트이다.

사람의 수가 한 명일 경우 원쇼트, 두 명일 경우 투쇼트, 세 명일 경우 트리쇼트이라 말하며, 세 명 이상일 경우 그룹쇼트이라고 통칭한다.

두 번째, 특수한 기능을 가지는 쇼트에는 경사쇼트, 시점쇼트, 리버스쇼트 등이 있다.

경사쇼트(Tilt shot)은 카메라의 수평 각도를 좌우로 기울여서 촬영한 쇼트이다. 이 쇼트의 경우 역동적이며 힘 있는 느낌을 표현할 수 있지만 평형이 깨진 불안하고 불편한 느낌을 주기도 한다. 시점쇼트(point of view shot)는 인물이 특정 피사체를 바라보았을 때 그 사람의 눈이 카메라의 렌즈가 되는 경우기 때문에 주관적인 쇼트이다. 시점쇼트의 사용은 컷의 연결을 매끄럽게 해준다.

앞서 살펴본 쇼트는 앵글에 따라 그 의미와 이미지의 효과가 달라지기도 한다. 앵글이란 카메라와 피사체 사이의 수직적, 수평적 각도를 말한다. 수직적 관계에서는 부각(High Angle), 수평앵글(Eye Level), 양각(Low Angle)으로 구분을 할 수 있다.

수평앵글은 카메라와 삼각대와외의 각도가 직각을 유지하는 것으로 피사체의 눈높이에 맞추어 촬영한다. 이것은 우리가 평소에 보아오던 높이에서 촬영이 이루어지므로 보는 사람으로 하여금 심리적 안정감을 느끼게 한다. 부각은 수평앵글을 기준으로 두고 수평앵글보다 더 높은 곳에서 카메라가 위에서 아래로 내려다보면서 촬영을 하는 것이다. 양각은 수평앵글을 기준

으로 두고 카메라가 아래에서 위로 올려다보면서 촬영하는 것이다. 수평앵글은 보는 사람으로 하여금 편안함을 주지만 동시에 지루함을 안겨준다면 부감과 양각은 새로움과 신선함은 주지만 보는 사람이 불편함을 느낄 수도 있다.

영상에서의 쇼트와 앵글은 댄스필름에서도 많이 사용이 되며, 쇼트와 앵글의 적절한 사용은 움직임의 의미와 효과를 극대화 시킬 수 있다는 장점이 있다. 하지만 잘못된 쇼트와 앵글은 보는 이로 하여금 불편함을 느끼게 할 수도 있다. 이처럼 쇼트는 종류에 따라 개념과 의미가 달라지며 기호학적인 의미 분석도 가능하다. 또한 댄스필름에서는 쇼트가 지니고 있는 의미에 더해 춤의 표현이 달라진다.

영상 편집은 화면의 리듬 비트를 조절한다. 편집을 통해 색을 조절하고, 디졸브(dissolve), 페이드(fade), 타이틀(title) 그리고 다양한 화면의 전환을 할 수 있다. 대표적인 편집기법은 점프 컷(jump-cut), 교차 편집(cross-cutting), 콜라주(collage), 몽타주(montage) 등이 있다.

점프 컷은 중간내용을 생략함으로써 관객의 상상의 가능성을 높여주는 편집기법이다. 이는 정보의 은닉으로 인한 극적효과를 주기위한 방법으로 사용된다. 교차편집은 반복을 통한 긴장감고조가 목적이며 감정의 고조를 나타낼 수 있는 편집기법이다. 와이드쇼트는 공간에 대한 설명을 위한 쇼트로 공간 전체를 보여줌으로써 관객에게 배우가 위치한 공간에 대한 정보를 제공한다.

4. 빔 반데키부스 <블러쉬>에 나타난 영상기법

<블러쉬>는 2002년 극장 공연으로 초연되었으며, 2004년 5, 6월 공연된 110분의 극장 공연 <블러쉬>를 바탕으로 각색하여 52분의 댄스필름 형태로 재연출하였다. <블러쉬>는 고대 로마 시인 오비디우스의 서사시, 『변신이야기』에 나오는 ‘오르페우스와 에우리티케 신화’를 모티브로 사랑과 인간이 대립되는 감정들을 해부하고 있다. 사랑하는 아내 에우리티케가 뱀에 물려 세상을 떠나자 슬픔에 잠신 오르페우스는 아내를 찾으러 지하세계로 내려

간다. 오르페우스의 간절한 애원에 절대 뒤를 돌아봐서는 안 된다는 조건으로 아내와 다시 세상으로 올라가게 되나, 오르페우스는 결국 뒤를 돌아보고 그 순간 아내는 사라져 버린다.

이 작품의 주제는 고결하고 지고지순했던 오르페우스의 사랑과 자신에게 주어진 단 한 번의 기회를 놓쳐버린 인간의 나약한 본성이다. 이 주제는 연극, 미술, 오페라, 영화 등 다양한 장르의 예술가들에 의해 재탄생되고 있다. 대표적으로 메리 지머만의 『변신이야기』는 브로드웨이에서 연극의 형태로 이루어지고 있으며, 〈흑인 오르페〉라는 영화로도 재탄생되었다.

빔 반데키부스는 이 신화에서 모티브를 얻어 금기시 된 인간의 성적 욕망과 인간의 추악한 속성 그리고 선과 악처럼 인간의 마음속에서 끊임없이 발생하는 갈등을 포착하여 새로운 긴장과 자유로움을 관객에게 선사한다.

빔 반데키부스는 움직임은 통해 언어를 전달하고 있으며 우리 내면에서 일어나는 갈등을 접촉안무로 표현하였다. 그는 인간의 감정을 조절하고 숨기기를 요구하는 우리 사회에 대한 비판을 하고 예의를 파괴하여 원초적인 감정을 영상에서 발산하고 있다.

작품 속 무용수들은 자연이라는 배경 속에서 동물적인 움직임을 통해 인간의 원초적 감정을 육체적 에너지로 표현하였다. 네발로 기어나 뛰어나고 물속과 숲 속을 드나드는 장면은 이러한 에너지를 잘 표현하고 있으며 나체의 등장과 성행위를 하는 장면, 개구리를 믹서에 넣고 갈아 마시는 행위 등은 인간의 동물적인 모습을 잘 보여준다. '개구리의 모습은 극중에서 자주 등장하는데 깊은 곳에 부유하는 여자 무용수의 입안에서도 개구리가 나온다. 개구리는 빔 반데키부스의 작품을 끌고 나가는데 있어서 암시적인 이미지와 작품전개의 매개체로 작용한다.'¹¹

또한 우리사회의 허위성과 권위의식에 대한 비판을 옷을 입고 벗는 행위의 반복, 옷을 털 입은 채 손을 밟혀 구속당한 남녀의 모습을 통해 보여주고 있다. 주위를 둘러싼 군중들의 엄숙한 분위기 속에 일률적인 박자로 치는 박수는 매우 엄중한 모습을 보여준다.

11 소광웅, 「빔 반데키부스(Wim Vandekeybus) 작품에 나타난 비무용적(Non-danse): 작품 〈Blush〉, 〈Puur〉를 중심으로」, 수원대학교 대학원 석사학위논문, 2012, 38-39쪽.

영상의 마지막 부분에 등장하는 '붉은 의상은 사회 통념적인 차원에서 벗어나는 행위를 한 후를 표현하는 것이다. 하지만 이러한 행위를 부끄럽게 여기거나 죄책감을 느끼지 않는 모습을 보이며, 계속해서 그들의 욕망을 실현하기 위해 계속해서 시도하는 모습을 보여준다.'¹²

'이러한 시한폭탄과 같은 무용수들의 움직임은 관객을 사로잡으며, 듀엣과 트리오에서는 격렬하며 때로는 에로틱하다. 무용수들은 격렬한 움직임을 감당해 내며 모든 면에서 극한까지 도달한 모습을 보여준다.'¹³ 무용수들의 움직임을 극대화해주는 요소는 음악이다. 천국과 지옥으로 대립되는 장면에서 그 중심을 잡아주는 역할을 한다.

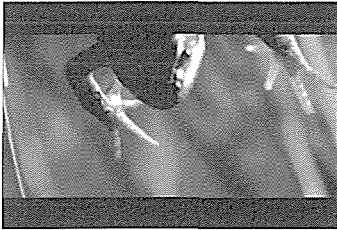
이 작품은 극적 에너지와 위험, 감정, 그리고 관능적으로 끓어오르며 인간세상이 설 새 없는 생존경쟁, 성의 대결, 폭력에 의한 정복과 파괴의 연속임을 나타내고 있다. 이는 관객의 얼굴을 붉게 상기시키며, 무대 위에서 위험 요소를 동반하는 장면들을 통해 완전한 통제력을 가지고 있지 않은 육체의 모습을 관객들에게 일깨워 주려는 의도를 읽을 수 있다.

그는 지극히 평범하고 일반적이라서 오히려 우리가 인지하지 못했던 요소들을 있는 그대로 작품에 표출하였다. 이러한 장면은 극장용 작품과 댄스 필름 모두에서 찾아 볼 수 있다.

『변신이야기』에서 자주 나오는 플레미쉬 작가인 Peter Verhelst가 오르페우스 신화를 비롯하여 영화 <The Deer Hunter>와 <Night Hunter>에서 영감을 얻어 완성한 시적인 텍스트 또한 이 작품의 이해도를 높이는데 도움을 주며, 음악과 함께 무용수들의 움직임을 극대화 시켜주는 또 다른 요소이기도 하다. <Blush>는 2005년 칸 영화제에서 ACID(Agence du Cinéma Indépendent pour sa Diffusion: Association for Independent Film Distribution) 프로그램에 선정 되었으며 많은 영화제에서 수상하였다.

12 문진학, 「21세기 현대무용 작품에 나타난 다원 예술의 성향」, 계명대학교 교육대학원 석사 학위논문, 2013, 37-38쪽.

13 이영찬, 「Wim Vandekeybus의 작품 "Blush"에 나타난 공간 분석」, 세종대학교 대학원 석사 학위논문, 2003, 46-47쪽.



익스트림 클로즈업

개구리를 촬영에 익스트림 클로즈업 기법을 사용함으로써 관객들은 영상 속 손에 집중을 하게 된다. 이 기법의 사용은 관객들을 수동적으로 변하게 한다.

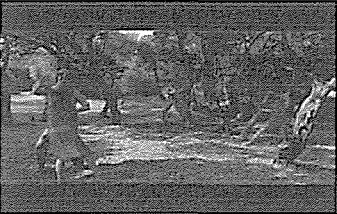
클로즈업의 기본적인 의미는 주의 집중과 강조의 효과가 있으며, 익스트림 클로즈업의 경우 클로즈업 보다 강한 이미지를 전달한다.



웨이스트쇼트

영상기법에서 웨이스트쇼트는 대인관계를 의미하며, 먼 개인적 거리를 의미한다. 빔 반데키부스의 작품에서는 대인관계를 의미하기도 하지만 상체위주의 움직임이 많을 때 주로 웨이스트쇼트를 사용한다.

신체의 전체를 보여주는 것이 아니라 웨이스트쇼트 기법을 이용함으로써 관객이 상체의 움직임에 보다 더 집중할 수 있게 해준다.



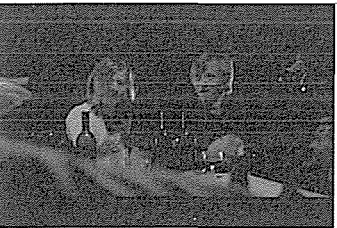
풀쇼트

풀쇼트의 경우 기호학적으로 사회관계를 의미하며 먼 사회적 거리를 나타낸다. 댄스필름에서는 대사보다는 움직임에 의한 감정전달과 내용전달이 주를 이루기 때문에 움직임을 보여줄 때 주로 풀쇼트가 사용된다. 또한 장소에 대한 정보를 제공하기 위해 이 기법이 사용되기도 한다.



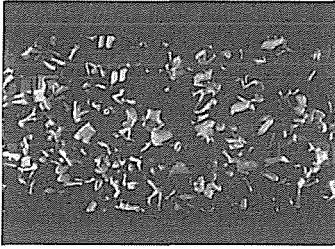
롱쇼트

롱쇼트는 배경을 넓게 잡고 인물이 부각되지 않는 경우로 공적인 거리를 나타내며 배경과 인물의 활동범위를 나타내기도 한다.



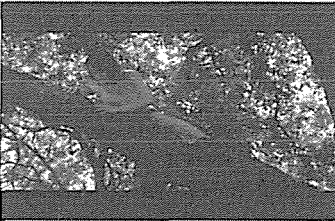
수평앵글

수평앵글은 주로 뉴스에서 많이 사용하는 것으로 안정적인 느낌을 준다. 영상에서도 무용수와 배우들이 테이블에 앉아 이야기하는 장면을 보다 안정적으로 보여준다. 등장인물간의 관계를 나타내기도 하며 〈Blush〉에 등장하는 인물들이 서로 가까운 관계임을 드러내고 있다.



하이앵글

하이앵글 쇼트의 경우 눈높이 보다 높은 곳에서 촬영하는 기법이다. 이 기법은 인물의 주변 공간의 중요성을 증대시키고 주변 환경에 대해 권위적인 시야를 제공한다. 또한 많은 사람들이 등장하는 하이앵글의 경우 처절함과 치열함을 엿볼 수 있고 두 쇼트에서는 억압당한 사람을 의미하는 동시에 왜소하고 빈약하게 느껴지는 인간을 보여준다.



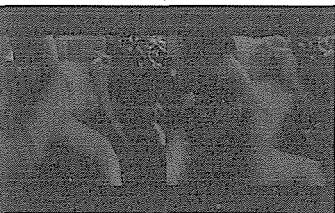
로우앵글

로우 앵글의 경우 아래에서 위를 촬영하는 것으로 위엄성을 표현하는데 사용된다. 또한 높이에서 오는 위압감과 복종 등을 느끼게 하는데 위의 쇼트에서는 위압감을 표현하고 있다. 나무 위에 있는 무용수를 로우 앵글로 보여줌으로서 관객의 공포심을 고조시키고 무용수의 압도적 입장을 극대화 시키고 있다.



트랙쇼트

이동차에 카메라를 싣고 피사체의 움직임과 나란히 움직이거나 그 주위를 돌면서 촬영하는 것과 같은 이동촬영을 칭하는 것이 트랙쇼트이다. 공간에 대한 관객의 이해를 돕기 위해 트랙쇼트를 이용하는데 빔 반데키부스의 작품에서는 탁자에 둘러앉은 무용수 전체를 보여주기 위해 트랙쇼트를 사용하였다.



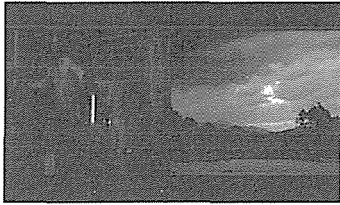
핸드헬드쇼트

이 기법은 카메라를 들거나 어깨에 메고 촬영을 하는 것을 의미한다. 따라서 불안정하지만 생동감 넘치는 이미지를 만들어 낼 수 있다. 이 작품에서는 핸드헬드쇼트의 사용으로 무용수들의 움직임을 한층 더 생동감 넘치게 표현을 하였으며, 빔 반데키부스가 추구하는 동물적인 움직임을 더욱 극대화 시킨다.



교차편집

양떼가 달리는 장면과 여자무용수들이 숲속을 달리는 장면을 연속적으로 반복해서 보여줌으로서 극적 긴장감을 한층 높여주며 달리는 속도를 배로 올려주는 효과를 주고 있다.



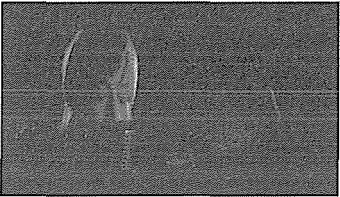
점프컷

위의 사진은 이전 영상에서 저항을 하면서 땀속으로 빨려들어가는 장면이 나왔고 후에 지하에서 지상으로 탈출하는 장면이다. 영상을 통해 지하에서 지상으로의 탈출이 험난한 여정일 것임이 예상되지만 점프컷을 통해 여정을 생략함으로써 관객의 상상력을 자극하고 있다. 서사적인 의미를 관객이 독자적으로 생성하도록 만든다.



설정쇼트

공간과 상황에 대한 설명을 위한 쇼트이다. 남자무용수의 손위에 올라감으로서 움직임을 제약하는 여자무용수의 모습과 많은 관중 그리고 아무렇지 않게 연주를 이어가는 밴드의 모습을 보여줌으로서 허위성과 권위성을 비판하기위한 작위적인 엄숙함을 설정하는 장치로 사용되었다.



몽타주

전혀 관련이 없는 것 같은 장면을 병렬구조로 나열함으로써 하나의 의미를 부여하는 것이다. 본 장면은 밴드의 보컬이 노래를 하는 장면과 무용수 두명의 듀엣을 교차시켜 보여주는 것으로 그들의 움직임과 보컬의 노래가 밀접한 연관이 있음을 함축적으로 보여주고 있다.

5. 결론

본 연구는 댄스필름의 개념을 정리하고 댄스필름의 표현방식이 관객에게 어떻게 효과적으로 전달될 수 있는지 알아보기 위하여 영화의 가장 기본적인 문법을 중심으로 분석하였다. 무용을 기반으로 한 장르임에도 불구하고 작품들이 영상기법을 활용하는 방식에서도 감독의 예술성향에 따라 차별성이 뚜렷하게 드러나고 있음을 확인할 수 있다. 빔 반데키부스의 경우 아버지와 어린 시절 자란 환경에서부터 받은 동물적인 야수성과 폭발적인 에너지를 작품에 반영하였다. 이러한 자신의 성향을 표현하기 위해 빔 반데키부스 작품의 경우 쇼트의 변화가 급격하게 빠른 편이며 핸드헬드 촬영기법을 많이 사용했다. 빠른 컷의 변화와 핸드헬드 촬영기법은 극의 긴장감과

움직임의 역동성을 한 층 더 높일 수 있다.

댄스필름 〈Blush〉를 분석한 결과 움직임이 곧 언어인 댄스필름에서는 영화적 문법의 사용으로 움직임의 효과를 배로 증진시켰으며, 전지적인 시각적 정보제공으로 인해 관객에게 해석의 여지를 넓게 열어둔 극장 공연과는 달리, 댄스필름에서는 정보를 의도적으로 제한하면서 한정적인 이미지나 특정한 움직임만을 화면에 보여줌으로써 표현의 목적을 강조하여 주제가 관객에게 효과적으로 전달될 수 있도록 유도하고 있다. 또한 움직임이 표현할 수 없는 부분은 적절한 대사와 음악의 사용으로 관객의 이해도를 높여주고 있다.

카메라의 사용에 있어서도 고정된 카메라 앞에서 무용수들이 춤을 추는 장면의 등장이 많다. 카메라가 적극적으로 개입하는 것이 아니라 고정된 카메라에 무용수들이 움직임을 통해 카메라와의 간격을 좁히고 넓힘을 반복함으로써 하나의 무대와 같은 효과를 보여주고 있다. 이러한 장면은 관객이 마치 극장에서 무용공연을 보고 있는 듯 한 효과를 나타낸다.

〈블러쉬〉의 분석만으로 댄스필름 전체로 일반화하기에는 이르지만 댄스필름에서 춤은 곧 언어이고 중요한 표현적 도구로 사용되고 있으며 동시에 영화적 문법을 사용하여 춤의 효과를 극대화 시키고 지향하는 목적성을 선명하게 만들어주고 있다는 사실을 영상기법의 분석을 통해 확인 할 수 있다. 이는 무용이 단순히 저장매체로서의 영상 미디어의 활용을 넘어, 영화라는 장르와의 적극적인 융합을 이뤄낸 결과이다. 그 결과 몇 가지 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다.

첫째 댄스필름은 시·공간의 초월이 가능하다. 공연예술은 특정한 장소와 한정된 시간이라는 정해진 시·공간에서 예술의 형태를 만들어내고 동시에 공연의 종료와 함께 소멸되기도 한다. 무용, 연극, 뮤지컬 등 극장공연은 현장에서 직접 보여주는 무대예술을 총칭하는 말이기도 하며 현장성과 일회성이라는 단어로 나타낼 수 있다. 반면 영화는 매체의 특성상 편집기술을 통해 시간적 제약을 극복하고, 다양한 장소에서 기록하고 재생함으로써 공간의 제약도 극복할 수 있다는 특성이 있다. 무용이라는 공연예술이 영화라는 장르와 융합한 댄스필름은 영화의 기법적 특성을 수용하여 시·공간

의 초월을 가능하게 하였다.

둘째 크리에이티브 디렉터가 관객이 집중해야 할 부분을 강조함으로써 안무가의 의도전달을 명확하게 한다. 무대예술 또한 안무가에 의해 의도 전달을 위한 구성이 연출되지만 관객들은 무대라는 공간 안에서 자신이 볼 것에 대한 선택의 자유를 가진다. 그러나 한 편으로 창작자가 표현하고자 하는 지점이 그곳에 있는지에 대한 여부를 확인할 수는 없다. 하지만 댄스필름은 수많은 쇼트의 집합체로 클로즈업과 같은 영상기법을 통해 관객이 봐야하는 것을 지정해 준다. 이는 크리에이티브 디렉터의 의도, 주제, 감정 등의 전달을 영화적 연출방식을 활용하여 더욱 효과적으로 표현이 가능하다.

셋째 무용 장르의 대중화를 기대할 수 있다. 댄스필름은 극장이 아닌 디지털 세계에서 관객을 만난다. 대다수의 무용 공연장은 전공자들로 가득 차 있다. 무용이라는 장르의 난해함으로 인한 감상의 부담감이 일반관객의 발길을 돌리고 있다. 하지만 댄스필름은 영화문법이라는 익숙한 장치를 통해 연출자의 의도를 쉽게 이해할 수 있는 해석의 틀을 가질 수 있게 된다. 이로써 관객들은 무용이라는 장르를 어렵지 않게 접할 수 있으며 자연스럽게 작품에 대한 관객의 이해도 또한 높일 수 있다. 또한 댄스필름으로 관객이 무용에 대한 흥미와 관심을 유발하여 관객이 다시 극장으로 발길을 돌리는 효과를 기대 할 수 있다.

영상문법을 통한 정확한 의도전달은 창작자와 관객과의 거리를 좁히는 역할을 한다. 이는 무용이라는 장르의 대중화에 기여를 할 것이며 융·복합 시대에 무용 장르가 생존할 수 있는 하나의 전략이 될 수 있다. 또한 댄스필름이 현재보다 다양한 스토리를 가지고 제작된다면 문화산업으로써 자리매김 할 수 있으며, 수익 창출이 가능 할 것이다.

문화산업으로의 자리매김을 위해서는 전문적인 마케팅 전략과 홍보가 필요 할 것이며, 대중의 눈을 사로잡기 위한 다양한 기술적 연구도 필요할 것이다. 댄스필름은 무대예술의 가장 큰 특징인 현장성은 잃을 수 있지만 영화의 묘미인 미장센을 통한 또 다른 아름다움을 느낄 수 있다.

참고문헌

단행본

임 찬, 『영화영상분석』, 세종출판사, 2007

Erin Brannigan, *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*, Oxford, 2011

논문

김은정, 「마야 데렌 댄스필름의 특징에 관한 연구」, 이화여자대학교대학원 석사학위 논문, 2007

문진학, 「21세기 현대무용 작품에 나타난 다원 예술의 성향」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013

소광웅, 「뵘 반데케이부스(Wim Vandekeybus) 작품에 나타난 비무용적(Non-danse): 작품 〈Blush〉, 〈Puur〉를 중심으로」, 수원대학교 대학원 석사학위논문, 2012

이영찬, 「Wim Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2003

이지원, 「The Prospects of Dance Film seen through Mats Ek's 『Smoke』(1995)」, 『무용 예술학연구』 42호, 2013

한선비, 「무용작품과 댄스필름의 관계적 특성연구-마야데렌과 로이드뉴슨을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2013

기타

배소영, 〈융복합시대의 무대, 영상을 만나다〉 《일간연예스포츠》, 2013.05.14

송우리, 〈댄스필름-당신을 사로잡는 몸짓의 미학〉, 《서강학보》, 2010.04.12

Wim Vandekeybus, BLUSH, ULTIMA VEZ.(DVD,52minute), 2004

Abstract

A Study on the value and importance of Dancefilm: Focusing on the Wim Vandekeybus's *Blush*

PARK, Youjung

*Anyang Arts High School
Instructor*

The study uses the image technique of the movie (analysis) since there are limited analyses and data of the dance film's (cinematic) grammar. The films are limited to the Wim Vandekeybus's *Blush*.

From the analysis of the one film, films are directed using basic movie grammars. Although the films are of the same genre, it differs from the method of using image techniques as well as the director's personal art preference. The cinematic grammars enhance the effect of the movement and it emphasizes the objectives to deliver the audience true meaning of the films.

Dance film is not a simple word combination of dance and film to record new type of art; dance is used for the movie's artistic and aesthetic enhancement. To find out dance is the language and important expressive tool of the dance film, at the same time cinematic grammar enhances effect of dance and objective of the film, the study uses image technique analysis.

These are the results of dance film analysis by using image techniques.

Firstly, Dance film can transcend time and space. Secondly, The creative director could emphasize some part that the audience should focus on to clearly deliver the intention of the choreographer. Lastly, To popularize the dance genre.

If the dance film produces with more diversified stories than the

present, it will be a part of a cultural industry and could create profits. Dance film might lose the sense of realism, which is the main characteristic of the stage art; however it could feel the beauty of the film through the mise en scene.

KeyWords

Dancefilm, Wim Vandekeybus, *Blush*, Shot, Cinematic grammar
