

# 캐트린 홀(Katrin Hall)의 「파열 Burst」에 나타난 춤과 영상 테크놀로지 연구

이 지원

이화여대, 성균관대 강사

I. 들어가는 말	V. 나오는 말
II. 영상 테크놀로지로서의 예술	참고문헌
III. 춤과 영상테크놀로지와와의 만남	Abstract
IV. 「파열 Burst」(2003)에 나타난 영상기법과 미학	

## I. 들어가는 말

‘21세기가 되면 회화는 전자 기계가 종이 위에 채색하는 형태가 될 것이다’<sup>1)</sup>라는 백남준의 예언처럼 예술과 테크놀로지의 결합은 급속한 발전을 이루었다. 테크놀로지는 예술에 있어 상상력을 자극하는 근원이자 효율적인 표현수단으로 예술의 역사 속에 도전을 의미하였고 예술 또한 테크놀로지의 기반 하에 다양한 매체 자체로 변화하며 시간의 흐름과 함께 하였다.

테크놀로지는 무엇인가? 예술과 결합되어질 때 뉴미디어와는 어떤 차이를 두며 개념화하는가? 디지털 아트, 컴퓨터 아트, 멀티미디어 아트를 포함하는 개념인가? 사실 테크놀로지와 관련된 예술형식의 용어들은 유동적으로 변모한다. 과거의 책, 신문, 라디오, 텔레비전의 단선적 기능에 익숙했던 것과 달리 지금 전자신문, 위성 방송, 인터넷 방송 등 멀티미디어의 이해가 친숙하듯이 말이다. 이제 테크놀로지는 디지털 시대에 새로운 미디어의 탄생과 함께 다른 복합적 형태를 포함하는 포괄적

1) 프랑시스 드 메르디외(2005), 『예술과 뉴 테크놀로지』, 정재곤(역), (서울: 열화당), p. 180.

인 용어로 이해 할 것이다. 컨템포러리라는 잦은 변화의 속성을 반영하는 개념으로 예술과 결합될 때 하나의 획일화된 면만을 강조하지 않는 광범위한 예술작품이나 작업을 의미하는 것이다. 그리하여 영상 테크놀로지는 영상미와 과학기술을 연결시킨 또 하나의 역사로 예술의 진보를 이끌었다 하겠다.

기술의 영향을 받지 않은 문화 산물은 없다는 언급처럼 춤에 있어서도 영상기법과의 꾸준한 결합이 이어졌다. 미국에서만도 테드 쇼운, 머스 커닝햄, 빌티 존스, 마크 모리스 등 실로 많은 무용가들이 당대의 진보된 매체와 결합하여 춤 정체성의 실험에 가세했다. 20세기 초엽에는 움직이는 몸이 표현적 실험과 자유라는 타이틀로 부조화나 추함, 어긋남이라는 움직임의 언어를 창조하며 정신성을 부가하는 실험에 몰두하였다면 20세기 후반부에는 이러한 시도에서 선회하여 오브제 중심의 예술개념으로 대체되었다 하겠다. 그리하여 21세기에는 컨템포러리라는 타이틀과 함께 본격적으로 컴퓨터나 디지털이라는 새로운 영역에 안착하여 대중매체로서의 성격을 강조함을 살필 수 있다. 2006년에는 댄스카메라 웨스트(Dance Camera West) 주최로 '새로운 비전으로 춤'이라는 토론의 자리가 마련되었는데 이것은 춤의 미래적 관점을 필름화 작업에 중점을 두고 개진된 의견과 연구가 함께하는 자리였다. 이제 춤은 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)이 '지구촌'이라고 언급했던 것처럼 가상적 시공간 속에 움직이는 몸 이미지를 새롭게 구현한다. 디지털영상은 전통적 시공간을 파괴하고 이미지의 조합을 통해 인공적으로 조합된 감각세계를 만들어내었다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 이상처럼 수용자와 생산자가 상호교환이 가능하도록 만드는 과정은 일회성과 순간을 강조하는 춤에도 파급되어 예술과 삶의 경계를 붕괴하는 형태로 나타나는 것이다. 관습적인 시감각 체계를 강조하는 춤에서 이를 대체할 수 있는 인공 디지털로서의 세계성을 예고하고 있다.

본 논문에서는 캐트린 홀(Katrin Hall)의 「파열 Burst」를 중심으로 하나의 유파로 분류되는 춤의 테크놀로지 작업에 관하여-영상기법과 표현 그리고 그 의미를 중심으로-살피고자 한다. 그리하여 II장과 III장에서는 비디오 아트에서 디지털 아트로의 과정을 탐색하고 역사 속 무용가를 중심으로 필름댄스, 리코딩 라이브 퍼포먼스 그리고 인터랙티브 댄스로 구분하여 다룰 것이다. 그리고 IV장에서는 「파열 Burst」에 나타난 영상 기법의 종류와 표현을 살펴보고 이미지분석을 통해 미학적 의미를 탐색하

여 볼 것이다. 캐트린 홀은 아이슬란드를 포함한 북유럽을 중심으로 활동하는 작가로 아직 우리나라에 소개되어진 바 없지만 세계적인 지점에서 영상 테크놀러지로 선회하는 작품이 두드러지기에 이러한 경향을 가늠할 수 있는 좋은 예가 될 것이다.

본 논문의 제한점으로는 먼저 영상테크놀러지에 관한 연구를 세 가지의 관점으로만 분류하여 접근하는데 첫 번째 한계가 있겠고 두 번째는 캐트린의 작품 중 2003년 「파열 Burst」을 중심으로 작품을 제한, 분석한다는 점이다. 그러나 본 작품이 2003년 4월 25일 코펜하겐에서 초연되어 무예와 같은 활력과 만화 같은 상상력을 유발하는 작품으로 사랑을 받았고 영상기법을 통해 보여진 이미지와 표현미학이 두드러지기에 부분적이거나 현세대의 경향을 읽어낼 수 있는 자료가 되리라 생각한다. 그리하여 해석적 관점에서 작품의 관계적 의미를 도출해보고 그레마스(Greimas)의 기호 사각형<sup>2)</sup>을 적용하여 살펴볼 것이다. 필립 드쿠플레가 대담에서 '무대 위의 움직임은 통한 순간적 아름다움을 넘어서 춤영상은 편집되어 완벽해질 수 있고 장면마다 공간을 구성할 수 있는 카메라의 줌의 활용'<sup>3)</sup>을 극찬한 것처럼 무용가의 역할이 변화되고 있음을 본 작품을 통해 확인할 것이다. 이제 무용가는 무대 위에서의 움직임을 구성하는 안무가로서의 역할 뿐 아니라 화면 속에 춤 이미지를 생성시키는 영상화작업도 동시에 요구받고 있음을 알 수 있다. 그리하여 미래의 방향으로 예견되는 춤의 필름미학과 그 의미를 간략하게나마 진단하는데 본고의 의의를 두고자 한다.

## II. 영상 테크놀러지로서의 예술

### 1. 비디오 아트에서 디지털 아트로의 발전

테크놀러지의 발전은 20세기 초엽 텔레비전의 등장을 이끌었다. 이러한 시지각

2) 이것은 기호학적 사각형 혹은 의미작용의 기본구조를 구성하는 네 항목의 동의어적 성질을 의미한다. 하나의 관념이 다른 층위에서 서로 다른 기호들을 통하여 텍스트 속에 반복되는 현상을 가르켜 지적하고 이를 통해 의미체계를 완성한다.

3) 유라 크라우트사이트(2004), 『춤』, 엄양선(역)(서울: 예경, 2005), p. 161.

을 자극하는 TV는 엄청난 파급력으로 우리의 사고와 삶의 방식까지도 지배하였다. 그리고 예술에 있어서도 디지털 아트나 비디오 아트와 같은 관객참여를 유도하는 다양한 신기술의 접목을 통해 이미지 매체와의 만남으로 자연스럽게 이끌어졌다. 실상 비디오는 고유한 문화사가 없는 기술적 매체에 불과했다. 이러한 산업 제품으로서 비디오가 예술적 표현을 위한 미디어로 차용되기 시작한 것은 60년대 일단의 예술가들의 실험에 의해 가능해졌다. 복합매체예술(intermedia)을 강조하며 1962년 플럭서스<sup>4)</sup>로 활동하던 조지 마키우나스(George Maciunas 1931-1978)와 백남준의 선구적 활동을 지적할 수 있다.

비디오 아트의 개척자<sup>5)</sup>로 백남준은 이미 일상 가운데 깊숙이 파고든 대중 미디어로서 텔레비전 모니터를 오브제로 차용하여 설치작업과 영상 퍼포먼스를 병행하는 방식으로 출발하였다. 이러한 행위 비디오는 다다이즘 정신을 계승하는 것으로 해프닝적 성격을 강조하며 고상한 예술을 경계하는 유연성, 일상성의 추구였다. 마르셀 뒤샹의 율타리를 지나 온갖 물건들을 레디메이드라는 폐쇄 회로에 연결시켜 비디오 작품이 구현된 것이다. 공연은 예술에 차용된 오브제의 유희에 비디오를 도입하는 시도였고 그의 창조적 에너지는 예술적 확장을 의미하였다. 그의 비디오 아트로서 초기의 활동은 인간의 행위에 집중된 신체에 의한 예술 표현이었고 이후 비디오가 지니는 경이로운 잠재력을 발견하여 다양한 촬영기술과 결합한 형태로 전이되었다. 또한 미국에서의 무용가 머스 커닝햄, 존 케이지, 로버트 라우센버그와 함께 한 예술적 작업도 플럭서스의 영향권 안에 편입되어 반예술적 경향을 선보였다. 이는 모든 재료가 개인 표현 수단으로써 가능하다는 예술적 테제를 기반으로 한 예술 성장과괴로의 해석이었다. 이후 비디오 아트는 예술가와 오브제와의 만남 그리고 광학 효과의 관련성을 강조한 댄 그레이엄(Dan Graham), 브루스 나우만 등에 의해 시간에 관한 의문과 실험으로 이어졌다. 소위 인간의 육체로 손이나 발로 확장 하였던 예술작업은 상상력을 기반으로 영상작업의 실천이 이루어진 것이다. 이렇게

4) 라틴어로 삶의 유동성과 변화를 강조하기 위해 취한 이름으로 에페수스의 헤라클레이토스의 저작을 기리는 의미를 포함한다(Ibid, p. 28).

5) 비디오 아트라는 용어는 아방가르드 비디오, 미디어 작가인 백남준이 1982년 비디오 아트는 텔레비전의 폭정으로부터 인간을 해방시켜야 한다고 주장한데서 처음 탄생했다(서정남(2006), 『영상예술의 이해』(대구: 계명대학교 출판부), p. 247).

포스트모더니즘의 경향으로 예술 분야는 인터랙티브 성격을 지니며 비디오를 통해 고급예술과 대중예술의 접목을 일으켰다. 그리고 60년대 이벤트나 해프닝은 일상적 행위를 넘어서 전자장체에 의해 실천되는 경향으로 기울어져 인간의 뇌와 연결된 외재화된 공간 속에 펼쳐지게 되었다

그리고 컴퓨터 발명과 보급은 컴퓨터 아트 혹은 디지털 아트라는 또 하나의 전자 예술을 수립하도록 하였다. 컴퓨터는 물질과 아이디어의 교량 역할을 수행하며 그 사용자에게 관념적인 형상이나 동적 대상을 생산할 수 있도록 끝없이 영역을 확산시킨다. 이것은 타예술을 통합하는 전체적 개념이지만 비디오 아트와는 다른 감수성과 특성을 지니며 영상예술을 생성하였다. 비디오 아트가 가시적 대상을 촬영하는 것으로 시작하는데 비해 컴퓨터 아트는 기계적으로 순수한 전자영상을 창조한다는 차이를 살펴볼 수 있다.<sup>6)</sup>

여기에 20세기 후반 디지털 아트는 예술의 판도를 바꾸어 매체를 다루는 편리성과 함께 유연성을 보태었다. 컴퓨터 그래픽의 3차원적 구현, 디지털 합성, 전자 몽타주, 레이저, 홀로그램, 리얼리티 엔진(reality engine)의 고안 등 기술의 발전은 계속되었고 예술 형태 속에서 독자적인 시스템을 형성하였다. 이는 일상생활 속에서 전문예술가가 아니더라도 디지털이라는 영역으로 다양성의 가속을 의미하며 대중매체의 현실을 말하는 것이다. 그리하여 일상 속 영상문화의 침투는 지향하던 고유의 분야적 특성을 허물고 예술에 관한 새로운 인식을 과학의 교차적 지점에서 시도하게 되었다.

〈표 1〉 비디오 아트와 컴퓨터 아트의 차이점

비디오 아트	컴퓨터 아트
가시적 대상을 촬영 재현예술	기계적으로 순수한 전자영상 창조 비재현예술
자연적 대상과 범심론적 관계 형성 자연주의적	자연과 결별하고 인공두뇌와 대화 비자연주의적
존재하는 실상을 다룸	존재하지 않는 가상 창출

6) Ibid, pp. 249-50.

### III. 춤과 영상테크놀로지와 만남

#### 1. 춤 영상테크놀로지의 경향분류

영상이라는 의미는 필름 혹은 애니메이션이라고도 지칭하는데 이것은 인간의 착시 현상을 이용한 정지 화면의 연속적 상영을 토대로 움직임의 환상을 얻어내는 것이다.<sup>7)</sup> 생명을 가진다거나 가지지 않는다는 것의 의미가 아닌 것으로 우리가 흔히 이해하고 있는 애니메이션도 여기에 속한다. 거시적 의미는 살아있는 것처럼 움직이거나 변화하는 것을 말하는 것으로 허버트 리드(Herbert Read)는 『예술백과사전』에서 ‘움직이는 환영이 인공적인 제작물, 예로 회화, 만화, 입체물, 비현실적 형상에 따라 이루어지는 모든 필름’이라고 정의내린바 있다. 이러한 영상필름이 춤과 결합되어 나타날 때 여러 가지 의미를 포함한다. 그리하여 영상테크놀로지라는 의미를 3가지의 접근으로 나누어 구분하고자 한다. 첫 번째는 필름제작으로 기획된 영상기법을 활용한 필름 댄스(Film Dance)이고 두 번째는 공연의 형태를 편집에 의해 완성된 리코딩 라이브 퍼포먼스(Recording Live Performance) 그리고 세 번째로는 무대 위에서 영상의 작업과 함께 이루어지는 인터랙티브 댄스(Interactive Stage Dance)이다.

##### 1) 필름 댄스(Film Dance)

필름 댄스는 공간과 시간적인 제약을 벗어나 영상의 다양한 기법을 활용하여 예술 표현을 극대화시킨다. 여기에는 영상 속 움직임의 안무를 포함함과 동시에 영상자체를 하나의 안무로 보고 작업한 것도 수용한다. 20세기 초엽인 1913년 테드 쇼운은 4분 30여초 분량의 「춤의 역사 Dance of the Ages」를 탄생시켜 무대



〈그림 1〉 로이 풀러의 「Le Lys de la Vie」

7) Ibid, p. 74.

무용과는 다른 가상과 실제의 공존을 춤영상에 담아내었다. 오버랩이나 삽입과 같은 장면들을 포함하여 석기시대를 거쳐 이집트, 그리스의 제의춤을 볼 수 있고 초기 동양춤과 프랑스 민속춤을 거치며 미국의 소셜 댄스까지 넘나드는 움직임의 재현을 실현하였다. 이것은 춤이 동작 뿐 아니라 매체인 카메라, 편집의 공동 작업에 의해 이루어지는 혼합된 예술양식의 태동을 의미하는 사건이었다.

미국 현대무희로 유럽에서 가상성과 관객의 요구를 정확하게 인지하고 춤으로 감행하였던 로이 플러는 1921년 필름안무가로 변신하였다. 스키트를 통해 유동적인 움직임의 확장과 변형을 지향하던 「뱀의 춤」이나 「라둡 댄스」의 경향이 아닌 필름을 통해 관객과 마주하는 기회였다. 자신이 직접 출연하지는 않았지만 루마니아의 여왕 마리의 이야기를 포함한 「르 리 드라 비 Le Lys de la Vie」는 35mm 포맷과 컬러풀한 영상으로 춤 영상의 가능성을 확인시켰다.

20세기 초엽 필름댄스는 간헐적으로 이루어졌으나 20세기 후반부터는 필름의 활용이 적극적으로 이루어진다. 라 루보비치의 「전람회의 그림 Pictures at an Exhibition」(1992)이 그러하다. 본 작품은 한 인물이 전람회에서 감상하는 그림 속에 들어가 탐색, 탐험하는 이색적인 광경을 선보이는 과정을 그린다. 무대 위에서 만들어낼 수 없는 부유하는 천, 환영을 이용한 인체실험, 군무들의 나체로 만들어낸 침대, 넓은 별판에서의 풀의 숨소리 등 일상에서 경험할 수 없는 환상을 창안한다. 시공을 넘나드는 아름다운 혹은 괴기스러운 장면을 포함하고 모데스트 무솔스키(Modest Mussorgsky)의 음악을 오케스트라의 선율로 경험할 수 있으며, 무대라는 공간만의 연출이 아니라 뒤엎어진 화면 속이나 물 속, 혹은 틈새 속에서 움직이거나, 연주하는 이들의 모습을 통해 자유로움을 만끽하게 한다.

여기에 로이드 뉴슨(Lloyd Newson)의 「삶의 대가 The Cost of Living」도 속할 것이다. 로이드 뉴슨은 화면 속 배경을 영국의 낡은 해안가 크로머를 중심으로 선정하고 무용수 에디와 데이빗을 등장시켜 작품을 이끌고 있다. 그러나 시공간의 전환과 환상적 이미지로의 변환은 삶속에 춤이라는 의미를 선사하며 인간과 인간의 만남과 헤어짐 속에서 교류와 접촉을 안무가의 시선으로 화면에 담아내며 연출한다. 이미지는 화면 속에서 끊임없이 물처럼 흐르며 움직이고 시청자는 제작자의 관점을 선택 없이 전달받게 된다. 그리하여 춤 영상은 시간의 조작성을 극적으로 확대

한다.

디지털 아트로 이행하는 21세기의 버추얼 퍼포먼스도 있다. 춤 뿐 아니라 미술, 건축 등 예술 전반의 협력을 이룬 니콜 코르지노(Nicole Corsino)와 노르베르 코르지노(Norbert Corsino) 부부는 '디지털 춤'으로 한국에 소개되었다. 한불 120주년 수교기념 행사로 2006년 우



〈그림 2〉 N+N 코르지노의 「토템폴」

리나라에 초청되어 프랑스의 인터랙티브 미디어 아트, 사운드, 버추얼 퍼포먼스로 영상작업에 있어 시적인 접근을 이루었다는 평가를 받았다. 이들의 관심사는 몸의 동력과 동작에 따라 몸이 어떻게 변화하는지에 관심을 가지며 이미지와 함께 사운드와 텍스트가 조합된 새로운 버전이었다. 「토템폴 totempol」(1995) 작품에서는 실제 공연 중인 무용수와 디지털 영상 무용수를 뒤섞어 필름작업으로 완성하였다. 이렇게 다양한 연출과 카메라 조작을 통해 이미지는 공간 속에서 여행과 순환, 횡단을 반복하며 화면 속에서 존속하기에 대중화와 동시에 역사화를 기대할 수 있다. 또한 무대가 아닌 영상물 속에서만 가능한 작품으로 현실반영이 아닌 카메라의 개입을 통해 변형과 수정이 연소된 안무가의 주관적 시각을 강조할 수 있다. 이러한 작업은 산업예술<sup>8)</sup>로 여겨질 만큼 인력과 장비 그리고 비용을 투입하여야 하는 단점을 지니지만 지구촌 안에서 대중성을 확보하게 되면 수익성을 창출할 수 있는 장점도 지닌다.

## 2) 리코딩 라이브 퍼포먼스(Recording Live Performance)

이것은 극장무대에서 펼쳐지는 공연실황을 편집하거나 무대공연을 영상화한 것

8) 그리하여 춤을 필름화한다면 까다로운 절차를 거쳐야 한다. 작품 선정에서부터 쉽지 않다. 주제를 선정하고 시나리오를 구축하며 이에 따라 예산을 산출하고 촬영 전반 스케줄을 확인하여 무용수를 선정한다. 무용계에서는 로이드 뉴슨의 경우 매 공연마다 적절한 새로운 신인 무용수를 선정하여 캐스팅한다. 그리고 주제에 적합한 무용수는 참신함과 더불어 기술성을 구사하기에 세계적인 스타무용수로 발돋움 할 수 있는 계기를 마련할 수 있다. 그리고 필름의 편집이 더하여져 필름예술, 기록예술로서의 춤은 탄생하게 되는 것이다. 여기에 덧붙여 기획부, 연출부, 촬영부, 조명부, 음향부, 미술부 등이 참여하기에 완성도를 극대화시킬 수 있다.



이다. 이것 역시 춤 움직임에 다양한 카메라 연출의 가미로 제작하나 첫 번째 경우와는 달리 영상 속에서 작품은 공간을 벗어나거나 시간의 흐름을 위반하지 않는다. 여기에 20세기 초엽에 미국 에디슨 스튜디오(Edison Studio)의 작업을 포함할 수 있다. 1890년대부터 춤을 스크린화하는 작업을 지속하여 루스 세인트 데니스(Ruth Saint Dennis)나, 아나벨르(Annabelle) 아미 물러(Amy Muller)와 같은 무용가들의 작품이 영상화되었다. 영화의 탄생과 함께 현대무용의 표현과 정서는 화면 속에 포착되었고 지금 우리는 당대의 선구자가 무대 위에서 활약하는 모습을 스크린이라는 가상의 공간 속에 마주하게 되었다.

이렇게 무대 위 실제 상황을 포함하는 스크린 댄스는 영상이 아닌 무대 위에서도 언제든지 재시도가 가능하다. 파슨스 무용단에 의해 영상물로 제작된 「형제 brothers」나 「순간포착 caught」과 같은 작품이 이미지 기획사(Image Entertainment)를 통해 탄생되었고 클라우드 게이트 무용단의 「방랑자의 노래」 또한 스펙트럼 DVD를 통해 한국에서도 출시가 되었으며 그 외에도 트왈라 탐의 「캐서린 휠」이나 마크 모리스의 「하드 넷」의 경우도 쿨터(Kultur)나 엔(Nonesuch)의 프로그램에 의해 영상화면에 담겨졌다. 그 외에도 유럽에서 혹은 국외에서 초연된 무수히 많은 작품을 영상으로 경험 할 수 있다. 이는 안무가의 안무기록으로서의 역할 뿐 아니라 역사 속 무용가 연구에 있어서 중요한 기틀로 작용한다.

### 3) 인터랙티브 댄스(Interactive Stage Dance)

이것은 극장무대에서 움직임과 영상을 혼용하거나 영상기술을 활용하는 경우를 일컫는다. 상호간이라는 뜻을 지닌 인터(inter)와 활동적이라는 의미를 담지한 액티브(active)의 합성어로 상호활동적인, 곧 쌍방향이라는 뜻을 지닌다. 사용자가 마치 컴퓨터와 대화를 나누듯이 입력과 출력을 할 수 있는 프로그램으로 인터페이스나 음성인식, 음성 합성도 가능하다. 무용에서는 이러한 인터랙티브로 더욱 풍부한 표현을 가능하게 하고 주제를 명확하게 효과적으로 제시할 수 있다는 장점을 지닌다. 그리하여 프로젝션 스크린을 통한 레이저나 홀로그래피, 컴퓨터 그래픽이 사용된다. 레이저는 어떠한 공간 내에서도 상을 만들 수 있는 장점으로 퍼지지 않는 빛으로 주위를 주목시킬 수 있고 홀로그래피는 실물에 가까운 허상을 만들어내어 신비

감을 더하기도 한다. 컴퓨터 그래픽 역시 화상을 조작하고 디자인을 통해 시각의 새로움을 창출하기에 현대의 공연예술에 적극적으로 요구된다.

또한 커닝햄의 「변주들 V Variations V」<sup>9)</sup>에서는 무용, 필름, 음악, 소음 등 서로 다른 소재들을 동시에 사용했다. 무용수들은 무대 전체에 설치된 안테나 사이사이를 움직였고 음악가의 연주는 TV 모니터를 통해 상영됨으로 시각과 청각이라는 서로 다른 감각을 충돌시켜 새로운 시공간 구조를 창조하였다.<sup>10)</sup> 머스 커닝햄의 시도는 공간에 대한 일종의 도전이었으며 이후 춤 필름에 관한 가능성을 새롭게 인식하는 계기를 마련하게 된다. 그는 독립매체로서의 춤과 비디오 영상작업을 이루었으며 테크놀러지의 활용을 통해 다양성을 증대시켰다. 머스커닝햄의 초기 포스트모던의 움직임은 인간 행위의 집중과 함께 비디오아트와 결합하여 매체가 지니는 경이로운 잠재력을 발견하였고 이후 다양한 촬영기술과의 결합은 카메라의 움직임을 포함하여 한정된 무대 예술의 파괴로 이어졌다.

또한 포스트모던댄스의 대표적인 안무가 데보라 헤이는 1967년 「그룹 원 Group One」을 통해 흑백필름의 영화를 선보였다. 영화 속에서 어두운 양복을 입은 남성과 드레스를 입은 여성이 일상적인 패턴으로 움직이는데 저드슨 댄스 그룹은 이들의 춤을 실현하였다. 이들의 일상적 패턴의 움직임은 예술춤으로 받아들이기 힘들며 무용수라는 변별이 가능하지 않지만 사람과 영화를 실제 무용구성의 요소로 받아들이고 공연장의 일부를 조각적, 건축적으로 구성하여 인간 군상을 표현하는 새로운 춤이었다.<sup>11)</sup> 퍼포먼스는 또 다른 시각적 환영을 덧붙이며 마치 다른 시간대의 인물들이 움직이는 느낌을 전달하였다.

또 다른 예로 브리지트 쿨베리(Bridget Cullberg Ballet)는 1969년도 작품인 「초록 잔에 담긴 붉은 포도주 Red Wine in Green Glass」를 통해 무용수들이 전자 효과를 이

9) 1965년 존 케이지와 머스 커닝햄 무용단에서 시도한 상호매체적 작품이다(<http://www.merce.org/filmvideo.archival.html>).

10) 무대에 12개의 예민한 전자음향기를 설치되어 있고 무용수들의 동작에 의해 소리가 나도록 하였다. 이 소리는 다시 영상으로 번역되어 공연 중 TV 모니터로 보여주었고, 이 작업을 백남준이 담당했다. 무대에 큰 나무를 심고 다시 뽑으면서 그 과정을 소리로 전달하였다. 나무에 마이크를 설치하여 나무가 움직임을 소리로 변환했다(<http://www.merce.org/filmvideo.archival.html>, <http://www.euronet.nl/users/cadi/WF.html>).

11) 마이클 러시(1999), 『뉴미디어 아트』, 심철웅(역)(서울: 시공사, 2003), pp. 45-46.

용해 다른 환경에서 춤출 수 있는 블루박스 방식<sup>12)</sup>을 실험했다. 새로운 비주얼 이펙트와 함께 오일 페인팅에서의 움직임은 TV방송에 많은 파장을 불러넣었다. 쿨베리 무용단은 혁신적 몸짓과 카메라의 활용을 통해 영상의 다채로움을 가시화하는데 일조하였고 71년 프리탈리아(The Prix Italia)의 수상과 함께 파리 가을 페스티벌의 금메달도 거머쥐었다.

빌티 존스의 작품 「still/here」도 빼놓을 수 없다. 이것은 백남준의 비디오 설치 작품처럼 1994년 9월 리옹 무용페스티벌 무대 위에서 다양한 TV화면 속 장면과 함께 움직이는 무용수와의 움직임을 포함한다. 본 작품은 그레첸 벤티와 함께 모니터 속에 붉은 피를 뽑는 장면을 보여주는가 하면 산산조각이 나서 유리 파편이나 눈의 편린처럼 흩어지는 여인의 모습을 보여주기도 한다. 이는 병원에 에이즈가 감염된 환자들의 모습을 담아내고 있는가 하면 무대에 선 공연자 개개인의 초상을 화면에 보이는 것으로 전개한다. 모니터 화면의 청색 톤의 강조는 부유하는 얼굴과 같은 혹은 달빛과 같은 조명으로 무대 공간을 넘나드는 듯한 인상을 주기도 한다. 다섯 대의 대형 텔레비전 모니터는 무대 위의 소품이 아닌 무용자체로 표현되는 것이다.

또한 데이저 후루하시가 결성한 예술가 그룹 덤 타입(Dumb Type)은 무대 위에서 관객과의 커뮤니케이션이라는 본질 자체가 수정되어가고 있음을 디지털 이미지나 비디오 애니메이션을 통해 확인시켰다. 가상과 실제의 무용수는 구분되지 않으며 예술은 호기심과 자극을 유발하는 하나의 멀티미디어 공간으로 일상적 기호를



〈그림 3〉 빌티 존스의 「still/here」



〈그림 4〉 덤 타입의 「Voyage」

12) 스튜디오 촬영에서 배경화면을 바꾸어 삽입하여 이중효과를 나타내는 촬영방식을 일컫는다(오양선(2005), p. 159).

통해 힘을 방사하는 일상의 공간으로 기능한다. <여행 Voyage>에서는 현대사회 속에서 디지털로 코드화된 세계가 우리 몸과 자연에게 까지 파급되어 부호로 번역된다는 설정을 하고 있다. 인간의 몸을 통해 대면하고 대화하는 문화가 아니라 컴퓨터의 메일로 만나고 핸드폰 문자를 통해 감정을 표현하는 세대에 관하여 삶의 의미뿐 아니라 그 형식의 변화도 감지하게 한다. 작품 속에서 홀로그램은 공간적인 상상을 자극하여 새로운 미학적 영역을 확장시켰고 컴퓨터 그래픽의 효과는 일상생활을 침범하는 매체의 다양성을 이야기한다. 탈 장르화된 작품으로 매체 활용의 다양성을 디지털 프로젝션, 비디오 믹싱, 멀티미디어 효과를 이용해 선보이고 있다.

이렇게 있는 그대로 그저 담아내고 역사의 해석으로 편입시켰던 카메라 조작 기술은 다양한 변형을 감행하며 눈부신 작업을 이루었다. 20세기 초반에 미디어로서 과학적 장치의 활용이 두드러지고 이를 영상으로 담는 필름화가 이루어졌다면 중반기에 이르러서는 비디오 아트로서의 인식과 함께 컴퓨터를 활용한 인터랙티브적 실험이 무대 위에서 작품으로 연출되었다. 그리고 90년대 후반부터는 디지털 아트로서 독립적인 영상화 작업으로서의 춤과 공연이 각광을 받고 있다. 춤과 영상의 만남은 디지털 기술의 확장과 함께 우리 생활과 문화를 적극 담아내면서 변신을 거듭하고 있다. 그렇기에 다채로운 아이디어와 형식의 변화 그리고 몸에 관한 관심과 재현이 어떠한 춤으로 거듭나게 될지 향후 춤의 영상화 작업이 주목되는 것이다. 다음 장에서는 앞에서 분류한 춤의 영상화 작업 중 필름 형태로 이루어지는 2003년도 「파열 Burst」를 중심으로 영상 기법과 함께 미학적 관점에 관하여 간략하게나마 다루어볼 것이다.

#### IV. 「파열 Burst」에 나타난 영상기법과 미학

본 작품은 캐트린 홀(Katrin Hall 1964-)의 안무와 레이니 린달(Reynir Lyngdal)감독의 연출 그리고 카터(Kata Johnson)와 엘라스(Ellas Knudsen)라는 두 무용수의 춤으로 구성되었다. 아이슬란드 출신의 캐트린은 에다발레학교(Edda Scheving ballet school)에서 수학한 이후 9살에 아이슬란드 국립발레학교에 입학

하여 무용수에서 안무가로 성장하였으며 1996년 이후부터 아이슬란드 무용단의 예술감독으로 활동하고 있다. 아이슬란드 무용단은 1973년 수도 레이카비크(Reykjavík)에 설립된 단체로 유럽최고의 안무가<sup>13)</sup>들의 레파토리가 산재한 무용단이기도 하다. 15명의 안팎의 무용수들과 함께 다양한 공연을 선보이고 아름다운 선율로의 음악도 격찬을 받은 바 있다. 그녀는 지금 유럽을 대표하는 무용안무가 중의 한 사람으로 독특한 색채의 움직임과 이미지화된 컨템포러리의 경향을 움직임으로 포착하여 주목을 받고 있다.<sup>14)</sup>

본 작품에서는 사랑의 굴곡과정을 침실이라는 은밀한 공간을 통해 두 남녀의 극대화된 움직임을 화면에 담고 있다. 작품이 진행되는 5분여 동안 물의 깊이감과 감정의 수위를 적절하게 배합하여 연출하며 춤 움직임을 일상의 동작과 함께 선보이면서 각종 언론에 찬사를 받았다. “현혹적이고 매혹적이며 환상으로 이끄는 (bewitch, bedazzle, bewilder)” 걸작이라고 표현한 것처럼 본 작품은 ‘갈등’이라는 남녀의 현실적 상황을 매력적인 소재로 삼아 시공간을 확장시켰으며 영상의 다양한 기법을 통해 춤의 다채로움을 선사하였다. 본 작품은 덴마크, 노르웨이, 스웨덴, 필란드, 아이슬란드로 구성된 북유럽의 안무가와 필름 메이커들이 무빙 노스(Moving North)에 출품한 작품으로 초연된 이후 국제영화페스티벌(St. Petersburg International Film Festival)주최의 키노댄스(KINODANCE)와 오버하우센 단편필름 페스티벌(the Oberhausen Short Film Festival 2004), 그리고 세계단편영화페스티벌(Worldwide Short Film Festival 2004)등에 초청되어 상영된 바 있으며 2003년에는 영상 콜렉션이 DVD로 출시되어 대중에게 사랑을 받고 있다.

13) 루이(Rui Horta), 지리(Jirí Kylián), 오첸(Jochen Ulrich), 줄마(Jorma Uotinen) 등 유럽최고의 안무가들의 레파토리를 보유함과 동시에 신예작가로 올로프(Ólöf Ingólfssdóttir)와 라라(Lára Stefánsdóttir)등 다양한 작품을 무대에 선보이기도 하였다.

14) 2009년 2월에 초연된 「웰컴 홈 Welcome home」에서는 영상과 장치, 라이브 음악, 조명, 컴퓨터 그래픽 등이 활용되어 공연예술의 진수를 경험하게 하였고 긴장감 넘치는 움직임과 몸짓을 줄을 타고 매달려 중력의 힘을 거스르는 무용수와 그림자 놀이를 하는 무용수 그리고 무대 한가운데서 연주하는 음악가의 모습 등 다채롭게 구성되어 호평을 받기도 하였다.

## 1. 필름 영상기법의 종류와 표현

「파열 Burst」은 다양한 영상기법이 선보여지고 있다. 새로운 영역인 춤영상은 21세기가 도래할 즈음 증폭되어 탄생되었고 이제 영상 테크놀로지 활용은 안무의 하나로 창작성과 예술성을 극대화시킬 수 있는 장점을 지닌다. 여기에 언어, 이미지, 미지의 것에 대한 감성을 더하여 춤의 일시성과 일회성을 극복하고 대중과의 경계를 해체한다. 따라서 카메라 조작에 의한 다양한 기법은 안무가의 통제에 의해 화면 속에서 매순간 의식화되고 수정이 가능한 매체로 기능하게 된다. 미장센(Mise En Scene)<sup>15)</sup>이나 화면을 연결하는 의미로서의 몽타주<sup>16)</sup> 등 다양한 기법들을 포함하여 최근에는 레이저 광선을 이중으로 주사해서 요철이 느껴지도록 하는 삼차원의 이미지 기록 및 재생방식으로서의 홀로그래피(holography)나 전자 콜라주와 같은 삽입(Incrustation)의 형태가 움직임과 함께 선보이고 있다.

그러하여 본 장에서는 춤필름에서 사용되는 영상기법을 간략하게나마 살펴보고자 한다. 이를 사이즈와 앵글로 나누어 다루어 볼 것이다. 먼저 사이즈는 주된 인물을 구도 상 얼마나 크게 포착할 것이냐에 관한 것이다. 여기에는 빅클로즈업(B.C.U.)로 신체의 일부를 극단적으로 크게 잡는 경우에서부터 얼굴이나 신체의 특정 부위를 크게 잡는 클로즈 업(C.U.), 얼굴 전체를 타이트하게 잡는 클로즈 샷(C.S.), 가슴부분까지 잡는 버스트 샷(B.S.), 허리까지 잡는 웨이스트 샷(W.S.), 무릎 부분까지 잡는 미디엄 샷(MS), 발끝까지 잡는 풀 샷(F.S.), 배경을 중심으로 포착하되 인물이 어느 정도 부각되는 미디엄 롱 샷(M.L.S.), 마지막으로 인물이 거의 보이지 않는 익스트림 롱 샷(E.L.S)이 있다. 일반적인 춤공연의 영상화는 움직임의 구성과 방향을 살피기 위해 그리고 움직임의 전신체적인 울동감을 경험하기 위해 풀 샷이나 미디엄 롱 샷을 사용하지만 본 작품에서는 드물게 클로즈업이나 클로즈 샷을 이색적으로 활용하고 있다. 이러한 영상은 좀 더 친밀감 있고 가까이서 춤을 감상하고 있는 듯한 분위기를 연출

15) 화면의 구성을 의미하는 것으로 화면의 테두리 안에 배치된 피사체들이 중요하다(임찬 (2007), 『영화영상분석』 (서울: 세종출판사), p. 126).

16) 20세기 말 콜라주의 차용, 인용이 활발하게 성행하는데 이는 이미지들이 서로 차용 내지 재활용 관계에 있거나 상호간에 이어 맞추고 첨가된 것 들이다. 애초의 이미지가 처음엔 확대되다가 다음 단계에선 복제되거나 분할된다. 이러한 이미지들은 단순한 모티브에서 점차 확장되면서 거대한 추상적 이미지로 변모한다.

한다. 또한 독특하고 극적인 회화 같은 광경으로 유도한다.

앵글이란 카메라와 피사체 사이의 수직적, 수평적 각도를 말한다. 수직적 관계에서는 부담(High Angle), 수평앵글(Normal Angle/Eye Level), 양각(Low Angle)로 구분한다. 수평앵글은 평소 보아온 높이에서 촬영된 화면이기에 낯설지 않게 느껴지며 심리적인 편안함을 준다. 그러나 드라마로 관객의 동화가 목적이 아닌 춤 영상물의 경우 새로움을 추구하기에 수평앵글을 거부하는 경향이 있다. 그리하여 높은 위치에서 카메라가 내려다보는 촬영기법을 통해 외소한 느낌을 전해주거나 구도를 강조하는 경향이 많이 보인다. 그리고 양각은 눈높이보다 낮은 위치에서 카메라가 올려다보며 촬영기법을 말하는데 이는 일상적이지 않기에 낯설고 불편한 느낌과 함께 새롭고 역동적인 느낌을 전달한다. 춤 영상물인 경우 양각의 느낌을 강조하는 경우가 많이 있는데 본 작품에서도 수중 움직임을 구현할 때 물속에 빠지는 장면부터 무용수들을 촬영하며 신비감과 울동감을 더하고 있다. 경사앵글(Tilt Angle)일 경우도 있다. 이는 역동적이고 힘 있는 느낌을 잡아내는 데 활용된다. 평행이 깨진 불안하고 불편한 느낌을 주기도 하지만 이색적이고 새로움이 움직임의 강도와 함께 강조되기도 한다.

또한 편집과정에서 여러 유형의 장면 전환방식과 기법이 사용된다. 예컨대 몽타주나(montage)<sup>17)</sup>앞 장면이 사라지고 뒷 장면이 드러나는 방식의 디졸브(Dissolve overlap)<sup>18)</sup>, 페이드 인(fade in), 페이드 아웃(fade out), 아이리스(iris)<sup>19)</sup>, 와이프(wipe)<sup>20)</sup>등의 효과를 만들어내는 영상처리 방법이 수행된다. 이러한 과정은 컴퓨터

17) 필름의 편집기술로 프랑스어 동사 monter(오르다)에서 파생한 용어로 프랑스에서는 본래적 의미를 편집을 뜻하는 말이었으나 소련으로 건너가 새로운 개념을 획득하였다. 소련의 영화 작가들은 여러 가지 쇼트(재료)를 취합하여 의식적으로 하나의 영화적 시간과 영화적 공간을 조성하는 편집적 수법을 개발하였는데 이를 몽타주라 부른다(박성수 외 (1996), 『영화이미지의 미학』 (서울: 현대미학사), p. 322).

18) 화면 뒤의 영상이 서서히 나타나는 동안 앞 화면의 영상이 서서히 사라지는 형태로 두 쇼트간의 전환방식을 말한다. 한 순간 그 두 영상은 '합성화면'으로 합쳐진다(Ibid, p. 320).

19) 한 신을 마감하거나 특정 세부를 강조하기 위해서 닫히는 회전 이동 마스크(아이리스 아웃) 반대로 한 신을 시작하거나 세부 영상의 주위공간을 드러내주기 위해서 확대되는 경우에는 아이리스 인이라고 한다(Ibid, p. 329).

20) 한 화면이 닦아내는 것처럼 조금씩 없어지며 다른 화면으로 바뀌는 것을 와이프 아웃이라고 한다. W.O.라고 하는데 생략의 기법으로 쓰인다(Ibid, p. 331).

〈표 2〉 춤 영상기법의 종류와 표현

카메라 기법	정 의	표 현
클로즈 업	얼 굴	친 밀 함
미니엄 샷	상반 신체	대 인 성
롱 샷	배경과 인물	맥락, 활동 범위, 움직임 거리
풀 샷	전 신체	사회관계
부 담	위에서 촬영	편안함, 신선함
수평앵글	눈높이에서 촬영	자연스러움, 안락함
앙 각	밑에서 촬영	새로움, 활기참
틸 트	기울어진 각도에서 촬영	힘, 불편함, 새로움

에서 처리하게 되는데 합성이나 컴퓨터 그래픽을 이용한 가상의 이미지와의 합성도 동일하게 사용된다. 원본에 이미지를 스캐닝 하여 저장하고 그래픽작업을 넣어 이미지를 완성한 후 다시 필름으로 레코딩 하는 과정을 거쳐 새로운 필름을 완성하는 것이다. 이렇게 필름으로서의 작업은 수 만장의 컷으로 이루어져 연속적 동작의 지속과 멈춤의 기능으로 화면 속 구성은 여러 가지 기호의 복합체가 된다. 수많은 의미를 생성하며 영상의 구조 또한 표현체로 해석의 기능에 참여하게 되는 것이다.

## 2. 「파열 Burst」의 필름 이미지 분석과 미학적 의미

발터 벤야민(Walter Benjamin)이 뉴미디어에 관한 복제<sup>21)</sup>의 충격을 논한바 있는데, 이제 춤은 시간과 공간 속에서 현존을 독특한 존재감으로 강조했던 정통성에서 벗어나 카메라의 조정과 편집인 콜라주(collage)를 통해 재맥락화된다. 필름을 통해 원본의 손상 없이 즉각적인 복사가 가능하며 인터넷상으로 배포가 유리하기에 춤의 아우라는 디지털 사회 속에서 즉각적인 복제성과 현장성을 교환함으로 중요한 변화를 받고 있다. 이러한 디지털 기술로서 영상 테크놀로지의 발전은 춤의 미학적 해석



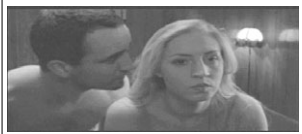
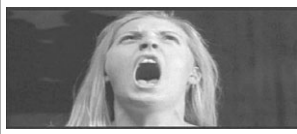




21) 그는 1936년 글 〈기술복제 시대의 예술작품〉을 통해서 사진과 영화라는 뉴미디어가 그 당시에 가져온 복제의 충격을 논의하고 있다. 20세기에 들어서면서 큐비스트와 다다이스트, 초현실주의자들의 예술은 또 다른 가능성으로의 디지털 매체의 다양화와 새로움에 변화를 맞이하였다(크리스티안 폴(2003), 『디지털 아트』, 조충연(역)(서울: 시공사, 2007). p. 32).



과 함께 앞으로의 춤에 관한 정체성 성립의 새로운 과정을 예견하게 한다. 그리하여  
 앞장에서 설명하였던 카메라의 영상 기법을 작품 「파열 Burst」에 대입하여 영상기  
 법과 이미지 그리고 맥락적 관계 속에서 표현을 살펴보고자 한다. 다음의 <표 3>의  
 이미지는 작품의 해석적 근거로 작용할 것이다.

본 작품에서 두드러지는 특성을 다음의 세 가지로 구분하여 보았다. 해석적 지점

<표 3> <Burst>에 나타나는 카메라 사이즈와 앵글구도와 표현

영상기법	이 미 지 표 현	영상기법	이 미 지 표 현
Big close up		Bust shot	
	이미지 1		이미지 2
	몰입, 수동적		배타적, 분노
Normal Angle (Eye Level)		Close up	
	이미지 3		이미지 4
	연인관계, 20대 남성과 여성		도전적, 적극적, 강한여성
Full shot		Medium long shot	
	이미지 5		이미지 6
	거칠음, 파괴, 배타적		일탈, 환상, 개방성
High Angle		Low Angle	
	이미지 7		이미지 8
	흠쳐봄, 관음		따스함, 구원, 희망

을 움직임의 환타지, 애니메이션 공간, 현대여성의 청사진으로 구분하여 장면의 이미지와 함께 카메라 구도에 따른 표현 그리고 그 의미에 관하여 세부적으로 다루어 볼 것이다.

## 1. 움직임의 환타지

화면에서 보여지는 영상이미지는 환타지와 상상을 표현한 움직임으로 승화되었다. 남성이 잠에 깨어 눈을 깜박거리는 모습에서부터(이미지 2) 남성과 여성의 다름이 있는 일상장면이 그러하다. 시공간을 부유하거나 슬로우 기법을 통해 느리게 구사하기도 하고 다양한 삽입을 통해 무대에서 접할 수 없는 풍부한 움직임 색채를 여러 관점에서 경험케 한다. 그리하여 카메라와 조명 그리고 편집에 단순한 일상성을 넘어 비현실적이면서도 몽환적인 느낌을 강조한다. 작품에서 보여주는 것처럼 미디엄 샷, 풀 샷 등의 접사를 통해 인물의 친밀관계를 점진적인 움직임으로 강조하고 있으며 화면크기의 변화와 화면 내 인물의 배치를 통해 두 사람간의 긴밀한 관계를 영상 속 움직임을 통해 표현하였다. 언어가 지니는 서사구조를 배제하고 영상과 움직임의 환상적이며 다채로운 요소를 삽입시킴으로 사랑과 갈등의 과정을 더욱 부각시키고 있다. 다시 말해 카메라의 개입순간 투명한 모사를 통해 현실 반영이 아니라 감독 나름의 주관적 시각을 확보해감으로 평범해 보이는 현실에 낯설과 기이함이 일상의 모습으로 묘사된 것이다. 여기에 더하여 움직임의 속도는 영화의 어머니가 속도라는 언급처럼 시간을 넘나들며 대립과 갈등의 움직임을 포착한다. <그림 5>에서 보여 주듯이 순간을 정지한 듯한 영상장면은 시간의 속도



<그림 5> 「Burst」 중 duet의 움직임

를 조절함으로써 움직임의 공간감을 극대화시키고 놓치고 싶지 않은 움직임의 템포를 조절하면서 무대에서 느낄 수 없는 움직임의 희열을 만끽케 한다. 이렇게 시간의 정지와 속도감은 부유하는 인물의 순간을 포착하기도 하고 질서감 있는 움직임을 구성하기도 한다. 감성의 지각을 입체적으로 확장시키며 상상력을 증폭시키는 진행을 통해 순간의 몸짓이 영원성으로 이어져 보는 이의 시지각에 머물게 한다.

## 2. 애니메이션 공간

처음 화면이 시작된 이후 카메라의 초점은 수도관에 맺힌 방울방울의 물이 규칙적으로 떨어지는 장면을 제목과 함께 클로즈업 시킨다. 그리고 클로즈업으로 침실이라는 대공간에서 수도관이라는 소공간으로 집중시켜 복선을 암시하고 있다(이미지 1). 눈의 깜박거림과 물방울의 속도감이 일정하고 율동적으로 느껴지는 가운데 카메라는 시점 쇼트로 훑쳐보기 기능을 수행한다. 이러한 공간감의 대립은 또한 남녀의 상반된 정서와 연결되어 좌측, 우측, 상단의 카메라 눈의 트래킹을 통해 서로의 움직임을 대비적으로 포착한다(이미지 3). 어긋난 관계와 대화의 부재를 두 사람의 공간 속 몸짓과 시간의 조율을 통해 배가시킨다.

물은 두 남녀의 충돌이 사랑의 충만으로 변환되는 가운데 실체하는 진정한 상상력의 원천이고 대립에서 대화로 연결되는 통로이다. 파열된 수도관의 범람은 사랑을 이야기하는 이들에게 사라짐을 강화하는 의미로 강조되어지지만 이후 수도관으로부터 시작해 방안에 화면을 가득 채운 물의 범람은 희망이라는 숨결을 드러내는 이중적 매개체 역할을 담당한다. 물은 갈등과 동시에 화합의 상징체로 대립이 아닌 함께하는 우리라는 메시지를 은유적으로 전달하고 있다.

이러한 이중적 역할로서의 매개체는 소리에서도 감지할 수 있다. 웅얼거리는 목소리의 삽입과 음악의 대비가 이들의 감정을 반영하듯이 소통의 부재와 교류를 전달하고 있다. 남녀의 다툼이 고조되어 갈수록 사운드는 재현되는 이미지마다 다른 선택적 음악으로 편집되어 순간순간의 감성을 반영하고 있다. 더불어 방 전체가 물로 가득 차는 기대하지 못한 익살스러움은 정교하게 마무리된 한편의 판타지로의 느낌을 극적으로 전달하고 있다. 이러한 카메라의 연출을 통한 시공간의 초월은 순

간순간을 새로운 방식으로 지각하도록 보는 이의 마음을 일깨우며 마술처럼 환기와 집중을 요구하게 한다.

### 3. 현대여성에 관한 청사진

영상 속에서 소통의 부재는 클로즈업된 이미지 샷으로 고조된다. 여성의 울부짖음(이미지 4)과 수도관의 파열로의 연결장면(이미지 5)이 그러하다. 이러한 장면들의 연출을 통해서 여성안무가에 의해 이룩된 잠재된 현실의 청사진을 확인시켜준다. 포착된 여성 이미지는 활기차고 주관 있는 모습을 담고 현대의 독립적인 여성의 모습 속 사랑과 복종, 남성의 지배와 욕망이라는 문제를 자연스럽게 탐구하고 있다. 여기에 여성은 남성 욕망의 대상으로 등장하고 이야기를 이끌어가는 주체이지만 여성은 시선에 반응하지 않는 성적 대상물에서 벗어나 강인하고 거친 성격을 드러낸다. 영상 속 격투기와 같은 혹은 권투를 구사하는 여성의 몸은 더 이상 순응하는 순종적인 여성의 모습이 아니다. 더군다나 남녀의 듀엣이라 할지라도 여성의 남성 의존적 접촉은 살펴보기 힘들고 점프나 구르는 동작을 통해 남성과 동등한 공간 활용이나 자립된 에너지를 전달하고 있다. 당당하게 사랑을 거부하거나 요구할 수 있는 독립적인 여성의 모습을 움직임의 역동성과 전신체적인 동작을 통해 표현하고 있다. 영상필름의 메인 포스터를 장식한 <그림 5>의 첫 번째 사진은 여성의 몸 코드를 반영하고 있다. 침묵의 의지적 반영인 여성의 정지자세와 상반된 남성의 적극적이고 공격적인 움직임의 순간은 작품의 내용과 주제를 드러내는 것이다.

그리하여 본 작품에서 강조하는 것은 이항대립을 통한 전개이다. 남과 여, 이성 과 감성, 희망과 현실과 같은 상반된 주제를 떠올리게 하는 해석적 과정은 남성의 사랑에 관한 추구하고 여성의 거부를 수도관의 파열과 물의 범람으로 연결하여 대비적으로 묘사하고 있다. ‘인간들 사이의 욕구, 요구 및 욕망은 대상에 의해 충족되기도 하고 결핍되기도 하는데 이것을 충돌과 충족사이에서 발생하는 기호로 욕망이 매개된다’<sup>22)</sup>는 것을 화면 속 장면들을 통해 예시하는 것이다. 그리하여 이를 그래마

<sup>22)</sup> 이러한 이항대립으로서의 구조는 라캉의 욕망에 의한 개념적 이해로 접근할 수 있다. 라캉에게 결핍이란 아주 중요한 개념으로 결핍에 대해 채우려거나 보완하려거나 대체하려는 욕망에 의해 기호들이 나타나고 활용되게 된다는 것이다(백선기(2007), 『영화 그 기호

스(Greimas)의 기호 사각형<sup>23)</sup>으로 다음과 같이 제시할 수 있다. 그레마스의 사각형은 언어뿐 아니라 인간의 모든 행동과 생각 등이 모든 종류의 텍스트에 적용될 수 있다는 도구로 영상의 의미생성 구조를 밝히는데 유용한 것으로 여겨진다. 그리하여 이원적 대립성을 넘어서 다양한 기호들의 의미관계를 <표 4>로 제시할 수 있다.

<표 4> 기호학적 사각형에 따른 관계성과 이미지



따라서 <과열>이라는 필름작업에 의한 춤의 미학적 의미를 다음의 세 가지로 나누어 지적할 수 있을 것이다. 첫 번째로 신체 움직임의 순수성에서 벗어나 시공간의 제약을 뛰어넘는 영상매체 활용을 통해 상상화된 몸짓을 완성한 것이다. 춤은 이제 고정된 몸이라는 의미를 넘어 무한한 의미로 확장되는 불확정성의 공간으로 해체된다. 신체예술로서의 춤이라는 경계를 허물고 그 의미를 다양한 방식으로 확장하여 범주화의 유동성을 의미한다. 방안에 물이 가득 차 수영장에 온 듯한 느낌을 전달할 수 있다는 상상력은 무대에서 상상할 수 없는 생각이 영상을 통해 실제로 표현될 수 있음을 확인한 것이다. 또한 무용수들이 물 속에서 보여주는 움직임은 환영적 존재로 부유하듯이 탈신체적 자유를 영사이미지로 형상화하는 것이다. 그리하여 몸이라

학적 해석의 즐거움』(서울: 커뮤니케이션북스), p. 17).

23) 기호 사각형은 구조주의의 기본이 되는 생각에서 출발하여 이분법적 틀에 의해 세상을 지각하는 것에서 출발하여 대립된 요소들의 쌍들이 항상 인간이 세상을 바라보는 시각에 들어가고 이들의 관계가 의미를 만들어낸다는 것이다. 그레마스의 기호 사각형은 원래 기호의 다양한 관계들을 복합적으로 나타내기 위해 구조화한 것으로 소쉬르(Saussure)가 주장했던 기호의 이원적 대립성을 넘어서었다고 평가받는다. 다양한 기호들의 의미관계를 설정하고 의미화하기 위한 개념구도이다(주형일(2007), 『영상기호분석』(경기: 인영), p. 160).

는 움직임의 주체와 함께 테크놀로지 장치인 카메라는 새로운 춤을 투사하고 가상의 이미지를 실재와 같은 이미지로 만들어내었다. 시공간 속 움직임의 확장은 전통적 주체로서의 몸의 움직임과는 달리, 테크놀로지의 결합을 통해 현존하고 편재하는 현대 인간이라는 자화상을 제시하는 것이다. 프랑스 사회학자 보드리야르(J. Baudillard)가 원본과 이미지 간에 일어날 수 있는 본말전도 현상처럼 현실과 유사한 가상으로의 춤 이미지는 또 다른 원본으로 존재론적 지위를 획득하는 것이다. 그리하여 인간을 구속하고 제약하였던 몸의 순수한 움직임은 가상체계의 잠재적 능력을 포함하여 도약한다. 꿈꾸는 몸은 시공간의 조작을 통해 새롭게 실현될 수 있다는 춤의 또 다른 가능성을 제시한 것이다.

두 번째로는 탈경계적 커뮤니케이션을 지적할 수 있다. 본 작품은 캐트린 홀과 함께 필름 메이커인 레이니 린달(Reynir Lyngdal 1976-)과의 협력을 통해 이루어졌다. 단편영화나 대중매체나 뮤직비디오 제작자이자 1997년 「슬러프 인 Slurp Inn」의 연출을 담당했던 린달과의 교류를 통해 이룩한 작품인 것이다. 이러한 인터랙티브 경향은 여러 장르의 혼성으로 인터랙티브 경향으로서의 춤일 뿐 아니라 타 예술장르와의 아이디어로의 교류, 컴퓨터와의 작업도 들 수 있다. 탈 경계 시대에 일련의 이러한 작업들은 편견을 벗어나 시대적 문화적 요구에 부응하는 분야로 개척되고 정체성을 찾아가는 범주로 여겨진다. 이것은 비단 영상과의 작업 뿐 아니라 컴퓨터 안무에도 찾아볼 수 있다. 한 예로 머스 커닝햄 무용단 소속의 무용수 앨런 구드(Alan Good)가 지적하였듯이 '컴퓨터가 지시 하는 대로 무용을 한 적이 있는데 이는 마치 굽은 공간 안에서 직선을 긋는 듯한 느낌이었다'<sup>24)</sup>고 진술한 바 있다. 이것은 컴퓨터의 활용도 안무의 과정에 도입되어 주제를 몸으로 표현하는데 오브제의 도입으로 소통의 다양성을 말하는 것이다. 인간의 몸이라는 중심에서 매체라는 주변의 다중성으로 확대됨으로 기존 경계를 넘어서는 커뮤니케이션이 춤의 중요한 근간으로 구축된 것이다. 이것은 단순한 오브제의 활용이 아닌 예술가와의 교류 등 폭넓은 개념으로 확대될 수 있는 것이다.

세 번째로는 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)이 '지구촌'이라고 표현한 것처럼

24) 프로랑스 드 메르디외(2005), p. 114.

컴퓨터의 보급을 통해 인공 디지털로서의 세계성을 지닌 춤을 관객에게 제시하는 것이다. 가상적 시공간 속에 전통적 시간과 공간 개념은 파괴되어 관객과 안무가가 서로 즉각적인 소통을 가능하게 한다. 안무가와 관객이라는 이질적이며 상반적인 의미를 넘어서 상호교환의 가능성을 DVD 혹은 인터넷을 통해 제안하는 것이다. 또한 커뮤니케이션 환경이 디지털화되면서 JPEG나 MPEG와 같은 영상압축 기술들이 통신의 개념을 바꾸고 대중의 수용자체를 변화시키고 있다. 연구자가 한국에서 알려지지 않은 북유럽 무용가인 캐트린 홀의 작품을 보고 연구하듯이 이른바 이미지의 조합을 통해 구축되는 관객도 참여할 수 있는 쌍방향으로 기능하며 누구나 같은 공감대를 불러일으킬 수 있는 조합된 영상화면을 똑같이 경험하게 된다. 롤랑 바르트의 '저자의 죽음'이 의미하는 것처럼 해석과 창작에 있어 관객의 능동성을 강조하는 것으로 튜브나 필름 페스티벌의 형태와 같이 관객은 이제 시청자로 즉각적인 상호교환이 가능한 과정을 획득하는 것이다. 따라서 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 이상처럼 수용자와 생산자가 상호교환이 가능하도록 만드는 과정은 일회성과 순간을 강조하는 춤에도 파급되어 예술과 삶의 경계를 붕괴하는 형태로 나타나는 것이다. 일시성과 순간을 춤의 정체성으로 여겼던 아우라의 시대에서 벗어나 무대 위의 춤의 향연이 아니더라도 관객의 자유와 선택에 의해 관람할 수 있는 영원성을 지니는 춤으로 전환되는 것이다.

이제 춤은 영상을 통해 기록의 행위예술로 회화와 같은 표현양식과 함께 증거자료를 지니는 그리고 역사적으로 믿을 수 있는 물질적 잔재를 남긴다. 그리하여 복제라는 새로운 생산형식을 도입하여 현실과 역사에 관한 증거로서 가치를 지니는 예술로 등극하는 것이다. 비평가인 폴 비탈리오의 언급처럼 '이제 우리는 하나가 아닌 두 개의 현실이 있는 세계 즉 실제와 가상의 현실이 존재하는 세계로 들어선다.'<sup>25)</sup>는 언급처럼 이제 시각영상은 이시대의 춤 예술의 또 하나의 형식이자 정체성으로 정보의 디지털화로 연결되는 뉴미디어 작업이다. 스팟샷이 언급한 이시대의 정신과 함께하는 예술로서 컨템포러리의 경향을 반영한 시도이자 무한한 가능성을 지닌 보고인 것이다.

25) 마이클 러시(1999), p. 188.

## V. 나오는 말

예술에 있어서 영상기법의 결합은 급속한 발전을 이루었다. 테크놀로지 발전은 예술에 있어 상상력을 자극하는 근원이자 효율적인 표현수단으로 예술의 역사 속에 도전을 의미하였고 예술 또한 테크놀로지의 기반 하에 다양한 매체자체로 변화하며 시간의 흐름과 함께 하였다. 역사 속 춤의 영상화 작업은 테드 쇼운의 화면삽입을 통한 가상무대의 환영, 20세기 중반 머스 커닝햄의 독립매체로서의 춤과 비디오의 영상작업, 브리지트 쿨베리의 블루박스 방식으로의 실험, 라 루보비치의 환영을 이용한 인체실험, 코르지노 부부의 퍼포먼스 영상작업 등 다양하다. 실로 많은 무용가들이 영상 테크놀로지를 춤과 결합하여 춤 정체성의 실험에 가세하였고 20세기 후반에 이르러서는 오브제의 적극적인 활용을 통해 상상의 자극을 더하였다. 따라서 현대과학 기술시대로 칭하는 오늘날 빠른 속도로 춤의 경향이 탈바꿈하는 것은 자연스러운 것이며 적극적인 테크놀로지의 수용과 통합을 반영한 수많은 영상작품의 탄생과 무관하지 않다.

그리하여 북유럽에서 활동하는 캐트린 홀이 오랜 기간 동안 아이슬란드 무용단 예술감독으로 자리매김하여 안정된 공연을 추구함과 동시에 춤 영상화작업을 감행한 데에는 다음과 같은 의미를 들 수 있다. 첫 번째로는 무대 위의 향연이 아니더라도 관객의 자유와 선택에 의해 관람할 수 있는 영원성을 지니는 춤으로 화면 속에서 장관을 이룰 수 있다는 것이다. 무대 춤에서 이를 대체할 수 있는 인공 디지털로의 세계성으로 관객을 맞이하는 것이다. 두 번째로는 영상이라는 형태로 전통적 시간과 공간 개념을 파괴하며 이미지의 조합을 통해 신체 움직임과 상상력을 새롭게 구축할 수 있다는 점이다. 세 번째로는 주변을 수용하여 범주화되는 동시에 기존경계를 넘어서는 탈 경계적 커뮤니케이션으로 현시대를 반영할 수 있는 표현의 장이라는 것이다. 이는 역사 속 기술의 진화와 함께 비디오에서 출발하여 디지털 시대 그리고 사이버 공간의 춤으로 확대되었음을 경험하는 것이다. 마지막으로 수정과 보완을 통해 완벽한 연출과 정확성을 더하여 춤 표현의 영역을 더욱 확장시킬 수 있다는 점이다. 이는 작가의 정신적 산물인 상상력을 제약받지 않고 새로운 기술을 통해 표현을 증대시킬 수 있다.



이제 춤영상은 일상의 복사나 역사의 재구성을 넘어서 환타지와 상상을 가시화하는 예술로 아르토가 정의한 것처럼 “독립적인 체험의 공간”<sup>26)</sup>으로 등극한다. 무대 위에서의 순간을 강조하는 춤의 정체성에서 벗어나 즉각적이고 소통할 수 있는 강렬한 형태의 춤영상이 미래의 춤으로 대중을 접하고 만나는 중요한 출구인 것이다. 이제 춤 영상화 작업은 문화산업으로 스팟이 언급한 시대정신을 반영한 또 다른 장르로서의 춤이며 동시에 존재하기 위한 생존전략이다. 실존적 주체로서의 아우라를 벗어나 아이디어의 변천으로 거듭날 21세기의 영상춤의 향연을 기대해 본다.

#### ■참고문헌

- 마이클 러시(1999), 『뉴미디어 아트』, 심철웅(역). 서울: 시공사, 2003.  
 박성수 외(1996), 『영화 이미지의 미학』, 서울: 현대미학사.  
 백선기(2007), 『영화 그 기호학적 해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스.  
 유혜경(2003), 『예술의 개요 -바로크 이후-』, 학연사.  
 유라 크라우트사이트(2004), 『춤』, 엄양선(역). 서울: 예경, 2005.  
 이용우(1993), 『현대미술 세기의 전환』, 서울: 시각문화.  
 임찬(2007), 『영화영상분석』, 서울: 세종출판사.  
 주형일(2007), 『영상기호분석』, 서울: 도서출판 인영.  
 프랑수아 드 메르디외(2005), 『예술과 뉴 테크놀로지』, 정재곤(역). 서울: 열화당.  
 피종호(2004), 『몸의 위기』, 서울: 까치.  
 크리스티안 폴(2003), 『디지털 아트』, 조충연(역). 서울: 시공사, 2007.  
<http://www.brooklynpaper.com>.  
<http://merce.org/filmvideo.archival.html>.  
<http://www.euronet.nl/users/cadi/WF.html>.  
<http://www.cullbergbaletten.se>  
<http://youtube.com>  
<http://firstrunfeatures.com>

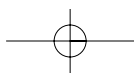
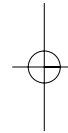
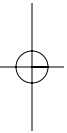
26) 피종호(2004), 『몸의 위기』 (서울: 까치), p. 37.



「Dance for Camera 2」(2003) DVD. FRF.

「The Cost of Living」(2003) DVD. Digital classics Distribution.

논문투고일	2009년 10월 31일
심사일	11월 9일
심사완료일	11월 30일



## Abstract

### Dance and Visual Technology Shown in Katrin Hall's 「Burst」

Ji Won Lee

*Lecturer in Dance Department  
Ewha Woman's Univ, Sungkunkwan Univ*

The combination of art and technology combined has shown expeditious development as was predicted by Paik Nam June - "In the 21th century, painting will take the form of electronic machines coloring across a canvas". Technology is to art, the source for imagination and an efficient tool for expression, signaling challenge within arts' history. Art, based on technology, transformed into various media and continued together with it through time. In dance, the combination to technology is exemplified in Loie Fuller's integration within theater art, Ted Shawn's imagery of dance, and in mid 20<sup>th</sup> century, New Technology dance as emphasized by Alwin Nikolais' 'Total art', and Merce Cunningham's dance and video imaging as an independent medium. In fact, many dancers have combined dance with present technology and have joined in the experimentation of dance identity. In the late 20<sup>th</sup> century, we see an active use of objet d'art. Thus, dance, in a new field of computers and digits, endowed with traits of mass media greets an era of visual dance.

Now, dance newly embodies the image of the moving body in a virtual time and space, of which Marshall McLuhan referred to as 'a global village'. In Katrin Hall's 「Burst」(2003), a traditional sense of time and space was broken by a form of digital image. Moreover, through the so-called mixing of images, it established an artificially combined sensual reality where two-way communication in which the constructed audiences can also participate is attained. So it ascended from a purity of bodily movements to a new imaged domain with the use of video media. A mutual understanding of multilateral communication and interactive form was also made possible. Furthermore, we have parted from an era where the identity of dance was one of momentary and instantaneous documentary arts and created a spectacle on screen of dance having eternity which can be viewed upon the audience's freedom and choice.

Hereafter, dance will greet its audience with a globalism of an artificial digital form, alternative to the previous conventional system which emphasized the visual/sensorial structure of dance. The imaging project, an outcome which headed the transition of ideas along with technological advancement, is just another genre of dance which reflects the spirit of the time mentioned by Sparshott. Now the imaging project of dance has come into the spotlight as a promising cultural enterprise that will lead dance of the 21<sup>th</sup> century, forecasting future dance on account of an original, passionate form.

keywords: Katrin Hall(케트린 홀), film dance(필름댄스), visual technology(영상 테크놀로지), 「Burst」(「파열」), interactive art(인터랙티브 아트)