무용예술학연구 제35집 2호

컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석

이 지 원*

Ⅰ. 서 론
Ⅱ. 컨버전스(Convergence)의 의미와 특성
Ⅲ. 컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스 적 성향과 해석
Ⅳ. 결 론
참고문헌
Abstract

Ⅰ. 서 론

컨템포러리 춤(Contemporary Dance)은 모던춤(Modern Dance)과 구분된다. 모던은 서구 계몽주의 전통 혹은 이성 중심의 전통에서부터 출발한다. 모던은 끊임없는 인간의 발전과 변화에 초점을 맞추고 인간해방을 강조하였음에도 불구하고 이성에 기반을 둔 하나의 총체적 체계로 인간을 억압하려한다는 비판에 직면하였다. 컨템포러리 춤은 이러한 이성을 분쇄하여 총체, 보편이라는 어리석은 진리를 타파하고자하는 흐름으로 그 출발 시점을 포스트모던 댄스의 발발 이후로 명할 수 있다. 컨템포러리 춤은 이성 중심의 논리가 어떻게 다른 논리를 억압하였는가를 파악하고 이를 해체하려는 시도를 보인다. 20세기 초엽에서 포스트모던 이전까지의 시기를 모던춤으로 규정할 때, 모던춤은 이전의 발레와는 달리 모방에 대한 회의로 등장하여 엄격한 전통적 규율을 타파하고 자유로움을 강조하였으나 난해하고 추상적인 기법으로 대중과 유리되었다. 또한 고전과는 다른 잣대나 기준이 없었던 모던춤에 관한 이해와 해석에 있어 주관적 해석에 기반을 둔 소통의 난항을 겪게 되었다. 어찌

* 성균관대학교, 중앙대학교 강사, wjoinlee@empal.com.

www.kci.go.kr

보면 안무가 자신의 사유와 논리는 춤 해석에 있어서 관객의 상상과 자유를 제한한 일면이 있다. 그러나 60년대 형성된 포스트모던의 흐름은 대중에게 예술의 의미를 질문하고 대중에게 다가가고자 하는 해체적 시도로 규정할 수 있다. 당시의 행보는 새로운 예술의 개념을 생성하는 보편성과 획일성에 도전하는 것으로 대중적 실험이 강조되었다. 무엇이든 예술작품이 될 수 있고 누구든지 예술가가 될 수 있었던 시대에 연합적 성격을 띠며 예술 전반에 큰 파장을 일으켰다. 그리고 이들의 성과는 중앙집권적인 하나의 체계나 재현을 거부한 패러디, 반복, 미니멀리즘적 형태로 나타난다.

포스트모던 댄스의 정신적 유산과 테크놀로지의 융합이 오늘날 컨버전스라는 용어로 탄생한 것이다. 컨버전스로서의 면모는 포스트모던의 도전과 실험으로부터 진화한 것이다. 방법론적으로는 대립과 갈등을 야기하는 경계 짓기를 반성적으로 성찰하고 예술과 학문, 과학 및 전통을 일상과 연결한 시도라 하겠다. 그리하여 컨템포러리 춤은 매체의 발달과 함께 이룩되었으며 재조합과 재창조적 시도로 관객을 만난다. 따라서 컨템포러리의 시점을 포스트모던 댄스의 등장 이후로 규정하면서, 이후 진행되는 다의적 춤의 의미를 본 논문에서는 컨버전스로 진단하여 조명하고자 한다.

여기서 두드러지는 경향은 매체와 미디어의 결합이다. 인터 미디어뿐 아니라 탈경계 문화적 경향으로 과거에는 크로스 오버나 인터렉티브 아트로서 통용, 혼용되어 사용되었던 것이 시대발전과 더불어 컨버전스라는 용어로 진화한 것이다. 그리하여 컨버전스의 의미는 여러 기술이나 성능이 하나로 융합되거나 합쳐지는 것으로 시대 변화와 발전을 통해 자연스럽게 이행된 개념이라 할 수 있다. 단순히 기존의 장르 사이를 넘나드는 수준에서 벗어나 이질적인 장르가 혼합, 교차되며 디지털과 매체의 시대에 새로운 가치를 생성하고 융복합의 새로운 형태를 창안한 경우로 지적될 수 있다. 특히 첨단 기술과 접목되면서 장르주의에 치중하지 않는 다원주의적 성향으로 진일보하였고 컨템포러리 춤은 이를 적극적으로 수용하여 예술에 활기와 열기를 선사하고 있다. 매체가 점점 다양해지고 매체 간 융합 현상이 빠르게 확산되는 시점에서 컨템포러리 춤과 예술 그리고 환경을 이해하는 데 필수적으로 해석되어야 할 대상이 바로 컨버전스라 하겠다.

본 연구는 문헌자료와 영상자료를 중심으로 이루어졌다. 그리고 비평적 기록이나 접근에 의존하기보다는 현시대의 춤을 적극적으로 소개하고 해석하고자 하였다.

www.kci.go.kr

컨템포러리 춤이라는 제목과 달리 작품과 안무가 선별에 있어 제한이 있었음을 밝힌다. 본 논문의 구성은 다음과 같다. 첫 장에서는 컨버전스의 의미에 관한 검토와 더불어 포스트모던 댄스의 맥락에서 그 흐름과 발전을 살펴볼 것이다. 그리고 다음 장에서는 현대작가들의 작품을 주목하여 이를 컨버전스의 세 가지 유형으로 구분하여 다룰 것이다. 이러한 기점을 포스트모던으로부터 시작하여 컨템포러리 춤으로 명하고 미학적 의미와 커뮤니케이션의 양상을 살피며 컨템포러리 춤의 경향을 해독하여 볼 것이다. 본고는 컨버전스의 의미와 특성을 주목해보고 이 시대의 대중적 영향력과 파장 그리고 컨버전스적 움직임을 구획화하는 데 목표를 둔다. 이 시대를 말하고 대변하는 열린 개념으로서의 컨버전스의 경향은 춤의 지형도를 변화시키고 있음을 확인할 수 있을 것이다.

II. 컨버전스(Convergence)의 의미와 특성

'디지털 세대' 라고 불리는 데서 알 수 있듯 현대인들은 이전 세대와 달리 가벼운 휴대폰을 몸에 지니고 산다. 휴대폰 하나로 물건을 사기도 하고 친구와 대화하기도 하고 티브이를 감상하며 이메일을 보낸다. 순간적으로 세계 네트워크를 넘나들고 세계인의 공감을 공유한다. 티브이가 아닌 컬러 티브이로의 진화, 그리고 3D에서 4D로의 생동감 있는 가상현실의 변화는 이전 세대가 누려보지 못한 꿈과 같은 이야기가 실현되었다고 할 것이다. 또한 탈 경계로 인하여 민족적, 혹은 문화적 색채라는 것은 가상공간에서 새롭게 해석된다. 사이버 세계에서는 이미 가상민족 혹은 문화적 융합이 나타난다. 이러한 테크놀로지의 속도와 이미지 그리고 가상을 경험하는 우리에게 컨버전스는 자연스러운 시대적 요청이다. 그리고 예술작품의 경향에서도 이러한 지점을 구분 짓고 해석하는 작업이 필요하다. 여기에 기준점은 창의적 관점에서의 융합과 시대적 정신의 반영으로서의 춤이다. 뉴 미디어의 특성으로 서로 전이되고 융합되고 역전되는 모습처럼 다양성을 제공하는 현시대의 모습을 담은 예술은 관객의 취향에 부응하며 선도적인 입장으로 이 시대의 공감을 이끌어내고 있는 것이다.

www.kci.go.kr

컨버전스는 현재 과학기술과 함께 첨단 기술과 산업을 대표하는 용어이지만 춤에서 사용된 지는 그리 오래되지 않았다. '컨버댄스' 라는 표현이 2011년 엘지 아트센터에서 국립발레단이 보여준 사례가 처음이었다. 아직 개념화 되지 않았고 이러한 경향의 작품도 많은 경우 인터렉티브나 퓨전이라는 용어로 대체되어 사용되기에 개념적 구별이 요구된다. 그러나 최근 컴퓨터의 활용과 디지털 매체의 사용이 빈번해지면서 그 의미는 과학 매체뿐 아니라 춤에도 활용되었다. 그리하여 예술에서 일컫는 컨버전스의 의미는 단순한 장르 초월의 개념이나 퓨전에 머물지 않고 유무선 통신, 인터넷, 콘텐츠, 장비 등의 미디어 기술과 협력하여 이루어지는 시대적 개념으로 환원할 수 있다.

컨버전스의 의미는 단순한 혼합의 의미에서 벗어나 시대를 대변하는 것으로 신속하게 연결해주는 초고속 통신망을 통해 지구촌에 존재하는 모든 정보와 지식을 확산시켜 서로 다른 기술 간의 융합과 수렴이 무대 위에서 보이는 것이다. 카메라, 게임, 멀티미디어는 물론 방송과 와이브로의 기능까지 마치 블록의 조립과 같아 하나로 통합되어 이전의 아날로그적 방식이나 표현과는 비교도 되지 않는다. 과거에는 각각 독자적인 기술로 발전하여 상호 호환성이 없었던 것이 표준화되고 모듈화되면서 예술과 과학의 상호통합이 춤에서 적극적으로 이루어지며 변화하는 세대의 눈과 귀를 사로잡는 것이다. 그리하여 '컨버전스' 는 컨템포러리라는 시대적 자화상이 포함된 개념으로 테크놀로지의 활용과 환경이 밀접하게 연결되어있다. 방송회사가 통신 사업에 진출하게 되고 케이블로 텔레비전 시청뿐 아니라 인터넷, 통신도 할 수 있는 이 시대, 그리고 이루어질 것 같지 않았던 공학과 인문과학과의 연관 연구 등은 컨버전스를 읽는 하나의 코드라 하겠다.

III. 컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)적 성향과 해석

1. 포스트모던 댄스로부터의 유산

컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스의 양상은 포스트모던 이후로 거슬러 올라갈 수 있다. 이는 예술 간의 경계가 와해되고 매체의 위상변동이 일어난 시기로, 포스

www.kci.go.kr

트모던의 창조와 재결합을 통해 이루어진 시대적 발현이 컨버전스로 이행되었다고 하겠다. 포스트모더니즘의 유산과 함께 시작된 춤의 변화는 탈 중심적이고 다원적이며 탈 이성적 사고를 표방하게 되었고 이러한 맥락에서 컨버전스 경향이 도래하였다. 항구적이고 객관적이며 보편적 실체에 관한 추종에서 벗어나 다양성을 강조하고 일률적인 것을 거부하는 양상이 실체화된 것이다.

그리하여 포스트모던에서부터 가닥을 잡아 춤의 변화와 변동을 살펴보고자 한다. 첫 번째로는 부정의 개념이다. '부정'을 지향하는 경향은 20세기 중반에 이르러 많은 작가들에 의해 춤이라고 규정되었던 정체성을 실험하는 방향으로 이루어졌다. 이와 같은 전통에 대한 도전은 부정에서 진보를 창조한다는 논리이다. 1965년 이본느 레이너의 「노 메니페스토 No Manifesto」에서 살펴볼 수 있듯이 '대단한 구경거리나 기교, 변형, 가식, 스타이미지, 영웅주의, 기발함, 감동에 관한 부정'이 그녀의 춤의 모토였다.[1] 1966년 「생각은 근육이다 The Mind of Muscle」는 관객이 공연자에게 몰입되는 것을 피하기 위해 관객의 시선을 거부하는 무용수가 등장하기도 하며 누구나 행할 수 있는 일상적 몸짓, 무용수로 보이지 않는 체형과 의상을 통해 기존 현대춤이 쌓아왔던 관념을 파기하고자 하는 도전이었다. 사실 춤에서 보이는 것은 부정 그 자체였다. 따라서 그 공연에 있어서의 강조점은 그녀의 철학과 마주하는 데 놓여 있었다고 할 수 있다. 그리하여 관객은 프랑크푸르트학파의 대표적인 문예이론가 아도르노(Theodor Adorno 1903-1969)가 언급한 '예술이 철학과 상보적 관계를 이룬다'는 언명을 공연장에서 공감하게 된다. 그녀의 작품은 예술과 철학의 경계를 무너뜨리고 사유와 성찰을 추구하는 입장을 견지하고 있다. 예술로의 왜곡과 규범을 부정하며 미적 즐거움이라는 사고를 부정하는 관념과 틀에 관한 도전의 몸짓이었다. 정통성이라는 고정관념의 부정을 통해 극장의 환경적 제한이나 습관에서 벗어나 여러 가능성을 제안하였다.

두 번째로 포스트모던 댄스의 경향은 열린 공간으로 장르간의 와해를 들 수 있다. 리오타르의 철학적 사유와 같이 근대의 이성 중심적 사유와 근대적 보편성의 신념을 재탐색하여 예술에 있어서도 예술 간의 장르를 와해시키고 고급예술과 대중예

1) Alexander Carter(1998), *Dance Studies Reader*(London: Routledge), p. 35.

www.kci.go.kr

술의 경계를 무너뜨리려는 시도가 나타났다. 이러한 경향을 탈장르화 혹은 열린 텍스트, 인터렉티브 기법이라 지칭하기도 한다. 이는 또한 데리다 해체 이론과 결부될 수 있는 것으로, 계몽주의 이래 서구 정신은 말 대 글, 이성 대 광기, 문명 대 야만, 남 대 여, 자신 대 타인, 백 대 흑, 빛과 어둠이라는 이분법적인 체계나 사고를 와해시키는 것이다. 이는 열린 결말 구조를 통해 서열을 의문시하며, 서로 대체할 수 있는 상호치환의 관계를 지향하는 것으로 구체화된다. 해체를 주장하면서, 닫힘에서 벗어나 열림을 지향하고 다양한 관점을 수용하는 것이다. 이것이 발전되어 춤에 있어서는 머스 커닝햄이 불확정적 안무방식을 탄생시켰다. 우연성의 기법으로 존 케이지와 함께 열린 텍스트로 서로의 예술을 결합하며 새로운 작품을 만들었다. 앞뒤 없는 움직임 프레이지, 앞뒤가 없는 무대, 앞뒤가 없는 무용수의 몸 등을 제시하면서 관객으로 하여금 우연에 의해 발생하는 다채로움을 경험하게 하였다. 이러한 시각은 컨템포러리 춤의 탈장르화와 크로스 오버로 이행된다.

부단한 실험성을 세 번째로 들 수 있다. 저드슨 댄스 시어터는 포스트모던의 모태로 읽힌다. 이들은 기존의 형식적 움직임을 제거한 몸짓으로 1962년 뉴욕 작은 교회에서 움직임을 감행하였다. 미술가, 작곡가, 시인, 철학자 영화제작자 등이 참가하여 스스럼없는 몸짓을 구사했다. 기존의 춤에 관한 인식, 즉 아카데미나 대학에서 스승의 가르침으로 이루어져 무대를 구성한다는 춤에 대한 관념을 바꾸며 권위 없는 움직임을 수행하였다. 이들의 움직임은 신선한 자극제가 되어 매니아 팬 층도 확보하였다. 이전의 춤 권위자들의 평가가 배제된 채 교회 안에서 실험하는 권리를 얻은 대신 '난해하다' 는 평가를 감수해야 했다. 그러나 포스트모던이라는 춤의 행로는 과거와는 다른 내일을 말함과 동시에 도전적 실험 그 자체로 춤의 진보를 이끌었다.

사실 움직임에 관한 실험은 폴 테일러(Paul Taylor, 1930-)의 초기작에서 살펴볼 수 있다. 그는 「에픽 Epic」(1957)이라는 작품에서 춤이라고 여겨지는 전통성에 도전을 가하며 신사복 차림으로 무대 위에 등장한다. 그리고 마치 무엇을 기다리는 듯 한 모습으로 서있다거나 의자에 앉았다가 무대 위에서 사라진다. 「듀엣 Duet」이라는 작품에서도 자신의 파트너와 함께 등장한 폴 테일러는 어떤 동작도 없이 무대 위에서 3분 동안 조용히 앉아있는 모습을 보여주기도 한다. 이러한 움직임은 춤의 통속과 전통을 파기함으로써, 전통에 대한 도전을 감행했다는 점에서 실험적인 성

www.kci.go.kr

격을 띠는 것이다. '춤은 무엇이다' 라는 통념이 파괴된 것으로 그 무엇이든 춤이 될 수 있는 컨템포러리 춤의 출현을 예고한 것이다. 이러한 경향은 아바타도, 레이저도, 가상의 이미지 조합도 춤이 될 수 있다는 해석으로 이어질 수 있다.

네 번째로 들 수 있는 것은 꼴라쥬(Collage) 기법이다. 미술에서는 캔버스와 같은 평면 위에 종이를 비롯한 다양한 재료들을 붙이는 방식을 일컫는데, 이것이 춤에 적용될 때 패스티쉬(pastiche)라는 용어로 대치되기도 한다. 무대 위에 한 가지의 주제나 표현이 주목되는 것이 아니라 동시에 일어나는 방식이나 관객이 무엇을 봐야할지 직접 결정하게 되는 것은 포스트모던의 아버지인 머스 커닝햄에서 부터 기인하였다. 커닝햄은 공연에 수반되는 음악, 세트, 미술 등이 서로 연결과 구속 없이 자유롭게 존재해야한다고 믿는데 이질적인 이들의 만남이 무대 위에 나열되는 것이다. 춤에서의 이러한 재료의 혼합뿐 아니라 이야기의 조작도 이루어질 수 있으며 제공자(artist)와 수용자(audience)의 경계의 모호성도 지적될 수 있을 것이다. 춤과 과학의 결합은 로이 풀러에서 니콜라이로 이어지는 역사 선상에 있지만 절대적인 춤의 방향은 아니었다. 그러나 이 시대의 춤에서는 진보된 과학의 매체와 결합되지 않은 작품은 동시대 관객들에게 다가가기 어렵다. 이미지 자극에 노출된 관객의 시각은 이미 어느 정도의 지점에 올라섰고 이에 부흥하지 않는 작품은 과거, 구세대에 머무는 작품이 되고 마는 것이다. 관객과 안무자간의 공감은 상호의 공명을 통해 모듈화되어 있는 것이다.

이렇게 포스트모던 춤의 양상은 고스란히 컨템포러리 예술의 유산이 되었다. 과학기술의 진보를 기반으로 한 관객과의 소통, 전통에 대한 도전으로 나타나는 탈장르화, 마지막으로 하이브리드의 다양한 양상이 그러하다. '네가 바로 그것이고 너는 다른 존재들과 구분해서 스스로 애지중지하는 그런 개별적인 너가 아니라 보는 자와 스스로 동일시하는 것' [2], 이것이 나와 타인, 아니 하나의 예술과 또 다른 무엇이 이 시대가 말하는 서로 '관계맺음' 의 방식일지 모른다. 현대의 공간에서도 모든 것이 연관되어있는 이상 공간적 멂과 가까움은 의미가 없는 것이고 언제 어디서건 나의 행위는 그 어느 누구에게도 전달될 수 있다는 의미가 이미 컨버전스 춤에 관한

2) 조셉 캠벨(2004), 『네가 바로 그것이다』, 박경미(역)(서울 : 해바라기), pp. 9-25.

www.kci.go.kr

해석일 것이다. 중심에서 주변의 다중성으로 확대됨으로 기존의 경계를 넘어서는 포스트모던의 정신은 지금의 탈 경계 문화라는 변동을 가져오게 한 원동력이다.

2. 컨버전스 시대의 춤의 양상

컨버전스는 예술에서 활발하게 진행되고 있다. 피에르 레비(Pierre Levi)의 언급처럼 "가상(Virtuality)은 현존 질서를 유일한 현실로 받아들이기를 거부하는 인류가 상상력을 통해 탐구하는 자유의 영토이다."[3] 다시 말하면 디지털 테크놀로지의 발달로 춤은 자신에게 주어진 세계를 통해 또 다른 세계를 연출하였고 어떠한 융합도 가능하다는 것을 확인시켰다. 전통과의 단절을 통해 과학적인 실험이 새롭게 예술 범주로 진보될 수 있다는 결과물을 선보인 것이다. 디지털 기술에 기반을 둔 매체의 발전은 시간과 공간의 제약을 뛰어넘어 새로운 언어와 상상력의 공유를 가능하게 하였다. 춤에서 과학기술을 접목하고 컴퓨터 작업을 통해 이미지를 생성하며 사운드를 만들고 관람자가 작품의 제작과정에 참여하거나 프로그램화된 작업을 조작해 최고의 작품을 만들어내는 경향이 나타난다.

먼저 동양과 서양, 과거와 현재가 서로 융합되어 퓨전이나 크로스 오버의 문화적 색채를 지니는 양상을 들 수 있다. 또한 연극, 영화, 미술, 음악 등 장르의 구분이 파기되는 경향을 볼 수 있다. 혼합된 움직임이 자유롭게 연출되고 계파나 장르에 국한하지 않는 다채로운 움직임이 디지털과 컴퓨터를 통해 공간 속을 부유한다. 춤 작품이라 할지라도 음악, 움직임, 연출이 서로 결합하며, 연극과 서커스와 음악과 영화를 넘나드는 작품의 경향을 지적할 수 있을 것이다. 그 중에서도 필름으로 치중하는 작품은 애니메이션 기술이나 그래픽 등의 기술을 대폭 강화하며 관객은 영화나 공연장에서 느낄 수 있는 생동감이나 환상적 분위기를 맛볼 수 있다. 이러한 의미에서의 '융합'을 통해 다양한 장르가 혼용, 혼합되어 새로운 콘텐츠의 탄생과 활용이 이루어진다.

그리하여 컨버전스의 경향을 다음의 몇 가지로 구분할 수 있다. 예술과 기술의 융합은 거의 필수적이다.

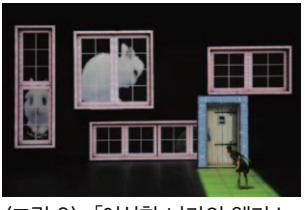
첫 번째 디지털 컨버전스(Digital Convergence) 경향으로서의 춤을 들 수 있다. 무

3) 피에르 레비(1997), 『사이버문화』, 김동윤, 조준형(역)(서울: 문예출판사), pp. 10-11.

www.kci.go.kr

〈그림 1〉「인피델레 엔젤 2 Infidele Angel 2」(2004)

〈그림 2〉「오어 Or」(1997)



〈그림 3〉「이상한 나라의 엘리스」(2011)

대 위에서 컴퓨터를 사용하고 디지털을 활용한 경우이다. 영화나 애니메이션의 기법을 활용하여 그래픽의 향연을 방불케 한다. 사실 영상매체 시대의 예술에서 보여지는 것은 이미지의 범람이다. 플라톤에서 보드리야르(Jean Baudrillard)를 관통하는 가상과 환영은 실체를 왜곡 혹은 재현함으로써 관객의 상상력을 자극하며, 관객에게 초현실적인 가상공간을 선사한다. 드쿠플레(Philippe Decoufle)의 1998년도 작「인피델레 엔젤 2 Infidele Angel 2」(2004)는 영상을 통해 허구와 실재라의 경계에 관한 질문을 던진다. 프로젝트, 스크린, 거울, 카메라 영상을 통해 시간과 공간이라는 경계를 넘나들면서, 인간의 감각으로 경험하는 지각의 한계를 실험한다. 또한 데이지 후루하시(Teiji Furuhashi)가 결성한 덤 타입(Dumb Type)은 삶과 죽음에 관한 이야기를「오어 Or」(1997)에 담고 있는데 자신의 엄마와 동생 그리고 사랑하는 사람을 잃은 후 느꼈던 다양한 이슈를 테크놀로지의 경계를 통해 탐색하고 있다. 즉 무대를 하나의 멀티미디어 공간으로 코드화시키며 디지털 이미지와 컴퓨터 그래픽을 통해 예술과 과학간의 경계를 무색하게 하는 것이다.

우리나라에는 이러한 디지털과 이미지를 적극적으로 활용하는 작가로 김효진이 있다. 그녀는 한국에서는 드물게 독립적으로 작품 활동을 하며 자신만의 춤 색깔을 명확하게 드러낸다. 무엇보다도 그녀가 강조점을 두는 춤은 시간과 공간을 넘나드는 자유로움에 기반한다. 김형수와의 작업을 통해 완성된 그녀의 작업은 마치 프랑스의 코르지노 부부(N+N Corsino)의「토템폴 Totempol」(1995)처럼 협작을 통해 실재와 허상을 넘나들며 예술의 진실과 왜곡을 빛의 선언과 움직임의 재구성을 통해 이루었다. 2011년도 신작「이상한 나라의 엘리스」는 미디어 파사드(Media Pasade)와 매핑(mapping)의 기술, 즉 무대 바닥마저도 스크린으로 활용한 디지털

www.kci.go.kr

기술의 적극적인 활용으로 춤의 지평을 넓히는 계기를 마련하였다. 스피디한 영상과 음악 그리고 움직임의 조우는 관객의 시선을 사로잡기에 충분했고 컨템포러리 작품에 있어서 대중화로 나아가는 컨버전스의 경향을 가속화시킨 무대였다. 이러한 과정에서 확인할 수 있는 바는 진상과 가상 혹은 존재와 비존재의 엄격한 구분이 더 이상 의미를 가질 수 없다는 탈경계성을 실현시켰다는 점이다. 현시대를 반영하는 현대춤은 환상, 공상이라 불리던 판타지를 끊임없이 현실화시키고 현실의 영역 속에 끌어들임으로써 미래라는 대안적 세계를 꿈꾸게 한다. 다시 말해 인간 창조물로서의 예술은 정신적 진화를 거듭한 과학과 조우하여 무대 위의 창조적 이미지를 생성하며 이 시대의 관객의 오감을 자극하는 것이다.

두 번째로는 필름을 통한 춤의 컨버전스 경향이다. 이는 영화적인 시도로 영상을 통해 춤의 시공간을 초월하며 새롭게 필름댄스를 탄생시킨 경우이다. 무대 위 공연을 촬영하거나 무대 위에 영상을 투사한 경우가 아니라 필름의 형태로만 작품이 존재하는 경우를 말한다. 영상은 카메라 기법과 몽타주 기법 그리고 시간의 넘나듦과 공간의 부유를 통해 안무자의 시각에 집중시키며 새로움을 창안한다. 물론 '춤의 영상작업' 하면 1913년 테드 쇼운이 작업한 「춤의 역사 Dance of the Ages」가 떠오를 만큼 한 세기 전에 시도되기 시작하였다고 할 수 있다. 당시 흑백 무성의 영상편집을 통해 이집트, 그리스, 쇼셜 댄스, 민속춤에 이르는 방대한 시기를 훑었던 필름의 작업의 규모와는 비교할 수 없지만, 필름을 통한 춤의 컨버전스 경향은 지속적으로 추구되고 있다고 할 수 있을 것이다. 로이드 뉴슨(Lloyd Newson)의 「죽은 단색인간의 꿈 Dead Dreams of Monochrome Men」이나 캐서린 홀(Katrin Hall)의 「버스트 Burst」, 그리고 빔 반데키부즈(Wim Vandekeybus)의 「블러쉬 Blush」 등에 나타난 경향은 현대과학의 지점을 말한다. 컨템

〈그림 4〉「죽은 단색인간의 꿈 Dead Dreams of Monochrome Men」

〈그림 5〉「블러쉬 Blush」

www.kci.go.kr

〈그림 6〉「밤이여 나누라 Teil dich nacht」

포러리 시대의 인간과 삶을 성찰하는 내용이지만 동시에 영화적 편집과 촬영기술은 과학의 진보를 통해 예술적 성과를 극대화시켰다. 일루전(illusion)이라는 환영과 노출을 통해 눈이라는 절대적 믿음에 이끌려왔던 인간의 시각에 의문을 던지게 하는 영상이 보는 이를 사로잡는다. 신체 움직임의 순수성에서 영상매체의 활용으로 진화된 이미지는 새로운 필름댄스라는 영역을 범주화하였다. 신체예술로서의 춤이라는 경계를 허물고 그 의미를 다양한 방식으로 확장시켜 유동성과 동시에 다양성을 말하는 것이다.

특별히 우리나라에는 작가 김현옥이 있다. 그녀는 비디오 댄스라는 새로운 영역을 개척하였고 현대춤의 영역으로서의 기반을 마련하였으며 지속적인 활동을 선보이고 있다. 「밤이여 나누라 Teil dich nacht」와 같은 작품은 디지털 영상이 뒤섞여 자의식과 내면세계를 환상적 이미지로 수놓고 있는 대표적인 작업이다. 이미지는 끊임없이 물처럼 흐르며 공간 속에서 여행과 순항, 횡단을 반복하며 화면 속에서 미끄러진다. 무용동작으로부터 얻어지는 순수한 선뿐 아니라 복제 이미지를 활용, 결합하여 상상력을 증대시킨다. 화면 속에 몸의 동력과 동작에 따라 몸이 어떻게 변화 혹은 변환되는지 그 이미지와 함께 사운드, 텍스트가 조합된 새로움을 환상적으로 펼친다.

복제가 가능한 필름 댄스는 지속적으로 관객의 피드백을 받을 수 있으며 영상을 통해 뉴욕의 링컨 센타를 가지 않아도 실감나는 공연과 배경 과정까지 제공받을 수 있는 춤의 글로벌화를 이룩하였다. 이는 공연장을 거실로 옮겨놓은 것으로 기존 공연 감상의 한계를 넘어 새로운 대중화를 선언한 것이다. 고화질 영상과 생생한 음향을 2, 3만원으로 전 가족이 감상할 수 있는 예술의 문턱을 낮추게 하는 혁신적 발상인 것이다. 필름으로서 춤은 대용량의 고속 엑세스망을 통해 세계화뿐만 아니라 커뮤니케이션과 감상이 용이하다. 전송매체로 수행될 수 있는 예술의 장점은 물적 기반이 가능한 산업으로 비용을 창출할 수 있다는 것이다. 이는 단지 산업 영역에서뿐 아니라 향후 사회문화적 차원의 주목과 발전이 예견된다.

세 번째로는 장르의 융합 또는 탈장르를 추구하는 미디어 컨버전스(media

www.kci.go.kr

〈그림 7〉 태양의 서커스의 「카 Ka」

Convergence)의 경향을 들 수 있다. 사실 미디어는 이미 용어 자체가 '사이' 또는 '매개'의 의미를 내포하고 있다.[4] 이러한 맥락에서 매체와 매체 사이에서 벌어지고 있는 새로운 조합과 융합을 고찰해 볼 필요가 있다. 이미 춤에서는 본질이라 여겨온 움직임이 사라지고 대사와 연출이 지배적인 작품, 혹은 서커스와 재즈 그리고 기계음이 새로운 구성으로 엮어지는 테마식 공연이 등장한 지 오래다. 예술가 간의 경계도 무너져 배우가 연기와 함께 연주를 하거나 무용과 서커스를 병행하기도 한다. 한 장르로 구분 지을 수 없는 새로운 차원의 예술이 탄생하고 있는 것이다. 1984년에 캐나다 퀘벡에서 창단된 태양의 서커스(Cirque du Soleil)를 살펴보자. 직원은 전 세계에 흩어져있고 1회 공연을 위해 700여 명의 공연단과 40여 개국의 단원들이 수고한다. 음악, 무용, 미술 등 기존의 서커스를 넘어 복합 라이브 엔터테인먼트로 회자되는 블록버스터형 공연단체라 하겠다. 무대장비와 설비, 컴퓨터와 규모에 예술적 품격이 더하여진 공연들은 현대 사회의 기술적 발전과 지원이 아니면 이루어질 수 없는 것이다. 거리의 여흥과 극적인 연출 그리고 스펙타클한 매체와 안무가 결합하여 독특한 서커스라는 찬사를 받으며 예술사에 새롭게 편입되었다. 또한 복합장르를 선보이는 유럽의 대표적 무용단 피핑 탐(The Peeping Tom) 역시 그러하다. 프랑스 출신의 프랭크(Franck Chartier)와 아르헨티나(Argentina) 출신의 가브리엘라(Gabriela Carrizo), 벨기에 출신의 유리디크(Eurudike De Beul) 그리고 네델란드 출신의 사이먼(Simon Versnel)에 의해 창단된 브뤼셀에 위치한 현대무용단(Belgian Dance Theatre Company)은 2007년 「르 소 솔 Le Sous Sol」을 통해 행위미술, 연극, 춤 그리고 음악공연을 방불케 하는 통합 장르로서의 멋진 작품을 연출하였다. 본 작품은 「르 살롱 Le Salon」과 「르 자뎅 Le Jardin」이 만나는 비극의 마지막 장으로 80살의 부토 댄서 마리아 오탈(Maria Otal)의 등장으로 주목을 받았다. 죽음과 함께 사라지고 묻히게 되는 여러 가지 것을 흙을 쌓아 실감 넘치게 무대 구성으로 이룩하고 있으며 캐릭터를 통해 현

4) 이화인문과학원 편(2009), 『인터 미디어와 탈 경계문화』(서울: 이화여자대학교 출판부).

www.kci.go.kr

존에 관한 물음을 던지는 작품이다. 연극과 같은 몸짓, 현란한 춤의 테크닉, 아름다운 음악과 소리, 장관을 이루는 연출과 무대 장치 등이 종합예술로서의 춤을 뛰어넘어 이 시대이기에 가능한 새로움을 펼쳐놓는다. 마치 인간의 몸으로 회귀하여 현존을 말하는 것 같지만 아이러니하게도 본 작품은 과학의 발전과 매체의 힘으로 완성되었다. 지구의 반대편에서 극찬을 받는 무대를 우리는 디지털 영상을 통해 감상하고 생각을 나눈다. 이와 같은 무대와 향유 방식의 변화 자체가 이 시대의 과학적 진보를 말하는 것이라 하겠다.

배정혜의 「Soul, 해바라기」(2006)는 관객의 호평을 통해 레파토리화된 작품으로 한국의 살풀이를 현대화하였다. 모던화된 몸짓과 더불어 재즈 음악을 통해 관객의 감성을 자극하는 작품으로 극찬을 받았다. 느리고 지루해 공감대를 형성하지 못한다는 한국춤의 움직임에서 벗어나 관객에게 하체 위주의 다이나믹하며 공간을 부유하는 움직임을 적극적으로 선보였다. 예술작품과 같은 무대 세트와 장르를 넘나드는 음악, 그리고 현란한 조명과 고도의 연출력은 한국 현대춤의 새로운 향방을 제시하였다. 독일 그룹 산타첼로의 정열적인 음악이 더하여져 동서양의 문화가 평정을 이루며 관객의 오감을 자극하였다. 방울 소리, 진도 아리랑, 섹스폰, 비올라, 첼로, 바이올린, 드럼이 등장하고 움직임은 한국의 사위가 현대의 기교와 만나 화려하고 속도감 있게 연출되었다. 현대의 장비와 컴퓨터의 융합을 통해 이 시대를 말하는 춤이 태어난 것이다. 이것은 결국 서로의 시각차를 극복하고 기존 예술의 문화적 교배를 통해 새로움과 자긍심으로 탄생되었다. 과거와 현재, 인종과 문화, 그리고 예술이 한데 섞이고 어우러진 컨버전스는 새로운 볼거리를 제공하고 있고, 관객은 이러한 시도에 반응하고 호응하는 시대적 흐름 위에 서있음을 알 수 있다.

따라서 컨버전스 춤은 "탈장르를 통해 기존 장르예술이 가진 한계성을 극복하고 관객의 오감 만족과 상상력을 극대화하는 의미로 대신할 수 있다."[5] 여기서 반드시 포함되는 것은 현대의 매체, 디지털의 활용이다. 이 시대를 공감하는 관객의 수준에 적합한 무대를 선보이고자 하는 것이며 순수예술이라는 타이틀에 안주하는 것이 아니라 현재의 춤을 말하고 미래를 제안하는 것이다. 따라서 컨버전스라는 춤의 의미

5) 박주연(2011. 9. 21.), 예술도 융복합이 대세, 『경향신문』.

www.kci.go.kr

는 과거의 인터렉션, 크로스 오버의 개념을 넘어서 이 시대를 대변할 뿐 아니라 현존을 말하는 것이다. 캠벨은 '인간학적, 사회적, 문화적 기능은 우리의 삶의 영역을 유효하게 제시하고 있는 지평'이라 지적한 바 있는데, 이는 예술의 이종의 하이브리드는 인간의 근본적이고 실존적인 욕망과 매우 밀접하게 연관되어있다는 의미이다. 춤의 컨버전스적 경향은 현실의 영역을 확장하며 인간 욕망의 충족을 위한 결과물로 평가할 수 있다.

그리고 여기에서 간과하지 말아야 할 것은 예술가의 유니버설 맨으로의 역량이 전제된다는 사실이다. 관객과 긴밀한 호흡을 강조하는 것으로 결국 관객에게 주는 볼거리를 고려한 예술가의 노력이 요구된다는 것이다. 앞서 언급한 울티마베즈(Ultima Vez)의 예술감독인 빔 반데키부츠(Vim Vandekeybus)는 다재다능한 혹은 경계를 넘나드는 이색적인 이력을 지니는데, 심리학을 전공하고 전문사진 작가로, 비디오 영화 아티스트로, 배우로서의 경력을 가진다. 또한 생물학자이자 화가이고 동시에 미술사가인 워딩턴(C. H. Waddington)은 『미래의 생물학과 역사학 *Biology and History of the Future*』에서 '전인(whole Men)은 이 시대의 해결자'라고 언급하였다. 20세기가 전문가의 시대라면 21세기는 통합의 시대로 어느 하나만 잘하는 것은 살아남기 어렵다고 보고하는 것이다. 지식과 과학이 통합되고 분야를 넘나드는 창조적 사고가 요구되는 시기에 모든 것이 아니면 아무것도 되지 않는다는 뜻일지 모른다. 이것이 우리가 당면한 현실이며, 안무가의 필수적 요건으로서 변화 발전하는 현시대에 안무가에 대한 요구의 전제 조건일지 모른다. 국립무용단 주역무용수 장현수가 '진정한 직업무용인이란 남의 것도 잘 할 수 있어야 한다'[6] 고 언급한 것은 이와 같은 맥락에서 읽혀야 한다. 어떠한 제한이나 틀에 박힌 것으로 안무가의 재능을 제한하지 말고 다양함을 소화하여야 한다는 요청인 것이다. 이 시대는 컨버전스라는 개념이 문화 예술전반 뿐 아니라 예술가에게도 적용되어 이들의 자화상과 앞으로의 향방을 점검하게 한다.

6) 『공연과 리뷰』 2008년 3월호 봄호, 한국무용가 장현수.

www.kci.go.kr

Ⅳ. 결 론

최근 운명을 달리한 스티브 잡스가 '융합하는 국가와 국민은 흥하고 융합하지 못하는 국가와 국민은 망한다'고 언급한 것이 지금 우리의 상황을 대변해 준다고 할 수 있다. 기존 통념의 제약을 뛰어넘어, 융합적 사고를 바탕으로 태어난 예술, 과학, 문화는 코스모폴리탄 시대의 자연스러운 결과일 것이다. 컨버전스 시대의 컨버전스 예술은 현재와 미래가 만나고 문화와 인종이 융합되어 새로운 가능성을 창안한다. 춤에서 나타나는 컨버전스의 양상은 포스트모던의 조합놀이로부터 발단하였고 상상력과 철학은 '인터렉티브'와 '크로스 오버'를 지나 지금의 '컨버전스'라는 개념을 낳았다. 마이클 미칼코(Michael Michalko)는 데이터 베이스를 구축하여 정보의 재조합을 통해 이루어지는 창의적 작업을 '다빈치 기법'이라고 칭하는데[7] 이것은 컨버전스의 의미와 상통한다 하겠다. 누구도 생각하지 못했던 창의적 아이디어가 새로움으로 잉태된 것이다.

이러한 컨버전스 양상은 크게 세 가지로 나누어 살필 수 있다. 첫 번째 디지털 컨버전스이다. 무대 위에서 컴퓨터를 사용한 디지털 댄스와 미디어를 활용한 그래픽의 향연이 펼쳐진다. 두 번째로는 필름의 영상화 작업이다. 영화나 애니메이션의 기법을 활용하여 시 공간의 자유로움과 이미지의 다양성을 선사한다. 세 번째로는 미디어 컨버전스이다. 장르의 융합 또는 탈장르를 추구하는 이 시대에 여러 장르가 융합되어 새로운 테마식 공연을 말한다. 그리고 이는 인터넷의 활용과 네트워크의 연결망을 통해 나라와 국경을 초월한 적극적인 문화 교류를 형성한다.

따라서 컨템포러리 시대의 컨버전스의 예술적 경향은 관객과의 진정성 있는 소통을 이루고자 하는 고민과 노력의 산물이다. 보는 사람의 입장과 관점에서 엔터테인먼트한 매력을 추가, 강화시켜 철학과 예술의 생각을 더할 수 있는 것이다. '기술에 영향을 받지 않는 문화 산물은 없다'는 언급처럼 테크놀로지와 미디어가 세상의 모든 것을 대변하는 현시점에 광대역성과 무선의 이동성을 겸비한 와이브로(wibro)적 시도가 안무가에게 동시에 요구됨을 확인 할 수 있다. 네트워크가 없으면 존재할

7) 김정운(2011), 『노는 만큼 성공한다』, (서울: 21세기북스), p. 109.

www.kci.go.kr

수 없는 유비쿼터스(Ubiquitous) 시대에서는 컨버전스 과정 속에서 일어나는 의미 변화의 양상과 인간의 실존적 욕망들 간의 상관성이 필수적으로 검토된다고 할 수 있다. 이를 통해 컨버전스의 본질적 의미는 전 세계의 관객과의 공감을 추구하고, 전통적인 춤 장르로만 한정되는 것이 아니라 문화의 모든 분야를 아우르는 데이터베이스를 통해 정보와 네트워킹이 강력하게 자리 잡음을 알 수 있다. 따라서 컨버전스는 이 시대의 춤의 진화와 관객과의 소통을 대변하는 중요한 키워드 중 하나임을 확인할 수 있을 것이다.

■참고문헌

김정운(2011). 『노는 만큼 성공한다』. 서울: 21세기북스.

이화인문과학원 편(2009). 『인터 미디어와 탈경계문화』. 서울: 이화여자대학교 출판부.

조셉 캠벨(2004). 『네가 바로 그것이다』, 박경미(역). 서울 : 해바라기.

피에르 레비(1997). 『사이버문화』. 김동윤, 조준형(역). 서울: 문예출판사, 2000.

Alexander Carter(1998), *Dance Studies Reader*. London: Routledge.

C. H. Waddington(1972), *Biology and the History of the Future*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

김말복, 이지선(2008). 현대 춤의 디지털 미학, 『무용예술학연구』 24: 1-28.

박주연(2011. 9. 21). 예술도 융복합이 대세. 『경향신문』.

『공연과 리뷰』 2008년 3월호 봄호, 한국무용가 장현수.

<www.peepingtom.be/en/productions/4#video 2012.1.3>

<www.ultimavez.com 2012.2.1>

<http://www.dv8.co.uk 2012.1.13>

논문투고일 2012년 2월 10일
심 사 일 2월 21일
심사완료일 2월 28일

www.kci.go.kr

Abstract

The Meaning and Elucidation of Convergence Tendencies in Contemporary Dance

Jiwon Lee
Lecturer in dance
Sungkunkwan Univ, Chung-ang Univ.

The tendency of convergence that translates to consolidation is an important code not only in the arts, but also in science and the overall modern society. The artistic tendencies of convergence are the evolution and communication of this era. In an era where existence is impossible without a network, the propensity of meaning change that occurs within convergence is one that constitutes sympathy with audiences all over the world. Also, it is not only limited to dance, but extends to all areas of culture suggesting that through this database information, and networking has taken its place. Thus it is an open notion of consolidation that speaks and represents this era.

Convergence is in active progress in the arts. The development of media based on digital technology allowed the sharing of a new language and imagination that transcends the limits of time and space. First is the digital tendency of convergence. It is a feast of graphics utilizing digital dance and media by way of computers on stage. The second is film dance. It combines techniques from 3D animations with dance. Through the Internet and connected web of networks, a film dance that goes beyond any nation or border is devised. The last is media convergence. In an era where combination or transcendence of genre is pursued, comes a new thematic performance with many genres combined. In Korea, Hyo Jin Kim is one of those rare creators whose works adhere to her own independent style. She hovers between reality and illustration to present the truth and distortion of the arts by a constitution of light and movement. Using Media Pasade and 3D Projection Mapping and utilizing even the stage floor as a screen, 「Alice's Adventures in Wonderland」(2011) opened a new prospect of dance by an active application of media. Encounter of speedy images, music and dance was enough to mesmerize the

www.kci.go.kr

audience and all of the while confirmed the convergence movement towards popularity in contemporary works.

As these cases show, there can no longer be meaning in a strict divide between truth and fake, or existence and non-existence. With this, the border that defines reality becomes ambiguous and breaking boundaries accelerated. Modern dance representative of a modern society realizes the fantasy called illusion, reverie and continuously pulls them into reality and emphasizes it as a spiritual evolutional product that allows for an alternative world namely the future.

The term "contemporary dance" suggestive of the present reflects its frequent changing properties. The fundamental meaning of convergence is not limited to a dance genre that constitutes sympathy with audiences around the world but can be a confirmation of information and networking's strong stance with a database that covers all aspects of culture. Thus, the tendencies of Convergence in dance represent the evolution of dance and communication with the audience of this era.

keywords: convergence(컨버전스), contemporary dance(컨템포러리 춤), film dance (필름 댄스), Hyo Jin Kim(김효진), postmodern dance(포스트모던 댄스)

www.kci.go.kr