

춤 영역 확장을 위한 ‘태양의 서커스(Cirque du Soleil)’ 콘텐츠 구성요소 분석연구*

정의숙** · 변 혁***

I. 서론	V. 결론
II. 이론적 배경	참고문헌
III. ‘태양의 서커스’ 내용 및 형식	Abstract
IV. 서커스의 형식이 포함된 무용사례	

I. 서론

본 연구는 오늘날 대표적인 문화사업으로 부상한 ‘태양의 서커스(Cirque du Soleil)’의 레파토리 사례가 갖고 있는 특징적인 내러티브와 테크놀로지 무대기술, 신체의 한계를 뛰어 넘는 움직임의 파악하고자 한다. 또한 그것을 바탕으로 무용 장르에서의 활용되고 있는 사례를 함께 논의하여 춤 장르 안에서의 콘텐츠 확장에 대한 모색을 제안하는 것에 그 목적이 있다.

‘태양의 서커스’는 사양 산업으로 치달던 서커스를 1984년에 캐나다 퀘백의 젊은 서커스인들이 모여 ‘이야기가 있는 공연’이라는 콘셉트를 차용해 변화를 시도한 것이 그 시발점이다. 이들은 관객들의 쿵트 조합이나 동물 묘기로 구성된 기존의 서커스에서 탈피하여 처음부터 끝까지 하나로 연결하는 내러티브 구조의 서커

* 이 연구는 2012년도 성균관대학교 63학술연구비를 지원을 받아 연구된 논문임.

** 성균관대학교 무용학과 교수.

*** 성균관대학교 영상학과 교수, byun@skku.edu.

스로 전환하였으며, 다양한 무대 장치와 음악, 공연자의 곡예를 결합시켰다. 이러한 변화의 시도는 전 세계적으로 해마다 1,500만 명의 사람들이 ‘태양의 서커스’ 공연을 관람하게 되었으며, 연 매출 1조원에 5,000명의 직원을 보유한 다국적 엔터테인먼트 기업으로 성장하게 되었다.¹⁾ 국내에서도 2007년에 「퀴담 *quidam*」과 2008년 「알레그리아 *Alegria*」, 2011년에는 「바레카이 *Varekai*」 버전이 공연되었다. 당시 이 공연들은 연속 예매 순위 1위에 오르며, 최고 흥행성과를 이뤄 공연예술계의 큰 반향을 불러일으킨 바 있다.

원래 서커스는 오랜 세월 동안 거리의 여흥거리 정도로 치부되었던 역사 속에서 무시와 천대를 받으며 그 명맥을 유지해 온 장르였다. 이러한 서커스가 주요 예술의 반열로 인정 받을 수 있었던 성공요인은 자본력, 기술력 등 여러 측면으로 파악할 수도 있지만, 본고에서는 그 성공요인을 전 세계의 관객이 공감 할 수 있는 보편적 내러티브가 갖춰진 콘텐츠 구성이 전제되었기 때문이라 생각하는 바이다. ‘태양의 서커스’에서 연출되는 내러티브는 ‘빅탑 씨어터(Big Top Theater)’라 불리는 노란색과 파란색의 대형천막으로 입장하는 순간부터 시작된다. 바로 이 빅탑 씨어터 자체가 하나의 가상 세계를 만들어 내는 것이다. 그 가상 세계는 하나의 내러티브 안에서 연기와 춤, 음악, 조명과 빛, 무대장치, 특수효과, 분장, 의상 등이 조화롭게 통일성 있는 시뮬레이션을 만들어 낸다. 여기서 관객은 가상의 세계를 경험하는 여행자이자 참여자가 되는데, 주목해야 할 점은 이 공연을 관람하는 유럽, 아시아, 아프리카 등의 전 세계인이 이 공연을 관람하면서 서로 교감할 수 있는 공간이 제공된다는 것이다. 다시말해 지역, 성, 계층과 상관없이 공통적으로 공감하고 소통할 수 있는 콘텐츠가 존재함에 기인 한다 할 수 있다.

이와 관련된 국외의 선행연구로는 장 보누와이에(Jean Beaunoyer)의 『태양의 서커스의 무대 뒤에서 *Dans les coulisses du Cirque du Soleil*』가 있다. 이 저서는 태양의 서커스 창립 20주년을 맞이하던 2004년에 단행본으로 출간된 것이다.

1) 이해준(2013.7.11), 태양의 서커스와 한류의 미래, 『헤럴드 경제』, <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20130711000290&md=20130714004015_AT, 2013. 12. 11>.

여기서 저자는 “태양의 서커스는 반복적인 성공과 지속적으로 증가하는 청중의 찬사에도 불구하고 여전히 서커스계의 동료들과 서커스 전문가들의 인정을 추구하는 중이지만, 태양의 서커스에 대한 진지한 학문적 연구가 거의 이루어지지 않은 상태임”을 강조하고 있다. 그리고 미국 오하이오 대학 연극학과 에뮌 윌슨(Ame Wilson)은 석사논문 「태양의 서커스, 서커스를 재상상하다: 미학의 진화 *Cirque Soleil Reimagines the Circus: The Evolution of an Aesthetic*」(2002)에서 이 단체를 연구하였다. 윌슨의 연구는 태양의 서커스 연구자들과 함께 시간을 보낸 저자의 실제 경험을 바탕으로 태양의 서커스의 예술미학과 미적체험에 초점을 맞추고 있다.

국내의 선행연구로는 김영아(2011)의 「가치혁신으로 본 태양의 서커스와 우리나라 서커스의 향후 과제」와 송희영(2010)의 「공연예술콘텐츠를 활용한 문화산업 단지 조성 사례 연구-캐나다 몬트리올 “토우 서커스예술복합단지”를 중심으로」가 있다.²⁾ 이들의 연구는 공통적으로 태양의 서커스 사례를 중심으로 서커스를 경제적 부가가치를 창출하는 산업으로 보고 있으며, 그 전략과 시스템을 우리나라 서커스 환경에 적용하는 발전방안을 모색하고 있다. 신정아(2010)의 「퀘벡과 태양의 서커스: 새로운 서커스 미학을 향하여」에서는 태양의 서커스가 지니고 있는 미학성을 논의하고 하고 있다. 이와 같이 국내의 경우 최근 2년 동안 ‘태양의 서커스’에 관한 연구가 공연예술학계의 주목을 받고 있지만 다양한 측면에서의 연구가 아직 이루어지지 않은 상태이다.

이와 같이 ‘태양의 서커스’와 관련된 선행연구들은 경제적 성과와 경영전략에 대해 집중하고 있는 연구가 대부분이다. 본고에서는 그 성공요인을 공연 콘텐츠로서 다각적으로 살펴보고, 그 요인들을 인문학적 시각으로 해석해 봄으로써 기

2) 김영아(2011), 가치혁신으로 본 태양의 서커스와 우리나라 서커스의 향후 과제, 『비교문학』, 55.

신정아(2010), 퀘벡과 태양의 서커스: 새로운 서커스 미학을 향하여, 『프랑스문화예술연구』, 34.

송희영(2010), 공연예술콘텐츠를 활용한 문화산업단지 조성 사례 연구-캐나다 몬트리올 “토우 서커스예술복합단지”를 중심으로, 『예술경영연구』, 12.

존의 연구에서 더 나아간다고 볼 수 있겠다. 또한 융복합적 성향을 지니고 비언설적 드라마가 가능한 ‘태양의 서커스’의 성공요인들을 무용학과 영상학과의 학제간의 연계연구를 통해 시도하는 것은 상호 텍스트간의 이해를 도모하여 보다 심층적인 시각으로 연구 주제에 접근할 수 있을 것이라 생각된다. 따라서 강력한 문화의 아이콘으로 등장한 ‘태양의 서커스’를 분석하는 것은 공연예술과 인문학을 연계시켜 새로운 콘텐츠 개발을 모색할 수 있는 계기가 될 것이며, 다층적인 독해를 통해 예술 장르간의 학술적 연구 지평을 넓히는 시도를 한다는 점에서 본 연구의 가치가 인정 될 것이다.

본고에서는 ‘태양의 서커스’ 레파토리 중 「알레그리아」(1994), 「퀴담」(1996), 「자이야」(2010), 「토텐」(2011)에 주목하여 분석할 것이며, 부분적으로 서커스적 요소를 갖추고 있는 무용작품으로 쎄 드라 베 무용단(Les Ballets C. de la B.)의 「저녁기도」(2006)와 울티마 베즈(Ultima Vez)의 「블러쉬」(2003)로 함께 논의 하도록 하겠다. 연구방법으로는 문헌조사와 영상자료 분석이 함께 이루어질 것이며, 특히 음악과 음향을 포함하여 극의 배경인 장소, 소품, 조명, 공간적 구도와 배치, 그리고 화면의 구도와 카메라 앵글 등을 통해 사용된 테크놀로지를 파악하고, 전체적 내러티브 분석을 하고자 한다.

연구에 앞서 몇 가지의 한계점이 있다. 첫째, 현재 활발하게 활동하고 있는 단체임을 감안하여, 현지조사(Field work)와 공연 관계자와의 심층 인터뷰를 진행하고자 접촉을 여러 차례 시도 하였다. 하지만 세계적으로 관심을 받고 있는 인기 공연인 만큼 수많은 인터뷰를 감당할 수 없으며, 내부 정보 노출을 등을 이유로 정책적으로 모든 인터뷰를 거절하였다. 따라서 기존의 선행연구들과 ‘태양의 서커스’측에서 보내준 미디어 보도자료, 웹사이트를 참고하였다. 둘째, 서커스적 요소를 갖고 있는 춤 사례에서는 한국에서 공연된 작품들을 사례 위주로 구성하였다.

II. 이론적 배경

1. 공연으로서의 서커스의 개념

서커스는 로마시대 때부터 곡예, 동물묘기, 어릿광대 등의 프로그램으로 구성되어 공연예술형태로 존재해 왔다. 특히 로마시대 때에는 방대한 영토확장으로 인해 이민자들이나 외국인 노예들, 외국인들이 급격하게 유입되면서 언어와 문화가 다른 이들이 이해할 수 있는 볼거리가 필요했던 것이다. 그래서 언어적 형태를 띠고 있는 공연물 보다는 언어적 이해가 필요 없는 마임, 서커스 등이 인기를 끌었다. 로마시대 때 서커스 형태로 볼 수 있는 공연은 기원전 1세기 줄리어스 시저(Julius Caesar)의 통치 시절 로마 최대의 전차경기장이자 대규모 집단 오락시설인 키르쿠스 막시무스(Circus Maximus)라는 곳에서 열렸다는 기록이 있다.³⁾ 축구장 7배 크기를 갖고 있는 콜로세움(Colosseum) 안에서 검투사나 곡예사가 맹수와 싸우는 귀족들의 유희거리는 지금의 완전한 서커스라고 보기는 어렵지만, 서커스의 동물조련의 한 부분으로 파악될 수 있다.

이후 공연 장르가 세분화 전문화되면서 서커스는 집시들의 유랑문화예술로 전락하지만, 영국의 하사관 필립 애슬리(Philip Astley)가 템즈강 주변에서 말을 이용한 볼거리를 제공하면서 지금의 서커스의 형태가 본격적으로 생겨났다. 특히 그는 42피트의 원형천막을 사용하였고, 연기자의 신체를 이용한 위태로운 동작을 통해 관객의 시선을 사로잡는 공연체계를 갖추고 있다는 점에서 서커스의 창시자로 여겨진다 할 수 있다(신정아, 2010, p.553). 애슬리의 공연은 대대적인 흥행을 거두고, 기술을 연마할 수 있는 학교를 만들었다. 쇼에 참가했던 기수였던 찰스 휴그(Charles Hughes)가 독립하여 1782년 '더 로얄 서커스 쇼(The Royal Circus)'라는 쇼를 만들면서 오늘날의 명칭이 탄생하게 되어졌다.⁴⁾

3) Bouissac, Paul(1985), *Circus and Culture: A Semiotic Approach*(America: University Press), p.11.

4) Culhane, John(1990), *The American Circus: An Illustrated History*(Henry Holt and Company), p.2.

오늘날 공연예술 형태는 그 장르와 경계가 파괴되고 있어, 각 장르가 융합을 되거나 적극적인 극장장치를 도입하고 있다. 피나바우쉬의 경우 「아리엔(Arien)」(1978)에서 물로 가득 찬 수중 무대에 하마와 함께 출연하기도 하였으며, 「카네이션(Nelken)」(1982)에서는 개가 무용수와 함께 출연하기도 하였다. 특히 영상 테크놀로지가 도입되면서 이러한 극장 장치는 더욱 극대화되고 있는 양상이다. 뮤지컬 「오페라의 유령」에서는 천장의 샹들리에가 갑자기 떨어지거나 천장의 유리가 갑자기 떨어지는 것을 연출하여 관객의 공연 몰입도를 올려주기도 하였다. 이와 같이 포스트모더니즘 이후 공연예술 장르는 총체극의 형태를 띠고 있으며, 서커스 또한 누구나 공감할 수 있는 내러티브와 테크놀로지, 무용, 연극, 마임, 마술 등이 혼합된 총체극의 형태로 발전되고 있다.

2. '태양의 서커스'의 설립과정

1984년 캐나다 퀘벡에서 랄리베르테(Guy Laliberte)와 고티에(Daniel Gauthier)에 의해 창설된 단체로 길거리 여행거리에 지나지 않았던 서커스를 공연 산업으로 바꿔 놓았다. 태양의 서커스는 동물이 등장하지 않고, 쇼를 구성하는 프로그램이 단순히 나열되는 방식이 아니라 연출, 음악, 의상, 분장, 조명, 무대, 영상, 특수효과, 퍼포머의 연기 등이 하나의 통일되는 내러티브를 갖고 있다.

랄리베르테가 1982년 퀘벡주의 작은 마을이었던 베이생폴(Baie-Saint-Paul)에서 저글링이나 거리악사와 광대를 모아 '하이힐 클럽'이 결성한 것이 시초라 할 수 있다. 이후 캐나다 퀘벡주 정부가 당시 '캐나다 발견 450주년'을 기념하는 축제를 기획하고 있다는 것을 알고, 보다 더 조직적으로 구성하여, 하와이 해변에 떠오르는 태양에 영감을 얻어 '태양의 서커스'라는 이름으로 재창단하였다. 철저한 내러티브 안에서 구성되는 공연의 내용(Contents)에 주력하여 기존의 서커스와 차별화를 두기 위해 랄리베르테는 스토리구성-배역설정-캐스팅의 순서로 공연을 만들었으며, 그 캐스팅에 가장 맞는 퍼포머를 선발하였다. 그리고 그 배역을 맡을 다

수의 퍼포머를 교육시켜 한 인물에 의존하는 형식이 아닌 어디에서나 같은 공연이 동시에 공연될 수 있는 시스템을 구축하는데 주력하였다. ‘태양의 서커스’ 본부에는 훈련용 스튜디오도 있는데 여기에서는 다음 공연을 대비한 고강도 훈련이 하루 10시간 이상 진행되고 있으며, 출연 연기자과 대기 연기자 600명이 나뉘어져 교육되고, 훈련임에도 불구하고 실제 공연장 주위처럼 의료진이 항상 대기하고 있다.⁵⁾

단원의 자격 요건 분야는 체조, 트램플린, 다이빙, 싱크로나이즈드 스위밍, 마루운동 등이며, 단원으로는 올림픽 체조선수 출신 수준을 모집하고 있다. 실제로 1996년 미국 애틀랜타 올림픽에서 싱크로나이즈팀으로 출전한 금메달리스트 수잔나 비안코(Suzannah Bianco)는 미국 라스베이거스에서 장기 공연중인 「O」에 출연 중이며, 헝가리 국가대표 체조선수 출신인 졸탄 수폴라(Zoltan Supola)도 함께 활동하고 있다.⁶⁾

현재 캐나다 몬트리얼의 중심부에 있는 총면적 4,200평방미터의 국제본부 건물에는 2,000여명이 넘는 인원이 의상 디자인 및 제작, 특수조명 개발 및 제작, 훈련교사 등으로 일하고 있다. 의상제작소에는 300명 이상의 정식직원들이 배치되어 있으며, 총 2만점이 넘는 무대의상과 4,000켤레의 신발 등을 보유하고 있으며, 한 회 공연이 50여명의 출연자가 100벌이 넘는 의상을 입는다는 것을 볼 때 그 규모가 얼마나 거대한지 짐작할 수 있다.⁷⁾ 태양의 서커스의 가장 상징은 초대형 막사(빅탑)이다. 이 빅탑은 세계 투어 공연 시 해당국의 공연장을 대관하는 대신 자체적으로 초대형 공연장 빅탑을 제작·설치하고 있으며, 그 크기는높이 19m, 직경 51m로 2500명의 관객을 수용할 수 있는 규모로 설치에만 8일, 해체에 3일이 걸린다.

공연 사업 뿐 만 아니라 연계 마케팅으로 모자 티셔츠 등 의류와 공연실황 DVD, 음반, 도서 판매, 텀블러 및 열쇠고리와 같은 기념품 사업이 함께 진행된다.

5) 박형진(2004), 북미 억만장자 열전2 기 랄리베르 태양의 서커스(Cirque du Soleil) 대표, 『economy chosun』(2004년12월호), <https://economychosun.com/special/special_view_past.php?boardName=시리즈&t_num=337&img_ho=2, 2013. 12. 11>.

6) 앞의 글.

7) 앞의 글.

공연무대 또한 지상 외에도 카리브해와 유럽지역을 왕복하는 유람선 투어 (Celebrity Cruise)를 만들어 제공하고 있으며, 연작 시리즈가 전 세계 곳곳에서 다양한 레파토리를 갖고 동시에 공연되어지고 있다.

III. ‘태양의 서커스’ 내용 및 구성요소

‘태양의 서커스’가 기존의 서커스와 가장 차별화되는 지점은 내러티브를 갖추고 있다는 점이다. 내러티브의 사전적 의미는 실화나 허구의 사건들을 묘사하고 표현하는 구조적 형식이다. 공연예술 장르에서의 내러티브는 관객에게 공연의 이해를 돕고, 설명해주는 역할을 한다. 내러티브는 모자이크식의 나열되는 공연순서에서 벗어나 서커스 테크닉의 배치를 개연성 있게 만들어 주면서, 극의 일관성 있는 전개를 뒷받침한다. 그러므로 ‘태양의 서커스’를 논의하는데 있어 각각의 레파토리가 갖고 있는 내용을 살펴보는 것은 중요하다 할 수 있겠다.

그리고 가상의 세계를 경험하는 내러티브 안에서는 일반적이지 않은 기술을 보여줌으로써 가상의 세계에 대한 구성을 마련해 주는 것이다. 이 내러티브 안에는 다양한 마케팅 전략, 인간의 사회 범주 안에서 통용되는 관습과 시대적 코드, 형식이 내재되어 있는 것이다. 내러티브를 통해 만들어지는 세상은 가상적 세계이긴 하지만 내러티브 안에서는 현실과 같은 역할을 하게 된다.



1. 알레그리아(Alegria)

가. 내용

스페인어로 ‘환희’의 뜻을 갖고 있는 이 작품은 기쁨을 뜻하며 인생의 즐거움과 희망을 찬미하는 내용을 갖고 있다. 권력과 악용이 존재하는 현실에서 탄압받는 서커스의 광대들이 세계를 더 이상 환상적이고 마법 같다고 여기지 않지만 님프의 아름다운 춤이 그들의 마음을 녹이고 결국 광대들은 희망과 구원을 찾는다는 내용으로 더불어 살아가는 더 나은 삶에 대한 염원을 그린다.⁸⁾

나. 구성요소

〈표 1〉 「알레그리아」의 구성요소

장면	내러티브	움직임 특징	테크놀로지, 조명	음악, 소품, 의상
	- 님프는 극의 전반을 진행시키고, 해결해주는 인물	- 광대들과 상반된 우아하고 느린 스텝과 손짓	- 화면의 겹쳐나오는 기법을 사용한 디졸브	- 치마 코르셋 등과 같은 치마
	- 광대들은 극에 있어 사건을 제시	- 아크로바틱한 밸리싱 움직임	- 고속촬영(슬로우 모션)	- 줄, 자전거 등 다양한 서커스 도구 사용


2. 퀴담(Quidam)

가. 내용

태양의 서커스 9번째 작품이자 1996년 4월 몬트리올에서 초연된 ‘퀴담’은 가장 큰 성공을 거둔 레파토리아다.⁸⁾ 12개의 막으로 구성된 이 작품은 ‘익명의 행인’이라는 뜻을 갖고 있다. 주인공 조에(Zoé)의 집안 분위기는 대화가 없는 삭막한 집이다. 늘 외롭고 쓸쓸한 조에에게 어느날 퀴담이 나타나 모자를 남기고 떠난다. 퀴담의 모자를 쓴 조에는 곡마단장 존(John)의 안내를 받으며 환상의 세계로 여행을 떠나게 된다. 여행으로 인해 조에의 가족은 화해와 소통을 다시 하게 된다는 이야기 구조를 갖고 있다.

나. 구성요소


〈표 2〉 「퀴담」의 구성요소

장면	내러티브	움직임 특징	테크놀로지, 조명	음악, 소품, 의상
	- 모자는 이 공연에서 가장 핵심적인 화해와 소통의 매개물	- 조에가 모자를 쓰면서 모자를 이용한 광대들의 움직임 암시	- 이상적인 3차원의 영상 대신에 실제적 생활의 모습을 반영	- 파란모자 - 모자로 인해 음악과 장면, 구조 변화

8) 이가영(2011), p.156.

9) 신정아(2010), p.566.

〈표 2〉 계속

장면	내러티브	움직임 특징	테크놀로지, 조명	음악, 소품, 의상
	- 조에의 조력자이자, 극의 전환을 진행시킴	- 얼굴이 없어 존재하면서도 재하지 않는 자로서의 역할	- 여행의 과정을 어두움 색채로	- 프렌치 코트 - 우산

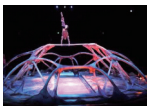

3. 토템(Totem)

가. 내용

자연과 고대문명, 인간과의 조화를 주제로 갖고 있는 토템은 거북이 등을 본 판 무대 위에서 공연이 펼쳐진다. 초기 생명체에서 인간으로 거듭나는 과정이 여러 묘기를 통해 진행된다. 주요인물로는 사냥꾼과 과학자, 인디언댄서, 크리스탈맨이다.

나. 구성요소

〈표 3〉 「토템」의 구성요소

장면	내러티브	움직임 특징	테크놀로지, 조명	음악, 소품, 의상
	- 자연과 인간의 단절	- 철봉구조물로 이루어진 공연세트에 맞게 철봉을 이용한 묘기와 움직임	- 배우의 의상에 직접적인 멤핑 기술을 이용	- 철봉 구조물에 영상을 투사시켜 여러 장소변화의 역할
	- 초기생명체에서 인간으로 거듭나면서 조화	- 인간으로 거듭나는 과정을 표현하기 위해 굽은 등의 생명체에서 직립보행의 모습을 구사	- 경사진 언덕에 실사된 영상을 투사하는 멤핑기술	

4. 자이아(Zaia)



가. 내용

그리스어로 '생명'을 뜻하는 '자이아'는 우주비행사인 여주인공 자이아가 신비한 우주 탐험하면서 사랑을 만난다는 이야기 구조를 담고 있다. 자이아의 삶과 사

랑에 대한 여정은 앞에서 의 레파토리 처럼 특정지역이나, 인종, 계층이 공감하는 제한된 주제에서 벗어나 공통적 감성을 지니고 있다.

나. 구성요소

〈표 4〉 「자이아」의 구성요소

장면	내러티브	움직임 특징	테크놀로지, 조명	음악, 소품, 의상
	- 주인공 소녀가 자아 발견을 위해 우주 여행을 하는 꿈 이야기로 시작	- 우산을 이용해 로맨틱함을 확장 - 라틴댄스, 비보이, 탱고 등과 아크로바틱한 움직임과 결합	- 대형화면에 레이어된 영상과 조명을 이용하여 홀로그램 효과를 나타냄으로써 판타스틱한 효과	- 우산을 이용해서 물의 이미지를 이끌음
	- 아담과 이브, 원시인, 현자, 귀족, 화석을 만나면서 인류의 아름다움을 발견하고 다시 지구로 돌아온다	- 막대와 볼, 사다리를 이용한 움직임 - 아담과 이브의 만남을 표현하는 '손과 손'을 맞잡은 움직임	- 레이어된 조명으로 인해 신비한 효과	- 천장에 설치된 반수정 볼은 조명의 역할과 영상 투사의 역할, 우주행성의 모습을 연출

IV. 서커스의 형식이 포함된 무용사례

서커스 장르는 유럽의 문화에서 그 원류를 찾을 수 있는데, 귀족문화의 여흥거리 역할을 하다가 궁중발레와 같은 장르가 대두되면서 그 역할이 서민적 문화의 볼거리로 전락하게 되었다. 즉, 서커스와 춤은 현재 다른 장르로 구분되고 있지만, 문화 발생의 근원은 '볼거리'라는 같은 맥락 아래에서 출발하고 있다.¹⁰⁾ 따라서 예술 장르 중에서 무용의 사례와 함께 보는 것은 서커스라는 콘텐츠를 파악하는데 필요하다고 사료되어 서커스적 형식이나 내러티브가 포함된 두 작품을 선정하였다.

10) 권윤방(2003), 『무용학개론』(서울: 대한미디어), p.52.

1. 쎄 드라 베의 「저녁기도 VSPRS」(2006)

알랑 플라텔(Alain Platel)이 1984년 창단한 쎄 드라 베 무용단은 벨기에를 중심으로 활동하는 무용단으로 세명의 안무가가 이끌고 있다. “누구나 무엇이든 할 수 있다”라는 생각으로 장애인, 곡예사, 동물, 아이들을 무대에 함께 출연 시킨다. 다원적인 모습은 「바흐에 관한 무엇」(1998)에서 부랑자들, 레스링 선수, 사회 운동가들과 함께 작업을 하였으며, 「늑대 wolf」(2003)에서는 14마리의 개를 풀어 놓는 구성을 시도하였다.¹¹⁾ 이렇듯 다양한 볼거리의 집합은 세련된 서커스의 형태로서의 유사점이 보인다.

이 무용단은 서커스의 기예적인 움직임은 보는 듯한 유연하고, 아크로바틱한 움직임을 구사하고 있다. 이 무용단에 무용수로 참여한 바 있는 예효승은 인터뷰에서 “오디션을 치루기 전에 음악, 무대, 의상, 투어 일정까지 모든 준비되어 있다는 것에 놀라웠다”고 말한 바 있다. 그의 인터뷰에서 레파토리가 구축된 가운데 무용수가 세팅되어 있음을 알 수 있다. 또한 『브라운슈바이거 차이퉁 Braunschweiger Zeitung』에서는 이 무용단에 대해 “현실에 대한 정확한 관찰력을 통해, 무용계에서 진지함과 안무적인 상상력의 증대됨을 입증해 보였다”라고 평한 바 있다.¹²⁾ 이는 알랑 플라텔의 작업이 현실적 공감의 내용에 창의적 상상력을 통해 관객들과 소통하고 있다는 것으로 이해 될 수 있다.

「저녁기도」에서 보이는 움직임은 서커스의 기예를 방불케 하는 이들의 유연한 움직임과 무아지경 상태에서의 발작, 비틀어진 움직임은 최고조의 긴장감을 표출하고 있다. 특히 몸을 완전히 뒤로 젖혀 팔로 땅을 짚는 물구나무서기 하는 상태에서 여성 무용수가 올라간다든지, 무용수의 몸으로 떨어지는 동작들은 움직임의 범위를 극대화적으로 고조시키고 있음을 확인 할 수 있다. 다양한 볼거리를 실 새 없이 열거하는 형태와 무용 움직임이라 할 수 없는 하이퍼 익스텐션(hyper extension)의 연속동작들은 서커스의 형태라 할 수 있다. 그리고 지속적인 무대

11) 어수정(2007), 벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, pp.49-50.

12) 앞의 책, p.51.

위에서의 악단의 연주는 또 다른 서커스의 형태로 간주할 수 있겠다.

그리고 작품에서 첫 장면은 한 남자무용수가 빵과 물을 갖고 무대로 등장하면서 시작된다. 딱딱해진 빵을 먹으려 애쓰지만 쉽게 부서지지 않자 입에 쑤서 넣어 보지만 결코 행복하지 않아 한다. 여기서 안무가는 욕망이라는 인간의 본성에 대해 이야기하는데 관객 스스로가 공감할 수 있는 소재에 접근한다는 점에서 태양의 서커스의 내러티브 기본 구성과 같다 할 수 있다.

2. 울티마 베즈의 「블러쉬 *Blush*」(2003)

울티마 베즈를 이끌고 있는 빔 반데키부스 벨기에의 소도시 Herenthout에서 태어나 수의사인 아버지를 통해 어린시절 부터 동물이나 자연과 가까운 성장과정을 겪었다. 동물들의 움직임을 통해 움직임에 대한 고민을 하기 시작하였고, 동물들이 죽어 나가는 것을 통해 ‘죽음’에 대한 깊은 생각을 갖고 있었다. 그의 작업은 사회의 관례와 관련한 주제를 담고 있다. 스페인어로 ‘마지막 순간’이라는 뜻을 담고 있는 울티마 베즈(Ultima vez)를 조직하여 육체적 본능과 본질을 연구한다. 특히 오르페우스(Orpheus) 신화를 바탕으로 한 「블러쉬」는 고결한 사랑, 인간의 나약한 본성 등의 신화를 영상 테크놀로지와 함께 뛰고, 구르고, 매달리고, 돌고, 던지고, 부딪히는 역동적 움직임을 다양하게 보여주는 작품이다.¹³⁾ 아내 에우리디케(Eurydice)가 뱀에 물려 세상을 떠난 후 오르페우스는 아내를 찾아 지하세계로 찾아간다. 아름다운 리라 연주를 통해 신들의 마음을 움직여 아내를 데리고 나오려 하지만 오르페우스는 뒤를 돌아보지 날라는 신들의 약속을 어겨 아내는 결국 지하세계로 떨어지고 만다는 신화이야기를 바탕으로 하고 있다. 빔 반데키부스는 이 작품을 통해 “우리 안에 있는 선과 악, 본능과 지성, 의식과 무의식과 싸우고 있으며, 아름답고 추한 모든 것을 보여주고 싶다 … 특히 이러한 신화는 ‘인간이 하지 말아야 하는 것’에 대한 갈망과 인간의 나약함, 유혹, 선함과 악함에 대한 끊임없

13) 엘지 아트센터 홈페이지. <http://www.lgart.com/UIPage/perform/calender_view.aspx?seq=1646 2013.12.22>

는 강등과 투쟁의 노래”고 말한다.¹⁴⁾

오르페우스 신화는 연극, 영화, 무용 장르에서 다양하게 각색되었는데, 「블러쉬」는 특히 영상테크놀로지와의 조화가 눈에 띄는 작품이다. 기존의 영상이 무대 뒷 배경에서 머물렀던 것에서 벗어나 영상 스크린을 버티칼 브라운드 처럼 세로 분할을 하였다. 또한 스크린의 재질 또한 일반적 천이 아닌 탄력성이 있는 재질을 사용하여 스크린 안으로 등퇴장을 가능하게 하였다. 스크린 안으로의 등퇴장은 극장 무대를 확장하였으며, 영상과 퍼포머의 움직임, 부인을 찾기 위한 여정을 나타내는 험난한 여정의 내러티브를 조화롭게 구성할 수 있게 하였다.

이 작품에서 특별히 서커스적 움직임으로 대표되는 아크로바틱한 춤을 선보여 지지 않았지만, 비교적 쉽게 공감할 수 있는 신화의 주제를 가지고, 인간이 보편적으로 느끼는 정서를 전달했다는 점에서 태양의 서커스가 갖고 있는 콘텐츠 전략과 부합된다고 볼 수 있다. ‘태양의 서커스’의 성공 전략에 중요 요소인 내러티브는 전 세계인이 공감할 수 있는 사랑, 화해, 여행, 만남, 행복, 갈등회복 등과 같은 이야기를 갖추고 있기 때문임을 앞장을 통해 알 수 있었다. 신화라는 것은 인간의 삶과 내면심리를 여과 없이 기술하고 있으며, 그 에피소드 또한 인간의 생활 범주에서 크게 벗어나지 않는다. 울티마 베즈의 「블러쉬」는 이러한 신화의 내용을 소재로 갖춤으로써 관객들의 호응을 얻을 수 있었다.

V. 결론

본 연구는 ‘태양의 서커스’의 레파토리 중 「알레그리아」, 「퀴담」, 「토템」, 「자이아」 사례를 통해 콘텐츠의 성공요인을 살펴보고, 무용사례 중 이러한 요인을 갖고 있는 쎄 드 라베의 「저녁기도」와 울티마 베즈의 「블러쉬」도 함께 논의 하였다.

14) 소광웅(2012), 빔 반데케이부스(Wim Vandekeybus) 작품에 나타난 비무용적(Non-danse) 성향에 관한 연구: 작품 〈Blush〉, 〈Puur〉를 중심으로, 수원대학교 석사 학위논문, p.49.

그 결과 '태양의 서커스'의 4작품에는 내러티브와 테크놀로지 무대기술, 신체의 한계를 뛰어 넘는 움직임으로 구성되어있다는 것을 알게 되었다. 이러한 구성요소는 「저녁기도」와 「블러쉬」에서도 확인되었다. 움직임에 있어서도 서커스의 경우 비슷한 움직임을 갖고 있으나 창작자의 방법론에 맞춰 다르게 구성되고, 그 움직임이 관객에게 다르게 전달되고 있었다. '태양의 서커스'에 나오는 대표적인 움직임은 '저글링', '허리찍기', '덤블링' 등으로 이 움직임들은 각각 다른 내러티브 속에서 다르게 배열 구성되면 이러한 움직임은 마치 관객에게 새로운 움직임으로 전달되어 진다. 무용 또한 신체 움직임이 가능한 범위 안에서 움직임의 조합을 다르게 구성함으로써 관람자에게 새롭게 전달되고 있다는 점에서 같다고 볼 수 있겠다.

'태양의 서커스'의 성공요소 중 또 다른 하나로 관객과의 소통을 하는데 있어 움직임 기술만 나열하는 방식이 아닌 보편적 정서를 갖고 있는 내러티브를 구성했다는 점이다. 이러한 내러티브 구성 방식은 작품의 완성도를 이끌었으며, 대중과의 소통 또한 이끌었다 볼 수 있다. 「저녁기도」와 「블러쉬」에서도 쉽게 소통할 수 있는 소품의 사용이나 인간사의 감정을 담은 고전신화의 내용을 내러티브로 갖고 있음으로써 작품의 이해도를 높인 것이다.

현재 현대무용은 70-80년대 이끌었던 미국에서 알랑 플라텔과 빔 반테키브스, 안나 테레사(Anna Teresa der Keersmacher), 피나 바우쉬(Pina Bausch), 마기 마랭(Maguy Marin) 등이 활동하는 유럽으로 그 중심으로 옮겨져 왔다. 그 요인에는 미국과는 다르게 종합적인 형식의 모습을 끊임없이 보여주고 있기 때문인 것이다. '태양의 서커스'와 「저녁기도」, 「블러쉬」는 직접적인 연계성을 떠나 움직임, 내러티브를 통해 함축적 의미로서 무용작품 안에서 구체화되어 졌다는 것에서 그 연결 지점을 찾을 수 있을 것이다. 이러한 부분이 춤 영역을 확장하는데 있어 안무자들의 개념을 형상화 시키는 표현도구의 역할을 할 것이라고 생각된다.

본 연구는 무용학과 영상학의 학제간 연구를 통해 보다 경쟁력 있는 공연 콘텐츠 개발을 모색하고자 하였으며, 이 연구를 통해 작업현장에서 보다 체계적이고 전략적인 방법을 갖는데 도움이 되길 바란다. 거대 산업으로 전환된 '태양의 서커스'

스' 공연과 같이 무용 공연에서도 보다 많은 콘텐츠 요소를 개발하고, 구축함으로써 산업적으로 경쟁력 있는 작품이 만들어지기를 기대한다.

■ 참고문헌

- 권윤방(2003). 『무용학개론』. 서울: 대한미디어.
- Bouissc, Paul(1985). Circus and Culture: A Semiotic Approach, University Press of America, .
- Culhane, John(1990). The American Circus: An Illustrated History, Henry Holt and Company.
- 김영아(2011). 가치혁신으로 본 태양의 서커스와 우리나라 서커스의 향후 과제. 『비교문학』, 55: 325-343.
- 박형진(2010). 세계적 엔터테인먼트 그룹 '태양의 서커스'. 『이코노미 플러스』 (2010년 12 월호).
- 신정아(2010). 퀘벡과 태양의 서커스: 새로운 서커스 미학을 향하여. 『프랑스문화 예술연구』, 34: 549-579.
- 소광웅(2012). 빔 반데케이부스(Wim Vandekeybus) 작품에 나타난 비무용적 (Non-danse) 성향에 관한 연구: 작품 〈Blush〉, 〈Puur〉를 중심으로. 수원대학교 대학원 석사학위 논문, 미간행.
- 송희영(2010). 공연예술콘텐츠를 활용한 문화산업단지 조성 사례 연구-캐나다 몬트리올 "토우 서커스예술복합단지"를 중심으로. 『예술경영연구』, 12: 60-73.
- 이수정(2007). 벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석 사학위논문, 미간행.
- 이가영(2011). 비연술적 공연 요소들의 소통적 기능-태양서커스의 공연을 중심으로-, 『대한무용학회논문집』, 68: 147-162.

논문투고일	2013년	12월	15일
심사일		12월	21일
심사완료일	2014년	1월	7일

Abstract

An Analysis of Cirque du Soleil's Contents for the Expansion of Dance Choreography Contents.

Euisook Chung* · Hyuk Byun**
Professor of Dance · Professor of Film***
Sung kyun kawn University

This study examines several of the Cirque du Soleil repertoires for its distinguishing characteristics such as the narratives, technology and movement. Based on this investigation, the study proposes to identify contents that could aid the expansion of the dance genre in its choreographic contents.

Cirque du Soleil's 「Alegria」, 「Quidam」, 「Totem」 and 「Zaia」 were selected for analysis based on its extended success, in order to discuss the possible transferable contents from Cirque du Soleil to the dance genre. Two works of dance companies: Les Ballets C de la B's 「Evening Prayer」 and Ultima Vez's 「Blush」 were utilized for further discussion.

The analysis of the Cirque du Soleil's four works illustrates that the contents entail captivating narratives, effective technology and movement that breaks free from physical limitations. These distinctive contents were clarified to parallel those within the two dance works of 「Evening Prayer」 and 「Blush」.

Although the extent of the movement choreography differed, the fundamental nature of both genres' composition was identified to be similar. Therefore, it can be acknowledged that the genre determines the nature of movement and its choreography to best deliver the narrative for communication with the audience.

keywords: Cirque du Soleil(태양의 서커스), Evening Prayer(저녁기도), Blush(블러쉬), content(컨텐츠), narrative(내러티브)