

크리스탈 파이트의 작품에서 나타난 움직임 내러티브 탐구*

- 「트라우마, *Betroffenheit*」, 「성명서, *The Statement*」를 중심으로 -

김지인** · 조은숙***

I. 서론	IV. 결론 및 제언
II. 내러티브의 개념	참고문헌
III. 크리스탈 파이트 작품에 나타난 움직임 내러티브	Abstract

I. 서론

수잔 랭거(Susanne K. Langer, 1895~1985)의 예술 상징론에 따르면 예술은 인간 존재와 삶을 의미화하고 현실적 경험은 끊임없이 상징의 세계로 전환된다(배혜영, 오덕자, 황영성, 2010, p. 104). 이러한 예술의 한 범주에 속하는 무용에서 몸짓의 연쇄는 관객에게 사건들의 집합체로서 표상된다. 이를 내러티브의 관점에서 볼 수 있는데 내러티브는 사건의 설명, 세계관, 인생관, 그리고 이야기와 같은 맥락이 포함된 테마를 가진 플롯의 연결이다. 즉 내러티브는 언어로 기술이 불가능한 모든 종류의 서사성 전부를 포함하는 이야기의 개념인 것이다(한지영, 김말복, 2018, p. 10). 춤에서 나타난 내러티브는 ‘말하기’의 재현으로 스토리의 전개에서부터 하나의 사실로 풀어나가는 것을 의미하는 표현이다(이지원, 2014, p. 115). 이런 측면에서 무용예술에서의 말하기는 상징적 체계로 집합된 몸짓을 통해 이야기를 전달하는 예술의 한 형태로 볼 수 있다. 더 나아가 춤에서의 극적 말하기는 극의 구성을 이루는 모든 체계가 동원되는 동시에 텍스트가 체현될 때 가능하다.

과거의 발레에서는 대본을 통한 언어가 몸으로 재현되었으며(김경희, 2008, p. 46) 일정한 줄거리를 통해 극적 구조를 만들었다. 작품의 주인공은 초현실적 존재로 등장하며 스토리는 대부분 환영적인 형상을 자아냈다. 이처럼 내용의 흐름을 주도하는 발레는 형식미와 신비로움을 추구함에 따라 정형적 형식을 현전한다. 반면 표현의 자율성을 강조했던 모더니즘과 포스트모던 이후에는 탄츠테아터(Tanztheater)가 등장하며 드라마적 움직임과 연극적 대사를 포함하는 새로운 표현주의(이지원, 2015, p. 114)로 확장되었다. 이렇게 포스트모더니즘 이후 오늘날에는 예술의 경계가 흐려지는 동시에 장르의

* 이 논문은 2022년도 중앙대학교 CAU GRS 지원에 의하여 작성되었음.

** 주저자, 중앙대학교 공연예술학과 무용학 박사과정

*** 교신저자, 중앙대학교 공연영상창작학부 무용전공 교수, eschod@hanmail.net

구분이 해체되며 탈경계적 퍼포먼스 공연예술로 나아가고 있다.

최근에는 춤에서도 극적 경험이 가능함을 제안하는 안무가들이 등장함에 따라 극적 이해와 소통의 가능성이 화두가 되고 있다. 이들은 춤에서도 명백하고 구체적인 소통이 가능하다고 보고 춤에서 내러티브를 새로운 방식으로 제시하고자 한다. 이 연구 또한 연극에서 플롯을 의미하는 내러티브의 개념과는 또 다른 차원에서 춤의 언어가 만들어 낼 수 있는 내러티브의 가능성에 주목하고자 한다. 추상적 몸짓이라는 도구에 의존하는 무용에서 극적으로 '이야기하기', 즉 내러티브가 구축될 때 관객과의 상호작용은 더욱 구체적으로 이루어질 것이기 때문이다.

크리스탈 파이트(Crystal Pite, 1970~)는 캐나다의 주목 받는 안무가로서 춤추는 몸을 해체하고자 하는데, 이로써 그의 춤에서는 연극적 형태로서의 서사적인 움직임이 나타난다. 그녀는 밴쿠버에서 키드 피벗(Kidd Pivot) 무용단을 결성한 이후 극적이고 실험적인 작품 활동을 이루어 나가고 있다. 파이트는 「트라우마」¹⁾, *Betroffenheit* (2015) 작품 관련 인터뷰²⁾에서 자신은 평소 안무에서 이야기를 구성하는 방법 구조의 일부로 내러티브를 가져오거나, 이야기의 전개 속에서 서로 다른 관점을 보여주고자 다양한 시도를 해왔다고 말한다. 그녀는 내러티브 작업에 매료되어 있으며 인간의 감정을 연결하고 이야기를 표현하기 위해서 춤뿐만 아니라 많은 장치들을 과감히 활용한다. 파이트의 이러한 도전적 시도와 왕성한 활동에 비해 그녀의 작품에 대한 연구는 아직 본격적으로 이루어지지 않고 있다.

본 연구의 목적은 춤에서의 내러티브 개념을 정립하고 파이트의 대표적인 작품인 「트라우마」와 「성명서」, *The Statement* (2016)에서 나타나는 '움직임 내러티브'의 기능을 통해 극적 말하기의 가능성을 탐색하는 것이다. 연구 대상이 되는 「트라우마」와 「성명서」에서는 테이블을 중심으로 이야기가 전개되는 장면을 선정하였다. 한 개인의 삶과 사회적 상황을 드러내는 두 작품은 동일한 무대 구성으로 서로 다른 담화를 이끌어낸다. 무용에서 내러티브는 언어 형식의 서사에 한정되지 않는다. 무용은 무용수의 움직임을 중심으로 구성되지만 무용수의 동작뿐만 아니라 이에 수반되는 무대 위의 모든 요소들까지 각각 나름의 방식으로 내러티브에 기능한다. 이것을 '움직임 내러티브'라고 정의하고자 한다. 움직임 내러티브는 인간의 행동 모방(이야기, 감정의 재현 등)에서부터 시작된다. 그러나 무용텍스트의 감상은 신체 표현에 대한 이해로만 완성되는 것이 아니다(안혜원, 김은수, p. 115). 무용은 상징적이고 표현적이기에 움직임의 감상만으로는 완전한 의미 파악에 한계를 지닌다. 무대 위의 음악, 조명 의상, 오브제, 인물 등은 춤과 강력하게 연결되어 있다. 이렇듯 관객은 무용을 감상할 때 춤에 동원되는 모든 요소를 참조하며 해석한다. 그러므로 움직임 내러티브의 서사적 기능을 분석하려면 이야기에 관여된 모든 무대요소를 포괄하여야 한다.

본 연구와 관련된 선행연구는 자비에 르 로이(X. le Roy)의 작품 분석을 통해 컨템포러리 춤에 나타난 내러티브를 분석한 연구(김현남, 2018), 현대춤에 나타난 내러티브 재현과 의미를 분석한 연구(이지원, 2014)가 있는데 춤에서의 내러티브를 '말하기'의 관점에서 해석하고 있기에 주목할 만하다. 연구의 방법으로는 우선 내러티브의 개념적 특성을 이해하기 위해 타 분야의 논문과 리뷰를 참고하며, 작품의 영상 자료와 안무가의 인터뷰자료 및 해외 저작물을 중심으로 분석하고자 한다. 이러한 연구는 파이트의 작

1) 베토벤하이트(Betroffenheit)는 독일어로 경악, 당황, 당혹 등을 뜻하는데, 국내에서는 '트라우마'라는 제목으로 알려져 있다.

2) <https://www.youtube.com/watch?v=k5Wa_HiOqqe, 2023. 04. 01.>.

품을 통해 무용에서의 새로운 내러티브 전략을 모색하는 연구의 기초를 마련하기 위함이다. 더불어 무용예술을 해석할 수 있는 시각을 넓히는 데 일조하고자 한다.

II. 내러티브의 개념

1. 내러티브의 개념 및 기능

내러티브는 하나의 이야기 체계이며 작품에서는 플롯의 형식을 지니는데, 이것은 인물, 배경, 사건, 행위에 따른 구조화된 집합체를 이룬다. 내러티브는 인간의 담화과정에서 발생하는 한 과정으로 재현을 통해 수행된다(Paul Cobley, p. 13). 이러한 내러티브는 사건들의 집합으로 이루어진 이야기의 관계망이며 작품에서 직설적으로 드러나지 않는다. 사건과 행위는 연쇄를 통해 이야기를 만들어가고 그 짜임은 플롯을 이루는데 이것은 또 다른 플롯과의 관계 속에서 재구성되면서 내러티브를 점진적으로 구축해 나간다. 스투어트 홀(Stuart Hall)³⁾은 재현을 통한 수행에 관하여 세 가지 접근법을 제시했는데, 그것은 반영적 접근, 의도적 접근, 구성주의적 접근이다. 첫 번째, 반영적 접근은 실제 세계의 사람이나 물체에 담긴 의미적 반영이다. 두 번째, 의도적 접근은 의미가 제작자에 의해 재현 형태로 나타나는 것으로 제작자에 의해 수행되는 조정행위이다. 즉 제작자가 재현을 통해 세계의 의미를 전달하는 것으로 볼 수 있다. 세 번째, 구성주의적 접근은 제작자의 조정 행위나 재현의 대상에 담겨 있는 것이 아니라, 재현의 체계들이 의미를 발생하도록 만드는 것이다(Paul Cobley, p. 13). 이렇듯 예술에서는 경험의 총체적인 맥락이 이야기의 구조로 자리 잡고 형상화되어 나타나며 사건을 있는 그대로 표상하는 것이 아닌 과거의 경험을 재구성하는 기능을 가진다. 즉 예술에서의 서사는 불규칙하고 예측 불가능한 실제 사건들로부터 출발하지만 내러티브화를 통해 일관된 흐름으로 엮는 행위이다.

예술의 본질적인 재현의 의미는 미메시스(mimesis)로 모방의 의미를 내포하고 있다. 그러나 미메시스의 의미를 거슬러 올라가면 사실의 모방에 한정되지 않는다. 콜러(Koller)는 미메시스가 음악과 무용을 지칭하는 맥락에서 사용되었고 단순한 반복의 모방이 아닌 재현 또는 표현이 되어야 함을 말한다(이주영, p. 9). 또한 인물을 통한 사건과 사건의 결합은 작품 속의 문제 해결이 플롯에서 비롯되는 것으로 필연적이거나 개연적이도록 사건의 결합을 요구하고 이를 사건들이 그러한 인과관계를 맺게끔 조직하라는 요구로 대체된다(오지은, p. 40). 이러한 맥락에서 본다면 무용의 본질은 미메시스 및 재현과 표현의 관계망으로부터 유래한 것이며, 인과관계적 플롯은 창작활동에 있어서 하나의 매커니즘으로 이미 전제되어 있던 것이다.

내러티브는 사건이나 그것들의 연쇄를 서술하는 글쓰기에서 이야기의 측면을 뜻하는데 일반적으로 영화와 연극에서 많이 쓰인다. 이것은 작품에서 이야기를 배치하고 진행하는 데 필요한 다양한 형식뿐만 아니라 그를 둘러싼 사회적 관습이나 코드, 그리고 이것들을 총괄하는 전략까지 포함한다. 즉 시간의

3) 스투어트 홀(Stuart McPhail Hall, 1932년~2014년)은 자메이카에서 출생한 영국의 마르크스주의 사회학자이자 문화 이론가 및 정치가이다. 영국 문화 연구를 현대 사회 이론에서 주요한 이론적 흐름으로 정착시키는 데 기여한 인물로서 그의 문화 연구는 문화, 사회 등 그 관계를 조명하는 데 많은 이론적 시사점을 제공한다. 또한 재현의 의미작용에 대해 내러티브에 비취 언급하는데 그 의미가 있다.

흐름에 따른 사건의 연쇄가 하나의 이야기로 완성되기까지를 모두 포괄하는 개념이므로 매우 방대하지만 결국 사건의 설명을 위한 인과관계를 의미하는 것이다.

내러티브에 대한 이해에는 세계의 다양한 기호체계에 대한 각자의 해석적 관점이 담겨 있으므로 장르와 학자에 따라 내러티브의 의미는 달라질 수밖에 없다. 학자들에 의해 어떤 부분에 더 초점을 맞추냐에 따라 내러티브의 의미는 다양하게 해석된다. 그럼에도 내러티브가 공통적으로 의미하는 바는 인간의 말하고자 하는 욕구를 어떤 방식으로 풀어낼 것인지에 대한 접근이라는 공통점이 있다. 서사는 모든 시대, 장소, 사회에 존재하며, 세상의 셀 수 없는 많은 이야기들은 소설, 드라마, 마임, 그림, 영화, 대화 등 무한한 형태로 존재한다(Roland Barthes, p. 79). 이렇듯 무용도 인간의 내러티브에 대한 욕망과 근원적인 관계를 맺고 있으며 무용수의 몸짓 역시 하나의 내러티브 체계이다.

2. 춤에서의 내러티브 의미

인간에게 소통은 삶에 필수불가결한 것이며 이런 측면에서 예술은 정보를 상징적으로 표상하여 전달하는 도구이기도 하다. 연극, 영화, 무용 등은 각 장르의 표현 체계를 통해 창작자의 직관이나 가치관에 따라 세상의 이야기를 해석하여 전달한다. 춤에서는 신체 기호를 활용하여 상징성을 드러내고 몸짓의 창조는 감각적인 쾌를 만들어 낸다. 춤에서 상징적인 것은 몸을 매개로 시공간 안에서 비언어적 메시지로 그 의미를 전달함으로써 소통하는 것이다(신상미, p. 141). 이러한 움직임의 행위는 무대라는 3차원의 공간 속에서 시간의 흐름에 따라 연속적으로 이루어진다. 이로써 춤은 신체 동작의 연속에 의해서 이야기를 구성할 수 있으며 무용수의 몸짓은 이야기 구성의 구성체이자 동시에 내러티브가 될 수 있다.

한편 내러티브는 형태나 매체에 따라 다양하게 구현될 수 있을 정도로 가변적이다(Paul Cobley, p. 287). 영화에서 발견될 수 있는 특징은 카메라 앵글이나 조명 장치가 속성을 드러내주는 역할을 하며, 배우나 장면을 통해 그들이 존재함을 드러내고, 평평한 스크린에 투사됨에도 색채, 형태, 소리 및 기타 대상에 한 사실들과 닮아 있다(Paul Cobley, p. 287). 무용 역시 작품 공간(무대, 프레임) 안에 속해있는 모든 요소가 내러티브를 구성할 수 있다. 무대 조명, 안무에서 구체적인 시간과 사건의 연속을 발견할 수 있으며 의상, 음악, 인물, 오브제 등 무용의 형식에 맞춰 무대화시켰을 때 동원된 모든 체계들이 내러티브가 될 수 있는 것이다.

결국 역사적으로 춤에서 소통을 배제하고 논할 수 없지만, 오늘날에는 논내러티브⁴⁾ 형식의 시도를 통해 춤의 소통 영역을 확대시키고자 하는 노력도 활발히 이루어지고 있다. 이러한 논내러티브 작품은 그럴듯한 이야기의 짜임이 없이 추상적이고 상징적인 형태로 창작되는 것으로 오늘날 안무의 자율성이 높이 평가됨에 따라 논내러티브 형식 또한 그 가치를 인정받고 있다. 그러나 인간은 작품을 하나의 이야기로 이해하고자 하는 측면이 강하기 때문에 작품 안에서 이야기로 삼을 만한 단서가 발견되면 관객은

4) 영화에서 논내러티브(Non-narrative)는 비내러티브 필름(non-narrative film)에서부터 시작된다. 언어적 담론 대신 독특한 이미지를 제시함으로써 '비내러티브' 영화는 영화적 관습의 한계를 뛰어넘어 실험적 영화를 지칭하는 용어로 자리 잡았다. 이 장르의 선구자 중 한 명인 제임스 베닝(James Benning, 1942~)은 자신의 영화를 "소비자상주의에 대한 해독제"라고 표현했다(Swapnil Dhruv Bose, 2022). 무용에서의 논내러티브는 시간의 연속과 사건을 통한 이야기의 연속적 성격보다 안무의 자율성을 가지고 순수 동작을 추구하여 독자적 노력을 추구해 나가는 것으로 내러티브와 구분하기 위한 개념으로 사용한다. 논내러티브의 성향이 드러나는 무용 작품으로는 제롬 벨(Jérôme Bel)의 「저자가 부여한 이름, *Nom donne par l'auteur*」(1994), 보리스 샤르마츠(Boris Charmatz)의 「20세기 20명의 무용수들, *Twenty Dancers for the XX Century*」(2012) 등이 있다.

그 작품을 내러티브의 관점에서 파악하려 한다. 이처럼 논내러티브 형식은 무용작품으로부터 관객이 추론을 통해 스토리의 부재를 채워 넣고자 하는 과정에서 작품의 해석이 다양해질 여지가 생기기도 하지만, 그 시도가 실패할 경우 작품성과는 무관하게 난해한 작품으로 받아들여진다.

1960년대 포스트모더니즘은 예술에 장르적 해체를 가져오는 실험적이고도 도전적인 형태로 등장했다. 이 이념은 새로운 전략으로 일상성을 확연히 드러내며 개인적인 삶을 통해 사회적인 문제에 접근하는 점에서 모더니즘 미학을 이어받았다(나병철, p. 255). 모더니즘이 공동체 삶의 분열로 소외된 것과 낮은 시선에 대응했다면 포스트모더니즘은 추상적이고 상징적인 것에서 벗어나 관객과 소통하고자 한 것이다. 무용에서 이에 대응하는 사례는 1970년대 연극적 형식의 도입이다. 피나 바우쉬(Pina Bausch)의 탄츠테아터를 하나의 춤으로 인식하기 시작한 것이다. 그 후 2000년대 영국에서는 사회 정치적 이슈를 직접적으로 무대화 시키면서 버바텀 시어터(verbatim theater)가 등장하였다. 버바텀 시어터는 ‘문자 그대로 보여주는 극 장르라는 의미로 언어를 통해 리서치한 움직임을 사실적으로 재현한다. 무용에 언어를 전면화하여 이를 통해 직접적인 소통의 체험을 제공하려는 시도가 그것이다. 대표적인 사례로 로이드 뉴슨(Lloyd Newson)의 「캔 위 토크 어바웃 디스, *Can We Talk about This?* (2011)가 있다. 이외에도 빌 티 존스(Bill T. Jones)의 「어 굿맨, *A Good Man*」(2009), 제롬 벨(Jérôme Bel)의 「베르니크 두아노, *Veronique Doisneau*」(2004) 등은 언어를 무대 프레임 안에서 직접 드러내면서 소통과 춤의 구조화를 설계한다. 그들은 무용에서 언어를 소통의 수단으로서 드러냈는데, 이지원(2014)은 언어를 몸의 대상으로 보고 언어는 구사하는 주체로서의 몸짓과 표현으로 표현의 범위를 확대하는 것으로 보았다. 이로써 인간은 자기의 경험을 바탕으로 세계를 바라보고 인식하는 경험을 통해 다시금 몸의 재현으로 존재의 의미와 가치에 대해 소통하게 된다.

앞서 살펴보았듯이, 무용의 연원을 거슬러보면 그것은 소통하고자 하는 인간의 욕구와 춤추고자 하는 인간의 충동에서부터 출발한다. 인간에게 소통의 강력한 수단은 내러티브이다. 그러므로 춤추고자 하는 충동 안에는 소통의 수단으로서의 이야기가 존재하며, 무용수들의 사회문화적 상징성이 담긴 몸짓은 관객을 작품의 세계, 즉 디제시스(diegesis)⁵⁾를 구성한다. 사건과 이야기는 무용수들의 구성과 서로의 신체적 상호작용을 통해서 드러나며, 인물 성격 묘사는 무용수의 표정이나 제스처로 이루어진다. 또한 시공간은 무대의 장치들이 담아낸다. 이와 같이 무용예술에서 내러티브는 작품에 동원되는 모든 요소들을 구성요소로 활용할 수 있으며, 오늘날 무용테크닉의 향상과 함께 무대의 기술적 발전이 내러티브 전달에 크게 기여했다. 무대에서 활용되는 오브제는 관객 각자의 경험과 결합하여 감각을 일으키고 작품의 이야기와 그 의미를 해석하도록 이끈다. 이로써 오늘날의 융복합적 오브제는 융복합적 의의를 넘어 무용의 근원적 충동인 이야기를 통한 소통에 더욱 가까워질 수 있다. 이처럼 무용에 있어서 매체의 활용은 춤의 연장으로써 시공간의 리얼리티를 강화하고, 이는 무대에 현실감을 구현하여 서사에 기여할 수 있게 된다.

지금까지 무용에서 재현과 소통의 측면을 중심으로 내러티브의 의미와 변천을 살펴보았다. 이제 무대 내의 각 요소들이 무용작품에서 어떤 역할과 의미작용을 이루는지 구체적으로 살펴보려고 한다.

5) 디제시스(diegesis)는 내러티브의 내용, 스토리의 내부에서 묘사된 허구의 세계를 가리킨다. ‘창조적 허구’라고 번역되기도 하며, 가상의 인물이 존재하는 허구화된 세계를 이룬다. 즉 허구의 실재를 지칭한 인물의 말이나 몸짓, 무대 내에서 행해지는 모든 연기는 디제시스를 형성한다. 이렇게 볼 때 무용작품에서 무대 안에 구축된 시공간은 디제시스 세계가 된다.

3. 무대요소와 서사의 기능

무용작품에서는 춤과 함께 음악, 조명, 오브제, 의상, 인물, 배경이 움직임 내러티브의 요소로 나타난다. 음악은 움직임에 에너지를 형성하고 안무 구성에 가장 큰 영향을 발휘하는 영역이다. 그렇기에 모든 움직임에 의미를 부여할 수 있으며 동작과 조화를 이루어 소통을 돕는다. 무음, 의도적 소음, 호흡소리 또한 무용음악의 범주에 속하며 이미지와 표현에 적합한 리듬을 형성한다. 어떠한 소리든 작품 감상에 영향을 줄 수 있으며 춤과 음악이 어우러질 때 표현하고자 하는 이미지는 풍부해진다. 이렇듯 무용에서 음악은 표현의 상징성, 난해함에 대해 청각적인 해설과 안내의 역할을 하며 작품에 대한 가독성을 높인다(안혜원, 김은수, p. 117).

조명은 디제시적 공간에 정조를 제공한다. 이야기의 무대가 되는 공간을 비추는 조명은 빛으로 환상과 실재를 만들어내며 극적 분위기에 영향을 준다. 간접적이고 직접적인 빛의 영향은 시공간을 확장시키고, 무대에서 이루어지는 모든 요소를 가시화시킨다. 또한 빛의 색상으로 움직임의 질감을 다채롭게 만들어내며 의도하고자 하는 이미지나 주제를 시각적으로 표현해낸다.

의상은 신체의 일부로 캐릭터를 구성한다. 이로써 관객이 인물의 성격과 역할을 이해할 수 있도록 한다. 기존의 무대영상은 시각적인 것에 중점을 두고 움직임을 아름답게 만드는 것에 초점을 맞추었다. 그러나 현대무용이 등장하면서 의상의 범위는 나체부터 일상복까지 다양해졌고 이는 무용이 환상이나 이상의 재현보다는 현실과 거리감 없는 리얼리티를 추구하는 경향에 부합하는 것이다.

포스트모던 시기부터 무용은 이미 매체로 가지고 있던 신체의 감각적 차원을 확장하기 위해 오브제를 무용의 도구로 활용하였다(이지선, p. 12). 춤에 대한 경험이 없어도 오브제는 관객에게 개인의 경험을 불러일으키고 다양한 해석을 돕는다. 춤에서 융복합 매체의 활용은 무용예술에 새로운 규칙성을 만들어 내기도 하며 해석적 의미를 확장한다.

과거의 춤에서 등장하는 인물은 이상적 이미지를 체현하는 자인 경우가 많았으며 그는 무대 안에서 신체 테크닉을 전시하는 자였다. 그러나 오늘날 현대 춤에서는 정형화된 움직임에서 벗어나 일상적 제스처와 말하기 등을 통해 인물 표현의 자율성은 더욱 확대되고 있다. 더불어 극적 말하기의 특징을 지닌 작품에서는 오늘날 우리의 모습을 소재로 익숙한 인물과 배경을 만들곤 한다. 이는 현실과의 거리감 없이 관객과의 소통을 핵심적으로 활용하는 것이다.

이렇게 무대 위의 구성요소는 개별적인 것이 아니라 춤을 중심으로 구성되는 소통 구조의 총체적인 집합이다. 이러한 맥락에서 크리스탈 파이트는 텍스트 형식의 음악과 조명, 의상, 오브제, 무용수들의 연극적 마임과 표정을 통해 극적 조화와 직설적인 이미지를 표현해내고자 한다. 다음 장에서 살펴볼 「트라우마」와 「성명서」는 퍼포머이자 극작가인 조나단 영(Jonathon Young)과 공동 제작한 작품으로 텍스트와 대본을 바탕으로 언어가 무용에 기여할 수 있는 새로운 가능성을 보여준다. 이 두 작품은 서사적이며 구체적인 디제시스를 형성하고 있다. 다음 장에서는 두 작품에서 나타난 춤의 스토리가 어떻게 표현되었는지 살펴보고자 한다.

III. 「트라우마」와 「성명서」에 나타난 움직임 내러티브

크리스탈 파이트는 현재 밴쿠버에서 활동중인 안무가이자 무용가이다. 그녀는 1970년에 브리티시 콜롬비아에서 태어났다. 청소년기에 모린 이스틱(Maureen Eastick)과 웬디 그린(Wendy Green)에게 무용을 배우고 1988년에 브리티시 컬럼비아 발레단에 입단하여 본격적인 공연활동을 시작했다. 1990년 발레단에서 첫 안무작 「블리스와 나 사이, *Between the Bliss and Me*」을 올리며 성공적인 평가를 받았다. 그 후 1996년에 그녀의 스승인 윌리엄 포사이드(William Forsythe)가 이끄는 프랑크푸르트 발레단에 발탁되어 첫 공연 「가운데, 어느 정도 높은 곳에, *In the Middle, Somewhat Elevated*」(1987)을 시작으로 독일에서 활동하였다. 윌리엄 포사이드의 형식 해체적 발레와 즉흥적 움직임 그리고 연극적 안무 방식은 파이트에게 큰 영감이 되었다. 2001년부터 3년간 몬트리올 재즈 발레단 상임 안무가를 역임하였고 2002년에는 캐나다에 키드 피벗(Kidd Pivot)을 설립하여 춤과 연극의 혼합과 서사성이 짙은 작품들을 선보였다. 로얄 발레단, 파리 오페라 발레단, 캐나다 국립 발레단 등 여러 무용 단체뿐만 아니라 일렉트릭 컴퍼니 시어터(Electric Company Theatre) 및 캐나다의 극작가 로베르 르파주(Robert Lepage)와도 협력 작업을 하였다. 그녀는 30년에 걸친 안무 경력 동안 50개 이상의 작품을 만들었으며, 비평가들에게 찬사를 받은 대표적 작품으로는 「로스트 액션, *Lost Action*」(2006), 「암흑 물질, *Dark Matters*」(2009), 「더 유 쇼, *The You Show*」(2010), 「템페스트 복제품, *The Tempest Replica*」(2011), 「트라우마, *Betroffenheit*」(2015), 「검찰관, *Revisor*」(2019) 등이 있다. 움직임을 기반으로 그녀는 주로 트라우마, 중독, 갈등, 의식, 죽음과 같은 도전적이고 복잡한 주제를 소재로 다룬다.

1. 「트라우마, *Betroffenheit*」

크리스탈 파이트가 조나단 영(Jonathon Young) 및 일렉트릭 컴퍼니 시어터와 공동 제작한 「트라우마」는 트라우마, 손실, 충격, 슬픔, 중독 및 회복의 단계를 거쳐 가는 조나단 영의 개인적인 이야기이다. ‘*Betroffenheit*’는 독일어로 “큰 충격으로 정신에 지속적인 영향을 주는 상태”라는 뜻으로, 이미 제목에서부터 작품의 주제를 명확하게 담고 있다. 이 작품은 2009년 조나단 영이 화재로 자신의 딸과 조카 두 명을 잃게 되는 비극적 상황을 겪게 되어 나타난 외상 후 스트레스 장애를 다루고 있는데, 개인적인 이야기를 작품으로 구성하여 다른 사람들과 연결하고 접근할 수 있는 가능성을 보여준다.

「트라우마」와 「성명서」는 모두 테이블 신이 등장하는데, 각 작품은 서로 다른 서사를 다룬다. ‘장면 1’은 「트라우마」에서 등장하는 테이블 신의 한 장면이다. 테이블 위의 조나단 영을 둘러싼 다섯 명의 인물들이 발화를 통해 고통스런 트라우마의 세계를 전달한다. 이렇듯 분열된 음성 텍스트가 그의 감정과 상황을 직설적으로 전달해내는 것이 이 장면의 핵심이다. 다음으로는 테이블 신에서의 내러티브 기능을 살펴보고자 한다. <표 1>은 춤에서 구성할 수 있는 내러티브의 구성요소를 나누고 서사의 발현이 어떻게 기능하는지를 정리한 것이다. 내러티브 담화는 이야기를 이루는 구성 요소를 통한 핵심적 소통을 의미한다. 이들은 각각의 표현방식으로 재현되지만 작품 속에서 혼용되며 내러티브 담화를 이끌어낸다. 이 표를 통해 내러티브 담화는 무대의 구성요소를 통해 재현되는 사건 자체로 직접 소통됨을 알 수 있다. 이 장면에 이르면 춤은 이제 더 이상 묘사하려 하지 않고 상황을 직접 설명하고자

한다. 이로써 무용수들의 동작은 분명한 의미를 확보하게 되고 이 명징함은 무용예술의 새로운 국면이기도 하다.



〈그림 1〉 작품 「트라우마」 중 '장면 1'⁶⁾

〈표 1〉 「트라우마」 중 '장면 1'의 내러티브의 기능

구성요소	표현방식	내러티브 담화
음악	텍스트 형식의 음성	위기, 강압, 제압
조명	서스펜션 스포트라이트(suspension spotlight)	트라우마 속 세계
의상	일상복	사실적 사건
오브제	테이블	혼란의 공간
인물	여섯 명의 무용수	조나단 영을 둘러싼 혼재된 정신

이 작품은 시작부터 끝까지 언어, 음악, 무용수가 일체화되어 무대를 채운다. 음성에 담긴 텍스트는 스피커, 라이브, 전구 등을 통해 전달된다. 이 음성 텍스트들은 조나단 영이 사전에 자신의 실제 목소리를 녹음한 것이다. 텍스트는 불완전한 문장들로 이루어져 있으며 음성이 무대의 공간을 채우고 무용수들은 립싱크를 한다. 그는 웅크리고 앉아 있는 등 불안한 표정과 동작으로 자신의 슬픔을 연극적으로 연기하고 연이어 또 다른 자신의 내면이 계속하여 등장한다. 모든 실제적 상황이 직접적인 신체적 재현으로 표출되는 것이다. 파이트는 도니믹 지라드(Dominic Girard)와의 인터뷰에서 자신의 안무관에 대해 다음과 같이 말했다.

나는 인간과 감정에 관심이 있고 다른 것과 연결되기 위해서 이야기가 필요하다고 느낀다. 우리는 연결되어 있기 때문에 어떤 종류의 이야기 또는 의미를 순수하고 추상적으로 상징하고자 한다. 춤은 어떤 종류의 스토리나 특정 콘텐츠의 연결로 이어진다. ... 춤은 인간의 본능적인 반응을 불러일으키기에 효율적인 도구가 될 수 있다. 춤은 언어를 무시하고 무언가의 특정 종류의 핵심에 빠르게 도달할 수 있는 이야기 생성의 훌륭한 도구가 될 수 있을 것이다.⁷⁾

6) Banff Centre(2015), "Crystal Pite - interview - *A Story of Trauma, With Choreographer Crystal Pite*, <https://www.youtube.com/watch?v=k5Wa_HiOqqc, 2023, 04, 01.>.

한편 ‘장면 2’에서처럼 혼란한 상황 속에 다양한 캐릭터가 등장하고 쇼 타임은 환영을 만들어내기도 한다. 밝게 진행되는 쇼 타임 안에는 왜곡이 있으며 결국 어둠으로 향하는 길임을 보여준다. 공연칼럼리스트 임효정은 쇼 타임에 대해서 다음과 같이 표현했다.

내면의 환영인지, 진짜인지, 경계가 모호한 “쇼(Show)”는 주인공이 갈망하는 기분 전환, 탈출, 즐거움의 상태가 가능하도록 계속 작동되고 있다. 어떤 의미에서 주인공은 생존자이며 그의 내면 깊숙이 숨겨진 비밀의 방은 자신의 피난처이지만 동시에 또 다른 비극을 기다리고 있다.⁸⁾



〈그림 2〉 작품 「트라우마」 중 ‘장면 2’⁹⁾

이 작품은 이야기의 복잡성, 주인공에게 던져진 장애물, 클라이맥스, 전환점을 향해 점진적으로 상승해 나가는 극적인 구조를 보여준다(Alex Lazaridis Ferguson, 2018). 작품의 도입부에 등장하는 방은 피난처이자 함정으로 사회적 단절과 고립, 소외된 장소이다. 무대장치는 어수선하게 배치되어 있으며 그의 생존 수행을 위해 활용된다. 전기 장치들은 의도적으로 배치된 것이 아니라 실제 일렉트릭 컴퍼니 극장의 기본 설비들을 그대로 활용한 것이다. 작품의 중반부에서는 살사, 탭댄스, 라틴 아메리카 댄스 등 일련의 루틴들이 제2의 환영을 만들어내기도 한다. 이로써 통제된 공간에 가둔 자신을 치유하는 과정에서 오는 변화 혼란스러운 감정을 고스란히 보여준다. 작품의 후반부는 일상복을 입은 무용수들이 등장하는데 그들은 유기적으로 엮이며 움직인다. 이는 현실계로 돌아와 조나단 영이 흘려보낼 많은 존재들인 듯하다.

조나단 영의 내면과 외면을 모두 드러내는 이야기에서 혼재되는 감정은 각 캐릭터에 부여되어 나타난다. 텍스트는 음성으로 읊조려지고 신체화되면서 그의 이야기는 이미지화되고 시각화되어 전달된다. 이로써 작품의 전체는 본인의 비극적 상황을 작품에 담아냄으로써 트라우마를 극복하는 동시에 오늘날 우리에게 삶의 회복이라는 메시지를 던져준다.

2. 「성명서, *The Statement*」

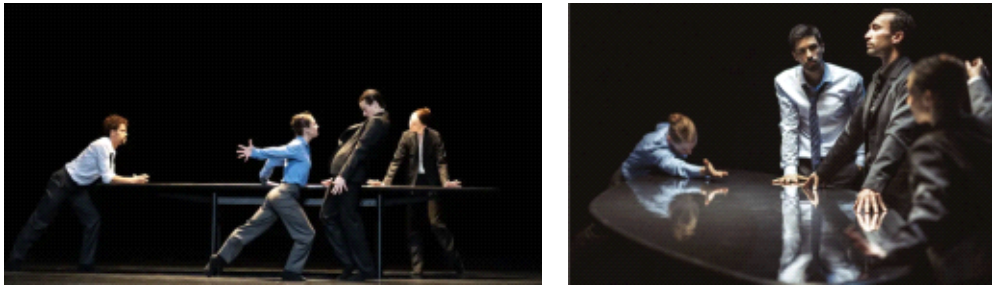
「성명서」는 조나단 영의 대본을 바탕으로 크리스탈 파이트가 안무한 작품으로 텍스트의 음성이 무용수들의 입을 통해 직접 발화된다. 이 작품은 「트라우마」의 무대에 구성된 테이블 신의 한 장면을 확장하

7) 크리스탈 파이트 인터뷰, <https://www.youtube.com/watch?v=k5Wa_HiOqqc, 2023. 04. 29.>.

8) 임효정(2020), 고통에 대한 처절한 희망_베트로펜하이트, *THE MOVE*, <<http://www.ithemove.com/news/articleView.html?idxno=1694>, 2023. 04. 01.>.

9) 키드 피벗 무용단 홈페이지, <<https://kiddpivot.org/works/betroffenheit/>, 2023. 04. 01.>.

여 새로운 이야기 요소를 입힌 작품이다. 이 작품의 특징은 전작보다 한 걸음 더 나아가 대화 형식을 동원하여 현재 사회의 이야기를 직설적으로 드러내는 데 있다. 회사 부서의 회의 장면을 연상하게 하는 긴 테이블을 중심으로 그들은 음성으로 열정적인 대화를 이어간다. 이 텍스트는 도덕성에 맞서 일종의 권력으로 힘을 발휘하는 권력에 대한 비난이 내포되어 있다. 그들의 대화는 네 명의 무용수들이 회사원을 연상하게 하는 정장을 입고 무대 중앙의 테이블을 중심으로 진행된다. ‘장면 3’에서 보이는 것처럼 회사 부서원의 모습을 그대로 담아낸 일상적 의상은 실제와의 거리감 없이 현실적 동일체를 만들어낸다. 또한 조명을 통해 테이블과 무용수만을 집중적으로 비춤으로써 공간적 이동이 없는 프레임을 초점화한다. 이러한 조명은 하나의 프레임으로 회의의 한 장면을 가시화시켜 허구적 실재를 만들어낸다. <표 2>는 ‘장면 3’을 앞선 <표 1>에서와 같이 요소별 기능 분류에 따라 분석한 것이다.



<그림 3> 작품 「성명서」 중 ‘장면 3’¹⁰⁾

<표 2> 「성명서」 중 ‘장면 3’의 내러티브의 기능

구성요소	표현방식	내러티브 담화
음악	텍스트 형식의 음성	통제, 도덕적 갈등, 책임감
조명	서스펜션 스포트라이트(suspension spotlight)	통제된 분위기
의상	정장	위계질서
오브제	테이블	충돌과 대립의 공간
인물	네 명의 무용수	비밀부서 (관료적 조직)

그들은 테이블 주변을 계속해서 맴돌며 장면의 별다른 전환이 없이 하나의 상황을 반복적으로 펼친다. 그 반복 안에서 그들의 움직임은 대화의 높낮이 음역에 따라 미세하게 변화하며, 테이블을 중심으로 제한된 공간에서 무겁고 통제적인 흐름으로 이어지며 긴장감의 고조를 이끈다. 그들의 인물 관계를 살펴보면 두 명은 갈등을 일으키는 인물이며 나머지 두 명은 그곳에 결정적인 무엇인가 얻기 위해 있다. 밖으로 드러나는 사건에 대해 비밀부서는 성명서를 만들어내며 진술을 통해 긴장감을 드러낸다. 부서간의 갈등에 휩싸인 상황은 하나의 장을 구성한다. 움직임에서 축소와 확대가 반복되면서 텍스트를 전달하는 인물이 주시된다. 또한 신체의 자극에 의한 리액션은 마주하여 이야기를 주고받는 상황에서의 감정과 반응을 형상화한다. 비난하는 손가락의 제스처는 지시적이고 신체의 확장은 강조로 나타나며 신

10) Crystal Pite, “The Statement”, <<https://videotanz.ru/dance/the-statement/>, 2023. 04. 29.>.

경질적인 움직임은 통해 몸으로 텍스트를 읽어낸다. 그들은 일관된 표정으로 소통할 때 서로를 바라보는 시선, 테이블을 향한 시선, 아래를 향한 시선을 통합적으로 구성하며 진지하고 심각한 관계 상황을 만들어낸다. 이러한 인물들의 움직임은 대화 형식의 음성 텍스트와 함께 신체화되어 나타내며 극적 말하기를 형성한다. 이를 통해 인간의 음성이 인물들의 움직임의 흐름과 리듬을 만들어내며 언어가 무용과 결합함으로써 자신의 힘을 넘어서 수 있는 가능성을 보여준다.

이 작품은 기업 조직과 업무의 의사결정 방식을 내러티브의 구성요소를 통해 이미지화시키며, 부서 내의 갈등이라는 이야기적 요소가 신체적 재현으로 드러난다. 이 과정에서 오늘날의 역동적인 사회구조 이면에 드리워진 그들의 깊이가 탐구되는 동시에 작품에서 드러난 가시적, 가청적 직접성은 현실을 환기시킴으로써 강력한 공감을 형성한다. 이러한 연출을 통해 음성언어와 신체언어는 시너지 효과를 내면서 통합된다. 즉 이 작품은 무용에 발화를 덧붙이는 방식이 아니라 무용과 발화의 융화를 통해 ‘의사소통’이라는 언어의 목적과 효과 자체를 그 근원에서부터 탐구하고자 하는 실험적 형식이다. 이 시도를 통해 무용에서 내러티브는 전면화되고 무용의 서사적 기능은 현대 사회의 상호관계적 특성이라는 맥락 내에서 매우 유효적절하게 복원된다.

IV. 결론

본 연구에서는 크리스탈 파이트의 작품 「트라우마」와 「성명서」를 통해 춤에서 나타난 움직임 내러티브의 기능을 살펴보았다. 이 작품에서 움직임 내러티브는 이야기에 동원되는 모든 무대 구성 요소과의 상호작용을 통해 이루어짐을 알 수 있다. 또한 작품을 구성하는 무대 위의 모든 요소들은 극적 소통을 이루기 위해 작용하였으며 각 기능은 개별적 기호화를 통해 현실성을 부여하고 이를 통한 소통이 가능함을 확인하였다. 더불어 무용예술의 다양성 안에서 내러티브의 의미작용을 중심으로 춤을 극적으로 구성하고 해석할 수 있음을 밝혔다.

두 작품에서 공통적으로 등장하는 테이블 신에서는 내러티브 담화가 핵심적인 이야기를 전달하고 있다. 「트라우마」에서는 한 개인의 트라우마를 둘러싼 내면을 드러내었고, 「성명서」에서는 인간의 도덕적 회의감을 드러냈다. 이처럼 하나의 사건을 중심으로 텍스트로 재현해 냈으며 한 사회와 개인의 이야기를 중심으로 다뤘다. 내러티브의 기능에서 살펴보았듯이 테이블을 중심으로 작품에서 말하고자 하는 바를 구체적이고 명시적인 디제시스의 형성을 통해 제시하고 있었다.

「트라우마」에서는 트라우마라는 개인적 경험을 무대화하는 과정에서 내러티브적 요소를 적극 활용하여 극적 구조를 만들었다. 이 작품의 내러티브 기능은 다음과 같다. 첫째, 음성의 기능이 스피커, 라이브, 전구 등의 오브제를 통해 텍스트화되며 이로써 무대의 요소들이 내러티브의 기능으로 전면화되었다. 둘째, 개인의 트라우마가 텍스트화되는 동시에 신체적 재현으로 표출되어 극적 이해를 풍성하게 만들었다. 셋째, 조명의 전환이 장면의 물리적 전환을 지시할 뿐 아니라 내면의 환영을 드러내는 역할도 함으로써 확장된 리얼리티를 발현시켰다. 넷째, 무대의 공간적 장소는 하나의 도피처라는 배경을 만들고 그들의 의상 변화는 이상과 현실의 시간을 넘나드는 입체적 디제시스를 형성했다.

「성명서」에서는 오늘날 공감 가능한 사회적 상황을 무대 위의 개별적 요소의 재현으로 만들고 소통하

고자 하였다. 이 작품에서 드러나는 내러티브 기능은 다음과 같다. 첫째, 텍스트 음성이 신체화되면서 이야기를 이끌어갔다. 둘째, 움직임에 있어서 확장된 제스처와 손가락 마임의 기능이 텍스트를 강조하는 효과적인 수단으로 제시되었다. 셋째, 무용수와 테이블만을 집중적으로 비추는 조명은 통제적이며 강압적인 분위기를 현실감 있게 만들어냈다. 넷째, 일반적으로 익숙한 회사원의 모습을 한 무용수들은 실제와 거리감이 없는 사실적 재현을 만들어냈다. 또한 각 인물의 배경과 상황은 발화의 뉘앙스를 통해 효과적으로 제시되며 이를 동작의 결합으로 신체화시켜 풍부한 내러티브 담화를 만들어냈다. 이렇듯 두 작품에서 살펴본 내러티브 기능은 극적 말하기에 인과관계로 상호작용하며 이해 가능한 하나의 스토리로 소통되었다.

오늘날 무용가들은 안무의 자율성과 순수 동작의 추구 등 무용에 대한 근원적인 고민과 사유를 바탕으로 독자적 실험을 추구해 나가고 있다. 그중에도 크리스탈 파이트는 서사적으로 춤을 나열해가는 내러티브적 형식을 갖춘 작품을 다시금 이끌어내는 안무가로 주목된다. 그녀의 작품 속 움직임 내러티브를 통해서 춤은 추상적이며 상징적인 움직임으로 난해한 해석만 불러일으키는 것이 아니라 결국 소통을 통해 또 다른 세계를 경험하고 공감할 수 있는 예술임을 확인하게 된다. 이처럼 춤의 소통과 재현이라는 본질적 측면을 내러티브를 통해 제고하려는 시도는 차후 춤의 가능성을 확장할 수 있는 하나의 방향이 될 수 있을 것이다. 앞으로 후속 연구를 통해 움직임 내러티브를 기반으로 극적 말하기의 가능성을 이끌어낼 수 있는 작품 창작과 분석이 다양하게 이루어지길 바란다.

■ 참고문헌

- 김기화, 백현순(2012). 무용의 스토리텔링 구조연구. *한국콘텐츠학회논문지*, 12(1), 265-274.
- 나병철(1999). *모더니즘과 포스트 모더니즘을 넘어서*. 소명출판.
- 배혜영, 오덕자, 황영성(2010). Susanne K. Langer의 예술상징론을 통한 무용의 미적 연구. *대한무용학회논문집*, 62, 103-117.
- 신상미(2010). *인간은 왜 춤을 추는가*. 이화여자대학교출판부.
- 안혜원, 김은수(2015). 무용음악의 고유성과 역할. *한국무용교육학회지*, 26(4), 113-125.
- 이주영(2005). 재현의 관점에서 본 예술과 실재의 관계. *미학예술학연구*, 22, 5-38.
- 이지선(2016). 신체적 사고: 윌리엄 포사이드의 안무 오브제 개념에 관한 고찰. *무용예술학연구*, 62(5), 1-16.
- 이지원(2014). 「현대춤에 나타난 내러티브(narrative) 재현과 의미 분석-제롬 벨의 「베로니크 드와노 Veronique Doisneau」를 중심으로-」. *대한무용학회논문집*, 72(2), 113-134.
- 임효정(2020). 고통에 대한 처절한 희망_베트로펜하이트. *THE MOVE*. <<http://www.ithemove.com/news/articleView.html?idxno=1694>, 2023. 04. 01.>.
- 키드 피벗 무용단 홈페이지 <<https://kiddpivot.org>, 2023. 04. 01.>.
- 한지영, 김말복(2018). 댄스 다큐멘터리 영화 「댄싱 베토벤 Dancing Beethoven」(2016)의 내러티브 분석을 통한 댄스필름 논의. *무용예술학연구*, 71(4), 1-26.
- Alex Lazaridis Ferguson(2018). BETROFFENHEIT (Review) — Kidd Pivot and The Electric Company. *Talk Performance*. <<https://www.talkperformance.org/post/betroffenheit-review-kidd-pivot-and-the-electric-company>, 2023. 04. 01.>.
- Banff Centre(2015). “Crystal Pite - interview - *A Story of Trauma, With Choreographer Crystal Pite*.” <https://www.youtube.com/watch?v=k5Wa_HiOqqc, 2023. 04. 01.>.
- Pull Cobby(2013). 내러티브 (윤혜준 역). 서울대학교출판문화원. (원저출판: 2001).
- Roland Barthes(1977). *Introduction to the Structural Analysis of Narratives: Image Music Text Essays*. (Trans. by Stephen Heath). London: HarperCollins. (원저출판: 1977).
- Swapnil Dhruv Bose(2022). 10 essential films from the “non-narrative” genre. *FAR OUT MAGAZINE*. <<https://faroutmagazine.co.uk/philip-seymour-hoffman-greatest-contemporary-actor/>, 2023. 04. 01.>.

논문투고일 2023. 05. 15.

심사일 2023. 05. 24.

심사완료일 2023. 06. 22.

An Exploration of Movement Narrative in Crystal Pite's Dance Works

– Focused on 「Betroffenheit」, 「The Statement」 –

Kim, Ji-in* · Cho, Eun-sook**

Doctoral Student, Chung-Ang University* · Professor, Chung-Ang University**

The purpose of this study is to establish the concept of narrative in dance, and to explore the function of 'movement narratives' and the possibility of dramatic speech by analyzing Crystal Pite's representative works 「Betroffenheit」(2015) and 「The Statement」(2016).

In order to understand the concept of narrative, this study refers to research in other art fields. The analysis of the work is centered on the video, the interview of the fight, and the critic's review of the work.

Dance has a fundamental relationship with human desire for narrative, and the movements of dancers are also one of the narrative systems. From this point of view, the study is to lay the foundation for a study seeking a new narrative strategy in dance through the work of Crystal Pite.

Keywords: Movement Narrative(움직임 내러티브), Narrative Analysis(내러티브 분석), Crystal Pite,(크리스탈 파이트), Jonathon Young(조나단 영), Kidd Pivot(키드 피벗)