

# 무용예술의 서커스 감각 수용과 신체성 논의

- Rachid Ouramdane과 Compagnie XY의 「Möbius」를 중심으로 -

어수정\*

I. 서론

II. 무용예술과 서커스에 나타난 신체성 개념

III. 「뫼비우스」에 나타난 서커스 감각 수용과 분석

IV. 결론

참고문헌

Abstract

## I. 서론

본 연구는 무용예술이 서커스와 융합되고 있는 현상에 대한 논의로, 무용공연에서 서커스 요소를 수용하거나 서커스 장르가 무용예술의 중심으로 들어오는 경향이 두드러지고 있는 현시점에서 공연이 이루어지는 공간에서의 실연자의 신체성이 갖는 의미를 탐색한다.

1990년대 이후 ‘태양의 서커스(Cirque du Soleil)’를 필두로 폭발적으로 창작된 아트 서커스(Art Circus)는 무용예술을 넘어 공연예술 전반에 걸쳐 장르의 융합과 기술의 확장이라는 경향성을 가속화하였다. 태양의 서커스는 서커스가 갖는 장르적 특성을 살리면서 캐릭터와 스토리를 창조하여 작품에 극성을 불어넣었으며, 라이브 음악과 영상매체 및 발달된 무대연출 기술을 적극적으로 도입하면서 공연예술을 대표하는 영상미디어 산업의 대항마로 떠올랐다. 이후 2020년 초 COVID-19가 출현하기 이전까지 태양의 서커스는 대체불가한 블록버스터 공연예술로서 공연산업 및 관광산업의 주도적 역할을 담당하였다. COVID-19가 확산됨에 따라 오프라인 주도의 공연예술산업이 위축되고 2020년 6월 태양의 서커스가 파산보호신청을 하는 초유의 사태가 있었지만, 2022년 하반기 들어 COVID-19의 엔데믹과 함께 공연예술계는 다시 부흥을 꿈꾸며 활성화되는 경향을 보이고 있으며 국외의 아티스트들과 작품들이 한국을 찾고 있다. 태양의 서커스의 부활은 팬데믹 기간 동안 얼마나 많은 사람들이 라이브 공연에 대한 갈증을 갖고 공연을 열망해 왔는지를 반증한다고 할 수 있다.

2022년 9월 「푸에르자 부르타-웨이라, *Fuerza Bruta-Wayra*」(2022. 9. 29.~2023. 1. 2.)를 시작으로, 10월 「태양의 서커스-뉴 알레그리아, *Cirque du Soleil-New Alegria*」(2022. 10. 20.~2023. 1. 1.)가 한국을 찾았다. 서울국제공연예술제(SPAF)에서도 3년 만에 재개된 해외 초청작으로 라시드 우람단(Rachid Ouramdane)과 컴퍼니XY(Compagnie XY)가 협업한 「뫼비우스, *Möbius*」(2022. 10. 15~16.)

\* 이화여자대학교 무용과 초빙교수, soojeong.eo@gmail.com

가 무대에 올려졌으며, 마곡으로 자리를 옮긴 LG아트센터의 개관 페스티벌 초청작으로 요안 부르주아(Yoann Bourgeois)와 그가 예술감독으로 있는 그루노블 국립안무센터(CCN2 Grenoble)의 「기울어진 사람들, *He who falls*」(2022. 11. 25~27.)이 공연되었다. 이 작품들의 공통점으로 서커스를 주요 메소드로 하는 퍼포먼스라는 점을 들 수 있다. 무용예술에서도 서커스 곡예 기술의 차용이나 아크로바틱 전 공자들과의 협업이 점차 확대되고 있으며, 이 같은 복합장르에 대한 관객층의 수요 또한 증가하고 있다. 이러한 시점에서 무용예술이 새로운 콘텐츠로서 서커스를 수용하는 양상을 살펴보고 그에 따른 의미와 무용예술의 발전방향을 모색해야 할 연구의 필요성을 갖는다.

한국학술지인용색인(Korea Citation Index)을 이용하여 키워드 ‘서커스’와 ‘신체’, ‘서커스’와 ‘무용’으로 검색했을 때 예술학 범주에서 본 주제와 관련한 선행연구로 14개의 국내학술논문을 찾을 수 있는데, 최민지(2022) 「서커스와 융합한 스토리텔링-태양의 서커스의 카(Kà)를 중심으로」, 정원정, 조양희(2020) 「태양의 서커스의 운영 방안의 고찰을 통한 무용 작품 개발 방안 탐색」, 김보라, 김재범(2016) 「캐나다 태양의 서커스를 통해서 본 동춘서커스의 의미 중심 혁신 전략 연구」 등 태양의 서커스를 중심으로 한 공연 콘텐츠의 텍스트성, 무대표현기술, 운영방안 등에 대한 연구가 주를 이루어졌다. 또한 최근 요안 부르주아가 창작한 작품들이 국제적으로 흥행함에 따라 국내학계에서도 해당 안무가의 작품에 나타난 안무특성 연구가 시도되고 있는 추세다. 그러나 이러한 연구들은 앞서 기술한 제한적인 대상에 대한 특정한 기술이나 창작요소에 관한 것으로 연구주제가 편중되어 있다. 또한 최근 팬데믹이나 메타버스와 같은 사회적 이슈의 등장에 따라 가상공간에서의 신체성에 관한 논의가 활발하게 이루어지고 있는 것과는 대조적으로 서커스 감각의 수용을 통해 부각되고 있는 공연예술의 신체성에 관해서는 아직 논의되고 있지 않기에 이에 대한 사유를 공유할 수 있는 담론 형성이 필요하다 하겠다.

본 연구에서는 COVID-19 이후 미디어 기술의 확산에 따른 무용예술의 영상화 작업과 라이브니스(liveness)의 의미변화, 매체 전이 현상의 대척점에 자리한 무용공연에서의 서커스 감각 수용과 신체성에 대한 논의를 전개하고자 한다. 무용예술과 서커스에 부각되는 실연자의 신체성 개념과 더불어 이러한 장르적 특성이 공연예술의 실연공간으로 새로이 유입되고 있는 경향에 관하여 다루면서 그 사례로 최근 국내 공연예술계에 소개된 작품으로 라시드 우람단의 「피비우스」에 나타난 신체성의 의미를 분석하고자 한다. 해당 작품을 다룬 저널에 실린 인터뷰와 평문 등을 살펴보고, 2022년 내한 당시의 공연상황 관람과 2020년 필름으로 제작된 동영상 분석을 통해 작품에 나타난 서커스 신체성을 살펴보고자 한다. 이를 통해 무용의 창작과정에서 수용되는 서커스 신체의 의미와 확장가능성을 탐색하면서 이러한 논의가 미디어와 가상성이 확장되고 있는 오늘날, 실연공연에서 이루어지는 무용예술의 가치가 보다 공고해지는데 기여하길 바란다.

## II. 무용예술과 서커스에 나타난 신체성 개념

### 1. 공연예술에서의 신체성의 개념

공연예술에서 실연자의 신체는 창작자의 의도를 관람자에 전달하는 일종의 매체로 존재하게 되는데,

실연자와 관람자가 제한된 공간에서 함께 머무르는 행위, 즉 공동현존을 전제로 지각을 통해 서로의 감각을 공유하고 인식하게 되면서 구조화되는 과정을 거친다. 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 『지각의 현상학(Phenomenology of Perception)』(1945)에 의해 인문-철학 분야에서 ‘신체’ 개념이 전면으로 부각되었고, 리처드 셰크너(Richard Schechner)에 의해 ‘퍼포먼스학(Performance Theory)’이 학계에 자리 잡게 되면서 그에 따른 연구와 탐색이 가능케 되었으며, 1990년대 이후 가속화된 문화예술 전반의 수행적 전환과 더불어 지각을 통해 정보들이 확장되는 사적 공간으로서 인간의 몸이 인식되는 경향을 띠게 되면서 잠재적인 미학적 가치를 지닌 대상으로서 신체성이 주목받게 되었다.

메를로-퐁티(2002)는 사람들의 신체 행위와 동작이 객관적인 공간의 개념을 바탕으로 공간의 보편성을 기초로 하여 경험된다고 하였다(모리스 메를로-퐁티, 2002, p. 383). 그는 ‘공간정위(spatial orientation)’, 즉 몸의 자세와 위치를 능동적으로 취하는 형태로서 공간이라는 토대에 기초한 신체적 경험을 언급하면서 공간의 보편적 형식 없이는 신체적 공간이 어떤 함의를 지니지 않게 된다고 보았다(김광연, 2022, p. 90). 인간의 신체는 실존을 위해 반드시 수반되어야 할 전제조건으로서 공간 안에 존재하면서 해당 공간의 일부를 점유하게 되는 일종의 물체(object)라 할 수 있다. 그가 인간이라는 주체에 대하여 외부 대상과의 관계, 즉 상호관련 속에서 사유하였듯이 인간의 몸은 인식을 확장하고 타인에 대한 이해의 폭을 넓히는 또 하나의 공간으로서 힘을 갖는다. 또한 공연예술은 같은 시-공간에 실연자와 관람자가 함께 머무르는 것을 성립조건으로 하는데, 이때 신체 움직임과 조명에 의한 빛, 음악과 소리효과, 현장음, 텍스트, 오브제와 장치 등 다양한 매체들 사이에서 상호작용을 통하여 공감각적인 이미지가 창조되고, 지속적인 감정이입과 상호 간의 동화작용을 촉진하면서 관객들로 하여금 또 다른 세계에 대한 몰입을 가능케 한다.

퍼포먼스는 세부 장르를 구분하기에 앞서 그 자체가 다매체(multi-media)적인 예술이라 할 수 있는데, 퍼포먼스를 정의하고 그 범주를 정하는 것에는 많은 논의가 필요하다. 일반적으로 퍼포먼스란 음악, 미술, 연극, 무용 등 다양한 공연예술 분야에서 관중, 혹은 관객을 상대로 한 표현활동이라 할 수 있으며, 전통적인 연극개념으로서 살펴본다면 희곡에 기반한 언어극(verbal performance)과 그 상대적 개념으로서 비 언어극(non-verbal performance)을 들 수 있다. 비 언어극의 범주 안에 신체극(physical theater), 무용, 서커스, 마샬 아츠(martial arts) 등이 있으며 이러한 장르들은 더 이상 특정 장르에 국한되지 않고 경계를 넘나들면서 춤의 영역 또한 그 경계가 모호해지고 있다. 1960년대 포스트 모던댄스의 등장으로 예술 공간이 사회적 공간으로 인식되기 시작하면서 순수예술과 대중문화, 창작과정과 작품으로서의 결과물, 창작자와 창작품, 예술가와 관객 등의 경계와 구분에 있어 의문이 제기되었다. 또한 포스트 모더니즘과 후기 구조주의에 의해 이루어진 근대성에 대한 비판으로 탈근대를 향해 나아가고자 하면서 텍스트와 이성의 주변부로 밀려나 있던 몸을 주체로서 중심으로 끌어당기는 작업을 시도하였고, 20세기 후반 몸 담론은 예술론의 중심에 자리하게 되었다.

고내현(2021)의 논고에서 기술한 바와 같이 니체가 언급한 ‘의지로서의 몸’과 메를로-퐁티의 ‘지각하는 몸’, 미셸 푸코의 ‘정치적인 몸’, 주디스 버틀러의 ‘유희로서의 몸’에 이르는(고내현, 2021, p. 32) 몸적 주체에 관한 다양한 논의들은 주변 환경의 자극에 대하여 주체적이고 주관적인 반응을 통해 시대가 공유하고 있는 기호로부터 우리의 신체를 해방시켜 왔다고 할 수 있다. 이를 통해 사람의 몸은 인식의 확장을 가져다주는 사적 공간으로 기능하면서 인간으로서의 존재 자체를 드러내게 된다.

오늘날 춤의 영역은 공연예술과 응용예술 및 산업으로 확장되고 있는데, 앞서 언급된 퍼포먼스 하위의 예술분야들은 인간 신체를 매체로 움직임과 행위가 창작자의 의도를 포함하고 있다는 점, 바꿔 말해 창작자가 실연자의 신체를 매개로 표현하고자 하는 사상, 철학, 감정을 전달하고자 상황을 설정하고 장면이나 사건을 연출하면서 관객과의 소통을 전제로 구체화 과정을 전개하는 예술이라는 공통점을 갖는다. 공연장에서 존재하는 무용수의 몸은 체현잠재성(수행성)과 더불어 공간 내에서의 매체가 지니는 구별잠재성, 다시 말해 몸의 매체성을 함께 드러내게 되는데, 이를 통해 관객과의 감각적 상호관계가 형성된다. ‘수행성’은 ‘신체적’ 행위로서의 예술 활동에 주목한 개념으로, 공연자와 관객의 ‘현상학적인 신체(Phenomenal Body)’를 매개로 공연의 ‘현존성(Presentness)’이 발현된다. 이때 관객들은 수동적 수용자가 아닌 또 다른 행위자로 인식되고, 이 과정에서 공연은 작품 이상의 ‘사건(event)’이 된다(김아롱, 조은숙, 2022, p. 28). 이때, 비어있던 무대 공간은 실연자의 신체가 놓이는 환경이자 이 신체에 의해 수없이 생산되고 또다시 재생산되는 공간으로서 존재한다. 표현의 주체인 실연자(performer)와 관객(audience)이 같은 시·공간을 공유하는 가운데, 특정 상황에서의 특별한 관계맺음을 통해 상호간에 어떤 의미를 수립해가는 예술로서 퍼포먼스의 정의는 표현의 주체와 관계맺는 방식에 따라 다각화되었는데, 이러한 논의들을 통해 다양한 공연예술의 본질이 인간 행위로부터 비롯되었음을 확인할 수 있다.

리처드 셰크너는 수행성을 논함에 있어 신체성을 강조하였는데 인간의 행동, 행위, 제스처 등이 단순히 어떤 것을 표현하는 것이 아니라 그 자체가 표현하는 것이며, 그것이 곧 공연성(Performativity)을 성립시키는 전제조건이라 하였다(리처드 셰크너, 2001, pp. 52, 98-102). 그는 퍼포먼스가 미리 정해진 의미의 표시, 혹은 표현이라는 전통적 개념을 부정하고 실시간 의미를 생성하고 변형시키는 역동적인 과정의 중심에 퍼포머의 신체가 자리한다는 것이다. 또한 수행성의 특성에 대해 일시적이고 즉각적이며 퍼포머의 유동적 신체성에 바탕한 구현에 의해 공연은 재개념화 된다고 하였다. 셰크너의 공연성 개념은 공연 예술과 그 밖의 분야에서 공연에 대한 우리의 이해를 크게 확장했는데, 인간의 행동과 제스처의 역동적이고 구체적이며 맥락에 따라 달라지는 특성을 강조하여 다양한 문화적, 사회적 맥락에서 퍼포머의 신체성과 퍼포먼스의 영향력을 분석하고 이해하는 방식을 재구성하는데 유의미한 개념을 제시하였다.

그럼에도 최근 인공지능과 로봇산업의 발전은 공연예술의 창작과 표현의 주체에 대한 혼란을 야기하고 있으며, 무용분야에서도 안무와 무용의 주체에 대한 사유를 확장시킨다. 임수진(2022)은 안드레 레페키(Andre Lepecki)가 「장치로써의 안무(Choreography as Apparatus of Capture)」(2007)를 통해 밝힌 안무의 역할—무용수의 움직임을 통제하고 나아가 무용수와 관객이 공존하는 실연공간을 통제하는 기능—을 인공지능이 수행하게 되었을 때 인간이 계속해서 무용의 주체가 될 수 있을지에 대한 우려를 개진한다(임수진, 2022, p. 5). 인공지능에 의한 창작과 이를 수행하는 수동적인 인간 신체, 혹은 인간이 창작한 안무를 실행하는 휴머노이드의 등장, 혹은 인간이 창작과 수행의 과정에서 모두 주체를 상실하게 되는 미래는 더 이상 극단적인 공상 안에서만 머무르지 않는다. 이에 예술가와 학자들은 기술과 장르의 융합을 통한 다양한 시도들을 해오면서 무용예술의 발전과 공존을 위한 노력을 기울이는 동시에, 창작과 실연의 주체로서 인간의 신체와 그것이 실제적으로 현존하면서 이루어지는 실연공간에 대하여 주목하고 있다.

백영주(2011)는 퍼포먼스에서 강조되는 현존성(presence)이 시간성(temporality), 신체성(corporeality), 직접성(immediacy), 현장성(liveness)을 통해 구체화된다고 했는데(백영주, 2011, p. 111), 이를 가능케 하는 가장 근본적인 대상이 바로 인간의 신체, 즉 실연자와 감상자의 신체가 동일한 시·공간 안에서의 공존을 전제한다는 것이다. 실연자와 관객의 신체적 현존에 기초를 두고 구성된 퍼포먼스 공간의 경험구조는 신체, 시간, 그리고 공간 사이의 관계를 어떻게 설정하는가에 따라 결정된다. 이것은 인지하는 양식이나 소통 방식의 변화를 유도하게 되는데, 퍼포먼스 공간은 그 자체로서 소통의 현상체가 된다. 또한, 오늘날 공연예술에서의 신체는 어떤 신화나 문학, 역사 속의 대상을 재현하거나 서사 혹은 상징적 의미를 전달하는 매체이자 도구의 역할로부터 해방되어 신체가 갖는 에너지(energy), 강렬함(intensity), 힘(force), 역량(capacity) 그 자체로서 존재하게 된다(이명호, 2015, p. 113). 기존의 전통적인 실연공간에서 이루어진 재현과 모방공간으로서의 기능을 넘어 공존과 행위를 강조한 퍼포먼스는 언어적 기술(記述) 중심의 스토리텔링 기법으로부터 벗어나 다매체가 서로 혼재하면서 융합되는 시대의 현실을 반영하고, 매체의 적극적 활용과 상호매체적 작업을 통해 경계를 확장하고 있다. 또한, 펜데믹에 따른 비대면 활동과 증강현실이나 혼합현실과 같은 매체로 중재되는 환경이 증가하게 되면서 디지털 공간의 출현과 확장이 초 신체화를 통한 가상공간에서의 상호신체성을 부각시키기도 했는데, 최근 공연에서 목격할 수 있는 이슈는 실연자의 신체성과 현존에 대한 탐구와 현존성의 강조라 할 수 있다. 바꾸어 말하면 실연 주체로서 인간행위가 주체성을 회복하고, 리얼리티를 인식하고 경험하는 공간인 퍼포먼스 공간과 그 안에서 존재하는 신체성의 의미가 보다 강조되고 있는 것이다.

## 2. 서커스 신체의 부활

서커스(Circus), 주로 광대의 연희, 마술, 곡예, 동물이 참여하는 묘기와 쇼 등으로 구성되는데 고대의 제의나 남겨진 유물을 통해 그 흔적을 찾을 수 있다. 서커스에 상응하는 우리말로써 곡예(曲藝, acrobatic)는 ‘사람들을 놀라게 하는 신체 행위’를 일컫는데, 곡예는 신체의 유연성이나 민첩성 등을 응용하여 보통사람이 할 수 없는 동작을 취하거나, 도구나 동물 등을 자유자재로 다루어 관객에게 즐거움을 주는 예능을 총칭한다. 곡예는 신체를 이용하는 기술, 기교를 강조하는 장르라 할 수 있고, 무용은 미적 원리를 통해 움직임을 구성하게 되는 장르라 할 수 있는데, 넓은 의미에서 서커스는 허정주(2019)의 분류와 같이 순수-신체성, 극한성, 도전성, 순간성, 창조성, 융합성, 예술성이라는 속성을 갖는다(허정주, 2019, p. 45).

피니어스 테일러 바넘(Phineas Taylor Barnum)을 통해 독립적인 쇼로서 서커스는 그 시장적 가치를 공고히 하면서 공연예술의 주류를 담당하는 형태로 20세기 초반까지 대중의 사랑을 받았는데, 이후 다양한 공연예술 장르의 등장과 그들이 선사하는 스펙터클의 규모가 확장되고 마술이 독립성을 확보해 감에 따라 사양길로 접어들었으며 동물 확대에 대한 부정적인 시선과 견해가 확산되면서 이를 더욱 가속화 하였다고 할 수 있다. 20세기 초 서커스는 기능주의에 의해 사양길의 접어들었던 무용예술에 비해 대중성을 강조한 공연예술로 주목받았지만, 그들 역시 동일한 기술 레퍼토리를 반복하고, 다양한 시각-영상매체가 발달함 따라 대중의 취향이 다른 예술로 옮겨가면서 사양화의 길을 걸었다. 삶을 구성하는 거의 모든 것들이 그러하듯이 역사적으로 서커스는 새로움을 쫓아 끊임없이 스스로를 변화시키면서 현재

의 모습으로 발전해 왔는데, 이는 서커스를 포함한 모든 예술의 숙명이기도 하다. ‘갱신된 감각은 후퇴하지 않는다.’는 말처럼 우리는 감각자극을 통해 쉽게 익숙해지고, 또 무감각해지기도 한다. 관객들은 계속해서 새로운 형식과 새로운 접근을 통한 새로운 작품을 갈구하게 되는데, 작품은 계속해서 놀라움 그 이상의 놀라움으로 갱신되어야 한다는 강박과 인식에 사로잡히게 된다. 이러한 숙명의 속에서 20세기 후반 등장한 아트 서커스 단체들은 다양한 장르와 기술을 결합하고, 극적 서사를 삽입해 각각의 개체로 존재했던 서커스 기술과 요소, 장면들을 연결시켜 하나의 작품으로 구현해내는 방식을 통해 서커스 부활의 신호탄을 쏘아 올렸다.

1970년대 초 유럽에서 시작된 뉴 서커스 혹은 아트 서커스를 시작으로 태양의 서커스로 이어지는 새로운 경향의 서커스가 지니는 특성에 대하여 제이미 스킨드모어(Jamie Skidmore)는 위험과 죽음을 내세운 곡예보다는 뚜렷한 주제와 스토리 라인이 중심이 된다고 보았다(Jamie Skidmore, 2002, pp. 15-16). 태양의 서커스를 중심으로 20세기 후반을 이끈 이러한 경향의 단체들은 캐릭터와 작품을 이끌어가는 인물을 창조하고 서커스 기술과 함께 드라마를 주입하고자 하였다. 태양의 서커스는 설립 초기부터 지속적으로 명확한 연극적 비전을 갖고 프랑코 드라고네(Franco Dragone)부터 도미니크 샹파뉴(Dominic Champagne), 로베르 르빠주(Robert Lepage)에 이르기까지 연극적 전문성을 가진 연출가들을 영입하여 서커스의 연극성을 높이고자 했으며, 스토리텔링의 중요성을 강조했다. 태양의 서커스 작품들은 스토리텔링을 토대로 작품을 관통하는 주제를 구축하고, 극적 생명력을 가진 등장인물과 고유한 콘셉트를 드러내는 기술적이고 시정각적인 요소들을 융합하면서 새로운 미학을 추구하는 예술작품으로 거듭났다(최민지, 2022, p. 721). 또한, 이러한 경향의 작업들은 가학성을 수반한 동물의 출연을 배제하고, 인체의 극한적 움직임, 곡예, 연극성 등 총체극적 요소를 통해 예술적 통합을 지향하고자 하였다. 실제로 태양의 서커스는 내러티브를 삽입하여 서커스 공연이 기계적 요소만을 강조해 온 과거로부터 벗어나 캐릭터가 소통적 기능을 수행하도록 했으며, 기술적 기교와 곡예만을 부각시키기 보다는 집단의 신체가 지니는 율동미 혹은 입체미를 강조한 안무적 구성을 삽입해 미적 조화를 유도하면서 예술성을 확보하고자 하였다. 의상, 메이크업, 도구, 장치 등 조형원리를 고려하여 예술적 조형미 강조하면서 대중적이고 오락적인 장르로서의 한계를 극복해 나갔다. 「카, Kā」(2005)에서와 같이 허공에서 회전하는 수십 톤의 판형무대를 이용해 수직으로 세워 무대 공간의 평면성을 극복하고자 했고, 「토룩, Toruk」(2015)에서와 같이 컴퓨터 그래픽과 디지털 프로젝션을 활용한 환상적이고 역동적인 장면들을 현장에 구현해 내었다. 이와 같이 태양의 서커스는 영화와 같은 매체를 통하지 않고 현장성을 극대화하는 연출을 통해 서커스가 지닌 긴장감, 놀라움, 신기함과 더불어 관객의 연극-영화적 경험에 기여하고자 했다.

허정주(2019)는 이 같은 서커스의 부활이 바벨탑과 같은 인간의 욕망으로부터 비롯되었다고 주장하는데, 20세기 후반 ‘정교화’라는 새로운 변화가 문화 전반에 일종의 혁신을 기해왔다고 말하였다. 그는 빅 데이터나 알파고 등 인류가 도달해 있는 정보-기술의 수준이 인류 안에서의 언어장벽을 무너뜨리고, 신의 무한성이라는 영역에 도달하고자 하는 ‘바벨탑 신화’를 환기시킨다고 보았다(허정주, p. 15). 이것은 인간이 갖는 욕망의 무한성이 인간의 능력을 최대치로 끌어올리고 또다시 갱신하게 되는 반복의 역사 안에서 지속되어 왔다고 할 수 있는데, 오늘날 다양한 분야에서는 초 디지털과 극 아날로그라는 양극단을 지향하는 양태를 보이고 있다.

로봇기술, AI, 휴머노이드 분야가 발전함에 따라 현대인들은 많은 분야에서 발달된 기술이 사람의 일을 대신하거나 인력 혹은 노동을 대체하는 것에는 동의한다. 하지만, 완성도가 완벽에 가까워지는 것에 대해서 로봇이 인간과 구분하기 어려운 상황까지 발전하게 되는 것에는 혐오와 공포, 반감을 느낀다고 할 수 있다. 또한, 최근의 Chat-GPT와 같은 학습 대화형 인공지능의 등장도 이에 대한 사유를 확장하고 있는데, 3D에 기반한 그래픽 기술은 실제 같은 허구를 만들어내었지만, 그러한 기술의 발전하는 만큼 리얼리티에 대한 사람들의 갈증과 수요도 커졌으며, 특히 팬데믹 기간에 모든 것을 대체했던 비대면 활동들은 사람들로 하여금 더욱더 실제성과 현실감, 리얼리티를 갈망하게 만들었다. 이는 앞서 기술한 공연예술에서의 신체성에 주목하게 되는 시대적인 상황과 맞물려 있다. 엔데믹 이후 신체활동에 기반을 둔 공연예술에 대한 수요의 증가는 비대면 매체를 통해 반감되었던 리얼리티에 대한 향수로 해석될 수 있는데, 연구자는 이러한 수요가 서커스 신체를 통해 구체화 되고 있다고 본다.

오늘날 문화예술의 서커스적 지향성에 대하여 또 다른 시각에서 살펴본다면 인간 문화를 놀이의 관점에서 접근하고자 했던 호모 루덴스나 공연에 대하여 신체활동을 강조하는 관점에서 접근한 호모 퍼포먼스의 정의로부터 한발 더 나아가 보다 실험적이고 극단적이며 전방위적인 실현의 시대로 나아가고 있다. 서커스하는 신체는 더 이상 의미를 전달하는 수단에 머무르지 않고 스스로 목적이 되어 우리의 눈앞에서 실현된다.

비언어적 공연예술의 선두주자로서 무용과 서커스는 일반적으로 무용의 성립요소라 불리는 무용수의 신체와 리듬, 연속적인 움직임을 근간으로 하는데, 지난 날 조지 발란신(George Balanchine)이 무용과 곡예가 행위의 목적에서 차이가 있다고 정의한 내용을 오늘날의 서커스나 곡예 기반의 퍼포먼스에 적용하기에는 무리가 있다고 본다. 이전의 무용작품들이 무용수가 미적 표현을 동반하여 신체의 숙련됨을 보여주었던 것에 반해, 곡예사들이 기술적인 기교만을 과시했다고 한다면(이가영, 2011, p. 153) 오늘날에는 이 경계가 무너지고 있다.

그러한 예로 최근 프랑스 무용예술의 동향을 들 수 있는데, 그들은 매우 적극적으로 현대의 서커스를 무용의 장(field) 한가운데로 끌어들이고 있다. 이러한 움직임이 두드러진 시작점을 2011년 리옹 댄스 비엔날레(La Biennale de la danse de Lyon) 예술감독으로 임명된 도미니크 에르비유(Dominique Hervieu)가 표방했던 일종의 선언으로부터 찾을 수 있다. 그는 무용예술의 발전을 위해 어떤 미학적 배제도 허용치 않으면서 무용이라는 예술장르의 외연을 확장하고자 하였다. 이와 동시에 관객의 호기심을 자극하고, 또 관객들을 끌어들이 수 있는 장르들을 기획 프로그램에 포함시키고자 했는데, 그것이 바로 서커스 장르에 대한 적극적인 수용이다(Roslyn Sulcas, 2021). 그는 과거 샤이오 국립극장(Chaillot-Theatre National de la Danse)의 예술감독으로 재임 시절, 서커스를 기획 프로그램에 포함시키며 서커스에 대한 관심을 드러내었는데, 그가 2011년 리옹 댄스 비엔날레와 무용 전용극장인 메종 드 라 당스(Maison de la Danse)의 예술감독으로 선임된 이후 서커스는 이 무대에 더 자주, 그리고 더 많이 존재를 드러나게 되었다.

그는 2014년 리옹 댄스 비엔날레를 ‘대중적이고 실험적인’이라는 표제 아래 개최하면서 알레산드로 스키타로니(Alessandro Sciarroni), 끌라우디오 스텔라토(Claudio Stellato), 컴퍼니XY(Compagnie XY), 요안 부르주아(Yoann Bourgeois) 등 여러 서커스 단체와 예술가, 힙합, 플라멩코, 신체극 등 다양한 장르의 공연들을 소개하면서 무용의 다양성과 그 필요성을 강조하였다. 특히 서커스에 대하여 “서커

스 예술가들은 무용과 강력하고 밀접하게 연결되어 있다. 서커스는 상상력을 갱신하고, 지금껏 보지 못했던 형식을 만들어내며, 무엇으로도 분류되지 않는 이야기를 건넨다. 또한 그들은 자신들의 도구를 사용해 중국에는 완성된 안무적 형상을 이룬다.”고 설명하면서, 다음에 제시된 페르낭 레제(Fernand Leger)의 말을 인용하였다(<<https://www.labiennaledelyon.com/archives-generale/danse-2014>>). “서커스가 무용보다 훨씬 위험하긴 하지만, 서커스는 무용과 같은 혈통에서 비롯되었다.” 이러한 인용을 통해 그는 서커스와 무용이 수많은 교차점을 가지고 있음을 거듭 피력했으며, 실제로 2014년 비엔날레 이후, 더 적극적으로 서커스 아티스트들을 발굴하고, 그들에게 더 자주, 더 많은 무대를 내어주었으며, 무용계 안에서 현대 서커스의 영향력을 키워나갈 수 있도록 전폭적으로 지원하였다(박다솔, 2022. 2. 10.).

우리는 무대 위에서 근육으로 무장한 채 땀을 흘리며 기를 발산하는 실연자의 존재 가치가 만들어내는 스펙터클의 요소들을 부정할 수 없다. 마크 포티에(Mark Fortier)의 주장과 같이 “모든 것을 언어로 취급하거나 언어에 의해 지배되는 것으로 취급하는 것은 언어적이고 관념적인 것만큼 육체적이고 감각적이며 내면 충동적인 데에 뿌리를 두고 있는 공연의 본질을 왜곡하는 것이라” 할 수 있다(이가영, p. 148).

서커스 공연에서 선보이는 인체 유연성의 극한적인 표현성을 강조한 키토션(contortion) 기술들은 신체를 비정상적으로 왜곡시켜 기이함을 넘어 그로테스크한 정서를 표출해 내기도 하는데, 극한의 경지에 도달한 인체 사용과 기이한 형상을 현장에서 직접 관람하게 될 때 관객이 경험하게 되는 경이로움이 나 놀라움은 인간이 갖는 호기심에 대한 본능과 맞물려 있다.

사람들은 일반적이고 상식적이며 보편적으로 인체에 기대할 수 있는 움직임 넘어서는 날 것의 움직임, 도구나 장치의 도움 없이 순수하게 맨몸을 구사하는 움직임에 열광한다. 관객들은 이러한 움직임을 관찰, 관람하는 과정에서 자신이 지닌 물리학적 지성과 경험에 비추어 작품을 감상하게 된다. 이때 그에 따른 몰입감과 더불어 관객은 익숙하거나 혹은 예상가능 하지만 강도를 넘어서는 움직임이나 예견하고 있는 타이밍을 벗어나 변이를 꾀하는 장면이 연출될 때, 예상을 넘어 전해지는 희열을 느끼게 되는 이는 다시 공연예술이 지닌 현장성과 리얼리티를 극대화한다.

일상에서 사람들은 무의식적으로 불가능한 일을 수행하는 상황에 처했거나 목격했을 때, 위험성을 예상케하는 순간을 넘어서는 광경을 목격하거나 경험을 하게 될 때 ‘서커스’라는 단어를 사용하기도 한다. 박다솔(2022)은 이때 사용하는 ‘이거 완전 서커스네.’, ‘서커스 하고 있네.’와 같은 말들이 서커스라는 장르가 숙명적으로 가질 수밖에 없는 반복된 수련의 과정을 간과하고 있다고 지적한다(박다솔, 2022). 서커스 기예를 수행하는 예술가들에게 우연으로 완성되는 순간이란 존재할 수 없다. 그들이 행하는 퍼포먼스가 목숨을 담보로 하는 것이 되지 않아야 하며, 혹은 사고에 여지를 두어서는 안 된다. 그만큼 그들이 관객들 앞에서 선보이는 작품들은 오직 무한한 반복연습과 점검, 보안을 통해 안전성을 확보한 것들이다. 수많은 경우의 수를 경험하고 오랜기간 시행착오를 거쳐 탄생한 서커스는 그 자체로 완성도 높은 예술인 것이다. 서커스는 반복된 훈련을 통해 일상적 신체표현을 뛰어넘는 극한의 움직임을 구사하고, 이로써 관객들에게 놀라움과 새로운 감각을 선사하는 것으로 그들이 지닌 이 같은 곡예의 언어가 오늘날 무용예술의 현장에 활발히 유입되고 있다.

무용예술이 서커스의 요소를 통합하여 신체성을 탐구한 작품의 예로 영국 모션하우스 컴퍼니(Motionhouse Company)의 작품들을 들 수 있는데, 1988년 창단된 모션하우스는 영국에 기반을 둔 덴



스 서커스 단체로 뛰어난 수행능력을 가진 단원들이 강력한 내러티브, 완성도 있는 디지털 이미지와 사운드를 통해 완성도 높은 작품들을 선보여 왔다. 그들은 무용, 아크로바틱, 공중제비를 새롭게 조합하여 움직임의 구성해내는데, 작품에서 현대무용 동작과 서커스에서 영감을 받은 신체적 움직임을 매끄럽게 결합하여 시각적으로 놀랍고 육체적, 기술적으로 높은 수준의 공연을 만들어낸다. 모션하우스의 작업들은 끊임없이 물리적이면서도 은유적인 차원의 균형 개념을 탐구해가는데, 무용수들은 서커스 곡예를 연상시키는 들어 올리거나 던지기, 잡기 등의 요소를 통합하여 복잡한 파트너 작업을 수행한다. 공연이 진행되는 동안 무용수들은 신체적 한계를 뛰어넘어 중력을 거스르고 역동적인 형태와 움직임을 만들어내는데, 현대무용의 유동성과 표현력을 유지하면서도 몸의 뒤틀림이나 힘에 기반한 아크로바틱, 공중 작업 등의 요소를 통합하여 관객에게 독특하고 매혹적인 경험을 선사해왔다. 1992년 초연된 「속도, 그리고 빛, *Speed and Light*」은 속도와 빛의 변이를 통한 폭발적인 에너지의 움직임들을 통해 관객들을 완전히 최면에 걸린 듯한 환상의 세계로 안내했다는(Birmingham Post) 평가를 받았으며, 1996년 초연된 「델리케이이트, *Delicate*」는 이전의 무용작품들과는 다른 날카롭고 빠르며 상쾌한 최고속 댄스(Yorkshire Post)라는 평가를 받았다(<https://www.motionhouse.co.uk/productions/past-productions/>). 2019년 첫 달 착륙 50주년을 기념하여 제작된 「그래비티, *Gravity*」는 두 무용수의 손과 손을 이용한 아크로바틱과 모션하우스의 시그니처인 접촉 안무를 결합한 작품으로, 숨 막히는 균형감과 서로 간의 신뢰감을 바탕으로 이루어지는 무중력 상태를 연상시키는 두 무용수의 움직임을 통해 압도적인 고립감과 정확도 높은 안무가 인상적인 작품이다. 2021년 선보인 「노바디, *Nobody*」는 폭발적인 에너지의 움직임과 중력을 거스르는 공중곡예, 역동적인 안무에 디지털 프로젝션의 영상미를 더해 7명의 캐릭터들이 자신의 정체성을 찾아가는 여정을 작품으로 담아내었다(<https://www.motionhouse.co.uk/production/nobody/>). 이러한 작품들은 현대무용 장르가 서커스로부터 영감을 받은 신체적 요소를 어떻게 접목할 수 있는지 보여주는 하나의 예로, 두 장르의 융합을 통해 움직임 탐구의 새로운 가능성을 열어주고 전통적으로 무용이라고 여겨지던 것의 경계를 허물면서 실연자의 놀라운 수행 능력과 표현성, 나아가 예술성을 보여줄 수 있는 계기를 마련해 주는 것이라 하겠다.

또 다른 예로 2009년 창단한 호주의 그래비티 앤 아더 미스(*Gravity & Other Myths*)를 들 수 있는데, 그들은 서커스 기술 중에서도 퍼포먼스에 대한 진지한 탐구정신을 바탕으로 퍼포머들의 관계성과 곡예 기교에 중점을 둔 작품을 선보여 왔다. 곡예와 현대무용을 매끄럽게 결합하여 고난도의 움직임을 수행하면서 이를 통해 시각적인 경이로운 경험을 선사하였다. 대표작 「백본, *Backbone*」(2017)은 사람들 간의 신뢰와 연결, 중력을 거스르려는 인간의 욕망을 주제로 창작되었는데, 작품을 통해 인간의 신체적, 정서적, 그리고 개인과 집단의 한계를 시험한다. 신체적인 기교를 통해 출연자들은 뛰어난 곡예 능력을 선보임과 동시에 숨 막히는 파트너 작업, 대담한 리프트, 복잡한 안무구성을 구사하면서 서커스와 현대무용의 결합을 통한 시너지를 보여주었다.

캐나다에 기반을 두고 있는 레 셋 두아 드 라 망(*Les 7 Doigts de la Main, The 7 Fingers*) 컴퍼니는 7명의 예술가들이 모여 2002년 창단되었는데, 그들은 스펙터클을 제거하고 서커스 움직임의 본질에 집중하려는 의도를 갖고 컴퍼니를 창단하였다. 토리노, 밴쿠버, 소치 올림픽 행사(2006, 2010, 2014)에 공식적으로 초청되기도 이 단체는 퍼포머들이 구사하는 곡예, 공중 후프 등 서커스 기술과 표현적인 현대무용 움직임을 결합하여 다른 세계를 탐험, 발견하거나 인간 사이에서의 관계를 주제로 독특하고도

완성도 있는 융합을 선보여 왔다. 그들은 2020년 이후 작품들은 새로운 미디어 기술을 도입해서 아티스트와 멀티미디어 콘텐츠 간의 상호작용을 탐구하면서 새로운 무대예술 언어를 개발하고자 다양한 시도들을 해오고 있는데, 작품 「캐리 미 홈, *Carry me home*」(2022)은 실시간 모션 캡처와 가상현실 기술을 사용하여 서커스 기술, 신체극, 현대무용을 결합한 형식으로 진행된다. 무대 공간에서의 아티스트와 비디오 프로젝션으로 구현된 3D 아바타의 공연을 함께 관람할 수 있도록 기획된 몰입형 공연으로 VR 플랫폼과 헤드셋을 통한 온라인 경험도 가능한 작품이다(<https://7doigts.com/spectacles/creations/carry-me-home>)).

이와 같은 작업들은 서커스와 현대무용이 서로 교차되고 융합될 수 있는 다양한 방법을 보여주었으며, 이 두 분야의 융합에서 나오는 놀라운 신체능력이나 예술성, 스토리텔링의 가능성을 제시하였다고 할 수 있다.

앞서 기술한 바와 같이 언급된 작품들은 공연장 안에서의 실연자와 관객의 신체적 공동현존에 기반한 작업들로, 공간 안에서 두 몸은 각각의 표현-수용 매체로서 상호매체적 관계를 형성하고 상호작용하게 된다. 이렇게 퍼포머와 관객은 공간 안에서의 함께 실존하면서 인간 신체를 매체로 한 자동 형성적 피드백 고리를 형성하고, 감각지각을 통한 리얼리티를 극대화하게 된다. 이때 무용수의 몸은 도구임과 동시에 매체로서 스스로 감각체현의 의지를 담고 있으며 행위를 공유하고 환류하면서 그 의미를 확장해 간다. 퍼포머들의 신체이미지는 현장성과 리얼리티를 통해 강화되면서 또 다른 몰입감을 관객에게 선사하게 되는데, 이것이 관객이 지닌 물리학적 지성이나 축적된 경험과 만나게 되면서 관객으로 하여금 더 큰 몰입감을 갖게 만든다. 이러한 몰입감은 기존 무용예술의 추상성이 지닌 모호함이나 그것을 파악하려고 하는데서 비롯되는 피로감을 해소하는데 기여할 수 있다.

이와 같이 오늘날의 공연예술에서 다시 부상하고 있는 서커스의 신체성과 이를 무용예술의 측면에서 수용, 활용, 확장하는 현상에 대한 논의가 필요하다고 사료되는데, 그 구체적 사례로 라시드 우람단과 컴퍼니XY가 협업한 「뫼비우스」를 대상으로 논의해 보고자 한다.

### III. 「뫼비우스」에 나타난 서커스 감각 수용과 분석

#### 1. Rachid Ouramdane × Compagnie XY의 「*Möbius*」의 인상

「뫼비우스」는 무대공연을 위해 제작된 컴퍼니XY의 다섯 번째 창작물로 라시드 우람단과 협업하였는데, 2019년 2월 그르노블 문화의 집(Maison de la culture de Grenoble)에서 초연되었으며, 2022년 10월 14-15일 아르크 예술극장 대극장에서 ‘2022 서울국제공연예술제’ 공식 초청작으로 내한공연을 가졌다. 본 연구에서는 내한공연 당시의 현장관람과 2020년 프랑스 Arte TV의 공연실황 영상<sup>1)</sup>을 참고하여 분석하고자 한다.

컴퍼니XY는 2005년 창단 이후 18년 동안 끊임없이 리프트 연습을 통해 곡예의 언어에 대한 의문을 제기해 왔는데, 전통적인 서커스 메소드로부터 출발하여 오늘날 공연예술이 처한 동시대적 상황에 대하

1) Cie XY(2019). 「*Möbius*」. arte concert. Cie XY, Rachid Ouramdane, France: 24images.(동영상)

여 질문하면서 서커스 기법을 기본 바탕으로 하여 코드, 리듬, 곡예의 형식을 사용해 예술적 움직임을 만들어내고 있다. 그들은 대규모 상상בל을 통해 연출할 수 있는 움직임의 무한한 가능성을 모색하면서 집단적인 상상בל이 지니는 장엄하고도 엄숙한 장면들을 만들어내는데, 지속적인 연습을 통해 숙련된 절제의 미학과 표현 공간의 확장을 시도하고 있다. 컴퍼니XY가 창작한 작품들의 가장 큰 특징으로 의식적으로 기계화와 디지털화를 거부한다는 점을 들 수 있는데, 평론가 김채현(2022)은 대부분의 서커스 경향을 갖는 공연들이 신체의 극한성을 강조하면서 동시에 대대적인 기자재와 기술을 활용하여 작품을 전개하는 것과의 차별성에 주목했으며, 실연자의 신체만으로 공연을 이끌어가는 작품으로서의 희소성과 함께 신체에 기반해 묘기보다 의미의 전달에 보다 집중하면서도 독자적인 포스트드라마 세계를 구축했다 평한 바 있다(김채현, 2022). 본 연구가 서커스와 무용의 장르적 혼합과 그 안에서 나타나는 실연자의 신체성에 주목한 것이기 때문에 연구자는 다양한 장치와 디지털 기술 매체들을 사용된 작품들을 배제하고 순수하게 신체성과 움직임 확장에 주목한 창작물인 컴퍼니XY의 「피비우스」를 연구대상으로 삼았다. 이러한 신체표현의 순수성과 아날로그 지향의 작업방식은 그들이 만들어내는 움직임은 물론 무대전환이나 음악, 의상, 조명 요소에서도 적극적으로 적용되어 나타난다.

창작자인 라시드 우람단은 2016년부터 2021년 3월까지 요안 부르주아와 함께 그르노블 국립 안무센터(CCN2-Centre Choregraphique National de Grenoble)를 이끌었으며, 2021년부터 샤이요 국립극장(Chaillot-Theatre National de la Danse)의 예술감독을 맡고 있다. 그는 다양한 컴퍼니와 작업을 통해 무용예술의 초점을 확장해 오고 있는데, 캔두코 댄스 컴퍼니(Candoco Dance Company, 2011), 리옹 오페라 발레단(Opera de Lyon Ballet, 2014), 발레 드 로레인(CCN-Ballet de Lorraine, 2017) 등 대규모 상상בל과의 협업을 통해 축적한 경험을 바탕으로, 2019년 컴퍼니XY와의 작업에서 자신이 지닌 기술과 무용수들의 퍼포먼스, 안무적 주제의 결합해 내었다.

「피비우스」는 라이너 마리아 릴케(Rainer Maria Rilke)의 시 'Sky within us'로부터 출발했는데, 작품에 등장하는 별, 하늘, 새, 바람을 통해 대자연이라는 전체의 일부로서 개인과 중력으로부터 벗어나고자 하는 열망을 표출해낸다. 또한, 시간의 흐름에 의해 뒤덮인 보이지 않는 흔적으로서의 트랙을 중심 개념을 설정하여 끊임없이 달리는 장면을 연출해내는데, 뚜렷한 장면전환의 계기 없이 60분간 지속된다. 작품의 주제인 끊임없이 지속되는 시간의 변주를 작품에 투영시켜 하나의 장면으로 연출하고자 하는 창작자의 의도가 반영된 장면구성이라 하겠다.

막이 오르면 무대 공간은 적막한 무음악 상태로 존재한다. 19명의 퍼포머들이 한 명씩 산발적으로 걸어들어와 무대 위에 각각의 개체로 자리한다. 단순하고 반복적인 미니멀한 타악과 신시사이저 음악에 맞추어 일제히 달리기 시작하는데 그들은 씩없이 달리면서 끊임없이 상승하거나, 떨어지고, 서로를 뒤집거나 스스로 전복되기를 반복한다. 개인이 모여 사회를 형성하듯이 모였다가 다시 와해되거나 분해된다. 순백의 아날로그 조명이 어슴푸레 무대 공간을 비추고 구성을 달리하는 집단의 곡예와 달리는 패턴만이 존재한다. 순간적으로 상승하는 몇몇 퍼포머들과 일시정지, 그리고 다시 전복되는 상황들을 통해 무대 공간은 수평적으로 혹은 수직적으로 확장된다. 작품 제목과 같이 이러한 움직임들은 끊임없이 순환하면서 지속된다.

씩없이 지속적으로 움직임과 곡예를 이어오던 무용수들이 무대 공간에서 점차 소거되면서 두 명의 무용수가 무대 공간에 남게 되는데, 일시적인 무음 상태에서 접촉 무용이 이루어지고, 남성 무용수 어깨

위에 여성 무용수가 올라서면서 장면은 전환된다. 8쌍의 2층 인간 탑, 혹은 인간 기둥이 되어 무대 공간에 집단을 이루어 움직이는 이 장면에서 퍼포머들은 수직으로 쌓아 올린 인간 기둥의 신체 중심축을 기울이면서 무대 공간의 이곳저곳을 빠른 걸음으로 누빈다. 8쌍의 2층 인간 탑은 다시 와해되면서 세 그룹의 3층 인간 탑이 되었다가 부드럽게 무너져 내리고 퍼포머들은 무대 공간에 나선형의 패턴을 만들어 놓는다. 다시 일어서면서 무대 상수 뒤 화이트 탑 조명 아래 4층의 인간 탑을 단계적으로 쌓아 올렸다가 하수공간으로 무너져 내린다. 다수의 퍼포머들이 퇴장하면 6명의 무용수가 원형의 대형을 갖추어 관객을 향해 정면을 응시한 채 선 상태로 일시정지 하는데, 이내 다시 느리고 부드러운 팔의 움직임을 구사하면서 제자리를 천천히 돈다. 작품은 곡예기술과 무용움직임을 적절히 혼합하는 양상을 띤다.

이때, 신시사이저로 연주되는 단조로운 미니멀 음악에서 타악으로 전환되고, 모든 무용수들이 올 블랙의 의상으로 착장했던 이전 장면과는 달리 의상의 일부를 흰색과 베이지색의 의상으로 교체하여 착용하고 등장한다. 움직임은 곡예와 더불어 구르거나 도약하고, 스윙이나 회전을 이용한 무용 움직임이 혼용되면서 떨어지기와 회복하기, 시간차를 이용하여 구성된 동작구를 구사한다. 인간 탑 쌓기와 공중곡예에는 이전보다 더욱 안무적 구성을 강화한 형태로 연출된다. 움직임과 변이의 속도가 빨라지고, 공중곡예의 난이도 또한 상승하면서 관객들은 경이로움을 경험한다.

곡예의 변이에 반응하는 군무진의 통일된 움직임이 부각되었다가 일제히 바닥에 엎드리는 장면에서 한 명의 무용수가 발작을 일으키듯 몸을 뒤집고 엎드리기를 반복한다. 점차 빨라지는 무용수의 움직임을 제지하려 여러 무용수가 겹쳐 엎드렸다가 사라지면 서로 간의 리프팅 기술을 이용한 움직임이 이어진다. 또 쓰러지기를 반복하는 사람들을 지속적으로 세워주려는 다른 사람들의 행위는 사회적 변화와 상황에 놓인 개인과 집단의 문제를 표현하고 있다.

음악의 템포가 빨라지면서 무용수들은 서로의 손을 잡아 길게 연결하거나 소수와 집단으로 나뉘기를 반복한다. 인간 그네를 만들어 무용수를 던지거나 받아내고, 수직적인 인간 탑 쌓기에서도 무용수의 머리와 발의 위치를 전복시키는 기술들이 사용된다. 덤블링과 낙법, 인체를 들어올린 상태로 회전하는 등의 기술의 난이도가 지속적으로 상승한다. 이러한 장면들은 관객의 입장에서 장면을 바라볼 때, 아슬아슬한 울렁거림을 간직한 채 시선이 그들에게 고정되어 있음을 느끼게 된다. 그들과 함께 호흡하면서 숨을 멈추거나 고르기도 하고 난이도 높은 기술을 성공적으로 마쳤을 때 깊이 내쉬는 호흡과 함께 안도하기도 한다. 퍼포머는 이미 인간으로서 경험을 소화하는 과정에서 주체로서 신체의 기능을 발휘하게 되는데, 실연공간에서 공연을 구성하는 다양한 요소와 상호매체적 관계를 형성하게 되고 관객의 신체는 상호관계에 기반한 수행성을 실현하게 된다.

이때 갑자기 무용수들이 객석으로 뛰어 내려갔다가 다시 무대 위로 올라오는 이벤트를 연출하는데, 이것은 공간과 경계의 문제를 담아낸다. 또한 작품을 통해 서커스 곡예가 갖은 근간인 공동작업의 원칙에 대해 의문을 제기하는데, 집단지성에 기반하는 이러한 작업방식은 공연과 예술, 무대, 관객이 교차하거나 혹은 경계 지어지는 전환에 대한 자문이기도 하다. 이를 통해 공간과 신체의 경계 인지의 관계망이 모호해진다. 매일같이 서로의 무게를 가늠하며 바람을 정면으로 마주해온 그들의 지난 시간과 곡예하듯 서로를 들어 올리면서 깨닫게 되는 그들의 영역이 어디까지인지에 대한 사유, 자성적 물음을 표현하는 장면이라 할 수 있다. 이와 같은 작업공간에 대한 그들의 사유는 일상의 놀이터 공간을 무대 위에 그려낸다. 석양이 물들어가는 저녁시간처럼 하수 뒤 엠버 톤의 낮은 조명이 무대바닥을 비추면 무용수들은

상수 앞을 향해 걸어가는 노년의 무용수를 따라 천천히 구르기 시작한다. 음악은 점차 찾아들고 자일로 폰의 단음계로 구성된 음악의 선율과 울림만이 흐른다. 무용수들은 작품의 마지막 장면으로 나아간다. 무대 중앙에 4층의 인간 탑이 세워진다. 관객들은 다시 숨죽이며 이 인간구조물이 완성되는 과정에 집중하고 있다. 다시 천천히 수직으로 내려앉는 인간탑 사이로 무용수들이 투 스텝과 스킵을 이용하여 움직이다가 원을 그리는 윤무를 기본으로 하는 복합적인 안무구성을 선보인다.

무대 뒤 호리전트에서 무대 공간을 비추던 사각의 엠버 톤 조명들이 플라이 아웃되면서 무대 공간에 밤의 시간이 찾아온다. 이들의 작업은 시간의 지속과 함께 계속된다. 인간 탑 쌓기는 공중곡예와 혼합되면서 연속적인 기예를 이용한 움직임 장면을 연출해낸다. 끊임없이 달리면서 증폭되는 집단무는 집단을 발판 삼아 한 명의 무용수가 공중으로 던져지며 날아오르는 순간 조명이 컷 아웃 되면서 작품은 마무리된다.

「피비우스」는 먼저 언급했던 바와 같이 극장공간에 존재하는 퍼포머와 관객, 그리고 빛과 음악만을 작품을 구성하는 요소로 사용하고자 의도했다. 작품은 공간과 빛, 무용수, 그리고 음악 이외 것들은 모두 소거된 상태로 이루어지는데, 발달한 매체와 장치의 도움 없이 오롯이 무용수의 움직임만으로 작품의 러닝타임을 끌고 나간다. 그 움직임은 장면의 전환 없이 작품의 주제개념과 같이 끊임없이 그리고 끊임없이 이어지도록 설계되었다. 그리고 그 움직임이란 현대무용적 요소에 집단을 이루어 견고하게 완성된 서커스 기반의 기술로 만들어진 움직임이다. 작품은 일련의 서커스 요소를 수용한 작품들에서 사용되는 장치나 무대기술의 도움없이 오롯이 무대 공간 안에서 무용수들의 관계를 통해 만들어지는 중력과 관성, 낙하와 회복과 같은 신체경험에 온전히 몰입하게 하는 형태로 구성되었다.

## 2. 서커스 감각을 수용한 작품에서의 신체성 논의

서커스에 기반한 공연에서 실연자의 몸이 불러일으키는 감각들은 일상의 것과는 큰 차이가 있다. 서커스를 수행하는 몸은 일상의 몸과는 확연히 다른 목표를 갖는데, 주로 중력과 관성, 반동을 이용하는 움직임이다. 그들은 떨어지기 위해 올라가고(Chinese Poles), 허공으로 몸을 던지기 위해 그네를 타며(Aerial High Bar), 보다 많은 수의 공을 던지거나 받으려 하거나(Zerbling), 보다 더 높은 곳에서 최대한 위태롭게 걸으려 한다(High Wire). 이것은 우리가 일상에서 경험하거나 추구하는 행위와는 전혀 다른 것이다. 목적지에 도착하기 위해 올라가고, 떨어지지 않기 위해 손잡이를 꼭 잡으며, 일회성의 주고받기에 적응된 일상적인 몸들에겐 사고나 다름없는 이 행위들이 숙련된 신체를 통해 완수됨으로써 서커스는 그 존재감과 유일성을 획득하게 된다. 박다솔(2022)은 서커스 작품 속에서 사람들이 자신의 신체를 인지하는 일반적 감각이나 지각을 초월하여 일상적 몸과는 전혀 다른 신체로서 불가능을 가능성으로 실현해내고, 이후 획득한 유일하거나 독자적인 몸을 통해 자신의 존재를 증명하고자 한다고 말한다. 반대로 중력에 순응해온 일반의 몸들을 지닌 대중들은 중력에 대항하거나 거스르고, 그것을 버텨내려는 몸들을 보며 경이로움을 느낀다. 이때 관객은 인간 능력과 중력에 대하여 다시금 인지하게 되는데, 현장에서 관찰자로서 서커스를 보며 경탄을 내뱉게 되는 모든 행위들은 자신의 평범한 몸으로 절대 이룰 수 없는 극한의 경지에 도달했음을 인지하는 것이다.

막스 헤르만(Max Herrmann)은 공연의 개념을 설명함에 있어 공연의 매체성, 물질성, 미학성을 분

석하면서 공연의 기호성을 배제했는데, 그것은 기호성이 드라마 텍스트의 개념에만 집중했기 때문이었다. 이것은 곧 텍스트보다 행위자와 관객의 신체적 공동 현존을 절대적 구성요소로 인식하고자 함이었으며, 이와 관련하여 프세볼로트 메이예르홀트(Vsevolod E. Meyerhold)의 시도에 주목해 서커스 신체와 감각을 거론하였다. 그는 서커스가 감각적 요소만이 형식 속에 남아 있거나 특정 소재와 아이디어가 체화된 형식이라고 보았으며, 행위자가 관객에게 의미를 전달하는 것이 아닌 자신의 행동을 통하여 감각이나 물질성을 생산하는 것에 집중할 때, 각각의 관객이 그 물질성과 관계해 새로운 의미를 생성하게 된다는 것이다. 또한 이러한 과정을 통해 관객 역시 새로운 의미의 생산자가 된다고 하였다(에리카 피셔-리히테, 2017, pp. 307-310).

「피비우스」는 곡예라는 신체활동에 집중하여 팽창, 충돌, 시간 루프와 그에 따른 공간 변형을 주제를 다루고 있다. 퍼포머들은 시간의 연속성 안에서 형태를 지속적으로 변화시키면서 변화하는 신체의 리듬에 맞춰 그 숫자와 높이, 범위를 확장하거나 수축하는 작업들을 이어가는데, 관객들은 사건을 마주하는 현장인 공연장 안에서 작품, 실연자와 함께 현존하면서 실제로 허공에 매달린 인체라는 매체를 통해 서스펜션과 스펙터클을 경험하게 된다. 메를로-퐁티는 공연을 관람하는 관객의 인식행위에 관하여 의식의 차원이 아닌 지각에 근거해 퍼포머와의 상호관계를 형성하고 지각을 통해 공연을 수용하게 된다고 했는데, 이때, 공연자와 관객의 관계에서 드러나는 자동형성적 피드백-고리에 관객은 참여하게 된다. 다시 말해, 관객은 리처드 셰크너가 말하는 공연성을 체험하게 되는 것이다. 그의 정의에 따르면 공연성이란 퍼포머의 행동, 행위, 제스처가 단순히 어떤 것을 표현하는 것이 아니라 그 자체가 표현하는 것 자체일 때 성립된다. 작품에 참여하는 퍼포머들은 그들이 선보이는 곡예와 이동패턴, 반복과 일시정지, 그리고 그것들을 조율하고 변형하는 과정의 변주 그 자체로서 관객들에게 의미를 전달한다. 즉 수행성은 어떤 행동을 수행함으로써 그 행동과 관련된 의미를 생성하고 형성한다는 것을 의미하는데, 셰크너는 퍼포먼스가 단순히 미리 정해진 의미의 표시, 혹은 표현이라는 전통적 개념에 반하여 퍼포먼스가 실시간으로 의미를 생성하고 변형하는 역동적인 과정이라 하였다. 「피비우스」에 참여한 퍼포머들은 어떠한 텍스트의 전달하려는 의도를 완벽히 배제하고 오롯이 신체에 의한 의미를 창출해내는데 집중한다.

「피비우스」는 컴퍼니XY가 18년 동안 이어온 리프팅 연습을 통해 곡예의 언어를 탐구하고 발전시킨 집약체라 할 수 있다. 이들의 작업은 서커스 기술의 기본에 충실하면서 인체가 갖는 순수한 힘과 미학적 인 우아함을 잃지 않는다. 난이도 있는 서커스 곡예기술을 통해 마치 유명하는 듯 허공을 나르는 움직임과 함께 무용수들에 의해 추어지는 집단무를 통해 무대 공간에 그려지는 곡선들은 마치 추상화를 연상케 한다. 그들이 수행하는 곡예기술과 동작구들은 기본적으로 중력을 기저에 두고 가속과 감속, 낙하와 회복, 작용과 반작용, 관성과 원심력을 활용해 이루어지는데 그들은 이러한 움직임을 집단 혹은 개인으로 수행하면서 무대라는 캔버스 위를 확보한다. 무대 위에서, 혹은 공기 중에서 신체를 통해 그려지는 도형들은 신체의 엄청난 힘과 민첩성, 실연자 간의 신뢰를 바탕으로 높은 수준의 파트너링을 통해 선보여진다. 이를 통해 그들은 함께 모티브가 되어주었던 시어를 해체하고 다시 함께 새로운 시어를 창조해 나가는 과정을 수행하게 된다. 그들이 추구하는 공연성은 스크립트화된 텍스트와 미리 정해진 의미로부터 벗어나 개방적이고 역동적인 방식을 취한다. 이러한 공연성의 재개념화는 공연성의 핵심인 신체를 통해 일시적이고 즉각적으로 구현해내는 수행성에 의해 관객에게 전해진다. 실연자의 신체 행동과 움직임

임은 공연에서 표현과 소통의 가장 주요한 원천이라 할 수 있는데, 퍼포머의 신체를 제외한 시각 요소를 배제한 상태에서 관객들이 예측할 수 있는 위험요소와 난이도 높은 곡예들을 배치하여 긴장감을 고조시키면서 몰입감을 높이고, 이후 곡예의 성공적인 종료에 의해 위험요소가 제거될 때 느끼는 전율과 안도, 만족감을 통해 관객은 작품 안에 보다 깊숙이 참여하게 된다.

또한 창작자와 실연자들은 작품을 통해 사회를 구성하는 집단과 개인의 문제를 확장시키고 있다고 해석할 수 있다. 「피비우스」는 작품에 참여하는 구성원들의 소집단이 마치 하나인 것처럼 인간탐으로부터 분리되어 동시에 비행하는 놀라운 장면들을 연출해내는데, 이것은 일종의 중얼거림으로 더 큰 세계의 일부로서 살아가는 인류에게 질문을 던진다. 개인과 단체의 지속적인 협상과 관계의 정의를 아크로바틱의 팽창, 충돌로 표현해내고, 끊임없이 원형을 그리며 달리는 움직임 패턴을 통해 시간의 루프(loop)에 의해 작용하는 변형의 공간을 만들어낸다. 퍼포머들이 갑자기 객석으로 뛰어들었다 무대공간으로 복귀하는 장면은 보다 직접적인 연출에 의한 공간의 변형이라 할 수 있는데, 이는 셰크너가 수행 미학에서 추구했던 제4의 벽을 허물어 관객의 능동성을 독려하고, 공연을 이끌어가는 공동체로서 관객을 참여시키는 일종의 이벤트라 할 수 있다. 또한 이러한 행위를 통해 삶과 예술의 경계를 허물어 일상성이 확보됨으로써 퍼포먼스의 개념을 확장시킨다.

그들이 구사하는 인간진자, 공중제비, 사람의 어깨와 머리 위, 손바닥 위에서 물구나머서기, 인간 탐쌍기 혹은 인간 기둥, 인간 그네에 이르기까지의 곡예기술들은 인간의 신체가 공간에서 부리는 일종의 마법이라 할 수 있다. 관객들은 어린 시절 체조시간으로 돌아가 경험했던 운동역학적 원리들을 상기하면서 현실에 대한 지각력과 감각이 촉진되는 경험을 하게 된다. 앙상블 중심의 창작과정을 통해 탄생한 현실적이고 대담한 새로운 유형의 퍼지컬 시어터는 철저하게 계산되고 절제되었지만 가공되지 않는 날 것의 진솔함을 관객들에게 선사하며 나아가 그것을 아름다움으로 느끼게 한다. 가공된 요소들을 최대한 배제시킨 인체 활동의 순수한 에너지는 공존하고 있는 공간에서 모든 층위와 모든 각도를 활용하여 뛰어난 퍼포먼스를 수행해 낸다. 이것은 텍스트를 움직임 이미지로 전환하는 과정에서 등장하는 내러티브 요소를 배제하고 시성(詩性)에 바탕을 두고 인체를 통해 감정, 도전, 관계의 의미를 전달해낸다. 피셔-리히테는 공연을 하나의 사건으로 바라보고 신체가 갖는 ‘자가지시성’을 통해 수행성을 강조했다는데, 그는 퍼포먼스의 수행성에 대하여 “자가지시적이고 현실 구성적인 행위”로 정의하면서, 새로운 현실이 구성되도록 만드는 변환능력이 수행성 미학이 갖는 힘이라고 주장하였다(정수동, 2021, p. 68). 작품은 실연자들의 신체 자체로 존재하고 실연자와 관객이 공간을 공유하는 가운데 그에 대한 관객의 지각을 통하여 수행성이 작동되고 성립된다 하겠다.

작품이 영속적인 시간을 다루고 있는 만큼 간결하게 구성된 조명을 활용해 무대 공간에 시간성을 부여했는데, 간접성, 비대면성, 가상성에 실증을 느끼거나 라이브니스에 갈증을 느끼는 관객들에게 영상 매체나 그래픽이 아닌 완전한 리얼리티를 선사하고 있다. 이와 같은 작품은 현대무용이 갖는 예술성과 서커스의 경이로움을 결합하면서 마르틴 에슬린(Martin Esslin)이 언급한 공연의 다섯 가지 요소인 공연의 건축적 틀, 실연자와 그들의 행동, 시각적 요소, 서사로서의 텍스트, 청각적 요소들을 충족시킨다(Martin Esslin, 1987, pp. 103-105). 공연이 진행되는 과정에서 이러한 요소들은 유기적으로 융합하면서 관객에게 스펙터클을 제공하게 된다. 이전의 서커스가 훈련된 신체를 통해 극한의 신체유연성 등을 선보이면서 기형적인 인상이나 크로테스크 함을 강조하는 모습을 보였다면, 최근의 작품들에 등장하

는 실연자의 신체는 아름다움과 우아함 등 무용이 갖는 미적 표현에 기술적 기교가 더하는 방식을 통해 행위의 목적보다 더 예술적인 측면을 부각시킨다.

## IV. 결론

연구자는 지금까지의 예술의 역사에서 예술가들이 기존 매체가 갖게 되는 한계를 극복하기 위해서, 혹은 20세기 이후 새로운 과학기술의 등장이나 디지털 매체의 급속한 발전에 따라 본질로의 회귀를 통한 돌파구를 마련하기 위해서 현장성을 강조한 퍼포먼스를 실천해왔다고 본다. 무용예술 안에서 무용수의 신체는 기호로서의 신체, 정서 전달 매체로서의 신체, 수행적 신체를 넘어 실제적 현신을 현장에서 구체적으로 실현하는 신체로 나아가고 있다. 모든 장르의 현장 예술이 그러하듯 무용공연이 이루어지는 공간은 서로에게 민감하게 반응하고 소통할 수 있는 아주 구체적인 현장이자 장소가 되어줄 것이다. 여기서 말하는 장소는 공간에 특정한 의미, 즉 실연자와 관객의 관계, 사상, 경험, 감정 등이 공유되고 서로에게 부여되었음을 의미한다.

이상으로 극장 공간 안에서 실연자와 관객이 무대와 객석이라는 위계를 지우고 함께 유기적으로 호흡하기 위한 하나의 방법론으로서 서커스를 살펴보았으며, 이것은 디지털 미디어 퍼포먼스의 대척점에 자리하면서 메타버스와 아바타, 혼합현실에서 부추겨지는 신체이미지의 왜곡으로부터 무용예술을 보완하고 보호해 줄 수 있을 것이다.

본 연구는 예술이 어떠한 ‘의미’를 어떤 ‘매개체’를 통해 어떻게 표현하는가와 같은 창작자의 표현방식에 대한 의미가 부각되었던 시대를 지나, 내러티브를 담아 표현해내는 재현적 기능을 넘어, 해석 가능성의 여지와 상관없이 무대 공간 위에서 실존하는 신체와 그 신체를 통한 행위가 만들어내는 물질적이고 감각적이며 그것들이 선사해내는 스펙터클에 주목하고 있는 현 시대의 공연예술에 대한 고찰이다. 또한, 학계에서 다루어지지 못한 무용예술의 측면에서 서커스 신체성 유입에 대한 분석적 시도이다. 기존 연구가 수행해 왔던 태양의 서커스를 중심으로 하는 구성요소나 성과를 다루는 것으로부터 한발 더 나아가 대중성으로부터 비롯된 서커스 장르에 대한 시선의 회복을 꾀하면서 새로운 형태의 서커스 유입이 공연문화 연구와 대중적 환기로 이어질 수 있음을 논하였다.

「피비우스」와 같이 관객은 서커스를 하는 몸을 보며 자기 자신의 신체 감각과 경험을 통해 인지하게 되며, 서커스 신체가 구사하는 다양한 기예 혹은 컨트션이 일방적인 자기 신체 능력의 과시가 아니라 신체라는 매체를 매개로 끊임없는 감각공유의 과정임을 알게 된다. 서커스적 신체를 수용한 무용예술은 작품이 진행되는 동안 감각의 상호작용을 통해 실연자의 신체와 관객의 신체가 같은 시·공간 안에 현존하면서 공존하는 예술인 것이며, 범위를 달리하는 다양한 군집들의 움직임을 통해 집단의 몸이 갖는 폭발적인 에너지를 공유하는 예술이라 하겠다.

인간은 앙리 베르그송(Henri-Louis Bergson)의 주장과 같이 도구적 인간(Homo Faber)으로서 문제를 해결하기 위해 도구를 개발 혹은 제작하고, 제작과정에서의 문제들을 해결해 나가면서 진화해 왔다. 도구적 인간으로서의 면모는 예술에도 그대로 적용되는데, 끊임없이 자신 혹은 타인의 창조물을 변형시켜 나갈 수 있는 창조적 존재인 인간성과 지혜를 바탕으로 예술 역시 진화해 왔다 하겠다. 서커스 장르



의 기예들이 기술의 변이와 난이도의 상승, 기예의 구성하는 도구와 장치의 발명과 함께 발전해 왔으며, 무용을 비롯한 현대 공연예술 역시 기존 작품들로부터의 변주, 변형, 전복을 통해 새로운 의미를 창출하였고, 급속도로 발전하고 있는 컴퓨터 그래픽 기술이나 디지털 프로젝션 매체의 발명과 매우 긴밀한 관계 속에서 발전을 도모하는 것 또한 이러한 경향의 연장선이라 하겠다.

우리는 종종 이러한 수단과 도구가 창작의 주체로서의 인간성 상실이나 무용예술 장르의 위기를 가져 오지는 않을까 하는 우려를 드러내는데, 그럼에도 도구적 존재로서의 인간이 지난 경험을 바탕으로 서커스, 혹은 무용과 같은 공연예술의 감상을 완성하게 됨을 잊어서는 안 된다.

박다솔(2022)은 작품에 도입된 장치와 도구의 특성이나 작동 원리가 관객의 지성을 완전히 벗어날 경우, 관객은 작품에서 퍼포머의 서커스 신체가 직면하게 되는 어려움을 인지할 수 없음을 지적한다. 이것은 작품을 통해 관객과의 공감대 형성에 실패하게 됨을 의미한다. 현재 내 눈에 보이는 스펙터클에 대하여 과거의 유사 경험이 상호작용하면서 작품의 몰입도를 높이고, 예측과 기대를 통해 감상을 완성하게 된다. 우리는 중력과 낙하, 가속도, 관성, 원심력 등 과거 놀이나 체육-체조시간의 경험이 있고, 교육, 사고를 통해 축적된 지성이 있고, 지금 눈앞에 펼쳐진 광경 다음을 예견하거나 상상할 수 있다. 이를 통해 관객은 어떤 사건이 일어나기 전 미리 감탄 혹은 감동의 단계로 진입하게 되며, 이는 이미 몰입의 단계에 들어서 있음을 의미한다.

앞서 기술한 바와 같이 프랑스를 중심으로 무용계가 서커스에 주목하고 이를 무용이라는 장르 혹은 범위 안으로 가져오려는 이유는 서커스에서 다루어지는 신체가 무용장르에서의 몸과 전혀 다른 것이어서가 아니다. 그 신체성은 동일하지만, 서커스 하는 몸이 일으키는 감각, 관객의 몸에 누적된 경험을 바탕으로 발생하는 감각에 더 집중하고자 하는 것이다. 관객은 일반적인 무용 테크닉을 구사하는 무용수의 몸을 보며 긴장감을 느끼거나 그와 함께 호흡하는 경험이 서커스에 비해 상대적으로 적을 수 있다. 하지만 서커스 기술을 선보이는 서커스 아티스트의 몸을 볼 때 머릿속으로 그려지는 위험의 장면이 있다. 그러한 순간을 상상하노라면 호흡을 멈추거나 긴장감 혹은 아찔함을 경험하게 되고, 퍼포머가 그러한 위기로부터 벗어났을 때 우리는 안도감을 느끼게 된다. 서커스는 관객들의 눈앞에 펼쳐지는 광경이 관객들의 몸이 기억하고 있는 행위와 경험을 무의식적으로 거쳐 비로소 완성되기 때문에, 직관적이고 감각적이라 할 수 있다. 따라서 이러한 서커스 감각을 공유하는 것은 무용예술이 숙명적으로 가질 수밖에 없는 추상성을 극복하고 다양한 신체표현의 가능성을 열어주면서 관객과의 거리를 좁히는 하나의 접근법이자 방법론이 될 것이라 기대한다.

## ■ 참고문헌

- 리처드 웨크너(2001). *퍼포먼스 이론 1* (김기우 역). 현대미학사. (원저출판 1977)
- 모리스 메를로-퐁티(2002). *지각의 현상학* (류의근 역). 문학과지성사. (원저출판 1945)
- 에리카 피셔-리히테(2017). *수행성의 미학* (김정숙 역). 문학과지성사. (원저출판 2004)
- 허정주(2019). *호모 서커스-꼭예사와 21세기 인류 문화*. 광대와바다.
- Esslin, M.(1987). *The Field of Drama: How the Signs of Drama Create Meaning on Stage & Screen*. Methuen.
- Fortier, M.(1997). *Theory/Theatre : An Introduction*. Routledge.
- 고내현(2021). 물질적 기호로서 몸의 지각과 상상-로베르 르빠주의 일인극 <887>(2015)을 중심으로. *드라마연구*, 63, 31-54.
- 김광연(2022). 가상/현실의 공간과 신체의 경험. *인문과학연구*, 75, 79-100.
- 김아롱, 조은숙(2022). 동시대 장애예술 공연에 나타난 수행성(Performativity)-「시선」과 「젠틀 유 니콘」을 중심으로-. *무용예술학연구*, 87(3), 27-44.
- 백영주(2011). 다매체 시대의 퍼포먼스 공간의 경험양식과 상호매체성-바그너의 총체론과 브레이트의 매체론을 바탕으로. *기초조형학연구*, 11(4), 111-119.
- 안치운(2004). 연극과 몸: 말에서 글로 글에서 몸으로. *인문연구*, 47, 67-88.
- 이가영(2011). 비언술적 공연 요소들의 소통적 기능-태양서커스의 공연을 중심으로. *대한무용학회 논문집*, 68, 147-162.
- 이명호(2015). 문화연구의 감정론적 전환을 위하여. *비평과 이론*, 20(1), 113-139.
- 임수진(2022). 인공지능 안무 시대의 주체적 몸을 위한 제언. *트랜스-*, 12, 1-19.
- 정수동(2021). 수행성 관점으로 본 보리스 샤르마츠의 '미술관의 춤'. *무용예술학연구*, 82(2), 65-80.
- 최민지(2022). 서커스와 융합한 스토리텔링. *문화와 융합*, 44(9), 709-723.
- Lepecki, A.(2007). Choreography as Apparatus of Capture. *TDR*, 51(2), 120-123.
- Skidmore, J.(2002). *A Critical Analysis of Cirque Du Soleil, 1987-2001*. Ph.D. thesis, Toronto: University of Toronto.
- 김채현(2022. 11.). “리뷰 SPAF(서울국제공연예술제) 새로 시작할 때”. 춤 웹진. <[http://koreadance.kr/board/board\\_view.php?view\\_id=563&board\\_name=review&page=](http://koreadance.kr/board/board_view.php?view_id=563&board_name=review&page=), 2023. 03. 19.>.
- 박다솔(2022. 02. 10.). “서커스, 일상적 감각과 지각을 돌파하는 몸들”. 춤 in. <[http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom\\_view.asp?zom\\_idx=756&div=01&type=VW](http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom_view.asp?zom_idx=756&div=01&type=VW), 2023. 03. 11.>.
- Scott, E.(2018. 02. 17.). “OAM Review - Backbone: a stunning presentation”. *Absolute Theatre*. <<https://www.absolutetheatre.com.au/single-post/2018/02/18/review-backbone-a-stunning-presentation>, 2023. 03. 17.>.
- Sulcas, R.(2012. 09. 19.). “A Dance Festival Leader Focuses on Creation”. *New York Times*. <<https://www.nytimes.com/2012/09/19/arts/dance/dominique-hervieu-leads-her-first-lyon-dance-biennial.html>, 2022. 12. 11.>.

Cie XY(2019). *Möbius*. arte concert. Cie XY, Rachid Ouramdane, France: 24images. (동영상).  
그래비티 앤 아더 미스 홈페이지. <<https://www.gravityandothermyths.com/shows/backbone>, 2023. 05. 22.>.  
리옹 댄스 비엔날레 홈페이지. <<https://www.labiennaledelyon.com/archives-generale/danse-2014>, 2023. 03. 15.>.  
모션하우스 홈페이지. <<https://www.motionhouse.co.uk/productions/past-productions/>, 2023. 05. 16.>.  
세븐핑거스 홈페이지. <<https://7doigts.com/spectacles/creations/carry-me-home>, 2023. 04. 10.>.  
컴퍼니XY 홈페이지. <<https://www.ciexy.com/mobius/>, 2022. 12. 03.>.

논문투고일 2023. 08. 15.  
심사일 2023. 08. 19.  
심사완료일 2023. 09. 06.

## A Study of the Acceptance of Circus Body Language in the Dance Performance

– Focused on Möbius by Rachid Ouramdane and Compagnie XY –

**Eo, Soo-jeong**

Visiting Professor Dept. of Dance, Ewha.Womans University

This research explores the convergence of dance and circus, and explores the meaning of the circus body in dance performance when dance incorporates circus elements. It examines the physicality in performance, and the resurgence of circus arts, and analyzes *Möbius*(2019), a collaboration between Rachid Oramdane and Company XY, as an example of the incorporation of circus bodies in contemporary dance.

Audiences interpret the circus spectacle through their past experiences, and becomes immersed through prediction and expectation. In this context, the dancer's body acts as a symbol, a conduit of emotion, a performance tool, and a tangible presence on the scene.

Sharing the visceral sense of circus can bridge the gap of dance abstraction and enable a range of bodily expressions. Exploring these possibilities, as in this study, reinforces the value of live dance performance in an era dominated by media and virtual experiences.

**Keywords:** Art Circus(아트서커스), Physical Expression(신체표현), Circus Body(서커스 신체), Rachid Ouramdane(라시드 우람단), Compagnie XY(컴퍼니XY)