누벨당스 작품에 나타난 퍼포먼스 의상의 미적 특성 연구

- 필립 드쿠플레(Philippe Decouflé)의 안무작품과 필립 기요텔(Philippe Guillotel)의
의상디자인을 중심으로 -

김 향 자 · 김 영 삼⁺

중앙대학교 예술대학 패션디자인 전공 강사 · 중앙대학교 예술대학 패션디자인 전공 부교수⁺

Performance Costumes and Stage Direction Characteristics Shown in the Nouvelle Danse Work

- Focused on the Philippe Decouflé's choreography work and costume design
of Philippe Guillotel -

Hyang-ja Kim · Young-sam Kim⁺

Instructor, Dept. of Fashion Design, College of Arts, Chung-Ang University

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, College of Arts, Chung-Ang University⁺

(received date: 2015. 6. 9, revised date: 2015. 6. 24, accepted date: 2015. 8. 10)

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the works of choreographer *Philippe Decouflé* and the performance costumes designer *Philippe Guillotel*, and identify the intrinsic values shown in the formative characteristics in their works. And it proposes a vision and a direction for the development and performance of modern fashion phenomenon of media convergence performing arts complex. The results were as follows. First, the performance characteristics shown in *Philippe Decouflé's* art pattern applies dynamic improvisation, decategorization reflected in the media interactivity, time and space of a variable scalability, complex artistic genres and transcends cultural boundaries. Second, the characteristics of the performance costume can be described as a co-existence between dynamics of aesthetic layers, 'Media body' represented by the interaction of the compounds with the technology, and integrated variable expandability. And aesthetic values inherent in the performance costumes are summarized as abstraction, playfulness, reproducibility, and theatricality. Modern fashion performance and limited production of the center 'costumes' in the fashion images can be used in diverse ways, and innovative marketing has gone through a change in image production. Metaphysical text of the advanced performance genre can be presented in a new perspective to fashion derivatives 'Media body'. And the aesthetics of popular culture kitsch, the grotesque, and surrealism in theater will produce creative stage direction.

Key words: media body(미디어 신체) Nouvelle-danse(누벨당스), performance costumes(퍼포먼스 의상),
Philippe Decouflé(필립 드쿠플레), Philippe Guillotel(필립 기요텔)

I. 서론

오늘날 현대패션은 다층적인 미학을 수용하는 퍼포먼스로 진화하고 있다. 미디어와 의상, 조명, 무대장치, 제스처, 오브제 등 문화 예술 컨버전스 현상의 근간은 20세기 초반의 예술장르인 다다, 개념미술, 플럭서스 그리고 해프닝 등이 산업혁명을 겪으면서 반 예술 운동의 사회적 역할과 고유한 예술적 창작 영역이 다른 매체와 혼합됨으로써 생성되었다고 볼 수 있다. 1960년대 이후 탈 장르적이고 매체 혼합적인 열린 개념의 새로운 미술운동의 흐름이 나타났으며 패션, 음악, 미술, 영화, 공연, 행위예술 등이 디지털 기술과 융합된 형태로서 복합적이면서 공감각적으로 관객과의 상호작용을 수용하는 양상으로 전개되고 있다.

퍼포먼스 공연예술에서 착용하는 의상은 사회 문화적 감성을 반영한 예술성과 실용성을 동시에 요구하며 무대안무, 동작, 조명, 소품, 분장 등과의 조화를 통해 다양한 연극적 기호들을 생산해낸다. 또한 근본적으로 인간의 심리적 불안감을 해소하고 나아가 미적 욕구와 유희적 감성을 추구하기 위한 중요한 역할을 하고 있다. 퍼포먼스 의상은 기호를 생산하는 창조적 행위 예술인 점에서 현대 패션 퍼포먼스(패션쇼, 영상)의 표현성과 공통성을 지닌다. 이에 본 연구는 공연예술 퍼포먼스 의상의 창의성과 혁신성이 반영된 작품들을 분석해 봄으로써 현대패션 퍼포먼스의 다양한 기획연출을 위한 교육적 학제적 자료를 제공하는데 목적이 있다.

누벨당스(Nouvelle danse)는 1980년대 현대무용의 새로운 흐름을 주도한 미학적 코드이며 클래식 수용을 거부하는 장르간의 혼합을 시도하였다. 필립 드쿠플레(1961-)는 프랑스 DCA(드쿠플레와 동지들)무용단 단장이며 안무가로 퍼포먼스의 혁신성과 독창성으로 대표되며, 댄스에 서커스, 마술, 비디오, 무대장치를 총동원해 선보이는 드쿠플러리(Decouflieres)라는 신조어를 탄생시켰다(Whang, 2014).

필립 기요텔(1955-)은 의상디자이너로 프랑스의 영화, 연극 등의 분야에서 다양한 예술가와 감독등과 일을 하였다. 필립 드쿠플레와 필립 기요텔의 공동

작업은 1986년 'Codex'시리즈, 1992년 프랑스 알베르 빌 동계올림픽 폐막식, 1997년 50회 칸 영화제 오프닝 세리머니와 'Tricodex', 2003년 멀티미디어 작업인 'Les Ballets de Monte-Carlo' 외에 다수이며 내한공연인 'Panorama, 2012, 'Contact, 2014' 까지 이어진다.

연구방법은 문헌연구와 사례연구로 진행하였다. 첫째, 필립 드쿠플레와 Companie DCA, 퍼포먼스, 누벨당스의 이론적 배경은 선행연구와 예술, 무용학, 미학, 문화학 서적, 인터뷰 기사, DCA 공식 사이트 등의 문헌자료에서 고찰하였으며 둘째, 연구대상과 범위는 1983년부터 2014년까지 필립 드쿠플레 DCA 공식사이트(www.cie-dca.com)에서 제시한 작품리스트(50여 편)를 중심으로 외부안무 및 연출작, 영상 CD, 단편 영화, 비디오, 인터넷 자료, 해외 무용페스티벌 사이트에서 수집한 자료를 분석하였다. 필립 드쿠플레의 안무연출 특성이 퍼포먼스 의상에서도 적용되므로 주요작품을 담당할 필립 기요텔이 디자인한 작품을 대상으로 총 23편을 분석하였다. 연구내용은 누벨당스와 미디어 퍼포먼스의 개념을 고찰하여 필립 드쿠플레 무대연출 특성을 파악하고 이를 바탕으로 필립 기요텔의 의상에 나타난 조형성에 대해 미적 특성과 내재적 가치를 분석하였다.

II. 이론적 배경

1. 누벨당스(Nouvelle danse)

유럽의 컨템포러리 댄스를 대표하는 누벨당스는 1980년대 프랑스를 중심으로 이론적 배경이 형성되었으며 '젊은 춤(Jeune danse)'으로 호칭되면서 유럽 등지에 나타난 현대무용의 새로운 미학적 코드이며 조류이다(Oh, 2010). 1990년대부터 새로운 예술적 표현이 촉매작용을 한 독특한 형태로 발전하였고 현대무용에 조형미술, 일렉트릭음악, 미디어 아트, 서커스, 프로젝션 스크린, 레이저 아트, 영화, 홀로그래피, 컴퓨터 그래픽 등의 첨단 테크놀로지가 접목되면서 무용의 미학적 관점이 변화하게 된다.

Oh(2010)에 의하면 누벨당스는 무대장식의 과감한 사용과 텍스트와 목소리를 사용한 연기, 표현적인

〈Table. 1〉 Philippe Decoufflé's choreography analysis list(*; Philippe Guillotel's costume design)

Year	DCA Choreography	External filmography choreography	Short or Medium Film	Video
1983	Vague café		la voix des legumes	
1984	Tranche de cake		Jump	
1985	Les danses folklorique martiennes			
1986	Codex *		Carabamba *	
1987		Tutti * (Paris Opera Ballet)	Codex le film *	New order: true faith *
1988	Technicolor *			
1989		French Revolution Bicentennial celebrations		
1990	Triton *			
	Novembre *			
1992		Jeux Olympiques d'Albertville *		
1993	Petites pieces montees *			
1994			Le p'tit bal	
1995	Decodex *			
1996	Denise *	Dora (Japanese musical)		Decodex *
1997	Marguerite	The 50th Cannes Film Festival opening ceremony *	Abacadabra *	
1998	Les petites tritures			Fine young cannibals
	Shazam			Abacadabra *
1999	Triton 2ter *			
2002	Cyrk 13			
2003	Solo, Iris			
2004	Iris	Tricodex * (Lyon Opera Ballet)		Kaleidoskope
2005			2 Iris	
2006	Sombrero *			
2007	Coeurs croises	Rugby world cup		
2008	Sombrero *			
2009		Cabare crazy horse: Désirs		
2010	Octopus *		les beaux jaloux	
2011	Swimming poules et flying coqs	Iris (Le cirque du Soleil)		
2012	Opticon *			
	Panorama *			
2013	Beau-arts			
2014	Habillage france 2 *			
	Contact *			

움직임, 미니멀리즘(minimalism)의 형태를 취하고 있으며, 안무구성에서는 반복(répétition) 효과, 안무구조의 해체(déconstruction), 단편화(la fragmentation), 음악의 몽타주 사용 등이 특징이다. Kim(1998)은 누벨당스의 특징을 이중적 불족중, 표현의 다양함, 무대장치 및 무대미술, 무용수를 인간으로 표현, 레퍼토리의 비 구축, 영화의 영향, 비디오 댄스의 출현, 테크놀로지의 수용, 느낌의 무용으로 분류하였다. 또한 누벨당스는 영상예술의 기법, 구성, 몽타주와 콜라주, 조명효과 활용 등 영화 편집기법에서 많은 영향을 받았으며 무대를 하나의 캔버스로 인식하는 경향이 있다고 하였다. 한편, 필립 드쿠플레의 안무를 다원주의 시각에서 분석한 Kim(2008)에 의하면 표현 방법에서 이미지의 조합과 삼차원공간으로 분류하였으며 미디어 아트를 적용한 이질적이고 절충적인 현상을 나타낸다고 하였다. 또한 Kim(2013)은 필립 드쿠플레의 안무작<Shazam>의 크로스 오버 현상에 대해 비디오 영상의 활용과 서커스의 움직임의 수용을 통한 춤의 다양한 이미지화와 서커스와 미디어아트의 삼차원 공간 등을 통해 필립 드쿠플레만의 독특한 형식으로 반전, 인간미, 유머러스한 춤을 전개한다고 정리하였다. 또한 멀티미디어를 접목한 무용작품을 분석한 Jeong(2011)은 <두 개의 시선>과 <Shazam>의 시각효과는 거울과 영상에서 한정적 공간을 확장하고 조명효과를 통해 시간흐름 표현을 원활하게 하며 커뮤니케이션에 도움을 준다고 하였다.

이상과 같이 필립 드쿠플레의 무대연출은 누벨당스 공연 예술 특성을 적극적으로 수용하며 1990년대 이후부터 현재까지 미디어매체를 접목한 퍼포먼스로 스펙터클한 무대를 표현함을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 필립 드쿠플레의 무대 연출 특성을 분석하기 위해 DCA 안무연출과 외부안무 수상작, 중단편 영화 및 비디오 작품을 1986부터 무대의상을 담당해 온 필립 기요텔 의상을 퍼포먼스 특성과 연계하여 분석하고자 한다. <Table. 1>은 필립 드쿠플레의 무대 연출 특성을 파악하기 위해 전체 공연 연보를 장르에 따라 구분해 놓은 표이며, “작품명 *”은 필립 기요텔이 참여한 공연을 표시하였다.

2. 필립 드쿠플레의 예술관

필립 드쿠플레는 춤, 연극, 서커스, 마임, 비디오, 영화, 그래픽, 건축, 패션 등을 혼합한 화려한 비주얼과 멀티미디어 효과로 복합 예술 공연의 선두주자로서 무용의 미래를 앞서 보여줬다는 평가를 받고 있는 프랑스 문화의 아이콘이다(Kim, 2014). 그의 기발한 창조성과 실험성은 다양한 경력에서 기인하는 것으로 13세 때부터 연극에 심취하여 마르셀 마르소(Ecole de Mimorrame de Paris Marcel Marceau) 마임학교와 서커스 학교(l'école de cirque d' Annie Fratellini), 국립현대무용센터(National Center for Contemporary Dance in Anger) 등에서 무용, 서커스, 마임, 움직임, 선, 입체감, 기하학적인 도형, 조명과 의상 등을 수학하였다. 뉴욕에서 머스 커닝햄(Merce Cunningham)의 발레 영향을 받아 움직임을 연구하였고 누벨당스의 실재와 가상세계의 경계에서 춤추는 신체를 탐구하는 방식과 절충주의, 풍자, 망상을 대중문화의 기호로 분석하여 안무연출에 적용하였다. 1992년 알베르빌 동계 올림픽 개막식과 파리의 3대 카바레 중 하나인 크레이지 호스(Crazy Horse)의 쇼 'Desire'를 연출하여 작품성과 예술성, 대중성까지 동시에 인정받았다(Susungartpia, 2014). 1983년에 DCA 무용단을 창단하였으며 코미디, 연극, 체조, 건축 등 다양한 경험을 갖고 있는 무용단원들은 서커스를 기본훈련으로 아크로바틱한 요소를 포함한 작품 활동을 하고 있다.

3. 미디어 퍼포먼스(Media performance)의 특성

미디어 퍼포먼스는 매체적인 것과 퍼포먼스가 결합된 형식을 의미한다(Shim, 2015). 매체와 상호작용을 통해 비매체인 몸에 대한 확장된 지각이 발생하며, 매체를 통해 타자로 전환된 무용수의 신체와 관객이 소통하므로 확장된 몸의 수행과정이 곧 퍼포먼스로 정의된다.

퍼포먼스의 특성을 파악하기 위해 선행연구를 살펴보면 Fischer는 매체성, 물질성, 기호성, 심미성으로 분류하여 수행적인 행위인 공연을 분석하는 미학

적 방법론을 제시하였다(as cited in Choi, 2011). Lee(2009)는 전통적 퍼포먼스가 현장성, 마당성, 실제성, 즉흥성, 대화성, 행위자 중심인 반면 디지털 기반의 퍼포먼스는 미디어와의 기술 결합이 밀접하므로 하이브리드 미디어 사용, 장르 간 경계해체로 사례를 분류하고 미디어 퍼포먼스의 특성으로는 우연성, 즉흥성, 상호 작용성, 시공간의 확장성, 전문가 협업으로 분석하였다. Park & Park(2008)은 미디어 퍼포먼스에 대해 예술 분야의 복합적인 장르와 미디어와의 관계를 재매개적 관점에서 분석하여 즉흥성, 상호 작용성, 문화 흡수성으로 분류하였으며, Kwon & Kim(2011)은 가변적 효과, 역동적 효과, 즉흥성에 의한 해프닝, 몸의 재해석으로 분류하였다. 한편 공연예술에서의 미적특성을 포스트모던 다원주의 관점으로 본 Kim & Kim(2013)은 예술영역의 혼합성, 시각적이고 장식적인 미적특성, 극적 요소에 의한 대비성으로 분류하였다. 또한 Kim(2006)은 문화상품으로서의 대중문화는 상품성, 매스 미디어성, 상호작용성의 특성을 지닌다고 하여 이미지의 생산과 소비에 예술 문화상품의 기여도가 높다고 하였다.

Kim & Kim(2015)은 디지털 영상 매체의 시각적 표현은 현실을 확장한 조형적 개방성과 새로운 미의식의 확장으로 이어져 가상공간을 창조한다고 강조하였다. Kim(2014)는 디지털 예술영상에서 텍스트, 영상, 설치, 퍼포먼스의 사용은 공연으로 하여금 시공간의 제약을 받지 않고도 무한한 상상력의 표현이 가능하게 하며 오감의 몰입적 상호작용으로 새로운 창작이 가능하다고 하였다. Chang & Park(2001)은 현대 패션쇼를 분석한 연구에서 퍼포먼스는 타 장르와의 유기적 결합으로 총체적인 예술이 된다고 하였다.

이처럼 현대의 퍼포먼스는 연극, 음악, 영상, 무용, 서커스, 디지털 테크놀로지가 결합된 복합 공연 예술로서 디지털 미디어의 개입으로 현장성, 일회성, 즉흥성, 우연성이라는 고유한 공연예술의 본질에 더하여 재현성과 상호 작용성, 재생산성이 부가된 감각적 몰입이 결합되어 다각도로 전개됨을 알 수 있다.

이상과 같이 배우의 적극적인 행위와 과정으로서의 작품으로 완성되는 미디어 퍼포먼스의 특성은 역동적 즉흥성, 매체 상호성, 가변적 확장성, 문화 흡수

성으로 요약된다. 첫째, 역동적 즉흥성은 퍼포먼스의 본질인 우연성, 즉흥성에 공연 시 테크놀로지를 사용하여 배우의 심리적 감성과 내재적 의미, 이미지를 역동적이고 즉각적으로 무대 화면이나 신체 위에 표현하는 것으로 이를 통해 미적효과와 관객의 몰입을 극대화하는 역할을 한다. 둘째, 매체 상호성은 디지털 기술과 매체가 장르간의 혼성성을 지니면서 시각적 특수효과, 극적 음향효과와 결합하여 새로운 장르를 탄생시킨다. 대사, 음악, 무용을 하나로 통합하고 디지털적 변환 프로그램을 통해 상호 공감각적 체험을 교환하거나 공유, 복제하여 무대에 구현하여 공연의 사실성과 환상성을 표현할 수 있다. 셋째, 가변적 확장성은 이전의 퍼포먼스 공연에서 제한점이었던 시간과 공간, 장르의 한계를 디지털 미디어와 기술을 적용함으로써 무한대로 확장된다. 3차원 영상이미지와 4차원의 가상현실을 공연현장에서 실현하고 관객의 직접적인 참여를 이끌어 낼 수 있는 과정으로서의 열린 예술 장르를 전개할 수 있다. 넷째, 문화 흡수성은 공연예술에서 동서양의 경계가 모호해지는 20세기 초부터 전개되어온 양상으로 지리적 구분과 연령과 감성, 물질과 비물질, 가상과 현실 등 특정 영역에 국한 되지 않는 탈 경계적 문화 흡수성을 보여준다. 한 예로 서커스 공연에 발레와 무용, 예술성을 도입한 <태양의 서커스>는 공연의 정체성을 파악하기 어려울 만큼 고급화된 감성으로 표현되어 동서양의 문화를 아우르는 주제와 테크놀로지의 활용으로 혁신적인 장르를 탄생시켰다.

Ⅲ. Philippe Decouflé의 무대연출 특성

본 절에서는 퍼포먼스의 특성인 역동적 즉흥성, 매체 상호성, 가변적 확장성, 문화 흡수성을 토대로 필립 드쿠플레의 무대 연출 특성을 분석하였다 (Table. 2).

1. 예술양식을 도입한 역동적 즉흥성 (Art pattern is applied to a dynamic improvisation)

필립 드쿠플레의 안무는 영화의 몽타주와 콜라주 편집기법의 응용으로 무대장치와 연출에 비중을 두었으며 이미지를 통한 주제 부각이 두드러진다. 1980년대 프랑스의 누벨바그 영화장르가 극적인 연출을 위해 전통적인 서사구조를 해체하고 영상을 재구조화하는 몽타주와 콜라주 편집기법을 통해 새로운 미학을 표현한 것처럼 누벨당스 안무가들도 예술양식을 차용한 회화적인 무대(Kamizawa, 2004)를 표현하였다. 그 예로 <Fig. 1>의 <Codex 7, 1987>은 Codex le film 10편의 시리즈 중 하나로 무대바닥에 몬드리안의 작품 특징인 기하학적 면 분할 방식의 조명장치를 사용하였다. 남자 무용수의 발에 고정된 흰색 네모 판은 무용수가 무대바닥의 빨간색과 노란색, 흰색판 위를 이동함에 따라 발판의 색상이 동화된 것으로 예술성을 반영한 조명장치를 사용하여 그래픽 회화로 표현하였다. 무용수의 즉흥적이고 역동적인 신체 움직임이 빛을 통해 이미지화되어 시각효과가 두드러진 미장센(mise-en-scène)을 전개하였다.

Codex le film(1987) 시리즈는 1981년 출판된 이탈리아 작가 루이지 세라피의 책 'Serafinianus'에서 영감을 받아 초현실주의 연출(Histoire de la Vidéodanse, 2012)한 공연이다. 오리엔탈리즘이 반영된 무용수의 동작과 헤드드레스(Codex 2), 물세레를 맞으며 편지를 읽는 남자무용수(Codex 8), 무대바닥에 모래와 자갈로 사막을 표현한 <Fig. 2>의 <Codex 9>, 기하학적 오브제를 사용한 <Codex 10> 등은 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)과 살바도르 달리(Salvador Dali)의 작품이 연상되는 '몽상적 구조'로 표현함으로써 시각, 청각, 촉각의 공감각적 이미지 오브제를 사용하여 주제를 강조한 파편화된 초현실주의적 이미지 연출이 두드러진다. 그 외에도 <Fig. 3>의 <Habillage france 2, 2014>에서 배경과 무용수를 Dualism으로 표현하여 좌우 대칭, 병치, 반복의 화면분할 편집기법으로 시각성을 확보하였다. Lehmann (2013)이 언급한 포스트 드라마의 '몽상적 구조'를 통한 '꿈의 이미지'(pp.410-438) 표현에 의하면 콜라

주나 몽타주 단편 등과 같은 비논리적 구조를 통해 몽상이 현실화되며, 공감각에 근거한 관객의 지각변화가 가능하게 한다. 이상과 같이 필립 드쿠플레는 예술양식을 퍼포먼스에 적극적으로 도입함으로써 상상력이 현실로 전환되는 시각적 역동성을 연출을 하였으며 내러티브의 설명이 생략되어도 의미전달이 되는 매개체로 적용하여 즉흥성을 표현하였다.

2. 탈장르를 반영한 매체 상호성

(Decategorization reflected in the media interactivity)

프랑스 공연예술은 1980년대 이후 다원화된 장르 간의 혼합으로 실험적이고 열린 구조의 무대연출이 가능해졌다. 누벨당스가 미국의 현대무용과 독일의 탄츠 테아터와 차별화되는 점은 무용과 음악, 제스처, 무대장치, 테크놀로지의 사용, 영화, 미술 등 다양한 매체를 적극적으로 수용하여 인간의 지성과 감각에 호소하는 시성(Poétique)과 시각예술(L'art de vision)을 들 수 있다(Kim, 1998). 필립 드쿠플레의 공연에서 매체는 가상의 신체를 극대화, 개별 주제를 표현하는 텍스트의 매개도구, 매체 자체가 공연의 주제를 시각적으로 나타내며 의미를 생성하는 주제로 작용한다. <Fig. 5>의 <Shazam, 1998>은 2막 구성으로 배경에 프로젝션 스크린이 설치되어 전면의 무용수 움직임과 이미지를 비디오 영상으로 표현한 공연이다. 영화, 연극, 무용, 음악, 서커스양식이 복합적으로 도입되어 레이저영상을 활용한 초현실주의 환상성과 그로테스크를 표현함과 동시에 현실감을 드러내기도 하여 의외의 유희성을 표현한다. 또한 무대에 설치된 거울을 오브제로 사용하여 무용수의 동작을 데칼코마니 기법의 반복과 중첩, 병치효과로 표현한다. 무대 전면에 설치된 비디오카메라를 들여다보는 무용수의 시선이 대형 스크린을 통해 실시간으로 투사됨으로써 관람객의 시점이 투영된 시각적 전이현상, 매체와 상호작용을 나타낸다. <Fig. 4>의 <Octopus, 2010>는 DCA와 국립 브레타뉴 극장이 협력 연출한 작품이며 무대배경에 프로젝션 스크린과 비디오영상을 매체로 활용한 사례이다. 서커스와 무용을 결합한 이 작품은 무용수가 오브제인 체적을 휘두르

는 모습이나 무용수들의 동작을 트래킹하여 블루 스크린에 투사하는 방식이 적용되어 신체 움직임에 기하학적 시각효과와 속도감을 부여한다. 이처럼 다양한 테크놀로지를 안무에 활용한 또 다른 사례인 <Fig. 6>의 <Contact, 2014>는 16명의 댄서와 배우, 가수, 음악가들이 참여한 뮤지컬 코미디이며 파우스트의 낭만주의를 필립 드쿠플레 식의 부조리와 환상을 표현함으로써 선과 악의 이중성에 대해 탐구한 작품이다. Shim(2015)에 의하면 포스트 디지털 매체 시대는 “매체적인 것과 비매체적인 것, 매개성과 직접성, 매체와 몸 등의 이중적인 것들이 서로 매개하면서 혼종화되고 있다”(p.11)고 한 점에서 이상의 작품사례는 몸과 예술, 경험에 관한 새로운 관점을 제시한 표현으로 볼 수 있다. 즉, 전통예술에서 매체가 도구로 활용되었다면 현대 공연예술에서는 상상력의 한계를 해체하고 관객의 시선을 전지적인 시점으로 이동하여 무대를 재구성하는 주체로 볼 수 있다.

3. 시공간의 가변적 확장성(Time and space of a variable expansionability)

필립 드쿠플레의 안무는 시간과 공간의 한계를 디지털 미디어와 기술을 적용함으로써 무한대의 확장성을 지닌다. 3차원 영상이미지와 4차원의 가상현실을 공연현장에서 실현하고 관객의 직접적인 참여를 이끌어 낼 수 있는 과정으로서의 열린 예술 장르를 전개할 수 있다. Kwon & Kim(2011)은 퍼포먼스의 가변적 연출은 인터랙티브 기술과 결합하여 매번 다양한 연출이 가능하며 공간을 신체의 연장으로 보는 것이라 하였다. Shim(2015)은 매체를 통해 타자 무용수의 움직임을 관객이 지각하고 확장되는 인지 과정을 체험하며 축적적 경험으로 변환된다고 하였다. <Fig. 7>의 <Solo Iris, 2003>는 필립 드쿠플레의 솔로 공연이다. 창문 프레임이 투사된 배경스크린에서 신체는 확장하거나 경계가 사라지는 “굴절된 초상화, diffracted portrait”(Solo, 2005)로 표현된다. 조명과 영상효과가 적용된 배경 스크린은 흰색이나 컬러풀한 평면적인 여러 개의 프레임이 신체를 단수에서 복수로 표현하거나, 솔로 무용수의 신체를 여러 개의 그림자로 확장하는 진화된 장소로 표현되었다.

다다이즘과 인상주의 작품에서 영감을 받은 이 작품은 배경 스크린 영상의 강렬한 색감사용과 조명효과를 적절히 활용함으로써 현실공간에서의 제한적인 신체를 가상의 영역으로 연장하여 크기와 수를 확장하고 신체경계를 소멸시키는 가변적 확장성을 표현하였다. <Fig. 8>의 <Sombrero, 2005>는 Claude Ponti의 텍스트와 중국의 그림자예술에서 영감을 받은 작품으로 비디오 쇼를 활용하여 그림자와 빛의 재생을 탐구한 공연이다. 그림자를 밝은 빛으로 환원하여 신체 움직임을 확장 축소하거나 복제하며, 여자 무용수의 그림자로 연출한 남자무용수 등은 영화의 한 장르를 연상시키며 시간과 공간의 경계를 넘나드는 탈장르의 가상성을 표현하였다. <Fig. 9>의 <2 Iris, 2005>는 <Iris, 2004>의 후속작품으로 비디오영상매체를 활용하여 시공간의 가변적 확장을 표현한 작품이다. 사전에 제작된 무용영상을 배경스크린에 투사하고 영상과 상호작용하는 과정과 다차원적 시점을 전개하여 입체적인 가상성을 표현하였으며 내러티브 없이 전개되는 것이 특징이다.

4. 장르와 문화경계를 초월한 복합예술성 (Complex artistic genres and transcends cultural boundaries)

공연예술에서 동서양의 경계가 모호해지는 20세기 초부터 전개되어온 양상으로 지리적 구분 뿐 만 아니라 연령과 감성, 물질과 비물질, 가상과 현실 등 특정 영역에 국한 되지 않는 탈 경계적 복합예술성을 보여준다.

근대 올림픽역사상 가장 아름다웠던 개막식으로 회자되는 1992년 알베르빌 동계올림픽 개폐막식 연출(LG artcenter, 2014)과 파리의 카바레에서 공연한 <Désirs, 2009>, 국내 상연작인 <Triton, 2000>등을 통해 예술성과 작품성, 대중성을 인정받았으며 세계 유수의 안무대회에서 독창성을 인정받았다. DCA무용단은 필립 드쿠플레의 작품이 탄생되는 실험실이자 공간으로 앤디워홀(Andy Warhol)의 팩토리(Factory)처럼 예술창작의 근간이 되는 공간이다. 안무에 사용되는 음악은 완벽하고도 화려하게 세계 각국의 스타일과 영향을 반영한 것이며 서커스, 마임 발레, 영화

의 촬영기술과 편집기법이 복합적으로 조합되어 필립 드쿠플레와 DCA의 독창성이 탄생하게 된다. 그 예로 <Fig. 10>의 인터랙티브 비디오설치 전시 프로

젝트 <Opticon, 2012>는 DCA의 안무에서 사용되었던 무대연출방법들의 전시였다(Les opticons, 2012). 시각적 착시효과를 적용한 안무기술과 그림자예술,

<Table 2> Stage choreography characteristics of Philippe Decouflé

	Stage choreography expression type			Characteristics
Art pattern is applied to a dynamic improvisation				<ul style="list-style-type: none"> -The image produced by the montage techniques -Apply creativity to express lighting effects -Traumbilder
	<Fig. 1> Codex 7, 1987 (Youtube, n.d.-a)	<Fig. 2> Codex 9, 1987 (Youtube, n.d.-b)	<Fig. 3> Habillage france 2, 2014 (Youtube, n.d.-c)	
Decategorization reflected in the media interactivity				<ul style="list-style-type: none"> -Surreal and grotesque fantasies -Repetition and overlapping, juxtaposed effects -Geometric visuals and fast-paced
	<Fig. 4> Octopus, 2010 (Youtube, n.d.-d)	<Fig. 5> Shazam, 1998 (Youtube, n.d.-e)	<Fig. 6> Contact, 2014 (DCA, n.d.-a)	
Time and space of a variable scalability				<ul style="list-style-type: none"> -Expand the area of human cloning through shadow play -Destroy the body boundaries -Interaction processes and deploying a multidimensional point
	<Fig. 7> Solo Iris, 2003 (DCA, n.d.-b)	<Fig. 8> Sombrero, 2005 (DCA, n.d.-c)	<Fig. 9> 2 IRIS, 2005. (Youtube, n.d.-f)	
Complex artistic genres and transcends cultural boundaries				<ul style="list-style-type: none"> -Innovative genres utilizing technology across cultures -Decoufliers is born
	<Fig. 10> Les opticon .2012 (DCA, n.d.-d)	<Fig. 11> Panorama, 2012 (DCA, n.d.-e)	<Fig. 12> Dora- the cat who lived a million times, 1996 (DCA, n.d.-f)	

만화경, 실사비디오, 거울이미지 등과 유희적인 설치물들은 관객이 직접 시연해 볼 수 있도록 구성되었으며 <Les opticons>전시는 현대미술의 끊임없이 진화하는 트랜스 포밍(Transforming)을 반영하고 있다.

<Fig. 11>의 <Panorama, 2012>는 <Triton, 1990>, <Codex, 1986>, <Petites pièces montée, 1993>, <Shazam, 1997>의 시퀀스를 혼합한 작품으로 <Vague café, 1983>, <Jump, 1984>의 주요장면들도 포함되어 있다. 필립 드쿠플레는 안무연출시 무용수들의 재능과 능력에 따라 안무를 재구성하고 여러 작품의 특성을 배합하여 독자적인 다른 작품으로 재탄생시켰으며(LG artcenter, 2014), 여기에 의상 디자이너 필립 기요텔의 화려하고 과격적 의상으로 극의 즐거움과 유희성이 강조된 작품으로 평가받았다. <Fig. 12>의 1996년 작 <Dora- the cat who lived a million>은 일본 뮤지컬 연출작품으로 백 만년을 사는 고양이 DORA이야기를 동물과 마법의 세계로 표현한 서커스 공연이다. 인상적인 세트와 의상, 특수효과가 두드러졌으며 현실감 넘치고 생동감 있는 퍼포먼스는 꿈의 환상성을 극대화하였다.

이처럼 필립 드쿠플레 안무연출의 특징은 예상하기 어려운 형식과 소재를 접목하여 장르와 문화의 경계가 없는 독창성을 표출하는 것으로, 1992년 알베르빌 동계올림픽 개폐막식 연출과 1997년 제50회 칸영화제 개막식 연출을 비롯하여 세계 각지에서 200회 이상 공연되는 <Shazam>, <Iris>, <Panorama> 등은 동서양 문화 경계를 초월하고 장르간의 혼합을 표현한 복합공연예술로 Decouflieries (드쿠플레 방식)이 탄생하게 된 배경이 되었다.

IV. Philippe Decouflé의 작품에 나타난 미적 특성과 내재된 미적가치

필립 기요텔은 1986년부터 <Panorama, 2014>까지 Companie DCA의 필립 드쿠플레와 다수의 공동 작업을 진행하였다. 안무가의 연출의도가 퍼포먼스 의상에서도 대부분 반영되었으므로 본 절에서는 기요텔의 의상분석을 무대연출 특성의 분석틀에 근거하

였다. 대표적인 작품인 <Codex>시리즈, <Triton>시리즈, <Sombbrero>, <New order: True faith>을 중심으로 퍼포먼스 의상의 미적특성과 내재된 미적가치를 분석하였다(Table. 3).

1. 퍼포먼스 의상에 표현된 미적 특성

1) 미적 층위가 공존하는 역동성 (Dynamics of aesthetic layers coexist)

독일의 연극미학자 Lehmann(2013)은 현대공연예술의 특징에서 '기호사용방식'과 '표현'의 변환이 전통극과의 차이점으로 규정하고 소비와 다원화로 대표되는 현대의 극형식을 이론을 정립하였다. 또한 그는 공연들을 미디어, 제스처, 리듬, 톤이 주도하며 허무적이고 그로테스크한 형태에 역동적으로 구성된 시노그래피를 특징으로 한 "다양한 미적 층위가 섞여있는 공간"(Shim, 2011, p.171)으로 미학적 정의를 내린 바 있다. 다양한 예술장르를 안무에 결합하여 독창적 연출을 추구한 필립 드쿠플레의 퍼포먼스 의상은 주제선정과 연출이 상상력의 한계를 넘는 초현실주의, 표현주의, 기계주의, 미니멀리즘의 추상성이 표현되었으며 퍼포먼스의 유희성과 그로테스크를 접목한 복합예술의 특성으로 역동성을 표현하였다.

<Fig. 15>의 <New order: True faith, 1987>는 1988년 최고의 홍보 영상 BPI상을 수상하여 최고 비디오로 평가된 작품이며 <Jeux Olympiques d'Albertville, 1992>에서도 기계주의미학이 반영되었다. 오스카 슐레머(Oscar Schlemmer)의 <Triadisches Ballett>에 등장하는 '추상'을 변형하여 기하학적 추상성과 운동성, 유희성을 표현하였다. '추상' 개념을 차용한 빨강/보라/노란색과 회색의 배색 스트라이프 의상은 후드가 연결된 풍성한 원통형 상의와 주요 관절 부위에 운동감을 부여한 검정색 타이즈를 착용하였다. <Triadisches Ballett>에서 '추상'이 무릎관절의 움직임을 방해한 디자인(Woo, 2011)인 반면 이 작품에서는 뛰거나 구부리는 등 무용수들의 운동감이 원활하도록 신축성 있는 소재를 사용하였다. 이처럼 무용수의 움직임과 공간화 된 인체를 의상으로 표현한 기계주의 미학의 조형성은 내러티브와 제의

성을 중요시한 전통 퍼포먼스와 차별화되는 디자인 발상법이며, 19세기와 20세기 초의 다다이즘과 아방가르드에서 유래한 해프닝의 즉흥성에 예술양식을 차용한 표현방식을 통해 의상의 미적 경험을 극대화하여 즐거움과 몰입을 제공하고 있다. <Fig. 16>의 <Tricodex, 2004>는 초현실주의 의상 퍼포먼스이다. 초록색과 붉은색의 나무와 채소분장을 한 무용수들, 닭 벼슬 모양 모자와 어두운 초록색 니트 원피스를 착용한 무용수들은 동화 속의 한 장면처럼 동식물을 의인화하여 경쾌하고 빠른 움직임의 퍼포먼스를 초현실적으로 서술하고 있다. <Codex le film>는 2분20초-4분40초 길이의 짧은 단편필름의 시리즈로 각 콘셉트에서 오리엔탈, 미니멀리즘, 추상표현주의 등 다양한 미적 층위를 발견할 수 있다. <Fig. 14>의 <Codex le film: codex 2, 1987>는 동양적 사운드 트랙과 유희적 이미지가 강조된 것으로 인도 시바여신을 이미지 분장한 무용수의 손동작이 특징이다. 배경은 태양을 무지갯빛으로 형상화한 헤드드레스 디자인과 유사하며 연장된 손톱길이는 절도 있는 손동작을 연출한다. <Fig. 13>의 <Codex 8, 1987>은 부조리의 정서적 미학을 표현한 것으로 장신의 남자무용수가 물세레(비)를 맞으며 편지를 읽고 있는 장면이다. 검정색 셔츠와 플리즈 스커트를 착용한 그의 내러티브는 의미를 파악하기 힘든 의성어로 청중을 향한 모놀로그를 표현한다. Lehmann(2013)은 이를 “정서적 층위”(p.243)로 정의하는데 배우들의 말(언어)이 드러나는 표현적 측면은 허구적 형상보다 현실화된 것이라 한 점에서 신체 움직임과 동작 없이 내러티브만으로 관객과 소통하는 부조리 정서를 나타낸 것이라 할 수 있다. 격렬한 움직임을 위한 스트레치 소재의 레오타드와 달리 이 장면에서 검정색 의상은 무의미하되 퍼포먼스의 전개과정을 암시하는 정서적 소통을 의미하는 기의로 작용한다.

2) 환영기계와의 상호 작용으로 ‘미디어 신체’

표현 (‘Media body’ represented by the interaction of the compounds with the technology)

퍼포먼스의 극적 표현은 기술의 환영성 즉, 가상

현실을 믿게 만드는 리얼리티를 실현함에 있다. Lehmann(2013)이 지칭한 “환영기계”(p.438)는 환영을 표현하는 새로운 기계장치를 통해 공연방식의 변화를 제공함을 의미한다. 퍼포먼스에서의 미디어장치는 리얼리티를 극대화하는 중요한 장치이며 테크놀로지(기계, 과학기술)를 수용하여 즐거움을 추구함에 목적이 있다. 조명, 빛, 무대장치 등의 환영기계 즉, 가상성을 표현하는 미디어(기계장치)와 배우, 의상, 음악, 조명, 빛이 복합적으로 이루어진 하이퍼미디어 퍼포먼스는 이미지를 형상화하여 연극성을 강화하는 역할을 한다. 그리고 환영기계는 퍼포먼스 의상의 역할을 한다. 배우의 신체 실루엣을 일그러뜨리거나 왜곡 변형 확장함으로써 복제된 현실보다 더 현실 같은 시뮬라크르(Simulacre)를 창조하는 것으로 환영기계는 원본인 의상 실루엣을 복제하여 제 2의 의상을 착용한 또 다른 무용수 복제물인 미디어 신체로 재탄생된다.

<Fig. 17>의 <Panorama, 2012>와 <Triton 2TER, 1998>처럼 필립 드쿠플레는 현실과 상상의 경계에 있는 신체를 묘사할 때 투명한 천막이나 스크린에 반영된 그림자로 표현함으로써 시적이고 직관적인 환상성을 표현한다. 타이트한 원피스나 검정 미니드레스를 착용한 무용수의 움직임은 조명의 위치와 종류, 역할에 따라 실루엣이 배경 화면에 여러 개로 분할 병치되거나 비물질화된 손이미지로 변형되는 등 상상력(영감)이 환영기계와 상호작용함으로써 비현실적인 지각이 발생되며 연극성이 부각된다. 이때 의상은 퍼포먼스의 내재적 이미지(상상, 영감)를 전달하는 기호로 작용하며 신체 움직임을 ‘표현’하는 물질화된 기계로 작용한다. Shim(2011)이 “포스트 드라마에서 현상학적 몸은 수행적 기능을 하며 육체성이라는 물질성에 충실한 경우가 많다”(p.20)고 한 것처럼 단순한 실루엣의 의상은 기계적 작동을 하는 타자화된 자아를 창조하여 수행성을 표현하기 위한 수단으로 볼 수 있다.

<Triton, 1991>은 해왕성의 위성인 트리톤이 행성과 반대로 회전하는 태양계의 유일한 행성이라는 아이디어에서 영감을 받은 작품이다. 유니버스 스타일의 단편 서커스형식으로 아시리아 수영과 그로테스

크 분장을 한 오리엔탈풍의 남녀, 흰색 레오타드를 착용한 무용수의 신체를 감싸는 현란한 홀로그램 연출, 바둑판무늬의 점프 슈트를 착용한 남녀 무용수 등이 등장한다. 타이즈만 착용한 무용수가 바닥에 놓인 긴 천위에 빨간색의 페인팅으로 지그재그와 바둑판, 파도 모양으로 그린 후 그 천을 재단하여 투피스와 원피스, 멕시코 풍 모자로 만들어 착용하는 퍼포먼스를 전개한다. <Fig. 18>의 <Triton, 1991>에서 기계화된 무용수는 Lehmann이 언급한 '동적인 조각상'에 해당한다. 즉, 신체를 일그러뜨리고 신체 속에 숨겨진 가능성을 발견하는 자동장치로 기계화되었다. 패치 워크된 레오타드를 착용한 남자무용수와 기학학적인 무늬가 프린트된 검정색 레오타드를 착용한 여자 무용수의 몸에 부착된 스프링과 기계장치는 트리톤의 의인화된 기표이다. 또한 <Fig. 19>의 <Triton, 1991>에서 흰색 레오타드를 착용한 여자무용수의 신체 위에 화려한 색상이나 흰색의 기학학적 패턴의 홀로그램이 투사되어 신체 동작이 바뀔에 따라 화려한 직선으로 표현되거나 크고 작은 도트 등 몽환적으로 움직이는 조각상처럼 시각적 환유를 표현한다. <Fig. 20>의 <Sombrero, 2006>는 추상 표현주의적 퍼포먼스이다. 코르셋을 착용한 여자 무용수는 앞에 놓인 직사각형의 미니스크린에 몽타주 이미지로 나타나는 신체와 반대 움직임으로 행동한다. 환영기계인 미니스크린에 나타난 이미지는 행위자인 무용수의 신체와 반대로 상호작용하여 변형함으로써 다른 현실을 제시하는 가상성을 드러내며 모호한 추상성을 기표화 하였다. 이처럼 퍼포먼스 의상은 환영기계와 결합하여 제 2의 미디어신체를 탄생시켰으며, 본질적 자아인 무용수가 환영적 복제물로 타자화 됨으로써 상상을 표현하는 기표로 작동하며 실재보다 더 현실성을 제공하는 리얼리티를 실현하는 미디어 신체로 재구조화되었다.

3) 일체화된 가변적 확장성(Integrated variable expandability)

필립 드쿠플레의 퍼포먼스에서는 매체와 의상을 통해 시각과 인식을 확장하는 것이 특징이다. 일반적으로 패션에서 디테일의 부분적 확장은 권력의 상징

으로 기호화된다. 자아의 확장이기도 한 의상은 내재적 나르시시즘을 표현하거나 추구하는 매개로 표현하는 반면 퍼포먼스 의상에서 길이와 폭의 확장, 연장은 연출을 완성하는 소도구이면서 오브제, 주체로 작용한다. <Fig. 21>의 <Tricodex, 2003>은 리옹오페라 발레단의 공연이며 <Codex, 1987>의 네 번째 버전이다. 머리부터 발끝까지 흰색바탕에 검정색 추상무늬가 프린트된 레오타드와 오리발을 착용한 무용수들의 의상은 기이한 외형의 동물과 상상속의 생물을 의인화한 것으로 Lehmann(2013)이 언급한 "신화적 리얼리티의 화신"(p.410)이 된다. 추상적인 프린트는 상상의 동물 이미지를 표현한 것이며 군무를 추는 동작들이 그로테스크한 분위기를 표현한다. <Fig. 22>의 <Tricodex, 2003>에서 긴 촉수를 가진 미생물을 상징하는 의상을 착용한 무용수의 움직임은 신체 길이(손)를 연장한 기계로 음악과 조화를 이루어 섬세한 움직임을 표현한다. 긴 촉수의 움직임은 무용수의 현실적 실루엣으로 표현할 수 있는 수행성의 공간영역이 확대 축소되며 운동감과 속도, 율동미가 부각된다. <Fig. 24>의 <Tricodex, 2005>에서 길은 갈색 원피스를 착용한 세 무용수의 소매 끝에 일체화된 아코디언 주름이 잡힌 베이지 색의 긴 원통튜브가 연결되어 있다. 주름을 펼치거나 오므리는 동작과 유동적, 유기적으로 엮이는 팔의 동작들이 시각적 조형미를 표현하며 입체적인 공간감과 역동성을 부여한다. 오브제와 일체가 되어 연장, 확장된 의상은 평면의 공간을 입체적 공간으로 재생산하는 역할을 하며 퍼포먼스의 주제나 영감을 의인화하여 표현하는 기표로 작용한다. <Fig. 23>의 <Codex 10, 1987>은 검정과 흰색 배색의 레오타드, 메이크업은 흰색 피부표현에 검정색 스모키 아이라인과 검정색 삼각형 모자를 착용한 일본풍의 분장이다. 신체(손과 발)의 연장으로 일체화된 1/4원형의 오브제(스티로폼)는 의상 후면과 반대 색상으로 착용하였다. 무대의 네 면을 엮드려 기거나 걷는 장면, 손발에 착용한 오브제를 모아 원형으로 오므리거나 펼친 장면 등에서 블랙 앤 화이트 의상을 착용한 배우의 움직임이 오브제를 이동하는 방향과 위치에 따라 무대화면에 전개되는 블랙 화이트의 조형적 공간과 면 분할이 양면성을 연

〈Table 3〉 Characteristics of Philippe Guillotel costumes

Characteristics of Philippe Guillotel costumes

〈Fig. 13〉 Codex 8, 1987 (Youtube, n.d.-g)	〈Fig. 14〉 Codex le film ; Codex 2, 1987 (Youtube, n.d.-h)	〈Fig. 15〉 New order ; True faith, 1987 (DCA n.d.-g)	〈Fig. 16〉 Tricodex, 2004 (Youtube, n.d.-i)

〈Fig. 17〉 Panorama, 2012 (DCA, n.d.-h)	〈Fig. 18〉 Triton, 1991 (Numeridanse, n.d.-a)	〈Fig. 19〉 Triton, 1991 (Numeridanse, n.d.-b)	〈Fig. 20〉 Sombrero, 2006 (Sombrero, DCA n.d.-i)

〈Fig. 21〉 Tricodex, 2003 (Artsalive, n.d.)	〈Fig. 22〉 Tricodex, 2003 (Culturekiosque, n.d.)	〈Fig. 23〉 Codex10, 1987 (Youtube, n.d.-j)	〈Fig. 24〉 Tricodex, 2005 (Youtube, n.d.-k)

출한다. 즉, 의상과 오브제 색상은 반대로 배색되어 이동 시 각각의 동작이 무대화면의 조형성을 결정하며 시각적으로 공간의 입체적 확장과 깊이가 결정된다. 이 퍼포먼스에서 의상은 음악이나 조명, 장치 없이 독자적으로 퍼포먼스를 주도하고 완성하는 주체이며 오브제인 동시에 추상적 공간을 완성하는 복잡성을 지닌다. Lehmann(2013)에 의하면 이러한 표현은 “1970년대 움직임 연극이 기원이며 독일의 물체극 형식이 대표적이고 미니멀한 추상적 공간으로부터 극적인 상황이 발생한다”고 하였다(p.407).

이처럼 누벨당스 퍼포먼스에서 의상은 인간의 신

체와 대상과의 작용에서 주체적인 신체의 연장으로 시간과 공간을 자유로이 축소 확장하고 의상과 오브제가 일체화되어 본질적인 퍼포먼스의 상상력을 직접 표현하는 가변적 확장성을 표현한다.

2. 퍼포먼스 의상에 내재된 미적가치

퍼포먼스 의상에 표현된 미적특성은 미적 층위가 공존하는 역동성, 환영기계와의 상호 작용으로 ‘미디어 신체’ 표현, 일체화된 가변적 확장성으로 나타났으며 퍼포먼스 의상에 내재된 미적가치는 추상성, 유

회성, 연극성, 수행성으로 요약된다.

첫째, ‘추상성’은 초현실주의, 표현주의, 기계주의와 아방가르드, 미니멀리즘, 해프닝의 고급 추상 예술양식이 무대장치와 의상에 직접 적용됨으로써 주제를 은유하며 역동성과 즉흥성을 부각하는 역할을 하였다. 미적 층위가 공존하는 몽상적 구조에서 추상적으로 표현된 퍼포먼스 의상은 디자인 영감을 실현하는 과정에서 상상력이 개입할 여지를 남겨두어 관객의 정서적 관여를 유도하게 된다. 오스카 슈레머의 기하학적 기계미학이 표현된 의상들은 운동성, 회전성, 역동성을 강조하고, 미니멀리즘과 아방가르드 의상들은 퍼포먼스의 주제를 부각하며, 무용수의 주관이 개입된 솔로 공연의 해프닝 등에서 등장한 의상들은 텍스트의 은유를 표현하였다.

둘째, ‘유희성’은 누벨당스의 미학적 코드를 카니발 그로테스크(Carnival grotesque)로 승화시켰다. Mikhail Bakhtin은 이에 대해 쾌락을 바탕으로 하며 의식적인 불거리와 쇼, 춤 등을 포함하며 물리적으로 지나치게 희극적으로 표현한다고 하였다(Kim & Kim, 2009). 퍼포먼스 의상에 나타난 카니발 그로테스크는 축제의 성격으로 인간과 매체, 오브제의 관계에 생성과

변화를 추구하는 소통방식으로 표현되었다. 초현실주의적인 동식물, 의인화된 오브제, 미생물, 기계가 된 인간놀이 기구, 다문화 표현 등 내러티브를 재현한 퍼포먼스 의상은 환상성과 기괴한 언캐니(Uncanny) 이미지로 그로테스크를 표현하였으며 대중적이며 희극적인 요소를 전개하였다.

셋째, ‘연극성’은 퍼포먼스 의상의 미적 특성이 문화적 퍼포먼스로 기호화됨을 의미한다. 레만에 의하면 연극성은 ‘빛, 소리, 신체성, 공간 등과 같은 차이나는 기호체계들을 다양하게 결합한 것’을 의미하며, 피셔-리히테는 연극이 산출하는 기호들은 그에 상응하는 문화적 체계에 의해 생산된 기호들을 지칭한다고 정의한다(Kim, 2004). 필립 드쿠플레는 해체, 반복, 파편화, 몽타주 등 타 장르의 문화수용으로 감수성과 시성을 표현하고 혁신성을 추구하는 연출을 하였으며, 퍼포먼스 의상은 다양한 문화적 생산물을 기호화하여 내러티브의 스토리텔링 방식을 표현하였다. 신화적 이미지화, 모놀로그, 역설적 캐릭터 설정, 조명과 빛의 활용, 테크놀로지의 적극적 수용 등을 통해 퍼포먼스의 요소들과 의상을 드라마틱하게 재구성함으로써 연극성을 표현하였다. 특히 의상은 내러

<Table 4> Aesthetics characteristics of Nouvelle danse work; Philippe Guillotel costumes's aesthetics characteristics and Immanent aesthetics value

Characteristics of Philippe Guillotel costumes	Immanent aesthetics value
Dynamics of aesthetic layers coexist	Abstractedness
-Dynamics of aesthetic layers coexist	-Fantasy Structure of aesthetic layers
-Playful and grotesque performance arts complex	-Emotional involvement
-Emotional layers of absurdity	-Abstract three-dimensional representation
-Surrealism/Expressionism/Abstract expressionism	-The metaphor of the text
Machiner/Minimalism	Playfulness
‘Media body’ represented by the interaction of the compounds with the technology	-Carnival Grotesque
-Realization	-Maximizing the aesthetic experience
-Simulacre	-Playfulness of communication methods
-Cultural performance	Theatricality
-Restructuring as a media body	-Cultural performances
Integrated variable expandability	-The dramatic spectacle
-Boundary extinction	-Emotional layers
-Extend: Material expansion	-Symbolic of the cultural products
-Integrated variable expandability	Perform characteristics
-Immaterial expansion: Multiplicity expression	-Media body of trans human
	-Aesthetic perception and recognition extended
	-Reproduction of the images and spatiotemporal

티브를 생략, 변형, 확장, 재생산, 소멸하도록 표현하는 시각장치로 주도적인 역할을 하였으며 서커스와 마임, 발레, 연극, 현대무용 등이 혼합된 총체적인 연극성을 완성하는 기표로 작용하였다.

넷째, ‘수행성’은 물질인 의상과 신체의 퍼포먼스 수행방식에 새로운 관점을 제시하였다. 현상학적으로 텍스트 기호인 신체는 비물질인 감각을 시각적으로 표현함으로써 지각과 인식의 지평을 확장하게 된다. 롤랑 바르트에 의하면 신체는 “무딘 의미”, “기의 없는 기표” 이므로 지각자에게 수용되고 싶어 하는 측면과 그 반대 의미를 갖는 양면성을 지닌다(Lehmann, 2013, pp.206-207). 환영기계와 상호작용한 퍼포먼스 의상은 현상학적인 물질이면서 의미 없는 기표인 신체를 지각하는 관점을 전환하였다. 물질인 신체와 의상이 탈경계, 비물질화되는 퍼포먼스의 수행성은 “기술적으로 침윤된 몸의 공연방식”(Shim, 2011, p.79)을 의미하는 것으로 심미적인 육체를 지각하는 과정과 몰입에 차이를 생성한다. 머스 커닝햄이 연출시 사용한 푸른색 레이저 영상 Life form 소프트웨어는 가상의 무용수를 재현하는데 실제와 가상의 무용수를 구분하기 어려운 정도의 리얼리티를 표현하며 영상을 변형한 시각적 착시효과로 환영적 이미지(Illusionism)를 연출하였다. 그림자 놀이와 영화의 편집기술을 적용한 반복과 중첩, 복제, 스크린 영상의 활용 등 시공간 경계를 소멸하는 과정이 곧 퍼포먼스가 되며, 이 과정에서 미디어 신체가 된 의상은 이미지와 시공간을 재생산하여 사회적 타자가 된 제 2의 자아로 전환됨으로써 수행성을 극대화한다. 이상과 같이 누벨당스 작품의 퍼포먼스 의상에 표현된 미적 특성과 내재된 미적 가치는 <Table 4>에서 요약하였다.

V. 결론

본 연구는 누벨당스 안무가 필립 드쿠플레의 안무 작품 특성과 퍼포먼스 의상에 나타난 조형성과 내재적 가치를 파악함으로써 현대 패션 퍼포먼스의 컨버전스 현상과 활용 방향성을 파악하고 교육적 학제적 가치를 제안하고자 하였다.

누벨당스 안무를 연출한 필립 드쿠플레의 혁신성

과 독창성은 미디어와 문화의 경계를 초월하여 새로운 창작영역의 확장을 추구함으로써 문화영역의 컨버전스 현상을 주도하였다. 그의 작품에서 퍼포먼스 의상은 혁신성을 표현하는 기호이며 사회적 타자를 드러내고 확장된 신체의 수행성을 표현하는 주체로 작용한다. 퍼포먼스 의상의 조형적 특성은 미적 층위가 공존하는 역동성, 환영기계와의 상호 작용으로 미디어신체 표현, 일체화된 가변적 확장성으로 나타났으며, 퍼포먼스 의상에 내재된 미적가치는 추상성, 유희성, 연극성, 수행성으로 요약된다. 1980년대 이후부터 현대 유럽무용을 대표해 온 누벨당스 퍼포먼스에서 의상은 시각 예술의 미적 조형성을 적극적으로 도입하여 인간내면의 심리를 즐거움과 의외성의 미적경험으로 승화시켰다. 또한 퍼포먼스 수행을 위한 오브제로서 의상은 연극적 요소들을 조율하여 퍼포먼스에 미적 지각과 몰입을 유도하는 매개체로 작용한다. 그리고 미디어 장치인 환영기계와의 상호 작용으로 ‘미디어 신체’가 된 의상은 이미지와 시공간을 재생산하여 문화적 타자로 전환됨으로써 수행성을 극대화한다. 이로써 퍼포먼스 의상, 주제와 무용수가 일체가 되는 핵심(core)이 됨을 알 수 있다.

이상의 결과를 반영하여 현대 패션 퍼포먼스와 패션영상에서 ‘의상’ 중심으로 전개되는 제한적인 연출에서 나아가 패션 브랜드 정체성 및 디자이너 감성을 표현하는 이미지 생산 방식을 변화시켜야 될 것으로 여겨진다. 다양한 장르를 포괄하는 누벨당스 퍼포먼스의 혁신성은 고급 감성을 지닌 패션 사용자의 문화수용성에 대응하는 기획에 반영되어야 하며, 비물질적인 요소를 현실화하는 기술에 대한 관점의 변화를 시도하여 다변화된 마케팅으로 전개 가능할 것으로 여겨진다.

또한 교육적 학제적으로 학생들의 패션쇼와 큐레이팅 기획에도 활용이 가능하다. 고급 공연 장르의 형이상학적 텍스트는 패션 유도체인 미디어 신체미를 새로운 관점으로 접근하여야 하며, 대중문화의 키치, 그로테스크, 초현실주의의 연극성은 단편적인 작품 발표 위주의 쇼 형식에서 탈피하여 연극성을 가미한 창작극 형태로 스토리텔링 내러티브를 전개하는 창의적 무대연출이 가능할 것으로 여겨진다.

21세기 현대 디지털 패션이 포스트 모던의 다원성과 혼성성을 바탕으로 과학기술과 융합하여 새로운 사회문화적 흐름으로 발전된 점에서 현대패션의 혁신성은 축적된 감성의 빅 데이터 자료를 활용하는 능력에 근거하는 것으로 사료된다. 본 연구는 학제적으로 축적된 근원적 감성자료를 분석하는 일환으로 볼 수 있으며 향후 패션 빅 데이터의 기술 자료와 감성자료의 복합적 분석을 통해 거시적 관점의 패션 소비자 감성 예측연구에 기여할 것으로 여겨진다.

References

- Chang, A. H. & Park, M. E. (2001). Performance as a factor in the contemporary fashion show. *Journal of the Korean Society of Costume*, 51(4), 71-80.
- Choi, S. H. (2011). Theatrical narrative feature of the post-drama. In Kim, H. K.(Ed.), *The aesthetics of postdramatic theatre*. Seoul, Republic of Korea: Purnasasang.
- Codex 7. 1987. (n.d.-a). *Codex 7*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Y1VlkBLA7vY&list=PL880E136E97C34F09>
- Codex 9. 1987. (n.d.-b). *Codex 9*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Y1VlkBLA7vY&list=PL880E136E97C34F09>
- Codex 10. 1987. (n.d.-j). *Codex 10*. Retrieved from <http://www.youtube.com/watch?v=Y1VlkBLA7vY&list=PL880E136E97C34F09>
- Codex 8. 1987. (n.d.-i). *Tricodex, Codex 8*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ofanvohK1mM&index=7&list=PL880E136E97C34F09>
- Codex le film: codex 2. 1987 (n.d.-g). *Codex le film*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Y1VlkBLA7vY&list=PL880E136E97C34F09>
- Contact. 2014. (n.d.-a). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/contact>
- Dora-the cat who lived a million. 1996. (n.d.-f). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/events/dora>
- Habillage france 2. 2014. (n.d.-c). *Habillage france 2*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=vpHjkhJOcss>
- Histoire de la Vidéodanse - 11 - Codex (Philippe Decoufle - 1987). (2012, December 19). Bodycinema. Retrieved from <http://bodycinema.blog.lemonde.fr/2012/12/19/histoire-de-la-vidéodanse-11-codex-philippe-decoufle->
- Jeong, H. M. (2011). *Analysis of the Visual Effect in Dance Performance grafting Multimedia* (Unpublished master's thesis). Suwon university, Republic of Korea.
- Kamizawa, G. (2004). *20th century dance history*. (S. H. Kook, Trans.). Paju, Republic of Korea: Hyundamihaksa. (Original work published 2000)
- Kim, H. & Kim, J. H. (2009). Expression of Grotesque Body in Chris Cunningham' Work. *The Korea Contents Society*, 9(2), 173-180.
- Kim, H. J. & Kim, Y. S. (2015). Virtuality on the digital fashion image. *Journal of the Korean Clothing and Textiles*, 39(2), 233-246.
- Kim, H. K. (2004). Die Transformation und Erweiterung des Theatralität sbegriffs [연극성의 개념과 확장]. *Journal of Korean theatre studies association*, 23, 269-295.
- Kim, H. N. (2014, April 17). France culture icon, Philippe Decoufle DCA 'Panorama'. Jungculture. Retrieved from <http://www.jungculture.co.kr/news/articleView.html?idxno=224>
- Kim, H. O. (1998). The contribution of Poetic and Visuality to the French New Dance. *The Korean Journal of Dance*, 24, 57-80.
- Kim, J. H. & Kim, Y. S. (2013). Expression Types and Aesthetic Characteristics of Space Directing at Chanel Fashion Shows. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 37(6), 809-826.
- Kim, N. H. (2013). *A study on cross over phenomenon in modern dance works of europe* (Unpublished master's thesis). Sookmyung woman's university, Seoul, Republic of Korea.
- Kim, S. I. (2008). A study on the choreograph disposition of Philippe Decoufle in pluralism. *Journal of human movement science*, 47(4), 343-354.
- Kim, Y. S. (2006). A Study on the effect of popular culture. *Journal of the Korean Society of Costume*, 56(7), 58-67.
- Kwon, J. E. & Kim, K. S. (2011). The Analysis of the Effectiveness and Utilization of Interactive Media in Performances. *The Korean Journal of animation*, 7(3), 39-54.
- Lee, B. R. (2009). A Study on characteristics and Signification of digital media based performance. *Journal of Korean design form*, 26, 161-172.
- Lehmann, H. T. (2013). *Postdramatisches theater*. (K. R. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Hyundaemihaksa. (Original work published 1999)
- Les options. (2012, June 7). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/the-opticons/les-opticons>
- LG artcenter. (2014 May 1). To give us a future leader of the Dance performing arts complex. *Economy view*. Retrieved from <http://www.economyview.co.kr/article/view.php?idx=477>
- New order : True faith. 1987. (n.d.-g). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/movies/new-ordertrue-faith>
- Octopus. 2010. (n.d.-d). *Octopus*. Retrieved from <https://>

- /www.youtube.com/watch?v=3vpK92I7G_0
- Oh, S. M. (2010). Research in the Forms of Expression and Aesthetic Change in European Contemporary Dance. *The Korean journal of dance studies*, 29, 27-46.
- Octopus. 2010. (n.d.-d). *Octopus*. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=3vpK92I7G_0
- Panorama. 2012. (n.d.-e). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/panorama/>
- Panorama. 2012. (n.d.-h). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/panorama/>
- Park, S. M. & Park, S. H. (2008). Characteristic of Media Performance on the Stage space from the viewpoint of Remediation. *Journal of digital design*, 18, 45-54
- Shazam. 1998. (n.d.-d). *Shazam*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=8LwpYJNPnIY>
- Shim, H. R. (2015). A Study on Art in the Post-Digital Media Era. *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, 43, 3-30.
- Shim, J. M. (2011). The number of post-dramatic theater planet, phenomenological body, and a new metaphysics. In Kim, H. G. Editor & Shim, J. M. Editor(1Eds.), *The aesthetics of postdramatic theatre*. Seoul, Republic of Korea: Purenasasang.
- Solo Iris. 2003. (n.d.-b). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/solo>
- Solo. (2005, February 2). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/solo>
- Sombrero. 2005. (n.d.-c). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/sombrero>
- Sombrero. 2006. (n.d.-i). *DCA*. Retrieved from <http://www.cie-dca.com/en/performances/sombrero>
- Susungartpia. (2014 April 10). A mix of genres. *Susung artpia*. Retrieved from [%7C%7C](http://www.ssartpia.kr/artpia/03_02.htm?mode=view&mv_data=aWR4PTM3MTcmc3RhcRQYWdPTIzMCZsaXN0Tm89MTQ3NiZ0YWJsZT1jc19iYnNfZGF0YSZjb2RlPXJlcG9ydCZzZWYy2hfaXRlbT0mc2VhcmNoX29yZGVyPSZvcmRlcl9saXN0PSZsaXN0X3NjYWxlPQ=)
- 2 Iris. 2005. (n.d.-f). *2 Iris*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=1PhmrQXFwoQ>
- Tricodex. 2003. (n.d.). *Artsalive*. Retrieved from <http://www.artsalive.ca/en/dan/mediatheque/photos/photoWindow.asp?mediaID=47/>
- Tricodex. 2003. (n.d.). *Culturekiosque*. Retrieved from <http://www.culturekiosque.com/dance/reviews/decoufle.html>
- Tricodex. 2004. (n.d.-i). *Tricodex*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=wc0pndv0GQ0>
- Tricodex. 2005. (n.d.-k). *Tricodex*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=El7a9qRI4ow>
- Triton. 1991. (n.d.-a). *Numeridanse*. Retrieved from http://www.numeridanse.tv/fr/video/1789__triton
- Triton. 1991. (n.d.-b). *Numeridanse*. Retrieved from http://www.numeridanse.tv/fr/video/1789__triton
- Whang, I. O. (2014, May 29). Mime, circus, shadow play. *Daegu news*. Retrieved from <http://www.idaegu.co.kr/news.php?mode=view&num=132034/>
- Woo, J. H. (2011). Bauhaus Theatre Workshop and Stage Costumes: Focusing on Stage Costumes by Oskar Schlemmer. *Journal of the Korean society of fashion design*, 11(1), 71-88.