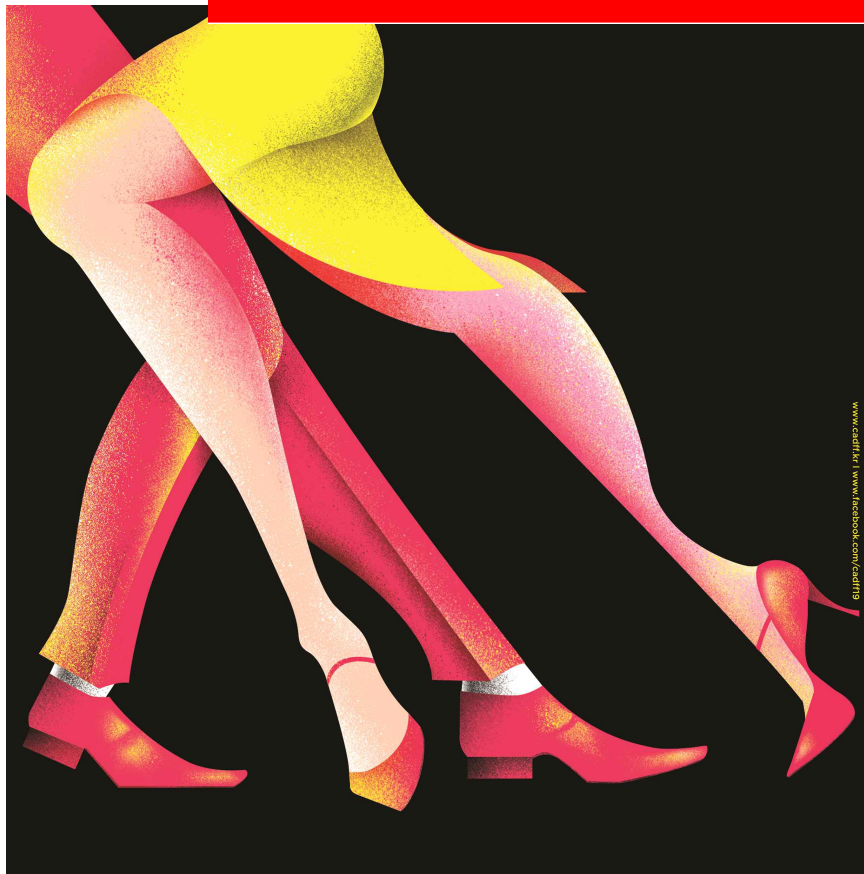





# 바즈 루어만 감독 포럼

2019년  
 (사)한국연기예술학회 & 한국엔터테인먼트협회  
 추계학술대회

일정 : 10월17일 (목) 오후 2시 부터 / 장소 : 인디플러스 천안



www.cadff.kr | www.facebook.com/cadff19

주최  CTIA 충남문화산업진흥원 천안춤영화제포럼

주관  천안시영상미디어센터 비채  KOSAS  한국엔터테인먼트협회  
 Cheonan-si Media Center BICHAE 한국연기예술학회 Korea Entertainment Society

주관  천안시  
 CITY OF CHEONAN

# 주 제 발 표

좌장 : 신지석  
(충청뮤지컬 컴퍼니 단장)

## I. 바즈 루어만 감독 뮤지컬영화의 특징과 음악연구.

: 물랑루즈, 로미오와 줄리엣, 댄싱히어로를 중심으로

발제자 : 김영삼 (충청대학교 방송영상콘텐츠과 외래교수)

김윤식 (청주대학교 영화학과 조교수)

토론자 : 윤종수 (한국영상대학교 연기과 겸임교수)

## II. <물랑루즈>를 중심으로 영화와 뮤지컬 배우의 매체에 따른 표현방식 비교 연구.

발제자 : 박해리 (청주대학교 영화학과 박사과정)

최민수 (청주대학교 영화학과 박사과정)

토론자 : 한정수 (중원대학교 연극영화학과 겸임교수)

## III. 카메라에 담긴 춤의 시공간 확장 탐구

: 댄스필름 'Amellia' 를 중심으로

발제자 : 홍세희 (안양대학교 공연예술학과 겸임교수)

토론자 : 오광석 (청주대학교 영화학과 외래교수)

# 목 차

## I. 바즈 루어만 감독 뮤지컬영화의 특징과 음악연구 : 물랑루즈, 로미오와 줄리엣, 댄싱히어로를 중심으로

1. 서론. ....	6
2. 바즈루어만 감독과 뮤지컬영화의 특징 .....	7
3. 1 <댄싱히어로> 춤 영상의 역동적 이미지와 음악 장르의 특징 .....	8
1) 볼룸 댄스 음악의 장르와 메인 테마곡	
3. 2 <로미오와 줄리엣>의 MTV 뮤지컬영화 특징과 주크박스 영화음악 ...	11
1) 로미오와 줄리엣에 나타난 MTV버전 영화의 특징	
2) ‘로미오와 줄리엣’ 에 나타난 주크박스 음악의 특징	
3. 3 <물랑루즈>의 백 스테이지, 믹스 앤드 매치, 발리우드 뮤지컬 특징...13	
1) 고전적 백 스테이지 뮤지컬적 특성	
2) 인도의 발리우드 뮤지컬적 특성	
3) 믹스 앤드 매치 뮤지컬적 음악의 특성	
4. 결론 .....	14
5. 참고문헌 .....	16
◎ 토론1 .....	17

## II. <물랑루즈>를 중심으로 영화와 뮤지컬 배우의 매체에 따른 표현방식 비교 연구.

1. 무대연기와 영화 매체연기의 특수성 .....	19
2. 뮤지컬의 장르적 특징과 표현방식 .....	21
2.1 뮤지컬의 장르적 특징	
2.2 표현방식	
3. 영화 <물랑루즈>를 중심으로 매체별 연기의 차이점 분석 .....	24
4. 결론 및 제언 .....	26
5. 참고문헌 .....	27

◎ 토론2 .....	28
<b>Ⅲ. 카메라에 담긴 춤의 시공간 확장 탐구</b>	
<b>: 댄스필름 'Amelia' 를 중심으로</b>	
1. 들어가는 말 .....	29
2. 댄스필름의 특징 .....	30
2-1. 춤과 카메라의 만남	
2-2. 댄스필름의 흐름	
3. 댄스필름 'Amelia'의 시공간의 확장성 탐구 .....	33
3-1. 안무가 Edouard Lock과 'Amelia'	
3-2. 카메라를 통해 확장된 시공간	
4. 나오는 말 .....	40
5. 참고문헌 .....	41
◎ 토론3 .....	42

---

# 바즈 루어만 감독 뮤지컬 영화의 특징과 음악연구 : 물랑루즈, 로미오와 줄리엣, 댄싱히어로를 중심으로

## A Study on the Characteristics of Musical Movie and Music by Bazruan

김윤식<sup>1</sup>, 김영삼<sup>2\*</sup>

Youn-Sik Kim<sup>1</sup>, and Young-Sam Kim<sup>2\*\*</sup>

<sup>1</sup>청주대학교 영화학과 조교수 (Cheongju Univ.)

<sup>2</sup>충청대학교 방송영상콘텐츠과 외래교수 (Chungchong Univ.)

### 국문초록

본고는 한국 영화중 아직까지 큰 주목을 받지 못하는 뮤지컬장르 영화에 대한 연구로서 할리우드의 대표적 뮤지컬영화감독 중 한명인 바즈 루어만을 대상으로 그의 대표작 <댄싱히어로>, <로미오와 줄리엣>, <물랑루즈>를 중심으로 그가 만든 뮤지컬영화에 갖는 영상과 음악의 특수성을 도출하고자 하였다

그 결과 첫 번째 <댄싱 히어로>에서는 댄스 스포츠의 다양한 춤을 역동감 있는 촬영기법으로 담아내며 여 주인공인 티나가 직접 부른 메인 테마 음악 'Time After Time' 를 사용함으로써 최신 팝 음악과 스타일리쉬한 영상미로 뮤지컬영화에 트렌디한 감성을 중요시 했다. 그리고 두번째, 셰익스피어의 원작인 <로미오와 줄리엣>에서는 대사와 스토리는 유지하되 일반적인 극영화와 달리 화려한 패션과 다양한 록 음악으로 가장 현대적이고 트렌디한 MTV스타일을 구축했으며, 마지막 <물랑루즈>는 고전적 백 스테이지 뮤지컬과, 발리우드적 뮤지컬영화의 특성, 트렌디한 믹스 앤드 매치 음악을 사용함으로써 전통적인 뮤지컬공연의 화려한 비주얼과 음악을 현대적 감각으로 재탄생 시키는 바즈 루어만 감독의 뮤지컬영화 스타일을 만들어 가고 있음을 확인하였다.

결론적으로 바즈루어만 감독의 뮤지컬영화는 화려영상미와 더불어 다양한 주크박스식 음악을 연결하여 트렌디하게 사용함으로써 자신만의 뮤지컬영화 스타일을 만들어 가고 있으며, 기존의 것을 새롭게 만드는 바즈 루어만의 독특한 연출 방식은 한국 뮤지컬영화에 지향해야 할 방향을 제시하고 있다.

주제어 : 바즈 루어만, 뮤지컬 영화, 주크박스, MTV, 발리우드, 믹스앤드매치, 백스테이지

## I. 서론

1919년 <의리적 구토>를 시작으로 이 땅의 영화역사가 100년을 맞이한 지금 한국의 영화시장은 미국과 중국을 이어 세계 3위를 다투는 위치로 성장을 했다. 이는 1990년 이후 한국영화제작현장에 도입된 할리우드 제작시스템과 대기업 자본이 만들어낸 다목적 쇼핑문화공간인 멀티플렉스 영화관의 확산 등 한국 영화시장이 빠른시간 가파른 성장을 거듭해온 결과일 것이다. 또한 전문화된 문화산업으로서 성장한 한국영화는 다양한 소재와 장르에 도전하며 양적팽창에 걸맞는 질적향상을 이루어냈다. 이는 할리우드를 비롯한 해외 영화자본가들을 한국영화시장에 주목하게 만들기 충분했으며, 김기덕, 홍상수 등 다수의 한국영화감독들의 국제영화제 수상은 본격적으로 해외자본의 한국영화시장진출이라는 한국영화의 세계화를 이끌어 내는 계기를 마련하게 되었다. 각종 미디어 콘텐츠분야의 한류열풍과 더불어 아시아를 넘어 세계대중문화예술의 중요한 흐름으로서 인정받는 한국영화는 2019년 봉준호감독의 영화 ‘기생충’이 칸 영화제 작품상을 수상함으로써 그 위상을 다시한번 세계에 알렸다. 독특한 주제와 개성있는 스타일, 다양한 장르에 대한 도전, 짜임새있고 다양한 내러티브구성 등은 한국영화의 장점이자 나아가야할 방향일 것이다. 그러나 한국영화제작 현장에서 유독 주목받지 못하는 장르가 있다. 공연예술분야에서는 나날이 늘어가는 대중들의 뜨거운 관심속에 성장하고 있으나 상업영화로 쉽게 제작되지 않는 뮤지컬영화다. 뮤지컬영화는 영화제작현장 뿐만 아니라 이에 대한 학문적 연구또한 미흡한 것이 현실이다. 대부분의 선행연구들은 무대 위에서 공연되었던 뮤지컬영화 48편을 선정하여 줄거리와 제작배경, 배우와 감독 등을 정리한 민경원 교수의 『뮤지컬영화』처럼 개괄적인 작품분석이거나 다른 장르의 영화들처럼 내러티브나 스타일 분석에 대한 연구가 대다수다. 물론 뮤지컬영화의 특징상 화려한 안무나 의상에 대한 연구들이나 박민제의 「한국 뮤지컬영화의 제작 활성화를 위한 방안연구 : <구미호 가족>과 <삼거리 극장>을 중심으로」처럼 한국영화제작현장에서 실질적인 뮤지컬영화제작 활성화방안을 모색하는 연구들도 있다. 하지만 정작 뮤지컬 영화 질적영영의 핵심적인 뮤지컬 음악과 영상에 대한 심층적인 연구는 상대적으로 미흡한 것이 현실이다. 이에 본고는 한국 뮤지컬영화의 발전을 위해 할리우드 뮤지컬 영화를 대표하는 감독들 중

한명인 바즈 루어만 감독을 대상으로 그의 작품들에 나타나는 뮤지컬영화의 영상과 음악적 특징에 중심을 두고 연구하고자 한다. 이러한 연구는 단순히 바즈 루어만 감독의 작품 연구를 넘어 한국 뮤지컬 영화 연구의 발전과 동시에 영화 산업에서 뮤지컬 영화에 대한 관심을 불러일으킬 수 있는 유의미한 가치를 가지는 연구가 될 것이다.

## II. 바즈 루어만 감독과 뮤지컬 영화의 특징

바즈 루어만은 오스트레일리아의 영화 감독이다. 그의 영화를 뮤지컬 영화라 말하는 이유는 현란한 조명과 화려한 무대 채색의 특징을 살린 영상과 뮤지컬음악적 특성을 갖는 사운드가 레이어 되는 구조적 특징을 갖고 있기 때문이다. 음악은 뮤지컬이 영화로 만들어질 때 가장 큰 요소이며 뮤지컬 영화에서 음악은 배경음악이 아니라 내러티브이자 배우들의 대사 그 자체이기 때문이다(지윤희, 2008). 1979년 뮤지컬 영화 <올댓 재즈>가 아카데미 작품상 후보로 오른 이후 약 22년 만에 아카데미 작품상 후보에 오른 <물랑루즈>는 바즈 루어만 감독의 대표 작품 중 하나이며 <댄싱 히어로>, <로미오와 줄리엣>에 이은 그의 뮤지컬 영화 삼부작의 완결편이다. 이에 위 세 작품에 나타나는 영화음악과 영상의 상호작용과 극적전개방식을 분석하여 바즈 루어만 감독 뮤지컬 영화의 특징을 살펴보도록 하겠다.

이를 위하여 먼저 뮤지컬에 나타나는 음악적 구성요소에 대해 알아보고 각 형태의 쓰임과 특징에 대해 분석함으로써 이러한 요소들이 작품에서 음악과 영상에 어떻게 작용하는지 알아보았다. 댄싱 히어로(Strictly Ballroom)는 1992년 공개된 오스트레일리아의 영화이다. 이 영화는 바즈 루어만 감독 스스로 연출했던 30분짜리 춤과 음악이 중심이 되는 연극에서 시작되었고 로미오와 줄리엣은 1996년 공개된 미국의 로맨스 영화이다. 로미오와 줄리엣은 개봉당시 가장 MTV적인 영화라고 일컬어지던 영화이다. 윌리엄 셰익스피어의 동명의 희곡을 기반으로 바즈 루어만 감독이 1990년대 현대 시대 버전으로 새롭게 각색하였다. 그리고 이 영화에서 역시 최신 팝의

주크박스 형식으로 바즈 루어만 만의 뮤지컬 영화의 특징을 느낄 수 있으며, 셰익스피어의 희곡을 현대적인 감성에 맞추어 재구성한 것이 새로운 시도이자 특징이라 말할 수 있다. 물랑 루즈는 2001년에 개봉한 미국 오스트레일리아 합작의 주크박스 뮤지컬 로맨틱 코미디 영화로, 바즈 루어먼이 감독, 제작, 공동 각본을 맡았다. 물랑 루주 카바레의 배우이자 고급 창녀인 사틴(Satine)과 사랑에 빠진 젊은 영국인 시인이자 작가인 크리스티안(Christian)에 관한 이야기이다. 물랑루즈에서는 몽마르트 클럽의 화려한 뮤지컬 세트를 영화 속에 그대로 가져오며 기존음악을 활용한 주크박스식 음악을 또다시 메들리형식의 편곡을 통해 여러 곡이 믹싱 되고 매칭이 된 한곡을 들려줌으로 믹스 앤드 매치의 곡 특성을 들을 수 있다. 이것이 바로 고전적이고 기존의 것을 자신의 것으로 만드는 바즈 루어만 감독의 뮤지컬 영화의 독특한 특징이라 말할 수 있다. 그렇기에 이 영화들의 연구는 3부작의 한 영화처럼 바즈 루어만 감독 스타일의 뮤지컬적인 음악 요소를 담은 작품이라 말할 수 있다.

### Ⅲ. 뮤지컬 영화의 음악과 영상의 상관관계

영상과 음악과의 관계는 작곡가 아론 코플랜드(Aron Copland)가 제시한 영화 음악의 기준을 중심을 연구하였다. 댄싱 히어로는 인물의 내부 심리와 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능, 영화의 감성적 토대를 구축하는 기능을 춤에 접목함에 따라 영화의 내러티브를 이어 가고 있다. 로미오와 줄리엣은 인물의 내부 심리와 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능을 여러 가지 주크박스 음악을 통해 대변했고 영화의 감성적 토대를 구축하는 기능과 순수한 배경음악의 기능을 최신 팝을 통해 나타냈다. 물랑루즈 또한 인물의 내부 심리와 상황의 숨겨진 의미를 창출하는 기능, 순수한 배경음악의 기능, 영화에 연속성을 부여하는 기능, 영화의 감성적 토대를 구축하는 기능을 모두 특징으로 가지며 뮤지컬 영화로서 음악과 영상의 관계를 가장 화려하게 구축하였다.



### 3.1 <댄싱히어로> 춤 영상의 역동적 이미지와 음악 장르의 특징

#### 1) 볼룸 댄스 음악의 장르와 메인 테마곡

##### a. 왈츠

4분의 3박자의 경쾌한 춤곡, 또는 그 음악에 맞춰 남녀가 한 쌍이 되어 원을 그리며 추는 춤을 말한다.(댄스스포츠사전, 2011).

##### b. 삼바

브라질 흑인계 주민들이 즐기기 시작한 춤 또는 그 춤곡을 말한다. 매우 빠르고 정열적인 특징이 있으며, 4분의 2박자가 기본이지만 때로는 4분의 4박자로 춤을 추는 경우도 있다.(댄스스포츠사전, 2011).

##### c. 룸바

음악은 4분의 2박자나 4분의 4박자로 이루어지는데, 연습할 때는 박자를 세기 편하도록 4분의 4박자로 하는 편이 좋다. 전통 쿠바식 룸바의 경우 1박에서는 엉덩이를 아주 조금만 옆으로 움직이고 실질적인 발동작은 2, 3, 4박에서 한다(댄스스포츠사전, 2011).

##### d. 파소도블레




스페인에서 발생한 무곡이며 댄스스포츠로서 파소도블레의 기본 동작은 비좁은 장소에서도 잘 어울린다. 남성 무용수의 동작은 투우장에서 투우사가 하는 움직임의 상징하며, 여성 무용수의 동작은 소가 달려드는 투우 망토인 케이프(cape)의 움직임을 본떠서 만들어진다.(댄스스포츠사전, 2011).

##### e. 팝 'Time After Time' (메인 테마곡)

팝 장르로서 다양한 뮤지션들이 커버하였다. 영화에서는 여 주인공인 타나 모리스가 직접 메인 보컬로 참여하였다. Chndi Lauper 작사, 리처드 하이먼

Richard Hyman 작곡으로 'Time After Time'은 헌신적인 사랑의 노래다. 비평가들로부터도 이 곡은 아주 잘 만들어진 사랑 노래라는 찬사를 들었다. 이 곡은 롤링 스톤(Rolling Stone)이나 너브(Nerve), MTV 등으로부터 시대를 초월한 최고의 사랑 노래 가운데 한 곡으로 선정되었다. 1984년 1월에 출시된 'Time After Time'은 로퍼의 첫 번째 미국 빌보드 싱글 차트 1위곡이 되었다. (임중헌, 2019). <표1>은 영화에 나타난 음악 장르와 영상의 역동적인 춤 영상 통해 영화의 흐름속에 음악의 장르가 흐르며 내러티브를 이끌고 있음을 알수 있다.

**<표1> 영화에 나타난 음악 장르로 표현한 역동적인 춤 영상**

장르	음악과 영상과의 관계	역동적인 춤 영상
왈츠	영화의 시작을 알리며 클래식한 왈츠의 음악이 흐른다. 어쩔수 없이 전통과 고전의 춤을 추고 있는 진지한 모습의 주인공의 모습을 통해 볼수 있다. 만족스러운 협회와 부모님의 모습도 보인다.	
삼바	볼림댄스 정식 종목인 삼바의 춤을 추고 있지만 주인공의 내면에는 자신만의 춤을 추고자 하는 갈등의 음악 장르를 대변한다. 자유롭게 도전적인 남미의 음악과 일맥상통한다.	
룸바	남녀 주인공의 갈등을 룸바음악과 춤을 통해 로맨스로 해소하는 장면이다. 사랑의 춤이라는 특징 아래 서로간의 감성이 영상과 음악을 통해 잘 나타난다.	
파소도	강렬한 싸움 중인 투우사의 열정처럼 춤 협회와 전통적 권위에 맞서	

블레	싸우고 있다. 영상은 고조되고 갈등 하지만 주인공은 파소도블레를 통해 강한 영상을 보여준다.	
팝(메인 테마곡)	메인 테마곡으로 선정한 'Time After Time' 은 누구나 알고 즐기수 있는 가장 트렌드한 음악이었다. 누구나 아는 코카콜라 배경 앞에 누구나 아는 음악 속에서 서로를 가장 잘 아는 춤을 추고 서로를 이해하였다.	

### 3.2 로미오와 줄리엣의 MTV 뮤지컬 영화 특징과 주크박스 영화 음악





#### 1) 로미오와 줄리엣에 나타난 MTV버전 영화의 특징

셰익스피어의 원작인 대사와 스토리는 살리고 현대적인 MTV스타일의 편집과 감각으로 영화는 제작되었다. 또한 화려한 패션과 다양한 록 음악으로 MTV세대의 눈을 사로잡았다. 이 영화를 MTV라 말할수 있는 이유는 화려한 영상과 빠르고 세련미 있는 편집이 하나의 뮤직비디오처럼 제작되었기 때문이다. <표2>는 MTV스타일의 영상미를 볼 수 있다.

#### 2) 로미오와 줄리엣에 나타난 주크박스 음악의 특징

주크박스란 다른 표현으로는 팝 뮤지컬(Pop Musical)이라고도 불리는데 이는, 대중에게 인기가 있는 음악가나 혹은 대중음악 그룹이 과거에 이미 발표한 바 있는 인기곡을 뮤지컬 스코어로 활용해 노래들을 극적 구조에 맞게 맥락화한 무대용이나 영화용 뮤지컬을 말한다고 정의 내릴 수 있다(원종원, 2008). <표2>를 통해서 영화 ‘로미오와 줄리엣’에 나타난 주크박스의 음악과 MTV스타일의 영상과의 관계를 연출을 통해 살펴 볼수 있다.

〈표2〉 MTV스타일 영상 속의 주크박스 음악을 활용한 영화음악

주크박스	MTV영상미와 음악의 관계	MTV스타일 영상미
라디오헤드 (TalkShow Host)	노을을 등지고 담배를 피며 편지를 써내려가는 장면과 로미오가 홀로 있을 때의 감정을 표현한다.	
킴벌리 그릭스비 (Young Heart Run Free)	캐플릿가에서 파티를 즐기며 영화중에 가장 춤과 노래가 화려한 뮤지컬적인 특징을 갖고 있다. 립싱크하는 부분도 독특하게 다가온다.	
워너다이스 (You and me song)	로미오가 줄리엣과의 첫 만남 이후 설레임을 안고 신부님에게 뛰어가는 장면. 음악의 설레임의 연출이 특징이다.	
데즈레 (Kissing you)	로미오와 줄리엣의 로맨스를 표현하는 가장 대표적인 메인 테마곡이다. 가장 유명한 영화의 한 장면으로 음악과 영상만으로 사랑을 연출한 대표적 MTV 양식의 영상이다.	

### 3.3 <물랑루즈>의 백스테이지, 믹스앤드매치, 발리우드 뮤지컬 특성

#### 1) 고전적 백 스테이지 뮤지컬적 특성

‘물랑루즈’는 무대를 배경으로 연기자를 인물로 내세워 이야기를 풀어놓는 ‘백 스테이지 뮤지컬’로 장르를 만들었다. 이러한 백 스테이지 뮤지컬의 핵심은 바로 “쇼는 계속되어야 한다”(Show Must Go On)라는 말로 요약되는데 물랑루즈의 지배인 지들러의 “쇼는 계속되어야 한다”고 계속해서 부르짖는 모습이 인상적이다. 샤틀이 자신의 죽음을 인지한 순간에도 ‘스펙타클라 스펙타클’의 완성을 위해 필사적으로 노래하고 춤을 추는 무대 위의 배우들을 연출한다. 고통가운데 ‘물랑루즈’의 사랑의 비극은 녹아들며, 남자 주인공인 ‘크리스티앙’은 여자 주인공 ‘샤틀’의 유언대로 ‘물랑루즈’를 계속해서 준비하고 기록하며 영화는 막을 내린다. 이러한 고전적 백 스테이지의 특성은 물랑루즈의 전반에 나타나지만 고전적이지 않고 바즈 루어만만의 새로운 형식의 뮤지컬처럼 느껴지는 것이 특징이다.

#### 2) 인도의 발리우드 뮤지컬적 특성

인도영화의 특징이라 하면 화려한 춤과 노래 영상미를 꼽는다. 다양한 계층과 언어가 뒤섞인 인도에서 상업영화로서 성공하기 위해선 어떠한 방법이 필요하다. 관객의 이목을 주목 시키기 위한 방법으로 내러티브 중심의 대사보다는 화려한 춤과 노래 등이 영상에서 가장 핵심적 특징으로 꼽힌다. 바즈 루어먼 또한 인터뷰에서 발리우드 뮤지컬에 매료되었다고 말한 적 있다. 유머러스한 감각과 비극이 뒤섞인 발리우드 뮤지컬의 영향은 ‘스펙타클라 스펙타클라’뿐 아니라 ‘물랑루즈’ 영화 전체에서 발견할 수 있다. 원형적 이야기로 내러티브를 압축하고, 이질적인 것을 섞어서 화음을 내는 것은 발리우드 뮤지컬의 영향이다. 뮤지컬 영화 음악이 가장 비슷하지만, 최근의 인도 영화에서 음악은 그러한 형태의 음악 즉, 노래가 뮤지컬 영화처럼 삽입된다(류은주·김동문, 2018).

### 3) 믹스 앤드 매치 뮤지컬적 음악의 특성

mix & match는 영어의 ‘섞이다’ ‘잘 어울린다’의 혼합 용어이다. 즉 잘 어울리게 섞였다는 ‘믹스 앤드 매치’ 스타일은 바즈 루어만 감독의 대표적인 영화 음악의 특성이기도 하다. 믹스 앤드 매치 스타일이 가장 돋보이는 것은 음악이다. 유명한 캉캉 춤은 너바나의 ‘Smells Like Teen Spirit’에서 얼터네이티브 락 스타일과 크리스티나 아길레라의 ‘Lady Marmalade’와 뒤섞인다. 니콜 키드먼이 천장에서 쇼를 하며 마릴린 먼로가 불렀던 신사는 금발을 좋아해의 ‘Diamonds Are a Girl’s Best Friend’을 부르며, 마돈나의 ‘Material Girl’의 코러스가 편곡되는 방법이다. 영화음악은 고전 뮤지컬인 ‘사운드 오브 뮤직’부터 클래식음악, 비틀스, U2, 마돈나, 너바나, 스팅, 엘튼 존까지 다양한 장르로 바즈 루어만만의 ‘믹스 앤드 매치’의 특성을 들려주고 있다. 믹스 앤드 매치의 음악적 특성을 갖고 있지 않은 부분이 영화에서 한 부분 있다. 크리스티앙에 맞게 편곡된 영화의 클라이맥스에 나오는 ‘Come What May’는 ‘로미오와 줄리엣’을 위해 만들어진 곡으로 물랑루즈 OST 중 유일한 오리지널 곡이다(이지영·김지석, 2015).

## IV. 결론

바즈 루어만의 물랑루즈는 2019년 6월 한국의 CJ 엔터테인먼트의 공동제작으로 뉴욕에서 무비컬로도 제작되었다. 개막주 20억의 매출로 상업적 성공도 이루어 졌다. 언론의 찬사를 받음으로 완성도 있는 무비컬로서 자리하고 있음을 증명하고 있다. 뉴욕 타임즈는 이렇게 표현했다. “탄성을 자아낸다. 반짝이고, 즐거움으로 가득한 뮤지컬 ‘물랑루즈’는 이 시대를 위한 파티를 제공한다. 구름 위를 나는 듯한 희열을 안기는 작품. ‘물랑루즈’ 안에서 인생은 과히 아름답다.” 뉴욕 포스트 또한 이렇게 말했다. “환상적인 신작 뮤지컬이다. 공연장에 들어서면 순간부터 환희가 시작된다.” 라고 극찬을 한바 있다. 이렇듯 뮤지컬 영화의 변화와 움직임은 새롭게 각색되기도 하고 영화가 뮤지컬로 각색되는 ‘무비컬’로서 상업적 성공을 이루기도 한다. 바즈 루어만 감독

의 행보와 감각을 통해 뮤지컬 영화의 특성과 미래는 더욱 더 연구되어야 할 것이다. 하지만 바즈 루어만 감독은 이러한 음악의 시간적 예술을 다양한 최신 팝과 뮤지컬 형태로 재창조 함에 따라 바즈 루어만 만의 새로운 예술을 재창조 시켰다. 3부작이라 표현했던 세 가지 영화를 통해 그는 예술로서 뮤지컬로서 음악적으로서 연구 가치가 충분히 있음을 보여준다. 바즈 루어만 감독의 작품처럼 국내와 해외에서 제작한 뮤지컬 영화와 음악들은 심층적으로 분석되어야 하며 그러한 여러 가지 방향성과 잠재력을 고찰하는 연구가 진행된다면 뮤지컬 영화의 음악적인 연구는 산업적인 측면을 도전 할수 있는 계기로 작용 할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

### 1. 단행본

- 최영주 (2000). 바즈 루만의 로미오와 줄리엣. 문학과 영상, 1(1), 241.
- 원종원(2008). 대중음악과 무대와의 만남. CERI 엔터테인먼트 연구 제 10호, 175.
- 류은주·김동문(2018). 인도의 영화음악 발전 양상에 관한 연구. 문화와 융합, 40(4), 573.
- 시온성·민경원(2017). 뮤지컬 영화 라라 랜드의 테마음악 특성 연구. 영상기술연구.

### 2. 논문

- 지윤희(2008). 뮤지컬영화와 뮤지컬산업의 상관관계분석. 상명대학교 대학원 석사논문.
- 박승혜(2008). 한국영화에서의 뮤지컬영화의 가능성연구. 중앙대학교 대학원 석사논문.
- 안성애·이승연(2018). 영화편치 드렁크 러브(Punch-Drunk Love)에서 심리표현을 위한 음악의 활용. 한국콘텐츠학회 논문지.
- 이상윤(2018). 음악영화에서 음악의 역할에 의한 의미 고찰. 한국 엔터테인먼트 산업 학회 논문지, 12(7), P.152

### 3. 기타

- 중앙일보( 1992.10.23.). 호주 영화 ‘댄싱 히어로’ 춤으로 인간 자유의지 표현.
- 네이버 지식 백과 댄스스포츠사전(2011.9.5.). 왈츠, 삼바, 룸바, 파사도블레. 메디컬코리아 편집부.
- 네이버 블로그(2019.8.20.). 100 Most Beautiful Songs Ever 82 - Cyndi Lauper의 'Time After Time'. 임종현.
- 네이버 지식 백과 몰랑루즈 [Moulin Rouge!]. 세계영화작품사전 : 뮤지컬 영화, 이지영·김지석)
- 올댓아트(2019.8.30). ‘비틀즈’ 부터 ‘몰랑루즈’ 까지 브로드웨이의 핫한 무비컬, 정다운.



토론1.

## 바즈 루어만 감독의 뮤지컬 영화의 특징과 음악연구

윤종수( Yun jong su)

한국영상대학교 연기과 겸임교수

( Korea University of Media Arts, Department of Acting)

본 논의에서는 바즈루어만 감독의 뮤지컬 영화 삼부작인 <댄싱 히어로>, <로미오와 줄리엣>, <물랑루즈>에서의 뮤지컬 영화의 특징을 연구하였다. 특히, 본 논의에서는 바즈루어만 감독의 영화에 있어 음악의 활용에 대한 부분을 중점적으로 분석하였다.

영화 <댄싱 히어로>에서는 영상의 역동적 이미지와 메인테마음악의 반복적인 활용으로 영화 주제를 부각시키는 요소로서 음악을 활용하였으며, <물랑루즈>에서는 영화와 뮤지컬의 두 매체적 특성을 접목하기 위해 고전적 백스테이지 활용 기법을 활용하였다.

토론자 입장에서는 셰익스피어의 희곡을 현대적으로 각색하여 새로운 영화 영상기법을 보여준 <로미오와 줄리엣>을 관심있게 보았다. 이에 <로미오와 줄리엣>에서 중심적인 기법으로 대두되었던 주크박스, 즉 팝 뮤지컬적 특성에 대해 궁금증이 유발되었다.

Q1. 바즈루어만 감독은 왜 창작된 음악보다 주크박스식 영화음악을 선택했는가?

또한 한국에서도 다양한 뮤지컬 영화가 창작되기 위해 노력하고 있으나, 사실상 관객들에게는 아쉽게도 많은 관심을 받지 못하는 게 사실이다.

Q2. 바즈루어만 감독을 통해 한국영화산업이 얻어야 할 부분은 어떤 것들이 있는가?

위와 같은 두가지의 질문을 통해 다양한 의견을 가지고 토론하면서, 기존의 한국 영화산업에서 뮤지컬 영화상업의 발전가능성과 그 의의를 다져보는 시간이 되길 바랍니다. 감사합니다.

---

# <몰랑루즈>를 중심으로 영화와 뮤지컬 배우의 매체에 따른 표현방식 비교 연구

## A Comparative Study on the Expression Methods of Film and Musical Actors by Media Based on <Moulin Rouge>

박해리<sup>1</sup>, 최민수<sup>2\*</sup>

Hae-Ri Park<sup>1</sup>, and Min-Su Choi<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>청주대학교 영화언론콘텐츠학과 (Cheongju Univ.)

<sup>2</sup>청주대학교 영화언론콘텐츠학과 (Cheongju Univ.)

---

### 국문초록

이 연구는 뮤지컬과 영화라는 서로 다른 두 매체에 중심에 있는 배우의 연기의 표현방식에 대하여 알아보고자 한 것이다. 수 천년의 역사를 지니고 있는 연극과 다르게 200년이 채 안되는 역사를 지니고 있는 뮤지컬과 영화의 경우 연극과 다르게 다양한 기술들이 발전되고 있는 4차산업혁명과 더불어 비약적인 발전을 이루고 있으며 이런 발전과 더불어 뮤지컬의 경우 연극을 대신하여 무대연기의 주체로 자리매김을 하고 있는 시점이다.

하여 본 연구자는 뮤지컬과 영화 <몰랑루즈>를 중심으로 두 매체간 배우의 표현 방식을 비교 연구하여 각 매체의 특수성을 분석하고 이해하여 앞으로 두 매체간 배우의 더 나은 표현방식의 제시를 목적으로 한다.

주 제 어 :뮤지컬, 영화, 배우, 뮤지컬 영화

## 1. 무대연기와 영화 매체연기의 특수성

연기는 어떠한 방법을 통해 관객들에게 보여주느냐에 따라 크게 무대연기와 매체연기(카메라 연기) 이 두 가지로 나눌 수 있다. 무대연기는 말 그대로 연극, 뮤지컬, 오페라 등 무대 위에서 관객들 바로 앞에서 실시간으로 실연하는 연기를 뜻하며, 매체연기는 드라마, 영화와 같이 카메라 앞에서 실연하여 카메라를 통하여 관객들에게 보여주는 연기를 말한다. 보여지는 방법의 차이가 있을 뿐 연기를 통해 궁극적으로 배우가 전달해야 할 것은 크게 다르지 않다. 일정한 대가를 지불하고 관람하는 관객들에게 그에 맞는 감동과 전율을 선사하여 관객들을 만족시켜야 한다. 그렇기에 배우는 무대와 카메라 각기 다른 방법을 통해 연기를 보여준다고 하더라도 배우가 가지고 있는 모든 능력의 최고치를 끌어올려 관객들에게 보여주어야 한다는 것이다. 그러기 위해선 두 매체의 특수성을 완벽하게 인지하고 있어야 그에 맞는 자연스럽게 매끄러운 연기를 할 수 있을 것이다. 무대연기와 카메라 연기의 공통점과 차이점을 알기 위해선 우선 각각의 매체가 가지는 특성을 알고 비교해야 한다. 그리하여 각각의 특성을 이해하고 과연 그에 맞는 연기는 무엇인지 끊임없이 연구해야 한다.

무대 위에서도 카메라 앞에서나 배우는 배우 자신이 아닌 캐릭터로 살아가야 한다는 공통점이 있다. 배우들은 자신의 연기를 창조하는 과정에서 수많은 선택을 하게 된다. 캐릭터의 초 목표를 정하는 일부러 그 목표를 달성하기 위한 세부목표들, 그리고 그를 위해 수 많은 전략들이 필요하다.<sup>1)</sup> 무대 연기와 카메라 연기의 차이점을 단순히 무대연기는 더 과장된 연기 양식이고 영화 매체연기는 자연스러운 혹은 섬세하고 작은 연기가 전부일 것 이라고 생각하는 것은 명확히 잘못된 생각이다.<sup>2)</sup> 무대연기와 카메라연기에 대한 논의를 다룬 선행연구들은 많이 이루어져 있다. 이를 논의한 수많은 논문에서는 연기라는 본질에서의 관점으로는 차이점이 없지만 매체별 특성에 따라서 표현하는 방식이 다르다고 전하고 있으며 본 연구자 또한 그렇다고 생각 한다.

무대연기는 카메라연기와 다르게 ‘현장성’ 이 뛰어나다. 극장의 크기에 따라 소극장부터 대극장까지 명칭이 있고 브라운관이나 스크린이 아닌 관객과 1:1로 직접적인 호흡과 소통이 가능하고 관객들은 배우가 극이 시작함과 동시에 끝이 날 때까지 함께 배우의

1) 영화의 매체적 특성에 따른 영화연기 연구(p,51) - 한국예술종합학교 M.F.A논문 조한철 (2003)

2) 매체별 연기표현 방법 차이에 관한 연구(p.1) - 순천향대학교 대학원 석사논문 박지우 (2016)

전체적인 모습을 보여 함께 호흡한다. 여기서 무대연기를 하는 배우는 극장의 크기와 관객과의 거리를 생각해서 표정이나 몸동작을 좀 더 크고 과장해서 표현해야 하지만 카메라연기를 하는 배우는 카메라라는 도구 안에서 연기를 행하기 때문에 ‘샷의 크기’에 따라 연기를 해야 하며 카메라로 배우의 눈썹, 근육의 움직임, 동공의 확장 축소까지 잡아낼 수가 있기 때문에 과장된 연기는 오히려 관객들로부터 외면받는 연기가 될 수 있다. 그래서 최대한의 자연스러운 느낌을 살려서 연기를 행해야 한다.

또한, 큰 차이점 중 하나는 ‘연속성’ 과 ‘불연속성’ 이다. 시작부터 끝까지 하나의 호흡으로 이끌어가서 완성 시켜야 하는 무대연기는 배우가 무대위에서 실수를 하게 되면 극의 흐름이 끊기고 배우 자신마저 당황하게 될 수 밖에 없지만 카메라연기는 무대연기와 다르게 서사적 구조대로 흘러가는 것이 아니기 때문에 감정 연결에 있어서는 배우가 비교적 더 어렵고 힘든 작업이 될 수 있지만, 편집하는 후반작업에서 많은 테이크(take) 중에서 최고의 장면만을 골라 쓸 수가 있다.

무대연기는 관객의 입장에서 배우와 직접적으로 호흡하고 소통하지만, 객석위치가 멀리 있는 관객들 뿐만 아니라 대부분의 관객들이 보여지는 시각적 자극보다는 배우의 대사에 집중을 해서 극을 이해해나가고 공감해 나가는 반면에 영화 매체연기는 최초의 무성흑백영화 튀미에르 형제의 <기차의 도착>부터 현대에 와서 수많은 CG효과가 입혀진 화려하고 볼거리가 많은 영화들로 진화를 해왔다. 이렇게 과학적으로 많은 발전을 이룬 영상기술 앞에서 관객들은 좀 더 자극적이고 화려한 시각적 서비스를 원하고 높은 ‘시각의존도’ 를 나타내고 있다. 많은 연출가나 배우들, 점점 비전문가에서 전문가의 시각까지 올라온 많은 관객들에게 연기에 있어 가장 중요한게 무엇이냐고 물어보면 ‘호흡’ 이라고 이야기를 한다. 관객들 앞에서 상대 배우와 함께 직접적으로 호흡하고 소통하는 무대연기와는 다르게 영화 매체연기는 다른 특수점이 있다.

현장예술인 무대 연기를 설명할 때 관객과의 호흡에 을 두었다면 카메라 연기는 배우와 배우의 호흡보다도 중요한 카메라와의 호흡을 중심으로 생각해야 한다. 카메라는 배우의 연기를 반복으로 담아내고 이때 배우의 호흡은 무대의 호흡과 반대로 여러 번 끊기고 이어가기를 반복하면서 최상의 연기를 잡아내도록 한다. 그렇기 때문에 배우는 반복인 연기를 할 때 호흡의 크기가 연결되고 있는지 확인해야 하며 연결되는 호흡 속에서 미세한 차이를 두어 가장 적절한 표현 방법을 찾아내야 할 것이다.<sup>3)</sup>

---

3) 매체별 연기표현 방법 차이에 관한 연구(p.40) - 순천향대학교 대학원 석사논문 박지우 (2016)

이렇게 많은 차이점들이 있지만 앞서 말한 것처럼 연기라는 본질 안에서 배우는 말은 역할을 충분히 이해하고 끊임없는 ‘이미지 트레이닝’을 함께하며 자신의 역할을 어떻게 하면 관객들에게 100%를 보여줄 것인가 고민해야 한다. 이렇게 무대라는 매체와 카메라라는 매체의 공통점과 차이점을 미루어 보았을 때 어찌되었던 ‘연기’라는 본질은 같다. 그렇기 때문에 본 연구자는 매체의 차이에 앞서 연기하고자 하는 장르의 이해가 선행이 되어야 보다 좋은 연기가 나올 수 있다. 즉 무대연기와 카메라연기는 그 장르 속에서 고유한 작품의 성격에 맞는 연기·연출 양식과 방법이 있는 것이다.<sup>4)</sup>

## 2. 뮤지컬의 장르적 특징과 표현 방식

### 2.1 뮤지컬의 장르적 특징

뮤지컬(Musical)이란 16세기말 유럽의 오페라 양식이 19세기 말 영국과 미국에서 새로운 양식으로 변화, 발전한 대중오락물을 통칭하는 용어이다.<sup>5)</sup>

뮤지컬은 무대라는 매체체를 통해 배우들이 연기, 대사, 춤, 노래로 화려하게 극을 이끌어 나가고 관객들에게 전달하는 형식이다. 하여 뮤지컬이란 장르는 종합무대예술이라는 점에서 오페라와 닮았고, 기원 역시 오페라의 역사와 맞물려있으므로 여러 특징적인 측면에서 흔히 비교·설명할 수 있다.<sup>6)</sup> 그러나 노래와 대사만을 가지고 하는 오페라(Opera)와는 달리 가볍게 즐길 수 있는 춤과 연기의 추가로 오늘날 대중들이 부담 없이 즐길 수 있는 장르로 성장했다. 뮤지컬의 장르적 특성을 보면 첫번째로 뮤지컬은 대중성을 지닌 종합적 공연예술이다<sup>7)</sup>

뮤지컬은 기존 무대 매체와는 다르면서 음악과 춤 연기 그리고 스토리라인이 접목되어 종합적으로 섞인 공연예술이며 다양한 장르의 뮤지컬 공연과 예술성을 동시에 지니

4) 연극 연기, 연출과 영상 연기, 연출 비교연구(p.86) - 중앙대학교 대학원 석사논문 차영호 (2006)

5) 뮤지컬 작품 특성에 따른 무용안무교육의 방향에 관한 연구(p.13) - 한양대학교 대학원 박사과정 임란정 (2014)

6) 뮤지컬 음악의 특성이 관객의 관람태도 및 행동의도에 미치는 영향(p.9) - 중앙대학교 대학원 석사논문 오영진 (2016)

7) 총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <Contact>의 해석과 현대적 수용(p.118) - 세종대학교 대학원 박사논문 김성원 (2010)

고 있기도 하다. 하여 뮤지컬은 기존의 표현방식을 탈피하여 다른 장르와 접목을 한 새로운 ‘총체예술(Total art)’ 이기도 하다

두 번째로 뮤지컬은 대중극의 성격을 지니고 있다. 뮤지컬에 있어 대중성은 생명과도 같다 해도 지나치지 않다. 뮤지컬은 역사적으로도 상업적 속성을 띠어왔으며, 현재에도 상업성을 유지하고 있기 때문에 대중의 취향과 기호에 맞게 효율적으로 대중화하는 전략을 취한다.<sup>8)</sup>마지막으로 뮤지컬의 요소중 가장 중요한 것은 스토리 이다.

총체예술로서 뮤지컬은 다양한 장르의 융합으로 이루어져 있다. 이 안에서 연출가와 배우가 가장 중요시 해야 할 부분은 바로 관객들에게 뮤지컬 극의 스토리를 이해 시켜야 한다는 것이다. 각 장에 맞는 춤 대사 노래 음악의 요소가 있지만 ‘배우’가 대사를 하다가 노래를 할 때 관객들이 배우의 노래속 가사가 아닌 음악에 빠져 버린다면 그 뮤지컬을 관객들은 이해 할 수 없게 되는 것이다. 뮤지컬은 이야기로 감동을 주는 장르이다.<sup>9)</sup>

## 2.2 표현 방식

뮤지컬배우는 배우와 댄서가 아닌 앙상블과 조주연으로 나뉜다.

댄서와 배우의 역할이 나뉘는 것이 아닌 역할과 표현에 있어서 근본적인 통합과 총체적 관계를 추구 한 것이다.<sup>10)</sup> 기본적인 무대에서의 대사, 행동연습의 기본은 기존 선행되어졌던 연극의 무대, 그리고 영상매체의 무대의 연기 훈련법과 크게 다르지 않았다.

뮤지컬 배우의 표현방식이 근본적으로 일반 무대매체 그리고 영상 매체 배우들과 달랐던 점은 바로 융합 이다. 기본적으로 뮤지컬은 댄스,대사,자유로운 이동 그리고 기본적으로 가창이 어우러져 소리를 내어야 하고 연기를 해내야만 한다.

이러한 모순 덕에 대부분의 성악전공자와 연기전공자 그리고 무용전공자들은 자신들의 전공분야에 맞게 훈련되어진 테크닉으로 인하여 뮤지컬에 필요한 가창, 연기, 무용의 통합적 적용에 적응 못하는 경우가 많았다.<sup>11)</sup>

이 중 뮤지컬 표현요소 중 가장 중요한 ‘발성’의 경우도 뮤지컬의 시초에선 성악적

8) 뮤지컬 작품 특성에 따른 무용안무교육의 방향에 관한 연구(p.12) - 한양대학교 대학원 박사과정 임란정 (2014)

9) 백지영 피플 인사이드 인터뷰 박칼린 (2010)

10) 총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <Contact>의 해석과 현대적 수용(p.4 - 세종대학교 대학원 박사논문 김성원 (2010)

11)뮤지컬발성법과 연기테크닉의 유기적인 활용에 관한 연구 : 셰스릭스와 조에스틸, 스타 니슬랍스키의 초목표와 관통행동, 미카엘 체흠의 심리제스처와 중심, 오이리트미를 중심으로(p.19) - 단국대학교 대학원 석사논문 배문주 (2013)

발성이 주를 이루고 성악적 발성 훈련이 정식적인 훈련법으로 여겨졌었지만 요즘은 뮤지컬 장르의 다양화가 이루어 지면서 뮤지컬 발성 즉, 뮤지컬 창법의 다양화가 이루어졌다. 이를 위해 성악발성을 베이스로 하여 실용음악적인 요소를 융합시켜 발전시킨 발성법 그리고 과학적인 발성기관의 분석을 토대로 조절법을 활용하여 뮤지컬 발성을 이상적으로 바꿔놓고 있다.<sup>12)</sup> 또한 국내에는 생소하지만 연기와 노래를 원만히 융합해서 하는 액팅 싱어<sup>13)</sup> 교육이 해외에는 활발한 편이다. 다음으로 뮤지컬 배우의 연기 표현 중 기존 영상 매체와 가장 큰 차이점을 두는 것은 바로 1장에서 언급했던 배우는 초지일관으로 극에서 벗어나지 않는 감정으로 연기를 보여주어야만 한다. 라고 본 연구자는 말했었지만 대부분 뮤지컬 액팅싱어들이 갖추어야 할 기초 훈련과 연습법을 등을 설명한 대부분의 책에서 공통적으로 표방하고 있는 지침은 연기란 배우가 ‘느끼는’ 것이 아니며 감정이 아닌 ‘행동’ 이라는 것이다.<sup>14)</sup> 물론 앞서 말한 배우가 느끼는 감정과 나타나는 행동이 합일점을 이뤄 무대에 나타난다면 더할나위 없이 좋은 결과가 나오겠지만. 먼저 배우가 어떤 감정을 느끼는 지는 두 번째 문제이다. 우선 관객의 마음을 움직여야 한다.<sup>15)</sup> 감정은 행동이 아니기 때문에 사랑, 증오, 질투 기쁨을 무대에서 ‘수행’ 할 수는 없는 것이다. 그러나 사랑을 표현하기 위해 무대에서 누군가를 바라보고, 걱정하고, 미소 짓고, 웃고 만지고, 키스할 수 는 있다.<sup>16)</sup>

두 교본에서 나온 공통적으로 제시하고 있는 내용은 바로 보여주는 관객에게 우선적으로 그 상황의 ‘감정’ 이 아닌 배우의 행동으로 인한 ‘스토리’ 에 의한 ‘감정’ 이 보여져야 한다는 것이다. 이런 표현방식을 가지게 된 가장 큰 이유중 첫 번째는 뮤지컬극장의 특성상 배우의 표정을 잘 보기 힘들어 첫 번째 일 것이며 항상 관객들에게 동일한 스토리의 무대를 선 보여야하고 동일한 감정선을 보여줘야하는 뮤지컬 무대의 감정선의 연속성이 아닌 스토리의 일관된 ‘연속성’ 때문일 것이다.

12) 뮤지컬발성법과 연기테크닉의 유기적인 활용에 관한 연구 : 세스릭스와 조에스틸, 스타니슬랍스키의 초목표와 관통행동, 미카엘 체흠의 심리제스처와 중심, 오이리트미를 중심으로(p.21) - 단국대학교 대학원 석사논문 배문주 (2013)

13) 연기와 노래를 같이하는 배우를 뜻함

14) 뮤지컬 연기를 위한 노래 분석법 적용 연구 : 신체표현을 중심으로(p.16) - 홍익대학교 대학원 석사논문 한재진 (2017)

15) Paul Harvard, 2013, 《Acting Through Song》, NHB, p. 10

16) David F.Oswald, 2005, 《Acting For Singers》, Oxford, p. 13

### 3. 영화 <물랑루즈>를 중심으로 매체별 연기의 차이점 분석



그림 18 <뮤지컬> 물랑루즈의 한장면

그림 19 <뮤지컬영화> 물랑루즈의 한장면

뮤지컬 실황에서는 ‘감정’의 연기보다는 ‘행동’의 연기를 중요시하고 영화에서는 ‘행동’보다 ‘감정’의 연기를 중요시하는 차이점이 있다. 뮤지컬이 영화화가 되면서 배우들은 ‘행동’의 연기와 ‘감정’의 연기를 동시에 캐치 해내야 한다. 극의 전체적인 흐름을 이끌어 가는 주연 배우들은 스토리를 이끌어 갈 때, 클로즈업, 투 샷, 폴샷 등 화면의 사이즈를 염두에 두고 감정표현을 잘 나타내주어야 한다.

카메라는 사실상 배우의 바로 앞에 위치하며 마이크는 배우의 머리 위 혹은 카메라 사이즈를 벗어나는 어느 공간에 위치하고 있다. 이러한 매체의 특성 때문에 감독과 편집자의 재량에 따라 완성되는 작업이기 때문에 관객들은 자신들이 원하는 어떠한 장면보다는 배우의 얼굴을 클로즈업한 얼굴에 나타나는 결정적인 순간순간의 감정을 보게 된다.<sup>17)</sup>

춤과 노래를 하는 뮤지컬적 요소에서는 무대연기라면 ‘행동’에 보다 큰 중점을 두어야겠지만 영화안에서의 뮤지컬적 장르를 띄는 것이기 때문에 행동 뿐만 아니라 표정과 가사에 감정이 잘 전달이 되도록 신경 쓰며 연기를 해야 한다.

17) 연기술의 분야별 차이와 음성훈련의 필요성에 대한 연구(p.47) - 단국대학교 대학원 석사논문 고정권 (2013)



뮤지컬영화에서의 상상불 장면은 카메라의 무빙으로 주연을 비롯한 조연과 상상불 인원들까지 하나하나 클로즈업으로 잡아내고 전체적인 조화로운 모습까지도 화면 안에 촬영기법으로 나타내주었기 때문에 스토리의 전개 부분이 아닌 뮤지컬의 요소인 춤과 노래로 장면을 표현하는 부분에서 관객들은 배우 하나하나의 표정과 움직임을 섬세히 볼 수 있게 되어 대사과 가사, 행동 심지어 배우의 클로즈업화면 속 감정선까지 정확하게 표현된 것을 볼 수 있다. 그러나 뮤지컬 실황이나 뮤지컬 무대를 직접 관람을 하게 된다면 무대 전체를 보아야 하기에 배우의 행동이 가장 큰 중점이 될 수밖에 없다. 그래서 배우의 행동이 곧 감정선이 됨과 동시에 무대의 스토리가 되었다.

관객에게 자신의 연기가 효과적으로 전달될 수 있는 연기방법을 끊임없이 연구하는 것은 모든 배우의 과제이다. 실제로 하나의 완벽한 공연을 하기 위해선 배우들은 무대에 대해 많은 시간을 투자한다. 영화연기도 마찬가지이다. 촬영환경이라는 것에 대한 이해 없이는 현장에서 자신의 역량을 펼칠 수가 없다.<sup>18)</sup> 뮤지컬영화는 영화라는 매체 안에서 뮤지컬의 장르를 띄고있는 영화를 말한다. 영화배우는 무대배우보다 테크닉적으로 능수능란해야한다<sup>17)</sup>는스타니슬라브스키의 말처럼, 결국 영화연기에서 카메라에 담기지 않는 모든 것은 관객에게 전달되지 못하기 때문에 배우들은 자신의 연기가 효과적으로 전달될 수 있는 테크닉 적이고 정확히 계산 되어진 연기가 필요하다.<sup>19)</sup> 자유로운 무대 위의 연극, 뮤지컬 연기와는 다르게 정해진 틀 속에서 연기를 해야 하는 영화연기는 위에서 언급한 것처럼 프레임 안에서 연기를 할 수 있는 기본적인 기계적인 테크닉을 익혀야 한다. 이러한 영화연기의 틀이 두 매체 모두 ‘연기’ 라는 본질은 같지만, 카메라와 무대위에서 연기를 할 때 중점으로 두어야 할 부분을 확실하게 차별화하는 특성을 갖게 한다.

---

18) 매체연기에 대한 이해와 실질적 적용방법에 대한 연구(p.6) - 경기대학교 대학원 석사 논문 강정후(2019)

19) 영화의 매체적 특성에 따른 연기방법 연구(p.74) - 단국대학교 대학원 석사논문 이대현(2012)

## 4. 결론 및 제언

본 연구에서는 기존 무대매체와 영상매체간의 연기 표현법 비교에서 더 자세하게 들어가 무대매체인 뮤지컬연기와 영상매체인 영화연기의 표현법의 공통점과 차이점을 알아 보았다. 여러 자료들을 찾아보고 두 매체간의 표현법을 비교 분석 해본 결과 기본적인 무대(영상) 안에서의 연기법은 크게 차이가 나지 않음을 확인할 수 있었다.

그러나 각 매체가 가지고 있는 특수성 으로 인해 배우가 훈련하고 표현해야 하는 범위가 더욱 광범위해지고 디테일해 졌다. 뮤지컬의 경우 ‘행동’ 에 중점을 두고 극의 스토리를 관객들에게 전달하는 것이 최 우선순위 였던 반면 영화의 경우 배우의 감정선을 컷 편집을 통해 최상의 상태를 유지해 영상 속 에 많은 메시지를 가미하여 배우의 연기와 함께 스크린을 통하여 관객들에게 전달 하는 것이 최우선순위인 식이었다. 이 둘의 차이점 중 뮤지컬 영화의 경우 배우의 ‘감정’ 그리고 극의 ‘스토리’ 를 둘 다 관객들에게 완벽히전달 해야 하기 때문에 배우의 연기가 더욱 세밀하게 묘사되었어야 했고 무용과 노래 같은 경우에도 뮤지컬 실황과 다르게 더욱 완성도 높은 퍼포먼스를 보여줘야만 했다. 다만 본 연구자가 아쉬웠던 점은 무대매체인 ‘뮤지컬’ 이 고유하게 지니고 있는 ‘연속성’ 이 편집을 통해 잘 전달이 되지 않았던 점이 아쉬움이 컸던 부분인데, 근래에 개봉한 뮤지컬영화 레미제라블(2012)은 뮤지컬 넘버를 편집하지 않고 원테이크로 배우의 가창을 연기와 함께 후시로 녹음하지않고 현장에서 직접 녹음 하므로 뮤지컬의 연속성과 배우가 지니고있는 감정선이 그대로 상영되면서 기존 뮤지컬과 뮤지컬영화에서 느끼지 못했던 새로운 감동을 관객들에게 선사 했다. 이렇듯 앞으로 뮤지컬 영화 시장은 뮤지컬 과 영화 두 매체가 지니고 있는 각각의 단점을 보완하고 장점을 극대화 시켜 배우들이 지니고 있는 기존 연기 훈련방식에서 크게 벗어 나지 않게 두 분야가 융합되어 기존 배우들이 겪고있는 고충이 완화되길 바란다. 그리고 더 나아가 두 분야를 전부 경험하고 있는 본 연구자의 입장에서 이 연구에 국한되지않고 더 많은 지식 그리고 경험을 쌓아 배우들의 연기표현 융합법을 후속 연구에서 더 알아 보고자한다. 하여 뮤지컬영화가 가지고있는 이질감을 덜고 관객들에게 더 쉽게 다가갈 수 있게 되길 바란다.

## 5. 참고문헌

### 1. 단행본

Paul Harvard, (2013), 《Acting Through Song》, NHB, p. 10

David F.Oswald, (2005), 《Acting For Singers》, Oxford, p. 13

### 2. 논문

강정후(2019) 매체연기에 대한 이해와 실질적 적용방법에 대한 연구(p.6)

- 경기대학교 대학원 석사논문

김성원 (2010) 총체예술관점으로서 댄스뮤지컬 <Contact>의 해석과 현대적 수용(p.4-118)

- 세종대학교 대학원 박사논문

고정권(2013) 연기술의 분야별 차이와 음성훈련의 필요성에 대한 연구(p.47)

- 단국대학교 대학원 석사논문

박지우(2016) 매체별 연기표현 방법 차이에 관한 연구(p.1-40)

- 순천향대학교 대학원 석사논문

배문주 (2013) 뮤지컬발성법과 연기테크닉의 유기적인 활용에 관한 연구 : 세스릭스와 조에스틸, 스타니슬랍스키의 초목표와 관통행동, 미카엘 체홉의 심리제스처와 중심, 오이리트미를 중심으로(p.19-21)

- 단국대학교 대학원 석사논문

이대현(2012) 영화의 매체적 특성에 따른 연기방법 연구(p.74)

- 단국대학교 대학원 석사논문

임란정 (2014) 뮤지컬 작품 특성에 따른 무용안무교육의 방향에 관한 연구(p.12-13)

- 한양대학교 대학원 박사과정

오영진 (2016) 뮤지컬 음악의 특성이 관객의 관람태도 및 행동의도에 미치는 영향(p.9)

- 중앙대학교 대학원 석사논문

조한철(2003) 영화의 매체적 특성에 따른 영화연기 연구(p.51)

- 한국예술종합학교 M.F.A논문

한재진 (2017) 뮤지컬 연기를 위한 노래 분석법 적용 연구 : 신체표현을 중심으로(p.16)

- 홍익대학교 대학원 석사논문

### 3. 기타

박갈린 (2010) 백지영 피플 인사이드 인터뷰

토론2.

## <물랑루즈>를 중심으로 영화와 뮤지컬배우의 매체에 따른 표현방식 비교 연구

중원대학교 연극영화학과 겸임교수 한정수

Han, Jung soo, Adjunct Professor, Jung Won Univ. Department of Theater  
and Film

[ddongzing@gmail.com](mailto:ddongzing@gmail.com)

본 논문은 뮤지컬 영화 <물랑루즈>를 중심으로 배우의 연기술이 매체에 대해 어떻게 변화하는 지에 대한 주제를 중심으로 발제를 분석하고, 연구하였다.

본 논문을 요약하자면, 먼저, 무대연기 즉, 기존의 공연예술에 관련된 연기에 대한 부분과 영상매체를 통한 연기의 특수성을 중심으로, 뮤지컬 장르의 특징과 표현양식에 대한 부분을 기술하였고, 이를 통해, 뮤지컬 <물랑루즈>와 영화<물랑루즈>의 연기 표현양식에 있어 차이점과 공통점을 비교하였다. 그리고 마지막으로 이 두 매체 사이의 특성을 통해 배우의 연기에 대한 보편성과 특수성을 통해 매체에 따른 표현방식에 대한 비교 연구를 하였다고 할 수 있다.

이에 본 토론자 역시 기본적으로 연기에 있어 매체적 특성에 따라 연기를 배우는 공통적인 특성이나 그 기본이 다르다고 생각하지는 않는다. 다만 연기적인 특성이 매체에 따라, 또는 매체를 접하는 연출의 스타일에 따라 연기술이 변모할 수 있다고 본다. 본 발제에 있어 토론하고자 하는 부분은,

Q1. 사실상 매체의 변화나 매체에서 매체로의 전환에 있어 배우들이 연기적으로 접근했을 때, 혼란스러운 부분이 있을 것으로 봅니다. 특히, 영화<물랑루즈>에서도 나온 여러 장면들 중 앙상블씬의 경우, 스튜디오에서 촬영하며, 발제자가 미리 언급했듯이 “행동”의 개념으로 접근하였을 것입니다. 이러한 혼란들은 사실상 경험이 많은 배우들에게는 쉽게 변화가 되고 적용이 될 수 있지만, 배우지망생들에게는 분명 어려운 부분이 있을 것으로 보여집니다. 이에 다양한 매체적 접근을 해야하는 뮤지컬 영화에서 이러한 매체와 매체와의 간극을 줄여줄 수 있는 실제적 방법들은 어떤 것들이 있는지에 대해서 의견을 듣고 싶습니다.

Q2. 발제자의 발제문 중, “영화매체에서는 배우의 감정선, 뮤지컬에서는 감정보다는 행동을 중요시 한다.”라고 기술되어 있습니다. 이에 대한 구체적인 사례나 다른 뮤지컬 영화와의 비교 등을 통해 구체적인 설명이나 예시를 듣고 싶습니다.

위의 두가지의 토론을 통해, 뮤지컬과 뮤지컬 영화에서의 배우들의 매체 접근법에 대해, 그리고 매체의 특성을 살린 배우 연기술의 발전적 방향을 제시하는 시간이 되길 바랍니다.

---

### Ⅲ. 카메라에 담긴 춤의 시공간 확장 탐구 : 댄스필름 'Amellia' 를 중심으로

홍세희

Se-hee Hong

안양대학교 공연예술학과 겸임교수 (Anyang Univ.)

#### I. 들어가는 말

현대에는 다채로운 영상매체의 발달로 영상을 활용한 콘텐츠가 끝없이 생산되고 있다. 요즘은 어린이들이 가장 하고 싶은 직업이 유튜버와 같이 영상미디어 매체를 이용한 크리에이터라고 한다. 그만큼 영상매체는 현대인의 삶에 깊숙이 들어와 생활패턴에 뿐만 아니라 문화적으로도 많은 영향을 주고 있다. 이러한 문화적 흐름에 따라 춤도 영상미디어 매체를 통해 창작의 범위를 넓혀가고 있다. 그 중 근래에 들어 새로운 예술장르로 떠오르고 있는 것이 '댄스필름'이다. 영상매체와 춤의 작업은 영화카메라가 발명된 1890년대부터 밀접한 관계를 가지며 발전되어 왔다. 영화를 위해 춤이 이용되는 것으로 출발해 무용을 기록하고 안무가와 의 협업을 통해 극장무대의 한 요소로 영상이 자리 잡았다. 영상매체인 카메라는 렌즈를 통해 새로운 공간과 시간 속에서 춤의 상상이 구현될 수 있게 해준다. 이는 몸의 움직임으로 시공간을 탐구하는 춤예술가들에게 매력적인 도구가 아닐 수 없다. 이러한 반증으로 현재 전 세계적으로 많은 댄스필름 영화제가 열리고 있을 정도로 카메라를 위한 안무를 하고 있다. 우리나라에서도 2016년부터 댄스필름을 위한 워크숍과 아카데미가 열리고 있다. 댄스필름축제가 개최되면서 카메라를 통한 안무작업의 활동이 활성화 되어가고 있

다. 이미 유튜브에는 전 세계 다양한 장르의 댄스필름이 끊임없이 올라오고 있다.

본 발제에서는 극장예술공연의 대표적인 장르인 춤이 카메라를 통해 시공간의 한계를 어떻게 뛰어넘고 있는지 살펴보는데 그 목적이 있다. 먼저 댄스필름의 특징과 발전해온 흐름을 살펴본 후 춤예술에서 가장 주요한 요소인 움직임의 집요하게 탐구한 작품인 댄스필름 ‘Amelia’를 통해 카메라 속 춤의 시공간의 확장성을 탐구하고자 한다.

## II. 댄스필름의 특징

### 2.1. 춤과 카메라의 만남

19세기 후반, 움직임을 카메라에 담기 위한 실험이 시작되었다. 1894년에는 영화를 최초로 발명한 루이스 뤼미에르(Luis Lumiere)가 자신의 시네마토그래프(cinematogph)<sup>20)</sup>를 특허낸다. 같은 해 토마스 에디슨(Thomas A. Edison)이 미국의 무용가 루스 세인트 데니스(Ruth St. Denis)의 스커트댄스를 촬영하면서 춤과 카메라의 만남이 시작된다.

초기 카메라는 자신의 발명품을 증명하기 위해 움직이는 피사체를 담고자 했으며 춤만큼 역동적이면서 이상적인 대상은 없었다.(Judy Mitoma 외, 2016) 1986년에는 에디슨의 투사용 키네토스코프(Kinetscope)인 ‘비타스코프(vitascope)’의 첫 전시를 하는데 이 때 뉴욕시에서 리자매(Leigh sisters)가 추는 <우산춤>을 영화로 선보이게 된다. 루이스 뤼미에르는 미국의 무용가 로이풀러(Mary Louise Fuller, 1862~1928)의 <불의 춤>을 촬영했으며 그녀의 춤을 담은 필름에 채색을 하는 시도를 한다. (Judy Mitoma 외, 2016) 다양한 카메라의 시도 속에서 춤은 극장무대를 벗어나는 새로운 계기를 마련하게 된다. 이후 영화에 춤이 등장하면서 많은 무용가들이 스크린을 통해 대중들과 만나게 된다. 영화의 부분으로 등장하던 춤은 점차 활용의 영역이 확대되면서 뮤지컬과 같이 춤과 노래가 주축이 되는 레뷰(revue)<sup>21)</sup>가 나오게 된다. 많

20) 카메라와 프로젝터의 기능을 결합한 기계

21) 풍자적인 희극이나 노래와 춤 그리고 시사풍자적인 촌극을 결집인 공연물을 말한다. 레뷰형식의 뮤지컬은 특별한 줄거리나 플롯 없이 하나의 주제를 가진 음악을 중심으로 한

은 안무가들과 무용가들이 카메라와 작업을 하면서 자신들의 작품을 기록하는 것을 넘어 카메라를 이용한 안무를 시도한다.

1945년 마야 데런(Maya Deren, )은 자신의 작품 ‘카메라를 위한 안무습작(A Study in Choreography for Cammera)’은 현대무용의 특정한 테크닉을 통해 영화로 변환시키는 과정에서 스크린에서만 가능한 방식으로 접근한다. 그녀는 무용수의 지속적인 움직임에 의하여 시공간 속의 몸의 분절을 극복하고 연속되는 움직임의 원칙들을 드러나게 한다. 그녀는 특정한 장소에 맞는 움직임을 고안하고 특정한 영화적 조사를 위한 안무를 하였다. 이는 무용이 아방가르드한 영화(film)로 제작될 수 있다는 변형의 가능성을 제기한 것이며 댄스필름의 시초라고 할 수 있다. 이후 많은 댄스필름이 제작되었다. 포스트모던의 선도자로서 다양한 장르와의 협업을 통해 실험적 작업을 한 미국의 안무가 머스커닝햄(Merce Cunningham, 1919~2009)은 카메라를 통해 극장의 공간이 다르게 보인다는 것을 알아챈다. 그는 ‘카메라 공간은 무대에서 가능하지 않은 춤을 작업할 기회를 준다.’ (Judy Mitoma 외, 88)고 말하며 카메라가 가진 변형의 가능성에 매료된다. 그는 몇 편의 카메라를 위한 안무를 하고 직접 카메라를 촬영하기도 한다. 그의 안무에는 카메라의 동선도 포함되었다. 이러한 작업은 마사 그라함(Matha Graham, 1894~1991), 호세리몽(Jose Limon, 1908~1972) 등의 현대무용가들에 의해 더욱 활발해지고 발전되었다.(한지영, 김말복, 2018.)

카메라는 움직임을 공간과 시간 속에서 무한대로 변형시킨다. 카메라의 위치와 촬영기법 그리고 편집기술 등은 무용수의 몸에서 나오는 움직임의 흐름과 호흡 그리고 에너지를 극대화 시키거나 장소의 경계를 넘나들게 할 수 있다. 춤과 카메라의 만남은 무대공간을 확장하고 표현성의 범위를 확대시키는 창조작업의 새로운 패러다임을 탄생시켰다.

## 2.2. 댄스필름의 흐름

댄스필름은 ‘댄스’와 ‘필름’이 합쳐진 말로 영화를 위한 안무를 의미하기도 하며 무용과 영화의 융복합적 산물로서의 예술장르를 의미하기도 한

---

뮤지컬이다.(원종원, 2015)

다. 이 예술장르를 지칭하는 용어들은 무용학자나 작가들 혹은 행사들마다 다양하다. ‘시네댄스(Cine Dance)’ , ‘필름댄스(Film dance)’ , ‘댄스필름(film dance),’ , ‘비디오댄스(Video dance)’ 또는 ‘스크린댄스(screendance)’ 로 지칭한다.(Lee, Eun Yi, 2013) 각 명칭의 개념이 명확하게 구분되어지지 않는 이유는 춤이 영화와 만나는 낚임스에 따라 달라지기 때문이다.

댄스필름은 1930년대 16mm 카메라가 보급되면서 장이 형성되었고 1960년대에는 비디오 매체가 등장하면서 본격적으로 탄력을 받게 되었다. 이제는 예술가 개인의 작업을 넘어 많은 사람들이 동참하는 페스티벌의 형태로 발전하였다. 1942년 최초의 댄스 필름 페스티벌이 뉴욕에서 개최되었고 1971년부터 개최된 미국 댄스필름협회(Dance Film Association)의 ‘댄스 온 카메라(Dance on Camera)’ 페스티벌을 계기로 비디오댄스의 전문화가 시작되었다. 댄스필름의 활동은 유럽으로 넘어가 1985년 프랑스 퐁피두센터에서 ‘비디오댄스(Video Danse)’ 페스티벌이 시작되었고 지금까지 축제가 지속되며 역사적인 축제로 알려져 있다. 댄스필름에 대한 열기는 전 세계로 퍼지면서 현재에는 세계 각지에서 약 66개의 국제 페스티벌이 개최되고 있다. 스위스의 IMZ(국제음악센터)와 독일 프랑크푸르트 알트 오페라가 함께 주관하는 ‘댄스 스크린 페스티벌(DANCESCREEN)’ , 남미에서 열리는 ‘비디오 단사바 국제페스티벌(FESTIVA VidepDanzaBA)’ , 아시아의 ‘점핑프레임 국제댄스비디오 페스티벌(Jumping Frames International Dance Video Festival)’ 등이 대표적이다.(한지영, 2018) 2018년에는 뉴욕의 하크네스 댄스센터(Harkness Dance Center)에서 모바일 기기를 활용한 ‘92Y모바일 댄스필름 페스티벌(92Y Mobile Dance Film Festival)’ 처음 개최되었으며 올해 2019년 7월에 2회가 개최되었다. 기술력의 발전으로 다채롭고 새로운 영상매체들이 등장함으로 인해 보다 여러 형태로 댄스필름이 만들어지고 있으며 많은 예술가들의 다양한 표현방식으로 그 영역을 확장해가고 있음을 알 수 있다.(김은정, 2008, 재인용) 국내에서도 댄스필름에 대한 관심이 높아져 2016년에는 서울무용센터에서 댄스필름제작아카데미를 열었으며 2017년에는 영상예술포럼이 주최하는 ‘서울무용영화제(Soul Dance Fil Festival)’ 이 열려 올해로 3회째를 맞아하고 있다. 미디어매체가 생활의 중심에 있는 요즘 이를 이용한 예술적 영감의 펼침은 시대적 흐름을 타고 있다고 볼 수 있다.



### III. 댄스필름 ‘Amelia’의 시공간 확장성 탐구

댄스필름은 춤을 카메라에 담는 과정 자체가 안무이다. 춤에 대한 깊은 이해가 없이는 성공적으로 춤을 카메라에 담기가 어렵기 때문이다. 그래서 많은 안무가들이 직접 영화감독으로서 작업을 하게 되는 것이다. 본 발제에서 살펴볼 댄스필름 ‘Amelia’ 안무가 역시 영화감독으로써 참여하였다. 안무가이자 영화감독인 에두아르드 락(Eduard Lock, )과 작품의 배경을 간단히 살펴본 후, 카메라를 통해 ‘Amelia’의 시공간을 어떤 방식으로 확장시키고 표현하려고 하였는지 탐구해보고자 한다.

#### 3.1. 안무가 Edouard Lock와 ‘Amelia’

안무가 에두아르드 락(1954년 생)은 캐나다에서 가장 국제적으로 성공하고 혁명적인 안무가들 중 하나이다. 락은 1970년대 초 댄스그룹과 공연을 한 그는 21세의 나이에 그룹누벨(Le Groupe Nouvelle)로부터 안무제안을 받는다. 그는 70년대에 몬트리올 아트뮤지엄(the Montreal Museum of Fine Arts)와 캐나다발레단(Le Grand Ballet Canadien)에서 안무가로 활동한다. 락은 1980년에 자신의 무용단인 락-댄서스(Lock-Danseurs)을 창단하고 이후 ‘랄랄라 휴먼 스텝스(La La La Human Steps)’로 명칭을 바꾼다. 그는 인간의 감정을 배제하고 아크로바틱한 움직임만으로 접근하여 젊은 관객들의 열광과 찬사를 이끌어 냈다. 에두아르 락은 이러한 업적을 인정받아 2002년 캐나다의 총독이 수여하는 공로훈장(Officer of the Order of Canada)을 받기도 했다. 그의 대표적인 작품으로는 베시어워드(Bessie Award, 1986)를 수상한 휴먼섹스(Human Sex, 1985)와 토슈즈의 ‘포인트 테크닉(Point Technique)’을 이용하여 속도감 있고 수직적인 움직임을 선보인 Lock’s Salt/Exaucé (1998)가 있다. 토슈즈기반의 안무방식은 이후 ‘Amelia’를 탄생시킨다. ‘Amelia’는 2002년 10월, 프라하에서의 성공적인 초연을 했으며, 2002년 파리 공연에서 르 몽드지는 에두아르 락을 그 해 하반기의 최고 아티스트로 평가하기도 했다. 락은 이 작품에서 9명의 무용수들은 빠르고 에너지 넘치는 고도의 ‘포인트 테크닉(Point Technique)’을 구사한다. 발레의 포인트 테크닉을 통해 긴장감 넘치는 수직의 미학 그리고 속도의 격정과 절제 속에서 교차하는 복합적인 감성을

구현해낸다. 록은 2003년 ‘Amelia’ 를 카메라에 담았고 영화버전은 여러 시상식에서 수상한다.<sup>22)</sup>

<표 1. 댄스필름 Amelia 작품개요>

작품명	Amelia
안무 및 촬영	Edouard Lock
촬영년도	2002년
음악감독	David Lang
뮤지션	Alexandre Castonguay cello, Simon Claude violin, Njo Kong Kie piano & musical direction, Nadine Medawar vocalist
출연무용수	LaLaLa Human Steps: Andrea Boardman, Nancy Crowley, Mistaya Hemingway, Keir Knight, Chun Hong Li, Bernard Martin, Jason Shipley-Holmes, Billy Smith, Naomi Stikeman, Zofia Tujaka
구성	7개의 에피소드로 구성(총 59분)

Amelia는 안무가 에두아르드 록이 오래전에 우연히 만났던 여장 남자의 모습에서 영감을 얻어 만들어낸 가상의 인물이다. 록 자신은 역설적으로 <아멜리아>가 인간적인 작품이라고 고백하고 있다. 사이버 캐릭터와 무용수들 간의 교감위에 사랑의 감정을 담았다고 한다. 그의 작품 중 보기 드물게 개인적인 이야기를 서정적으로 풀어냈다.

단순하고 반복적인 동작은 강렬한 비트를 구사한다. 서정적인 음악과는 대조적으로 보여지는 내레이션 동작없이 극단의 민첩함만으로 초현실주의무용의 최고조 경지에 이른다.

22) 출처: Arts a Live Biograpy. <http://www.artsalive.ca/en/dan/meet/bios/artistDetail.asp?artistID=117>[2019.10.07.].

## 3.2. 카메라를 통해 확장된 ‘Amelia’ 의시공간

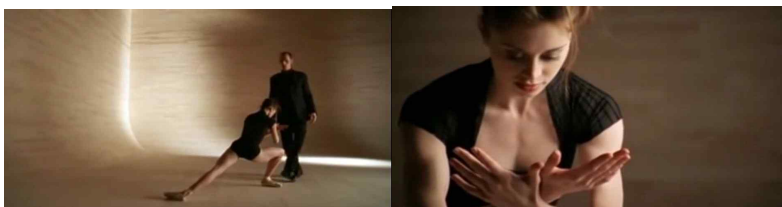
### 1) 확장된 시간성

Amelia의 안무는 굉장한 속도감을 구사한다. 쉬지 않고 움직이는 팔과 남성무용수에 의해 이루어지는 턴은 방향이 순식간에 바뀌며 속도감을 더한다. 마치 컴퓨터의 입력된 정보들이 한치의 오차도 없이 동작으로 쏟아져 나와 구현되는 듯하다. 이렇게 빠른 동작들은 [그림 1]의 장면과 같이 카메라의 풀샷과 미디움 샷(Medium Shot)을 통해 순식간에 바뀌는 몸의 방향과 다리의 동작을 보여주며 상체를 로우즈업(Close-up)하여 시선의 방향과 팔의 빠른 변화를 시야에 가둔다. 이러한 샷의 이동은 쉴새없이 움직이는 무용수의 움직임이 마치 패스트모션(fast-motion)처럼 스피드감을 들게 한다. 이러한 움직임 가운데 순식간에 동작이

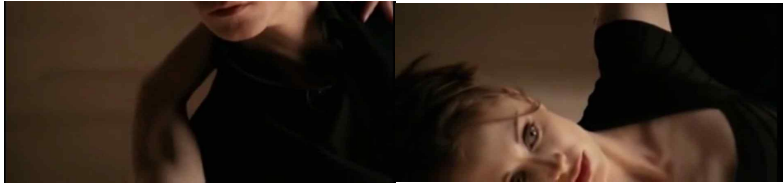


[그림 20] Amelia 빠른 템포의 움직임

멈추면서 시간이 정지한 듯한 장면들을 연출한다. [그림2] 장면처럼 카메라는 풀샷(Full Shot)으로 무용수들의 포즈와 공간을 빠르게 담아내고 연이어 호흡이 멈춰진 무용수의 상체를 클로즈업하면서 시간의 흐름이 단절됨을 표현한다. 또한 [그림 3] 장면에서는 클로즈-업으로 당긴 두 무용수의 모습을 틸트다운(tilt down)으로 연이어 보여주며 두 사람의 서로 다른 감정을 포착한다. 흐르는 시간 속에서 찰나의 시간을 붙잡아 보여주는 듯 하다.



[그림 2] 동작이 정지된 순간의 풀샷과 클로즈업



[그림 3] 틸트다운으로 시간의 흐름을 다르게 전환

다음은 [그림 4] 장면에서 보여지는 것과 같이 한 무용수가 뛰어오는 장면을 슬로우모션으로 흐르다가 두 무용수가 순식간에 원래의 시간속도로 돌아오면서 격정적인 연출을 만들어 낸다. 이는 실제 무대에서는 연출할 수 없는 장면으로 영상 편집을 통해 효과를 만들었다. 이어 원래 빠르기의 모션으로 돌아와 진행되는 동작들은 앞의 슬로우모션과 대조되어 더욱더 빠르게 보이는 효과를 가져왔다.



[그림 4] 슬로우모션기법으로 순간적으로 도출되는 시간성을 극대화

마지막으로 점프컷을 이용한 시간의 흐름이다. 춤을 추던 두 무용수들이 거리를 두면서 한 자세로 멈춘다. 그리고 이어지는 [그림 5]의 장면에서는 Amelia를 다른 포즈로 담아 머리가 점점 풀어지고 자라나는 듯이 점프컷으로 빠르게 보여준다. 시간이 무의식 속에서 오랜 시간이 흘렀음을 알려주는 듯 하다. [그림 6] 장면에서 이어지는 클로즈업은 그녀의 얼굴과 눈을 가까이 담는다. 익스트림 클로즈-업(extreme close-up)까지 당긴 무용수의 눈이 떠지면서 시간이 다시 흐름을 알 수 있다. 그녀는 시선을 돌려 주변을 인식한다. 다시 풀샷으로 돌아왔을 때 무용수들의 동작은 처음 멈춘 자세 그대로이지만 Amelia모습은 머리가 풀어헤쳐져 변화가 생겼음을 보여준다. 이 장면에서는 시간의 정지와 흐름을 동시에 보여주고 있다.



[그림 5] 점프컷을 이용한 시간의 흐름



[그림6] 익스트림 클로즈업으로 담아낸 Amelia의 시선

## 2) 확장된 공간성

‘Amelia’의 공간은 아무런 장식없이 사방이 막힌 모서리가 둥근 형태의 구조물이다. 룩은 단순하고 간헐 공간을 카메라의 앵글로 때론 광활하게 때론 다차원의 공간으로 만들어 낸다. 그리고 무용수와 춤의 움직임이 공간을 재창조하도록 하였다.

첫 째, 버즈 아이 뷰(Bird's eye view)의 활용으로 공간을 광활하고 깊이있게 만든다. [그림 7]의 장면에서 남자무용수가 여자무용수를 리프트를 하는 순간 카메라의 렌즈는 버즈 아이 뷰(Bird's eye view)로 전환되어 무용수가 공중에 부유해 있는 듯한 연출을 한다. 그리고 카메라를 붐업(Boom up)시키면서 카메라 속의 무용수는 작은 피조물이 되어 광활한 공간 위로 떠오르는 듯하다. 카메라 앵글의 전환으로 공간을 확장시켜 다른 미장센을 만듦과 동시에 움직임의 에너지를 확장시킨다. [그림 8]의 장면은 무용수들에게 맞춰진

초점이 버즈 아이 뷰로 전환되어 익스트림 롱 샷(extreme long-shot)이 되면서 초점은 공간으로 바뀌고 무용수들은 공간의 일부분이 된다.



[그림 7]. 버즈아이 뷰로 이동하면서 공간을 확장



[그림 8] 버즈아이뷰와 조명이 빛어낸 공간의 변화

둘째, 출구가 없는 대형구조물에 조명과 또 다른 피사체를 이용해 공간을 넓게 확장하고 출구를 만들어 내기도 한다. 록은 [그림 9]의 장면처럼 한 피사체를 가까이 두고 오버 숄더 샷(Over Shoulder shot)을 통해 바라본 다른 두 무용수는 아주 먼 거리에 있는 듯 하다. 또한 피사체로 하여금 새로운 공간구조를 만들고 두 무용수가 퇴장할 수 있는 출구 생성한다.



[그림 9] 오버 숄더 샷을 통한 공간구조의 창조



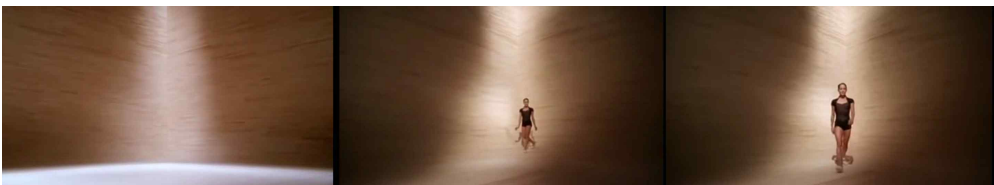
[그림 10] 카메라 앵글의 전환에 의한 공간의 변화

셋째, 카메라 앵글을 전환함으로써 공간을 뒤틀리기도 한다. [그림 10]의 장면에서 두 남녀는 벽으로 다가가 기댄다. 그 순간 카메라의 앵글이 90도 회전을 하면서 벽은 바닥이 바닥은 벽으로 전환된다.

마지막으로 무용수들이 공간에서 점차 사라지고 나타나는 편집기법을 통해 시공간의 변화를 연출한 장면들이다. [그림 11]에서 두 명의 무용수는 춤을 멈추고 자리에 머문다. 공간은 그대로이지만 화면 속 무용수들은 공간에 스며들 듯 사라진다. [그림 12]에서는 반대의 효과를 사용했다. 이는 시공간의 한계를 넘어서는 표현으로 이러한 효과는 극장무대에서는 표현할 수 없는 것이다.



[그림 11] 춤을 추는 두 무용수가 점차 사라지면서 빈 공간으로 전환



[그림 34] 빈 공간에서 형체가 점차 드러나는 무용수

## IV. 나오는 말

댄스필름 ‘Amelia’은 절제된 가운데 순간적으로 폭발하는 움직임의 에너지를 다각도의 시공간 안에 담아내었다. 출구가 없는 커다란 공간은 흑백의상을 입은 9명의 무용수들에 의해 다양하게 펼쳐졌다. 암흑 속의 무대와는 달리 바닥이 둥글게 마무리된 4차원의 간혀진 공간에서 펼쳐지는 카메라 앵들의 변화는 조명과 함께 공간을 시시각각 변하게 만들었다. 카메라의 촬영 기법을 활용해 시간을 붙잡거나 빠르게 보내기도 하며 시공간을 다른 시각으로 바라보면서 단순한 4각의 공간의 구조를 다각도로 확장하였다. 이 작품의 안무가 에드워드 록은 카메라를 통해 공간과 시간이 안무의 일부가 되어 무용수의 움직임을 가두거나 확장시키는 방식으로 구성하였다. 안무는 카메라를 통해 2차원에서 3차원으로 전환되었고 시간과 공간을 넘나들었다. 극장 무대에서는 표현할 수 없는 시공간적 한계를 타파하고 현장성과 상상의 경계를 넘나드는 장면들이 연출되었다.

댄스필름 Amelia를 통해 카메라 속의 춤은 확장된 시공간 속에서 표현의 가능성 또한 그 범위가 확대됨을 볼 수 있었다. 안무를 할 때 현실의 범위를 넘어서는 상상력을 무대에서 실현하는 것에는 한계가 있다. 하지만 카메라 안에서는 가능하다. 카메라를 통해 인간의 아름답고 생동감 있는 움직임을 카메라에 담아내고 싶은 예술인들이 또 하나의 예술 패러다임으로써 댄스필름에 관심을 가지고 도전하는 이유가 여기에 있는 것이 아닐까 생각해본다. 이에 우리나라에서도 새로운 예술장르로 발전하고 있는 댄스필름에 대한 관심과 연구가 지속적으로 이루어지길 바란다.



## 참고문헌

### 1. 단행본

Judy Mitoma, Elizabeth Zimmer, Dale Ann Stieber(2016). 미디어 시대의 춤: 현장에서 들려주는 이야기. 김수인, 감현정, 정옥희, 한석진 역. 궁미디어. 26-261.

에드워드핀커스, 스티븐 아처. 영화제작핸드북. 김창유 역. 책과길. 231-234.

유리로트만(1994). 영화기호학. 바현섭 역. 민음사. 63-69.

### 2. 논문

김정은(2012). 비디오댄스 <Nightmare>에 나타난 표현영역 확장에 관한 연구. 이화여자대학교 석사.. 19-24.

이윤정, 김해태(2012). 영화의 카메라 움직임에 따른 표현분석, 서스펜스 기법을 중심으로. 디지털 디자인학연구, 12(1). 491-501

정옥희(2013). 비디오 댄스 용어의 혼재 현상을 둘러싼 담론 고찰.. 우리춤과 과학기술. 30. 89-123.

한지영, 김말복(2018). 댄스 다큐멘터리 영화 「댄싱 베토벤 *Danceing Beethoven*」(2016)의 내러티브 분석을 통한 댄스필름 논의. 무용예술연구 제71집 4호. 1-26.

Lee, Eun Yi.(2013). The Emergence and Definition of Screen Dance. 현대영화연구 Vol. 16. 171-200

### 3. 기타

Darrell Wood.(2012). *Amelia: A Film by Edouard Lock With La La La Human Steps. Dance in New York City*(<https://nycdancestuff.wordpress.com>. [2019. 10. 7.]

*Amelia*. Sadler's Wells Theatre. <https://www.youtube.com/watch?v=gbhixPrE4jo>. [2019. 10. 7.]

Ross Michael Pink(2004). *LaLaLa Human Steps Amelia review*. <http://www.reviewvancouver.org/amelia.htm>. [2019. 10. 7.]

Biography. Édouard Lock. <http://www.artsalive.ca/en/dan/meet/bios/artistDetail.asp?artistID=117>. [2019. 10. 7.]

토론3.

### 카메라에 담긴 춤의 시공간 확장 탐구 : 댄스필름 'Amelia' 를 중심으로

청주대학교 영화학과 강사 오광석

Oh, Kwang Seok. Cheongju Univ. Department of Theater and Film

dkxm2000@hanmail.net

이 발제는 댄스필름 'Amelia'의 촬영기법을 분석하여 카메라를 통해 극장예술공연의 대표적인 장르인 춤이 카메라를 통해 한정된 시공간의 한계를 어떻게 뛰어넘고 있는지 살펴보는 바 그 목적이 충분 하다고 본다.

발제의 내용은 춤을 카메라에 담아내는 댄스필름이라는 장르를 소개하고 카메라와 춤이 얼마나 밀접한 관계를 가지며 발전해 왔는지 서술하고 있다. 그리고 댄스필름 'Amelia'의 장면특성을 카메라 촬영기법을 분석하여 논하였다. 이러한 분석을 통해 카메라를 매개로 하여 춤이 이루어지는 시공간이 확장되었으며 표현의 범위가 넓어졌음을 얘기하고 있다. 그리고 극장무대와는 다른 안무가 카메라를 통해 이루어졌다고 분석하였다. 마지막으로 다른 예술 패러다임으로 떠오르고 있는 댄스필름에 대한 의견을 제시하였다.

본 토론자는 다음과 같은 부분을 토론의 내용으로 제안하고자 한다.

Q1. 영화는 시간과 공간을 초월한 창조를 한다. 카메라의 줌 인과 줌 아웃은 마치 무대 예술의 관객이 직접 무대를 휘젓고 다니며 작품을 관람하는 착각을 주고, 더욱 상상력을 증가하듯 편집, 컴퓨터 그래픽 등은 새로운 시간과 공간, 상상력을 제공한다. 발제자는 댄스필름 'Amelia'의 촬영방식에 대해 '카메라를 통해 공간과 시간이 안무의 일부가 되어 무용수의 움직임에 가두거나 확장 시킨다'고 언급하면서 카메라에 담긴 춤의 확장된 시공간을 논하였는데 이 부분에 대해 조금 더 설명을 덧붙여주길 바란다.

Q2. 영화는 모든 피사체를 움직임으로 담아내며 생동감 있는 에너지를 담아내고자 한다. 예를 들어 영화에서는 롱 테이크 촬영 기법처럼 마치 한편의 연극이나 춤의 한 장면을 보는 것과 같은 리얼리티한 시퀀스로 무대의 시공간 같은 생동감을 보여 주기도 한다. 이 영화 속 무대 예술 같은 새로운 시공간을 창조하는 롱 테이크의 촬영기법처럼 댄스필름이 어떠한 점에서 일반 영화와는 또 다른 예술 패러다임이라고 할 수 있는지에 대한 의견을 듣고 토론을 하고 싶다.