라반의 Effort Factor에 의한 「죽음의 춤」의 캐릭터 움직임 의미 연구

A Study on Characters gesture of 「Dance of Death」 by Laban's Effort Factor

이 명 주
세종대학교

Lee myoung ju
Sejong Univ

요약

이 연구는 「죽음의 춤」에 나타난 캐릭터 움직임의 의미를 분석하고자 Effort Factor를 적용하였다. 입체적인 공간을 필요로 하는 무용콘텐츠를 미술영역의 시각적 자료를 통해 다양한 가능성과 새로운 시각으로 움직임에 대한 폭넓은 이해를 하는데 그 목적이 있다.

Ⅰ. 서론

중세시대 대표적인 무용이었던 「죽음의 춤, Dance of Death」은 성직자들의 인도로 이루어져 신학적인 배경 아래 평등, 구원이라는 주제로 기독교적인 특성[1]이 내재되어 있는 페스티벌 형태의 춤이었다. 이 춤은 오랜 세월 속에 자료 접근에 제한이 있었으나 그 중 가장 많이 알려진 베른트 노트케(Bernt Notke, 1435-1509) 작품을 중심으로 살펴보았다. 연구방법은 루돌프 본 라반(Rudolf von Laban, 1879-1958)과 웨렌 렙(Warren Lamb)에 의한 에포트-쉐입(Effort-Shape) 동작분석 이론을 적용하였으며, 자료 절차는 몸짓이 다양한 해골, 사람캐릭터 5장면씩 선택하여 구조와 특질을 분석함으로 내재된 감정, 의도를 규명하였다. 에포트-쉐입 동작분석 이론은 인간이 표현할 수 있는 제스처(Gesture), 포스처(Posture) 등과 같은 몸짓의 질적, 공간적인 면을 체계적으로 분석하여 궁극적인 의미를 규명하는 것이다. 다시 말하면 그 의미를 분석하기 위해서 의도와 감정을 파악해야하는데 이는 특정한 몸짓을 동반함으로 의미 규명이 가능하다는 것이다. 그러므로 무용작품 분석에서 사용하는 이 이론을 적용함으로 다양한 가능성과 새로운 시각으로 움직임을 이해하는데 목적을 두고자 한다.

Ⅱ. 본론

1. Effort의 개념

에포트는 움직임의 질적인 면을 분석하는 것으로 인간의 지적, 정서적 작용의 동기를 통해서 요인(Factor)을 밝혀내는 것이다. 요인은 4가지로써 '시간'은 '언제(When)움직이는가', '무게'는 '무엇을(What)움직이는가, '흐름'은 신체를 '어떻게(How)움직이는가', 마지막으로 '공간'은 '어디(Where)에서 움직이는가'를 중심으로 그 의도와 감정을 밝혀내는 것이다. 또한 2개의 요인이 합쳐진 것을 '상태(State)', 3개의 요인이 합쳐진 것을 '충동(Drive)'이라고 한다.[2]

2. 베른트 노트케의 죽음의 춤

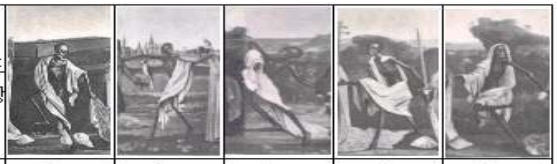
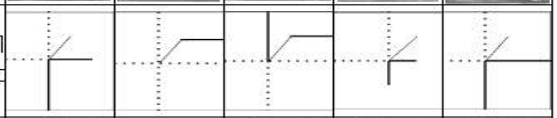
베른트 노트케는 독일의 조각가이며 화가·판화가 이다. 그의 대표적인 작품 「죽음의 춤」(1463)은 독일 루벡(Lübeck)지방 St. Marien의 고해실에 그렸으며 율동적이고 생동감 있는 해골의 모습과는 달리 정적이고 부동적인 사람들의 몸짓이 대조를 이루고 있다. 이 작품은 다른 지방에서 모방하였을 만큼 많은 예술가들에게 영향을 끼쳤던 작품이었다.[3] 무엇보다 중요한 것은 각각의 캐릭터는 신분을 대표하고 있어 모든 계층이 동참하였음을 알 수 있으며 그들의 사회적 위치, 상황, 감정을 알 수 있다. 또한 그들의 개성 있는 몸짓들을 춤이 어떠했는지 가늠해 볼 수 있다.

▶▶ 그림.1 베른트 노트케의 「죽음의 춤」

3. 캐릭터의 내적 감정(움직임 의미)

「죽음의 춤」 은 해골과 사람이 한 쌍을 이루어 총 24쌍으로 구성되어 있다. 먼저 해골 캐릭터의 분석 결과는 아래 〈표.1〉과 같다.

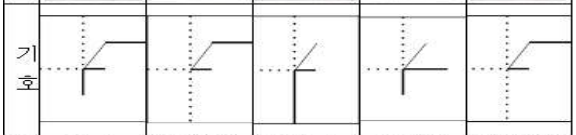
표.1 에포트 분석-해골

도상					
기호					
상태	꿈같은 상태	공간	안정된 상태	꿈같은 상태	꿈같은 상태

모든 캐릭터에서 시간을 제외한 무게, 흐름, 공간인자를 포함하고 있다. '꿈같은 상태'는 뒤따라오는 사람을 잡고 있는 팔에서 무거운 무게, 통제된 흐름인자가 나타났음으로 강하게 당기고 있는 것으로 나타났다. '안정된 상태'는 가슴을 하늘로 향하고 있는 몸짓에서 가벼운 무게, 직접적인 공간이 발견되었다. 위를 응시하는 것은 간구, 염원, 바램 등의 의미를 담고 있다. 이와 같이 시선, 상체, 그리고 팔꿈치가 하늘을 향해 젖힌 몸짓은 위를 향해 올라가고 싶은 혹은 상승된 감정으로 무엇인가 간구하고 있는 의도로 이해 할 수 있다. 뿐 만 아니라 그들의 몸 방향이 일제히 왼쪽(관람자 입장에서 보는 방향)으로 향하고 있는데 발걸음을 옮기는 포즈, 다리를 들어 올린 몸짓을 통해 율동적이고 리드미컬한 움직임[4]이었음을 알 수 있다. 그러므로 해골의 감정은 상승되어 긍정의 즐겁고, 신남 등을 표현하고 있는 것이다.

사람 캐릭터 교황, 의사, 성직자, 수공업자, 젊은남자(왼쪽에서 오른쪽순)의 분석 결과는 아래〈표.2〉와 같다.

표 2. 에포트 분석-사람

도상					
기호					
상태	마술 춤동	먼-희미한 상태	꿈 같은 상태	꿈 같은 상태	먼-희미한 상태

사람 캐릭터의 분석 결과 역시 무게, 흐름, 공간인자를 포함하고 있다. '꿈같은 상태'의 강한 통제된 흐름은 다른 어떤 힘에 의해 의도하는 행동이 제한되는 것인데 해골캐릭터 방향과 정 반대 방향으로 가다가 해골캐릭터에 의해 멈춰버린 것으로 이해할 수 있다. 무거운 무게는 중력을 이용하여 그 자리에 부동자세로 서있는 것으로 절대 이동하고 싶지 않거나 다른 것에 집중하고 있음을 알 수 있다. '먼-희미한 상태'는 직접적인 공간, 약한 통제된 흐름인자가 발견되었다. 해골 캐릭터가 손을 잡고 끌고 있지만 그와 다른 곳을 강하게 응시하고 있음으로 동행하고 싶지 않은 내재된 의도와 싫어하는 감정과 읽을 수 있다. '마술충동'은 3개의 인자가 합쳐진 것이며 정면을 응시하고 있는 눈빛, 손바닥을 앞으로 보인 몸짓, 정면으로 서있는 상체의 몸짓, 이 세 가지를 종합하여 보면 모두 부정적인 감정을 동반하여 움직이고 싶지 않은 의도를 읽을 수 있다. 그러므로 사람 캐릭터는 해골 캐릭터와 다른 방향으로 향하고 있음이 발견되었고 서로 다른 곳을 바라보는 강한 시선, 손을 정면으로 든 행동 등을 통해 부정적인 감정이 나타 해골 캐릭터의 인도를 받고 싶지 않은 의도가 발견되었다. 해골, 사람 캐릭터는 서로 다른 몸짓으로 상반된 의도와 감정을 알 수 있다. 하지만 비슷한 에포트 인자 즉 강도 즉 무겁거나 가벼운, 약하거나 강함, 직접적이거나 간접적인 무게, 흐름, 공간인자가 발견되었다.

Ⅲ. 결론

「죽음의 춤」 에 가담하고 있는 각 캐릭터들의 의미를 규명하기 위해 움직임을 분석한 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 해골, 사람 캐릭터에서 동일한 '꿈같은 상태'가 발견되었으나 인자의 강도는 다르게 나타났다. 둘째, 에포트 인자의 강도에 따라 그들이 내재된 감정과 의도는 상이하게 나타났다. 셋째, 긍정적인 감정일 때 활동적이고 율동적인 다소 확장된 가벼운 몸짓이 동반되었다. 넷째, 부정적인 감정일 때 부동적이고 경직된 다소 무거운 몸짓이 동반되었다.

이상 무용이라는 콘텐츠를 시각자료를 이용하여 동작을 유추하는 것은 다소 어려움이 있음을 알았다. 특히 「죽음의 춤」 은 오랜 역사로 인해 자료가 많이 손실되어 한계가 있었다. 그러나 그 몸짓이 담고 있는 의도와 감정은 규명할 수 있었다. 이와 같이 에포트 동작 분석 이론은 입체적인 공간에서 이루어지고 있는 무용 뿐 만이 아니라 다양한 분야에 적용되어 지속적으로 연구되어 앞으로 무용의 영역을 넓혀나가길 기대한다.

▌참 고 문 헌▐

[1] 박영애 "기독교무용사" 서울:한성대학교출판부. 2005.
[2] 정희자 "Effort/Shape 동작분석 이론:이론 및 응용", 대한무용학회, 제13권 , pp123-138, 1991.
[3] Peter Walther "Der Berliner Totertanz zu St.Marien" Lukas Verlagr, 2005..
[4] Mary Clanflone "Fear and joy in the dance of death: Re-interpreting 14th century plague's artistic genre. The University of new Mexico. MA.2009.