trans-

1

창간사

변혁 → 'trans-' 담론의 문화사(文化史)적 이해

기획: 현대무용과 미디어

김미희 → 트리샤브라운의 작품 <Man Walking Down the Side of a Building>에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구

박유정 → 댄스필름의 역사와 영상기법에 대한 연구: 빔 반데키부스의 <Blush>를 중심으로

박아영 → TV광고에 나타난 무용이미지의 기호학적 의미에 관한 연구

정의숙 → 컨템포러리 댄스 트렌드 분석에 관한 연구

변혁 → Danse et Musique, 무대 위의 '음악의 시각화': <윤이상을 만나다>를 중심으로

자유기고

권영성 → 스마트미디어 시대 속 라디오의 미래와 역할 고찰

노철환 → 프랑스 상업영화 제작 사례 연구

트랜스미디어 연구소 정기간행물 2016. vol. 1

trans-

창간사

변혁 → 'trans-' 담론의 문화사(文化史)적 이해

기획: 현대무용과 미디어

김미희 → 트리샤브라운의 작품 <Man Walking Down the Side of a Building>에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구

박유정 → 댄스필름의 역사와 영상기법에 대한 연구: 빔 반데키부스의 <Blush>를 중심으로

박아영 → TV광고에 나타난 무용이미지의 기호학적 의미에 관한 연구

정의숙 → 컨템포러리 댄스 트렌드 분석에 관한 연구

변혁 → Danse et Musique, 무대 위의 '음악의 시각화': <윤이상을 만나다>를 중심으로

자유기고

권영성 → 스마트미디어 시대 속 라디오의 미래와 역할 고찰

노철환 → 프랑스 상업영화 제작 사례 연구

트랜스미디어 연구소 정기간행물 2016. vol. 1

trans- ❶

2016년 7월 25일 인쇄
2016년 7월 25일 발행

발 행 인 정의숙
편집주간 변 혁
편 집 인 노철환
발 행 처 트랜스미디어연구소

트랜스미디어연구소
서울특별시 종로구 성균관로 25-2
성균관대학교 수선관 본관 4층 61405
Tel. 02.760.0669

ISSN 2508-3309

CONTENTS

창간사

'trans-' 담론의 문화사(文化史)적 이해
변혁 성균관대 영상학과

기획: 현대무용과 미디어

01 트리샤브라운의 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구
김미희 문화집단 기호

21 TV광고에 나타난 무용이미지의 기호학적 의미에 관한 연구
박아영 인천예고

45 댄스필름의 역사와 영상기법에 대한 연구: 빔 반데키부스의 〈Blush〉를 중심으로
박유정 안양예고

67 컨템포러리 댄스 트렌드 분석에 관한 연구
정의숙 성균관대 무용학과

특별기고

91 Danse et Musique, 무대 위의 '음악의 시각화': 〈윤이상을 만나다〉를 중심으로
변혁 성균관대 영상학과

자유기고

117 스마트미디어 시대 속 라디오의 미래와 역할 고찰
권영성 프로젝트 아메바

141 프랑스 상업영화 제작 사례 연구
노철환 한국영화감독조합

첨 부

트랜스미디어연구소규정 / 167
논문투고규정 / 175
심사규정 / 182
연구윤리규정 / 187

'trans-' 담론의 문화사(文化史)적 이해

변 혁
성균관대학교 영상학과 교수
트랜스미디어연구소(TMI) 연구총괄

"

transphosphatidylation
transgenome
transectional
transisthmic
transgastric
transrenal
translead
transthylakoid
transmedulla
transthiolation

"

최근에 영문판 위키사전에 추가 등록된 'trans-'라는 접두사로 시작되는 단어들이다. 일상적으로 사용되는 단어들이 아니어서 찾아보니 의학(해부학)과 첨단과학 분야의 단어들이 주를 이룬다. trans-라는 접두사가 지속적인 자연과학의 발달과 궤를 같이하고 있다는 의미로 해석될 수 있겠다. 사실 trans- 는 tele-와 함께 근대로부터 내려오는 거의 대부분의 개념들 앞에 자리 잡으며 새로운 지경을 열고 있는 현대문명의 대표 '접두사'이다. 알려져 있듯이 trans-는 '횡단', '초월'의 의미를 갖는다. 태생적으로 접두사는 독립적으로 사용될 수 없다. 때문에 항상 어떤 개념과 결부될 때 의미가 구체화된다. 이미 전제가 되는 어떤 조건이 있음을 스스로 알리고 있는 것이다.

이것은 '어디에서 어디로의' 횡단을 말하거나, '무엇 또는 어떤 상태에서의' 초월을 이야기하는 것이라고 풀어쓴다면 쉽게 이해될 수 있을 것이다. 다시 말해, 공간적 혹은 시간적인 범주가 전제적으로 상정되어 있으며, 이 절대적인 범주의 이해가 trans- 의 문화사적 함의를 논하는 기준점이 될 것이다.

1. 그렇다면, 전제가 되는 범주는 어떻게 나뉘어져 있는가? 모든 문화와 학문의 세계에 절대적 범주의 기준이 되어준 것은 '진리'라는 단어였으며, 배경에는 그를 추구하는 인간의 지적능력으로서의 '이성'이 지고한 가치로서 자리 잡고 있다. '이성'의 존재와 그것의 절대적 권위에 대한 신뢰는 프로타고라스의 도전에도 불구하고 고대희랍에서부터 플라톤과 아리스토텔레스에 의해 서양적 사유의 초석이 되었다. 근대에 이르러서는 루소의 비판에도 불구하고 데카르트, 칸트, 헤겔 등에 의해서 보다 보편적인 의미와 보다 확고한 권위를 갖은 채 새로운 문명에의 추동력을 보여줬으며, 20세기 전반까지 서양철학을 지배했던 현상학과 분석철학에 의해 재확인, 고수되어 왔다. 후설의 현상학은 딜타이의 역사주의는 물론 과학적 지식의 상대성을 비판하면서 이성에 의한 절대적으로 자명한 지식의 가능성을 확신하고 그러한 지식에 도달하는 철학적 방법을 제시하고자 했으며, 분석철학도 모든 언명과 담론의 절대적 투명성을 확신했다. 모더니즘이란 이러한 이성의 기능과 가치에 대한 절대적 신뢰에 기초하고 있으며, 그러한 자신감과 신뢰감이 '계몽주의'라는 이름으로 표현됐던 것은 자연스러운 일로 보였다.

그러나 의심은 확산되었고, 특히 두 차례의 세계대전은 모든 가치체계에 대해 자기증명을 요구하였다. 절대적 가치로서의 이성은 그를 근간으로 이루어진 문명이 허무한 야만의 포화 속에 불타없어지면서 절대적 위기를 맞게 된 셈이다. 버크는 역사를 거슬러 올라가 프랑스혁명에 나타난 비인간성의 모순을 지적하며 이성에 우선하는 전통을 이야기했고, 맑스는 경제적 측면에서 이성의 모순을 고발했다. 쇼펜하우어, 키엘케고르, 니체는 나름의 방식으로 이성중심의 기존 철학들을 해체하기 시작했다. 아도르노와 호크하이머는 『계몽주의의 변증법』을 통해 근대성, 모더니즘의 내적 모순을 총

괄적으로 비판했다. 과격하게 이성과 철학의 종언을 선언한 푸코, 데리다, 리오타르 같은 프랑스 사상가들이 전면에 등장했고, 다소 보수적인 입장을 견지하며 철학의 해석학적 전환 가능성을 제안한 가다머나 리꾀르 혹은 철학의 재구성을 통한 이성의 보존에 마지막까지 미련을 보였던 하버마스도 있었지만 오늘날 그 누구도 전통적으로 내려오던 철학적 전제를 문자 그대로 신봉한다던지 플라톤이나 후설의 방식으로 철학을 계속할 수 있을 것이라 믿지 않는다. 그리고 바야흐로 '해체주의', '반기저주의', '철학의 죽음', '이성의 분해'등의 표현들이 '포스트모더니즘'의 열풍과 함께 유행어처럼 전 사상계를 휩쓸게 되었다.

'trans-'가 전면에 드러나며 주목받기 시작한 것이 바로 이 시점이다. 절대적 기준이 해체되는 지점에서, 조심스러운 이동과 부분적인 초월이 발견되었고, 순식간에 전염병처럼 사상계를 뒤덮은 포스트모더니즘과 함께 전방위적으로 trans-가 이루어지기 시작한 것이다. 때로는 단순한 형태의 변화로부터, 형질의 변화를 포함한 광범위한 상호작용이 trans-라는 이름 아래 진행되고 있다. 우리는 우선, 그 운동성과 결과들의 범주를 나누어 볼 필요를 느낀다.

2. 첫 번째 범주는 엄밀한 의미에서 'trans-' 가 일어나기 전(前) 단계에서 발견된다. trans-는 일차적으로 만남을 전제로 한다. 때문에 항상 논의에 선행하는 '경계'와 '영역'이라는 개념틀을 필요로 한다. 모든 경계선의 양측에는 상당한 객관적으로 구별가능 한 다른 성향의 존재들이 자리 잡고 있다. 그 '성향의 다름' 때문에 경계가 생겼던 것이고, 바로 그 지점에서 일차적인 'trans-'의 욕망이 발현되는 것이다. 경계선상에서 이뤄지는 이 만남은 유사 이래 대단히 적대적인 대립의 양상으로 주로 표현되었고 (역사상의 수많은 만남들이 '전쟁'으로 귀결되었음을 주목하자), 평화적인 이해관계를 토대로 했을 경우 '교류'의 형태를 띠게 되었다. 문화현상 또한 이에 다르지 않다. '통섭', '융합' 등의 단어를 필두로 '하이브리드', '퓨전'등이 모두 이 카테고리에서 다루어지는 개념들이다. trans- 가 시작되는 경계에서의 '탐색전', 이것이

첫 번째 카테고리의 성격이다. 세계는 모든 것의 경계가 무너지고 각기 다른 것이 뒤섞이는 '크로스오버'(cross-over) 혹은 '경계해체'(boundary deconstruction)의 시대에 살고 있는 우리는 인종과 문화 사이의 경계가 무너진 다인종 다문화 사회로 진입하고 있으며, 예술 전반에 걸쳐서도 고전적 장르의 경계는 무너지고 있다. 하여 세계는 순혈주의 시대의 종언을 고하는 모든 것의 경계를 넘어 뒤섞이는 '하이브리드 시대'(the hybrid age)가 되고 있다. 이 범주에서의 'trans-'는 아직 뚜렷한 운동성을 보이고 있지 않지만 뭉글뭉글 끓어오르기 직전의 증류수처럼 모든 경계선상에서 충돌의 에너지로 감지된다.

3. 무심하고도 초보적인 이동에 대해 생각해보자. 예를 들어 하드디스크에 저장된 어떤 파일을 USB에 옮긴다던지, 그 윈도우 폴더에 들어있던 사진파일을 SNS 게시판에 올린다던지 하는 정도 말이다. 아무것도 아닌 듯 보이는 이런 단순한 이동에서도 부분적인 형질의 변환은 불가피하다. 폴더에 저장되어 있던 고해상도의 사진을 게시판용으로 옮길 경우 해상도를 떨어뜨린다던지 하는 것 말이다. 그 파일은 여전히 같은 이미지를 전송하고 있지만, 물리적으로 크기가 줄어들었다. '속성'에 들어가서 '일반항목'을 살펴보면 '디스크 할당 크기' 가 바뀌어 있다. 이것을 나는 두 번째 범주로 구분하려한다. 이 범주는 현대의 미디어 컨버젼스를 논하며 'trans-'라는 용어를 사용하는 가장 일반적인 범주라 할 수 있다. 어디론가의 '이동', 어떤 것으로의 '변형', 무엇으로부터의 '초월' 등의 개념틀 말이다. 이 범주의 성격을 '명확히' 이해하기 위해서는 '이동한다', '초월한다'의 개념보다 '남아있다'의 개념에 대한 이해가 더욱 필수적이다. 다소 역설적으로 들릴 수 있는 이 말은 이 범주에 속하는 모든 '트랜스'의 결과물에는 트랜스 이전의 성질 중 '어떤 핵심적인 부분이 여전히 남아있다'는 귀납법적 인식에 기인한다. 예를 들어보자. Transfiguration은 '보이는 것' figuration의 명백한 변화 때문에 trans-라는 접두어의 사용이 정당화되지만, 여전히 성질은 원형을 '유지' 하고 있다. 자동차가 로봇으로 변하는 Transformer 또한 외형적인 변화에도 불구하고 기억과 주체성은 여전히 동일하게 유지되는 캐릭터이다.

다시 말해 '핵심적인 어떤 부분은 그대로 남아있다'가 이 범주의 특성이라고 보는 것이다. 하지만 분류를 위해 지적하는 이 관점은 절대로 trans를 통한 외형, 혹은 형질의 변화를 간과 혹은 경시하는 것이 아님을 명확히 한다. 변화는 결정적이며, '완전히 달라 보이는 것'으로의 이전임에 분명하다. 만약 트랜스젠더에게 (그 어려운 결단과 지난한 의학적 과정을 거친 그에게) '그래도 결국 같은 사람이다'라고 한다면 얼마나 치명적인 실례이겠는가?

4. 마지막 카테고리는 두 번째 범주에서 이야기하는 '남아있는 형질'의 범위가 훨씬 비구상적인 경우를 말한다. 이것은 형식과 내용 모두를 포함한 이야기이다. 다시 말해, 이 trans-의 과정을 거친 결과물에서 형식적으로나 내용적으로나 동질적 요소를 찾아내기 힘든 경우가 이 범주에 해당한다. 더 이상 형식적, 내용적 공통점을 찾을 수 없는 경우, 과연 이것을 trans-라고 할 수 있을까? 무엇으로 그 과정에 trans-가 있었음을 증명할 것인가? (사실, 이 개념을 trans- 라고 말하는 선행연구를 보지는 못했다.) 감히 이러한 설익은 분류와 개념을 제안하는 것은, 큰 의미의 ecosystem 즉 트랜스미디어 기반의 생태계에 대한 연구를 진행시키며 개념화시킨 부분이다. 일반 생태계에서의 에너지 순환이라던지, 무기질의 순환을 살펴보면 이 범주를 이해하는 데 도움이 된다. 쉽게 말해 동물이 사체가 되어, 비료화되어 식물(의 한 부분 혹은 한 속성)이 된다라던지, 나무 열매가 동물에게 섭취되고 소화되어 근육의 일부가 된다던지 하는 개념을 예로 들 수 있겠다. 형태도 다르고 형질도 다르지만 분명, '기원'이 있었고 '이동'이 있었다. 그리고 본질적인 어떤 것의 공유가 필연적으로 남아있다. 일반 생태계에서 말하는 '에너지'의 개념이 그에 해당하는 것일 텐데, 미디어 생태계 특히 논의하고 있는 트랜스미디어 생태계에서는 무엇이라 정의될 수 있을까?

5. 트랜스미디어 개념은 위와 같은 미디어간의 결합, 대체, 융합 등이 복합적으로 발생하는 디지털 컨버전스 과정에서 나타난 것으로,

본래 드라마와 같은 방송 콘텐츠를 기존 플랫폼인 텔레비전 외의 다른 플랫폼으로 확장하기 위하여 사용된 새로운 미디어 기술에서 파생된 것이다. 즉 멀티미디어 트랜스코딩(multimedia transcoding) 기술의 발달이 가속화되면서 트랜스미디어 콘텐츠 현상이 두드러지게 되었다. 이에 따라 트랜스미디어 개념은 서로 다른 플랫폼을 넘나드는 수용자의 행동 변화 양상까지 포함한다. 이에 따라 사용자들은 트랜스미디어 즉 '미디어 넘나들기' 과정에서 다양한 미디어를 교차하며 콘텐츠를 이용하는 것을 넘어서는 또 다른 콘텐츠 경험을 할 수 있다. 디지털 미디어 환경에서는 동일한 내용이지만 새로 재구성된 콘텐츠나 형식이 변형된 콘텐츠 혹은 미디어별로 그 규모에 있어 축소와 확장이 일어난 다양한 형식의 콘텐츠를 제공받을 수 있기 때문이다. 이는 사용자뿐만 아니라 미디어 창조자들도 장르 간에 벽이 없이 하나의 큰 이야기를 토대로 공동제작이 가능하게 되었다는 것을 의미한다. 이렇듯 사용자와 창작자의 경계가 지워진 미디어 환경이 소위 트랜스미디어 생태계의 토양이다.

이러한 미디어 환경에 대한 연구와 실재 공연, 영상, 미디어와 예술을 아우르는 콘텐츠 제작의 현장에서 그리고 철학, 미학, 미디어학을 아우르는 인문학과 과학기술을 포함하는 융합학문에 대한 연구를 목표로 '트랜스미디어 연구소(TMI)'가 설립되었고 이제 창간을 하게 된 『trans-』로 그 학문적 성과물들을 정리하는 장을 열게 되었다.

6. 철도와 더불어 19세기초반 미국의 산업혁명을 가능하게 한 것은 전보(電報)였다. 철도가 광활한 미 대륙에서 상품과 인력의 이동을 도왔다면, 전보는 정보 전달에 혁명적인 속도의 향상을 허락해 주었다. 지금의 인터넷 상황 또한 이로부터 시작되었다 해도 과언이 아닐 것이다. 바로 그때, 모든 미국인들이 전보의 발명에 열광하고 있을 때 한 사람, 선비같은 초연함을 유지하던 한 사람이 질문한다. "도대체 그렇게 멀리 있는 사람과 나눠야만 하는 중요한 이야기가 무엇인가?" 호숫가에 세 평 남짓한 오두막에 머물며 『월든(Walden)』 이라는, 후에 미국 문학의 고전이 된 책으로 쓴 헨리

데이빗 소로우(Henry David Thoreau)가 그이다. 이 질문은 2016년, 『trans-』라는 학술지를 창간하는 이 시간에도 여전히 유효하다. 도대체 이 무지막지한 속도의 네트워크를 통해 "우리는 무슨 이야기를 나눌 것인가?" 천정환 교수는 그의 『시대의 말 욕망의 문장』을 통해 "세상을 바꾸고 싶다는 욕망, 자신의 생각을 퍼뜨리고 싶다는 욕망, 그리고 그를 중심으로 앎과 삶의 네트워크를 만들고 싶다는 욕망"의 산물로 잡지들을 창간한다고 했다. 학술지는 그 내세우고 있는 학문적 지향 때문에 그러한 욕망이 조금은 가려졌을까? 그런 의미에서 'trans-'의 욕망이 무엇인가를 찾아가는 작업이야말로 학술지 『trans-』가 지향하는 창간의 목표다.

기억나는 창간사가 있다. 53년에 출간된 『사상계(思想界)』의 창간사다. "모든 자유의 적을 처부수고 진정한 민주주의의 사회를 이룩하기 위하여, 또다시 역사를 말살하고 조상을 모독하는 어리석은 후예가 되지 않기 위하여, 자기의 무능과 태만과 비겁으로 말미암아 자손만대에 누를 끼치는 못난 조상이 되지 않기 위하여, 우리는 이 역사적 사명을 깊이 통찰하고 지성일관(至誠一貫) 그 완수에 용약매진(勇躍邁進)해야 할 줄로 안다." 당시 가장 존경받는 지식인중 하나였던 장준하가 쓴 명문이다. 그 창간사는 이렇게 끝맺는다. "오직 강호의 편달을 바랄 뿐이다." 그리고 그 문장은 이제는 너무 흔하게 된 관용어의 효시가 되었다. 굳이 『trans-』라는 슈퍼모던(super modern)한 토픽의 학술지를 선보이며, 단지 미디어 산업계의 현상 진단에 그치지 않고, 그 인문학적 이해와 문화사적 확장을 기대하며 고어(古語)적인 바램으로 끝맺고 싶어 이 글을 끌어왔다. 오직 강호의 편달을 바랄 뿐이다.

트리샤브라운(Trisha Brown)의 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구 [1]

김 미 희
문화집단 기호 연구원

목차

1. 서론
2. 이론적 배경
 1) 포스트모더니즘 개념 및 특성
 2) 트리샤 브라운의 무용 활동 전개과정
 3) 포스트모더니즘 관점에서 본 〈Man Walking Down the Side of a Building〉 작품 분석
3. 결론

[1] 본 논문은 필자의 석사논문을 요약 발제한 내용입니다.

요약문

예술은 정치적인 분위기 및 사회의 제도에 따라 시대를 반영하며 끊임없이 변화해왔다. 제 2차 세계대전 이후 정치, 경제, 사회에 큰 변화가 일어남에 따라 문화와 예술에서도 20세기 초기의 모더니즘을 거부하는 반역사적 경향이 나타나게 되었다.

이러한 사회적인 변화로 특히 미국의 무용계에서는 모더니즘을 거부하는 실험의식이 강하고 급진적이며, 전위적 예술성향의 포스트 모던댄스가 생겨났다. 작업의 의도나 표현에 있어 새로운 움직임의 표현을 발견하고 즉흥적인 요소와 실험적 시도의 흐름이 주를 이루었다. 이러한 포스트 모더니즘적 안무특성을 탐구하여 오늘날까지 현대무용 안무 형식에서 나타나는 영향을 알아보는데 본 연구의 목적이 있다.

이에 따라 트리샤 브라운의 작품 중 포스트모더니즘 특성이 가장 잘 나타난 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉을 선택하였다. 작품에 나타난 포스트모더니즘 성향을 살펴보면 미국의 포스트모던 댄스를 이끈 트리샤 브라운은 1960년대를 시작으로 포스트모더니즘의 주도적 역할을 했던 미국의 사회적 흐름을 무용작품에 적극적으로 받아들여 움직임 자체의 표현과 순수한 움직임을 위한 무용을 강조하였다. 미국의 현대무용가들은 신체자체를 중요하게 생각하며 신체표현이 사실적이고 현실적이며 움직임으로 인해 어떠한 감정표현과 개인의 감성이 배제되어 있다. 일상적인 행동을 무용으로 재창조하고 탁월한 공간사용과 실험적인 안무형태를 형성시켜 무용을 가치 있는 예술로서 각인시켰다.

따라서 브라운의 작품분석을 통해 예술의 한계를 벗어나 새로운 방향을 제시하고 오늘날 현대무용의 움직임과 안무형태에 본질적인 무용예술의 방향을 제시해주었다고 볼 수 있다.

주제어	포스트모더니즘, 포스트모던댄스, 트리샤 브라운, 이합 핫산

1. 서론

예술은 정치적인 분위기 및 사회의 제도에 따라 시대를 반영하며 끊임없이 변화해왔다. 제 2차 세계대전 이후 정치, 경제, 사회에 큰 변화가 일어남에 따라 문화와 예술에서도 20세기 초기의 모더니즘을 거부하는 반역사적 경향이 나타나게 되었다.

즉, 인간은 20세기로 넘어가면서 빠른 현대화로 인해 19세기 말의 시대적인 사조인 모더니즘에 대해 실망하여 그 틀에 벗어나고자 하였다.

무용은 발레의 클래식에서 모던으로, 모던에서 포스트모던으로 이어지면서 그것이 추구하는 가치와 의도, 표현방식에 대해 많은 변화를 가져왔다. 작업의 의도나 표현에 있어 새로운 움직임의 표현을 발견하고 즉흥적인 요소와 실험적 시도의 흐름이 주를 이루었다.

포스트모더니즘(Post-modernism)의 영향을 받은 현대무용을 포스트 모던댄스라 할 수 있으며 모던댄스와 차이점을 간단하게 정리하기는 힘들다. 이유는 포스트모던 댄스는 1960년대 시작하여 다양한 형태를 가지면서 변화해왔기 때문이다. 1960년대의 포스트모던 댄스는 뉴욕의 저드슨 댄스 시어터(Judson Dance Theater)를 중심으로 이본느 레이너(Yvonne Rainer), 데이빗 고든(David Gordon), 메레디스 몽크(Meredith Monk), 트리샤 브라운 등의 안무가에 의해 시도되었다. 이들은 표현하고자하는 생각이나 감정을 가장 현실적으로 표현하기 위해서 우연성과 즉흥성을 중요하게 여겼고 표현하고자하는 대상과 표현방법을 동일하게 하기위해 시간의 개념을 도입했다. 움직임의 표현은 단순한 감정을 표현하기 위한 수단에 그쳤고 동작 자체에는 전달하고자 하는 사상을 받쳐주는 수단으로 여겼다. 즉흥적으로 일어나는 신체의 반응, 접촉, 우연히 발생하는 해프닝, 반복적으로 일어나는 일상적 동작에 의해서 이 시대의 포스트모던 댄스 특징이다[2].

본 논문은 저드슨 댄스 시어터 초기멤버였고 그 이후 미국 현대무용 선두에서 포스트모던을 대표하는 안무가로서 활동해온 트리샤 브라운의 네

[2] 손소영, 「트리샤 브라운(Trisha Brown)의 작품에 나타난 미니멀리즘 성향 연구」, 성균관대학교 일반대학원 석사학위논문, 2006, 2쪽.

작품의 분석으로 그녀의 안무 특성을 포스트모더니즘 관점으로 연구하고자 한다. 브라운은 실험주의 사상을 바탕으로 즉흥무용의 외형적 측면이 어떻게 사회적 의미의 함축을 설명해 낼 수 있을까 하는 문제를 제안했으며, 당시의 반문화적 경향의 미니멀리즘의 영향을 받아 무용의 순수한 본질을 찾기 위해 현대무용에서 이루어졌던 테크닉적인 움직임을 제거하고자 하였다. 또한 작품에서 예측불가능한 공간사용, 제스처 및 즉흥과 놀이 등을 동작에 포함시켜 비 무용적인 것을 무용동작으로 재탄생하는 작업을 하였다. 트리샤 브라운은 포스트모던댄스에서 태생된 대표 안무가로 미국 현대무용사에 새로운 안무형식을 형성시켰다.

본 연구는 트리샤 브라운의 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉으로 포스트모더니즘 특성을 잘 담아내고 있는 작품으로 연구한다. 이 작품을 탐색함으로서 포스트 모더니즘적 예술사상이 그녀의 춤에 어떻게 반영되었는지를 살펴 볼 것이다. 본 연구를 바탕으로 트리샤 브라운의 포스트 모더니즘적 안무특성을 탐구하여 오늘날까지 현대무용 안무 형식에서 나타나는 그녀의 영향을 알아보는데 본 연구의 목적이 있다.

본 연구는 문헌연구 방법론 바탕으로 서술적 관점을 채택하였다. 작품연구 기반으로 문헌적 자료와 영상 자료를 분석하였다. 첫째, 문헌 고찰에서는 트리샤 브라운의 창작 특성에 대한 이론적 논의에 대해 살펴보았다. 이를 위해 관련논문, 학회지, 전문서적 등을 참고하였다. 둘째, 이 연구에서 선정한 트리샤 브라운의 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉의 영상 자료를 통하여 트리샤 브라운의 안무에서 나타나는 포스트 모더니즘적 성향을 분석 하였다. 셋째, 브라운의 네 작품 안에서 포스트모던 댄스 안무 특성을 파악하기 위해 자넷 애드쉐드(Janet Adshead)의 분석 방법 (1단계: 무용구성요소, 2단계: 무용의 형태, 3단계: 무용의 해석, 4단계: 무용의 평가) 4단계 중 1단계 무용구성요소, 2단계 무용의 형태를 그리고 3단계 무용 해석을 사용하여 분석하였다. 무용의 평가로는 작품의 포스트모더니즘 특성을 알아보기 위해 자넷 애드쉐드 4단계 무용의 평가 대신 이합 핫산의 포스트모더니즘 이론을 활용하여 브라운의 포스트모더니즘 특성을 탐구하였다.

2. 이론적 배경

1) 포스트모더니즘 개념 및 특성

포스트모더니즘은 20세기 산업사회의 대표하는 시대로 가장 중요하고 포괄적인 용어로서 후기 산업사회의 대표적이라 할 수 있다. 제 2차 세계대전에 벗어나면서 풍족한 물질문명을 이루었지만 인권투쟁, 베트남 전쟁을 통하여 세계대전 이후 서구의 정신세계는 어느 때 보다 위태롭고 험난했던 시기였다. 이러한 시기에 사회사상들은 기존의 가치나 도덕의 효력을 잃게 만들었고 새로운 것을 찾으려는 분위기가 사회에 일어났다[3]. 이 시기에 발달하기 시작한 것이 바로 포스트모더니즘이다.

1960년대에는 뉴욕의 예술가 레슬리 피들러(Leslie A. Fiedler), 이합 핫산, 수잔 손탁(Susan Sontag) 같은 비평가들이 포스트모더니즘이란 용어를 사용하기 시작했고 1970년대에는 유럽의 이론가들에게도 본격적으로 사용되기 시작하였다. 이렇듯 포스트모더니즘은 예술문학개념으로 시작하게 되었으며 이후 역사, 사회, 문화 등 다양하고 총제적인 맥락에서 연구 되고 있다. 포스트모더니즘의 개념을 정리하자면 포스트모더니즘은 '모더니즘 이후', '모더니즘의 반대하여' 라는 뜻을 포함하고 있다. 이는 모더니즘의 연장이라고 말할 수 있으며 새롭게 등장하는 양식이나 개념들이 과거와 단절되지 않고 그 전에 것을 받아들여 반응하듯이 포스트모더니즘도 역시 모더니즘에 대한 저항과 도전을 시도하나 근거는 모더니즘에 있는 것이다. 따라서 포스트모더니즘은 현대의 사회, 경제, 예술의 중요한 변화에 맞춰 획기적으로 일어났으며 모더니즘의 전통적인 특성을 없애고 절충 주의적이고 대중적인 접근방식으로 창조성을 나타내기 위해 1960년대부터 문화현상의 특징과 다양하고 광범위한 의미이다[4].

---

3 김다정, 「포스트모더니즘 예술에 나타난 일상적 경험의 실천적 특성에 관한 연구: 존 듀이의 경험 예술론을 중심으로」, 고려대학교 교육대학원 미술교육전공 석사학위논문, 2014, 48쪽.

4 최신영, 「포스트모더니즘 미술의 표현양식을 활용한 미술 교육방법 연구: 패스티쉬를 중심으로」, 한국교원대학교 교육대학원 : 미술교육학과 미술교육 전공, 석사학위논문, 2010, 18쪽.

1987년 이합 핫산이 발행한 「포스트 모던한 전망 속의 다원주의」에서 포스트모더니즘 특성을 여덟 가지로 정리 할 수 있다.

첫째, 불합리성(Indeterminacy)은 포스트모더니즘은 특정 유파가 아닌 주류를 이루는 사조의 견해, 예술전반에 걸친 개방성, 해체, 반항, 다원성, 이단의 정신등과 같은 불확정적인 이론을 포함하는 개념이다.

둘째, 단편화(Fragmentation)는 사회적, 인식론적 종합을 거부하고 총체성을 오명으로 여기는 포스트모더니즘은 확신, 차이, 변증의 시대가 되면서 몽타주, 콜라주 등의 기법으로 중요한 자리를 차지한다.

셋째, 탈 경전화(Decanonization)는 서구의 전통적인 형이상학 체계인 진리, 주체, 초월적 이성을 거부하고 규범과 경전에 대한 도전으로 엘리트주의, 남성우월주의를 부정한다. 대중의 참여와 비평을 유도하고 대중문화, 여성문화, 제3의 예술세계 등에 관심을 보이며 대중예술이 주류를 이루게 된다.

넷째, 재현 불가능성(Unrepresntable)은 장르가 무너지고 혼합되는 양상을 보일 뿐 아니라 여러 작가들이 예술의 한계를 추구하며 소비를 즐기고 예술교육의 양식을 문제시 하며 반리얼리즘의 성격을 지닌다.

다섯째, 혼성모방(Hybridization)으로 이 특성은 전통에 대한 다른 개념을 보완한다. 지속과 단절, 고급문화와 저급문화가 혼합되고 현재 속에서 과거를 모방하는 것이 아니라 과거를 확장시켜 나간다.

여섯째, 대중주의(Populism)는 고급문화와 모더니즘에 대한 적대감이 드러나며 대중문화에 대한 관심이 나타났다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 레디메이드(ready-made)개념은 예술의 기존 개념을 깬 것으로 주변의 흔한 대상물을 하나의 예술작품으로 탄생시켰고 팝 아티스트는 혼성 모방의 기법을 연출하였다.

일곱째, 행위(Performance)와 참여(Participation)로 포스트모더니즘은 직접행위와 대중의 참여를 유도하며 행위로 연출되기를 기대한다. 예술은 행위를 통하여 시간, 공간, 사람들에 의해 변화되고 완성된다.

여덟째, 보편내재성(Immanence)의 경향은 율동, 상호작용, 의사소통, 상호의존, 상호침투 등의 다양한 개념들에 의해 나타나는데 이러한 개념들

속에서 가치관의 세계화, 보편화 경향을 찾아 낼 수 있다.

포스트모더니즘은 초기 모더니즘과 후기 모더니즘을 거쳐 형성된 것으로 모더니즘의 비판과 새로운 모더니즘의 추구로서 역사화 된 개념이다. 즉, 포스트모더니즘은 바로 전대의 모더니즘의 결합을 거부하면서 유럽 아방가르드 예술을 살리려 했으며 역사적으로 유럽의 아방가르드는 미국의 포스트 모더니스트들에게 예술적 영감을 주면서 독자적인 미국적 형식을 보다 문화적으로 개념을 나타내려고 하였다[5]. 모더니즘 후기에 나타나기 시작한 포스트모더니즘 예술에서는 음악, 건축, 패션 등 모든 예술의 작품들이 철저하게 본질적으로 필요한 요소로만 축소되어졌다.

포스트모던댄스(Post Modern Dance)가 본격적으로 형성되기 시작한 시기는 1955년 이후라고 볼 수 있다. 또한 이시기로부터 포스트모던댄스의 양상들은 현재에도 계속되고 있고 어떠한 보편적이거나 타당한 역사적 해석과 판단이 불가능하다는 점이다. 포스트모던댄스에 대한 연구는 앤 헬프린(Anna Halprin)과 머스 커닝햄(Merce Cunningham)등으로 시작되었고 사조의 변화 양식을 더욱 세분화하고 가속화시켰다. 머스 커닝햄 외에도 많은 안무가들이 있으며 1960년대 이후 이본 레이너와 스티븐 팩스턴(Steve Paxton), 트리샤 브라운(Trisha Brown), 루신다 차일즈(Lucinda Childs), 메레디스 뭉크 등을 중심으로 활동한 무용작업을 지칭하는 것으로 이들의 활동은 초창기 그들의 실험의 장소로 뉴욕 그리니치 빌리지(Greenwich Village)에 있는 저드슨 교회(Judson Church)를 발견하였으며 그곳에서 1960년대 이후 포스트모던댄스의 시도를 시작한다. 이후 결성 된 그룹은 저드슨 댄스 시어터 라고 알려져 있다.

저드슨 그룹은 커닝햄에 의해 무용언어에 대한 도전을 체계화하였고 그들의 실험은 우연성, 수학적 공식과 게임구조, 기습과 같은 다양한 실험으로 모던댄스와는 다른 무용의 모습을 보여줌으로써 포스트모던댄스의 형상을 여러 사람들에게 확실히 알려주었다. 이들의 무용 활동은 우연, 순간적 즉흥, 신체간의 접촉, 공연에 있어서의 시간 사용 등을 이용해 만든 무용

5 정진숙, 「포스트 모던댄스에 관한 연구: A Study on the postmodern dance」, 조선대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000, 4쪽.

들이 있다[6].

이러한 1960년대 포스트모던댄스 안무가들의 활동은 모던댄스 안무가들이 이루었던 안무자와 무용수 위주였던 무용에서 벗어남으로써 관객과 무용수와의 거리를 한층 좁혀 나갔다.

저드슨 극장의 실험과 도전정신, 그리고 그룹으로부터 분화된 여러 흐름은 무용의 목적, 소재, 동기, 구조, 양식 등의 모든 영역을 확장시키고 포스트모던댄스 미학의 기반을 다졌다. 지금까지의 포스트모던댄스의 형성과 발전 과정에서는 기존의 모던댄스의 이론적이고 체계적인 형태와 전통이나 신념에 있어 해방을 추구하는 것으로 새로운 방식의 무용 만들기 작업들과 반복적인 시간 구조를 사용하였다고 볼 수 있다.

2) 무용에서의 포스트모더니즘

트리샤 브라운은 1936년 11월 25일 미국 워싱턴에서 태어났다. 트리샤 브라운은 고교시절 무용교사 마리온 헤이기지(Marion Hegeage)에게 발레와 재즈댄스로 마르고 가냘픈 체격을 발전시켰다. 그 후 그녀는 캘리포니아 오클랜드의 밀스 대학(Mills College)에서 현대무용을 배워갔으며 호세 리몽(Jose Limon), 루이스 호스트(Louis Horst), 머스 커닝햄 등의 무용가들과 교류하였다. 밀스 대학을 졸업 후, 그녀는 리드 대학(Reed College)과 뉴욕대학 을 포함한 여러 곳에서 그녀의 춤을 가르치며 자신의 무용 활동을 전개 하였다. 트리샤 브라운은 2년 동안 무용을 지도하였지만 전통적인 교수 방법에서 탈피하여 즉흥무용법으로 전환 후 자기 자신만의 무용 표현법을 만들어 나가기 시작했다[7].

이 시기에 트리샤 브라운은 즉흥성을 비롯한 자신의 안무를 만들어 내기 시작한다. 개인의 기술적 능력을 요구하는 고난이도의 움직임을 즉흥으로 쉽고 일상적인 움직임으로 전환하여 구조화시킨 첫 작품인 〈Trillium〉(1962)

---

6 정은심, 「1960년대 초기 미국 포스트모던 댄스의 안무실험에 관한 연구」, 동아대학교 대학원 석사학위논문, 2001, 27쪽.

7 박기범 「저드슨 그룹(Judson Group)의 특성과 작품성향 연구」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013, 34쪽.

은 시간성과 죽은 것 같은 고요함을 포함한 작품이다. 그녀의 작품 중에 즉흥성이 많이 도입된 작품들로는 1964년의 〈Rulegame5〉로 동작과 언어의 즉흥성을 강조하였으며, 1969년의 〈Leaning Dute〉와 〈Yellowbelly〉가 그녀의 대표적 초기 작품이다.

트리샤 브라운의 무용사상은 전통적인 현대무용에 벗어나기 위해 즉흥무용의 중요성을 강조하였다. 그녀는 즉흥무용에 하나를 부여하고자 그것을 구조적 즉흥무용이라고 불렀는데 어떠한 소품이나 다른 도구들을 사용함이 없이 내용만을 가지고 안무가를 시간과 공간에 위치시킨 작품이었다. 1963년 「Light fall」은 스티븐 팩스톤과의 듀엣을 위한 안무로 격렬한 접촉의 탐구에서 볼 수 일듯이 트리샤 브라운의 안무 사상은 무대의 요소들 중 무대 천정, 벽들도 무용을 위해서도 사용 될 수 있다고 생각했다[8].

이렇듯, 그녀는 표현공간을 통해서 동작과 무용언어를 창조하고자 하였고 무대의 화려함이나 겉치레적인 면을 배제하였다. 그리하여 무용수의 신체를 둘러싸고 있는 신체적 영역 안에서 무용수의 움직임에 대한 지식들에 기초하고 공간적 움직임 구성을 개발하려는 안무 성향을 볼 수 있다. 무용작품에 있어서 동작 그 자체에 중요성을 두었고 단순히 즐거움을 주기 보다는 관찰과 사고를 위하여 억지로 만들지 않은 움직임으로 일상적인 동작을 다양한 공간 안에서 포함시킴으로 무용의 경계를 넓혀나갔다.

1960년대 후기에서 가장 대표적인 작품으로 1968년에 공연된 〈Equipment Piece〉가 있다. 이는 밧줄, 도르래, 케이블, 암벽등반 장비, 나무, 못 등과 같은 여러 가지 외부 보조 도구들을 사용함으로써 자연스러운 움직임에서 보여 지는 환상을 창조하여 힘과 중력에 대항하였으며 외부 매체의 가능성을 안무에 도입하면서 새로운 움직임의 형태를 만든 트리샤 브라운의 진보적인 작품 중 하나이다. 1960년대 그녀의 무용 활동은 문화적 동요시기였던 반문화적 경향의 미니멀리즘의 영향을 받아 예술의 본질을 탐구하여 발견되는 문제점을 보다 지적으로 해석하는 입장을 가지고 주관적 감정이나 정서들로부터 축소한 엄중한 형식의 방법론적인 실험을 시도한 시기이다[9].

8 마승연, 「Trisha Brown 작품에 나타난 표현공간에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2005, 19쪽.

트리샤 브라운은 1970년대에 접어들면서 7년 동안의 저드슨 댄스 시어터의 활동 후에 스티븐 팩스턴, 고든 데이비드(Gordon David), 낸시 루이스(Nancy Lewis) 등과 함께 그랜드 유니온 무용단의 창시자가 되었으며 동시에 트리샤 브라운 댄스컴퍼니(Trisha Brown Dance Company) 라는 자신의 무용단을 창단하여 독립된 무용 활동을 시작하였다. 그녀의 대표적 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉(1970)은 뉴욕의 휘트니 박물관에서 공연되었는데, 특별한 동작들의 특징을 제시하기 보다는 행위와 구조사이와의 관계 또 다른 시선을 통해 관객의 행위에 초점을 맞추어 무용의 정의를 내리려고 노력했다.

1976년 그녀는 자신의 무용 활동에 있어서 가장 큰 업적으로 남는 「Line Up」을 안무하였다. 이는 오늘날 트리샤 브라운이 추구하고 있는 파격적이며 거장다운 춤 세계로 옮겨가는 과도적 작품의 성격이라 할 수 있고, 그녀의 작품의 특징을 확실하게 보여 준다[10].

1980년대 트리샤 브라운의 작품에서 가장 두드러졌던 특징으로 극장으로의 복귀는 극장주의에 대한 굴복이 아닌 새로운 해석을 통한 재창조의 의미를 지닌다. 이러한 특징이 강조된 1983년 작품 〈Set and Reset〉는 반투명 세트를 고안해 관객들이 무대 위 무용수들과 무대 뒤에서의 모습도 계속 보게 하였다. 이 작품에서 트리샤 브라운은 세트 뒤까지도 관객의 가시권 영역으로 확대함으로서 작품의 몰입도와 이해도를 높이고 기존의 극장 내에서 전위적인 새로운 공간을 창조하였다.

트리샤 브라운의 군무는 일반적인 방법을 고수하지 않는다. 무용수들은 언제나 서로의 동작을 일정한 규칙에 따라하며 유기적인 성향을 지닌다. 이 작품에서 중심이 되는 무용수는 공연자로서의 역할뿐만 아니라 일종의 무대장치라 요소로서의 역할 또한 수행하고 있다. 이것은 일반적인 공연예술의 3대 구성요소인 공연자, 무대, 관객이라는 개념을 거부하고 이들 요소

9 김지영, 「Trisha Brown의 안무성향에 대한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2001, 28쪽.

10 박은희, 「초기 포스트 모던댄스의 퍼포먼스적 특성연구」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2000, 72쪽.

간의 상호 중첩성에 대한 실험적인 시도라 할 수 있다. 이러한 점에서 이 작품 역시 무대의 전위적 재창조를 시도한 작품의 범위에 포함될 수 있다.

1990년대 트리샤 브라운은 안무스타일에서 춤과 음악과의 관계를 깊이 연구하여 고전음악에 대한 도전을 시도하게 된다. 1995년 7월 링컨센터에서 공연된 〈M. O〉는 바하의 음악 〈Musikalische Opfer〉에 맞추어 충실하게 시각적으로 전체적인 통일감을 실린 작품이다[11].

트리샤 브라운은 포스트모던 시대에 가장 주목할 만 한 점은 급진적인 공간 구성을 재구성한다는 점이다.

이러한 시도는 무대의 전위적 재창조를 의미하기도 한다. 무대의 세트 뒤까지도 관객이 볼 수 없는 영역으로 확대함으로서 작품의 몰입도 및 이해도를 높이고 기존의 극장 내에서 전위적인 또 다른 안무 양식의 공간을 창출하였다. 작품의 전개에 있어서 대화나 스토리를 피하고 정서적인 면이 많이 부각되도록 공간의 사용에 있어 일방적인 군무의 방법을 고수하지 않았다. 서로의 움직임을 일정한 규칙 내에서 따라하며 계속적으로 어긋나듯 불협화음적인 전개를 진행시켰을 뿐만 아니라 중심이 되는 무용수는 공연자로서 일종의 무대 장치나 요소들의 역할 또한 수행하고 창작하도록 작품의 공간 영역을 확대시켰다.

트리샤 브리운은 독특하고 신선한 안무적 구성과 화려한 경력으로 그녀의 무용단은 현대무용계의 입지를 굳혀가며 다양한 지원과 국제적인 후원을 받으며 현재까지도 활발한 활동을 하고 있다. 2004년에는 우리나라의 서울국제 공연예술제에 참가하여 1998년에 초연된 〈Canto Pianto〉와 〈Present〉, 〈Tense Groove and Countermove〉를 공연하였다.

본 연구는 1970년대 브라운의 형식적인 극장 공연을 탈피하여 극장 밖에서 시도한 실험적 공연과 무대의 제한된 공간을 타 예술과 협력하여 무용의 세계를 확대시켜 나갔던 트리샤 브라운의 작품 활동과 안무에서 나타나있는 작품분석을 포스트모더니즘 관점에서 연구하고자 한다.

---

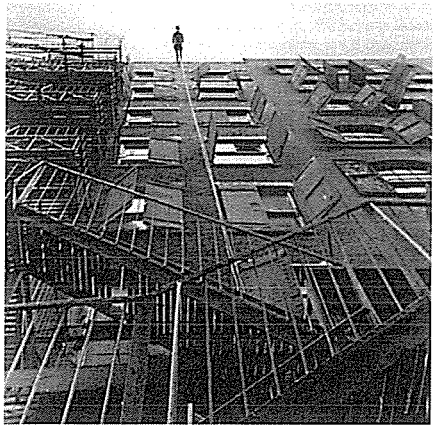
11 김지영, 「Trisha Brown의 안무성향에 대한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2001, 41쪽.

3) 포스트모더니즘 관점에서 본 〈Man Walking Down the Side of a Building〉 작품 분석

본 장에서는 자넷 애드쉐드(Janet Adshead)의 『무용 분석의 이론과 실제(Dance Analysis: Theory and practice)』에 제시된 무용분석의 4단계 중, 1단계: 무용구성요소, 2단계: 무용의 형태, 3단계: 무용의 해석으로 작품을 분석하였다. 무용의 평가로는 작품의 포스트 모더니즘적 접근 및 특성을 알아보기 위해 자넷 애드쉐드 4단계: 무용의 평가 대신 이합 핫산의 포스트모더니즘 이론을 활용하여 작품에서 나타난 브라운의 포스트모더니즘 특성을 탐구하여 분석하였다.

〈Man Walking Down the Side of a Building〉(1970)

초 연	1970년 4월 18일
안 무	트리샤 브라운
음 악	주위의 소음
의 상	외출복
조 명	없음
작품길이	변수
무 용 수	Joseph Schlichter (1)



출처 : www.google.co.kr. (검색일: 2016. 04. 15)

| 그림 1 | Trisha Brown, 〈Man Walking Down the Side of a Building〉

| 표 1 | 〈Man Walking Down the Side a Building〉 제1단계, 무용구성요소분석

무용구성요소		
움직임	공간적 요소	건물 벽면
	역동적 요소	느린 걸음으로 건물 위에서 아래로 수평적으로 이동
무용수	남자무용수 한명	
시각적 배경 및 환경	야외에서 공연 되어서 주위 환경은 자연광 속에서 이루어짐	
청각적 요소	음악은 없으며 주위의 소음이 의도적으로 공연에 추가	

| 표 2 | 〈Man Walking Down the Side a Building〉 제2단계, 무용형태분석

무용의 형태		
구성요소들의 관계	공간적요소와 동적요소들의 관계	한가지의 움직임 걷기로 동일한 속도로 반복
	인원수, 성별비율, 역할에 있어서 무용수들의 관계	한명의 남자무용수로 벽을 타고 내려오는 역할
	시각적 배경, 환경 요소들의 관계	야외 건물에서 공연되어지므로 주위 자연광 조명
	청각적 요소들의 관계	주위의 소음이 의도적으로 공연에 추가 됨
정지 상태에서의 관계	건물 벽면을 땅과 수평적으로 걸어 내려옴	
시간의 흐름 속에서의 관계	작품의 시작과 끝으로 건물 벽면을 일직선으로 걸어 내려오는 동작을 반복함	
일정순간과 직선적 발전사이의 관계	건물의 벽면을 일직선으로 내려옴	
주요관계들	무용수는 장비를 사용하여 건물 벽면으로부터 땅과 수평적으로 걸어 내려오며 마치 무용수가 중력을 저항하듯 걸어 내려올 수 있는 착시 현상을 불러일으킨다. 음악은 없으며 주위의 소음이 의도적으로 공연에 추가 되었고 조명 또한 야외에서 공연되었기 때문에 자연광이 조명이 되었다.	

| 표 3 | 〈Man Walking Down the Side a Building〉 제3단계, 무용의 해석

무용의 해석	
사회 문화적 배경	제2차 세계대전 이후 산업의 발달과 대량생산 경제의 시작으로 미국은 많은 변화가 새롭게 나타났으며 이시기에 무용뿐 아니라 음악과 미술 등의 전통을 거부하는 반문화적 성향이 나타나기 시작했다. 이것은 기존 추구해 왔던 예술을 왜곡시키고 부정하였고 무용에서도 역시 과거 모더니즘을 거부하고 실험정신을 강조하면서 전위적 형상을 나타내는 포스트모더니즘이 등장하였다.
상황	"설치무용"으로 특별한 동작의 테크닉을 보여주기보다는 걷기 같은 단순한 움직임과 구조사이와의 관계, 그 움직임을 바라보는 관객의 관점에 초점
무용장르	머스 커닝햄과 같이 공연장소를 운동장, 체육관, 강당 등에서 시도하며 다양한 무대 소재를 선택하므로 장르는 현대무용
주제	순수하게 건물 위를 걸어 내려오는 움직임 자체에 집중
의미	1970년대 브라운의 무용 활동은 문화적 동요의 시기였던 반문화적 성향의 운동인 미니멀리즘의 영향을 받았다. 표현주의 탈피하여 야외작업이 이루어졌는데 이 시기에 "설치무용"으로 특별한 동작의 테크닉을 보여주기보다는 순수하게 걷기 같은 단순한 움직임과 구조사이와의 관계, 중력을 탐구하며 그 움직임을 바라보는 관객의 관점에 초점을 두었다.

| 표 4 | 포스트모더니즘 특성 분석

포스트모더니즘 특성 분석	
불합리성	무용수는 장비를 사용하여 건물 벽면으로부터 땅과 수평적으로 걸어 내려오며 마치 무용수가 중력을 저항하듯 걸어 내려올 수 있는 착시 현상을 불러일으킴
재현 불가능성	전통적인 무대가 아닌 건물 벽면을 걸어 내려오는 형식으로 기존의 무대형식을 거부하며 걸음걸이의 새로운 재현을 추구
행위와 참여	단순한 움직임과 구조사이와의 관계, 그 움직임을 바라보는 관객의 관점에 초점을 둠
보편내재성	건물벽면을 수평적으로 걸어 내려오는 움직임과 움직임을 바라보는 관객의 시선과 무용수와 관객의 거리가 좁혀지므로 상호작용, 의사소통과 같은 개념에 초점

3. 결론

제 2차 세계대전 이후 예술은 시대의 흐름에 따라 여러 가지의 변화를 이루어가며 발전하였다. 미국 예술계에 기존의 모더니즘에 대한 거부로부터 시작되면서 실험의식이 강한 전위적 예술성향의 포스트모더니즘은 특히 무용에 있어서 1960년대 이전까지의 표현주의 현대무용으로부터 저항하려고 하였다. 그 결과 포스트모던 댄스가 점점 발전되면서 대중문화와 흡수되거나 대립되면서 발전되고 있으며 무용의 새로운 형태로 자리 잡고 현대무용의 규칙을 거부함으로써 무용의 새로운 시도가 이루어졌다.

트리샤 브라운의 대표적 작품 〈Man Walking Down the Side of a Building〉을 자넷 애드쉐드의 『무용 분석의 이론과 실제』에 제시된 무용분석의 4단계 중 1단계와 2단계, 3단계로만 작품을 분석하였다. 본 연구는 브라운의 안무성향을 포스트모더니즘 관점에 중점을 두어 이합 핫산 이론으로 브라운의 포스트모더니즘 특성을 분석하여 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 미국의 포스트모던 댄스를 이끈 트리샤 브라운은 1960년대를 시작으로 포스트모더니즘의 주도적 역할을 했던 미국의 사회적 흐름을 무용작품에 적극적으로 받아들여 움직임 자체의 표현과 순수한 움직임을 위한 무용을 강조하였다. "설치무용"으로 특별한 동작의 테크닉을 보여주기보다는 순수하게 걷기 같은 단순한 움직임과 구조사이와의 관계, 그 움직임을 바라보는 관객의 관점, 그리고 기존의 무용수와의 중력 관계의 탐구였다고 할 수 있다. 이합 핫산의 포스트모더니즘 이론으로 보았을 때 이러한 작품의 특성들은 불합리성, 재현불가능성, 행위와 참여, 보편내재성으로 볼 수 있다.

둘째, 미국의 현대무용은 이사도라 던컨에서 마사그레이엄과 트리샤 브라운에 이르기까지 사회적 교류를 통하여 포스트 모던댄스가 발전되어왔다. 미국의 현대무용가들은 신체자체를 중요하게 생각하며 신체표현이 사실적이고 현실적이며 움직임으로 인해 어떠한 감정표현과 개인의 감성이 배제되어 있다. 기존에 사용하였던 일상 움직임에서 벗어나 극장으로 돌아오면서 1970년대부터 80년대 이후까지 브라운의 작품은 느슨한 구조, 즉흥

적 동작이 특징을 이루었다. 작품 안에서의 즉흥적인 요소의 비중이 늘어났으며 보다 더 자유롭게 행해졌다.

셋째, 포스트모더니즘 안무가들은 무용형태를 분석하지 않고 공연의 매개수단을 재 실험하고자 하였다. 이러한 개념을 갖고 있는 안무가들은 저드슨 그룹을 통해 배출되었고 그 중 대표적 안무가 트리샤 브라운은 작품에서 일상적인 행동을 무용으로 재창조하고 탁월한 공간사용과 실험적인 안무형태를 형성시켜 무용을 가치 있는 예술로서 각인시킨 안무가이다.

트리샤 브라운은 저드슨 댄스 시어터 초기 멤버로 그리고 본인의 무용단 활동을 통해 40년간 현대무용의 선두자리를 지켜왔다. 포스트모더니즘의 영향을 받으면서 해온 작품 생활을 통해 만들어진 새로운 안무 형식은 다시 무용계에 지속적인 영향을 미쳐왔다. 포스트모던 댄스에서 빚어난 즉흥무용, 장르 간 협업을 통한 융합 공연을 브라운은 작업을 통해 더 구체적인 안무 형식으로 안착 시킬 수 있었다.

본 연구는 트리샤 브라운의 작품분석을 통해 예술의 한계를 벗어나 새로운 방향을 제시하고 오늘날 현대무용의 움직임과 안무형태에 본질적인 무용예술의 방향을 제시해주었다고 볼 수 있다.

참고문헌

단행본

에드쉬드, J., 『무용 분석의 이론과 실체』, 신상미 역, 현대미학사, 1996

이합 핫산, 『포스트모더니즘 개론』, 정정호 역, 한신문화사, 1991

논문

김다정, 「포스트모더니즘 예술에 나타난 일상적 경험의 실천적 특성에 관한 연구 : 존 듀이의 경험 예술론을 중심으」, 고려대학교 교육대학원 미술교육전공 석사학위논문, 2014

김지영, 「Trisha Brown의 안무성향에 대한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2001

마승연, 「Trisha Brown 작품에 나타난 표현공간에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2005

박기범, 「저드슨 그룹(Judson Group)의 특성과 작품성향 연구」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013

박은희, 「초기 포스트 모던댄스의 퍼포먼스적 특성연구」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2000

손소영, 「트리샤 브라운(Trisha Brown)의 작품에 나타난 미니멀리즘 성향 연구」, 성균관대학교 일반대학원 석사학위논문, 2006

정은심, 「1960년대 초기 미국 포스트모던 댄스의 안무실험에 관한 연구」, 동아대학교 대학원 석사학위논문, 2001

정진숙, 「포스트 모던댄스에 관한 연구: A Study on the postmodern dance」, 조선대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000

최신영, 「포스트모더니즘 미술의 표현양식을 활용한 미술교육방법 연구: 패스티쉬를 중심으로」, 한국교원대학교 교육대학원 : 미술교육학과 미술교육 전공 석사학위논문, 2010

기타

트리샤브라운댄스컴퍼니 홈페이지 http://www.trishabrowncompany.org/

Abstract

A study of Postmodernism represented in 〈Man Walking Down the Side of a Building〉 by Trisha Brown

KIM, Mihee
Culture Group Kiho
Researcher

Arts have changed continuously reflecting the times with the political atmosphere and social systems. As political, economic, and social big changes have occurred since World War II, antihistorical tendencies rejecting modernism in the early 20th century have come to appear in culture and arts as well.

With these social changes, radical, avant-garde and artistic tendencies with strong experimental spirits, which rejected modernism took place especially in American dancing world. Trends of improvised elements and experimental trials were dominated discovering expressions of new movements in intentions and expressions of works. The purpose of this study is to investigate the effects on choreographic forms of modern dance until today by exploring choreographic characteristics of this postmodernism.

To examine post-modernist inclinations in works, Trisha Brown who led American post-modern dance stressed dance for expressions of movements in themselves and pure movements by actively accepting into dance works American social flows which played a major role in postmodernism starting from 1960s. American modern dancers considered body in itself as important one and any emotional expressions and individual sensitivity is excluded as their physical expressions are factual, realistic, and due to their movements. They imprinted dance as valuable

art by recreating ordinary behaviors into dance, using space excellently and forming experimental dance shapes.

Therefore, it can be said that through analyzing brown's works, we proposed a new direction getting out of limits of arts and provided a direction of essential dance art to movements of modern dance and choreographic shapes.

KeyWords Postmodernism, Post-Modern Dance, Trisha Brown, Ihab Hassan

논문투고일: 2016. 05. 15 심사완료일: 2016. 06. 13 게재확정일: 2016. 06. 15

TV광고에 나타난 무용이미지의 기호학적 의미에 관한 연구 [1]

박 아 영
인천예술고등학교 강사

목차

1. 서론
2. TV광고와 이미지
3. 기호학적 접근
4. TV광고에 나타난 무용 이미지의 기호학적 분석
 1) TV광고에 나타난 무용이미지 구조 분석
 2) TV광고에 나타난 무용 이미지의 기호학적 분석
5. 결론

[1] 2011년도 석사학위논문 수정 본.

요약문

본 논문은 광고와 무용이 어떤 기호를 통해 의미를 전달하는지, 그리고 광고 안에서 그려지는 무용과 무용수의 모습이 가진 기호적 의미는 무엇인가를 파악한다. 이를 위해 무용으로 표현된 기호들이 광고의 목적에 부합하는지를 알아보고, 무용 그 자체의 기호적 의미를 재평가함으로써 일반 대중이 무용을 수용하는 방식과 모습을 발견하고자 한다.

이를 위해 광고 관련 제작자 및 연출가의 관련 자료를 확보 하였으며, TV광고에 나타난 신체기호로서의 무용의 이미지를 분석하고 연구목적과 관련된 선행연구와 이미지 및 효과를 분석한다. TV광고 분석은 TVCF 홈페이지, www.TVCF.co.kr 자료를 참고로 연도별 광고에 활용된 무용분야의 빈도수 중 가장 많을 때인 2008년 TV광고4편 남광토건, 롯데백화점(프리미엄세일/상품권), 현대자동차산타페- 필로볼러스(Pilobolus), 2011년 1편 PNS더존샤시- 아레나 디 베로나(Arena di Verona)로 제한한다. 또한 각각의 광고를 반복적으로 본 결과 중요하다고 판단되는 것을 기준으로 무용수의 움직임이나 동선이 크게 바뀌는 부분과 화면 문구가 변경되는 부분을 중심으로 분석한다. 무용의 이미지 분석은 신체 이미지(선, 의상, 표정), 무용 이미지(움직임의 형태, 질적 특성, 춤의 분위기)에 따른 구조를 살피는 방식으로 이루어 졌다. 그 결과 TV광고에 나타난 기호적 무용이미지는 다음과 같이 논의 될 수 있다.

첫째, 무용을 활용한 광고에서 무용이 가진 상징과 기호가 광고하려는 물질적 대상에 일치한다. 예컨대 이용우가 출연하는 TV광고에서 그의 기표로서의 움직임은 빠른 턴, 점프, 아쌈블레, 터닝 점프, 슬라이딩 등을 통해 남광토건 기업의 미래의 도전이라는 기의를 알 수 있다.

둘째, 발신자의 의도에 따른 무용수의 신체 이미지는 일반적으로 일치하는 반면, 무용 이미지의 경우 다소 차이가 있음을 알 수 있다. 이는 TV광고에 나타나는 기호적 무용의 이미지는 대중들로 하여금 시청함과 동시에 무의식적으로 인지하도록 한다. 특히 TV프로그램 중에서도 광고는 선택의 여지와는 상관없이 하나의 광고만을 시청하기보다는 방송사측에서 편성된

프로그램의 방영으로 부득불 자주 노출되며 이로써 오랜 시간 머릿속에 잔상으로 남게 됨으로 수신자 개개인의 생각과 특성여부에 따라 달라질 수 있다.

이처럼 광고는 일반인들이 예술문화를 생활 속에서 자연스레 흡수할 수 있게 하는 매개체이며, TV 광고를 통한 대중예술의 전파는 소수계층에게만 수용되었던 순수예술을 대중에게 폭넓게 노출시킴으로써 오늘날 진정한 대중문화로서의 예술로 승화시킬 수 있으리라 생각된다.

주제어 TV광고, 기호학적 의미, 무용이미지, 무용대중화

1. 서론

현대는 빠르게 발전하고 있는 정보통신기술 덕분에 과거에 비해 우리는 더 많은 기호들에 노출되어 있다. 달리 말하면, 우리는 멀티미디어 사회 또는 의사소통 사회에 살고 있다. 그리고 멀티미디어 매체를 통해 여과 없이 흘러나오는 각종 기호들은 수신자인 인간의 의지와 무관하게 지각 체계 내로 침투한다. 즉, 우리는 수신자의 의식 속에서 여과를 거치지 않고 매체 속의 기호들을 수용할 것을 강요당하고 있다. 우리가 힘들여 읽어야만 하는 문자 매체와 달리 TV를 중심으로 하는 멀티미디어 매체는 학습과 노력을 강요하지 않기 때문이다. 예컨대 멀티미디어 사회에서는 의식 없이도 의미가 전달된다고 볼 수 있다. 이에 대해 알프레드 코집스키(Alfred Korzypski)는 기호에 대한 반응을 두 가지로 구분한다.[2] 그에 따르면 기호에 대한 반응에는 상징 반응과 신호 반응이 있으며, 전자가 문자 매체에 대한 반응인 반면에 후자는 멀티미디어 매체에 대한 반응이라고 본다. 간략히 말해서 상징 반응은 인간의 사고를 필요로 하는 반면에 신호 반응은 다분히 본능적인 것이다.

멀티미디어 매체 중 그 어떤 것보다 강력한 영향력을 미치는 것은 TV라고 볼 수 있다. TV는 여타의 다른 매체에 비해 신호 반응의 속성을 가진 기호의 수용을 가장 많이 강요하고 있기 때문이다. 그리고 우리는 멀티미디어 사회에서 TV 광고를 통해 수많은 제품에 대한 기호와 상징을 수용한다. 이러한 측면에서 이규완은'대중에게 폭 넓게 노출시킴으로써 수용자의 접촉 빈도와 기회를 확대하고 문화상품에 대한 소비촉진을 극대화 하고 있다' 고 말한다.[3]

근래에 들어 광고에 무용 또는 무용수를 등장시켜 제품을 홍보하는 사례들이 늘 고 있다. 예컨대, 발레리나 강수진, 서희를 비롯한 롯데백화점 광고, 현대무용가 이용우가 출연한 남광토건 광고 등 대표적인 사례다. 그리

---

2 김영순, 『신체 언어 커뮤니케이션의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2011, 15쪽.

3 이규완, 「CMC에서의 이용과 충족에 관한 연구: 채팅과 메신저를 중심으로」, 국민대학교 석사학위논문, 2003, 70쪽.

고 우리 삶의 많은 부분과 마찬가지로 무용 또한 상징과 기호를 담고 있다. 말하자면, 무용은 무용수의 동작으로 구성된다. 그 동작은 팔을 뻗거나 몸을 움츠리는 몸짓일 수 있고 갈망하거나 슬퍼하는 표정일 수도 있다. 따라서 무용의 동작은 무용수의 몸짓과 표정을 포함한다고 볼 수 있다[4]. 그리고 그러한 몸짓과 표정은 김정탁이 간파하였듯이 일종의 기호이고 상징이다.

이처럼 광고와 무용이 어떤 기호를 통해 의미를 전달하고 있다고 본다면, 우리는 광고 안에서 그려지는 무용과 무용수의 모습이 가진 기호적 의미를 파악함으로써 무용으로 표현된 기호들이 광고의 목적에 부합하는지를 이해할 수 있을 것이다. 그리고 우리가 그러한 이해에 도달할 수 있다면, 무용 그 자체의 기호적 의미를 재평가함으로써 일반 대중이 무용을 수용하는 방식과 모습을 발견할 수 있을 것이다. 앞서 말했듯이 무용은 몸짓과 표정으로 이루어진 기호로 볼 수 있다. 그리고 광고는 어떤 기호를 통해 소비자에게 이미지를 전달한다. 따라서 무용을 활용한 광고에서 무용이 가진 상징과 기호가 광고하려는 물질적 대상에 일치하는가를 파악하기 위해서는 기호학 또는 신체 언어로서의 기호학적 분석에 의존 하는 것은 당연하다.

본 연구는 신체기호로서의 무용이미지를 살펴보기 위해 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)와 기표와 기의의 결합된 모습을 세 가지로 구분하는 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce)기호적 이론, 코틀러(Kotler)와 볼딩(Boulding)의 이미지 이론에 근거 하여 문헌연구를 진행한다. 다음으로 그러한 이론적 기초에 근거하여 실제 광고에서 비춰지는 무용과 무용수의 기호를 분석한다. 이것은 무용이 가진 본래 기호 의미와 광고에 비춰진 기호 의미 사이의 관계를 분석함으로써 무용과 무용수가 일반 대중에게 수용되는 방식을 파악하기 위한 작업이다. 이러한 분석이 성공적이라면, 우리는 결론에서 신체 기호로서의 무용 이미지의 상관관계를 이해할 수 있을 것이고, 그러한 이해를 바탕으로 일반 대중이 무용에 쉽게 접근하기 위해 요구되는 기호 이미지는 무엇이 되어야 하는지를 추론할 수 있을 것이다.

따라서 www.TVCF.co.kr자료를 참고로 박지영의 연구에 따른 연도별 광

[4] 김정탁 외, 『기호의 광고학』, 커뮤니케이션북스, 2000, 18쪽.

고에 활용된 무용분야의 빈도수 중 가장 많을 때인 2008년도 이후의 TV광고 중 무용수의 움직임이 중심이 되는 광고사례 분석을 중심으로 하였다. 그리고 광고의 연출 및 제작의도를 알기 위해 광고 관련 제작자 및 연출가의 관련 자료를 확보 하였으며 이미지 및 효과를 분석하였다. 또한 연구에 앞서 무용이 몸짓과 표정으로 이루어진 신체 기호를 가진다고 가정 하며, 광고를 호명하는데 있어 표기의 편의를 위해서 출현하는 대상자의 이름을 기준으로 기술하겠다.

2. TV광고와 이미지

TV광고는 인쇄매체와 다르게 15초에서 30초 사이의 짧은 시간 안에 소비자들에게 제품에 대해 알리고자 하는 내용들을 함축하여 알기 쉽고 빠르게 전달할 수 있는 특성을 갖고 있으며, 높은 보급률로 거의 모든 사회 계층의 사람들에게 전달 할 수 있다.

코틀러는'이미지는 한 대상에 대하여 사람들이 가지고 있는 신념, 생각, 인상의 집합체이며 이는 감각적인 경험이 뇌에 새겨진 표상(representation) 또는 지각, 특히 연상을 통해 느껴진 감각적 인상'을 말하며, 태도를 형성하는 요소라 하였다.[5]

볼딩은 "이미지는 어떤 대상에 대하여 각 개인이 갖는 주관적인 이해로 구성되는 것으로, 각 개인이 좋아 한다- 싫어한다, 또는 믿는다— 불신한다는 등의 것이며, 이는 어떤 사람이 과거에 겪은 경험의 종합적인 결과로서 생겨나는 것"이라 하였다. 또한 볼딩은 인간의 행동은 주관적 지식이라고 할 수 있는 이미지에 의해 의존하여 행동한다고 하였다.[6] 따라서 TV광고의 이미지는 한번 형성하게 되면 대상이나 사물에 대한 객관적 정보나 잣대에 의해서 반응하기보다는 이미지에 따라 반응하게 된다.

---

5 Kotler, *Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation*, and Control, 6th ed, Prentice- Hall, 1988, p.592.

6 Kenneth Boulding, *The Image Ann Arbor*, Michigan The Univ. of Michigan Press, 1961, pp.6-7.

3. 기호학적 접근

무용과 광고가 가진 기호의 내용을 분석하고 파악한 내용을 소쉬르와 퍼스의 이론[7]에 근거하여 분석해볼 수 있다. 소쉬르는 기호가 기표(표시)와 기의(의미)로 이루어져 있다고 본다. 기표는 기호의 물리적 실체이며, 기의는 어떤 것에 대해 우리가 가지고 있는 정신적 표상이다. 이 두 요소의 연결을 통해서 기호가 의미를 나타낼 수 있다.

소쉬르는 기표와 기의의 관계가 순전히 사회적 인습에 의한 자의적인 관계로 규정하는 반면에 퍼스는 기호란 어떤 것이든 간에 기호 사용자에게 무엇인가를 대신 할 수 있으면 기호가 된다고 본다. 따라서 그는 언어적 기호 개념뿐만 아니라 시각적 기호, 자연적 기호, 의도적 행위에 동기화된 기호도 기호 개념으로 인정한다.

퍼스의 기호 개념은 비의도적 의사소통, 특히 신체 언어와 시각적 기호에 이르기까지 폭넓은 기호현상을 인정한다. 소쉬르의 구분에 따른 기표와 기의는 결합된 모습에 따라 세 가지로 구분될 수 있다. 퍼스는 기호, 기호의 지시 대상, 그리고 기호 사용자의 삼각관계를 제시하며 이러한 관계들의 변별적 분포에 따라 기호의 세 유형인 도상(icon), 지표(index), 상징(symbol)을 제시한다. 소쉬르가 기호를 심리적 실재인 기의와 청각 영상인 기표가 결합된 이원적 기호론을 주장한 반면에, 퍼스는 기호를 대상(object), 표현(representation) 해석(interpretation)으로 파악하는 삼원적 기호 관계를 다루고 있다. 이러한 관계는 기호 세계를 이루는 기호화 과정의 보다 역동적인 개념을 가능케 한다.

임지룡과 김영순은 "의사소통 매체가 메시지 전달에 있어서의 두 가지 축, 즉 전달의 의도를 가지고 있는 송신자 축과 이를 받는 수신자 축을 전제해야 한다"고 본다. 전달은 그 주체인 발신자와 받는 대상인 수신자가 존재해야 하기 때문이다.[8] 여기서 발신자의 머릿속의 사고와 이해하고 해석되는 영역인 수신자 머릿속의 사고 사이에 하나의 관계가 생기는데, 이를 '사

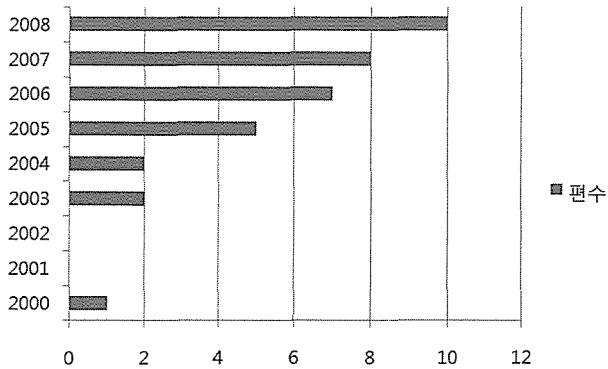
7 권택영 외, 『기호학과 철학 그리고 예술』, 소명, 2002, 71쪽.
8 김영순, 『신체 언어 커뮤니케이션의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2001, 15쪽.

고 연관성'이라고 부른다.[9] 문제는 두 축의 사고가 동일하지 않을 수 있다는 점이다. 만약 두 축의 사고가 일치한다면 완벽한 의사소통이 보장될 수 있을 것이다.

4. TV광고에 나타난 무용 이미지의 기호학적 분석

1) TV광고에 나타난 무용이미지 구조 분석

지금까지 살펴본 이론적 토대와 무용과 광고에 대한 기호학적 접근에 따라 실제 광고를 분석할 수 있다. 광고는 연도별 광고에 활용된 무용분야 빈도수에 따라 무용을 활용한 TV광고의 빈도수가 10편 이상 이었던 2008년도의 광고2편과 최근1편중 무용수의 움직임이 중심이 되는 광고사례이다. 또한 무용의 이미지 분석은 신체 이미지(선, 의상, 표정), 무용 이미지(움직임의 형태, 질적 특성, 춤의 분위기)에 따른 구조를 살피는 방식으로 이루어졌다.



| 그림 1 | 연도별 광고에 활용된 무용분야 빈도수 (단위 :편수)[10]

9 위의 책, 15-16쪽.

10 박지영, 「TV광고에 사용된 무용이 기업이미지와 구매의도에 미치는 영향」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009, 22쪽.

(1) 남광토건- 이용우

현대 무용가 이용우의는 젠트라X, 스니커즈, 사이언 뷰티, 남광토건 등의 광고에 메인으로 출연한 베테랑 모델로 이름보다는 얼굴이 널리 알려졌다.[11] 강렬한 일렉트로닉 음악과 함께 무용수 이용우가 나온다. 그는 붉은 셔츠에 소매를 팔꿈치정도로 접어 올렸으며, 하의는 검정색 정장바지를 입었다. 그리고 검정색사각모양의 안경을 쓰고 있으며 표정은 포커페이스[12]를 연출하고 있다. 오른손에는 빛나는 펜이 쥐어진다. 〈shot 2〉에서부터 빠른 음악과 동시에 허공에 그림을 그리듯 펜을 들고 자유롭고 빠르게 공간을 이동하며 "한계, 안되면 되게 하라" 라는 음성과 동시에 현란한 손의 움직임을 통해 그려지는 선들은 아무것도 없던 배경에 본래 건축물 이미지로 그려진다.

〈shot 3, 4, 5〉 "8개월 만에 앙골라 컨벤션센터 완공과, 국내 최초 한강해저 터널, 그리고 남광의 토목의 즐거운 디자인 영역을 넓힌 캐릭터 아파트 하우스토리"라는 자막이 제시되고 "불가능이란 없다", "남광의 즐거운 도전은 계속된다."등을 말함으로써 신속하고 빠르고 자신감 넘치는 남광토건의 이미지를 나타내려 한다. 그리고 일렉트로닉 음악은 무용수의 움직임을 극대화 시키며 지금까지의 남광 토건의 역사를 말해줌과 동시에 새로운 도전이라는 앞으로의 비전까지를 말한다.

이는 미래를 생각하는 남광의 새로운 얼굴이자 열린 경영, 지식경영, 인화 단결이라는 경영이념[13]을 실천하고, 인간과 환경, 미래를 생각하는 경영철학 정신을 근간으로 새롭게 성장하려는 남광의 비전과 의지를 함축한다.

또한 건설사로서의 안정성과 자연 친화적이고 친근한 기업 이미지를 표현하였으며 기존의 건성사가 가지고 있는 보수적이고 딱딱한 이미지에서 벗어나서 유연성을 가진 기업으로의 무한한 힘과 고객지향의 기업문화를 반영한 것을 나타낸다.

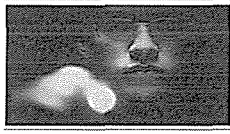
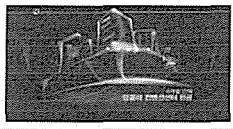
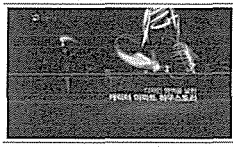
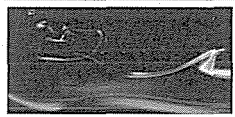
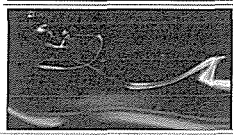
---

11 스타뉴스 홈페이지, www.star.mt.co.kr/view.(검색일: 2009.02.14)

12 속마음을 나타내지 아니하고 무표정하게 있는 얼굴. 포커를 할 때에, 가진 카드의 좋고 나쁨을 상대편이 눈치 채지 못하도록 표정을 바꾸지 않는 데서 유래한다. 네이버 국어사전 홈페이지, www.terms.naver.com(검색일: 2011.08.01)

13 남광토건 홈페이지, www.namkwang.co.kr (검색일: 2009.02.14)

| 표 1 | 「남광토건」광고 스틸 컷

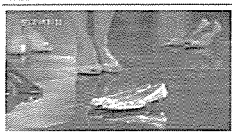
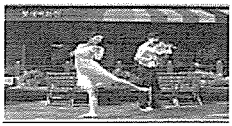
Onair 2008. 05. 01				
번호 shot	광고 스틸샷	언어 텍스트		이미지 분석 (신체, 무용)
		음성	문자	
1 shot				정면을 응시하고 있으며 사각형의 안경을 끼고 펜을 쥐고 있다.
2 shot			8개월 만에 앙골라 컨벤션센터	허공에 그림을 그리듯 펜을 들고 자유롭고 빠르게 공간을 이동하고 있다.
3 shot		"한계, 안되면 되게하라"	디자인 영역을 넓힌 캐릭터 아파트 하우스토리	아쌈블레 터닝 점프응 하며 빠르게 움직인다.
4 shot		"불가능이란 없다"		현란한 손의 움직임은 아무것도 없는 배경에 그림을 그린다.
5 shot		"남광의 즐거운 도전은 계속된다."	국내 최초 한강 하저터널	어느새 펜을 이용하여 하저터널의 모습이 그려낸다.
6 shot		"남광토건"		남광토건의 마크를 그리며 마무리 한다.

(2) 롯데백화점– 강수진

롯데백화점 TV 광고에 출연한 발레리나로 강수진 이외에도 서희 등이 있지만 가장 많은 광고에 섭외되었으며 전속 계약을 맺어 같은 브랜드에 매 시즌마다 지속적으로 출연한 강수진을 선택하였다.[14] 이는 대중성 있는

무용수가 광고의 효과를 얻어 낼 수 있음을 말한다. 이는 잠재적 관객이 될 수 있는 시청자들에게 발레에 대한 이미지를 긍정적으로 수용하게 한다. 본 연구에서는 2008년도 이후의 광고 중 2편 「롯데백화점 프리미엄세일」, 「롯데백화점 상품권」만을 선정하여 살펴보도록 하겠다.

| 표 2 | 「롯데백화점 프리미엄세일」 광고[15] 스틸컷

Onair 2008. 04. 03				
번호 shot	광고 스틸샷	언어 텍스트		이미지 분석 (신체, 무용)
		음성	문자	
1 shot				신기한 듯 무언가를 바라본다.
2 shot			롯데백화점	백화점 매장에서 구두를 고르는 강수진에게 반짝 반짝 빛나는 구두가 다가온다.
3 shot		"봄이 이토록 빛나는 것도"	롯데백화점 발레리나 강수진	강수진은 그 신발을 신고, 신나서 스텝을 밟아 본다.
4 shot		"당신의 프리미엄 때문입니다."	롯데백화점 발레리나 강수진	봄기운이 가득한 거리에서 한 청년이 꽃을 들고 아라베스크 (arabesque) 하는 강수진을 쳐다본다.
5 shot		"품위 있는 당신께 어울리는 세일"	프리미엄세일 40~10% 일부품목제외	강수진이 턴(turn)을 돌자 광장에 있는 여러 컬러의 파라솔 우산이 펴진다.
6 shot		"프리미엄 세일 롯데 백화점"	롯데 프리미엄 세일 4/4~4/20	강수진이 주테(Jete) 동작을 한다.

14 김주희, 「TV광고 속의 발레리나가 갖는 기호적 함의에 관한 연구」, 『무용예술학연구』 27집, 2009, 58쪽.

15 위의 논문, 65쪽.

「롯데백화점 프리미엄세일」편은 다른 롯데백화점 광고에 비해 발레 동작을 많이 사용해 봄을 발랄하게 표현했다. 의상은 럭셔리하고 고급스러운 드레스와 구두를 신은 모델 강수진이 백화점 매장에서 구두를 고르는 중 반짝이는 구두를 신고 서서히 움직이기 시작한다.

〈shot 2〉장면은 동화 속 신데렐라의 구두를 연상하게 된다. 신데렐라의 구두와 같이 그 구두를 신은 여성은 공주로 변하는 신화적 구조를 갖고 있으며 동화적 상상력을 불러 일으킨다.[16] 강수진은 그 구두를 신고 봄기운이 가득한 거리에서 아라베스크(arabesque)와 턴을 돌며 들뜬 마음을 몸으로 표현하며 움직인다.

〈shot 3, 4〉는 "봄이 이토록 빛나는 것도 당신의 프리미엄 때문입니다." 라는 말이 나옴으로 시청자 당사자들의 가치에 특별함을 부여한다. 그리고 〈shot 5〉에서"품위 있는 당신께 어울리는 세일"이라는 존칭을 사용함으로 시청자들의 지위를 격상시키고 그만큼 롯데 백화점의 세일이 격조 있음을 간접적으로 말한다. 그리고 마지막 〈shot 6〉에서는 그랑 주테(Grand Jete) 동작을 보임으로 프리미엄 세일을 한번 더 강조한다.

| 표 3 | 「롯데백화점 상품권」 광고[17]스틸 컷

Onair 2008. 01. 17				
번호 shot	광고 스틸샷	언어 텍스트		이미지 분석 (신체, 무용)
		음성	문자	
1 shot			롯데백화점, 발레리나 강수진	케익을 들고 만찬이 이루어지고 있는 식탁으로 다가온다. 깊이파인 검은드레스를 입고 있다.
2 shot		"고마운 분들 사랑하는 사람들"	고마운 분들, 사랑하는 사람들	사람들과 미소를 띄며 인사를 하면서 자리에 앉는다.

16 위의 논문, 66쪽.
17 위의 논문, 63쪽.

4 shot		"최고의 프리미엄을 전하고 싶습니다."	롯데 상품권, 최고의 프리미엄을 전하고 싶습니다.	손의 제스처를 하며 대화를 서로 나눈다.
5 shot		"프리미엄 라이프"	롯데상품권 PREMIUM LIFE	저녁만찬이 계속된다.
6 shot		롯데백화점	롯데 상품권	얼굴에 미소를 짓고 있는 강수진의 얼굴을 중심으로 클로즈업이 된다.

「롯데백화점 상품권」편은 「프리미엄세일」편에 비하면 무용적 움직임이 거의 없으며 강수진이 케익을 갖고 들어오며 시작된다. 일반적으로 케익은 생일이나 기념일 혹은 축하하는 장소에 많이 사용되는 것으로 인식되어져 있으며 이를 보는 시청자들은 특별한 날임을 짐작 할 수 있다. 브르디외의 분석에 따르면 부르주아 계급일수록 서두르지 않고, 천천히 음식을 먹고, 에티켓을 유지하면서, 양보다 질을 우선시하는 음식 소비 패턴을 선호함을 알 수 있다. 카메라의 롱 쇼트를 통해 식사를 하는 사람들, 의상, 실내장식, 식탁장식, 식기구 등이 일반 식사와는 차별된 고급스러운 식사임을 알 수 있게 한다.[18]

롯데 백화점 광고는 기업 광고이기에 때문에 출현하는 모델의 이미지가 매우 중요하므로 세계적인 발레리나 강수진은 모든 여성들에게 성공여성의 이미지와 품격 있는 삶의 고급화된 인식을 나타낼 수 있다. 따라서 대중의 일상적 삶과 대비되면서 대중의 감성을 자극하는 동시에 롯데백화점이 갖는 자본주의, 계급주의적 속성을 함의하고 있는 것이다.[19]

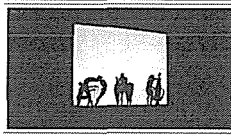
18 위의 논문, 64쪽.

19 조미연, 「무용을 매체로 한 TV광고 사례 분석」, 세종대학교 석사학위논문, 2009, 52쪽.

(3) 현대자동차 산타페 – 필로볼러스(Pilobolus)

몸의 기하학적 마술사라고 불리는 필로볼러스(Pilobolus) 무용단은 현대자동차 싼타페 광고에서 그림자를 통해 자동차의 모양과 기능을 보여준다. 하지만 다른 광고와 다르게 마지막부분의 음성을 제외하고는 자막이나 음성의 사용이 없다. 다만, 4분의2박자의 비트있는 배경 음악이 나오며 필로볼러스 무용단의 몸짓으로만 표현된다. 이는 시청자들에게 광고 자체의 이미지에 집중하도록 유도한 것임을 알 수 있다.

| 표 4 | 「현대자동차 싼타페」 광고 스틸 컷

Onair 2008				
번호 shot	광고 스틸샷	언어 텍스트		이미지 분석 (신체, 무용)
		음성	문자	
1 shot				무용수의 신체를 마치 타이어를 나타내듯이 몸통을 손으로 잡고 있다.
2 shot				8명의 무용수가 각각 의 파트너들과 부분부분을 그림자를 통해 묘사 한다.
3 shot				다리를 구르던 무용수가 멈추자 겹쳐져 있던 무용수들이 뒤로 구르며 해체된다.
4 shot				곧이어 드레스를 입은 여인의 모습을 그림자로 표현한다.
5 shot				페이드 인(fade-in)되면서 천막의 겉면을 이루는 거꾸로 서있는 무용수 두명과 그안의 한명이 보인다.

6 shot		"THE ALL THE ALL NEW NEW SANTAFE" SANTAFE

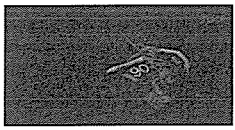
(4) PNS더존샤시 – 일레니아 몽테그노일(Ilenia Montagnoil)

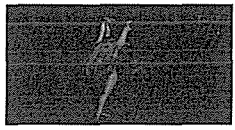
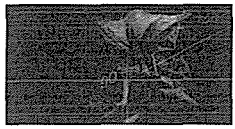
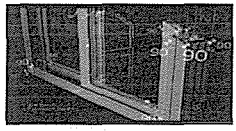
2000년도 이후의 TV광고 중 10편이상이 방송되었던 2008년도 남광토건 광고의 이용우, 롯데백화점 광고 강수진, 서희 보다는 대중적이지 않지만 최근 2011년도 TV CF 중 무용수의 움직임이 가장 많은 시간 드러난 PNS 더 존샤시 광고는 Italy Arena di Verona 수석 발레리나가 모델이다.

음악과 동시에 발레리나가 초록색 하늘거리는 의상을 입고에서처럼 왼다리는 앞, 오른다리는 뒤를 향해 90도 각도로 접은 상태에서 점프(Jump)한다. 순간 화면은 정지 상태이며 절제된 동작으로 아름다움을 만들어내는 발레리나의 몸과 발끝이 90도가 됨을 강조한다. 그리고 창 하나를 사이에 두고 여름과 겨울을 자유롭게 오가는 발레리나의 모습에서 'PNS 더존샤시 만의 완벽주의를 엿볼 수 있다'는 내레이션이 나온다.

〈shot6〉발레리나가 가볍게 리-프(Leap)을 뛰어오르는 순간 자막에는 각의 미학이 완성한 완벽한 창호! 90도 과학이 계절을 바꾼다. 라는 내레이션이 나오며 90도 각의 미학을 한번 더 강조하여 시청자들에게 오랜 인상을 남긴다.

| 표 5 | 「PNS 더존샤시」 광고 스틸 컷

Onair 2011. 11. 06				
번호 shot	광고 스틸샷	언어 텍스트		이미지 분석 (신체, 무용)
		음성	문자	
1 shot				초록색 하늘거리는 의상을 입고 다리를 90도 각도로 접은 상태에서 점프(Jump).

2 shot			Italy Arena di Verona 수석발레리나	발끝과 손끝의 스트레칭은 한치의 오차가 없어보인다.
3 shot			Italy Arena di Verona 수석발레리나	180도의 직선이었던 다리가 90도의 각을 만들어 보여주고 있다.
4 shot		"90도로 만들어지는 완벽함"		바람에 날린듯한 초록의상 속에 비치는 팔과 다리는 정확히 90도의 각을 보여준다.
5 shot		"PNS더존샤시의 90도 과학이 계절을 바꾼다 "	특허제 10-076744호 창문용프레임 의결합구조	각에 맞추어진 창문의 모습이 보여 진다.
6 shot		"PNS더존샤시"	창호완벽주의 90도 과학이 계절을 바꾼다	하늘을 향해 두팔을 벌린 상태로 주테(Jete) 동작을 하고 있다.

2) TV광고에 나타난 무용 이미지의 기호학적 분석

본 논문에서 무용 이미지의 분석은 신체 이미지(선, 의상, 표정), 무용 이미지(움직임의 형태, 질적 특성, 춤의 분위기)의 구조를 통해 살펴보겠다. 그리고 광고의 효과적으로 설명하는데 있어 표기의 편의를 위해서 출현하는 대상자의 이름을 기준으로 광고사례를 소쉬르와 퍼스의 이론에 따라 분석하면 다음과 같다.

| 표 6 | 남광토건, 롯데백화점, 현대자동차, PNS더존샤시 광고 분석

		기표	기의
표현 기법	1)	빠른 턴, 점프, 아쌈블레 터닝 점프, 슬라이딩	도전, 앞으로 전진하는
	2)	아라베스크(arabesque),주테(Jete), 턴(turn), 아티튜드(attitude)	아름다움, 이상을 추구하는, 가벼움, 행복함
	3)	이완(extend),수축(contract),이동(locomote),지지(support)	힘이 있는, 지속적인, 다각적인
	4)	점프, 아티튜드(attitude),정지(stillness)	절제, 완벽함,
발신자 의도	1)	붉은 셔츠, 검정 정장바지, 카메라를 정면으로 응시한다. 점점 고조되는 빠른 속도와 움직임,	과거의 영광과 미래의 도전성장, 발전, 도전
	2)	드레스,(하얀, 핑크, 검정), 구두, 우아하고 여유로운 삶, 미소,	고객중심, 고품격, 만족감, 행복함.
발신자 의도	3)	그림자, 지속적인 움직임, 속이 찬, 강인함, 안락함	동시다발적인, 힘이 있는
	4)	하늘 걸리는 초록드레스, 절제된 동작, 90도 각을 강조하기 위한 일시정지	절제, 완벽함
수신자 의도	1)	빠른 음악, 당당한 표정 공간의 빠른 이동,	도전, 당당함. 진지함,
	2)	가벼운 걸음, 편안한 제스처, 여유로운 모습, 미소	존중받음, 편안함, 고귀함, 감사함
	3)	동시다발적인 움직임, 질서정연한	신기한, 재미있는,
	4)	비상(날아오르는 듯한), 정교한 손끝, 발끝	날아오르는 듯한

〈표 6〉에 나타난 무용 이미지의 분석은 신체 이미지(선, 의상, 표정), 무용 이미지(움직임의 형태, 질적 특성, 춤의 분위기)의 구조를 통해 살펴보겠다. 먼저 네 개의 광고 사례 중 첫 번째 〈남광토건〉의 이용우는 붉은 셔츠와 검정 정장바지를 입었으며 일렉트로닉 음악과 동시에 현란한 손의 움직임을 통해 그려지는 선들은 아무것도 없던 배경에 본래 건축물 이미지로

그려내고 이는 남광토건의 역사를 말해줌과 동시에 새로운 도전이라는 앞으로의 비전까지를 말한다. 이를 나타내기 위해 이용우는 빛이 나오는 펜을 들고 빠른 턴을 도는가 하면 슬라이딩, 그리고 아쌈블레 터닝 점프 등을 한다. 우리는 무용수의 기표로서의 몸짓 기호를 통해 과거의 영광과 미래의 도전 이라는 기의를 추측 할 수 있다.

다음으로 〈롯데 백화점-상품권〉광고에 출현한 강수진은 남광토건 이용우의 움직임에 비해 화려한 발레 포즈보다는 일상적인 생활 속 움직임 위주로 보여준다. 하지만 몸 자체에 오랜 발레 훈련으로 인한 체화된 움직임으로 보여 진다. 즉, 광고 속 강수진의 삶과 시청자들은 자신의 삶을 비교함으로써 강수진의 삶과 동일화 하고자 하는 욕망을 부추긴다.[20] 이는 백화점의 이미지를 상승시키는 효과를 주는 반면 롯데 백화점이 갖는 자본주의 계급주의적 속성을 함의하고 있는 것이다. 따라서 발레를 차별화, 만족감, 고품격, 행복함과 같은 키워드로 표현함으로 발레를 고급문화로 인식시키는 한편 가까워지도록 만든다고 할 수 있겠다. 다시 말해 계급주의적 속성을 함의 한다고 본다면 잠재적 관객이 될 수 있는 시청자들에게 발레에 대한 이미지를 수용하도록 하며, 고급문화라는 인식을 준다.

필로볼러스(Pilobolus)무용단의 〈현대자동차〉광고는 수십 명의 무용수들이 등장한다. 하지만 그림자로 비춰지기 때문에 〈롯데백화점〉, 〈남광토건〉과 같이 모델의 신체 이미지(얼굴의 표정, 의상)보다 무용이미지가 (움직임의 형태, 춤의 분위기가)주를 이루고 있다. 여러 무용수의 동시다발적이고 질서정연한 움직임은 움직임의 에너지를 극대화 시키는 반면에 발신자의 의도와 다르게 수신자는 무용수들의 무용이미지 정도로만 받아들여진다면 광고는 무용의 동작을 통해 상품이나 전달하려는 내용의 의미를 잘못 전파하게 된다.

마지막으로 PNS더존샤시 광고는 다른 광고에 비해 발레리나의 움직임을 보다 명확하고 구체적으로 나타내고 있다. 예컨대 광고 속 음성의 "90도로 만들어지는 완벽함"과 동시에 광고 속 발레리나의 다리의 각도가 완벽히

---

20 김주희, 앞의 논문, 2009, 64쪽.

90도를 보여주고 있다. 이는 절제, 완벽함 등과 같은 기의를 나타낸다고 할 수 있겠다.

광고주의 의도이자 무용수가 입은 하늘거리는 초록색 의상은 PNS 더존샤시 기업의 에너지 절감 목표 달성을 위한 녹색기술목표[21]를 나타냄으로서 녹색성장 정책에 발맞추어 에너지 고효율을 최우선으로 생각하겠다는 것을 표현하고 있다. 앞서 이론적 배경에서 보았듯이, 무용수들의 기표로서의 몸짓 기호가 기의를 잘 나타내고 있는가는 발신자 의도와 수신자 의도가 일치하는가 여부에 달려 있다. 다시 말해 광고주나 기업의 의도, 즉 발신자의 의도와 수신자의 기호를 통한 기의가 서로 일치하는지 여부를 파악해보니 다음과 같았다. 발신자의 의도에 따른 무용수의 신체 이미지는 일반적으로 1차원적인 것으로 써 쉽게 찾았으며 알 수 있는 반면, 무용 이미지의 경우 수신자 개개인에 따라 다소 차이가 난다는 것을 위에 〈표.8〉을 통해 알 수 있다.

5. 결론

본 연구는 TV광고에서 나타나는 무용이미지의 기호적의미를 알아보기 위해 소쉬르의 이원론적 기호론과 퍼스의 삼원적 기호관계라는 관점을 통해 해명하고자 하였다. 우리는 무용 또는 무용수의 기호를 매개로 하는 광고를 분석할 때, 한 편으로 소쉬르를 따라 신체 언어로서의 무용이 가진 기표와 기의를 구분하고, 다른 한 편으로 퍼스에 따라 기호를 해석하는 방식을 적용할 수 있다. 따라서 본문에서 살펴본 TV광고는 www.TVCF.co.kr 자료를 참고로 연도별 광고에 활용된 무용분야의 빈도수 중 가장 많을 때인 2008년 TV광고4편-남광토건, 롯데백화점 프리미엄 세일편, 상품권 편 그리고 현대자동차, 2011년 1편-PNS더존샤시 이다.

또한 각각의 광고를 반복적으로 본 결과 중요하다고 판단되는 것을 기준으로 무용수의 움직임이나 동선이 크게 바뀌는 부분과 화면 문구가 변경되

21 더 존샤시 홈페이지 www.pnswindow.co.kr (검색일: 2011.08.04)

는 부분을 중심으로 분석하였다. 분석의 틀은 신체 이미지(선, 의상, 표정), 무용 이미지(움직임의 형태, 질적 특성, 춤의 분위기)에 따른 구조를 살피는 방식으로 이루어 졌으며 다음과 같이 논의 될 수 있다.

첫째, 무용을 활용한 광고에서 무용이 가진 상징과 기호가 광고하려는 대상에 일치하는가. 둘째, 발신자의 의도와 수신자의 의도가 서로 일치하는가를 다음 광고사례를 통해 살펴보도록 하였다.

대중적으로 잘 알려진 이용우가 출연하는 TV광고를 2008년 이후의 광고 중에서 움직임이 많은 남광토건 광고이다. 그의 기표로서의 움직임은 빠른 턴, 점프, 아쌈블레 터닝 점프, 슬라이딩, 등을 통해 미래의 도전이라는 기의를 알 수 있다.

롯데백화점 TV 광고에 출연한 발레리나 강수진은 가장 많은 광고에 섭외되었으며 전속 계약을 맺어 같은 브랜드에 지속적으로 출연하였다. 그녀의 기표로서의 움직임은 아라베스크, 주테, 턴, 아티튜드 등을 통해서 아름다움, 이상을 추구하는, 행복함의 기의를 알 수 있었다.

〈롯데백화점〉과 〈남광 토건〉의 공통점은 다른 무용수들에 비해 대중에게 익숙한 탓인지 광고의 처음과 끝이 신체 이미지 즉, 모델의 얼굴을 중심으로 클로즈업함으로 시청자들의 기억 속에 좀 더 오래도록 기억하게 한다. 이를 통해 단순접촉 효과(mere exposure effect)를 얻을 수 있다. 이러한 단순접촉 효과는 열 번 찍어 안 넘어 가는 나무가 없듯이 낯선 자극을 가까운 거리에서 반복해서 접하게 되면 호감이 증가하는 경향이 있다. 대중에게 잘 알려진 혹 그렇지 않은 무용수일지라도 광고를 통해 노출함으로 시청자들은 그들을 통해 무용에 궁금증이 생길 것이고 이는 잠재적인 무용관객을 모을 수 있다. 뿐만 아니라 이전의 연구와 마찬가지로 무용수를 광고의 모델로 사용하는 것은 광고주 뿐 아니라 무용의 발전에 있어 큰 영향을 미칠 것이다.

PNS 더존샤시 광고는 다른 광고에 비해 발레리나의 움직임을 보다 명확하고 구체적으로 나타내고 있다. 예컨대 광고 속 "90도로 만들어지는 완벽함"이라는 음성과 동시에 광고 속 발레리나의 다리의 각도가 완벽히 90도를 보여주고 있다. 이는 절제, 완벽함 등과 같은 기의를 나타낸다고 할 수 있겠다.

다시 말해 발신자의 의도에 따른 무용수의 신체 이미지는 일반적으로 일치하는 반면, 무용 이미지의 경우 수신자 개개인의 생각과 특성여부에 따라 다소 차이가 있음을 알 수 있다. 이와 같은 분석 결과 TV광고에 나타나는 기호적 무용의 이미지는 대중들로 하여금 시청함과 동시에 무의식적으로 인지하도록 한다. 특히 TV프로그램 중에서도 광고는 선택의 여지와는 상관없이 하나의 광고만을 시청하기보다는 방송사측에서 편성된 프로그램의 방영으로 부득불 자주 노출되며 이로써 오랜 시간 머릿속에 잔상으로 남게 된다. 이처럼 광고는 일반인들이 예술문화를 생활 속에서 자연스레 흡수할 수 있게 하는 매개체이며, 광고에 나타난 무용을 계속하여 시청하다 보면 무용예술에 대한 궁금증유발과 함께 무용수, 혹은 무용공연에 관심을 갖게 하는 계기가 된다. 하지만 광고의 의도, 제품의 이미지와 무용이미지와 무용 움직임이 맞는 것도 있었지만 그렇지 않은 광고도 있었다. 광고의 효과에만 집중한 나머지 무용의 움직임이 오히려 반감을 사게 해서는 안될 것이다. 또한 대중매체 시대에 무대가 아닌 영상을 통해 관객들에게 간접적인 방식으로 소통하는 특성을 활용한다면 TV광고를 통해 대중에게 무용을 알리는 좋은 방법이 될 것이다.

참고문헌

단행본

김영순, 『신체언어 커뮤니케이션의 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2001

김정탁· 염성원, 『기호의 광고학』, 커뮤니케이션북스, 2000

권택영 외, 『기호학과 철학 그리고 예술』, 소명, 2002

논문

이규완, 「CMC에서의 이용과 충족에 관한연구 : 채팅과 메신저를 중심으로」, 국민대학교 석사학위논문, 2003

박지영, 「TV광고에 사용된 무용이 기업이미지와 구매의도에 미치는 영향」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009

조미연, 「무용을 매체로 한 TV광고 사례 분석」, 세종대학교 석사학위논문, 2009

학술자료 및 정기간행물

Kotler, Marketing Management : Analysis, Planning, Implementation, and Control, 6th ed, Prentice-Hall, 1988

Kenneth Boulding, The Image Ann Arbor, Michigan The Univ. of Michigan Press, 1961

김주희, 「TV광고 속의 발레리나가 갖는 기호적 함의에 관한 연구」, 『무용예술학연구』 27집, 2009

이지원, 「TV광고에 나타난 여성과 춤」, 『무용예술학연구』 9집, 2002

이지원, 「TV광고 속 남성 춤 이미지 연구」, 『무용예술학연구』 23집, 2008

기타

스타뉴스 홈페이지, www.star.mt.co.kr/view

남광토건 홈페이지, www.namkwang.co.kr

네이버 용어 사전 홈페이지, www.terms.naver.com

더 존샤시 홈페이지, www.pnswindow.co.kr

Abstract

Semiological Implication of Dance Images in TV Advertisement

PARK, Ayoung
Incheon Arts High School
Instructor

Advertisement is composed with symbol and sign with messages trying to express. Especially, ad with dancer introduces goods or meaning of contents with the motion of dance. In this, contents of dance or motion of dancer contains symbol and sign, understanding how ad and dance are expressed meanings with which symbol and the symbolic meaning of dance or dancer on ad. To that end, this study is for analyzing expressed symbol with dance corresponds with the aim of ad and finding the way or attitude of how normal people accept dance by reevaluating symbolic meaning of dance itself.

In this study, advertisement producer and director`s related data is secured for understanding direction and intention of producer, and previous study related with the study purpose, image, and effect are analyzed for understanding image of dance as a physical sign on TV advertisement. With data from www.TVCF.co.kr. TV advertisement analysis is conducted only with four ads in 2008(Nam Kwang Eng. & Const Co., Lotte Dept. Store(premium sale/gift card), Hyundai Motor Company Santa Fe -Pilobolus) and one ad in 2011(PNS The zone Sash Italy Arena di Verona when dance was used for advertisement with the highest frequency per year. Also, based on considered important factors from repeatedly watching each advertisement, scenes where movement or motion of dancer and screen word is greatly changed are analyzed as a priority. Image analysis of dance is conducted with structure studies based on physical image(line, costume, expression) and dan image(type of motion, qualitative feature, mood of dance). As a result, the symbolic

dance image appeared in TV advertisement can be discussed as follows.

First, symbol and sign of dance on advertisement corresponds with material objects of advertisement. For instance, on the TV advertisement where Lee Youngwoo appeared, his motion as a signifer means challenge for the future of Nam Kwang Eng. & Const Co., with fast turn, jump, assemble turning jump, and sliding.

Second, physical image of dancer depending on intention of sender corresponds in general, but there are somewhat differences in image of dance. This makes people to unconsciously recognize symbolic image of dance on TV ad while they watch it at the same time. Especially, when it comes to advertisement, it exposes frequently with broadcasting of organized programs from a broadcaster, living long-time memory. It can be differ based on idea and character of each of receiver.

Advertisement is a medium making people naturally adopt cultural art for ordinary people in their lives. Broadcasting public art from TV advertisement widely exposes pure art to people, which was only avaliable for minority, sublimating it as an art of public culture.

KeyWords	TV advertisement, Semiological Implication, Dance Images, popularization of dance

논문투고일: 2016. 05. 15 심사완료일: 2016. 06. 13 게재확정일: 2016. 06. 15

댄스필름의 역사와 영상기법에 대한 연구 [1]: 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)의 〈블러쉬(*Blush*)〉를 중심으로

박 유 정
안양예술고등학교 강사

목차

1. 서론
2. 댄스필름의 개념 및 발전과정
3. 영상기법 쇼트와 편집기법
4. 〈블러쉬(Blush)〉에 나타난 영상기법
5. 결론

[1] 본 논문은 필자의 석사논문을 바탕으로 요약 및 수정 한 것이다.

요약문

융 · 복합이라는 시대사조에 발맞추어 댄스필름의 역사에 대해 살펴보고, 영상기법에 대해 분석한다. 댄스필름은 무용이 영화라는 장르와 명백하게 결합하여 생성된 장르임을 이해하고 댄스필름에서 필연적으로 나타날 영화적 문법이 어떻게 사용되었고 어떠한 효과를 주는지에 대한 분석이 필요하다. 나아가 댄스필름의 가치를 파악하고 장르특성규정에 본 연구의 목적이 있다. 댄스필름 문법에 대한 분석과 자료가 미비하여 연구를 위해 영화에서 사용하는 기법을 차용하여 영상기법으로 분석하였으며 작품은 빔 반데키부스의 Blush를 선정하여 분석하는데 연구 제한점이 있다.

작품을 분석한 결과 영화의 기본 문법을 적극적으로 차용하여 연출에 반영하였으며 무용을 기반으로 한 장르임에도 불구하고 작품들이 영상기법을 활용하는 방식에서도 감독의 예술 성향에 따라 차별성이 뚜렷하게 드러나고 있다. 또한 영화적 문법의 사용으로 움직임의 효과를 배로 증진시켰으며, 표현의 목적을 강조하여 주제가 관객에게 효과적으로 전달될 수 있도록 유도하였다.

영상문법을 통한 정확한 의도전달은 창작자와 관객과의 거리를 좁히는 역할을 한다. 이는 무용장르의 대중화에 기여를 할 것이며 융 · 복합 시대에 무용장르가 생존 할 수 있는 하나의 전략이 될 수 있다. 댄스필름이 현재보다 다양한 스토리를 가지고 제작된다면 문화산업으로써 자리매김 할 수 있으며, 수익 창출이 가능할 것이다.

주제어	댄스필름, 빔 반데키부스, 블러쉬, 쇼트, 영상문법

1. 서 론

다원화되고 끊임없는 장르의 결합과 생성이 반복되고 있는 현대사회는 융 · 복합의 시대라고 해도 과언이 아니다. '융 · 복합(Fusion, Convergence or Consilience)'이라는 단어는 우리 시대의 가장 주된 키워드 중 하나가 되었다. 융 · 복합이란 여러 기술이나 성능이 하나로 합쳐지는 것을 뜻하며, 서로 다른 이질적인 요소가 서로 섞이는 것으로 이를 통해 부가가치를 높이는 새로운 산업을 창조한다는 점에서 주목 받고 있다. 융합은 학문과 사회 및 산업 전반의 모든 분야에서 시도되고 있는데, 특히 과학 기술과 예술 사이에서 벌어지는 활발한 교류는 주목할 만하다.[2] 그 중 특히 '영상'의 활용은 무대가 가진 공간의 제약으로 인한 표현의 한계를 뛰어 넘고자 하는 장치로 활용되어 왔다. 이는 공간과 시간의 흐름 등을 설명하는 장치로 쓰이는 수준에서 벗어나 무대 표현의 필수불가결한 하나의 요소로 자리 잡고 있다.

무대 표현예술 중 하나인 무용이라는 학문이 현 시대에 더욱 크게 자리매김하기 위해서는 타 분야와의 융 · 복합이 필수불가결 해졌다. 무용학계에서는 그동안 대중화를 위한 많은 시도가 있었으며 현재는 타 장르와의 복합이 많이 이루어지고 있다. 특히 영상기술과의 만남은 대중들에게 무용이라는 장르를 조금 더 쉽게 접할 수 있게 하고 있다.

본 연구는 다원화되고 끊임없는 장르의 결합과 생성이 반복되고 있는 시대성에 발맞추어 댄스필름에 나타난 영상기법을 분석한다. 댄스필름은 무용이 영화라는 장르와 명백하게 결합하여 생성된 장르임을 이해하고 댄스필름에서 필연적으로 나타날 영화적 문법이 어떻게 사용되었고 어떤 효과를 주는지에 대한 분석이 필요하며 나아가 댄스필름의 가치와 중요성을 파악하고 장르특성규정에 연구 목적이 있다.

연구를 위해 댄스필름의 특성을 고려하여 영상기법으로 분석한다. 본 연구에서는 댄스필름만의 독자적인 규칙과 문법이 존재가능하나 댄스필름 문

---

2 배소영. 〈융복합시대의 무대, 영상을 만나다〉. 《일간연예스포츠》, 2013. 05. 14.

법에 대한 분석과 자료가 미비하기에 영화에서 사용하는 기법을 차용하여 분석의 틀로 사용하는데 한계가 있다.

본 연구를 위해서는 빔 반데키부스의 〈블러쉬〉를 선정하였다. 이 작품은 무대공연으로 만들었던 작품을 바탕으로 각색하여 댄스필름 형태로 재연출하였으며, 2005년 칸 영화제에서 ACID 프로그램에 선정되었으며 그 밖에도 많은 영화제에서 수상을 하였기에 본 연구에서 정의하는 댄스필름에 가장 적합하다고 사료된다.

빔 반데키부스의 〈블러쉬〉만을 분석하였기에 모든 댄스필름에 나타나는 문법이라 일반화하기에는 무리가 있다. 연구를 위해 댄스필름 문법에 대한 분석과 자료가 미비하여 영화에서 사용하는 기법을 차용하여 영상기법으로 분석하였다.

2. 댄스필름의 개념 및 발전과정

댄스필름은 현재까지 춤을 주제로 한 영화 또는 춤을 표현적 도구로 사용한 영화를 의미했다. 또한 한선비는 최근 연구에서 "무용 작품을 무대공간의 제약에서 벗어나 영화적 기법까지 동원하여 전혀 새로운 형태의 작품을 영상으로 만드는 것이다. 댄스필름은 본래 현장 무용 공연을 위해 만들어진 기존의 무용 작품의 영화적인 해석이다"[3]라고 댄스필름을 정의했다.

김은정은 무용영상 페스티벌의 작품분류를 근거로 "무용영상은 광의로써 춤을 소재로 하거나 춤에 관련된 여러 형태의 모든 무용영상을 포괄적으로 의미한다. 협의로는 보다 영화예술, 비디오 예술로써의 무용과 영상매체의 결합으로 댄스필름(Dance film), 비디오 댄스(Video dance)라고 불리는 새로운 예술형태를 의미한다."[4]라고 주장했다.

댄스필름은 Dance와 Film이 합쳐진 말로 새로운 예술형태를 의미하며

---

3 한선비, 「무용작품과 댄스필름의 관계적 특성연구-마야데렌과 로이드뉴슨을 중심으로」. 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2013, 6쪽.

4 김은정, 「마야 데렌(Maya Deren) 댄스필름의 특징에 관한 연구」. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2008, 7쪽.

단순히 기록을 하는데 그치는 것이 아니라 영화의 예술적이며 미학적인 측면을 가지고 영화를 위한 안무를 한 것이다. 댄스필름은 단순한 1차원적인 무용작품의 기록형태가 아닌 영상을 위한 영화를 위한 안무이며 이것은 무용과 영화의 융·복합의 산물로써 또 다른 예술의 형태이다.

무용은 그 발전 양상에 따라 타 분야와의 결합방식으로 인해 여러 가지 형태로 나타나고 있다. 가장 대표적으로 영상분야와의 작업을 이야기 할 수 있다. 무용과 영상의 만남은 현 시대에 시작된 것은 아니다. 이미 20세기 텔레비전의 등장과 함께 과학기술의 발달이 예술에 영향을 미치면서 시작되었다. 인간의 움직임 포착에 대한 갈망에 의해 영상이 발명되었고 이러한 인간의 갈망이 고조를 달리던 당시대에 영상발명가와 영화감독들의 관심의 대상은 자연스럽게 무용으로 이어졌다. 연속적인 움직임으로 구성된 무용공연의 1차원적인 기록이 댄스필름의 시작이다.

과거 이루어졌던 무용과 영상의 만남은 1차원적인 만남이었다면 현 시대에 이루어지는 만남은 조금 더 고차원적인 만남이다. 단순히 기록을 넘어 댄스필름은 무용과 영상이 만나 창조된 새로운 하나의 예술장르라고 이야기 할 수 있다.

댄스필름의 시작은 1차원적인 무용작품의 기록인데 이는 영상의 발명과 영화의 발전과도 연관이 있다. 영상 발명가이자 영화감독인 토마스 에디슨과 뤼미에르 형제는 움직임의 나열인 무용공연 기록에 관심을 가졌고 토마스 에디슨은 1894년 애나벨(Annabelle)이 공연한 〈나비춤(Butterfly Dance)〉을 기록하였다. 2년 후인 1896년에는 뤼미에르 형제에 의하여 로이 플러의 〈뱀춤(Serpentine Dance)〉이 기록되었다. 이 영상은 뉴욕 현대미술관에서 복원하여 파일을 보관하고 있다.

로이 플러는 미국에서 알려지기 시작했으나 유럽으로 넘어가 프랑스에서 투어를 진행하였고 뤼미에르 형제와 함께 예술과 과학의 성공적인 결합을 보여주었다. 로이 플러의 영화감독과의 꾸준한 작업은 무대 위의 환상과 극적인 효과를 보여주었고, 그녀의 춤이 지닌 연속 동작의 특성과 초기 영화의 주된 관심사였던 움직임 포착은 영상을 통해 완벽하게 재현되었다. 로이플러는 과학과 예술의 혁명으로 무대의 무용과 스크린 사이의 새로운

장을 열었다. 이는 현재의 무용과 영상의 융·복합에 대한 연구에 있어서도 중요한 자료적 가치를 지닌다.

애나벨과 로이플러가 영상과의 작업을 통해 댄스필름의 시작을 알렸다면 댄스필름이 독자적인 예술의 형태를 갖추게 하였고 예술적 가치를 부여한 사람은 마야 데렌이다. 마야 데렌은 1940-50년대 미국의 실험 영화 제작자이자 아방가르드 영화의 대표적인 인물이며, 안무가이자 댄스필름의 근본을 창시한 예술가이다. "그녀는 창의적인 예술을 위해 할리우드 영화의 경제적인 독점과 상업적인 흥미 위주의 영화산업에 흡수되지 않고 자신의 강한 윤리적 사회적 신념에 기초를 하여 독립적이고 그녀만의 초현실주의적이고 아이러니한 작품세계에서 실험 필름계의 대표적인 인물이었다."[5]

1차원적인 춤의 기록에서 벗어나 댄스필름은 20세기 초부터 시작되었다. 20세기 과학기술의 발달로 등장한 텔레비전과 카메라와 같은 영상매체들의 발달은 많은 예술가들에게도 영향을 미쳤다. 또한 당시대에 일어났던 아방가르드 영화 운동 또한 댄스필름을 등장하게 한 하나의 배경이다.

아방가르드라는 용어는 19세기에 처음 등장했다. 이는 예술과 문화에서 일어난 새로운 움직임을 가리키는 말이다. 영화에 있어서 아방가르드 운동은 전통과 권위를 중시하는 학풍에 저항해서 일어난 운동이 아니라 예술의 한 장르로서 자리 잡기 위해 일어난 운동이다. 원래 아방가르드는 제 1차 세계대전 때부터 유럽에서 일어난 예술 운동으로, 기성의 관념이나 유파를 부정하여 파괴하고 새로운 것을 이룩하려던 화파를 일컫던 용어이다. 입체파, 표현파, 다다이즘, 추상파, 초현실파 등의 혁신적인 예술을 통틀어 일컫는 말이기도 하며, 20세기 초 아방가르드 운동은 새로운 예술형식으로서의 영화가 가진 혁신적 가능성에 주목하였고, 프랑스의 초현실주의, 독일의 표현주의, 그리고 20년대 소비에트 영화에 이르기까지 정점을 이루었다.

1913년 《몽죠아》라는 지식인의 잡지를 이탈리아에서 창간한 리치오토 카뉴도는 피카소, 스트라빈스키 등 당대의 잘나가는 문학가, 미술가, 음악가를 모았고 1916년 그들은 '미래파 영화선언'을 발표하였다. 이 선언이 프

5 한선비, 앞의 논문, 2013, 17쪽.

랑스와 독일의 다다이즘, 초현실주의, 입체주의 등 전 유럽의 예술사조와 결부되어 일어났고 1920년대에 아방가르드 운동이 본격적으로 발전되었다.

당시 영화라는 혁명적인 예술도구의 발견으로 다양한 이미지의 실험이 가능해 화가들은 영화를 후기 인상주의 회화의 연장을 생각했고 시인들은 언어로 담을 수 없는 이미지의 새로운 시적 언어의 혁명을 꿈꾸는 이른바 초현실주의자와 다다이스트들에게는 천국이나 다름없었다. 세계 1차 대전에 의해서 각성된 많은 예술가들은 전동적인 예술 속에서 부패와 자아 없는 낙관, 위선과 썩은 형식에 환멸을 느끼고 지난 세대의 일절의 권위와 모든 정통적 유산을 버린 것이다.

아방가르드 영화 작가들은 영화가 가지는 순수한 절대의 영상 시각의 운동을 발견하는 시각주의와 영상으로서 인간의 상상력, 잠재의식의 갖은 이미지를 번역하는 두 가지의 경향이 나타났다. 전자의 경우 제르멘느 뒬락이 시각주의를 표방하며 영화가 이야기의 예술이 아니며 감각이나 추상적 관념만으로도 그 리듬에 따라 전개하면 충분한 감동이 있다고 주장했다. 후자의 경우 다다이즘, 초현실주의의 경향이 더욱 강했는데 카메라가 표현할 수 있는 온갖 기술적 가능성을 모두 살렸다. 플래쉬 백, 변형 이중노출 등 촬영기술에 구애받지 않고 자유자재로 선보이며 영상 이미지보다는 내부 의식과 무의식의 모든 관념과 감정을 번역하는데 주력한다. 당대의 이러한 사회적인 경향은 무용가들이 타 장르의 예술가들과 협업을 하게 되는 장을 마련하였다.

영화매체의 예술적 표현의 확장을 위한 아방가르드 영화 운동은 대중문화의 한 형태로 발전하고 있는 영화에 반대한 그들만의 표현법을 발견하고자 하였다. 그러므로 인간의 내면, 자아의 탐구와 같은 인지적 요소를 영화에 부여하며 직접적인 형상화 혹은 이미지만으로도 자아의 표현이 이어질 수 있는 영화를 만들고자 노력한 것이다. 이러한 독자적인 노선을 만들어간 아방가르드 영화가 중 한 사람인 마야 데렌은 신체를 언어로서 표현한 댄스필름이라는 장르를 창시하게 되었다.

마야 데렌의 대표작은 〈카메라를 위한 안무연구〉, 〈뭍에서〉, 〈폭력에 대한 명상〉, 〈밤의 눈〉, 〈오후의 올가미〉 등이 있으며, 국제실험영화제 박동

현 디렉터는 "마야 데렌의 작품세계에서 가장 중요한 것은 카메라 편집에 의한 공간이동이며 그녀는 초현실주의적 공간이동을 통해 꿈과 무의식의 세계를 효과적으로 표현했다[6]"고 평했다.

그녀의 작품 〈오후의 올가미〉의 마지막 장면에서 발을 내딛을 때마다 시·공간을 초월하는 장면은 1940년 당시의 영화에서 볼 수 없었던 새로운 시도라는 평가를 받고 있다. 그녀는 댄스필름의 특징인 대사가 아닌 몸의 움직임으로 관객들에게 이야기를 전달하고 있다. 마야 데렌은 무용과 영화와의 결합에 보다 본질적인 접근으로 예술적인 성취를 이루었다고 평가된다.

댄스필름은 개별 이미지를 사용할 수 있도록 각 장면을 촬영하여 편집기법을 사용하여 편집하였다. '21세기 디지털시대에 접어들면서 이러한 융·복합적 만남은 스테이지에서 나타나는 과도한 양식을 버리고 디지털기기를 통해 조금 더 많은 관객을 유치 할 수 있다.'[7] 현재 많은 무용가들이 댄스필름에 대한 시도를 하고 있으며, 기존의 무용 작품들도 시대에 맞춰 3D 영상물로 제작되고 있다. 예술과 과학의 융·복합이라는 관점에서 댄스필름은 무용이 더 이상 그들만의 세계가 아니라 영화의 특수성까지 겸비해 무용의 대중화에 한발 더 가까이 다가 갈 수 있게 해준다.

무용에 영화의 특수성까지 겸비하면서 댄스필름은 시간과 공간이라는 특수성을 가지게 된다. 극장공연은 시·공간의 드나드는 것이 자유롭지 못한 반면 댄스필름은 영화의 속성에 의해 시·공간의 초월이 가능하다.

무대공연에서는 시·공간의 제약으로 인해 이것의 설명을 움직임과 간단한 몇 가지의 장치에 의해 표현을 해야 하기에 구성에 있어 차이를 보인다. 영화문법의 차용으로 인해 댄스필름은 시·공간의 초월이 가능하며 다양한 움직임의 효과를 누릴 수 있다.

공간의 특수성에 대해 살펴보면 영화는 쇼트의 연결인데 "모든 개개의 쇼트는 연출가 또는 안무가의 마음속에 그려진 필름의 영화적 구도의 목표에 따라 촬영하게 된다. 이러한 목표에 따라서, 첫째 최우선적으로 흥미가

---

6 송우리, 〈댄스필름-당신을 사로잡는 몸짓의 미학〉, 《서강학보》, 2010.04.12.

7 이지원, 「The Prospects of Dance Film seen through Mats Ek's 「Smoke」 (1995)」, 『무용예술학연구』 42호, 2013, 16쪽.

있는 대상물에 관심을 기울이게 되고, 둘째로는 영상의 움직임을 견지시키며, 셋째로는 깊이의 환영을 창조한다."[8] 영상은 다중적인 구조를 이루면서 많은 공간들이 나타난다. 또한 카메라를 통해 여러 각도에서 공간의 변화를 통해 표현하게 된다.

댄스 필름은 무용작품과 달리 무대가 아닌 영상화면을 통해 보여 진다는 점에서 움직임의 역동성인 현장성을 잃기 때문에 무용 예술에서의 약간의 미약함을 지닐 수밖에 없다. 그러나 영상이라는 매체의 특성상 공간과 시간의 제약에서 벗어나 다차원적이고 신체적 움직임을 더 효과적으로 발휘할 수 있으며 뉴 테크놀로지의 시대에 걸맞게 안무가 개개인에게도 다각도의 상상력과 타 매체와의 접목을 통한 새로운 창작을 도전할 수 있는 기회가 주어졌다고 할 수 있다.

댄스필름의 특징은 영화와는 달리 대부분의 의미전달이 움직임과 음악을 통해 이루어진다. 일반 영화와 같이 대사가 있지만 비중이 적은 편이며 대사보다는 움직임에 집중이 되어있으며 보다 정확한 의미전달은 음악을 통해 이루어진다. 춤이 표현적 도구이기에 댄스필름에 있어 음악은 빠질 수 없는 존재이며 움직임의 리듬감도 살려준다. 댄스필름은 영화의 새로운 카테고리로 자리 잡을 수 있으며, 움직임에 대한 관객의 경험을 창조하고 신체 움직임과 시간과의 관계를 통해 영화 운동의 친숙한 모델에 도전하는 양상으로 볼 수 있다.[9]

3. 영상기법 쇼트와 편집기법

영상기법들은 감독의 의도전달을 도와주며, 관객으로 하여금 호기심을 유발하기도 한다. 무수히 많은 영상기법들이 존재하지만 본 연구에서 주로 다루게 될 몇 가지 쇼트에 대해서 살펴보고자 한다. "카메라의 쇼트는 객관적으로 전체와 부분 간이 양적으로 일정한 관계에 있음을 멀고 가까움으로

8 한선비, 앞의 논문, 2013, 22쪽.

9 Erin Brannigan, *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*, Oxford University Press, 2011, p.32.

표현되는 것이다. 즉, 화면의 범위이기도 하며 크기는 카메라와 피사체와의 거리를 뜻한다. 같은 대상이더라도 카메라에 구성되는 화면에 따라 화면이 가지고 있는 의미는 달라진다."[10]

쇼트는 2가지로 분류 할 수 있다. 피사체가 사람인 경우에 따른 분류, 그리고 특수한 기능에 따른 분류이다. 첫 번째, 피사체가 사람인 경우에 따른 분류는 화면에 담기는 인체의 부위에 따라 풀쇼트(full shot), 니쇼트(knee shot), 웨이스트쇼트(waist shot), 바스트쇼트(bust shot), 클로즈업(close up)으로 나누어지며, 화면에 담기는 사람의 수에 따라 원쇼트(one shot), 투쇼트(two shot), 트리쇼트(three shot), 그룹쇼트(group shot)로 나누어진다.

풀 쇼트는 롱 쇼트의 변형으로 배경보다는 피사체에 더 많은 비중을 두는 쇼트로써, 인물을 위주로 촬영할 때 풀 피겨 쇼트이라고도 한다. 여기에서 롱 쇼트는 일반적으로 연극에서 관객과 무대 사이의 거리에 해당되는 쇼트로써 인물을 포함한 배경을 한꺼번에 표현하는데 적당한 쇼트이다. 관객에게 인물과 배경과의 관련성 등을 표현할 수 있는 쇼트로써 씬 안의 정보를 전달할 수 있는 설정 쇼트이다. 대부분 야외 촬영에서 공간적인 준거의 틀로 사용된다. 롱 쇼트의 경우 영화에서 용어가 부정확하고 가장 복잡한 것 중 하나이다.

미디움 쇼트는 그 기준이 신체의 어느 부위인가에 따라 달라지는데, 무릎이나 허리, 가슴 등으로 나눌 수 있다. 클로즈업과 그보다 먼 거리의 롱쇼트를 이어주는 데도 사용되며, 인물의 몸짓, 움직임 등을 표현하기에 적절한 기능성 쇼트로서 인물의 행동에 비중을 많이 둔 쇼트이지만, 관객에게 사건이 진행된 장소를 상기시킬 수 있는 배경을 암시할 수도 있다.

클로즈 업 쇼트는 일체의 나머지 부분을 배제시키고 인물의 표정이나 사물의 한 부분을 크게 잡은 쇼트로써 대상물의 중요성을 강조하며, 심리상태의 표현 등을 통해 상징적인 의미 작용을 한다. 또한 관객과의 거리공간을 없앰으로써 주의를 집중시키며, 사물과 행동을 강조하고, 전체와 부분,

---

10 임찬, 『영화영상분석』, 세종출판사, 2007, 10쪽.

일반적인 것과 세부적인 것 사이의 관계를 표현한다. 클로즈업 쇼트는 주로 망원렌즈로 촬영하여 피사계 심도가 얕은 경우가 많다. 이러한 광학적인 효과는 쇼트을 강조하며, 관객일 클로즈업 된 영상에 더욱 집중하게 된다. 또한 클로즈업 쇼트 은 인물이나 사물을 명료하게 표현한다는 점에서 연출자의 의지를 강하게 표현하며, 관객의 감정을 영상 속으로 몰입시키는데 적절한 표현법이다.

익스트림 클로즈 업(Extreme Close-up) 쇼트는 클로즈 업 쇼트의 변형으로 사물의 아주 작은 부분이나, 배우의 눈빛 입술의 작은 움직임과 같은 사소한 부분을 극단적으로 크게 촬영하여 영상언어를 전달할 수 있는 상징적인 쇼트이다.

사람의 수가 한 명일 경우 원쇼트, 두 명일 경우 투쇼트, 세 명일 경우 트리쇼트이라 말하며, 세 명 이상일 경우 그룹쇼트이라고 통칭한다.

두 번째, 특수한 기능을 가지는 쇼트에는 경사쇼트, 시점쇼트, 리버스쇼트 등이 있다.

경사쇼트(Tilt shot)은 카메라의 수평 각도를 좌우로 기울여서 촬영한 쇼트이다. 이 쇼트의 경우 역동적이며 힘 있는 느낌을 표현할 수 있지만 평형이 깨진 불안하고 불편한 느낌을 주기도 한다. 시점쇼트(point of view shot)는 인물이 특정 피사체를 바라보았을 때 그 사람의 눈이 카메라의 렌즈가 되는 경우기 때문에 주관적인 쇼트이다. 시점쇼트의 사용은 컷의 연결을 매끄럽게 해준다.

앞서 살펴본 쇼트은 앵글에 따라 그 의미와 이미지의 효과가 달라지기도 한다. 앵글이란 카메라와 피사체 사이의 수직적, 수평적 각도를 말한다. 수직적 관계에서는 부감(High Angle), 수평앵글(Eye Level), 앙각(Low Angle)으로 구분을 할 수 있다.

수평앵글은 카메라와 삼각대와의 각도가 직각을 유지하는 것으로 피사체의 눈높이에 맞추어 촬영한다. 이것은 우리가 평소에 보아오던 높이에서 촬영이 이루어지므로 보는 사람으로 하여금 심리적 안정감을 느끼게 한다. 부감은 수평앵글을 기준으로 두고 수평앵글보다 더 높은 곳에서 카메라가 위에서 아래로 내려다보면서 촬영을 하는 것이다. 앙각은 수평앵글을 기준

으로 두고 카메라가 아래에서 위로 올려다보면서 촬영하는 것이다. 수평앵글은 보는 사람으로 하여금 편안함을 주지만 동시에 지루함을 안겨준다면 부감과 앙각은 새로움과 신선함은 주지만 보는 사람이 불편함을 느낄 수도 있다.

영상에서의 쇼트와 앵글은 댄스필름에서도 많이 사용이 되며, 쇼트와 앵글의 적절한 사용은 움직임의 의미와 효과를 극대화 시킬 수 있다는 장점이 있다. 하지만 잘못된 쇼트와 앵글은 보는 이로 하여금 불편함을 느끼게 할 수도 있다. 이처럼 쇼트는 종류에 따라 개념과 의미가 달라지며 기호학적인 의미 분석도 가능하다. 또한 댄스필름에서는 쇼트가 지니고 있는 의미에 더해 춤의 표현이 달라진다.

영상 편집은 화면의 리듬 비트를 조절한다. 편집을 통해 색을 조절하고, 디졸브(dissolve), 페이드(fade), 타이틀(title) 그리고 다양한 화면의 전환을 할 수 있다. 대표적인 편집기법은 점프 컷(jump-cut), 교차 편집(cross-cutting), 콜라주(collage), 몽타주(montage) 등이 있다.

점프 컷은 중간내용을 생략함으로써 관객의 상상의 가능성을 높여주는 편집기법이다. 이는 정보의 은닉으로 인한 극적효과를 주기위한 방법으로 사용된다. 교차편집은 반복을 통한 긴장감고조가 목적이며 감정의 고조를 나타낼 수 있는 편집기법이다. 와이드쇼트는 공간에 대한 설명을 위한 쇼트로 공간 전체를 보여줌으로써 관객에게 배우가 위치한 공간에 대한 정보를 제공한다.

4. 빔 반데키부스 〈블러쉬〉에 나타난 영상기법

〈블러쉬〉는 2002년 극장 공연으로 초연되었으며, 2004년 5, 6월 공연된 110분의 극장 공연 〈블러쉬〉를 바탕으로 각색하여 52분의 댄스필름 형태로 재연출하였다. 〈블러쉬〉는 고대 로마 시인 오비디우스의 서사시, 『변신이야기』에 나오는 '오르페우스와 에우리티케 신화'를 모티브로 사랑과 인간이 대립되는 감정들을 해부하고 있다. 사랑하는 아내 에우리디케가 뱀에 물려 세상을 떠나자 슬픔에 잠신 오르페우스는 아내를 찾으러 지하세계로 내려

간다. 오르페우스의 간절한 애원에 절대 뒤를 돌아봐서는 안 된다는 조건으로 아내와 다시 세상으로 올라가게 되나, 오르페우스는 결국 뒤를 돌아보고 그 순간 아내는 사라져 버린다.

이 작품의 주제는 고결하고 지고지순했던 오르페우스의 사랑과 자신에게 주어진 단 한 번의 기회를 놓쳐버린 인간의 나약한 본성이다. 이 주제는 연극, 미술, 오페라, 영화 등 다양한 장르의 예술가들에 의해 재탄생되고 있다. 대표적으로 메리 지머만의 『변신이야기』는 브로드웨이에서 연극의 형태로 이루어지고 있으며, 〈흑인 오르페〉라는 영화로도 재탄생되었다.

빔 반데키부스는 이 신화에서 모티브를 얻어 금기시 된 인간의 성적 욕망과 인간의 추악한 속성 그리고 선과 악처럼 인간의 마음속에서 끊임없이 발생하는 갈등을 포착하여 새로운 긴장과 자유로움을 관객에게 선사한다.

빔 반데키부스는 움직임을 통해 언어를 전달하고 있으며 우리 내면에서 일어나는 갈등을 접촉안무로 표현하였다. 그는 인간의 감정을 조절하고 숨기기를 요구하는 우리 사회에 대한 비판을 하고 예의를 파괴하여 원초적인 감정을 영상에서 발산하고 있다.

작품 속 무용수들은 자연이라는 배경 속에서 동물적인 움직임을 통해 인간의 원초적 감정을 육체적 에너지로 표현하였다. 네발로 기어나 뛰어다니고 물속과 숲 속을 드나드는 장면은 이러한 에너지를 잘 표현하고 있으며 나체의 등장과 성행위를 하는 장면, 개구리를 믹서에 넣고 갈아 마시는 행위 등은 인간의 동물적인 모습을 잘 보여준다. '개구리의 모습은 극중에서 자주 등장하는데 깊은 곳에 부유하는 여자 무용수의 입안에서도 개구리가 나온다. 개구리는 빔 반데키부스의 작품을 끌고 나가는데 있어서 암시적인 이미지와 작품전개의 매개체로 작용한다.'[11]

또한 우리사회의 허위성과 권위의식에 대한 비판을 옷을 입고 벗는 행위의 반복, 옷을 덜 입은 채 손을 밟혀 구속당한 남녀의 모습을 통해 보여주고 있다. 주위를 둘러싼 군중들의 엄숙한 분위기 속에 일률적인 박자로 치는 박수는 매우 엄중한 모습을 보여준다.

---

11 소광웅, 「빔 반데키부스(Wim Vandekeybus) 작품에 나타난 비무용적(Non-danse): 작품 〈Blush〉, 〈Puur〉를 중심으로」, 수원대학교 대학원 석사학위논문, 2012, 38-39쪽.

영상의 마지막 부분에 등장하는 '붉은 의상은 사회 통념적인 차원에서 벗어나는 행위를 한 후를 표현하는 것이다. 하지만 이러한 행위를 부끄럽게 여기거나 죄책감을 느끼지 않는 모습을 보이며, 계속해서 그들의 욕망을 실현하기 위해 계속해서 시도하는 모습을 보여준다.'[12]

'이러한 시한폭탄과 같은 무용수들의 움직임은 관객을 사로잡으며, 듀엣과 트리오에서는 격렬하며 때로는 에로틱하다. 무용수들은 격렬한 움직임을 감당해 내며 모든 면에서 극한까지 도달한 모습을 보여준다.'[13] 무용수들의 움직임을 극대화해주는 요소는 음악이다. 천국과 지옥으로 대립되는 장면에서 그 중심을 잡아주는 역할을 한다.

이 작품은 극적 에너지와 위험, 감정, 그리고 관능적으로 끓어오르며 인간세상이 쉴 새 없는 생존경쟁, 성의 대결, 폭력에 의한 정복과 파괴의 연속임을 나타내고 있다. 이는 관객의 얼굴을 붉게 상기시키며, 무대 위에서 위험 요소를 동반하는 장면들을 통해 완전한 통제력을 가지고 있지 않은 육체의 모습을 관객들에게 일깨워 주려는 의도를 읽을 수 있다.

그는 지극히 평범하고 일반적이라서 오히려 우리가 인지하지 못했던 요소들을 있는 그대로 작품에 표출하였다. 이러한 장면은 극장용 작품과 댄스 필름 모두에서 찾아 볼 수 있다.

『변신이야기』에서 자주 나오는 플레미쉬 작가인 Peter Verhelst가 오르페우스 신화를 비롯하여 영화 〈The Deer Hunter〉와 〈Night Hunter〉에서 영감을 얻어 완성한 시적인 텍스트 또한 이 작품의 이해도를 높이는데 도움을 주며, 음악과 함께 무용수들의 움직임을 극대화 시켜주는 또 다른 요소이기도 하다. 〈Blush〉는 2005년 칸 영화제에서 ACID(Agence du Cinéa Indéendent pour sa Diffusion:Assocation for Independent Film Distribution) 프로그램에 선정 되었으며 많은 영화제에서 수상하였다.

---

12 문진학, 「21세기 현대무용 작품에 나타난 다원 예술의 성향」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013, 37-38쪽.

13 이영찬, 「Wim Vandekeybus의 작품 "Blush"에 나타난 공간 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2003, 46-47쪽.

익스트림 클로즈업

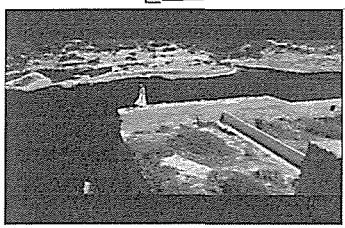
개구리를 촬영에 익스트림 클로즈업 기법을 사용함으로써 관객들은 영상 속 손에 집중을 하게 된다. 이 기법의 사용은 관객들을 수동적으로 변하게 한다.
클로즈업의 기본적인 의미는 주의 집중과 강조의 효가가 있으며, 익스트림 클로즈업의 경우 클로즈업 보다 강한 이미지를 전달한다.

웨이스트쇼트

영상기법에서 웨이스트쇼트는 대인관계를 의미하며, 먼 개인적 거리를 의미한다. 빔 반데키부스의 작품에서는 대인관계를 의미하기도 하지만 상체위주의 움직임이 많을 때 주로 웨이스트쇼트를 사용한다.
신체의 전체를 보여주는 것이 아니라 웨이스트쇼트 기법을 이용함으로써 관객이 상체의 움직임에 보다 더 집중 할 수 있게 해준다.

풀쇼트

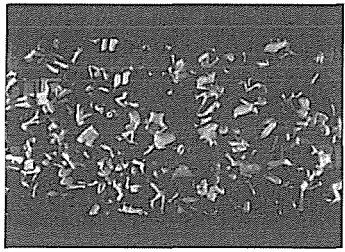
풀쇼트의 경우 기호학적으로 사회관계를 의미하며 먼 사회적 거리를 나타낸다. 댄스필름에서는 대사보다는 움직임에 의한 감정전달과 내용전달이 주를 이루기 때문에 움직임을 보여줄 때 주로 풀쇼트가 사용된다. 또한 장소에 대한 정보를 제공하기 위해 이 기법이 사용되기도 한다.


롱쇼트

롱쇼트는 배경을 넓게 잡고 인물이 부각되지 않는 경우로 공적인 거리를 나타내며 배경과 인물의 활동범위를 나타내기도 한다.

수평앵글

수평앵글은 주로 뉴스에서 많이 사용하는 것으로 안정적인 느낌을 준다. 영상에서도 무용수와 배우들이 테이블에 앉아 이야기하는 장면을 보다 안정적으로 보여준다. 등장인물간의 관계를 나타내기도 하며 〈Blush〉에 등장하는 인물들이 서로 가까운 관계임을 드러내고 있다.


하이앵글

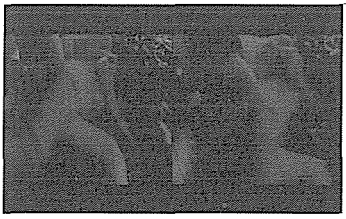
하이앵글 쇼트의 경우 눈높이 보다 높은 곳에서 촬영하는 기법이다. 이 기법은 인물의 주변 공간의 중요성을 증대시키고 주변 환경에 대해 권위적인 시야를 제공한다. 또한 많은 사람들이 등장하는 하이앵글의 경우 처절함과 치열함을 엿볼 수 있고 두 쇼트에서는 억압당한 사람을 의미하는 동시에 왜소하고 빈약하게 느껴지는 인간을 보여준다.

로우앵글

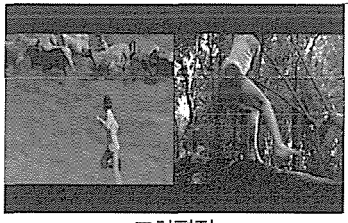
로우 앵글의 경우 아래에서 위를 촬영하는 것으로 위엄성을 표현하는데 사용된다. 또한 높이에서 오는 위압감과 복종 등을 느끼게 하는데 위의 쇼트에서는 위압감을 표현하고 있다. 나무 위에 있는 무용수를 로우 앵글로 보여줌으로서 관객의 공포심을 고조시키고 무용수의 압도적 입장을 극대화 시키고 있다.

트랙쇼트

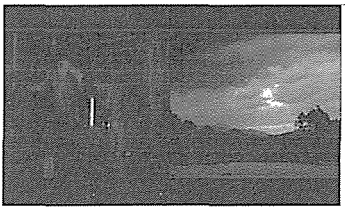
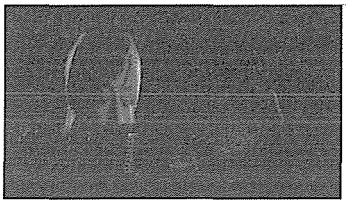
이동차에 카메라를 싣고 피사체의 움직임과 나란히 움직이거나 그 주위를 돌면서 촬영하는 것과 같은 이동촬영을 칭하는 것이 트랙쇼트이다. 공간에 대한 관객의 이해를 돕기 위해 트랙쇼트를 이용하는데 빔 반데키부스의 작품에서는 탁자에 둘러앉은 무용수 전체를 보여주기 위해 트랙쇼트를 사용하였다.


핸드헬드쇼트

이 기법은 카메라를 들거나 어깨에 메고 촬영을 하는 것을 의미한다. 따라서 불안정하지만 생동감 넘치는 이미지를 만들어 낼 수 있다. 이 작품에서는 핸드헬드쇼트의 사용으로 무용수들의 움직임을 한층 더 생동감 넘치게 표현을 하였으며, 빔 반데키부스가 추구하는 동물적인 움직임을 더욱 극대화 시킨다.


교차편집

양떼가 달리는 장면과 여자무용수들이 숲속을 달리는 장면을 연속적으로 반복해서 보여줌으로서 극적 긴장감을 한층 높여주며 달리는 속도감을 배로 늘려주는 효과를 주고 있다.

 점프컷	위의 사진은 이전 영상에서 저항을 하면서 땅속으로 빨려들어가는 장면이 나왔고 후에 지하에서 지상으로 탈출하는 장면이다. 영상을 통해 지하에서 지상으로의 탈출이 험난한 여정일 것임이 예상되지만 점프컷을 통해 여정을 생략함으로써 관객의 상상력을 자극하고 있다. 서사적인 의미를 관객이 독자적으로 생성하도록 만든다.
 설정쇼트	공간과 상황에 대한 설명을 위한 쇼트이다. 남자무용수의 손위에 올라감으로서 움직임을 제약하는 여자무용수의 모습과 많은 관중 그리고 아무렇지 않게 연주를 이어가는 밴드의 보습을 보여줌으로서 허위성과 권위성을 비판하기위한 작위적인 엄숙함을 설정하는 장치로 사용되었다.
 몽타주	전혀 관련이 없는 것 같은 장면을 병렬구조로 나열함으로써 하나의 의미를 부여하는 것이다. 본 장면은 밴드의 보컬이 노래를 하는 장면과 무용수 두명의 듀엣을 교차시켜 보여주는 것으로 그들의 움직임과 보컬의 노래가 밀접한 연관이 있음을 함축적으로 보여주고 있다.

5. 결 론

본 연구는 댄스필름의 개념을 정리하고 댄스필름의 표현방식이 관객에게 어떻게 효과적으로 전달될 수 있는지 알아보기 위하여 영화의 가장 기본적인 문법을 중심으로 분석하였다. 무용을 기반으로 한 장르임에도 불구하고 작품들이 영상기법을 활용하는 방식에서도 감독의 예술성향에 따라 차별성이 뚜렷하게 드러나고 있음을 확인할 수 있다. 빔 반데키부스의 경우 아버지와 어린 시절 자란 환경에서부터 받은 동물적인 야수성과 폭발적인 에너지를 작품에 반영하였다. 이러한 자신의 성향을 표현하기 위해 빔 반데키부스 작품의 경우 쇼트의 변화가 급격하게 빠른 편이며 핸드헬드 촬영기법을 많이 사용했다. 빠른 컷의 변화와 핸드헬드 촬영기법은 극의 긴장감과

움직임의 역동성을 한 층 더 높일 수 있다.

댄스필름 〈Blush〉를 분석한 결과 움직임이 곧 언어인 댄스필름에서는 영화적 문법의 사용으로 움직임의 효과를 배로 증진시켰으며, 전지적인 시각적 정보제공으로 인해 관객에게 해석의 여지를 넓게 열어둔 극장 공연과는 달리, 댄스필름에서는 정보를 의도적으로 제한하면서 한정적인 이미지나 특정한 움직임만을 화면에 보여줌으로써 표현의 목적을 강조하여 주제가 관객에게 효과적으로 전달될 수 있도록 유도하고 있다. 또한 움직임이 표현할 수 없는 부분은 적절한 대사와 음악의 사용으로 관객의 이해도를 높여주고 있다.

카메라의 사용에 있어서도 고정된 카메라 앞에서 무용수들이 춤을 추는 장면의 등장이 많다. 카메라가 적극적으로 개입하는 것이 아니라 고정된 카메라에 무용수들이 움직임을 통해 카메라와의 간격을 좁히고 넓힘을 반복함으로써 하나의 무대와 같은 효과를 보여주고 있다. 이러한 장면은 관객이 마치 극장에서 무용공연을 보고 있는 듯 한 효과를 나타낸다.

〈블러쉬〉의 분석만으로 댄스필름 전체로 일반화하기에는 이르지만 댄스필름에서 춤은 곧 언어이고 중요한 표현적 도구로 사용되고 있으며 동시에 영화적 문법을 사용하여 춤의 효과를 극대화 시키고 지향하는 목적성을 선명하게 만들어주고 있다는 사실을 영상기법의 분석을 통해 확인 할 수 있다. 이는 무용이 단순히 저장매체로서의 영상 미디어의 활용을 넘어, 영화라는 장르와의 적극적인 융합을 이뤄낸 결과이다. 그 결과 몇 가지 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다.

첫째 댄스필름은 시 · 공간의 초월이 가능하다. 공연예술은 특정한 장소와 한정된 시간이라는 정해진 시 · 공간에서 예술의 형태를 만들어내고 동시에 공연의 종료와 함께 소멸되기도 한다. 무용, 연극, 뮤지컬 등 극장공연은 현장에서 직접 보여주는 무대예술을 총칭하는 말이기도 하며 현장성과 일회성이라는 단어로 나타낼 수 있다. 반면 영화는 매체의 특성상 편집기술을 통해 시간적 제약을 극복하고, 다양한 장소에서 기록하고 재생함으로써 공간의 제약도 극복할 수 있다는 특성이 있다. 무용이라는 공연예술이 영화라는 장르와 융합한 댄스필름은 영화의 기법적 특성을 수용하여 시 · 공간

의 초월을 가능하게 하였다.

둘째 크리에이티브 디렉터가 관객이 집중해야 할 부분을 강조함으로써 안무가의 의도전달을 명확하게 한다. 무대예술 또한 안무가에 의해 의도전달을 위한 구성이 연출되지만 관객들은 무대라는 공간 안에서 자신이 볼 것에 대한 선택의 자유를 가진다. 그러나 한 편으론 창작자가 표현하고자 하는 지점이 그곳에 있는지에 대한 여부를 확신할 수는 없다. 하지만 댄스필름은 수많은 쇼트의 집합체로 클로즈업과 같은 영상기법을 통해 관객이 봐야하는 것을 지정해 준다. 이는 크리에이티브 디렉터의 의도, 주제, 감정 등의 전달을 영화적 연출방식을 활용하여 더욱 효과적으로 표현이 가능하다.

셋째 무용 장르의 대중화를 기대할 수 있다. 댄스필름은 극장이 아닌 디지털 세계에서 관객을 만난다. 대다수의 무용 공연장은 전공자들로 가득 차 있다. 무용이라는 장르의 난해함으로 인한 감상의 부담감이 일반관객의 발길을 돌리고 있다. 하지만 댄스필름은 영화문법이라는 익숙한 장치를 통해 연출자의 의도를 쉽게 이해할 수 있는 해석의 틀을 가질 수 있게 된다. 이로써 관객들은 무용이라는 장르를 어렵지 않게 접할 수 있으며 자연스럽게 작품에 대한 관객의 이해도 또한 높일 수 있다. 또한 댄스필름으로 관객이 무용에 대한 흥미와 관심을 유발하여 관객이 다시 극장으로 발길을 돌리는 효과를 기대 할 수 있다.

영상문법을 통한 정확한 의도전달은 창작자와 관객과의 거리를 좁히는 역할을 한다. 이는 무용이라는 장르의 대중화에 기여를 할 것이며 융·복합 시대에 무용 장르가 생존할 수 있는 하나의 전략이 될 수 있다. 또한 댄스필름이 현재보다 다양한 스토리를 가지고 제작된다면 문화산업으로써 자리매김 할 수 있으며, 수익 창출이 가능 할 것이다.

문화산업으로의 자리매김을 위해서는 전문적인 마케팅 전략과 홍보가 필요 할 것이며, 대중의 눈을 사로잡기 위한 다양한 기술적 연구도 필요할 것이다. 댄스필름은 무대예술의 가장 큰 특징인 현장성은 잃을 수 있지만 영화의 묘미인 미장센을 통한 또 다른 아름다움을 느낄 수 있다.

참고문헌

단행본

임 찬, 『영화영상분석』. 세종출판사, 2007

Erin Brannigan, *Dancefilm: Choreography and the Moving Image,* Oxford, 2011

논문

김은정, 「마야 데렌 댄스필름의 특징에 관한 연구」, 이화여자대학교대학원 석사학위논문, 2007

문진학, 「21세기 현대무용 작품에 나타난 다원 예술의 성향」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013

소광웅, 「빔 반데케이부스(Wim Vandekeybus) 작품에 나타난 비무용적(Non-danse): 작품〈Blush〉, 〈Puur〉를 중심으로」, 수원대학교 대학원 석사학위논문, 2012

이영찬, 「Wim Vandekeybus의 작품 "Blush"에 나타난 공간 분석」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2003

이지원, 「The Prospects of Dance Film seen through Mats Ek's 「Smoke」(1995)」, 『무용예술학연구』 42호, 2013

한선비, 「무용작품과 댄스필름의 관계적 특성연구-마야데렌과 로이드뉴슨을 중심으로」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2013

기타

배소영, 〈융복합시대의 무대, 영상을 만나다〉 《일간연예스포츠》, 2013.05.14

송우리, 〈댄스필름-당신을 사로잡는 몸짓의 미학〉, 《서강학보》, 2010.04.12

Wim Vandekeybus, BLUSH. ULTIMA VEZ.(DVD,52minute), 2004

Abstract

A Study on the value and importance of Dancefilm: Focusing on the Wim Vandekeybus's *Blush*

PARK, Youjung
Anyang Arts High School
Instructor

The study uses the image technique of the movie (analysis) since there are limited analyses and data of the dance film's (cinematic) grammar. The films are limited to the Wim Vandekeybus's *Blush*.

From the analysis of the one film, films are directed using basic movie grammars. Although the films are of the same genre, it differs from the method of using image techniques as well as the director's personal art preference. The cinematic grammars enhance the effect of the movement and it emphasizes the objectives to deliver the audience true meaning of the films.

Dance film is not a simple word combination of dance and film to record new type of art; dance is used for the movie's artistic and aesthetic enhancement. To find out dance is the language and important expressive tool of the dance film, at the same time cinematic grammar enhances effect of dance and objective of the film, the study uses image technique analysis.

These are the results of dance film analysis by using image techniques.

Firstly, Dance film can transcend time and space. Secondly, The creative director could emphasize some part that the audience should focus on to clearly deliver the intention of the choreographer. Lastly, To popularize the dance genre.

If the dance film produces with more diversified stories than the

present, it will be a part of a cultural industry and could create profits. Dance film might lose the sense of realism, which is the main characteristic of the stage art; however it could feel the beauty of the film through the mise en scene.

KeyWords Dancefilm, Wim Vandekeybus, *Blush*, Shot, Cinematic grammar

논문투고일: 2016. 05. 20 심사완료일: 2016. 06. 13 게재확정일: 2016. 06. 15

컨템포러리 댄스 트렌드 분석에 관한 연구

정 의 숙
성균관대학교 무용학과 교수

목차

1. 서론
2. 트렌드 개념에 관한 고찰
3. 작품 분석
 1) 저스틴 펙의 〈In the Countenance of Kings〉
 2) 시디 라비 체카위의 〈스투라〉, 〈두나스〉
 3) 자크 모리스의 〈Then She Fell〉
4. 결론

요약문

본 연구는 이 시대의 무용가들 중 전통을 이어 창작하는 그룹과 다음 시대로의 공연형식을 열어주는 그룹을 선정하여 작품을 분석하면서 트렌드에 대한 논의를 하고자 한다. 이를 위해 선정한 작품들은 일반적으로 상상하고 있는 테크놀로지와의 융복합이 아닌 발레와 일상의 협업으로 구성된 무용을 비디오라는 또 다른 도구를 차용하여 새로운 형식으로 한 저스틴 펙(Justin Peck)과 타 문화(신체 장르)와의 협업을 형식으로 하는 시디 라비 체카위(Sidi Larbi Cherkaoui), 그리고 마지막으로 Site-Specific Dance Performance를 주도하는 자크 모리스(Zach Morris)를 선정하였다.

무용 트렌드 분석을 위하여 테크놀로지와의 융복합이 요구되는 사회의 공연예술 문화 환경에서 다른 차원의 융복합을 시도하고 있는 세 명의 안무가의 분석은 다음과 같다.

첫째, 미국의 저스틴 펙은 발레의 본질을 유지하면서 인위적으로 만든 공연장의 범주에서 벗어나 대중과 일상 안에 공존을 유도하며 주제를 표현하였다. 둘째, 벨기에의 시디 라비 체카위는 안무가 자신의 내공이 담보가 된 무한한 움직임의 역량을 소유한 창작자이다. 따라서 다양한 타 문화와 신체의 융합을 통해 용이하게 창작 작업을 하고 있다. 마지막으로 미국의 자크 모리스는 무용 전공이 아닌 연출 전공자로서 움직임을 포함하는 복합 형태의 이머시브 시어터(Immersive Theater) 형식으로 새로운 공연 장르를 주도하고 있다. 각 안무가들의 작품은 유튜브에 나와 있는 영상을 중심으로 장면 및 내용과 형식을 서술적 방법으로 분석하였다.

본 연구의 분석이 젊은 안무가들에게 그들만의 트렌드를 만드는 역할을 하는데 기여할 것으로 기대한다.

주제어 트렌드, 융복합, 창작, 저스틴 펙, 시디 라비 체카위, 자크 모리스

1. 서론

당대의 예술가들이 그 시대의 창작 트렌드를 파악하고 있는 것이 그들의 창조성에 어떤 영향을 미칠 수 있을까? 혹시, 그들의 독창적인 아이디어를 저해하는 요소로 작용하는 것은 아닐까? 라는 의문이 제기된다. 그러나 예술가는 그 시대를 읽어야하고 더 나아가서 미래를 예견하는 지각, 감성, 감각, 인지능력을 키울 수 있는 기초가 되는 것이 새로운 사조 태동의 동기가 될 것이라는 답을 하게 된다. 예술사를 돌이켜보면 그 시대를 대표하는 예술가, 그리고 그 다음 세대를 여는 예술가들이 존재한다. 이들은 어떤 장르가 되었던지 간에 양자가 다 시대정신에 깨어있고 투철할 때 가능한 일일 것이다. 시대의 흐름에 따라 예술의 형식/형태/양식은 계속적인 변화들을 통해 진화되어 왔다.

특히 공연예술의 경우 현장에서 존재한다는 시간적 특성상 다양한 현실사회의 반영에 민감한 편으로 간주된다. 물론 전통 텍스트를 가지고 있는 레퍼토리는 예외일 수 있다. 초기의 예술 개념은 테크네(skill, rule)를 요구하는 분야만이 예술로 간주되었으며, 그 이후 정신적 산물이냐 혹은 육체적 산물이냐의 관계에서의 우위를 연속적으로 논의하면서 정신적인 것이 예술의 개념에 기조가 되는 것으로 발전되어왔다. 뿐만 아니라 이러한 정신을 제반으로 관객에게 감동을 주느냐, 충격을 주느냐라는 논의로 이어져 왔다. 이러한 사유들/논의에 의해 무용에도 많은 형식의 변화가 지속적으로 변형/발전되어 왔다고 볼 수 있다. 모더니즘 이후 예술은 감동보다는 충격을 주어야한다는 부분에 예술성, 독창성을 강조해 왔지만, 충격이 더 이상은 충격으로 느껴질 수 없는 시대에 도달했다. 따라서 이 시대는 고전과 현대가 공존하는 시대임을 부인할 수 없을 것이다. 따라서 본 연구는 이 시대의 무용가들 중 전통을 이어 창작하는 그룹과 다음 시대로의 공연형식을 열어주는 그룹을 선정하여 작품을 분석하면서 트렌드에 대한 논의를 하고자 한다. 특히 두 그룹을 선정하는 데 있어 이 시대가 요구하는 융복합의 성향을 추구하는 단체에 중점을 두었다.

이 시대의 융복합은 과학, 즉 테크놀로지와의 협업을 생각하는 것이 일반

적이다. 예를 들어 아드리안 엠(Adrian M)은 그들의 공연에 그가 개발한 도구를 이용하여 무중력, 시간, 발자취의 반복 또 이 놀이에서 서커스 예술과 컴퓨터 공학으로 마법과 같은 환상을 주는 놀이로 춤과 시를 볼 수 있다.[1] 그러나 본 연구에서 선정한 작품들은 일반적으로 상상하고 있는 테크놀로지와의 융복합이 아닌 발레와 일상의 협업으로 구성된 무용을 비디오라는 또 다른 도구를 차용하여 새로운 형식으로 한 저스틴 펙과 타 문화(신체 장르)와의 협업을 형식으로 하는 시디 라비 체카위, 그리고 마지막으로 Site-Specific Dance Performance를 주도하는 자크 모리스를 선정하였다. 본 논문은 각 안무가들의 작품을 유튜브에 나와 있는 영상을 중심으로 장면 및 내용과 형식을 서술적 방법으로 분석하였다. 본 연구가 새로운 무용의 경향을 이끌어 가고자 하는 젊은 안무가들에게 이 시대의 공연 경향을 읽을 수 있는 기본 자료 역할을 하는데 기여할 것을 목적으로 한다.

2. 트렌드 개념에 관한 고찰

트렌드(Trend)는 '동향, 추세'라는 사전적 의미를 갖는다.[2] 트렌드는 인류가 공유하는 집단의 사상이나 생활 형태 안에서, 나아가 정치적, 사회·문화적, 예술적 발전에 따른 여러 분야에서 널리 사용되어져왔다. 이는 변화하는 사회의 흐름을 지각하고 인지하는 것으로 특히 무용은 문화적인 트렌드와 연관성을 갖는다. 문화적인 트렌드는 축적된 과거의 경험과 현재 문화의 전반적인 특성을 내포하며 미래를 예측하는 것이다. 이는 사회적 흐름을 나타내며 보편적인 대중화 현상에 그 시대를 대변하는 위력을 지닌다. 또한 특정 사회와 시대에서 경험하고 학습되어져 인간의 가치체계를 형성한다. 또한 기존의 문화와 새로운 문화와의 병치·혼합으로 발전되며, 사회 구성원들의 의식 속에 잠재되어져 있던 것이 사회 현상에 따라 동시대에 공동 방향으로 표출되어진다. 특히 오늘날은 사회 경험의 매개적 구조인 정보기

1 이정민, 「현대예술에서 무용과 영상미디어를 활용한 융복합 작품 분석」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2013, 61쪽.

2 www.naver.com 영어사전.

술의 발달로 인한 대중문화의 파급, 그리고 새로운 미디어의 발달과 커뮤니케이션의 확장으로 사회 구성원들은 다양한 경로로 문화를 접하게 된다.[3] 이는 매스미디어가 트렌드를 형성하고 변화하는 데 중요한 역할을 하고 있다는 것이다.

이러한 문화적 트렌드의 개념을 통해 '무용의 트렌드'라는 논의와 연관시켜 서술하면, 서론에서 논의하였듯이 본 논문에서 무용의 트렌드는 시대의 흐름에 따라 변화하는 예술의 형식과 창작성의 진화를 말한다. 구체적으로 컨템포러리 댄스의 트렌드는 안무에 있어 움직임의 구성에 무용수의 표현만을 국한시키지 않고, 사회와 문화 안에서 존재하는 몸과 연관된 문제들에 대한 관심이 고조되고 있다. 이에 컨템포러리 안무가들은 동시대를 사유할 수 있는 철학이나 미학을 작품에 흡수시키고자 하며, 특히 이론 분야의 연구자들이나 비평가들이 안무의 실제 작업에 참여하게 되고, 안무 방식인 협업(collaboration)이나 리서치(research), 실험(laboratory)의 개념과 연결시킨다. 또한 무용에서 움직임을 고안하는 것보다는 안무가의 아이디어나 개념을 생산하는 방식에 더 집중하는 개념 무용(conceptual dance)과 같은 형식이 제시되기도 한다.[4] 따라서 오늘날의 컨템포러리 댄스의 트렌드는 안무가 개인의 창작적 역량과 사회를 인식하는 의식적인 주관에 따라 방법론적인 것에서 다양한 형식으로 작품을 창작한다. 특히나 여러 매체를 혼합하는 융복합적인 경향을 보인다. 이는 예술 간의 경계를 허물어 타 장르간의 협업을 통한 복합 매체성을 특징으로 한다. 이를 통해 재조합과 재해석으로 독특한 예술이 만들어지며 관객들에게 다양함과 새로움을 제공함으로 해서 대중과의 소통을 용이하게 한다.

예술에서의 융복합이란 과학, 디지털콘텐츠 등과 예술과의 융복합을 말하거나, 또는 예술 안에서 장르간의 융복합을 말할 때 사용되어진다.[5] 그러

---

3 전정숙, 「문화적 트랜드가 현대 메이크업에 미치는 영향: 2000년도 이후 인쇄매체 광고를 중심으로」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2011, 6쪽.

4 이화여자대학교 무용학연구소 (편), 『사라지지 않는 예술, 무용이론을 말하다』, 이화여자대학교출판문화원, 2016, 137쪽.

5 우혜주, 「빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)작품에 나타난 융복합성 연구: 〈블러시(Blush)〉와 〈순수(Puur)〉를 중심으로」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 14-15쪽.

나 본 연구자는 여기에서 한 발 더 나아가 좀 더 다양한 형태로 진화되어가는 무용의 트렌드를 다음의 세 작품을 통해 분석하고자 한다.

3. 작품 분석

1) 저스틴 펙의 〈In the Countenance of Kings〉

발레 안무가 저스틴 펙의 〈In the Countenance of Kings〉에 대하여 작품 분석을 하고자 한다. 펙은 1987년 9월 워싱턴D.C 출생으로 2006년부터 활동하기 시작하였다. 2014년부터 현재 뉴욕시티발레단(New York City Ballet)에서 솔리스트이자 상주 안무가로 활동하고 있다. 또한 용커스의 19세기 석재 성에서 생애 처음으로 영화를 감독하기도 하였다. 〈In the Countenance of Kings〉는 2016년 4월12일 전쟁기념관 오페라하우스에서 샌프란시스코발레단(San Francisco Ballet) 소속 무용수들에 의해 만들어졌다. 본래 이 작품은 극장용 작품으로 만들어졌으나 연구자는 비디오댄스의 형식으로 재구성된 작품을 분석하였다.

비디오댄스는 포스트모던시대 이후 창작의 새로운 트렌드가 되어 춤의 한 장르로 자리 잡기 시작했다. 이는 무용 퍼포먼스를 영상에 담아내는 작업으로 내러티브가 명확하지 않아 관객 스스로 상상력을 발휘하게 하는 새로운 영상 예술 형식 중의 하나이다. 카메라 앵글 안에서 보이는 무용수들의 움직임은 카메라의 회전이나 각도에 따라 다방면에서 포착되며, 보는 사람으로 하여금 카메라의 시선으로 안무가의 의도를 따라가게 한다. 따라서 카메라의 클로즈업은 좀 더 효율적인 메시지 전달을 가능하게 하고, 무대예술로서 내재하고 있는 무용의 시간과 공간적인 제약의 한계를 극복하게 한다. 보통은 현대무용을 비디오댄스로 구성하고, 발레공연은 무대에서 행해지는 공연을 기록물로 남기기 위한 촬영을 하였을 뿐 비디오댄스를 위해 재구성하는 일은 흔하지 않았었다.

〈In the Countenance of Kings〉 안에서 무용수들은 레오타드를 입고 흰색의 운동화를 신고 발레의 무대인 프로시니엄 무대에서 벗어나 성에서

춤을 춘다. 발레는 토슈즈를 신고 튜튜를 입고 무용전용극장에서 공연되는 것이 일반적이다. 반면 현대무용은 포스트모던 이후로 극장에서 벗어나 주차장, 공터, 지붕 등에서도 춤을 출 수 있다는 탈극장화를 선언하였다.[6] 그렇기 때문에 현대무용에서의 탈극장화는 더 이상 낯설지 않은 모습이다. 하지만 발레에서는 이야기가 달라진다. 운동화를 신고 무대 밖에서 이루어지는 발레는 낯설어 보인다. 클래식 발레의 형식을 변화시킨다는 것은 이례적인 일로 볼 수 있지만 펙은 이례적인 일을 새로운 트렌드로 이끌어 나간다.[7] 발레의 특성과 형식은 그대로 유지한 채 변화를 주어 새로운 모습으로 보이게 한다는 것은 큰 의미가 있다. 《뉴욕타임스》 브라이언 사이버트(Brian Seibert)의 글에서 인용하고자 한다. 펙은 "내가 〈해밀턴(Hamilton)〉을 보았을 때, 거기에는 아주 많은 정보가 있었고 매우 빨랐다. 뒤쳐지지 않으려면 내가 계속 따라가야 했다. 나는 예술의 그런 면을 볼 때 매우 들뜬다."라고 했다.[8] 이는 펙의 예술관이 느껴지는 대목으로 볼 수 있다. 또 Art info에서는 "아티스트라면 꼭 봐야 할 작품이다."라고 말하며 펙의 작품이 새로운 트렌드를 이끌어 나가고 있음을 증명했다.

그가 클래식 발레를 포스트모던의 형식으로 안무한 이유는 무엇일까? 이에 대한 분석을 위해 세 가지 측면에서 살펴보고자 한다. 구성과 형식의 해체, 공간의 해체, 그리고 그 안에서 작품이 갖는 상징적인 의미를 파악하였다. 모던발레의 사전적 정의는 '전통적인 발레의 형식에서 벗어나 새로운 감각으로 개성적인 표현을 추구하는 발레이다. 회화적, 시각적 경향이 짙고, 현대 음악과 결부되어 있다.'라고 정의한다. 현재 국내·외의 많은 발레단에서 모던발레 공연을 많이 하고 있다. 발레의 전유물인 토슈즈를 신기도 하지만 맨발 혹은 발레슈즈를 신고 춤을 춘다. 이때 그들의 의상은 튜튜를 벗어던지고 몸에 붙는 타이트한 의상을 주로 입는다. 또한 클래식 음악만을 고집하지 않는다. 전자음악과 현대적인 음악을 사용해 그들이 표현하고자

6 박은희, 「초기 포스트 모던댄스의 퍼포먼스적 특성연구」, 한성대학교 대학원 석사학위논문. 2000. 32쪽.

7 정수미, 「Maurice Bejart에 나타난 현대발레의 안무특성 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2002, 24쪽.

8 《뉴욕타임즈》 (검색일: 2016.01.29)

하는 바를 부각시킨다. 〈In the Countenance of Kings〉에서도 클래식 음악을 사용하지 않고 발랄하고 튀는 음악에 맞추어 무용수들의 동작을 구성하였다. 또 전통발레에서의 무용수들의 역할을 해체시켰는데, 주역과 단역의 구분을 없애고 모든 무용수가 같은 위치에서 춤을 춘다. 이것은 포스트모던 댄스의 대표적인 특성이기도 하다. 무용수들의 서열을 해체시켜 모든 방향에서 무용수들이 동일하게 보이게 하여 조금 더 자유로운 분위기를 연출한다. 그 다음은 공간의 해체이다.[9] 다른 무용 장르도 프로시니엄 무대에서 춤을 추는 것이 익숙한 일이지만 발레에서는 더더욱 그렇다. 발레를 무용전용 극장이 아닌 다른 곳에서 한다는 것은 지금도 이례적인 일이다. 포스트모던을 거치면서 발레를 야외에서 하거나 축제 같은 곳에서 하는 경우도 많아졌지만, 포스트모던댄스처럼 공터나 주차장 등 일상적인 공간 안에서는 하지 않았다. 그렇기 때문에 포스트 모던적으로 〈In the Countenance of Kings〉는 의의가 크다. 포스트모던의 선두인 저드슨댄스그룹은 뉴욕의 저드슨 교회에서 발표회를 열었고 그것이 포스트모던댄스의 장을 여는 계기가 되었다. 이 작품도 저드슨그룹과 마찬가지로 성안에서 춤을 추었는데, 발레를 포스트 모던화 시켰다는 새로운 트렌드를 선두 하는 것으로 볼 수 있다.[10] 공간뿐만이 아니라 무용수들의 토슈즈를 벗어던지고 운동화를 신고 춤을 춘 것도 발레의 혁신을 기하는 일이다. 포스트모던댄스가 처음 성행되기 시작하였을 때 현대 무용가들은 맨발로 춤을 추던 것을 탈피하여 운동화를 신고 춤을 추었다. 펙의 작품에서 발레무용수들이 토슈즈를 벗고 운동화를 신은 채 춤을 춘 것은 더욱 혁신적이고 포스트모던을 상기시키는 일이라고 볼 수 있겠다. Indiwire는 이 작품이 "인간의 신체와 정신의 능력을 보여 준다."라고 평한바 있다.

〈In the Countenance of Kings〉는 발레의 형식과 특성을 유지한 채 변화를 주어 새로운 형식으로 탈바꿈한 것으로 새로운 트렌드를 형성하였다.

---

9 최재혁, 「해체주의적 관점에서 본 윌리엄포사이드 작품연구」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2015. 13쪽.

10 문신하, 「현대발레 작품에 나타난 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2006. 34쪽.

기존에 발레를 모던화 하는 작업은 많이 이루어져 왔지만 전통발레에 미치지 못한다는 평을 들어왔다. 하지만 이 작품은 발레를 새로운 발레의 형식으로 표현하였기에 보다 진보적인 의미를 산출한다. 포스트모던의 예술적 특성인 일상의 혼용과 퍼포먼스형식은 신선한 충격을 전한다. 형식의 틀에 박힌 발레 표현의 한계를 극복하고 새로움과 다양함을 확대시킨 이 작품은 발레를 비프로시니엄무대로 추구하며 이끈다. 이는 곧 무용작품, 무대, 관객의 사이를 보다 가깝데 이어주는 역할을 한다. 발레의 본래적 특성은 간직한 채 독립성과 개성을 유지한 새로운 공연물의 형태로 볼 수 있겠다.

2) 시디 라비 체카위의 〈스투라〉, 〈두나스〉

시디 라비 체카위는 현재 젊은 나이에도 불구하고 세계적으로 현대무용 장르에서 명성을 쌓아가고 있다. 그는 현대무용의 메카로 자리 잡고 있는 벨기에 세드라베(C de La b)무용단에서 무용수로 활동 하였으며 현재 벨기에에서 주목 받는 안무가이다. 그의 작품은 시각적 디자인이 뛰어나며 타 문화(신체 장르)와의 화합을 통해서 얻어지는 에너지를 바탕으로 창작 작업을 하고 있다.

따라서 그의 작품에서 가장 특징적으로 나타나는 것은 장르의 화합이라고 볼 수 있다. 〈미스(Myth)〉는 아랍 스타일과 플라망 스타일이 다양한 언어와 섞여 독특한 작품으로 발표 되었다. 그리고 〈스투라〉에서는 중국의 소림사 승려들을 무대에 올려 소림 무술을 재해석 하지 않은 채 시연되었고 무대에서 무용수들과 어우러져 공연이 되었다. 〈두나스〉는 플라멩코의 음악과 춤을 올렸으며 〈플레이(Play)〉에서는 인도의 쿠치푸디(Kuchipudi)의 움직임을 접목하여 공연하였다.

위와 같이 체카위의 작품을 살펴보면 세계 각국의 전통적인 장르의 움직임을 결합하여 안무하였다. 작품에서 움직임은 장르의 순수한 움직임을 왜곡하지 않은 채 받아 들였다. 그 순수한 전통적인 움직임은 현대무용의 다양한 요소와 결합하여 공연되었다. 체카위처럼 다양한 문화를 결합하여 공연하는 안무가들이 최근 각광을 받고 있다. 구안나[11]는 문화적 다원성의

발현 양상과 예술적 특성을 도출하기 위해 수행된 연구에서 국가의 다양한 문화적 움직임은 작품 창작을 위한 표현매체로 활용된다는 것을 언급하였다. 이렇듯 최근 한 작품에 여러 가지 문화를 혼합하여 움직임을 구체화하는 것이 무용 창작의 특성 중 하나로 자리 잡고 있다.

작품 분석을 하는데 있어 그의 안무 특성들이 잘 드러난 작품으로 판단되는 〈스투라〉와 〈두나스〉를 선별하였다.

(1) 〈스투라〉(2013)

〈스투라〉는 서로 다른 분야인 무용과 무술 그리고 라이브 음악이 만나서 하모니를 이룬 작품이다. 우리 몸의 오감을 깨우고 이성을 동시에 자극시키는 작품으로 가장 특징적인 것은 소림 무술을 무용의 시각으로 재조명한 것이다. 최근 다른 장르와 문화의 협업을 통해 만들어지는 작품들이 등장하는 가운데 소림 무술 또한 문화 융합에 참여했다고 볼 수 있다. 장민, 김동규[12]는 소림 무술의 현대적 의의를 탐색하는 연구에서 소림 무술은 외래문화와 본토문화의 결합이 형성된 문화로서 세계 종교 사상의 새로운 측면을 제시한다고 언급하였다. 이렇듯 각국의 다양한 문화들을 서로 결합하여 표현하는 것은 새로운 예술 표현의 한 형식으로 시도되고 있다.

이러한 형식의 한 예로, 안무가 체카위를 들 수 있는데, 그는 소림 무술의 동작을 받아들여 작품을 만든 안무가이다. 체카위는 2007년도에 소림사를 방문하여 소림사 승려들의 무술 기술과 그들의 정신으로부터 영감을 받아 그들과 함께 작품 작업을 하였다.[13] 본 작품에서 가장 눈에 띄는 것은 17명의 소림사 승려들이 직접 출연 하였다는 점이다. 17명의 승려들은 소림사 무술의 섬세한 손놀림과 빠른 발 스텝으로 이루어진 동작들을 파워풀한

---

11 구안나, 「피나 바우쉬 국가 · 도시 시리즈 작품에 나타난 문화적 다원성에 관한 연구」, 『대한무용학회』 제70권 5호, 2012, 17-38쪽.

12 장민, 김동규, 「소림 무술의 기원과 사상적 맥락」, 『한국체육철학회』 제18권 4호, 2010, 21-38쪽.

13 정은주, 「컨템포러리댄스에 나타난 포스트모던댄스의 미적 특성과 기능」, 단국대학교 박사학위논문, 2012, 90쪽.

에너지로 발산하고 있다. 체카위는 공연을 위해 3개월 동안 무술을 훈련받았고 작품을 함께 만들었다. 다시 말해 체카위의 움직임은 무술을 통해 훈련된 몸으로 승려들의 절도 있는 움직임을 만들어 낼 수 있는 준비된 몸을 갖추었으며, 작품에서 실제 승려와 같은 무술을 선보였다. 또한 무술 복장을 입고 작품에 등장하며 칼을 사용한 무술 동작을 하고 있다. 이것은 기존에 다른 안무가들이 특정 움직임을 사용하여 자기화하는 작업과 다른 차원에 작업임을 확인할 수 있다.

승려들은 무대 밖을 보고 있다가 두 팔을 빠르고 크게 원으로 돌리는데, 이와 동시에 한 발로 바닥을 내려치면서 중앙으로 모이는 동작은 군무임에도 불구하고 그들의 호흡은 한 명이 움직이는 것과 같이 일치되어 있다. 그리고 무대 중앙에 일렬로 눕혀 있는 상자 위에서 한 명의 승려가 칼을 들고 무술을 하고 있다. 이와 동시에 체카위는 무대 하수 쪽에서 어린 승려와 나무 상자 양 끝에 앉아 손가락으로 칼의 움직임을 묘사하고 있다. 또한 무대 뒤쪽에는 17개의 나무 상자가 세로로 세워져 일렬로 서있다. 승려들은 나무 상자 위에서 칼 싸움을 하고 있고, 체카위는 나무 박스에 기대어 일상적인 움직임을 한다. 이와 같은 정적인 움직임과 동적인 움직임은 소통하듯이 조화롭게 어우러진다. 나무 상자가 세로로 세워진 무대 사이를 승려들은 아크로바틱 동작을 하면서 뛰어다니는 동작은 몸이 한 동작마다 한 번에 타격하는 모습으로 단순히 보여 지는 동작의 에너지뿐만 아니라 신체 움직임이 모든 것에 대한 표현을 담을 수 있도록 하는 정신을 담고 있다.[14] 그것은 아마도 승려들의 영적인 부분까지 초월한 에너지 일 것이다.

무대 디자인을 제작한 안토니 골름레이(Antony Gormley)는 오브제를 사람이 들어갈 수 있는 크기의 직사각형 나무 상자 21개를 사용하였다. 이 오브제는 다양한 구조와 형태를 이루며 유연한 구조로 활용되었다.[15] 커다란 상자는 오브제를 뛰어넘어 무대 세트로 사용 되며 무용수들과 승려들을 각각의 존재로 인식되게 하는 역할을 한다. 무대 중앙에 세로로 서 있는 나무 박스가 쓰러지는 동시에 승려들은 상자를 이동시켜 무대 공간을 변형

14 https://www.youtube.com/watch?v=ExJkBsv8lY8 (검색일: 2016.04.21)
15 http://kor.theapro.kr/?sub_num=7&state=view&idx=5768 (검색일: 2016.05.12)

하고 빠른 움직임으로 상자 안과 밖을 그리고 위와 아래를 자유자재로 돌아다닌다. 그 안에서 그들은 환상의 호흡을 자랑하며 한 치의 오차도 없이 캐논 형식을 완성한다. 골름레이 인터뷰에 따르면 상자의 비율은 폭과 깊이보다 길이가 세 배라고 한다. 이것은 자유와 격리에 대한 연구이며 그는 "몸이 어디에 있는 동안 정신은 다른 곳에 가 있을 수 있다" 그리고 "몸은 구속되어도 상상은 어디에든 가 있을 수 있다"라고 하였다.[16] 즉 이것은 상자 속은 격리로 상자 밖의 공간을 자유로 바라볼 수 있다.

본 작품은 동서양의 문화와 사회의 교류 속에서 빚어진 작품으로 문화의 화합을 이끌어 냈다고 볼 수 있다. 또한 단지 움직임을 모방하거나 변형하는 것이 아니라 그 실제의 움직임을 무대 위에서 공연하여 하나의 새로운 트렌드를 만들었다. 이 작품을 통해서 현 시대의 무용 작품에 세계의 문화가 하나의 작품에서 나타나는 것을 볼 수 있다. 가장 중요한 것은 신체의 움직임을 통해서 문화 화합을 만들어 가고 있는 것이다. 이것은 무용의 다양한 소재를 사용하여 세계 각국의 문화와 혼재, 화합이라는 단계를 거쳐 각국의 문화적 움직임을 재구성하고 있다고 볼 수 있다.

(2) 〈두나스〉(2009)

다음 작품은 스페인 플라멩코 무용수 겸 안무가 마리아 페이지(María Pagés)와 함께 한 〈두나스〉이다. 본 작품은 사막의 모래 언덕과 그 모래 언덕의 변형이 주는 영감을 토대로 만든 작품이다. 가장 눈에 띄는 것은 속이 비치는 커다란 천으로 장식된 무대 세트이다. 천은 전체적으로 주황색 조명이 비추어지고 있으며 마치 모래 언덕의 황색 빛을 만들어 낸다. 이 빛은 자유에 대한 열망과 탄생을 의미하고, 사막에서의 자유는 위험에 노출되어 있음을 의미한다. 즉, 사막에서 어떤 방향을 자유롭게 결정하지만 이것은 길을 잃을 수 있는 가능성을 제시한다. 그들은 무대를 공유하고 공통의 공간을 만들어 천을 통해 공간을 분배하였고 또 다른 장면에서는 서로를 굴리고 천으로 감싸면서 신체가 하나 되는 묘한 매력을 발산하였다. 무대

16 https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=p08kQVWAbwo (검색일: 2016.04.29)

전체가 가려질 만한 크기의 베이지색 천에 그림자가 비추도록 하여 두 무용수는 하수에서 상수로 움직이며 마치 사막위에서 춤을 추듯이 부드러우면서 서로 긴밀하게 연결되어 화합되었다. 또한 중앙에서 두 무용수는 몸을 천으로 감싸 분리될 수 없게 고정 시켰다. 두 무용수는 고정된 몸에서 서로 팔을 돌리고 서로를 감싸고 한 팔씩 교차하는 움직임을 통해 몸과 몸이 화합되는 모습을 볼 수 있었다.

체카위와 페이지는 함께 하수에서 상수 쪽으로 사선을 따라 이동한다. 체카위는 바닥을 무릎으로 쓸고 다니면서 스트릿 댄스의 유연한 움직임을 선보이는 동안 페이지는 정렬적인 플라멩코의 동작을 선보이며 감각적인 포즈를 한다. 두 무용수는 각자의 스타일을 추구하는 동시에 서로의 스타일을 변형 시키지 않았으며, 두 스타일을 고스란히 작품에 담아 현란한 듀엣을 만들어 간다. 이러한 장면들은 서로 다른 성질의 움직임이 만나 서로 소통하고 있는 모습을 보여준다. 플라멩코와 플라멩코의 전형적인 경쾌한 음악에 맞추어 다른 장르의 춤이 어우러져 환상적인 장면을 연출한다. 이는 플라멩코와 컨템포러리 댄스가 융합되어 현대적인 감각을 바탕으로 문화적으로 서로 다른 장르의 화합을 이루었다고 볼 수 있다.

무대 위에 또 다른 주인공인 연주자는 상수와 하수에 나뉘어 무대 위에서 연주를 하였다. 연주자들은 무용수들과 호흡을 맞추며 연주하고 무용수들은 강렬한 플라멩코의 음악을 통해 서로를 그려 낸다. 플라멩코의 본고장인 스페인에서는 플라멩코의 중심을 춤보다 음악, 기타 연주로 보고 있다.[17] 그래서인지 이 작품에서는 음악의 현란함이 돋보인다. 플라멩코의 원곡과 스페인, 모로코, 폴란드의 음악가인 사이먼 브르조스카(Szymon Brzóska)와 루벤 르방니에고스(Rubén Lebaniegos)와 팀을 구성하여 작업을 하였고 음악은 두 안무가가 춤을 만드는데 기초가 되었다. 여러 나라의 예술가들과 장르가 결합되어 이 작품은 주제가 아닌 무대 안에 여러 가지 요소들로부터 글로벌화 되고 있는 것이다.

본 작품은 춤, 노래, 기타 연주 이 세 가지 요소가 결합된 종합 예술로

17 김숙영, 『보통남녀 교양인문학 3 상식에 대한 가벼운 접근』, 플럼북스, 2012, 288쪽.

그들은 공통의 에너지를 자신의 움직임 리듬을 통해 표출하고 있다. 또한 작품에서는 모래를 이용하여 이미지를 형상화 하며 진행되는데 여기에서 나타난 이미지들은 기호와 진리를 보여주며 장면마다 나타나는 그림자는 무용수와 협업을 이룬다. 따라서 작품에 사용된 모든 요소들은 서로 화합하여 무대를 구성하고 연출한다. 그 중 가장 특징적인 것은 다양한 장르의 화합이 몸과 몸의 움직임을 통해서 협업으로 이루어진다는 것이다. 이것은 한 무대 위에 세계의 문화가 함께 공존하고 있다고 볼 수 있을 것이다. 이상으로 작품에서 확인되는 문화(신체 장르)의 화합은 다양한 움직임으로의 구성과 확장을 수용할 수 있도록 하였다.

이상으로 다른 문화의 춤을 현대무용과 결합하여 작업을 한 체카위의 작품을 살펴보았다. 그 결과 현재 현대무용의 한 형식으로써 각 나라의 문화를 존중하고 그 문화와의 화합을 시도하여 새로운 형태의 작품들이 시도되고 있음을 확인할 수 있었다. 이와 같은 연구는 현재 새롭게 작업을 시도하는 많은 안무가들 및 무용 연구자들에게 현 시대의 현대무용 작품의 흐름을 소개하고 앞으로 현대무용의 다양한 형식의 변화 가능성을 제시하는데 기초자료가 될 것으로 사료된다.

3) 자크 모리스의 〈Then She Fell〉

예술 감독 자크 모리스, 톰 피어슨(Tom Pearson), 그리고 제닌 윌렛(Jennien Willett)의 주도로 활동하고 있는 'Third Rail Projects'는 미국에서 활동하고 있는 무용단체이다. 그들이 이끄는 Third Rail Projects의 작품 〈Then She Fell〉은 Site-Specific Dance Performance이다. 〈Then She Fell〉을 분석하기에 앞서 Third Rail Projects가 지향하는 'Site-Specific'에 대해서 먼저 논하고 작품을 분석하고자 한다.

무용에서 'Site-Specific'이란 용어는 익숙하지는 않지만 타 예술분야에서는 일반화된 용어이다. 사전적 의미로는 '특정 장소에 설치하기 위해 제작된'이란 뜻으로[18], 흔히 '장소 특정적'이란 의미로 사용되고 있다. '장소 특정

[18] www.naver.com 영어사전.

적'이란 단어는 단어 그대로 장소를 특정 지었다는 것을 의미하며, 특정 장소를 선정하고 그에 맞춰서 무엇인가 계획하는 것을 말한다.

일반적으로 미술이나 음악에서 야외전시나 공연을 한다고 해서 이를 'Site-Specific'이라고 하는 것은 아니다. 'Site-Specific'이란 용어는 현대미술의 미니멀리즘에 기원을 두고 발생하였다. 미술관에서 실제 공간을 점유한 채 존재하지만, 작품이 실제 공간과 맺는 관계의 필연성이 부족했던 무장소성의 모더니즘 미술과 달리, 장소 특정적 미술은 설치된 작품(Work)과 작품이 있을 외적인 요소인 장소(Site)가 관계되면서 시작되었다. 장소 특정적 미술은 공간과 작품의 내적 필연성을 강조하기 위해 그 작품만을 위한 특별한 장소를 필요로 하며, 그 장소를 벗어나서는 의미가 상실된다.[19] 또한 메를로 퐁티의 현상학에 영향을 받은 미니멀리즘의 공간인식[20]으로 인해 관람자의 신체적 지각, 즉 체험을 중요시하기 시작했다. 이처럼 장소 특정적 미술은 관객의 체험적 경험을 기본으로 하여 공간과 작품 간의 관계필연성에 주목하였다.[21]

연극에서의 'Site-Specific'은 전통적인 프로시니엄 무대를 거부하고 발생한 관객의 공간적 경험을 위한 실험극의 하나이다. 거리, 호수, 도서관, 성곽, 폐차장 등 이야기를 품고 있는 장소에서 공간과 예술(작품, 텍스트), 관객을 인식하며 공간을 미학적으로 접근하는 체험적 공연이라고 할 수 있다.[22] 장소 특정적 연극은 실험극으로 공간의 가능성을 탐미하며 관객과의 상호연관성과 소통을 지향하고 있다.

즉 미술과 연극을 통해 본 'Site-Specific'은 작품과 관객이 공간을 통해

---

19 이지희, 「장소 특정적 미술에 대한 담론적 연구: 1960-1990년대를 중심으로」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2009, 28쪽.

20 "미니멀리즘의 공간인식에서처럼 공간은 경험되기 위한 것으로 관람자는 실제 장소에서 3차원 오브제를 지각하는 경험을 하게 된다. 장소특정성에서 의미하는 신체는 물리화된 신체로 주변 환경을 지각하고 있는 상태이며, 비판성을 겸비하고, 지각적 예민함이 강조된 신체인 것이다. 미니멀리즘에서 이처럼 관람자의 신체적 지각이 중시된 배경을 메를로 퐁티(M.Merleau-Ponty)의 현상학이 미니멀리즘 작가들에게 미친 영향 때문이다.", 위의 논문, 24쪽.

21 이혜민, 「Site-Specific 공간특성을 활용한 작품사례연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 22쪽.

22 강민정, 「장소 특정적(Site-Specific) 극 공간 디자인 연구」, 상명대학교 대학원 석사학위논문, 2011, 2쪽.

상호연관성을 형성하고, 공간이라는 매개를 통해 의미를 공유함으로써 소통을 지향하는 것이다.

무용에 있어서 'Site-Specific'은 특정 장소에서 구현되는 춤으로, 특정한 위치 또는 특정한 공간에서 영감을 얻어 만드는 작품 유형을 말한다. 즉 작품의 내용이 먼저가 아닌 특정적인 공간에 우선성을 두고, 그 공간의 특성을 사용하여 공연을 계획하는 것이다.[23] 따라서 보다 심도 있는 탐구를 시도한다. 한편 외국에서는 'Site-Specific'의 공간 안무가에 대해 "그들은 장소의 역사와 관련된 징후에 관한 광범위한 조사를 실시하고 그 노력과 숙고 끝에 장소와 공동체에 상응하는 작품을 창조해낸다."라고 이야기한다. 즉 외국에서는 더 깊은 의미로 들어가서 장소나 공간에 대한 조사와 해석을 토대로 만들어 낸 작품을 'Site-Specific'이라 한다.[24] 'Site-Specific' 무용의 특성은 입체적이며 유동적인 새로운 공연 공간의 창출과 공연자와 관객과의 거리 축소, 관객들의 호기심 유발과 대중화, 즉흥적인 현장성, 이를 통한 상호관계를 형성시킨다는 것이다.

Third Rail Projects는 이러한 'Site-Specific' 무용을 시도하는 미국의 대표적인 단체이다. 장소 특정적이고 몰입적(immersive)이며 체험적인 무용극을 만드는 선두주자로서, 예술감독 모리스, 피어슨, 그리고 윌렛 주도 아래, 관객과 컨템포러리 공연을 결합하는 방법을 새롭게 재구성하며, 15년 동안 국내, 해외, 뉴욕에서 공연작품을 만들었다.[25]

〈Then She Fell〉은 Third Rail Projects의 대표적인 작품으로 2012년 10월 6일 브룩클린의 폐허가 된 병원 병동에서 올려졌다. 이머시브 시어터(Immersive Theater)[26] 작품으로 공연은 회당 15명의 관객만을 위해 만들어

---

23 홍정아, 「공간을 활용한 Site-Specific 무용의 공연사례 분석」, 충남대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 35쪽.

24 이혜민, 앞의 논문, 2014, 24쪽.

25 www.thenshefell.com 홈페이지 (검색일: 2016.04.28)

26 2000년대 초중반을 기점으로, 공공 예술정책과 맞물려 도시재생 문화사업이 한창 추진되던 영국을 중심으로 형성된 '이머시브 연극'(Immersive theatre)은 무대와 관객석의 경계가 와해된 공간적 환경을 제공하며, 관객이 직접 이동하며 창발적으로 내러티브를 구성해가는 참여형 공연형태를 통칭한다. 이는 '환경극'(Environmental theatre)이나 '장소 특정적 공연'(Site-specific performance) 등, 극장제도와 언어 텍스트 중심의 공연 관습에서 탈피하기 위한 시도들과 맥을 같이 한다. 백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠』 제36권,

졌다. 그들은 공연의 취지를 관객들이 탐구 할 수 있는 세계를 만들고 싶었다고 말한다.

> 이상한 나라의 엘리스에서 엘리스처럼 새로운 세계를 탐구 할 수 있도록 공연 관람은 거의 혼자 이루어지도록 구성했다. (…) 우리는 관객들이 단지 수동적인 관람객이 아닌 능동적인 관람객이 될 수 있도록 공연을 만들었다. 공연 시작 전 관람객들은 각 열쇠고리를 받게 된다. 그 열쇠들을 이용하여 병동의 방 혹은 서랍을 열어 볼 수 있다. 이것을 통해서 엘리스와 저자의 관계를 자세히 살펴 볼 수 있다. 예를 들어 둘 사이의 러브레터 등을 찾을 수 있을 것이다. 또한 소믈리에와 칵테일을 만드는 사람들과 협력하여 병동 곳곳에 관람객들이 마실 수 있는 묘약들이 있는데, 관람객은 엘리스와 같이 묘약들을 마실 수 있다. 그리하여 이 작품의 이야기는 관람객이 만들어 가는 것이다.[27]

작품의 시나리오는 저자 루이스 캐롤(Lewis Carroll)의 사생활을 바탕으로 구성되었고, 씬들은 모리스가 예전에 만든 시리즈 설치 작품의 환경들을 이용하여 씬들의 구성으로 활용하여 이머시브 시어터 작품을 만들어 나갔으며, 관객의 참여에 대해 탐구하였다. 작품은 브룩클린의 폐허가 된 병원(특정장소) 환경과의 융합을 위해 노력하였고, 이 공간에 어울리는 움직임, 언어를 더욱 더 깊이 탐색하였다. 무용수들은 병원의 곳곳에서 그 환경에 어울리는 움직임들로 관객들과 함께 한다. 관객들은 혼자 그들의 세계를 따라가며 그 세계의 한 부분으로 참여한다.

구체적으로, 병원의 문을 열면서부터 안으로 들어가는 길은 관객으로 하여금 엘리스가 되어 미로를 따라 들어가며 작품의 일부분이 되게 한다. 관객은 무용수가 건물 내부의 구조물을 이용해 만드는 퍼포먼스를 보며 환경적으로 온전히 둘러싸이며 집중하게 된다. 무용수는 창틀의 위 구조물에 매달려 발로 창문을 내리기도 한다. 무용수의 움직임이 없어도 그 병원(특정한 장소)을 둘러보며 따라가는 길은 관객으로 하여금 탐구하며 사유하게

2015, 109쪽.

27 Then She Fell-Preview
https://www.youtube.com/watch?v=NJ0FKKfxygM (검색일: 2016.04.28)

한다. 여러 방의 곳곳에 설치된 장식물들과 그림, 오래된 사진들은 작품의 캐릭터를 더욱 부각시키고, 무용수들은 각각의 방의 환경에 대응하는 움직임들을 펼친다. 소파 위에서, 체스의 말을 이동시키며, 혹은 진주 목걸이를 해 보거나, 거울을 응시하며 움직인다. 또한 방의 환경이 주는 느낌의 시대에 어울리는 의상과 분위기를 연출한다. 야외의 가든에서는 테이블을 이용하여 두 무용수가 대응하거나 반응하며 움직이고, 분수 안에서는 떨어지는 물 아래에서 무용수가 몸을 앞뒤로 흔들며 물을 털어내는 움직임을 한다. 이러한 퍼포먼스를 따라가며 관객은 반응하고 때로는 선택을 하며 함께 만들어 간다.

이러한 〈Then She Fell〉의 공연을 《뉴욕 타임즈》의 벤 브렌틀리(Ben Brantley)는 '2012년의 톱 텐 공연'으로 지정하며, "이 공연은 마치 정상적인 판단과 분류가 불가능한 꿈의 한 장면으로 다다르게 했고, 나 자신을 지속적으로 분열시키고 흐리게 만들었다."(2012.12.01)고 평했다. 그리고 《보그(Vogue Magazine)》는 2013년 최고의 극장 경험이었다며 극찬을 아끼지 않았다. 《뉴욕 타임즈》의 쇼반 버크(Siobhan Burke)는 "떨쳐 버리기 힘든, 환각적인, 그리고 극도로 친밀하게 다가왔다."(2013.08.09)고 평했으며, 《월스트리트 저널(The Wall Street Journal)》의 리지 사이몬(Lizzie Simon)은 "〈Then She Fell〉은 좀 더 정교하게 제작된 경험을 제공한다고나 할까... 모든 관객들에게 공연장을 떠날 때 까지 스스로 이야기를 발견하고 공동으로 이 공연을 제작한 것과 같은 만족도가 들 때 까지, 심지어 공연의 화술이나 이야기의 명암 까지도..."(2012.10.04)라고 평했다.

〈Then She Fell〉(2013)과 〈Vanishing Point〉(2008)는 New York Dance and Performance(Bessie) Award에서 상을 받았다. 또한 Third Rail Projects의 예술 감독들은 《브루클린 매거진(Brooklyn Magazine)》에 의해 최근 브루클린 문화에서 가장 영향력 있는 100명 가운데 선정됐다. 〈Then She Fell〉 이후 이와 견줄만한 공연 〈The Grand Paradise〉를 2016년 2월에 시작하였고, 동시에 새로운 이머시브 및 site-specific 프로젝트에 몰두하며, 국제적으로는 새롭게 출시한 국제 공연 스튜디오(Global Performance Studio)를 통해 지속적인 작업을 해 오고 있다.

Third Rail Projects는 현대적인 작품을 제시함과 동시에 새롭게 제시된 상황구현적인 작품 뿐 만 아니라 열렬한 춤, 또는 독특한 경험을 갈망하는 관객들마저 아우르는 역사적 또 창조적 의지 자체라고 말할 수 있다. 그들의 창의적인 과정은 새로운 장소, 단체, 문화적 환경을 가로 지르는 의지이자 개념이다. 현재의 이런 노력이 특정 지역 사회에서 예술 교류와 공유 촉진 프로그램 면에서 뚜렷이 증명되고 있다.[28]

다시 말해, Third Trail Projects의 이러한 '창조적 과정과 결과물들'은 단지 작품의 결과물로서만 인식하는 것보다는 많은 의미를 함축한다. 기존의 공연에서 창작자들은 상당 부분 불친절했고 관객들은 소외되었었다. 무용 공연은 그저 보면서 평면적인 수용을 할 수 밖에 없었다. 그러나 이들의 공연은 현장에 공연의 일부분으로 참여하며, 즉흥적인 반응을 하게 된다. 관객으로서 살아 있는 객체가 되어 반응하고 탐구하며 사유한다. 감성만이 아니라 이성을 자극하며 지적인 충만감을 만족시키며, 특정 부류가 아닌 누구나 참여할 수 있는 대중성이 부각된다. 또한 Site-Specific 작품이기 때문에 브룩클린이라는 지역의 특수성과 맞닿으면서 예술을 통한 지역발전에 기여할 수 있다. 예술의 지역참여, 사회참여는 이 공연을 통해 예술을 사회 · 문화적 관점에서 해석하며 탐구할 수 있는 가능성을 열어둔다. 예술을 통한 사회적 해석의 가치 증가, 이것이 이 작품과 프로젝트에 주목하는 이유이다.

4. 결론

무용 트렌드를 논의하기 위해 본 연구에서는 테크놀로지와의 융복합이 요구되는 현 시대의 예술문화 환경에서 매체의 본질을 유지한 채 다른 차원의 융복합을 시도하고 있는 세 개 단체의 작품을 분석하였다.

먼저 미국의 안무가 펙은 발레의 본질을 유지하면서 인위적으로 만든 공연장의 범주에서 벗어나 대중과 일상 안에 공존을 유도하며 주제를 표현하였다. 이는 안무가에 의해 고안된 것으로 안무가의 미적 비전을 예시한

[28] www.thenshefell.com 홈페이지 (검색일: 2016.04.28)

것이고, 한편으로는 움직임의 보편적 원칙들을 구현한 것[29]이라고 볼 수 있다. 이는 기존의 발레의 모던화 작업은 전통 발레에 미치지 못한다는 인식에서 벗어날 수 있는 새로운 형식의 발레를 창작하는 계기를 마련했다고 볼 수 있다. 그리고 벨기에의 안무가 체카위는 자신의 내공이 담보가 된 무한한 움직임의 역량을 소유한 창작자이다. 이는 타 문화와 신체와의 융합을 통한 창작 작업을 용이하게 할 수 있는 기반적 역할을 하고 있다. 따라서 신체의 움직임을 통한 다양한 문화들을 서로 결합하여 창작된 새로운 예술 표현의 형식으로 시도되고 있다. 마지막으로 미국의 안무가 모리스는 무용 전공이 아닌 연출 전공자로서 움직임을 포함하는 복합형태의 이머시브 시어터 형식으로 새로운 공연 장르를 주도하고 있다. 이는 기존의 공연들에서 관객들은 그저 바라보는 평면적 수용에서 벗어나 공연의 일부로 참여함으로써 창작자와는 독립된 주체로서 작품을 해석하고, 탐구할 수 있는 사회적 기능을 포함하게 되었다. 이 시대는 모차르트와 같은 천재 예술가들의 범주는 더 이상 존재하지 않는 것이 보편적 현실이다. 창작을 위해 배우는 교육과정과 창작물을 만드는 창조적 과정 사이의 간극을 본 연구의 분석이 젊은 안무가들에게 그들만의 트렌드를 만드는 역할을 하는데 기여할 것으로 기대한다.

---

29 제인 데스몬드 외, 『문화연구, 춤의 새로운 이해』, 김수안· 김현정(역), 성균관대학교 출판부, 2015. 114쪽.

참고문헌

단행본

김숙영, 『보통남녀 교양인문학 3 상식에 대한 가벼운 접근』, 플럼북스. 2012

이화여자대학교 무용학연구소 (편), 『사라지지 않는 예술, 무용이론을 말하다』, 이화여자대학교출판문화원, 2016

제인 데스몬드 외, 『문화연구, 춤의 새로운 이해』, 김수인· 김현정(역), 성균관대학교 출판부, 2015

논문

강민정, 「장소 특정적(Site-Specific) 극 공간 디자인 연구」, 상명대학교 대학원 석사학위논문, 2011

문신하, 「현대발레 작품에 나타난 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2006

박은희, 「초기 포스트 모던댄스의 퍼포먼스적 특성연구」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2000

우혜주, 「빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)작품에 나타난 융복합성 연구:〈블러시(Blush)〉와 〈순수(Puur)〉를 중심으로」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2014

이지희, 「장소 특정적 미술에 대한 담론적 연구: 1960-1990년대를 중심으로」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2009

이혜민, 「Site-Specific 공간특성을 활용한 작품사례연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2014

전정숙,「문화적 트랜드가 현대 메이크업에 미치는 영향: 2000년도 이후 인쇄매체 광고를 중심으로」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2011

정수미, 「Maurice Bejart에 나타난 현대발레의 안무특성 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2002

정은주, 「컨템포러리댄스에 나타난 포스트모던댄스의 미적 특성과 기능」, 단국대학교 대학원 박사학위논문, 2012

최재혁, 「해체주의적 관점에서 본 윌리엄포사이드 작품연구」, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2015

홍정아, 「공간을 활용한 Site-Specific 무용의 공연사례 분석」, 충남대학교 대학원 석

사학위논문, 2014

구안나, 「피나 바우쉬 국가 · 도시 시리즈 작품에 나타난 문화적 다원성에 관한 연구」, 『대한무용학회』 제70권 5호, 2012

백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠』 제36권, 2015

장민, 김동규, 「소림 무술의 기원과 사상적 맥락」, 『한국체육철학회』제18권 4호, 2010

기타

《뉴욕타임즈》

www.naver.com 영어사전

www.thenshefell.com

https://www.youtube.com/watch?v=ExJkBsv8lY8

http://kor.theapro.kr/?sub_num=7&state=view&idx=5768

https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=p08kQVWAbwo

https://www.youtube.com/watch?v=NJ0FKKfxygM. 'Then She Fell-Preview'

Abstract

A Trend Analysis of Contemporary Dance

CHUNG, Euisook
Sungkyunkwan University
Professor, Department of Dance,

This study aims to examine the present (Western) modern dance by analyzing the works of three choreographers who are currently at the forefront of the dance scene to identify and understand the current choreographic trend.

The three selected choreographers for this study are Justin Peck (USA), Sidi Larbi Cherkaoui (Belgium) and Zach Morris (USA). These choreographers were chosen on the basis of their significant identity within the current dance scene. For analysis, one noteworthy works of each choreographer were selected for video analysis.

The result of the analysis illustrates that in the current era of promoting technology convergence in the performing arts industry, the three choreographers approach convergence differently by integrating dance and other mediums in their choreography. Peck converges between ballet and the ordinary, Cherkaoui converges between dance and other cultures and Morris converges between dance and venue.

KeyWords trend, convergence, creativity, Justin Peck, Sidi Larbi Cherkaoui, Zach Morris

논문투고일: 2016. 05. 15 심사완료일: 2016. 06. 13 게재확정일: 2016. 06. 15

Danse et Musique, 무대 위의 '음악의 시각화': 〈윤이상을 만나다〉를 중심으로[1]

변혁
성균관대학교 영상학과 부교수

목차

1. 서론
2. 연구의 배경
3. 시각화의 매체들
4. 영상작업을 통한 음악의 시각화
5. 결론

[1] 이 논문은 『무용예술학연구』 제60집에 실린 글입니다.

요약문

본 연구의 목적은 춤과 음악과의 관계를 다루며 공연예술작품의 무대화 작업에서 어떻게 음악이 시각화되어 춤과의 연계를 돕는가를 살피는 것이다. 텍스트로 삼은 〈윤이상을 만나다〉는 윤이상의 음악을 중심으로 무용과 음악과 영상이 한 무대 위에 융합된 복합장르공연으로 음악이라는 청각적 콘텐츠를 무용과 영상이라는 시각적 정보를 중심으로 무대화하여 제시하고 있다. 일차적으로 음악은 무용이라는 신체의 움직임을 통해서 시각화되었고, 또한 카메라와 스크린을 이용한 영상매체를 통해 무대 위에 시각화되었다. 음악의 구조 속에 드러난 작곡가의 의도는 다중영상시스템의 활용을 통해 보다 선명하게 구현될 수 있었던 바 본 연구에서는 음악이 가진 특징적인 구조들이 어떤 방식으로 무대 위에 시각화되고 있는지, 음악의 구조와 시각적 구현을 분석적으로 살피고 있다. 음악의 이해를 바탕으로 한 시각화 작업은 디지털미디어 제어기술의 발달로 일정 부분 성취되었으며 향후 공연예술 콘텐츠가 어떻게 기존무대의 공간적 한계를 극복하며, 더 나아가 시공간을 재구성할 수 있을지 그 가능성을 엿보게 한다.

주제어 춤, 음악, 윤이상, 시각화, 정의숙

1. 서론

역사가 기록하는 모든 세대에서 그러했듯이 우리 또한 우리의 세대가 기술의 발전을 통한 혁신적인 변화 속에 있다고 믿는다. 뉴미디어라 통칭되는 스마트폰이나 다양한 디지털 매체들은 개인들에게 세계와 소통하는 방식을 새롭게 제안하고 경계 없는 사고의 공유를 가능케 해주었고, 덕분에 여러 분야에서 성역들은 사라지고, 경계 지음은 그 정당성을 의심받는다. 이러한 경향성은 공연예술의 세계에서도 크게 다르지 않은바 전통과 규범은 스스로의 존재가치를 증명해 내야하며 해체와 융합은 또 다른 절대가치로 맹위를 떨치고 있다. 이렇듯 범람하는 장르융합의 현장에서 각 장르들 간의 충돌과 융합의 법칙을 정리해내는 것은 대단히 유의미한 이론화 작업이며 향후 창작의 현장에서도 적용 가능한 기준을 제시해 줄 수 있다는 기대에서 또한 본 연구의 의의를 찾을 수 있겠다.

본 논문은 공연콘텐츠 특히 무용을 중심으로 하는 복합장르공연콘텐츠에서의 '음악의 시각화'에 대한 연구이다. '복합장르공연' 이라는 단어는 여전히 정의에 대한 문제제기의 혐의를 안고 있는데, '탈장르'라는 이름으로, 혹은 '다원예술'이라는 개념으로도 정리되는 이 용어가 갖는 소위 '순수무용콘텐츠'와의 차별성은 '매체융합성'에서 찾을 수 있겠다. 사실 무용공연은 태생적으로 다분히 매체융합적이었다. 무용이 음악과 함께한 역사는 기원을 거슬러 올라가기에도 까마득한 일이며 기록이 남아있는 모든 공연에는 의상, 미술, 무대장치들이 언제나 중요한 한 축을 이루고 있었다. 하지만, 현대의 미디어 발달로 기인한 무대기술 (특히 영상을 중심으로 한)의 진보는 본격적인 매체융합성을 기반으로 하는 공연들의 기획으로 연결되었다. 본 연구는 바로 그 매체융합적 성격에 관심을 갖고, 그것이 본격적이며 목적적이던 혹은 부분적인 사용을 통해 '순수무용'공연을 보조하는 형식이던, 무용을 중심으로 하는 매체융합적인 특성의 공연콘텐츠에서 '음악의 시각화가 어떻게 무용과 음악의 간극을 좁혔는가.' 다시 말해, 어떻게 '매체'들이 기존의 음악을 '보다 무용하기 좋은', '시각화된 음악'으로 만드는가를 살피는 데 이 연구의 목적을 둔다. 때문에 기존의 '음악의 시각화'에 대한 몇몇

선행연구들이 집중하고 있는 '춤'을 통한 '음악의 시각화'라는 관점에서는 (안무가 정의숙과 인터뷰를 통해) 최소한의 언급만이 다루어질 것이고, 사운드 믹싱을 통한 음악적 재가공, 그리고 무대장치로서 기능하는 영상작업 등의 디지털 매체의 활용이 어떻게 '음악의 시각화' 작업에 기여하고 있는가에 본문의 대부분을 할애하게 될 것이다.

2. 연구의 배경

무용이 음악과 함께 시작되었다는 사실은 무용의 역사와 음악의 역사가 함께 증명하는 바다. 어느 시대 어느 문화권을 막론하고 춤이 있는 곳에 음악이 있었고 또한 음악이 있는 곳에 춤이 함께 하였다. 이소연의 정리에 따르면 춤과 음악의 관계는 20세기 초기에는 음악의 구조와 내용을 춤으로 표현하려는 시도, 즉 음악과 춤 사이의 필연적 관계를 찾아내고 그것을 표현하려는 시도가 우세하였고, 포스트모더니즘의 영향을 받았던 1960년대 이후로는 음악으로부터 춤이 자유로워지려는 성향을 보이며 양자의 자율적인 면모를 강조하는 경향이 짙어졌다고 한다.[2]

이 글의 시작은 이토록 밀접한 관계성을 가지고 있는 두 장르가 사실은 치명적으로 한편은 시각적 정보를 중심으로 또 한편은 청각적 정보를 중심으로 형성되고 있다는 본질적 차이에 대한 논의이다. 이 본질적 차이는 무용이 음악과 함께 하나의 공연콘텐츠로 무대에 올려질 때에 때로는 배타적으로, 때로는 보완적으로 작용한다. 이 글이 전문적인 음악학적 분석을 목표로 하는 글은 아니지만 불가피하게 다뤄져야하는, 다소 음악학적인 이해를 요구하는 내용들이 본문의 4장에서 다뤄지고 있다. 이러한 음악적 분석과 연동하여 미디어기술 즉, 현대에 이르러 (더 정확히는 사진과 컴퓨터가 발명된 100년 전을 기점으로) 영화를 필두로 하는 뉴미디어의 기술적 진보가 어떻게 이 두 장르의 본질적 간극을 메우며 음악의 무대화, 즉 '공연콘텐츠에서의 청각정보의 시각화'에 기능하고 있는가를 〈윤이상을 만나다〉의

---

2 이소연, 「'안무가' 마크 모리스의 '음악적' 해석」, 『무용예술학연구』 제56권, 2015, 73쪽.

장면 분석을 통해 그 가능성을 살펴보고자 한다.

1) 기록장치로서의 영상

음악의 기록 방법은 암기, 필기, 녹음의 방식으로 발전되었다. 암기 시대의 음악은 절대적인 기억력에 의존하였지만, 필기시대에 이르러서 비로소 음악은 체계적인 저장이 가능해졌다. 근 세기에 이르러 녹음의 시대에 이르면, 음악은 연주자-감상자의 직접적인 연결고리는 더 이상 필요조건이 아니며 연주자와 감상자가 시간적/공간적으로 분리되기 시작했다. 필기시대의 기록 방법으로서 이 시대까지 유효한 저장방식으로서의 악보란 '곡조를 약속된 음악적 기호체계를 이용해 기록한 것'이다. 볼 수 없고 만질 수 없는 소리라는 존재를 악보는 시각상징으로 기호화시켜 물질성을 갖게 해 주었다. 대표적인 악보의 형태에는 우리가 흔히 접하는 오선보와 그 개념상 대척점에 있는 그래픽 기보가 있다. 최근 컴퓨터의 발달과 전기를 이용한 악기인 미디(MIDI, musical instrument digital interface)의 발전은 작곡가가 컴퓨터에 악보를 그린 후 그것의 음색과 속도 등 모든 변수를 입력한 다음 직접 음악으로 연주될 수 있도록 만들 수 있게 되었다. 이러한 음악 소프트웨어의 개발은 워드프로세서의 구조를 음악적 코드에 맞게 변용한 것이다. 디스플레이는 화면의 악보이며, 소리를 음향학적 수치로 나타내는 도표일 수도 있다. 출력은 악보 인쇄일 수도 있고, 소리일 수도 있다. 이 소리는 마그네틱 테이프 위에 혹은 LP위에 기록되었고, CD의 시대를 지나 이제는 스트리밍이라고 하는 비물질성에 가까운 형태로 저장되고 소비된다.

무용의 경우는 어떤가? 춤은 몸이 재료다. 그곳에 도구라는 개념은 따로 없다. 음악과 마찬가지로 무용기록의 역사에는 보고, 암기하여, 전달할 수 밖에 없는 시대가 있었다. 일회적인 춤을 기록으로 남겨 보급하고 보존하겠다는 시도들은 음악에서의 악보체계와 유사한 형태로 발전되었다. 이렇게 시작된 무용기록은 각기 다른 움직임 분석방법과 목적에 따라 다양한 무용기록법으로 만들어졌는데 현재까지 출판되지 않은 무보법을 포함하여 서양에만 약 80여개가 넘는 무용기록법이 존재하고 있다고 한다. 대표적인 라반

의 무보법[3]을 살펴보자. 가장 보편적인 무보법으로 인정받고 있는 라바노테이션은 무용의 움직임을 '움직이는 주체,' '방향,' '높낮이,' '시간'의 네 가지 기본 요소로 분석하고 독자적인 상징기호체계를 이용함으로써 움직임의 3차원적인 공간 및 시간에 대한 정보를 세밀하게 묘사할 수 있다. 하지만 수많은 무보법이 만들어졌다는 사실은 역설적으로 무용이 음악과는 달리 하나의 통일된 기록체계를 갖지 못했다는 이야기이고, 음악의 악보가 가지는 언어적 범용성이라는 측면에서는 비교할 수 없는 수준에 머무른다. 이것은 철저하게 무용이 가진 특성에서 기인한 것으로 공간의 3차원적 좌표와 그에 따른 시간성 즉, 속도와 에너지를 동시에 기표화 한다는 것은 불가능에 가까운 것이 사실이다.

이러한 기록의 역사에 획기적인 변화를 가져온 것은 주지하다시피 영화의 발명이다. 영상매체는 청각정보와 시각정보를 동시에 저장할 수 있으며, 이는 공간의 깊이와 구성까지도 일정부분 (옵틱에 따라 심한 왜곡이 존재하지만) 저장할 수 있는 기록매체라는 점에서 특별한 의미를 갖는다. 이것은 새로운 표현수단으로서 영화라는 새로운 예술장르의 시작을 알렸지만, 많은 미디어 이론가들은 컴퓨터와 사진의 발명 즉, 영화로 귀결되는 영상시대의 개막을 '혁신적인 기록매체로서의 영상매체'의 등장이라는 측면에서 더욱 주목하고 있는 것을 간과해서는 안 될 것이다.[4]

2) 윤이상의 음악

윤이상은 한국에서 태어나 독일에서 활동한 현대음악 작곡가이다. 1959년에 발표된 '피아노를 위한 다섯 개의 소품' 와 '일곱개의 악기를 위한 음악'을

---

3 라바노테이션(Labanotaion) 또는 키네토그라피 라반(Kinetography Laban)이라는 이름으로 알려진 이 기록법은 인간이 표현할 수 있는 보편적인 움직임 자체에 근거한 표기법으로 평가되고 있으며, 움직임 분석에 있어 그 과학성과 정확성으로 무용뿐만 아니라 다양한 분야의 연구자들로부터 그 가치를 인정받고 있다. 20세기 초 루돌프 폰 라반(Rudolf von Laban)에 의해 만들어진 이후 그의 제자이자 동료인 알브레히트 크누스트(Albrecht Knust)에 의해 지금의 형태로 완성되어졌다.

4 컴퓨터와 영화의 발명을 뉴미디어 시대의 시작점으로 규정한 설득력 있는 저술로 마노비치의 『뉴미디어의 언어』를 추천하다.

필두로 국제적인 명성을 얻게 되었다. 일제강점기에 한국에서 태어난 그는 유학을 마치며 독일에 정착하게 되는데, 그러한 시대상황으로 인해 그에게는 항상 한국과 독일, 동양적인 것과 서양적인 것의 만남 즉, '사고의 하이브리디티'가 중요한 철학으로 자리 잡게 되었다. 이문경은 이 부분을 근거로 '그의 음악 안에서 자연스럽게 동양적인 요소와 서양적인 양식이 조화를 이루는 '섞음'과 '혼용'의 작곡철학이 정립되었음'을 알 수 있다고 했다.[5]

서양 음악에 대해 우리가 가지고 있는 개념들 중 대표적인 것은 화성(harmony)과 대위(counterpoint)다. 윤이상 음악과 서양고전음악의 대표적인 차이점은 이러한 화성과 대위의 근간이 되는 meter system, 즉 박자표에 의존하지 않고 소리가 물질의 공명을 얻어 발생하는 질량의 흐름 다시 말해 소리 에너지의 흐름에 더욱 주목한다는 점에 있다. 때문에 박자에 의존한 강과 약의 흐름은 무시될 수 있고 하나의 소리의 발현에 충실하여 음악을 전개하며 수직적 (화성적) 배분과 수평적 (대위적) 배분을 통해 강약을 조절하는 것을 볼 수 있다. 상당히 많은 그의 음악들이 박자 개념을 무시하고 진행되며 마디의 구조 또한 무시되어있다. 이로 인해 곡의 모호성은 극대화되고 전통적인 서양음악의 입장에서는 몹시 새롭고 한편으로는 이해되기 어려운 지점이 생기는 것이다.

윤이상의 음악에서 그만의 주체성을 드러내는 또 하나의 핵심적인 요소는 '제스처'라고 표현되는 음악의 중심 아이디어이다. 윤신향은 이것을 '종이 위에 기록된 개념적 음악'과는 다른 '비개념적 형식'이라고 표현하며, 이러한 비개념적인 형식을 통해서만 윤이상의 이해하고 인지할 수 있게 된다고 말했다.[6] 이것은 음악이 사운드에 의해서만 재현될 수 있다는 일반론을 벗어나는 것으로 윤이상의 차별적인 음악철학의 핵심적인 내용이라고 할 수 있다. 그는 음악이 사운드와 절대적이고 독점적인 관계성 갖고 있음을 부정하지 않은 상태에서 이미지 혹은 제스처 또한 음악의 본질적인 요소일

5 Moonkyung Lee, "Isang Yun in-between: An analytical study of selected violin compositions", Dis.ph.D., New York University, 2012, p.15.

6 윤신향이 쓴 『윤이상, 경계선상의 음악』은 윤이상 음악에 대한 독보적이고 탁월한 저서로 손꼽힌다.

수 있음을 주목한 것이다. 때문에 그는 여러 작품들을 통해 음의 피치 사이들의 간격을 통해 제스처를 강조해 드러내는 기법을 즐겨 사용하였다. 3장에서 좀 더 부연하겠지만 바로 이러한 지점이 일견 어렵게만 들리는 윤이상의 음악이 무용이라는 움직임과 조화로울 수 있는 가능성을 보여주는 부분이라 말 할 수 있겠다.

3) 〈윤이상을 만나다〉

〈윤이상을 만나다〉는 "Documentary on Stage"라는 윤이상의 음악 속에 담겨있는 철학과 사상을 음악과 현대무용, 그리고 영상 테크놀로지를 이용하여 표현한 복합장르공연이다. 안무가 정의숙과 영화감독인 변혁의 콜라보레이션 작업으로 복합미디어를 연구하는 트랜스미디어 연구소(TMI)와 아지드 현대무용단이 주관하여 대학로 예술극장대극장에서 2011년 9월 초연되었던 〈윤이상을 만나다〉는 2011년 대한민국무용대전에서 '문화체육관광부 장관상'(Receipt of Ministry of Culture Award for Grate Award Korean Dance)을 수상했고, 2012년 5월 무용계의 아카데미상으로 불리는 '브누아 드 라 당스(Benois De La Danse)'에 후보작으로 선정되어 러시아 볼쇼이 국립극장에 초청공연을 선보였다.[7] 이후 2013년에는 보다 확장된 형태로 엘지아트센터에 소개되었으며, 이듬해인 2014년에는 통영국제음악당의 개관기념작으로 초대되어 무대에 올려져 현재까지 총 4개의 다른 버전으로 공연된 작품이다. 2011년 '춤'지와 '댄스포름'에 의하면, 무용과 무대장치등을 통해 '음악을 관객들에게 보여주는' 작품이라 소개하고 있으며, 평론 또한 시공간을 넘어선 '작곡가와 관객들의 만남을 주선한' 작품이라는 긍정적인 평가를 받았다.

〈윤이상을 만나다〉는 윤이상의 〈이미지〉, 〈무악〉, 〈동서의 단편〉 등 대표적인 음악과 윤이상의 육성이 담긴 미공개 인터뷰를 사용하여 다큐멘터

---

7 당시 브누아 드 라 당스(Benois De La Danse)의 예술감독인 니나 쿠드리아브체바 루리(Nina Kudriavtseva-Loory)는 인터뷰를 통해 "이 작품은 올해의 가장 혁신적인 작품이었다. 이 작품은 현대무용의 새로운 길을 여는 '브누아 드 라 당스'의 이정표를 만드는 획기적인 작품이었다."라는 평을 내놓았다.

리적인 객관성과 형식미를 추구하였다. 작품은 윤이상의 생애와 그의 철학 특히 동양적 세계관의 바탕 위에 서양적 사고의 체계가 어떻게 자리 잡고 있는지를 설명한다. 세계적인 명성을 얻은 작곡가로서의 화려한 이면에는 고국에 돌아오지 못하는 회한 가득한 노인의 안타까움이 자리 잡고 있다. 그것은 감옥에의 기억이나 정치적 혼돈기의 한국에 대한 염려에서 비롯된 것이며 동시에 지속적으로 그의 음악의 중심테마로 표현되고 있다. 음악과 무용수들의 움직임에 반응하는 인터랙션이 가미된 3차원 영상기술이 적극 활용된 본 작품은 무대의 공간을 가상현실공간으로 확장하여, '시공의 벽', '장르의 벽'을 허물고, 무용수와 관객, 무대와 객석의 '관계의 벽'을 허무는, 궁극적으로는 윤이상이 그의 음악을 통해 이루고자 했던 '화합과 평화의지'를 무대에서 형상화한다. 무용과 음악과 영상이 한 무대 위에 조화롭게 융합된 〈윤이상을 만나다〉는 음악이라는 청각적 콘텐츠를 청각 뿐 아니라 시각적 정보를 중심으로 무대화하여 제시했다는 점에서 주목할 만하다. 일차적으로 음악은 무용이라고 하는 신체의 움직임을 통해서 시각화되었고 또한 카메라와 스크린을 이용한 영상매체를 통해 무대 위에 시각화되었다.

3. 시각화의 매체들

1) 무용을 통한 시각화

무용의 소재는 살아 있는 인간의 신체이다. 다시 말해 문학이 소구하는 정신적 작용이나, 음악이 제안하는 시간의 흐름을 통한 청각적 경험이 아니라 철저하게 시각적이며 오히려 조각이나 건축에 가까운 물화(物化)된 실체를 근간으로 하는 것이다. 남성의 몸을 소재로 하는가, 여성의 몸을 소재로 하는가 또는 단독으로 무대를 채우는가, 다수 인원으로 구성되어 있는가의 차이들로 자체의 역량감(力量感)은 달라지며 전달하는 에너지의 차이도 크다. 작은 움직임에도 무조건적으로 리듬(rhythm)의 개념이 동시에 발생하며 이것은 기본적으로 공간적인 움직임이 어떻게 시간적인 운동감을 만들어 내는가를 보여주는 무용의 가장 기본적인 에너지의 근간이 된다.

음악사에서 '절대음악'이라는 개념이 존재했듯이 무용의 역사에도 '절대무용'이라는 개념이 존재한다. 무용 자체의 존립 근거가 무용 내부에 있다는, 무용의 순수성과 독립성의 선언인 셈이다. 이 개념은 움직임 자체로 모든 주제적, 개념적 아이디어들이 충분히 소화될 수 있다는 믿음을 배경으로 하고 있으며 자연스레 음악이나 무대장치 등 기타 요소들에 배타적인 입장을 취하는 것이다. 비그만이나 라반처럼 '몸은 음악 등의 리듬적 매체의 도움을 받지 않고 자체적으로 음악적 리듬을 만들어 낼 수 있는 충분한 도구'라고 주장한 안무가들에게는 더욱 결정적인 선언일 수밖에 없다. 한편 교향곡을 춤으로 시각화하였던 이사도라 던컨(Isadora Duncan)과 루스 데니스(Ruth St. Denis) 같은 안무가가 있었는가 하면, 우연을 제외하고는 구조적으로 음악과 전혀 일치하지 않게 안무하였던 머스커닝엄(Merce Cunningham)도 있었다. 몇몇 극단적인 포스트모더니즘 안무가들은 종종 무음으로 춤을 추기도 했다.[8]

〈윤이상을 만나다〉를 구상하는 단계에서 안무가 정의숙의 작업은 어찌 보면 비그만의 절대무용 선언과는 대척점에 서있다. 안무가는 음악을 마치 연주가가 연주에 앞서 악보를 대면하며 준비하는 것처럼 작업을 시작했다. 그것은 마치 음악이 몸을 통해 연주되는 것을 목표로 한 준비작업처럼 보인다. 이 개념을 근거하여 음악과 안무가 동일한 속도감과 리듬감을 확보할 수 있도록 무용수들의 움직임을 도안하고 군무를 구성했다. 그것은 한편 작곡가가 곡을 구성하는 작업과 매우 흡사한 작업이고 또한 연주가가 곡을 해석하는 것과도 대단히 유사한 작업이다.

'음악의 시각화'라는 개념은 루스 데니스가 처음 사용한 것으로 전해지는데 음악의 '시간적 재료들'이 춤의 '공간적 세계에 적용'되는 즉, 음악이 춤이라는 매개체를 통해 구현되는 것을 의미한다. 이 개념이 확립되는 데에는 에밀 자크-달크로즈(Emile Jaues-Dalcroze)의 영향이 크다고 할 수 있는데 그는 음악의 구조를 이루는 박자와 리듬, 프레이즈, 다이내믹 등의 세부적인 재료들과 움직임 사이의 연관 관계를 분류하는 작업을 시도했다. 이는

---

8 Damsholt, Inger, "Mark Morris, Mickey Mouse, and Choreomusical Polemic", The Opera, Vol. 22, No. 1, 2006, p.4.

음악의 시간적 언어와 움직임의 공간적 언어로 연결시켜 둘 사이의 연관성을 보여준 것으로 대단히 일차원적이지만 동시에 직접적인 '음악의 시각화'의 기초를 제공했다고 할 수 있겠다.[9] 하지만, 본 연구를 위해 진행된 안무가 정의숙과의 인터뷰를 통해 〈윤이상을 만나다〉의 안무작업은 이러한 '음악의 시각화' 작업의 관점에서 볼 때 기존의 작품들과는 다른 준비과정을 거쳤음을 밝혔다.

안무가의 핵심적인 창작내용은 '춤의 구성'이라고 할 수 있다. 음악도 중요하고, 무대장치, 의상 모두 공연의 필수불가결한 요소들이지만 안무가가 안무가로서 작품에 기여하는, 또한 무용작품이 가장 핵심적인 자신의 언어로서 스스로에게 요구하는 표현매체는 '무용수'와 '움직임'일 수밖에 없다. 〈윤이상을 만나다〉의 경우 또한 다를 바 없을텐데, 안무가 정의숙은 본격적인 '안무'에 들어가면서 기존의 작업방식들과는 조금 다르게 '음악에 대한 이해'로부터 작품의 구상을 시작하였다고 전한다. 안무가 본인과 무용수들은 윤이상의 악보를 들여다보며, 그의 음악을 반복해서 들으면서 윤이상의 음악을 이해하며 친숙해지는데 많은 시간을 할애했다고 밝힌다. 공연의 핵심적인 작업으로 음악이 표현되는 방식과 무용수들이 음악과 어떤 합일된 동작을 만들어 낼 것인가를 창작의 구심점으로 삼았다는 진술이다.

문제는 대상이 되는 윤이상의 음악이 그 구조와 형식을 파악하기에 쉽지 않은 텍스트라는 점이며, 조성과 화성을 읽어내는 것은 고사하고 최소한의 리듬감을 얻기조차 쉽지 않은 음악이라는 점이다. 사실 윤이상의 음악은 음악학적으로도 분석이 난해한 것으로 알려져 있다. 일반적인 음악의 구조도 몸의 움직임으로 일대일 번역이 쉽지 않은데 명확한 리듬감을 가지고 있지 않은 윤이상의 음악에 몸의 움직임을 직접적으로 일대일 대응시키는 작업은 불가능에 가까운 작업이다. 일차적 이유는 리듬감의 부재에서 찾을 수 있다. 그의 음악에서는 리듬감보다는 음과 음 사이의 관계가 중요하게 다루어지고 있다. 때문에 음악감독은 이러한 윤이상의 음악의 특성을 최대한 살리며 그의 음악이 갖고 있는 에너지의 흐름을 조금 더 극적으로 드러

9 이소연, 앞의 논문, 76-77쪽.

내기 위하여 또한, 그 음악적 특성이 안무 작업에 긍정적 작용을 할 수 있도록 선곡된 몇몇 윤이상의 음악을 근간으로 하되 그의 다른 음악들을 차용하여 재편집함으로써 그 흐름과 에너지의 양을 재분배하였다.[10]

안무가는 윤이상 음악 안에서 안무의 구상을 시작할 수 있는 몇 가지 포인트를 발견하였고 움직임이 음악 위에서 흐르고, 가라앉는 과정을 그려냈다. 음악과 움직임은 리듬감을 통한 일치가 아니라 선형적인 흐름의 일치를 보여주게 되었다. 음악과 무용은 '시간성'을 바탕으로 하는 예술이라는 동일한 정체성을 가지고 있다. 시간성의 개념 없이는 음악도 무용도 이해되거나 연주될 수 없는 것이다. 정의숙은 음악과 무용의 일치에 있어서 리듬감과 함께 이 선형성을 또 하나의 가능성으로 주목했던 것이다. 때문에 〈윤이상을 만나다〉에는 여러 장면에서 무용수의 움직임과 구성이 윤이상 음악의 선형적 구조와 연동되어 있음을 발견할 수 있다. 한편 〈플룻을 위한 소리〉라는 작품의 신에서는 음표 하나하나의 위치와 제스쳐를 느끼게 해주는 디테일들까지 선명하게 보인다. 이렇듯 윤이상의 음악의 구성적 시각화는 안무의 조형적 구성을 통해 일차적으로 완성되었고 그 제스쳐의 뉘앙스는 움직임의 디테일을 통해 무대 위에 구현되었다. (〈윤이상을 만나다〉의 안무가 보여주는 음악과 춤의 연동에 대해서는 선행연구로서 「Formative Visualization of Music」[11]에서 보다 자세히 다룬 바 있다.)

2) 무대장치를 통한 시각화

또 다른 그리고 대단히 자주 사용되는 시각화 전략 중 하나는 바로 무대미술이다. 시각예술로서 대표적인 미술을 근간으로 하고 있기 때문에 그 협업의 역사도 깊고, 공연콘텐츠를 만들 때 음악과 더불어 가장 먼저 고려되는 분야이기도 하다. 하지만 거의 대부분의 공연에서 무대장치는 어떤 방식으로든 주제와 양식 혹은 내러티브의 시각화를 목표로 삼고 있기 때문에 본 논문이 주목하는 음악의 시각화에만 제한하자면 막상 그 예를 찾는

---

10 이 부분은 〈윤이상을 만나다〉의 음악을 담당한 작곡가 김태훈과 인터뷰에서 발췌한 내용이다.
11 변혁, 「Formative Visualization of Music」, 『기초조형학 연구』 제15권 4호, 2015, 299-302쪽.

것이 쉽지는 않다. 국내에 소개된 공연 중에 세바스찬 바흐(Johann Sebastian Bach, 1685~1750)의 음악에 춤을 붙인 '나초 두아토 - 멀티플리시티'는 바흐의 음악 구성을 무대장치를 통해 시각화해 낸 좋은 사례이다.[12]

〈푸가의 기법 BWV 1080〉 중 'Final Fugue'는 장엄함에 숭고함까지 더해진다. 무대뒷벽에 오선지 형태 구조물에 무용수들이 각각 파란 붉은 조명을 받으며 음표가 되어 서 있다. 무대 오른쪽 병상에 누운 바흐는 자신의 마지막 작품을 오선지에 그리며 4성부 푸가의 각 성부가 독립적으로 움직이도록 마지막까지 형상을 그려낸다. 위대한 작곡가 바흐의 최고 역작을 춤으로 의인화하며 '푸가'기법을 몸의 움직임으로 표현하는데, 말년에 시력을 잃은 바흐가 상상했을 음악의 모습이 무대에서 느껴진다. 〈푸가의 기법 BWV 1080〉중 'Contrapuntus'가 흐르는 가운데 검정옷의 네 명의 남자무용수들이 음악의 각 성부인 듯한 대위법적인 움직임이 인상적이며 〈토카타와 푸가 D단조 BWV 538〉에서는 검정색 무사 같은 옷을 입은 7명의 남자무용수들 중 맨 마지막 한 무용수가 왼쪽부터 오른쪽으로 몸을 휘날려 나머지 여섯 명을 가로질러 무너뜨리는 모습이 음악의 장렬한 끝과 닮아 있다.

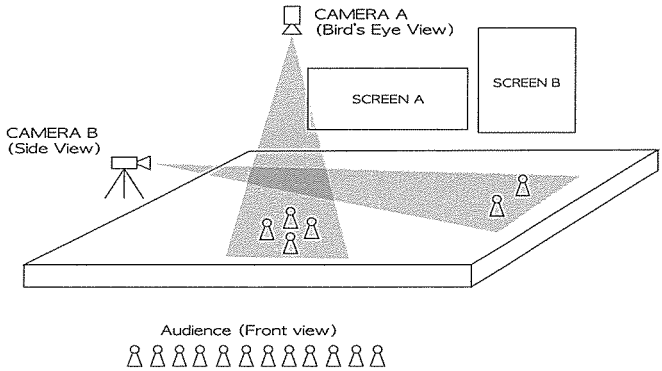
나초 두아토의 무대장치와 달리 〈윤이상을 만나다〉의 무대는 카메라와 스크린을 활용한 가변적 무대로 음악과 무용의 움직임에 실시간으로 대응할 수 있는 포용력을 갖는다. 작품 〈윤이상을 만나다〉는 그의 음악을 따라 총 9장으로 구성되었는데, 프롤로그에서 무용수들이 직접 카메라를 설치하고, 다른 한 쪽에서는 워밍업을 하면서 자연스럽게 무대를 준비하는 움직임으로 시작된다. 두 대의 카메라와 두 개의 스크린이라는 최소한의 무대장치를 이용하여 윤이상의 음악을 무대공간에 시각화하여 제시함으로써 무대위의 무용수들의 움직임이 음악과 연동될 수 있도록 돕고 있는 것이다.

3) 영상을 통한 시각화

〈윤이상을 만나다〉는 카메라와 스크린 등의 영상매체를 적극적으로 활

12 박순영, 《오마이뉴스》, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001985521, 2014.04.28. (검색일: 2016.05.13)

용하고 있다. 윤이상 음악의 전반에 흐르는 선형성을 무용으로 표현하고 있다면 보다 구조적이고 구체적인 음악적 특징들은 영상 이미지를 통해 무대에서 구현된다. 물론 몸의 움직임을 통해 일차적으로 시각화된 음악적 특징들이 이미지를 통해 확산되고 강조되는 양상을 보이기도 한다. 윤이상의 음악이 갖는 화성법적 특성, 대위법적 특성 그리고 꾸밈음 등은 어떻게 시각화될 수 있는가? 연출은 아래의 〈그림 1〉처럼 무대 측면과 상부에 두 대의 카메라를 그리고 가로방향 하나 세로방향 하나 두 개의 대형 스크린을 설치하여 음악의 구조를 시각적으로 표현해 낼 수 있는 기본 세팅을 마련한다. (이 부분에 관하여는 무대공연에서의 다중영상시스템에 대한 선행연구로서 「다중영상시스템으로 구현한 무대 위의 큐비즘」[13]에서 자세히 다룬 바 있다.)



| 그림 1 | Positionnig of Cameras and screens

음악은 시간의 경과와 더불어 반복과 변주를 병행한다. 그것은 절대적인 반복이 아니라 발전되며 연계되는 유기적인 진행이다. 카메라와 스크린의 세팅은 기본적으로 무대를 다면적으로 보여줄 수 있는 곳에 자리 잡음으로써 무대 정면을 바라보도록 자리 잡은 관객들에게 측면과 단면을 동시에 혹은 선택적으로 보여줌으로서 총체적 인식을 돕는다. 음악이 반복, 변주되

13 변혁, 「다중영상시스템으로 구현한 무대 위의 큐비즘」. 『기초조형학 연구』 제17권 2호, 2016, 171-183쪽.

며 발전해 나갈 때 관객들이 놓칠 수 있는 측면을 보여주거나 혹은 한번에 이해할 수 없었던 지점을 다시 반복해 보여줌으로서 총체적 이해를 도울 수 있도록 장치들이 설계된 것이다. 영상매체를 통해서 음악은 무대 위에서 시각적으로 구현되며 그 단면이 가지고 있는 구조와 흐름이 가진 조형미를 관객들에게 '보여주는' 것이다. 바로 이 사운드 믹싱을 통한 음악의 재구성과 영상장치를 통한 '음악의 시각화' 부분을 중점적으로 살피며 각각의 음악 양식에 어떻게 대응하여 시각화하고 있는지 분석하고 정리하는 것이 본문 4장의 내용이 될 것이다. 음악의 시각화에 대한 방법론적 고찰을 목표로 하는 다음의 본문은 필수불가결하게도 윤이상의 음악 자체가 가지고 있는 조형성의 이해로부터 출발해야할 것이다.

4. 영상작업을 통한 음악의 시각화

소리는 압박의 떨림을 말하는 움직이는 파(波)이다. 다시 말해 소리는 공기의 진동에 불과하다. 그것은 공기의 떨림 또는 움직임일 뿐이다. 공기 진동은 귀를 통해 우리의 의식에 들어왔을 때에, 감각적 질을 갖는 소리가 된다. 공기의 진동 중 한 영역이 우리에게 소리로 지각된다는 사실을 우리는 잘 알고 있다. 우리의 귀로 들을 수 있는 소리는 1초당 20 정도의 진동에서 2만 정도의 진동이다.[14] 물론 이것은 개인차가 있을 수 밖에 없는 영역으로 일반적으로 유아의 귀는 16 Hz부터 20,000 Hz까지의 주파수를 인지하는 반면, 성인의 경우 20 Hz부터 16,000 Hz까지의 소리만 듣는 것으로 알려져 있다.[15]

음악의 주요 요소중 시각적 요소와 밀접한 관계를 맺고 있는 또 하나의 개념은 바로 '음색'이다. 각각의 소리가 일종의 색감을 가지고 있다는 것이

---

14 진동수가 20이라는 말은 소리를 발생시키는 물체가 초당 20번 진동하여 주위의 공기를 진동시킨다는 뜻이다. 간단한 예로 정확히 맞는 시계의 초침은 1 Hz로 똑딱거리고 있는 것이다.

15 아주 예외적으로 20,000 Hz 이상의 주파수까지 인지하는 전문가들도 존재하기 때문에 일반적인 음향시스템은 초고역의 기준을 20,000 Hz로 잡고 있으며, 현대의 초 하이엔드를 지향하는 전문 오디오시스템들은 저역을 20 Hz까지, 그리고 슈퍼트위터의 운용을 통해 초고역을 40,000 Hz 까지 커버하는 광대역으로 설계하고 있다.

다. 고전음악을 기준으로 할 때 각각의 '악기'는 제각기 다른 '소리의 색감'을 가지고 있다고 말할 수 있겠다. 하지만 음색과 관련된 청각과 시각의 연계는 일차원적이며 직접적일 수밖에 없다. 하나의 악기 혹은 음색은 하나의 컬러로 표현되며 그 농염을 달리하는 정도가 표현의 폭이 될 수 밖에 없다. 때문에 우리가 보다 주목하는 것은 음악의 구조 즉, 화성과 대위에 대한 시각화 전략이다.

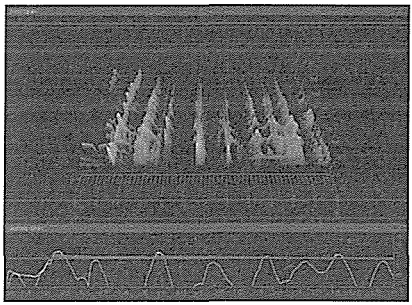
1) 화성법의 시각화

개별적으로 발전된 악기들은 차츰 모여서 연주하게 되는데 서양에서는 16세기를 지나면서 이러한 악기들이 모여서 함께 연주하는 합주의 음악이 발전하였다. 여기에서 발전된 화성법은 화성적으로 조화를 이루는 높낮이가 다른 음들과 화음들을 이용하는 작곡기법을 일컫는다. 화성적인 안정감을 주는 이 방식은 서양음악의 작곡기법 중에서도 가장 범용적인 것이며 코드의 진행을 통해 변화발전이 가능한 것이다. 사실 이 화성법적 특징은 서양음악과 동양음악의 결정적인 차이점이기도 하다. 화성법은 주로 악보상의 수직적 통일성으로 나타나는데 이것은 메인 멜로디와 그에 따르는 화성적 보조음들로 구성된다. 서양음악의 전통에서 화성법은 화음을 기초로 발전된 것인데, 다양한 높이의 음들의 조합을 통한 협화음을 만드는 것이 일차적 목표가 된다.

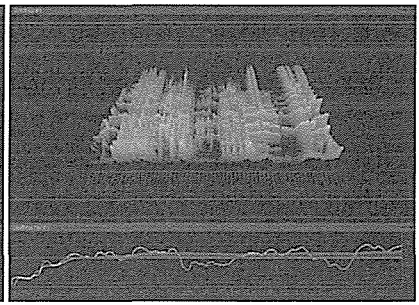
다음의 그림은 윤이상의 음악 중 'Gagok'이라는 곡을 스펙트로그램[16]으로 만든 것이다. 왼쪽은 편집되어지기 전의 음악이고 오른쪽은 'Gagok'과 그의 곡 'Piri'(국악기의 피리와 유사한 Double Reeds 악기인 오보에로 쓰여짐) 가 섞여있으며 윤이상이 즐겨 사용한 반음계로 강조되는 팬타토닉 스케일에 위배되지 않게 접목시켰다. 그 결과 에너지의 흐름을 더 빨리 전개할

16 스펙트로그램(Spectrogram)은 소리나 파동을 시각화하여 파악하기 위한 도구로, 파형(waveform)과 스펙트럼(spectrum)의 특징이 조합되어 있다. 파형에서는 시간축의 변화에 따른 진폭 축의 변화를 볼 수 있고, 스펙트럼에서는 주파수 축의 변화에 따른 진폭 축의 변화를 볼 수 있는 반면, 스펙트로그램에서는 시간 축과 주파수 축의 변화에 따라 진폭의 차이를 인쇄 농도 / 표시 색상의 차이로 나타낸다.

수 있었다. Frequency의 분배에서도 차이를 두었는데 Spectrogram 에서 볼 수 있듯이 〈그림.2〉에서는 중저역인 100Hz - 1KHz 에 주로 분포되어 있고 간헐적으로 그 이상의 주파수들이 분포되어 있어 frequency 로부터 얻어지는 배음적 긴장감의 연속성이 적으나, 공연의 전개에 준하여 긴장성을 연속적으로 유지해야 할 필요성이 있기 때문에 원곡에 'piri'를 접목시킴으로 고음역 (High Ferquency) 을 보강하였고, 그 결과 1kHz - 20KHz 영역대의 에너지가 괄목하게 증대되었음을 〈그림.3〉의 Spectrogram을 통해 확인할 수 있다. 그 아래의 Level meter 에서도 소리의 크기 또한 연속성을 나타내어 확실한 방향성을 이끌고 있다. (김태훈, 인터뷰) 소리의 크기는 지수 함수적으로 증가한다.[17] 따라서 작곡자가 설명한 이 작업의 핵심은 중복을 통한 양적증가가 아니라 대역별 보강을 통한 에너지감 확보를 말하는 것이다.



| 그림 2 | Gagok_only._2_minutes_take



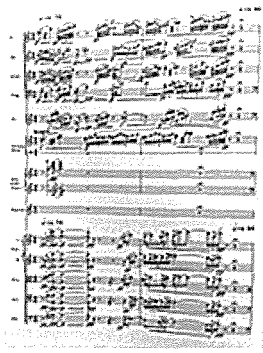
| 그림 3 | Gagok_+_Piri_2_minutes_take

대체적으로 서양고전음악에는 화음의 진행에 있어 일괄된 진행방식이 존재한다. 간단히 표현하자면 수직선상에 일렬로 배열된 음들이 함께 수평이동을 하는 방식으로 관객들에게 협화음의 평화로움이나 불협화음의 불안감 등 작곡가가 표현하고 싶은 특정 정서를 전달하는 대표적인 기법인 것이다. 한편 윤이상의 음악에서 우리는 일반적인 화성법에 근거한 서양음악에

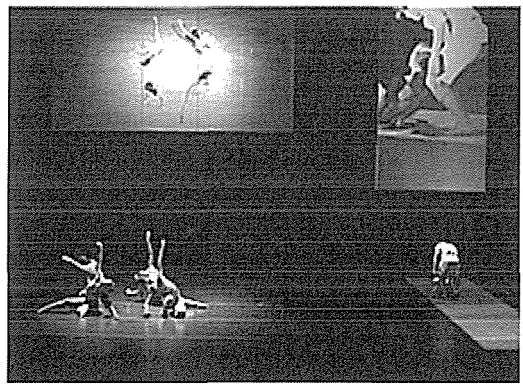
17 혼자 부르는 노래가 40dB라고 한다면 둘이 부르는 노래는 43dB 정도 밖에 되지 않는다. 소리의 크기가 더하기의 방법으로 증가하는 것이 아니라 지수 함수적으로 증가하기 때문이다. 10명이 내는 소리가 두 배가 되려면 그 10 이라는 수의 2승인 100이 되어야 두 배가 된다. 세배가 되려면 3승이 되어야 하므로 1000명이 필요해진다.

서 느끼지 못하는 '낯섦'을 경험하게 되는데 그것은 그의 음악 안에 동양적 요소들이 서양음악양식 속에 공존하고 있기 때문으로 그의 음악은 수직적 배열을 유지하며 수평적으로 이동되지만, 각 파트들은 철저하게 독립성을 유지하는 형태를 취하고 있다. 화성적으로 의미가 있는 음표들이 수직적인 나열 구조를 가지고 나타나지만, 각 요소들의 진행방식은 동일하지 않다는 것이다. 현악파트가 하나의 패턴을 유지하며 진행되고 있다면, 플롯과 오보에에 의해 연주되는 멜로디 라인은 반주부와 전혀 독립적으로 진행구조를 보여준다.

바로 이 윤이상 음악의 화성적 특성을 시각화하기 위해 무대 위의 두 개의 스크린이 설치되었는데, 이 두 화면이 보여주는 영상은 다시 말해, 악보가 보여주는 수직적 배열구조와 음악의 진행에 따른 수평적 진행방식을 직접적으로 보여주는 '악보의 시각화 장치'인 셈이다. 또한 이 스크린들은 부가적으로는 무대를 향해 앉아 있는 관객들에게 시선 바깥에 있는, 또 다른 시선을 보여줌으로서 총체성을 확보할 수 있도록 돕는 기능도 담당하고 있다. 그것은 음악과 연동을 통해 동시적으로 묘사되기도 하고, 때에 따라서는 전혀 다른 순간에 부연설명처럼 표현되기도 한다. 중요한 것은 이 카메라의 앵글과 사용되는 시점이 윤이상 음악의 화성적 진행과 연동되어 있다는 점이다.



| 그림 4 | Harmony in Isang Yun's music



| 그림 5 | Visualization of Harmony

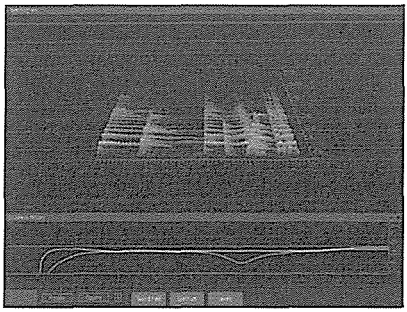
〈그림.4〉에 나타난 화성법 진행의 구조는 무대에서 이미지들을 통해 보다 선명하게 그 구조를 드러낸다. 〈그림.1〉에서 확인할 수 있는 카메라 세팅을 통해 카메라 A는 극부감샷으로 음악의 수직적 구조를 그리고 카메라 B는 측면을 보여주며 화성의 진행을 추적하고 있다. 두 대의 카메라가 잡아내는 영상은 〈그림.5〉에서 보이듯 가로 세로 두 개의 스크린을 통해 각각 측면도와 부감도를 그려낸다. 이 영상들은 중앙제어를 통해 때로는 확대되고, 집중되어 스크린에 투영함으로써 음악의 수직적 화성구조의 수평적 진행양상을 동시에 시각화하고 있는 것이다.

2) 대위법의 시각화

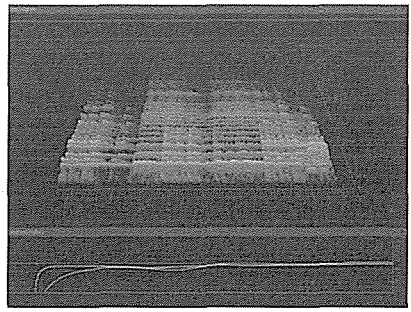
화성법과 더불어 서양음악의 대표적인 작곡기법이라고 할 수 있는 대위법은 화성법과는 다른 방식의 조형적 특성을 갖는다. 수직적 통일성을 추구하는 화성법과 달리 대위법은 각각의 멜로디 라인을 중요시하여 독립적인 리듬과 윤곽을 유지하며 전개되는 양식이다. 이 기법은 르네상스와 바로크 시대를 거치며 정립된 것으로 라틴어의 '점에서 점으로'라는 표현에 그 어원을 두고 있다. 대위법에서는 멜로디 라인이 무엇보다 중요한데 이것은 여러 음들의 조화로움을 최우선시하는 화성법과는 근본적으로 지향점이 다르다고 할 수 있다. 『음악의 안과 밖』의 저자인 죤 란은 "아름다운 노래를 쓰는 것은 어려운 일이다. 독립적인 성부마다 아름다운 멜로디를 갖게 하고, 동시에 그 멜로디 라인들을 노래하게 된다면 전체로서 다선율의 아름다움을 얻을 수 있다. 이 내적구조는 다선율 구조에 각각 기여해야하며, 동시에 독립적인 아름다움을 유지해야 한다. 세밀한 부분까지도 이러한 의도가 관철되도록 하는 것이 대위법이다."라고 설명한다. 각각의 멜로디 라인을 만들어 내는 것이야말로 대위법의 핵심적인 과제다. 만들어진 키 멜로디는 각각의 성부에 나누어져서 반복되며 발전한다. 반복적인 멜로디는 독립적으로 연주되지만 궁극적으로는 음악의 밸런스를 유지시켜주며 전체 음악에 동일한 인상을 심어주는 효과가 있다.

윤이상의 음악에 사용되는 대위법적인 기법 또한 근본적으로 서양음악

의 그것과 다르지 않지만 주목할만한 차이점은 메인 멜로디와 대위법적으로 사용된 다른 성부의 멜로디 사이에 존재하는 긴장감에 있다. 전체로서의 통일성에 기여하면서도 기계적인 반복은 피하고 있는 양상을 보이고 있는 것이다. Espace I 에는 두 개의 악기가 등장하는데 Cello와 Piano이다. 하나의 불가항력적인 틀이 Espace I 에 존재하는데 그것은 Piano의 악기론적 특징에 기인한다. Piano는 여타 악기들과는 비교할 수 없을 정도의 여러 음을 동시에 낼 수 있는데, 이러한 특징이 Piano로 하여금 화성적 배경을 갖게 한다. 그것이 조성적 음악이건 비조성적 음악이건 간에, 밝거나 어둡거나 간에 Espace I 에서 피아노는 Cello의 선율 아래 확실한 이미지가 있는 화성적 배경을 제시한다. Espace I 에서 두 악기는 마치 대화하듯 움직이고 있지만 역시 무시된 박자와 마디의 개념으로 인해 상호 작용의 이해도가 현저히 줄어들어 이미지 구축은 역시나 어렵다. 이를 극복하기 위해 (음악감독은) 특정한 구간을 선정하여 반복시킴으로 서양 음악의 커다란 틀인 박자와 마디의 구조를 (인위적으로 만듦으로써) 좀 더 확실한 구성적 이미지를 얻게 되었다.



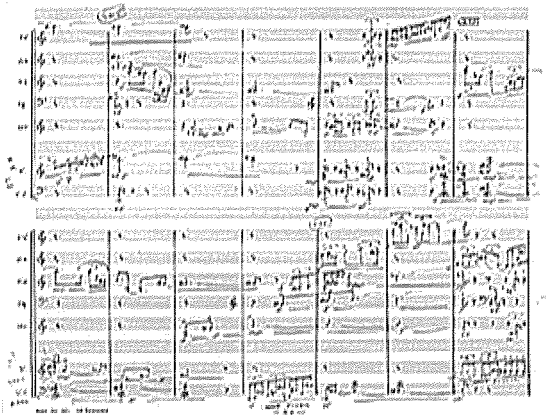
| 그림 6 | Espace_I_Without_repeated_phrase



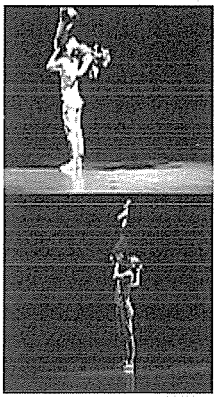
| 그림 7 | Espace_I_With_Repeated_phrase

〈그림.6〉의 Spectrogram을 보면 간헐적이고 불규칙하게 나열 된 소리들의 구조를 볼 수 있다. Cello 와 Piano의 배열에 모호함이 있는 반면, 〈그림.7〉의 Spectrogram은 반복적인 Phrase를 나열해 비교적 규칙적이고 일정한 패턴을 보여준다. Cello와 Piano의 주파수도 고르게 Rhythm 적으로 분배

되어있다. 이러한 작업은 한편 윤이상의 의도와는 다를 수도 있다는 우려를 갖게 하지만 무용과의 관계 속에서는 복합예술로 융화된 표현력을 이끌어 내는 데 결정적 역할을 하고 있다. Rhythm이 존재하게 된 것이다.



| 그림 8 | Counterpoint in Isang Yun's music

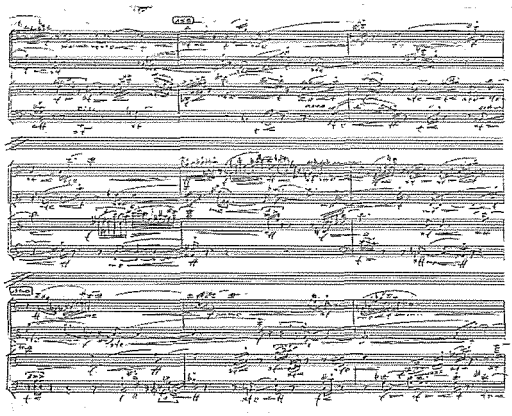


| 그림 9 | Visualization of Counterpoint

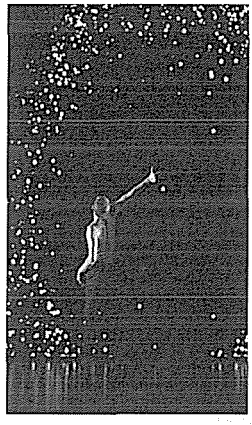
이러한 대위법적인 특징을 무대에 시각화하기 위해서 영상은 일차적으로는 무용수의 움직임과 카메라가 잡아낸 그 움직임의 영사를 순차적으로 진행함으로서 시간차를 주는 전략을 취한다. 그리고 규칙적이지 않은 시간차의 변용은 새로운 리듬감을 만들며 스크린에 투사되는 방식으로 무대에 구현된다. 메인 멜로디 라인은 무용수의 움직임으로 시각화되고, 그 움직임이 시간차를 두고 영상에 투영됨으로서 대위법적 진행 양상을 표현해내고 있는 것이다. 〈그림.9〉가 표현하고 있는 것은 〈그림.8〉이 보여주는 음악의 대위법적 진행에 철저하게 연동되어 있지만 무대 위의 퍼포머와 스크린 상의 이미지는 약간의 시간차를 두고 화성적 조형미를 보여주기도 한다. 영상을 통해 음악을 들을 때 간과할 수 있는 멜로디 라인의 의미와 반복의 구조를 시각적으로 확인하게 되는 셈이다.

3) 꾸밈음의 시각화

꾸밈음이란 음악이 흐르는 가운데 메인음을 장식해주는 역할을 한다. 화성적으로나 멜로디 라인 자체를 손상시키지 않으며 마치 각각의 음과 라인에 데코레이션을 추가하는 것이라고 할 수 있다. 바로크 시대에 널리 사용된 이 서양음악의 작곡기법은 동서양 음악에 공통적으로 보이는 음악적 특징이기도 하다. 몇몇 연주자들은 자신의 초절적인 연주기교를 자랑하기 위해 작곡가가 악보에 남겨놓은 음표들 외에도 추가적인 꾸밈음을 만들어 연주하기도 한다.



| 그림 10 | Ornaments in Isang YUN's Music



| 그림 11 | Visualization of Ornaments

〈윤이상을 만나다〉에서 이 꾸밈음의 시각화는 영상매체의 활용과 더불어 디지털 기술과 컴퓨터 그래픽 효과를 이용한 다소 복잡한 방식으로 구현되었다. 메인 멜로디는 무용수의 움직임을 통해 구현되고, 카메라는 그 움직임을 포착 디지털 신호로 전환하여 컴퓨터로 보낸다. 인터랙션을 제어할 수 있는 소프트웨어의 사용을 통해 움직임은 파티클로 구현되어 스크린에 투영된다. 구현된 이미지는 관객들에게 마치 무용수의 움직임이 무대 위에 이미지를 생성하고 있는 것처럼 보이게 된다. 실시간의 움직임을 제어할

수 있는 디지털 기술을 바탕으로, 음악적 뉘앙스에 버금가는 모션그래픽이 보여주는 시각적 아름다움이 동시에 표현된, 융합매체공연의 매력이 십분 돋보이는 지점이 되었다.

5. 결론

이 글에서 '음악'이라고 지칭하는 것은 인류 보편적 현상으로 나타나는 아주 넓은 층위의 개념이 아니라 소위 클래식 문화라 일컬어지는 서유럽 중심의 음악사로부터 파생된 음악 개념임을 다시 한 번 정확히 해야 할 것이다. 최유준은 그의 책 『음악문화와 감성정치』에서 다음과 같이 말한다. "무엇보다 기능 음조 화성이 체계적으로 인식되기 시작하면서 음악은 일종의 구문론(syntax)을 갖추게 된다. 즉 일종의 음악적 마침표로 종결되는 하나의 문장 구조를 갖추게 되며, 그러한 종결이 이뤄지기 전까지 작가의 의도에 따라 구와 절을 늘일 수도 줄일 수도 있는 가능성이 생긴다."[18]

〈윤이상을 만나다〉는 '음악에 기초'하여, '영상으로 구조'를 만든, '무용극'이다. 총 9개의 장으로 구성된 〈윤이상을 만나다〉는 그의 음악이 갖는 질서와 (최유준의 표현을 빌자면) 그의 구문론이 이 무용극을 이끄는 플롯의 추동력을 제공하고 있다. 장르의 혼용은 자칫 '주체의 상실'로 이어져 분류 불가능의 돌연변이를 만들 수도 있으나, 성공적인 융합의 결과물에는 각 장르들이 자신의 본질에 충실한 색감을 유지한 채 공존한다. 이렇듯 비음악적, 비무용적으로 보이는 '하이브리드 콘텐츠'는 역설적으로 '음악이란 무엇인가' 또한 '춤이란 무엇인가'에 대한 본질적인 질문에 다시 한 번 환기시킨다. 이것이야말로 열린 개념의 장점이며, 동시에 진화하는 예술 장르의 불안이기도 하다.

'Danse et Musique', 즉 무용과 음악의 관계성을 연구하는 첫 단계로서 본 연구는 '음악의 시각화', 즉 어떻게 음악이 청각적 방법론을 벗어나 시각적으로 구현될 수 있는가에 대해 살펴보았다. 악기와 인간의 목소리를 통해

18 최유준, 『무용 예술의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2003, 100쪽.

서만 구현될 수 있었던 음악은 미디어의 발달과 더불어 급속도로 '시각화'될 수 있었다. 이러한 시각화 작업은 일차적으로 무용을 음악과 연동시키는데 유기적이며 효과적인, 일종의 화학적 융합을 기대할 수 있게 해주었고 관객들과의 공감각적 소통을 가능하게 해 주었다. 이 공감각적 소구는 급변하는 미디어 환경 전체에서 뜨거운 화두로 등장하고 있는 바, 소위 스마트 미디어라 불리는 첨단 미디어기기들은 대부분 멀티모달(multimodal)[19]을 기반으로 한 공감각적 접근을 지향하는 추세다. 공연예술에서도 이러한 흐름은 감지되는바 첨단 기술을 활용한 웨슬러와 팰린드롬 무용단의 작품들은 이미 움직임과 소리를 연결시키는 공감각적 연출을 통해 인간의 오감을 활용하는 공감각을 구현하는 새로운 공연모델을 제시한 바 있다.[20] 이렇게 새로운 오감적 표현이나 경험을 이끌어내는 기술에 대한 관심이 커져갈 것은 자명한 사실이며 자연스럽게 공연콘텐츠에 대한 미학적 연구는 본 연구에서 언급하지 못한 멀티모달 코그니션(multimodal cognition)에 대한 연구를 포함하여야 할 것이다. 한편, '춤'을 통한 '음악의 시각화'라는 측면에서 움직임과 음악의 연관성, 춤의 구성과 음악적 구조의 연관성 등에 대해 깊이 있는 분석을 내놓지 못한 점은 본 연구의 아쉬운 지점이다. 본 연구의 주 관심사가 아니었다는 것이 일차적인 변명이나, 필자의 무용 자체에 대한 이해와 분석력의 부족 또한 이유가 될 것이다. 추후의 연구들이 보다 전문적인 '움직임의 분석'을 포함한 '음악의 시각화'에 대한 정리로 발전될 수 있기를 기대한다.

---

19 키입력, 음성, 전자펜 등을 이용한 시각, 청각, 촉각 등 다원화된 입력방식

20 이태하, 정승화, 김이경, 「공감각을 활용한 공연 기술을 통한 예술적 표현의 확장 가능성 연구」, 『무용예술학연구』 제49권, 2014, 84쪽.

참고문헌

단행본

김말복, 『무용 예술의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2003

김승현, 『정의숙 전미숙 안은미의 춤』, 늘봄, 2013

윤신향, 『윤이상, 경계선상의 음악』, 한길사, 2005

최유준, 『음악문화와 감성정치』, 작은이야기, 2011

애드워드, F.프라이, 『입체주의』, 김인환 역, 미진사, 1992

논문

변혁, 「다중영상시스템으로 구현한 무대 위의 큐비즘」, 『기초조형학 연구』 제17권 2호, 2016

변혁, 「Formative Visualization of Music」, 『기초조형학 연구』 제15권 4호, 2015

변혁, 「복합장르공연에 나타나는 영상언어의 확장에 대한 연구」, 『영화연구』, 제48호, 2011

이소연, 「'안무가' 마크 모리스의 '음악적' 해석」, 『무용예술학연구』 제56권, 2015

이태하, 정승화, 김이경, 「공감각을 활용한 공연 기술을 통한 예술적 표현의 확장 가능성 연구」, 『무용예술학연구』 제49권, 2014

정의숙, 변혁, 「춤 영역 확장을 위한 '태양의 서커스' 컨텐츠 구성요소 분석연구」, 『무용예술학연구』 제46권 1호, 2014

정의숙, 변혁, 「영상테크놀로지와 춤」, 『대한무용학회논문집』 제61권, 2009

Damsholt, Inger, "Mark Morris, Mickey Mouse, and Choreomusical Polemic", The Opera, Vol. 22, No. 1, 2006

Moonkyung Lee, "Isang Yun in-between: An analytical study of selected violin compositions", Dis.ph.D., New York University, 2012

Abstract

Danse et Musique, Music Visualization on Stage: Focused on Interview with Isang YUN

BYUN, Daniel H.
Sungkyunkwan University
Professor, Department of Film, TV and Multimedia

The theme of this research is the music visualization on stage. As the collaborated work, combining the dance, images with the Isang Yun's music, 〈Interview with Isang Yun〉 is showing the staged music, which is expressing the music not only through the sound but also the visualization. In the process of visualizing the music through the body and images on the stage, Isang Yun's musics are recreated in the hand of today's artists. The study found that the recreated work from the new point of view, like Interview with Isang Yun can be the bridge between the composer and today's artists and we can see the future through it. Even though, this paper analyzed the work through the aspects of dance and images, the main theme of the work is focusing how can we deliver the music in the new representative form through formative visualization on the stage.

KeyWords Dance, Music, Isang YUN, Visulization, Eui-Sook CHUNG

논문투고일: 2016. 06. 08 심사완료일: 2016. 07. 05 게재확정일: 2016. 07. 06

스마트미디어 시대 속 라디오의 미래와 역할 고찰

권 영 성
프로젝트 아메바 연구원, 주저자
송 해 룡
성균관대학교 신문방송학과 교수, 교신저자

목차

1. 라디오 청취율
2. 라디오의 특성
3. 라디오의 청취 방법 연구
4. 라디오의 가치
5. 라디오의 미래와 역할
6. 논의

요약문

최초의 방송미디어로 오랜 시간 큰 인기를 누렸던 라디오는 현재 위기를 맞이하고 있다. 라디오는 여전히 장비 구매 및 수신 비용 측면에서 저렴하며, 가장 소형화할 수 있는 기기이기에 휴대하기 가장 좋고 비상 시 정보원으로서 활약하고 있지만 다양한 경쟁 미디어의 범람 속에서 위기를 맞이하게 된 것이다. 라디오는 2000년 이후 지속적으로 이용률이 떨어지고 있으며 디지털화도 아직 완벽히 이루지 못한 채 표류 중이다.

그러나 라디오는 그 특성 및 가치가 생존 및 발전을 보장하고 있다. 소리만을 매개로 한다는 점은 라디오의 한계이지만 라디오만의 고유한 가치이기도 하다. 다양한 경쟁 매체의 범람 속에서 라디오는 그 가치로 인해 살아남으며, 또 상당한 가능성을 가지고 있다는 점은 영국의 경우를 통해 볼 수 있다. 영국은 1990년대보다 2000년대에 더 높은 라디오 청취율을 이끌어 냈다.

이에 본고는 일상성, 정보성, 개인성, 참여성, 모험성, 대체미디어, 전문성, 음악미디어의 특성을 갖는 라디오와 인터넷의 특성을 비교해보고, 교통수단 이용 시 차량용 기기를 이용한 지상파 안테나 직접 수신 방법이 가장 높은 비율을 차지하는 라디오의 청취 방법에 대하여 연구하며, 라디오 청취율 증가에 대한 이해를 통하여 라디오의 미래를 특히 스마트폰과 인터넷을 기반으로 한 스마트 세대의 특성과 대비하여 고찰해보고자 하였다.

그 결과 스마트 세대들은 파편적인 정보 속에서 자신들의 선택에 의해서만 취득할 수 있었던 오락과 유희가 변화를 꾀하고 있는 것으로 판단되며, 라디오는 '선별된 정보' 및 '신뢰성'이라는 장점을 통해 미래에도 영향력을 지닌 미디어가 될 수 있을 것이라 예상된다. 그러나 이러한 가능성을 염두에 둘 때 라디오는 결국 디지털화와 동시에 방송 콘텐츠의 전문성과 신뢰성을 더욱 키워야 할 필요가 있을 것이며, 그 초점은 다양한 경험과 문화적 체험에 맞추는 것이 라디오만의 경쟁력을 갖춘 것이라 할 수 있을 것이다.

주제어 스마트라디오, 디지털라디오, 라디오, 스마트미디어

1. 라디오 청취율

방송미디어 역사의 첫 장을 연 라디오는 다양한 장점으로 지금까지 그 역사를 써 내려가고 있다. 라디오는 휴대가 가능한 최초의 매체로써 오늘날 이동통신 망에 기반을 두는 모바일 생태계에 부합하는 속성을 지니고 있다. 이로써 오는 여러 가지 장점이 있는데, 첫째, 수신 장비의 구매 비용이 저렴해서 수용자들의 소지 및 휴대가 용이하고, 둘째, 수용자 개인들의 참여가 용이하며, 셋째, 소구력 있는 프로그램 내용을 통해 청취자와의 거리를 좁히고, 친밀감을 형성할 수 있다는 것이다. 또한 넷째, 주파수를 이용한 방송 네트워크는 구축비용이 모바일 인터넷 망에 비해 저렴하며, 다섯째, 수신 지역이 넓으며, 여섯째, 수신 방송의 끊임이 없고 음질이 좋다.[1] 또한 비상시 및 재해시 중요한 정보원으로써의 역할을 하고 있다. 그러나 최근 라디오는 다양한 뉴미디어의 등장으로 인해 위기를 맞고 있다. 뉴미디어와의 경쟁 속에서 오늘날의 라디오는 그 영향력을 잃어가고 있는 것이다.

2013년 한국언론재단의 언론수용자 의식조사에 따르면 우리나라 국민들은 텔레비전(176.9분), 인터넷(116.3분), 라디오(26.8분), 종이 신문(12분), 종이 잡지(2.3분) 순서로 매체를 이용한다.[2] 황준호와 그의 동료들의 연구에 따르면 전체 가구 중 라디오 수신기 보유 가구는 35.2%, 차량용 라디오 보유가구는 58.4%로 2012년에 비해 1년 새 라디오 수신기 보유 가구는 소폭 줄어들었다.[3] 또한 평균 약 두 가구마다 하나의 라디오 수신기를 보유하고 있어 TV나 데스크톱 PC 보다는 보급률이 낮은 수준임을 볼 수 있다.[4] 2015년 한국언론재단의 언론수용자의식조사 미디어 이용률 연구[5]에 따르

---

1 이주남, 김승택. 정은혜, 「국민행복 디지털라디오 방송 발전 방안 연구」, 『한국전파진흥협회 연구보고서』, 2013, 19쪽.

2 언론진흥재단, 「제18회 〈미디어.환경 변화에 따른 이용자 행태 조사〉 조사 분석」, 한국언론진흥재단(한국언론재단), 2013.

3 황준호 외, 「융합환경 시대 지상파 라디오방송 법체계 분석 및 발전 방안 연구」, 『방송통신정책연구』, 2013, 13쪽.

4 변상규, 송해룡, 이승재, 「디지털라디오 도입 활성화를 위한 규제 체계 및 제도 정립 방안 연구」, 『선진화 정책시리즈』, 2012, 197쪽.

5 한국언론진흥재단, 「2015 언론수용자 의식조사」, 『한국언론진흥재단』, 2015, 63쪽.

면 2015년도 19세 이상 성인의 미디어 이용률 중 라디오의 이용률이 16.6%로 하위권임을 볼 수 있다. 또한 동 연구서의 '2015 하루 평균 미디어 이용시간'을 보면 라디오는 전년도 대비 절반 수준에도 못 미치고 있는 것을 보여준다.

미디어는 그간 다양한 변화를 겪어왔다. 일단 소리만으로 표현되던 라디오 시대를 지나, 영상까지 함께 나오는 텔레비전 시대가 왔다. 정보를 제공하며 유희적 요소를 지닌다는 점에서 텔레비전은 라디오의 많은 부분을 포함했기에 텔레비전은 라디오의 자리를 위협할 요소였다. 텔레비전이 등장하면서 영화 관람뿐만 아니라 라디오 청취율도 줄어든 것은 이미 알려진 바이다.[6]

인터넷이라는 좀 더 다른 형태의 미디어가 등장하면서 라디오는 또 한 번 위기를 맞이하게 된다. 우리나라는 인터넷 매체가 본격적으로 확산되기 시작한 2000년 이후 라디오 청취율이 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다[7]. 1995년 일일 평균 라디오 청취시간 29분에서 2000년에는 11분으로 1/3 수준으로 떨어졌으며 현재까지의 연구결과는 인터넷이 확연하게 라디오를 앞서고 있는 양상이다.

이는 매콤스(M. McCombs)의 상대적 불변가설(Principle of relative constancy)[8]에 따르면 자연스러운 현상이라 할 수 있다. 불변가설이란 하루가 24시간인 만큼, 개인이 미디어를 사용할 수 있는 시간도 하루 최대 24시간이며, 이 때문에 새로운 매체를 이용하게 되면 기존 매체의 이용시간은 줄어들 수밖에 없다는 것을 말한다. 즉 라디오 이용 시간을 다른 미디어들이 가져간 것이다. 아무리 라디오가 다른 일을 하면서 청취할 수 있는 자유로운 성격을 지녔어도 정보습득이나 유희 등 동일한 목적의 타 미디어 이용 시에는 동시에 청취하기가 무척 힘들 것이기 때문에 상대적 불변가설에 영향을 받을 수밖에 없을 것이다. 방 청소나 운전을 하면서 라디오 청취는 가능해

6 심미선, 「디지털시대라디오 방송의 편성전략」, 『한국방송학회 세미나 및 보고서』, 2009, 33쪽.
7 위의 논문, 33쪽.
8 McComb, M. E, "Mass media in the marketplace", *Journalism Monographs*, Vol. 24, 1972, p.15.

도 텔레비전을 보거나 인터넷을 통한 스트리밍 영상을 즐기면서 라디오를 청취하기란 무척 힘들 것이다. 청각정보는 양쪽의 것을 동시에 받아들일 수 없기 때문이다. 사실 인터넷 웹서핑 등에 몰입해 있는 행위만으로도 라디오를 같이 듣는 것은 쉽지 않을 것이다. 비록 인터넷을 통해 텍스트만 접한다 해도, 정보 습득 및 유희행위라는 목적이 같을 경우에는 텍스트를 통한 정보 습득 및 유희활동 중 소리를 통해 동일한 목적의 활동을 동시에 이루긴 힘들 것이기 때문이다.

이러한 사실은 자료에서도 확인된다. 우리나라는 인터넷 매체가 본격적으로 확산되기 시작한 2000년 이후 라디오 청취율이 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다.[9] 1995년 일일 평균 청취시간 29분에서 2000년에는 11분으로 1/3 수준으로 떨어졌으며 이후 2005년이 되어서 청취시간은 평균 17분으로 상승하기는 하였으나 1995년에 비해서는 상당히 떨어진 상태인 것은 틀림없는 사실이다.

PC를 매개로 하는 인터넷의 등장에도 라디오 청취는 이처럼 떨어졌는데, 인터넷을 더욱 자유롭게 해낼 수 있는 스마트폰의 등장 이후는 어떠할까? 인터넷은 정보습득과 유희라는 측면에서 라디오와 경쟁적인 관계이고, 인터넷의 활용시간이 라디오의 활용시간을 억제한다는 것을 이해할 수 있으나 라디오는 PC가 갖추지 못하는 성격, 즉 휴대성 및 조작의 편의를 지니고 있었다. 한편 스마트폰은 휴대성에서, 조작의 편의에서 PC를 능가하면서 인터넷의 활용은 PC만큼 해내니 라디오는 더욱 큰 경쟁에 직면하게 된 것이다.

스마트폰 보급 이후의 청취율에 따르면 2011년의 라디오 청취율은 9.52%로 상당히 낮아진 것을 알 수 있다[10]. 우리는 일견 라디오의 미래를 긍정적으로 바라보기 힘들 수도 있을 것이다. 라디오를 통해 고정된 '소리' 방송에서 지정된 음악을 듣는 한계에서 벗어나, 동일하게 휴대도 할 수 있으며 거의 전 국민에게 보급됐다 할 수 있는 스마트폰으로 소리뿐만 아니라 영상과 텍스트를 활용해 가며 지정된 음악뿐만 아니라 원하는 곡까지 실시

9 심미선, 앞의 논문, 33쪽.
10 《내일신문》, http://www.naeil.com/news_view/?id_art=130173 (검색일: 2014.11.28)

간으로 스트리밍해서 들을 수 있는 시대가 온 것이다. 미디어를 활용하는 목적은 동일하나 미디어의 능력이 확연히 차이나는 이러한 입장 속에서 라디오는 종언을 고할지도 모른다고 걱정하는 목소리도 있었다.

이러한 종언 선고에 대해 라디오는 어떻게 대처했을까? 라디오는 디지털화를 꾀하기 위해 노력하였다. '라디오 음질'이 저음질로 이해되던 시기에서 벗어나 고음질을 추구하려 했으며 간단한 시각 자료 지원 및 정말로 언제 어디서든 끊기지 않는 고도의 수신력과 다양한 채널로 라디오의 부활을 꿈꾸려 했던 것이다. 반면 그 움직임은 완전히 다른 결과를 드러냈다.

2001년, 라디오는 음질 향상과 수신력 강화, 채널 증가 등을 선보이는 디지털 라디오로 진화하려는 움직임을 보였다. 구 정보통신부에서는 DAB(Digital Audio Broadcasting) 개념을 도입하기 위해 2001년 디지털 라디오 표준을 정하고 2002년 방송위원회 디지털방송추진위원회에서 논의를 거쳐 2003년 2월에 신규 디지털 라디오 방송서비스로서 지상파 DAB 개념을 도입하였다.[11] 그 후 차세대 방송포럼의 경고에 따라 2004년 하반기에 디지털 라디오 정규방송의 실시까지 발표하였으나 이는 갑자기 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)로 바뀌었다. 라디오가 이미 휴대성을 지니고 있었기에 TV방송을 본래는 디지털 라디오에 할당된 주파수로 송출하게 된 것이다. 따라서 현재 우리는 DAB라는 개념이 생소하게 됐으며 위성 및 지상파 DMB라는 개념만이 남게 된 것이다.

현재 이동멀티미디어 DMB는 스마트폰에 의해 기존의 명성을 잃었다 할 수 있다. 스마트폰의 DMB를 활용하지 않고 데이터를 활용하는 실시간 고화질 스트리밍 방송, 실시간 채팅 등의 장점들이 부각되었다. 또한 스마트폰으로 구동 가능한 영상파일 재생기능 등도 DMB의 시청률을 떨어뜨렸다. 2007년 이후 DMB와 관련된 정책적인 문제점이 여러 형태로 노출되었다. 특히 위성 DMB는 엄청난 재정적자를 감수하고 있으며[12], 막대한 사회적 비용을 지불하고 있게 된 것이다.

---

11 송해룡, 「지상파 디지털라디오 서비스의 도입과 정책 방향」, 『선진화 정책시리즈』, 2004, 177쪽.

12 위의 논문, 177쪽.

특히 스마트폰이 보급된 스마트 시대에는 이동형 인터넷이 본격적으로 등장하여 기존 가정용 PC를 통한 고정 인터넷을 누르고 상당한 이용률을 보여주고 있으니, 라디오는 스마트 시대에 '이동형'이라는 부분의 장점마저도 퇴색되고 있다.

지속적으로 사용 빈도가 줄어들고 있는 라디오를 보며, 우리는 그 미래를 긍정적으로 예측하기 힘들게 되었다. 게다가 디지털로의 전환도 제대로 이루어지지 않았으며, 줄어드는 라디오 수요와 공공 지원 부족은 라디오 사업자들이 디지털 전환을 꺼려하게[13] 하였다.

한편 2011년 이후 라디오는 과연 어떻게 되었을까? 현재도 여전히 디지털 라디오는 사업자의 지위와 서비스 환경 변화방향이 불확실하여 라디오 사업자들이 디지털 전환을 꺼려하고 있다.[14] TV의 경우 가전사들이 기금까지 조성하며 디지털 전환을 적극 추진하였으나 라디오는 추진 주체조차도 없는 실정이다. 즉 시장성에서 큰 문제를 겪고 있는 것이다. 반면 여전하던 아날로그 라디오 방송의 청취율은 기이한 현상을 맞이하였다.

2014년 11월에 집계된 자료에 따르면 2011년 9.52%에 불과하던 라디오 방송 청취율이 2014년 13.99%로 약 47%나 높아졌다.[15] 특히 18세 미만 연령대의 청취자 비율은 2011년 대비 2014년 무려 2.4배나 증가하였다. 즉 스마트폰에 가장 시간을 많이 보낼 것으로 인식되는 중고생들의 라디오 청취율이 스마트폰 등장 5년이 되는 시점에 급격한 증가 양상을 보인다는 것은 굉장히 독특한 일이다.

본고에서는 먼저 라디오란 어떠한 특성을 지니고 있으며 어떠한 가치를 가지고 있는지에 대해 알아보고자 한다. 또한 라디오의 위기 시대에도 불구하고 라디오는 그 특별한 특성과 가치로 인해 사라지지 않고 향후 진화할 것이라 예상을 하며, 그 특별한 특성과 가치가 어떠한 것인지 고찰하기로 한다.

---

13 김성민, 「라디오 디지털 전환의 위기 및 기회요인」, 『한국방송공학회 추계학술대회』, 2011, 25쪽.

14 위의 논문, 25쪽.

15 《내일신문》, http://www.naeil.com/news_view/?id_art=130173 (검색일: 2014.11.28)

라디오가 살아남을 수 있다는 기대, 또 우리의 라디오 미래는 진화할 것이라는 것은 비현실적인 예측인 것만은 아니다. 영국은 1990년대 중반 일주일에 한 번 이상 라디오를 듣는 인구의 비율이 85% 정도였으나 2003년 이후에는 91%로, 그후 2013년까지는 90~91% 수준을 유지하며[16] 경쟁적인 다른 미디어에 비해 상당한 우위를 차지하고 있기 때문이다. 청취자의 성향을 발 빠르게 반영하고 좋은 프로그램을 송출하는 영국 라디오 진흥기구는 라디오 청취율을 높였기에 라디오 부활 및 진화의 가능성을 예측할 수 있는 것이다.

2. 라디오의 특성

김성민(2011)의 연구에 따르면 라디오는 타매체에 비해 일상성, 정보성, 개인성, 참여성, 모험성, 대체미디어, 전문성, 음악미디어의 특성을 갖는다. 그 각각의 내용은 다음과 같다.

1) **일상성**: 텔레비전과 다르게 라디오는 청취자들이 다른 일을 하면서 동시 청취할 수 있으며, 라디오는 일상의 흐름을 고려하여 프로그램을 편성하고 있다.
2) **정보성**: 라디오는 시각에 현란을 주지 않고 청각에만 직접적으로 소구함으로 이성적으로 정보를 전달가능하며 청취대상별 전문화, 청취시간대의 차별화 그리고 생활정보의 강화 또한 가능하다.
3) **개인성**: 라디오의 시각적 익명성을 통하여 청취자가 사연을 보내고 감정을 공유하는 개인적 매체로 이용이 가능하다.
4) **참여성**: 라디오는 심리적, 기술적 측면에서 쌍방성이 높으며 제작 과정에서 이에 따른 청취자의 실질적인 참여도가 높다.
5) **모험성**: 라디오는 자율성과 신축성이 강하고 보다 파격적인 내용을 구

16 조성동, 주재원, 「다매체 시대 라디오 방송 가치 제고를 위한 정책적 제언」, 『방송통신연구』, 겨울호, 2015, 164쪽.

사할 여지가 많음으로 새로운 내용 및 형식에 대한 도전이 가능하다. 특히 사회적, 정치적인 주제들에 대한 라디오의 꾸준한 정보적 도전으로 텔레비전에 비해 보다 상세하고 객관적인 내용을 제공할 수 있다.

6) **대체미디어**: 수신기가 저렴하며, 송신 장비의 운영과 설립이 쉬워 누구나 쉽게 시도할 수 있음으로 사회 혼란기의 대안미디어로써의 이용이 가능하다.

7) **전문성**: 시간대, 영역별 전문화 및 특성화 시도가 용이하다. 라디오는 하루 종일 방송을 하는 일상적 매체로써 각 시간대별로 또는 다양한 목적을 가진 수용자 층을 대상으로 특성화가 가능하다.

8) **음악매체**: 시각적인 피로 감 없이 장시간동안 음악 애호가들을 소구할 수 있다.

이상과 같은 8가지 특성이 라디오를 드러낸다. 라디오의 많은 특성들이 다른 미디어에서 비교 우위를 점하고 있지는 못하다. 특히 개인성이라든가 참여성, 모험성, 대체미디어라는 세 가지 특성은 이미 PC나 스마트폰이 충분히 그 역할을 하고 있다. PC나 스마트폰 같은 네트워크 멀티미디어 기기들은 더 다양한 환경에서 익명성을 보장하며 더 손쉬운 이용자 참여를 가능하게 한다. 또한 모험성에 있어서도 인터넷 환경은 라디오보다 훨씬 더 발달돼 있다. 텍스트에서 음성, 사진, 영상까지 골고루 송출하며, 하이퍼링크 등과 같은 인터넷 환경 특유의 개성적이고 독특한 기법을 사용할 수 있기 때문이다. 음악매체로서의 라디오 또한 이미 스마트폰의 mp3플레이어 기능, 실시간 스트리밍 음악재생 기능에 비해 그 역량이 떨어진다고 할 수 있다. 스마트폰이나 PC를 통한 음악 감상은 자신이 원하는 곡을 고음질로 선택해 감상할 수 있을 뿐만 아니라 각종 사이트 등을 통해 테마별로도 음악을 선정해 놓았기 때문에 음악 애호가들의 욕구를 충족시키는 것은 확연하게 인터넷을 활용할 수 있는 PC나 스마트폰이 유리하다고 할 수 있다.

3. 라디오의 청취 방법 연구

텔레비전이 집중력을 요구하고 고정적이며 소집단으로 시청되는 반면에, 라디오는 다른 일을 하고 움직이며 청취 할 수 있음에 음악을 주로한 생활의 배경음이 될 수 있으며 이동성이 발휘되는 모빌형 생활정보매체가 되었음을 볼 수 있다.[17]

라디오 청취 주 이용방법은 '차량 장착 라디오'가 64.3%로 가장 높고, 다음으로 '집안 라디오(거치형)'가 35.8%에 달하였다.[18] 2015년 방송매체이용행태 조사에서는 전년도와는 달리 스마트폰 라디오 앱을 통한 라디오 청취 비율도 등장하는데, 이 비율이 9.3%로, 라디오 청취 방식 3위에 올라 과거 mp3플레이어, 인터넷 사이트를 통한 청취를 앞서고 있다.

라디오는 스마트폰에서도 청취가 가능한데 KBS는 '콩', SBS는 '고릴라', MBC는 '미니', 라는 애플리케이션을 통해 스마트폰 이용자들이 청취할 수 있게 하였다[19]. 스마트폰은 일반적인 라디오 전파가 아닌 무선 인터넷 패킷을 사용하는 방식으로 접근해야 하여, 비용 발생 부분의 여지가 있다. 스마트폰은 2013년 기준 13세 이상의 남녀 국민을 대상으로 한 보유율 조사에서 76.9%에 달해[20], 거의 모든 국민이 1인 1대의 휴대용 라디오를 소지하고 있는 것과 같다는 점에서 라디오 콘텐츠의 질적 향상이 있을 경우, 라디오 청취율 향상의 가능성을 보여주는 기기이기도 하다.

연구 자료를 통해 본 결과 차량 장착 라디오를 통해 음악 및 뉴스를 즐기는 것은 과거부터 현재까지 라디오 활용의 가장 주된 방법이다. 2014년 내일신문의 조사 결과[21]에서도 교통수단 이용 시 차량용 기기를 이용한 지상파 안테나 직접 수신 방법이 가장 많은 것으로 나타났다. 자동차의 라디오 청취가 고정적이라는 점은 DMB를 통한 영상 시청이 운전 중 사용이 힘들

---

17 최형우, 「디지털 시대의 라디오 방송 생존 전략에 관한 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2007, 36쪽.

18 방송통신위원회, 「2015년 방송매체이용행태 조사」, 방송통신위원회 연구보고서, 2015, 6쪽.

19 MBN 스타뉴스, http://star.mbn.co.kr/view.php?no=1486016&year=2014 (검색일: 2014.12.02)

20 방송통신위원회, 앞의 논문, 1쪽.

21 《내일신문》, http://www.naeil.com/news_view/?id_art=130173 (검색일: 2014.11.28)

며 법적으로 금지된 점, 또 스마트폰과 같이 시각을 빼앗기며 조작까지 해야 하는 기기는 사용할 수 없다는 점을 감안하면 운전 중이라는 상황은 라디오의 장점이 여전히 살아 있는 조건이라 해야 할 것이다.

또한 스마트폰을 통한 청취가 가능해졌고, 스마트폰을 통한 라디오 청취가 두 자리 수 근접하게 발생하였다는 것도 유의미하여, 스마트 시대에 라디오의 미래에 대해 긍정적 평을 내릴 수 있게 한다.

한편, 디지털 라디오가 출범한 것도 아닌 특별할 것 없는 상황에서 라디오의 전체 청취율이 스마트폰 보급 이후 가장 높아졌으며, 특히 18세 미만의 청소년들이 2.4배 많이 청취하게 된 것은 어떻게 설명할 수 있을까? 라디오가 접근성이 확연히 쉬워진 것이 아니기 때문에 이에 대해서는 다른 측면의 접근이 필요하다고 할 수 있을 것이다.

이 라디오 청취율 증가에 대한 이해에서는 우선 과거 라디오 청취율을 떨어뜨렸던 인터넷의 등장과 대비하여 고찰하도록 한다. 특히 18세 미만의 청소년들은 인터넷 세대라 할 만큼 유희와 정보 습득의 대부분을 인터넷을 통해 해왔기 때문에, 인터넷과 대비하여 라디오의 어떤 점이 청취율을 높이는 데에 매력적으로 작용했는가에 대한 연구가 필요할 것이다.

라디오의 일반적 특성으로 지적되는 8가지의 장점들 중에서 상당수가 그 의미가 약화되었다. 무선으로 소리를 매체로 한다는 점에서 일상성의 장점을 지니고 있지만 일상성만으로는 라디오의 경쟁력을 보장할 수 없다. 애초에 mp3플레이어, 실시간 스트리밍 음악 감상 등 일상성을 보장하는 스마트기기들의 기능이 가능하게 됐으며 웹사이트 TTS나 음성으로 텔레비전 및 인터넷 방송을 즐기는 것도 가능하기 때문이다. 또한 일상성만의 장점으로는 학교에서 시간을 대부분 보내는 청소년들의 청취율 증가를 설명하고 이해하기는 부족하다. 특히 스마트기기가 보급되고 5년이 되는 시점에서 청취율이 늘었다는 점은 일상성만으로는 더욱 설명하기 힘들어진다.

4. 라디오의 가치

라디오의 가치는 앞서 말한 대로 시각능력을 요구하지 않아 다른 일을

하면서 청취할 수 있다는 점에 있다. 특히 멀티태스킹 시대에 청각 중심의 미디어 특성이라는 것은 강점이 될 수 있는 것이다[22]. 이 특징은 다른 미디어들이 도무지 해내지 못할 많은 것을 해낸다. 시야를 빼앗기지 않음으로써 운전, 요리, 수리, 운동 등 시야를 활용하는 활동을 가능하게 한다. 이는 생업에 종사하면서, 혹은 운동 등 일상 활동을 하면서도 즐길 수 있는 콘텐츠라는 점에서 가치가 있다.

실제로 2010년 방송통신위원회의 자료를 살펴보면 라디오를 청취하는 첫 번째 이유가 '다른 일을 하면서 들을 수 있기 때문(57.9%)이었다.

또한 라디오는 재난 대비 미디어로도 가치가 있다. 통신주파수를 이용하는 방식이기 때문에 해상이나 격오지의 재난 상황에 강하다[23].

마지막으로 라디오는 채널만 정해놓으면 이용자가 정보를 찾아가야 하는 구조가 아니라, 해당 채널 방송사에서 이용자에게 정보를 제공한다는 점에서 가치가 있다. 이는 텔레비전과 신문 또한 동일하다. 그렇지만 라디오는 휴대가 가능한 동시에 실시간 참여가 가능하다는 독특한 특성이 있어 텔레비전과 신문에서 구현하지 못하는 청취자-방송사 간 소통이 가능하다는 것이 특징이다. PC와 스마트폰에서는 반대로 상호작용은 가능하나 이용자가 정보에 직접 닿아야 한다.

라디오는 방송국 집단의 신뢰성과 전문성을 기반으로 한 다양한 경험을 청취자에게 제공해 준다. 방송국의 집단 신뢰성과 전문성이 낳은 부자유스러움은 부자유를 표하는 대신에 더 다양한 경험을 하게 만드는 장점이 있는 것이다.

우리는 매번 인터넷을 통해 뉴스를 보며 정보를 접한다. 그리고 인터넷을 통해 최신 노래를 들을 수 있고, 좋아하는 노래는 무한정으로 들을 수 있다. 즉 인터넷은 유저가 원하는 것을 취득할 수 있는 것이 특징이며, 유저들이 무엇이든 취득할 수 있게 인터넷의 바다는 넓게 펼쳐져 있는 것이다. 따라서 인터넷 세대는 자신들이 원하는 것을 클릭하거나 터치하여 정보를

---

22 양동복, 「라디오 광고규제 개선방안 연구: 광고 유형과 운용방식을 중심으로」, 『방송통신연구』, 봄호, 2013, 45쪽.

23 조성동, 앞의 논문, 143쪽.

접하고 즐기게 된다. 이러한 경험은 자유로운 선택을 제공한다는 점에서 상당히 매력적이나, 역설적으로 다음과 같은 문제에 당면하게 된다.

> '어떤 것에 호의를 갖게 만들며, 더 나아가 취향으로까지 발전시키는 것은 대체 무엇이 담당하는가?'

다른 모든 매체 이전에 인터넷부터 시작했다면 애초에 자신이 좋아하는 것, 자기가 특별히 애착을 가지는 정보라는 측면에서 경험을 그만큼 축소시킬 우려가 있을 것이며 이는 문화적인 편식을 낳을 공산이 크다.

한편 정보라는 것의 다양성에서 문제가 있다면 또한 신뢰성에서도 문제가 생긴다. 여기서 말하는 신뢰성이라는 것은 '믿을 수 있느냐' 하는 문제가 아니라 '정말로 중요한 것이냐' 하는 문제이다. 각종 사이트들의 메인 게시물 등은 파편적인 정보의 바다 속에서 웹을 운영하는 사람들의 시각에서 중요한 문제이다. 인터넷 속에서는 하루의 뉴스를 확인하는 것만 해도 그러하다. 많이 보고 논의가 많이 되는 뉴스들은 또 다른 뉴스로 링크가 되면서 그날의 본 뉴스는 상당히 많을 수 있으나 시사를 정리할 수 있는 그러한 힘은 다소 약하다고 할 수 있는 것이다.

라디오 방송국에 의한 신뢰성과 정확성은 즉 음악이나 스토리텔링이나 뉴스의 어느 곳이든 영향을 미쳐, 이용자에게 경험을 하게 함으로써 문화를 즐길 만한 배경을 넓게 한다는 장점이 있는 것이다.

이러한 예측의 근거로는 라디오 방송에 대한 질적연구의 몇몇 자료로 드러난다. 심층 면접을 통한 라디오와 인터넷의 대비를 통해 신뢰있는 전문가 집단의 방송 송출이 하나의 경험이 되고 우연적 학습이 되는 것이다. 이러한 학습은 결정적으로 자율성 속에서 선택의 문제에 직면한 인터넷 세대에게 하나의 복고적 혁신이라 할 수 있을 것이다. 이러한 전문적이고 신뢰할 수 있는 방송사에 의한 강제적 방송편성이 라디오의 힘이라 할 수 있을 것이다.

그렇다면 텔레비전 방송 편성 또한 전문적이고 신뢰할 만한 집단에 의해 강제적으로 방송되는 것인데 라디오는 어떠한 차이점이 있는가? 바로 이

점에서는 라디오가 각종 스마트 기기 등을 통해 휴대성을 지니고 있으며 일상성이 뛰어나며 다양한 모험성이 있다는 것에 주목해야 한다. 즉 텔레비전에 비해 음악, 스토리텔링, 문화 영역의 방송에서 훨씬 강력한 힘을 발휘하고 있으며 학생들은 침대 속에서, 학교에서, 혹은 하루를 마무리하거나 간단한 공부를 하며 라디오를 즐길 수 있게 되는 것이다. 즉 라디오의 강력한 특성은 라디오 편성의 전문성과 신뢰성과 결합돼 인터넷 세대에게는 새로운 울림이 된다고 할 수 있을 것이다.

다음은 이민영, 황장선[24]의 「전통적 라디오와 인터넷 라디오의 의미와 이용패턴」, 심미선[25]의 「디지털시대 라디오 방송의 편성전략」에 드러난 심층면접의 일부를 통해 본고의 논지를 보충해 보기로 한다.

> "낭만이 좀 많이 없어진 것 같다는 생각이 들어요. 옛날엔 지나치면서 들었던 노래였는데 그 노래가 좋다는 거를 알고 그 노래가 뭐 내 인생을 바꾼 노래일 수도 있는 거였는데.. 되게 그게 가슴에 많이 남을 경우도 있어요(강희정 여 22세).[26]"

라디오는 다양한 장르의 음악을 송출해 낸다. 이것은 음악에만 해당하는 것이 아니다. 스토리텔링, 문화적 배경지식 모든 것에 해당한다. 이러한 점은 과거 어디선가 우연히 들었던 음악, 스토리텔링, 문화경험을 다시 살려내는 역할을 할 뿐만 아니라, 지금 현재 라디오를 듣고 있는 경험 자체도 특별하게 만든다. 아래에도 나오겠지만 그러한 경험은 DJ라는 전문가 및 권위자가 멘트를 하며 방송사의 고급인력이 선정을 한다. 인터넷의 무한한 자유에서 누릴 수 없는 경험을 보여준다 할 수 있다.

> "근데 요즘에는 가기가 기존 지식을 더 깊숙이 파고 들어가는 면에서는.. 요즘에는 그냥 뭐.. 엔피 같은 데 들어가서 며칠 뭐 다운 받아서 그냥 보게

---

24 이민영, 황장선, 「전통적 라디오와 인터넷 라디오의 의미와 이용패턴」, 『방송통신연구』, 2008, 249쪽.

25 심미선, 앞의 논문, 39쪽.

26 이민영, 황장선, 앞의 논문, 249쪽.

되니까 그렇게 우연적으로 접하는 건 없어지고 자기가 원래 알던 거에 대해서는 전문화되기도 하고, 사실 오타쿠가 되도록 그렇게 만들어내는 것 같기도 하는 느낌이...(강희정 여 22세)."

이는 인터넷 웹서핑을 통한 자율적 선택이 오히려 선택을 제한한다는 역설을 보여주는 멘트이다. 인터넷은 자기가 원래 알던 것을 전문화시키는 경향이 있다. 익숙하고 이미 경험한 것을 다시 접하게 만든다. 심지어 이러한 덧셈에는 정확성이 결여되어 있을 위험이 있다. 즉 더 깊이 알고 많이 아는 것은 좋으나 더 파편적이고 더 깊이 있는 지식은 검증되지 않았을 공산도 크다. 따라서 정보의 습득자 또한 모든 것을 납득하기는 힘들 것이며 심리적 저항에 부딪힐 수 있다.

"오히려 라디오는 뭔가 우연적인 발견들 있잖아요? 새로운 발견들. 주파수를 돌라다가 보면은 노래가 정말 맘에 드는 게 있을 때가 있어요. 이런 것들 우연성이라는 게 좋았는데..(정우연 남 26세)."

우연성이라는 것은 실은 라디오 방송사의 노력과 지성이 뭉쳐진 신뢰성과 정확성에서 기인한 것이다. 노래의 질, 해설 등이 곁들여지면서 부자유속 조우의 기쁨을 만끽할 수 있는 것도 라디오 방송의 특징이다.

"몇몇 괜찮은 코너들이 있어요. 시를 써서 올려가지고 시인이 나와서 그거를 함께 얘기하고 이런 것들은. 그야말로 라디오라서 되는 것 같아요(조화경 여 26세)."

앞서도 말했듯 이러한 다양한 경험은 음악이나 뉴스에만 국한된 것이 아니다. 라디오는 영상이 없으며 송출이 간편하면서도 일상적이기 때문에 무척 많은 것을 다룰 수 있는 모험성이 있고 가능성이 있다. 이것은 인터넷 또한 마찬가지라고 앞서 말했다. 라디오는 메이저 방송사에 의해 더 전문화되고 신뢰도 높은 인사를 활용하여 그 질을 높일 수 있는 것이다. 특히 DJ나 패널과 같은 존재는 텔레비전만큼 인기 있고 전문적인 집단이며, 인터

넷만큼 자유롭고 다양한 모험을 행하니 라디오의 이 같은 특징은 굉장한 강점이 될 수 있다.

> "사람들은 라디오 대신 mp3를 듣는 게 더 편하다고 하는데, 전 mp3만 들으면 좀 지루하게 느껴져요. 가끔 음악에 관한 다양한 정보를 전해 들으면서 음악을 들어야 새로운 음악도 알게 되게 또 내가 몰랐던 정보도 얻을 수 있거든요. 그러나 mp3로 음악을 들으면 내가 아는 범위를 벗어날 수 없어요. 그래서 전 라디오를 선호하는 편이에요(순천향대 신문방송학과 재학생)"

이상의 인터뷰 또한 라디오의 특성을 그대로 드러낸다.

5. 라디오의 미래와 역할

라디오는 다른 매체에 의해 끊임없이 위협받았지만 아직 생존해 있다. 심지어 2014년에는 청취율이 올라가면서, 여태 없었던 다양하고도 중독성 있는 매체의 홍수 속에서 살아남았다. 특히 청소년들의 청취율이 2011년에 비해 2.4배나 올랐다는 것은 독특하고 유의미하다 할 수 있다. 라디오는 특히 인터넷이 보급되던 시점에서 청취율이 크게 떨어졌는데 인터넷을 가장 손쉽게 할 수 있던 2011년 이후로 점차 증가했기 때문에 상당히 역설적인 결과라 할 수 있다. 이는 인터넷에서 누릴 수 없었던 취약점을 라디오가 해결했기 때문이라 할 수 있다. 인터넷을 가능하게 하는 현 스마트 기기가 주는 취약점이란 결국 전문적이고 신뢰 있는 집단의 정보 및 문화 경험이라 할 수 있다. 인터넷은 무한히 자유로운 정보의 바다에서 클릭 및 터치의 선택으로 이용자가 개척해 나가야 하는 존재이다. 이는 과거에는 선택과 자유라는 측면에서 엄청난 가능성을 보여줬지만 애초에 자유로운 선택을 해나가기 위한 정보습득과 경험이 없다면 그 활용도는 낮아질 수밖에 없다.

현 인터넷 세대에게는 이러한 문화적 경험 및 우연과의 조우에서 얻는 기쁨의 기회가 확실히 적어지고 있었다. 인터넷 세대에게 찾아온 라디오는 비록 아직 디지털화를 이루지 못한 아날로그적 존재라 할지라도 충분히

매력 있었던 것이라 할 수 있지 않을까? 이러한 추세를 생각하면 디지털 라디오의 개척에는 채널수와 음질 같은 문제 이전에 라디오다운 콘텐츠, 즉 즐거운 경험을 가능하게 하는 전문적이고 신뢰 있는 라디오 방송 편성이 중요하다 할 것이다.

영국은 스마트 시대로 접어든 후에도 라디오의 인기는 식지 않고 있다. 라디오는 점점 더 오감을 집중해야 하는 현 시대의 멀티미디어 기기들에 비해 우리를 자유롭게 하여 업무나 일상생활 속에서 동시에 청취할 수 있는 가치를 지녔다. 또한 선택의 연속인 인터넷 세대에게 찾아온 라디오는 엄선된 매력을 지니고 있다. 뿐만 아니라 비상 재난 방송으로서의 가치도 있다.

한편 라디오는 많은 이용자들이 다른 업무를 행하면서 청취할 수 있기에 매력적이라 생각하고 있으며, 실제로도 운전 중에 청취하거나 가사를 하며 청취하는 비율이 높다. 스마트폰이 보급되고 스마트폰 애플리케이션에서도 라디오 청취가 가능해짐으로써, 라디오는 언제 어디서든 누구나가 청취할 수 있는 환경 속에 있다. 갖춰진 환경 속에서 라디오의 장점을 활용하면 영국의 사례와 같이 라디오 청취율을 높일 수 있을 여지가 있다.

라디오는 비록 지금은 점점 미디어 이용 점유율을 잃고 있으나 완전히 사라지지는 않을 매체이며, 더 나아가 그 가치를 잘 살릴 수 있도록 콘텐츠의 디지털화를 달성해내고, 정책적 뒷받침을 통해 콘텐츠의 질적 향상이 일어난다면 다시 미디어 이용률을 끌어올리고 각별한 사랑을 받을 미디어가 될 것이라 말할 수 있겠다.

라디오 방송국의 자본과 인력을 바탕으로 한 신뢰성과 정확성은 풍성하고도 확실한 문화적 경험을 이용자들에게 조우하게 했으며 이러한 조우는 라디오의 매력을 더욱 분명히 하게 했다고 분석해 보는 바이다. 특히 이러한 점은 향후 인터넷 사용이 더욱 강화될 미래에는 라디오의 명맥을 확실하게 보장한다고 할 수 있으며 더더욱 경쟁력이 있을 것이라 전망할 수 있다.

또한, 라디오 고유의 가치는 라디오를 존속하게 할 것이며, 라디오 콘텐츠의 발전, 디지털화, 광고 제약 등의 정책을 개선하고 라디오 자생을 위한 지원이 있으면 분명 상당한 청취율을 되찾을 것이라 예상된다. 이는 이미 정책적 지원과 철저한 대비 속에서 텔레비전에 의해 빼앗긴 점유율을 스마

트폰 시대에 오히려 되찾아온 영국의 경우를 보면 예측할 수 있다. 또한 멀티태스킹 시대, 선택의 시대에 라디오가 지닌 강력한 가치, 즉 다른 일을 하면서 청취를 할 수 있으며 정기적으로 체계적인 콘텐츠가 송출된다는 점은 라디오가 존속할 수 있는 강력한 장점으로 남을 것이다.

주파수 간섭이 덜하고 음질이 좋은 디지털화를 거치고, 중간광고 및 광고 시간이 제약되어 있는 현 정책을 개선하여 라디오 방송의 상업성을 확장시켜 풍성한 지원이 되게 하고, 라디오 종사자가 양질의 콘텐츠로 방송을 해나간다면 미래 라디오는 분명 쟁쟁한 미디어 속에서도 개성 있고 전통적인 미디어로 빛을 낼 것이라 예상할 수 있겠다.

6. 논의

라디오의 청취율은 2014년 급증이라 할 만한 수치를 보여줬으며 특히 청소년 청취율은 매우 큰 증가를 보이고 있다. 그러나 이러한 증가는 지속적인 것으로 보기 힘들어 미래의 추이를 예상하기는 힘들다. 한 해의 증가라는 것은 우연이 지속적으로 겹친 경우라 생각할 수도 있는바, 이를 유의미하다고 확정짓는 것은 한계를 보인다고 할 수 있다. 이러한 한계점 앞에서 본고의 논의 자체가 무용지물이 될 수도 있다. 본고는 청소년의 청취율 증가에 주목했는데 청소년의 청취율 증가 원인에 대한 예상 또한 성립하기 힘들 것이다.

한편 2.4배 증가라는 수치는 우연히 겹쳐서 일어났다고 보기에는 힘든바, 분명 증가의 원인이 존재할 가능성이 높다는 것을 알 수 있다. 또한 원인이 있다고 가정 하여도 인터넷의 자유성 역설에 의한 것이라 판단하고, 이를 심층분석 자료로 보충하는 것 또한 일반화의 오류에 빠질 수 있다. 심층 면접 등의 질적연구는 일반화에 취약한 부분이 있기 때문이다. 그러나 본고에서 말하고자 하는 점은 라디오의 청취율이 오르고 있고, 라디오에서 인터넷에 결여돼 있는 중대한 부분을 찾을 수 있다는 점이다. 특히 이러한 라디오의 신뢰성과 전문성에 기인한 다양한 경험의 조우는 라디오의 일상성, 또 mp3 플레이어에서 스마트폰까지 모든 곳에서 이용가능한 편의성에

의해 더욱 활용도가 높아진다고 할 수 있다. 이러한 점은 향후 디지털 라디오가 도입되어 다양한 채널을 갖게 되고, 간단한 영상송출이 가능하며 고음질에 끊이지 않고 즉각 수신된다는 이점에는 더욱 활발히 작용할 것이다. 다만 1990년대에 비해 전체적 라디오 청취율이 줄었다는 것은 분명하며, 급증이라는 용어 자체도 2011년이 비교대상이므로 디지털 라디오의 수익성을 위해서는 추후 다른 연구도 필요할 것이다.

이러한 가능성을 염두에 둘 때 라디오는 결국 디지털화와 동시에[27] 방송 콘텐츠의 전문성과 신뢰성을 더욱 키워야 할 필요가 있을 것이며 그 초점은 다양한 경험과 문화적 체험에 맞추는 것이 라디오만의 경쟁력을 갖춘 것이라 할 수 있다.

[27] 고음질 및 채널 다각화는 분명 진화해야 할 부분임에는 틀림이 없다. 디지털라디오 기술은 점차 발달하고, 도입 비용은 점차 낮아지기 때문에 디지털화는 필연적일 것이다.

참고문헌

학술논문

이민영, 황장선, 「전통적 라디오와 인터넷 라디오의 의미와 이용 패턴」, 『방송통신연구』 여름호, 2008

양동복, 「라디오 광고규제 개선방안 연구: 광고 유형과 운용방식을 중심으로」, 『방송통신연구』 봄호, 2013

조성동, 주재원, 「다매체 시대 라디오 방송 가치 제고를 위한 정책적 제언」, 『방송통신연구』 겨울호, 2015

최형우, 「디지털 시대의 라디오 방송 생존 전략에 관한 연구」, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 2007

McComb, M. E.. "Mass Media in the Marketplace", *Journalism Monographs*, Vol. 24, 1972

기타 학술자료 및 연구보고서

김성민, 「라디오 디지털 전환의 위기 및 기회요인」, 『한국방송공학회 추계학술대회』, 2011

김성민, 고준수, 「스마트폰 시대의 디지털라디오의 수용도 연구」, 『한국통신학회 종합 학술 발표회 논문집(하계)』, 2011

방송통신위원회, 「2015년 방송매체이용행태 조사」, 방송통신위원회 연구보고서, 2015

변상규, 송해룡, 이승재, 「디지털라디오 도입 활성화를 위한 규제 체계 및 제도 정립 방안 연구」, 『방송통신정책연구』 12-진흥-017, 2012

송해룡, 「지상파 디지털라디오 서비스의 도입과 정책 방향」, 『선진화 정책시리즈』, 2004

심미선, 「디지털 시대 라디오 방송의 편성전략」, 『한국방송학회 세미나 및 보고서』, 10월호, 2006

이주남, 김승택, 정은혜, 「국민행복 디지털라디오 방송 발전 방안 연구」, 『한국전파진흥협회 연구보고서』, 2013

한국언론진흥재단, 『제18회 〈미디어 환경 변화에 따른 이용자 행태 조사〉 조사 분석』, 한국언론진흥재단(한국언론재단), 2013

한국언론진흥재단, 「2015 언론수용자 의식조사」, 『한국언론진흥재단』, 2015

한학수, 「바람직한 디지털라디오 전환방안에 관한 연구」, 『한국방송학회 학술대회 논문집』, 2010

황준호, 정용찬, 곽동균, 김윤화, 문정욱, 박병선, 최다형, 「융합환경 시대 지상파 라디오방송 법체계 분석 및 발전 방안 연구」, 『방송통신정책연구』 13-진흥-062, 2013

기타

내일신문 홈페이지, www.naeil.com

MBN 스타뉴스 홈페이지, www.star.mbn.co.kr

Abstract

The Future of Radio and its Role in the Era of Smart Media

KWON, Youngsung
Project Amoeba, Researcher
SONG, Haeryong
Sungkyunkwan University,
Professor, Department of Journalism and Mass Communications

Radio, the first broadcasting medium in history, is also the first mobile medium that meets the currently mobile ecology based on mobile communications network. As a result, it is easily approachable to consumers, can easily engage individual consumers, and its program contents have a huge appealing power to individual listeners, allowing it to form intimacy with audiences at the closest distance. However, the listening rating of radio has decreased greatly because it has experienced various changes by many other competitive media such as TV and internet and it has been influenced by relative constant hypothesis. Also, radio now faces a bigger competition due to the emergence of smartphone.

In this circumstance, radio showed movements to evolve into a digital radio that presents improved sound, strengthened reception power, and increased number of channels, but it suddenly changed to DMB and portable multimedia DMB is having huge problems in its marketability due to smartphone. Yet, the listening rating of analogue radio broadcasting that remained unchanged was 13.99% in 2014, an increase by 47% from 2011, and the percentage of listeners under the age of 18 increased by 2.4 times from 2011 to 2014, which was a unique and interesting phenomenon.

Accordingly, this paper compared the characteristics of internet and

radio that have the traits of daily life, information, individuality, participatory, adventurousness, alternative media, expertise, and sound media. The paper then examined the listening method of radio, in which the direct groundwave antenna reception through a vehicular device is the most common form during the use of transportation means. Finally, it sought to investigate the future of radio based on the understanding of the increase in radio listening ratings, especially by comparing it to the characteristics of smart generation that focus on smartphone and the internet.

The study results demonstrated that entertainment and amusements are attempting at changes while they used to be obtained selectively by the smart generation from fragmentary information. In addition, radio is expected to become an influential medium in the future through its advantages of 'selected information' and reliability. However, considering such possibilities, radio needs to build the expertise and reliability of broadcasting contents much more at the same time as its digitalization, and it will be able to have its own competitiveness by focusing on various experiences and cultural exposures.

KeyWords smart radio, digital radio, radio, smart media

논문투고일: 2016. 04. 30 심사완료일: 2016. 07. 05 게재확정일: 2016. 07. 06

프랑스 상업영화 제작 사례 연구[1]

노 철 환
한국영화감독조합 책임연구원

목차

1. 서론
2. 기획/투자
 1) 투자/제작승인제도
 2) 영화등록소, RCA
 3) 시나리오와 감독
 4) 캐스팅
3. 영화제작 투자구조
 1) 제작/배급사
 2) TV 방송사
 3) 소피카와 2차판권
 4) 해외 판매
4. 제작과 수익배분
 1) 제작비 구조
 2) 최저임금
 3) 촬영 및 흥행
 4) 수익분배
5. 결론

[1] 본 연구는 2010년 영화진흥위원회의 홈페이지에 공개된 필자의 「프랑스영화의 제작보고서 1-3」에서 다룬 내용을 바탕으로 재집필한 것이다.

요약문

프랑스는 공공 자금의 비중이 큰 독특한 영화제작 방식을 가지고 있다. 그 배경에는 가장 완벽하다고 인정받는 영화지원제도가 자리하고 있다. 다른 어떤 나라보다 영화산업의 질서가 형성되어 있다.

본고는 기획부터 영화 상영까지 프랑스영화 제작단계를 따라간다. 프랑스영화의 제작 규모, 제작 승인에서 캐스팅, 예산의 결정과 주요 투자 주체, 영화 스태프의 임금과 이를 규정하는 단체협약, 개봉, 해외 판매 그리고 수익 배분을 살펴본다.

본 연구는 프랑스영화산업, 특히 제작 분야에 대한 전반적인 이해를 도모한다. 이를 위해 바네사 파라디와 로망 뒤리스가 주연한 로맨틱 코미디, 〈하트브레이커(L'Arnacœur)〉(2010)를 사례 연구로 삼았다. 본 연구는 프랑스영화산업 시스템의 구동 구조를 들여다본다. 이는 한국영화산업 앞에 놓여 있는 여러 문제점들, 스크린 독과점, 대기업 수직계열화, 부실한 2차 시장, 낮은 수익률에 대한 해법을 찾는데 도움이 될 것이다.

주제어	프랑스영화산업, 상업영화제작, 영화지원제도, 수익배분, 공공자금, 〈하트브레이커〉

1. 서론

2010년대 이후, 한국영화산업은 매년 새로운 기록을 만들고 있다. 2013년 최초로 연간 관객 수 2억 명을 돌파하고, 2015년에는 2억 1,729만 명까지 올라갔다. 그러나 빛 좋은 개살구라는 말을 한다. 영화계에서는 한국영화의 위기를 말한다. 낮은 수익률, 부실한 2차 시장, 대형영화의 집중화현상, 투자/배급시장의 빈익빈 부익부, 스크린 독과점, 영화인의 열정페이 등 해결해야 할 문제가 산적해 있다.

모든 나라들은 직면한 과제들을 해결하면서 자신의 환경에 가장 적합한 영화시스템을 구축해왔다. 프랑스 역시 특유의 영화제작/상영환경과 체계를 가지고 있다. 프랑스는 영화를 둘러싼 환경을 이야기할 때, '좋은 예'로 꼽히는 나라다. 칸영화제와 칸필름마켓 등 명예와 돈을 아우르는 묵직한 영화권력에서부터 지원제도와 규제를 바탕으로 한 다양하고 합리적인 영화산업, 국가와 영화산업 주체들의 협력으로 이루어진 영화인 복지, 자국 문화에 대한 자부심에서 시작하는 영화예술관련 교육 등 일일이 손꼽기 어려울 만큼 많은 사례들이 존재한다.[2] 이 모든 것의 바탕에는 '프랑스 문화 함양'이라는 정책 기조 하에 구성되어 있는 영화지원제도가 자리하고 있다는 건 주지의 사실이다.[3]

본고는 프랑스영화 제작에 대한 연구다. 프랑스영화 한편의 예를 중심으로 제작에서 상영까지 과정 전반을 짚어본다. 프랑스의 일반적인 영화 제작/상영 과정을 파악하기 위해서 스타가 출연하고, 미국자본이 투자된 상업영

---

2 프랑스 영화정책 기관, 지원정책과 지원기금, 영화교육 프로그램에 대한 보다 자세한 내용은 필자의 다음 논문들을 참조하시오. 노철환, 「프랑스 영화정책기관」, 『현대영화연구』, 제 4권, 2007, 47-65쪽; 「영화발전기금의 재정비에 관한 연구- 프랑스 영화지원정책과 지원기금사례를 바탕으로」, 『영화연구』 62호, 2014, 51-77쪽; 「영화관지원제도를 중심으로 본 프랑스의 영화예술 및 영화교육 프로그램」, 『영화연구』 67호, 2016, 29-58쪽.

3 물론 프랑스의 영화지원제도가 긍정적인 효과만을 만드는 것은 아니다. "프랑스 사례는 자극 없는 너무 많은 인센티브가 산업에 해를 끼칠 수 있다는 점을 입증한다"고 말한 파트릭 메세를랭과 박지민의 지적도 그 중 하나다. Partrick Messelrlin & Gimmyn Parc, "The Effect of Screen Quotas and Subside Regime on Cultural Industry: A Case Study on French and Korean Film Industries", *Journal of International Business and Economy*, fall 2014, p.70.

화를 연구 대상으로 삼았다. 2010년에 개봉한 바네사 파라디와 로망 뒤리스 주연의 로맨틱 코미디, 〈하트브레이커(L'Arnacœur)〉[4]가 그 대상이다. 연구는 가능한 영화 제작단계 순으로 진행한다. 프랑스영화의 제작 규모, 제작 승인에서 캐스팅, 예산의 결정과 주요 투자 주체, 평균제작비, 영화 스태프의 임금과 이를 규정하는 단체협약, 개봉, 해외 판매 그리고 수익 배분을 살펴본다. 이는 잘 알려져 있지 않은, 그러나 한국영화산업에 시사한 바가 큰 프랑스영화산업, 특히 제작 분야에 대한 전반적인 이해를 목표로 한다.

2. 기획/투자

1) 투자/제작승인제도

프랑스에서는 매년 250-300편 정도의 영화가 제작된다. 국제공동제작도 활발한데, 제작비의 과반을 프랑스 자본이 차지하는 영화를 '프랑스주도영화(Film d'initiative française)'라고 부른다. 2015년에 제작인가를 받은 총 300편중에서 234편(78.0%)이 프랑스주도영화였다. 2015년 프랑스주도영화의 평균 순예산은 440만 유로였다. 1유로당 1,300원으로 계산할 때, 약 57.2억 원 정도다. 한편 2015년에 개봉한 한국영화 총 232편의 평균 순제작비는 14.5억원이다. 제작비 규모로 볼 때 두 나라의 영화예산은 약 4배정도 차이가 난다.[5]

프랑스에서 영화를 제작하기 위해서는 국립영화/동영상센터, CNC(Centre National du Cinéma et de l'image animée)의 투자승인(agrément des investissements)을 받아야 한다. 프랑스의 독특한 영화지원제도의 근간에 자리하고 있는 투자승인제도는 안정적인 영화제작과 투명한 자금의 흐름을

---

[4] 원제인 Arnacœur는 Arna + Cœur(심장)의 합성어다. 접두어 Arna는 '사기치다', '훔치다'를 뜻하는 동사 'arnaquer'에서 나왔다. 한국에서는 〈하트브레이커〉라는 제목으로 2012년 4월 19일에 개봉했다. 본고에서 사용하는 〈하트브레이커〉 관련 인터뷰와 수치들은 다음 기사를 참조한 것이다. "Plan de Financement: L'Arnacœur", *Ecran total*, No. 794, pp.14-15.

[5] 본고에서 다루는 한불영화산업 관련 수치는 특별한 표기가 없는 한 다음에서 가져온 것이다. 영화진흥위원회, 「2015년 한국 영화산업 결산」, 2016 ; CNC, *Bilan 2015*, mai 2016.

파악하는데 유용하다. 승인을 위해 제출해야 하는 서류에 우선 기획서, 시나리오, 주조연배우 및 주요스태프 계약서를 포함시킴으로써 제작자가 해당 영화의 제작을 위한 기술, 예술적 준비가 되어 있는지 평가한다. 또 하나는 제작, 배급, 공동제작 및 기타 투자자들을 포함한 투자계획서(plan de financement)를 제출함으로써 영화제작 자금의 규모와 참여 주체들을 영화주무기관이 파악할 수 있게 한다. 물론 투자승인을 받지 않아도 영화 제작은 가능하다. 그러나 이와 같은 경우 공공지원제도와 관련한 모든 혜택들을 포기해야 한다. 따라서 극장 상영을 목표로 하는 거의 모든 영화는 CNC의 제작인가를 받는다고 볼 수 있다.[6]

2) 영화등록소, RCA

투자계획서 등을 제출한 이후, CNC는 제작사에게 해당 프로젝트에 대한 이후에 가승인을 받고, 이후 영화/방송등록소, RCA(Registres du Cinéma et de l'Audiovisuel)에 참여주체들과 작가들의 계약서를 제출해야한다. 프랑스 영화법은 영화제작과 관련한 모든 저작권 양도 계약서를 RCA에 등재하도록 한다. 영상분야제작 환경의 투명성을 위한 이 제도로 인해 일정 금액과 신청서를 제출하면 누구나 프랑스 영화 관련 계약서를 열람할 수 있다. 〈하트브레이커〉는 2009년 6월과 12월에 14건의 계약서를 RCA에 등록했다. 그 중 감독의 저작물 사용권리 양도로 인한 수익 배분의 내용 일부를 소개하면 다음과 같다.[7]

---

6 대표적인 영화제작지원제도로는 입장료의 일부가 적립되는 자동지원을 필두로, 시나리오 지원, 신기술지원 등 각종 공모방식을 갖는 선택지원, 프랑스 내에서 사용한 제작비의 일부를 돌려주는 세금공제, 지자체지원금에 더해주는 추가지원 등 그 종류가 다양하다.

7 2009년 6월 9일 Heartbreaker라는 이름으로 최초 등록되었고, 2009년 12월 11일 프랑스 개봉명인 L'Arnaccœur로 재등록되었다. 다음은 RCA 홈페이지다. http://www.cnc-rca.fr (검색일: 2016.06.15)

| 표 1 | 감독 관련 영화 수익 배분 (출처: RCA)

양수인	자격	양도인	자격
퀴아드 필름	제작사	파스칼 쇼메유	감독
기간	2009년 6월 1일부터 33년을 넘지 않는 한도 내에서 극장 상영후 30년		
분야	수익배분		
프랑스 내 상업극장	수입의 0.225%		
프랑스 내 비상업극장	제작자수입[8]의 0.45%		
해외극장	제작자수입의 0.45%		
프랑스 내 비디오	소비자가(세금제외) 0.1%		
해외 비디오 및 TV	제작자수입의 0.45%		
VOD, PPV	소비자가(세금제외) 0.225% 또는 제작자수입의 0.45%		
멀티미디어	소비자가(세금제외) 0.225% 또는 제작자수입의 0.45%		
TV용 메이킹 필름	제작자수입의 0.45%		
기타 상영	소비자가(세금제외) 0.225% 또는 제작자수입의 0.45%		
미니멈 개런티	75000유로(세금제외). 150만명 도달시 2만유로 추가		
제작비용 상쇄 이후	제작자수입의 2.25%. 제작시 추가 투자를 한 경우 3.5%		

CNC의 승인위원회(Commission d'agrément)는 제출된 서류를 바탕으로 투자적격 심사를 한다. 최종적으로 CNC 대표 이름으로 투자승인이 이루어진다. 제작을 마친 영화들은 같은 위원회의심사를 통해 제작승인(agrément de production)을 받는다. 제작승인은 영화의 공공상영 이후 발생하는 수익에 비례해 적립될 지원금 계산을 목적으로 한다. 투자승인 시 약속한 바에 따라 영화가 제작되었는지 확인함으로써, 이후 다음 작품 제작으로 이어질 자동지원금의 공정한 적립을 보장한다.

3)시나리오와 감독

〈하트브레이커〉의 시놉시스는 다음과 같다. 알렉스(로망 뒤리스)는 커플

8 제작자수입('제작자 할당의 순수입: RNPP, Recettes Nettes Part Producteur)은 제작자에게 실제로 돌아가는 몫을 말한다. 보통은 영화의 극장상영수입, 비디오판권을 비롯한 부가 판매 등에서 얻은 총수입을 가리키나, 본 계약서에서처럼 특별 분야가 명시되어 있는 경우, 해당 분야 총수입에서 제작자의 몫으로 수익배분의 기준이 된다.

깨기 전문가다. 누군가의 요청을 받고 여자를 매혹해 둘 사이를 갈라놓는 것이 그의 직업이다. 그에게는 철칙이 있다. 연애 때문에 여자가 불행한 경우에만 작업을 한다는 것. 어느 날 프랑스 최고의 재벌가 가십걸인 줄리엣(바네사 파라디)의 결혼을 막아달라는 의뢰가 들어온다. 알렉스는 빚 독촉에 떠밀려 행복한 결혼을 앞둔 줄리엣에게 작업을 시작한다.

제작자 중 한명인 로랑 제이툰(Laurent Zeitoun)은 못된 남자와 사귀며 불행했던 사촌여동생에게서 〈하트브레이커〉의 영감을 받았다고 한다. "팔에 옛 여자 친구 이름을 문신하고 있었던 그 녀석은 여전히 그녀를 사랑한다고 말했습니다. 삼촌은 '좋은 사람을 만나서 정신 좀 차려야 할 텐데'라고 제게 말했죠. 저는 농담처럼 말했습니다. '배우를 한 명 고용해서 그녀를 사랑한다고 하게 하세요' 물론 그렇게 하지는 않았죠. 둘은 깨졌습니다. 지금은 결혼해서 잘 살고 있어요. 커플을 깨는 직업이라는 생각은 거기에서 나왔습니다." 제이툰은 시나리오를 퀴아드 필름의 제작자 니콜라 뒤발-아다소프스키(Nicolas Duval-Adassovsky)와 얀 즈누(Yann Zenou)에게 보여줬고, 제작에 착수한다.

프랑스에서는 감독이 시나리오를 작성하는 경우가 많다. 〈하트브레이커〉의 제작자인 뒤발-아다소프스키는 "우리는 여러 번 거절당했습니다. 프랑스에서 직접 쓰지 않는 각본으로 작업하는 감독이 드물거든요." 누벨바그 이후 '감독 = 영화작가(Auteur du cinéma)'의 전통이 강하게 형성되어 있는 프랑스에서 〈택시〉 시리즈의 제라르 크라브지크(Gerard Krawczyk)나 〈선탠하는 사람들(Les Bronzés)〉시리즈의 파트리스 르콩트(Patrice Lecomte) 정도를 제외한 대부분의 유명 감독들은 자신의 시나리오로 영화를 찍는다. 신인감독들이 자작 시나리오로 데뷔하는 것은 당연한 분위기다.

결국 퀴아드 필름측은 많은 광고를 함께 찍었던 파스칼 소메유(Pascal Chaumeil)을 영입한다. 장편영화 연출은 처음이었지만, 소메유는 경험 많은 연출가였다. TV 드라마/영화 연출은 물론이고, 뤽 베송의 〈제 5원소〉와 〈잔다르크〉에서는 제 2연출팀을 이끌기도 했다. 쇼메유는 2008년 여름 시나리오를 받고, 제이툰과 함께 네달 동안 각색 작업에 들어간다. 이때 〈하트브레이커〉는 로맨틱 코미디 장르로 제작하기로 확정된다.

4) 캐스팅

프랑스 영화제작에서 주조연 배우는 보통 캐스팅 디렉터(Directeur du casting)가 담당한다. 제작자 얀 즈누는 "우리는 처음부터 주연으로 로망 뒤리스를 생각하고 있었습니다. 그러나 로망을 캐스팅 하는 데는 좀 시간이 걸렸습니다. 에이전트인 다비드 바티네가 우리를 많이 도와줬죠. 로랑과 파스칼은 로망 뒤리스와 함께 좀 더 알맞은 역할로 만들기 위해 석 달을 작업했습니다."고 말한다. 〈프라이스리스(Hors de prix)〉(2006)의 캐스팅 디렉터인 알랭 샤르비(Alain Charbit)에 따르면 프랑스에서는 "영화의 규모와 예산에 따라 다르지만, 보통 2-3달 동안 10-20명 정도의 배우를 섭외"한다. 캐스팅 디렉터의 임금은 영화제작단체협약을 기반으로 설정되는데, 보통 조연출(1er Assistant réalisateur)에 해당하는 대우를 받는다고 한다. 2016년에 발표된 협약을 기준으로 조연출은 39시간 근무 기준으로 주급 1,408.22(220만원)주를 받는다.[9]

반면, 여배우 캐스팅은 순조로웠다. 바네사는 2007년 〈열쇠(La Clef)〉이후 한동안 영화 출연이 없는 상태였다. "바네사 파라디의 경우, 에이전트인 로랑 그레고리가 감독인 파스칼의 에이전트이기도 했죠. 그레고리는 파스칼에게 시나리오를 건네준 당사자였구요. 바네사는 시나리오가 마음에 들어 곧바로 감독을 만나고 싶어 했습니다." 프랑스에서 에이전트들은 일반적으로 배우 계약금의 10%를 챙긴다. 아래는 감독의 에이전트인 그레고리가 감독인 파스칼 소메유를 섭외함으로써 얻는 수익이다.

| 표 2 | 감독 계약과 관련한 에이전트 수입 (출처: RCA)

수입배당 대상	에이전트
수입	작가에게 돌아가는 보수의 10%
미니멈 개런티	7500유로(세금제외), 150만명 도달시 2천유로 추가

9 영화 스태프의 임금은 항상 상승하는지는 않는다. 영화산업의 경기, 전반적인 경제상황을 고려해 설정한 임금은 때로 하락하기로 한다. 참고로 조감독의 39시간 주급은 2010년에 1,470유로였다. SNTPCT, "Convention collective nationale de la production cinématographique et de films publicitaires(영화/광고영화제작 단체협약)", 2016; 단체협약과 관련한 자세한 사항은 영화/TV 제작기술/노동자조합(SNTPCT)의 홈페이지를 참조하시오. http://www.sntpct.fr

영화마다 차이가 있겠으나 프랑스영화 제작비 중 주연배우들의 출연료가 차지하는 비중은 대략 8% 내외다. 배우출연료 총합이 차지하는 비중이 12% 정도임을 감안한다면 상당하다. 프랑스 주도영화의 2014년도 총 출연료는 1억 551만 유로였고, 이 중에서 주연배우의 출연료는 6,538만 유로였다. 주연급이 총 출연료의 62% 정도를 차지했다.

| 표 3 | 프랑스주도영화 제작비 중 출연료 비중 (출처: CNC)[10]

구분	2010	2011	2012	2013	2014
주연배우	6.8%	7.7%	6.8%	8.7%	7.1%
조연배우	1.6%	1.6%	1.4%	1.5%	1.6%
출연료전체	10.9%	12.1%	10.9%	13.2%	11.4%

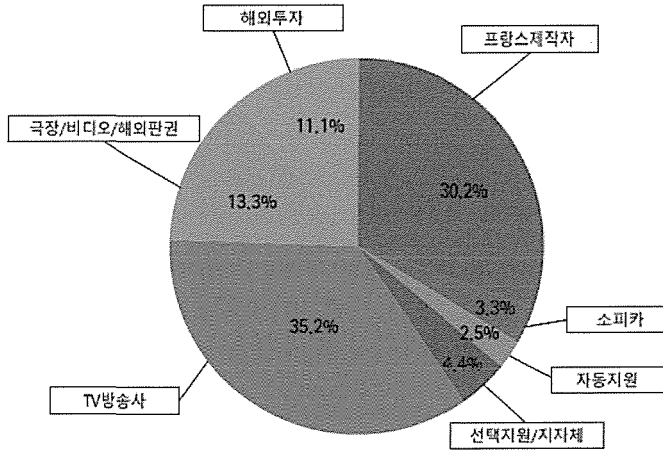
〈하트브레이커〉 제작비 871만 3,198유로 중에서 두 주연배우에게 돌아간 액수는 약 119만유로였다. 제작비의 약 13.7%가 주연배우 출연료에 사용된 셈이다. 장편영화를 처음 찍는 감독이 무명 시나리오작가가 쓴 오리지널 시나리오로 작업한 것을 고려하면 타당한 수준이라고 할 수 있다.

3. 영화제작 투자구조

1) 제작/배급사

프랑스영화 제작은 제작사의 투자에서 시작한다. 일반적으로 전체 영화의 투자금 중에서 30% 정도를 차지하는 제작사의 비중은 가장 핵심적인 요소이다. 다음은 2015년 프랑스주도영화의 투자금 구성형태를 나타낸 것이다.

10 2016년부터는 CNC연감에서 프랑스주도영화 제작비의 세부구성 비율이 생략되어 있다. CNC, *Bilan 2014*, mai 2015, p.86.



| 그림 1 | 프랑스주도영화 투자구조 (단위: %, 출처: CNC)

실제로 제작사의 투자금은 제작자가 마련한 다양한 요소들로 구성되어 있다. 〈하트브레이커〉의 제작을 위해 책임 제작자(Producteur délégué)가 마련한 금액은 250만유로에 달한다. 영화의 총 예산인 871만 유로의 28.5%에 해당하는 금액이다. 그러나 자세히 들여다 보면, 실제로 제작자가 투자한 금액은 82만 유로뿐임을 알 수 있다. 250만유로의 투자금 안에는 제작자 자동지원 계좌에 축적된 10만유로가 우선적으로 포함된다. 여기에 제작자 몫으로 배정된 수임료 34만유로, 제작사운영비 48만유로, 준비비 68만유로 등을 영화 예산에 제작자 관련비용으로 포함된 금액들을 영화제작에 재투자하는 형식으로 포함시켰기 때문이다. 또 제작자의 투자금은 기존 영화의 흥행과 연관해 적립된 자동지원기금(soutient automatique)에서 대부분 나온다.

| 표 4 | 〈하트브레이커〉 제작자 관련 투자금 (출처: 에크랑 토탈)

책임 제작자 투자비 총액: 2,483,198유로	
구분	금액(유로)
개인투자비	816,791
자동지원금	100,000
제작자 수임료 중 재투자비	342,365
재투자되는 간접비(운영비)	479,311
재투자되는 준비비	684,731
공동 제작자 투자비 총액: 780,000유로	
유니버셜픽쳐스 프랑스 투자비	500,000
챠오코프	280,000

일반적으로 스타 캐스팅은 배급사와 제작비 확보 과정에 큰 도움을 준다. 바네사 파라디와 로망 뒤리스가 주연배우로 확정된 〈하트브레이커〉에 처음으로 참여한 투자자는 배급사인 유니버셜픽쳐스 프랑스였다. 배급사는 투자승인의 가장 중요한 요소다. 미니멈 개런티 형식으로 큰돈을 투자할 뿐만 아니라, 영화의 1차 수입원인 극장시장의 판로를 확보한다. 또 프랑스에서 배급사는 국내 홍보, 비디오 판매 그리고 해외 판매 등 역할까지 도맡는 경우가 많기 때문에 중요도가 높다. 프랑스 내 극장 및 비디오 판권을 구입한 유니버셜은 공동제작자로도 참여한다. 유니버셜픽쳐스 프랑스가 〈하트브레이커〉에 투자한 총액은 310만 유로였다. 극장 및 비디오 판권으로 260만 유로에 공동제작자 자격으로 50만 유로를 추가로 투자했다. 총 제작비 871만 3,198유로 중 35.6%에 달하는 금액이다.

2) TV 방송사

프랑스영화제작에 있어 가장 큰 투자자는 단연 TV방송사다. 이들은 공동제작과 방영권 선 구매의 개념으로 35.5%를 투자했다. 프랑스 TV방송사들이 이처럼 적극적으로 영화에 투자하는 까닭에는 영화제작투자 의무 법제화가 자리하고 있다.[11] 프랑스에는 여섯 개의 공중파 방송사가 있다. 국영

[11] 2001년 7월 9일자명령 2001-609 (아날로그 공중파 서비스), 2001년 12월 28일자명령 2001-1332

방송사에 해당하는 프랑스2, 프랑스3, 아르테가 있고, 민영방송사 TF1, M6 그리고 유료공중파 카날 플뤼스가 있다.[12]

프랑스의 영화투자의무에 따르면 아르테를 제외한[13], 일반 공중파 방송사는 전년도 총매출액의 3.2%를 유럽영화에, 개중 2.5%는 프랑스적표현영화(film d'expression originale française)에 투자해야 한다. 2015년에 제작인가 된 300편 영화 중에서 TV방송사가 투자한 영화는 191편(63.7%)에 달했다. 이 중 168편이 프랑스주도영화였다. 이들이 투자한 총 금액은 1억 5,790만 유로였다. 한화로 2,052억원 가량이다. 영화당 평균 투자비는 120만유로 정도였고, 관련한 영화들의 평균제작비는 650만 유로였다.

| 표 5 | 유료 TV채널 영화투자 (출처: CNC)

구분	투자 편수	프랑스 주도 영화	선구매 (백만유로)	편당투자비 (백만유로)	투자영화 평균제작비 (백만유로)	투자금비중 (%)
2011	163	141	234.7	1.4	7.3	19.7
2012	155	134	231.7	1.5	7.4	20.3
2013	142	128	190.2	1.3	7.2	18.7
2014	136	122	178.2	1.3	6.1	21.6
2015	138	152	220.2	1.3	3.8	34.9
14–15년변화	+23.5%	+24.6%	+23.5%	0.0%	–38.1%	+13.3

한편 유료 공중파인 카날 플뤼스의 경우, 보다 엄격한 투자의무가 적용된다. 카날 플뤼스는 전년도 총매출액의 12%를 유럽영화에, 9%를 프랑스적인 표현의 영화에 투자해야 한다.[14] 실제로 카날 플뤼스는 프랑스영화의 제

(아날로그 암호화 서비스), 2001년 12월 28일자명령 2001-1333 (디지털 공중파 서비스), 2002년 2월 4일자명령 2002-140 (케이블 및 위성 서비스) 본고에서는 공중파 방송사만 다루기로 한다. 제작투자의무의 보다 자세한 내용은 프랑스 방송위원회에 해당하는 CSA 홈페이지를 참조하시오. http://www.csa.fr

12 이 외에도 현재 무료 공중파서비스에 해당하는 TNT에 속한 채널로 D8, 프랑스4, 프랑스5, HD1, NT1, TMC, W9 등이 있다.

13 독일과 공동 투자, 운영되고 있는 아르테의 경우 프랑스법이 아닌 유럽법에 적용되어 제작투자의무에 적용되지 않지만, 실제로는 이에 상응하는 투자를 하고 있다.

14 여기에 저예산 영화에 대한 세부 투자 규정이 추가된다. 프랑스적인 표현영화 투자금의 17%

1투자자다. 2015년 카날 플뤼스는 총 128편(중 프랑스주도영화 113편)의 방영권 선 구매에 1억 7,870만 유로를 투자했다. 프랑스영화 총 제작비의 약 11%에 해당하는 금액이다. 여기에 시네플러스(Ciné+), OCS, TV5 Monde 등을 포함하면 유료TV채널의 영화제작 총 투자액은 2억 2,200만 유로에 달한다. 같은 해 한국에서 개봉한 232편의 총 순제작비(3,364억원)에 가까운 금액이다.[15]

3) 소피카와 2차판권

배급사를 확보해 순항하고 있던 〈하트브레이커〉의 투자는 TV방송사 분야에서 예상이 빗나가기 시작한다. 제작자 얀 즈누는 "TF1과 M6는 우리의 프로젝트를 거절했습니다. 둘 다 캐스팅을 문제로 삼았습니다."고 말한다. 이들 방송사들은 바네사 파라디와 로망 뒤리스가 로맨틱 코메디 배우로서 검증되지 않았다며 투자를 거부했다. 보통 〈하트브레이커〉와 유사한 규모와 유형의 영화들은 공중파 방송사에서 150만 유로 내외를 투자 받는다. 이를 염두에 두고 제작일정을 추진하던 제작사은 문제에 봉착한다. 두 방송사가 투자를 거절한 것은 2009년 3-4월께였다. 6월로 예정되어 있던 촬영에 차질이 생길 상황에 두 주연배우들이 나선다. "제작비 확보를 마치고, 영화를 준비할 시간이 얼마 남지 않은 시점이었습니다. 그 때 가장 먼저 저희를 도와준 이가 바네사와 로망이었습니다. 그들은 TV 판권 판매시 올리기로 했던 출연료 일부의 지불을 유예하기로 했습니다. 이어서 저희는 소피카를 찾아갔습니다. 3개의 소피카가 참여한 42만 유로짜리 투자풀을 형성했죠. TV 판권을 담보로 한 투자였습니다." 제작자 얀 즈누의 당시 상황에 대한 설명이다.

는 제작비가 4백만 유로 이하인 영화에 투자되어야 한다.

15 총 순제작비 = 개봉영화편수 x 평균순제작비. 이는 영화진흥위원회의 총제작비 계산 방법을 활용한 것이다.

| 표 6 | 〈하트브레이커〉, 소피카 및 기타 투자금 내역(단위: 유로, 출처: 에크랑토탈)

소피카	
시네이마주	170,000
A+이마주	170,000
방크 포필래르 이마주10	80,000
기타 투자금	
1차 TV판권 주연배우 배당금	400,000
카사블랑카(협찬)	40,000

소피카(Sofica)는 영화 및 방송 특화 금융투자회사다.[16] 1985년 7월 11일자 법령에 의해 정의된 소피카는 투자자에게 영상산업에 투자한 금액의 40-48%에 해당하는 감세혜택을 준다. 이 같은 소피카의 혜택을 누리기 위해 몇몇 프랑스 메이저 영화사들소피카를 직접 운영하기도 한다. 뤽 베송의 유로파코프는 같은 이름의 소피카를 극장, 배급, 제작에 까지 손을 뻗친 UGC그룹에서 운영하는 UGC1이 대표적인 예다. 5-8년간 장기투자라는 단점과 여러 가지 제한이 있다 하더라도, 세금 부담이 큰 프랑스 특성상 영화제작 시장에서 소피카는 매력적인 투자 방식이다. 이러한 까닭인지 소피카는 제작시장에서 꾸준한 투자자로 자리매김을 하고 있다. 매년 CNC는 소피카 신청을 받고 투자금 규모나 기존 자금 운용 방식을 평가해 인가해준다. 2015년 현재 소피카는 3,670만유로 이상 자금을 영화제작시장에 투자하고 있다.

4) 해외 판매

칸영화제는 예술영화들의 경연장일 뿐만 아니라, 프랑스영화사들에게 가장 큰 시장이기도 하다. 5월 중순에는 파리에 자리한 프랑스의 제작사와 배급사 대부분이 칸에서 작업한다. 칸 영화제와 함께 열리는 필름마켓(Marché du Film) 때문이다. 매년 4천편 이상이 상영되고, 100여개 국에서

16 영화 및 방송 산업 출자회사: Société de fincnacement de l'industrie Cinématographique et audiovisuel

찾아온 1만명 이상의 영화관계자들이 기획단계의 영화에서부터 제작 완료된 신작 또는 구작 영화를 12일 동안 사고 판다.[17] 〈하트브레이커〉의 제작자 얀 즈누는 "칸에서 저희는 해외 선판매를 위해 온 힘을 다했습니다. 스위스와 벨기에에서 시나리오를 보고 선구매의사를 밝혔습니다. 또 해외판매에 대한 위험부담 일부를 공유하기로 한 공동제작자, 챠오코프를 찾았습니다. 칸느에서 1, 2차 유료TV 방영 판권도 오랑주 시네마 세리(OSC)에 판매했습니다."[18]

| 표 7 | 〈하트브레이커〉 선판매 내역 (출처: 에크랑 토탈)

구분	투자금(유로)
1. 2차 유료 TV 방영권(오랑주 시네마 세리)	1,800,000
베네룩스 선판매(빅토리 필름)	150,000
스위스 선판매(프레네틱 필름)	100,000

퀴아드 필름은 배우들의 투자와 소피카 그리고 해외선판매 및 해외공동제작자가 함께 함으로써 111만 유로 가량을 확보했다. 이는 처음 예상했던 공중파 TV 방송사 선판매 예상 금액에 가까운 액수였다. 결과적으로 유료영화채널 OSC에 180만유로에 선판매 함으로써 목표액을 달성했다. 그러나 투자자수 증가로 인해 수익을 배분의 대상도 늘어났으며 그만큼 제작자의 수익 비중은 줄어들었다. 영화가 크게 흥행하지 않으면 제작자들은 손해를 볼 수 있는 상황이 되었다.

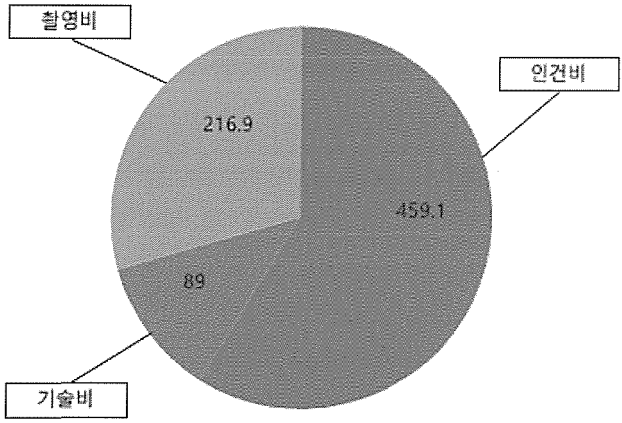
17 칸 필름마켓에 대한 보다 자세한 사항은 홈페이지를 참조하시오. http://www.marchedufilm.com

18 프랑스텔레콤의 자회사인 오랑주는 프랑스 최대의 이동통신/인터넷 회사이다. 오랑주는 콘텐츠 확보와 시장 확대를 위해 2008년경부터 영상산업분야에 뛰어 들었다. 현재 제작사 스튜디오37과 유료채널 오랑주 시네마 세리(OSC, Orange Cinéma Séries)를 운영하고 있다.

4. 제작과 수익배분

1) 제작비 구조

프랑스영화 제작비에서 가장 많은 비중을 차지하는 것은 인건비(60.0%)다. 인건비 내역에는 배우의 출연료만이 아니라 스태프 인건비, 제작자, 감독을 포함한 창작자들의 저작권료 그리고 에이전트비가 포함된다. 이중 가장 큰 부분을 차지하는 것은 전체 제작비 대비 20% 내외인 스태프 인건비이고, 그 뒤를 이어 사회보장비(12-13%내외), 배우 출연료(10-12%내외), 저작권료(10% 내외), 제작자 수임료(5%내외) 순이다.



| 그림 2 | 2015년 프랑스 극영화 제작비 구조(단위: 백만유로, 출처: CNC)

〈하트브레이커〉의 순수제작비 871만유로는 당시 프랑스주도영화 182편의 평균순제작비인 548만유로의 1.6배 정도 규모다.[19] 스타급 주연과 모나코의 고급 호텔이 배경임을 감안할 때 적절한 수준의 제작비인 것으로 고려된다.

---

19 CNC, *Bilan 2010*, mai 2011, p.69.

| 표 8 | 〈하트브레이커〉 제작비 구조(출처: 에크랑토탈)

구분	금액(단위: 유로)
저작권료	464,350
스태프 인건비	1,621,608
출연료	1,461,893
사회보장비	1,178,041
무대장치 및 의상	649,650
운송, 이동 및 진행비	669,915
기술	499,670
필름, 현상	424,545
보험 및 기타	454,484
모로코 촬영	125,000
계	7,549,156
간접비(운영비)	479,311
준비비	684,731
총 제작비	8,713,198

〈하트브레이커〉의 제작비에서도 가장 큰 비중을 차지한 것은 인건비였다. 162만 유로를 기록한 이 분야는 촬영, 조명, 연출, 무대 등 기술진과 운송, 전기, 장치 등 스태프의 인건비를 합친 것이다. 두번째 분야는 146만 유로를 지출한 배우들의 출연료다. 많은 영화들처럼 〈하트브레이커〉도 스타급 주연을 전진배치 시켰고, 이들이 가져간 출연료의 비중은 상당했다. 바네사 파라디와 로망 뒤리스가 챙긴 출연료는 119만 유로로서 전체 출연료의 81.5%였다.

예산의 주요 분야를 좀 더 들여다보면, 저작권료 46만유로 중 영화 아이디어에 10.3만유로를 지출했다. '커플깨기'라는 영화의 소재와 시놉시스 창작자로 제작자 중 한명이 된 로랑 제이툰의 몫이다. 저작권(droit d'auteur)의 개념이 상당히 명확한 프랑스에서, 영화의 원안 제안자가 저작권료의 수혜자가 되는 것은 일반적인 현상이다. 한편, 연출비 목록으로 7.5만유로가 설정되어 있는데, 제작비의 규모나 다른 항목과 비교해 볼 때 상대적으로 작아 보인다. 이는 프랑스에서 영화감독이 제작자와 계약을 할 당시에 두가지 역할로 구분해 계약하기 때문이다. 즉 연출비에 해당하는 금액은 기술자로서 감독에 해당하는 계약금이다.

반면 작가로서 감독은 〈표. 1〉에서 살펴본 바와 같이 계약단계의 저작권료분야에서 한번 지급을 받고, 또 차후 발생하는 영화수익에 대해 지분을 약속 받는다. 인건비 중에서는 제작자 수임료가 34만유로로서 상당히 많은 금액을 챙겨간 것처럼 보인다. 그러나 실제로 이 금액은 다시 영화제작비로 재투자되는 것이 일반적이다. 투자비에 상응하는 지분을 갖는 것은 당연하다.

2) 최저임금

프랑스영화 예산에서 주목할만한 부분은 사회보장비에 해당하는 금액이다. 이 분야 예산은 118만유로를 기록해 3번째 비용자리를 차지했다. 프랑스의 경우, 영화를 포함한 공연예술분야에서 활동하는 사람들은 년간 507시간(하루 8시간씩, 3개월에 해당) 이상 근무하면 그 외의 비활동 기간에 대해 실업수당을 받을수 있다.[20] 이는 영화제작 공동협약에 기반을 둔 것이다. 영화인들의 생계유지와 복지라는 측면에서 볼 때, 프랑스영화시장에는 영화기술진 및 배우들의 최저 임금을 명시한 공동협약의 존재는 중요하다. 2015년 7월에 발표된 2016년 주요 영화스텝의 주급(39시간 노동기준)은 다음과 같다.

| 표 9 | 주요 스텝 최저 임금 (출처: SNTPCT)

직분	주급	직분	주급
촬영감독	2,661.68	감독	2,913.79
촬영 1조수	1,295.56	광고영화 감독	3,618.30
프로덕션 슈퍼바이저	2,625.92	조연출	1,408.22
라인 프로듀서	1,295.56	제2조연출	1,007.16
운전	1,023.92	스크립터	1,242.87
미술	1,027.20	의상 디자이너	2,591.11
미술감독	1,208.87	의상 감독	1,849.92
무대감독	1,430.57	편집 감독	1,671.27
음향감독	1,849.92	폴리/믹싱	1,849.92

[20] 공연 및 영상분야에 종사하는 예술인과 기술인력을 가리키는 용어는 '불규칙적인', '간헐적인'의 의미를 갖는 intermittent이다. 이들의 실업수당 수혜기준은 오랜 논란 끝에 지난 2016년 4월 28일 년간 507시간 이상 활동으로 결정되었다. "프랑스 예술인 고용보험(엥떼르미땅) 협상 결과", 《예술인 복지뉴스》, Vol. 4, (검색일: 2016.06.15) http://news.kawf.kr/?subPage=02&searchCate=07&page=1&idx=62 (검색일: 2016.06.15)

물론, 위의 최저임금과 영화제작협약 내용이 프랑스 내 모든 영화 제작환경에 적용되는 것은 아니다. 준수와 혜택은 협약의 주체가 된 제작자 노조[21]와 영화스텝의 노조에 속한 이들에게만 주어진다. 그러나 실제로 이 협약의 내용은 영화스텝 및 보조출연자 계약시 주요한 참고 자료가 된다. 최저임금 외에도 협약에는 근무 시간과 장소의 정의, 야간촬영과 주말촬영, 이동경비 지급, 식사와 간식의 기준금액 및 시간, 휴가 등 다양한 영화인들 처우와 복지에 대한 내용이 담겨 있다. 〈하트브레이커〉의 경우를 볼 때, 280만유로에 달하는 인건비, 사회보장비 등은 바로 위의 협약 내용에 기초해 산정된 것이다.

3) 촬영 및 흥행

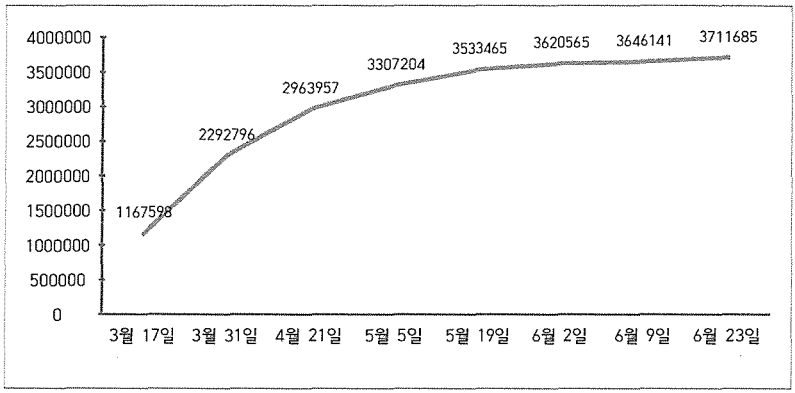
비슷한 규모의 영화 촬영이 11-12주 정도 걸리는 것에 반해, 〈하트브레이커〉는 8주만에 촬영을 끝냈다. 철저한 사전 준비 덕분에 보통 100만유로에 달하는 추가촬영비를 절약할 수 있었다. 이는 에필로그에 사용된 모로코 로케이션(12.5만유로)과 3주간 모나코 촬영(67만유로)을 감안한다면 상당히 성공적인 진행으로 보인다. 제작자 얀 즈누는 "영화의 전개상 호화로운 것들, 예를 들어 장소, 의상, 소품 등 모두 비싼 것들이었습니다. 또 시네마스코프로 촬영을 했죠. 이를 위해 저희는 세계 최정상 촬영감독인 티에리 아르보가스트(Thierry Arbogast)[22]를 고용했습니다."

2010년 3월 17일, 전국 380개 스크린 규모로 〈하트브레이커〉를 배급하며 UIP 프랑스가 세운 관객 목표는 150만명이었다. 목표치가 상당한 까닭은 해외주요 시장 대부분에 판매를 완료한 상태에서, 시사회들에서도 좋은 반응을 얻었기 때문이다. 개봉 당시 흥행에 힘을 실어 주는 요소가 하나 더

21 프랑스 내 대표적인 제작자조합인 UPC(Union des Producteurs de Cinéma)은 이 협약에 귀속되어 있다. UPC에 관하여는 홈페이지를 참조하시오. http://www.producteurscinema.fr(검색일: 2016.06.15)

22 프랑스에서 가장 활발한 활동을 하고 있는 촬영감독 중 한 명이다. 뤽 베송의 작품(〈니키타〉, 〈레옹〉, 〈제5원소〉, 〈잔다르크〉, 〈아더와 미니모이〉, 〈더 레이디〉, 〈루시〉 등) 대부분을 함께 했을뿐 아니라, 브라이언 드 팔마의〈팜므 파탈〉, 에밀 쿠스트리차의 〈검은 고양이 흰 고양이〉의 촬영을 맡았다.

있었다. 전국 극장에서 동시에 진행되는 입장료 할인행사인 '영화의 봄(Printemps du cinéma)'이 영화 개봉과 겹친 것이다.[23] 배급사의 목표는 개봉 2주차에 초과 달성됐다. 개봉 첫주 박스오피스 1위(117만명)으로 시작해, 최종관객 377만명을 기록했다.[24]



| 그림 3 | 〈하트브레이커〉 극장 흥행 추이 (출처: CBO-Boxoffice)

4) 수익분배

한 영화의 수익은 투자규모와 계약여부에 따라 분배된다. 〈하트브레이커〉의 수익을 배당 받을 수 있는 투자주체는 배급사, 제작사, 공동제작사, 소피카, 주연배우 등이다.

배급사

배급사이자 공동제작사인 UIP 프랑스는 공동제작사(50만유로)와 배급사(260만유로)로서 총 310만유로를 투자했다. UIP 프랑스가 가져갈 수 있는 권리는 다음과 같다.

---

23 프랑스 극장들은 전통적인 비수기에 전국적인 할인행사를 진행한다. 2016년 '영화의 봄' 행사는 3월 20-21일, 사흘간 진행되었는데, 모든 회차의 입장료가 4유로로 고정되었다. 이는 파리 시를 기준으로 일반 관람료의 1/3수준이다.

24 〈하트브레이커〉의 주간 흥행수치는 http://cbo-boxoffice.com; 최종관객은 CNC, *Bilan 2010*, p.11을 참조했다.

- 미니멈개런티(260만유로) 회수시 때까지 프랑스 내 극장 및 비디오 제작자순수입(이하 'RNPP'로 표기)의 100%
- 해외판매 RNPP에서 66만유로 초과분, 프랑스 공중파 1차방영권의 90만유로 초과부터 공동제작투자분 회수시 때까지 RNPP의 40%
- 출자액 회수 이후 : 30%

관객당 약 2.72유로[25]의 절반을 RNPP로 계산할 때, 관객수 362만명에 상응하는 RNPP는 492만유로다. 즉 비디오 판매수입과 상관없이 UIP는 미니멈개런티를 포함한 공동제작비 모두를 회수한 것으로 보인다.

공동제작사

공동제작사인 차오코프가 투자한 금액은 28만유로다. 전체 제작비의 3.2%를 투자했을 뿐이지만, 차오코프는 15%에 해당하는 지분을 가졌다. 해외공동제작사의 경우, 일반적으로 해외판매나 특정국가의 배급권에 대한 권리를 갖는 경우가 많다. 차오코프가 가져갈 수 있는 권리는 다음과 같다.

- 투자분 회수시 때까지 해외판매 RNPP의 85%
- 투자분 회수부터 추가 6만유로까지 해외판매 RNPP의 40%
- 해외 판매 이외의 RNPP의 7%
- 투자분 회수와 추가 6만유로 회수 때까지 지원기금의 10%
- 그 외의 지원기금의 5%

소피카

〈하트브레이커〉에는 3개의 소피카가 투자에 참여했다. 이들의 투자총액은 42만유로였다. 소피카의 경우, 5-8년이라는 장기투자금을 제공함과 동시에 세제감면등 부가 혜택으로 인해 투자손실 없이 수익을 낼 수밖에 없는 구조를 가지고 있다. 이들의 수익금 회수는 투자금액의 규모에 비해 다소 복잡하게 짜여 있다.

대략 살펴보면, UIP의 미니멈개런티 260만유로는 최우선적으로 회수한다. 그 다음, 프랑스 극장 및 비디오 RNPP의 12.14%, 프랑스 TV 판매 RNPP의 24.29%, 해외판매 및 기타권리(리메이크권 제외) RNPP의 6.07%.

25 2015년 기준 6.48유로의 평균입장료에서 특별세금, 부가세, 음악저작권료 등을 제외하고, 제작/배급사에게 돌아가는 비중은 입장료의 약 42.1%(2.72유로)다.

이 외에도 극장, 비디오, TV 및 기타 권리에 대해 정해진 금액에 따라 소피카는 투자금에 대한 수익금을 챙길 수 있다.

배우

주연배우인 뒤리스와 파라디는 TV 판매금에 대한 자신들의 지분인 40만 유로를 제작비에 선투자했다. 따라서 이들은 정해진 저작인접권 외에 각각의 투자금 20만 유로에 대한 수익배분을 가져간다. 두 배우의 조건이 조금 다른데, 이 중 로망 뒤리스의 경우는 다음과 같다.

- 1차 TV 판권 이익분배 : 20만유로
- 극장, TV, 비디오, PPV, VOD 및 모든 형태의 RNPP : 2.5%
- 누적수익이 70만유로일 때까지 : 7%
- 제작비 회수 이후 1백만유로 수익 때까지 : 3.5%
- 이들을 초과한 금액에 대해 : 2%

5. 결론

프랑스의 영화 제작 방식은 한국과 적지 않은 차이를 보인다. 동시에 여러 주체들이 하나의 작품을 위해 헌신하고, 최선의 결과를 도출해 이윤을 분배하는 큰 틀은 양국이 공유하고 있다. 지금까지 살펴본, 〈하트브레이커〉의 기획, 예산설정, 지원제도, 투자, 예산집행, 수익 배분 등은 단 하나의 사례일 뿐이지만, 프랑스의 영화제작/상영 과정을 파악하는데 유용하게 사용할 수 있다.

프랑스영화 제작환경에서 몇 가지 주목할 점들이 있다. 먼저 한국의 상황보다 철저한 사전제작 단계다. 감독, 배우 캐스팅, 시놉시스, 시나리오 단계부터 국제 공동제작 및 사전판매를 도모한다. 최근 한국영화도 대형 프로젝트의 경우 유사한 형태를 보이고 있으나, 보다 일반화해서 기획단계에서 낭비되는 인력과 자본을 효율적으로 관리할 필요가 있다. 이는 투자/제작 승인제도와 긴밀히 연결되어 있는데, 투명한 투자구조와 제작비 지출, 수익 배분은 영화산업 전반에 균등한 기회를 제공한다. 창작, 기술, 제작, 투자, 배급, 상영 등 영화 전분야에 대한 자금의 흐름이 공개되어 있고, 이

익 단체 간 협약을 통해 상대적으로 균등한 자본의 배분이 가능하게 된다. 프랑스영화지원 정책의 기조는 영화를 통해 번 돈을 영화제작에 재투자한다는 데 있다.

또 하나는 TV방송사의 영화제작투자 의무다. 이들 방송사들의 투자금 상당부분이 프랑스주도영화에, 또 규모가 작은 영화에도 일정부분 집행되고 있음을 볼 때 영화정책 방향이 산업에 끼치는 영향을 파악할 수 있다. 마지막으로 영화계에서 일하는 인력들에 대한 복지 제도다. 경제적 지원이 보장되는 영화인 복지제도들은 불명확한 수요/공급 법칙 적용과 고용/실업이 반복되는 영화산업의 특성을 보완해 지속적인 창작 활동을 가능케 해주는 바탕이 되고 있다. 한국영화 제작규모보다 4배가량의 영화가 매년 300편씩 만들어지고 있는 프랑스영화산업의 제작체제에 대한 후속연구는 한국영화산업의 안정적인 성장을 위해 반드시 수행해야 할 분야 중 하나임에 틀림없다.

참고문헌

학술 논문

노철환, 「프랑스 영화정책기관」, 『현대영화연구』 제4권, 2007

_____, 「영화발전기금의 재정비에 관한 연구: 프랑스 영화지원정책과 지원기금사례를 바탕으로」, 『영화연구』 62호, 2014

_____, 「영화관지원제도를 중심으로 본 프랑스의 영화예술 및 영화교육 프로그램」, 『영화연구』 67호, 2016

Partrick Messelrlin & Gimmyn Parc, "The Effect of Screen Quotas and Subside Regime on Cultural Industry: A Case Study on French and Korean Film Industries", *Journal of International Business and Economy*, fall 2014

영화산업 연감

영화진흥위원회, 「2015년 한국 영화산업 결산」, 2016

CNC, *Bilan 2015*, mai 2016

CNC, *Bilan 2014*, mai 2015

CNC, *Bilan 2010*, mai 2011

기사 및 기타자료

"프랑스 예술인 고용보험(엥떼르미땅) 협상 결과", 《예술인 복지뉴스》, Vol. 4, 2016년 7월

"Plan de Financement: L'Arnacœur", *Ecran total*, No. 794

SNTPCT, "Convention collective nationale de la production cinématographique et de films publicitaires", 2016

인터넷

http://www.cnc-rca.fr (프랑스 영화등록소)

http://www.sntpct.fr (프랑스 영화/TV제작 기술/노동자조합)

http://www.csa.fr (프랑스 방송위원회)

http://www.marchedufilm.com (칸 필름마켓)

http://www.producteurscinema.fr (프랑스 영화제작자노조)

http://cbo-boxoffice.com (CBO 박스오피스)

Abstract

Case Study on a French Commercial Film Production

ROH, Chul-Hwan
Directors Guild of Korea
Principal Researcher

France owns a unique film production process with the big share of public funding. In its background there is the most developed film support scheme in the world. We consider the French film industry has the fair competition order than any other country.

This study follows the French film production process from the project planning to film screening. It looks into various aspects French cinema: production scale of French films, investment/production agreement, actors casting, decision of the film budget, major investors, staffs' wages and collective convention, screening, overseas sales and profit-sharing.

It aims to get across the French film industry, especially the film production sector. As a case study, we choose a romantic comedy, *Heartbreaker(L'Arnacœur)* made in 2010. This study presents a French film industry structure. It will give you some hints to reconsider the existing problems of Korean film industry, for example, screen monopoly, vertical integration of conglomerates, poor secondary market, low earnings rate... etc.

KeyWords	French film industry, Commercial film production, Film support scheme, Profit distribution, Public fund, *Heartbreak(L'Arnacœur)*

논문투고일: 2016. 06. 15 심사완료일: 2016. 07. 05 게재확정일: 2016. 07. 06

트랜스미디어연구소규정

2011년 7월 1일 제정
2013년 9월 3일 1차 개정
2016년 4월 20일 2차 개정

제1장 총 칙

제1조(명칭과 위치) 본 기관은 트랜스미디어연구소(이하 '본 연구소'라 한다)라 하며 성균관대학교(이하 '본교'라 한다)안에 둔다.

제2조(목적) 본 연구소는 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 연구와 인력양성, 콘텐츠 및 관련 기술개발을 목적으로 한다.

제3조(사업) 본 연구소는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 문화기술에 관한 공동 연구 추진
2. 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간
3. 스토리텔링기반연구 및 콘텐츠개발에 대한 산학연구 활성화
4. 산업체 인력 재교육을 통한 고급 인력의 양성
5. 산학 공동연구를 통한 실용적 기술개발과 기술의 상용화
6. 저명인사초청 학술세미나 개최 및 최신기술 교류
7. 기타 설립 목적을 달성하는데 필요한 사업

제2장 조 직

제4조(기구) 본 연구소에는 다음의 기구를 둔다.

1. 연구소장
2. 편집위원장 및 편집위원

3. 운영위원회
4. 산학연협의회
5. 연구개발부
가. 미디어아트랩
나. 인터렉션랩
다. 스토리텔링랩
라. 비주얼테크놀러지랩
마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장) 1. 연구소장(이하 "소장"이라 한다)은 운영위원회의 발의, 인문사회과학캠퍼스부총장(이하 "부총장"이라 한다)의 추천을 받아 총장이 제청하고 이사장이 임명한다.
2. 소장은 연구소를 대표하며 본 연구소의 업무를 통할한다.
3. 소장의 임기는 2년으로 하며 연임할 수 있다.
4. 연구소장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 하며 편집위원장, 편집위원, 연구부장, 연구원들이 연이를 준수할 수 있도록 노력해야 한다.

제6조(편집위원장) 1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무를 관장한다.
3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장) 1. 연구개발부의 각 랩에는 연구부장을 둔다.
2. 연구부장은 각 연구부별로 추천을 받아 소장이 임명한다.
3. 연구부장은 소장의 지시를 받아 해당분야의 연구업무를 통괄한다.
4. 연구부장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
5. 연구부장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 한다.

제3장 연구원

제8조(연구원) 연구기관에 두는 연구원은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 연구위원 : 본교 전임교원 중에서 위촉된 자로 한다.
2. 상임연구원 : 연구목적수행을 위하여 상근하는 자로서 연구경력에 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
   가. 수석연구원 : 박사학위이상 소지자로서 부교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
   나. 책임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 조교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
   다. 선임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 전임강사급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
   라. 연구원 : 석사학위이상 소지자
3. 객원연구원 : 연구수행에 필요한 국내외 인사로 운영위원회의 심의를 거쳐 위촉된 자로 한다.
4. 연구원보 : 연구수행을 보조하는 자로서 따라 다음 각목과 같이 구분한다.

① 학사학위이상 소지자로 한다.

② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교임용규정에 따라 임용한다.

③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.

④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.

⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

제9조(설치 및 구성) 본 연구소의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 운영위원회를 둔다.

1. 운영위원회는 위원장과 10인 이내의 위원으로 구성하며, 위원장은 소장이 된다.
2. 운영위원은 연구소의 연구위원 가운데서 소장이 위촉한다.
3. 운영위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제10조(심의사항) 운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1. 연구진흥에 관한 기본정책의 수립과 연구계획에 관한 사항
2. 본 연구소 규정 및 세칙의 제정과 개폐에 관한 사항
3. 본 연구소의 예산 및 결산에 관한 사항
4. 연구기금의 조성, 배정, 관리에 관한 사항
5. 본 연구소의 인사에 관한 사항
6. 기타 본 연구소의 운영에 관한 중요사항

제11조(회의) 1. 운영위원회의 회의는 위원장이 필요하다고 인정할 때와 위원 과반수의 요청이 있을 때 소집한다.
2. 운영위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 위원장이 결정한다.

제5장 편집위원회

제12조(편집위원회) 본 학술지 『트랜스-』에 투고한 논문의 심사, 게재여부 결정, 편집과 발간에 관한 사항을 심의하기 위해 편집위원회를 둔다.

제13조(편집위원회 구성) 편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.
1. 편집위원회는 편집위원장과 5~10명의 편집위원으로 구성된다.
2. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
3. 편집위원은 연구소장의 동의하에 편집위원장이 위촉한다.

제14조(편집위원회 임무) 1. 편집위원장은 학술지 발간과 관련된 업무를 총

괄하며, 편집위원회를 소집하여 학술지를 정시에 발간한다.

2. 편집위원회는 논문집의 편집, 심사 및 발간에 관한 제반 사항을 주관한다.
3. 편집위원회는 투고된 논문의 성격에 따라 심사위원을 선정하여 논문에 대한 원고심사를 위촉하고, 심사과정을 관리한다.

제15조(편집위원 자격) 편집위원은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 분야에서 연구업적이 탁월한 국내외 학자나 현장 전문가로서 직접 편집 업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타) 본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회

제17조(구성) 1. 운영 자문 및 사업에 대한 자체평가를 통해 본 연구소의 발전을 위하여 자문위원회(이하 "위원회"라 한다)를 둔다.

2. 위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 12인 이내의 위원으로 구성한다.
3. 위원장과 부위원장은 위원회에서 위촉하되 임기는 2년으로 하고, 연임할 수 있다.
4. 위원은 연구소 참여 연구원을 제외한 산학연 전문가로서, 회의 의결을 거쳐 위원장이 위촉한다.

제18조(평가사항) 자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

1. 연구내용의 창의성 및 적합성
2. 연구결과의 기대효과
3. 연구능력 및 연구비 사용의 적절성
4. 인력양성 목표에의 부합성
5. 연구소에 대한 기여도

6. 연구방향의 일치성

제19조(자문회의) 1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.

2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회

제20조(연구위원총회) 1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.

2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.

3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.

가. 소장이 필요하다고 인정할 때

나. 운영위회의 의결이 있을 때

제21조(의결사항) 총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 정관의 변경
2. 예산 및 결산의 승인
3. 사업계획 및 사업보고의 승인
4. 소장선임 및 해임
5. 소장이 필요하다고 인정하는 사항

제22조(의결방법) 총회는 출석위원의 과반수로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 소장이 결정한다.

제8장 재 정

제23조(재정) 1. 본 연구소의 재정은 연구용역수입금, 기부금 및 기타 보조

금 등으로 충당한다.

2. 본 연구소의 현금출납업무는 소정의 절차를 거쳐 총무처 재무팀에서 관리한다.

3. 본 연구소는 연구기금을 적립할 수 있으며 연구기금의 관리에 관한 사항은 따로 정한다.

제24조(회계연도) 본 연구소의 회계연도는 본교의 회계연도와 같다.

제9장 사업보고 및 감사

제25조(사업계획 및 보고) 1. 소장은 회계연도 개시 3개월 전에 사업계획서와 예산서를 작성하여 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

2. 소장은 회계연도 종료 후 1개월 이내에 사업보고서, 결산잉여금처리서 및 사업계획서와 그 집행 실적과 대비표를 작성하여 본 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

제26조(감사) 본 연구소는 운영에 관하여 연 1회 이상 감사를 받아야 한다.

제10장 해 산

제27조(해산) 본 연구소의 해산은 본교 '부설연구기관설치 및 운영규정' 제5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보 칙

제28조(세부사항) 본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙

제29조

1. 본 규정은 2011년 7월 1일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2013년 9월 3일부터 시행한다.
3. 개정된 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정

제1조(명칭) 본 학술지는 『트랜스-(Trans-)』라 칭한다.

제2조(목적) 본 규정은 성균관대학교 부설 트랜스미디어연구소의 융복합문화예술/매체 학술지 『트랜스-(Trans-)』(이하 '본 학술지'라 한다)의 투고 · 편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간 횟수 및 시기) 1. 본 학술지는 연 2회 발행한다.

2. 본 학술지의 발행일은 1월 25일, 7월 25일로 정하되, 편집위원회와 학술운영위원회의 결정에 따라 발간횟수를 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 5월 30일까지, 2호 학술지는 11월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시한다. 투고자가 논문 투고 시 몇 호를 대상으로 하는지는 [논문투고신청 및 서양서] 양식을 통해 묻도록 한다.
5. 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(논문투고자격) 본 학술논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사과정 재학생 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.
3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.

4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 논문투고자격 규정은 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우에도 각각 적용된다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수) 논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고 할 수 있는 논문의 주제는 다음과 같다.
1. 투고논문은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술 융복합 분야와 관련된 이론, 기술, 산업, 정책연구와 관련된 영역의 연구 논문으로 한정한다.
2. 본조 1항에 부합하지 않는 특수 목적을 가진 논문, 학술적 활동의 기록물 등의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 게재유무를 결정한다.

제7조(게재불가논문) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.
1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재 되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문
6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당 투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법) 투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 이메일 접수는 transmediastudy@gmail.com으로 투고한다.
2. 온라인 논문투고는 트랜스미디어 홈페이지(www.tmi.or.kr)의 '온라인 논문투고신청' 양식을 이용, 투고 논문을 직접 업로드한다.
3. 모든 투고자는 트랜스미디어 홈페이지에서 제공하는 '논문투고신청 및 서약서', '연구윤리 규정 준수 서약서'를 작성하여 첨부해야 한다.
4. 원고마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음호의 투고 대상으로 삼는다.

제9조(논문작성 기준) 논문투고자는 다음의 작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문 편집방식(제10조) 기준으로 10~20매(요약문, 본문, 그림, 각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.
2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 참여저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.
3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.
4. 모든 원고에는 A4 1매 내외의 국영문 요약문과 8단어 내외의 국영문 주제어(key word)를 첨부한다.

제10조(논문편집 방식) 논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 요약문, 주제어, 본문, 참고문헌, 영문제목, 영문성명 및 소속/직책, 영문(국문)요약문, 주제어, 순서로 한다.

② 본문과 요약문은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백 0pt,

들여쓰기 10pt, 줄 간격은 160%로 한다.

③ 인용문은 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 20pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 140%로 한다.

④ 각주는 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽 여백은 2pt, 오른쪽 여백은 0pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 130%로 한다.

⑤ 참고문헌은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 0pt로 한다.

⑥ 투고 논문의 쪽 표시는 하지 않는다.

2. 논문 작성에 대한 기타 사항

① 투고된 논문의 연구비 출처 사항은 본문 1쪽 제목 옆에 *로 각주 표시한다.

② 인용문이나 참고문헌 등으로 삽입되는 외국어 고유명사는 처음 등장할 때만 한글과 원어를 병기하며, 이후에는 한글로만 표기한다.

③ 이때 외국어 표기는 각 언어권에서 통용되는 표기법을 따른다.

④ 본문에서 사용되는 저서는 『 』, 논문은 「 」, 신문명. 잡지명. 작품집은 ≪ ≫, 작품명과 신문기사는 〈 〉, 직접인용은 “ ”, 강조. 간접인용은 ‘ ’로 표기한다.

⑤ 논문의 각 제목은 한 줄씩 띄어 쓰며, 상하위 제목의 번호 체계는 다음의 예를 따른다. 예) 1. 1) (1) ①

⑥ 표(또는 그래프)나 그림(또는 사진)은 각각 〈표. 표번호〉, 〈그림. 그림번호〉로 표기한다.

3. 논문의 각주 작성 요령

① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서(논문)명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주의 참고 문헌이 한국어일 경우의 예:

가. 단행본: 김매체, 『트랜스미디어란』, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

나. 번역서: 김매체, 김매체, 『트랜스미디어는 무엇인가?』, 정나라 역, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

다. 논문: 김매체, 「트랜스미디어미학」, 『트랜스』 제24권 1호, 2004, 24쪽.

라. 신문: 김매체, 〈한국의 트랜스미디어〉, ≪경향신문≫, 2016. 3. 1.

③ 각주의 참고 문헌이 외국어일 경우의 예

가. 단행본: David Lee, *Transmedia Aesthetics*, Stanford, CA, 2004, p.24.

나. 번역서: Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier*, Celia Britton. Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti(trans.), Macmillan, London, 1982, p.23.

다. 논문: 단행본 내 논문: David Lee, "Transmedia Brending", in *Transmedia Aesthetics*, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.

학술지 내 논문: Ginette Vincendeau, "Melodramatic realism: on some French women's films in the 1930s", *Screen*, Vol. 30, No. 3, 1989, pp.51-65.

라. 신문/잡지:, David Lee, "Transmedia in N.Y.", *The York Times*, jan. 17, 2016.

마. 인터넷 자료: 사이트명, 사이트주소, 자료확인날짜

유엔 홈페이지, www.un.org/NEWS (검색일: 2016.3.1)

④ 중복된 참고문헌 표기

가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.

나. 가의 경우와 달리 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문, 이라 표기한다. 예) 김매체, 앞의 책(앞의 논문), 44쪽.

다. 서양어의 경우, 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 Ibid., 로 표기한다.

예) *Ibid.*, pp.44-45. 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 op. cit.,로 표기한다.

예) David Lee, *op. cit.*, p.44. 그리고 *Ibid, op. cit* 는 이탤릭체로 표기한다.

4. 논문 요약문 작성요령

① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1/2장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 이 때 요약문은 한국어와 영문 두 언어 모두 작성한다.

② 본문 시작 전의 요약문은 논문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.

③ 요약문 끝에는 8단어 내외의 주제어(key word)를 각각 영문과 한국어로 기입한다.

5. 참고 문헌 작성요령

① 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다.

② 참고문헌은 단행본과 논문, 기타자료로 나누어 표기한다.

③ 참고문헌을 표기할 때 국내문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어문헌, 일본어문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당언어의 자모순으로 배열한다.

제11조(투고자 논문심사) 투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정) 1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.

2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임) 게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료) 투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다. 단 최초 발행일로부터 2년간 심사비와 게재료 납부는 유예한다.

1. 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.

2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인

게재료는 아래와 같다.

- 일반 논문: 전임 10만원 / 비전임 5만원
- 교내/교외 연구비 수혜논문: 전임 / 비전임 20만원

3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제9조 1항 참조).
4. 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.
5. 국적이 외국인 투고자가 작성한 논문인 경우 심사료와 게재료는 편집위원회의 별도의 회의를 거쳐 부과한다.

제15조(저작권) 1. 게재된 모든 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지(www.tmi.or.kr)를 통한 원문 공개 등 기타 학술적인 목적을 위해 사용할 수 있다.

2. 투고자는 게재된 논문의 저작권 및 지적재산권의 이용에 관한 권한을 다른 공동연구자와 함께 『트랜스-(Trans-)』에 위임할 것을 '논문투고신청 및 서약서'를 통해 사전에 서약해야 한다. 단 15조 1항을 제외한 목적으로 논문을 사용할 경우 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회는 저자의 사전 동의를 반드시 구해야 한다.

제16조(기타) 본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제17조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

제18조 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제정

제1조(목적) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1. 본『트랜스-(Trans-)의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함한 편집위원 5인 이상으로 구성됨을 원칙으로 한다.
3. 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4. 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 제4조에 적시된 심사기준과 절차를 거친 논문의 게재여부를 결정한다.

제3조(심사위원의 자격과 선정기준) 심사위원의 자격과 선정기준은 다음과 같다.

1. 심사위원은 편집위원회 및 편집위원이 추천한 해당 분야 전문가로서 박사학위 소지자 또는 그에 준하는 업적의 소지자여야 한다. 이 때 심사자의 전문성과 해당분야의 업적 여부가 심사위원 추천의 기본 조건이 된다. 논문심사자가 될 수 있는 사람의 자격은 다음 항목 중 ①과 ② 각각에서 최소 1개 이상을 충족해야 한다.

① 직위/자격요건

- 박사학위소지자
- 학교 근무자일 경우 전임강사 이상
- 석사이상 학위를 소지한 자로 2년 또는 4년제 대학에서 관련 분야 교원으로 2년차 이상의 경력을 쌓은 자

- 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있으면서 관련 실무업계에서 5년 이상의 경력을 쌓은 자

① 연구경력

- 최근 2년간 등재후보지 이상의 논문 게재 또는 등재후보지 이상의 논문을 운영하는 기관이 주관한 학술대회에서 발표한 자
- 국내외 학술대회 최소 3회 이상 주제 발표 참여한 자
- 국내외 학술지 최소 2회 이상 논문 게재한 자

2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.
3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.
4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.
5. 심사위원은 트랜스미디어연구소『트랜스-(Trans-)』연구윤리규정 중 제5조 (심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
2. 편집위원회는 투고자의 성명 및 소속을 삭제한 심사용 논문과 심사서 양식을 이메일 또는 우편으로 심사위원에게 발송한다.
3. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야한다.

4. 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 9개의 논문평가항목(투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 논문의 형식적인 요건, 논문의 학술적 수준, 논문에 사용된 개념 및 논리 전개의 적절성, 문장 표현의 수준, 논문 제목의 적절성, 논문 초록의 적절성, 참고문헌의 적절성, 논문의 학술적 기여도)을 참조하여 '게재가', '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 4등급으로 판정한다.
5. 심사위원의 판정에서 '게재가'는 총 9개 항목 중 '아주 좋음'이 5개 이상이어야 하고, '게재불가'는 5개 이상의 항목에서 '부적절함'과 '매우 부적절함' 평가를 받은 경우에 해당한다.
6. '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.
7. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재가' 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 『트랜스-(Trans-)』에 게재한다.
8. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 게재가'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보하고 투고자는 1주일 내에 수정된 논문과 '수정사항 요약문 및 반론서'를 제출해야 한다. 편집위원회는 수정 후 재 제출된 논문을 해당 심사위원에게 재 송부한다. 심사위원은 5일 이내에 재심사결과를 편집위원회에 통보해야 한다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 최종 게재여부를 결정한다.
9. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 재심사'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보한다. 투고자는 심사자의 수정보완 요구를 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 초심 때와 동일한 심사위원에게 이를 전달한다. 심사위원 3인의 재심 판정을 종합한 결과에 따라 최종 게재여부를 결정한다.
10. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재 불가' 판정을 받은 논문은

제목이나 내용을 수정하지 않는 한 『트랜스-(Trans-)』에 재 응모할 수 없다.

제5조(판정) 심사위원 3인의 판정을 종합한 심사결과는 다수결의 원칙에 따르며, 심사 판정의 구체적인 처리 기준은 다음과 같다.

1. 2명 이상이 게재가일 경우, 게재가로 판정
2. 2명 이상이 수정 후 게재가이면 수정 후 게재가로 판정
3. 2명 이상이 수정 후 재심사이면 수정 후 재심사로 판정
4. 2명 이상이 게재불가이면 게재불가로 판정
5. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사이면 수정 후 게재가로 판정
6. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 게재불가이면 수정 후 게재가로 판정
7. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

1. 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.
2. 심사 결과에 대한 이의 제기는 '게재불가'로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.
3. 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.
4. 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원 전체가 검토하도록 하며 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.
5. 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문

투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제7조(논문의 게재예정증명서)

1. 편집위원회는 투고된 논문에 대한 심사위원들의 판정에 근거하여 최종 심사 결과를 논문 투고자들에게 통보한다. 이 시점부터 투고자가 원할 경우 논문게재예정증명서를 발급해 줄 수 있다.
2. 논문게재예정증명서 발급 요청은 심사에 따른 최종판정이 '게재가' 또는 '수정 후 게재가'를 받은 투고자로 제한한다.
3. 논문게재예정증명서 발급 요청이 접수되면 이에 대한 발급 승인은 편집위원회에 의해 이루어진다.

제8조(기타)

1. 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은『트랜스-(Trans-)』가 소유한다.
2. 논문의 심사 및 편집·출판과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 재적위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
3. 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제9조(개정) 본 규정은『트랜스-(Trans-)』편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제10조

본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 연구윤리 규정

2016년 4월 20일 제정

제1장 총칙

제1조(목적) 『트랜스-(Trans-)』는 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육과학기술부 훈령 제218호)을 준수한다. 본 규정은 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 발행하는 『트랜스-(Trans-)』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선한다.

제2조(적용대상 및 서약)

1. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
2. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고해야하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 논문 투고시 연구윤리를 준수할 것을 서약하는 연구윤리규정 준수서약서와 한국연구재단 한국학술지인용색인(http://www.kci.go.kr)에서 제공하는 문헌 유사도 검사 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 반드시 함께 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨져서는 안다. 표절의 기준은 국가기관 또는 이에 준하는 기관이 정한 표절의 기준을 따른다.

3. 타인의 저작물의 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을 『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기학술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 '주저자'로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 '교신저자'로 표시한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.
3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정

한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.

4. 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 적임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.
4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해 『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회(이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.
2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사(4인 이

하)등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.
3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.
2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직 · 간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장) 위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로

피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.

① 본 규정에 위반된 저작물이 『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제

② 향후 10년 간 『트랜스-(Trans-)』 투고 금지

③ 본 규정의 위반 사실을 『트랜스-(Trans-)』 및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지

④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보

⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항

2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지) 위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 지체 없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의) 피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심의를 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치) 조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조

본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.