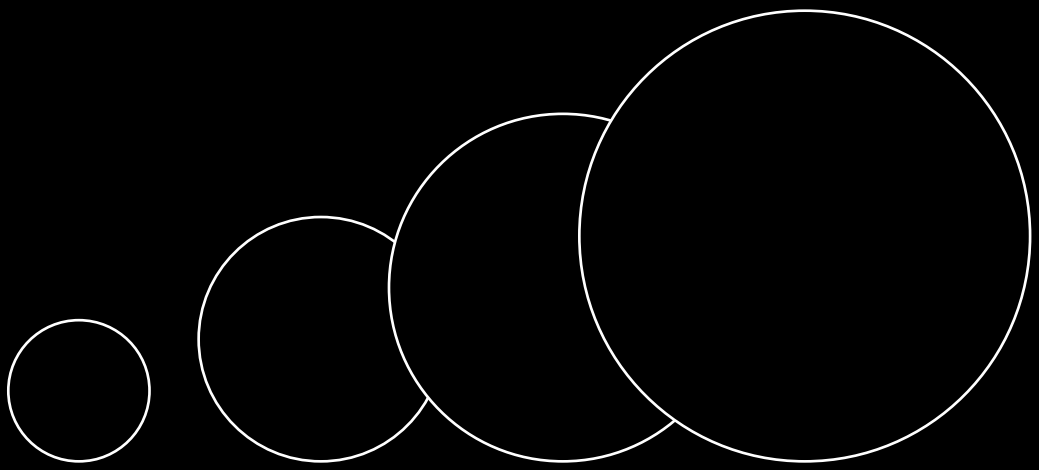
# trans-

9




| | | | |
|---|---|---|---|
| ● | 기획 : 퍼포먼스/뮤지엄 | 박나훈 | Operaestate 전시 축제 사례를 통해서 본 관객과 학습자의 수행성에 관한 연구 |
| | | 김상미 | 콘텐츠를 통해 전통을 잇는 방식 – 단원미술관 전시사례를 중심으로 |
| ● | 자유기고 | 박소정 | 한국 커뮤니티 댄스의 효과와 역할 |
| ● | 특별 | 구보경 | 미술관의 소셜플랫폼 역할과 관람객 체험 |
| | | 임장훈 | 3차원가상미술관 프레임워크디자인 – 국립현대미술관의 증강현실 창작모듈설계 |

**trans- ⑨**

2020년 7월 25일 인쇄
2020년 7월 25일 발행

**발 행 인** 변 혁
**편집주간** 정의숙
**편집간사** 이재선
**표 지** 김보휘
**인 쇄 처** 경성문화사
**발 행 처** 트랜스미디어연구소

**트랜스미디어연구소**
서울특별시 종로구 성균관로 25-2
성균관대학교 수선관 본관 4층 61405
Tel. 02.760.0669
www.tmi.or.kr

ISSN 2508-3309

CONTENTS

## 기획: 퍼포먼스/뮤지엄


01 Operaestate 전시 축제 사례를 통해서 본 관객과 학습자의 수행성에 관한 연구
박나훈 영산대학교 연기공연예술학과 교수

17 콘텐츠를 통해 전통을 잇는 방식
– 단원미술관 전시사례를 중심으로
김상미 안산문화재단 단원미술관 학예연구사


## 자유기고


37 한국 커뮤니티 댄스의 효과와 역할
박소정 한국펠든크라이스 대표 / 국제공인 펠든크라이스 전문가


## 특 별


67 미술관의 소셜플랫폼 역할과 관람객 체험
구보경 서울디지털대학교 문화예술경영학과 부교수

93 3차원가상미술관 프레임워크디자인
– 국립현대미술관의 증강현실 창작모듈설계
임장훈 홍익대학교 영상학과

## 첨 부

트랜스미디어연구소규정 / 123
논문 투고 규정 / 131
논문 심사 규정 / 139
연구윤리 규정 / 144

# Operaestate 전시 축제 사례를 통해서 본 관객과 학습자의 수행성에 관한 연구

박 나 훈
영산대학교 연기공연예술학과 교수

## 목차

1. 들어가며
2. 오페라 에스테이트(Operaestate) 축제 전시 사례
3. 수행성의 원리를 통한 분석
 1) 역할 바꾸기 원리
 2) 공동체의 원리
 3) 접촉의 원리
4. 나가며

## 요약문

최근 공연예술에서 두드러지게 확인할 수 있는 현상은 바로 예술 생산물의 사회적 공유이다. 각 지자체의 도시 재해석의 결과로서 공연물 제작, 극장을 벗어난 공연의 활성화, 그리고 거리 및 특정한 공간 및 공공의 공간에서 이뤄지는 공연 행위 등은 기존의 극장 중심의 공연 형태에서 벗어나 사회적 소통과 확대를 통해 예술행위의 외연 확장을 위한 노력으로 보인다. 나아가 이는 동시대 공연예술의 공공성의 위치를 반증한다고 볼 수 있겠다. 이에 본 연구자는 몇 년 전부터 활발하게 행해져온 공공예술의 한 부류인 장소 특정적 공연 형태를 근거로 하여 최근 일어난 이태리 발사로 델 그라파 도시의 (Balsano del grapa) 전시 축제인 오페라 에스테이트(Operaestate) 축제를 통해 관객과 학습자의 수행성을 연구하고자 한다.


주제어 전시 축제, 장소 특정적 공연, 에리카 피셔, 수행성, Operaestate 축제

## 1. 들어가며

최근의 공연예술의 경향으로서 장소 특정적 공연은 극장공연의 패러다임에서 벗어난 새로운 공연 예술의 경향으로서 도시와 공동체 그리고 동시대의 이슈를 정면으로 언급하며 기존극장 공연예술과의 차별화를 꾀하고 있다. 공연예술이 행해진 공간의 기원은 과거 원시시대와 문명시대 그리고 그리스 시대를 거쳐 동시대의 프로시니엄(Proscenium) 무대와 블랙박스의(Black Box) 무대로 변천과정을 거쳐 왔다. 나아가 오늘날의 거리예술과 공공의 공간에서의 공연형태, 심지어 전시관이나 박물관에서의 다양한 공연 형태를 놓고 볼 때 최근 공연예술이 관객과 학습자를 보다 가깝고 깊이 만나고 소통하고자 하는 것으로 보여 지며 이는 공연예술의 외연을 확장함과 동시에 내연을 넓히는 과정이라 해석된다.

극장을 벗어난 다양한 공간에서 벌어지는 공연 형태 중 장소 특정적 공연에 대한 연구로서 공연의 기원설과 현대적 공연의 공간 형태에 대한 인식론적 과정을 다룬 박미령, 조택연의 연구[1], 공연 공간변화에 따른 관객 체험의 문제를 다룬 백로라의 연구[2], 나아가 트랜스 미디어적 관점에서 특정한 레퍼토리인 앙르트(En-route)와 이머시브 연극의(Immersive theater) 대표적인 사례인 펀치 트렁크극단(Punchdrunk) 사례로 들어 새로운 공연예술의 형태를 연구한 안경희와 전윤경등의 연구들이 있다. 또한 연극 사회학적 관점에서 한국 동시대의 장소 특정적 공연 사례를 연구한 고주연[3]의 연구 등이 있다. 그러나 최근 주요 이슈가 되고 있는 박물관 공연, 전시 축제의 다양성에 대한 연구는 그리 활발하지 않은 것으로 보인다.

이에 본 연구자는 최근 활발하게 일어나고 있는 장소 특정적 공연에 대한 선행 연구를 인식론적 토대로 현장 참관 그리고 연구자의 공연 경험을 바탕으로 작품 분석을 진행한다. 연구 대상으로서 장소 특정적 공연을 넘어

1 박미령, 조택연, 「관객 참여형 공연장에 대한 연구 : 장소 특정적 공연을 중심으로」, 『기초 조형학 연구』 제18권 1호, 2017, 157-172쪽.
2 백로라, 「장소 특정적 퍼포먼스의 공간구성과 관객체험 연구」, 『인문언어』, 2013, 99-125쪽.
3 고주연, 「연극 사회학적 관점에서 본 장소 특정적 공연 분석」, 학위논문(석사) 중앙대학교 대학원, 2018, 8쪽.

서 전시 축제에 내재된 수직적 구조와 수평적 구조를 동시에 실현시킨 이태리의 북부 도시 바사노 델 그라파의 축제 오페라 에스테이트 축제 사례를 통해 관객과 학습자의 수행성 연구를 하고자 한다. 분석의 원리로서 에리카 피셔의(Erika Fischer) 『수행성의 미학』(2017)[4]의 수행성의 원리 중 접촉과 역할 바꾸기 그리고 공동체의 원리 등 세 가지 원리를 중심으로 전시 축제의 공연 양상 등을 살피고 관객과 학습자의 참여가 수행성의 원리를 통해 어떻게 나타나는지 살피고자 한다. 이를 통해 수행성의 필수요소인 관객과 학습자의 육체는 단순히 도구로서 존재하는 것이 아닌 작품을 완성하기 위한 참여와 소통의 필수 존재로서 의미를 가지며 이를 교육적 방법론으로 환원하기 위해 전시 계획자와 공연 예술가 사이의 학제 간 연구가 활발하게 이뤄지길 바란다.

## 2. 오페라 에스테이트(Operaestate) 축제 전시 사례

최근의 열린 공연 공간은 극장을 벗어나 관객 참여를 근간으로 하여 이뤄지고 있다. 공연과 관객이라는 상호 유기적 관계의 존재들은 극장은 물론이며 전시관, 박물관, 미술관, 거리, 나아가 장소 특정적 공연이 일어나는 모든 곳에서 절대적인 자리를 차지하고 있다. 본 연구에서 다루고 있는 전시 축제와 관련해서 전시는 기본적으로 계몽, 교육, 감상 혹은 판매 등의[5] 목적을 지니고 있으며 영리 목적과 비영리 목적에 따라 및 미술관과 박물관 전시의 다양한 형태가 나타난다고 말할 수 있다. 또한 효율적인 목적 달성을 위해 조명, 관람객의 동선, 전시 대상물을 배치하는 각도, 대상물 보존 등의 복잡한 과정을 거쳐야 한다. 그러나 동시대의 예술의 가치가 전시가치에서 공유가치로의 변화를[6] 꾀하고 있듯이 전시물의 존재가치 자체가 이제는 관객과의 공유를 통해 새로운 변화를 맞고 있다. 관객의 위치가 단순한

[4] 에리카 피셔(Erika Fischer), 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 문학과 지성사, 2017.
[5] 김인권, 『전시디자인』, 태학원, 2004, 54쪽.
[6] 이지영, 『BTS 예술혁명』, 파레시아 출판사, 2018, 216-217쪽.

소비자로서 존재 할 뿐만 아니라 생산자나 창작자의 입장에서도 존재한다는 점이 부각 된다는 것이다.[7] 즉 기존의 절대적인 텍스트의 관람 형태에서 내재된 텍스트를 상호텍스트의 관점에서 재해석하는 공유형태의 전시형태가 나타나고 있는 것이다.

최근 "비밀의 정원"이란 전시교육 프로그램은 어린이를 대상으로 진행하는 스마트 창의 교육전시의 한 사례로서 기존의 전시교육의 일방적이고 수동적인 관람형태를 벗어나 보다 적극적인 수행성을 근간으로 하여 전시관람의 패러다임을 바꾸고 있다."비밀의 정원" 전시는 먼저 현관에서 스스로 선택하게 되어있는 전시여행 선택에 따라 본인이 직접 선택한 경로로 전시 체험을 즐길 수 있는 전시교육이다. 총 3개의 층으로 나뉜 건물의 지하 1층에서부터 지하 3층까지의 실내를 투어하고 곳곳에 설치된 다양한 테크놀로지와 육체의 수행성 요구, 나아가 정서적 체험 등을 통해 어린이들의 주체적인 창의 사고와 상상력을 증대시키는 전시교육이며 추운 겨울날 야외 활동이 어려운 시기에 실내 활동을 통한 전시교육 상품으로서도 그 가치를 발휘하고 있다. 또 다른 사례로서 국립현대미술관의 20대를 겨냥한 'MMCA 나잇' 전시사례 또한 기존의 미술관의 공간의 확장성을 통해 다양한 체험과 전시 및 공연 그리고 무료 강좌까지 넘나드는 행보를 통해 새로운 문화예술관람 패러다임을 만들어 가고 있다.[8]

이상의 현상 등을 종합해볼 때 전시가 단순히 전시가치 목적 이상으로서 공유 가치로의 변화를 의미하는 것으로서 관객의 수행성을 근간으로 하는 상호 텍스트적 관점에서 미술 전시와 박물과 전시를 바라봐야 한다는 시대적 요구를 의미하는 것으로 보인다. 또한 이는 기존의 예술과 관객의 구도가 정적이지 않고 상호 인터랙티브(Interactive) 한 관계 속에서 관객의 참여 가능성을 열고 있음을 의미하는 것으로도 볼 수 있을 것이다.[9]

7 오은영, 「관객 참여형 공연 유형 및 특성 연구」, 경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과, 2019, 8쪽.
8 전지현, 〈20대 문화예술 성지로 부상한 미술관〉, 《매일경제》, 2020.1.17.
9 전윤경, 「동시대 공연에 나타난 '관객 참여' 방식 연구」, 『공연문화연구』, 제32집, 2016, 651-700쪽.

"행동하는 것은 체감하는 것보다 낫다"[10]

위의 브레히트의(Brecht) 인용 문구는 그런 의미에서 오늘날의 예술과 전시교육의 변화를 명확하게 언급하고 있다고 볼 수 있다. 이에 본 연구는 하이 테크놀로지의 기술을 통한 체험이나 실험 그리고 다양한 공연과 강좌 전시 외에 인간의 몸을 근간으로 하는 수행전시의 과정으로서 면모를 여실히 보여준 사례로서 이태리의 Operaestate 축제를 연구 대상으로 한다.

이태리 북부 베네토주에 있는 도시 바사노 델 그라파(Bassano del Grappa)는 식후주로 유명한 그라파의 원산지이다. 이 그라파 지역에서 2011년부터 지속되어온 오페라 에스테이트 축제는 명실 공히 이태리 북부 그라파 지역의 대표적인 축제 중의 하나로서 유수한 교회 성당과 문화유산을 거점으로 연극과 음악, 무용 그리고 다양한 전시 등이 이뤄지고 있다. 이 축제는 앞서 장소 특정적 공연의 수직적 공간 구조 형태와 수평적 공간 구조를 실험한 모두 실현한 사례로서 의미가 있다.

## 3. 수행성의 원리를 통한 분석

### 1) 역할 바꾸기 원리

아침 일찍 동네어귀에서 만나서 시작하는 이 축제는 앞선 덴마크의 축제 측의 연출에 따라 아침 일찍 박물관에 모여든 관람객들과 접촉을 통한 몸풀기로 시작하게 된다. 특정한 시간대에 모여든 관객은 박물관 정원의 잔디밭에서 서로 몸을 만져주며 그 날 전체 투어의 시작을 맞게 되고 이후 주최 측의 정리에 따라 두 개의 그룹으로 분리되어 각자 그룹의 가디언(Guardian)을 따라 박물관을 투어하게 된다.

[10] 도시 공동체를 통한 자발적 참여를 확인할 수 있는『라디오 발레』

| 그림 1 | 박물관에 도착한 관객들의 역할 바꾸기

그렇게 분리된 그룹을 따라 관객은 박물관으로 들어간다. 관객은 기존의 박물관이 전시물의 전시 교육효과에 중점을 둔다는 역할에 당연히 익숙해져 있고 또한 주최 측은 가능하면 많은 양의 작품을 선보이는 것이 전시교육의 효과를 가져 오며 그것이 교육적 목적이 될 수 있었다.[11] 또한 이러한 수동적 관람은 어쩌면 전통적인 관람객의 관람 예절이라고도 볼 수 있을 것이다. 그러나 오페라 에스테이트 축제에서는 최근의 박물관 전시교육의 다양성과 궤를 같이하며 관객의 역할 바꾸기를 요구한다.

박물관에 도착한 관객들은 박물관 벽에 걸린 그림들을 먼저 감상 하게 된다. 그리고 이어지는 주최 측에 의해서 섭외된 안무가 등이 등장하게 된다. 안무가는 관람객에게 일종의 미션을 제시한다. 즉 벽에 걸린 다양한 그림을 보고 그와 같은 포즈를 취하도록 요구하는 것이다. 이렇듯 벽에 걸린 전시의 그림이 가지는 정적이 구조는 안무가의 동작 수행 요구에 의해 벽에서 나오게 되는 것이다. 즉 이러한 동적 전시는 관객의 역할 바꾸기 원리를 통해 행해진다.

11 송한나는 특정한 시대와 장소를 재현하는 방법으로서 박물관 재현전시를 살피고 있다.

나아가 안무가는 맵핑(Mapping) 작업을 요구 한다. 즉 기존의 박물관 전시물의 저자가 분명히 있음에도 불구하고 안무가는 그 공간을 재해석하는 역할을 관객에게 요구하게 되며 관객에게 주어진 적절한 시간 이후에 관객은 자신의 시각으로 재해석한 전시물이 있는 공간을 준비된 종이와 펜 그리고 가위와 풀 등으로 드로잉의 방법과 종이 오리기 등 각자의 방법으로 제작 후 전시 공간에 놓아둔다. 그리고 그 이후 서로의 관객은 서로에게 관객이외에 작가로서 다시 재등장하여 작품에 대한 설명을 하게 된다.

이와 같이 오페라 에스테이트의 전시교육은 단순한 역할 바꾸기의 범위를 넘어서 관객이 또 다른 해석의 주최자이며 동시에 새로운 작가로서 상호텍스트의 관점[12]에 따라 전시물을 재해석하고 재창조하는 동시대의 전시교육의 다양성을 보여주고 있다.

### 2) 공동체의 원리

발터 벤야민의(Walter Benjamin) 산보의 미학[13]에서 볼 수 있듯이 공동체는 동시대의 예술이 펼쳐지는 공간에서 관객들 서로가 서로에게 산보와 같은 작품 참여 행위를 통해 서로의 존재를 확인시키며 현존을 이야기 하고 있다.

12 김욱동『포스트 모더니즘』, 민음사, 2008, 408-409쪽.

13 윤미애『도시, 기억, 산보』에서 벤야민은 개인이 아닌 집단적 기억의 보고로서 도시를 강조한다.

| 그림 2 | 전시관을 산보하며 벽에 걸린 그림을 흉내 내고 알아맞히기

위의 그림은 전시관에 들어온 관객들로 하여금 일종의 관람을 제공한 뒤 각자 인상에 남는 그림을 흉내 내고 서로에게 어떠한 그림을 흉내 내는지 알아맞히는 과제를 부여한다. 이렇듯 정해진 특정한 질서가 없는 조건에서 관객들 스스로가 만들어내는 질서에 의해서 마치 놀이와 같은 방법으로 관객들 스스로에게 존재를 확인하는 공동체의 미학을 실현한다.

나아가 산보와 같은 전시실 투어를 통해 안무자는 관객들 중 특정한 한 사람을 지정하고 삼각형을 만드는 과제도 부여한다. 본인이 삼각형의 꼭짓점이 되는지는 아무도 알지 못한다. 왜냐하면 모두가 서로의 등만을 바라보며 꼭짓점을 찾고 또 꼭짓점을 제외한 두 개의

모서리가 되어야 하는 상황은 가끔 충돌과 폭소를 자아내지만 이러한 과제는 불특정한 다수

가 불특정한 삼각형을 계속 만들어내는 과정을 통해 예기치 않은 즉흥적 상황을 연출하며 작품 생산의 즉시성을 공동체의 원리를 통해 실현하고 있는 것이다.

### 3) 접촉의 원리

오페라 에스테이트 축제의 가장 큰 특징은 접촉의 미학을 실현해 내는데 있다 할 수 있겠다. 접촉은 단순히 이성과 시각중심의 관람에서 벗어나 다양한 감각의 해방을 통해 다양한 전시 교육효과를 극대화 시킬 수 있는 방법이 될 수 있다. 이 축제의 전시에서는 접촉의 원리를 실현시키기 위해 전시 관람 전 관객에게 미리 요구된 가벼운 옷차림을 전제로 혹은 상관없이 전시실에서 자리를 옮긴 후 넓은 공간에서 접촉의 과제를 수행하게 된다.

모두가 모인 자리에서 전공인과 비전공인 상관없이 신체라는 공통된 분모를 가진 관객들은 전문 무용수의 현란한 기교를 수행하는 것이 아닌 최소한 숨쉬기, 상대방 마사지 해주기, 그리고 큰 원 그리기 등의 동작수행을 요구받게 된다.

2인 1조 혹은 3인 1조등의 그룹별 동작수행은 가벼운 접촉에서부터 소리 지르기, 상대방의 몸 움직여주기 그리고 서로 바라보며 시끄럽게 이야기하기 등의 과제를 통해 물리적 접촉을 수행하고 서로의 느낌을 상호 교환한다. 특정한 의상이나 강요된 일체의 요구 없이 극히 자연스럽고 언제든지 무리에서 벗어나 자유롭게 전시 관람이 가능한 이러한 구조는 앞서 언급한 이머시브(Immersive) 연극이나 장소 특정적 공연의 전형적이 관람 형태와 유사하다.

| 그림 3 | 접촉을 통한 다양한 감각의 열림을 실험한다.

이는 전시물의 절대적인 존재가치 실현에서 벗어나 전시관의 관람형태가 일방적 전시가치에서 상호교환의 가치, 공유가치로의 변화를 드러내고 있으며 그 변화의 중심에 인간의 육체를 적극적으로 배치함으로서 다양한 감흥의 패러다임을 실현하고 있다고 볼 수 있다.

또한 오페라 에스테이트 축제의 특징은 수행성의 세 가지 원리인 역할 바꾸기, 공동체, 접촉의 원리를 실현시키는 데 있어서 동시대의 다양한 하이테크놀로지의 개입을 최소화하며 지극히 일차적인 재료인 신체만을 가지고 수행성을 실현하고 있음을 볼 수 있다. 이는 VR, AI 등 다양한 테크놀로지 환경 속에서 현대 공연예술이 나아가야 할 길을 짐작하기 어려울 만큼 변화무쌍한 모습으로 나타나고 있음을 목격하는 시대적 창작 환경을 놓고 볼 때 자칫 창작력의 빈곤이 안이 하게 기댈 수 있는 예술 기제를 과감히 포기하고 가장 순수한 인간의 신체라는 원초적인 재료만을 가지고 접근한다는 것에 의미를 둘 수 있을 것이다.

오페라 에스테이트 전시 축제는 기본적으로 인간의 신체를 근간으로 하는 수행성의 미학을 여실히 드러내고 있다. 장소 특정적 공연과 전시 축제 전반을 관통하는 첫 번째 원리로서 역할 바꾸기는 모든 관객들이 기존의 행위자 중심과 수동적인 작품 수용자에서 벗어나 모든 장소와 박물관에서 신체의 수행성을 근간으로 하여 역할 바꾸기를 시도하였다.

이는 브레히트가(Bertolt Brecht) 말하는 “소격효과”를 실현시키는데 필수적인 원리로서 작용하며 작품의 몰입과 해체를 결정하는 주체가 남이 아닌 바로 자신이라는 역할 변경에서 나오는 것이기 때문이다. 나아가 공동체의 원리를 통해서 서로가 서로를 통해 동시성을 확인하며 작품의 권력을 창작자 중심에서 관람객으로 위치 시켰으며 이를 통해 관람객은 공연과 전시를 보는 것에 그치지 않고 함께 관람하는 이웃의 반응을 통해 자신을 다시 보게 되는 다양한 관람과 전시 관람 방법을 체험하게 된다.

또한 위의 두 가지 원리를 수행하는 절대적인, 신체를 근간으로 하는 원리로서 접촉의 원리는 기존의 시각중심의 관람과 전시교육이 가지는 한계와 닫힌 구조를 열게 만드는 가장 핵심적이며 필수적인 원리로서 작용한다. 접촉의 원리 안에는 역할 바꾸기와 공동체의 원리가 포함되어있고 이를

신체라는 가장 기본적인 토대위에서 세워야하기 때문이다.

따라서 작품의 주된 요소인 수행성의 세 가지 원리를 정리해보면 다음과 같다.

| 표 1 |

| | 역할 바꾸기 | 공동체 | 접촉 | 장소 분류 |
|---|---|---|---|---|
| 오페라 에스테이트 축제 | 전시물 앞에서 전시물 흉내 내기와 맵핑 작업을 통한 재해석 | 전시실을 산보하며 관객들끼리 만들어내는 행위들 | 관객들끼리의 접촉 동작 수행을 통한 다양한 감각의 열림 경험 | 수직, 수평적 구조 |
| | 박물관 1층 전시실 앞 | 2층 전시관 내 | 3층 전시관 외 | |

표에서도 보여지듯이 이태리의 오페라 에스테이트 측제 에서 행해진 수행성의 원리는 작품 전반에 걸쳐 광범위하게 적용 되어있다. 또한 신체를 근거로 한 수행성의 원리는 수직적 구조의 건물과 수평적 구조의 도심지역 나아가 건물과 도심지역을 관통하는 복합적 구조로서 전시교육의 사례를 보여주고 있다.

## 4. 나가며

4차 산업 혁명의 시기에 문화예술가들의 미래를 예견하기 어렵다는 전제 아래 정보 통신 재교육을 통한 문화예술의 공공성 확보와 문화예술인의 안정적인 삶을 주장하는 [14] 남정숙 문화 기획자의 논고는 동시대의 예술이 위치하고 나아가야 할 방향을 찾는데 유의미한 제안으로 보인다. 포스트모더니즘 시대 이후로 공연 극장 공간이나 미술관 이탈 그리고 미디어와의 결합을 단순히 실험성의 관점에서 볼 문제가 아니라 공공예술의 관점과 동시대 인류의 큰 이슈인 코로나 바이러스 사태 아래의 예술의 행보라는 측면에서 본다면 위의 논지는 타당성을 갖는다. 예술이 과거 유한계급과

[14] 남정숙, 〈포스트 코로나시대 문화예술은 무엇을 준비할까?〉, 《서울문화투데이》에서 코로나 바이러스 이후의 문화예술 생태계에 대해 대안을 제시하고 있다.

엘리트만의 소유가 아닌 공공성을 통해 모두가 누리고 참여하는 공동체적 성격을 지니게 되고 동시대의 테크놀로지의 발전에 따른 공유방식의 변화는 예술이 가지는 공공재로서의 성격을 반증하기 때문이다.

이에 예술의 공공성을 논하는데 있어서 적절한 공연 양식으로서 장소특정적 공연을 꼽을 수 있고 이에 근거하여 확장된 형태의 박물관 및 미술관 전시 축제들의 다양한 행보를 보면 관객의 참여가 단순히 도구로서의 역할이나 해프닝으로서 끝나는 것이 아닌 작품 생산에 절대적인 존재로 참여하여 작품의 정의를 함께 만들어가는 미결정성의 필수 요소로 보인다.

에리카 피셔의 수행성의 원리는 현재 공연예술이나 전시 교육에서도 학습자와 관객의 참여가 필요한 곳에 언제나 필요한 원리로서 작용할 수 있다. 물론 수행성의 원리를 주도하는 작가의 역량이 순수 공동체의 자발적 참여와 과정의 가치를 넘어서 결과와 작가 중심으로 진행된다면[15] 문제가 될 수도 있기에 수행성의 원리를 작가와 관객 그리고 학습자의 유기적인 관계 안에서 고려되고 행해져야 할 것이다.

오페라 에스테이트 축제는 관객과 학습자의 수행성의 원리를 역할 바꾸기와 공동체 그리고 접촉이라는 비교적 일차적인 재료와 토대위에서 진행하고 그 결과가 과정 중심에 위치하기에 국내의 몇몇 커뮤니티 예술과는 차별성을 가진다고 볼 수 있다. 국내 커뮤니티 공연의 경우 작품 전반을 이끄는 작품의 주체로서 예술가가 우위를 점하고 자발적 참여와 주체자로 나서야 할 관객이나 참여자가 단순히 도구로 그친다는 점에서 더욱 그러하다.

그런 의미에서 예술가와 학생, 일반 대중 그리고 큐레이터 등 다양한 분야의 관객들이 자발적으로 참여하고 과정을 공유하는 과정에 의미를 가지고 있는 오페라에스테이트 축제는 지나친 테크놀로지에 의존하지 않으며 주체자의 지나친 작품 진행을 지양하고 최소한의 가디언 차원에서 머무르고 있다. 나아가 앞서 언급한 최소한의 창작 재료에 대한 결과물에 대한 조급함 없이 순수한 과정에 중심을 둔 사례로서 커뮤니티 예술, 공공예술로서 좋은 사례라고 보여진다.

15 공공미술에서부터 공공연극, 공공무용, 공공음악에 논지를 통해 커뮤니티 예술의 공동체와 참여자의 자발적 참여와 작가의 역할, 경계에 대해 언급하고 있다.

## 참고문헌


### 단행본

김욱동, 『포스트 모더니즘』, 민음사, 2008.

김인권, 『전시디자인』, 태학원, 2004.

이지영, 『BTS 예술혁명』, 파레시아 출판사, 2018.

에리카 피셔(Erika Fischer), 『수행성의 미학』, 김정숙 역, 문학과 지성사, 2017.

### 논문

고주연, 「연극 사회학적 관점에서 본 장소 특정적 공연 분석」, 중앙대학교 석사학위논문, 2018.

김주희, 「춤의 공공성 논의에 관한 일 연구」, 『대한무용학회 논문집』 제77권 1호, 2019.

오은영, 「관객 참여형 공연 유형 및 특성 연구」, 경희대학교 석사학위논문, 2019.

윤미애, 「도시, 기억, 산보-벤야민의 거리의 산보객 이론에 관하여」, 『오늘의 문예비평』, 2013.

이재민, 「라디오 연극. 리그나 그룹의 『라디오발레』 를 중심으로」, 『브레히트와 현대연극』, 제34집, 2016.

박미령, 조택연, 「관객 참여형 공연장에 대한 연구 : 장소 특정적 공연을 중심으로」, 『기초 조형학 연구』, 제18권 1호, 2017.

백로라, 「장소 특정적 퍼포먼스의 공간구성과 관객체험 연구」, 『인문언어』, 제15권 2호, 2013.

송한나, 「박물관 재현전시를 통한 의미형성의 교육적 의미 -특정한 시대의 장소 및 사건을 재현하는 전시를 중심으로」, 『문화예술교육연구』 제7권 2호, 2012.

전윤경, 「동시대 공연에 나타난 '관객 참여'방식 연구」, 『공연문화연구』, 제32집, 2016.

### 기타

남정숙, 〈포스트 코로나시대 문화예술은 무엇을 준비할까?〉, 《서울문화투데이》, 2020, 5,18.

전지현, 〈20대 문화예술 성지로 부상한 미술관〉, 《매일경제》, 2020.1.17. https://n.news.naver.com/article/009/00045018772020.2.15. 인출.

## Abstract

# A Study on the Performativity of the Audience and Learners through the Operaestate Exhibition Festival

*Park, Nahoon*
*Youngsan University*
*Professor, Dept of Acting & Performing Arts*


The most prominent phenomenon in performing arts in recent is the social sharing of art products. As a result of the city's reinterpretation of each local government, production of performances, activation of performances outside the theater, and performances performed in streets and specific spaces and public spaces deviate from traditional theater-based performance forms through social communication and expansion. Also, it is seen as an effort to expand the delinquency of the act. Furthermore, it can be said that this proves the publicity of contemporary performing arts. I will research the audience and learners through the Opera Estate festival, a recent exhibition in the Balsano del Grappa, Italy, which is based on the site-specific performance form that has been actively conducted several years ago.


Keywords Operasestate Festival, Site-specific Performance, Performativity, Audience, Erika Fischer, Community, Contact

논문투고일: 2020. 05. 22 심사완료일: 2020. 06. 12 게재확정일: 2020. 07. 07

# 콘텐츠를 통해 전통을 잇는 방식 - 단원미술관 전시사례를 중심으로

김 상 미
안산문화재단 단원미술관 학예연구사

## 목차

1. 서론
 1) '단원의 도시' 안산과 단원미술관의 역할
2. 본론
 1) 단원콘텐츠관의 운영과 비전
 2) 단원의 작품을 활용한 콘텐츠 제작
  (1) 단원콘텐츠展 〈단원 김홍도의 거리풍정〉
  (2) 안산시 소장 진본展 〈단원아회檀園雅會〉
3. 결론
 1) 콘텐츠를 통해 전통을 잇는 방식
 2) 단원콘텐츠관의 과제

## 요약문

본 논문은 안산문화재단에서 운영하는 단원미술관의 전시 사례를 중심으로 콘텐츠 제작과 활용 그리고 확장 가능성에 대해 논의하는 데 그 목적을 가진다.

1991년 당시 문화체육관광부는 조선 후기 화원이자 풍속화의 대가로 알려진 단원 김홍도(檀園 金弘道, 1745~ ? )의 고향으로 추정되는 안산을 '단원의 도시'로 명명했다. 이에 안산은 단원 김홍도를 지역 고유의 자원으로 활용하고자 다각적인 노력을 기울이고 있다. 관광자원이자 문화콘텐츠로 단원 김홍도를 활용하여 단원조각공원 조성과 단원미술관 운영, 단원 김홍도 축제 기획 등 대내외적인 활동을 통해 단원 김홍도를 안산의 대표 브랜드화하고자 했다. 단원미술관은 단원 김홍도의 미술관이라고 지칭하기에 턱없이 부족한 수의 작품을 소장하고 있다. 2009년 〈사슴과 동자〉를 첫 매입하고 2016년 〈화조도〉를 매입한 이후 올해까지 단원 김홍도의 작품을 총 6점 소장하게 됐다.[1] 단원 김홍도의 작품을 수집하는데 현실적으로 많은 어려움이 따르기 때문이다. 이에 2015년 10월 개관한 단원콘텐츠관의 역할과 방향은 단원 김홍도의 진본을 소장하지 않아도 미술관의 역할과 기능이 가능하도록 하는 것이었다. 단원콘텐츠관을 단원 김홍도와 관련된 다양한 시각예술자료를 체계적으로 수집과 보존, 전시가 가능하도록 운영하고 디지털 자료 중심으로 고급 정보를 생산하여 이를 제공할 수 있도록 하는 비전을 설정했다. 다시 말해 도서관과 아카이브, 미술관(Library + Archive + Museum)의 기능이 결합된 One-Source Multi-Use의 복합문화 정보기관으로 단원콘텐츠관을 찾는 관람객의 욕구를 충족시킬 수 있도록 구축하고자 했다. 이는 소장품의 문제와 고서화(古書畫)가 가지는 전시의 한계를 극복하고 미술관의 역할과 기능을 충족시키는 등 동시대의 흐름을 반영하고

[1] 안산시는 2020년 4월 말, 제35회 마이아트옥션을 통해 〈여동빈도〉를 매입하여 〈사슴과 동자〉, 〈화조도〉, 〈임수간운도〉, 〈대관령〉, 〈신광사 가는 길〉을 포함해 총 6점의 단원 김홍도 작품을 소장 하게 됐다. 표암 강세황과 긍원 김양기, 호생관 최북, 현재 심사정, 연객 허필 등의 작품까지 더하면 총 22점의 고서화를 소장하게 됐다.

있어 여러 방면에서 시사하는 바가 크다. 단원 김홍도의 작품을 관람하고자 단원콘텐츠관을 찾는 관람객들에게 터치스크린과 딥 줌(Deep Zoom)[2]의 기술을 이용하여 단원 김홍도의 디지털 아카이브를 실감형 서비스로 제공하고, 단원 김홍도의 원작을 그대로 해석하여 미디어 콘텐츠로 제작한 콘텐츠 전시를 통해 조선 시대 천재 화가 단원 김홍도의 작품세계를 쉽고 재미있게 접할 수 있도록 사업을 확장하고 있다.

주제어 〈국문〉, 단원 김홍도, 안산, 미술관 전시, 단원콘텐츠관, 콘텐츠 제작, 고서화, 아카이브

[2] '딥 줌'(Deep Zoom)은 웹 콘텐츠를 표현하는 기술로 관람객들이 마우스를 움직여 콘텐츠(이미지와 영상 등)를 확대하고 축소해가며 볼 수 있도록 하는 새로운 기술이다.

## 1. 서론

### 1) '단원의 도시' 안산과 단원미술관의 역할

1990년 당시 문화체육관광부가 11월을 '김홍도의 달'로 지정하면서 단원 김홍도(檀園 金弘道, 1745~1806?)의 고향으로 추정되는 안산시를 '단원의 도시'[3]로 명명한다. 이에 단원 김홍도를 문화예술자원으로 활용하고자 안산시내 전역에 단원 김홍도의 풍속화를 담은 벽화 사업을 기획하고 단원조각공원을 조성하는 등의 사업들이 추진됐다. 특히, 안산시를 대표하는 문화예술 축제로 1999년 제1회 단원미술제[4]가 개최되고 같은 해 단원 김홍도의 업적을 기리고 안산을 대표하는 인물임을 공고히 하고자 단원구에 단원미술전시관을 설립한다. 전시관에서는 주로 단원 김홍도 작품의 영인본(影印本)을 상설 전시하며. 매년 10월에 열리는 단원미술제 공모전의 수상작품을 전시하는 등 미술 전시관의 성격을 유지했다. 2013년 4월 단원미술전시관을 상록구로 이전하고 단원 김홍도 영인본의 전시관을 중심으로 300여 평의 규모의 제1관과 소규모 전시가 가능한 100여 평 규모의 제2관을 차례로 건립했다. 2015년 10월 수장고를 갖춘 단원콘텐츠관을 3관으로 증축하고 2016년 2월에 1종 미술관으로 정식 등록 절차를 거쳐 2020년 현재, 단원미술관은 안산의 공공미술관이자 시립미술관의 역할을 담당하고 있다.

미술관의 역할은 다채로운 예술을 수용하고 작품 수집과 연구, 전시, 교육 등 복합적인 기능을 수행하는 곳으로 지역의 미술관은 그 지역이 가진 특수성을 이해해야 한다. 지역 고유의 특색 있는 문화를 통해 미술관의 정

[3] 안산을 단원 김홍도의 도시로 명명한 것은 그의 스승으로 알려진 표암 강세황(豹菴 姜世晃)의 글 〈단원기〉에 "김홍도가 어릴 때 내 집에서 그림 공부를 하러 다녔다"라는 기록에서 추측하고 있다. 이는 김홍도와 안산의 관계성을 확고히 하는 가장 중요한 증거가 되고 있다.

[4] 단원미술제는 1999년부터 단원미술제의 조직위원회와 운영위원회의 주최주관 하에 열렸었다. 미술공모전으로 김홍도를 중심으로 한 지역의 예술행사다. 미술제가 열리는 10일 중 3일간 김홍도축제가 열리는데, 김홍도의 일대기와 작품세계, 마당극과 풍속화 재현 등 체험 위주의 행사를 진행했다. 이후 단원미술제와 김홍도축제는 분리·개최되면서 단원미술제는 전국 최고의 권위 있고 차별화된 미술공모전으로 발돋움한다. 2019년 제21회 단원미술제가 진행되었으며, 단원미술제를 통해 역량 있는 작가들을 발굴하고 있다.

체성과 방향을 확립하고 이를 대내외적으로 알릴 수 있도록 해야 한다. 그러나 대부분의 공공미술관은 그 정체성이 모호하여 종합적인 미술관으로 운영되고 있다. 특히 지역의 작은 미술관들은 지역 작가들과 협회를 대상으로 대관을 하며 미술관이기 보다 전시관으로 소극적인 운영을 하고 있다. 단원미술관 또한 단원 김홍도라는 인물의 이름을 내세운 미술관으로 명칭에 걸맞은 정체성과 역할이 요구됐지만, 개관 초기 전문 인력과 예산 등의 문제로 다소 모호한 부분들이 있었다.

단원미술관의 역할은 안산을 '단원의 도시'이자 대표 브랜드로 정착시키기 위해 매우 중요하다. 단원미술관은 조선 후기를 대표하는 천재 화가이자 풍속화의 대가 단원 김홍도의 업적을 기리고자 '단원 김홍도'라는 특정 인물을 내세운 미술관으로 크게 두 가지의 방향성을 통해 지역을 대표하는 미술관으로 정착하고자 노력하고 있다.

먼저 단원 김홍도의 작품세계를 기반으로 학술적인 연구와 작품의 현대적인 재해석을 통해 전시와 어린이를 대상으로 하는 차별화된 교육 및 체험 프로그램, 성인 대상의 인문학 강좌 등을 진행하며 단원 김홍도에 대한 포괄적인 접근을 하고 있다. 그리고 단원 김홍도과 같은 작가 발굴을 위해 전국 규모의 작가 공모전인 단원미술제와 단원미술제 선정작가를 위한 작가 지원 프로그램, 지역 작가들을 대상으로 지역 연계 프로그램을 운영하여 신진 작가 발굴과 작업지원 등에 힘쓰고 있다. 물론 동시대 이슈를 소재로 현대미술 전시도 기획하고 있지만, 무엇보다 단원 김홍도의 예술적 가치를 알리기 위한 체계적인 연구와 활용에 초점을 맞추어 단원 김홍도 미술관으로서 전문성을 강화하고 지역 미술 문화 발전을 위한 정체성을 확립해야 한다.

필자는 2015년부터 안산문화재단의 학예사로 2016년 단원미술전시관을 단원미술관으로 등록하고 단원콘텐츠관의 운영과 전시 기획을 담당하고 있다. 단원콘텐츠관의 개관부터 현재 운영에 이르기까지 본 논문을 통해 단원 콘텐츠 제작과 전시의 활용 그리고 확장 가능성에 대해 서술하고 논의하는 데 그 목적을 가진다.

## 2. 본론

### 1) 단원콘텐츠관의 운영과 비전

안산이 소장한 단원 김홍도의 작품은 2015년 단원미술관의 3관으로 콘텐츠관을 개관할 때까지 2009년 매입한 〈사슴과 동자〉 한 작품뿐이었다. 단원미술관이라는 명칭이 무색하지만 단원 김홍도의 작품은 대부분 국립중앙박물관과 간송미술관을 비롯해 국내 유수의 박물관과 미술관들이 소장하고 있으며 개인 소장자가 많아 작품을 수집하는 데 많은 어려움이 있다.

이에 따라 단원콘텐츠관이 개관되고 그 역할과 방향은 단원 김홍도의 진본을 소장하지 않아도 미술관의 역할과 기능이 가능하도록 하는 것이었다. 먼저, 단원 김홍도와 관련한 시각예술자료를 체계적으로 수집하여 보관하고 이를 바탕으로 아카이브실을 운영해야 했다. 단원 김홍도와 관련한 논문, 학술지, 도서 등의 자료를 아카이브 했고, 디지털 자료를 중심으로 고급 정보를 생산하고 이를 관람객들에게 제공할 수 있도록 하는 비전을 설정했다. 그리고 가장 중요한 '전시'는 고서화의 특성상 장기간 전시가 불가능하고, 작품을 교체하며 지속적으로 전시할 작품이 충분하지 않기 때문에 애당초 '다른 방식의 전시'를 구현하기로 했다.

'One-Source Multi-Use' 즉, 단원콘텐츠관을 복합문화 정보기관으로 도서관과 아카이브, 미술관(Library + Archive + Museum)의 기능을 결합한 공간으로 미술관을 찾는 관람객의 욕구를 충족시킬 수 있도록 구축하는 것이다. 이는 작품 소장의 한계와 고서화(古書畫) 전시의 한계를 해결하고 미술관의 역할과 기능을 충족시키는 등 여러 방면에서 시사하는 바가 크다.

2020년 올해 단원콘텐츠관이 개관한 지 햇수로 5년이 흘렀다. 현재까지 제작된 단원 콘텐츠는 단원 김홍도의 원작을 그대로 해석하여 미디어 콘텐츠로 제작하거나 현대 작가들의 작업 스타일을 반영하여 재창조하는 방식을 이어오고 있다. 단원 김홍도의 작품을 보고자 단원콘텐츠관을 찾는 관람객들에게 터치스크린과 딥 줌(Deep Zoom)의 기술을 이용하여 단원 김홍도의 디지털 아카이브를 실감형 서비스로 제공하고 있다. 이는 미국 오하이오

주의 클리블랜드 미술관(Cleveland Museum of Art)의 갤러리 원과 같이 관람객이 스크린을 터치하면서 미술관의 작품을 탐색할 수 있도록 3개의 터치스크린에 멀티 터치(Multi-touch) 시스템을 도입한 것으로, 단원콘텐츠관을 이용하는 관람객들이 터치스크린을 이용하여 단원의 작품을 확대, 축소하여 자유롭게 볼 수 있다. 비록 진본의 아우라를 느낄 수 없지만, 고화질의 디지털 이미지를 통해 단원의 섬세한 붓 터치를 자세하게 감상할 수 있다는 점에서 관람객들의 만족도가 컸다.

### 2) 단원의 작품을 활용한 콘텐츠 제작

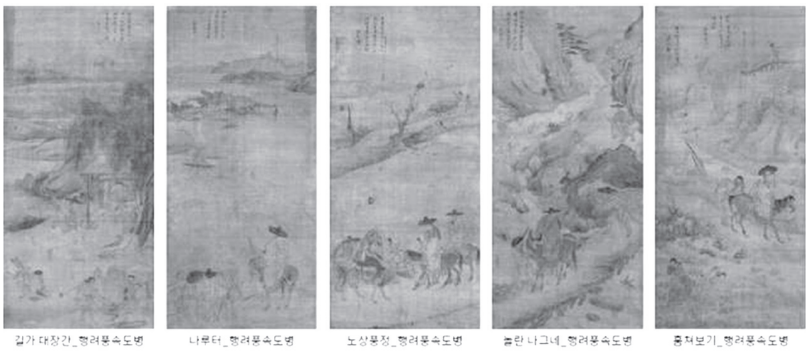
#### (1) 단원콘텐츠展 〈단원 김홍도의 거리풍정〉

| 그림 1 | 전시 메인 포스터

단원콘텐츠관의 가장 큰 과제는 단원 김홍도의 작품들을 콘텐츠화하는 일이었다. 소장하고 있는 단원 김홍도의 작품이 없기 때문에, 전시의 주제로 다룰 단원의 주요 작품들은 원작을 복제하고 이를 콘텐츠화하는 방식으로 전시를 기획하고 있다. 단순히 진본의 이미지를 복제하여 벽에 거는 방식에서 벗어나, 단원콘텐츠관은 관람객들이 단원 김홍도의 작품세계를 기반으로 제작한 콘텐츠를 통해 단원 김홍도의 천부적인 예술 세계에 흥미와 공감을 끌어낼 수 있어야 한다고 생각했다. 제한된 공간 안에서 단원의 폭넓은 작품세계를 아우르며, 콘텐츠관을 찾는 다양한 연령층이 고서화라는 장르와 그 안의 이야기들을 온전히 이해할 수 있도록 콘텐츠 제작에 많은 연구가 필요했다.

〈단원 김홍도의 거리풍정〉은 단원콘텐츠관에서 진행한 첫 번째 콘텐츠 아카이브 전시로 '단원이 그리고 표암이 쓰다'라는 부제와 함께 기획되었다. 이 전시는 2016년 12월 오픈하여 상설전시가 끝난 이후 이 전시를 기반으로 2017년 울산중구문화의전당을 비롯해 횡성과 창녕, 제주도, 중국 등 지역의 문화예술회관과 해외에서 순회전을 진행하고 큰 호응을 얻었다.

이 전시는 단원 김홍도의 대표 작품으로 알려진『단원풍속화첩』25점과《행려풍속도병行旅風俗圖屛》〈그림2〉을 현대미술 작가들의 작업 방식을 통해 다양한 매체로 재해석하여 조선 후기 서민들의 일상과 한국적 정서를 들여다볼 수 있도록 구성됐다.



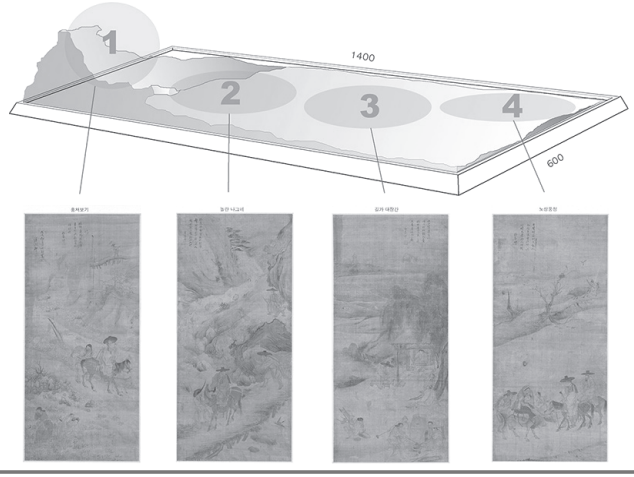

| 그림 2 | 행려풍속도병(부분), 비단에 엷은 채색, 1778, 국립중앙박물관 소장

《행려풍속도병》은 산천을 유랑하면서 마주친 서민들의 다양한 세상살이의 모습을 현장감 있게 표현한 작품으로 산수 인물화 형식을 가진다. 1778년 김홍도의 나이 34세 때 강희언(姜熙彦, 1738~1782년경)의 집으로 추정되는 담졸헌澹拙軒에서 그린 그림이다. 이 작품은 단원 김홍도의 그림과 각 폭의 상단에 표암 강세황(豹菴 姜世晃, 1713~1791)의 해학적인 세태평이 덧붙여져 미술사적으로 중요한 의의를 지닌다. 이 중요한 작품을 기반으로 현대미술 작가 진기종과 미디어 작가 차동훈은 작가 고유의 작업 방식을 통해 고서화의 전통을 현대적으로 재해석한 콘텐츠 작품을 선보였다.

| 그림 3 | 진기종, 거리풍정-훔쳐보기(부분), 66x146x50cm, 혼합재료, 2016

| 그림 4 | 진기종, 나루터(부분), 46x76x60cm, 혼합재료, 2016

진기종 작가는 〈그림 5〉와 같이 배경 위에 축소된 모형들을 세워 입체적인 장면으로 제작하는 디오라마(diorama)를 통해 《행려풍속도병》 8폭 중 5폭(노변야로路邊冶爐: 길가 대장간, 노상풍정路上風情, 과교경객過橋驚客; 놀란 나그네, 파안흥취破鞍興趣; 훔쳐보기, 나루터)을 〈그림 3,4〉와 같이 두 개의 디오라마 작업으로 재구성했다. 작가는 단원 김홍도 작품의 다채로운 표정과 움직임을 세심하게 포착하며, 단원 김홍도 풍속화의 특징들을 그대로 구현해 냈다. 단원 김홍도의 풍속화첩은 대부분이 배경을 생략하고 인물 중심으로 구성한 것이 특징이나, 《행려풍속도병》은 풍속화와 산수가 어우러져 자연의 아름다움과 서민 사회의 삶을 은유와 풍자로 엮어낸 것이 특징이다.




| 그림 5 | 진기종 작가의 디오라마 제작 시안

고전회화에 대한 매체의 재해석으로 진기종 작가는 〈그림 5〉와 같이 병풍의 폭마다 다른 주제와 장소를 하나의 공간에서 풀어냈다면, 미디어 작가 차동훈의 작품은 평면 회화를 시간성과 공간감이 있는 입체적인 영상으로 구현하고 있다. 차동훈 작가의 3D 그래픽(3D graphic) 영상 역시 단원 김홍도의 《행려풍속도병》 8폭 중 5폭을 주제로 제작한 영상이다. 3D 그래픽 기술은 평면의 이미지를 입체의 이미지로 만들어 인간이 시각적으로 느끼는 원리를 모방해 영상으로 구현하는 방식이다. 작가는 작품의 인물들을 사실감 있게 표현하여 평면의 작품에서 느낄 수 없는 것들을 영상을 통해 경험할 수 있도록 단원 김홍도가 거리를 거닐며 실제 마주쳤을 법한 당시의 풍경과 분위기를 짐작하여 고스란히 영상으로 재현하고자 했다.

또한, 관람객들이 《행려풍속도병》을 이미지로만 인식하는 게 아니라, 폭마다 쓰여진 강세황의 제발(題跋)을 읽고 이해할 수 있도록 영상에 담아냈다. 제발을 통해 그림의 내용을 보충하거나 그린 이의 사상이나 예술관을 표현할 수 있기 때문에 단원 김홍도의 작품에 쓰여진 강세황 글귀들은 작품에 중요한 의미를 지니고 있어 지나칠 수 없는 부분이다.

| 그림 6 | 차동훈, 거리풍정(나루터), 4min. 3D 그래픽, 2016

| 그림 7 | 차동훈, 거리풍정(길가대장간), 4min. 3D 그래픽, 2016

단원콘텐츠관을 개관하면서 첫 번째 콘텐츠 작업으로 제작된 작품은 우리나라를 대표하는 미디어 작가 이이남의 작품이다. 이이남 작가가 제작한 〈김홍도 해피니스 Kim Hong-do Happiness〉는 총 13분 정도의 영상으로, 단원 김홍도의 산수화와 풍속화를 현대적인 관점과 기술로 재해석한 작품이다. 이이남 작가에 따르면, 고전적 요소와 함께 현대적인 아이콘과 소재들이 디지털 세계에 공존하고 시공간을 초월하는 상호소통을 이루고자 제작한 작품이라고 한다. 이이남 작가의 작품은 풍속화뿐만 아니라 산수화에도 뛰어났던 단원 김홍도의 정신과 예술 세계를 느낄 수 있도록 제작됐으며, 마치 단원 김홍도의 작품 속 인물들이 관람자를 영상 속으로 인도하는 듯한 느낌을 받게 한다. 이이남 작가는 영상의 모든 소스를 김홍도의 작품에서 그대로 따와서 포토샵을 이용해 애니메이션처럼 간단한 움직임을 주는 방식으로 제작했다.

13분의 재생 시간 동안 단원 김홍도의 다양한 장르 작품들을 총망라하는 이 작품은 한국의 사계절에 따른 풍경과 조선 시대 소박한 서민들의 모습이 어우러져 현대인의 일상에 단꿈을 맛보게 하는 서정적인 작업이라고 할 수 있다.

| 그림 8 | 단원콘텐츠관 전시 전경_이이남, 김홍도 해피니스, 영상, 13min, 2016

### (2) 안산시 소장 진본展 〈단원아회檀園雅會〉

| 그림 9 | 단원콘텐츠관 전시 전경(2019)

〈단원아회〉는 안산시가 소장한 총 19점의 작품으로만 기획한 전시로 안산에서 활동한 것으로 추정되는 예인들의 작품세계를 소장품을 통해서만 소개하기에 다소 무리가 있다고 판단했다. 이에 전시실 안쪽에 설치한 터치스크린의 멀티터치 시스템을 이용하여 디지털 이미지로 개별 작품들을 아카이브하여 관람객들이 좀 더 많은 작품을 살펴볼 수 있도록 했다.

| 그림 10 | 전시실 터치스크린의 활용

〈그림 10〉을 살펴보면 세 개의 모니터 중 양쪽의 모니터 화면에 〈균와아집도筠窩雅集圖〉의 인물을 손가락으로 터치하면 작가별로 아카이브해 놓은 작품들을 확대, 축소하여 볼 수 있다. 가운데 모니터는 그동안 단원콘텐츠관에서 제작한 애니메이션을 비롯하여 전시 별로 제작한 미디어 콘텐츠들을 확인할 수 있도록 세팅해놓았다. 전시를 찾는 관람객들은 콘텐츠관의 초창기 때 제작된 콘텐츠부터 최근 제작된 콘텐츠들을 확인하면서 지속해서 늘어나고 있는 단원 김홍도의 미디어 콘텐츠들을 확인할 수 있다.

| 그림 11 | 차동훈, 입간入看, 3min. 3D 그래픽, 2016

안산시 소장 진본전 〈단원아회〉의 프롤로그라고 할 수 있는 차동훈 작가의 영상작품 〈입간入看〉은 두 개의 공간으로 나뉜 전시실의 입구 쪽에 설치되었다. 단원 김홍도가 자연 속에서 풍경의 이미지를 사냥하는 과정을 몽환적으로 그려낸 영상으로, 이 작품은 단원 김홍도가 산천을 돌아다니며 그린 수많은 작품의 창작 과정을 은유적으로 보여 준 작품이다. 한 폭의 그림이 완성되기까지 단원 김홍도가 공간에 그어 보았을 상상의 선들이 각각의 위치에서 사라지고 다시 그어지기를 여러 차례 반복한 후, 단원 김홍도만의 작품으로 완성된 선들만 남게 되는 과정을 그린 영상 작업이다.

## 3. 결론

### 1) 콘텐츠를 통해 전통을 잇는 방식

단원콘텐츠관에서 현재까지 제작된 콘텐츠는 단원 김홍도의 원작을 그대로 해석하여 미디어 콘텐츠로 제작하거나 현대 작가들의 작업 스타일을 반영하여 재해석하는 방식으로 작업을 이어가고 있다. 단원콘텐츠 제작 시 현대미술 작가들의 작업 방식에 의해 단원 김홍도의 작품에 나타나는 특징 혹은 그 의미가 왜곡되지 않도록 하는 범위에서 작업을 하도록 하고 있다. 앞서 소개한 단원콘텐츠 작품들도 단원 김홍도의 작품이 현대 작가의 작업 방식을 통해 재현하는 과정에서 각각 다른 형식의 콘텐츠를 도출하면서 작가 저마다 단원 김홍도 작품의 특징이 콘텐츠에 구현될 수 있도록 진행하고 있다. 단원 김홍도의 콘텐츠를 제작하는 것은 무엇을, 어떻게 만들어야 하는지에 대한 고민으로 이어지며, 결국 단원 김홍도의 예술성과 가치를 어떻게 드러낼 수 있을까에 관한 문제로 귀결된다.

단원콘텐츠관에서 진행하는 콘텐츠 제작과 기획의 가장 큰 목적은 단원미술관을 찾는 관람객들이 단원 김홍도의 작품세계에 관심을 갖고 단원의

가치를 알아갈 수 있도록 하는 일이다. 그러기 위해서는 고서화를 관람객들이 어렵고 지루하게 느끼기보다 남녀노소가 흥미롭게 받아들일 수 있도록 해야 한다. 박물관을 이용하는 관람객들이 한 작품의 고서화를 감상하는데 걸리는 시간은 평균 1분도 채 되지 않을 것이다. 박물관의 제한된 조도 아래 고서화를 감상한다는 것은 많은 집중력이 요구되는 일로, 작품에 쓰인 한자의 제발을 읽고 이해하는 일도 쉽지 않은 일이다. 그래서 관람객 대부분이 작품을 온전히 감상하지 못하고 표면적으로 작품의 이미지만 훑어보는 식의 관람으로 그치고 있는 것이다. 이에 단원콘텐츠관은 하나의 고서화를 여러 가지 방식을 통해 감상할 수 있도록 다양한 콘텐츠 작업을 진행하고 있다.

이를테면, 단원콘텐츠관의 첫 전시로 앞서 거론한 〈단원 김홍도의 거리풍정〉에서 단원 김홍도의 〈행려풍속도병〉을 디오라마로 제작한 것은 평면의 이미지에서 볼 수 없는 현실감 있는 장면들을 입체를 통해 여러 방향에서 관람할 수 있도록 하기 위해서다. 그리고 차동훈 작가의 작업을 통해 평면의 이미지를 약 4분 정도의 3D 그래픽 영상으로 작업하는 과정에서 장면마다 등장인물들의 성격을 반영하고자 진본 작품에 등장하는 인물들을 똑같이 3D 캐릭터로 제작하여 옷깃의 일부와 새의 깃털이 바람에 나부끼듯 실제와 가깝게 표현했다. 더불어 관람객들이 고서화를 쉽고 재미있게 감상할 수 있도록 병풍의 폭마다 상단에 적은 표암 강세황의 세태평을 한글로 풀어 자연스럽게 영상으로 풀어냈다. 고서화의 좋은 제발은 그림의 가치와 의미를 확실하게 전달해주고 작가의 생각과 예술관을 알 수 있어 그림을 이해하는데 중요한 정보가 된다.

고전이나 전통을 잇는 것은 단순히 자료의 수집과 연구, 진본 작품의 소장 여부가 아닌, 그 안에 담긴 의미를 전달하기 위한 이해와 관심으로부터 비롯된다. 콘텐츠의 제작과 활용을 통해 다양한 연령층의 관람객들이 작품에 흥미롭게 접근하여 고전의 의미를 쉽게 이해하고 그 가치를 알아갈 수 있도록 하는 것이 가장 중요한 일이 아닐까.

### 2) 단원콘텐츠관의 과제

지난해 단원콘텐츠관은 안산시 소장 진본전 진행을 위해 전시공간을 리모델링하면서 고서화 전시가 가능하도록 조건을 갖췄다. 개관 초기 도서관과 아카이브, 미술관의 기능을 결합한 복합문화 정보기관으로 운영하고자 도입했던 멀티터치 시스템을 개선하고 디지털 시스템을 추가했다. 디지털 이미지 아카이브에서 나아가 미디어 콘텐츠 아카이브로 확장하고, 전시의 주제를 다루는 범위도 단원 김홍도와 표암 강세황에서, 18세기 안산을 기반으로 활동한 예인들과 당시 안산의 문화예술로 그 범위를 점점 확장하고 있다. 단원콘텐츠관의 개관 이후 지난 5년간 앞서 서술한 바와 같이 아카이브 구축을 비롯해 콘텐츠 제작 및 전시 기획, 교육, 세미나 등 다양한 사업들을 진행하고 있지만, 아직도 앞으로 진행해야 할 일들과 해결해야 할 일들이 많다.

단원콘텐츠관은 813.57㎡ 규모의 복합 전시관으로 1층은 수장고, 2층은 콘텐츠전시실과 아카이브실, 다목적실로 구성되어 있으며, 3층은 사무실로 사용하고 있다. 관람객이 단원콘텐츠관을 방문해서 관람이 가능한 곳은 2층의 콘텐츠전시실과 아카이브실로, 전시해설사를 통해 관람객들이 전시해설과 자유 관람으로 콘텐츠관에 머무는 시간은 약 40~50분 안팎이다. 짧지 않은 시간이지만 길지도 않은 시간이라 단원콘텐츠관에서 관람객들이 얻어갈 수 있는 자료와 정보는 다소 제한적일 수 있다. 콘텐츠관을 방문했던 관람객이 지속해서 재방문할 수 있도록 하고 더불어 새로운 관람객들을 확대할 수 있도록 더 많은 콘텐츠와 스토리텔링 연구가 필요하다.

이에 지난해부터 단원 김홍도 연구과제 공모사업을 통해 단원 김홍도의 생애와 작품세계를 현대적인 관점에서 재조명하고 새로운 콘텐츠의 축적과 활용 방안에 대해 모색하고 있다. 인문, 사회, 예술, 공학 등 다양한 분야에서 단원 김홍도를 조명할 수 있는 연구 과제를 통해 단원의 아카이브를 좀 더 확장하고 나아가 안산의 문화예술 기반을 마련할 수 있는 계기를 만들어 보고자 한다. 이와 더불어 단원콘텐츠관은 연관 기관과 기업의 협력 및 지원을 통해 체험형 전시가 가능한 콘텐츠 개발과 전시의 활용에 관한

연구를 진행할 예정이다. 이는 단원 김홍도라는 인물과 작품세계에 대한 수준 높은 연구와 탄탄한 스토리텔링을 전제로 한다. 그동안 전문 인력과 예산 등의 문제로 단원콘텐츠관에서 구현하기 쉽지 않았던 증강현실과 가상현실을 활용한 실감형 콘텐츠 제작을 통해 관람객들이 생동감 있는 전시를 직접적으로 경험할 수 있도록 하는 것을 목표로 하고 있다.

지난 5년보다 앞으로의 5년이 더욱 중요하다. 단원미술관과 단원콘텐츠관이 점진적이고 장기적인 계획을 통해 지역의 고유자산인 '단원 김홍도'의 예술성과 가치를 알리고 안산의 대표 브랜드로 확고히 정착시키고자 노력을 아끼지 않을 것이다.

## 참고문헌


### 단행본

강세황, 『표암유고』, 김종진·변영섭·정은진·조송식 외 1명 역, 지식산업사, 2010.

변영섭, 『표암 강세황 회화 연구』, 사회평론아카데미, 2016.

송희경, 『조선후기 아회도』, 다할미디어, 2008.

진준현, 『단원 김홍도 연구』, 일지사, 1999.

### 기타

국립중앙박물관 http://www.museum.go.kr/site/main/home

단원미술관, 단원콘텐츠展 〈단원 김홍도의 거리풍정〉, 2015.

단원미술관, 안산시소장진본展 〈단원아회檀園雅會〉, 2020.

## Abstract

# The Way of Connecting to Tradition through Content

*Kim, Sangmi*
*Danwon Art Museum*
*Curator, Exhibition Department*

This study is aimed at discussing the possibility of content production, utilization and expansion, focusing on the exhibition case of Danwon Art Museum run by Ansan Cultural Foundation.

In 1991, the Ministry of Culture, Sports and Tourism named Ansan as the City of Danwon since it is believed to be the hometown of Danwon Kim Hong-do (1745~?), a painter of the late Joseon Dynasty and a well-known master of genre painting. As a result, Ansan is making various efforts to utilize Danwon Kim Hong-do for its unique resource through internal and external business such as the creation of Danwon Sculpture Park, the operation of Danwon Art Museum, and the planning of Danwon Kim Hong-do Festival. However, the biggest problem with Ansan is that there are not many collections of Kim Hong-do. Ansan has owned a total of six works as of May this year: a deer and a boy, flowers and a bird, A view of clouds on the water, Daegwallyeong, Yeodongbin, A way to Singwangsa. Accordingly, Danwon Contents Center has set up a vision to systematically collect, preserve, and display various visual and artistic materials related to Kim Hong-do, offering high-quality information based on digital data. In other words, it is a complex cultural information agency of One-Source Multi-Use, which combines the functions of libraries, archives and art galleries so that visitors' desire is satisfied. It reflects the contemporary trend of overcoming the limitations of the ancient paintings and satisfying the role and function of the art museum. From the opening of the Danwon Contents Hall, the original work of Kim Hong-do has been interpreted

and produced as media contents or recreated as a new form of art by modern artists. Exhibition using technologies such as touch screen and ‘deep zoom’ helps visitors to heighten their experience of the archives and get inside the world of the genius painter.

Keywords Danwon Kim Hong-do, Ansan, Exhibition, Danwon Content Museum, Content Production, Old Painting, Digital Archive

논문투고일: 2020. 05. 30 심사완료일: 2020. 06. 15 게재확정일: 2020. 07. 07

# 한국 커뮤니티 댄스의 효과와 역할

박 소 정
한국펠든크라이스 대표 / 국제공인 펠든크라이스 전문가

## 목차

1. 서론
 1) 연구의 필요성 및 목적
2. 커뮤니티 댄스의 국내사례 조사 및 분류
 1) 국내 커뮤니티 댄스의 역사와 흐름
 2) 커뮤니티 댄스의 사례와 분류
3. 커뮤니티 댄스의 개념과 펠든크라이스 기법
 1) 커뮤니티 댄스의 기능
 2) 커뮤니티 댄스의 효과
 3) 펠든크라이스 기법을 활용한 커뮤니티 댄스 사례
4. 결론 및 제언

## 요약문

21세기로 접어들면서 사회와 문화의 흐름은 자기 스스로 경험하고 즐기고 체험을 하는 단지 보고 즐기는 것에서 자신이 직접 경험하고 행위의 주체 자가 되는 문화현상으로 나타나고 있다. 이러한 흐름은 2010년부터 활성화되고 있는 커뮤니티 댄스(Community Dance)로 나타났다. 커뮤니티 댄스는 누구나 대상이 될 수 있으며 모임의 특성과 연령에 따라 아동 무용, 성인 무용, 노인무용으로 나뉠 수 있어 다양한 연령대로 활동 할 수 있다. 또한 미취학 아동부터 노인에 이르기까지 연령대별로 모임에서 성별, 인종, 종교에 관계없이 건강을 증진하거나 표현의 욕구를 충족하고 체력을 향상시킬 수 있는 모든 사람의 행복과 자아 성취를 위한 모든 종류의 춤을 말한다. 모든 사람들이 각자의 여가시간을 활용하여 자발적으로 즐겁게 참여하는 무용 활동으로 체험을 통한 춤이라는 비언어적 특징이 세대 간의 공감대와 소통을 이루며 삶의 질 향상에 도움을 줄 수 있다.

커뮤니티 댄스는 평생교육을 통해 사회학습으로의 확장성을 가져오며 전문가들이 일반인들을 대상으로 함께 진행하는 자발적인 공동체 모임이다. 커뮤니티 댄스의 정의는 누구나 개인의 일상생활을 풍요롭게 하고 사회적으로 공동체의식을 높여 밝은 사회를 만들며, 개개인에게는 건강증진과 미적 교육의 목표를 이루는 신체활동의 총체라고 할 수 있다. 또한 창의성의 의미를 자기표현으로서의 몸과 창의성에서 무용체험은 참여자가 참여 과정에서 경험하는 긍정적인 심리체험과 일상에 미친 영향력을 탐색해 행복 관점을 투영하여 커뮤니티 댄스의 효과로 나타나고 있으며 참여자들은 춤 문화를 향유를 위해 지금까지 온라인 오프라인을 통해 지속적인 네트워킹을 하고 있다. 커뮤니티 댄스의 붐이 불기 시작하면서 10년간 다양한 분야로 연구가 진행되었지만 실질적인 프로그램의 방법론은 미비하여 국내에서 진행한 커뮤니티 댄스 사례를 조사하여 펠든크라이스 기법(Feldenkrais Method)을 제시하여 향 후 국내 커뮤니티 댄스에 필요한 방법론으로 자리 잡아 문화 소외계층과 활용될 수 있기를 기대하

며 무용의 신체 기능적 측면의 향상과 심리적 안정감을 줄 수 있는 교육적 효과와 예술가들의 안무 창작법의 일환으로 활용될 수 있으리라 사료된다.

주제어 커뮤니티 댄스, 문화 현상, 자기표현, 자아 성취, 펠든크라이스 기법

## 1. 서론

### 1) 연구의 필요성 및 목적

21세기에 들어와서 사회와 경제가 발달함에 따라 개인의 욕구도 생존에서 자아 존중과 자기개발에 초점을 두는 것으로 바뀌고 있다. 이런 현상은 문화적 욕구에도 변화를 가져왔고, 수동적으로 보면서 즐기는 차원을 넘어 직접 체험하는 문화로 발전하게 되었다. 이와 같은 현상은 무용분야에서도 역시 무대와 객석의 이분법적 관람에서 벗어나 관객이 스스로 체험하고 무용가와 함께 춤을 추는 행위로까지 연결되어 커뮤니티 댄스(Community Dance)로 불리며 일반인들에게 성행하게 되었다. 무용의 특성은 보편적으로 몸을 움직일 수 있는 모든 인간에게 유효하며, 다양한 계층의 사람들이 어우러져 살아가는 지역사회를 대상으로 하는 커뮤니티 댄스에서도 마찬가지이다. 움직임을 통하여 사람들은 그들의 잠재력을 발휘할 수 있으며, 궁극적으로 자아실현에 이바지하게 된다. 스스로 체험을 원하는 커뮤니티 댄스는 공연장의 객석에 앉아 관람하는 형식에서 벗어나 객석과 무대의 경계가 허물어지며 전공자와 관객은 함께 시간 공간을 공유하여 관객과 함께 즐기고 체험하는 소통의 장이다.[1] 밀레니엄 세대로 접어들면서 무용이 대중들의 호응도와 관심이 높아진 것을 알 수 있는데 무용을 직접 체험함으로써 개인의 욕구 충족과 나아가 사회적 참여도가 높아진 것을 알 수 있다. 최근까지도 무용 작품이 일반인들과의 협업과 참여를 통해 자신들의 예술활동을 펼치며 현재까지 진화되고 있다.[2] 2010년부터 커뮤니티 댄스의 붐이 불기 시작하면서 문화예술정책의 적극적인 일환으로 활용[3]되거나 각 블로그 등의 온라인을 통해 비전공자들의 모임형식으로도 발전하고 있으며 2012년부터는 본격적으로 학계나 국공립 단체, 개인 무용단 등으로 연구와

---

1 황정옥, 「Community Dance의 형성 배경과 잠재적 복합성 연구」, 대구가톨릭대학교 박사학위논문, 2015, 1-2쪽.

2 황보주석, 「커뮤니티 댄스의 영역별 현황 분석」, 경희대학교 석사학위논문, 2013.

3 박관호, 「정책사업 하에 실행된 커뮤니티 댄스 프로젝트에 대한 탐색적 연구: 서울댄스프로젝트 3355팀 사례를 중심으로」, 한국예술종합학교 석사학위논문, 2016, 1-2쪽.

공연, 교육의 형태로 발전되고 있다.[4] '커뮤니티 댄스(Community Dance)'의 사전적 의미는 '사회적 공통분모를 지닌 다양한 사람들이 무용 제작 과정에 직접 참여하여 정체성을 표현하면서 삶의 즐거움을 얻는 활동'[5]으로 조사된다. 그렇다면 사회적 공통분모를 지닌 다양한 사람들의 기준은 지역사회, 취미생활모임, 성별, 나이를 비롯하여 기준을 다르게 적용시킬 수 있어 범위를 확대해서 모여 커뮤니티를 이룰 수 있고, 제한적으로 커뮤니티를 만들 수 있어 무용을 할 수 있다는 것이다. 이에 커뮤니티 댄스는 지역사회를 포함한 다양한 계층과 공동체 형식의 사람들을 대상으로 몸을 움직일 수 있는 모든 사람들이 춤을 통해 문화 향유를 누리며 나아가 개인의 주체성과 창의성을 개발시킬 수 있다고 정의된다. 커뮤니티 댄스의 사전적 의미에서도 정체성 표현과 삶의 즐거움을 찾을 수 있는 공통점이 바로 무용인 것임을 알 수 있다. 무용을 통해 삶의 즐거움을 얻고 직접 춤을 춤으로써 자신의 정체성을 표현할 수 있는 것은 춤의 본질적인 기능이며 몸을 통해 움직이고 춤을 추면서 정체성과 즐거움은 반드시 신체 기능의 향상을 도반 한다고 볼 수 있다. 그러나 현재까지 커뮤니티 댄스의 활동에 대한 다양한 연구에는 신체기능에 대한 언급은 없었다. 이에 본 논문의 목적은 현재진행형인 커뮤니티 댄스의 흐름을 정리하고 무용예술만의 장점인 신체를 통한 움직임으로 신체기능이 향상과 삶의 질의 관계를 조사하여 대안이 되는 방법을 모색하는데 목적으로 한다. 이를 위해 선행연구들을 조사하여 외부적으로 사회적 의의와 세부적으로 무용계 내에서의 활동을 통해 커뮤니티 댄스가 갖는 무용학적 개념을 정리해 보고자 한다. 국내 커뮤니티 댄스의 동향을 살펴보기 위해 제2장에서는 연구를 위해 인터넷을 통한 정보 수집과 학술연구의 문헌연구를 분류하여 커뮤니티 댄스가 갖는 영역별 상황과 무엇이 향상되었는지를 파악하여 무용이 갖는 신체 기능의 향상에 도달하였는지를 조사하고자 한다. 제3장에서는 커뮤니티 댄스를 통해 무용이 갖는 신체 기

[4] 최해리, 「한국커뮤니티 댄스의 근원, 흐름, 확장」, 『무용역사기록학』 제36권 36호, 2015, 59-60쪽.
[5] 네이버 지식백과, 재인용, https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EC%BB%A4%EB%AE%A4%EB%8B%88%ED%8B%B0%EB%8C%84%EC%8A%A4&range=all(검색일: 2020.05.22)

능과의 관계성으로 본 연구는 찾을 수 없었다. 따라서 해외 자료를 통해 커뮤니티 댄스를 통한 신체 기능과 삶의 질을 동시에 향상시킨 사례연구인 펠든크라이스 기법을 활용한 커뮤니티 댄스와 프로그램들을 소개하며 차후 국내 실정에 맞는 프로그램 설계 가능성을 밝히며 향후 국내 실정에 맞는 방법론의 도입과 프로그램 설계의 가능성을 타진하고자 한다.

## 2. 커뮤니티 댄스의 국내사례 조사 및 분류

### 1) 국내 커뮤니티 댄스의 역사와 흐름

국내 커뮤니티 댄스의 유래와 흐름을 알아보기 위해 선행되는 2010년 이전의 학술지 논문과 연구 자료에 의하면 '지역사회 무용', '공동체 무용'의 단어로 김미령(2004)과 황정옥(2004)는 지역사회 청소년미혼모를 대상으로 춤을 적용하는 연구와 무용 복지화를 위해 지역사회무용의 역할이 복지와 연결될 수 있다고 논하며 지역사회에 들어가 무용교습의 형태로 조사되었다. 이는 무용 전공자들이 지역에 있는 문화센터의 수업 형식이거나, 지역민을 위한 수업의 형태, 또는 동호회의 일반인들에게 교육 위주의 프로그램을 만들어 전공자들에게 할 수 있는 교육을 조금 쉽게 전달하는 방식과 지역사회를 위한 춤의 기능을 연구, 보안의 일환으로 연구되었음을 알 수 있다. 김솔(2001)은 영국의 지역사회 무용을 조사 하면서 영국의 커뮤니티 댄스의 상황을 조사하여 소개하였으나 이때까지는 용어가 고정화 되지는 않았고 이외 이처럼 2010년 이전에는 '지역사회의 춤', '공동체의 춤'으로 사용[6]하였고 지금의 '커뮤니티 댄스(Community Dance)'의 용어가 통용돼지 않았음을 알 수 있다. 본격적으로 2010년 영국의 'Community Dance'라는 용어가 한국에 소개되면서부터 한글인 '커뮤니티 댄스'와 영문의 'Community Dance'의 두 가지 방법으로 사용되기 시작했다. 우리나라에서는 2010년 한

6 최해리, 위의 논문, 2015, 51쪽.

국종합예술학교의 국제 심포지엄, 2011년 한국문화예술교육진흥원, 인천아트플랫폼, 국제무용협회(CID-UNESCO)한국본부의 〈엄마와 딸들의 춤 워크숍〉을 통해 커뮤니티 댄스가 공론화되기 시작하며, 제4회 공연저널리즘 서울포럼에서 '새로운 몸의 화두, 커뮤니티 댄스'에 관하여 세계 각국의 무용단들과 아티스트들이 자국의 커뮤니티 예술 활동의 일환을 소개하였다.[7] 이후 한국의 커뮤니티 댄스의 정착과 함께 실질적인 방법에 관한 모색을 진행했고, '커뮤니티 댄스'라는 용어로 국공립 단체와 개인 무용단 및 극장을 통해 무용가들이 비전공자를 대상으로 활발히 활동[8]하였다. 정책적으로 '문화 융성'을 위한 '문화가 있는 삶'을 기저로 한 문화정책의 일환으로 서울문화재단에서도 2013년부터 '서울댄스프로젝트'라는 사업으로 진행하였다.[9] 서울문화재단의 지원 사업을 마친 후 자체 보고서인 〈춤추는 시민을 기록하다〉에 의하면 3년간 진행된 커뮤니티 댄스 참여자들과 전담 예술가들의 워크숍과 공연 등의 시민 춤 확산을 위한 중간 현황에 따르면 130,000명의 참여자들이 춤 문화를 향유한 것으로 집계되고 지금까지 온라인 오프라인을 통해 지속적인 네트워킹을 하고 있다는 것은 커뮤니티 댄스가 정책적으로 지원을 받은 후 자생적인 공동 커뮤니티 댄스 그룹의 생존 가능성을 짐작할 수 있다. 이예슬(2018)은 빅데이터 기반 연구를 통해 커뮤니티 댄스가 2012년에 무용 장르에서 범위가 확대되었고 2013년은 무용의 저변확대를 위해 교육적 기능을 가지면서 다각도의 시도로 2017년까지 융복합 장르와 시민참여형 프로그램으로 대중화와 글로벌화로까지 이어진다. 2010년부터 무용전문가들이 각 특정 단체나, 정부 지원금의 형태 새로운 안무를 찾기 위한 여러 이유로 현재까지 이어지고 있다.[10] 이를 통해 국내 커뮤니티 댄스의 본격적 도입은 2010년 이후부터 정부지원금이 등장하며 공공단체와 개인무용단, 공연예술 축제, 페스티벌 등으로 확산되었다는 것을 알

7 박성혜, 「커뮤니티 댄스의 공공성 탐색」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2016, 4-5쪽.
8 황보주석,「커뮤니티 댄스의 영역별 현황 분석」, 한국체육대학교 석사학위논문, 2013.
9 서울문화재단 홈페이지, https://www.sfac.or.kr/site/SFAC_KOR/03/10307030000002018102305.jsp(검색일: 2020.06.21)
10 김재리, 「무용의 공공성: 국내 커뮤니티 댄스 사례를 중심으로」, 『한국무용기록학회지』, 제32집, 2014, 38-44쪽.

수 있으며 일회성의 프로젝트성이나 교육을 목적으로 과정을 거쳐 현재까지 진행되고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 국내에서 진행되는 커뮤니티 댄스는 치유와 즐거움의 향유, 교육적 측면으로 지금까지 다양한 각도에서 현재 진행형이라는 점과 앞으로 커뮤니티 댄스의 세부적인 교육 프로그램과 콘텐츠 개발 및 전문인의 양성이 필요하다는 것을 알 수 있다. 커뮤니티 댄스는 개인의 삶에 있어서 시간·공간적 제한 없이 개인이 자발적으로 참여하여 움직이려고 하는 개인적 욕구에 출구를 제공할 뿐만 아니라, 신체표현을 통하여 자아를 발견하게 함으로써 즐거움을 주며, 사회적 상호작용을 하게 하여 문화에 대한 이해를 높임으로써 개인의 삶을 풍부하게 한다. 최해리(2015)와 김재리(2014)는 커뮤니티 댄스를 안무가의 새로운 안무법 중 하나로 컨템포러리의 새로운 시도로 틀에 박힌 무용수의 몸짓에서 새롭고 날것에 가까운 비전문가의 움직임을 통해 창작의 새로운 시도로 커뮤니티 댄스를 활용하였으며, 오레지나(2012)와 김옥희(2013), 황정욱(2013), 김혜민(2013)은 교육적 측면으로 춤을 통해 치유적, 삶의 질을 향상하고 나아가 전인적인 인간으로 갈 수 있는 밑거름으로 커뮤니티 댄스를 전파하고 이에 관한 연구를 진행했다.

앞에서 살펴본 한국 커뮤니티 댄스의 흐름을 통해 무용가의 성향과 의도에 따라 네 가지로 분류되었다. 참여자와 함께 과정을 만들고 그 결과를 공연의 형태로 진행하는 공연 지향형과. 공연을 위주로 진행하는 형태와 지역의 특성을 살리고 해당 지역 주민들과의 공동 커뮤니티를 형성한 지역 중심의 커뮤니티 댄스, 불특정 다수의 누구나 참여가 가능한 문화콘텐츠의 일환으로 볼 수 있는 예를 들면 〈서울댄스 프로젝트〉와 같이 정부가 개입되어 진행하는 의도적 형식과 무용교육 형태의 커뮤니티 댄스는 신체를 통해 표현력과 자신감 주체성을 개발하게 위한 일환으로 진행하는 교육형 커뮤니티 댄스로 구분된다.[11] 커뮤니티 댄스라는 용어로 사례와 연구가 2010년부터 본격적으로 문화 정책의 일환으로 예술가들이 연구에 참여하거나 정부가 주도하는 프로젝트나 페스티벌에 참여하여 커뮤니티 댄스를 공

11 전예화, 「한국 커뮤니티 댄스의 형성과 사회적 기능 및 특성에 관한 연구」, 단국대학교 석사학위논문, 2018, 2-4쪽.

연 및 교육을 진행했음을 알 수 있었다. 이렇듯 커뮤니티 댄스는 무용전문가의 협업으로 일반인이 주체가 되어 내면의 표현력을 이끌어 내고 나아가 자신의 자아형성감의 향상을 줄 뿐 아니라 궁극적으로 창의적 인간으로서의 발전 가능성을 줄 수 있다.

### 2) 커뮤니티 댄스의 사례와 분류

앞서 살펴 본 커뮤니티 댄스의 흐름과 역사에서와 같이 예술가들의 의도와 각 개인의 성향에 따라 매우 다양한 각도로 활동하고 있음을 알 수 있었다. 2010년 이전의 학위 논문 및 학술연구 자료들은 '지역무용', '공동체 무용'으로 용어의 통일성이 보이지 않았고 지역주민을 위한 춤 교육의 확장과 공동체의 소속감으로 그 의미가 사회 전역의 확장을 가져오지는 않았다.[12] 이에 각 예술가들이 어떤 형식으로 진행했을 지와 진행에 따른 세부 분류를 위해 활동 영역과 다양한 사례를 조사하기 위해 2010년 이 전의 연구논문은 제외시켰다. 이예슬(2018) 역시 2010년부터 무용의 토픽 중 시민과 체험의 단어가 조사된 것은 본격적으로 커뮤니티 댄스가 확산되고 있었음을 짐작할 수 있다.[13] 이에 본 연구에서 '커뮤니티 댄스'라는 이름으로 2020년 5월 21일 한국교육학술정보원을 통해 2010년부터 2020년까지로 제한하여 검색한 결과 63건의 학위논문과 101건의 국내학술논문이 조사되었다.[14] 조사된 커뮤니티 댄스의 연구내용들을 살펴보면 커뮤니티 댄스를 춤의 교육적 목적을 두는 연구는 치유와 삶의 질이 동시에 향상되었다는 것을 알 수 있었는데 김혜민(2016)은 소외계층 중 지적장애아를 위해 커뮤니티 댄스 프로그램을 개발하여 주의집중과 또래끼리 상호 관계를 회복할 수 있다는 점이 무용교육을 통해 신체적 기능의 향상과 더불어 사회성을 동시에 얻을 수 있다는 점에서 주목할 만하다. 김재리(2014)와 박성혜(2016)는 무용의 공공성의 입장에서 문화 정책의 일환으로 연구가 이루어 졌음을 알 수 있다고

12 최해리, 위의 논문, 2016, 59-60쪽.
13 이예슬, 「빅 데이터를 활용한 국내 무용 경향 분석」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2019, 53-54쪽.
14 학술연구정보서비스, 검색일, 20200521. http://www.riss.kr/

하였다. 박관호(2016)는 자신이 직접 문화정책 프로그램을 경험해 봄으로써 자신의 경험과 참여자들의 심층면담을 통해 사업을 마친 후의 기록을 진행하여 커뮤니티 댄스의 자생적 그룹의 연속 가능성을 추측할 수 있었다. 안무가의 새로운 안무법의 일환으로 예술가가 자신의 예술적 승화를 위해 커뮤니티 댄스를 창작 작업의 일환으로 작업을 한 연구로 나눌 수 있는데 전형재(2018)는 안은미가 진행한 할머니들의 이야기를 몸짓으로 아카이빙 한 작품과 고등학생, 아저씨들, 후에 장애인까지 폭넓고 다양한 작업을 선보이며 대중적인 인지도를 확고하게 해 준 계기로 보았다. 이는 전형적인 춤 동작에서 일반인들의 일상의 움직임을 춤으로 진행하여 기존의 춤 공연에서 볼 수 없었던 것으로 일반인을 춤 창작의 안무로 연결시켜 커뮤니티 댄스를 예술작품으로 활용된 대표적인 사례로 곱을 수 있다. 대표 사례들을 통해 총 세 가지로 분류를 할 수 있었는데 무용 교육을 통해 삶의 치유와 소통, 자아 존중감이 향상되었고 문화 정책이 뒷받침하는 사회 공공성의 입장에서 공동체 집단의 춤 행위로 인해 사회 구성원 간의 상호작용이 지역 간, 세대 간의 소통의 장으로 역할을 하는 것과 예술가의 창작의 창구로 활용되어 안무적 효과가 있는 사례들로 나눌 수 있었다. 세 분류 모두 그 의미와 목적은 조금씩 다르지만 인간의 순수한 표현의 욕구를 충족시키고 이에 따른 신체 표현으로 즐거움과 삶의 질이 향상되었다는 점은 자신의 신체를 사용한다는 점은 타 예술장르에 비해 무용의 장점이자 커뮤니티 댄스가 앞으로도 더 발전 가능성이 있다는 것을 짐작할 수 있다.

다음 〈표 1〉은 2010년부터 현재까지 진행된 연구논문 자료를 토대로 세 분류로 나누어 정리하였다.

| 표 1 |

| 교육, 치유 | 문화정책, 사회, 공공성 | 예술작품 승화 |
|---|---|---|
| • 장우정(2019), 상징적 상호작용론적 교육사회학의 관점에서 본 커뮤니티댄스의 실천적 의미 탐색 | • 한혜리(2019), 동시대 커뮤니티댄스의 개념과 공동체성의 의미 | • 황보주석(2014), 「커뮤니티 댄스의 영역별 현황분석」 |

| 교육, 치유 | 문화정책, 사회, 공공성 | 예술작품 승화 |
|---|---|---|
| • 차은주(2019), 노인 치매예방을 위한 커뮤니티무용의 다감각환경(multisensory environment)적 접근 가능성 탐색 | • 장우정(2019), 상징적 상호작용론적 교육사회학의 관점에서 본 커뮤니티댄스의 실천적 의미 탐색. | • 이찬주(2013), 커뮤니티 댄스의 가치와 창작활동의 역할, |
| • 최보결(2019), 힐링산업 콘텐츠, 커뮤니티 댄스의 가치와 전망 | • 황정옥(2019), 사회복지무용으로서 커뮤니티댄스의 의미 | • 전예화(2016), 전문무용예술가의 시각에서 바라본 한국 커뮤니티 댄스의 기능과 그 의미 |
| • 홍혜령(2019), 지역사회 기반 커뮤니티 댄스 프로그램 〈몸짓교실〉 사례연구: 교육효과 및 의미를 중심으로 | • 차은주(2019), 노인복지정책 맥락에서 바라본 커뮤니티무용(community dance)의 생태체계적 실행 방향성 연구 | • 최경희(2013), 커뮤니티 아트로서 무용의 진화– 개념 및 다원화된 양상에 관한 연구 |
| • 한석진(2019), 커뮤니티 댄스 사례에 나타난 예술치유 효과 분석 | • 김지영(2015), 문화예술정책의 맥락에서 “일상생활 속 무용의 확산” 문화 복지를 실현하기 위한 무용 융성의 방안 모색 | • 김영미, 홍혜전(2013), 진지한 여가로서 커뮤니티 댄스의 공연 체험의 의미 |
| • 김명희(2016), 커뮤니티 댄스의 적용 사례와 활성화 방안 연구 | • 서애영(2015), 지역커뮤니티를 통한 한중문화예술교류의 발전적 방안연구; 지역문화 콘텐츠개발에 의한 공연예술을 중심으로 | • 전형재(2019), 「안은미의 춤에 나타나는 수행적 특성에 관한 연구」, 『경기대학교 대학원, 공연예술학과』 |
| • 주형철(2016), 커뮤니티댄스 예술 강사의 교육서비스 질과 가치, 재참여의도의 관계 | • 김재리(2014), 무용의 공공성: 국내 커뮤니티 댄스 사례를 중심으로 | |
| • 함수경(2015), 커뮤니티 댄스 과정에서의 교육철학상담 가능성 | • 이지선(2014), 피나 바우쉬의 작품 「콘탁트호프」를 통해 살펴본 커뮤니티 댄스의 사회적 기능에 관한 고찰 | |
| • 김옥희(2014), 생태무용의 자본 형성 원리 탐구 | | |

| 교육, 치유 | 문화정책, 사회, 공공성 | 예술작품 승화 |
|---|---|---|
| • 한혜리(2014), 생태환경 사회 커뮤니티댄스에서 공동체와 전인교육의 의미 | • 이영일(2014), 커뮤니티 댄스의 문화적 사회가치 연구, 한양대학교 우리춤연구소 | |
| • 김미령,노경희(2012), 생명제한 선고 환우 대상 커뮤니티댄스 기획 사례연구 | • 김선희(2013), 커뮤니티 댄스의 문화예술 역할 담론 | |
| • 황정옥(2012), 커뮤니티댄스의 문화예술교육적 실천 전략 연구 | • 황정옥(2015), 커뮤니티댄스의 사회적 관여 방식에 나타난 연대성 연구 | |
| • 한혜리(2012), 대학 무용교육과 커뮤니티 서비스학습의 결합 모형 연구 –대학 커뮤니티댄스 교육의 학습 설계 기준 | • 김옥희(2013), 신노년층의 사회적 참여를 위한 커뮤니티 댄스연구 | |
| • 김혜민(2016), 지적장애 아동의 대·소근운동능력, 주의집중력 및 또래놀이 상호작용 향상을 위한 커뮤니티 댄스 프로그램 개발 및 적용. | • 장우정(2019), 상징적 상호작용론적 교육사회학의 관점에서 본 커뮤니티댄스의 실천적 의미 탐색, 세종대학교대학원 무용학과 | |
| • 안재은(2018), 커뮤니티댄스(Community Dance)의 치유(Healing) 생성 요인에 관한 연구, 한국예술종합학교. | • 박성혜(2016), 커뮤니티 댄스의 공공성 탐색, 숙명여자대학교 대학원 | |
| • 함수경(2014), 프래그머티즘 미학에 근거한 커뮤니티 댄스의 예술교육적 의의 | • 전예화(2017), 한국 커뮤니티 댄스의 형성과 사회적 기능 및 특성에 관한 연구, 단국대학교대학원 | |
| | • 박관호(2016), 정책사업 하에 실행된 커뮤니티 댄스 프로젝트에 대한 탐색적 연구 : 서울댄스프로젝트 3355팀 사례를 중심으로, 한국예술종합학교. | |

## 3. 커뮤니티 댄스의 개념과 펠든크라이스 기법

### 1) 커뮤니티 댄스의 기능

무용의 특성은 보편적으로 몸을 움직일 수 있는 모든 인간에게 유효하며, 다양한 계층의 사람들이 어우러져 살아가는 지역사회를 대상으로 하는 커뮤니티 댄스에서도 마찬가지이다. 움직임을 통하여 사람들은 그들의 잠재력을 발휘할 수 있으며, 궁극적으로 자아실현에 이바지하게 된다. 한혜리(2015)는 '무용은 자기표현의 도구이자 역사적이고 사회성을 지닌 개별성과 공공성을 공유하고 있다'[15]고 보며 커뮤니티 댄스에서의 몸을 역사적 시대성을 지닌 창의성의 의미를 주제로 삼았다. 주관적인 몸 그대로의 상태를 인정하고 자신의 생각을 표현하고, 교환하는 무용으로 동시대의 커뮤니티 댄스를 규정지으며 자신의 무용체험은 체험을 통해 자신의 잠재력을 자각하는 것이다. 커뮤니티 댄스의 특징은 시간·공간적 제한 없이 개인이 자발적으로 참여하여 움직이려고 하는 개인적 욕구에 출구를 제공할 뿐만 아니라, 신체표현을 통하여 자아를 발견하게 함으로써 즐거움을 주며, 이는 낳아가 사회적 상호작용을 하게 하여 문화에 대한 이해를 높임으로써 개인의 삶을 풍부하게 한다. 커뮤니티 댄스는 개인의 삶에 있어서 시간·공간적 제한 없이 개인이 자발적으로 참여하여 움직이려고 하는 개인적 욕구에 출구를 제공할 뿐만 아니라 신체표현을 통하여 자아를 발견하게 함으로써 즐거움을 주며, 사회적 상호작용을 하게 하여 문화에 대한 이해를 높임으로써 개인의 삶을 풍부하게 한다. 커뮤니티 댄스는 무용이 타 장르와 다르게 신체가 도구이자 수단이며 몸의 움직임을 통해 춤을 추는 행위이다. 커뮤니티 댄스는 모든 사람들에 있어서 건강의 유지, 증진 및 각종 질병의 예방, 기분전환, 건전한 여가활동, 행복과 복지증진 등 삶의 질을 향상시킨다는 것을 알 수 있다. 신체의 조화로운 발달과 움직임을 통해 인간 정신 속에 잠재해 있는 창의력을 개발시키고, 풍부한 정서를 육성해 창조적 삶을 영위하게

15 한혜리, 「동시대 커뮤니티댄스에서 창의성의 의미」, 『한국무용교육학회지』 제26권 1호, 2015.

하는 것으로 커뮤니티 댄스의 궁극적 목적은 사회 안에서 무용 활동이 발전적이고 협력적이도록 하고 지속가능성과 전문 무용 단체와 예술가들이 구성원들의 지역을 방문하도록 하여 무용이 그들 삶의 한 부분으로 받아들여질 수 있도록 지역사회 구성원들을 격려하는 것이다.[16] 커뮤니티 댄스의 대상은 연령과 특성에 따라 유아 및 어린이 무용, 성인 무용, 노인무용 등으로 분류할 수 있으며 취학 전 아동에서부터 노인에 이르기까지 모든 사람이 성별, 인종, 종교, 연령에 관계없이 체력향상, 건강 증진과 아름다움의 추구를 위해 실행하는 모든 종류의 무용을 말한다. 이는 모든 사람들이 그들의 여가시간을 활용한 자발적 참여로 평생교육과 사회적 연대감까지 커뮤니티 댄스로서 무용의 역할이 확대됨을 알 수 있다.

### 2) 커뮤니티 댄스의 효과

커뮤니티 댄스는 춤을 통해 신체 기능과 삶의 질을 향상시키고 나아가 주체적인 인간상을 형성하여 능동적인 사회 참여를 이끌 수 있다. 주체적 인간은 몸과 마음이 하나가 되어 원하는 것을 얻을 수 있는 상태이다. 자신이 주체가 되어 인간의 본능적 욕구인 표현을 가능하게 하고 신체를 움직이며 춤을 추는 행위 자체에서 심리적 안정감까지 도래한다. 춤을 통해 삶의 질을 향상시키고 문화적 향유를 누릴 수 있다. 이러한 춤의 기능은 신체를 통해서 움직이는 모든 행위를 춤으로 표현할 수 있으며 커뮤니티 댄스 역시 춤의 효과와 같다. 여기서 커뮤니티 댄스를 연구 중 춤으로서 심리적인 기능과 사회적 호응도를 피력한 권오정(2014)은 커뮤니티 댄스의 참여자가 참여 과정에서 경험하는 긍정적인 심리체험과 일상에 미친 영향력을 탐색해 행복 관점을 투영하여 커뮤니티 댄스의 효과와 가치를 제시하였지만 현실적으로 다각적인 접근과 함께 실질적인 프로그램 개발 부재를 언급 하였고, 이지연(2014)은 한국 현대 춤의 발전적 방안을 사회적 소통에 초점을 맞춰 관객과의 소통과 다양한 관객 개발의 일환으로

16 김솔, 「지역사회에서 무용의 역할: 국 지역사회무용(community dance) 프로그램을 기반으로」, 성균관대학교 석사학위논문, 2002, 36쪽.

커뮤니티 댄스를 활용하여 다양한 계층에 맞는 보급을 제시하였다. 신체 활동의 인지를 통한 커뮤니티 댄스의 참여자들의 감각을 찾아보기 위해 함수경(2014)은 커뮤니티 댄스 실행자는 참여자들에게 몸의 감각을 일깨우면서 잊혀진 몸을 살피는 과정을 연구하였다.[17] 이를 통해 철학적 인식과 자유로운 활동이 가능하게 하기 위해서는 스스로 몸을 자각의 중요성을 언급한다. 커뮤니티 댄스의 프로그램을 개발한 몇 논문들에서 문화공동체 지향을 목적으로 한국의 춤인 강강술래를 이용한 프로그램(2013, 송한나, 상명대학교 예술디자인대학원 석사)과 접촉즉흥을 활용한 프로그램 개발(2014, 김하용)이 있으나, 큰 의미로 문화공동체를 논하고 있으나 구성하는 개인이 어떻게 신체를 사용해야 되는 자각에 대한 부분이 간과 되었고 접촉즉흥은 더더욱 자신의 명확한 신체인지로 인해 자신의 내부에서부터 외부로의 연결될 수 있어야 할 것이다. 한혜리[18](2015)는 무용은 자기표현의 도구이자 역사적이고 사회성을 지닌 개별성과 공공성을 공유하고 있다고 보며 커뮤니티 댄스에서의 몸을 역사적 시대성을 지닌 창의성의 의미를 주제로 삼았다. 주관적인 몸 그대로의 상태를 인정하고 자신의 생각을 표현하고, 교환하는 무용으로 동시대의 커뮤니티 댄스를 규정지으며 자신의 무용체험은 체험을 통해 자신의 잠재력을 자각한다는 것을 언급하였다. 즉, 커뮤니티 댄스의 특징은 시간·공간적 제한 없이 개인이 자발적으로 참여하여 움직이려고 하는 개인적 욕구에 출구를 제공할 뿐만 아니라, 신체표현을 통하여 자아를 발견하게 함으로써 즐거움과 개인의 삶을 풍부하게 하며 이는 나아가 사회와 문화의 상호발전을 초래 한다. 이를 통해 동시대 커뮤니티 댄스에서 창의성의 의미를 자기표현으로서의 몸과 창의성에서 무용체험은 신체의 인지에서부터 시작 되는 것임을 알 수 있다. 몸과 마음이 하나가 되어 자신의 표현이나 생각을 전달하고 나타낼 수 있다고 언급한 모쉐 펠든크라이스(Moshe Feldenkrais, 1904-1984)의 영향을 받은 많은 무용가들이 자신의 안무와 몸 사용법에 활용하고

17 함수경, 「프래그머티즘 미학에 근거한 커뮤니티 댄스의 예술 교육적 의의」, 경성대학교 박사학위논문, 2014, 62쪽.

18 한혜리, 위의 논문, 2015.

있다.[19] 춤으로 표현하는 과정은 자신의 행동(Action)과 생각을 움직임(Movement)을 통해 이 과정을 알아차릴(Awareness) 수 있는 것으로 펠든크라이스 기법(Feldenkrais Method)의 자아 상(Self-Image)를 바라보는 것과 동이하다.[20] 몸을 매개로 한 커뮤니티 댄스는 체험을 통한 과정으로 나타나야 하며, 몸과 정신을 따로 분리되어 생각 할 수 없는 것이다. 커뮤니티 댄스의 보급은 자각 능역의 향상을 도울 수 있는 프로그램 개발과 활용되는 기법은 국내에서는 찾을 수 없었다. 커뮤니티 댄스는 몸을 매개로 움직이며 자신의 생각을 표출하여 궁극적으로 삶의 질에 향상을 가져다준다. 문화적, 사회적 모든 기능의 향상의 첫 시작점은 바로 자신의 신체 인지를 할 수 있는 자각에서 부터이다. 이러한 자각 능력을 향상 시키는 프로그램 개발은 필요성은 불가피한 시점에 왔다. 전인적 인간과 창의적 인간을 육성하기 위한 프로그램 개발을 목적으로 프로그램이 개발되고 있는 현실에서 소매틱(Somatics)을 이용하는 사례 논문들을 살펴보며 커뮤니티 댄스에 적합 가능성을 알아보고자 한다. 김정은의 현대무용전공자들을 위한 “몸, 나, 너 프로그램개발 및 효과에서는 현대무용전공자들을 위한 창작 프로그램”을 안나 할프린(Anna Halprin)의 무용치료 교수법을 도입하여 자신만의 프로그램을 개발을 하여 효과를 검증하였다. 이경은(2015)의 “소매틱 즉흥무용 프로그램 개발을 통한 신체자각, 표현 능력 및 창작 능력의 변화”에서 소매틱 기법의 활용하며 자각 인지 언급은 수업 과정 중 하나의 절차로 들어가 있을 뿐 구체적인 자각 방법에 대한 제시는 없었다. 접촉즉흥의 의미와 기능에 대한 연구를 한 윤미정(2005)의 “소매틱차원에서 본 접촉즉흥무용의 의미와 기능”에서 자기 발견, 무게 인지, 등의 내적 감각 인지 하는 설명하고 참여자가 자신이 되거나 관찰자의 입장을 통해 연구자의 현장 경험을 토대로 연구하였으나, 자각의 기본이 되는 소매틱 기법

19 가가 테크닉, 아나 할프린을 비롯한 현재까지 많은 무용가들은 모쉐 펠든크라이스가 고안한 펠든크라이스 기법을 활용하여 자신의 창작업과 치유적 방법에 사용하였다. (검색일: 2020.06.22.) https://feldenkraisresearchjournal.org/index.php/journal/issue/view/6, https://feldenkraisresearchjournal.org/index.php/journal/article/view/30, https://www.dance-teacher.com/moshe-feldenkrais-2392321987.html

20 『Awareness Through Movement』, Moshe Feldenkrais, pp.10-11, HarperCollins Publishers. 1972, 1977.

중 펠든크라이스에 대한 실질적인 내용은 찾을 수 없었다. 권병철(2010,2013)은 실제 무용 창작 작업에 무용수의 움직임 창의력과 신체인지를 위해 펠든크라이스 기법을 활용하며 무용수의 움직임 창의성에 도움을 주는 것으로 메를리 퐁튀의 몸 철학, 포스트모던 댄스의 미학, 내적 집중의 미학적 관점에서 연구 하였다. 전지은(2015)의 "휄든크라이스 기법이 무용전공자들의 골반 균형 변화에 미치는 영향"의 연구논문에서 전문무용수의 몸을 사용함에 있어 골반의 정렬에 중점을 두어 개인별 체형에 맞춘 차별화된 교육 프로그램 개발의 기초 자료를 제공하는 것에 의의를 두었다. 정정아(2011)의 "Feldenkrais Method가 현대무용전공자의 신체자각, 표현능력, 무용능력성취에 미치는 효과"는 무용전공자를 위한 교육방법 중 하나로 무용전공자들에게 신체를 자각하며 표현능력과 성취감에 향상을 가져 올 수 있는 기법을 펠든크라이스 기법을 소개하였다. 권혜영(2009) 현대무용 전공자들을 위한 새로운 보강 훈련법 제시의 일환으로 펠든크라이스 기법을 활용하여 체간근력과 신체 근력에 영향을 준다는 연구 성과를 얻었다. 체육 분야에서 박경준(2012)은 자세조절을 위한 프로그램 개발을 필라테스와 펠든크라이스 기법을 활용하여 연구하였다. 한국 전통궁중무술의 자각수련 방식으로 펠든크라이스를 적용하여 보다 부드럽고 유연한 궁중무술 수련 방식을 제시한 박대선(2013)은 스스로 체험자가 되어 자각인지를 중심으로 수련법의 과정을 연구하여 펠든크라이스 기법이 다양한 장르와 접목이 되어 활용 가능성을 알리는 사례로 보아진다. 학술지에서 동일한 프로그램과 저자는 제외한 관련 논문은 뇌 인지 과학과 펠든크라이스를 연계한 김은정(2016)과, 유아 움직임과 연계된 한명옥(2015), 펠든크라이스가 심리 치료와의 관계성을 연구와 유아동 움직임의 발달과정 관계를 연구한 김득란(2012, 2010, 2008, 2005), 자신의 작업 춤 작업에 직접적인 영향을 준 방법론으로서의 연구인 권병철(2013, 2010), 이현영(2011), 이혜경(2001), 토마스 캠프Thomas Kampe(2014, 2011) 신체의 기술능력과 심리치료 향상에 도움이 된다(김득란(2012, 2010, 2008, 2005). 전미현 (2016))는 연구결과에 의의가 있다. 여기서 외국의 사례가 한국에 소개된 토마스 캠프Thomas Kampe(2014, 2011)는 자신의 작업과 연관 지어

커뮤니티 댄스와 지역 특성 공연으로서의 연구를 발표했으며 현재 춤 교육자로서 활동하고 있다. 펠든크라이스 전문가들이 무용교육자로서 현장에서 적용한 대표적인 사례로 토마스 캠프는 2019년 베를린에서 펠든크라이스 기법으로 체화된 움직임과 창작과정에 대한 리서치를 진행했다. 그는 리서치 그룹들과 함께 미세한 움직임도 몸의 체화되어 신체 부위의 미세한 과정에 의식적으로 참여하며 신체와 정신이 통합되는 것을 촉진시키는, 안무가와 무용가들이 참여한 워크숍을 진행하였다.[21] 창작과정 리서치 그룹들에게 그는 "움직임의 방법은 매우 정교하게 짜여 있지만 그 수업을 하는 지금, 여기의 상황에 맞게 즉흥적으로 진행됩니다. 이는 텍스트와 실제 받아들이는 몸은 그 순간순간에 다르게 적용되고 그 움직임이 자신의 실제 몸에 통합되는 움직임은 마치 즉흥적으로 춤을 추는 것과 같습니다.[22]"라는 모쉐 펠든크라이스의 말을 인용했다. 이러한 문장은 실질적으로 펠든크라이스 정규 수업에서 트레이너들이 많이 사용하는 이야기이다. 제니 코오건(Jenny Coogan)은 댄스 아티스트, 교육자 및 펠든크라이스 전문가®(Feldenkrais practitioner®)로서 춤 교육에 있어 신체 지향적인 교육 및 학습 환경을 조성하기 위해 독일의 예술 학사 학생들과 함께 사례 연구 형태로 행동 연구를 진행하였다.[23] 이는 펠든크라이스 방법과 현대무용 기법 사이의 시너지 관계를 통해 학생들이 신체적 역량, 개인 기관, 자기 규제 및 자기 반사 과정의 개발을 지원할 수 있는 방법으로 접근할 수 있는 가능성을 제시했다. 또한 집단이 체감하는 감수성이 어떻게 무용수들의 상황과의 상호작용과 학습 환경에서 상호작용을 효과적으로 탐색하는지를 조사하였다. 해외 대표 사례들을 통해 향 후 한국의 커뮤니티 댄스로러 기법의 적용가능성과 나아가 무용교육 현장에서 활용할 수 있는 기법임을

---

21 Thomas Kampe, 「Practices of Freedom – The Feldenkrais Method & Creativity」, 『Feldenkrais Research Journal·volume 6』, p. 2-3, (2018-2019), (검색일: 2020.05.27.), https://feldenkraisresearchjournal.org/index.php/journal/article/view/28

22 Koreanfeldenkrais Training course, 4th segment Education Director Ruty Bar.

23 Jenny Coogan, 「Learning with the Feldenkrais Method® of Somatic Education in the Dance Technique Class」, Volume 6 (2018-2019): Practices of Freedom: The Feldenkrais Method and Creativity." 『IFF Academy Feldenkrais Research Journal3』. (검색일: 2020.05.27.) https://feldenkraisresearchjournal.org/index.php/journal/article/view/11/13

짐작할 수 있었다. 살펴본 바와 같이 국내에서 연구된 소매틱 분야와 펠든크라이스 기법을 활용한 사례들을 보면 두 가지로 분류할 수 있다.

첫째, 소매틱(Somatics)의 기법인 펠든크라이스 기법®(Feldenkrias Method®) 이용하여 몸과 정신을 함께 바라보는 인식변화를 일으켰다는 결과를 논문으로 증명해 보였다.

둘째, 소매틱 기법 중 하나인 펠든크라이스를 이용한 전문무용수를 위한 연구의 제한점이 보이고 실질적인 움직임의 인도를 위한 구체적인 설명은 효과를 증명하는 것에 비해 추상적으로 설명되어 있는 것으로 나타난다.

앞서 살펴 본 국내 커뮤니티 댄스의 연구들은 정착과 이념, 사회 문화적 의의와 철학사조에 입각한 커뮤니티 댄스의 연구는 있었으나 아직 국내는 구체적인 방법론에 입각한 실질적인 프로그램을 개발은 미약했다. 신체를 도구로 활용하거나 신체 자체의 움직임이 목적이 되더라도 자신의 몸에 대한 자각은 동반되어야 하며 특히나 커뮤니티 댄스의 경우 춤이 전공이 아닌 다양한 계층과 대상을 상태로 진행했을 때는 조금 더 신체 사용에 대한 충분한 인지가 선행되어야 한다. 소매틱 기법을 활용한 연구는 아직까지는 무용전공자들에게 국한되어 있었고, 비전공자들을 위한 구체적인 프로그램은 없는 상황인 것을 알 수 있었다. 이에 반해 소매틱을 활용한 커뮤니티 댄스 프로그램을 진행하고 있는 외국의 사례 중 2014년 커뮤니티 댄스의 방향과 방법을 모색하는 학술 심포지엄[24]에서 토마스 캠프(Thomas Kampe)는 일원론적 몸 교육(Somatic education)을 소개하며 실질적인 커뮤니티 프로그램의 운영과 함께 현장에서 부각되는 가치들에 대해 발표하였다. 토마스 캠프는 소매틱 교육자로 펠든크라이스 전문가(Feldenkrais Practitioner®)로 현재까지 영국을 기반으로 무용 교육자와 창작자로 활동을 하고 있다. 그는 현장에서 전문인과 일반인들의 융합된 공연을 직접 기획과 지도를 하면서 자연스럽게 소매틱을 접하게 되었고 자신의 움직임의

[24] 국제학술심포지움, 공연예술인가, 공공활동인가? “커뮤니티 댄스를 묻는다”, 토마스 캠프(Thomas Kampe), 2014, 5쪽.

근거인 일원론적 몸 교육(Somatic education)을 설명하고 실질적인 커뮤니티 프로그램의 운영과 함께 현장에서 부각되는 가치들에 대해 발표하였다. 특히 몸의 기능적인 자각 능력은 자신이 몸을 기능적으로 향상시키며 조화로운 자유를 가져오며 자율 의지와 자기의도가 명확해 진다고 했다.[25] 이를 통해 알 수 있는 것은 커뮤니티 댄스는 몸을 매개로 하여 자신의 생각을 움직임으로 표현하는 것으로 몸의 인지와 함께 인도하는 본인 스스로가 자각 체험이 우선이 되어야 한다. 움직임을 통한 자각 과정은 신체구조를 이해하며 움직임을 통해 기능적인 몸 사용법을 인지하는 것으로 구조와 기능을 움직임을 통해 통합하는 과정이다. 이는 궁극적으로 몸과 정신이 움직임을 통해 전인적인 인간으로 통합되는 단계로 향상 될 수 있다. 또한 커뮤니티 댄스의 의식 기반은 삶의 질을 향상시키는 일환으로 자신의 신체에 대한 앎(knowing)을 찾아가는 과정으로 본다면, 춤을 통해서 몸과 마음의 여유를 찾을 수 있는 것이다. 커뮤니티 댄스는 몸이 매개가 되어 춤을 추는 것이다. 움직이는 주최가 바로 몸이기에 무엇보다 자각 능력 향상의 중요성은 움직임의 한계를 벗어나는 것은 물론 일상의 행동패턴이나 습관의 변화를 가져 올 수 있는 큰 변인이 된다. 펠든크라이스는 최근 한국에서도 여러 논문에 연구되어 지고 있으나 대부분의 심리와 정서에 관련된 자각으로서 치료와 치유에 치중되어 있었다. 전공자들의 기능향상을 위한 방법으로 제시된 논문들이 대부분임을 알 수 있었다.

사회 속에 살아가는 전인적 인간상의 추구와 삶의 질 향상을 위해 자각의 능력을 향상 시킬 수 있는 펠든크라이스 방식을 활용하여 몸적(Somatics) 자각 체험을 위한 프로그램을 설계하고 커뮤니티 댄스 프로그램을 개발하여 이를 적용하고 분석해 봄으로서 향후 커뮤니티 댄스 참여자들의 신체인지, 표현능력, 삶의 질 향상을 도모하고 전인적인 인간으로 나아갈 수 있다면 춤 문화의 저변확대를 가져올 수 있다. 또한 현대인의 춤을 향유하는 문화 뿐 아니라 실제 삶의 질을 높이는 것으로 효과를 확대시킬 수 있을 것으로 사료된다.

---

[25] 토마스 캠프, Moving after Auschwitz :The Feldenkrais Method as a soma-critique. 『한국무용기록학회지』 제33집, 2013, pp.229-258.

### 3) 펠든크라이스 기법을 활용한 커뮤니티 댄스 사례

커뮤니티 댄스의 보급에 있어 가장 기본적인 단계인 자각 능력의 향상을 도울 수 있는 프로그램 개발 부재를 언급한 권오정(2014)는 커뮤니티 댄스의 참여자가 참여 과정에서 경험하는 긍정적인 심리체험과 일상에 미친 영향력을 탐색해 행복 관점을 투영하여 커뮤니티 댄스의 효과와 가치를 제시하며, 다각적인 접근과 함께 실질적인 프로그램 개발부재를 지적하였고, 국내 커뮤니티 댄스의 정착과 이념(권오정, 2014), 사회 문화적 의의(이지연, 2014)와 철학사조(함수경, 2014)에 입각한 커뮤니티 댄스의 연구는 다소 보였으나, 그에 반해 실질적인 프로그램을 개발(김하용, 2014: 송한나, 2013)은 움직임의 기본이 되는 몸의 자각적 부분에서는 설명이 미약하게 나타나 있는 것을 알 수 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 펠든크라이스를 활용한 커뮤니티 댄스의 사례를 살펴보면 국내에서는 박관호(2016)는 문화정책사업의 일환으로 춤바람 커뮤니티 댄스 프로그램의 커뮤니티 일원으로 신체를 자각하여 스스로 즉흥 춤을 하는 과정과 커뮤니티 댄스 참여자 내부의 심층 인터뷰를 통해 펠든크라이스 기법이 일반인에게 도움이 되는 기법이라는 언급[26]을 한 것이 국내 사례로는 유일하다. 한국에서 커뮤니티 댄스를 발표한 토마스 캠프(2012)는 펠든크라이스 전문가로서 일반인에게 신체 감각을 일깨우며 움직임의 감각을 확장시킬 수 있는 방법론으로 펠든크라이스 기법을 사용하여 기존의 따라하는 춤의 습득방식에서 개개인의 체험을 중시하여 누구나 자신의 고유한 언어로 춤을 출 수 있게 하였다. 정한별(2019)과 김은정(2016)은 가가테크닉(GaGa Technique)을 만든 오하드 나하린Ohad Naharin)이 펠든크라이스 기법에 근거하여 자신의 창작활동과 일반인들을 위한 몸 작업에 사용하고 있다는 언급을 하였다.[27] 가가 테크닉은 스캔(Scan)을 통해 발

[26] 박관호, 위의 논문, 2016, 33-36쪽.

[27] 정한별, 「오하드 나하린(Ohad Naharin)의 작품에서 나타난 신체적 유대주의(Muscular Judaism)- Impacts that Muscular Judaism has on Ohad Naharin's artworks」, 성균관대학교 석사학위논문, 2019, 1-2쪽.
김은정, 「무용콘텐츠에 내재된 소매틱스의 뇌과학적 메커니즘」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제16권 6호, 2016, 365-373쪽.

이 바닥에 닿아 있는 감각을 느끼는 자신의 몸을 통해 신체의 흐름을 인지하면서 몸이 흐르는 데(Flow)로 사용할 수 있게 하는 방법으로 신체를 운영하는 기저에 펠든크라이스 기법에서도 스캔과 같은 방법을 사용한 부분이 동일하다.[28] 오하드 나하린은 펠든크라이스 전문가인 어머니 소피아 나하린(Sofia Naharin)으로부터 어릴 때부터 펠든크라이스 기법을 배우며 성장하여 가가테크닉으로 발전 시켰다.[29] 가가에서는 펠든크라이스가 고안한 움직임을 통한 자각 기법을 도입하여 음성에 따라 신체를 자각하는 과정은 펠든크라이스 기법의 움직임을 통한 자각과 같이 발에서부터 머리까지의 스캔을 통해 스스로 몸을 알아차리는 자각을 통하는 가가의 훈련법[30]은 현재까지 무용단에서 가가 피플(GAGA PEOPLE)로 진행하는 일반인의 춤 수업으로 적극적으로 사용되고 있다.[31] 그리고 한국에 전문가 과정이 있는 타말파[32] 역시 펠든크라이스 기법에 영향을 받았는데, 안나 할프린(Anna Halprin)은 이스라엘로 가서 펠든크라이스 기법을 접한 후 그녀의 예술작업에 도움을 받았다.[33] 할프린의 무브먼트 리추얼(Movement Ritual)은 움직임을 패턴을 스스로 탐구하여 찾게 하고 새롭게 움직임을 만들어 패턴으로 전환하는 과정[34]은 감각을 통합하는 움직임을 자각하는 과정인 펠든크라이스 기법의 훈련법과 같다. 스스로 자신을 바라보는 능력을 기를 수 있는 방법은 스스로 움직임을 통해 자각의 단계로 이를 수 있는 펠든크라이스 방식을 꼽을 수 있는데, 모쉐 펠든크라이스(Moshe Feldenkrais, 1904-1984)는 물리학 박사이자 공학사이며 심리학, 생체역학, 물리학 등의 통합적 통찰로 펠든크라이스 기법을 창안하였다. 펠든크라이스 기법은 신체를 자각하고 움직임을 재학습하는 과정을 통해 다양한 신체의 문제가 해결되며

28 김은정, 위의 논문, 2016, 369-370쪽.
29 정한별, 위의 논문, 2019, 1-2쪽.
30 김은정, 위의 논문, 369-370쪽.
31 가가홈페이지, https://www.gagapeople.com/en/about-gaga/(검색일: 2020.05.28)
32 한국 타말파 연구소 홈페이지, http://www.tamalpakorea.com/zm/in0200.php (검색일: 2020.05.28)
33 김은정, 위의 논문, 370-371쪽.
34 이정명, 「심신통합적 움직임 교육으로서의 무브먼트 리츄얼(Movement Ritual)에 관한 고찰」, 『무용역사기록학』, 제32집, 2014, 171-174쪽.

움직임의 질적 향상이 이루어진다. 궁극적으로 자신이 원하는 삶을 얻을 수 있는 가능성이 열리며 주체적인 삶의 능력을 가지게 된다. 모쉐 펠든크라이스 박사는 일상에서 한정된 움직임을 하는 사람은 실제로 자신의 신체 이미지를 묘사할 때 왜곡된 상으로 생각하며 실제 표현도 왜곡되게 나타나는 데 이것을 신체이미지(Body Image)로 설명을 하였다. 신체이미지는 외부적, 내부적 환경과 개인의 정서적 경험에 따라 개인마다 차이를 보인다. 자각을 통한 학습방법인 알아차림의 과정은 이런 신체이미지 밸런스를 균등하게 조절할 수 있게 되고 몸의 감각을 되찾으며 현재를 살고 있는 자신과 타인, 환경에 대한 명확한 인지와 함께 실제 몸과 마음의 상태가 삶 전체에 반영되어 균형 잡힌 신체와 정신이 분리되지 않는 조화로고 성숙한 인간을 만들 수 있다고 언급하였다.[35] 모쉐 펠든크라이스 박사의 제자인 토마스 하나[36]는 '감정적인 자신의 상태와 외부로부터 자신의 내적 심리상태를 자각하는 능력은 발달하고 있으나, 몸 자체의 기능은 저하되고 있다'고 언급하며 문명화 되면서 자각에 필요한 고유수용감각 능력은 현대 교육과 문화가 인간의 자아감각 기관의 발달을 제한하여 인간 개개인의 생리적 존재로서의 자각이 희미해 졌다고 말하고 있다.[37] 우리는 사회의 일원으로 자신의 위치와 역할에 대한 이해 그리고 타인과의 관계와 소통의 문제들은 실제 신체를 움직이고 사용한다. 펠든크라이스 기법은 독립적이고 주체적인 자아상, 더 나아가 창의적인 인간상 궁극적으로 인본주의를 지향 점을 가진다. 한국에 정착되고 있는 '커뮤니티 댄스'를 통해 자각 능력 향상을 도모할 수 있는 펠든크라이스 기법의 활용을 통해 몸과 정신이 일치되는 전인적 인간상을 키우며 21세기형 자기 주도적 인간으로의 도약을 바라 볼 수 있을

35 『*Awareness Through Movement® Lesson from Alexander Yani*』, 「*#24 Body Image : a lecture*」, p.147.

36 토마스 하나(Thomas Hanna,1928-1990), 현상학, 신경과학, 진화 생물학 등 다양한 각도로 몸을 탐구하며, 닥터 모쉐 펠든크라이스 박사에게 통합적 몸의 기능을 배우면서 본격적인 몸학 교육(Somatic Education)을 만들어 '지금 여기'의 알아차림을 통하여 내면으로부터 체험된 몸이 스스로 만들어 내는 몸학 교육자이며, 바디워크 전문 치유사가 되어 현장에서 활동하여 수많은 책을 저술한 인물이다.

37 토마스 하나, 『부드러운 움직임의 길을 찾아, 토마스 하나의 생명의 몸』, 김정명 역, 소피아, 2013, 27-29쪽.

것이다. 개인의 삶의 질에 높이고자 하는 욕구는 21세기 지식기반사회가 도래하면서 증가하고 있다. 그러한 일환으로 움직임을 통한 체험 문화 활동인 커뮤니티 댄스는 온라인이나 오프라인에서 진행되는 개별적인 춤 동아리 및 무용단자체 프로그램과 지자체에서 현재 활발하게 이루어지고 있다.

## 4. 결론 및 제언

커뮤니티 댄스의 정의는 다양한 계층을 어우르는 공동체 모임으로 지역사회의 주민들이나 동호회 모임까지 포함시키는 몸을 움직일 수 있는 모든 사람들이 춤을 통해 문화 향유를 누리며 나아가 개인의 주체성과 창의성을 개발시킬 수 있다. 춤을 직접 체험함으로서 삶의 즐거움을 얻고 심신의 합일화로 전인적인 인간상으로 발전할 수 있다. 자신의 정체성을 표현할 수 있는 것은 춤의 본질적인 기능이며 몸을 통해 움직이고 춤을 추면서 주체성을 형성하고 문화의 향유를 누림으로서 성숙한 인간상과 삶의 질이 향상된다. 커뮤니티 댄스에서도 개인의 정체성 표현과 삶의 즐거움을 찾을 수 있다는 점은 춤의 특징과 동일하다. 춤을 통한 심신의 치유적 효과는 심리적인 안정감과 즐거움을 줄 뿐 아니라 몸을 움직임으로서 신체 기능의 향상을 도반 한다고 볼 수 있다. 밀레니엄 시대의 도래는 국민 개인의 문화 향유를 영유할 수 있는 지원의 일환으로 2010년부터 시작된 커뮤니티 댄스는 2012년부터 본격적인 사례연구와 학술연구가 활발히 진행되었다. 많은 무용가들이 자신의 창작 작업으로 활용하거나 문화 정책 사업의 일환으로 현재까지 커뮤니티 댄스의 활동을 하고 있으나 신체기능에 대한 언급과 논리적인 방법론은 찾을 수 없었다.

커뮤니티 댄스는 개인의 삶에 있어서 시간·공간적 제한 없이 개인의 자발적 참여로 자신이 움직이려고 하는 개인적 욕구의 출구를 제공할 뿐 아니라, 신체표현을 통해 자아를 발견하게 함으로써 즐거움을 주며, 사회와 문화의 상호발전을 초래 한다. 문헌연구를 통해 커뮤니티 댄스는 2010년부터 성행이 되어 다방면으로 연구되어지고 있으나 현장에서 진행되는 실질적인

춤 프로그램의 개발은 미약한 상태이다. 기존의 논문들에서 커뮤니티 댄스의 파급 효과와 방법론의 필요성을 다룬 논문인 구체적인 프로그램의 방법론과 효과는 미약하며 아직 실질적인 대안이 될 수 있는 방법론은 부재하다는 사실은 연구사례를 통해 확인 되었다. 현재진행형인 커뮤니티 댄스의 흐름을 정리하고 무용예술만의 장점인 신체를 통한 움직임으로 신체기능이 향상과 삶의 질의 관계를 조사하여 대안이 되는 방법을 모색해 보기 위해서는 춤의 장점을 살려 커뮤니티 댄스에 적용되어야 할 것이다. 무용은 신체를 기능적으로 자유롭게 사용할 수 있게 하며 자신의 표현의 욕구와 삶의 향유를 갖게 하는 가장 강력한 예술이며 무용을 통해 커뮤니티 댄스의 구체적 프로그램을 고안하여 적용시킬 수 있는 방법론으로 펠든크라이스 기법에 대해 알아보았다. 개인의 신체를 사용함에 있어 커뮤니티 댄스 프로그램을 개발하여 이를 적용하여 향후 커뮤니티 댄스 참여자들의 자각능력을 향상을 도모하여 전인적인 인간으로 나아 갈 수 있는 가능성에 도달할 수 있는 적합한 방법론으로 펠든크라이스 기법을 적용하여 현대인의 춤 문화뿐 아니라 실제 삶의 질을 높이는 것으로 효과를 확대 시킬 수 있을 것으로 본다. 국내 커뮤니티 댄스에 필요한 방법론으로 자리 잡아 문화 소외계층과 활용될 수 있기를 기대하며 무용의 교육적 효과와 예술가들의 안무 창작법으로 활용할 수 있는 프로그램 개발은 춤의 대중화와 입시 위주의 무용교육에서 탈피할 수 있는 적합한 방법론임을 해외 연구를 통해 무용교육적 측면과 커뮤니티 댄스의 프로그램을 개발 할 수 있는 가능성을 볼 수 있었다. 펠든크라이스 기법은 신체 움직임을 통해 신체 기능과 정신을 통합할 수 있는 적합한 방법론으로 국내 무용가들이 무용교육과 커뮤니티 댄스에 적용해 봄으로써 한국형 프로그램을 개발할 수 있기를 기대해 본다.

## 참고문헌

### 단행본

토마스 하나, 『부드러운 움직임의 길을 찾아, 토마스 하나의 생명의 몸』, 김정명 역, 소피아, 2013.

### 논문

권오정, 「커뮤니티 댄스 참여를 통한 번영」, 한국체육대학교 박사학위논문, 2014.

김미령, 노경희, 「생명제한 선고 환우 대상 커뮤니티댄스 기획 사례연구」, 『한국무용교육학회지』 제23권 2호, 2012.

김솔, 「지역사회에서 무용의 역할: 국 지역사회무용(community dance) 프로그램을 기반으로」, 성균관대학교 석사학위논문, 2002.

김은정, 「무용콘텐츠에 내재된 소매틱스의 뇌과학적 메커니즘」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제16권 6호, 2016.

김정은, 「현대무용전공 대학생의 무용창작 능력과 일상적 창의성 향상을 위한 '살아나는 몸·나·너 프로그램' 개발과 효과」, 동덕여자대학교 박사학위논문, 2013.

김재리, 「무용의 공공성: 국내 커뮤니티 댄스 사례를 중심으로」, 『한국무용기록학회지』, 제32집, 2014.

김혜민, 김소형, 박진우, 이현수, 「지적장애 아동의 대·소근운동능력, 주의집중력 및 또래놀이 상호작용 향상을 위한 커뮤니티 댄스 프로그램 개발 및 적용」, 『한국특수체육학회지』 제25권 2호, 2016.

박관호, 「정책사업 하에 실행된 커뮤니티 댄스 프로젝트에 대한 탐색적 연구: 서울댄스프로젝트 3355팀 사례를 중심으로」, 한국예술종합학교 석사학위논문, 2016.

박대선, 「자각수련방식을 응용한 궁중무술의 몸학적 연구」, 명지대학교 박사학위논문, 2013.

박성혜, 「커뮤니티 댄스의 공공성 탐색」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2016.

안재은, 「커뮤니티댄스(Community Dance)의 치유(Healing) 생성 요인에 관한 연구」, 한국예술종합학교 석사학위논문, 2018.

윤미정, 「소매틱차원에서 본 접촉즉흥무용의 의미와 기능」, 『연세대학교 대학원』, 박사학위논문, 2005.

이경은, 「소매틱 즉흥무용 프로그램 개발을 통한 신체자각, 표현 능력 및 창작 능력

의 변화」, 경기대학교 박사학위논문, 2015.

이영일, 「커뮤니티 댄스의 문화적 사회가치 연구」, 『우리춤과 과학기술』 제25권 2호, 2014.

이예술, 「빅 데이터를 활용한 국내 무용 경향 분석」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2019.

이정명, 「심신통합적 움직임 교육으로서의 무브먼트 리츄얼(Movement Ritual)에 관한 고찰」, 『무용역사기록학』 제32집, 2014.

이지선, 「피나 바우쉬의 작품 「콘탁트호프」를 통해 살펴본 커뮤니티 댄스의 사회적 기능에 관한 고찰」, 『무용예술학연구』 제49권 4호, 2014.

이지연, 「문화콘텐츠로서 한국 현대춤의 가능성과 발전방안 탐색」, 세종대학교 박사학위논문, 2014.

장우정, 「상징적 상호작용론적 교육사회학의 관점에서 본 커뮤니티댄스의 실천적 의미 탐색」, 세종대학교 박사학위논문, 2019.

전지은, 「훼든크라이스 기법이 무용전공자들의 골반 균형 변화에 미치는 영향」, 대구가톨릭대학교 석사학위논문, 2015.

전예화, 「한국 커뮤니티 댄스의 형성과 사회적 기능 및 특성에 관한 연구」, 단국대학교 석사학위논문, 2018.

전형재, 「안은미의 춤에 나타나는 수행적 특성에 관한 연구」, 경기대학교 박사학위논문, 2019.

정정아, 「Feldenkrais Method가 현대무용전공자의 신체자각, 표현능력, 무용능력성취에 미치는 효과」, 세종대학교 박사학위논문, 2011.

정한별, 「오하드 나하린(Ohad Naharin)의 작품에서 나타난 신체적 유대주의(Muscular Judaism)- lmpacts that Muscular Judaism has on Ohad Naharin's artworks」, 성균관대학교 석사학위논문, 2019.

최해리, 「한국커뮤니티 댄스의 근원, 흐름, 확장」, 『무용역사기록학』 제36권 36호, 2015.

한혜리, 「동시대 커뮤니티댄스에서 창의성의 의미」, 『한국무용교육학회지』 제26권 1호, 2015.

함수경, 「프래그머티즘 미학에 근거한 커뮤니티 댄스의 예술 교육적 의의」, 경성대학교 박사학위논문, 2014.

황보주석, 「커뮤니티 댄스의 영역별 현황 분석」, 경희대학교 석사학위논문, 2013.

황정옥, 「Community Dance의 형성 배경과 잠재적 복합성 연구」, 대구가톨릭대학교

박사학위논문, 2015.

토마스 캠프(Thomas Kampe),「공연예술인가, 공공활동인가? 커뮤니티 댄스를 묻는다」,『국제학술심포지움』, 2014.

토마스 캠프,「Moving after Auschwitz: The Feldenkrais Method® as a soma-critique」,『한국무용기록학회지』 제33집, 2014.

## 기타

가가 테크닉과 펠든크라이스 IFF journal
https://feldenkraisresearchjournal.org/index.php/journal/issue/view/6
https://feldenkraisresearchjournal.org/index.php/journal/article/view/30
https://www.dance-teacher.com/moshe-feldenkrais-2392321987.html

가가홈페이지 https://www.gagapeople.com/en/about-gaga/

네이버 지식백과, 재인용,
https://ko.dict.naver.com/#/search?query=%EC%BB%A4%EB%AE%A4%EB%8B%88%ED%8B%B0%EB%8C%84%EC%8A%A4&range=all

## Abstract

# Effects and Roles of Korean Community Dance

*Park, Sojung*
*Korean Feldenkrais Director*
*/ Feldenkrais Practitioner®*

Entering the 21st century, the flow of society and culture is emerging as a cultural phenomenon in which one experiences, enjoys, and experiences on one's own.

This trend has emerged as community dance, which has been active since 2010. Community dances can be targeted by anyone and can be divided into children's, adult and senior citizens' dances depending on the characteristics and age of the group, allowing them to work in various age groups. It also refers to all kinds of dances for the happiness and self-achievement of everyone who can promote gender, race and religion health or meet the needs of expression and improve their physical strength at meetings by age group, from preschoolers to senior citizens. Community dance is a dance activity in which everyone takes advantage of their leisure time and voluntarily participates in joyous activities, making it expandable to lifelong education and social learning. It is a voluntary community gathering conducted by experts for the general public. The definition of community dance can be said to be the aggregate of physical activities that enrich an individual's daily life and enhance their social sense to create a bright society, while individuals achieve the goals of health promotion and aesthetic education. In the contemporary community dance, the dance experience in body and creativity as self-expression reflects the happiness perspective by exploring the positive psychological experience and influence of the participants in the process of participation, and participants have continued networking through online offline to enjoy the dance culture.

Although research has been conducted in various fields for 10 years since the boom in community dance began, the actual methodology of the program has been insufficient to present the Feldenkrais Method, hoping that it will be used as a methodology necessary for local community dance, and will be used as part of the educational effects and choreography creation methods of artists that can improve the physical functional aspects of dance and give a sense of psychological stability.

Keywords Community Dance, Cultural Phenomenon, Self-expression, Self-achievement, Feldenkrais Method

논문투고일: 2020. 05. 30 심사완료일: 2020. 06. 13 게재확정일: 2020. 07. 07

# 미술관의 소셜플랫폼 역할과 관람객 체험*

구 보 경
서울디지털대학교 문화예술경영학과 부교수

## 목차

1. 서론
2. 기술발전과 예술환경의 변화
 1) 예술환경의 변화
 2) 경험중심의 예술활동
3. 새로운 미술관 공간
 1) 미술관 관람객 경험과 소통의 변화
 2) 미술관과 소셜미디어, 소셜플랫폼으로서 미술관
4. SNS활용한 미술관 체험과 놀이
 1) 스마트 전시와 미술관 체험
 2) 미술관에서 사진찍기와 셀피
 3) 미술관의 셀피와 놀이 활동
5. 요약 및 결론

* 본 논문은 예술교육연구 2018년, 제 16권 4호에 게재된 「소셜플랫폼과 IT기술기반의 미술관의 역할과 관람객 체험」을 부분 수정, 보완하여 작성하였음.

## 요약문

소셜플랫폼과 기술의 발전 덕분에 온라인 커뮤니케이션이 일상화 되면서 자신의 감정, 생각, 경험 등을 인터넷에 표현하는 것은 지극히 일반적인 일상이 되었다. 특히 SNS는 자신을 쉽게 표현하는 동시에 다른 이용자들과 교류할 수 있는 대표적 플랫폼이다. 개인의 소소한 일상부터 무엇을 하고 어떤 경험을 했는지 SNS로 소통하는 방식이 보편화되었다. 이에 따라 미술관은 관람객들의 참여와 관심을 끌어내기 위해 다양한 시도를 하고 있다. 관람객들을 끌어들여 놀이와 학습을 동시에 즐길 수 있는 콘텐츠 기반의 프로그램 및 환경을 제공하고 있다. 본 논문은 신기술의 발전과 이를 수용한 미술관 환경의 변화와 함께 단순한 감상에 그치지 않고 일상의 소통방식이 미술관 관람에서도 어떻게 나타나는가를 탐색할 것이다. 이를 통해 SNS을 비롯한 모바일 기반 소통이 미술관 관람의 질적 다양성을 제공하고, 의미있는 미술관 경험으로 완성될 수 있으며, 이에 따른 경험의 플랫폼으로서 미술관, 더 나아가 기술수용에 따른 문화예술기관의 다양한 역할과 기능을 제시하고자 한다.


주제어 미술관, 미술관 관람객, 미술관 체험, 소셜플랫폼, IT테크놀로지

## 1. 서론

소셜미디어를 통한 온라인 커뮤니케이션이 확산 되면서 개인의 감정과 일상 그대로의 모습을 온라인 상에 표현하는 것이 일상적인 행위라 해도 과언이 아니다. 그중에서 SNS는 쉽게 자신을 표현하는 동시에 타인과 교류할 수 있는 대표적 공간이라 할 수 있다. 개인의 취향, 생각, 관심분야를 통해 정체성이 확인 가능하며 동시에 자신의 특별한 경험을 그대로 과시하면서 고유한 자아를 다양하게 드러낸다고 할 수 있기 때문이다. 사용자가 온라인상에서 자신을 표현하고 다른 이용자들과 소통할 수 있는 소셜 플랫폼은 타인과의 관계를 맺은 후 자신의 개인적 또는 일상적인 이야기를 공개하며 따라서 사람들과 소통하고 관계를 맺는 사회적 공간임과 동시에, 개인에 대한 정보를 노출하는 자기표현의 장이라 할 수 있다. 소셜플랫폼과 인터넷 기술의 발전은 색다른 경험을 통하여 오늘날 사회전반에 소소하게 즐길 수 있는 작은 행복을 추구하고자 하는 최근 현대인들의 가치관과 생활방식을 구현을 촉진하는 매개가 되었다. 이와 함께 전 세계 셀피(selfie, 이하 셀피) 열풍이 한창인 가운데, SNS에서 셀피를 소재로 한 콘텐츠 및 전시 등이 개최되면서 일상에서의 소통방식을 넘어 예술현장, 창작, 그리고 관람객과 소통에도 적잖은 영향을 미치고 있다.

모바일 환경과 IT 기술의 발달은 일반적 감상법에서 관람객과 작품의 상호작용과 소통의 방식을 변화시켰다. 더 나아가 예술가들은 SNS 매체를 사용한 새로운 양식의 예술작품을 창작하여 관람객의 참여를 유도하여 작품을 완성시키기도 하고, 기존 게임양식에 기술적 요소를 작품에 도입하여 예술형식과 표현방법의 다각화를 확산시켰다. 새로운 IT 기술들이 하루가 다르게 발전하면서 과거에는 경험할 수 없었던 새로운 예술적 경험을 가능케 하고 있다. 한편으로 대중과 예술을 매개하여 대중의 문화의식과 사회적 참여도를 높이는 미술관의 공공의 미션과 역할이 강조되면서 국내외 미술관들은 관람객들의 예술감상과 색다른 미술관 관람을 위한 다양한 시도를 모색하고 있다. 또한 물리적 소유보다 경험의 소비가 중요시되면서, 적극적으로 몸을 움직여 체험을 하거나, 오감을 자극하는 경험을 일종의 놀이로

생각하며 미술관을 찾는 관람객들이 증가하고 있다. 스마트 환경에서 기술을 기반으로 새로운 예술양식과 전시방식, 다양한 전시가 기획되고 관람객의 보는 방식이 변화와 발전을 하고 있다. 수집과 전시라는 기본적 주요 업무 이외에 교육을 비롯한 부차적 프로그램 및 이벤트, 관련사업 개발 등을 통해 미술관의 기능적 범위를 넓혀 갔다. 이러한 사회적 분위기 속에서 미술관의 사회적 영향력은 점점 커지고 있으며 따라서 미술관의 새로운 역할 또한 주목받기 시작했다. 기술을 활용하여 보다 적극적으로 흥미와 몰입을 취할 수 있어 미술관 관람의 효과를 상승시킬 수 있는 경험의 플랫폼으로서의 역할이 부각되기 시작하였다. 시공간적 물리적 제약을 극복하며, 기존의 예술 공급자로서 소장품을 전시, 보존, 교육하는 입장에서 사용자의 입장을 고려한 콘텐츠, 프로그램 개발, 운영전략에 변화를 주기 시작하였다.

본 논문은 이러한 기술의 발전이 예술환경에 미치는 영향을 바탕으로 전통적 예술창작과 감상방식의 변화를 살펴보면서, 기술과 예술환경이 결합된 새로운 소통 공간이라 할 수 있는 플랫폼으로서의 미술관의 역할을 살펴보고자 한다. 소극적 감상활동에서 적극적 참여와 특별한 경험을 누릴 수 있는 경험의 장소로서 미술관의 역할에 대하여 문헌 및 구체적 사례분석을 통해 변화를 파악해보고자 한다. 기존 문헌 및 관련 연구들이 주로 기술 도입 미술관 실태조사 및 현황[1], 국내외 미술관 전시 및 연계 프로그램 신기술 적용 사례연구[2], 또는 스마트 기술 도입 모델 및 신기술 소개[3] 중심으로 이루어졌기에 최근의 신기술을 수용한 미술관의 관람객 체험의 문제를 전체적으로 다루는데 다소 제한되었다고 할 수 있다. 이를 극복하고자 본 논

1 김현곤, 문화부문의 소셜미디어 활용 선진사례 연구. 서울: 한국정보화진흥원, 2011.
전범수, 소셜네트워크서비스(SNS)와 문화예술 체험방식의 변화, 서울: 한국문화관광연구원, 2010.

2 이보아, 「모바일 기술과 융합을 통한 박물관 커뮤니케이션의 활성화 연구」, 『인문콘텐츠』, 7, 2006, pp. 23-50.
구보경, 「디지털 기술 활용과 뮤지엄 체험 연구」, 『미술교육논총』, 31(1), 2017, pp.61-80.

3 양연경, 「뮤지엄 에듀테인먼트 스마트 콘텐츠 모델 연구」, 『한국과학예술포럼』, 17, 2014, pp. 233-233.
홍인국, 「디지털 전시기술의 적용과 박물관의 새로운 모색」. 『박물관학보』, 32, 2017, pp. 47-67.

문은 스마트폰이 대중화되고 SNS로 소통하는 방식이 보편화되면서 수시로 타인에게 자신의 일상을 공개하는 트렌드와 소비행위가 미술관 환경에서 어떻게 반영되고 있는지, 기술의 발전과 더불어 미술관이 문화향유와 예술적 체험의 확산을 위해 어떠한 역할과 기능을 하고 있는지 탐색하고자 한다. 기술발전에 따른 전반적 예술환경의 변화와 함께, 예술을 담고 있는 미술관의 새로운 기능과 관람객의 체험학습의 변화를 살펴보며 이를 통해 SNS세대라 할 수 있는 청소년들의 미술관 관람을 위한 SNS활용 및 미술관 학습환경을 살펴보고자 한다. 이에 본 논문은 기술도입과 SNS확산이 가져온 예술적 환경변화에 대한 선행연구 및 현황 등을 파악하고 이를 통해 기술도입이 예술창작과 감상, 그리고 이를 연결시키는 미술관의 역할과 기능에 어떠한 변화를 가져왔는지 살펴볼 것이다. 기술기반의 전시사례, 대표적 SNS활동으로 간주될 수 있는 셀피 활동이 미술관에서 어떻게 구현되고 있는지, 미술관 사진찍기를 통해 드러나는 미술관 관람방식의 변화, 이를 수용한 미술관 운영 및 미술관 경험의 문제를 최근 개최된 전시를 통해 살펴보고, 이에 부응하는 학습 가이드라인을 제시해볼 수 있는 방안도 제안해보고자 한다.

## 2. 기술발전과 예술환경의 변화

### 1) 예술환경의 변화

컴퓨터 정보기술, 미디어 매체를 중심으로 발전한 기술은 예술적 양식을 확장시켰고, 새로운 미디어를 적극적으로 활용하는 예술영역에 큰 영향을 미치고 있다. 뉴미디어 아트, 네트워크아트, SNS아트 등의 장르가 지속적으로 확산되고 있으며, 이에 따라 청각과 촉각을 자극할 뿐만 아니라 기발한 움직임의 효과를 다양하게 표현하려는 시도들이 나타나게 되었다. 이러한 예술창작 환경의 변화는 기존에 생각하지 못했던 재료와 방식으로 또는 협업의 단계를 넘어선 공동의 작업으로 나타나기도 한다. 장르의 경계는

사라지고, 분야 간의 융합은 예술과 관련된 다양한 담론과 양상을 낳았다. 임학순(2010)은 기술과 미디어의 발전에 따른 예술의 형식과 표현방식의 발전양상을 기존의 예술과 뉴미디어 예술양식으로 구분하여 미디어 발전에 따른 문화예술환경 분석과 정책 대응방안을 제시하였다 〈표 1 참조〉.

| 표 1 | 기술과 미디어 발전에 따른 예술형식의 발전양상(임학순,2010,p.47 재구성)

| 구분 | 전통예술 | 뉴 미디어아트 |
|---|---|---|
| 장르 | 회화, 판화, 조소, 공예, 디자인 | 비디오 아트, 컴퓨터 아트, 레이저아트, 홀로그래픽아트, 뉴미디어아트, 웹아트, 인터랙티브아트 |
| 전시영역 | 미술관이나 갤러리등의 한정된 시간과 공간 | 웹상, 디지털세계, 가상현실, 하이퍼텍스트 무한공간 등 실제/가상공간공존 |
| 작업성격 | 개인적 | 공동, 개인 |
| 예술을 바라보는 시각 | 고급문화와 대중문화, 장르간의 질서 | 각문화간의 위계질서 붕괴 |
| 체험형식 | 단일체험 | 다감각적 체험 (공감각) |
| 소통방식 | 정적이고 수동적 | 적극적 상호작용 유도 |
| | 생산자의 일방적 전달 | 쌍방향성, 생산자-소비자 소통 |
| 생산자 | 예술가, 미학자, 비평가, 미술가 | 연구자, 발명가, 문화생산자, 디자이너, 기획자, 기술자 |
| 재료 | 캔버스, 조소재료 등 물질성 | 소리, 이미지, 텍스트, 혼합형 디지털미디어, 물질성 초월 |
| 제작 | 개인창작물로서 표현중심, 전통적 창작기술과 독점화 | 상상력과 창의력, 과학적 분석력 중심 아이디어나 리소스와 같은 기획중심 |
| 소비 | 미술관이라는 한정된 공간에서 감상 | 사이버스페이스에서 공공성과 펀드레이징 루트 확대 |
| 유통 | 미술시장, 큐레이터, 미술관 등 기관 중심의 체계 | 가상공간, 가상현실의 무한공간, 온라인 공간에서 다각적 유통 |
| 분야 | 예술은 예술가의 고유한 영역 | 예술+과학+산업, 모든 분야와의 융합 |

디지털 기술발전에 따른 미디어의 확산으로 예술창작, 유통, 소비 구조가 변하고 있으며, 서비스 중심의 기술에 의해 장르간의 경계가 모호해지면서 다양한 콘텐츠 플랫폼이 등장하였다. 소통이 중심역할을 하게 되어 창작과 소비 사이의 상호작용이 높아지고 참여문화가 확산되는 결과를 낳았다. 이러한 흐름에 발맞추어 국내외 미술관들은 관람객의 감성을 자극하고 특별한 미술관 체험을 위한 기술도입 및 프로그램 개발에 집중하고 있다. 관람객의 편의성과 만족도를 극대화하려는 감성지향형, 체험중심형 전시 및 교육 프로그램을 제공한다.[4] 관람객의 감성과 흥미를 자극하기 위해 UX (User Experience)기술을 활용하고, 제품이나 서비스에 대한 사용자의 주관적 경험, 정서, 의미, 편의성, 효율성 등의 가치를 극대화하기 위한 융합기술 도입에 지속적인 관심을 보이고 있다. 공급자보다는 사용자의 관점에서 개발된 기술들은 제품 및 서비스에 대한 인식과 반응을 높이는 사용자 인터랙션 기술이다. 디지털기술 발전이 가속화되면서 앞으로 영상, 음성 및 감각 데이터도 실시간으로 전송될 것을 기대할 수 있기에, 시각, 청각적 정보 전달 뿐만 아니라 공감각적 예술체험과 참여방법이 진화할 것이라 예상된다. 결국 예술작품에 대한 아날로그적 전시방식과 감상이 디지털방식으로 소통가능케 됨으로써 미술관은 관람객에게 색다른 경험을 즐길 수 있는 즐거움의 장소가 되었다.

### 2) 경험중심의 예술활동

예술활동을 창조적 놀이라고 주장한 호이징가(Johan Huizinga)는 인류의 역사 초창기부터 '놀이(play, spiel)'는 존재해 왔음을 주장하였다. 그는 다양한 문화현상을 놀이와 연관 지으며, 놀이의 자발적 행위적 속성을 통해 창조적 예술적 의미를 강조하였다. 즐거움 즉, '재미'는 놀이의 본질을 규정하는 기본 속성중 하나이다(호이징가,1993). 호이징가는 놀이의 특성을 크게 세가지로 구분하였다. 첫째는 '자유로운 행동' 즉, '자발성'을 뜻한다. 그냥 스스로 일어나는 놀이란 불가능하기에, 놀이 주체자의 자발적 참여가 중요

[4] 구보경, 「디지털 기술 활용과 뮤지엄 체험 연구」, 『미술교육논총』, 31(1), 2017, pp.61-80.

한 것이다. 놀이의 두 번째 특성은 일상에서 벗어난 자유로운 순간이자 동시에 일시적 행위라는 것이다. 따라서 일상에서의 일탈이나 일시적인 활동은 '재미'와 함께 순간의 진지한 몰입을 이끈다고 할 수 있다. 사람들은 자율적이면서 즐거움을 내포하는 놀이하는 행위에 몰입함으로 집중하게 된다. 세 번째 특성은 '장소의 특수성'과 '제한된 시간'이다. 놀이는 미리 계획되어 있는 놀이공간에서 이루어지고, 놀이가 시작되면 일정시간이 지나서 끝나게 된다. 즉 놀이는 제한된 시간과 고정된 공간 속에서 일정한 규칙에 따라 이루어진다. 호이징가는 이러한 놀이의 특성이 끝난 후에도 더 지속하려는 경향이 이어져 사람들은 놀이 공동체를 형성하여 다양한 방법으로 일상과 놀이 공동체 사이의 차별성을 강조하려는 경향을 가지고 있다고 말한다. 즐거움을 추구하기 위해 놀이가 인간을 열광시키거나, 몰두하게 하는 원초적 속성을 가지고 있듯이, 예술도 '재미'를 유발시키거나, 관람자의 집중을 이끌고, 예술적 경험을 이끌어 낸다. 인류의 기원까지 거슬러 올라가 예술의 다양성을 살펴보면, 춤, 음악, 희곡, 시 등과 같은 예술의 형식은 '즐거움(pleasure)'와 밀접하게 연결되어 있다(호이징가, 1993).

자발적 참여와 몰입, 제한된 시간과 특수한 장소가 전제되는 놀이의 특징은 특히 뉴미디어 아트의 상호작용성 및 미술관이라는 특수한 장소에서의 관람객의 자발적 참여와 특별한 활동과 연관지어 생각해 볼 수 있다. 인터랙티브 뉴미디어 전시는 기존의 예술을 통한 전통적 미술감상의 방식을 넘어 관람객의 '참여'라는 새로운 방식을 제시한다. 참여적 예술활동은 기존의 놀이적 속성에 기반하여 인터랙션, 즉 상호작용 관계를 통해 진행된다. 평면회화, 조각 같은 기존의 조형예술이 예술가와 작품, 작품과 감상자라는 단순한 직선적 관계를 형성하는 것과는 달리 뉴미디어 예술에서는 디지털미디어의 상호작용성에 의존한 보다 확장된 상호작용 관계가 이루어진다. 백수희와 김규정(2009)은 인터랙티브 설치예술의 상호작용적 관계를 '작품자체'의 상호작용, '매개자들과 작품' 간의 상호작용, '매개체와 작품' 간의 상호작용, '관객(viewers)과 관객' 간의 상호작용으로 제시하면서, 놀이와 인터랙티브 설치예술의 가상 세계가 현실을 반영하고 모방하고 있으며 시공간의 동시성과 한계성을 가지고 있음을 설명하였다. 크리스티안 폴

(Christiane Paul, 2003)은 게임과 인터랙티브 예술작품에서 공통적으로 사용되고 있는 원리들을 탐구하며 초기 디지털아트는 초장기부터 우리가 유년시절 즐겨했던 놀이와 게임으로부터 유사한 참여와 상호작용, 즐거움이 중요한 역할을 강조하였다. 폴은 게임과 디지털 예술의 공통적 특성을 상호작용성(interactive), 집단적이며 참여 지향적(collaborative and participatory), 역할놀이(role-playing), 연결성(connectivity)라 보았는데, 디지털 기술들이 갖고 있는 이러한 상호 연결성은 집단적 상호작용적 놀이활동을 촉진시킨다고 할 수 있다. 특히 기술과 결합한 미디어 아트, 신 기술기반의 예술활동은 시공간의 속성이 결합되어 기존의 예술방식과는 다른 강력한 상호작용과 경험을 기반으로 하는 것이 특징이라 할 수 있다.

예술의 놀이적 속성은 미디어아트의 디지털 기술적 속성에 의해 더 잘 드러난다. 가상현실 개념을 최초 언급한 마이론 크루거(Myron Krueger)는 미래의 예술형태를 예측하며 인간과 기계 사이의 실시간 상호작용에 기반을 둔 새로운 매체를 위한 '반응형 환경'을 제시하였다(나비프레스, 2004). 반응하는 환경으로서의 예술작품은 다양한 양식으로 관람객들에게 선보이게 되고, 게임과 유사한 인터페이스로 관람객들에게 새로운 경험을 제공하게 된 것이다. 1989년에 제작된 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 〈The Legible city〉는 관람객이 대형 스크린 앞에 설치된 자전거의 페달을 밟고 핸들 방향을 바꾸면 암스테르담에서 맨해튼까지 원하는 도시의 골목골목을 누비는 것처럼 스크린 영상이 바뀌도록 프로그램을 입력되었다. 관람객은 자신이 위치한 현실공간인 전시장을 이탈하여 암스테르담, 뉴욕, 칼스루에라는 도시들을 경험하게 되는 것이다. 스스로의 움직임과 조작에 의해 가상세계 안의 변화하는 환경을 경험하게 된다. 이러한 예술작품이 제공하는 것을 감상하는 것은 낯설지 않고 익숙한 경험이다. 게임과 유사한 움직임과 참여, 상호작용을 경험하기 때문이다. 가상공간은 예술가가 사전 설정한 계획된 특정한 공간이다. 호이징가의 놀이적 특성처럼 인터랙티브 설치예술 작품에서의 가상적 공간은 예술가가 미리 결정지어놓은 다양한 변형가능성을 전제하여 만들어진 구조 속에서 나타남을 의미한다. 즉 관람객은 예술가가 사전에 기획한 공간의 제한된 범위 내에서 사전 제작된 프로그램에 따라

움직이면서 예술적 경험을 하게 된다. 앞서 언급했듯이 일상에서의 일탈이지만 자체적 규칙과 질서를 가지며 몰입을 요구하는 놀이의 개념은 가상공간 또는 상호작용의 몰입형 예술체험에서 적용된다고 할 수 있다. 인터랙티브 설치작품 및 뉴미디어 기반의 예술작품은 관람객이 작품을 경험하기 위해서는 이미 규정된 규칙을 따라야 한다. 실제 전시장에서 가상공간으로 들어가기 위하여 조작하거나 관람객 스스로 움직여야 지속적인 예술적 경험을 할 수 있는 것이다.

이러한 특징은 현재 기술기반의 예술작품 뿐만 아니라, 관련된 교육프로그램, 미술관에서의 체험활동에서도 드러난다고 할 수 있다. 전시 및 감상, 활동이 미술관의 제한된 작품을 보는 것에 머무르지 않고 외부 공간, 보이지 않는 가상의 공간으로의 활동과 연결됨이 최근 스마트 환경에서의 예술적 활동에 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 전시 및 관련된 정보가 미술관이나 갤러리에만 한정된 것이 아니라, 다양한 채널과 방식을 통해 공유되고 전달되기 때문이다.

## 3. 새로운 미술관 공간

### 1) 미술관 관람객 경험과 소통의 변화

후퍼 그린힐(Hooper-Greenhill)[5]은 21세기를 맞이하여 미술관이 새롭게 직면해야 할 역할과 기능에 주목하며 미술관의 사회적 역할 및 관람객과 미술관, 관람객과 관람객 사이 커뮤니케이션의 중요성을 강조하였다. 미술관과 일반 관람객 사이의 커뮤니케이션을 위한 정책이 수립되면서 자연스럽게 교육적 역할과 기능은 강조되었다. 후퍼 그린힐은 흥미롭고 급진적인 발전이 미술관 온라인에서 일어나고 있으며 그 변화를 수용하고 이를 뒷받침 하는 미술관 환경을 만들기 위한 새로운 미술관 운영과 역할을 강조하였

[5] Hooper-Greenhill, E.(2000b), *Changing Values in the Art Museum: rethinking communication and learning*, International Journal of Heritage Studies, 6(1), pp. 9-28.

다. 시대에 부응하는 전문적이면서도 사회포용의 문화기관의 역할을 제안하였다. 다양한 관람자에 대한 개념, 새로운 환경, 온라인 학습환경과 여가의 기능이 부각되었다.

미술관에서 '놀이를 통한 학습'의 개념은 발달 심리학자인 피아제(Piaget)와 비고츠키(Lev S.Vygotsky)에 의해 강조되었다. 이는 놀이가 아동기의 발달을 증진시키는 학습의 방법이기 때문이다. 이들의 이론을 바탕으로 놀이와 학습의 관계구축을 위한 어린이 박물관미술관의 활동과 전시가 개발되기 시작하였다. 체험을 기반으로 한 활동은 어린이 박물관을 비롯한 전 세계 박물관미술관의 운영취지이자 주요 전시기획과 의도를 뒷받침 하는 역할을 하였다. 관람객의 능동적 참여를 유도하는 인터랙티브 활동은 자연스럽게 미디어와 기술기반의 예술전시 뿐만 아니라, 관련 연계활동을 발전시키는 원동력이 되었다. 이른바 90년대 활발한 미술관 교육이 발전할 수 있는 뒷받침이 된 구성주의 이론에 근거가 되었다. 특정한 사회 문화적 배경지식을 가진 학습자들이 특정한 맥락에서 특정한 학습을 통해 '구성'되는 지식은 축적이 아닌 의미의 구축을 통해 이루어진다. 학습자 내부에서 지식이 '구성'되는 조건을 만족시키는 미술관의 교육적 역할은 더욱 강조되었다고 볼 수 있다. 2000년대 들어서 미술관의 교육적 기능은 수집과 전시역할 못지않게 중요한 부분을 차지하게 되었다. 미술관의 설립취지이자 주요 목적으로 교육적 기능의 중요성은 전세계로 확산되었다. 교육적 역할을 위해 미술관은 전시장 뿐만 아니라 전용 교육공간을 만들기 시작하면서 인터랙티브 공간이 미술관에 등장하기 시작하였다. 미국의 브루클린 어린이 박물관은 관객을 위한 전용 인터랙티브 전시공간을 만들었는데, 체험(hands-on)전시를 목적으로 공간은 운영되었다.

니나 사이먼(Simon, 2010)은 디지털 환경에서 미술관의 정체성과 교육패러다임이 어떻게 전개되고 구조화 되는가에 대한 개념을 제시하면서, 관람객의 참여를 중심으로 인터랙티브 소통방식의 의미와 참여 지향적 미술관을 위한 구체적 실행방향을 제안하였다. 사이먼은 박물관이나 미술관 같은 참여중심 기관에서 관람객들은 일련의 맥락속에서 단계별 참여과정을 경험한다고 하였다. 관람객 각각의 개별경험과 구축된 지식들이 타인들과

의 관계, 미술관 내 오브제와 미술관 환경과의 연결망을 형성하는데, 이 연결망은 자신을 포함한 공유집단과의 관계를 넘어 최종적으로 미술관이라는 온오프 공간에서 소통과 공유를 하는 하나의 커뮤니티가 되는 것이다. 사이먼이 주장하는 참여지향적 미술관은 결국 신체의 조작과 경험을 의미하는 hands-on에서 '나눔'과 '연결'의 의미로 확장되어 해석될 수 있다.

### 2) 미술관과 소셜미디어, 소셜플랫폼으로서 미술관

가상현실(Virtual Reality)이나 증강현실(Augumented Reality)을 이용하여 체험할 수 있는 공간을 만들어 이색적인 경험을 제공하여 관람객과의 관계를 형성하려는 사례가 여러 문화예술기관에서도 관찰되고 있다. 미술관은 박물관, 도서관, 영화관, 공연장과 함께 오늘날 우리사회의 대표적 문화기관으로 간주된다. 문화의 가치가 사회전반에 확산되고, 여가생활과 문화활동에 대한 관심이 증가하면서 미술관을 찾아 여가활동을 즐기는 사람들이 증가하면서, 점차적으로 사람들은 새로운 트렌드와 문화, 라이프 스타일을 경험하는 총체적이고 역동적인 여가활동을 미술관에서 기대하기 시작하였다. 이미 상업공간에서는 소비자의 개별 경험을 극대화시키기 위하여 팝업스토어나 독특하고 기발한 아이디어로 단장한 인테리어를 선보이는 마케팅을 하고, 제품을 파는 매장에 카페를 결합하여 소비자의 관심을 끌려는 노력을 통하여 다양한 경험을 느끼고 발길을 머물게 할 수 있는 전략을 실행하고 있다. 이러한 사회적 분위기는 최근에 와서 더욱 미술관이라는 기존의 전시공간에 대한 재해석과 공간의 재구성의 필요성을 부각시켰다. 작품들이 일목요연하게 벽에 걸려있는 전시공간, 관람객들이 조용히 작품을 바라보는 관람공간에서 새로운 참여이 방식이 요구되는 경험의 공간으로 변하고 있다. 보는 것에 국한되었던 공간이 체험, 재생, 개방, 공유 등을 통해 본래 가지고 있던 하나의 고유기능을 넘어서 새로운 정체성을 띄는 공간으로 변하게 된 것이다.

SNS가 문화예술분야에서 활용되던 초창기에는 주로 미술관이나 갤러리에서 주관하는 전시정보, 전시기간과 내용 등을 전달하는 단순 홍보가 주요

기능이었다. SNS기반의 기관홍보 및 이미지를 매개로 관람객과의 상호작용은 다른 문화예술기관에 비하여 미술관에서 상대적으로 활발한 편이다. 온라인 소통 및 이미지를 활용하는 체험 자체가 하나의 콘텐츠 즉 미술관에서의 경험과 학습자체가 될 수 있기 때문이다. 이러한 특성을 반영하듯이 2010년 이후 전세계 미술관들은 청소년 및 20대 젊은 층들의 관심과 유입을 위해 평균 대여섯 개 이상의 소셜미디어 채널을 공식적으로 운영하기 시작하였다. 사용주체가 미술관이 아닌 관람자로 중심이 이동되면서, 단순한 정보제공 방식의 홍보매체가 아니라 공감하며 정보를 공유하며 관람자들 스스로 새로운 정보를 만들어 직접 참여하고 소통하는 기능이 부각되었다. 이에 미술관들은 소셜미디어를 통해 유입된 관람객들의 특성을 분석하고, 개별 미술관 자체 특성에 맞는 콘텐츠를 제작하고 관람객과의 소통을 위한 전략을 세우기 시작하였다.

SNS와 이미지를 중심으로 의사소통 방식이 지속되는 흐름이 사회적으로 계속 지속 될 것이라는 전망과 함께, 이러한 흐름에 발맞추어 세계 각국의 유명 미술관들이 미술관에서의 '사진촬영'을 허용하기 시작하였다. 미술관 실내촬영을 엄격히 금지하였던 원칙을 풀고 관람객들은 사진을 촬영할 수 있게 되면서 점차 허용에서 장려로 정책이 변하고 있다. 심지어 프랑스 파리 박물관협회는 영향력 있는 인스타그램 사용자를 고용하여 적극적으로 소통하려고도 한다. SNS의 사진공유가 늘어날수록 관람객도 함께 증가하기 때문이다. SNS와 이미지를 매개로 하는 의사소통 방식은 미술관에서 활발히 보인다. 전세계 미술관들이 '사진촬영'을 허용하면서 관람객의 미술관 관람은 재미와 경험을 중요시 하게 되었다. 엄격한 실내 촬영을 금기시 했던 세계 각국 유명 미술관을 비롯 국내 미술관도 이러한 트렌드에 동참하였다. 프랑스 파리 박물관협회는 아예 박물관미술관 관람객들의 관심과 방문 유도차원에서 전문 인스타그램 사용자를 정식으로 고용하였다. 사진찍기를 허용하는 것을 너머 장려하고 유도하는 것은 SNS 사진공유가 늘어날수록 관람객도 함께 증가하기 때문이다. 국내 대림미술관은 사진촬영을 허용한 후 인스타그램에 '#대림미술관' 사진이 18만장이 될 정도로 놀라운 인기를 끌었다. 미술관측은 미술관 관람 후 인증샷을 남기면 무료관람의 혜택을

주는 이벤트를 제공하기도 했다.[6] 미술관에서 자유롭게 사진을 찍을 수 있다는 사실이 SNS를 통해 소문이 나면서, 미술관의 감각적 분위기는 사진 찍기 좋은 장소가 되었다. 관람객의 흥미와 관심에 부응코자 미술관은 전시뿐만 아니라 특별한 경험을 위한 이색적인 공간임을 적극적으로 활용한 전시, 교육 프로그램이 이제 미술관의 주요 사업이 되었다. 미술관을 찾는 이유 중에 하나가 바로 이러한 특별한 경험을 위해서라는 사람들이 증가하고 있기 때문일 것이다. 이를 위해 SNS 메시지를 통해 관람객들과 정서적으로 교감하고 소통한다는 점을 드러내는 것이 중요하다. 기존 미술관의 공간이 소셜플랫폼이라는 새로운 정체성을 띈 특별한 공간으로 변신하는 과정은 여러 방법으로 이루어진다. 다른 영역과의 협업, 체험을 가능하게 하는 여러 프로그램, 장치, 전시물들을 도입하기도 하고, 첨단 IT기술을 적용한 매체, 기기활용을 통해 전통적 미술관과의 보완관계를 추구하며 오늘날 미술관은 새로운 역할과 기능을 확장시키고 있다.

## 4. SNS활용한 미술관 체험과 놀이

### 1) 스마트 전시와 미술관 체험

모바일 환경에 익숙하고, 늘 디지털 콘텐츠에 둘러싼 환경에서 사람들이 SNS에 올려 공유하고 과시하는 것을 즐긴다. '개방, 공유, 소통'을 키워드로 하는 SNS활동은 미디어의 발달을 더욱 촉진시켰고, 이러한 양상을 활용한 전시들이 기획되었다. 소셜미디어는 재미와 즐거움, 일상생활 기록, 정보공유, 사회적 관계망 형성 등 다양한 기능들을 제공하기에, '소셜태깅(social tagging)을 기반으로 기획된 전시를 보면 이는 미술관의 기획자가 주도하는 것이 아니라 소셜미디어 사용자 중심에서 전시를 기획하도록 되어 있다.

〈미술에 꼬리달기〉는 경기도 미술관에서 진행된 전시인데, 소장품을 중심으로 사전에 실시한 이벤트를 통해 수집된 10만개의 태깅 데이터를 분석

6 조선일보(2016.09.12). "찍혀야 뜬다....'사진금지' 봉인푸는 미술관박물관.

하여 디자인된 전시이다. 전시기획자나 작가가 의도하는 작품의 전시가 아니라 사람들이 생각하는 작품에 대한 다양한 의미와 의견을 다른 사람들과 공유하며 참여할 수 있는 플랫폼으로써 전시공간은 쌍방향 소통의 장소가 되었다. 미술관 소장품을 대상으로 이벤트 참여자들이 선택한 작품들과 그들이 입력한 태그 중 가장 많이 중복된 태깅에 해당되는 단어에 속한 작품들로 전시가 구성된 것이다. 일반인들이 참여로 이루어진 소셜 큐레이팅(social curating) 전시의 출발이라고 할 수 있다. 이러한 전시는 SNS를 통해 관람객들의 흥미를 끌고 다양하게 재해석될 수 있음을 보여준다. 작품에 대한 열린 해석을 유도하고, 이를 효과적으로 작동시킬 수 있는 방법을 기술을 기반한 체험적 요소를 통해 만들 수 있다. 또한 미술관에서는 예술적 창의력과 기술융합의 커뮤니티 활동을 장려한다. 특히 국립현대미술관의 '아트팹랩'의 경우 예술과 기술의 융합으로 새로운 가치를 창출하는 공공의 공간이라 할 수 있다. 이는 한국형 메이커스페이스(maker space)로 국립현대미술관에 만들어 졌다. 새로운 기술과 미디어를 활용한 다양한 신기술들을 활용해서 직접 예술품을 만들어 내는 공간으로서 '아트팹랩'은 새로운 형태의 예술공방이라 할 수 있다. 3D프린터, 3D스캐너, 레이저 커터 등 디지털 기기를 구비하여 다양한 연령층을 위한 교육 워크샵을 개최할 뿐만 아니라, 대학 연계 프로그램을 진행하고 있다. 현대미술관의 경우 예술교류 및 협업보다는 교육체험 중심으로 프로그램이 운영되고 있다. 첨단장비와 디지털 기술을 활용한 전시가 관람객의 미술관 관람을 유도하고 관심을 끌 수 있지만, 단순한 목적에 그치는 것이 아니라, 개개인의 개별화된 욕구, 색다른 경험, 관람의 만족을 충족시켜 관람객의 개별경험을 극대화 시킬 수 있는 환경, 프로그램, 전시를 골고루 제공해야 할 것이다.

복합적이고 새로운 역할을 수행하기 위해 미술관은 이전보다 자극적이면서도 새로운 경험을 제공하는 전시를 기획하고, 연계프로그램을 개발하고 있다. 최근 곳곳에 새롭게 선보이고 있는 디지털아트 미술관등은 전시물이 모두 인터랙티브 미디어 작품으로 관람객의 움직임에 따라 각기 다르게 반응하며, 작품들은 서로 분명한 경계도 없다. 오늘날 미술관은 관람객이 벽에 걸린 작품을 수동적으로 감상하게 내버려두지 않는다. 따라서 관람객

이 직접 뛰어다니거나 두팔을 벌리고 마음껏 돌아다니며 적극적이고 생생하게 즐기는 놀이하는 새로운 관람문화를 추구하는 공간이 되었다.

### 2) 미술관에서 사진찍기와 셀피

미술관에서의 사진찍기, 특히 셀피를 찍는 행위는 예술적 환경에서 놀이와 이를 통한 학습효과로 이어지는 과정을 보여준다고 할 수 있다. 미술관 관람은 이미 특별한 경험이다. 다양한 전시물이 설치되어있는 미술관은 아동 및 성인 관람객들 모두에게 창의적 놀이활동을 할 수 있는 색다른 공간이라 할 수 있다. 이러한 공간을 배경으로 사진을 찍고 이를 SNS에 올림으로써 관람객은 개인활동과 동시에 특별한 관람체험을 하게 되는 것이다. 미술관은 사진찍기 환경, 미술관 셀피활동을 적극 활용함으로써 관람객 참여를 유도하는 환경을 구축한다. 이러한 흐름을 반영한 2017년 사비나 미술관에서 개최된 〈셀피 # 나를 찍는 사람들〉 전시는 스마트 시대에 나타나는 셀피 현상에 주목한 본 전시였다. 이를통해 21세기형 현대인의 정체성이 과거와는 어떤 차이가 있는가를 보여주었다 〈그림 1〉.

| 그림 1 | #셀피selfie – 나를 찍는 사람들

이미지출처: http://www.savinamuseum.com/kor/exview.action?exdgb=OF&exfgb=&startdt=2017&cpage=1&exidx=125&searchFlag=&searchValue=

'셀피'라는 하나의 문화 현상을 탐구하는 8명의 작가의 작품들은 가상 세계안에서 스스로를 연출하고 전시하며 그 이미지 속에 고립되는 현대인의 초상을 다양한 화법으로 전달하였다. 특히 SNS에 올려진 셀피(selfie)는 작가 자신을 프로모션 하는 수단으로 사용되기도 했으며, 과거 표정이나 몸짓을 통해 자신의 정체성을 반영해 온 자화상 개념과는 달리 보는 이를 인식한 자기연출 현상에 주목한 것은 SNS시대의 타인을 인식한 자아와 사회현상을 그대로 보여주고 있었다. 온라인 상에서 자신을 연출하는 작품, 객관적 자료수집과 분석을 통하여 우리사회의 셀피현상에 대한 인지도 및 연구데이터를 보여주는 작품, 보는 것과 보여지는 것에 대한 관계와 인지방식, 관객의 개입과 참여로 작품이 완성되어가는 작품들로 전시는 구성되었다. 작가뿐만 아니라 관람객들은 소셜미디어 시대의 우리의 삶을 어떻게 변화시키고 개개인의 욕망이 어떻게 표출되는가를 탐색할 수 있고, 다각적인 체험이 가능할 수 있었다.

작품의 일부는 관람객에게 기존의 전시에서 볼 수 없는 독특한 관객참여를 유도한다. 직접 전시장에 마련된 메이크업 도구로 화장이나 분장을 한 후, 셀피를 찍고 그 인증샷을 "#selstar2017", "#사비나미술관"이라는 태그와 함께 인스타그램에 공유함으로 완성된다. 사진을 찍어 올리기만 하면 실시간으로 공유할 수 있어 사람들은 자신을 주인공으로 하는 실시간 전시를 구성하게 된다. 전시장 인증샷을 위한 셀프 메이크업 셀피 퍼포먼스는 이렇게 최근 달라진 전시장 광경을 보여준다. 전시장이 작품감상을 위한 공간만이 아닌 사진을 찍으며 즐길 수 있는 공간이 되어가는 현실을 반영하며, 오늘날 주요트렌드인 1인미디어, SNS인증샷 열풍 속에서 미술관이라는 색다를 공간속에서의 자기모습을 찍는 나르시시즘을 키워드로 '주인공'이 되고 싶은 관람객의 심리와 욕구를 충족시키는 활동이라 할 수 있다. 타인과의 관계를 통해 나를 인식하는 소셜미디어 시대에 매순간을 캡쳐하여 SNS에 업로드하는 일상적 행위가 미술관에서도 일어나는 사례라 할 수 있다.

위의 사례를 통해서도 볼 수 있듯이, 전시장 내부에서 자유로운 사진촬영은 관람객들의 미술관 방문을 유도하는 주요 원인이 되었다. 무엇보다도 미술관이라는 특수한 공간, 일상과 다른 문화적 공간이라는 측면과 함께

예술이 함께하는 장소라는 것만으로도 사진찍기 매우 좋은 장소이기 때문이다. 전시공간에서 사진을 찍은 관람객들의 셀피는 바로 페이스북, 인스타그램 등 SNS에 바로 공개된다. 관계를 맺고 있는 친구들뿐만 아니라 타인들에게도 확산되는데, 이를 통해 미술관은 간접적인 홍보를 할 수 있다. 셀피의 공유는 나의 경험을 적극적으로 알리는 것은 물론, 일종의 경쟁 심리를 자극한다고 할 수 있다. 미술관 전시공간의 이색적이면서 예술적 공간디자인과 조명, 예술작품들은 자연스럽게 사진의 멋진 배경이 된다. 셀피는 자신의 욕망을 표현하는 수단이기도 하지만, 급속도로 발전하는 사회와 쏟아지는 정보의 범람속에서 기억할만한 자신의 경험을 기록으로 남기려는 심리가 반영되었다고도 할 수 있다. 과거 감상에만 치중했던, 조용히 작품을 감상했던 관람객들이 적극적으로 작품을 활용한 사진찍기, 미술관감상의 주체가 된 감상을 통해 미술관들이 적극적으로 사진촬영을 통한 홍보에 나선 것도 사회적 트렌드를 반영한 것이라 할 수 있다. 한눈에 알아볼 수 있는 이미지를 바탕으로 한 콘텐츠를 선호하고, 이성적 이해보다는 감성적 공감을 선호하는 최근의 문화트렌드가 반영된 것이라 할 수 있다.

### 3) 미술관의 셀피와 놀이 활동

노순규(2012)는 디지털, 인터넷, 모바일, 자유 등을 오늘날 우리사회의 청소년 문화의 핵심적인 키워드로 뽑았다. 문화예술 참여활동, 스포츠 활동, 취미, 오락활동 등의 여가활동에서 디지털기기를 매개로 한 미디어소비활동은 청소년 여가활동에 높은 빈도를 차지하고 있다(한국청소년정책연구원, 2015). 디지털 네이티브(digital native)라 불리는 청소년의 소셜미디어 사용은 어쩌면 너무나 당연한 것일 수도 있다. 디지털 네이티브의 단어의 의미에서 추론할 수 있듯이, 기성세대와는 달리 청소년 및 20대는 어린아이가 자라며 모국어를 자연스럽게 습득하듯이 일상에서 자연스럽게 디지털 미디어 이용과 이에 따른 생활방식을 습득하고 있다. 일상에서 자연스럽게 디지털 매체의 수용과 활용은 세대 간 생활방식의 차이와 이질성을 두드러지게 한다. 이들은 소셜미디어를 재미와 즐거움의 목적으로 사용하고 있다.[7] 청소

년들의 소셜미디어 및 디지털 기기활용의 활용은 문화참여 활동의 과정에서 가치가 생산되는 노동과 오락의 지속적 상호작용[8]이라 할 수 있는데, 이는 콘텐츠를 생산하며 동시에 여가활동을 누리는 즉 생산자이자 소비자의 역할을 동시에 하고 있는 것이다. 이렇듯 청소년들의 일상생활에서 깊숙이 자리잡은 소설미디어가 문화 활동, 여가문화에 많은 영향을 주고 있기에, 미술관에서도 소셜미디어 활용범위의 가능성에 대한 탐구 및 실제 관련 프로그램을 기획하고 운영하여 청소년들의 미술관 관람을 증진시키고자 한다. 기존 어느 세대 보다 모바일 환경에 익숙한 세대인 청소년들은 그들의 일상 대부분을 SNS에 올려 공유하고 과시하는 것을 즐긴다. 콘텐츠에 익숙한 세대라 짧고 인상적인 콘텐츠는 빠르게 흡수하는 특징을 가지고 있기에, 미술관 전시와 특별한 작품은 그들의 감성을 자극하기 충분한 소재이다. 사실의 재현보다 감성적 연출이 중요하기에 미술관은 감성과 경험, 체험과 타인 앞에 개인의 특별한 경험을 보여주기 가장 적절한 장소가 될 수 있다.

미술관에서의 포토존이 확산되고 무엇보다도 사진 찍기- 특히 셀피활동에 다른 어떤 연령층보다 적극적인 십대 청소년들임을 고려해볼 때, 미술관은 SNS 기반의 미술관 콘텐츠 활용이 청소년관람객들의 효율적 미술관 관람과 체험학습의 효과를 증진시킬 수 있는 획기적 도구가 될 것이라는 확신을 했다. 다나 알렌-그레일(Dana Alle-Greil, 2012)은 소셜미디어를 활용하여 특히 십대 청소년들이 예술과 관계맺기 활동에 대한 연구를 하였다. 셀피를 찍는 일상활동이 미술관 방문과 관람에서 심화된 미술관 학습으로 연결시킬 수 있는 방법이 무엇인지를 고민하면서 셀피활용 미술관 가이드라인을 고안하였다. 초등학생들의 경우 미술관 방문은 주로 학교 밖 체험학습으로 진행되는 경우가 많지만, 중고생의 경우 자신들의 여가활동으로 문화공간을 방문한다. 미국 내셔널갤러리(The National Gallery of Art)는 관람객들의 소셜미디어 활용이 미술관에서 실행될 때의 관람효과를 기대하면서, 관람객 소셜미디어 이용행태를 분석하고, 이를 미술관 관람증진을 위한

7 배상률, 청소년문화활성화를 위한 소셜미디어 활용연구. 세종: 한국청소년정책연구원, 2015.
8 이종임, 『디지털 문화와 세대적 정체성』. 한국언론학회(편), 디지털 사회와 커뮤니케이션 서울: 커뮤니케이션북스, 2014, pp.107-145.

프로그램에 적극적으로 활용하였다. 청소년 관람객들이 갤러리를 방문하면서 사진을 찍고, 실시간 트위팅, 글을 포스팅하고, 관람하면서 동시에 실시간 채팅을 하는 행동을 미술관 관람과 활동과 연계시키는 작업을 하였다. 우선 갤러리 소장품 활용하여 청소년 관람객들이 흥미를 끌 수 있는 설명문을 제공하여 직접 사진을 찍고, 업로드 할 수 있는 매뉴얼을 제공하였다.

청소년들을 포함하여 일반적으로 관람객들은 미술관을 방문하면 반드시 미술관의 '꼭봐야 할' 작품보기에 관심 있기에 주요작품들을 선별하여 보다 가깝게 다가갈 수 있는 기회의 장을 마련하였다. 이러한 작품들은 주로 유명화가들의 작품, 추상화 보다는 서사적 작품으로 구체적 스토리가 있는 인물, 역사적 사건, 정물을 소재로 한 구상작품이다. 작품이 선택되면, 작품에 대한 설명, 역사적 배경 등의 정보를 일방적으로 제공하기보다는 작품을 선택한 개별 청소년들에게 작품에 대하여 질문하는 것이다. 미술사나 미학적 비평보다는 개인적 반응을 독려하면서 편안한 일상의 어조로 작품에 대한 의견을 말할 수 있도록 유도한다. 마지막 단계는 작품에 대하여 친구들과 이야기 할 수 있도록 만든다. 자신들의 생각을 나누고 자신이 맘에 드는 작품을 찍은 사진을 SNS상에 올리고 공유하는 미술관 활동은 청소년들에게 미술관의 예술작품이 자신들의 일상과 관계 맺을 수 있는가 생각할 수 있는 특별한 경험이 되는 것이다. 이러한 활동을 통해 미술관은 다음과 같은 결과를 기대할 수 있다. 청소년 관람객들은 작품과 특별한 관계를 맺는다. 작품을 면밀히 감상하면서 예술작품과 자신의 일상행동을 연결시킨다. 무엇보다도 청소년들의 경우 예술작품을 감상하고, 이에 대한 자신의 의견을 표현하는데 편안함을 느낄 수 있으며, 이러한 재미와 특별한 경험은 이후 미술관의 재관람 및 다른 미술관 관람에 긍정적 영향을 미치게 된다. 결과적으로 십대들은 미술관 지속적으로 관계를 맺을 수 있는데, 미술관 홈페이지 및 SNS와 관계 맺기, 뉴스레터를 구독하는 방식이 될 것이다. 자신의 가치를 증명하고 싶은 요구와 미술관이라는 특별한 공간에서의 특별한 경험이 디지털 세대가 바로 반응하는 짧고 재밌는 컨셉이자 직관적인 감성을 공유하는 것이며, 미술관은 이를 지원하는 경험의 공간이자 새로운 소셜플랫폼의 기능을 수행하는 것이다.

## 5. 요약 및 결론

본 논문은 디지털기술의 발전과 수용을 통한 예술체험의 방식의 변화와 함께, 다양한 경험과 체험을 이끌어 낼 수 있는 미술관의 색다른 역할에 대해서 살펴보았다. SNS를 비롯한 모바일 소통이 미술관 관람의 질적 다양성을 제공하며, 색다른 참여와 경험을 통해 관람객들은 의미있는 미술관 경험을 할 수 있다. 특히 SNS사용 및 스마트 환경에 익숙한 청소년들에게는 일상적 놀이활동을 미술관에서도 자연스럽게 가능하게 함으로써 예술작품을 즐겁게 감상하고 미술관 방문과 관람에 흥미를 갖게 할 수 있는 기회라는 점에서 미술관 사진찍기, 셀피 문화를 미술관 관람과 학습에 활용가능성이 높다고 볼 수 있다. 이미 대부분 국내외 박물관미술관에서 사진찍기가 허용되고 있는 상황에서, 직접적이면서도 감성을 자극하고 공감을 할 수 있는 프로그램을 적극 활용하고 다양한 활용방안을 개발한다면 경험의 플랫폼으로써의 미술관의 역할은 다양해 질 것이며, 관람객들은 특별한 학습과 경험을 기대 할 수 있을 것이다.

몇 년 전 이용자가 실제로 걸어 다니면서 몬스터를 찾아다니는 게임이 인기를 끌었던 적이 있었다. 현실과 가상을 오가며 게임에 몰입하며 실제 움직이는 '색다른 체험'을 '특별한 의미'로 만들기 위한 노력은 대중들의 관심을 끌기 충분했다. 게임, 문화콘텐츠, 엔터테인먼트 산업에 활용되고 있는 AR/VR 기술은 시공간을 넘나드는 사용자 경험의 확장을 강조한다. 결국 예술이 기술을 만났을 때, 기술의 도움을 받는 사용자는 새로운 폭넓게 경험을 확장시켜 생생한 현실감과 동시에 즐거움을 충족시킬 수 있다. 가상의 공간에서 좀처럼 보기 힘들었던 진기한 유물을 실제보다 더 현실감 있게 볼 수 있고, 찾기 어려웠던 작품에 대한 상세한 정보도 마음만 먹으면 쉽게 검색하고 공유할 수 있다. 무대와 극장이라는 물리적 공간을 넘어 가상 무대공간이라는 미래형 무대기술, 특별한 공간연출 기법 실현의 움직임도 이곳저곳에서 눈에 띈다. 엔터테인먼트 활동을 극대화 시키고, '놀이'와 '학습'을 동시에 즐길 수 있는 콘텐츠 기반의 게임형 프로그램을 도입한 문화예술 교육콘텐츠도 활용도가 높다. 이러한 체험적 이벤트는 기술이 발전하면서

나타나는 자연스런 발전과정이기도 하지만, 재미와 경험을 중시하는 감성적 트렌드가 예술현장에 반영된 현상이라 할 수 있다. 사용자의 몰입감과 생생함을 제공하는 가상현실, 증강현실 서비스를 이용한 색다른 체험공간에서 이제 관람객은 보는 것의 만족보다 경험의 즐거움을 누리는 것이다. 이러한 사회적 변화는 예술의 소통방식에도 적잖은 영향을 미친다. 일반적으로 미술관에서 만나는 전시물이나 작품은 '창작자'와 '감상자'가 분리되어 있다.

놀이와 여가를 중심으로 한 소비문화의 발달은 기술의 발전과 환경의 변화속에 미술관 관람객들은 단순한 관람보다는 동적인 경험을 중시하게 되었다. 지금까지 예술을 이야기할 때 예술의 고유가치, 개별작품에 대한 이해와 감상이 중요했다면, 이제는 '참여와 경험' 이 강조되는 시대다. 새로운 기술을 활용한 실험적 예술 활동, 예술의 고유가치와 의미에 대하여 다각적으로 논할 시기이다. AI가 주체가 되어 예술창작을 하는 것이 현실이 되어버린 오늘날, 예술창작과 유통, 소비 시스템의 변화를 어떻게 맞이해야 할 것인가 고민해야 할 것이다. 가상과 실제의 경계를 구별할 수 없는 모호한 관계 속에서 새롭게 등장하는 예술이 선보일 것이고, 컴퓨터 프로그래머, 데이터분석가, 엔지니어 같은 전문가들이 예술에 참여하게 될 것이다. 결국 융합과 협업이 예술창작에 중요한 역할을 할 것이다. 새로운 방식의 예술창작, 기술자체가 목적이 아닌 다양함과 새로운 환경을 수용하고, 가상현실이나 증강현실 등의 기술 활용과 전략을 통해 파생되는 문제에 대한 논의와 고민도 함께 해야 할 것이다.

예술의 영역에서도 예외는 아니다. 이미 인공지능으로 예술을 창작할 수 있는 시대에, 기술이 예술의 지속가능한 성장과 발전에 미칠 영향에 대하여 예술창작, 예술정책 및 미학적, 법적, 윤리적 관점까지 다양하게 논의되고 있다. 기술이 본격적으로 주체가 되어 예술창작에 관여하게 되는 시대에 과연 무엇이 예술이고, 예술이 아닌가에 대한 질문을 다시 하게 되는 이유 중의 하나는 예술창작을 인간의 고유영역이라 믿었던 예술적 가치의 기존 관념에 대안을 도출해야 하기 때문이다. 예술의 영역에서 기술도입은 예술의 고유영역의 확장뿐만 아니라, 새로운 관점과 방식으로 예술창작, 매개,

감상, 예술생태계를 둘러싼 환경에 대한 새로운 관점과 가치관을 요구한다. 기술발전에 발맞추어 이를 수용하는 예술창작자, 감상자 및 이를 연결시키는 기획, 매개, 경영인력 모두 변화된 인식과 수용할 수 있는 자세가 필요하다. 특히 미술관에서 풍성하고 건전한 여가문화 형성을 위한 효과적인 수단이자 소통의 장소의 역할을 수행할 수 있는 스마트기술의 효과적인 활용을 위해 미술관 및 문화예술기관이 마련해야 할 정책에 기여할 것이라 생각된다. 인공지능, 네트워크, 빅데이터, 사용자 인터페이스 등의 첨단기술을 활용한 예술, 이러한 예술을 유통하고, 매개시키는 예술기관, 예술경영에서 기술이 예술을 만났을 때 기대할 수 있는 가장 핵심역할은 바로 '소통'이다. 인간과 인간, 인간과 사회의 소통을 빠르고 편리하게 연결시키는 기술이 예술과 만났을 때, 시공간을 넘나는 폭넓은 경험을 확장시킨다. 무궁무진한 다양함과 색다른 즐거움을 제공한다. 기술이 예술창작, 유통, 소비 전 과정에 적절하게 활용될 때, 예술의 고유한 가치를 지키면서 긍정적인 예술확산과 관심을 끌기에 충분한 새로운 예술환경을 기대할 수 있다. 물론 새로운 기술, 새로운 가치인식과 이에 따른 새로운 삶의 방식에 대한 관심뿐만 아니라 직면해야 문제들이 있다. 급변하는 시대에 다양한 플랫폼과 기술들을 어떻게 활용하고, 예술창작뿐만 아니라 향유자, 소비자에게 어떤 방식과 통로로 차별화된 경험을 제공할 것인가, 경험의 플랫폼으로서의 문화예술 공간운영, 예술경영 전략적 문제들 또한 함께 고민해야 할 것이다. 소셜플랫폼과 인터넷의 발전이 분명 풍요로운 초연결 사회를 만들고 편리하고 새로운 경험을 제공하고 있지만, 과잉연결로 인한 물리적 심리적 피로감에 얽매이지 않는 예술경험을 추구해야 할 것이다.

## 참고문헌

### 단행본

이종임, 『디지털 문화와 세대적 정체성』, 커뮤니케이션북스, 2014.

Hooper-Greenhill, E.(2000a), *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, Routledge, 2000.

Johan. Huizinga. (1938). *Homo ludens*. 김윤수(역). 호모루덴스, 까치.(원처출판 1993).

Kotler, N. & Kotler, P. *Museum strategy and marketing: Designing mission,building audience, generating revenue and resources*. SanFrancisco, CA:Jossey-Bass, 1998.

Paul. C, *Digital Art*, NY:Thames & Hudson, 2003.

Stewart, E.P. & Allen-Greil, D. (Eds.). *Conversations with Visitors*. Cambridge, MA: MuseumsEtc, 2012.

### 논문

구보경, 「디지털 기술 활용과 뮤지엄 체험 연구」, 『미술교육논총』, 31(1), 2017, pp.61-80.

김유정, 「페이스북에서의 자기과시적인 자기표현」, 『한국디지털콘텐츠학회 논문지』, 16(4), 2015, pp.503-512.

김현곤, 문화부문의 소셜미디어 활용 선진사례 연구. 서울: 한국정보화진흥원, 2011.

박조원, 「미술관 관람 동기와 지각된 체험의 질이 관람 만족에 미치는 영향」, 『한국디지털콘텐츠학회 논문지』, 16(4), 2016, pp.123-131.

배상률, 청소년문화활성화를 위한 소셜미디어 활용연구. 세종: 한국청소년정책연구원, 2015.

백수희, 김규정, 「놀이적 맥락에서 본 인터랙티브 설치 예술의 특성」, 『디지털디자인학연구』, 9(1), 2009, pp.1-10.

신상기, 「욕망의 시각화: 셀프카메라(셀카)의 나르시시즘」, 『디지털디자인학연구』, 14(1), 2014, pp. 533-541.

안서연, 김정현, 「셀프카메라(Self-Camera)행위가 20대 여성들의 외모 존중감, 자기노출 욕구, 외모개선 욕구 및 사회적 자기효능감에 미치는 영향」, 『사이버커뮤니

케이션학보』, 33(2), 2016, pp.87-123.

양연경,「뮤지엄 에듀테인먼트 스마트 콘텐츠 모델 연구」,『한국과학예술포럼』, 17, 2014, pp.233-233.

유원준,「뉴미디어 환경에서의 예술과 놀이」,『미술세계』, 2014, pp.80-84.

이보아,「모바일 기술과 융합을 통한 박물관 커뮤니케이션의 활성화 연구」,『인문콘텐츠』, 7, 2006, pp.23-50.

전범수, 소셜네트워크서비스(SNS)와 문화예술 체험방식의 변화, 한국문화관광연구원, 2010.

정혜연,「현대미술관내 인터렉티브 공간의 역할과 조건 : 아동관객의 교육적 경험을 위한 모색」,『미술과 교육』, 14(3), 2013, pp.59-79.

홍인국,「디지털 전시기술의 적용과 박물관의 새로운 모색」,『박물관학보』, 32, 2017, pp.47-67.

## 기타

조선일보.“찍혀야 뜬다….‘사진금지’ 봉인푸는 미술관박물관, 2016.09.12.

Hooper-Greenhill, E.(2000b), *Changing Values in the Art Museum: rethinking communication and learning*, International Journal of Heritage Studies, 6(1): 9-28.

Pine II, B.J. & Gilmore, J.H. *Welcome to the experience economy*. Harvard Business Review. 76(4).1998, pp.96-105.

Simon, N. *The participatory museum*. Museum 2.0, 2010.

http://www.savinamuseum.com/kor/exview.action?exdgb=OF&exfgb=&startdt=&cpage=1&exidx=125&searchFlag=&searchValue=

## Abstract

# A Study on the Role of Art Museums and Experience of Museum Visitors Based on Social Platform

*Koo, Bokyung*
*Seoul Digital University*
*Associate Professor, Department of Culture & Arts Management*

The development of social platforms and digital technology has promoted the age of the communication in our society. As online communication has become commonplace, expressing feelings, thoughts and experiences on the Internet has become an everyday routine. Among them, SNS is one of the representative platforms for expressing oneself easily and interacting with other users. The way of communicating with the SNS about what they did and what experiences they experienced from one's everyday lives became more common. As a result, the museum makes various efforts to enhance visitors' attention and interest with the use of SNS. It provides a content-based programs and museum environment that allow visitors to enjoy playing and learning at the same time. This study will explore not only a simple appreciation, but also the way of communicating to everyday life in terms of the changes for museum environment through the development, implementation and adaptations of digital technology. Through this, mobile-based communication with SNS provides various values and quality of museum visit, can be completed with meaningful museum experience, and various roles and functions of the museum are examined in terms of social platform of experience.

Keywords Art Museum, Art Museum Visitor, Museum Experience, Social Platform, IT Technology

논문투고일: 2020. 06. 16 게재확정일: 2020. 07. 07

# 3차원가상미술관 프레임워크디자인 - 국립현대미술관의 증강현실 창작모듈설계*

임 장 훈
홍익대학교 영상학과

## 목차

1. 서론
2. 3차원엔진의 구성
3. 가상미술관 그래픽 창작모듈의 구성
 1) 동적·정적 사물모듈
 2) 넓은 시야의 공간
 3) 활동하는 실제의 공간
 4) 3D그래픽환경의 평가
4. 검증
 1) 검증모델
 2) 검증1〉 3차원미술관 증강현실구축
 3) 검증2〉 안드로이드에서 창작모듈을 활용한 3차원시뮬레이션엔진구축
5. 결론

* 본 논문은 2010년 한국영상미디어협회 9권 1호의 논문을 재게재한 것임.

## 요약문

사용자 통합 환경의 시대에서 미술가와 그래픽디자이너들이 자신들의 자율의지로 제작한 창작물들을 자유롭게 전시할 수 있는 기반으로 3차원 가상공간의 증강현실 미술관을 구축하고자 한다.

본 연구의 목적은 통합개발환경(IDE)에서 3차원시뮬레이션 방식을 활용하는 미술가와 그래픽디자이너의 창작자들을 위한 풍족한 통합제작환경을 구축하는데 있다.

본 연구에서는 미술가와 그래픽디자이너가 자신의 자율의지로 마음껏 창작해 나갈 수 있는 통합개발환경에서 창작을 위한 3차원시뮬레이션엔진을 구성하고 안드로이드의 3차원가상공간 증강현실의 창작모듈을 설계한다.

이를 설계하여 미술가와 그래픽디자이너가 마음껏 창작한 그래픽을 무한한 디지털공간에 전시할 수 있도록 현재의 국립현대미술관을 3차원가상공간의 전시실로 제작하여 관객의 사용자조사를 해보고 안드로이드스마트폰에 Tasking하여본다.


주제어 시뮬레이션, 3차원가상공간, 이식

## 1. 서론

현재의 사용자 환경, 스마트폰의 이슈는 '누구나 개발할 수 있는 창작의 통합개발환경(IDE)', Android, iPhone, Windows Mobile 등의 플랫폼들이 개인의 모바일로 흡수되었다는 것이다. 대중문화의 발달이 뉴미디어와 유비쿼터스사회로 접어들면서 Google, Apple, Nokia, Palm 등의 대기업들이 Mobile Platform 개발에 줄을 잇고 있고, 문화의 꽃을 이루는 미술창작분야는 수채화·유화를 거쳐서 판화와 미디어의 다양한 첨단의 재료들을 사용하며 작가가 상상하는 세계를 창작하고 대중과 즐거움을 함께 나누는 영역으로 이어졌다. 미술가와 그래픽디자이너가 현시대와 함께 호흡할 수 있는 스마트폰의 통합개발환경에서 3차원가상공간의 증강현실을 창작자가 자신의 자율의지로 마음껏 창작해 나갈 수 있다면 현대를 살아가는 모든 관객들의 삶은 지금보다 한층 더한 즐거움의 고급문화의 욕구로 이어나갈 수 있을 것이다.

그러나 현재 미술과 그래픽디자인 분야에서는 3차원가상공간의 증강현실을 창작하는 특정한 개발도구와 특정한 Pipe-Line을 찾아보기가 힘든 실정이다. Photoshop이나 illustrator의 2D그래픽프로그램으로 이미지를 편집하고, 3Dsmax, Maya, Xsi의 3D그래픽프로그램으로 3차원모델링과 애니메이션을 구축하고, Max-script나 Maya Mel script, Java-script나 Flash의 Action-script로 인터랙션을 개발하여도 미술가와 그래픽디자이너들이 현재의 대중들이 활용하는 안드로이드와 아이폰 등의 스마트폰환경에서 3차원가상공간의 증강현실을 창작하는 데에는 무리가 있다.

3차원가상공간의 증강현실을 창작하여 이를 디자인하는 데에는 3차원공간에 현실처럼 물리작용을 적용시키는 3차원시뮬레이션엔진이 필요하며 이를 바탕으로 한 그래픽의 창작과 이의 환경을 안드로이드와 같은 플랫폼에 이식(Porting)시키는 프레임워크의 과정이 필요하다. 미술가와 그래픽디자이너가 자신들의 자율의지로 3차원가상공간을 창작하고자 모든 과정 하나하나를 진행하려한다면 제작에는 무리한 시간이 소모되어질 것이다.

본 연구에서는 미술가와 그래픽디자이너가 자신의 자율의지로 마음껏 창작해 나갈 수 있는 통합개발환경에서 창작을 위한 3차원시뮬레이션엔진을 구성하고 안드로이드의 3차원가상공간 증강현실의 창작모듈을 설계한다.

최근 3차원시뮬레이션 가상공간을 제작하는 개발환경에서는 프레임워크의 구성과 인터랙션의 미세한 편집까지도 사용자의 손으로 직접 조절·제어할 수 있는 몇몇 개발환경들이 공개화 되고 있고 대표적인 사용자통합개발환경인 모바일통합개발환경은 대부분 오픈소스를 활용하여 Manager-Code의 고급프레임워크로 어플리케이션을 개발하는 사용자 통합 환경이 이루어지고 있다.

본 연구에서는 3차원시뮬레이션의 가상공간을 제작할 수 있는 통합개발환경 기반의 연구 자료들을 리눅스커널(Kernel)의 공동개발 분산개정시스템 깃트(GIT)와 현재 모바일통합개발환경의 안드로이드개발자 자료들, 3차원시뮬레이션에서 상용되는 엔진의 개발환경과 UDN의 자료들, 그리고 공개용 엔진의 개발환경과 개발자네트워크, 상당한 국내 개발자 모임의 네트워크 등을 통하여 수집할 수 있었다.

개발연구는 혼자만의 것이 아니다. 혼자만으로는 불가능한 IDE의 세상이 수많은 증강현실을 개발자, 사용자, 창작자를 비롯하여 모든 세상이 함께 나누고 공유하는 영역으로 발전되어졌으며, 공유하는 영역에서 개발블록들을 '꼴라쥬'(Collage)로 새롭게 조립하는 프레임워크디자인과 창작의 개발환경이 펼쳐졌다.

본 연구에서는 3차원시뮬레이션 엔진들의 컴포넌트들을 활용하여 사용자개발환경 즉, 공개화 되어져서 무료로 허용될 수 있는 통합기반에서의 프레임워크를 구성하고 이를 안드로이드 Platform으로 이식(Porting)하여 3차원증강현실이 이루어질 수 있는 기반을 만든다.

이를 설계하여 미술가와 그래픽디자이너가 마음껏 창작한 그래픽을 무한한 디지털공간에 전시할 수 있도록 현재의 국립현대미술관을 3차원가상공간의 전시실로 제작하여 관객의 사용자조사를 해보고 안드로이드스마트폰에 Tasking하여본다.

본 연구를 통해서는 사용자의 제한된 환경의 그래픽용량을 제외하고서는 그 안에서 행해질 수 있는 3차원과 물리적인 가상공간은 다 이룰 수 있다.

폭력과 살상의 그래픽시뮬레이션을 즐기는 게임과 살상의 전쟁모의실험 등으로 만족했었던 3차원시뮬레이션의 가상공간을 떨쳐버리고, 찾아갈 수 는 없으나 인간이 상상하고 꿈에 그리며 재현시킬 수 있는 공간을 제작하여 이를 교육과 건설, 정치, 과학, 의학용의 수많은 유익한 산업의 영역으로 만들어 폭력과 살상의 게임보다도 더 즐겁고 더 재미있고 더 유익할 수 있도록 고급문화의 공간으로 창작하고 편집하고 조작해나갈 수 있다.

미술가와 그래픽디자이너들은 현재 태어나고 자라나는 젊은 청소년들과 앞으로의 인류에게 보다 더 상위의 욕구를 채워줄 수 있는 창작자로서 활동할 수 있을 것이다. 미술가와 그래픽디자이너가 진행할 수 있는 3차원가상공간 증강현실의 창작모듈을 통해서 현재와 앞으로의 삶을 살아가는 모든 대중의 관객들에게 지금보다 한층 더한 가상체험의 즐거움으로 고급문화의 욕구를 채울 수 있는 희망이 앞당겨질 수 있을 것이다.

향후, 3차원가상공간 증강현실의 창작모듈을 통해서는 인간의 물리적 증강으로 안드로이드로봇문화를 꿈꾸는 세상의 중심에서, 미술가와 그래픽디자이너의 창작자가 아름다운 세상을 창작하는 프레임워크디자인을 기대해 볼 수 있을 것이다.

## 2. 3차원엔진의 구성

가상공간을 제작하기위한 기반의 베이스시스템을 플랫폼이라고 한다. 지금까지는 언리얼, 쥬피터, 렌더웨이 등 게임대기업의 플랫폼이나 상용엔진으로서나 가능했던 가상공간의 시뮬레이션 설정들이 지난 2010년도를 전후로 많은 부분에서 공개화 되고 자료형으로 제공되고 있다. 얼마 전

Google에 의해 안드로이드 플랫폼이 개발되면서 기업자-개발자-사용자 공통 활용기반의 공동개발 어플리케이션의 구조가 시작되었다. 대기업 제작자들이 사용자 개발 툴-킷(Development Tool-Kit)을 제작하여 유저개발자들에 의해 운용되는 통합아키텍처가 가상공간의 플랫폼으로 등장한 것이다. 3차원가상공간의 제작에서는 상용화되어 다루기 힘들었던 언리얼의 환경에서 개발자네트워크와 자료, 개발자제작의 키트가 지난 2009·2010년 초에 많은 부분에서 공개화 되었고 여러 게임엔진의 가상공간 파일시스템과 Map SDK가 공개되었고, 공개용 개발엔진의 플랫폼과 오픈버전에서 오픈라이브러리가 공개되었으며 최근 이진공간파티션 Explorer와 이진공간파티션 제작모듈을 통하여 3차원가상공간의 작업구성을 진행할 코드가 공개되어 사용자제작의 환경이 보다 수월해지고 있다.

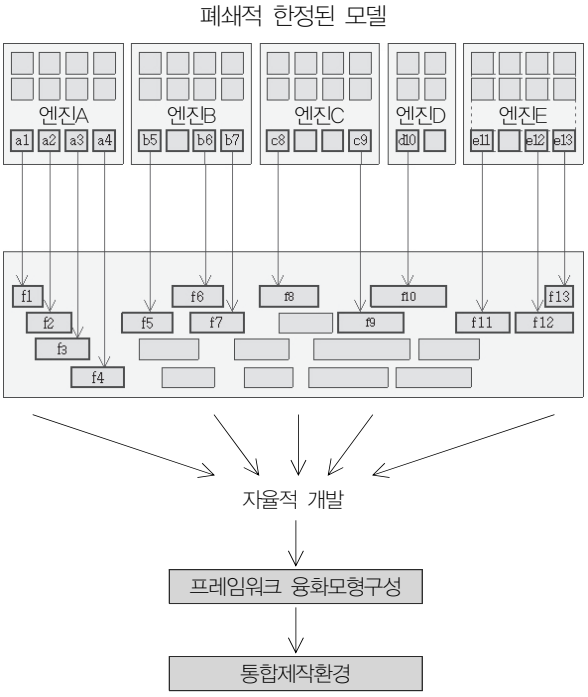
본 연구는 일반사용자들도 3차원시뮬레이션의 가상공간을 자율구성 할 수 있도록 공개화 된 플랫폼과 개방형모듈을 통합한 프레임워크를 구성하여 이를 3차원가상공간으로 완전하게 이루어질 수 있도록 융화모형으로 만들었다.

이를 크리에이터의 예술적 상상력을 동력으로 하는 통합엔진제작환경의 템플릿으로 구성하여 안드로이드플랫폼에 이식하는 방법으로 3차원가상공간 증강현실제작의 창작모듈을 구성하였다.

첫째, 현재 오픈환경에서 프레임워크를 구성하는방법은 현 온라인상에서 공식적으로 공개화 된 시뮬레이션엔진의 컴포넌트들을 통합하여 3차원시뮬레이션의 가상공간이 완전하게 이루어질 수 있도록 설정하였다.

개별엔진은 엔진제작회사가 엔진일부의 컴포넌트들을 공식적으로 공개화 하여 이를 사용하는 개발자들이 자신들의 개발환경에서 보다 발전된 환경을 이루어 나갈 수 있도록 하기위하여 공동개발의 목적으로 공개화 하였거나 또는 보다 많은 개발의 사용자들을 위해 유연한 개발환경으로 엔진의 일부 모듈을 공개화 한 것이다.

| 표 1 | 프레임워크의 구성방법




그러나 개별엔진의 비공개화 된 부분은 사용자에게는 폐쇄적으로 한정된다. 여전히 개별엔진은 완전한 가상공간을 제작하기에는 구성차원의 어려움이 많다.

엔진A와 엔진B, 엔진C, 엔진D, 엔진E의 3차원시뮬레이션엔진에서 일부 공개된 부분을 제외하면 개별적으로는 폐쇄적이고 한정된 구조를 취하지만 A·B·C·D·E엔진의 공개화 된 컴포넌트들을 모두 나열하여 차이점별로 확인하여 이를 재구성해보면 완전한 3차원가상공간이 이루질 수 있는 프레임워크의 구성을 할 수 있게 된다.

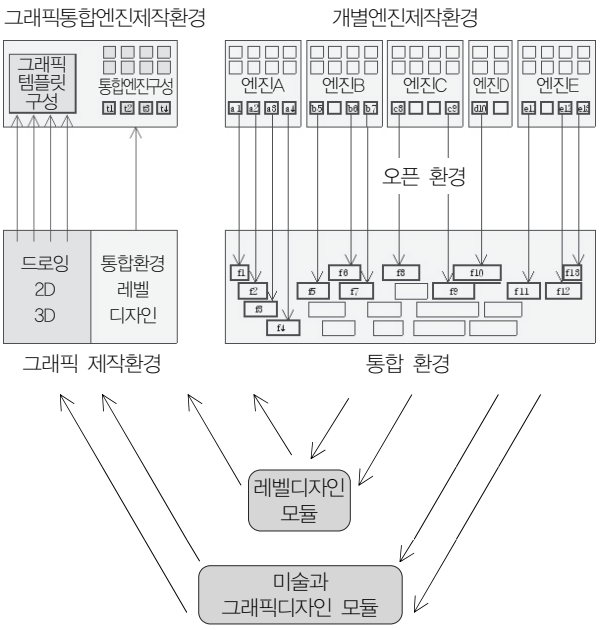
본 연구에서는 A·B·C·D·E엔진의 공개화 된 컴포넌트들만으로 묶어 통합개발환경(IDE)에서 프레임워크의 융화모형을 구성한다.

둘째, 그래픽 통합제작환경의 템플릿을 구성하는 방법은 설정한 프레임 워크를 가지고 그래픽제작자 입장에서 설계되어질 수 있도록 모듈화 한다.

〈표 1〉에서는 공식으로 공개화 된 컴포넌트들을 모아서 통합제작환경을 만들었고 〈표 2〉에서는 이 통합제작환경에서 레벨디자인모듈과 그래픽디자인모듈로 나누어 그래픽디자인모듈의 드로잉, 2D·3D의 경로들을 추려서 재제작 될 수 있도록 모듈화 하였다. 이를 그래픽제작을 위한 템플릿으로 만들어 통합엔진환경에서 그래픽창작모듈로 재구성하였다.

그래픽창작모듈은 3차원시뮬레이션의 가상공간이 드로잉, 2D·3D그래픽으로 재구성되어 질 수 있도록 분류하였다.

**| 표 2 | 그래픽 통합엔진제작환경의 템플릿을 구성방법**




가상공간에서 공간을 바라보는 각기 다른 시각의 범위에 따라 하늘과 같이 보이기만하고 멀리서 가까이 갈수 없는 대상이나 땅처럼 지표면에

달라붙어 끝없이 중력의 영향을 받는 대상이나 벽이나 칸막이처럼 통과할 수 없는 대상들 계단, 천정, 물체 등의 특별한 그래픽창작의 모듈을 제작하였다. 또한 이에 맞는 도구와 에디터, 플러그인 등으로 제작하는 방식과 출력하는 범위를 설정하였다. 창작모듈의 자세한내용은 본문을 통해 다룬다.

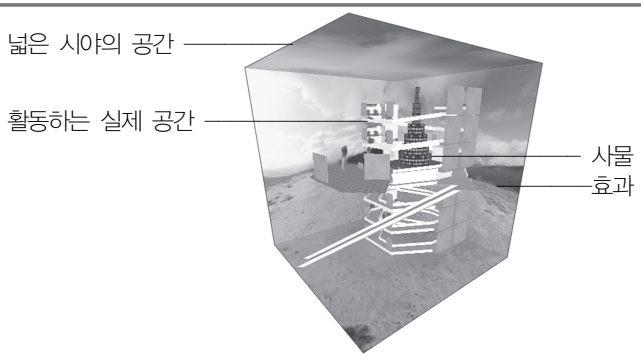
셋째, 3차원시뮬레이션 가상공간의 그래픽창작모듈로 3차원 가상의 미술관을 구축한다. 미술가와 그래픽디자이너가 마음껏 창작한 그래픽을 무한한 디지털공간에 전시할 수 있도록 현재의 국립현대미술관을 그래픽창작의 모듈을 사용하여 3차원가상공간의 전시실로 제작하고 관객의 사용자조사를 통하여 일반전시에 비해 가상공간전시의 유용성을 검증한다.

넷째, 이 창작모듈을 가지고 직접 3차원가상공간을 제작하여 사용자통합개발환경에 적용(Tasking)한다.

리눅스커널공동개발프로젝트 기트(GIT)를 통해 개발환경을 만들고 리눅스라이브러리로 이식(Porting)하는 방법으로 사용자통합개발환경인 안드로이드플랫폼에 이 그래픽창작모듈을 탑재하여 안드로이드에서 3차원시뮬레이션 엔진을 구축하고 3차원증강현실의 안드로이드그래픽창작모듈을 구성한다.

## 3. 가상미술관 그래픽 창작모듈의 구성

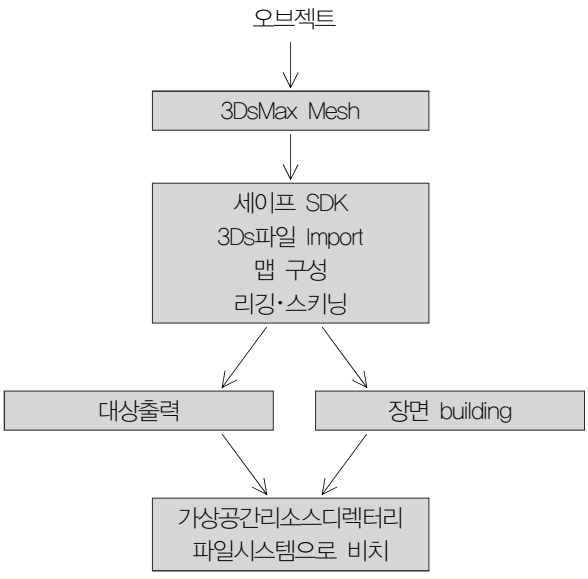
그래픽창작모듈의 제안방식은 아래의 내용으로 구성할 수 있다.




| 그림 1 | 그래픽창작모듈의 공간을 바라보는 시각의 대상에 따른 분류

### 1) 동적·정적 사물모듈

| 표 3 | MDX의 오브젝트 맵에디터 구성

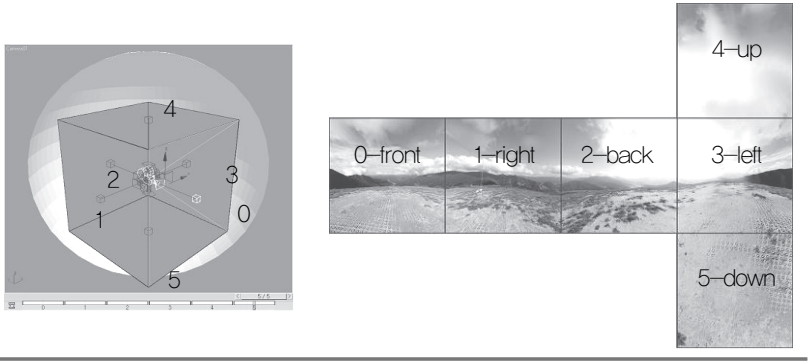



동적·정적 사물은 실재의 캐릭터나 대상의 오브젝트로 RTCW엔진과 같은 가상공간파일시스템을 구성해줄 수 있는 엔진과 3DsMax프로그램으로 모듈화 시킨다. 또한 일부 시뮬레이션 엔진의 SDK를 활용하여 제작한 이진 공간파티션의 모듈로도 3DsMax프로그램을 활용할 경우에 세 점의 버텍스로 이루어진 메시라는 점을 감안하여 Modify Panel에는 Edit Mesh의 기능을 필히 사용하고 Edge를 모두 선택하여 Surface Properties의 Visible로써 삼각형의 메쉬로 이루어진 로우폴리곤의 3Ds데이터를 만들고 이를 장면을 구성하는 SDK에서 쿼드로 재조정할 수 있도록 형태를 재조정해준다. 모듈은 Map파일로 보관하여 사용할 수 있다.

## 2) 넓은 시야의 공간

박스형환경 맵과 구형환경 맵을 동시에 사용할 수 있도록 3DsMax프로그램을 연계하여 가상공간환경에 적시적소 사용가능한 모듈로 만든다. 박스형환경 맵은 구형환경 맵에 비해 전·후·좌·우·위·아래의 6장의 FOV(Field Of View: 시야각)90의 카메라촬영이 가능하고 공간을 구형환경의 거리로 본 시각에서 드로잉의 연출로도 넓은 시야의 공간을 재현해 낼 수 있다. 그에 비해 구형환경 맵은 한 장의 이미지로 구를 감싸듯 재현하는 기술로 최종의 휘어짐을 감수해서 드로잉을 함으로 드로잉연출에 무리한 시간이 소요되지만 시스템사용상 한 장의 이미지라는 편리성 때문에 두 가지의 사용방식을 동시에 사용할 수 있도록 3DsMax프로그램을 이용한 모듈구성을 하였다.

| 그림 2 | 구형환경




| 그림 3 | 구형환경 맵을 3DsMax의 모듈에서 촬영하여 만든 6장의 박스형환경 이미지맵

구형환경 맵이 HDRI라는 형식으로 웹상에 공개되어진 경우가 많아 이를 가상공간의 Box형 환경에 덧붙여야 하는 경우 3DsMax에서 〈그림3〉과 같이 만든 모듈은 구형환경 맵을 FOV90의 가상카메라로 0~5frame까지 촬영하여 박스형환경 6장의 이미지맵으로 바꿔준다. 실재하는 우주공간, 하늘, 바다, 산, 도시 등을 넓은 시야의 공간으로 바라보고 이를 가상공간의 배경으로 사용하면 그래픽디자인은 6장의 촬영이나 드로잉과 편집으로 가상공간을 연출하게 된다.

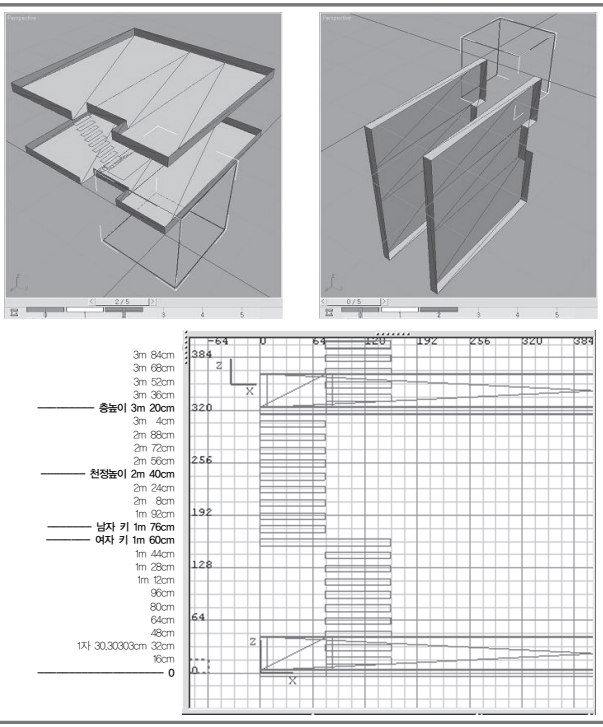
### 3) 활동하는 실제의 공간

실제의 중력과 물리적 요소를 추가한 공간의 형태로 3DsMax프로그램과 IDSoftware사의 엔진에디터를 활용한 Map모듈을 만든다. Map모듈은 벽과 창틀, 층과 계단, 지형 등으로 시뮬레이션에 사실과 같은 실재감을 부여해 준다.

3DsMax에서는 특정frame(2)으로 애니메이션 키를 이동하고 사용하는 Map SDK의 1층의 크기로 Box를 만든다. 3DsMax의 1frame에서 사용하는 Map SDK의 World축과 동일한 방향으로 키프레임을 걸어놓고 3DsMax에서 먼저 애니메이션 키를 만든 특정frame(2)에서 1층의 크기로 만든 Box에 Hierarchy(계층구조)의 링크를 걸어놓는다. 건물의 로우폴리건 메시모델링이 끝나면 최초 애니메이션이 시작되는 0frame에서는 사용하는 Map SDK의 방향으로 맞추어진다. 1층의 Mesh, 벽면 Mesh, 창틀 Mesh, 계단Mesh를 모듈로 만들어 이를 언제든 ShapeSDK를 활용하여 사용하는 Map SDK의 Map파일로 출력할 수 있도록 하였는데 이를 변용하여 제작할 때, 모델링은 xyz점들이 복잡한 연산이 아닌 Mesh를 이루는 세 점이 거의 xyz축에서 정수로 측정되고 공간함수의 오류가 없도록 형태를 잡아야 한다.

또한 가상공간의 활동하는 실제 공간은 마치 사람이 돌아다니는 듯 재현되어져야 함으로 픽셀과 실제의 크기가 정확히 맞추어 진 모듈이 필요하게 된다. 3DsMax모듈로 만든 벽과 창틀, 층과 계단, 지형 등을 복잡한 이진공간파티션(Binary Space Partition)의 계산을 통해 Scene모듈로 만들고 이를

활동하는 실제 공간의 그래픽 3차원모듈로 지정하면 언제든 이 모듈의 수치를 재조정하여 그래픽을 통해 가상공간을 활동하는 실제 공간으로 연산할 수 있게 된다. 만들어진 공간은 최종 사용하는 Map SDK에서 빌드를 통해 Scene파일로 출력된다.




| 그림 4 | Map SDK의 치수계산

### 4) 3D그래픽환경의 평가

3D그래픽프로그램으로는 3DsMax, Maya, Soft Image 등의 프로그램이 사용된다. 모델링, 매핑, 라이트닝, 쉐이딩, 리깅, 스키닝, 애니메이션, 렌더링의 과정까지 가능하고 인터액티브 한 3D환경을 구축하려면 스크립트와 컴포넌트구성까지 진행되어야 하며 디자이너와 그래픽아티스트들은 전체구

성을 위해 3D엔진의 프로토타입(prototype)을 기반으로 가상공간의 파일시스템으로 그래픽환경을 재구축한다.

3D그래픽환경에서는 공간구조는 실재의 현상을 수학적으로 데이터화하여 선형-비선형의 모듈의 공간을 형성하여 여러 방식으로 공간을 변용하고 영상을 재현할 수 있어 이를 바탕으로 그래픽 모듈을 활용할 수 있다.

영상제작에 있어서 3D기법을 통한 극사실적 장면 연출의 다양한 시도와 응용이 활성화되면서 완성될 3D영상의 기획이나 방향설정에 있어서 프로토타입의 단계는 영상물의 기획과 제작에 못지않게 매우 중요하다. 프로토타입의 과정과 제작범위는 그래픽과 엔진테스트의 단계를 망라하므로 상당히 길고 분산된 개발일정을 요구하기 때문에 현재는 3단계의 제작과정을 거쳐 만들어지고 있다. 그중 1단계의 그래픽과정에 있어서 필요한 구조적 특징들과 감각적 기법들이 중심으로 되어 3차원가상공간의 프로토타입으로서 장면을 극사실적이면서도 감각적인 연출로 이끌어낼 수 있다. 3차원 엔터테인먼트의 가상세계로서 그래픽만의 구성을 분석하고 작가, 미술가와 디자이너의 감각적인 공간으로 재제작 할 수 있다.

## 4. 검증

본 연구에서는 안드로이드에 탑재할 수 있는 3D시뮬레이션의 창작모듈을 구현하였고, 증강현실의 기능을 갖는 3차원 가상의 미술관을 활용하였다. 검증에서 안드로이드포팅이 적합한 이유는 안드로이드가 시대적으로 현재의 사용자가 활용하는 미디어인 것과 사용자가 개발자로서 활용할 수 있는 개발도구이자 시각영상디자인의 실용모델이기 때문이다. 논제를 현 시대상에 적합하도록 변용하여 검증의 방식을 '직접실험을 통해 창작모듈을 Tasking하여 참가자인터뷰를 하는 방식'으로 전개하고자한다. 논의가 복잡하고 현 시대에 다양한 분야에서 진행 중인 파트는 검증으로 직접 Tasking하여 실험을 통한 사용자조사로 가능할 수 있다. 논제가 3차원시뮬레이션엔진을 통합한 안드로이드의 창작모듈로 바뀌어 진 범위에서는 개발

전문가들을 연계하여 인터뷰를 갖는 방식은 현재 안드로이드개발 분야에서는 어렵기 때문이다. 현재 안드로이드개발 분야가 폭이 넓어졌고 각개 개별 분야를 인정하여 풍부하고 다양한 어플리케이션을 수용하고 있으며 게임개발 분야가 오락실아케이드게임에서 기존PC로 바뀌면서 개발환경이 크게 바뀌어 진 것과 마찬가지로 기존의 PC개발환경이 스마트폰으로 이전되면서 스마트폰의 개발환경이 크게 변동하고 있기 때문이다. 안드로이드는 현재 진행되는 모든 사용자의 환경에서 고급의 프레임워크를 통해 개발되는 환경으로 전문가들과 시각의 방향이 매우 다양해졌고 안드로이드의 특별한 분야의 개발환경은 상황에 따라 크게 변동하고 있기 때문이다. 안드로이드가 버전에 따라 상황이 크게 바뀌고 있는 실정에서는 안드로이드 특별 분야의 프레임워크를 검증하는 모델은 직접 Tasking하여 실험을 통한 사용자조사로서 가능할 수 있기 때문이다.

### 1) 검증모델

3D시뮬레이션 통합엔진을 가지고 그래픽창작의 모듈을 구성하여 그래픽창작자가 증강현실[1]을 구성할 수 있는 요소들을 찾고 그래픽창작자에 의해 구성될 수 있는 3D시뮬레이션의 안드로이드포트, 3차원미술관, 건축시뮬레이션을 구현한다.

〈검증1〉에서는 공개화 된 A·B·C·D·E 3D시뮬레이션엔진을 통합하여 자유로이 창작할 수 있는 그래픽창작의 모듈을 구성하여 그래픽창작자가 증강현실을 구성할 수 있는 요소를 찾고 그래픽창작자에 의해 구성될 수 있는 3차원 가상미술관의 증강현실을 구현하였다. 미술가와 그래픽디자이너가 마음껏 창작한 그래픽을 무한한 디지털공간에 전시할 수 있도록 현재의 국립현대미술관을 그래픽창작의 모듈을 사용하여 3차원가상공간의 전시실로 제작하고 관객의 사용자조사를 하여 일반전시에 비해 가상공간전시의 유용성을 검증하였다.

[1] 가상의 3차원기술로써 현실과 융합하여 실용적 구성 체계를 가질 수 있는 기기를 이용한 시스템

〈검증2〉는 〈검증1〉에서 제시한 그래픽창작의 모듈과 미술가들이 마음껏 전시할 수 있는 3차원가상공간전시실의 국립현대미술관을 가지고 안드로이드스마트폰에 Tasking하여보고 그래픽창작자에 의해 구성될 수 있는 안드로이드포트의 창작모듈을 검증하였다. 또한 안드로이드를 구현하는 3차원 가상공간의 국립현대미술관을 일반대중의 관객에게 제시하여 창작모듈의 사용자 환경을 검증하였다.

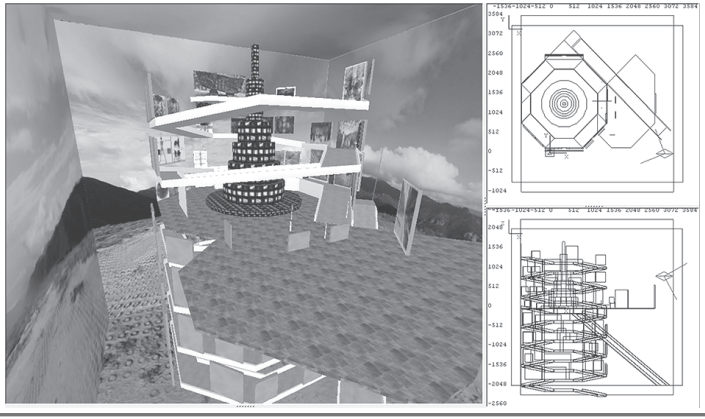
### 2) 검증1〉 3차원미술관 증강현실구축

미술관 증강현실의 구현은 본고에서 제시한 통합개발환경과 창작모듈을 활용하여 직접구현 한 어플리케이션으로 직접실험을 통한 사용자조사로 진행하였다.

#### (1) 프로그램 구성

국립현대미술관을 가상공간으로 응용프로그램을 설계하여 국립현대미술관을 가상공간의 구성에 맞게 제작하였다.

가상공간의 트리 구조에 맞도록 로우폴리곤의 쿼드로 변경하였다.



| 그림 5 | 국립현대미술관 백남준의 비디오아트 전시가 있는 램프코어전시실 구성

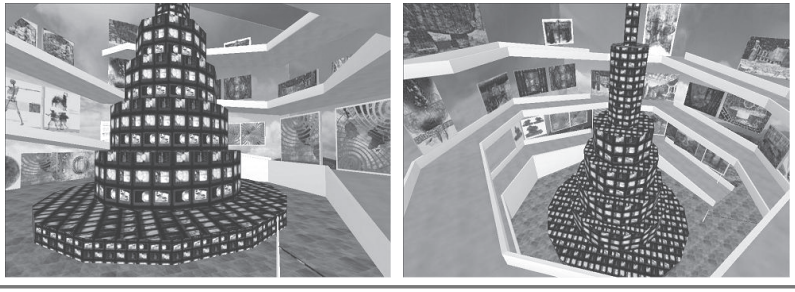
가상공간에서는 작품이 손상하거나 관람자가 낙상하여 다치는 일이 없기 때문에 작품보호대를 없애거나, 계단의 난간은 많이 낮추었고 전시 벽면을 없애며 전시작품을 공중에 띄워 전시를 한다거나 시각적인 구조에 주목하여 재설계하였다.

상용시뮬레이션 중에서 일부 가상공간리소스디렉터리의 파일시스템을 변형하여 만든 2D그래픽의 창작모듈을 사용하여 파일시스템 내부의 Textures디렉터리를 구성하였고, 3DsMax에서 제작된 그래픽창작의 모듈을 사용하여 설계된 국립현대미술관을 구성에 맞게 가상공간을 제작하여 최종 IDE의 SDK에서 빌드를 통해 Scene파일로 출력하여 파일시스템 내부의 Map디렉터리를 구성하였다.

### (2) 실험: 프로그램 Tasking

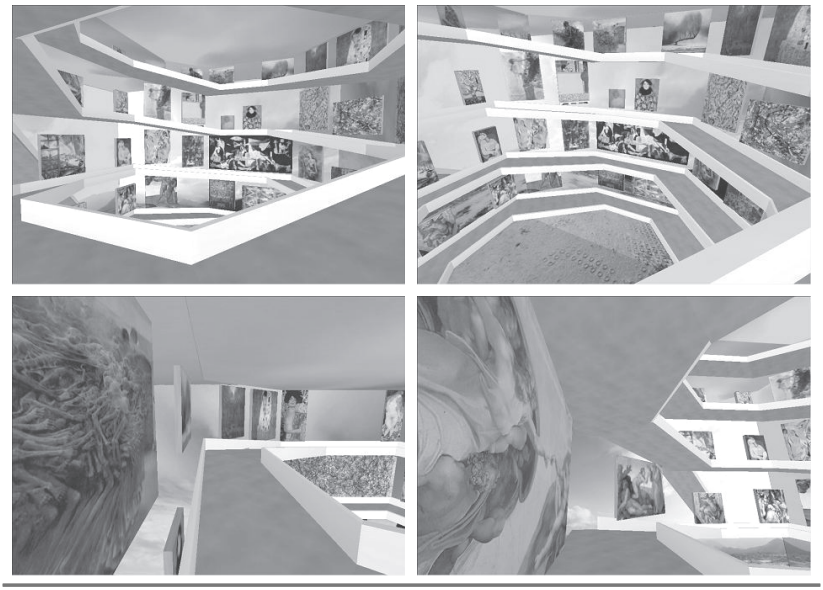
본 미술관의 어플리케이션을 통해서는 구축되어진 국립현대미술관 내부로 작품을 걸고 회화·멀티미디어·조각 등을 끝없는 가상공간의 무한한 공간 속에 전시해 보았다. 실재 시뮬레이션 게임을 하듯 돌아다녀보고 전시를 관람하여 보았다.

또한 3차원으로는 충분히 가능한 문화재의 복원과 팔만대장경을 배치하여 직접 가서관람하지 않고도 이를 섬세하게 관람할 수 있도록 전시를 해보았다.



| 그림 6 | PC에서 활동영역으로 시뮬레이션 되는 전시실

3차원의 공간에서 돌아다니며 섬세하게 가까이서 볼 수 있도록 사람의 키 높이를 중심으로 작품을 걸었고, 1층 아래의 계단을 타고 내려가면서 구글에 검색된 해상도가 높은 명화들을 시기별로 전시 관람할 수 있도록 전시해 보았다.



| 그림 7 | 계단을 타고 내려가면서 관람할 수 있는 가상공간의 미술

### (3) 프로그램 사용자조사

프로젝트의 응용프로그램 exe실행파일을 제작하여 국립현대미술관 전시 관람자조사를 하였다. 응답자 73인중 51인은 대부분이 아래와 같은 응답을 해주었다.

16세 전시 관람자 "가상공간에 전시를 방문 해 본 결과 마치 실제로 눈앞에서 전시물을 보는 듯 생생하였고, 실제로 돌아다니는 것과는 달리 지치지도 않아 편하게 전시물을 볼 수 있었다. 또한 지상뿐만이 아닌 지하에도 전시물이 걸려있어 더욱 많은 전시물을 구경 할 수 있었고 지하로도 전시물

을 걸어 놓아 수많은 작품들은 감상할 수 있었다."

37세 전시참여의 경험자 "전시를 기획함에 있어서 가능하다면 사전기획을 진행하여 직접 체험해봄으로서 전시효과 및 관람자의 욕구를 예상해 볼 수도 있을 것 같고 직접 제작할 수만 있다면 전시장 입구에 배치하여 모의약도를 체험하는 전시로 진행해 볼 수도 있을 것 같다."

35세 유아미술교육자 "아이들 그림들을 쉽게 전시할 수 있고 참여시킬 수 있어서 본 프로그램이 유아교육에 활용되어진다면 아이들의 3D게임의 재미를 유용한 교육효과로 활용할 수 있을 것 같다"

40세 초등학교 교사 "아이들의 성향 상, 호기심과 궁금증이 많은 것을 보완해 줄 수 있을 것 같다. 여전히 전시공간은 학습의 장 이전에 정숙을 요하는 공간이기에 집중력과 행동의 제약을 받아왔지만 이 프로그램은 교실에서도 전시장을 돌아다니며 작품을 정밀하게 볼 수 있다는 장점이 엿보인다. 실행이 되면 교육자들이 적극 활용하지 않을까 싶다."

28세 미대학생 "화가들은 많은 사람들에게 본인의 창작물을 보여주고 평가받기를 요한다고 볼 때, 본 프로그램의 활용은 그러한 평가의 장이 될 수 있을 것 같다. 실제 전시의 한계를 벗어나 많은 화가들이 작품을 전시하고 어디서든 볼 수 있고 온라인세대의 컴퓨터 활용도를 볼 때 화가입장에서 고려할만한 프로그램인 것 같다."

기타 응답자들 가운데에는 컴퓨터를 잘 모르기 때문에 응답을 피한 이들도 있었으나 컴퓨터의 활용에 관심이 지극히 높은 사람들과도 기법의 의논도 많이 나눌 수 있었다.

### 3) 검증2〉 안드로이드에서 창작모듈을 활용한 3차원시뮬레이션 엔진구축

본 검증에서는 본고에서 제시한 3D시뮬레이션 창작모듈을 활용하여 안드로이드포트로 3차원 증강현실을 구현한다.

안드로이드는 개발자뿐 아니라 시각영상의 창작자가 다양하고 풍부한 어플리케이션으로 제작환경을 자유로이 구축할 수 있도록 프레임워크의 측

면에서 새 패러다임을 도입한 고급의 플랫폼이다.

안드로이드개발환경에서는 기본개발환경을 구축하는 것 외에 여러 방식의 프레임워크를 제안할 수 있지만 본 연구에서는 리눅스에 기반 하는 안드로이드개발환경에 C나 C++언어의 Native Code로 제작한 3D시뮬레이션 통합엔진이 안드로이드개발환경에서 그래픽창작의 모듈로 재구성될 수 있도록 방식을 제안하였으며, 공개화 된 A·B·C·D·E엔진을 3D그래픽 창작의 모듈로 사용하여 공간을 바라보는 시각의 대상에 따라 넓은 시야의 공간, 활동하는 실제 공간, 사물과 효과로 나누어, 드로잉도구, 2D그래픽스, 3D그래픽스로 재구성하여 제작한 그래픽들을 가상공간의 파일시스템으로 안드로이드환경에 탑재할 수 있도록 가상SD카드를 사용하는 방식으로 제안하였다.

또한 3D시뮬레이션엔진의 라이브러리들이 안드로이드 에뮬레이터의 Device에서 창작의 모듈로 제작한 그래픽의 가상공간의 파일시스템을 연결하는 응용APK를 생성하는 방식으로 창작모듈로의 환경에 맞는 안드로이드의 개발환경을 제안하였다.

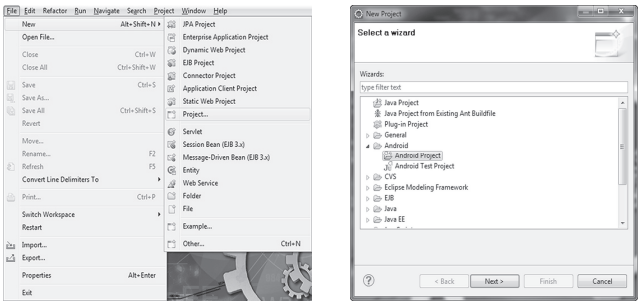
안드로이드방식은 수많은 분야에서 다양하게 활용되어지고 있기 때문에 안드로이드Port의 Process에는 독창성을 말할 수는 없으나 통합엔진으로 창작모듈을 만들은 것과 창작모듈을 안드로이드에 탑재하기위한 프레임워크의 다양한 Process를 안드로이드에 적용한 것과 이를 통해 안드로이드에 그래픽창작모듈을 만든 것으로 연구의 가치평가를 제의한다.

### (1) 안드로이드 3차원프레임워크구성

안드로이드프로젝트를 생성하였다. 안드로이드창작모듈로 3D Gallery, 3D건축모의실험, 3D별자리탐구 등을 설계하였다.

먼저 3D Gallery는 다음과 같이 진행하였다.

Eclipse를 실행하여 New project의 Android project를 선택하여, SDK를 Android2.2로 선택하였다.

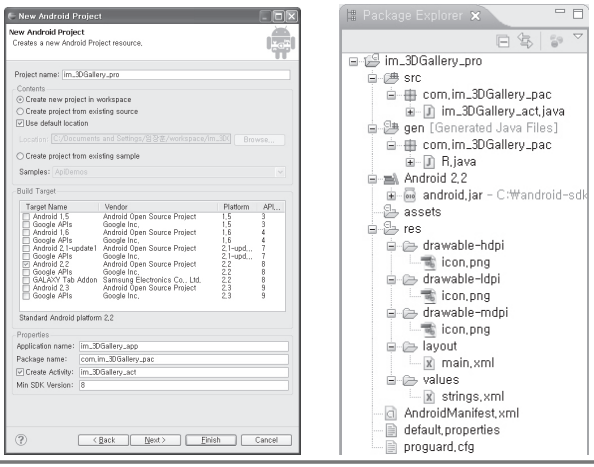



| 그림 8 | 안드로이드 프로젝트 생성

Applicatioin name, Package name, Activity이름을 작성하고 제작 경로를 적어준 뒤, Min SDK Version을 선택하였다.

Project Name은 새 프로젝트의 이름과 프로젝트를 저장하는 폴더 명으로 사용된다. 본 연구에서는 im_3DGallery_pro프로젝트를 생성하였다.

Contents에서는 'Create new project in workspace'를 선택하여 새 프로젝트를 생성하였다. Package name은 com.im_3DGallery_act로 지정하여 자연스럽게 패키지 이름의 중복을 막고, 각 회사들의 소스가 겹치는 일도 막는다.




| 그림 9 | im_3DGallery 프로젝트생성〈좌〉과 생성된 파일〈우〉

Create Activity에서 Activity는 안드로이드 프로그램을 구성하는 기본단위인데 Activity는 여러 개가 모여 하나의 응용프로그램을 이룬다. 본 연구에서는 이 필드에 im_3DGallery_act를 입력하여 프로젝트를 생성하는 동시에 Activity를 만든다. 생성된 파일들은 〈그림9〉우측의 그림과 같다. 위에서 생성된 파일들을 크게 구분하면 소스파일과 리소스 파일로 구분된다.

소스 파일은 실제로 어플리케이션을 행하는 부분이고, 리소스 파일은 여러 가지 데이터(그림, 음악, 레이아웃, 문자열 등)를 가지고 올 수 있는 부분이다. 하나의 어플리케이션을 만들려면 이 두 가지를 적절히 조합하여야 한다.

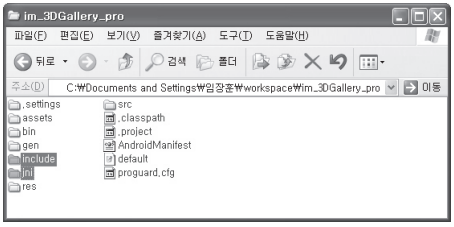
### (2) 창작모듈을 활용한 가상공간파일시스템의 구성

안드로이드에서 3D시뮬레이션엔진을 구축하기위하여 상용시뮬레이션 중에서 일부 가상공간리소스디렉터리를 변형하여 만든 파일시스템을 먼저 만든다. 3dsmax로 만든 창작모듈을 활용하여 최종 IDE의 MapEditor에서 SDK의 빌드를 통해 Scene파일로 출력하였으며 파일시스템 내부의 Map디렉터리를 구성하였다. 넓은 시야의 공간, 활동하는 실재의 공간, 사물 등의 이진공간파티션의 장면을 만들고 이를 실제와 같은 효과로 나타내기 위하여 2D그래픽 이미지들을 편집하여 셰이드(Shade)해줄 수 있는 Textures디렉터리를 구성하였다.

### (3) JNI를 활용한 통합엔진의 안드로이드라이브러리구성

안드로이드에서 3차원시뮬레이션엔진의 라이브러리 구성을 위해서는 JNI(Java Native Interface)함수를 활용하는 방법을 선택하였다. 오픈환경에서 활용할 수 있는 컴포넌트들을 재구성한 3차원시뮬레이션엔진의 라이브러리들과 NDK(Native Development Kit)의 JNI함수를 활용하여 안드로이드 3차원시뮬레이션엔진의 라이브러리를 생성하였다.

Package Explorer에서 include디렉터리와 jni디렉터리를 생성하여 3차원시뮬레이션제작엔진의 include디렉터리의 헤더파일들과 source디렉터리의 라이브러리파일들을 전부 안드로이드 프레임워크에서 Native라이브러리로 불러왔다.




| 그림 10 | 안드로이드 Native라이브러리 디렉터리 구성

### (4) NDK의 빌드

mk파일은 jni디렉터리에서 빌드 될 파일들을 설계하는 make시스템으로 프로젝트디렉터리 밖으로 Application.mk를 구성하였고 jni다렉터리 안으로 Android.mk파일을 구성하였다. cygwin을 실행하여 NDK의 빌드를 통해 빌드 시키면 프로젝트폴더에 obj, libs디렉터리가 생성되고, libs디렉터리 아래 ~.so파일이 생성된다. 생성된 파일들이 안드로이드 3차원시뮬레이션엔진의 라이브러리로 활용한다.

거북이라는 "tortoise"의 SVN을 사용하여 업그레이드되는 안드로이드 라이브러리를 사용하는 방법이 있고 또는 지토리우스(공동개발프로젝트)에서 안드로이드환경을 생성하는 방법도 있으나 이는 각각의 다른 환경의 실행오류로 인하여 수많은 시행착오를 거쳐야만 하기 때문에 본 연구프로젝트의 실정에 맞춰 SVN은 사용하지는 않았다.

### (5) 어플리케이션 프로그래밍과 Ant를 통한 Apk의 빌드

src디렉터리에서의 com.im_3DGallery_pac의 im_3D Gallery.java의 내용과 main.xml, AndroidManifest.xml에서 편집할 내용의 프로그래밍과 안드로이드에서 실행될 레이아웃의 버전, 수평고정, write권한설정을 구성하였다. build.xml을 만들어 bin디렉터리에 안드로이드 SD카드를 통해 실행할 수 있는 Apk파일을 생성할 수 있도록 설계하였다.

### (6) ADB를 통한 가상 SD카드의 활용

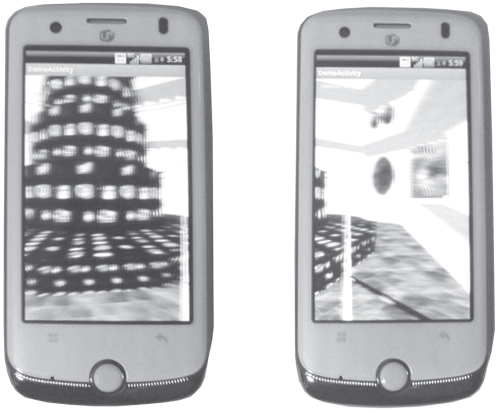
ADB을 실행하여 가상SD카드를 활용하였다. 3Ds Max로 제작한 창작모듈과 Map SDK로 빌드 한 Scene파일로 Map디렉터리를 구성하고 2D이미지로 구성한 Textures디렉터리를 가상공간 리소스디렉터리로 구성하여 이를 안드로이드 3차원가상공간의 파일시스템으로 연결하였다.

### (7) 안드로이드 APK실행

에뮬레이터에서 가상의 구글마켓을 통한 Astro의 활용하여 안드로이드 APK를 실행하였다.

### (8) 국립현대미술관 안드로이드 이식(Porting)

〈검증1〉에서 제작한 3차원가상공간의 국립현대미술관을 안드로이드 폰에 탑재하여 시뮬레이션을 실행하여보았다. 스마트폰을 통해 미니전시의 어플리케이션을 제작하였다. 이 과정으로 누구든 상관없이 자유롭게 전시할 수 있으며 가상전시장을 디스플레이 할 수 있다.

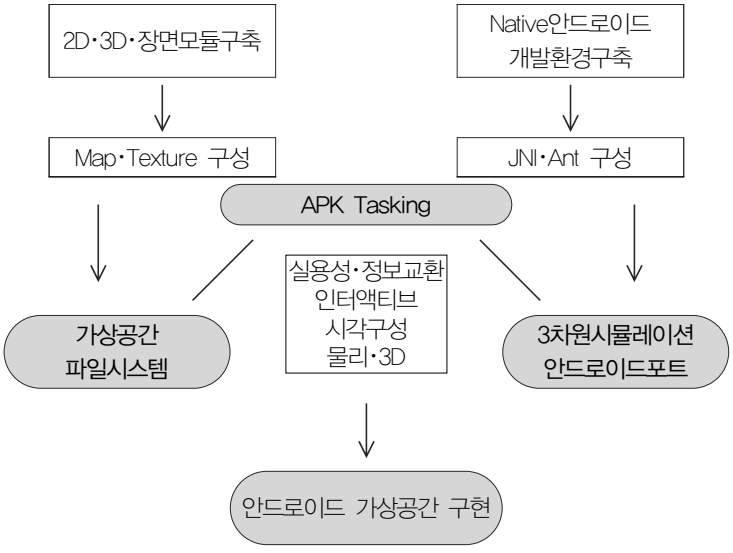


| 그림 11 | 안드로이드에 포팅 된 3차원 전시실

### (9) 안드로이드 가상공간 구현 검증소결

안드로이드개발환경에서 3차원시뮬레이션 창작모듈을 활용하는 프레임워크구성방법은 아래와 같이 요약할 수 있다.

| 표 4 | 3D시뮬레이션 창작모듈의 안드로이드 구성




## 5. 결론

본 미술관은 활용가능한 공개용 포맷들을 엮어서 완전한 가상공간을 이룰 수 있도록 하였다. 공개화 된 컴포넌트들을 연결하여 컴포넌트간의 연결구조를 변경하고 수정·편집·보완하여 재구성하였으며 사용자가 자유롭게 창작할 수 있는 자율적인 환경을 구축할 수 있었다. 3차원시뮬레이션엔진의 로열티를 지불할 필요 없이 미술가·그래픽디자이너에게 활용 가능한

그래픽 디자인패턴으로 활용될 수 있으며 미술가·그래픽디자이너가 시·공간구성으로 상호작용의 공간을 직접제어하며 작업을 진행시킬 수 있었다.

작가들의 작품과 시각전시물, 유품들을 전시할 수 있는 미술관, 전시관, 박물관 등에서 통합엔진의 제작환경과 창작모듈의 그래픽 디자인패턴을 활용하면 가상미술관, 가상전시관, 가상박물관 등을 만들어 미리 사전기획할 수 있고 수많은 작품들을 전시할 수 있으며 매 전시마다 관람자들을 영구적으로 수용할 수 있다.

통합엔진의 제작환경에서 프레임워크디자인을 활용한 미술과 그래픽디자이너는 3차원시뮬레이션의 공개화 된 제작환경에서 3차원 가상공간의 알고리즘을 재설계하여 프레임워크를 재구성할 수 있다. 미술가와 그래픽디자이너들은 통합엔진의 제작환경에서 그래픽 디자인패턴을 활용하여 이를 미학적으로 세부 변용하고 시간과 공간, 내용과 형태를 재구성하여 가상공간 3차원시뮬레이션을 자율적으로 창작하고 기획할 수 있다. 인터액티브와 미디어아트의 구성에 있어서는 제작의 상호작용방식을 컴퓨터 스크립트의 기술에 의존할 수밖에 없지만 통합엔진의 제작환경과 본 연구에서 제시하는 창작모듈의 그래픽 디자인패턴을 활용하면 미디어아티스트들은 실제와 같은 가상의 3차원시각에서 물리적인 상호작용방식을 도입한 기술을 활용하게 된다.

## 참고문헌

### 단행본

김용준, 『3D게임프로그래밍』, 한빛미디어, 2010.

김상형, 『안드로이드 프로그래밍 정복』, 한빛미디어, 2010.

_____, 『윈도우즈 API 정복 제2권』, 한빛미디어, 2006.

남재욱, 『온라인게임서버프로그래밍』, 한빛미디어, 2004.

루크 어헌, 『Designing 3D games that sell!』, 게임기획자모임 한쿨임(역), 제우미디어, 2002.

류광, 『The C++ standard library extensions(C++ 표준라이브러리 확장-튜토리얼 및 레퍼런스)』, 지앤선, 2007.

릭 로저스, 존 롬바도, 지거드 메드닉스, 블레이크 메이크 저, 『Android application development : programming with the Google SDK』, 안드로이드펍(역), 에이콘출판사, 2009.

블라디미르 실바, 류광 역, 『JAVA와 C를 이용한 프로 안드로이드 게임 개발, 원제 Pro android games』, 제이펍, 2010.

사이드 하시미 사티아 코마티네니, 데이브 맥린 저, 『안드로이드 2 마스터 북, 원제 Pro Android 2』, 김지원(역), 제이펍, 2010.

스콧 마이어스, 『이펙티브 C++(Effective C++ : 55 specific ways to improve your programs and designs)』, 곽용재(역), 피어슨에듀케이션코리아, 2006.

이정매 외, 『언어과학이란 무엇인가』, 문학과 지성사, 1977.

임장훈, 『가상공간 Maxtype - 3Ds MAX 2010·2011 프레임워크』, 글로벌, 2010.

조나단 S. 하버, 『DirectX 비주얼 베이직 게임 프로그래밍』, 예승철(역), 정보문화사, 2003.

최학현, 이명학, 『게임 프로그래밍』, 진한엠엔비, 2008.

케네스 C. 핀리, 『3D Game Programming All in One』, 양창식(역), 제우미디어, 2005.

타카시 이마기레, 『DirectX9 셰이더 프로그래밍』, 김용준(역), 한빛미디어, 2004.

편집부, 『실전 게임그래픽』, 한국게임산업개발원, 2005.

한동훈, 『온라인게임서버프로그래밍 벤치마크』, 정보문화사, 2008.

_____, 『온라인게임서버프로그래밍』, 정보문화사, 2007.

홍성민, 『MMORPG Game Server Programming for Liunx』, 영진.COM, 2003.

Bjarne Stroustrup, 『The C++ Programming Language : Special Edition, Addison-Wesley』, 2000.

CHARLES PETZOLD, 『WINDOWS 3D 프로그래밍』, 한호연(역), 정보문화사, 2008.

David R. Musser, Gillmer J. De, 『STL 튜토리얼·레퍼런스 가이드 제2판』, 정승진(역), 정보문화사, 2006.

FRANK D. LUNA, 『DIRECTX 9를 이용한 3D GAME 프로그래밍 입문』, 최현호(역), 정보문화사, 2003.

Tomas Akenine-Moller, 『REAL TIME RENDERING』, 신병석(역), 정보문화사, 2003.

## 논문

김수용, 「소프트웨어 공동 개발 환경을 위한 웹 버전 관리 시스템」, 서남대 박사학위논문, 2003.

김명환, 「모바일 플랫폼 기반 3차원 그래픽스 가속기 SoC 구현」, 서경대 박사학위논문, 2005.

남승우, 김도형, 이지형, 이인호, 「3차원 캐릭터 애니메이션 엔진」, 『휘닉스 파크 한국 정보 과학회 HCI 연구회』 HCI 2002.

문정봉, 「온라인 게임엔진에 대한 연구」, 상명대 석사학위논문, 2003.

박태준, 표순형, 추창우, 최병태, 「3D 게임용 렌더링 엔진의 제작」, 『휘닉스 파크 한국 정보 과학회 HCI연구회』, HCI 2002.

신용민, 「멀티 플랫폼을 지원하는 웹 어플리케이션 프레임워크」, 전남대 박사학위논문, 2009.

오렴덕, 「멀티미디어 머드 엔진을 기반으로 하는 시각적 게임 진행 구조에 관한 연구」, 『한국교통대학교논문집』, 34권 2호, 1999.

이상윤, 「모바일 플랫폼의 실행 엔진 설계 및 성능 분석」, 한양대 박사학위논문, 2007.

이재문, 「오우거 게임 엔진을 이용한 무리 짓기 설계 및 구현」, 『한국컴퓨터게임학회』, 2009.

장염승, 「ASP 환경에서 효율적인 GIS응용프로그램 서비스를 위한 소프트웨어 플랫폼」, 건국대 박사학위논문, 2003.

장희동,「호서 3D 온라인 게임 엔진 개발」,『공업기술연구소논문집』, 2003.

조성현,「온라인 3D 게임엔진에 관한 연구」,『산업기술』, 2003.

## 기타

류성원, 박태준, 김도형, 고동일,「게임프로그램개발/게임엔진」,『온라인 3D 게임 엔진 Dream3D의 설계 및 구조』, 한국 전자 통신 연구원, 온라인 3d 게임 엔진 dream3d의 설계 및 구조, 2008/07/21 URL: http://blog.naver.com/parksangmom/80054132711

류성원, 박태준, 김도형, 심광현, 게임 엔진 설계서, 한국전자통신연구원, 2001.

## Abstract

# Fame-work Design on 3D Cyber Museum-Construction of Augmented Reality(AR) Creation Module of National Museum of Contemporary Art

*Lim, Janghoon*
*Hongik University*
*Visual Arts Department*

I intended to establish Augmented Reality(AR) Museum of 3D Cyber Space where artists and graphic designers can freely create in user integrated environment.

This study is aimed at building a sufficient and integrated production environment for artists and graphic designers who utilize three-dimensional simulation methods in integrated development environment(IDE).

This study intends to build a 3D simulation engine and a creation module of augment reality of 3D cyber space in Android platform to help artists and graphic designers to freely perform their creation in IDE.

Based on these designs, I produced exhibition rooms of National Museum of Contemporary Art in 3D virtual space in which artists and graphic designers can put the graphics they have created on display, conducted a user survey and conducted tasking to an Android smartphone.

Keywords Simulation, 3D Cyber Space, Porting

논문투고일: 2020. 05. 13 게재확정일: 2020. 07. 07

# 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, 인문사회과학 캠퍼스부총장(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 자문위원회

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 총괄하며, 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, 연

임할 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 보조금 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
2016년 9월 7일 일부 개정

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 11월 30일까지, 2호 학술지는 5월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시한다. 투고자가 논문 투고 시 몇 호를 대상으로 하는지는 [논문투고신청 및 서약서] 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 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 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. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

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 1/2매 내외의 국영문 요약문과 5단어 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) 요약

문, 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, 상·하위 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 1장 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 있

으며, 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 '논문투고 신청 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

1. 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.
2. 수정된 규정은 2016년 9월 7일부터 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

② 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 안 된다.
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 수

준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.

3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 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 이하)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 자료제출을 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.

게재논문 투고, 심사, 게재확정일 (Trans– 9집)

| 구분 | 투고일 | 필자 | 논문 제목 | 심 사 일 | | | 게재 확정일 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1차 심사 | | | |
| | | | | A | B | C | |
| 1 | 2020. 5.22 | 박나훈 | **Operaestate 전시 축제 사례를 통해서 본 관객과 학습자의 수행성에 관한 연구** | 2020. 6.12 | 2020. 6.10 | 2020. 6.4 | 2020. 7.7 |
| 2 | 2020. 5.30 | 김상미 | **콘텐츠를 통해 전통을 잇는 방식 – 단원미술관 전시사례를 중심으로** | 2020. 6.15 | 2020. 6.12 | 2020. 6.4 | 2020. 7.7 |
| 3 | 2020. 5.30 | 박소정 | **한국 커뮤니티 댄스의 효과와 역할** | 2020. 6.13 | 2020. 6.4 | 2020. 6.4 | 2020. 7.7 |
| 4 | 2020. 6.16 | 구보경 | **미술관의 소셜플랫폼 역할과 관람객 체험** | X | X | X | 2020. 7.7 |
| 5 | 2020. 5.13 | 임장훈 | **3차원가상미술관 프레임워크디자인 – 국립현대미술관의 증강현실 창작모듈설계** | X | X | X | 2020. 7.7 |

## 원고 투고 안내

『트랜스-(Trans-)』 제10집 (2021년 1월 25일 발행) 발행 관련 안내입니다.

성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 연 2회(1월, 7월) 발간하는 학술지 『트랜스-(Trans-)』는 융복합문화예술/매체학술지로, 트랜스미디어연구소 정관 및 관련 규정에 의한 심사로 진행, 발간됩니다. 문화 예술 분야 연구자들의 미발표 연구논문 투고를 기다립니다.

### 가. [기획]

**10집. VR/AR**

- 『트랜스-(Trans-)』 10집의 주제는 〈VR/AR〉입니다. 미디어 테크놀로지의 발전으로 인한 예술과 현실의 확장과 중첩, 그 예술적 특성과 사회적 의미를 집중적으로 다룬 연구논문과 비판적 리뷰를 모집합니다.

### 나. [자유기고] 융복합문화예술 및 매체 관련 연구

- 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술, 기술 등 융합학문 및 콘텐츠 관련기술 등 융복합문화예술 다방면의 연구를 다룬 학술논문을 모집합니다.

### 다. 투고 자격 (논문투고규정 제4조)

1. 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련 분야의 석사과정 재학생 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립 취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고 자격을 얻을 수 있다.

### 라. 투고 기간 및 준수 사항

- 투고 마감 : [10집] 2020년 11월 30일 자정
  * 기한을 넘긴 논문은 다음 호로 심사 이관
- 투고 방식 : 이메일 제출, transmediastudy@gmail.com
- 투고 내용 : 논문, 투고신청 및 서약서, 연구윤리규정준수 서약서
- 준수 사항 : 논문 투고규정 준수
- 문　　의 : 트랜스미디어연구소 편집간사 (전화) 02-760-0669

### 마. 심사비 및 게재료

- 심사비 : 무료
- 게재료 : 무료

## 트랜스미디어연구소 임원 명단

| | |
|---|---|
| 소장 | 변 혁 (성균관대학교 영상학과) |
| 운영위원 | 문정환 (성균관대학교 바이오메카트로닉스학과) |
| | 심원식 (성균관대학교 문헌정보학과) |
| | 이준희 (성균관대학교 영상학과) |
| | 정의숙 (성균관대학교 명예교수) |
| 행정간사 | 오세현 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) |
| 편집주간 | 정의숙 (성균관대학교 명예교수) |
| 편집간사 | 이재선 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) |

## 〈Trans-〉 편집위원회 명단

| | |
|---|---|
| 편집위원장 | 노철환 (인하대학교) |
| 편집위원 | 고영림 (제주대학교) |
| | 권영성 (동아대학교) |
| | 김나이 (성균관대학교) |
| | 김이석 (동의대학교) |
| | 박나훈 (영산대학교) |
| | 이나현 (전북대학교) |
| | 이윤경 (성균관대학교 학부대학) |
| | 이준희 (성균관대학교) |
| | 이지원 (한국체육대학교) |
| | 정락길 (강원대학교 인문과학연구소) |
| | 정옥희 (중앙대학교) |

## 연구윤리위원회 명단

| | |
|---|---|
| 윤리위원장 | 변 혁 (성균관대학교 트랜스미디어연구소장) |
| 윤리위원 | 노철환 (성균관대학교 트랜스편집위원장) |
| | 심원식 (성균관대학교 문헌정보학과) |
| | 이윤경 (성균관대학교 학부대학 초빙교수) |

**본 학술지에 실린 논문은 홈페이지 www.tmi.or.kr에서 원문으로 지원 받으실 수 있습니다. 논문 투고를 원할 경우에는 이메일(transmediastudy@gmail.com)이나 전화(02-760-0669)로 문의 주십시오.**