

Journal of Art & Design Research

Vol. 26, No.1
2023.08.31

경희대학교 예술·디자인연구원

Institute of Art & Design Research, Kyung Hee University

Journal of Art & Design Research

Journal of
Art & Design Research

pISSN 2465-7905
eISSN 2982-7760

Vol. 26, No.1
2023.08.31

Vol. 26, No.1
2023.08.31

예술·디자인연구

경희대학교
예술·디자인연구원

pISSN 2465-7905
eISSN 2982-7760

Journal of Art & Design Research

Vol. 26, No.1
2023.08.31

Institute of Art & Design Research, Kyung Hee University

August 31th 2023

CONTENTS

1. 조선 백자의 현대적 표현과 재해석에 관한 연구
..... 추현주, 여화선 / 1

2. 동양적 미학 스타일의 애니메이션 표현기법 분석 연구
..... 장이란, 이태훈 / 13

3. 미장센과 내러티브를 통해 나타나는 영화 속 경관의 해석
-봉준호의 <괴물>, <설국열차>, <기생충>을 중심으로-
..... 이수현, 김진오 / 21

4. 아이덴티티디자인에 나타난 '손짓언어'의 표현 특성 분석
..... 강동동, 김은정 / 31

5. 뮤지컬의 극과 음악의 동시대성
-‘Run and Tell That’의 음악 활용을 중심으로-
..... 이서현, 이은혜, 김학민 / 41

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 26, No. 1

August 31th 2023

조선 백자의 현대적 표현과 재해석에 관한 연구

A Study on the Contemporary Expression and Reinterpretation of Joseon White Porcelain

주 저자 추 현 주

경희대학교 대학원 도예학과 석사

Choo, Hyun Ju

Dept. of Ceramic Art, Graduate School, Kyung Hee University
choohj@khu.ac.kr

교신 저자 여 화 선

경희대학교 도예학과 교수

Prof. Yeo, Hwa Sun

Dept. of Ceramic Art, Kyung Hee University
hsyeo@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2023.07.21

심사완료일자 : 2023.08.04

게재확정일자 : 2023.08.07

조선 백자의 현대적 표현과 재해석에 관한 연구

추 현 주 · 여 화 선

A Study on the Contemporary Expression and Reinterpretation of Joseon White Porcelain

Choo, Hyun Ju · Yeo, Hwa Sun

목차

1. 서론

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구 방법

2. 조선 백자와 한국의 미의식

3. 조선 백자의 현대적 표현 분석 및 재해석

- 3.1. 재료
- 3.2. 형태
- 3.3. 장식

4. 결론

참고문헌

초록

사람들은 '전통'에서 여러 역사적·문화적 이미지와 요소들을 떠올린다. 그 중 조선시대를 대표하는 여러 문화 요소 중 하나로 조선 백자가 있으며, 현대 도예계에서도 전통과 조선 백자는 핵심적인 주제로 자리하고 있다. 일제강점기와 한국전쟁을 거치며 그 맥이 끊길 뻔 했던 우리 전통의 조선 백자를 부흥시키기 위한 움직임이 해방 이후부터 차차 나타나기 시작하였고, 2000년대부터 본격화되어 현재까지 계속되고 있다. 전통이 단순히 재현이나 계승할 요소로서가 아니라, 무한한 영감의 원천으로 작용하며 도예가들의 창작의 밑거름이 되고 있는 상황이다.

본 연구에서는 조선 백자에 담긴 미의식과 백자를 현대적으로 재해석하여 표현한 도예작품들을 살펴보고, 현대 도예계에서 조선 백자가 가지는 가치와 의미를 모색하는 데 연구의 목적이 있다. 한국미의 정수로 여

겨지며 '자연스러움', '넉넉함', '간결함' 등의 미적 특성을 가진 조선 백자는 작가의 조형언어를 표현하기 위한 소재로서 사용되고 있다. 전통을 기반으로 제작된 현대의 도예작품들이 같은 조선 백자를 재해석하였지만 각각 어떤 창작의도를 토대로 제작되었고, 그 표현이 작가마다 어떻게 다르게 나타나는지를 살펴봄으로써 연구를 통해 오늘날 조선 백자가 많이 재해석되고 있는 현상과 이유를 되짚어본다.

따라서 본 연구는 조선 백자를 현대적 표현으로 재해석한 작가를 선정하여 분석하고 그 표현적 특징을 크게 형태, 재료, 장식 3가지 유형으로 분류하여 고찰한다. 연구 결과, 3가지 표현 유형 중 장식적 표현이 가장 많이 사용되고 있었다. 작품 분석을 통해 전통에서 차용한 단순한 형태를 바탕으로 삼았을 때 새로운 시각적 인상과 표현의 내용 전달 효과를 극대화할 수 있다는 결론을 도출하였다.

2000년대 이후 현대적으로 재해석된 도예작품과 표현을 비교·분석함으로써 향후 도예가들의 창작에 기여하고자 하며, 현대 도예계에서 조선 백자와 전통이 가진 의미, 앞으로의 발전가능성과 확장성, 중요성을 확인할 수 있었다는 점에서 의의가 있다.

Abstract

Tradition and Joseon white porcelain are important topics in the contemporary ceramic art world. The movement to revive the Korean traditional white porcelain, which was almost cut off through Japanese colonial era and the Korean War, began to be seen little by little after liberation, and has been in full swing since the 2000s and continues to this day. Tradition is not just an element to be reproduced or inherited, but serves as a source of infinite inspir

ation and is the basis for the creation of contemporary ceramic artists.

The purpose of this study is to examine the characteristics of Joseon white porcelain and contemporary ceramic works that reinterpreted it, and to seek the value and meaning of Joseon white porcelain in the contemporary ceramic art world. Joseon white porcelain, which is considered the essence of Korean beauty and has aesthetic characteristics such as 'naturalness', 'generosity', and 'simplicity', is used as a material to express the artist's formative language. Contemporary ceramic works based on tradition reinterpreted the same Joseon white porcelain, but by examining how each artist appears differently and with what creative intentions they were produced, we look back on the phenomenon and reason why many Joseon white porcelain are reinterpreted today.

Therefore, this study selects and analyzes artists who reinterpret Joseon white porcelain and considers its expressive characteristics by classifying them into three types: form, material, and decoration. As a result of the study, it was confirmed that decorative expressions were used the most among the three types of expressions.

Since the 2000s, it is meaningful in that it has been able to confirm the meaning, future development, scalability, and importance of Joseon white porcelain and tradition in the contemporary ceramic art world by comparing and analyzing contemporary ceramic works and artists' creative intentions and expression techniques.

Keywords 조선백자(Joseon White Porcelain), 현대도예(Contemporary Ceramics), 재해석(Reinterpretation), 변용(Transformation), 표현기법(Expression Technique)

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

우리나라 현대 도예계에서 핵심적인 주제로 자리하고 있는 것은 바로 전통이다. '전통'은 사람들에게 다양한 역사적·문화적 이미지와 요소들을 떠올리게 하는데, 역사의 긴 흐름 속에서 조선시대를 대표하는 문화 요소 중 하나로 조선 백자가 있다. 선비의 절제와 청렴함을 이상으로 지향하던 조선의 시대상은 화려하게 뽐내지 않고 은근한 아름다움을 내비치는 조선 백자에 그대로 드러난다. 중국의 영향을 받으면서도 특유의 고즈넉하고 자연스러운 멋을 지켜나간 조선 백자는 일제강점기를 거치며 그 맥이 끊기게 된다. 해방 후인 1950-60년대를 기점으로 일제의 식민 치하와 한국 전쟁을 거치며 끊어진 우리나라 도자기의 맥을 회복시키고

자 하는 움직임이 시작되었고 이는 현재까지 지속되고 있다.

우리 시대의 예술이 갖는 규범성은 우리 스스로 만들어내야 하고 한국만의 미적 가치 개념과 해석을 위한 조형 원리 역시 우리 문화 안에서 찾아야 한다.¹⁾ 또한 과거와 현재, 미래는 상호보완적 성격을 띠며 세 가지가 빠짐없이 모두 존재할 때 가치와 의미를 얻게 된다. 그만큼 전통은 작가들에게 무한한 영감을 주는 원천이 되고 있으며, 전통을 토대로 한 도자 작품들도 계속해서 등장하는 상황이다. 역사 속에는 오랫동안 함께해온 도자기에는 수많은 시대별·시기별 특징과 기형이 존재하는데 그 중 조선의 백자를 재해석한 작품들이 많이 보이고 있다. 미술사학자 최순우(崔淳雨, 1916~1984) 역시 조선시대 백자에 우리의 전통과 민족성을 부여하고, 한국인만이 가진 성정(性情)을 도자에 빚대어 표현하였다. 도자와 민족성의 연결을 통해 백자는 '한국미의 현현'으로 더욱 주목받기 시작하였다. 또한 그는 조선시대 도자에서 '현대성'을 발굴하였는데, 백자가 가진 간결하고 단순한 조형미는 앞으로 더 새로워질 수 있고 이런 특징들이 시대를 초월한 아름다움이 될 것이라고 판단했기 때문이다.²⁾

조선 백자를 현대적으로 재해석하는 양상은 조선 백자 중에서도 특히 달항아리에서 두드러지게 나타난다. 밝고 둥근 보름달을 연상시키는 조선의 달항아리는 완전한 구형을 추구하는 동시에 간결한 형태 속에 심원한 아름다움을 담아낸 백자미의 요체이며, 최소의 흙으로 최대의 부피를 빚어낸 백자 기술의 결정체이다. 나아가 아름답디 풍채와 이를 무색하게 하는 가뽀함의 조화는 중국과 일본의 백자에서는 찾아볼 수 없는 한국적 백자 조형의 정수라고 할 수 있다. 한동안 잊혀졌던 조선 백자와 달항아리는 20세기부터 국내외의 골동품 애호 분위기에 편승하면서 우리의 민족성과 정체성, 전통적 미의식과 조선백자의 본질을 잘 보여 주는 대표적인 유물로 다시 조명을 받기 시작하였다.³⁾

현대에 이르러 달항아리는 한국 문화의 상징으로 여겨지고 있으며, 2000년대 이후의 현대도예는 전통소재인 달항아리를 통해 그동안 한국 도예가 행했던 전통 해석에 대한 반성과 성찰, 그리고 앞으로의 확장성과 전위성을 드러내고 있다. 여기서 눈여겨볼 점은 전통과 공예의 영역에서만 존재하던 조선 백자가 단순히 전통의 재현이나 계승을 넘어 현대 도예계에서 새로이 해석되고 있다는 것이다. 오늘날 백자를 비롯한 도자 재료가 도예 뿐만 아니라 조소, 회화, 디자인 등 타 장르의 미술 분야에서도 관심을 받으면서 새로운 미술 개념과 가치가 점토라는 미디어를 통해 다각적으로 표현되고 있다. 나아가 현대도예는 금속, 목재, 유리 등 점토 이외의 재료나 사진, 영상 등 다양한 타 매체와의

- 1) 김영기. (1998). 「한국미의 이해」. 이화여자대학교 출판부, p.60.
- 2) 박수연. (2022). 「한국현대도자의 형성과 '전통의 현대화' : 최순우, 김원용, 이경성의 활동을 중심으로, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, pp.12-13.
- 3) 최건, 장기훈, 이정용. (2014). 「한눈에 보는 백자」. 한국공예·디자인문화진흥원, p.104.

결합을 통한 실험을 보여 주기도 한다.⁴⁾ 젊은 현대도에 작가들의 이러한 시도들은 특정한 옛 도자의 재료와 방법만을 고수하거나 차용하는 것이 아니라는 것이 특징이다.⁵⁾ 도자 공예가 가진 표현의 영역이 확장됨으로써 점토라는 하나의 매체에 국한되지 않고 장르를 넘나드는 신선한 작품들을 많이 볼 수 있다.

본 연구의 목적은 조선 백자를 현대적 표현으로 재해석한 도예작품들을 분석하여 작가의 표현 특성과 확장성을 연구하는 데 있다. 현대 도예가들이 조선 백자에 유독 많은 관심을 갖는 이유가 무엇인지, 전통의 현대적 재해석을 통해 그들이 이 시대에 무엇을 이야기하려는 것인지 알아보고자 하며, 연구를 통해 현 시대에 전통이 가지는 가치와 더불어 현대도에의 방향성과 발전가능성을 모색하고자 한다.

1.2. 연구 방법

본 연구에서는 선행연구와 문헌조사를 토대로 조선 백자에 담긴 한국의 미와 기형이 가진 조형적 특성을 파악하고 조선 백자의 어떤 요소가 현대 도예가들을 매료시키는지 알아본다. 2000년대 이후 현대도예에서 조선 백자가 어떻게 재해석되어 표현되고 있는지 현대 도예가들을 선정하여 이들의 작품과 표현기법을 살펴본다.

작가 선정은 조선 백자를 차용하였음을 작가노트와 작품 이미지, 논문, 인터뷰, 기사, 전시 소개 등을 통해 작품의 설명과 정보를 온·오프라인에 직·간접적으로 언급한 작가를 기준으로 선정한다. 앞서 살펴본 현대도예작품들의 표현 특성을 선행연구(안지인, 2015)에서 언급된 현대적 재해석의 기준인 ‘재료, 형태, 장식’을 토대로 분류하고 분석함으로써 각 작품별로 어떤 특징을 가지고 있는지 알아본다.

위 연구방법을 토대로 조선 백자를 현대적 표현으로 재해석한 도예작품들을 살펴보고 현대 도예가들에게 전통이 갖는 의미를 알아본다. 전통을 기반으로 한 작품들이 지닌 가치와 앞으로의 발전가능성을 탐구해보고자 한다.

2. 조선 백자와 한국의 미의식

백자白磁란 순도가 높은 점토로 형태를 만들고 그 위에 투명한 유약을 입혀 1,250℃ 이상의 고온에서 구운 자기磁器를 말한다. 태토와 유약의 색상이 희고 강도가 높은 것이 특징이며 자연계에서 얻을 수 있는 가장 순도 높은 도자 원료를 사용하기 때문에 전통적 도자 개념에서 가장 발전된 단계라고 할 수 있다.⁶⁾ 이 한반도 땅에서 백자가 본격적으로 만들어지기 시작한 것은 조선왕조부터다. 조선은 중국의 자기 제작 기술과 양식에 영향을 받으면서도 조선만

의 고유한 특징과 여유로움을 담은 백자를 만들어냈다. 지배층의 부패와 향락으로 패망한 고려를 반면교사 삼아 절제와 품격, 모범을 지배층의 미덕으로 여긴 조선의 시대상은 예술에도 그대로 적용되어 조선 백자에 그 성격이 반영되어 보여진다.

조선 백자는 수더분한 성격을 가진 사람과도 같은 푸근한 매력을 지니고 있다. 보고 있으면 마음을 편안하게 해주고 꾸밈 없는 모습에도 허전함이나 부족함이 느껴지지 않는다. 이런 백자에 담긴 한국의 미의식은 ‘담백함’이라 정의할 수 있다. 탁하고 잡스러운 것에서 벗어나 예술가가 자기 표현에 욕심을 내지 않고 절제하여 나타내는 꾸밈없이 맑고 자연스러운 멋을 의미한다.⁷⁾ 담백의 미는 담백한 중화(中和)의 사유를 통해 흰 종이같이 아무런 그림을 그려 놓지 않은 상태로 자신을 놓아 두는 것이다. 담백하기 위해선 겸허한 몸가짐이 필요하고, 담백한 삶을 살아가는 사람의 미적 사유의 태도가 전제된다. 이러한 면에서 담백함은 서양의 회화에서 말하는 이미지의 단순성과는 근본적으로 다르다. 한국미의 본질은 담백의 깊이가 있어 미술품이 놓여진 공간에 조용하고 맑은 정숙함과 자연스러움의 빛을 준다. 기교가 넘치는 미술품은 못 시선으로 시끄러운 소리를 내지만, 백자는 꾸밈없이 자연스럽게 놓여 고요히 그 본질을 드러낸다.⁸⁾

담백함과 더불어 돋보이는 미적 특성 중 하나로 자연성이 있다. 미학사에서도 끊임없이 지속되어 온 사상 중의 하나는 예술이 자연을 재현한다는 것이다.⁹⁾ 선조들이 현실과 이상의 갈등이 주는 고뇌와 좌절 가운데서 깊은 위로를 받았던 대상은 늘 자연이었다. 자연을 따르는 것이 곧 인간의 도리라고 생각하였고 미적 가치 역시 자연에 닮은 것을 이상으로 삼았기 때문이다.¹⁰⁾ 인간은 일생을 살면서 필연적으로 살고 있는 곳 주변 환경으로부터 영향을 받는다. 산으로 가득한 우리나라의 지형 특성상, 정상이 둥글고 완만한 산의 모습을 보고 살아온 선조들의 경우 자연은 편한 휴식, 세속을 잊게 하는 곳으로 인식하였다. 둥근 산의 자연스럽고 부드러운 곡선이 가진 조형성은 심리적 안정감을 주었고, 심미적 만족감을 주는 대상이 되었다. 우리의 자연은 거대하게 공간을 채워 주는 만큼 크지도 않지만 우리의 마음을 채워주는 실(實)을 지니고 있는 것이 특징이다. 보는 이를 단숨에 압도하는 거대함은 없으나 조용하고 빈 듯한 공간, 크고 넓으면서도 심리적으로 불안을 주지 않는 ‘한갓진 공간’을 마련해 주는 것이다. 자연성은 넉넉함이라 볼 수도 있는데 빈 것 같으면서도 가득 찬 느낌을 준다. 이러한 조형 개념은 제재한 형태와 과장된 기교를 멀리하고, 소박하며 너그러운 형태를 좋아하는 기질과 성향으로 한국미에 고스란히 녹아들어 각종 예술에서도 그 성격이 드러난다.¹¹⁾

4) 최건, 장기훈, 이정용, 앞의 책, p.124.

5) 홍지수. (2015). 2000년대 이후 한국도예에 나타난 “달항아리”의 해체와 변용. 기초조형학연구, 16(5), p.749.

6) 최건, 장기훈, 이정용, 앞의 책, p.14.

7) 김영기, 앞의 책, p.236.

8) 위의 책, pp.242-244.

9) 위의 책, p.157.

10) 위의 책, p.160.

11) 김영기, 앞의 책, p.177.

3. 조선 백자의 현대적 표현 분석 및 재해석

2000년대 이후 현대도예에서 조선 백자는 단순히 전통문화의 계승이나 재현을 넘어 새로운 모습으로 재해석되고 있다. 현대 도예가들은 다양한 재료의 활용과 표현을 망설이지 않으며, 전통을 소재로 현 시대에 맞는 새로운 맥락과 조형언어를 정리하고 있다. 전통을 잃어버린 정체성 회복의 수단으로 여겼던 이전 세대와는 다른 해석을 하고 있기 때문이다. 달항아리를 비롯한 백자를 차용하여 형태 자체는 과거의 것과 동일하지만, 본래 품었던 사회적 기의(記意)와 기표(記票)가 새롭게 재정립되고 있는 것이 특징이다. 젊은 도예가들은 전통을 현대적으로 재해석할 때 반드시 옛 재료와 수법의 복원, 수공성, 장인정신에 입각하지 않아도 된다는 개념을 가지고 있다. 이를 보여주듯 가볍고 유쾌한 시선으로 전통의 도상을 차용하거나 장식과 조형의 요소로 활용하는 감각적인 시도가 많아졌다. 포스트모더니즘의 확산과 한국 미술계 팝아트 표현의 확산의 강력한 영향관계 속에서 젊은 도예가들이 전통을 바라보는 눈과 태도가 확연히 달라졌음을 감지할 수 있다.¹²⁾ 이들이 전통을 매력적인 소재로 인식하고 전통의 이미지와 기법, 모티브 등을 작품에 적극적으로 반영하는 근본적인 이유는 현시대에 맞닥뜨리고 있는 예술표현의 한계를 우리 전통문화 속에서 새로이 찾겠다는 목표 때문이다.¹³⁾ 과거 어느 시대 도자기의 조형적 특성이 특정인의 표현에서 비롯된 게 아니라 역사와 자연으로부터 얻은 소재와 심미적 감흥에서 나왔듯이, 현 시대의 작가들 역시 동시대가 제공하고 요구하는 소재들을 도자기라는 매체를 통해 표현하고 있는 것이다.¹⁴⁾

이렇듯 현대도예에서 나타난 조선 백자는 작가 고유의 개성이 담긴 해석과 시도, 다양한 실험을 통해 익숙하지만 낯선 이미지로 재탄생하고 있다. 본 연구에서는 2000년대 이후에 조선 백자를 현대적 표현으로 재해석한 작품들을 연구 방법에서 언급한 세 가지 ‘재료, 형태, 장식’을 기준으로 분석하였다. 본 연구를 위해서 본인 작품에 조선 백자를 차용하였음을 작가노트와 작품 이미지, 논문, 인터뷰, 기사, 전시 소개 등을 통해 온·오프라인에 직·간접적으로 언급한 작가들을 조사하고, 현재도 활발히 활동하고 있는 29인을 선정하여 연구를 진행하였다. 작품의 정보가 작가 본인의 홈페이지나 여타 매체에 업데이트되어 있지 않은 경우가 많았기 때문에 가장 많은 정보가 게시되어 있는 작가의 SNS 인스타그램을 포함하여 조사를 진행하였다. 완성된 작품에서 가장 두드러지는 특징을 기준으로 세가지 항목 안에 분류하였으며 분석 결과는 아래 내용과 같다.

3.1. 재료

12) 홍지수. (2016). 2000년대 이후 차용을 통한 한국 현대도예의 전통의 재해석. 陶藝研究(Study of ceramic art). (25), pp.9-10.

13) 위의 논문, pp.21-22.

14) 강성곤. (2013). 한국 토기의 조형적 특성 표현을 통한 현대 도자 연구, 박사학위논문, 전남대학교 대학원, p.83.

재료 항목은 타재료가 도자의 제작과정 중에 사용된 경우와 완성 후에 사용된 경우 모두를 포함하여 분류하였다. 작품별 특징과 공통된 표현 방법의 분석을 토대로, 작가들이 과감한 시도와 실험을 통해 도자가 가지고 있는 한계를 뛰어넘어 예술적 표현을 하고 있음을 확인할 수 있었다.

재료적 측면에서 현대도예작가들을 분류했을 때 해당 작가는 강민성, 김영준, 류지안, 박종진, 이승화, 이휘민, 진환민, 최재훈 8인으로 구성되어 있다. 도자에 융합에 타재료의 종류에는 유리, 아크릴, 자개, 페이퍼 타월, 실, 이끼, 데님 등이 있다. 재료적 측면에서 분석한 타재료 융합 작가들의 특징은 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 재료 표현방식을 이용한 작가들의 특징

표현 특성	작품	작가	특징
타 재 료 융 합		강민성	<ul style="list-style-type: none"> - 작업 전반에 유리, 아크릴, 금속 등 다양한 재료 사용 - 화려한 색상의 명·채도 대비, 색상대비 - 전형적인 도자 기형의 탈피 - 면의 수직적 구성을 통해 공간감 유발
		김영준	<ul style="list-style-type: none"> - 자개 - 국화문으로 화려함 극대화 - 유약과는 다른 오묘한 광택 - 자개 소재의 신비로운 색감이 주는 시각적 즐거움
		류지안	<ul style="list-style-type: none"> - 자개 - 자개를 곡선형의 가로줄로 부착하여 선적인 흐름 표현 - 유약과는 다른 오묘한 광택 - 자개 소재의 신비로운 색감이 주는 시각적 즐거움
		박종진	<ul style="list-style-type: none"> - 페이퍼 타월 - 화사한 색감이 주는 시각적 효과 - 페이퍼 타월의 적층을 통해 선적인 요소 형성 - 유약 처리의 효과가 도드라지지 않고 표면의 질감을 강조, 촉각적 자극 유발

타 재 료 용 합		이승화	<ul style="list-style-type: none"> - 스테인드글라스 - 투각기법으로 내부 공간 감, 입체감 강조 - 유리의 투명한 물성 부각 - 색유리의 빛이 주는 영동한 색채와 시각적 효과 극대화
		이휘민	<ul style="list-style-type: none"> - 실 - 실이 타고 남은 흔적을 통해 촉각적 자극 유발 - 실을 붙인 가로선의 반복 - 색의 점진적 단계 변화로 부드러운 시각적 효과 - 오돌토돌 입체적이고 거칠어보이는 표면과 부드러운 색채간의 조화
		진환민	<ul style="list-style-type: none"> - 이끼 - 이끼라는 타재료를 결합하여 자연적인 이미지 강조 - 도자 표면을 뒤덮음으로써 입체감 강조, 호기심을 유발하여 시선을 끌어당김
		최재훈	<ul style="list-style-type: none"> - 데넵 - 청화 부분을 비슷한 색감의 데넵 소재로 치환하여 워트 있는 시각적 자극 전달 - 입체적인 표면 질감 - 재료 간의 촉각적, 시각적 대비 극대화

<표 1>의 재료적 표현방식을 이용한 작품들의 공통된 표현 방법 및 내용은 다음과 같다.

- ① 타재료 결합을 통해 도자 재료만으로는 낼 수 없는 질감과 빛깔을 냄.
- ② 유약 처리한 기존의 도자 표면과는 다른 느낌의 광택감.
- ③ 물성과 색채 등의 요소 강조.
- ④ 시각적 효과, 화려함 극대화.
- ⑤ 딱딱한 도자의 성질과는 다른 촉감.
- ⑥ 단순히 완성된 도자 표면을 장식하는게 아니라 결합을 통해 색다른 인상 표현.
- ⑦ 타재료를 과감하게 이용하는 실험 정신과 탐구.

재료를 기준으로 분류된 작품들을 분석한 결과 타재료와 도자 소재 간의 물성의 대비가 도드라짐을 볼 수 있다. 아크릴, 유리, 자개, 페이퍼 타월, 실, 이끼, 데넵 등의 다양한 재료들이 작품에 활용되었는데, 도자가 가진 매끄러우면서도 불투명하고 딱딱한 성질과는 각기 다른 모습을 보여주었다. 도자 같은 경우에는 고온에서의 소성 과정을 거치는 작업 특성상 색을 낼 수 있는 방법과 종류가 한정적이다.

불 속에서 버틸 수 있는 산화물들을 기반으로 재료가 만들어지기 때문이다. 타재료를 사용하면 이러한 재료적 한계를 뛰어넘어 표현의 영역을 무궁무진하게 확장할 수 있다.

유리나 아크릴, 자개 같은 재료들은 도자가 낼 수 없는 빛깔을 내어 시각적인 화려함을 더한다. 완전 투명에서 반투명, 불투명까지 투명도의 표현 범위가 넓고 빛을 투과시키고 반사시킴으로써 유약을 바른 표면과는 다른 느낌의 광택 효과를 낸다. 성형 단계에서 타재료와 점토를 결합하면 시각적, 촉각적 요소들이 더욱 강조된다. 페이퍼 타월과 실에 슬립을 묻혀 성형한 뒤 소성 단계를 거치면 타재료는 불에 타고 없어져도 그 결이 그대로 도자에 남아 독특한 표면 질감을 형성하기 때문이다. 이런 흔적들을 이용해 손으로 직접 만들기 힘든 텍스처를 표현할 수 있고, 시각적·촉각적 자극도 유발할 수 있다. 데넵 같은 소재는 다루기 부드럽고 원하는 형태와 크기로 변형이 쉽다. 다양한 옵션으로 제작된 기성품이 많기 때문에 원하는 이미지의 적합한 재료를 선택하기 용이하다는 장점도 있다. 재단 과정의 난이도가 낮아서 작가가 표현하고자 하는 디자인을 좁고 넓은 영역 어디든 적용하기 좋은 것이 특징이다. 딱딱한 도자에 결합했을 때 색다른 촉감을 더하는 요소가 된다.

타재료를 과감하게 사용한 위 작품들을 재료적 측면에서 분석한 결과, 도자에 타재료를 결합하였을 때 표현가능한 영역이 크게 확장되고 시각적 효과와 물성 대비를 극대화할 수 있음을 확인할 수 있었다.

3.2. 형태

형태 항목은 면의 구성이 하나의 단일면으로 이루어져 있지 않아도 전통적인 백자의 외곽 라인이 보이는 경우 변형의 정도 차이에 상관없이 모두 포함하여 분류하였다. 외곽 라인은 전통 백자의 형태와 같으나, 작가가 면을 구성하는 요소들을 달리하여 입체적으로 튀어나온 돌기나 모듈처럼 점토 자체에 변화가 있는 작품들이 포함되어 있다. 작품별 특징과 공통된 표현 방법을 토대로 분석한 결과, 각자의 조형 언어와 성형 방식에 따라 점, 선, 면적인 요소가 더욱 풍부하게 표현되고 기존 이미지와의 변화가 주는 시각적 효과를 확인할 수 있었다.

형태 변화적 측면에서 현대도예작가들을 분류했을 때 해당 작가는 곽윤지, 김나임, 미미 정(Mimi Jung), 박현준, 배세진, 송효익, 스티븐 영 리(Steven Young Lee), 이성원 8인으로 구성되어 있다. 성형 방식은 편칭, 코일링, 물레, 석고 캐스팅 등 도예에서 사용할 수 있는 방식들이 모두 사용되었다. 작품에 형태 변화를 준 작가들의 특징은 아래 <표 2>과 같다.

<표 2> 형태 변화 표현방식을 이용한 작가들의 특징

표현 특성	작품	작가	특징
형태 변화		곽윤지	<ul style="list-style-type: none"> - 코일링 - 직물을 짜듯이 점도를 그물망처럼 쌓아 올려 내부 공간을 노출 - 공간감 형성 - 도자기 아닌 다른 소재처럼 보이는 시각적 즐거움 - 기존의 구가 아닌 납작한 형태로 새로운 이미지 형성
		김나임	<ul style="list-style-type: none"> - 접합선 - 주입성형 과정에서 생기는 주입구 흔적과 불드의 접합선 흔적을 그대로 남김 - 시각적 자극 유발 - 은은한 색감이 주는 새로운 인상
		미미정 (Mimi Joung)	<ul style="list-style-type: none"> - 문자 형상의 결합 - 책 속 문자를 형상화한 조각들을 결합함으로써 작품에 서사성 부여 - 과감한 색상과 형태 변화 - 내부 공간을 노출하여 공간감 강조 - 표면 질감 입체감 형성
		박현준	<ul style="list-style-type: none"> - 코일링 - 한옥 창호의 이미지를 형상화하여 새로운 인상 전달, 호기심 유발 - 전통적인 도자 이미지 탈피 - 면의 수직적 구성으로 내·외부의 공간감 극대화 - 외곽 곡선과 표면 직선 간의 시각적 대비
		배세진	<ul style="list-style-type: none"> - 반복을 통한 시간의 기록 - 불력을 표면에 부착하여 입체감 극대화 - 반복된 형태가 잔잔한 리듬감 형성 - 도자가 아닌 것 같은 불력과 도자기 형태 간의 시각적 흥미 유발
		송효익	<ul style="list-style-type: none"> - 바닷속 침전물의 형상으로 장식 - 화려한 장식이 주는 시각적 즐거움 - 밀집한 장식들이 점적인 요소 형성

형태 변화		스티븐 영 리 (Steven Young Lee)	<ul style="list-style-type: none"> - 전통적인 도자 이미지 탈피 - 기형의 파괴 - 위트 있고 현대적인 문양 - 온전하고 완벽하게 완성된 작품의 인식파괴 - 내부의 공간감 강조 - 흥미로운 시각적 효과
		이성원	<ul style="list-style-type: none"> - 코일링 - 선명하게 남은 손자국으로 수공예적 이미지 강조 - 입체적인 표면 질감 - 표면의 굴곡과 음영이 주는 시각적 효과

<표 2>의 형태적 표현방식을 이용한 작품들의 공통된 표현 방법 및 내용은 다음과 같다.

- ① 작품의 내·외부 공간까지 활용.
 - ② 도자기 내부를 드러냄으로써 공간감 강조.
 - ③ 단일 면으로 이루어져 있던 도자에 선적인 요소를 추가하여 입체감 부각.
 - ④ 매끈한 전통 도자 형태에 변화를 주어 다양한 시각적 자극 유발.
 - ⑤ 전형적인 이미지의 틀을 깨어 익숙하지 않은 새로운 모습으로 표현.
 - ⑥ 기존의 형태를 재현하기보다는 기형 자체를 하나의 표현요소로 활용.
 - ⑦ 형태 변화가 주는 새로움.
- 형태 변화를 기준으로 분류된 작품들을 분석한 결과 작품의 공간감을 강조하는 표현이 많이 나타남을 알 수 있다. 매끄럽고 단순한 하나의 면으로 이루어져 있던 기존의 전통 도자 기형을 과감하게 변형하여 보는 이들에게 색다른 미감을 전달한다. 작품의 컬러보다는 형태 자체가 주는 이미지가 더욱 강렬한 것이 특징이다.

곽윤지, 미미 정(Mimi Joung), 박현준 작가의 작품들 같은 경우에는 형태를 점적인 요소와 선적인 요소로 구성하여 작품 내부를 드러내 보임으로써 입체감과 공간감을 강조하였다. 이런 유형의 작품들은 공간감의 종류 중 작품을 둘러싼 주변 공간인 ‘물리공간’과 작품 내부의 공간인 ‘조형공간’의 경계를 허물고 두 곳을 연결할 수 있다. 점이나 선적인 요소는 없지만 기형을 과감하게 파괴한 스티븐 영 리의 작품 역시 도자 내·외부 공간을 모두 활용하고 위트 있는 드로잉 장식과 더불어 시각적 흥미를 불러일으키는 모습을 찾아볼 수 있다. 매끈한 표면에 튀어나온 이질적인 접합선, 울퉁불퉁 손자국이 난 입체적인 표면 등 전통적인 달항아리의 틀을 깬 김나임, 이성원 작가의 재해석 작품들 역시 보는 이에게 새로운 인상을 준다. 송효익, 배세진 작가의

작품은 표면을 가득 채운 밀집된 장식이 입체감을 부각시킨다. 특히 배세진 작가의 작품은 블록의 반복이 안정적인 규칙성을 느끼게 함과 동시에 층층이 대각선 반대방향으로 쌓여 있어 은근하고 잔잔한 리듬감을 불러일으킨다. 재해석의 표현방식으로 형태 변형을 이용한 위 작가들의 경우, 기존의 형태를 재현하는데 집중하기보단 기형 자체를 하나의 표현요소로 활용하는 것이 특징이다.

형태 변화를 통하여 도자라는 매체와 분야가 가지고 있던 틀을 깬 때 오는 새로운 미감과 자극이 커다람을 확인할 수 있었다. 작품 내·외부의 공간을 모두 사용하기 때문에 작가의 의도에 따라 보다 풍부한 표현이 가능한 것이다. 재해석 작품들을 형태적 측면에서 분석해 본 결과, 단순히 작품 표면에서 만들어내는 시각적 효과를 넘어 공간감과 입체감이 극대화되고 표현의 장이 넓어짐을 알 수 있었다.

3.3. 장식

장식 항목은 형태 항목과 유사할 수 있으나, 외곽 라인만 유지하고 면에 변형을 준 작품들은 형태 항목으로 분류하였다. 외곽 라인과 더불어 면에도 변화가 없고 기형 전체를 그대로 유지한 작품들은 장식 항목에 분류하였다.

장식의 종류는 전통적 장식 분류를 기준으로 크게 1) 조소적 장식, 2) 복합적 장식, 3) 회화적 장식으로 나뉜다. 1) 조소적 장식에는 음각, 양각, 투각, 상형 등이 있다. 2) 복합적 장식은 조소적 장식과 회화적 장식의 장점을 접목시킨 것으로 선상감, 면상감 같은 상감 기법이 여기에 속한다. 3) 회화적 장식은 색을 내는 안료를 사용해 유약층 위아래에 문양을 넣는 것을 의미하며, 상회(유상채)와 하회(유하채) 2가지로 한 번 더 분류할 수 있다. 상회(유상채)에는 상회 페인팅과 금채, 은채가 속해 있고 하회(유하채)에는 청화, 철화, 동화, 다채 등이 속해 있다. 상회와 하회의 차이점은 유약층 위나 아래냐에 따른 차이도 있지만, 소성 온도에서도 차이점이 존재한다.

장식 항목에 해당하는 작가들의 표현 방식은 질감표현, 음각, 상감, 화장토, 안료와 유약을 이용한 색 변화, 상회채색, 하회채색, 드로잉, 태토의 종류 변화, 금·은칠, 전사 등으로 다양하게 나타났다. 그리고 표면 장식을 하는 경우에는 도자 재료가 아닌 페인트나 스프레이 등의 타 미술재료를 이용하는 것도 가능하다. 작품별 특징과 공통된 표현 방법을 토대로 분석한 결과, 전통 도자 형태를 유지하고 그 표면을 장식하였을 때 장식에 더욱 시선이 가는 것을 확인할 수 있었다. 외곽보다 표면에 시선이 집중되기 때문에 장식에 담긴 의미 전달력이 높아지는 효과가 있다.

장식적 측면에서 현대도예작가들을 분류했을 때 해당 작가는 김동인, 김연수, 김익주, 김준성, 김호정, 김휘용, 박영환, 양지운, 연호경, 오중보, 유의정, 윤상현, 전해진 13인으로 구성되어 있다. 표면 장식적 측면에서 분석한 작가들의 특징은 아래 <표 3>과 같다.

<표 3> 장식 표현방식을 이용한 작가들의 특징

표현 특성	작품	작가	특징
표면 장식		김동인	<ul style="list-style-type: none"> - 유약의 말림 효과를 의도적으로 활용 - 매화피의 형상을 도자 표면에 옮겨 표현 - 표면에 입체감 형성 - 시각적, 촉각적 자극 유발 - 부분적으로 금과 은을 칠해 표면 질감과 입체감을 강조
		김연수	<ul style="list-style-type: none"> - 하회 드로잉 (유하채) - 드로잉으로 수많은 이미지 표현 가능성 - 여러 형상을 통해 작품에 서사 부여 - 섬세한 표현과 그림에 따라 점, 선, 면 등 다양한 표면 구성 가능 - 다양한 해석의 여지를 남김 - 시각적 흥미와 즐거움
		김익주	<ul style="list-style-type: none"> - 유약으로 농담을 주어 수묵화 이미지 표현 - 면적인 요소 강조 - 달항아리 위 수묵 표현으로 한국적 이미지 극대화 - 회화적인 이미지 부각
		김준성	<ul style="list-style-type: none"> - 하회 드로잉 (유하채) - 드로잉으로 수많은 이미지 표현 가능성 - 여러 형상을 통해 작품에 서사 부여 - 섬세한 표현과 그림에 따라 점, 선, 면 등 다양한 표면 구성 가능 - 다양한 해석의 여지를 남김 - 시각적 흥미와 즐거움
		김호정	<ul style="list-style-type: none"> - 청색 안료 - 표면의 점적인 장식들이 주는 시각적 즐거움 - 아름다운 색감 표현 - 흰색과 청색의 색채 대비 - 작은 조각들이 박혀있는 듯한 표면으로 질감 부각

표면 장식		김휘용	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 유약, 라쿠 소성 - 화려한 유약을 이용한 시각적 효과와 즐거움 - 유약의 효과로만 낼 수 있는 독특한 형상과 표면 장식 - 색채가 주는 다양한 심상
		박영환	<ul style="list-style-type: none"> - 하회 드로잉 (유하채) - 드로잉으로 수많은 이미지 표현 가능성 - 여러 형상을 통해 작품에 서사 부여 - 섬세한 표현과 그림에 따라 점, 선, 면 등 다양한 구성 가능 - 다양한 해석의 여지를 남김 - 시각적 흥미와 즐거움
		양지운	<ul style="list-style-type: none"> - 은칠 (유상채) - 도자기 전체를 은으로 칠하여 표면 광택 강조 - 유약과는 다른 질감 표현과 시각적 효과 - 은빛의 시각적인 즐거움 - 은의 산화에 따른 장식적 변화까지 표현 요소로 사용
		연호경	<ul style="list-style-type: none"> - 위트 있는 그래픽 작업 - 드로잉으로 수많은 이미지와 직관적 표현 가능 - 직관적인 문구로 작품에 서사성 강조 - 점, 선, 면 등 다양한 구성 가능 - 다양한 해석의 여지를 남김 - 시각적 흥미와 즐거움
		오종보	<ul style="list-style-type: none"> - 선 상감 - 상감을 통해 선적인 요소 표현 - 자유로운 가로선의 반복으로 리듬감 형성 - 코발트의 번짐을 통해 푸른 색이 주는 시각적 효과 강조
	유의정	<ul style="list-style-type: none"> - 전통적인 이미지를 깨는 강렬한 색채 사용 - 다양한 재료와 문양 - 여러 표면장식들이 주는 조화로움과 화려함 극대화 - 네온컬러의 사용을 통해 현대적 이미지 부각 	

표면 장식		윤상현	<ul style="list-style-type: none"> - 결정유 (코발트+동 배합) - 오묘한 색감의 시각적 즐거움 - 결정의 독특한 입자들이 하늘, 은하수 등 자연적 심상 전달 - 유약의 우연적 효과 강조
		전혜진	<ul style="list-style-type: none"> - 전사 기법으로 장식 - 세로선의 반복적인 패턴을 사용하여 리듬감 형성 - 음양오행의 이치가 반영되어 있는 한국의 전통 색인 오방색과 오방간색 사용

<표 3>의 장식적 표현방식을 이용한 작품들의 공통된 표현 방법 및 내용은 다음과 같다.

- ① 원형의 형태적인 변화보다는 드로잉, 상감, 전사, 유약 등 장식적 표현 추구.
- ② 장식을 통해 시각적 새로움과 즐거움 유발.
- ③ 단순한 색변화부터 밀도 높은 장식까지 표현의 범위가 넓음.
- ④ 전통적이고 익숙한 기형을 유지함으로써 표면에 담긴 내용에 시선 집중.
- ⑤ 형태가 단순하여 작가의 개성이 돋보임.
- ⑥ 도자 표면 위를 다양하게 장식.
- ⑦ 색이 주는 시각적 이미지 강조.

위의 장식 항목 작품들은 전통적인 기형에서 변화를 주지 않고 형태를 그대로 가져왔기 때문에 보는 이가 차용에 사용된 원형을 쉽게 떠올릴 수 있다. 원형의 특징과 이미지를 확실하게 인지하고 있기 때문에 장식적 요소를 조금만 더해도 색다른 인상을 주는 효과가 있다. 표면 장식을 기준으로 분류된 작품들을 분석한 결과 전통적이고 익숙한 기형을 유지함으로써 표면에 담긴 내용에 집중하기 좋다는 것을 확인할 수 있었다. 형태가 단순하기 때문에 작가의 개성이 더욱 돋보인다.

또한, 장식 항목의 두드러지는 특징과 공통점은 작가들이 색이 주는 시각적 효과를 적극적으로 이용한다는 점이다. 색은 작품에서 여러 기능을 하고 있다. 우선 색은 시각에 가장 먼저 인식되어 그 자체만으로도 즉각적으로 보는 이에게 강력한 자극을 선사한다. 여러 가지 색상이 사용되었을 때는 색상끼리의 조합과 배색에 따라 나타낼 수 있는 이미지가 더욱 다양해진다. 색이 가진 고유한 온도감 역시 작가의 의도에 따라 작품의 인상을 좌우하는 요소로 크게 작용할 수 있고, 각 색상별로 특정한 심상을 떠오르게 만드는 장치로도 쓰일 수 있다. 비슷한 청색 계열이지만 윤상현 작가의 밝은 하늘색 유약은 맑고 여린 하늘빛이나 은하수가 떠오르고 김호정 작가의 선명한 파란색은 깊고 푸른 바

다를 연상시키는 것처럼 작품에서 색은 핵심적인 요소로 쓰이고 있다.

색이 장식에 큰 비중을 차지하고 있긴 하지만 다른 장식 요소들도 다양하게 함께 사용되고 있다. 일단 도자표면을 장식하는 방식 자체가 단순한 색변화부터 밀도 높은 장식까지 그 표현의 범위가 매우 넓기 때문이다. 김동인 작가는 안료로 색을 변화시킨 점토 위에 유약을 이용해 작품 표면에 입체감을 형성하였다. 흘러내리고 맺히는 듯한 표현이 작품을 풍부하게 만들고 시각적 즐거움을 더한다. 양지운 작가는 한 가지 은색 컬러만을 이용해 해당 컬러가 지닌 느낌을 강조하고 전통 도자기와는 다른 이미지를 표현한다. 도자 표면에 칠해진 은(Silver)은 유약과는 또다른 광택감으로 시각적 아름다움을 선사한다. 김익주, 김휘용, 유의정, 윤상현 작가는 자신만의 개성 있는 유약표현으로 표면을 장식하였다. 흑유를 사용하는 김익주 작가는 수묵화 같은 농담을 표현할 수 있고, 김휘용 작가의 결정 유약은 우주나 확대한 세포 같은 모습을 떠올리게 한다. 유의정 작가는 유약의 사용 방식에 변화를 주어 형상과 이미지가 분리되는 효과를 시각화한다. 윤상현 작가가 제작한 결정유는 은하수와 하늘 같은 자연적 심상을 불러일으키는 효과를 가진다. 김연수, 김준성, 박영환, 연호경 작가는 드로잉을 통해 작가의 이야기를 직접적이고 구체적으로 표현한다. 그려진 대상에 따라 작가가 표현하고자 하는 이야기의 전달력을 높일 수 있고 도자 물감을 사용하기 때문에 유약을 사용하는 것보다 각 부분을 다른 색으로 장식하기도 쉽다. 같은 백색과 청색을 사용한 김호정 작가와 오종보 작가는 파란색이 주는 이미지를 작품에 효과적으로 적용하였다. 김호정 작가의 작품은 파란 점처럼 모여 있는 밀집한 조각들이 흐르는 듯한 느낌을 주고 질감을 부각시킨다. 오종보 작가의 작품은 표면의 파란색이 신비감을 더하고 자유롭게 그려진 선들은 리듬감을 형성한다. 전해진 작가도 전사지로 이용해 표면에 세로선을 반복시켜 작품에 리듬감을 부여했다. 전사지는 가위로 제단하여 도자에 부착하기 때문에 더욱 깔끔한 표현이 가능하다. 세로선의 색도 오방색과 오간색을 사용해 한국적 이미지를 강조하였다.

표면 장식을 이용해 예술적 표현을 한 도자 작품들을 장식적 측면에서 분석해 본 결과 전통을 차용한 작품에서 시각적으로 새로운 인상을 주기 탁월하고 표현의 내용을 효과적으로 전달할 수 있음을 확인할 수 있었다.

조선 백자를 현대적 표현으로 재해석한 현대도예작품의 표현 방식을 재료, 형태, 장식 이 세 가지를 기준으로 분류하여 분석하였고, 작가들의 작품별 특징과 공통적으로 나타나는 미적 특성들을 확인할 수 있었다.

첫 번째, 재료적 표현방식을 사용한 작품들을 살펴본 결과 공통적으로 돋보이는 특징들은 도자와 타재료의 물성 대비였다. 타재료가 가진 고유 질감이 도자의 매끈하고 단단하며 불투명한 재질감과 대비되어 색다른 미감을 주고, 담백함과 단아한 미의 표상이라고 여겨지는 백자의 이미지를 탈피할 수 있게 했다. 또한 고온에서의 소성 과정을 거치는 작업 특성상 색을 낼 수 있는 방법과 종류가 한정적인데,

타재료를 결합하면 재료적 한계를 뛰어넘는 표현이 가능함을 알 수 있었다.

두 번째, 형태적 표현방식을 사용한 작가들의 특징과 공통되는 요소들은 작품에 나타난 공간감에 있다. 형태 항목에 해당하는 작품들은 작품의 색보다는 형태 자체가 주는 이미지가 더욱 강렬한 것을 볼 수 있었다. 매끄럽고 단순한 하나의 면으로 이루어져 있던 기존의 전통 도자 기형을 과감하게 변형하여 작품 내·외부의 공간을 모두 사용한다. 단순히 작품 표면에서 만들어지는 시각적 효과를 넘어 공간감과 입체감이 극대화되고 폭넓은 표현이 가능하다는 장점이 있다.

세 번째, 장식적 표현방식을 사용한 작품들의 공통적으로 사용된 대표적 조형 요소는 색이 주는 이미지였다. 사물을 볼 때 시각에서 가장 먼저 인식되는 것이 색이고, 이런 색깔이 주는 시각적 효과 역시 여러 표현들 중에서 가장 강력한 효과를 가진다. 앞서 조사한 29인의 작가들이 가장 많이 사용한 방식도 장식적 표현이었다. 장식적 표현의 특징이자 가장 많은 표현방식으로 사용된 이유는 작품에서 전통적인 기형의 형태를 유지하기 때문에 표면에 담긴 내용에 시선이 더욱 집중된다는 것이다. 또한 원형이 되는 백자의 형상이 익숙한 덕분에 장식적 요소를 조금만 더해도 색다른 인상을 줄 수 있다는 장점이 존재한다.

이와 같은 표현 방식들은 색과 질감, 형태 등을 통해 다채롭고 독특한 작가만의 조형 언어가 된다. 전통이라는 잘 정리된 무수한 데이터를 기반으로 현대 도예작가들은 도자라는 매체로 표현할 수 있는 저변을 넓히기 위해 형태와 구성, 기법, 색감을 연구하고 점토와 산화물, 유약에 관한 연구와 개발을 이어가고 있다. 29인의 작가를 조사하여 재료와 형태, 장식 표현이 가진 미적 특성을 확인하였으며 이 결과를 토대로 현대도예작가들이 각자 자신만의 조형 언어를 발전시키고 새로운 시도를 지속한다면 도자 예술 분야가 지닌 발전 가능성은 더욱 확대될 수 있을 것으로 보인다.

4. 결론

현대 도예계에서 전통은 무한한 영감을 주는 소재로 자리 잡고 있으며 과거가 없으면 미래도 없다는 말과 같이 전통과 현재, 미래는 하나의 연결된 통로처럼 존재하면서 소통하고 있다. 현대의 예술가들은 온고지신의 정신으로 과거를 아낌과 동시에 새로운 시각으로 이를 재해석하여 과거의 가치를 미래로 전달할 의무가 있다. 일제강점기 이후 끊어졌던 도자기의 맥을 이으려는 움직임들이 지속적으로 전개되었고, 단순한 재현과 모방만으로는 표현의 한계와 갈증을 느낀 현대 도예가들이 새로운 해석이 가미된 작품을 만들고 있는 상황이다. 표현의 한계라는 문제의 해답을 과거에서 찾는 것이다. 이들은 다양한 재료의 사용과 표현에 거리낌이 없으며 전통의 도상을 차용하거나 조형의 요소 중 하나로 적극적으로 활용한다.

본 연구에서는 현대 도예계에서 전통과 조선 백자를 재해

석하는 현상이 증가함에 따라 2000년대 이후 조선 백자를 현대적 표현으로 재해석한 현대도예 작품들을 분석하였다. ‘재료, 형태, 장식’의 세 가지 유형을 기반으로 작품을 분석함으로써 작품별 표현기법의 특징과 유형별 공통점을 확인하였다. 그 결과 장식적 표현이 가장 많이 사용되고 있으며, 전통을 차용한 단순한 형태를 바탕으로 시각적으로 새로운 인상을 주기 탁월하고 표현의 내용을 효과적으로 전달할 수 있기 때문임을 알 수 있었다. 작가의 의도에 따라 예술적 표현을 할 수 있는 가능성이 무궁무진하다. 분석된 내용을 살펴본 결과 첫 번째 재료적 항목에서 나타나는 특징은 소재의 고유한 재질감이 주는 도자와 타재료간의 물성 대비였다. 두 번째 형태적 항목에서 나타나는 특징은 도자 기형의 변형과 작품 내·외부 공간 전체의 사용에서 오는 공간감과 입체감의 강조였다. 세 번째 장식적 항목에서 나타나는 특징은 강력한 시각적 효과를 지닌 색의 효과적 활용이었다. 조선 백자를 재해석한 현대도예작품들은 각 항목별로 다양한 미적 특성을 갖고 있으며 도자예술의 영역에서 더욱 확장된 표현 가능성을 지니고 있었다.

이와 더불어 담백하고 넉넉한 아름다움을 가진 백자의 유려하고 깔끔한 선과 꾸밈없이 단아한 모습은 그 자체만으로도 현대 도예가들에게 영감을 준다. 원형이 되는 백자가 가진 조형요소가 심플하기 때문에, 깨끗한 그 모습은 작가만의 개성과 조형성을 표현할 수 있는 여지를 많이 준다. 현대 도예가들에게는 깨끗한 도화지와도 같은 역할을 하여 표면에 작고 간단한 장식을 하는 것에서부터 과감하게 형태를 변화하는 것까지 다채로운 표현이 가능하다. 깨끗하게 비어 있는 느낌을 주기 때문에 어떤 도구와 재료를 사용하더라도 무엇이든 원하는 이미지를 그리고 표현하기 적합하다. 이런 확장성과 가능성이 현대도예에서 조선 백자의 이미지가 많이 차용되는 이유임을 확인할 수 있었다.

본 연구에서 전통의 모방이라는 묵은 관습과 단순한 재현을 넘어 현시대에서 어떤 가치를 지니고 있는지 알아보았으며, 이를 통해 전통을 소재로 현시대에 맞는 새로운 맥락과 조형언어를 재정립할 수 있음을 확인하는 계기가 되었다. 앞으로의 현대도예에서 전통을 기반으로 한 작품이 지닌 조형 언어의 확장과 중요성, 다양한 창작 활동의 발전가능성을 기대한다.

참고문헌

강민경. (2017). 분장기법을 응용한 현대도자작품연구, 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
 강성근. (2013). 한국 토기의 조형적 특성 표현을 통한 현대도자 연구, 박사학위논문, 전남대학교 대학원.
 김나임. (2019). 석고몰드 접합선을 활용한 도자 표현 연구 : 본인의 작품을 중심으로, 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
 김민수. (2014). 달항아리의 조형적 미감을 표현한 작품제작연구, 석사학위논문, 동아대학교 대학원.
 김세린. (2016). 전통, 모든 것은 흘러간 과거일까? : 한국 현

대도예의 전통과 전승. *陶藝研究(Study of ceramic art)*, (25), 25-50.
 김영기. (1998). 「한국미의 이해」, 이화여자대학교 출판부.
 김영준. (2015). 나전칠기 기법을 응용한 소품 디자인 연구, 석사학위논문, 서울과학기술대학교 대학원.
 김원희, 배은석. (2015). 달 항아리 고찰과 전시 연구 ‘지상에 내려앉은 달, 달 항아리展’ 전시 기획안을 중심으로. *博物館學報(Journal of Museum Studies)*, (28), 351-361.
 박수연. (2022). ‘한국현대도자’의 형성과 ‘전통의 현대화’ : 최순우, 김원용, 이경성의 활동을 중심으로, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.
 박영환. (2022). 다색백자 작품 연구, 석사학위논문, 한국전통문화대학교 대학원.
 박종진. (2018). 종이를 이용한 점토 슬립적층기법 연구. *한국도자학연구*, 15(3), 111-127.
 방병선. (2002). 「순백으로 빚어낸 조선의 마음, 백자」, 돌베개.
 안지인. (2015). 조선 백자 연적의 현대적 재해석, 석사학위논문, 서울대학교 대학원.
 엄승희. (2020). 한국 현대도예와 이화여자대학교(梨花女子大學校) : 전통도자의 현대적 재해석과 조형도자에 대한 모색. *陶藝研究(Study of ceramic art)*, (29), 7-29.
 오가영. (2017). 경기세계도자비엔날레 국제공모전을 통해 본 현대도예의 특징. *陶藝研究(Study of ceramic art)*, (26), 93-118.
 오승진. (2015). 조선백자의 흰색을 통해 본 한국인의 원형적 심상연구. *예술심리치료연구*, 11(3), 223-244.
 오중보. (2017). 선 상감을 응용한 청화 백자 항아리 제작에 관한 연구, 석사학위논문, 단국대학교 대학원.
 유의정. (2018). 포스트프로덕션 이론에 기반한 도자조형 연구 : 연구자의 작품을 중심으로, 박사학위논문, 홍익대학교 대학원.
 윤호준. (2015). 전통도자의 차용을 통한 작품연구, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.
 이기동. (2014). 한국인의 예술정신과 미의식. *韓國思想과 文化(Korean Thought and Culture)*, 75, 221-245.
 이승화. (2022). 스테인드글라스를 이용한 도자표현 연구 : 능화장을 중심으로, 석사학위논문, 서울과학기술대학교 대학원.
 이인진, 최보람. (2014). 조선청화백자의 현대적 변용에 관한 연구. *조형디자인연구*, 17(4), 43-56.
 전기열. (2017). 「조선 예술에 미치다」, 아트북스.
 전해진. (2022). 백자달항아리에 체화된 界(ridgeline)의 미적 함의와 조형표상의 시공간성 구현, 박사학위논문, 강릉대학교 대학원.
 정의. (2022). 한·중 청화백자의 현대적 응용 사례 연구, 박사학위논문, 서울과학기술대학교 대학원.
 조진희. (2002). 조선시대 백자의 변천과정과美感에 관한 연구, 석사학위논문, 경희대학교 대학원.
 최건, 장기훈, 이정용. (2014). 「한눈에 보는 백자」, 한국공예·디자인문화진흥원.
 최경화. (2015). 조선백자 연구의 동향과 전망. *한국문화연구*, 29, 319-328.
 최윤경. (2021). 조선백자의 조형성 연구. *陶藝研究(Study of ceramic art)*, (20), 89-117.
 홍지수. (2016). 2000년대 이후 차용을 통한 한국 현대도예의 전통의 재해석. *陶藝研究(Study of ceramic art)*, (25), 5-23.
 홍지수. (2015). 2000년대 이후 한국도예에 나타난 “달항아리”의 해체와 변용. *기초조형학연구*, 16(5), 751-762.
 홍지수. (2014). 현대도예에 나타나는 ‘차용’ 표현에 관한 연구.

- 조형디자인연구, 17(2), 61-79.
- 김원효, 「윤상현 작가 "은하수가 피어난 달항아리...새로움에 도전"」, 스포츠서울, 2021.06.07,
<https://www.sportsseoul.com/news/read/1046096>
- 김충열, 「나전칠기의 대가 김영준 작가, '빛의 예술' 나전칠기 전시」, 브레이크뉴스, 2018.02.08,
<https://www.breaknews.com/559564>
- 최영태, 「"이조백자가 속살 드러내면" ... 유의정 개인전 '네이 키트' 15일부터」, 문화경제, 2021.10.13,
https://m.weekly.cnbnews.com/m/m_article.html?no=140530
- <https://www.instagram.com/918pig/> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/arijian_jian/ (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/bake__make/ (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/choijaehoon/> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/euijeong_yoo/ (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/galaxyclay/> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/hwwm_n_kr/ (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/jiwoon_y/ (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/junseong_works/ (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/kim.ey/> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/lee_seung_hwa_/ (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/marudojagi/> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/nice_art_hj/ (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/songhyoik/> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/yoonsanghyun_art/ (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/p/CjhtQ9EL2Em/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> (2023.03.06.)
- https://www.instagram.com/p/CYk3_qTOycs/?igshid=YmMyMTA2M2Y= (2023.03.06.)
- <https://www.instagram.com/p/CIZ7vEuj5N2/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D> (2023.03.06.)
- <http://arijian.com/en/m/index.html> (2023.03.06.)
- <https://mimijoung.com/> (2023.03.06.)
- <https://naimkim.tumblr.com/> (2023.03.06.)
- <https://stevenyounglee.com/> (2023.03.06.)
- <https://whitney1521.wixsite.com/hwimin-lee> (2023.03.06.)
- <https://www.baesejin.com/> (2023.03.06.)
- <https://www.choijaehoonstudio.com/> (2023.03.06.)
- <https://www.jongjinpark.com/> (2023.03.06.)
- <https://www.leeseunghwa.com/> (2023.03.06.)
- <https://www.swjceramics.com/> (2023.03.06.)
- <https://www.yeonsooceramics.com/> (2023.03.06.)
- <http://www.yoonjeekwak.com/> (2023.03.06.)
- <https://naver.me/GuG6jx1J> (2023.03.06.)
- <https://naver.me/G9s82fhv> (2023.03.06.)
- <https://blog.naver.com/dhfl1216> (2023.03.06.)
- <https://www.fromhere.kr/278> (2023.05.20.)
- <https://www.ca-va.life/en/artists/연호경-yon00> (2023.03.06.)
- https://borntostandout.com/shopinfo/brand_3.html (2023.03.06.)
- <https://canvasrebel.com/meet-yeonsoo-kim/> (2023.03.06.)
- <https://cobaltblueggcm.kr/ko/chapter-two-seven/> (2023.03.06.)
- <https://urbanartnetwork.org/artist/hui-yong-kim> (2023.03.06.)
- <https://www.galleryinsaart.com/exhibition/15695/> (2023.03.06.)
- <https://m.blog.naver.com/aoelr17/222427101205> (2023.03.06.)
- https://asyaaf.chosun.com/artistroom/?artist_idx=902 (2023.03.06.)
- <https://blog.naver.com/galleryhanok/222051031823> (2023.03.6.)
- <https://borntostandout.com/category/kang-minseong/61/>
 (2023.03.06.)
- <http://www.bongallery.com/exhibitions/read.php?no=201>
 (2023.03.06.)
- <https://cerberagallery.com/portfolios/steven-young-lee-ceramic-artist/>
 (2023.03.06.)
- http://www.bestmagazine.co.kr/html/booktip/booktip_view.php?tip=2060
 (2023.03.06.)
- https://www.printbakery.com/exhibition/detail.html?product_no=5806&cate_no=262&display_group=1
 (2023.03.06.)
- <https://cavalierofinn.com/artists/39-mimi-joung/series/a-lot-of-goodnights--in-watermelon-sugar/> (2023.03.06.)
- <https://www.artbava.com/exhibit/%EC%9C%A4%EC%83%81%ED%98%84-%EA%B0%9C%EC%9D%B8%EC%A0%84-%EA%B8%B0%EC%96%B5%EC%9D%98-%EB%B0%A9%EC%8B%9D/> (2023.03.06.)
- https://tounou.co.kr/product/detail.html?product_no=8363&cate_no=108&display_group=1&cafe_mkt=naver_ks&mkt_in=Y&ghostmall_id=naver&ref=naver_open&NaPm=ct%3Dlfi2n8u8%7Cci%3D8038f614a4be823b154b71b048aed8d6fbb112f%7Ct%3Dsls%7Csn%3D1095144%7Chk%3Df170b3eeb74b06f3467964e24d6906a1985a345c (2023.03.06.)

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 26, No. 1

August 31th 2023

동양적 미학 스타일의 애니메이션 표현기법 분석 연구
- 다카하타 이사오 감독의 영화 <가구야 공주 이야기>를 중심으로 -

Analysis and Study of Animation Expression Techniques in Oriental
Aesthetic Style

- Focusing on <The Tale of Princess Kaguya> Directed by Isao Takahata -

주 저자 장이란

경희대학교 디지털콘텐츠학과 석사

ZHANG, YI RAN

Dept. of Digital Content, Kyung Hee University

zhangyiran0303@gmail.com

교신 저자 이태훈

경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수

Prof. Lee, Taeh Hoon

Dept. of Digital Content, Kyung Hee University

thlee1401@empas.com

논문접수일자 : 2023.07.21

심사완료일자 : 2023.08.04

게재확정일자 : 2023.08.07

동양적 미학 스타일의 애니메이션 표현기법 분석 연구 - 다카하타 이사오 감독의 영화 <가구야 공주 이야기>를 중심으로 -

장 이 란 · 이 태 훈

Analysis and study of animation expression techniques in oriental aesthetic style

- Focusing on <The Tale of Princess Kaguya> directed by Isao Taghata -

ZHANG, YI RAN · Lee, Taeh Hoon

목차

1. 서론

- 1.1 연구 배경
- 1.2 연구 범위 및 방법

2. 이론적 배경

- 2.1. 다카하타 이사오 감독의 작품세계
- 2.2. 작품 속 표현기법 분석

3. 가구야 공주 이야기 속 표현기법 분석

- 3.1. 자연 요소의 상징적 의미 분석
- 3.2. 소묘 선과 색을 통한 감정 표현
- 3.3. 동양미 적 구성을 통한 독창성 분석
- 3.4. 여백의 활용

4. 감독 영화의 예술적 가치 분석

5. 결론

참고문헌

초록

다카하타 이사오는 일본의 애니메이션 감독 중에서 특히 주목받는 인물로, 지브리 애니메이션 스튜디오의 설립자이다. 그의 작품은 독특한 동양 미학을 품고 있으며, 특히 <가구야 공주 이야기>는 그의 대표작 중 하나로 꼽힌다. 이 연구의 배경은 다카하타

이사오감독의 독특한 애니메이션 표현기법과 그 뒤에 숨겨진 문화적 배경에 관한 깊은 통찰을 제공하기 위함이다.

본 연구의 주요 목적은 다카하타 이사오 감독의 <가구야 공주 이야기>를 중심으로 애니메이션 표현기법을 깊이 있게 분석하고, 이를 통해 애니메이션 영화산업의 발전 방향과 미래 시사점을 도출하는 것이다. 연구 결과, 다카하타 이사오 감독의 작품은 그의 독특한 개인 미학과 함께 깊은 문화적 배경을 반영하고 있다. 특히 그의 애니메이션은 개인 스타일의 정체성과 함께 민족의 정체성을 강조한다는 것이 밝혀졌다. 이러한 발견은 애니메이션 연출자와 제작자들에게 감독의 개인 스타일과 민족 문화의 중요성에 대한 깊은 인사이트를 제공하며, 애니메이션 산업의 미래 발전 방향에 대한 중요한 지표로 활용될 수 있다.

Abstract

Isao Takahata is a notable Japanese animation director and founder of Ghibli Animation Studio. His works have a distinctive oriental aesthetic, and The Tale of Princess Kaguya is considered one of his most famous works. The purpose of this research is to provide a deeper insight into Isao Takahata's unique animation style and the cultural background behind it.

The main objective of this research is to analyze the animation expression techniques in depth, focusing on Isao Takahata's The Tale of Princess Kaguya, and to

draw future implications for the development of the animated film industry. The results of the study show that director Isao Takahata's work reflects his deep cultural background along with his unique personal aesthetic. In particular, it was found that his animations emphasize ethnic identity along with personal style identity. These findings provide animation directors and producers with deeper insights into the importance of a director's personal style and ethnic culture, and can serve as important indicators for the future development of the animation industry.

Keywords 다카하타 이사오(Takahata Isao), 가구야 공주 이야기(The Story of Princess Furniture), 애니메이션(Animation), 화풍 스타일(Expression Techniques style)

1. 서론

1.1. 연구 배경

일본의 애니메이션 영화산업은 일찍이 발전하여 세계의 애니메이션 산업 발전을 선도하는 위상을 구축하였으며 세계 굴지의 애니메이션 유행을 주도하며 다른 국가들의 발전 과정에 심대한 영향을 미치고 있다. 애니메이션 감독이 자신의 대중 예술적인 역량을 마음껏 발휘할 수 있는 것도 일본 애니메이션 스튜디오 산업의 한 특징이라고 할 수 있다(isao, 2016).

이러한 감독 중 한 명이라고 할 수 있는 다카하타 이사오 감독은 일본 유명 애니메이션 감독, 각본, 제작자 등의 다양한 임무를 수행하며 그의 작품을 통해 국제 영화제 등에서 다양한 수상 경력이 있는 일본을 대표하는 감독이다(Jeng, 2010).

대표작으로는 <추억은 방울방울> <이웃집 야마다군> <가구야 공주 이야기> <반딧불이의 묘> 등이 있다. 그의 작품 중에는 <가구야 공주 이야기>는 특히 독창적인 미학적 스타일을 가지고 있다. <가구야 공주 이야기>는 다카하타 이사오 감독의 대표적인 미학적 표현이 많이 드러나며 그만의 고유의 예술적 스타일을 분석할 수 있기에 본 논문에서 연구 대상으로 선택하게 되었다. 그의 애니메이션 작품은 세계 관객의 끊임없는 관심과 사랑을 받았으며, 그의 창작 스타일은 현재 애니메이션 작품 창작에 매우 큰 공헌을 하였다.

본 연구는 다카하타 이사오 감독의 대표작인 <가구야 공주 이야기>를 중심으로 그의 애니메이션에 나타난 독창적인 표현기법과 미학적 스타일을 분석하고자 한다. 이를 통해 일본 애니메이션의 창조적 역량을 이해하는 데 기여하고, 동시에 애니메이션 연출에 있어서 새로운 창작 사

례를 제시하는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 위해 본 연구는 이사오 감독의 작품 세계를 깊이 있게 탐구하며, 그의 작품이 갖는 독특한 미학적 가치와 표현 기법에 대해 세밀하게 분석할 것이다.

1.2. 연구 범위 및 방법

이 연구는 문헌 자료 조사와 개별 사례의 깊이 있는 분석을 주요 방법으로 사용하며, 그 과정은 다음과 같다. 먼저, 국내외의 관련 서적, 학술 간행물 등의 문헌 자료를 통해 이전의 연구 성과를 참조한다. 이를 통해 애니메이션 미학, 특히 동양적 미학 스타일에 대한 폭넓은 이해를 기반으로 한다. 다음으로, 영화 <가구야 공주 이야기>의 여러 장면에 대해 영상 언어학의 이론을 접목하여, 애니메이션에서의 표현 방식을 철저히 분석하고자 한다. 특히 다카하타 이사오 감독의 독특한 스토리텔링 방식과 캐릭터 구성, 그리고 미술 디자인과 색상 팔레트의 선택 등이 어떻게 동양적 미학의 표현과 결합되는지에 중점을 둘 것이다. 또한, 이 연구는 특정 장면들에 대한 심층 분석을 통해, 그들이 어떻게 전체적인 플롯과 테마를 강화하는지, 그리고 동양적 미학 요소가 어떻게 그들의 감정적 영향을 증가시키는지에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

이렇게 설정된 연구 방법은 동양적 미학 스타일의 애니메이션 표현기법을 세밀하게 이해하는 데 도움이 될 것이며, 이러한 접근 방식은 애니메이션 장르의 더 넓은 연구에 기여하게 될 것이다.

1.3. 선행연구

일본 애니메이션 연구자들의 일부는 고다카 이사오의 작품에 대한 연구를 주로 국내 도서와 학술지에 집중하여 수행하였다. 예컨대, 야마구치 야스오의 편집한 《일본 애니메이션의 역사: 세계를 제패한 일본 애니메이션의 기적》에서는 고다카 이사오의 산업 내에서의 경력, 그리고 미야자키 하야오와의 협업에 대하여 간략히 언급하였다. 더불어, 스즈키 토시오의 《지브리의 바람》 및 《지브리와 함께한 사람들》은 스튜디오 지브리의 내면적 이야기와 고다카 이사오와의 협업에 대한 느낌을 중점적으로 다루며, 그의 제작 과정에서의 생각과 창작에 대한 접근 방식을 강조하였다.

한편, 국내의 책들에서는 고다카 이사오에 대한 언급이나 평가가 상대적으로 부족하긴 하지만, 쉬엔핑의 《세계 애니메이션 거장들》과 순리준, 장위의 《세계 애니메이션 예술사》는 고다카 이사오의 스타일의 다양성과 미야자키 하야오와의 협력에 대해 간략히 언급하였다.

현재 고다카 이사오에 대한 학술적 연구는 그의 현실주의적 소재 선정 및 사실적 표현 기법 등에 초점을 맞추고 있다. 특히 《야나가와 수로 이야기》의 다큐멘터리 스타일 및 그가 시도한 새로운 애니메이션 형태에 대한 분석이 그러하다. 그러나 그의 사회적 및 문화적 배경에 관한 국내 연구는 상대적으로 부족하며, 그의 생애와 작품에

대한 깊은 해석을 위한 자료 역시 희박하다.

본 논문은 《가구야 공주 이야기》를 중심으로 하여, 일본의 문학적 배경, 개인적 창작 배경 및 창작 철학을 통해 고다카 이사오의 애니메이션 창작 스타일을 깊게 분석하고자 한다. 그의 애니메이션 스타일 형성의 원인과 일본의 전통적인 민속 이야기와 애니메이션 표현 형식의 통합 방식에 대한 탐구를 통해, 현대 애니메이션 창작에 대한 유용한 지침을 제공하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 다카하타 이사오 감독의 작품세계

일본 미에현에서 태어난 이사오 감독의 대표작으로는 영화 애니메이션 <태양의 왕자 호루스의 대모험>, <반딧불의 묘>와 TV 애니메이션 <알프스의 소녀 하이디> 등이 있다 [3].

2007년 일본에서 애니메이션 발전에 공헌한 것을 인정받아 특별상을 받은 바 있으며 영화 <가구야 공주 이야기>로는 2014년 안시 영화제에서 특별 명예상 및 아시아 태평양 스크린 어워드에서 최우수상을 받았다.

1968년 감독으로 애니메이션 데뷔작인 <태양의 왕자 호루스의 대모험>을 만들었다. 마을을 구한 한 용감한 소년의 신화를 그린 이 영화는 단합된 힘을 돋보이게 하는 작품이며, 애니메이션 <첼리스트 고슈>를 연출하며 세상에 알려지기 시작하였다(Feng, 2008).

1988년 다카하타 이사오 감독은 동명 소설을 각색한 영화 <반딧불의 묘>을 연출하며 무자비한 전쟁이 평범한 가정에 끼친 상처를 사실적으로 그려냈다. 그가 1991년 제작 및 연출한 <추억은 방울방울>은 그해 흥행 정상에 오르기도 했다(Suzuki, 2016).

이렇듯 이사오 감독의 작품은 항상 다양한 장르적인 변화를 주는데, 그는 창작 과정에서 시나리오와 표현기법에 있어 끊임없이 진술하고 변화를 추구하는 패턴을 보여주었기 때문이다. 그의 대부분의 애니메이션 작품은 개인의 식이 강하고, 작품 창작에 대한 그의 엄격한 요구가 담겨 있는 것을 알 수 있다. <가구야 공주 이야기>에서의 화면 및 여백의 표현법은 중국 수묵화를 참고하여 주제와 화면 표현방식에 대한 새로운 시도를 통해 민족문화와 시대 정서를 특화된 화풍으로 표현해낸 것이라고 할 수 있다.

<표 1> The director's filmgraphy.

A director	Year	A work of animation
Takahata Isao	1974	<Heidi, a Girl of the Alps>
	1982	<Gauche the Cellist>
	1988	<Prince of the Sun>
	1988	<Tombstone for Fireflies>
	1991	<Memories Of Teardrops>
	2013	<The Tale of the Princess Kaguya>

2.2. 다카하타 이사오 감독과 동양적 미학 분석

동양적 미학은 고대 동방의 철학과 문화 관념에서 비롯되었고, 서방미학과는 다르게 표면적인 아름다움만을 추구하지 않고, 자연과 사회, 인간의 마음과의 조화를 중시한다. 그 기본은 고대의 철학, 예를 들면 유교, 도교, 불교에서 나온 사상들에서 찾을 수 있으며, 이러한 철학적 사상은 동양적 미학의 견고한 기반을 제공한다. 서방의 직접적이고 명확하며 개인주의를 강조하는 미학과 달리 동양적 미학은 내면화, 미묘하며 집단적인 표현을 중요시한다. 이런 내면화는 예술작품 뿐만 아니라 일상의 대화, 행동, 감정 표현에서도 발견될 수 있다. 특히 애니메이션 제작, 그 중에서도 동방 애니메이션에서 이러한 미학이 돋보인다. 일본은 동방의 일부로서 그 문화는 동방문화의 중요한 부분이며, 그로 인해 일본의 미학도 동양적 미학의 핵심 영역으로 향하게 되었다. 일본의 초기 미학관념은 나라 시대의 <구사기>와 <만엽집>에서 비롯되었다. 이 두 작품에서 동방의 미학관념이 일본 미학의 기초와 출발점이 되었으며 일본 미학 전체를 관통한다. 동양적 미학은 그 세부적이고 전체적인 표현 방식에서 독특한 특징을 지니며, 주로 자연과 인간 사이의 관계를 중심으로 한다. 특히 수묵화, 공백의 개념 등은 동방미술의 중요한 요소로 간주된다. 애니메이션 자체는 다양한 표현 기법과 스타일을 포괄하는 매체이다. 다카하타 이사오 감독의 작품은 동양적 미학의 본질을 충분히 보여준다. 그의 애니메이션 기술, 화면 디자인, 그리고 스토리텔링은 동양적 미학과 깊은 연관이 있다. <가구야 공주 이야기>영화는 그 독특한 창작 방식과 표현 방법으로, 애니메이션 분야에서 동양적 미학의 완벽한 전시로 볼 수 있다.

3. 가구야 공주 이야기 속 표현기법 분석

동명 소설 <가구야 공주 이야기>를 영상 언어로 표현에 맞게 애니메이션으로 각색하는 과정에서 다카하타 이사오는 화면 형식에서 전통적인 제작 방식을 벗어나 기존 작

품과 차별화된 화면 스타일을 설계하였는데 화면 속 독특한 화풍을 통해 감정에 호소하며 실감 나는 입체적인 캐릭터를 만들어냈으며, 의미적으로도 소박한 사회철학에 대한 사색이 숨어있다고 할 수 있다. [8]

감독은 인물의 성격과 정서를 여백과 스케치 라인 등으로 표현한 등 독특한 작품 속 표현기법을 구체적으로 분석해 보기로 한다.

3.1. 자연 요소의 상징적 의미 분석

3.1.1 달의 활용

극 중 주인공은 달에서 왔다가 다시 달로 돌아간다. 그러므로 달은 영화의 중요한 단서로 각 장면에 숨겨져 있다. 영화 속의 파티에서 주인공은 감정상의 격렬한 변화와 하객에 대한 평가에 대한 혐오감과 반감으로 인해 산으로 도망가는 꿈을 꾸다(Ye, 2005).



<그림1> dreaming scene of kiguya Princess

화면 구성을 살펴보면 어두운 배경색과 드넓은 스케치 라인을 활용해 밝은 하늘 속 달과 대비시켰다. 우선 달이 영화 중반부에 동요와 함께 여러 장면에 반복적으로 등장하는 것은 주인공이 종국에는 지구를 떠난다는 것을 암시하는 것이며 주인공이 달의 소유자임을 나타낸다. 둘째, 영화 속 주인공의 달리기 꿈 등의 장면에도 달이 계속 등장하는 것은 단지 현재의 환경에 대한 소개일 뿐 아니라 주인공의 고독한 심리상태, 내면의 분노와 불만을 상징한다고 할 수 있다. 또 달은 서양 문화 속 삼인칭에서 성별이 여성으로 분류되는 등, 여성미의 상징이기도 하고, 영화 속 여주인공의 순수하고 아름다운 소녀의 이미지를 강화하는 역할을 한다. <그림 1>, <그림 2>



<그림2> Moon in most scenes

3.1.2 비(雨)의 활용

둘째 비(雨)는 감정을 전달하고 분위기를 부각시키는 요소로 활용된다. 가구야 공주와 스테마루가 재회하는 장면에서 장대비가 더해져 화면이 슬픔과 쓸쓸함을 더한다. 빗꽃을 보고 귀기하던 중 스테마루를 다시 만나는 장면에서 주인공은 늘 마음에 걸렸던 스테마루를 다시 만날 수 있어 기뻐하면서도 서로 간의 높은 계급 차를 실감하며 슬퍼한다. <그림 3>



<그림 3> the scene where Princess Kaguya and Stemaruru meet.

여기에 환경적인 자연 요소인 비를 이용해 장면의 정서를 더 강화하며 가구야 공주의 내면의 슬픈 정서를 동시에 높이고 있다. 재회 후, 하늘에는 점차 큰 비가 내리기 시작했고, 맑던 날씨는 어두운 흐린 날씨로 바뀌며, 쏟아지는 비속의 거리에서 마차는 떠나고, 구타를 당한 스테마루만 홀로 누운 채 남겨지자 장면은 순식간에 슬프며 답답한 정서로 가득 찬다. <그림 4>



<그림 4> The scene that stemaruru was beaten and thrown to the ground

<표 2> examples of using natural elements.

Subject	Application	Epectation effectiveness
Natural element	Rain	Convey symbolic meaning
	Moon	

3.2. 소묘 선과 색을 통한 감정 표현

선은 애니메이션 화면의 중요한 구성 요소이다. 화면 속의 사물은 대부분 선이 형체를 만들고 동화의 움직임을

표현해야 한다. 선은 예술적 표현력이 매우 풍부하여 화풍을 더욱 정확하게 할 뿐만 아니라, 동시에 화면 조형미의 리듬을 증진 시킬 수 있다(Duan, 2004).

<가구야 공주 이야기>를 보면 영화 속 캐릭터의 감정 표현에 있어 캐릭터를 묘사하는 소묘 선의 굵기와 선명도가 줄거리와 잘 조화를 이루고 있음을 알 수 있다. 흐릿하고 선명한 선의 대비를 잘 활용하고 있으며 선명한 선의 경우 섬세한 선 등을 결합해 화면 속 섬세함을 살리며 여주인공의 폭발, 분노, 비틀림 등을 선과 색채로 그려내고 있다. 연필 한 획이 끊어졌다 이어지는 표현을 만들며, 인물의 동작 표현에 있어 고의적인 틈새를 남긴다.

주인공이 명명 잔치를 뛰쳐나오는 장면에서 주인공의 정서를 역동감 있는 선으로 표현하고 있는데, 이는 여성스러운 선을 버리고 선의 외형을 통해 통제할 수 없는 주인공의 감정을 표현하는 것이다. 거칠고 자유분방한 화풍을 선택해 화면의 분위기를 한순간에 더 동적으로 만든다.

<그림 5>, <그림 6>



<그림 5> In dream sequence of kaguya princess

이러한 가운데 감독은 줄거리에 따라 회화 기법을 활용해 모두 드로잉 선으로 인물을 그리면서 만화의 정취를 살리고자 그의 영화<이웃집 야마다군>에서 사용된 붓 터치까지 삽입하였다. 감정의 복잡성을 표현하는 데 있어서 선과 색의 중요성을 잘 설명해 주셨다. 이러한 가운데 감독은 줄거리에 따라 회화 기법을 활용해 모두 드로잉 선으로 인물을 그리면서 만화의 정취를 살리고자 그의 영화<이웃집 야마다군>에서 사용된 붓 터치까지 삽입하였다.

예를 들어, 하야오 미야자키 감독의 작품은 다카하타 이사오 감독의 작품과 비교했을 때, 더욱 화려하고 복잡한 그림체를 사용하며, 선보다는 색상과 텍스처의 활용에 중점을 두는 것이 특징이다. 또한 미야자키 감독의 작품은 종종 판타지와 매직 리얼리즘 요소를 강하게 드러내는데, 이는 다카하타이사오 감독의 작품이 현실과 실제 인간의 감정에 더욱 초점을 맞추는 것과 대조적이다.

이와 유사하게, 신이치 와타나베 감독의 작품들은 캐릭터의 감정을 표현하는데 있어서 더욱 디테일한 애니메이션을 사용하는 것이 특징이다. 그의 작품들은 캐릭터의 얼굴 표정이나 손짓 등을 통해 감정을 상세하게 전달한다. 반면에 다카하타 이사오 감독의 작품은 선의 굵기나 선명도 등, 보다 추상적인 요소를 통해 감정을 전달하는 것이 특징이다.

따라서, 다카하타 이사오 감독의 작품은 그의 섬세한 선

의 활용과 실제 인간의 감정에 초점을 맞춘 접근법 등으로 인해 독특한 스타일을 가지고 있다. 이러한 방식은 다른 애니메이션 감독들의 작품과 비교하여 그의 작품이 독특하게 만드는 중요한 요소 중 하나이다.



<그림 6> the example of rough drawing line

3.2.1 색을 통한 캐릭터 감정 표현

사람들을 일반적으로 특정 색상에 중첩된 느낌과 이미지를 대입하면서 특징적인 속성을 부여하였고, 본래 아무런 속성을 갖지 않은 색에 정감을 불어넣었다(He, 2015).

이렇게 형성된 고정 이미지를 통해 색채는 감정적 분위기를 강화하는 작용을 할 뿐만 아니라 상징적인 의미도 가지게 된다. <가구야 공주 이야기>에서는 색의 대비 및 변화를 캐릭터의 정서를 반영하는 요소로 사용하고 있다. 주인공이 벚꽃을 감상하러 산에 가는 장면에서 산간의 맑고 신선한 색은 주인공의 구속에서 벗어난 유쾌한 기분을 표현한다. <그림 7>



<그림 7> The scene where she is sad realizing a man with a broken heart (life) has passed away.

이러한 비교를 통해서, 다카하타 이사오 감독의 색상 사용이 그의 작품의 주요 특징 중 하나이며, 미야자키 하야오 감독과 와타나베 신이 감독의 작품과 구별된다는 것을 볼 수 있다. 그는 색상의 상징성을 통해 그리고 세밀하게 인물의 감정 상태를 표현함으로써 그의 작품에 독특한 미적 특성을 부여한다. 이는 그의 작품이 다른 애니메이션 감독들의 작품과 비교했을 때 독특함을 가지는 주요 요인 중 하나이다(Pan, 2017).

이러한 조형적 요소들은 감독의 영상 속 공간을 구성하는 예술적 수단으로서 창작자의 주관적인 감정과 미의식을 표현하고 있으며, 감독이 스타일을 구현하는 중요한 표현 방식이다. 다양한 스타일링을 구사하는 다카하타 이사오 감독은 객관적인 현실 세계를 재구성하는 데만 집중하지

않고, 다양한 스타일 요소의 창조적 배치를 통해 감독의 예술적 구상을 정확하게 전달한다.

3.3. 동양미 적 구성을 통한 독창성 분석

영화 <가구야 공주 이야기>의 전체적 화풍은 신선하고 우아하며, 화면 속 연필 라인과 여백의 은은한 색채로 색다른 애니메이션의 스타일을 형성하고 있다(Pan, 2017).

시골의 정취를 담아낸 풍경 속 미적 요소들이 넘쳐나고, 여백은 하얀 화면으로 처리돼 영화 전체에 민족적인 풍미를 선사한다. <가구야 공주 이야기>의 화면 스타일은 다카하타 이사오의 전작에서 딱딱한 면을 색칠하는 방법의 스타일과 강한 대비를 이루며, 더욱 손 그림에 더 신경을 기울인 작품이다. 이 영화 역시도 감독의 전작인 <이웃집 야마다군>의 의 예술적 스타일도 화면에 화이트로 남기는 방식을 채택했다. 인물과 장면의 색채를 더욱 조화롭게 한다. <그림 8>

소설에 기반을 원작으로 제작된 일본 영화는 전통을 접목하는 취지에서 민족의 심미적인 관념을 가미하여 일본의 민족적인 색채가 화면에 유난히 짙고 선명하게 표현된다. 색채 대비의 활용은 표현기법 면에서 극 중 캐릭터들의 마음속 변화를 보여주고 있다. 영화 속에서 라인을 통해 인물 정서가 더욱 뚜렷하게 표현되고 있다.



<그림 8> A girl standing on a hill looking into the distance

소설에 기반을 원작으로 제작된 일본 영화는 전통을 접목하는 취지에서 민족의 심미적인 관념을 가미하여 일본의 민족적인 색채가 화면에 유난히 짙고 선명하게 표현된다. 색채 대비의 활용은 표현기법 면에서 극 중 캐릭터들의 마음속 변화를 보여주고 있다. 영화 속에서 라인을 통해 인물 정서가 더욱 뚜렷하게 표현되고 있다. 이 분석을 더욱 풍부하게 하기 위해서, 다카하타 이사오 감독의 색채 사용을 미야자키 하야오와 와타나베 신이치로의 작품과 비교해 보겠다. 이 두 감독은 일본 애니메이션의 대표적인 인물들로, 각자의 작품에서 독특한 색채 표현을 보여준다. 미야자키 하야오의 작품, 예를 들어 <센과 치히로의 행방불명>과 <바람이 분다>에서는 색채가 강렬하게 표현된다. 색채는 캐릭터의 감정과 사건의 분위기를 전달하는 중요한 요소로 사용된다. 이와는 대조적으로 와타나베 신이치로의 <카우보이 비밥>이나 <사무라이 챔플루>에서는 색채가 더욱 절제되어 있으며, 대신에 선과 형태, 조명

등이 더욱 강조된다.

이들 감독의 색채 사용과 비교하면, 다카하타 이사오 감독의 <가구야 공주 이야기>에서는 색상이 캐릭터의 내적 감정 변화와 전체적인 화면 분위기를 모두 고려하여 사용되었다. 이러한 색채 사용의 다양성은 다카하타 이사오 감독의 작품 스타일을 독특하게 만든다.

4. 감독 영화의 예술적 가치 분석

감독의 마지막 작품인 이 영화는 자연스럽게 다카하타 이사오 감독 자신만의 색채가 많이 담겨 있음을 알 수 있다. <가구야 공주 이야기>에서 주인공은 숲에서 태어나 인생 중 최고의 시간을 누리다 교토로 와서 세속의 구속과 고난을 받게 된다. 그녀는 자연을 동경하지만 갈 수 없는 그런 가구야 공주 이야기의 끝에는 자연의 모든 것을 찬미하며 사회적 현실 문제에 대한 관객의 공감을 끌어낸다.

감독은 그의 애니메이션 영화를 통해 사회 현실에 초점을 맞추고, 일본 사회가 직면한 다양한 갈등을 반영해 현실 문제에 대한 사고와 견해를 표현했다. 소박하게 자연을 묘사하며, 보통 사람들의 일상적인 이야기를 통해 간단한 삶의 이치와 깊은 인생철학을 전달하고 있다. 다카하타 이사오 감독의 애니메이션 영화에는 일본의 전통 민족문화와 일본적인 요소가 다양한 조형적 요소를 통해 표현되어 있다. 그렇기에 이 영화는 민족문화의 전개, 스토리텔링의 중심적 의미의 전달, 예술적 표현기법의 탐구와 혁신에 본보기가 될 만큼 애니메이션 창작에 예술적 가치가 크다고 할 수 있는 것이다.

5. 결론

애니메이션 산업화의 고도화와 함께, 애니메이션 산업의 가치는 점차 상업화·대중화되어가고 있다. 세계 애니메이션 산업의 선구자인 일본은 애니메이션의 발전에 크게 이바지하며 애니메이션 산업에서 중요한 위치를 차지하고 있다.

다카하타 이사오 감독의 현실을 소재로 한 애니메이션은 소박하고 담백한 서술로 평범한 이야기를 통해 간단한 삶의 이치와 깊은 삶의 철학을 전달하고 있다(Song, 2010).

본분에서는 작품 속 영상 표현기법을 통한 감독 고유의 화풍을 구체적으로 분석했다. 다카하타 이사오 감독의 영화 분석 결과, 감독은 자연스러운 다양한 요소와 표현기법을 활용해 관객에게 메시지를 전달하고 있음을 알 수 있었다. 자연적인 요소인 달과 비를 적용하여 인물의 감정을 전달하며 정서를 강화했다. 색채 대비를 통해서도 인물의 내면과 심경의 변화를 보여주는데 감정적 상징적 의미가 있다고 할 수 있다. 배색에 있어서 감독은 많은

양의 배색 대비를 사용해서 그 인물과 장면의 색의 조화를 높임을 알 수 있었다. 선의 활용에서도 캐릭터의 비례가 조화롭고 선이 섬세한 애니메이션은 얼굴의 특징을 굵은 선으로 생동감 있게 그려내며 주인공의 모습을 주목하게 하였고, 이러한 선으로 가구야 공주 이야기 속 곳곳하고 소탈한 외모적인 특징을 살렸다(Lou,2015).

또한 연출자가 줄거리와 인물의 정서 변화에 따라 가느다란 스케치 라인부터 굵은 선까지 폭넓게 적용하고 있음을 알 수 있다. 또한 여백의 활용은 표현 대상을 선명하게 돋보이게 할 수 있는데 넓은 배경의 여백은 분위기와 규모감을 조성할 수 있습니다. 감독은 여백의 표현으로 화면의 주요 내용을 부각하게 만드는 것은 물론 신비스러움을 더해 풍부한 동양적인 미의 경지를 연출했다(Si, 2012). 결론적으로 다카하타 이사오 감독 작품의 애니메이션 표현기법에 대한 분석을 통해 감독은 관객에게 전달하고자 하는 구체적인 감정을 정확히 이해하고 색채, 선, 여백 등으로 표현함으로써 자신 고유의 화풍 스타일을 구축하며 감독 개인 스타일의 정체성을 구축하고 있다. 따라서, 본 연구를 통해 다카하타 이사오 감독의 애니메이션 표현기법에 대한 분석을 통해 그의 애니메이션 작품은 민족 문화의 전개 및 예술적 표현기법의 좋은 사례로서 큰 예술적 가치를 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 이것은 우리가 앞으로 애니메이션 산업과 그 표현 기법에 대한 연구를 더욱 깊이있게 이해하는 데 중요한 기여를 한다.

Takahata's The Tale of the Princess Kaguya>[J].
 Feng Zikai. (2008). Depression Materialism [M]. Shanghai Translation Press.
 Suzuki Minf. Dure Station (2016). at the site of Ghibli with Hayao Miyazaki and Takahata-hoon.
 Yasuo Yamaguchi. (2008). Translated by Suqiu, Japanese Animated Full History [M]. Beijing: China Science and Technology Press.
 Kang Ying. (2015). Research on the Artistic Style of Immin's Animation Film[D]. Sichuan Normal University.
 Ye WeiQu. (2005). History of Japanese Culture [M]. Guilin:Guangxi Normal University Press.
 Duan YunDong. (2004). The New Favorite of Image Culture-Animation Research [D]. Southwest Normal University.
 He Xiaofeng. (2015). An exploration of the cult of women in <The Takeshi Monogatari>[J].
 Si Zhihui. (2012). A Study of Takahata Hoon's Animation Creation [D].
 Pan Qin. (2017). Crossing the Border of Art--The Scenic Images in Japanese Traditional Art and Animation Films [J]. Contemporary Cinema.
 Song Yang. (2010). Interpreting the art of color rendering and composition in animated films [J]. Movie literature.
 Lou Yuankun. (2015). On the Application of "Leave blank" in Chinese Painting Composition [J]. Art & Technology.

<표 3> Isao Takahata's expression techniques.

Subject	Application	Role	Expectation effectiveness
Natural element	Rain	Express one's feeling	Conveying symbolic meaning
	Month	Express one's feeling	
Expressions	Line	Express one's feeling	Hint at one's feelings
	Color	Express one's feeling	
A blank space	Oriental beauty	Making the mood stand out	Stimulated the audience's imagination
	Originality	Heighten the atmosphere	

참고문헌

Isao Takahata. (2016). Kwangkom Station: The World with One Picture Open [M].
 Jeng Jing. (2010). Takahata-hoon Animation Realism Study [D].
 Jackson Paul. (2015). <Changing of the Seasons: Isao

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 26, No. 1

August 31th 2023

미장센과 내러티브를 통해 나타나는 영화 속 경관의 해석 - 봉준호의 <괴물>, <설국열차>, <기생충>을 중심으로 -

Analysis of Landscapes Presented Through Mise-en-Scène and Narratives
in the Movies by Bong, Jun Ho
- With a Focus on The Host, Snow Piercer, and Parasite -

주 저자 이 수 현
독립연구자

Lee, Suh yun
Freelancer
susanstella@naver.com

교신 저자 김 진 오
경희대학교 환경조경디자인학과 교수

Prof. Kim, Jin-Oh
Dept. of Landscape Architecture, Kyung Hee University
jokim@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2023.07.14

심사완료일자 : 2023.07.24

게재확정일자 : 2022.07.26

미장센과 내러티브를 통해 나타나는 영화 속 경관의 해석 - 봉준호의 <괴물>, <설국열차>, <기생충>을 중심으로 -

이수현 · 김진오

Analysis of Landscapes Presented Through Mise-en-Scène and Narratives - With a Focus on The Host, Snow Piercer, and Parasite -

Lee, Suhyun · Kim, Jin-Oh

목차

1. 서론

2. 이론적 고찰

- 2.1. 영화 속 배경경관의 구성요소 및 속성
- 2.2. 경관 내러티브

3. 연구방법

- 3.1. 경관 이미지의 분석틀
- 3.2. 경관 내러티브의 분석틀과 장면의 선택기준

4. 결과 및 고찰

- 4.1. 영화 <괴물>
- 4.2. 영화 <설국열차>
- 4.3. 영화 <기생충>
- 4.4. 내러티브 분석

5. 결론

참고문헌

초록

봉준호 감독의 영화 속 경관이미지는 단순한 기본 배경이 아닌 영화의 주제나 서사와 상호연관성을 가지고 있는 공간이자 감정과 의미의 폭까지 강조, 확장시켜주는 역할을 한다. 본 연구는 봉준호 감독의 영화에서 경관이미지가 갖는 다양한 역할이 어디서, 어떠한 방식으로 작용되는지 파악하고자 했으며 영화 속 이미지에 적용된 표현형식이 현대 사회가 요구하는 새로운 공간 창출에 기여할 수 있음을 확인해 보고자 하였다.

본 연구는 먼저 이론적 고찰을 통해 연구 주제의 이론적 맥락을 파악하고 적절한 연구 방법과 조사 도구를 도출하였으며 이 과정에서 '영화'라는 미디어예술을 다루는

영상기호학의 원리를 파악하고 그 속에서 미장센의 역할을 분석하였다. 또한 앙리 르페브르의 '재현적 공간 (representational space)'의 개념을 바탕으로 배경경관의 요소와 속성으로서 가시성, 의미성, 사회성, 권력성, 표상성, 환유성을 제시하였다. 본 연구는 위 분석 내용들을 바탕으로 의미체계와 분석틀, 그리고 영화의 선택 기준을 세운 뒤 봉준호 감독의 영화 중 시대상과 사회적 문제를 핵심 주안점으로 삼았던 <괴물>, <설국열차>, <기생충>을 연구 대상으로 하여 영화 내 경관이미지 속에 내재된 다양한 의미체계를 분석하고 검증하였다. 이와 더불어 이미지들이 연결된 내러티브 구조가 영화뿐만 아니라 경관에 적용될 수 있음을 입증하기 위하여 내러티브 분석을 진행하였다.

Abstract

Landscape images in the movies directed by Bong, Junho are illustrated as places retaining themes, narration and inter-relationships, functioning to emphasize and extend the depth of emotions and meanings. The landscape images are reproduced through the presentation of the Mise-en-Scene, and are connected to narrative structure via cause and effect processes.

This study aims to explore where and how the landscape images are applied in Bong, Junho's representative movies to find implications in landscape architecture. We examined theoretical backgrounds to draw methods. We selected Mr. Bong's three famous movies: The Host, Snow Piercer, and Parasite to examine a variety of meanings embedded in the landscape images. We also analyzed the narrative structures containing the various images to draw implications for spatial design and landscape architecture.

Keywords 경관이미지(Landscape Image), 배경경관 (Background Landscape), 내러티브(Narrative), 미장센 (Mise-en-Scene)

1. 서론

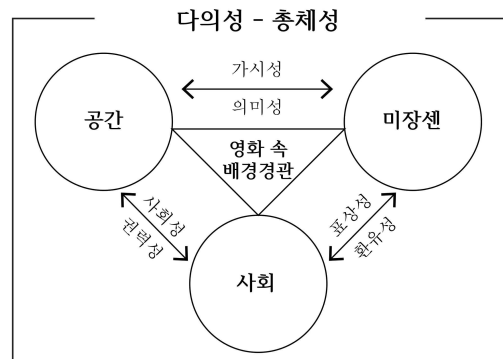
본 연구는 봉준호 감독의 영화 중 시대상과 사회적 문제를 핵심 주안점으로 삼았던 <괴물>, <설국열차>, <기생충>을 연구 대상으로 영화 내 경관이미지 속에 내재된 다양한 의미체계를 분석한 후, 이를 바탕으로 조경 및 공간디자인 분야에서의 시사점을 도출하고자 하였다. 본 연구는 이론적 고찰을 통해 영화 속 배경경관의 구성요소 및 속성과 경관 내러티브를 분석하고, 이를 바탕으로 연구방법과 분석틀을 도출하였으며, 이 과정에서 '영화'라는 미디어예술을 다루는 영상기호학의 원리에 기반한 미장센의 역할을 분석하였다. 또한 앙리 르페브르의 '재현적 공간(representational space)'의 개념을 경관이미지의 의미작용 분석에 대한 구체적 근거로 반영하였으며 배경경관의 요소와 속성으로서 가시성, 의미성, 사회성, 권력성, 표상성, 환유성을 제시하였다. 이와 더불어 이미지들이 연결된 내러티브 구조가 영화뿐만 아니라 경관에 적용될 수 있음을 입증하기 위하여 내러티브 분석을 진행하였다. 본 연구는 봉준호 감독의 영화 속 경관이미지와 그 안에 내재된 내러티브 구조에 대한 이해를 통해 조경 및 공간디자인에서 이용자들의 상호작용을 보장하는 열린 내러티브의 적용 및 다양한 서술적 구조와 사회적 의미 부여 측면에서 시사점을 도출한다는 데 의의가 있다.

2. 이론적 고찰

2.1. 영화 속 배경경관의 구성요소 및 속성

영화 속 경관은 물리적인 공간 환경과 이를 기술적으로 시각화하여 사회·문화·역사적인 의미를 전달하는 미장센의 상호작용으로 구성된다. 이러한 맥락에서 영화의 경관을 파악할 수 있는 틀로서 '공간', '사회', '미장센'의 삼원모형을 설정해볼 수 있다. 이 모형에서 공간과 미장센의 상호작용에 기인한 속성으로 '가시성'과 '의미성'을 들 수 있는데, 가시성이란 경관이 시각적 요소로 이루어진 물리적·외적 형태와 시각적 전유방식을 지닌다는 것이고, 의미성은 가시적인 경관 이면에 미장센을 통해 부여된 보이지 않는 의미와 상징이 존재한다는 것을 의미한다. 또한 공간과 사회의 상호작용에 기인한 속성으로 '사회성'과 '권력성'을 들 수 있는데, 사회성은 영화 속 경관이 사회적 통념이나 가치체계와 같은 이데올로기, 문화적 요소를 반영한다는 것이고 권력성은 경관이 가시적으로 드러나지 않는 갈등이나 권력관계를 상

징적으로 반영한다는 것이다(이무용, 1999). 미장센과 사회의 상호관계에 기인한 속성으로는 '표상성'과 '환유성'을 들 수 있는데, 표상성은 경관이 물리적 환경일 뿐만이 아니라 사회를 이루는 가치체계를 표상화하는 과정을 통해 독특하고 상징적으로 형성될 수 있다는 점에서 미장센이 사회문화적 의미를 표상화하고 부호화할 수 있음을 의미한다. 환유성 또한 같은 맥락으로, 의도적 배경경관의 연출은 현실적 측면의 한 부분을 통해 현실 전체를 함축적으로 전달할 수 있음을 의미한다. 영화 속 경관은 이러한 다양한 속성과 요소가 복합적으로 결합되어 있다는 의미에서 '다의성'과 '총체성'을 지니고 있다. 이러한 다양한 속성들의 상호연계성을 바탕으로 영화 속에 나타나는 배경경관을 하나의 재현 공간이자 텍스트로 바라보는 관점에서 경관이미지의 의미체계를 제시하고자 한다.



<그림 1> 영화 속 배경경관 요소의 삼원모형 (이무용(1999)의 모델을 재작성)

2.2. 경관 내러티브

내러티브(narrative)는 산스크리트 어원인 'gna(알다)'에서 파생된 라틴어 단어 'granus(~를 잘 아는, ~에 능숙한)'와 'narro(말하다, 이야기하다)'에서 유래하였으며 우리말로 직역하면 서사, 이야기, 화술 등으로 그 의미를 정의할 수 있다(권수경, 2009). 다양한 학자들이 제시한 내러티브의 개념을 종합해 보면 내러티브의 표현은 "사건과 공간, 시간의 경험의 총체이며 기본적으로 사건과 시간, 그에 따른 상황들의 배열을 전제로 진행되고 배열은 구성방법에 따라 연속적으로 진행되거나 비연속적으로 구성될 수 있다"(김중재 외, 2014). 이렇게 인과관계에 따른 사건들의 연쇄적 배열은 하나로 조합되어 '스토리'를 구성하게 된다. 이러한 내러티브는 소설과 같은 서사물에서 비롯되었지만, 스토리가 가지는 범용적 특징과 담화 영역이 가지는 가변적 특징으로 다양한 분야로 확대 적용되고 있다. 내러티브의 범위는 영화, 만화, 미술, 더 나아가 건축과 조경 분야의 공간 계획에도 응용되는 추세를 보이고 있다. 특히 영화 예술은 '공간과 시간의 조합'이라는 특수한 구조를 보여주고 있는데, 영화는 인물이 자유롭게 움직이는 '깊이가 있는 공간'으로, 이러한 공간의 깊이는 관객의 시선과 배우의 움직임의 흐름을

통해 영화 속 공간에 시간이란 개념을 결합시킨다. 즉 영화 속 시공간의 개념은 '시간적으로 조직화된 공간인 것이다(이중규 외, 1999). 광의의 개념에서 볼 때 사건과 시간의 연속성이라는 특징을 가진 모든 것은 내러티브적 특성을 지니고 있다고 할 수 있으며 인간의 삶 자체, 그리고 인간이 향유하는 공간 자체 또한 내러티브로 이해될 수 있다. 내러티브의 개념은 실제적 공간예술이 시간에 대한 공간의 구축, 공간에 대한 시간의 구축이 가능한 장르로서 받아들여지고 있다.

봉준호 영화에서 공간은 서사 전개에 있어 필수적이고 중요한 역할로, 봉준호 영화의 공간을 살펴본다는 것은 그 공간을 둘러싸고 있는 '시간들'에도 다가간다는 뜻이다(한미라, 2015). 시간의 흐름에 따라 등장인물들이 겪는 사건을 공간 속에 배치하고 구성하는 것은 모든 영화의 내러티브 원칙이다. 따라서 봉준호 영화의 경관이미지에서 두드러지는 내러티브적 특성을 도출하고 실제공간이나 예술공간의 사례를 분석하여 공간의 대입을 통해서도 내러티브의 개념이 전달 가능하다는 것을 입증해보고자 한다.

3. 연구방법

3.1. 경관이미지의 분석틀

영화 속에 나타나는 배경경관은 하나의 텍스트이자 기호로서 물리적 실체를 가지는데, 이 물리적 요인은 비물리적인 사회문화적 요인과 이데올로기의 개입을 통해 의미를 전달한다. 이 과정에서 영화의 장면 속에 나타나는 경관, 텍스트가 표현하고 있는 시각적, 지시적 의미는 또 다른 물리적 요인인 미장센을 통해 배열된다. 즉 경관의 의미 형성체계는 크게 물리적 요인과 비물리적 요인으로 나누어질 수 있으며, 비물리적 요인은 사회문화적 이데올로기를 함축하며 물리적 요인은 겉으로 드러나는 표층적 의미로 배경경관의 시각화 과정을 지시한다(서영애, 2005). 비물리적 요인은 영화 내부의 발생 요인들을 함의하며 경관의 연출을 조직하고 영화의 성격을 구분할 수 있는 중요한 요인이다. 이데올로기적 가치들은 경관이미지의 제작과정에 개입되는 공간 배열에 직접적으로 영향을 미친다(서영애 외, 2006). 기술적 약호, 즉 시각적 연출을 선택하고 조직하게 만드는 데 있어 이러한 비물리적인 관념과 가치체계는 중요한 기준선이 될 수 있다. 물리적 요인은 영화의 프레임마다 배경이 되는 공간 자체, 그리고 그 공간을 어떠한 방식으로 시각화하느냐를 의미하며, 이 과정 속 미장센은 다양한 의미들의 실체를 볼 수 있도록 스크린 위에 형상화하는 표현의 도구로, 영화의 서사구조를 시각적으로 표현하는 작업이다(김유진, 2020). 영화의 내용을 더 잘 이해하기 위해서는 그 내용이 어떤 형식을 통해 전달되는지, 그 형식이 어떤 내용을 담고 있는지에 주목해야 한다(배상준, 2016). 영상기호학에 따르면 추상적 개념(비물리적 요인)을 영상화(물리적 요인)하는

영상기호의 의미 작용은 곧 영화적 환유 의미 해석을 가능하도록 하며, 배경경관은 이러한 물리적 요인과 비물리적 요인의 상호 연계성을 바탕으로 영상 매체 내에서 경관이 상징하고 있는 것과 내포하는 의미를 전달한다. 영화가 가지는 비물리적인 맥락과 각 장면 속 배경경관의 표층적이고 시각적인 구성, 그로 인한 해석을 통해 영화 속 경관의 숨겨진 의미에 대한 이해가 가능하다(배상준, 2016).

본 연구에서는 미장센의 요소를 바탕으로 표층적 의미에 있어 공간 배열에 대한 분석 기준을 다음과 같이 제시하고자 한다: 1) 쇼트: 카메라 근접도, 2) 앵글: 카메라 각도, 3) 밀도: 프레임에 담겨있는 시각정보의 양, 4) 구도: 공간의 분할과 디자인, 5) 깊이: 프레임이 구성되는 면, 6) 색상값: 지배적인 색상(상징성)이나 대조성, 7) 형식: 열린 형식과 닫힌 형식, 8) 프레임링: 화면 프레임 속 공간이 차 있는 정도, 9) 극적 대비: 가장 먼저 관객의 시선을 끄는 곳, 10) 보조적 대비: 극적 대비 다음으로 시선이 멈추는 곳. 이 10가지 요소들은 영화 속 배경경관의 표층적 시각 배열에 영향을 미치는 요소들로, 분석 장면에 따라 적합하게 취사 선택하여 적용되었다. 이데올로기적 의미는 배열된 경관에서 읽어낼 수 있는 2차적 구조로, 감독의 기획에 함축되어 있는 일련의 특정한 가치관이다. 특정한 인물, 제도, 행위, 모티브 등은 감독의 인식에 바탕을 두고 일정한 이데올로기적 관점을 가지게 된다(루이스 자네티, 2017). 연구자는 이러한 이데올로기적 전제를 포함한 영화 메시지에 상응하는 의미를 분석하고 이 메시지를 읽어낼 수 있는 프레임 속 경관이미지나 구체적인 오브제의 상징을 해석하고자 한다.

3.2. 경관 내러티브의 분석틀과 장면 선택기준

내러티브의 구성기법은 크게 닫힌 내러티브와 열린 내러티브로 구분된다. 닫힌 내러티브 공간이 일관된 목소리로 공간을 한정지으며 공간과 삶을 구획하고 있다면 열린 내러티브 공간은 다수의 목소리로 구성된 다양한 이야기를 가진 장소를 일컫는다(이상경 외, 2003). 닫힌 내러티브는 선형적이며 열린 내러티브는 비선형적이다. 공간과 경관이미지에 적용되는 영화의 내러티브적 구조는 1) 공간단위의 표현방식인 '롱 쇼트'와 시간단위의 표현방식인 '롱 테이크'로 나누어질 수 있으며 롱 쇼트가 닫힌 내러티브적 요소인 반면 롱 테이크는 열린 내러티브적 요소가 된다. 또한, 구조를 어떠한 방식으로 배열하느냐에 따라 선형적 배열과 비선형적 배열, 그리고 단선적 전개와 복선적 전개로 나누어지며 선형적이고 단선적 배열은 닫힌 내러티브, 비선형적이고 복선적 배열은 열린 내러티브적 요소가 된다.

봉준호 감독의 영화 속 배경경관 분석을 위한 장면들은 톨랑 바라트(1993)의 <이미지와 글쓰기>, 장 보드리야르(2001)의 <시물라시옹>, 존 버거(2019)의 <다른 방식으로 보기>, 로버트 맥키(2018)의 <Story: 시나리오 어떻게 쓸 것인가>를 종합적으로 참고하여 다음과 같은 기준에 따라 선정하였다: 1) 캐릭터나 기타 텍스트보다 경관 및 오브제가 더 돋보이는 프레임인가? 2) 경관 또는 오브제의 이미지에서


독해가 가능한 2차적 구조를 발견할 수 있는가? 3) 경관이 지니는 가치가 영화가 던지는 메시지와 상응하는가? 4) 경관의 가치가 일반적 통념과 강요에서 탈피한 가치인가? 따라서, 본 연구는 이러한 4가지 조건을 모두 충족하는 장면을 선정하여 경관이미지의 의미체계를 분석하였다.

4. 결과 및 고찰

4.1. 영화 <괴물>

봉준호 감독의 영화 <괴물>은 주한미군이 2000년도에 다량의 독극물을 정화처리 없이 무단으로 한강에 방류한 맥팔랜드 사건을 다루며 그 결과로 한강에서 괴물이라는 괴생명체가 나타나게 된 설정의 이야기로, 국가권력의 재난시스템에 대한 부재 및 무능함과 약한 국민성 등을 다룬 작품이다. 봉준호 감독은 영화 <괴물>을 통해 현대의 대한민국 사회에 존재하는 지배 권력의 속성과 이로 인해 야기되는 공간적 모순을 한강과 여의도를 둘러싼 한강변이라는 한정된 공간, 서울 한복판이 고립된 공간으로 재현한다(민경조, 2014). 영화에서는 늘 우리 곁에 존재하지만 우리가 의식하지 않았던 색다른 한강의 모습이 여러 차례 드러나는데, 그 중 괴물 은거지(하수구)에 갇힌 현서의 모습(scene 1)<표 1>, 남일과 남주가 원효대교에서 현서를 쫓는 장면(scene 2)<표 2>, 그리고 현서가 죽은 이후 강두의 삶을 표현하는 장면(scene 3) <표 3>을 선정하여 분석하였다.


<표 1> 영화 <괴물>의 Scene 01 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/함유)
scene 01		공간 배경: 괴물의 은거지 (한강 하수구) 공간 배열: 통 소트 아무중 채상갈 가득 찬 프레임당 닫힌 형식	국가, 사회제도 거대 권력의 계단 체제나 시스템의 보호를 받지 못하는 사회 소시민들	괴물의 은거지: 경찰이나 군대의 힘이 닿지 않는 곳 (공권력의 부속한 힘) 일상에서 발견되지 못했던 한강의 추한 이면

먼저 첫 번째 장면은 현서가 괴물에 의해 납치된 깊고 어두운 지하 하수구의 한강 내부구조이다. 이 곳은 우리가 인식하는 한강의 '밝은' 이미지와는 달리 한강 어딘가의 지하 공간으로 어린 소녀가 홀로 탈출하기엔 너무 높고 어두우며 무서운 장소이다. 이러한 하수구는 소시민 가족 구성원 중 한 명인 현서의 생존 공간으로 제시함으로써 대한민국이 은폐하려 하는 공권력의 부족한 힘을 이야기한다(한보리, 2017). 괴물이 무고한 시민들을 공격하고 폭주하는, 사회적으로 혼란한 상황임에도 공권력에 의한 제재는 이루어지지 않고 한강은 정부가 무자비하게 폐쇄하여 진입이 차단된 장소가 되어버린다. 정작 사회의 보호를 받아야 할 아이(현서)가 위험에 처해있음에도 불구하고 행동은 나서는 건 가족뿐이다. 공권력의 상징인 경찰은 도움을 청하는 강두네 가족을 무시하며 언론은 정보를 은폐하고 통제하려 한다. 사회적 약자인 가족집단은 그들을 고립시키고 억압하

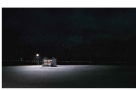
는 사회 구조와 싸워 이겨야만 가족을 지켜낼 수 있다. 이들이 싸우려는 실제적 대상은 괴물이지만, 싸워야 하는 실제적 대상은 국가와 사회제도의 거대 권력인 것이다(김소연, 2015). 관객들은 현서 가족이 처한 극한 상황을 새카맣고 축축한 경관을 통해 이해하고, 괴물로부터 현서를 구출하기 위한 방법이 강두 가족의 개인적인 움직임뿐이라는 것을 떠올리는 동시에 모든 것이 사회 권력과 관계가 있음을 알아차리게 된다.

<표 2> 영화 <괴물>의 Scene 02 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/함유)
scene 02		공간 배경: 교각 철계 구조물과 계단 공간 배열: 통 소트 가득 찬 프레임당 극적대비-교각 철계 구조물 닫힌 형식	국가와 권력집단에게 위면당하는 도시 민민중의 대항 및 투쟁	교각 구조물과 계단: 위험에 노출되어 있는 소시민들의 해결 수단과 결박함

두 번째 장면은 남일과 남주가 한강 원효대교에서 상판 하부 구조물을 분주히 오가며 현서와 괴물의 흔적을 쫓는 장면이다. 이 장면에서는 프레임 빼곡히 들어찬 철계 구조물이 너무나 높고 가파르며 움직임 하나하나가 촉각을 다투며 아슬아슬하다. 심지어 등에 활까지 맨 남주는 아무런 안전장치 없이 맨 몸으로 다리에서 움직인다. 남일과 남주가 교각에서 위험한 행동을 감수해야 이유는 강두네 가족이 의사와 경찰에게 현서가 살아있음을 끊임없이 주장하고 도움을 요청해도 아무도 들어주지 않는 시스템에 대항하기 위함이다. 한강변에서 작은 매점을 하며 생계를 이어가는 강두 가족은 이른바 '도시민민'이라 불릴 수 있는 계층이다. 결국 도시가 급속히 자본화되고 근대화되는 과정에서 국가와 정부에 의해 한강으로 떠밀리운 강두의 가족은 누구에게도 보호받지 못하고 도움을 요청해도 누구도 들어주지 않는 운명에 처한 계층이다(김현아, 2020). 자본주의 피라미드 하단에 위치한 기층민 및 하위계층의 소시민들은 너무도 절박한 나머지 안전한 지상이 아닌, 위험하고 가파른 높은 곳까지 스스로 올라가야만 한다. 결국 절박한 소시민이 극한의 상황에 내몰렸을 때 그들을 구해줄 수 있는 자들은 그들 자신뿐이라는 서늘한 메시지를 감독은 놀란 교각과 계단의 경관으로 보여주고 있다.

<표 3> 영화 <괴물>의 Scene 03 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/함유)
scene 03		공간 배경: 한강 둔치의 매점 공간 배열: 엑스트라 통 소트 극적대비-조명 밑 권위적 채상갈 대비	자본 및 각종 이해관계 위에 소시민들의 진행되는 사투 사회적 약자 계층 간 대면	불이 꺼진 매점: 소시민의 권력, 의지, 자력구제 및 정의구현


세 번째 장면은 현서가 죽은 이후의 강두의 삶을 보여주는 한강 둔치의 매점이 보이는 모습이다. 눈이 내리는 평온한 겨울, 한강에서 그곳을 지키는 경비원 마냥 덩그러니 놓여

있는 강두의 편의점이 넓게 펼쳐진 프레임에 배치되어 있다. 그 안에서 강두와 아이는 식사를 한다. 아이는 현서가 괴물로부터 목숨을 다해 구출한 남자아이로 죽은 현서의 자리를 이 아이가 대신하여 강두의 가족이 된 모습이다. 아주 멀리서 테이크를 찍은 이 영화 이미지의 메시지는 도시 빈민들이 보여주는 연대이다. 강자와 약자가 정해져 있는 이 영화 속 싸움에서 주목해야 할 점은 약자를 약자가 품는다는 사실이다(김소연, 2015). 어린 소녀 현서는 자신보다 더 어린 고아 소년 세주를 지키기 위해 목숨을 잃고, 괴물을 죽이려는 가족의 투쟁에는 가진 것 없는 노숙자가 도움을 제공한다. 약하고 힘없는 이들만이 서로 도움을 주고받으며 서로를 위로하는 것이다. 강두와 가족은 처절한 투쟁 끝에 딸을 잃고 일상으로 돌아와 홀로 남겨진 세주를 돌본다. 국가와 주류사회로부터 소외되고 외면 받는 과정을 거쳐 궁극적으로 가족이 도착하는 목적지는 결국 그들을 늘 주변부로 내몰았던 한강이며 새 삶을 꾸려나가는 장소 또한 예전과 똑같은 한강 둔치의 작은 매점이다. 보호받지 못하는 가난한 소시민들의 사투는 고독하고 진행형으로 계속되며 프레임 속 한강 매점은 그럼에도 결국 그곳으로 돌아와야만 하는 계급적 운명을 보여준다(김현아, 2020). 그러나 강두는 더 이상 예전처럼 무기력하고 무능력하며 잠만 자는 인물이 아니다. 한밤중에도 켜져 있는 매점의 조명등처럼, 그는 '깨어있는' 상태로 매점을 지키고 있다. 이제 그는 누구도 그의 가족을, 도시의 소시민들을 구제해주지 않을 것이라는 사실과 스스로만이 가족들을 지켜야만 하는 사실을 잘 알고 있다. 각종 이해관계가 연루된 권력자들은 사건이 얼른 잊히길 바라지만 강두와 세주가 위시하는 소시민적 피해자들은 잊히기를 원하지 않는다. 고통스러운 사건 속에 머물며 삶을 연명하는 가운데, 자본주의의 구조적 메커니즘, 권력집단과 싸운 후 깨달음을 얻고 권력자가 해야 할 일 즉, 또 다른 희생양이 생기지 않도록 주시하게 된다.

4.2. 영화 <설국열차>


설국열차는 말 그대로 눈보라가 내리치는 대자연의 전경과 열차 내의 인위적이고도 그로테스크한 전경을 한 쌍처럼 유려하게 엮어 감독의 메시지를 전달하는 영화이다. 봉준호 감독은 원작 <Le Transperceneige> 스토리의 시대적 배경을 21세기로 옮겨와 현재성과 현실성을 확보하고자 하였다. 그리고 그 결과, 영화 <설국열차>는 현대 사회가 지닌 계급적 모순을 다루고 있다는 평을 받았다(강성률, 2013). 본 영화의 분석을 위해 피지배 계급의 저항 방식에 관한 담론과 배경경관을 통해 감독이 던지는 메시지의 해석에 초점을 두었으며 이를 위해 다음 세 장면을 선정하였다. 커티스와 꼬리칸 일당이 기차내 꾸며진 정원을 보는 장면(scene 1)<표 4>, 열차에서 탈출을 시도하다 얼어붙은 7인의 모습(scene 2)<표 5>, 살아남은 요나와 소년이 열차 밖으로 나오는 모습(scene 3)<표 6>.

<표 4> 영화 <설국열차>의 Scene 01 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/원유)
scene 01		공간 배경: 열차 일 칸에 위치한 온실정원 공간 배열: 식물로 가득 찬 프레임과 밀도 지체적인 색상감-녹색 도우 영물	계급사회 속 분화된 문명 및 생활양식 원격 층위의 수단이자 특권인 지배계급의 생활양식	온실정원: 모두가 공유하는 것이 아닌, 계급사회와 자본제 질명당한 자란 요소 꼬리칸이 향유하지 못하는 가치

먼저, 커티스와 꼬리칸 일당이 기차내 꾸며진 정원을 보는 장면은 지배계급과 피지배계급의 격차를 극단적으로 보여주고 있다. 열차의 앞부분을 차지하는 집단은 지배계급에 속하며, 어둡고 지저분한 끝에서 생활하는 꼬리칸 사람들은 피지배계급으로 분류된다. 지배계급은 신선한 과일과 생선, 고기를 먹고 편의시설을 자유롭게 이용하며 유흥문화를 즐기는데 이러한 생활양식은 대물림된다. 커티스 일당은 어둡고 칙칙한 꼬리칸으로부터 점점 아늑한 귀족칸으로 나아가며 자신들이 전혀 경험해보지 못한 생활양식에 놀라움을 금치 못한다. 자연과 분리되어 있는 폐쇄공간인 설국열차 안에서 지배계급들은 무한한 자원을 소유한 듯 무분별하게 소비하고 향락을 즐기고 있다(민경조, 2014). 그 중 온실정원의 칸은 지배계급이 향유하는 다채롭고 선명한 충전연색의 식물들로 가득차 활력과 생명을 상징한다(가음, 2020). 뽕뽕 얼어붙은 지구를 달리는 열차 안에 살아 숨 쉬는 흙과 나무는, 으레 우리가 경험해오던 경관 요소와는 전혀 다른 의미로 다가온다. 꼬리칸에서 태어난 남궁민수의 딸 요나는 심지어 '흙이 무엇인지도 모른다. 모두가 공유하고 즐기는 것이라 믿었던 '자연'마저 완벽하게 상하관계에 점령당한 사회를, 아름답게 가꾸어진 경관 이미지에 비추어 역설적으로 보여주는 장면이라 볼 수 있다.


<표 5> 영화 <설국열차>의 Scene 02 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/원유)
scene 02		공간 배경: 열차 밖으로 보이는 황량한 설산 공간 배열: 인스트림 풍 소드 프락테마-얼어붙은 7인 지체적인 색상감-흰색 원의 단원 형식	고착화된 계급사회와 지속되는 지배 이데올로기 속에 나타나는 계몽적 가능성	설산: 생명력을 상실한 추위의 공간이 아닌, 태평과 계몽의 공간 얼어 붙은 7인: 계몽에 대한 실패의 가능성

두 번째 장면으로는 열차에서 탈출을 시도하다 얼어붙은 7인의 모습인데 이는 문과 문으로 막혀있는 열차의 내부는 생존을, 바깥은 죽음을 의미하는 것처럼 보인다. 바깥세상은 얼어붙은 대도시와 설산의 모습이며 차가움과 고요가 전부이다. 지배계급은 이러한 열차 밖 세상은 죽음의 공간이라는 것을 강요하고 지배와 통치를 합리화시켜 권력을 유지하고자 한다. 열차 세계 내부에서는 신격화된 대상이 존재하는데 이는 바로 열차의 창시자인 윌포드와 열차를 움직이는 핵심요소, 즉 엔진이다. 열차를 이끌어가는 윌포드는 자신의 권위를 끊임없이 세뇌시킨다. 교실칸에서는 지배계급이 어린이들에게 이러한 지배적 이데올로기를 어떻게

게 주입시키는지 보여준다. 또한 바깥으로 보이는 '얼어붙은 7인'의 반란 이야기를 통해 윌포드에 대항하는 자는 잔혹하게 죽는다는 것을 이야기한다. 이들 7인은 설국열차 안에서 반란을 꿈꾸며 열차를 탈출한 사람들로, 이들의 리더였던 요나 엄마는 지구의 빙하기가 끝나가고 있음을 직감하고 요나가 한살이 되었을 때, 외부로 먼저 나가서 터전을 만들고 열차가 1년마다 일정하게 지나가는 장소에서 남편과 요나와 다시 만나기로 약속했지만 1년 후 그 자리에 돌아왔을 때 이들 7인은 모두 얼어 죽은 모습이었다. 부녀는 1년마다 엄마의 시신을 마주하는 셈이다. 살갓을 에는 혹한과 넓은 산에서 고개 하나조차 넘지 못하고 얼어 죽고 만 7인의 이미지는 열차에서의 해방사사를 따라가며 그 안에만 매몰된 관객과 열차 승객들을 일깨우는 계몽적 경관 요소이다. 이는 차 안이 아닌 열차 밖의 세계를 향한 묘한 실마리를 던져주며 전혀 다른 가능성을 열어두게끔 미리 준비를 하게 해주는 이미지인 것이다. 가장 밝은 색인 흰색과 바깥세상의 눈은 에너지와 희망을 은유한다. 영화의 강렬한 명암 대비는 관객의 시각을 자극할 뿐만 아니라 어둠속에서 17년을 살아온 꼬리칸 승객들을 자극하고 눈에 의해 얼어붙은 7인의 모습은 절망이 아닌, 진정한 미래로의 길잡이 역할을 한다(가움, 2020).

〈표 6〉 영화 〈설국열차〉의 Scene 03 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/한유)
scene 03	 <p>공간 배경: 밖을 향하는 문이 열린 열차 내부 열차 외부 일산</p> <p>공간 배열: 폭설의 대비, 인소트릴 풍 소트, 극적대비-설산, 보조적대비-북극곰, 요나, 소년</p>	<p>공간 배경: 밖을 향하는 문이 열린 열차 내부 열차 외부 일산</p> <p>공간 배열: 폭설의 대비, 인소트릴 풍 소트, 극적대비-설산, 보조적대비-북극곰, 요나, 소년</p>	<p>진정한 인간성의 회복과 지속적인 미래 이데올로기로부터의 완전한 탈출</p>	<p>문: 이상향으로 향하는 탈출구</p> <p>설산 / 북극곰: 새로운 삶의 공간, 끊이지 않는 신생 생명</p>

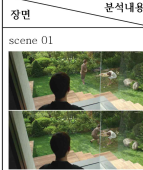
세 번째 장면은 살아남은 요나와 소년이 열차 밖으로 나오는 모습이다. 커티스는 수많은 문들을 열고 칸들을 지나 최종칸인 엔진실까지 도달하여 혁명을 일으키고자 하지만, 그가 열고 싶었던 문들은 열차 내의 지배적인 사회 시스템을 바꿀 수 있는 앞쪽의 문이 아니라, 열차의 바깥쪽, 즉 완전한 새로운 이상향으로 향하는 통로였던 것이다. 질주하는 열차 속 폐쇄적인 순환 생태계를 벗어나기 위해 열차내에서의 총체적인 인간성이 회복되기 위해서는 내부의 지속적인 체제 자체를 부정하고, 새로운 미래와 이상적 공간으로 나아가야 한다. 영화의 결말에서 결국 열차는 폭파되고, 이내 작동이 멈추게 된다. 그리고 미래와 가능성을 상징하는 생존한 아이들-요나와 소년-만이 빛이 새어나오는 열차의 문 밖으로 나가 생애 처음으로 생명력을 지닌 자연을 경험하게 된다. 커티스를 비롯한 등장인물 대부분의 전략이 열차 내부의 불평등한 계급 구조를 타파하거나 대재난의 징지를 소원하는 것 등이었다면, 감독은 생존한 요나가 멍하니 울려다보던 북극곰과 설산의 경관을 통해 아주 색다른 메시지를 전한다. 요나가 바라본 설산과 북극곰은 추위와 절망의 바깥세상이 아니라 '희망'과 새로운 '이상향'을 상

징한다. 감독은 눈으로 뒤덮인 설산과 포식자인 북극곰, 모두가 전멸한 열차가 주는 슬픔의 정경을 이러한 희망의 메시지로 사용하였으며 또한 유일하게 생존한 요나와 어린 소년은 인간의 미래와 생존이 이어질 수 있는 가능성으로 표현되었다.

4.3. 영화 〈기생충〉

영화 〈기생충〉은 극도의 사실주의적 기법으로 계층 문제를 적나라하게 다루고 있으며 그 중심에는 '집'이라는 가장 사적이고 친밀한 공간이 있다(김현아, 2020). 〈기생충〉은 주인공을 인물이 아닌 '공간'이라 보아도 무방할 만큼 심도있는 공간 연출로 이루어진 영화다. 특히 영화 내에서는 한정된 집 공간을 적극적으로 활용하며 봉준호 감독 특유의 정교한 미장센 설정이 두드러진다. 지하, 반지하, 1층, 2층 등 수직적 기준으로 나뉜 공간들은 계층 간의 간극을 시각적으로 나타내며 이 공간을 연결하는 동시에 구분해놓은 '계단'이라는 공간은 인물들의 욕망과 위태로움을 상징적으로 보여준다. 〈기생충〉속 집은 안락함과 안정에 대한 일반적 메타포가 아닌 은폐의 공간으로 그 안에서 개인들은 원초적인 형태의 욕망을 드러낸다. 영화 〈기생충〉에서는 신분을 위장한 채 박사장 집에 방문하여 문광과 연교를 만나는 기우의 모습(scene 01)〈표 7〉와 폭우가 내리는 밤 기우와 기정이 집으로 내려가는 장면(scene 02)〈표 8〉, 그리고 기택 가족이 문광의 남편이 사는 지하실을 발견하는 장면(scene 03)〈표 9〉을 선정하여 분석하였다.


〈표 7〉 영화 〈기생충〉의 Scene 01 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/한유)
scene 01	 <p>공간 배경: 박사장 재벌의 정원과 유리벽으로 막힌 실내</p> <p>공간 배열: 오버더숄더샷, 프레임 속 높은 밀도, 지배적인 색상값-녹색, 선의 프레임 분할과 면의 깊이, 닫힌 형식</p>	<p>자본주의 화해의 기득권과 피기득권의 경계</p> <p>자연에 반영된 자본주의의 가치</p>	<p>정원: 기득권계급 배속되어 있는 자본주의적 아세서리</p> <p>유리벽, 산: 절대적으로 넘어질 수 없는 신분 간의 경계</p>	

먼저 기우가 자신의 신분을 속인 채 박사장 집에 과외선생으로 방문하는 장면에서 관객은 집사인 문광의 코멘트를 통해 박사장의 집 공간의 중요성과 위압감을 느끼게 된다. 문광에 따르면 박사장의 정원과 저택은 그저 그런 보통의 부잣집이 아닌 건축가의 특별한 철학이 깃든 공간이다. 카메라는 기우의 어깨 너머로 잠든 연교를 깨우는 문광을 비추는데 여기에서 주목할 것은 햇살이 내리쬐는 정원의 푸르른 초목과 그 사이를 가로지르는 유리벽의 선이다. 오버더숄더샷 속에서 기우의 눈을 빌려 바라보는 풍경에서 인물은 작아지고 프레임 속 밀도를 정원이 꽉 채우고 있는데, 지배적인 색상 역시 아름답고 질푸른 초록, 생명력 넘치는 수목의 컬러이다. 대개 풀과 나무, 꽃과 흙은 모두가 공평하게 공유하는 공공재로 여겨지나, 봉준호 감독은 이 프레임을 통해 정원을 위시하는 아름다운 자연마저 연교-즉 기득권계급에만 예측되어 있는 것이며 피기득권층인 기우에


겐 구경 이상의 권리는 없다는 점을 역설한다. 이 영화에서의 조경은 철저한 자본주의 논리하에 놓인 가치이며, 돈이 더 많고 여유로운 자가 누릴 수 있는 액세서리임을 표현하고 있다. 기우는 또한 집에 들어선 직후 눈부신 햇살에 놀라는데 이는 햇빛조차 제대로 들지 않는 반지하에서 자신의 방도 없이 살아온 처지와 명확히 대조되는 환경이다. 이 장면을 통해 우리는 기우의 시선으로 자연을 자본으로 치환하며 계급 간 관계의 과거와 현재, 미래를 잠깐이나마 읽어낼 수 있다.

〈표 8〉 영화 <기생충>의 Scene 02 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/함유)
scene 02		공간 배경: 지하문 터널 계단 공간 배열: 익스트림 롱 쇼트 계단으로 가득 찬 프레임이 아무도 채움 닫힌 형식	거대한 불가능성으로 고착된 계급성 현대사회의 수직적 질서	계단: 상하 분리되어 있는 두 계층 좁힐 수 없는 계층의 차이

두 번째 장면은 기택과 기우, 기정이 박사장의 테이블 밑에서 굴욕적인 자세로 숨어 있다가 겨우 탈출하여 폭우 속 집을 확인하러 가는 모습이다. 쏟아지는 빗속에서 카메라는 익스트림 롱 쇼트로 끝없이 아래를 향해 내려가는 기택과 기우, 기정을 비추는데, 이 장면 역시 캐릭터들이 아닌 계단 공간이더욱 부각되고 있다. 이 영화에서 미장센으로서의 공간인 '계단'은 매우 중요한 상징적 요소로, 올라가고 내려가는 계층 간의 갈등과 계급을 대변해 주는 매개체로 사용되었다(김유진, 2020). 그들이 흡사 지옥으로 하강하듯 끝없이 내려간 후 펼쳐지는 장면은 폭우로 인해 침수된 저지대 서민 주택가 골목과 기택네 반지하이다. 물이 고여 오물과 쓰레기가 뒤섞인 '아래의 현실'에 반하여 비로 인해 미세먼지가 걷히고 물로 씻어내려 조성된 깨끗한 파티 환경에 만족하는 '위'의 대조적 상황은 계단의 철저한 상하구조를 통해 더욱 강조된다.

〈표 9〉 영화 <기생충>의 Scene 03 분석

장면	분석내용	표층적 의미	이데올로기적 의미	해석(상징/함유)
scene 03		공간 배경: 지하 지하실과 계단통로 공간 배열: 다양한 카메라 근접도 외채적인 적잖음-아무도 눈에 띄지 않음 닫힌 형식	고착화된 계급사회 속 기생을 육상하는 무기력한 도시민들 간의 갈등	지하실: 주체성을 상실한 도시민들의 기생 공간 계단통로: 인물들이 오르내리고 싸우는 계급 충돌의 공간

세 번째 장면은 기택 가족이 문광의 남편 근세가 사는 지하실을 발견하는 모습이다. 쫓겨난 문광이 돌아와 박사장 저택의 지하실 문을 열면서 또 하나의 서사가 시작되는데 이 지하실은 기생충이라는 개념을 아주 명백하고도 직설적으로 그려주고 있다(오남무, 2021). 문광의 남편 근세는 햇빛이 일절 차단된 매우 열악한 비밀의 지하실에서 문광을 통해 박사장네 음식을 얻어먹으며 말 그대로 '기생충'과 같은 존재로 연명하고 있었다. 지하실로 향하는 좁은 통로와

계단은 무언가를 배출하고 내보내는 순기능을 의도적으로 말할당한 채 기생충들 간의 부박한 삶과 환경을 상징하고 있다. 이는 Scene02에서 본 계단과는 또 다른 의미로, 지하실 좁은 통로에 딸린 계단은 인물들이 오르내리고 몸싸움하며 상대를 끌어내리고를 반복하는 계급 충돌의 공간으로 그려지고 있다. 영화 <괴물>에서는 약자들의 적극적인 연대와 희망을 보여주지만, <기생충>에서는 그러한 도시민들의 건강한 의욕과 욕망이 배제되어 있다(김현아, 2020). 영화 <기생충>은 사회를 비판하거나 개선하기보다는 '층이 되어 모든 책임을 자신의 무능과 불운으로 돌리며 자조하는 시대를 그려내고 있다. 결국 봉준호 감독은 영화를 통해 개인의 실패와 타락에 대한 원인을 본인의 선택이나 운명, 능력 부족으로만 치부한 채 그 기저에 깔린 사회적 맥락 및 고착화된 계급적 논의를 외면하는 현 시대적 경향을 비판하고 있다.

4.4. 내러티브 분석

영화의 공간은 현실의 공간을 불러오고 이를 재생산한다. 이러한 영화 속 공간은 시간성을 담보하게 되는데, 이는 결국 영화가 단순한 이미지들의 총합이 아니라 시간적 형식을 포함하는 것을 의미한다. 지금까지 분석한 봉준호 영화의 두드러진 특징은 공간을 장소화시키는 것으로, 그의 영화는 낮은 추상적 공간이 의미로 가득한 구체적 장소가 되는 과정을 보여준다(한미라, 2015). 봉준호 감독의 영화 <괴물>, <설국열차>, <기생충>을 분석한 결과, 표층적으로 나타나는 경관이미지와 배열, 그리고 그 이면에 잠재된 이데올로기적 의미가 서로 긴밀하게 연결되어 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 다양한 경관이미지들은 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 연결됨으로써 내러티브적 특성이 형성되며 이 특성들은 더 나아가 현실 속 공간 및 경관까지 확장되어 적용될 수 있다. 봉준호의 영화는 하나의 강력한 주제하에 서사적 경관이 배열되고 있다. 즉 하나의 이야기와 주제를 전개하는 단선적 방식으로, 주제 아래에서 공간들은 의미를 가지게 되고 관계가 배열된다. <괴물>과 <기생충>은 동시대의 한국이라는 시공간 속에서 특정 서사적 공간을 통해 사회적 현실을 관통하는 형식을 가지며, <설국열차>는 열차라는 공간을 중심으로 국가의 경계를 가로지르는 글로벌한 역학관계 속의 현실 문제를 풀어나간다. 영화의 특성상 관객들은 감독이 의도한 장면 외에 다른 장면을 경험하지 못하며 프레임 속에 지정되어 나타나는 장면을 따라 서사의 진행을 파악한다. 또한 봉준호 감독의 영화에서 롱 쇼트의 경관은 공간의 깊이와 주제를 강조하기도 한다. <괴물>에서 분석한 세 장면 모두 롱쇼트로 공간의 깊이감을 느낄 수 있으며, <설국열차>에서 보이는 설산, 그리고 <기생충>에서 계단을 강조하는 장면 또한 롱쇼트를 활용하고 있다. 이를 종합하면, 봉준호 감독의 영화는 닫힌 내러티브의 구조가 특징적으로 나타남을 알 수 있는데, 이러한 내러티브적 구성은 영화에만 국한되는 것이 아니라 실제 공간에서도 찾아볼 수 있다. 닫힌 내러티브 구조는 내

러티브에 내재된 특성을 이용하여 다양한 요소를 고려한 공간 설계로의 발전을 시도할 수 있다. 그러나 닫힌 내러티브는 연속적 시각 구성에만 의존하는 기능 중심의 구획 방법으로 치우칠 위험이 있으며 다양한 상상력을 유도하기에는 한계가 있다(이상경 외, 2003). 따라서 공간디자인에서는 다양한 해석을 이끌어낼 수 있는 열린 내러티브의 활용 또한 적극 고려할 필요가 있다. 열린 내러티브는 생산되는 의미 속에서 독자나 관람객의 역할의 중요성이 강조되는데, 이는 공간을 이용하는 사람들의 능동적이고 복합적인 참여에 의해 다양한 의미가 생성된다는 점과 여러 가지 이벤트의 가능성을 제시할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 베르나르 슈미는 라비레트에서 중첩되고 완결되지 않은 상태로 공간을 남겨둠으로써 경관의 다양한 이용과 해석을 열어둘 수 있도록 디자인하였다. 열린 공간은 연속적인 변화의 상태 속에 존재하게 되며 수많은 해석을 향해 열려있는 것이다.

5. 결론

본 연구는 봉준호의 영화 중 자본주의 체제 하의 어두운 단면 즉, 인간성 상실, 계급 격차, 정치적 불공정성이 가장 두드러진 세 작품을 선별하여 분석하였다. 세 작품은 다소 극적으로 치닫는 비극이 사실상 우리가 맞이하는 현실이며, 무력한 이 현실의 지점에서 우리가 갖추어야 할 태도가 무엇인지에 대한 의문점을 다루고 있다. 영화에서 나타나는 충격적인 이미지의 범람은 일종의 스토리텔링 기교이며 그가 말하고자 하는 주제의 큰 줄기를 담당한다. 봉준호의 영화는 관객의 취향을 수동적으로 맞추기보다 관객들로 하여금 현시대의 사회 모습과 부조리에 대하여 다시 한 번 생각해 보도록 만드는 영화의 사회적 기능을 제시한다(김유진, 2020). 그의 영화들은 심오한 문화적 사고를 남기는 동시에 시장의 요구에 부응하는 장르 영화의 서사적 특색도 지니고 있다. 지금까지의 분석을 통해 봉준호 영화의 예술성, 사회성과 서사에 드러나는 이데올로기적 특징이 영상의 미장센 표현에 어떻게 적용되는지 고찰하였다. 미장센적으로 재생산된 경관이미지들은 인과 과정을 거쳐 결국 내러티브적으로 연결된다. 봉준호 감독의 영화 속 경관이미지를 분석하는 과정을 통해 그 안에 내재된 내러티브의 구조를 들여다볼 수 있었고 이는 앞으로의 조정 및 공간디자인에서 다양한 가능성을 열어주는 표현방식이 될 수 있다는 것을 확인할 수 있었다. 그러나 영화라는 미디어의 특성상 예술적 표현이 평면의 프레임에서 이루어진다는 한계로 인해 2차원적이고 닫힌 구조의 내러티브 특성만이 나타나고 있었으며 다양한 구조를 보여주는 열린 내러티브의 특성은 확인하기 어려웠다. 3차원의 공간을 구성하는 조정 및 경관 디자인에 있어 다양한 상호작용을 보장하는 열린 내러티브의 적용 범위를 확대시킬 필요가 있으며 이러한 내러티브의 활용은 다양한 영역에서 더욱 확대될 것으로 보인다. 경관 오브제와 그 이미지는 하나의 담론을 통해 나름 중요하

고 책임 있는 역할을 할 수 있으며 우리가 조성하는 공간 또한 봉준호 감독 영화에서 나타나는 경관이미지처럼 다양한 서술적 구조와 사회적 의미부여를 통해 이용자들로 하여금 복합적인 사고 및 해석을 유도할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 가음. (2020). 봉준호 감독 <설국열차>의 사회 계층에 대한 인식 연구, 청주대학교 대학원 석사학위논문.
- 강성률. (2013) <설국열차>가 재현한 계급투쟁이 그렇게 거북한가?, 플랫폼, 41.
- 권수경. (2009). 내러티브 디자인을 적용한 상호작용적 공간특성에 관한 연구: 창덕궁원 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 김강원. (2020). 봉준호 영화에서 집의 공간성: <플란다스의 개>와 <기생충>을 중심으로, 한국어문교육연구회.
- 김소연. (2015). 한국 SF 영화에 나타난 계급 연구: <괴물>, <설국열차>를 중심으로, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문.
- 김유진. (2020). 봉준호 영화의 영상 표현에 관한 연구: 기생충을 중심으로, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 김중재·이경진. (2014). 내러티브 구성기법을 적용한 운봉길 역사공원 기본계획, *휴양및경관연구* 8(2).
- 김현아. (2020). 봉준호 영화에 나타난 공간과 로컬리티: <살인의 추억>, <괴물>, <기생충>을 중심으로, *문화과 영상* 21(2).
- 롤랑 바르트(김인식 옮김). (1993). 이미지와 글쓰기, 세계사.
- 루이스 자네티(박만준/진기행 옮김). (2017). 영화의 이해, 케이박스.
- 민경조. (2014). <살인의 추억>, <괴물>, <설국열차>를 통해 본 봉준호 영화의 공간적 시대 반영성 연구: 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)의 사회적 공간이론을 중심으로, 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 박정순. (2009). 대중매체의 기호학(개경관), 커뮤니케이션북스.
- 배상준. (2016). 미장센, 커뮤니케이션북스.
- 서영애. (2005). 한국 영화에 나타난 도시경관의 의미 해석, 서울시립대학교 도시과학대학원 석사학위논문.
- 서영애·조정진. (2006). 영화 배경으로서의 도시 공간의 특징과 의미 해석-1960년 이후의 한국영화를 중심으로, 한국조경학회지
- 앙리 르페브르. (2011). 공간의 생산, 에코리브르.
- 오남무. (2021). 봉준호 감독 <기생충>의 공간 서사를 통한 사회 부조리 연구, 청주대학교 대학원 박사학위논문.
- 이무용. (1999). 한국 도시경관의 근대성, *문화역사지리*, 11.
- 이상경·조정진. (2003). 열린 내러티브 구조를 이용한 환경설계 방법 연구-용산 아리랑 문화공원을 설계사례로, *한국조경학회지* 31(2).
- 이종규·최윤경. (1999). 영화의 화면구성기법과 내러티브의 건축적 적용을 통한 공간구성에 관한 연구, *대한건축학회*

19(2).

한미라. (2015). 봉준호 영화의 내러티브 공간이 갖는 지정학적 의미에 관한 연구, *한국영화학회* 0(63).

한보리. (2017). 봉준호 영화의 어두운 공간에 대한 연구, *한국영화학회* 0(71).

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 26, No. 1

August 31th 2023

아이덴티티디자인에 나타난 '손짓언어'의 유형별 표현 사례 연구

A Case Study of Expressions by Type of 'Hand Gesture Language' in Identity Design

주 저자 강 동 동

랴오닝 커뮤니케이션 대학교 강사

Jiang, Dong Dong

Dept. of Visual Design, Liaoning Communication University

xiaojiangdong@naver.com

교신 저자 김 은 정

경희대학교 시각디자인학과 교수

Prof. Kim, Un Chong

Dept. of Visual Design, Kyung Hee University

brody@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2023.07.14

심사완료일자 : 2023.08.01

게재확정일자 : 2023.08.07

아이덴티티디자인에 나타난 '손짓언어'의 유형별 표현 사례 연구

강 동 동 · 김 은 정

A Case Study of Expressions by Type of 'Hand Gesture Language' in Identity Design

Jiang, Dong Dong · Kim, Un Chong

목차

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구방법 및 범위

2. 이론적 배경

- 2.1. 비언어 커뮤니케이션의 손짓언어
- 2.2. 손짓언어와 문화
- 2.3. 아이덴티티디자인과 손짓언어

3. 아이덴티티디자인에 나타난 손짓언어 표현 유형

- 3.1. 의례·평가 동작
- 3.2. 요구·청유 동작
- 3.3. 감정표현 동작
- 3.4. 정보제공 동작
- 3.5. 지시 동작
- 3.6. 분석결과

4. 결론

참고문헌

초록

비언어적 커뮤니케이션은 뚜렷한 문화적 특징이 나타나므로 국가와 민족에 따라 커다란 차이점을 보이고, 때로는 같은 형식이라도 상반된 의미를 표현할 수 있다는 특성 때문에 오래전부터 수많은 연구가 진행되고 있다. 그러나 디자인 영역에서 비언어적 연구 특히 손짓언어 연구는 그 중요성에 비해 매우 부족한 실정이다. 본 연구는 손짓 언어의 표현이 가장 뚜렷하게 나타나는 아이덴티티디자인 영역으로 초점을 좁혀 손짓을 활용한 국내외 아이덴티티디자인 사례를 수집하여 분석을 진행하였다. 디자인적 측면의 손짓 방향 및 각도, 디자인 주요요소,

손짓언어 이용빈도, 손짓의미로 세분화로 분석하였고, 손짓의 구체적인 표현에 대한 의미를 각각 의례·평가 동작, 요구·청유 동작, 감정표현 동작, 정보제공 동작, 지시 동작으로 분류하여 빈도 분석을 실시하였다. 분석결과, 아이덴티티디자인에서 가장 많이 활용되는 손짓언어의 표현은 다섯 손가락을 모두 뻗은 손짓이며, 이러한 손짓 표현은 손가락의 각도와 방향에 따라 각각 드러나는 의미가 구체적으로 분류되는 것으로 나타났다.

Abstract

Non-verbal communication has gradually developed into an independent discipline since the 1950s, and many scholars are conducting endless research on non-linguistics even now. In fact, research on non-verbal hand gestures in the design field is still insufficient. The headquarters collected and analyzed cases using hand gestures in domestic and international identity design. The meaning was categorized into ritual/evaluation action, request/solicitation action, emotion expression action, information provision action, and instruction action to present the basis for analysis. As a result, the most commonly used gesture in identity design is a gesture with all five fingers outstretched. If the angle and direction of this gesture are different, the meaning of the design appears differently. Nonverbal communication has distinct cultural characteristics, so it shows great differences between countries and peoples, and sometimes even the same form can express contradictory meanings.

Keywords 아이덴티티디자인 (Identity Design), 손짓언어 (Gesture Language), 표현의미(Expression characteristics)

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

기술의 급속한 발전에 따라 우리의 문화도 점점 다양해지고 있으며, 글로벌화된 환경속에서 보다 효과적 커뮤니케이션을 위해 음성 언어 외에도 얼굴표정이나 손짓, 냄새 등 다양한 비음성 언어를 활용하고 있다. 이러한 비음성 언어는 '언어'를 보조하는 '비언어'와 같은 개념으로 통하고 있다. 비언어적 커뮤니케이션은 뚜렷한 문화적 특징을 갖고 있어서 나라와 민족에 따라 커다란 차이점을 보이고, 때로는 같은 형식이라도 상반된 의미를 표현할 수 있다.

인간이 사용할 수 있는 신체언어는 무려 70만여 동작이 넘을 정도로 광범위하다(Larry A. Samovar, Richard E. Porte, 2004, p.117) 관절의 움직임이 자유로운 두 손은 팔, 얼굴, 귀, 코, 눈, 머리 등 신체부위와 결합하여 각기 다른 3천여 개의 다양한 동작을 생산내고 있다. (Desmond Morris, 1996, p.16) . 일반적으로 손짓언어는 표현 방식에 있어 손동작과 기본적인 형태를 모방하는 비언어에 의해 인간의 발성 체계와 동작 행위를 더욱 효과적으로 이어주면서 감정을 더 자연스럽게 표현하게 된다. 또한 손짓언어는 의사소통과 정보 전달에서 활용할 뿐만 아니라, 심지어는 언어와 문자로 대신할 수 없는 표현 효과를 가질 수 있다.

비언어적 커뮤니케이션은 1950년대부터 점차 하나의 독립적인 학문으로 발전되었고, 현재에도 많은 학자들이 비언어에 대해 끊임없는 연구를 진행하고 있는데 사실상 디자인 영역에서 비언어적 손짓언어 연구는 아직도 부족한 실정이다.

본 연구는 아이덴티티디자인에서의 손짓의 역할과 효과를 재확인하고, 손짓언어의 시각적 마케팅 및 커뮤니케이션 효과를 위해 사용된 표현 방식과 전달한 의미에 대해 면밀히 분석하여 손짓언어를 활용한 디자인의 활성화에 기여하고자 하는 목표를 가진다. 또한 손짓에 대한 대중들의 인지력을 향상시키고 동시에 시각적 정보 전달에 있어 대중적인 의미를 갖는 손짓언어가 야기할 수 있는 문화적 갈등을 해결하는 데에도 일조할 수 있을 것으로 사료된다.

1.2. 연구범위 및 방법

다양한 표현 특징과 기능을 갖고 있으며 디자인에 대한 다양한 가능성을 제공할 수 있는 손짓언어를 연구대상으로 설정하였고, 시각디자인 분야에서 손짓언어가 적극적으로 활용되고 뚜렷하게 나타나는 영역인 아이덴티티디자인 영역으로 범위를 한정하였다.¹⁾

먼저 다양한 문헌재료를 통해 비언어 커뮤니케이션의 손짓언어를 충분히 이해하여 분석대상은 국내외 아이덴티티 디자인에서 손짓을 활용한 사례를 수집하여 분석하였다²⁾. 이후 디자

인적 측면의 손짓 방향 및 각도, 디자인 주요요소, 손짓언어 이용빈도, 손짓의미로 세분화하여 분석하는 과정으로 진행하였다. 제2장에서는 비언어적 커뮤니케이션에 대한 이론적 분석을 진행하여 비언어에서 손짓언어가 가장 널리 사용되고 있다는 점을 검증했고, 손짓언어와 관련된 배경, 정의, 문화에 따른 의미 등에 대해 분석했다. 이와 함께 아이덴티티디자인에서 손짓언어의 미적 가치와 중요성도 제시했으며, 마지막으로 국내의 손짓과 손 이미지에 대한 선행연구 결과를 요약하고 종합하여 손짓언어의 조형적 특징을 도출하였다.

제3장은 선행연구의 결과와 참고문헌을 기반으로 손짓의 구체적인 표현방법을 손짓언어의 의미를 의례·평가 동작, 요구·청유 동작, 감정표현 동작, 정보제공 동작, 지시 동작³⁾로 분류하여 분석을 실시할 근거를 제시하고자 했다. 그 다음에 도출된 분류 항목을 적용해 손짓언어에 대한 구체적인 디자인 분석을 실시하였다. 아이덴티티디자인 사례중 손짓의 활용에 대한 의미분석을 실시한 후, 손짓의 의미 유형과 표현방법에 대한 상관관계를 밝히고자 하였다. 연구자의 주관적 분석이 되지 않도록 디자인 실무자 및 연구자 5인의 의견을 수렴하여 전체가 동의하는 사례만을 선별해 분석하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 비언어 커뮤니케이션의 손짓언어

일반적으로 사람들은 커뮤니케이션을 언급할 때에는 먼저 언어를 생각하게 되지만 언어 커뮤니케이션은 의사소통의 한 수단일 뿐, 언어 외에도 다양한 방법으로 자신의 생각과 감정을 표현하고 정보를 전달할 수 있다. 비언어는 커뮤니케이션의 한 언어로서, 많은 국내외 학자들이 비언어 커뮤니케이션에 대한 정의를 내리고 있지만 비언어 커뮤니케이션의 범위가 광범위하여 그 개념에 대한 논란이 이어져오고 있다.

1950년대 도약기의 비언어 커뮤니케이션에 대한 연구는 2차 세계대전 이후 본격적으로 시작되었다. 대표적으로 버드 휘스텔(Birdwhistell, 1952년)과 주디스 홀(Judith A. Hall, 1959년)은 언어를 통해 비언어적 행동을 해석하였고 몸짓, 손짓 등 신체의 의미를 운동학으로 명명하여 공간을 체계적으로 연구하였다. (마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 2017, p.30-31). 60년대에는 비언어 커뮤니케이션 연구가 활발하게 진행되었다. 대표적으로 에크만과 프르센(Ekman, Friesen, 1969년)은 비언어 커뮤니케이션의 생성 원인과 사용, 코드에 대한 논문을 발표하였다. 1970년에 접어들면서 비언어 커뮤니케이션에 대한 연구 성과가 하나의 체계를 이루어 완성되었다. 행위학자 줄리어스 패스트(Julius Fast, 1971년)의 <바디랭귀지(The Body Language)>은 신체언어 구사 방법과 디자인을 통한 비언어적 정보의 이해를 담았다. 마이클 아가일(Michael Argyle, 1988년)의 <신체 커뮤니케이션 (Bodily

1) 강동동.(2021) 본논문은 연구자의 석사학위 청구 논문 "비주얼 커뮤니케이션 디자인에 나타난 '손짓언어'의 표현특성"의 내용으로 부분적으로 요약하고 정리하여 재작성한 것을 밝혀둔다-연구자 주

2) 구글링을 통한 아이덴티티디자인 사례 중 손짓 이미지가 뚜렷하게 나타난 사례 40건을 채택함-연구자주

Communication)은 학생들을 대상으로 비언어 커뮤니케이션을 통한 사회적 상호작용의 증가여부를 소개하였다. 버드 휘스텔(Bird whistell, 1970년)은 비언어의 신호를 통해 정보를 교환하는 것이라 정의하고, 블랜드(Bland, 1972년)는 말을 의사 전달하지 않는 상황에서 커뮤니케이션의 총화라고 했으며, 머레이비언(Mehrabian, 1972년)은 비언어 행위는 말과 구별되는 행위라고 정의했다. (Mehrabian, A, 1972, p. 1). 종합해보자면 대부분의 학자들은 비언어 커뮤니케이션에 대해 언어를 제외한 모든 커뮤니케이션이라고 정의하였다. 본 연구는 비언어 커뮤니케이션의 신체언어 중에서 사용빈도가 가장 높은 손짓을 중심으로 연구를 진행하였다.

2.2. 손짓언어와 문화

2.2.1. 손짓언어 정의 및 개념

사람들의 손(엄지 손가락, 검지 손가락, 중지 손가락, 약지 손가락, 소지 손가락) 다섯 손가락을 구성하여 그 기능은 엄지 손가락은 힘, 권력, 좋음, 검지 손가락은 주로 가리킴, 명령, 중지 손가락은 능력, 약지 손가락은 병을 고침, 소중함 사람의 관계, 소지 손가락은 사랑스러움, 연약함으로 (이노미, 2007, p.36) . 주로 기능을 표현하였다.

손짓은 가장 표현력 있는 신체언어로, 국내외 많은 학자들이 연구대상으로 삼고 있다. 광범위한 의미로 보았을 때, 손짓은 사람이 말할 때 손과 어깨로 다른 사람에게 보여주는 동작으로, 내면의 생각을 강조하고 명령이나 소망을 전달하는 역할을 한다.

최초의 ‘손짓언어’는 아프리카 원시 부족이 짝을 지어 사냥할 당시 손짓언어를 통해 동물의 특징과 사냥방법을 동료들에게 전달하기 위해 배우기 시작하였다. 19세기 독일 심리학자 빌헬름 폰트 (Wilhelm Maximilian Wundt)는 고대 사람들은 손짓 언어로 개인의 생각을 전달하고 소리는 단지 감정을 표현하는데 불과 했으며, 언어가 생기고 나서야 사람들은 소리를 통해 생각을 전달하게 되었다고 보았다. 뉴질랜드 오클랜드대학 심리학자 마이클 코발리스 (Michael Charles Corballis)는 <손에서 입으로 : 언어의 기원 (From Hand to Mouth: The Origins of Language) >인류의 조상은 약 5만년 전부터 손짓으로 커뮤니케이션을 시작한 뒤 점차 언어로 커뮤니케이션을 하게 되었다고 주장하였다. 손짓 언어 사전적 의미는 ‘손을 놀려 어떤 사물을 가리키거나 자기의 생각을 남에게 전달하는 일’이고 ‘손을 움직이는 동작’ 기본의미로 정의된다. 이노미는 ' 손짓, 그 상식을 뒤엎는 이야기 ' (2007, p.36) ‘손짓언어’는 손짓 행위에 언어적 메시지가 함축되어 커뮤니케이션 기능을 수행하는 손의 움직임을 뜻한다. 손짓이란 인간이 손바닥과 손바닥의 위치, 모양으로 만든 특정 언어 체계를 의미한다.

2.2.2. 손짓언어 문화

모든 메시지는 비언어적 커뮤니케이션을 포함하며 손짓언어가 포함된 비언어 커뮤니케이션은 문화와 관련되어 있다(Ronald

B. Adler et al. 1980, p.220-221). 문화는 인간의 삶 속에서 커뮤니케이션과 항상 관계를 맺고 있다(이노미, 2006, p.69). 인류학자 홀 이상철, 『문화와 커뮤니케이션』 (1988, p.8)은 커뮤니케이션이 문화라면서 문화와 커뮤니케이션을 동일시하고 있다. 인간이 문화를 이루고 삶을 살아가기 위해서는 문화와 커뮤니케이션은 서로 분리할 수 없는 동시적 현상으로 커뮤니케이션은 문화의 필수적 요건이 된다.미국 닉슨 대통령이 브라질을 방문했을 당시 손짓으로 인한 오해가 발생한 사례가 있다. 닉슨 대통령은 브라질 국민에게 ‘OK’라는 손짓을 보냈다. 닉슨 대통령은 평화의 의미를 나타내기 위해 ‘OK’라는 손짓을 보여 주었지만 브라질에서는 이러한 손짓은 적대적인 의미를 갖고 있었다. 결국 미국 닉슨 대통령은 ‘OK’라는 손짓으로 인해 브라질 국민들에게 공개적인 사과를 하게 되었다. 이와 같은 손짓은 문화적 배경으로 인해 나타나는 차이점으로, 디자이너들은 대중들에게 익숙한 손짓을 디자인에 활용할 경우에는 사전에 손짓과 해당 지역의 문화적 배경을 잘 파악해야 한다. 목표 언어에 대한 인지와 지역적 다양성에 대한 이해가 부족하게 되면 디자인은 오히려 의도했던 목표와 달리 상반된 결과를 얻을 수 있다.

2.3. 아이덴티티디자인과 손짓언어

현대사회에서 가장 대표적인 CI(Corporate Identity)란 기업의 이념 체계를 재검토, 재구축하기 위하여 기업의 시대적 존재의의와 목표를 재정립하고 이를 대내외적으로 철저히 알리는 MI (mind identity), 기업을 구성하고 있는 모든 주체들이 체질을 개선하고 조직을 활성화하여 MI에 의해서 설정 · 구축된 기업의 이념을 구현하고 객관화하는 BI(behavior identity), 회사명의 변경, 심벌마크와 로고타이프의 개발 등으로 MI와 BI를 시각화하여 시스템화함으로써 기업의 시각적 이미지를 구축하는 VI (visual identity)로 이루어져 있다(박선의, 최호천, 1999, pp. 201-202).

심벌마크 디자인에서는 친숙한 신체언어로서의 손짓은 매우 높은 가독성과 특별한 의미를 가지고 있다. 먼저 공공 심벌 디자인에서는 손짓이 디자인 요소로 활용되면 사람들의 주목성이 높일 수 있다. 예를 들면 일상 공공장소에서는 특정한 정보를 전달하기 위해 밝은 색과 손짓 이미지를 결합한 표지판이 활용되며, 이러한 표지판은 효과적 의사소통의 중요한 역할을 한다. 둘째, 기업 브랜드 디자인에서 기업 이념을 홍보할 때 적절한 심벌을 사용하면 시각적 커뮤니케이션을 도출될 수 있다. 권위성과 의존도를 높이며, 대중 앞에서 회사의 이미지를 보여줄 수 있다. 손짓언어와 기업 심벌을 결합하며 좋은 커뮤니케이션 매체를 형성할 수 있다. 그리고 소비자는 이 특별한 그래픽을 통해 기업을 인식하고 정보 제공할 수 있고 기업과 소비자 사이의 거리를 효과적으로 단축하며 좋은 시각적 인상을 형성될 수 있다.

2.4. 선행연구 고찰

국내의 손짓언어에 연구가 처음 등장한 것은 1970년대 초부터이다. 국내 손짓언어과 관련한 최초의 연구는 조명태 <영어

에 나타난 gesture와 그 표현, 1970>에 의해 처음 시도되었다. 그 이후에는 임지룡, 김영순 <신체언어와 일상 언어 표현의 의사소통적 상관성, 2000>(임지룡, 김영순, 2000, pp. 59-78.) 의사소통행위와 관련된 한국인 손짓(정보제공 동작, 요구 및 청유 동작, 감정표현 동작, 평가 동작, 지시동작) 5가지 유형으로 분류하였다.

교육 현장에서 교사와 학생간 비언어 의사소통을 기호화용론적 측면에서 분석한 김영순 (2003) <손짓언어의 기호화용론> 수업시 관찰되는 모든 손짓언어를 제시하지 않고 다만 '설명' 및 '강조'언어 발회시 수반되는 손짓과 관련한 연구는 언어학, 기호학, 커뮤니케이션학, 심리학, 동작 학, 윤리학, 생태학 등에 항목을 분석하였다.

비교문화 관점에서 이루어진 손짓언어를 다룬 연구자는 이노미(2006)<손짓언어에 관한 문화 간 커뮤니케이션 인지능력 평가 연구>다중 손짓언어가 문화 간 비언어 커뮤니케이션의 장애요인이라는 사실이 밝혀졌다. 임혜원 (2015) <한국어 사용자의 손짓언어 연구-잡기/쥐기 손짓을 중심으로> 개념구조의 모습이 동작언어의 형태에 반영된다는 가설에서 출발하여 한국어 사용자의 손짓언어를 분석하였다.

그리고 디자인 측면에서 이은수(2005)는 신체언어 중 손동작을 중심으로 소비자에 대한 광고 효과를 연구하였다. 몸짓 언어의 의도성(유/무)와 언어의 단서(설명형/유도형)라는 두 가지 변수로 광고에 대한 이해와 태도, 브랜드에 대한 태도, 구매의사를 바탕으로 광고의 효과는 신체적 의사표현에 따라 다르다는 것을 도출하였다.

<표 1> 선행연구 요약

논문 제목	연구자	세부내용	키워드
영어에 나타난 gesture 표현	조병태 (1970)	-영문에서 gesture 사례 중심 -손짓언어 의미와 표현	영어, gesture, 표현
신체언어 의사소통 상관성	임지룡 (2000)	-한국인 손짓 5가지 유형 -각 손짓 유형별로 수반되는 일상 언어 표현	신체언어, 손짓언어, 손짓유형
손짓언어의 기호화용론	김영순 (2003)	-설명발화시, 강조발화시, 설명강조발화시 손짓언어(교사와 학생 사이) -손짓언어 기호화용론적 원리	기호화용론, 비구두 의사소통, 손짓언어, 의사소통 상호작용
손짓언어에 관한 문화 간 커뮤니케이션 인지능력	이노미 (2006)	-한국과 아시아 지역 손짓언어 동작 체계를 비교 -문화 간 비언어 커뮤니케이션에서의 원활한 의사소통	문화 간 비언어 커뮤니케이션, 아시아 손짓언어, 문화갈등
한국어 사용자의	임혜원 (2015)	-프로그램에 출연한 참여자의 손짓언어(잡기,	손짓언어, 존재론적

손짓언어 연구		취기)	은유, 개체은유, 인지언어
		-언어표현과 손짓의 상관관계	
광고에 신체언어의 의도성과 언어적 단서에 따른 효과 차이 연구	이은수 (2005)	-표현된 신체언어(의도적/비의도적)	신체언어, 비언어적 메시지, 비언어 커뮤니케이션
		-언어적 단서의 차이(설명형/유도형)	

선행연구에서는 인문학과 광고와 포스터에 응용된 손 그래픽 디자인 분석을 중심으로 하고 있으며, 시각디자인의 주요 요소인 손짓과 디자인에 대한 종합적인 연구가 이루어지지 않았다. 이에 연구자는 다양한 시각디자인 영역 중 아이덴티티디자인에 초점을 맞추어, 손짓의 표현 방법과 유형을 바탕으로 국내외 주요 사례를 심층적, 체계적으로 분석하여 디자인에 손짓 이미지를 다양하게 응용할 수 있는 기초자료를 제안하고자 하였다.

3. 아이덴티티디자인에 나타난 손짓언어의 표현 유형

모든 손짓은 각기 다른 의미를 가지고 있으며, 손짓언어는 인간이 표출할 수 있는 모든 의미를 포괄한다. 인사, 예절, 감정 표현, 평가, 상과, 반응, 응답, 호출, 지시, 욕설, 모욕, 위협, 외설, 상태, 상황, 숫자 기호 등의 의미가 유형별로 매우 광범위하게 짜여 있다(이노미, 2007, P.131). 우리나라 손짓언어는 크게 평가 동작, 요구 및 청유 동작, 감정표현 동작, 정보제공 동작과 지시동작의 다섯 가지 유형으로 나누어진다(김영순, pp.133-141).

[표 2-6]은 아이덴티티디자인 측면에서 손짓언어를 활용한 사례들을 의미유형으로 분류한 것이다. 의미유형 측면에서는 의례·평가 동작, 요구 및 청유 동작, 감정표현 동작, 정보제공 동작과 지시동작 등의 항목으로 분류하였으며 손짓언어의 동작과 방향 및 각도에 중점을 두었다. 주요요소와 의미 분석은 주관적 해석이 되지 않도록 디자인 실무자 및 연구자 5인의 (경력 10년 이상) 의견을 수렴하여 전체가 동의하는 내용을 중심으로 작성하여 객관성을 확보하고자 했다.

3.1. 의례·평가 동작

평가 유형의 신체언어의 경우 특기할 만한 사실은 순수 한국인의 손동작보다는 대부분이 외국에서 차용된 몸짓언어라는 점이다. 또한 일상 언어 표현의 경우, 예시에서 나타난 바와 같이 평서문, 감탄문, 명령문 등이 주로 사용되며 외래어를 선호하는 편이다(이은수,김영순, 2005, p.13).

<표 2>는 아이덴티티디자인에 시각적 표현 측면에서 분석한 사례이다. 첫 번째, '미쓰비시디나 베파마'의 사례이다. 형태적

으로는 손가락을 모두 편 손짓을 사용하였고, 이는 세계인의 건강을 부드럽게 감싸는 손을 형상화하여 국제 신약 개발 기업으로 발전하려는 이 기업의 미래상장과 무한한 잠재력을 상징하는 의미를 지니고 있다. 두 번째, ‘Handmade Cafe’는 손과 커피잔의 형태를 결합하여 손의 형태와 커피잔의 형태를 하나의 선으로 연결함으로써 커피 브랜드의 향기를 함축하여 표현하였다. 세 번째, ‘Black Dog Intitute’는 기본 장애를 치료 및 예방하기 위해 설립한 비영리 기관이다. 입체적 표현의 빨간색 손가락과 함께 검정색 그림자를 활용하여 환자 내면의 우울함을 치료하겠다는 메시지를 담았다.

〈표 2〉 의례-평가 동작 사례

심벌마크	네임	주요요소
	"미쓰비시이나 베파마"	건강, 신뢰
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	정면 45°
의미	세계인의 건강을 부드럽게 감싸는 손을 형상화하기	
심벌마크	네임	주요요소
	"Handmade Cafe"	제일, 신뢰,
	손짓언어	방향 및 각도
	엄지를 치켜세우기	정면 90도
의미	최고 브랜드, 좋은 커피	
심벌마크	네임	주요요소
	"Black Dog Intitute"	신뢰, 도움, 비영리
	손짓언어	방향 및 각도
	'v' 사인	정면 90도
의미	기본 장애를 치료 및 예방하기 위해 설립한 비영리	

3.2. 요구-청유 동작

요구-청유 동작은 발신자의 요청과 요구를 수신자가 수행해 실천하기를 기대하는 동작으로, 부탁과 요청, 금지, 명령, 중의 환기로 구성된다. 요구-청유 동작의 대부분은 이루고자 하는 목적 대상의 형태를 모방해 만들어진 동작으로 묘사적 손짓언어가 대체다(이노미, 2007, p.149).

첫 번째 사례, 1911년에 제작된 미국 음료 ‘모찌(Moxie)’ 심벌마크 디자인은 소비자들에게 모찌를 마시도록 유도하기 위해 정치 포스터에서 흔히 사용되는 가리키는 손짓언어를 사용했으며, 이는 코카콜라와의 무언의 상업 전쟁이기도 했다. 두 번째, ‘한국 아동학대예방’ 심벌마크 그 의미는 아동폭력, 학대를 금지하기로 도와주고 금지하는 손짓을 사용했다. 세 번째, ‘Trust in SHL’이라는 슬로건의 의미를 살려, 믿음과 신뢰를 강조한 디자인으로 심벌의 세계의 도형은 각각 하늘, 사람, 땅의 의미를 담고 있으며 천지인의 문자 표기 방식을 사용한 것이며 심벌의 가장 오른쪽 도형은 세계로 뻗어가는 SHL의 의미를 담아, 화살표 모양처럼 표현했다.

〈표 3〉 요구-청유 동작 사례

심벌마크	네임	주요요소
	"MOXIE"	명령
	손짓언어	방향 및 각도
	검지를 가르키기	정면 90도
의미	소비자들을 이끌고 콜라 소비해야 한다.	
심벌마크	네임	주요요소
	아동학대예방	보호, 금지
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	정면 90도
의미	아동폭력, 학대를 금지하기로 도와주고 금지하기	
심벌마크	네임	주요요소
	"SHL"	신뢰, 약속
	손짓언어	방향 및 각도
	약속 손짓	정면 90도
의미	믿음과 신뢰를 강조	

3.3. 감정표현 동작

다른 발화수반 행위에 비해 비교적 많이 관찰된다. 감정표현 행위는 크게 화자(話者)의 심신 상태, 감정, 인지, 사회적 접촉 등과 관련된 행위들이다. 심신상태와 관련된 행위에는 숙고 행위, 안정 행위 및 탄식 행위가 있으며, 감정 표출과 관련된 행위에는 환희 행위, 긴장 완화 행위, 환호 행위, 조롱 행위, 불안 표명행위, 저주 행위, 놀람 행위 및 책망 행위가 있다. 인지와 관련된 행위로는 자각 행위와 민망 행위, 당혹 행위가 있으며, 사회적 접촉과 관련된 행위는 인사 행위, 감사 행위, 환영 행위로 구분할 수 있다(임지룡, 김영순, 2000, p.70). 첫 번째 사례, 영국 "lottety" 복권의 심벌은 보통 복과 기원을 의미하는 검지와 중지를 겹치는 손짓이다. 영국 성인들 사이에서 로고의 인지도는 95%에 이른다. 새 로고가 출시되는 것은 복권 대행사들이 제공하는 게임 상품의 전 범위에 대한 복권 참가자들의 인지도를 높이기 위한 것이다. 심벌마크 디자인이 귀엽고 재미로 가득하고, 의인화된 손짓언어 이미지가 뚜렷하다. 두 번째, 소피아 보존 기구의 심벌마크 디자인 사례이다. 그래픽의 손짓은 온순하게 덮인 동물의 턱입니다. 손의 실루엣과 개의 모습이 하트 모양을 이루고 있어 '사랑, 보호'를 느끼게 한 감정을 전달한다. 세 번째, 백토영농조합법인 회사는 백토영농조합법인은 우리 농산물을 제조하고 판매한다. 농산물을 정성스럽게 다룬다는 의미로 손을 형상화하고 필력이 느껴지는 캘리그래피를 활용해 자연스러움을 더했다.

〈표 4〉 감정표현 동작 사례

심벌마크	네임	주조요소
	"lottety"	행운
	손짓언어	방향 및 각도
	검지와 중지를 겹치기	정면'45'도
의미	행운과 기원은 잘 되는 의리를 전달하기	
심벌마크	네임	주조요소
	Animal Rescue Sofia	좋아함
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 펴서 내리기	내리는 방향
의미	애완동물들을 보호해야 함	
심벌마크	네임	주조요소
	백토영농조합법인	정성스럽기, 자연,
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	위 방향
의미	농산물은 친환경적으로 정성스럽게 표현	

3.4. 정보제공 동작

정보 제공 동작에서 정보란 사람이나 목표 대상에 대한 상황과 상태, 지위의 주요 단서와 상대 정보에 대한 응답, 수량에 대한 정보를 말한다(이노미, 2007, P.184).

손짓언어 첫 번째 사례, 멕시코 병원은 손가락을 모두 펴서 '十' 병원 형태를 구성해서 병원은 관심의 주제를 정보를 제공하였고, 중앙에는 '하이트' 모양의 구조물이 있어 환자 개개인에 대한 병원의 관심과 사랑을 전달했다. 다양한 색깔의 주황색 부분이 파란색과 대비돼 사람들을 구해준 병원의 고마움을 효과적으로 부각시킨다. 두 번째, 한국 안전 문화 운동은 긍정, 안전의 첫 자음 O, OK 등의 상징 이미지는 손가락으로 만든 동그란 형상으로 디자인을 하였다. 항상 관찰하고 주의를 하자는 의미의 눈 형상과 태양같이 밝은 웃는 얼굴로 결합된 심벌은 밝고, 따뜻한 안정된 사회를 만들자는 우리 모두의 의지를 표현하였다. 주조색인 초록색은 안정적인이고 편안한 우리의 환경과 마음을 의미한다. 세 번째, 영국 'Nicie 교육'은 손가락을 모두 펼친 손짓언어를 활용해서 공동교육의미를 전달하였다.

〈표 5〉 정보제공 동작 사례

심벌마크	네임	주조요소
	멕시코, "병원"	병원, 관심
	손짓언어	방향 및 각도
	검지와 중지를 겹치기	정면'45'도
의미	병원 '十' 전달 하기로 손가락을 편 손짓 병원 형태 구성하기	
심벌마크	네임	주조요소
	한국 "안전문화 운동"	긍정, 안전
	손짓언어	방향 및 각도
	'OK' 손짓	정면 90도
의미	긍정, 안전의 첫 자음 O, OK 등의 상징 이미지	
심벌마크	네임	주조요소
	영국 "Nicie 교육"	공동교육
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	정면 90도
의미	공동교육의미를 정보 전달 하기 위해 양 손을 겹치기	

3.5. 지시 동작

지시 유형의 손동작 신체언어는 일상생활에 가장 흔히 접할수 있는 신체언어 중의 하나이다.이 동작들은 일상 언어 표현들에 의해 동작의 의미가 달리 나타날 수 있는 동작이다. 다시 말해 같은 동작이라도 특정인물을 부를 때, 자신의 위치를 알릴 때, 택시를 부를 때 등 동작을 표현하는 생산자가 처한 외부 상황이 기호의미를 결정한다(임지룡, 김영순, 2000, p.72). 손짓은 사회 서비스에서도 흔히 볼 수 있으며, 주로사람, 일, 사물, 방향과 함께 사용된다.

지시 동작은 손짓을 주로 손가락을 모두 편 손짓언어를 사용한다. 첫 번째 사례, 1999년 중국의 쿤밍 세계원예박람회정원 (World Expo Garden)은 손바닥 모양으로 생물의 녹색 꽃을 부드럽게 받치고 있으며, 자연에서 별, 구름, 공기, 바람의 움직임과도 닮았다. 춤추는 공작새는 인간과 자연의 조화로운 공존을 상징하며 이번 엑스포의 주제를 구현하고 있다. 또는 손짓을 이용해서 세계 사람들을 모두 쿤밍도시를 오도록의 의미를 전달한다.

두 번째, 2016년 스페인 마드리드 올림픽 유치 당시, 손가락을 편 손짓이 심벌마크 디자인의 영감으로 사용되었다. 올림픽 링의 다른 색채들은 이 손의 다섯 손가락에도 적용되었다. 빨강, 노랑, 남색, 청색, 검정색의 다섯 가지 색채의 고리가 팽팽하게 둘러져 있고 서로 맞물려 있어 올림픽 경기장에 모인 전 세계 선수들을 대표한다. 이 디자인은 "올림픽 가족"이라는 의미할 뿐만 아니라 5대륙의 통합을 상징할 수도 있다. 손은 친밀감이 강해서 전 세계에서 온 방문객들을 따뜻하게 환영한다는 의미를 전달한다.

세 번째, 한국 시각장애인연합회 심벌마크 디자인에 나타난 흰 지팡이는 시각장애인이 길을 찾고 활동하는데 가장 적합한 도구이며, 손가락을 편 손짓으로 흰 지팡이를 지시하는 동작이다.

<표 6> 지시 동작 사례

심벌마크	네임	주요요소
	"쿤명 원예회"	병원, 관심
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	정면 45도
의미	사람들의 박람회를 오기로 하는 지시 의미를 전달	
심벌마크	네임	주요요소
	"마드리드 올림픽"	호출, 환기
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	정면 90도
의미	세계 사람들은 마드리드 도시 오기로 하는 의미를 전달하기	
심벌마크	네임	주요요소
	"시각장애인연합회"	지시
	손짓언어	방향 및 각도
	손가락을 모두 펴기	정면 45도
의미	흰 지팡이는 시각장애인이 길을 찾고 활동하는데 가장 적합한 도구이며 손가락을 편 손짓을 희지팡이를 지시하기	

3.6. 분석결과 요약

유형별로 분류해 사례를 분석한 결과, 아이덴티티디자인 영역에서 주로 표현되는 손 이미지와 손짓언어는 대부분 긍정적인 의미를 표현하는 데 사용된 것으로 나타났다. 손짓언어의 표현기법과 더불어 손짓언어 표현의 의미를 포함한 분석결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저 아이덴티티디자인에서 가장 많이 활용되는 손짓은 다섯 손가락을 모두 편 손짓인데, 이 손짓은 각도와 방향이 다양하게 표현되면서 전달하는 의미도 다르게 나타났다.

유형별로는, 의례·평가 표현의미는 먼저 다섯 손가락 모두 편 손짓을 사용해서 '환영, 인사'들을 표현하는 사례가 대부분이었다. 평가 표현의 손짓은 승인과 평가를 표현하기 위해 주로 엄지손가락 치켜세움과 OK 손짓을 사용했으며, 성과의 표현은 'V' 자 손짓을 이용하는 것으로 나타났다.

요구·청유 표현 측면에는 첫 번째, 약속의 표현(새끼 손가락을 세우기 형태)과 검지 손가락을 상대방에게 가르키는 요구 사항을 사용했으며, 금지를 표현할 때 상대방에게 다섯 손가락을 편 동작을 사용했다.

감정표현 면에서는 먼저 행운을 표현할 때 일부국가 사람을 검지 손가락과 중지 손가락을 겹쳐서 사용했다. 그리고 보호의 의미를 전달하기 위해서는 손가락을 모두 편 손짓을 이용

하는 사례가 대부분이었다.

정보 제공 표현은 찬성은 'OK' 표현을 사용하고, 기업은 메시지를 전달하기 위해 손가락 이미지 형태를 다양하게 구성해 활용하는 것으로 나타났다. 지시 동작은 다섯 손가락을 편 손짓을, 이는 호출 표현을 나타낼 때도 자주 사용되며, 그 의미는 대부분 초대와 유도를 위한 표현으로 나타났다.

4. 결론

손짓언어는 비언어적 커뮤니케이션으로서 사람과 사람 간 커뮤니케이션을 위한 주요 수단이 될 수 있으며, 시각디자인 영역에 손 이미지와 손짓언어를 응용함으로써 사람들의 시선을 유도해 커뮤니케이션 효과를 높일 수 있다. 이러한 이유로 손짓과 손의 이미지 표현 방식, 이미지의 의미를 파악하는 것은 매우 중요하며 활용 가치가 크다.

특히 기업 문화와 철학을 정확하게 전달하는 기능을 하는 아이덴티티디자인 영역에서 손짓언어와 심벌마크 디자인의 조합은 커뮤니케이션 매체의 기능을 매우 강하게 형성하는 역할을 하고 있다. 소비자들은 심벌마크 디자인과 사람 사이의 거리를 효과적으로 단축하고 좋은 시각적 이미지를 형성하는 이 특별한 그래픽 언어를 통해 디자인이 전달하는 정보를 이해할 수 있다. 또한 사례와 같이 심벌마크 디자인에 손짓언어 이미지를 활용하면 주목성과 함께 상징적 이미지를 강하게 하는 장점이 있다. 이러한 심벌마크디자인에서 손짓이 가장 널리 사용되는 유형은 '손가락을 모두 편 손짓'을 나타냈는데 각도와 방향이 다양하게 표현되면서 전달하는 의미도 다르게 표현하기 용이한 형태이기 때문이라 분석된다.

손짓언어가 뚜렷하게 나타나는 국내외 사례 일부를 범위로 분석하였기 때문에 특정한 지역에서 사용되어지는 손짓언어 표현 요소에 대한 차별점이 나타나지 않은 한계점이 있으나 시각적 마케팅 및 커뮤니케이션 효과를 위해 사용된 표현 방식과 의미 전달에 활용할 수 있을 것으로 기대한다. 향후, 연구결과를 기반으로 손짓에 대한 대중들의 인지력을 향상시키고 동시에 시각적 정보전달에 있어 대중적인 의미를 갖는 손짓언어가 야기할 수 있는 문화적 혼란을 해결하는데 일조하는 주제로 후속 연구를 진행하고자 한다.

참고문헌

- 김영순. (2001). 신체언어 커뮤니케이션의 기호학. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김영순. (2003). 손짓언어의 기호화용론. *언어과학회*, 24(-). pp.41-60.
- 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건. (2017). 비언어 커뮤니케이션. (최양호, 김영기 역). 서울: 커뮤니케이션북스.
- 박선의, 최호찬(1999). 비주얼 커뮤니케이션 디자인. 서울: 미진사.
- 이노미. (2006). 문화 간 비언어 커뮤니케이션 인지능력 평가에 관한 비교 문화적 연구. 성균관대학 박사논문, 서울.
- 이노미. (2006). 손짓언어에 관한 문화 간 커뮤니케이션 인지능력 평가 연구. *한국소통학회*, 6(-). pp. 135-167.
- 이노미. (2007). 손짓, 그 상식을 뒤엎는 이야기. 서울: 바이북스.
- 이상철. (1988). 문화와 커뮤니케이션. 서울: 일지사.
- 이은수. (2005). 광고에 나타난 신체언어의 의도성과 언어적 단서에 따른 효과 차이 연구. 연세대학교 언론홍보대학 석사논문.
- 임지룡, 김영순. (2000). 신체언어와 일상 언어 표현의 의사소통적 상관성. *언어과학회*, 17(1). pp. 59-78.
- 임지룡, 김영순. (2000). 신체언어와 일상언어 표현의 의사소통적 상관성. *언어과학회*, 17(-). pp.59-77.
- 임혜원. (2015). 한국어 사용자의 손짓언어 연구. *한국화법학회*, 0(30). pp.303-323.
- 조병태. (1970). 영어에 나타난 gesture와 그 표현. *서울대학교 교양과정부*, 41(2). pp.159-199
- Desmond Morris. (1996). 머리 기른 원숭이, (황현숙 역). 서울: 까치글방.
- Larry A. Samovar, Richard E. Porter. *Communication Between Cultures*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Ronald B. Adler et al., *Interplay*. (1980). *The Process of Interpersonal Communication* N.Y: Holt, Rinehart and Winston.

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 26, No. 1

August 31th 2023

뮤지컬 <헤어스프레이>의 극과 음악의 동시대성 -‘Run and Tell That’의 음악 활용을 중심으로-

The Contemporaneity of Drama and Music in the Musical <Hairspray>
-Focusing on the Use of Music in ‘Run and Tell That’-

주 저자 이 서 현

백석예술대학교 뮤지컬과 강사

Lee, Seo Hyeon

Dept. of Performing Arts Musical Theatre, Baekseok Arts University
alice7409@naver.com

공동 저자 이 은 혜

경희대학교 아트퓨전디자인대학원 미디어엔터테인먼트학과 교수

Prof. Lee, Eun Hye

Dept. of Media Entertainment, Kyung Hee University
gracelee-01@khu.ac.kr

교신 저자 김 학 민

경희대학교 연극영화학과 교수

Prof. Kim, Hak Min

Dept. of Theatre and Film, Kyung Hee University
hakminkk@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2023.07.21

심사완료일자 : 2023.08.01

게재확정일자 : 2023.08.14

뮤지컬 <헤어스프레이>의 극과 음악의 동시대성 -‘Run and Tell That’의 음악 활용을 중심으로-

이 서 현 · 이 은 혜 · 김 학 민

The Contemporaneity of Drama and Music in the Musical <Hairspray> -Focusing on the Use of Music in ‘Run and Tell That’-

Lee, Seo Hyeon · Lee, Eun Hye · Kim, Hak Min

목차

1. 서론

2. 이론적 배경

- 2.1. 뮤지컬<헤어스프레이> 창작배경
- 2.2. 작품에 사용된 음악 용어 개념과 특징

3. 연구 방법

4. 분석 결과

- 4.1. 뮤지컬<헤어스프레이>의 극적 환경과 음악적 특징
- 4.2. Run and Tell That의 극 기능, 인물 및 가사 분석
- 4.3. Run and Tell That의 음악 분석
- 4.4. Run and Tell That의 블루스 스케일 및 스캣 활용 분석

5. 결론

참고문헌

초록

본 연구에서는 뮤지컬 <헤어스프레이>에 나타난 극적 환경과 음악의 동시대성을 반영하는 요소들과, ‘Run and Tell That’을 통해 인물을 나타내는 극적·음악적 표현 기법을 고찰하였다. 연구를 위한 분석 방법으로 작품의 텍스트분석을 통한 질적 연구방법을 활용하였으며 저서, 논문, 온·오프라인 자료 등을 수집하여 연구 설계를 진행하였다. 이를 통해 이 작품이 극적 메시지를 전달하기 위한 음악적 기능으로 시대 배경의 재현, 사회적 메시지 전달, 인물의 감정이나 의도를 전달, 오락성 전달 등의 역할을 하고 있음을 알 수 있었다. 특히, <헤어스프레이>는 1960년대 스타일의 음악을 사용함으로써 그 시대 배

경을 재현하였는데, 극중 씨위드의 ‘Run and Tell That’은 작품의 주요 주제인 인종차별에 대해 흑인의 자부심과 가치를 주장하며 차별에 대해 저항하는 메시지를 던진다. 이를 강조하기 위해 블루스 스케일과 흑인을 대표하는 음악 스타일인 리듬 앤 블루스 장르 및 스캣 창법을 사용하였는데 이는 씨위드의 낙천적이며 밝은 성격을 부각시키고 그를 다음 흑인 세대의 상징적 캐릭터로 강조하는 전략적 기법으로 사용되었음을 알 수 있다. 본 연구를 통해 뮤지컬 장르의 특징인 동시대성 반영이라는 고유의 가치를 인식하고 발전시킬 수 있도록 후속 연구에 대한 초석이 되길 기대한다.

Abstract

This study examined the elements that reflect the contemporaneity of the dramatic circumstances and music in the musical <Hairspray>, and the dramatic and musical expression techniques that represent the characters through 'Run and Tell That'. As an analysis method for the study, a qualitative research method was utilized through textual analysis of the work, and a research design was conducted by collecting books, papers, and online and offline materials. Through this, we found that the musical functions of these works to convey dramatic messages include reproducing the period background, conveying social messages, conveying characters' feelings and intentions, and conveying entertainment. In particular, <Hairspray> reproduces the period background by using 1960s-style music, and Seaweed's 'Run and Tell That' in the play throws out a message to resist discrimination by claiming black pride and value against racism, which is the main theme of the work. To emphasize this, the use of the blues scale and the rhythm and blues genre, a

musical style representative of blacks, as well as the use of scat singing is a strategic technique that emphasizes Seaweed's optimistic and bright personality and highlights him as an iconic character of the next black generation. It is hoped that this study will serve as a foundation for further research to recognize and develop the inherent value of reflecting contemporaneity as a characteristic of the musical genre.

Keywords 뮤지컬 동시대성(Contemporaneity of musical), 뮤지컬 분석 (Musical analysis), 뮤지컬 양식사 (Musical theatre history), 블루스 스케일 (Blues scale), 극적 환경 (Dramatic circumstances)

1. 서론

뮤지컬 양식사는 초기(1900~1930년대), 황금기로 불리는 중기(1940~1960년대), 후기(1970년 이후)인 현대로 구분한다. 뮤지컬 <헤어스프레이>의 작품배경은 1960년대이지만 창작시기는 2002년의 현대에 속하는 작품으로 뮤지컬 코메디의 특성이 강하게 나타난다. 뮤지컬 코메디란 웃음을 유발하는 코믹적인 요소와 가벼운 스토리라인을 중심으로 노래, 춤, 연기가 결합된 형태이다(Flinn, 1997).

뮤지컬 <헤어스프레이>는 양식사의 관점으로 보았을 때 뮤지컬 코메디 속하는 작품으로 내용적으로 단순하지만 재미있는 스토리라인과 코믹적인 상황들이 연출되며 밝고 경쾌한 음악과 역동적인 춤으로 구성되어 있다. 이 작품은 뮤지컬 코메디의 특성을 통해 인종차별 등의 중요한 사회적 이슈를 무겁게 다루기보다는 당시 유행했던 경쾌한 음악과 춤 등을 통해 메시지를 유쾌하게 다루며 동시대성을 반영하고 있다. 이와 같이 이 작품은 뮤지컬 코메디의 전형적인 특성을 잘 보여주면서도 사회적 메시지를 전달하는 데 성공한 작품이라 할 수 있다.

뮤지컬<헤어스프레이>는 1960년대 시대상 속에서 미국의 중산층의 전형적인 낙천성을 보여주는 10대 백인 소녀 트레이시가 세상의 편견을 벗어나 꿈을 이루고, 나아가 흑인과 백인의 인종차별 문제를 해결하며 화합을 이루는 과정을 유쾌하게 그리고 있다. 작품의 배경인 1960년대 초반 미국은 인종차별과 사회적인 분리, 미국 정서의 보수화 등의 문제로 사회적인 변화와 문화적 전환의 시기였다. 이러한 상황에서 젊은이들은 점점 더 많은 사회적 변화와 진보적인 가치를 주장하기 시작했다. 이 작품의 배경인 볼티모어는 흑인 인권 운동이 일어났던 중심지 중 하나로 1962년 인종분리에 저항하기 위해 고등학생과 대학생들이 연좌농성을 벌여 법원으로부터 유죄 선고를 받은 사건이 일어났던 곳이다(<https://latterdaysaintmusicians.com>, 2023. 7. 2).

이 작품은 1960년대의 향수를 일으키고 사회적 맥락이나 역사적 환경을 묘사하기 위해 여러 가지 요소들을 제시하였다. 먼저, 극적 상황을 나타내기 위해 1960년대에 유행했

던 ‘코니 콜린스 쇼(볼티모어 TV 쇼)’의 실제 배경의 세트나 의상을 재현하였다. 당시 미국 청소년들에게 인기를 누린 요란한 ‘헤어스프레이’ 패션 등의 동시대적 소재는 복고적 성향을 극복하고 현대 젊은 관객에게 호소하는 중요 요소이다. 음악적으로는 해당 시대를 반영하는 음악 스타일로 인물의 특징이나 메시지를 전달하고 있다. 구체적으로 1960년대에 유행했던 음악 장르인 리듬 앤 블루스(R&B)(김준남, 2018), 로큰롤(Rock ‘n’ Roll)(이영준, 2005), 차차차(Cha Cha Cha)(우명희, 2008), 보사노바(Bossa Nova)(김세은, 2017), 팝(Pop)(이영준, 2005), 블루스(Blues)(김지연, 2020), 소울(Soul)(장다원, 2020), 블루스 락(Blues Rock)(김지은, 2012) 등 다양한 장르를 사용하며 사회적 분위기와 문화를 전달한다. 작품에 등장하는 각 노래는 인물의 개성, 사회적 이슈, 개인의 성장과 같은 다양한 주제를 내포하고 있다. 특히 다양한 장르의 음악은 각 인물의 개성적인 역할뿐만 아니라 전체 스토리의 흐름 안에서 그 의미를 더욱 부각시킨다.

이 작품의 주인공 트레이시는 헤어스프레이로 한 것 부풀린 머리를 한 춤추기를 좋아하는 10대 백인 소녀로 사회적 문화적 표현의 자유가 두드러지던 1960년대의 동시대적 특징을 대변하는 인물이다. 그녀의 부풀린 머리는 그 시대의 유행을 반영하며, 전통적인 미의 기준에서 벗어난 트레이시는 외모에 대한 사회적 편견에 도전한다. 그리고 트레이시의 행보는 여성과 흑인들의 인권을 위해서 목소리를 높이던 사회적 변화를 보여준다. 트레이시는 외모적으로나 학업적으로 일명 비주류적인 캐릭터로 그려지지만, 긍정적이고 진취적인 인물로서 일약 스타가 되고 최고의 인기남인 링크의 사랑까지 얻게 된다는 신데렐라 적 설정으로 구성된다. 이러한 전개는 결국 흑인차별과 연관된 인권운동과 사회정의라는 사회적 이슈와 맞물리면서 허무맹랑한 꿈의 차원을 넘어선다. 또한 극의 말미에서 그녀가 생방송 코니 콜린스 쇼의 댄스 경연 대회에서 우승을 하고 씨위드 및 흑인들과 함께 자유를 노래하는 마지막 장면은 작품에서 줄곧 병치되던 두 축, 즉 트레이시가 댄서의 꿈에 도전하는 ‘꿈의 축’과 ‘흑인 인권운동의 축’이 최종적으로 하나가 되는 극적인 순간으로 연출 된다. 이는 꿈을 이루는 신데렐라가 흑인 인종차별 이슈를 해결하는 영웅적인 인물로 성장하는 시점이기도 하다(<https://ladygeekgirl.wordpress.com>, 2023. 7. 2).

이러한 두 축을 성공적으로 이행할 수 있도록 연결해 주는 인물은 극중 흑인 소년 씨위드이다. 작품에서 그 또한 동시대적 특징이 투영된 인물로 인종차별에 직면하면서도 자신의 권리를 주장하고 변화를 추구하는 젊은 세대를 대표한다. 또한 백인소녀 페니와의 사랑으로 인종 간의 통합과 진정한 가치의 중요성을 강조한다. 씨위드는 옹고 그림에 대한 판단력과 감각이 강한 인물로 극중에서 대담하고 재치가 있어 댄서가 되고자하지만 의기소침해 있던 트레이시의 장점을 끌어낸다. 또한 그가 트레이시에게 흑인 커뮤니티를 보여줌으로써 함께 목표를 이룰 수 있게 해주는 촉매제 역할을 한다(Craig Wrotniak, 2015). 씨위드의 이러한 면모는 씨위드의 노래 가사, 음악 장르 및 창법, 안무 등의 요소를 통해 표출된다. 트레이시가 백인을 대표하는 흑인 인권 운

동가가 된다면, 흑인 씨위드의 자심감 넘치고 대담한 행보는 트레이시를 진취적으로 이끌고 있다.

<헤어스프레이>에 대한 선행연구로 국내외자료를 살펴보았다. 지윤희(2008)는 뮤지컬 영화와 뮤지컬 산업의 상관관계 분석, 정은미(2012)다른 콘텐츠와의 결합인 OSMU(One-Source Multi-Use)로서 뮤지컬에 활용된 사례들을 헤어스프레이를 통해 연구·분석하였으며, 최승연(2021) 뮤지컬 <디어 에반 한센>의 동시대성과 보편성에 관하여 고찰, Joanna Batt과 Michael Joseph(2022)은 교육 자료로서의 역사를 다룬 뮤지컬영화에 관하여, 이지혜(2023)는 뮤지컬<헤어스프레이>에 관한 가사와 음악의 연관성을 분석하였다. 선행연구를 살펴보았을 때, 교육 자료로서의 가치연구, 가사 연구, 예술 연구자료 관점에서의 동시대적 연구, 뮤지컬 영화 산업이나 콘텐츠 활용 사례에 치중되어 있음을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 질적연구를 바탕으로 뮤지컬 <헤어스프레이>에 나타난 극과 음악의 동시대성을 반영하는 요소들과 'Run and Tell That'의 블루스 스케일 및 스킵 활용 분석을 통해 극과 인물을 나타내는 음악적 표현 기법에 가치를 두어 고찰하고자 한다.

2. 이론적 배경

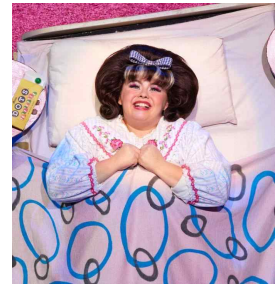
2.1. 뮤지컬 <헤어스프레이> 창작배경

뮤지컬<헤어스프레이>는 2002년 6월 시애틀 5번가 극장에서 프리뷰를 위한 공연 된 후 같은 해 8월에 브로드웨이 널 사 이먼 극장(the Neil Simon Theatre)에서 초연되었다. 이 작품은 1988년 존 워터스 감독의 동명의 코미디 영화를 바탕으로 제작된 작품으로 대본 작업에 마크 오도넬(Mark O'Donnell, 1954-2012)과 토마스 미한(Thomas Meehan, 1929-2017)이 참여하였다. 또한 작사는 스콧 위트만(Scott Wittman, 1954-), 마크 샤이만(Marc Shaiman, 1959-)이 작업하였으며 작사에 참여한 마크 샤이만이(Marc Shaiman, 1959-) 작곡하였다. 이 작품은 미국의 저명한 뮤지컬 시상식인 2007년 토니 어워드에서 12개 부문에 노미네이트되었으며, 그중 최우수 뮤지컬 상, 각본상, 음악상 등 8개 부문에서 수상하였다. 미국에서 2007년에 제작된 영화 버전 <헤어스프레이> 또한 2008년에 미국 캐나다 전문 평론가들이 선정한 작품을 시상하는 크리티스 초이스 무비 어워드(Critics' Choice Movie Awards)에서 '최고의 코미디 영화'와 '최고의 앙상블 캐스트' 두 부문에서 수상하였을 뿐만 아니라 그 외에도 여러 부문이나 시상식 후보로 오르거나 수상할 정도로 큰 성공을 거두었다. 미국을 비롯한 해외 여러 국가에서 지속적으로 공연되며 그 명성을 널리 알리고 있다(존 앤드루스와 린다 보조의 10인, 2016).

뮤지컬 <헤어스프레이>의 이야기는 1962년 볼티모어에 사는 뚱뚱한 체형의 백인 소녀 트레이시 중심으로 이야기가 전개된다. 10대들이 참여하는 최고의 인기 프로그램 '코니 콜린 쇼(Corny Collins Show)'의 열렬한 팬인 그녀는 그 쇼의 댄서가 되는 것이 꿈이다. 그녀는 흑인 친구 씨위드의 도움으로 '코



'Run and Tell That'
장면의 씨위드



'Good Morning Baltimore'
장면의 트레이시

<그림 1>2023년 Segerstrom Hall에서 공연된
뮤지컬 <헤어스프레이>의 장면들
출처: <https://www.scfta.org/events/2023/hairspray>

니 콜린 쇼'의 댄서가 된다. 그러나 씨위드나 씨위드의 여동생 리틀 이네즈(Little Inez)는 흑인이라는 이유만으로 TV 쇼에 출연하지 못한다는 사실을 알게 되고 이러한 불평등을 목격한 트레이시는 친구들과 함께 인종 차별을 외치는 데모에 가담하게 된다. 이 과정 속에서 트레이시는 최고의 인기 남성 링크와의 사랑을 이루게 된다. 또한 트레이시를 복돋워주고 흑인으로서 자신의 목소리를 과감하게 높이는 씨위드와 흑인 친구들의 도움을 받아 그녀는 코니 콜린스 쇼의 미스 헤어스프레이로 당선된다. 그녀가 우승을 차지하는 모습이 전 미국 지역에 방영되는 순간에 트레이시는 숨어있던 씨위드와 그 외 흑인들과 함께 무대에 서서 흑인들의 인권과 자유를 노래하며 결말을 맺는다.

2.2. 작품에 사용된 음악 용어 개념과 특징

본 연구에서 중점적으로 고찰할 씨위드의 노래는 재즈의 블루스 스케일을 기반으로 작곡된 노래이다. 블루스 스케일은 기본적인 마이너 펜타토닉 스케일 (1음, b3음, 4음, 5음, b7음)에 블루 노트인 b5를 추가한 것으로, 총 6개의 음으로 구성되어 있다(이은혜, 2016). 이 b5 노트는 스케일에 고유한 '울림' 또는 '슬픔'을 더해주는 기능을 하며 간결함과 유연성으로 인해 솔로, 멜로디, 혹은 하모니를 작성할 때 매우 유용하여 블루스 스케일은 블루스, 락, 재즈(jazz), 소울, 리듬 앤 블루스, 컨트리 음악, 힙합(hip-hop)등 다양한 장르에서 활용된다.



<그림 2> 블루스 스케일

뮤지컬 장르는 배우가 노래를 부를 때 작곡가가 악보에 작곡한 음정을 기반으로 똑같이 노래하는 것이 일반적이지만, 이 노래에서는 뮤지컬에서 드물게 사용되는 스킵(Scat) 기법을 통

해 시위드의 자유분방하고 거침없는 성격을 잘 드러낸다. 스캣은 재즈에서 사용되는 보컬 기법 중 하나로 20세기 초 미국에서 고안되었다. 이와 같은 스캣은 보컬리스트가 화성과 리듬에 따라 복잡한 선율을 즉흥적으로 악기처럼 자유롭게 노래하는 방식으로 ‘뒤를루다디, 디를라라, 디리리리뒤라와(말로, 2013)’ 같은 가사가 아닌 의미가 없는 음절이나 동물 울음소리 같은 비언어적인 소리를 내는 방식을 일컫는다(유승한, 2022). 그리고 스캣은 부르는 사람의 내면을 드러내는 도구의 하나로 인물의 감정 상태를 성공적으로 드러내며(말로, 2013), 기억하기 쉬운 요소로서 캐릭터의 특성을 나타내는데 효과적인 수단이 된다. 이 요소는 동시에 감탄이나 환호성을 하는 듯 한 인상을 주어 흥미를 유발하고 관객의 몰입도를 증가시킨다. 이 외에도 스캣은 중요한 음악적 표현의 일부로 사용되며, 주어진 마디의 코드 안에서 음정 구성 및 리듬 강세를 노래 부르는 사람의 고유한 특징에 따라 표현할 수 있다. 이러한 특징으로 인하여 단순한 즉흥이라기보다는 이것을 창조적으로 구현하기 위한 노력과 음악적 감각이 요구된다.

3. 연구 방법

본 논문은 작품 분석을 통한 질적 연구 방법을 활용한다. 그 외 온라인 자료, 학술논문 및 학위논문을 조사를 통해 연구의 타당성과 가치를 뒷받침하고자 한다.

분석을 위한 작품 선정 기준은 1) 극적 및 음악적으로 동시대성을 나타내는 배경 포함, 2) 유색인종이 등장하는 작품, 3) 저명한 뮤지컬 시상식에서 작품상 수상으로 인정을 받은 작품으로 기준을 설정하였다. 그중 <헤어스프레이>는 뮤지컬 양식사 기준 2002년에 창작된 현대 뮤지컬 시기에 속하지만 작품의 배경이 1960년대 미국 볼티모어로 흑인과 백인의 갈등을 담고 있으며(Flimm, 1997). 음악적으로도 동시대성을 나타내는 다양한 장르를 포함하고 있어 연구의 적합한 대상으로 선정하였다. 특히, 뮤지컬에서 인물을 나타내는 특징으로 음악 장르와 보컬 방법이 주요한 창작 기법으로 사용되기 때문에, 주인공 트레이시의 꿈을 달성하게 하는 트리거 역할인 흑인 씨위드의 노래를 선정하여 곡에 사용된 블루스 스케일 및 스캣 활용 분석을 세부 분석 단위로 설정하였다. 음악적 연구 기준은 트라이틀리의 해석적 분석인 음악적 조성의 변화시점(송무경, 2016), 씨위드의 음악에 사용된 스캣 사용 시점, 악보에 표기되지 않은 음악적 표현 시점 등에 주목하여 그 특징과 의미를 고찰하고자 한다.

작품 분석에 활용한 텍스트는 2006년 브로드웨이 실황 버전 뮤지컬 <헤어스프레이>를 바탕으로 연구하였으며, 악보와 대본은 2007년 한국 공연 자료를 참조하였다(악보, 2007). 공연 영상 버전은 영화 영상 버전에 비해서 씨위드를 공연한 배우의 스캣이나 스케일의 음악적 표현이 더 과감하다고 판단되어 2006년 브로드웨이 공연 영상 버전을 주요 분석 자료로 활용하였다.

연구 절차는 1) 문헌 자료, 영상 자료, 온라인 자료 수집, 2)

자료를 바탕으로 선행연구 고찰 및 연구의 가치와 타당성 인지, 3) 작품 분석 단위 설정, 4) 극적 및 음악적 작품 세부 분석, 5) 분석 결과라는 5단계를 통해 전개하고자 하였다.

<표 1> 작품 분석 틀

미시분석		→ 제한 점 및 시사 점
Level 1	문헌 자료, 영상 자료, 온라인 자료 수집	
Level 2	선행연구 고찰 및 연구의 가치와 타당성	
Level 3	작품 분석 단위 설정	
Level 4	작품 세부 분석	
Level 5	분석 결과	

연구문제

Q 1 뮤지컬 <헤어스프레이>의 극적 환경과 음악적 특징은 어떠한가?

Q 2 ‘Run and Tell That’의 음악적 특징과 그 의미는 어떠한가?

Q 3 ‘Run and Tell That’의 블루스 스케일 및 스캣 활용 분석의 특징은 어떠한가?

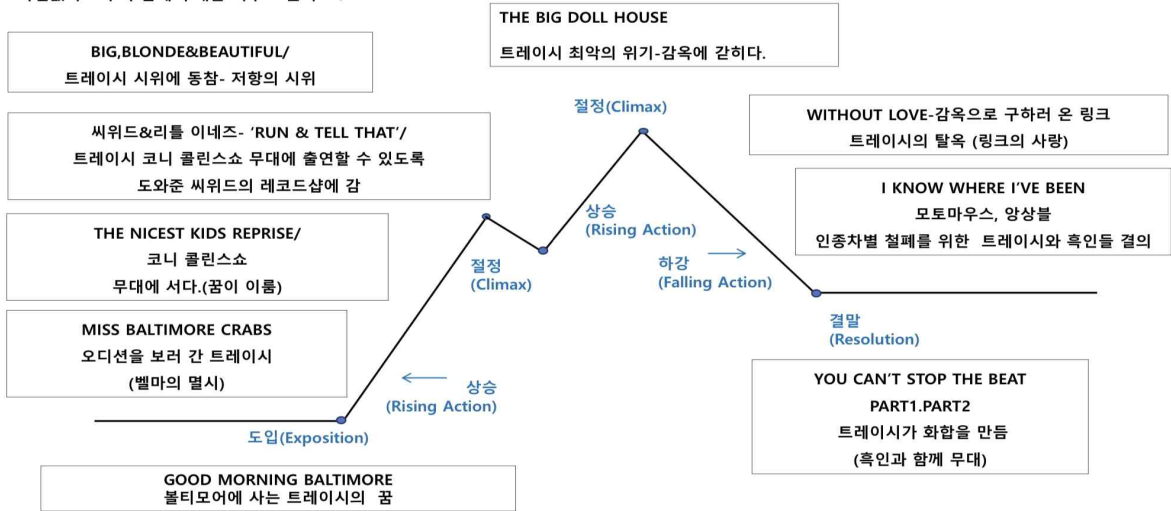
4. 분석 결과

4.1. 뮤지컬 <헤어스프레이>의 극적 환경과 음악적 특징

뮤지컬 <헤어스프레이>는 트레이시의 꿈과 인종 차별이라는 사회적 이슈를 두 축으로 극적 상황이 전개된다. <그림 3>은 뮤지컬 <헤어스프레이>에서 벌어지는 사건을 프라이탁의 피라미드 구조로 도형화 한 것이다(이은혜, 2018). 프라이탁 피라미드 구조는 도입, 상승, 절정, 하강, 결말로 구성되어 있으며 삼각형의 형태를 띠는 것이 일반적이다(Freytag, 1900). 그러나 뮤지컬 헤어스프레이는 트레이시의 두 개의 꿈을 이루는 과정으로 꿈을 이루는 시기가 다르기 때문에 완전한 삼각형의 모형을 그리지 않는다. 트레이시의 무대에 대한 갈망은 도입, 상승의 과정을 지나 이루게 되고 갈등의 완화로 인하여 하강의 그래프를 그리지만 인종차별 철폐를 꿈꾸면서 다시 극은 절정을 향하여 나아간다. 이 작품의 도입은 코니 콜린스 쇼의 무대를 꿈꾸는 주인공 트레이시와 그녀의 친구 페니 그리고 트레이시의 안타고니스트(Antagonist)인 엠버가 등장하는 데 인물을 소개하거나 인물들의 가치관 및 성격 등을 보여주는 것으로 시작한다. 이러한 과정 속에서 10대 소녀들의 꿈과 그 사이에서 일어나는 기성세대와의 갈등을 보여준다. 하지만 기성세대와의 갈등 지점은 극 전개의 갈등을 야기하는 역할을 하기에는 역부족이다. 극의 갈등이 시작되는 지점은 <그림 3>과 같이 트레이시가 그녀의 꿈인 코니 콜린스 무대의 오디션에서 트레이시는 혼자 감옥에 남게 되는 장면이다. 이는 홀로 남겨진 트레이시가 두려움과 외로움으로 정서적 긴장감이 극대화되는 시점이다. 이러한 그녀에게 극의 갈등을 이완시키기 위한 장치로 일반적인 동화의 필수요소인 여자 주인공을 위기로부터 구하는 백마 탄 왕자님 즉, 남자 주인공 링크를 등

트레이시의 꿈

차별없이 모두와 함께 무대를 이루고 싶어요 !



<그림 3> 프라이탁 피라미드 구조 (트레이시의 두 개의 꿈)

장시커 전형적인 클리셰적인 장면을 연출한다(김예니,2022). 또한 이와 같은 연출은 링크가 스프레이로 감옥의 쇠를 녹여 트레이시를 탈옥시키는 장면과 맞물리며 극의 코믹적인 성격을 강조한다. 마침내 트레이시는 친구들의 도움으로 미스 헤어스프레이로 당선되고 우승 무대를 흑인 친구들과 함께 하는데 성공한다. 이로써 그녀는 인종차별의 벽을 허무는 영웅으로 도달하며 극은 결말을 맞이한다. 위 분석에서 알 수 있듯이 이 작품에서는 유색인종과 풍푽한 백인이 스타가 된다는 이 뮤지컬의 이중적 설정이 존재한다. 또한 소수자 인권 존중의 사회적 트렌드와 대조적인 상업성이라는 이슈를 동시에 던진다.

음악적으로도 뮤지컬 헤어스프레이는 1960년대 스타일의 음악을 사용함으로써 그 시대 배경을 재현한다. 당시는 인종차별에 대한 부정적인 시각이 일어나기 시작한 시기이기도 하지만 인종차별은 여전히 극심했던 시기이다. 이러한 상황속에서 1960년대 미국 흑인 사회에서의 음악은 환경에 따라 새로운 장르로 탄생하거나 기존의 장르와 합치되기도 하면서 다양한 장르로 발전하였다. 또한 음악은 그들의 대표적인 문화인 동시에 그들의 소리를 대신하는 표현 수단으로서 역할을 하였다. 이와 같이 1960년대에는 흑인들만의 음악이 발전하게 되고 이에 따라 음악은 백인이 선호하는 음악 장르와 흑인의 음악 장르로 구분 지어진다. 그러나 구분되어지던 음악의 장르들은 통합되고 발전되어 새로운 장르로 탄생하였다. 뮤지컬<헤어스프레이>는 이러한 음악 장르들을 이 작품을 관통하고 있는 편견에 대한 비판, 화합이라는 메시지를 전달하기 위한 장치로 사용하였으며 캐릭터의 정체성을 부각시키거나 정서나 의도를 제시하는 수단으로 이용한다. 그리고 유쾌하고 빠른 비트의 음악 스타일을 많이 적용하여 오락성을 극대화하였다.

<표 2>와 <표 3>은 작품의 1막과 2막의 노래들을 동시대에 유행했던 각각의 장르의 특성을 기준으로 백인 우월주의와 흑

인 인종차별 및 편견에 대한 저항 그리고 화합이라는 주제로 분류한 것이다. 우선 백인 우월주의의 특성을 드러내는 대표적인 곡은 ‘(The Legend of) Miss Baltimore Crabs’이다.

<표 2> 뮤지컬<헤어스프레이> 1막 음악 장르 분석표

		음악	인물	장르	인종
프롤로그	A	Prologue			
	1	Good Morning Baltimore	트레이시, 앙상블	Pop	백인
1장	2	The Nicest Kids in Town	코니, 앙상블	Rock 'n' Roll	백인
2장	4	(Mama) I,m a Big Girl Now	에드나, 트레이시, 푸르디, 페니, 벨마, 엠버, 앙상블	Rock 'n' Roll	백인
	5	I Can Hear The Bells	트레이시, 앙상블	Pop, Ballad	백인
3장	6	(The Legend of) Miss Baltimore Crabs	벨마	Cha Cha Cha	백인
	7	Detention to Hop	씨워드, 트레이시, 앙상블	Rock 'n' Roll	흑인
5장	8	The Madison	코니, 엠버, 트레이시, 앙상블	Rock 'n' Roll, R&B, Pop	흑인 백인
6장	9	Nicest Kids in Town (reprise)	코니, 앙상블	Rock 'n' Roll	백인
	11	It Takes Two	링크, 트레이시, 앙상블	Pop	백인
	11 A	Velma's Revenge	벨마	Cha Cha Cha	백인
7장	12	Welcome to the 60's	에드나, 트레이시,	Rock 'n' Roll	백인, 앙상블

		음악	인물	장르	인종
			양상블		(흑인)
8장 9장	13	Run and Tell That	씨워드, 리틀이네즈, 양상블	R&B, Soul	흑인
9장	14	Big Blonde, & Beautiful	모토 마우스, 트레이시, 에드나, 양상블	R&B, Soul suffel+	흑인, 백인

<표 3> 뮤지컬<헤어스프레이> 2막 음악 장르 분석표

		음악	인물	장르	인종
1장	15	The Big Dollhouse	여자 출연자 전체	blues Rock	흑인, 백인
	16	Good Mornig Baltimore (reprise)	트레이시	Pop	백인
2장	17 17 A	(You're) Timeless to Me , (You're) Timeless to Me (reprise)	에드나, 윌버	Bossa Nova, Pop	백인
3장	18	Without Love	트레이시, 링크, 페니, 씨워드, 푸르디, 양상블	Pop	백인, 흑인
4장	19	I Know Where I've Been	모토마우스, 양상블	Soul, Gospel, Suffel+ 블루스의 영향을 받음	흑인
5장	20	(It's) Hairspray	코니, 위윌회, 양상블	Pop, Rock	백인
	21	Cooties	엠버, 위윌회	Rock 'n' Roll	백인
	22	You Can't Stop the beat (part 1) You Can't Stop the beat (part 2)	전 출연자	Pop, Rock 'n' Roll, Boogie Woogie	흑인, 백인

이 곡은 전형적인 백인을 상징하는 캐릭터인 벨마가 인종차별을 철회해야 한다는 트레이시의 말에 불편함을 드러내며 트레이시를 비하하는 내용을 담고 있다. 이를 통해 그녀의 가치관과 인물의 성격을 알 수 있는데, 이러한 캐릭터의 특징을 나타내기 위하여 차차차 리듬을 사용하여 작곡되었다. 차차차 특유의 강렬한 리듬이 백인 우월주의와 벨마의 교만하고 강한 성격을 잘 묘사한다. 차차차는(이지혜, 2023) 아프리카 계의 쿠바인들의 타악기 리듬에서 유래하였으나 백인 중산층의 댄스음악으로 발전하게 된다. 이러한 사실은 차차차의 음악과 백인 우월주의의 연관성을 설명해 준다.

반면에 씨워드의 ‘Run and Tell That’과 ‘Big Blonde, & Beautiful’, ‘The Big Dollhouse’, ‘I Know Where I've Been’은 소위 흑인 음악이라고 칭하는 블루스, 리듬 앤 블루스, 소

울, 가스펠(Gospel)(김은경, 2019) 등으로 작곡되었다. 이 곡들을 나열해 보면 모두 캐릭터가 흑인이라는 점과 인종차별에 관한 메시지를 전한다는 공통점을 발견할 수 있다. 이는 세상을 향해 사람은 색깔로 구분 짓는 것이 아니라고 말하며 인종차별에 대한 비판과 평등을 강하게 요구하고 있다. 또한 자신의 가치와 사랑을 당당하게 이야기한다. 이 곡은 씨워드가 흑인들의 현실과 유쾌하고 자신감 있는 성격적인 측면을 흑인들의 음악인 감성적인 소울과 경쾌한 리듬 앤 블루스로 잘 표현하였다.

‘Big Blonde, & Beautiful’와 ‘The Big Dollhouse’는 인종차별에 대한 의지를 다지거나 항거의 의미를 내포하고 있다. ‘Big Blonde, & Beautiful’는 씨워드의 엄마 모토마우스가 뚱뚱한 외모에 대한 세상의 시선을 두려워하는 트레이시의 엄마 백인인 에드나에게 건네는 위로이며, 세상에 평등을 주장하기 위한 항거를 결의하는 내용의 곡이다. 에드나는 백인이지만 공연에서는 덩치 큰 남자 배우가 엄마 역할을 맡는다. 이러한 장치는 하나의 전략으로서 외적인 미의 가치가 증시되는 당시 사회에서 뚱뚱하고 여성스러운 아름다움을 제거하여 에드나를 흑인과 동일하게 소외된 캐릭터로 묘사하기 위함이다. 이와 같은 요소들을 드러내기 위한 기법으로 역시나 소울과 알앤비로 작곡하여 긍정적인 분위기를 조성하고 자기 수용의 중요성과 결의를 드러낸다. 또한 보다 무거울 수 있는 주제를 알앤비 스타일로 작곡함으로써 더욱 이해와 공감을 불러일으킨다. 다음으로 ‘The Big Dollhouse’는 여자 출연자 전체가 인종차별에 대한 항거 운동 후 감옥에서 부르는 노래로 감옥에 나가 다시 한번 인종차별에 저항할 것을 다짐하는 노래이다. 다만 이 곡에서는 이 항거에 참가한 인물뿐만 아니라 기존에 감옥에 있었던 인물들도 함께 등장한다. 또한 항거운동에 휩쓸려 같이 감옥에 갇힌 트레이시의 안타고니스트인 벨마와 엠버도 함께하는 곡이다. 그러나 이 순간만큼은 트레이시와의 관계성과는 관련 없이 등장하는 인물들 모두 하나의 목적만을 얘기한다. 감옥을 나가고 싶다는 소망 또는 욕망을 인종 구분 없이 얘기하는 이 장면은 흑인음악과 백인 음악의 결합된 장르 블루스 락을 도구로 사용하였다. 블루스 락은 흑인 음악의 블루스와 백인들의 컨트리 음악과 리듬 앤 블루스가 결합된 음악인 락이 만나면서 발전된 음악이다. 이와 같이 흑인과 백인이 함께 등장하는 장면으로 이 곡은 시련을 맞이한 현실과 저항의 정신을 담기 위해 흑인음악인 블루스 블루지한 요소와 락 스타일이 가미된 블루스 락으로 작곡되었다. 이 곡에서 시사하고 있는 메시지는 트레이시와 흑인들이 시련을 맞이하였지만 다시 극복하여 인종차별 철폐를 위해 나아가겠다는 결의이다. 마지막으로 ‘I Know Where I've Been’은 트레이시를 민중 선동가라며 총으로 썩버려도 상관없다고 TV에서 보도되는 장면이 등장하면서 상황의 심각성을 보여준다. 모두를 위협하게 만들 수 있다며 트레이시는 다시 감옥으로 들어가겠다고 자청하고 모토 마우스는 트레이시를 격려한다. 모토 마우스의 풍부한 저음으로 시작되는 이 곡은 블루스와 가스펠로 흑인의 소울이 잘 나타나는 곡이다. 따라서 넘버들 중 가장 느린 템포로 작곡되었으며 폭풍전야처럼 고요한 분위기에 긴장감 높여 극의 결말이 다가왔음을 암시한다. 특히 흑인들의 종교적

인 노래에서 비롯된 가스펠 스타일의 적용은 인종차별 철폐의 벽을 무너뜨리기 위한 마지막 염원이 담겨있음을 함의한다. 정리해보면 뮤지컬 <헤어스프레이>의 음악은 다양한 요소와 기법의 사용으로 1) 시대 배경의 재현, 2) 사회적 메시지 전달, 3) 인물의 감정이나 의도를 전달, 4) 오락성 전달 등의 역할을 하고 있다. 이를 위한 대표적인 수단으로 극의 시대적 배경인 60년대의 다양한 장르의 음악을 적용하여 극의 코믹성과 역동성을 제공하고 인물들의 캐릭터성을 부여하였으며, 이를 통해 작품을 관통하고 있는 주제인 화합을 효과적으로 제시하고 있음을 알 수 있다.

4.2 ‘Run and Tell That’의 극 기능, 인물 및 가사 분석

아프리카계 미국인 소년 씨위드는 트레이시의 꿈을 이루는 과정에서 가장 결정적인 조력자 역할을 하는 인물이다. 트레이시는 이 소년을 통해 외모의 편견을 극복하고 사랑과 꿈을 쟁취한다. 그 뿐만 아니라 그녀가 사회의 편견에 맞서는 정의로운 인물로 성장하며 인종차별을 해소하는 영웅으로 탄생하는데 큰 기여를 한다. 또한 트레이시의 친구 백인 소녀 페니와의 사랑은 인종차별을 이슈로 다루는 이 작품에 중요한 요소이다.

씨위드의 노래 ‘Run and Tell That’은 블루스 스케일, 리듬 앤 블루스, 소울을 모두 활용하여 인물의 특징과 극적 역할을 나타내는 중요한 역할을 하고 있다. 또한 노래 “제목인 ‘Run and Tell That’은 아프리카계 미국인들 사이에서 흔히 사용되는 표현 중 하나이다. 이는 ‘누군가에게 빨리 가서 정보나 소식을 전하라’라는 것으로 과거에 긍정적인 메시지나 중요한 정보를 전달하고자 할 때 사용되었다. 또한 그들 사이에서는 자신의 의견을 전달하고 공유하는 열정과 자신감을 상징하며, 자기주장을 단호하게 표현하고자 할 때 사용되는 표현이다 (https://latterdaysaintmusicians.com, 2023. 7. 2).”

<표 4> ‘Run and Tell That’ 가사 분석

형식	마디	인물	극적기능	한국어 가사
벌스 (Verse)	13 ~ 24	씨위드	인종 차별 받는 현실 제시	어째서 사람들 날 볼 때 말보다 색깔 먼저 보는지 또 어째다 날 돕는 사람도 차별을 실감하게 만들지 난 색맹이 되란건 아니야 노력을 하면 성과가 있겠지
코러스 (Chorus)	25 ~ 36	씨위드	흑인에 대한 자부심, 열정적인 사랑표현	새까만 포도가 더 달콤하지 내가 말 안해도 진실은 그렇지 더 까만 초콜렛 맛 진한단게 바로 진실이야
		씨위드 & 앙상블	강조	확실하지!

형식	마디	인물	극적기능	한국어 가사
벌스 (Verse)	37 ~ 48	씨위드 & 앙상블	인종차별에 대한 반증	어째서 사람들 진실을 말해도 (어째서 오~) 나를 안 믿는거지 (오~) 내 세계를 본다면 모두다 (세계를 오~) 똑같이 느낄수 있을거야 (오~) 바닐라가 달콤할순 있어 하지만 진실은 그렇지 않다네 (하지만 진실은)
코러스 (Chorus)	48 ~ 65	씨위드 & 앙상블	흑인에 대한 자부심과 존중 강조 자신감과 긍정적인 성격 부각	새까만 포도가 더 달콤하지 (우 후 후 후) 내가 말 안해도 진실은 그렇지 (후 우 후) 더 까만 초콜렛 맛 진한단게 바로 진실이야 진실이야 (진실이야!)
브릿지 (bridge)	78 ~ 94	리틀 이네즈, 씨위드 & 앙상블	동생 이네즈의 등장 흑인들의 특유의 자유롭고 긍정적인 삶의 태도 강조 흑인들의 어려운 삶 전달	내 자신감 감추기 이전 싫어 (자 검은 손 들고서 하이파이브) 새로운 춤도 알고 아름다운 목소리로 소리지르면서 혼자서 춤 출 뻔 여기서 사람들은 진세로 일달러 별기조차 너무 힘드죠 하지만 우리 영혼이 있어요 강 보다 깊고 하늘보다 더 큰 오~ 강 보다 깊고 하늘보다 더 큰
벌스 (Verse)	95 ~ 106	씨위드	현실과 이상의 간극 시사. 인종차별 철폐를 위한 의지	어째서 세상은 우리에게 (어째서) 똑같이 기쁨 주지 않는지 자 이제는 세상에 보여줘 (이제는) 음악을 크게 들고 춤추며 사랑을할때 모두가 똑같아 (오~) 진짜로 같다는 건 아니지만 (오~)
코러스 (Chorus)	107 ~ 125	씨위드	내재적 가치와 고유한 문화적 특성을 강조, 인정받고자 하는 의지	새 까만 포도가 더 달콤하지
		씨위드 앙상블	강조	아주 확실하지!

흑인 씨위드의 대표곡에 ‘Run and Tell That’으로 불려진 제목만으로도 이 인물의 기능과 역할을 알 수 있다. 씨위드는

이 노래를 통해 인종차별에 대한 세상의 불합리함을 주장하고 있으며, 극이 전하고자 하는 메시지를 한 번 더 강조한다. 위의 <표 4>는 씨위드의 ‘Run and Tell That’을 음악형식으로 구분짓고 가사를 분석하여 극의 기능을 분류한 것이다. 씨위드는 벌스(13~24마디)에서 사회의 인종차별에 대한 현실을 제시한다. 그는 사회의 불합리함을 고발하는 동시에 한글가사 ‘노력하면 성과가 있겠지’라는 가사를 통해 삶에 대한 긍정적인 태도를 보여준다. 이 가사는 영어버전 가사와는 다른 뜻으로 해석된 부분이다. 영어가사로는 ‘Cause if you pack the fruit Then girl you're sure to find’으로 ‘왜냐하면 네가 과일을 집으면 분명 알게 될 테니까’로 해석된다. 영어 가사는 한글 가사보다 긍정적인 태도와 함께 자기 인종에 대한 자부심을 더 부각하였다. 코러스에서는 변화를 촉구하는 자신의 성격을 드러낸다. 코러스(25~26마디) 구간은 흑인에 대한 자부심이 잘 드러나는 구간이다. 자신의 가치와 문화, 능력에 대해 긍정적으로 평가하는 것을 알 수 있다. 또한 이 곡의 제목이기도 한 ‘Run and Tell That’은 그의 확신에 찬 신념을 강조한다. 벌스(37~48마디)는 인종차별 반대하며 사람들에게 존중받기를 주장한다. 씨위드는 자신들의 세계를 체험해야 진면목을 알 수 있다고 말하는데 즉, 피부색으로 차별하는 세상을 비판하는 의미를 내포하고 있다. 나아가 씨위드는 현실에 거짓말을 하기보다는 용기를 내자고 권하고 있다. 이는 변화를 촉구하는 씨위드의 성격이 잘 나타나는 부분이다. 코러스(48~65마디)에서 ‘새까만 포도가 더 달콤하지(The blacker the berry The sweeter the juice)’는 흑인을 미화하는 문장으로 가사에서 흑인심과 자부심과 존중을 나타낸다. 씨위드가 생각하는 자신들의 문화나 능력의 가치를 더욱 강조하는 구간이다. 그리고 자신의 문화나 인종을 존중하는 것이 중요하다고 의견을 내세우고 있다. 브릿지(78~94)마디는 씨위드의 동생 리틀이네즈의 부분으로 흑인들의 정체성과 정신을 얘기하고 있다. 그들은 더 이상 인종차별을 하는 사람들을 설득하려 하지 않을 것이며 자신의 정체성과 개성을 인정하고 나아갈 것이라고 말한다. 역시나 이 구간에서도 인종차별 반대를 주장하고 있으며 이 구간으로 리틀이네즈의 흑인 사회에 대한 애정이 드러나며 강인하고 결단력 있는 인물임을 나타낸다. 벌스(95~106마디)에서 씨위드는 트레이시와 같이 춤으로 인종차별을 해결하고자 한다. 그러나 이러한 부분은 현실과 이상과의 간극을 시사하며 이로 인한 불안감을 내비친다. 이는 사회적 이슈인 인종차별을 부각시켜 재강조하고 있다. 씨위드는 이를 통해 인종차별에 대한 사회 변화를 다시 한번 요구한다. 코러스(107~125마디)는 그들의 내재적 가치와 고유한 문화적 특성을 강조하고 차별적인 사회적 환경에도 불구하고 그의 가치를 인정받으려 하는 의지를 보여주며 자신들의 메시지를 전달하라고 독려하고 있다.

4.3 ‘Run and Tell That’의 음악 분석

앞서 살펴 본 바와 같이 ‘Run and Tell That’은 씨위드의 솔로 노래 부분과 그의 여동생인 리틀 이네즈, 그리고 앙상블이 부르는 업비트 리듬 앤 블루스 스타일의 곡이다.

씨위드는 트레이시가 화합이라는 이 곡의 주제에 도달하기 위한 트리거 역할이자 젊은 세대 흑인으로서 변화와 진보적인 가치를 상징하는 인물이다. 그는 ‘Run and Tell That’을 통해 인종차별에 대한 강력한 메시지를 제시한다. 그의 삶을 대하는 태도는 인종차별과 같은 무거운 현실에 초점을 두지 않으며, 그는 자신의 가치를 믿고 오히려 유쾌하고 당당하게 삶을 영위해나간다. 이러한 그의 태도는 경쾌하고 빠른 템포의 리듬 앤 블루스 리듬을 통해 잘 드러난다.

블루스와 함께 흑인을 대표하는 음악 스타일로 구분되는 리듬 앤 블루스는 일반적으로 강력한 비트에 리듬이 강하고 부드러운 멜로디의 구성으로 감정적인 경험을 강조하는 데 사용되는 장르이다(김준남, 2018). 주로 사랑, 열정, 투쟁, 기쁨, 슬픔 등 강한 감정을 다루는데 이는 씨위드의 현실과 정서적 표현을 반영하기에 탁월하며 사회적 편견에 맞서는 투쟁과 개인적인 자유를 표현하는데 매우 부합하다. 또한 반복적이고 감성적이며 그루브적인 리듬의 패턴은 씨위드의 불합리한 상황에 대해 불평하는 대신 블루스로 승화한다는 그의 낙천적이며 밝은 성격을 돋보이게 하며 극의 활기찬 분위기를 극대화한다.

<표 5> ‘Run and Tell That’ 가사 분석

형식	인물	마디	박자, 조성	보컬 기법	음악적 기능
인트로 (Intro)		1~12	4/4, Ab장조		Cb(B), D(Ebb)
벌스 (Verse)	씨위드	13~24	4/4, Ab장조	페이크	Cb(B), D(Ebb)
코러스 (Chorus)	씨위드	24~30	4/4, Ab장조	밴딩	Cb(B), D(Ebb), Gb
		31~36			Cb(B), Gb
벌스 (Verse)	씨위드 앙상블	37~48	4/4, A장조	밴딩, 페이크	C, D#
코러스 (Chorus)	씨위드 앙상블	48~55	4/4, A장조	밴딩	C, D#, G
		56~65			C, G
간주 (break)	리틀 이네즈 트레이시 (대사)	66~75	4/4, A장조		C, D#, G
브릿지 (bridge)	리틀 이네즈 씨위드 앙상블	76~94	4/4, A장조	밴딩	C, D#, G
벌스 (Verse)	씨위드 앙상블	95~106	4/4, Bb장조	밴딩	Db, E(Fb)
코러스 (Chorus)	씨위드 앙상블	107~114	4/4, Bb장조	음정늘이기	Db, E(Fb), Ab
		113~125		밴딩, 스캇	Db, Ab

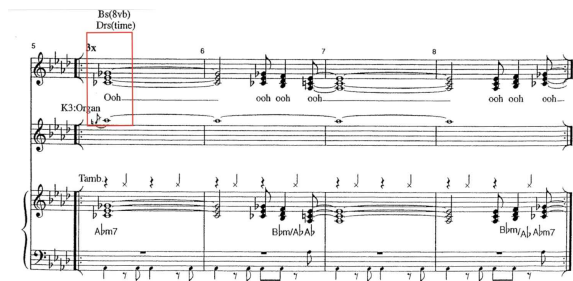
즉 흑인을 대표하는 음악 스타일 중 하나인 리듬 앤 블루스는 씨위드의 성격과 그가 추구하는 인종 간의 평등이라는 사회적 이상을 제시하고 강조하기 위한 전략적 기법으로 사용되었음

을 알 수 있다.

‘Run and Tell That’에서의 블루스와 소울의 요소는 전통적인 12마디 블루스 구조나 블루스 스케일의 형태로 명확하게 나타나지는 않는다. 대신 노래의 전반적인 스타일과 느낌에서 이러한 요소들이 드러난다. 이는 노래의 리듬, 보컬 스타일, 심지어 가사의 내용에서 이 시대의 블루스와 소울 음악의 주제와 당시 사회적 트렌드를 반영하고 있다. 노래를 표현하는 소울풀한 요소는 주로 보컬 창법에서 반영된다. 이 노래는 부를 때 악보가 표기된 방식보다 음표가 늘어나는 방식, 다이내믹을 표현하는 배우의 방식, 감정적인 전달에 따라가 노래를 부를 때 사용하는 표현법인 벤딩이나 슬라이드, 페이크(말로, 2013)를 사용함으로써 블루스와 소울의 노래의 특징을 구현한다. 또한 음악적 요소로서, 노래 곳곳에 소울과 블루스에 특징적인 블루지한 하모니와 싱코페이션 리듬을 적극적으로 사용한다. 특히, 베이스 라인과 동반하는 코드는 종종 블루스와 초기 록 앤 롤에서 볼 수 있는 패턴을 따르며, b3플랫 써드(flatted third), b7 플랫 세븐(flatted seventh), 그리고 도미넌트 세븐스 코드(dominant seventh chords)의 사용에 초점을 맞추고 있다. 이 모든 것들은 블루스와 소울 음악의 특징을 나타낸다.

음악 구조는 4/4박자의 A \flat 장조이며 형식은 <인트로, 벌스, 코러스, 벌스, 코러스, 간주, 브릿지, 벌스, 코러스>로 구성되어 있다. 이 곡의 인트로는 A \flat 장조로 시작하는데 원조에 머물러 있지 않고 A \flat 장조에서 A장조로 또 한 번 B \flat 장조로 반음씩 도약하여 변조한다. 블루스 스케일과 펜타토닉 스케일 음계의 진행과 벌스와 코러스의 단순한 형식의 반복은 관객에게 음악을 오래 각인되게 하는 효과를 준다. 또한 조성이 반키씩 상승하여 점진적으로 변화하는 시점은 음악적 정서를 고조시키고 극적 상황 전개에 역동성을 제공하여 씨위드의 자신감과 열정을 부각시키는 효과적인 장치로 사용된다. <표 5>의 음악적 기능에 있는 분석은 ‘Run and Tell That’의 블루스 스케일 및 스캇 활용 분석에서 심도 있게 다루고자 한다.

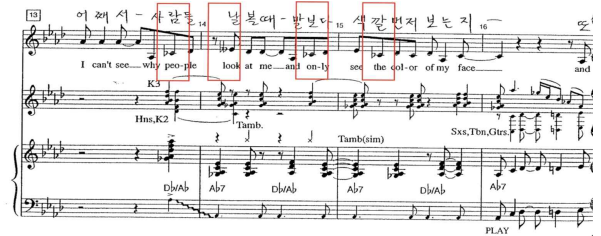
4.4. ‘Run and Tell That’의 블루스 스케일 및 스캇 활용 분석



<그림 4> ‘인트로’에서의 블루스 스케일 활용

위의 <그림4>는 ‘Run and Tell That’의 블루스 스케일 및 스캇 활용 분석의 인트로(1~12마디) 중 일부분이다. <표 5>에서

알 수 있듯이 블루스 스케일의 특징인 A \flat 장조의 블루노트에 해당되는 b5음 D(E \flat b)와 b3음 C \flat (B)이 쓰여진 것을 발견하였다. 단, 인트로에는 단 b7음인 G \flat 는 포함되어있지 않다.



<그림 5> ‘벌스’에서의 블루스 스케일 활용

<그림 5>를 살펴보면 벌스에 해당되는 1~24마디 조성 역시 인트로와 동일한 구성을 보여준다. 붉은색 네모칸 안에 있는 음들은 A \flat 장조의 b3음 C \flat (B)와 b5음 D(E \flat b)으로 이러한 구성 패턴은 변조하면서도 동일한 방식으로 반복되는 벌스 파트에서도 진행된다. 벌스에 해당되는 37~48마디와 95~106마디에서 b3음과 b5음이 활용되었으며 7음의 부재 또한 일치한다.

조성만 변화하였을 뿐 같은 멜로디 진행을 보이는 95~106마디는 A장조로 b3음인 C와 b5음인 D \sharp 이 적용되었다. B \flat 장조에서 또한 D \flat , E(F \flat)을 사용하여 블루스 스케일의 형태를 보여준다.



<그림 6> ‘코러스’에서의 블루스 스케일 활용

위의 <그림 6>은 코러스 부분으로 씨위드가 자신감과 매력을 어필하는 부분으로 24~30마디, 48~65마디, 107~125마디이다. A \flat 장조의 24~30마디에서 b3음, b5음, b7음인 C \flat (B), D(E \flat b), G \flat 가 포함되어 완전한 블루스 스케일 형태를 띠고 있다. 원조인 A \flat 장조와 같이 B \flat 장조의마디 48~55마디에서 b3음, b5음, b7음인 D \flat , E(F \flat), A \flat 가 발견된다. 107마디 ~ 114마디에서는 D \flat , E(F \flat), A \flat 음이 구성되어 있다.



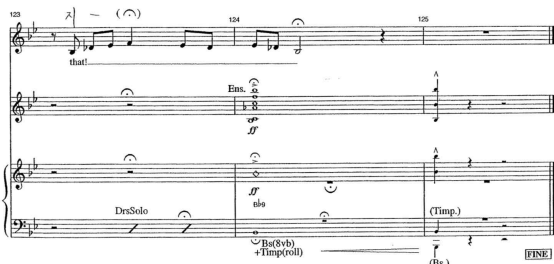
<그림 7> 가사 'Run and Tell That'에서의 블루스 스케일 활용

<그림 7>은 코러스의 일부분으로 같은 구조로 반복되는 마디는 31~36마디, 56~65마디, 113~125마디이다. 노래 제목이기도 한 가사 'Run and Tell That' 즉, 한글 가사 '확실하지'를 반복하여 자신의 의견을 강조한다. 31~36마디의 Ab장조는 b3음, b7음인 Cb(B), Gb가 56~65마디의 A장조는 C, G가 쓰였으며, 113~125마디인 Bb장조는 Db, Ab음이 포함되어 마이너 펜타토닉 스케일의 진행을 강조한다.

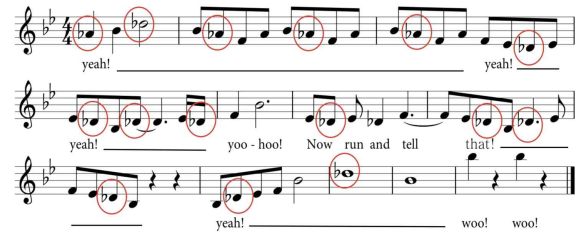


<그림 8> '간주'에서의 블루스 스케일 활용

<그림 7>, <그림 8>은 간주 부분(66~75)마디로 완전한 블루스 스케일의 진행을 보여준다. A장조로 b3음 C와 b7음 G, 블루 노트 b5음인 D#7이 포함되어 있다.



<그림 9> 후주부(123마디)



<그림 10> 후주부 (공연버전) 배우의 스캇 음계

씨위드는 후주 부분(123마디)에서 기존의 악보 <그림 9>를 따르지 않고 스캇으로 연주한다. 위의 그림은 'Run and Tell That'의 블루스 스케일 및 스캇 활용 분석 곡 중 씨위드가 노래한 스캇 음계를 악보로 옮긴 것이며 이같이 보컬의 애드리브로 진행되기 때문에 기존의 악보에는 기입되어 있지 않다. 음계의 구성을 살펴보면 <그림 10>과같이 Bb장조의 3음7음을 내린 Ab와 Db이 반복적으로 사용된다. 마이너 펜타토닉은 주로 재즈나 블루스에서 쓰이는 스케일로 몽환적이거나 우울한 분위기를 자아내는데 때론 음악에 따라 빠르고 경쾌한 분위기를 가져다주기도 한다. 이에 해당되는 'Run and Tell That'의 블루스 스케일 및 스캇 활용 분석의 마이너 펜타토닉 음계의 진행은 씨위드가 흑인임을 나타내는 장치이다. 해당 악보에 제시된 스캇 부분은 음정 보다 더 넓은 음역대의 음계를 사용하여 감탄이나 환호성을 하는 듯 한 인상을 주며 다양하고 풍부한 표현력의 방법으로 오락적 흥미를 유발하고 관객의 몰입도를 증가시키는 기능을 한다.

영화 버전에서는 스캇을 2마디로 처리한 반면 공연 버전에서는 12마디의 스캇으로 화려한 보컬 스킬을 보여주고 있다. 라이브 공연을 사용하는 이점으로 반주는 페르마타로 길게 늘어놓고 배우에게 음악적인 테크닉의 자유로움을 허용하였다. 이는 극적 상황의 전개 및 인물의 정서를 극대화하는 역할 뿐만 아니라 뮤지컬 공연 상황에서 허용되는 엔터테인먼트적인 오락성을 강조하는 장르적 특징이라 할 수 있다.

5. 결론

본 연구를 통해 뮤지컬 <헤어스프레이>에 나타난 극과 음악의 동시대성을 반영하는 요소들과 'Run and Tell That'의 블루스 스케일 및 스캇 활용 분석을 통해 인물을 나타내는 음악적 표현 기법을 고찰하였다. 뮤지컬 <헤어스프레이>는 1960년대 시대상 속에서 백인 소녀 트레이시가 세상의 편견을 깨고 춤의 꿈에 도전하는 '꿈의 춤'과, 나아가 '흑인 인권운동의 춤'을 통해 흑인 친구인 씨위드와 인종차별 문제를 해결하며 화합을 이루는 과정을 극적으로 보여준다. 이 작품은 이러한 동시대를 반영하기 위해 인종이슈를 음악적으로 재치 있게 전개하고 있음을 확인할 수 있었으며, 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 이 작품은 극적 메시지를 전달하기 위한 음악적 기능으로 1) 시대 배경의 재현, 3) 사회적 메시지 전달, 3) 인물의

감정이나 의도를 전달, 4) 오락성 전달 등의 역할을 하고 있다. 특히, 1960년대 미국 흑인사회에서의 환경은 다양한 장르의 음악을 적용하여 극의 코믹성과 역동성을 제공하고 인물들의 캐릭터성을 부여하여 극의 주제인 화합을 효과적으로 제시하였다.

둘째, 1960년대 스타일의 음악을 사용함으로써 그 시대 배경을 재현한다. 이 시기의 극심한 인종차별로 백인이 선호하는 음악 장르와 흑인의 음악 장르를 구분 지어 표현 하였으며, 당시 유행했던 리듬 앤 블루스, 로큰롤, 차차차, 부기우기, 보사노바, 팝, 블루스, 소울, 블루스 락 등을 통해 인물마다 각기 다른 장르를 적용하여 표현하였다.

셋째, 씨위드의 ‘Run and Tell That’은 뮤지컬 <헤어스프레이>의 주요 주제인 인종차별에 대한 자신의 견해를 뒷받침하는 가사를 담고 있다. 이 노래를 통해 흑인의 자부심과 가치를 주장하며 차별에 대해 저항하는 메시지를 던지며 주인공 트레 이시가 나가야 할 방향을 제시하고 앞으로 야기될 사건들을 예측하게 하는 역할을 하였다.

마지막으로, ‘Run and Tell That’은 블루스 스케일과 스캣의 사용은 씨위드가 인종차별이라는 불합리한 상황이지만 이를 불평 대신 블루스로 승화한다는 그의 낙천적이며 밝은 성격을 돋보이게 하는 장치로 사용되었다. 또한 흑인을 대표하는 음악 스타일 중 하나인 리듬 앤 블루스 장르와 창법을 변화와 진보적인 가치를 주장하는 다음 세대로서의 흑인이라는 상징적 캐릭터와 인종간의 평등과 통합을 추구하는 그의 사회적 이상을 제시하기 위한 전략적 기법으로 사용하였음을 알 수 있었다.

앞서 고찰한 내용에서 알 수 있듯이 뮤지컬 <헤어스프레이>는 비주류인 백인 소녀와 흑인 인권 운동이라는 극적 환경을 나타내기 위해 동시대적 음악 기법을 활용하여 사건과 인물의 정체성을 드러내고자 한 것을 알 수 있다. 또한 음악이 극적 상황 전개와 인물의 역할을 부각시키는 중요한 요소로 사용되고 있음을 확인하였다. 다만 세부 연구 범위를 씨위드의 ‘Run and Tell That’로 제한점을 두어 극중 주요 인물의 극적 기능과 음악적 특징에 대해 담아내지 못 한 부분은 향후 보완하고자 한다. 나아가 지속적이고 심도 있는 뮤지컬 작품 연구를 통해 뮤지컬 장르의 특징인 동시대성 반영이라는 고유의 가치를 인식하고 발전시킬 수 있도록 후속 연구로 이어가고자 한다.

참고문헌

- 김세은. (2017). 보사노바(Bossa Nova)의 특성과 보사노바가 현대 대중음악에 미친 영향 - 안토니오 까를로스 조빔(Antonio Carlos Jobim)을 중심으로, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원. 7-8.
- 김예나. (2022). 대중서사 속 ‘클리셰 의’ 변화양상, *돈암어문학 제 42집*, 7.
- 김은경. (2019). 미국 블랙 가스펠(Black Gospel)의 주제와 소재에 관한 고찰-2010년 이후 작품을 중심으로, 석사학위논문, 경희대학교 대학원. 5-6.
- 김준남. (2018). 컨템퍼러리 알앤비(Contemporary R&B)의 음악적

특징 고찰 - 스티비원더(Stevie Wonder)와 머라이어캐리(Mariah Carey)의 작품을 중심으로, 석사학위논문, 경희대학교 대학원. 7.

- 김지연. (2020). 블루스가 현대음악에 끼친 영향에 관한 연구 - 클래식, 한국 대중가요, 팝 음악을 중심으로, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원. 7-9.
- 김지은. (2012). 에릭 클랩튼 초기 블루스 락의 확립과정에 관한 연구 분석 - 1960년대를 중심으로, 석사학위논문, 상명대학교 대학원. 10.
- 말로. (2013). 「The Artistry of Jazz Singing 쟁쟁싱잉의 비밀」. *취재음악과모음*, 51, 133, 137
- 송무경.(2016). 「음악 논문 작성법」. 음악세계.
- 우명희. (2008). 라틴댄스에 나타난 춤 특성에 관한 연구, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원. 45.
- 유승한. (2022). 간극도 이론을 이용한 스캣 음절에 관한 연구 - 재즈 보컬리스트 루이 암스트롱(Louis Armstrong)의 ‘Hotter Than That’ 스캣 솔로 분석을 중심으로, 석사학위논문, 목원대학교 대학원. 7.
- 이영준. (2005). 시대별 팝음악의 특징 연구-1950년대 로큰롤에서부터 현재의 Sound Technology가 주도하는 댄스 팝까지, 석사학위논문, 상명대학교 대학원. 7.
- 이은혜. (2018). 손드하임 뮤지컬의 통합과 해체 원리 연구 - <스위니 토드>에 나타난 극과 음악의 상관성을 중심으로, 박사학위논문, 경희대학교 대학원. 40.
- 이은혜. (2016). 「알기쉬운 뮤지컬 가창실기」. 도서출판: 오래.
- 이지혜. (2023). 뮤지컬<헤어스프레이>에 나타난 가사와 음악의 연관성 분석, 석사학위논문, 상명대학교 대학원. 54.
- 장다원. (2020). 소울(Soul)이 뮤지컬 <드림걸즈>의 드라마와 음악에 미친 영향- 1950년대부터 1970년대까지 소울 음악을 중심으로, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원. 11, 14.
- 존 앤드루스, 린다 보조외10인. (2016). 「그림으로 보는 세계의 뮤지컬」, 시그마북스. 296-297.
- 뮤지컬 <헤어스프레이> 악보 및 대본(2007). 한국 공연 버전. 신시뮤지컬컴퍼니.
- Craig Wrotniak. (2015). Direction of the Musical: Hairspray, In Partial Fulfillment Of the Requirements for the Degree Master of Arts, Central Washington University
- Flinn, Denny Martin. Musical! A Grand Tour. Schirmer. 1997.
- Freytag, Gustav. Technique of the Drama, Scott. Foresman and Company 3rd Edition. Chicago. 1900.
- <https://ladygeekgirl.wordpress.com/2014/06/07/run-and-tell-that-taking-a-closer-look-at-hairspray/>(2023.7.2.)
- <https://latterdaysaintmusicians.com/music-news/the-bonner-family-s-powerful-rendition-of-run-and-tell-that-from-hairspray-sends-succinct-message>(2023.7.2.)

경희대학교 예술·디자인연구원 규정

제1조(명칭)

본 연구원은 경희대학교(이하 “본교”라 한다) 부설 예술·디자인연구원(Institute of Art & Design Research, Kyung Hee University) (이하 “본 연구원”이라 한다)이라 칭한다.

제2조(목적)

본 연구원은 건축디자인, 공연영상, 도예, 디지털콘텐츠, 사운드디자인, 산업디자인, 시각디자인, 의류디자인, 환경조경디자인 전문분야의 심화와 융합의 성과를 통해 학문과 일상의 질적 향상을 이룸을 목적으로 한다.

제3조(소재지)

본 연구원은 경희대학교 내에 둔다.

제4조(사업)

① 본 연구원은 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음의 각 호와 같이 사업을 수행한다.

1. 예술·디자인에 대한 교육지원 및 기술 지원
2. 예술·디자인에 필요한 정보 수집 및 특성화 개발
3. 건축디자인, 공연영상, 도예, 디지털콘텐츠, 사운드디자인, 산업디자인, 시각디자인, 의류디자인, 환경조경디자인 등의 연구용역 수행
4. 학술회의, 연구발표회, 강연회, 세미나 개최 및 학술지 또는 간행물 발간
5. 해외전시회 및 박람회 등 국제협력지원 적극 장려 및 권장
6. 실무교육 강화를 위한 전문가 초청 세미나 추진
7. 기타 본 연구원의 설치 목적을 달성하기 위하여 필요한 사업

② 본 연구원이 수주한 연구 사업에 대해 일반연구원이 연구책임자로 참여할 경우, 연구원장은 과제 수행을 위한 자율성과 책무성을 담보해 주어야 한다.

제5조(조직)

① 본 연구원에는 원장 1인, 부원장 1인, 각 분야별 연구센터장 1인, 간사 1인, 감사 임원과 연구원을 두며 임원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

② 원장은 본교 전임교원 중에서 총장이 임명하며 본 연구원을 대표하고 연구원의 제반 업무를 관장한다.

③ 부원장은 본교 전임교원 중에서 원장이 임명하며 원장의 유고시에는 원장의 직무를 대행한다.

④ 간사는 본교 전임교원 중에서 원장이 임명하며, 본 연구원의 제반 업무와 관련하여 원장을 보좌한다.

⑤ 연구부서는 전문분야별로 다음 9개의 연구센터로 구성하며, 연구센터장은 본교 전임교원 중에서 원장이 임명한다.

1. 건축디자인연구센터
2. 공연영상연구센터
3. 도예연구센터
4. 디지털콘텐츠연구센터
5. 사운드디자인연구센터
6. 산업디자인연구센터
7. 시각디자인연구센터
8. 의류디자인연구센터
9. 환경조경디자인연구센터

⑥ 감사는 원장이 임명하며 본 연구원의 회계 처리, 사무 등을 감사하고 그 결과를 원장을 경유하여 연구처장에게 서면으로 보고한다.

제6조(연구원)

① 본 연구원에는 상임연구원과 전문연구원을 두며 필요에 따라서 객원연구원과 일반연구원을 둘 수 있다.

② 상임연구원은 본교 전임 교원 중에서 원장이 임명한다.

③ 전문연구원은 박사 수료 이상의 학위소지자 중에서 원장이 임명하며, 그 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있다.

④ 객원연구원은 본 연구원의 발전에 기여할 수 있는 외부인사 중에서 원장이 임명하며, 그 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있다. 단, 박사학위 미소지자는 1회에 한하여 연임할 수 있다.

⑤ 일반연구원은 석사과정 이상의 학위소지자 중에서 원장이 임명하며, 그 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있다. 단, 박사

학위 미소지자는 1회에 한하여 연임할 수 있다.

제7조(운영위원회)

- ① 본 연구원에는 원장, 부원장, 각 연구센터장으로 구성되는 운영위원회(이하 “위원회”라 한다)를 두어, 본 연구원의 주요 사업 및 정책에 관하여 심의한다.
- ② 위원회는 재적위원 과반수의 출석으로 성원하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.
- ③ 간사는 위원회의 제반 회무를 처리하고, 회의록을 작성하여 비치하여야 한다.

부 칙

본 규정은 1998년 6월 18일부터 시행한다.

부 칙

본 규정은 1999년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 규정은 2009년 10월 19일부터 시행한다.

제8조(자문위원회)

- ① 본 연구원의 원활한 연구 활동과 운영에 관한 자문을 얻기 위하여 자문위원회를 둘 수 있다.
- ② 자문위원회의 구성과 운영방안은 위원회의 심의를 거쳐 원장이 결정한다.

부 칙

본 규정은 2017년 8월 31일부터 시행한다.

부 칙

본 규정은 2020년 7월 16일부터 시행한다.

제9조(재정)

본 연구원의 재정은 교내외 지원금, 용역수익금, 수탁연구비, 간접연구경비, 기부금, 기타 수익금 등으로 충당한다.

제10조(회계년도)

본 연구원의 회계년도는 본교의 회계년도와 같다.

제11조(예산 및 결산승인)

본 연구원의 예산 및 결산은 운영위원회의 심의를 거쳐 결정하고 원장이 승인한다.

제12조(해산)

본 연구원이 해산할 경우 그 재산은 모두 본교에 귀속된다.

제13조(준용)

본 규정에 정하지 아니한 사항은 위원회의 심의를 거쳐 원장이 정하여 시행한다.

논문투고규정

1998년 9월 1일 제정

2017년 7월 5일 개정

2020년 8월 26일 개정

1. 목적 및 내용

1) 본 규정은 예술디자인학연구(Journal of Art & Design Research)에 투고되는 심사용 논문의 투고와 작성방법을 규정하여 논문투고절차의 효율성과 투명성을 높이는 것을 목적으로 한다.

2) 투고 논문은 예술 및 디자인연구에 관련된 것으로서, 관련 학문 및 산업 발전에 기여하는 내용이고 독창성이 인정되는 것이어야 하며, 국내외 다른 학술지에 게재되었던 내용은 투고할 수 없다. 단, 학술연구발표대회에 제출된 것은 예외로 한다. 이메일 투고가 어려우신 분의 경우만 가능하며, 한글파일(hwp) 형식으로 작성하여 논문 투고신청서의 양식과 함께 이메일(design@khu.ac.kr)로 제출한다.

3) 투고된 원고는 본지의 논문심사규정에 의거한 심사를 거쳐 게재여부를 결정한다.

2. 투고자격

1) 본 학술지의 투고자격에 대한 제한은 없다. 예술 및 디자인 관련 분야 연구자는 누구나 투고할 수 있다.

2) 본 학술지의 1회 발행분 게재 논문 중 동일저자의 이름으로 게재할 수 있는 논문의 편수는 공동저자를 포함하여 2편 이내로 제한 한다.

3. 논문의 종류 및 유형

1) 연구논문

연구논문은 예술 또는 디자인에 관한 주제가 이론적 또는 실증적으로 논술된 것으로 타당한 논증의 구조가 드러나야 하며, 학술적인 독창성을 가지고 있는 연구, 또는 기초연구라고 하더라도 연구 과정이나 내용에 새로운 사실이나 가치 있는 고찰이 포함되어 그 학문적 담론에 크게 기여할 수 있는 논문을 말한다.

2) 작품논문

학술적 가치가 인정되고 종합적인 완성도를 갖추고 있는 예술 활동과 디자인 결과물에 대한 논리적 기술을 담은 논문을 의미한다.

4. 원고제출방법

1) 온라인 투고

본 학술지에 논문 투고를 원하는 투고자는 경희대학교 예술디자인 연구원 홈페이지 (<http://adr.khu.ac.kr>)에 회원가입 후, 한글파일(hwp) 형식으로 작성하여 예술디자인 연구원 홈페이지 (<http://adr.khu.ac.kr>)에서 투고 한다. 또한, 투고논문에 이름과 소속, 사사문구 등 저자를 알릴 수 있는 모든 정보를 삭제한 후 제출하여야한다.

2) 이메일 투고

본 학술지에 논문 투고를 원하는 투고자이지만 온라인 투고가 어려우신 경우에만 해당되며, 투고자는 한글파일(hwp)형식으로 작성하여 소정의 양식에 따른 논문투고신청서와 함께 아래의 연구원 이메일로 제출한다. 또한 투고논문에 이름과 소속, 사사문구 등 저자를 알릴 수 있는 모든 정보를 삭제한 후 제출하여야한다.

(제출처 : design@khu.ac.kr)

5. 원고작성지침

1) 작성언어

언어는 국문과 영문 중 하나로 할 수 있으며, 영문인 경우 제목 아래에 국문으로 번역된 제목을 표기한다.

2) 논문분량

투고 가능 논문 분량은 최소 6페이지 이상을 기본으로 한다.

3) 편집용지 및 여백

용지	A4용지		
위쪽	15mm	아래쪽	15mm
왼쪽	25mm	오른쪽	20mm
머리말	15mm	꼬리말	15mm

4) 원고의 구성

원고는 원칙적으로 제목(국문과 영문), 목차, 초록, Abstract, Keywords, 본문 (이론적 배경, 연구방법, 결과 등), 참고문헌의 순으로 원고를 작성한다.

5) 초록 및 Abstract

국문초록은 15~20줄 이내로 하고, 영문초록(abstract)은 200~250단어로 연구목적, 연구방법, 연구결과 및 결론을 포함 시켜서 간결하게 작성한다.

6) Keywords

Keyword는 논문의 내용을 대표할 수 있는 5개 이내의 단어로 “국문(영문)”의 형식으로 기재한다.

알파벳의 첫단어는 대문자의 형식으로 기재한다.

(예) *Keywords* 대학교(university) ...

7) 논문표제/본문표제

영어논문표제는 명사의 첫글자는 대문자로 표기한다.

본문의 내용은 기본적으로 기승전결의 순서로 명확한 논지를 전개할 수 있어야하며, 본문 표제는 1. / 1.1. / 1.1.1... 의 순서로 기입한다. 큰 표제(장)이 바뀔 때는 1줄 띄어서 다음 표제로 바꾸며 중간 표제(절)나 작은 표제(항)의 경우에는 띄지 않고 작성한다.

(예)

4. 결과 및 논의

4.1. 남성소비자의 특성

4.1.1. 인구통계학적 특성

8) 글자체 양식

항목	글자체	글자 크기	줄간격	비고
한글제목	나눔고딕	14	110	굵게
한글부제	나눔고딕	11	130	굵게
이름	나눔고딕	10	110	굵게
소속	나눔고딕	9	110	
영어제목	나눔고딕	14	110	굵게
영어부제	나눔고딕	11	130	굵게
영어 이름	나눔고딕	10	110	굵게
영어 소속	나눔고딕	9	110	
목차제목 장	나눔고딕	10	150	굵게
목차제목 절	나눔고딕	9	150	
초록제목	나눔고딕	10	150	굵게
초록내용	나눔명조	8.5	160	
Abstract 제목	나눔고딕	10	150	굵게
Abstract 내용	Times New Romans	8.5	140	
Keywords 제목	나눔고딕	10	150	이탤릭/굵게
Keywords 내용	나눔고딕	9	150	
본문내용 장제목	나눔고딕	12	150	굵게
본문내용 절제목	나눔고딕	11	150	굵게

본문내용	항제목	나눔고딕	10	150	굵게
본문내용	한글	나눔명조	9	150	
	문단모양: 문단아래 2pt				
	영어	Times New Romans	9	150	
표, 그림의 제목	나눔고딕	8	130		
표, 그림의 내용	나눔고딕	8	110		
참고문헌 제목	나눔고딕	12	150	굵게	
참고문헌 내용	한글	나눔명조	8	140	
	영어	Times New Romans	8	140	
각주	나눔고딕	7	130		

9) 표와 그림의 작성법

① 표와 그림의 제목은 “〈표 1〉 OOOO”, “〈그림 1〉 OOOO”으로 표기하며 표의 캡션은 표의 상단 좌측, 그림의 캡션은 아래쪽 가운데에 넣어 위치시킨다. 영문으로 작성된 논문일 경우 “〈Table 1〉 OOOO”과 “〈Fig. 1〉 OOOO”으로 표기한다.

② 표와 그림의 출처는 표와 그림의 아래쪽, 가운데 정렬하여 표기한다.

10) 본문에서의 문헌 인용양식

① 저자가 2인 이하인 경우

예) 홍길동(2014)은 ..., 홍길동과 김한국(2015)은 ..., ...와 같이 논했다(홍길동, 2014).

외국인은 성(last Name)만 표기한다.

예) Jasper and Lan(1992)의 연구에서 ..., ... (Jasper & Lan, 1992).

② 저자가 3인 이상인 경우

주저자명과 나머지 인원수를 기재하며, 외국인일 경우 ‘et al.’을 이름 다음에 적는다.

예) 홍길동 외 2인(2014)의 연구에서 ..., ... (Jasper et al., 1993)

③ 많은 선행연구를 인용할 경우

저자이름은 가나다 순으로 기재하며, 동명일 경우는 연도 순으로 한다.

예) 선행연구(김한국 외 2인, 2014; 이경순, 2008; 이경순, 2014; 홍길동, 2012)에서와 같이 ...

11) 참고문헌

① 참고문헌의 기재 순서

기재순서는 한국인 먼저, 가나다 순, 영문 표기 저자는 알파벳순으로 정렬한다. 동일 저자의 여러 참고문헌일 경우 단일 저자의 참고문헌을 공저자 참고문헌보다 먼저 기입한다. 동일 연도의 저자일 경우 제목의 가나다 순 또는 알파벳순으로 한다. 동일연도, 동일저자의 연속 참고문헌일 경우 예시와 같이 출판 연도 앞에 a, b, c 등으로 표기한다.

예) Schmidt, J. R. (2000a). Control ...

Schmidt, J. R. (2000b). Roles of ...

② 정기간행 학술잡지

예1) 홍길동. (2014). 재킷 디자인에 관한 연구. *예술디자인연구지*, 13(2), 103-117.

예2) Herman, L. M., Kuczaj, S. A., & Holder, M. D. (2014). A study on the jacket..... . *Journal of Art & Design Research*, 13(2), 103-117.

③ 단행본

• 저자 혹은 편집자가 있는 경우

예1) 홍길동, 김한국. (2014). 「디자인론」. 서울: 경희사.

예2) Cone, J. D., & Foster, S. L. (1993). 「The element of style」 (3rd ed.). New York: Macmillan.

• 저자 혹은 편집자가 없는 경우

예1) 「디자인 대백과 사전」. (2000). 서울: 경희대학교출판부.

예2) 「College bound seniors」 (3rd ed.). (1979). Princeton, NJ: College Board Publications.

④ 보고서 및 학위논문

예1) 홍길동. (2014). 일반화 가능성 이론의 응용 연구, 박사학위논문. 한국대학교 대학원.

예2) Devins, G. M. (1981). Helplessness, depression, and mood in end-stage renal disease. Unpublished doctoral dissertation, McGill University, Montreal.

⑤ 웹사이트의 경우

웹사이트 주소, 검색년월일의 순으로 표기한다.

예) <http://www.khu.ac.kr/main.do> (2017.08.15.)

12) 영문논문

영문논문은 한글논문의 양식과 준하나 Abstract 내용, 본문 내용은 Times New Roman 글자체로 하고 모든 제목(장, 절, 항)은 나눔고딕체로 한다.

13) 저작권

① 본 연구원이 발행하는 예술·디자인학연구에 게재된 논문, 논설, 작품 등에 관한 모두의 판권은 경희대학교 부설 예술·디자인연구원에 귀속되며, 투고행위 자체가 게재 후의 판권을 본 연구원으로 이양함에 동의하는 것으로 해석한다.

② 게재된 논문, 논설, 작품 등이 타인의 저작권을 침해한 경우 그 책임은 전적으로 투고자에게 있다.

논문심사규정

1998년 9월 1일 제정

2017년 7월 5일 개정

2017년 12월 12일 개정

1. 목적

본 규정은 경희대학교 예술·디자인연구원 논문집 "예술·디자인학연구(Journal of Art & Design Research)"에 투고된 논문의 심사 및 채택 여부를 규정함을 목적으로 한다(이하 "예술·디자인학연구 논문편집위원회"를 본회라 한다).

2. 심사위원 선정

- 1) 본회 편집위원장은 접수된 논문 중 심사적합 여부를 통과한 논문에 한하여 편집위원 전원에게 심사위원 추천을 의뢰한다.
- 2) 본회 편집위원은 각 논문들에 대한 전문성을 갖춘 심사위원들을 복수 추천한다. 본회 편집위원회에서는 편집위원들로부터 추천받은 명단을 바탕으로 심사의뢰명단을 작성한다. 편집위원장은 필요시 편집위원에게 심사자 추천을 추가로 의뢰할 수 있다.

3. 논문심사 의뢰

- 1) 본회 편집위원회에서는 심사 의뢰명단을 바탕으로, 논문 1편당 3인의 심사위원을 배정하여 심사를 의뢰한다.
- 2) 심사자의 심사거부 등으로 심사위원 3인이 확보되지 못한 경우에는 편집위원장의 재량으로 심사의뢰명단을 추가하여 심사 의뢰를 마친다.
- 3) 본회 편집위원회는 심사를 수락한 심사위원에게 심사용 서류 일체를 발송한다. 심사를 수락한 심사위원이 불가피한 사정상 논문심사를 진행하지 못할 경우 이 사실을 즉시 본회에 알리고, 서류 일체를 반송하여야 한다.
- 4) 논문심사위원에게는 소정의 심사료를 지불한다.
- 5) 심사과정에서 투고자의 신원이 심사위원에게 노출되지 않도록 한다.

4. 심사기간

- 1) 심사위원은 심사 위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 15일 이내에 심사결과를 회신하는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 심사위원이 심사 위촉을 받고 15일 이내에 심사의견을 제

출하지 않을 경우에는 편집위원장이 1차 독촉하고 그로부터 5일 이내에 심사의견서를 제출하지 않을 경우 심사위원을 해촉할 수 있다.

- 3) 해촉된 심사위원은 심사 서류 일체를 즉시 본회로 반송하여야 한다.

5. 심사위원의 심사

- 1) 심사기준은 논문의 구성요소(한글초록, 한글주제어, 영문초록, 영문주제어, 서론, 본문, 결론, 참고문헌)의 심사와 논문 내용의 독창성, 명확성, 논문 구성과 체제의 완성도, 논문 초록의 질적 수준, 검증수준과 디자인에의 학술적 가치와 기여도 등을 기준으로 심사한다.
- 2) 심사평가기준을 근거로 심사위원은 게재가, 수정 후 게재, 수정 후 재심, 게재불가 중의 하나로 논문 심사 결과를 판정하여 본회에 반송하여야 한다.
- 3) 심사요지는 구체적이고 명확한 표현을 사용하며, 논문내용을 수정할 필요가 있다고 판정한 경우 심사위원은 수정내용을 구체적으로 밝혀야 한다. 게재불가라고 판정할 경우 심사위원은 반드시 그 타당한 이유를 논문심사의견서에 밝혀야 한다.

6. 심사결과의 판정

- 1) 3인의 심사의견 중 '수정 후 게재'가 2개 이상인 경우 게재의 기회가 주어진다. 3인의 심사의견 중 '게재 불가'가 2개 이상인 경우 논문은 채택되지 않는다. 편집위원회에서는 이 결과를 토대로 최종 심사판정을 내리고, 그 결과를 저자와 심사위원들에게 통보한다.
- 2) 심사결과가 '수정 후 게재'인 경우 저자에게 논문의 수정을 거친 최종 원고본 제출을 요청한다.
- 3) 심사결과가 '수정 후 재심'인 경우 저자에게 논문의 수정을 거친 재심사 원고와 심사의견에 대한 답변서를 요청하고, 재심을 의뢰한다.
- 4) 심사결과가 '게재불가'인 경우 저자에게 심사결과를 통보한다.

심사자1	심사자2	심사자3	1차 판정
게재가	게재가	게재가	게재가
게재가	게재가	수정 후 게재	
게재가	게재가	수정 후 재심	
게재가	게재가	게재 불가	수정 후 게재
게재가	수정 후 게재	수정 후 게재	
게재가	수정 후 게재	수정 후 재심	
게재가	수정 후 게재	게재불가	
수정 후 게재	수정 후 게재	수정 후 게재	
수정 후 게재	수정 후 게재	수정 후 재심	
수정 후 게재	수정 후 게재	게재 불가	
게재가	수정 후 재심	수정 후 재심	
수정 후 게재	수정 후 재심	수정 후 재심	
수정 후 재심	수정 후 재심	수정 후 재심	
게재가	수정 후 재심	게재 불가	재심, 편집위원회 논의 후 판정
수정 후 게재	수정 후 재심	게재 불가	
수정 후 재심	수정 후 재심	게재 불가	
게재가	게재 불가	게재 불가	게재 불가
수정 후 게재	게재 불가	게재 불가	
수정 후 재심	게재 불가	게재 불가	
게재 불가	게재 불가	게재 불가	

7. 재심사 절차

- 1) 재심사는 '수정 후 재심' 또는 '게재불가'로 판정한 심사위원이 담당하되, 필요한 경우 편집위원회에서 새로운 심사위원을 위촉하여 진행할 수 있다. 이때 1인 이상의 심사위원이 '게재 불가'로 판정하면 최종 '게재 불가'로 처리한다.
- 2) 재심사위원은 심사 원고를 받은 날로부터 7일 이내에 심사 결과를 반송하여야 한다.
- 3) 저자가 논문의 수정을 요청받고 아무런 의사 표명 없이 15일 이내에 수정논문을 제출하지 않을 경우, 편집위원회는 '게재불가'로 처리한다.
- 4) 재심사는 최장 2회에 한하며 2회 재심절차까지의 심사판정이 '게재가' 또는 '수정 후 게재'에 미치지 못하는 경우 '게재불가'로 판정한다.

8. 게재여부 결정 및 통보

- 1) 본회는 게재여부를 최종 확정하여 저자와 편집위원 전원에게 통보한다.

2) 저자가 당회의 논문집 게재를 연기 또는 게재를 원하지 않을 경우, 발행일로부터 7일 이전에 편집위원회에 통보하여야 한다.

3) 저자는 심사결과통보 후 3일 이내에 논문심사의 판정결과에 대하여 서면으로 이의를 제기할 수 있으며, 편집위원회는 이에 대한 엄밀한 검토를 거쳐 필요하다고 판단할 경우 재심사를 의뢰할 수 있다.

9. 발행규정

학술지는 8월 31일, 12월 31일 매년 2회 발행한다.

10. 보안

논문심사와 관련된 정보는 일체 타인에게 공개할 수 없다.

논문 편집위원회 규정

1998년 9월 1일 제정
2009년 10월 19일 개정
2016년 10월 25일 개정
2020년 8월 26일 개정
2021년 8월 30일 개정
2022년 8월 30일 개정

1. 목적

본 규정은 경희대학교 예술디자인연구원에서 발간하는 논문집 "예술디자인학연구 (Journal of Art & Design Research)"에 관한 업무를 관할하기 위하여 설치되는 논문편집위원회의 운영에 관한 사항을 정한다.

2. 구성

편집위원회의 구성은 아래와 같다

편집위원장: 1인, 부편집위원장: 2인

편집위원: 12인 내외

3. 편집위원의 위촉

1) 편집위원은 편집위원장의 추천을 받아 예술디자인연구원 원장이 위촉 한다

2) 편집위원은 임명 직전 3년간의 연구 실적이 관련전문분야의 국제 저명학술지 및 등재학술지에 3편 이상의 논문을 발표한 박사학위 소지자이거나, 관련분야에서 10년 이상 재직하고 있는 교수, 또는 이에 준하는 저명한 학술활동 경력을 갖춘 자를 원칙으로 한다.

4. 편집위원의 임기

1) 편집위원장, 편집위원의 임기는 2년으로 하고 연임할 수 있다.

2) 논문업무의 효율성을 위하여 편집위원의 1/3을 넘지 않는 범위 내에서 편집위원장이 교체할 수 있다.

5. 편집위원회의 기능

1) 논문심사규정에 의거 논문집 발간에 관한 사항

2) 논문투고규정에 의거 논문투고와 게재, 출판에 관한 사항
3) 기타 논문편집에 관한 사항

6. 편집위원의 직무

1) 편집위원장: 편집위원회를 대표하여 전체업무를 총괄한다.
2) 편집위원: 편집위원장으로부터 의뢰받은 투고논문에 대한 적합한 논문심사위원을 선정한다.

논문심사규정에 따라 논문심사절차를 진행하고, 심사과정을 감독한다.

논문 편집을 최종 승인한다.

3) 편집위원회 명단 (2020년)

① 편집위원장

김진오 (경희대학교)

② 부편집위원장

이연준 (홍익대학교)

민병욱 (경희대학교)

③ 편집위원

김인한 (경희대학교)

최정욱 (경희대학교)

김승현 (경희대학교)

박상희 (경희대학교)

홍성규 (경희대학교)

방창현 (경희대학교)

천장환 (경희대학교)

박성준 (계명대학교)

안재홍 (한국과학기술원)

박윤미 (이화여자대학교)

정윤천 (홍익대학교)

유 은 (서울과학기술대학교)

이주현 (동아방송예술대학교)

정병국 (남서울대학교)

Kim Ken Ri (Loughborough Univ, U.K)

예술디자인연구원 연구윤리규정

2016년 10월 25일 제정

2018년 2월 28일 개정

2023년 6월 9일 개정

제1장 총칙

제1조 목적

본 규정은 예술디자인연구원의 회원으로서의 자세 및 본 연구원이 개최/발간하는 학술대회나 학술지에 논문을 발표하는 연구자로서 지켜야 할 연구 윤리를 확립하고 연구 활동과 관련된 부정행위를 사전에 방지하며, 부정행위 발생 시 공정하고 체계적인 진실성 검증을 위해 설치되는 연구윤리위원회의 운영 관련 사항을 규정하는 데 목적이 있다.

제2조 적용대상

본 규정은 예술디자인연구원 내 학술연구 활동과 직간접적으로 관련 있는 모든 회원에 대하여 적용한다.

제3조 적용범위

예술디자인연구원의 연구윤리 부정행위와 관련하여 다른 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 규정에 의한다.

제4조 용어 정의

연구를 수행하고 발표하는 과정에서 고의 또는 중대한 과실로 다음과 같이 연구의 진실성을 해치는 행위를 연구부정행위로 간주한다.

1. 표절: 타인의 연구내용 전체 또는 일부를 인용출처 표시 없이 도용하는 행위
2. 위조: 존재하지 않은 자료나 연구결과를 허위로 만들어 기록하는 행위
3. 변조: 연구와 관련된 자료를 사실과 다르게 임의로 변경하거나 누락시켜 연구내용이나 결과를 왜곡하는 행위
4. 중복게재: 본인이 이미 발표한 연구내용 전체 또는 일부를 정당한 승인이나 적절한 인용 없이 다시 발표, 출판하는 행위
5. 부당한 연구자 표시: 연구내용이나 결과에 기여한 사람에게 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 연구에 기여하지 않은 사람에게 논문저자 자격을 부여하는 행위

6. 본인 또는 타인의 부정행위의 의혹에 대한 조사를 고의로 방해하거나 제보자에게 위해를 가하는 행위

제5조 회원의 연구윤리준수 의무

예술디자인연구원의 회원은 학문 연구자로서의 책무를 성실하게 이행하여야 하며, 학술연구 활동을 수행함에 있어서 연구원의 학술연구윤리현장 및 관련 규범을 반드시 준수하여야 한다.

제6조 연구윤리위원회의 설치

예술디자인연구원 회원의 연구윤리 규범 준수에 필요한 제반 사항을 심의하기 위하여 본 연구원에 연구윤리위원회를 둔다.

제2장 예술디자인연구원 회원의 윤리지침

제1조 예술디자인연구원 회원(이하 회원으로 칭함)으로서의 자세

제1절 (회원의 권리와 존엄성 존중)

- ① 회원은 인간의 가치를 존중하며 인종, 성별, 종교, 연령, 장애 등을 이유로 인간을 차별하지 않는다.
- ② 회원은 타 회원들의 인격과 권리를 존중하고 상호간의 학문적 다양성을 인정한다.
- ③ 회원은 개인의 이익을 위해 연구원 및 타 회원들의 명예와 품위를 훼손하는 행위를 해서는 안 된다.
- ④ 회원은 자신의 언행으로 인하여 연구원, 타 회원, 연구 참여자들이 피해를 입지 않도록 유의하여야 한다.

제2절 (전문성 향상을 위한 노력)

- ① 회원은 예술디자인 분야의 최신 정보를 파악하고 지속적인 연구를 통한 전문적인 지식을 배양하도록 노력하여야 한다.
- ② 회원은 새로운 연구방법을 개발하고 학술 연구, 타 학문 및 관련 업계와의 교류, 연수 등을 통한 자기 발전의 노력을 계속하여야 한다.

제2조 연구자로서의 자세

- ① 회원은 타인의 아이디어, 연구내용, 결과 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 도용하는 표절 행위를 하지 않아야 한다.
- ② 회원은 연구 재료, 장비, 과정 등을 인위적으로 조작하거나 데이터를 임의로 변형·삭제함으로써 연구 내용 또는 결과를 왜곡하는 변조 행위를 하지 않아야 한다.
- ③ 회원은 존재하지 않는 데이터 또는 연구결과 등을 허위로 만들어 내는 위조 행위를 하지 않아야 한다.
- ④ 회원은 연구에 직접 참여하지 않고 과학적·기술적·디자인적 공헌 또는 기여만을 한 사람에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문 저자 자격을 부여하는 행위를 하지 않아야 한다.
- ⑤ 회원은 이미 발표된 바 있는 연구물을 중복 투고하거나 이중 출판을 하지 않아야 한다.
- ⑥ 회원은 공개된 학술 자료나 타인의 글을 인용할 경우에는 정확하게 기술하되 반드시 출처를 밝혀야 하며, 타인의 아이디어를 차용할 경우에도 정보 제공자의 동의를 얻어야 한다.
- ⑦ 회원은 사람을 대상으로 연구를 수행할 경우 피 실험자의 인권과 안전을 최우선으로 고려한다.

제3장 학술지 발간 기관의 윤리지침

제1조 회원정보 및 연구내용 보호 규정

- ① 연구원은 회원들의 개인 정보와 사생활 보호를 위하여 노력하여야 한다.
- ② 연구원은 회원의 개인 정보 및 진행 중인 연구내용에 대한 공개가 필요할 때에는 본인의 동의를 전제로 최소한으로 공개하며, 법적으로 정보 공개가 요구될 때에는 관례를 따른다.

제2조. 편집위원이 지켜야할 규정

- ① 본 예술디자인연구원의 편집위원은 회원들의 인격과 학문적 신념을 존중하며 투고된 연구물에 대하여 연구의 질적 수준과 투고 규정에 근거하여서만 연구물의 게재 여부를 결정하여야 한다.
- ② 편집위원은 투고된 논문의 평가를 해당 분야의 전문적 지식을 가지고 공정한 판단을 내릴 수 있는 심사위원에게 의뢰하여야 한다.
- ③ 편집위원은 논문의 게재가 결정될 때까지는 심사위원을 제외한 다른 사람들에게 연구내용 및 게재 여부, 심사결과 등을

공개하여서는 안 된다.

제3조. 심사위원이 지켜야 할 윤리규정

- ① 심사의뢰를 받는 심사위원은 심사 대상 논문을 정해진 기간 내에 객관적 기준에 의해서 공정하고 성실하게 평가하여 그 결과를 편집위원회에 통보하여야 한다.
- ② 심사위원은 논문에 관한 의견을 제시할 때 전문 지식인으로서의 저자와 그 연구물에 대하여 인격적으로나 학문적으로 존중하여야 한다.
- ③ 심사위원은 심사 대상 논문에 대한 비밀을 지켜야 하며 논문이 게재된 학술지가 출판되기 전 저자의 동의 없이 논문의 내용을 공개하거나 인용하는 행위를 하지 않아야 한다.

제4장 연구윤리규정 확인 및 시행지침

- ① 본 연구원은 제출된 논문이 본 윤리지침을 준수하였는지 확인한다.
- ② 위의 규정 및 연구의 일반적인 윤리 원칙을 위반한 회원에 대한 처분은 다음 시행 지침에 의한다.

본 연구원의 모든 회원은 이상의 연구윤리규정을 준수할 것을 서약하고 이를 지키고자 노력해야하며, 위반 시에는 윤리위원회 회의의 결정을 따른다.

회원은 다른 회원의 연구윤리규정 위반을 인지했을 경우 문제 해결을 위해 노력해야하며, 명백한 연구윤리규정 위반이 드러날 경우 윤리위원회의 조사 및 절차에 협조해야 한다.

윤리규정을 위반한 것으로 지목되어 윤리위원회의 조사를 받는 경우라도 최종 결정이 내려질 때까지는 위반자로 간주하지 않으며, 그 신상에 대한 비밀을 보장한다.

제5장 연구윤리위원회 설치 및 운영

제1조 기능

본 예술디자인연구원은 본 연구윤리규정의 올바른 시행을 촉진하고 위반사항을 심의하기 위하여 윤리위원회를 둔다. 그 기능은 다음과 같다. 기능은 다음과 같다.

- ① 연구부정행위의 방지를 위한 방안 수립
- ② 연구부정행위의 제보 접수 및 조사
- ③ 연구부정행위의 심의 및 판정
- ④ 연구부정행위자에 대한 제재 결정 및 후속 조치

제2조 구성

- ① 윤리위원회는 본 연구원 원장, 부원장, 감사, 간사, 연구센터장, 편집위원장등 최소 7인 이상으로 구성한다.
- ② 위원장은 편집위원장으로 하며, 위원회를 대표하고 회의를 주재한다.

제3조 운영

- ① 위원회의 회의는 필요한 경우에 위원장이 소집하고 주최한다.
- ② 윤리위원회는 연구윤리규정 위반으로 지목된 회원에 대하여 청문, 서면 등을 통한 소명의 기회를 제공하여야 한다.
- ③ 윤리위원회의 조사 및 처리 절차는 예비조사와 본조사로 구성한다.
- ④ 관련된 모든 회의는 비공개를 원칙으로 하며, 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대하여 비밀을 준수해야 한다.

제6장 연구 부정행위 검증 및 제재 조치

제1조 연구 부정행위 검증

- ① 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우 연구 부정행위 여부를 조사해야 한다.
- ② 위원회는 제보자와 심의 대상자에게 의견진술과 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 한다.
- ③ 검증 결과 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 연구윤리 위반판정이 내려질 경우, 위원회는 심의 대상자의 행위를 연구 부정행위로 확정한다.

제2조 연구 부정행위 조사 절차

제1절 예비조사

- ① 위원회의 검토: 위원장은 제보 문건을 접수한 즉시 위원회를 소집하여 위원들이 제보문건을 열람하게 하고, 제보내용이 부정행위의 범주에 속하는지에 대한 의견을 수렴한다. 부정행위가 있었다고 의심할 만한 이유가 있다고 판단되면 예비조사를 실시한다.

② 예비조사는 해당연구자에게 제보내용을 통보하고, 소명자료를 제출하게 한 후에 위원회를 개최하여 실시한다. 해당 연구자가 통보받은 날로부터 15일 이내에 정당한 사유 없이 소명자료를 제출하지 않을 경우 부정행위를 인정하는 것으로 간주한다.

③ 제보내용이 부정행위에 해당되지 않거나, 문제의 정도가 미미하여 단순실수임이 명확한 경우, 또는 해당 연구자가 부정행위를 모두 인정하면, 위원회는 본 조사 절차를 거치지 않고 바로 판정을 내린다.

④ 예비조사에서 본 조사를 실시하지 않는 것으로 결정할 경우, 이에 대한 구체적인 사유를 결정일로부터 10일 이내에 제보자에게 문서로 통보한다. 단, 익명 제보일 경우는 이 절차는 생략한다.

⑤ 제보자가 예비조사 결과에 불복하는 경우, 통보를 받은 날로부터 10일 이내에 구체적인 근거를 제시하여 위원회에 이의를 제기할 수 있다.

제2절 본 조사

다음의 경우에 위원회는 본 조사를 실시한다.

① 해당연구자가 부정행위의 일부 혹은 전체를 인정하지 않으며, 위원회에서 제보자의 문건과 해당연구자의 소명내역을 검토한 후, 여전히 부정행위로 의심할 만한 이유가 남아 있다고 판단되는 경우.

② 예비조사에서 본 조사를 실시하지 않는 것으로 결정되었으나, 제보자가 이에 불복하고 이의를 제기하여, 이에 구체적인 근거가 인정되는 경우.

③ 본 조사는 해당연구자의 소명 혹은 예비조사결과에 대한 제보자의 이의가 제기된 날로부터 20일 이내에 개시되어야 한다.

④ 위원회는 해당분야의 전문가 3인을 연구윤리심사위원으로 위촉하여 부정행위에 대한 전문적인 조사를 행하도록 한다.

제3조 제재 조치

① 연구부정행위를 한 것으로 판정된 논문에 대해서는 게재를 취소한다.

② 해당 논문의 게재 취소 사실 및 연구윤리 위반 내용을 예술·디자인연구원 홈페이지에 공표한다.

③ 해당 연구부정행위자 중, 부정행위의 정도가 가볍거나 단순실수임이 명확한 경우, 위원회는 그 사안에 따라 해당논문의 수정이나 철회권고, 향후 연구에서의 진실성 서약, 향후 2년 이하의 기간 동안의 논문투고 및 학술발표금지 등의 징계를 결정할 수 있다.

④ 부정행위가 본 규정 제1장 제4조 1~5항에 해당되고 고의에 의한 것임이 확실한 경우 향후 3년간 논문 투고를 금지한다.

⑤ 본 규정 제6장 제2조 3항 이외의 해당 연구부정해위자가 본 연구원 회원일 경우엔 향후 3년간 회원자격을 박탈한다.

⑥ 부정행위가 본 규정 제1장 제4조 1~5항에 해당되고 고의에 의한 것임이 확실한 경우, 위원회는 해당연구자가 예술디자인연구원 학술지에 발표했던 이전 게재논문에 대해서도 본 규정 제 6장에 따라 조사를 실시하여야 한다.

제4조 검증과 징계의 시효

① 연구부정행위의 검증에는 시효를 두지 않는다.

② 제보의 접수일로부터 만 5년 이전에 이루어진 부정행위에 대해서는 징계하지 않는다. 단, 5년 이전의 부정행위라 하더라도 해당 연구자가 그 결과를 직접 재인용하여 5년 이내에 후속 연구에 사용하였을 경우에는 위반행위가 다시 발생한 것으로 간주한다.

예술·디자인학연구 Vol. 26, No. 02 학술지 발간계획 및 투고안내

다음 논문 투고기간 및 학술지 발간일은 아래 일자로 하오니 참고하시기 바랍니다.

투고기간	발간일
2023년 10월 13일 - 11월 13일	2023년 12월 31일

- ▶ 투고문의: 경희대학교 예술·디자인연구원
TEL: 031-201-2122, E-mail: design@khu.ac.kr,
(우)17104 경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732 경희대학교
예술·디자인대학관 208호

- ▶ 접수처: <http://adr.khu.ac.kr>

예술·디자인학연구

편집위원회

편집위원장 : 김진오 (경희대학교)
부편집위원장 : 이연준 (홍익대학교)
민병욱 (경희대학교)
편집위원 : 김인한 (경희대학교)
최정욱 (경희대학교)
김승현 (경희대학교)
박성준 (계명대학교)
박상희 (경희대학교)
안재홍 (한국과학기술원)
홍성규 (경희대학교)
천장환 (경희대학교)
박윤미 (이화여자대학교)
방창현 (경희대학교)
유 은 (서울과학기술대학교)
정윤천 (홍익대학교)
이주현 (동아방송예술대학교)
정병국 (남서울대학교)
Kim, Ken Ri (Loughborough Univ, U.K)

경희대학교 예술·디자인연구원 임원

원 장 : 김동언
부원장 : 박상희
감 사 : 김선철, 김철순
간 사 : 이영석
사업추진위원장 : 민병욱
연구센터장 : 천장환 (건축디자인연구소)
이영석 (공연영상연구소)
방창현 (도예연구소)
장우린 (디지털콘텐츠연구소)
전윤환 (사운드디자인연구소)
박상희 (시각디자인연구소)
최정욱 (의류디자인연구소)
민병욱 (환경조경디자인연구소)
김선철 (산업디자인연구소)

예술·디자인학연구

제26권 제1호

2023년 08월 29일 인쇄

2023년 08월 31일 발행

발행인 김동언
발행소 경희대학교 부설 예술디자인연구원
경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732
경희대학교 예술디자인대학 208호
TEL : 031-201-2122

인쇄처 (주)한디디자인 02-961-7500