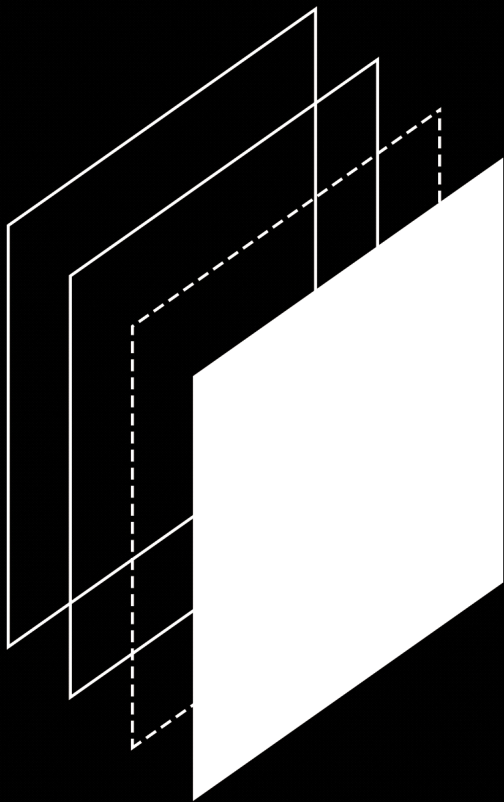


trans- 15



일반논문

강성민, 변혁 | 실감형 전시콘텐츠에 구현된 가상공간 내 데이터 시각화 연구 - 70mK의 Tamed Cloud 군집형 알고리즘 적용을 중심으로
성호장 | 인터랙티브 내러티브에 관한 연구 - VR 애니메이션 <Wolves in the Walls>의 분석을 중심으로
리링제 | SNS에 남성 뷰티 인플루언서를 향한 여성 팬의 동일시 - 라캉의 응시 이론을 중심으로
황시이, 권호창 | 중국 동영상 플랫폼 Bilibili의 탄막 현상 분석 - 헨리 젠킨스의 참여문화 개념을 중심으로
최정윤 | 독일 표현주의에 내재된 그로테스크 성향 연구 - 카페 뮐러(Café Müller)를 중심으로



2023년 8월 2일 인쇄
2023년 8월 2일 발행

발행인 변혁
편집주간 권호창
심사간사 강성민
편집간사 이도이
인쇄처 훈기획
발행처 트랜스미디어연구소

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

ISSN 2508-3309

CONTENTS

일반논문

- 001 실감형 전시콘텐츠에 구현된 가상공간 내 데이터 시각화 연구
- 70mK의 Tamed Cloud 군집형 알고리즘 적용을 중심으로
강성민 성균관대학교 영상학과 석사과정
변 혁 성균관대학교 영상학과 교수
- 025 인터랙티브 내러티브에 관한 연구
- VR 애니메이션 <Wolves in the Walls>의 분석을 중심으로
성호장 중국 광둥성 선전시 인민정부연구원
- 057 SNS에 남성 뷰티 인플루언서를 향한 여성 팬의 동일시
- 라캉의 응시 이론을 중심으로
리링제 성균관대학교 영상학과 박사과정
- 081 중국 동영상 플랫폼 Bilibili의 탄막 현상 분석
- 헨리 젠킨스의 참여문화 개념을 중심으로
황시이 성균관대학교 영상학과 석사과정
권호창 한국예술종합학교 강사



trans- 15

105 독일 표현주의에 내재된 그로테스크 성향 연구
- 카페 뮐러(Café Müller)를 중심으로
최정윤 국민대학교 예술대학 무용전공 강사

첨 부

- 트랜스미디어연구소규정 / 141
논문 투고 규정 / 150
논문 심사 규정 / 158
연구윤리 규정 / 164
원고 투고 안내 및 명단 / 174

전시콘텐츠에 구현된 가상공간 내 데이터 시각화 연구 - 70mK의 Tamed Cloud 군집형 알고리즘 적용을 중심으로

강성민*

성균관대학교 영상학과 석사과정

변혁**

성균관대학교 영상학과 교수

목차

1. 서론

- 1) 연구배경
- 2) 연구목적
- 3) 선행연구

2. 본론

- 1) 전시콘텐츠 분류
 - (1) 가상현실 기술 이전의 전시콘텐츠
 - (2) 가상현실 기술 이후의 전시콘텐츠
 - (3) Tamed Cloud 기술
 - ① 배경
 - ② 데이터 디자인
 - ③ 사용자와의 인터랙션
 - ④ 기능소개
- 2) <70mK> 사례연구

3. 결론 및 논의

* tjdrbsd177@skku.edu

** 교신저자, byun@skku.edu

요약문

본 연구는 'Tamed Cloud'라는 군집형 데이터 알고리즘을 활용한 데이터 시각화 기술을 가상공간에 적용한 사례를 연구하며 다양한 형태의 실감형 전시콘텐츠 구현 가능성을 모색한다. 이를 위해 먼저 코로나-19를 기점으로 가상현실(VR) 전시콘텐츠의 분류화를 시도하며 여기에 적용되었던 가상현실 기술들을 정리한다. 나아가 다양한 실감형 전시콘텐츠들이 관람객들에게 온라인과 가상전시를 통해 작품들을 감상할 기회를 제공하고 있다. 이러한 흐름 속에서, 가상현실과 증강현실(AR) 기술이 도입되어 관람객들은 작품을 보다 몰입감 높게 감상할 수 있게 되었으며 작품과 사용자 간 인터렉션이 가미된 실감형 전시콘텐츠의 가능성도 실증되고 있다. 본 연구에서는 이러한 배경을 바탕으로 가상현실 기술 등장 이전과 이후로 나누어 전시콘텐츠들의 변천사를 돌아보고, Tamed Cloud라는 군집형 알고리즘 기술이 어떻게 가상공간에 적용되어 <70mK>라는 실감형 전시콘텐츠로 구현되었는지 그 사례를 연구한다. 이를 종합하여 데이터 시각화와 가상현실 및 실감형 콘텐츠의 융합 방식을 제안하며, 가상공간 내에서의 실감형 전시콘텐츠의 새로운 대안으로써 제안한다.

주제어

실감형 전시콘텐츠, 가상공간, 데이터 시각화, Tamed Cloud, 70mK

1. 서론

1) 연구 배경

코로나-19 발생 이후, 사회 전체에서 큰 변화가 일어났다. 사람들은 감염 가능성을 우려하여 접촉을 최소화해야 했고, 예술계에서도 이에 따라 많은 오프라인 전시 공간들이 문을 닫게 되었다. 가령, 박물관, 미술관, 컨벤션 홀, 기업들까지 여러 유형의 전시 공간들이 감염 위험을 피하고자 예정된 전시 일정을 미루거나 취소하는 지경에 이르렀다. 아쉽게도 전시를 기다리고 있던 사람들은 실망하며 코로나-19 범유행 상황을 받아들여야 했다.

코로나-19가 장기화하면서 예술계는 오프라인 전시의 대안을 본격적으로 연구하기 시작했고 이에 따라 온라인 전시 및 가상공간을 활용한 전시들이 급격하게 확대되었다. 박물관, 미술관, 그리고 다른 전시 공간들은 내부적으로만 활용하던 미디어 매체를 온라인에서 널리 활용하기 시작했으며, 작품들을 온라인상에서 관람객들에게 소개하는 방법을 모색하였다.

그 결과 아바타를 이용해 비대면으로 음악회를 감상하거나 런던 브리티시 뮤지엄, 네덜란드 반고흐 미술관을 비롯한 전 세계 500개 이상의 뮤지엄과 갤러리들이 다양한 디지털 전시를 내놓게 되었다. 이뿐만 아니라, 공식 홈페이지나 유튜브를 통해 디지털 촬영 기술을 사용하여 360도 파노라마 영상을 소개하는 전시도 생겨나고 루브르박물관에서는 고화질로 촬영된 모나리자와 같은 유명 작품을 온라인으로 선보이고¹, 루드비히 미술관은 홈페이지를 통해 360도 가상현실(VR)로 많은 전시를 소개하기도 하였다. 국내에서도 이와 같은 변화에 맞추어 많은 디지털 전시들이 생겨났고 국립현대미술관, 서울미술관을 비롯한 다양한 곳에서 가상현실이나

¹ 심지영, 「박물관의 가상현실 (VR) 활용방식에 대한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』, 2020, 93쪽.

360도 동영상을 활용한 온라인 전시 관람 기회를 제공하였다.

이처럼 2020년 이후, 뉴노멀(New Normal) 시대에서는 온라인 전시가 전시 산업계를 혁신적으로 성장시킬 중요한 기회가 되었다. 해외와 국내를 막론하고 오프라인 전시와 온라인 전시를 병행하는 것이 필연적으로 다가온 것이다. 이에 온라인 전시 산업은 계속해서 혁신과 발전을 추구하고 뉴노멀 시대에서 존속할 것으로 예상하며, 전시나 행사를 꼭 물리적인 공간에서 개최해야 한다는 것에 대한 인식 변화로 지속해서 발전되는 가상현실을 활용한 전시가 개발될 것으로 예상된다.

2) 연구 목적

박물관 및 뮤지엄의 전통적인 전시방식은 관람객에게 실제 공간에서 전시물에 대한 정보를 제공하고 현장에서의 감상을 제공하는 것이 주목적이었다. 즉 관람객은 물리적인 환경 안에서, 고정된 진열장 앞에서, 제한적으로 전시물을 관람해야 했다. 그러나 기술의 발전으로 전시는 참여와 상호작용적인 요소를 반영한 형태로 확장되었고, 관람객은 실제 공간이 아닌 가상의 공간에서도, 능동적인 참여를 통해 전시에 참여하기 시작했다. 이에 이제는 기존의 공간에 구애받는 일방적인 전시에 대한 선입견을 고치고, 전시를 새로운 관점에서 바라보아야 할 때다.

앞서 소개했듯 코로나-19를 기점으로 박물관과 전시회는 최신 기술을 이용하여 관람객과의 상호작용을 넓히기 시작했고, 가상현실, 증강현실, 디지털 영상전시 등의 형태로 관람객들이 전시 작품에 더욱 몰입할 수 있는 환경을 구축하기 시작했다. 그러면서 이러한 환경에서 관람객의 능동성이 반영되며 조금 더 발전된 전시형태로써, 관람객이 능동적으로 전시에 참여하고 작품과 상호작용할 수 있는 여러 실감형 전시콘텐츠가 생겨났다.

따라서 이러한 전시 흐름의 변화에 맞추어 가상현실 공간 등장 전후로 사례들을 먼저 정리하고 체계적으로 분류화할 필요성이 있다. 동시에 기

존 전시관의 역할에서 나아가서 예술과 기술의 결합, 그리고 미래의 전시회 체험의 유형과 발전 단계에 대한 고찰을 함께할 시점이 다가온 것이다. 실제로 다양한 영역에서 가상현실 공간 내에서의 실감형 전시콘텐츠에 관한 작업이 이루어지고 있으며 국내 정부에서도 적극적으로 디지털 영상관이나 실감 콘텐츠 공연 등을 지원하고 있다. 이를 두고 많은 전문가는 실감형 콘텐츠와 같이 2차원 중심의 미디어에서 벗어나 오감, 시야, 각도, 형태 등을 극대화하는 3차원으로 구성되는, 인간의 감각을 자극하는 콘텐츠를 향후 중요한 추세로 보고 있다.²

이를 종합하여 본 연구는 가상현실 공간 이전의 전시형태와 그 이후를 비교 분석하는 일차적인 목적을 가진다. 더불어 Tamed Cloud라는 군집형 알고리즘 신기술을 소개하고 데이터 시각화가 결부된 가상현실 공간 내에서의 실감형 전시콘텐츠의 유형을 소개하고, 해당 기술을 실제로 적용한 <70mK> 프로젝트 사례를 연구하고자 한다. 이를 통해 차세대 기술을 결합한 가상공간 전시콘텐츠의 설계를 알아보고 미래의 메타버스 시장에서 전시콘텐츠의 다음 단계에 대해 고찰해보고자 한다.

3) 선행 연구

이미 코로나-19 기점으로 기하급수적으로 늘어난 온라인 전시 트렌드를 분석하는 다양한 연구들이 진행되었다. 「몰입형 체험전시에 관한 고찰, 아미엑스 전시사례를 중심으로」에서는 첨단기술을 활용하고 있는 최근 전시사례와 작품들이 관람객과 상호작용을 어떻게 이루고 있는지 살펴보고 있다. 특히, 가상현실이나 영상미디어 전시 등이 어떻게 관람객의 몰입을 유도하는지 예술과 기술의 결합에 대한 성찰을 제시하고 있다. 이를 위해 저자는 몰입형 전시콘텐츠를 연구한 많은 사례를 언급하며 전시 유형을 고정형/이동형 등으로 나누고 이와 같은 몰입형 콘텐츠를 구성하기 위한

² 오지은, 이창근, 「국립박물관 온오프라인 가상전시 실감형 콘텐츠에 관한 연구」, 『한국디자인리서치』, 2021, 58쪽.

시각적 기술, 인터페이스, 음향 등의 요소들을 분석했다.³

「온라인 전시에서 메타버스 활용의 특징 분석」에서는 코로나-19의 발생을 기점으로 온라인 전시의 활성화를 강조하며, 메타버스와 온라인 전시에 대해 집중적으로 다루고 있다. 가령 문헌 자료를 살펴보면 온라인 전시회의 유형을 웹페이지형, 체험형, SNS형 등으로 나누었다. 그리고 마지막에 메타버스 전시 유형을 분석하며 메타버스 전시의 트렌드와 특징을 소개했다. 특히 해당 논문은 코로나-19 이후로 발생한 오프라인 활동의 제한과 온라인 전시의 활성화에 관한 흐름을 고찰함과 동시에 온라인 전시의 장점을 분석하고 메타버스 전시들이 어떻게 온라인 전시의 한계점을 극복하고 있는지를 연구하며 새로운 전시의 가능성을 내놓았다는 데서 의의가 있다고 볼 수 있다.⁴

이뿐만 아니라 코로나-19로 나타난 언택트(Untact) 환경에서 확대된 온라인 쇼핑, 무인 계산대, 키오스크 등 일상생활에서의 변화와 메타버스라는 가상세계의 출현, 그리고 이를 구현하기 위한 아바타(Avatar), 미디어 콘텐츠(Contents), 가상현실, 증강현실 등의 기술 혁신에 대해 집중적으로 꿰뚫어 본 논문도 있다. 「VR 기술을 활용한 전시공간의 실감콘텐츠 개발 연구」에서는 코로나-19로 인한 디지털 전환과 언택트 환경의 출현을 이야기하면서 박물관과 같은 문화 공간에서도 이러한 변화에 대응하기 위해 가상박물관과 스마트 박물관을 등장시켰음을 설명한다. 가령 국립중앙박물관에서 관람객들이 전시의 주제와 의도를 공감하고 역사를 이해할 수 있는 가상공간형 실감콘텐츠를 개발하고 있음을 다양한 사례를 들면서 소개한다.⁵

「코로나19 엔데믹 시기의 뮤지엄 온라인 전시 특성에 관한 연구」논문에서는 실감형 콘텐츠 유형의 전시를 토대로 디지털 미디어의 발전에 따

³ 김민정, 엄기준, 「몰입형 체험전시에 관한 고찰 아미엑스 전시사례를 중심으로」, 『한국디자인리서치학회』, 2019, 122쪽-124쪽.

⁴ 양두영, 선섭희, 「온라인 전시에서 메타버스 활용의 특징 분석」, 2023, 171쪽-174쪽

⁵ 이정현, 「VR 기술을 활용한 전시공간의 실감콘텐츠 개발 연구」, 『한국디자인리서치』, 2022, 11쪽.

라 온라인 전시가 기존의 오프라인 전시의 보조적인 역할을 넘어서서 코로나-19를 기점으로 온라인 전시의 독자적인 특징이 두드러지고 있음을 피력한다. 그러면서 온라인 전시콘텐츠 유형을 평면형, 체험형, 영상형 등으로 구분하면서 각 유형에서 기술이 어떻게 활용되고 있는지 분류하였다. 이와 함께 실감형 콘텐츠 기술을 소개하면서 실제와 유사한 경험을 가져와 주는 가상현실, 증강현실의 기술이 접목된 전시사례를 분석하고 주로 시각에 의존하며 콘텐츠 유형의 다양성이 부족한 디지털 전시의 한계를 지적했다.⁶

이렇듯 현재까지의 소개된 몇 개의 논문들을 정리해보자면, 크게 예술과 기술의 결합을 통한 전시 유형을 소개하면서 이를 분류 및 체계화하는 논문과 기술의 발전에 주목하며 코로나-19로 생긴 시대적 변화와 온라인 전시의 유형을 분석하고 혁신 기술이 도입된 실감형 콘텐츠 유형을 정리한 논문들이 있다고 할 수 있겠다. 즉 코로나-19를 전후로 하여 오프라인 전시와 온라인 전시의 틀이 본격적으로 나뉘는 것이 해당 논문들을 관통하는 기본적인 연구배경으로 볼 수 있겠다. 본 논문에서는 이러한 기류를 종합하여 가상현실 기술 등장 전후로 나뉜 전시 동향을 구분하고, 실감형 기술이 활용된 사례를 제시하면서 가상현실 공간 내 실감형 전시콘텐츠 구성의 기초적인 연구 자료가 되도록 기술할 예정이다.

⁶ 김채은, 「코로나19 엔데믹 시기의 뮤지엄 온라인 전시 특성에 관한 연구」, 『대한전시디자인학회』, 2022, 75쪽.

2. 본론

1) 전시콘텐츠 분류

(1) 가상현실 기술 이전의 전시콘텐츠

시청자가 단순히 감상하는 형태로 제공되거나, 웹사이트나 온라인 플랫폼에서 예술 작품들을 나열하고 설명하는 방식으로 구성되는 전시형태가 있다. 이러한 전시 유형은 다양한 형태로 세분될 수 있다. 예를 들어, 온라인 전용 전시는 독립적으로 온라인 공간에서 진행되는 전시를 의미하며, 작품들을 웹사이트에 나열하여 마우스 스크롤이나 클릭을 통해 관람할 수 있는 형태다. 병행적 전시는 같은 전시를 오프라인과 온라인에서 병행하여 제공하는 유형이며, 오프라인 전시의 심화 감상을 위한 보조적 전시형태도 있다.⁷

아울러 SNS 플랫폼을 활용하여 작품을 전시하고 공유하는 방식도 많이 사용된다. 인스타그램과 같은 SNS 플랫폼은 작품을 올리기에 용이하며, 모바일, PC, 태블릿 등에서 관람할 수 있으므로 관객의 접근성 또한 높다. 가령, 온라인 미술품 전시 플랫폼인 <Google Art Project>를 예로 들 수 있다. 이러한 플랫폼은 고해상도로 전 세계 명작을 나열하고 관람객이 초고화질로 작품을 감상할 기회를 제공한다. 사용자들은 작품을 감상한 후 작품 소개를 SNS에 공유하면서 의견을 나누고, 작가는 피드백을 통해 관객들의 반응을 알아볼 수 있다.

다른 예시로, 《이름행진 2020》은 인스타그램 계정 'nameparade'를 통해 높은 밀도의 온라인 전시를 선보이기도 하였다. 각 디자이너의 이름을 그래픽 이미지로 표현하여 작품을 소개한 이 창의적인 방식은 작품들을 더욱 돋보이게 하고 관심을 끌었다. 또한, 각 디자이너당 두 장의 이미

⁷ 양두영, 선섭희, 「온라인 전시에서 메타버스 활용의 특징 분석」, 2023, 172쪽.

지를 활용해 작품 소개와 전시 포스터를 함께 제시하여 작품의 매력을 효과적으로 전달하였다. 이러한 온라인 전시 방식은 전통적인 웹사이트와는 달리 새로운 가능성을 제시하며, 작품들의 성공적인 홍보와 공유에 큰 역할을 하였다. 즉 더 많은 사람이 작품들과 디자이너들을 발견하고 이들의 예술을 즐길 수 있도록 도움을 주었다.

또 다른 가상현실 기술 이전의 전시콘텐츠 중, 창의성이 돋보이는 전시들도 있다. 《네오-트라이브 2020》, 《100 Films 100 posters(2020)》, 《우먼 인 디자인》과 같은 온라인 전시들은 관람자들이 원하는 작품을 빠르게 발견할 수 있도록 웹사이트의 카테고리를 명확하게 구성하고 있다. 이들 전시는 디자인과 연출을 통해 고유한 분위기와 특색을 부여하여 감상자들에게 색다른 경험을 선사하였다. 예를 들어, 각 작품에 특별한 모션과 효과음을 더하여 온라인 환경에서 더욱 흥미롭게 작품들을 관람할 수 있도록 했다. 이와 같은 전시는 때로는 고유한 디자인과 연출을 통해 웹사이트 구조를 벗어나 다양한 경험을 제공하여 관람객들의 흥미와 호기심을 자극하는 시도를 병행하였다.⁸

해외의 경우, 〈빛의 채색장〉 전시를 예로 들 수 있다. 여기서는 고갱(Gauguin), 반고흐(Van Gogh)와 같은 색채의 화가들을 소개하는 전시가 이루어졌는데, 100개 이상의 프로젝터와 수십 개의 스피커를 활용하여 변화하는 이미지와 음악을 천장, 벽, 바닥에 투사하여 관람객에게 완벽한 몰입감을 선사했다. 각 영사기는 프로그램된 이미지를 전송받고 프로젝션 컴퓨터에 의해 동기화되도록 설계되었으며, 3D 오디오는 맞춤형으로 설계되어 관람객이 어디에 있더라도 균일한 소리를 즐길 수 있도록 배치되었다.

〈빛의 채색장〉 감독인 지안프랑코 이안누치는 관람객들이 작품을 단순히 바라보는 것을 넘어서, 주변의 사람들과 상호작용하며 작품을 즐기는 경험을 하며 자신의 존재를 작품에 녹여내는 것이 주된 목적이었다고 설명한다.⁹ 또 다른 창의적인 콘텐츠 전시인 〈비욘더로드〉는 이머시브 아트

⁸ 고민경, 오창섭, 「코로나 발생 이후의 온라인 디자인 전시, 유형과 확장」, 『한국디자인학회』, 2022, 350-352쪽.

(immersive art) 전시로, 아티스트 콜릭 워든과 팀 모레이가 이끄는 펑크 로트(Funktion)와의 협업으로 제작되었다. 해당 전시에서는 현실과 가상의 경계를 넘어선 공간에서 사운드, 조명, 프로젝션 매핑 등의 예술적 요소를 활용하여 참여자들에게 몰입감과 상호작용을 제공하고, 회화 조각, 비디오, 조명, 디퓨저 등 오감을 자극하는 작품들이 곳곳에 설치되어 참여자들의 호기심을 자극하였다.

(2) 가상현실 기술 이후의 전시콘텐츠

(1)에서 나열된 온라인 웹전시나 아날로그 전시들은 가상현실이나 증강현실 기술을 접목하여 현실과 가상세계를 융합하는 전시사례로 발전하고 있다. 다시 말하여, 관람객들에게 단순히 작품을 감상하는 것을 넘어서, 기술이 적용된 체험을 통해 작품을 조금 더 색다르고 몰입감 있게 볼 기회를 제공한다고 해석할 수 있다. 이는 오프라인 전시 공간이 가지고 있는 물리적 한계를 극복하게 해주지만, 기존의 전시방법에 비해 가상공간을 구축하여 그 안에서 새로운 디자인을 해야 하므로 더 실험적인 방법론으로 볼 수 있다. 이 또한 다양한 형태로 나눌 수 있는데, 가상현실을 통해 다양한 각도에서 작품을 감상하거나 증강현실 기술을 활용하여 작품을 실제 공간에서 특별한 방식으로 관찰하는 것을 들 수 있다.

사례들로 들어가면, 프랑스의 여성 작가 오를랑(Orlan)은 <베이징 오페라> 시리즈에서 증강현실 기술을 활용하여 자신의 평면 사진 작품에 디지털화된 모습을 추가한 사례가 있다.¹⁰ 다른 예시로는, 스냅챗과 유명 작가 제프 쿤스의 협업으로 탄생한 <Art All Around You> 프로젝트가 있는데, 이 프로젝트는 증강현실 기술을 활용하여 프랑스의 에펠탑, 영국의

⁹ 김민정, 엄기준, 「몰입형 체험전시에 관한 고찰: 아미엑스 전시사례를 중심으로」, 『한국디자인리서치학회』, 2019, 120쪽.

¹⁰ 연규석, 「포스트 코로나 시대의 AR (증강현실) 전시 유형 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2021, 267쪽.

하이드 파크 등에서 가상전시를 선보이며 사용자들에게 색다른 작품 감상 경험을 제공했다.¹¹ 또한, 피츠버그의 더 달리미술관은 가상현실 기기를 착용하여 달리의 그림을 몰입감 있게 감상할 수 있는 경험을 제공하였다.

국내에서도 2010년을 전후로 증강현실을 활용한 다양한 디지털 아트가 발전하였다. 예를 들어, 작가 차동훈은 대안공간 루프에서 개최된 〈Extended Sens〉 전시에서 구글어스의 위성 사진들을 콜라주로 전시를 선보였다. 이 작품에서 관람객들은 〈Districs_AR on Google Earth Collage〉라는 마커를 이용하여 디지털 콘텐츠의 움직임을 감상할 수 있었다. 아울러 작가 문준용은 현실 속의 흰색 큐브를 테이블탑 인터페이스를 통해 움직이면 인공 그림자가 표시되는 〈증강현실 그림자〉 시리즈를 발표하기도 했다. 작가 전지윤은 2011년 대안공간 충정각에서 개최된 〈The Matrix〉 전시에서 휴대전화를 매개로 한 증강현실 작품을 다수 발표하며 2017년에는 iPad를 이용한 가상현실 작품 〈HELLO_Interactive Work w/iPad, Installation〉을 선보인 바 있다. 이처럼 국내 작가들이 증강현실 기술을 적극적으로 활용하여 새로운 디지털 아트 형태의 지평을 넓히고 있다.¹²

가상현실 기술을 오롯이 활용하여 전시를 구축하는 예시들도 있다. 국내에서는 메타버스 플랫폼인 제페토(ZEPETTO)에서 가상현실 공간을 오픈하여 실제 공간과 유사하게 박물관을 구현한 사례가 있다. 또한, 미술관 보마(VOMA)는 가상박물관을 개설하여 작품과 관련된 굿즈 판매 등의 서비스도 제공하기도 하였다. 〈The Kremer Collection VR Museum〉은 Photogrammetry 기술을 활용하여 초고해상도 작품을 가상박물관으로 구현한 사례로, 가상공간에서만 존재하는 최초의 가상박물관이다.¹³ 이탈리아

11 연구석, 「포스트 코로나 시대의 AR (증강현실) 전시 유형 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2021, 268쪽.

12 연구석, 「포스트 코로나 시대의 AR (증강현실) 전시 유형 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2021, 267쪽.

13 박시은, 김주섭, 「HMD 기반의 VR 전시 경험 향상을 위한 2.5-D 전시 콘텐츠 재구성에 관한 연구」, 『디지털콘텐츠학회논문지』, 2020, 654쪽.

리아 피렌체의 우피치 미술관도 구글아트앤컬처(Google Arts and Culture)와의 협력을 통해 디지털화를 촉진하고 가상 투어 기능을 제공하는 등 현실과 가상의 융합을 추구한 사례로 볼 수 있다.

국내에서는 국립중앙박물관이 실감형 콘텐츠를 활용하여 밀레니얼 세대와 Z세대를 대상으로 사람들의 오감을 자극하는 전시를 개최했다. 다시 말해서, 최첨단 기술을 활용하여 실감 콘텐츠를 구성하며, 국립중앙박물관 정원의 내부와 외부를 현실과 비현실, 전통과 현대를 넘나들 수 있는 경험으로 꾸민 것이다. 이를 위해 가상현실 기술을 활용하여 '박물관의 정원을 거닐다'라는 콘셉트와 '길상'이라는 스토리를 만들었다. <길상정원>은 다중경험형 콘텐츠로, 국립중앙박물관을 거닐며 연잎을 밟거나 동물을 찾아다니며 '길상'의 의미를 탐색하는 체험 공간으로 구성되었다.¹⁴

(3) Tamed Cloud 기술

현재까지 온라인 전시가 어떻게 출현하였으며 가상현실 기술 등장 전후의 전시콘텐츠 사례들을 알아보았다. 해당 단락에서는 가상현실 공간에서 까지 활용할 수 있도록 설계된 군집형 알고리즘 신기술인 'Tamed Cloud'를 소개하며 전시 데이터의 시각화 및 분류화의 기술로써의 활용 가능성을 소개하고자 한다. 그리고 이 기술이 접목된 실무 프로젝트의 사례연구를 통해 최근 주목받고 있는 빅데이터, 가상현실, 인공지능 등 다양한 첨단기술의 가상공간 전시에서의 적용 가능성을 살펴보고자 한다.

① 배경

Tamed Cloud 프로젝트는 데이터 무리 간의 합리적인 상호작용을 목표로 프랑스에서 개발된 프로젝트다. 무엇보다 연구진들은 현재 인류가

¹⁴ 이정현, 「VR 기술을 활용한 전시공간의 실감콘텐츠 개발 연구」, 『한국디자인리서치』, 2022, 14쪽.

디지털화된 정보의 과부하 시대에 있다는 사실을 관찰하였고, 이러한 관찰을 바탕으로 이 프로젝트가 시작됐다. 우리는 많은 양의 데이터 주변에 압도되어 살고 있으며 개개인의 개인적인 삶도 그 수많은 데이터와 연결되어 있다. 그런데도 기존의 데이터 시각화 기술은 사용자가 특정 정보에 접근하면서 데이터 간의 연관성을 발견하는 것을 동시에 제공하는 데 익숙하지 않았다. 그래서 이제는 데이터 시각화의 새로운 모델이 고안되어야 했다. 이에 Tamed Cloud는 대용량 데이터와 사용자 간의 상호작용과 공간에서의 배치 등을 염두에 두며 개발됐고, 해당 기술은 가상현실 공간에서 사용자가 특정 데이터에 접근하면서 각 데이터가 연관성을 모색할 수 있는 경험을 선사하도록 구현됐다.

② 데이터 디자인

데이터들은 클라우드를 생성하여 자발적인 움직임으로 활성화되는데 마치 새 떼나 물고기 떼처럼, 급작스럽게 특정 상태로 조직되는 자체 조직화 동작을 구현할 수 있다. 이렇게 자체 생성된 동작으로 즉각적이고 자발적인 데이터 움직임이 형성되고 이는 데이터 시각화 기술에서 흥미로운 접근으로 평가된다. 또한, 이러한 클라우드의 동작은 다른 데이터 세트와 그 세트 간의 연결을 강조하는 목적으로 사용될 수 있다. 예를 들어, 클라우드는 각각의 데이터 세트에 해당하는 별개의 떼로 조직되거나, 클라우드의 요소 간의 정렬 속성을 사용하여 그라디언트를 표현할 수 있다. 그리고 클라우드는 데이터 구조 내부의 관계에 기반하여 계층적, 원반형, 매트릭스 등으로 모양을 구성할 수도 있다.

③ 사용자와의 인터렉션

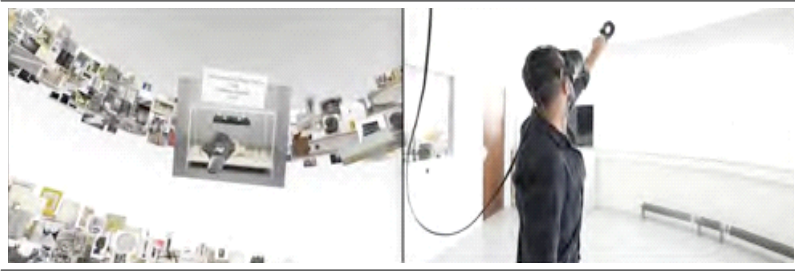
Tamed Cloud에서 데이터 클라우드와의 상호작용은 물리적 공간에서의 특정 동작에 따라 이루어진다. 휴대용 컨트롤러로는 신체와 고유 감각

영역에 맞게 보정되며, 이를 이용하며 사용자를 가상세계에 몰입시킬 수 있고, 데이터와 직관적인 상호작용을 제공한다. 이를 위해서는 기술적 장비들이 구비되어야 하는데, 다행히 대중들은 헤드 마운티드 디스플레이(HMD)를 착용하고 컨트롤러를 잡는 경험에 점점 더 익숙해지고 있다. Tamed Cloud 기술도 가상현실 컨트롤러 사용의 복잡성을 피하려고 단일한 버튼을 사용하거나, 사용자의 일상생활에서 흔히 사용하는 동작을 사용할 수 있게끔 구현되었다. 그리고 컨트롤러 사용에 관한 필요한 설명을 제공하는 복잡한 그래픽 사용자 인터페이스의 사용을 피하면서 사용자가 인터페이스에 더 쉽게 적응하고 데이터와의 상호작용이 더 순조로울 수 있도록 초점이 맞춰져 기술 개발이 이루어졌다.

종합하자면, 해당 기술의 핵심 내용은 군집형 알고리즘을 통해 데이터를 시각화하며 자율적으로 움직이는 데이터와 사용자가 능동적으로 상호작용할 수 있도록 하는 것으로, 정보의 홍수 속 데이터를 시각화하면서 나름의 규칙으로 반응하는 데이터에 사용자가 융합되는 체험을 가상현실 안에서 제공하는 것을 목표로 한다고 해석할 수 있다.

④ 기능소개

Tamed Cloud 기술의 활용 방법은 다양한 측면으로 분류될 수 있다. 첫째, 사용자는 클라우드에서 원하는 데이터를 선택하고 특정 방향으로 끌어내어 추출할 수 있다. 이를 통해 데이터 트레일을 형성하고, 상응하는 데이터를 끌어모아 분류할 수도 있다. 두 번째로, 사용자는 가공된 데이터 그룹을 전용 저장 공간에 보관하여 나중에 회수할 수 있다. 즉 저장된 데이터는 필요할 때 다시 호출할 수 있는 것이다. 세 번째로, Tamed Cloud 환경에 진입하면 사용자는 약 4000개의 그림과 사진 작품으로 구성된 군집 클라우드와 상호작용하게 된다.



| 그림 1 | Tamed Cloud 구현 모습

이 클라우드는 사용자를 중심으로 능동적이고 자율적인 반응을 하며, 사용자의 행동과 몸짓에 따라 동적으로 변한다. 종합적으로 보자면, 사용자는 컨트롤러를 사용하여 데이터를 확대하거나 이동시키며, 특정 데이터를 추출할 수도 있다. 마지막으로, 사용자는 음성 명령을 사용하여 데이터와 상호작용할 수 있다. 음성인식 기능을 통해 데이터를 다가오게 하거나 원래 형태로 되돌릴 수 있으며, 음성 명령을 통해 데이터가 자동으로 재조직되도록 할 수도 있다. 이렇듯 다중경험 기술을 활용함으로써 사용자는 가상공간에 몰입하고 콘텐츠를 선택적으로 관람하며, 능동적인 참여와 이색적인 경험을 할 수 있는 것이다.

2) <70mK> 사례연구

<70mK>는 ‘7천만의 한국인들’을 뜻하는 줄임말로써 변혁 감독의 기획/연출로 성균관대학교 트랜스미디어연구소가 진행하고 있는 영상 데이터 베이스 작업이다. 즉 남과 북, ‘7천만의 한국인들’의 인터뷰를 통해 한반도의 의식지형도를 그려내는 대규모 인터뷰 프로젝트이며, 통일 한국을 준비하는 인터뷰 프로젝트로, 여성, 환경, 교육 등의 주제에 대해 7천만 한국인의 목소리를 담고 있다. 그리고 인터뷰를 통해 “서로를 알아가고, 서로를 이해하며, 한민족으로서의 공동체를 회복한다.”라는 사회적인 메시지를 포괄하고 있는 문화운동이며 동시에 미디어아트 기반의 콘텐츠이다.

이는 개인, 학술, 문화적으로 파급력을 가지고 있는데, 개인에게는 생각을 공유하여 자신의 정체성을 찾을 수 있는 힐링의 시간을, 학술적으로는 이러한 영상 데이터를 보존 및 가공하는 데이터베이스 구축의 의미를, 문화적으로는 구축된 데이터로 다양한 영상 콘텐츠를 생성할 수 있는 의의를 지니고 있다. 이렇듯 대규모 인원의 의견과 각기 다른 생각을 영상에 담고 전시체험을 통해 이를 유통하는 작업은 그 자체가 국민 참여운동의 성격을 띠고, 사회의 갈등과 차별에 대해 짚어보는 시대적 과제를 포괄하고 있음을 시사한다.



| 그림 2 | 기존 <70mk> 미디어아트 전시

기존의 전시들은 <그림 2>와 같이 평창동계올림픽이나 하이서울페스티벌 등의 행사에서 대형 LED 디스플레이에 촬영된 인터뷰 영상들을 화면 분할 편집 기법을 통해 연출 의도에 따라 재생시키는 것이 주된 전시 기법이었다. 그런데 이러한 프로젝트들을 근간으로 2022년, <차이와 공감. VR/70mk> 프로젝트가 개발되었고, 이는 지난 10년간 지속해온 <70mk> 프로젝트를 한 단계 미래지향적으로 구성하였다. 다시 말해서, 기존의 스크린에 영상전시를 상영하는 아날로그 전시에서의 발전을 위해 앞서 언급한 Tamed Cloud 기술을 접목한 파일럿(Pilot) 프로그램으로 볼 수 있다. 해당 전시에서 사용자들은 Oculus Quest 2라는 헤드 마운티드 디스플레이 장비를 착용하여 인터뷰 전시콘텐츠와 상호작용하는 체험을 가상공간 내에서 할 수 있었다.

구체적으로 설명하자면, 해당 프로젝트에서 수집된 영상 인터뷰의 자료들이 대주제로 환경/교육/여성으로 나뉘었고, 세부 항목으로 ‘환경 파괴’, ‘환경 보호’, ‘자녀 교육’, ‘사회 교육’, ‘부모 교육’, ‘여성의 직업관’, ‘여성의 결혼관’, ‘여성의 행복관’, 등으로 세분화 되었다. 그리고 이렇게 나뉜 주제들을 대주제와 소주제 및 성별로 분류하여, 숫자로 마킹하는 데이터 테이블 세트를 구성, 필터링한 후 가상공간 안에서 디자인과 병합할 때 사용하고 사용자가 데이터를 선택 및 분류하는데 활용할 수 있도록 구현하였다.

number	sex	bigtopic	topic	
0	1	2	13	남성0여성1
1	1	2	13	
2	0	2	13	bigtopic 여성 0 / 교육 1 / 환경 2
3	1	2	13	
4	1	2	13	topic 행복도 0 / 연애관 1/ 결혼관 2/ 직업관3 / 남성예계4 / 여성예계5 / 남성의시각 6
5	0	2	13	부모교육 7 / 자녀교육 8 / 학교교육 9 / 사회교육 10/ 유학 11/ 공 12
6	1	2	13	환경파괴 13 / 환경보호실천방법 14 / 용이발대 15 / 배달음식 일회용품 16
7	0	2	13	
8	1	2	13	
9	1	2	13	
10	0	2	13	
11	0	2	13	
12	0	2	13	
13	1	2	13	
14	0	2	14	
15	1	2	14	
16	1	2	14	
17	1	2	14	
18	0	2	14	
19	1	2	14	
20	1	2	14	
21	0	2	14	
22	1	2	14	
23	1	2	14	
24	1	2	14	
25	0	2	14	
26	0	2	14	
27	1	2	14	
28	1	2	15	
29	0	2	15	
30	0	2	15	
31	1	2	15	
32	0	2	15	
33	0	2	15	

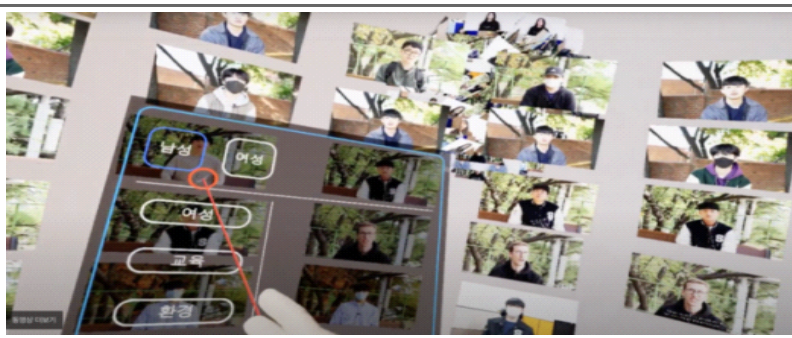
| 그림 3 | <차이와 공감. VR/70mK> 프로젝트 데이터 테이블 세트

따라서 사용자들은 Tamed Cloud 기술이 접목된 해당 군집 알고리즘의 세부적인 데이터를 컨트롤러를 이용하여 각 항목에 따라 분류, 및 추출하여 원하는 데이터를 능동적으로 골라서 시청할 수 있었다.



| 그림 4 | 〈차이와 공감. VR/70mK〉 프로젝트 관람 모습

예를 들어, 사용자의 머리 움직임 및 위치에 따라 능동적으로 변화하는 군집 데이터와 상호작용하며 실시간으로 데이터를 불러오고 되돌려보내고, 언제든지 다시 원하는 데이터를 다시 불러와서 흥미를 느꼈던 인터뷰를 재시청할 수 있었고, 다른 영상 데이터로의 이동을 할 수 있었다. 이뿐만 아니라 헤드 마운티드 디스플레이 기기를 착용하여 영상 인터뷰를 시청하였기에 실제 현실과 분리된 가상 환경 내에서 인터뷰 대상자들의 음성을 몰입감 있게 들을 수 있는 청각과 그들을 바로 앞에서 바라볼 수 있는 시각이 한층 더 극대화되는 체험을 할 수 있었다. 그리고 그 과정에서 데이터들이 Tamed Cloud의 군집 알고리즘에 따라 배경을 이루기도, 사용자 머리 위치에 따라 그 형태가 자동으로 달라지며 추가적인 즐거움을 선사하였다.



| 그림 5 | 〈차이와 공감. VR/70mK〉 프로젝트 영상

이로써 가상공간에 맞도록 특화하여 실감나게 콘텐츠의 감상이 가능하도록 했던 해당 프로타입을 통하여 향후 더욱 발전이 예상되는 메타버스 시대를 관찰하고, 본 연구 서두에서 다루었던 가상현실 기술 등장 이후의 전시콘텐츠의 미래 발전 가능성을 함께 모색할 수 있었다. 특히, 이러한 파일럿 형태의 프로그램 개발로 향후 가상공간에서 콘텐츠를 어떻게 구현할 수 있을지, 사용자와 데이터 간 인터랙션 콘텐츠의 설계와 실감형 콘텐츠 개발을 어떻게 할 수 있을지 등을 목표로 하는 차후 연구에 보탬이 되기를 소망한다.

3. 결론 및 논의

본 연구는 코로나-19 이후의 변화를 바탕으로 가상현실 공간 내 전시에 관한 탐구를 주목적으로 하였다. 무엇보다 코로나-19로 인해 전시 산업은 온라인 전시를 중심으로 성장하였으며, 이후 기술의 발전을 통해 관람객들은 가상현실 안에서 작품을 즐길 수 있게 되었다. 그러면서 사용자의 엔터테인먼트적인 요소를 충족하고자 다양한 디지털 기술이 적용된 실감형 전시콘텐츠가 개발되었고, 이러한 시대적 흐름에서 전시콘텐츠를 가상현실 기술 등장 전후로 분류하는 것이 첫 번째 과제였다.

첫째, 가상현실 기술 등장 이전의 전시콘텐츠는 대부분 온라인이나 SNS에 작품을 나열하고 설명하는 형식이며, 독립적으로 온라인에서 진행되거나 오프라인과 병행하는 형태, 또는, SNS 플랫폼을 활용하여 작품을 전시하고 공유하는 방식이다. 오프라인 공간에서 프로젝터와 오디오를 쓰면서 전시장을 색다르게 연출하는 등 창의적인 방법들도 있다. 가상공간 이후의 전시콘텐츠는 기술도입형 전시로써, 가상현실이나 증강현실 같은 첨단기술을 활용하여 작품을 조금 더 몰입하여 체험할 기회를 제공하는 전시다. 최근에는 가상공간에서 굿즈를 판매하거나, 이용자가 직접 콘텐츠를 만지고 그것과 상호작용하는 실감형 콘텐츠도 인기를 끌고 있다.

그리고 Tamed Cloud라는 군집형 알고리즘과 데이터 시각화 기술을 소개하며 가상공간 내부를 시각화하면서 실감형 콘텐츠에 녹여낼 가능성을 제안하였다. 이 기술은 인류가 디지털 정보의 과부하 시대에 직면하고 있음을 인식하고, 데이터의 폭발적인 증가로부터 이를 합리적으로 사용하고 분류하면서, 사용자와의 상호작용을 끌어내기 위한 솔루션으로 제시하기 위해 탄생하였다. 특히 기존의 데이터 시각화 기술은 데이터에 접근하고 연관성을 파악하는 것에만 국한되었지만, Tamed Cloud는 사용자 주변으로 데이터들이 자율적으로 움직이며 다양한 형태로 조직되는 등 능동적인 움직임을 보이는 새로운 형태다. 여기에 사용자는 컨트롤러로 연출된 데이터를 확대하거나 이동시키는 등 능동적으로 개입할 수 있다.

끝으로 본 연구에서는 <70mK>라는 영상 데이터베이스 작업을 소개하면서 Tamed Cloud 라는 데이터 시각화 기술의 실제적인 적용사례를 살펴보고 실제 실감형 콘텐츠, 인터렉션이 융합된 실감형 콘텐츠 프로젝트에의 적용 가능성을 논의해보았다. 이를 통해 본 연구가 향후 다양한 형태로 발전이 예상되는 실감형 전시콘텐츠에의 데이터 시각화 기술의 적용과 제작 그리고 그에 관한 연구에 유용한 자료로 활용될 수 있기를 희망한다.

참고문헌

논문

- 구제, 김미진, 「가상박물관의 전시유형별 제작방식의 특징」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2023.
- 양두영, 선섭희, 「온라인 전시에서 메타버스 활용의 특징 분석」, 2023.
- 김채은, 오선애, 「코로나 19 엔데믹 시기의 뮤지엄 온라인 전시 특성에 관한 연구-실감형 콘텐츠 유형을 중심으로」, 『전시디자인연구』, 2022. DOI : 10.34144/EDS.37.7
- 고민경, 오창섭, 「코로나 발생 이후의 온라인 디자인 전시, 유형과 확장」, 『한국디자인학회』, 2022. <https://doi.org/10.15187/adr.2022.11.35.4.343>
- 김민희, 「메타버스 (Metaverse) 시대의 공연기획 고찰」, 『국제문화예술』, 2022. 10.46506/jica.2022.3.2.029
- 조숙현, 「메타버스 기술과 미래 전시 공간의 변화」, 『예술문화융합연구』, 2022.
- 이정현, 「VR 기술을 활용한 전시공간의 실감콘텐츠 개발 연구」, 『한국디자인리서치』, 2022.
- 오지은, 이창근, 「국립박물관 온오프라인 가상전시 실감형 콘텐츠에 관한 연구」, 『한국디자인리서치』, 2021. <https://doi.org/10.46248/kidrs.2021.3.55>
- 연구석, 「포스트 코로나 시대의 AR (증강현실) 전시 유형 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2021.
- Zoi Popoli & Izabela Derda, 「Developing experiences: creative process behind the design and production of immersive exhibitions」, 『Museum Management and Curatorship』, 2021. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1909491>
- 박시은, 김주섭, 「HMD 기반의 VR 전시 경험 향상을 위한 2.5-D 전시 콘텐츠 재구성에 관한 연구」, 『디지털콘텐츠학회논문지』, 2020. DOI : 10.9728/dcs.2020.21.4.653
- 유동환, 「코로나공존시대, 변하지 않는 인간욕망을 수용한 박물관전시의 새로운 체험 방안 연구」, 『문화콘텐츠연구』, 2020.
- 박창원, 임택, 「언택트 시대 전시컨벤션 변화 양상과 온라인 전시회 사례 연구」, 『무역전시연구』, 2020.

심지영, 「박물관의 가상현실 (VR) 활용방식에 대한 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』, 2020.

김민정, 엄기준, 「몰입형 체험전시에 관한 고찰 아미엑스 전시사례를 중심으로」, 『한국디자인리서치학회』, 2019.

GARNIER, F., TSAI, F., ZAMPLARAS, D., LEVILLAIN, F., & BIHANIC, D., 「TAMED CLOUD: Sensible interaction with a swarm of data」, 『International Journal of Virtual Reality』, 2019.

배은석, 송희영, 「몰입형 전시로서 '빛의 채석장 (Carrière de lumière)'에 대한 연구: <클립트와 비엔나>를 중심으로」, 『인문콘텐츠』, 2016.

DOI : 10.18658/humancon.2016.12.43.203

Gilbert, H., 「Immersive exhibitions: What's the big deal」, 『Visitor Studies Today』, 2002.

Abstract

**A Study on the Visualization
of Data in Virtual Space utilizing
Realistic Exhibition Contents
- Focusing on the application of the Tamed
Cloud clustering algorithm in 70mK project**

Sungmin Kang

*Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Master's course*

Daniel H. Byun

*Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Professor*

This study examines the application of data visualization technology using a clustered data algorithm called 'Tamed Cloud' to virtual spaces and seeks the possibility of implementing it in various types of realistic exhibition contents. To this end, we first attempt to classify virtual reality (VR) exhibition contents starting with COVID-19, and summarize technologies applied. Also, various realistic exhibition contents provide visitors with an opportunity to appreciate the artworks through online and virtual exhibitions. In this trend, virtual reality and augmented reality (AR) technologies have been introduced, allowing visitors to enjoy the artwork more immersively, and the possibility of realistic exhibition content with interaction between the artwork and the user is also being demonstrated. Based on this background, this study examines the history of exhibition contents by dividing them before and after the advent of virtual reality technology, and examines how the

clustered algorithm technology called Tamed Cloud was applied to virtual space and implemented as a realistic exhibition content in <70mK> project. By synthesizing all of this, we propose a convergence method of data visualization, virtual reality, and realistic content, and propose it as a new alternative to realistic exhibition content in virtual space.

Keywords

Immersive Exhibition Content, Virtual Space, Data Visualization, Tamed Cloud, 70mK

인터랙티브 내러티브에 관한 연구 - VR 애니메이션 〈Wolves in the Walls〉의 분석을 중심으로

성호장*

중국 광둥성 선전시 인민정부연구원

목차

-
1. 서론
2. 주요 개념에 대한 정리
- 1) 가상현실
 - 2) 몰입감
 - 3) 현장감
 - 4) 인터랙티브 내러티브
3. 〈Wolves in the Walls〉 작품 분석
- 1) 작품 소개
 - 2) 원작과의 비교
 - 3) 플롯, 캐릭터 및 장면 디자인
4. 〈Wolves in the Walls〉의 인터랙티브 내러티브
- 1) 사용자-캐릭터 인터랙션 디자인
 - 2) 사용자-공간 인터랙션 디자인
 - 3) 인터랙션 규칙 디자인
5. 결론

* 교신저자, iceinmyveins0815@gmail.com

요약문

VR 콘텐츠는 정보의 밀도가 매우 높은 동적 이미지 시뮬레이션 기술을 기반으로 공간감과 현실감 확보를 통해 체험자에게 깊은 몰입감을 가져다준다. 하지만 높은 정보 밀도의 내부 정보들은 한편 객관적이지 않은 착각을 형성하기도 한다. 때문에 사용자에게 높은 밀도의 동적 이미지 정보를 해석할 수 있는 적절한 안내가 필요하다. 게임에서 네비게이션 인터페이스와 상호작용 기능을 설정하는 것처럼, 가상현실에서의 상호작용은 가상 콘텐츠를 해석, 향유하는 기본적 토대이다. 본 연구는 VR 콘텐츠 제작의 중요한 부분인 상호작용적인 스토리텔링 설계에 대한 사례 분석을 기반으로 한다. 가상현실 콘텐츠에서 더 우수한 상호작용적인 스토리텔링 모델을 탐색하기 위해 기본적인 주요개념들을 고찰하고 VR 애니메이션 〈Wolves in the Walls〉의 상호작용적인 스토리텔링 특징을 분석한다. 분석의 결과로 정리된 결론은 첫째, VR 환경이 사용자에게 자유롭게 이동할 수 있는 장점을 충분히 활용해야 하며, 상호작용 모듈 설계시 사용자의 현장감을 충분히 고려해야 한다는 점이다. 이를 통해 관객의 상호작용을 유도하여 참여도를 높임으로서 VR이라는 핫미디어를 콜미디어적 참여를 유도할 수 있다. 둘째, 사용자가 자유도가 매우 높은 가상 환경에 처음 들어갔을 때 모호한 세계 상황에 대해 당황하지 않도록, 작품의 초기 단계에서는 개발자 주도의 서술을 제공해야 한다. 셋째, 일부 게임에서 텍스트를 통해 사용자에게 안내하는 것과 달리, 사용자와 스토리 캐릭터(NPC)와의 자연스러운 대화를 추가하는 더 자연스러운 상호작용 방식을 통해 안내할 수 있다. 본 연구는 VR 애니메이션 〈Wolves in the Walls〉의 상호작용적인 스토리텔링 특징을 분석하고 정리함으로써 다양한 형태로 진화되고 있는 VR 콘텐츠의 설계의 한 가이드라인을 제공한다.

주제어

VR, VR 애니메이션 〈Wolves in the walls〉, 인터랙티브 내러티브, 몰입감

1. 서론

인쇄 매체 시대에 독자들은 선형적인 텍스트를 읽으며 "몰입"을 느끼는데 이는 텍스트 내용을 읽은 후 두뇌에서의 지각작용을 통해 구체적이고 명확한 "가상 장면"을 구성하고, 이를 자신의 인식 시스템에 매핑함으로써 구체적인 이미지를 얻게 된다. 마셜 맥루언에 따르면, 텍스트 읽기와 같은 저해상도의 차가운 매체는 상대적으로 적은 양의 정보를 제공한다. 글을 읽는 과정에서 독자들은 더 많은 주의를 기울여야 하며, 정보의 많은 부분을 독자들이 직접 채워넣어야 한다. 반면, 19세기 말 대중적으로 보급되기 시작한 사진은 현실 풍경을 구체적으로 복제하며, 글자보다는 직관적이며, 더 높은 정보성을 가지고 있다. 하지만 이러한 정적 이미지의 정보는 매우 쉽게 조작되어 비 객관적인 환영을 형성하기도 한다. 이후 21세기와 함께 등장한 영화는 글자, 그림, 사진 등과 비교할 때, 움직일 수 있는 기술 이미지(동적 이미지)를 통해 더 많은 정보를 제공하며, 관객에게는 더 많은 객관성을 담보해주며 더욱 직관적이다. 자연스럽게 영화는 정보 밀도가 매우 높은 동적 이미지 때문에 '핫 미디어'로 분류되었다. 그 중에서의 사실성, 공간 깊이, 시간성은 체험자에게 전혀 없는 몰입감을 가져다준다. 만약 차가운 글자가 생각(상상력의 해석)을 통해 가열되어 생동감이 생긴다면, 기술적 동적 이미지는 상호작용 행동(이미지 내용을 분해하는 것. 이는 기술적 동적 이미지의 해석에 수용자의 상상력이 필요하지 않다는 뜻은 아니다.)을 통해 냉각되어 더 활기차게 된다. 글자와 기술적 동적 이미지의 객관성(가상성)은 해석과 분해를 통해 표현력을 확대할 수 있다. 상상력을 요구하는 글자에 대한 이해나 기술적 동적 이미지의 분해는 사용자에게 더 주관적인 참여와 해당하는 몰입감을 가져다 줄 수 있다.

컴퓨터 비전 기술과 ICT 기술의 성숙함에 따라 3D 장면은 컴퓨터와 센서를 통해 생성, 실시간 렌더링 및 원격으로 전송 표시될 수 있게 되었다. 20세기 90년대 초에는 이런 3차원 공간이 단지 산발적인 장면에 불과

했지만, 지금은 연속적이고 이음새 없는 가상공간을 제공할 수 있다. 가상 공간을 생성하는 능력이 계속 향상되면서, 선형적인 방식으로 이야기를 풀어내가지 않는 오픈 월드가 점차 가능해지고 있다. 사용자는 가상 세계에서 자유롭게 이동할 수 있으며, 콘텐츠와의 상호작용 방식도 크게 변화하고 있다. 스마트폰 등의 미디어가 2D 평면에서 정보를 제공하는 것과 달리, 가상현실은 3D 공간에서 사람의 시각, 청각, 촉각 시스템을 모방하고 확장하고 있다. 이러한 환경은 실제 세계와 가상 세계를 연결하며, 실제 세계의 사용자가 가상 세계를 조작하고 의미 있는 사건을 창조할 수 있게 해준다. 이것은 사용자의 행동과 인식을 크게 풍부하게 만든다.

VR 기술의 지원을 토대로 가상 3D 공간에서의 현실감 있는 상호작용이 가능하게 되었다는 점이 VR 콘텐츠를 차세대 주역으로 주목하게 되는 이유이다. 이것은 기존 영화 예술에 새로운 도전을 가져왔다. 평면 프레임식의 관람 패턴의 변화는 콘텐츠 창작 방식의 거대한 변화를 이끌었다. VR 기술의 발전과 점점 성숙해지면서, VR 작품들이 기존 '순수 영화'에 대한 도전으로 인식되기도 했다. Sundance Film Festival, Tribeca Festival, Cannes Film Festival, Berlin Film Festival 등 점점 더 많은 주류 영화제들이 각각 VR 영화 작품 경쟁 부문을 설립했다. Oculus Story Studio에서 제작한 〈Henry〉(2015)는 2016년에 Primetime Creative Arts Emmy Awards를 수상했고, Google Spotlight Stories Studio에서 제작한 〈Pearl〉(2016)는 제89회 아카데미 시상식에서 애니메이션 단편 부문에 후보로 오르고 제69회 Primetime Creative Arts Emmy Awards에서 수상했다. 또한 Fable Studio에서 제작한 〈Wolves in the walls〉(2018) 역시 Primetime Emmy Awards를 수상했다. 영화 외에도 애니메이션, 게임, 전시, NFT 등의 VR 작품들 역시 VR 기술을 바탕으로 한 새로운 미디어의 대표적인 예들이다. 이렇게 개척된 VR의 새로운 영역은 VR 콘텐츠가 주류 엔터테인먼트 영역으로 들어오고 있음을 보여준다. 시장 판매량 측면에서, 2021년에는 전 세계 VR 헤드셋의 출하량이 1110만대에 달하여 2020년에 비해 66% 증가했다. 비록 2022

년에는 전 세계 VR 장치의 출하량이 약 858만대로 판매량이 감소했지만, Sony PlayStation VR2, Meta Quest3, 그리고 2024년 초에 출시 예정인 Apple의 Vision Pro 등 새로운 제품의 등장에 힘입어 2023년 이후 혼합 현실 장치의 소비는 크게 증가할 것으로 예상된다.¹

이에 걸맞게 몰입형 VR 콘텐츠에 대한 학계의 관심 또한 확장되고 있음을 관찰할 수 있다. 철학적, 미학적 논의와 함께 기획과 제작에 관련된 논의들도 활발하다. 이 논의들은 다시 제작 현장에 영향을 미치는 제안으로 발전되었고 상호작용 디자인의 개념이 설계에 도입되면서 사용자의 역할은 점차 관찰자+상호작용자로 변화하고 있다. 몰입형 상호작용은 사용자가 미적 경험 중에 예술의 매력을 느끼게 한다. 현재 가상현실에 대한 연구는 주로 기술 탐색과 시각적인 미적 경험에 집중되어 있다. 본 연구에서 다루는 <Wolves in the walls>에 대해서도 그 공간적 특성 분석에 대한 선행연구가 존재한다. 하지만 상대적으로 내러티브 구조에 대한 연구는 상대적으로 부진하며 따라서 본 연구는 VR 콘텐츠 제작의 중요한 링크인 상호작용적인 서사 디자인 설계에 집중한다. 또한, 본 작품을 동화 원작과 비교 분석하며 VR 애니메이션 버전의 <Wolves in the walls>의 상호작용 서사가 원작과 어떤 차별점을 가지는지 정리한다. 본 논문은 문헌 연구와 사례 분석의 방법을 사용하여, VR 애니메이션 <Wolves in the walls>의 인터랙티브 내러티브의 특징을 3가지로 정리하였다. 이에 는 사용자와 캐릭터의 상호작용 디자인, 사용자와 공간의 상호작용 디자인, 상호작용 규칙의 디자인이 포함된다. VR 애니메이션 <Wolves in the walls>의 상호작용 서사의 주요 요소들의 정리와 적용사례를 살펴봄으로써, 본 연구가 미래의 VR 콘텐츠 기획 제작의 한 가이드라인으로 기능하기를 기대한다.

¹ <https://www.esmchina.com/news/9597.html>

2. 주요 개념에 대한 정리

1) 가상현실

가상현실 즉 'Virtual Reality'라는 용어는 20세기 중반 정보 기술 분야의 발전을 통해 구체적인 의미를 부여받게 되었다. 이것은 점차 컴퓨터로 시뮬레이션된 것들이나 환경을 설명하는 데 사용되기 시작했고 형태적으로는 실재하지 않을 수 있지만, 기능적으로나 효과적으로는 실제 것들이나 환경과 비슷한 '어떤 조건'으로 인식되기 시작했다. 컴퓨터 기술이 가상성 개념을 강화하기 시작한 80년대, 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 근대 이후 서양 사회와 문화가 모방 단계와 생산 단계를 거쳐 새로운 시뮬레이션 단계에 들어섰음을 주목했다. 이 단계의 특징은 기술이 관념을 앞서가며 가상현실을 언어로 전환시킴으로써 그 존재성을 스스로에게 부여했다는 점이다. 기호는 더 이상 현실을 대표하지 않으며, 심지어 현실과 관계가 없다. 그들은 자신들만의 논리에 따라 대표하며, 기호 교환은 기호 자체를 위한 것이다. 시뮬레이션 단계에서 가장 두드러진 매체 형태는 전자 매체이며, 텔레비전은 가장 중요한 정보의 경로로 기능하였다. 컴퓨터의 출현과 인터넷의 형성은 미술과 현실의 관계를 과격하게 변화시켰으며, 시뮬레이션과 모방은 전방적으로 발견되었다. '가상현실'이라는 새로운 콘텐츠 세계는 이러한 시대적 변화를 배경으로 탄생한다. 마크 포스터(Mark Poster)가 쓴 바에 따르면, "1991년에 보드리야르(Baudrillard)의 작품은 이미 '가상'과 '가상현실'이라는 용어로 가득 찼다. 그러나 그는 이러한 용어를 '시뮬레이션'과 교차 사용하면서 초기 용어와는 다른 것을 지시하는 것이 없었다".²가상이 환상이거나 실재하지 않는 것이라고 생각하는 보드리야르의 견해와 달리, 피에르 레비(Pierre

² Poster Mark, *Theorizing virtual reality: Baudrillard and Derrida. Cyberspace textuality: computer technology and literary theory*, 1999, pp.45.

Lévy)는 질 들뢰즈(Gilles Louis René Deleuze)의 "가상" 개념을 참조하여, 가상을 잠재성으로 보았다. 레비는 들뢰즈의 「차이와 반복」(1994)에서 "가상은 실제와 반대되지 않는다"는 주장을 기반으로 하였다. 한 개체는 자신의 가상물에 의해 생성되고 구성되며, 그들은 그의 "문제"를 구성한다. 즉, 그것은 활기찬 긴장, 제약, 그리고 투영을 가득 담고 있다. 레비는 실현은 개체의 "문제"의 "해결책"이라고 말했다. 이는 변화와 생산의 과정이다. 이는 현실화 과정이 아니며, 왜냐하면 현실화는 일련의 가능성으로 전환되지 않고, "고려된 객체의 본질적 중심의 이동"이다. 개체는 자신을 "해결책"으로 보지 않고, 문제가 있는 영역에 머무른다. "더 일반적인 문제"에 대한 열린 활동에 중점을 두는 과정에서, 가상화의 효과는 기존의 경계와 구분을 더욱 유동적으로 만든다. *The Perfect Crime* (1996)에서, 가상현실은 단지 모방을 만드는 또 다른 방법으로 봤을 뿐 아니라, 모방의 최종 승리로 봤다.³

가상현실 콘텐츠 자체에 대한 본격적인 연구는 서사학에서 발견되었다. 서사학자 Marie-Laure Ryan은 가상에 대해 냉정하게 관찰하였으며, 가상에 대해 세 가지 다른 층위의 정의를 제시하였다. 기술적인 측면(컴퓨터를 매개로 한 가상), 학문적인 측면(잠재성을 가진 가상), 그리고 광학적인 측면(환영을 말하는 가상). 이 세 가지 층위에서 살펴보는 것이 VR에 대한 종합적인 이해를 가능하게 한다는 것이다. 기술적인 측면이 맨 앞서 나오는 것은 VR이 컴퓨터 숫자 데이터를 기반으로 생성되었기 때문이다. 학문적인 측면은, 상호작용 시스템으로서 VR이 사용자에게 일련의 실현 가능성을 제공하고 있음을 밝혀줄 것이고, 광학적인 측면을 주목하는 이유는 VR 경험의 몰입 차원이 가상 세계를 독립적인 현실로 해석하는 것에 따라 달라지며, 디스플레이의 환영 품질이 이러한 해석을 촉진하기 때문이다. Ryan의 이해에 따르면, 컴퓨터를 매개로 하는 기술적 가상이 강조하는 것은, 현실 세계에서 가상 세계로 구현되는 과정에서,

³ Baudrillard, J, *The Perfect Crime*, Trans, Chris Turner, London: Verso, 1996, pp.109.

건축가, 코더 등 팀원들이 경험적 구상과 데이터를 활용해 가상 세계를 구현하는 것이다. 광학적 가상은 미적 경험 과정에서 발생하는 환영 효과로 볼 수 있다. 이것은 현실 또는 가상현실 내용을 관찰한 후 인지 시스템에서 발생할 수 있는 프로젝션 효과로, 정신적 가상현실로도 부를 수 있다. 학문적 가상으로서, 이것은 사용자와 가상 환경을 더 완벽하게 결합시키는 방법을 연구한다. 이를 통해 사용자들은 자신이 있는 환경이 실제로 존재하지 않음을 알면서도 환영 경험을 통해 이를 이해할 수 있다. 가상 세계는 우리가 살아가는 실제 세계에 접근하고 있으며, 원격 표현과 상호작용을 통해 불가능한 세계를 가능한 상상 세계로 변환하고 있다.

기술적 가상이 계속 발전함에 따라, 환영이 있는 가상 경험은 현실을 일련의 가능성으로 전환하였으며, 가상의 핵심 형태인 "그곳에 없는 것"이 점점 더 명확해져 "원격 표현"식의 상호작용 경험이 가능해졌다. 첫 번째 가상현실 헤드셋이 발명된 이래로 사람들은 가상현실 환경에서 더 완벽한 몰입감과 상호작용 경험을 달성하기 위해 끊임없이 노력해 왔지만, 우리 중에는 아직도 HMD(헤드 마운트 디스플레이)와 디지털 글러브를 착용한 후에도 좋은 경험을 얻을 수 있는 사람이 많지 않다. 왜냐하면 기술적인 문제뿐만 아니라, 기존의 영상에 비해 감독 방법, 상호작용적인 서사, 시각 디자인 등에서도 큰 차이가 있기 때문이다. 마셜 맥루언에 따르면, 사용자가 이러한 컴퓨터에서 생성된 3D 풍경 속에 있을 때, 인간의 구조는 이러한 매체가 가진 감각 확장 특성 때문에 "확장"된다. 우리가 감각 능력이 확장되는 순간을 경험하게 될 때, 우리의 감각이 노출되게 된다. 비록 착용 장치가 사용자에게 감각 확장 경험을 제공하지만, 현재의 경험을 보면, 사용자들이 가상공간에 들어가 상호작용하는 순간, 아직도 현실 세계와 가상 세계 사이에 강한 거리감을 쉽게 느낄 수 있다. 이때 가상 세계 바깥의 원본 몸체는 새로운 신분인 인형 꾸미기의 신분을 얻었지만, 가상 세계 내의 인식 영역은 적절한 몰입감을 얻지 못하였다. 따라서, 가상현실이라는 이 뜨거운 매체의 매체 투명도를 낮추어, 그것이 진정으로 통합적인 투명 의식이 되게 하여, 여러 산업으로 침투하고 산업의 보조 도구가 되어 사용자에게 적절한 몰입감을 제공하는 것이 절실한 과제가 되었다.

2) 몰입감

몰입감은 대개 사람의 감각적 경험과 인지 경험을 포함하며, 참여, 통합, 공감의 정도로 파악된다. 서양의 역사, 종교, 건축 예술사에서 몰입감은 오랫동안 중요한 화두였다. Howard Rheingold는 첫 번째 가상현실로 구석기 시대의 동굴화를 언급하며 17000년 전의 프랑스 Lascaux 동굴 벽화(Grotte de Lascaux)를 그 예로 들었다. Rheingold의 저서 <가상현실 (Virtual Reality)>은 1991년에 출간되어 현대의 VR 기술을 언급할 수는 없었으나, 선사 시대의 동굴을 예시로 VR의 형태를 예언했다. 이 형태에서 이미지는 헤드셋을 통해 보이는 것이 아니라 작은 방의 벽에 투영된다. 참고로, CAVE는 Cave Automatic Virtual Environment의 머리 글자의 조합이다.⁴ 몇 가지 상징적인 물체와 행위적인 동작, 언어를 사용하여 순차적인 시간을 분해-재구성하고, 이 재구성된 시간 속에서 가상현실의 몰입을 구축한다. 순수한 기호학적 관점에서 보면, 의식의 고점은 사건의 전환점이다. 이 사건을 통해, 상징들은 그들이 대표하는 것으로 변화한다. 이런 변형을 통해, 참가자들의 행동하는 몸은 단순히 상징물이 아니라 신화 속 인물의 화신이 되며, 부재하는 언어 대신 살아있는 존재의 축제로 대체된다.⁵ 건축 예술학에서는 바로크 시대의 건축 스타일인 Zwiefalten 교회도 가상현실의 표현을 대표한다. 정의에 따르면, 교회는 사람과 하나님 사이의 삶의 상호 작용 장소다. 바로크 시대의 예술 작품에서는, 예술가들은 종종 신성한 것과 인간, 몸과 영혼의 결합을 강하고 깊은 성적 경험으로 표현하였으며, 그것은 기독교의 감성과 영성 사이의 갈등을 직관적인 방식으로 해결하였다. 우리가 Zwiefalten 교회를 걸어 다닐 때, 수많은 오목한 곳을 지나가며, 이 오목한 곳들은 3D 영상으로 예수의 고난의 여러 장면을 보여주며, 관람객들은 이런 이야기의 공간에서 헤

⁴ Heim, M, *Virtual realism*, Oxford University Press, New York, 2000, pp.26.

⁵ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp.293-294.

때며, 이 이야기들은 관람객들이 볼 수 있을 뿐만 아니라 성경의 인물들을 체험할 수 있게 되었다. 이런 상호 작용은 사람의 전체를 관련시키는 경험으로 간주되었다.⁶ Lascaux 동굴의 벽화, 종교 의식, Zwiefalten 교회는 모두 경험자가 참여하고 통합되는 것을 통해, 경험자의 심리적 거리를 최대한 가깝게 만들어, 실제 내용에 대한 다시 해석된 환상을 형성하였다. 이런 경험들은 시야의 모든 형태의 프레임을 제거하여 시야를 넓히고, 이러한 무한프레임의 시야에서 사람의 감각과 인지 경험이 극대화되어, 참여감과 공감감을 강화하고, 몰입감을 경험하는 분위기를 조성하였다.

몰입감은 불명확한 가상 세계와 실제 세계가 교차하는 인지 경계에서 발생하며, 이는 집중 상태에서 발생하는 환상이다. 20세기 이후, 통신 도구의 변화가 예술의 혁신을 촉진하였다. 인터넷과 컴퓨터가 제공하는 가상공간이 인류의 세계를 모든 방면에서 재구성하고 있으며, 이는 사람들의 삶의 가치관을 바꾸고 있다. 몰입형 디지털 예술은 가능성과 불가능성을 결합하며, 내용 중에 고밀도 시뮬레이션 신호를 채워 사용자의 다섯 가지 감각을 자극하고 사용자가 반응하도록 안내한다. 이러한 디자인은 디지털 기술을 최대한 활용하여 실제 생활에서의 인간의 상호작용 경험을 모방하며, 이는 텍스트로 기호화된 언어, 제스처, 음성, 체감, 도구 등의 상호작용 형태를 포함하여, 관객을 안내하는 단서 도구가 된다. 이를 통해 경험자는 실제 세계에서와 마찬가지로 환상을 경험하게 된다. 컴퓨터 비전 기술은 이미지 품질을 크게 향상시키며, 상호작용 모듈을 설계하여 암시적 효과를 만들고, 적절한 서사 방식, 시각적 표현, 시공간 구조 등 요소를 통해 환상이 일어나게 하여 경험자가 자신이 존재하는 세계를 믿게 하고, 이를 통해 심리적인 최면 효과를 얻는다. 몰입감의 발생은 가능한 세계와 불가능한 세계를 연결하며, 실제와 가상의 경계를 흐릿하게 만든다.

⁶ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp.291-292.

3) 현장감

Lombard & Ditton (1997)은 현장감을 ‘기술을 매개체로 하는 체험을 통해 개인이 매개체를 인지하지 못할 때 발생하는 현상’으로 설명했다. 그리고 그것을 ‘매개체의 무지각적 착시(perceptual illusion of non-mediation)’라고 정의했다. 즉, 개인이 매개체를 통해 정보를 받을 때 매개체를 인지하지 못하는 것이다. 클래식한 연극 공연에서는, 현실적인 무대 배경에 세 개의 벽이 있고, 관객과 무대 사이에는 보이지 않는 ‘네 번째 벽’이 존재한다. 관객은 어두운 곳에 앉아, 시각적 주의력을 무대에 모두 집중한다. 네 번째 벽의 존재는 관객이 연극의 발전을 세 번째 자신의 관점에서 관찰하도록 만들지만, 밝은 조명, 실재감 넘치는 무대 디자인, 스토리 설정, 그리고 연극적인 배우의 연기 등의 요소들은 관객에게 직접적인 현장감을 느끼게 하고, 이야기의 발전과 공감하게 하며, 이를 통해 몰입감을 유발한다. 마찬가지로, 가상현실 작품에서는 컴퓨터가 다중 모달 감각 기능(텍스트/이미지-시각, 소리/음악-청각, 움직임-촉각)의 대화를 설계하여 관객이 느낄 뿐만 아니라 직접 무대에 참여하고, 이야기를 영향을 주고 재구성하게 하며, 일인칭 시점으로 실제로 사건이 일어나는 현장에 녹아들어 이야기의 발전의 중심이 된다. 사건에서 사용자의 책임감을 강화하고, 강력한 현장감을 형성한다.

제넷 머리(Janet Murray)는 브렌다 로렐(Brenda Laurel)의 아바타(대리자) 개념을 바탕으로 몰입성, 대리성, 변형성 등 세 가지 주요 상호 작용 미디어 대표성의 미학 효과를 제안하고, 대리성을 미적 효과로 승격시켰다. 머리에 따르면, 대리성은 "참여자가 의미 있는 행동을 취하고, 그들의 결정과 선택의 결과를 직접 볼 수 있는 만족스러운 능력"이다.⁷ 대리인, 또는 특정한 것을 대표하는 행동은 상호작용 소설(interaction fiction)과 MMORPG 게임에서, 사용자가 특정 대리 캐릭터를 연기함으로써 표

⁷ Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998, pp.147.

현된다. 다른 디지털 환경에서는, 마우스를 클릭하거나 간단한 작업을 해결하여 "존재, 생존"이라는 은밀한 목표를 발굴하는 표현이 일반적이다. 가상현실 환경에서는 디지털 장갑을 터치하고 HMD를 사용하여 가상 세계를 관찰하는 등의 아바타 형태의 대리인을 통해 디지털 플레이어를 연기하고, 자신의 바람을 이루어 현장감을 형성한다.

가상현실 작품에서 이미지의 역할은 기호화된 표현이며, 동시에 현장감의 증거다. 가상현실에서 가상 환경을 구축하는 이미지 구조는 체험자가 있는 환경이다. 눈으로 보는 것이 그 자리에 있는 것이며, '지금', '여기'에 있는 증거다. 고전적인 폴파노라마 벽화부터, 시야를 가득 채우는 이미지를 사용하여 현장의 환상을 만들어 왔다. 가상현실에서는 장소, 물체, 그리고 아바타(대리자)로서의 체험자의 가상을 통해, 디지털 이미지가 만드는 것은 모두 현장의, 존재하는 시뮬레이션이다. 더욱 실제감 있고, 참여감 있고, 강렬한, 설득력 있는, 그리고 시간의 연속성을 가진 표현을 통해, 상상력의 표현 범위를 극대화했다. 이곳에서 출발하여 다른 곳으로 가는 체험 방식, 실시간 재현과 디지털화의 결합은 체험자에게 신화적인 정체성을 부여하였다. 네트워크와의 결합을 동반한 이런 형태의 '현장감'은 인간 생활의 공간과 시간을 무한히 확장할 것이다. 가장 설득력 있는 현장 증명은 상호작용 행동을 통해 생산되며, 행동을 발휘하면 가상 세계에서 즉시 직관적인 피드백을 받을 수 있어 체험자가 자신이 그 자리에 있는 것 같은 느낌을 가질 수 있게 한다.

4) 인터랙티브 내러티브

서사학에서 바르트는 “서사는 신화, 전설, 우화, 성화, 단편소설, 서사시, 역사, 비극, 추리극, 희극, 무언극, 회화, 스테인드글라스의 창, 영화, 지역뉴스, 일상대화 등 모든 곳에 존재한다”고 말했다. 거의 모든 것들이 일종의 내러티브라면, 인터랙션 또한 내러티브인가 혹은 왜 내러티브인가 질문을 던져볼 필요가 있다.⁸ 상호작용을 가상 세계에 도입하면 Meta

narrative의 해체 과정에서 형성되는 "지역화된" 이야기를 의미하게 된다. 언어는 모든 생각을 대표할 수 없으며, 어떤 유형의 생각 표현에는 상호작용 형태가 더 적합하기도 하다. 관객들은 소설, 드라마, 영화, 텔레비전과 같은 매체 환경에서 읽는 방식이 대부분 작가가 공유하거나 이끄는 이야기에서 미적 경험을 얻는 것이며, 이러한 상호작용은 대부분 수동적이다. 그저 이야기 환경을 벗어나 실제 생활환경에 이러한 미적 경험을 투사할 때만, 신성한, 행동적 수준에서의 연결이 약한 상호작용 결과를 얻을 수 있다. 그러나 VR과 같은 더욱 투명한 매체에 상호작용 디자인을 도입하면, 사용자가 자신의 행동을 통해 극적인 이야기를 생성하거나 영향을 미치는 과정이 가속화된다. 즉, 이런 종류의 신성하고 행동적인 상호작용 결과는 거의 즉시적이며, 따라서 미적 경험과 지역화된 이야기도 거의 즉시적이며, 전자에 비해 상호작용이 크게 강화되었다. 상호작용 이야기의 목표는 사용자가 가상 세계에서 더 완벽한 몰입감을 경험하게 하고, 그들이 자신이 펼쳐지고 있는 이야기의 필수적인 부분이라고 믿게 하는 것이며, 그들의 행동이 이야기의 진행과 결과에 의미 있는 직접적인 영향을 미치게 하는 것이다. 따라서 작가의 입장에서 보면, 관객에게 충분한 몰입감을 주려면 매체가 충분한 투명성을 가지고 있어야 한다. 몰입감을 만들기 위해서는 언어가 보이지 않게 해야 한다. 컴퓨터로부터 출력되는 정보와 컴퓨터로 입력되는 정보가 빠르게 교환된다. 이 교환은 사용자가 저자와 컴퓨터 전문가에 의해 만들어진 전자문학 텍스트에서의 규칙적인 탐색일 뿐만 아니라, 계속해서 일련의 이야기를 생성하는 것이다. 미디어의 투명성에 관계없이, 상호작용이 생성되거나 상호작용의 빈도가 얼마나 높은지에 관계없이, 상호작용이 발생하지 않는 한, 상호작용 과정에서 새로운 이야기가 생성되었다고 할 수 있다.

이정엽은 인터랙션 서술을 상세히 분류하며 선형 서술의 전자책(또는 전자소설), 하이퍼텍스트, 인터랙션 소설, 인터랙션 드라마, 가상 세계,

8 이태일(Taeil Lee). 인터랙션 미학 : 인터랙션은 내러티브인가. 한국HCI학회 학술대회 2018.1 (2018): pp.138-141.

그리고 디지털 게임으로 나누었다. 음성, 음악, 비디오 등의 다중 미디어 디지털 요소로 구성된 전자책은 페이지 연결이나 주석 내비게이션을 통해 종이책 소설 원형과의 차이점을 구분한다. 그러나 이런 종류의 전자책 문학작품에서 다중 미디어 요소들은 상호보완적이며 독립적인 관계이므로, 서술 구조는 거의 텍스트 외의 요소에 의해 변화되지 않다. 따라서 그것은 여전히 선형 서술의 틀을 벗어나지 못했다. 하이퍼텍스트은 읽기의 형태를 유지한다. 각각의 독립적인 페이지는 전체 텍스트에서 동등한 중요성을 가지며, 많은 독립적인 페이지들이 하나의 통합 네트워크를 구성한다. 그것의 가장 중요한 특징은 링크다. 독자들은 하이퍼텍스트를 읽을 때 비하이퍼텍스트의 연속성을 뛰어넘고, 필요한 맥락 사이의 인과관계를 창출하는 링크에 집중할 수 있다. 하이퍼텍스트은 서술의 많은 요소들이 개별 객체로 분해될 수 있다고 알려준다. 하이퍼텍스트과 유사한 인터랙션 소설은, 더욱 모의된 세계와 같다. 그 안의 장면은 서술 요구에 따라 기본 단위로 분할되며, 각 위치는 공간상에서 서로 연결되어 있다. 플레이어 지정된 방향으로 이동하면, 새로운 위치와 그 설명이 텍스트 형식으로 나타난다. 하이퍼텍스트과는 달리, 인터랙션 소설은 플레이어의 결정이 그들을 대표하는 대리인에 의해 실행되는 형식을 취한다. 인터랙션 소설의 매력 중 하나는 자연 언어 입력을 통해 상황을 발전시키는 것이다. 자연 언어 처리 기술을 통해 구현된 명령 시스템은 전통적인 모방과 서술 구조와는 다르다. 디지털 게임에서, 플레이어는 키보드와 컨트롤러 등의 입력 장치를 통해 컴퓨터에 반응을 보이고, 응답 수정된 표현과 서술을 통해 게임에 내재된 맥락을 해석한다.⁹

인터랙티브 서사는 창작 내용과 사용자 사이의 양방향 교류로, 창작자와 사용자가 함께 이야기를 전개하는 상호작용 활동으로, 행동과 피드백의 순환 구조를 갖는다. 내용과 사용자 사이에는 계산 시스템, 처리 시스템, 피드백 시스템을 통해 연결되며 몰입형 가상현실 환경에서 사람과 의

⁹ 이정엽. 디지털 게임의 절차적 서사와 게임하기 과정 연구. 박사학위논문 서울대학교 대학원, 서울, 2014, pp.69-102.

부 세계와의 교류 방식과 과정은 사람과 세계의 관계를 재구성한다. 이러한 서사 방식은 사용자의 상호작용 결과를 새로운 서사의 새로운 내용으로 재구성하며, 새로운 내용은 사용자에게 새로운 상황 이해를 제공한다. 따라서 지능형 계산 시스템을 가진 가상 환경에서는 컴퓨터와 사용자 사이에서 빠르게 발생하는 디지털 상호작용을 통해 이야기 플롯에 영향을 미치는 극적인 효과를 만들 수 있다. 인터랙티브 서사의 패턴은 텍스트, 소리, 영상-논리, 상상력에 국한되지 않다. 기술 장벽이 계속해서 무너지는 시대에, 계산 시스템이 제공하는 디지털 상호작용 경험 형식은 크게 변화하고 있다. 이전에는 텍스트, 소리, 영상-논리, 상상력에 한정된 약한 상호작용 서사가 음성 인식, 제스처 인식, 실시간 렌더링 등의 핵심 기술의 도입으로 사용자의 "신체와 감각"이 점점 완전해지고 있다. 제어 시스템이 개선되면서 현장감과 몰입감이 점차 강화되고 있다.

인터랙티브 서사는 시나리오 측면에서 선형 서사를 창조하려는 것이 아니라, 새로운 정보가 형성되는 반(半) 오픈형의 대화 모드를 원한다. 필립 플루서의 대화형 매체에 따르면, 영화는 토크 타입 미디어로서 사용자가 정보 전달 과정에서 송신자가 분배한 정보를 손실 없이 획득하길 원하는 것이라면, 인터랙티브 서사는 "잡음"을 통해 이야기의 발전을 방해하고 새로운 정보를 만드는 대화형 미디어로 비유할 수 있다. 미리 설정된 고정된 이야기의 발전 플롯과는 다르게, 인터랙티브 서사에서는 창작자들이 반 오픈형의 내용을 통해 사용자와 대화하고, 사용자들이 내용에 개입하여 생성된 새로운 정보를 기대한다. 또한, 창작자의 관점에서 보면, 인터랙티브 서사는 스크립트를 여러 에피소드로 분할하는 조건 가능성을 고려해야 하며, 사용자의 입력을 변수로 삼아 확장과 수렴의 구조로 창작해야 한다. 건물처럼, 창작자가 구축한 가상공간은 미장이 끝나지 않은 방과 같으며, 사용자는 저자가 제공한 장애물과 제한된 행동을 벗어난 선택을 사용하여 방을 스스로 장식할 수 있다. 재구성된 새로운 내용에서 사용자는 자신의 참여 결과로 새로운 인식과 경험을 얻을 수 있으며 주어진 범위 내에서 새로운 스타일을 창조하고, 새로운 이야기를 생성하는 주체가 된다.

3. 〈Wolves in the Walls〉 작품 분석

1) 작품 소개

〈Wolves in the walls〉(2018)는 Fable Studio가 발표한 첫 번째 작품으로, 작가 Neil Gaiman과 만화가 Dave McKean이 어린이를 대상으로 만든 그림책 〈The Wolves in the Walls〉(2003)을 기반으로 한다. Neil Gaiman은 이 이야기의 영감이 그의 당시 4살 딸 Maddy의 악몽에서 온 것이라고 말했다. 이야기의 주인공 Lucy는 그녀의 집 벽에서 늑대의 소리를 듣는다. 그러나 늑대가 벽에서 나온 날까지 그녀의 가족들은 그녀의 말을 믿지 않았다. 이 그림책은 출시 즉시 높은 평가를 받았으며, 그해 세 가지 대상을 수상하였다. 2006년에는 영국에서 뮤지컬로 제작되어 순회 공연되었으며, 2007년에는 미국에서 순회 공연되었다.



| 그림 1 | 작품 수상 포스터

<Wolves in the walls>(2018)은 원래 Facebook의 Oculus Rift을 위해 제작된 VR 콘텐츠였으며, 2022년 4월 Facebook이 Meta로 이름을 바꾸면서 최종적으로 Meta Oculus Quest2 플랫폼에 로그인했다. 첫 번째 장은 2018년 Sundance Film Festival에서 상영되었고, 두 번째 장과 세 번째 장은 2019년 Tribeca Festival에서 세계 첫 공개를 완료했다. 이 작품은 인터랙티브 미디어 분야에서 뛰어난 혁신을 보여줌으로써 프라임타임 에미상을 수상했다. 감독 Pete Billington은 Epic의 Unreal Engine 블로그에 이 영화를 '몰입형 VR 모험'으로 설명했고, 주인공 Lucy의 창작은 게임, 영화, 그리고 연극 기술의 진정한 융합이라고 했다.

스토리 설계 측면에서, <The Wolves in the Walls>는 스릴 요소가 포함된 판타지 이야기를 담고 있다. 이야기는 주인공 Lucy가 관객을 향해 자기소개를 시작하며 펼쳐지고, 관객의 시선과 영화의 서사 흐름은 Lucy의 안내에 따라 발전한다. 이야기 시작 단계에서, Lucy는 집의 벽 안에서 자주 늑대의 울음소리를 듣지만 확신할 수 없어 그녀의 친구(관객)에게 도움을 청하고 늑대 무리를 찾는 시도를 한다. 진실을 찾는 과정에서, Lucy는 가족들이 벽 안의 늑대의 존재를 믿게 하고 싶지만, 매일 자신들의 일에 바빠진 부모님과 형은 늑대 무리의 존재를 믿지 않는다. 그녀의 기분은 배경 음악이 점점 낮아지며 우울해진다. 이야기가 진행됨에 따라, TV 소리에 늑대 울음소리가 섞여 나오고, 벽 안의 늑대가 실제로 나타나, Lucy의 가족은 늑대 무리에 의해 방에서 쫓겨난다. 도망치는 과정에서 Lucy의 장난감 돼지 Piggy가 실수로 집에 떨어졌다. 가족들이 모두 Lucy가 Piggy를 찾으러 돌아가는 것을 막을 때, 용감한 Lucy는 다시 관객을 초대하여 함께 집으로 돌아가 장난감을 찾는다. 집으로 돌아가서 늑대 무리와 치열한 싸움을 벌인 후, 마침내 승리를 거두었고, 결국 가족들은 모두 같은 장면으로 돌아와 거실에서 모여, 이 때 가족의 분위기는 더 이상 냉소적이지 않고 점차 따뜻해진다.

| 표 1 | 내러티브 맥락표

시작	루시가 관객의 신체 윤곽을 그리는 것으로 이야기가 시작된다
	루시가 벽 속의 늑대를 발견한 이야기의 배경을 설명한다
발전	부엌으로 이동하여 엄마에게 증거를 보여주고 늑대가 잤을 훔쳤다고 의심한다
	아빠의 리사이틀 룸에 와서 음악에 섞인 늑대의 울부짖는 소리를 듣는다 수상한 '늑대'가 방해하는 형의 게임 세계로 들어간다
정점	늑대가 나타나자 루시의 가족은 집 밖으로 도망쳐야만 한다
	장난감 돼지를 찾아 집으로 돌아온 루시는 벽에 걸린 거울 세계로 들어간다
결말	루시와 가족은 늑대들과 싸우기로 결심한다
	사용자는 루시 가족과 함께 늑대들과의 전투에 참여하여 승리한다

2) 원작과의 비교

VR 애니메이션 버전은 원작 동화와 스토리는 동일하게 유지하되, 일어나는 사건과 의미에 대한 변경이 있었다. 또한 상호작용 경험, 시각 효과 등에서 많은 차이를 보여준다.

우선 상호작용성 측면에서, 원작 그림책 이야기의 선형성은 파기된다. 관객들은 이야기의 발전에 적극적으로 참여하도록 요구받으며 그로 인해 비선형적인 이야기가 만들어진다. 즉, 고정된 이야기 체계는 더 이상 의미가 없으며 관객들의 참여와 공감을 통한 새로운 내러티브가 탄생한다. VR 애니메이션 버전에서 원작 동화의 텍스트 읽기와 일러스트를 감상하는 것과 달리, 관객에게 더 직접적인 참여 권리를 부여했으며 그 결과 관객은 상호작용적 개입을 통해 감상자에서 감상자+이야기 제작자로의 변화를 경험하게 된다. 제작자들은 원작과 동일한 스토리텔링을 유지하면서, VR 환경을 만들어 관객을 이야기 속으로 직접 끌어들이고, 관객에게

이야기 제작자의 역할을 부여하여, 관객들에 의해 다양하게 개발된 내러티브의 가능성을 열어놓았다. 관객은 기존의 제3인칭 읽기 방식과 달리, 제1인칭 시점으로 이야기에 직접 참여한다. 이런 깊은 상호작용성은 관객에게 새로운, 몰입형 이야기 경험을 제공하며, 우리가 이야기의 발전을 더 깊게 이해하고 만족감을 느낄 수 있게 돕는다.

둘째, VR 애니메이션 버전과 원작 애니메이션은 시간 디자인 측면에서 근본적인 차이가 있다. 연속된 편집은 긴장감과 강한 감정의 대비를 일으킬 수 있다. 원작 애니메이션에서는 사용자의 제3인칭 시점이 깨질 수 없다. 연속되지 않은 장면 이미지의 연결을 통해 시간은 재구성될 가능성이 생긴다. 하지만 VR 버전 <벽 속의 늑대들>의 VR 환경에서는 사용자에게 제1인칭 시점이 부여된다. 시선 유지와 현장감을 고려해, '이탈 효과'가 가져다주는 혼란스러운 효과를 최대한 피하기 위해, 단절되거나 시간이 점프하는 몽타주는 제한된다. 1인칭 시점이 주는 일차원적인 시간의 흐름은 제3인칭의 편집 가능한 시간성과 명백한 대비를 보여준다.

원작 동화의 일러스트도 매우 흥미롭지만, VR은 시각 체험을 통해 현장감을 더한다. VR 환경에 놓인 관객은 그림이 그려진 평면에서 멀고 가까운 것을 강조하는 입체 공간으로 보게 된다. 때문에 마치 사건이 일어나는 현장에 있는 것처럼 느끼게 되고 영상의 동적 효과는 원래 동화의 정제된 일러스트를 깨고, 이야기의 진행을 살아있게 만들며, 이야기의 긴장감과 공포감을 강화한다. 이 현장감은 관객에게 극적인 경험 효과를 극대화시킨다.

3) 플롯, 캐릭터 및 장면 디자인

전체 플롯은 주인공 Lucy의 자기 서술로 펼쳐진다. 시작부터 Lucy의 리드 하에 벽 안에 숨어 있는 늑대를 찾아야 한다. Lucy는 계속해서 친구(사용자)에게 그녀가 알고 있는 늑대에 대한 정보를 말하는데 이야기가 진행됨에 따라 "벽 속의 늑대"가 실제로 나타나며, Lucy의 가족은 집에서

쫓겨났다. 영화의 주요 인물들은 Lucy, Lucy의 가족 (부모와 오빠), Lucy는 piggy라는 장난감과 함께하는 작은 소녀로, 엄마는 매일 바빠서 Lucy의 생각을 듣는 시간이 없고, 아빠는 창작에 몰두하는 음악가이며, 오빠는 게임에 몰두하고 있다.



Lucy와 piggy

엄마



아버지

오빠

| 그림 2 | 극 중 캐릭터

공간 디자인 측면에서, 영화의 이야기는 주로 Lucy의 방과 집 밖 이 두 개의 장면을 중심으로 발전한다. 장면 순서에 따르면, Lucy의 방, 주방, 음악 연습실, 오빠의 방, 복도, 집 밖의 모닥불, 거실, 식당 순이다. 영화의 조명은 전반적으로 어둡고 색상도 깊어, 의문, 탐색, 공포의 분위기를 연출한다. 오직 마지막 장면인 식당에서만 색상이 따뜻하고 밝아진다.

4. <Wolves in the Walls>의 인터랙티브 내러티브

1) 사용자-캐릭터 인터랙션 디자인

초기 VR 영상, 예를 들어 "Henry (Oculus Story Studio, 2015)", "Pearl (Google Spotlight Stories Studio, 2016)"에서 관객은 정해진 한 지점에서 360도 회전하는 카메라처럼 영화를 관람한다. 가장 큰 기술적 진보는 360도 가상 환경에서 머리를 움직여 관찰할 수 있다는 것이며, 이것은 사용자의 시각적인 관람 욕구를 충족시켜주는 측면이 있다. 하지만 이야기의 진행과 결과를 바꿀 수 있는 상호작용 권한은 부족한 측면이 있었는데, 기술적 지원에 따라 다른 감각을 통한 상호작용이 점차 가능해졌다. 관객들은 "Invasion"에서 주인공 토끼의 동료로, "Doctor Who: The Runaway"에서 주인공 닥터의 조수로 설정되었다. 이용자들은 이야기에서 특정 역할을 부여받았다. 대리의 형태를 통해 이야기 중인 캐릭터와 상호작용하며, 이로써 현장감과 몰입감이 발생한다.

초기 VR 영상과 다른 점은, <Wolves in the Walls>에서는 사용자 첫 인칭 시점으로 이야기의 캐릭터와 자연스럽게 깊이 있는 상호작용을 할 수 있다는 것이다. 그리고 창작팀은 사용자의 상호작용 대리권을 사용자의 친구 NPC 주인공 Lucy에게 교묘하게 통합했다. 흥미로운 것은, 이야기의 시작 부분에서 Lucy가 사용자의 "눈"을 그렸고, 처음 그린 시점이 너무 높아 Lucy와 동갑 친구의 신분엔 맞지 않아, 그녀는 다시 지우고 다시 그렸다. 그 후, 사용자는 그녀와 동일한 높이의 친구 시점을 얻었다. 이 상호작용 행동은 창작자 중심의 서사를 놀랍게도 통합하고, 사용자와 이야기 NPC 사이의 심리적 거리를 줄였다. Lucy와 사용자 사이의 관계가 연결되고, 그것은 사용자가 심리적으로 이야기 중심에 가까워지도록 유도하고, 사용자도 자신이 주인공이라는 사실을 깨닫게 하며, 점차 책임감과 강한 현장감을 느끼게 한다. Lucy의 대사와 동작으로 사용자는 자신의 신분을 확실히 알게 되었다.



| 그림 3 | 사용자의 '손'을 그리는 루시

Lucy는 자신의 집 벽 속에 늑대가 숨어 있다고 의심하지만, 친구로서의 사용자에게 가족들에게 증명할 증거를 찾는데 도움을 청한다. 늑대가 숨어있는 구체적인 위치를 찾기 위해 카메라를 사용하기 편리하게 하기 위해, Lucy는 다시 사용자의 "손"을 그렸다. 이 부분에서부터, 창작자 중심의 서사는 점차 사용자 중심의 서사로 전환되기 시작했다. 사용자는 명확한 임무와 해당 기술을 획득함과 동시에, 사용자가 실제 환경에서 하드웨어 장치를 통해 이야기 내용과 상호작용하면서 얻는 실시간 대리 만족감이 확보되었다.

사용자들이 고도의 자유도를 가진 공간에서 목적 없이 집중할 수 없는 당황스러움을 피하기 위해, Lucy는 항상 사용자 옆에서 지휘하고 있다. NPC는 사용자의 친구로 항상 사용자 옆에 있으며, 사용자가 조작을 잘못 하면 NPC는 사용자에게 즉시 힌트를 주고, 자연어를 사용하여 관객이 오류를 수정하도록 안내한다. 창작자들은 Lucy를 사용자를 항상 동행하는 NPC로 사용함으로써 사용자가 가상 환경에서 혼자서 느낄 수 있는 외로움과 당황스러움 등의 감정을 피했다. 사용자의 행동을 실시간으로 관찰하고 분석함으로써, Lucy라는 분석기는 사용자의 바람을 정확하게

이해할 수 있다. 이는 단순한 동작 읽기를 넘어서, 자연어와 제스처 인식의 분석을 연결하여 사용자에게 지도와 튜토리얼을 제공한다. 이 부분은 상호작용 소설과 상호작용 드라마의 특징을 결합하였고, 개발자와 사용자 사이에는 활발한 실시간 상호작용 피드백 교류가 이루어졌다.



| 그림 4 | 아이컨택을 통해 사용자의 행동을 유도하는 루시

2) 사용자-공간 인터랙션 디자인

Ryan에 따르면 극적인 표현에 대한 반응으로서, 몰입감과 상호작용성은 극장 공간 배치에 크게 영향을 받는다.¹⁰ <Wolves in the walls>에서의 공간 설정은 상호작용 소설에서 시뮬레이션된 세계와 같다. 이야기는 시작부터 Lucy가 벽 안의 늑대를 수수께끼로 설정하고, 각 장면에는 그 수수께끼에 대한 힌트가 포함되어 있다. 사용자와 Lucy가 새로운 장면을

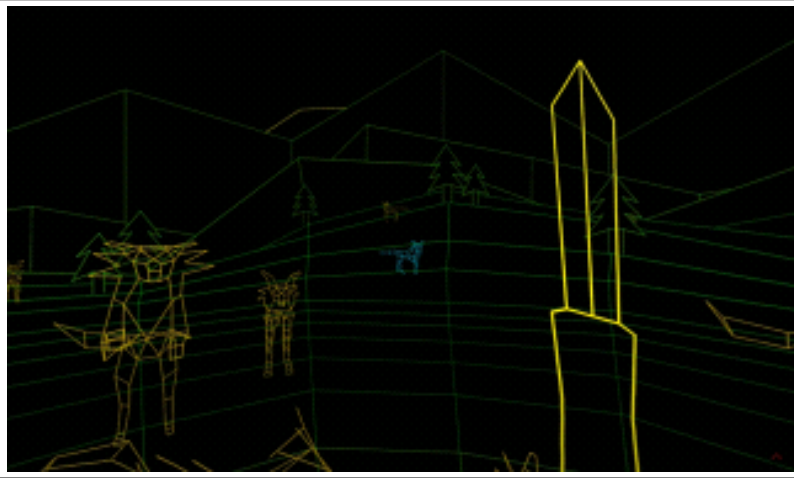
¹⁰ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp.298.

함께 탐색한 후, Lucy는 사용자를 지정된 다음 장면으로 이동시킨다. 이러한 장면들은 공간에서 서로 연결되어 있다. 각 장면이 숨겨진 정보를 사용자에게 발굴하게 되면, 이는 사용자가 이야기와 Lucy의 가정에서의 상황에 대한 이해와 공감을 촉진한다. 각 장면에서의 캐릭터 대화는 수수께끼를 푸는데 필요한 정보를 포함하며, 정보가 일정 수준에 도달하면 벽 속에 늑대가 숨어 있다는 사실이 확인된다. 이 작품의 이야기는 Lucy의 이퀄립에 따라 Lucy의 방-엄마의 주방-아빠의 음악 연습실-오빠의 방-복도-집 밖 불가래-거실-식당 순서로 전개된다. 이와 같이, 각 장면은 독립적으로 분리된 방으로 표현되며, 이는 Lucy의 가정 관계가 별로 좋지 않다는 것을 암시하고 있다.

둘째, 작품에는 많은 어두운 공간이 존재한다. 어두운 공간의 설정에는 두 가지 목적이 있다. 첫째, 장면 간 전환으로 인한 사용자의 현기증을 줄인다. 둘째, 어두운 공간에 들어갈 때 사용자는 Lucy와 더 집중적으로 소통할 수 있어 Lucy와의 친밀한 관계를 강화한다. 어두운 공간 외부의 만화 공간은 공간의 대부분을 차지하며, 만화 공간과 어두운 공간의 경계는 매우 명확하다. 이러한 공간 시야 유도 방식은 "네 번째 벽"을 깨는 데 유리하며, 사용자의 심리적인 매체 투명성을 낮춰 관객과 콘텐츠 간의 적극적인 상호작용을 유도하고, 현장감과 몰입감을 촉진하는데 도움이 된다.

또한, 어두운 공간과 만화 공간 외에, 이 작품에서 가장 독특한 상호작용 공간은 "라이트 셰이버 게임"이다. 이야기가 중간 부분으로 진행될 때, Lucy와 사용자가 함께 화학 실험을 한 후, 앞에서 생긴 안개가 VR 게임을 이끌어낸다. 이 게임은 사실 Lucy의 오빠가 하고 있는 VR 게임으로, 형광 선 스타일의 그림체를 사용했다. 창작자의 의도는 사용자가 손에 "라이트 셰이버"를 들고 달려오는 늑대 무리를 처냄으로써 훈련을 받게 하는 것이다. 이 VR 게임의 설정은 사용자가 이야기의 끝부분에 곧 등장할 "늑대 무리와의 싸움"에 미리 익숙해지게 하기 위한 것이다. Lucy가 "라이트 셰이버"를 그려서 사용자에게 주고, 가상현실에서의 가상현실 게임을 통해 사용자에게 자신의 임무를 미리 명확히 하게 함으로써, 사용자의 참여

감과 책임감을 높였다. 마찬가지로, 이는 영화의 마지막 부분에서 늑대 무리와 싸워 최종 승리를 거두는 것에 대한 좋은 토대를 마련하였다.



| 그림 5 | 사용자가 '광선검 게임'을 경험하는 모습

3) 인터랙션 규칙 디자인

상호작용 규칙은 VR 콘텐츠를 연구함에 있어 다루어야 할 할 중요한 주제이다. 장비 기술의 제한으로 인해, 이 작품에서의 상호작용은 주로 HMD를 착용한 후 머리를 돌려 시야를 변경하거나, 핸들을 흔들어 가상 환경에서 "손"을 흔들 수 있다. 즉, "눈", "귀", "손" 그리고 기계적인 핸들의 피드백을 통해 얻은 "촉감"과 같은 감각을 얻은 후, 사용자들은 자신의 몸이 가상 세계 안으로 들어갔다는 것을 느낀다. 영화가 시작되는 단계에서는 손전등을 잡는 것을 통해 관객에게 영화가 핸들을 통해 잡는 동작을 통해 상호작용 체험을 할 수 있다는 것을 알린다.

| 표 2 | 무비 인터랙션 규칙표

순위	발생 시간	인터랙션 행위/동작	인터랙션 결과
1	1:07	고개 돌리기	시각 변동
2	5:01	핸들 스윙	손 흔들기
3	5:15	그립을 사용하여 카메라 셔터 버튼을 누르기	사진 촬영
4	7:20	핸들을 사용하여 라벨 카메라 스파너를 트리거하기	캔 라벨링
5	13:34	손잡이를 눌러 비커를 집어 올리기	화학 물질 주입
6	13:53	손잡이를 눌러 광선검을 집어 들기	게임의 늑대들을 공격
7	23:08	손잡이 누르기	햇불을 들고 루시의 방을 밝힘
8	28:02	손잡이를 눌러 도어 핸들을 당김	루시가 문을 당겨 늑대들의 공격을 막도록 도와줌
9	29:39	광선검을 집어 들면 화각이 변경됨	루시의 가족이 늑대와 싸우도록 도와줌

루시가 늑대의 존재하는 증거를 찾는 데 도움이 되는 '눈'을 갖는 것부터 핸드 그립으로 사진을 찍는 것까지, 광선검을 집어 들면 게임과 같은 방식으로 하는 '늑대와 싸움' 등의 인터랙티브 액션이 가능하게 되었다. 관객들은 '보다', '언다', '들다'라는 독립적인 행동들의 조합을 통해 실제로 '느끼게' 되는 것이다. 이러한 경험 모드는 가상현실 세계와 현실 세계 사이의 '투명도'를 더욱 줄이고 현실 세계와 마찬가지로 경험의 재미를 높이고, 더 많은 감각적 수준의 상호작용을 동원하여 시청자의 피로감을 적절히 줄여준다.

5. 결론

초기 VR 영상에서, 사용자들은 오직 관람자의 시점에서 이야기의 흐름을 엿볼 수밖에 없었다. 이런 "타인"과 관중 자신 사이의 거리감(Distancing effect)은 관중을 이야기에서 일정한 거리를 유지하게 하였고, 네 번째 벽의 존재는 관중이 그저 제자리에서 제3자 시점으로 이야기를 관찰하도록 만들었다. <Wolves in the walls> 등의 작품은 VR 기술과 인터랙션 내러티브의 적용을 통해 성공적으로 관중과 무대 사이의 네 번째 벽을 파괴하였다. 이를 통해 사용자가 실제로 이야기에 참여할 수 있게 되었고, 긍정적인 상호작용 체험을 제공할 수 있었다. VR에서 가상 세계와의 상호작용 가능성은 "환상"을 파괴하는 것이 아니라, 가상 세계의 현장감을 강화한다. 완벽한 VR 환경에서의 상호작용의 특성은 현실 생활에서의 상호작용의 특성 사이에 매우 높은 투명도를 갖는데, 충분히 현실감 있는 VR 환경에서 매체의 존재를 잊어버리거나(또는 매우 높은 투명도의 매체 환경에서) 자연스러운 상호작용을 흉내 내는 것만 가능하다면, 사용자("자신")가 "타자"(VR 등 고도의 투명성을 가진 매체)에 대한 반성을 거의 배제하고, 결국 상호작용이 현장감과 몰입감을 생성하는 것으로 이끌 수 있었다.

본문을 통해 정리한 인터랙티브 내러티브의 요소들은 VR 콘텐츠를 기획하고 설계하는데 몇가지 기준점을 제안할 수 있도록 해주었다. 첫째, VR 환경이 사용자에게 자유로운 움직임을 허용하는 것을 충분히 활용해야 하며, 상호작용 모듈을 설계할 때, 사용자의 현장감을 충분히 고려해야 한다는 점이다. "네 번째 벽"을 부수는 것을 통해 관객들이 가상현실 환경에서 상호작용하는 것을 안내하고, 이를 통해 VR이라는 뜨거운 매체를 식히는 역할을 해야 한다. 이를 통해 사용자는 현장감을 느끼고, 그로 인해 몰입감을 경험하게 되어 충분히 풍부한 정신적 이미지를 얻을 수 있다. 사용자가 자신을 잊고 "다른 이"의 경험을 얻을 수 있게 하고, 자연스러운 상호작용을 유도한다. 스토리텔링과 상호작용 디자인을 통해 사용

자가 "자기 결정"을 더 효율적으로 이루고, 사용자가 실제로 이야기의 결정에 참여할 수 있게 한다.

둘째는, 사용자가 처음 자유도가 매우 높은 가상 환경에 진입했을 때 모호한 세계 상황에 대해 당황하게 되는 것을 피하기 위해, 작품의 도입부에서는 개발자 주도의 서사를 제공해야 한다는 점이다. 도입부로부터 사용자의 전략적 행동을 안내하기 위해 튜토리얼 또는 배경 이야기를 구축할 필요가 있다. 또한, 작품에는 상호작용 메커니즘을 핵심으로 하는 퍼즐과 수수께끼를 기반으로 한 과제 요소를 추가하여, 텍스트 표현과 시각 표현간의 대립을 균형 있게 조정하고, 그래픽 재현과 구문 명령을 연결할 수 있는 환경을 만들어야 한다.

마지막으로, 일부 게임에서 사용자에게 텍스트를 통한 가이드 제공과는 달리, 사용자가 스토리 캐릭터(NPC)와 자연스러운 대화를 나누는 더 자연스러운 상호작용 방식을 통해 힌트를 제공하고 사용자와의 심리적 거리를 줄일 수 있어야 한다는 점이다. 시점의 지정은 이야기 발전을 가이드하는 중요한 부분이므로, 공간적인 장면에서 사용자의 시선을 안내해주는 요소들을 설정해 주어야 한다. 이야기를 발전시키고 완성할 수 있도록 사용자를 안내하기 위한 적절한 힌트들이 지속적으로 제공되어야 한다는 의미이다.

VR 상호작용 서사 창작에서는 위에 열거한 기본적인 제안들 외에도 다양한 측면에서의 고려사항들이 존재한다. 가상현실에서 점점 성숙해지는 AIGC(Artificial Intelligence Generated Content) 기술을 도입하여, NPC가 표준화, 패턴화된 1:1 관계의 짧은 문장 외에도 개성 있는 인간의 자연어를 이해하기 시작할 수 있도록 해야 할 것이다. NPC가 플레이어의 개인적인 원하는 것을 정확하게 이해할 수 있도록 하여, 개발자 중심의 상호작용 서사와 사용자 중심의 상호작용 서사간의 대립 관계를 깨는 것 또한 필요하며, 개인화된 상호작용 서사를 촉진해야 한다. 또한, 전통적인 영화에서의 감독의 생각, 시간 몽타주, 공간 몽타주 등의 디자인 요소를 가상현실 환경에 도입할 수 있는지, 가상현실에서 사용자가 콘텐츠

츠와의 상호작용을 통해 이야기를 편집하고 자르는 것을 시도할 수 있는지, 더 새롭고 흥미로운 경험을 만들 수 있는지를 고려해야 한다. 가상현실에서 몽타주 디자인을 성공적으로 도입한다면, 이것이 인터랙션 디자인, 몰입감 등과 모순을 일으킬지, 또는 그들 사이의 관계를 조화롭게 만들 수 있는 디자인 방안이 어떤 것이 있는지 또한 고려해야 할 것이다.

VR 콘텐츠에 대한 전망과 기대가 큰 만큼 아직은 미숙하고 실험적인 성격을 보여주는 콘텐츠가 많은 것은 사실이다. 본 연구는 상호작용 서사의 관점에서 몇 가지 제안들을 정리해 놓았지만 이것이 새로운 콘텐츠의 기획과 구성의 한 가이드라인으로 참고가 되기를 기대하며 동시에 가상현실 상호작용 서사의 발전적 논의를 위해 다양한 분야의 연구와 창작들이 이어지기를 희망한다.

참고문헌

단행본

- Poster Mark, 『Theorizing virtual reality: Baudrillard and Derrida』, Cyberspace textuality: computer technology and literary theory, 1999.
- Baudrillard, J, 『The Perfect Crime』, Trans, Chris Turner, London: Verso, 1996
- Heim, M, 『Virtual realism』, Oxford University Press, New York, 2000
- Ryan, Marie-Laure, 『Narrative as virtual reality』, Johns Hopkins University Press, 2001
- Janet Murray, 『Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace』, The MIT Press, 1998

논문

- 이태일(Taeil Lee), 「인터랙션 미학 : 인터랙션은 내러티브인가」, 『한국HCI학회 학술대회』, 2018.1 (2018): 138-141.
- 이정엽. 「디지털 게임의 절차적 서사와 게임하기 과정 연구」, 국내박사학위논문 서울대학교 대학원, 2014. 서울
- 샤오런위, 박성호, 「VR 영화 제작에서의 인터랙티브 서사 디자인에 관한 연구 <헨리(Henry)>를 중심으로」, 『애니메이션연구』, 18.4 (2022): 105-123.
- 류범열, 양세혁, 「캐릭터와의 유대감을 강화하기 위하여 정서적 시점으로 왜곡된 공간 분석 - VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들>을 중심으로」, 『기초조형학연구』, 23.4 (2022): 89-105.
- 김유미, 김은주, 「VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들(Wolves in the Walls)> (2018) 연출 연구」, 『애니메이션연구』, (2021) 17(2), 31-47.
- 薛凌, 『巴赞纪实美学的批判』, 西北大学学报(哲学社会科学版), 2000.

기타

<https://www.esmchina.com/news/9597.html>

Abstract

A Study on the Interactive Narrative - Focusing on the analysis of VR animation 〈Wolves in the Walls〉

HaoZhuang Sheng

*Local Records Office of Shenzhen Municipal People's Government
Researcher*

VR is a dynamic image simulation technology with very high information density. Among them, spatial depth, temporality, and realism bring an unprecedented sense of immersion to the experience. However, due to its high information density, the information contained in it is very easy to be manipulated, creating an illusion of objectivity. Users need guidance to help them interpret the high density of dynamic image information. Just like setting up navigation interfaces and interactivity in games, interactivity in virtual reality is a way to interpret virtual content. At present, domestic research on VR content is mainly focused on technology exploration and visual aesthetic experience. However, there is still a lack of research on interactive storytelling design, which is an important part of VR content creation. In order to explore a better interactive storytelling model in virtual reality content, this paper analyzes the interactive storytelling features of the VR animated version of 〈Wolves in the walls〉 through the methods of literature review and case study. We find that the following rules can be followed when creating VR content: 1. the VR environment should fully utilize the advantages of free movement for users, and users should not be viewed as mere

observers. The user's sense of presence should be fully considered when designing interaction modules. Break down the "fourth wall" to encourage audience interaction in the virtual reality environment, and make the hot media of VR "cool". 2. Provide developer-driven narrative in the early stages of the work so that users are not confused about the ambiguous world situation when they first enter a virtual environment with a high degree of freedom. 1. Unlike some games that guide users through text, you can guide them through a more natural interactive approach that adds natural dialog between the user and story characters (NPC). Also, since gaze guidance is an important part of story progression, you should set up spatial scene user gaze guidance elements within it. For example, you can provide eye-following cues, motion cues, language cues, and more. By analyzing the interactive storytelling features and innovations of the VR animation <Wolves in the walls>, I hope to summarize the main elements of interactive storytelling from its content. Based on this, I hope to explore how to better showcase interactive storytelling in virtual reality content and provide thoughts on future VR content creation.

Keywords

VR, VR animation, <Wolves in the walls>, interactive narrative, Immersion

SNS에 남성 뷰티 인플루언서를 향한 여성 팬의 동일시 - 라캉의 응시 이론을 중심으로

리 링 제*

성균관대학교 영상학과 박사과정

목차

1. 서론
2. 본론
 - 1) 라캉의 응시 이론
 - (1) 거울 단계
 - (2) 응시, 스크린과 대상a
 - 2) 거울 단계로 해석하는 남성 뷰티 이미지
 - (1) 여성 뷰티 인플루언서 이미지의 한계
 - (2) 남성 뷰티 인플루언서 이미지의 다중성
 - ① 이상화된 거울 이미지
 - ② 양성성의 매혹
 - 3) 여성적 응시의 대상으로의 남성 뷰티 이미지
 - (1) 대타자 응시 속의 여성 자의식
 - (2) 여성적 응시 속의 대상화된 남성 이미지
3. 결론

* 교신저자, lilingjie1909@163.com

요약문

본 연구는 SNS 플랫폼(인스타그램, 유튜브, 틱톡)에서 인기가 높은 남성 뷰티 인플루언서 4명을 선택하여, 그들이 여성 팬들의 동일시를 얻기 위해 사용하는 SNS 이미지의 전략과 효과를 탐구하고자 한다.

연구 방법은 2023년 7월 21일까지 인스타그램, 유튜브, 틱톡에서 구독자 수가 높은 남성 뷰티 인플루언서 4명인 리차치(李佳琦), Jeffree Star, James Charles, Bretman Rock을 선택했다. 연구는 이들이 SNS에 게시한 콘텐츠를 관찰하며 라캉의 응시 이론을 통해 남성 뷰티 인플루언서의 이미지 유형, 특징 및 여성 팬들과의 동일시와의 연관성을 분석했다. 그 후 응시와 관련된 거울 단계, 스크린, 대상a 등의 개념들을 보충하고 남성 뷰티 인플루언서의 이미지 특징과 여성 팬들의 시청 동기에 대해 깊이 있는 분석을 수행했다.

연구 결과로, 남성 뷰티 인플루언서들은 여성화된 거울 이미지 안의 동일성으로 형성된 동일시를 통해 여성 팬들과 '여성적 우정(girl-friendship)'이라는 친근한 관계를 유지할 수 있다는 것을 제시한다. 또한, 남성 뷰티 인플루언서들은 성 정체성의 다원화, 즉 차이성을 가진 이미지를 통해 여성 팬들을 남성적 응시에서 여성적 응시로 변화시켜 보이는 대상에서 보는 주체로 만들 수 있다. 따라서, 남성 뷰티 인플루언서의 이미지는 성별에 대한 사회의 고정관념을 뒤집는 동시에 현대 젊은 여성들의 독립과 평등에 대한 요구에 부응하고, 여성적 응시에 대한 이해를 촉진하며, 소셜미디어 플랫폼의 민주성과 포용성의 잠재력을 탐색하는 새로운 시각을 제시할 것이다.

주제어

남성 뷰티 인플루언서, SNS 뷰티 콘텐츠, 라캉, 응시, 동일시

1. 서론

소셜미디어(Social Network Service; SNS)의 발전으로 인스타그램, 유튜브, 틱톡 등을 대표하는 SNS 플랫폼들이 대중화되면서 인플루언서의 영향력도 점점 커지고 있다. 특히 SNS 콘텐츠는 패션이나 뷰티 영역으로 확산되면서 전통 미디어와 달리 여성적인 영역으로 알려진 뷰티 콘텐츠에서 남성 뷰티 인플루언서, 즉 여성화된 남성 이미지들이 많이 등장하고 큰 관심을 받고 있다.

뷰티 인플루언서는 SNS에서 뷰티와 관련된 콘텐츠를 업로드하며 일정한 영향력을 가진 웹 크리에이터이다. 뷰티 콘텐츠는 일상적인 메이크업부터 다양한 설정(Concept)에 맞는 메이크업과 뷰티 제품의 소개, 사용 방법, 메이크업 노하우 등의 뷰티 팁을 제공하는 것이다.¹ 몇 년 전만 해도 퍼스널 미디어의 뷰티 크리에이터는 여성들만 방송하였지만 최근에는 남성 뷰티 크리에이터들도 등장하기 시작했다.² 남성 뷰티 인플루언서는 성 정체성이 남성인 뷰티 인플루언서를 지칭하지만, 이들의 구독자들이 주로 여성 팬들이라는 점에 주목하는 것이 필요하다.

본 연구는 2023년 7월 21일까지 SNS 플랫폼에서 인기가 높은 남성 뷰티 인플루언서들 4명의 여성화된 남성 뷰티 이미지인 리자치(李佳琦; 틱톡 구독자: 4475.7만 명), Jeffree Star(유튜브 구독자: 1590만 명), James Charles(인스타그램 구독자: 2146만 명), Bretman Rock(인스타그램 구독자: 1876만 명)를 선정했다. 이 남성 뷰티 인플루언서들은 가장 눈에 띄는 여성들과 함께 인기를 끌고 있으며, 심지어 더 많은 인기를 얻고 있다. 또한, 인스타그램에서 가장 주목받는 뷰티 인플루언서 10명 중 절반은 펌보이(femboy)로서 등장한다.³ 그러나, 남성 뷰티 인플루언

¹ 이인지, 「뷰티 크리에이터의 창의적 콘텐츠의 구성과 소비자 쇼핑성향이 콘텐츠 만족도 및 구매의도에 미치는 영향」 동덕여자대학교 석사학위논문, 2019, 9-10쪽, 참조

² 김수지, 김은실, 「퍼스널 미디어 뷰티 크리에이터의 뷰티콘텐츠 영상 분석 -유튜브 남성 크리에이터 레오제이(Leo), 후니언(Hoonion), 화니(Hwan'e), 윈딘(Wondin) 4인을 중심으로-」, 『한국디자인문화학회지』 제25권 3호, 2019, 37-53쪽.

서들의 큰 주목을 받고 있는 사실보다, 이런 후 여성주의 시대에 대상으로 의 여성화된 남성 이미지에 대한 연구가 부족하다.

남성의 여성화된 이미지와 후 여성주의의 연관성에 대해 선행 연구를 고찰하면, 연구자 Midkiff와 Bridges가 틱톡을 대표하는 새로운 SNS 플랫폼에서 사용자 콘텐츠는 전통 미디어보다 성 정체성의 다원화⁴와 혼합된 남성 기질의 광범위한 변화를, 즉 여성과 동성에 미학과 전통적인 남성적인 심미의 융합⁵을 상징한다는 점을 발견했다. 연구자 정혜경과 곽태기가 초기 남성 화장품 광고에 나타난 뷰티스타일은 규격화되고 사회화 된 전통적 남성상을 반영하였지만 시대의 흐름과 더불어 자유로운 의식 전환이 이루어지며 여성적 감성이 가미된 남성들이 다양한 스타일로 자유롭게 개성을 연출하게 되었다.⁶ 연구자 Lee.J 등은 K-pop에서 남성 아이돌이 여성화된 남성 이미지를 통해 다양한 성 정체성을 표현하면서 서구 여성 팬들의 욕망의 대상으로 인식된다고 지적하고 있다. 이를 통해, 남성 아이돌들은 서구 화이트 남성의 패권적인 관념에 도전하고 여성의 응시를 향해 힘을 실어주려는 것으로 알려져 있다.⁷ O'Neill은 시스-젠더 여성(Cisgender Female) 이외의 성별 조직에 더 많은 관심을 기울이면 신-자유주의와 후 여성주의가 어떻게 일상생활의 대인 관계 구조에 침투하는지에 대한 핵심적인 통찰력을 제공할 수 있다고 생각한다.⁸

³ Chen, Shirley Xue, and Akane Kanai, Authenticity, uniqueness and talent: Gay male beauty influencers in post-queer, postfeminist Instagram beauty culture, *European Journal of Cultural Studies* 25.1, 2022, pp.97-116.

⁴ <https://www.refinery29.com/en-us/2020/12/10245805/raymond-arroyo-fox-news-harry-styles-dress-comments> (Midkiff, S: 2020).

⁵ Bridges, T, A very "gay" straight? Hybrid masculinities, sexual aesthetics, and the changing relationship between masculinity and homophobia, *Gender & Society*, 28(1), 2014, pp.58-82.

⁶ 정혜경, 곽태기, 「웅[Jung]의 아니마[Anima] 원형에 따른 남성 뷰티스타일 연구」, 『복식』, 제 61권 3호, 2011, 36-50쪽.

⁷ Lee J J, Lee R K Y, Park J H, Unpacking K-pop in America: The subversive potential of male K-pop idols' soft masculinity, *International Journal of Communication*, 14, 2020, pp. 5900-5919.

⁸ O'Neill R, *Seduction: Men, Masculinity and Mediated Intimacy*, Medford, OR:

정신분석학자 자크 라캉(Jacques Lacan)의 응시(gaze)이론은 보부아르(Beauvoir)와 같은 여성주의 학자들에게 중요한 영향을 미치고 있다. 라캉은 인간의 시각작용에는 주체가 대상을 눈으로 바라보는(to see) 시각과 역으로 주체가 대상으로 보여지는(to be seen) 응시(gaze)가 있으며, 인간은 타자의 시선을 인식함으로써 자아가 등장하는 것이라고 하였다.⁹ 그러나 응시는 어디에나 존재하지만 의식될 수 없는 것으로 여겨진다. 더 나아가서, 라캉은 주체가 능동적으로 보는 것도 사실 항상 타자의 응시에 의해 제한되는 것이라고 했다. 우리는 항상 타자의 시선에 따라 자신을 관찰하여 자신을 표상화하고 묘사하는 것이라고 지적했다. 따라서, 주체는 항상 타인의 시선에 따라 자신을 바라보는 것이다.

본 연구는 라캉의 응시 개념을 중심으로 남성 뷰티 인플루언서로의 타자적인 이미지의 특징과 여성 팬들과의 동일시 메커니즘에 대한 탐구를 목적으로 한다. 또한, 본 연구는 남성 뷰티 인플루언서가 생기고 유행하는 원인에 대한 분석은 SNS 시대 속의 후 여성주의와 현대의 젠더 정체성의 다원화에 대한 연구 중 흥미로운 부분이 되기를 바란다.

2. 본론

1) 라캉의 응시 이론

라캉은 인간의 최초의 정체성이 거울 단계에서 시각, 즉 거울상에서 비친 응시를 통해 확립되는 것이라고 본다. 1964년『정신분석학의 네 가지 기본개념 The four fundamental concepts of psycho-analysis』이라는 11번째 세미나에서, 라캉은 언어의 문제에서 시각적인 문제로 다시

Polity Press, 2018, 참고.

⁹ 권오상, 「신디 셔먼 작품에 나타난 응시와 주체에 관한 연구 -자크 라캉의 정신분석을 중심으로-」, 『조형미디어학』 제22권4호, 2019, 181-189쪽.

회귀하였다. 라캉은 응시 이론을 통해 인간이 보는 주체인 동시에 보이는 대상인 존재를 상징하는 것이다. 인간의 시각 작용은 주체가 의식적으로 보는 시선과 무의식적으로 선형적인 결여의 차원인 대상^a에서 주체의 욕망을 유발하는 응시란 두 가지 시선을 나눌 수 있 것이다. 이런 구분이라캉식 주체, 즉 욕망의 주체와 큰 연관성이 있다고 볼 수 있다.

(1) 거울 단계

라캉에게 최초의 주체 개념은 주체 발달의 초기 단계인 상상계의 거울 단계에서 실체로서의 자기와 거울에 비친 타자적자기 이미지에 대한 상상적 동일시를 통해 구성되는 오인에 기반한 주체를 나타내는 것이라 할 수 있다.¹⁰ 다시 말해, 주체는 거울상의 응시 속에 최초의 정체성을 구성하는 것이다.

거울 단계는 아이 6~18개월에 거울을 비칠 때 동물보다 자신의 거울상에 큰 호기심을 갖고 지속적으로 바라볼 수 있는 성장기를 말한다. 이는 아기가 아직 무기력한 상태이지만 거울상을 통해 자신의 몸을 통제하는 통일감을 얻는 것이다. 따라서, 아이는 자신의 신체를 아직 통제할 수 없지만 “가시화되는 자신의 형상을 감각으로 확인하기 때문에 커다란 환희와 안도감을 느낀다”¹¹고 하는 것이 때문이다. 이 거울 이미지는 자신 몸의 통일감을 얻는 '이상적-자아'를 형성하는데 큰 역할을 하지만 역설적으로 이러한 거울에 비친 최초의 응시, 즉 허구된 거울상으로 자신을 관찰할 때도 주체의 오인 및 소외를 초래하는 것이다.

또한, 라캉은 부모가 아기를 안고 거울 앞에 서면서 “예쁜 아기”, “착한 아이”, “작은 천재”라는 말을 통해 아이에게 이상적인 이미지를 부여하는 순간, 상징계에서 타자의 응시가 역할을 하기 시작한다. 이때, 부모나 주

¹⁰ 이영희, 임은희, 「남성적 응시에 의해 구조화되는 패션사진의 시각적 재현체제에 기반한 여성의 재현」, 『복식문화연구』, 제23권6호, 2015, 1038-1050쪽.

¹¹ 자크 라캉, 『에크리』, 홍준기 옮김, 광명: 새물결, 2019, 147~148쪽.

변 환경의 응시가 주체의 정체성을 형성하는데 영향을 미치며, 주체는 타자의 시선에 따라 자신을 바라보게 된다. 따라서, 주체는 타자에 의해 어떤 모습으로 정의되고 인식되는지에 따라 자신의 정체성이 형성된다. 이후 주체는 타자의 응시 속의 끊임없이 타자의 욕망을 위한 주체가 되는 경향을 가진다.

(2) 응시, 스크린과 대상a

거울 단계에서 아이는 자신의 몸을 거울상에서 보고, 타자의 응시를 통해 자아를 형성하게 된다. 라캉에 의하면 눈은 의식이 구성한 조망점에 의해 표상하고, 응시는 무의식이 시각의 장에서 주체와 대상 사이에서 끊임없이 미끄러지는 것이라고 한다.¹² 시각적 영역에서 의식적인 주체와 무의식적인 주체의 분열이, 즉 “눈과 응시, 시각의 영역에 충동(drive)이 나타난 곳은 바로 눈과 응시의 분열”¹³로 나타난다. 라캉은 『세미나 11』에 데카르트의 “나는 생각한다 고로 존재한다”라는 명제를 시각적 영역에서 “나는 나를 바라보는 나를 본다”¹⁴라는 명제로 주체의 보이는 지각을 강조한다.

의식의 수준에서 우리 눈이 바라보는 것만 할 수 있는 반면 응시는 ‘나’가 누군가의 눈에 보이는 것에 의존한다. ‘응시’는 우리의 ‘눈’에 앞서 존재하는 것으로 나는 단 하나의 지점에서만 볼 수 있는 존재인 반면에 나는 사방에서 보여지는 존재이다.¹⁵ 라캉은 주체가 능동적으로 보는 것도 사실 항상 타자의 응시에 의해 제한되는 것이라고 했다. 이처럼, 우리는 타자의 응시에 따라 자신을 바라보며 자신을 표상화하고 묘사하는 것이다.

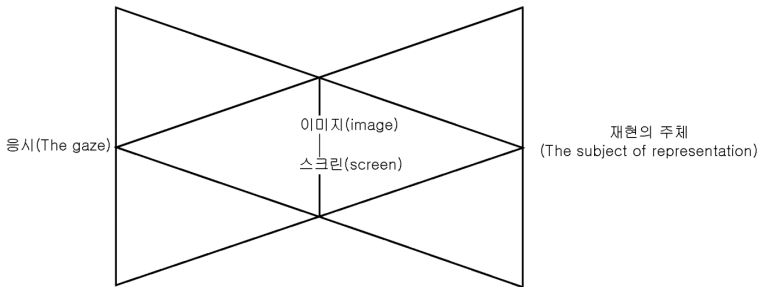
¹² 권오상, 위의 논문.

¹³ 자크 라캉, 『욕망이론』, 권택영 역음, 문예출판사, 1994, 205쪽.

¹⁴ 자크 라캉, 『세미나 11』, 자크-알랭 밀레 편, 맹정현·이수련 역, 새물결, 2008, 128쪽.

¹⁵ 양승규, 「라캉의 시각의 타자성(대상 a)에 근거한 만화비평으로서의 주체와 응시」, 『만화 애니메이션 연구』 제26권, 2012, 79-108쪽.

‘인간의 욕망은 타자의 욕망’이다.¹⁶ 이것은 주체가 더 이상 시각적 경험의 중심에 있지 않고, 보이는 대상이 된다는 것을 의미한다.



| 그림 1 | 라캉의 응시 도식

『세미나 11』에 라캉은 응시 도식을 논의하기 시작 전에 시관적 장에서는 응시가 바깥에 있으며 나는 응시된다는 것을, 즉 나는 그림이 된다는 것을 강조해야 한다¹⁷고 말했다. 주체는 응시와 응시를 보는 시선의 이중적인 시각 관계에서 형성된다. 그림과 같이, 이미지-스크린은 주체가 응시를 볼 수 있는 매개이다. 이를 통해 주체는 상징적 시니피양 그물망에서 등록하고 재현할 수 있다. 동시에, 주체는 눈과 응시의 분열 속에서 조우하는 - 주체의 욕망이 드러나는 지점이지만 보이지 않는 - 존재는 '대상 a'이다.

그림의 기능은 말 그대로 화가가 자기 그림을 보여주는 상대에 대해 - 응시와 관계가 있습니다. 언뜻 이해할 때 그렇게 보일 수도 있겠지만 이 관계는 응시를 잡는 덮이 되는 것이 아닙니다. 화가도 배우들처럼 자

¹⁶ 자크 라캉, 『세미나 11』, 앞의 책, 177쪽.

¹⁷ 자크 라캉, 『세미나 11』, 앞의 책, 164쪽.

신을 내보이려 하고 남들에게 보여지고[응시되고] 싶어 한다고 생각할 수도 있을 겁니다. 저는 그렇게 생각하지 않습니다. 미술 애호가들의 응시와 관계가 있겠지만 그것은 좀 더 복잡한 것이라고 생각합니다. 화가는 자신의 그림 앞에 서게 될 사람에게 적어도 그림의 한 부분에선 "보고 싶니? 그럼 이걸 보렴!" 이라고 요약될 수 있을 무언가를 제공합니다. 화가는 **눈에 양식거리를 주면서도** 그림을 보는 이에게 마치 무기를 버리듯 응시를 포기하도록 권유합니다. 바로 여기에 회화가 발휘하는 아폴로적 진정 효과가 있습니다. 무엇인가가 응시가 아닌 눈에 주어지며, 그것은 응시의 포기과 철회를 수반합니다.¹⁸

라캉은 여기서 말하는 눈에 주는 양식거리는 '대상 a', 즉 욕망의 원인인 대상을 의미한다. 라캉은 관객의 응시-길들이기(작품 앞에 서있게 되는 사람)를 위해 화가가 탐욕으로 가득 찬 눈에게 어떤 볼거리를 제공하고 눈속임 기능으로 회화의 매혹적 가치를 만든다고 설명한다. 라캉은 고대 그리스 화단의 일화에서 제옥시스(Zeuxis)와 파라시오스(Parriasio)에 관해 인용한다. 파라시오스는 벽에 베일을 그림으로써 제옥시스를 이겼다. 이긴 이유는 베일이 얼마나 진짜 같은 것이 아니라, 그 베일 뒤에 무엇이 있는지를 보여달라고 요구하는 욕망을 만들어 눈을 속였기 때문이다. 이런 지점에서 라캉은 눈에 대한 응시의 승리인 것이¹⁹라고 말한다. 핵심은 바로 회화의 눈속임은 그 자신이 아닌 다른 어떤 것을 자처한다는 것이다.²⁰ 다시 말해, 라캉의 응시 도식 속의 이미지-스크린은 그 자신의 표상이 아닌 다른 어떤 것이 된다. 이 다른 어떤 것이 바로 '대상 a'이다. 라캉은 대상 a 때문에 화가가 창조자로서의 대화를 환원시키는 것이라고 이해한다. 이를 이해하지 못하면 우리는 이미지-스크린과 관객 사이의 관계를 진정으로 이해할 수 없으며, 작품을 만든 의미와 자신의 시창 목적을 이해할 수도 없는 것이다.

18 자크 라캉, 『세미나 11』, 앞의 책, 157~158쪽.

19 자크 라캉, 『세미나 11』, 앞의 책, 172쪽.

20 자크 라캉, 『세미나 11』, 앞의 책, 173쪽.

2) 거울 단계로 해석하는 남성 뷰티 이미지

(1) 여성 뷰티 인플루언서 이미지의 한계

우선, 여성 뷰티 이미지의 특징으로는 SNS에 있는 여성 팬들이 여성 뷰티 인플루언서를 자신의 이상화된 거울상으로 동일시하는 경우가 많다는 점이 있다. 이들은 자신의 뷰티에 대한 욕망을 여성 뷰티 인플루언서에 투사하고 뷰티 콘텐츠를 통해 대리 만족을 실현하게 된다. 즉, 이들은 인플루언서의 이미지를 통해 자신과 비교하고 자아를 형성하며, 뷰티에 대한 욕망을 충족시키기 위해 인플루언서를 모델로 삼고 동일시하게 된다. 이런 과정을 통해 자신의 뷰티에 대한 만족과 자아의 구축을 이루게 된다. 하지만, 라캉은 『에크리』에서 거울 단계가 완성되는 이 순간은 동류의 이마고와의 동일화와 원초적 질투의 드라마를 통해 이후 나를 사회적으로 정교화된 상황과 연결시키는 변증법을 개시한다.²¹ 여성 팬들이 뷰티 영상을 계속해서 시청하면 자신의 현실적인 이미지와 이상적인 이미지 사이의 차이를 느낄 수 있다. 뷰티 인플루언서의 완벽해 보이는 이미지에 비교하여 자신의 외모와 비교해보면 표준화된 심미에 부합하지 않는다는 불안감을 느끼게 된다. 이런 불안감으로 인해 여성 시청자들은 자신의 이미지에 대한 자신감이 흔들릴 수 있으며 뷰티 인플루언서의 콘텐츠에 대해 거부감을 느끼게 될 것이다.

또한, 연구자 Winch는 여성의 자아 응시는 '여성적 우정'의 응시와 관련된다고 주장한다.²² SNS에 인플루언서의 이미지는 미용, 외모, 라이프스타일 등의 분야에서 '이상적인 일상'이나 나르시시즘적인 이미지로 표현된다. 이러한 이미지는 개성과 진실성에 대한 존중과 동시에 자아 미화와 최적화에 대한 강제 노동의 모순된 거울상을 보여준다.²³ 이런 모순된

²¹ 자크 라캉, 『에크리』 앞의 책, 119쪽.

²² Winch, A Brand intimacy, female friendship and digital surveillance networks. *New Formations* 84-85, 2015, pp. 228-245.

심리는 거울 단계에서 원형을 발견할 수 있다. 거울의 '막'에 나타난 허상적 현실과 실제적 현실 사이의 차이 때문에 유발되는 '질투'와 '이미지에 대한 매혹' 그리고 '경쟁심'이 초래하는 심리적 변화가 그것이다.²⁴ 여성 뷰티 인플루언서들은 여성의 뷰티에 대한 이상과 자유로운 표현을 보여주는 동시에, 여성의 응시로 뷰티에 대한 자기-제약(self-regulate)와 자기-감시(self-monitor)도 강화할 것이다.²⁵ 이처럼, SNS에서 이상화된 거울상의 조건에 맞지 않는 여성 일반인들이 배척을 받는 점은 문제이다. 이러한 기준을 만족하지 못하는 일반인 여성들이 자신에 대한 불만족과 스트레스를 느끼게 된다. 남성 뷰티 인플루언서들의 경우, 여성 뷰티 인플루언서들과는 다른 방식으로 그들과 여성 팬들 사이의 관계를 고려해야 한다.

(2) 남성 뷰티 인플루언서 이미지의 다중성

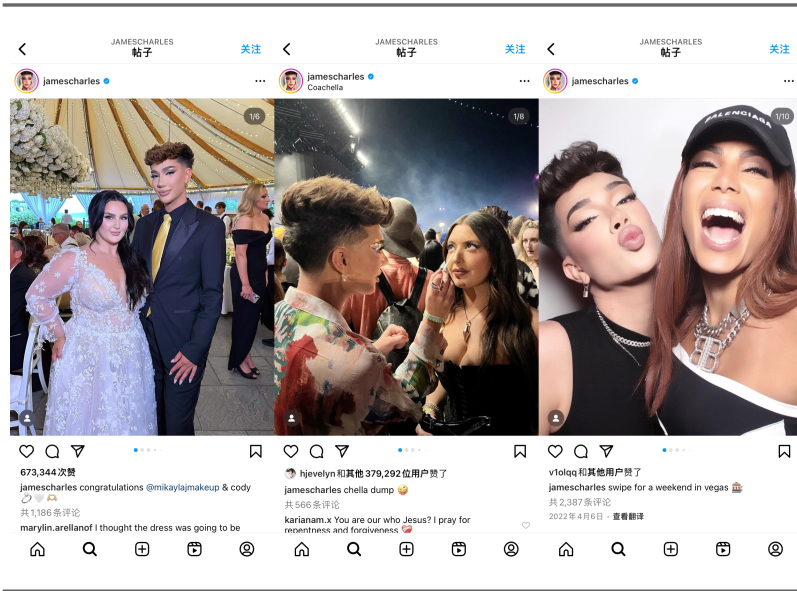
① 이상화된 거울 이미지

남성 뷰티 인플루언서들이 타자적인 이미지와 남성적인 정체성을 가지고 있기 때문에, 여성 팬들과의 이상화된 자아 이미지에 대해 경쟁하는 경우를 피할 수 있다. 이러한 뷰티 인플루언서들은 자신들의 이미지를 여성적인 요소와 함께 조화롭게 표현하면서도 남성적인 정체성을 유지하고 있다. 이러한 접근은 여성화된 남성 이미지가 남성 응시의 기존 규격화된 이미지와 차별화된 것임을 보여준다. 남성 뷰티 인플루언서들은 이상화된 이미지를 가지면서도 자신들의 차별화된 거울 이미지를 통해 여성 팬들과 함께하는 '여성적 우정'을 형성한다. 이는 성별을 넘어선 우정과 협력의 중요성을 강조하는 것으로, 다양한 성별 간의 유대감을 촉진하고 포용적인 관계를 형성하는데 도움이 된다.

²³ Gill R, Gender and the Media. Cambridge: Polity Press, 2007,참고

²⁴ 안상혁, 「숏폼 동영상 플랫폼에 나타난 나르시시즘」, 『한국영상학회 논문집』, 제20권 5호, 2022, 5-16쪽.

²⁵ Winch, 앞의 논문.



| 그림 2 | 남성 뷰티 인플루언서 James Charles

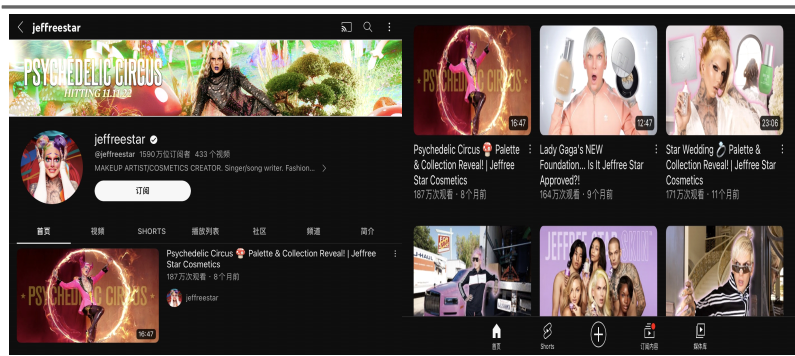
그림2의 남성 뷰티 인플루언서 James Charles는 SNS 플랫폼 인스타그램에서 활동하고 구독자수 2146만을 보유하고 있다. Charles는 인스타그램을 통해 여성 친구와 함께 찍은 사진을 공유하고 "우리 절친(My Best Friend)~"와 같은 멧글을 남기는 방식으로 서로 거울상이 되는 관계는 분명히 보일 수 있다. 이러한 동일성(sameness)은 여성 팬들과의 심리적 거리를 줄이고, 여성 팬들이 남성 뷰티 인플루언서를 '여성적 우정'의 캐릭터에 대입할 수 있도록 하는 것이다. 또한, James Charles는 일상생활에서 뷰티와 관한 불쾌한 경험을 재현하고 과장된 방식으로 조롱하고 반격하는 뷰티 콘텐츠를 제작하여 여성 팬들이 공감할 수 있도록 한다. 이렇게 함으로써, 여성 팬들은 자신의 내면적인 스트레스나 불쾌를 해소할 수 있다.

남성 뷰티 인플루언서들은 여성 팬과의 정체성적 차이를 해소하기 위해 동일하고 조화로운 시각을 통해 뷰티 콘텐츠를 제작한다. 남성 뷰티 인플

루언서들은 여성 팬들과의 동일성을 주장하면서도 서로의 차이를 융합하고 상호 작용을 추진한다. 이러한 방식으로 남성 뷰티 인플루언서들은 여성 팬들과의 관계를 유지하면서 동시에 자신의 이미지와 뷰티 콘텐츠를 창조적으로 표현하여 포용적이고 긍정적인 뷰티 문화를 형성하는 데 기여하는 것이다. 이러한 노력은 여성 팬들과의 강력한 유대감을 형성하고 서로를 지지하며 성공적인 관계를 유지할 수 있는 요인이다.

② 양성성의 매혹

남성 뷰티 인플루언서들의 이미지는 강한 시각적 효과를 갖는 경우가 많다. 메이크업, 복장 등의 뷰티 수단을 사용하여 자신의 몸을 예술품으로 창작하며, 이러한 방식으로 자신의 독특한 이미지를 형성한다. 그림3은 Jeffree Star가 SNS 플랫폼 유튜브에서 활동하고 구독자수 1590만을 보유하고 있다. Jeffree Star는 자신을 메이크업 아티스트로 정의하며, 자신만의 대담하고 과장된 메이크업 스타일로 강한 시각적 자극을 준다. 이러한 스타일은 주류 문화의 구속을 받지 않으며 파격적이고 이질적인 이미지를 표현하여 많은 사람들의 관심과 눈길을 끌고 있다.



| 그림 3 | 남성 뷰티 인플루언서 Jeffree Star

라캉에 따르면, 대상 a는 상징적 질서와 규칙을 깨는 지점에서 나타난다. 이미지는 대상 a를 통해 관중에게 볼거리를 제공하고 눈속임 기능으로 매혹적이 된다. 이런 특성을 가진 이미지는 남성 뷰티 인플루언서들에게 상상계로 진입할 수 있는 통로를 열어주며 남다른 창의력과 자유로운 강렬한 스타일을 가진다. 이 탈-표준화된 주체 이미지는 익숙한 것을 해체하고 가장 순수하고 직접적인 시각적 자극을 보여주며 매혹적인 이미지를 형성할 수 있다. 이는 일반적인 기대와 표준화된 이미지에 얽매이지 않고 독특하고 독창적인 스타일과 아이덴티티를 표현한다.

또한, 이런 여성화된 남성 이미지는 성별의 경계를 파괴하고 타자적인 거울상으로 계속적으로 변화하는 사회적 정체성을 가질 수 있는 영역을 개척함으로써 현대인 주체를 잠재적으로나마 전통적인 가부장제의 법에서 해방시킨 것이다.²⁶ 이런 양성성을 가진 이미지는 상징적 시니피앙 그물망에서 그/그녀를 생물학적인 제약에 해방하고 다양한 성적 정체성/성적 기호에서 유동하며 스스로 자신의 기호들을 만들 자유를 부여한다. 남성 뷰티 인플루언서들에게 메이크업의 기술, 즉 자신의 몸에 대한 지배와 재창작은 이상적인 외모보다 더 중요하다고 보는 것이 일반적이다. 특히 'love your body' 운동과 관련된 '자신 문화(confidence culture)'의 부상을 고려하면²⁷ 이러한 자신감을 가진 이미지가 여성 팬들에게 또 다른 이상적인 거울이 된다고 할 수 있다. 이는 여성 팬들에게 자신의 몸과 외모를 사랑하고 존중하는 자신감을 불어넣어 줄 수 있으며, 여성들이 자신의 개성과 아이덴티티를 자유롭게 표현하고 신뢰하는데 도움이 된다.

²⁶ 리링제, 「거울 단계에서 '상상적 나'를 탐색하는 짧은 동영상 연구」, 국내석사학위논문, 성균관대학교 일반대학원, 서울, 2021.

²⁷ Gill R and Orgad S, The confidence cult(ure), Australian Feminist Studies, 2015, 참고.

2) 여성적 응시의 대상으로의 남성 뷰티 이미지

(1) 대타자 응시 속의 여성 자의식

남성 뷰티 인플루언서는 SNS 이미지가 여성적인 성격을 띠고 있지만 역설적으로 남성 중심주의적인 응시의 본질을 여전히 가진다. 라캉에 따르면, 인간 주체가 응시가 때문에 타자의 시선 속에서 정체성을 구성하는 것이다. 여성 팬들은 남성 인플루언서의 시선을 통해 여성의 '미'를 들여다보고 자신을 관찰하려고 한다. 남성 뷰티 이미지는 여성 소비자들이 대타자의 욕망을 대리하는 '자아-이상' 이미지에 가까운 욕망을 반영할 수 있는 것이다. 여성 팬들은 자신의 욕망과 정체성을 이상화된 남성 뷰티 인플루언서의 이미지에 연결하고 이를 통해 자아를 만족시키려고 하는 것이다.



| 그림 4 | 남성 뷰티 인플루언서 리자치

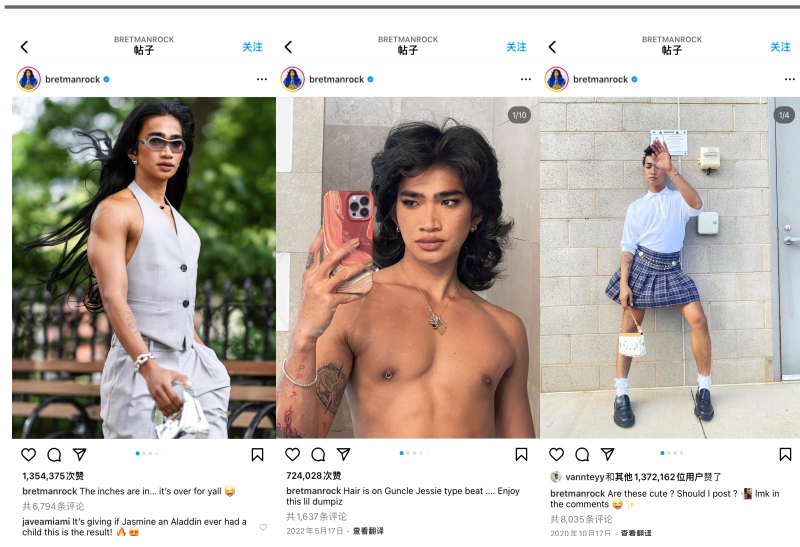
그림4에 리자치(李佳琦)라는 남성 뷰티 인플루언서는 중국 틱톡에서 활동하고 구독자수 4475.7만을 보유하고 있었으며 2019년 중국의 대표적인 쇼핑 이벤트인 더블11(11월 11일) 쇼핑 카니발에서 온라인 생방송을 통해 100억 RMB 이상의 매출액을 기록한다. 그의 뷰티 콘텐츠는 남성이 응시를 보이지만 여성의 내면적 욕구와 이성적인 배려, 소비에 대한 남성의 이성적 사고를 중심으로 만들어진다.

리자치는 립스틱을 추천할 때 언어를 통해 여성 팬들에게 뷰티에 관한 환상을 만들어낸다. 그는 'Oh my god', '우아', '여주인공', '공주님', '귀부' 등과 같은 단어를 많이 사용하여 여성 팬들에게 자신감을 불러일으킨다. 이러한 언어적 특성은 여성 팬들에게 새로운 욕망을 불러일으키고, 스스로 이러한 언어적 기표에 접근하려는 욕망을 자극한다. 리자치는 뷰티 상품을 추천하는 데에 그치지 않고 자신의 남성적인 응시의 시점을 가지고 여성 팬들과 '여성적 우정'을 형성할 수 있다. 그는 '이성하게', '냉정하게'와 같은 단어를 사용하여 여성 팬들이 충동적인 소비 습관을 고치도록 유도한다. 이러한 시선은 전통적인 남성적 응시와 구별되며, 리자치는 더 친근한 방식으로 전문적인 뷰티 지식을 사용하여 여성 팬들이 소비 위험을 피한다. 그는 단순히 뷰티 상품을 추천하는 것이 아니라 여성 팬들의 이상화된 자아 이미지를 함께 공유하며 여성들의 자아-이상을 지지하고 존중한다. 이러한 방식으로 리자치는 여성 팬들과의 강한 유대감을 형성한다.

(2) 여성적 응시 속의 대상화된 남성 이미지

SNS에서 남성 뷰티 인플루언서와 여성 팬들 간의 응시 관계를 전통적인 남성중심주의 사회의 권력관계를 벗어나고 개성과 차이를 강조하는 다원화되고 포용적인 경향이 된다. 패션과 뷰티 분야에서 여성이 주요한 자리를 차지하면서 남성들은 여성적 응시 속에 자신들의 정체성을 권력과 지배의 위엄에서 찾는 대신 여성적 감성에 따라 다양한 스타일을 추구한

다.²⁸ 그림5의 남성 뷰티 인플루언서인 Bretman Rock은 여성적 응시에서 주체 이미지의 다양성과 포용성을 더욱 드러낸다. 그는 인스타그램에서 활동하고 구독자수 1876만을 보유하고 있으며, 패셔너블하고 유머감과 자신감 넘치는 스타일을 가진다. 이를 통해 그는 여성 팬들과 더욱 가까운 관계를 형성하고, 서로 다른 스타일과 정체성을 인정하고 존중함으로써 포용적인 메시지를 전달하는 것이다.



| 그림 5 | 남성 뷰티 인플루언서 Bretman Rock

Bretman Rock은 다른 인기 있는 남성 뷰티 인플루언서들과는 다른 독특한 이미지를 가지고 있다. Rock은 남성 남성스러운 성질과 여성스러운 기질을 결합하여 뷰티 이미지를 표현한다. 이는 Rock이 뷰티 인플루언서로서 진실한 자신의 면을 보여준다는 것이다. 그는 이상화된 외모만을 강조하는 것이 아니라 자신의 몸의 다양한 면을 자연스럽게 표현함으로써

²⁸ 정해경, 곽태기, 「웅[Jung]의 아니마[Anima] 원형에 따른 남성 뷰티스타일 연구」, 앞의 논문.

양성의 융합하는 이미지를 보여준다. 이처럼 Rock의 이미지는 탈-규칙적이며 자신에 대한 자신감을 과장되고 자연스럽게 표현하여 후 여성주의의 주체 이미지의 다양성을 확대하는 역할을 한다. 그는 매끈한 몸매에 집중하는 것이 아니라 제모를 하지 않은 다리나 근육질의 팔뚝과 같은 개성적인 특징도 공유한다. Rock은 자신의 과감하고 자유로운 자기표현을 통해 수많은 팬들을 확보하고 있으며, 이로 인해 현대 젊은 여성들의 개인적 진실성과 자유, 선택에 대한 갈망을 대변하는 이미지로 여겨진다. 그의 이미지는 여성적 응시 속에서 다원적인 남성 이미지로서 여성들의 관심과 공감을 얻고 있다.

남성 뷰티 인플루언서들은 여성적인 응시 속에서 자신들의 정체성을 자유롭게 표현하며, 다양한 스타일과 모습을 보여주는 것으로 인해 여성 팬들은 자신들과 공감할 수 있는 모델을 발견하고 심리적으로 안정감을 얻을 수 있다. 이러한 상호작용은 전통적인 성별 경계를 대체하고 포용적인 경향을 강조한다. SNS를 통해 다양한 성별 정체성과 스타일이 인정되고 존중받는 관계가 형성되고 있다.

3. 결론

이 논문은 라캉의 응시 이론을 중심으로 SNS에서 4명의 구체적인 남성 뷰티 인플루언서 사례를 통해 이들이 여성 팬들의 동일시를 얻기 위해 사용하는 SNS 이미지의 전략과 효과를 분석했다. 먼저, 라캉의 응시 이론과 거울 단계가 남성 뷰티 인플루언서와 여성 팬들 사이의 관계에 밀접한 연관성을 가지고 있다고 본다. 라캉의 응시 이론에 따르면, 거울 단계는 개인이 자신의 이상화된 거울 이미지에 대한 응시를 통해 자아를 형성한다고 설명된다. 남성 뷰티 인플루언서와 여성 팬들의 첫 번째 동일시는 이러한 거울 단계에 기반을 두고 있으며, 이상화된 남성 뷰티 이미지에 대해 여성 팬들이 동일시하고 따라하는 심리적 메커니즘을 보여준다. 또,

여성 뷰티 인플루언서와 달리, 남성 정체성이 때문에 남성 뷰티 이미지는 생성된 거울상이 타자적인 이미지로, 이상적인 이미지와의 경쟁을 피할 수 있는 것이다. 여성화된 이미지를 통해 동일성을 유지함으로써 여성 팬들과 '여성적 우정'이라는 친근한 관계를 유지한다. 이는 남성 뷰티 인플루언서 이미지의 특징으로서, 이러한 이미지를 통해 남성들은 여성 팬들과의 관계를 형성하고 심리적으로 연결되는 것이다.

또한, 여성 팬들이 남성 뷰티 인플루언서에 대한 시청동기를 분석했다. 이러한 동기에 대해 두 가지 측면을 강조한다. 첫째로, 여성화된 남성 뷰티 이미지에는 전통 가부장사회의 남성적 응시에서 여성 사용자 중심으로 SNS 시대의 여성적 응시로 변화하는 경향을 볼 수 있다. 남성 뷰티 인플루언서들의 이미지는 현대 여성들이 엔터테인먼트 문화 콘텐츠의 주요 소비층이 되고 있는 것과 관련하여, 전통적인 남성적 응시 속에서 벗어나는 여성들이 바라보는 주체가 되기 시작하는 것으로 이해된다. 둘째로, 남성 뷰티 인플루언서는 여성 팬들과의 관계를 유지하기 위해 자신의 이미지를 지속적으로 대상화하고 있는 것으로 보인다. 이것은 SNS 시대에서 전통적인 남성상에 대한 해방을 보여주며, 남자 중심 사회의 미적 표준을 동요시키는 현상을 반영한다. 연구는 이러한 여성 팬들의 동기에 대해 선행 연구들을 기반으로 확장해서 남성 뷰티 인플루언서들의 이미지가 어떻게 현대 여성들의 시선과 관심을 끌고 있는지를 분석한 것이다.

따라서, 본 연구는 남성 뷰티 인플루언서가 생기고 여성 팬들과의 상호작용에 대한 분석을 통해 향후 SNS 시대 속의 후 여성주의와 현대의 젠더 정체성의 다원화에 대한 연구를 더욱 확대하는 시사점이 되기를 바란다.

참고문헌

단행본

- O'Neill R, *Seduction: Men, Masculinity and Mediated Intimacy*, Medford, OR: Polity Press, 2018.
- Gill R, *Gender and the Media*. Cambridge: Polity Press, 2007.
- 자크 라캉, 『세미나 11』, 자크-알랭 밀레 편, 맹정현 · 이수련 역, 새물결, 2008.
- 자크 라캉, 『욕망이론』, 권택영 역음, 문예출판사, 1994.
- 자크 라캉, 『에크리』, 홍준기 옮김, 새물결, 2019.

논문

- Bridges, T, A very “gay” straight? Hybrid masculinities, sexual aesthetics, and the changing relationship between masculinity and homophobia, *Gender & Society*, 28(1), 2014.
- Chen, Shirley Xue, and Akane Kanai, Authenticity, uniqueness and talent: Gay male beauty influencers in post-queer, postfeminist Instagram beauty culture, *European Journal of Cultural Studies*, 2022. <https://doi.org/10.1177/1367549421988966>
- Gill R and Orgad S, The confidence cult(ure), *Australian Feminist Studies*, 2015. <https://doi.org/10.1080/08164649.2016.1148001>
- Lee J J, Lee R K Y, Park J H, Unpacking K-pop in America: The subversive potential of male K-pop idols' soft masculinity, *International Journal of Communication*, 14, 2020. <https://doi.org/10.1177/20570473221136667>
- Winch, A Brand intimacy, female friendship and digital surveillance networks. *New Formations*, 2015. <http://dx.doi.org/10.3898/NewF:84/85.11.2015>
- 권오상, 「신디 셔먼 작품에 나타난 응시와 주체에 관한 연구 -자크 라캉의 정신분석을 중심으로-」, 『조형미디어학』, 2019.
- 김수지, 김은실, 「퍼스널 미디어 뷰티 크리에이터의 뷰티콘텐츠 영상 분석 -유튜브 남성 크리에이터 레오제이(LeoJ), 후니언(Hoonion), 화니(Hwan'e), 윈딘

- (Wondin) 4인을 중심으로-」, 『한국디자인문화학회지』, 2019.
- 리링제, 「거울 단계에서 '상상적 나'를 탐색하는 짧은 동영상 연구」, 국내석사학위 논문, 성균관대학교 일반대학원, 서울, 2021.
- 안상혁, 「숏폼 동영상 플랫폼에 나타난 나르시시즘」, 『한국영상학회 논문집』, 2022.
- 양승규, 「라캉의 시각의 타자성(대상 a)에 근거한 만화비평으로서의 주체와 응시」, 『.만화애니메이션 연구』 제26권, 2012.
- 이영희, 임은혁, 「남성적 응시에 의해 구조화되는 패션사진의 시각적 재현체제에 기반한 여성의 재현」, 『복식문화연구』, 2015.
- 이인지, 「뷰티 크리에이터의 창의적 콘텐츠의 구성과 소비자 쇼핑성향이 콘텐츠 만족도 및 구매의도에 미치는 영향」 동덕여자대학교 석사학위논문, 2019.
- 정혜경,곽태기, 「응[ung]의 아니마[Anima] 원형에 따른 남성 뷰티스타일 연구」, 『복식』, 2011.

기타

<https://www.refinery29.com/en-us/2020/12/10245805/raymond-arroyo-fox-news-harry-styles-dress-comments> (Midkiff, S: 2020).

Abstract

The Identification of Females Fans Identify with the Male Beauty Influencers in SNS - Focusing on Jacques Lacan's Gaze

LI LINGJIE

*Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Ph. D. Candidate*

This study aims to explore the strategies and effects of SNS images used by four popular male beauty influencers to gain identification with their female fans. The research selected four male beauty influencers, namely Li Jiaqi, Jeffree Star, James Charles, and Bretman Rock, with a high number of subscribers on Instagram, YouTube, and TikTok as of July 21, 2023. By observing the content they posted on SNS, the study analyzed the types, characteristics, and relevance of male beauty influencer images with their female fans using Lacan's gaze theory. Additionally, concepts related to gaze, such as the mirror stage, the screen, and objet petit a, were supplemented to conduct an in-depth analysis of the characteristics of male beauty influencer images and the motivations of female viewers.

The study results suggest that male beauty influencers can maintain an intimate relationship, referred to as 'girl-friendship,' with their female fans through the identification formed by the homogeneity within the feminized mirror images. Furthermore, male beauty influencers can transform female viewers from being

seen as objects to seeing them as subjects by presenting images that embrace diversity in gender identity, challenging the traditional notions of societal gender norms. Therefore, the images of male beauty influencers not only challenge gender stereotypes but also cater to the demands for independence and equality of modern young women, promote understanding of feminine gaze, and explore the potential for democratization and inclusivity on social media platforms from a new perspective.

Keywords

Male beauty influencer, SNS Beauty contents, Lacan, Gaze, Identify

중국 동영상 플랫폼 Bilibili의 탄막 현상 분석 - 헨리 젠킨스의 참여문화 개념을 중심으로

황 시 이*

성균관대학교 영상학과 석사과정

권 호 창**

한국예술종합학교 강사

목차

-
1. 서론
 2. 이론적 배경
 - 1) 탄막현상과 중국 동영상 플랫폼 Bilibili
 - 2) 헨리 젠킨스의 참여문화 개념
 3. 본론
 - 1) Bilibili에서 나타나는 참여문화 특성 분석
 - 2) Bilibili에서 나타나는 참여문화의 부정적 측면과 도전 과제
 4. 결론

* huangshiyi1203@gmail.com

** 교신저자, cinethink@karts.ac.kr

요약문

본 논문은 헨리 젠킨스가 제안한 참여문화 개념으로 탄막 현상을 분석한다. 탄막은 다른 댓글이나 달리 이용자들이 동영상을 볼 때 익명으로 글을 올릴 수 있도록 하고, 그 시간에 올린 댓글은 곧바로 화면에 뜨는 동시에 다른 시청자도 볼 수 있게 하는 기능으로, 2006년에 일본의 유명한 동영상 사이트인 나코니코(Niconico)에서 처음으로 서비스를 시작하였다. 본 논문에서는 중국 동영상 플랫폼 Bilibili에서의 탄막 현상을 세 가지 측면에 집중하여 분석한다. 첫째, 집단지성 하의 창작 공유 측면에서는 사용자들이 자신의 창작물을 만들어 탄막을 통해 다른 이용자와 공유하는 것이 어떻게 이루어지는지 탐구한다. 둘째, 대중 참여 하의 협력 모델에서는 사용자들이 상호작용을 통해 집단적인 협력을 구현하는 방법과 그 의미에 대해 다룬다. 셋째, 상업자본의 재력 지원 측면에서는 탄막 동영상이 상업적인 이익을 창출하는 영향력을 사례로 분석한다. 또한, Bilibili에서 나타나는 참여문화의 부정적 측면과 도전 과제를 분석한다. 참여격차, 저작권 침해, 그리고 탄막의 과도한 사용과 익명성의 문제와 같은 부정적 측면들을 검토하고 참여문화로서 탄막의 가능성을 실현하기 위한 주요 도전 과제들을 제안하였다. 본 논문은 문헌조사, 사례연구 등 연구 방법을 활용하여 탄막을 종합적으로 분석하고, 이를 통해 참여문화와 탄막이 현대사회에서 어떻게 상호작용하며 진화하는지에 대한 통찰을 도출하고자 하였다. 탄막은 참여적인 매체로서 개인과 집단의 창작과 상호작용을 촉진하는 중요한 도구로서 미디어 산업과 사용자들 사이의 새로운 경계를 개척하고 있지만 그 가능성을 실현하기 위해서는 여러 과제를 해결해야 함을 논의하였다.

주제어

참여문화, 헨리 젠킨스, 탄막, 미디어 컨버전스, 집단지성

1. 서론

탄막은 시간, 공간의 한계 없이 새로운 실시간 소통 방식이다. 탄막 동영상 시청자는 동영상 볼 때 자기 의견 혹은 감정을 표현하고 싶으면 탄막을 이용해서 영상 위에 문자가 빠르게 지나가면서 자막처럼 오른쪽부터 왼쪽까지 빠져나간다.¹ 헨리 젠킨스의 참여문화 이론은 이러한 참여적인 활동을 지지하며, 참여자들이 콘텐츠를 직접 창조하고 공유하는 참여문화를 강조한다. 중국의 인기 동영상 사이트인 Bilibili는 탄막을 활발히 사용하며, 다양한 문화 콘텐츠와 관련하여 사용자들 간의 상호작용에 큰 역할을 한다. 탄막을 통해 시청자들은 미디어 콘텐츠 소비자가 아닌 참여자로서 적극적으로 창조하고 공유하는 참여문화의 특성을 체험하고 있다.

본 논문의 주된 목적은 헨리 젠킨스의 참여문화 개념을 중심으로 중국 동영상 플랫폼 Bilibili의 탄막을 심층적으로 분석하는 것이다. 이를 통해 참여문화와 탄막의 상호작용을 이해하고, 헨리 젠킨스의 참여문화 이론을 적용하여 탄막이 참여문화와 어떻게 상호작용하고 있는지를 탐구한다. 그리고, 탄막이 가지고 있는 발전 가능성과 도전 과제를 파악한다. 이러한 분석을 통해 참여적인 인터넷 문화의 발전과 다양성을 지원하는 데 기여하고, 더욱 풍부하고 활발한 참여문화의 형성을 지원하는 방안을 모색하고자 한다.

본 논문에서는 주로 문헌조사와 사례연구를 사용하여 연구를 수행했다. 첫 번째, 문헌조사는 연구의 기초적인 부분은 관련된 학술적인 자료와 기존의 연구 결과들을 참고하여 진행하였다. 헨리 젠킨스의 참여문화 이론과 탄막과 관련된 다양한 연구를 문헌 조사하여 연구의 이론적 기반을 구축하였다. 또한, 인터넷 발전 동향과 탄막의 참여문화에 대한 최근의 연구 자료들을 검토하여서 관련된 정보를 수집하고 분석에 활용한다. 두 번째, 사례연구는 중국의 동영상 사이트인 Bilibili를 사례로 선택하여 탄

¹ 유진외, 「탄막(彈幕) 동영상의 시청 동기가 시청몰입 및 시청 만족도에 미치는 영향」, 국내 석사학위논문 중앙대학교 예술대학원, 2021.

막의 참여문화를 심층적으로 분석하였다. Bilibili 사이트의 특성과 사용자들의 탄막 활동을 자세히 조사하고 분석함으로써 탄막이 참여문화와 상호작용하는 방식을 파악했다.

본 연구의 핵심 키워드는 ‘참여문화’와 ‘탄막’의 두 가지로 도출된다. 따라서 연구의 학문적 위치를 살펴보기 위한 선행연구 분석을 이들 키워드를 따라 ‘참여문화’와 ‘탄막’이라는 두 가지 관점에서 살펴보도록 하겠다. 먼저 ‘참여문화’에 대한 선행연구를 탐색해 본다. 헨리 젠킨스 제시한 참여문화 이론은 다양한 학문 분야에서 다루어지고 있으며, 인터넷과 디지털 기술의 발전으로 인해 더욱 활발하게 연구됐어 있다. 정찬은 헨리 젠킨스의 참여문화를 이론적 토대로, SNS를 매체로 하여 참여문화의 이론적 특징을 총괄산하고 구체적으로 해석할 것이다.² 만위(满瑜)는 헨리 젠킨스가 참여문화 이론에 대한 자체적인 정리와 연구한다.³ 악개령(岳改玲)은 새로운 미디어 시대에서 참여적인 문화에 대한 연구한다. 다양한 측면에서 진행되고 있으며, 참여문화가 미디어 산업과 콘텐츠 생태계에 미치는 영향과 가능성을 연구한다.⁴ 이 외에도 많은 선행연구가 참여문화와 관련하여 다양한 측면에서 연구되고 있다. ‘탄막’ 관한 많은 연구는 탄막의 형성과 유행, 인터랙티브, 탄막 사용자의 행동과 심리, 탄막의 영향, 탄막 내용의 해석 등 연구 방향에 초점이 맞춰졌다. 염배옥은 탄막 플랫폼을 통해 시청자의 시청행위에 대한 연구를 진행한다. 시청 동기가 행동 의도와 동영상 몰입에 주는 영향도 살펴볼 것이다.⁵ 왕가치(王佳琪)는 탄막 동영상 사이트의 내용 해석 정확하게 정리하여 연구했고, 탄막 문화의 상호작용과 사용자의 행동과 심리의 분야를 도출했다.⁶ 문레이(文蕾)는 Bilibili 동영상 사이트의 사용 및 만족도 이론에 연구했다. 사이트

2 정찬, 「참여문화 현상에 관한 연구」, 국내석사학위논문 동덕대학교 대학원, 2021.

3 满瑜, 「亨利·詹金斯“参与性文化”理论研究」, 天津师范大学硕士学位论文, 2022.

4 岳改玲, 「新媒体时代的参与式文化研究」, 武汉大学博士学位论文, 2010.

5 염배옥, 「탄막(弹幕) 동영상에 대한 시청동기가 몰입 및 행동의도에 미치는 영향」, 국내석사학위논문 중앙대학교 예술대학원, 2021.

6 王佳琪, 「基于弹幕视频网站的弹幕文化研究」, 山东师范大学硕士学位论文, 2015.

의 전체적인 설명과 탄막 사용하던 사람들의 만족도 등 언급했다.⁷

본 논문은 기존의 선행연구를 철저히 검토하고 이를 바탕으로 새로운 시각과 접근 방식을 제시하였다. 특히, 선행연구들에서 다루지 않았거나 미비하게 다뤄졌던 탄막의 참여문화와 관련하여 깊은 이해와 분석을 수행하려고 한다. 이를 통해 탄막이 참여문화와 상호작용하는 방식을 헨리 젠킨스의 참여문화 이론과 관련하여 새롭게 이해하고자 한다. 이와 달리 기존의 선행연구들은 대부분 '참여문화' 또는 '탄막'에 대해 개별적으로 연구되었다. 특히, 기존의 선행연구들은 다양한 학문 분야에서 참여문화를 다루고 있으나, 그 중심에는 Bilibili와 같은 특정한 플랫폼이 포함되어 있지 않아서 구체성이 떨어졌다. 그래서 본 연구는 중국의 동영상 사이트인 Bilibili를 실제 사례로 사용하여 탄막의 참여적인 상호작용을 심층적으로 조사하였고, 이를 통해 탄막의 참여문화와 관련된 새로운 통찰과 결론을 도출한다.

2. 이론적 배경

1) 탄막현상과 중국 동영상 플랫폼 Bilibili

탄막은 원래 군사용어로서 밀집된 포화사격을 가르치는데 너무 밀집되어 장막처럼 보인다고 하여 사용된 말이다.⁸ 이 용어를 차용하여, 뉴미디어 환경에서 웹 동영상 시청 중에 수용자 작성하는 댓글 형태의 리뷰가 영상 콘텐츠 화면 위에 실시간으로 재생되는 것이다. 탄막은 동영상을 시청하는 동안 뜨는 실시간 자막과 비슷하게 작동하여 시청자들이 자기 생

7 文蕾, 「哔哩哔哩弹幕视频网站的使用与满足理论研究」, 西南交通大学硕士学位论文, 2016.

8 정준미, 「중국 동영상 플랫폼에서 탄막이용자의 이용 동기, 개인적 성향과 인지된 개혁 특성이 탄막 이용 몰입 경험과 만족도에 미치는 영향」, 국내석사학위논문 중앙대학교 대학원, 2021.

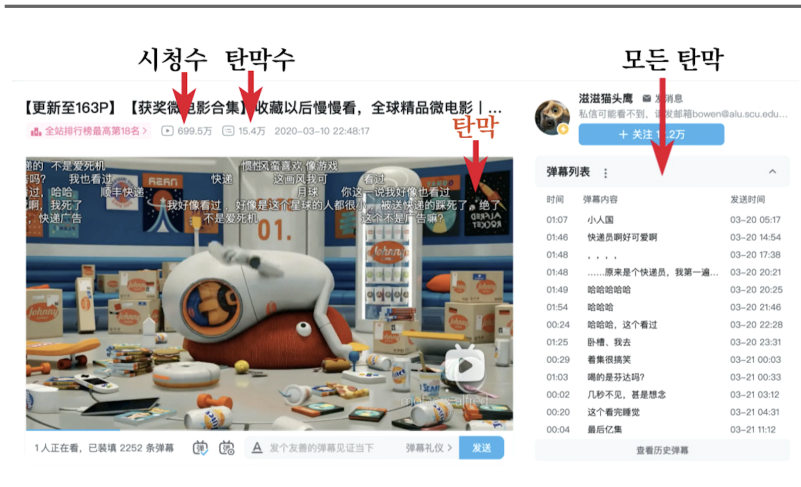
각이나 감상평을 영상 위에 표현할 수 있다. 이를 통해 영상을 시청하는 동안 다른 관객들의 감정과 반응을 확인하고, 같은 작품을 감상하는 다른 관객들과 소통하여 공감을 공유할 수 있게 된다. 특히, 탄막은 중국의 인기 동영상 플랫폼인 Bilibili에서 활발히 사용되며, 다양한 문화 콘텐츠와 관련하여 상호작용하는 데에 큰 역할을 하고 있다. 이를 통해 Bilibili는 참여문화를 강조하며, 사용자들이 콘텐츠를 직접 창조하고 공유하는 참여적인 문화를 지지한다.

탄막의 역사는 2006년 일본의 인스턴트 메시지 자막 기능을 갖춘 니코니코 애니메이션 동영상 공유 사이트가 개설했고, 사이트에서는 탄막을 이용해 화면을 떠돌아다니는 기능을 제공하여 니코니코 사용자들은 이를 ‘리얼 타임 코멘트’라고 불렀다. 니코니코 애니메이션의 동영상 공유 사이트의 등록 이용자 수와 게시물 수는 일본 최대 규모다. 니코니코 애니메이션에 게시된 동영상은 시청자와 영상제작자 함께 동영상을 시청하여 자유롭게 댓글을 띄울 수 있으며, 이 댓글은 동영상 위를 날아다닌다. 시청자들이 취향에 따라 자막을 볼 수 있으며 탄막의 수가 늘고, 인기 동영상은 1,000만 개 이상의 탄막이 생성되어 니코니코 애니메이션의 성공적 요인 중 하나이다.⁹

2007년 6월 중국 최초의 탄막 동영상 사이트인 액펀(Acfun)이 등장했다. 액펀은 탄막과 함께 동영상을 시청하는 기능을 제공하여 사용자들에게 즐거운 시청 경험을 제공했다. 그러나 서버가 불안정하여 사이트가 다운되는 경우가 자주 발생했다. 이후 2009년에 Mikufun이 출시되어 사용자에게 안정적이고 원활한 탄막 동영상 서비스를 제공하였고, 2010년 1월 24일에 정식 명칭을 Bilibili로 변경되었다. Bilibili 사이트의 가입 회원 수와 접속량이 증가함에 따라 Acfun을 제치고 중국 최대의 탄막 동영상 사이트이자 2차원 커뮤니티로 성장하였다. Bilibili는 꾸준한 인기를 누리며, 처음에는 애니메이션 장르에서 28개의 장르까지 콘텐츠가 다양

⁹ 南方人物周刊 <https://www.nfpeople.com/article/3038> (검색일: 2023.6.16.)

해졌으며, 현재는 1억 2,800만 명을 넘는 활성 사용자 웹 사이트로 성장하였다. 이에 따라 Bilibili는 2차원 ACG (Animation Comic Game) 문화 커뮤니티에서 중국 최대의 청년 트렌드 문화 오락 커뮤니티로 자리 잡게 되었다.¹⁰



| 그림 1 | Bilibili 사이트 영상 플레이어 인터페이스

Bilibili 사이트는 탄막의 요구사항과 규범에 대해서도 구체적으로 설명하고 있다. 이 사이트는 시청자들이 Bilibili에서 따뜻하고 사랑스러운 콘텐츠를 만들도록 장려하고 있으며, 적합한 탄막과 성실하고 책임감 있는 자막, 그리고 전문적인 의견 게시를 권장하고 있다. Bilibili는 탄막을 통해 자유로운 소통과 평등한 참여를 형성하는 것을 목표로 하고 있다. 또한, 시청자들의 열린 공유를 위해 댓글을 명시적으로 금지하고 있다.

Bilibili 사이트는 다음과 같은 규칙 위반 시 적절한 조치를 취한다. 총 13개의 규범이 존재하며, 이는 Bilibili 사이트에서 탄막 사용 시 명시적으로 금지된 내용들을 의미한다.¹¹

¹⁰ Bilibili 웹 플랫폼: <https://www.bilibili.com/> (검색일: 2023.6.20.)

| 표 1 | Bilibili 동영상 사이트 규범 정리

		규범	출처
1	법규 위반	국가 법률 및 규정을 위반하는 정보를 게시하는 것은 안 된다.	
2	스팸 광고	자신을 노출할 목적으로 스팸 메시지를 보내는 것은 안 된다.	
3	스포일러	영상의 뒷부분 내용을 미리 탄막을 통해 말하면 안 된다.	
4	인신공격	다른 사용자에게 대한 모든 욕설, 모욕, 조롱은 안 된다.	
5	언쟁	특정집단 (인종·국적·종교적·정치적, 입장·신분 직업·출신지역·취미 등 포함)에 대해 도발적·공격적 (명시적·암시적 차별·비하·도발·욕설 등 포함) 내용을 발표하면 안 된다.	
6	악평	콘텐츠 창작자 및 그 작품에 대한 악평 (명시적·암시적 조롱, 비하, 모욕, 차별 등을 포함)의 내용을 명시하는 것은 안 된다.	Bilibili 동영상 사이트 규범 명시
7	내용 유포	특정 영상이나 단락에 시대착오적인 조롱 또는 논쟁적인 내용을 유포하는 것은 안 된다.	
8	악의적인 도배	단일 사용자가 악의적으로 짧은 시간에 같은 탄막을 너무 많이 보내는 것은 안 된다.	
9	개인정보	탄막은 사적인 장소가 아닌 공공장소이므로 어떠한 개인정보도 보내면 안 된다.	
10	의미 없는 내용	동영상과 전혀 관련이 없거나 전혀 무의미한 내용이 탄막에 있어서는 안 된다.	
11	자막 가리기	화면 하단 부분에 자막이 있을 경우 하단에서 탄막을 보내면 안 된다.	
12	비속어	특히 원본 비디오의 분위기와 맞지 않을 때 저속한 단어를 사용하면 안 된다.	
13	과도한 유행어	동영상과 관련이 없는 경우 과도한 유행어를 사용하면 안 된다.	

¹¹ Bilibili 사이트 규범 설명 <https://member.bilibili.com/platform/convention/> (검색일: 2023.7.26.)

2) 헨리 젠킨스의 참여문화 개념

참여문화는 미국 학자 헨리 젠킨스의 팬 문화에 대한 연구에서 비롯된다. 젠킨스는 『컨버전스 컬처: 올드미디어와 뉴미디어의 충돌』책 4장에서 스타워즈 팬들을 조사해 참여문화의 개념을 제시한 뒤 『텍스트 밀렵자들: 텔레비전 팬들과 참여문화』를 출간했다.¹² 책에서 젠킨스는 미디어 시청자가 미디어 제품을 소비하는 과정에서 자신의 생활 경험에 의존해 텍스트를 해석하는 강력한 자율성을 강조하고 있다.

젠킨스가 제시한 참여문화는 "소속(affiliations), 표현(expressions), 집단적 문제해결(collective problem-solving), 배포(circulations)"의 개념에 핵심을 두고 있다. 참여문화는 대중문화의 소비적 특성을 극복하고, 미디어에 참여하여 새로운 경험과 가치를 창출하며, 개인과 커뮤니티의 참여를 통해 더욱 다양하고 창의적인 문화를 만들어 가는 것을 지향한다. 이와 탄막 연결하면, 탄막은 시청자들이 콘텐츠에 소속감을 느끼고 의견을 표현할 수 있는 것이다. 그리고 다양한 의견과 관점을 공유해서 집단으로 문제를 해결한다. 탄막은 시청자들이 콘텐츠를 확산하고 공유하는 수단의 역할을 한다. 따라서, 헨리 젠킨스의 참여문화 이론과 탄막의 결합을 통해 대중의 참여와 소통을 가능하게 하며, 새로운 문화 현상의 형성과 진화에 영향을 준다. 동시에 시청자들은 공통된 관심사를 바탕으로 팬덤과 커뮤니티 연합을 형성하여, 자신의 개별적인 반응을 사회적 상호작용의 관점으로 더불어 문화를 참여적으로 전환한다. 예전에는 시청자들은 항상 소극적이고 수동적인 수신자로 여겨졌으며, 매체 제품을 읽거나 시청하는 행위도 소극적인 매체 수용의 행위로 간주되어 매체의 전파 과정에서 수동적인 태도를 보여주곤 했다.

그러나 Web2.0 시대에 참여문화는 더 이상 팬덤 문화 생산 활동에 국한되지 않고 점차 뉴미디어 기술의 대중화 및 미디어 권한 부여 현상과

¹² 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처: 올드미디어와 뉴미디어의 충돌』, 김정희원, 김동신 역, 비즈앤비즈, 2008.

관련되어 미디어 융합 시대의 새로운 미디어 문화 생태를 대표한다. 미디어 생산자가 콘텐츠를 더 널리 보급하기 위해 다양한 커뮤니티와 그룹의 생산 및 홍보 과정에 들어갈 수 있도록 허용해야 하며 이를 기반으로 소비자는 콘텐츠를 창작하고 공유하는 과정에서 사회적 관계를 강화할 수 있다. 참여문화는 정보의 소비 과정을 새로운 텍스트, 새로운 커뮤니티, 심지어 새로운 문화의 생산 과정으로 전환한다. 특히 일방적인 전통 매체와 비교하여 사용자, 소비자 및 시청자가 문화 콘텐츠 창작에 참여함으로써 커뮤니케이션 모델이 더 민주적이다.

젠킨스의 참여문화 이론이 제기된 후 인터넷 기술의 지속적인 발전으로 동영상의 소셜화 추세가 점점 더 뚜렷해지고 있다. web2.0 네트워크의 커뮤니케이션 환경은 참여, 공유 및 상호작용의 새로운 특성을 반영하며 참여문화는 연구되었다. 참여문화에 대한 연구는 더 이상 팬덤의 생산에 초점을 맞추지 않고 일반 대중의 집단으로 확장된다. 컨버전스에서 참여문화를 미디어 융합의 배경에 두고 논의한다. 팬덤은 새로운 사회구조(집단지성)와 새로운 문화생산모델(참여문화)을 활용해 정치적 권리를 얻는다.

2006년 젠킨스는 참여문화의 현상 및 특성을 정리하고, 이 새로운 문화를 위한 새로운 미디어 교육의 필요성을 제기한다. 다음은 젠킨스가 정리한 참여문화의 다섯 가지 특성이다. 1. 예술적 표현과 시민참여에 대한 장벽이 비교적 낮다. 2. 자기 창작물을 만들어 다른 사람과 공유하는 것을 강력하게 지원한다. 3. 가장 경험이 많은 사람이 알고 있는 것을 초보자에게 전달하는 비공식 멘토링의 일종이다. 4. 회원이 자신의 공헌이 중요하다고 생각하는 경우이다. 5. 구성원이 서로 어느 정도의 사회적 유대감을 느끼는 경우(적어도 자신이 만든 것에 대해 다른 사람이 어떻게 생각하는지 신경 쓴다). 모든 구성원이 기여해야 하는 것은 아니지만, 모든 구성원은 준비가 되었을 때 자유롭게 기여하고 그들이 기여하는 것이 적절하게 평가될 것이라고 믿어야 한다.¹³ 참여형 미디어인 탄막 동영상 사이트는 다른 미디어 플랫폼과 차별화된 콘텐츠 생산 및 유통 시스템을 갖추고

있다. 중국의 Bilibili 동영상 사이트는 이용자들이 관심 있는 콘텐츠의 생산과 유통, 소비에 적극적 시청자로서 능동적으로 참여하는 과정에서 강력한 참여문화 특징으로 나타나고 있다.

3. 본론

1) Bilibili에서 나타나는 참여문화 특성 분석

Bilibili는 중국의 온라인 동영상 사이트로서, 참여문화의 특성을 다양하게 보여주고 있다. 이를 위해 Bilibili에서 나타나는 주요 참여문화 특성을 분석해 보겠다.

첫째, 집단지성 하의 창작 공유이다. 집단 지성은 집단 또는 집단 의향 결정의 중요성을 강조한다. 지식은 무한하기 때문에 모든 질문과 답을 얻을 수 있는 사람은 없고 개인과 개인이 모여 어떤 문제에 관해 토론할 때 모이는 사람이 많을수록 문제가 해결된다. 참여문화 공간에서는 개인에서 집단이 형성되고 생산과 창작, 지식 교환을 실현한다. 미디어 참여는 집단적인 활동이며 탄막 사이트의 참여 행위도 집단에서 그 가치를 드러낼 수 있다. 집단지성의 공유를 통해 Bilibili 사용자는 다양한 텍스트 유형으로 확장되고 전문적인 생산을 실현하였다.

탄막은 동영상의 정확한 시간에 시청자들이 자신의 코멘트를 작성할 수 있어서 시청자들이 영상의 디테일을 놓치지 않고 자신의 의견을 언제든지 표현할 수 있는 기능을 제공한다. 이에 따라 시청자들은 해당 영상에 대한 자신만의 해석과 반응을 쉽게 공유할 수 있으며, 영상을 보면서 다른 시청자들과 소통하고 상호작용하는 즐거운 경험을 누릴 수 있다.

13 헨리 젠킨스의 웹 사이트:

http://henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of.html#sthash.M71NcRAS.dpuf (검색일: 2023.7.26.)

탄막은 영상 시청에 참여적인 요소를 더해주어 영상 콘텐츠를 더욱 흥미롭고 활발한 커뮤니케이션의 장으로 만들어 준다. 탄막의 상호적인 참여와 오락의 공유는 미디어 문화 산업의 파생을 촉진했으며 이러한 파생은 더 집단적이고 열광적이다. 탄막의 상호작용 과정에서 미디어 콘텐츠 소비자 관계, 소비자와 텍스트 콘텐츠 관계, 소비자와 콘텐츠 생산자 관계를 형성하고 다방향적인 상호작용을 함으로써 정보를 결합하고 새로운 콘텐츠를 생성하여 시청자에게 공유한다. 즉각적인 탄막의 내용은 감정적 요구와 시청자의 심리적 요구를 충족시키고 시청자를 위한 감정적 카타르시스를 제공한다. 탄막의 동시성은 시청자들의 감정적 공감을 생성할 수 있다. 대중들의 사회적 위치가 다르기 때문에 일반 시청자도 있고, 영상 분야의 전문가도 존재한다. 시청자들은 영상을 통해 다양한 정보를 얻을 수 있다. 이 행위는 집단적인 참여 행위를 촉진할 수 있다. 모든 사람이 전문 지식을 공유하고 퍼즐을 푸는 기술을 통해 모든 사람이 문제를 참여하고 상호작용한다. 이것은 젠킨스가 말한 패러다임이다. 패러다임은 동영상 텍스트의 창작, 탄막 텍스트의 생산, 그리고 집단지성의 메커니즘의 작용으로 인해 그룹의 생산과 창작이 발전했다. Bilibili 사이트는 개방적인 커뮤니케이션과 깊이 있는 소통을 수행하며 대중 간의 감정적 공감대를 형성한다.

둘째, 대중 참여 하의 협력 모델이다. 참여문화는 '집단' 개념을 강조하며, 참여 주체 간의 상호작용이 참여적 매체의 지속적인 발전을 촉진한다. 참여 주체들의 창작은 공개적이고 공유되며, '집단 지혜'와 그룹 내 '협력'을 통해 향상되며, 미디어 산업의 주목을 받아 더 넓은 공간으로 진출할 수 있다. 참여 주체의 창작 행위는 단순한 개인적 행동이 아니라 집단적 표현의 수준에서 이루어진다. Bilibili 내 사용자들은 자신의 개인적인 관심사나 경험을 바탕으로 동영상을 만들지만, 이는 자기만족적인 표현이 아니라 다른 사람들의 인정과 칭찬을 받기를 바라는 것이다. 동시에 공유와 교류 과정에서 개인의 창작은 집단적 공간으로 진입하고, 그룹의 토론을 거쳐 '집단 지혜'에 의해 개선되는 것이다.

젠킨스의 참여문화가 사실상 대화적인 문화이고 전자매체가 대중화되면서 시청자들의 적극적 참여가 높아졌으며 자기 경험과 이해에 따라 텍스트를 해석할 수 있을 뿐만 아니라 관심 있는 콘텐츠 중심으로 형성된 계층화된 집단을 공동 토론과 정서적 유대감을 형성한다. 인터넷의 낮은 문턱은 관객의 참여를 열정적으로 변화했고 단순한 텍스트 밀렵행위는 더 이상 관객들의 참여 열의를 충족시킬 수 없다. 관객은 관심을 통해 적극적인 텍스트 생산을 수행하는데 이는 참여문화의 전형적인 특징이다. 시청자는 기존 텍스트를 수동적으로 소비하는 것이 아니라 무한한 창의력을 텍스트 생산 및 보급으로 전환하고 진정한 텍스트 생산자가 된다. 대중은 미디어가 제공하는 상징적 원료를 사용하여 참여와 상호작용을 통해 자신만의 문화를 만든다.

사회적인 형성은 사회에서 개인 간의 지속적인 교류와 상호작용을 기반으로 웹 사이트 플랫폼과 네트워크 사용자의 상호작용을 통해 동적 연결을 형성해야 한다. 탄막 동영상 사이트에서 사용자는 다양한 역할을 담당하고 상호작용한다. 탄막의 상호작용은 전통적인 영상의 폐쇄성과 전파의 일방성을 깨뜨린다. 이러한 상호작용은 영상 창작자와 시청자 간의 소통뿐만 아니라 시청자와 시청자 간의 소통도 나타난다. 한 방향 커뮤니케이션에서 쌍방향 협력 모델로 바뀌었다. 탄막을 가지고 있는 영상은 화제, 공통 관심사를 공유하고 같은 시간과 공간에서 토론할 수 있는 열린 플랫폼을 제공한다. 영상을 시청하는 동안 시청자는 풍부한 감정 활동과 강한 표현 욕구의 타이밍을 포착하고 끊임없는 토론 참여와 즉흥적인 창작 참여를 끌어냈다. 이러한 활동으로 영상의 질이 높아지고 영상 창작자는 시청자가 탄막의 스크린에 남긴 댓글을 통해 새로운 콘텐츠를 제작하고 탄막에서 영감을 얻는다. 많은 사람이 탄막을 참여하도록 격려하고 영상에 대한 다른 견해를 갖게 된다. 즉, 동영상 크리에이터는 오피니언 리더로서 웹 사이트를 이용해 동영상 콘텐츠 생산에 적극적으로 참여하고 있으며 많은 팬 보유하고 있다. 이 그룹은 원본 비디오의 제작자이며 동시에 시청자와 시청자의 상호작용을 통해 서로의 감정을 공유하고 시청자와의 사회

적 거리를 좁혔다. 이런 협력 모델 덕분에 영상의 완성도는 높아지며 참여한 모든 관객 스스로 힘을 보탤다는 감정을 받을 수 있었다.

셋째, 상업자본의 개입이다. 켄킨스는 『컨버전스 컬처』에서 각 방면의 권력이 만나는 것이 참여문화에 미치는 영향을 중점적으로 탐구하였다. 상업적 이익, 정치권력, 주류 문화 및 기타 세력이 공존하고 지속해 개입하여 미디어 컨버전스 과정에서 많은 복잡한 차이와 충돌이 발생했다. 이러한 현상은 탄막 동영상 사이트에도 존재하고 지속적인 상호작용과 개입으로 탄막 동영상 사이트는 발전에 영향을 미친다. 탄막의 형태가 등장하면서 사이트가 성장했으며 탄막을 즐기는 대중은 사이트의 일원이 됐다. 이러한 변화는 더 많은 사용자뿐만 아니라 비즈니스 사업의 자본에도 영향을 받았다. 상업자본이 비디오가 수천만 건의 조회, 수십만 건의 컬렉션 또는 수십만 건의 리뷰를 얻을 수 있어 상업적 가치가 생성되고 팬텀을 가진 동영상 크리에이터들과 다양한 방식으로 협력함으로써 후원 및 광고를 통해 자본을 생산한다. 일반인의 크리에이터 현실적인 문제로 직면하게 되어 제작과 생산을 중단하는 사례가 발생한다. 예를 들어, Bilibili 사이트에서는 일부 크리에이터들이 수익 모델인 '동전'을 통해 수입을 창출하는데 최근 일부 크리에이터들은 동전 수익이 감소하고 불안정한 상황을 겪고 있다. 이에 따라 일부 크리에이터들은 수익을 지속해 얻을 수 없어 제작 및 생산을 중단하거나 크리에이터 활동을 줄여야 하는 상황이 발생한다. 이는 일반인 크리에이터들이 수익 모델에 대한 안정성과 지속성을 고려해야 하는 현실적인 문제를 야기할 수 있다.

그러나, 탄막 내용과 관련된 상품 또는 서비스의 홍보를 할 수 있는 경우, 또는 시청자들이 특정 상품이나 브랜드를 언급하거나 홍보하는 내용의 탄막을 작성하면 해당 상품 또는 브랜드와의 제휴를 통해 상업적인 혜택을 받는 경우 등이 있을 수 있다. 상업적인 텍스트를 얻는 것 외에도 참여 주체들의 창작은 상업 자본의 지원을 받아 더 넓은 상업적 유통 채널에 진입하기도 한다. 그리고 인기 있는 탄막 동영상을 기반으로 상업적인 파생물을 만들 수 있다. 예를 들어, Bilibili 유명한 작품인 <레이 준 (雷

军) 따라 흔들어! Are you OK!) (그림 2) 은 다양한 사용자들로부터 많은 시청과 활발한 탄막을 받은 동영상이다. 이 작품은 중국의 세계적으로 유명한 기업인 샤오미(Xiaomi)의 상업적인 지원을 받아 완성되었다. 샤오미는 레이 준이 창업한 회사로, 그가 창출한 동영상을 특정 상품 홍보용으로 활용하는 아이디어를 제시한 것이다. 이러한 협력은 샤오미에 큰 도움이 되었으며, 레이 준과 샤오미의 긍정적인 이미지와 연관성을 통해 상품 인지도와 판매량을 많이 증가시키는 데에 성공하였다. "Are you OK" 라는 구호는 이 작품을 상징하는 표현으로서, 샤오미의 스마트폰 벨 소리로 사용되고 있으며, 이를 상표로 등록하여 다양한 관련 상품을 개발하여 출시하기도 한다. 이러한 전략은 브랜드 인지도를 높이고 고객들과 강한 연결을 형성하는 데에 도움이 되었다. 이러한 사례는 탄막 동영상 플랫폼에서 크리에이터와 기업 간의 협력이 상업적으로 성공적으로 이루어지는 좋은 예시이다.

【循环向】跟着雷总摇起来! Are you OK!

🔖 入站必刷85大视频 > 📺 4327.3万 🗨 18.6万 2015-04-30 11:55:50



| 그림 2 | Bilibili <레이 준 (雷军) 따라 흔들어! Are you OK!> 영상 캡처

이처럼, Bilibili에서 나타나는 참여문화 특성은 집단지성 하의 창작 공유, 대중 참여 하의 협력 모델, 상업적 지원 등으로 구성되어 있으며, 이를 통해 사용자들의 참여적인 태도와 창작 활동을 촉진하고 있다. Bilibili는 중국을 넘어서 전 세계적으로 인기를 끌고 있는 플랫폼으로, 참여문화의 중요한 예시로 자리매김하고 있다.

2) Bilibili에서 나타나는 참여문화의 부정적 측면과 도전 과제

Bilibili에서 나타나는 참여문화는 긍정적인 측면과 함께 부정적인 측면과 도전과제들도 함께 존재한다. 이를 세 가지로 나누어 살펴본다.

첫째, 참여격차이다. 인터넷의 강력한 상호작용성은 모든 사람이 인터넷을 이용할 권리를 동등하게 누리게 하지만, 이는 인터넷을 사용하는 과정에서 빈부격차, 지식수준의 격차 등이 발생한다. 이 격차는 높은 경제적 지위에 있는 사람들은 더 많은 시험 기회를 얻게 되고, 경제 하층에 있는 사람들은 인터넷 세계에서 배제되기 쉽다. 인터넷 이용은 시청자 참여 차원에서 격차를 좁힐 수 있지만 참여 정도와 방식과 결과에 따라 기존의 사회 권력 구조 속에 있다. 참여 격차는 인터넷 커뮤니티에서 무시될 수 없는 문제다. 미디어 회사의 상품 생산자는 소비자 개인 및 소비자 그룹보다 더 큰 권한을 가지고 있다. 따라서 참여 매체는 전통적인 일방향성 커뮤니케이션 방법과 비교하여 다방향성 대화형 경험 플랫폼을 제공하고 참여자가 더 많은 참여 가능성을 가질 수 있도록 한다. 인터넷 사이트 Bilibili에서 청소년층은 압도적으로 많아 동영상 크리에이터가 되는 청소년이 많아지고 탄막을 유도하는 시청자가 될 가능성이 높다. 탄막 동영상 사이트들은 사용자 개인의 참여 가능성이 있지만 실제 참여도가 높은 것은 동영상 제작 기술을 익히고 제작 능력을 갖춘 집단이다. 현재 영상 제작자의 연령대가 젊어지고 이들이 참여문화의 주체다.

Bilibili 사이트는 시청자의 문턱이 상대적으로 낮고 영상의 장르가 다양하여 많은 사용자가 참여한다. 그중 영상의 품질이 낮은 사용자와 불건

전한 영상 콘텐츠가 많아지고 플랫폼 사용자의 영상, 탄막 및 리뷰를 감독하기가 어렵다. 하지만 영향력 있는 인터넷 매체로서 Bilibili 사이트의 모든 동영상은 화제성을 가지고 있기 때문에 시청자는 자극적인 동영상의 텍스트와 사진에 많은 관심을 갖는다. 자극적인 콘텐츠를 제작하기 위해 국가의 정보보안, 문화 보안, 정치 안보를 노출하고 Bilibili 사이트에 대한 국가의 감독이 강화되고 법률, 제도, 규범 등을 통해 인터넷상의 정보 유포를 관리한다. Bilibili 사이트는 언론자유를 보호함과 동시에 부당한 언론을 관리하여 사회의 안정을 도모하고 있다.

둘째, 이중 창작과 저작권 침해 문제이다. 탄막 동영상 플랫폼의 발전으로 인해 저작권 침해 문제가 더욱 두드러지고 있다. 이러한 플랫폼에서는 사용자들이 다양한 동영상 콘텐츠를 업로드하고, 해당 동영상에 탄막 형태의 댓글을 남기는 것이 가능하다. 하지만 이러한 자유로운 참여로 인해 저작권자의 권리가 침해되는 경우가 발생하고 있다. 탄막 동영상 플랫폼에서는 저작권자의 동의 없이 원본 동영상을 무단으로 올리는 경우가 있다. 이에 따라 원작자의 콘텐츠가 불법적으로 유포되며, 원작자는 이로 인한 수익 손실과 명예 훼손에 직면할 수 있다. 그리고, 탄막 동영상에서 사용자들이 올린 탄막 댓글 중에는 원작자의 작품과 무관한 내용뿐만 아니라, 저작권 침해적인 내용이 포함된 경우가 많다. 이러한 탄막은 저작권자의 권리를 침해하고, 타인의 작품을 불법적으로 이용하는 행위가 발생할 수 있다. 그래서 탄막 동영상에서는 종종 "이중 창작" 현상이 발생한다. 이중 창작은 원본 콘텐츠를 기반으로 한 탄막 창작자가 다른 사람의 창작물을 또다시 창작하는 것을 의미한다. 이러면 원본 콘텐츠의 저작권자와 탄막 창작자 간의 저작권 문제가 발생할 수 있다. 이러한 이중 창작 문제와 저작권 보호에 대한 논의가 더욱 활발하게 이루어질 것으로 예상된다. 탄막 동영상 플랫폼과 창작자들이 저작권 보호에 적극적으로 협력하여 건전하고 창의적인 콘텐츠 문화를 발전시키기 위해 노력하는 것이 중요하다고 생각한다.

셋째, 탄막의 과도한 사용과 익명성의 문제이다. 탄막의 발전으로 탄막 동영상에서 점점 더 많은 사람이 탄막에 참여하며, 이에 따라 동영상 시청을 하는 사람들이 늘어나고 있다. 또한 현대사회에서 빠른 생활 리듬은 사람들이 각종 스트레스, 괴롭힘, 현혹에 직면하게 하고 불안, 경박함 등의 부정적인 심리를 가지게 된다. 문화적인 반영은 각종 극단적으로 이질적인 표현들이 나타나며, 인터넷 하위문화의 행위는 그 표현 중 하나이다. 네트워크의 가상성은 현실 사회 정치, 문화의 경계를 없애고 개인과 사회, 교제와 독자의 갈등을 완화하며, 사이버 세계에서 사람들의 정체성은 진실과 가상의 이중 속성을 가지고 있어 인터넷 문화 활동을 자유롭게 평등하게 보이게 한다. 현실과 떨어진 사이버 세계는 감성과 욕망에 대한 욕구를 충족시키는 다양한 형태의 사이버 하위문화로 발전한다.

탄막은 익명으로도 전송되기 때문에 많은 사람이 탄막을 통해 스트레스를 해소하는 수단으로 활용하고 있다. 이러한 현상으로 인해 영상 시청 중에 의미 없는 탄막들이 많이 등장하게 되며, 이는 영상 시청 경험에 영향을 미친다. 또한, 각종 의견의 불일치로 인해 탄막을 통해 싸우는 경우도 발생하고, 이에 따라 다른 시청자들에게 좋지 않은 경험을 안겨줄 수도 있다. 특히 일부 시청자들은 스포일러를 좋아해 영상 후반부에서 일어나는 사건들을 사전에 탄막으로 공유하여 '앞내용 주의'라는 탄막 경보를 띄우는 등 시청자의 영상 몰입도에 방해되는 스포일러가 존재한다. 영상의 몰입도를 떨어트리는 시청자로 인해 탄막은 영상시청에 방해를 줄 수 있으며 영상의 완전성 훼손이 발생한다. 이러한 문제점으로 인해 탄막의 품질과 시청 경험에 영향을 미치는 것으로 보인다. 따라서 적절한 관리와 규제 없이는 이러한 문제들이 더욱 심화할 수 있다고 생각한다.

4. 결론

본 연구는 헨리 젠킨스의 참여문화 개념을 중심으로 중국 동영상 플랫폼 Bilibili의 탄막을 탐구하였다. 탄막은 사용자들이 동영상을 시청하면서 실시간으로 작성하는 댓글로, 다양한 주제와 표현으로 이루어져 있으며, 사용자들 간의 상호작용을 촉진하는 매체로서의 역할을 수행하고 있다. 연구 결과, 탄막은 참여적인 매체로서 개인과 집단의 창작과 상호작용을 촉진하는 중요한 도구로 인식되었다. 사용자들이 자신의 창작물을 만들어 탄막을 통해 다른 이용자와 공유하고, 소통하고 상호작용을 통해 집단적인 협력을 구현하는 것이 탄막의 주요 특징으로 부각되었다. 이를 통해 참여문화를 강화하고 참여적인 인터넷 문화의 발전과 다양성을 촉진하는 데에 중요한 역할을 수행하고 있음이 확인되었다. 또한, 탄막의 상업적인 측면도 중요하게 다뤄졌다. 탄막 동영상이 상업적인 이익을 창출하는 영향력을 사례로 분석하였으며, 탄막을 활용한 창작과 상호작용이 새로운 미디어 산업과 사용자들 사이의 새로운 경계를 개척하고 있다는 사실이 밝혀졌다. 하지만, 연구 결과에서는 탄막이 직면한 일부 도전 과제들도 드러났다. 특히, 참여격차, 저작권 침해, 탄막의 과도한 사용과 익명성의 문제와 같은 주요 도전 과제들이 탄막의 참여문화 사이트 발전에 영향을 미치고 있음이 확인되었다. 이러한 도전 과제들은 미디어 산업과 사용자들이 협력하여 해결해야 할 중요한 과제로 인식되었다.

그러나, 이 연구는 여러 측면에서 의의가 있지만, 동시에 몇 가지 아쉬움과 한계를 갖는다. 첫째, 본 연구는 Bilibili에 한정된 범위에서 진행되었기 때문에 다른 국가나 다양한 플랫폼에서의 탄막 문화를 고려하지 못한 점이 한계이다. 둘째, 연구 결과에서 밝혀진 도전 과제들에 대한 구체적인 해결 방안을 더욱 명확하게 제시하지는 못했다. 또한, 본 연구에서 사용된 이론적 접근 방식에 한정된 측면이 있어서 다른 이론적 시각을 추가로 고려하는 것이 필요하다. 마지막으로, 연구 시점에서의 기술과 미디어 환경의 변동성을 고려하지 못해, 향후 시점에서의 탄막 참여문화에

대한 변화와 발전에 대한 설명이 부족하다. 이러한 한계들을 인지하고 극복하기 위해 후속 연구들이 더욱 필요하다고 생각한다. 예를 들어, 다양한 국가와 플랫폼에서 탄막 문화를 비교 분석하고, 도전 과제들에 대한 실질적인 해결 방안을 모색하며, 더욱 다면적인 이론적 접근 방식을 고려하여 탄막의 참여문화에 대한 더욱 깊이 있는 이해를 위해 노력할 필요가 있다.

탄막의 참여문화는 미디어 산업과 사용자들 사이의 새로운 경계를 개척하며 참여적인 인터넷 문화의 발전을 촉진하는 중요한 도구이다. 하지만 동시에 도전 과제들을 극복하고 참여격차 등을 줄이기 위해 더 큰 노력과 대책이 필요하다. 본 논문의 논의가 더욱 발전된 탄막의 참여문화를 갖춘 사이트를 구축하고, 참여문화와 미디어 산업의 상호협력을 촉진하는 데에 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

단행본

- 헨리 젠킨스, 『컨버전스 킬처: 올드미디어와 뉴미디어의 충돌』, 김정희원, 김동신 역, 비즈앤비즈, 2008.
- 헨리 젠킨스, 『팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 정현진 역, 비즈앤비즈, 2008.
- Jenkins, H., Sangita Shresthova, Gabriel Peters-Lazaro, 『Popular Culture and the Civic Imagination: Case Studies of Creative Social Change (Hardcover)』, New York University Press, 2020.

논문

- 석형란, 최은경, 「중국 2차원문화 환경에서의 '탄막(彈幕)' 현상」, 『만화에니메이션 연구』, 2018. <http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2017.50.023>
- 조가흔, 「중국 젊은 층의 탄막(彈幕) 이용에 대한 탐색적 연구 : 이용과 충족 이론과 정보시스템 성공모형의 결합을 중심으로」, 국내석사학위논문 성균관대학교 일반대학원, 2019.
- 유진의, 「탄막(彈幕) 동영상의 시청 동기가 시청몰입 및 시청 만족도에 미치는 영향」, 국내석사학위논문 중앙대학교 예술대학원, 2021.
- 정찬, 「참여문화 현상에 관한 연구」, 국내석사학위논문 동의대학교 대학원, 2021.
- 염영영, 김종무, 「중국 웹 드라마에서 탄막(彈幕) 사용자의 이용동기, 획득충족, 이용행위에 관한 연구」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 2019. <http://dx.doi.org/10.25111/jcd.2019.67.32>
- 양수아, 조희정, 이혜은, 「미디어 노출 신체이미지와 탄막 이용이 다이어트 의도에 미치는 영향」, 중국 비리비리(Bilibili) 동영상 사이트를 중심으로, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2020.
- 권호창, 「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」, 『Trans-』, 2021.
- 염배옥, 「탄막(彈幕) 동영상에 대한 시청동기가 몰입 및 행동의도에 미치는 영향」, 국내석사학위논문 중앙대학교 예술대학원, 2021.
- 정춘미, 「중국 동영상 플랫폼에서 탄막이용자의 이용 동기, 개인적 성향과 인지된 개혁 특성이 탄막 이용 몰입 경험과 만족도에 미치는 영향」, 국내석사학위논문 중앙대학교 대학원, 2021.

- 侯君荔, 「商品化视角下的“弹幕”研究」, 『中国电视』, 2022.
- 周荣庭, 管华骥, 「参与式文化:一种全新的媒介文化样式」, 『新闻爱好者』, 2010.
<http://dx.doi.org/10.16017/j.cnki.xwzhz.2010.12.052>
- 陈一, 曹圣琪, 王彤, 「透视弹幕网站与弹幕族:一个青年亚文化的视角」, 『青年探索』, 2013.
<http://dx.doi.org/10.13583/j.cnki.issn1004-3780.2013.06.006>
- 满瑜, 「亨利·詹金斯“参与性文化”理论研究」, 天津师范大学硕士学位论文, 2022.
<http://dx.doi.org/10.27363/d.cnki.gtsfu.2022.000078>
- 岳改玲, 「新媒体时代的参与式文化研究」, 武汉大学博士学位论文, 2010.
- 王佳琪, 「基于弹幕视频网站的弹幕文化研究」, 山东师范大学硕士学位论文, 2015.
- 文蕾, 「哔哩哔哩弹幕视频网站的使用与满足理论研究」, 西南交通大学硕士学位论文, 2016.

기타

- Bilibili 웹 플랫폼 <https://www.bilibili.com/>
- Bilibili 사이트 규범 설명 <https://member.bilibili.com/platform/convention/>
- 南方人物周刊 <https://www.nfpeople.com/article/3038>
- 헨리 켄킨스의 웹 사이트
http://henryjenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of.html#sthas.h.M71NcRAS.dpuf

Abstract

Analysis of the Danmu Phenomenon on the Chinese Video Platform Bilibili - Focused on Henry Jenkins' Concept of Participatory Culture

HUANG SHIYI

*Sungkyunkwan University Dept. of Film, TV & Multimedia
Master's course*

Kwon Hochang

*Korea National University of Art
Lecturer*

This paper analyzes the danmu phenomenon with the concept of participatory culture proposed by Henry Jenkins. Unlike other comments, Danmu is a function that allows users to post anonymously while watching a video, and comments posted at that time are immediately displayed on the screen and can be viewed by other viewers. The service was first launched by Niconico. In this paper, the danmu phenomenon in the Chinese video platform Bilibili is analyzed by focusing on three aspects. First, in terms of creative sharing under collective intelligence, we explore how users create their own creations and share them with other users through danmu. Second, in the collaboration model under public participation, the method and meaning of collective cooperation through users' interaction is dealt with. Third, in terms of financial support of commercial capital, the influence of danmu videos to create commercial profits is analyzed as a case. In addition, the negative

aspects and challenges of participatory culture in Bilibili are analyzed. Negative aspects such as participation gap, copyright infringement, excessive use of danmu and problems of anonymity were reviewed, and major challenges to realize the potential of danmu as a participatory culture were suggested. This paper comprehensively analyzes danmu using research methods such as literature review and case studies, and through this, tries to derive insights on how participatory culture and danmu interact and evolve in modern society. Danmu, as a participatory medium, is an important tool that promotes individual and collective creation and interaction, and is pioneering a new boundary between the media industry and its users.

Keywords

Participatory Culture, Henry Jenkins, Danmu, Media Convergence, Collective intelligence

독일 표현주의에 내재된 그로테스크 성향 연구 - 카페 뮐러(Café Müller)를 중심으로

최정윤*

국민대학교 예술대학 무용전공 강사

목차

-
1. 서론
 2. 표현주의
 - 1) 독일 표현주의 무용
 - 2) 그로테스크 표현 기법
 3. 그로테스크 표현 기법에 따른 카페 뮐러 작품 분석
 - 1) 피나 바우쉬의 안무 성향
 - 2) 그로테스크 표현을 통한 카페 뮐러 작품 분석
 - (1) 움직임 분석 : 왜곡과 뒤틀림을 통한 극적 표현
 - (2) 청각적 분석 : 강렬한 음색과 무음의 대비를 통한 부조화적 성향
 4. 논의 및 결론

* 교신저자, yuneyjay32@gmail.com

요약문

본 연구는 독일 표현주의 무용과 그로테스크 예술의 상호관계를 조사하고, 이를 바탕으로 피나 바우쉬(Pina Bausch, 1940-2009)의 〈Café Müller(1980)〉 작품을 분석한다. 독일 표현주의 무용은 제1차 세계대전으로 인한 사회적 불안정과 경제적 불황의 영향을 받아 표현주의와 그로테스크 미학이 도입되었다. 그로테스크 표현은 인간의 파괴된 모습과 그 근본 원인을 과감하게 표출하여 사회적 모순과 인간 본질의 상실감을 비판적으로 보여주는 역할을 한다.

연구자는 독일 표현주의 무용과 그로테스크 표현의 관련성을 탐구하고, 피나 바우쉬의 〈카페 뮐러〉 작품을 분석하여 표현주의 무용의 의미와 중요성을 재조명한다. 또한, 작품 내 그로테스크 성향을 시각적 아름다움과 추의 기준에서 벗어나 작품 내용의 본질로 탐구하고, 무용수의 움직임, 청각 요소를 통해 그로테스크 표현성이 전달하는 의미를 재해석한다.

주제어

표현주의, 표현주의 무용, 그로테스크, 피나 바우쉬, 〈카페 뮐러〉

1. 서론

무용은 20세기로 접어들면서 시대적 상황을 반영하며 변화한다. 독일의 제1차 세계대전 패배가 사회적 불안정과 경제적 불황으로 이어지며 유럽의 표현주의 작품에는 극단적인 메시지를 담은 움직임과 적대적인 감정표현들이 부각된 독일 표현주의 무용이 발전한다. 정치적 상황과 예술적 신념의 마찰로 시작된 표현주의는 전통적인 규범을 탈피하고 형식의 해방을 표현하기 시작했는데, 당시 예술성은 냉소주의와 비관론을 적용한 극단적 표현양식으로 등장했다. 이후 차츰 자기성찰적 분위기를 창조하는 움직임을 모색하면서 내적 자아에 초점을 맞춘 파격적인 움직임을 창출하며 그로테스크 미학을 선택한다.

독일 표현주의 무용의 특징은 미학 문명에 대한 비판과 원시로의 회귀, 그리고 극성의 강조이다.¹ 그리고 그로테스크 미학은 일그러진 사회 현실과 비인간성을 작품에 담아 원인을 지적하고 맹렬하게 비판하기에 적합했다. 냉혹한 현실을 사실적으로 형상화하였고 또 풍자적으로 비틀며 관객들이 더욱 명확하게 이해할 수 있도록 했으며, 황폐한 현실과 비현실적 예술 사이에서 느끼게 되는 괴리감을 상쇄하여 당시 사회적 상황을 명시적으로 표현할 수 있었다. 당시 독일 표현주의 무용이 그로테스크 표현법을 통하여 전달하고자 했던 메시지는 단순했다. 인간의 감정을 극한으로 자극하며 모호하게 작용했던 예술적 해석의 경계를 확실하게 끌어 주었다는 점이다. 표현주의 무용은 특히 인간의 감정, 감성, 내면에 집착한다. 환경적 요인을 발판으로 자아의 모든 것을 끌어내리면서 거침없는 표현을 쏟아내며 개인적인 감정을 소모 시킨다. 이러한 방식은 비현실적 아름다움에 열광하고 위안을 받으며 심리적인 안정과 여유를 추구하던 시대와 상반된 예술사로 비합리적인 현실로 인한 불쾌한 감정을 예술을 활용하여 직접화법으로 해소했다.

¹ 양선문, 「독일 표현주의 무용의 특성에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사학위 논문, 1999, 35쪽.

〈카페 뮐러〉는 그녀의 어린 시절 즉, 독일 1차 세계대전의 직후 직접 보고, 듣고, 겪었던 삶 일부분의 기억을 모티브로 만든 작품이다. 어린 시절 그녀가 바라본 사회적인 환경들과 현재 자신의 쇠진함을 연결하여 솔직하게 행동하고 표현할 가능성을 만들고 성찰하는 작품이라는 점에서 표현주의 특성으로 연결된다. 이러한 표현주의의 반미학적 성향은 꾸밈없는 솔직한 표현과 인간 본연의 심리상태를 그대로 반영하며 외적인 아름다움보다 내적인 진실성을 강조하는데 이러한 부분은 그로테스크의 반미학적 해석과 연계성을 가진다. 즉 지각과 감정이라는 미적 경험이 예술의 의미와 가치를 판단하는 필수적 요소가 되지 않는다는 것이다. 또한 반미학의 인식적, 윤리적, 정치적 메시지, 혹은 예술사의 독창성에 초점을 맞춘다는 점은 표현주의 무용과 그로테스크 표현법의 연계성을 나타내며 특히 작품에 대해 어떠한 쾌도 느끼지 않으면서도 그 작품의 위대성을 인정할 수 있다는 점에서 맥락을 같이 한다.²

긍정적인 감각으로 간주 된 미는 오히려 부정적인 것으로 보일 수 있다는 메리올스턴크래프트(Mery Wollstoncraft, 1759-1797)의 말과 같이 카페 뮐러에 나타난 표현주의 성향은 미적 기준으로 보았을 때 긍정성과 부정성의 역설적 구조를 가진다. 다시 말해 현실을 우위에 둔 카페 뮐러의 작품을 통하여 관객들은 자신의 감정에 더 솔직한 해답을 얻으며 정치적이고 사회적인 미의 기준이 아닌 자율적인 기준점에 따른다. 작품 안에서 피나 바우쉬는 파괴되는 자아의 모습을 과감하게 표출시킨다. 이는 자아 통찰, 인간 주체의 회복을 위한 목적이 되며, 시대적 참상을 반영하는 예술적 시도는 문제를 명확하게 짚어주는 계기가 된다.

2009년 6월 30일 암으로 작고한 피나 바우쉬의 작품 중 그녀가 유일하게 직접 출연한 작품이 〈카페 뮐러〉이다.〈카페 뮐러〉에서는 인간의 고독과 그리움, 사랑, 불안과 폭력, 슬픔과 기쁨 등 기계문명과 자본주의 문명으로 인해 피폐해진 인간의 감정들이 묘사된다. 이 작품 역시 사회적 인 동시에 개인적인 미적 구성물의 형태를 지닌 그로테스크 요소를 반영

² 김갑중, 김주현, 김석, 서유석, 『그로테스크의 몸』, 쿠북, 2010, 48쪽.

한다. 육체의 자연적인 형상과 일상적인 움직임이 가미되며 무의식이라고 판단된 무용수의 몸짓은 전부 분명한 이유를 전달하고 있다. 그녀의 개인적인 경험을 모티브로 만들어진 작품이지만 그 안에는 모든 사람이 공감할 수 있는 비참한 현실, 사랑의 양면성, 원초적인 고통과 외로움이라는 핵심적인 주제가 내포되어 있고 이를 풀어 나가는 방식의 표현성은 당시의 사회적 환경에 버려진 피폐한 인간 심리를 반영하며 수용자들의 해석에 중점을 두게 했다. 특히 작품에 드러난 표현주의적 특성 중 시대와 역사의 현실에 대한 테마는 관객들의 감정에 끝없이 돌을 던진다. 인간의 감각과 감정표현에 주목하며 심리적인 효과를 창출하는 표현주의의 관점에서 피나 바우쉬의 <카페 뮐러>는 그로테스크에서 주장하는 부정적인 미적 가치를 통한 경계 넘기라는 극한의 고통을 적극적으로 활용하는 것이다.

연구자는 <카페 뮐러>의 작품 속 그로테스크 성향을 시각적 아름다움과 추의 기준에서 벗어나 작품 내용의 본질로 들어가 살피고, 시대적인 상황과 마주하는 인간의 심리적인 상태를 포함 시키며 다양한 형태의 표현적 안무를 모색한다. 작품은 분명하게 정의될 수 없는 제스처의 반복과 극단으로 몰고 가는 행동을 주체로 한다. 이러한 역동성은 개인의 내면을 자극하여 정신적인 상황을 육체에 투영시키며 슬픔과 분노, 위로와 쾌감을 동시에 받는 아이러니한 상황으로 이어진다. 이는 당시의 시대적 변화를 받아들여야 하는 인간의 심리에 집중하여 메시지를 전달하였고, 당시의 상황을 표현주의 무용으로 승화한 것임을 알 수 있다. 피나 바우쉬가 신표현주의 시대를 연 장본인이라는 타이틀을 가진 한편 그녀의 초기 작품은 표현주의에서 영향을 받았다고 판단되며 <카페 뮐러>는 그녀의 안무 성향이 신표현주의라고 평가되기 이전에 제작된 작품으로 엄밀히 말하자면 표현주의에서 신표현주의로 가는 과도기의 작품이라는 점에서 의미가 크다. 또한 표현주의와 <카페 뮐러>의 동시대적 연계성을 인간의 내면에 가진 심리적 요인으로 보았을 때 표현주의 무용이 인간 내면의 특성에 집중하여 만들어진 예술사라는 점과 <카페 뮐러>에서 그려진 피나 바우쉬의 어

린 시절 자아의 내면적 심리를 살려낸 표현이 일맥상통한다는 점을 상기한다.

본 연구에서는 자넷 에드워드 (Janet Adshead)의 무용분석 방법론 1 단계를 적용한다. 이를 통하여 〈카페 뮐러〉 작품 속 움직임의 극적인 표현성과 음과 무음의 부조화가 나타내는 청각적 요소의 그로테스크 표현성의 의미를 재해석한다. 본 연구는 표현주의 안무자가 추구하는 그로테스크 미학의 새로운 시각을 열어줄 것으로 사료되며 카페 뮐러의 표현주의 무용의 또 다른 관점으로 이어질 것이다. 또한 그로테스크 표현의 한계가 단지 과장이나 풍자의 범위에서 멈춰진 것이 아니라, 무용의 표현성에 대한 새로운 사고와 명확한 시각을 획득하고자 하는 것에 그 목적이 있으며 이는 표현주의 무용을 보다 심층적으로 이해하며 현대무용이 갖는 표현성에 대한 제한점을 열어줄 것이다.

2. 표현주의

1) 독일 표현주의 무용

제1차 세계대전을 전후한 독일의 1910년~1930년대 사이에 등장한 표현주의 무용은 주관적이고 감성적인 감정의 움직임으로, 계획된 어떤 움직임의 틀에 의해서라기보다는 자유로운 감정의 흐름 강조한 신체 움직임이다.³ 표현주의 무용에서는 형식이 주체가 되지 않는 창조적인 춤이 기본이 되며, 이것이 표현주의 무용의 미학적 요소가 된다. 즉 움직임이 나타내는 표현 자체가 주체가 되는 것이다. “독일 표현주의 무용은 가장 상징적인 형태로 극적인 연속체로서 현대무용의 정의를 제공한 하나의 발견이다.”라고 Fraleigh가 지적했듯이, 그 ‘발견’은 이전에는 한 번도 본 적 없

3 양선문, 독일 표현주의 무용의 특성에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위 논문, 1999, 26쪽.

는 새롭게 창조된 춤의 형태였다.⁴

독일 표현주의 무용이 형성되기 전 독일 무용계에서는 프랑소와 델사르트(Francois Delsarte, 1811-1878), 에밀 자크 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze, 1865-1950)의 율동체조 시스템이 시도되었다. 이것은 독일 표현주의 무용의 체계적인 교육의 시작이 되었으며, 루돌프 본 라반(Rudolf von Laban, 1879-1958)과 마리 뷁그만(Mary Wigman, 1886-1973)으로 이어져 초기 독일 표현주의 무용의 발판이 된다. 초기 표현주의 무용의 핵심은 긴장과 완화를 적용했다. 이것은 갑작스러움과 정적인 것으로 표현된다. '공간'의 개념은 구축되는 공간, 비어있는 공간, 무한한 제공의 공간, 어둡고 좁은 곳과 보이지 않는 수평이 있는 공간 등 새로운 해석으로 발전했다. 이것들은 리듬, 균형, 동작과 함께 안무가와 무용수들이 작품을 구성하는데 중요한 요소로 작용했다. 이 시기를 대표하는 마리 뷁그만의 <마녀의 춤(Witch Dance)>(1914)은 움직임 자체가 무용의 실체임을 명확하게 제시한 작품으로 최대한 음악을 배제한 채 움직임으로만 진행된다. 작품의 구성 역시 긴장과 완화를 적용하여 감정표현의 정점을 보여준다. 분출되는 그녀의 힘은 공간의 힘과 만나며 그 에너지를 더한다. 한 마디로 그녀의 무용은 내적 경험과 그 강렬한 표현이라 할 수 있는데 정신적이며 내성적(內省的)인 표현주의였다. 그것은 종래의 미적 관념에 의한 유려함이라든가 우아함 등등, 모든 미의 이상적인 것을 주요한 명제로 삼는 고전 발레와는 완전히 대립했다. 인생의 모든 추잡스러운 것도 새로운 각도에서 보며 슬픔이나 고통, 두려움이나 전율까지 무용의 영역 안으로 끌어들이는 것이다. <마녀의 춤>에서 마리 뷁그만은 발끝까지 내려오는 긴 검은 치마 의상을 입고 그것에 전혀 어울리지 않는 그로테스크한 마녀의 마스크를 쓴 채 격렬하게 움직인다. 동시에 마성적인 신음소리를 내며 상징적이고도 마임적인 제스춰로 문명과 야만의 충돌을 보여주는 이미지를 표현한다.

⁴ 이은경, 독일 표현주의 현대무용의 흐름에 대한 연구, 이화 여자대학교 석사학위 논문, 1990, 18쪽.

표현주의 무용은 인간 내면의 고통과 죽음을 본능적이고 원시적으로 표현한다. 그것은 표현주의 무용의 특징이자 자유와 절대 춤의 추구이며 신체 문화 운동이었다. 자기주장을 하듯 강렬한 움직임은 어느새 관객들에게 주관적이고 감정적으로 승화된다. 대부분 무 음악과 멜로디가 첨가되지 않은 단순한 리듬의 타악기 연주는 그녀의 성향을 더 명확하게 보여주었다. 무대 장치 역시 불필요한 상황에 대한 이유를 분명히 하여 배제시켰으며 어디까지나 무용의 순수성과 인간의 원시성을 강조하며 신체의 창작에 공을 들였다. 즉 신체와 내면 사이 어떤 존재들은 단지 보조적이고 이차적인 것들에 불과 하다고 그녀는 생각했다.

마리 뷔그만의 <마녀의 춤>이 인간의 내면세계에 집중하며 원초적인 본능에 충실한 표현주의 무용을 탄생시켰다면, 쿠르트 요스(Kurt Jooss, 1901-1979)의 <그린 테이블(The Green Table)>은 당시의 시대적 배경과 인간의 환경적인 요인을 반영하여 정치적인 풍자를 시도했다. “인간의 내부가 신체의 정서를 나타낸다.”라는 이론에 집중하며 발레의 정신적 형식과 풍자적인 연극요소를 더하며 전쟁에 대한 고발과 나치즘에 대한 비판을 예술의 정당성을 활용하여 관객들에게 중요한 의미를 전달했다. 작품의 장면마다 묘사되는 풍자의 쓰임과 각각의 캐릭터들이 담고 있는 서민적인 모습들, 작품 전체가 말해주는 현실의 모순성을 발레 테크닉과 감정적 호소를 끌어내는 자유로운 표현이 어우러져 그로테스크한 분위기를 연출했다. 이 안에 존재하는 그로테스크 표현은 인간의 고통스러운 내면을 보여주는 동시에 ‘웃음’을 통한 풍자적인 양상으로 동시대를 살아가는 관객들에게 대리만족을 느끼게 해주었다. <그린 테이블> 안에 존재하는 그로테스크 표현성은 표현주의 현대무용의 특성 중 하나로 집중되어야 할 중요한 부분으로 인식된다. 특히 독일 표현주의 무용에서 도입되는 표현 방법 중 연극적 요소는 매우 중요한 역할을 한다. 주제와 등장인물과 언어, 독백과 무대 구성, 무대 장치에서 드러나는 특징으로 작가의 관점에 따라 비사실적으로 그려냈는데, 인간의 내적 진실을 극대화해 연기자의 비명과 울부짖음, 스타카토 등의 과장된 언어표현을 강조했다. 과장된 표

현방식은 사회의 악에 대한 약자들의 강력한 풍자였으며, 우스꽝스러운 분장과 가면은 표현주의 연극의 목소리를 높여주는 예술적 개혁이었다. 무대 장치 또한 표현주의 작품을 위한 수단으로 내적 통찰을 위주로 분위기가 조성되었는데 이것은 무용수들의 추상적인 동작과 기괴한 조명을 통해 마치 꿈과 같은 느낌을 불러일으키는 심리적 묘사를 위함이었다. 1960년대 이후 연극의 언어 방식에 대한 영역의 확대와 개혁의 과정은 연출을 통해 예전의 진부한 형식과 작품들을 변화시키고 파괴하면서 진행되어 오고 있었다. 표현주의 연극 연출가와 안무가들은 연극의 새로운 권위회복을 향한 시도로써 스스로 작가임을 자칭하였다.⁵

다시 돌아와 표현주의 무용을 <그린 테이블>을 통해 보면 연극적 기법의 사실적 묘사들로 인한 구체화한 내용을 전달하고 있으며 특히 가면의 역할은 춤으로 다 할 수 없는 강력한 의미 전달을 한다. 동시에 고정화되어있는 인물들을 등장시키며 개인적 시각에 의한 비판과 풍자적인 요소를 접목하며 표현주의 무용의 방법론을 만들어 갔다. 이후 독일 표현주의 무용의 계보를 이어받은 피나 바우쉬는 표현주의 무용 중에서도 가장 독창적인 안무자라는 평가를 받는다.

피나 바우쉬의 표현주의 성향은 이미 그녀의 성장 과정에서 함께 자라왔는지도 모른다. 제2차 세계대전의 여파가 지속되던 1940년대부터 부모님의 카페에서 어린 시절을 보내며 전쟁의 파편으로 얼룩진 독일인들의 삶을 보고 자라왔으며 이러한 성장 과정은 아이러니하게도 그녀의 예술성을 확고하게 만들었다. 사실 독일 표현주의에는 어느 정도의 게르만족 민족성도 자연스럽게 투영되어 있었지만 당시 독일인들의 인생은 표현주의 그 자체였다. 제1차 세계대전을 이어 제2차 세계대전의 여파는 휴머니즘을 넘어선 생존의 갈림길이었고 이러한 사회적 분위기는 당연히 독일인들에게 일반적 특징으로 자리잡혔다. 이러한 특징은 예술계에 자연스럽게 스며들어 인간 내면에 관한 관심으로 깊어지며 표현주의 무용은 그로테스크

⁵ Schlicher, Susanne· 박 균, 『탄츠 테아터: 그 정통과 자유』, 범우사, 2006, 222쪽.

한 요소를 더욱 강렬하게 표출했다.⁶ 즉 기존 현실의 배후를 비판하고 그 왜곡을 표현하는 중요한 요소로 발전하게 된 것이다. 나치 정권 전후의 상황 또한 혼란스러웠던 독일의 시대적 배경이 표현주의 무용의 탄생에 큰 영향을 미쳤다는 점에서도 알 수 있듯이, 표현주의 무용은 정치적, 사회적 혼란과 비인간화되어가는 역사에 대한 예술인들의 반항과 항의의 표현으로 자리 잡아 갔다. 이후 마리 뷔그만의 제자인 한나 홀름(Hanya Holm, 1898-1992)이 1930년대 뉴욕에 뷔그만의 분교를 설립하며 미국의 현대무용이 주를 이루는 시기가 오지만 1960년대 미국 형식주의에 반발하며 ‘표현무용’의 전통으로 돌아가자는 움직임이 나타나며 전위연극과 포스트모던의 영향을 받은 탄츠테아터(Tanz Theater)가 형성된다. 이후 1980년대 미국과 유럽 등지를 중심으로 미술계로부터 전개된 신표현주의 성립이 이어지는데 1970년대 초연하고 내적이며 지적이던 추상주의에 대한 반동으로 형상성과 예술성에 대한 회복을 추구하며 포스트모더니즘의 절정을 알리는 양식으로 정착된다. 특히 인간의 육체를 비롯하여 알아볼 수 있는 대상을 묘사하기 시작하며 질서와 양식의 틀을 거부하고 자유로운 개인의 상징체계를 구축하며 누구나 보편적으로 상정할 수 있는 범세계적인 메타포를 사용했다. 무용계 역시도 1960년대 이후부터 표현주의 무용의 어두운 내면 표현에 대한 거부가 생기면서 대중들에게 외면받기 시작하면서 차츰 정통 표현주의 성향의 무용은 보이지 않게 된다. 위에서 언급한 것처럼 예술성은 대중들에게 당대의 사회적 분위기를 적용하여 수용자들의 해석에 공감을 받는 문화적 콘텐츠 역할을 하였지만 삶은 바뀌어 나아갔다. 흥미로운 사실은 이 시기에 폴크방에서 쿠르트 요스의 지도를 받고 있던 피나 바우쉬가 1960년 미국 교환 학생으로 이동하며 메트로폴리탄 오페라 발레단 (Metropolitan Opera)에서 활동하게 되며 이 시기 그녀는 미국에서 새로운 사람들을 만나고 그들의 새로운 생활 방식과 문화를 경험하게 된다. 피나 바우쉬는 이 시기를 자신이 최초로 넓은 무용

⁶ 고은숙, 현대춤 사상의 관점에서 본 마리 뷔그만 표현 춤의 아방가르드적 특성 연구, 중앙대학교 석사학위 논문, 2004, 232쪽.

세계를 접할 수 있었던 가장 영향력이 있었던 시기라고 말했다.⁷ 그도 그럴 것이 당시의 미국의 현대무용은 독일 표현주의 사상뿐만 아니라 여러 가지 사상을 받아들이며 폭넓은 주제와 표현방법을 포용하며 발전시키고 있었기 때문이다. 하지만 독일 발레와 미국의 형식주의에 반발하여 '표현주의 무용'의 전통으로 되돌아가자는 움직임이 나타나며 전위연극과 미국 포스트 모던댄스의 영향을 받은 신표현주의 무용이 형성되는데⁸ 여기에 피나 바우쉬와 수잔 링케는 늘 거론됐다. 피나 바우쉬가 부퍼탈 탄츠테아터의 감독으로 임명된 1973년을 시작으로 1980년 신표현주의 무용의 예술계에서 확고한 자리를 만들게 되는 과정에는 피나 바우쉬의 분명한 표현주의 이념이 구조적으로 발전되어 왔다. 탄츠테아터는 현재 독일이 가진 최고로 값진 현대무용이며 독일 표현주의 무용의 산물이다. 전 세계가 인정하는 독보적인 성향의 현대무용으로 자리 잡았으며 그 핵심 인물인 피나 바우쉬는 독일 표현주의 안에 내재 되어있는 반문명적인 소재와 비판적이면서도 아름다운 그로테스크의 노출로 표현주의 전통을 이어갔다.

2) 그로테스크 표현 기법

그로테스크 표현성은 일반적으로 초자연적, 모순적인 세계와 질서파괴를 나타내는 의미로부터 시작한다. 태생적으로 그로테스크의 의미는 긍정 보단 부정의 뜻에 가깝다고 볼 수 있다. 이러한 점은 예술학적 연구에 부합되기 적합한 표현양식이 되기도 하며 특히 표현주의 같은 역사적 예술 사조에서 빠질 수 없이 사용되는 표현법이다. 그로테스크 표현양식은 긍정과 부정의 경계를 대변하는 힘을 가졌으며 동시에 비판의 합당한 답을 제시할 수 있는 양면성이 존재한다. 그로테스크의 어떠한 점이 기괴하고 괴물 같고 비정상적인 변형, 생성과 관계되는 모호한 본성의 의미가 쉽게

⁷ 정의숙, 반주은, 『몸짓의 빛 그 한순간의 자유』, 성균관대학교 출판사, 2004, 55쪽.

⁸ 박미숙, 『표현주의 무용의 시대적 민족적 특성에 관한 연구』, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2004, 28쪽.

수렴되지 않다는 것은 그로테스크 표현법 중 가장 짙은 양상이다. 이러한 부분이 생성되는 의미는 이질적 타자 즉 부정이 갖는 정체성을 계속 유추시키는 상황이 이어지며 현재까지 명확한 정답을 발견할 수 있다는 흥미로운 점 또한 표현법의 특징 중 하나이다.

그로테스크라는 용어는 1480년 이탈리아에서 로마 황제 티투스스의 목욕탕 지하 통로와 네로의 황금 궁 폐허에서 발견된 일종의 장식이다. 사람과 동식물의 신체적 결합과 일부가 뭉쳐있는 기괴한 형태의 벽화와 장식품에 기원을 둔다. 로마 시대의 기독교 초기에는 건물 내실에 쓰이던 독특한 스타일의 장식들이 발전되면서 이질적인 예술적 양식이 발전했는데 이 양식은 당시의 예술가들에게 파격적인 반응을 얻었으며 회화나 건축에서 인간, 동물, 식물 형태들의 무질서한 혼합과 기괴하고도 이상한 이미지들로 지칭하는 개념으로 전이, 확대되어 사용되었다. 이후 그로테스크한 예술 작품들은 당시 센세이션한 반응을 불러일으키는 동시에 이질적이고 부조리한 형상을 표현하는 미학적 탐닉의 도구로 사용되어 졌다. 고전주의 규범이 우세하던 17, 18세기의 질이 낮은 양식이나 표현으로 폄하되었고 풍자적 회화를 뜻하는 캐리커췌어(Caricature)와 함께 사용되며 본래의 의미를 상실하고 우스꽝스럽고 괴상한 그것만을 지나치게 강조하는 결과를 가져왔지만 19세기에 들어가며 그로테스크 미학은 근대미학의 최전선에 위치한다.

그로테스크 미학의 본질적인 변화는 독일 고전주의 문학 이론가인 고트세트(Johann Christoph Gottsched, 1700-1766)와 독일의 극작가이자 비평가인 레싱(Gotthold Ephraim Lessing, 1729-1781)의 아를르캥(Harlequin)에 대한 논전으로부터 추동된다. 이들의 논쟁을 원칙적인 범주 안에서 살펴보면, 아름답고 고상하지 않은 예술적 현상, 즉 ‘그로테스크’를 인정하느냐 하지 않느냐의 문제에 놓여 있다. 이러한 논란에 대해 독일의 사회이론가이자 법제가인 유스투스 모제르(Justus Moser, 1720~1794)는 1761년 『아를르캥, 혹은 그로테스크 희극의 옹호 Harlekin oder die Verteidigung des Grotesk-Komischen』에서 그로

테스크의 세계는 고전주의 미학에 종속되지 않는 고유의 독특하며 완성된 척도를 지니고 있다고 했다. 또한, 그로테스크 웃음의 원리를 강조하면서 웃음의 기원을 기쁨과 즐거움을 필요로 하는 인간 정신의 요구에서 도출해냈다. 모제르의 연구는 그로테스크의 의미를 희극적인 웃음의 원리에 구성되는 것으로 한정시켜 놓았으나, 그로테스크에 대한 첫 번째 사회적 옹호라는 데 의미가 있다. 독일의 사회이론가이자 법제가인 유스투스 모제르(Justus Moser, 1720~1794)는 1761년 「아를르캥, 혹은 그로테스크적 희극의 옹호 〈Harlekin oder die Verteidigung des Grotesk-Komishen〉」에서 그로테스크의 세계는 고전주의 미학에 종속되지 않는 고유의 독특하며 완성된 척도를 지니고 있다고 했다. 또한 그로테스크적 웃음의 원리를 강조하면서 웃음의 기원을 기쁨과 즐거움이 있어야 하는 인간 정신의 요구에서 도출해냈다. 그의 연구는 그로테스크의 의미를 희극적인 웃음의 원리에 구성되는 것으로 한정시켜 놓았으나, 그로테스크에 대한 첫 번째 사회적 옹호라는 데 의미가 있다.

현대에 그로테스크 이론에 대한 본격적인 발전은 볼프강 카이저(Wolfgang Kayser)와 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin) 같은 두 이론가에 의해 추동된다. 두 이론 모두 그로테스크를 하나의 총체적인 세계로 상정하며 그로테스크의 본질 규명을 위한 접근을 하였다. 두 이론 모두 감성적, 심리적 특성을 그로테스크의 본질적인 구성요소로 전제하였지만, 접근법이 상반된다는 흥미로운 점이 있다.

“그로테스크는 낯설어진 혹은 소외된 세계의 표현이다. 즉, 새로운 관점에서 봄으로써 친숙한 세계가 갑작스럽게 낯설어진다. 그리고, 아마도, 이러한 낯설음은 희극적 이거나 또는 으스스한 것, 아니면 그 둘 다를 포함하는 것일 수 있다. 그로테스크는 터무니없는 것과 별이는 게임이다. 다시 말해서 그로테스크를 추구하는 예술가는 존재의 깊은 부조리들을 반쯤은 우스개로 반쯤은 겁에 질려 장난을 한다. 그로테스크는 세상의 악마적 요소를 통제해서 쫓아내려는 시도이다.”⁹

⁹ 필립 톰슨, 『더 그로테스크(The Grottesque)』, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1984, 24쪽.

카이저가 낯섬과 공포가 지배하는 근대적, 낭만적 그로테스크를 규명했다면, 후자는 카니발의 웃음의 형식이 지배하는 중세 및 근대 초 그로테스크를 발굴했다는 점이 시기적으로 판이하지만 상반된 결론으로 이야기한다는 점이 흥미롭다. 즉, ‘공포와 웃음’이라는 대립적인 상황에서 그로테스크에 대한 결론은 어떠한 결과적 희생도 요구될 수 없다고 규결된다.

그로테스크가 실존적 경험과 시적 모호성을 가지며 마치 돋보기가 하나의 대상을 변형하면서 더욱 정확하게 드러나는 것처럼, 그로테스크의 변형은 현실적 표현에 도움을 준다. 즉 ‘주체의 경험’에 의하여 생겨나는 효과는 있는 그대로의 생각을 반영하며 형식적인 해석체제의 반항인 동시에, 이질적이고 감성적인 예술을 경험함으로써 ‘반성의 사유’를 불러일으키기도 하는 것이다. 여기서 중요한 것은 그로테스크 속의 의미를 찾는 것이다. 위에서 언급한 ‘반성의 사유’라는 것은 독일 표현주의 무용에서 강조하는 ‘극단적 표현의 이유’와 같은 맥락을 하고 있다. 그렇게 표현해야 하는 이유에 대한 끝없는 질문은 모호한 예술적 경계를 새로운 예술 양식으로 탄생시키기도 한다. 어느 것으로도 확정 지을 수 없이 모호하거나 양가적인 그로테스크의 이미지는 평온과 절제 속에서 경험되기보다는 “고통, 발작, 기절”을 수반하며 광기에 이를 때까지 마음을 “비틀고, 쪼개며, 깊이 베어”낸다. 이러한 현실적인 고통의 표현성은 그로테스크 미학을 통하여 전복된 메커니즘을 선사한다. 격화된 이미지 혹은 규칙의 위반과 같은 이중적 해석을 가능하게 하며 이러한 그로테스크 형상을 통하여 관객들은 스스로 다양한 해석과 동시에 의문을 제기하게 된다. 사실 그로테스크의 표현법은 모호한 경계에서 자극의 편차만을 추구하는 기형적인 미적 양식이 아니라 합리화된 이성 중심의 이데올로기의 불합리한 현실에 문제점을 성찰하고 재고하게 한다. 따라서 그로테스크의 예술적 기능은 문제의 본질에 직면하여 다양한 자극과 해석의 다양성을 이끌어 새로운 관점의 가치성을 열게 한다.

3. 그로테스크 표현 기법에 따른 카페 뮐러 작품 분석

1) 피나 바우쉬의 안무 성향

위의 표현주의에서도 언급한 바와 같이 피나 바우쉬는 1962년부터 1967년까지 쿠르트 요스의 폴크방에서 주역 무용수로 활동하며 독일 표현주의 무용의 계보를 이어받아 그 독창성을 인정받는 안무가로 자리 잡았다.

나는 에센에서 쿠르트 요스에게 교육을 받았습니다. 그가 남보다 특별했던 것은 개방되어 있다는 것이죠. 폴트방은 어떤 특정 기술을 교육시키는 학교가 아닙니다. 그곳은 적어도 뭔가 다른 테크닉적인 것, 고전적, 현대적, 유럽적인 민속을 가르치는 곳이었죠. 나는 그곳에서 학업을 끝낸 후에도, 지속적으로 다양한 테크닉과 그밖에 많은 것을 배울 수 있었습니다. 그렇다고 단순히 춤 테크닉만을 영향받은건 아닙니다. 우리는 그곳에서 많은 것들을 간접적으로 알게 되었죠. 내가 요스와 연결되어 있는 것은 그의 인간적인 것들, 곧 그의 휴머니즘이죠.”¹⁰

피나 바우쉬는 자신의 거의 모든 작품에서 인간 기본 본질을 주제로 삼고 있다. 그녀의 작품에는 인간이 겪는 사랑과 고독, 공포 혹은 동경, 전쟁, 남과 여, 착취, 여성의 이야기 같은 휴머니즘이 담겨있다. 이는 그녀의 성장 과정에서 경험한 패전 독일의 시대적 상황이 반영된 인간 탐구의 결과로 볼 수 있다. 패전으로 인한 독일 민족주의의 붕괴와 가치의 혼란, 정신적 허탈함, 물질적 궁핍함을 과거의 인습을 청산하고 참신한 생의 감정으로 표출하고자 했는데, 이러한 내용이 새로운 표현주의 성향을 구성했다. 피나 바우쉬가 벨라 바르톡(Bartók Béla Viktor János, 1881-1945)의 오페라 <푸른 수염 공작의 성>을 듣고 구상한 작품 <푸른 수염>(1977)과 탄츠테아터를 드라마적으로 제시한 <그는 그녀 손을 잡고 성으로 인도하고 다른 사람들이 뒤를 따른다(He takes her hand and

¹⁰ Jahrbuch Ballet, 『PINA BAUSCH』, 1986, 26쪽.

leads her to the castle, and others follow him))(1978)의 안무 성향을 보면 독일 표현주의 무용에서 비롯된 탄츠테아터의 이념을 명확히 파악하고 피나 바우쉬의 안무적 성향이 어떠한 구조로 발전되어 왔는지 살펴볼 수 있다.

피나 바우쉬는 ‘무엇이 그들을 움직이게 하는가?’ 대하여 끊임없이 질문했다. 이것이 탄츠테아터라는 새로운 장르 모험의 시작이었다. 피나 바우쉬는 쿠르트 요스의 <그린 테이블>과 이고르 스트라빈스키(Igor Stravinsky, 1883-1972)의 <봄의 제전>과 같은 고전주의 이전의 연극과 현대음악 연극의 미적인 형식과 표현 방식을 번안하였다. 즉 오페라와 음악 작품들의 명료한 형식 언어를 통해 작품을 단순화하고 그 실제성을 활용하며 표현주의 무용의 다양성을 구축한 것이다. 피나 바우쉬의 이러한 실험적 노력은 그녀의 안무에 중요한 수단이 되는데, 이는 구체적으로 음악적 콜라주와 레뷰 형식, 필름을 상영하는 방식, 희극과 비극의 교차, 무용수들이 춤추고, 노래하고, 이야기하는 연기가 되는 몽타주 방식 등 다양한 측면의 시도들로 이루어졌다.¹¹

피나 바우쉬의 작품 <푸른 수염>(1977)은 연극적인 요소를 통한 접근 방식으로 대규모의 무대를 선보였다. 무용에서 제약적이던 장면들에 대한 형상을 드라마형식으로 바꾸며 작품의 안무 안에 음악을 사용할 때와 사용하지 않을 때, 무용수들이 목소리와 대화 그리고 노래까지 콜라주 시키며 그녀만의 독창적인 창의력을 발산했다.

“그녀의 사고 속에서 분명하게 말하고자 하는 주제들을 토대로 수많은 시퀀스들이 만들어졌다. 다만 그녀는 문제만을 던져줄 뿐 우리 스스로 즉흥적으로 대답해야 했다. 처음에 우리 무용수들은 그녀의 작업 방식을 제대로 이해하지 못했다. 몇 명은 투덜대기도 하고, 몇몇은 반대하기도 했다. 많은 사람이 그녀에게 물었다. 왜 마냥 앉아서 이야기만 하면서 시간을 낭비하고 있는지.”

¹¹ Schlicher, Susanne· 박균, 『탄츠 테아터: 그 정통과 자유』, 범우사, 2006, 124-125쪽.

위의 글은 부퍼탈 탄츠테아터의 남자 무용수 도미니크 메르시(Dominique Mercy)의 인터뷰이다. 작품 〈푸른 수염〉을 준비할 당시 피나 바우쉬가 무용수들에게 요구한 사항들은 절대 평범하지 않았다. 자칫 위기를 자초하는 산물일 수 있었던 그녀의 독특함은 여러 차례 개인적인 경험을 통하여 또 다른 방식의 안무 형태를 구축했으며 중요한 것은 이 작업 과정은 본질적으로는 20년 동안 바뀌지 않았다.¹²

피나 바우쉬는 작품을 안무할 때 무용수들에게 던지는 질문으로 시작했는데, 그 이유는 아주 단순했다. 피나 바우쉬의 드라마트루크 작업을 했던 작가 라이문트 호게(Raimund Hoghe, 1949-2021)는 이에 대해 다음과 같이 기록했다.

“그녀는 ‘여러분들이 갓난아기나 아이들에게서 보았는데 여러분은 자신이 이미 그것을 잊고 말아서 아쉬운 것’을 연습시간에 알아내 보라고 하며 ‘더 이상 없어서 섭섭하다고 생각하는 것, 더 이상은 존재하지 않아 아쉬워하는 그런’ 것들에 대해 생각한다. 한 남자 무용수는 자신이 잃어버린 것이 ‘무엇인가 일이 잘 안 맞아떨어질 때 고향지르기와 울기, 긴장하지 않고 카메라를 바라보기, 아무것도 가지지 않고도 놀기’임을 기억해냈다. 한 여자무용수는 다음과 같이 질문 한다. ‘우리가 정말로 그것을 잊어버렸을까요, 아니면 우리가 더 이상 못한다고 생각하는 것뿐일까요? 피나 바우쉬는 대답하기 망설인다. 나중에 그녀는 다음과 같이 말한다. ‘나에게 문제 되는 것은 내가 그것을 더 이상 못하는걸 보려는게 아니야.’ 무능력보다는 다시 아이처럼 될 가능성, 아이들처럼 솔직하게 행동하고 표현할 수 있는 가능성, 가식을 걷어치우고 솔직해질 가능성에 관심이 있는 것이다.”¹³

피나 바우쉬는 신체 감정과 일치하는 정직하고 ‘진정한’ 움직임의 추구를 했다. 무용수들의 즉흥성을 관찰하고, 기록하고, 다양한 이야기들을 채집하면서 그중 몇 가지를 선정하여 무용수들의 지속적인 움직임으로 발전시켰다.

¹² 요헨 슈미트, 『피나 바우쉬 두려움에 맞선 춤사위』, 이준서, 임미오 역, 을유문화사, 2005, 102쪽.

¹³ 요헨 슈미트, 위의 책, 103쪽.

이러한 실험과 탐색의 반복 되는 과정에서 무용수들과의 예술적 소통은 탄츠테아터의 새로운 방식의 안무법으로 창출되었고, 즉흥성은 그녀 자신의 예술의 한계를 넘어서도록 만들어 주었다. 피나 바우쉬는 변화를 받아들였고, 무용수들의 고정관념을 깨뜨리려 노력했다. 단순하고 솔직한 질문과 대답에 대한 발상은 안무가와 무용수 사이의 통상적인 관계를 자연스럽게 작품으로 끌어들이었으며, 그들의 상황을 객관적인 시선으로 받아들일 수 있도록 만들었다. 그녀가 시도한 에둘러 질문하는 방식과 즉흥성 가미한 방법은 작품 안에 내포된 의미를 과감하게 전달한다. 이러한 질문의 방법은 예술가 자신의 내부에 대한 표출, 또는 감정 그리고 정서적 메시지를 통하여 공감 혹은 감동을 이끌어 내는 표현주의 성향과 연계성을 갖는다. 피나 바우쉬는 무용수들 개개인의 경험에서 비롯된 감정이나 사적인 체험에서 느낀 무언가를 끄집어내려 노력했다. 또한 그 무언가에 대한 감정적 표출을 요구하며 스스로 그 상황을 받아들이도록 했다. 공연 연습 과정에서 오는 개인적인 경험들로부터 취해진 이득을 통한 즉흥적인 작업 방식은 무용수들이 가지고 있는 작품 속 역할이라는 객체의 고정관념을 깨주었다. 무용수들은 개인적인 감정을 통하여 작품의 핵심 부분에 대한 이해와 그에 맞는 주어진 상황들을 주관적인 입장에서 판단하게 되었고 자발적인 캐릭터를 형성해 나아갔다. 이미 만들어져 있는 형식에 피와 살을 붙이고 또는 깨뜨리면서 그 조각들을 새로운 형식으로 재생시키는 피나 바우쉬의 작업 방식은 부퍼탈 탄츠 테아터만의 대표적인 안무법으로 명맥을 이어가고 있다.

피나 바우쉬가 중요하게 생각했던 '사소한 것'에 대한 시작은 움직이는 이들과 보는 이들 사이의 경계를 허물며 일상적인 모든 움직임을 동작화 시켜주었다. 무용의 근본적인 경계를 부정하지 않는 선을 지키며 본인 스스로에게 혹은 관객들에게 직접적인 문제 제기를 시도한다. 무대와 관객석, 무용수와 관객들의 경계는 각자의 내면에서 그 경계를 허물며 어느 순간 움직임의 양상을 따라가게 된다. 이러한 일상적인 움직임을 반복을 통한 교류는 명확한 전달력을 자랑하며 보는 이들로 하여금 묘한 대리만

족을 불러일으킨다. 하지만 피나 바우쉬 역시 여타 다른 예술가들과 마찬가지로 자신 안무의 예술적 한계를 고민하며 본인 스스로 파괴를 시도한다. 아름다움과 가상세계를 동일하게 묘사하려는 무용의 허위성에 반감을 지니고 있었던 피나 바우쉬의 관심사는 오로지 순수 무용을 전달하는 안무 작업이었다. 이 때문에 오히려 추상적인 요소들을 배제하게 된다. 쿠르트 요스에게서 받은 영향력을 부정하지는 않았지만, 과연 모든 연결 동작과 스텝이 실제로 작품 안에서 필요한 것인가, 무용수라면 당연히 안고 가야 할 절대성이 존재하는가 등에 대한 의문을 가지고 있었다. 이에 대한 대안으로 피나 바우쉬는 드라마적 요소에 집중하게 된다. 탄츠테아터에서 연극적인 부분은 무용의 재료로 쓰이며 그 맥락은 춤이라는 매체가 가지는 역사와의 논쟁, 그리고 이미지, 행동 형태 표현의 충돌들로 이루어진 사회적이면서 개인적이고 또 미학적인 구성물으로써 신체가 가지는 역사와의 논쟁에 놓여 있다. 피나 바우쉬에게 무대는 예술적 구상을 세분화시켜 고정된 장르의 지적인 부분을 깨트릴 수 있는 공간이며, 신체적 언어의 입장으로 내적인 이야기를 균형 있게 드러낼 수 있는 장소였다. 이러한 고전적 이탈은 탄츠테아터의 고유한 방향성을 제시해 주며 어떠한 외적인 강요에도 얽매이지 않는 독보적인 움직임으로 발전하였다. 피나 바우쉬는 지속적인 변화 가능성을 기반으로 작품에서 작품으로 끊임없이 발전해 나아갔으며 동시에 극적인 장면을 위한 무용의 표현 요소들을 끊임없이 실험했다. 하지만 그 안에는 한결같은 예술성이 포함되어 있는데 그것은 마치 과즙을 짤 때 안의 내용물이 바깥으로 으깨져 형을 알 수 없게 표출되어 흐르는 녹진하고 진한 진액과 같은 그녀의 표현주의 성향이다.

연구자는 피나 바우쉬의 <카페 뮐러>에 드러난 그로테스크 성향을 분석하고 표현주의 성향을 재해석해 볼 것이다. 2009년 6월 30일 암 판정을 받고 작고한 피나 바우쉬의 작품 중 그녀가 유일하게 직접 출연한 작품이 <카페 뮐러>이다. <카페 뮐러>에서는 인간의 고독과 그리움, 사랑, 불안과 폭력, 슬픔과 기쁨 등 기계문명과 자본주의 문명으로 인해 피폐해진 인간의 감정들이 적나라하게 묘사된다. 이 작품 역시 사회적인 동시에 개인적

인 미적 구성물의 형태를 지닌 극적인 요소를 반영한다. 육체의 자연적인 형상과 일상적인 움직임이 가미되며 무의식이라고 판단된 무용수의 몸짓은 전부 분명한 이유를 전달하고 있다.

2) 그로테스크 표현을 통한 <카페 필러> 작품 분석

① 움직임 분석 : 왜곡과 뒤틀림을 통한 극적 표현

작품 <카페 필러>는 피나 바우쉬가 슬럼프의 늪에서 벗어나며 극적으로 만들어진 작품이다. 본인이 겪은 창작의 위기를 자아 성찰로 연결한 이 작품에서 피나 바우쉬는 본인이 직접 작품의 무용수로 출연하였다. 고독과 외로움의 기억, 창작의 고통을 고스란히 움직임으로 승화시킨 <카페 필러>는 외형적 표현의 극단적인 면을 강조하여 그 안에 내재된 인간의 감성을 내면적으로 아우르는 특성을 보인다. 이러한 특성은 <카페 필러>에 등장하는 무용수들의 움직임과 연기의 질감으로 되살아난다. 때문에 ‘무용수들의 춤’이라는 설명과 ‘연기자들의 연기’라는 설명을 동시에 표현하게 되는데 이러한 움직임 속에서 그들은 전체적으로 하모니를 만들어 낸다. <카페 필러>에서 피나 바우쉬가 전달하고자 한 메시지는 이미 그녀의 첫 움직임에서 모든 것을 드러낸다. 가장 최소화된 몸짓과 스스로 몰입으로 인하여 일그러지는 고통스러운 표정은 소극적이고 조용한 움직임의 범위와 상반되는 강력한 이미지를 생성하고 관객들에게 불가해한 몰입을 선사한다.

피나 바우쉬의 솔로 움직임은 그녀의 신체적 조건이 만들어 내는 굴곡과 고통에 몸부림치는 듯한 극적인 움직임들로 인하여 절망적인 아우라를 형성한다. 마치 헤어 나올 수 없는 구멍이 속에서 헤매는 듯한 절망적 심리를 육체의 처절함으로 분출하는 한편, 한없이 여리고 소외된 내성적 움직임으로 절망을 표현하기도 한다. 피나 바우쉬의 연기와 움직임은 그녀의 자아 모습이라고 평가되며 회색빛의 무대에 널려진 주인 없는 의자

사이로 개인의 기억을 더듬어 나아가는 개성적인 걸음걸이와 두 눈을 감고 허공에 포옹하는 움직임은 마치 기억의 회상을 잡으려는 듯 쉽지 않은 움직임을 이어간다. 천천히 이동하여 벽 가까이에 붙어 마치 깊은 상처를 이야기하듯 한없이 맴돌고 쓰러지기 직전의 꺾임을 표현하며 동작을 반복한다. 육체의 처절함이라는 것은 <카페 뮐러>에서 어떠한 의미를 내포하고 있으며 어떠한 움직임의 언어로 설명할 수 있을까. 무용수들은 벽에 부딪히고 뛰어다니며 자신의 몸을 만지고 상대방에게 키스한다. 극단적으로 몸을 바닥으로 떨어기도 하고 파트너에게 안기기도 하며 머리를 쓸어 넘기기도 한다. 이러한 일상적인 움직임은 반복성을 타고 에너지를 발전시키며 빠른 움직임의 양상으로 과도한 몸동작으로 표출시킨다. 단순한 움직임의 왜곡은 과장된 성향을 띄며 관객들에게 뒤틀린 본질을 드러내고자 하는데, 이러한 그로테스크한 행위 자체는 무의식중 관객들을 몰입하게 한다. 무대 위에서 보여지는 감정의 무질서함은 그로테스크의 시각적 모호함이 그대로 드러나 있는데 마치 돋보기가 하나의 대상을 변형하면서 더욱 정확한 진실을 관객들에게 드러나는 것처럼, 움직임에 나타난 그로테스크 표현은 현실적 표현에 도움을 주고 있다. 즉 그녀의 반복적이고 불안한 움직임들은 '주체의 경험'에 의하여 있는 그대로의 생각을 반영하며 형식적인 해석체제의 반항인 동시에, 이질적이고 감성적인 예술을 경험함으로써 관객들이 '반성의 사유'를 불러일으키는 그로테스크 표현 기법을 보여주는 중요한 장면으로 보인다.



| 그림 1 |¹⁴ Café Müller

작품에 등장하는 자아 2 여성 무용수의 눈을 감고 천천히 앞으로 걸어나아가는 움직임과 몸의 추락을 반복하는 움직임, 피나 바우쉬의 주저앉은 움직임, 남자 무용수가 바닥에서 꿈틀거리는 듯한 솔로 움직임 등 모두 일상적인 행동에서 비롯된 반복의 여지가 있는 움직임이다. 이 움직임들은 절제에 조화를 이룬다. 그리고 동작의 명확한 명칭은 존재하지 않는다. 내면 깊은 곳에서부터 발생하는 인간의 처절함을 극복하고자 하는 독특한 움직임이자 몸부림 그 자체이기 때문이다. 즉 <카페 뮐러>에서 강조되는 움직임은 인간 자아의 내면을 바탕으로 실제 움직임 현상 그대로를 신체의 비틀기와 선의 왜곡, 신체의 접촉과 몸부림 등으로 묘사되는 ‘불편함’은 그로테스크 개념에서 말하는 “육체의 실제성”과 밀접하게 맞닿아 있다. 육체의 실제성이란 비극의 감정과 희극의 감정 사이에서 오는 충돌로부터 시작된다. 그것은 그로테스크가 유발하는 슬픔과 공포, 좌절과 시련의 과정을 보여주는 동시에 그로 인한 희망과 야만적 기쁨을 끌어낸다. 여기서 그로테스크 성향의 감각 자체인 육체는 시각적으로 드러나며 보는 이들이 자신의 감정을 이입시켜 합리화와 방어심리를 표출토록 한다. 심리적으로 카타르시스와 대리만족을 얻게 되는 것이다. 이것은 다른 자아를 관찰함

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=fFWtVu5W3gs> (검색일: 2020.07.19)

으로써 얻게 되는 대등한 동질감에서 오는 공감으로, 불안감을 탈피하는데 도움이 될 수 있다. 관객들은 작품을 관람함으로써 무용수들의 왜곡과 뒤틀림과 같은 극적인 움직임을 자기 것으로 이해하고, 자신의 개인적 몸속에서 이들을 발견하고 생생하게 느끼며 자신 안의 새로운 우주를 깨닫는 것이다.¹⁵ 때문에 여기서 탈피란 새로운 길, 미래의 희망을 칭하며 죽어가는 시대와 낡은 진리에 대한 도전으로 확대 해석이 가능하다.¹⁶ 거침 없는 그로테스크적 표현은 〈카페 뮐러〉 속 움직임과 극적인 표현을 통해 공포와 벌이는 ‘투쟁’으로 드러나며, 진정 두려움 없는 인류의 자의식으로 해석할 수 있다는 것이다.

피나 바우쉬는 인간 내면의 본질에 대한 심도 깊은 고찰을 비형식적 행위로서의 움직임으로 발전시킨다. 남녀의 듀엣과 트리오의 접촉 움직임은 ‘키스’의 행위와 ‘추락’의 행위를 반복하며 움직임의 양극적 에너지를 발전시킨다. 일반적으로 선택되는 행동에서부터 미세한 시선 처리와 표정, 선을 넘는 과격한 행위까지 고전적 유형의 용을 뒤틀어버림으로 표현주의 무용의 질적 가치를 한층 발전시켰다.



| 그림 2 |¹⁷ Café Müller

¹⁵ 미하일 바흐친, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』. 이덕형, 최건영 역, 아카넷, 2001, 520쪽.

¹⁶ 미하일 바흐친, 위의 책, 163쪽.

¹⁷ <https://n.news.naver.com/mnews/article/011/0002259882> (검색일: 2020.07.19)

〈카페 필러〉의 작품 속 인물들은 관객들에게 하나의 움직임만을 인식시키지 않는다. 가령 ‘사랑한다.’를 예로 들었을 때, 사랑을 주는 움직임과 사랑을 갈망하는 움직임, 사랑을 회피하는 움직임과 사랑을 연결해주는 움직임, 사랑에 분노하는 움직임과 슬퍼하는 움직임 등 인간 내면의 여러 가지 관점이 반영된 움직임을 보여준다. 무용수들의 역할이 바뀌어 나가며 존재의 다양성을 부각하고 각자 개인의 관점으로 투영시켜 동질감을 끌어낼 수 있도록 한다. 이것은 작품에서 무대와 관객의 선을 지워버리고, 내가 무대의 한 부분으로 혹은 무대의 무용수가 나의 몸인 것처럼 느껴지는 희열감을 관객들에게 선사하게 된다.

피나 바우쉬의 움직임은 대부분 큰 동선이 사용되지 않으며 상체의 움직임은 팔꿈치를 몸통 쪽으로 회전시켜 비틀거나 상체 커브(Curve)를 유도하는 등 자유롭고 원활하게 흘러간다. 반면 하체의 움직임은 마치 방향을 잃은 몽유병인의 걸음걸이처럼 충동적이고 저돌적이며 위태롭게 반복된다. 이는 관객들에게 위험한 요소에 노출된 약자를 바라보게 하는 심리적 불안감을 전달하지만 동시에 그로테스크 표현성의 특징인 양극의 성질과 연결된다.

〈카페 필러〉에서 보이는 움직임의 상대성은 특히 피나 바우쉬의 제2의 자아를 표현한 여자무용수의 움직임에서 찾아볼 수 있다. 작품 초반에 가지런히 정돈된 의자 사이를 가로지르며 나타난 제2의 자아는 서서히 발전된 움직임을 보여준다. 그 움직임은 피나 바우쉬와 매우 흡사해 보이지만 에너지의 강도는 다르게 나타난다. 피나 바우쉬의 움직임을 무기력과 절망적인 에너지로 설명하자면, 제2의 자아는 사랑의 열정과 집착, 체념 등의 과감한 이야기를 전달하며, 느리고 빠르게 움직이거나 혹은 벽에 부딪히고 구르고 스스로 옷을 벗고 테이블 위에 쓰러지기도 하며 전기에 감전된 듯 몸을 비틀고 왜곡시킴으로써 비관적인 상태를 보여준다. 이것이 단순히 괴로운 감정의 전달력이었다면 피나 바우쉬의 작품은 이미 잊혔을지도 모른다. 하지만 그녀의 움직임에서 나타나는 그로테스크함은 관객들에게 심리적인 위안과 위로를 전달하고 있으며 이는 그로테스크 표현성이

갖는 심리적인 대변인 역할을 연상케 하며 표현주의 무용이 지닌 반항적 태도와 맥락을 함께 한다.

피나 바우쉬의 움직임에서 인간의 본질에 대한 전달력은 아주 미세한 움직임부터 일상적이고, 일반적인 행동, 고전적 유형의 무용 형식을 지나 선을 넘어서는 과격한 행위까지 정해진 규격이 없다.

“ 어디서 춤이 시작되고 아닌지에 대한 질문은 너무나 단순합니다. 어디가 시작이고? 언제 춤을 추지? 그것은 육체적인 자각일 뿐 사람들이 만들어낸 인식 속에서 이루어지는 것이죠. 그러니 그것이 구태어 미학적 인 방식일 필요는 없다는 겁니다. 그것을 전혀 다른 무엇일 수도 있을 테고, 그럼 예도 여전히 춤으로 남게 될 테니까요.”¹⁸

즉 피나 바우쉬의 움직임은 보는 이들이 기존의 무용 형식에 대한 고정 관념을 없애고 흥미를 유발한 뒤 자신에게 자문하도록 유도한다. 예를 들어 작품의 인트로 범위에서 무용 형식의 움직임은 찾아볼 수 없다. 표면적으로 드러나게 왜곡되거나 뒤틀린 사지를 표현하진 않지만 계속 어둠 속으로 향하는 걸음과 비틀거리며 허공을 헤매는 스텝은 정상 범위를 벗어난 신체 묘사를 통하여 그 안에 숨어있는 심리적 불안감과 인간의 외로움을 충분히 인식시킨다. 이러한 양극성은 내면의 움직임에 포함되어 있으며 고통스러운 몸을 보여주지만 위안과 위로받고 싶은 심리를 그로테스크 표현으로 전달하고 있다.

피나 바우쉬는 무용과 춤과 육체를 이질감 없이 통합시키며 이것을 전달하기 위해서라면 형식적인 타협 없이 모든 것을 개방한다. 이것은 무대에서 움직이고 있는 무용수들뿐만 아니라 관객들에게도 포함되는 것이며 이러한 개방성이 비틀기와 왜곡을 포용하는 그로테스크 표현의 특성이 드러나는 것이다. 또한 〈카페 뮐러〉 안에 드러나는 그로테스크한 섬세함은 기괴스러운 정도의 행동 발전을 바탕으로 강력한 감정적 효과를 동반하는데, 중요한 점은 움직임의 소통이 관객을 자극하며 심리적 대상행동의 효

¹⁸ 수잔네 솔리허, 『탄츠 테아터』, 박균 역, 범우사, 2006, 165쪽.

과를 받게 된다는 것이다. 즉 현실을 직시하게 만드는 움직임의 왜곡된 성향과 고통을 동반하는 듯한 뒤틀린 신체는 그로테스크해 보일 정도로 자극적이며 이는 관객들에게 객관적인 비판 거리를 유지해 준다.

② 청각적 분석 : 강렬한 음색과 무음의 대비를 통한 부조화적 성향

〈카페 뮐러〉의 청각적인 부분은 건조하나 부드럽고 과격하지만 감성적이다. 즉 소리에 대한 범위와 음악에 대한 범위가 명확하게 나누어지지만, 정해진 법칙이나 어떠한 규칙성도 찾아볼 수 없다. 따라서 관객들은 무음을 동반한 즉흥적인 부분에서 오는 잡음의 긴장감과 오페라의 고유한 음향이 주는 감정 이완의 교차를 자연스럽게 받아들이게 된다.

작품은 관객들에게 익숙한 일상의 소리를 전달함으로써 시간의 지각을 구조화하고, 장면들에 리듬을 주며 기억을 불러온다. 또한 그 기억의 이미지들에 고유한 시간을 부여하며 무대와 관객석의 공간을 통일시킨다. 마치 노이즈캔슬링이 진행되는 듯한 착각을 일으키는 것이다.

먼저 해프닝처럼 일어나는 무대 위의 의자들과 무용수들의 마찰을 통해 발생 되는 소음을 시작으로, 종종걸음으로 일관하는 구두 소리, 물건을 정리하는 과정에서 생기는 잡음은 자연스럽게 음향적인 부분으로 인식된다. 또한 관객들은 귀에 거슬릴 정도의 불협화음을 반복 체험함으로써 시각적인 부분에 더욱 집중하고 의존하며 작품을 이해하게 된다.

〈카페 뮐러〉의 배경 음악으로는 헨리 퍼셀(Henry Purcell, 1659~1695)의 오페라 〈요정의 여왕(The Fairy Queen)〉과 〈디도와 아이네아스(Dido and Aeneas)〉에서 네 곡을 골라 사용했다. 오페라에서 사용된 주제는 이별, 원망, 죽음, 운명, 겨울, 절망, 밤 등으로 신화적인 이야기를 다루지만, 〈카페 뮐러〉에서는 이런 주제들을 암시하거나 모방하기보다는 청각적으로 느껴지는 낮거나 높은 테너와 소프라노의 목소리에 나타나는 음색, 리듬, 멜로디를 통해서 예민한 감수성을 충실하게 나타냈다.¹⁹ 여기서 슬픈 아리아의 음악들은 음악의 원칙적인 성향과 전통적인

의미에서 해석되지 않고 영화에서처럼 분위기 채색에 사용되고 일정한 의미에서 안무에 도움이 되도록 만들어 진다.²⁰ 때문에 〈카페 뮐러〉에서 음악적인 요소는 원래의 의미를 벗고 새로운 용도로 쓰이게 된다. 또한 현악기, 오페라 목소리의 성량, 무용수들의 움직임은 몽상적인 분위기를 연출해 낸다. 하지만 피나 바우쉬는 고전적 현대무용의 레퍼토리 형식을 따라가지 않는다. 곧 고전적 현대무용에서 보편적으로 사용되는 음악적 접근 방법과 차이를 두며 조화로운 형식을 사용하지 않는다.

〈카페 뮐러〉에는 정확히 6번의 무음이 만들어진다. 명확한 어느 순간의 포인트를 잡아 음악의 온·오프를 결정짓지 않고 무용수들은 분절되지 않는 원초적인 소리에서 의사소통의 새로운 가능성을 찾는다. 무용의 동작은 비록 연극의 고전적인 대화 형식은 아니지만, 연극에서 빌려온 수단들의 도움을 받는다.²¹ 무음 속에서 관객들은 무용수들의 반복된 움직임과 그로부터 자연스럽게 흘러나오는 신체적인 소리, 즉 접촉 소리나 호흡 소리 혹은 낮은 비명이나 불규칙한 절규의 소리를 듣게 된다.

그중 가장 자연스러운 소리의 생성을 살펴볼 수 있는 무음의 구간은 영상 자아 1의 여자무용수와 두 남자 무용수의 삼각 구도에서 찾아볼 수 있다. 특히 두 남녀의 빠른 행위에 따른 불규칙한 에너지는 신체적 소리의 리듬으로 생성된다. 또한 바닥에 널게 깔린 의자를 급하게 끌고 치우며 나는 소리는 조심성 없이 매번 작품 안에서 반복되는데, 이것은 소음 또는 잡음이지만, 〈카페 뮐러〉의 작품 안에서는 명확한 이유를 가진 리듬으로 발전한다. 여기서 말하는 리듬이란 관객들의 내면을 울리는 음악의 한 종류가 되며, 명확한 음계가 아닌 공간 형성과 하나의 행위에 따른 리듬이라는 점이 흥미롭다.

¹⁹ 김성한, 피나 바우쉬의 카페 뮐러에 나타난 신표현주의에 대한 고찰, 성균관대학교 석사학위 논문, 2008, 52쪽.

²⁰ 요한 슈미트, 『피나 바우쉬 두려움에 맞선 춤사위』, 이준서 임미오 역, 을유문화사, 2005, 214쪽.

²¹ 요한 슈미트, 『피나 바우쉬 두려움에 맞선 춤사위』, 이준서 임미오 역, 을유문화사, 2005, 63쪽.

특히 불규칙적이고 즉흥적인 해프닝의 소리는 그로테스크의 특징적인 부분으로 집중하게 되는데 바로 '부조화'의 표현이다. 이 유별난 특징은 갈등, 충돌, 이질적인 것의 혼합 혹은 본질에서 다른 것들의 융합을 말한다. 부조화는 작품 자체에서만 아니라 작품이 유발하는 반응 속에서, 그리고 예술가의 창조적 기질과 심리적 구조 속에서 나타난다.²² 이러한 이질적인 충돌은 감성적인 오페라의 음악을 기점으로 갑자기 쏟아져 나오는 소음과 무의식중에 발생하는 무용수들의 소리를 합하며 그로테스크한 부조화를 만들어 내며 작품이 주장하는 바를 더욱 강조한다.

그로테스크한 상황은 항상 두 개 이상의 서로 다른 성질의 교차점에서 발생 된다. 즉 두 개 이상의 각각의 주체가 그 경계에서 상호작용을 하며 끊임없는 순환과 재생의 역할을 반복한다. 이들은 서로 순환과 재생을 반복하며 하나의 몸으로 생성되는데 이것이 그로테스크의 양가성이며, 양가성은 부조화의 범주에 포함된다. 이러한 맥락에서 <카페 필러>에 포함된 무음은 정의되지 않은 음악의 한 부분에 속하고, 각각의 행동과 움직임 공간의 쓰임에서 형성된 소리의 파편은 부조화 속에서 탄생한 리듬의 조각으로 태어나 하나의 음악으로 완성되는 것이다. 이 부조화의 음악은 <카페 필러>에서 무음을 묶어버리기도 하고, 대각선과 열의 공간을 확보하기도 하고, 무용수들의 얼굴을 서로 바라보게도 한다. 또 특정 신체 부위에 따라 설정되기도 하고, 수많은 교체의 상황 속에서 무용수들을 대립하게 하며 난폭한 행위나 돌발적인 행동을 요구하기도 한다.²³

결코 타협점이 존재하지 않는 공간에서 들리는 청각적인 요소는 오히려 관객들에게 작품의 명확한 의미와 내적 감정을 양각시킨다. 그리고 상대적으로 상황이 만들어낸 소리에 집중하며 소음과 잡음의 불규칙한 성질에 익숙해진다. 다시 말해 이러한 경계 허물기는 도무지 섞일 수 없는 전혀 다른 두 가지의 어느 것도 사별하지 않고 공존하는 것이다. 즉 <카페 필러>의 청각적 요소는 그로테스크의 원칙을 활용하여 작품의 이질적인 면,

²² 필립 톰슨, 『더 그로테스크(The Grotesque)』, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1984, 27쪽.

²³ 수잔네 솔리히, 『탄츠 테아터』, 박균 역, 범우사, 2006, 166쪽.

곧 긍정과 부정의 공존을 활용하고 있다고 말할 수 있는 것이다. 경계 허물기의 양가치성은 명확한 멜로디의 음악과 무음과 소음의 극단적인 대비로부터 비롯되어 관객들에게 새로운 청각의 요소를 일깨워 준다. 피나 바우쉬는 신체의 움직임으로 인하여 들리는 소리는 전부 음악의 요소임을 확인시키고 무음의 고요함과 긴장감에서 형성되는 내적 심리를 청각으로 표출함으로써 수많은 장면으로 관객들을 동요시키고 또한 정반대 성향의 음악을 선택함으로써 눈으로 드러나지 않는 본인만의 확고한 틀을 만들어 나갔다. 피나 바우쉬는 의식적으로 악곡 리듬에 따라 무용수들의 내면 리듬에 움직이도록 유도한다. 그녀는 자신의 장면 구성을 위해 일정하게 제한된 간격 혹은 무용수들을 위해 동작을 축소해 주지 않으며, 오히려 나중에 등장하게 되는 무용수들을 통해 도약시킨다. <카페 뮐러>에서는 무음과 오페라가 대조를 이룬다. 피나 바우쉬는 <카페 뮐러>에서 청각의 자율성을 요구하고 있지만, 사실 매우 정확한 계산에 의한 정확성을 보여준다. 무용수들의 반복적인 행위와 일반적인 움직임에서 나오는 에너지는 사실 모든 것이 이미 능숙하게 다듬어진 무용의 일부분이며, 이것은 자율성의 본질을 찾으려는 성향이 있다. 요컨대 <카페 뮐러>에 내재된 음악의 부조화, 무음, 청각적 자율성은 단순한 예술 형식이나 고전적인 연기의 틀을 넘어 본원적인 무용의 미학을 바라보게 하는 긍정적 요소로 귀결된다.

4. 논의 및 결론

피나 바우쉬는 관객들과의 진부한 소통을 원치 않았다. <카페 뮐러> 작품은 표면적으로 관객과 무용수의 경계가 드러나지만 결국 독일 표현주의 무용이라는 본질의 상황에 전개되며 관객과 무용수 각자의 심리적 입장을 하나로 이어주며 다음 세대로 환원되었다. 이러한 내적 심리를 기반한 피나 바우쉬의 안무 방법은 관객의 관점에서 바라보는 듯한 무용수의 행위를 통하여 그 상황 자체를 유희시켜 소통하고 있다는 점을 인지하였다.

안무자에게 일어났던 당시 사회적 환경의 관점은 한 시대를 살았던 주체의 삶의 변화가 인간의 내적 심리와 비관적인 세계관을 통하여 예술계의 큰 획을 잇는 새로운 발전 요인이 되었다는 점은 거울 치료와 공감 형성 심리로 이어지며 그 안에 감초 역할 같은 그로테스크 표현성은 독일 표현주의 무용의 본질에 대한 의문에 다양한 해석과 결론을 도출하게 했다. 더 나아가 예술이 역사적, 사회적으로 얼마만큼의 영향력을 미치는가에 대한 여운도 남았다. 표현주의와 신표현주의 무용의 동시대성이란 그들 시대의 정치적, 사회적 문제의 구체적인 입장을 단지 마음의 안식처를 찾는 방식에만 몰입하고 사회적인 환경이나 의지 같은 의식적인 매체를 배제한 채 단지 외부적인 조건으로부터의 해방만을 표명한 사실을 간과한 것은 아니다. 하지만 그로 인하여 파생된 표현주의운동은 초기 표현주의 무용부터 신표현주의 무용까지 일상을 부흥시키는 예술적 작업이었음을 간과할 수 없으며, 특히 초기 표현주의 무용이 가진 '자기 반영'과 '해방의 성향'은 현재까지 예술인들에게 중요한 예술적 모티브로 자리잡혀 있다.

독일 표현주의 무용은 수년 동안 무대와 관객석 사이의 철저한 경계선을 넘어 관객과 공감하고 움직이며, 뭉가를 제안하는 요소로 만들어진 경계 밖의 시도이며 이미 작품 안에서 그로테스크의 민족성을 나타냈다. 이에 연구자는 <카페 뮐러>는 현대주의적 성향이 갖는 기능성의 작품이 아닌 알 수 없는 형태에서 흘러나오는 원액과도 같은 작품의 특성에 주목하며 작품에 내재된 그로테스크 성향의 시각적, 청각적인 부분을 무용수의 움직임과 역할, 해프닝을 통한 불규칙성에 집중하였다.

<카페 뮐러>는 명확한 형식적 구조를 갖춘 드라마적 성향보다 한가지의 테마로 인간의 본질을 관객들에게 전달하고 극한의 몸짓으로 내면을 강조하는 극적 행동 양식임을 받아들였다. 특히 작품 안에서 내모는 극단적인 그로테스크한 상황은 단지 시각적으로 미와 추의 범주가 아닌 행위 자체에 내포된 한 인간이 세상에 내뿜는 질은 호소력이라는 점에 인색하지 않았다. 작품이 진행될수록 관객들의 현실을 일탈하게 하고 더욱 염세적으로 만드는 반면 그 안에 내재된 그로테스크 표현성을 명확한 메시지로

이해하고자 하는 이유는 결국 피나 바우쉬가 <카페 뮐러>를 통해 말하는 모토는 좌절하지 않는 작품 속 인물들의 행위는 희망에 대한 간접적인 행위이며 이 시대의 휴머니즘이라는 목적에 있기 때문이다. 또한 <카페 뮐러>가 말하고 있는 그로테스크 표현성은 단지 비주류의 표현이 아닌, 의미 있는 '본보기'의 형식이며 객관적인 시각을 요구하는 표현예술임에 중요한 역할이라는 결론을 얻었다. 피나 바우쉬의 <카페 뮐러>는 현재 많은 연구로 진행되어 오고 있으며 또 앞으로도 계속 새로운 이론을 바탕으로 연구될 것이다. 그리고 현재 우리 시대는 그로테스크와 재회 중이다. 그만큼 피나 바우쉬의 예술적 분석은 가치 있는 시도임을 알고 표현주의와 표현주의 무용의 그로테스크 예술성이 가진 힘은 인류 예술역사에서 항구적인 가치라고 볼 수 있다.

참고문헌

단행본

- 미하일 바흐친, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 이덕형, 최건영 역, 아카넷, 2001.
- 볼프강 카이저, 『미술 문학에 나타난 그로테스크』, 이지혜 역, 아모르문디, 2011.
- 술리허-수잔네, 『탄츠테아터: 그 전통과 자유』, 박균 역, 범우사, 2006.
- 스베틀라나 알렉시예비치, 『전쟁은 여자의 얼굴을 하지 않았다.』, 박은정 역, 문학동네, 2013.
- 앙리 베그르손, 『웃음』, 김진성 류지석 역, 파이돈, 2022.
- 요헨 슈미트, 『피나 바우쉬 두려움에 맞선 춤사위』, 이준서 임미오 역, 을유문화사, 2005.
- 이득재, 『바흐친 읽기- 바흐친의 사상, 언어, 문학』, 문화과학사, 2003.
- 정의숙·반주은, 『몸짓의 빛 한순간의 자유』, 성균관대학교출판부, 2004.
- 필립 톰슨, 『더 그로테스크』, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1986.
- Grotesque, edited by Frances S. Connelly, Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Langer, Susanne K., Feeling and Form: A Theory of Art developed from Philosophy in a New Key, New York: Charles Scribner's Sons, 1953.
- Ruskin, John, The Works of John Ruskin II, London: Wentworth Press, 1996.

논문 및 보고서

- 고은숙, 현대춤 사상의 관점에서 본 마리 뷔그만 표현춤의 아방가르드적 특성 연구, 중앙대학교 석사학위논문, 2014.
- 김예경, 「그로테스크 미학: 공포와 웃음 사이에서. 영상문화」, 『한국영상문화학회』, 38호, 2021.
- 김말복 이지원, 「20세기 초엽 독일 현대 춤에 나타난 실존적 의미와 해석」, 『한국무용예술학회』, 47호, 2014.

- 김명현, 피나바우쉬 탄츠테아터의 공간구축과 연극성에 관한 연구, 고려대학교 석사학위논문, 2017.
- 김성한, 피나 바우쉬의 카페 뮐러에 나타난 신표현주의에 대한 고찰, 성균관대학교 사학위 논문, 2008.
- 김세연, 여성혐오적 미디어 프레임의 폭력성과 그로테스크한 신체 표현연구 : '김치녀'와 '맘충' 시리즈를 중심으로, 중앙대학교 석사학위논문, 2020.
- 김수이, 독일 탄츠 테아터와 일본 부토의 민족 문화적 예술 성향에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 1995.
- 김원, TV 포맷의 새로운 유형화: 이야기, 놀이, 미디어의 관계성을 중심으로, 한국외국어대학교 박사학위논문, 1995.
- 김은혜, 『돈키호테』에서의 웃음 양상 연구, 고려대학교 석사학위논문, 2012.
- 박건용, 「미하일 바흐친의 카니발 이론과 문학의 카니발화」, 『한국독어독문학회』, 31호, 2004.
- 박미숙, 표현주의 무용의 시대적, 민족적 특성에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 2003.
- 박상준, 바흐친의 대화론을 적용한 무용창작 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2015.
- 방희선, 「루돌프 폰 라반의 사상과 독일표현주의 무용-마리 뷁그만, 한야 홈을 중심으로」, 『대학무용학회』, 41호, 2004.
- 백훈기, 그로테스크의 연극 미학 연구-모방(mimesis)개념을 중심으로, 동국대학교 석사학위논문, 2006.
- 신하라, 푸른수염에 내재된 피나바우쉬의 무용 특성: 베르톨트 브레히트 소외기법을 중심으로, 이화여자대학교 석사학위논문, 2012.
- 오원영, 현대조각에 있어서 이미지 연극성, 홍익대학교 석사학위논문, 2011.
- 이동원, 피나 바우쉬(Pina Bausch) 카페 뮐러(Café Müller)에서 재현된 브레히트(Brecht)의 생소화 효과 기법, 성균관대학교 석사논문, 2010.
- 이보휘, 피나 바우쉬 <카페 뮐러>의 의미생성 과정 분석, 성균관대학교 석사학위논문, 2014.
- 이상, 표현주의적 관점에 따른 현대무용가 비교연구 : 독일, 미국, 한국의 사례를 중심으로, 상명대학교 석사학위논문, 2017.
- 이운주, 1990년대 한국창작 춤에 나타난 표현주의적 경향에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 2003.

- 이은경, 독일 표현주의 현대무용의 흐름에 대한 연구, 이화 여자대학교 석사학위논문, 1990.
- 이지영, 김기정 동화에 나타난 카니발적 희극성 연구 - 해를 삼킨 아이들을 중심으로, 인하대학교 석사학위논문, 2015.
- 장재현, 표현주의 예술사조가 독일의 현대무용에 미친 영향, 중앙대학교 석사학위논문, 2003.
- 전성희, 「한국의 가면극과 그로테스크 - 양주별산대, 봉산탈춤, 가산오광대를 중심으로」, 『한국드라마학회』, 27호, 2007.
- 정옥조, 「쿠르트 요스 녹색 테이블에 관한 연구」, 『대한무용학회』, 68호, 2011.
- 주송현, 「김운미(2017). 미하일 바흐친의 사유로 본 송파산대놀이의 그로테스크 리얼리즘 연구」, 『무용역사기록학』, 45호, 2017.
- 최진석, 「생성과 그로테스크의 반(反)-문화론. 미하일 바흐친의 라블레론 다시 읽기」, 『기호학연구』, 39호, 2014.
- 클라우디아 예시케·엄양선, 「무용, 표현주의 춤」, 『공연과 리뷰』, 54호, 2006.
- 황혜진, 현대패션에 나타난 카니발레스크 이미지와 의미해석: 바흐친의 카니발 이론을 중심으로, 서울대학교 박사학위논문, 2013.

Abstract

**A Study on the Grotesque Tendency
in German Expressionism
- Focused on Café Müller**

CHOI, Jung Yun

KookMin University

Dept. of Performing Arts and Multimedia, Dance Science

Major

This study aims to investigate the interrelationship between German expressionist dance and grotesque art, with a specific focus on the analysis of Pina Bausch's renowned work, 〈Café Müller〉. German expressionist dance emerged as a response to the social instability and economic downturn that followed World War I, leading to the introduction of expressionism and grotesque aesthetics. The incorporation of grotesque expression in dance plays a critical role in boldly portraying the destruction of the human condition and its underlying causes, thereby offering insights into social contradictions and the erosion of human nature.

This research thoroughly explores the intricate connection between German expressionist dance and grotesque expression, providing a comprehensive analysis of Pina Bausch's 〈Café Müller〉 to reassess the profound meaning and significance of expressionist dance. Additionally, this study delves into the inherent grotesque tendencies embedded within the work, surpassing conventional notions of visual beauty and ugliness, and strives to reinterpret the essence of grotesque expression through the nuanced movements of

the dancers and the integration of auditory elements within the performance.

Keywords

Expressionism, Expressionist Dance, Grotesque, Pina Bausch, <Café Müller>

트랜스미디어연구소규정

2011년 7월 1일 제정
 2013년 9월 3일 1차 개정
 2016년 4월 20일 2차 개정
 2020년 9월 16일 3차 개정

제1장 총 칙

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

제2조(목적) 1. 본 연구소는 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 연구와 인력양성, 콘텐츠 및 관련 기술개발을 목적으로 한다.

2. 본 연구소는 인문사회분야 연구역량 강화를 목적으로 한다.

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

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

제2장 조 직

제4조(기구) 본 연구소에는 다음의 기구를 둔다.

1. 연구소장
2. 편집위원장 및 편집위원
3. 운영위원회
4. 산학연협의회
5. 연구개발부
 - 가. 미디어아트랩
 - 나. 인터렉션랩
 - 다. 스토리텔링랩
 - 라. 비주얼테크놀러지랩
 - 마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장)

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

제6조(편집위원장)

1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무

를 관장한다.

3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스-』연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장)

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

제3장 연구원

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

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

한다.

- ① 학사학위이상 소지자로 한다.
- ② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교 임용규정에 따라 임용한다.
- ③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.
- ④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.
- ⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

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

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

제10조(심의사항) 운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 연구진흥에 관한 기본정책의 수립과 연구계획에 관한 사항
2. 본 연구소 규정 및 세칙의 제정과 개폐에 관한 사항
3. 본 연구소의 예산 및 결산에 관한 사항
4. 연구기금의 조성, 배정, 관리에 관한 사항
5. 본 연구소의 인사에 관한 사항
6. 기타 본 연구소의 운영에 관한 중요사항

제11조(회의)

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

제5장 편집위원회

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

제13조(편집위원회 구성) 편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.

1. 편집위원장은 편집위원 가운데서 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함하여 30인 이내의 편집위원으로 구성하며, 편집위원장의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.
3. 편집위원은 연구소장의 동의하에 편집위원장이 위촉한다.
4. 편집위원은 특별한 사유가 없는 한 4년을 임기로 하며, 연임이 가능하다.

제14조(편집위원회 임무)

1. 편집위원장은 학술지 발간과 관련된 업무를 총괄하며, 편집위원회를 소집하여 학술지를 정시에 발간한다.
2. 편집위원회는 논문집의 편집, 심사 및 발간에 관한 제반 사항을 주관한다.
3. 편집위원회는 투고된 논문의 성격에 따라 심사위원을 선정하여 논문에 대한 원고심사를 위촉하고, 심사과정을 관리한다.

제15조(편집위원 자격) 편집위원은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합

분야에서 연구업적이 탁월한 국내외 학자나 현장 전문가로서 직접 편집 업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타) 본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회

제17조(구성)

1. 운영 자문 및 사업에 대한 자체평가를 통해 본 연구소의 발전을 위하여 자문위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.
2. 위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 12인 이내의 위원으로 구성한다.
3. 위원장과 부위원장은 위원회에서 위촉하되 임기는 2년으로 하고, 연임할 수 있다.
4. 위원은 연구소 참여 연구원을 제외한 산학연 전문가로서, 회의 의결을 거쳐 위원장이 위촉한다.

제18조(평가사항) 자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

1. 연구내용의 창의성 및 적합성
2. 연구결과의 기대효과
3. 연구능력 및 연구비 사용의 적절성
4. 인력양성 목표에의 부합성
5. 연구소에 대한 기여도
6. 연구방향의 일치성

제19조(자문회의)

1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.
2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으

로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회

제20조(연구위원총회)

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.
2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.
3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.
 - 가. 소장이 필요하다고 인정할 때
 - 나. 운영위원회의 의결이 있을 때

제21조(의결사항) 총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 정관의 변경
2. 예산 및 결산의 승인
3. 사업계획 및 사업보고의 승인
4. 소장선임 및 해임
5. 소장이 필요하다고 인정하는 사항

제22조(의결방법) 총회는 출석위원의 과반수로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 소장이 결정한다.

제8장 재 정

제23조(재정)

1. 본 연구소의 재정은 연구용역수입금, 기부금 및 기타 보조금 등으로 충당한다.
2. 본 연구소의 현금출납업무는 소정의 절차를 거쳐 총무처 재무팀에서

관리한다.

3. 본 연구소는 연구기금을 적립할 수 있으며 연구기금의 관리에 관한 사항은 따로 정한다.

제24조(회계연도) 본 연구소의 회계연도는 본교의 회계연도와 같다.

제9장 사업보고 및 감사

제25조(사업계획 및 보고)

1. 소장은 회계연도 개시 3개월 전에 사업계획서와 예산서를 작성하여 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.
2. 소장은 회계연도 종료 후 1개월 이내에 사업보고서, 결산잉여금처리서 및 사업계획서와 그 집행 실적과 대비표를 작성하여 본 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

제26조(감사) 본 연구소는 운영에 관하여 연 1회 이상 감사를 받아야 한다.

제10장 해 산

제27조(해산) 본 연구소의 해산은 본교 '부설연구기관설치 및 운영규정' 제 5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보 칙

제28조(세부사항) 본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙

제29조

1. 본 규정은 2011년 7월 1일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2013년 9월 3일부터 시행한다.
3. 개정된 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.
4. 개정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다

트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정

2016년 9월 7일 일부 개정

2020년 9월 16일 일부 개정

제1조(명칭) 본 학술지는 『트랜스-(Trans-)』라 칭한다.

제2조(목적) 본 규정은 성균관대학교 부설 트랜스미디어연구소의 융복합문화예술/매체 학술지 『트랜스-(Trans-)』(이하 '본 학술지'라 한다)의 투고·편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간 횟수 및 시기)

1. 본 학술지는 연 2회 발행한다.
2. 본 학술지의 발행일은 1월 25일, 7월 25일로 정하되, 편집위원회의 결정에 따라 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 11월 30일까지, 2호 학술지는 5월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시하며, 접수 마감일 이후 투고된 논문은 다음 호에서 게재 여부를 심사한다.
5. 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(논문투고자격) 본 학술지논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.

2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.
3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.
4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수) 논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고 할 수 있는 논문의 주제는 다음과 같다.

1. 투고논문은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술 융복합 분야와 관련된 이론, 기술, 산업, 정책연구와 관련된 영역의 연구 논문으로 한정한다.
2. 본조 1항에 부합하지 않는 특수 목적을 가진 논문, 학술적 활동의 기록물 등의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 게재유무를 결정한다.

제7조(게재불가논문) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.

1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문

6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당 투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법) 투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 온라인 논문투고 시스템(acoms.kisti.re.kr/TRANS)에 저자(Author)로 로그인 후 투고하며, 투고 시에는 다음 두 파일을 필수적으로 업로드해야 한다. 블라인드 심사를 위해 파일의 제목과 내용에는 저자를 식별할 수 있는 정보를 포함해서는 안 된다.

① Manuscript - 지정 양식에 따라 편집된 논문 파일 (저자를 식별할 수 있는 정보를 포함하지 않음)

② Supplemental Materials - KCI 문헌 유사도 검사 결과 확인서 (pdf 파일) (<https://check.kci.go.kr/> 참조)

2. 원고 마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음 호의 투고 대상으로 삼는다.

제9조(논문작성 기준) 논문투고자는 다음의 작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문 편집방식(제10조) 기준으로 10 ~ 20매(요약문, 본문, 그림, 각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.

2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 참여저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.

3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.

4. 모든 원고에는 A4 1매 내외의 국문 및 영문 초록과 5개의 국문 및 영문 핵심어(key word)가 포함되어야 한다.

제10조(논문편집 방식) 논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 요약문, 주제어, 본문, 참고문헌, 영문제목, 영문성명 및 소속/직책, 영문(국문)요약문, 주제어, 순서로 한다.

② 본문과 요약문은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백 0pt, 들여쓰기 10pt, 줄 간격은 160%로 한다.

③ 인용문은 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 5pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 140%로 한다.

④ 각주는 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽 여백은 2pt, 오른쪽 여백은 0pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 130%로 한다.

⑤ 참고문헌은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 0pt로 한다.

⑥ 투고 논문의 쪽 표시는 하지 않는다.

2. 논문 작성에 대한 기타 사항

① 투고된 논문의 연구비 출처 사항은 본문 1쪽 제목 옆에 *로 각주 표시한다.

② 인용문이나 참고문헌 등으로 삽입되는 외국어 고유명사는 처음 등장할 때만 한글과 원어를 병기하며, 이후에는 한글로만 표기한다.

③ 이때 외국어 표기는 각 언어권에서 통용되는 표기법을 따른다.

④ 본문에서 사용되는 저서는 『 』, 논문은 「 」, 신문명. 잡지명. 작품집은 ≪ ≫, 작품명과 신문기사는 〈 〉, 직접인용은 “ ”, 강조. 간접인용은 ‘ ’로 표기한다.

⑤ 논문의 각 제목은 한 줄씩 띄어 쓰며, 상·하위 제목의 번호 체계는 다음의 예를 따른다. 예) 1. 1) (1) ①

⑥ 표(또는 그래프)나 그림(또는 사진)은 각각 〈표. 표번호〉, 〈그림. 그림번호〉

호)로 표기한다.

3. 논문의 각주 작성 요령

① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서(논문)명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주의 참고 문헌이 한국어일 경우의 예:

가. 단행본: 김매체, 『트랜스미디어란』, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

나. 번역서: 김매체, 김매체, 『트랜스미디어는 무엇인가?』, 정나라 역, 미디어출판사, 2004, 24쪽.

다. 논문: 김매체, 「트랜스미디어미학」, 『트랜스』 제24권 1호, 2004, 24쪽.

라. 신문: 김매체, 〈한국의 트랜스미디어〉, 《경향신문》, 2016. 3. 1.

③ 각주의 참고 문헌이 외국어일 경우의 예

가. 단행본: David Lee, *Transmedia Aesthetics*, Stanford, CA, 2004, p.24.

나. 번역서: Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier*, Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti(trans.), Macmillan, London, 1982, p.23.

다. 논문:

단행본 내 논문: David Lee, “Transmedia Brending”, in *Transmedia Aesthetics*, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.

학술지 내 논문: Ginette Vincendeau, “Melodramatic realism: on some French women’s films in the 1930s”, *Screen*, Vol. 30, No. 3, 1989, pp.51-65.

라. 신문/잡지: David Lee, “Transmedia in N.Y.”, *The York Times*, jan. 17, 2016.

마. 인터넷 자료: 사이트명, 사이트주소, 자료확인날짜
유엔 홈페이지, www.un.org/NEWS(검색일:2016.3.1)

④ 중복된 참고문헌 표기

가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한

다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.

나. 가의 경우와 달리 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문, 이라 표기한다. 예) 김매체, 앞의 책(앞의 논문), 44쪽.

다. 서양어의 경우, 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 *Ibid.* 로 표기한다.

예) *Ibid.*, pp.44-45. 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 *op. cit.*로 표기한다. 예) David Lee, *op. cit.*, p.44. 그리고 *Ibid, op. cit* 는 이탤릭체로 표기한다.

4. 논문 요약문 작성요령

① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 이때 요약문은 한국어와 영문 두 언어 모두 작성한다.

② 본문 시작 전의 요약문은 논문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.

③ 요약문 끝에는 5단어 내외의 주제어(key word)를 각각 영문과 한국어로 기입한다.

5. 참고문헌 작성 요령

① 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다.

② 참고문헌은 단행본과 논문, 기타자료로 나누어 표기한다.

③ 참고문헌을 표기할 때 국내문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어문헌, 일본어문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당언어의 자모순으로 배열한다.

제11조(투고자 논문심사) 투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사 과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정)

1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.
2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임) 게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료) 투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다.

1. 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.
2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.
 - 일반 논문: 전임 10만원 / 비전임 5만원
 - 교내/교외 연구비 수혜논문: 전임 / 비전임 20만원
3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제9조 1항 참조).
4. 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.
5. 국적이 외국인 투고자가 작성한 논문인 경우 심사료와 게재료는 편집위원회의 별도의 회의를 거쳐 부과한다.
6. 게재료와 심사료는 연구소 운영위원회와 학술지 편집위원회의 결정에 따라 일정 기간동안 유예될 수 있다.

제15조(저작권) 본 학술지 '트랜스-'는 다음과 같은 저작권 정책을 따른다.

1. 저작권 정책 : 게재된 논문의 저작권은 트랜스미디어연구소에 귀속된다. 논문의 저자는 게재 승인 이후, 게재될 논문의 최종본과 함께 저작권 이양동의서를 트랜스미디어연구소에 제출해야 한다.
2. 원문접근 정책 : 게재된 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지 및 논문심사 투고시스템 아카이브를 통해 원문이 공개된다.
3. 재사용 정책 : 게재된 논문은 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL) 유형 가운데 ‘저작자표시-비영리 CC BY-NC’에 따라 이용될 수 있다.
4. 셀프 아카이빙 정책 : 논문의 저자는 심사 후 논문을 본인의 웹사이트나 소속기관 리포지터리 등에 아카이빙할 수 있다. 단, ‘트랜스-’ 학술지의 게재(예정) 논문임을 명기해야 한다.

제16조(기타) 본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제17조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』~ 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

제18조

1. 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.
2. 수정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제정

2020년 9월 16일 일부 개정

제1조(목적) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1. 본 『트랜스-(Trans-)』의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함하여 30인 이내의 편집위원으로 구성하며, 편집위원장의 임기는 2년으로 연임할 수 있다.
3. 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고 규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4. 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 제4조에 적시된 심사기준과 절차를 거친 논문의 게재여부를 결정한다.
5. 편집위원은 특별한 사유가 없는 한 4년을 임기로 하며, 연임이 가능하다.

제3조(심사위원의 자격과 선정기준) 심사위원의 자격과 선정기준은 다음과 같다.

1. 심사위원은 편집위원회 및 편집위원이 추천한 해당 분야 전문가로서 박사학위 소지자 또는 그에 준하는 업적의 소지자여야 한다. 이때 심사자의 전문성과 해당분야의 업적 여부가 심사위원 추천의 기본

조건이 된다. 논문심사자가 될 수 있는 사람의 자격은 다음 항목 중 ①과 ② 각각에서 최소 1개 이상을 충족해야 한다.

① 직위/자격요건

- 박사학위소지
- 학교 근무자일 경우 전임강사 이상
- 석사이상 학위를 소지한 자로 2년 또는 4년제 대학에서 관련 분야 교원으로 2년차 이상의 경력을 쌓은 자
- 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있으면서 관련 실무업계에서 5년 이상의 경력을 쌓은 자

② 연구경력

- 최근 2년간 등재후보지 이상의 논문 게재 또는 등재후보지 이상의 논문을 운영하는 기관이 주관한 학술대회에서 발표한 자
- 국내외 학술대회 최소 3회 이상 주제 발표 참여한 자
- 국내외 학술지 최소 2회 이상 논문 게재한 자

2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.
3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.
4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.
5. 심사위원은 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리규정 중 제5조(심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
2. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야 한다.
3. 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 9개의 논문평가항목(투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 논문의 형식적인 요건, 논문의 학술적 수준, 논문에 사용된 개념 및 논리 전개의 적절성, 문장 표현의 수준, 논문 제목의 적절성, 논문 초록의 적절성, 참고문헌의 적절성, 논문의 학술적 기여도)을 참조하여 '게재가', '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 4등급으로 판정한다.
4. 심사위원의 판정에서 '게재가'는 총 9개 항목 중 '아주 좋음'이 5개 이상이어야 하고, '게재불가'는 5개 이상의 항목에서 '부적절함'과 '매우 부적절함' 평가를 받은 경우에 해당한다.
5. '수정 후 게재가', '수정 후 재심사', '게재 불가'의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.
6. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재가' 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 『트랜스-(Trans-)』에 게재한다.
7. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 게재가'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보하고 투고자는 1주일 이내에 수정된 논문과 '수정사항 요약문 및 반론서'를 제출해야 한다. 수정요청이 얼마나 받아들여졌는지는 편집위원장이 판단한다.
8. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '수정 후 재심사'의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보한다. 투고자는 심사자의 수정보완 요구를 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제

된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 초심 때와 동일한 심사위원에게 이를 전달한다. 심사위원 3인의 재심 판정을 종합한 결과에 따라 최종 게재여부를 결정한다.

9. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재 불가' 판정을 받은 논문은 제목이나 내용을 수정하지 않는 한 『트랜스-(Trans-)』에 재투고할 수 없다. 수정 보완된 논문인 경우 편집위원회에서 접수 여부를 결정한다.

제5조(판정) 심사위원 3인의 판정을 종합한 심사결과는 다수결의 원칙에 따르며, 심사 판정의 구체적인 처리 기준은 다음과 같다.

1. 2명 이상이 게재가일 경우, 게재가로 판정
2. 2명 이상이 수정 후 게재가이면 수정 후 게재가로 판정
3. 2명 이상이 수정 후 재심사이면 수정 후 재심사로 판정
4. 2명 이상이 게재불가이면 게재불가로 판정
5. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사이면 수정 후 게재가로 판정
6. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 게재불가이면 수정 후 게재가로 판정
7. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

1. 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.

2. 심사 결과에 대한 이의 제기는 ‘계재불가’로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.
3. 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.
4. 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원 전체가 검토하도록 하며 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.
5. 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문 투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제7조(논문의 게재예정증명서)

1. 편집위원회는 투고된 논문에 대한 심사위원들의 판정에 근거하여 최종 심사 결과를 논문 투고자들에게 통보한다. 이 시점부터 투고자가 원할 경우 논문게재예정증명서를 발급해 줄 수 있다.
2. 논문게재예정증명서 발급 요청은 심사에 따른 최종판정이 ‘계재가’ 또는 ‘수정 후 게재가’를 받은 투고자로 제한한다.
3. 논문게재예정증명서 발급 요청이 접수되면 이에 대한 발급 승인은 편집위원회에 의해 이루어진다.

제8조(기타)

1. 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은 『트랜스-(Trans-)』가 소유한다.
2. 논문의 심사 및 편집·출판과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 재적위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
3. 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제9조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정

될 수 있다.

부 칙

제10조

1. 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리 규정

2016년 4월 20일 제정

2020년 9월 16일 제정

제1장 총칙

제1조(목적) 『트랜스-(Trans-)』는 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육과학기술부 훈령 제218호)을 준수한다. 본 규정은 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 발행하는 『트랜스-(Trans-)』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선한다.

제2조(적용대상 및 서약)

1. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
2. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고해야하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 투고 시 논문과 함께 한국연구재단 한국학술지인용색인(<http://www.kci.go.kr>)에서 제공하는 문헌 유사도 검사 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 함께 제출해야 한다.
4. 투고자는 연구윤리규정을 준수할 의무가 있으며, 게재 확정시 연구윤리 서약 및 저작권 이양동의서를 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 안 된다. 표절의 기준은 국가기관 또는 이에 준하는 기관이 정한 표절의 기준을 따른다.
3. 타인의 저작물 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안 된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을 『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기학술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안 된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 ‘주저자’로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 ‘교신저자’로 표시한다.

11. 저자는 논문이 이해상충(Conflict of Interest)이 있거나 특수관계인이 공동저자로 참여할 때 이를 보고해야 한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공정하게 취급해야 한다.
3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.
4. 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한

때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.

4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해 『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회 (이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.
2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사 (4인 이하) 등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.

3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 ‘위반행위’라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.
2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 드러내서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피 신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장) 위원회는 제보자와 피조사자에게 의견 진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상 찬성으로 피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.
 - ① 본 규정에 위반된 저작물이 『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제

- ② 향후 10년간 『트랜스-(Trans-)』 투고 금지
 - ③ 본 규정의 위반 사실을 『트랜스-(Trans-)』 및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지
 - ④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
 - ⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항
2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지) 위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 바로 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의) 피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심의를 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치) 조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조

본 규정은 2020년 9월 16일부터 시행한다.

게재논문 투고, 심사, 게재확정일 (Trans- 15호)

구분	필자	논문 제목	투고일	(1차) 심사 완료일	게재 확정일
1	강성민 변 혁	실감형 전시콘텐츠에 구현된 가상공간 내 데이터 시각화 연구 - 70mK의 Tamed Cloud 군집형 알고리즘 적용을 중심으로	2023. 06.19	2023. 07.14	2023. 07.24
2	성호장	인터랙티브 내러티브에 관한 연구 - VR 애니메이션 〈Wolves in the Walls〉의 분석을 중심으로	2023. 06.19	2023. 07.14	2023. 07.24
3	리링제	SNS에 남성 뷰티 인플루언서를 향한 여성 팬의 동일시 - 라캉의 응시 이론을 중심으로	2023. 06.30	2023. 07.13	2023. 07.24
4	황시이 권호창	중국 동영상 플랫폼 Bilibili의 탄막 현상 분석 - 헨리 젠킨스의 참여문화 개념을 중심으로	2023. 06.23	2023. 07.14	2023. 07.24
5	최정윤	독일 표현주의에 내재된 그로테스크 성향 연구 - 카페 뮐러(Café Müller)를 중심으로	2023. 06.18	2023. 07.13	2023. 07.24

원고 투고 안내

『트랜스-(trans-)』 제16호 (2024년 1월 25일 발행 예정) 관련 안내입니다.

2016년도에 창간한 「트랜스-」(trans-)는 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 연 2회(1월, 7월) 발행하는 융복합 문화예술/매체 전문학술지입니다. 트랜스미디어연구소 정관 및 관련 규정에 따라 엄정한 심사를 거쳐 발행됩니다. 여러 분야 연구자님들의 미발표 논문 투고를 기다립니다.

가. 투고 논문 주제

- ▶ 컨버전스 문화, 융복합 미디어 및 콘텐츠 연구
- ▶ 영상, 공연, 전시, 복합장르 등 예술 전 분야에서의 이론 및 제작 연구
- ▶ 미디어 교육, 예술 교육의 이론과 실천 사례
- ▶ 인문학, 예술, 과학기술의 학제간 연구

나. 투고 자격

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

다. 투고 기간 및 준수 사항

- ▶ 투고 마감 : 2023년 12월 15일 * 기한을 넘긴 논문은 다음 호로 심사 이관
- ▶ 투고 방식 : 논문투고심사시스템 이용 acoms.kisti.re.kr/TRANS
- ▶ 준수 사항 : 논문투고규정 준수
- ▶ 문 의 : 트랜스미디어연구소 편집간사 (전화) 02-760-0669

라. 심사비 및 게재료

- ▶ 심사비 : 무료
- ▶ 게재료 : 무료

트랜스미디어연구소 임원 명단

소장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
운영위원	문정환 (성균관대학교 바이오메카트로닉스학과) 심원식 (성균관대학교 문헌정보학과)
편집주간	권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
심사간사	강성민 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
편집간사	이도이 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)

〈Trans-〉 편집위원회 명단

편집위원장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
편집위원	노철환 (인하대학교 연극영화과) 고민삼 (한양대학교ERICA ICT융합학부) 권영성 (동아대학교 미디어커뮤니케이션학과) 권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소) 김아욱 (강원대학교 컴퓨터공학과) 김이석 (동의대학교 영화학과) 김지연 (성균관대학교 글로벌융합학부) 박나훈 (영산대학교 연기공연예술학과) 박지섭 (한국기술교육대학교 융합학부) 유은순 (인하대학교 프랑스언어문화학과) 이윤경 (성균관대학교 학부대학) 정락길 (강원대학교 인문과학연구소) 허정윤 (국민대학교 스마트경험디자인학과)

연구윤리위원회 명단

윤리위원장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
윤리위원	박정배 (청운대학교 공연기획경영학과) 최두영 (세종대학교 영화예술학과) 편장완 (한국예술종합학교 영화과)

본 학술지에 실린 논문은 홈페이지 www.tmi.or.kr에서 원문으로 지원 받으실 수 있습니다. 본 학술지에 실린 논문은 크리에이티브 커먼즈 라이선스 저작자 표시-비영리 (CC BY-NC) 조건에 따라 이용이 가능합니다.