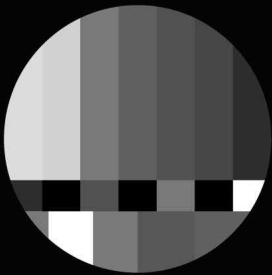


기획: 미디어 윤리

도릉요 | 오디션 프로그램의 리얼리티 왜곡이 보여주는 미디어의 주관성과 윤리성
오세현 | 장소 특정적 다큐멘터리의 촬영 방식 연구

일반논문

최영현 | 디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 이미지 연구
김지연 | 무용영화제 수용자 만족요인 및 향후 행동에 관한 탐색적 연구
교이나 | 바이섹슈얼 라이팅(Bisexual Lighting)의 영상 표현 연구

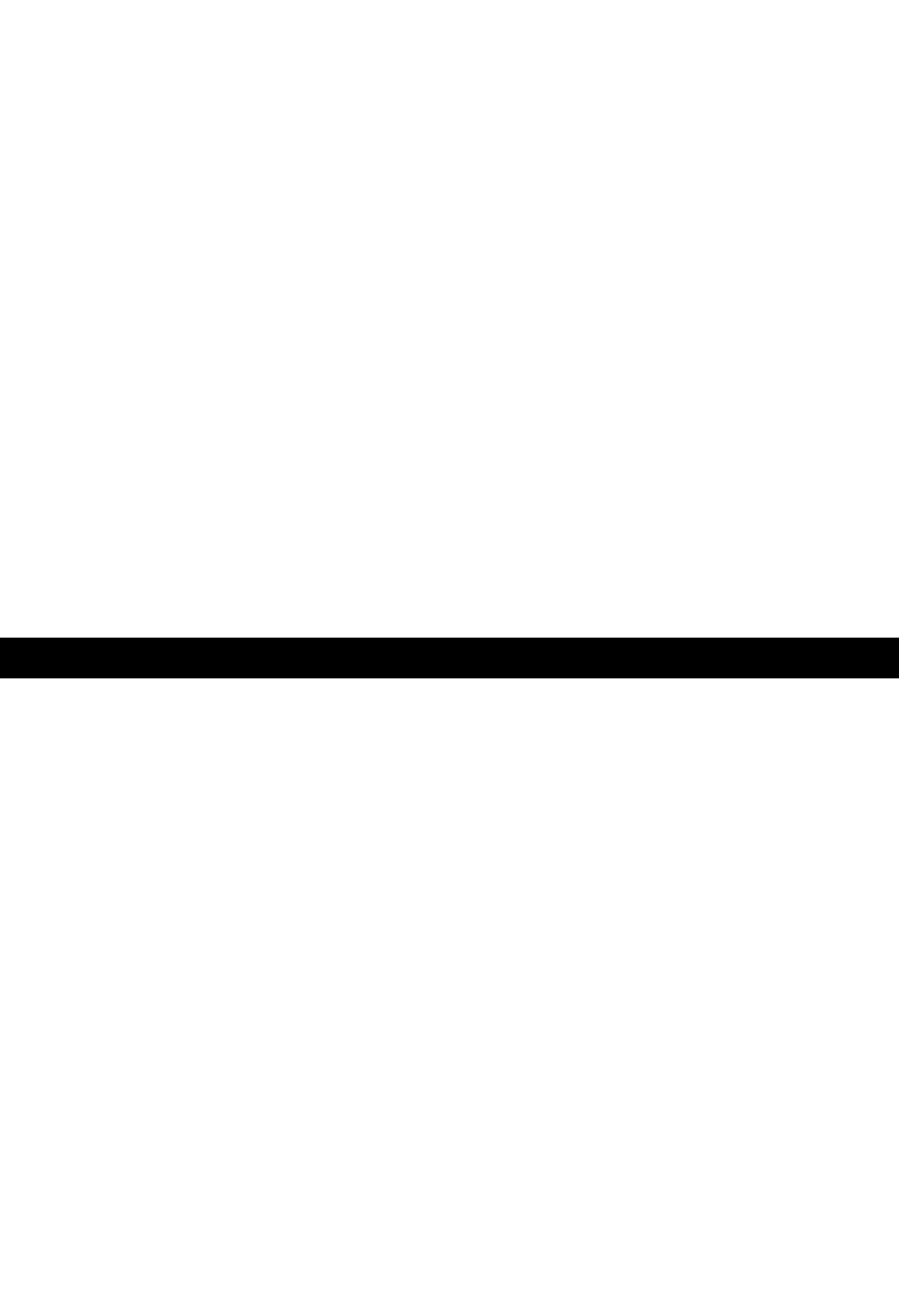


기획: 미디어 윤리

도릉요 | 오디션 프로그램의 리얼리티 왜곡이 보여주는 미디어의 주관성과 윤리성
오세현 | 장소 특정적 다큐멘터리의 촬영 방식 연구

일반논문

최영현 | 디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 이미지 연구
김지연 | 무용영화제 수용자 만족요인 및 향후 행동에 관한 탐색적 연구
교이나 | 바이섹슈얼 라이팅(Bisexual Lighting)의 영상 표현 연구



2021년 7월 29일 인쇄

2021년 7월 29일 발행

발행인 변혁

편집주간 권호창

편집간사 정지은

표지 김보휘

인쇄처 북토리

발행처 트랜스미디어연구소

트랜스미디어연구소

서울특별시 종로구 성균관로 25-2

성균관대학교 수선관 본관 4층 61405

Tel. 02.760.0669

www.tmi.or.kr

ISSN 2508-3309

CONTENTS

기획: 미디어 윤리

01 오디션 프로그램의 리얼리티 왜곡이 보여주는 미디어의 주관성과 윤리성
도룡요 성균관대학교 영상학과 석사

37 장소 특정적 다큐멘터리의 촬영 방식 연구
- 다큐멘터리 <서울역>, <옥포조선소>를 중심으로 -
오세현 성균관대학교 영상학과 박사수료

일반논문

65 디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 이미지 연구
최영현 중앙대학교 예술대학 공연영상창작학부 강사

97 무용영화제 수용자 만족요인 및 향후 행동에 관한 탐색적 연구
김지연 동아방송예술대학교 엔터테인먼트경영과 강사

119 바이섹슈얼 라이팅(Bisexual Lighting)의 영상 표현 연구
교이나 성균관대학교 영상학과 석사



trans- ①

전 부 ←

트랜스미디어연구소규정 / 143

논문 투고 규정 / 151

논문 심사 규정 / 158

연구 윤리 규정 / 163

오디션 프로그램의 리얼리티 왜곡이 보여주는 미디어의 주관성과 윤리성

도 록 요

성균관대학교 영상학과 석사

목차

1. 서론
 - 1) 연구배경
 - 2) 연구목적과 연구방법
2. 이론적 논의
 - 1) 주관성을 표현한 실존주의
 - 2) 미디어 매체에 나타난 주관성
 - (1) 뉴스의 리얼리티
 - (2) 다큐멘터리의 리얼리티
 - (3) 오디션 프로그램의 리얼리티
3. 오디션 프로그램에 내재된 실존주의
 - 1) 주관성을 노출된 캐릭터 메이킹
 - 2) 오디션 프로그램 제작 중에 자유 선택의 의미
 - 3) 오디션 프로그램에 노출된 상품성의 압박
4. <프로듀스 101> 시리즈에 대한 분석
5. 결론

요약문

본 연구는 각 미디어의 리얼리티와 오디션 프로그램의 상품성 등 몇 가지 측면에서 실존주의를 이론 모델로 오디션 프로그램의 리얼리티가 왜곡되는 상황에 대해 살펴보고자 했다. 실존주의의 제1원리 ‘주관성’에 따르면 사람들은 자유의지에 따른 행동을 통해 자신의 본질을 만든 이론적 관점에서 알 수 있듯이 제작 과정에서 캐릭터 메이킹과 스토리텔링을 통해 인물의 이미지를 만들고, 방송 분량 증감을 통해 마지막으로 결성된 단체 인물의 포지션 균형을 이룬다. 연구 결과에 의하면 제작진의 주관적인 개입으로 인해 비본질적인 모습을 대외적으로 드러냄으로써 본질적인 왜곡을 초래한다는 것을 알 수 있다. 상품화 사회에서 무조건 이익만 추구하면 커뮤니케이션의 윤리성과 괴리가 생기고, 리얼리티와 이익의 균형을 어떻게 맞출 수 있느냐가 여전히 현재 오디션 프로그램의 주요 문제이다.

주제어

오디션 프로그램, 리얼리티, 왜곡, 실존주의, 주관성, 상품성

1. 서론

1) 연구배경

리얼리티 TV는 이름처럼 사실성을 바탕으로 시청자의 몰입을 유도하고 때로는 시청자의 참여가 프로그램의 결과를 바꿀 수 있다는 점이 강력한 매력이다. 이로 인해 지난 20여 년간 세계 방송 콘텐츠의 총아가 되었다. 그러나 드라마틱한 내러티브를 생성해야 하는 제작진의 고민과 프로그램의 정체성인 리얼리티에 대한 시청자들의 끊임없는 의구심은 서로 평행선을 달리며 계속해서 존재해 왔다. 특히 많은 일반인이 참여하고 시청자 투표가 일반화된 오디션 장르에서는 조작에 대한 이슈와 위험이 늘 존재했다.

최근 몇 년간에 오디션 프로그램은 시청자가 가장 많이 참여할 수 있는 리얼리티 프로그램으로써 화제와 인기가 대단히 높다. <프로듀스 101> 시리즈처럼 아이돌 양성 프로그램은 국민 프로듀서의 참여에 따라 참가자들의 무대와 센터 역할, 그리고 마지막으로 데뷔(우승자)할 사람을 결정하기 때문에 시청자의 참여도를 극대화했다. 오디션 프로그램은 투표 데이터에 의해 참가자들의 운명이 결정되기 때문에, 데이터의 진실성에 대해서는 계속 논란이 있었다. 리얼리티 프로그램의 가장 핵심적인 요소는 사실성을 기반으로 하는 경쟁이다¹⁾. 그러나 프로그램 제작과 방송 과정에서 진실성에 영향을 미치는 요소가 많으며, 모든 변화는 최종 결과에 영향을 미친다. 특히 본 연구의 분석 사례인 <프로듀스 101> 시리즈는 프로그램 제작 PD가 2021년 3월 11일 대법원에서 징역형을 확정 받으면서 모두의 뇌리에 늘 존재했던 투표나 순위의 조작이 실제로 존재함을 증명했다.

그러나 이런 불법적인 조작이 아니더라도, 리얼리티 프로그램이 원론적으로 공평한 것을 일반 시청자들도 믿지 않는다. 프로그램 시작 전부터 일부 출연자나 대형 기획사 소속의 멤버들은 인지도도 있고 팬들도

1) 이종수, (2008), 「오디션 리얼리티 쇼와 현대 여성의 '통과 의례': <도전 슈퍼모델> 서사 분석을 중심으로」, 미디어 젠더 & 문화, 제9권, pp.51-164.

있어서 조직적인 투표나 SNS를 통해 바이럴 홍보가 가능하므로 공평한 경쟁은 쉽지 않다. 그보다도 프로그램 제작 과정에서 제작진은 더 적극적인 리얼리티의 왜곡을 주도한다. 제작진이 리얼리티를 왜곡하는 가장 일반적인 방법은 편집을 통한 각 출연자에 대한 방송 분량의 배분과 참가자의 캐릭터 메이킹이다. 특히 방송 분량은 투표에 절대적인 영향을 미치고, 이것이 처음부터 공평하지 않다는 것은 참여자들도 잘 알고 있다. 다만 본인의 노력으로 인상적인 장면이나 화제성을 만들어 낼 경우, 방송 분량이 늘어날 수 있어 이에 대한 경쟁 역시 치열하다.

한국 전형 오디션 프로그램 <슈퍼스타K>는 실력은 없지만 웃기는 출연자를 중점적으로 방송하는 문제로 인해 프로그램의 공정성에 대한 논란도 일고 있다. 2010년 시작된 오디션 프로그램의 <위대한 탄생>은 멘토 제도와 문자 투표 제도를 적용, 시청자 투표로 출연자 거취를 결정했다. 그 과정에서 출연자가 낮은 점수를 받았지만 문자 투표로 계속 살아남았고, 실력자들은 인기 저하로 탈락하는 경우가 많았다. 또 멘토의 인기가 멘티들에게 영향을 미치는 경우도 있고, 어떤 멘토의 멘티 전원이 끊임없이 생존했다. 2017년 <믹스나인>은 투표 데이터에 따라서 남자팀이나 여자팀으로 데뷔하는지를 결정했다. 투표 수익을 받았지만 데뷔 계획이 무산됐다. 이러한 오디션 프로그램의 공정성과 진실성에 관해 탐구한다.

리얼리티 프로그램은 처음부터 리얼리티를 표방했고, 이는 시청자들이 주목하는 기본 설정이다. “사실적”이란 이름은 거짓 구성을 포함하지 않는다는 것을 의미하고, 프로그램이 진실(true)인 것은 현실적인 문제와 관련이 있다. 이는 리얼리티 TV에 대한 이상화된 인식, 이상과 실천 사이의 장력으로 발생한다. 리얼리티 TV의 제작과 수신은 더욱 도전적이고 변동성이 있으며, 사실적인 내용은 어떠한지, 매일 어떤 내용이 상연되어야 하는지, 제작자와 시청자는 항상 이 두 문제에 대해 끊임없이 협의하고 타협한다.²⁾

인터넷과 뉴미디어와 경쟁을 해야 하는 시대에 대중매체의 레거시 미디어인 텔레비전은 시청률을 반드시 높이기 위한 고민이 상당하다. 다큐멘터리 역시 주목을 받기 위해 일부 내용을 조작하거나 연기하는 요

2) Hill, Annette, (2007), 『Restyling Factual TV』, Routledge.

소를 가미하는 경우가 있다. 리얼리티 쇼에서는 이러한 실제의 왜곡이 더 용이하다. 오디션 프로그램 입장에서는 당시와 차후에도 시청자를 사로잡을 수 있는 상품성을 가질 수 있는 출연자의 유형과 콘텐츠가 주목받기를 바란다. 다른 각도로 말하자면 주류 취향은 프로그램의 주요 인물의 이미지를 조작하는 동시에, 프로그램의 인물에 대한 조작으로 사람들의 취향을 유도한다. 이런 조작에서는 반드시 실제 내용을 선택하여 버리고, 또 만든 인물 이미지에 대해 선택도 병행한다.

오디션 리얼리티 쇼에는 다큐멘터리와 뉴스의 요소들을 추가하여, 무대, 인터뷰, 자백, 생활 기록 등 여러 부분이 융합되어 있다. 이런 관찰 다큐멘터리의 요소와 리얼리티 쇼의 게임성과 경쟁 요소가 갖는 형식에 현실과 허구 혼합한 프로그램이다. 본 연구는 저널리즘과 다큐멘터리의 진실성을 바탕으로 주관적 의도와 예술적 창작 방법이 진실성에 미치는 영향에 관한 문헌 연구를 기반으로 한다. 이를 통해 어떻게 방송국의 수요가 오디션 리얼리티 프로그램 제작 과정에서 리얼리티를 왜곡했는지의 과정을 추론하고자 한다.

2) 연구목적과 연구방법

본 논문은 대중매체에 대해 주관 의도가 어떻게 개입하는지를 통해 제작인의 주관적인 의도가 각 매체 요소를 포함한 오디션 프로그램의 리얼리티에 끼친 영향을 파악해보고, 오디션 형식 리얼리티 프로그램에서 일반적인 케이팝 아이돌의 포지션, 캐릭터 메이킹, 그리고 방송 분량을 배분받았는지 등 몇 가지 측면을 통해 나타난 주관성을 살펴보고, 어떻게 오디션 프로그램에서 현실(실력)이 왜곡되었는지, 그리고 이런 수단으로 표현한 대중매체의 윤리성을 분석한다.

본 연구는 실존주의 기반으로 주관성이 오디션 프로그램의 제작 과정 중에 리얼리티를 끼친 영향을 중심으로 분석하였다. 주관성이 뉴스의 진실성에 대해 끼친 영향, 그리고 다큐멘터리 연출자가 예술 창작이 진실을 기록하는 것을 어떤 영향이 있는지를 분석하였다. 리얼리티 쇼가 편집으로 의도적인 이미지를 보여주는 방법을 분석하였다. <프로듀스

101〉 시리즈를 대상으로 주관적인 의도가 어떤 방식으로 리얼리티를 왜곡했는지 연구하고자 한다.

또한 연출자는 주관적인 의도를 이루는 과정 중에 목적을 가져 일련의 행동을 진행한다. 마지막으로 예상대로 각 위치가 있는 팀을 구성하기 위해 프로그램을 방송하면서 시청자의 피드백과 실제 상황에 따라 끊임없이 계획을 조정한다. 인물의 방송 분량을 증가하거나 감소하기, 캐릭터의 스토리를 만들기 등 다양한 행위를 한다. 캐릭터의 신분을 선택하고, 캐릭터를 형상화함으로써 존재를 증명한다. 동시에 제작진과 출연자의 선택은 자유의지에 따라 할 수 있지만, 상대적으로 모두 사람들의 상황이 다르기 때문에 선택의 제한을 받는다. 그리고 각각의 선택은 자신과 타인에게 영향을 미치기 때문에 결코 독선적일 수 없다. 또한, 출연자들이 시청자의 평가에 의해 판단을 받지만 여전히 자기 의지에 따라 자아를 유지하기 위해 최선을 다하였다. 이는 실존주의 사상을 연상시킨다.

최근 몇 년 동안에 세계적으로 큰 인기와 영향력을 행사하고 있는 아이돌 오디션 프로그램 〈프로듀스 101〉 시리즈를 연구 대상으로 선정했다. 또한, 이 프로그램의 데이터 조작된 관련 뉴스를 중심으로 오디션 프로그램의 진실성을 논술의 초점으로 다룬다.

본 연구에서는 논지 전개를 위해 리얼리즘, 뉴스, 다큐멘터리와 리얼리티 쇼라는 네 가지 방면에 학술지 논문, 정기간행물, 완결된 단행본 등 다양한 문헌 자료를 참조하였다. 그리고 실존주의를 연구의 수단으로 활용하여 존재와 본질의 관계부터 자유와 자유 선택까지 고찰했다. 구체적인 연구 진행 과정은 다음과 같다.

첫째로 실존주의 중에 주관성 관련된 이론을 고찰하였다. 프로그램은 이론 모델을 어떤 방식으로 적용되는지 분석하였다.

둘째로 문헌 자료를 통해 리얼리즘의 개념과 영상 창작에 의미, 뉴스와 다큐멘터리가 리얼리티 특징과 주관적인 개입이 미친 영향을 사전에 고찰하였다. 뉴스는 확실히 실재를 전달할 수 있는지, 보도자가 원전 객관적으로 리얼리티를 보도하는지 고찰하였다. 다큐멘터리 감독은 사상을 전달하기 위해 예술 창작 수단을 통해 리얼리티에 어떤 영향을 미치는지 고찰하였다. 다음으로 오디션 프로그램에 내재된 실존주의 사상을

각 구성을 분석했다.

셋째로 〈프로듀스 101〉 시리즈를 분석 대상으로, 연출자의 의도를 어떻게 캐릭터 메이킹과 방송 분량을 통해 이루었고, 참가자에게 어떤 영향이 있는지를 분석하였다. 오디션 프로그램에서 연출자가 목적을 달성하기 위해 주관적 의도가 개입해서 리얼리티를 왜곡한 것을 검증하였다.

마지막으로는 위에 분석 결과에 대해 추가된 논의와 결론을 제시하였다.

2. 이론적 논의

1) 주관성을 표현한 실존주의

사르트르는 행동의 제1조건은 세계의 물질성 속에서 세계를 개조하는 것을 꼽았다. 동시에, 행동도 항상 의도적이고, 세계의 모습을 개조한다. 행동이 어떤 목적을 위해 어떤 수단을 사용하는 것은 한 도구적, 유기적 복합을 만드는 것이다. 그리고 행동은 하나의 변화를 향한 계획이고, 그것은 목적과 행동, 결과의 세 부분으로 구성되어 있다.³⁾ 인간은 행위를 벗어나서 존재할 수 없고, 인간의 존재는 행위로 구성된 통일체다. 바로 사람들이 다양한 상황에 따라 자신을 표현하는 다른 방식이다.⁴⁾ 이런 존재 방식을 어떻게 표현할 것인가는 제작진의 의도적인 행동이며, 모든 사람의 존재 방식에 대한 수용의 정도와 견해는 시청자들에게 주관적인 선택이다.

‘실존은 본질에 선행한다’는 명제도 인간의 자아가 자신의 본질을 결정한다고 말이다. 인간은 무언가가 되려고 하면, 자신의 의지에 따라서

3) Sartre, J. P. (1981), 陈宣良 옮김, (1997), 『존재와 무(L'Être et le Néant)』, China: SDX Joint Publishing House: pp.546-548.

4) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, pp.544-545.

그 자신을 만든다. 사르트르는 사람은, 자신에 의해 만들어진 것이 아니라, 사람의 행동은 의지가 자유 활동을 한 결과 때문으로 보았다. 인간은 자신이 만든 것이 바로 실존주의의 제1원칙이고, 또 ‘주관성’이다.

사르트르는 행동은 의도적이고 의향에 의해 규정된다고 요약했다. 의향과 의도와 차이는 목적을 통해서만 구분할 수 있다. 이것은 인간이 존재 기본 구조의 의향은 어떤 경우에도 정해진 것을 통해 해석할 수 없고, 그 목적에 의해서만 해석될 수 있다. 의향은 바로 자기 밖에서 그 목적을 설정하는 구조이기 때문이다. 의향은 자신의 목적을 나타내기를 선택할 때 자신을 존재하게 한다. 의향은 목적에 대한 선택을 게시하게 되고, 그리고 세계는 우리의 행위를 통해 밝혀지기 때문에 목적에 대한 의향적 선택이 세계를 나타내고, 세계는 선정된 목적에 따라 이렇거나 저러한 것으로 밝혀지게 된다.⁵⁾ 그래서 인간의 모든 행동은 의도적이고 목적을 향해 세계를 제시한다.

사르트르는 의식이 그가 의식하는 충실한 세계의 존재에서 물러나서 벗어나고, 존재하는 미래로 다가왔다고 생각한다. 세상과 의식 자체를 부정하는 이런 권력을 의식에 부여할 때부터 모든 행동의 필요성과 기본적인 조건이 행동하는 존재의 자유임을 인정해야 한다. 활동하게 된 동기를 일부 깨달았기 때문에 그 동기들은 나의 의식의 초월한 대상이 되었다. 한편, 객관적 이해는 미리 설정한 목적의 안내 안에, 스스로 그 목적을 위한 계획의 제한 하에 이루어질 수 있다. 그래서 우리는 동기를 정해진 상황에 대한 객관적 파악이라고 한다. 이런 상황이 어떤 목적으로 밝혀지고, 그 목적을 이루어지기 위한 도구로 사용될 수 있다는 것을 나타내주고 있기 때문이다. 목적을 자유롭게 선택할 수 있고, 우리가 위대한 사람이나 고귀한 또는 천하고 치욕스러운 사람을 선택하는 의거는 우리 자신에 달려 있다.⁶⁾ 다만 이 선택들은 언제나 일정한 상황에서 선택할 수 있어서 원인과 목적을 역 소급하여 분석할 수 있다. 무엇보다 원초적 선택은 1등급이고, 의지는 2등급이었다. 그 의지는 파생된 구조에만 영향을 미칠 뿐, 그 탈퇴하는 원초적인 계획을 영원히 바꿀 수 없다는 것은 한 정리의 결론이 이 정리에 반대로 대항할 수 없다

5) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, p.595.

6) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, p.588.

는 것과 같은 맥락이다. 사람은 선택을 할 때 자유의지가 있지만, 모든 선택이 목적이 있고, 우리가 선택하는 과정은 바로 그것을 계획한다. 즉, 내가 행동할 때는 이미 행동의 목적을 가지고 있고, 나의 행동은 단지 그 목적을 달성하기 위한 도구이다. 오디션 프로그램에 대해서 제작진의 모든 수단은 그의 목적을 달성하기 위한 것이다. 물론 그 목적을 달성하기 위한 계획의 제한에서, 그 원인과 결과에 따라서 약간의 동기가 밝혀지는 것을 볼 수 있다.

2) 미디어 매체에 나타난 주관성

객관적인 진실은 뉴스에 대한 가장 기본적인 요구이지만, 뉴스의 가치 선택과 보도의 중점은 편집 보도를 거친다. 다른 한편 다큐멘터리는 예술 창작이 가능한 사실적인 기록 영상으로서 창작자의 주관성을 벗어날 수 없다. 리얼리티 프로그램에는 다큐-소프가 있지만 리얼리티에 대한 요구는 다큐멘터리보다 그렇게 높지 않다. 본 장에서는 뉴스와 다큐멘터리의 리얼리티를 탐구하고 오디션 리얼리티 프로그램의 리얼리티를 탐구하는 토대가 된다.

먼저 사회 현실을 진실하고 객관적으로 재현하는 것이 바로 현실주의 리얼리즘의 가장 근본적인 의의이다. 리얼리즘 세부의 진실성 외에도 전형적 상황에서 전형적 인물의 진실한 재현을 의미한다(Friedrich Engels, 1888).⁷⁾ 루카치는 “예술의 임무는 현실 전체에 대한 충실하고 사실적인 묘사가 될 것”(George Lukács, 1962)⁸⁾이라고 했다. 프랑스의 영화 이론가 앙드레 바쟁은 영화 리얼리즘의 미학 속에서 주체와 예술 표현의 중요성(앙드레 바쟁 저, 1998)⁹⁾과 객관적 리얼리즘이 예술가의 주체적 의도와 간섭에 더 복잡하게 관련됨을 강조한다. 또한 장 루이 보드리(Jean Louis Baudry)와 장 루이 꼬몰리(Jean Louis Comolli)는 카메라 렌즈가 언제나 주관적이라는 점을 강조한다(Jean Louis Baudry,

7) Friedrich Engels, (1888), “Engels to Margaret Harkness In London”.

8) George Lukács, (1962), 『The Historical Novel』, (London: Merlin). p.64.

9) 앙드레 바쟁 저, 박상규 역, (1998), 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, p.331-366.

1986).¹⁰⁾ 이에 따라 예술 창작이 리얼리티에 무한하게 접근하지만, 진실을 백퍼센트 복사할 수 없다.

(1) 뉴스의 리얼리티

뉴스는 모든 매체 중에서 객관적 진실에 대한 요구가 가장 높다. 그러나 뉴스 가치에 대한 기자의 판단과 기사 중심 선정에서 기사는 여전히 주관적인 개입이 있고 절대적으로 객관적이지 못하다. 본 절에서는 뉴스의 리얼리티에 대해 고찰한다.

뉴스는 흔히 뉴스를 생산할 때에서 정보의 진실성과 정확성을 강조한다(Szerszynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, 2003).¹¹⁾ 뉴스는 '공유된 의미'를 구성하고 전달 할 때 객관적이라고 할 수 있다(하광언, 1998).¹²⁾ 뉴스의 제재는 다른 각도로 보도하므로, 객관적인 효과는 크게 다르다. 만약 보도 각도의 선택에 신경을 쓰지 않는다면, 그 중에서 저널리스트의 주관적인 경향은 뉴스의 효과에 직접적으로 영향을 미친다(任玲, 2012). 보도 대상(인식 객체)과 완전히 일치하면 가장 이상상태가 되며, 그렇지 않으면 반영되는 객관적 사물에 대한 왜곡이다(童兵, 2000).¹³⁾ 이로 인해 뉴스 보도에도 주관 의도가 영향을 끼친다.

기사를 선정하는 작업은 뉴스 가치라는 기준에 따라 신문사나 방송국마다 다양한 특성이 있어 이 기준은 상당히 달라질 수 있다. 이 기준은 보도 중심과 문자를 통해서 어떤 신문이 추구하는 가치 차이를 보여 준다(임영호, 2013).¹⁴⁾ 어떤 사실이 뉴스 가치가 있고, 어떤 사실이 없는지를 결정할 때, 그들의 문화 전통, 교육 환경과 사회 환경이 함께 중요

10) Jean Louis Baudry, (1986), *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, Philip Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, (New York: Columbia University Press, pp.281-298.

11) Szerszynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, Claire, eds. (2003) *Nature Performed: Environment, Culture and Performance*, Oxford: Blackwell Publishing.

12) 하광언, (1998), 미디어의 사회적 현실 구성 이론의 현상학적 체계에 관한 연구 : 텔레비전 뉴스의 현실 구성 기능을 중심으로, 연세대학교 언론홍보대학원, pp.76-78.

13) 童兵, (2000), 『理论新闻传播学导论』, 中国人民大学出版社, p73.

14) 임영호, (2013), 『신문원론』, 한나래 출판사, pp.225-232.

한 역할을 한다(Ron F. Smith, 1999).¹⁵⁾ 어떤 뉴스의 진실도 언론인 선택의 결과에 불과하다. 뉴스와 실제 뉴스 사건 사이에 엄격한 의미가 없는 동일성이라는 것이다(张小元, 2007).¹⁶⁾ TV화면의 기호 뉴스는 일반적으로 신(scene)과 렌즈 운동과 편집으로 구성된다. 편집자가 화면에 대한 선택과 조합을 통해 새로운 것을 가리키게 되면, 뉴스 사실 자체가 갖지 못한 함의를 조성하게 되고, 뉴스 사실의 모습이 완전히 어긋날 수 있다(张小元, 2007). 또한, 개인의 주관, 즉 가치관, 편견, 이해, 기사 판단 등이 개입하기 때문에 뉴스의 객관성은 불가능하다(Everette E. Dennis and John C. Merrill, 1984).¹⁷⁾ 이는 리얼리티에 주관적인 영향을 끼친다.

(2) 다큐멘터리의 리얼리티

다큐멘터리 장르 중에 리얼리즘 다큐멘터리가 가장 사실적인 기록을 바탕으로 하지만, 그에 대한 연출자 나름의 예술적 이해와 창작이 불가피하다. 다큐-소프가 리얼리티 프로그램의 가장 기본 장치로서 진실 임무를 수행해서 다큐멘터리의 리얼리티를 고찰한다.

다큐멘터리 연구는 오랫동안 현실주의(actuality) 리얼리즘(realism)을 중심으로 해왔다(Szszzynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, 2003).¹⁸⁾ 진정성은 다큐멘터리의 생명이고, 진정성은 뉴스만큼이나 다큐멘터리에서 중요하다(鲍雁林, 2018)¹⁹⁾. 다큐멘터리는 새로운 생명력 있는 예술 형식을 이용하여, 현실을 관찰하고, 삶을 선택해서 생생한 장면과 생생한 이야기를 담았다(Forsyth Hardy, 1966).²⁰⁾ 하지

15) Ron F. Smith, (1999), 李青黎 옮김(2000), 『Groping for Ethics in Journalism』, China : Xinhua Publishing House.

16) 张小元, (2007), 「新闻 : 真实性或者客观性 - 种现象学路径的分析」, 新闻与传播评论. z1. pp.19-22.

17) Everette E. Dennis and John C. Merrill, (1984), *Basic Issues in Mass Communication: a Debate* (New York: Mcmillan Publishing Co, pp.104-117.

18) Szszzynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, Claire, eds. (2003) *Nature Performed: Environment, Culture and Performance*, Oxford: Blackwell Publishing.

19) 鲍雁林, (2018), 「谈纪录片的真实性与故事性」, 电影传媒论文.

20) Forsyth Hardy, (1966), *Grierson on Documentary*, Faber and Faber.

만 모든 다큐멘터리는 리얼리티를 재현하거나 리얼리티를 연출하는 등 연출자의 예술 창작을 진행했다.

존 그리슨은 사회적 책임감이 리얼리즘 다큐멘터리를 어렵고 복잡한 예술형태로 만들었다고 주장한다. 다큐멘터리는 사실을 바탕으로 제작하는 객관적인 장르 때문이다(강세운, 이원덕, 2008).²¹⁾ 다양한 렌즈 언어를 통해 환경, 인물, 사건을 기록해서 진실을 말하는 것이 아니고, 생활이나 사회 배경을 방영한다(앙드레 바쟁, 2008). 제작자들은 주제를 정하고 그 주제를 보여줄 수 있는 자료(fact/data)를 모아서 시청자들에게 자신의 관점을 보여준다(유현석, 2011).²²⁾ 연출자의 주관 의도를 투입하고, 다양한 예술 수단을 통해 주제 사상을 전달하기 때문이다.

다큐멘터리는 우리가 ‘현실’이라고 명명하는 것에 접근하는 하나의 방법일 뿐이다(기이 고티에, 1998).²³⁾ 《영화용어모음》(미국)에서 다큐멘터리는 논픽션의 일종으로 설득력 있는 주제나 관점을 가지고 있지만, 현실 생활에서 소재를 취하여 편집과 음향으로 그 관념의 발전을 증진시킨다(何苏六, 2005).²⁴⁾ 편집할 때, 종종 그의 본래 모습을 변화시킬 뿐만 아니라, 각자의 편집 방법이 있다. 가끔 다큐멘터리 영화가 시청자들과 시장에게 인기가 없을 때, 감독은 추가 촬영, 캐스팅 등 다른 방법을 써서 이런 상황을 바꾸려고 한다(Joris Ivens, 1980).²⁵⁾ 등장하는 인터뷰 대상자 선정의 기준과 인터뷰 내용의 편집 여부와 편집 부분을 시청자는 알 수 없다(유현석, 2011).²⁶⁾ TV 뉴스나 다큐멘터리 프로그램에 재현된 현실은 우리가 기대하는 사실 그대로의 현실이 아니라 제작진에 의해 선택된 현실이 전략적으로 재구성된다(홍지아, 2009).²⁷⁾ 현실을 그대로 재현하느냐, 아니면 내면적으로 주관적인 재현을 하느냐에 따라(정재형, 2011)²⁸⁾ 순수한 진실이 없다. 현실을 환원하는 것은 일종

21) 강세운, 이원덕, (2018), 「다큐멘터리 리얼리즘의 사운드 미학」, 『영상기술연구』, pp.115-140.

22) 유현석, (2011), 「다큐멘터리 이론과 실제」, 도서출판 차승, pp.47-50.

23) 기이 고티에, (1998), 김원중, 이호은 옮김, (2006), 「다큐멘터리, 또 하나의 영화」, 커뮤니케이션선북스.

24) 何苏六, (2005), 「纪录片的责任与影响」, 『现代传播』, pp.84-85.

25) Joris Ivens, (1980), 何钟辛 옮김, 「关于纪录影片创作的几个问题」, 『电影艺术』, pp.47-51.

26) 유현석, (2011), 「다큐멘터리 이론과 실제」, 도서출판 차승, pp.47-50.

27) 홍지아, (2009), 「리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론」, 『한국방송학보』, 제23권 2호, p.571.

28) 정재형, (2011), 『영화 이해의 길잡이』, 개마고원, pp.28-29.

의 복창이다(何苏六, 2005). 그래서 다큐멘터리에 대해 진실을 환원하든, 진실을 복창하든, 모두 진실 그 자체가 아니며, 예술적인 가공이 있다.

(3) 오디션 프로그램의 리얼리티

최근 몇 년에 리얼리티 프로그램은 “다큐멘터리, 뉴스, 코미디, 드라마, 예능과 같은 텔레비전의 보편적인 장르들의 서사 구성요소를” 혼합한 리얼리티 쇼의 형식이 결합되었다(정민희, 강승묵, 2012).²⁹⁾ 리얼리티를 표방하는 오락 프로그램에서도 진실성 주제는 여전히 논란의 핵심에 있으며, 진실성은 여전히 리얼리티 쇼의 핵심이다(Barnet-Weiser S. & Portwood-Stacer L. 2006).³⁰⁾ 그리고 다큐멘터리를 닮아가고, 어느 것 하나 확실한 사실이 없다(정민희, 강승묵, 2012). 현재는 뉴스, 시사, 다큐멘터리와 유행사실유형(factual genre)이 모여서, 각종 사실(fact)와 픽션(fiction)의 경계가 모호할 정도로 허구와 현실 구성이 뒤섞여 있다(Hill, Annette, 2007).³¹⁾ 리얼리티 프로그램은 진실을 관찰 기록하지만 허구의 설정이나 연극적인 충돌과 줄거리가 여전히 이슈를 일으키는 중요한 요소다.

다큐-소프 장치를 가지고 있는 리얼리티 쇼는 일상생활 속 보통사람들의 모습을 계속 촬영하여, 편집 때에 허구적인 시나리오 기법을 동원하여 이야기를 창출한다(홍석경, 2004)³²⁾. 이러한 장치로는 과정제시, 편집, 제작진과의 대화, 참가자의 자기고백 등을 사용한다(이경숙, 조경진, 2010).³³⁾ 캐릭터들에 성격을 부여하고, 주인공을 만들어내며, 인간관계와 충돌이나 사건의 전개에 희극적인 편성과 시청에 적용되는 커뮤

29) 정민희, 강승묵, (2012), 「오디션 리얼리티 쇼 <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2> 등장 인물의 성격 유형과 수행 기능 연구」.

30) S. Barnet-Weiser and L. Portwood-Stacer, (2006), *I Just Want to be Again!: Beauty Pageants, Reality Television and Post-feminism*, Feminist Theory, Vol.7, No.2, pp.255-272.

31) Hill, Annette, (2007), *Restyling Factual TV*, Routledge.

32) 홍석경, (2004), 「텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구」, 『방송문화연구』, 제16권 1호, pp.260-272.

33) 이경숙, 조경진, (2010), 「오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합: <서바이버>와 <무한도전!> 비교분석」, 『방송과 커뮤니케이션』, 제11권 1호, pp.89-120.

니케이션 전략을 사용한다(홍석경, 2004). 때론, 의도된 편집으로 리얼리티가 훼손되기도 하지만, 시청자가 느끼는 실제감(sense of reality)은 강화된 (윤태진, 2011)³⁴ 가능성도 있다. 다큐멘터리의 사실성을 강조하면서 허구와 사실의 경계를 뛰어넘는다(J. Caldwell, 2002)³⁵. 리얼리티 쇼는 일반인들이 참여하고 각본에 의해 짜이지 않은 행위와 반응을 기록한다. 나머지는 치밀한 구성과 서사 전략을 전제로 고도로 계산을 통해 오락적 재현물이 되는 것이다(Sparks. C, 2007).³⁶ “제작진은 ‘리얼’ 그 자체 보다 ‘리얼하게 보이는’, 실상은 ‘리얼하지 않은(non-real)’ 혼종적인 전략을 통해 시청자로 하여금 정서적으로 공감하면서 즐거움을 느낄 수 있는” 서사를 구성한다(최소망, 강승묵, 2012).³⁷ 시청자는 원하는 리얼리티를 더 보고 싶어서 시청자의 심리를 파악하고, 합리적 허실을 결합해서 전략을 만들어야 한다.

오디션 리얼리티 쇼는 일반인 출연자에게 실제 상황(real situation)을 부여하고, 사람들의 이야기를 강조하며, 참가자의 일상생활과 경험, 그리고 탈락 제도를 축으로 한다. “경연과정을 휴먼 다큐멘터리 형식과 자기 고백식 인터뷰”를 통해(이경숙, 2011)³⁸, 가공된 사실을 기반으로 특정 대본 없이 마치 다큐멘터리처럼, 다큐 장치를 넣고, 그러나 “실체가 아닌 볼거리(spectacle)로서의 오락을 혼합시킨 형식으로 구조화된다.”(S. Barnett-Weiser and L. Portwood-Stacer, 2006). 오디션은 경쟁 무대로 인해 극적이고 스펙터클한 연출을 통해 시청자의 감성을 자극하고 있다. “마치 직접 경험한 것 같은 감정을 주는 일상생활의 경험 장면을 늘림으로써 실재와 허구의 경계가 점점 모호해지고 있다”(Rieffel and Rémy, 2005)³⁹. 현재 오디션 리얼리티 쇼에서는 정보를 재미있게 만들도록, 감동적이고 특별한 이야기, 선악이 뚜렷이 구분되도록 가공된

34) 윤태진, (2011), ‘정서적 참여와 실재(reality)의 재구성’, 『방송문화연구』, 23(2), pp.7-36.

35) Caldwell, J., (2002). *Prime-time Fiction Theorizes the Docu-real*, in J. Friedman(ed.), *Reality Squared: Televisual on the Real*. pp.259-292. Piscataway: Rutgers University Press.

36) Sparks, C., (2007). *Reality TV: The Big Brother phenomenon*. International Socialism, p.114.

37) 최소망, 강승묵, (2012), ‘텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 : <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>를 중심으로’, 『한국콘텐츠학회』, 12(6), pp.122.

38) 이경숙, (2011), 『오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치<슈퍼스타K>를 중심으로』, 『한국여성커뮤니케이션학회』, 미디어, 젠더&문화, 제20호.

39) Rieffel and Rémy, (2005), 『Que sont les médias? Pratiques』, identités, influences, Gallimard.

사건보도가 선호된다(홍석경, 2004). 스타일, 구조 및 전략 요소는 모두 선형적인 구조나 계획에서 비롯되며, 그것들은 시청자를 위해 의미나 효과를 확정한다(Michael Renov, 1993).⁴⁰⁾ 복잡한 다면성을 가지고 모순적인 현실의 측면은 생략되거나 변형되며, 그럴듯한 허구적 재미를 위해 진정성이 훼손된다(홍석경, 2004). 시청자들도 실재보다 제작진이 주는 재미있는 리얼리티를 선호한다.

3. 오디션 프로그램에 내재된 실존주의

본 절에서는 오디션 프로그램에 대해 살펴보며, 프로그램의 각 코너에 내재된 실존주의를 고찰했다. 또한 실존주의의 주관성과 자유의식에 대한 오디션 프로그램의 리얼리티를 어떤 영향을 받는지를 분석했다. 다음에서 캐릭터 메이킹, 제작중의 자유 선택, 상품성의 세 가지 방면에서 내재된 실존주의를 고찰하고, 리얼리티에 끼친 영향을 분석했다.

1) 주관성을 노출된 캐릭터 메이킹

먼저 인간은 처음부터 존재하지만 본질로 규정할 수 없다. 자기의 의식에 따라서 자기의 본질을 만든다. 다시 말하면 인간의 주관성이 본질을 결정하는 뜻이다. 사람은 처음에는 무(無)의 상태로만 있고, 후에 사람이 어떤 것으로 변하려고 하기 때문에, 사람은 자신의 의지대로 그 자신 자체를 만들었다.⁴¹⁾ 세상에서 처음부터 인간 본성이 없기 때문에 인간 본성을 설정하는 하나님이 없다는 것이다. 인간은 자신이 생각하

40) Michael Renov, (1993), 『Theorizing Documentary』, Routledge.

41) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 『Existentialism Is a Humanism』, China: Shanghai Translation Publishing House.

는 사람일 뿐 아니라 그가 존재에 몰입한 후 의지에 따라서 자신이 원하는 사람이 된다. 인간은 자기가 만들어낸 것뿐이다. 인간의 의식이 즉자 존재를 규정해 주기 전에 기껏해야 부정형적이고 무식한 존재라고 할 수밖에 없다⁴²⁾. 자체의 자유 의지에 따라서 존재를 표현한다.

사르트르는 우주에 모든 존재 가운데 오직 인간만이 존재한다는 것을 ‘대자 존재’라고 말한다. ‘대자 존재’는 허무의 특성이 있지만 절대적인 ‘무’가 아니다. 절대적인 ‘무’는 아무런 내용이나 형식도 없기 때문이다. 그러나 ‘대자 존재’는 확실한 내용이 없지만 ‘의향적’인 구조적 형식을 가지고 있으며, 의식은 항상 대상을 초월해 대상으로 지향한다. 즉, 그것은 아무것도 아니지만 항상 무엇이 되어야 하기 때문이다. 사르트르는 이런 인간의 대자 존재의 특성을 바로 ‘주관성’이라고 부른다⁴³⁾. 주관성으로 모두 행동이 의향적이고 목적을 달성하기 위해 진행한다.

본질에 대해 사르트르의 책에는 이런 말이 있다. “자신의 것을 드러내는 것은 그 자신의 절대적인 직설화이며, 그 뒤에는 아무것도 없고 그 자체와 총체적인 시리즈만을 가리킨다. 모든 것이 행동 중이고 행동의 뒤에는 잠재력이 없고 잠재력도 없다.”⁴⁴⁾ 그러면 현상이 본질이고, 본질은 현상이다. 따라서 사르트르의 인간의 본질이란 인간의 구체적 상황, 구체적 행동의 총합이다. 사르트르는 인간의 사회 본질은 바로 인간의 사회 역사 상황을 총합한다고 생각한다. 즉, 현실의 사람은 즉자 존재와 대자 존재의 통일이며, 그는 다양한 신분을 대표하고, 이런저런 신분은 다양한 상황을 가져온다.

프로그램에 들어서 우리는 모든 코너의 설치와 편집이 다 목적이 있다는 것을 발견할 수 있다. 예를 들어 프로그램에서는 순위 발표 때 특별한 질의응답이 추가된다. 출연자가 비주얼 전 10위를 서로 선택하거나 성격이 가장 재미있는 출연자를 서로 선택하는 것이다. 또 시즌마다 스태프가 도깨비 역할로 자백하는 출연자를 겁주는 코너도 있는데, 이 코너를 통해 시청자들에게 출연자 색다른 모습을 보여줄 수 있다. 하지만 모든 출연자를 방송 분량에 담지 않고, 달리 성격을 보여줄 수 있는 출연자는 손에 꼽을 정도다. 이러한 추가 코너와 방송 분량 배분을 통

42) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

43) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

44) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

해 본편에서 보여주지 않은 출연자들을 보여주려는 목적을 갖고 있다.

이를 오디션 프로그램에 적용하면, 모든 출연자들이 프로그램에 처음 등장하면 존재만 있는데, 신분이 없으면 본질을 표현할 수 없다. 출연자들이 자기의 포지션이나 보여주고 싶은 캐릭터를 선택할 때에 본질만 있을 것이다. 그러나 신분을 선택하기는 가장 기본적인 선택이고, 이 선택에 따라서 목적, 의미 등도 달라진다. 프로듀스 시리즈의 경우, 101명이 출연하는 것이 프로그램의 주요 특징이지만, 처음에는 숫자적인 의미의 존재일 뿐이다. 프로그램의 실천을 거쳐야 캐릭터의 속성, 캐릭터의 이미지 등을 확실히 생긴다. 이러한 실천은 자신이 보여주는 능력과 그에 대한 보여주려는 능력을 위해 하는 행동을 포함한다.

동시에 실존주의에 따르면, 본질을 확립하려면 일단 행동을 통해만 할 수 있기 때문이다. 또한, 모든 행동은 꼭 목적이 있고, 목적을 이루기 위해 다른 측면에도 수단을 쓴다. 이 목적을 위한 모두 수단이 바로 계획이라고 한다. 계획 중에 다양한 상황이 생길 수도 있고, 예상 밖에 사고가 생길 수도 있다. 그래서 수시로 상황에 따라서 수단을 바꿀 수 있지만, 계획의 최종 목적은 목표를 달성하기 위함이다. 제작진은 어떤 목적을 위해서 꼭 일정한 수단을 취한다.

한편은 계획대로 시청률, 조회 수, 화제 등 원하는 데이터가 성공적으로 얻었다. 다른 한편으로는 예상했던 것보다 더 많은 수익을 얻을 수 있는 출연자를 선택하고, 출연 회사와 협력관계를 맺는 등 큰 성과를 거뒀다. 다양한 목적으로 시작하면서 상충되는 계획이 있었다. 제작진으로서 일정 목적을 위해서 콘텐츠를 어떻게 선택하고 편집하느냐가 무엇보다 중요하다. 출연자들은 프로그램 진행 과정에서 프로그램 목적 달성을 위한 계획에 의해 제한되지만, 계획에서 자유롭게 선택을 할 수 있다. 그렇다면 이 모든 계획에서 보여주는 출연자들의 행동이 그들의 존재를 드러내는 방식이다. 예를 들면, 프로그램은 처음 방송 시작할 때에 일정한 인기를 보정하기 위해 유명한 멘토를 출연시키고, 다른 분야에 잘하는 출연자와 벌써 어떤 정도 인기가 있는 출연자가 일정한 방송 분량을 차지한다. 동시에 이런 주목을 받을 때에 제작진이 관심을 받을 수 있는 다른 출연자들을 이 시점에 등장시켜 어느 정도 인기를 받게끔 다양한 캐릭터를 보여준다. 그러나 방송 중에 저항이나 도움이 계속 나

오고, 제작진의 주관적인 의도와 출연자 자신의 상황에 따라 끊임없이 계획의 조정이 필요하다.

연출자의 모두 행동은 그의 목적을 위해 하는 것, 출연자의 스토리 라인, 악마 편집(악마 편집은 악의적으로 왜곡된 편집을 지정하는 뜻) 등을 포함한다. 캐릭터의 이미지 메이킹이나 상황변화를 위한 것, 목적을 달성하기 위한 일련의 수단은 계획이며 연출자의 의도적인 행동이다. 어떤 이미지를 과거에서 남기고 싶으면 이 목적을 이루기 위해 계속 미래를 향한다. 출연자의 가능성을 끊임없이 찾고 인상적인 이미지를 남기기 위해 인물의 발전과 스토리를 만든다. 또 다른 인물의 능력을 보여주는 것이 그의 본질을 확립하는 하나의 방식이고, 화면과 방송 분량은 바로 보여주는 통로이다. 캐릭터 이미지의 메이킹에서 더 중요한 것이 성격 메이킹이지만, 성격은 보통 인물 관계에서 표현된다.

타인과의 관계(행동과 언어적 교류 포함)를 표현함으로써 출연자를 대상으로 캐릭터의 성격을 표현하고 캐릭터를 형상화했다. 또 사람과 사람 간의 충돌 관계를 통해 인간의 대자 존재를 표현하고, 즉 출연자 연습에서의 커뮤니케이션 충돌, 이상과 현실의 충돌, 위치 충돌 등을 표현했다. 먼저, 언어로 출연자와 출연자의 의사소통을 통해 내가 타인에게 대상으로 존재가 되며, 내가 어떤 사람인지, 내가 어떤 행동을 하는지 타인의 말을 통해 알 수 있다. 그리고 단어는 대화에서 그 뜻을 담고 있고, 나는 대화에서 성격, 의도 등을 표현해서 캐릭터 이미지를 보완한다. 오디션 리얼리티 프로그램은 캐릭터 이미지 메이킹에서 리얼리티 부분이 더 중요하다. 출연자의 주변, 주변 사람들을 포함해 모두 도구로 목적을 달성하는 데 장애물을 조력으로 제거할 수 있다.

현재 이렇게 많은 출연자가 있는 프로그램에서 시청자들에게 독특한 인상을 남겨 놓기는 매우 어렵다. 캐릭터 이미지는 원래 아무런 의미 없이 존재하던 사람을 입체적으로 만드는 중요한 조건이다. 완전한 캐릭터 이미지를 만들기 위해서 사회적 관계와 자신의 이야기, 성격과 정서가 있어야 한다. 이런 조건들을 확실히 만족하며 일정한 방송 분량이 꼭 필요하다. 어느 출연자가 그만큼 분량이 많으면 다른 출연자가 적어지고, 분량이 많은 사람이 더 많이 보여지고, 적은 사람은 버려질 것이다. 하지만 내용의 선택과 편집의 주도성은 연출자의 의지에 달려 있다.

내용의 선택과 편집의 순서 등은 주관적인 선택을 거친다.

2) 오디션 프로그램 제작 중에 자유 선택의 의미

사르트르는 자유가 인간의 주관성과 초월성을 특징으로 순수한 의식의 활동이라고 하였다. 대자와 동일하다. 자유는 존재의 어떤 특징이 아니고, 인간이 존재 그 자체이며, 인간은 자유라는 것이다. 행동의 첫째 조건은 바로 자유다. 모든 활동은 의도적이어야 하고, 목적이 있고 동기 부여가 있어야 하기 때문이다⁴⁵⁾. 자유는 본질적으로 행동의 자유다. 그러나 사람들은 자신의 자유가 어느 정도 제한된다고 느낄 때가 있고, 같은 행동을 선택하면 다양한 결과를 나올 경우도 있다. 그래서 상황과 자유의 관계가 중요한 요소가 된다. 모든 사람은 상황에서 출발하여 자유 선택을 한다. 선택의 자유는 절대적으로 영원히 있지만, 선택의 자유와 얻을 수 있는 자유는 완전 다르다.

자유가 존재를 결정하는 것은 목적의 선택일 뿐 아니라 자유로서 자신에 대한 선택, 자유에 대한 가능성을 설정하는 것이다. 선택을 하는 상황은 자체의 우연성과 자유의 우연성의 공통된 산물이거나, 일종의 애매모호한 현상이다. 이것은 바로 인위성이다. 도전과 도움이란 애매모호하고, 자유롭게 선택의 행동 속에서만 의미를 얻을 수 있다. 어떤 상황에서 선택을 하는지를 우연성과 인위성은 같이 결정한다. 상황(situation)이 몇 가지 방식으로 표출: 자기의 위치, 자기의 과거, 자기와 타인의 기본적인 관계, 그리고 자기의 주변 환경과 자기의 죽음이다.

우리는 목적을 달성하기 위한 계획을 세우는 과정에서 선택한다. 하지만 그 선택으로 꼭 목적이 달성될 수 있는 것이 필연적이지 않고, 아직 알 수 없는 요소가 영향을 끼칠 것이다. 그럼 우연성을 벗어나기 위해 자유 법칙을 선택한다. 자유는 선택의 자유이지, 선택하지 않는 자유가 아니고, 선택하지 않아도 자유롭게 선택을 했다. 그래서 자유는 단지 단순한 우연성이 아니라 우연성에 대한 영원한 탈출이다. 우연성의 내

45) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

재화, 허무화, 주관화, 이렇게 변화된 우연성은 무동기 선택으로 넘어간다.⁴⁶⁾ 설정된 효과를 위해 제한된 인물과 기록 내용 중에 자유롭게 선택을 하고, 이런 행위 중에 동기가 밝혀진다. 또한, 자기가 선택할 때에 타인의 선택에 영향도 끼칠 것이고, 자기 자신뿐만 아니라 타인도 포함해 모든 선택에 책임을 져야 한다.

오디션 프로그램은 제한된 시간 안에 모든 출연자들의 존재를 시청자에게 보여주는 것이 불가능하다. 아주 많은 출연자가 있는 오디션 프로그램은 방송 시작부터 어떤 방식으로, 어떤 인물 이미지로 프로그램 홍보 효과를 높이고 시청자를 붙잡아 두어야 할지가 첫 번째 선택이다. 최종 예상대로 우승자 단체를 조합하기 위해 어떤 출연자가 파이널까지 남을지는 결승전 전에 선택과 계획이 필요하다.

제작진은 마지막으로 예상대로 우승자와 멤버별 포지셔닝을 위해 실제 시청률, 시청자의 취향, 실제 순위 등에 의해 끊임없이 선택하고 있다. 동시에 출연자들도 노래, 같은 팀 멤버, 자신의 표현, 프로그램에서 나온 소셜 능력 등 각 방면도 계속 선택한다. 이 선택들은 모두 상호 영향을 주고받으며, 끊임없이 원래의 계획을 변화시킨다. 방송에 어떤 캐릭터 이미지가 보여줄지, 어떤 캐릭터가 방송에 스토리 라인을 가지고 있는지, 어떤 사람이 유리한 편집을 받을 수 있는지, 어떤 사람이 악마의 편집을 당할지는 연출자의 자유의지에 달렸다.

3) 오디션 프로그램에 노출된 상품성 압박

리얼리티 프로그램에서는 재미와 시청률을 위해 시각을 선택하거나 편집을 통해 스토리와 연극적인 즐거리를 만든다. 시청자와 자본이 개입하면서 시청률 추구, 토론도 등으로 단순히 실력에 의한 출연자를 탈락시키는 것이 아닌 상품성이 점점 드러났다. 오디션 리얼리티 프로그램 조작 사건, 캐릭터 시나리오 작성 등은 대중 매체의 윤리성을 짓밟았다. 프로그램의 진실성에 대해 책임을 지지 않고, 공신력을 잃게 한다. 이익 앞에서 프로그램의 진정성과 윤리성이 훼손되고, 출연자들도

46) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, p.580.

상품성의 압박을 받았다. 다음에서 〈슈퍼스타 K〉, 〈위대한 탄생〉과 〈믹스나인〉을 분석하고, 프로그램에 노출된 상품성과 리얼리티를 고찰한다.

한국의 오디션 프로그램은 수익성 확대를 위한 비즈니스모델을 방송국과 엔터테인먼트 회사 등이 공유하는 추세가 이어지고 있다. 이러한 프로그램 후의 계획 때문에 제작진은 상품성 높은 결과를 내는 것에 대한 압박이 존재할 수밖에 없다. 이 때문에 진행 과정에서 의도가 리얼리티를 왜곡할 수 있는 가능성이 존재한다. 일반적으로 오디션 승자들을 중심으로 엔터테인먼트 회사와의 계약을 통해 가수로서 활동을 하고 일부 수익을 공유하기도 한다. 1951년에 델러스 스메즈는 벌써 상업 대중 매체의 주요 상품은 대중이고, 대중은 상업에 의해 매매되는 상품으로, 미디어 활동의 상품성을 보여 주고, 경영성 및 경쟁성을 구현하였다.⁴⁷⁾ 어느 정도 예술은 그 상품성에 의존해서 시장에서 생존하고 발전한다. 그리고 예술시장은 예술이 전해지고 발전하는 장소이다. 예술 시장에 의존한 예술 작품의 변형을 위한 상품성 때문이다. 또한, 시장은 예술 창작에 대해 지향적인 작용을 한다. 상품 시장만 따라서 추구하다 보니 프로그램 자체도 진실이 아닌 것 같다고 말했다.

대중 매체가 생산한 오락, 이미지, 사상, 언론과 정보 등이 가장 중요한 상품이 결코 아닌 그들은 ‘무료 급식’, 그 목적은 단지 시청자를 생산 현장으로 유인하는 것이다⁴⁸⁾. 또한, 출연자가 상품성이 있는지에 제작진의 이익이 걸려 있다. 제작진은 시장에 영합하기 위해 다양한 수단을 취한다.

이러한 배경에서 2010년에서 2011년에 방영된 〈스타오디션 위대한 탄생 1〉은 완벽한 포맷과 계획 없이 진행된 프로그램에 시청자 참여라는 변수가 어떻게 방송국 입장에서는 최악의 결과가 나올 수 있는지 보여주었다. 프로그램의 기획 단계부터 ‘강자인 공중파가 약자인 케이블의 아이디어를 도용한다’는 비판에 시달렸다. 당시 정치적으로 논란이 있던 사장의 지시에 의해 급조된 프로그램이라는 보도와 고정 시청자가 있는 프로그램을 강제 폐지해가며 등장했다는 점 등 곱지

47) 程曼丽, 乔云霞 主编, (2013), 『新闻传播学辞典: 新华出版社』, p.16.

48) 彭晶晶, (2009), 「受众: “商品”的发现与“人”的忽视 ——“受众商品论”的一种解读」, 『新闻世界』.

않은 시선 속에 시작되었다.

2009년 첫 방영된 〈슈퍼스타 K〉는 케이블 방송에서는 유례가 없던 7%대의 시청률을 기록하기도 했다. 2010년에 방송된 〈슈퍼스타 K2〉는 케이블 방송 역대 최고 시청률 19%대를 기록했다⁴⁹⁾. 하지만 시즌 4부터 편집과 외모지상주의에 편향된 일부 참가자들의 편애 및 차별 등에 환멸에 느낀 시청자들이 늘어나서 인기가 떨어졌다⁵⁰⁾. 2016년의 최종화 시청률이 최고 2%밖에 안 되는 상황이 되었다.

제작인은 이슈를 만들기 위해 실력 없고 웃기는 참가자를 많이 출연 시키고 실력이 있는 출연자에게 악마의 편집을 했다. 예를 들면, 시즌 2에 김그림은 프로그램의 연극성을 성공적으로 이끌었다. 슈퍼워크 때 조장이 멤버를 정하는 방식으로 미션을 했을 때, 김그림은 조장이 되어 심리적으로 불안한 상황을 보여주었다. 팀 멤버들에게 화를 내기고 상식적으로 이해가 안 되는 행동들을 하여 시청자들의 비난을 받았다. 그 이후 다양한 스토리와 악마 편집이 하나씩 생기며, 〈슈퍼스타 K2〉는 주목을 받으며 최고의 시청률을 올리게 되었다.

시즌 3에서도 실력이 좋지만 나쁜 성격을 편집으로 보여주는 경우도 많다. 신지수도 김그림과 같은 이미지 시나리오로 편집되었다. 조장으로 서 팀 멤버의 의견을 안 듣고, 자신의 생각을 고집하는 장면만 편집하여 독선적인 모습을 표현했다. 악마 편집 때문에 신지수는 〈슈퍼스타 K3〉 방송 이후 각종 실시간 검색어 1위를 기록하였다. 이런 실력이 뛰어난 출연자들에게 악마 편집을 하는 상황이 점점 늘어났다. 실력이 없고 잘생기고 웃기는 출연자들은 많이 주목을 받았다. 출연자들에 대한 상품화로 이미지는 진실성을 잃고 상품성만 충족시키고 있었다.

〈스타오디션 위대한 탄생〉는 심사위원에서 멘토로 설정을 변화시켰다. 하지만 멘토의 권력과 위엄은 크다. 그리고 멘토를 자주 바꾸고, 특별한 멘토를 설정하고, 어떤 특별 멘토가 투입될지 기대하는 목소리가 점점 나오고 있었다.

1기에서 멘토 별 지도 시작 단계부터 개성 있는 멘토의 영향을 받은 출연자들과 우승자 배출을 위한 멘토 간의 보이지 않는 자존심 싸움 등

49) 최소망, 강승묵, (2012), 「텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석:〈스타오디션 위대한 탄생〉과 〈슈퍼스타 K2〉를 중심으로」, p.121.

50) <https://namu.wiki/w/슈퍼스타K%20시리즈>

이 생겼다. 연극성을 원하지만 이런 모습이 좋아 보이지 않았다. 멘토의 권한이 너무 강하다보니 객관적 기준이 무시되고 멘토의 취향이나 가치관에 의해 합격자가 선발되는 경우가 자주 나타났다. 대표적인 예로 권리세와 손진영이다. 이미 여러 번 멘토들에게 지적당하고 실력이 부족하다고 평가받았음에도 불구하고, 계속 합격하여 결국 멘토 스쿨까지 들어가고 생방송에 들어갔다. 이런 모호한 평가 수준 때문에 시청자들이 프로그램의 진실성에 대한 의심을 제기했다. 멘토가 권력이 강하다면 평판이 아니고 단순히 실력에 의해 했을 테지만, 멘토와 제작진이 목적과 의도에 따라서 출연자를 뽑았다. 이로 인해 출연자가 선수가 아니고 단지 상품이 되었다.

또한, 프로그램의 대중 투표 방식인 문자로 하지만, 제작진이 애매하거나 잘못된 언어와 문자로 시청자들의 문자 투표를 유도하였다. 제작진은 목표를 갖고 수용자를 얻고 있다. 하지만 수용자의 소비가 매체의 가치를 만든다. 프로그램은 상품성을 과하게 추구하면 좋은 결과를 얻을 수 없다.

제작진의 문자투표제도가 시청자들의 참여를 지나치게 높게 만들면서 멘토 채점 단계에서 낮은 점수를 받고 문자투표로 살아남는 출연자가 속출하였다. 멘토 제도로 인해 멘토 인기가 출연자의 인기에 영향을 미쳐 시청자들의 문자 투표로 인한 거취에 직접적인 영향을 미쳤다. 그만큼 시청자에게만 결정권을 주는 것은 제작진의 간섭 범위에서 벗어난 것을 의미했다. 하지만 대중적 참여가 프로그램의 인기와 관심도를 높여줄 수 있는 만큼 제작진의 조절과 제약이 어느 정도로 필수적이다. 이는 프로그램의 절대적 리얼리티에 주관적인 영향을 미치게 된다.

〈프로듀스 101〉의 성공은 많은 비슷한 아이돌 육성 오디션 프로그램을 연이어 출현시켰다. 이와 같은 한국 표준 아이돌 한정 그룹을 만들기 위해 오디션 프로그램도 잇따라 생겨나고 있다. 2017년 같은 기간에 방송된 〈더 유닛〉과 〈믹스나인〉이 대표적인 상업성이 노출된 오디션 프로그램이다. 그리고 이런 프로그램을 통해 오디션 프로그램의 상품성을 알 수 있다. 한 시즌에서 남자나 여자만 하는 프로그램과 달리 두 프로그램은 더 폭넓은 관객층(남녀 두 가지 관객층)을 이끌기 위해, 남녀 출연자의 선발을 같이 진행하고, 남자팀과 여자팀의 대결을 벌이고,

최종 투표 결과에 따라서 우승하는 쪽이 데뷔할 수 있는 출연자를 선택했다. 투표 데이터로 남자단체와 여자단체를 판단하는 게 시장적이고 이득을 볼 수 있다. <믹스나인>은 방송이 끝날 때까지 여러 차례 방송에서 4월 데뷔하는 소년소녀들에게 투표해 달라고 요청했지만, 결국 4월 데뷔를 약속한 것은 지켜지지 않았다. 데뷔가 늦어지고 심지어 데뷔할 소식이 없는 이유에 대해서는 YG 측은 공식 입장을 전하지 않고 '묵묵부답'으로 일관했다. 최초 데뷔 조 계약기간은 최소 4개월이었지만 YG 측은 4개월 단기간의 한정 그룹은 한 그룹의 성패, 이익, YG의 이미지 등에 의미가 없다며 3년 계약을 제안했지만 일부 소속사가 동의하지 못해 9인조 데뷔는 무산됐다. 모든 출연자도 이익의 희생양이 되고, 이익과 계약의 상호 제약 속에서 출연자들이 자유의지에 따라 자기의 선택을 할 수 없다. 대중의 평가와 투표 데이터로부터 거꾸로 선택받던 캐릭터도 스스로 선택할 권리를 잃어 진정한 억압 상품이 됐다.

4. <프로듀스 101> 시리즈에 대한 분석

프로듀스 시리즈는 아이돌 연습생을 경쟁시켜 최종 승자들로 케이팝 아이돌 프로젝트 그룹을 결성한다. 이들이 일정 기간 활동하면서 앨범 발매와 콘서트 개최 등을 통해 수익창출을 목표로 하는 만큼 최종 아이돌 그룹의 완성도가 중요했다. 제작진은 최종 완성도를 위해 출연진들을 중심으로 나름의 다양한 조합을 구상해 보는 것이 필요했다. 이를 위해 특정한 출연자들을 집중 조명했을 것이라는 추론이 가능하다. 일반적인 케이팝 아이돌의 포지션이나 캐릭터 분류에서 누가 방송 분량을 배분 받았는지를 분석하기를 통해 제작진의 의도를 파악해보고, 어떻게 오디션 프로그램에서 현실(실력)이 왜곡되었는지 분석해본다.

<프로듀스 101> 와 같은 인물 군상 오디션 프로그램은 시청자가 프로그램 결과 투표를 주도해 최종 우승자를 선정하는 방식이다. 실제로는 여전히 단방향 선형으로 시청자에게 정보를 전달한다. 하지만 시청

자는 정보를 선택해서 받아들일 권리가 있고, 정보 수신 정도와 선호도는 투표 데이터와 인터넷 여론을 통해 살펴볼 수 있다. 프로듀스 시리즈는 매 시즌 처음부터 엄청난 출연자 수가 있어서 제한된 시간 안에 101명 출연자 중에서 어떻게 두각을 드러내면서 일정한 주목을 받는지 가 중요하다. 연출자가 누구를 시청자에게 보여주느냐에 따라 결정된다. 그리고 주목받는 목적을 달성하기 위해서는 일련의 수단이 필요해서 인물에게 충분한 방송 분량과 뚜렷한 개성을 만들고, 충동을 일으키고 스토리 라인을 만들었다.

먼저 프로듀스 시리즈의 캐릭터 이미지를 살펴보고, 성장형과 재성장형 같은 캐릭터 유형은 오디션 프로그램마다 없어서는 안 될 유형이다. 육성 오디션 프로그램의 핵심 요소는 성장인데, 처음 모습과 성공적인 무대를 비교해서 큰 반전을 통해 캐릭터의 성장 스토리를 만들 수 있다. 이를 통해 노력과 학습 능력, 성장이 빠른 이유가 부각될 뿐만 아니라, 이러한 특징으로 시청자의 호감을 이끌어내고 방송 분량을 할애할 수 있다.

전체 〈프로듀스 101〉 시리즈에서 볼 수 있듯이 성장형 캐릭터 이미지는 육성류 오디션 프로그램에 필수적이다. 성장형 캐릭터는 방송에서의 성장을 통해 상대적으로 완성된 스토리 라인을 형성해 주목을 받는다. 시즌 1의 김소혜는 대표적인, 완벽한 성장 스토리 라인을 가진 캐릭터다. 김소혜는 첫 평가에서 연기회사 출신으로 연습 경험은 없는 모습으로 등장했다. 아무것도 못해서 F등급에서 이동했다. 열심히 연습했지만 주제곡을 촬영 평가 할 때 동작을 기억하지 못해 부진했다. 1차 공연에서 열심히 연습했지만 무대에서 여전히 가사를 틀리는 미숙한 모습이 계속되었다. 성장하는 계기는 2차 공연에 위치 평가 ‘보름달’ 무대에서 좋은 퍼포먼스를 보여주면서부터다. 이를 통해 해당 시즌에서 가장 성공적인 성장 스토리를 만들어냈다. 김소혜의 성장 스토리가 지속적인 관심을 이끌어낼 수 있던 기반은 전반기 몇 회에서는 상당히 서투름에도 방송 분량이 굉장히 많았다. 시즌 1의 성공한 성장형 캐릭터 스토리 때문에 이후 매 시즌마다 성장형 캐릭터 출연자들이 높은 관심을 받게 된다. 시즌 4에서는 성장 과정을 뛰어나기 위해 특히 X반을 설정했다.

또한, 단장취의(斷章取義)를 통해 말의 순서를 바꾸거나 행위와 맞추는 등의 방식으로 언어의 다른 뜻을 표현할 수 있다. 언어와 행동의 편집을 통해 보여주는 캐릭터 이미지를 변화시켜 시청자의 호감도를 변화시킬 수 있다. 이때 악마 편집은 가장 흔한 수단이다.

먼저 대표적인 악마의 편집을 당하는 출연자는 시즌 2에는 주학년이다. 악마 편집점은 4가지 있다. 첫째는 첫 평가 때에 F등급만 받지만, 첫 팀 평가 전에 센터 뽑을 때에 꼭 해야겠다는 야심이 크지만 야심에 맞지 않은 실력이 있는 장면을 편집했다. 둘째는 연습 검사할 때도 춤 동작이 계속 틀렸는데, 안무 선생님이 일부러 틀렸냐고 물었는데 대담이 이상한 것을 편집했다. 확실히 대답했는데 뒤에 배경이 다르므로 일부러 편집했다고 판단한다. 셋째는 연습 때에 연습실에서 나가서 돌아오지 않고 소극적으로 연습하고 센터로서 계속 춤동작을 틀린 모습을 편집했다. 넷째는 3차 공연 때에도 야심을 가지고 센터가 됐지만 잘 할 수 없어서 김용국으로 바꿨다. 근데 공연할 때에 주학년이 센터를 막은 경우를 편집했다. 시즌 3에서 가장 눈에 띄는 편집을 통해 악마의 편집이 당하는 장규리는 한번 음 이탈 나는 내용을 8번까지 반복 방송했다. 이런 사례를 통해 캐릭터의 이미지는 일정한 스토리텔링이 필요한 것을 알 수 있다. 인물관계나 인물의 행위가 일어나는 인물만이 존재의 본질로서 존재할 수 있는 것이지, 단순한 존재로서 존재할 수 있는 것은 아니다.

방송분량은 시청자들의 시선을 유도하고 마지막에 데뷔한 단체를 합리적 조합하기 위해 각 포지션마다 선택한 출연자에게 방송 분량을 줬다. 그 범위에서 시청자들의 취향으로 몇 명을 뽑게 투표를 의도적으로 유도했다. 예를 들며, 시즌 1에 댄서 포지션에서 김청하가 가장 뛰어났다. 처음부터 나올 때에 댄스 솔로가 아주 잘하게 하는 모습을 편집했다. 댄스 포지션 평가 중에 많은 분량으로 뛰어난 댄스 실력이 있는 이미지를 보여줬다. 또한, 유연정은 끝까지 메인 보컬 포지션을 차지했다. 시즌 3에서 이채연이 나오자마자 바로 강력하게 댄스를 했다. 이로 인해 다른 연습생에 비하면 메인 댄서 포지션 이미지를 바로 보여주는 듯하다. 하지만 이는 여전히 방송 분량이 얼마나 되는지에 따라 결정되는데, 얼굴이 안 보여서 탈락의 가능성도 있다.

일반적으로 제작진이 특별히 편집하면 인물 이미지가 더 선명할 것이다. 지난 몇 회에서 포석을 잘 깔아 몇몇 포지션에서 선수를 돋보이게 하고, 후반에 차근차근 추려내면서 일부 선수의 방송 분량을 줄이고 가능한 선수를 정한다. 인물의 능력, 잘 할 수 있는 부분, 배경 이야기를 미리 알고 있기 때문에 누구를 어떤 포지셔닝에 둘지 미리 생각해 둔다. 생각에 따라서 첫 등장에 누가 어떤 분량으로 편집할지, 어떤 포지션을 잡을 것인지, 선수들의 운명을 결정한다. 만약 앞서 방송 분량 문제로 인해 데뷔 범위에 선수가 같은 포지션이거나, 댄스가 부족하다는 문제가 있다면 바로 조정해야 한다. 부족한 포지션을 방송분량에 많이 삽입하고 같은 유형의 인물의 분량을 줄여야 한다. 국민 프로듀서가 투표했지만 방송 프로그램은 여전히 단방향으로 정보를 발신자였다. 제작진의 방송분량을 결정하는 것은 여전히 방송 인물한테 중요하다. 방송 분량과 편집은 캐릭터의 스토리와 이미지에 대한 가장 효과적인 조작이다.

5. 결론

오디션 프로그램은 이익과 재미, 그리고 시청자의 주목을 받기 위해 의도적으로 내용을 컨트롤하고 있다. 실력이 없는 출연자가 방송 분량을 많이 얻기도 하고, 투표 일변도와 부적합한 채점, <프로듀스 101> 시리즈의 투표 조작 사건이 있었다. 프로그램은 제작 과정에서 수단을 통해 이런 극단적인 사건이 발생했다. 본 연구는 프로듀스 시리즈의 사례를 통해, 실존주의에 따라 제작진이 일정한 목적으로 주관적인 의도로 캐릭터나 스토리 메이킹과 편집으로 리얼리티를 왜곡했다는 가설을 논증한다.

제작진은 프로그램 제작 과정에서 프로그램의 사실을 의도적으로 편집해 투표를 유도하고, 출연자가 시청자에게 보여주는 이미지를 만들기 등의 효과를 거뒀다. 목적을 달성하기 위한 의도적인 행동수단부터 구

체적인 상황이 자유의지에 따른 선택에 대한 제한에서 그 속에서 내포된 실존주의 사상을 살펴보았다.

“실존은 본질에 앞선다”는 명제에서 본질은 인간의 자유의지에 따라 끊임없이 자유롭게 선택을 하고, 선택한 행동을 통해 확립된다는 것을 알 수 있다. 이것은 리얼리티 프로그램의 본질은 현장에서 일어나는 일을 그대로 기록하는 사실성인지, 거기서 선택에 의해 제작자들이 완성도 높은 엔터테인먼트 콘텐츠를 만들어 내는 것이 실존인지, 아니면 상업적인 확장을 위한 최선의 결과물 도출이 본질이고 이를 위해 실제로 벌어지는 상황을 선택적으로 왜곡하는 것이 실존인지에 대한 질문이다. 이는 현재 거의 모든 리얼리티 프로그램이 겪고 있는 문제다. 어디서부터가 본질인 리얼리티이고 어디까지가 나의 선택에 의한 실존인지 결국 원하는 최상의 결과가 도출되는 것과 프로그램에서 자연스럽게 도출되는 것과의 괴리가 좁을수록 리얼리티 프로그램의 취지에 근접한다.

프로듀스 시리즈처럼 오디션 프로그램은 리얼리티를 표방하며 심사위원 채점 제도를 없애고 투표 결정권을 시청자에게 100%를 줬다. 하지만 제작진은 이익과 시장효과를 위해 프로그램을 직접 컨트롤하고, 방송 분량이나 편집 방법에 신경을 쓰고, 프로그램의 화제와 최종 결과가 프로그램 사전 설정에 부합하도록 했다. 프로듀스 시리즈 투표 조작 사건을 보면 제작진의 과잉 통제로 빚어진 극단적 사건으로 프로그램의 리얼리티가 왜곡되고 있는 것은 분명하다. 이에 해당 시리즈의 제작진이 상업적 시장과 방송의 효과를 위해 왜곡된 측을 택했다는 것을 알 수 있다. 거스를 수 없는 본질의 존재 앞에서 그들은 선택의 여지가 없는 협소한 실존 앞에 서게 되었다.

전체 오디션 프로그램을 통틀어 갈수록 치열해지는 경쟁 속에서 대부분 제작진들은 시장에 고개를 숙이고 진실을 왜곡하는 본질을 감추는 선택을 한다. 예능의 효과를 내고 시청자의 저변을 넓히기 위해, 대부분 방송 분량을 논쟁적인 화제성이 있는 출연자에게 준다. 또는 편집을 통해 만들어낸 포함 출연자들의 충돌, 성격에 나타난 악질적인 면 등에 주목하고, 여론 효과를 유발했다. 이를 통해 제작진이 원하는 인지도를 얻음으로써 그에 상응하는 이득을 얻을 수 있다.

그러나 무조건 이익만을 추구하고 출연자와 프로그램을 상품화하면

방송에서 보여준 캐릭터 이미지와 스토리가 형식화된다. 실제 벌어진 것과 전혀 다른 어찌 보면 소비자인 시청자를 속이는 행위다. 오디션 프로그램은 시장으로 먹고 사는 프로그램으로서 소비자의 공감을 얻어야 한다. 출연자 개인의 실제 상황에 따라 제작진 역시 포지셔닝의 배치나 여론 향배에 따라 편집하거나 캐릭터를 만들거나 악마 편집을 한다. 이는 사실에 대한 의도적인 창작과 왜곡으로 이어진다. 제작진 입장에서는 프로그램의 공정정보보다 수익성과 방송 효과가 더 중요할 수밖에 없다. 하지만 좋은 프로그램은 그에 걸맞은 태도를 유지해야 한다. 자연스럽게 현장에서 발생하는 최대한 살려 리얼리티의 본질을 사수하려는 노력이 창작자들의 본질이 되어야 하거나 수익성과 시청률을 무시할 수 있는 실존이 방송과 제작자들은 왜곡의 길로 이끄는 안타까운 상황으로 치 달지 않아야 한다는 생각이다.

참고문헌

단행본

- 홍순철, 전규찬, 이영주, 이동후, 정운경, 박석철, 이종임, 하수정, 은혜정, 『텔레비전 프로그램 포맷 창작론』, 국립중앙도서관, 2010.
- 최은경, 『사실적텔레비전과방송편성문화』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 이영돈, 『커뮤니케이션북스』, 국립중앙도서관, 2014.
- 임영호, 『신문원론』, 한나래출판사, 2013.
- 앙드레 바쟁 저, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998.
- 유현석, 『다큐멘터리 이론과 실제』, 도서출판 차송, 2011.
- 기이 고티에, 김원중, 이호은 옮김, 『다큐멘터리, 또 하나의 영화, 커뮤니케이션북스, 1998.
- 정재형, 『영화 이해의 길잡이』, 개마고원, 2011.
- Ron F. Smith, 李靑藜 옮김, (2000), 『Groping for Ethics in Journalism』, China : Xinhua Publishing House, 1999.
- Hill, Annette, 『Restyling Factual TV』, Routledge, 2007.
- Sartre, J. P, 陈宣良 옮김 (1997), 『존재와 무(L'Être et le Néant)』, China: SDX Joint Publishing House, 1981.
- Sartre, J. P, 周旭良 汤永宽 옮김, 『Existentialism Is a Humanism』, China:Shanghai Translation Publishing House, 1946.
- George Lukács, 『The Historical Novel』, London: Merlin, 1962.
- Szszzynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, Claire, eds. 『Nature Performed: Environment, Culture and Performance』, Oxford: Blackwell Publishing, 2003.
- Everette E. Dennis and John C. Merrill, 『Basic Issues in Mass Communication : a Debate』, New York: Mcmillan Publishing Co., 1984, pp.104-117.
- Forsyth Hardy, 『Grierson on Documentary』, Faber and Faber, 1966.

- Michael Renov, 『Theorizing Documentary』, Routledge, 1993.
- Rieffel and Rémy, 『Que sont les médias? Pratiques』, identités, influences, Gallimard, 2005.
- Jean Paul Sartre, 『Qu'est-ce que la littérature Gallimard』, 1986.
- 萨特, 『萨特文集:第7卷 关于我自己』, Beijing: People's Literature Publishing House, 2005.
- 童兵, 『理论新闻传播学导论』, 中国人民大学出版社, 2000.
- 程曼丽, 乔云霞 主编, 『新闻传播学辞典: 新华出版社』, 2013.

논문

- 이중수, 「오디션 리얼리티쇼와 현대여성의 '통과 의례': <도전 슈퍼모델> 서사분석을 중심으로」, 『미디어 젠더 & 문화』, 제9권, 2008, pp.51-164.
- 하광언, 「미디어의 사회적 현실구성 이론의 현상학적 체계에 관한 연구: 텔레비전 뉴스의 현실구성 기능을 중심으로」, 『연세대학교 언론홍보대학원』, 1998, pp.76-78.
- 강세윤, 이원덕, 「다큐멘터리 리얼리즘의 사운드 미학」, 『영상기술연구』, 2018, pp.115-140.
- 홍지아, 「리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론」, 『한국방송학보』, 제23권2호, 2009, p.571.
- 정민희, 강승묵, 「오디션 리얼리티 쇼 <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2> 등장인물의 성격 유형과 수행 기능 연구」, 2012.
- 홍석경, 「텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구」, 『방송문화연구』, 제16권 1호, 2004, pp.260-272.
- 이경숙, 조정진, 「오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합: <서바이버>와 <무한도전!> 비교분석」, 『방송과 커뮤니케이션』, 제11권 1호, 2010, pp.89~120.
- 윤태진, 「정서적 참여와 실재(reality)의 재구성」, 『방송문화연구』 23(

2)』, 2011, pp.7-36.

최소망, 강승목, 「텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 : <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 12(6), 2012, pp.121-122.

이경숙, 「오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치 <슈퍼스타K>를 중심으로」, 한국여성커뮤니케이션학회, 미디어, 젠더&문화, 제20호, 2011.

George Lukács, *The Historical Novel*, (London: Merlin). 1962, p.64.
J. Jagodzinkin, "The Perversity of (reality) TV: A Symptom of Our Times," *Journal for the Psychoanalysis of Culture & Society*, Vol.8, No.2, 2003, pp.320-329.

Jean Louis Baudry, "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus", Philip Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, (New York: Columbia University Press, 1986, pp.281-298.

S. Barnet-Weiser and L. Portwood-Stacer, I Just Want to be Again!: Beauty Pageants, Reality Television and Post-feminism, *Feminist Theory*, Vol.7, No.2, 2006, pp.255-272.

Caldwell, J. Prime-time Fiction Theorizes the Docu-real", in J. Friedman(ed.), *Reality Squared: Televisual on the Real*. Piscataway: Rutgers University Press. 2002, pp.259-292.

Sparks, C. Reality TV: The Big Brother phenomenon. *International Socialism*, 2007, p114.

张小元, 「新闻:真实性或者客观性--一种现象学路径的分析」, 『新闻与传播评论』, 2007, pp19-22.

鲍雁林, 「谈纪录片的真实性与故事性」, 『电影传媒论文』, 2018.

何苏六, 「纪录片的责任与影响」, 『现代传播』, 2005, pp.84-85.

Joris Ivens, 何钟辛 옮김, 「关于纪录影片创作的几个问题」, 『电影艺术』, 1980, pp.47-51.

彭晶晶, 「受众:“商品”的发现与“人”的忽视 ——“受众商品论”的一种解读」, 『新闻世界』, 2009.

웹사이트

Friedrich Engels, (1888), “致玛格丽特·哈克奈斯 (Engels to Margaret Harkness In London)”.

<https://www.marxists.org/chinese/engels/mia-chinese-engels-188804.htm>

Emma021218, (2021,01. <https://baike.baidu.com/item/萨特存在主义>

<https://namu.wiki/w/슈퍼스타K%20시리즈>

Abstract

A Study on the TV Audition Show's Distortion of Reality with Sartre's Existentialism which shows Media Subjectivity and Ethicality

Lingyao Tu

Dept. of Film, TV & Multimedia, Sungkyunkwan University
Master

This study looks to explore situations in which the authenticity of reality audition programs is inherently distorted by subjective intervention through a theoretical model of existentialism and case study of how it was practiced in an actual program. In detail, we examine the impact on the essence of human subjective intervention and the behavior by free will and use Sartre's existentialism a theoretical model and a Korean audition program <Produce 101> series as the case for the study. We believe that the producers intended to narrow the audiences choices by creating a favorable environments for certain participants (trainees as they were called) to be recognized and liked by the voting audiences. We look to "subjectivity," the first principle of existentialism, people determine their essence through free will, and all actions in the production process are aimed at achieving that goal, which keeps the position balance of final debut group by creating the character image and personality through character making, storytelling and increasing or decrease the assigned air-time of each individuals.

Keywords

Audition program, Reality, Existentialism, Character making, Subjectivity, Ethicality

장소 특정적 다큐멘터리의 촬영 방식 연구

- 다큐멘터리 〈서울역〉, 〈옥포 조선소〉를 중심으로 -*

오 세 현

성균관대학교 영상학과 박사수료

목차

1. 서론
 - 1) 문제제기 및 목적
 - 2) 연구 배경
2. 촬영 방식 및 방향
 - 1) 〈서울역〉의 촬영 컨셉 및 방법
 - 2) 〈옥포 조선소〉의 촬영 컨셉 및 방법
3. 결론

* 저자의 석사학위 논문을 요약 정리하여 재구성하였음을 밝힙니다.

요약문

특정한 장소를 중요한 대상으로 하는 다큐멘터리 〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉를 중심으로 촬영가의 입장에서 다큐멘터리 촬영의 방법론에 대한 내용을 기술하였다. ‘구 서울역사’와 ‘대우조선해양’이라는 장소는 그 자체로 근대적 가치가 반영된 기념비적 공간이며 한국인들의 집단 기억과 무의식, 그 장소에 대한 특유의 감정이 공유되는 곳이다. ‘구 서울역사’는 장소 정체성이 ‘문화역 서울 284’라는 새로운 공간으로 변화하였고, ‘대우조선해양’은 지금도 활발히 기능하는 대규모 산업단지로서 산업구조의 변동에 따라 변화를 모색하는 유기체 같은 곳이다. 〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉는 장소 정체성과 관련된 공간의 이미지들과 그곳과 관련된 사람들의 모습을 관찰하고 기록한다. 특정한 장소의 공간을 응시하고 그 곳에 속한 사람들의 노동과 휴식 같은 실재적인 경험의 순간들을 지속적인 기록과 반복적 배치의 구성을 통해 보여준다. 이를 통해 기록하지 않으면 휘발되는 장소 정체성과 관련된 무형의 서사를 단면을 엿보게 하고 영화를 통해 특정한 장소 경험을 가능하게 한다. 본 연구는 이런 장소 특정적인 다큐멘터리의 촬영 방식에 대한 고민과 의미를 두 편의 작품을 중심으로 고찰한다. 각각의 장소 특징에 맞는 촬영 방식과 진행방향에 대한 것을 제작론에 입각하여 기술하였다.

주제어

공간, 장소, 장소 정체성, 장소 상실, 다큐멘터리, 서울역, 옥포 조선소

1. 서론

1) 문제 제기 및 목적

2000년대 한국 독립 다큐멘터리계는 기존의 형식적 틀과 제작방식에 얽매이지 않고 새로운 서사구성의 다큐멘터리들이 등장하기 시작했다. 맹수진은 2000년대 후반부터 등장한 한국의 다큐멘터리 영화들이 보여준 경향을 기본적으로 다양성으로 설명한다.¹⁾ 한국 다큐멘터리 영화들에서 보이는 다양성의 양태는 제작 주체의 다변화, 극영화 장르의 관습에 대한 차용 및 변주, 상영 방식의 다변화와 관련된다. 이러한 양상은 다큐멘터리의 제작환경을 변화시켰을 뿐만 아니라 관객들과의 소통 방식에도 변화를 가져왔다.

공간과 장소를 중요한 대상으로 하는 다큐멘터리를 연구하는 대표적인 연구자로는 이승민과 이도훈이 있다. 이승민은 인물과 사건 중심 서사에서 벗어나 공간에 주목하는 “공간-다큐멘터리 영화”로 불리고 있는 작품들에 주목한다.²⁾ 이승민에 의하면 2000년대 후반 한국 다큐멘터리 영화에는 무인의 풍경 이미지들이 화면에 전면적으로 등장한다.³⁾ “나무로 뒤덮인 숲, 폐허가 된 집터와 골목길, 크레인이 매달려 있는 고층 빌딩의 건설 현장 등”⁴⁾의 이미지들과 이들 공간에 놓여있는 일상의 오브제들이 시간적 인과관계의 서사 구성이 아닌 공간 이미지의 배치와 구성으로 응시의 대상이 된다. 이런 이미지들은 기존 다큐멘터리 영화의 관습에서 마주하던 인물과 사건에 종속된 배경이나 서사의 흐름을 이어내고 조절해 주는 삽입화면들과는 다르다. 이도훈의 경우 주요 대상으로 공간의 부각이 불러오는 시간적 서사의 해체, 파편화로 인한 미학적

1) 맹수진, 「한국 독립 다큐멘터리의 주제 및 양식적 다양화에 대한 고찰」, 『씨네포럼』, (18), 2014, p.255-285.

2) 이승민, 「한국 다큐멘터리 영화의 새로운 경향 : ‘공간 이미지’의 등장」, 『독립영화』, 2015, p.52-64.

3) 이승민, 『한국 다큐멘터리 영화의 공간성 연구 - 2000년대 후반 이후의 새로운 경향을 중심으로』, 중앙대학교 첨단영상대학원 학위논문(박사), 2015, p.187.

4) 이승민, 『한국 다큐멘터리 영화의 공간성 연구 - 2000년대 후반 이후의 새로운 경향을 중심으로』, 중앙대학교 첨단영상대학원 학위논문(박사), 2015, p.50.

질료로서의 특징보다는 사회적 공간으로서 재생산되고 있는 서사에 주목한다. 특히 그는 최근의 다큐멘터리들이 파괴적으로 공간을 재생산하고 있다고 본다. 공간을 중심으로 재생산되고 있는 서사의 양상을 분류하고 분석하여 후기 자본주의 시대의 개발 논리와 사회 현상을 읽어내고 그것이 함의하고 있는 것을 밝히려 한다.

공간과 장소는 여러 가지 뉘앙스와 다른 의미를 가지고 있으면서 동시에 인간의 경험적 측면에서 같은 의미로 공유되기도 한다. 대표적인 인문지리학자인 이 푸 투안과 에드워드 켈프의 논의에 따르면 둘 사이의 가장 큰 차이는 인간의 경험적 가치에 대한 유무로 구분될 수 있다. 기본적으로 “공간은 장소에 비해 추상적인 의미를 가지며 ‘개방성’, ‘자유’, ‘위협’”과 같은 낯설과 생소함의 함의를 가진다.⁵⁾ 특정한 공간에 대한 경험과 이해, 지식의 습득 등을 통해 공간은 익숙함의 영역으로 들어오며, “‘안전’과 ‘안정’ 같은 의미가 부여되는 장소의 개념으로 변화”된다.⁶⁾ 이러한 공간에 대한 인간의 직간접적인 경험성이 집단적 장소 경험을 통해 장소감을 만들어 내며 특정한 장소, 건축물 등에 장소 정체성을 형성한다. 두 편의 다큐멘터리는 특정한 장소와 연계된 인간의 경험적 가치의 순간들을 포착하면서 노동과 휴식 같은 일상적이며 실존적 행위의 순간들을 지속적으로 포착하고 보여준다. 이것은 “사건과 행위는 장소의 맥락에서만 의미가 있으며, 사건과 행위가 장소의 성격에 영향을 주지만, 장소의 성격에 의해 사건과 행위가 윤색되고 영향을 받기도 한다.”는 에드워드 켈프의 ‘장소의 본질’에 대한 논의를 다큐멘터리 촬영의 수행적 방식으로 진행하고 고민한 과정을 보여주는 것이기도 하다.⁷⁾

대표적 연구자인 이승민, 이도훈은 이런 다큐멘터리들을 ‘공간-다큐멘터리’라고 칭하고 있다. 그러나 본 연구는 사람들이 특정한 장소에 함의된 인간의 경험적 가치들을 기록하고 그러한 무형의 서사들이 모여 형성되는 장소감과 장소정체성에 대한 내용을 다루고 있다. 두 편의 다큐멘터리는 구 서울역사와 조선소라는 장소를 중요한 촬영의 대상으로 다루고 있으며 특정한 공간이 장소가 되어가는 과정에 대한 기록이라기

5) 이-푸 투안 저, 구동희, 심승희 옮김 『공간과 장소』, 대운, 2011, p.19.

6) 위의 책, p.19.

7) 에드워드 켈프 저, 김덕현, 김현주, 심승희 옮김, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005, p.102-103.

보다는 이미 강력하게 형성된 장소 정체성의 대상을 중심으로 그 안의 실존적 경험의 순간과 여전히 축적되고 있는 집단적 기억의 서사를 포착하고 있다. ‘서울역’과 ‘옥포 조선소’는 한국인의 집단적 무의식에 새겨있는 대표적인 근대적 가치의 기념물이자 장소감을 환기하는 곳이며, 이들 특정 장소의 공간 이미지들과 그곳을 경험하고 있는 사람들의 노동과 경험의 순간들을 중요한 주제로 한다. 따라서 본고에서는 선행 연구자들이 사용하고 있는 ‘공간-다큐멘터리’보다는 ‘장소’라는 개념을 보다 강조하여 연구의 내용을 기술하려 한다. 연구의 내용이 ‘구 서울역사’와 ‘대우해양조선’이라는 특정한 장소를 대상으로 촬영된 다큐멘터리에 대한 내용을 다루고 있기 때문에 ‘장소 특정적 다큐멘터리’라는 용어를 통해 연구의 내용을 진행하였다.

논의를 이끌어가고 있는 선행 연구자들의 연구에도 불구하고 디지털의 도입과 함께 더욱 활발해지고 있는 다큐멘터리의 다양성 논의에서 특정한 공간과 장소를 주요한 대상으로 한 다큐멘터리의 구체적인 사례 연구는 여전히 부족하다. 본 연구는 장편 다큐멘터리 <서울역>(2013)⁸⁾과 <옥포 조선소>(2015)⁹⁾를 중심으로 장소 특정적인 다큐멘터리가 공간의 서사를 포착하는 수행적 촬영 방식과 그 접근법을 고찰하고자 한다. 또한 특정 장소와 관련한 다큐멘터리 제작론에 입각한 구체적인 사례 연구를 통하여 촬영가가 수행해야 할 역할과 방식을 모색하고 제안하는 데 있다. 일반적으로 생각하는 촬영가의 역할이란 “영화의 이야기를 이해하고, 연출의 생각을 자신의 관점과 빛을 통해 시각적으로 표현하여 영화의 완성을 도모하는 것”으로 요약될 수 있다.¹⁰⁾ 이 두 편의 장

8) <서울역>(2013), 다큐멘터리, 컬러, 84분, 연출 배운호.

- 2013 제13회 인디다큐페스티벌 초청상영
- 2013 제13회 서울국제 뉴미디어페스티벌 초청상영
- 2013 서울국제실험영화페스티벌 정기상영회 특별상영 : <서울의 유령(들)>
- 2013 건축갤러리 SAAI 전시상영
- 2013 문지문화원 사이 특별상영
- 2013 복합문화공간 에무 전시상영
- 2018 Artspace Hue 전시상영 (파주, 2018.12.5~2019.1.8)

9) <옥포 조선소>(2015), 다큐멘터리, 컬러, 101분, 연출 배운호.

- 2014 일민미술관 <토탈리콜>전 전시상영, 전시상영명 <철의 사나이: 만들어진 장소>
- 2015 제15회 인디다큐페스티벌 초청
- 2018 Artspace Hue 전시상영 (파주, 12.5~2019.1.8)

10) 박종호, 「촬영감독 콘래드 홀에 대한 연구 - 행복한 사고와 미술의 순간을 중심으로」, 『영화연구』, (24), 2004.12, p.225-248.

편 다큐멘터리에 대한 연구는 연출 및 대상과의 소통 방법, 그것을 통한 촬영 장비의 선택, 촬영 방법론과 관련된 제작론에 입각한 사례 연구에 기여할 것이다.

2) 연구 배경

다큐멘터리의 공간적 배경이 되는 곳은 현재 ‘문화역 서울 284’라는 복합 문화공간으로 그 장소 정체성이 변한 ‘구 서울역사’와 경남 거제시 옥포에 위치한 세계 최대 규모의 조선소인 ‘대우해양조선’이다. 이들 공간은 그 자체로 한국인들의 직간접적인 경험에 의한 집단 기억과 그 장소에 관한 특유의 감정이 공유되는 곳이다.

‘서울역’과 ‘대우조선해양’은 각각 한국에서 근대화의 물결이 가장 격렬했던 1920년대 일제강점기와 1960년대 경제개발 부흥기에 만들어졌다. 근대화라는 새로운 사회적인 개념과 가치를 담은 많은 건축물과 공간들은 국가주도형 산업의 하나로 진행되었고, 근대적 공간들이 가지는 이런 특성은 국가 시스템의 정체성을 드러내고 상징한다. ‘서울역’과 ‘옥포 조선소’는 여러 세대를 거쳐 사회의 기능적인 역할을 담당했고, 근대화를 상징하는 대표적인 공간으로 살아남아 왔다. 급변하는 사고의 전환과 변화 과정은 건축물들을 비롯한 공간에도 투영되었고 이러한 근대적 사고방식의 개념들과 사회 시스템이 수립되는 과정에서 나타난 공간이 불특정 다수의 집단 기억과 관계 맺고 변화하면서 장소 정체성이 형성되었다. 장소 특정적 다큐멘터리는 이런 공간에 담긴 무형의 서사를 응시와 관찰, 촬영가가 직접 그 공간과 관계 맺으며 포착하는 과정에 대한 것이다.

〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉는 산업적 필요로 만들어진 근대화의 대표적인 상징물로서 현재에 이르러서는 장소성을 상실한 모습과 변화하는, 혹은 여전히 역할 중인 다양한 모습들을 보인다. 건축물로서의 공간이 가진 가치, 생산시설과 대규모 기반 시설로서의 공간과 장소감, 그리고 그 곳에 속한 사람들에 대해 관찰하고 탐구하고 있다. 근대적 개념의 도입으로 만들어진 이들 공간은 정부 주도의 근대적 가치와 정체성을

지나치게 강조하면서 생긴 부작용도 가지고 있다. 그것은 그 속에 속했거나 그 장소를 경험했던 개인들, 혹은 공간 변화의 직접적인 당사인 노동자들이 집단 개념 속에 장식화되고 부속화 된 가치로만 인식되고 잊히는 것이다. 〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉는 이런 장소감과 장소정체성에 대한 고민의 산물에서 출발하였고 상징물로의 공간과 그 속에서 발생하는 개인 소외의 정서도 함께 포착한다. 〈서울역〉은 다수의 중요한 인부들의 구술적인 인터뷰와 함께, 공사를 진행 중인 노동의 모습들과 휴식, 식사하는 일상의 모습들, 조금씩 변해가는 공간의 이미지들을 계속해서 중첩적으로 보여준다. 〈옥포 조선소〉 역시 조선소라는 특정한 장소의 풍경과 그 속의 노동자들의 노동, 휴식, 식사 등의 모습을 계속 배치해서 보여준다. 다른 한편으로 주요 해로인인 정수영 씨를 중심으로 조선소 건립 40주년 행사를 위해 집체극 행사를 준비하는 과정을 따라가며 조선소의 유기적 순환 체계, 노동자들의 일상의 순환적 사이클을 거대한 산업단지의 풍경과 함께 기록하고 있다.

〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉는 특정 장소에 대한 관찰과 응시인 동시에 장소의 내부로 잠입하는 대리적 체험자로서 카메라의 시점과 장소 경험의 과정을 기록한 작품이다. 그것은 촬영 팀이 특정한 장소와 그 속에 속한 사람들에 대한 관계 맺기를 통해 그들이 들려주는 구술적인 목소리와 인터뷰를 획득함으로써 변화하고, 작동하는 장소 정체성 형성의 순간을 포착하는 것이다. 이를 통해 관객은 그 공간에 축적된 여러 시간의 경험들을 소환하고 상상하게 된다. 그것은 장소 정체성의 형성과 상실의 과정에서 잊혀 가는 사람들과 불특정 다수의 기억이 어떻게 이들 장소와 연관되어있는지, 장소 정체성에 관련되어 형성된 무형의 서사를 읽고 유추할 수 있는 단서를 제공해 준다. “다큐멘터리에서 ‘주장’은 명시적인 것 뿐 아니라 함축적인 것들도 포함”하는 것이다.¹¹⁾ 〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉는 제한된 특정 시간의 짧은 기록물이지만 이를 통해 근대적 가치의 상징물인 이들 장소에 함축되어 있는 시간과 기억의 서사를 들여다보는 기회를 제공한다. 본 연구는 이러한 제작 과정에 담긴 공간과 장소에 대한 학술적 담론과 실제 공간을 기록하면서 고민하고 촬영하였던 내용을 연구의 배경으로 한다.

11) 문원립, 「다큐멘터리란 무엇인가」, 『영화연구』, (43), 2010.3, 115-140, p.118

2. 촬영 방식 및 방향

1) <서울역>의 촬영 콘셉트 및 방법

<서울역>의 촬영 콘셉트 논의는 다음의 다섯 개의 주요장면을 통해 살펴본다. 첫째는 서울역사 내부 공간촬영, 둘째는 역사 내에서 리모델링 공사를 하는 인부들의 모습, 셋째는 노동하는 시간 이외의 인부들의 모습, 넷째는 인부들에 대한 인터뷰, 다섯째는 재탄생한 현재의 서울역사 모습이다.

(가) 서울역사 내부 공간 촬영



| 그림 1-1 | 복원 공사 중인 서울역사의 내부 공간 모습

서울역사의 내부 공간 촬영은 서울역 제작이 처음 논의되는 시점부터 촬영이 종료되는 순간까지 가장 일관적이고, 단순한 방법의 기준을 가지고 촬영되었다. 특별한 이유 없이는 줌인아웃, 페닝 같은 카메라의 움직임을 최대한 지양하고 촬영되었다. 내장재를 비롯한 내부 인테리어들과 햇빛이 들어오는 창외의 이미지 등을 고려하여 각 공간마다 이런 식으로 특정 촬영위치가 선정되었고, 이 위치들은 촬영이 진행되면서 좀 더 정제되고, 구체화 되었다. 이런 일관적인 공간의 촬영은 리모델링 공사가 끝난 뒤에도 계속 촬영되었다.

공사를 진행하는 인부의 손이나 얼굴 등을 찍는 익스트림 클로즈업 샷을 제외하고는 샷의 공간 구성을 고민하면서 그 안의 인부의 모습을

함께 담아내는 방식으로 촬영되었다. 전체 공사 기간 동안 일관되고 지속적으로 촬영된 이러한 쇼트들의 중첩된 풍경은 변화의 과정에 대한 시간적 의미와 객관적인 힘을 부여함으로써 잊힌 서사가 될 노동의 승고함을 깨닫게 하며 사료적 가치 또한 담보한다.



| 그림 1-2 | 복원 공사 후 서울역사의 내부 공간 모습

(나) 역사 내에서 리모델링 공사를 하는 인부들의 모습

인부들의 모습은 첫 번째 선정 신의 공간 촬영과 겹치는 부분이 많다. 촬영기간 동안 대부분의 노동자들은 카메라를 거의 의식하지 않았기 때문에 서울역사의 공간을 촬영하는 도중에 한 인부가 프레임인해서 벽지를 벗기거나, 페인트를 칠하는 순간들이 자연스럽게 기록되었다. 또는 해당 공간을 다시 촬영하러 갔을 때 다른 인부가 일을 하는 도중인 경우도 많았기 때문에 공간의 기록은 자연스럽게 인부들의 모습을 촬영하는 쇼트와 겹쳐진 부분이 많다. [그림 1-3]에서 보는 것처럼 노동 중인 인부의 모습이 보일 뿐 또 하나의 공간 촬영이라고 봐도 무방하다.



| 그림 1-3 | 서울역사 내부 공사 중인 인부들의 광각 쇼트

전체적인 공간을 기록하는 광각쇼트에 비해 인부들에 집중하는 주요 촬영 쇼트들은 클로즈업 쇼트로 촬영되었다. 공간과 그 속의 노동자들

을 와이드 샷을 찍고 나면 자연스럽게, 점차 망원으로 프레임의 사이즈를 좁혀가며 노동자들의 모습에 집중하는 샷들을 기록하였다. 최종적으로 기계적으로 움직이는 노동자들의 손 위주의 익스트림 클로즈업 샷으로 노동자들의 모습을 기록하였다. 특히, 일하는 인부들 손의 클로즈업은 가장 많이 촬영된 이미지들이다. 이 푸 투안은 “인간에게 공간과 공간적 특성에 대한 강렬한 느낌을 가지게 할 수 있는 감각기관은 운동감각, 시각, 촉각을 통해서 가능”하다고 했다.¹²⁾ 이러한 점은 영화가 가진 특성과도 밀접하게 연관된다. 움직이는 이미지라는 운동성을 기록하는 영화의 시각적 특징은 촉각과 밀접한 연결성을 가진다. 흔히 시각적 촉각성이라 표현되는 영화를 향유하는 특징이다.

특히 본 다큐멘터리에서 끊임없이 반복되는 노동의 행위, 특정한 공간의 장소정체성을 변경하는 직접적인 노동의 수행적 상징성을 대표하는 것이 바로 노동자들의 손의 이미지들이다. 구 서울역사의 리모델링 공사에서 노동의 순간은 무언가를 지속적으로 벗겨내고 칠하는 등, 손의 반복적으로 움직임이 새로운 공간의 변화를 이끄는 핵심으로 계속 보여주고 있으며 영화를 통한 장소 경험의 시각적 촉각성을 강화시킨다. 장소상실, 장소감의 변화의 직접적인 수행적 상징적 행위인 동시에 영화 매체의 시각적 촉각성과 연결되는 메타적 이미지로 포착하였다. 촬영 시 레퍼런스로 아네스 바르다의 <행복(Le Bonheur)>(1965)¹³⁾의 여주인공이 집안일을 하면서 보여주는 손의 클로즈업 장면을 염두하였다.



| 그림 1-4 | 서울역사 내부 공사 중인 인부들의 클로즈업 쇼트

12) 이-푸 투안 저, 구동희, 심승희 옮김 『공간과 장소』, 대운, 2011, p.28.

13) 아네스 바르다 연출, <행복(Happiness, Le Bonheur)>, 1965. 해당 영화는 가정주부로서 한 가정을 꾸리고 이어나가는 직접적인 원동력과 행위를 여주인공이 집안일을 하는 노동의 순간들로 보여준다. 동시에 그런 노동을 대표하는 이미지로 주인공의 손의 이미지를 클로즈업 한다.

(다) 인부들의 노동하는 시간 이외의 순간들에 대한 촬영

인부들이 서울역사 내로 출근을 하면 가장 먼저 현장 사무실 앞에 모여서 함께 국민체조를 한다. 카메라 한 대가 대각선 정면에서 이들이 체조하는 모습을 전체적으로 촬영하고, 다른 카메라가 이들의 개별적인 모습을 클로즈업하는 방식으로 진행되었다. 체조 장면은 매번 이와 비슷한 방식으로 촬영되었으나, 한번은 카메라가 체조 대열의 측면으로 빠지고 거리를 많이 벗어나서 그들이 체조하는 역사 내 통로 풍경과 함께 익스트림 롱 샷으로 촬영하거나, 다음번에는 노동자들의 뒤쪽에서 촬영하는 등의 쇼트의 사이즈와 앵글의 변화를 계속 주었다. 인부들이 출근 후 국민체조를 하는 장면은 그들의 노동으로서의 일상의 리듬을 보여주는 장면이다. 체조 장면은 다큐멘터리 후반부에 서울역이 ‘문화역 서울 284’로 개관한 뒤 전시된 작품 중에 로봇들이 음악에 맞춰 국민체조를 하는 장면과 이어진다.



| 그림 1-5 | 휴식 중인 인부들의 모습

쉬는 시간에 휴식을 취하는 인부들의 모습은 대부분 본인들이 일하던 역사 내의 공간에 누워서 짧은 잠을 자거나, 앉아서 이야기를 나누는 모습들이다. 휴식시간에 인부들이 눕거나 앉아서 쉴 때의 모습을 포착할 때 특히 역사의 장소감과 관련 있는 풍경을 담기 위해 노력했다. 로비나 기차 레일이 있는 통로 쪽 등 현재 그 기능은 상실했으나 열차가 멈추고 지나가는 이미지 등을 함께 화면에 기록하였다. 예를 들어 인부들이 기차레일 근처의 통로 쪽 바닥에 누워있거나 앉아있는 모습을 찍을 때에는 배경에 보이는 기차레일이 지나가는 공간의 뚫린 공간감이 잘 보이도록 앵글을 잡았다.

(라) 인부들의 인터뷰 장면

인터뷰는 주로 노동자들의 휴식시간에 진행되었다. 대상은 다양한 계층의 사람으로 섭외되었고 최종적으로 편집된 사람은 조선족 출신의 인부, 젊은 베트남 인부, 중년의 한국인 전기 기술자 등으로 나이와 국적 직책별로 인터뷰에 거부감이 없으며 자연스럽게 다채로운 이야기를 들려주는 사람들로 구성되었다. 노동자들끼리 일상적인 대화를 하는 것처럼 촬영 팀도 그들에게 가볍게 말을 건네듯 자연스럽게 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 촬영은 보통 그들이 식사를 하거나 휴식시간 등 기타 시간에 서로 대화를 나누는 모습을 목격하면 자연스럽게 대화에 참여한 뒤에 그들의 말을 경청하는 방식으로 있는 그대로의 솔직한 이야기를 이끌어내고 듣는 방식이었다.

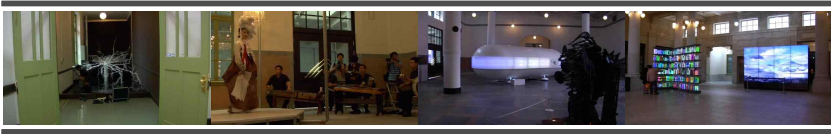
(마) 복합 문화 공간 ‘문화역 서울 284’으로 재탄생한 서울역사

새롭게 재탄생한 서울역이 본격적으로 개관식을 가지기 전 특별한 이벤트로 중요무형문화재로 선정된 만신 김금화 씨와 그녀의 무당 팀이 진행한 씻김굿 행사가 있었다. 서울역의 중앙 로비 공간에서 주로 이루어진 씻김굿 행사를 촬영하면서 동시에 굿판을 바라보는 노동자들의 모습도 놓치지 않고 촬영하는 것이 중요했다. 공사가 완료되어 갈수록 장소 경험의 주 대상이었던 인부들이 그 공간을 새롭게 점유하고 경험하는 타인들의 주변으로 밀려나 그들을 지켜보는 입장이 되어간다.



| 그림 1-6 | 만신 김금화 외 10인의 씻김굿 행사 모습

역사 내에서 마무리 공사가 진행되는 동시에 첫 번째 전시를 위한 작품들의 배치도 동시에 완료되어 갔다. 서울역사 내에 전시를 시작할 선정 작가들의 작품을 위해 여러 오브제와 장비들이 배치되고 설치되었다. ‘문화역 서울 284’로 장소 정체성이 변화하는 과정에서의 장소 상실은 변화의 실질적 주체였던 인부들이 공간과 관계 맺은 경험적 가치와 노동의 순간들이 휘발되는 과정이기도 하다.



| 그림 1-7 | ‘문화역 서울 284’로 재탄생한 구 서울역사의 모습

2) <옥포 조선소>의 촬영 콘셉트 및 방법

<옥포 조선소>의 촬영 콘셉트 논의는 다음 다섯 개의 주요장면을 통해 살펴본다. 첫째는 조선소에서 일하고 있는 노동자들의 모습, 둘째는 노동자들과 그들 가족의 인터뷰, 셋째는 휴식 중인 노동자들의 모습, 넷째는 조선소의 거대한 시설과 구조물들, 다섯째는 40주년 기념행사 장면이다.

(가) 근무 시간에 조선소에서 일하고 있는 노동자들의 모습

조선소의 풍경은 생산기반의 산업시설 모습 그대로이다. 동시에 선박 등의 모습들과 여러 공장에서 수많은 공정이 유기적으로 이루어지는 광경은 하나의 거대한 유기체를 연상시킨다. 특히 건조하고 있는 선체는 고래 같은 거대한 생물의 조각들과 단면들을 연상시킨다. 노동자들은 마치 그 거대한 생물의 단면 속에, 심장이나 위장 같은 유기체의 특정 부위에 있는 것처럼 느껴지는 순간들을 목격하게 된다. 선체나 시설이

워낙 거대했기 때문에 노동자들이 개미 같은 작은 부속물처럼 보이는 이런 압도적 풍경 샷들은 16mm의 초 광각을 이용하여 포착하였다. 노동자들을 담을 때에도 프로펠러 같은 거대한 선체 일부와 노동자를 함께 담아내어 대비되는 모습을 기록하였다.



| 그림 2-1 | 조선소의 풍경과 그 속의 노동자들 모습

〈서울역〉의 촬영에서 인부들이 일과를 시작하기 전에 국민체조를 하는 것과 마찬가지로 조선소의 경우에도 노동자들이 그날의 일을 시작하기 전에 단체 체조를 한다. 체조는 몇 개의 파트들의 인원이 함께 모여 하였고, 체조가 끝난 뒤에는 다시 각 파트별로 모여서 하나의 의식처럼 정해진 제스처와 함께 안전에 관련된 구호 외친다. 노동자들이 단체 체조하는 장면은 두 대의 DSLR 카메라가 각각 광각렌즈로 전체 풍경을 촬영하였고, 한대의 소니 PMW-200 캠코더 혹은 EF 70-200mm F/2.8L USM 망원렌즈를 마운트 한 DSLR 카메라를 이용하여 인물의 클로즈업 장면을 촬영하였다. 안전구호를 외치는 모습은 각 파트별로 구호와 손짓 등에 특색을 가지고 있다. 촬영 초반부에는 이런 특징적인 세리머니를 보다 다양하게 촬영하기 위해 가능한 한 많은 구역의 다양한 파트들을 돌아다니며 촬영하였다. 조선소 내 수천 개의 개별 파트들이 비슷하면서 다른 각자의 안전 세리머니가 존재한다. 이런 독특한 세리머니 문화는 집체극 시낭송 연습을 하기 전에도 노동자들이 새로운 구호를 정하고 이런 방식의 세리머니를 진행한 뒤에 연습이 시작되었다.



| 그림 2-2 | 노동자들의 단체 체조 모습과 안전구호를 외치는 모습들

(나) 창립 40주년 기념행사 시 낭송 준비하는 모습과 주요 인물들의 인터뷰 장면

창립 기념행사를 위해서 선별된 각 파트별 노동자들은 퇴근 후 시 낭송 연습을 위해 조선소에서 정해진 별도의 강의실에 모였다. 조선소 창립 40주년 기념행사의 가장 중요한 이벤트가 각 파트별로 뽑힌 일련의 노동자들이 본 행사에서 자신의 이야기를 낭송하는 집체극이었다. 이를 위해 노동자들은 일주일에 두 번 퇴근 후 강의실에 모였다. 이들은 연세대 문학 교수님들의 지도로 먼저 자신의 경험담, 고충, 삶의 여정 등을 허심탄회하게 이야기하였고, 여기에서 나온 내용을 선별하고 정리하여 그것을 시로 변환하는 작업을 하였다. 이런 시간은 각자의 호흡을 맞추고, 여러 세대별로 모인 노동자들이 서로 소통하는 작업이었기 때문에 책상을 전부 한쪽으로 몰아넣고, 노동자들을 원형으로 둘러앉게 하였다. 카메라는 노동자들이 하는 연습에 방해되지 않도록 소니 PMW-200 캠코더 한 대와 Canon 5D mark II 두 대를 삼각구도로 노동자들의 뒤쪽 눈높이에 세팅하였고, 붐 마이크를 원형 대형의 가운데 바닥 쪽으로 설치되었다. 한대의 5D mark II에는 EF 70-200mm 망원렌즈를, 다른 한대의 5D mark II에는 표준준렌즈인 EF 24-70mm 와 EF 85mm 망원 단초점 렌즈를 병용하여 촬영하였다.



| 그림 2-3 | 창립 40주년 행사를 준비하는 노동자들의 모습

촬영 팀은 시 낭송 연습 과정을 촬영하면서 동시에 개별 노동자들의 인터뷰를 위한 방안을 마련해야 했다. 퇴근 후 시작되는 연습시간이 행사에 참여하는 노동자들을 인터뷰할 수 있는 가장 효율적인 시간이었기 때문에 촬영 팀은 조선소 측에 별도의 빈 강의실을 하나 더 요청하였다. 그렇게 제공받은 강의실까지 두 공간에서 노동자들이 퇴근하기 전

까지 촬영을 위한 카메라 및 장비 세팅을 하였다. 노동자들이 퇴근하고 연습을 위한 강의실로 하나들 모이면 먼저 준비된 저녁 식사를 먹고, 약간의 휴식 시간을 가진 뒤에 연습을 시작했다. 노동자들이 한 명씩 도착하는 모습과 식사를 하는 모습들, 인사하고 서로 이야기하는 풍경으로 촬영을 시작하였고 식사가 끝나는 노동자부터 한 명씩 인터뷰를 진행하였다.

행사에 참여하는 노동자들의 주요 인터뷰는 그들이 시 낭송 연습을 하는 퇴근 후 시간에 맞추어 3회차에 걸쳐 진행되었고, 전체 노동자들의 인터뷰 촬영을 통해 다큐멘터리를 이끌어갈 주요 인물을 선별하는 작업을 동시에 진행하였다. 그리고 행사 참여 노동자의 실제 업무 현장에서 일하는 모습을 촬영한 뒤 그 현장에서 다시 한번 인터뷰를 진행하였다.

인터뷰할 노동자들의 가족은 주요 인터뷰 대상으로 선정된 노동자분의 배우자 분 중에 연출자의 선택으로 선정되었다. 창립 40주년 기념 행사에는 노동자들의 시 낭송 집체극 외에 노동자들의 아내들로 이루어진 ‘마마로스 주부 합창단’의 무대가 준비되고 있었다. 그래서 주요 인터뷰 대상은 합창단 소속이면서 장기근속 노동자분의 아내 분이 선정되었고, 다른 한 명은 이 영화의 주인공이자 아직 결혼식을 올리지 못한 젊은 노동자 정수영 씨의 아내로 선정되었다. 노동자 배우자분들의 인터뷰는 그들의 집에서 진행되었다. 식사를 준비하거나 근처 시장에서 장을 보는 등의 일상적인 모습들과 함께 실제 그들이 생활하고 노동하는 집, 특히 주방이 보이는 장소에서 인터뷰를 진행하였다.

(다) 노동자들의 노동 이외의 시간

‘대우해양조선’은 전 세계에서 가장 큰 규모를 자랑하는 조선소이다. 이런 대규모 조선소 시설로 매일 아침 6~7시 수만 명의 노동자들이 회사로 출근하는 풍경은 조선소라는 공간을 특징짓는 이미지다. 조선소에서는 별도의 출퇴근 버스를 운영하고 있어서 버스로 출퇴근하거나 집이 가까운 노동자들은 걸어서 다니는 사람도 많다. 하지만 대부분의 노동

자는 자전거를 이용해 출퇴근한다. 특히 ‘대우해양조선’의 경우에 다른 타사의 조선소에 비해 자전거를 이용하는 노동자들의 비율이 높다. 출퇴근뿐만 아니라 근무 시간에 넓은 조선소 부지를 이동할 때에도 자전거를 이용하는 경우가 많다. 노동자들의 개인 자전거에 달려있거나 매달려 있는 장구류나 물품들을 통해서도 각 파트의 차이가 있다. 촬영 팀은 촬영기간 동안 각 파트별로 특징을 지닌 개인 장구류와 자전거의 모습들도 지속적으로 촬영하였다.



| 그림 2-4 | 자전거와 버스로 출퇴근 하는 노동자들의 모습

노동자들의 출근은 보통 아침 6시 20~40분 사이에 주로 이루어지며 7시 전에 대부분 완료된다. 촬영 팀은 3회차에 걸쳐 매일 아침 6시경에 정문에 도착하여 노동자들이 출근하는 모습을 기록하였다. 수많은 노동자와 대형버스들, 시설물과 차재 등을 실은 차량이 지나다녀야 하므로 조선소의 정문은 굉장히 넓은 편이다. 카메라는 조선소 안쪽에서 노동자들이 들어오는 문을 향해 좌우로 20m 거리로 한 대씩 배치하였다. 각 위치는 개별 촬영자의 판단에 따라 좀 더 가까이 다가가거나 멀어지는 등의 변화는 있었다. 한 대의 카메라는 16-35mm, 24-70mm 렌즈를 촬영자의 판단에 따라 번갈아가며 사용하여 광각렌즈를 활용한 전체적인 풍경을 위주로 촬영하였다. 다른 한 대의 카메라는 70-200mm의 망원렌즈를 사용하여 보다 개별 노동자들의 근접 샷을 촬영하였다. 그리고 다른 한 대의 카메라와 촬영자가 정문 바로 앞 가까운 곳과 정문 바깥을 이동해가며 출근하는 노동자들의 디테일한 모습을 보다 자유롭게 촬영하였다.

조선소의 노동자들은 각 파트별로 사무실을 가지고 있었고 이들은 일하러 가기 전, 식사 후 혹은 중간 쉬는 시간에 사무실에서 휴식을 취한다. 보통 스마트폰을 보거나 커피는 마시고, 동료들과 이야기하는 모습

들이다. 그 외에도 통로와 계단에서 담배를 피우거나 앉아있는 모습들, 조선소에서 만들어준 별도의 휴게실에서 담배를 피우거나 앉아있는 모습 등을 보인다. 이런 노동 이외의 일상적 모습은 〈서울역〉, 〈옥포 조선소〉에서 공통되는 중요 이미지로서 공간에 속한 사람들의 일상적 행위에 대한 포착인 동시에 특정 장소 경험과 관련된 경험적 가치에서 빼놓을 수 없는 중요한 순간들이다.



| 그림 2-5 | 휴식시간의 노동자들 모습

(라) 조선소의 시설과 환경에 대한 장면들

조선소에서 배가 건조되는 과정은 정확한 시스템에 의해 유기적으로 움직인다. 기초 자재, 철판을 가공하고 만드는 등의 작업을 하는 공장에서도 다음 공장으로 자재가 이동되고, 다음 공장에서는 정확한 곡면률에 맞춰 철판을 휘는 작업을 전담하는 등, 최종적으로 선체가 조립되어가는 과정은 철저히 분업화, 체계화된 시스템의 과정을 가진다. 촬영 팀은 조선소를 방문 초기 조선소 측의 안내를 받으며 시스템이 움직이는 순서에 따라 견학을 하며 각 공장과 파트별 하는 일에 관해 설명을 듣고 이해를 높이는 시간을 가졌다. 본격적인 촬영이 진행되면서도 이런 시스템의 구조와 순서를 염두하고 순환구조의 방식으로 촬영을 진행하였으며, 최종 편집에서도 거대한 유기체처럼 순환하는 내용을 염두에 두고 구성하였다. 자재들이 다음 공장으로 이관되는 이동의 순간들, 공장 내부에서 자재들이 쌓인 채 보관된 모습들과 형태, 그것을 관리하고 점검하는 모습 등도 지속적으로 기록했다.

〈옥포 조선소〉 촬영의 특징이 노동자들의 일하는 순간 이상으로 휴식과 같은 노동 이외의 시간에 집중하는 부분에 있으며, 이런 특징은

조선소 특유의 풍경과 시스템과 관련된 부분에도 적용된다. 조선소라는 장소가 환기하는 이미지와 전형적인 공정의 순간들뿐만 아니라, 보관되어 있는 자재들의 모습, 아직 다듬어지지 않은 거친 철골의 표면, 다른 공정에 전달하기 위해 자재 표현에 기록한 지저분한 메시지나 수식들 같은 이미지들 역시 지속적으로 촬영되었다. 그것은 다큐멘터리라는 매체의 기록이 없으면 사라질 무형의 서사이고 거대한 시스템을 움직이게 하는 작은 단초들이다.



| 그림 2-6 | 조선소의 시설과 구조물들 모습

<옥포 조선소>에서 가장 큰 고민을 했던 촬영은 한 컷 혹은 가장 단순한 하나의 신으로 조선소의 풍경을 보여줄 좋은 방법이 무엇인가에 대한 것이었다. 많은 논의 끝에 주인공으로 선정된 정수영 씨가 아침에 집을 나와 사무실로 출근하는 전 과정을 하나의 컷으로 촬영하기로 하였다. 촬영 당시 전통적인 스테디 캠을 대신하여 전자식 스테디 장비인 짐벌이 촬영 현장에 공급되기 시작하는 시점이었다. 촬영 팀은 이 출근 장면을 촬영하기 위해 평이 좋았던 투 핸드 2축 짐벌을 사용하였다. 출근 장면은 매일 아침 한 번밖에 촬영할 수 없었고, 다른 일정이 촉박하였기 때문에 이틀에 걸쳐 2번 촬영되었다. 촬영 대상자는 평소에 하는 것과 같이 출근을 하였고, 대상을 따라 촬영 팀의 차가 팔로우를 하며 촬영해야 했기 때문에 여러 가지 애로점이 있었다. 자전거의 속도와 차량의 속도를 맞추어야 했고, 도로 사정이나 기타 문제로 촬영자와의 거리가 지나치게 멀어지거나 하지 않도록 신경 써야 했다. 촬영 팀은 전날 밤에 자체적으로 차량의 속도를 자전거의 속도에 맞춰 일정하게 운전하는 연습을 진행하였다.



| 그림 2-7 | 정수영 씨가 자전거로 출근하는 모습을 팔로잉한 롱테이크 샷

(마) 대우해양조선의 창립 40주년 기념행사의 장면들

행사가 진행되는 넓은 강당에서 연출자와 촬영 팀은 행사 전반에 관한 진행도 참여하면서 촬영을 위한 동선과 카메라 세팅도 동시에 진행하였다. 리허설 시간 동안 행사의 식순과 전체적인 동선을 점검하였고, 행사의 무대가 바뀔 때마다 카메라의 주요 위치를 검토하고 점검하였다. 위치가 정해질 때마다 촬영자의 동선과 의사소통 방법 역시 여러 번 이야기하고 점검하였다. 동시에 무대에 오르는 노동자들의 대기실 장소와 무대로 가는 통로, 대기실 옆의 야외 공간 등 기타 공간들도 확인하고, 동선을 점검하였다. 객석 뒤편 중앙에 행사의 프로젝트 영상과 음악, 조명 등을 제어하는 콘솔 팀이 자리를 잡고 있었고, 촬영 팀 한 명이 콘솔 팀과 같은 자리에서 컴퓨터와 기타 당장 쓰이지 않는 촬영 장비를 보관하며 무전기를 들고 각 촬영자를 서포트 하였다. 카메라를 교체해야 하거나, 배터리 교체가 필요한 촬영자가 있으면 전달해주고, 짐벌 같은 서포트 장비가 필요한 시점이 오면 세팅된 촬영 장비를 전달해주는 등의 역할을 하였다.

행사 시작부터 끝나는 순간까지 전체 영상을 마스터 샷으로 촬영할 소니 PMW-200 한대를 콘솔 팀이 있는 좌석 쪽에 세팅하였다. 이 카메라는 전체 무대를 정면으로 조망할 수 있는 중앙에 위치했고 행사가 시작되면 촬영부가 카메라를 녹화시켰다. 전체적인 카메라의 위치와 동선이 정해지면 주인공 정수영 씨와 주요 인물들의 개별적인 동선과 위치도 다시 한번 점검하였다. 시 낭송을 하기 위해 노동자들이 무대 위로 올라가기 전에 본인은 망원 렌즈, 표준줌 렌즈를 이용하여 대기실 쪽과 무대 쪽을 이동하며 촬영하였다. 노동자들이 무대에 올라가기 위

해 무대 옆에서 대기하면 콘솔 쪽에 있던 촬영부가 세팅된 짐벌을 가지고 대기하였고, 노동자들이 무대에 올라가기 위해 줄서기를 시작하면 대기하던 촬영부에게 본인의 카메라를 넘겨주고 짐벌을 받아서 정수영 씨의 뒤에서 촬영을 시작하였다.



| 그림 2-8 | 대우조선해양 창립 40주년 기념행사의 모습

3. 결론

〈서울역〉, 〈옥포 조선소〉의 대상이 된 공간과 장소들은 한국 사회의 대표적인 근대적 개념의 공간들이다. 현재까지도 이들 공간은 국가주도형 근대화라는 가치를 확장한 상징물로서 남아있다. 구체적으로 ‘서울역’은 교통 공간, ‘대우해양조선’은 산업적 설비 공간으로서 새로운 생산 기치의 공간으로 건설되었다. 이는 근대적 사고와 가치가 투여된 새로운 공간개념으로서 그 정체성이 성공적으로 정착된 결과물이다. 이 장소들은 근대적 기념비적 장소 정체성을 형성하고, 대표적인 장소감을 지닌 아이콘으로 자리매김하였다.

장소 정체성을 상실한 채 새로운 공간으로 재탄생하는 과정에 놓인 ‘서울역’(구 서울역사), 옥포 앞바다의 일렁이는 바닷물처럼 변화의 기운이 감지되는 거대 조선소 ‘대우조선해양’을 관찰하면서 그 장소에 축적되고 내재화된 불특정 다수의 기억과 시간의 경험들이 어떻게 장소 정체성 형성에 관계 맺는지를 다큐멘터리라는 매체의 기록방식을 통해 확인하였다. 그리고 이런 정체성은 그 공간과 관련된 각 개인들의 삶에도 깊은 관여를 한다. 본 연구자는 특정 장소에 관한 다큐멘터리를 제작하면서 그것을 관통하는 집단적 공유 기억과 무의식의 영역을 더듬어보는

순간들을 경험하였다. 이들 근대적 공간들은 건축물, 산업 시설물로서의 실제적인 존재감과 함께 새롭게 변화하고, 재탄생하기를 기다리고 갈망하는 기억과 무의식의 총체이다. 그것은 무형의 서사적 풍경, ‘서사경관(敘事景觀)’이다. 특정한 장소의 공간 이미지들을 관찰하고 기록하면서 “장소는 의도적으로 정의된 사물 또는 사물이나 사건들의 집합에 대한 맥락이나 배경, 혹은 장소 그 자체로도 의도의 대상이 될 수 있음”을 확인하였다.¹⁴⁾

〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉는 물리적 공간의 모습과 그 안에서 경험적 가치를 체험하고 있는 사람들을 담는 것에 대한 촬영의 방식을 고민하는 과정의 기록이다. 동시에 특정 공간에 녹아있는 여러 가지의 기억과 경험, 소외의 이야기를 영화적으로 아카이빙 하고 소환하는 시간과 기억에 관한 작업이다. 관찰자이자 기록자인 촬영가의 대리적 장소 경험과 그 시선을 통해 관객들은 새로운 장소 경험을 체험하게 된다. 이를 통해 장소 정체성 형성을 위한 장소 경험을 영화적 매체, 영화적 공간을 통해 다시 한번 경험하게 되는 새로운 의미론적 관계 맺음을 완성할 수 있게 되었다. 에드워드 렐프는 장소 정체성 형성을 위한 이러한 간접적인 관계 맺기를 “대리적 내부성(vicarious insideness)”이라고 칭하며 “예술가가 장소를 묘사하는 목적으로 그곳에 산다는 것이 어떤 것이며, 그 장소에 대한 느낌을 전하는 것”이라고 했다.¹⁵⁾

장소 정체성은 물리적인 공간과 그것을 특징 짓는 상징적인 시각 이미지들의 개념적 공간만을 일컫는 것은 아니다. “개인적, 집단적 삶의 열망, 필요, 기능적인 리듬을 극적으로 표현함으로써 성취”되는 것이다.¹⁶⁾ 그 것은 그 공간에서 이루어진 모든 삶의 경험과 기억의 시간들을 아우르는 것으로 두 작품은 배양(cultivate)된 공간으로서 기억되고 이용되어진 역사의 공간, 문화의 공간, 집단 노동의 공간을 포착하고 있다.

〈서울역〉과 〈옥포 조선소〉을 통해 새롭게 변화하는 가치와 사회적 필요성에 따라 장소의 정체성이 변화하며 재탄생하는 과정을 지켜보고 기록할 수 있는 기회를 얻게 되었다. 특정한 장소를 중심으로 불특정 개인들의 노동과 휴식, 그들 각자의 기억과 행위들이 어떻게 그 장소와

14) 에드워드 렐프 저, 김덕현, 김현주, 심승희 옮김, 『장소와 장소상실』, 논형, 2005, p.103.

15) 위의 책, pp.122-123.

16) 이-푸 투안 저, 구동희, 심승희 옮김 『공간과 장소』, 대운, 2011, p.286.

관계 맺고, 축적되는지를 카메라로 기록하는 과정의 방법론과 고민을 기술하였다. 본 연구를 관련된 다큐멘터리 제작론 사례연구의 하나로 제안한다.

참고문헌

단행본

- 알라이다 아스만, 『기억의 공간 - 문화적 기억의 형식과 변천』, 변학수, 채연숙 옮김, 서울: 그린비, 2014.
- 이-푸 투안, 『공간과 장소』, 구동희, 심승희 옮김, 서울: 대운, 2011.
- 이-푸 투안, 『토포필리아』, 이옥진 옮김, 서울: 에코리브르, 2011.
- 에드워드 렐프, 『장소와 장소상실』, 김덕현, 김현주, 심승희 옮김, 서울: 논형, 2005.
- 에리카 피셔-리히테, 『수행성의 미학』, 김정숙 옮김, 서울: 문학과지성사, 2017.
- 조정래, 『공간으로 사회 읽기-개념, 쟁점과 대안』, 서울: 한울, 2013.
- Relph, Edward, Place and Placelessness, London: Pion, 1976.
- Tuan, Yi-Fu, Space and Place -The Perspective of Experience, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

논문

- 남다운, 「최근 한국 독립영화의 어떤 경향에 대한 비판적 고찰」, 『독립영화』 36호, 2008, pp.120-125
- 문원립, 「다큐멘터리란 무엇인가」, 『영화연구』, (43), 2010.3, pp.115-140
- 문원립, 「왜 다큐멘터리인가 -다큐멘터리의 특별함에 관하여」, 『영화연구』, (62), 2014.12, pp.109-132
- 맹수진, 「한국 독립 다큐멘터리의 주제 및 양식적 다양화에 대한 고찰」, 『씨네포럼』, 18권, 2014.05, pp.255-285

배운호, 「근대공간의 장소성과 기억에 관한 연구 <서울역>, <온양민속 박물관>, <옥포 조선소>를 중심으로」, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCT)』, 1권 No.2, 2015, pp.1-19

이도훈, 「한국 독립영화의 ‘공간적 선회’ - 2008년 이후 한국 독립영화의 공간성 연구」, 『문학과영상』, 14(4), 2013, pp.1059-1093

이도훈, 「공간 재생산과 정서상실 -한국 독립 다큐멘터리가 동시대의 공간 재생산을 기록하는 방식」, 『영상예술연구』, 24권, 2014, pp.43-75

이승민, 『한국 다큐멘터리 영화의 공간성 연구 - 2000년대 후반 이후의 새로운 경향을 중심으로』, 중앙대학교 학위논문(박사), 2015

이승민, 「한국 다큐멘터리 영화의 새로운 경향 -‘공간 이미지’의 등장」, 『독립영화』, 45권, 2015, pp.52-64

Abstract

A Study on the Documentary Filming Method for Specific Places – Focus on the documentary <Seoul Station> and <Okpo Shipyard> –

Sehyun Oh

Dept. of Film, TV & Multimedia, Sungkyunkwan University

Ph. D. Candidate

This paper focused on documentaries <Seoul Station> and <Okpo Shipyard> for specific places and described the documentary shooting methodology from the perspective of a Cinematographer. 'Old Seoul Station' and 'DSME' (DAEWOO Shipbuilding & Marine Engineering Co., Ltd.) are monumental spaces that reflect the value of Korea modernization and are shared by Koreans' collective memories, unconsciousness, and unique feelings for the place. 'Old Seoul Station' has changed its place identity to a new space called "Culture Station Seoul 284." 'DSME' is a large-scale industrial complex that still functions actively, and it is like an organism that seeks to change according to changes in its industrial structure. <Seoul Station> and <Okpo Shipyard> observe and record images of space related to place identity and the people related to it. It shows the construction of staring into a space in a particular place and continuously recording and placing moments of experience, such as the appearance

of people working and resting. If it is not recorded through this, it allows us to see intangible narratives related to volatile place identity, and enables specific place experiences through theaters. This study focuses on production theory based on examples of documentary filming methods for these specific places.

Keywords

Place, Space, Place identity, Documentary, Seoul Station, Okpo Shipyard

디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 이미지 연구*

최영현

중앙대학교 예술대학 공연영상창작학부 강사

목차

-
1. 서론
 2. 그로테스크의 이론적 배경
 - 1) 그로테스크 개념
 - 2) 현대 그로테스크 담론
 3. 디미트리스 파파이오아누의 신체 이미지 분석
 - 1) 디미트리스 파파이오아누의 예술관
 - 2) 불균형과 위반의 몸
 - (2-1) 안정과 불안정 사이의 몸- 〈Nowhere〉, 〈Still life〉
 - (2-2) 탈형태화를 위한 이행- 〈Primal matter〉, 〈The great tamer〉
 - (2-3) 재창조된 허상의 역동성- 〈The great tamer〉
 4. 결론

* 본 논문은 저자의 박사학위 논문 「디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 이미지 연구」(성균관대학교, 2020)에서 발췌 및 수정한 것임.

요약문

서양 예술에서 이성적이고 고전적인 순정미(純精美)에 반발하기 위한 돌파구의 일종으로 종종 등장하였던 그로테스크(Grotesque)는 현대 예술에서 자주 목격된다. 그리고 그로테스크는 추(醜)라는 개념과 더불어 문화, 예술 그리고 사회 전반적인 층위에서 무한히 확장된 형태로 나타난다. 특히 신체의 탈형식화와 탈정형화를 통한 변용된 신체 이미지는 정형화된 미를 탈피하고자하는 강력한 거부로 해석된다. 본 연구는 디미트리스 파파이오아누의 작품에 나타난 신체의 변형과 왜곡, 그리고 결합을 통해 재생산된 신체가 그로테스크 범주 안에서 어떻게 해석될 수 있는지에 주된 목적을 가진다. 이를 위해 작품 해석의 근거가 되는 그로테스크 담론과 현대적 의미를 살펴보고, 그의 작품에 적용함으로써 현재 무용계에서 활발하게 논의되고 있는 분열되고 확장되는 신체가 그로테스크와 어떻게 상호 관계를 갖는지 규명한다. 신체의 왜곡과 변형이 주요한 작동 요소로 나타난 <Nowhere(2009)>, <Primal matter(2012)>, <Still life(2014)>, <The great tamer(2017)>를 분석 대상으로 선정하고 그로테스크의 주된 속성인 익숙함과 낯섦, 삶과 죽음, 미(美)와 추, 혐오와 매혹 등 서로 양립된 의미를 충돌시키는 것에 중점을 두고 고찰한다. 이를 근거로 컨템포러리 무용에서 신체 부위의 해체와 임의적인 결합을 통해 재구성된 신체가 비현실적인 허구의 세계를 표현하는 것이 아닌 은폐된 것들을 드러내고, 기존의 미적 시각을 재고하게 할 뿐만 아니라 경계를 넘어서는 새로운 가능성을 모색하고 있음을 확인하고자 한다.

주제어

디미트리스 파파이오아누, 그로테스크, 추, 신체 변형, 컨템포러리 무용

1. 서론

현재 무용계에서는 정형화되어 있는 신체 언어를 거부하고 신체에 대한 다양한 조형적 실험을 진행한다. 신체의 유기적인 관계에서 나타나는 신체 운용적 측면에서의 기능성은 철저히 거부되고, 신체 그 자체로서 신경계에 직접적으로 호소한다.

사실 최근에 몸에 대한 새로운 인식과 가능성에 대해서 김명찬(2004)은 “최근의 몸을 주제로 한 논의에서 인간의 몸이 억압의 대상인 동시에 해방의 주체로서 말해지고 있듯이, 예술에 있어서 인간의 몸은 표현의 대상인 동시에 표현의 주체이며 수단이기도 하다”¹⁾고 정리하고 있다. 새로운 몸에 관한 인식은 그 장르의 속성상 몸에 가장 무관심해 보이는 문학에서조차 현재 매우 중요하게 논의가 되고 있다. 이에 대해 조윤경(2003)은 “일상의 눈으로 볼 때 결핍되거나 훼손된 것으로 그려지는 몸의 부분들은 몸 이외의 낯선 요소들과 자유롭게 결합하여 이질적이고 복합적인 몸을 형성한다. [...] 초현실주의의 시에 나타난 몸의 이미지들은 몸에 대한 강력한 거부의 상징인가 아니면 강한 집착의 표시인가”²⁾라고 논하고 있다. 이러한 양상은 정형화된 미를 탈피하고자 하는 시도로, 혹은 금지된 영역을 탐험하는 것으로, 이제까지 소외되었던 존재라 할 수 있는 몸에 대한 새로운 인식이라 할 수 있다.

이러한 새로운 몸에 대한 탐구를 통해 그로테스크한 표현을 가장 잘 드러낸 안무가는 디미트리스 파파이오아누(Dimitris Papaioannou, 1964-)를 꼽을 수 있다. 그는 2009년에 발표한 〈Nowhere〉를 시작으로 본격적인 신체 조형적 실험을 진행한다. 그의 작품에서의 신체는 일반적인 유기체로서의 자연스러운 상태는 거부되고, 무작위적 해체와 혼합으로 뒤섞여 본래의 모습이 상실된 기괴함으로 나타난다. 이러한 불안정하고 미완성적인 신체 이미지는 정상과 비정상의 경계를 넘나들면서 기존의 형식적 틀에서 벗어난 파격적인 신체 이미지를 전달한다. 또한 비논리적이고 비정상적인 결합으로 나타난 신체의 왜곡은 몸에 대한

1) 김명찬, 「재현의 위기와 몸의 연극」, 『뫼히너와 현대문학』 제23권, 2004, 332쪽.

2) 조윤경, 「몸의 이미지와 일탈의 글쓰기」, 『불어불문학연구』 제55권 2호, 2003, 605쪽.

새로운 인식을 가능하게 하는 것뿐만 아니라 몸에 대한 새로운 가능성을 가져다준다. 즉 현실적인 존재가 가지는 신체로, 오브제로, 새로운 매체로, 그리고 한계를 탈피할 수 있는 변화의 가능성을 품은 발판으로 활용된다.

본 연구는 이러한 배경을 바탕으로 그의 작품에 나타난 신체의 변형과 왜곡을 통해 형상화된 이미지를 그로테스크 관점에서 살펴보고자 한다. 작가 스스로 그로테스크를 공공연하게 내세우지는 않았지만, 그의 작품에서 나타나는 형상과 행위 그리고 그 안에서 심리적 동요를 생산해 내는 극단적인 변형과 해체는 그로테스크의 오랜 역사 속에서 보이는 특성들을 계승하고 있으며, 동시에 그것들을 현대적 감각으로 재생산해 내기 때문이다. 따라서 본 연구자는 그의 작품에서 끊임없이 출현하는 “당혹스러운 기괴함”이 그로테스크 범주 안에서 어떤 방식으로 수용되고 재생산되는지 살펴보고자 한다. 이와 더불어 그가 구체화한 왜곡된 신체 이미지가 작품 전체에 어떻게 일관성 있게 전개되는지, 그리고 궁극적인 목표가 무엇인지 추적해보고자 한다.

2. 그로테스크의 이론적 배경

1) 그로테스크 개념

그로테스크는 1694년 프랑스 『아카데미 사전(Dictionnaire de l'Académie Française)』에서 표상적으로 우스꽝스럽고 기이하며 괴상한 것을 지칭³⁾하며, 기괴, 기형, 낯선 것, 추함, 괴이, 과장, 끔찍스러운, 흥측함, 우스꽝스러움 등으로 설명⁴⁾되는 용어로 어떠한 기준, 즉 질서와 이에 반하는 무질서가 교차하면서 생기는 혼돈의 경험이 불러일으키는 비정상적이고 불편한 감정을 총칭하는 개념으로 생각해볼 수 있다. 그

3) 볼프강 카이저, 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』, 이지혜역, 아모르문디, 2011, 54쪽.

4) 윤평어문연구소, 『국어대사전』, 금성출판사, 1999, 47쪽.

러나 그로테스크란 어떤 특정한 것을 가리킨다고 설명하기는 어려운 영역으로 시대에 따라 그 개념의 범위가 변화하거나 확장되었으며 현대에서도 명확하게 합의된 바 없다.

그로테스크는 원래 고대 로마의 한 지하 동굴 벽에서 발견된 큰 메달, 스팅크스, 나뭇잎, 바위, 자갈 등으로 구성된 일종의 장식 또는 식물과 동물, 사람의 신체 일부들이 유희하듯 서로 뭉쳐 있는 기괴한 벽화를 일컫는 말이었으나, 후에 회화나 건축에서 인간, 동물, 식물 간의 무질서한 혼합을 지칭하는 개념으로 전이되어 사용되었다.⁵⁾

원래 벽화 장식에서 시작된 그로테스크는 16세기 이후 문학과 비미술영역으로 확대되었다. 그로테스크가 확산됨에 따라 초기의 끔찍하고 공포스러운 성질들은 다소 억제되고, 우스꽝스럽거나 괴상한 것을 의미하는 것으로 사용되었다. 18세기 영국과 독일에서는 그로테스크를 캐리커처와 관련지어 우스꽝스러운 것, 부자연스러운 것, 그리고 부조화의 조잡한 형태로 치부하는 경향이 있었다. 그 외에도 ‘정체 모를’, ‘부자연스러운’, ‘기괴한’, ‘불합리한’, ‘부조리한’, ‘부조화로운’, ‘모호한’ 등과 같이 단순하고 명쾌한 이해를 동반하지 않는 것들을 표현할 때 막연하게 사용되었다.⁶⁾ 이러한 그로테스크의 의미는 20세기까지도 통용되면서 오랜 기간 사람들에게 부정적인 의미로 배척당해왔다. 그러나 당시의 지배적인 거부감에도 불구하고 웃음과 공포, 현실과 비현실의 결합이란 양면성을 지닌 그로테스크의 미학적 정당성 및 가능성을 모색하려는 시도가 서서히 진행되었다.⁷⁾

2) 현대 그로테스크 담론

앞서 그로테스크의 개념에 대한 역사적인 변천 과정을 간단하게 살펴 보았다. 역사적 흐름에 따라 그로테스크의 쓰임과 의미가 변화해왔듯이

5) 전영운·류신, 「그로테스크의 형식·내용·수용: Wolfgang Kayser와 Arnold Heidsieck의 이론을 중심으로」, 『인문학연구』 제31권, 2001, 150쪽.

6) 백훈기, 『그로테스크 연구 미학연구: 모방(Mimesis)개념을 중심으로』, 동국대학교 대학원 석사학위 논문, 2005, 6쪽.

7) 필립 톰슨, 위의 책, 447쪽.

현재까지도 그로테스크의 의미는 미학적 측면이나 사회문화적 측면에서도 명확하게 합의된 바가 없다.⁸⁾

사전적인 의미에서 보았을 때 그로테스크란 공통적으로 비정상적이거나 추한 것 혹은 부자연스럽거나, 우스꽝스럽게 느껴지는 대상 또는 감정을 가리킨다고 해석할 수 있다. 여기서 중요한 것은 현대에서의 그로테스크는 단순히 기괴하고 추한 것을 강조한 것이 아닌 모순적인 동시성과 양극성이 있을 때, 비로소 그로테스크가 성립한다는 점이다. 실제로 근현대의 대다수의 연구에서 그로테스크는 “매혹적 요소와 혐오스러운 요소, 코믹과 비극, 터무니없는 형상과 두려운 형상의 긴장된 조합”⁹⁾으로 표현되고 있어, 전통적인 문학이 그로테스크를 조잡하고 기괴한 희극적 표현의 변용으로 이해했던 편협한 경향과는 확실한 차이를 확인할 수 있다.

그로테스크의 어원과 역사 연구를 대표하는 독일 비평가 볼프강 카이저(Wolfgang Kayser)는 『미술과 문학에 나타난 그로테스크(The Grotesque in Art and Literature, 1957)』에서 그로테스크를 “무섭게 소름 끼치는 내용과 희극적인 표현양식 사이의 충돌들이 빚어내는 감흥”이라 설명한다. 이는 대상과 지각 주체의 반응과 관련되는 것으로, 우스꽝스러움과 공포와 같은 이질적인 요소들이 불러일으키는 독특한 반응, 즉 “호기심과 혐오감의 양극을 왕래하는 주체의 엇갈리는 감흥”을 가리킨다.¹⁰⁾ “양립할 수 없는 것들의 해결되지 않는 충돌”이 그로테스크 특유의 받아들이기 힘든 불편함을 피하려는 거부감과 묘한 쾌감과 충동을 동시에 만들어낸다는 것이다. 또한 그로테스크가 가지는 전형적인 특성인 과장, 과도, 과잉과 같은 극단적인 것 과도 밀접한 관계가 있다. 따라서 그로테스크를 이해하기 위해서는 이러한 양극적인 측면을 반드시 고려해야 한다.

그로테스크의 개념을 두 가지 이질적인 요소의 충돌과 대립으로 설명하게 된 흐름에는 19세기 존 러스킨(John Ruskin: 1819-1900)의 주장

8) 이창우, 신자유주의 시대 한국영화에서 나타나는 그로테스크의 정치학, 중앙대학교 박사학위 논문, 2015, 25쪽.

9) Dieter Meindl, *American Fiction and the Metaphysics of the Grotesque*, Columbia, London: University of Missouri Press, 1996, p.14.

10) 필립 톰슨, 앞의 책, 15쪽.

이 바탕이 된다. 그는 그로테스크가 밝거나 어두운 측면 어느 한쪽에 강조점을 둘 수는 있지만 우스꽝스러움과 심각함, 웃음과 공포 사이의 특정한 충돌 없이는 그로테스크가 존재할 수 없다고 주장했다.¹¹⁾

그로테스크는, 대부분의 경우, 하나는 우스꽝스럽고 다른 하나는 두려운 두 가지 요소들로 구성되는 것으로 보인다. 이러한 요소들 가운데 하나 혹은 다른 하나가 우세해짐에 따라, 그로테스크는 명랑한 그로테스크와 무시무시한 그로테스크라는 두 갈래로 갈라지지만 우리는 이러한 두 면을 제대로 파악할 수 없게 된다. 양 요소를 어느 정도로 조합하지 않는 어떤 사례도 존재하지 않기 때문이다. 두려운 측면이 드러워지지 않은 완전히 유희적인 그로테스크도 거의 없지만, 모든 농담의 관념을 배제한 완전히 두려운 그로테스크도 거의 없다.¹²⁾

20세기 이후 그의 주장에서 말하고 있는 대립적인 요소들의 충돌은 비정상과 부조화로 계승된다. 하지만 현대에서 언급되고 있는 그로테스크의 비정상과 부조화는 “무엇을 의미하느냐”가 아닌 “무엇을 위반하느냐”에 주목한다. 이와 관련하여 프란시스 S. 코넬리(Frances S. Connelly)는 그로테스크를 경계의 위반으로 해석하면서 유계성에 초점을 두었다.¹³⁾ 즉 그로테스크란 경계의 이편과 저편을 동시에 포함하거나, 경계 지대에 위치하고 있기 때문에 경계를 탐색함으로써 그로테스크가 말하는 경계의 위반을 확인할 수 있다고 보았다. 그러나 그로테스크의 정의를 단순히 경계의 위반으로 해석하기에는 한계점이 있다. 그 이유는 미학적인 관점에서 그로테스크에 대한 규정이 지나치게 포괄적이 된다는 점이다. 낭만주의와 재현에 대한 거부가 시작된 이래로 근현대의 예술은 모두 기존의 경계에 대한 위반에 중점¹⁴⁾을 두고 있기 때문이다. 따라서 그로테스크를 단순히 경계의 위반으로 정의한다면 근현대의 예술작품과 구별할 수 없게 된다. 이에 코넬리는 경계의 위반에

11) 이창우, 앞의 책, 26쪽.

12) John Ruskin, *The Works of John Ruskin II*, London: Wentworth Press, 1996, p.151.

13) 이창우, 앞의 책, 27쪽.

14) Michel Chaouli, "Van Gogh's Ear", In *Modern Art and the Grotesque*, edited by Frances S. Connelly, Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p.47.

대해 “직설적으로 말해서 그로테스크는 경계의 창조물이며, 경계, 관습, 혹은 기대와의 관련 없이는 존재하지 않는다”¹⁵⁾고 지적한다. 따라서 어떤 예술이 그로테스크라고 할 수 있는 것은 그것들이 확립된 경계에 혼란을 야기하는 동안만이라는 코넬리의 주장은 적절하다.

다음으로 그로테스크의 본질적인 의미를 이해하기 위해서는 그로테스크가 가진 현실과 비현실의 영역을 생각해 볼 필요가 있다. 결론부터 말하자면 그로테스크는 현실과 비현실의 경계에서 있다고 봐야 할 것이다. 초기의 그로테스크는 환상과 허구, 그리고 가상의 세계를 표현하는 것에 주력하였기 때문에 대부분의 작품들에서 현실 세계와는 동떨어진 장면들이 많이 나타났다. 그러나 그로테스크는 소재나 형식적인 측면에서 해석하기보다는 표현을 통해 상징하는 것이 무엇인지 좀 더 생각해볼 필요가 있다.

일반적으로 그로테스크는 이질적인 요소들의 결합을 통해 그걸 접한 사람들에게 공포와 웃음, 혐오감과 매력 등의 감정을 불러일으킨다. 이러한 모순적인 표현 방법에 대해 카이저는 극단적인 부조화와 더불어 존재의 근원적인 부조리함을 강조한다. 그로테스크는 부조리한 현실 세계 그 자체를 반영하는 것으로 환상을 철저하게 파괴하고 냉혹한 현실로부터 오는 광기이다. 즉 익숙하던 세계가 돌연히 낯설고 섬뜩하게 다가오면서 느끼게 되는 삶에 대한 공포에 기인하기 때문이다. 따라서 그로테스크가 겉으로는 환상적이고 비현실적인 장면을 연출하는 것처럼 보이지만, 좀 더 깊이 살펴보았을 때 낯설고 기괴한 가상의 세계는 우리가 살고 있던 현실 세계에서의 규범들을 일부 변형하고 왜곡함으로써 교묘하게 현실의 이면을 드러내는 이중구조를 가진다.¹⁶⁾ 다시 말해 그로테스크는 현실과 전혀 상관없는 환상의 영역에서 펼쳐지는 자유로운 상상력의 결과물이 아닌, 현실 세계이자 현실이 아닌 공간이다. 아놀드 하이드지크(Arnold Heidsieck)는 그로테스크가 가진 현실성에 대해 다음과 같이 언급하고 있다.

그로테스크란 항상 잘 알려진 낯선 것이고 인간의 도착이다. 이것은

15) Frances S. Connelly, "Introduction", In *Modern Art and the Grotesque*, edited by Frances S. Connelly, Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p.4.

16) 전영운, 류신, 앞의 책, 153쪽.

어떤 비논리적인 비현실성이 아니라 논리적이며 현실 안에서 뜻밖에도 맞닥뜨리게 되는 모순이다.¹⁷⁾

공포는 현실과 비현실의 경계에서 다가온다. 공포는 인간이 자신이 온전히 지배하지 못하는 불확실한 세계에 대한 불안을 통해 경험된다.¹⁸⁾ 즉 공포란 인지적 불확실성의 산물이다. 사람은 현실의 확실성이 해체되는 순간 불안을 느끼기 시작하며, 이러한 세계가 확실히 존재한다는 것을 인지하는 순간 공포를 느끼게 된다.¹⁹⁾ 정체를 알 수 없지만 확실하게 존재하고 있다는 자각이란 자신을 해칠 수도 있다는 위협을 주기 때문이다. 즉 그로테스크로부터 느끼는 공포는 환상의 영역이 아닌 현실 안에서 마주하는 모순적이고 통제 불가능한 상황일 때 느끼는 부조리함과 낯선 경험인 것이다. 카이저가 말한 부조리함 역시 같은 맥락으로 해석된다. 카이저는 그로테스크의 핵심으로 기존의 세계에 알고 있던 원칙들이 거부되거나 혹은 허상으로 판명될 때 느끼는 부조리성을 통해 삶에 대한 공포를 직시하게 되는 것이라고 주장한다. 즉 세계와 자신에 대한 규명을 불가능하게 하는 존재의 근원적인 부조리함으로부터 느끼는 충격과 당혹감이야말로 그로테스크라고 한 셈이다.

여기서 한 가지 짚고 넘어가야 할 점은 하이드지크가 말하는 그로테스크와 카이저가 말하는 그로테스크에도 분명한 차이점이 존재한다는 것이다. 두 인물 모두 그로테스크가 현실의 세계를 반영한다고 주장하였다는 점에서는 공통점이 있지만, 그로테스크에서 나타나는 왜곡과 부조화의 원인에 대해서는 다르게 해석하고 있다. 카이저는 그로테스크를 부조리한 현실 세계 그 자체를 반영하는 것으로, 설명 불가능한 외부의 힘에 의해 기존의 세계가 거부되면서 발생하는 모순되는 감정이 발생한다는 것이다. 반면 하이드지크는 그로테스크와 부조리함을 동일선상에 두지 않고 현저한 차이가 있다고 주장한다. 하이드지크는 그로테스크가 인간 스스로에 의해 조작되고 왜곡된다고 하였다. 하이드지크는 그의

17) Arnold Heidsieck, *Das Grotteske und das Absurde im modernen Drama*, Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: Kohlhammer, 1969, p.20.

18) 김범수, *현대미술에서 신체변형을 통한 타자성 연구*, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2017, 70쪽.

19) 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2003, 126쪽.

저서 『현대 드라마에 있어서 그로테스크와 부조리(Das Grotteske und das Absurde im modernen Drama, 1969)』에서 다음과 같이 언급하고 있다. “그로테스크는 현실 왜곡의 영역을 부조리한 경계까지 몰고 가지만, 그로테스크는 부조리한 것을 보여주는 것이 아니라 오히려 인간에 의해서 계획된 왜곡을 보여준다.”²⁰⁾ 그의 주장에 따르면 그로테스크는 인간의 손에 의해 그 형태가 정해지고, 왜곡되고, 또 조작되기 때문에 설명 불가능한 외부의 힘에 의해 단절되는 부조리와는 근본적으로 차이가 있다는 것이다. 따라서 하이드지크가 말하는 그로테스크는 주어진 운명에 대한 체념의 표현이 아닌 현실에 대한 저항과 도전의 산물이 된다. 결론적으로 현대에서 본질적인 그로테스크의 의미를 생각해보면, 카이저가 말하는 부조리함보다는 하이드지크가 주장하는 저항과 도전이 더욱 적절하다고 볼 수 있다.

종합적으로 본다면 그로테스크란 현실과 전혀 관계없는 비논리적인 환상의 영역에서 펼쳐지는 자유로운 상상의 유희가 아닌 왜곡, 그리고 현실 안에서 마주하게 되는 모순적인 상황이라는 점이 그로테스크의 가장 결정적인 특징이라 할 수 있다. 그뿐만 아니라 구체적이고 경험 가능한 현실의 왜곡을 통해 현실 세계로부터 낫설고 비현실적인 세계를 만들어 표현함으로써 수용자들로 하여금 해학과 공포의 감정을 느끼게 만드는 예술 영역으로 생각해 볼 수 있다.

3. 디미트리스 파파이오아누의 신체 이미지 분석

1) 디미트리스 파파이오아누의 예술관

디미트리스 파파이오아누는 1964년 그리스 아테네 출생으로 그리스 화가 야니 타로치스(Yannis Tsarouchis)로부터 3년간 사사²¹⁾하였고, 아

20) Arnold Heidsieck, 앞의 책, 72쪽.

21) 이지산, 이지원, 「디미트리 파파이오아누(Dimitris Papaioannou)의 작품 <2>에 나타난 남성성의 표현과 이미지」, 『대한무용학회』 제71권 6호, 2013, 193쪽.

테네 미술학교에서 순수미술을 전공하였다. 그는 공연 예술가로 전향하기 이전에는 미술가, 만화가로 인정받았고, 이후 감독, 안무자, 무용수이자 동시에 세트, 의상, 분장, 조명 디자이너로 공연 예술의 전반을 아우르는 다재다능한 예술가로서 입지를 굳혀오고 있다.

파파이오아누는 최근 몸을 주제로 한 논의에서 인간의 몸은 억압의 대상인 동시에 해방의 주체로, 예술에 있어서 표현의 대상인 동시에 표현의 주체이며 수단²²⁾이라는 신체 담론을 본인의 작업에 적극적으로 반영하고 있다. 그는 신체를 이용하여 가시적인 사실로부터 비롯된 총동적으로 뒤틀리거나 삭제된 육체의 부분들이 낯선 요소들과 혼합함으로써 일반적인 삶의 질서가 적용되지 않는 위협적이고 생경한 긴장감을 제시하고 있다. 또한 신체 본질에 대한 끝없는 탐색을 통해 해부학적 논리에서 탈피하여, 몸의 기능적 한계에서 벗어난 구조적 변형과 재구축된 몸의 형태로 비형식적, 비상식적인 틀을 표현하고 있다. 그의 그로테스크는 매혹적 요소와 혐오스러운 요소의, 코믹과 비극의, 터무니없는 형상과 두려운 형상의 긴장된 조합²³⁾으로 나타난다.

그가 구체화한 형상들은 어떤 특정한 무엇을 표상하지 않으며, 끊임 없이 변이와 결합의 과정을 통해 기존의 개념과 실재를 해체하고, 새로운 현실의 유형을 도출해내고 있다.²⁴⁾ 여기서 비인격적인 것들은 통합되어 하나의 인간의 형상을 하고 있지만, 그 대상을 인식 체계 안에서는 설명하기 어려운 존재로 형상화되어 있다. 즉 그의 작품 속에 출현하는 형상들은 논리적인 이해의 틀 속에 존재하지 않는, 위협적이고 낯선 기형적 변형 이미지라고 할 수 있다. 그리고 몸과 몸의 관계, 몸과 공간의 관계, 몸과 외부의 상호작용에 개방성과 미완성의 다의적인 특성을 탐구함으로써, “항시 그대로인 것”들을 과감하게 때로는 극단적으로 변화시킨다.²⁵⁾ 이렇게 그로테스크하게 변화한 ‘몸’은 모순되고 부조리한 양상으로 가시화되면서 견고한 사회와 문화적 가치들을 넘어선다.²⁶⁾ 파파이오아누는 이러한 이질적인 부조화를 통한 비정상적인 표현

22) 김명찬, 앞의 책, 재인용, 332쪽.

23) Dieter Meindl, 앞의 책, 재인용, 14쪽.

24) 김범수, 앞의 책, 105쪽.

25) 공혜영, 컨템포러리 무용에 나타난 해체주의 경향 연구, 세종대학교 대학원 박사학위 논문, 2007, 84쪽.

26) 이창우, 앞의 책, 29쪽.

으로 우리에게 낯섴이라는 시각적 충격을 전달하고, 익히 알고 있는 유기적인 신체의 질서를 변화시키고, 일탈을 통한 아이러니한 쾌감을 갖게 한다.

2) 불균형과 위반의 몸

(2-1) 안정과 불안정 사이의 몸- 〈Nowhere〉, 〈Still life〉

파파이오아누의 그로테스크는 사회의 상투적인 규범과 정상적인 형식에 대한 비정상적이고 기형적인 형상이나 상황을 주요 소재로 취급²⁷⁾하며, “왜곡과 현상 일그러뜨리기”를 통해 나타낸다. 그의 2009년 작품인 〈Nowhere〉의 한 장면으로 파파이오아누가 작품의 주요 소재를 신체로 초점을 맞추면서 신체의 변형과 결합을 시도한 첫 사례라 볼 수 있다.



| 그림 1 | **Nowhere**²⁸⁾

〈그림 1〉에서 확인할 수 있듯이 겹겹이 중첩된 팔은 하나의 거대한 형상이 되어 우리가 익숙하게 알고 있던 팔과는 전혀 다른 것, 즉 생경한 모습으로 인식된다. 여기에는 안무적 신체의 움직임도 없고, 무언인가를 표현하는 재현적 신체의 형상도 없다. 단지 그가 구체화한 신체는

27) 전영운·류신, 앞의 책, 167쪽.

28) <http://www.dimitrispapaioannou.com/en/recent/nowhere> (검색일: 2021.05.18.)

유기체에서 낯설음으로 나타나는 변형된 몇 가지 이미지들만 목격될 뿐이다. 그가 〈Nowhere〉를 통해 보여주고자 한 것은 신체 그 자체로서보다는 다른 무언가와 충돌하면서 흡수되고 변화되는 순간들의 포착이다. 즉 이제까지 존재하지 않았던 신체 이미지를 통해 어떠한 대상으로 확정되지 않은 것으로, 계속해서 변화되는 과정에 위치한 불확정적인 존재로, 이제까지의 신체와는 완벽하게 다른 이해를 제안한다. 그에게 신체란 욕망의 흐름이 한 방향으로 고착되어 하나의 역할만 수행하는 한정된 것과는 반대로, 유기체적 종속에서 해방된 욕망과 감각이 자유롭게 흐르는 하나의 잠재적인 공간이다. 파파이오아누는 본 장면에 대해 『컬처 위클리(Cultural Weekly)』와의 인터뷰에서 “소리 없이, 여러 개의 신체의 움직임이 하나가 되어 단순함과 우아함을 가진 순전한 힘”²⁹⁾이라고 언급한다. 이는 더 이상 각자의 영역에 고정되지 않은 채 지속적으로 변형되고, 재정의된 인간의 신체에 대한 “경계 흐릿하게 하기(blur the borders)”³⁰⁾로 이해된다.

위에서 주목해야 할 다른 하나는 중앙에 있는 여성 뒤에서 있는 인물들이다. 여성 뒤에서 매끄러운 곡선의 형태를 수행하고 있는 그들은 전부 남성이다. 여성의 나체와 남성들의 손의 관계는 시각적으로 강한 대비를 이루고 있는데, 기묘하게 엮인 무용수들의 비현실적인 팔의 움직임은 여자 무용수를 거칠게 다루기보다는 오히려 조심스럽고 부드럽게 의상을 벗겨내는데, 이러한 행위는 다음과 같이 이중적으로 해석할 수 있다. 우선 아담과 이브를 빚어내는 신의 손길과 같은 신성한 행동으로 보이기도 하고, 이와 정반대로 이브를 유혹하는 뱀의 달콤한 속삭임처럼 보이기도 한다. 파파이오아누가 표현한 이 장면에 대해 최영현(2019)은 “히로니무스 보스(Hieronymus Bosch)의 〈세속적 쾌락의 정원(The Garden of Earthly Delights, 1500-1505)〉의 첫 번째 그림에서 표현된 ‘천국, 에덴동산’의 아담과 이브의 탄생과도 교차된다”³¹⁾고 보았

29) <https://www.culturalweekly.com/nowhere-a-scene-dedicated-to-pina-bausch/> (검색일: 2021. 05.18.)

30) Ansgar Nünning, Crossing borders and blurring genres: Towards a typology and poetics of postmodernist historical fiction in England since the 1960s, *European Journal of English Studies* Vol. 1 No. 2, Routledge, 1997, pp.217-238.

31) 최영현, 「디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 신체 조형성 연구」, 『무용예술학 연구』 제76권 4호, 2019, 6쪽.

다. 보스가 에덴동산을 평화로운 낙원의 모습이 아닌 ‘악마’가 공존하는 곳으로 해석하였듯이, 파파이오아누 또한 아담과 이브가 탄생하는 장소가 선(善)과 악(惡)이 동시에 존재하는 곳으로 의미를 부여하고 있음을 짐작해 볼 수 있다. 이렇게 선과 악의 의미를 대립시킴으로써 감상자들에게 양가적인 반응을 일으키도록 유도한다. 한마디로 한 장면에서 전혀 다른 두 가지 해석, 즉 선을 상징하는 신과 악을 상징하는 뱀의 모습을 통해 양가성의 낯선 충돌을 보여준다.

파파이오아누의 2014년 작품인 <Still life>는 그리스 시지프스(Sisyphus) 신화를 모티프로 한다. 그가 시지프스 신화를 모티프로 사용한 것은 비극적인 상황에 놓인 인간의 부조리한 운명을 빗대어 표현한다. 이는 알베르트 카뮈(Albert Camus)가 부조리한 삶의 본질을 시지프스 신화에 비유한 것³²⁾과 비슷한 맥락을 가진다.



| 그림 2 | Still life³³⁾

<그림 2>에서도 확인할 수 있듯이 사각 틀 안에서 말버둥 치는 남성 은 외부의 알 수 없는 어떠한 힘으로부터 행동에 제한을 받는다. 그 안에 존재하는 신체는 무중력 상태에서 자유롭게 유평하는 듯 보이지만, 보이지 않는 어떠한 힘에 의해 뒤집히고 비틀어져 있을 뿐만 아니라 유기적인 신체 체계가 거부된 형태로 나타난다. 이러한 신체 공간의 왜곡을 통해 대립하는 유기적인 것과 인위적인 것의 충돌은 현실 표면에서

32) <https://www.dansesaveclapume.com/en-scene/35375-still-life-de-dimitris-papaioannou/> (검색일: 2021.05.18.)

33) <http://www.dimitrispapaioannou.com/en/recent/still-life> (검색일: 2021.05.18.)

붕괴되는 혼돈 상태를 나타낸다. 작품에서의 신체는 질서가 사라진 혼돈의 영역에 있으며, 갈등과 모순, 그리고 언어로 표현할 수 없는 “혼돈의 실존과 사실의 잔혹성”을 극단적으로 보여준다.

그가 바라보는 부조리한 삶은 내일의 희망도, 출구도 없는 미로를 헤매고 다니는 것과 같은, 나락으로 떨어져 더 이상 나아갈 곳이 없는 처절한 좌절을 의미한다.³⁴⁾ 그러나 그는 현실 왜곡의 영역을 “부조리한 경계”까지 몰고 가지만 현실의 총체적 해체나 의미의 완전 부정을 의미하지는 않는다. 그가 제시하는 현실 왜곡은 이해 불가능한 힘에 의해 단절되는 부조리가 아닌 의도적이고 계획적인 데포르마시옹(Déformation), 즉 현실 일그러뜨리기로 볼 수 있다. 그가 의도적으로 현실을 왜곡하는 것은 현실을 비이성적이고 잔인한 방법으로 낫설게 함으로써, 현실의 모순을 적극적으로 비판하려는 것으로 보인다. 이러한 의미에서 그가 제시하는 비현실적으로 왜곡된 신체는 부조리한 삶을 온몸으로 겪어내는 “시지프스의 삶에 대한 의미”³⁵⁾로 이해할 필요가 있다.

(2-2) 탈형태화를 위한 이행 - 〈Primal matter〉, 〈The great tamer〉

그의 2012년 작품인 〈Primal matter〉에서 한 남성의 신체가 다른 남성의 신체로 이어지는 표현은 마치 프랑켄슈타인(Frankenstein)의 신체 이식을 상기³⁶⁾시키며, 동시에 유기적인 상태의 완결성을 강제한다. 무용 평론가인 시오반 머피(Siobhan Murphy)³⁷⁾와 산조이 로이(Sanjoy Roy)³⁸⁾가 지적하고 있듯이, 본 작품에서 가장 인상적인 장면은 바로 한 사람의 신체가 다른 사람의 신체로 이어지는 표현이다. 그들은 이를 “프랑켄슈타인의 신체”라고 말한다. 몸의 특정 부위가 훼손되고 훼손된

34) 전영운-류신, 앞의 책, 156쪽.

35) <https://dansercanalhistorique.fr/?q=content/still-life-de-dimitris-papaioannou> (검색일: 2021.05.18.)

36) <https://dancetabs.com/tag/primal-matter/> (검색일: 2021.05.18.)

37) <http://londondance.com/articles/reviews/dimitris-papaioannou-andndash-primal-matter-old-tr> / (검색일: 2021.05.18.)

38) <https://sanjoyroy.net/2016/12/dance-umbrella-2016-roundup-review/> (검색일: 2021.05.18.)

신체적 결핍 상태를 이질적인 요소가 아닌 기존의 몸과 같은 부위로 이식시킴으로써 익숙하지만 낯선 이중교배를 완성한다. 파파이오아누는 프랑켄슈타인이 그러한 것처럼 불완전하고, 비정상적이고, 반미학적인 신체로, 인간과 인간의 혼합된 몸을 보여준다. 이는 시각적인 균형과 위치적 비례를 갖춘 완결된 상태인 것처럼 보이지만, 비정상적인 결합으로 나타난 파괴적 이미지이다. 이러한 낯설은 『프랑켄슈타인 (Frankenstein: Or the Modern Prometheus, 1831)』에 등장하는 괴물을 바라보는 것과 유사한 생경함이다.



| 그림 3 | Primal matter³⁹⁾

본 작품에서 드러나는 신체는 온전한 전체를 전제로 하지 않는다. 또한 하나의 역할만 수행하는 유기체적인 한정된 신체도 아니다. 이것은 유기체적 종속에서 해방을 욕망하는 신체, 끝없이 재탄생을 준비하는 신체, 그리고 무한한 잠재성과 다의성을 함축하고 있는 시작도 끝도 없는 신체이다. 즉 항상 다른 신체로 변용될 준비가 되어 있는 열린 신체이다. 수잔 K. 랭거(Susanne K. Langer)에 따르면 “예술 작품에서 창조되는 것은 이미지이다. 그것은 단순히 모아 놓은 것이 아니다. 그것은 새로운 질서 가운데 놓인 것이다.”⁴⁰⁾ 랭거가 언급한 것처럼 파파이오아누의 파편화된 신체는 단순한 나열의 합이 아니다. 이는 새로운 가능성을 제시하는 의도적인 배열이다. 이러한 배열을 통해 충돌되는 이미지

39) <http://www.dimitrispapaioannou.com/en/recent/primal-matter> (검색일: 2021.05.18.)

40) Susanne K. Langer, *Feeling and Form: A Theory of Art developed from Philosophy in a New Key*, New York: Charles Scribner's Sons, 1953, pp.46-47.

는 부조화로, 불명확성으로 나타나지만, 이는 훼손된 몸과 훼손되기 전에 알 수 없었던 새로운 형태로 다시 생성됨을 의미한다. 이처럼 불안전하고 부조화한 상태의 몸은 지속적으로 팽창하는 불확정 된 매개체이자 대상일 뿐만 아니라 관습적인 신체를 넘어서서 견고해지고 성장하기 위해 끊임없이 변용하는 복수적이고 다형태적인 몸이다. 그는 이러한 낯선 이종교배가 가져다주는 긴장감을 통해 고착된 관념에 문제를 제기할 뿐만 아니라 열린 사고를 촉구한다.

한스 벨머(Hans Bellmer)는 『육체의 무의식적인 것의 작은 해부 혹은 이미지 해부(Kleine Anatomie des körperlichen Unbewussten oder die Anatomie des Bildes, 1962)』에서 다음과 같이 언급한다. 철자의 순서를 바꾸어 다른 의미의 단어나 문장을 만드는 놀이인 애너그램(Anagram)처럼 신체를 조각조각 분해하고 다시 짜 맞추는 반복적인 수행과정에서 “형식, 의미, 감정 상태의 완전한 새로운 통합체”가 생겨나거나, “고안해내거나, 쓰여 질 수도 없던 이미지”들이 생겨난다.⁴¹⁾ 벨머는 신체의 각 부위를 “육체의 알파벳”이라 언급하고, 언어와 마찬가지로 신체도 문장과 같은 구조를 가지고 있다고 설명한다. 즉 신체는 언어처럼 구조화되어 있다는 것이다. 그 정형화된 문장을 해체하고, 단어를 다시 재구성함으로써 신체가 원래 지니고 있던 무한한 가능성을 발견할 수 있다고 밝힌다. 그가 제시한 신체의 “아직 형성되지 않은 것, 열려진 것, 무한한 것”으로 함축적 의미를 담고 있는 애너그램은 파파이오아누의 작품에도 그대로 적용된다.

41) 정윤희, 「경계 위반과 해체의 미학-한스 벨머의 〈인형〉 시리즈를 중심으로」, 『독일언어문학』 제0권 40호, 2008, 215-216쪽.

| 그림 4 | The great tamer⁴²⁾| 그림 5 |
Les Jeux de la Poupée, 한스 벨머⁴³⁾

〈그림 4〉에서 확인할 수 있는 것은 남·여의 경계가 불분명한 그로테스크 신체이다. 그리고 불균형적이고, 불합리하며, 한편으로 기형에 가까운 몸은 남자이면서 여자인, 한 몸에 암수 양성이 존재 또는 ‘제3의 성’으로 형상화된다. 여기서 극도로 강조된 엉덩이와 다리를 포함한 하반신은 마치 살덩어리처럼 보인다. 특히 서로 맞붙은 엉덩이 사이에 겹친 살 사이의 공간은 그곳을 바라보는 남자 무용수의 시선에 의해 그 신체 부위가 여성의 성기로 강조된다. 이렇게 결합된 하나의 몸과 관찰자들을 병치시킴으로써 기괴한 신체 이미지는 일상 궤도에서 벗어난 대상의 충동적인 아름다움과 도착적이고 병리적 성적 이미지로 충돌한다. 이는 혐오와 매혹 사이에서 나타나는 역겨움이자 동시에 카타르시스이기도 하다. 그는 작품에 등장하는 인간의 신체와 그리스 신화적 요소, 그리고 나체에 대해 다음과 같이 언급한다.

내가 인체를 도구이자 페인트로 사용하는 것이 사실이다. 또한, 성적인 자극 역시 내가 사용하는 도구의 일부이며, 그것은 내가 그리스인이기 때문이다. 그리스 동상 중에 성적 요소가 없는 것은 없다. 항상 정신성과 관능성이 함께 엮여 짜여 있음을 볼 수 있다.⁴⁴⁾

42) https://twitter.com/Papaioannou_D/status/975718950158962691 (검색일: 2021.05.18.)

43) https://www.zuckerartbooks.com/artist/Hans_Bellmer/works/3191 (검색일: 2021.05.18.)

44) <https://www.youtube.com/watch?v=HlcyZfwchKc> (검색일: 2021.05.18.)

이를 캐나다의 예술 평론가인 로즈 카린 엔리케스(Rose Carine Henriquez)는 “아름다움과 에로티즘의 혼돈 속에서의 결혼”⁴⁵⁾이라고 평하고 있다. 파파이오아누는 이렇게 기이하게 뒤섞인 혼종적 형상을 통해 육체의 조형적인 변형을 넘어서는 보다 초월적이고 상상적인 인간의 몸을 구체화한다. 그는 “실재적인 것과 가상적인 것”, “허용적인 것과 금지된 것” 간의 교묘한 결합을 통해 인간의 성적 욕망에서 나타나는 일탈적인 충동을 형상화하고 있으며, 현실과 비현실의 경계를 넘어 다른 신체와 결합하여 열린 개념으로의 새로운 신체를 구축한다. 이러한 신체는 “성적 정체성의 혼란” 또는 “성적 정체성이 모호한 인간”들의 비정상적인 형상을 통해 기존의 가치 체계와는 전혀 다른 새로운 모습을 제시하는 중요한 수단임을 확인할 수 있다. 따라서 파파이오아누의 파편화된 신체는 기존에 우리가 알고 있었던 신체의 겉껍질을 해체하고, 전통적으로 금기시되어 왔던 것들에 대해 격렬히 거부하며, 다시 새롭게 연결함으로써 완전한 신체라는 개념에 대해 도전한다.

(2-3) 재창조된 허상의 역동성- 〈The great tamer〉

예술 작품은 외부 세계를 재현하거나 주관의 내적 감정을 표현한다. 이러한 재현은 객관적인 실재를 모방하고 반영한다. 이는 실재를 다시 제시하거나 대신하여 나타낸다는 것을 의미하지만, 작품 속에서 재현된 것은 원본을 다시 보여주는 절대적인 닮음보다는 실재로부터 전제되지 않는, 실재와는 구별되는 자율성을 갖는다. 그러나 플라톤(Plato)은 재현되는 것이 진정한 실재를 표현할 수 없을뿐더러 실재에 미치지 못하는 희미한 그림자에 불과하다고 간주한다. 즉 예술은 이데아의 복사이며, 그래서 이 현상세계를 보고 만들어 내는 상(像)은 진리에서 떨어진 ‘허상(虛像)’이라는 것이다. 하지만 예술 작품에서 재현된 것들은 실재로부터 독립된 재구성되고 재창조된 표현이다. 다시 말해 예술이란 창작이라는 과정을 거치면서 객관적인 닮음이라는 외적인 상태, 즉 보이는 것들 사이에서 일어나는 퇴락한 복사물의 개념이 아닌 보이지 않는 “비확

45) <https://voir.ca/scene/2019/01/25/the-great-tamer-racines-enfouies/> (검색일: 2021.05.18.)

정 된 역동적인 힘”이라 볼 수 있다.



| 그림 6 |
The Anatomy Lesson of
Dr. Nicolaes Tulp, 렘브란트



| 그림 7 | The great tamer⁴⁶⁾



| 그림 8 | The great tamer⁴⁷⁾



| 그림 9 | The great tamer⁴⁸⁾

파파이오아누는 렘브란트 판 레인(Rembrandt Harmenszoon van Rijn)의 유명한 작품 <니콜라스 톨프 박사의 해부학 강의(The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp, 1632)>를 무대 위에서 재현한다. 원작이 가지는 편안하고 따듯한 느낌을 주는 것과는 달리 그가 연출한 장면은 흑백의 뚜렷한 대조로 차갑고 어두운 느낌을 준다. 시체를

46) <https://neoskosmos.com/en/123738/inspired-by-homer-dimitris-papaioannous-the-great-tamer> (검색일: 2021.05.18.)

47) <https://www.youtube.com/watch?v=fRcuwLK4YE8&app=desktop> (검색일: 2021.05.18.)

48) <https://www.thenationalherald.com/271711/dimitris-papaioannous-the-great-tamer-at-bam/> (검색일: 2021.05.18.)

둘러싸고 있는 인물들의 배치, 즉 외적인 형태는 거의 비슷하게 묘사됐음에도 불구하고 그림과는 현격히 대조되는 그로테스크한 분위기가 연출된다. 본 장면에서 재현되는 해부학 강의는 그저 장기를 뽑아내는 시간이며, 여기서 인간의 신체는 이를 위한 하나의 오브제에 불과하다. 해부의 시간이 끝난 후 참가했던 사람들은 테이블에 모여 앉아 방금 해체했던 신체 부위와 장기를 뜯어먹는 장면이 연출된다. 여기서 인간에 대한 존중과 존엄성은 찾아볼 수 없는 광란의 행위가 무절제하게 표현됐음에도 불구하고 인육을 뜯어먹는 장면은 역겨움으로 소름이 끼치는 기괴함과 동시에 단순히 유쾌한 저녁 만찬을 즐기고 있는 것처럼 느껴진다. 이처럼 살육의 현상이 무절제하고 난폭하게 도둑된 내장과 시체 같은 ‘아브젝시옹(Abjection)’ 요소에 눈길이 가는 것은 인간이 가지는 잔인함과 역겨움에 대한 가학적 쾌락이 주는 즐거움 때문일 것이다. 영국의 작가이자 저널리스트인 루크 제닝스(Luke Jennings)는 이 장면을 “단순하지만 사악한 광경”, “해부학 수업의 야만으로의 타락”⁴⁹⁾이라고 언급한다. 본래 가장 이성적이고 엄밀한 의학 수업, 그래서 가장 문명적이었던 장면이 어느 순간 역겹고, 끔찍스럽고, 억제된 쾌락들이 야만스럽게 난무하는 생경한 모습으로 변모한다. 이러한 발작적 상황과 회화의 이미지를 대립시킴으로써 표층으로 드러나는 재현과는 다른 인간 밑바닥에서 묻어나는 괴물성을 수면 위로 끌어올린다. 파파이오아누는 가장 비인간적인 모습, 즉 상상할 수 없는 끔찍함과 추악한 인간의 모습을 통해 전율과 공포로 소름끼치는 그로테스크를 실현한다.

그가 제시한 추악한 현실 이면에 존재하는 비인간적인 모습의 재현은 유사성이 아닌 맥스 블랙(Max Black)이 그의 저서 『경고와 비평: 언어, 논리, 그리고 예술의 철학 에세이(Caveats and Critiques: Philosophical Essays in Language, Logic, and Art)』에서 밝히고 있는 ‘의도(intention)’의 개념에 주목할 필요가 있다. 그가 주장하는 예술적 재현의 개념은 물리적으로 구성된 것, 즉 예술작품 그 자체로서는 해명될 수 없고 창작에 수반되는 ‘의미하고, 지시하고, 재현하는…’ 등의 특징적인 인간의 정신활동이나 상태로서 해명이 되어야 한다는 것이다.⁵⁰⁾

49) <https://www.theguardian.com/stage/2018/oct/21/the-great-tamer-review-sadlers-wells-dimitris-papaioannou> (검색일: 2021.05.18.)

50) 임일환, 「예술작품과 예술적 표현의 문제」, 『미학』 제0권 9호, 1982, 89-90쪽.

이러한 관점에서 볼 때 파파이오아누는 시각적으로 대상과 유사하게 재현하는 것에 목적을 두는 것이 아니라 추악한 현실 이면에 존재하는 비인간적인 모습에 동화되어 추해지는 것을 제시한다고 해석할 수 있다.

한편 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 시물라크르(Simulacre)를 플라톤과 정반대의 입장에서 진리로부터 동떨어진 단순한 흉내나 복제물로 간주하는 것이 아닌 새로운 가치를 담고 있는 것으로 본다. 그가 말하고 있는 시물라크르는 원본과 비슷할 뿐 실재로부터 독립된 새로운 실재성을 획득하게 된다는 것이다. 그의 말을 빌리면 “복사물들이나 도상들은, 그들의 내재적인 이상형과의 유사성의 권위에 힘입어, 탁월한 이데아에 대한 충분히 근거 있는 권리자들이다”⁵¹⁾라고 할 수 있다. 따라서 시물라크르는 원본을 다시 보여주는 것이 아니라 새로운 의미 생성이자 주체로서의 의미를 가진다. 따라서 파파이오아누의 작품에서 나타나는 그리스 신화적 요소는 단순히 이를 모방하고 재현하기 위한 소재가 아님을 알 수 있다. 신화에 담긴 인간의 역사와 문화를 철저하게 해체함을 통해 자신의 메시지를 전달하는 수단인 것이다.



| 그림 10 |
Birth of Venus, 산드로 보티첼리



| 그림 11 | The great tamer⁵²⁾

이후 장면에서 이탈리아 르네상스 시대의 대표적 화가인 산드로 보티첼리(Sandro Botticelli)의 <비너스의 탄생(The Birth of Venus, 1482-1486)>을 재현한 장면 또한 원작을 모방한 ‘아름다운 가상’이 되기를

51) Daniel W. Smith, Essays on Deleuze, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012, p.11.

52) <http://www.dimitrispapaioannou.com/en/current/the-great-tamer> (검색일: 2021.05.18.)

거부한다. 본 작품에서 보여주고 있는 것은 오히려 “절대적 닳음”을 파괴한다. 여기서 나체의 비너스는 남성으로 대체되고, 이를 바라보는 세 명의 여성은 원본과 같은 구도를 가지지만 전혀 다른 상황을 연출한다. 보티첼리의 작품에서는 두 명의 바람의 신들의 입김과 님프의 도움의 손길이지만, 파파이오아누의 작품에서는 시각적 재현의 유사성이 철저히 제거된다. 여기서 바람의 신들의 입김과는 다르게, 중앙에 있는 남성은 그녀들의 입김에 소스라치게 놀래거나 잔뜩 겁먹은 듯, 한 움직임을 가진다. 움츠러든 어깨와 성기를 가리고 있는 구속된 손, 그리고 뒷 배경과 대비되는 색감의 신체는 흡사 살아 있는 생생한 느낌이 아닌 부서질 듯하면서도 뭔가 죽어 있는 생경함을 갖게 한다. 이러한 시각적인 사실들은 입김의 비가시적인 요소를 극적인 형태로 가시화시킨다. 여기서 파파이오아누가 예술가이자 저널리스트인 이반 탈리얀치치(Ivan Talijancic)와의 인터뷰에서 작품의 모티프가 된 사건에 대해 언급한 내용을 좀 더 상세히 살펴볼 필요가 있다.

그 소년의 소셜 미디어에는 멋진 사진들과 찬사가 가득했고, 소셜 미디어에서의 소년은 사랑받고 있었다. 그러니까, 비극 속에는 우정의 이중성과 괴롭힘을 당하는 것, 피해자를 사랑하는 낯선 사람들의 이중성이 있었다. 이런 종류의 이야기들이 매일 끊임없이 우리를 둘러싸고 있음에도 불구하고, 이야기가 발전하는 방식으로 내 안의 감정을 자극했다.⁵³⁾

그는 작품이 만들어지기 3년 전 학교에서 괴롭힘을 당한 후에 호수 근처에서 얼굴이 사라진 채 시체로 발견되었던 어린 소년에 대한 뉴스가 계기가 되었고, 작품에 큰 영향을 미쳤다고 말한다. 그 소년은 소셜 네트워크 서비스에서 크게 화제가 되었으며, 당시에는 죽음의 원인이 타살인지 자살인지 밝혀지지 않은 미제 사건이었다고 언급한다. 그러나 그가 본 장면에서 보여주고자 한 것은 단순히 어떤 특정한 인물에게 가해지는 폭력과 잔인함, 그리고 그 안에서 드러나는 이중성에 대한 재현

53) <https://www.japantimes.co.jp/culture/2019/06/18/stage/ancient-greek-ideas-get-fresh-airing-japan-great-tamer/> (검색일: 2021.05.18.)

으로 한정된 것은 아니다. 작품의 주제가 인간의 삶과 죽음, 그리고 현실에 대한 폭로에 기인한 것은 분명하나, 표현의 방법이 현실에 대한 좀 더 직설적인 전달을 위해 그로테스크를 사용한 것이지, 단순히 시각적인 충격만을 필요로 하고 있는 것은 아니라는 것이다. 따라서 그가 구체화한 형상들을 살펴보면 주로 모순적이거나 비현실적인 괴리감을 느끼게 함에도 불구하고 지극히 현실 세계와 맞닿아 있음을 확인할 수 있다.⁵⁴⁾ 즉 현실성을 제거함으로써 비현실적인 허구 세계에 남으려는 것이 아닌, 현실의 이면을 드러내고 철저하게 해체하여 이를 재구성함으로써 잔혹한 현실을 과감하고도 직설적으로 드러낸다는 것이다.

4. 결론

본 연구는 디미트리스 파파이오아누의 작품에 두드러지게 나타난 익숙함과 낯섦, 삶과 죽음, 미와 추, 혐오와 매혹을 그로테스크 미학에 중점을 두고 살펴보았다. 그 결과 그로테스크라는 방식은 감각과 정서의 구현을 위한 수단⁵⁵⁾이었으며, 인간의 깊은 내면에 있는 존재를 올곧게 인식하려는 하나의 방편이었다는 것을 본 연구를 통해 알 수 있었다. 따라서 그의 작품에서 나타나는 신체의 변형과 왜곡, 그리고 그가 연출한 시각적 이미지를 해석하자면 다음과 같다.

첫째, 총체적이고 유기적으로 완전한 신체를 거부하고, 대립되고 이질적인 요소들을 결합해 유기적 한계를 뛰어넘는 비상식적인 존재로 새로운 표면을 형성한다. 이러한 형태는 네 작품 모두에서 발견됐다. 〈Nowhere〉에서는 손과 팔이 하나의 큰 흐름을 연상하게 하는 것으로, 〈Still life〉에서는 상체와 하체가 나뉘는 것으로, 〈Primal matter〉와 〈The great tamer〉에서는 프랑켄슈타인의 괴물을 연상하게 하는 것으로 나타났다. 이러한 신체 분리와 결합은 정형화되어 있는 신체의 안전성, 통일성, 균형 및 조화의 미적 가치를 모두 해체한다. 그리고 신체와

54) 최영현, 앞의 책, 3-4쪽.

55) 박슬기, 「그로테스크 미학의 존재론적 기반과 의의」, 『인문논총』 제58권, 2007, 181쪽.

신체, 신체와 오브제의 이질적인 접합을 통해 신체의 유기적인 관계성을 철저히 거부한다. 이 과정을 통해 신체는 외형으로 제시된 완결성을 획득하지만, 신체의 유기적인 모호한 경계에서 나타나는 아름다움과 추함, 기괴함과 우스꽝스러움, 매혹과 혐오 등의 대립적인 감정들을 충돌시킨다. 이처럼 파괴적이고, 과감하고, 공격적인 표현 방식은 단순한 시각적 자극을 위한 것이 아닌 끊임없는 신체 변용과 확장을 통해 기존의 신체가 가지는 한계를 극복함과 동시에 무한한 열림으로서의 가능성을 추구한 것으로 비춰졌다.

둘째, “실재적인 것과 가상적인 것”, “허용적인 것과 금지된 것” 간의 교묘한 결합을 통해 발생하는 모순에 기반을 둔다. 〈The great tamer〉에서 두 명의 남성 하반신과 한 명의 여성 상반신이 결합한 모습은 기존의 신체와 형태적 차이에서 오는 추하고 혐오스럽다는 감상뿐만 아니라 도착적이고 병리적 성적 이미지를 충돌시킨다. 이는 외설적인 요소를 극대화하고 우리가 익히 알고 있던 형태에서 벗어난 것으로 비치지만, 여기서 중요한 것은 단순히 미적 범주에서 벗어난 추로서, 병리적 현상이나 발작적인 도발로써가 아닌 신체 경계의 구분이 모호해질 때 생기는 혐오감을 유발하기 위한 과정이다. 이러한 모순적인 이미지는 기괴함, 역겨움, 구역감 등 그로테스크의 부정적인 측면으로만 규정할 수 없다. 오히려 신체가 가지는 관능성과 날 것 그대로의 퇴폐미를 자연스럽게 드러내기 위한 장치라고 해석할 필요가 있다.

셋째, 재현과 모방을 통해 다양한 방식으로의 접근이다. 그는 〈Primal matter〉와 〈The great tamer〉에서 〈니콜라스 툴프 박사의 해부학 강의〉, 〈비너스의 탄생〉 등 여러 회화와 조각 작품을 수용하고, 전복시키고, 절대적인 닮음이라는 요소를 완벽하게 제거함으로써 그 안에서 새로운 의미를 생성한다. 이러한 과정을 통해 실재를 해체하고, 분절시키고, 외적인 구성을 재설정함으로써 원본과 다른 이질감과 부조화로 구체화한다. 그리고 이를 관계없는 다른 사건과 다시 재조합시킴으로써 상호 관련성을 철저히 제거한다. 즉 원본에서 가지는 완전성과 의미는 그에 의해서 철저히 파괴되고, 표층으로 드러난 발작적인 상황과 상충되고 대립된다. 이처럼 회화와 조각에 대한 파파이오아누의 집착은 그의 나라 정체성, 즉 고대 그리스 조각상과 신화적 요소들의 영

향으로 볼 수 있다. 뿐만 아니라 앞에서 밝힌 바와 같이 미술을 전공한 이력 또한 그가 재현과 모방에 집착하게 하는 결정적 요인으로 작용한 것은 무시할 수 없는 사실이다.

결론적으로 파파이오아누는 신체의 분리와 재결합으로 통한 정상적인 직관 범주의 해체, 현실과 환상의 상충을 통한 내적인 시선의 표상, 그리고 이질적인 요소들의 충동적인 결합을 통한 극단적인 부조화 등 전형적인 그로테스크 기법을 적극적으로 수용하고 활용한다. 하지만 이는 단순히 시각적인 충격을 통한 자극의 생산만은 아니다. 이는 전통적인 가치와 규범 그리고 관습화된 인식에서 탈피하고자 하는 문제 제기임과 동시에 국한되지 않는 공간으로, 한정되지 않는 신체로, 그리고 고정되지 않는 관념에 또 다른 해석과 의미 생성을 위한 지향성으로 이해된다.

참고문헌

단행본

볼프강 카이저, 『미술과 문학에 나타나 그로테스크』, 이지혜역, 아모르문디, 2011.

운평어문연구소, 『국어대사전』, 금성출판사, 1999

필립 톰슨, 『그로테스크』. 김영무역, 서울대학교 출판부, 1986.

최기숙, 『환상』. 연세대학교 출판부, 2003.

Chaouli, Michel, "Van Gogh's Ear", In *Modern Art and the 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.

Heidsieck, Arnold, *Das Groteske und das Absurde im modernen Drama*, Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: Kohlhammer, 1969.

Meindl, Dieter, *American fiction and Metaphysics of the Grotesque*, Columbia and London: University of Missouri Press, 1996.

Ruskin, John, *The Works of John Ruskin II*, London: Wentworth Press, 1996.

Smith, Daniel W., *Essays on Deleuze*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012.

논문

공혜영, 컨템포러리 무용에 나타난 해체주의 경향 연구. 세종대학교 대학원 박사학위 논문, 2007.

김명찬, 「재현의 위기와 몸의 연극」, 『뵤히너와 현대문학』, 23권, 2004.

김범수, 현대미술에서 신체변형을 통한 타자성 연구, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2017.

박솔기, 「그로테스크 미학의 존재론적 기반과 의의」, 『인문논총』, 58권, 2007.

백훈기, 그로테스크 연극 미학 연구: 모방(Mimesis) 개념을 중심으로, 동국대학교 대학원 석사학위 논문, 2005.

이정인, 현대무용에 나타난 그로테스크적 성향에 관한 연구: Tanztheater와 舞踏를 중심으로, 경희대학교 대학원 석사학위 논문, 2007.

이지선·이지원, 「드미트리 파파이오아누(Dimitris Papaioannou)의 작품 「2」에 나타난 남성성의 표현과 이미지」, 『대한무용학회』, 71권 6호, 2008.

이창우, 신자유주의 시대 한국영화에서 나타난 그로테스크의 정치학, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문, 2015.

임일환, 「예술작품과 예술적 표현의 문제」, 『미학』 제0권 9호, 1982.

전영운·류신, 「그로테스크의 형식·내용·수용: Wolfgang Kayser와 Arnold Heidsieck의 이론을 중심으로」, 『인문학연구』, 31권, 2001.

정윤희, 「경계 위반과 해체의 미학- 한스 벨머의 〈인형〉 시리즈를 중심으로」, 『독일언어문학』 제0권 40호, 2008.

조윤경, 「몸의 이미지와 일탈의 글쓰기」, 『불어불문학연구』 제55권 2호, 2003.

최영현, 「디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 신체 조형성 연구」, 『무용예술학연구』 제76권 4호, 2019.

Nünning, Ansgar, Crossing borders and blurring genres: Towards a typology and poetics of postmodernist historical fiction in England since the 1960s, European Journal of English Studies Vol. 1 No. 2. Routledge, 1997.

기타

Culturalweekly 홈페이지 <https://www.culturalweekly.com/>

Danses Avec La Plume 홈페이지 <https://www.dansesaveclaplume.com/>

Dance Tabs 홈페이지 <https://dancetabs.com/>

Danser Canal Historique 홈페이지 <https://dansercanalhistorique.fr/>

Dimitris Papaioannou 트위터 <https://twitter.com/>

Dimitris Papaioannou 홈페이지 <http://www.dimitrispapaioannou.com/>

Japan Times 홈페이지 <https://www.japantimes.co.jp/>

London Dance 홈페이지 <http://londondance.com/>

Neos Kosmos 홈페이지 <https://neoskosmos.com/>

Sanjoy Roy 홈페이지 <https://sanjoyroy.net/>

The National Herald 홈페이지 <https://www.thenationalherald.com/>

The Guardian 홈페이지 <https://www.theguardian.com/>

Voir 홈페이지 <https://voir.ca/>

Youtube 홈페이지 <https://www.youtube.com/>

Zucker Artbooks 홈페이지 <https://www.zuckerartbooks.com/>

Abstract

A Study on Grotesque Images in Dimitris Papaioannou's Work

CHOI, Young-hyun

Chung-Ang University, College of Arts, School of Performing Arts and Media
Lecturer

Grotesque, which has often emerged as a breakthrough in Western art to protest rational and classical pure beauty, is often seen in modern art. Grotesque, along with the concept of pendulum, appears in infinitely expanded forms across cultures, arts, and society. In particular, transformed body images through deformatization and deformatization of the body are interpreted as strong rejections that seek to break away from formalized beauty. The main purpose of this study is how the body reproduced through body deformation, distortion, and bonding in Dimitris Papaioannou's work can be interpreted within the grotesque category. To this end, he examines the Grotesque discourse and modern meaning underlying the interpretation of the work and identifies how the fragmented and expanding body, which is currently actively discussed in the dance world, has an interaction with Grotesque. It selects 〈Nowhere(2009)〉, 〈Primal matter(2012)〉, 〈Still life(2014)〉, and 〈The great tamer(2017)〉, which are the main attributes of the grotesque, focus on conflicting familiarity, life, hatred, and beauty. Based on this, we would like to confirm that in contemporary dance, the reconstructed body reveals concealed things rather than expressing an unrealistic

fictional world, and seeks new possibilities beyond boundaries as well as reconsider existing aesthetic views.

Keywords

Dimitris Papaioannou, grotesque, ugliness, body modification, contemporary dance

무용영화제 수용자 만족요인 및 향후 행동에 관한 탐색적 연구

김 지 연

동아방송예술대학교 엔터테인먼트경영과 강사

목차

1. 서론
2. 본론
 - 1) 영화제 방문동기 및 만족도에 관한 선행연구
 - 2) 능동적 수용자
 - 3) 마이크로 인플루언서
 - 4) 서울무용영화제
 - (1) 개요
 - (2) 자료수집
 - (3) 분석방법
 - (4) 분석 및 결과
3. 결론

요약문

이 논문은 무용영화제에 방문하는 수용자를 중심으로 만족 요인을 탐색한 후 이를 통해 수용자들이 마이크로 인플루언서의 역할을 할 수 있는 환경을 마련하는 데 목적을 둔다. 이를 위해 서울무용영화제에 참석한 관객 중 자신의 개인 SNS에 서울무용영화제를 언급한 글을 수집하여 이 자료를 LDA 토픽 모델 기법을 통해 분석했다. 분석 결과 무용영화제에 방문할 때 가장 중요하게 작용하는 만족 요인은 프로그램으로 나타났다. 영화제에서 프로그램의 중요성을 강조하는 건 다소 식상한 주장일 수 있으나 이 연구를 통해 예술적 성격이 강해 관객 개발에 한계가 있는 장르에서도 만족 요인이 충족되면 충분히 행동 의도에 영향을 끼쳐 마이크로 인플루언서의 역할을 수행할 수 있다는 것을 밝히고자 했으며 이는 수용자 연구에 있어 그 폭을 넓히는 데 기여하고자 했다.

주제어

다양성영화제, 무용영화, 능동적 수용자, 마이크로 인플루언서, 만족요인, 행동의도

1. 서론

디지털시대의 콘텐츠소비 성향은 개인의 경험을 강조한다. 특히 디지털시대의 가장 괄목할만한 현상은 콘텐츠소비에 있어 능동적인 수용자들이며 이들은 상호작용성을 기반으로 스스로를 '마이크로 인플루언서(micro influencer)'라고 칭하며 동시에 콘텐츠 생산자들에게 자신들의 개인적 경험을 충족시킬 수 있는 콘텐츠 제작을 요구하기도 한다. 이러한 환경에서 관객 개발에 한계를 갖는 특정 장르는 수용자들의 어떠한 니즈(needs)가 충족된다면 수용자들은 스스로 '마이크로 인플루언서'가 되어 자신이 소비한 콘텐츠의 입소문을 나게 하는 데 중요한 역할을 할 수도 있다는 기대를 하게 된다.

이미 이러한 현상은 기술의 발전과 함께 대중문화 콘텐츠 소비에 있어 활발하게 일어나고 있다. 미디어 환경의 변화에 따른 수용자¹⁾ 연구는 그 어느 때 보다 주목받고 있으며, 특히, 마케팅에 있어 마이크로 인플루언서 마케팅은 유력한 마케팅 수단으로 자리매김하고 있다.²⁾ 또한, 마이크로 인플루언서는 정보 접근을 진화시키는 아주 중요한 요소이기도 하다(사사키 도시나오, 2010). 우수하게 만들어진 콘텐츠라 하더라도 수용자들이 콘텐츠에 대한 정보를 얻지 못한다거나 접근성이 떨어져 그 콘텐츠에 대한 경험을 할 수 없다면, 그 콘텐츠의 가치를 인정받지 못하는 것은 자명한 일이다. 따라서 콘텐츠 소비에 있어 능동적인 수용자, 구체적으로, 마이크로 인플루언서의 역할은 어느 때 보다 그 중요성이 강조되고 있다.

본 연구자는 미디어 환경에서 일어나고 있는 이러한 능동적인 수용자들의 콘텐츠 소비행태 중 콘텐츠가 만족스러울 때 그들 스스로 그 콘텐츠를 공유하고 확산하는 현상이 관객 개발에 한계를 보이고 있는 무용영화제에서도 어떤 요인들이 충족이 된다면 유사한 현상이 일어날 수

1) 수용자란 미디어 연구에서 선구자들에 의해 사용되었던 단순하고 연속적인 매스 커뮤니케이션 과정 모델(정보원, 채널, 메시지, 수신자, 효과) 내에서 수신자(receiver)를 의미하는 집합적인 용어(Schramm, 1954). 수용자는 문화적인 관심, 이해관계, 정보욕구 등을 유도하는 사회적 상황으로부터 유래된 산물이자 특정한 형태의 미디어 규정에 대한 반응에 따라 나타난. 본 연구에서는 영화제에 방문하는 관객을 수용자라는 상위 개념으로 사용하고자 함.

2) 소셜 인플루언서를 활용한 미국시장 진출 전략, Global Market Report, KOTRA, 2017.

있지 않을까란 생각을 하게 되었다. 또한 온라인 매체를 통한 공유와 확산을 이야기하기보다는 오프라인 플랫폼에서 어떠한 만족을 충족시키는 요인들이 이런 능동적인 수용자들에게 제공된다면 이들은 스스로 온라인 플랫폼으로 이동하여 공유와 확산을 자발적으로 행할 수 있다고 가정해 보고 어떤 요인들로 인해 이들이 스스로 마이크로 인플루언서가 될 수 있을지 탐색해 보고자 했다.

이 연구를 수행하기 위해 다양성영화³⁾ 중 순수예술 장르인 무용을 소재로 다룬 무용영화를 주 콘텐츠로 구성한 국내 무용영화제에 방문한 수용자들을 분석대상으로 하고자 한다.

일반적으로 영화 관람에 관한 수용자 연구는 영화관에서 상영되는 영화 관람객을 대상으로 분석하고 있지만(남궁영, 1998; 남궁영, 2001; 이상길 외 2인, 2010), 본 연구에서는 무용영화⁴⁾를 일반적인 배급과정을 통해 영화관에서 상영하는 것이 아니라 영화제라는 오프라인 플랫폼이 형성되었을 때 과연 수용자들은 미디어 환경에서 나타나는 적극적인 콘텐츠 소비행태를 보이는지 알아보고자 한다. 다시 말해 무용이란 순수예술 장르가 대중적 성격이 강한 영화와 융합하여 무용영화라는 새로운 장르로 탄생되고, 이렇게 탄생된 무용영화를 영화제라는 오프라인 플랫폼을 통해 수용자들에게 제공된다면 과연 수용자들은 어떠한 요인들이 만족스러웠을 때 온라인 플랫폼으로 이동하여 적극적인 콘텐츠 소비행태를 보이는지 분석해 보고자 한다.

다양성 영화제 중 무용영화제를 선택한 이유는 다음과 같다. 대중매체는 무용의 대중화에 큰 영향을 미쳤으며 일반인들은 무용을 직접 경험하기 보다는 영화, 텔레비전, 만화, 잡지와 같은 대중매체를 통해 간접적으로 경험함으로써 무용은 영화매체와의 결합으로 인해 새로운 형식의 춤이 생산된다(장희진, 2002). 이렇게 무용이라는 순수예술 장르가 대중적 성격이 강한 영화와 융합하여 무용영화라는 새로운 장르를 탄생시켰으나 예술적 성격이 더 강한 장르이다 보니 대중성을 확보하는 데

3) 영화진흥위원회(2007)는 예술영화, 독립영화, 다큐멘터리영화 그리고 고전영화를 포괄하는 개념으로써 '다양성영화'라는 용어를 제안하고 시행하고 있음.

4) 무용영화란 춤을 소재 또는 주제로 하거나 춤을 여러 형식의 영상예술로 표현한 영화이다. 극장무대에서 공연된 작품을 영상기법을 통해 재연출한 작품, 영상을 위한 안무를 토대로 한 것으로 미국과 유럽을 중심으로 새로운 예술형태로써 발전한 작품, 무용가의 삶 혹은 공연의 제작 과정 등에 초점을 맞춘 다큐멘터리 형식의 작품에 이르기까지 다양하다. [출처: 영상예술포럼]

있어 한계를 갖는다. 따라서 이 연구의 목적은 미디어 환경의 변화에 따른 능동적 수용자들이 예술적 성격이 강한 장르에서도 콘텐츠 소비행태에 있어 다르지 않음을 밝힘으로써 수용자 연구에 있어 그 폭을 넓히는데 기여하고 실무적 활용 가능성을 모색하는데 두고자 한다.

2. 본론

1) 영화제 방문동기 및 참여자 만족도에 관한 선행연구

영화제에 참석하여 영화를 관람하는 행위는 일반적으로 영화관에 가서 영화를 관람하는 것과는 다르다. 영화제에서는 평소에 접하기 힘든 다양한 국가의 영화와 대중성과 흥행성에 상관없이 예술적 요소를 갖고 있는 다양한 장르의 영화를 쉽게 만날 수 있기 때문이다(현승훈, 2016). 과거에는 영화제 방문객이 주로 영화산업 관계자나 학계 등의 전문가가 주를 이뤘다면 근래에는 지역의 특색을 담은 문화축제로 발전하여 지역 주민들의 적극적 참여와 마니아층을 중심으로 영화제 방문객의 유형이 다양화되고 있다(박조연 외1인, 2014).

영화제 방문 동기에 관한 선행연구를 살펴보면 영화제 방문동기와 만족의 관계 연구(정헌일 외 1인, 2013), 영화제 방문동기가 관광객 만족 및 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구(김범진 외 1인, 2018), 영화제 방문동기, 체험만족, 행동의도에 관계에 관한 연구(박조원 외1인, 2014), 영화제의 참여 동기가 지역사회 활성화에 미치는 영향(정지옥 외 1인, 2018) 등 주요 연구 키워드를 살펴보면 ‘방문동기’, ‘만족’, ‘행동의도’로 요약할 수 있다.

대부분의 영화제 관련 연구들은 영화제 자체를 분석하기보다는 영화제를 지역 축제의 하나로 간주하여 영화제를 통해 관람객의 만족도에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴 본 다거나 아니면 방문객의 방문동기와

만족도를 바탕으로 영화제 방문객의 유형을 구분하는 데 초점을 두고 있다. 그러나 이 연구에서는 영화제에 참여하는 수용자들은 능동적인 수용자로서 그들의 높은 관심도와 적극적인 의지를 가지고 영화제에 참가한다는 전제로 어떤 만족요인에 따라 그들의 ‘행동의도(behavioral intention)’가 일어날 수 있는지를 알아보고자 한다.

Boulding & Staelin(1993)에 따르면 행동의도는 어떤 대상에 대해 자신의 태도를 구성하고 난 후에 향후 미래에 어떠한 행동을 하고자 하는 개별적인 의지와 신념이라 밝혔다. 즉 본 연구에서는 이 개별적인 의지와 신념에 의한 행동을 마이크로 인플루언서로서의 역할로 보고자 한다.

본 연구에서는 서울무용영화제 기간 동안 영화제에 방문한 수용자들의 SNS 중 블로그 활동을 키워드 중심으로 분석하여 그동안 관객 개발에 한계를 보인 다양성 영화제영역에서의 수용자들이 미디어 환경에서 나타나는 능동적 수용자들처럼 콘텐츠 소비에 있어 만족도가 높아지면 자발적으로 온라인 플랫폼으로 이동하여 공유하고 확산시키는 요인이 무엇인지에 초점을 두고자 한다.

영화제 참여자 만족도에 대한 선행연구는 주로 만족 요인을 분석하는 것이 주를 이루었다. 문창현(2008)은 전주국제영화제에 참여한 관람객을 통해 영화제 프로그램, 홍보성, 접근성, 상품성이 만족도에 영향을 미치는 요인으로 분석했으며, 최윤근, 김혜영(2011)은 홍보 및 영화콘텐츠, 편의시설, 고객응대를 영화제 만족에 가장 큰 영향을 미치는 요인으로 분석했다. 국내에서 개최된 국제영화제의 참여자들을 대상으로 분석한 경우 참여자들의 만족 요인을 행사 자체의 품질이나 물리적 시설보다 행사장 전체에서 행사 진행 요원들이 얼마나 신속하고 친절하게 반응하는지가 주요 만족 요인이라 주장한 연구도 있다(박조원, 2008).

2) 능동적 수용자

수용자란 미디어 연구에서 주로 사용되는 용어로 단순하고 연속적인 매스 커뮤니케이션 과정 모델(정보원, 채널, 메시지, 수신자, 효과)내에

서 수신자(receiver)를 의미하는 집합적인 용어이다(Schramm, 1954). 뉴 미디어 기술의 발달은 미디어 환경의 세분화(fragmentation)가 증가하고, 수용자들은 미디어 소비과정에 있어 전례 없는 통제력을 부여받게 되었다. 즉, 사람들은 자신들이 언제, 어떻게, 그리고 어디서 미디어를 이용할 것인지를 결정한다. 더 나아가 이들은 콘텐츠를 생산하고 배포하는 능력까지 갖는 시대가 되었다(Philip M. Napoli, 2013). 이러한 관점에서 대중을 수동적 수용자로만 보는 것이 아니라 능동적 해석과 소비가 가능한 주체로 보기도 한다(오소정, 2021). 물론 능동적인 수용자라는 표현 자체가 수용자의 '수용(受容)'은 어떠한 것을 받아들이는 행위자를 의미하기 때문에 능동적 수용자란 표현은 모순이라고 주장하기도 한다(조성관, 2021). 그러나 이 연구에서는 수용자가 어떠한 텍스트를 해석할 때 스스로 의미를 창조할 수 있다는 점, 즉 피스크가 주장한 수용자는 능동적 존재라는 주장에 초점을 두고자 한다.

3) 마이크로 인플루언서

인플루언서란 소셜 미디어에 적극적으로 참여하면서 전반적으로 많은 팔로워들을 가진 일반 소비자들을 뜻하며 이 인플루언서는 크게 메가 인플루언서와 마이크로 인플루언서로 나뉜다. 메가와 마이크로를 나누는 기준은 팔로워의 규모와 그들이 활동하는 데 있어 보상을 바라지 않는 자발적인 활동인지 아니면 포스팅에 대한 비용을 요구하며 생계수단으로 활동하는 것인지에 따른다.⁵⁾

일반적으로 마이크로 인플루언서는 메가 인플루언서와 다르게 팔로워들과 높은 유대감을 가지고 있어(Dhanik, 2016) 마케팅 측면에서 더 효과적인 수단으로 고려되기도 한다⁶⁾. 그 이유는 마이크로 인플루언서는 상대적으로 좁고 한정된 영역의 콘텐츠를 중심으로 본인이 소통하고자 하는 사람들과 소규모 커뮤니티를 형성하여 그 집단 안에서 활발한

5) 박명근, <마이크로 인플루언서와 메가 인플루언서의 차이>, 《Digital Marketing Curation》, 2018.05.12.

6) Ted Dhanik, <Micro, not Macro : Rethinking Influencer Marketing>, 《AdAge》, 2016. 12. 12.

소통을 통해 그 영향력을 키우기 때문이다(박예빈 외, 2020). 따라서 다른 인플루언서와 다르게 마이크로 인플루언서는 소규모의 팔로워들과 활발한 상호작용을 통해 친밀한 유대감을 형성하여 그 영향력을 키운다. 또한 마이크로 인플루언서가 팔로워들과 활발한 상호작용을 할 경우에 팔로워들이 인플루언서로부터 상업성이 아닌 진정성을 느낀다고 한 연구결과도 있다(Marwick, 2015).

실무적인 관점에서 마이크로 인플루언서는 마케터들에게는 이미 그 효과성이 입증되었지만 예술적 특성이 강한 장르의 관객 개발과 연계된 연구는 아직 활발하게 진행되고 있지 않다. 따라서 이 연구를 통해 무용영화제에서의 마이크로 인플루언서의 활동 가능성을 탐색적으로 살펴보는 것은 의미가 있다고 생각한다.

4) 서울무용영화제

(1) 개요

서울무용영화제는 무용을 소재로 한 영상예술작품을 대상으로 한 국내 무용영화제이다. 이 영화제는 아직 국내 관객에게는 익숙하지 않은 무용영화에 대한 일반 관객들의 이해를 도모하고 동시에 무용 및 영상 예술인, 그리고 상업 영화에 지친 관객들에게 새로운 장르에 대한 흥미와 관심을 유발하는 것을 주목적으로 한다. 무용평론가 심정민은 해외 무용계에서는 21세기 후반부터 무용영화가 발전하고 있으며 현재는 상당히 다채로운 행태를 띠고 있으나 아직 국내 무용계는 필요에 비해 실제적인 발현이 상당히 늦은 감이 있다고 지적한다.⁷⁾

영화제를 통해 상영된 작품들을 살펴보면 이미 무용영화가 예술의 한 장르로써 자리 잡은 미국과 유럽에서 통용되는 ‘카메라를 위해 만들어진 안무(dance for camera)’로 정의된 영화를 포함하여 무용을 주제로 하는 극영화와 다큐멘터리까지, 넓은 의미로써의 무용영화를 구성하여

7) 심정민, <드디어 국내에서도 활성화되는 무용영화의 제작과 유통>, <춤:in>, 2017.11.30.

대중들에게 선보이고 있다. 또한 서울무용영화제는 국내 무용영화시장을 형성하고 그 시작을 지원하는 플랫폼의 역할을 하고자 공모전을 시행하고 있다.

올해로 5회째를 맞이하는 서울무용영화제는 무용을 전공하고도 전공을 살리지 못하는 무용인들과 영상을 전공하고 새로운 장르에 도전하고자 하는 영화인들에게 새로운 오프라인 플랫폼을 형성하는 데 기여하고 있다는 평가를 받고 있다. 아직 무용영화라는 장르가 대중에게는 익숙하지 않은 장르지만, 이미 몇몇 안무가들은 무용영화의 중요성에 대해 강조하고 있다. 안무가 김모든은 댄스필름은 안무가 입장에서 보면 자신의 상상을 무대라는 한정된 공간을 넘어 밀도 있게 화면을 통해 보여줄 수 있다는 점에서 매력적이라고 밝혔다.⁸⁾ 또한 안무가 송주원은 안무자로서 댄스필름을 경험하다 보니 영상과 무용의 시스템적 차이를 알게 되었고 이를 통해 안무 방식의 다양성이 확보되었으며 무엇보다도 무용영화는 무용이라는 예술의 공간적 제약을 매체를 통해 이 공간적 제약을 극복하며 동시에 대중들에게 접근성이 용이함을 제공한다는 점에서 매력적인 장르라고 밝혔다.⁹⁾

서울무용영화제는 다양성 영화 장르인 무용영화에 관한 수용자들의 관심 확대와 니즈(needs) 충족을 위해 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 지난 4년간 서울무용영화제 경과를 정리하면 다음과 같다.

| 표 1 | 역대 서울무용영화제 경과

연도	행사명	기간	장소	작품 수	공모전 수상자	부대행사
2017	제1회 서울무용 영화제	11.03	명보아트 시네마,	33편 • 개막작: 더 댄서 (감독 스테파니에 디 쥬스토) • 폐막작: 댄싱 베토벤 (감독 아란사아귀레)	<ul style="list-style-type: none"> 최우수 작품상: 홍정 각, 골목낭독회 (감독 송주원) 최우수 감독상: 미완성 (감독 장대욱) 	<ul style="list-style-type: none"> 개막식 폐막식 공모전 시상식 관객과의 대화
		-	예술통 코쿰홀			

8) <댄스필름을 둘러싼 안무가들의 대화>, <춤:in>, 2017.10.26.

9) 상동

2018	제2회 서울무용 영화제	11.02 - 11.04	아트나인, 마포아트 센터 스튜디오 III	<p>36편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개막작: 잉마르 베리만 - 안무가의 눈으로 바라보다 (감독: 레드리크 스타틴) • 폐막작: 미스터 가가 (토머 헤이먼) 	<ul style="list-style-type: none"> • 최우수 작품상: 유월 (감독 이병윤) • 최우수 감독상: 부카니마: 춤 (감독 김시헌) 	<ul style="list-style-type: none"> • 개막식 • 폐막식 • 공모전 시상식 • 관객과의 대화 • 댄스필름 워크숍 • 온라인 이벤트 • 무용과 영화의 밤
2019	제3회 서울무용 영화제	11.01 - 11.03	아트나인, 마포 아트센터 스튜디오 III	<p>34편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개막작: 미튼 (감독 올리비아 로체트) • 폐막작: 공모전 수상작 	<ul style="list-style-type: none"> • 최우수 작품상: 공차적응 (감독 윤정원) • 최우수 감독상: 행 zzz (감독 성승정) 	<ul style="list-style-type: none"> • 개막식 • 폐막식 • 공모전 시상식 • 관객과의 대화 • 댄스필름 워크숍 • 온라인 이벤트 • 무용과 영화의 밤
2020	제4회 서울무용 영화제	11.06- 11.08	아트나인 & 온라인 플랫폼 (유튜브 & 네이버TV)	<p>33편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개막작: 이사도라의 아이들 (감독 다미앙 매니볼) • 폐막작: 공모전 수상작 	<ul style="list-style-type: none"> • 최우수 작품상: 남이 설계한 집 (감독 김사라) • 최우수 감독상: 신의 딸은 춤을 춘다 (감독 변성빈) 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 생중계 & 오프라인 • 개막식 • 폐막식 • 공모전 시상식 • 관객과의 대화 • 댄스필름 워크숍 • 온라인 이벤트

이런 배경을 바탕으로 서울무용영화제라는 오프라인 플랫폼에 참여하는 수용자들은 어떤 요인들이 충족되면 그들을 온라인 플랫폼으로 이동시켜 마이크로 인플루언서의 역할을 하게 하는지 탐색적으로 살펴보고자 한다.

(2) 자료수집

본 연구는 서울무용영화제에 참석한 관객을 분석 대상으로 한다. 분석대상에 대한 자료 수집은 2021년 6월 15일 기준 네이버 검색창을 통해 검색어 ‘서울무용영화제’를 검색한 후 검색된 정보 중 2017년 11월 - 2020년 11월까지 서울무용영화제 공식블로그, 협찬사 홍보 글, 언론 보도, 영화제 참석 전 소개 글 등을 제외한 후 영화제 방문 후 개인 블로그에 작성된 내용을 다음과 같이 핵심어로 분류하였다.

표 2 | 서울무용영화제를 방문한 블로거의 글

블로그명	제목	핵심어	일자	회차
일상	고전 영화 다큐멘터리 추천	영화상영관, 고전영화, 폐막작	2017.11.06	1
평화롭게, 부지런하게	서울무용영화제 폐막작 <댄싱 베토벤>	댄싱 베토벤, 무용을 경험하는 새로운 방식	2017.12.31	1
필름 아카이브	제1회 서울무용영화제를 마치며	더 댄서, 댄싱 베토벤, 댄싱 드림즈, 분홍신, 예술통 코콘홀	2017.11.05	1
레브당스	제1회 서울무용영화제	개막작, 서울무용영화제 프로그램	2018.11.04	2
오징	<봄날> 서울무용영화제 상영	영화제 공식 포스터, <봄날> 상영작	2018.11.02	2
29200분의 하루를 사는 사람	<임마르 베리만 - 안무가의 눈으로 바라보다> 제2회 서울무용영화제 개막작	개막작, 아트나인, 공식 포스터, 리셉션 및 개막식 공연, 티켓 예매 안내	2018.11.03	2
Danstruct	꿈들꿈들, 제2회 서울무용영화제	공식 포스터, 영화제 프로그램, 관객과의 대화, 수준 높은 작품들, 점차 발전하기를 희망, 내년 공모전 참여	2018.11.18	2
무용평론 카페	무용영화의 의미 있는 정착과 발전을 위해	댄스필름 NOW, 공모전 소개, 홍보 마케팅에 있어 보다 창의적이고 적극적인 시도와 실천이 요구	2018.12.20	2

Dear	빌리 엘리엇	서울무용영화제. 흥미로운 프로그램	2019.11.04	3
결프로젝트	제2회 서울무용영화제	모든 사람이 참여할 수 있는 행사, 다양한 프로그램, 행사 내내 다과의 정성에 배고픈 줄 모르고 참여하게 된 영화제, 프로그램 북, 아주 좋은 공간, 분위기 좋음, 공식 포스터, 샌프란시스코 댄스필름	2018.11.05	2
팬팡파서블	서울무용영화제 스태프 후기	포토존, 쾌적한 아트나인, 멋진 바람막이 옷, 맛있는 샌드위치, 개인적으로 다시 방문하고 싶은 행사	2020.12.03	4
게으른 덕후	이사도라의 아이들 허공을 어루만지는 엄마의 몸짓	보고 싶었던 영화, 서울무용영화제 개막작, 잊지 못할 순간	2020.11.06	4

(3) 분석방법

수집된 자료는 LDA(Latent Dirichlet Allocation) 토픽 모델링을 통해 분석했다. 자연어 처리에서 LDA은 주어진 문서에 대해 각 문서에 어떤 주제들이 존재하는지에 대한 토픽 모델 기법 중 하나이다. 이 기법을 사용하면 단어 수 분포를 바탕으로 주어진 문서에서 발견된 언어 수 분포를 분석하여 해당 문서가 어떤 주제들을 함께 다루고 있을지를 예측할 수 있다.¹⁰⁾ LDA 기법은 크게 분석 텍스트에 대해 사전 지식을 바탕으로 임의의 토픽 수를 지정해 놓고, 그 다음 그 결과들을 비교하여 토픽의 개수를 결정하는 사전지정 방식과 일관성 점수(Coherence Value)를 기준으로 최적의 토픽 수를 정하는 사후지정방식으로 나뉜다(진주연 외, 2021). 이 연구에서는 임의의 토픽 수를 지정해 놓고 그 결과들을 비교해 토픽의 개수를 결정하는 사전지정 방식을 통해 데이터를 수집한 후 LDA기반 토픽모델링 분석을 수행했다.

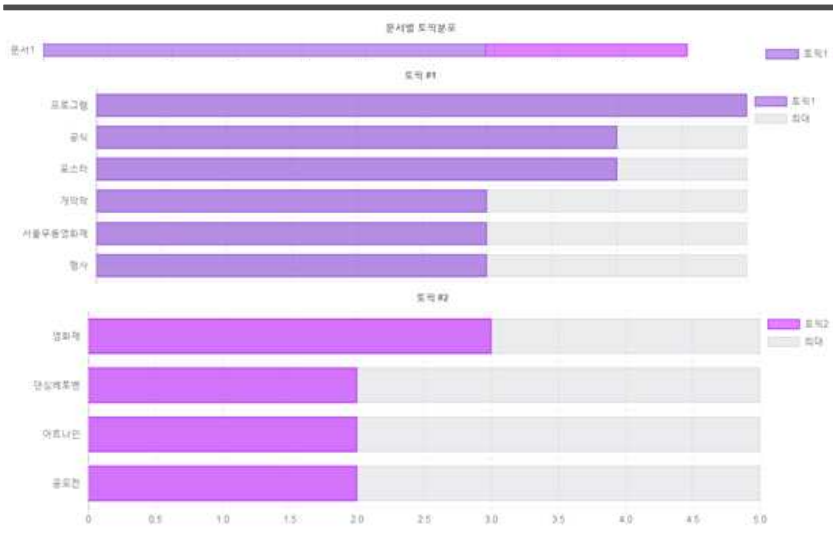
본 연구에 분석 방법은 수집된 블로그의 핵심어 및 핵심어가 포함된 문장을 중심으로 다음과 같은 절차를 통해 진행하였다. 첫째, 수집된 블로그를 통해 2개의 토픽 수로 설정했으며 토픽 단어 개수는 10개로 설

10) 위키 백과

정했다. 토픽 단어 개수를 10개로 설정했을 때 추출된 단어는 행사, 아트나이, 공모전, 프로그램, 공식, 포스터, 개막작, 서울무용영화제. 영화제, 댄싱베토벤으로 나타났다. 두 번째 지정한 토픽을 텍스트 분석 및 시각화 툴을¹¹⁾ 통해 토픽의 반복 횟수를 50번으로 설정하여 자료를 분석했다. LDA는 대용량 문서에서 표면에 명시적으로 드러나지 않은 주제를 키워드의 관계를 통해 파악하고자 하는 방법이기 때문에 이 연구를 위해 수집된 자료를 가지고 분석하기에는 한계가 있었으나 무용영화제에서 만족요인을 도출하기 위한 탐색적 연구로써는 의의가 있다고 판단되어 이 연구를 진행했다.

(4) 분석 및 결과

수집된 자료를 LDA(Latent Dirichlet Allocation) 토픽 모델링을 통해 분석하면 다음과 같다.

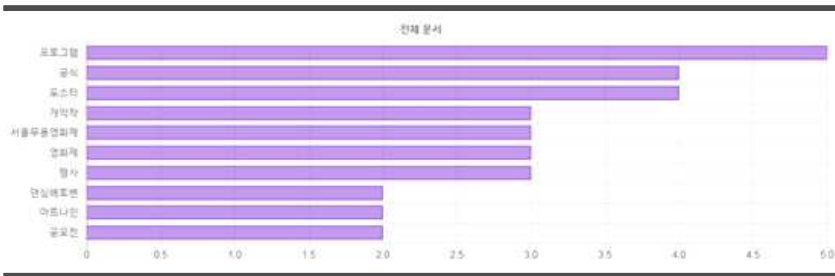


| 그림 1 | 텍스트 분석 및 시각화 (LDA 토픽 모델링)

11) <https://bd.kma.go.kr/kma2019/tavis/index.html>

크게 2개의 토픽으로 나누고 단어의 반복 횟수를 50회 이상으로 설정할 경우 결과는 토픽 #1은 행사 및 장소, 토픽 #2는 전반적인 영화제 프로그램에 관한 주제로 나뉘었으며 핵심어의 빈도수로 보면 ‘프로그램’이 가장 높게 나타났다. 물론 이 결과는 LDA의 단어의 유무만이 중요하다는 가정과 단어들의 빈도수만을 가지고 분석된 점이 한계이지만 이 결과는 실무적으로 활용하는데 있어 프로그램의 중요성을 확인하는 근거자료가 될 수 있다.

또한 같은 자료를 활용하여 단어의 빈도수만을 그래프로 나타내면 다음과 같다.



| 그림 2 | 텍스트 분석 및 시각화 (빈도수)

수용자들이 영화제에 방문했을 때 만족감에 영향을 주는 요인들은 다양하다. 또한 만족요인을 도출해내기 위해서는 만족과 연관된 다양한 차원에서 파악하고 측정된 후 그 중요 정도를 결정해야 한다(김범진 외 1인, 2018). 본 연구는 행동의도 즉 마이크로 인플루언서로서 활동하게 만드는 만족요인이 무엇인지를 탐색하기 위해 서울무용영화제에 방문한 수용자들이 자신의 개인 SNS에 작성한 글의 내용을 바탕으로 분석한 결과 프로그램이 그들을 마이크로 인플루언서로서 활동하는 데 가장 중요한 요인으로 작용하고 있음을 알 수 있었다. 특히 서울무용영화제에서 제공되는 프로그램은 일반적으로 쉽게 접근하기 어려운 영화가 상영될 경우 그 만족도가 높게 나타났다.

3. 결론

본 연구는 무용영화제에 방문한 수용자들이 어떤 만족요인에 의해 행동의도에 영향을 주는지 탐색적으로 알아보고자 하였다. 연구를 수행하기 위하여 2017년 11월부터 2020년 11월까지 네이버 검색창을 통해 서울무용영화제를 검색하여 나온 12개의 유효자료를 수집하여 분석에 활용하였다.

분석 결과 무용영화제 방문 시 가장 중요하게 작용하는 만족 요인은 프로그램이었다. 일반적으로 영화제 프로그램은 크게 영화제를 대표하는 상영프로그램과 부대행사 프로그램으로 나뉘고 이 프로그램의 방향과 구성에 있어 영향을 미치는 요인이 영화제 성격 또는 영화제 특성이라 할 수 있다(조진형, 2009). 이처럼 영화제 프로그램은 그 영화제의 정체성을 나타내는 데 중요한 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 또한 영화제에서 프로그램의 중요성을 강조하는 건 다소 식상한 주장일 수 있다. 그러나 이 연구를 통해 주장하고자 하는 바는 무용영화제에 방문한 수용자들의 만족요인을 탐색하여 그 요인이 충족되면 능동적 수용자로서의 역할을 충분히 수행할 수 있음을 밝히고자 했다. 다시 말해 예술적 성격이 강한 장르에서도 이 만족요인이 충족되면 충분히 행동의도에 영향을 끼쳐 능동적 수용자, 즉 마이크로 인플루언서로서의 역할을 충분히 수행할 수 있으며 이는 수용자 연구에 있어 그 폭을 넓히는데 기여하고자 했다.

본 연구는 자료수집에 있어 그 규모가 작아 현재는 유의미한 결론을 도출하는 데 한계가 있으나 향후 지속적으로 자료 수집을 통해 이 연구가 실무적 활용 가능성을 제시하고자 한다.

참고문헌

단행본

- 김정우, 『문화콘텐츠와 경험의 교환』, 커뮤니케이션북스, 2018
- 사사키 도시나오, 『전자책의 충격』, 커뮤니케이션북스, 2010
- 윤석민, 『커뮤니케이션의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2007
- 이은미, 『디지털 수용자』, 커뮤니케이션북스, 2003
- Philip M. Napoli, 『Audience Evolution』, 백영민 외 2인, 나남, 2013

논문

- 김범진, 박정숙 「부산국제영화제 방문동기가 관광객 만족 및 행동의도에 미치는 영향」, 『관광레저연구』, 2018.
- 남궁영 「영화관람 동기에 대한 Q방법론적 연구」, 『주관성연구』, 1998.
- 남궁영 「영화관람 동기에 관한 일고찰」, 『주관성연구』, 2001.
- 박예빈, 이예진, 조희정, 김은실, 「인스타그램 마이크로 인플루언서-팔로워 간의 상호작용성이 스폰서십 공시 효과에 미치는 영향」, 『한국심리학회지』, 2020.
- 박조원, 「국제영화제의 서비스 품질과 만족도에 관한 연구 : 우리나라 6개 국제영화제 종합 분석」, 『홍보학연구』, 2008.
- 박조원, 정헌일, 심원섭 「파인과 길모어의 체험경제 영역이 영화제 방문객의 만족도에 미치는 영향」, 『미디어경제와 문화』, 2010.
- 박조원, 최명일 「국제영화제 방문동기, 체험만족, 행동의도 관계에 관한 연구」, 『문화정책논총』, 2014.

- 심정민, 「무용에 나타나는 문화콘텐츠의 부가가치적 특징」, 『한국무용과학회지』, 2017.
- 오소정, 「리얼리티 예능의 일상 스펙터클과 의미작용」, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology』, 2021.
- 오정학, 고희석, 인옥남, 「부산국제영화제 방문동기, 감정, 영화제 만족도의 경로분석을 통한 사후 행동 결정요인」, 『관광레저연구』, 2011.
- 유창석, 원도연, 「전주국제영화제의 주제의식과 콘텐츠 변화 연구」, 『인문콘텐츠 41』, 2016.
- 이상길, 홍남희, 정설민, 「예술영화관 이용자의 영화수용과 공간경험: 서울지역 20-30대 관객을 중심으로」, 『언론과 사회』, 2010.
- 이수원, 「영화문화다양성을 위한 부산국제영화제의 역할 분석과 평가」, 『프랑스문화예술연구』, 2017.
- 장희진, 「영화에 나타난 무용이미지와 수용자 해독에 관한 연구」, 『한국체육학회지』, 2002.
- 정지옥, 김형래, 「장르영화제를 통한 지역 활성화 사례연구:제천국제음악영화제를 중심으로」, 『글로벌문화콘텐츠학술대회』, 2018.
- 정현일, 박조원, 「국제영화제 방문동기와 방문만족의 관계에 대한 연구」, 『예술경영연구』, 2013.
- 조성관, 「능동적인 수용자: 랑시에르의 관객론과 한국 연극의 셰익스피어 수용」, 『비평과 이론』, 2021.
- 조진형, 「문화예술축제로서 국제영화제 발전방안에 관한 연구: 전주국제영화제의 특성과 프로그램을 중심으로」, 『광주대학교 언론홍보대학원』, 2009.
- 진주연, 감은혜, 윤지은, 김지안, 「토픽모델링 및 의미연결망을 활용한 지적장애인 대상 특수체육 연구의 동향 분석」, 『한국특수체육학회지』, 2021.
- 현승훈, 「영화제 방문객의 참여 유형에 관한 탐색적 연구」, 『씨네포럼 25』, 2016.

차동욱, 「지역축제 만족도에 의한 방문자의 재방문 및 구전홍보 결정 요인에 관한 연구 - 전주국제영화제를 중심으로」, 『관광레저연구』, 2004.

최윤근, 김혜영, 「전주국제영화제 방문객의 서비스품질과 영화관람 만족, 재방문 및 구전의도에 관한 연구」, 『관광레저연구』, 2011

Boulding, W, Staelin, R., Zeithaml VA, 「 A Dynamic Process Model of Service Quality:

From Expectations to Behavioral Intentions」, 『J Marketing Res』, 1993.

Haridakis, P & Hanson G. 「Social Interaction and Co-Viewing with YouTube: Blending Mass Communication Reception and Social Connection」, 『Journal of Broadcasting and Electronic Media』, 2009.

Marwick, A.E., 「Instafame: Luxury selfies in the attention economy」, 『Public Culture』, 2015.

Schramm,W 「Process and Effects of Mass communication」, 『Urban: University of Illinois Press』, 1954.

기타

서울무용영화제 <http://www.sedaff.com/main/main.asp>

영화진흥위원회 <https://www.kofic.or.kr/kofic/business/main/main.do>

Digital Marketing Curation <http://www.thedigitalmkt.com>

Abstract

An Exploratory Study on the Satisfaction Factors and Behavioral Intention of the Audience at the Dance Film Festival

Ji-yeon Kim

Dept. of Entertainment Management, DIMA

Lecturer

This study aims to suggest an environment in which audience can play the role of micro-influencers after exploring the factors of satisfaction focusing on audiences who attended the Seoul Dance Film Festival(SeDaFF). In order to meet the research goal, among the audiences who attended SeDaFF, articles mentioning this festival on their SNS were collected and this data was analyzed using the LDA topic model. As a result, the most important satisfaction factor when visiting a dance film festival was the program. It might seem cliché to discuss the importance of programs at film festivals, but through the examination, this study made the case that if the satisfaction factor is met, it is still possible to influence the behavioral intentions and reinforcing the role of a micro-influencer even in a genre with a strong artistic nature and a limit to audience development. Furthermore, this study was intended to contribute to broadening the scope of research on the audience.

Keywords

Diversity Film Festivals, Dance Films, Active Audiences,
Micro-influencers, Satisfaction Factors, Behavioral intention

바이섹슈얼 라이팅(Bisexual Lighting)의 영상 표현 연구

교 이 나

성균관대학교 영상학과 석사과정

목차

1. 서론
 - 1). 연구의 목적
 - 2). 연구의 방법
2. 연구대상으로서의 바이섹슈얼 라이팅
 - 1). 바이섹슈얼 라이팅의 유래
 - 2). 바이섹슈얼 라이팅의 색채 특성
3. 바이섹슈얼 라이팅의 영상 표현
 - 1). 바이섹슈얼 라이팅의 영상 이미지
 - 2). 영상에서의 바이섹슈얼 라이팅 사례 분석
 - (1). 양성애자: 영상의 특이한 표현
 - (2). 유색인종: 다수와 소수의 경계 허물기
 - (3). 가상현실: 상상과 현실의 상호침투
4. 결론

요약문

영상은 이미지를 전제로 하는 문화적 실천이다. 영상이미지를 통해 관객은 일상이 아닌 새로운 것을 체험하기를 갈망한다. 영상이미지의 구성 요소는 많지만 그중에 시각적 표현인 색채가 큰 역할을 담당하고 있다. 컬러영화가 등장하기 시작하면서부터 색채는 영상예술의 중요한 구성요소로서 끊임없이 발전하고 혁신적인 영상미술 디자인에서 중요한 역할을 하였다. 영화인들은 1895년 영화가 흑백으로 탄생할 때부터 색채에 대한 관심이 있었다. 이 두 가지 색채로 더 이상 시청자를 만족시키지 못했기 때문에 필름에 색채를 입히는 등 더 많은 색채를 영화 속에서 표현하려고 노력했다. 영상에서의 색채는 표현의 기법이면서도 정신과 사상으로 이해할 수 있다. 색채가 단순히 그냥 존재하는 것이 아니라 인간심리에 강하게 작용하고 있음에 일러주는 것이기도 하다. 색채는 영화 언어의 일부로, 색채언어는 영화 속에서 영화의 사상적 주제를 표현하거나 선명한 캐릭터를 묘사할 수 있으며, 사람들에게 더 직관적으로 메시지를 전달할 수 있다. 본 연구는 색 조명 방식 혹은 배색 방안인 바이섹슈얼 라이팅을 대상으로, 그의 기본적인 색채 구성요소, 즉 핑크색, 파란색 및 보라색이 갖고 있는 색채 특성을 이해해 색채를 통해 인간심리가 어떤 영향을 받고 있는지에 대해 분석하고 바이섹슈얼 라이팅이 영상에서 나오는 장면들을 결합해 구체적인 사례분석을 했다. 이를 통해 바이섹슈얼 라이팅이 영상에서 색채 속성을 이용해 표현한 색채 언어가 무엇이고 바이섹슈얼 라이팅이 어떻게 색채를 통해 인간심리와 상호 작용하는지를 탐색하였다.

주제어

바이섹슈얼 라이팅, 인간심리, 영상 표현, 색채 언어, 색채 특성, 포스트모더니즘, 경계 허물기

1. 서론

1). 연구의 목적

영상은 대중매체를 대표하는 콘텐츠로 청각언어와 시각언어 두 가지 방식으로 관객에게 메시지를 전달한다. 소설은 문자로 서사하지만 영상은 이미지와 소리를 통해 이야기를 전달하는 것이다. 시청각 언어를 통해 현상계를 직접적으로 보여주는 것이다. 초기의 영화는 흑백사진의 기술을 차용하여 시작되었다. 하지만 현상계의 컬러를 재연하지 못하는 한계를 가진 초기 흑백영화는 기술의 발전에 따라 자연스럽게 컬러감을 확보하기 시작한다. 초기 일부 영화 기술 전문가나 영화 예술가들은 과감한 시도로 무색영화를 유색영화로 만들었다. 1935년 미국 감독 루벤 마물리안(Rouben Mamoulian, 1897-1987)이 만든 최초의 컬러영화 <베키 샤프(Becky Sharp)>의 등장으로 컬러영화의 시대를 알리며 색채가 점점 영화시각효과의 중요한 요소가 되었다. 이후에 첨단기술이 발전하고 전자 기술 수준이 높아지면서 스크린은 객관적인 색채를 재현할 수 있을 뿐만 아니라 상징적인 언어로 자리를 잡았다. 영화 속에서 색채가 운용되고 발전하면서 색채는 단순히 진실을 재현하는 데 그치지 않고 대표적인 기호로 바뀌면서 점차 감정화의 상징성을 갖게 됐다.

또한, 영화는 시대를 반영하고, 사람들의 심리적 갈등을 채워주며, 동시에 사람들의 내면세계를 반영함에 있어 이미지, 사운드 그리고 내러티브 등 여러 영화적 언어들을 조합하여 그 표현력을 극대화하고 있다. 본 연구에서는 영상매체의 영상언어, 그 중에서도 색채언어의 역할과 기능에 주목하고 특별히 바이섹슈얼 라이팅의 기능과 발전을 추적하고자 한다. 현 시대는 인터넷과 텔레비전으로 인해 세계가 한마당이 되고, 인종을 넘어서서 문화를 공유하는 경우도 드물지 않다.¹²⁾ 하지만 여전히 색채는 지역, 민족, 나라 등 문화적 특성에 따라 인지적 차이 뿐 아니라 미적 수용에서도 차이를 나타낼 수 있다. 경제와 과학기술의 발

12) 박영수, 『색채의 상징, 색채의 심리』, 파주: 살림출판사, 2003, p.15

전으로 동서양 문화예술 교류가 활발해지면서 경계의 해체와 상호 융합이 현대문화의 새로운 특징이 되고 있는데, 바이섹슈얼 라이팅은 색채 자체로서의 특수성과 의미 뿐 아니라 여러 부분의 문화적 층위에서 경계 허물기의 수단으로 확장되어 사용되고 있다는 점을 주목하고자 한다. 미디어의 전파 형식의 다양화와 속도의 증가로 인해 이미지가 전달하는 의식적 자극은 영화, TV 등 현대의 가시화 매체에 숨어서 나타나며 단일한 전파 방식에 비해 홍보 역할이 더욱 강력하다. 인지의 범위에 있으면서도 무의식적 인지 혹은 취미의 영역으로 분리되던 심미(审美)의 방식으로 자신도 모르게 대중의 마음속에 주입돼 집단적 무의식이 형성되기 때문이다.¹³⁾ 이러한 측면에서 영상 콘텐츠에 사용된 바이섹슈얼 라이팅의 확장된 기능과 용도, 즉 바이섹슈얼 라이팅을 통해 표현되는 새로운 의미와 경계 허물기의 구체적 사례를 지적해내는 것이 본 연구의 목적이다.

2). 연구의 방법

본 연구는 주로 선행연구에 대한 고찰과 구체적인 사례분석 두 가지 방법으로 진행한다. 다음은 연구내용을 결합한 본 연구의 연구방법에 대한 설명이다.

먼저 2장에는 확정된 연구대상, 즉 바이섹슈얼 라이팅을 조사한다. 인터넷 자료를 수집하여 정의, 기원, 현황 등 기초적인 형성요소를 알아보는 바이섹슈얼 라이팅과 연관된 내용들에 대한 예비적 고찰 내용이다. 바이섹슈얼 라이팅이 색채 요소를 통해 기호적 언어로 메시지 전달한다. 이 때문에 우선 색채의 역할, 영상 속에 색채 이해와 바이섹슈얼 라이팅의 색채 특성을 살펴본다. 이 시대적 배경 흐름 안에서 바이섹슈얼 라이팅이 어떻게 색채를 통해 경계 허물기 수단으로 사용하고 있는지 키워드를 확보한다. 영화색채, 색채심리학 및 포스트모더니즘에 관한 논문과 서적, 선행연구 자료를 정리한다. 이를 구체적인 사례분석의 바

13) 서해나(徐海娜), 『영상 속의 정치적 무의식: 미국 영화 속에 보수주의』, 베이징: 중앙편역출판사, 2011, p.54

탕으로 이론적 배경을 제시한다.

3장에는 바이섹슈얼 라이팅이 표현된 영상이미지를 모아, 표현영역 별로 분석한다. 사회적 배경이 급속도로 발전한 현대사회, 구조적으로 점점 더 복잡해지고 각 분야별로 변화가 가속화되었다. 전통적으로 존재했던 문화는 경계현상으로 사라져 새로운 문화의 현상이 등장하였다. 사물 간의 경계가 사라지고, 원래 존재했던 대립적이고 절대적인 것을 새로운 시선으로 보라는 주장이 많아졌다. 대중들이 받아드리는 형상을 분석한다. 4장에는 연구의 결론을 내린다.

2. 연구대상으로서의 바이섹슈얼 라이팅

1). 바이섹슈얼 라이팅의 유래

이름만 봐도 바이섹슈얼 라이팅이 바이섹슈얼과 연관이 있다는 것을 알 수가 있다. 바이섹슈얼(bisexual) 즉, 양성애(兩性愛, bisexuality)라는 영어 단어는 19세기에 탄생했고 양성애란 성(性)지향성을 의미하는데 일반적으로 이성애의 욕망과 동성애의 욕망을 함께 가지고 있는 상태를 말하며, 사회적으로 이성과 동성 모두에게 감정적, 성적 끌림 혹은 성적 행위를 뜻한다.

다른 LGBT¹⁴⁾ 정체성과 마찬가지로, 양성애 정체성도 차별을 받았다. 대부분의 차별은 ‘양성애’라는 단어의 적용과 자체성에 대한 검증에 대한 것이었다. 양성애자는 존재하지 않다는 믿음은 드물지 않으며, 두 가지 서로 다른 관점의 산물이다. 이성애중심주의¹⁵⁾적 관점에서는, 사람들은 이성에게 매력을 느낄 것으로 여겨지며 때로는 이성애(異性愛)만

14) LGBT: 성소수자들을 이르는 말, 레즈비언(lesbian)과 게이(gay), 양성애자(bisexual), 트랜스젠더(transgender)의 앞 글자를 딴 것으로 성적소수자를 의미한다.

15) 이성애중심주의: 이성애적 정상성, 이성애 규범성이라고도 한다. 이성애적 관계를 규범으로 보고 다른 모든 형태의 성 행위를 이 규범에서 벗어난 일탈로 보는 경향을 말하는 용어이다.

이 실제로 존재한다는 결론까지 낳는다. 단성애중심주의적 관점에서는, 양성에게 완전히 똑같은 성적 매력은 느끼지 않는 한 양성애자가 아니다. 이 관점에 따르면, 사람은 완전히 동성애자이거나, 완전히 이성애자거나, 이성애자로 보이고 싶은 벽장¹⁶⁾ 동성애자거나, 정체성에 혼란을 느끼는 이성애자다.

양성애자들은 성소수자들에게도 차별을 받고 있기 때문에 자신들이 동성애 공동체에 속해있다고 생각하지 않는다. 또한, 성소수자들이 대중적인 장소에서 커밍아웃 공개를 하는 반면 양성애자들은 음지에 머물러 있다. 이들은 사회에 더욱 공개하려는 노력에서 마이클 페이지(Michael Page)는 양성애를 상징하는 깃발(Bisexual pride flag)을 만들었다. (그림 1)



| 그림 1 | 1998년에 Michael Page가 만든 Bisexual pride flag
(사진 출처: 위키백과)

양성애 상징하는 깃발 또는 양성애 자랑 깃발은 양성애 사회군체의 상용 기호이다. 직사각형의 윗부분에 있는 핑크색 가로 줄무늬는 동성

16) 벽장: 커밍아웃(coming out), 성소수자가 스스로 자신의 성적정체성을 드러내는 것을 말한다. 주로 게이, 레즈비언, 양성애자, 트랜스젠더라고 밝히는 것을 뜻한다.

사이의 성적 흡인력의 가능성을 의미하며, 밑 부분에 있는 파란색 가로 줄무늬는 이성사이의 성적 흡인력의 가능성을 의미하고, 가운데 좁은 보라색 줄무늬는 양성사이의 성적 흡인력의 가능성을 의미한다. 또한, 마이클 페이지가 이 깃발에 대한 더 깊은 의미를 부여했는데 현실 세계에서 보라색 픽셀의 색상이 눈에 띄지 않게 핑크색과 파란색 둘 다에 섞여 있다는 것처럼 양성애자는 게이와 레즈비언의 직선 공동체 둘 다에 눈에 띄지 않게 섞여 있다는 것은 사람들이 바이섹슈얼 상징하는 깃발을 이해하는 핵심이고 포인트이다.

바이섹슈얼 라이팅의 색은 핑크색, 파란색, 보라색으로 조합된 색채이다. 이러한 배색 방식은 점점 사람들에게 알려져 서서히 추앙되고 있으며 더 많은 장면에서 사용되고 내용을 표현하고 있다. 바이섹슈얼 라이팅을 통해 전달되는 의미도 영상마다 다른데, 그중에 가장 직관적으로 우리에게 보인 영상이 하나 있다. 미국 <Crazy Ex Girlfriend>라는 드라마에 남자 주인공 Darryl가 ‘Gettin’ Bi’라는 노래를 부르며 다른 사람들에게 자기의 성적 취향을 용감하게 표현하는 장면이 있다. 노래의 가사(표 1)를 의하면 자기가 양성애자라는 것을 인정하고 있고 가사와 호응한 무대도 양성애 상징하는 깃발을 배경으로 채우는 장면을 볼 수 있다. (그림 2)

표 1 | ‘Gettin’ bi’(feat. Pete Dinklage) - “Crazy Ex-Girlfriend”에 나오는 가사

“I don't know. I don't know why. But I like ladies. And I like guys.
I realize, it's a surprise! But Now I see that that's just me.
It's not like I even try -- So if you ask me how I'm doing,
Here's is my reply: I'm g-g-gettin' bi. Getting bi.
Oh yeah, I'm letting my bi flag fly. Not gonna hide it. Not
Gonna lie. ”



| 그림 2 | 'Gettin' bi'(feat. Pete Dinklage) - "Crazy Ex-Girlfriend"의 캡처화면

그러면서, 이 배색 방안은 양성애자를 상징하는 깃발 위에 나타나는 색상과 정확히 일치하기 때문에 이러한 배색 방식은 바이섹슈얼이라고 명명이 된다. 시대적 발전에 따라 사회적 운동을 활발하게 함으로써 바이섹슈얼 라이팅이 성적 소수 집단의 양성애자를 상징하는 깃발의 연관을 강화시키면 양성애자나 이런 성소수단체에 은유하는 의미로도 성소수단체에 대한 지지와 포용을 호소하는 의미로도 널리 활용하고 있게 시작된다.

2). 바이섹슈얼 라이팅의 색채 특성

바이섹슈얼 라이팅이 핑크색, 파란색, 보라색 삼색이 결합된 색채이며, 그중에 보라색은 핑크색과 파란색의 혼합체이고, 핑크색은 따뜻한 난색 계열이며, 파란색은 차가운 냉색 계열이다. 바이섹슈얼 라이팅은 대표적인 색채를 신호로 널리 사용되며 색채는 시각적 표현예술에서 중요한 요소이자 문자보다도 빠르게 우리에게 다양한 의미를 전달한다.¹⁷⁾

17) 남궁산, 『문명을 담은 팔레트: 인류와 함께한 색 이야기』, 파주: 창비, 2017, p.193

색채에 의해 묘사되고, 그 색채조화에 의해 영상이 이루어지고, 결국 그 영상을 통해서 메시지로 이어진다. 즉, 영상에 나타나는 색채는 인간의 감성을 자극하여 인간의 심리 현상에 직접적으로 영향을 미친다.¹⁸⁾

색채마다 자기의 속성이고, 그 색채가 특정한 장소에 나올 때 사람들의 잠재의식을 불러낼 수가 있다. 삶에 경험의 심리적 체험, 그것이 형성한 시각적 경험에 의한 정형성 때문이다. 시각적인 경험이 영화적 색채 언어와 공감을 불러일으킬 때 관객의 심리에서 어떤 정서를 자극할 수 있다. 핑크색이 어떤 느낌 주는지가 주변 환경에 따라 다르게 보이고, 검정색과 같이 있으면 핑크색은 산뜻하고 아름답게 보이고, 흰색과 같이 있으면 창백하게 보이고, 파랑색과 같이 있으면 차가운 느낌이 주고, 노랑색과 같이 있으면 따뜻해 보인다. 바이섹슈얼 라이팅에 나오는 핑크색은 붉은색보다 덜 강하고, 짙은 핑크색보다 더 가까운 느낌이 나면서 색채의 농후함은 긍정적인 힘을 나타내며, 깊은 인상을 주고, 아름답고 호감을 얻기 쉬운 색이다; 파란색의 물리적 근거는 멀고, 축고, 확장성이 있는 색이다. 파란색은 전형적인 차가운 색조이며, 시각적으로 대부분의 사람들에게 주는 느낌은 움츠러들고 깊은 공간감을 가지고 있다. 파란색은 마음을 차분하게 만들어 심신의 회복력을 높여준다; 보라색은 안정성이 매우 떨어져 다른 색의 영향을 받기 쉽다. 보라색의 색조는 파란색과 빨간색의 사이에 있기 때문에 수많은 명암, 냉난 변화하는 색조를 선택할 수 있어서 물리적으로 모든 혼합된 색채가 애매하고 객관적이지 않게 느낌이 있다. 또한 보라색은 안정된 파란색과 역동적인 빨간색의 두 가지를 결합하기 때문에 파란색의 차분함과 빨간색의 에너지 특징을 동시에 가지고 있다.

바이섹슈얼 라이팅은 색채가 비정형적인 특성도 보인다. 색채를 혼용하고 재구성에 의한 비정형적, 비현실적인 색채를 적용하여 허구와 현실의 경계를 허무는 다양한 색채와 표현 기법을 형성한다. 이를 통해 사실적인 사물을 직접적으로 재현하기보다 화면 내부의 분위기를 상징적으로 표현하는 색채 이미지가 된다. 일관성 있는 사상 체계가 아니기 때문에 정형화되고 통일된 색채 이미지가 없으며 새롭다고 느껴지는 다

18) 장창우(張常宇), 「한국 심리적 공포영화에 나타난 색채 대비에 관한 연구」, 경산: 영남대학교, 2013, p.27

양한 색채 경향을 보인다.

3. 바이섹슈얼 라이팅의 영상 표현

1). 바이섹슈얼 라이팅의 영상 이미지

| 표 2 | 바이섹슈얼 라이팅의 영상 이미지

작품명	장르	장면	표현 영역
블랙 미러 (Black Mirror)	드라마 (SF/사회)		동성애
아토믹 블론드 (Atomic Blonde)	영화 (스릴러/액션)		양성애
문라이트 (Moonlight)	영화 (드라마/동성)		유색인/ 동성애
블랙 팬서 (Black Panther)	영화 (액션)		가상세계/ 유색인
블레이드 러너2049 (Blade Runner2049)	영화 (SF/액션)		가상세계

아바타 (Avatar)	영화 (SF/모험/액션)		가상세계/ 외계인
-----------------	------------------	---	--------------

2). 영상에서의 바이섹슈얼 라이팅 사례 분석

(1). 양성애자: 영상의 특이한 표현

색채 언어는 하나의 캐릭터에 진실감을 부여할 수 있다. 과학적 관점에서 말한다면 영화 속의 인물, 사물, 풍경 등은 사실 우리 뇌에 반영되는 시각적 기호이다. 사람들이 비슷한 물체를 개괄하고 정제해 많은 상징성을 얻은 ‘기호’는 실물을 연상시키며 이를 구성하는 색채와 이를 인식하는 기능을 동시에 갖추고 있다. 색채 언어는 캐릭터와 그 스타일링의 안정성과 대표성을 유지한다.¹⁹⁾

바이섹슈얼 라이팅이 양성애를 상징하는 색채로 문화적 동의를 얻게 되자 많은 콘텐츠들이 이런 색채나 라이팅 방식의 사용을 통해 그 주제를 다루었다. 파격적인 앨범 행보를 보여준 자넬 모네(Janelle Monae, 1985-)도 이런 표현방식을 대표적으로 사용하고 있는 사람 중의 한 명이다. 그녀가 2018년 봄에 발매한 정규 앨범[Dirty Computer]에서 바이섹슈얼 라이팅을 많이 사용하고 성별과 인종을 자신의 주관 안에서 아우르는 대범한 모습을 보여주었다. 그녀는 자신 스스로에게 오염된 컴퓨터라 칭한다. 인간을 컴퓨터라 비유하면 컴퓨터를 오염시킨 요소, 인종, 성별, 성지향성, 재산, 사회적 지위 등을 버그, 오류라고 표현한다. 모네는 동성애자, 양성애자 등 성 소수자 단체한테 이 앨범은 너를 위한 거라고, 자랑스럽게 생각하라고 말한다. 그녀는 어려움을 겪고 있는 특별한 사람들이 내가 당신을 본다는 것을 알려주기를 원한다는 말을 이 앨범을 통해 전한다. 소수성이라는 큰 카테고리를 이용하지만, 인종, 성지향성, 성별 등 각기 다른 소수자들이 겪는 불편함을 꼬집는 은

19) 자오시시(焦溪溪), 「당대 영상색채 시각심리 연구」, 허난: 허난대학교, 2015, p.26

유로 점철되어 있다. ‘Make Me Feel’은 모네가 발표한 앨범[Dirty Computer]에 수록한 곡이고, 가사도 흔히 말하는 양성애자를 표현한 것으로 보이며 뮤직비디오에 나오는 장면도 거의 70% 바이섹슈얼 라이팅이 나타나 있고 화면 표현도 역시나 양성애 캐릭터가 직관적으로 보인다. 영상 속에서 모네가 남성과 여성 사이에 왔다 갔다 하며 어떤 성적 취향을 가진 상대하고도 관계가 가능한 인물을 표현하고 있다. (그림3-그림6)



| 그림 3 | 뮤직비디오 Make Me Feel
의 캡처화면

| 그림 4 | 뮤직비디오 Make Me Feel
의 캡처화면



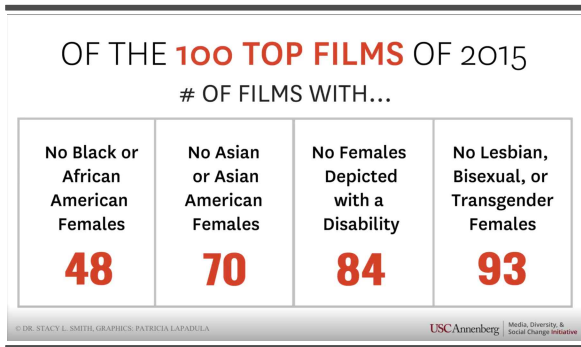
| 그림 5 | 뮤직비디오 Make Me Feel
의 캡처화면

| 그림 6 | 뮤직비디오 Make Me Feel
의 캡처화면

사람들은 반복되고 별로 중요하지 않은 정보의 자극을 너무 많이 받고 있고, 인간의 직관적인 시스템은 무의식적으로 간소화되었다. 사람들이 사물을 볼 때 어떤 관습과 특징이 있는데, 노래를 들을 때나 그림을 감상할 때 인간의 잠재의식은 자신에게 유용하거나 재미있는 정보, 인문적인 특징과 사회적 의미를 깊이 각인된 결정적인 순간에 가장 먼저 선택하게 된다. 선명하고 윤기 있는 영상과 캐릭터를 보면, 공감대를 형성하고 원시적 인간성을 파악하며 이를 인정하고 받아들이기 쉽다. 그래서 어떤 사람들이 바이섹슈얼 라이팅은 이미지 시각 효과를 증진시키는 장비로 사용되고 있으며 이를 통해 시각 매체에서 양성애의 대표적인 부족을 상쇄한다고 이해하기도 한다.

(2). 유색인종: 다수와 소수의 경계 허물기

우리가 영화를 보면 마음껏 즐거워할 수 있고, 영화 스토리텔링으로 다른 곳에 존재할 수도 있다. 영화 이야기는 사회적 가치관이 무엇인지를 알려주면서, 경험적 교훈을 제공하며, 이야기는 우리의 역사를 공유하고 보존해준다. 영화는 대단한지만 영화가 모두에게나 공평하게 그 안에 등장할 기회를 주지 않는다고 스테이시 스미스(Stacy Smith)가 할리우드 성차별 이면의 데이터 연설회에서 이렇게 말한다.²⁰⁾ 스미스 연구소가 2015년에 미국 상위 100편 영화에서 대사나 이름이 있는 모든 인물을 살펴보고, 이를 성, 인종, 민족, 성소수자, 장애가 있는 인물로 분류했다. 조사결과와 다음과 같다. 48편의 영화에서 대사를 하는 흑인이나 아프리카계 미국인이 한 명도 없다는 결과가 나왔다. (그림 7)



| 그림 7 | 스미스 연구소가 2015년 미국 상위 100편 영화에 대한 분석 결과 (사진 출처: TED)

영화는 줄곧 차별이 존재했다. 100년 전 할리우드는 추한 인종차별의 흉터를 남겼다. “흑인에게 권리를 주는 것은 매우 나쁜 결정이다, 왜냐하면 그들은 온갖 나쁜 짓을 다 저지르기 때문이다.” 그리피스가 연출한 영화 <국가의 탄생(The Birth Of A Nation)>은 1914년 개봉 초기부터 시끄러웠다. 영화 결말은 모든 흑인의 시민권 박탈로 끝났다. 이러

20) TED, “Stacy Smith·TED Women 2016- The data behind hollywood’s sexism”, Accessed March 19, 2021, https://www.ted.com/talks/stacy_smith_the_data_behind_hollywood_s_sexism/up-next

한 명목 장담한 인종주의는 아프리카계 미국인들을 철저히 격노하게 만들었고, 그들은 대규모 항의 캠페인을 조직했고, 전미유색인종촉진협회도 이번 사건에서 세워졌다. 100년이 지나자, 사람들은 이미 “깃발이 선명한” 인종주의적 관점이 스크린에 있는 것을 보기 어렵게 되었다. 인종주의적 색채가 강한 단어도 퇴출됐다. 그렇다고 인종 차별의 상처가 할리우드에서 완쾌된 것은 아니다. 오늘날 미국의 인종문제는 예전처럼 갈등의 소지가 크지는 않지만 여전히 사회적으로 민감한 이슈다. 흑인들은 노래도 잘하고 웃기도 하지만 백인들로 대표되는 주류 문화와 어울리지 않는다. 영화에서 백인 캐릭터는 이성적으로 정직하고, 고결하며, 위급한 상황에서 빠져나올 수 있고 반전시킬 수 있다. 흑인 캐릭터는 무모하고, 야만적이며 웃음거리가 되는 경우가 잦다.

영화에는 인종차별이 역사가 있기 때문에 영화 속의 유색인종에게는 늘 문제였다. 오랫동안 필름영화는 백인 주인공을 중심으로 만들었다, 그림처럼(그림 8) 백인 배우들에게 빛을 주는 것은 물론 괜찮지만 흑인 배우들은 많이 부족하다. 그러므로 유색인종 감독들은 그 역사의 변화를 시도해 왔다.



| 그림 8 | 영화 <카사블랑카(Casablanca)>의 캡처화면

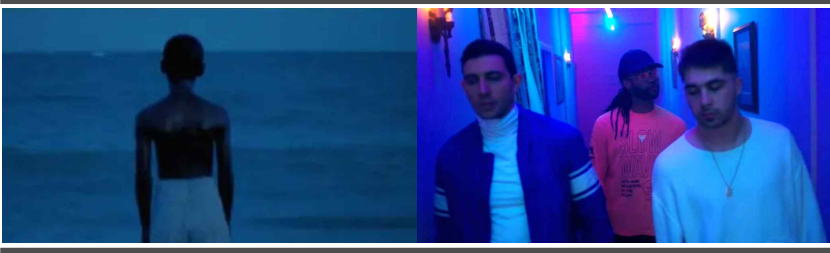
촬영사 에이버 버코프스키(Ava Berkofsky)에 대한 음성인터뷰가 하나 있는데, 이는 흑인배우에게 조명에 대한 내용이다. ‘우리의 첫 촬영 날, 스튜디오에 들어갔을 때 한 가지 화면이 그곳에 있는 모든 사람들을 놀

라게 했다. 짙은 피부색, 두 명의 사람이 어두운 공간에 앉아 있는 화면이었다. 일반적으로 흑인 배우들에게 조명을 주기 위해선 밝은 환경을 보증해 주어야만 했다. 한정된 공간, 어둡고 짙은 감옥에 쳐 박혀 있는 흑인에게 조명을 주기 위해서는 보편적인 방법으로는 빛을 주기가 어려웠다. 저광 상태의 짙은 피부 톤의 아름다움을 어떻게 표현할지... 우리는 항상 흑인의 몸에 대해 생각하고 일상의 색채가 필요하다고 생각했다.²¹⁾ 흑인 감독들이 다양한 방법을 시도했으며 파란빛이 짙은 피부색에 좀 더 우호적이라는 결론에 도달하였다. <문라이트(Moonlight)> 마지막 장면에 나온 파란색은 포용한 색채로 흑인이자 양성애인 주인공은 어릴 때부터 어른까지 자기 인지의 흔들림을 겪은 후에 그의 어린 시절로 돌아간 모습을 보고 작은 몸으로 홀로 해변에서 있고, 푸른 달빛이 그에게 뿌려지면서 주인공이 어머니와 10년 동안 보지 못했던 첫 사랑과 화해하는 것처럼 바다도 주인공 치유하고 감싸 안는다. (그림9)

미국 역사상 첫 흑인 대통령인 버락 오바마 (Barack Obama, 1961-)가 집권하면서 '포스트 인종 시대'의 개념이 제시됐다. 그는 신시대에 흑인의 사회적 지위가 상당히 개선돼 미래에는 피부색의 특질을 강조할 필요 없이 포스트 인종 시대로 접어든다고 말했다. 글로벌 시대에 걸맞게 포스트 인종의 평등 이념은 포스트모더니즘의 문화융합 발전과도 맞아떨어진다. 흑인 영화 역시 문화의 글로벌화에 영향을 받아 감독이 흑인 신분에 대한 평등한 이념은 외침이 아니라 각 민족 간의 문화가 결코 우열의 구분이 없다는 모제를 표현한 것이다. 서로 다른 민족으로부터의 문화를 포용하는 자세를 가져야만 인간으로서 평등하다는 이상을 전하고 실현할 수 있다.

우리가 스크린에 나타나는 다양한 피부색에 진지하게 대응하려면 바이섹슈얼 라이팅이 좋은 해결책이다.(그림 10) 왜냐하면, 바이섹슈얼 라이팅의 물리적인 원리는 음영을 밝게 하는 역할이기 때문에 어두움을 더 밝게 보이게 하고 우리가 어둠 속에 배치되어 있는 사람들을 더 잘 볼 수 있게 해주기 때문이다.

21) Mic, "Keeping 'Insecure' lit: HBO cinematographer Ava Berkofsky on properly lighting black faces", Accessed March 15, 2021, <https://www.mic.com/articles/184244/keeping-insecure-lit-hbo-cinematographer-ava-berkofsky-on-properly-lighting-black-faces>



| 그림 9 | 영화 <문라이트(Moonlight)> | 그림 10 | 뮤직비디오 One I What 의 캡처화면

(3). 가상현실: 상상과 현실의 상호침투

영화로 대표되는 영상예술은 탄생 초기에는 ‘물질 현실 복원’이라는 미학적 경로를 향해 꾸준히 노력했다. 100여 년의 탐색 끝에 어느 정도 영상은 현실과 밀착되고 심지어 현실을 초월해 ‘초현실(hyperreality)’의 세계를 구축했다. 오늘날에도 영상 제작자들은 이러한 ‘초현실’의 시각적 진전에 환호하고 있지만, 이론 연구자들은 충분한 경각심을 가져야 한다. ‘초현실’ 영상은 화려하고 아름다운 시각적 효과로 사람들에게 상쾌한 관람 체험을 제시함과 함께 현실에서 벗어나 허황된 세계에 빠져들게 이끌었다. ‘초현실(hyperreality)’은 장 보드리야르(Jean Baudrillard)가 제시한 핵심 이념으로 전자매체가 대중을 위한 가상과 환상 세계를 만들었다는 뜻이다. 여기서 ‘진실’과 ‘비진실’의 경계가 모호해지고, ‘진실’보다 ‘비진실’이 더 ‘진실’이 되면서 진실이 와해된다.

프랑스의 포스트모더니즘 이론가 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 『시뮬라크르와 시뮬라시옹』이란 책에서 현실세계는 이미 비현실세계가 되었다. 과학기술적 변혁, 정보네트워크, 미디어 콘텐츠 등 전 방위적인 충격에 의해 분출된 정보는 인간의 진위를 가릴 능력을 빼앗기고 현실과 비현실의 경계가 모호해지고 있다고 주장했다. 현재 VR 가상현실, 증강현실 AR 및 MR 혼합현실 기술의 출현은 가상세계의 진실감각, 몰입감, 상호성을 더욱 증대시키고 있다. 우리가 헤드와 각종 센서장비를 착용했을 때 보는 곳은 진실일 뿐만 아니라 허황된 것이기도 한

다. 인터넷과 가장 긴밀한 관계를 맺고 있는 영화계의 유파이기도 한 사이버펑크 영화는 현실과 환상이 교차하는 초현실주의 세계를 관객들에게 보여주었다.

바이섹슈얼 라이팅이 사이버펑크의 대명사라고 얘기해도 될 정도로 지정한 영상 장르 안에서 항상 같이 나왔다. 사이버펑크(Cyberpunk)는 컨트롤론(Cybernetics)과 펑크(Punk)의 결합어로 정보기술을 주제로 하는 공상 과학 이야기 카테고리 중 하나며 이야기의 배경은 대부분 '저단 생활과 고단 과학 기술의 결합(combination of low-life and high tech)'을 만들어, 통상적으로 선진적인 과학기술을 보유하고, 또 어느 정도 붕괴된 사회 구조와 대조한다. 사이버펑크는 문학에서 대부분 인터넷, 디지털 공간에서 발생하며 현실과 가상현실 사이의 경계가 모호하다. 전체적으로 사이버펑크의 스타일은 고도의 과학기술 발전을 반영한 인류문명, 취약한 인간개체와의 강한 괴리, 그리고 외계와 내적, 강철과 육체, 현실과 허상 같은 모순을 다룬다. 이런 기이한 사회는 항상 어두운 색조, 네온사인, 탁한 공기와 장마철, 무감각한 사람들과 무뚝뚝한 얼굴들, 억압적이면서도 아무 곳이나 있는 듯한 고층빌딩 등의 영상 요소로 표현되었다.

〈레디 플레이어 원(Ready Player One)〉은 전형적인 사이버펑크 형식의 영화이다. 이 영화는 이중환각으로 퇴락한 현실 속에서 정신적인 해탈을 위해 가상공간에 빠진 사람들의 이야기를 담았다. 영화의 배경은 미래에 2045년, 현실세계가 혼란스럽고 엉망진창일 때 암울한 현실과 달리 가상현실 오아시스(OASIS)에서는 누구든 원하는 캐릭터로 어디든지 갈 수 있고, 뭐든지 할 수 있고 상상하는 모든 게 가능하다. 사람들은 VR장비만 착용하면, 현실과 극명하게 동떨어진 이 가상세계에 진입할 수 있다. (그림11, 그림12)



| 그림 11 | 영화에서 보인 현실세계

| 그림 12 | 영화에서 만들어진 가상현실세계

이 공간에서, 하이테크놀로지가 만든 포스트 인류 현대 도시의 환경은 심하게 퇴락한 현실 도시의 폐허를 대체하였다. 캐릭터가 각기 다른 플레이어는 서로 다른 차원의 영상 게임 중의 고전적인 캐릭터를 선택할 수 있는데, 여기에서 모두 모일 수 있다. 비록 현실에서 사회의 변방에 허덕이는 패자일지라도 오아시스에서는 슈퍼히어로가 될 수 있다. 영화 속 주인공인 18세 소년 웨이드 워즈는 어린 시절 양친을 잃은 빈민가에 사는 평범한 사람이며, 현실세계에서의 웨이드 워즈는 수줍어하며 곱돌다. 그러나 ‘오아시스’의 가상공간에 들어서자마자 그는 즉시 다른 사람으로 바뀌 자신감, 용감함, 슬기로운 캐릭터로 변했다. 게임 속 혹은 환상 공간이 너무 아름답고 사람들이 서로 모르고 실체가 어떤지 아무도 관심이 없다. 환상 속에 존재하는 것은 그 사람이 판단하는 전부 기준이며 환상세계에서 마음껏 즐길 수 있다.

이 영화에서 바이섹슈얼 라이팅이 많이 나오면서 VR안경을 쓰는 동작과 출현이 맞물려 현실세계에서 가상현실세계로 넘어가는 기호로 관객들에게 알려진다. 디테일하게 영화의 설정된 배경과 결합해 살펴보면 바이섹슈얼 라이팅의 구성 3요소, 즉 파란색, 보라색과 핑크색이 모두 상대적인 색채 암시 역할을 한다. 가상현실세계 중에 파란색은 깊은 공간감을 만들면서 보일 듯 안 보일 듯 나오는 보라색은 가상세계의 은밀함 느낌이 주고, 핑크색 옷 입고 있는 캐릭터는 남자 주인공의 이루어진 사랑이며 같이 게임 속에서 현실세계를 구하는 파트너로 존재하기도 해서 이 핑크색은 로맨스 요소로 볼 수도 있고, 희망으로 보이기도 한다.

4. 결론

바이섹슈얼 라이팅이라는 개념과 명명은 그리 오래된 일이 아니다. 초기에는 바이섹슈얼 라이팅이 만들어진 배경과 의미, 메시지의 전달 도구로서의 역할은 양성에 캐릭터에 대한 상징과 표현이 제한되었다.

그러나 시대적 배경 발전에 따라 그 의미의 경계가 허물어지고 사용 범위가 확장이 되며 표현 의도도 다양해졌다.

본 연구는 포스트모더니즘으로 규정지어지는 이 시대에 바이섹슈얼 라이팅이 색채 요소를 통해 경계 허물기 수단으로써 영상 이미지로 표현된 것을 탐색하기 위한 목적으로 수행되었다. 영상 콘텐츠에 사용된 바이섹슈얼 라이팅 장면들을 분석하고, 그 표현 영역을 세 가지로 분류하며 다음과 같은 결론을 얻었다.

바이섹슈얼 라이팅의 색채 특성인 색채 혼용을 통해 표현된 비정형성이 경계 허물기의 특성과 맞아 떨어졌다. 각 색채마다 자기의 물리적 속성이 있고 시대적 배경이 흐르면 그에 따라 속성이 변하는 것처럼 모든 것은 시대적인 산물이고 바이섹슈얼 라이팅도 마찬가지로 시대 발전에 따라 그 시대가 주어진 속성을 받아 자기의 역할을 활용할 뿐이다. 바이섹슈얼 라이팅이 색채 간 특성을 혼용하였고, 전체적인 색채에 왜곡을 강하며 색채를 이용해 포스트모더니즘 영상의 탈정형적 색채 특성을 나타냈다. 특히 기술적 발전에 따라, 컴퓨터그래픽 합성에 의한 바이섹슈얼 라이팅을 만들어 내는 방법은 조명을 뿐만 아니라 색채 특성을 이어 허구적 이미지는 현실의 지시성을 부정하고 비현실적이거나 회화적인 색채 적용을 통해 극대화된 이미지의 물질성이 나타나며 불명확하고 애매한 다차원적 시공간으로 연출된 이미지는 만들기 더 쉬워져 더 활발하게 나타나는 요인 중 하나다. 지금은 바이섹슈얼 라이팅은 영상 이미지를 통해 일상적이지 않은 색채의 재구성에 의해 인위적이고 비현실적인 분위기로 연출된 경계 허물기 작용이 보이지만 미래의 이런 가시화적인 문화 속성 혹은 기호들도 점점 많아지고 다양해질 것이다.

오늘날 우리는 이른바 ‘탈경계’라는 이름으로 문화 연구의 중심범주가 지리적, 민족 국가적, 경계를 가로지르는 새로운 시대에 접어들어 직접 목격하고 있다. 요컨대 젠더, 섹슈얼리티, 인종, 민족, 계급 등과 같은 기존의 중심범주가 더 이상 균질성과 단일성의 정당성을 부여하기는 어려워지며, 오히려 다양성과 국지성, 개별성 그리고 다름에 기초한 사회문화적 타자들의 전진을 곳곳에서 발견할 수 있다. 바이섹슈얼 라이팅은 양성애 등 소수집단에 대한 새로운 시각에 대한 존중을 이끌어내는 중요한 기능을 수행하였고, 보다 폭넓은 의미로 현실과 상상의 경계를 허

무는 역할을 담당했으며 궁극적으로는 기존의 가치체계를 지탱해 온 이항대립의 해체를 가져온 문화적 코드로 읽어내는 것이 정당하다고 할 수 있다.

참고문헌

단행본

- 김선현, 『색채심리학: 몸과 마음이 치유하는 컬러』, 파주: 한국학술정보, 2013.
- 남궁산, 『문명을 담은 팔레트: 인류와 함께한 색 이야기』, 파주: 창비, 2017.
- 박영수, 『색채의 상징, 색채의 심리』, 파주: 살림출판사, 2003.
- 서해나(徐海娜), 『영상 속의 정치적 무의식: 미국 영화 속에 보수중의』, 베이징: 중앙편역출판사, 2011.
- 이광원(李广元), 『색채예술학』, 흑룡강: 흑룡강미술출판사, 2000.
- 량민(梁明), 리리(李力), 『영화색채학』, 베이징: 베이징대학출판사, 2008.

논문

- 이선주, 「비습 시에 나타난 경계 허물기」, 광주: 전남대학교, 2018.
- 임현혁, 최윤정, 「현대 광고의 포스트모더니즘 현상과 소구 방법에 따른 기법 연구 - 상업 광고의 시각적 효과를 중심으로」, 서울: 경희대학교부설디자인연구원 논문집, 2005.
- 최원정, 유연숙, 최경실, 「포스트모더니즘 영화의 색채사용 특성에 관한 연구 - 장 피에르 주네 감독의 영화를 중심으로」, 서울: 한국색채학회, 2014.
- 장창우(張常宇), 「한국 심리적 공포영화에 나타난 색채 대비에 관한 연구」, 경산: 영남대학교, 2013.
- 자오시시(焦溪溪), 「당대 영상색채 시각심리 연구」, 허난: 허난대학교, 2015.

기타

Mic, “Keeping ‘Insecure’ lit: HBO cinematographer Ava Berkofsky on properly lighting black faces”, Accessed March 15, 2021, <https://www.mic.com/articles/184244/keeping-insecure-lit-hbo-cinematographer-ava-berkofsky-on-properly-lighting-black-faces>

TED, “Stacy Smith·TED Women 2016- The data behind hollywood’s sexism”, Accessed March 19, 2021, https://www.ted.com/talks/stacy_smith_the_data_behind_hollywood_s_sexism/up-next

WIKIPEDIA, “Bisexual Lighting”, Accessed March 10, 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Bisexual_lighting

WIKIPEDIA, “Bisexual pride flag”, Accessed March 10, 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Bisexual_pride_flag

YOUTUBE, “Bi Lighting – the Rise of Pink, Purple, and Blue”, Accessed March 8, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=BrdJ1UF25nY>

Abstract

A Study on Image Representation of Bisexual Lighting

QIAO YINA

Dept. of Film, TV & Multimedia, Sungkyunkwan University
Master

Video was a cultural practice based on image. The audience longs to experience new things, not everyday things through by video images. There are many components of the image, but among them, color, a visual representation, plays a big role. Since the advent of color films, color has constantly evolved as an important component of visual art and has become an important role in innovative visual art design. According to film history data, filmmakers were interested in color since the film was created in 1895, but in the early stages of film development, film colors were only black and white. Because these two colors no longer satisfy viewers, more natural colors began to emerge from the film as it was colored. However, with the development of historical paintings, the lack of artistic creation and the public's level increased, making people more active in using colors because simple reproduction of natural colors alone does not satisfy people. The colors in the video are both techniques of expression and can be understood by mind and thought. It is also an indication that colors do not just exist, but they work strongly on human psychology. Now people are so motivated by repetitive

and unimportant information that they find that the human intuitive system simplifies the information they receive unconsciously that they have certain customs and characteristics when they see things. Color is part of the film language, or color language can express the film's ideological themes or portray vivid characters in the film, and people are receiving more intuitive messages. This study analyzed the basic color components of bisexual lighting, namely, pink, blue, and purple, and analyzed how human psychology is affected through color, combining the scenes from the video. The purpose of this paper is to explore what color language bisexual lighting is expressed using color properties in images and how bisexual lighting interacts with human psychology through color.

Keywords

Bisexual Lighting, Human Psychology, Image Representation, Color Language, Color Characteristics, Postmodernism, Breaking Boundaries

트랜스미디어연구소규정

2011년 7월 1일 제 정
 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. 산학연합의회
5. 연구개발부
 - 가. 미디어아트랩
 - 나. 인터랙션랩
 - 다. 스토리텔링랩
 - 라. 비주얼테크놀로지랩
 - 마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장)

1. 연구소장(이하 “소장”이라 한다)은 운영위원회의 발의, 인문사회과학캠퍼스 부총장(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 업무를 관장한다.
3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장)

1. 연구개발부의 각 랩에는 연구부장을 둔다.

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

제3장 연구원

제8조(연구원)

연구기관에 두는 연구원은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 연구위원 : 본교 전임교원 중에서 위촉된 자로 한다.
2. 상임연구원 : 연구목적수행을 위하여 상근하는 자로서 연구경력에 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - 가. 수석연구원 : 박사학위이상 소지자로서 부교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 나. 책임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 조교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 다. 선임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 전임장사급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 라. 연구원 : 석사학위이상 소지자
3. 객원연구원 : 연구수행에 필요한 국내외 인사로 운영위원회의 심의를 거쳐 위촉된 자로 한다.
4. 연구원보 : 연구수행을 보조하는 자로서 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - ① 학사학위이상 소지자로 한다.
 - ② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교임용규정에 따라 임용한다.
 - ③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.
 - ④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.
 - ⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

제9조(설치 및 구성)

본 연구소의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 운영위원회를 둔다.

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

제10조(심의사항)

운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

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

제11조(회의)

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

제5장 편집위원회

제12조(편집위원회)

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

제13조(편집위원회 구성)

편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.

1. 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 편집업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타)

본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회

제17조(구성)

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

제18조(평가사항)

자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

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

제19조(자문회의)

1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.
2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회**제20조(연구위원총회)**

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.
2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.
3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.
 - 가. 소장이 필요하다고 인정할 때
 - 나. 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’ 제5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보 칙

제28조(세부사항)

본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙

제29조

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

트랜스미디어연구소 『트랜스-』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정
2016년 9월 7일 일부 개정
2016년 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 25일과 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 학술논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의 결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.
3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.
4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수)

논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제)

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

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

제7조(게재불가논문)

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

1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재 되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문
6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당 투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법)

투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 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)

③ 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 1/2매 내외의 국영문 요약문과 5단어 내외의 국영문 주제어(key word)를 첨부한다.

제10조(논문편집 방식)

논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 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, 들

여쓰기 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〉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 Breeding", in *Transmedia Aesthetics*, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.

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

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

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

④ 중복된 참고문헌 표기

가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.

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

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

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

4. 논문 요약문 작성요령

① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 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 8단어 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 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정)

1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.

2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임)

게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료)

투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다.

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) 논문을 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-』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제 정
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, 논문투고규정의 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

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

② 연구경력

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

2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.

3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.

4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.

5. 심사위원은 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리규정 중 제5조 (심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.

2. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야한다.

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 표게재한다.

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 수정요구 사항을 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완사항을 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 재심사

로 판정

8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

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

제7조(논문의 게재예정증명서)

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

제8조(기타)

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

제9조(개정)

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

부 칙

제10조

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

트랜스미디어연구소

『트랜스-』 연구 윤리 규정

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 안다. 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 안된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 ‘주저자’로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당할 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 취해야 하며, 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 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장)

위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 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 제재 사항
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- 11호)

구분	투고일	필자	논문 제목	심사일			게재 확정일
				1차			
				A	B	C	
1	2021. 06.29	도릉요	오디션 프로그램의 리얼리티 왜곡이 보여주는 미디어의 주관성과 윤리성	2021. 07.05	2021. 07.06	2021. 07.08	2021. 07.22
2	2021. 06.26	오세현	장소 특정적 다큐멘터리의 촬영 방식 연구	2021. 07.05	2021. 07.06	2021. 07.08	2021. 07.23
3	2021. 06.18	최영현	디미트리스 파파이오아누 작품에 나타난 그로테스크 이미지 연구	2021. 07.07	2021. 07.07	2021. 07.14	2021. 07.22
4	2021. 06.25	김지연	무용영화제 수용자 만족요인 및 향후 행동에 관한 탐색적 연구	2021. 07.05	2021. 07.06	2021. 07.08	2021. 07.27
5	2021. 07.04	교이나	바이섹슈얼 라이팅(Bisexual Lighting)의 영상 표현 연구	2021. 07.06	2021. 07.11	2021. 07.11	2021. 07.22

원고 투고 안내

『트랜스-』 제12호 (2022년 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. [기획]

12호. 기획 주제 : 인공지능과 예술

- ▶ 『트랜스-』 다음 호의 주제는 ‘인공지능과 예술’입니다. 회화, 음악, 무용, 디자인, 문학 등 예술 전 분야에서 인공지능 창작자가 속속 등장해 우리를 놀라게 하고 있습니다. 인공지능과 예술의 만남에 대한 동향과 전망, 의미를 다룬 연구 논문과 비판적 리뷰를 모집합니다.

나. 일반논문

- ▶ 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 학제 간 연구

다. 투고자격

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

라. 투고 기간 및 준수 사항

- ▶ 투고 마감 : [12호] 2021년 12월 25일
* 기한을 넘긴 논문은 다음 호로 심사 이관
- ▶ 투고 방식 : 논문투고심사시스템 이용 acom.s.kisti.re.kr/TRANS
- ▶ 준수 사항 : 논문 투고 규정 준수
- ▶ 문 의 : 트랜스미디어연구소 편집간사 (전화) 02-760-0669

마. 심사비 및 게재료

- ▶ 심사비 : 무료
- ▶ 게재료 : 무료

트랜스미디어연구소 임원 명단

소장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
운영위원	문정환 (성균관대학교 바이오메카트로닉스학과)
	심원식 (성균관대학교 문헌정보학과)
행정간사	오세현 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
편집주간	권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
편집간사	정지은 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)

<trans-> 편집위원회 명단

편집위원장	노철환 (인하대학교 연극영화과)
편집위원	권영성 (동아대학교 미디어커뮤니케이션학과)
	권호창 (성균관대학교 트랜스미디어연구소)
	김이석 (동의대학교 영화학과)
	김지연 (성균관대학교 글로벌융합학부)
	박나훈 (영산대학교 연기공연예술학과)
	박지섭 (부산가톨릭대학교 경영정보학과)
	유은순 (인하대학교 프랑스언어문화학과)
	이윤경 (성균관대학교 학부대학)
	정락길 (강원대학교 인문과학연구소)
	허정윤 (국민대학교 스마트경험디자인학과)

연구윤리위원회 명단

윤리위원장	변 혁 (성균관대학교 영상학과)
윤리위원	노철환 (인하대학교 연극영화과)
	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.

