



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

무용 작품
「The Game」에 관한 연구



HANSUNG
UNIVERSITY

2018년

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

강 왕 식

석사학위논문
지도교수 박재홍

무용 작품
「The Game」에 관한 연구

Analysis of Dance Work 「The Game」



HANSUNG
UNIVERSITY

2018년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

강 왕 식

석사학위논문
지도교수 박재홍

무용 작품
「The Game」에 관한 연구

Analysis of Dance Work 「The Game」

위 논문을 무용학 석사학위 논문으로 제출함

2018년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

강 왕 식

강왕식의 무용학 석사학위논문을 인준함

2018년 6월 일



심사위원장 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

국 문 초 록

「The Game」 작품에 대한 분석

한 성 대 학 교 대 학 원
무 용 학 과
무 용 공 연 전 공
강 왕 식

본 논문은 게임(놀이)의 움직임을 바탕으로 게임을 하는 사람이 스테이지를 하나씩 깨어 나가고 그 뒤의 느껴지는 감정을 주제로 준비해온 일들을 마무리한 후의 허무함에 대한 연구와 분석이다.

사람들은 누구나 인생을 살아가며 목표점을 준비하고 그 목표점을 향해 앞만 보고 달려가게 된다. 그 과정 속에서 경쟁과 협력을 통해 얻어지는 것들도 있을 것이며 잃는 부분들도 있을 것이다. 또한 사람들에게 주어지는 시간은 하루 24시간, 1년 365일로 모두 똑같다. 이 시간을 어떻게 쓸 것이며 쓰는 시간이 목표를 향하지만 그 목표가 전부일까 라는 의문점에서 게임을 하고 난 뒤의 느낀 점을 통해 발견했다.

사람들은 목표를 설정하고 그에 대한 과정의 고단함을 느끼면서도 계속 준비하는 이유는 목표에 대한 성과를 낸 것에 대한 카타르시스 때문이다. 하지만 성과를 낸 뒤의 카타르시스는 언제까지 갈 것인가. 이러한 이유로 같은 시간에 대한 미시적인 관점보단 거시적인 관점을 보기 위한 방향을 제시하고자 한다.

게임과 현실을 비유한 공통점을 위해 현실에서의 ‘목표’를 게임에서의

‘스테이지’, 현실에서의 ‘성취’를 게임에서의 ‘클리어(Clear)’로 설정하여 ‘The Game’이라는 작품을 제작하였다. 총 5장으로 구성된 이 작품은 여러 가지 게임(놀이) 속에서 모티브를 받아 만들어낸 움직임과 찰흙과 종(bell)의 소품을 사용하여 움직임을 창작했으며 목표점(bell)을 향해 가는 과정을 두명의 무용수의 움직임으로 풀어 나감으로서 작품을 분석하였다.

본 연구과정을 통하여 발견한 것은 어떠한 목표든 그 목표를 향해 나갈 때 목표에 얽매어 다른 점을 보지 못하는 것보다 관점을 더 열어 다양한 것들을 경험하여 과정속의 시간에 후회와 결과 뒤의 허무함 없어야 한다는 것이다.

본 연구자의 감정과 경험으로 「The Game」을 통해 보는 이들에게 과정에 대한 미시적인 관점보단 거시적인 관점을 가질 수 있는 동기를 부여하고자 하였다.



【주요어】 목표, 과정, 놀이, 경쟁, 협력 미시적, 거시적, 허무

목 차

I. 서 론	1
II. 이론적 배경	3
2.1 실존주의	3
III. 작품 개요	4
3.1 작품의 형식 및 구조	4
3.2 작품의 구성요소 및 표현매체	6
3.2.1 움직임 표현방법	6
3.2.2 의상	7
3.2.3 조명	9
3.2.4 음악	9
3.2.5 소품	10
IV. 작품 분석	12
4.1 1장: 게임의 시작	14
4.1.1 장면 의도	14
4.1.2 움직임 구성 및 표현	14
4.1.3 조명	15
4.2 2장: 메트로놈 게임	16
4.2.1 장면 의도	16
4.2.2 움직임 구성 및 표현	16
4.2.3 음악	17

4.2.4 조명	17
4.3 2.5장: 외부의 존재 확인	8
4.3.1 장면 의도	18
4.3.2 움직임 구성 및 표현	19
4.3.3 음악	20
4.3.4 조명	21
4.4 3장: 탑 쌓기 게임	22
4.4.1 장면 의도	22
4.4.2 움직임 구성 및 표현	2
4.4.3 음악	26
4.4.4 조명	27
4.5 4장: 게임 외 존재의 확인	9
4.5.1 장면 의도	29
4.5.2 움직임 구성 및 표현	9
4.5.3 조명	30
V. 결 론	31
참 고 문 헌	33
부 록	34
ABSTRACT	39

표 목 차

[표 3-1] 장면 특성	4
[표 3-2] 움직임 표현 방법	6
[표 3-3] 색의 연상과 무대의상의 상징적 표현	8



그 립 목 차

[그림 3-1] 의상	7
[그림 3-2] 찰흙으로 빚은 고지와 사람 모형	0 1
[그림 3-3] 카운터 벨(大)	11
[그림 3-4] 카운터 벨(小)	11
[그림 4-1] 게임의 시작	41
[그림 4-2] 1장의 동선	51
[그림 4-3] 1장 조명의 형태	51
[그림 4-4] 메트로놈 게임	61
[그림 4-5] 메트로놈 게임	61
[그림 4-6] 2장의 동선	71
[그림 4-7] 2장의 동선	71
[그림 4-8] 2장 조명의 형태	81
[그림 4-9] 2장 조명의 형태(사이키)	8 1
[그림 4-10] 외부 존재의 출현	91
[그림 4-11] 메트로놈 게임의 끝 - 새로운 게임의 시작	91
[그림 4-12] 2.5장의 동선	02
[그림 4-13] 2.5장의 동선	02
[그림 4-14] 2.5장 조명의 형태	12
[그림 4-15] 2.5장 조명의 형태	12
[그림 4-16] 탑 쌓기 게임 - 시작	22
[그림 4-17] 탑 쌓기 게임 - 협력	32
[그림 4-18] 탑 쌓기 게임 - 각자의 탑 쌓기	32
[그림 4-19] 탑 조각을 찾는 과정	42
[그림 4-20] 3장의 동선	42
[그림 4-21] 3장의 동선	42
[그림 4-22] 과녁의 형성	52

[그림 4-23] 3장의 동선	52
[그림 4-24] 3장의 동선	62
[그림 4-25] 3장의 동선	62
[그림 4-26] 3장의 동선	62
[그림 4-27] 3장의 동선	62
[그림 4-28] 3장 조명의 형태	72
[그림 4-29] 3장 조명의 형태	72
[그림 4-30] 3장 조명의 형태	82
[그림 4-31] 3장 조명의 형태	82
[그림 4-32] 3장 조명의 형태	82
[그림 4-33] 외부 존재의 확인	92
[그림 4-34] 외부 존재의 확인	92
[그림 4-35] 4장의 동선	03
[그림 4-36] 4장 조명의 형태	03

I. 서 론

본 연구는 허무에 대한 주제로 「The Game」이라는 작품을 연구하고 표현방법을 찾고자 하였으며 게임 속 캐릭터들의 움직임과 사람들이 노는 놀이의 움직임을 현실의 목표점에 비유하여 현대무용으로 만들어진 작품이다.

사람들은 삶을 살아가며 끊임없이 목표를 설정하고 이루어 나가는 과정을 겪는다. 그 안에서 타인과의 경쟁이 있고 협력이 있을 수도 있다. 그리고 목표를 이루던 이루지 못하던 항상 발전을 위해 도전하고 노력한다. 하지만 그 뒤에 느껴지는 감정은 무엇들이 있을까. 혹자에겐 엄청난 성취감이 들 수도 있고 혹자에겐 목표를 향해 나아가는 과정 중에서 다른 것을 포기해 나가면서까지 해야 하는 이유를 찾고 있을 수도 있다.

왜 사람들은 삶을 살아가며 목표를 성취하려 노력을 하는 것일까. 그것이 살아가는 과정 중에서 무엇을 변하게 할 것인가.

허무함은 인생에서 모든 것을 이룬 후 찾아오기도 하고 꿈이 좌절된 후에 찾아오기도 한다. 그런데 허무함 역시 인생의 한 부분이다. 허무함을 억지로 메우려다 보면 삶이 추락, 몰락하면서 절망에 사로잡힐 수 있다. ¹⁾

그렇다면 허무함을 느끼고 난 뒤의 감정들은 모두 부정적인 감정들만 있을까? 그렇다면 목표를 설정하고 목표를 향해 달려가는 과정은 부정적일 수밖에 없을 것이다.

사람들은 목표를 향하면서 도전과 노력을 통해 다양한 감정들과 경험들을 얻을 것이다. 하지만 같은 시간 안에서 목표라는 관점을 벗어나 다른 것들을 동시에 볼 수 있다면 성취 뒤의 허무함이 줄어들 것이다.

본 연구자는 본인의 삶을 살아가면서 여러 가지 목표를 가지고 살아왔다. 운동을 하고 싶었던 경험, 성적을 높이고 싶은 경험, 입시에 대한 경

1) 최명기의 「행복테라피」 <http://www.ikunkang.com/news/articleView.html?idxno=22342>

험 등 여러 목표를 이루기도 하고 실패도 하였다. 과정 속에서 잃은 것들도 많다. 그 순간의 목표들로 인해 친구들과의 추억도 없어지기도 하였고 그 당시만이 느낄 수 있는 추억과 경험들이 적기도 하다. 이러한 과정을 겪다보니 ‘삶은 게임과 같다’라는 생각을 하게 되었다. 게임 속에서 스테이지를 클리어하기 위한 과정이 현실에서의 목표를 이루기 위한 과정으로 보였고, 게임을 하면 다른 것들을 할 수 없게 되는 모습을 보면서 현실의 목표를 위한 과정을 통해 다른 것들을 놓치게 되는 모습들을 보게 되었다. 이 계기로 작품의 주제와 연구목적이 생기게 되었고 과정이라는 틀 안에서 동시에 다른 일들이 일어날 수 있다는 점을 보여주하고자 작품의 제작과 실험과 연구를 하였다.

「The Game」의 작품에서 게임을 통해 현실과 비교점을 찾고 끊임없이 도전하는 사람들의 노력과 목표를 이루고 난 뒤의 허무함에 대해 표현 방법을 찾으려 하였고 그 과정에서 허무함을 나타내기 위해 해석과 분석을 시도하였다.

본 연구자는 「The Game」의 작품을 통해 목표를 위한 과정 안에 미시적인 관점보다 더 다양한 것을 보기 위한 거시적인 관점이 필요하다는 것을 전달하고자 한다.

II. 이론적 배경

2.1 실존주의

실존주의란 사상의 체계중 하나인데 키에르케고르라는 인물이 ‘불안의 개념’이란 저서를 저술한 이후로 실존주의에 대한 연구가 시작되었다.

실존주의 (Existentialisme)에서 실존 (Existence)은 ‘밖’이라는 뜻의 ‘ex’와 ‘나타나다’라는 뜻의 ‘sistere’의 합성어로 ‘밖으로 나타나다’라는 의미를 갖는다. 본질에 대한 현실존재를 의미하는 실존주의는 실존이라는 단어에 ‘1위’라는 뜻의 접미사 ‘isme’이 덧붙여져 실존의 우위성을 주장하는 이론을 뜻한다.²⁾

1930년대 1차 세계대전 이후 공산주의, 사회주의, 자본주의, 민주주의 등 여러 사회체제에 대한 이데올로기에서 인간을 인격체가 아닌 집단의 한 개체로서만 취급하고 전쟁에서의 인간은 인간의 존엄성보다는 국가의 이익을 위한 군사적인 도구로만 사용하였다. 이 과정 속에서 ‘인간’의 존재와 가치에 대한 관심을 갖기 시작한 것이 실존주의의 시작이다.

사람들은 태어나서 살게 되고 신체로서 수명이 다하면 죽게 된다. 그렇다면 삶의 과정 속에서 이루고자 하는 일들은 죽음에 빚대어 봤을 때 얼마나 허무한가. 하지만 우리는 그 과정 속에서 희망을 찾고 여러 경험들을 하며 신체적으로나 정신적으로 발전해 나간다. 죽음에 빚대어 보면 모든 일은 허무함을 띄지만 그보다 결과를 얻기 위한 과정 속에서 느껴지는 다름 감정들을 위해 허무함을 견디고 살아가는 것에 대한 중요성을 말하고자 한다.

2) Paul Foulquié(1990), 『실존주의』, 김원옥 (역), 탐구당, p.9.

Ⅲ. 작품 개요

3.1 작품형식 및 구조

본 연구자는 작품 「The Game」에서 목표점을 향한 과정과 그 과정 속에서 좁은 관점으로 인해 발생할 수 있는 허무함을 움직임과 여러 표현 방법으로 표현하고자 총 4장의 장면으로 작품을 구성하였고 장면이 바뀔 때 마다 음악이나 조명의 전환으로 장면의 전환을 만들어냈다.

<표 3-1>로 장면의 특징을 만들었다.

표 3-1. 장면의 특징

장면	이미지	표현방법	시간
1장	게임의 시작	찰흙을 놓고 두 명의 무용수가 게임을 시작함	2분
2장	메트로놈 게임	끊어지는 움직임을 통해 메트로놈 게임을 움직임으로 표현 (경쟁)	4분
2.5장	게임 외 존재의 출현	게임과 전혀 상관없는 존재의 출현으로 외부의 존재를 인식	2분
3장	탑 쌓기 게임	두 명의 무용수가 서로 신체를 쌓아가는 과정을 통해 목표를 향한(협력)	6분
4장	게임 외 존재의 확인	모형 찰흙 위에 두 명의 무용수가 비좁게 서있다 외부의 존재를 확인	1분

목표의 설정과 목표를 향한 과정을 보여주는 중요한 움직임들은 1,2,3,4

장에 있다. 1장은 찰흙으로 빚어낸 고지 앞에 두 명의 무용수가 각자 자신의 말을 가져와 고지 앞에 앉아 시작하며 게임의 시작이 시작된다. 그 후 두 명의 무용수가 각자 자신의 말이 되어 게임 속으로 들어간다. 이후에 2,3장에서의 움직임을 통해 목표를 향한 과정을 보여주고 2.5장에서는 목표점 외의 존재를 암시시켜준다. 마지막으로 4장에서 조명이 4장의 시작부분보다 더 밝아지면서 확실한 외부의 존재를 보여주기 시작한다.

이로 인해 목표점을 향한 미시적인 관점의 허무함을 이야기하기 위해 이와 같은 구성을 하였다.



3.2 작품의 구성요소 및 표현매체

3.2.1 움직임의 표현 방법

「The Game」에서 본 연구자가 찾아낸 움직임은 게임의 특성에서 찾아왔다. 첫 번째로 1장에서 미니게임을 하는데 이 미니게임은 소위 말하는 ‘참참참’ 게임이다. 이 게임으로 작품의 시작을 알리고 게임 속으로 들어간다는 의미가 있다. 2장에서는 스타카토 형태의 움직임을 찾아냈는데 이는 서로 한 번씩 움직이는 주고받는 게임에서 움직임을 찾아냈다. 3장에서 탑 쌓기 게임은 목표점을 향할 때 거리가 너무 멀 때 서로 협력하는 과정에서 올려주고 내려주고 하는 과정의 움직임에서 찾아냈다. 이로써 작품의 전체적인 이야기와 게임이라는 특징적인 상황을 움직임의 표현방법으로 이미지를 보여주고자 연구하였다.

표 3-2. 움직임 표현 방법

움직임	이유	특징
미니게임(참참참)	게임의 시작을 알림	최대한 간단한 게임으로 게임의 이미지를 보여줌
메트로놈 게임	목표를 향한 경쟁	두 명의 무용수가 서로 목표를 향해가는 것을 한 수씩 방해하거나 돌진하며 경쟁성을 보임
탑 쌓기 게임	목표를 향한 협력	두 명의 무용수가 목표를 향해 갈 때 신체를 서로 쌓아 올리거나 내리면서 협력성을 보임

3.2.2 의상



<그림 3-1> 의상

무대의상이란 살아있는 등장인물이 꾸미는 이야기(극)를 그 내용으로 구성하는 무대예술, 즉 연극, 무용 (현대무용, 발레 등), 뮤지컬, 오페라, 음악극 등과 같은 공연을 위하여 전문적으로 계획되고 마련되는 의상이라 말한다.³⁾

의상은 3장에서의 움직임이 역동적으로 최대한 잘 늘어나는 소재로 찾았다. 상의는 소매가 반팔까지 내려오는 의상을 정하였고 하의는 캐주얼한 슬랙스를 의상으로 정하였다. 최대한 평상적인 소재지만 두 명의 무용수의 통일성을 나타내고자 의상을 통일하였다.

3) 김현숙(1995), 『무대의상 디자인의 세계』, 서울: 고려원, p.25.

표 3-3. 색의 연상과 무대의상의 상징적 표현

분류		색의 연상과 의미	무대의상의 상징적 표현
	적색	태양, 피, 순교, 전쟁, 정열, 희열, 감정, 사랑	혁명, 생명, 감정적인 사랑, 고귀한 신분, 열정적인 사랑 표현
	등색	일몰, 가을, 낙엽, 환희, 화려, 태양빛, 격동	개성적인 사람, 사치스러운 표현, 화려하고 구도의 감정표현
	황색	금, 빛, 레몬, 교만, 질투	성격이 불안정한 사람, 배신자, 의심 많은 사람, 인색한 사람
	녹색	초원, 평화, 희망, 청춘, 지성, 안전	농부, 정원사, 하인의상
	자색	고귀, 우아, 장엄	왕, 귀족, 고위성직자, 명예성, 고독한 분위기, 신비적 분위기
	청색	바다, 고요, 신비, 침착	냉정하고 고독한 사람, 고상하고 억제된 행동표현, 충성을 표현
	청자색	밤바다, 죽음, 신비, 불행	냉정한 사람, 침착한 사람, 우울한 성격을 표현
	백색	탄생, 결혼, 죽음, 천사, 순결, 진실, 고독, 사별	천사, 성직자 의상, 혼례복, 상복, 경쾌하고 밝은 분위기 표현
	회색	구름, 재, 노인, 겸손, 절제, 무기력	겸손한 사람, 노인을 상징, 조용하고 우울한 분위기 효과
	검정	어두움, 죽음, 엄격, 공포	예복, 상복, 지적인 사람, 쓸쓸한 사람, 엄숙하고 심원한 느낌 표현

4)

의상은 두 명의 무용수는 공통된 의상으로 하였다. 색상은 위 표에 근거하여 색상을 나타내었다. 상의는 흰색으로 하였는데 이는 목표점을 향해 나아갈 때의 순결성을 나타낸다. 경쾌하고 밝은 분위기 속에서 순수하게 목표점만 향해 나가는 느낌을 주었다.

하의는 파란색으로 하였다. 이는 목표점을 향해 나아갈 때 혼자 나아가는 것이 아니라 두 명의 무용수가 같이 나아가기 때문에 서로 경쟁과 협력을 침착하게 서로 바라보고 견제성과 배려성의 움직임의 느낌을 주고자 하였다.

4) Marian L. Davis,(1990) 이화연, 손미영, 노희숙 역, 복식의 시각디자인 ,서울: 경춘사, 의 내용을 재구성함

3.2.3 조명

본 연구에 있어 조명은 표현 방법과 주된 움직임에 부각시키기 위하여 조명의 사용이 다채롭게 사용되었다. 1장에서는 미니게임에 대한 표현을 부각시키기 위해 자그마한 탐 스퀘어 조명 안에서 두 명의 무용수가 게임을 진행하였으며 2장과 4장에서의 주된 표현 방법을 보여주는 장에서는 움직임을 더욱 효과적으로 부각시키기 위한 조명(사이키, 탐 조명, 무대 전체가 흔들리는 조명등)을 사용하여 무대라는 공간과 무용수들의 움직임에 초점을 맞췄다.

2.5장에서 가장 중요한 조명이 들어오는데 이는 무대와 객석, 즉 하우스 전체 조명을 밝히는 조명을 사용한 것이다. 이로써 목표점에 대한 미시적인 관점을 하우스 전체를 밝힘으로써 외부 존재의 여부를 암시시켜주는 조명을 사용하였다.

전체적인 장면의 전환에 있어서는 암전을 사용하였는데 이는 스테이지의 클리어와 새로운 게임을 출현을 효과적으로 나타내고자 암전을 사용하였다.

3.2.4 음악

무용 작품에 있어 음악은 장면마다의 분위기를 심어 줄 뿐만 아니라 주제에 있어 함축적인 의미를 풀어 낼 수 있다. 이로 인해 무용수의 동작과 음악이 시너지를 낸다면 보다 효과적으로 주제와 의미를 전달 할 수 있게 된다.

작품에 있어서 음악은 전반적인 분위기를 만들어 주기도하며 움직임을 더욱 풍성하게 만드는 역할을 한다. “무용은 음악적 리듬의 신체적 표현이다.”⁵⁾

5) 김명신(1995), 『무용에서의 움직임과 음악의 요소가 작품의 인상에 미치는 영향』, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, p.35.

본 연구에 있어 음악은 역시 큰 역할을 하였다. 음악은 2곡의 음악을 사용 하였는데 90bpm 메트로놈과 윌리엄 아담슨(William Adamson)의 Ringcraft Style 이라는 음악을 사용하였다.

첫 번째로 사용한 음악은 90bpm 메트로놈을 사용하였다. 메트로놈의 스타카토적 질감의 소리를 통해 무용수들의 움직임이 한 동작씩 끊어지는 질감의 움직임을 사용하였다.

두 번째로 사용한 음악은 Ringcraft Style 이다. 이 음악을 사용한 것은 3장의 탐 쌓기 부분이다. 이는 무용수들이 음악이 나오기 전 장의 전환에서 무음에 서로의 신체를 쌓아주는 장면이고 그 후 음악이 나오기 시작하다. 이 음악은 첫 번째 사운드에서 계속해서 악기들이 쌓여 나오기 시작하는데 이는 탐을 서로 쌓아가는 과정을 더욱 심화시켜 보여줄 수 있었다.

3.2.5 소품



<그림 3-2> 찰흙으로 빚은 고지와 사람 모형



<그림 3-3> 카운터 벨(大)



<그림 3-4> 카운터 벨 (小)

본 연구에 있어서 제목의 ‘The Game’이라는 이미지를 보여주기 위해 찰흙과 카운터 벨과 대걸레를 사용하였다.

1장에서 두 명의 무용수가 나와 찰흙으로 만들어진 작은 산 앞에 각각의 무용수를 대신 할 사람형태의 찰흙을 놓는다. 이후 찰흙으로 빚은 작은 산 옆에 있는 작은 카운터 벨을 쳐서 소리를 냄으로써 2장과 게임이라는 설정의 시작을 알린다. 또한 벽에 걸려있는 큰 카운터 벨을 향해 나아감으로써 목표점이란 설정을 표현하였다.

2.5장에서 게임과 전혀 상관없는 무대의 스태프처럼 보이는 사람이 대걸레를 가져와 무대를 닦고 아무런 저항 없이 카운터 벨을 치는 모습을 통해 외부의 존재를 알리는 표현을 하였다.

IV. 작품 분석

안무	강왕식
출연	강왕식, 전중근
음악	90bpm metronome, Ringcraft style - William Adamson
소품	찰흙, 카운터 벨, 대걸레
작품시간	약 15분

1. 작품의도

본인은 작품의도를 아래와 같이 시처럼 표현하였다.

어릴 적부터 여러 목표를 갖고 도전과 노력을 하였다.
그 과정에서 겪는 경험도 있었지만 놓치는 부분들도 많았다.
친구들과의 추억, 경제적으로의 여유, 여가시간의 존재 등 목표점을
향해 나아가는 동안 다른 것들에 대해 포기하는 점들이 있었다.
그 후 결과에 있어 원하는 것을 얻든 못하든 나는 허무함을 느꼈다.
왜 목표점만 보고 나아갔을까
그 과정에서 놓친 것들이 과정 속에서 나에게 준 것들보다 의미가 더
있지 않을까.
목표의 결과를 얻은 뒤 허무함은 왜 찾아오는 것일까.
이러한 모습들을 보며 삶은 게임과 같다 생각하였다.
게임을 클리어하기 위한 과정과 게임 후의 얻어지는 감정이 삶과 매우
흡사하다는 생각을 하였다.
목표점에 대한 갈망과 그 후에 찾아오는 허무함을 게임에 빗대어
표현하고자 했다.

2. 작품내용

본인은 작품 내용을 아래와 같이 시처럼 표현하였다.

한 단계씩 올라가며 고지를 향한다.
고지에 도달하면 우리를 기다리는 건 무엇일까.



4.1 1장 : 게임의 시작

4.1.1 장면 의도

찰흙으로 빚은 작은 고지 앞에 찰흙으로 빚은 사람모형을 놓고 두 명의 무용수가 작은 게임을 시작하여 작품과 게임의 시작을 알린다. 이로서 뒷 장면들에 있는 무용수들의 움직임을 간략하게 설명하여주고 두 명의 무용수가 게임 안으로 들어가는 모습을 보여주기 위해 의도하였다.

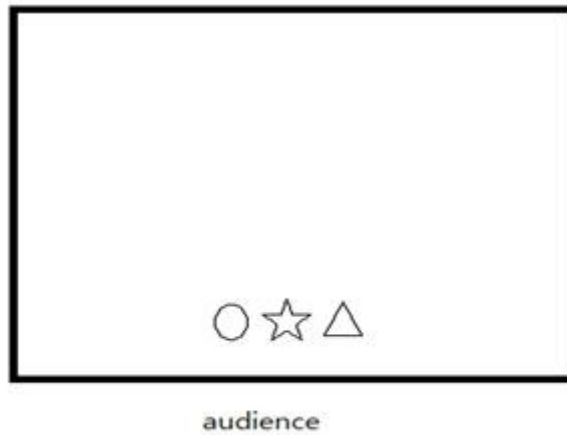
4.1.2 움직임 구성 및 표현



<그림 4-1> 게임의 시작

1장에서 <그림 4-1>와 같이 무용수들이 찰흙으로 빚은 작은 사람모형을 놓고 참참참 게임을 한다. 이는 관객에게 있어 다소 코믹한 움직임으로 보여지지만 무용수는 진지한 표정으로 게임에 임한다. 움직임에 있어 큰 동작은 없지만 그 안에서 블랙코미디적인 모습을 연출하고자 하였다. 이를 동선으로 나타내면 아래와 같다.

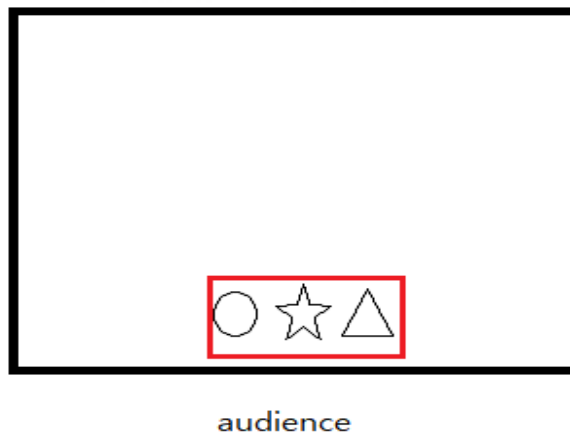
○=무용수1,△=무용수2,☆=소품(찰흙),□=소품(카운터벨),♡=외부존재



<그림 4-2> 1장의 동선

4.1.3 조명

동선과 동작이 없는 장면이기 때문에 소품과 무용수들의 작은 움직임에 집중 할 수 있도록 탑 조명을 사각틀로 사용하였다.
(빨간 선 = 조명)



<그림 4-3> 1장 조명의 형태

4.2 2장 : 메트로놈 게임

4.2.1 장면 의도

두 명의 무용수가 끊어지는 움직임을 통해 목표점인 카운터 벨을 향해 나아가는데 이 과정에서 서로를 의식 및 견제하는 표현들을 찾고자 하였다. 본 연구 과정에서 90bpm의 메트로놈 소리에 단순한 움직임을 먼저 찾은 뒤 그 움직임 틀에서 박자를 더욱 쪼개어 리드미컬한 움직임을 찾으려 시도하였다. 이 과정 중에 두 명의 무용수가 몸이 접촉되기도 하고 떨어져서 가기도 하고 서로를 움직여주기도 하는 과정의 리서치를 찾아냈다. 또한 속도를 조절하여 음악은 꾸준히 가지만 움직임은 슬로우 모션으로 움직여지는 방법도 찾아내어 박자는 일정하지만 다양한 움직임을 보여줄 수 있는 연구를 하여 목표를 향해 나아가는 과정에서의 경쟁성을 표현하고자 하였다.

4.2.2 움직임 구성 및 표현



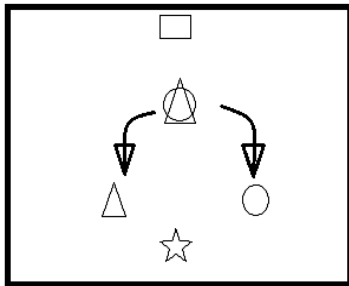
<그림 4-4> 메트로놈 게임



<그림 4-5> 메트로놈 게임

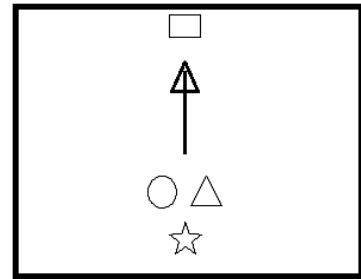
끊어지는 움직임을 통해 음악과의 연관성을 찾았고 두 명의 무용수가 접촉되어 견제하기도 하고 서로를 움직이며 메트로놈의 형태를 구사하기도 한다. 이러한 표현들로 메트로놈의 게임과 카운터 벨이라는 목표점을 향해 나아가는 과정 중에 경쟁성을 띤 모습을 표현하게 된다.

이를 동선으로 표현하면 아래와 같다.



audience

<그림 4-6> 2장의 동선



audience

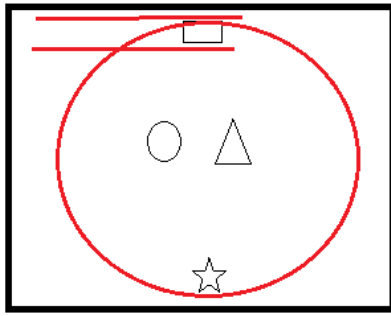
<그림 4-7> 2장의 동선

4.2.3 음악

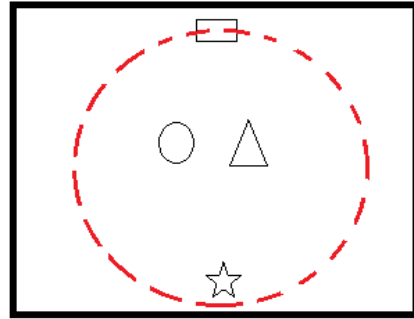
2장의 시작에 조명이 없는 상태에서 90bpm의 메트로놈 소리가 나오기 시작한다. 정박자인 90bpm의 메트로놈 소리에서 무용수들은 박자와 속도감을 조절하여 메트로놈 게임이 진행된다.

4.2.4 조명

처음 조명은 무대의 전체가 비춰지지만 테두리는 연한 조명을 사용하여 무대의 공간성을 넓어 보이지 않게 하였다. 목표점인 카운터 벨에 집중을 시키기 위해 탑 조명으로 카운터 벨을 강조하려 하였으나 극장의 상황으로 사이드 조명으로 대체하였다. 같은 조명에서 두 명의 무용수가 메트로놈 게임을 하여 움직임에 집중할 수 있게 하였고 두 명의 무용수가 서로 엮어지고 서로를 의지하여 걸어가는 과정에서 조명이 켜졌다 꺼졌다 하는 사이키 조명이 들어와 무용수들의 움직임이 더욱 끊어져 보이는 효과를 주었다.



audience



audience

<그림 4-8> 2장 조명의 형태 <그림 4-9> 2장 조명의 형태(사이키)

4.3 2.5장: 게임 외 존재의 출현

4.3.1 장면 의도

메트로놈 게임을 두 명의 무용수가 진행하다 지쳐 쓰러져 있게 되면 대걸레를 든 스탭처럼 보이는 인물이 나타나 바닥을 쓸며 등장한다. 외부의 존재가 바닥을 쓸다 목표점을 향해서 손쉽게 카운터 벨을 침으로써 두 명의 무용수는 멋쩍게 하던 행위를 멈추고 다시 돌아가 새로운 게임을 준비한다. 이는 목표점에만 온 정신이 집중되어 다른 것을 보지 못하지만 그 시공간 안에 다른 존재가 있다는 것을 암시한다.

이 장면을 통해 목표만 보던 미시적인 관점을 외부의 존재의 인식을 통하여 다른 존재가 있다는 사실을 알게 함으로써 거시적 관점을 가지자는 것을 복선처럼 표현하고자 하였다. 또한 외부의 존재가 매우 짧게 신 스틸러처럼 등장하여 나가는 것을 보임으로써 코믹함을 더하고 작품의 무게감을 덜어내어 좀 더 편 하게 볼 수 있는 장치를 마련하고자 하였다.

4.3.2 움직임 구성 및 표현



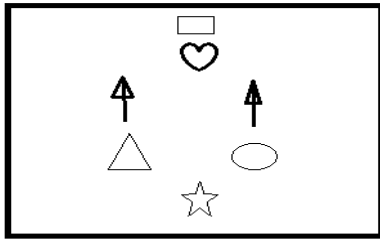
<그림 4-10> 외부 존재의 출현

춤을 추는 무거운 분위기를 전환하고 가볍게 볼 수 있는 장치를 외부의 존재의 표정과 두 명의 무용수들의 끊어지는 움직임을 통해 상반되는 역할을 만들었다.

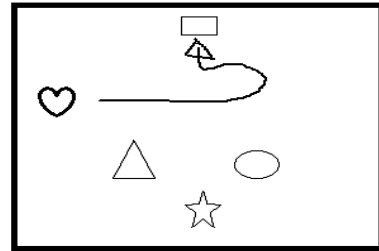


<그림 4-11> 메트로놈 게임의 끝 - 새로운 게임의 시작

<그림 4-11>에서는 외부의 존재가 퇴장 후 민망하고 멋쩍은 표정과 몸짓으로 다시 게임의 정리와 새로운 게임의 시작을 준비한다.



audience
<그림 4-12> 2.5장의 동선



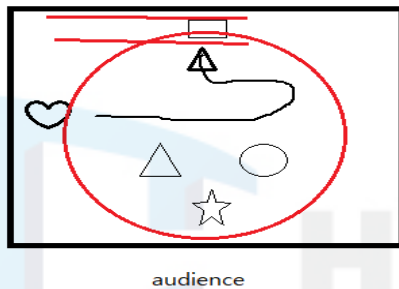
audience
<그림 4-13> 2.5장의 동선

4.3.3 음악

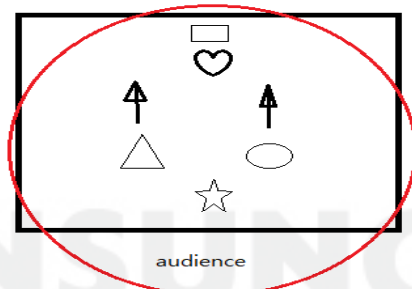
90bpm의 메트로놈 음악이 계속 나지만 외부의 존재가 카운터 벨을 치는 순간 음악이 정지되고 무음이 진행된다. 무음 속에서 외부의 존재인 제3자가 퇴장하고 두 명의 무용수는 몇쩍은 움직임 보이며 2,5장의 마무리와 3장의 진행의 이음새를 만들어낸다.

4.3.4 조명

2장의 마지막 조명인 사이키 조명이 두 명의 무용수가 무대 다운 스테이지에 누워있으면 2장의 첫 조명이 다시 들어온다. 그 뒤 외부의 존재가 카운터 벨을 치는 순간 무대 전체와 객석등까지 모두 들어와 극장 전체에 포커싱이 열리게 된다. 이러한 효과로 목표를 향해 가는 과정의 장소인 무대와 상반되는 객석에까지 등이 들어와 외부 존재와 공간에 대한 이미지를 암시한다.



<그림 4-14> 2.5장 조명의 형태



<그림 4-15> 2.5장 조명의 형태

4.4 3장: 탑 쌓기 게임

4.4.1 장면 의도

탑 쌓기 게임은 두 명의 무용수가 2,5장에서 다시 출발점으로 돌아와 서로의 신체를 탑을 쌓고 무너뜨리며 진행된다. 앞서 2장에서 메트로놈 게임에서의 움직임은 신체적인 에너지를 줄 수 있는 부분들이 약하다면 이 장면에서는 좀 더 역동적이고 서로의 신체를 적극적으로 의지, 활용하여 두 명의 무용수가 낼 수 있는 시너지를 내어 관객에게 볼 거리를 제공해 주며 두 명의 무용수가 협력하는 이미지를 보여주기도 한다. 서로 신체가 닿지 않을 때에는 자신의 몸으로 탑을 쌓고 올라가며 2장에서는 움직임에서 수평적인 목표점을 향하였다면 3장에서는 수직적인 목표점을 표현하기 위해 움직임에 대한 연구를 하였다.

4.4.2 움직임 구성 및 표현



<그림 4-16> 탑 쌓기 게임 - 시작



<그림 4-17> 탐 쏙기 게임 - 협력

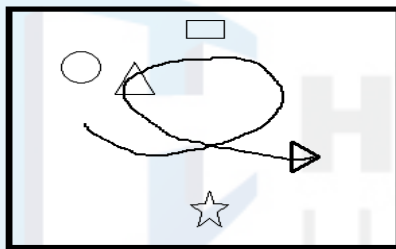
<그림 4-16>는 게임의 시작점에 서로의 신체를 이용해 탐을 쏙아가며 탐 쏙기 게임의 이미지를 표현하고자 하였다. <그림 4-17>에서 탐을 쏙다 한명의 무용수가 몸이 굳어 움직일 수 없게 되자 다른 무용수가 굳어버린 무용수를 도와주며 협력의 이미지를 표현하였다.



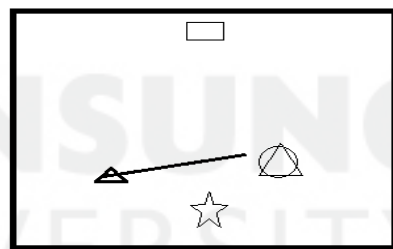
<그림 4-18> 탐 쏙기 게임 - 각자의 탐 쏙기



<그림 4-19> 탐 조각을 찾는 과정



<그림 4-20> 3장의 동선

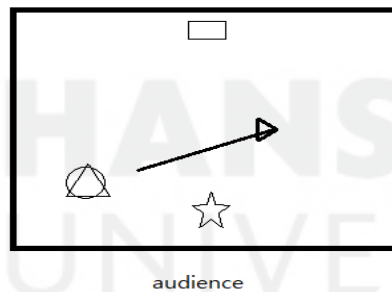


<그림 4-21> 3장의 동선

<그림 4-18>에서는 자신의 신체를 이용해 각자 목표점을 향해 탐을 쌓고 무너지는 과정을 반복하는 모습을 보였고 <그림 4-19>에서는 서로의 신체의 조각을 중요한 탐 조각으로 여겨 조각만 보고 가는 모습을 표현하였다. 3장의 동선은 <그림 4-20>와 <그림 4-21>에 해당한다.

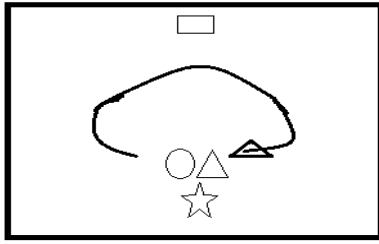


<그림 4-22> 과녁의 형성

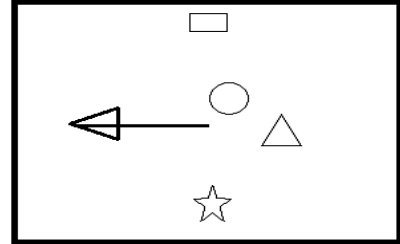


<그림 4-23> 3장의 동선

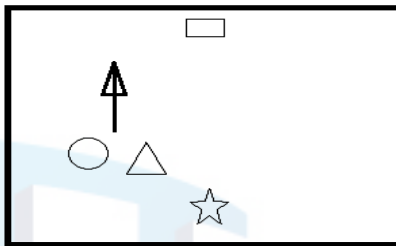
두 명의 무용수가 탑을 쌓고 무너짐의 반복이 되자 목표점을 바라보며 서로의 신체를 이용해 <그림 4-22>처럼 목표점을 향한 과녁을 만들어 목표를 향한 갈망을 표현하였다. 3장의 동선은 그림 <4-23>에 해당한다.



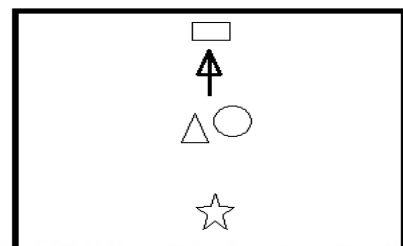
<그림 4-24> 3장의 동선



<그림 4-25> 3장의 동선



<그림 4-26> 3장의 동선



<그림 4-27> 3장의 동선

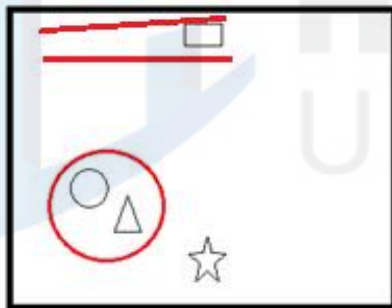
4.4.3 음악

4장에서의 음악은 Ringcraft Style을 사용하였다. 이 음악은 악기들이 하나씩 들어오면서 소리가 쌓이는 구조를 가지고 있다. 그 와중에 악기소리가 번지기도 하고 튀기도 하면서 음악의 소리가 쌓아 올라가는 동안의 다채로운 변주들이 있다. 이를 들으면 탑이 쌓여가고 무너져가는 움직임을 효과적으로 표현하고 소리가 단번에 들어와서 역동적인 움직임을 표현하는데 있어 시너지 효과가 좋았고 또한 음악이 단번에 약해지는 부분이 있어서 목표점이라는 이미지를 표현하는데 있어 도움이 되었다. 음악의 전반부와 후반부에 사람의 보이스가 존재하여 탑을 쌓고 무너뜨리는 것에 있어 신중함을 기여하게 만들어 주는 효과들이 있다. 이러한 것들로 보아 탑 쌓기 게임을 표현하는데 있어 적합하다는 판단을 하였고 음악으로 사용하게 되었다.

4.4.4 조명

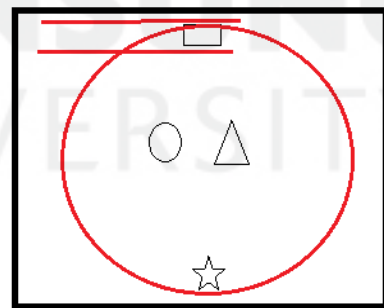
4장에서 조명 전반부에서는 군무의 움직임을 보여주기 위해 전체적인 조명을 사용하였고 하수 다운스테이지에서 개인의 신체로 탑을 쌓아 올리는 주요 움직임을 부각시키기 위해 탑 조명을 사용하였고 서로의 신체를 중요한 조각으로 여겨 당겨갈 때에는 무대 전체의 조명이 반짝거리며 무대를 화려하게 하였다.

또한 한명의 무용수가 신체를 이용해 마치 발사대 같은 모습의 형태를 만드는데 이때는 목표점인 카운터 벨과 두 명의 무용수의 부분에 집중시킬 수 있는 조명을 사용하여 목표점과 그 과정을 향해 나아가는 부분에 긴박함과 절실함을 표현하고자 하였다. 그 후에 결국 목표(카운터 벨)에 도달하여 종을 치는 순간 암전이 되어 다음 탑 쌓기 게임의 종료점을 마련하고 목표에 도달함을 표현하였다,



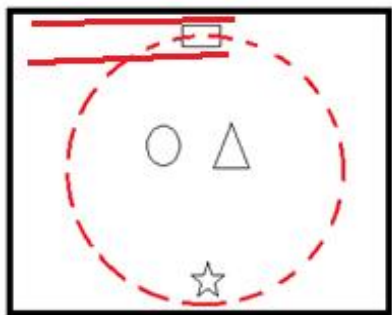
audience

<그림 4-28> 3장 조명의 형태



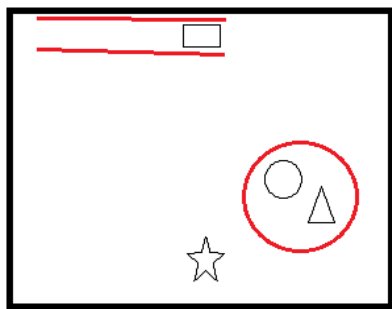
audience

<그림 4-29> 3장 조명의 형태



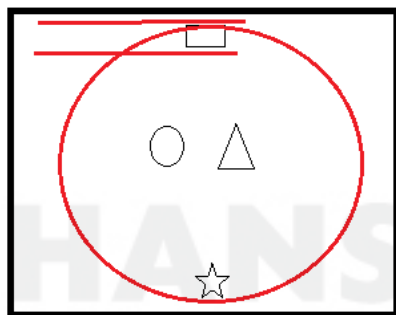
audience

<그림 4-30> 3장 조명의 형태



audience

<그림 4-31> 3장 조명의 형태



audience

<그림 4-32> 3장 조명의 형태

4.5 4장: 게임 외 외부존재의 확인

4.5.1 장면 의도

찰흙으로 빚은 작은 고지와 찰흙으로 빚은 사람모형이 놓여있는 판 위에 두 명의 무용수가 떨어지지 않으려고 부둥켜 앉고 몸부림치고 있다. 그 후 조명이 밝아지면서 판 바깥의 공간이 비춰지며 다른 공간의 존재를 확인하게 된다. 그리고 무용수들은 판에서 내려와 다른 공간을 보고 허무함을 느끼는 모습을 표현하였다.

이 장면은 본 연구의 핵심이다. 카운터 벨이라는 목표점을 향해 가서 고지위에 올라갔지만 다시 정신을 차리고 보니 외부의 존재가 있었고 좁은 관점의 상태로 과정을 진행 중이었다는 사실을 알게 된다. 이러한 모습들로 목표를 이루고 난 후의 허무함을 보여주고자 하였다

4.5.2 움직임 구성 및 표현

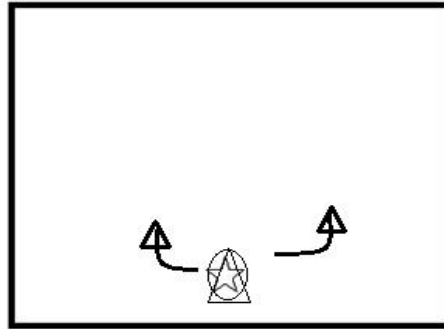


<그림 4-33> 외부 존재의 확인



<그림 4-34> 외부 존재의 확인

움직임 구성은 무용수들의 시선으로 시작하여 공간을 향해 가는 것이다. 좁았던 조명이 넓어지며 공간을 열고 그 공간을 향해 나아가는 단조로운 움직임과 시선처리로 불필요한 표현들을 배제하고 공간성에 대해 이야기를 하고자 하였다.

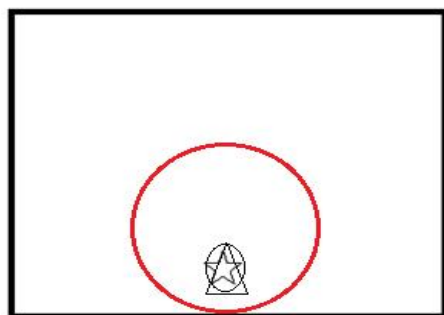


audience

<그림 4-35> 4장의 동선

4.5.3 조명

찰흙이 있는 판 위에 두 명의 무용수가 있고 그 위에 탐 조명이 들어 오는데 그 후에 조금 더 탐 조명이 넓어진다.



audience

<그림 4-36> 4장 조명의 형태

V. 결 론

본 논문에서 대부분의 사람 혹은 모든 사람들은 살아가며 어떠한 분야든 목표점을 설정하여 살아간다. 그 과정 속에서 느껴지는 모든 감정과 목표를 달성하거나 실패한 뒤, 즉 그 과정이 끝난 후에 느껴지는 감정은 허무하다는 것을 느껴 본 연구자는 이러한 주제로 작품에 대한 연구를 게임이라는 특수한 상황에 빗대어 진행하였다. 게임을 진행하며 스테이지를 클리어하기 위한 노력과 도전을 목표를 향한 과정이라고 설정하고, 스테이지를 깨고 난 뒤의 모습을 목표를 향한 도전을 끝낸 상태에 빗대어 표현했다. 또한 게임이 진행되는 상황 속에선 목표를 향한 미시적인 관점으로 게임을 진행하는 외부의 상황을 인지하지 못하는 점을 표현하고자 하였다.

본 연구자는 이번 작품이 주제는 무거울 수 있지만 무용수들이 보여주는 움직임과 표현에서 무거운 분위기로 표현하고자 하지 않았다. 주제는 다소 무거울 수 있는 주제이지만 본 연구자가 주된 표현 방법으로 채택한 게임이라는 소재는 어린 시절부터 우리에게 밀접하고 즐거운 상황들이 재미있게 풀어 본 연구자의 의도가 전달되기를 원하였다. 이러한 의도로 본 연구자는 게임이라는 특수한 설정을 통해 목표점을 향해 나아가고 그 끝에서 전달하고자 하는 허무함을 보다 쉽고 강렬하게 전달해 주고자 하는 방면에 한편으로는 옛날의 게임은 공간이나 주변 인물들이 있어야 하는 특수성이 있었지만 오늘날의 게임은 미디어가 발전하여 시공간에 구애받지 않고 게임을 즐길 수 있는 시대가 되었고 작품 안에서 무용수들의 움직임 특성상 더욱 보는 이들에게 무게감이 강하지 않게 전달되기를 원하였다.

이번 연구를 통하여 본 연구자는 관객들에게 거시적인 관점으로 똑같은 시간 속에서 너무 한 점만 바라보고 가는 본 연구자를 포함한 현대인들에게 메시지를 전하고자 하였고 그 과정 속에서 주제에 대한 이미지를 현실화하는 과정과 움직임에 관한 다양한 리서치를 통해 타인에게 허무함

에 대해 전달하고자 하는 것만이 아니라 본 연구자 또한 삶의 방식에 대해 스스로 다시 생각하는 계기가 되었다.



참 고 문 헌

- 김명신. (1995). “무용에서의 움직임과 음악의 요소가 작품의 인상에 미치는 영향”. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김현숙 (1995). 『무대의상 디자인의 세계』. 서울: 고려원.
- Paul Foulquié,(1990). 김원옥(역). 『실존주의』. 탐구당. 서울: 탐구당
- Susan W. LIFE, 박세연(역). (2014). 『삶이란 무엇인가』. 웅진씽크빅 엘도라도.

<인터넷 자료>

- 네이버 지식인. <https://kin.naver.com>
- 네이버 지식백과. <https://terms.naver.com>
- 건강다이어제스트. <http://www.ikunkang.com>

부 록

공연 프로그램 요약

작품명	The Game
일 시	2018년 5월 25일 금요일 8시
장 소	M극장
안무자	강 왕 식
출연진	강 왕 식, 전 중 근
의상디자인	강 왕 식
무대감독	박 철 수
조명감독	허 환
영상감독	김 정 환

팜플렛

2
0
1
8

.....

HANSUNG UNIVERSITY

일반대학원 무용학과
석사학위 청구작품 발표회

.....

2018.5.25. Fri
PM 8:00 M극장

부속 4-2 제42호 (Service and Affiliate)

경영학과 (010)

경영학과 (010)

경영학과 (010)

경영학과 (010) (010)

주최 : 한성대학교 경영대학원

주최처 : 경영학

주최처 : 경영학

주최 : HanNan

 한성대학교 | 서울특별시 강남구 테헤란로 55 (한성대학교) | Tel. 02-755-4000 | <http://www.hansung.ac.kr>

작품 제목 (name of the product) :

The game

작품 내용 (work contents) :

한 단계씩 올라가며 고지를 향한다.
고지에 도달하면 무기를 가져가는 것 위함임.

'We go step-by-step for their goal but what's waiting for us when we get there?'



장수 photography : 장영석

장현 casting :



장영석



장영준

ABSTRACT

Analysis of Dance Work 「The Game」

Kang, Wang-Sik

Major in Dance Performance

Dept. of Dance

The Graduate School

Hansung University

This dissertation focuses on the people's feelings after they finish all of their missions in the game. It is an analysis of the futility of completing the work that people have been preparing hard.

People usually live for the aims that they want to accomplish, and they do their best to achieve their aims. There would be gains and losses in the process of achieving their goals. The time given to humans is the same as 24 hours a day and 365 days a year. I wonder that all times spent by people to achieve their one goal is what people should put first on priority.

Even though people are aware of how hard the process is, the reason why people set goals and try to reach it is because of the catharsis for the achievement of the goals. However, how long will the catharsis last after the results? For this reason, I would like to give an opinion of the issues about time in a macro perspective rather than micro perspective.

For the similarities between games and reality, the performance called "The Game" was produced by setting the "Objective" in reality as "Stage

" in game, and "Completion" in reality as "Clear" in game.

Basically, this performance consists of five acts. I made this work by getting inspiration from movements in various kinds of games or plays. I use the clay and the bell as a goal, and these props represent the mountain with the meaning of the aim. In this performance, two dancers are making progress toward their goal(bell). I would like to express my thoughts through their movements.

What I recognized from directing this show is that when people move toward their goals, almost of them focus on only one goal. I want to emphasize that they need to look at other things from various perspectives. If not, after achieving their goals, they would feel the futility of life. Whatever people choose, they would regret it, so I think it is better to regret after various experiences and challenges. It means that it is important for them to spend their time wisely. In conclusion, I would like to motivate people to recognize that when people set up an objective, the macro perspective would be better for their life than a micro perspective.

【Key words】 goal, process, play, futility, competition, collaboration, macro perspective, micro perspective