



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

석사학위 논문

무용 작품
「무리(群)」에 대한 연구



HANSUNG
UNIVERSITY

2024년

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

허 예 슬

석사학위논문
지도교수 정석순

무용 작품
「무리(群)」에 대한 연구

A Study on the Dance Work 「The Crowd」



한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

허 예 슬

석사학위논문
지도교수 정석순

무용 작품
「무리(群)」에 대한 연구

A Study on the Dance Work 「The Crowd」

위 논문을 무용학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

허 예 슬

허예슬의 무용학 석사학위 논문을 인준함

2023년 12월 일



심사위원장 박 재 홍 (인)

심 사 위 원 김 남 용 (인)

심 사 위 원 정 석 순 (인)

국 문 초 록

무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구

한 성 대 학 교 대 학 원
무 용 학 과
무 용 공 연 전 공
히 예 슬

본 논문은 군중심리로 인해 발생한 사회 문제를 주제로 사회 속에서 만
들어지는 군중의 형태와 군중에 속해있는 현대인을 표현한 무용 작품 「무리
(群)」에 대한 연구·분석한 논문이다.

급변하는 기술의 발전과 경제, 사회로 인해 한국 사회는 개인주의의 성향
이 크게 나타나는 사회로 변화했다. 젊은 세대들은 표면적으로 개인주의화가
된 것처럼 보이지만, 인간의 생존본능에 따라 위험을 피하고자 사회적 관계를
유지해 오는 습성을 가지고 있다. 또한 한국의 유교 사상과 그들의 한국적인
문화로 인해 아직은 집단주의적 성향을 보이는 상황이다.

본 연구자는 현대인의 집단주의적 성향이 군중이라는 집단 속에서 동조
현상이 나타났을 때 군중심리가 발생하고 이는 긍정적인 영향도 있지만 부정
적인 사회 문제를 제시하고자 한다.

군중심리는 사회심리 현상 중 하나로 사람들이 집단을 형성했을 때 집단
의 주장에 개인이 동조하는 현상이 나타나게 되며 집단의 수적인 힘에 동화
되는 심리 상태를 말한다.

군중심리가 일으킨 부정적인 사회 문제로 마녀사냥과 인터넷 마녀사냥을 예로 들 수 있다. 마녀사냥과 인터넷 마녀사냥은 다수의 의견에 맹목적으로 따르는 모습을 보이며 ‘마녀’로 지정된 사람을 죄인으로 몰아가는 현상을 말한다.

집단주의적 성향을 보이는 사회 속에서 군중심리라는 심리적 현상을 통해 사회적 문제가 나타나고 있고 그러한 군중에 속해있는 현대인의 모습을 극대화하여 작품을 통해 전달하고자 하였다.

본 연구자는 무용 작품 「무리(群)」의 진행을 위해 연구자 외에 4명의 무용수와 도입부를 포함한 총 5장으로 구성하였다. 군중의 모습을 표현하기 위해 군무, 검은색 넥타이와 빨간색 넥타이, 검은색 넥타이 40개를 연결한 넥타이 줄, 군중 속에서 나타나는 익명성을 표현하기 위한 복면 등 다양한 요소들이 결합된 구성으로 진행함으로써 작품을 연구 및 분석하였다.

본 연구 과정과 창작 과정을 통해 과거에 군중심리로 인해 발생했던 사회 문제와 현대사회에서의 사회 문제를 인식시키고자 한다. 집단주의적 성향을 보인 현대인들이 군중을 이루어 집단적 동조 현상을 일으키며 군중심리가 일어남을 제시하고자 한다. 또한 군중심리가 미치는 부정적인 영향이 일어나지 않도록 근본적인 문제를 파악하는 관심이 필요함을 관객들에게 시사하며 경각심을 주고자 한다.

【주요어】 집단주의, 군중심리, 마녀사냥, 인터넷 마녀사냥

목 차

I. 서 론	1
II. 이론적 배경	4
2.1. 집단주의	4
2.2. 군중심리	6
2.2.1. 군중과 군중심리의 개념	6
2.2.2. 군중의 특성	7
2.3. 군중심리로 인한 사회 문제	9
2.3.1. 마녀사냥	9
2.3.2. 인터넷 마녀사냥	10
III. 무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구	12
3.1. 작품의 형식 및 구조	12
3.2. 작품의 구성요소 및 표현 매체	14
3.2.1. 움직임 표현 방법	14
3.2.2. 의상	15
3.2.3. 조명	19
3.2.4. 음악	20
3.2.5. 소품	22
3.2.6. 무대 위 무용수 위치	24
IV. 작품 분석	25
4.1. 도입부 & 1장	27
4.1.1. 내용 및 안무 의도	26
4.1.2. 움직임 구성 및 표현	28
4.1.3. 음악과 조명	31
4.2. 2장	34
4.2.1. 내용 및 안무 의도	34
4.2.2. 움직임 구성 및 표현	34

4.2.3. 음악과 조명	36
4.3. 3장	37
4.3.1. 내용 및 안무 의도	37
4.3.2. 움직임 구성 및 표현	37
4.3.3. 음악과 조명	39
4.4. 4장	41
4.4.1. 내용 및 안무 의도	41
4.4.2. 움직임 구성 및 표현	41
4.4.3. 음악과 조명	42
 V. 결 론	 44
참 고 문 헌	47
부 록	50
ABSTRACT	53

표 목 차

[표 3-1] 작품 구성	13
[표 4-1] 도입부 & 1장 무대 구성 및 조명	32
[표 4-2] 2장 동선 및 조명	36
[표 4-3] 3장 동선 및 조명	40
[표 4-4] 4장 동선 및 조명	43



사진목차

[사진 3-1] 무용수 1, 2, 3, 4 의상 <앞>	16
[사진 3-2] 무용수 1, 2, 3, 4 의상 <옆>	16
[사진 3-3] 무용수 1, 2, 3, 4 의상 <뒤>	17
[사진 3-4] 무용수 5 의상 <앞>	17
[사진 3-5] 무용수 5 의상 <옆>	17
[사진 3-6] 무용수 5 의상 <뒤>	17
[사진 3-7] 색의 상징적 의미와 분류	18
[사진 3-8] 흰색 복면을 착용한 모습 <앞>	22
[사진 3-9] 흰색 복면을 착용한 모습 <옆>	22
[사진 3-10] 넥타이 줄	23
[사진 3-11] 빨간색 넥타이	23
[사진 3-12] 검은색 넥타이	23
[사진 3-13] 무대 내 위치별 용어	24
[사진 4-1] 선동자의 등장 1	28
[사진 4-2] 선동자의 등장 2	28
[사진 4-3] 선동당하는 무리의 등장	29
[사진 4-4] 선동당하는 개인	29
[사진 4-5] 선동당하는 무리가 선택한 빨간색 넥타이와 선동당하지 않은 개인이 선택한 검은 색 넥타이	29
[사진 4-6] 앞사람만 보고 따라가는 무리 1	30
[사진 4-7] 앞사람만 보고 따라가는 무리 2	30
[사진 4-8] 앞사람만 보고 따라가는 무리 3	30
[사진 4-9] 앞사람만 보고 따라가는 무리 4	30
[사진 4-10] 무리에 선동당하지 않으려는 개인	31
[사진 4-11] 무리의 4인 군무	31
[사진 4-12] 무리와 선동당하지 않은 개인에게 생긴 갈등	34
[사진 4-13] 다시 무리에 들어가고자 빨간 넥타이를 빼앗으려는 개인	35
[사진 4-14] 무리에 흡수되는 과정 1	35

[사진 4-15] 무리에 흡수되는 과정 2	35
[사진 4-16] 완전한 무리의 형태로 이루어지는 유대감 (4인 신체접촉움직임)	38
[사진 4-17] 완전한 무리의 형태로 이루어지는 유대감 (2인 신체접촉움직임)	38
[사진 4-18] 완전한 무리 속에서 나오는 유대감 극대화 1 (4인 군무)	39
[사진 4-19] 완전한 무리 속에서 나오는 유대감 극대화 2 (4인 군무)	39
[사진 4-20] 새로운 선동자의 등장	42
[사진 4-21] 새로운 선동자와 더 많은 무리를 나타내는 벡타이 줄 던짐 ..	42
[사진 4-22] 더 많은 무리로 들어가는 기존의 무리	42
[사진 4-23] 새로운 선동자의 무리에 합류한 무리	42



I. 서론

본 논문은 군중심리로 인해 발생한 사회 문제를 주제로 사회 속에서 만들어지는 군중의 형태와 군중에 속해있는 현대인을 표현한 무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구·분석한 논문이다.

한국 사회는 급변하는 기술의 발전과 경제 속에서 개인주의의 성향이 크게 나타나는 사회로 변화했다. 한국 보건사회연구원의 전 국민을 대상으로 한 2020년 조사에 따르면 19~34세는 56.4%, 34~54세는 44.7%로 젊은 세대들의 개인주의 성향에서 기성세대와 다른 차이를 보임을 알 수 있었다(조현석, 2023).

그러나 표면적으로 개인주의 성향이 나타났을 뿐 내면 깊숙이에서는 본인들이 자각하는 것 이상으로 아직 집단주의적 성향을 띠고 있다(장성숙, 2004)고 주장하였다.

개인주의 국가 간 비교 조사 결과에 따르면 4개의 국가 (네덜란드, 일본, 중국, 한국)에서 순차적으로 높은 개인주의적 성향이 띠었지만 결과적으로 3개의 국가와 큰 차이를 보이던 한국이 극히 집단주의적 성향을 띤 것으로 나타났다(연명흠, 2010).

이러한 설문조사와 장성숙(2004)의 주장을 바탕으로 현 사회가 급진적으로 발전함에 따라 개인화가 이루어지고 있고 개인주의 성향이 나타나고 있지만 한국 사회의 모습에서는 여전히 집단주의적 성향이 나타나고 있음을 볼 수 있었다.

“집단주의 성향이란 자아를 집단의 일부로써 파악하고 타인과 연결된 자기를 의식함으로써 자신이 소속한 집단의 규범, 상황과 조화를 이루고자 하며 다수의 견해에 따르는 성향을 의미한다.”(윤원아, 김기옥, 2000)

집단주의적 성향을 보인 현대인은 집단 내 동조를 드러나게 하며 이러한 동조가 군중심리에 영향을 주는가에 대한 답은 솔로몬 애쉬(Solomon Asch)

의 동조 실험의 결과로 볼 수 있었다. 실험 속에서 다수로 구성된 실험 도우미들이 선택한 오답을 보고 진짜 실험자 75%가 정답이 아닌 오답을 선택한 동조현상이 발생함을 보여주고 있다.

“동조(conformity)란 압력이 있는 사회적 규범이나 의견 등에 개인의 태도, 의견이나 신념, 행동 등을 동화시키는 경향을 말한다. 군중심리란 바로 집단적 동조현상이다. 즉 군중은 이성보다는 감정에 따라 움직이게 되고 이는 사회적 관계를 맺음으로써 위험을 피하거나 도움을 얻는 인간의 생존본능과 관련이 있다고 보았다. 결국 집단의 지배적인 의견에 동조하고 집단행동을 하는 것이다.”(이성연, 2017)

프랑스 사회학자인 귀스타브 르 봉(Gustave Le Bon)에 의해 군중심리라는 용어가 처음으로 연구되었고 “무의식적인 군중의 행동이 의식적인 개인의 행동을 대체하는 현상은 현시대의 주된 특징 중 하나.” 라고 주장한다.

르 봉이 주장한 군중심리를 정리하면 군중심리는 사회심리 현상 중 하나로 개인의 주체적인 사고와 서로 다르거나 같은 사고를 하는 개인들이 집단을 형성했을 때 나타난다. 또한 집단지성으로 인해 사고가 확장되어 범위를 알 수 없는 행동을 하게 되는 심리 상태를 말한다.

결국 다수로 이루어진 군중의 선택이 옳지 않더라도 개인의 책임이 다수의 책임으로 전가되어 익명성이 보장되며 무책임성이 발휘되게 된다. 결국 개인의 무의식 속에 익명성이라는 가면을 쓰고 사고력과 이성적 판단이 상실된 군중의 모습으로 나타나게 된다.

이러한 집단주의적 성향을 띠고 있는 군중심리가 사회, 정치적으로 침투되며 나타난 전형적인 예로는 마녀사냥이다. 15~18세기 유럽에서 군중에게 높은 신뢰도와 지위를 가지고 있던 선동자가 죄 없는 여성에게 마녀라 칭하며 군중심리를 선동하고 결국 처형까지 이끌어가는 모습을 보였다. 마녀사냥은 소셜미디어가 발달한 현대 시대에 맞춰 인터넷 마녀사냥이라는 현상까지 이어져 오고 있다.

군중심리는 과거에서부터 현재까지 이어왔으며 사회의 급진한 변화 속에서도 군중심리를 이끄는 군중의 모습은 다양하게 바뀌었다. 그러나 군중심리를 이용한 사회 문제는 계속해서 발생할 것이고 또한 소셜미디어가 빠르게

발전함에 따라 인터넷 마녀사냥 같은 현상도 끊임없이 발생한다는 문제점을 발견하게 되었다. 군중심리라는 소재를 이용하여 군중심리가 발생하는 군중의 형태 그 자체를 작품에 투여하고자 하였다. 또한 군중심리 속에서 무리를 따르는 현대인들이라는 캐릭터를 작품 내에서 보여주고자 하였다. 따라서 군중심리로 인해 발생한 사회 문제를 주제로 「무리(群)」를 제작·연구·분석하였다.

무용 작품 「무리(群)」의 구성은 다음과 같다. 도입부 & 1장에서는 군중을 선동하려는 선동자의 모습과 선동당하는 개인의 모습으로 구분 지어 나타내고자 하였다. 선동되어 무리가 된 개인, 선동되고 싶지 않은 개인을 표현하였다. 2장에서는 선동자가 포함된 무리와 선동당하지 않으려는 개인과의 갈등이 일어나는 모습을 나타내고자 하였고 결국 선동되어 무리가 되는 과정을 표현하려고 하였다. 3장에서는 선동당한 개인의 모습에서 무리와 똑같이 행동하여 완전한 무리의 형태를 갖추었음을 서로 접촉하며 움직이는 컨택과 군무를 구성하여 나타내었다. 마지막 4장에서는 새로운 선동자가 등장하면서 벡타이 줄을 던짐으로써 기존에 존재하던 무리보다 더 많은 인원의 다른 무리에 따라가는 모습과 검은색 벡타이 약 40개를 연결한 줄을 소품으로 사용하여 선동당한 다수의 개인으로 이루어진 무리의 모습으로 표현하고자 하였다.

무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구 분석하며 서술된 연구 절차는 다음과 같다. 제2장은 작품의 이론적 배경에 대해 살펴본다. 제3장에서는 작품의 형식 및 구성요소, 표현 매체들을 알아보고 제4장에서는 각 장으로 구분하여 작품을 연구, 분석하였다. 제5장에서는 결론으로 무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구 과정을 요약하고 기대효과를 서술한다.

II. 이론적 배경

2.1. 집단주의

“집단주의는 본래 스스로를 하나 또는 그 이상의 집합체(가족·공동작업자·부족·국가)의 일부분으로 보는, 밀접하게 연계된 개인들로 구성된 사회 형태로 정의된다. 이들은 주로 이러한 집합체에 의해 부과된 의무와 규범에 의해 동기화되고, 자신의 개인적 목표보다는 이러한 집합체의 목표에 우선권을 부여하려는 준비가 갖추어져 있으며, 이러한 집합체의 성원들과의 연계성을 강조한다. 이에 비해, 개인주의는 기본적으로 스스로를 집합체와는 독립적이라고 여기는, 서로 느슨하게 연계된 개인들로 구성된 사회 형태로 정의된다. 이들은 주로 자신의 선호·욕구·권리 및 스스로가 타인과 수립한 계약에 의해 동기화되고, 타인들의 목표보다는 자기의 목표에 우선권을 부여하며, 타인과의 상호작용에 대한 합리적인 이해득실의 분석을 강조한다.” (Triandis, 1995; 이재영, 2007)

집단주의 발생은 집단적인 행동이 생존하기 위한 수단이었으며, 집단주의는 권위로써 조정을 하여야만 했다(송성자, 1997). 효율성을 최대로 하기 위해 권위에 대한 복종과 집단 내에서의 조화가 필요하기 때문에 집단주의는 권위를 중요시한다(Triandis, 1989a, 61; 송성자, 1997) 또한 개인주의-집단주의의 분류체계에서 한국은 개인주의 점수가 18점으로 대만(17점), 싱가포르(20점), 홍콩(25점) 등과 함께 집단주의 쪽에 치우친 것으로 드러나고 있다(Hofstede, 1991; 조궁호, 2007). 집단주의 문화에 대한 사상적 배경은 동아시아 유학 사상에 있으며 집단주의 문화의 특징을 이해할 수 있을 것이다.(송성자, 1997)

동아시아 유학사상을 가지고 있는 나라에서는 인간을 주위와의 관계없이 존재할 수 없는 사회적인 존재로 파악하며 관계 속에서의 조화와 사회성이 나타난다고 보았다.

“집단주의 문화차원은 인간의 행태적 차이로 드러난다. 이때의 행태는 사회관계적 행태로, 집단의 구성원과 비구성원 사이의 관계가 규정되는 방식의 차이이며 집단주의 문화에서는 집단의 결속력이 강하여 개인은 집단에 온전히 소속될 뿐만 아니라, 집단의 비구성원에 대해서는 배타적이기까지 하다.”(최영준, 2015)

개인주의의 국가 간 비교를 논하며 나타난 결과로는 네덜란드, 일본, 중국, 한국 순으로 개인주의 평균값이 높게 나타났다(연명흠, 2010). 한국의 평균값은 3개의 국가에 비해 큰 차이를 보이며 낮게 나타났고 최하위(4위)를 기록하여 극히 집단주의적 성향을 띤 것으로 나타났다(연명흠, 2010).

또한 “서구문화의 영향을 많이 받아들인 젊은 세대는 기성세대와 다양한 측면에서 차이를 보이고 있다. 그러나 젊은이들이 표면적으로는 상당히 개인주의화가 된 것처럼 보이지만, 내면 깊숙이에서는 오랜 전통으로 인해 그들조차 본인들이 자각하는 것 이상으로 아직은 집단주의적 성향을 띠고 있다.”(장성숙, 2004)

이와 같은 장성숙(2004)의 연구 결과가 나타났다.

지금의 현대사회는 급격하게 발달하고 있는 기술과 경제 속에 있고 현대인은 이러한 변화를 빠르게 받아들이는 시대를 겪고 있음은 분명한 사실임을 알 수 있다. 그러나 위에 나타난 연명흠(2010)의 연구 결과와 장성숙(2004)의 주장으로 보았을 때 한국의 집단주의적 성향은 유교 사상을 가지고 있는 나라이며 개인주의적 성향이 드러나더라도 개인주의인 다른 나라들에 비하면 턱없이 부족한 치수로 보였음을 알 수 있었다.

2.2. 군중심리

2.2.1. 군중심리의 개념

군중(Crowd)이란 국적, 직업, 남녀의 구분, 모이게 된 동기에 구애받지 않고 형성된 개인의 집단이자 일정한 장소를 점유하고 있는 조직화되어 있지 않은 인간의 집합체이다(이지현, 2016). 심리학적으로 군중이란 단어는 전혀 다른 의미를 갖는다(귀스타브 르 봉, 2021, p.23). 특정 상황에서 형성되는 개인의 무리는 그 무리를 구성하는 개개인과 무척 다른 특성을 드러낸다(상게서, p.24). 이런 군중은 단일체를 형성하고 군중의 정신을 단일화하는 심리 법칙을 따른다(상게서, p.24). 즉 군중은 규범이 없이 사회적인 무리를 형성하고 개인의 특성과는 상관없이 집단 활동을 통해 집단지성을 일으키는 사회 집단인 것이다.

“군중은 특정 목적에 따라 결합 되어 있는 것이 아니라 얼마간 우연적 요소로 결합되어 있으므로, 사람들은 군중 틈에서 익명성을 가지며 무책임하고 맹목적인 행동을 취하기 쉽다. 이러한 상황 속에서 군중 특유의 군중심리(Mob psychology)가 형성되는 것이다. 군중심리란 사회심리 현상의 하나로 많은 사람들이 모인 군중이 자기 이상의 행동을 하는 심리 상태를 말한다. 이 같은 행동 심리가 우리들이 의식하지 못한 가운데 우리를 지배하는 세력인 것이며 군중의 공통적 기질인 것이다.”(이슬범, 2014)

군중심리는 집단적 동조현상이라고 말할 수 있다. 단둘이 있는 상황보다는 협력자가 3명인 경우 동조현상이 가장 강하게 발생하며 동조가 강하게 발생하기 위해서는 만장일치가 매우 중요하다는 사실을 말해주는 것이다(이성연, 2017).

군중심리의 지배당한 사람들은 자신이 속한 군중이 주장하는 의견과 암시에 쉽게 반응하게 되는 무의식 상태가 되며 군중의 완전한 지배와 통제 속에 개인의 독립성을 드러내지 못하고 판단력과 사고력의 상실이 나타나며 결국 정체성의 상실까지 나타나게 된다.

2.2.2. 군중의 특성

프랑스 심리학자 귀스타브 르 봉(Gustave Le Bon)은 독립된 개인에게는 없고 군중에게만 존재하는 고유한 특성을 여러 원인에 따라 결정된다고 말한다(귀스타브 르 봉, 2021, p.37).

① 군중의 충동성, 변덕, 과민성(상계서, p.34)

군중은 거의 언제나 무의식에 지배되며 외부 자극에 휘돌리고 그것의 끊임없는 변화를 반영한다(상계서, p.34). 따라서 군중은 맹목성이라는 특징 속에서 충동적인 성향이 나타나고 항상 자극을 따라가기 때문에 변덕스럽게 보일 수 있다. 이러한 충동성과 자극에 휘돌리는 특징으로 인해 과민하고 항상 격분되어있는 상태로 보여지며 억눌린 욕망을 가진 군중의 정상적인 모습이 라고 할 수 있다(상계서, pp.34~37).

② 군중의 피암시성과 맹신(상계서, p.37)

군중이 중립적이라 가정하더라도 거의 언제나 무언가를 기대하고 있기 때문에 암시를 받으면 쉽게 넘어간다(상계서, p.37). 따라서 군중은 언제나 무의식의 경계 속에서 암시를 받아들이기 쉬운 상태이며 이성적인 판단을 할 수 없는 존재로서 극단적인 감정에 휘돌리게 된다. 결국 비판적 사고 능력까지 상실한 나머지 모든 것을 맹신하는 경향을 띤다(상계서, p.38).

③ 단순하고 과장된 감정(상계서, p.46)

군중이 드러내는 감정은 좋은 것이든 나쁜 것이든 매우 단순하고도 과장된 이중적 특성을 보인다. 군중의 내재된 폭력성은 특히 이질적 군중 속에서 더욱 부풀러지면서 무책임감이 강해진다. 수적의 힘이 발생했다고 생각하는 순간, 군중은 독립된 개인으로 있을 때는 하지 못했던 감정 표현과 행동도 스스럼없이 할 수 있다(상계서, pp.46~47).

④ 군중의 편협성, 독선, 보수성(상계서, p.49)

독선과 편협성은 군중에게 뚜렷이 드러나는 감정이다(상계서, p.49). 군중은 힘 있는 사람에게 동조하며 순종하는 태도를 보이게 된다. 그러나 어느 순간 군주가 힘을 잃고 유약한 존재로 전락하면 경멸하는 모습을 보이게 된다. 또한 군중은 전통을 아무런 조건이나 제약 없이 맹목적으로 존중하고 새로 생겨난 것에 대해서는 무의식적으로 두려워하며 보수적인 모습을 보이게 된다(상계서, p.49~51).

⑤ 군중의 도덕성(상계서, p.52)

도덕성이 어떤 사회적 관습에 대해 일관적인 존중과 이기적인 충동을 항구적으로 누른다는 뜻이라면, 군중은 지나친 충동과 심한 변덕으로 인해 도덕적일 수 없다. 하지만 무책임한 군중의 일원이 되어 벌을 받지 않을 것이라는 확신이 서면 본능의 자유를 느끼게 된다(상계서, p.52).

2.3. 군중심리로 인한 사회 문제

2.3.1. 마녀사냥

16세기 마녀사냥은 사회를 휩싸고 있던 미신이 일으킨 소행이었다. 르네상스의 지식인들, 종교개혁의 지도자들이 악마의 존재를 누구보다도 강하게 주장하고 그들을 사냥하도록 부추겼다. 마녀라고 고발된 사람은 자기가 알지 못하는 어떤 죄책감과 공포 등으로 자신이 마녀라고 믿고 쉽게 유죄를 인정했다. 마녀로 지목되면 많은 사람들이 보는 앞에서 처형식을 진행하게 되는데 보통 광장에 세운 기둥에 묶어 불에 태워지는 화형식을 진행하였다(이영수, 2005).

이렇게 마녀사냥이 본격적으로 이루어지기 시작했던 16세기에는 이미 사회적으로 다양한 직업과 계층이 발생하기 시작했고 비록 봉건 사회적 질서와 세계관이 아직 위력을 발휘하고 있었기는 했지만 새로운 사상과 이념이 싹트고 있었던 시기였다(서현선, 1999).

“당시 유럽은 중세에서 근대로 넘어가던 역사적 전환기였고 이러한 두 세대가 변화하면서 발생한 서로 간의 정치적 · 종교적 · 사회적 갈등 속에서 마녀사냥이라는 사회 현상이 나타났다고 볼 수 있다. 마녀는 일종의 사회적 희생양과 대중적 일탈의 상징 하였고 군중들은 이러한 대상을 공격함으로써 공동체와 국가의 안정을 꾀하였다는 것이다. 마녀의 본질은 존재하는 마녀를 추적하여 잡아내는 것보다 누군가에게 마녀 혐의를 씌우고 처형하는 것이었다. 당시 마녀는 기독교 신앙을 저버린 자, 악마를 숭배하는 자, 난잡한 성행위를 하는 자 등으로 정의되었는데, 이들은 다시 말해 당시 기독교 농경제 신분사회의 질서를 저해하는 자들이라고 볼 수 있다. 표면적으로는 당시 사회의 정의와 질서를 수호하기 위한 것이라고 하지만, 그 행위의 내면적 의미와 메커니즘은 불의와 무질성과 다름이 없었다.”(김규찬, 2006)

마녀사냥이 유럽에서만 일어난 것은 아니다. 세일럼 마녀재판(Salem witch trials)은 미국 동부의 매사추세츠 주에 있는 세일럼이라는 마을에서 부두교의 악마에 홀린 마녀로 몰려 유죄판결을 받은 여성 19명이 교수형을 당하고 200명에 달하는 다른 많은 여성들까지 혐의자로 몰려서 박해당한 광란적 종교 사건으로 1690년 5월부터 10월까지 계속되었다(에버릿 딘 마틴, 2012, p.148).

이렇듯 마녀사냥은 인간의 이성적 판단이 사라진 시점에 발생하는 것을 볼 수 있었다. 군중을 선동하는 사람의 판단으로 군중은 맹목성과 충동성에 의해 격양된 감정을 가지고 그 시대에 나타나는 사회적 혹은 정치적 이슈에 반응하게 되는 상태가 됨을 보여준다.

2.3.2 인터넷 마녀사냥

현대 시대에 이르러 인터넷 발달로 사이버 공간이 형성되면서 이와 유사한 현상이 다시 등장하였다. 과거 오프라인에서 행해졌던 마녀사냥이 온라인 상에서 불특정 다수를 향한 무차별적 마녀사냥식 비난으로 이어진 것이다. 온라인 마녀사냥은 가상공간 속에서 이루어지는 여론몰이식 탄압을 의미한다. 최근 가상공간 내에서 하나의 비판 여론이 만들어지면 그 즉시 사람들은 특정 개인을 상대로 근거 없는 무차별적인 공격을 퍼붓고 급기야는 그들의 신상을 공개하여 돌이킬 수 없는 피해를 가하는 사례가 증가하고 있다. 이는 이웃의 진술 혹은 소문에 의존하여 한 사람을 죽음까지 이르게 한 중세시대 마녀사냥의 잔혹한 측면이 그대로 이어져온 것으로 볼 수 있다. 하지만 이 둘의 가장 큰 차이는 바로 이러한 현상이 온라인을 기반으로 보다 많은 사람들 사이에서 행해진다는 점이다(성동규 외 1인, 2013).

2004년 12월에는 경남 밀양지역에서 고교생들이 여학생들을 집단 성폭행한 사건이 발생했다(성동규 외 1인, 2013). 경찰이 가해 학생들을 적극적으로

수사하지 않음에 불만을 가진 네티즌은 사이에서 가해 학생을 직접 찾아내자는 움직임이 일어났다. 곧이어 ‘가해 학생’들의 실명, 사진, 주소, 학교 등이 공개되어 큰 소란이 있었다. 그러나 네티즌들이 발견한 가해 학생들은 이번 사건과 무관한 학생들이 밝혀졌고 이미 심각한 사생활 침해를 피해당한 후였다(김규찬, 2006).

인터넷 상에서는 익명성이 보장되는 커뮤니케이션 공간이며 군중은 지나치게 유동적인 특징을 보이면서 도덕적 기질을 가지기 어렵다. 또한 군중을 형성하는 수적인 힘 속에서 익명성을 보장받게 되고 그로 인해 무책임성이 발휘되며 그들이 행했던 부정적인 결과에 대하여 면책되는 상황이 나타나게 된다.

인터넷과 소셜미디어의 사용이 점점 늘어나고 어려서부터 기술적 진보를 경험하며 자라나는 세대인 알파세대가 나타나면서 AI 기기와 접하며 성장하는 세대로 발전하게 되었다. 현대 사회의 상황이나 뉴스 등 현대 시대의 정보들을 기기로 파악하는 세대이며 의사소통의 수단이 미디어 매체를 통해 이루어지고 있기 때문에 인터넷 마녀사냥이라는 문제는 더욱더 확대되며 관련된 사건들이 조명되고 있다. 이는 온라인 군중이라는 양상이 나타나고 집단지성이 온라인 속에서 발생하고 있음을 보여준다.

III. 무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구

3.1. 작품의 형식 및 구조

본 연구자의 작품 「무리(群)」는 군중심리로 인해 발생하는 사회문제를 토대로 사회 속에서 만들어지는 군중의 형태와 군중에 속해있는 현대인을 주제로 하였다. 현대사회에서 가장 쉽게 접할 수 있는 사회 현상인 군중심리가 발생하고 있다는 문제를 제시하고자 한다. 또한 군중에 속한 현대인은 집단주의적 성향을 가지고 있어 자신이 속한 무리에 동조될 수 밖에 없음을 전달하며 작품으로 표현하고자 하였다.

군중심리의 가장 중요한 특징인 집단 혹은 무리라는 요소를 중심으로 표현 방법을 연구하고 작품 속에 투영하고자 하였으며 움직임, 소품, 음악, 조명 및 극장 내 구조를 최대한 활용하여 작품에서 표현하고자 하는 바를 극대화하여 구성하였다. 도입부, 1장, 2장, 3장, 4장으로 총 5장으로 이루어졌으며 다음과 같이 <표 3-1>로 정리하였다.

[표 3-1] 작품 구성

장면	내용	표현 방법	음악	시간
도입부	선 동 자 에 의해 선 동 당 하 는 무리	선동자의 선동으로 무리가 된 무 용수들과 선동당하지 않은 연구 자와의 대비를 소품으로 표현한 장면	무음	3분 12초
1장	무리에 선 동 되 어 가는 개인	선동당한 무리와 선동당하지 않 은 연구자가 포함된 무리를 4인 군무로 표현한 장면	‘Warmth of The Sun's Rays (Bass Love Remix) ’ -Temple Step Project-	5분
2장	무리와 개 인 과 의 갈등	선동당하지 않은 연구자를 조롱 하는 무리의 모습을 네타이를 활 용해 표현한 장면	무음	2분
3장	무리에 선 동 당 한 개인	결국 연구자가 선동당하게 되며 무리가 됨을 컨택 움직임 및 군 무로 표현한 장면	‘Tides(feat. Sikiru Adepoju, Giovanni Hidalgo’ -Mickey Hart-	2분 30초
4장	다른 선동 자에 의해 따 라 가 는 무리	더 많은 무리가 선택한 선동자의 선동에 따르는 장면	무음	2분

3.2. 작품의 구성요소 및 표현 매체

3.2.1. 움직임 표현 방법

무용 작품 「무리(群)」는 현대무용 움직임을 기반으로 창작되었으며 주로 4인 군무 형식, 소품을 활용한 움직임으로 작품을 구성하였다. 연구자를 제외한 4인의 무용수를 작품에 출연시켰으며 연구자를 포함한 4인은 무용수로의 역할로 1인은 선동자의 역할로써 캐릭터를 부여하였다. 4인 군무 동작의 반복성과 4인 신체접촉 움직임을 통해 군중이라는 이미지를 직접적으로 표현하고자 하였다. 듀엣으로 두 팀으로 나누어져 신체접촉 움직임을 구성할 때 벡타이라는 소품을 활용한 움직임을 중점으로 구성하였다.

본 작품에 대해 구성할 때 가장 중요하게 생각한 부분이 군중심리, 무리를 표현하는 것이었기 때문에 군무에 초점을 맞춰 먼저 구성하게 되었다. 군중의 맹목성이라는 특성에 집중하여 앞사람이 하는 동작을 따라 똑같이 움직이는 것을 군무의 포인트로 선정하였다. 또한 군무를 진행할 때 시선도 앞사람을 보거나, 정면을 주시하도록 하였고 움직임의 질감도 한 동작씩 끊어지는 동작으로 구성하였다. 이때 무용수들에게도 4명이 완전히 똑같이 보일 수 있도록 몸에 긴장감을 주어 서로에게 집중할 수 있도록 요구하면서 군무를 진행하였다.

4인 신체접촉 움직임과 2인 신체접촉 움직임을 구성할 때는 군중의 모습이 서로에게 영향을 주고 상호작용하는 모습을 나타내고자 하였다. 그래서 서로의 신체 일부 중 한 부분을 필수적으로 접촉하면서 동작을 진행하는 것을 규칙으로 정하여 창작하고자 하였다.

또한 작품의 마지막 장 4장에서는 더 큰 군중으로 속으로 들어가는 장면을 연출하기 위해 벡타이 줄 약 40개를 연결하여 또 다른 선동자에 의해 이

끌리는 모습을 동작보다는 이미지를 중점으로 전달하고자 하였다.

3.2.2. 의상

무용공연에서 의상은 관객들에게 안무자가 설정한 작품의 컨셉을 이해하기 쉽도록 도움을 주는 시각적 표현 수단 중 하나로 사용된다. 일상복 즉 기성복으로 나타내는 패션과 무대의상의 목적의 차이점을 살펴볼 때 무대의상의 주된 목적이 착용자의 의도보다는 극이나 공연 등의 시각적 효과를 극대화하는 것이라면, 패션은 착용자의 의식, 가치 판단 등의 자신의 개성과 정체성을 표현하려는 목적으로 나타내어지기도 하고, 반대로 본인의 정체성을 숨기기 위해 이용되기도 한다(유수진, 2018).

따라서 무대의상은 작품의 분위기를 극대화하기도 하며 작품 내 캐릭터의 이미지를 나타내기 위한 목적으로 사용하기도 한다. 또한 작품에서 의상은 작품의 분위기를 전환하며 의상을 바꿔입기도 하고 작품의 컨셉에 따라 의상이 없이 진행되는 경우도 있다.

이러한 의상이 의미하는 바에 따라 본 작품에서는 무리가 중점이 되는 연구이기에 작품의 컨셉을 극대화함과 동시에 캐릭터 구분을 위해 차이점을 두는 것에 의의를 두었다.

무용 작품 「무리(群)」에서 의상은 익명성이라는 특징을 가진 군중의 이미지를 표현하기 위해 연구자를 포함한 4명의 무용수는 동일한 흰색 바지, 흰색 셔츠, 흰색 조끼를 착용하였다. 실제로 군중 속에 포함되는 개인의 모습은 각자의 개성을 가진 현대인의 모습을 하고 있지만 작품 속에서 나타내고자 하는 개인의 모습은 익명성의 모습의 극대화와 눈앞에 보이는 유행에 따르고자 하는 목적이 같다는 걸 통일감을 주어 표현하였다. 현대인들의 규칙과 규율 속에서 갖추어진 모습을 나타내기 위해 깔끔한 정장으로 정하였으며 깨끗한 이미지를 표현하고 소품으로 사용하는 넥타이의 색을 더 강조시키기 위해

흰색의 정장을 착용하였다.

이와 대비되게 5장에 등장하는 또 다른 선동자의 역할을 하는 무용수 1인은 연구자를 포함한 4명의 무용수가 만들어진 무리와는 아무런 관계성이 없이 무용수들과 차별성을 두기 위해 검은 정장을 착용함으로써 선동자의 무게감과 위엄을 더 강하게 보여주기 위해 색상이 다른 의상을 착용하였다.



[사진 3-1] 무용수 1, 2, 3, 4 의상
〈앞〉



[사진 3-2] 무용수 1, 2, 3, 4 의상
〈옆〉



[사진 3-3] 무용수 1, 2, 3, 4 의상
〈뒤〉



[사진 3-4] 무용수5 의상
〈앞〉



[사진 3-5] 무용수5 의상
〈옆〉



[사진 3-6] 무용수5 의상
〈뒤〉

[사진 3-7] 색의 상징적 의미와 분류(김나현, 2017)

색상	색의 상징적 의미	
빨간색	역동적, 따뜻함, 안전함, 대담함, 위험함, 자신감, 힘, 생동감, 정열, 애정, 욕망, 지나친 분노, 노여움, 충동성, 욕정, 공격적, 걱정, 미움, 공포심, 왕족의 복장 상징, 생명, 젊음, 피	
	긍정적 연상	활발, 정열적, 적극적, 솔직, 새로운 시작, 의욕적, 명예, 선구적
	부정적 연상	피로, 불만, 성급, 침착하지 않은, 공격적, 허영심이 강한
분홍색	부드러움, 온화함, 연약함, 여성스러운, 소녀, 우아함, 달콤함, 섬세함, 천박함, 가벼움, 비 정열적인, 조용함, 유치함, 수줍음, 동정심 유발하는, 자신감 없는, 여성에 있어서 연애/모성애의 상징, 아늑함, 편안함	
	긍정적 연상	사랑스러운, 어린이다운, 여성스러운, 수줍은, 부드럽고 온화한
	부정적 연상	자신감 없는, 천박한, 유치한
노란색	적극성, 지혜, 이해심, 선명함, 대담함, 외향적인, 기쁨, 휴식, 햇빛, 낙천적, 부의 상징, 부실, 평화, 젊음, 즐거움, 낙관적, 새로움, 우수성, 충실, 풍요로움, 밝고 낭만적인, 사교적인, 겁쟁이, 탐욕, 변덕스러운, 편견, 파괴적, 지배의 색	
	긍정적 연상	기쁨, 태양, 지혜, 발랄한, 융통성이 있는
	부정적 연상	속임수, 욕구불만, 경솔, 건성, 강박관념, 이기심
주황색	활발함, 화려함, 외향적, 개방적, 따뜻함, 편안함, 정열, 기쁨, 쾌락, 경쾌함, 활기찬, 활동성, 창조성, 자긍심, 영양분의 색, 무사태평, 긴장 이완, 일몰의 색, 장려함, 열매임 없는, 식욕을 자극하는, 안정감, 고요함, 침착성, 나른함.	
	긍정적 연상	관용, 상냥한, 온난한, 자랑, 자유
	부정적 연상	둔감한, 무모한, 건방진, 낭비, 허영, 부도덕
파란색	진실의 색, 편안함, 냉각/진정의 효과, 시원함, 지성, 성실함, 긴장을 풀어준, 상냥함, 사교적인, 효율성, 권위, 명예	
	긍정적 연상	조화, 숙고, 성실, 경건, 현명, 기억
	부정적 연상	약하다, 억압, 부실, 광신, 격리
남색	창조 능력, 신뢰와 믿음, 긴장감의 경감, 편안함,	
	긍정적 연상	이성과 직관, 훈련과 창의성을 통한 창조
	부정적 연상	정신적 피로, 침체

초록색	생명과 휴식, 위안, 차분함, 안정감, 자연주의, 환경, 생명, 에너지, 성장, 재생, 치료, 안전, 진행/구급/구호, 비상구	
	긍정적 연상	성장, 행운, 재능, 신선, 아낌없는, 애정 어린
	부정적 연상	쓰, 붕괴, 의심, 질투, 부패
갈색	비옥함, 냉정함, 차분함, 쾌적함, 호화로움, 생명력 감소, 죽음, 부패, 구슬픔, 음침한 기운, 실용성, 소박함, 안도감	
	긍정적 연상	학문에 정진하는, 열심히 하는, 위로
	부정적 연상	흙흙한, 완고, 의기소침, 흑사당하는
보라/ 자주색	조화로움, 육체적/정신적 안정, 격려, 높은 자부심, 부귀, 기품, 고귀한 색, 허식의 색, 상냥함, 품위	
	긍정적 연상	고귀, 중요, 이타주의, 공정, 신비적
	부정적 연상	오만, 기만, 초인, 독재, 무자비
검은색	악, 어둠, 차가움, 수동성, 밤, 방어, 세련된, 죽음, 애도, 장례식, 공포	
흰색	선, 빛, 적극성, 희망, 뜨거움, 성스러움, 신뢰감, 순수성, 청결함, 낮, 미덕, 숭고함, 평화, (동양권) 죽음, 애도	
회색	쓸쓸함, 어두움, 긍정/부정의 의미, 불명확함, 괴로움, 중립적, 주장이 없는 색	
	긍정적 연상	존경, 현실적, 신비적, 수용적
	부정적 연상	지루함, 위축, 의기소침, 배신, 관료적

3.2.3. 조명

무용공연에서 조명은 무대를 구성하는 요소 중 하나이며 무대 환경에 따라 필수적 요소가 될 수도 있으며 선택의 가능성이 열려있는 요소라고 할 수 있다. 또한 무용 조명은 무대 공간을 밝히고 아름답게 할 뿐만 아니라 신체의 움직임에 보조하며 의상의 디자인과 색상과 함께 무대에서 작품의 내용을 더욱 돋보이게 한다(장소정, 2015)고 주장하였다.

조명과 의상, 작품의 컨셉, 음악 등 공연을 구성하는 요소의 상호적 관계가 있어야 하며 이를 작품의 의도에 맞게 나타나게 하는 것이 안무가의 역할

이라고 본다. 따라서 무대 조명은 “무엇을 어떻게 보여줄 것인가”에 대해 고민하며 빛을 다루고 가꾸는 일(신호, 2007)이라고 볼 수 있다. 무대에서 조명을 사용함으로써 작품의 질을 향상시킬 수 있다. 또한 안무가가 관객에게 작품에서 의도하는 바를 간접적으로 드러낼 수 있게 도움을 주는 역할을 하거나 직접적으로 조명을 작품 내 하나의 구성으로 활용하여 나타낼 수 있다.

본 작품에서 조명은 연구자가 관객에게 보여주고자 하는 이미지를 극대화하는 역할로 작품 구성에 따라 강조하고 싶은 분위기를 연출하고자 하였다.

조명을 활용하여 가장 중점으로 두고 싶었던 장면은 도입부와 2장이다. 도입부에서는 극장 구조를 활용하여 2층 좌석과 무대와 연결되어있는 공간을 활용하였고 무용수가 2층에 앉은 상태에서 시작하기 때문에 탑 조명의 깜박임을 이용하여 관객들에게 조명 안에 있는 무용수에게 집중할 수 있게 연출하였다. 또한 무용수가 들고 있는 소품의 색이 돋보일 수 있게 연출한 장면이다. 2장에서는 연구자가 선동되지 않아 무리에 끌 수 없었던 것을 알게 되고 까만색 넥타이를 뜯어버린다. 그러면서 선동자가 다시 무리 속으로 선동하기 위한 욕망과 빨간색 넥타이를 이용해 연구자를 조롱하는 모습을 극대화하고자 빨간색 조명을 연출하였다.

3.2.4. 음악

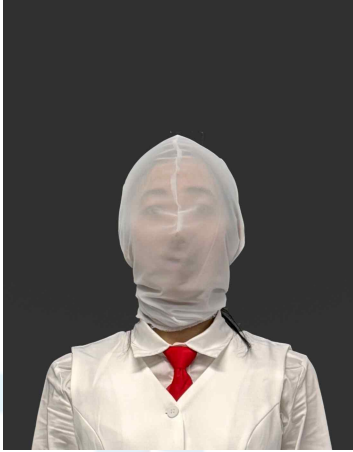
무용공연에서 음악은 안무자가 작품 속 장면에서 드러내고자 하는 분위기를 관객들에게 쉽게 접할 수 있게 도움을 주는 역할을 한다. 또한 음악은 무용수의 움직임의 에너지를 보다 효과적으로 끌어올리는 역할을 함으로써 이를 보는 관객들도 무용수의 에너지를 함께 느끼며 공연에 대한 집중도를 높이게 되는 것이다. 김지선(2012)는 무용과 음악의 연관성에 대해 무용과 음악이 어우러지는 완성도 높은 무용작품은 귀로 듣지 않아도 음악을 눈으로 감상할 수 있는 음악적 무용이 되기도 하는 것이라고 하였다.

본 작품에서 사용된 음악은 타악기 핸드럼으로 만들어진 음악을 사용하였다. 군중심리에서 선동자를 따라서 진행되는 현상을 타악기의 박자가 점진적으로 쌓여가는 음악을 통해서 나타내고자 하였고 음악의 리듬에 중점으로 동작을 연구, 분석하여 구상하였다. 총 2개의 음악을 1장과 3장에서 사용하였고 나머지 2장, 4장은 무음으로 구성하였다.

1장에서 사용되는 음악은 Temple Step Project & Hang Massive의 “Warmth of The Sun’s Rays (Bass Love Remix)” 이다. 1장에서는 군중심리의 현상 중 하나인 레밍효과를 모티브로 타악기 핸드럼의 쌓여가는 박자감을 통해 움직임을 구상하였으며 앞사람보고 따라가면서 동작을 수행하고 앞사람과 똑같이 움직이기 위해 몸에 긴장감을 가지고 동작으로 군중심리에 대한 표현을 극대화하고자 하였다.

3장에서 사용되는 음악은 1장과 동일하게 타악기 핸드럼으로 만들어진 음악으로 Mickey Hart et al.의 “Tides(feat. Sikiru Adepoju, Giovanni Hidalgo)” 이다. 위 음악은 도입부는 타악기를 시작으로 반복되는 노래가 나오면서 시작된다. 그 뒤로는 점차적 다양한 타악기와 음성이 섞여서 나오고 음악의 폭이 다양하다는 특징이 있다. 본 연구자는 1장 음악과 동일하게 박자감을 이용하여 동작의 움직임을 연구하였고 1장의 음악보다 템포가 높은 음악을 통해 군중으로 모였을 때 나오는 에너지를 군무로써 풀어내어 표현하고자 하였다.

3.2.5. 소품



[사진 3-8] 흰색 복면을 착용한 모습 [사진 3-9] 흰색 복면을 착용한 모습
〈앞〉 〈옆〉



무용 작품 「무리(群)」에서는 모든 무용수가 공연 시간 전체에 흰색 복면을 착용하였다. 군중을 형성하는 개인은 오로지 수적인 힘을 느끼게 되고, 그 속에서 익명성이 보장되면서 혼자만 책임을 지지 않는다는 무책임성이 발휘되어 그들의 본능이 무한정 발산(이슬범, 2014)하는 모습을 보인다고 하였다. 이러한 군중의 익명성을 특징으로 무대 위에서 얼굴로도 구별할 수 없도록 모두가 같은 모습으로 나타내고자 하였다.



[사진 3-10] 넥타이 줄



[사진 3-11] 빨간색 넥타이



[사진 3-12] 검은색 넥타이

본 작품에서 소품인 넥타이를 활용하여 군중심리를 표현하기 위한 역할로 선동자, 선동당하는 자, 선동당하지 않으려는 자, 또 다른 선동자라는 캐릭터를 부여하였으며 총 5장 중 특히 1장에서 각자의 역할에 대한 이미지를 명확하게 보일 수 있도록 구성하였다. 무용수들이 착용한 넥타이의 색상은 빨간색, 검은색 두 가지의 색으로 나뉘어 나타내었다. 빨간색 넥타이는 왕족의 복장, 힘을 상징하여 선동자의 권위를 보여주고자 하였고 욕망을 표현하고자 하였다. 검은색 넥타이는 검은색이 상징하는 수동성에서 선동자와 무리에게 선동당하는 개인의 모습을 나타내고자 하였다. 이는 〈사진 3-7〉 색상의 이미지를 참고하였다.

1장에서 선동자가 검은색 넥타이와 빨간색 넥타이 중에 빨간색 넥타이를 선택함으로 선동하며 이러한 선동자를 따르는 개인의 모습을 드러내고자 하

였고 연구자가 선동자가 버린 검은색 넥타이를 주워 선동당하지 않은 개인이 무리에 들어가고자 넥타이를 착용했다는 것에 의의를 두고 따르는 것을 표현하였다. 4장에 사용된 검은색 넥타이 약 40개를 연결한 줄을 선동당한 다수의 개인으로 이루어진 무리의 모습으로 비유하였다. 그 줄을 선동자가 던짐으로써 무용수들을 선동하려고 하는 모습과 무용수들이 넥타이 줄을 목에 걸고 선동자가 이끄는 검은색 넥타이를 선택한 무리를 따르는 것을 표현하고자 하였다.

3.2.6. 무대 위 무용수 위치

본 작품에서는 무대 내 위치에 대한 설명을 무대에서 위치하는 무용수의 시점에서 오른쪽(Right), 왼쪽(Left), 하부(Down Stage), 상부(Up Stage)로 설명하였다. 무대 내 자세한 위치와 용어는 <사진 3-12>로 정리하였다.

[사진 3-13] 무대 내 위치별 용어

Up Stage		
UR	UC	UL
CR	CC (Center)	CL
DR	DC	DL
Down Stage		

IV. 작품 분석

1. 작품 제목 및 주제 : 「무리(群)」

본 연구자는 현대인이 살아가고 있는 현대사회에서 나타나는 사회 현상 중 하나인 군중심리를 중심으로 군중심리로 인해 발생한 사회 문제를 주제로 하였다. 무리에 선동당하는 개인의 모습 그 자체에 집중하고자 하였고 무리에 대한 모습을 직접적으로 나타내고자 작품의 제목을 「무리(群)」로 선정하였다.

2. 작품 의도

현대인은 하루하루 수많은 사람과 만나고 서로의 목표가 비슷하다고 생각되면 그들과 무리가 되어 어울리며 살아간다. 그리고 그러한 무리 속에서 현대인은 소외라는 불안감에서 소속감이 형성되어 안정감을 찾는다. 따라서 ‘나’라는 개인의 생각과 느낌보다 무리의 분위기에 동조하여 움직이게 된다.

오늘날에 살아가는 현대인들은 집단주의적 성향에 따라 군중에 동조하는 현상이 발생한다. 군중심리라는 집단적 동조현상으로 인해 군중은 이성보다는 감정에 반응한다. 인간들은 사회적 관계를 맺음으로써 위험을 피하거나 도움을 얻는 인간의 생존본능을 가지고 있다. 더 많은 수의 집단의 힘을 따라 행동하는 군중심리의 맹목성이라는 특징을 가지며 그 속에서 익명성이 드러나게 되고 결국 무책임성이라는 사고를 가지게 된다. 현대인들은 이미 군중의 모습으로 살아가며 개인의 판단력과 사고력이 상실하여 군중의 동조에 따르곤 한다. 결국 현대인은 무의식 상태로 군중의 동조에 따라 무리에 흡수되게 된다. 이미 군중의 시선에 무의식적으로 따라가는 현대인, 결국 동조로 인해

군중심리가 일어나며 군중에 흡수되는 것을 작품 속에서 나타내고자 한다.

3. 작품 내용

개인의 선택과 개인이 가지고 있었던 특성은 존중받지 못하는 사실을 군중은 알고 있다. 군중은 개인들을 동조하여 군중심리로 이끌어버리고 군중의 힘을 키워간다. 군중을 이끄는 선동자에게 동조현상으로 인해 선동당하며 군중으로 흡수되게 되고 그들은 더 이상 개인의 모습이 나타나지 않게 된다. 본인의 선택보다는 그저 맹목적으로 무리의 행동을 그대로 따라 하는 것에 익숙해진 상태 군중의 시선에 무의식적으로 따라가는 현대인.

과연 선동당한 무리 속에 선동당하지 않은 사람이 있다면 그 사람은 끝까지 그들에게 동조하지 않을 수 있을까? 내 앞에 무리가 있고 그 무리를 따라하고 있다. 무리의 모습으로 내가 완벽히 변해야 무리가 될 수 있다. 아니 무리가 되어야 한다.

4.1. 도입부 & 1장

4.1.1. 내용 및 안무 의도

도입부는 무리를 선동하려는 선동자, 무리 속에는 본인을 따르려는 개인과 본인을 따르지 않으려는 개인으로 나뉘어 있다. 선동자는 본인을 따르려는 개인들을 본인의 무리로 만들어 버린다는 내용으로 이루어져 있다.

이러한 내용을 바탕으로 작품 속에 선동자와 선동당하는 자들과 선동당하지 않은 자인 개인의 모습을 표현하였다. 도입부에서는 움직임을 하는 동작으로 구성하지 않고 무용수들의 연기적인 요소를 통해 장면의 이미지를 보여주고자 하였다.

1장은 무리 속에 두 가지 모습의 사람이 존재하며 이들이 과연 완벽하고 완전한 무리를 형성할 수 있을까? 우선 앞만 보고 무리를 따라가 본다는 내용을 담고 있다.

이러한 내용을 바탕으로 작품 속에서 앞사람을 보고 따라 하는 움직임과 반복성을 통해 4인 군무로 표현하고자 하였다.

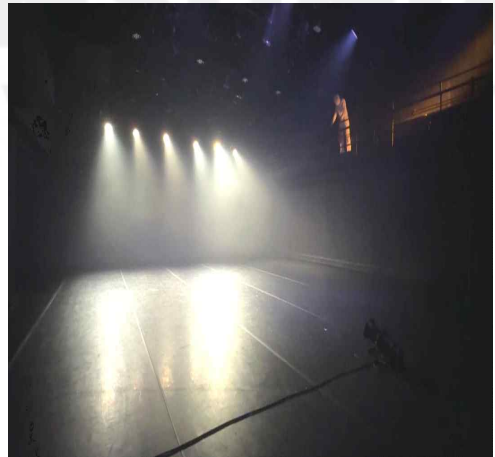
4.1.2. 움직임 구성 및 표현

도입부에서는 선동자와 그를 따르려고 하는 선동당하는 개인의 모습을 표현하려고 하였다. 특히 선동당하는 개인 중에 선동당하지 않음을 보여주고자 하는 개인의 모습을 중점으로 보여주고자 하였다. 또한 무용적인 동작의 움직임보다는 개인이 무리로 들어가는 상황에 대한 이미지를 보여주고자 하였다.

〈사진 4-1〉과 〈사진 4-2〉를 보면 DL(Down Left stage)부터 UL(Up Left stage)까지 2층 관객석과 연결된 난간과 UL(Up Left stage)에 무대로 내려올 수 있는 사다리를 이용할 수 있는 무대의 구조를 활용하여 선동자의 역할인 무용수의 동선으로 사용하였다.

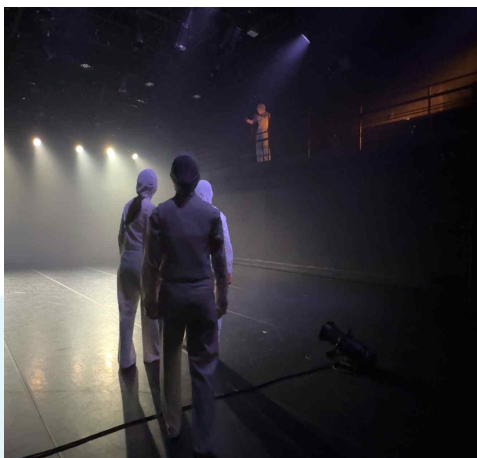


[사진 4-1] 선동자의 등장 1

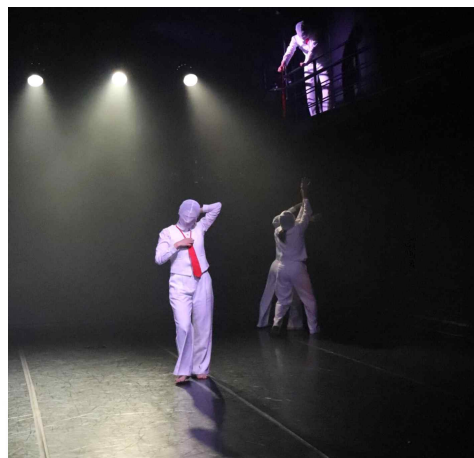


[사진 4-2] 선동자의 등장 2

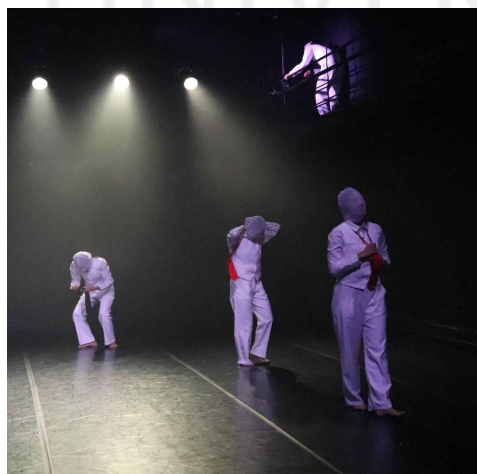
〈사진 4-3〉, 〈사진 4-4〉, 〈사진 4-5〉를 보면 선동자의 역할을 한 무용수가 난간에서 이동하는 와중에 착용하고 있는 빨간색 넥타이를 보고 가지려고 하는 무용수들과 결국 선동당하면서 무리가 된 무용수들, 선동당하지 않은 연구자와의 대비를 빨간색, 검은색 넥타이라는 소품으로 나타내었다.



[사진 4-3] 선동당하는 무리의 등장

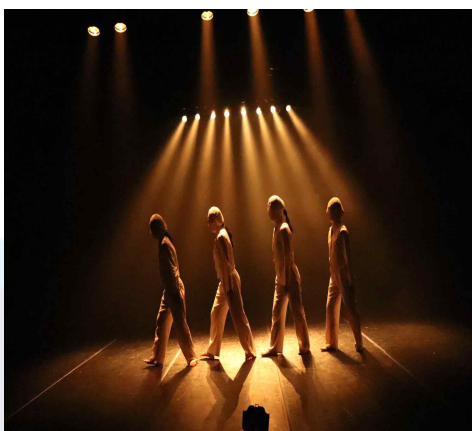


[사진 4-4] 선동당하는 개인



[사진 4-5] 선동당하는 무리가 선택한 빨간색 넥타이와 선동당하지 않은 개인이 선택한 검은색 넥타이

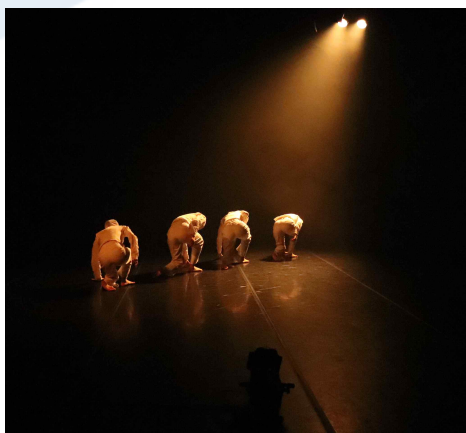
1장에서는 선동자에게 선동당한 무용수들과 선동자, 선동당하지 않은 개인의 모습으로 역할을 주었고 무리가 이루어지는 상태를 4인 군무의 형태로 움직임을 구성하였다. <사진 4-6>, <사진 4-7>, <사진 4-8>, <사진 4-9>와 같이 군중심리의 형태 중 하나인 레밍 효과를 모티브로 시선을 정면으로 하면서 앞에 있는 무용수들을 따라가는 듯한 움직임을 연구하였다.



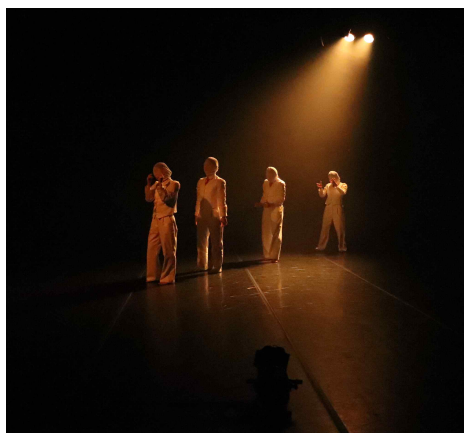
[사진 4-6] 앞사람만 보고 따라가는
무리1



[사진 4-7] 앞사람만 보고 따라가는
무리2

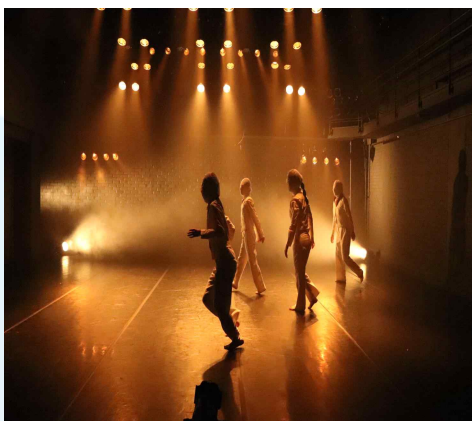


[사진 4-8] 앞사람만 보고 따라가는
무리3

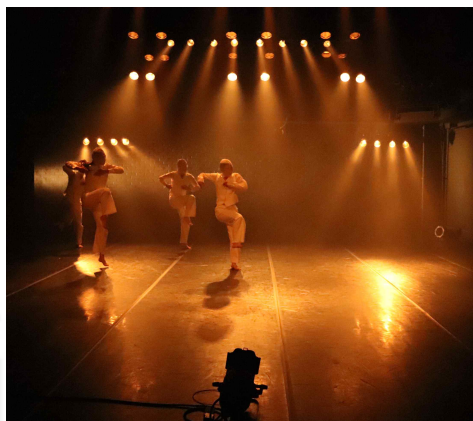


[사진 4-9] 앞사람만 보고 따라가는
무리4

〈사진 4-10〉의 장면은 연구자가 선동당하지 않으려는 모습을 표현하기 위해 무리가 가는 길에 먼저 가서 서는 듯한 모습을 보여주지만 무리가 그 앞에 줄 서는 모습을 통해 다수가 가진 힘은 무시하지 못함을 구성적으로 보여주고자 하였다. 이 장면 후에 다시 앞사람을 따라가는 듯한 움직임을 보여줌으로써 무리의 특성인 맹목성을 다시금 관객들에게 인식시키고자 구성하였다. 〈사진 4-11〉은 무리의 형태를 갖추고자 하는 모습을 4인 군무로 표현하였다.



[사진 4-10] 무리에 선동당하지 않으려는 개인



[사진 4-11] 무리의 4인 군무

4.1.3. 음악과 조명

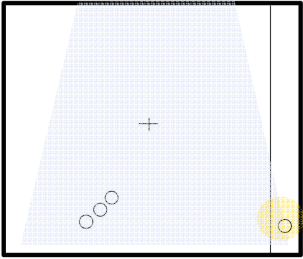
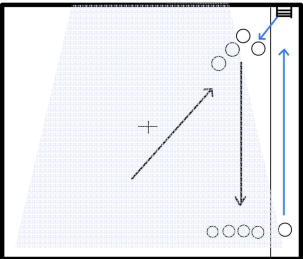
도입부는 선동자의 역할, 선동당하는 역할, 무리로서 선택되는 상황과 선택되지 못했지만 비슷한 모습으로 무리에 들어가는 모습을 강조하기 위해 무음으로 진행하였다. 1장에서 사용된 Temple Step Project & Hang Massive의 “Warmth of The Sun’s Rays (Bass Love Remix)”는 똑같은 마디가 반복적으로 나온다는 특징이 있다. 또한 앞서 말한 반복되는 마디가 음악의 베이스로 깔려있으며 중간에 여성 목소리 등 여러 요소가 점점 쌓여가는 음악적

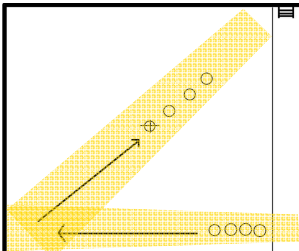
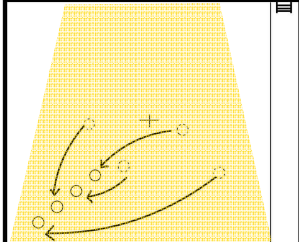
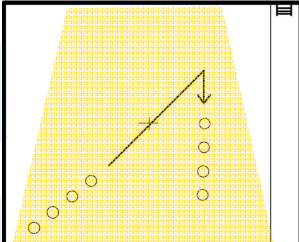
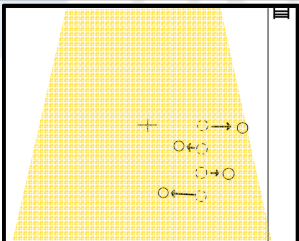
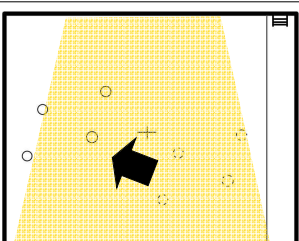
특징이 있다. 이러한 반복적으로 나오는 소리와 포인트 되는 요소들을 모티브로 움직임의 4인 군무로 구성되었다.

도입부 시작에서 2층 난간에 선동자 역할을 하는 무용수를 위치하여 탑조명을 주고 고장난 듯 깜박거리는 느낌으로 관객들의 호기심과 집중을 유도하고자 하였다. 선동자가 2층 난간의 센터로 이동하기 시작하면 무대를 화이트 계열 조명으로 바뀌면서 연구자를 포함한 3명의 무용수를 등장시켰고 선동자의 선동을 통해 무리가 만들어지는 모습으로 1장의 시작을 보여주고자 하였다.

1장 초반에 다운스테이지에서 반복적으로 앞으로 나가는 동작을 진행할 때 다운스테이지만 비추는 조명을 통해 무리가 전진하는 모습을 나타내고자 하였고 음악이 고조되면서 조명도 같이 밝혀주어 무리의 힘이 증폭되는 것을 강조하고자 하였다.

[표 4-1] 도입부 & 1장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
도입부		<ol style="list-style-type: none"> 1. 탑조명 랜덤 깜박임 (선동자 무용수 위치/ DL(Down Left stage)) 2. 화이트계열 전체 조명 on 3. 무용수들 등장 	3분 12초
		<ol style="list-style-type: none"> 4. 화이트 계열 전체 조명 사용 	

1장		<p>1. 음악과 동시에 화이트계열 전체 조명 off 길 조명 (UL→DL) on</p> <p>2. 무용수들 DR에서 UL로 사선 동선 / 길 조명 (UL→DR)</p>	5분
			
		<p>3. 음악이 하이라이트로 올라감 에 따라 조명도 앰버 색상의 전 체 조명으로 바뀌며 점차적으로 더 밝아짐</p>	
			
			

4.2. 2장

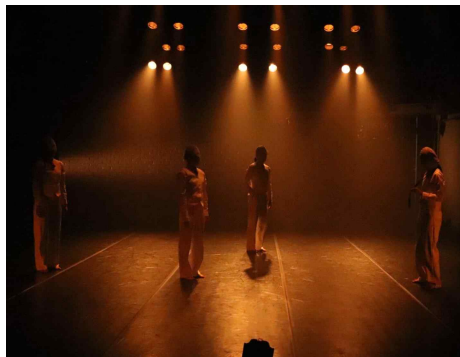
4.2.1. 내용 및 안무 의도

2장에서는 선동자가 포함된 무리와 선동당하지 않으려는 개인과의 갈등이 일어나는 모습을 나타내고자 함을 통해 연구자가 선동자를 따르지 않으면 무리에 속할 수 없고 선동자를 따르지 않으면 무리의 조롱이 있음을 보여준다. 결국 무리가 일으키는 군중심리에 개인이 선동당하며 무리에 들어가게 되는 모습을 보여주고자 하였고 넥타이를 활용해 표현하였다.

이 장면에서는 무용적인 동작보다는 무리와 개인 사이에서 갈등이 발생하는 장면을 표현하기 위해 연기적인 요소로 구성하였다. 무용수들에게도 온전히 주어지는 상황 속에 집중할 수 있게 요구하며 장면을 진행하였다.

4.2.2. 움직임 구성 및 표현

2장에서는 선동당한 무리가 선동당하지 않은 연구자에게 조롱하는 모습을 이미지로 표현하였다. <사진 4-12>는 연구자가 착용하고 있던 검은색 넥타이를 버림과 동시에 선동자가 빨간색 넥타이를 통해 선동하려고 하는 모습을 나타내었다.



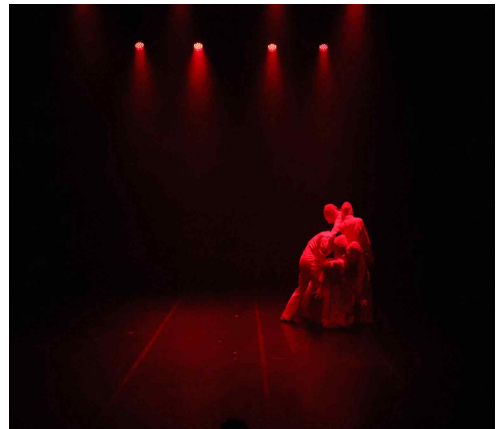
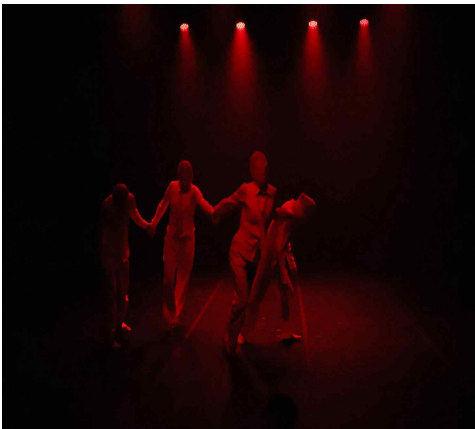
[사진 4-12] 무리와 선동당하지 않은 개인 간 생긴 갈등

〈사진 4-13〉은 빨간색 넥타이를 서로 던지면서 이전에 선동당하지 않아 무리가 되지 않은 연구자를 조롱하는 모습을 표현하고자 하였다.



[사진 4-13] 다시 무리에 들어가고자
빨간 넥타이를 빼앗으려는 개인

또한 〈사진 4-14〉과 〈사진 4-15〉의 장면에서 무리와 같은 넥타이를 갖게 되면서 무리에 흡수되는 과정에서 4인이 신체접촉을 한 상태로 연결되고 서로의 움직임에 반응하는 모습을 보여주고자 움직임을 연구하였다.

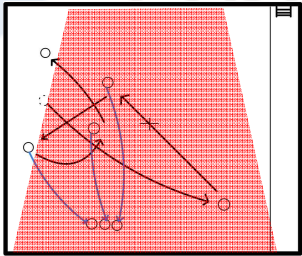
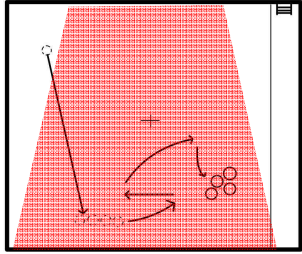


[사진 4-14] 무리에 흡수되는 과정 1 [사진 4-15] 무리에 흡수되는 과정 2

4.2.3. 음악과 조명

1장의 음악이 끝나고 난 후 선동당하지 않은 연구자의 모습에 집중시키고 자 무음으로 진행하였다. 연구자가 본인의 검은색 넥타이와 무리가 된 무용수들의 빨간색 넥타이를 비교하면서 DL(Down Left stage)로 이동하며 무리에 들어가지 않으면 함께할 수 없음을 깨달으면서 넥타이를 뜯어 던져버림과 동시에 빨간색 조명으로 바뀌었다. 선동자가 연구자를 다시 선동하며 동조하는 모습을 보여주고 결국 선동당하는 개인의 모습으로 분위기를 전환하고자 하였다. 연구자가 무리에 흡수되는 과정 속 빨간색 넥타이를 통해서 무리가 되는 모습을 극대화하여 표현하고자 조명 또한 그대로 빨간색의 조명을 사용하였다.

[표 4-2] 2장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
2장	 	1. 빨간색 조명 on (연구자가 DL에서 넥타이 뜯음 과 동시 진행)	2분

4.3. 3장

4.3.1. 내용 및 안무 의도

2장에서 연구자가 무리에게 선동당하며 무리의 구성원으로 받아들였다면 3장에서는 완벽한 무리의 모습을 표현하였다. 연구자가 무리와 갈등하여도 무리에 흡수되고 싶어 무리가 됨을 선택한 연구자의 모습에서 무리로써 똑같이 행동하여 완전한 무리의 형태를 갖추었음을 나타내고자 하였다. 또한 무리가 하나로 연결된 공동체의 움직임은 서로 신체접촉이 된 4인의 움직임과 무리 속에서 분리되어도 결국 같은 모습을 띠고 있다는 모습을 2인씩 두 그룹으로 나눠서 구성하였다. 신체적 접촉을 통한 4인과 2인의 신체접촉 움직임과 넥타이를 활용한 움직임, 4인 군무로 구성하여 표현하고자 하였다.

4.3.2. 움직임 구성 및 표현

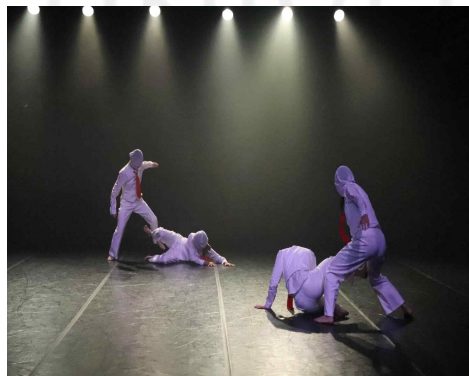
무리가 완전한 무리의 형태를 갖추었고 하나의 공동체로의 움직임을 나타내기 위해 신체접촉을 이용한 4인의 신체접촉의 움직임, 2인의 신체접촉의 움직임, 4인의 군무로 구성하였다.

먼저 <사진 4-16>과 같이 4인의 신체접촉의 움직임으로 구성하고자 하였다. 4인이 상호작용하며 서로 무리 안에서 이끌어주고 당겨주고 함으로써 무리 속에서 이루어지는 유대감을 표현하고자 하였다. 움직임을 진행할 때 서로의 신체 중 한 부분이라도 무조건 접촉되어 있을 수 있도록 움직임의 규칙을 두었다. 그리하여 각자가 지정한 무용수의 신체 부위를 느끼며 반응하며 움직임을 구성하여 작품 속에서 나타내고자 하였다.



[사진 4-16] 완전한 무리의 형태로
이루어지는 유대감
(4인 신체접촉 움직임)

4인 신체접촉 움직임이 끝나고 2인씩 두 그룹으로 분리되어 신체접촉 움직임을 진행한다. 분리되어도 무리라는 하나의 공동체임은 같다는 것을 표현하기 위해 같은 동작을 하지만 방향의 변환을 주어 더 다양한 구성을 보여주고자 하였다.

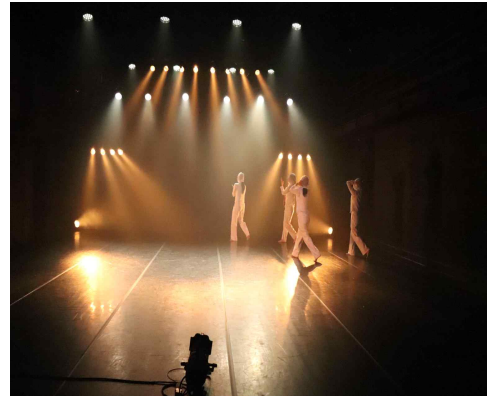


[사진 4-17] 완전한 무리의 형태로
이루어지는 유대감
(2인 신체접촉 움직임)

또한 4인 군무를 통해서 무리 속에서 나오는 유대감의 극대화를 표현하여 서로의 움직임 속에서 에너지를 주고받으면서 나오는 서로에게 영향을 주는 모습을 표현하고자 하였다.



[사진 4-18] 완전한 무리 속에서 나오는 유대감 극대화 1 (4인 군무)



[사진 4-19] 완전한 무리 속에서 나오는 유대감 극대화 2 (4인 군무)

4.3.3. 음악과 조명

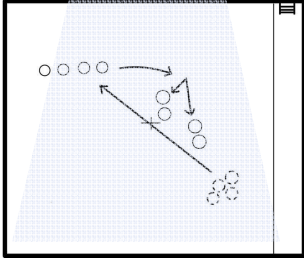
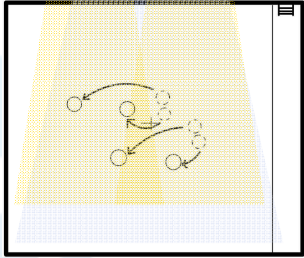
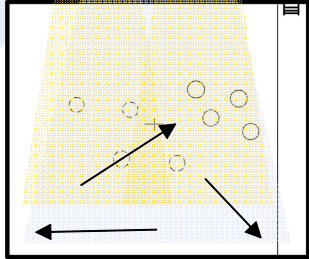
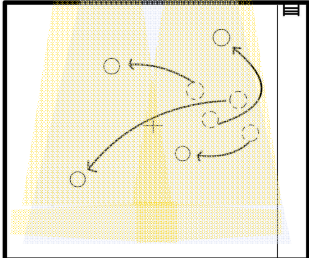
2장에서 연구자가 무리가 되어 흡수되고 뭉쳐지는 모습으로 마무리되고 음악과 함께 완전한 무리가 됨을 표현하고자 하였다.

3장에서 쓰인 음악은 Mickey Hart et al. 의 “Tides(feat. Sikiru Adepoju, Giovanni Hidalgo)”으로 음악이 반복되는 특성을 이용하여 무리의 움직임에서 나타나는 에너지를 극대화하여 활용하고자 하였다.

3장 음악과 동시에 화이트 계열의 조명을 무대 전체적으로 쏘아서 무리로 흡수된 개인의 벡타이 색을 더 돋보이게 표현하고자 하였다. 2인 신체접촉 움직임이 끝나고 음악 템포와 부가적으로 들어가는 박자감에 맞춰 움직임의 템포도 같이 올라가게 된다. 4인의 군무가 시작될 때 조명의 분위기를 끌어올리기 위해 엠버 색상의 전체 조명을 추가하였으며 점차 같은 색상의 사이드 조명을 추가하여 무대를 밝힘으로써 군무의 에너지 끝점에 도달할 수 있도록

표현하였다.

[표 4-3] 3장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
3장		1. 빨간색 조명 off / 화이트 계열 조명 on (음악과 동시) 2. 4인 컨택 및 2인 컨택까지 조명 동일	2분 30초
			
		3. 엠버 톤의 전체 조명(4인 군무 시작) 4. 음악의 고조됨에 따라 같은 색의 사이드 조명 추가	
			

4.4. 4장

4.4.1. 내용 및 안무 의도

새로운 선동자가 등장하면서 넥타이 줄을 던짐으로써 기존에 존재하던 무리보다 더 많은 인원의 다른 무리에 따라가는 모습을 표현하고자 하였다. 또한 새로운 선동자가 던진 검은색 넥타이 약 40개를 연결한 줄은 선동당한 다수의 개인으로 이루어진 무리의 모습으로 비유하였다. 그 줄을 선동자가 던짐으로써 무용수들을 선동하려고 하는 모습과 기존의 무리가 되고자 선택한 것을 망설임 없이 버리면서 넥타이 줄을 목에 걸고 선동자가 이끄는 더 많은 수의 개인이 존재하는 무리를 따르는 것을 표현하고자 하였다.

4.4.2. 움직임 구성 및 표현

도입부와 같이 4장에서도 새로운 선동자의 역할을 하는 무용수가 무대 2층 난간에 등장하게 된다. 무용수의 옷차림에서 보이듯이 기존에 무리로써 존재했던 개인들의 모습과는 상반된 색상인 검은색의 캐주얼 정장을 입음으로써 더 큰 무리를 이끄는 새로운 선동자의 모습에 더 중점을 두고 표현하였다.

새로운 선동자가 넥타이 줄을 던지는 행동과 기존에 속했던 무리의 색을 가차 없이 버리고 넥타이 줄에 머리를 끼움으로써 더 많은 인원이 선동되어 있는 무리로 들어가는 것에 집중적으로 보여주고자 하였다. 그래서 무용적인 움직임보다는 상황 자체에 분위기와 상황에 집중하면서 나오는 자연스러운 움직임을 표현하고자 하였다.



[사진 4-20] 새로운 선동자의 등장



[사진 4-21] 새로운 선동자와 더 많은 무리를 나타내는 벡타이 줄 던짐



[사진 4-22] 더 많은 무리로 들어가는 기존의 무리



[사진 4-23] 새로운 선동자의 무리에 합류한 무리

4.4.3. 음악과 조명

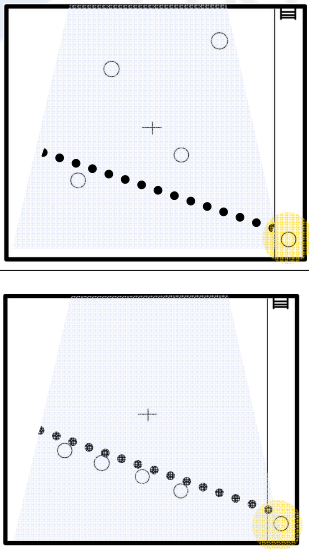
새로운 선동자의 등장과 무리에 속한 개인들이 더 많은 인원의 무리를 의미하는 벡타이 줄을 매는 행위 자체에 더 집중도를 높이기 위해 무음으로 진행하였다. 음악으로 상황에 대한 분위기를 연출할 수도 있었지만 도입부, 2장, 4장은 주어진 상황에 더 몰입하는 무용수들을 더 돋보이게 하고 싶은 구

성을 연구하게 되었다. 그 결과 음악보다는 무음으로 무용수들 서로 간에 물
입도를 요구하면서 작품의 의도를 드러내는 구성으로 나타내고자 하였다.

무용수들이 3장에서 쓰러지고 화이트 계열의 전체 조명을 사용하면서 분
위기 전환을 하였고 4장에서 새로운 선동자의 역할인 무용수가 DL(Down
Left stage) 2층 난간에 등장할 때 2층 난간 다운스테이지에 위치한 조명을
사용하였다.

무대에 쓰러져있는 무용수들이 같은 무리에 있음을 상징하는 빨간색 넥타
이를 버리고 더 많은 인원의 새로운 무리를 상징하는 넥타이 줄을 착용하고
선동자가 넥타이 줄을 잡아당기면서 무용수들이 끌려가는 모습을 보여주고
조명의 페이드 아웃으로 공연의 마무리를 나타내고자 하였다.

[표 4-4] 4장 동선 및 조명

장면	동선 및 조명	조명 플랜	소요 시간
4장		<ol style="list-style-type: none"> 1. 화이트 계열의 전체 조명 (무용수들이 쓰러지고 앰버 톤 조명 off) 2. 탑 조명 (새로운 선동자의 등장)/DL 3. 무용수들이 넥타이 줄에 목을 걸고 선동자가 줄을 잡아당기면서 조명 fade out 	2분

V. 결 론

본 논문은 군중심리로 인해 발생한 사회 문제를 주제로 사회 속에서 만들어지는 군중의 형태와 군중에 속해있는 현대인을 표현한 무용 작품 「무리(群)」에 대한 연구·분석한 논문이다.

본 연구자는 작품을 처음 제작하기에 앞서 현대사회의 문제점을 찾고자 하였다. 기술이 발전함에 따라 소셜미디어의 사용도 증가하고 있는 시대에 미디어 매체 속에서 군중심리로 인한 현상이 발생하고 있다는 사실을 발견하였다. 군중심리로 인해 발생하는 긍정적인 부분도 물론 존재한다고 본다. 그러나 본 연구자는 긍정적인 부분보다는 군중심리로 인한 부정적인 역할과 결과에 대한 경각심을 주고자 「무리(群)」라는 작품을 제작하게 되었다. 또한 군중에 속한 현대인은 집단주의적 성향이 나타나고 자신이 속한 무리에 동조될 수 밖에 없음을 전달하며 군중심리를 소재로 「무리(群)」라는 작품으로 표현하고자 하였다.

본 연구자는 군중심리로 인해 발생한 사회 문제인 마녀사냥과 현대사회의 발전에 따라 발생한 인터넷 마녀사냥을 통해 군중심리가 미치는 부정적인 영향으로 인식하였다. 한국 사회의 급진적으로 발전하는 기술과 경제에 따라 개인주의적 성향이 드러나고 집단주의의 모습보다는 개개인의 모습을 더 중요시되는 시대로 변화하고 있다. 그러나 한국의 유교 사상이라는 문화적인 측면과 더불어 사회의 모습에 따라 집단주의적 성향은 여전히 존재하고 있음을 알 수 있었다. 집단주의적 성향은 집단적 동조현상을 일으키며 자극적인 요소에 반응하는 모습을 보이고 군중심리라는 심리 현상으로 발생하게 되는 것이다. 그리하여 집단주의적 동조현상으로 인해 발생하여 군중심리를 일으키는 과정을 극대화하여 작품 속에서 투영하고자 하였다.

또한 본 작품을 통해 집단주의적 성향에 따라 군중에 동조하는 현상이 발생하며 군중심리라는 집단적 동조현상이 발생함을 선동자에게 선동당하는 무리와 그들이 일으키는 동조현상으로 인해 개인도 동조되어 무리를 이루는 모습을 표현하고자 하였다. 이러한 무리가 되는 과정 속에서 선동자와 선동당하는 개인들, 선동당하지 않은 개인으로 캐릭터를 구분하여 작품의 컨셉을 명확

하게 드러내고자 하였다. 또한 작품을 통해 관객들에게 전달하고자 하는 내용과 의도에 따라 조명, 음악, 소품 등의 표현 요소들을 구성하여 무용 작품 「무리(群)」를 연구·분석하였다.

작품을 연구·분석하는 과정 속에 더 많은 수의 집단의 힘을 따라 행동하는 군중심리의 맹목성이라는 특징을 가지며 그 속에서 익명성이 드러나게 되고 결국 무책임성이라는 사고가 나타나게 된다는 사실에 주목하였다.

현대인들은 소셜미디어가 급진적으로 발전하는 모습을 보이는 현대사회에서 살아가고 있다. 이러한 사회에서 인터넷이라는 익명성 보장된 매체를 사용하며 익명성이 보장된다는 사실만을 믿고 무책임한 행동을 하는 모습을 보이고 있었다. 결국 현대인은 익명성이 보장된 사회 속에서 무의식 상태로 군중의 동조에 빠르게 반응한다는 문제점을 발견할 수 있었다.

결론적으로 무용 작품 「무리(群)」를 통해 관객들에게 과거에 군중심리로 인해 발생했던 사회 문제와 현대사회에서의 사회 문제를 인식시키고자 하였다. 이러한 군중심리가 미치는 부정적인 영향이 일어나지 않도록 근본적인 문제를 파악하는 관심이 필요함을 관객들에게 시사하며 경각심을 주고자 한다.

본 연구자는 군중심리가 일으키는 문제들은 집단이 존재하는 모든 주변 환경에서 일어날 수 있음을 인식하게 되었다. 또한 집단을 이끄는 선동자의 행동에 따라 군중의 태도가 변하고 집단의 분위기가 긍정적인 방향 혹은 부정적인 방향으로 나아가는 데 중요한 방향키로서의 역할을 하는 것이 중요하다는 사실을 깨닫게 되었다.

본 연구를 진행하면서 아쉬운 점은 군중으로 풀어낼 수 있는 요소와 장면을 더 자세히 풀어내지 못한 부분과 군중 속에서 나타내고자 했던 역할의 장면이 짧아 구성면에서 설명이 부족하지 않았나 싶다. 또한 극장의 구조상 막을 사용하지 못해 무대 구성을 다양하게 사용하지 못한 점과 연구에 있어 현 시대에서 발생한 군중심리의 사례에 대한 자료의 부족함을 느끼고 이와 관련된 사회적 문제 및 현상에 대한 연구·조사가 필요함을 인식하게 되었다.

이에 본 연구를 통해 무용이라는 예술로 사회적인 문제를 연구·분석하며 안무자로서 열린 시야를 가질 수 있는 계기가 되었다. 작품을 구성하는 방법과 전달하고자 하는 내용을 작품 속에서 풀어내는 방법을 얻음을 통해 추

후 다른 안무작에서 효율적인 작품 구성과 움직임 구성하며 안무자로서 나아갈 수 있는 발판이 되고자 한다.



참 고 문 헌

- 김나현. (2017). 색의 상징적 의미와 오방색을 활용한 창의적 표현연구. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원
- 김동노. (2023). 개인주의, 집단주의, 자유주의, 공동체주의와 한국 사회의 변화. *사회이론*, 153-196, 10.37245/kjst.2023.05.63.153
- 김규찬. (2006). 인터넷 마녀사냥의 전개과정과 그 함의. 석사학위논문, 서울대학교 대학원
- 김용숙, 『컬러심리 커뮤니케이션』. 도서출판 일진사. 2008. p.47~129
- 김지선. (2012). 무용표현의 극대화를 위한 음악교육의 필요성. 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원
- 귀스타브 르 봉(2021), 『군중심리』, 현대지성, p.8
- 귀스타브 르 봉(2021), 『군중심리』, 현대지성, p.24
- 귀스타브 르 봉(2021), 『군중심리』, 현대지성, pp.34~37
- 귀스타브 르 봉(2021), 『군중심리』, 현대지성, pp.46~47
- 귀스타브 르 봉(2021), 『군중심리』, 현대지성, pp.49~51
- 귀스타브 르 봉(2021), 『군중심리』, 현대지성, p.52
- 서현선. (1999). 『마녀 사냥』. *한국여성신학*, (38), 101-103.
- 송성자. (1997). 집단주의와 개인주의 문화비교와 한국가족치료 접근 전략. *한국가족치료학회지*, 5(1), 1-26.
- 신 호. (2007). 조명을 통한 무용 예술의 무대 공간 시각화 방안 연구. *한국무용학회지*, 7(1), 75-94.
- 에버릿 딘 마틴(2012), 『군중행동 The Behavior of Crowds』, 까만양, p.148
- 연명흠. (2010). 중국, 일본, 네덜란드, 한국의 개인주의 감성 비교. *감성과학*, 13(1), 79-90.

- 유수진. (2018). 무대의상과 패션의 디자인 접근을 위한 고려 사항에 관한 연구. 석사학위논문, 상명대학교 일반대학원
- 윤원아, 김기옥. (2000). 소비자의 집단주의 - 개인주의 성향에 관한 척도개발. 소비자학연구, 11(3).
- 이슬범. (2014). 생물의 군집현상을 해석한 작품연구. 석사학위논문, 서울과학기술대학교
- 이성연. (2015). 『이성연의 경제 이야기 레밍은 왜 집단자살을 할까?』. 넥스트 이코노미, (137), 92-93.
- 이영수. (2005). 중세의 마녀사냥의 현대적 의의. 독일어문학, 13(4), 147-168.
- 이재영. (2007). 청소년의 문화성향에 따른 성역할정체감, 심리적 조망 및 도덕성 지향의 관계. 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원.
- 이지현. (2016). 귀스타브 르봉의 군중심리학을 바탕으로 한 무용 작품 「죄 없는 자, 이들에게 돌을 던져라」의 창작과정 연구. 석사학위논문, 동덕여자대학교
- 장성숙. (2004). 한국문화에서 상담자의 초점: '개인중심' 또는 '역할중심'. 한국심리학회지: 사회및성격, 18(3), 15-27.
- 장소정. (2015). 무용안무와 무대조명의 상호적 관계에 관한 연구. 조명·전기설비학회논문지, 29(9), 10-13.
- 조궁호. (2007). 동아시아 집단주의와 유학 사상: 그 관련성의 심리학적 탐색. 한국심리학회지: 사회및성격, 21(4), 21-53.
- 조현석. (2023.08.18.). [기자의 눈] 개인주의, 이기주의 사회에서 공동체란, 경남대학보, <https://knnews.kyungnam.ac.kr/news/articleView.html?idxno=2537>
- 최영준. (2015). 개인주의-집단주의 문화차원의 공간분석방법론 구축 및 적용. 박사학위논문, 서울대학교 대학원

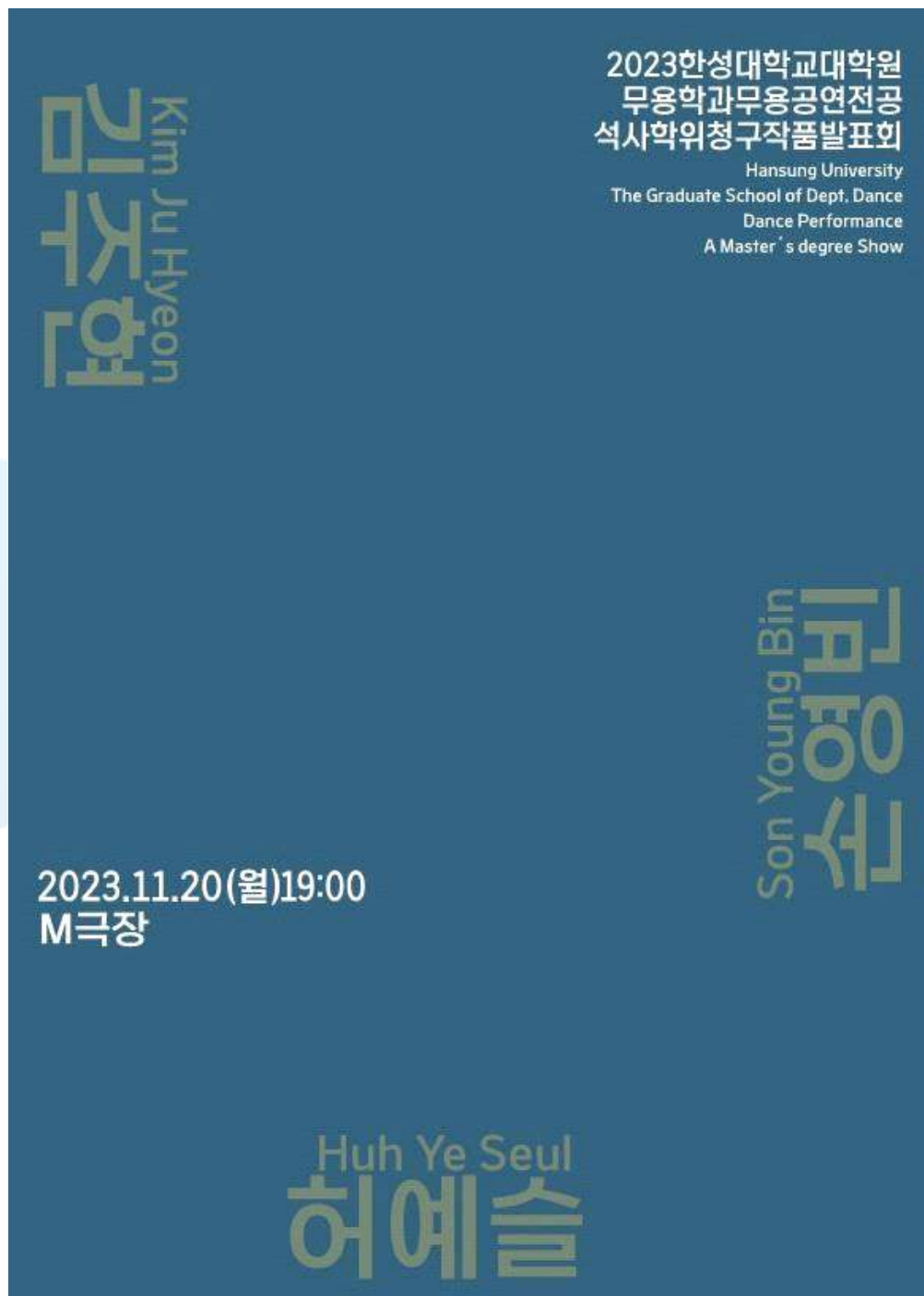
- Hofstede, G. (1991). *Cultures and organizations : Software of the mind*. London : McGraw-Hill(차재호, 나은영 역. 세계의 문화와 조직. 서울 : 학지사, 1995.).
- Triandis, H. C. (1995). *Individualism and collectivism*. Boulder, CO : Westview
- Triandis, H. C. (1989a). *Cross-cultural studies of individualism and collectivism*. Nebraska symposium on Motivation (41-133). Lincoln, NB : University of Nebraska Press



부 록

작품명	무리(群)
일 시	2023년 11월 20일 월요일 PM 7:00
장 소	M극장
작품 시간	약 15분
안무자	허예슬
출연진	허예슬, 유예진, 정지윤, 김예원
음 악	1장 - Temple Step Project & Hang Massive의 “Warmth of The Sun’s Rays (Bass Love Remix)” 3장 - Mickey Hart, Zakir Hussain, Planet Drum, Sikiru, Adepoju, Giocanni Hidalgo의 “Tides(feat. Sikiru Adepoju, Giovanni Hidalgo)”
소 품	빨간색 넥타이 4개, 검은색 넥타이 1개, 검은색 넥타이 약 40개를 연결한 넥타이 줄
조명감독	조명 디자인 허 환 / 조명 오퍼레이터 전의준

팜플렛



작품내용

무리(群) Crowd 안무 허예슬

군중에 있어 개인의 선택과 개인이 가지고 있었던 특성은 존중받지 못하며 군중의 모습은 그들만의 색이 있고 개인이 그 안으로 들어가려면 개인이 변화해야 한다. 그 변화를 받아들이는 개인은 강압적으로 느껴질 수 밖에 없고 결국 개인은 선택보다는 그저 군중의 강압적인 압력을 받아들이게 되며 군중을 있는 그대로 따르게 되는 것이다.

이렇게 개인이 듣고 보고 신뢰하고 있는 것들이 주체적인 개인의 선택이 아닌 군중이라는 무리 안에서 나타난 결과가 개인의 선택에 영향을 준 것은 아니었는지 생각해볼 필요가 있다.

본인의 선택보다는 그저 맹목적으로 무리의 행동을 그대로 따라 하는 것에 익숙진 상태이며 이미 자아정체성의 상실로 인해 주체적인 인간으로 살지 못하고 군중의 시선에 무의식적으로 따라가는 현대인

무리가 아닌 개인의 주체적인 선택이 주어졌을 때
과연 군중의 결정에 어떠한 영향도 받지 않고 주체적인 인간으로 나아갈 수 있을까?

“
내 앞에 무리가 있고 그 무리를 따라하고 있다.
무리의 모습으로 내가 변해야 무리가 될 수 있다. 아니 무리가 되어야 한다.
”

출연

허예슬



유예진



정지윤



김예원



ABSTRACT

A Study on the Dance Work 「The Crowd」

Huh, Ye-Seul

Major in Dance Performance

Dept. of Dance

The Graduate School

Hansung University

This is a study on the dance work "The Crowd," which expresses the form of crowds created in society and modern people who belong to crowds, with the theme of social problems caused by military-centeredness.

Due to the rapidly changing technology, economy, and society, Korean society has changed into a society where individualism has become more prevalent. Although the younger generation seems to have become individualistic on the surface, they have a habit of maintaining social relationships to avoid danger according to human survival instinct. In addition, they are still showing collectivistic tendencies due to their Confucianism and Korean culture.

This researcher would like to present the social problem of group-centeredness, which occurs when the collectivistic tendency of

modern people is manifested in a group called a crowd, which has both positive and negative effects.

Crowd psychology mentality is one of the social psychological phenomena, and refers to the psychological state in which individuals agree with the group's claims when they form a group and are assimilated by the group's numerical strength.

Examples of negative social problems caused by crowd psychology are witch hunts and internet witch hunts. Witch hunts and internet witch hunts refer to the phenomenon of blindly following the majority opinion and accusing those designated as 'witches' as sinners.

In a society with collectivistic tendencies, social problems are emerging through the psychological phenomenon of herd mentality, and I wanted to maximize the appearance of modern people who belong to such a crowd and convey it through the work.

The researcher worked with three dancers in addition to the researcher to perform the dance work "A Crowd," and it consists of a total of five chapters, including an introduction. The researcher studied and analyzed the work by proceeding with a composition that combines various elements such as military dance, black ties and red ties, a tie string that connects 40 black ties, and masks to express anonymity in the crowd.

Through this research and creative process, I hope to raise awareness of the social problems caused by military-centeredness in the past and social problems in modern society. I would like to suggest that modern people with collectivistic tendencies form a crowd and create a phenomenon of collective sympathy, which leads to military centeredness. In addition, we want to warn the audience by suggesting that it is necessary to identify the underlying problem to prevent the negative effects of crowd psychology from occurring.

【Key words】 Collectivism, crowd psychology, witch hunt, online witch hunt

