



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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 창작 기억 너머, 에 관한 연구



HANSUNG
UNIVERSITY

2019년

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

한 송 하

석사학위논문
지도교수 정석순

무용 창작 기억 너머, 에 관한 연구

A Study on the Creative Dance Work,
Beyond Memories



한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

한 송 하

석사학위논문
지도교수 정석순

무용 창작 기억 너머, 에 관한 연구

A Study on the Creative Dance Work,
Beyond Memories

위 논문을 무용학 석사학위 논문으로 제출함

2019년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

한 송 하

한송하의 무용학 석사학위 논문을 인준함

2019년 6월 일



HANSUNG
UNIVERSITY

심사위원장 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

무용 창작 기억 너머, 에 관한 연구

한 성 대 학 교 대 학 원
무 용 학 과
무 용 공 연 전 공
한 송 하

급속하게 자본주의화가 진행된 한국사회에서 통상적으로 우리는 권력의 우위에 있는 사람을 갑, 그렇지 않은 사람을 을이라고 지칭한다. 급변하는 환경에 따라 이러한 변질된 자본주의 문화가 한국에 뿌리내리게 되면서 갑과 을을 구분하는 문화, 즉 갑을관계에 따른 우위가 사회 전반적으로 퍼진 것이다. 갑을관계는 갑질이라는 비정상적인 행태를 만들어냈으며 누구든 본인의 의사와는 관계없이 을의 역할을 경험하게 된다. 을의 역할이란 필연적으로 열위에 놓인 폭력의 대상이며, 이는 신체적인 것과 정신적인 것을 포함한다. 하나의 문화처럼 인식되어진 갑을관계, 그것에서 오는 트라우마는 일상적인 관계에서조차 피할 수 없게 된 사회문화적 현상으로서 이제는 그 심각성에 경종을 울려야 할 때이다. 누구나 을이 되기도 하는 사회, 우리는 그런 시대에 살아가고 있다.

본 논문은 갑질현상에서 보여 지는 피해자들의 트라우마를 심리적으로 접근하여 만든 연구자의 석사학위 창작 작품 기억 너머, 에 관한 연구와 분석이다.

총 네 개 장면의 흐름으로 구성 되어진 이 작품은 음악적 효과를 통해 사건의 배경을 제시한다. 트라우마에서 오는 불편함, 공포심 등 부정적인 감정에 대

한 반복적 표현과 벗어나고자 하는 의지를 움직임으로 구사하고 소품으로 의자와 옷을 사용하여 창조 행위에 다양성을 부여했다.

작품의 주제를 효과적으로 전달하고자 두개의 옷을 연결해 하나의 옷으로 보여지게 만들어 트라우마의 연결고리를 찾았고 두 무용수를 역할을 분리하여 그 이미지를 부각시켰다. 이에 본 연구는 작품의 구성요소, 창작과정 및 방법, 공연까지의 과정을 분석하고 이것을 본 논문으로 정리하였다.

본 연구자의 작품 기억 너머, 를 통해 트라우마의 심각성을 깨닫고 경각심을 고취하고자 한다.



【주요어】 트라우마, 외상후 스트레스 장애, 정신적 충격, 갑질, 피해자

목 차

I. 서 론	1
II. 이론적 배경	2
2.1 트라우마에 대한 정의와 이해	2
2.2 갑질현상에 대한 정의 및 배경	3
2.2.1 ‘갑질’의 사전적 의미	3
2.2.2 갑질현상의 사회 문화적 배경	3
III. 작품개요	4
3.1 작품 형식 및 구조	4
3.2 작품의 구성요소 및 표현매체	5
3.2.1 의상 효과	5
3.2.2 조명 효과	8
3.2.3 소품활용 및 표현방법	9
3.2.4 음악적 효과	11
IV. 작품분석	12
4.1. 1장: 사건의 시작, 침습	13
4.1.1 내용 및 안무의도	13
4.1.2 움직임 구성 및 표현	14
4.1.3 음악	15
4.1.4 무대장치 및 조명	16

4.2. 2장: 회피, 억압, 지배	17
4.2.1 내용 및 안무의도	17
4.2.2 움직임 구성 및 표현	18
4.2.3 음악	20
4.2.4 무대장치 및 조명	21
4.3 3장: Try	22
4.3.1 내용 및 안무의도	22
4.3.2 움직임 구성 및 표현	23
4.3.3 음악	25
4.3.4 무대장치 및 조명	26
4.4 4장: 아직 끝나지 않은..	27
4.4.1 내용 및 안무의도	27
4.4.2 움직임 구성 및 표현	27
4.4.3 음악	28
4.4.4 무대장치 및 조명	28
 V. 결 론	 30
 참 고 문 헌	 31
부 록	32
ABSTRACT	35

표 목 차

[표 3-1] 작품설명도표	4
[표 3-2] 색의 구체적 연상 및 추상적 연상	7
[표 3-3] 빛의 강도에 의한 무대 조명효과	8
[표 3-4] 음악목록	11
[표 4-1] 동선기호 및 무대패턴	15



그림 목 차

[그림 4-1] 움직임 동선	15
[그림 4-2] 조명 플랜	16
[그림 4-3] 소품 위치	16
[그림 4-4] 움직임 동선	20
[그림 4-5] 움직임 동선	20
[그림 4-6] 움직임 동선	20
[그림 4-7] 움직임 동선	20
[그림 4-8] 조명 플랜	21
[그림 4-9] 조명 플랜	21
[그림 4-10] 움직임 동선	25
[그림 4-11] 움직임 동선	25
[그림 4-12] 움직임 동선	25
[그림 4-13] 움직임 동선	25
[그림 4-14] 조명 플랜	26
[그림 4-15] 조명 플랜	26
[그림 4-16] 조명 플랜	29
[그림 4-17] 소품 위치	29

사 진 목 차

[사진 3-1] 의상	5
[사진 3-2] 의상	5
[사진 3-3] 의상	5
[사진 3-4] 의상	5
[사진 3-5] 소품	9
[사진 3-6] 소품	10
[사진 4-1] 사건의 시작, 침습	14
[사진 4-2] 사건의 시작, 침습	14
[사진 4-3] 회피, 억압, 지배	18
[사진 4-4] 회피, 억압, 지배	18
[사진 4-5] 회피, 억압, 지배	19
[사진 4-6] 회피, 억압, 지배	19
[사진 4-7] Try	23
[사진 4-8] Try	23
[사진 4-9] Try	24
[사진 4-10] Try	24
[사진 4-11] 아직 끝나지 않은..	27
[사진 4-12] 아직 끝나지 않은..	28

I. 서론

본 연구는 트라우마를 주제로 만들어진 무용창작 작품 기억 너머, 에 관한 분석이다. 인간이라면 누구나 크고 작은 내면의 상처를 가지고 있다. 트라우마란, 과거의 경험을 통해 겪은 심리적 외상으로 강력한 정신적 충격으로 인해 우리의 감정을 지배하는 기억을 말한다.¹⁾

그 기억은 처음 각인된 시점에서 오랜 시간이 지나도 끊임없이 영향을 주는 이물질과 같다. 트라우마를 가지고 있는 사람들의 대다수는 그 사건이 일어난 시간에 멈춰 파편화된 기억과 고통스러운 과거 속에 묶인 채 그 때의 순간을 재경험하며 살아간다. 그 형태는 다양하며 ‘전문 의학용어’에서 ‘일반용어’로 변화 될 만큼 일상적으로 사용되어지고 있다. 그만큼 사람들은 거대한 폭력에 노출되어 있다는 뜻이며 많은 사건, 사고들이 사회논란으로 문제시 되고 있다.

본 연구자는 사회논란으로 각종 매체와 뉴스에 보도되었던 한진그룹 일가의 갑질논란 사건을 바탕으로 피해자들에게 남겨진 트라우마에 집중하여 작품을 연구하였다. 논란의 이면에 따른 문제점은 방관한 채 현상에만 집중하는 현실을 보고 피해자들이 겪었을 고통과 스트레스, 충격, 그들을 향한 부정적인 시선 등을 생각하며 주제에 대해 관심을 가지게 되었고 작품연구에 동기가 되었다. 조사와 여러 사례를 통해 피해자, 을에 대한 트라우마에 공감하였고 그것은 ‘누구나 겪을 수 있고, 누구에게나 노출되어 있다.’ 라는 가정 하에 주제를 선정하게 되었다. 갑을 관계에서 이루어지는 갑질행위에 대한 트라우마를 심리적으로 접근하여 표현하였고 비슷한 상황을 반복적으로 노출하는 방법으로 불편함과 위험성을 부각시켜 트라우마에 대한 경각심을 일깨우고자 했다. 궁극적으로는 작품을 통해 피해자들을 방관하지 말고 진정성 있게 다가갔으면 하는 마음과 함께 나아갈 수 있는 방향을 모색하길 바라는 연구자의 의도가 담겨 있다.

1) <https://0pall2.blog.me/221401546832> 트라우마 [trauma](2016.6.21)

Ⅱ. 이론적 배경

2.1 트라우마의 정의와 이해

트라우마[Trauma]는 충격적인 과거의 사건, 공포심을 느꼈던 순간 등 경험했던 비슷한 상황이 발생했을 때 당시의 기억을 떠올리며 심리적 불안을 겪는 증상을 말한다.²⁾ 불안증세로 나타나는 여러 가지 신체적, 정신적 증상을 PTSD (Post-traumatic Stress Disorder), 외상 후 스트레스 장애라 한다. 이것에서 나타나는 증상들은 같은 맥락으로 이해하여 총체적으로 ‘트라우마’라 한다.

일반적인 의학용어로는 조직이나 장기의 손상을 의미하는 '외상(外傷)'을 뜻하나, 심리학에서는 '정신적 외상', '영구적인 정신 장애를 남기는 충격'을 말하며 정신적 상처는 psychological trauma, 육체적 상처를 physical trauma 라고 부른다.

큰 상처를 뜻하는 라틴어 트라우마(Trauma)가 말뿌리³⁾이며, 상처라는 뜻의 고대 그리스어 $\tau\rho\alpha\upsilon\mu\alpha$ (트라우마트)에서 유래하였다. 고대 그리스에서는 ‘외상학’을 트라우마톨로지(外傷學, Traumatology)라고 불렀다. 창으로 사람을 뚫을 때 생기는 상처와 현상을 ‘트라우마’라 부르며 외과 용어로 사용하였다. 신체의 일부분이 떨어져 나가거나 목숨이 위태로운 극한 상태를 설명하는 단어를 점차 정신과 영역에서도 사용하게 되면서 현재는 극심한 스트레스와 우울, 절망의 상태를 설명하는 일반용어가 되었다.

외상 후 스트레스 장애의 주된 증상은 충격적인 사건의 재경험과 비슷한 상황 및 자극이 오면 회피하려는 행동이다. 증상의 시작점은 다 다르며 집중력 및 기억력 저하, 지각이상 등의 인지기능 문제를 경험한다. 충동적이고 공격적인 성향, 강박장애, 우울증, 약물 남용 등의 합병증상이 나타날 수 있고 외상을 겪는 사람들의 대부분은 공통적으로 자신이 경험한 일에 대한 생각을 멈출 수가 없다.

2) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=73291&cid=43667&categoryId=43667>
트라우마 (2019.6.21)

3) 한동일. (2017). 『라틴어 수업』, 흐름출판.

2.2 갑질현상에 대한 정의 및 배경

2.2.1 '갑질'의 사전적 정의

갑질은 계약 권리상 쌍방을 뜻하는 갑을(甲乙) 관계에서 상대적으로 우위에 있는 '갑'에 특정 행동을 폄하해 일컫는 접미사를 붙여 부정적인 어감이 강조된 신조어이다. 상대적으로 우위에 있는 자가 우월한 신분, 지위, 직급, 위치 등을 이용하여 자신의 방침에 강제로 추종케 하며 상대방에게 무례하게 행동하거나 부당 행위를 통칭하는 개념이다. 갑질의 범위에는 정신적, 육체적, 언어폭력, 괴롭히는 환경 조성 등이 해당된다.

2.2.2 갑질현상의 사회 문화적 배경

갑질은 사회 구조적인 문제이며, 급변한 시대가 만든 과도기적 현상으로 본다. 서구화의 흐름을 따라온 대한민국 사회 안의 대부분의 관계들은 이제 서면으로 작성된 계약을 바탕으로 한다. 서구인들은 관계의 맺음을 계약으로 정리한다면, 한국인들은 삼강오륜의 원리를 기본으로 한 유교의 도덕사상을 바탕으로 한다. 급속하게 자본주의화가 진행된 한국 사회에서 오래전부터 유지되어 이어져온 봉건적 가치관과 사고가 서구의 계약문화가 혼재하면서 생겨난 부작용이 갑을관계로 나타났다. 한국사회의 오랜 관습 같은 문화 정서적 경향이 갑질의 가장 큰 원인이라 보고 있다. 한국 사회의 강압적이고 강제적인 갑의 역할과 을의 낮은 저자세가 깔려있기 때문에 개개인은 그런 문화를 답습하는 것이고 이는 한 관계에서 을이었던 개인이 또 다른 관계에서 갑이 됐을 때 같은 행동을 행하는 이유다.

Ⅲ. 작품개요

3.1 작품 형식 및 구조

본 연구자의 작품 기억 너머, 는 트라우마에 대한 특성을 움직임으로 표현하고 관계성을 보여주기 위해 옷을 이용하여 방법을 찾고자 했다. 전체적인 큰 틀로 4장의 구성으로 나뉘고 1장과 4장의 구성을 같게 하여 플래시백(Flash back) 효과⁴⁾를 주고자 했다. 오브제⁵⁾인 옷을 입고 벗는 행위를 통하여 장의 전환을 구성하고 트라우마에서 보여지는 심리적인 변화에 따라 음악의 변화를 주었다.

[표 3-1] 작품설명도표

	주제	장면 설명	시간
제 1 장	사건의 시작, 침습	사건을 인지하고 고통의 시작의 순간	1분 30초
제 2 장	회피, 억압, 지배	불쾌한 기억의 괴로움, 공포심, 억압, 지배	7분
제 3 장	Try	기억에서 벗어나려는 몸부림	6분
제 4 장	아직 끝나지 않은..	플래시백, 기억의 재경험	40초

제1장은 특정사건에 대한 뉴스를 짜깁기한 음악을 사용하여 트라우마의 사건적 배경을 제시하였다. 결정적 장면을 노출시켜 관객들이 문제를 인식하게 만들었다. 제2장은 두 무용수의 옷을 연결하여 상체를 접촉한 상태의 움직임으로 트라우마에서 발생하는 부정적인 감정의 이미지를 연상시키도록 연출하였다. 제3장은 작품의 클라이맥스로 트라우마에서 벗어나고자 하는 시도를 표현하는데 중점을 두고 격렬한 움직임의 안무로 장을 구성하였다. 제4장은 1장과 같은 장면으로 구성하여 현재와 과거의 관계성을 논리적으로 설명되게 하였다.

4) 사람의 마음에 예기치 못한 순간에 과거의 장면, 기억 혹은 경험이 갑작스럽게 떠오르는 현상

5) 생활에 쓰이는 물건들을 작품에 그대로 이용한 것

3.2 작품의 구성요소 및 표현매체

3.2.1 의상 효과



[사진 3-1] 의상



[사진 3-2] 의상



[사진 3-3] 의상



[사진 3-4] 의상

의상은 총 6벌로 상의 4벌, 하의 2벌로 이루어지며 각 상의 2벌과 하의 1벌로 자연스러운 일상복 형태의 단조로운 의상을 선택하였다. 무용수의 신체 움직임의 자유롭게 구사하기 위해 신축성이 좋은 소재를 선택했다. 그 중 가장 끝에 착용한 상의는 두 개의 옷을 하나로 보이도록 연결하여 제작하였다. 이는 작품의 시각적인 효과를 부여하고 작품의 주제를 잘 드러내는 매개체이기도 하다. 벗어던지는 장면을 고려하여 내부에 소매가 없는 상의를 착용하여 부피감을 감소시키고 신체라인을 돋보이게 하였다. 의상의 색상은 우울하고 어두운 분위기를 내기 위한 회색과 살색의 조합, 위협적이고 위험성을 나타내는 적색과 남색을 선택하였다. 하의는 검정색과 남색으로 상의와 대조되게 입었으며 전체적으로 두 무용수의 의상 색을 다르게 하여 역할의 경계를 보여주고자 했다.

상의 - 회색 , 적색 , 살색 , 남색

하의 - 검정색 , 남색

HANSUNG
UNIVERSITY

[표 3-2] 색의 구체적 연상 및 추상적 연상⁶⁾

색상	구체적 연상	추상적 연상
빨강	피, 심장, 불, 장미, 태양, 사과	정열, 위협, 폭발, 걱정, 흥분, 광기, 위험
주황	화염, 오렌지, 굴, 단풍, 석양	온화, 성숙, 질투, 환희, 신선, 명랑, 기쁨
노랑	빛, 해바라기, 병아리, 금, 레몬	희망, 유쾌, 활발, 평범
연두	유아, 자연, 배추	신선, 위안
녹색	풀, 잎, 숲, 시금치, 고추	평화, 안정, 생명감, 안식, 청결, 조용함
파랑	바다, 하늘, 물, 호수	성실, 냉정, 시원함, 고독, 자유, 청정
보라	포도, 와인, 제비꽃, 가지, 자수정	우아, 신비, 고귀, 환상, 불안
남색	바다, 숲, 비	침착, 신비, 공포, 질투
흰색	눈(雪), 구름, 백지, 안개, 우유	결백, 소박, 순결, 평화, 신성
회색	흐린 날, 재, 돌(石)	실망, 우울, 불안, 퇴색, 침묵
검정	숲, 밤(夜), 상복, 흑발, 먹	종말, 죄, 엄숙, 사멸, 공포

6) 김정희. (2010). 「색을 통한 미술 심리치료 연구」. 강원대학교 교육대학원 교육학 석사학위논문.

3.2.2 조명 효과

무용 작품과 조명은 밀접한 관계를 지니고 있으며, 작품의 해석에 맞물리는 조명 색과 디자인은 안무가 뿐 아니라 관객을 만족시킬 수 있는 좋은 작품을 만들어낸다.⁷⁾ 조명은 작가의 의도를 전달하는 하나의 방법으로 작품의 분위기를 나타내는데 큰 비중을 차지한다. ‘트라우마’ 라는 다소 무거운 주제를 표현하기 위해 전체적으로 조명을 어둡게 하고 장면마다 조명 변화를 주어 의미하는 바에 효과를 더했다. 전체조명으로 보더라이트(border light)⁸⁾를 사용하여 무용수의 컨텍과 의상과의 움직임이 잘 보이도록 하였다. 1장과 4장에는 전광을 이용한 붉은색의 조명으로 무용수의 표정과 몸짓의 형태만 부각시켰다. 2장 시작에는 두광을 사용하여 독립적 효과를 주었고 푸른색의 조명을 사용하여 차가운 분위기를 조성하여 관객들에게 작품의 이미지를 전달하였다.

[표 3-3] 빛의 강도에 의한 무대 조명효과

빛의 방향	시각적 선명도	극적 효과
전측광 (front light)	얼굴 앞 쪽에서 오는 빛, 선명도 가장 유용함	얼굴의 윤곽, 뚜렷하게 나타남 평면적으로 보이게 함 극적효과 약함
후광 (back light)	무대 뒤에서 관객석 방향으로 비추는 빛, 사실적 표현에 사용	실루엣 연출, 무대 앞 돌출되어 보이게 하는 효과, 무대 공간 깊이 강조, 엄숙하고 신비한 분위기 연출
두광 (high side light)	머리 위, 천장에서 내려오는 빛	극적인 효과에 매우 탁월, 독립적인 효과 조성
각광 (foot light)	아래쪽에서 위쪽을 향하여 투사되는 빛, 선명도가 가장 정확함	대상물 강조나 긴장감, 공포감으로 차가운 분위기 조성, 극적효과 유용

7) 장소정, 이장원, 이국세. (2013). 무용작품에 따른 무대조명디자인 분석에 관한 연구 『한국조명 전기설비학회 춘계학술대회 논문집』.

8) 무대 전체를 선명하고 고르게 조명할 때 사용하는 조명기구

3.2.3 소품활용 및 표현방법

소품 (옷, 의자)



[사진 3-5] 소품

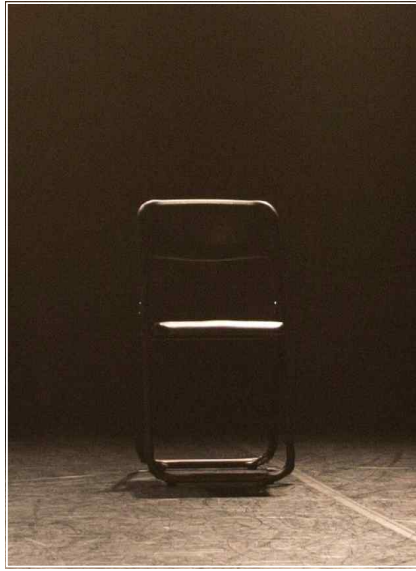
소품은 작품의 메시지를 함축적으로 내포하여 이미지를 전달한다.

“아직도 겁이 나. 그때가 다시 올까 싶어서...” 그때의 기억은 평생을 짓누르고 따라다니는 공포와 트라우마였다.⁹⁾ 그렇다면 트라우마를 헤어나오는 길은 유령처럼 따라다니는 것으로부터 도망치는 것이 아니라 그것과의 대면을 통해서 거기에 의미를 부여하는 것이다¹⁰⁾

트라우마를 조사하면서 피해자들의 인터뷰나 관련 서적에 ‘~따라다닌다’는 문장과 글귀를 많이 발견하였다. 이에 영감을 받아 굴레와 같은 이미지를 표현하기 위해 옷을 제작하였다. 트라우마와의 관계성을 보여주고 이미지를 연상시키기 위한 매개체 역할과 작품의 분위기를 보여주는 의상의로서의 역할도 담겨있다.

9) 이동고. (2019). 민간인 학살 다룬 영화 <해원> 구자환 감독과의 대화. 『울산저널』.재인용

10) 왕은철. (2017). 『트라우마와 문학, 그 침묵의 소리들』. 서울 : 현대문학.



[사진 3-6] 소품

의자의 사용은 일상적인 공간, 사건의 기억이 억압하는 무시간성¹¹⁾의 공간이기도 한 이중적인 의미를 담고 있다. 주로 1장과 4장의 장면에서 사용되어 지고 의자 위에서 안도하기도 하며, 괴로워하기도 하는 장면을 연출하였다.

11) 무의식에 들어온 정서와 표상은 억압된 그 순간의 상태 그대로 보존 된다

3.2.4 음악적 효과

본 연구자는 장면의 전환이 아닌 심리적 변화의 흐름에 맞춰 음악을 사용하였다. 이슈화 되었던 여러 갑질사건의 내용이 담긴 뉴스를 편집해 짜깁기 하여 작품의 시작을 알렸다. 음악의 흐름은 2장부터 3장까지 조용하고 긴장된 상태를 유지하다 긴박하고 걱정적인 음악으로 변화된다. 트라우마는 ‘반복된다’라는 특징을 전제로 혼란스럽고 반복적인 음성이 나오는 음악을 선택하였다. 음성은 단지 의성어로서의 의미만 갖는다. 어떠한 이미지를 추상시키거나 뜻이 존재하지는 않다. 음악의 구성 또한 1장과 4장을 똑같이 연출하여 주제를 효과적으로 전달하였다.

[표 3-4] 음악목록

장면	작곡가	곡명	심리적 상태	시간
1 장	연구자 편집	[출처 뉴스]	기억의 무시간성 충격, 플래시백	1~20초
2 장	Mika Vainio, Ryoji Ikeda, Alva Noto	Movements 1	두려움, 거부 회피	5분
	Alva Noto, Sakamoto Ryuichi	Reverso	불쾌감, 반복된 괴로움	2분
	Meredith Monk, Robert Een	Monk : Facing North - Hocket	고통의 몸부림	2분
3 장	Hans Zimmer, Lorne Balfe	I Want to Go pro	벗어나려는 시도	1~40초
	Steve Reich	Different Trains - America -Before The War	벗어남의 강한 의지, 내면의 싸움	2~40초
4 장	연구자 편집	[출처 뉴스]	억압, 기억의 재경험	40초

IV. 작품분석

제목 - 기억 너머,

안무 - 한송하

출연 - 한송하, 김하얀새

음악 - 편곡 외 Mika Vainio, Ryoji, Ikeda, Alva Noto - Movements 1

Alva Noto, Sakamoto Ryuichi - Reverso

Meredith Monk, Robert Eno - Monk : Facing North - Hocket

Hans Zimmer, Lorne Balfe - I Want to Go pro

Steve Reich - Different Trains - America -Before The War

소품 - 옷, 의자

시간 - 15분 14초

작품 내용 -

몸에 새긴 문신처럼 가슴 속에 각인된 상처는 기억 너머 무의식의 공간에 자리 잡는다. 애써 기억하려 하지 않아도, 상처는 수시로 나를 괴롭힌다. 상처로 생긴 흉터가 내 의지와는 상관없이 가렵 듯, 가려움에 저절로 손이 가서 긁다가 다시 상처를 만들 듯, 괴로움은 반복된다.

작품 의도-

사회 현실을 직시하고 트라우마의 심각성과 경각심을 일깨우고자 한다. 피해자는 피해받길 원한 적이 없다. 피해자임에도 불구하고 사회적 낙인에 몸부림치며 살아간다. 권력에 우위에 있는 가해자들에게 피해자들의 목소리는 쉽게 묻혀 버린다. 여전히 피해자는 ‘피해자답게’ 행동할 것을 요구받는다. 작품을 통해 트라우마에 대한 인식을 바로잡고 그들이 내는 목소리에 조금이나마 힘이 되길 바라본다.

4.1. 1장 : 사건의 시작, 침습

4.1.1 내용 및 안무의도

정신적 외상을 생활 속에서 재경험 (re-experience)한다. 외상적 사건을 연상시키는 상황에 의해 사건에 대한 고통스런 기억이 반복해서 떠오른다. 다시 일어날 것만 같아 괴롭다. 일상의 공간을 의미하는 의자에 앉아 작품이 시작된다. 무의식에 들어온 표상과 정서는 억압된 순간의 상태 그대로 보존된다는 무시간성 특징을 살려 뉴스를 듣는 순간 갑질의 행위를 당했던 과거의 충격적인 기억이 떠오르면서 괴로워한다. 트라우마를 겪게 되는 배경을 제시하고 불안함을 암시한 채 장면이 전환된다.



4.1.2 움직임 구성 및 표현



[사진 4-1] 사건의 시작, 침습

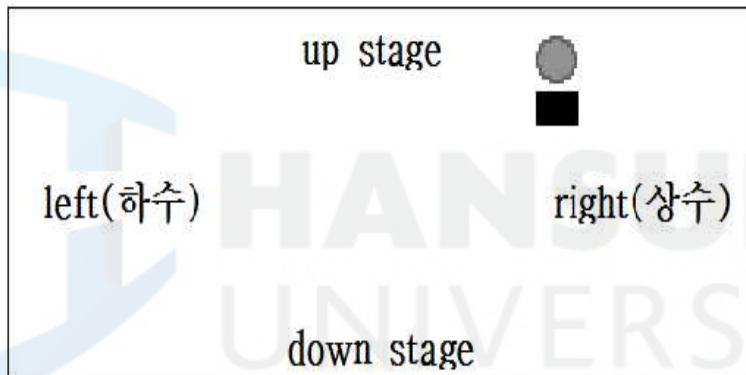


[사진 4-2] 사건의 시작, 침습

우리는 무서운 분위기가 조성되고 공포심이 들 때 누군가를 의존하거나 몸을 움츠리는 행동 분석을 찾아볼 수 있다. 놀라거나 예기치 못한 순간에도 이런 행동 양상을 볼 수 있고 어깨를 들썩이거나 발을 동동 구르고 지면에서 뛰어오르는 모습을 발견할 수 있다. 장면 1은 과거 두려운 기억의 시작을 알리는 장면으로 주제의 가장 큰 핵심이자 트라우마의 사건을 제시하는 장면이다. 트라우마의 기억이 무섭고 두려워 피하고자 하는 행동으로, 발버둥치고 어깨와 몸을 움츠리는 등 의자에 의지하며 움직임을 구사한다. 1장의 동선의 구성은 단순하게 의자에서만 이루어진다.

[표 4-1] 동선기호 및 무대패턴

소품	■	up stage	
무용수 A	●	left(하수)	right(상수)
무용수 B	▲	down stage	



[그림 4-1] 움직임 동선

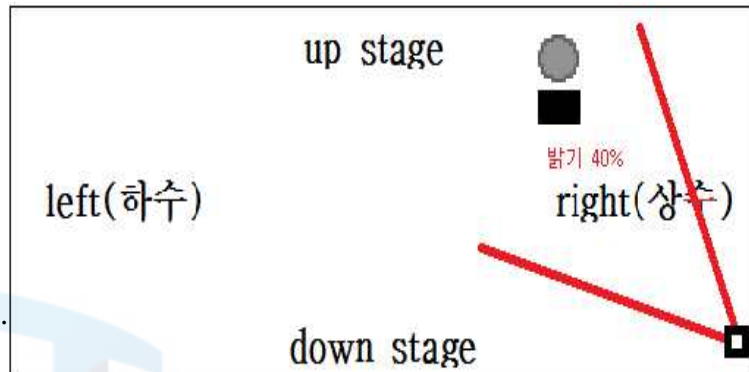
4.1.3 음악

사회논란으로 이슈화 되었던 갑질현상이나 갑질행위가 드러나는 내용이 담긴 뉴스를 짜깁기한 것으로 연구자가 리서치하고 편집하여 얻어낸 결과물을 사용하였다. 뉴스의 내용이 혼잡하게 들리게 하여 관객들의 호기심을 자극하였다. 주제가 드러나는 주요 단어만 집중적으로 들리게 함으로서 관객 스스로 추론할 수 있게 의도하였다.

4.1.4 무대장치 및 조명

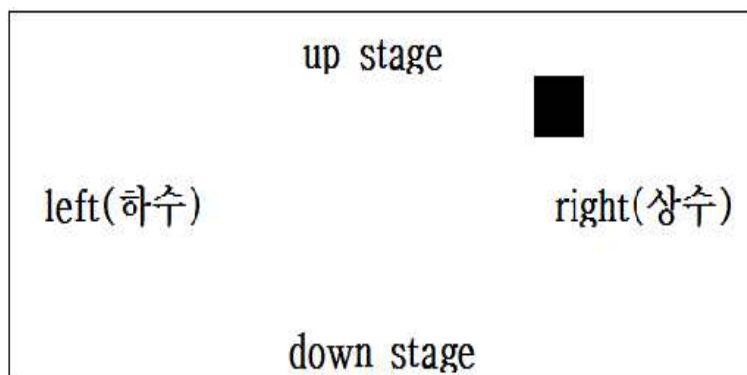
1장의 무대장치 및 조명의 구조는 단조롭다.

트라우마의 사건, 배경이 되는 장면으로 전광을 사용하여 무용수의 얼굴에 집중적으로 빛을 전달하여 얼굴 표정이 주는 이미지를 부각시켰다.



[그림 4-2] 조명 플랜

의자의 사용만으로 이루어졌고 무대 상수, up stage 쪽에 배치되어 고정되어 있다. 1장부터 4장까지 위치는 유지시킨다.



[그림 4-3] 소품 위치

4.2. 2장 : 회피, 억압, 지배

4.2.1 내용 및 안무의도

2장은 트라우마를 겪는 과정 중 인지와 부정적 변화 및 각성에 대한 이미지를 풀어내고자 했다. 불쾌한 기억과 감정을 차단하려 노력한다. 비합리적인 사고로 받아들이지 않고 모든 것을 회피하려 한다. 인정하고 싶지 않고 도피하고 싶다. 자신과 타인에 대해 부정적 인식과 감정을 가지고 스스로를 괴롭힌다. 반복되는 기억에 대한 고통의 몸부림, 내 안의 내가 아닌 다른 존재가 있는 것 같은 불쾌한 감정들이 나를 지배한다. 기억 밖으로 나오지 못하도록 발버둥치며 막아선다.

옷은 인간의 의식과 무의식을 동시에적으로 들여다 볼 수 있는 좋은 단서이다. 옷차림이나 인물 등 표면에 보여지는 전체적인 단서를 통해 상대방에게 강한 인상을 남기거나 반대로 상대방에 대한 이미지와 인상을 갖는다. 옷은 그 사람의 가치관과 관념을 보여 주며 그 사람에 대한 환상을 제공하기도 한다.¹²⁾

의상이기도 하며 매개체 역할을 하는 소품인 옷을 활용하였다. 연결된 의상을 통해 트라우마의 지배적인 이미지를 표현하고자 했다. 제작된 의상을 입고 두 무용수가 대립하고 엉켜진 의상을 풀어내는 과정을 반복하였다. 2장은 지루할 만큼 끈질기게 서로를 탐색하고 집중하는 것이 장면의 핵심이다.

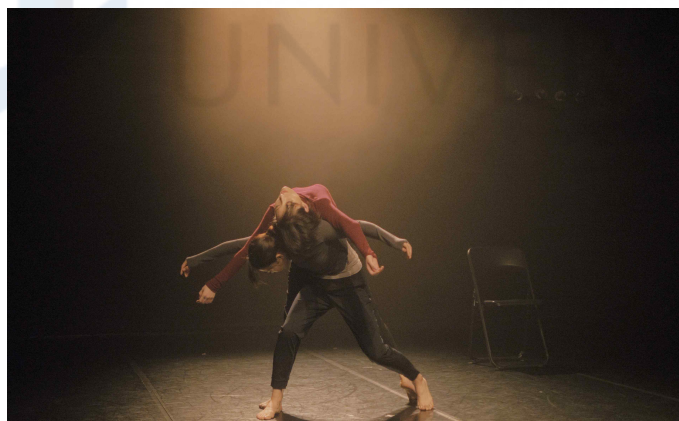
12) 김우룡, 장소원. (2004). 『비언어적 커뮤니케이션론』. 서울: 나남.

4.2.2 움직임 구성 및 표현



[사진 4-3] 회피, 억압, 지배

2장이 갖는 주된 표현은 불쾌함, 억압, 지배, 괴로움 등으로 부정적인 감정들을 대표한다. 감정의 변화에서도 부정적이라는 반복적인 이미지를 보여주듯 같은 맥락을 통해 움직임 역시 반복을 통해 끊임없이 주제를 노출시킨다.



[사진 4-4] 회피, 억압, 지배

1장은 괴로운 감정의 표현을 몸짓 정도로만 구사했다면 2장은 짜여진 안무를 통해 움직임 표현의 폭을 넓혔다. 연결된 상의로 인해 신체 움직임은 제한적이지만 오브제를 이용하여 다양한 동작을 창작하여 대립의 구조를 만들었다.



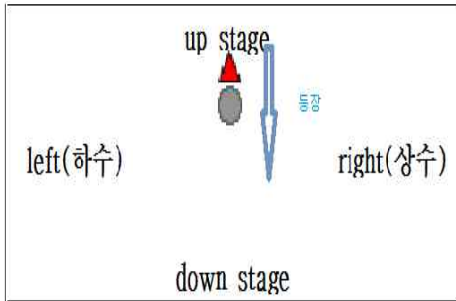
[사진 4-5] 회피, 억압, 지배

작품에서 사용된 동선은 복잡하지 않되 관계의 흐름을 명확하게 보여줄 수 있는 사선과 직선만을 사용하였다. 수직적인 움직임과 이동 동선을 통해 경직되고 긴장된 상태를 표현하고자 했다. 능동적이고 긍정적인 사고를 인지하지 못하는 트라우마의 특징을 살린 부분이다. 움직임은 공간을 크게 벗어나지 않고 소품의 공간(사건의 시작)에서 멀어지고자 사선 down stage 또는 정면 down stage, 무대 앞쪽을 향하여 끊임없이 몸부림치는 동작으로 구사하였다.

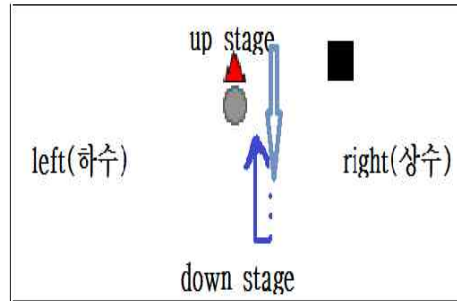


[사진 4-6] 회피, 억압, 지배

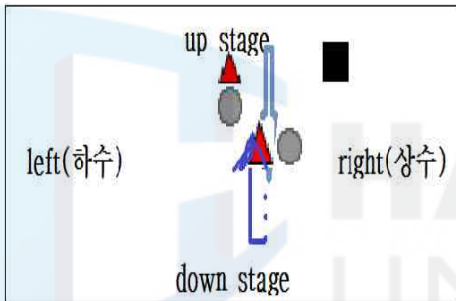
서로 밀고, 당기고, 기대고, 뿌리치고의 반복적인 움직임 안에서 각자의 역할이 잘 드러나도록 감정선을 유지하며 동작을 확장시켜 나갔다.



[그림 4-4] 움직임 동선



[그림 4-5] 움직임 동선



[그림 4-6] 움직임 동선



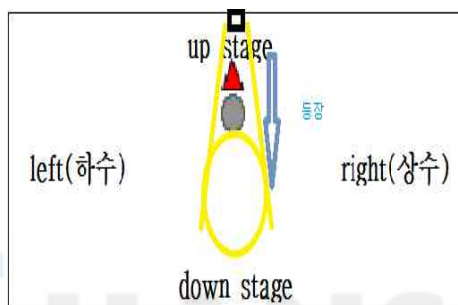
[그림 4-7] 움직임 동선

4.2.3 음악

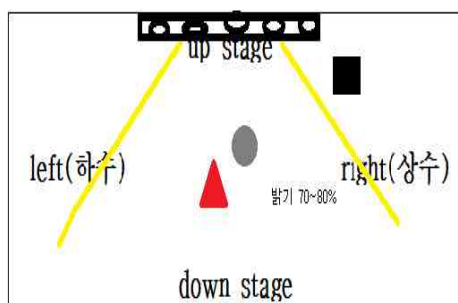
음악은 (Mika Vainio, Ryoji, Ikeda, Alva Noto - Movements 1), (Alva Noto, Sakamoto Ryuichi - Reverso), (Meredith Monk, Robert Eén - Monk : Facing North-Hocket) 3개의 음악을 편집하여 사용하였다. 순차적으로 박자와 빠르기가 강해진다. 음악이 재생되고 있는지 의구심이 생길 정도로 조용하고 리듬이 없는 곡으로 무용수의 느리고 집요하게 탐색하는 움직임에 적합하다고 생각했다. 작품의 흐름은 무용수의 호흡과 시선에 따라 진행되며 긴장을 요하는 부분이다.

4.2.4 무대장치 및 조명

1장에서 조명이 블랙아웃 된 상태에서 2장이 시작된다. 무용수가 무대 앞으로 천천히 등장할 때 두광과 탑 조명을 이용하여 시선을 집중시켰다. 뒤에 존재하는 무용수를 의식하지 못하게 하는 것에서부터 호기심을 자극하고자 했다.



[그림 4-8] 조명 플랜



[그림 4-9] 조명 플랜

4.3 3장 : Try

4.3.1 내용 및 안무의도

대립의 사이에 있던 무용수가 벗어나고자 하는 시도가 강하게 드러나는 장면으로 갈등의 해소, 인식의 변화, 주체가 바뀌는 장면이다. 관계를 보여주는 옷을 벗어내는 행위로 트라우마의 굴레에서 벗어난다는 의미를 함축적으로 내포하고 있다. 오브제를 잡아 늘리고 비틀어대며 움직임이 점점 고조되게 연출하였다. 긍정적인 감정의 변화가 아닌 나를 괴롭히고 움아매었던 기억에 대한 원망과 슬픔의 격정적인 움직임이라고 생각하면 좋다. 해소하려는 시도부터 벗어던지는 행위, 그리고 독무의 움직임을 시작으로 청각적, 시각적 모두 극대화 되는 장면이다.



4.3.2 움직임 구성 및 표현

옷을 벗어내면서 강하게 연결되어 있던 트라우마의 관계를 끊어내는 장면이다. 걱정적이고 이동 동선이 많은 장으로 격렬한 움직임을 요한다. 우리가 일상에서 답답한 일을 행하다 해소될 때 희열과 쾌감을 느끼는 것처럼, 등이 맞대어 있던 의상을 벗어던지고 음악과 함께 동작도 빌드업¹³⁾ 되는 구간이다. 억압되었던 내면의 고통을 구르고 일어서는 등 반복된 동작을 통해 표출하다.



[사진 4-7] Try



[사진 4-8] Try

13) ~을 창조하다, ~을 더 높이다

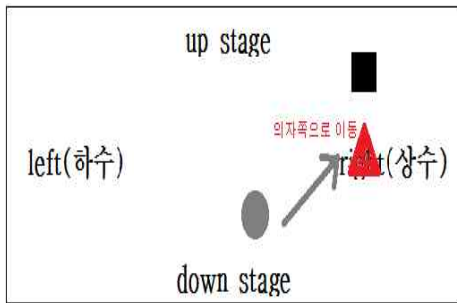
2장과 반대되는 장면으로 거칠고 격한 움직임과 다양한 동선을 연출하였다. 수직적인 행동 범위에서 능동적인 움직임의 행위를 통해 현재의 나, 트라우마를 겪는 당사자의 역할을 하는 무용수가 주도적으로 작품을 이끈다. 2장에서 보여지는 움직임 안무가 무용수의 구도를 바뀌게 하여 주도권이 바뀌었음을 표현하였다.



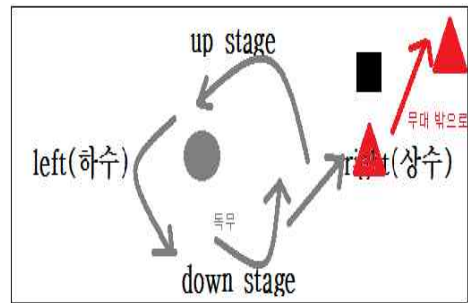
[사진 4-9] Try



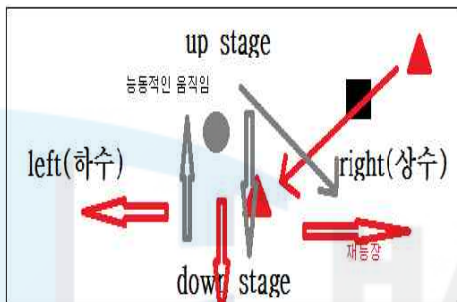
[사진 4-10] Try



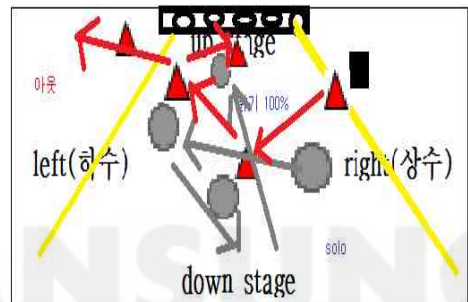
[그림 4-10] 움직임 동선



[그림 4-11] 움직임 동선



[그림 4-12] 움직임 동선



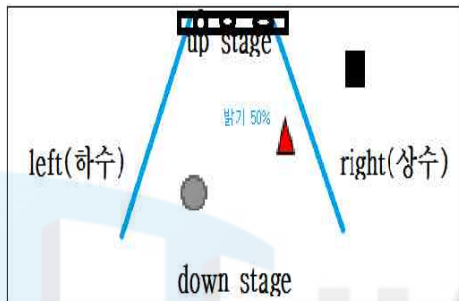
[그림 4-13] 움직임 동선

4.3.3 음악

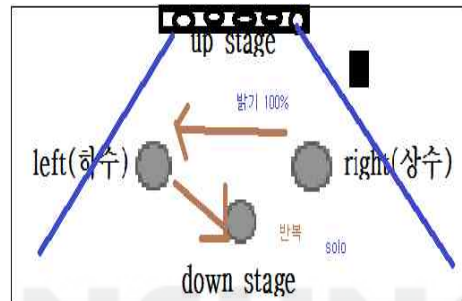
Hans Zimmer, Lorne Balfe 의 I Want to Go pro, Steve Reich의 different Trains-America-Before The War의 곡을 편집하여 사용하였다. 작품의 쓰여진 곡 중 가장 템포가 빠른 곡으로 불규칙적인 듯 규칙적인 리드미컬한 곡이다.

4.3.4 무대장치 및 조명

격정적이지만 무용수의 군무를 보여주기 위해 무대전체 밝기만 조절하여 분위기를 만들었다. 긴장감을 주고자 푸른색 조명을 사용하여 감정 변화의 단계와 장의 전환에 극적인 효과를 더 했다. 벗어진 의상은 이중적 의미를 담고 있는 의자 앞에 배치하여 함축된 의미에 대해 한번 더 짚어보게 만들었다.



[그림 4-14] 조명 플랜



[그림 4-15] 조명 플랜

4.4 4장 : 아직 끝나지 않은..

4.4.1 내용 및 안무의도

작품은 동선은 1장이 시작된 상수 Up Stage로 소품인 의자에 앉아 끝을 맺는다. 1장과 같은 장면으로 주제를 상기시키는 효과를 주고자 했다. 트라우마의 과거의 기억이자 연구자의 주관적인 해석이 담긴 장면이다. 작품의 결론을 트라우마의 재경험으로 연출하면서 결코 간과하고 넘어갈 문제가 아니며 심각성을 강조하는 의도를 담았다. 트라우마에 관한 작품이구나, 에서 끝나는 게 아닌 관객 개개인의 생각을 환기시키고 더 나아가 앞으로의 방향성과 희망, 기대가 함축되어있다.

4.4.2 움직임 구성 및 표현

격정적이고 에너지 넘치는 움직임 후 1장과 같은 장면을 유도하여 트라우마의 굴레에서 벗어나지 않았음을 시사한다. 의자에 앉아 두렵고 불안한 감정의 에너지를 표출한다.



[사진 4-11] 아직 끝나지 않은..



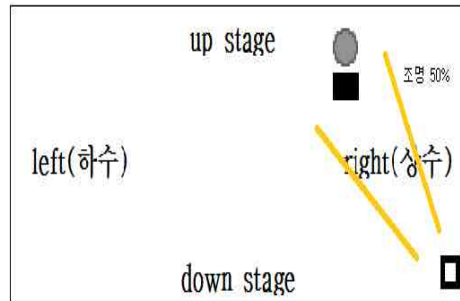
[사진 4-12] 아직 끝나지 않은..

4.4.3 음악

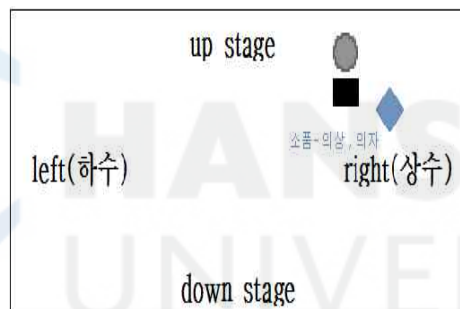
1장과 같이 짜깁기한 뉴스 음원을 사용하였으나 연출의 방식을 다르게 하였다. 음원을 소리 크기를 편집하여 점차 고조되는 방식으로 fade in을 시켜 트라우마가 아직 끝나지 않았음을 시사하고 굴레의 원점, 트라우마의 시작을 암시하는 효과를 부여했다.

4.4.4 무대장치 및 조명

결국 시작되었던 제자리로 돌아오게 되면서 작품은 끝을 맺는다. 일상적 공간, 사건의 발달의 이중적인 의미를 지닌 의자와 트라우마를 겪는 나의 존재, 관계성을 보여준 의상의 소품을 한자리에 위치하게 한다. 이는 굴레에 벗어나고자 했던 노력의 잔재로 허망함을 극대화 시켰다. 1장에서는 붉은색 빛으로 위협적인 분위기를 만들어냈다면 4장은 조명 구도는 같으나 노랑색 조명을 사용하여 일상에서의 트라우마의 고통을 겪는 모습을 보여주고자 했다.



[그림 4-16] 조명 플랜



[그림 4-17] 소품 위치

V. 결 론

본 논문에서는 창작 작품 기억너머, 를 분석하여 트라우마의 심각성과 경각심을 일깨우는 것을 목적으로 한다. 그 사건의 배경으로 갑질사태 현상을 사회문제로 선택하여 작품에 담아내었다.

주제의 선정, 자료 탐색, 안무의 과정 등 연구 방향을 설정하기까지의 과정은 심도 있는 고민과 관찰을 요하며 열정과 끊임없는 노력이 요구되어졌다. 작품을 구상하고 표현하고 자 하는 추상적인 관념을 실제로 이끌어내는 과정은 많은 어려움이 존재 했으며, 좌절과 실패의 연속이었다. 포기하고 싶은 충동 매 순간 존재했고 작품을 연구하면서 트라우마에 공감하기도 하였다. 전체적인 작품 흐름을 움직임에 집중하여 풀어내고자 했던 생각의 틀에 갇혀 다양한 표현방식을 생각지 못했다. 많은 시간을 고민하는데 시간을 허비하는 와중에 뉴스로 이미지를 부각시키자 라는 생각의 전환을 통해 작품을 완성시킬 수 있었다. 예술은 표현은 무한하며 다양한 방법으로 표현 할 수 있다는 것을 깨닫는 과정이기도 했다.

본 연구자는 창작 과정을 통해 작품을 연구하는 과정에 대한 올바른 방향이 무엇인지를 배웠고 개인의 역량과 자질에 대해 돌아보며 더 성장하고자 하는 동기가 되었다. 단순히 기억 너머, 는 졸업을 하기 위한 창작 작품이 아니라 작품을 이끌어가는 리더로서의 자질과 안무가로서의 능력도 생각해보게 되는 과정이었기도 하다. 이러한 과정들이 나를 더 발전하게 하고 무용수로서 한층 더 성장하는 발판이 되었을 것이라 생각한다. 이 연구가 토대가 되어 다양한 활동에 도전하고 새롭게 도약할 수 있는 용기가 생겼을 것이라 자문해 본다.

본 논문을 통하여 무분별하게 사용되어지고 있는 트라우마에 대한 정의를 재정립하고 심각성을 인지하여 부정적인 시선으로 바라보던 사회 구성원들의 인식이 변화되길 기대해본다. 주위를 둘러보고 그들을 단순히 환자가 아닌 따뜻한 시선으로 바라보길 바란다. 그들이 당당하게 목소리를 낼 수 있도록, 함께 나아갈 수 있는 사회가 오길 바래본다.

참 고 문 헌

- 김우룡 · 장소원. (2004). 『비언어적 커뮤니케이션론』. 서울: 나남.
- 김정희. (2010). 「색을 통한 미술 심리치료 연구」. 강원대학교 교육대학원 교육학 석사학위 논문.
- 이동고. (2019) 민간인 학살 다룬 영화 〈해원〉 구자환 감독과의 대화. 『울산 저널』.재인용
- 왕은철. (2017). 『트라우마와 문학, 그 침묵의 소리들』. 서울: 현대문학.
- 장소정, 이장원, 이국세. (2013). 무용작품에 따른 무대조명디자인 분석에 관한 연구. 『한국조명전기설비학회 춘계학술대회 논문집』.
- 한동일. (2017). 『라틴어 수업』, 흐름출판.

〈인터넷 자료〉

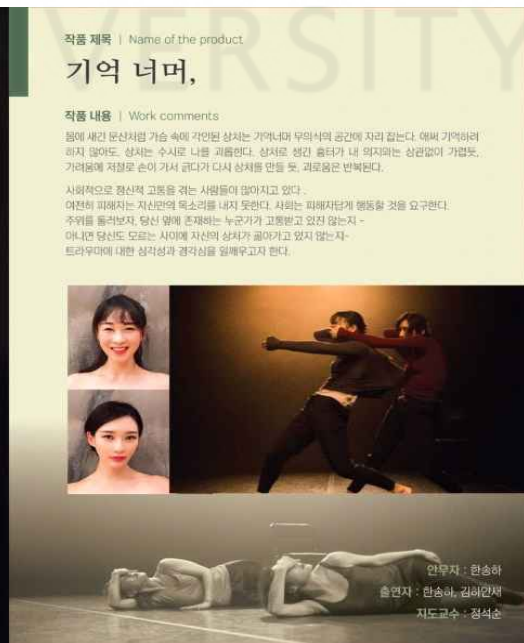
- <https://0pall2.blog.me/221401546832> 트라우마[trauma] (2016.6.21)
- <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=73291&cid=43667&categoryId=43667> 트라우마 (2019.6.21)
- <https://www.hdmh.co.kr/hdmh/hdmhbooks/view.php?idx=638#1>
- 플래시백 (2019.6.26)

부 록

공연 프로그램 요약

작품명	기억 너머 ,
일 시	2019년 6월 3일 월요일 pm 7시 30분
장 소	M극장
안무자	한 송 하
출연진	한 송 하 , 김 하 안 새
의상디자인	한 송 하
무대감독	박 철 수
조명감독	김 병 구
영상감독	리 인 규 , 이 준 희

팜플렛



작품 제목 | Name of the product

COUNT

작품 내용 | Work comments

한 개인이 삶을 살아가며 관계 되는 각각의 시기에 많은 사람들이 상행하는 행위를 의무라 규정짓고 타인에게 제시하거나 채워주는 현상을 '사회적 일함'이라고 한다.

방문로부터 태어난 한 생물은 그들과 차/간접적인 관계를 맺고 살아온 인물이 된 사회적 일함에 맞춰 성장한다. 삶의 과정에서 인간은 끊임 없이 구워져왔던 사회적 일함들은 시간이 지남에 따라 스스로 깨닫고 스스로 나아갈 방향을 정하는데 있어 영향을 미치게 된다.

사회적 일함을 통해 자란 한 세대는 이전 세대와 마찬가지로 흐름을 따르지 않는 이들에게 많은 사람들이 몰다 생각하는 것을 그것이 마치 청담안방 제시한다. 그들의 이러한 행위는 간접적이며, 다른 타인을 향한 애정일며, 주체적인 삶을 살아가는데 있어 사회적 일함은 정답이 될 수 없다. 흐름에 흔들리지 말고 자신의 길을 가자.

연무자 : 이아름

출연자 : 이아름, 김범, 박은소

지도교수 : 장석순

작품 제목 | Name of the product

Ship

작품 내용 | Work comments

사람들과 관계를 맺으며 변화되어가는 나를 표현하고자 한다. 사람은 태어남과 동시에 관계(relationship)를 맺게 된다. 관계는 나 이외의 다른 '나'가 존재해야만 가능하다. 이 모든 관계는 '나'로 인해 시작, 혹은 작동된다.

나는 나와 관계를 맺을 수 있는 세상의 모든 존재다. 그 많은 존재 중에서 어느 시점에 너는 나만의 '나'가 된다. 그렇기에 너는 살아가면서 수많은 나와 관계를 맺게 된다. '나' 없는 '나'는 존재할 수 없다. 모든 '나'와의 관계가 바로 '나'이기 때문이다.

연무자 : 황영원

출연자 : 황영원, 유원정

지도교수 : 김범수

작품 제목 | Name of the product

피할 수 없는 순간 (Inevitable moments)

작품 내용 | Work comments

마르셀 프루스트의 '잃어버린 시간을 찾아서'를 모티브로 한다. 작품에 등장하는 두 남녀와 그들을 지켜보는 자를 통해서 사랑을 알게 되고 사랑하는 과정에서 느끼는 절망과 불만과 소유와 소유와 무의식적인 주위에 대한 이미지를 중첩적이고 성미적인 방식으로 구성하여 한 줄 수 없는 고통을 알려주는 사랑의 제원은 사랑에 빠진 사람에게 그 자신의 심오한 부분을 드러내 준다. 진실을 전해주고자 한다.

Step 1 사랑의 여정 탐험 시작

Step 2 꿈에서 즐기는 사랑의 행복

Step 3 그는 그녀를 기쁘고자 하는 욕망에 빠졌으며 그와 그녀를 일치시키고자 하였다.

Step 4 사랑은 전부에 대한 욕구이다.

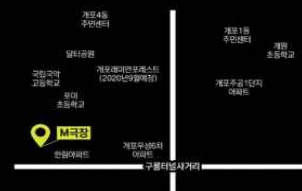
Step 5 그녀는 완전한 태도의 안에 있기를 거부하고, 그가 만들어 놓은 권고한 감격으로부터 탈출하여 다시금 비현실적인 존재로 되돌아가고 만다.

연무자 : 이범구

출연자 : 이범구, 태정원, 박재혁

지도교수 : 박재준

찾아오시는 길



서울특별시 강남구 논현로4길 36 | Tel. 02-578-6812 | mt1166@hanmail.net

ABSTRACT

A Study on the Dance Creative Work "Beyond Memories"

Han, Song-Ha
Major in Dance performance
Dept. of Dance
The Graduate School
Hansung University

In Korean society, where capitalism has rapidly developed, gap refers to people who are in superior status, and eul refers to those who are not.

Following the rapid change, the culture of the transmuted capitalism has taken root in Korea, and the culture of distinguishing gap and eul, social hierarchy dominated by gap and eul relationship, has spread out the society. The relationship between gap and eul has created an outrageous behavior so-called gapjil and anyone is subject to this relationship regardless of his or her own will. Eul who is typically considered inferior, and inevitably becomes the object of violence, be it physical or mental. As a result of the intolerant culture of gapjil, trauma is increasingly becoming an everyday experience, a socio-cultural phenomenon that needs an urgent attention from the public. In this society that we are living in, we all can be eul at some point.

The "Memories Beyond," the master's degree request work, is a psychological interpretation of the trauma of gapjil victims.

This work, consisting of a total of four scene scenes, presented the background of the event through musical effects, and expressed the willingness to escape from repetitive expressions of negative emotions such as discomfort and fright from trauma. A chair and clothes were used as objects to enhance variety to creative acts. To effectively convey the theme of the work, we found the linkage of the trauma by connecting two clothes together which appear as one piece of cloth. The two dancers separated their roles to highlight the image. As such, this study analyzes the process of composition, choreography, creative process, and performance, and summarizes this process Beyond the work memories of our researchers, we want to realize the seriousness of trauma and to raise awareness.

【Key words】 Trauma, post-traumatic stress disorder, mental shock, gapjil, victim