

뉴미디어 시대 고등학교 안무실습을 위한 음악 활용방안

* 김은수

| | |
|----|---------------------|
| 목차 | Abstract |
| | I. 서론 |
| | II. 안무를 위한 음악의 특성 |
| | III. 안무실습을 위한 음악 활용 |
| | IV. 결론 |
| | 참고문헌 |

* 국민대학교 예술대학 공연예술학부 부교수

논문투고일 : 2022.08.03.

논문심사일 : 2022.08.09.

게재확정일 : 2022.09.09.

Ways to utilize music for choreography practice for high school in the new media era

Kim, Eun-soo · Kookmin University

The purpose of this study is to understand the characteristics of music for choreography and to consider the ways to utilize music for choreography practice for high school in the new media era.

In this study, the characteristics of music for choreography are classified into four : emotional expressiveness, intuitive movement, unconscious immersion, and psychological stability.

The ways to utilize music for choreography practice are mainly considered in two parts: ‘music explorations’ and ‘music design’. Music explorations are classified into four categories: program music, beat music, ambient music, and voice. Choreography ideas were presented through music design using various sound applications.

In the study, it was found that music for choreography practice moves students and provides imagination and creativity for the expression of works.

<key words> dance music, choreography practice, music explorations, music design, application, new media

<주요어> 무용음악, 안무실습, 음악 탐색, 음악 디자인, 애플리케이션, 뉴미디어

무용은 인간의 삶을 몸으로 표현하는 고차원의 예술이다. 삶의 본질을 담은 여러 가지 감정을 움직임으로 표출하고 관객과의 소통을 통해 안정되고 원활한 사회 정서를 이끌어낸다. 하이테크놀로지, 첨단 시스템 등 빠른 기술의 변화는 우리에게 편리성, 실용성, 경제성 등 많은 표면적 이익을 제공하고 있지만 이로 인해 인간적인 만남을 통한 끈끈한 정서적 교감은 점차 줄어들고 있다. 무용은 몸으로 소통하고 서로를 배려하는 본질적인 특성을 지니기에 이러한 현대 사회의 폐해를 완화시킬 수 있는 중요한 분야라고 할 수 있다. 이처럼 무용이 현대인들의 삶의 질 향상을 위해 필수적인 부분을 담당하면서 순수무용계 뿐 아니라 방송, 뮤지컬, 연극, 영화 등 여러 영역에서 안무를 필요로 하고 있다.

현재 안무는 예술계열 고등학교의 전문 교과로 분류되어 있다. 예술 계열 전문 교과 교육과정에서 안무는 이론적인 이해를 다룬 ‘안무의 원리와 방법’, 그리고 즉흥, 작품 구성 등 실제적인 실습을 다룬 ‘안무의 과정’이라는 두 개의 범주를 다루고 있다(교육부, 2015). 안무 교과는 무용 작품 창작 방법을 터득하고 주어진 주제에 대해 다양하게 표현해봄으로써 궁극적으로 창의·융합 사고 능력과 심미적 감성 능력을 개발하는 본연의 특성을 지니고 있는데 이 교과를 충실히 이행하기 위해 음악은 매우 필수적이다. 김화숙(1996:16)은 “안무의 요소에 관한 연구”에서 음악이 “무용의 전체적인 효과를 바꿀 수 있는 힘을 갖고 있다”고 하였으며, 김은수(2022:21)는 “무용에서의 음악은 춤추는 몸과 교류하며 무용예술을 완성시키는 ‘본질’ 그 자체”로 보고 있다.

음악은 몸과 마음을 열어 움직이게 만드는 중요한 역할을 한다. 실제로 음악이 정서에 밀접하게 관계하고 있다는 실험연구가 여러 학문 분야에서 이루어져왔다. 음악 치료 분야에서 권수영, 배미현(2020:93)은 “음악이 각성과 가치 평가, 슬픔, 공포, 전율 등의 인간의 대표적인 주요 정서를 유도하고 정서 유형에 따라 피질하와 대뇌 피질의 다양한 뇌 구조물들이 활성화됨”을 확인하였고, 공학 분야에서 조원학, 이종관, 최현기(2011)는 청각적 자극이 시각적 자극보다 감성 변화에 더 큰 영향을 준다는 것을 실험을 통해 밝혔다. 영화 분야에서 하소현, 최진호(2018:41)는 음악이 “영화 속 인물 심리를 표현해줄 뿐만 아니라 관객 심리에도 영향을 미친다”면서 음악이 심리에 크게 영향을 미치고 있음을 밝혔고, 철학 분야에서 정혜윤(2021)은 음

악이 정서를 표현하고 있음을 전제로 음악의 정서표현성에 대하여 현대분석철학의 관점으로 연구하였다.

음악이 몸에 동조하여 무용이라는 예술을 완성시키는 중요한 역할을 하는 만큼 안무수업에서 음악은 움직임과 함께 동반되어야 할 필수 영역이다. 안무실습 과정에서 음악은 학습자로 하여금 ‘느끼고’ ‘상상하고’ ‘움직이고’ 싶은 감성을 불러일으키며 수업 내용을 충실히 뒷받침한다. 그러므로 안무실습에 필요한 음악적 특성을 이해하고 음악을 어떻게 활용해야 수업의 효율성을 증대시킬 수 있는지에 대한 연구는 필수적이라 하겠다. 특히 빠르게 변화하는 뉴미디어 시대에 1인 크리에이터, 1인 미디어가 활성화되고 있는 상황에서 이러한 흐름을 반영한 음악 활용 방법에 대한 연구는 더욱 필요하다고 본다. 하이테크놀로지 기능을 도입한 음악에 대해 생각하고 수업에 적용할 수 있는 방안 및 온라인 공유에 대한 고민까지 이 시대에 놓쳐서는 안 될 부분일 것이다. 이에 본 연구에서는 안무를 위한 음악의 특성에 대해 고찰하고 뉴미디어 시대에 고등학교 안무실습에 필요한 음악 활용방안에 대해 심도 있게 다뤄보고자 한다. 본 연구에서의 ‘음악’은 새롭게 정의된 무용음악 개념을 수용하여 안무실습에 사용되는 모든 청각적 사운드를 포함한다¹⁾. 또한 ‘애플리케이션’은 학생들의 휴대성과 실용성을 고려하여 스마트폰용으로 제한한다.

II / 안무를 위한 음악의 특성

1. 정서적 표현성

악절 P는, 적절한 맥락에서, 해당 장르에 대한 경험이 있는 청자에 의해 어떤 정서 E의 표현으로서 즉각적으로 들릴 때, 오직 그 때에만 E에 대해 표현적이다. 표현은 표현하는 사람을 요구하기 때문에, 이는 청자가 음악을 그렇게 듣는 가운데 사실상 음악 안에서 - 우리가 음악의 페르소나라고 부르는 - 행위자를 듣는 데 전념한다는 것을 혹은 적어도 그러한 행위자를 배경적 방식으로 상상하는 데 전념한다는 것을 뜻한다.²⁾

¹⁾ 김은수(2022:24)는 무용음악을 “무용에 존재하는 모든 사운드”로 확장시켜 포괄적이고 새로운 개념으로 정의한 바 있다.

²⁾ Levinson, J.(2006), 정혜운(2021:182)에서 재인용

음악에는 다양한 정서가 담겨 있다. “플라톤에서 시작하여 가장 최근의 미학과 음악의 의미에 대한 토의에 이르기까지 거의 예외 없이 철학자와 비평가들은 음악이 청자에게 정서적 반응을 불러일으키는 능력이 있음을 믿고 있다”(Meyer, L. B., 신도웅 역, 1991:6). 서정적 아름다움, 걱정적 감정, 분노, 갈등, 희망, 절망, 사랑 등 음악에 담긴 정서는 닫혀 있는 마음을 열고 몸을 깨우는 율업에서부터 작품 구성을 위한 주제 탐색에 이르기 까지 안무실습에 긍정적인 영향을 주는 것이다. 노래가사는 시詩, 문학과 관련이 깊으며, 아티스트의 환경적, 심리적 상태를 담은 곡들은 삶의 이야기를 전하고 있다. 이는 안무실습에서 청각적 자극이나 문학적 자극에 의한 즉흥표현 뿐 아니라 무한한 상상의 폭을 증대시킬 수 있다.

음악의 정서적 표현성은 발레 작품에서 직접적으로 드러난다. 음악은 작품 중 인물의 정서, 성격 등을 그대로 대변하고 있다. Adam, A.의 《Giselle》 중 사랑을 묘사하는 테마곡은 ‘사랑을 나눌 때’, 그리고 ‘잡을 수 없는 사랑을 그리워할 때’ 등 작품의 내용 및 상황에 따라 다른 분위기를 제공하며, Khachaturian, A. 의 《Gayane》 중 갈춤장면의 음악은 박진감 넘치는 리듬과 힘찬 멜로디로 전투에서의 긴장감과 용맹성을 표현하고 있다. Prokofiev, S.의 《Romeo and Juliet》 중 기사들의 춤 장면에서는 낮은 음역의 베이스와 장중한 점음표의 유니슨 연주가 기사들의 위풍당당함을 효과적으로 묘사하고 있다. 발레 작품 외에도 현대 연주곡 중 서정적 정서를 담은 음악의 사례로 Einaudi, L.의 “Primavera”, “Ancora”, Bosso, E.의 “Rain, in your black eyes”, “Out of the room”, Tiersen, Y.의 “La Valse”, “Comptine d’un autre été”, Pärt, A.의 “Für Alina”, “Spiegel im Spiegel” 등은 아름다운 선율과 현대적 미니멀 어법이 어우러져 무용, 방송, 영화, CF 등 여러 분야에서 각광을 받고 있다. 이 외에도 고향, 울부짖음, 웃음소리와 같이 인간의 정서를 그대로 반영한 소리 역시 정서적 표현성을 담은 음악이라 할 수 있으며 이러한 음악들은 움직임과 동시에 직접 시행할 때 감정 표현의 효과가 더욱 크게 나타난다.

2. 직관적 운동성

예술작품은 느낌의 형태를 올바르게 직관하게 한다. 그렇다고 해서 작품이 ‘느낌’을 내용으로 삼는다는 것은 아니다. 예술작품은 형식을 보여주는데, 그 형식은 미묘하지만 완전하게 정신적이고 생명적인 경험의 형식과 일치하여 느낌 같은 것을 직관적으로 인식하게 만든다.³⁾

³⁾ Langer, S.(1988), 김성지, 이남재(2015:19)에서 재인용

“음악의 의미는 유기체의 생명력에 기초가 되고 있는 느낌의 움직임, 그 리듬과 패턴, 역동성에 있고, 음악의 가치는 느낌의 근본적 이유, 즉 우리 마음속의 상승, 하강하고 서로 뒤엎히는 리듬과 패턴을 드러내는 데에 있다”(김성지, 이남재, 2015:16). 음악이 발현하는 느낌은 신체를 직관적으로 움직이게 만든다. 리듬의 규칙성, 불규칙성, 다이내믹의 크고 작음, 음역의 높고 낮음, 프레이즈의 길고 짧음 등 음악을 구성하는 요소들은 오감을 자극하여 신체 반응을 유도한다. 갑작스런 굉음, 의미를 알 수 없는 속삭임, 환경, 도구, 기계 소리, 특정 장면에서 사용되었던 OST, 추억이 담긴 음악 등 소리 경험에 의한 청각적 기억은 잠재되어 있던 현상, 상태, 기분을 일깨우고 일정 시점에 경험했던 의식 또는 무의식 속의 기억을 상기시켜 직관적으로 모방하고 표현하게 만든다.

3. 무의식적 몰입성

음악가들을 음악에 몰두하게끔 하는 힘의 원천은 무의식적 동기(unconscious motivation)이다. 그리고 그 무의식적 동기 속 과거 경험의 기억, 욕망, 충동 등이 응축(condensation), 중층결정(overdetermination), 전치(displacement)와 같은 무의식의 과정을 거쳐 음악적 구조와 형식이라는 틀로 자유로운 환상의 지평을 여는 청각자극이 된다.⁴⁾

심리학자 Csikszentmihalyi, M.(1975)는 음악이 조직화된 청각 정보로 무질서한 심리 상태에서 경험하게 되는 장애를 감소시키는 데 도움을 주며, 음악을 듣는 것은 지루함과 걱정을 털어주고, 음악을 진지하게 들을 때 몰입경험을 유도할 수 있다고 하였다.⁵⁾ 음악의 무의식적 몰입성은 여러 분야에서 다양한 목적으로 활용되고 있다. 최면치료와 정신분석 치료에 초석을 이룬 독일 출신 의사 “Mesmer, A. F.는 음악을 의식 변성 현상을 유도하는 촉진제”(강경선, 2021:529)로 사용하여 치료의 효과를 보았고, 영화나 드라마의 배경음악은 극의 분위기를 풍성하게 만들고 관객을 대사에 집중시키게 만든다. 일정 데시벨의 소리가 끊임없이 지속되거나 일정 리듬이 규칙적으로 반복될 때 인간은 소리의 존재를 의식하지 못하고 그러한 환경에 자연스럽게 적응하게 되기 때문에 최소한의 패턴이 반복, 맞물려서 주기적으로 변화하는 미니멀 음악의 경우 “심리적으로 깊이 몰입하게 만드는 특성을 지니며 무용과 결합하여 안무 의도를 효과적으로 전달시킨다”(이주현, 김은수, 2017:174). 엠비언트 사운드의 경우 Wigman, M.이 소리 없는 음악으로 관객을 움직임에 집중시켰던 것과 같은 맥락으로 현시대 많은 무용 작품에서 몰입감을 높이기 위해 효과적으로 사용되고 있다.

⁴⁾ Waker, A.(1979), 강경선(2011:310)에서 재인용

⁵⁾ Csikszentmihalyi, M.(1975), 장효진, 김동민(2022:56)에서 재인용

4. 심리적 안정성

플라톤은 「국가」에서 음악은 영혼을 강하게 지배함을 이야기하여 인간의 심리건강을 위해서는 음악이 중요하다고 여겼으며 마음은 음악으로 교육할 수 있다고 믿었다.⁶⁾

음악이 인간의 심리에 영향을 미친다는 것은 많은 연구물에서 입증된 바 있다. 종교음악 분야에서 유명복(2019)은 기독교의 치유, 예배, 예언에 사용된 음악이 강한 심리적 영향력을 갖는다는 것을 전제로 “음악의 심리적 영향”에 대해 연구하였고, 음악치료 분야에서 전순애(2022)는 성인의 우울 감소와 자아존중감 향상을 위한 음악심리치료 프로그램을 개발하였다. 청소년학 분야의 Park, A.(2021)는 음악의 심리효과에 대한 선호가 행복감에 긍정적 영향을 준다는 것을 실험을 통해 밝혔고, 대체의학분야의 김정민, 정유창(2019)은 명상음악이 심리적으로 안정감을 줄 뿐 아니라 인체 에너지장을 균형적인 상태로 변화시키고 있음을 입증하였다.

호주의 오픈마인드사 뉴스에 의하면 음악은 기분전환, 스트레스 완화, 집중력 향상 뿐 아니라 휴식을 돕고 불안과 우울증을 감소시킨다고 하였다(Openmind, 2022년 8월 3일). 음악의 심리적 안정성은 조용한 분위기의 야상곡, 소나타의 느린 악장, 평온한 인상주의 음악, 고요한 자연의 소리, 중저음역의 사운드들에서 느낄 수 있으며, 이는 안무실습의 쿨다운 단계에서 몸과 마음을 정리하고 일상으로 회복하는데 도움을 준다.

III 안무실습을 위한 음악 활용

1. 음악 탐색

안무실습 시간에는 새로운 동작 개발, 참신한 아이디어, 감정 표현, 주제 표현, 공간 활용, 스토리 전개, 클라이맥스를 포함한 조화로운 구성, 통일감, 작품 의도 전달 등 고려해야 할 사항들이 많다. 이를 원활히 수행하기 위하여 적절한 음악 선곡 및 활용은 매우 중요하다. 실습에 임하는 학생들이 효율적으로 음악을 탐색할 수 있도록 음악의 범주를 ‘표제음악’, ‘비트음악⁷⁾’, ‘앰비언트 음악’, ‘목소리’의 4가지로 나누어 살피고자 한다.

⁶⁾ Stevens, C.(2012), 김나래(2020:131)에서 재인용

⁷⁾ 이 연구에서 비트음악은 영미지역에서 발전한 대중음악 장르와는 차별화된 것으로 리듬 중심의 음악의 의미한다.

1) 표제음악

안무수업에서는 특정 주제를 어떻게 표현할 것인지, 작품 의도를 어떻게 전달할 것인지에 대해 많은 고민을 하게 된다. 주어진 주제를 상상하고 주제와 관련된 인물, 사물, 상황 등을 연상하며 독자적인 스토리를 구상하게 된다. 표제음악은 음악 외적인 이야기, 사상, 자연 등을 표현한 음악으로서 음악 자체에 절대적 가치를 부여하고 있는 절대음악과 대비되는 개념의 음악이다. 모든 성악곡, 그리고 특정 제목의 기악곡, 다시 말해 곡에 함의된 작곡의도, 상황, 내용 등을 함축시킨 제목이 붙은 기악곡이 이에 속한다. 가요, 가곡, 오페라, 뮤지컬, 팝송 등 성악곡은 주제를 직접적, 은유적 가사로 표현하며 가사와 부합한 분위기를 제공하기에 안무실습의 주제 표현에 직·간접적으로 도움을 줄 수 있다.

표제를 가진 기악곡 역시 주제 표현에 유용한 음악 정보를 제공한다. 예를 들어 Einaudi, L.의 《Elegy for the Arctic》은 환경오염으로 인하여 북극의 빙하가 녹아 내리는 것을 비통하게 여기며 작곡한 음악이다. “북극을 위한 슬픈 노래”라는 뜻의 제목을 갖는 이 곡은 황량한 북극해에 떠있는 얼음조각들을 단조 조성의 쓸쓸한 분위기로 표현하고 있으며, 무너지는 빙산은 다이내믹의 세기를 높여 급박한 리듬 진행, 높은 음역에서 낮은 음역으로 떨어지는 선율선 등으로 묘사하고 있다. Mey, T. D.의 《Silence must be!》는 사일런스 자체와 사일런스 상황에서 느낄 수 있는 음악을 지휘자의 손동작으로 표현한 곡이다. 움직임은 통해 음악적 심상을 상상하고 음악과 움직임이 서로 교감하는 공감각적 현상을 체험할 수 있는 작품이다. 보이는 음악, 들리는 움직임에 대한 경험을 통해 학생들은 예술 표현의 폭을 크게 확장시킬 수 있을 것이다.

2) 비트음악

안무에서 시간구성은 인적구성, 공간구성과 함께 필수적인 외적요소로 간주되고 있다. 김화숙(1996:14)은 “박자, 템포, 악센트, 반복, 절정 등 시간요소에 대한 자각”을 공간요소 및 에포트에 대한 자각과 함께 움직임 발전에 중요한 영역으로 다뤘다. 비트음악은 시간요소를 결정짓는 박자, 박, 리듬 중심의 음악이며 선율, 화성 등 부가적인 요소를 도입하지 않고 가장 기본적인 리듬에 중점을 둔 음악이다.

비트는 박자를 이루는 박을 의미하며 일정한 길이로 반복 진행된다. 기준 비트 레벨에서 음가를 늘인 것을 다중 레벨(multiple levels), 축소시킨 것을 분할 레벨(division levels)이라 하며 이러한 박자 체계 내에서 여러 레벨을 합성, 변형하여 다양한 비트음악을 만들 수 있다. 드럼, 퍼커션, 일렉사운드, 박수, 발구르기 등 리듬을 형성할 수

있는 모든 소리는 비트음악의 좋은 재료가 된다. 스마트폰 애플리케이션을 이용하여 온비트on-beat, 오프비트off-beat, 백비트backbeat, 크로스비트cross-beat 등 다양한 비트를 학생들이 직접 실행하여 음악을 만들고, 음악 생성 원리를 움직임 구성에 반영하여 실험적인 작품을 만들어볼 수 있다(그림 1).

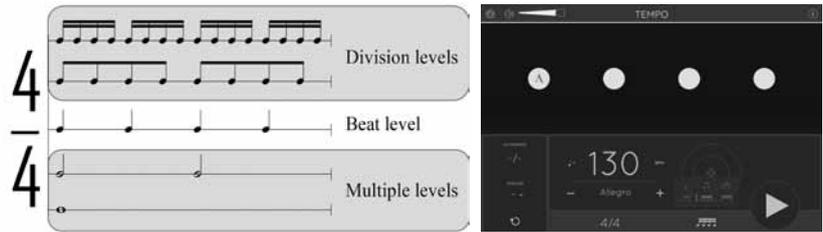


그림 1. 4/4박자의 비트 레벨 및 메트로놈 애플리케이션

3) 앰비언트 음악

앰비언트 음악은 주변에 존재하는 공간적 사운드를 묘사한 음악으로서 환경 음악이라고도 한다. 일정 주파수를 지속적으로 유지하여 발생시키는 일종의 노이즈 사운드로서 김은수(2020a:191)는 이러한 음악에 대하여 “연속성, 비형식, 비서술, 비표현적 성향을 갖는 몰입형 음악”이라고 하였다. 배경의 소리를 담은 음악은 공간에 대한 상상력을 유발시키며 마치 그 곳에 있는 것 같은 느낌을 부여한다. 이러한 사운드는 스트리밍 사이트에서 쉽게 검색 가능하며 애플리케이션을 활용하여 직접 생성할 수도 있다. 공간을 채워주는 배경 사운드로서 앰비언트 음악은 워업, 쿨다운 단계에, 그리고 추상적 작품 구성에 효과적으로 사용할 수 있다.

인위적으로 제작된 사운드가 아닌 학습 현장에 자연스럽게 존재하는 소리 역시 앰비언트 음악으로 간주할 수 있다. 이는 많은 사람들이 ‘무음악’이라고 칭해왔던 부분이다.⁸⁾ 일상에 존재하는 소리와 공기의 움직임에서 음악을 듣고 마음의 귀를 열어 보는 체험은 모세혈관 및 세포 하나하나에 생명력을 느끼게 만들고 신체의 미세한 감각까지도 일깨워 줄 것이다.

4) 목소리

목소리는 인간이 가진 고차원적 표현의 수단이다. 본능적인 욕구에서부터 형이상학적인 예술까지 목소리로 표현할 수 있다. 인간 고유의 특권인 언어는 움직임을 유발하는 고품격의 음악이며, 이를 활용하여 자연스럽게, 또는 소극적이거나 과장된

⁸⁾ 현대 음악의 범주는 토탈 사운드로 확장되어 있다. 김은수(2020b:119)는 Wigman, M.이 사용한 무음악에 대하여 이는 “음악을 부정한 것이 아니라 소리 없는 음악을 사용한 것으로 해석”한 바 있다.

표현으로 작품의 이미지에 가담할 수 있다. Bausch, P., Cherkaoui, S.L. Newson, L. 등의 작품에서 목소리는 직·간접적인 의미를 드러냄과 동시에 세련된 음악의 역할을 수행하고 있다.

DV8 physical theater의 Newson, L.은 리드미컬한 운율, 높고 낮은 억양, 정확한 의미 전달 등 언어의 장점을 활용하여 언어적 사운드를 움직임과 결합하였다. 이러한 사운드는 작가의 의도를 그대로 담고 있기에 시각적인 움직임과 함께 미적 가치를 인정 받고 있다(김은수, 2020a:188).

목소리는 모든 음악적 특성을 표현할 수 있다. 의미 있는 대사를 움직임과 함께 표현할 수 있고, 의미 없는 중얼거림, 속삭임 등으로 움직임에 몰입시키거나 주위를 환기시키는 배경음악이 될 수도 있다. 노래 가사로 작품의 주제를 간접적으로 표현할 수도 있으며 비트박스를 이용해 동적인 음악을 구사할 수도 있다. 웃음소리, 고함소리, 울음소리는 스토리를 간접적으로 묘사하는 좋은 도구가 된다.

신체의 일부분이기도 한 목소리는 자연스럽게 움직임을 유도한다. 목소리-호흡-움직임은 동일한 프레이즈로 연계되어 있기에 학생들이 직접 소리 내며 움직임을 수행할 수 있다. 목소리와 움직임을 연결하여 워업, 쿨다운을 하거나, 목소리의 거리, 방향, 세기 등을 변화시켜 즉흥 표현에 활용하는 것도 효과적인 방법이 될 것이다.

2. 음악 디자인

음악과 움직임이 결합하여 무용이라는 예술이 완성되는 만큼 음악은 안무에서 중요한 부분을 차지하고 있다. 움직임을 효과적으로 묘사할 수 있는 사운드, 시간, 공간, 에포트를 고려한 음악 디자인은 안무실습의 효율을 상승시킬 것이다. 특히 요즘처럼 학생들이 수업의 일상을 영상에 담아 세상과 소통하는 시대에 온라인 공유를 위한 음악 디자인은 필수적이다. 이에 여러 가지 애플리케이션을 활용한 음악 디자인에 대해 알아보려고 한다.

1) 사운드 생성, 녹음

음악 디자인을 하려면 우선 사운드가 필요하다. 사운드는 웨이브 음원(일반 음악 재생)⁹⁾, 현장 사운드 녹음, 그리고 사운드 생성 애플리케이션을 사용해 얻을 수 있다. 웨이브 음원은 표제음악, 비트음악, 앰비언트 음악, 목소리 등이 이미 녹음되어 출시

⁹⁾ 음악 탐색 부분에서 다뤘던 여러 가지 음악이 녹음 출시된 음원

된 파일을 의미하며, 현장 사운드 녹음은 비트음악이나 목소리를 현장에서 직접 녹음하는 것을 뜻한다. 이 경우 3D녹음 장비를 이용하거나 스마트폰의 3D사운드 제작 애플리케이션을 사용할 수 있다. 3D오디오는 몰입형 오디오(immersive audio)라고도 불리며 소리의 방향을 앞, 뒤, 옆면뿐 아니라 위, 아래까지 지원하는 시스템이다. 이러한 애플리케이션을 활용하면 소리의 방향에 따라 다양한 실험적 움직임도 시도할 수 있을 것이다.

2) 음악편집, 효과

음악 파일을 자르고 붙이는 편집 애플리케이션은 ‘ZeoRing’, ‘Edjing Mix’, ‘MP3 Cutter’, ‘Lexis Audio Editor’ 등 Android와 iOS용 모두 다량 보급되어 있다. 음악의 빠르기와 높낮이 조절도 가능하며 애플리케이션에 따라 벨소리로 전환, 리믹스 등 특정 기능 사용이 가능하다. 중요한 점은 편집한 음악을 안무의 아이디어에 맞게 디자인하는 것이다. 그 예로 이퀄라이저 애플리케이션은 다양한 공간감을 제공한다.¹⁰⁾ high, high-mid, low-mid, low 등 주파수대(frequency ranges)의 수치를 조절하면 사운드의 질감이 바뀐다. 수중에 있는 것 같은 딱딱한 소리, 아날로그 전화의 수화기로 듣는 것 같은 소리, 창고나 동굴에 있는 것 같은 울림 등 안무 의도에 따라 사운드를 디자인할 수 있다. 스테레오 팬pan 기능을 이용하여 소리를 좌우로 이동시키는 효과, 서라운드 기능을 사용하여 소리를 360° 회전시키는 효과, 그리고 3D 사운드 애플리케이션을 활용한 입체 음향의 효과는 안무실습에 다채로운 경험을 제공할 것이다.

3) 재생

안무실습에서는 움직임을 실행함과 동시에 음악의 효과를 주는 것이 중요하다. 음악편집과정에서 애플리케이션을 사용하여 완성된 음악을 추출한다 하더라도 무용 발표 현장에서 실시간으로 효과를 줄 때 몰입감은 더 높아진다. ‘Music Maker Jam’, ‘Cross DJ’, ‘DiscDJ 3D Music Player’, ‘3D DJ’, ‘Edjing Mix’ 등은 실시간 믹싱, 리믹스, 효과음 삽입 및 이퀄라이저 실행이 가능한 스마트폰용 DJ 애플리케이션이다.

현장에서 직접 재생이 가능한 애플리케이션도 유용하다. 현장에서 실행 가능한 애플리케이션 역시 매우 다양하지만 간단하게 사용할 수 있는 앱으로 동물소리와 악기소리의 합성 송출이 가능한 ‘NSynth_Sound maker’, 내장된 드럼 샘플로 즉석에서 비트음악 연주가 가능한 ‘Beat maker go’, 스크린 터치만으로 앰비언트 음악이

¹⁰⁾ 현재 Android 및 iOS를 위한 무료 이퀄라이저 애플리케이션이 많이 출시되어 있다. 애플리케이션에 따라 3D시각화 효과, 볼륨 부스터, Crossfade 재생, 음색의 밝기 조정 등 특정 기능이 강조되고 있다.

생성되는 ‘Trope’ 등을 예로 들 수 있다.

새로운 사운드 생성, 입체 오디오, 소리의 다양한 질감, 사운드의 위치 및 방향 변화, 공간감 형성 등 애플리케이션을 활용한 음악 디자인은 상상력을 자극시킬 뿐 아니라 창의적인 아이디어를 발현하는데 도움을 준다. 녹음된 음원을 그대로 재생하는 것이 아니라 음악과 움직임의 유기적 관계를 도모함으로써 안무실습의 학습목표를 효과적으로 달성할 수 있게 하는 것이 중요하다. 하이테크놀로지로 디자인한 음원은 독창적인 무용 콘텐츠 개발의 토대가 될 것이며, 고품격의 안무 영상은 1인 채널을 통해 더 많은 관객과의 소통을 가능하게 만들 것이다.

IV 결론

음악은 안무수업에서 성취해야 할 학습 목표 즉, 창의적 사고를 기반으로 표현력을 향상시키고 공동 작업을 통해 배려와 협동심을 함양하는 등 일련의 목표를 달성하는데 반드시 동반되어야 할 부분이다. “음악은 제3의 감각(청각)을 자극하고, 어떤 분위기를 강조하며, 무용에 감각적 경험과 청각적 차원을 도입하여 무용을 더욱 심오하게 만든다”(김희숙, 1996:16). 본 연구는 안무를 위한 음악의 특성을 이해하고 뉴미디어 시대에 고등학교 안무실습에 필요한 음악 활용방안에 대해 고찰하는 것을 목적으로 하였다.

연구 결과 안무에 필요한 음악의 특성은 정서적 표현성, 직관적 운동성, 무의식적 몰입성, 그리고 심리적 안정성의 4가지로, 그리고 안무실습을 위한 음악 활용방안은 크게 ‘음악 탐색’과 ‘음악 디자인’ 두 부분으로 정리할 수 있었다. 음악의 장르 및 분류 기준이 다양하지만 본 연구에서는 안무실습에 주안점을 두고 이에 필요한 음악을 표제음악, 비트음악, 앰비언트 음악, 목소리의 4가지 범주로 살펴보고, 음악 디자인은 사운드의 생성 및 녹음, 음악편집 및 효과, 그리고 재생까지 애플리케이션의 기능과 함께 조사하였다.

표제음악은 안무의 주제 표현과 관련하여 유용한 정보를 제공하며 예술 표현의 폭을 확장하는데 많은 영향을 주는 것으로 나타났다. 비트음악은 모든 소리를 재료로 현장에서 직접 음악을 만들고, 리듬 생성 원리를 움직임 구성에 반영하여 실험적

작품 제작의 가능성을 제시하고 있었다. 앰비언트 음악은 공간적 사운드를 묘사한 음악으로서 몰입감을 불러일으키며 추상적 작품 구성에 유용할 것으로 언급하였다. 목소리는 모든 음악적 특성을 표현할 수 있고 비트음악처럼 실습현장에서 직접 구사할 수 있는 장점을 지니고 있었다.

음악 디자인의 준비단계인 사운드 생성 및 녹음과정에서는 입체형 사운드를 구현할 수 있는 3D오디오 녹음 애플리케이션에 대해 파악할 수 있었고, 음악 편집 및 효과 삽입과정에서는 이퀄라이저를 활용하여 사운드 질감 및 방향 변환이 가능하다는 점, 이러한 사운드의 응용은 안무에 아이디어를 제공한다는 점을 알 수 있었다. 재생단계에서는 무용발표 현장에서 실시간으로 효과를 줄 수 있는 디제잉 및 다양한 사운드 재생 애플리케이션의 기능에 대해서도 확인할 수 있었다.

안무를 위한 음악은 순발력과 신체의 모든 감각을 일깨우는 즉흥 표현, 주제에 대해 무한한 상상력과 창의적 아이디어를 발휘해야하는 상상 표현, 그리고 새롭고 독자적인 움직임 탐색하고 이를 작품으로 구성·발표하기까지의 전 과정에 관여하고 있다. 특히 스마트폰의 애플리케이션을 활용한 음악은 실험적 안무실습을 가능하게 하며 학생들로 하여금 적극적으로 수업에 참여하도록 이끈다. 이 연구에서는 첨단 소프트웨어를 활용한 음악으로 안무실습 체험의 범위를 확장시키고 온라인 공유를 위한 실험적 영상 제작의 가능성을 열어 놓았다. 삶의 패턴과 방향이 바뀐 뉴미디어 시대에 이 연구가 안무실습에 도움이 되길 바라며 이를 토대로 무용음악에 대한 새롭고 발전적인 연구가 지속되길 기대한다.

- 강경선(2011), “음악과 정신분석”, 강원대학교 인문과학연구소, **인문과학연구 29**, 301-323.
- _____(2021), “최면을 위한 배경음악-18세기 안톤 메스머의 치료에서 배경음악 사용에 관한 고찰”, 강원대학교 인문과학연구소, **인문과학연구 68**, 527-551.
- 교육부(2015), “안무”, 교육부, **예술 계열 전문 교과 교육과정**, 83-87.
- 권수영, 배미현 (2020), “음악이 유도하는 정서의 신경 영상 연구에 대한 체계적 문헌 연구”, 한국음악치료 학회, **한국음악치료학회지 22(1)**, 73-99.
- 김나래(2020), “음악명상과 심리치유_공명을 중심으로”, **禪學(선학) 55**, 127-158.
- 김성지, 이남재 (2015), “수잔 랭어의 “느낌” 개념과 음악과의 관계 고찰”, 한국음악교육학회, **음악교육연구 44(4)**, 1-25.
- 김은수(2020a), “무용음악:노이즈 사운드의 미적 가치 및 기능”, 한국무용교육학회, **한국무용교육 학회지 31(2)**, 19-29.
- _____(2020b), “사일런스 사운드의 무용음악적 해석”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 31(3)**, 19-29.
- _____(2022), “무용음악의 새로운 정의와 분류”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 33(1)**, 111-126.
- 김정민, 정유창 (2019), “명상음악이 심리적 안정감과 인체 에너지장에 미치는 영향”, 국제뇌교육종합대학 원 인성교육연구원, **인성교육연구 4(2)**, 15-32.
- 김화숙(1996), “안무의 요소에 관한 연구”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 6(0)**, 7-26.
- 유명복(2019), “음악의 심리적 영향”, 한국기독교교육정보학회, **기독교교육정보 61**, 183-206.
- 이주현, 김은수 (2017), “악기 음색으로 분류한 미니멀 음악 분석 연구”, 한국무용교육학회, **한국무용교육 학회지 28(2)**, 171-195.
- 장효진, 김동민 (2022), “임상적 즉흥연주에서 음악치료사가 경험하는 물입에 대한 합리적 질적연구”, 한국음악치료학회, **한국음악치료학회지 24(1)**, 55-79.
- 전순애(2022), “성인의 우울 감소와 자아존중감 향상을 위한 내면가족체계(IFS)적용 음악심리치 료 프로그램 개발”, 산업진흥원, **산업진흥연구 7(3)**, 125-130.
- 정혜윤(2021), “음악의 정서표현성에 대한 현대분석철학의 논의와 그 한계”, 철학연구회, **철학연 구 132**, 173-198.
- 조원학, 이종관, 최현기(2011), “시각 정보가 소리 자극에 의한 뇌파 변화에 미치는 영향”, 한국정밀공학회, **한국 정밀공학회 학술발표대회 논문집**, 873-874.
- Meyer, L. *Emotion and Meaning in Music*, 신도웅(역, 1991), **음악의 의미와 정서**, 서울: B.(1956), 예술.
- Park, A.(2021), “대학생의 음악의 심리효과 선호와 행복감 간의 관계에서의 음악활동, 긍정정서 및 삶의 기대의 다중매개효과”, 한국청소년학회, **청소년학연구 28(6)**, 123-140.

Openminds, “5 positive effects music has on your mental health”, 2022년 8월 3일
<https://www.openminds.org.au/news/5-positive-effects-music-mental-health>