

時調 朗誦의 콘텐츠화 研究*

李 滌 旭**

〈국문초록〉

韻律의 음악성을 증시하는 서정시로서의 時調 교육은 현재 현실과 乖離된 노래하는 唱時調로 접근하거나, 눈으로 읽고 머리로 생각하는 朗誦의 연행양식으로 이뤄지고 있다. 그러나 時調 교육은 무엇보다도 자연스러운 호흡으로 길게 읊조리는 朗誦의 연행양식에 초점이 맞춰져야 효율성을 지닌다.

이에 朗誦의 기본원리인 律格과 律讀을 解明하여 朗誦法을 이론적으로 구체화했다. 그리고 時調의 감상과 창작의 효율성을 높이기 위한 방편으로 체계화된 時調 朗誦法의 이론적 토대 위에서 입체화된 동영상으로서의 콘텐츠화를 시도했다.

그리하여 國民文學으로서의 時調의 미적 실체를 밝히는 하나의 端初가 되고자 했으며 또한 時調 학습의 효율성을 提高하여 국민의 정서를 純化하는데 一翼을 담당하고자 했다.

핵심어 : 시조문학, 효율성, 낭송법, 율격, 율독, 콘텐츠, 시나리오

* 이 논문은 2003년도 중앙대학교 학술연구비 지원에 의한 것임.

** 中央大

I. 序 論

時調는 한국인의 정서를 표출하는 가장 대표적인 詩歌樣式이다. 그런 점에서 초 중등학교는 물론이고 대학교육 및 성인 대상 평생교육에서도 時調 創作 및 鑑賞이 매우 강조되고 있는 실정이다.

그러나 운율의 음악성을 중시하는 抒情詩로서의 時調 朗誦教育에 대해서는 현재 매우 주관적이고 초보적인 수준에 머물러 있다. 그리하여 교육 현장에서는 時調를 현실과 괴리된 노래하는 唱時調로 접근하거나, 눈으로 읽고 머리로 생각하는 朗讀의 演行樣式으로 접근하여 時調의 미적 실체인 본질적 특성을 망각한 채 교육이 진행되고 있다.

時調 교육은 무엇보다도 자연스러운 호흡으로 길게 읊조리는 朗誦의 연행양식에 초점이 맞춰져야 효율성을 지닌다. 그럼에도 불구하고 時調育이 朗誦의 演行樣式으로 이뤄지지 않는 이유는 두 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 朗誦의 기본원리인 律格에 대한 해명작업이 그만큼 지난한 점에 연유한다고 본다.

둘째, 학습효과 면에서 舊態依然하면서도 생동감이 결여된 이론 중심의 교육방법이 지니는 비효율성을 들 수 있다. 이에 본 연구에서는 필자의 先行研究¹⁾의 연장선상에서 먼저 時調의 朗誦法을 이론적으로 穿鑿하고자 한다. 그런 다음 체계화된 時調 朗誦法에 대한 이론을 토대로

1) 李湊旭, 時調의 韻律構造研究, 中央大學校博士學位論文, 1995.

一, 時調의 音步分割에 대한 一考察, 『韓國時調學論叢』 第11輯, 韓國時調學會, 1995.

一, 時調의 律讀, 『우리文學研究』 제11집, 우리문학회, 1998.

一, 古詩歌에 나타난 感歎詞의 意味機能, 『時調學論叢』 第14輯, 韓國時調學會, 1999.

一, 韻律과 律格, 『우리文學研究』 제13집, 우리문학회, 2000.

立體化된 動映像으로서의 콘텐츠화를 시도하고자 한다. 人文學의 危機라는 작금의 현실에서 時調 朗誦의 콘텐츠화에 대한 연구는 國民文學으로서의 時調의 美的 實體를 밝히는 하나의 端初가 될 뿐만 아니라 時調의 傳統性 解明에도 기여하게 될 것이다. 또한 時調學習의 효율성을 提高하여 國民의 情緒를 순화하는데 一翼을 담당하게 될 것이다.

Ⅱ. 時調 朗誦法

1. 時調의 律格

韻律은 個別作品에 구체적으로 실현된 音聲現象인 律動과 모든 作品에 普遍的으로 드러나는 音韻現象인 律格을 포괄하는 上位概念이다. 이의 범주에는 音韻論的 차원의 律格과 音聲論的 차원의 押韻 및 音聲象徵 그리고 意味의 韻律로 존재하는 統辭·意味論的 차원의 形式 등이 모두 포함된다. 즉 韻律論은 구체적인 개별작품의 全面에 실현된 모든 소리 구조에 대한 分析과 吟味를 그 대상으로 한다. 그러므로 韻律은 詩에 있어서 흥분의 원천이며 韻文과 散文을 辨別해주는 기능을 지닌 詩文의 形式으로 概念化 된다.²⁾

詩에서 美的感興을 유발하는 韻律의 根幹은 律格이다.

그러나 律格은 어디까지나 抽象的이고 一般化된 原理로서 작품의 아름다움을 생성하는데 작용하는 主體일 뿐 결코 그 자체가 美的 現象이 될 수가 없다. 그런 점에서 律格形成의 근원적 요인은 自然的인 普遍性을 요구하지 人爲的인 個別性을 거부한다.

宇宙生成에 근원적인 力動하는 元氣는 대자연의 週期的인 리듬으로 形成되고 이 驚異로운 循環的 리듬은 자연과 調和一體의 相補關係를

2) 拙稿, 韻律과 律格, 『우리文學研究』 제13집, 우리문학회, 2000, p.189.

生理的으로 요구하는 인간에게 先驗的으로 體得된다. 이 先驗的으로 體得되어진 언어 이전의 원초적 리듬이 聽覺으로 분명히 知覺될 수 있는 구체적인 음성과 결합할 때 律格은 형성된다.

율격은 相異한 음성 요소들이 대립적으로 반복 규칙화 한 것이다.

本考에서는 이러한 吟詠과 律讀(律格의 實現)의 상호 연관성을 인정하는 입장에서 먼저 律讀의 基層單位인 音步를 구성하는 音韻的 資質로서 長短과 強弱을 고찰하고 동시에 律格의 定型성을 측정하는 기본 단위인 音步의 音持續量을 算定하여 대립적 교체의 규칙성으로 具顯되는 律讀을 實現하고자 한다.

1) 定型性的의 실제 等長의 音步의 音持續量

音步로 논의되는 律格論에서 가장 중요한 문제는 音步의 等長性 실현이다. 音步는 音節이 모여서 詩行을 이루는 等價的 반복의 基層單位로서 律格的 定型성을 측정하는 실체이다. 音步가 규칙적인 반복의 단위로서 等長성을 지니기 위해서는 詩行을 구성하는 개개의 音步가 동일한 質量을 지녀야 한다. 동일한 질량이란 시간적 질서 위에 나타나는 일정한 양으로서 音步를 구성하는 個別音들이 지니는 音持續量의 총합인데 호흡상의 실제적 단위로서 나타난다.

時調 한 音步의 音持續量은 6모라로 算定된다. 이는 時調가 吟詠의 양식으로 존재하였다는 점과 한국음악이 3박자계라는 점 그리고 한국어는 두 자로 구성된 어휘수가 가장 많다는 점을 고려한 결과이다. 달리 말하면 한국인에게 가장 이상적인 吟詠의 發話量을 6모라로 看做한 것이다.³⁾

律格에 맞춰 時調를 律讀한다는 것은 바로 時調 1行을 6모라 단위의

3) 李滌旭(1998), 時調의 律讀, 『우리文學研究』 제11집, 우리문화회, p.144.

音步 4개로 분할하여 吟詠하는 것이다.

音步의 分割은 6 모라의 音量을 단위로 다음의 세 가지의 원리에 따라 실현된다.

첫째, 統辭的 配分(語節)에 의한 音步分割

둘째, 文脈上 意味의 親疎에 의한 音步分割

셋째, 律格的 慣習에 의한 音步分割이 그것이다.

위 音步分割의 세 가지 원리 가운데 律格的 慣習에 의한 音步分割은 時調의 樂曲構造 내에 내재되어 있는 한국인에게 先驗的으로 體得되어진 先短後長과 先長後短의 보편적인 長短 구성 원리에 따른 것이다.⁴⁾

6모라 단위의 音量으로 분할된 개개의 音步는 동일한 音量을 갖는다. 동일한 音量을 지닌 音步의 배열은 규칙적이고 주기적인 반복으로서 그것은 바로 時調가 定型詩임을 밝혀주는 실체이다.

金宗瑞 <豪氣歌> 제1행

— 6모라 —	— 6모라 —	— 6모라 —	— 6모라 —
사풍은	나무끝에 불고	명월은	눈속에 찬데
1음보	2음보	3음보	4음보

2) 律的 基底資質로서의 長短

국어는 언어 형태상으로 膠着語에 속한다. 膠着語는 語根과 접속사(語尾·助詞)와의 결합에 의하여 문법적 기능을 갖는 언어이다. 그러므로 語尾와 助詞가 발달한 국어는 동사·형용사의 다양한 어미변화(活用)와 명사 뒤에 붙는 조사의 변이(曲用)를 통하여 다양한 의미로 분화

4) 李濬旭(1995), 時調의 音步分割에 대한 一考察, 『韓國時調學論叢』 第11輯, 韓國時調學會, p.75.

된다. 이는 곧 동일한 낱말과 어순을 가진 문장이라도 語尾와 助詞가 드러내는 표현상의 차이에 따라서 그 지시하는 감정의 색깔과 무게가 달라지게 된다. 그러므로 국어에 있어서 語尾나 助詞의 기능은 매우 중요하다. 吟詠의 樣式으로 존재한 時調의 詩行에 사용된 詩語 가운데 助詞나 語尾는 어떠한 역할을 하는지 時調의 樂曲에서 살펴볼 필요성이 있다.

〈長劍曲〉의 악곡에서 노랫말 가사 개개의 음절에 배정된 박자수를 살펴보면 短拍子가 발견된다. 그 배치된 현황은 한 音步內에 대부분 하나 이상의 短拍子가 존재하고 그 위치는 첫 音節에 주로 집중되어 있다. 좀더 상술하면 첫 音節은 實辭, 즉 의미를 지니는 명사나 동사의 語幹에 해당하고 많은 박자가 배정된 제2,3音節은 虛辭 곧 助詞나 語尾에 해당한다.⁵⁾ 여기서 虛辭(조사, 어미)에 많은 박자가 배정된 사실은 곧 時調가 吟詠時로서 길게 소리내어 읊조린다는 것을 의미한다.

時調를 定型詩라 할 때 不同의 변하지 않는 규칙성의 실체가 어떠한 단위에서 週期的으로 반복 실현되는 지는 律格 논의에 있어서 하나의 關鍵이다. 즉 時調를 4步格으로 보는 單純音步律은 반복의 단위를 音步로 설정하고, 이에 반해서 長短律은 반복의 단위를 長短에서 찾는다.

韓國語에서 意味를 辨別할 수 있는 대립적 교체의 音韻論的 資質은 長短이다. 그러나 이 장단은 일부 언어에 국한되어 나타나는 剩餘的 資質로서의 한계성을 지닌다.⁶⁾

그러나 律格의 對象 연행양식은 일반적인 言語生活에서의 對話의 樣

5) 李珠煥 編, 『時調唱의 研究』, 銀河出版社, 1987, pp.49~71에 게재된 古時調 138 首에도 이런 원칙이 적용되어 實辭는 짧게 虛辭는 길게 發聲된다.

6) 詩歌律格研究에 있어서 長短의 音韻을 인정하는 國語學界의 論文으로는 鄭然 燦(1975), 「國語의 聲調와 韻律」, 『語文研究』 제3권 제1·2호, 一潮閣. 鄭光 (1975), 「韓國詩歌의 韻律研究試論」, 『應用言語學』 제7권 제2호, 서울대 言語 研究所 등이 있다.

식이 아니라 咏聲하는 吟詠의 樣式이다. 바로 이러한 점 때문에 本考에서는 주기적 반복구조를 지니는 규칙성의 측정단위는 音節로 구성되는 等長の 音步에서 찾고, 상이한 音聲要素들이 규칙적으로 대립 반복함으로써 획득되어지는 律的 價値는 長短에서 찾고자 한다. 이는 長短이 현대 국어에서 意味를 辨別하는 剩餘的 資質로서 일단 有效하다는 사실과 아울러 한국인에게 先驗的으로 體得되어진 生來的인 리듬의 한 表象인 語短聲長の 發聲原理가 律格의 본질적 속성 가운데 하나인 慣習的 產物이라는 점과 부합된다는 사실을 증명한 결과이다.

時調의 律的 價値는 音步를 구성하는 個別音의 音持續量을 달리하여 실현시킬 수 있다. 그러므로 時調가 律的 價値를 지니기 위해서는 詩行의 기본단위인 音步 내에 각기 音持續量이 다른 長音과 短音의 대립이 존재하여야 한다.⁷⁾ 律格의 本質的 속성으로서의 관습적 산물이란 時調 唱에서 唱詞를 발성하는 語短聲長の 원리를 말한다.

여기서 '語短聲長'이란 "依其言咏以歌歌即永言語短聲遲"⁸⁾의 '語短聲遲'와 동일한 의미로 말은 짧게, 소리는 길게 發聲하라는 것으로서 '語'는 의미를 지니는 實辭에 해당되고 '聲'은 자체적으로 구체적인 의미를 지니지 못하는 助詞나 語尾와 같은 虛辭를 가리킨다.

語短聲長은 국어가 지니는 統辭的 特性(實辭+虛辭)에 기반한 부르기 좋고 듣기 좋은 자연스러운 發聲法이다. 또한 호흡 조절과 聲量의 按配를 生理的으로 理想化한 한국인에게 가장 자연스러운 리듬의 表象이다. 그러므로 語短聲長에 좇아 音節에 長短을 부여하여 律的 價値를 획득하는 것은 논리적 타당성이 있다. 서로 상이한 音韻資質인 長短이

7) 音步를 구성하는 音節의 長短音을 인정한 연구로는 成吳慶(1988), 『朝鮮前期 詩歌論』, 새문사. 金大幸(1976), 「時調의 構造의 特性」, 『先清語文』 第19輯, 서울師大國語國文學會 등이 있다.

8) 金壽長, 『海東歌謠』 序文.

음步내에서 대립적으로 交替하면 律的 느낌을 생성한다. 그러므로 長短은 律格의 基底資質이다. 그리고 等長의 音步는 定型性의 실체를 糾明하는 律格의 基本單位이다.

無名氏 <泰山曲> 제1행

— 6모라 — — 6모라 — — 6모라 — — 6모라 —

태 산 이 높다 하 되 하늘 아래 뫌이 로 다

3) 韻律資質로서의 強勢

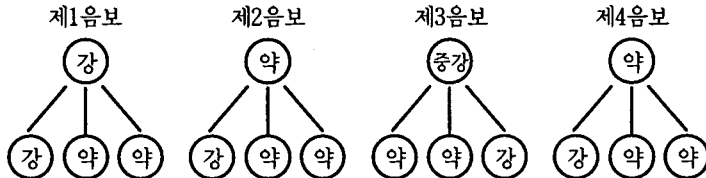
국어는 語頭強勢를 지닌다. 그렇기 때문에 西洋歌曲을 우리말로 翻譯하여 부를 때 우리는 종종 當惑感에 부딪힌다.

일반적으로 律格의 本질적 속성은 言語學的 資質을 基반으로 하나, 日常語의 언어원칙 초월이 가능한 일종의 慣習的 產物로서, 일정한 주기적 반복구조를 지닌 하나의 抽象的 規範으로 이해된다.⁹⁾

【표 1】

제1음보	제2음보	제3음보	제4음보
强	弱	中强	弱

【표 2】



9) 成基玉, 韓國詩歌의 律格體系研究, 『國文學研究』 第48輯, 서울大學教 大學院 國文學研究會, 1980, pp.4~21.

【표 3】

(强) (弱) (中强) (弱)

동창 이 밝았느냐 노고 지 리 우지 진 다

【표 4】

태 산 이 높 다 하 되 하 늘 아 래 뫼 이 로 다

오 르 고 또 오 르 면 못 오 를 이 없 건 마 는

사 람 이 제 아 니 오 르 고 뫼 만 높 다 하 더 라

【표 1】에서 「강·약·중강·약」의 音步 상호간의 不同的 強勢는 國樂은 물론 동서양 음악을 막론하고 4 拍子系의 음악이 지니는 보편적인 특징이다.

【표 2】에서 각 音步를 구성하는 音節을 「강·약·약」으로 3등분한 것은 첫째, 국악은 三分拍의 특징을 지닌다는 점. 둘째, 국어는 '語頭強勢'의 언어적 특성을 지닌다는 점. 셋째, 국악은 관습적 산물로서의 '語短聲長'의 특징을 지닌다는 점에 따른 것이다.

【표 3】에서 유독 제3音步만이 제1·2·4音步의 「강·약·약」과 달리

「약·약·강」으로 된 것은 국악은 서양음악과 달리 제7拍이
 強이 아니라 제9拍에 強이 온다는 점을 반영한 것이다.

【표 4】는 律格的 자질인 長短을 포함하여 韻律的 자질인 強勢를 중
 합적으로 실현시킨 律讀의 典型이다. 여기서 음표의 높낮이는
 소리의 높낮이를 나타내는 것이 아니고 強勢의 정도를 드러내
 는 것이다.

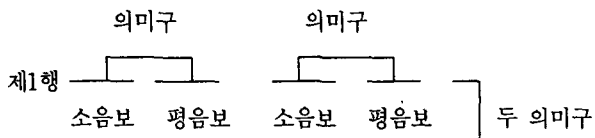
이상의 律讀上의 強弱 실현은 個別 時調 作品에 따라 音韻의 特殊性,
 意味와의 相關關係에 의하여 부분적으로 변화될 수 있는 신축성을 지
 낼 수 있다.

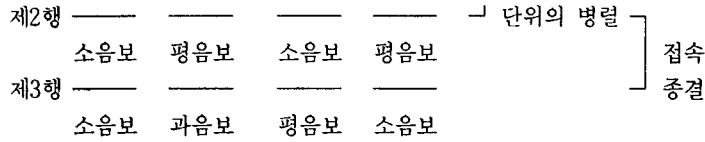
4) 時調의 律格構造

(1) 2段 構造와 4音步格

等長의 두 音步가 지니는 意味의 결속상과 보통 사람이 호흡에 부담
 을 느끼지 않고 吟詠할 수 있는 音持續量의 범위를 고려할 때, 律讀 實
 現의 기본 단위는 句가 적절하다고 본다. 親密度가 강한 두 音步, 즉 句
 단위로 律讀하게 되면 이해하여야 할 말의 量이 지나치게 많거나 적지
 도 않고, 또 呼吸도 자연스럽게 유지되므로 작품의 의미를 전달하거나
 이해하는 데 있어서 가장 효과적이다.

그리고 同量의 音步가 詩行을 단위로 규칙적으로 반복할 때 詩行은
 律格을 측정하는 기본 단위가 된다. 그러므로 時調는 1行 4音步格의 律
 格을 지닌 抒情詩로서 總 3行 12音步로 이뤄진 定型詩가 된다.





(2) 第 3行의 律格構造

時調의 演行樣式을 吟詠의 양식에 초점을 맞춰 定型性的의 실체를 等長의 音步에서 찾고, 相異한 音聲要素의 규칙적인 대립에서 획득되는 律的 基底資質을 長短으로 규정했다. 그 결과 時調는 4音步格 3行詩인 定型詩로 判명되었다.

3行의 구조는 제1行과 2行은 병렬되며 그것은 제3行과 결합하여 종결되는 2段 構造의 양상을 띤다. 이는 自然(1행)과 人間(2행)이 調和一體(3행)를 이루는 宋代 朱子學의 天人合一의 哲學理念과 서로 對待하는 陰과 陽이 조화의 극치인 太極으로 相生한다는 周易의 思想을 담고 있다.

1行 4音步格은 같은 논리적 측면에서 江湖의 자연 속에서 悠悠自適하고 吟風弄月하는 隱逸한 삶을 지향한 朝鮮조 선비들의 江湖歌道の 詩精神과 王道政治를 통하여 안정된 理想的인 社會를 건설하고자한 士大夫들의 價値觀이 反映된 것이다.

제3行 제1音步의 3字 불변은 原始人이 生理化 했던 인간 내면적 요구에서 시작된 歎辭가 계승된 詩的 遺產物이다.

제3行 제2音步의 過音步는 제1·2行에서 對立 並列하여 평평하게 진행하던 詩想이 제3行에서 접속 종결되면서 심하게 屈折하여 감정의 起伏이 격렬하게 일어난 결과이다.

제3行 제3音步는 時調의 意味構造上 詩的 自我의 의지나 태도가 表明되는 敘述的 機能을 지니기에 平音步로 나타난다.

時調의 律格體系에 대한 이러한 제반 현상들은 時調를 직접 吟詠할

때 호흡의 정도와 情感的으로 感知하게 되는 리듬이 서로 일치하는 점에서 객관성이 立證된다. 그리고 時調의 제3行이 지나는 律格的 多樣性은 한국인이 추구하는 多樣的 統一性이라고 하는 일종의 美學的 原理의 所産이자 作品을 完結시켜주는 닫힌 구조로서의 결과이다.

이상에서 簡單한 時調의 律格構造가 單純한 心象에 簡潔한 표현의 端雅한 색깔로 彩色될 때 이는 民族 固有的의 美意識을 훌륭하게 形象化한 하나의 表象이 된다. 이런 점에서 時調는 民族의 情緒를 大變하는 民族詩歌로 자리매김 한다.

2. 律讀의 實現

律讀이란 律格에 맞춰 吟詠하는 것이다.¹⁰⁾ 朗讀이 散文의 發話라면 吟詠은 韻文의 發話이다. 일반적으로 吟詠은 朗讀보다 그 發話의 속도가 느리다. 특히 鮮初의 士人들이 新봉한 性理學의 文藝 意識을 수용한 時調는 溫柔敦厚한 性情의 涵養을 목표로 하기 때문에 그 發話는 悠長한 특성을 지닌다. 이는 奔放하고 거침 없이 내뱉는 抒情의 放逸과 淫亂에 흘러 移情蕩心하는 辭說時調의 發話와는 분명히 다른 것이다. 그런 점에서 吟詠은 散文의 한 音步가 지나는 音持續量보다 더 큰 質量을 지닌다. 그 구체적인 音量은 6모라 정도로 算定된다. 6모라의 音량을 단위로 분할되는 음보는 한 詩行에 4개가 존재한다. 그러므로 3行 1首의 時調는 총 12개의 음보로 구성된다. 律格에 맞춰 時調를 律讀한다는 것은 時調 1行을 6모라 단위의 음보로 분할하여 吟詠하는 것이다.

6모라 단위의 音量으로 분할되는 개개의 音步는 동일한 質量이다. 同一한 音量을 지닌 음보의 배열은 규칙적이고 주기적인 반복이다. 그것

10) 吟詠을 朗誦으로 이해해도 무방하다. 朗誦 대신 吟詠을 채택한 이유는 時調의 演行樣式이 장구한 세월을 거쳐 오늘에 이르고 있다는 時調의 역사적 전통성을 강조하기 위함이다.

은 바로 時調가 定型詩임을 밝혀주는 실체이다.

規則的이고 週期的인 音步의 반복은 定型性的의 실체이나 그것은 機械的이고 단순한 반복으로서 律的價値를 드러내지는 못한다. 律的價値는 相異한 음성요소들의 規則的인 對立 反復으로서 획득된다.

時調의 律的價値는 곧 음보를 구성하는 개별음의 音持續量을 달리하여 실현 가능하다. 長短音의 설정이 그것이다. 여기서 한 가지 밝혀 두어야 할 점은 모든 음보내에는 반드시 長短音이 존재하여야 하는 것이다. 6모라의 동일한 음량으로 정형화되는 음보 가운데 長短音이 존재하는 음보와 존재하지 않는 음보가 있다면 이는 율적 규칙성에 위배되기 때문이다.

태산이 / 높다하되	//	하늘아래 / 뵈이로다
1 2 3 1 2 1 1 + 휴지		1 2 1 2 1 2 1 1 + 휴지
오르고 / 또오르면	//	못오를이 / 없건마는
1 2 3 1 2 1 1 + 휴지		1 2 1 2 1 2 1 1 + 휴지
사람이 / 제아니오르고	//	되만높다 / 하더라.
1 2 3 1 1 1 1 1 1		1 1 1 3 1 1 1 + 휴지

한 音步를 6모라로 통일하여 정형성의 실체인 音步의 等長性을 실현시켰다.

그리고 音步內의 個別音의 音持續量은 長短音을 부여하여 각기 달리 算定하고 거기서 相異한 音聲要素들의 規則的인 對立 反復으로 具現되는 律的 資質을 획득했다.

초장 제1음보 '태산이'에서 '태'를 短音, '산'을 長音, '이'를 極長音으로 처리한 것은 語短聲長의 발성법에 따른 것이다.¹¹⁾ 달리 말하면 르네

11) 唱時調의 長短排字 規則은 '語短聲長'을 철저히 고수하고 있다. (李珠煥 『古今

율택이 지적한바 '일상언어에 조직적으로 가해진 횡포'로서 율적 요소에 의한 音長의 변화이다. 곧 말을 짧게 하면 造語가 分明하고 語辭에 어감이 없으며, 소리를 길게 하면 和氣가 차서 마치 찬바람을 녹이는 것과 같다. 곧 時調의 律的 資質이 구현되는 것이다.

초장 제2음보 '높다하되'의 모라수를 '1·2·1·1+휴지'로 설정한 것은 '높다하되'가 2개의 語節로 분화 가능하기 때문이다. 즉 '높'과 '하'는 語幹, '다'와 '되'는 語尾에 해당되기에 이 경우에 있어서도 語短聲長의 원리를 적용시켰다.

초·중장 제3음보 '하늘아래'와 '못오를이'의 모라수가 '1·2·1·2'로 설정된 이유는 이들이 複合語로서 意味가 복합적이며, 12/8박자계 民俗樂 長短(중모리장단)의 強弱 配定 원칙에 따라 '개'와 '이'가 제9박의 '중강'에 해당되기 때문에 音長이 유발된 결과이다.

초·중·종장의 1·3음보에는 休止가 없고 2·4음보에만 休止를 둔 것은 時調가 2개의 음보를 단위로 의미단위인 하나의 句를 형성하기 때문이다. 즉 각 章의 1·2음보와 3·4음보의 경계표지는 음악의 경우 숨표가 붙는 위치이고 각 章의 2·4음보 뒤의 休止는 숨표가 붙는 곳이다. 음악에 있어서의 숨표는 박자 배정이 없고 숨표는 박자 배정이 있다. 이는 각 章의 1·2 음보와 3·4음보의 음보 분할의 경계표지에 대한 논리적 근거가 된다.

중장 제2음보 뒤에 휴지가 없는 것은 제2음보가 언제나 주제의 핵심으로서 그 음절수가 過音步에 해당하므로 個別音을 매우 促急하게 발음하여 6모라의 音量에 일치시키기 위함이다. 이는 곧 평이하게 진행되어 오던 호흡상의 흐름에 일대 전환을 일으킴으로써 情緒의 屈折과 아울러 感情의 起伏을 나타내고자 함이다.

중장 제3·4음보 '되만높다 / 하더라'에 산정된 모라수는 '1·1·1·3 / 1·1·1 + 휴지'인데 이 경우 '다'가 3모라의 極長으로 길어진 이유는 時調의 구조상 제3음보가 지니고 있는 詩的 自我의 意志를 表出하는 기능에 의해서 강조된 것이다. 또한 제4음보 '하더라'는 작품이 완전히 종결되는 부분으로 제4음보에 부여된 휴지는 여타의 휴지와는 달리 얼마든지 길어질 수 있다. 중장 제3·4 음보가 지니는 이러한 특성에 기인하여 時調唱에서 중장 제4음보를 歌唱하지 않고 생략한다.

語短聲長에 의한 長短을 律的 基底資質로 그리고 12/8拍字 民俗樂 長短의 강·약·중강·약의 強勢를 律動的 資質로, 等長의 音步의 音持 續量을 6모라로 산정하여 律讀을 실현시키면 다음과 같다.

강 약

태 산 이 높 다 하 되 하 늘 아 래 되 이 로 다

오 르 고 또 오 르 면 못 오 를 이 없 건 마 는

사 람 이 제 아 니 오 르 고 되 만 높 다 하 더 라

이상의 律讀은 個別 時調 作品에 따라 音韻的 特殊性, 意味와의 相關 關係에 의하여 부분적으로 變化될 수 있는 伸縮성을 지닐 수 있다.

Ⅲ. 時調 朗誦의 콘텐츠화

1. 연구 목적 및 필요성

현대는 문화 콘텐츠 개발이 곧바로 산업자원의 부가가치로 이어지는 시대이다. 우리 나라처럼 천연자원은 부족하고 인력자원이 풍부할 경우, 문화 콘텐츠의 개발은 곧바로 실업률 감소와 경제발전의 원동력으로 직결되기 때문에 국가적으로 추진해야 할 重要大한 사업이다. 그런 점에서 <시조 낭송 콘텐츠화 연구>는 인문학으로서의 시조문학 이상의 의미를 지닌다고 하겠다. 더욱이, 지금은 일본의 애니메이션 산업이 세계를 선점하고 있는 실정이다. 그래서 곧이어 다가올 전면적인 일본 문화 개방을 앞두고 일본에 비해 상대적으로 뒤쳐져 있는 문화콘텐츠 관련 분야에 대한 집중 투자는 시급히 요망되는 절실한 문제가 아닐 수 없다.

그럼에도 불구하고 이 분야에 대한 연구는 아직 국내에서 개발된 바가 없다.

<시조 낭송 콘텐츠화 연구>는 영상예술화를 전제로 하기 때문에 상업성을 염두에 두지 않을 수 없다. 바로 이것이 <시조 낭송 콘텐츠화 연구>의 목적과 직결된다. 이를 좀더 구체적인 항목으로 나누어 기술하면 본 연구과제의 활용방안과 기대효과는 크게 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

1) 학술적 파급효과

- (1) 시조 낭송법에 대한 이론을 정립함으로써 시조의 전통성 해명과 미학적 특성을 밝힐 수 있다.
- (2) 이론 중심의 시조교육을 시대의 요구에 부응하는 동영상 콘텐츠로 활성화하여 학생들의 학업 성취도와 교육의 효율성을 높일 수 있다.

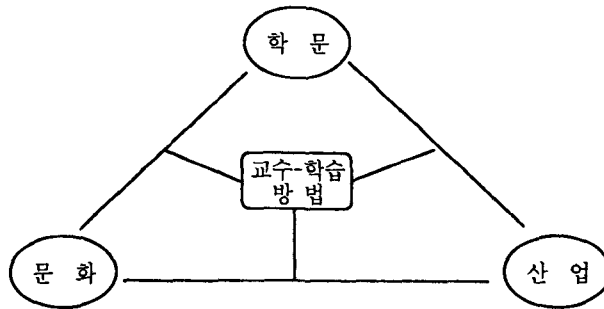
2) 경제적 활용방안

- (1) 시조 낭송을 콘텐츠와 하여 교육용 동영상 CD로 개발했을 때 다양한 부가가치를 창출할 수 있다.
- (2) 전국 규모의 시조 낭송 대회를 개최하여 시조의 확산에 기여할 수 있다.

3) 문화적 파급효과

- (1) 올바른 시조 낭송법을 콘텐츠화 함으로써 시조의 효율적인 보급을 통하여 국민의 정서를 순화하는데 공헌할 수 있다.
- (2) 영상산업 예술과 연계되었을 때 우리 나라의 전통문화인 시조를 국내외에 알려 국가 홍보 및 문화 경쟁력을 높일 수 있다.

이상의 연구 목적 및 필요성은 어느 하나도 간과할 수 없는 중요한 것이다. 그러므로 대학에서 교수하는 시조 교육이 이론 중심에서 한 걸음 나아가 문화 예술 산업의 현장과 직접 연계되어 실용화되어야 함이 무엇보다도 절실히 요구된다 할 것이다.



2. 연구내용 및 방법

현재 대학에서의 교육은 전적으로 이론 중심의 일방적인 지식 전달 방식을 통해 전수되고 있는 실정이다. 21세기를 맞이하여 급변하는 세계 정세와 산업 구조 등에 비추어볼 때, 이론 중심의 지식 습득 방법은

대학생으로 하여금 새로운 시대 변화에 능동적이고 진보적으로 참여하게 하는데 많은 문제점이 있다. 특히 인문학 계통은 자연 과학 계통에 비해 상대적으로 실습이 없는 이론 중심의 교육으로 이루어지고 있다. 21세기 디지털 문화 시대에 있어 인문학적 소양과 상상력이 무한한 부가가치와 경쟁력을 지니고 있다는 사실을 직시할 때, 기존의 구태의연한 교수방법으로는 이러한 새로운 시대 변화에 부응할 수 없다는 점에 주목할 필요가 있다. 이에 본 연구는 이론 중심의 지식 전달 방식이 아닌 실용적인 <시조 낭송 콘텐츠>를 개발함으로써 학생들의 전공에 대한 학업 성취동기를 높이고 아울러 문화 산업 현장에서 실질적인 효과를 높일 수 있도록 한다.

또한 본 연구는 이론 중심이 아니라 혁신적인 실용성에 바탕 하여 직접 영상 문화 산업에 적용될 수 있도록 생산적인 실용성을 확립하고자 한다.

1) <시조 낭송 콘텐츠> 관련 사전 탐색

(1) 국내외 <시조 낭송 콘텐츠> 관련 정보 조사 및 분석

국내외의 영상 문화 산업 현장에 대한 실증적이고 체계적인 시장 조사 및 전망, 문제점 등을 엄밀하게 조사함으로써 <시조 낭송 콘텐츠화 연구>의 유효성을 타진한다. 전국 각 대학의 디지털 콘텐츠 교과과정, 문화 콘텐츠 비즈니스 관련 개설 과목과 실행 현황을 철저히 조사하여, 현행 시조 교육의 문제점 및 한계점을 정리, 분석, 대안 제시를 도출한다.

(2) 시나리오와 문화콘텐츠 시나리오의 장르적 특성 연구

일반적으로 시나리오는 영화 제작을 위해 작성하는 대본을 의미한다. 그런데 우리 나라의 경우 대개 제작사가 영화 아이টে을 미리 설정한

후, 전문 작가나 감독을 통해 시나리오 작업을 하는 것이 통례이다. 이에 따라 경비 절약 및 시간 단축을 위해 속성으로 시나리오 작업에 임하는 것이 문제점으로 드러나고 있다. 즉 충분한 소재, 주제, 캐릭터, 이미지 등에 대한 준비 작업이 없이 제작사의 요구에 따라 작가나 감독이 졸속으로 생산해 내고 있는 실정이다. 이로 인해 한국 영상 문화에 있어서 독창적이고 완성도가 있는 작품, 그리고 다양한 소재의 채택과 전통 소재 발굴을 통한 경쟁력 있는 작품 생산에 차질을 빚고 있다.

그러나 문화콘텐츠 시나리오는 조직적이고 체계적인 전통 소재 데이터베이스를 통해 다양하고 풍부한 소재 채택을 가능하게 하고, 기존의 제작 방식에 비해 경비와 소요 시간을 혁신적으로 단축시킬 수 있다는 점에서 독창적인 아이디어라 할 수 있다. 모름지기 문화의 시대는 '아이디어' 전쟁의 시대이다. 가급적 다양하고 독창적인 아이디어를 발굴하여 축적하고 있는 나라가 대외 경쟁력에서 월등한 위치에 서는 것은 당연한 이치이다. 그런 점에서 본 연구는 교육적, 산업적 효과를 극대화시킬 수 있다는 것이 최대의 특징이자 장점이라 할 수 있다.

(3) <시조 낭송 콘텐츠> 시나리오 소재 개발 및 응용프로그램 구축
 동아시아의 독창적이고 다양한 전통 내러티브(신화, 민담, 전설, 고전문학, 12띠 문화 등)를 시나리오화 할 수 있도록 주제별, 내러티브별, 대상별, 캐릭터별로 분류, 목록화 하여 현장에서 즉시 사용할 수 있는 소재를 개발함과 동시에, 이를 편리하고 효과적으로 사용할 수 있는 응용프로그램을 구축함으로써 전문가뿐만 아니라 누구라도 쉽게 접근하여 활용할 수 있도록 한다.

현재 대학 현장에서의 교과 과정을 보면, 인문학과 영상공학이 분리된 채 각자의 영역만을 추구하고 있는 형편이다. 그러나 영상공학적 지식과 지원이 없이 인문학적 상상력만으로는 영상 문화 콘텐츠로 거듭

날 수 없고, 반대로 인문학적 상상력과 소양을 배제한 채 영상공학적 체계만으로 수준 높은 영상물을 생산해 낼 수 없다. 이에 따라 어느 때 보다 인문학적 소양과 상상력, 그리고 영상공학적 지식과 운영방식이 상호 협력하여 수준 높고 완성도 있는 시나리오를 창작해야 할 때이다. 이는 영상문화의 선진국이라 할 수 있는 미국과 일본의 경우를 보면 쉽게 알 수 있다. 즉 인문학적 소양과 영상공학적 지식이 긴밀하게 협조하고 교류될 때만이 경쟁력 있는 영상 문화 상품을 생산해 낼 수 있음을 이 두 나라를 통해 배울 수 있다.

미국, 일본, 유럽의 영화가 이제 소재 빈곤에 허덕이며 동양의 전설과 이미지 발굴에 전력을 기울이고 있는 이 시점에서, 동아시아의 전통 내러티브를 정리, 분류, 목록화함으로써 다양하고 무궁무진한 시나리오 소재를 구축하는 것은 매우 긴급하고 시급한 사업이라 하겠다. 특히 학생들로 하여금 현장과 괴리된 교과서적인 시나리오 창작이 아니라, 현장 감각이 풍부하고 독창적인 소재의 참신한 소재의 문화콘텐츠 시나리오를 실습할 수 있도록 하는 것은 우리나라 영상 문화의 대외 경쟁력을 극대화시키는 지름길이 될 수 있다.

(4) <시조 낭송 콘텐츠> 시나리오 소재를 주제별·내러티브별·대상별로 목록 작성

동아시아의 전통 내러티브 재료를 대상으로 문화 콘텐츠화할 수 있는 것들을 선별하여, 주제별, 내러티브별, 대상별, 캐릭터별로 목록화 한다. 이 목록을 토대로 다양한 방식의 맞춤형 시나리오를 창작해낼 수 있다.

(5) <시조 낭송 콘텐츠> 시나리오 소재를 선정 분류하여 시놉시스화 체계적으로 정리된 소재 데이터베이스를 이용하여 교육의 효율성을 높일 수 있도록 장르, 주제, 내러티브, 캐릭터별로 여러 소재를 조합함

으로써 '맞춤식 시나리오'를 빠른 시간 안에 다량으로 창작할 수 있다.

(6) 기존 문화콘텐츠 시나리오 작품 분석(애니메이션, 게임, 만화, C·F)

기존의 문화콘텐츠는 창작자와 제작자 사이의 연계성 문제에만 치중하거나, 영상문화 현장의 경향과 요구 사항을 중시하는 곳에만 치중된 경향이 짙다. 물론 창작자와 제작자 사이의 유통 구조와 원활한 의견 교환 체제 확립은 기본적인 전제 조건이다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 창작 계층 차원에서 보다 수월하고 효과적이고 독창적인 시나리오 창작의 환경을 조성해 주는 일이다. 아무리 창작자와 제작자의 커뮤니케이션 체제를 정비한다 하더라도 생산이 수요를 충족시켜주지 못할 때에는 무의미한 작업이 될 것이기 때문이다.

통상적으로 애니메이션, 게임, 만화, C·F에 관련된 시나리오 공급 과정은, 제작사가 창작자를 물색하여 창작물을 요청하거나, 창작자가 개인적인 방식을 통해 제작사에 작품을 의뢰하는 방식으로 진행되어 왔다. 이에 따라 경제적 차원 및 시간적 차원의 절약을 위해 제작사의 요구에 따라 속성으로 작품이 생산되었으며, 생명력이 길고 감동을 줄 수 있는 완성도 있는 시나리오가 양산되기 힘들었다. 이는 창작 계층에게 있어 어떤 컨셉에도 부응할 수 있는 다양하고 충실한 소재 축적이 안되었기 때문이다.

본 연구는 무궁무진한 소재를 통해서 시조 교육의 효율성과 저변 확대에 기여할 것이며, 이를 계기로 우리 나라의 영상 문화 산업의 활성화를 도모하고 나아가 대외 경쟁력을 극대화할 수 있는 토대를 구축하게 할 수 있다.

(7) 독창적 캐릭터의 원형 이미지 발굴

현재는 캐릭터 산업의 시대이다. 이를테면 <쥬라기 공원>은 영화만으

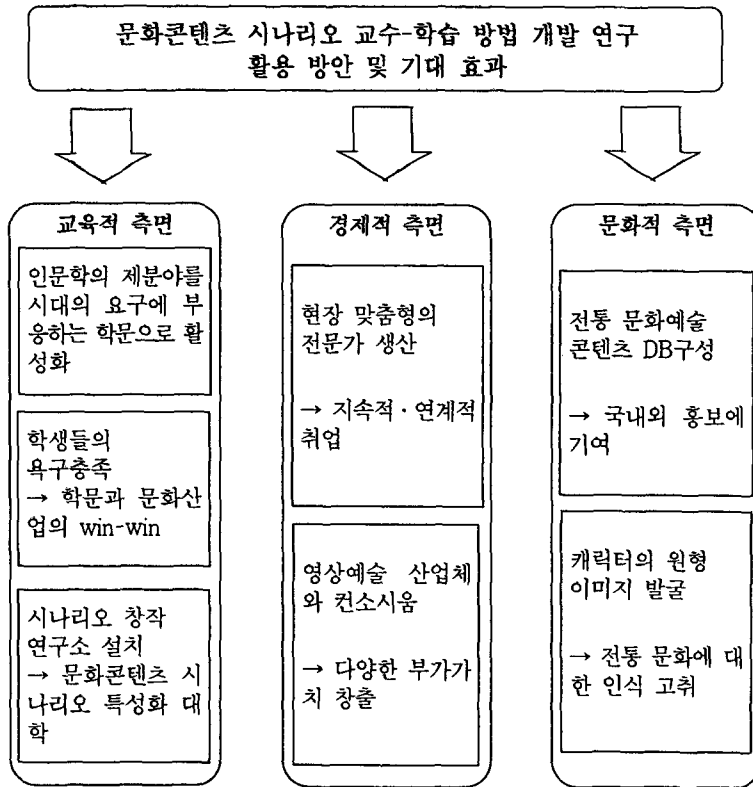
로도 큰 수익을 올렸지만, 이보다는 영화의 성공을 토대로 캐릭터 상품을 판매함으로써 더 큰 이익을 성취했다는 것이 주목할 만하다. 따라서 영상 문화에 있어서 매력적이고 참신한 이미지의 캐릭터 개발은 무엇보다도 중요한 관건이다. 그러나 지금까지 우리 나라의 영상 문화 산업에 있어서는 구태의연한 캐릭터 생산이나 선진국을 모방하는 방식으로 대처해 왔음이 사실이다. 이에 따라 노력에 비해 실질적인 이익을 창출할 수 없었던 것이 심각한 문제점이었다.

미국의 디즈니 영화사에서 최근에 동양 소재의 애니메이션으로 방향을 돌렸듯이, 세계의 문화 산업은 미개척 분야인 동양의 전통 이미지 발굴에 총력을 기울이고 있다. 이제 동양의 전통 내러티브, 이미지, 캐릭터는 무엇보다도 경쟁력을 가지고 있는 핵심임이 뚜렷하다. 본 연구는 우리 나라의 전통 시조를 주제별, 내러티브별, 대상별, 캐릭터별로 목록화 하여, 동양적이면서도 독창적이고 참신한 이미지의 캐릭터를 발굴하고자 한다. 그러므로 소재 목록화 작업은 매력적이고 경쟁력 있는 캐릭터 발굴에 청사진을 펼쳐줄 수 있다.

(8) 문화콘텐츠 시나리오 창작 방법 이론화

현재 우리 나라의 시나리오 창작계는 구체적으로 형성되어 있지 못하다고 보아야 한다. 지금까지도 통상적으로 시나리오는 감독이 직접 창작하는 것이 보통이다. 이에 따라 전문적이지 않은 감독에 의해 시나리오가 창작됨으로서 내러티브상, 주제상, 소재상 빈약함을 면치 못하고 있다. 또한 대학에서도 시나리오 창작 과목은 극소수에 불과하고, 설사 있다 하더라도 원론적이고 교과서적인 창작에 머물고 있어, 당장 대외 경쟁력을 갖춘 시나리오 생산체제가 미비된 상태이다. 이에 대한 원인은 우선 창작가의 입장에서 풍부한 내러티브, 소재, 캐릭터를 활용할 수 있는 기초적인 자료가 준비되어 있지 못하다는 사실에서 찾을 수 있

다. 전국 대학의 <문화콘텐츠 시나리오> 관련 과목은 전무한 상태이며 유사과목인 <시나리오 창작> 과목도 매우 극소수에 불과하다. 그리고 교과 과정의 내용도 거의 대동소이하게 원론적인 글쓰기 작업에 그치고 있다. 그러므로 본 연구가 절실히 요구된다고 할 수 있다.



2) 시조 낭송 콘텐츠 시나리오 개발

시조 낭송 콘텐츠 시나리오를 개발하기 위해서는 먼저 콘텐츠 시나리오가 지니는 다음과 같은 특성을 이해해야 한다.

- (1) 영상 언어란 무엇인가?
--문학 언어와 영상 언어와의 차이점은 무엇인가?
- (2) 애니메이션의 기획
 - ① 애니메이션 시나리오의 요소
 - ② 애니메이션 시나리오의 형식
 - ③ 애니메이션 시나리오의 발상
 - ④ 애니메이션 시나리오의 테마
 - ⑤ 애니메이션 스토리 구성하기
- (3) 등장인물의 성격
- (4) 스토리와 플롯
 - ① 시나리오의 기본 구성(플롯 짜기)
 - ② 시나리오의 장면 구성
 - ③ 시나리오의 대사
 - ④ 시나리오의 지문
 - ⑤ 등장인물의 성격 묘사
 - ⑥ 시나리오의 발단과 결말
- (5) 국내 애니메이션 시나리오의 문제점과 대안

3) 시조 낭송 콘텐츠 기획서

영상 드라마의 제작은 대부분 기획서에 의해 결정된다고 할 수 있다. 여기에서는 TV에서 방영된 애니메이션 시리즈 작품의 기획서에 관해 설명하겠다.

(1) 기획서의 형식

기획서의 일정한 형식은 없지만 무엇보다 중요한 것은 작품의 기획 내용을 정확하게 전달하는 데 있다. 기획서는 시청자나 관객이 보는 것

이 아니라 작품을 함께 만들 스텝 혹은 제작자들이기 때문이다.

「이 기획작품은 이러이러한 좋은 캐릭터도 등장하고 겨냥하는 바도 기발하고 이야기도 재미있습니다. 시청률도 높을 것이며 작품 이미지도 좋습니다. 자, 제작 스텝들도 모두 의욕에 넘쳐 기대하고 있습니다. 부디 결정해주시길 바랍니다……」라는 식으로 쓰지는 않겠지만, 적어도 작품의 가치와 제작 의욕을 충분히 전달해야 한다.

특히 기획서는 작품 투자자에게 읽혀지는 것이므로 되도록 간결하고 요령 있게 써야 한다. 개그물이라면 보다 재미있게, 액션물이라면 박력이 넘치게, 문예물이라면 격조 높은 문체를 택하는 것이 효과적이다.

그러나 어떠한 형식을 택하더라도 최소한 다음과 같은 항목은 써야 할 것이다.

A. 표지

「(TV 시리즈) 애니메이션 기획서」

B. 중요한 항목

1) 작품의 장르

「동물 개그」, 「S F 액션」, 「명작 동화」, 「모험 환타지」 등과 같이 장르를 구별하여 쓴다.

2) 방영(상영) 스타일

작품의 방영(상영) 형식으로 「단편 애니메이션, 5분」, 「장편 애니메이션, 90분」, 「1회 60분 완결, 특집물」, 「1편당 30분 완결, 시리즈 작품」 등과 같이 쓴다.

3) 주요 시청자 대상

작품을 볼 주요 시청(관람)대상을 의미하며 구체적으로 표기하는 것이 바람직하다.

「미취학 유아용, 3~6세를 중심으로」, 「중고생 중심으로」, 「셀러리맨을 중심으로 한 성인」

4) 방송 희망 시간

작품이 방영되는 시간을 의미한다. 방영 시간은 곧 주요 시청자 대상과 연결될 수 있다. 예를 들어 작품의 주요 시청 대상이 성인일 경우 밤 시간이 방송 희망 시간이 될 것이며, 아동이 주요 시청 대상이라면 저녁 시간이 될 것이다.

5) 제작사 이름

실제 제작을 담당하는 프로덕션의 이름을 쓴다. 그밖에 제목, 원작자, 기획, 협력, 캐릭터, 디자이너, 방송 편수에 관한 계획 등을 쓰기도 한다.

C. 기획의도 (또는 제작의도)

기획서에서 가장 중요한 내용으로 작품을 기획하게 된 동기나 목적 등을 쓰며 작품의 가치를 중심으로 쓴다.

D. 작품의 특성

그 작품만의 독특한 매력과 특징을 설명함으로써 다른 작품과의 차별성을 강조한다.

E. 작품의 주제

이야기의 중심이 되는 테마로 작품의 사회적 의의나 작품의 가치가 드러날 수 있도록 한다. 그러나 테마만 쓸 경우에는 추상적이 되기 쉬우므로 이야기와 연결하여 이해하기 쉽도록 쓰는 것이 좋다. 또한 작품의 테마를 통해 작품의 이미지를 알리는 효과를 줄 수 있다.

F. 주요 등장 인물에 관한 소개

이야기의 주인공, 부 주인공 또는 중요한 조역 등에 대한 성격, 연령, 용모, 취미, 직업, 사상, 독특한 개성, 가정 상황 등 이야기 속에서의 역할이나 환경 등을 설명한다. 동물이나 곤충의 경우에는 인간의 연령으로 환산해서 그 나이를 쓰는 것이 좋다.

G. 이야기의 설정

이야기의 무대가 되는 상황과 이야기 발단에 이르기까지의 과정 등을 설명한다.

제1화가 반드시 이야기의 발단부터 시작되는 것은 아니므로, 이야기의 전체를 설명하는 셈이다.

H. 이야기의 발단

제1회분의 스토리에 해당한다. 작품의 이미지를 이해할 수 있도록 자세하게 쓴다.

I. 이야기의 전개

TV시리즈의 경우, 각 시리즈에 대한 스토리에 대한 개요로, 무엇보다 중요한 것은 결말을 예상할 수 있도록 써야 한다.

J. 샘플 시놉시스

시리즈 구성으로 할 경우에는 필요 없으나 기획 설정에서 생각해야 할 몇 가지 에피소드 등을 소개한다. 스토리가 반드시 기승전결로 일관될 필요는 없지만, 신선한 아이디어가 요구되며 원고지 한 두 장 정도면 충분하다.

이상이 기본적인 항목이지만, 작품의 장르에 따라 더 첨가하기도 하고 항목을 바꾸기도 한다. 예를 들면 등장 캐릭터에 대한 소개나 원작의 소개, 제작 스텝 소개, 작품의 캐치프레이즈(catch phrase) 주제가나 배경 음악에 대한 해설 또는 프로그램 광고를 위한 캠페인, 캐릭터 상품의 전개 방안 등이다.

또한 애니메이션 기획서의 특징으로, 캐릭터나 하이라이트 신의 그림이나 스틸 사진 등을 첨부하여 다양하게 꾸밀 수도 있다.

IV. 結 論

時調는 한국인의 정서를 표출하는 가장 대표적인 詩歌樣式이다. 그런 점에서 초 중등학교는 물론이고 대학교육 및 성인 대상 평생교육에서도 時調 創作 및 鑑賞은 매우 강조되고 있는 실정이다.

그러나 韻律의 음악성을 중시하는 서정시로서의 時調 朗誦教育에 대해서는 현재 매우 주관적이고 초보적인 수준에 머물러 있다. 그리하여

교육 현장에서는 時調를 현실과 乖離된 노래하는 唱時調로 접근하거나, 눈으로 읽고 머리로 생각하는 朗讀의 연행양식으로 접근하여 時調의 미적 실체인 본질적 특성을 망각한 채 교육이 진행되고 있다.

時調 교육은 무엇보다도 자연스러운 호흡으로 길게 읊조리는 朗誦의 연행양식에 초점이 맞춰져야 효율성을 지닌다. 그럼에도 불구하고 時調 교육이 朗誦의 연행양식으로 이뤄지지 않는 이유는 두 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 朗誦의 기본원리인 律格에 대한 解明 작업이 그만큼 至難한 점에 연유한다고 본다.

둘째, 학습효과 면에서 구태의연하면서도 생동감이 결여된 이론 중심의 교육방법이 지니는 비효율성을 들 수 있다. 이에 본 논문에서는 필자의 時調의 律格과 律讀에 관한 선행연구의 연장선상에서 먼저 時調의 朗誦法을 이론적으로 穿鑿했다. 그런 다음 체계화된 時調 朗誦法에 대한 이론을 토대로 입체화된 동영상으로서의 콘텐츠화를 시도하였다.

그리하여 人文學의 위기라는 昨今の 현실에서 時調 朗誦의 콘텐츠화에 대한 연구의 활용방안과 기대효과를 크게 세 가지 측면에서 살펴보았다.

첫째, 학술적 파급효과로서, 時調 朗誦法에 대한 이론을 정립함으로써 時調의 전통성 解明과 미학적 특성을 밝힐 수 있으며, 이론 중심의 時調 교육을 시대의 요구에 부응하는 동영상 콘텐츠로 활성화 하여 학생들의 학업 성취도와 교육의 효율성을 높일 수 있다.

둘째, 경제적 활용방안으로서, 時調 朗誦을 콘텐츠화 하여 교육용 동영상 CD로 개발했을 때 다양한 부가가치를 창출할 수 있다.

셋째, 문화적 파급효과로서, 올바른 時調 朗誦法을 콘텐츠화 함으로써 時調의 효율적인 보급을 통하여 국민의 정서를 純化하는데 공헌할 수 있고, 영상산업 예술과 연계되었을 때 우리 나라의 전통문화 예술인

時調를 국내외에 알려 국가 경쟁력을 높일 수 있다. 특히 전국 규모의 時調 創作 및 朗誦 대회 개최는 그 구체적인 실현이라 할 수 있다.

〈參考文獻〉

- 金壽長, 『海東歌謠』 序文.
- 金大幸(1976), 『韓國詩歌構造研究』, 三英社.
- _____編(1990), 『韻律』, 文學과 知性社.
- _____ (1989), 『우리詩의 틀』, 文學과 비평사.
- _____ (1984), 韻律論의 問題와 視角, 『韻律』, 文學과 知性社.
- _____ (1976), 時調의 構造의 特性, 『先淸語文』 第19輯, 서울師大國語國文學會.
- 金善豐(1977), 鄉歌·時調·歌辭·終章考, 『語文論集』 第19·20 合輯, 高麗國文學研究會.
- 金垞五(1994), 『詩論』, 三知院.
- 金學成·權斗煥 編(1984), 『古典詩歌論』, 새문社.
- 金興圭(1978), 韓國詩歌律格의 原理 I, 『民族文化研究』 第13號, 高麗大民族文化研究所.
- 성기옥(1986), 『한국시가율격의 이론』, 새문社.
- _____ (1980), 韓國詩歌의 律格體系研究, 『國文學研究』 第48輯, 서울大學敎 大學院 國文學研究會.
- 成昊慶(1988), 『朝鮮前期詩歌論』, 새문社.
- 李濼旭(1995), 時調의 韻律構造研究, 中央大學校博士學位論文.
- _____ (1995), 時調의 音步分割에 대한 一考察, 『韓國時調學論叢』 第11輯, 韓國時調學會.
- _____ (1998), 時調의 律讀, 『우리文學研究』 제11집, 우리문화회.
- _____ (1999), 古詩歌에 나타난 感歎詞의 意味機能, 『時調學論叢』 第14輯.
- _____ (2000), 韻律과 律格, 『우리文學研究』 제13집, 우리문화회.
- 李惠求(1960), 音樂과 詩歌의 韻律, 『국어국문학』, 제23호.
- 張師勛(1982), 『韓國傳統音樂의 理解』, 서울대학교출판부.
- 鄭 光(1975), 韓國詩歌의 韻律研究試論, 『應用言語學』 제7권 제2호, 서울대 言語研究所.
- 鄭魯湜(1940), 『朝鮮唱劇史』, 朝鮮日報社出版部.
- 鄭然燾(1975), 國語의 聲調와 韻律, 『語文研究』 第3권 제1·2호, 一潮閣.

- 崔南善(1946), 朝鮮常識問答續篇, 高大亞細亞題研究所(1973) 『六堂全集』 3. 玄岩社.
- D · W · prall(1929), Aesthetic Judgement, New York.
- E · A · Poe(1956), The Poetic Principle. Edgar Allan poe, poems and Miscellanies, oxpord univ. press.
- Frye,N,Anatony of Criticism, 임철규譯(1982), 『批評의 解剖』, 한길사.
- Jan Mukarovsky, 『On Poetic Language』, 金聖坤譯(1987), 『무카로브스키의 詩學』, 現代文學社.
- L · Altenbernd & L · L · Lewis(1966), A Handbook for the study of Poetry, New York : Macmillan.
- Monroe C · Beardseley(1958), Aesthetics, New York.
- Roman Jakobson, 『Languagin Literatur』, 신문수 편역(1989), 『문학속의 언어학』, 文學과 知性社.
- 권은숙(1994), 컴퓨터 예술의 세계, 미진사.
- 권중운(1997), 뉴미디어 영상미학, 민음사.
- 김대중, Animation 제작의 이론과 실제, 초록배 메직스.
- 김승희(1995), 20세기 예술과 테크놀로지, 지성의 샘.
- 김의준(1999), 디지털영상학개론, 집문당.
- 김택환(1997), 영상미디어론, 커뮤니케이션북스.
- 나운(2000), 시나리오 창작연습 12강, 시나리오 친구들.
- 심산(2000), 시나리오 가이드, 한겨레신문사.
- 영상문화학회(1999), 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무.
- 원유홍(2001), Moving Type, 안그래픽스.
- 이선미 편저(2001), 사이버문학론, 월인.
- 이영음 · 홍석경(1999), 영상학개론, 참미디어.
- 이정국(1999), 시나리오 창작기법, 지인.
- 조미라 · 고재운(1999), 애니메이션 시나리오 기법, 모색.
- 전범준 · 신진아, 애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다, 고려문화사.
- 주영상(2000), 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 한나래.
- 한국미술연구소(1997), 영상디자인, 시공사.
- 황선길, 애니메이션의 이해, 디자인 하우스.
- Character Animation 2 Vol.1.2(1999), George Maestri, New Riders.
- 롤프옌센 저, 서정환 역(2000), 드림소사이어티, 한국능률협회.
- Ideen Visualisieren(1998), Gregor Krisztian, Hermann Schmidt Mainz.
- the art of 3-D computer animation and imaging(2000), Kerlow, Wiley.

<Abstract>

A Study of Contents in Sijo Recitation

Lee Chan-Wook

A usual approach of lyric poetry education emphasizes musicality of prosody that takes the format of singing lyric poem or reciting that involves reading with one's eyes and contemplating through one's consciousness, both with are quite remote from reality. In order to achieve an effective education, traditional lyric poetry education should focus on the recitation format that involves natural respiration. The current study specified theoretically the A study of contents in traditional Korean lyric poetry recitation

recitation method through understanding rhythm and prosody that are basic principles of recitation. The study also attempted creating contents through three-dimensional image built on a theoretical foundation of systemic poetry recitation method in order to amplify the impression and creation of the traditional Korean lyric poetry. This was done as an effort to manifest an aesthetic nature of traditional lyric poetry and also as an effort to advance one more step in public understanding and appreciation of traditional poetry.

Keywords : Traditional Korean lyric poetry, effectiveness, recitation method, prosody, contents, scenario.