흥 아카이브 개발에 관한 연구*

김태은** · 김점구***

요 약

본 연구는 천안 흥타령과 연관된 흥 아카이브 개발에 관한 연구이다. 흥 아카이브는 흥타령 축제 활성화에 도움을 주고 춤의 기록, 보존, 대중화 및 춤 박물관에 전시될 컨텐츠 개발에 대한 응용연구이다. 따라서 본 연구에서는 다양한 장르의 춤 자료를 집대성한 흥 아카이브의 필요성에 대해서 고찰하고 체계적인 구축 방안을 제시하고자 한다.

A study of Developing for the 'Heung Archive'

Tae-Eun Kim** · Jeom-goo Kim***

ABSTRACT

The main aim of this study is to develope the 'Heung' archive related with Chelonian Hung Ta Rung. Hung archive helps to revitalization of festival 'Hung Ta Rung' and Hung archive is the alleviation for development of contents to record, to maintain, to popularization of dance for displaying in museum. Therefore, this paper develope ways to deploy systematically Hung archive to cope with the needs of integration of various types of dance.

Key words : Hung Archive

---

* 본 논문은 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원및 충남디지털문화산업진흥원의 지원에 의해 수행되었음.
** 교신저자, 남서울대학교 멀티미디어학과
*** 남서울대학교 컴퓨터학과

1. 서 론

춤 관련 산업은 다른 문화 예술 분야에 비해 디지털 기술과의 응용 확산이 이루어지지 않고 있다. 춤에 대한 자료의 부족과 기록 보존의 어려움, 예산 부족 등의 문제로 인하여 디지털화가 매우 느리게 진행되고 있다. 이 때문에 문화의 세계화 경쟁이 날로 가중되고 관객의 기호가 매우 다양해진 현 시기에 춤 문화의 경쟁력은 크게 떨어져 있는 상황이다. 이러한 상황을 타개하기 위한 방안으로 기존 아날로그 자료들의 디지털화를 통하여 경쟁력을 확보하고, 춤에 대한 관심이나 궁금한 사항, 자신이 원하는 정보를 얻을 수 있는 공간(場)제공에 대한 필요성이 대두되고 있다. 스포츠 댄스와 같이 현재 인기를 끌고 있는 춤도 있지만, 전통무용, 현대무용, 발레 등 대부분의 춤은 대중 인식도가 무척 낮게 나타난다. 이 때문에 유료관객 부족 현상과 자원의 어려움이 파생되어 재정적인 어려움과 더 큰 발전을 꾀하기 힘들다는 악순환이 반복되고 있다. 이를 극복하기 위한 방안으로 본 연구에서는 적절한 규모와 최상의 품질을 갖춘 축제와의 연계방법과 온라인상의 DB 구축과 홍보를 통하여 대중의 인식도를 높이는 사례 모형을 제시하고자 한다.

천안시는 춤 경연을 주제로 하는 2006 문화관광축제로 지정된 '홍타령 축제'를[1, 2] 지역문화 발전 사업으로 지정하여 세계화를 추진하고 있다. 홍타령 축제는 개최 4년 만에 문화관광축제로 지정 될 만큼 독창적이고 우수한 축제로 춤 공연 문화를 활성화하기 용이하지만 아직 여러 가지 문제점이 도출되고 있다. 이에 디지털 매체인 홍 아카이브 개발과 접목한다면 이러한 문제점 해결이 가능할 것으로 예상된다. 홍타령 축제의 우수한 수준의 춤을 디지털화 하여 홍 아카이브에 DB화하고. 이를 통하여 수상하지 못한 우수 작품에 대한 장르별 인정과 함께 저작권을 행사할 수 있는 기회를 제공한다, 또한 홍타령 축제의 성격에 가장 부합되는 시범 공연을 DB화하여 제공함으로써 춤에 관심 있는 사람들의 홍타령 축제 참여를 유도함이 춤 축제의 대중화 필수조건이라 할 수 있다. 더불어 세계적인 축제로 홍타령 축제와 유사한 일본의 '요사코이마츠리' 참가팀 영상을 벤치마킹하여, 홍타령 축제의 참가하는 팀들의 무용, 의상, 소품 등에 가이드라인을 제시하고 표준화 한다면 춤 축제의 대중화와 세계화를 가능하게 할 것이다. (그림 1)은 요사코이마츠리의 춤사위와 축제 아이템인 '나르코' 이다.

(그림 1) 요사코이마츠리의 춤사위와 축제 아이템인 '나르코'

2. 국내·외 춤 관련 산업의 현황관련

개막행사에서 춤 공연이 이루어지는 경우가 상당하며, 이러한 행사별 춤 공연 현황을 볼 때 문화관광축제에서의 춤 공연은 주로 축제의 개막을 알리고 지역주민을 비롯한 축제 참가자의 관심을 집중시키기 위한 개막행사의 일부분으로 실시된 것에 비해 축제의 목적이나 주제와 관련되어 독립적으로 실시 된 춤 공연은 부족함을 나타내고 있다[3]. 하지만 천안에서 실시되고 있는 홍타령 축제는 '춤 경연'이라는 주제를 통해 이루어지는 축제로 주민들의 참여를 유도하고, 본 행사에서 다양한 장르의 춤을 뽐냄으로써 춤을 대중화하기에 유리하다.

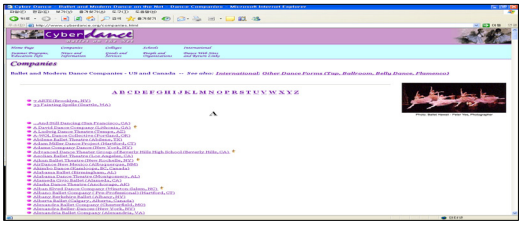
2.1 춤 관련 사이트 현황[4]

현재 국내·외 온라인상의 춤 관련 사이트(site)는 개인, 학교, 학원, 단체, 동아리 홈페이지 등 매우 방대한 양이 존재하고 있다. 국내 검색 전문 사이트인 '네이버'에서 검색 하였을 때 '춤' 관련 사이트는 150건, 웹 페이지는 2,272,422건, 카페 631건, 블로그 414,574건이 존재하고 있었다. 중복된 검색결과를 제외해도 매우 방대한 양의 자료가 존재하고 있음을 알 수 있다. 하지만 이처럼 산재되어 있는 자료들을 체계적으로 정리하여 사용자에게 양질의 데이터를 제공하는 사이트는 전무한 상태이다. 이에 따라 춤 관련 자료들이 체계적으로 DB화되어 사용자에게 공급될 수 있는 아카이브의 구축은 필수적이라 할 수 있다.

해외 사이트 중 'Cyberdance'는 클래식발레나 무용 관련 자료의 알파벳에 따른 링크를 DB화하고[4] 있으나 국내에는 춤 관련 DB사이트는 존재하지 않으며 국악 관련 자료를 DB화 한 '국악 아카이브'가 있어 흥 아카이브 개발의 벤치마킹 모델로 가능하다.

2.1.1 Cyberdance(http://www.cyberdance.org)

2000여개가 넘는 클래식 발레나 무용계 뉴스와 정보, Moderndance 단체, 인물에 관한 방대한 자료를 A, B, C… 순으로 잘 정리하여 연결해 놓고 있으며, 해외 춤 관련 대부분의 정보를 빠르게 얻을 수 있다. (그림 2)에서는 CyberDance Homepage 메인화면이다.



(그림 2) CyberDance Homepage

2.1.2 국악 아카이브(http://www.kmarchive.com)

중앙대학교 국악 대학원에서 2005년 오픈한 한국 최초의 국악정보 검색, 등록, 관리기능을 갖춘 한국 전통예술의 디지털 전당이다. 국악 전반에 걸친 자료를 디지털 데이터로 DB 구축하여 온라인을 통해 국악컨텐츠를 서비스하고 있으며, 현재 성악, 가악, 타악, 의식음악, 춤, 종합연희, 창작 국악, 동요, 디지털 필름, 현장채록음악, 음악이론, 국악기, 기타의 13가지 분류에 따라 음원, 가사, 동영상 등의 형태 자료 9815점의 컨텐츠 보유하고 있다. 업로드 된 자료를 저작권자와 사용자간의 상호 유통 편리를 제공하는 중계자 역할을 수행하는 특징을 갖는다. (그림 3)은 국악 아카이브의 DB현황을 보이고 있다.

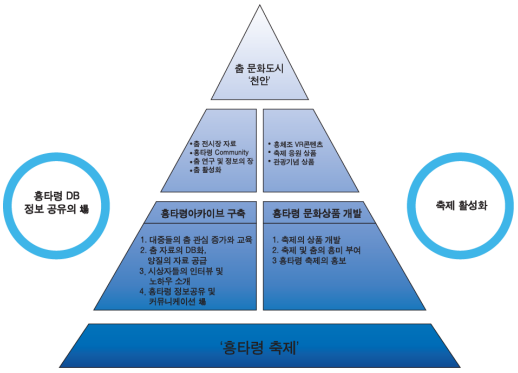
데이터베이스 현황

주제 / 형태	음원	가사	동영상	이미지	악보	텍스트	합계
성악	27	0	9	0	154	8	198
가악	12	0	0	0	23	0	35
타악	0	0	2	0	0	2	4
의식음악	21	21	1	1079	89	14	1225
춤	0	0	2	0	0	2	4
종합연희	0	0	20	33	0	0	53
창작국악	55	24	23	110	917	0	1129
동요	0	0	2	0	52	1	55
디지털음원	6759	0	0	0	0	0	6759
현장채록음악	100	0	0	0	0	0	100
음악이론	0	0	3	0	0	2	5
국악기	0	0	0	228	0	0	228
기타	0	0	19	1	0	0	20
합계	6,974	45	81	1,451	1,235	29	9,815

(그림 3) 국악 아카이브와 DB현황

3. 경쟁력 확보 방안 및 차별화 전략

(그림 4)는 홍 아카이브의 개발 목표에 대하여 유기적인 부분에 대하여 개략도로 보인다.



(그림 4) 흥타령 아카이브 개발 목표

3.1 춤 연구 개발과 기록 보전을 위한 디지털 춤 아카이브의 필요성

산재해 있는 춤 관련 자료의 체계적인 분류 체계 정립 및 DB화의 필요성이 최근 들어 대두되고 있다. 춤 관련 정보를 온·오프라인에서 체계적이고 종합적으로 제공하는 기능을 갖춤과 동시에 춤에 대한 종합적 홍보가 이루어진다면 춤 연구증가와 작품 수준 향상을 가져와 무용예술을 활성화하는데 기여할 것이다. 추가적으로 디지털춤 아카이브의 필요성을 나열하면, 춤 전문가와 대중들을 위한 자료 및 정보 공유의 '場' 이필요하다. 사라져가는 전통무용의 보전·연구·교육을 위한 복원 작업의 필요, 각종 멀티미디어 활용을 위한 디지털화(One Source Multi Use)의 역할, 창작자들에게 다양한 소재 제공이 가능하다.

3.2 춤의 대중화를 위한 지역문화축제와의 연계 필요성

21세기의 모든 문화 예술은 대중을 위해서 대중과 함께 발전하고 있다. 이에 가장 대중적인 공연문화인 지역 예술 축제와 연계한다면 춤 대중의 저변확대에 유리하다. 춤은 종합예술로서 음악, 무대, 세트, 조명, 의상, 대중이 모두 조화를 이루어 완성되는 예술로 타장르에 비해 많은 비용이 소모된다. 이에 축제와 춤이 연계한다면 축제의 공간 활용에 따른 비용절감과 축제의 국내·외 참여인력에 의한 대중 활성화가 용이해진다. 춤 공연의 질·양적인 증가로 춤의 활성화와 수준 높은 춤 공연, 참여작품의 증가로 인한 관광객 증가와 지역민의 의식고취를 통하여 지역 경제, 사회·문화의 활성화 및 우리나라 관광의 국제 경쟁력을 확보하기 위해서는 고유한 문화 관광자원의 발굴 육성과 지역 특성을 살린 문화관광권의 지속적인 개발의 필요하다.

3.3 천안 흥타령 축제 활성화를 위한 춤의 연계 필요성

천안 흥타령 축제는 기존의 천안 삼거리 문화재 이미지를 시대적 감각에 걸맞게 수정, 보완한 축제로 시민들의 관람 위주 소극적 참여에서 직접 참여와 체험을 통한 축제의 주인공이라는 자부심을 고취하고 축제의 브랜드화를 통한 천안의 이미지 함양과 관광마케팅 기반을 구축하고자 천안시에서 정성을 들이는 지역축제이다. 천안 지역의 고유정서가 녹아진 "흥타령 춤·노래·의상"을 주테마로 하여 "신명·감동·열정"이란 내용을 담아 흥겨움으로 표출하는 시민 참여형식의 열린 축제로써. 참여를 희망하는 자는 누구나 참여 가능한 춤 경연 형식의 축제이고, 개최 4년 만에 전국 규모의 축제로 발 돋음. 2006년 '문화관광축제'로 지정되어 '다함께 흥겨운 춤을'이라는 주제로 해마다 열리는 대규모축제이다.

3.4 온라인 아카이브를 통한 연구 및 창작 활동의 오프라인상의 흥타령 축제와의 연계

춤은 공연 예술로서 이론상의 연구와 창작으로

끝나는 것이 아니라 실질적인 공연을 통하여 대중과 호흡함으로써 그 의미를 갖는다. 따라서 흥 아카이브를 통해 각종 소재를 제공받고 연구된 창작품은 춤 경연 형식의 축제인 천안 흥타령축제에 참여함으로써 자신의 춤으로서의 결과를 얻을 수 있다. 흥 아카이브와 흥타령 축제의 연계를 통하여 춤 연구 활동의 활성화와 춤 대중화 그리고 춤의 최종 결과까지 얻을 수 있는 "DANCE TOTAL PROGRAM"이 완성될 수 있다. 흥타령 축제의 우수한 작품은 디지털 기록을 통하여 흥 아카이브에 DB화하여, 흥타령 축제의 참여 작품의 질적·양적 상승을 가져와 축제가 활성화 될 것으로 기대된다.

4. 흥 아카이브구축모델에 대한 고찰

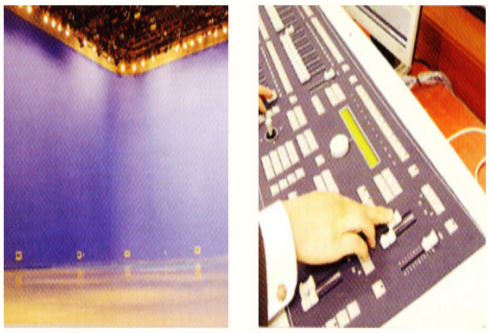
본 연구의 목표는 국내·외 춤 관련 자료들을 집대성하고 흥타령 축제에서 생산되는 우수한 참여 작품을 DB화함을 목표로 한다. 각 장르의 춤의 원형을 가상현실(VR) 및 영상 기록하여 무용 관련인이나 일반 대중 모두가 춤의 정보와 자료를 쉽게 공유할 수 있는 '場' 인 온라인 '흥 아카이브'를 개발하고자한다. 춤 관련 상품의 쇼핑몰, 흥타령 축제의 적극 홍보와 UCC의 흥타령 축제 및 기타 공연 축제에 참여 기회를 부여하는 등 흥타령 축제의 양·질의 확대에 주력한다. 이를 바탕으로 흥타령 축제를 브랜드화 할 수 있는 고유 아이템을 개발하여 상품화하는 등의 축제 세계화에 힘쓴다.

4.1 국내·외 산재되어 있는 춤 관련 자료의 데이터베이스화

춤과 더불어 음원, 소품, 장소 등 춤과 관련된 자료들의 총체적 수집하고, 전문가 검색을 위한 DB, 춤 관련 논문 검색을 위한 DB 구축 및 해외 텍스트, 이미지 및 영상 자료를 DB화 한다[5].

4.2 흥타령 축제의 작품과 춤 장르별 주요 작품의 영상 촬영을 통한 디지털콘텐츠화

촬영 전문인을 통하여 춤의 생생한 전달이 가능하도록 촬영하며, 3CCD STUDIO CAMERA와 런니어 편집기의 고급 장비를 통하여 영상 콘텐츠 제작한다. 영상미디어센터의 스튜디오와 영상 편집 장비를 활용한 영상 촬영·편집을 한다. (그림 5)는 영상미디어센터의 스튜디오와 영상편집 장비를 보여준다.



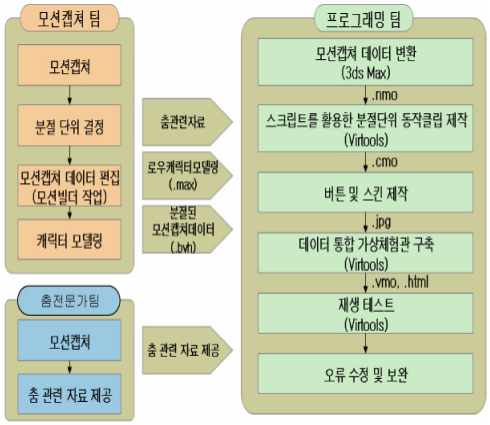
(그림 5) 영상미디어센터의 스튜디오와 영상편집 장비

4.3 춤 장르별 기본 동작의 모션캡쳐를 이용한 가상현실(VR) 콘텐츠화

일정한 동작 체계에 의해 춤사위가 이루어지는 춤의 분절별 모션캡쳐를 통한 3D VR을 제작하고 교육용 및 보존용 데이터를 생성한다. (그림 6)은 모션캡쳐를 통한 3D 가상현실(VR) 프로세스에 대해 개략 도를 보인다.

4.3.1 흥타령 체조 VR 콘텐츠 개발

흥타령 축제의 활성화 및 홍보를 위해서 어린이들을 대상으로 한 흥타령체조 교육용 VR콘텐츠를 제작하였다. 분절단위의 춤 동작 재현으로 쉽게 따라할 수 있도록 구성하였다. 3D 캐릭터를 이용하



(그림 6) 모션캡쳐를 통한 3D VR 프로세스

기 때문에 친근감이 있고, Help기능을 넣어서 누구나 쉽게 동작을 배울 수 있게 제작하였다. 천안시 협조 하에 교육청 및 유치원, 초등학교 등의 교육기관에 공급 예정이다.

(그림 7), (그림 8)은 3D 캐릭터, VR 콘텐츠 인터페이스 및 배경이미지를 보인다.

(그림 7) 3D 캐릭터 및 VR콘텐츠 인터페이스

(그림 8) 배경이미지(조작공원, 독립기념관)

4.4 개발된 라이브러리를 이용하여 온라인 '흥 아카이브' 개발

사용자의 업로드 다운로드가 가능하며 춤 강좌 등 자료 및 춤, 축제의 공연 정보 공유의 場을 만들고, 춤 카페 공간을 통하여 동호회 및 춤 연구 공간으로 활용한다.

4.5 춤 관련 상품의 종합 쇼핑몰 운영

춤의 영상이나 가상현실(VR) 콘텐츠와 연계하여 그 속에 담겨진 의상이나 소품 등을 소개하고 그 자리에서 직접 그 의상과 소품 등을 구입할 수 있도록 쇼핑몰을 연결하고 이를 통한 수익창출이 가능하게 구성한다. 각 장르별 춤에 관련된 모든 의상과 춤을 한데 모아서 사용자가 춤 관련 물품을 구매할 때 춤 관련 자료와 함께 쉽게 구매할 수 있도록 콘텐츠 몰을 만든다.

4.6 흥타령 축제 관광 상품 개발

내·외부 관광객들이 구매하여 축제에서 즐길 수 있는 상품 디자인, 시제품 제작을 제작하였다. 관광 상품의 1차적 기능은 행사와 지역축제를 기념하는데 있고, 2차적 기능은 다른 사람에게 그 행사와 지역의 이미지 홍보에 있다. 관광 상품을 통하여 축제의 흥을 돋우고, 다른 사람들에게 그 흥을 전달 할 수 있도록 응원도 구형 상품 및 행사 관련용품을 개발하였다. (그림 9)는 캐릭터 활용 관광 상품 예시이고, (그림 10)은 응원도 구형 관광 상품 예시이다.

(그림 9) 캐릭터 활용 관광 상품 예시

(그림 10) 응원도 구형 관광 상품 예시

5. 결 론

흥 아카이브는 천안시 문화관광과에서 운영한다. 천안시 흥타령축제 소개 홈페이지와 효율적인 링크체계를 통하여 흥타령아카이브는 춤 영상 콘텐츠 제공, 춤 관련 정보제공 및 자료 공유의 장으로서의 역할을 수행할 것이다. 흥타령 축제의 춤을 중심으로 콘텐츠를 확보하며 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠 전문가들의 춤을 영상콘텐츠로 수록한다. 흥타령 춤 Community를 활성화 하여 춤 참가자 및 관심인들의 보유 자료를 공유 할 수 있도록 하며 다양한 장르의 춤꾼들이 Community를 통해 새로운 그룹을 결성하고 축제에 참여 할 수 있도록 유도한다. DB화된 춤 영상콘텐츠는 기초, 응용으로 구분하여 대중들에게 제공한다. 흥타령 축제의 캐릭터 상품은 천안시 문화관광과(문화예술선양위원회)와 협의하에 브랜드를 가진 독자 상품 군으로 키워 활성화한다. 더 나아가 지역 산업 경제, 사회·문화 발전에 큰 역할을 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 이덕구, “천안흥타령 축제의 개선방안에 관한 연구”, 한국문화관광 연구, 제6권, 제2호, pp. 59-78, 한국문화관광학회, 2004.

[2] 배수을, “문화관광축제의 무용공연 실태에 관한 연구, 한국체육학회지, 제42권, 제4호, pp. 565-576, 한국체육학회, 2003.

[3] 이송미, “통계로 보는 문화산업”, 문화관광부, 문화산업정책과 한국의 축제, 성하출판, 1999.

[4] Marshall Mcluhan, “Computer and Dance”, 한국무용기록학회지, 창간호, pp. 187-195, 한국무용기록학회, 2001.

[5] 김태은외 4인, “춤 아카이브 개발에 관한연구”, 한국문화콘텐츠기술학회 논문지, 제2권, 제2호, pp. 1-8, 한국문화콘텐츠기술학회, 2007.

김 태 은

중앙대학교 전기공학과(공학사)
중앙대학교 전자공학과(공학석사)
중앙대학교 전자공학과(공학박사)
한국재단참여연구원
삼성전자 휴먼테크논문 대상 은상수상
현재 남서울대학교 멀티미디어학과 교수
관심분야 : 멀티미디어시스템, 영상인식, 증강현실, 웹3D 처리기술

김 점 구

광운대학교 전자계산학과(이학사)
광운대학교 전자계산학과(이학석사)
한남대학교 컴퓨터공학과(공학박사)
(주)제성프로젝트 연구원
(주)시사컴퓨토피아 인터넷사업 본부장
현재 남서울대학교 컴퓨터학과 교수
관심분야 : 정보보호, 컴퓨터 네트워크, 무선통신