

코로나 시대와 한국춤의 미래 : 트랜스미디어 스토리텔링을 중심으로*

김윤지 한국대학교육협의회

논문요약

이 글은 디지털 환경 속에서 코로나 시대를 맞이하게 된 우리들의 예상되는 미래를 언택트 디지털 인디펜던트Untact Digital Independent로 가늠해 보고, 콘택트 아날로그 인터디펜던트Contact Analog Interdependent적인 한국춤의 미래적 대안으로서 트랜스미디어 스토리텔링에 주목하여 살펴보았다. 그 결과는 첫째, 한국춤은 한국이라는 지역적 공간 안에서 시간적인 확보를 가지고 끝없는 수용과 변용의 지속적인 전승으로 이어 온 예술적 진화의 가능성을 지닌 우리의 소중한 자산의 하나라고 할 수 있다. 둘째, 그 예술적 진화가 가능했던 것은 시대별 핵심적인 매체가 있었기 때문이며, 한국춤의 미래적 매체로서 트랜스미디어 스토리텔링을 적용해보았다. 이를 통해 트랜스미디어 스토리텔링이란 우리가 예상하는 미래의 시대에 유기적으로 대응이 가능한 미디어 플랫폼으로 지속적인 참여와 협력적인 창조까지 가능한 오픈형 융합 미디어 모듈 시스템이라는 주제적 개념을 이끌어냈다. 셋째, 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 한국춤의 구조는 논리적·표층적·서사적·심층적 등으로 나눌 수 있고, 각종 미디어를 통해서 서사성, 분절성, 연속성 복합성, 확장성, 총체성의 방식으로 춤을 이야기할 수 있다. 본고에서는 ‘천을 들고 추는 춤’을 예시로 들었으며, 이러한 시도는 디지털 문화콘텐츠 및 미디어 문화 원형으로서의 한국춤의 새로운 가능성을 시사하는 것이다.

주제어 : 코로나, 한국춤, 언택트 디지털 인디펜던트, 콘택트 아날로그 인터디펜던트, 트랜스미디어 스토리텔링

* 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2018S1A5B5A01032055).

I. 들어가며

2016년 다보스 포럼(Davos Forum)에서 4차 산업혁명의 개념이 처음 소개된 후, 이 개념은 전 세계적인 화두가 되었고, 우리나라 또한 그에 대해 열광적으로 대응하였다. 사실 내부적으로는 4차 산업혁명에 대한 본질적인 이해와 개념 범주에 대해 끝없이 논쟁¹⁾ 중이다. 이 논쟁에서 우리는 현 단계가 3차이든 4차이든 본질적으로 디지털 혁명에 직면했고, 또한 미래 예측에 대한 접근 방식에 대해서 끝없는 고민과 실천을 해야 한다는 교훈을 얻고 있다. 그리고 이 시점과 맞물려서 우리는 지금 역사상 전례 없는 코로나19²⁾ 사태를 맞이하게 되었다. 이 바이러스를 차단하는 방안의 하나로 우리는 비대면 언택트 생활을 하고 있으며, 이 언택트 분위기는 결국 4차 산업혁명을 더욱 가속화시킬 것이다. 결국 우리는 이 위기 앞에서 패러다임의 구조적 대전환을 요구받고 있다.

이에 본고에서는 예상되는 미래 사회와는 반대적인 성향을 지닌 한국춤의 재인식 및 전환 매체³⁾에 대해 고찰하고자 한다. 앞으로 닥칠 포스트 코로나 시대가 과연 사회와 생활을 어떻게 바꿔 놓을 것인지, 그에 대한 예상되는 미래를 가능해 보고, 한국춤의 미래를 선진적으로 준비할 수 있는 방안을 모색하는 것이 본고의 핵심 목적이다. 이를 위해 첫째, 현재의 코로나 상황과 차후 예상되

1) 해당 기구의 회장인 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은 융복합되는 기술변화에 의한 근본적인 인류사회의 변화를 4차 산업혁명이라고 했고, 이에 반해 미래학자 제레미 리프킨(Jeremy Rifkin)은 슈밥이 얘기하는 4차 산업혁명도 본질적으로는 디지털 혁명인 3차 산업혁명의 연장선상에 있으므로, 아직은 4차라고 부르기에는 이르다는 것이다.

2) 2019년 12월 중국 후베이성 우한시에서 원인 불명의 폐렴이 발생하면서 확산되기 시작했다. 아직까지 정확한 원인은 규명되지 않았고, 사스코로나 바이러스-2를 병원체로 하고 비말이나 밀접 접촉에 의해 감염되는 것으로 알려져 있다. WHO에서는 홍콩 독감과 신종 플루에 이어 사상 세 번째로 팬데믹을 선언한 상태이다(최재천 외 2020, 22).

3) 매체에 대한 다양한 해석이 있었지만 본고에서의 매체는 두 개의 개체(個體) 사이를 이어주는 역할 또는 표현 및 전달 양식, 도구, 방식으로 선택된 모든 수단 또는 재료를 뜻한다.

는 포스트 코로나의 이해를 도모한다. 둘째, 한국춤과 관련된 기록물을 통해서, 시대별 춤의 종목, 진화의 과정, 진화의 매체 등을 도출하여 한국춤이 지닌 본질 또는 정체성을 정립해본다. 이는 예상되는 패러다임의 올바른 전환을 위한 기본토대이자, 인식 전환의 타당성을 제공할 수 있는 단서로 작동될 것이다. 셋째, 미래적 매체 중 하나로서 트랜스미디어스토리텔링에 주목하고, 그것을 적용한 한국춤의 구조, 요소, 방식의 프레임에 제안한다. 이를 통해서 한국춤의 희망적인 미래 방향을 제시하여, 디지털 문화 콘텐츠 및 미디어 문화 원형의 모티브로서 한국춤이 재조명 되기를 기대해본다.

II. 코로나와 한국춤

본 장에서는 우리의 모든 일상을 바꿔 버린 지금의 코로나 시대와 포스트 코로나 시대에 일어날 수 있는 변화되는 삶과 그 삶을 위한 새로운 인식 전환의 필요성을 시사하고자 한다. 먼저 이러한 시대를 맞이하면서 분명한 것은 앞으로 우리는 비대면, 개인주의, 디지털이 생활화될 것이라는 점이다. 이를 본 연구자는 ‘언택트 디지털 인디펜던트’(Untact Digital Independent, 이하 ‘UDI’로 줄임) 시대로 명명해보면서, 이 용어와는 반대적 성향을 지닌 한국춤에 대한 진지한 고민과 방향성을 모색하지 않을 수 없다. 왜냐하면 한국춤은 사람과 사람이 직접 만나서, 실체적인 몸을 통하여 협업적인 예술을 만들어 내는 ‘콘택트 아날로그 인터디펜던트’(Contact Analog Interdependent, 이하 ‘CAI’로 줄임)의 성향을 지니고 있기 때문이다. 이는 미래를 위한 현 시대적 요구와는 상충, 도태될 수밖에 없는 반대적인 입장에 놓인 것으로, 한국춤의 궁극적인 본질 탐구를 통하여 재인식의 필요성을 이해하고, 미래적인 방향성을 모색해야한다.

좀 더 쉽게 풀어보면, 본고는 옛것에 대한 원형 보존의 관념에 갇혀서 옛 모습 그대로 극장에서 집단적으로 공연되는 한국춤의 표현 의식과 방식에서의 변화를 유도하고자 한다. 더 이상 관객들은 시간과 돈을 의도적으로 지출하면서 한정된 공간에서 많은 사람들과 함께 공연을

8 한국과 국제사회 제4권 6호 (2020)

감상하기를 원하지 않을 것이다. 언제 어디서든 손쉽게 안전한 상태로 좀 더 늘어난 여유로운 시간에 미래지향적이고, 감각적인 향유를 위해서 자신들의 시간과 돈을 기꺼이 내어 줄 것이다. 이러한 전환의 시점에서 본 연구자는 한국춤의 궁극적인 고찰을 토대로 미래 변화 실천의 타당성을 확보하고, 포스트 코로나 시대 속에서의 한국춤이 가야 하는 방향을 견고하게 다져보고자 한다.

1. 코로나의 삶과 포스트 코로나

디지털 혁명의 도래로 인한 대규모 자동화시스템의 변화 가운데 인간 본연의 창조적 시야의 확장과 더불어 예술의 수요와 관심은 증대되리라는 예상⁴⁾과 팬데믹이라는 현상까지 맞물리면서 우리는 이제 앞으로 어떤 미래를 준비해야 할지 진지한 고민을 해봐야 할 때이다.

이러한 위기들은 많은 사람들에게, 많은 국가들에게 ‘인간의 삶에서 가장 중요한 것은 무엇이며, 앞으로는 어떻게 살아가야 하는지?’에 대한 궁극적인 질문과 예상되는 미래상을 그려보게 했다. 이에 본고에서는 코로나 사피엔스의 저자들이 제시하는 내용들을 인용하여 핵심적인 의미를 가늠한다. 먼저 첫째, 장하준은 ‘경제의 재편’의 장에서 현 사태는 주객이 전도된 경제 체제의 모순을 폭로하고 있고 무한 이윤 추구와 성장이라는 수단이 모든 국민을 잘 살게 하자는 목표, 즉 공공·복지·생명을 앞질러서는 안 되는 것, 그리고 우리가 가야 할 길이 시민권예 기반한 보편적 복지국가라는 것, 이 두 가지를 강조했다(최재천 외 2020, 65). 정관용 또한 자연과 인간이, 인간과 인간이 서로 도우며 공존하는 삶을 지향하고 평화, 민주, 복지, 생태, 공감의 절대 가치를 내걸 때라고 피력하기도 했다(최재천 외 2020, 머리말). 두 번째, 김누리

4) “If we are indeed bringing famine, plague and war under control, what will replace them at the top of the human agenda?”(우리 인류가 기근과 질병, 전쟁을 극복한다면 과연 무엇을 할 것인가?), 유발 하라리, 김명주 옮김(2017), 『호모데우스』, 김영사, 6.

는 코로나19가 생각의 틀과 세상을 향한 거대 프레임까지 달라지게 했고, 코로나19에 대한 한국의 민주주의 대응 모델은 중국형 권위주의 대응과 일본형 관료주의 대응, 구미형 자유방임 대응을 넘어서는 평가를 받고 있다고 해석했다.(최재천 외 2020, 150). 세 번째, 홍기빈은 현 세계를 떠받치던 체제, 즉 산업의 지구화, 생활의 도시화, 가치의 금융화, 환경의 시장화라는 네 개의 기둥이 무너져 내리고 있다고 직시했다. 그는 시장 근본주의의 극복, 포용적이고 효율적인 민주주의 구축, 약자에 대한 사회적 방역, 욕망에 대한 질서 부여, 인간 서식지 무한 확대의 방지, 도시적 공간 집약화 해소가 그 이정표라고 한다. 그리고 바이러스는 미물이지만 우리에게 인간과 이웃과 자연이 함께 지복을 누리는 ‘좋은 삶’, 그걸 생각해보라는 메시지를 전하는 전령일지도 모른다고 했다(최재천 외 2020, 125). 네 번째, 김경일은 코로나19 사태 이후, 행복의 척도는 바뀔 것이라고 한다. 적정한 기술이 최고의 기술보다 중요하듯, 적정한 행복이 무한한 욕망보다 우선시 될 것이다. 사회적으로 강요된 원트가 아닌 진짜 좋아하는 것들을 알아가면서 더 적은 것을 가지고 적정 기술로 공존하는 그런 삶을 살 것이라고 예상한다. 인정 투쟁에서 벗어나서 내가 좋아하는 것, 내가 즐길 수 있는 예술적 경험, 미학적 경험뿐만 아니라 남에게도 도움이 되는 보람, 그것이 행복의 척도가 되어야 한다고 주장했다(최재천 외 2020, 184). 다섯 번째, 최재봉은 생존을 높은 길을 선택하는 인간의 DNA는 코로나 19 사태로 결국 언택트 문화를 본격화할 것이라고 시사한다. 그것이 바로 4차 산업혁명이 가속 페달을 밟게 되는 이유가 될 것이라고 했다. 그리고 그 결과 우리는 ‘포노 사피엔스’⁵⁾의 문명 전환을 시사했다. 온라인을 통한 초연결 사회에서 포노 사피엔스는 영역과 경계 없이 만난다. 팬데믹 쇼크에서도 살아남고, 그 안에서 더 넓은 관계를 형성하는 포노 사피엔스가 몰려올 것이라는 것이다. 이는 오늘날 바이러스 전파를 차단하는 방안과도 일치하며, 코로나19와 같은 바이러스 대창궐

5) 스마트폰 없이 생활하는 것을 힘들어 하는 세대, 시대라는 의미이다.

이 다시 시작되더라도 생존할 수 있는 길을 열어 놓아야 하고, 그 해답을 그는 포노 사피엔스로의 문명 전환으로 제안한 것이다. 어차피 디지털 문명은 ‘정해진 미래’임을 기억하라고 그는 강조했다. 끝으로 최재봉은 지금 우리가 해야 할 일은 완전히 달라진 세상의 표준을 기준 사회에 접속하는 것 글로벌 팬데믹을 완전히 막을 수 없다면, 포노 사피엔스의 문명을 더욱 가속화하여 모두가 위기에 대응할 수 있도록 준비하는 것뿐이라고(최재천 외 2020, 70) 글을 맺었다.

위기가 지난 후에 또는 포스트 코로나⁶⁾가 찾아오기까지 사회적 변화와 미래적 현상에 대해서 정확하게 단정지어 말할 수는 없다. 다만 위의 글과 조사된 데이터를 통해서 본 앞으로의 우리의 미래 모습과 그에 따른 조치의 관점과 방향을 아래와 같이 정리해본다.

첫째, 코로나 시대를 맞이하면서 행복한 삶은 무엇인지를 진지하게 고민하게 될 것이다. 포노 사피엔스 문명의 본격화를 통한 구조 및 방식 등이 그 행복을 찾고, 행복을 나누고, 행복을 공유하는 중요한 매체가 될 것이다. 둘째, 다른 사람으로부터의 인정을 받기 위해 노력하거나, 자신의 욕망을 위한 윈트의 삶을 추구하기 보다는 좋아하는 것을 찾게 되는 구조에 직면할 것이다. 개인적인 적정한 행복 찾기를 좋아하는 의미로서, 이는 주체적인 독립체로서의 생각과 실천이 동반될 때 그 만족감은 더욱 높아질 것이다. 그리고 함께해야 할 때는 디지털의 구조를 통하여, 더 빨리 더 많이 더 넓게 많은 것들을 공유하고 소통할 것이다. 셋째, 세계적인 언어심리학자인 마이클 토마셀로가 “모든 세대는 이전 세대보다 좀 더 복잡해지고 다음 세대보다는 좀 더 단순합니다”라고 말했듯이, 위기 속에서도 끊임없이 진화할 인간과 인간이 만들어갈 디지털 플랫폼의 세상 속에서 스스로 살아남을 수 있는, 스스로 성장할 수 있는 표현 도구와 방식에 관한 탐구와 실천이 필요할 때이다.

종식이 다소 어려워 보이는 코로나 시대, 또다시 찾아올 수도 있는

6) <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200908003500088?input=1195m>(검색일: 2020/10/20). 또한 본고에서의 포스트 코로나의 의미는 우리가 겪었던 코로나 시대의 반복되는 미래적 상황에 대한 것으로 이해해주길 바란다.

포스트 코로나 시대를 대비하여, 우리들은 포노 사피엔스 문명에 적어도 발맞춰 갈 수 있는 자신들의 방식을 찾고 실천해야 할 때임은 분명하다. 그리고 일련의 주장을 통해서, 본 연구자는 한국춤의 미래적 매체로서 트랜스미디어 스토리텔링에 주목하는 바이다.

2. 한국춤의 정체성 탐구 : 한국춤은 무엇인가?

전 장에서 정해진 미래에 대한 예상의 핵심은 결국 UDI 영역으로 우리의 삶, 일, 사회, 문화가 초연결된다는 점이다. 이러한 변화를 감지하여 한국춤의 탐구를 통해서 예상되는 미래를 위한 관계성과 적용 가능성의 토대를 도출해봐야 할 것이다. 사실 코로나와 같은 현시대의 위기가 오기 전부터 한국춤의 상황은 그리 좋은 편은 아니었고(백현순 2016, 57) 예상되는 미래와는 반대적인 CAI 영역에 속하는 한국춤의 인식 전환이 더욱 필요한 때이다. 그리고 그 이전에 우리는 한국춤이 무엇인지를, 앞으로의 사회는 한국춤에게 어떤 것을 원하는지를, 한국춤의 기능이 무엇인지를 탐구해야 한다. 그러기 위해서 본 장에서는 한국춤의 기원에서부터 현재에 이르기까지의 기록을 중심으로 시대별 춤의 종목, 진화의 과정, 진화의 매체 등을 도출하여 한국춤의 궁극적인 본질, 특성, 정체성을 정립해보고자 한다. 그 단계로는 첫째, 한국춤과 관련된 무(巫)-무(舞)-무용(舞踊) 등의 주요 용어 이해를 시작으로 하여, 오늘날 한국춤의 분류화를 통해 그 체계를 보여준다. 둘째, 한국춤과 관련된 시대별 기록물을 통하여 춤 종목의 제공과 맥락적인 진화의 매체 등을 소개한다. 셋째, 첫 단계에서 제공된 분류표에 의거하여 시대별 춤 종목을 작성해본다. 카테고리별 시대별 한국춤의 분류표를 통해서 한국춤의 변천 과정과 진화 발전을 파악할 수 있을 것이며, 그 진화가 가능했던 시대별 핵심적인 매체를 통하여 한국춤은 원형 보존이 아닌 전형 보존의 대상이라는 인식 전환의 시사성과 타당성을 시사하고자 한다.

물론 한국춤과 관련된 용어의 제시가 지닌 여러 한계들도 있다. 그

12 한국과 국제사회 제4권 6호 (2020)

첫 번째 한계로는 기록에 의존하기 때문에, 각 시대별로 존재하였던 춤종목과 춤 관련 용어를 해당 지면에 다 담아낼 수 없다는 것이다. 둘째, 계층적 카테고리 분류와 각 용어 출현 및 진화과정에 관한 제시는 한국춤을 이해하는 오늘날의 관점에서의 제시라는 점, 시대별 맥락적인 고찰의 관점에서 도출한 것이기 때문에 분명 놓친 점이 있거나 추후 보완이 필요할 수 있다는 점들이다.

1) 용어의 개념과 이해

춤은 순수한 우리말이다. 장단에 맞추거나 흥에 겨워 팔다리와 몸을 율동적으로 움직여 뛰노는 동작이라는 춤의 우리말은 오래전부터 구전되어서 내려왔을 것이며, 이 같은 춤이 지닌 의미와 용도를 대신하여 한국의 경우는 문헌상 ‘舞’라는 한자로 고대에서부터 근세에 이르기까지 지속적으로 기록되어 내려오고, 고조선 시대에 해당되는 부여와 동맹의 대동행사에 관한 기록에서 무(舞)자가 등장하며, 삼국시대에 이르러서는 이 한자어의 의미가 보다 구체적이고 전문적으로 세분화되는 진화적 발전을 거듭하게 된다. 이러한 진화의 양상은 조선시대까지 이어지게 되고, 한국의 결절, 격변의 시대라고 할 수 있는 근대에 와서는 전하여 내려오는 ‘舞’, 그리고 서구 중심, 외부 중심적 형상과 용어인 뮈 ‘踊’이 들어와 만나면서, 해당 시대만큼이나 엄청난 충격과 혼란을 겪게 된다. 충격과 혼란이 없는 시간과 공간은 사실 큰 발전을 기대할

7) 시대의 분류를 명쾌하게 구분짓기는 힘들지만 한국의 고대국가인 부여와 동맹에 관한 기록 속에서 ‘무舞’를 발견할 수 있다. 부여의 영고(迎鼓)에서 “은력(殷曆) 정월에 하늘에 제사하고 나라 사람들이 크게 모여서 연일 마시고 먹고 노래하고 춤추니, 이룸하여 영고(迎鼓)라 한다. 이때에는 형벌과 옥사를 판결하고 죄수들을 풀어준다(以殷正月祭天國中大會連日飲食歌舞名曰迎鼓於是時斷刑獄解囚徒)”라는 대목과 동맹의 무천(舞天)에서 “늘 10월절 하늘에 제사하고 밤낮으로 술을 마시고 노래 부르고 춤추니 이것을 이룸하여 무천이라고 한다. 또, 범을 제사 지냄으로써 신으로 삼는다(常用十月節祭天晝夜飲酒歌舞名之爲舞天又祭虎以爲神)”(출처: 한국민족문화대백과사전)라는 기록 등이 그 대표적인 예이다. 이러한 ‘무’의 기록은 삼국사기의 ‘악지’와 향악잡영에서의 ‘오수’ 그리고 중세시대인 고려사 ‘악지’, 근세시대인 조선의 ‘의궤’, ‘악학궤범’, ‘정재 무도출기’ 등의 수많은 기록물을 통해서 한자어 ‘舞’를 발견할 수 있다.

수 없다. 근대시대 ‘무’와 ‘용’의 만남 또한 예외일 수는 없다. 이는 전통적인 한국춤의 개혁이라고도 할 수 있는 것이다. 우리의 전통적인 기록 속에서 발견되고 내려온 ‘무舞’는 현상학적으로 팔다리의 움직임은 적고 고요하게 상체의 움직임이 보여지는 행위라면, ‘뿔·용踊’은 하체 움직임을 통한 상·하체의 전체적인 역동적 움직임을 예상할 수 있다. 실제로도 아래 <도식1>과 같이 ‘무용’이 들어온 이후, 한국의 춤판은 그러한 양상들의 춤들로 변화를 꾀하게 된다.



<도식 1> 상체 중심의 전통사회 속 ‘무’에서 하체 중심의 근대시대 ‘무용’으로 변화

[그림/사진출처_e뮤지엄 외]

이렇게 근대에 수용된 ‘무용’은 교육·사회·예술의 분야에서 대대적으로 오늘날까지 명명되어 사용되고 있다. 다시 말해서 ‘무용’은 근대성을 지닌 보다 공식적이고 학술적인 용어라고 볼 수 있으며, 본 연구에서는 연구의 전개 및 내용에 따라서 이 두 단어를 적절하게 혼용할 것이다.

인류가 시작된 시점으로부터 ‘무용’이 들어온 시대 이전까지의 춤을 우리는 전통춤이라고 하고, 근대를 지나서 오늘날까지 한국적인 모든 춤들을 한국의 춤, 한국춤, 우리의 춤이라고 할 수 있다. 즉 한국춤은 한국이라는 지역적 공간 안에서 시간적인 확보를 가지고 끝없이 전승을 지속적으로 해온 춤들을 일컫는 굉장히 크고 깊은 의미를 담고 있다. 이러한 한국춤의 이해를 도모하고자 본 연구자는 아래와 같은 카테고리 분류해 본다.



<도식 2> 카테고리별 유형별 한국무용 [사진출처_e뮤지엄 외]

위 도식에서 가장 큰 대분류는 ‘한국무용’임을 알 수 있다. 그리고 그 안에서 학술성, 역사성, 예술성, 대표성을 지닌 춤을 우리는 전통춤 또는 고전무용으로 볼 수 있으며, 춤의 행위자·향유자·목적·공간 등에 따라 궁중춤, 교방춤, 민속춤⁸⁾으로 세분화된다. 근대를 시점으로 ‘그 이전과는 완전 다른 그 무엇의 새로운’ 무용이라는 신무용⁹⁾이 나타나게 된다. 그리고 지금까지 한국 전통춤 또는 신무용의 기본적인 내용, 형식, 요소, 소재, 기법 등을 토대로 한국인에 의

8) 궁중춤은 1급 관기(官妓)들이 추는 춤으로 국왕의 안녕과 만수무강 또는 국가 발전의 기원을 목적으로 왕과 신하, 국민들이 향유하는 궁전 안에서 또는 국가행사 때 추는 춤이라 하겠다. 교방은 지방 관아의 부속 건물로 가·무·악 등 각 종 기예를 관기 또는 향기들에게 교습하는 곳이다. 이곳에서는 사객연(使客宴) 및 국연(國演)의 관기 충원을 목적으로 춤을 교습, 전승, 연희하고 이것을 우리는 교방춤이라고 한다. 마지막으로 민속춤은 우리의 세시풍속, 민속놀이와 관련되어 전해지는 춤으로 세시 날에 재인(才人), 무당, 중(重) 또는 민중에 의해 추어진다. 특정 계급을 위한 향유층이 별도로 있는 것이 아니라 때로는 행위자가 향유자가 되기도 하고, 향유자가 행위자가 되며 세시와 관련된 곳이라면 들·산·밭·초야에 이르기까지 모든 판에서 이루어지는 열린 춤이라 하겠다. 그리고 전문적인 예술인의 작업이 더해지면서 오늘날 이 춤은 시대적 발전과 함께 전문 예능으로서의 작품화, 즉 ‘보여주는 단독 춤’으로도 작용하고 있다. 김윤지.2014. “한국민속예술사전 편찬을 위한 민속무용의 유형분류 연구”, 『한국사전학』(24호), 한국사전학회, 67-97.

9) 신무용은 전통과 인습의 배타가 아닌 전통과 근대의 조화된 형태의 20세기 이후 우리나라에서 성행한 새로운 춤이라는 시대적 용어인 것이다. 김윤지.2016. “『한국민속예술사전』 편찬을 위한 민속무용 표제어 추출의 설계 및 적용”, 『한국사전학』. (27호), 114.

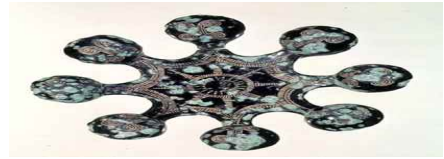
해서 창작되는 한국인의 춤을 우리는 한국 창작춤이라고 칭한다.

2) 시대별 한국춤의 특성 및 양상

선사시대의 춤은 추측에 의해서 그려질 수밖에 없다. 아마도 이 시기에는 춤의 목적 또는 춤의 형태가 생존의 수단으로서 살기 위한 본능적인 움직임으로부터 시작되었을 것이다. 좀 더 안전하게 살게 해달라는, 좀 더 풍부한 사냥감을 얻게 해 달라는, 좀 더 자연으로부터 보호 받게 해 달라는 제의적인 목적에 의한 비밀상적인 행위라고 추정할 수 있다. 이러한 추정은 아래와 같은 유물을 통해서 가능하고, 이와 같은 도구들은 하늘 또는 신에게 더 빨리 더 강하게 더 독특하게 전달하려는 수단으로 사용되었을 가능성이 높다.



<유물 1> 신석기: 부산 동삼동 패총 출토 조개 가면. (출처:한국향토문화전자대전)



<유물 2> 청동기: 논산 청동방울 일괄 중 팔두령. [출처: 한국민족문화대백과]

가면은 가장 효과적인 표현의 수단이자, 주술행위의 중요한 도구이다. 시대는 다르지만 신석기 유물인 부산 동삼동 패총에서 발견된 가면 또한 그런 성격을 지녔을 것으로 본다. 그리고 이때의 춤은 주술행위가 가장 본질적인 구성요소가 되었을 것이다. 또한 청동기시대의 유물인 청동방울이 한반도 곳곳에서 발견되면서 농경,수렵 및 샤머니즘과 관련된 제사의식에 사용되었던 무구(巫具)로 추정하고 있다(김윤지 2015, 114). 즉 불완전한 인간이 할 수 있는 일은 신에게 비는 행위였을 것이다. 늘 일상적인 행위로 신에게 무엇인가를 전달하기에는 역부족이기에, 그들은 <유물 1, 2>와 같은 도구를 사용하여 비밀상적인 행위와 소리 등으로 신에게 자신들의 바람들을 전달하려고 노력했을 것이다. 이렇듯 상고시대의 춤은 수렵,주술,전쟁을 위한 생존수단으로서 단순, 모방, 반복 등이 종합적으로 이루어진 움직임 정도로 이해되며, 이러한 행위들은 오늘날 전통예술의 발아 시점으로 여겨지고 있다.

이와 같은 출토 유물에 의해 추정되는 춤들은 제천의식 중심으로 행해졌던 부여의 영고(迎鼓), 고구려의 동맹(東盟), 동예의 무천(舞天)과 마한의 천군(天君)에 관한 문헌기록을 통해서 그 이름과 내용이 조금 더욱 분명해진다. 이때의 연희는 가·무·악 등의 예술적 요소와 함께 오락적 요소가 수반된 총체성을 띠었을 것이다. 특히 동맹과 무천은 해마다 음력 10월에 공동으로 하늘에 제사를 지내고 춤과 노래를 즐기던 세시행사임을 알 수 있고, 이는 곧 오늘날 동제(洞祭)의 원류이자 민속춤의 본격적인 모체가 되기도 하며(김윤지 2015, 116), 비록 인접 국가의 기록물에서 발견되는 ‘무’舞 자이지만, 이 시기를 기점으로 춤추는 ‘무’의 용어가 자연스럽게 사용되기 시작한 듯하다.

그리고 이러한 대동적이고 종합적인 춤(舞)의 형태는 삼국시대로 갈수록 더욱 구체화되고, 전문화되는데 삼국 중에서도 고구려 고분벽화를 통해 볼 수 있는 한국 춤의 양상은 우리가 주목해야 하는 부분이기도 하다. 고구려 고분인 무용총은 종종 역사학 및 미술학에서 비중있게 다뤄진 주제이기도 하다. 유리왕 22년에서 장수왕 15년까지의 고구려 수도인 집안에서 발견된 이 고분의 이름을 ‘고구려 무용총’ 또는 ‘집안 무용총’이라고 할 만큼 무용총이 시사하는 바가 크다는 의미로도 해석이 가능하다. 고구려 무용총은 한국춤뿐 만 아니라 한국 공연예술사에서도 주목해야 하는 아주 중요한 유물이다.



<그림 1> 고구려 고분벽화.[출처: 네이버]

본 연구자는 이 벽화에 대해서 좀 더 구체적인 설명을 통해 그 의미를 살펴보고자 한다. 이 벽화는 수건 또는 천을 들고 추는 한국춤의 최초이자, 한국공연 예술의 시초로도 볼 수 있다. <그림 1>을 좀 더 면밀하게 살펴보면, 고구려 지배층의 일상의 모습을 담고 있을 뿐 아니라, 공연예술로서의 형태와 구성요소까지 갖추고 있다는 것을 포착할 수 있다. <그림 1>의 무용총은 분명 공연의

한 장면이다. 공연은 향유자를 위해서 특별히 마련한 무대이며, 그 무대에서는 보여주기를 위한 그 무엇이 행위자에 의해 진행되는 것이다. <그림 3>의 향유자는 말 위에 앉아 있는 상류층 또는 지배계층이다. 이 향유자를 위해서 한삼이 부착된 무대복을 입고 혼성으로 구성된 7명이 춤을 추고 있다. 그 하단에 위치한 7명이 반주(伴奏)를 담당했는지는 정확하게 단정 지을 수 없다. 여기서 명확한 것은 어깨 뒤로 팔꿈치를 구부리는 특수한 상체 동작과 오른발을 먼저 내딛는 하체 동작을 취하며 군무(群舞)하고 있다는 것이다. 이는 별도의 안무 설계 및 연습 과정 그리고 춤을 전문적으로 추는 행위자가 존재했었음을 짐작할 수 있는 대목이다.

다시 말해서 <그림 1>은 공연예술로서의 춤으로 성장하는 일면을 보여주고 있으며, 무복(舞服)·무태(舞態)·무인(舞人)이라고 명명할 수 있는 춤 공연 요소의 초대(初代) 양상으로도 해석이 가능하다. 이처럼 무형의 소재를 유형의 유물로 남긴 고구려의 무용총은 한국 무용사에서 가장 주목해야 하는 대표 유물인 것이다.

백제의 경우, [삼국사기·악지·樂志]에 ‘통전에 이르기를, 백제의 악은 당나라 중종시대에 공인들이 죽고 흩어졌는데, 개원에 기왕범岐王範이 태상경太常卿이 되어 다시 백제악을 아뢰어 설치하였으므로 음곡音曲이 없는 것이 많다’라는 기록을 통해서 악사와 무용수의 벼슬이 높은 지위에 있었음을 유추할 수 있고, 그 외에도 불교 가면무용이라고도 할 수 있는 ‘기악무伎樂舞’¹⁰⁾의 가면무용극을 발달시켰다. 또한 중국기록인 삼국지 위서 ‘동이전’에 의하면 민중들은 5월, 10월에 후위後魏 이후 연악과 같은 탁무鐸舞를 추었다고 한다. 이 춤은 농촌문화와 관련된 대동적인 춤으로 여겨진다. 신라의 경우는 [삼국사기·악지·樂志]의 구종¹¹⁾이 나와 있는데 그 구성은 가야금, 노래, 춤의 구성에 따라 작품의

10) 7세기 초 ‘미마지(味摩之)’의 활동: ‘백제인 미마지가 귀복하여 ‘오나라에서 배웠다’하고 기악무에 ‘능’(能)한지라, 곧 앵정촌에 두고 소년을 모아 기악무를 가르치게 하니, 때에 ‘진야’(眞野)의 수제자 신한, 제문 2인이 그 악무를 전하여 받았다.’

11) 그 구종에는 하신열무(下辛熱舞: 監 4인, 琴尺 1인, 舞尺 2인, 歌尺 3인), 사내무(思內舞: 監 3인, 琴尺 1인, 舞尺 2인, 歌尺 2인), 상신열무(上辛熱舞: 監

이름을 명명하여 기재했다. 또한 삼국사기 신라본기 ‘가야지무加耶之舞’에는 “문무왕 8년, 왕 행차 시 능안能安이 ‘가야지무’를 춤추다.”라는 기록도 발견된다. 가야의 경우에는 이것 외에도 우륵于勒 12가무¹²⁾도 있다. 전 시대에 비하여 춤이 보다 독립화, 전문화, 명명화되고 있음을 알 수 있다. 즉, 해당 시대는 무악인의 높은 지위와 대우를 짐작할 수 있으며, 무척, 가척, 금척 등의 전문 가무악인들이 분화되어 존재했고, 가야 우륵의 수용과 인정을 통한 예술 발전의 의미를 되새겨볼 수 있다.

이러한 춤(舞)의 기록화에 대한 진화적인 발전의 양상은 통일신라를 기점으로 더욱 가속화되는 경향을 보이는데 그 대표적인 것이 바로 검무, 처용무의 등장이다. 이 춤들 외에도 최치원의 《향악잡영鄉樂雜詠》 5수首 오기五伎, 당나라에서 수용된 사선무四仙舞, 선유락船遊樂 등이 있었으며, 무애무無碍舞도 전해지고 있다. 결국 이 시기는 총체적 예술 양상이 보다 구체화, 명명화, 전문화, 분류화됨으로써 민족예술의 자의식이 형성되기 시작했으며, 한국무용사의 대표적인 작품들이 탄생한 중요한 시기로 볼 수 있다. 후삼국의 통일 이후, 고려가 들어서면서 한국 무용사에는 또 한번의 발전적인 도약을 하게 되는데, 그 대표적인 매체가 바로 ‘교방’이다. 교방은 궁궐 안에 설치된 가무악을 담당할 부서로서, 많은 예인들이 배출되고 궁중의 행사를 담당하게 된다. 그로 인해서 이 시기에는 당악정재인 헌선도 · 수연장 · 오양선 · 포구락 · 연화대 · 곡파 등이, 향악정재인 무고, 동동, 아박무 등이 공연될 수 있었고, 이는 조선시대 춤 발전의 발판으로 이어졌다.

오늘날 우리가 전통적이라고 이해하는 시대적 기준은 통상적으로 조

3인, 琴尺 1인, 舞尺 2인, 歌尺 2인), 소경무(小京舞: 監 3인, 琴尺 1인, 舞尺 2인, 歌尺 3인), 사내금무(思內今舞: 監 3인, 琴尺 1인, 舞尺 2인, 歌尺 3인), 한기무(韓岐舞: 監 3인, 琴尺 1인, 舞尺 2인), 미지무(美知舞: 監 4인, 琴尺 1인, 舞尺 2인), 대금무(碓琴舞: 舞尺, 赤衣, 琴尺, 靑衣), 가무(茄舞: 監 4인, 舞尺 2인, 歌尺 1인) 등이 있다.

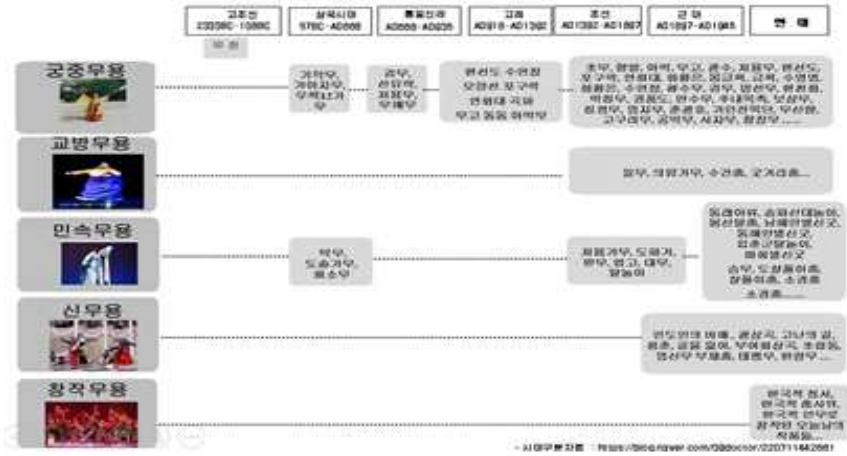
- 12) 그 12가무는 ‘하가라도下加羅都’, ‘상가라도上加羅都’, ‘보기寶伎’, ‘달기達己’, ‘사물死物’, ‘물혜勿慧’, ‘하기물下奇物’, ‘사자기獅子伎’, ‘거열居烈’, ‘사팔혜沙八兮’, ‘이사爾叔’, ‘상기물上奇物’로 구성되어 있다.

선시대 이전 시대로부터 내려온 것들을 일컫는다. 그중에서도 예술성, 학술성, 대표성이 포함된 것들을 우리는 무형문화재로 지정하고 있는데, 이 무형문화재가 가장 많이 출현된 시기가 대부분 조선시대이다. 특히 춤의 경우는 이 시대를 춤의 르네상스라고 할 정도이며, 춤의 기록물 또한 이 시대에는 더 많은 곳에서, 더 다양하게, 더 구체적으로 발견된다. 궁중춤은 주로 국연國宴 『의궤』, 교방춤은 각 지방의 『읍지』·『연행록』·『교방가요』, 민속춤은 『동경잡기東京雜記』(1670년)·『경도잡지京都雜志』(1794년)·『열양세시기洙陽歲時記』(1819년)·『동국세시기東國歲時記』(1849년)에서 찾을 수 있는데, 각 장르별 춤의 종목은 특이한 양상으로 나타나게 된다. 즉 궁중춤-교방춤-민속춤의 3축이 삼각대를 형성하여 일방 통행이 아닌 양방 교섭을 통해 장르별 춤의 수는 양적 팽창을 하게 되었고, 창조적 갱신을 통해서 춤의 역사적 진보가 이루어진 것이다. 그리고 그것이 가능했던 문화적 주요 원인으로선 상강기 제도의 활성화 및 중인계층의 역할 강화 등을 들 수 있다. 특히 중인계층은 18세기부터 신분상승 운동을 전개하면서 춤 문화의 관리자·향유자·행위자로 거듭난다. 각 장르의 춤과 그 춤을 추는 사람들 간의 교섭의 장場을 만든 주체자인 것이다. 나아가 그 문화적 경로 위에서 춤 교섭의 핵심 매체는 교방이었고, 춤의 전이를 통해 자신들만의 무작舞作을 발현한 사람 또한 무기舞技인 것이다(김윤지 2015, 98).

전통적으로 내려오는 일련의 춤과는 완전히 다른 양상의 춤이 들어온 것이 바로 근대이다. 한국무용사에서는 이 시점을 대부분 1926년 3월 경성공회당의 이시이 바꾸 공연, 양(洋)의 춤, 신식의 춤 등장으로 보고 있다. 하지만 이러한 양洋의 춤을 춘 최승희와 조택원이라는 대표적인 무용가들은 대중들로부터 큰 인기를 누리지 못하고, 다시 전통춤의 고수인 한성준에게 한국 전통적인 양식, 소재, 방식 등을 체득한 후 근대적인 세련미, 감각성을 추가하여 한국 근대 춤이라는 장르를 선보이게 된다. 즉 한국 근대 무용의 정의는 전통적 기법을 바탕으로 한 창조적인 무용으로 볼 수 있고 오늘날까지 대표적인 신무용으로는 부채춤, 한량무, 태평무 등을 들 수 있다. 물론 근대 시점과 함께 완전 새

20 한국과 국제사회 제4권 6호 (2020)

로운 창작춤들도 선보였지만 이는 지속적으로 전승되지는 못했다. 결국 한국의 신무용이라는 것은, 전통의 완전한 배타가 아닌 전통과 근대의 모더니즘이 조화된 자생적인 한국춤이라고 볼 수 있다. 시대별로 살펴본 일련의 한국춤의 종목을 정리하면 아래 <도식 3>과 같다.



<도식 3> 시대별 계층적 카테고리로 본 오늘날의 한국춤 [사진출처: 사사배겨진한국학중앙연구원]

위 <도식 3>을 살펴보면 첫째, 한국춤의 독립화, 전문화, 명명화, 세분화되어 가는 진화의 과정을 포착할 수 있다. 한국춤은 하루 아침에 이루어진 ‘갑작스러운 단편적 춤’이 아니라 많은 시간, 많은 공간, 많은 과정, 많은 인물, 많은 이야기 등을 거치면서 예술화로 진화되어 온 것이다. 더욱이 한국의 경우는 타 국가에 비하여 현재까지 내려온 전통적인 춤들이 많은 편이다. 결국 한국춤은 “한국이라는 지역적 공간 안에서 끝없는 수용과 변용의 장구한 시간을 거치면서 지속적으로 전승되어 온, 예술적 진화의 가능성을 지닌 우리의 자산”의 하나인 것이다.

둘째, 이러한 예술적 진화를 가능하게 했던 원인은 해당 시대마다 존재하였던 중요한 매체들이라고 할 수 있다. 고조선에는 주술적, 제의적, 종교적인 행위가 이루어졌던 ‘제단’이라는 공간과 ‘대동’ 중심의 형식, 삼국시대에는 ‘공연’의 형식과 ‘악(악기)’의 협업, 통일신라시대에는 ‘서사구조’의 춤 종목 등장,

고려시대에는 ‘당악’의 수용과 ‘교방’의 설치, 조선시대에는 ‘전문 예술집단’의 등장 및 ‘지방 교방’의 설치, 근대시대에는 ‘신문물’의 등장과 ‘극장’ 형식 등과 같은 매체들을 통해서 한국춤은 도약하고 진화할 수 있었다. 그러나 각 시대의 해당 매체를 수용하거나 적용하지 못한 춤들은 조용히 사라져 갔다. UDI 시대를 앞두고 있는 현 시점에서 한국춤의 매체를 다음 장에서 찾아보고자 한다.

Ⅲ. 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 한국춤

전 장에서 가장 중요한 핵심은 한국춤의 진화이다. 그 진화는 사회적인 관계 속에서 현존하는 인간의 요구, 욕구, 상상 등과 동행할 때 해당 춤은 지속적으로 살아남을 수 있었고, 그것을 가능하게 했던 도구 또는 매체들이 존재했다는 사실을 역사를 통해서 알 수 있었다. 그렇다면, 과연 미래 사회에서도 존립할 수 있는 한국춤의 매체는 무엇일까. 나는 그 해결안으로 트랜스미디어 스토리텔링에 주목하는 바이며, 본 장에서는 트랜스미디어 스토리텔링의 기본적인 개념, 특성, 원리, 요소 등을 살펴보고, 한국춤에서도 활용할 수 있는 관계성 및 적용 가능성을 타진하여 트랜스미디어 스토리텔링의 타당성을 도출하고자 한다.

1. 관계성 및 적용 가능성

트랜스미디어 스토리텔링은 다양한 미디어 플랫폼에 기반한 다수의 콘텐츠가 하나의 세계를 구현하는 것으로, 디지털 컨버전스Convergence 시대에 나타난 새로운 스토리텔링의 방식을 말한다. 특히 다수의 콘텐츠가 하나의 세계를 구현하기도 하지만, 때로는 각각의 콘텐츠가 독자적인 개별세계를 실현할 수도 있다(H. Jenkins 2006). 사실 스토리텔링은 지난 몇 년간 문학 · 연극 · 문화 콘텐츠 분야에서 활발하게 연구¹³⁾가 이루어진 상태이기에 우

13) 연구선정결과제 102건과 논문 및 저술 등의 연구성과물 1300건이 있으며, 본고와 관련이 높은 선행연구들의 내용을 먼저 살펴보면, ‘무형문화유산의 활성화를 위한 스토리텔링’(2003년 선정, 전라도 지역을 중심으로 문화원형에 대한 기초조사를 토대로 한국 무형문화유산의 활성화를 위한 스토리텔링 연구)

리에게는 친숙한 편이지만, 트랜스미디어 스토리텔링은 최근에만 사용하기 시작한 용어이기에 다소 낯설게 느껴질 수밖에 없다. 특히 무용학 분야의 경우는 ‘스토리텔링’과 관련된 연구 사업도 없을 뿐더러, 학위 논문 및 학술지 논문 등의 선행연구들 또한 스토리텔링의 서사적 개념만을 다루는 한계를 지니고 있다.¹⁴⁾ 그 한계의 원인으로는 ‘스토리텔링 = 서사적 구조’라는 협의적인 개념으로 무용학 또는 무용 분야와의 관계성을 도출하다 보니, 맞지 않는 옷을 입은 듯 어색했던 것이다. 춤이라는 것은, 무용이라는 것은, 서사적 구조로만 모든 것을 전달할 수는 없다. 때로는 즉흥적인 춤사위만으로도 춤이 될 수 있으며, 순간적으로 보여진 춤의 인상, 춤의 포즈만으로도

· ‘내러티브와 스토리텔링’(2006년 선정, 스토리텔링의 개념 정의 및 적용 범주, 기존의 ‘내러티브’ 이론과의 상관관계 등을 밝혀내는 연구), ‘문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략’(2010년 선정, 문화콘텐츠로서의 스토리텔링의 개념을 정립하고, 변별적 특성을 파악하여 최적화된 연구방법론을 연구), ‘문화콘텐츠의 디지털 스토리텔링을 위한 기호학적 분석모형 구축’(2010년 선정, 문화콘텐츠의 구성요소들을 구조적으로 파악하고 그 요소들의 상호 연관성을 밝혀냄으로써 디지털 스토리텔링을 추적할 수 있는 방법론을 연구) 등이 있다. 대부분 문화콘텐츠에 관심을 가진 인문학자들의 연구들이며, 엔터테인먼트와 인포메이션 장르 등에 대한 설명과 사례분석이 주를 이룬다. 특히 향후 복합적이고 구체화될 스토리텔링의 변화에 대한 연구들은 다소 미미한 상황이라고 할 수 있다.

- 14) 선행연구들은 주로 ㉠ 스토리텔링학의 적용을 통한 무용학 이론의 보완논문 : 춤의 언어적 이해와 스토리텔링의 방법론 및 가치탐색(2017), 무용의 스토리텔링 구조연구(2012), 한국춤 스토리텔링 관점과 모색방안(2017), ㉡ 스토리텔링의 서사적 구조를 무용교육에 적용한 연구(2016), 내러티브 스토리텔링을 이용한 무용학습사례 연구(2005), 스토리텔링 주제 표현활동을 통한 무용교육의 인문적 가치 탐색(2014), 스토리텔링 기법을 활용한 무용교육콘텐츠 개발 방안 연구(2012), 스토리텔링을 활용한 창작무용수업이 예비교사들의 수업참여도와 창작표현 욕구에 미치는 영향(2014), 스토리텔링 기법을 통한 유아무용교육 프로그램 개발(2017), 스토리텔링을 적용한 무용 수업의 효과에 관한 연구(2012), 스토리텔링을 적용한 창작 무용 프로그램이 청소년의 회복탄력성 향상에 미치는 영향(2015), 스토리텔링 안무법의 창작무용 프로그램을 통한 저소득층 청소년들의 좌절증후군과 무용표현능력의 변화 및 경험(2016), ㉢ 스토리텔링과 안무법의 상관성에 관한 연구: 힙합댄스를 활용한 스토리텔링 안무(2013), 현대무용 작품에 있어서 연극적 스토리텔링이 미치는 영향(2014), 스토리텔링을 활용한 무용극의 활성화 방안 연구(2017) 등이 있다.

17) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530368&cid=60657&categoryId=60657>(검색일: 2020/10/20).

예술적인 기능을 발휘할 수 있기 때문이다. 그리고 스토리텔링에 대한 일반적인 이해는 상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 행위¹⁵⁾로 보고 있다. 또한 단순한 이야기를 다루는 것이 아니라 인문적 가치를 지닌 원천 기질로서의 문화 원형을 이루는 원천 대상의 이데아로 보는 관점에서 출발하여(안영숙 외 2015, 33), 재밌고 감동적인 스토리를 만들어내는 능력과 함께 오늘날 스토리텔링은 문학적 상상력, 예술적 심미안, 공학적 기술까지를 모두 아우르는 통합적 능력을 가진 용어로 사용되고 있다(전약표 외 2015, 459).

이러한 맥락에서 스토리텔링은 그레마스¹⁶⁾의 표층적, 서사적, 심층적인(조각현 2012, 47) 의사소통의 모든 행위로 볼 수 있으며, 트랜스미디어를 통하여 그 행위를 실천하는 것이 바로 트랜스미디어 스토리텔링인 것이다.

먼저, 스토리텔링의 구조적 부분에서 ‘스토리’ 중심의 서사구조가 마치 무용의 스토리텔링의 방식이라는 일률적 연대의 범위를 넓힐 필요가 있다. 스토리텔링은 보편적으로 표층구조(Creative Appeal), 서사구조(Narrative Appeal), 심층구조(Position Appeal)로 이루어져 있다. 이 중에서 무용의 경우는 주로 ‘서사구조’와의 관계성만을 도출하였는데, 본고에서는 트랜스미디어 스토리텔링의 개념, 구조, 방식, 요소로서의 관계와 적용을 통하여 살펴보도록 한다. 그리고 앞서 트랜스미디어 스토리텔링이 무엇인지를 여러 학자들이 제시한 관점과 요지를 아래와 같이 살펴본다.

16) 알기르다스 줄리앙 그레마스(Algirdas Julius Greimas, 1917~1992) 은 리투아니아계 프랑스인 언어학자이며, 파리 기호학파의 창시자이자 행동자 모델, 서사 프로그램, 기호 생성 모델, 기호사각형 등의 개념을 창시한 기호학자이다. 시각예술 작품이 갖는 이야기 구조를 크게 표층적, 서사적, 심층적으로 분류하고 있으며, 조각현(2012)은 광고를, 김지원(2015)은 춤을 이 분류에 대입하여 스토리텔링의 적용방안을 고찰하였다.

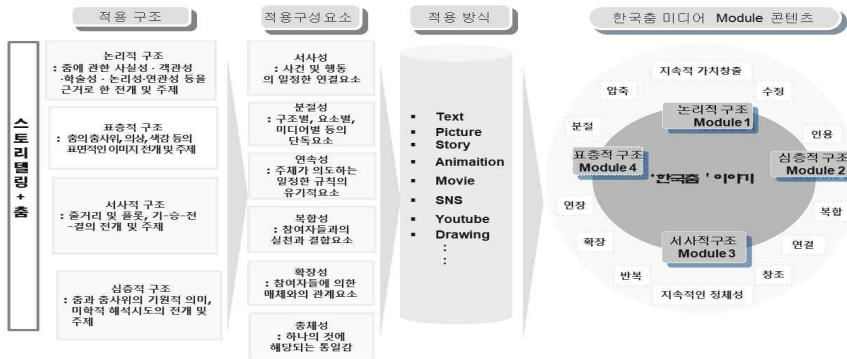
<표 1> 여러 학자들이 바라본 트랜스미디어 스토리텔링의 관점과 요소

	특성 및 요소	핵심
류철균, 한혜원 외, 2015	<p>□ MIT 미디어 랩의 헨리 젠킨스의 저서 ‘컨버전스 컬처’에서 트랜스미디어 스토리텔링의 요건을 다음과 같이 개념화한다. 첫째 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개 둘째, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여 셋째, 각 프랜차이즈로의 진입은 자기 충족적 넷째, 전체 프랜차이즈로서의 입구가 되어야 한다.(34쪽)</p>	<p>미디어 플랫폼, 다매체 퍼즐 (콜라주), 매체, 변환, 환유, 반복, 압축, 연장, 확장, 수정, 치환, 인용, 멀티</p>
Andrea Philips, 2012	<p>□ 요건은 다매체, 단일하고 통일된 스토리와 사용자 경험, 매체 간 불필요한 반복 방지 등이다.(15쪽)</p>	<p>매체, 변환, 환유, 반복, 압축, 연장, 확장, 수정, 치환, 인용,</p>
신동화·김희경, 2010	<p>□ 트랜스미디어 콘텐츠에서는 하나의 콘텐츠에서 공금했던 핵심 스토리를 뒷받침하는 배경 이야기, 단서가 되는 부차적 플롯, 좋아하는 캐릭터가 독자적으로 다른 장르에서 새로운 이야기와 액션으로 탄생하게 되어 각각 다른 콘텐츠를 겹치게 될 때 하나의 완성된 세계를 보게 된다는 점에서 퍼즐이나 콜라주와 같음을 밝혔다.(180쪽)</p>	<p>양식성, 상호 텍스트성, 지속적인 가치, 창출, 실천적 참여, 접목, 대응,</p>
서성은, 2018	<p>□ 트랜스 미디어 스토리텔링은 스토리를 적극적으로 다시 쓰고, 함께 쓰고자 하는 관객, 독자, 수용자, 사용자의 욕망을 기반으로 한다. 미디어와 미디어를 넘나들면서 하나의 스토리가 가진 궁극의 의미에 도달하려는 적극적인 사용자들의 욕망이 매체 변환을 촉진시키는 것이다.(11쪽)</p> <p>□ 트랜스미디어 스토리텔링이 은유가 아닌 환유적 연쇄를 의미 작용의 방식으로 취하는 이유가 여기 있다.</p> <p>□ 해당 저자는 헨리 젠킨스와 앤드리아 필립스 등의 논지를 정리하여 스토리텔링의 방식을 반복, 압축, 연장, 확장, 수정, 치환, 인용의 일곱 가지로 정리했다.(9쪽)</p>	<p>상호작용, 협력적 창조, 다차원적인 경험, 아이덴티티.</p>
박기수, 2018	<p>□ 트랜스미디어 스토리텔링의 정체는 탈중심적인 자기 증식의 방식으로 향유를 활성화해 나가면서 트랜스미디어 스토리 월드를 구축해가는 스토리텔링의 전략, 텍스트는 완성되는 것이 아니라, 하나의 모듈로서만 완결, 모든 것과의 컨버전스 가능성이다.(1쪽)</p> <p>□ 헨리 젠킨스는 트랜스미디어 스토리텔링은 급진적 상호텍스트성과 멀티양식성을 동시에 지니고 통합적으로 구현할 수 있다.(4쪽)</p> <p>□ 트랜스미디어 스토리텔링의 특성: 트랜스미디어 스토</p>	<p>상호작용, 협력적 창조, 다차원적인 경험, 아이덴티티.</p>

	리텔링의 특성은 향유를 통한 지속적인 가치 창출 , 집단 지성의 실천적 참여 와 자발적 생산, 개방성과 자율성 의 최대한 보장, 완성이 아닌 하나의 모듈로서만 완결, 컨버전스의 방향이 연계→통합→확산 →탈경계선의 섞임 →이주와 유목(11쪽-18쪽)	
허정아, 2006	□ ‘트랜스’ 개념은 ‘문학과 철학’, ‘문학과 영화’, ‘건축과 철학’, ‘철학과 예술’, ‘예술과 매체’ 등의 접목 (4쪽)	
장동련, 장대련, 2014	□ 트랜스미디어의 개념은 변화하는 시대적 환경에 유기적으로 대응 이 가능한 역동적이고 지속적인 개방형 미디어 시스템이자, 소비자의 감각적 확장과 참여적 경험의 조성을 제공하는 진화된 브랜드 디자인 시스템, 트랜스미디어 특징은 상호작용, 협력적 창조, 다차원적인 경험, 아이덴티티 이다.(90쪽-94쪽)	

<표 1>를 종합적으로 분석해보면 먼저, 트랜스미디어 스토리텔링의 개념은 UDI시대에 유기적으로 대응이 가능한 다매체의 미디어 플랫폼으로 지속적인 참여와 협력적 창조까지 가능할 수 있다는 오픈형 융합 미디어 모듈 시스템이라고 할 수 있다. 그리고 이 시스템의 가장 큰 틀은 ‘융합’이며, 이것을 이용할 수 있는 분야 또한 다양하다. 트랜스미디어 스토리텔링의 구조는 스토리텔링처럼 표층적·서사적·심층적으로 나눌 수 있고, 구성요소로는 서사성, 분절성, 연속성, 복합성, 확장성(헨리 젠킨스 2008, 43), 총체성(박신희 외 2019, 125) 등이 있으며 이러한 구조 및 요소들은 반복, 압축, 연장, 확장, 수정, 치환, 인용, 융합, 연결, 창조 등의 방식으로 말하고 싶은 이야기 또는 주제를 연출할 수 있는 것이다. 기존의 스토리텔링과의 차이점을 든다면, 안정적인 선형 구조를 가지고 있는 스토리텔링과는 달리, 트랜스미디어 스토리텔링은 구조-구성-방식들이 자유자재로 넘나들면서 이야기를 끌고 갈 수 있는 다층적, 다선적, 비선형의 특징을 가졌다는 점, 그리고 인터랙티브적인 시스템을 통해서 참여자들의 확장적이고 복잡적이고, 창조적인 또 다른 콘텐츠의 미디어 출현이 가능하다는 점들이 있다. 이러한 특성 및 구조, 방식 등으로 인해서 발생하는 혼란, 혼선, 변질의 위험성을 막기 위해서 ‘지속적인 가치 창출’과 ‘아이덴티티’라는 장치 또한 트랜스미디어 스토리텔링은 두고 있다.

결국, 역사적 흐름과 시대별 환경 속에서 생성-순환-진화를 거듭해 왔던 한국춤에 관한 스토리를 현대적 소통 방식으로 유연하게 대처할 수 있는 트랜스미디어 스토리텔링으로 춤 하나의 세계를, 때로는 전체적인 세계를 다양한 구조에 따라서 모듈화할 수 있는 오픈형 융합 미디어 시스템인 것이다. 기존의 스토리텔링을 접목한 무용에서의 서사성=무용이라는 한계를 극복할 수 있는 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 한국춤의 오픈형 융합미디어 시스템의 관계성 및 적용방식을 아래 <도식 4>와 같이 제안한다.



<도식 4> 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 한국춤 적용의 과정 및 범위

위의 도식은 스토리텔링의 기본구조 세 가지를 토대로 트랜스미디어 스토리텔링의 특성, 구조, 구성요소, 방식 등을 한국춤에 적용해보는 과정과 내용을 도식화 한 것이다. 여기서의 구조라는 것은 기존의 주제를 이끌어 가는 맥락적인 틀 또는 목적으로도 해석이 가능하다. 기존의 스토리텔링에서는 세 가지로 규정했지만 본 연구자는 ‘논리적 구조’를 첨부해본다. ‘논리적 구조’라는 것은 사실성, 학술성, 논리성, 객관성, 연관성 을 근거로 사고적인 전개를 통하여 참여자들에게 지식을 전달할 수 있는 구조를 의미한다. 주로 춤의 역사 및 학술적인 정립 등을 주제로 할 때 사용될 수 있는 양식 또는 구조인 것이다. 표층구조는 피지컬, 비주얼과 같은 시각적 구조로서 표면적으로 눈에 보이는 대상을 표현화하는 방식으로서 춤사위, 의상, 색깔 등과 같은 표면적 이미지를 구사할 때 사용된다. 그리고 서사구조는 줄거리 및 플롯 등의 이야기 형식으로 문학적인

구조로 연결하는 방식이라고 할 수 있다. 마지막 심층구조는 춤과 춤사위에 대한 기원적 의미와 해석 또는 내용 및 심상에 대한 내면적, 심리적, 미적인 해석으로 풀어보는 구조를 의미한다.

일련의 구조는 춤의 목적, 용도에 따라서 공연, 교육, 사회 전 분야의 환경에 따라서 효율적으로 사용할 수 있는 기본틀을 제공할 것이다. 주제, 목적, 상황에 따라서 독립된 구조로 갈 수도 있고, 때로는 융합된 구조로도 가능하다는 의미이다. 그런 측면에서 본다면 이러한 구조들은 모듈형 콘텐츠로도 볼 수 있다. 왜냐하면 모듈형 콘텐츠라는 것은 자유롭게 떼었다 붙였다 할 수 있는 콘텐츠 형태를 의미하는 것으로 위 구조들의 특성과도 부합하기 때문이다.

춤의 구조에 맞게 각종 미디어(애니메이션, 그림, 사진, 영상, 현재 존재하는 미디어 산물들) 등을 통해서 춤을 이야기할 수 있는데 그 표현의 배치 및 방식은 서사성, 분절성, 연속성, 복합성, 확장성, 총체성 등으로 진행할 수 있다. 구체적으로 서사성이란 하나의 스토리 경험이 다양한 플랫폼과 형태로 전달되는 기술로 어떠한 사건이나 행동을 일정한 흐름에 따라 서술하면서 스토리를 구축하는 것을 말한다. 여기서 서사성은 협업의 형태라는 점에서 기존의 전통방식인 서사성과는 구조와 차이점을 지닌다. 하나의 스토리는 매체별 콘텐츠별로 분산되고 각각의 스토리에는 상징적 의미가 부과되는데 이를 분절성이라 하며, 사람들에게 주체가 의도하는 일정한 규칙과 유기적 연결을 통해 총체적인 하나의 거대한 스토리를 형성하는 부분은 연속성에 해당한다(양리 르페브르 2008). 또한 트랜스미디어 스토리텔링을 시청하거나 경험하게 되는 참여자들은 해당 미디어에 대한 댓글을 통해서 자신들의 의견과 아이디어 등을 제시할 수 있고, 이러한 적극적인 실천들은 또 다른 특정 매체와의 결합을 통해 제2의, 제3의 스토리를 구현하는 열린 구조의 복합성을 지니게 되는 것이다. 이러한 복합성은 참여자들이 다양한 매체의 온·오프라인을 아우르며 가상이나 현실의 장소나 공간을 구성하고 있는 대상들과의 밀접한 관계를 맺는 확장성으로 이어가면서 총체적인 스토리를 형성하고 공유할 수 있게 된다. 끝으로 총체성이라는 것은 개별적인 구조, 개별적인 미디어 모듈들이 상황에 따라서 산발적인 독립체로 보이거나, 때로는 무질서한 집합체로 보일 때도 ‘하나의 것’으로 만드는 것이나 그렇게 보이는 것을 의미한다. 그리고 이러한 구성요소들은 반복, 인용,

치환, 환유, 확장, 복합, 창조, 연결, 융합, 인용 등의 여러 방식을 통해서 구사 되는 것이다.

2. 적용 예시 및 방향

전 장에서는 트랜스미디어 스토리텔링의 기본적인 개념, 특성, 원리, 요소 등을 살펴보고, 한국춤에서도 적용할 수 있는 관계성 및 가능성을 구조화해 보았다. 그 이해를 제고하기 위해서 본 장에서는 ‘천을 들고 추는 춤’을 예시로 들어 본다.



<도식 5> 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 ‘천을 들고 추는 춤」사진출처한국민족대백과 포도뉴스기상연구소 외

먼저, 논리적 구조라는 것은 해당 춤에 대한 객관적인 사실을 근거로 연속성 있게 끌고 가는 연출이다. 여기서는 천을 들고 추는 춤의 논리적 구조를 예시로 들었다. 해당 춤의 시대별 유물 및 기록들을 시대순으로 제시하여, 이 춤은 학술성·예술성·역사성·대표성을 지닌 한국의 논리적 근거를 뒷받침해주고 있다. 더 나아가 추가적으로 발생될 수 있는 콘텐츠의 원동력 또는 원텍스트로서의 역할까지 수행할 수 있을 것이다. 이러한 기능으로 인해서 본 연구자가 논리적 구조를 포함시킨 것이다.

고대로부터 시작된 천을 들고 추는 춤은 시간의 축적만큼이나 양적 팽창과 질적 성장을 통해서 궁중춤의 춘앵전, 민속춤의 도살풀이춤, 교방 또는 민속춤으로서의 살풀이춤, 승무 등으로 진화되어 가면서 예술작품으로서의 면모를 갖추게 된다. 그 면모는 의상, 색깔, 춤사위의 형태 등으로 시각적인 볼거리를 선사해주면서 두 번째인 표층적 구조로 제시할 수 있다. 세 번째 서사구조는 천을 들고 추는 춤에 담겨 있는 수많은 시간, 공간, 인물, 사건 등에 대해서 기-승-전-결의 이야기로 만드는 것이다. 위의 <도식 6>에서는 드라마 황진이의 장면을 중심으로 그 예시를 들어본다. 황진은 스승인 행수기생 '임백무'에게 어릴 때부터 구전심수의 마음으로, 도를 닦는 마음을 춤으로 사사받는다. 삶의 희노애락까지 스승과 나누고 배우면서, 춤으로 성공하지만, 그 성공 전에 스승은 세상을 떠나게 되고, 황진은 그 마음을 천에다 글로 새겨 춤으로 스승을 완전히 보낸다. 이때의 천의 의미와 춤의 의미는 이승과 저승의 연결이자, 천국으로 가는 스승에게 보내는 마음과 춤을 좀 더 멀리, 좀 더 특별하게 전달할 수 있는 훌륭한 도구이자 매체가 되었던 것이다. 이러한 드라마의 소재, 장면 등을 춤의 이야기로 상상하여 풀어본 예시이다. 마지막 심층구조는 춤과 춤사위에 대한 기원 및 의미에 대해서 근원적, 미적, 심리적으로 파고드는 이야기 구조이다. 처음에는 단순하고 반복적인 춤과 춤사위가 역사의 흐름과 시대의 환경 속에서 진화할 수 있었던 근원을 찾고, 다양하게 작품화되는 인간의 본성을 고찰할 수 있게 구성한다. 또한 모든 것이 진화함에도 불구하고, 변하지 않는 기본적인 인간의 움직임, 춤사위에 대한 고찰도 이루어진다. 위 <도식 6>에서는 수평 자세, 도는 자세, 뛰기 자세들의 예를 들었다. 수평은 안전한 여유, 돌기는 카타르시스적인 정화, 뒹뒹기는 초월하고자 하는 도약 등으로, 이는 인간의 보편적인 선호 감정이므로 지속적인 변화의 춤과 춤사위들과 함께 존립하여 우리 곁에 있을 수 있는 것이다.

이러한 구조의 목적을 최대한 발휘할 수 있는 미디어를 선택하여 각종 방식으로 반복, 압축, 연장, 치환, 환유, 연결, 창조 등을 사용할 수 있는 것이다. 구조별 모듈형의 콘텐츠는 각각의 구조별로 이야기를 하면서도 결국은 '천을 들고 추는 춤'의 정체성, 통일성, 총체성을 반영할 수 있는 하나의 이야기 세계를 구현하게 된다. 물론 구조별 스토리는 분절되어 다른 콘텐츠로 발전할 수 있고,

총체적인 연결로도 탄생될 수 있는 것이다. 이때는 천을 들고 추는 춤에 대한 지속적인 가치 창출과 이 춤의 정체성에 대한 연결로 이어져야만 해당 춤의 이야기가 변질, 혼돈, 퇴화되지 않을 것이다. 그리고 더 나아가 참여자들은 미디어로 구현되는 천을 들고 추는 춤의 여러 이야기들을 통해서 새로운 경험을 얻을 수 있으며 때로는 제2의 콘텐츠 생산까지도 가능하다고 본다. 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 한국춤은 새로운 경험을 디지털 문화로 콘텐츠화할 수 있는 모티브이자, 미디어 문화 원형의 새로운 가지로 작동할 수 있을 것이다.

IV. 나가며

본고에서는 디지털 환경 속에서 코로나 시대를 맞이하게 된 우리들의 예상되는 미래를 가늠해 보고, 한국춤 미래의 선진적인 방안을 모색하는 것에 그 목적을 두었다.

먼저, 한국춤이라는 것은 한국이라는 지역적 공간 안에서 끝없는 수용과 변용의 장구한 시간을 거치면서 지속적으로 전승되어 온, 예술적 진화의 가능성을 지닌 우리의 소중한 자산의 하나이다. 그리고 그 예술적 진화가 가능했던 것은 시기마다 중요한 매체가 있었기 때문이다. 고조선에는 ‘제단’의 공간과 ‘대동’ 중심의 형태, 삼국시대에는 ‘공연’의 형태와 ‘악(악기)’의 등장, 통일신라 시대에는 ‘서사구조’의 춤 종목 등장, 고려시대에는 ‘당악’의 수용과 ‘교방’의 설치, 조선시대에는 ‘전문연희단체’의 등장 및 ‘지방 교방’의 설치, 근대에는 ‘신문물’과 ‘극장’ 설치 등과 같은 시대별 핵심 매체를 통해서 한국춤은 도약하고 진화할 수 있었다. 이러한 한국춤 진화의 과정, 의미, 매체의 역할들은 트랜스미디어 스토리텔링을 적용한 한국춤의 미래적 가능성, 미래적 구상, 미래적 설계의 기본 토대이자, 인식의 전환 및 매체 전환의 타당성을 제공해주는 중요한 단서가 되기도 한다. 어떠한 매체와 만나든, 어떤 콘텐츠를 개발하든 간에 해당 주제에 대해서 제대로 된 지식을 인지하는 것은, 허와 실을 구분해줄 수 있는 판단력과 더 많은 상상의 가치를 생산할 수 있는 문화원형으로서 작동할 수 있기 때문이다.

사실 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 개념은 상당히 모호하고 애매하다. 왜냐하면 이 용어가 지닌 본질, 특성, 기능이 매우 다양하고 복잡하기 때문에 선행연구들 또한 각양각색으로 이 용어의 개념을 이해하고 있었다. 이에 본 연구자는 선행연구들의 공통된 관점들을 참고하여, 핵심적인 주제어를 중심으로 ‘트랜스미디어 스토리텔링이란 우리가 예상하는 미래의 세계에 유기적으로 대응이 가능한 미디어 플랫폼으로 지속적인 참여와 협력적인 창조까지 가능할 수 있는 오픈형 융합 미디어 모듈 시스템’이라는 주제적 개념을 먼저 이끌어 냈다. 이것을 적용한 한국춤의 구조를 논리적, 표층적, 서사적, 심층적으로 나누고, 각종 미디어를 통해서 서사성, 분절성, 연속성, 복합성, 확장성, 총체성의 구성으로 반복, 분절, 압축, 연장, 확장, 수정, 치환, 인용, 복합, 창조, 연결 등의 방식으로 설계할 수 있다. 본고에서는 트랜스미디어 스토리텔링으로 본 ‘천을 들고 추는 춤’의 예시를 통하여 일련의 이해를 도모했다.

끝으로 트랜스미디어 스토리텔링은 융합을 가장 큰 전제로 두고 있으며, 구조, 구성, 방식 등에서 사용되는 미디어는 개방적인 모듈형의 콘텐츠로서 ‘따로 또 같이’로 작동될 수 있는 디지털 매체라고 할 수 있다. 이 매체를 다목적으로 활용할 수 있는 한국춤의 미디어 모듈 콘텐츠의 구체적인 방안을 본고의 차후 과제로 남긴다.

<참고문헌>

- 김지원. 2017. “한국춤 스토리텔링 관점과 모색방안.” 『공연문화연구』. (35), 373-404.
- 김윤지a. 2015. “유물로 본 민속춤의 흔적과 의미.” 『우리춤과 과학기술』. 11(2), 113-144.
- 김윤지b. 2015. “조선후기 춤교섭과 그 문화적 이해.” 『무용역사기록학』. (36), 97-127.
- 안영숙·장지광. 2015. “문화현상에서 스토리텔링 개념 정의와 기능.” 『온지논총』. (42), 329-360.
- 전약표, 임선희. 2011. “스토리텔링을 통한 문화유산관광 활성화 방안.” 『관광연구』. 26(5), 455-471.
- 최재천 외. 2020. 『코로나사피언스』. 인플루엔션.
- 이상민. 2009. “트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특성.” 『한국콘텐츠학회논문집』. 9(12), 193-200.
- 유발 하라리, 김명주 옮김. 2017. 『호모데우스』, 김영사
- 헨리 젠킨스, 김정희원, 김동신 옮김. 2008. 「컨버전스 컬처」, 비즈 앤 비즈.
- 박기수. 2018. 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스.
- 박신희, 장동련. 2019. “트랜스미디어 스토리텔링을 활용한 장소 브랜딩 프레임워크.” 『브랜드디자인학연구』. 17(4), 119-130.
- 백현순. 2016. “한국춤의 미래전망”, 『한국무용연구』 34(2), 55-70.
- 서성은. 2018. 『트랜스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스.
- 신동희, 김희경. 2010). “트랜스미디어 콘텐츠 연구.” 『한국콘텐츠학회논문지』. 10(10), 180-189.
- 류철규 외. 2015. 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부.
- Andrea Philips. 2010. 『A Creator’s Guide to Transmedia Storytelling』, McGraw-Hill Professional.

투고일 : 2020년 11월 15일 . 심사일 : 2020년 12월 1일 . 게재확정일 : 2020년 12월 10일

*김윤지는 한양대학교에서 무용학 박사를 취득하였으며, 현재 한국대학교육협의회 학술연구교수와 세종시무형문화재 전문위원으로 재직중이다. 주요 논문으로는 “공공성으로 본 국가무형문화재 제도의 미래지향적 관점과 방향” · “한국무형문화재 관련 사전 편찬의 현황 및 방향” 외 15건이 있으며, 한국문화융합학회에서 주관하는 2020년 학술상을 수상한 바 있다.

<Abstract>

COVID-19 Era and the Future of Korean Dance : Focus on transmedia storytelling

Kim, Yun-Ji

(Korean Council for University Education)

This article measured our anticipated future in the era of corona in the digital environment with the Untact Digital Independent and specifically focused on transmedia storytelling as a future alternative to the Korean dance, which is a Contact Analog Interdependent one. The result is as follows. First, Korean dance, with time span within the local space of Korea, is one of our precious assets with the potential for artistic evolution which has induced continuous transmission of limitless acceptance and transformation. Second, the artistic evolution was possible because of the core media of each era, and transmedia storytelling is applied as the future medium of Korean dance. Through this, transmedia storytelling has formulated the concept of an open convergence media module system that encourages continuous participation and collaborative creation as a media platform that can respond organically to the future era that we expect. Third, the structure of Korean dance viewed as transmedia storytelling can be divided into logical, superficial, descriptive, in-depth, etc., and the dance can be described through various media in the form of narrative, section, continuity, scalability, and totality. In this article, I have cited 'dancing with cloth' as an example, and these attempts denote a new possibility of Korean dance as a digital cultural content and media culture prototype.

Keywords : Corona, Korean Dance, Untact Digital Independent, Contact Analog Interdependent, Transmedia Storytelling