

# 무용작품에서의 사운드 디자인 개념 확립을 위한 연구

곽영은\*

I. 서론	V. 결론 및 시사점
II. 연구방법 및 제한점	참고문헌
III. 사운드 디자인의 개념	Abstract
IV. 무용작품에서의 사운드 디자인의 개념과 역할	

## I. 서론

종합예술이라 불리는 무용작품에서 음악을 비롯한 모든 소리는 작품의 주제 및 움직임, 장면변화 등과 같은 다양한 안무구성과 밀접한 관계를 맺으며 관객에게는 작품을 관람하며 전달받는 다양한 요소 중 움직임의 시각반응 보다 뇌에 빠른 반응을 보이는 청각 효과로서 중요한 역할을 한다. 더욱이 현대의 가속화 된 사회변화의 흐름에서 현 시대의 무용작품은 다양성과 차별화의 극대화를 이루며 장르의 혼용을 넘어 경계를 허무는 시도가 이루어지는 복잡성을 띄며 발전하고 있다. 이러한 상황에 음악은 다양하게 발전하는 무용작품에 지대한 영향을 미치는 하나의 독립요소로서 매우 중요한 역할을 한다.

무용은 태생적으로 다분히 매체융합적인 성격을 가지며 기록이 남아있는 모든 공연에는 의상, 미술, 무대장치들이 언제나 중요한 한 축을 이루고 있었다.<sup>1)</sup> 이는 현재에 이르러 무용작품을 창작하는 과정에서 안무 및 연출을 비롯하여 무대미술, 의상, 영상, 조명 등 다양한 장르의 제작 분야로 세분화 되었다. 그러나 안무과정에서 움직임과 작품의 스타일을 결정짓는 중요한 요소로 작용하는 음악에 관하여는 ‘작곡’, ‘편집’, ‘음악’ 등의 공통화 되지 않은 용어의 사용 및 공연 프로그램 북에 기재조차 되지 않으며 특정한 제작 분야로 인식되고 있지 않은 실정이다. 일반적으로 영화, 연극, 영상, 뮤지컬 등 소리를 수반하는 공연예술의 경우 음악 및 음향과 관련하여 제작개념의 총 역할로서 사운드 디자인 또는 음악감독이 일반화 된 개념으로 자리 잡은데 비해 소리의 사용도가 가장 높은 무용에서는 일반화 되어 있지 않아 가장 더딘 행보를 보인다.

이에 본 연구는 무용작품을 창작하는 과정에서 수반되는 제작 분야의 세분화와 관련하여 유독 음악에

\* 충남대학교 무용학 박사, kwak832@nate.com

1) 변혁(2016), *Danse et Musique*, 무대 위의 ‘음악의 시각화’, 『무용예술학연구』 60(3), p.69.

관해서는 제작 분야로 구분되고 있지 않은 우리나라의 무용창작과정에 있어 사운드 디자인이라는 개념을 창작과정에 포함하여 개념화 하는 방안을 제시하는데 목적이 있다. 또한 사운드 디자인 개념 확립을 통해 음악이 무용작품제작 중 한 분야로 자리 잡으며 무용작품에서 모든 소리가 갖는 중요성에 대해 다시 한 번 중요함을 인식하는데 의의가 있다.

사운드 디자인과 사운드 디자이너라는 용어는 영화계에 1972년도에 소개되었다. 첫 공식 사운드 디자이너의 칭호는 영화감독 프랜시스 포드 코폴라(Francis Ford Coppola)에 의해 월터 머치(Walter Murch)에게 주어지는데, 그는 그의 영화 「지옥의 묵시록」의 음향 작업에 지대한 공헌을 했다. 연극을 위한 사운드 디자인은 대개 극 전환, 디자인과 색감 등을 요하며 사운드 디자이너와 프로덕션 감독은 함께 연극의 주제와 핵심 감정을 결정한다.<sup>2)</sup> 이처럼 사운드 디자이너는 감독, 작곡가와 함께 원하는 분위기를 조성하기 위한 음향을 고르는 역할로서 타 분야에서는 하나의 확고한 제작과정으로 인식되고 있다.

사운드 디자인에 대한 선행연구로는 사운드 디자인의 구성요소들을 공고히 하고 사운드 디자인이 갖는 예술적 역할을 재조명하는 연구<sup>3)</sup>와 사운드디자인 에디팅 과정을 활용하여 음악 창작자들의 리듬발전 가능성을 제시한 연구<sup>4)</sup>, 사운드 디자이너 중심의 감성 기반 음악 음원 검색 모델을 제시하기 위한 연구<sup>5)</sup> 외에도 사운드 디자인을 중심으로 한 영화제작연구 및 비교연구<sup>6)</sup> 등의 선행연구가 진행되었다. 그러나 무용분야에 있어서 사운드 디자인에 관한 선행연구는 존재하지 않는다.

반면 무용에 있어서 음악의 중요성을 제시하는 연구는 상당히 많다. 첫 번째로 음악이 무용 작품과 관련되어 특징적인 특성 및 성향을 나타내거나 작품의 특징을 음악을 통해 분석하여 음악이 직, 간접적으로 중요한 요소로 무용과 긴밀히 상호작용하고 있음을 밝히는 연구,<sup>7)</sup> 두 번째로 음악이 동작 및 움직임과 관련하여 기능하거나 움직임에 직접적으로 미치는 영향 및 특성에 관해 음악과 움직임의 관계를 규

- 
- 2) Deena Kaye, James Lebrecht(2009), *Sound and Music for The Theatre : The Art and Technique of Design*(Burlington, M: Focal Press), pp.9-10(이도협(2015), 사운드디자인을 이용한 리듬변형 연구 : Envelope와 Pitch를 활용한 힙합드럼의 Groove Sequencing을 중심으로, 경희대학교 대학원 석사학위 논문, p.12 재인용).
- 3) 이동환(2013), 영화의 사운드 분석을 위한 사운드디자인 요소 구분에 관한 연구, 고려대학교 언론대학원 석사학위 논문; 이동환(2013), 영화 사운드디자인의 내러티브 요소 연구, 『디지털디자인학연구』 13(4): 478-486.
- 4) 이도협(2015), 사운드디자인을 이용한 리듬변형 연구 : Envelope와 Pitch를 활용한 힙합드럼의 Groove Sequencing을 중심으로, 경희대학교 대학원 석사학위 논문.
- 5) 김태현(2017), 사운드 디자인 작업을 위한 감성기반 음원 검색 모델, 서울미디어대학원 대학교 석사학위 논문.
- 6) 고동훈(2014), 앰비언트 뮤직(Ambient Music)의 특징을 적용한 영상음악에서의 사운드 디자인(Sound Design) 연구 : 영상 'Dust'의 자작곡을 중심으로, 상명대학교 문화기술대학원 석사학위 논문; 한명환(2014), 단편영화 <미스터리> 제작 보고서 : 사운드 디자인을 중심으로, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위 논문; 송진홍(2013), Vsti를 이용한 SF영상에서의 사운드 디자인과 음악제작 연구 : 자작곡 'Red Alert'을 중심으로, 상명대학교 문화기술대학원 석사학위 논문; 광지인(2010), HD 단편영화 <가족여행> 사운드디자인 제작연구 : 소리의 시각화에 관하여, 동국대학교 영상대학원 석사학위 논문; 윤유경(2010), HD단편영화 <지진>과 필름단편영화 <첫날밤>의 제작연구 : 사운드디자인 비교분석을 중심으로, 동국대학교 영상대학원 석사학위 논문; 이수연(2009), SF영화 '스타워즈'(1977)와 '월-E'(2008)의 캐릭터특성에 따른 사운드디자인 비교분석연구, 상명대학교 문화예술대학원 석사학위 논문; 정희구(2007), 디지털 HD 장편 영화 <아스라이> 제작 보고서 : 디지털로 접근하는 영화 사운드 디자인, 동국대학교 영상대학원 석사학위 논문.
- 7) 광영은(2018), 한국 현대 춤 작품에 나타난 음악적 성향 분석과 움직임의 관계성 연구, 충남대학교 대학원 박사학위 논문; 임운선(2015), 안네 테레사 데 케어스메케르의 미니멀리즘적 작품에 나타난 무용과 음악의 관계 연구 : <<파세(Fase, 1982)>>를 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위 논문; 손현지(2012), 음악을 이용한 무용창작작품 「Illusion」에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문; 김보배(2011), 21세기 현대무용 작품에 나타난 록음악적 사회심리 성향 연구 -Hofesh Shechter의 「Political Mother」과 Wim Vandekeybus의 「Blush」를 중심으로-, 한양대학교 대학원 석사학위 논문; 이선민(2010), 무용작품에 나타난 음악적 특성 연구 : Mark Morris의 「Falling Down Stairs와 Trisha Brown」의 「M · O」를 중심으로, 한양대학교 대학원 석사학위 논문; 김혜정(2004), 20세기 현대무용 작품과 음악과의 관계에 관한 연구, 공주대학교 교육대학원 석사학위 논문.

명하는 논문을 비롯하여 안무를 하는 과정에서 음악이 미칠 수 있는 다양한 영역을 제시하며 음악과 움직임 및 동작의 관계를 입증하는 연구<sup>8)</sup>, 다음으로 무용작품에 사용된 음악의 장르에 대해 조사한 논문으로 한국 현대무용에서 사용된 음악의 장르에 관한 흐름을 조사하여 한국 현대무용이 발전되는 시대적 배경과 무용작품이 사용된 음악의 장르의 흐름을 조사함으로써 직접적인 인과관계가 있었음을 규명하는 연구<sup>9)</sup> 등 다양한 분야와 방법으로 음악의 중요성을 야기하고 규명하고 있다. 이러한 현상으로 비추어 볼 때 무용작품에서 사운드 디자인 개념 확립의 시급함과 더불어 선행연구에서 입증된 연구되지 않은 분야로의 반증은 무용작품에 사운드 디자인에 대한 개념을 더욱 확고히 하여야 함을 의미하는 바이다.

특히 광영은에 의하면 작품분석을 통한 청각적 요소들의 성향에 대한 연구를 진행하는 과정에서 사용된 음악의 제목 및 작곡가의 조사가 기본으로 이루어져야 함에 있어 일부 안무가들이 프로그램 북에 사용된 음악을 표기하지 않아 예상하지 못한 어려움에 부딪혀 프로그램 북 음악출처 표기문제에 관한 문제에 관한 제언을 하고 있다.<sup>10)</sup> 또한 음악을 표기하는 방법에 있어 공식적인 용어의 통일 및 활성화에 대한 후속 연구가 진행되기를 제언하며 음악 편집이 대중화 된 시점에서 ‘사운드 디자인’과 같이 전문가가 작품에 참여하는 스텝으로 공식화 될 수 있는 용어의 연구를 통해 음악이 한국 현대 춤 작품에서 확고한 역할로 인식되기를 기대한다는 후속연구에 대한 아쉬움을 남기기도 했다. 실제로 (사)한국현대무용협회에서 주최하는 <국제현대무용제(MODAFE)> 프로그램 북에 표기된 최근 3년간의 작품 별 사용된 음악관련 명칭을 조사한 결과 무용작품에 사용된 음악분야 관련 용어는 다음과 같이 나타났다.

<표 1> 국제현대무용제(MODAFE) 작품별 사용된 음악관련 명칭 조사현황(2015~2017년)<sup>11)</sup>

연도	국내/해외	작품 수	작품별 사용된 음악관련 명칭	사용횟수
2015	해외작품	6	음 악	2
			음악, 오리지널 음악	1
			사운드 디자인	1
			음악, 추가음악, 사운드 매니저	1
			미 기 재	1
	국내작품	25	음 악	18
			음악, 사운드 디자인	1
			음악, 음악감독	1
			음악편곡 및 디자인	1
			미 기 재	4

- 8) 조준희(2016), 음악의 리듬 분절형태에 따른 발레동작 수행변화 연구, 세종대학교 대학원 석사학위 논문; 안혜원(2015), 무용음악의 언어적 측면과 역할, 국민대학교 대학원 석사학위 논문; 박샘(2013), 지리킬리안의 Six Dances에 나타난 음악적 특성 연구, 국민대학교 대학원 석사학위 논문; 임정미(2013), 플라톤의 음악론에서 본 현대무용, 『한국체육학회지』, 52(5): 78-86; 김준기(2011), 안느 테레사 드 키어스메커(Anne Teresa De Keersmaeker)의 <Rosas Danst Rosas>에 나타난 음악적 특성에 관한 연구, 성균관대학교 일반대학원 석사학위 논문; 진준영(2008), 음악특성에 따른 동작 형태 변화, 국민대학교 대학원 석사학위 논문; 이지선(2003), 이리킬리안의 작품 <작은 죽음>을 통한 무용동작과 음악이 서로 주고받는 영향에 관한 연구, 한국예술종합학교 예술전문사 석사학위 논문.
- 9) 광영은(2009), 한국 현대무용에 나타난 시대별 무용음악 흐름에 관한 연구, 충남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 10) 광영은(2018), 한국 현대 춤 작품에 나타난 음악적 성향 분석과 움직임의 관계성 연구, 충남대학교 대학원 석사학위 논문, p.253.
- 11) 『국제현대무용제 MODAFE』(팜플렛), 서울: 아르코예술극장, (사)한국현대무용협회, 2015-2017년.

연도	국내/해외	작품 수	작품별 사용된 음악관련 명칭	사용횟수
2016	해외작품	5	음 악	2
			음 악 가	1
			사운드 디자인	1
			사운드 아티스트	1
	국내작품	23	음 악	4
			사운드 디자인	2
			음악감독	2
			음악편집	1
			미 기 재	14
2017	해외작품	5	음 악	2
			음악, 사운드 디자인	1
			음악, 음악편집	1
			사운드 크리에이션	1
	국내작품	26	음 악	8
			사운드 디자인	1
			작 곡	1
			사운드 작곡	1
			편 곡	1
			미 기 재	14

‘음악’은 작품에 사용된 음악의 출처(음악제목과 음악가)를 표기한 것이었으며 ‘사운드 디자인’, ‘음악 감독’, ‘편집’, ‘편곡’ 등 다양한 용어가 적은 분포로 사용되었음을 알 수 있었다. 특히 주시할 부분으로는 음악에 관련하여 아무 정보가 없는 작품의 수가 50% 이상으로 가장 많았음을 알 수 있다. 이처럼 무용작품을 창작하는 데 있어 무분별한 음악관련 용어의 사용 및 아예 기재조차 되지 않는 사항들을 점검해 본 결과 무용작품에서 사운드 디자인에 대한 개념을 확립하고 독립된 제작 분야로의 방향성을 제시하는 본 연구의 필연적 당위성은 충분한 가치를 가지고 있다고 할 수 있다.

## II. 연구방법 및 제한점

본 연구는 무용작품에 사운드 디자인의 개념과 역할을 제안하는 방법으로 사운드 디자인의 최초 시작분야인 영화에서 사용되는 사운드 디자인 개념을 무용작품의 특성에 맞춰 제시하는 연구의 방법을 갖는다. 따라서 사운드 디자인과 이를 실행하는 사운드 디자이너에 대한 이론적 배경을 설명하고 데이비드 소넨샤인(David Sonnenschein)<sup>12)</sup>이 제시한 영화에서의 단계적인 사운드 디자인 제작과정<sup>13)</sup>을

12) 『사운드 디자인』의 저자이며 영화감독, 사운드 디자이너 그리고 작가로 활동하고 있다. 샌디에이고 대학교에서 신경생물학을 전공하였고, 이후 USC 시네마 스쿨에서 음향 연출 실기 석사과정을 졸업하였다. 대학원에서 월터 머치 등 세계적인 사운드 디자이너들의 영향을 받아 본격적인 활동을 시작하게 되었으며 그 후 미국과 브라질을 오가며 영화와 다큐멘터리 등의 작품제작에 활발히 참여하고 있다. 최근에는 음향을 이용한 치료에까지 관심분야를 넓히고 있다.

응용하여 무용작품에서의 사운드 디자인 개념과 역할 및 제작방법을 제안하고자 한다. 그가 제시한 단계적인 사운드 디자인 제작방법은 다음과 같다.

〈표 2〉 데이비드 소넨샤인이 제시한 영화에서의 단계적인 사운드 디자인 제작과정

1	시나리오 읽기
2	무엇을 들어야만 하는가? -대상, 움직임, 배경, 감정, 전환점
3	소리를 동질의 그룹으로 모으기
4	시각적인 음향 연출 지도 제작
5	감독과의 만남
6	음향지도 만들기 - 1차
7	촬영 전과 촬영 중에 조언하기
8	영상 편집과의 동행
9	최종편집 분석
10	음향지도 만들기 - 2차
11	목소리의 대상을 지정하고 다듬어가기
12	음향효과와 배경소음 결정하기
13	음악과의 조화
14	실험과 열린 선택
15	상영방식과 관련된 문제
16	음향지도 만들기 - 3차
17	프리믹스에서 결정할 사항들
18	최종믹싱, 그리고 프린트 마스터

위와 같이 〈표 2〉에서 제시된 영화에서의 단계적인 사운드 디자인 제작과정을 바탕으로 영화에는 존재하지만 무용작품에는 필요치 않은 과정은 배제하고 또한 영화에 사용된 단어를 무용작품 창작여건에 맞춰 대입하는 방법으로 무용작품에서 필요한 사운드 디자인 제작과정을 설정하고 이에 따라 도출된 각 과정에 따른 세세한 내용을 탐구하는 방법을 갖는다.

또한 무용작품에 사용되는 음악장르와 창작되는 방법의 다양성을 고려하여 음악이 생성되는 각각의 과정, 즉 무용작품에 나타나는 음악의 성격을 ‘클래식음악’, ‘작곡음악’, ‘기성음악’, ‘효과음’, ‘현장음악’으로 분류하여 이에 따른 효과적인 사운드 디자인의 역할을 모색하고자 한다. 이는 무용작품에 사용되는 음악의 성격에 따라 사운드 디자인의 역할 및 방법이 다양한 방법으로 도출 될 수 있다는 가정 하에 작품에 사용되는 다양한 음악의 성격 중에서 자주 발생하는 방법에 따른 사운드 디자인의 역할에 대해 제시하는데 목적이 있다.

다만 무용작품을 안무하는 방법에는 창작자의 주관적인 성향과 관련하여 다양한 방법으로 창작되는 특성을 고려하여 연구자가 제시하는 무용작품에서의 사운드 디자인 제작단계는 모든 무용작품에 적용될 수 없음을 밝힌다. 그러나 이러한 연구의 시도는 무용작품에서 음악에 대한 인식을 독립적인 분야로 인식하는 방안연구의 첫 시작에 있어서 그 의미와 연구의 가치가 있다고 사료된다.

13) 데이비드 소넨샤인(2001), 『사운드 디자인』, 이석민(역)(서울: 커뮤니케이션북스, 2009), pp.7-8.

### III. 사운드 디자인의 개념

사운드 디자인이란 전통적으로 사운드편집과 믹싱을 통칭하는 용어로서<sup>14)</sup> 음향 요소를 선별, 습득, 조작, 생산하는 모든 과정으로, 영화·방송·극장·레코딩·라이브 퍼포먼스·사운드 아트·포스트 프로덕션·비디오 게임 개발 등에 널리 사용된다.<sup>15)</sup> 일반적으로 사운드 디자인은 이미 작곡되거나 녹음된 오디오, 예를 들어 효과음이나 대사를 다루며 때로는 원하는 분위기나 효과를 내기 위해 사운드 디자이너가 직접 작곡 및 편곡을 하기도 한다.

사운드 디자인 및 사운드 디자이너라는 용어의 기원은 영화 「지옥의 묵시록(1973)」에서 시작하였으며 월터 머치의 인터뷰가 이를 입증한다.

사운드 디자이너라는 용어의 기원은 『지옥의 묵시록』으로 거슬러 올라갑니다. 제가 실제로 영화 속에서 하는 것을 따라잡으려 했던 시점이죠. 프랜시스가 4채널 방식으로 영화를 만들고자 했습니다. 그것은 전에 시도해보지 않은 작업이었기 때문에, 3차원 사운드 공간 속에서 영화를 어떻게 만들어야 할지 분석하는 일이 필요한 것처럼 보였습니다. 저는 생각했죠. ‘글쎄, 인테리어나 디자이너가 건축 공간을 재미있게 꾸미려 한다면, 그건 내가 극장에서 하는 것과 비슷한 작업일거야. 극장이라는 3차원 공간을 소리로 장식하는 것이 내가 할 일이지.’ 제 경우가 사운드 디자이너라는 용어가 필요한 영역이었습니다. 후에 사람들이 그 용어를 사용했고, 그것은 분명히 그들이 만들어낸 것이었습니다. 그러나 그것은 또한 재미있고 독특한 음향을 고안하는 사람들을 의미하게 되었죠. 당신이 도서관에서 얻을 수 없고 밖에 나가 녹음 할 수 없지만, 서로 다른 다양한 소리들을 조합해야 얻을 수 있는 하나의 소리를 갖고 있다면, 그게 바로 사운드 디자이너의 일입니다. (생략) 그들은 영화를 위해 준비된 소리 모두를 가지고 흥미롭고 발전된 방식으로 두 시간 혹은 두 시간 반 동안 지속될 수 있도록 뒤섞습니다.<sup>16)</sup>

이렇듯 사운드 디자이너는 한 영화의 음향에 대한 모든 것을 책임지는 사람을 의미하며 사운드 디자이너는 프로덕션 스템의 핵심 인원으로, 편집 감독이나 촬영 감독과 같은 발언권을 갖는다. 사운드 디자이너의 역할은 사운드 에디터와 흡사하지만, 사운드 에디터는 음향 작업의 기술적인 면에 치중하는 데 비해 사운드 디자이너들은 좀 더 창조적인 면에 치중한다.<sup>17)</sup>

데이비드 소넨샤인은 그의 저서 「사운드 디자인」에서 사운드 디자이너의 역할과 사운드 디자이너가 가져야 할 자세에 대해 다음과 같이 이야기 한다.

진정한 사운드 디자이너라면 이야기, 인물, 감정, 배경 그리고 영화의 장르 속에 온전히 빠져들어야 한다. 겉으로 잘 드러나지 않는 은밀한 소리 덕분에 관객은 삶을 묘사한 가상세계를 의심하지 않으면서 영화 속으로 점점 깊이 빠져든다. 음악, 심리학, 음향학 등 모든 사용 가능한 모든 도구를 이용해 아름다운 조화를 추구해야 하며, 이러한 점을 항상 감안하며 모든 상황에 어

14) 유희중(2015), 소통의 비밀! 사운드디자인, 『한국소통학회』 10, p.191.

15) 사운드 디자인, 위키백과, <[https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9C\\_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9C_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/)>, 2018. 5. 24.>.

16) 마이클 재멧(2000), 사운드 독트린 : 월터 머치의 인터뷰, 최윤식 옮김, 『공연과 리뷰』 30(10), p.174.

17) 사운드 디자인, 위키백과, <[https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9C\\_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9C_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/)>, 2018. 5. 24.>.

울리는 소리를 선택해야 한다. 사운드 디자이너는 예술적인 것과 기술적인 것, 그리고 도구와 인간성 사이에서 균형을 잡는 역할을 수행해야 한다.<sup>18)</sup>

사운드 디자인은 영화에서 시작되었지만 이후 컴퓨터음악의 미디(MIDI)와 음향기술의 발전으로 1980년대와 1990년대에 들어와 사운드 디자인은 급격하게 발전하기 시작했다.<sup>19)</sup> 또한 인터넷의 출현으로 음향 소스를 구하기 쉽고 저렴하게 구할 수 있게 되면서 사운드 디자이너들은 시간과 예산을 들여 레코드 가게, 도서관을 뒤지거나 품질이 떨어지는 음향 소스를 직접 제작하기보다는 인터넷에서 프리뷰하고 다운로드 한, 좀 더 다듬어진 소스로 작업을 한다. 소프트웨어의 혁신도 사운드 디자이너들에게 작업하기 쉬운 환경을 만들어 주어 컴퓨터와 스피커, 헤드셋만 있으면 비싼 장비나 스튜디오를 빌릴 필요 없이 음악을 편집하고 믹싱 할 수 있게 되었다.<sup>20)</sup> 이러한 기기의 발달은 빠른 창작과 감독과의 빠른 의견교환을 도와주며 오늘날에는 연극, 뮤지컬, 게임, 영상분야 등으로 확대되며 소리가 수반되는 다양한 분야에서 독자적으로 사운드 디자인과 음향을 책임지고 사운드구상(기획)과 역할 결정, 복잡하고 특수한 이미지 사운드를 만들어가고 있다.

## IV. 무용작품에서의 사운드 디자인의 개념과 역할

### 1. 무용작품에서의 사운드 디자인 개념

앞서 논의한 사운드 디자인의 개념은 영화 및 타 분야에서의 개념으로서 무용작품에서의 사운드 디자인의 개념은 무용 작품이 갖는 특성에 따라 다른 방법으로 논의되어야 한다. 즉 대사 및 효과음향에 많은 비중을 갖는 영화, 현장에서 대사 전달 및 음향장비와 직접적 관련이 있는 연극 및 뮤지컬 분야 등과 같은 사운드 디자인의 개념을 무용에서는 작품에 어울리며 안무가의 의도를 충족하는 음악의 구성을 기획하고 음악 편집의 기능 및 공연장에서 질 좋은 음향을 선보이는 등의 방법으로 함축하여 무용의 특수성에 맞게 재논의 하도록 한다.

창작의 다양성이 확대된 현재의 무용창작 작업과정은 안무가의 개성과 성향을 드러내는 추세 및 부족한 예산의 한계로 인하여 작곡을 의뢰하는 경우는 흔치 않은 상황이다. 또한 안무가가 음악을 결정하고 편집하는 기능을 함께 겸하는 경우가 많은 요즈음의 안무가들에게 무용작품에서의 사운드 디자인은 더욱 필요한 제작 분야로 자리매김 할 수 있는 영역이다. 체계적인 사운드 디자인의 개념이 확립된다면 음악 전문가에게 의뢰를 하지 않아도 안무가가 직접 작품의 음악을 체계적으로 디자인 할 수 있는 접근이 가능하다. 또한 사운드 디자인 개념의 확립은 세분화된 단계적 제작과정으로 인하여 더욱 완성도 있는 작품을 구현할 수 있다.

무용작품에서 사운드 디자이너가 가져야 할 가장 기본적인 자세는 안무가의 의도를 제대로 파악하여

18) 데이비드 소넨샤인(2001), p.2.

19) 이도협(2015), 사운드디자인을 이용한 리듬변형 연구 : Envelope와Pitch를 활용한 힙합드럼의 Groove Sequencing을 중심으로, 경희대학교 대학원 석사학위 논문, p.1.

20) 사운드 디자인, 위키백과, <[https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9C\\_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9C_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/), 2018. 5. 24.>.

작품에 도움이 될 수 있는 음악을 선정하고 장면구성에 맞는 음악의 편집을 가능하며 때로는 작품에 효과적으로 사용되는 구체음악(효과음)의 음향소스를 제공해야 한다. 또한 공연현장에서 안무가의 의도로 나타나는 신체소리(대사, 무용수의 신체를 통해 나는 소리)의 구현이 잘 될 수 있도록 공연장의 음향시설을 점검한다. 이외에도 녹음된 작품의 음악이 질 좋은 소리로 관객에게 전달될 수 있도록 공연장의 음향기기를 확인하고 공연장에 전문 음향감독이 상주하지 않을 시에는 음향기기를 직접 오퍼레이팅하며 음악이 작품에 피해를 입히지 않도록 주의해야 한다. 또한 작품에 라이브 음악을 사용하는 경우에도 악기 및 가수의 소리가 잘 나타나도록 음향체크 및 오퍼를 전담하여 안무가가 작품에만 집중할 수 있도록 돕는 역할을 해야 한다.

그렇다면 무용작품에서 효과적인 사운드 디자인은 어떻게 이루어져야 하는지에 대해 데이비드 소넨샤인이 제시한 영화에서 사용되는 단계적인 사운드 디자인 제작과정을 응용하여 무용작품에 맞는 방법으로 접목 및 대입하여 다음과 같이 설정하여 제시하고자 한다. 다만 여기서 언급되는 기법이나 순서는 절대적이지 않으며 사운드 디자이너가 임한 상황에 따라 효과적으로 확장 또는 축소 할 수 있으며 무용작품에서의 사운드 디자인 제작의 안내서로 사용해야 함을 명시해야 한다.

〈표 3〉 단계적인 사운드 디자인 제작과정

영 화 <sup>21)</sup>	무 용
시나리오 읽기	대본 읽기
무엇을 들어야만 하는가? -대상, 움직임, 배경, 감정, 전환점	무엇을 들어야만 하는가? -대상, 움직임, 배경, 감정, 전환점
소리를 동질의 그룹으로 모으기	음악 및 소리 모으기
시각적인 음향 연출 지도 제작	시각적인 음향 연출 지도 제작
감독과의 만남	안무가와의 만남
음향지도 만들기 - 1차	음향지도 만들기 - 1차
촬영 전과 촬영 중에 조언하기	
영상 편집과의 동행	연습과정과의 동행
최종편집 분석	최종 편집 분석
음향지도 만들기 - 2차	
목소리의 대상을 지정하고 다듬어가기	
음향효과와 배경소음 결정하기	
음악과의 조화	
실험과 열린 선택	
상영방식과 관련된 문제	공연장 음향시설과 관련된 문제
음향지도 만들기 - 3차	음향지도 만들기 - 2차
프리믹스에서 결정할 사항들	
최종믹싱, 그리고 프린트 마스터	최종믹싱, 그리고 CD제작

위의 〈표 3〉에서 제시된 사운드 디자인 제작과정을 살펴보면 데이비드 소넨샤인이 제시한 영화에서의 단계적인 사운드 디자인 제작과정 중 영화에는 존재하지만 무용작품에서는 필요치 않는 부분은 배제

21) 데이비드 소넨샤인(2001), pp.7-8.

하였으며 또한 영화에 사용된 단어를 무용작품 창작여건에 맞춰 변형하는 방법으로 무용작품에서 필요한 사운드 디자인 제작과정을 설정하였다. 각 과정에 따른 세세한 내용은 다음과 같다.

### ① 대본 읽기

대본읽기는 가장 기본이 되는 첫 번째 순서로서 대본을 통해 안무가의 의도를 미리 파악하고 분석하여 작품에 사용되는 소리를 미리 상상할 수 있다. 대본에 나타나는 이야기의 인상은 가장 순수한 것으로 일단 작품이 진행 된 후 무용수의 움직임이나 작품의 진행 구조를 보고 난 후에는 백지상태로 돌아가기가 불가능하므로 이 단계에서 사운드 디자이너는 자신만의 창작의지를 통해 도출된 자료를 토대로 안무가에게 새로운 아이디어를 제공할 수 있다.

### ② 무엇을 들어야만 하는가?-대상, 움직임, 배경, 감정, 전환점

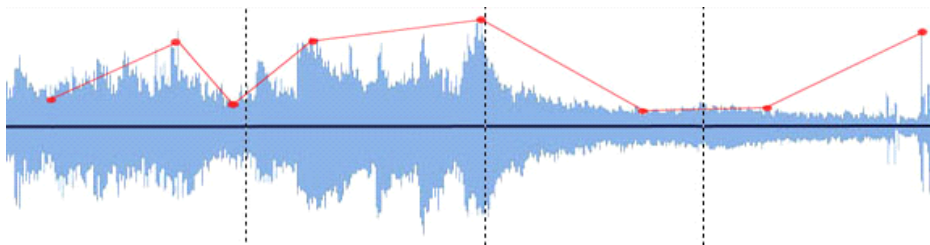
사운드 디자이너는 대본을 분석하며 도출된 아이디어를 통해 작품에 필요한 여러 카테고리를 주목해야 한다. 먼저 뚜렷하게 묘사되는 ‘인물’, ‘대상’, 그리고 ‘움직임’에 연결되어 있는 소리를 파악하고 다음으로 배경과 환경에 따른 소리의 파악, 이후 특정 장면을 묘사하거나 대본 중에서 감정을 이해할 수 있는 단서를 주목하고, 마지막으로 물리적으로 혹은 극적인 전환이 이루어지는 순간을 파악한다.<sup>22)</sup>

### ③ 음악 및 소리 모으기

대본읽기를 마친 후 중요하게 다가온 소리들에 대한 파악이 완료된 후 그에 맞는 음악과 소리들을 모은다. 이때 음악과 소리는 대본에 맞춰 구분된 것을 기초로 하여 그룹으로 분류하여야 하며 최대한 많은 양의 자료를 필요로 한다.

### ④ 시각적인 음향 연출 지도 제작

사운드 디자인 체계를 완성하는 하나의 방법으로 전체적인 패턴을 확인할 수 있는 과정이다. 아래와 같이 음향을 구성하는 선을 따라 작품의 전개에 중요한 의미를 가지는 지점, 전환점 그리고 갈등을 표시하며 전체 작품 속에서 중요한 의미를 가지는 요소나 장면, 사건 등을 이미지 화 할 수 있다.



〈그림 1〉 음향 연출 지도 예시

이러한 지도를 통해 전체 구성의 감정선과 장면별 전환들을 설정할 수 있고 각각의 주제들은 그것에 어울리는 음악 및 소리 속에서 지속적으로 확대될 수 있다. 또한 작품의 전체적인 구성도 같이 엮어가며

22) 앞의 책(2001), p.10.

방향들을 제시할 수 있는 시작점으로도 가능한 것으로 추후 안무가와와의 만남을 통해 안무가가 원하는 구성으로 수정 및 변경이 가능하다.

### ⑤ 안무가와와의 만남

사운드 디자이너는 지금까지 떠올리고 만들어낸 모든 사항에 대해 반드시 안무가와 공유해야 한다. 안무가에게 사운드 디자인을 통한 아이디어를 들려주고 다시 안무가의 아이디어를 경청하는 것은 꼭 필요한 절대적인 사안이다. 안무가는 작품에 통일되고 완성된 비전을 가지고 있는 유일한 사람이기 때문이다. 만약 안무가가 사운드 디자이너의 제안에 대해 확신하지 못하거나 그 아이디어를 탐탁치 않아한다면 무엇이 문제이고 무엇이 결핍되어 있는 것인지 파악하여 안무가와 상의하여 조율해야 한다. 만약 안무가로부터 구체적인 음악에 대한 지시를 받거나 혹은 악기 및 특정 음악을 사용하는 제안을 받을 때에는 그 제안의 동기와 이유를 확인하고 진행해야 한다. 왜냐하면 이로 인해 또 다른 아이디어가 창출될 가능성이 있기 때문이다.<sup>23)</sup>

### ⑥ 음향지도 만들기 - 1차

통상적으로 큐시트(Cue Sheet)라 불리는 음향지도는 음악편집자에 의해 마지막 편집이 완료되는 시점에 만들어진다. 그러나 1차적인 음향지도는 편집 전에 요구되는 구체적인 시간 안에 일어나는 음악들을 트랙으로 분리하여 구분하는 것이 아닌 각 장면마다 주제가 잘 표현되기 위해 어떠한 음악의 요소가 사용되어야 하는지 등을 표시하는 것을 의미한다.

### ⑦ 연습과정과의 동행

연습에 참여하며 사운드를 완성하는 과정으로 안무가, 무용수와 함께 의견을 주고받으면서 의사결정을 할 수 있고 이러한 제안들은 작품에 직접적인 영향을 미치는 음악의 스타일, 리듬, 속도, 다이내믹 등과 같은 요소들을 확정하며 진행할 수 있다. 이 시기는 무용작품을 완성시키는 과정으로 사운드 디자인을 결정짓는 가장 중요한 시기로서 음악의 구성과 작품의 길이 등 수정도 자주 일어나기 때문에 디자이너는 가능하면 자주 연습을 공유하는 자세를 가져야한다. 또한 무용수들의 움직임은 속도에 굉장히 민감한 영향을 받는 부분으로 음악의 수정을 요할 때 안무가의 요구가 있지 않는 이상, 속도의 변화를 함부로 수정하여도 안 된다.

### ⑧ 최종 편집 분석

작품이 어느 정도 완성 되면 최종 확정된 음악 및 소리들을 편집하기 전 과정으로 마지막으로 안무가와 협의된 음악을 최종 분석하는 과정이다. 완성된 작품과 음악의 역할이 안무가의 의견에 맞아떨어지는지, 음악의 길이와 장면 전환 등의 디테일까지 정확한 분석을 통해 마지막 최종 편집 작업을 향한 관문이라 할 수 있다.

23) 앞의 책(2001), pp.25-28.

### ⑨ 공연장 음향시설과 관련된 문제

최종 믹스를 위해 트랙을 준비할 때 작품이 시연되는 공연장의 사운드 시스템을 미리 점검하는 것이 필요하다. 전문무용극장 및 기기가 잘 설비된 공연장의 경우를 제외하고는 일반적으로 무용공연이 활성화되어 있지 않은 공연장에서 공연을 할 경우 예상하지 못한 음향의 오류를 범할 수 있기 때문이다. 특히 공연자체가 비활성화 된 지방의 경우는 더욱 열악한 음향시스템을 갖추고 있는 경우도 있기에 공연 전 필히 체크하는 것이 바람직하다. 또한 라이브로 음악이 연주되는 경우의 작품일수록 무선마이크와 같은 장비를 필수적으로 확인하여 공연 시 혼선을 줄여야 한다.

### ⑩ 음향지도 만들기 - 2차

최종 음향지도에는 모든 음향의 요소가 나열되어 재생되는 정확한 시간과 끝의 시간을 제대로 파악하며 기재하여야 한다. 또한 무음의 사용으로 작품의 길이가 일정치 않은 경우, 다음 음악이 시작되는 전환점을 무용수의 움직임이나 무대장치의 변화 등, 누구나 인지할 수 있는 신호를 기재함으로 작품에 혼선을 주지 않도록 정확히 기재한다. 특히 공연장에서 작품의 모든 요소를 총괄하는 무대감독에게 음악의 큐시트를 미리 제공하여야 하며 음향 오퍼레이터가 따로 있는 경우라 하더라도 각 스태프들에게 제공할 음향지도를 만들어야 한다.

### ⑪ 최종믹싱, 그리고 CD제작

공연직전까지 작품의 수정이 요구되는 과정을 거치며 최종 완성된 음악을 최종 편집하여 음원을 완성하는 단계이다. 마지막 믹싱을 하는 과정에는 음질의 향상을 위한 마스터링(Mastering) 작업도 필수적으로 진행한다. 간혹 예상치 못한 잡음이 연습실과는 다르게 공연장의 예민한 음향시설에 의해 나타나는 경우도 발생하기 때문이다. 또한 간혹 리허설이 진행되며 무대에서 예기치 못한 상황에 따라 약간의 수정이 요구되기도 하기 때문에 사운드 디자이너는 공연이 실행되기 직전까지 긴장의 끈을 놓아서는 안 된다.

## 2. 무용작품에 사용되는 음악의 성격에 따른 사운드 디자인의 역할

작품에 사용되는 음악은 창작의 방법 및 작품의 주제 등으로 인해 아주 다양하고 때로는 예측할 수 없는 상황으로도 나타나는 경우가 있다. 이는 창작이라는 새로움을 시도하는 무용작품의 특성상 당연한 현상이며 또한 공연예술이라는 현재성을 갖고 있는 장르이기 때문에 더욱 그러하다. 이렇듯 작품에 사용되는 음악의 성격에 따라 사운드 디자인의 역할이 다양하게 바뀔 수 있는 변수는 당연히 존재하며 이는 위에서 제시한 사운드 디자인 제작단계에 부합하지 못하는 상황을 발생시킬 수 있다.

이에 작품에 사용되는 다양한 음악의 성격 중에서 가장 많이 나타나는 방법에 따른 사운드 디자인의 역할에 대해 다음과 같은 방안으로 사운드 디자인의 역할을 수행할 수 있음을 제시한다.

### 가. 클래식음악

클래식 작품의 경우 음악도 작품에 맞는 전통음악을 사용하는 경우에는 사운드 디자인을 통한 제작을

하는 의미가 없기 때문에 ⑨-⑪번의 제작단계를 수행하면 된다.

#### 나. 작곡음악

안무가의 의뢰로 인하여 작곡을 하는 경우 작곡가는 사운드 디자이너가 해야 하는 과정을 수행함으로써 사용과정에는 해당사항이 존재하지 않는다. 간혹 사운드 디자이너가 작곡을 겸하는 경우에는 위의 제작과정과 작곡을 동반하여 진행할 수 있다.

#### 다. 기성음악

가장 많은 안무가들이 기존 기성음악을 사용하여 작품을 진행하는 경우가 많으며 이때 한 가지 음악을 사용하는 경우는 많지 않다. 이러한 경우 사운드 디자이너의 역할이 빛을 발하는 순간이다. 음악을 선별하고 편집하여 작품에 맞는 음악으로 제작하는 일련의 과정은 앞서 제시한 사운드 디자인 제작단계를 기초로 하여 수행할 수 있다.

#### 라. 효과음

간혹 구체 음악을 활용하는 작품이 시도되는 경우가 있는데 이때에는 영화에서 제시하는 사운드 디자이너의 개념과 가장 흡사한 구성으로 사운드 디자인의 기본역할로서 효과음을 제작하거나 효과음으로 극적인 효과를 도출할 수 있다.

#### 마. 현장음악

라이브 연주가 이루어지는 작품의 경우 공연장에서의 시연되는 음향의 질을 최우선으로 하여 집중적으로 관여한다. 또한 이때에도 마찬가지로 ⑨-⑪번의 제작단계를 수행하면 된다.

## IV. 결론 및 시사점

무용작품을 창작하는 과정은 타 장르의 전문분야 제작자들이 안무가를 중심으로 하여 세분화된 제작 과정을 거쳐 각각의 분야에서 작품을 완성하는 방법으로 점차 세분화 되어가고 있다. 또한 기기의 발전과 다양한 분야의 정보를 손쉽게 얻을 수 있는 요즘의 세대에는 안무가가 멀티태스킹(multitasking) 역할을 하며 다른 분야의 영역을 수확하여 작품에 안무가 본인이 원하는 방식으로 직접 구현하기도 하는 현상이 발생하기도 하다. 이런 저런 방법으로 무용작품도 다양한 방법으로 창작되고 있지만 누가 제작하느냐의 문제일 뿐, 종합공연예술의 산물로 규정되어진 무용작품은 각각의 제작 분야를 통해 독립된 양상으로 발전하고 있다. 그러나 이러한 과정에도 불구하고 무용작품의 주제 및 구성, 무용수의 움직임 등에 가장 밀접한 관계를 맺고 있는 음악분야에 있어서는 유독 독립적인 분야로 인지되지 않으며 또한 이로 인해 무용작품의 제 2의 산물인 프로그램 북에 기재되는 방법에 있어서도 각양각색으로 표기되는 것에서부터의 문제제기를 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 무용작품에 '사운드 디자인'의 개념을 도입하여 무용작품에서 무분별한 음악의 사용을 자제하

고 좀 더 체계적으로 음악을 활용할 수 있는 방안을 제시하였다.

둘째, 무용분야에는 전무한 사운드 디자인의 개념과 역할을 영화에서 사용되는 사운드 디자인 단계적인 제작방법을 대입하여 무용작품에 맞는 사운드 디자인 제작과정의 기초가 되는 방법을 도출하였다.

셋째, ‘사운드 디자인’이라는 용어의 개념 확립으로 인하여 무용작품제작에 있어 음악에 대한 인식의 변화를 촉구할 수 있다.

넷째, 무용작품에 사용되는 음악의 장르 및 안무스타일의 다양함을 기인하여 각각의 방법에 맞춰 사운드 디자이너가 임해야 하는 역할에 대해 기초적인 방안을 언급한다. 이는 이러한 연구를 바탕으로 더욱 체계적인 후속방안이 연구되어야 함을 제안한다.

다섯째, ‘편집’, ‘음악감독’, ‘음악’, ‘음악편집’, ‘작곡’, ‘사운드 디자인’ 등 출처를 분명히 밝혀야 할 프로그램 북에 공통된 단어의 사용을 개념화하였다. 연구자가 생각하는 가장 이상적인 방안으로는 ‘음악-실제 사용된 음악들을 밝히고, 사운드 디자이너-실제 음악편집과 음악 선곡을 진행한 사람’을 기재하는 방안이 가장 이상적인 음악관련 표기라고 사료된다. 이는 음악의 저작권 문제와 관련하여서도 양심적으로 음악의 출처를 밝혀야 함과 동시에 작품을 분석하며 음악을 선정하고 믹싱하는 과정을 담당한 사운드 디자이너를 표기하는 것을 의미한다.

마지막으로 무용작품에 있어 사운드 디자인이라는 새로운 장르가 개념화되고 일반화되어 이것이 음악을 전공하는 음악인들만의 관심에 대상이 아닌 무용을 전공하는 무용인들의 관심에 대상으로 전환되어 이에 따른 후속연구가 이루어져야 함을 제안한다. 또한 보편화 된 편집프로그램의 발달로 인해 젊은 안무가들일수록 직접 음악을 선곡하고 직접 음악을 편집하는 사례가 다수 나타나고 있는 상황에서 그냥 음악을 선곡하기보다는 사운드 디자인의 개념을 확립하고 방법을 터득하여 안무가 본인이 직접 사운드 디자이너가 되는 것도 하나의 방법으로 제안하며 이는 새로운 일자리 창출과 더불어 대학 내에서도 새로운 교과과정을 개발할 수 있는 방안이 되리라 판단된다.

본 연구는 무용작품에서 음악에 대한 인식을 독립적인 분야로 인식하는 방안연구의 첫 시작에 있어서 그 의미와 연구의 가치가 있으며 사운드 디자인에 대한 개념을 확립하고 독립된 제작 분야로의 방향성을 제시하는 의미로서 다양한 방안의 후속연구를 제안하며 한국 춤의 발전에도 지대한 영향을 끼칠 것이라 판단된다.

## ■ 참고문헌

- 데이비드 소넨샤인(2001). 『사운드 디자인』. 이석민(역). 서울: 커뮤니케이션북스. 2009.
- Deena Kaye, James Lebrecht(2009). *Sound and Music for The Theatre : The Art and Technique of Design*. Burlington, M: Focal Press.
- 고동훈(2014). 앰비언트 뮤직(Ambient Music)의 특징을 적용한 영상음악에서의 사운드 디자인 (Sound Design) 연구 : 영상 'Dust'의 자작곡을 중심으로. 상명대학교 문화기술대학원 석사학위 논문.
- 곽영은(2009). 한국 현대무용에 나타난 시대별 무용음악 흐름에 관한 연구. 충남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 곽영은(2018). 한국 현대 춤 작품에 나타난 음악적 성향 분석과 움직임의 관계성 연구. 충남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 곽지인(2010). HD 단편영화 <가족여행> 사운드디자인 제작연구 : 소리의 시각화에 관하여. 동국대학교 영상대학원 석사학위 논문.
- 김보배(2011). 21세기 현대무용 작품에 나타난 록음악적 사회심리 성향 연구 -Hofesh Shechter의 「Political Mother」과 Wim Vandekeybus의 「Blush」를 중심으로-. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김준기(2011). 안느 테레사 드 키어스메커(Anne Teresa De Keersmaeker)의 <Rosas Danst Rosas>에 나타난 음악적 특성에 관한 연구. 성균관대학교 일반대학원 석사학위 논문.
- 김태현(2017). 사운드 디자인 작업을 위한 감성기반 음원 검색 모델. 서울미디어대학원 대학교 석사학위 논문.
- 김혜정(2004). 20세기 현대무용 작품과 음악과의 관계에 관한 연구. 공주대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박샘(2013). 지리킬리안의 Six Dances에 나타난 음악적 특성 연구. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 변혁(2016). Danse et Musique, 무대 위의 '음악의 시각화'. 『무용예술학연구』, 60(3): 69-85.
- 손현지(2012). 음악을 이용한 무용창작작품 「Illusion」에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송진홍(2013). Vsti를 이용한 SF영상에서의 사운드 디자인과 음악제작 연구 : 자작곡 'Red Alert'을 중심으로. 상명대학교 문화기술대학원 석사학위 논문.
- 안혜원(2015). 무용음악의 언어적 측면과 역할. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 유희중(2015). 소통의 비밀! 사운드디자인. 『한국소통학회』, 10: 191-194.
- 윤유경(2010). HD단편영화 <지진>과 필름단편영화 <첫날밤>의 제작연구 : 사운드디자인 비교분석을 중심으로. 동국대학교 영상대학원 석사학위 논문.
- 이도협(2015). 사운드디자인을 이용한 리듬변형 연구 : Envelope와 Pitch를 활용한 힙합드럼의 Groove Sequencing을 중심으로. 경희대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이동환(2013). 영화의 사운드 분석을 위한 사운드디자인 요소 구분에 관한 연구. 고려대학교 언론대

학원 석사학위 논문.

- 이동환(2013). 영화 사운드디자인의 내러티브 요소 연구. 『디지털디자인학연구』, 13(4): 478-486.
- 이선민(2010). 무용작품에 나타난 음악적 특성 연구 : Mark Morris의 「Falling Down Stairs와 Trisha Brown」의 「M·O」를 중심으로. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이수연(2009). SF영화 ‘스타워즈’(1977)와 ‘월E’(2008)의 캐릭터특성에 따른 사운드디자인 비교분석 연구. 상명대학교 문화예술대학원 석사학위 논문.
- 이지선(2003). 이리킬리안의 작품 <작은 죽음>을 통한 무용동작과 음악이 서로 주고받는 영향에 관한 연구. 한국예술종합학교 예술전문사 석사학위 논문.
- 임윤선(2015). 안네 테레사 데 케어스메케르의 미니멀리즘적 작품에 나타난 무용과 음악의 관계 연구 : 《파세(Fase, 1982)》를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 임정미(2013). 플라톤의 음악론에서 본 현대무용. 『한국체육학회지』, 52(5): 78-86.
- 정희구(2007). 디지털 HD 장편 영화 <아스라이> 제작 보고서 : 디지털로 접근하는 영화 사운드 디자인. 동국대학교 영상대학원 석사학위 논문.
- 조준희(2016). 음악의 리듬 분절형태에 따른 발레동작 수행변화 연구. 세종대학교 대학원 박사학위 논문.
- 진준영(2008). 음악특성에 따른 동작 형태 변화. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 한명환(2014). 단편영화 <미스터리> 제작보고서 : 사운드 디자인을 중심으로. 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위 논문.
- 마이클 재렛(2000). 사운드 독트린 : 월터 머치와의 인터뷰. 최윤식(역). 『공연과 리뷰』, 30: 162-177.
- 『제 34회 국제현대무용제 MODAFE』(팸플렛). 서울: 아르코예술극장. (사)한국현대무용협회. 2015.
- 『제 35회 국제현대무용제 MODAFE』(팸플렛). 서울: 아르코예술극장. (사)한국현대무용협회. 2016.
- 『제 36회 국제현대무용제 MODAFE』(팸플렛). 서울: 아르코예술극장. (사)한국현대무용협회. 2017.
- 사운드 디자인. 위키백과. <[https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9\\_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/](https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EC%82%AC%EC%9A%B4%EB%93%9_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8&oldid=21411387/), 2018. 5. 24.>.

논문투고일 2019. 02. 15

심사일 2019. 02. 20

심사완료일 2019. 03. 13

## A Study to Establish a Concept of Sound Design from Dance Works

**Kwak, YoungEun**

Ph.D, Chungnam National University

In South Korea, music is not classified as one of the production areas within the process of creating dance works. Therefore, this research aims to suggest measures to conceptualize sound design by including the concept of sound design in the process of dance creation. In order to present the concept, role and production method of sound design in dance works, this research applies the step-by-step sound design method in movies, which is suggested by David Sonnenschein, among the concepts of sound design used in movies where sound design was first started to present them according to the characteristics of dance works.

In terms of the beginning of research on recognizing music as an independent area in dance works, this study has significance and research value and is expected to have significant impact on the development of South Korean dance by suggesting new measures for follow-up research on sound design.

**Keywords:** Sound design(사운드 디자인), Sound designer(사운드 디자이너), Dance works(무용작품), Production stage(제작 단계), Establish concept(개념 확립)