

흥타령 아카이브 개발*

김태은** · 김점구***

요 약

흥타령 아카이브는 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠 등 체계화된 춤의 디지털 자료를 대량 보관하는 정보 자료창고이다. 단기간에 이루어지기 힘든 연구이며 단절되기 쉬운 전통문화를 데이터베이스화 하는 의미있는 연구이다. 흥아카이브는 온라인 환경을 이용한 춤 홍보, 춤교육, 춤연구개발 및 대중화에 대한 가능성을 제시한다.

Developing an Archive for the 'Heungtaryeong'

Tae-Eun Kim** · Jeom-goo Kim***

ABSTRACT

Heungtaryeong Archive is a massive information data base warehouse which systematically stores digital dates in relation to dance, such as traditional dance, modern dance, dance sports and etc.

The Heungtaryeong Archive is a research that cannot be conducted in a short period of time, in which the dances may be forgotten.

Therefore, this is a meaningful research that the forgettable traditional culture is stored in the data base (warehouse).

'Heungtaryeong Archive in this research' presents the possibility of advertisement, education, re-research and development, and popularization of dance through on-line network system.

Key words : Digital Heung Archive

접수일 : 2010년 2월 10일; 채택일 : 2010년 3월 2일

* 본 논문은 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원 및 충남디지털문화산업진흥원의 지원에 의해 수행되었음.

** 남서울대학교 멀티미디어학과

*** 남서울대학교 컴퓨터공학과

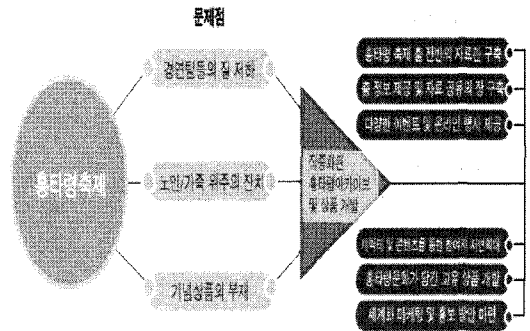
1. 서 론

홍타령 아카이브는 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠 등 춤의 디지털 자료를 대량 보관하는 자료창고로서 지속적 업데이트를 통하여 정보를 수록하여야 하기 때문에 단기간에 이루어지기 힘든 연구이며 단절되기 쉬운 전통문화를 데이터베이스화 하는 의미 있는 연구이다. 따라서 장기적인 안목으로 꾸준히 구축되어야 하며 홍타령축제의 활성화와 천안시의 관광, 홍보 사업으로 연계되는 문화상품 개발로 국가적 의미, 기여와 더불어 지역의 경제 활성화와 문화 이미지 구축을 위한 사업이 이루어져야 한다.

홍타령축제는 문화체육관광부 지정축제로 천안시의 대표 축제이다[1]. 홍타령축제는 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 힙합 등 다양한 장르의 춤을 창작하여 흥겨운 춤사위를 겨루는 경연방식의 축제로 2008년도 20만 이상의 대중이 참여한 축제이다. 이는 춤을 전문가들만이 춘다는 인식에서 벗어나 대중들이 보다 자유롭게 춤을 인식하고 모두 다함께 즐길 수 있다는 점에서 비롯되었다. 이에 따라 홍타령축제에 집중화 된 춤의 자료 및 정보 공유의 장인 홍타령 아카이브를 개발하여 더 많은 대중들이 다양한 장르의 춤을 보다 쉽게 접하고 즐기며 창작할 수 있도록 하는데 본 연구의 의미가 있다. 홍타령 아카이브에서 제공되는 춤의 영상 및 데이터를 통하여 대중들이 관심 있는 춤을 배우고 더 많은 주변인들과 더불어 함께 홍타령 축제에 참여하여 춤의 질이 높아짐과 동시에 홍타령 춤이 또 다른 춤의 장르로 인식될 수 있도록 기여 하는 것이 본 연구의 최종 목표라 할 수 있다.

춤은 문화 관광부의 홈페이지에서조차 그 비중이 적을 만큼 사회적으로 활성화 되지 못하고, 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[2]. 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 인식이 낮게 나타난다. 이 때문에 유료고객 부족 현상과 자원의 어려움이 파생되어 재정적인 어려움과 더 큰 발전을 꾀하기 힘들다. 이를 극복하기 위한 방안으로 본 연구에서는 적절한 규모와 최상의 품질을 갖춘 축제와의 연계방법과 온라인상의 DB구축과 홍보를 통하여 대중의 인식도를 높이는 사례 모형을 제시하고자 한다. (그림 1)은 홍타령 아카이브에 대한 상품 개발 및 필요성에 대한 개략도 이다.



(그림 1) 홍타령 아카이브 및 상품개발 필요성

현재 국내·외 온라인상의 춤 관련 사이트는 개인, 학교, 학원, 동아리 홈페이지 등 매우 방대한 양이 존재하고 있다. 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 필수적

이라 할 수 있다.

2. 국내외 아카이브 현황

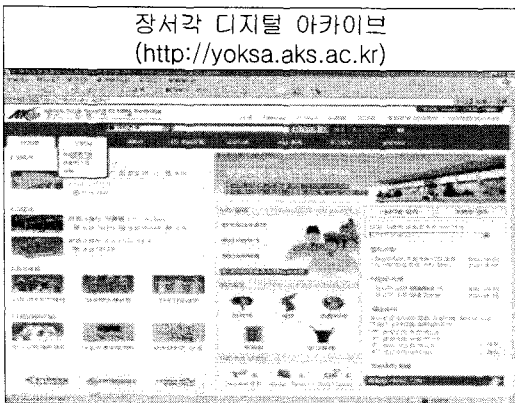
디지털 아카이브는 디지털 기술과 컴퓨터 네트워크 기술을 활용하여 기존의 역사적 회화나 귀중한 문서, 전통문화재, 공예품 등을 전자적 멀티미디어 정보로 변환하여 기록 보관하는 기본적인 개념과 더불어 첨단정보통신과 전통과학 그리고 문화를 접목한 복합디지털문화공간으로 구축하고 있다.

다양하게 시도되고 있는 국내/외 아카이브 현황은 다음과 같다.

2.1 국내 아카이브

국가적 차원에서 시행되고 있는 대표적 아카이브로 장서각 아카이브가 있으며 민간주체로 이루어지는 다양한 아카이브들이 존재하고 있다.

(그림 2)는 장서각디지털아카이브의 메인화면이다.



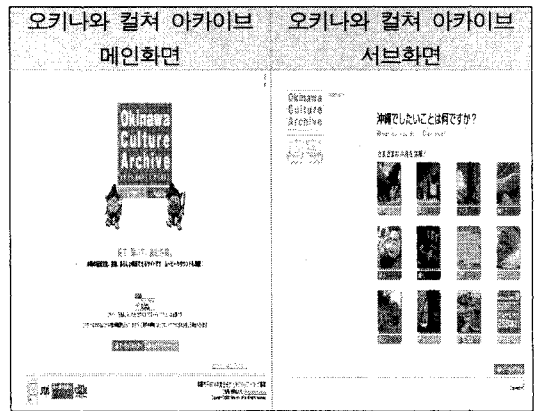
(그림 2) 장서각 디지털 아카이브

한국학중앙연구원에서 구축한 장서각 아카이브는 구 왕실이 소장했던 1만 2205종의 고서와 4557점의 고문서, 설화·민요·무가 등 22만7300분에

이르는 녹취 자료 등 다양한 한국학 관련 자료를 저장하고 있다.

2.2 국외 아카이브

국외 지역 아카이브의 대표적 사례로 오키나와 현의 '오키나와 컬처 아카이브'를 들 수 있다. (그림 3)은 오키나와 컬처아카이브의 메인화면을 나타낸다.



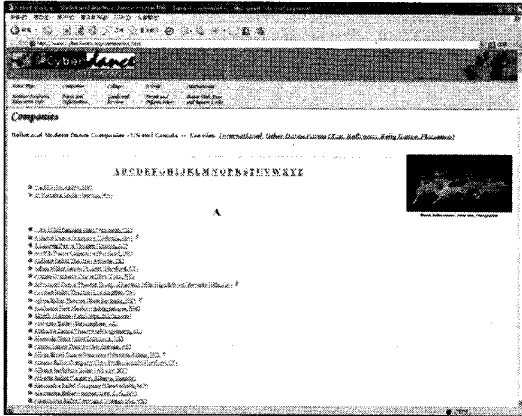
(그림 3) 오키나와 컬처아카이브 메인 화면

오키나와의 노래, 춤을 중심으로 한 전통예능을 1,749개의 디지털 콘텐츠로 정리되었었다. 지자체에서 운영하고 있는 디지털 아카이브로 내용이 매우 충실하게 꾸며져 있다. 특히 오키나와의 전통 문화를 콘텐츠별로 잘 정리 되어있고, 콘텐츠 내용이 바로 오키나와관광으로 이어질 수 있도록 구성 된것이 특징이다.

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

2000여 개가 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 4)에서는 CyberDance Homepage

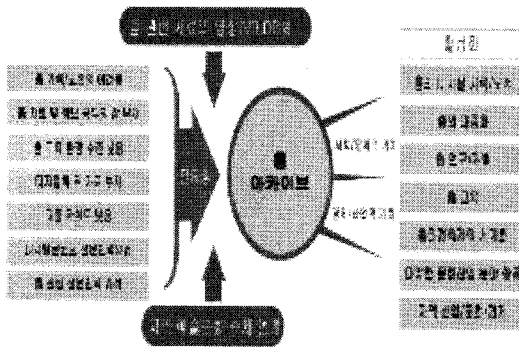
메인화면이다[3].



(그림 4) CyberDance Homepage

3. 경쟁력 확보 방안 및 차별화 전략

(그림 5)는 흥 아카이브의 개발 내용에 대한 유기적인 개략도이다.



(그림 5)

3.1 춤의 대중화를 위한 지역문화축제와의 연계 필요성

21세기의 모든 문화 예술은 대중을 위해서 대중과 함께 발전하고 있다. 이에 가장 대중적인 공연

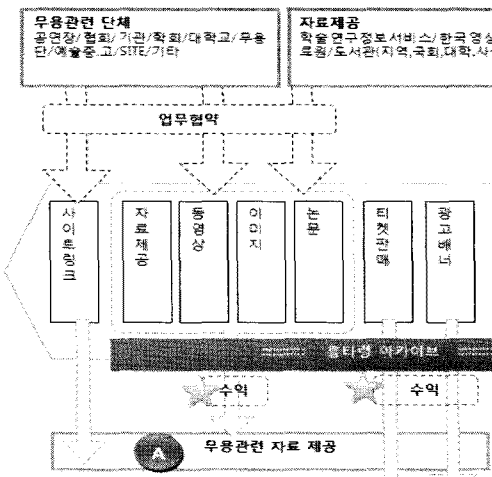
문화인 지역 예술 축제와 연계한다면 춤 대중의 저변확대에 유리하다. 춤은 종합예술로서 음악, 무대, 세트, 조명, 의상, 대중이 모두 조화를 이루어 완성되는 예술로 타장르에 비해 많은 비용이 소모된다[4]. 이에 축제와 춤이 연계한다면 축제의 공간 활용에 따른 비용절감과 축제의 국내·외 참여 인력에 의한 대중 활성화가 용이해진다. 춤 공연의 질·양적인 증가로 춤의 활성화와 수준 높은 춤 공연, 참여 작품의 증가로 인한 관광객 증가와 지역민의 의식 고취를 통하여 지역 경제, 사회·문화의 활성화 및 우리나라 관광의 국제 경쟁력을 확보하기 위해서는 고유한 문화 관광자원의 발굴 육성과 지역 특성을 살린 문화관광권의 지속적인 개발이 필요하다.

3.2 천안 흥타령 축제 활성화를 위한 춤의 연계 필요성

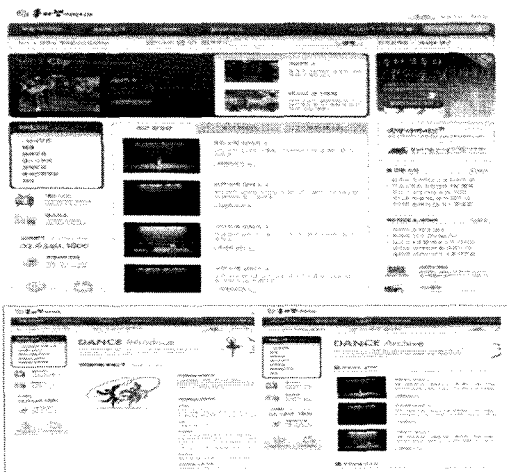
천안 흥타령 축제는 기존의 천안 삼거리 문화재 이미지를 시대적 감각에 걸맞게 수정, 보완한 축제 로 시민들의 관람 위주 소극적 참여에서 직접 참여와 체험을 통한 축제의 주인공이라는 자부심을 고취하고 축제의 브랜드화를 통한 천안의 이미지 함양과 관광마케팅 기반을 구축하고자 천안시에서 정성을 들이는 지역축제이다. 천안 지역의 고유정서가 녹아진 “흥타령 춤·노래·의상”을 주테마로 하여 “신명·감동·열정”이란 내용을 담아 흥겨움으로 표출하는 시민 참여형식의 열린 축제로써 춤경연 형식의 축제이다. 2006년 ‘문화관광축제’로 지정되었다.

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 통하

여 춤 연구 활동의 활성화와 춤 대중화 그리고 춤의 최종 결과까지 얻을 수 있는 “DANCE TOTAL PROGRAM”이 완성될 수 있다. 홍타령 축제의 우수한 작품은 디지털 기록을 통하여 홍 아카이브에 데이터베이스화 하여, 홍타령 축제의 참여 작품의 질적·양적 상승을 가져와 축제가 활성화 될 것으로 기대된다.



(그림 6) 홍타령아카이브 고도화를 위한 전체 개념도



(그림 7) 아카이브 메인 및 서브 화면

(그림 6)은 홍아카이브의 전체 개념도이다. (그림 7)은 메인 및 서브화면이다.

4. 홍아카이브구축모델에 대한 고찰

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

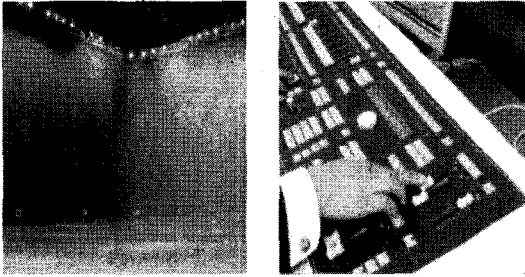
4.1 국내·외 산재되어 있는 춤 관련 자료의 데이터베이스화

춤 더불어 음원, 소품, 장소 등 춤과 관련된 자료들의 총체적으로 수집정리하여 전문가에게 지원이 가능한 데이터베이스화, 춤 관련 논문 검색을 위한 데이터베이스화 구축 및 해외 텍스트, 이미지 및 영상 자료를 처리하기 위한 데이터베이스화를 실시하였다.

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

촬영 전문인을 통하여 춤의 생생한 전달이 가능하도록 촬영하며, 3CCD STUDIO CAMERA와 런리니어 편집기의 고급 장비를 통하여 영상 콘텐츠 제작하였다. 영상미디어센터의 스튜디오와 영상 편

집 장비를 활용한 영상 촬영·편집을 하였다. (그림 8)는 영상미디어센터의 스튜디오와 영상편집 장비를 보여준다.



(그림 8) 영상미디어센터의 스튜디오와 영상편집 장비

4.3 춤 관련 상품의 종합 쇼핑물 운영

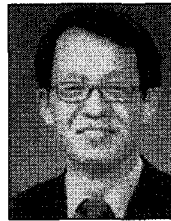
춤의 영상이나 가상현실(VR) 콘텐츠와 연계하여 그 속에 담겨진 의상이나 소품 등을 소개하고 그 자리에서 직접 그 의상과 소품 등을 구입할 수 있도록 쇼핑물을 연결하고 이를 통한 수익창출이 가능하게 구성한다. 각 장르별 춤에 관련된 모든 의상과 춤을 한데 모아서 사용자가 춤관련 물품을 구매할 때 춤관련 자료와 함께 쉽게 구매할 수 있도록 콘텐츠 물을 만든다.

5. 결 론

본 사업은 흥타령축제 활성화 및 춤 문화도시 천안 구축을 위한 흥타령아카이브의 고도화 및 흥타령 브랜드상품 개발을 통한 브랜드 마케팅에 있다. 이에 따라 세부적인 개발 및 결과물이 도출되었다. 사업의 결과는 춤기록, 보전, 흥타령아카이브 고도화, 흥이나리 브랜드 상품 개발, 홍보 마케팅 및 사업화, 학술연구, 지적재산권의 항목으로 도출되었다.

참 고 문 헌

- [1] 이덕구, “천안흥타령 축제의 개선방안에 관한 연구”, 한국문화관광연구, 제6권, 제2호, pp. 59-78, 2004.
- [2] 배수을, “문화관광축제의 무용공연 실태에 관한 연구”, 한국체육학회지, 제42권, 제4호, pp. 565-576, 2003.
- [3] Marshall McLuhan, “Computer and Dance”, 한국무용기록학회지, 창간호, pp. 187-195, 2001.
- [4] 이승미, “통계로 보는 문화산업”, 문화관광부, 문화산업정책과 한국의 축제, 성하출판, 1999.



김 태 은

중앙대학교 전기공학과 (공학사)
중앙대학교 전자공학과 (공학석사)
중앙대학교 전자공학과 (공학박사)
한국재단참여연구원

삼성전자 휴먼테크논문 대상은상수상
현재 남서울대학교 멀티미디어학과 교수
관심분야 : 멀티미디어시스템, 영상인식, 증강현실, 웹3D 처리기술



김 정 구

광운대학교 전자계산학과 (이학사)
광운대학교 전자계산학과 (이학석사)
한남대학교 컴퓨터공학과 (공학박사)
(주) 제성프로젝트 연구원

(주) 시사컴퓨터피아 인터넷사업본부장
현재 남서울대학교 컴퓨터학과 교수
관심분야 : 정보보호, 컴퓨터 네트워크, 무선통신