creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

석사학위논문

디즈니 애니메이션 『판타지아』를 응용한 음악스토리텔링 스토리북 개발

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

이 재 향

2014 년 2 월

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

디즈니 애니메이션 『판타지아』를 응용한 음악스토리텔링 스토리북 개발

지도교수 양 진 건

이 재 향

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2014 년 2 월

이재향의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____㊞__

위　　원 _____㊞__

위　　원 _____㊞__

제주대학교 사회교육대학원

2014 년 2 월

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

The Development of a Storybook as Music Storytelling

Applied Disney Animation『Fantasia』

Jaihyang Lee

(Supervised by Professor Jin Geon Yang)

2014. 2.

This Thesis has been examined and approved.

.....

Thesis director,

.....

.....

.....

Date.....

Department of Storytelling

GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION

JEJU NATIONAL UNIVERSITY

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[목 차]

국문초록 1

I. 서론 3

1. 연구 배경 및 목적 3

1)연구 배경 3

2)연구 목적 3

2. 연구 방법 및 범위 5

1)연구 방법 5

2)연구 범위와 제한점 5

II. 음악스토리텔링의 개념과 근거 6

1. 스토리텔링의 개념 6

2. 음악스토리텔링의 개념 10

3. 음악스토리텔링의 이론적 근거 12

1)음악의 내러티브 13

2)공감각(Synesthesia) 14

3)음악의 자연 모방 18

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

III. 음악스토리텔링의 사례 분석 20

1. <판타지아> 탄생 배경 20

2. <판타지아>의 역사적 가치 22

1)세계 최초의 고전음악 애니메이션 22

2)세계 최초의 판타사운드 도입 22

3)독보적인 미키마우징(Mickymousing) 기법 세계 최초 도입 23

4)애니메이션 장르를 예술적 경지로 승화시킨 기념비적 작품 23

5)세계 최초의 초대형 콘서트 영화 23

6)전세계 애니메이터들의 이정표 24

7)전후 세계인들에게 음악치료의 견인차 24

8)음악스토리텔링 대중화의 기폭제 24

3. <판타지아>의 수록곡 내러티브 분석 25

1)토카타와 푸가(Toccata & Fugue In D Minor) 26

2)호두까기 인형 조곡(The Nutcracker Suite) 27

3)마법사와 제자(The Sorcerer's Apprentice) 29

4)봄의 제전(The Rite Of Spring) 32

5)교향곡 제6번 전원 Op. 68(The Pastoral Symphony) 33

6)시간의 춤(Dance Of The Hours) 36

7)민둥산의 밤(Night On Bald Mountain) 37

8)아베마리아(Ave Maria) 38

4. <판타지아>의 파생 스토리북 사례 39

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

IV. 스토리북 개발 44

1. 스토리북 『올림푸스의 하루 제작 노트 44

1)스토리북 개발 개요 44

2)챕터별 이야기 구성 46

3)작품 개요 47

2. 개발 결과물-스토리북 『올림푸스의 하루』 49

V. 결론 85

1. 의미 85

2. 과제 87

참고문헌 91

Abstract 94

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[그림 목차]

[그림1] 스토리텔링의 영역 8

[그림2] 디즈니 스토리북 『판타지아』 표지 39

[그림3] 딤 테일러 스토리북 『판타지아』 내지 일부 40

[그림4] 스토리북 『시간의 춤』 표지, 속표지 및 내지 일부..... 41

[그림5] 피오나 개작 『마법사의 제자』 표지 및 내지 일부 42

[그림6] 호주판 『마법사의 제자』 표지 43

[그림7] 스토리북 개발과정 개요 44

[그림8] 단계별 스토리북 개발과정 45

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

【국문초록】

디즈니 애니메이션 『판타지아』를 응용한 음악스토리텔링 스토리북 개발

이 재 향

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 양 진 건

음악은 슬픈 영혼의 보약이다. (Max Wade-Matthews & Wendy Thompson, p.12.) 로버트 버턴(Robert Burton)이 그의 저서 『우울의 해부』[1] 에서 언급한 말로 음악의 정의를 잘 함축하고 있다. 이처럼 음악의 존재의미가 인간 정신에 기여하고 삶을 긍정하는 데 있다면 음악스토리텔링은 음악의 기능을 확산시키는 수단이다.

인간은 저마다 직면하는 삶의 현상에 의문을 품고 그 답을 구하면서 삶의 질을 향상시켜왔다. 오늘날 우리는 음악과 밀접한 환경에서 살면서 음악이 우리 삶과 어떤 관련이 있는지 의문을 갖게 된다. 본 논문에서는 그 답을 음악스토리텔링이라는 수단을 통해 살펴보고 연구의 결과물로 음악스토리텔링 스토리북을 개발함으로써 음악스토리텔링의 긍정적 활용방안을 제시한다. 이 과정에서 우선 핵심용어의 개념 정리와 음악스토리텔링의 요소가 되는 이론적 근거 세가지를

[1] 풍부한 인용으로 인간의 우울을 분석하여 징후, 원인, 치료법 등을 다룬 로버트 버턴의 저서. 유머러스한 기서(奇書)로 알려짐. **[네이버 지식백과]** (인명사전, 2002.1.10,)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

짚어본다. 그 중 하나는 음악 자체의 내러티브다. 음악 생성 과정에 담긴 작곡의도로부터 이야기를 찾아내거나 새로운 이야기로 재가공 되어 전달되는 것이다. 다음은 인간의 뇌 현상과 직결된 공감각 현상이다. 음악을 들으면서 일으키는 인체 내의 복합작용 중 하나이며 그로 인해 풍부한 이야기가 만들어진다. 끝으로 음악에 담긴 자연모방 요소이다. 인간의 생명활동에서 발전한 음악은 창작과정에서 환경과 행동양식, 자연현상 등을 모방해왔으며 그 모방내용을 감상자가 각자의 방식으로 다시 복원하여 가치 있는 이야기를 취해 공유하게 된다.

사례 연구로는, 대사가 없다는 점에서 음악스토리텔링 연구에 매우 매력적인 디즈니 애니메이션 <판타지아>의 창작 배경과 역사적 의의를 살피고 그 작품에 실린 8곡의 내러티브를 분석했다.

최종 연구결과물로, 움직이는 그림을 보고 이야기를 만든 스토리북, 『올림푸스의 하루』를 개발했다. 이 작업은 어린이용 그림동화로 <판타지아>의 8 개 에피소드 중 베토벤 교향곡 『전원』의 영상으로부터 스토리를 추출하고 음악을 들으면서 추가되는 상상력으로 살을 입힌 개작형식의 이야기책이다. 음악스토리텔링의 한 방법으로 시도한 이 결과물이 사회교육 차원에서 다양한 분야에 응용되길 바란다. 가정이나 공공교육현장에서의 감성교육 교재는 물론 어린이음악교육 교재개발의 모델로, 나아가 오늘날 부상하는 팟케스트에 기반한 클래식 동화방송 등에 실용화될 가능성도 기대한다.

끝으로 음악스토리텔링의 활성화를 통해 음악예술의 저변 확대에 기여하길 바라며 사회적 인식의 변화와 함께 정부, 공공기관, 기업, 학계에서의 구체적 활용방안을 위해 대한 향후 과제를 제안한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅰ. 서론

1. 연구배경 및 목적

1) 연구배경

인간은 저마다 직면하는 삶의 현상에 의문을 품고 그 답을 구하면서 삶의 질을 향상시켜왔다. 오늘날 우리는 음악과 매우 긴밀한 유대 가운데 살면서 그 원인이 무엇인지 음악이 가진 힘의 원천에 대한 의문을 갖게 된다. 이에 음악이 왜 이토록 밀접한지, 그 중요성을 재인식하여 우리 삶의 질을 높아는 데 응용 가능한 방법론으로써, 스토리텔링을 논하는 것은 의미 있는 일일 것이다.

예술이 인간의 심리적 물리적 취약점을 폭넓게 보완해 주는 도구이듯 음악 또한 개인이나 사회의 정신적 건강을 도모하는데 요긴하다. 이러한 도구로서의 가치를 누리기 위해서는 음악에 대한 지적(知的) 관심은 물론 감성적으로 느끼며 그것을 기억하고 확산시키는 일을 필요로 한다. 이를 위해 기능하는 것이 바로 음악스토리텔링이다. 그것은 음악에 대한 관심을 높이고 깊이 알게 하며 음악을 사랑하게 만드는 데 동원되는 수단이기 때문이다.

2) 연구목적

이러한 인식에서 출발한 본 논문은 다음과 같은 구체적인 목표를 지향한다. 첫째, 오늘날 일관적이지 않은 음악스토리텔링의 개념을 새로 짚어 정리한다. 인간의 삶에 스토리텔링의 역할과 비중이 커지면서 음악스토리텔링이라는 용어

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

의 사용은 늘어가고 있지만 구체적으로 무엇이 음악스토리텔링인지 제각기 다르며 규정 또한 모호하다. 이 논문에서 접근 가능한 자료조사를 통해 현재 통용되고 있는 음악스토리텔링에 대한 광의의 정의를 시도한다. 그 전초작업으로 스토리텔링의 개념부터 현재까지 정의된 것에서 나아가 새로운 관점을 제시한다.

둘째, 음악스토리텔링의 이론적 요소를 짚어본다. 음악에 담겨있는 내러티브, 청각정보인 음악이 어떻게 이미지로 시각정보화 되는지 그 힌트를 얻을 수 있는 공감각, 그리고 음악의 자연모방성을 들어 음악스토리텔링의 근거로 거론한다.

셋째, 고전음악의 시각화를 시도한 음악스토리텔링의 대표적 사례로 디즈니 애니메이션 영화 <판타지아>를 분석한다. 이 영화는 오로지 음악과 애니메이션 영상으로만 이루어져 감상자에 따라 스토리 이해에 다양한 차이를 보이는 흥미로운 작품이다.

넷째, 어린이용 이야기 그림책 형태의 스토리북을 개발한다. 디즈니 애니메이션 <판타지아>는 고전음악이라는 청각정보로부터 서사구조를 이끌어내 영상이미지로 완성한 것이다. 이를 응용하여 스토리를 재구성한 것으로 이 작품에 담긴 8곡 중 기존의 서사구조가 선명한 『전원』을 기반으로 한 동화형식의 작업이다. 이로써, 음악의 서사구조가 어떻게 가독성을 갖춘 언어정보로 변용되는지를 예시한다.

궁극적으로는 본 논문에서 얻은 결과물이 향후 음악교육 분야, 음악 치료, 광고 등의 실용음악 분야에서 음악스토리텔링의 활용 가치를 높이고 음악예술을 통해 삶의 질을 높이는 데 기여하고자 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2. 연구방법 및 범위

1) 연구방법

이 논문의 연구는 세 가지 방법을 취했다. 음악스토리텔링에 관련된 이론적 개괄, 사례분석, 그리고 음악스토리텔링의 창작모델로서의 스토리북 개발이다. 언급되는 핵심용어들의 정의는 현재 통용되거나 일반화된 사전적 풀이를 그대로 빌어 쓰지 않고 연구자의 견해를 보태 새롭게 정리했으며, 사례 분석에 있어서는 대다수 연대기적 서술 자료로부터 헤쳐 모아 연구자 임의로 분류 정리했다. <판타지아>의 수록곡 내러티브 분석은 스토리북 창작의 원형이 될 전초작업이므로 가능한 상세하게 다루었다.

연구 결과물로 창작한 동화형식의 스토리북은 영화에 담긴 기존 내러티브에 근거하여 음악을 듣고 생긴 상상력을 보태 스토리를 입힌 작업이다. 이 과정에서 제작노트를 따로 만들어 스토리북 개발과정을 개괄한 도표로 처리했으며 챕터별 이야기 구성을 요약하고 작품 개요를 덧붙였다.

2) 연구범위와 제한점

이 논문에서 거론된 음악은 음악일반의 통칭이 아니라 고전음악에 국한하며 음악전공자의 논문이 아니므로 악보를 제시하지 않았다. 사례 연구로는 디즈니 애니메이션 <판타지아> 1940년판에 수록된 8곡 전곡을 분석했다. 스토리북 창작은 그 중 베토벤의 교향곡『전원』을 응용했다. 이는 순수한 창작품이라기보다 연구 모형을 제시하는 것이므로 각 페이지에 사용된 일러스트는 디즈니의 애니메이션을 차용했다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Ⅱ. 음악스토리텔링의 개념과 근거

1. 스토리텔링의 개념

광의의 스토리텔링이란 이야기(story)전달하기(telling), 즉 소통하고자 하는 핵심정보에 설득력을 높이는 가공을 거쳐 수용자에게 전하는 일이다. 이는 숨쉬기에 버금 하는 인류의 생존과 직결된 생명현상으로서 의식주를 해결하고 지탱하는 절대적 수단이기도 하다. 스토리텔링의 본질은 생존을 위한 의사표현을 포함해 자기 자신의 존재감을 드러내며 타인에게 다가가거나 이끌리도록 하는 생존방식이다. 협의로 정의하자면 다양한 목적을 갖고 그것을 달성하기 위해 힘을 갖춘 재미있고 의미 있는 이야기를 만들어 전달하는 일, 즉 **그럴듯하게 지어낸 이야기를 솔깃하게 전하는 일**로 압축할 수 있다.

세간에서는 지동설(地動說)을 패러디한 신조어로 설동설(說動說)이 큰 설득력을 얻고 있다. 세상은 이야기를 중심으로 돈다는 뜻으로 그만큼 사람들은 이야기를 좋아하며 그것에 영향을 받으며 이야기에 의해서 세상의 역사가 이어지고 있음을 집약한 말이다. 인간은 이야기를 통해 의미를 부여하고 그 인과관계를 헤아려 교훈을 찾아 삶에 반영하기도 하며 감정을 공유하면서 살아간다. 한편, 이야기는 사회적 동물인 인간에게 있어서 강한 파급력과 전염성을 발휘해 왔다. 문명의 발달 이전 지리적으로 고립된 생활을 하던 원시시대부터 사회가 더 복잡해진 현대에 이르기까지 구성원 간의 정보 교류뿐만 아니라 그것의 확산을 위해

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이야기를 사용해 왔다. 정보 습득은 물론 대인관계에 중요한 도구로서 진화 과정에서 이야기를 주고 받는 성향이 존속 강화되었다고 할 수 있다. 이 근저에는 우리 조상들이 좋은 것이듯 나쁜 것이든 사건이 왜 발생했는지 이해할 필요 때문이었으며 불확실한 미래의 대비, 또는 미지로 인한 취약점 보완 등이 늘 절실했다. 미지와 미스테리는 정신을 근질거림이다. 우리 뇌는 그 근질거림을 해소하고자 호기심이 강화되었으며 타자세계에 관여하는 성향이 키워졌다. 그로 인해 타당하고 합리적인 소통을 통해 그럼직하게 납득, 수긍하게 하는 스토리텔링을 확산시켜왔다. (다이앤 애커먼, 105쪽 참조)

카이스트의 정재승 박사는 우리 인간이 이야기를 좋아하는 이유를 과학적으로 설명한 바 있는데 그 비밀은 우리 인체, 즉 뇌의 작용에 있다고 보았다.[2] 뇌의 측두엽에는 이야기 저장영역(Episodic-memory region)이 존재하며 이는 단순 정보 저장영역과 확연히 구별된다. 이로 인해 이야기는 지식 축적의 핵심이며 중요한 정보는 이야기 형태로 저장된다. 그 예로 외국어 습득에 있어 단순한 단어암기보다 문장째 외우거나 문단 내 맥락과 함께 문장을 암기하면 그 기억효과가 오래 지속되는 것을 들 수 있다. 인간에게 있어 단순 정보보다 이야기로 치환된 기억의 지속성이 훨씬 높을 뿐만 아니라 공감과 확산효과도 크기 때문이다. 이렇듯 사람과 사람 사이의 존재인 인간이 타인에게 어떤 형태로든 영향을 주고받고 살아가면서 자신을 어필하고 설득하는데 있어서 보다 인상적인 이야기하기, 창조적인 스토리텔링의 가치는 더욱 뚜렷이 부각되고 있는 현실이다.

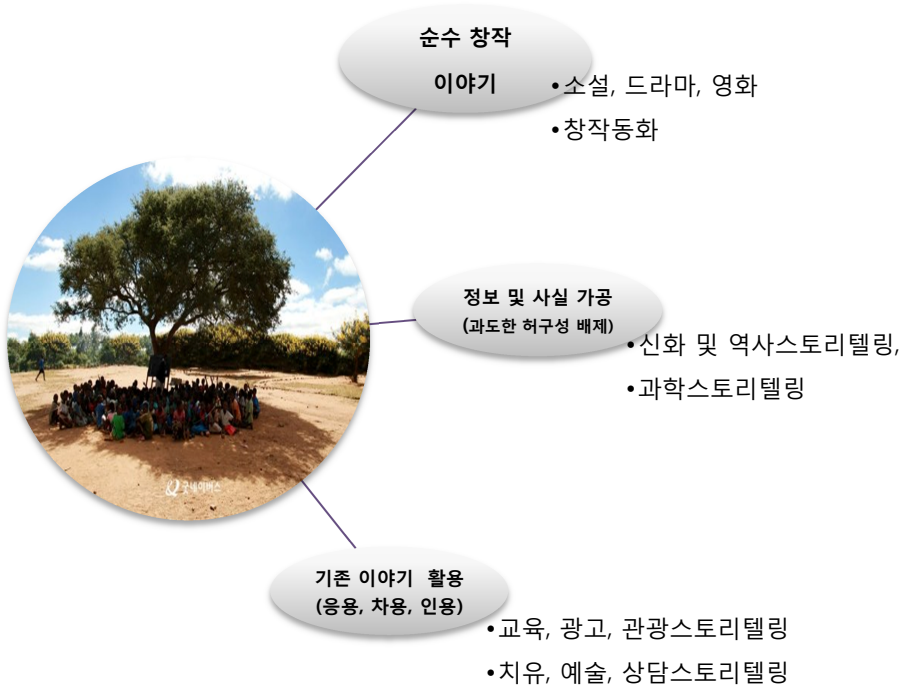
현대에 와서는 순수예술로서의 이야기 창작은 물론, 산업사회에 필요한 경

---

[2]삼성경제연구소 온라인강의 SERICEO 중 <과학콘서트>, KAIST 정재승박사 2009.11.26일자 http://www.sericeo.org/Media/newviewer/default_df.html?p_menu=0433&p_seq=2009111 90001&p_menucd=undefined&p_x=5&p_y=46&p_main=http://www.sericeo.org/search/ceoSrchL.html?cu=amFpaHlhbmcxMDAx&kw=%C1%A4%C0%E7%BD%C2

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제 가치를 지닌 이야기를 전달하는 효과적인 커뮤니케이션 방법으로 활용되면서 빠르게 일반화되고 있다. 이때 스토리텔링이라는 용어의 확장은 매체의 특성에 따라 다양하게 발현되고 있다. 그 예로 공간, 광고, 예술, 상담, 역사, 치유 등에 스토리텔링이 합쳐져 무한 증식되고 있으며 이때 스토리텔링은 아래 그림과 같이 목적에 맞게 사실이나 정보를 가공하거나 기존의 이야기를 재 인용하여 전달력을 높임으로써 그 가치를 얻게 된다.



[그림1] 스토리텔링의 영역

세상의 많은 정보와 이야기들을 자신의 의도에 따라 재가공하여 전달하는 측면에서 스토리텔링은 그 본질상 다음과 같이 요리에 비교할 수 있겠다.

누 가	**화자 / Storyteller**	**요리사**
누구에게	**청자 / Audience**	**취식자**
무엇을	**주제 / Objec t**	**재 료**
어떻게	**기법 / Methods**	**요리법**

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

즉, 좋은 스토리텔링은 훌륭한 요리와 같다. 매개수단이 언어일 때는 강의, 연설, 상담, 대담, 구연동화 등이 있고 글이나 이미지를 사용하는 다감각 매체, 또는 조형물이나 공간으로도 가능한 개념이다. 따라서 성공적인 스토리텔링 포인트를 요리의 핵심 요소에 견주어 아래와 같이 요약할 수 있다.

요리 포인트	**스토리텔링 포인트**
맞춤 요리	청자 분석 및 연구 + 주제에 대한 애정 대기설법, 즉 수용자를 파악해 눈높이에 맞춰 연관성 고려
양질의 재료	가치 있는 메시지와 적절한 스토리 재료 선택
한입 크기	청자의 관심 지속성(attention span)을 고려해서 전달내용 크기 재단 효과적 전달을 위한 챕터 및 단락 나누기.
간 맞춤	정보의 희소가치와 전문성의 난이도 조절 지나치게 평이하면 너무 싱거움
적정 양념	알맞은 문체, 어휘선정과 적절한 수사법 구사 → 이상적 배합
상차림	**스타일리쉬하게 담아내기 – 적절한 그릇, 간격 보조 소품 등…** 명료한 두서, 일목요연함, 알맞은 전달 매체 선정 → 전달력 높일 것

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2. 음악스토리텔링의 개념

음악스토리텔링(Music storytelling)이란 음악(music)과 관련된 모든 스토리텔링(storytelling)이다. 즉 재미있고 의미 있는 이야기 속에 그 핵심으로 음악이 차지하는 경우를 말한다. 음악이 인간정신에 기여하고 삶을 긍정하는 데 매우 가치 있는 예술이라면 음악스토리텔링은 청각으로 인지되는 음악에 보다 풍부한 해석을 곁들여 음악관심사를 확대재생산하며 음악을 사랑하게 만드는 도구이자 수단이다. 예술은 늘 변화하는 삶에서 인생의 중요한 순간을 붙잡아두려는 의지에서 출발하여 감상자에게 전달된다. (알랭 드 보통 & 존 암스트롱, 8 쪽. 참조) 음악 또한 인간이 시간의 흐름에 취약하다는 불안한 자각에서 시작하여 망각에의 저항으로 작곡자의 순간적인 영감을 소리형태로 완성된 예술이다. 음악스토리텔링이란 파급력 강한 수단이자 기억 지속력을 높여주는 장치인 **스토리텔링에 음악이 더해지는 일**로 정의할 수 있다. 오늘날 음악스토리텔링이라는 범주 내에서 실용화되고 있는 매우 다양하며 사용자의 필요에 따라 저마다 다르게 사용하고 있다. 이는 동일한 용도나 목적을 띠고 있으면서도 개별적으로 각자 만들어 활용하게 되면서 그 용어의 선택은 임의로 이루어지기 때문에 발생한 현상이다. 앞으로도 점차 가중될 이러한 혼선을 피하기 위해서는 음악스토리텔링협회 등, 국제적인 기구가 마련되어 용어나 개념정리도 이루어 져야 할 일이다. 다음은 온라인 상에서 파악된 영어권내 음악스토리텔링 관련 사이트이다. 다양한 개념으로 스토리텔링과 음악이 묶여져 특정한 목적을 띤 커뮤니케이션 양식으로 구체적인 의미와 용도는 매우 개별적으로 사용되고 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[A] storytelling through music [음악을 통한 스토리텔링][3)]

의도한 스토리텔링을 함에 있어서 음악을 활용

[B] music-storytelling [음악스토리텔링][4)]

음악감상을 통해 음악에 담긴 내러티브를 내용으로 하는 제반 스토리텔링

[C] storytelling about music [음악에 관한 스토리텔링][5)]

음악해설, 토론회 등을 통해 음악에 관련된 정보와 해당 스토리 공유

[D] storytelling with music [음악과 함께하는 스토리텔링][6)]

주로 고전음악의 이해를 돕는 해설과 창작 스토리로 구성

[E] Music in storytelling [스토리텔링에 있어서의 음악][7)]

효과적인 스토리텔링을 돕기 위해 동원되는 음악

[F]music as storytelling [스토리텔링으로서의 음악][8)]

작곡 포함, 음악에 이야기 전달요소를 담고 있는 음악 활동

여기서 파악된 음악스토리텔링이란 음악으로부터 얻는 이점을 누리고 공유하는데 동원되는 음악관련 스토리를 텔링하는 일이다. 뿐만 아니라 스토리텔링을 하는데 있어서 음악이 활용되는 경우, 그리고 창작(작곡)을 포함하여 음악활동을 하는데 있어서 스토리텔링이 수반되는 경우까지 모두 아우르고 있다.

---

3) http://caitlinnicoll.wordpress.com/2011/08/03/storytelling-through-music/

4) http://www.allegro-music.com/storytelling.asp

5) http://www.statesman.com/news/entertainment/arts-theater/the-soundtrack-series-storytelling-about-music-tol/nYX8N/

6) http://www.childrens-music.org/childrens-music/storytelling.htm

7) http://www.artofstorytellingshow.com/category/music-in-storytelling/

8) http://www.slideshare.net/xendlesseyesx/music-as-storytelling

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3. 음악스토리텔링의 이론적 근거

"음악을 들으면 순식간에 영혼이 고조된다. 그것은 우리 내부의 기도하는 정신, 열정, 사랑을 일깨운다. 또한 마음을 정화시키며 더 영리하게 만들어준다. 음악은 춤과 노래로써 우울한 기분을 달래준다. 우리 내부의 어린아이 같은 천진함, 수사 같은 성스러움, 양치기소년 같은 쾌활함을 자극하며 모든 인간의 내부에 존재하는 영웅성을 자극하여 고난을 이길 수 있게 한다. 음악은 신성한 장소로서 우주의 장엄함을 느낄 수 있는 신전 같으며 동시에 어느 누구도 그 속에 깊이 숨겨진 비밀을 알아낼 수 없을 정도로 단순하지만 은밀한 오두막집 같다. 땅과 하늘의 소리이며 심장 고동 소리에서부터 솟아오르는 상상력까지... 이것을 재료로 하여 결국에는 삶과 꿈, 영혼과 별들이 현상을 이루게 되는 것이다."(돈 캠벨, 5~6쪽) 이는 인간의 삶에 음악이 얼마나 밀접하게 작용하는지에 관하여 잘 기술된 것으로 음악스토리텔링이 음악의 역할을 강화 보조하는 수단인 만큼 음악의 중요성을 바로 인식하고 하고자 인용했다.

이러한 음악은 창작과정부터 연주를 거쳐 감상자에 이르기까지 이야기요소는 끊임없이 생멸하며 그것의 확대 재생산 과정에 음악스토리텔링이 존재한다. 이 절에서는 음악스토리텔링의 이론적 근거가 되는 요소를 살펴 음악의 내용을 풍부하게 전달하거나 확산효과를 불러일으켜 공유하게 되고 공감을 나누게 하는 요소가 과연 무엇인가에 대한 답을 구하고자 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1)음악의 내러티브

내러티브란 이야기, 또는 이야기로 표현되는 일체의 서사구조를 말한다. 오늘날 이와 유사하게 사용되는 스토리텔링은 말이나 글, 또는 특정 매체를 빌어 표현되는 것이지만 내러티브는 말이나 글 이외의 장치, 암시까지도 내포한 개념이다. 즉 스토리텔링은 어떻게 이야기를 전달하는가의 행위방식(doing)에, 내러티브는 무엇을 담고 있느냐의 이야기 존재내용(being)에 가깝다 하겠다. 따라서 음악스토리텔링은 음악에 내포된 내러티브의 외면화하기로 볼 수 있다.

음악의 기원을 원시시대 생활기반이었던 사냥, 전쟁에 두기도 하지만 음악이 인간정신의 산물로서 미적 요소를 담는 것은 종교에서 비롯되었다는 설이 지배적이다. 초기음악은 불완전한 인간 스스로에 대한 자각에서 출발해 완전성을 갖춘 신성에의 추구와 염원이 담긴, 경건하고 고결한 가치를 담은 종교음악으로 발전해 왔다. 시대에 따라 세계를 이해하는 방식도 변하면서 음악 역시 인간의 자유로운 정신세계를 표현하는 감성적 예술로 변하게 된다.

르네상스 이후 예술의 최대가치를 신의 모방에서 벗어나 사상과 감정의 자유로운 표현에 두면서 음악에도 다채로운 내러티브가 담기기 시작했다. 대표적인 예로 작곡가 베를리오즈 활동 당시 콩쿨대회에서는 지정된 시나 문학작품을 얼마나 훌륭하게 음악으로 옮기는지 여부로 평가했다. (베를리오즈, 132쪽. 참조) 이것은 음악에 담기는 내러티브의 중요성에 대한 단서가 된다. 그 후에도 음악은 인간과 세계에 대한 이해의 폭을 확장시키는 예술로 보편화되었으며 그 주제는 결국 인간의 삶이다. 여기서 음악에 반영된 내러티브의 비중이 커지게 되었으며 바로 이 점이 음악스토리텔링이 꽃필 수 있는 토양이 되었다.

음악에도 언어처럼 일련의 문법이 있다. 이 같은 음악언어(Harmonics)를 언급한 사람은 레너드 번스타인(Leonard Bernstein)이다. (정다영, 37쪽. 참조)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

그는 모교 하버드대학에서의 강의를 통해 음악을 촘스키의 언어학에 비유한 명저를 남겼다. 그는 음악에도 내재적인 보편문법(a musico-linguistic universal, the built-in preordained universal)이 있다고 보았으며 음악언어란 어떤 표현하고자 하는 것들이 인류공통의 표현양식을 빌어 그러한 형태로 음악에 담겨있음을 의미하는 것이다. 번스타인은 자신의 이름을 걸고 진행한 TV프로 <청소년 음악회>에서 음악의 가치나 의미가 음악 자체에 있다는 것을 다양한 방법으로 설명했다. 어떤 곡이 사람들로 하여금 흥분을 느끼게 하는 요소가 리듬, 가락, 연주 방식 등의 음악적 이유라는 것을 확인시켜 주었다. 제목을 숨긴 리하르트 슈트라우스의 『돈키호테』에 자신이 지어낸 <슈퍼맨의 죄수 구출작전> 이야기를 그럴듯하게 짜맞춰 들려주면서 음악 자체 내에는 어떤 이야기 요소가 있으며 그것은 감상자 각각 자신의 방식으로 풀어갈 수 있다는 것을 역설했다. (전유진, 20쪽. 참조) 이 사례는 감상자에 따라 음악 문법의 풀이에 다양성과 유사성의 공존을 보여준 것이다. 당초 작곡가가 담고자 의도한 것은 물론, 감상자가 음악으로부터 취할 수 있는 다양성과 유사성이 이야기로 담긴 상태를 음악적내러티브라 할 수 있다. 본 논문 사례의 <마법사의 제자>, <전원>, <호두까기 인형>, 은 작곡자의 의도에 의해 악곡 자체에 명료한 내러티브가 있었으며 그 중 <전원>과 <호두까기 인형>은 디즈니의 상상력으로 각색한 스토리텔링이다.

2) 공감각 (Synesthesia)

음악을 들을 때 시냇물이 있는 풍경이 펼쳐지거나 색상이 강렬한 어떤 것이 이야기를 물고 끝없이 이어지거나 하는 것을 경험한다. 의자에 깊숙이 몸을 묻고 눈을 감은 채 음악에 심취해 있다 보면 어떤 심연 속을 유영하는 상상이나 어떤 연상작용 같은 것을 유발한다. 청각을 사용하면서도 시각적 연상이 가능하

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

며 어떤 이미지를 보면서 소리와 냄새를 느끼기도 한다. 이러한 일들은 감상자의 상상력이나 앞선 경험, 지식, 감성, 감각 등과 매우 밀접하다.

음악은 청감각에 의해서만 감지되는 예술이 아니다. 청감각에 의존하는 음향학적 해석만으로는 음악을 통해 체험되는 무수한 경험을 반영할 수 없으며, 감상자의 음악경험을 제대로 서술하기 어렵다. 음악을 통해 떠올릴 수 있는 이미지는 무한하며, 감상자의 음악적 소양과 정서상태에 따라 펼쳐지는 상상력의 편차 역시 언어라는 제한된 기호 체계로 해명하는 데는 한계가 있다. 음악의 이러한 요소에 주목한 학자와 예술가, 비평가들에 의해 많은 연구가 있어왔다.

주커칸들(Viktor Zuckerkandl)[9]에 의하면 음악적 경험이란 청각적 경험과 시각적 경험이 같은 실재에 속하며, 음의 운동과 사람의 운동이 같은 활동 범위 내에서 일어난다고 하였다. 그는 시각과 청각이 모두 공간을 경험한다고 전제한 후, 눈의 공간 경험은 나를 배제하는 공간 속에서 나에게 공간을 열어놓기 때문에 분리경험이며, 귀의 공간 경험은 나를 참여시키는 공간 속에서 나에게 공간을 열어놓으므로 관계 경험이라고 하였다. 음악적 경험이란 운동, 시간, 공간의 근본적인 경험을 모두 포함하는 것으로, 음악교육 방법론에 있어서도 음악적 경험을 청각에 국한시키지 않고 청각 경험과 동시에 시각과 운동 감각을 이용하고 있는 것도 이러한 맥락에서다. (염재숙, 2쪽. 참조.)

공감각(synesthesia)은 그리스어 syn(함께) + aisthanesthai(지각하다)의 합성어이며 동시에 일어나는 감각적 인식으로 정의 내릴 수 있다. 하나의 감각자극이 다른 감각의 신상을 동시에 일어나게 하는 현상, 상이한 감각

9) 비엔나대학에서 음악이론 박사학위를 받고 지휘자로도 활동함. 미국에서 음악교수로 활동하며 작곡가들에 의해 사용되어온 음언어의 성격, 구조, 의미를 다루었다. 저서『음악이란 무엇인가』, 『소리와 성징:음악과 외부의 세계』 등이 있으며 음악에 있어서의 창작과정을 연구했다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

영역에서 발생되는 여러 가지 감각들이 서로 상응하는 통합현상을 말하는 것이다. 이렇게 감각들 사이의 상응관계뿐만 아니라 감동의 동시성 또는 이중적 감각성을 나타낼 수도 있다. (염재숙, 9쪽. 참조.)

이러한 공감각 작용의 대표적 현상으로 색청능력(colored hearing)[10]을 들 수 있다. 이는 음악을 들으면서 음색, 음높이 등의 지각이 특정한 색채와 연관을 가진다는 것으로 지금까지 활발한 연구가 있었다. 대표적인 예로, 다양한 문화권의 2,000가지 공감각에 대한 조사 결과 소리에 대응하는 색깔 표현에 많은 유사점을 보여주었다. 예컨대 낮은 소리를 어두운 색깔과, 높은 소리를 밝은 색깔과 연결하는 현상이다. 개인차가 있지만 감각마다 어느 정도의 공감각이 내재되어 있다. (Diane Ackerman, p. 290.) 음악을 감상한 후 색채나 도형으로 감상 경험을 표현하는 경우가 있는데, 이는 다양한 이미지의 도움을 받아 추상적인 음악을 좀 더 구체적으로 이해하려는 의도에서 비롯된 것이다.

낭만주의나 상징주의 예술가들은 공감각의 법칙을 탐구하는데 몰두했다. (곰브리치, 340~341쪽. 참조.) 『반주가 딸린 중심』[11]등을 그린 현대화가 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)[12]는 색채가 지니고 있는 음악적인 힘을

---

10) 음을 들으면, 음에 수반해서 색채적 직관(直觀)이 나타나는 반응. 공감각(共感覺)의 일종으로 청각과 시각의 반응적 미분화(未分化)에 의한 것으로 짐작된다. 음과 그에 따라 생기는 색감 사이의 관계는 감각의 공통성에 기초를 두는데, 과거의 경험에 의해 조건부의 영향도 나타난다. **[네이버 지식백과]**(파퓰러음악용어사전, 클래식음악용어사전, 2002.1.28, 삼호뮤직)

11) 바실리 칸딘스키의 대표적인 그림. 선명한 색채를 자유롭고 역동적으로 구사하며 추상표현주의를 관철한 뒤 후반에는 기하학적 형태에 의한 구성적 양식으로 전환하며 서양미술사에 독보적 족적을 남겼다.

12)모스크바대에서 법학, 경제학 수학. 성공적인 법학자였던 그는 모네의 그림을 보고 깊은 감명을 받아 화가가 됨. 추상회화의 선구자로서 대상의 구체적인 재현에서 이탈, 선명한 색채로써 음악적이고 다이내믹한 추상표현을 구현했으며 추상미술이 우리에게 주는 감동을 음악에 비유해 설명했다. “색채는 건반, 눈은 공이, 영혼은 현이 있는 피아노이다. 예술가는 영혼의 울림을 만들어내기 위해 건반 하나하나를 누르는 손이다.” 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 『점 · 선 · 면』 등의 저술도 남겼다.**[네이버지식백과]** (두산백과)요약

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

설명하면서 붉은색은 불꽃과 관련된 유사한 감각을 유발하고, 레몬을 연상시키는 노란색은 신 맛을 떠올리게 하듯, 시각적 요소와 청각적 요소의 교류 역시 같은 선상에서 이해할 수 있음을 주장했다. 이러한 감각의 동시작용의 다른 예를 다음과 같이 들고 있다. 노랑색은 고음, 어두운 진홍색은 저음으로 표현되며, 붉은 빛은 심장을 자극하여 흥분시키는 반면, 푸른빛은 일시적인 마비 현상을 일으키는 것 등이다. (칸딘스키, 54~55쪽. 참조)

이와 같은 공감각현상은 생존본능에서 비롯되었다고 볼 수 있다. 인간의 뇌는 가능한 한 여러 감각을 통해 접수되는 정보를 다 활용하여 하나의 장면에 대한 지각을 형성한다. 청각체계가 무언가를 감지하면 시각영역을 활성화하여 그 소리를 내는 물체가 어떻게 생겼는지 최대한 상상력을 동원하여 추리하려 든다. 우리는 어떤 동작이 유발하는 소리를 들었을 때 똑 같은 동작을 볼 것이라 예상한다. 장면과 소리가 동일한 사건에서 발생하게 때문이다. 음악을 듣는 우리 뇌는 사람 혹은 사물의 동작으로 인식하게 되면서 그와 어울리는 시각적 이미지를 기대하는 것은 바로 이러한 현상에서 기인한다.

지금까지 살펴본 공감각 개념은 음악스토리텔링에 있어서 다양하게 작용되고 있다. 음악이 그토록 개별적으로 정서에 영향을 주는 것은 바로 이 공감각 작용의 개인차에 때문이라 볼 수 있다. 이로 인해 같은 음악에 대한 상호 교감이나 이견을 교환함으로써 타인과 세계에 대한 이해를 넓히게 되며 인간의 삶을 보다 풍요롭게 한다 할 것이다. 이것이 바로 음악스토리텔링에 있어서 공감각이 중요한 이유다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3)음악의 자연 모방

음악스토리텔링을 가능하게 하는 이론 중 더 꼽을 수 있는 것으로 음악의 자연모방적 요소를 들 수 있다. 이 개념은 사냥과 전쟁에서 중요한 기능을 담당하던 원시시대에 음악부터 그 기원을 찾을 수 있지만 거기에 국한된 것이 아니라 오늘날 현대인에게도 여전히 유효한 개념이다. 신경 생물학자이면서 인지과학 분야에 새로운 관점을 제시하고 있는 마크 첸기지(Mark Changizi)는 그의 저서『자연모방, Harnessed』에서 언어와 음악을 습득하고 수용할 수 있도록 인간의 뇌가 진화해 온 것이 아니라 역으로 언어와 음악이 인간의 뇌에 맞게 진화 발전해 왔다고 주장했다. 그 과정에서 음악이 인간의 동작과 자연을 흉내 내었음을 다양한 관점에서 근거를 가지고 강조했다. (마크 챈키지, 참조) 음악을 들을 때 음악 그 자체에서 새소리와 물소리 바람소리라든가 천둥번개 소리를 감지하거나 혹은 어깨춤이 절로 난다든가 발을 구르고 팔을 뻗고 싶은 충동을 느낀다. 이것은 작곡자가 곡을 창작할 때 자연 현상을 악기로 대신 재현하고자 하는 의도가 담겨서 감상자의 귀에도 그렇게 들리는 것이다. 또 어떤 음악은 우리의 정서체계에 정확히 내리는 지시 같아서 마치 누군가의 지휘를 받는 듯 음악에 딱딱 맞춰 움직여야 할 것 같은 느낌을 받기도 한다. 그 대표적인 예로 어떤 일의 시작을 알리는 팡파레(Fanfare)나 춤곡이 있다. 이런 음악은 인간의 동작을 흉내 낸 것으로 그것을 듣는 인간에게 투사되어 다시 흉내 내도록 하는 힘이 있다. 이 점이 바로 음악이 우리를 동작하게 하는 이유를 설명하는 좋은 예이다. 한편 또 다른 관점에서 이 이론을 뒷받침하는 용어로 귀벌레(Earworm)라는 것이 있다. 이것은 귓전을 맴돌며 떠나지 않는 곡을 일컫는 말로 어떤 음악이 뇌에 잘 들어맞아서 뇌가 그것을 쉽게 기억하며 쉽게

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

재생하는 증상을 말한다. 귀벌레의 가장 큰 특징은 율동적이라는 점이다. 이는 인간이 동작하는 소리와 맞아떨어지기 때문이며 음악이 신체의 운동을 담당하는 프로그램과 함께 묶일 때 뇌에서 더 중요하게 취급되기 때문이다. (마크 챈키지, 124 쪽. 참조)

음악의 구성 요소 중에서 음량, 음높이, 빠르기, 리듬은 인간의 동작에서 발생하는 소리의 패턴과 매우 유사하다. 심장의 박동소리를 반영해 크고 작은 북으로 재현하는 타악기의 박자라든가, 속도를 나타내는 음악용어로 쓰이는 안단테(천천히 걷듯),아다지오(침착하게 느린 속도),비바체(발랄하게 빠른 속도) 등에서 보여지듯 인간의 걸음걸이나 동작에서 차용한 것이다. 한편 음악은 사물이나 인간의 동작에서 유발되는 소리와 마찬가지로 어떤 특정도구를 때리고 비비며 울리는 과정에서 소리를 유발한다. 아울러 악기의 소리가 사물에서 나는 소리는 물론 인간의 언어 발성 구조와도 상통하는 점을 다음과 같다.

사물/동작	악기	음성
때리기	타악기	파열음
비비기	현악기	마찰음
울리기	관악기	비 음

여기서 음악이 사물에서 나는 소리의 기원을 흉내 내어 음악적 소리를 만들게 되었으며 그 소리에 인간의 감정을 실어내는 과정으로 진화했음을 알 수 있다. 음악의 창작 모티브는 인간의 동작과 자연에서 따 온 것이며 인간의 뇌가 명료하게 받아들이는 적절한 코드를 찾는 과정을 통해 음악예술의 발전이 이루어졌다. 이것이 음악의 자연모방설의 요체이다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

III. 음악스토리텔링 대표 사례 분석

1. <판타지아> 탄생 배경

애니메이션(Animation)이라는 말은 정신 혹은 생명의 숨결을 뜻하는 라틴어 anima에서 왔으며 생명 없는 물체에 생명을 불어 넣거나, 생명을 창조한다는 의미로 움직임이 없는 그림에 인위적으로 생명을 불어 넣어 움직이는 동적인 그림으로 살려내는 것이다. 정지된 이미지를 연속적으로 배열함으로써 운동공상을 창조하는 동영상 작업을 총칭하며 현대에 와서는 필름이나 테이프 등 영상 매체를 통하여 인위적인 대상의 움직임을 표현한 결과물을 의미한다. (한창완, 17쪽. 참조)

애니메이션을 처음으로 고안한 영국의 수학자 윌리엄 조지 호너(William George Horner)이다. 그 후 등장한 뤼미에르 형제(Lumière Brothers)의 시네마토그라프(cinematographe)[13]기술에 힘입어 탄생한 영화라는 예술 장르의 실험적인 기법을 도입하면서 애니메이션은 새로운 전기를 맞게 된다. 한편, 미국 애니메이션은 초기 무성영화 시기였던 1910년대 윈저 제니스 맥케이(Winsor Zenis McCay)에서 시작되었으며, 애니메이터 브레이와 허드가 애니메이션 회사

---

13)움직이는 영상(映像)을 스크린 위에 영사(映寫)하는 장치, 또는 그것을 사용하여 영사하는 장소를 뜻한다. 뤼미에르 형제가 발명한 최초의 영화촬영 겸 영사기에 시네마토그라프라는 명칭이 사용되었다. 이후 뤼미에르 방식의 장치로 영화를 영사하는 장소를 의미하는 말로도 쓰였다. 그러나 이 용어는 1892년 레옹 기욤 불리가 연속사진을 영사하는 광학기계의 발명특허를 내면서 만들어낸 것이다. 그는 처음에 cynematograghe로 등록했다가 다음해 새로 특허 등록을 하면서 Y를 i로 고쳤다. 하지만 이 단어가 너무 길어서 시네마로 줄여 부르기 시작했다.**[네이버 지식백과]** (문학비평용어사전, 2006.1.30, 국학자료원)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

브레이-허드 프로세스(Bray-Hurd Process)를 설립하면서 여명기를 맞는다. 미국 애니메이션 역사에 있어서 월트 디즈니(Walt Disney)를 빼 놓을 수 없다. 고교시절부터 애니메이션을 배운 그는 1923년 디즈니를 설립, 내놓는 작품마다 새로운 영역의 혁신적인 시도로 세간의 이목을 집중시켰다. 그 대표작은 다음과 같다. (디즈니 애니메이션『환타지아 2000』중 로이 디즈니의 인터뷰 참조)

정신나간 비행사, Plane Crazy: 그의 첫 애니메이션으로 미키마우스를 개발

증기선 윌리, Steam Boat Willy: 화면과 음성이 일치되는 최초의 애니메이션,

꽃과 나무 , Flowers and Trees: 애니메이션 사상 최초의 칼라영화

엉터리 교향악단, Silly Symphony: 시리즈에 속한 매 작품마다 교향곡을 지정, 음악에 비중을 크게 둔 작품, 디즈니가 창조한 애니메이션의 음악지향성을 반영

백설공주와 일곱 난장이, Snow White & The Seven Dwarfs: 영화사상 최초로 애니메이션에 뮤지컬을 도입, 최초의 장편 애니메이션,

이후 1940년 피노키오와 판타지아로 이어지며 이러한 일련의 행보는 디즈니가 표현하고자 하는 의미와 목적의 중심에 음악이 있었음을 시사한다. 디즈니가 <판타지아> 구상 후, 당시 대중의 인기가 높던 필라델피아관현악단의 지휘자 스토코프스키(L. Stokowski)에게 <마법사의 제자>를 예술작품화 할 것을 제안하자 스토코프스키는 쾌히 동조하며 클래식 7곡을 추가해 환상곡 <판타지아 Fantasia>라 이름 붙였다. 그 이후 매년 새로운 작품으로 정례적인 콘서트 형식으로 연속 <판타지아> 프로젝트를 기획하였으나 흥행실적이 저조해 무산되었다. 디즈니 사후 뒤를 이은 조카 로이(Roy Disney)가 그 후속편으로 <판타지아 2000>을 제작하면서, 앞선 1940년판까지 동반흥행해 고전음악 애니메이션의 최고봉으로 평가 받고 있다. (한창완, 179~186쪽. 참조)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2. <판타지아>의 역사적 가치

1)세계 최초의 고전음악 애니메이션

고전음악을 사용한 세계 최초의 애니메이션 영화로 기존의 음악에 창작 스토리와 영상을 입혀 듣는 음악에서 보는 음악으로 시각 효과를 극대화했다. 이는 음악을 통해 어떻게 이미지가 묘사되는지 영상과 음악의 상관관계를 새로운 관점으로 모색, 대사나 효과음 없이 오로지 음악과 영상만으로 구성된 작품이다. 음악이라는 청각정보에 새로운 스토리텔링으로 시각정보화 함으로써 고전음악 애니메이션의 가능성을 열어주었다. 이는 소리의 세계와 시각의 세계를 좀 더 높은 차원에서 결합시키고자 하는 꿈의 실현이었다. (곰브리치, 341쪽.)

2)세계 최초의 판타사운드 도입

멀티 채널 사운드로 만들어진 세 개의 스크린 채널과 한 개의 서라운드 채널로 이루어진 4채널 Fantasound를 개발, 영화사상 입체음향이 시도된 최초의 애니메이션이다. 전세계 영화산업의 음향시스템에 획기적 전기가 되었으며 이로 인해 뉴욕 필름 비평사협회 특별상을 수상하였다. 이 기술은 33개의 마이크를 사용한 9개의 완전히 독립된 사운드 트랙의 녹음으로 후대 스테레오 시스템의 원조가 되었으며, 상영 당시 극장에도 특별한 음향장치의 설치를 요구하였다. 이후 서라운드(Surround)라는 용어가 확산되었으며 판타사운드가 현대의 다중트랙 음향 시스템으로 일반화될 수 있었다. (널 개블러, 585쪽, 참조)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3)독보적인 미키마우징(Mickymousing) 기법 세계 최초 도입

언더 스코어링(Under Scoring)이라는 이 기법은 영화에서 영상이미지와 그에 딸린 사운드를 정확히 일치시키는 방법으로 애니메이션 캐릭터들의 움직임 하나하나에 음악소리가 들어맞도록 함으로써 이미지의 표현을 보다 증폭시키는 효과를 부여했다. 디즈니 대표캐릭터인 미키마우스의 이름을 따 미키마우징으로 불리게 되었으며 음악을 들을때 단지 청각요소를 통한 지각과 인지를 넘어 보다 폭넓게 상상력을 자극할 수 있게 하는 표현기법이다.

4)애니메이션 장르를 예술적 경지로 승화시킨 기념비적 작품

고전음악에 남다른 애착을 가지고 있던 디즈니는 당시 미국에서 대중적으로 가장 인기가 높았던 필라델피아 오케스트라의 지휘자였던 레오폴드 스토코프스키에게 음악 감독 및 지휘를 맡겼고 필라델피아 오케스트라가 연주를 담당했다. 음악의 형식 중 하나인 판타지아에서 이름을 차용했으며 이는 모든 예술매체에서의 이상, 환상(Fantasia)을 지향하겠다는 의도가 담겨있다. 이와 같은 디즈니의 고집스러움은 음악예술에 내재된 힘을 확인하는 실험이자 디즈니 자신의 미학적 철학에 대한 실천의지로 볼 수 있다.

5)세계 최초의 초대형 콘서트 영화

<콘서트 영화>라는 가제로 출발한 이 영화는 디즈니의 무모한 꿈에서 시작하였다. 1천 여명의 스탭과 2년 이상의 제작기간, 100만장 이상의 드로잉, 4만 달러의 음향 시스템 설치비를 포함하여 총 2백만 달러 이상의 비용을 들여 역대 시험 영화 중에서 가장 비싼 값을 치렀다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

6)전세계 애니메이터들의 이정표

디즈니 자신이 애니메이션 역사를 견인해온 애니메이터로서 세계적인 반향은 엄청났다. 이탈리아의 브루노 보제토와 일본의 대즈카 오사무 등은 이 작품에 경의를 표하기 위해 <판타지아>와 유사한 형태로 제작된 작품 <알레그로 논 트로포>, <숲의 전설>을 발표했다. 디즈니사의 역대 애니메이터들도 <판타지아> 프로젝트의 속편을 위한 디자인을 꾸준히 발표했다.

7)전후 세계인들에게 음악치료의 견인차

<판타지아>에는 그리스 로마신화부터 가톨릭까지 여러 종교를 수용해 인간 삶에 대한 물음을 다양한 각도로 반영했다. 이는 고전음악의 시각화를 고집스럽게 지켜온 디즈니만의 철학과 예술을 향한 애정과 믿음이 작용한 것으로 한세기 내내 세계인들의 고전음악 사랑에 기여한 바가 크다. 그 중에서도 2차 대전 이후 세계인들에게 순수한 예술적 에너지와 감수성으로 위로를 얻거나 생에 대한 충만한 자각을 제공한 점에서 음악치료의 역할을 크게 담당했다.

8)음악스토리텔링 대중화의 기폭제

<판타지아> 개봉과 병행하여 스토리북 출판에 박차를 가함으로써 이에 영향을 받은 많은 작가들과 출판사들에게 좋은 자극제가 되었다. 어린이 독자들과 교육자들을 대상으로 고전음악을 주제 또는 소재로 하여 새로운 창작 스토리 시장이 형성되었으며 스토리북 출판의 확산을 가져온 계기가 되었다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3.<판타지아>의 수록곡 내러티브 분석

<판타지아>는 음악과 그림만으로 진행되는 애니메이션이다. 대사가 전혀 없지만 수록된 8곡은 저마다 고유한 내러티브를 담고 있으며 디즈니 특유의 상상력을 이미지화했다. 각 곡마다 에피소드 하나씩 모음집 형태로 구성되어있으며 전체 수록곡은 다음과 같다. (Leonard Maltin, p.38~45. 참조)

1. 토카타와 푸가(Toccata & Fugue In D Minor) ---------- 바흐
2. 호두까기 인형 조곡(The Nutcracker Suite) ---------- 차이코프스키
3. 마법사와 제자(The Sorcerer's Apprentice) ---------- 듀카
4. 봄의 제전(The Rite Of Spring) ---------- 스트라빈스키
5. 교향곡 제6번 전원 Op. 68.(The Pastoral Symphony) ---------- 베토벤
6. 시간의 춤(Dance Of The Hours) ---------- 폰키엘리
7. 민둥산의 밤(Night On Bald Mountain) ---------- 무소르그스키
8. 아베마리아(Ave Maria) ---------- 슈베르트

이 곡은 모두 고전음악의 스토리텔링 요소를 극대화 하여 이미지화 했을 뿐만 아니라 각 음악에 담긴 공감각요소 및 자연 모방적 요소를 최대한 이끌어낸 역작으로 꼽힌다. 본 논문에서는 이 중 『전원』을 택해 스토리북으로 개발하게 되지만 그 외 7곡에 대한 내러티브 분석까지 담아 향후 후속 스토리북 개발 시 기초자료로서의 사용 가능성을 열어두는 데 그 의미가 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1)토카타와 푸가 Toccata & Fugue in D Minor[14] / Johann Sebastian Bach

스토리 개발: Lee Blair, Elmer Plummer, and Phil Dike

종교적 경건성과 인간의 본질적 순수성을 음악에 담아낸 바흐의 곡 중에서도 가장 광범위한 애청곡으로 특별한 플롯이나 그 어떤 서사구조를 담고 있지 않은 음악이다. 빠르게 질주하는 토카타에서 주제가 시차를 두고 계속 반복되는 푸가로 이어지는 이 곡은 원래 파이프오르간 연주용으로 작곡되었지만 스토코프스키에 의해 오케스트라곡으로 편곡했다. 격렬한 감정 기복과 형식에 구애 받지 않는 자유로운 구성을 통해 청년 바흐의 젊은 힘과 개성이 살아있는 곡으로 평가 받고 있다. 다른 어떤 에피소드보다도 심혈을 기울여 완성된 이 첫 번째 곡은 디즈니의 여러 아티스트들이 시각화 작업에 동참했다. 그 중 독일의 전위예술가 오스카 피싱거(Oskar Fischinger)가 뛰어난 추상적 애니메이션으로 표현하고 있어 <판타지아> 영화의 전체를 이끄는 도입부로 제격이라 할 수 있다. 연주회장에서 듣고 있는 듯 우리들 마음속의 느낌이 손에 잡히듯이 표현한 시각효과가 탁월하다. 오케스트라에 주의를 기울이게 되기보다 상상되는 것을 의식하게 된다. 허공에 어마어마한 풍경이나 희미한 그림자 그리고 기하학적인 도형이 떠다니는 것들이 음악적 요소의 변화에 민감하고 충실하게 변화하며 보는 이로 하여금 음악 자체를 보고 있다는 착각에 빠져들게 한다. 음역과 조성 변화에 따른 색채와 시퀀스 변화가 두드러지며 물결과 약호화된 악기 모습, 빛의 세기, 추상적 도형의 움직임, 구름 넘실대는 산등성이 등의 모습으로 연출된다.

---

14) 토카타는 '손을 댄다'라는 이탈리아말로 16~18C에 걸쳐 많이 작곡된 건반악기를 위한 악곡형식으로 즉흥성이 강하고 화려한 기교와 격정적인 표현으로 이루어진 것이 특징이다. 푸가란 '도망가다'라는 뜻의 라틴어 푸게레(fugere)에서 유래하며, 둔주곡, 추복곡 이라고도 한다. 테마의 각 음부의 길이를 배로 길게 하면서 새로 변화된 선율을 만들기도 한다. 혹은 그와 반대로 테마와 주된 선율의 길이와 시간을 단축시켜 모방하는 방법으로 높은 음을 낮게, 낮은 음을 높게 반복하여 구사하기도 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

음악진행 초반부에 인도의 힌두교라든가 애니미즘을 연상케 하는 요소, 즉 모든 만물에 영이 깃들어 있다는 믿음이 녹아 들어 환영 형태의 창조물이 평면적 기하학 형태에서 입체화되어 몸을 입고 생명을 얻는 과정을 형상화했다. 곡이 진행됨에 따라 추상적 모티브는 바이올린 활이라든가 구름 등 좀더 식별 가능한 모양새로 갖추어 간다. 바위가 뒤뚱거리며 빗속으로 사라지는 모습이 연출되는가 하면 후반 푸가부분에서는 선율이 연기가 되어 솟구쳐 오르는 모습으로 묘사되고 있다. 마침내 이 모든 것들이 지휘자 스토코프스키 자신인양 그의 손에서 우주의 창조주와 겹치면서 주체적인 생명을 얻는다. 이 에피소드를 가장 첫머리에 넣어 삼라만상이 추상물에서 구체물, 무형에서 유형으로 변해가는 과정을 형상화해 애니메이션의 본질을 창의적으로 제시해 준다.

2)호두까기 인형 조곡 Nutcracker Suite / Pyotr Ilyich Tchaikovsky

스토리 개발: S. Moberly-Holland, N. Wright, A. Heath, B. Majolie, G. Heid

프랑스 작가 듀마(A. Dumas)가 각색을 하고 러시아 마린스키 극장의 수석 안무가였던 프티파(M. Petipa)가 다시 발레 대본으로 제작을 했으며, 여기에 차이코프스키가 작곡하여 음악적 내러티브를 입혔다. 이 곡은 세계 곳곳에서 모음곡(組曲)만으로도 자주 연주될 정도로 매우 대중적이다. 여기서 사용된 내러티브는 차이코프스키 원곡에 있는 이야기 구조를 따르지 않고 별도로 창작된 이미지 중심의 작업이다. 이 에피소드에서 등장하는 모든 이미지는 삼라만상 자연의 변화를 뜻하며 도입부인 봄과 여름에서 넘치는 생명력을 보여주며 가을과 겨울로 이어지는 흐름을 자연스럽게 유지하며 계절 변화의 전형을 담고 있다. 특별한 플롯이 있지 않고 자연의 한 요소로서의 요정이

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이슬과 함께 기어오르는 것으로 시작해 물위를 회전하는 꽃잎이나 버섯, 금붕어 등의 사물을 의인화하여 음악과 매우 밀접한 연상작용과 함께 각 계절과 어우러진 모든 자연물이 환상적으로 오르내리면서 조화로운 춤에 가세한다. 작곡가의 의도와 음악에 담긴 내러티브를 완전히 바꾸어 디즈니 특유의 영상적 상상력을 동원하여 그려냈다.

초원 너머 새벽이 밝아오면 원곡에 삽입된 <사탕자두요정의 춤>에 따라 깜찍한 요정이 꽃잎 하나하나 나무줄기나 가지에 반짝이는 이슬방울을 흩뿌리며 춤을 춘다. 이어서 한 무리의 앙증맞은 버섯군단이 중국식 복장을 갖추어 <중국인의 춤>에 맞추어 군무를 춘다. 유독 한 녀석만 늘 박자가 어긋나 대열에서 어긋나는 앙증맞은 장면은 디즈니 특유의 재치를 보여준 대목이다. 다양한 색상의 개화한 꽃잎은 <풀피리의 춤>에 맞춰 발레리나처럼, 물속 학교의 금붕어는 근사한 <아랍인의 춤>을, 코작 기병대 차림의 엉겅퀴와 러시아 농가소녀로 꾸민 양귀비가 어우러져 <러시아인의 춤>에 맞추어 춤춘다. <꽃의 왈츠>편에서는 하프의 조용한 선율에 따라 비상과 낙하를 반복하며 초록의 대지에 닿을 때마다 계절은 갈색과 황금색을 띤 가을빛깔로 바뀐다. 이어서 각자 홀씨들은 제 갈 길을 찾아 가을 잎들은 또 그들대로 가지를 떠나 대지의 두께를 더하며 숲의 요정은 흩날리는 눈발과 함께 얼음세계로 바뀐 곳에 이르게 된다. 이 에피소드 역시 무에서 유를 창조하는 애니메이션의 판타지적 속성을 유감없이 담아냈다. 요정을 비롯한 물방울과 이슬까지도 생명을 입어 발레곡 특유 유연성과 유영하는 듯 활보하는 영상으로 채워져 디즈니만의 독보적인 상상력을 최대한 발휘했다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3)마법사의 제자 The Sorcerer's Apprentice / Paul Dukas

스토리 개발: Perce Pearce and Carl Fallberg

이 곡은 신랄한 풍자와 유머를 지닌 괴테의 발라드에서 착안하여 듀카가 작곡, 자신의 지휘로 초연되어 대단한 갈채를 받았다. <판타지아>라는 시리즈 영화가 탄생하게 된 것도 당초 이 곡의 영상화를 염두에 두고 시도했던 만큼 디즈니의 애정이 컸던 작품이다. 등장하는 캐릭터의 행동이나 전개되는 상황을 그때그때 여러 악기로 묘사한 이 작품은 음악만으로 스토리 묘사가 가능하다는 것을 입증시킨 훌륭한 음악스토리텔링의 모델이다. 미키마우스의 등장과 함께 원본의 스토리 이상으로 재미있게 영상화한 이 작품은 독일영화 <Der Golem>에서 그림자 모티브를 차용, 그림자 실루엣을 극대화해 대비효과를 발생시킴으로써 각 장면의 입체감을 확보하고 공간감이 부각되도록 표현했다. 여기서 애송이마법사의 이름 <옌시드, Yen Sid>는 디즈니(Disney)를 거꾸로 쓴 것이라는 재미있는 일화도 있다. 이 에피소드는 야망이 넘치고 꾀가 많지만 성실하지 못하고 게으른 주인공, 마법사의 수련생 옌시드가 몰래 스승 마법사의 모자를 쓰고 초자연적 힘을 갖게 되지만 결국 그것에 압도당하는 결말을 통해 과욕으로 인한 불행한 인간상을 보여주고 있다. 인간이 만일 지상에서 신에 버금하는 완벽한 통제력을 가진다면 어떻게 될 것인가, 무슨 일을 하고 싶은가에 대해 성찰하게 하는 철학적 요소도 담겨 있다. (닐 개블러, 참조.) 다음은 괴테의 발라드 <마법사의 제자, Das Zaubers Lehrling> 원문이다.(김은주, 105~108 쪽.)

1)늙은 마법사가 / 다시 길을 떠났다! / 이제 그의 영들을
내 뜻대로 불러내리라./그가 쓰는 주문과 방식, / 사용법까지 다 익혀두었다.
강한 정신력으로 나도 기적을 행하리라

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2) 파도쳐라! 파도쳐라 / 머나 먼 길

목표를 향해 / 물아 흘러라./철철 넘치도록 파도 치며 / 욕조를 가득 채워라!

3)이리 오너라, 네 이놈 낡은 빗자루야! / 누더기 옷을 걸치거라!

너는 오래 전부터 종이었느니 / 이제 내 뜻을 이루어라!

두 다리로 서서 / 위쪽은 머리가 되거라 / 이제 물통을 들고 / 냉큼 달려가거라!

4) 보라, 저놈이 강가로 달려 내려가더니,/옳지! 벌써 강물을 퍼 가지고 / 번개처럼 돌아오네. /

여기다 단숨에 물을 쏟아 붓고는, / 벌써 두 번째로다!

물통마다 가득 차고, / 잔마다 온통 / 물이 넘쳐흐르는구나!

5)그만 서거라! 그만 서거라 / 네 놈의 재주는

우리가 충분히 알았으니! / 아, 이걸 어쩌나! 이런! 이런! / 주문을 잊어버렸네!

6) 아, 저놈을 원래대로 돌려놓을 / 그 주문이 무엇이더라.

아, 저놈이 달려가서 재빨리 퍼온다! / 네 놈은 낡은 빗자루에 불과하도다!

계속 쏟아 붓고 또 붓고 다시 재빨리 퍼오니, / 아! 이제 나까지 물벼락을 맞을 신세로구나

7) 아니야, 이대로 가만 내버려 둘 수는 없지. / 저놈을 붙들어야 해. 뭔가 잘못되었다!

아, 점점 불안해지는구나! 저 표정, 저 눈초리!

8) 오, 지옥에서 태어난 놈아 / 집을 송두리째 물에 잠기게 할 셈이냐

물이 문지방을 넘나들며 / 온통 물난리로구나. /

말귀를 못 알아듣는 이 극악무도한 빗자루야! 예전의 모습대로 막대기가 되어 /

제발 좀 얌전히 서 있거라!

9) 네 놈이 끝까지 / 해보자는 수작이냐? /꼼짝달싹 못하게 / 네 놈을 붙들어서,

이놈 낡은 장작개비를 순식간에 / 서슬 퍼런 도끼로 두 동강 내 주리라.

10) 보라, 저놈이 다시 비틀거리며 돌아온다

내가 이제 네 놈을 덮쳐서 / 오 집의 요괴, 네 놈을 곧 요절내 주마.

매끄러운 도끼의 뜨거운 맛을 보거라! / 옳지, 정확하게 명중이다!

보라, 저놈이 두 조각이 났구나. / 이제는 안심하고 / 한숨 돌릴 수 있겠지!

11) 저런! 저런 / 조각난 것들이 / 제각기 벌떡 일어나서는 / 종 노릇 하려고

벌써 태세를 갖추고 있네! / 살려주세요, 아! 드높은 힘들이여!

12) 저놈들이 달려온다! 홀, 계단 할 것 없이 / 온통 물바다가 되었네.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

이 끔찍한 홍수를 어쩌나! / 주인님, 사부님! 제가 외치는 소리 들으소서! -

아, 저기 사부 님이 오시는구나! / 주인님 재앙이 크옵니다!

제가 불러낸 영들을 / 다시 거둘 수가 없습니다.

13) 구석으로 가거라, 빗자루야, 빗자루야, /그것이 너희들의 본래 모습이니라!

오직 노련한 스승만이 / 자신의 목적에 맞게 / 영들로서 너희를 불러내느니라

곡은 느린 서주로 시작되고, 마법사의 제자를 나타내는 제 1 주제가 바이올린으로, 빗자루를 나타내는 제 2 주제가 클라리넷으로 연주된다. 이 두 개의 주제가 반복해서 연주됨에 따라 빗자루의 운동이 그려지며, 이야기의 줄거리를 제시한다. 물, 홍수, 격류, 등의 상황묘사라든가 당황, 애원, 주문을 욀 때의 몰입 등의 감정묘사가 다채롭게 그려진다. 곡의 중반부를 지나 빠른 스케르초 부분은 끝없이 늘어가는 수량(水量) 묘사와 교묘히 겹치고 긴박감을 조성하며 전개된다. 여기서 캐릭터의 움직임이 음악과 절묘하게 일체감을 이루게 하는 디즈니의 비장의 무기라 할 미키마우징 기법을 구사해 이 작품이 가진 매력을 더하고 있다. 이전에 쓰였던 미키마우스에 약간의 변화를 주어 눈동자를 크게 만들었으며 이에 따라 훨씬 더 폭넓은 감정표현을 가능하게 했다. 미키가 마법을 부리고 매우 큰 만족감에 빠져 스승의 의자에 앉아 졸다가 꿈속에서 세상의 모든 파도와 삼라만상을 제 발아래 지휘하는 장면이 나온다. 이는 신과 같은 권능의 지휘자를 상징화한 것으로 엔딩 장면에 나타난 늙은 마법사 스승의 모습과 유사한 이미지를 부여해 전편을 통틀어 창조자의 존재, 생명을 불어넣는 존재에 대해 지속적으로 일깨우고 있다. 애니메이션 본연의 생명을 부여하는 과정을 상징적으로 내포한 장면으로 볼 수 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

4) 봄의 제전 The Rite of Spring / Igor Stravinsky

스토리 개발: W. Martin, Leo Thiele, R. Sterner, and John Fraser McLeish

기독교 이전의 야만적인 원시시대 남녀들이 벌이는 광란에 가까운 춤을 표현한 스트라빈스키의 <봄의 제전>은 초기의 슬라브적 원시주의를 대표하는 걸작으로 창작력의 정점을 이루는 혁신적인 작품이다. 생명 그 자체의 압도적인 박력을 가진 리듬감 짙은 원시적 분위기와 대담한 독창성은 파리의 샹제리제 극장 초연에서 모인 청중에게 크나큰 센세이션을 일으킨 현대 음악의 고전적 명작 중 하나이다. 이 곡은 스트라빈스키가 <불새>의 마지막 부분 작업을 끝내고 있던 1910 년 봄에 우연히 떠올랐던 공상에서 비롯된 작품이다. 복잡한 리듬과 야생적이며 박진감 넘치는 이 작품은 태양신 이아리로에게 바쳐지기 위해 선택된 처녀들이 제단 앞에서 제물이 되기까지 러시아 이교(異敎)시대의 태고적 종교 의식을 다양한 춤으로 구현한 것이다. 이러한 원곡의 내러티브를 완전히 뒤엎어 지구탄생의 비밀을 다루는 다큐멘터리에 가깝게 극적인 변신을 시켰다. 디즈니 특유의 뛰어난 상상력과 재치 넘치는 해석을 입혀 지구 생성 초창기의 원초적 생명력과 지구의 시원에 관련한 역사와 공룡의 출현과 멸종 등을 집약시켜 생생한 애니메이션으로 녹여냈다. 원거리의 행성들의 유영, 지표를 뚫고 나오는 용암의 분출 등을 시각적으로 묘사하면서 지구 탄생부터 해양생물의 진화와 공룡의 등장으로 이어진다. 방대한 규모의 특수효과를 사용해 현실감 있게 묘사한 화산 폭발장면, 넘쳐흐르는 용암, 지진장면 그리고 공룡끼리의 포식장면 등에 심혈을 기울였다. 지구과학이 밝힌 방대한 지식을 바탕으로 한 리얼리티를 음악과 절묘하게 조화시킨 영상이 전개된다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

초기단계 생물은 해저에 서식하는 미세하게 작은 단세포유기체였다. 장구한 시간의 흐름에 따라 모든 종류의 해양생물과 함께 대양이 형성되었다. 이윽고 몇 억년이 흐른 뒤 좀더 야심 찬 생물체들이 육지로 기어올라와 초기의 양서류가 되었다. 이어서 등장하는 생태계는 또 다른 임무를 위해 공룡의 출현에 자리를 내어준다. 그들은 공중에서도 물속에서도 물론 육지에서도 서식했다. 게 중에는 골목대장이나 깡패 같은 티라노사우루스라 불리는 육식공룡이 등장해 약 200 만년 동안 지구의 주인 노릇을 하다가 탐욕에 의해 공멸하는 것으로 끝난다. 지구 생태계에 생명이 등장하여 공룡이 공멸하기까지의 과정을 이미지화했지만 인간 사회의 탐욕을 비유한 메시지를 내포하고 있으며 디즈니의 봄의 제전에서는 바로 이러한 이미지를 디테일을 살려 담아낸 것이다.

5) 전원 Symphony No. 6『Pastorale』 / Ludwig van Beethoven

스토리 개발: O. Englander, W. Smith, E. Penner, J. Sabo, B. Peet, G. Stallings

1808 년에 작곡하여 비엔나에서 초연되던 해, 귓병으로 한참 고생하며 유서까지 썼던 베토벤은 요양 중이던 하이리겐슈타트에서 본 시골의 모습을 묘사한 것이다. "전원생활의 회상"이라고 직접 설명을 표기해 두었지만 "듣는 사람 각자의 상상에 맡긴다"는 이 작품은 같은 시기에 작곡된 <운명 교향곡>의 무거운 분위기와 뚜렷한 대비를 이룬다. 작곡가 자신이 다니던 익숙한 시골길을 서정성을 담아 묘사하고 있는 베토벤의 전원교향곡은 음악적으로도 명확한 내러티브를 담고 있지만 디즈니는 여기에다 매우 독창적인 이야기를 입혔다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

원곡으로부터 연상되는 시골풍경에다 그리스 신화를 끌어들여 섬세한 칼라를 활용해 그리스 신화 속에 등장하는 신들과 자녀의 비행 교육에 전념하는 페가수스부부, 남녀 센터우루스 족의 데이트 풍경을 창조해냈다. 뿐만 아니라 파우누스, 큐피드, 그 밖의 전설적인 동물들과 캐릭터들이 적절히 배치되어 유쾌하고 코믹하게 리터치한 작품이다.

이 에피소드는 올림푸스 마을을 소개하는 숲의 요정 파운으로 시작되어 유니콘과 페가수스의 일상이 소개되고 당나귀 부하 자카우스와 함께 다니는 술의 신 바카우스의 축제에 모이고 그 축제의 참석자들을 향해 재미 삼아 번개화살을 던지기로 결심한 제우스에 의해 훼방을 당하는 이야기로 이어진다. 비마 페가수스와 그의 자식들, 큐피드와 파운(사티러스, 숲의 신), 태양신 아폴로, 달의 여신 다이애나, 불의 신 불카누스, 신들의 아버지 제우스(쥬피터), 무절제하고 흥청거리지만 비교적 악의 없고 오동통한 술의 신 바카우스 등, 익살스러움으로 격하시키지 않으면서도 유머러스하고 로맨틱한 신들의 놀이마당을 선사해주었다. (Leonard Maltin, p.42. 참조.) 이 작업은 디즈니의 제안으로 무대를 그리스 로마신화의 올림푸스 산으로 옮겨놓았으며 음악이 자연을 그리고 인간의 행동과 동작을 얼마나 절묘하게 모방하며 재현하였는지를 새로운 관점을 통해 증명해 주는 에피소드이다. 이러한 유니크한 발상이 탄생된 현장 기록이 남아 내러티브 추출 자료로서의 가치가 옮긴다.[15)]

---

15) http://www.disneyhistoryinstitute.com/2010/09/walts-words-fantasia-beethovens.html 에서 발췌, 번역한 것임 [WT: 월트 디즈니 ST: 스토코프스키]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

『전원』관련 스토리 개발회의 1939. 8. 8 (참석자: 스토코프스키/ 디즈니 / 스토리개발 담당자)

WT: 음악에 꼭 맞는 기막힌 아이디어가 생각났소. 물론 이건 대략적인 아이디어일 뿐이오, 자, 그리스 신화의 캐릭터랑 함께 할건데 일단 올림푸스산의 환상적인 셋팅을 가지고 이 작업을 할거요. 이 내용이 모두 다 무대로 옮겨지기는 불가능할 수도 있소. 게 중 일부만 우리가 가능한 매체로 따올거요. 너무 심각하고 진지하게 가져갈 필요는 없단 말이죠. 우리는 결코 심각하게 느끼는 것은 없거든. 난 밝고 활발한 맥락을 염두에 두고 있지만 그렇다고 너무 익살스러움으로 가져 가려는 건 아니오. 전반적으로 어떤 개조라 보면 되네. 아름답게 가야지. 유머러스하게 가는 데 있어서 전적으로 자유로워야 된다는 게 내 생각이요. **ST**: 베토벤은 상당히 유머러스하죠. **WT**: 나는 그걸 음악에서 느꼈소. 그가 음악 중간에 뻐꾸기 소리 쿠쿠~라는 것을 넣은걸 봐도 재미있게 하기 위해 했던 노력을 알 수 있어요. 나는 이 지점에서 우리가 염두에 두고 있는 것에 오해를 불러일으킬 수 있다는 생각을 했소. 이를테면 거기다가 도날드 덕을 넣는다는 등... 말이지요 **ST:** 내가 원하는 건 당신과 그림작업에 충실하는 일이요. 그리고 확신컨대 베토벤은 그런 우리의 충성심을 언짢아 할 일은 없으리라 봐요. **WT**: 난 이 작업이 베토벤을 만드는 일이라 생각해요. **ST**: 그렇죠. 어떤 면으로는 그럴거요. 그의 이름을 한번도 들어본 일이 없는 이들에겐 그걸 들어보게 하는 일이 되겠죠. **WT**: 이건 완전히 새로운 느낌을 창조하는 일이 될 거요. 아주 전체적으로 이 음악에 대한 새로운 공감이 되는 거죠. 난 그게 시골의 포크댄스가 될 거라는 것도 압니다. 바커스를 등장시킬 건데요, 그는 그의 파티에 센타우루스와 센타우렛 청춘 남녀를 데려온단 말이죠. 그들은 재미있는 한때를 보내게 되는데... 이게 어디서든지 지금 당신이 나가서 그 장면을 본다면 환상 세계의 신화적인 캐릭터를 만나게 될 거요. **ST:** 환상적일수록 좋은 거죠. **WT**: 우리 전반적인 아이디어를 쏟아 부어 봅시다. 우리는 어떤 지시요소들 찾아낼 것이며 음악이 그 지시를 하게 되길 바래요. 어떤 것도 음악에 반하는 강제력이 있어선 안되겠죠. -[중략]-

ST: 난 그리스 신화를 현실로 가지고 오는 걸 상상할 수 있죠. 낡은 신화 그 자체가 아니라 환상적이며 자유롭게 처리한 것을 보면서 말이죠. **WT**: 심각하고 진지하게 다루는 건 현실적이지 않다는 게 제 생각입니다**. ST:** 현실적이지 않다면 왜죠? **WT**: 왜냐면 그건 엄연히 현실이 아니니까. 신화로부터 재해석하는 일 자체는 진지한 마음으로 임해왔을 뿐. **ST:** 그러나 바커스와 다른 신에 대한 확고한 생각은 있어왔죠. 이젠 그걸 훨씬 자유롭게 다룰 수 있다는 생각이예요. **WT**: 지난날에는 산타클로스에 대하여 우리 때 보다 더 진지했다고 생각하나요? **ST:** 그렇죠, 그건 그들의 신앙이었으니까요. **WT**: 그게 진짜 신앙이라는 생각인가요? 아님 오늘날 우리가 요정에 대해 생각하는 그런 건가요? **ST:** 산타는 기독교이전의 오래된 신앙이지요. **WT**: 우리시대 이전에도 있었죠. **ST:** 오늘날엔 환상이 된 거죠. **WT**: 그게 바로 우리가 해야 할 일이랍니다. 우리가 너무 진지하고 심각하지 않게 이 작업을 다루는 게 현명하다고 봐요. 우린 이 콘서트영화의 전체적인 균형감에 대하여 생각해야 합니다. 이건 뭔가 밝은 느낌으로 가야 합니다. 음악이 제안하는 분위기로 말이죠. 난 그렇게 봐요. 만약 의도적으로 해야 하는 요소가 있다면 음악에 치중하는 거죠. 더 근사하게...

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

6) 시간의 춤 Dance of the Hours / Amilcare Ponchielli

스토리 개발: 미상

밀라노의 라 스카라에서 초연되어 센세이션을 불러 일으킨 이 음악은 빅토르 위고의 <안젤로>를 원작으로 토비아 고리고가 각색, 폰키엘리가 작곡한 오페라이며 지오콘다는 노래하는 여인이라는 뜻의 주인공의 이름을 딴 것이다. 시간의 춤으로 잘 알려진 발레곡은 3 막에서 무대를 화려하게 장식한다. 원곡에서는 낮 시간의 춤, 저녁 시간의 춤, 밤 시간의 춤 이렇게 세 부분으로 나뉘는데 각 시간대의 정서와 분위기를 밝고 즐겁게 혹은 열정적이고 관능적으로 표현된다. 여기서 <시간>은 사회의 온갖 위계질서가 뒤집히는 카니발 기간을 상징하며 이는 영원히 지속되는 것이 아니라 한 때일 뿐임을 의미한다. 시간의 진행에 따라 하루를 무용으로 표현하고자 한 작곡가의 음악적 영감을 바탕으로 각 동물의 캐릭터에 디즈니적 상상력을 가미시켜 변용했다. 마지막 장면은 모든 캐릭터들이 한꺼번에 나와 혼란스럽게 쫓고 쫓기며 엉기다가 급기야 춤추던 궁전공간의 기둥이 붕괴되는 것으로 끝난다. 제작진은 먼저 발레의 장면을 찍어 그 모습을 연구하면서 근처의 동물원에 가서 동물의 모습도 관찰했다. 이러한 노력의 결과로 매우 유쾌하고 코믹한 발레가 완성되었다. 다음은 시간대별 등장하는 주인공들이다.

아침 --- 타조 [Madame Upanova and her ostrich students]
낮 ----- 하마 [Hyacinth Hippo and her hippo servants]
저녁 --- 코끼리 [Elephanchine and her bubble-blowing elephant troupe]
밤 ----- 악어 [Ben Ali Gator and his rival alligators]

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

7) 민둥산의 밤 Night on Bald Mountain / Modest Mussorgsky

스토리 개발: Campbell Grant, Arthur Heinemann, and Phil Dike

회오리바람이 일며 으시시한 분위기로 시작되는 교향시 <민둥산의 밤>은 19 세기 관현악 작품들 가운데서도 매우 독창적인 작품으로 꼽힌다. 전설에 의하면 성요한제의 전날 밤에는 온갖 마녀와 귀신들이 민둥산에 모여 악마를 기쁘게 하는 잔치를 벌이는데, 이 음악은 그들이 벌이는 기괴한 연회 장면이 생생하고 드라마틱하게 묘사했다. 거칠면서도 흥미진진한 느낌의 이 곡은 재미난 표제와 대담한 표현력을 갖추고 있어 오늘날 어린이음악회의 단골 레퍼토리로 연주되고 있다. 총 4 부로 구성되어 난해하고 빠른 현악연주를 이용해 악의 세계를 묘사, 암흑세계의 괴력을 과시하고 있다. 그런 까닭에 <판타지아>서도 전체 작품 중 가장 파격적인 에피소드로 강렬한 인상을 담고 있다.

[1 부] 악마들의 회합, 악마들의 왁자지껄한 수다 **[2 부] 사탄의 행렬**

[3 부] 사악한 사탄의 찬양 **[4 부] 악마들의 연회**

악마 체르나보그가 마을을 장악하여 밤새 죽음의 파티를 벌이는 장면은 영화 <파우스트>에서 일부 힌트를 얻은 것으로 보인다. 우리가 알 수 없는 존재의 광포한 힘이 성.주.궤.멸.하는 과정에 함께 동참한 듯한 생생한 진행을 보이고 있다. 밤과 낮, 선과 악, 강한 것과 부드러운 것의 대비를 보여주려는 듯 다음 장과 절묘하게 연결되고 있다. 새벽 종소리가 울리면서 동시에 악마들은 활동을 멈추게 되고 다음 에피소드인 <아베마리아> 음악과 함께 촛불을 든 순례자의 성스러운 행진이 이어진다. 선과 악의 이항적 대립요소를 통해 관객에게 주제의식을 보다 뚜렷하게 전달하고 있다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

8) 아베마리아 Ave Maria / Franz Schubert

스토리 개발: Campbell Grant, Arthur Heinemann, and Phil Dike

<민둥산의 밤>이 인간 내면에 잠재되어 있거나 상상 가능한 세속적 악마적 이야기를 다루고 있다면 <아베마리아>는 그 이면의 성스러움이나 혹은 정화에의 희구가 담겨있다. 슈베르트의 내면세계를 깊이 이해한 디즈니는 이 곡을 <판타지아>의 말미에 두어 이 영화가 단순한 흥미로 떨어지는 것을 막고 있다. 꿈의 세계에의 동경, 숭고한 존재를 향한 청교도적인 의지는 촛불을 행진하는 순례자들의 행진으로 자연스럽게 처리되어 깊은 감동으로 되살아 난다. 원곡은 슈베르트가 영국 시인 월트 스코트의 서사시 "엘렌의 노래"(호수의 여인, Lady on the Lake 중)에 곡을 붙인 것이다.

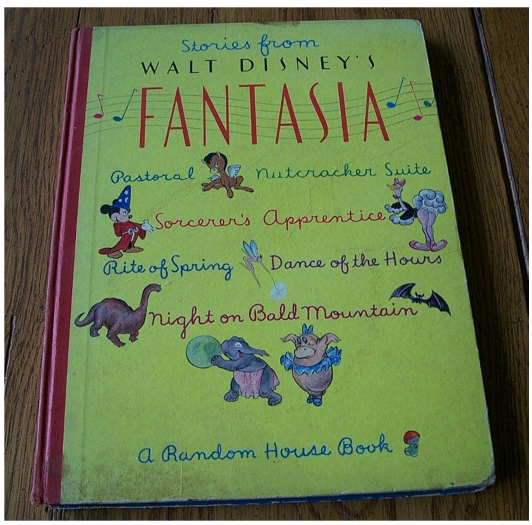
어느 날 저녁, 대장 로데릭이 어떤 초라한 마을 변두리를 산책하던 중, 더글라스의 공주 엘렌이 늙은 신하 베인의 하프에 맞춰 성모상을 향해 <아베 마리아>의 찬가를 부르고 있는 것을 듣게 된다. 하프 소리와 소녀의 고운 목소리에 로데릭은 넋을 잃고 듣는다. 기품 있고 경건한 아름다움이 깃들어있는 곡이다. 다음은 그 가사이다.

아베마리아, 아름다운 소녀 / 나의 소망을 들어 주소서 / 바위 옆에 서서
그대에게 빕니다 / 편히 잠들 수 있게 해 달라고 / 아베마리아, 거룩한 소녀 /
바위 위의 딱딱한 잠자리조차도 / 그대가 지켜 주시니 딱딱한 줄 모르고 /
장미꽃 향기 가득하네 / 어둠 속의 사당에도 / 들어 주소서, 나의 소망을 /
아베마리아

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

4.<판타지아> 의 파생 스토리북 사례

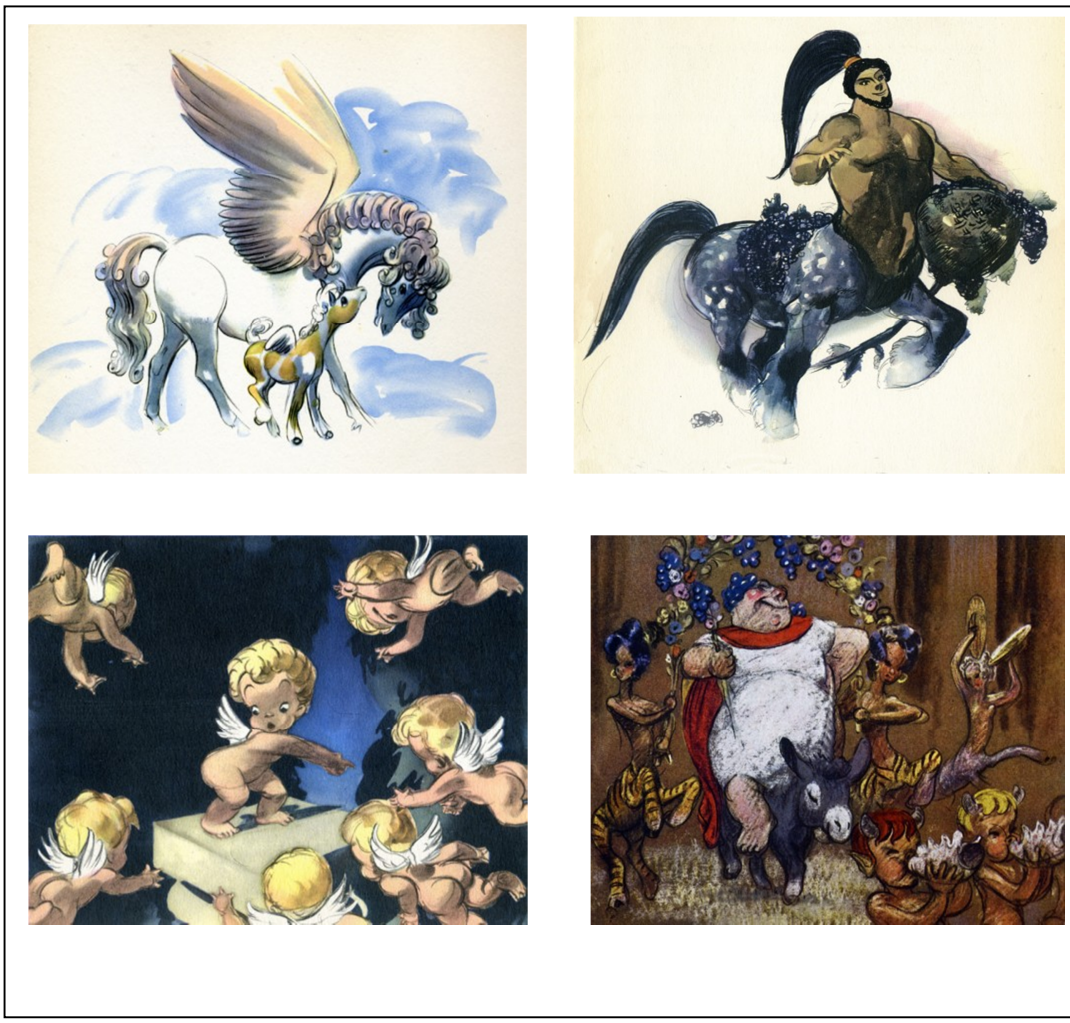
이 절에서 다루는 파생사례들은 본 논문의 결과물로 개발될 스토리북의 정체성을 드러내는데 그 의의가 있다. 연구자로서는 앞선 사례 연구를 통해 유사점과 차이점을 바로 알아 개발 방향에 참고하고자 하는 목적이 있다. 디즈니에서는 매년 출시되는 수많은 애니메이션을 기반으로 2차 응용물들을 OSMU 차원에서 다양하게 개발함으로써 전세계 애니메이션 산업의 본보기가 되어왔다. <판타지아> 역시 애니메이션 제작 과정에서 탄생된 스토리를 자료보존 측면에서 스토리북을 만들게 되었고, 이는 어린이를 위한 고전음악 스토리북의 효시가 되었다. 통상 스토리북은 이야기와 일러스트가 공존하는데 <판타지아> 파생 스토리북에서는 디즈니 애니메이션의 영상용 이미지를 그대로 쓴 경우도 있고 새로운 작가의 창작그림을 쓴 경우도 있다. 그 후 Retold형태로 이야기를 각색해 새로운 일러스트 작가와 함께 작업한 경우도 찾을 수 있다.



[그림2] 디즈니 스토리북『판타지아』표지

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[그림2]는 월트 디즈니의 <판타지아> 내용으로 미국 A Random house Book에서 출판되었다.[16] [그림3]은 『딤 테일러 북』이라는 타이틀로 본문은 <판타지아>의 것을 그대로 썼지만 일러스트는 디즈니 작업이 아닌 다른 작가가 그렸다. 딤 테일러의 해설로 스토리를 담아 1940년 Simon & Schuster에서 출판했다.[17]



[그림 3] 딤 테일러 북『**판타지아**』내지 일부

16) http://www.thevalve.org/go/valve/article/domestic_tranquility_not_disneys_pastoral/

17) http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1221 ,

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



[그림 4]『시간의 춤』표지, 속표지 및 내지 일부

[그림 4]는 1940 년 초판본으로 <판타지아> 의 내용을 다룬 스토리북 『시간의 춤』이다. Harper & Brothers 에서 출판, 뉴욕과 런던에서 동시 출판되었다. 일러스트는 디즈니애니메이션이 아닌 수채화풍으로 별도 작업되었다.[18)]

18) http://blackwingdiaries.blogspot.kr/2007/09/fantasia-dance-of-hours-storybook.html

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

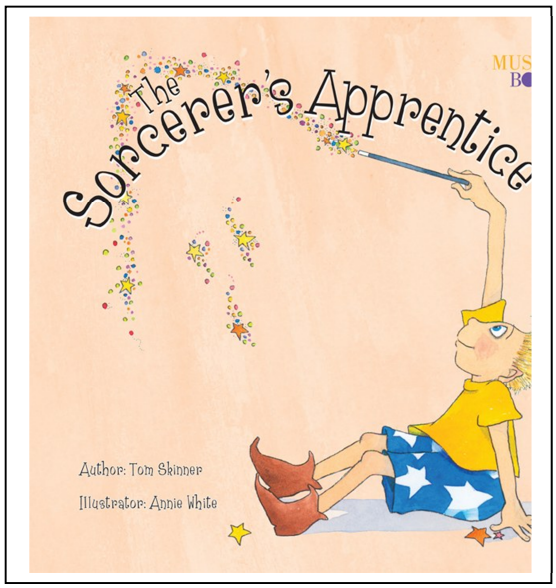


[그림 5] 피오나 개작『마법사의 제자』표지 및 내지 일부

오래된 이야기인 <마법사의 제자>는 세계 각국에서 여러 버전으로 어린이용 그림책으로 꾸준히 개작 또는 각색되고 있다. [그림 5] 역시 또 다른 『마법사의 제자』이며 디즈니 <판타지아>와는 무관하게 동화작가 Fiona Chandle 이 스토리를 각색하여 출판한 스토리북이다. 일러스트는 Poly Bernatene 가 맡았다.[19)]

19) http://www.usborne.com/catalogue/book/1~YR~YRS1~2210/the-sorcerers-apprentice.aspx

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



[그림 6] 호주판『마법사의 제자』표지

[그림 6] 역시 또 다른 버젼의 어린이용 그림책 『마법사의 제자』이다. Tom Skinner 라는 작가가 원래의 스토리에 자신만의 스토리를 덧입혔으며 일러스트는 Annie White 가 맡았고 2010 년 호주의 New Frontie 에서 출판되었다.[20] 널리 알려진 고전음악에 기초해서 만들어진 재미있는 스토리북 시리즈로 CD 와 함께 구성되어있다. 함께 수록된 다른 음악의 스토리로는 차이코프스키의 <호두까기 인형>에서 착안한 <사탕자두 요정의 춤, Dance of the Sugar Plum Fairy>, 림스키 코르사코프의 <왕벌의 비행, Flight of the Bumblebee>이 있다. 어린이들에게 고전음악을 안내하기에 좋은 교육자료다. <판타지아>에서 착안한 것이기는 하지만 디즈니표 <마법사의 제자>와는 내용이나 캐릭터가 전혀 별개로 구성되어있다.

---

[20] http://www.thebookchook.com/2011/08/childrens-book-review-sorcerers.html
http://www.youtube.com/watch?v=-L7OgosjGW4&feature=player_embedded

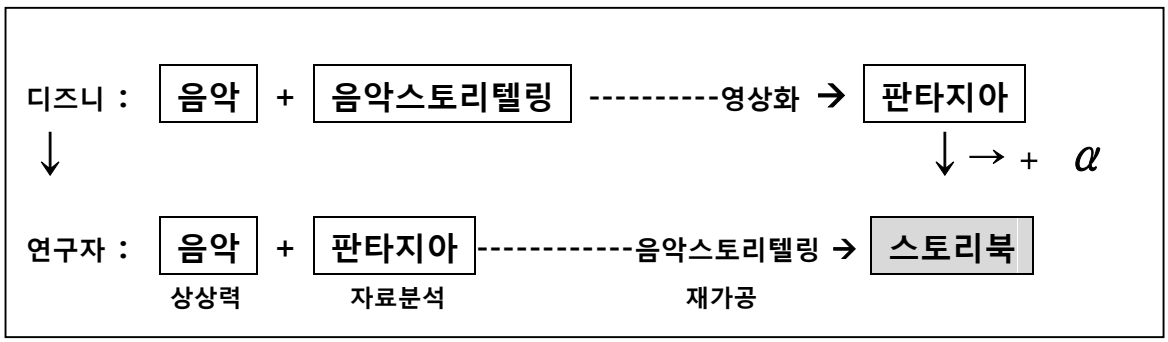
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

IV. 음악스토리텔링 사례를 응용한 스토리북 개발

1. 스토리북 『올림푸스의 하루』 제작노트

1)스토리북 개발 개요

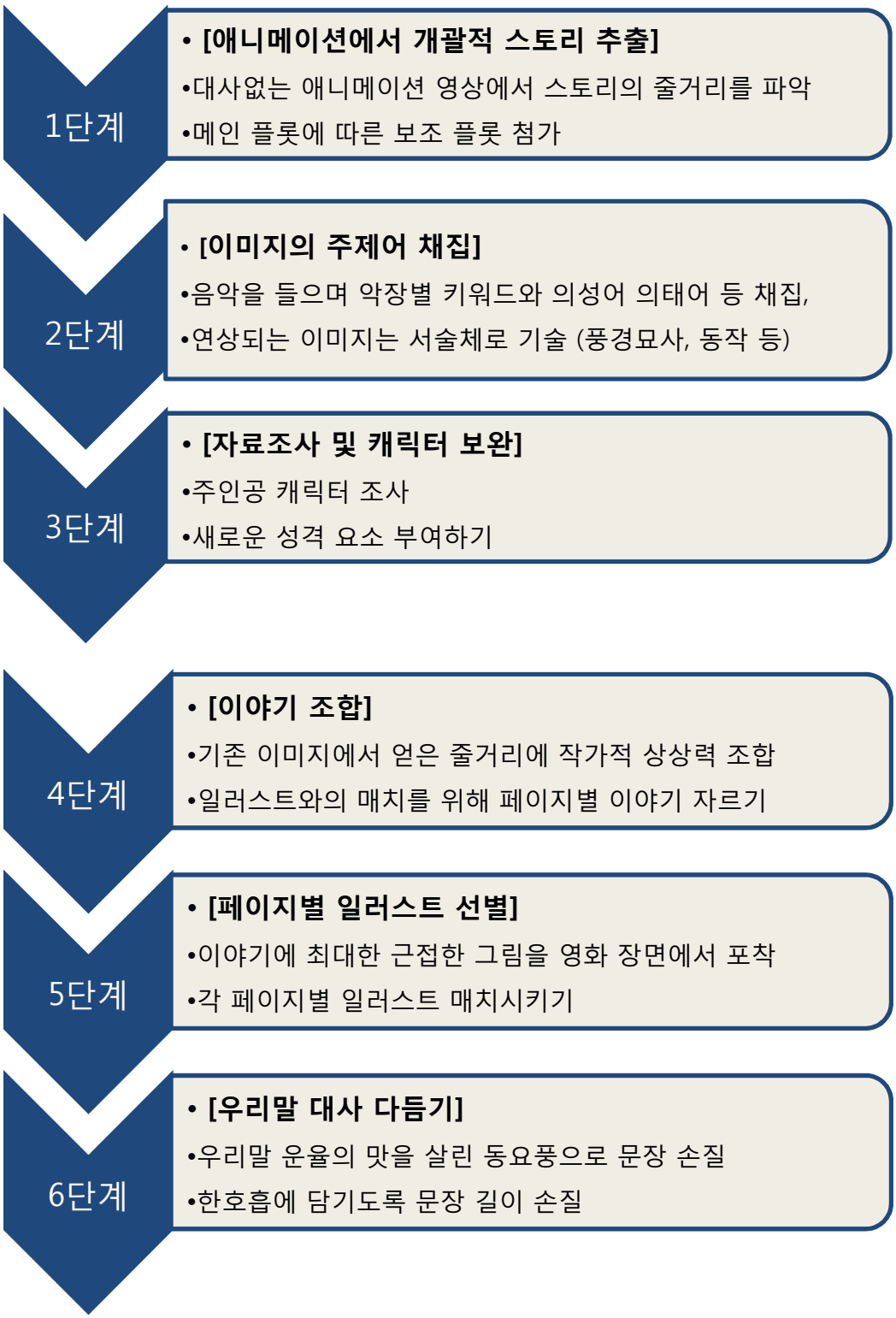
<판타지아>는 클래식음악을 아무 대사 없이 시각화한 애니메이션 영화다. 바로 이점이 음악스토리텔링 연구에 있어 최대가치를 지니고 있는 요소이다. 이 작업은 작품 <판타지아>에서 스토리를 파악한 다음 다시 음악을 들으면서 상상되는 이미지를 조합해 스토리북을 완성했다. 여기서 알파는 연구자의 창의력이다.



[그림7] 스토리북 개발 개요

이 작업은 <판타지아> 8개의 에피소드 중 하나인 베토벤 『전원』에 새로운 상상력을 입혀, 그리스 신화 속 일상을 그린 것으로 구체적인 스토리 만들기의 절차는 다음과 같다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



[그림8] 단계별 스토리북 개발 과정

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

각 페이지에 사용된 일러스트는 디즈니와 픽사 및 그 밖의 많은 애니메이션 그림을 총망라하여 모아놓은 사이트 Disney Screencaps.com에서 해당내용에 적합한 그림을 선별하여 매치 시킨 것이다.[21)]

2) 챕터별 이야기 구성

이 이야기는 5개 악장으로 이루어진 『전원』의 악장 구분에 기초하여 다음과 같은 플롯으로 각 장 별 스토리가 전개된다.

1장 발단 - **사랑의 마을 올림푸스 소개와 페가수스의 자녀교육**
가족의 사랑과 자녀 교육에 있어서의 부모로서의 미덕을 다름

2장 전개 – **센터우루스 남녀의 짝 찾기와 그것을 도와주는 큐피드의 숨은 노력**
일반적으로 알려진 큐피드의 역할을 어린이 눈높이에 맞추어 다룸

3장 절정 – **바커스의 등장과 와인축제장의 댄스파티, 바커스의 무절제한 향락**
사회적 윤리와 매너에 대한 성찰, 타인에 대한 배려의 중요성 다룸

4장 위기 – **신들의 왕 제우스가 바커스의 축제에 대한 경고로 번개와 폭우**
악천후를 신의 노여움과 연관시켜 방종에 대한 징계에 초점 맞춤

5장 결말 – **무지개 등장과 일몰, 밤까지의 변화를 관장여신의 역할로 묘사**
올림푸스의 일상과 아름다움을 사랑의 관점에서 서정적으로 마무리

21) http://disneyscreencaps.com/fantasia-1940/53/

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

3) 작품개요

(1)제목 : 올림푸스의 하루

(2)주제 : 피조물의 삶에 담긴 다양한 사랑.

(3)소재 : 그리스 신화속 상상의 마을 올림푸스에 사는 생명들의 일상

(4)작품의 의의

[가] 고전음악을 소재로 음악스토리텔링 응용한 실험적 스토리북

[나]어린이용 동화에 우리말의 말맛을 살린 시적 운율 시도

(5)활용범위 및 가능성

[가] 가정 및 유아교육현장의 감성교육 교재

[나] 어린이음악교육 교재 개발 모델

[다] 클래식 동화방송 등 팟케스트 응용

(6)핵심 창작 요소

[가] 어린이용 동화이므로 페가수스 가족의 비행 교육과 가족애에 비중 할애

[나] <판타지아>의 하이라이트였던 센터우루스 남녀의 데이트 과정과
큐피드의 열정적인 중개역할은 어린이 눈높이에 맞추어 각색

[다] 번개, 폭우 등을 재미있게 구사한 장면으로 제우스의 징벌을 통해
새로운 관점의 부성애 그림(원작에는 바커스를 시기하는 제우스로 묘사

[라] 무지개의 출현, 일몰후 저녁에서 밤이 되는 과정을 서정적으로 묘사
그리스 신화 주인공들과 그들의 역할을 상기시키는 교육효과 기대

[마] 모든 단위 문장을 우리말 운율을 고려한 서사시형태의 동화 시도

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(7)등장 캐릭터

본 논문의 스토리북에 등장하는 캐릭터들은 <판타지아>의 "전원" 스토리 캐릭터에 기초하였으며 부분적으로 역할과 특성을 바꾸고 애칭에도 변화를 주었다. (Leonard Maltin, p. 38~45. 참조)

파우누스 – Faun (애칭 파우니] 전원, 목축의 신. 팬파이프를 부는 목동의 수호신

페가수스 – Pegasus (애칭 페기) 비마, 하늘 땅을 두루 주름잡는 날개 달린 말

유니콘 – Unicon 외뿔소, 아기송아지에 가까우며 장난이 심하고 겁 많은 심약함

큐피드 [에로스] – Cupid 사랑을 성사시키는 일을 관장하는 날개 달린 아기천사

센터우루스 – Centaur 반은 사람 반은 말 (여성형- 센터우렛 centaurettes)

바커스 [디오니소스] – Bacchus 늘 술에 취해있는. 술의 신,(여시종- 바케 Bacchae)

자커스 – Jacchus 외뿔 당나귀로 바커스의 부하, 바커스 못지않은 술고래.

제우스 [유피테르 / 쥬피터] – Zeus 신들의 왕, 바커스의 아버지

보레아스 – Boreas 폭풍의 신

불카누스 [헤파이토스] – Vulcan (애칭 불칸) 대장장이, 불의 신

아폴론 [포에부스] – Apollo 태양의 신

아이리스 – Iris 무지개의 여신

몰피우스 – Morpheus 잠의 여신, 꿈의 여신

다이애나 [아르테미스] – Diana 달과 사냥의 여신

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

개발 결과물

MUSIC STORYTELLING STORYBOOK






올림푸스의 하루

A DAY OF VILLAGE OLYMPUS

Retold by Jaihyang Lee

Illustrations from Disney <Fantasia>,『Pastoral』

이미지 출처: http://disneyscreencaps.com/fantasia-1940/53/

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



1장 사랑의 낙원, 올림푸스

이햐~~ 날씨 참 좋겠다~~~이리 멋진 동네를 본 적 있나요? 여기는 올림푸스 마을이에요.

사람들의 이상향을 다 합쳐 논 듯, 지상의 아름다운 낙원이지요. 해 뜨는 언덕을 바라다 보면

억만 개의 금가루를 뿌려놓은 듯 어디서나 눈부신 무대장치죠. 먹을 것도 입을 것도 걱정 없고요.

쓰레기 걱정도 아예 없으니 구석구석 깨끗한 마을 이예요. 사시사철 온화하고 좋은 날씨에,

꽃과 열매가 가득가득 해, 필요한 만큼만 먹으면 돼요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



저는 숲의 요정 파우니예요. 상체는 인간의 모습이지만 하체는 양의 모습 닮아 있지요.

들판 곡식 잘 자라게 도와주고요. 올림푸스 마을의 모든 나무들, 열매마다 잘 영글게 노랠 부르죠..

저 같은 파우니는 많이 있지만 이웃들은 볼 때마다 반겨 주셔요. 특별히 할 일이 없을 때는요,

우리 끼리 모여서 뛰어 다니며, 투~투~ 팬파이프 불기도 하고 통통통 춤을 추며 놀기도 하죠.

오늘 같이 중요한 일 많은 날에는, 올림푸스 알리는 리포터예요, 구석구석 소개를 시켜드리죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



와~ 저기 유니콘 꼬마들이네~ 무리지어 뛰노는 거 잘 보이시죠? 오늘도 뭐 신나는 일 많은가봐요.

얼굴은 송아지로 보이는데요, 정수리에 뿔 하나씩 달려있어요. 개구쟁이 에다가 장난 심해도,

사실은 아주 착한 겁쟁이예요. 올림푸스 마을은 조용하지만, 술래잡기 하기에도 아주 좋아요.

위험한 곳 별로 없고 숲도 많지만, 나쁜 적들 하나도 안살거든요. 무서운 게 나타나도 할수 없어요.

산도 그리 많지 않고 들판뿐이라, 숨을 곳이 별로 많지 않으니까요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



으악!~~~ 유니콘 꼬마 중에 꾸러기 하나, 머리에 달린 뿔로 내 엉덩이에 똥침을 날리고는

도망가네요. 그 바람에 내가 부는 랄랄라~~ 소리, 랄랄레~~그러면서 틀려 버렸어.

" 에잇 저 꾸러기 꼬마 유니콘, 가만 두나 봐라, 어디, 맛 한번 볼래? "

나도 막 뒤쫓아가 귀에다 대고, 빽~ 하고 찢어지게 불어버렸죠. 팬파이프 큰 소리는 진짜 지독해.

깜짝 놀란 유니콘이 장난 관두고. 내 코를 핥으면서 사과 하네요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



어? 이건 뭐지, 무슨 일일까? 양탄자 그림자가 지나갔는데.... 아하! 페가수스 가족이구나...

우리 마을 자랑거린 아주 많지만, 페기네 멋진 가족 으뜸 이예요. 날개 달린 비마라고 들어 보셨죠?

천마로도 불리는 페가수스죠. 올림푸스 마을에서 젤 큰 나무에, 근사하게 둥지를 튼 가족 이예요.

들판을 달릴 때는 쌕쌕이지만, 하늘을 날 때는 환상적이죠. 우아~ 얼마나 근사한데요.

페가수스 가족들이 비행을 하면, 공중발레 특별 쇼가 따로 없어요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



꺄오~~오늘도 볼 만 하겠죠? 페가수스 아저씨가 아이들이랑, 공중발레 특별쇼 공연 중이네.

사랑이 잘랑잘랑 넘치는 데다, 언제 봐도 부러운 대가족인데, 얼마 전에 축하 할 큰 경사 났죠.

백조같이 눈부시게 우아한 엄마, 흑기사 검은 털의 건장한 아빠, 그 사이에 많은 형제 있었는데요.

똘방똘방 샛까만 막내둥이가, 우렁차고 건강하게 태어났어요. 마을에선 그 아기를 페기라 하죠.

몸통은 아빠 닮아 흑진주 빛깔, 꼬리랑 갈기 털은 엄마 닮아서, 멀리서도 한눈에 알아봐져요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



오늘은 페기가 젖을 떼고서, 두근두근 첫 비행을 하는 날이죠. 페기네 엄마 아빤 최고 조련사.

날개 짓을 막 배우는 아기 페기를, 멀리서 침착하게 지켜보다가, 결정적인 순간에 도와 주시죠.

이제 제법 날개가 돋은 페기는, 엄마가 조곤 조곤 알려준 대로, 둥지를 박차고 몸을 던져요..

애구구구~...꺄오! 언덕 아래로, 우당탕 엉덩방아 찧고 말았죠. 얼른 일어난 꼬마 페기는

두리번두리번 안 넘어진 척, 다시 날개 짓을 시작하네요. 엄마가 안 보셨음 좋았을 텐데...

엉덩이는 얼얼한데 정신은 번쩍, 엄마한테 부끄럽고 민망해져서, 안 아픈 척 씩씩하게 으랏차차차!..

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



엄마는 여전히 둥지 안에서, 우리 아기 페기는 잘 할 거라구, 눈을 떼지 않고 지켜보네요.

'난다는 게 그렇게 쉽지 않단다. 백 번 천 번 날개 짓을 해봐야 날지... '

멀리서 엉덩방아 찧는 페기를, 보고도 못 본 척 금방 안가고, 침착하게 조용히 기다리네요.....

"이번엔 이렇게 해 봐야겠어...." 엄마가 말 한대로 따라 해 봐도, 페기는 엉덩이가 무겁기만 해.

조금 더 올라 갔다 눈 깜짝 할 사이, 다시 꽈당탕!~~ 여기 어디야?

어? 사과처럼 떨어지다 어딜 간 거지? 아무리 두리 두리 살펴보아도 내 눈엔 페기가 뵈지 않네요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



커다란 둥지에서 보던 엄마는 그 큰 날개를 순간에 펼쳐, 냉큼 페기 꼬리 물어 올려요.

아하~ 떨어진 곳 거기로구나... 다행이지 뭐예요...큰 일 안 난 게...집채만한 꽃 무덤에 파묻혔네요.

"엄마도 그랬단다, 너처럼 말야. 처음엔 그렇게 넘어지면서. 잘 실패하는 법도 배우는 거야.

잘하려고 하지 말고 겁먹지도 마... 그냥 날개로 길을 열듯이... 너무 잦은 날개 짓도 필요 없단다.

그러면 너무 쉽게 지쳐 버려요... 그냥 너의 있는 힘껏 날개를 펴고, 들판을 달리듯이 몸을 띄워봐.

뒷다리는 살짝 실짝 굴러주면 돼."

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



엄마는 아기의 꼬리를 물고, 좀더 높은 곳에 날아올라선, 공중에 떨구고는 엉덩이 툭툭 ~~

문밖에서 배웅하듯 밀어 줬어요. "엄마 말을 들을 땐 잘 할 듯 한데, 막상 나서보니 자신이 없어.

그래도 뒤에는 엄마가 있지..." 한결 든든해진 아가 페기는, 아까보다 훨씬 더 가뿐하네요.

아효~~~~~저 영리한 페기 좀 봐요. 엄마가 했던 대로 흉내 내는 거.

자기 꼬리를 자기가 물고, 제 몸을 높은 데로 끌어 올려요.. 우리 파우니들 멀리서 보며

있는 힘껏 페기에게 응원을 해요. 어, 이제 되는가봐, 그러게 말야.... 야~~~부럽다 진짜 날잖아.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



"그렇지, 그래 그래 곧잘 하누나. 아가야 우리에게 날개라는 건, 아름다운 세상을 느껴보라고 신께서 달아주신 선물이란다, 이번엔 수영을 배워 보자구. 자, 용기 내서 다이빙이야."

페기는 물도 먹고 서툴렀지만, 엄마가 이른 대로 잘 따라 해요. 엄마는 웬만해선 혼도 안내고, 잘못한다 꾸지람도 없었거든요. 처음 혼자일 땐 겁도 났지만, 한번 두 번 실패하다 알게 됐어요. 페기에게 자신감이 생겼던 거죠. 사랑하는 엄마가 저기서 보고, 언제든 달려올 걸 알았거든요.

정말 무서운 건 혼자일 때죠. 바로 곁에 없어도 믿고 있어요. 엄마의 눈동자는 여기 있다고.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



페가수스 가족들 모두 나와서, 발레리나 댄서처럼 누비고 있어, 호수 위에 꽃 무더기 솟은 듯 해요.

그들에게 날개는 선물이지만 바라보는 우리들도 두근거려요. 양탄자 날개를 한껏 펼치고,

다같이 나는 걸 상상해 봐요. 내 몸이 부웅~ 뜬 듯 짜릿해져요. 호수에 내려앉아 물을 가르면,

그 어떤 백조보다 멋진 자태죠. 그 등에 올라타면 어떤 맛일까?

언제 한번 팬파이프 잘 불어주고 잠깐만 태워달라 부탁 할래요...

페기가 첫 비행을 배울 때처럼 할머니의 할머니도 아기일 적엔 그렇게 나는 법을 배워 익혔죠.

페기도 더 자라서 엄마가 되면 배운 대로 본 대로 고운 눈길로 또 그 아기에게 전해 줄 테죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



2 장 센터우루스와 센터우렛의 짝 찾기

오늘은 들썩들썩 야단났어요. 바커스 아저씨네 와인축제죠. 1 년에 한번 있는 동네축제라,

분위기가 후끈후끈 달아있어요. 짝이 없어 결혼 못 한 처녀 총각들, 이번 축제에서 찾을 거래요.

센터우루스 센터우렛 처녀 총각들, 하반신은 늠름한 말 모양인데, 상반신은 모두 다 배우 같아요.

가장 바쁜 친구들은 큐피드예요. 그들이 나서서 잘 도와주면 누구든지 맞는 짝을 찾게 된대요.

폭포수 떨어지는 선녀탕에선, 센터우렛 아가씨들 목욕 중이니, 쉿!! 가까이 오지 마세요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY






목욕을 끝내고 막 나와선, 제각각 몸단장을 하고 있네요.

몸을 말리고 머리를 빗고, 손톱도 가지런히 모양을 내죠. 큐피드 꼬마들이 정신 없네요.

엉겅퀴 꽃 솔로 분 발라주고, 체리 열매 붉은 즙은 연지곤지로, 연꽃이랑 넓은 잎은 여기 머리에...

확실히 큐피드는 못 따라가요. 기발한 아이디어 천재 같아요. 한 쌍의 비둘기도 불러 와서는,

몸단장 도와주기 한창이네요. 아니 아니 이쪽이야 그쪽 아니고, 이쪽으로 날개를 세워 보라구...

그래 그렇지 아주 좋은 걸 ... 큐피드의 손길이 지나고 나면, 센터우렛 아가씨들 모델 뺨치고,

이렇게 예뻤나 다들 놀라죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY






자 이제 몸단장을 다 마쳤나 봐. 꽃등을 수 백 개나 밝힌 듯 헤요. 가슴이 벌렁벌렁 설레던 청년,

늠름하게 다가와 짝을 찾아선, 이곳 저곳 자리를 잡고 있어요. 축제에 가기 전 먼저 할 일은,

시간을 가지고 친해 지는 것. 이럴 때 큐피드는 더 바빠지죠. 여기 저기 예쁜 풍경 만들어 주고

더 멋지게 보이도록 연출해야죠. 그런 큐피드들 숨은 노력을, 센터우루스 센터우렛 누구도 몰라.

이리 멋진 짝꿍을 왜 몰라봤지? 그렇지만 천만에요. 그게 아니라, 큐피드 친구들의 작전인 거죠.

아, 그런데 저길 좀 봐 저걸 어쩌지? 저~기 센터우렛 얌전이 처녀, 땅만 보고 쓸쓸히 앉아 있어요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY






어? 이쪽에도 센터우루스, 짝을 못 찾고서 한숨만 푹푹. 이럴 게 아니라 머릴 맞대고,

있는 대로 궁리를 모아 보자구. 속닥속닥...그래 그래 그거 좋겠다! 큐피드들 눈빛이 반짝였어요.

이럴 땐 음악이 최고라니깐. 삘~~릴~리~삘릴리 이쪽 이예요. 너무나도 예쁜 소리 나무 아래로..

청년은 이끌리어 따라오네요. 이번엔 센터우렛 그녀 차례야. 삘리 삘릴리~~빠람 빠람바...

귀가 번쩍 열린 처녀 그 소리 향해 살금살금 따라오니 바로 여기네!

둘이 마주치며 깜짝 놀라도, 속으로는 반가워서 배시시 방긋.. 큐피드의 작전이 성공한 거죠.

그 어떤 짝들보다 다정해져서, 언덕 너머 신전 향해 멀어지네요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



3 장　알콜대왕 바커스와 댄스파티

우와~~여기는 어디겠어요? 바커스 아저씨네 축제 행사장, 와인축제 준비가 한창 이예요.

센터우루스, 센터우렛 다 모였네요. 각자의 짝꿍들과 포도를 따다, 와인 통에 줄줄이 붓고 있어요.

저 늠름한 청년들은 신명이 나서, 열 번에 할 일을 한 번에 덥썩, 센터우렛 아가씨 날렵한 몸에

발그레한 얼굴로 걸음도 사뿐. 온통 올림푸스 마을 전체가, 건강하게 흘린 땀과 포도 향기로,

안마셔도 취할 듯 넘실거려요. 그런데 보이세요? 저~기 와인 통, 저리 큰 와인 통은 처음 봤어요.

신전 건물보다 훨씬 클 걸요. 마을 전체 일년 내내 쓴다 하지만, 바커스가 반 이상은 마시나 봐요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



올림푸스 귀염둥이 파우니들은, 이때가 가장 바쁜 시간이에요. 이 일일랑 우리들이 가장 잘하죠.

집채 만 한 와인 통에 담긴 포도를, 자박자박 몽클몽클 밟는 일이죠. 알알이 영글어진 포도송이를,

퐁.퐁.퐁 으깨는 일 아주 신나요. 팬파이프 불면서 깡총 대다가, 그걸로 빨대 삼아 장난도 치죠.

잘 익은 포도가 톡.톡. 터지는, 이 느낌은 우리만의 특권이에요. 말랑말랑 억만 개의 구슬 굴리듯,

터트리고 뒹굴며 으깨다 보면, 와인 통에 포도즙이 가득 차오죠.

친구들의 얼굴엔 땀방울 송송, 포도즙에 발그레 물들었어요. 마시지 않아도 취한 듯 해요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



쨔잔~~ 드디어 나타났어요. 알콜대왕 바커스가 등장하시네. 손에는 가득 채운 와인 잔 들고,

머리에는 포도넝쿨 두건 두르고, 잔뜩 멋 낸 망토는 배도 못 가려. 벌써부터 취해서 신난 바커스,

양쪽에 누가 있나 알지도 못해. 큐피드들 공중에 든 햇볕가리개, 있는 둥 마는 둥 따로 놀고요.

자커스란 이름의 외 뿔 당나귀, 바커스를 태우고서 비실대지만, 알콜대왕 부하라서 꼼짝 못해요.

자커스가 쓰러지면 어떻게 될까. 바커스야 넘어지면 그 뿐이지만 옆에 있는 파우니들 대형사고죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



도착도 하기 전에 취한 바커스, 이리비틀 저리비틀 올라온 곳은, 댄스 파티 한창 중인 축제 무대죠. 센터우루스 센터우렛 청춘 남녀들, 신나는 분위기에 흥겨운 춤판. 바커스와 그의 부하 자커스까지 손잡고 유쾌하게 어우러져요. 너무 많이 마셔버린 와인 때문에, 온전히 서지 못해 휘청거리며 바커스는 센터우렛 아가씨에게, 하나씩 돌아가며 춤을 청해요. 함께 추던 센터우렛 아가씨들도 배불뚝이 바커스가 싫은 가봐요. 고약한 술 냄새에 행실이 나빠, 거기다 한 수 더 떠 발도 밟히니 돌아가며 바커스를 따돌리다가, 예의상 그냥 잠시 잡아주는 척, 얼른 몸을 빼고 멀리 피해요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



그것도 모르고 눈치도 없이, 자기가 왕자인 줄 착각 하나 봐. 센터우렛 아가씨들 손에 잡히면 지나치게 친한 척 주저 없어요. 빙글빙글 돌아가며 춤을 추다가, 머리 장식 포도 넝쿨 흘러내려서 눈 가리며 덮어버려 장님 되었죠. 어이쿠 어지러워 바닥에 털썩! 누군가를 끌어 당겨 힘껏 안고선 얼굴을 부비부비 뽀뽀까지 쪽!!! 센터우렛 아가씨들 이리 예쁜데, 누구인들 어떠냐 아무나 좋아~ 으흐흐~ 날씬한걸~ 이쪽에도 쪽~!! 그런데 저걸 어째 망측도 하지, 그의 품에 안긴 건 자커스예요. 그 상전에 그 부하 외 뿔 당나귀, 센터우렛 아가씨들 고소하다고 배꼽 잡고 손가락질 호호호 깔깔 명색이 축제 주인 바커스대왕 천하의 웃음거리 체면 구겼죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY






알콜대왕 바커스는 뭣도 모르고, 자커스만 부둥켜 안고 있는데, 꽈당꽈당!!! 아니 이게 무슨 날벼락?

먹구름 들이닥쳐 망쳐진 파티, 하늘은 순식간에 깜깜해 지고, 번쩍번쩍 번개에다 사나운 빗발.

빙글빙글 돌면서 춤 추던 모두, 비를 피해 총총총 어디로 갈까, 아수라장 전쟁터가 돼버렸어요.

우리 친구 파우니랑 유니콘들도, 센터우루스 센터우렛 청춘 남녀도, 모두들 우왕좌왕 어쩔 줄 몰라.

하늘이 곧 지붕인 올림푸스에, 이리 궂은 날씨는 처음이예요. 비가 오긴 했어도 곱게 왔었죠.

저렇게 당황해서 갈 곳 모르고, 쩔쩔매는 페기 엄만 처음 봤어요. 아기천사 큐피드들 겁에 질린 채,

어느 새 신전 안에 옹송그렸네.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



4 장 바커스를 혼내주는 제우스

우와~~이분이 누구시더라? 아하~바로 신들의 왕 제우스예요. 바커스의 아버지로 알려져 있죠,.

하늘의 천둥 번개 비바람조차, 모두 다 제우스가 쥐고 있다죠. 왜 이렇게 갑자기 나타나셨나?

구름을 젖히고 내려다보니 술판이며 춤판이랑 난장판이라. 꼴 사나운 행실이 갈수록 태산,

아무래도 안 되겠다 못마땅해서, 단단히 벼르다가 나타나셨죠.

"참 자알~~들 놀고 있구나. 아비 얼굴 먹칠도 유분수구나. 이 망나니 바커스 가만 안 둔다."

어쩐지 표정이 심상치 않네. 모두들 즐거운 댄스파티에 조금만 더 눈감고 참아 주시지.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



제우스 할아버지 명령 받고는, 잠자던 폭풍의 신 보레아스가, 먼 길을 한달음에 달려오네요.

보레아스 할 일은 어쩌다 한번, 일년 내내 놀며 자며 기다리다가, 제우스 호출하면 정신 없어요.

"쎄게 불거라... 살살 하거라..." 제우스가 일일이 지시 한다죠. 보레아스 볼에 잔뜩 바람 넣으면,

올림푸스 온 마을은 꼼짝 못해요. 센터우렛 몸에 붙인 꽃 장식들은, 모조리 떨어져서 날려버리고,

바커스의 망또도 찢어질 지경. 다들 어디로 숨어버렸나, 들판에 있다가는 쓸려 갔겠죠.

누구도 견뎌낼 재간 없어요. 떠내려 갈 것 같은 폭우에다가 폭풍까지 불어 닥쳐 초비상이죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



신들의 왕 제우스 한마디라면 순식간에 대령하는 번개아저씨, 대장장이 번개의 신 불칸이에요.

지금 커다란 용광로 앞에, 엄청 큰 망치로 번개 두드려, 뾰족하고 날카롭게 다듬고 있죠.

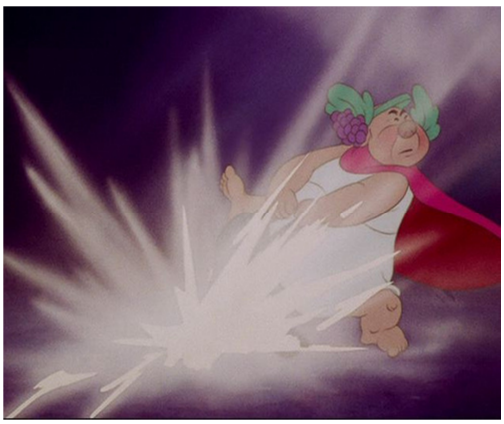
불칸 아저씨의 팔과 어깨는 강철만큼 강하고 튼튼한데요. 내려치는 망치 무게 장난 아니죠.

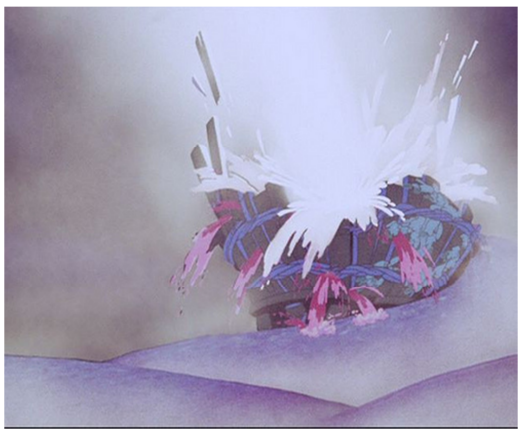
게다가 용광로는 어떻겠어요? 지구도 녹일 듯 펄펄 끓어요.. 그 속에서 건져낸 불덩어리를

쉬지 않고 두드려서 완성한 번개, 제우스 제왕님께 던져 주면요, 영락없이 원하는 데 꽂아버리죠.

제우스 할아버지 속마음은요, 바커스 아저씨를 미워 안 해요. 그냥 겁만 잔뜩 주려는 거죠..

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



제우스가 던진 번개 바커스 좇고, 혼비백산 파우니들 멀리 줄행랑, 큐피드들 천지사방 흩어졌어요. 주변에 몸 숨기던 유니콘들도, 조마조마 맘 졸이며 겁먹은 얼굴. 나무 아래 피하려는 바커스 땜에 죄도 없는 나무만 벼락맞았죠. 번쩍대는 번개 보자 놀란 유니콘, 반대쪽에 집채만 한 와인 통 아래 비 가리러 우르르 몰려가네요, 그래 맞다 와인통 거기 좋겠다, 바커스도 허둥지둥 찾아 드는데, 자커스도 쩔쩔매며 따라가네요. "어디든지 숨어봐라 어림도 없지" 제우스가 던진 번개 바로 맞춰서, 집채 만한 와인 통이 고꾸라졌죠. 그렇게 박살 난 와인 통에서, 콸콸콸 터진 와인 냇물 같아요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY






보랏빛 와인 홍수 장관이네요. 그 와중에 술이 덜 깬 바커스 좀 봐!

철철 넘쳐 흐르는 게 와인이라니, 바커스 아저씨는 못 말리겠어, 철벅철벅 붉은 냇물 물장구 치며,

꿈이냐 생시냐 천국이구나, 자커스도 뒤질세라 뛰어들어선 자기가 누구인지 잊었나 봐요.

자커스건 바커스건 알게 무어람. 이 참에 원 없이 취해나 보자, 세상 천지 이런 낙원 어디 있더냐,.

알콜대왕 바커스는 술고래답게, 눈도 코도 새빨갛게 와인 색이네.

이 모든 폭풍우랑 천둥번개도, 주정뱅이 바커스 때문이건만, 뉘우침도 반성도 하나 없어요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



아무리 왕이라도 무슨 낯으로 여기저기 호령하며 벌을 주겠나. 신들의 제왕인 제우스마저

바커스의 술버릇엔 항복했어요. 대책 없는 마음에 힘이 빠져서, 그만하라 불칸에게 손짓하네요.

얼마나 열심인지 불칸 아저씨, 그 신호도 못 보고 망치질하다, 겨우 알아채고 뚝 그쳤어요.

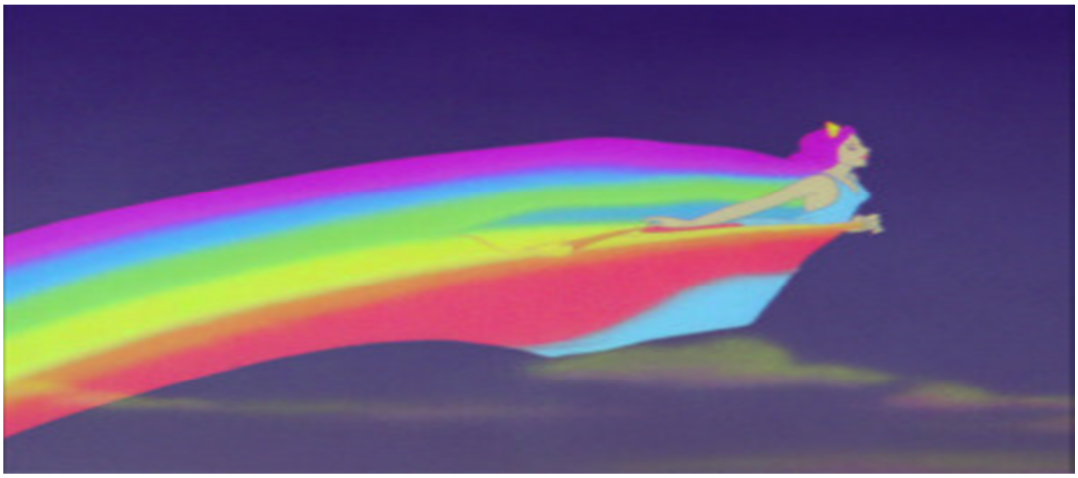
끝에 남은 번개 하나 제가 던지곤, 번개같이 사라진 불칸 아저씨, 제우스 흉내 한번 내본 거겠죠.

번개를 던지느라 피곤했는지, 제우스 하품을 하며 물러나네요.

발가락에 걸친 샌들 아무 데나 던지고, 구름 이불 잠자리에 드시나봐요.

망신 당한 바커스는 모른다 해도, 자식의 부끄러움 막고 싶은 맘, 아버지 제우스의 사랑이겠죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY





5 장　다시 사랑의 낙원, 올림푸스로

그 무섭던 비바람 자취 감추고, 구름도 감쪽같이 사라졌다고, 센터우루스 청년대장 산 위에 올라 올림푸스 마을 향해 나팔 불어요. 화사한 무지개 신 아이리스가, 찬란한 드레스 길게 늘이며, 온 마을을 가로질러 지나가네요. 빨,주,노,초,파,남,보 선물 줄게요. 이런 비와 천둥번개 끝난 거라고, 지상 모든 꽃 빛깔로 약속할게요. 아름다운 올림푸스 지켜준다고, 제우스가 보내주는 신호랍니다. 무지개 그림자는 신전 기둥과, 빗물 모여 찰랑대는 호수 위에도, 선명한 색으로 반사되네요. 페기랑 큐피드 아기천사는, 빙글빙글 무지개를 따라 돌면서, 다시 우리 세상이다~~ 날아 올라요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY





무지개신 아이리스 지나고 나서, 태양신 아폴론이 달려왔어요. 세 마리의 말이 끄는 마차 위에서, 서쪽 하늘 끝으로 서둘러 가요. 이어서 물드는 저녁 노을에, 올림푸스 온 마을이 숯불 빛이야. 언제나 저녁풍경 아름답지만, 오늘은 유난히 붉게 타네요.

바커스 아저씨네 축제 손님들, 페기네 가족이랑 유니콘들도, 모두들 산에 올라 배웅을 해요.

아폴론 아저씨 잘 다녀 와요 ~~~다른 나라 가서도 이 마을처럼, 따뜻하고 환하게 비춰 주세요...

그곳에서 기다리는 나무와 꽃들, 활짝 활짝 피어나게 힘을 주세요....

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



태양신 아폴론도 사라진 후에, 어슴프레 어두워진 대지 위로는, 잠의 여신 몰피우스 할머니예요.

거대한 이불 같은 망토 자락을, 허공에 꽉 차게 덮어주고는 다정하게 속삭이며 토닥여 줘요.

"올림푸스 모든 가족 수고했어요. 하루 종일 열심히 지내셨네요. 달콤한 꿈나라로 어서 오세요.

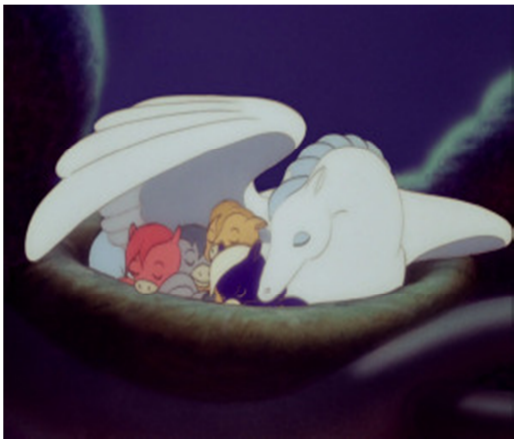
편안한 휴식으로 피로도 풀고, 아픈 곳이 있으면 고쳐줄게요. 다음날 새 힘으로 일어나세요."

안 보이는 큰 손으로 어루만지죠. 몰피우스 할머니의 검은 망토엔 달콤한 자장가가 묻어있어요.

몸을 누인 대지의 모든 생명들, 스르르 눈을 감고 꿈나라 가요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY







아늑하게 감싸주는 나무아래서, 센터우루스와 센터우렛 등을 맞대면 솜이불 꽃베개가 필요 없어요.

페기네 가족들도 여기 저기서, 포근하게 가꾸어진 둥지를 찾아, 엄마 품 속으로 파고 들어요.

아기천사 큐피드들 저마다 각자, 폭신한 이불 같은 구름을 골라, 꿀 같은 단잠으로 빠져 들겠죠.

들판에서 속삭이는 밤 벌레 소리, 조약돌을 건드리는 시냇물 소리, 올림푸스 우리마을 자장가예요.

나무랑 꽃들조차 밤의 휴식은, 밥보다도 소중한 보약이리죠. 낮 동안엔 뿌리에서 물을 올리며,

몸을 열어 태양빛을 쬐던 꽃들도 밤이 되면 그 몸 닫고 힘을 아끼며, 구석구석 피로를 씻어내겠죠..

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



대지가 완전히 어두워지면 살며시 나타나는 달님의 여신, 다이애나 아주머니 분주해 져요.

낮에는 들판에서 사냥의 여신, 더도 말고 덜도 말고 넘치지 않게, 사냥감의 분량을 조절해 주죠.

커다랗고 단단한 화살 들고서, 날렵하게 달리는 사슴 데리고. 낮에도 밤에도 바쁘답니다.

오늘은 활도 없이 달려왔어요. 가늘게 걸려있는 어린 초승달, 황금으로 만들어진 어떤 활보다,

훨씬 근사해서 그걸 쓰네요. 다이애나 아주머니 화살 끝에는, 보석가루 뭉치가 달려있는데,

그 화살 서쪽 향해 힘껏 당기면, 날아가며 보석가루 사방 흩어져, 자잘한 가루는 은하수 되고,

나머지는 크고 작은 별이 되어서, 벨벳 같은 하늘 가득 반짝거려요.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



이 시간 이 빛깔과 평화로움은, 올림푸스 밤 풍경의 완결판이죠. 더 이상 아름답진 못할 거예요.

어둠이 짙어지면 모든 생명들, 포근한 밤으로 인도되겠죠,. 더 깊은 꿈속으로 들어 가겠죠.

밤은 고요하고 적막하지만, 사랑이 따뜻하게 부푸는 시간, 사랑도 술처럼 익는답니다.

생명들은 제자리에 각자 돌아가, 서로를 따뜻하게 데워주겠죠.

평화로운 우리 마을 비결이라면 고요 중에 넉넉해진 사랑이예요.

이 밤이 지나고 새로운 날엔, 사랑의 씨앗 품은 새로운 생명, 그들의 탄생으로 이어질 테죠.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

1장 - 사랑의 낙원, 올림푸스

평화롭고 아름다운 마을 올림푸스에는 다정한 이웃들이 살고 있다. 아기 요정 파운은 이 마을의 리포터로 올림푸스에서 일어나는 일들을 실시간으로 전해준다. 얼마 전에 태어난 페가수스 가족의 막내 페기가 이제 젖을 떼고 첫 비행을 하는 날이다. 훈련을 맡은 엄마는 멀리서 눈을 떼지 않고 비행연습을 하는 페기를 지켜보고 있다. 꼬마 페기는 엄마에게 잘 날고 있는 모습을 보여주고 싶어서 서두르다가 엉덩방아를 찧지만 안 아픈 척 씩씩하다. 그런 속내조차도 다 아는 엄마는 비행이 서툴러 추락하는 페기를 보고도 못 본 척. 하지만 결정적으로 위험에 빠졌을 때는 지체 없이 날아가 아기를 구해 준다. 잘 실패하는 법, 세상을 사랑하는 법, 그리고 날 수 있는 재능에 대하여 감사한 마음을 일러주는 엄마로부터 비행법을 잘 배운 페기가 어른이 되면 엄마에게 받은 교육법으로 세상을 멋지게 살아가는 비결을 자신의 아기들에게 알려줄 것이다.

2장 - 센터우루스와 센터우렛의 짝 찾기

올림푸스 마을엔 반인반마의 멋진 청년들 센터우루스와 아름다운 처녀들 센터우렛이 살고 있다. 이들은 일년에 한 번 있는 마을의 와인축제에 가서 짝을 찾게 된다. 그곳에 가려고 구석구석 몸단장은 물론, 매력 있게 보이도록 온갖 치장을 하고 있다. 이때 사랑을 맺어주는 아기천사 큐피드들이 갖가지 기발한 아이디어와 노력을 아끼지 않는다. 각자의 짝을 찾는 과정에서 자연에 있는 갖가지 열매와 꽃들, 그리고 새들까지도 센터우렛 아가씨들이 아름답게 보이는 데 동원되어 결국은 모두 각자 마음에 드는 짝을 찾게 된다.

3장 - 알코올대왕 바커스와 댄스파티

각자 찾은 짝들과 쌍쌍이 축제현장에서 포도를 따고 알알이 영근 포도송이를 으깨고 즙을 내며 햇포도주를 만드는 노동에 즐겁게 동참하고 나서 무도회에 참석한다. 흥겨운 춤으로 분위기가 무르익는 중에 이미 잔뜩 취한 바커스가 부하인 당나귀 자커스와 함께 나타나서 무도회에 끼어든다. 행실이 좋지 않은 바커스는 여기 저기 아름다운 센터우렛들에게 다가가서 아무나 붙잡고 더듬으며 입을 맞추는 추태를 보인다. 때마침 두건으로 쓴 포도넝쿨이 흘러내려 눈을 가리는 바람에 불행하게도 바커스가 입맞춘 상대는 자신의 부하 자커스였다. 다들 고소해 하며 배를 잡고 웃는데 갑자기 꽈당! 폭우와 천둥번개가 들이닥쳐 파티장은 아수라장이 되었다.

4장 - 바커스를 혼내주는 제우스

천둥번개는 신들의 아버지 제우스가 대장장이 불칸을 시켜서 지상으로 던지는 것이었다. 하늘에서 내려다보던 그는 술에 취해 추태를 보이며 난장판을 만드는 아들 바커스를 혼내 주려는 것이었다. 폭풍우로 파티장은 망가지고, 일 년치 와인을 저장해 둔 와인통이 번개로 박살 나면서 흘러내리는 와인을 와인시냇물로 착각한 바커스는 맘껏 퍼 마시고 물장구를 치며 한층 신나게 놀아난다. 대책 없는 술고래 아들을 본 제우스는 하는 수 없이 번개 던지는 일을 멈추도록 지시하고는 잔뜩 피곤해진 몸과 마음으로 구름침대에 몸을 파묻는다.

5장 - 다시 사랑의 낙원 올림푸스로

폭풍우가 끝났다는 신호로 무지개의 신 아이리스가 지나가고, 온 마을의 배웅을 받으며 태양신 아폴론이 서쪽나라로 일하러 떠나면 잠의 여신 몰피우스가 그녀의 드넓은 망토로 대지를 덮고 올림푸스의 모든 생명은 평화롭게 사랑하는 가족의 품으로 파고든다. 밤이 깊어지면서 달의 여신 다이에나가 초승달을 활 삼아 금가루 뭉치가 붙어있는 화살을 쏘면 은하수와 별들이 흩어져 박히면서 올림푸스의 밤을 아름답게 장식한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

V. 결론

1. 의미

"음악은 삶을 사랑하는 법을 알게 한다. 운명과 싸울 가장 아름다운 무기를 가지는 것이다. 한 아이가 음악을 배우면 그를 둘러싼 가족과 이웃이 변하기 시작한다."[22] 베네수엘라 음악교육시스템 엘 시스테마(El Sistema)의 창시자 호세 아브레우[23] 박사의 말이다. 10대들조차 마약중독에 노출된 사회의 치유방책으로 1975년부터 그가 추진해 온 음악교육 시스템이 세계적인 모델이 되고 있음은 주목할 사실이다. 이 사례는 음악이 한 개인의 삶을 바꾸어 놓는 것에 그치지 않고 사회를 더 나은 곳으로 바꾸어 공동체의 건강에도 중요한 역할을 하고 있음을 말해준다.

육체의 호흡에 필요한 것은 산소이지만, 정신의 호흡에 필요한 것은 음악이다. 인간에게 있어 음악은 삶의 질을 풍요롭게 할뿐만 아니라 삶을 지탱하게 해 주는 힘이 있다. 인체의 영양소를 위해 올바른 먹거리를 선별하듯 좋은 음악

---

22) 다큐멘터리 엘 시스테마 DVD 중 아브레우 박사의 말에서 발췌

23)베네수엘라 음악가 경제학자, 사회운동가. 음악교육프로그램인 엘시스테마를 창설해 음악교육을 통해 빈곤층 청소년 교화사업을 펼침. 이 시스템은 빈곤층을 포함한 청소년들에게 무상으로 악기를 제공하고 오케스트라 훈련을 실시해 범죄, 마약의 유혹에서 구출하는 사회적 프로그램이다. 특히 아브레우 박사가 문화부 장관과 국가문화원장을 맡으면서 조직은 더욱 확대됐으며 전국적인 조직이 됐다. 이 프로그램을 통해 구스타보 두다멜, 에딕손 루이스(베를린 필하모닉 최연소 입단) 등 세계적 명성의 음악가들이 배출되기도 했다. **[네이버 지식백과]** (시사상식사전, 박문각)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

은 건강한 정신을 유지하는데 중요한 역할을 한다. 이렇듯 음악의 가치를 강조하는 것은 음악스토리텔링이 바로 음악의 생명력에 기여하는 수단이기 때문이다.

한편, 드림 소사이어티(Dream Society)[24] 를 언급한 미래학자 롤프 옌센(Rolf Jensen)의 예견도 주목할 필요가 있다. 정보사회가 저물고 난 다음 인류의 미래는 꿈과 감성을 파는 사회, 즉 '드림 소사이어티'의 도래로 감성적 문화콘텐츠의 중요성은 지구촌 공통의 관심사로 대두되고 있다. 이때 꿈과 감성은 정보만으로 소비되기 어렵고 이야기로 가공되어야 하며 음악을 포함한 다양한 분야의 스토리텔링은 미래사회 생존의 보편적 수단이 될 것으로 예견된다.

음악스토리텔링은 인간의 삶에 음악이 담당하는 기능을 보조하고 강화하는 역할을 한다. 위에서 언급한 두 가지 요소, 즉 인간 삶에 있어서 음악의 중요성과 드림 소사이어티의 생존도구가 될 이야기의 중요성이 만나는 지점에 음악스토리텔링이 있으며 그 영역의 확장은 무한하다. 음악이 나무라면 인간의 삶을 아름답고 풍성하게 하는 일은 그 나무의 꽃과 열매에 해당된다. 음악스토리텔링은 그 기능을 작동하게 하는 엽록소 작용으로 볼 수 있다. 음악분야의 종사자나 교육자, 음악전문가들이 음악을 가치 있게 공유하기 위해 어떤 이야기로 포장하고 어떻게 전달하는지에 대한 답은 바로 그 음악스토리텔링에서 찾을 수 있다.

---

[24]롤프 옌센의 저서. "(...)정보사회의 태양이 지고 있다. (중략) 미래의 전쟁은 아이디어와 가치관을 내용으로 하는 컨텐츠 전쟁일 것이다. 정보의 독점은 끝이 났다. 인터넷에는 경계가 없다. 가치관, 이데올로기적 기초 등을 적에게 팔 수 있는 문화가 승리할 것이다. 미래의 전쟁은 정신력의 전투로 인식될 것이며, 사상자는 없을 것이다. 뛰어난 이야기를 가진 전사가 세계와 세계시장을 지배한다. 신체의 전쟁이 아닌 문화와 이야기의 전쟁이 드림 소사이어티 전쟁이다." http://my.dreamwiz.com/ghdud99/univ2005/dongkook05-m.htm 부분발췌

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

2. 과제

본 논문은 음악스토리텔링을 다룬 것으로 음악이 인간에게 미치는 사회적 개인적 영향이 크다는 인식하에 음악교육 환경은 물론 산업현장 외 다방면에서 음악의 가치를 보다 적극적으로 수용하기를 기대하는 마음에서 출발하였다. 음악스토리텔링은 음악환경을 다지는 일이 우선시 된다. 향후 광고, 마케팅, 영화는 물론 게임에서도 음악스토리텔링의 활용 가능성은 무한하다. 출판계 및 아동문학 작가를 포함한 교육기관 또는 힐링, 테라피 등 음악을 매개로 정신적 감성적 치유를 모색하는 분야까지 아우른다.

앞서 언급한 베네수엘라의 경우는 국가적 차원에서 음악 환경을 가꾸어 온 대표적인 관주도형 사례이지만 일본의 경우, 기업이 그것을 주도하고 있다. 세계적 음향기기전문 기업인 소니(sony)는 지휘자 세이지 오자와(Seiji Ozawa)[25] 를 비롯해 영향력 있는 음악가들을 후원하는 등 기업 이윤의 사회환원차원에서 음악 분야 투자에 매우 적극적인 경우이다. 이로 인해 기업이미지에도 긍정적으로 작용한 것은 물론 일본 사회에서 음악적 토양을 비옥하게 하는 일에 기폭제가 되었던 점은 주지의 사실이다. 한편, 세계 악기시장에 그 이름이 널리 알려진 일본기업 야마하(Yamaha)도 좋은 본보기이다. 이 기업의 모토는 Kando(感動 감동)으로 삼아 세계적인 음악가를 지원하는 한편, 야마하 아티스트서비스, 야마

[25]일본계 미국인 피아니스트, 지휘자. 소니 등의 후원으로 보스턴 심포니의 주 무대인 탱글우드에 1,180석 규모의 '세이지 오자와 홀'이 개관하기도 하였다. 잘츠부르크 음악제에서 빈 필하모닉 오케스트라를 첫 지휘한 이래 베를린 필, 런던 심포니 등 정상급 악단을 다수 객원 지휘하였다. 2002년 빈 필 신년음악회를 지휘하고, 그 해 빈 국립 오페라 극장 음악감독을 역임하였다. 스승인 사이토 히데오를 기념하기 위해 사이토 키넨 오케스트라를 조직하여 유럽 5개 도시 투어를 성공적으로 마치고, 런던 로얄 알버트 홀에서 공연하였다. 위키백과

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

하 뮤직스쿨[26] 등을 통해 폭넓은 음악보급활동에 기여하고 있다. 음악으로 인류 공통코드인 감동을 통로 삼아 세계시장을 열어간 좋은 표본이 되고 있다. 이와 같이 정부에서 하지 않으면 기업이 하는 풍토를 본보기로 학계, 교육계, 혹은 민간단체에서 음악환경을 조성하는 데 힘을 쏟는 일도 중요할 것이다.

본 논문의 지향점이 음악스토리텔링을 활용한 음악교육 및 음악환경의 저변확대였던 바, 풀어 가야 할 과제를 다음과 같이 요약한다. 각 해당 분야에서 뜻을 가진 이들의 울림 있는 목소리와 깨어있는 정신으로 필요한 자리에서의 실천이 절실하다.

첫째, 교육의 획일화를 외면하는 용기 [개인] 가정에서나 기초 교육현장에서 음악이 삶에 미치는 긍정적 작용에 가치를 두는 이들이 성적순, 학벌, 인맥가치의 벨트에서 뛰어내려 행복한 사람으로 키워가자는 강한 소신의 실천이 우선 된다. 음악은 정신의 여백이 마련되어야 수용할 수 있다. 쫓기는 환경으로부터 벗어나야 귀를 열게 되고 마음의 빗장을 열어놓은 자연인으로 음악을 접하고 음악의 순기능을 온전히 수용하게 된다.

둘째, 음악 환경 공유를 위한 제도화 [사회] 음악의 확산은 교육을 통한 세대간의 세습뿐만 아니라 동세대 간에서도 먼저 음악을 알게 된 사람이 그것을 적극적으로 공유하고자 하는 의지를 발휘할 때 가능한 일이다. 오늘날 우리 사회는 밥을 굶는 사람을 위한 나눔도 필요하지만 문화에 굶주린 사람에게 기회를 나누는 일도 그만큼 중요하다. 공공기관의 유휴공간이나 인력의 활용을 적극 고

---

[26]50년 역사의 노하우와 특별 음악교육 시스템을 바탕으로 세계적인 음악가들을 탄생시켜온 음악전문 교육기관. 도쿄를 시작으로 미국, 유럽, 등 46개국 약 7,000여개 센터에서 70만 명 이상의 학생이 교육받고 있으며, 500만 명 이상의 졸업생을 배출했다. 적기교육, 그룹레슨, 창조력 육성이라는 3가지 특성을 기반으로 만 2세 유아부터 성인까지 연령별로 프로그램이 세분화되어 있으며, 듣기, 노래하기, 연주하기, 읽기 등을 통한 종합음악교육을 지향하고 있다. (www.yamahaschool.co.k3r)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

려하여 국민체육을 권장하듯이 다수 시민들이 음악을 접할 기회를 늘려야 한다.

셋째, 산업환경을 적극 활용한 음악콘텐츠 개발 [마켓] 일부 앞서가는 사회의 예를 살펴보면 고전음악을 내용으로 한 스토리북 출판과 함께 앱 개발을 동시에 한다든가 전자책, 팝업북, 그리고 유투브 동양상과 함께 가동하면서 수요자들의 니즈를 주도하고 있다. 이런 움직임은 오늘날 모바일 환경이나 SNS시스템을 비롯한 글로벌 여건에서 그 가능성은 훨씬 더 커질 수 있다. 한편, 음악스토리텔링 전문가와 함께 하는 광고시장으로의 확산도 기대할 만 하다. 산업도 엄연히 인간의 문화환경과 깊이 연동되어 있으므로 양질의 콘텐츠로 소비자의 감성을 겨냥할 때 사회전반의 문화양식도 풍부해 진다.

넷째, 문화지원사업으로 음악환경 조성 [기업] 메세나(Mecenat)[27]는 세계적인 추세이며 우리 나라의 경우도 그 사례를 찾아볼 수 있다. 삼성그룹의 호암아트홀, LG그룹의 LG아트센터, 금호그룹의 금호아트홀 등에서 보여지듯 일부 기업에서는 공연기획 및 예술가들을 위한 공간 제공, 세계적 뮤지션의 재정적 지원 등 음악예술을 지원하고 있지만 음악예술 보급에 할애하는 비중은 낮은 실정이다. 이러한 현상에서 탈피하기 위해 음악예술인이나 음악 종사자들 또한 적극적으로 기업을 설득하고 연대하여 음악사업에 할애하도록 관심을 유도하는 일도 중요하다. 이는 정부 차원에서 기업정책에 반영되도록 제도화하는 일에 앞장서는 일 또한 병행되어야 한다.

---

27)문화예술가들에게 지원을 아끼지 않은 로마제국 정치가 마에케나스(G. Maecenas)에서 유래, 기업의 예술·문화·과학·스포츠에 대한 지원뿐 아니라 사회적·인도적 차원에서 이루어지는 공익사업에 대한 지원 등을 포괄한다. 기업 측에서는 이윤의 사회적 환원이라는 기업 윤리를 실천하는 것 외에, 회사의 문화적 이미지까지 높일 수 있어 홍보전략의 수단으로도 유리하다. 한국에서는 1994 년 문화예술에 대한 국민의식을 높여 문화예술 인구의 저변을 넓히고, 한국의 경제와 문화예술의 균형발전에 이바지할 목적으로 비영리 사단법인인 한국메세나협의회가 발족하였다. **[네이버 지식백과]** (두산백과)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

다섯째, 대학에서의 음악스토리텔링 인재양성[교육기관] 오늘날 실용음악인재들은 많이 배출되지만 활용도는 극히 저조한 실정이다. 그들의 전문영역을 세분화해 유치원 등 교육기관에 배치시켜 음악환경에 기여하도록 하는 것도 좋은 대안이 될 것이다. 한편, 산업미술학과, 응용미술학과와 유사한 비중으로 다루어지는 응용음악학과도 고려할 일이며 음악스토리텔링도 이에 포함시킬 수 있겠다.

아울러 본 논문에서 주력한 것이 스토리북 개발인 만큼 음악스토리텔링의 한 방법으로 시도한 이 결과물이 사회교육 차원에서 다음과 같은 분야에 응용되길 바란다. 무엇보다도 가정 및 유아교육현장의 종합적 감성교육 교재로 활용되는 것이다. 그리고 어린이음악교육 교재 개발의 모델, 나아가 새로운 방송매체로 부상중인 팟케스트(pod cast)[28]에 응용되어 클래식 동화방송 등으로 실용화될 가능성도 기대해 볼 수 있다.

---

28)오디오 파일 또는 비디오 파일형태로 뉴스나 드라마 등 다양한 콘텐츠를 인터넷망을 통해 제공하는 서비스다. 애플의 아이팟(iPod)과 방송(broadcasting)을 합성한 신조어이다. 기존 라디오 프로그램과 달리 방송시간에 맞춰 들을 필요가 없으며, MP3플레이어·스마트폰 등을 통해 구독 등록만 해 놓으면 자동으로 업데이트되는 관심 프로그램을 내려 받아 아무 때나 들을 수 있어 인기를 얻고 있다.**[네이버 지식백과]** (시사상식사전, 박문각)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

참고문헌

[국내 문헌]

-곰브리치, 차미례 역(2003), 『예술과 환영 Art & Illusion』, 열화당

-닐 개블러, 김홍옥 역(2008)『미국적 상상력의 승리,월트 디즈니1』, 여름언덕

-다이앤 애커먼,, 이명 역(2013)『사랑의 백가지 이름』.뮤진트리

-돈 캠벨, 조수철 역(1999) 『모차르트 이펙트』, 황금가지

-마크 챈키지, 노승영 역(2011), 『자연모방』, 에이도스

-베를리오즈, 어은정 홍문우 역(2013), 『음악 여행자의 책』, 봄아필

-빅토르 주커칸들, 서인화 역(1999), 『음악이란 무엇인가』, 민속원

-알랭 드 보통 & 존 암스트롱, 김한영 역(2013), 『영혼의 미술관』, 문학동네

-칸딘스키, 권영필 역(1989), 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』, 열화당,

-한창완(2001), 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 한울아카데미

[국내 학술논문]

-정다영(2011), 클래식 음악의 배음(Harmonics) 연구, 석사학위논문, 성균관대학교

-김은주(2008),<환타지아 2000>의 음악분석을 통한 음악과 영상과의 상관관계 연구, 석사학위논문. 이화여자대학교

-전유진(2004),『번스타인 청소년 음악회』의 음악설명방식 고찰, 석사학위논문,한국교원대학교 대학원

-염재숙(2005) 디즈니의 <환타지아>에 나타난 공감각적 요소, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

[국외 문헌]

-Diane Ackerman(1990), 『A Natural History of the Senses』, New York, Vintage books

-Leonard Maltin (2000), 『The Disney Films』, Disney Edition, 4th edition

-Max Wade-Matthews & Wendy Thompson (2005), 『The Encyclopedia of Music』, Hermes House

[웹싸이트]

http://100.naver.com/

http://classicdisney.new21.org/

http://my.dreamwiz.com/seokwhan/1-1htm/b2.htm

http://www.disney.co.kr

http://www.encyber.com/

http://www.jls.co.kr/japan/information/animation3.htm

http://www.musicscore.co.kr/

http://www.oststory.com

http://www.wknews.net/news/articleView.html?idxno=6533

http://caitlinnicoll.wordpress.com/2011/08/03/storytelling-through-music/

http://www.artofstorytellingshow.com/category/music-in-storytelling/

http://www.slideshare.net/xendlesseyesx/music-as-storytelling

http://www.allegro-music.com/storytelling.asp

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

http://www.statesman.com/news/entertainment/arts-theater/the-soundtrack-series-storytelling-about-music-tol/nYX8N/

http://en.wikipedia.org/wiki/Storyteller

http://www.childrens-music.org/childrens-music/storytelling.htm

http://disneyscreencaps.com/fantasia-1940/53/

[DVD]

『판타지아, Fantasia1940』 월트 디즈니, 주)플래닛엔터테인먼트 2004, No: 2003-FDVD942 호

『FANTASIA 2000』 월트디즈니 클래식, 디즈니 엔터테인먼트(디즈니 코리아)

『엘시스테마, Music to Change Life, EL SISTEMA』, Film by Paul Smaczney & Maria Stodtmeier, Euro Art Music International GmbH, Austria 2009, Aulos Media Korea 2010, No: 2010 FDVD0052

[온라인 강의]

정재승, 『과학콘서트』, 삼성경제연구소 SERICEO 온라인강의 중, 2009.11.26

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

【Abstract】

The Development a Storybook as Music Storytelling, Applied Disney Animation『Fantasia』

Jaihyang Lee

Department of Storytelling

Graduate School of Social Education Jeju National University

Supervised by Professor Jin Geon Yang

Robert Burton[1)] said in his book "Music is a tonic to the saddened soul." (Max Wade-Matthews & Wendy Thompson, p.12.)It connotes the definition of music well. If music is meaningful for affirming the human life and contributes to human spirit, MUSIC STORYTELLING is "telling" "story" with music as its theme or its materials which function to diffuse the music.

Human beings have been improving the quality of life through the seeking answers to the question about the facing phenomenon of life or

1) British preacher, author of『The Anatomy of Melancholy』(1621) [Naver knowledge encyclopedia] (Biographical Dictionary, 2002.1.10,)

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

unsolved problem of their environment. Despite we live in an environment surrounding the music very closely, we have rare opportunity to consider which element of music impacts our lives and the music is such a force.

This thesis is aimed to take advantage of the practical use more positively through the development storybook and the study function of music storytelling. Also, it is expected to be a way of boosting up the public interest. On this process, I look into three theoretical aspects of the music storytelling.

One of them, music itself has a sort of narrative which contains on the process of compose, performance, appreciation and they are also called music storytelling that we discover and improve the story from the music.

Next, music storytelling has relevance to synesthesia connected human brain. It is one of the complex working inside our body during the appreciation the music and it makes rich stories.

Finally, there is a natural mimic elements, so call "harnessed" in the music which has been developed in human life. It has been imitated nature and human act. So music storytelling has function in the process of taking the value by recovering a sort of story from the music.

For the case study in this thesis, Disney <Fantasia> is analyzed its narrative within the historical background and creative music storytelling. In terms of nonspeaking movie, it is really attractive object as a storytelling model. Each step on the researching process is meaningful for the

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

theoretical basis and the value of materials on the developing storybook production as the result of this thesis.

In particular, this study shows the developmental models of a storybook which is created for elementary school children. This is a fairy tale book which is a kind of Retold story through giving the vivid shape from nonspeaking animation. It is embodied by musical imagination based on the narratives inside music itself, synesthesia, and imitation of nature including human act. This storybook titled『A day of Village Olympus』contains illustrations which are also from 『Pastoral』 out of <fantasia>.

As the conclusion the result of this thesis, the storybook is expected to contribute to our social education including home education with family, public education field, as the material of music & verbal literature education, especially emotional education for children and the possibility in Pod cast as broadcasting classical music story. This thesis is kind of stimulating people on music storytelling. It aims to be useful and helpful positively to our society with enhancement the effect of music. For the sake of it, I make few suggestions in various areas; Government, public institutions, businesses, as well as future challenges for the change of the social recognition. Music storytelling will provide its good methods.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY