



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](#)

김 미 숙 교수지도  
석사학위 청구논문

# 댄스스포츠 동작 타이밍 비교연구

-탱고를 중심으로-

2021

성신여자대학교 문화산업예술대학원  
문화산업예술학과 공연예술전공  
홍 인 화

# 댄스스포츠 동작 타이밍 비교연구

-탱고를 중심으로-

김 미 숙 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2021년 11월

성신여자대학교 문화산업예술대학원

문화산업예술학과 공연예술전공

홍 인 화

# 인 준 서

홍인화의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 11월

심사위원장 \_\_\_\_\_ 임 영 희 \_\_\_\_\_



심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 이 호 연 \_\_\_\_\_



심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 김 미 숙 \_\_\_\_\_



성신여자대학교 문화산업예술대학원

## 논문개요

무용에 있어 음악은 불가분의 관계이다. 무용수의 신체 움직임이 서로 상호작용하여 음악적 타이밍을 시각화하거나 음악적 타이밍을 무용수의 신체 움직임을 통하여 시각화한다. 무용과 음악 모두 그 기저에는 감정이 작용하며, 이 감정을 실어 나르는 핵심적인 요소는 리듬이다. 그 리듬이 소리로 구현되면 음악이 되고, 신체의 움직임으로 표현되면 무용(춤)이 된다. 춤은 내면의 감정을 신체를 통해 표현하는 예술로서 다양한 형태로 기술을 표출한다. 이는 미(美)의 표현 또는 예술이라고 할 수 있다.

음악은 춤을 좌우하는 중요한 요소 중의 하나이며 작품의 내용을 전달하는 과정을 뒷받침 해주고, 움직임의 이미지 전달을 위한 역할이 수행되었을 때 그 춤은 훌륭한 작품으로 인정받을 수 있다. 그러므로 창작자와 무용수에 있어 효과적인 음악사용은 중요한 과제이며, 선천적으로 음악성이 타고났던지 혹은 후천적 노력으로 음악에 대한 지식 소양을 갖춰야 할 필요가 있다.

댄스스포츠 또한 예술적 측면이 강조되고 있는 시점에서 음악은 매우 중요하며, 경기대회에서의 타이밍 변화에 따른 테크닉 활용성은 매우 중요하게 작용하고 있다.

본 논문은 춤과 타이밍의 활용성과 중요성에 관한 인식의 선상에서 스탠다드 댄스 중 탱고의 타이밍에 대한 비교연구이며 타이밍에 대한 무용수의 동작과 음악적 타이밍에 대해 나타나는 시각적, 음악적으로 나타나는 효과에 대한 연구이다. 연구방법은 댄스스포츠 경기대회에서 월드 챔피언이 시도한 탱고의 파이브 스텝(Five Step)에 대한 영상분석으로 세계적 챔피언인 Domenico Soale & Gioia Cerasoli 커플과 Mirko Gozzoli & Edita

Daniute 커플 그리고 Domenico Soale와 흥인화의 동작과 타이밍을 비교 분석 하였다

흥인화는 위와 같은 내용의 연구를 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 동작의 타이밍을 더 세분화해서 사용할수록 화려하고 시각적인 효과를 확인할 수 있다. 동작과 음악이 어우러져 조화로울수록 동작의 완성도나 음악적 효과가 크게 나타나기 때문에 동작의 강약조절이나 타이밍의 변화에 예민하게 반응할 수밖에 없다.

둘째, 무용수의 타이밍 사용법에 따라 에너지 표출이 다르다. 텅고 동작 시 앤 카운트(& Count)를 사용하게 되면 강한 누름(press)과 압축(compression) 그리고 회전(rotation)이 사용되는데 이때 하체의 근육이 순간적으로 쓰이면서 정확한 체중 이동과 발끝, 몸의 방향이 반대로 비틀어져 엇갈리게 되면서 날카롭고 공격적인 에너지가 발생하게 된다.

셋째, 개인마다 선호하는 스타일에 따라 춤의 형태나 표현 방식이 달라졌다. 댄스스포츠는 경기 시 피겨에 따라 심사위원이 평가하는 스포츠와는 달라 더 자유롭고 다양한 방식으로 표현 가능하다는 장점이 있지만 반대로, 수 많은 선수들의 성향과 역량의 차이로 같은 스텝을 하더라도 시각적인 차이점이 생길 수밖에 없다. 이는 심사의 공정성의 시비문제로 거론되기도 한다.

따라서, 경기 시 타이밍은 선수들이 어떻게 사용하고 표현하는지에 따라 심사 평가에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

# 목 차

## 논문개요

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| I. 서론 .....                   | 1  |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 .....         | 1  |
| 2. 연구방법 .....                 | 4  |
| 3. 제한점 .....                  | 4  |
| II. 이론적 배경 .....              | 5  |
| 1. 시대적 춤의 변화와 타이밍의 연관성 .....  | 5  |
| 1) 댄스스포츠 음악의 구성 .....         | 8  |
| 2) 안무(Choreography)의 발전 ..... | 11 |
| 2. 타이밍의 개념과 가치 .....          | 13 |
| 1) 무용과 타이밍 .....              | 13 |
| 2) 음악의 개념과 발전 .....           | 15 |
| 3) 타이밍의 예술적 가치 .....          | 20 |
| 3. 탱고(Tango)의 기원 .....        | 22 |
| 1) 탱고의 역사와 정의 .....           | 22 |
| 2) 탱고의 구성요소 .....             | 23 |
| 3) 탱고의 특성 .....               | 24 |
| 4) 탱고의 구성과 기술용어 .....         | 29 |
| 5) 탱고음악 종류와 특성 .....          | 35 |
| 6) 탱고 음악 기보법 .....            | 39 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>Ⅲ. 동작분석</b> .....       | <b>41</b> |
| 1. Poise의 정의 .....         | 41        |
| 1) 남성의 자세 .....            | 41        |
| 2) 여성의 자세 .....            | 42        |
| 2. Position의 종류와 특성 .....  | 43        |
| 1) Position의 종류 .....      | 43        |
| 2) 포지션의 특성 .....           | 47        |
| 3. 동작 타이밍(Timing) 비교 ..... | 48        |
| 1) 타이밍에 따른 박자 값 .....      | 49        |
| 2) 타이밍과 움직임의 연관성 .....     | 50        |
| 4. Five Step의 특징 .....     | 53        |
| 5. Five Step의 타이밍 비교 ..... | 56        |
| 6. 동영상 비교 분석 .....         | 61        |
| 1) 도미니코 파이프 스텝 .....       | 62        |
| 2) 미르코 파이프 스텝 .....        | 65        |
| 3) 도미니코와 홍인화의 파이프 스텝 ..... | 68        |
| <b>Ⅳ. 결론 및 제언</b> .....    | <b>73</b> |
| 1. 결론 .....                | 73        |
| 2. 제언 .....                | 75        |

**참고문헌**

**ABSTRACT**

## 표 목 차

|   |    |
|---|----|
| 표 1. 음악과 탱고 동작의 공통 요소 비교 .....                            | 18 |
| 표 2. 음악 타이밍 개념정리 .....                                    | 19 |
| 표 3. 스탠다드 댄스 종목별 템포 .....                                 | 20 |
| 표 4. 탱고 음악 용어 .....                                       | 40 |
| 표 5. 포지션의 종류와 설명 .....                                    | 43 |
| 표 6. 포지션 종류에 따른 여성, 남성, 커플의 모습 (김동수&홍인화) .....            | 45 |
| 표 7. 움직임에 있어 힘의 공식 .....                                  | 51 |
| 표 8. Five Step .....                                      | 54 |
| 표 9. Turning Five Step .....                              | 55 |
| 표 10. Five Step Timing .....                              | 56 |
| 표 11. Five Step Timing 표기법 .....                          | 57 |
| 표 12. Five Step 선행, 후행 동작 비교 .....                        | 58 |
| 표 13. Same Foot Lunge-Turning Five Step Timing .....      | 61 |
| 표 14. 영상 속 커플의 이름과 피겨명칭 .....                             | 61 |
| 표 15. WDC Tokyo Open Professional Final Tango. 2004 ..... | 63 |
| 표 16. WDSF Professional Open Final Tango. 2014 .....      | 66 |
| 표 17. 도미니코와 홍인화의 QQQS 타이밍 .....                           | 70 |
| 표 18. 도미니코와 홍인화의 S&QQS 타이밍 .....                          | 71 |

## 그림 목 차

|  |    |
|--|----|
| 그림 1. SQQ .....                        | 50 |
| 그림 2. S&S .....                        | 50 |
| 그림 3. Tango choreographic timing ..... | 50 |
| 그림 4. 반응시간 표(WDSF) .....               | 52 |
| 그림 5. 타이밍비교 .....                      | 56 |
| 그림 6. 타이밍에 따른 박자모형 .....               | 57 |
| 그림 7. 도미니코 파이프 스텝 타이밍 .....            | 63 |
| 그림 8. 미르코 파이프 스텝 타이밍 .....             | 65 |

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

무용에 있어 음악은 필수적 요소이다. 이들은 서로 상호작용하여 무용수는 신체 움직임을 음악적 타이밍은 무용수의 신체 움직임을 시각화하며, 무용과 음악 그 기저에는 감정이 작용하여 이 감정의 핵심적인 실체는 리듬이다. 이 리듬은 소리로 구현 시 음악이 되고, 신체의 움직임으로 조직되면 무용이 된다. 춤은 인간의 도구인 신체를 통해 아름다움과 감정을 활동적으로 표현하는 유일한 예술로서 다양한 형태의 움직임이 표출되는 미의 예술이라 할 수 있다.

무용의 예술적 요소는 의상, 소품, 조명, 음악이 있으며, 이는 시간과 공간적인 요소를 지닌 종합예술이다. 이 중 음악은 무용 공연의 효과를 증대시키는 가장 중요한 요소라 할 수 있다.

댄스스포츠는 음악과 감각 및 감정이 어떤 예술보다 밀착되어있고, 종목별 움직임의 역동성과 음악적 색깔이 다양하게 나타난다. 또한, 종목별 정서를 경험할 수 있는 미적 기회를 제공한다.

음악의 템포와 정서와의 상관관계는 음악미학의 발전에서 다양하게 증명되어왔다. 음악을 통해 춤의 모든 감정을 구체적으로 표현할 수 있으며, 그에 부합되는 움직임 속에서 음악적 효과를 구성하는 것이다. 음악에는 리듬, 타임(박자), 템포가 있고, 종목별 음악의 성격에 따라 빠르기, 리듬, 역동적 움직임의 특징을 이해하는 것이 필수적이라고 할 수 있으며, 이는 춤과 음악에 이중적으로 의존하며 양자의 기여는 분리할 수 없음을 나타낸다. (이경숙, 2012).

댄스스포츠는 춤, 음악, 파트너쉽 이 세 가지가 조화를 이룬 ‘삼위일체의 예술’이다. 또한, 무용과 리듬 그리고 연극적 요소가 함께 접목된 스포츠 예술적 틀로 정형화된 시간예술, 공간예술, 시각예술, 지각예술이 연계된 종합 예술이다(조규청, 2001).

댄스스포츠에서 음악과 댄서는 상하 관계 또는 상호관계를 형성되며 각 종목에서 다양한 조화를 이룬다. 댄스스포츠 작품에서는 음악이 보조역할을 하며, 음악 공연에서는 무용수가 보완역할을 하므로 무대의 완성도를 높여 준다. 이는 한쪽 분야의 전문성을 강조한다고 볼 수 있으며, 음악과 움직임에 있어 표현되는 시각과 청각의 요소는 서로 연결된다.

댄스스포츠는 육체의 아름다움을 몸으로 말하는 욕망의 표현이라고 할 수 있으며, 각 종목별로 의미가 달라지기도 한다.

즉, 댄스스포츠의 움직임에 있어서 빠질 수 없는 음악적 효과 때문에 더욱 극대화되는 것이며, 음악과 움직임의 조화와 일치를 통해 댄스스포츠만이 가지고 있는 고유한 각각의 종목별 미적 특색을 전달할 수 있는 것이다(이경숙, 2012).

음악은 춤을 좌우하는 중요한 요소 중의 하나이며 작품의 내용을 전달하는 과정을 뒷받침 해주고, 움직임의 이미지 전달을 위한 역할이 수행되었을 때, 그 춤은 훌륭한 작품으로 인정받을 수 있다. 그러므로 창작자와 무용수에 있어 효과적인 음악사용은 중요한 과제이며, 선천적으로 음악성이 타고났던지 혹은 후천적 노력으로 음악에 대한 지식 소양을 갖춰야 할 필요가 있다. 춤과 음악은 다양한 형태로 존재하지만 서로 상호작용하며 공존해 가는 핵심 요소이다. 과거와는 달리 ‘보여주는 춤’을 추어야 하는 현 시대의 무용은 시각적으로나 청각적으로 새로운 무언가를 관객에게 제시하여야 한다(이소연, 2008). 이때, 음악은 무용수와 관객 사이를 연결시켜주는 매개체 역할을 하게 되며 관객들은 무용수의 움직임과 동시에 음악을 들으며 감정을

이입하고 몰입하게 된다(고명지, 2016).

타이밍은 움직임의 타이밍과 음악적 타이밍 결합으로 인하여 더욱 유기적인 효과를 나타내는데 댄스스포츠에서 음악은 대중적인 음악들과는 달리 정해진 비트, 박자가 삽입되어 구성된다. 이에 작품구성에 있어 타이밍은 중요한 요소로 큰 비중을 차지하므로 작품을 진행하면서 타이밍을 놓쳤을 경우 작품의 완성도나 전달력의 효과가 떨어진다. 타이밍을 기준으로 파트너와 호흡을 맞추어 작품을 표현해야 정확한 동작이 완성된다. 댄스스포츠의 리드미컬한 동작과 고난도 기술, 연결 동작은 음악의 비트, 박자에 맞추어 표현되어야 하며, 이에 고난도 테크닉과 에너지 등을 음악에 맞추어 표현되었을 때 관객들은 감동을 받는다.

스탠다드 댄스와 예술과의 연관성 연구는 춤의 인지도나 대중성에 비해 많이 부족한 편이다. 스탠다드 댄스의 필요성과 중요성을 인식하고 미적인 움직임을 분석하여 무용 교과서나 교육과정에 적용하기에는 어려움이 없다고 본다. 스탠다드 댄스는 움직임에 있어서 스포츠적인 특성뿐만 아니라 무용적 요소와 예술성이 많이 나타나고 있으므로 움직임에 관한 이론적 연구가 필요하다. 이를 바탕으로 타이밍에 관한 연구도 절실히 필요하다고 생각된다.

본 연구는 춤과 타이밍의 활용성과 중요성에 관한 인식의 선상에서 스탠다드 댄스 중 탱고의 타이밍에 대한 비교연구이며 타이밍에 대한 무용수의 동작과 음악적 타이밍에 대해 나타나는 시각적, 음악적으로 나타나는 효과와 근거를 제공하는데 연구 목적이 있다.

## 2. 연구방법

본 연구는 스탠다드 댄스 종목 중 탱고의 음악과 비트에 관련된 국내 학위논문, 단행본, 전문서적 등을 중심으로 문헌고찰 하였으며, 연구의 질적 가치를 위해 세계챔피언 중 3커플을 선정하여 경기대회 시 선수의 동작을 비교·분석하였다. 경기대회 시 선수의 변화 있는 타이밍 사용은 선수들의 특성을 차별화할 수 있으며 이는 미적 특성과 예술성으로 연관된다. 영상분석은 Domenico Soale & Gioia Cerasoli 커플, Mirko Gozzoli & Edita Daniute 커플과 Domenico Soale와 홍인화의 대회 영상 및 동영상 중 탱고의 파이브 스텝(Five Step)에 대한 동작과 타이밍을 비교·분석하였다. 이를 통해 댄서들의 움직임, 음악적 분석 능력 및 이해도가 음악적 시각화에 미치는 영향과 타이밍에 따른 음악적 효과가 선행스텝과 후행 스텝의 연결성에 미치는 영향을 연구하였다.

## 3. 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가진다.

- 1) 동영상에 한해서 동작분석이 이루어진 데에 한계점을 가질 수 있다.
- 2) 선수들의 경기, 동작을 직접적인 시각을 통해 비교할 수 없다는 제한점을 가진다.
- 3) 스탠다드 종목 중 콘티넨탈 탱고의 동작을 비교, 연구하는데 제한점을 둔다.

## II. 이론적 배경

### 1. 시대적 춤의 변화와 타이밍의 연관성

댄스스포츠는 볼룸댄스의 기반을 두고 있다. 17세기 초 유럽 상류층 사람들이 사교 및 여가활동의 목적으로 남녀가 서로 원형을 이루어 파트너를 바꾸며 궁중에서 추었던 볼룸댄스(Ballroom dance)와 유희적이며, 레크레이션과 같은 성격을 갖춘 사회성이 강한 춤인 사교댄스(Social dance)에서 시작된 것이 그 기원이다. 이후 그 형태와 형식이 조금씩 변해가며 점차 대회의 성격을 띠기 시작하였다.

볼룸댄스는 주로 유럽이나 아메리카의 백인들에 의해서 만들어졌고 우아함과 아름다움을 느낄 수 있는 귀족댄스였다. 12~13세기에는 귀족들이 사교와 연회를 목적으로 추었던 춤이 홀드 자세가 아닌 단순히 떨어졌다 붙었다 하는 자유롭고 단순한 자세였다(이웅탄, 2020). 15세기에는 지금의 형태인 사교 형태로 발전하게 되었다.

1904년 영국황실댄스교사협회(ISTD)에서 볼룸댄스의 연구가 처음으로 시행되었다. 이후 20년 후인 1924년 영국에서 개최된 세계프로페셔널볼룸선수권(World professional ballroom championships)에서 볼룸댄스(Ballroom dance)란 명칭을 처음으로 정식명칭으로 사용하였고 볼룸댄스 위원회를 설치해 5가지 종목의 동형과 음악, 발 스텝, 기술을 재정하였다.

16세기 최초의 무도장 댄스에 관한 지식자였던 성직자인 장타보로(JehanTabourot)는 토이노아르보(Thoinot-Arbeau)란 필명으로 1588년 댄스 기술학(Orchesographie)을 발간하였다(박지은, 2018). 여기에는 그 당시 유행 하였던 궁중 댄스의 방법을 설명하고 발의 다섯 가지 기본 동작의 원리를 제시하였다(김화숙, 2003).

이 춤의 기법은 17세기 후반 루이(Louis) 14세(1643-1715)가 왕립 음악과 무용학교(Academic Royal ede Musiqueet de Dance)를 설립한 이후부터 정립되어 발의 다섯가지 포지션과 턴 아웃을 공식화하였다(장현진, 2007). 그 후 이것이 클래식 발레의 기반이 되었다(서정자, 1997). 이 발레기법은 2세기 이상 존속하였으며 영국 빅토리아 여왕시대(1837-1901)말 댄스 교사들은 다섯가지 포지션에 근거하여 가르쳤다. 17세기에 궁중 춤인 볼룸댄스로부터 발레가 유래되었으며, 댄스스포츠 또한 볼룸댄스를 기반으로 발전되었다. 이는 볼룸댄스를 우아하고 테크닉이 뛰어나게 표현할 수 있기 위한 연구기관이었다.

궁중 무도회의 춤은 특권계층의 춤으로서 군무의 형태를 띠고 있었는데 1789년 프랑스 7월 대혁명으로 인하여 루이 왕조의 몰락과 함께 쇠퇴의 길을 맞이함과 동시에 사회적 대변혁을 겪으면서 새롭게 획득한 정치적 자유는 춤을 포함하여 사실상 삶의 모든 측면들을 변화시키기 시작하였고 이때부터 유럽 역사상 최초로 남녀가 공개적으로 접촉하는 것이 허용되었다(Elfeldt, L., Mortonm V, L, 1976).

18세기에는 다양한 형태의 춤들이 보다 더 세분화되고 기교적으로 발달한 사교댄스로서 대중들에게 자리 잡은 시기였으며 귀족들만 추었던 춤이 일반인들에게까지 퍼져나가 대중화됨으로써 널리 보급되고 많은 발전을 할 수 있었던 시기였다(이웅탄, 2020). 사회적으로도 궁정에서 의회라는 정치적으로 새로운 기구가 탄생하였으며 이 기구를 통해 귀족 중심의 사회에서 하층계급의 사회로 전환되었다(박지은, 2018) 이렇게 발전된 민속무용이 영국에서 볼룸댄스라고 일컬었고 민속무용과 구분하기 위해 떨어졌다 붙었다 하는 자유로운 자세에서 클로즈드 포지션(Closed Position)인 홀드 자세로 변화되었다(이웅탄, 2020). 18세기에서 19세기를 거치면서 이전에 궁중에서 추었던 군무 형태의 춤은 대중화되어 술집 또는 상류 사회의 넓은 무도장에서 다시

추기 시작하여 오늘날과 같은 춤의 형태인 남녀 1조(Couple)의 완전한 사교댄스로 자리잡았다(Ellfeldt, L., Mortonm V, L, 1976).

궁중무용은 발을 튼 아웃 하여 춤을 추는 발레의 기법을 이용한 올드타임(Old Time)<sup>1)</sup>의 형식으로 상류층은 19세기 후반에 엄격한 규칙과 예의범절을 중요시하는 발레 등과 같은 궁중무용이 너무 인위적이고 형식적으로 느껴져 친목 등을 목적으로 한 대중적인 춤을 원했다. 이와 같은 이유들로 민속 음악의 요소들이 가미된 댄스음악이 발달하면서 각종 사교댄스로 발전했다. 영국에서는 새로운 유형의 댄스를 올드타임과 구별하여 볼룸댄스라고 불렀다.

20세기에 들어서면서 궁중무용의 형식은 점차 사라지고 대중적인 댄스 스타일로 새로운 시대가 열렸다. 이어 올림픽 종목으로서의 스포츠적 가치를 인정받았으며, 명칭은 볼룸댄스보다는 댄스스포츠라는 용어가 적합하다고 판단되어 현재의 댄스스포츠로 통일되었다. 하지만 아직도 볼룸&라틴댄스 페스티벌이라는 명칭을 사용하여 대회를 개최하기도 한다.<sup>2)</sup>

사교 무도의 성격을 갖는 볼룸댄스는 대중들이 편안하게 출 수 있도록 쉽게 이해하고 따라 할 수 있는 새로운 도법이 창안되었다(박지은, 2018). 이렇게 수 세기를 거쳐 발전하면서 댄스스포츠는 경기댄스로서 경쟁을 통한 결과와 스포츠 적인 요소가 강해지면서 방식과 형태 측면에서 비교했을 때 일반 사교댄스와 차이점이 있다. 기술적으로 세밀하고 정교한 세계의 공통도법으로 발전하였으며, 이 과정에서 더욱 움직임 중요시하고, 고도의 운동량과 파트너쉽, 섬세한 기술, 집중력, 파트너 간의 몰입 등을 위한 지속적인 훈련이 필요하다.

춤이 시대에 걸쳐 발전할수록 동작과 타이밍 또한 같이 발전해왔다. 이전

---

1) 올드타임이란? 당시 소셜클럽에서 자유롭게 추는 젊은 세대의 춤과 적합하지 않는 과거의 구식 또는 낡은 문화호 평가된 댄스를 올드타임이라 불리며 배척하였다.  
2) 영국에서 개최되는 Blackpool Dance Festival 대회

에는 정박자에 간단한 동작들과 작은 동작의 춤이었다면 현대에는 타이밍적으로도 접근하여 분할된 앤 카운트(& Count)를 사용해 더 화려하고 큰 동작들을 강조하고 있다. 이렇게 발전하게 된 이유에는 경기댄스는 일반 사교나 파티 춤과는 달리 경쟁을 통해 내가 목표로 하는 성적을 성취해야 한다는 점에 있다. 그러기 위해서는 고도의 테크닉과 음악적 타이밍의 변화에 차이를 둘 수밖에 없다. 동일한 동작이더라도 타이밍을 분할 하고 다이나믹한 움직임으로 표현하다 보면 경쟁하는 타 선수들과 구별이 되어 부각을 드러낼 수 있다. 이는 관객과 심사자에게도 영향을 미치기 때문에 동작과 타이밍에 대한 연구는 심혈을 기울일 수 밖에 없는 요인이 된다.

### 1) 댄스스포츠 음악의 구성

한 시대 혹은 한 사회의 합리적 정신이 아직 미숙한 단계였던 1960년대는 금지된 춤으로서 비합리적 힘에 의해 우리나라에서 댄스스포츠는 외면되었다(박지은, 2018). 그것은 합리적 정신의 함양을 저해하며 도덕적으로 유해하다는 생각 때문이었다. 그러나 현재 댄스스포츠는 사회발전에 유익하도록 인식이 전환되어 사회에 긍정적인 것으로 통합되어 많은 사랑을 받고 있다(이경숙, 2013). 댄스스포츠는 음악과 매우 밀접한 관계에 있으며, 춤에 의하여 음악을 현실의 움직임으로 표현하고, 음악의 리듬이 춤에 의해 구현되며 경쾌하고도 우아한 동작으로 아름다운 자세와 선을 표현한다.

댄스스포츠는 무용의 특성과 스포츠의 특성을 서로 공유하고 있다. 음악의 리듬에 맞추어 동작과 자세의 미적 표현을 극대화시킨 예술성이 풍부한 스포츠이다. 댄스스포츠 그 자체를 위한 동작과 소리, 즉 하나의 드라마를 연출하는 듯한 각각의 종목별 음악적 특징을 표현하기 위해서는 댄스스포츠 음악의 성격과 빠르기, 리듬, 종목별로 나타나는 신체적 특징들에 대해 이해

하는 것이 필수적이라고 할 수 있다(이경숙, 2012).

춤을 한번쯤 배우다 보면 “음악을 따라가지 말고 음악이 춤을 따라오게끔 하라”는 말을 들은 적이 있을 것이다. 춤을 즐기기 위해서는 음악을 충분히 느끼고 이해해야 함을 의미하는 말이다. 음악을 이해하고 있다면 몇 가지의 기본 스텝만으로도 충분히 춤을 출 수 있고 더 나아가 응용도 가능할 것이다.

댄스스포츠는 화려하고 정열적이며 움직임이 다양성과 속도의 변화가 함께 공존한다. 고난이도의 절도 있는 동작은 춤의 강렬함을 더욱 강조해주며 감정과 표정을 온몸으로 표현하는 춤이다. 또한, 현란한 의상과 조명 및 무대장치는 뜨거운 분위기를 연출하는 남녀 댄서를 부각시켜, 보는 이들로 하여금 깊은 감흥을 전달하여 환상의 세계로 끌어들이는 심미적 특징을 지닌다(이경숙, 2011). 이러한 표현은 종목별 특징을 잘 살릴 수 있는 음악이 있었기 때문에 신체의 아름다움이 충분히 만들어지는 것이다(이경숙, 2012). 즉 댄스스포츠 음악은 춤 동작과 음악이 같은 리듬을 타고 흐르는 것이며, 리듬의 강세와 악구의 길이, 음악에 표현되는 분위기 등 각각의 종목별로 서로 일치한다.

음악은 댄스스포츠의 종목별 특징을 구별하는 핵심요소이며, 음악을 동반하지 않은 움직임은 댄스스포츠만의 감정이입의 깊이를 전달하기 어렵다.

댄스스포츠 음악은 종목별 음악의 빠르기, 리듬, 타이밍을 이해하고, 움직임을 표현하는 것이 필수적이라 할 수 있다. 동시에 음악적 분위기로도 매력적인 동작들을 붙여 넣어주는 것이다.

그리고 댄스스포츠에 있어 음악은 각 종목별 춤의 동작들 하나하나마다 이야기를 담고 있고, 특성을 효과적으로 살리기 위해 음악에서 나오는 무드를 춤을 추면서 시각적으로 만들어 내는데, 음악과 춤의 무드, 스토리, 극적인 효과로 춤이 매우 아름답게 보이고 활기찬 감정을 불러일으키는 음악적

효과를 얻을 수 있는 것이다(이경숙, 2012). 즉 댄스스포츠의 종목별 춤을 배우는 과정에서 음악을 듣고 몸을 움직이는 것은, 눈의 예술로서의 회화나 귀의 예술로서의 음악을 말하고 있는 경우와 본질적으로 하등의 차이가 없다(이경숙, 2012). 신체의 시각과 청각을 감정으로 이 통합되어 표현하는 것으로 댄스스포츠만의 신체적 움직임을 음악을 통해 춤을 시각화하고 음악의 리듬을 이용해 신체의 표현을 시각화하는 것으로 춤은 음악을 흡수하여 표현하는 것이라 할 수 있다. 이는 예술이 갖추어야 할 가장 기본적이고 포괄적인 형태라고 할 수 있다.

댄스스포츠는 스텝(step)으로 이루어진 춤이기 때문에 모든 댄스 피겨<sup>3)</sup>는 스텝의 연속이다. 각 스텝은 발의 체중 이동에 의해 모든 방향과 회전이 정해지고, 종목에 따라 박자, 악센트, 템포 등이 각각 다르다(이경숙, 2012).

왈츠는 3/4박자, 탱고는 2/4박자, 비엔나 왈츠는 3/4박자, 폴스트롯은 4/4박자, 퀵스텝은 4/4 박자이다. 종목마다 또는 음악마다 조금씩 다를 뿐만 아니라 빠르기 또한 다르다. 리듬은 연주되는 ‘음의 강약’ 즉 악센트의 표현을 의미하는데 일반적으로 왈츠는 1, 2, 3 첫 번째 박자에 악센트가 있고, 탱고는 각 박자에 악센트가 있다. “S” 카운트는 1박자이고, “Q” 카운트는 1/2박자를 취하며 “&” 카운트는 1/4박자를 나타낸다. 비엔나 왈츠는 왈츠와 같은 첫 번째 박자에 악센트가 있고, 폴스트롯은 강, 약, 강, 약의 첫 번째와 세 번째 박자에 악센트가 있는데 첫 번째 박자에서 악센트가 더 강하다. “S” 카운트는 2박자이고, “Q” 카운트는 1박자를 취한다. 마지막으로 퀵스텝은 폴스트롯과 같이 첫 번째와 세 번째 박자에 악센트가 있는데 세 번째보다는 첫 번째 박자에서 악센트가 더 강하다. 이와 같이 음악은 타임과 템포, 리듬으로 구성되어 연주되므로 댄서는 음악을 듣고 무슨 종목의 춤을 추어야 할지 알아야 한다.

---

3) 본 논문에서 피겨는 연결된 동작을 의미하는 루틴(Routine)과 같은 의미로 사용되긴 하나 본 용인화는 이하 피겨로 통일하여 사용하겠다.

왈츠의 템포로는 1분간에 30~32소절의 움직임을 표현하고, 탱고의 템포는 1분간에 31~34소절의 빠르기를 표현하고, 비엔나 왈츠의 템포로는 1분간에 58~60소절의 재빠른 동작을 표현하고, 폴스트롯의 템포는 1분간에 28~30 소절이고, 퀵스텝 템포는 1분간에 50소절의 빠른 움직임을 표현한다.

댄서들은 안무 구성을 할 때 음악의 구조와 특성에 대해 더 많은 관심을 가지게 되고 인식하게 된다. 다양한 리듬에 귀 기울여 듣고, 비트의 악센트를 감안하여 각 종목별 움직임의 특성을 표현하는 것이다.

음악에 완벽한 하모니와 밸런스로 자연스러운 효과를 나타내며 모든 동작을 표현해내는 테크닉과 기능을 알게 되는 것이다(이경숙, 2012).

댄스스포츠는 종목별 음악이 지니고 있는 요소들과 다양한 색깔의 스타일의 차이를 알 수 있다. 또한, 형식적으로는 정형화된 타이밍과 통일성을 갖추고 있지만, 느낌과 빠름의 비트를 자유롭게 변화시켜 다양한 형식으로 표현을 시도할 수 있다. 이는 음악의 비트를 종목의 특성과 변화로 자기만의 독특한 스타일을 구성할 수 있는 것이다.

요즘에는 팝송이나 OST같은 기존의 원곡을 댄스스포츠의 각 종목별 템포에 맞게끔 리믹스하여 사용하는 추세이다. 기계음의 사용이나 편집을 통해 원곡보다 더 화려하고 강렬한 음악적 효과의 표현이 가능하다.

## 2) 안무(Choreography)의 발전

춤을 춘다는 것은 솔직한 욕망의 표현이라고 할 수 있다. 이성으로 통제될 수 없는 건강한 육체의 발산이며, 육체의 아름다움을 몸으로 말하는 것이다(이경숙, 안용규, 2010). 물론 댄스스포츠 각각의 종목과 남녀노소 춤추는 사람의 나이, 기술, 여러 상황과 조건에 따라 각기 다른 의미를 지니기도 한다(이경숙, 2011). 하지만 각 종목마다의 진솔한 표현이면서 동시에 그것

의 무절제한 분출을 막기도 하는 이중적인 기능을 한다(이경숙, 2012). 이와 같이 내면의 감정을 신체를 통해서 표현하는 하나의 몸짓이고, 그 몸짓은 공간 속에서 이루어지며 시각적으로 보여짐에 따라 예술적 창조행위로 연결되어진다(이경숙, 2011).

이전에는 “춤이 참 자연스럽다”라는 평가를 종종 들어봤을 것이다. 이 말은 그 사람이 댄스에 어떤 타고난 재능과 능력이 있다는 의미와 그가 기본기에 중점을 둔 자연스러운 춤을 춘다는 두 가지 의미를 함축시켰다고 할 수 있다. 최근의 개념으로는 춤의 자연스러움이 지금의 그런 의미처럼 여겨지지 않는다. 더 복잡하고 과학적이며, 더 어려운 요즘 댄스의 특징 때문에 훈련의 필요성이 증가 되었고, 이것 때문에 자연스러운 심플함을 위한 길이 줄어들어 가는 경향이 있다. 과거에는 난해한 피겨가 거의 없고 심플한 테크닉을 구사하며 자연스러운 동작에 많은 시간을 할애했지만, 요즘은 너무 많은 복잡한 동작이 있고, 그에 따라 기본기에 충실한 동작을 위해 보내는 시간이 거의 없다. 계속 변화하는 댄스 형식에 맞추려면 테크닉과 안무의 난이도가 복잡하게 변화해야만 한다는 것은 피할 수 없는 현실이다.

댄스스포츠의 움직임에 있어 음악으로 인해 시각적 효과가 극대화되며, 음악과 움직임의 조화를 통해 각 종목별 안무의 특색을 전달 할 수 있다.

안무의 유행은 변하지만 박자 리듬을 세분화해서 사용함으로써 비상하는 동작을 증가시켰고 그 결과 한 소절 동안 운동량이 증가되었다. 요즘 댄서들은 빠르기와 효과를 얻기 위해 세분화된 박자를 사용하여 많은 소절을 서로 연결하는데, 이것은 수년 전에는 인정되지 않던 안무였다. 그러나 상대적으로 더 느린 움직임과 짝을 이루는 세분화된 박자의 움직임을 사용하면 춤의 감정의 폭은 더 깊고 넓어지며 활기찬 감정을 불러일으키는 음악적 효과를 얻을 수 있다. 라인 피겨는 예술성과 음악성을 유지하면서 더 길고, 더 낮고, 더 강하고, 더 넓은 구성을 연출하는 쪽으로 발전되어 왔다. 즉, 홀드

를 더 높게 더 넓게 함으로써 헤드 웨이트를 늘려 홀드의 볼륨을 크게하여 라인 피겨를 더욱 향상시킬 수 있다. 대부분의 라인 피겨는 무릎을 강하게 구부린 상태로 춤을 추는데 무릎을 굽히는 깊이는 댄서의 체격, 하체의 힘, 가장 중요한 예술성, 음악성 그리고 후행 피겨를 출 때의 안정성 등에 따라 달라진다. 춤을 더 강하게 추는 추세와 몇몇 공격적이고 비 매너적인 선수들 때문에 유감스럽게도 플로어 기교<sup>4)</sup>가 열악해졌다. 선수들이 많은 플로어에서는 중심선을 가로질러선 안 되며 맞은편에서 오는 선수들을 확인하며 움직여야 한다.

## 2. 타이밍의 개념과 가치

### 1) 무용과 타이밍

인간은 여러 가지 방법을 사용하여 자기의 생각을 표현한다. 언어, 소리, 움직임 등 여러 가지 방법으로 자기를 표현하여 그것이 문학이 되고, 음악이 되며, 무용이 되어서 지금까지 발전해왔다(송수남, 1983). 춤 공연에서는 음악이 보조역할을 담당하고, 음악 공연에서는 작가의 의도에 따라 무용수가 가끔 보완역할을 하기도 한다(이경숙, 2012). 이와 같은 현상은 어느 한 쪽 분야의 전문성을 강조한다고 볼 수 있을 것이다. 즉, 움직임에 있어서 보이는 것과 그에 수반되는 소리, 들리는 것이 서로 협력관계로 연결되어 있음은 분명한 사실이다(이경숙, 2012).

무용음악은 무용동작과 음악이 동일한 리듬을 타고 흐르는 것이며, 리듬

---

4) 플로어 기교는 선수가 연기를 하는 동안 음악성, 움직임 그리고 셰이프(Shape)의 아름다움을 유지할 수 있는 능력이다. 플로어의 크기에 맞추어 피겨의 루틴(Routine)을 바꿀 수 있고 플로어에서 다른 선수들을 피할 수 있는 복합적인 능력을 말한다.

의 강세와 악구의 길이, 분위기가 대부분 일치한다(이선민, 2010). 리듬과 악센트 외에도 음악의 분위기는 무용음악에 있어 중요한 요소이며, 음악의 분위기는 모든 음악적인 요소 즉 리듬, 템포, 조성, 그리고 악기의 음색과도 밀접한 관련이 있다(김은수, 1996).

무용은 신체의 조화로운 발달과 함께 인간 내면의 본성을 실현해가는 자아실현의 구체적 장이며 인간의 본능적 욕구를 바탕으로 자신의 사상과 감정을 신체의 움직임에 따라 미적으로 표현하는 시간적, 공간적 종합예술이다. 또한, 공간예술에 속하면서 역사적으로는 조형예술과 함께 발달하였고 또 시간예술인 음악과 함께 변천해 왔다. 그 결과 변칙적인 형태의 무용이 탄생하게 되었고, 이에 따라 변칙적인 고도의 미를 확립하게 되어 종합 예술적인 성격을 띤 무용이 많이 나타나게 되었다(김명신, 1995).

춤과 음악은 ‘시간성’을 서로 공유하여 시·공간의 예술이라 할 수 있다. 내면의 감정을 신체를 통해서 표현하는 하나의 몸짓이고, 그 몸짓은 공간 속에서 이루어지며 시각적으로 보여짐에 따라 예술적 창조행위로 연결되어 진다(이경숙, 2011). 시간과 공간적인 요소를 지닌 종합 예술로서의 무용은 음악과 의상, 소품, 조명등의 여러 예술적 요소들을 그 배경으로 하고 있다(원지혜, 2010). 이 중 음악은 무용 공연에 있어 그 효과를 증대시키는 가장 중요한 요소라고 할 수 있다(이소연, 2008).

무용과 음악은 각각 독립해서 존재하는 예술분야이다. 음악이 무용의 도움을 받지 않더라도 성립하는 것과 마찬가지로 무용도 음악에 의존하지 않아도 성립되기 때문이다(원지혜, 2010). 하지만 무용과 음악은 서로의 필요성 때문에 역사적으로 볼 때 매우 밀접한 관련성을 가지고 있다(원지혜, 2010). 거의 모든 무용에는 음악이 반주로 사용 되어져 왔고, 음악이 있는 곳엔 주로 무용이 함께 하면서 상호간에 많은 영향을 끼쳐왔다(정소영, 2000). 어떤 음악을 듣고 무용에 대한 이미지가 떠오른다면, 그 음악은 무용

창작의 활동을 일으키는 충분한 충동조건이 되며, 이때 음악의 역할은 몸을 움직이게 하는 충동 요인을 제공해주는 효과음으로서의 성격을 갖게 된다(김민희, 1987).

또한, 원시 시대와는 달리 ‘보여주는 춤’을 추어야 하는 현시대의 무용은 시각적으로나 청각적으로 새로운 무언가를 관객에게 제시하여야 한다(이소연, 2008). 이때 음악은 무용가와 관객 사이를 정서적으로 연결시켜주는 매개체 역할을 하게 되며 관객들은 무용가의 신체 움직임을 보면서 동시에 음악을 들으며 감정을 이입하고 몰입하게 된다(고명지, 2016). 이러한 상황에서 관객들은 동작과 생각이 합쳐지는 강력한 느낌을 갖게 되고 음악을 통해 무용가와 관객들 사이의 교감이 가능하게 되는 것이다(손윤숙·나선역, 1995).

## 2) 음악의 개념과 발전

음악은 춤의 가치를 좌우하는 중요한 요소 중의 하나로 아무리 성공적인 안무라 하더라도 음악이 작품의 내용을 전달하는 과정에서 뒷받침 해주지 못하고, 움직임의 이미지 전달을 위한 역할이 잘 수행되지 못하면 그 춤은 훌륭한 작품으로 인정받기 어려울 것이다(이선민, 2010). 그러므로 창작자들에게 있어 효과적인 음악사용은 중요한 과제가 되어 왔으며, 음악성이나 음악에 대한 지식 소양을 갖추는 것도 필수적이다(박영애, 2001). 진정한 음악성과 리듬을 발전시킬 수 있는 방법은 바로 음악을 귀 기울여 듣고 악센트를 이해하는 것이다. 리듬을 만들어내는 댄서의 능력에서 음악적 강세(Musical Accent)는 중요한 역할을 한다. 탱고, 폭스트롯, 퀵스텝의 첫 번째 박자는 강한 악센트로 연주되고 세 번째 박자는 그렇게 강하지 않은 제 2 악센트로 연주된다. 왈츠와 비엔나 왈츠에서 악센트가 있는 첫 번째 박자는

두 번째 박자와 연결되어 펜듈럼 스윙(Pendulum Swing)을 사용할 수 있는 기회를 만들어 준다. 특히 비엔나 왈츠에서 두 번째 박자는 첫 번째 박자와 약간 더 가깝게 연주되어 빠른 템포에서도 스윙 동작이 자연스럽게 이루어지도록 한다.

### (1) 음악의 요소

음악의 요소에는 형태적 요소와 비 형태적 요소로 나뉘는데, 음악에 있어 형태적 요소란 특별히 주의를 기울이지 않아도 ‘그냥 들으면 바로 들리는’요소라고 우광혁은 말하고 있다(이소연, 2008).

형태적 요소란, 사람에 따라 다르게 들리는 것이 아니라 누가 들어도 같게 들리는 요소, 즉 객관적으로 명확한 요소들을 말하는데, 안무자나 무용수에 의하여 이러한 요소들을 리듬 메이킹이나 뉘앙스의 시각화 내지는 템포 악센트의 주관적으로 변화를 주어 극적인 시각적 효과를 주는 것도 가능하다(원지혜, 2010). 음악의 형태적 요소에는 형식과 박자, 템포, 액티비티, 마디, 프레이즈, 비트, 악센트, 스타일 등이 포함된다(이소연, 2008).

비 형태적 요소란, 음악의 형식이나 박자, 템포처럼 객관적으로 정의될 수 있는 요소를 형태적 음악 요소라고 한다면 이와 반대로 주관적으로 파악될 수 있는 정서 또는 긴장구조적인 요소를 비 형태적 음악 요소라고 할 수 있다. 음악이 무용에 주는 영향이 정서적 영향이며 형식이 드러나지 않기 때문에 비 형태적 요소로 볼 수 있다.

긴장구조는 간단한 단계에서 매우 복잡한 단계까지 다양하며, 차이코프스키의 발레 음악에서 수시로 등장하는 크레센도와 포르테 구조는 일반인도 쉽게 이해할 수 있는 구조이다(이선민, 2010). 크레센도 뒤에 오는 심리적 효과를 알게 되면 크레센도가 생길 때마다 그 뒤에 올 상황에 긴장감과 기대감을 갖게 된다. 그 기대감을 충족시키느냐에 따라 긴장구조가 형성되며, 이는 긴장구조

를 통해 기대감을 만드는 일체의 요소들이 모두 비 형태적인 요소라 할 수 있다(이선민, 2010).

한편 우광혁은 비 형태적 요소가 형식이 아닌 내용에 해당되는 것이라고 말한다. 여기서 형식이란 그릇의 모양처럼 형태의 뜻을 의미하며 그에 반해 거기에 담겨있는 내용은 형태를 가지고 있지 않는다는 점에서 비 형태적인 요소라고 할 수 있다(이소연, 2008). 같은 그릇에 담으면 모래나 물이나 모두 같은 형식이 되지만 그 내용인 물과 모래는 근본적으로 다른 것이라고 설명하고 있다(이소연, 2008). 비 형태적 음악 요소를 내용의 의미로 볼 때 이에 속하는 요소로는 정서와 주제, 비중 등이 있다(원지혜, 2010).

무용의 본질적인 면에서 보면 동작과 음악의 리듬이 일치한다는 것을 알 수 있다. 음악성이 뛰어난 댄서는 음악에 맞춰 동작을 표현할 때 그 음악의 화성적 요소, 선율적 요소, 호흡, 악센트, 스타카토 등에 자연스럽게 맞추어서 동작이 연출된다.

스위스 음악 교육가 달크로즈(Emile Jaques-Dalcroze, 1865-1950)는 무용 동작과 음악의 공통 요소를 대등하게 비교할 수 있도록 도표를 만들었다. 이 도표를 기반으로 본 흥인화는 아래와 같이 <표 1>를 댄스를 탱고로 변경하여 연구하여 도표화 하였다.

표 1. 음악과 탱고 동작의 공통 요소 비교

| Music                     | Tango  |
|---------------------------|--|
| Pitch                     | Position and Direction of gestures in space            |
| Intensity                 | Muscular dynamics                                      |
| Timbre                    | Passion  |
| Duration                  | Duration   |
| Time                      | Time   |
| Rhythm                    | Rhythm   |
| Rests                     | Moment   |
| Melody                    | Rotation   |
| Counterpoint              | Opposition of movements                                |
| Chords                    | Aresting of head movement                              |
| Harmonic successions      | succession of Rotation movement                        |
| Phrasing                  | Phrasing   |
| Orchestration(videtimbre) | Opposition and combination of movements (choreography) |

Stephanie Jordan, Moving Music (London: Dance Book,2000),p.15

(2) 음악 기보법<sup>5)</sup>

음악의 예리하고 섬세한 부분까지 감지할 수 있도록 뇌를 일깨우고 표현하고자 하는 바를 분명하게 보여줄 수 있는 집중력과 음악성을 개발하기 위해서는 음악의 움직임에 정확하게 이해하고 신체로 표현하는 것이 필요하다 (송윤영, 2018). 여기서 가장 기초적인 요소들은 리듬과 타이밍이며, 타이밍에 대한 개념은 <표 2>와 같다.

5) 기보법이란? 음악을 가시적으로 표기하는 방법으로 음의 길이, 높이, 마디, 리듬외에도 소리와 침묵을 표현하는 보표 위의 기호들을 총칭하는 말(네이버 지식백과, 2021)로 본 연구에서는 타이밍을 의미하기도 한다.

표 2. 음악 타이밍 개념정리

| 타이밍        | 개념   |
|------------|--|
| 박자(Time)   | 한 소절에 얼마나 많은 박자가 있는지 그리고 1 박자를 나타내는 음표는 무엇이니 설명하기 위한 기호이다. 다. 즉 몇 분의 몇 박자를 의미한다.   |
| 리듬(Rhythm) | 각 소절에서 악센트가 반복되는 것을 말하며 연주되는 음악의 강약, 또는 장단을 한 마디 속에 배치시킨 악센트의 일정한 순서로 표현한 것을 의미한다. |
| 템포(Tempo)  | 음악이 연주되는 속도를 말한다. 1분간에 연주되는 소절 수를 통해 빠르기를 각 종목별 빠르기를 나타낸다.                         |

박자(Time Signature)란 한 소절(마디)에 얼마나 많은 음표가 있느냐를 의미한다. 슬로우 폭스트롯과 퀵스텝은 4/4박자이며 이것은 한 소절에 4분 음표가 4개 있다는 것을 말한다. 왈츠와 비엔나 왈츠는 3/4박자이며, 한 소절에 4분음표가 3개 있다. 탱고는 음악가들이 보다 쉽게 악보를 읽을 수 있도록 대부분 2/4박자로 되어 있으나 한 소절이 두 배로 늘어난다. 그러므로 한 소절에 4개의 음표가 있게 되어 1&2&으로 카운트한다. 무용은 음악의 박자에 따라 동작이 이루어지므로 음악의 박자가 무용의 박자에 근간을 이룬다(이소연, 2008). 또한, 동작의 구성에 따라 카운팅되는 무용 어휘가 여러 가지로 다르게 나타날 수 있다(이소연, 2008).

리듬(Rhythm)은 각 소절에서 악센트(Accent)가 반복되는 것을 말한다. 또한, 리듬은 무용에 있어 움직임의 근원이자 원천이다. 특히 댄스스포츠에서 가장 중요한 음악의 요소는 정확한 동작과 그에 따른 정확한 ‘리듬’이다. 그 음악의 감정이나 형식적인 리듬에 어울리는 동작들과 리듬을 창조하여 음악적으로 시각화한다. 댄서들은 악센트를 이용하여 자신의 음악적 감성과 표현을 증폭시킨다. 몸은 많은 방법으로 리듬을 만들어 낼 수 있지만, 일반적으로 허벅지와 하체를 구성하는 근육의 회전을 통해 가장 강하게 리듬을 만들 수 있다. 댄서들이 언제 움직여야 하는지를 자신들이 선택하는 것도 역시 리듬

이라고 할 수 있다. 또한, 리듬은 여러 가지 템포와 정지와 지속의 상호 작용 안에서 나타난다.

템포(Tempo)는 음악이 연주되는 속도를 말한다. <표 3>은 스탠다드 댄스의 공식 템포(Tempo)는 1분당 연주되는 소절수를 나타낸다.

표 3. 스탠다드 댄스 종목별 템포

| 종목                     | 템포         |
|------------------------|------------|
| 왈츠(Waltz)              | 28 ~ 30BPM |
| 탱고(Tango)              | 30 ~ 34BPM |
| 비엔나 왈츠(Viennese Waltz) | 58 ~ 60BPM |
| 폭스트롯(Foxtrot)          | 28 ~ 30BPM |
| 퀵스텝(Quickstep)         | 50 ~ 52BPM |

### 3) 타이밍의 예술적 가치

타이밍이란 시간, 상태, 박자 등을 맞추는 것을 말한다. 즉 시간적인 조화를 뜻하는데, 피겨를 하는 시간의 길이 또는 리듬에 대하여 동작 타이밍적으로 잘 맞추는 것을 말한다. 타이밍은 템포의 빠르기에 따라 변화가능하다. 스탠다드 종목 중 폭스트롯에서처럼 느리게 연주되는 경우와 퀵스텝에서처럼 빠르게 연주될 때에는 같은 슬로우(slow)라도 각각의 사용되는 타이밍이 다를 수밖에 없다(고급 스탠다드 볼룸 댄스 기술서). 타이밍은 템포에 따라 달라지며 같은 ‘슬로우’ 혹은 ‘퀵’이라고 해도 종목별 기준이 다르게 적용된다.

댄스는 신체가 움직이고자 하는 욕구로부터 생겨났으며, 가장 원초적인 본능과 단순한 신체적 움직임으로부터 시작되었다. 신체의 움직임을 수단으로 하는 예술은 시간적 또는 공간적 예술의 형식으로 분류된다. 따라서 스

탠다드 댄스는 동작을 기술로 구성된 도형을 연결시킨 춤이라는 실제적인 움직임으로 아름다운 선과 공간미를 창출한다고 본다(김소라, 2008). 춤을 출 때나 작품을 구성할 때 동작과 음악이 조화로울수록 동작의 효과가 가장 크게 나타나기 때문에 동작의 강약조절이나 타이밍 변화에 예민해질 수밖에 없다. 내면의 감정을 신체를 통해서 표현하는 하나의 몸짓이고, 그 몸짓은 공간 속에서 이루어지며 시각적으로 보여짐에 따라 예술적 창조행위로 연결되어 진다(이경숙, 2011).

스탠다드 댄스는 솔로 댄스가 아닌 남녀가 한 쌍이 되어 춤추는 커플 댄스로, 완벽한 호흡을 맞추기 위해서 파트너와의 상호이해와 협동 정신으로 훌륭한 파트너십(Partnership)을 발휘해야 하는 동시에 절묘한 조화를 요구하며 춤을 추는 과정에서 신체의 일부가 서로 접촉하는 터칭 댄스(Touching Dance)가 특징이다(정연화, 2003). 그리고 음악의 리듬을 통해 신체의 움직임을 표현하게 되므로 음악이 필수적인 리듬 댄스라는 특성을 갖기도 한다.

모든 경기대회에서는 신체의 움직임과 음악과의 일치성은 중요한 심사 기준이 되며, 올림픽 경기종목인 아이스 댄싱이나 리듬체조, 수중 발레에서도 음악과의 일치성은 예술적 평가의 기본요소가 된다(조규청, 2001). 즉 댄스스포츠의 움직임에 있어서 빠질 수 없는 음악적 효과 때문에 더욱 극대화되는 것이며, 음악과 움직임의 조화와 일치성을 통해 댄스스포츠만이 가지고 있는 고유한 각각의 종목별 미적 특색을 전달할 수 있는 것이다(이경숙, 2012).

### 3. 탱고(Tango)의 기원

#### 1) 탱고의 역사와 정의

탱고라는 명칭으로 널리 알려지기 전에 아르헨티나에서 이 음악에 붙여진 원래의 이름은 ‘멈추는 댄스’였다. Tango라는 단어에는 흑인들이 춤추던 장소라는 의미가 있으며, Tango의 라틴어 어원 ‘tangere’에는 ‘만지다’ ‘맛보다’ ‘가까이 다가서다’ ‘마음을 움직이다’라는 뜻이 포함되어 있다(이재향, 2010). 탱고 음악의 기원에 대해서는 음악 역사가들 사이에서 의견들이 분분하다. 음악의 뿌리는 아프리카 노예가 연주하는 작은 드럼의 일종인 칸돔베(Candombe)의 원시 리듬에서 시작되었다는 설도 있고, 밀롱가(Milonga)라고 알려져 있는 팜파스(1919년 아르헨티나 상류층이 즐기는 음악)의 대중 음악이라는 주장도 있다(이재향, 2010).

19세기 후반에 수도 부에노스아이레스 변두리에서 댄스 뮤직의 하나로써 발생했는데, 처음에는 쿠바를 경유한 유럽의 무곡 또는 대초원의 민요 등을 혼합한 단순한 음악 이으나, 1910년대에 정렬과 감성이 융합된 독자적인 스타일로 발전하였다(송희철, 2008). 탱고 어원에는 탱고 초기 발생 배경이 담겨 있으며 춤의 특징이 잘 설명되어 있다.

스페인이 남아메리카의 대부분을 정복하면서 스페인의 민속춤을 스페인에서 건너온 이주민이 탱고를 아르헨티나로 자연스럽게 옮기게 되었다(이용탄, 2020). 하지만 아르헨티나 탱고와 부에노스아이레스 탱고가 같다고 볼 수 있는지 모르겠다. 그 이유는 1920년 부에노스아이레스 시민의 4명 중 3명이 유럽에서 이민 온 사람들이었고 이민을 오게 되면 항구에 내리게 되는데 그 후로 그들은 보카 항구 공업지구로 정착하게 되었다(이용탄, 2020).

그들은 주로 교회의 상류 카페, 유곽, 뒷골목, 선술집, 작업장 등에서 타인들과 노래하고 춤을 추면서 외로움을 달랬는데 그때 당시 스페인 쿠바 계통의 하바네라(Habanera)라는 무곡에 맞추어 춤을 추었던 것이 탱고의 모체 밀롱가였다(이용탄, 2020). 밀롱가(Milonga)는 부에노스아이레스의 밖의 벌판의 인디오들의 음악이며, 그들의 생활방식을 따라간 남아메리카 초원지대 카우보이의 통혈 가우초의 음악이기도 했다(이용탄, 2020). 밀롱가는 형식이 간단하고 흥겨운 춤곡으로 들관에서 가볍게 연주되었던 남자들의 춤과 음악이었다(이용탄, 2020). 그래서 그때 당시 여자와 남자가 춤을 추어지는 것이 일반적인 요즘과는 달리 남자들끼리 춤을 추는 경우가 더 많았다(류유경, 2012). 아르헨티나의 대다수 상류층은 천한 사람들이 추는 저속문화라고 하면서 경멸하였는데 일부 젊은 신흥 귀족들이 탱고에 매혹되었고 이 춤이 유럽으로 넘어가게 되었다가 다시 아르헨티나로 역수입되면서 모든 국민들이 추게 되었고 이로 한하여 국가적인 춤으로 변화하게 되었다(이용탄, 2020). 이런 아르헨티나 탱고는 다른 춤보다도 파트너와 얼굴과 몸이 밀착되어 서로의 호흡이나 체온 등을 강하게 느끼며 추는 춤이었기 때문에 매우 강렬하고 관능적이어서 남녀 모두에게 인기가 많았으나, 이런 면 때문에 금지되기도 하였다. 이런 문제점들로 인하여 다른 모습으로 변화된 것이 지금 현재 경기댄스로 많이 추어지는 춤인 콘티넨탈 탱고이다.

## 2) 탱고의 구성요소

탱고는 시와 음악으로 구성된다. 시란, 음악의 가사를 말하며 탱고의 가사는 애환의 정서를 바탕으로 전개되어 진다. 삶의 모든 측면인 사랑과 죽음을 비롯하여 철학적, 사회적인 면까지도 다루고 있다.

음악 또한 탱고에서 탱고만 그런게 아니므로 빼놓을 수 없는 중요한 요소

이다. 음악이 탱고를 추게하는 에너지원이자 파트너와 조화를 이루며 교감하게 하는 매개체가 된다(이재향, 2010). 전통탱고 음악은 잔잔하고 애절한 선율을 바탕으로 연주되고 있으며, 일정한 박자가 반복된다는 것이 특징이다. 탱고 음악에 사용되는 악기로는 반도네온, 기타, 바이올린, 피아노, 콘트라베이스 등으로 구성되어 진다. 시대가 흐를수록 파노라마 적인 멜로디가 강한 탱고 음악으로 발전하였다. 피아졸라에 의하여 재즈나 클래식 음악에도 접목되고, 현대에 와서는 젊은 층을 끌어들이기 위해 전자음악을 탱고 음악에 사용하기도 한다. 일명 누에보 탱고 음악이라고 한다.

춤으로서의 탱고는 이런 아름다운 시와 실금을 울리는 연주에 힘입어, 파트너와 하나가 되어 밀롱가를 향유하며 하루의 시름을 잊게 해준다(배수경, 2007).

### 3) 탱고의 특성

탱고는 두 가지 종류로 구분되는데 일반적으로 부에노스아이레스에서 발생한 탱고를 ‘아르헨티나 탱고’라 지칭하며 유럽으로 건너가거나 유럽에서 발생한 탱고를 ‘콘티넨탈 탱고’라 부르며 서로를 구분하고 있다. 아르헨티나 탱고가 파리에 소개되면서 화려하고 품위 있는 사교적, 대회적 성향을 띠는 댄스음악으로 변신한 것이 콘티넨탈 탱고라고 할 수 있는데, 이러한 콘티넨탈 탱고는 본 고장인 아르헨티나나 우루과이 이외의 나라들의 탱고를 한데 묶어 부르는 종목이다.

아르헨티나 탱고는 빈민굴 같은 열악한 환경 속에서 수많은 애환을 갖고 발달한 것에 비해, 콘티넨탈 탱고는 기존의 춤들과는 다르게 처음부터 숙련된 음악에 맞춰 유럽 상류사회의 플로어에서 신사 숙녀가 춤추기 위한 무도회의 반주로 발전해 왔다는 차이를 보인다. 또한, 콘티넨탈 탱고는 일반적으

로 멜로디가 가요적이며 리듬도 가볍고 하바네라에 가까운 형태의 음악으로 친해지기가 쉽다. 연주 스타일도 박자가 정 박자의 리듬을 기초로 이루어지는 아르헨티나 탱고에 비해 가벼운 리듬과 우아한 선율미를 강조함으로써, 유럽의 고전음악에 근접하고 있다. 악단의 평성도 아르헨티나 탱고가 반도네온, 피아노, 베이스, 바이올린의 4종류의 악기에 의해 연주되었던데 반해, 콘티넨탈 탱고의 오케스트라 편성방식은 유동적이기는 하지만, 현악기가 채용되어 더욱 다채롭고 실내악적인 감수성이 부가되었다. 아르헨티나 탱고에서 중요한 역할을 하는 반도네온은 콘티넨탈 탱고에서 그다지 사용되지 않고 아코디언이 그 역할을 대신한다.

서민들의 애환과 삶의 그리움을 진솔하게 표현하는 가사 중심의 노래 언어인 아르헨티나 탱고와는 달리 콘티넨탈 탱고는 댄스음악의 목적에 치중하는 등 특성에서도 뚜렷한 차별성을 지닌다. 그러므로 아르헨티나 탱고는 정열적이며 거칠지만 가려지지 않는 인간의 감정이 그대로 드러나고 콘티넨탈 탱고는 이런 부분에서 세속적인 부분을 배제하고 귀족적인 분위기로 품위가 있으면서도 정열적이며 이국정취가 넘치는 댄스음악이 된 것이다. 이런 과정들을 거쳐 1920~ 1930년대에 걸쳐 유럽에서도 탱고 음악이 많이 작곡되어 알려지게 되고 콘티넨탈 탱고만의 스타일이 확립되었다.

이렇듯 춤은 신체적 뿐만 아니라 내적인 감정을 표현하는 예술로써 하나의 표현미를 통해서 미적 요소가 형성될 수 있다. 춤에서 신체의 움직임은 나타내는 요인은 춤을 추는 사람인 행위자의 것이 아니라, 자신의 사상이나 감정, 감각, 정서 등 움직임의 표현이 현상적으로 드러나기 때문에 움직임의 언어로 말하면서 미적 요소가 시각 또는 청각적으로 창조되는 것이 춤의 본질이라 할 수 있다.

댄스스포츠의 특성은 남 여 커플로 구성되기 때문에 다른 어떤 종목보다 선수간의 파트너 만족도가 경기력 향상에 영향을 미치고 있으며, 파트너와

한 쌍을 이루어 움직임의 미적 가치를 창조하기 때문에 본인과 파트너의 기량이나 재능은 물론 상호작용이 훈련과 시합의 효율성을 결정하는 핵심요인이다(명제민·곽성희·성창훈, 2010). 따라서 댄스스포츠는 남·여가 홀딩 한 자세에서 각자 자기중심을 잡고 신체평형을 유지하면서 서로 간의 공간 안에서 커플간의 중심축을 유지하며 춤을 추어야 하고, 동시에 남녀가 서로 반대되는 동작, 즉 전진 워크와 후진워크, 그리고 회전이 반복적으로 이루어져야 한다(서세미, 2006).

댄스스포츠는 내면의 감정을 신체를 통해서 표현하는 하나의 몸짓이고, 그 몸짓은 공간 속에서 이루어지며 시각적으로 보여짐에 따라 예술적 창조행위로 연결되어 진다(이경숙, 2010). 또한, 신체의 자유로운 움직임과 표현기법을 바탕으로 조화와 아름다움을 표현하는 경기용의 고도화된 기술은 예술적 창조행위를 더욱 극대화 시킨다(이경숙, 2010).

탱고<sup>6)</sup>는 절제된 움직임을 강조하는 남성적인 춤으로 리드를 주고받은 움직임을 정확하게 표현해야 절도와 힘이 넘치는 강함 움직임을 표현할 수 있게 된다(류재균, 2008). 탱고의 대표적인 특징은 절제된 동작과 강하고 공격적인 동작들을 바탕으로 한 민첩하고 컴팩트한 동작이다. 탱고의 대부분 동작 시에는 몸의 기울기(sway)와 높낮이(rise and fall)가 이루어지지 않으며 항상 양발이 모일 때에는 오른발이 왼발보다 반보 뒤에 위치해야 한다. 탱고 이외의 스윙 댄스(왈츠, 폭스트롯, 비엔나 왈츠, 퀵스텝)는 우리가 흔히 말하는 Ballroom에서 발생했고 발전했다. 즉, 춤을 추기 위해 마련된 전용공간(Room)에서 추어졌다. 그러나 탱고는 길 가나 미정비된 땅에서 발생했기 때문에 스윙댄스처럼 매끄럽고 부드럽게 다리를 움직일 수가 없다. 그래서 탱고 춤은 스윙과 상승과 하강(rise and fall)이 아니라 Stamp(발을 구르고 걷듯이 스텝 하는 것)에 가까운 것이다.

---

6) 콘티넨탈 탱고를 의미하며, 이하 ‘탱고’용으로 통일함

준비 자세는 왼발로 기둥을 세워 기본자세를 만들고 자세를 약간 낮춘다. 스윙 댄스(swing dance)와 콘택 라인(contact line)의 중심은 같지만, 탱고가 자세가 더 낮다. 그러나 몸은 스트레칭하여 더 길게 만들어야 하기 때문에 콘택 면적이 더 커진다.

탱고의 PP(Promenade Position)에서 CBM(Contrary Body Movement)이 자연스럽게 이루어지면서 다리 사이가 벌어지지 않고 에너지가 모이도록 해야 한다. 만약 호흡을 너무 마시게 되면 가슴과 갈비뼈가 들어 올려져 공간이 생기게 된다. 이때 무릎이 구부러지고 엉덩이가 뒤로 빠지게 되면 몸, 머리, 어깨 자세의 정렬이 틀어져 버린다. PP에서 남자는 직진, 좌측, 우측, 대각선 방향으로 여자를 리드할 수 있어야 한다. 왼쪽으로 진행 시에는 클로уз 링크(Closed Link)와 같은 스텝을 만들 수 있고, 직진으로 진행할 때에서 프로미나드 락(Promenade Lock)과 같은 스텝을, 오른쪽으로 이동시에는 팔로웨이 휘스크(Followaway Whisk)와 같은 동작을 만들 수 있다. 이때, 골반을 통해 안쪽 혹은 바깥쪽(Inside or Outside)로 여자를 리드하는 것이 중요하다.

홀드를 할 때에는 항상 어깨와 팔을 견고하면서 부드럽게 해야 한다. 몸의 중심은 너무 앞으로 가지 않게 하고, 서로 왼쪽 가슴 공간과 갈비뼈 부분을 스트레칭하여 만나게 한 후 오른쪽 골반을 열리지 않게 닫아준다. 서로의 상체는 늘려서 길게 세운 상태를 유지해야 한다. 탱고는 누름(Press)과 압축(Compression or Squeeze), 회전(Rotation), 다음 스텝을 위한 대각선 방향으로 이동(Diagonal direction for next step)이 매우 중요하다. 압축을 많이 하다 보면 무릎과 발목에 힘이 빠져 무너질 것 같은 느낌이 들지만, 오히려 낮은 자세가 관절 사용을 더욱 다양하고 유연하게 해준다. 특히 고관절 부분이 공간이 생겨 비교적 쉽게 동작을 더 크고 자유롭게 사용할 수 있게 된다. 홀드 시 서로의 콘택(Contact)을 압축시켜 에너지를 모으고, 회

전시키면서 다음 스텝의 대각선 방향으로 진행하는 동작이 탱고의 특징이다 (류재균, 2008). 다른 종목들은 여자의 왼손이 남자의 오른팔 위에 위치하지만, 탱고는 여자의 왼손이 남자의 오른팔을 감싸 받치고 있는 형태로 아래에 위치한다. 강한 액션과 스타카토 액션을 표현하기 위해서 견고한 홀드 유지가 중요하다.

탱고의 박자는 2/4박자 또는 4/4박자이며 템포는 30-34BPM이다. 카운트는 123, 223, 323로 부르며 리듬은 S QQ으로 드라마틱하고 정열적으로 강렬하지만 때론 부드러운 춤을 표현한다. 악센트는 네 박자 모두에 있기 때문에 가장 중요한 것은 음의 비트와 음이 끊어지는 듯한 스타카토를 살려서 추는 것이 탱고의 멋이다(이웅탄, 2020). 스타카토 액션으로 몸이 뜨고 나가는 것을 억제하고 너무 멀리 움직이지 않게 하기 위해서 정확한 체중 이동과 센터 밸런스를 중요하게 생각하고 연결이 매우 견고하다.

탱고의 기본적인 모든 정규스텝의 왼발 전진은 CBMP(Contary Body Movement Position)이고, 오른발 전진은 S(Slow)로 스웨이가 없이 동작이 이루어 진다. 풋워크(Foot Walk)에서는 토(Toe)라는 용어 대신에 볼(Ball)이라는 용어를 사용한다. 탱고 워크(Walk)의 체중 이동에서 타이밍은 “S”이다. 이 타이밍을 “Q”으로 바꾸면 “Q Q”이 된다. 탱고 워크를 할 때 단순히 발을 움직여가는 것만으로 하게 되면 실제 음보다 많이 빨라져 버린다. 충분히 음을 듣고 음악이 허락하는 한 천천히 취야 한다. 그러면 어느 타이밍에서 얼마만큼의 체중을 이동해야 하는지 느낄 수 있다. 스텝을 시작하기 전에 머리는 대략 3cm 정도 뒤로 보내면서 (실제로는 나오는 몸에 비해 머리 무게를 남겨두는 느낌) 첫 번째 “Q”에서는 다리를 늘인 채 체중은 천천히 센터 밸런스 (양발 사이)에 둔다. 두 번째 “Q”에서 체중을 완전히 이동한다.

#### 4) 탱고의 구성과 기술용어

##### (1) 홀드(Hold)

자세는 탱고에서 요구되는 가장 중요한 것 중의 하나이다. 탱고 특유의 스탠스와 홀드, 이러한 것들을 느낄 수 있는 독특한 분위기는 탱고가 발생한 역사적 배경에서 유래한다. 홀드는 혼잡한 장소에서 춤을 춰야 했기 때문에 견고해야 한다. 남성의 오른손 중지는 여성의 척추를 지나가는 위치에 두고 여성의 왼쪽 손은 남성의 오른팔 아래에 엄지와 검지 손가락을 끼워야 한다. 그리고 양 무릎을 살짝 구부려 남성과 여성의 접촉(contact) 부분의 가슴 아래에서부터 무릎까지 길게 취해야 한다.

초창기 경기댄스의 홀드는 팔꿈치 선이 내려가고 남자의 오른손이 여자 등을 가로질러 여자의 오른쪽 옆구리까지 뻗어졌기 때문에 조밀했다. 탱고는 헤드 체인지나 바디 로테이션이 많아 몸집이 작아야 더 빠르고 강하게 스타카토 액션을 살려 스피드를 낼 수 있기 때문이다. 하지만 세월이 흐르면서 팔꿈치 높이가 스윙 댄스에서보다 조금 아래가 되면서 홀드의 볼륨도 커지게 되었다. 홀드의 볼륨은 남자의 왼손에서 오른쪽 팔꿈치까지가 아니라 남자의 왼쪽 팔꿈치에서 여자의 왼쪽 팔꿈치까지의 거리로 홀드의 크기를 평가한다. 남자와 여자는 가능한 크게 보이도록 하기 위해 항상 양 팔꿈치를 어깨선보다 약간 앞으로 하고 등은 좌우로 약간의 곡선을 유지한다.

홀드는 파트너와 리드를 주고받을 때 많은 영향을 미치기 때문에 바른 자세로 이루어져야 한다. 춤을 출 때 파트너 간에 가장 유념해야 할 점은 리드(Lead)와 팔로우(Follow)이다. 항상 남자의 역할은 움직임을 이끌고 방향과 타이밍을 제시하는 사람(Leader)이고, 여자는 남성의 리드에 반응하여 이끌림을 받는 사람(Follower)이라는 것을 인식하고 있어야 한다.

홀드 할 때에는 발끝에서부터 척추를 비뚤으므로 인해 나선형의 모습이 되

어야만 넓고 큰 자세를 만들 수 있다. 스텝을 나갈 때에는 발이 먼저 나가지 않고 몸 전체 또는 척추가 진행 방향으로 이동해야 한다. 음악에 맞추어 동작을 할 때에도 척추에서부터 체중이 완전히 발에 실리는 것을 느껴야 박자를 정확하고 리드미컬(rhythmical)하게 맞출 수 있다. 특히 음악을 잘 사용하여 동작을 완성하려면 서로가 진행할 수 있는 공간을 만들어 주는 것이 중요한데 대체적으로는 공간을 만들어 주기보다는 음악에 맞추어 이동하는 것을 먼저 생각하여 서로를 밀고 당기면서 박자를 맞추려 하기 때문에 흐름이 부자연스럽고 불편하게 느껴지게 되는 것이다. 그러므로 서로에게 충분한 공간을 만들어 준 후 그 공간을 채워 움직이는 것이 가장 중요하다. 작은 동작보다는 커다란 움직임이 음악을 짝 차는 사용하게 되면서 더욱 격동적인 춤을 출 수 있게 되는 것이다.

## (2) 풋 포지션(Foot Position)

체중을 실고 서 있는 발을 기준으로 움직이는 방향을 나타낸다. 스텝의 끝에서 다른 발과 관련하여 한쪽 발의 위치를 가리키는 것을 말하는데 탱고는 왼발로 전진하고 오른발로 후진을 할 때 왼쪽으로 곡선을 그리며 움직인다는 것을 반드시 이해해야 한다. 따라서 왼쪽으로 회전할 때 시비엠(CBM)은 스윙 댄스에서보다 더 강하기 때문에, 시비엠피(CBMP)로 스텝을 해야 한다. 마찬가지로 오른발로 전진하고 왼발로 후진을 하여 왼쪽으로 곡선을 그리며 움직일 때 몸은 사이드리딩(Side Leading)을 해야 한다.

## (3) 얼라인먼트(Alignment)

실내에서 한쪽 발(혹은 양 발 모두)이 향하는 방향을 말하는 것이다. 사용되는 용어들은 향하여(Facing), 등지고(Backing), 가리키고(Pointing)가 있다. '향하여'와 '등지고' 라는 용어는 발이 몸과 동일하게 배치되는 상태를

말하는 것이며 모든 정규 Forward 또는 Backward 스텝에 사용된다. 향하여와 등지고는 실내와(Room) 관련된 몸의 위치를 말하는 것이고, 가리키고는 몸이 발보다 회전을 적게 하며 발의 위치를 말하는 것이다. ‘향하여’ 인 경우에는 이어지는 스텝이 앞으로 움직이며, 등지고 인 경우에는 이어지는 다음 스텝이 뒤로 움직인다. ‘가리키다’ 는 회전의 안쪽에서 발이 몸보다 더 회전하여 옆으로 스텝하는 것을 말한다.

탱고의 곡선형 트랙 때문에 항상 시작하는 방향보다 왼쪽으로 1/8턴을 더 하여 마친다. 따라서 워크에 대한 방향만 주어진다. 실내에서 특정 위치를 좀 더 자세히 나타내기 위해서는 종종 얼라인먼트(Alignment)와 디렉션(Direction)이 모두 사용되기도 한다. 그리고 움직임에 대한 방향성만 주어진다.

#### (4) 회전량(Amount of Turn)

발과 발 사이에서 만들어지는 회전으로 피겨에서 전체적인 회전량 또는 각 스텝 사이의 몸이 아닌 발의 위치로 만들어지는 회전량을 말한다. 전진 회전(Forward turn)에 몇 가지 예외는 있지만 회전은 일반적으로 스텝1-2 또는 스텝2-3 사이에서 이루어진다. 이러한 스텝 사이의 회전량은 측면 운동이 시작되기 전에 스윙하는 다리가 얼마만큼 멀리 움직이는가는 커플에 따라 달라진다. 후진 회전(Backward)의 경우, 파트너가 전진 스윙을 하고 나서 턴을 완료할 수 있도록 몸을 덜 회전한 상태로 스텝1~2사이에서 회전이 완성된다.

정상적인 회전 동작에서 스윙블(Swivel) 하지 않고 발을 놓는 것이 가장 중요하다. 예를들면, 리버스 턴(Revers turn)의 스텝1과 스텝2 사이가 이에 해당되는데, 스윙블을 하지 않고 발을 놓음으로써 탱고에서 양발과 다리의 모양(Shape)와 특징을 연출하는데 도움이 된다.

#### (5) 라이즈 앤 폴(Rise and Fall)

발과 다리를 통한 상승과 다음 스윙을 시작하기 위한 하강 동작을 말한다. 각 피겨는 그 피겨만의 특징적인 라이즈 앤 폴을 가지고 있으며, 댄서의 음악성은 이러한 동작을 잘 사용하는가의 여부에 달렸다. 스윙 댄스에서는 라이즈 앤 폴에 의해 만들어지는 동력의 에너지를 이용해 활용한다. 탱고의 정상적인 체중 변화에는 라이즈 앤 폴이 없다고 하지만 특정 동작이나 실질적으로 춤을 출 때에는 센터의 높낮이의 변화가 생겨 라이즈 앤 폴이 생긴다. 올라갔다 떨어질 때 체중이 실려 있는 발의 발목을 압축(Squeeze)하여 에너지로 사용한다.

#### (6) 풋워크(Footwork)

발의 사용법 즉, 스텝을 하는 동안 바닥으로 접촉해있는 발 또는 양발의 일부 또는 부분들을 말한다. 이것은 포지션 간의 이동시에 실질적이며 올바르게 발을 사용하는 것에 대해 자세하게 설명한 것이다. 해당되는 발의 각 부분에 대해 바닥에 약간의 압력을 가하게 된다. 다리와 발에 리듬이 있는 동작이 가능하도록 해주는 실제적인 풋워크와는 별개로 가장 중요한 일은 라이즈 앤 폴을 올바르게 실행하도록 도와주는 것이다. 탱고에서 발을 사용할 때 다른 춤과는 다른 중요한 특징은 발을 바닥(Floor)에서 떼어서 다음 위치에 놓는 것이다. 그러므로 일반적인 리듬을 출 때, 한 위치에서 다른 위치로 움직이는 동안 발은 플로어에 접촉된 상태로 남아 있지 않는다. 토(Toe) 대신 볼(Ball)이라고 표현하는 이유는 발의 볼이 사용되며 라이즈(Rise)가 없다는 것을 나타내기 위한 것이다. 라인 피겨에서는 체중 없는 발의 모양(Shape)을 나타내기 위해 토(Toe)가 사용되기도 한다. 댄서라면 라이즈(Rise)나 로워(Lower)를 하기 위해서 스윙을 할 때 발의 효율적이고 완

전한 사용만이 힘 있는 리듬 동작을 만들 수 있다는 것을 알아야 한다.

#### (7) 콘트라 바디 무브먼트(Contra Body Movement: CBM)

움직이는 다리의 반대쪽 몸의 측면이 회전하는 것을 말한다. 턴을 시작하는 모든 전진, 후진 스텝에서 사용된다. 비록 명칭은 턴이 몸에서 시작되는 것으로 되어 있으나 실제로는 체중을 싣고 서 있는 다리에서 체중이 낮아지면서 앞으로 움직여 리딩 스텝으로 들어가기 때문에 무릎이 엄지발가락 쪽으로 움직이게 된다. 이로 인해 몸의 회전이 일어나며 스윙하는 다리가 필요한 스윙을 계속할 수 있게 된다. 앞선 회전의 균형 때문에 스웨이를 로워링(Lowering) 동작을 유지해야 하므로, 앞서 설명한 무릎액션이 시작될 때 약한 사이드리딩(Side Leading)을 한다.

CBM의 강약은 피겨와 리딩스텝의 풋 포지션에 따라 다르다. 일반적으로 오른쪽으로 하는 턴이 왼쪽으로 하는 턴보다 CBM이 더 강하다. 그 이유는 여자의 몸의 중심이 남자의 오른쪽 옆에 있기 때문이다. 따라서 남자는 여자 주위를 돌면서 오른쪽으로 회전한다. 반면에 왼쪽 회전에서 여자를 남자의 오른쪽 측면에 둔 채로 회전한다. 그러나 왼쪽으로 회전하는 피벗(Pivot) 다음에 이어지는 스텝은 연속적으로 강한 회전을 하기 때문에 제외된다.

#### (8) 콘트라 바디 무브먼트 포지션(Contra Body Movement Position: CBMP)

움직이는 발의 방향을 서 있는 발의 앞 또는 뒤로 제한하는 풋 포지션의 용어이다. 움직이는 발의 체중을 지탱하는 발의 일직선 위에 놓을 때 CBMP가 일어나며 이 때 양발은 일직선을 이룬다. 예를 들면, 파트너의 바깥쪽으로 발을 놓을 때 또는 프롬나드 포지션에서 안쪽 발을 사용할 때이다. 한 스텝을 옆으로 놓는 사이드 스텝 자체만으로는 CBMP가 일어나지 않는다. 그러나 선행 스텝에서 체중이 사선 방향으로 움직일 때에는 다음

스텝이 CBMP 상태에서 전진 또는 후진을 한다. 리버스 스윙블(Reverse Swivel) 동작에서 남자가 여자보다 회전을 더 많이 할 때에도 예외가 되며 특히 이것을 쓰로운(Thrown CBMP)라고 한다. 이 용어는 체중의 방향을 바꿈으로써 이루어진 CBMP가 그 다음 스텝에서 연출되는 것을 말한다.

#### (9) 스웨이 (Sway)

왼쪽이나 오른쪽으로 몸이 발목으로부터 위로 올라가면서 경사가 지는 것을 말한다. 즉 다리에서 머리끝까지의 바디 라인의 기울기를 말한다. 스윙하는 다리의 무게에 의해 골반의 수평 라인이 바뀌게 되어 스윙하는 다리가 퍼질 때, 다리에서 몸 그리고 머리까지의 스웨이 라인이 만들어진다. 균형을 잡거나 회전을 원활하게 하기 위해 사용하거나 단지 효과를 주기 위해서 사용할 수도 있다. 스웨이는 스윙의 원심력으로 생기는 에너지를 흡수하고 움직임을 ‘화려하게’ 하기 위한 셰이프(Shape)를 만들기 위해 사용된다. Balance와 Control과 매우 밀접한 연관이 있으며 두드러진 Rise & Fall과 리드미컬한 동작 때문에 스윙 댄스에서 가장 분명하게 나타난다. 또한, 스웨이는 춤의 타이밍을 컨트롤하고 발란스를 유지시켜 주며, 움직임의 속도를 증가시키고 동작의 미적 감각을 향상시켜 준다.

스웨이에는 너무나 많은 미묘한 차이들이 있어 분류하기가 애매하지만, 종류를 세 가지로 나누어 보자면 첫 번째로는 Original Sway(Technical Sway)이다. 이 유형은 스웨이가 점진적으로 커진다. 보통 라이즈가 계속되는 경우에 사용되는데 왈츠의 전형적인 스웨이이다. 엉덩이 부근 골반 아래 쪽에서 이루어지며, 점진적인 라이즈와 함께 Side Step에서 라이즈가 정점에 이르고 발이 모아질 때 까지 스웨이가 조금씩 증가한다. 두 번째로는 Cosmetic Sway이다. 이 유형의 스웨이는 커지지 않는다. 보통 Prograssive Movement가 요구될 때 사용되며 폭스트롯의 라듬을 표현하는데 사용된다.

“Body Curve”라고 부르는 이 스웨이 스타일을 이끌어내는 것은 바로 CBM을 통한 양 어깨와 견갑골에서 주로 발생하며 아주 작은 기울기의 포지션이다. 전진 동작의 유연함이 요구되므로 스웨이는 유지되지만, 스웨이가 커지지는 않는다. 마지막으로 Broken Sway(Releasing Sway)이다. 이 스웨이는 바디 스윙과 라이즈 앤 폴에 지배되지 않는다. 거의 모든 Picture Figure(Line Figure)에서 볼 수 있다. 이 유형의 스웨이에서 조심해야 하는 점은 몸의 한쪽이 무너지고 팔을 따로 사용하는 데에 있다. 몸의 양 쪽 모두 반드시 스트레칭 되어야 하며 절대 한쪽만 수축하여 무너지면 안 된다. 항상 기울어지는 쪽을 받쳐서 올려줘야 한다. 몸에서 스트레칭으로 인해 스웨이가 나와야하는데 팔을 올린다거나 어깨를 들어 만드는 스웨이는 올바르다고 볼 수 없다.

탱고에는 스윙이 없으므로 진정한 스웨이는 없다. 피겨의 설명에서 스웨이가 표시되어 있는 경우 이것은 스윙 댄스의 라인 피겨와 마찬가지로 몸의 기울기로 간주된다. 스웨이가 나올 수 있는 방향은 총 6가지이다. 양 사이드인 왼쪽, 오른쪽 두 방향과 대각선 앞, 뒤 양쪽 각각 두 방향씩 하면 총 6개이다.

## 5) 탱고음악 종류와 특성

탱고, 원어 발음으로는 ‘땅고’에 가까운 이 춤은 1800년대 말 아르헨티나의 수도 부에노스아이레스의 다운타운에서 만들어진 에스파냐풍의 음악과 같이 춤에서부터 유래되었다. 탱고의 유래에 대해서 여러 가지 가설들이 있는데, 일단 항구인 라 보카 (La Boca) 지구에서 유래된 것은 확실한 사실이다. 보카 지구는 가난한 이민자들이 가장 처음으로 정착한 곳이다. 늘 떠나온 고향에 대한 그리움이 유럽 사교춤의 문화와 남미 대륙만의 음악 스타일

과 몸짓 등이 결합해서 탱고 특유의 춤사위로 조금씩 발전해서 오늘날의 춤까지 이르렀다고 한다.

아르헨티나 탱고에는 4박자, 3박자, 2박자로 나뉜다. 4박자 곡은 땅고 혹은 탱고(Tango)라고 하고 3박자 곡은 발스(Vals), 2박자 곡은 밀롱가(Milonga)라고 명칭 한다. 탱고를 추는 장소라는 또 다른 의미를 가진 밀롱가에서는 탱고 음악이 판다(Tanda)로 구성되어 흐른다. 판다는 탱고 음악을 특성별로 나누는 단위를 말하는데, 밀롱가에서는 음악이 흘러나오는 단위를 일컫는 말을 의미한다.

박자는 종류 혹은 오케스트라 별로 나뉜다. 판다의 음악적 구성은 4박자 곡이 4~7곡, 3박자곡이 3곡 그리고 2박자 곡이 3곡 정도 번갈아 가면서 흘러나오는 것이 일반적이지만 밀롱가의 특성에 따라 조금씩 구성이 다르게 나오기도 한다.

아르헨티나 탱고는 다소 경직된 것처럼 보이는 걸음걸이와 호흡을 중요시하는 4박자의 ‘땅고’ 타입과 회전 및 미끄러지듯 걷는 스텝을 중요시하는 3박자의 ‘발스’, 그리고 다소 빠른 리듬에 맞춰 추는 2박자의 ‘밀롱가’로 나뉜다. 밀롱가는 ‘아르헨티나 탱고’의 종목(땅고, 발스, 밀롱가) 중 하나이고, 탱고를 추는 장소를 ‘밀롱가’라고도 한다.

탱고 음악 역시 춤의 특성들에 따라 장르가 나뉘며 보통 탱고 바에서 음악을 틀어주는 탱고 DJ나 라이브 밴드가 같은 장르의 곡을 3개 정도 묶어 ‘판다’를 구성하여 틀어주거나 연주한다. 하나의 ‘판다’는 보통 3~4곡이 연속적으로 틀어지는데 탱고 음악 4곡과 발스와 밀롱가 3곡이 연주되는것이 일반적이다. 그리고 ‘판다’와 ‘판다’ 사이에는 ‘꼬르띠나’ 라고 불리는 탱고가 아닌 전혀 다른 노래를 임의로 넣어 다른 ‘판다’로 넘어간다고 알려주는데, 탱고바의 암묵적인 규칙이다.

우리나라에서 탱고를 배우게 될 경우, 댄스스포츠의 스탠다드 종목중 하

나인 탱고를 접할 가능성이 가장 높는데 이 춤을 배워서 아르헨티나를 추는 곳이나 탱고 바에서 다른 파트너들과 춤추기는 어렵다. 왜냐하면, 살사나 스윙 댄스같은 경우는 한 동작을 시작할 때 파트너에게 첫 박에서만 신호를 주고 나머지 박자 동안에는 일정한 동작을 반복하게 되는데, 탱고는 6~8박 심지어 12~16박 가량의 동작을 각 박자마다 남성이 여성댄서에게 손이나 팔의 텐션으로 미묘한 신호를 주게 되고 이를 각 파트너가 캐치하고 따라서 취야하기 때문이다.

‘살리다’라는 8박의 기본 스텝도 4번~5번째 박에 어떤 신호를 주는가에 따라 여성 파트너가 발을 크로스 할 것인지 일반 스텝으로 나갈 것인지 결정되며, 때에 따라 8번째 박에 마무리를 짓지 않고 턴을 해버릴 수도 있기 때문에 탱고를 두고 “하나의 심장과 4개의 다리”로 추는 춤이라고도 한다. 그만큼 파트너간의 신뢰도와 신체적인 요소뿐만 아니라 정서적 요소까지도 공유하는 것이 중요하다.

아르헨티나에서 시작되어 이제는 전 세계에서 유행하고 사랑받는 춤인 탱고는 4분의 2박자의 독특하고 매력적인 리듬을 가지고 있다. 탱고는 옛 아프리카 흑인들의 춤 리듬에 기원을 두고 그 이후에 스페인으로 건너갔다. 그리고 19세기 말에 다시 아르헨티나의 부에노스아이레스를 중심으로 발달하였다. 아르헨티나 탱고는 유럽에서 애호되고 있는 콘티넨털 탱고와는 연주 형식이나 리듬의 차이에 따라 구분된다.

현대의 많은 사람들의 인식속에는 ‘탱고’라고 하면 곧바로 연상되는 요소들이 장미와 강렬한 색의 의상과 화장, 파트너간의 과감한 동작들을 떠올린다. 머리를 뒤로 젖히는 동작인 헤드플릭은 콘티넨털 탱고에서 나온 동작으로, 아르헨티나 탱고에서는 이런 기술들을 찾아볼 수 없다. 그럼에도 불구하고 이런 동작들이 없으면 사람들이 그 춤을 보았을 때 탱고라고 생각하지 않기 때문에, 아르헨티나 탱고를 영화 또는 무대 공연 등에 쓸 때 특유의

다리 액션과 헤드플릭같은 동작을 따로 장식 동작으로서 집어넣는다는 것이다.

스탠다드 댄스 종목 중 탱고는 위에서 설명한 탱고(아르헨티나 탱고)와는 이름만 같고 전혀 다른 장르의 댄스라고 해도 과언이 아닐 정도로 다르다. 아르헨티나 탱고의 기본 박자 카운트는 6보와 8보를 기본으로 하는데 콘티넨털 탱고는 6보를 SQQS로 분할하여 사용한다. 스텝과 동작은 물론이며 사용하는 음악조차도 달라 그대로 쓸 수 없어서 어느 정도의 편곡을 거쳐야 하며, 한쪽의 춤을 배운 사람이라 하더라도 곧바로 다른 스타일의 탱고를 추기는 어렵다.

이렇게 전 세계적으로 탱고가 유행하자 탱고 전문 가수들도 생겨났고, 인기 있는 탱고 가수들을 기용한 영화까지 나오기도 했다. 이런 탱고 역사에서 가장 유명한 인물은 카를로스 가르델(Carlos Gardel)이다. 가르델은 탱고의 황금기였던 시대에 20세기 남미 대륙 출신 최고의 가수라는 평과 탱고 음악의 역사에 있어 없어서는 안 될 인물이다. 이 당시 인기를 끌던 탱고는 1900년대 초반까지도 대중에 의한, 대중을 위한 소비형 대중문화 중 하나였다. 하지만 1921년, 아스토르 피아졸라(Astor Pantaleón Piazzolla)가 태어난 후 현대 탱고의 아버지라 불리는 피아졸라는 "(자신에게는) 탱고는 발을 위한 것이 아니라 귀를 위한 것이다."라고 말하며 탱고 음악을 단순한 춤곡이 아닌 음악 장르로 키워내게 된다. 유명한 곡으로는 1950년대 작곡한 Libertango. 피아졸라가 반도네온을 맡고 요요마가 첼로를 맡아 연주한 이 곡의 1988년판 연주가 유명하다(이재향, 2010).

## 6) 탱고 음악 기보법

탱고 음악은 보통 2/4박자로 쓰여진다. 즉, 이것은 한 소절에 두 개의 4분 음표가 있다는 것을 의미한다. 4/4박자로 쓰여진 것보다 한 소절에 음표가 절반밖에 되지 않아 음악가들은 읽기가 더 쉬워지며, 한 페이지에 많은 음표를 펼칠 수가 있다.

수년 동안 전문가들은 2/4박자 값을 받아들이고 다음과 같이 카운트를 해왔다. 원 앤 투 앤 투 앤 투 앤(1 & 2 & 2 & 2). 각 카운트는 퀵(Quick)에 해당하며 이러한 카운트는 탱고에서 스타카토(Staccato)를 고무시킨다. 그러나 최근 몇 년 동안 2소절 악구(Phrase)로 취야 한다는 요구로 인해 다음과 같은 카운트가 나왔다. 원 투 쓰리 포 파이브 식스 세븐 에잇(1 2 3 4 5 6 7 8). 각 카운트는 퀵(Quick)에 해당된다. 어떤 방법으로 카운트를 하든지, 첫 번째 박자와 세 번째 박자에 음악적인 악센트가 있어야 한다. 이것은 회전에서 날카로운 움직임 연출하는데 필수적이다. 좋은 탱고 음악에는 네 번째 박자에 이어지는 다음 소절의 첫 번째 박자 사이에 명확한 음이 있으며, 이것을 앤(&)으로 카운트한다.

탱고가 스타카토 댄스로 알려져 있지만, 다양한 악기들을 사용하기 때문에 탱고 음악에는 부드러움도 있다. 그러므로 탱고의 특징을 보여주는 훌륭한 춤에는 두 가지 음악적 용어인 스타카토(Staccato 날카로움)와 레가토(Regato 부드러움)가 포함되어 있어야 한다.

아래 <표 4>의 스타카토나 레가토, 루바토 주법을 사용함으로써 인해 탱고 특유의 독특한 리듬이 나타나며, 즉흥성을 바탕으로 동작이 간결하면서 정지되지 않은 상태를 유지하며 춤을 표현한다. 탱고의 음악과 동작을 통해 우리 삶에 즐거움과 정서적인 위안을 주기도 하며 영감을 불어 넣어주기도 한다. 이는 탱고의 음악과 동작, 한편의 드라마같은 정서적 분위기가 음악과

동작을 통해 춤으로 연결되어 진다.

표 4. 탱고 음악 용어

| 용어             | 내용  |
|----------------|---|
| 스타카토(Staccato) | 날날의 움직임을 날카롭고 분명하게 끊어서 하는 것, 음과 음 사이를 끊어서 연주하는 것. |
| 레가토(Regato)    | 움직임을 끊지 않고 부드럽고 매끄럽게 하는 것.                        |
| 루바토(Rubato)    | 일시적으로 정박자의 리듬을 무시하고 움직이는 것.                       |

(출처: 고급스탠다드 볼룸댄스 기술서, 2008)

좋은 탱고란 상반신은 멈추지 않고 부드럽게 물 흐르는 듯이 움직이고 다리는 스타카토로 끊어서 움직이는 것이다. 다리의 움직임과 같이 상반신까지 함께 멈추어 버리면 부드럽지 않은 느낌이 날 것이다. 자세와 균형이 완벽하다면 자신이 원하는 때에 원하는 방법으로 움직일 수 있으나, 자세와 균형이 완벽하지 못하다면 움직여야 할 때만 움직일 수 있게 된다.

### Ⅲ. 동작분석

#### 1. Poise의 정의

Poise(자세)란, “어떤 자세를 취하고 균형을 유지하다”라는 뜻이다. 모든 댄서에게 요구되는 가장 중요한 것 중 하나이다. 댄서는 완벽한 몸의 균형 감각을 갖추었을 때, 완벽한 리듬을 창조할 기회를 가질 수 있다. 정확한 자세에서 몸의 중심 근육이 가장 자연스러운 인간의 모든 움직임을 만들어 낸다. 이 중심 근육은 수직으로는 사타구니에서 허리까지, 수평으로는 허리의 벨트선까지의 근육을 말한다. 사람이 달릴 때 이 근육은 수축되지 않고 정상적인 위치에 있게 된다. 이 근육은 상체를 지탱하며 목을 수직으로 머리를 몸의 중심 선상에 세운다.

또한, 댄스 자세를 취할 때 팔을 잡아주는 근육을 지탱시켜 준다. 이렇게 함으로써 춤을 추는 동안 일정한 자세를 유지할 수가 있다. 스탠다드 종목 중 가장 중요한 것 중 하나가 실루엣(Silhouette)이다. 다른 팀들과 경쟁을 해서 목표로하는 성적을 내는 ‘대회’에서는 실루엣이 무너지면 다른 요소가 아무리 훌륭해도 의미가 없다. 이 자세가 확실히 되어 있지 않으면 제대로 된 춤을 출 수가 없다. 다른 스윙 댄스와 가장 큰 차이점도 홀드의 방식에 있다. 남성의 자세와 여성의 자세를 설명하자면 다음과 같다.

##### 1) 남성의 자세

오른발에 체중을 놓고 똑바른 자세로 선다. 그리고 머리와 몸의 중심선이

오른발 무릎 위에 올 때까지 몸을 약간 오른쪽으로 회전시킨다. 남자의 콘택 부위는 오른쪽 허벅지 중심선(오른쪽 바지의 주름선)을 따라 직선이며 정상 자세에서 남자의 오른쪽 힙에서 오른쪽 갈비뼈의 시작지점까지이다. 남자의 넥타이의 뾰족한 끝이 수직 하향으로 오른쪽 무릎을 가리킨다. 남자의 오른손은 항상 여자의 등 움직임에 따라 움직여야 하며, 여자의 등을 움직여서는 안 된다. 보는 사람은 남자의 왼손에서 오른쪽 팔꿈치까지의 거리가 아니라, 팔꿈치에서 팔꿈치까지의 거리로 홀드의 크기를 평가한다. 남자와 여자는 홀드를 가능한 크게 보이도록 해야 한다. 즉, 언제나 양 팔꿈치를 어깨선보다 약간 앞으로 하고 등은 좌우로 약간의 곡선을 유지해야 한다.

## 2) 여성의 자세

위에서 설명한 대로 똑바로 선 자세로 시작하며, 왼발을 남자의 오른발 약간 왼쪽에 놓고 남자와 5-10cm 떨어져 앞에 선다. 몸의 중심(가슴뼈에서 골반뼈까지)이 남자와 가볍게 접촉할 때까지 양 무릎을 앞으로 그리고 약간 오른쪽으로 움직인다. 이때 체중은 왼발의 중심에 있다. 여자의 등 중심선(척추)과 헤드 웨이트(Head Weight)는 왼발의 힐(Heel)과 일직선을 이룬다.

위의 내용과 같이 정확한 자세와 파트너와의 콘택(Contact)이 되면, 여자는 아름다운 백워드 자세(Backward Poise)를 만들 수 있을 것이다. 백워드 자세는 머리 선을 체중 있는 발 뒤로 보낸 상태로 허리를 뒤로 구부리거나 단순히 뒤쪽으로 기대는 것이 아니라는 것을 알아야 한다. 반드시 체중이 있는 무릎에서 머리끝까지 균형을 갖춘 선을 만들어야 한다. 이 자세를 통해 여자는 춤을 추는 동안 일정한 백워드 자세를 유지할 수 있다.

## 2. Position의 종류와 특성

### 1) Position의 종류

포지션에는 <표 5>와 같이 종류가 여러 가지 있는데 파트너와의 콘택 위치와 머리의 위치, 발 위치 등 자세의 변화에 따라 구분할 수 있다. 탱고는 로테이션이 많아 각 동작마다 포지션 변화가 많이 일어나는데 포지션에 대한 이해도가 높으면 스텝의 완성도나 음악적 효과를 높일 수 있다. 또한, 파트너간의 좋은 텐션감을 유지하기 위해서는 양발의 위치와 몸의 비틀림의 정도를 정확하게 확인하고 의식할 필요가 있다.

표 5. 포지션의 종류와 설명

| 포지션의 종류                  | 내용   |
|--------------------------|--|
| Closed Position          | 남자의 오른쪽 바디(갈비뼈부터 무릎까지)와 여자의 오른쪽 바디가 콘택(Contact)되며 처음 홀드 할 때 이뤄지는 기본 포지션이다. 스윙 댄스와 비슷하지만, 탱고는 남성의 오른손 위치가 더 낮고 여성의 왼손은 남자의 겨드랑이 아래에 위치한다. 발은 나란히 모으지 않고 오른발이 왼발보다 반보 뒤에 위치한다. |
| Outside Partner Position | 오른발이 파트너의 오른발 바깥쪽으로 전진하는 포지션을 말하며, 반드시 CBMP가 되어야 하며 콘택은 클로우즈 포지션과 비슷하지만 더 외측으로 위치한다.   |
| Promenade Position       | 남성의 오른쪽 힙의 중심선에서 갈비뼈까지 콘택 부위를 오른쪽 힙의 옆구리 수직선에서 갈비뼈까지 콘택 부위로 바꿈으로써 만들어진다.   |

| 포지션의 종류                    | 내용   |
|----------------------------|--|
|                            | 여자의 콘택 부분은 그대로 유지되나 남자의 몸이 오른쪽으로 회전하며 열리는 리드를 알아차려 같은 진행 방향으로 전진한다.  |
| Fallaway Position          | 프롬나드 포지션과 같은 자세에서 남자와 여자가 똑같이 뒤로 움직이는 자세이다. 예를 들면 LOD방향을 따라 움직인다.  |
| Counter Promenade Position | 남자가 자신의 오른쪽 힙의 수직중심선에서 몸의 수직중심선까지의 콘택 부위를 바꿈으로써 만들어진다. 여자의 콘택부위는 오른쪽 허벅지와 힙의 측면 수직 라인으로 바뀐다. 따라서 프롬나드 포지션의 남녀의 위치가 서로 바뀌었다고 생각하면 된다.           |
| Counter Fallaway Position  | 카운터 프롬나드 포지션과 똑같은 자세로 남자와 여자가 LOD방향을 따라 같은 방향으로 후진하는 자세이다.   |
| Same Foot Position         | 남녀가 똑같은 발에 체중을 싣고 서 있는 포지션을 말한다. 여자의 왼쪽 허벅지와 힙 선이 남자의 오른쪽 허벅지와 힙 선의 안쪽에 오도록 남자는 힙 위치를 조정한다. 여자는 왼쪽 힙과 허벅지 선을 통해 콘택이 느껴지더라도 남자 쪽을 향해 중심선을 유지한다. |
| Wing Position              | 남자의 왼쪽 힙과 여자의 왼쪽이 콘택되어 있는 포지션을 말한다. 이때 시선은 남자는 오른쪽, 여자는 왼쪽을 향한다.   |













<표 6>은 포지션 종류에 따른 여성 포지션, 남성 포지션, 커플 포지션의 모습(김동수<sup>7)</sup>&홍인화)이다. 각 포지션에 따라 남성과 여성의 머리의 위치나 모양과 몸의 비틀림의 차이가 있으며 콘택이 되는 위치와 발의 위치에 따라

7) 김동수: 연구자의 파트너이며, 텐진 동아시아게임 동메달, 인천 실내무도 아시안게임 동메달, 아시가바트 실내무도 아시안게임 동메달, 제100회 전국체전 일반부 5종목 은메달, 2021 회장배 프로페셔널 1위 등 우수한 성적을 내었다.

포지션을 정의할 수 있다. Promenade Position과 Fallaway Position은 몸의 쓰임은 비슷하지만, 발 모양의 차이에 따라 구분된다.

표 6. 포지션 종류에 따른 여성, 남성, 커플의 모습(김동수 & 홍인화)

| 포지션 종류                   | 여성 Position   | 남성 Position  | 커플 Position   |
|--------------------------|---|--|---|
| Closed position          |    |    |    |
| Outside Partner position |  |  |  |
| Promenade position       |  |  |  |

| 포지션 종류                     | 여성 Position   | 남성 Position  | 커플 Position   |
|----------------------------|---|--|---|
| Fallaway position          |    |    |    |
| Counter Promenade position |   |   |   |
| Counter Fallaway position  |  |  |  |
| Same Foot position         |  |  |  |

| 포지션 종류        | 여성 Position   | 남성 Position  | 커플 Position   |
|---------------|---|--|---|
| Wing position |  |  |  |

## 2) 포지션의 특성

자세의 가장 큰 주요변화를 세 가지로 나뉘볼 수 있다.

첫째, 어깨선과 힙선, 무릎 그리고 양발 정렬의 유 무에 따라 자세의 완성도가 달라질 것이다. 어느 한 곳이라도 정렬이 틀어지면 전체의 흐름에도 영향을 끼칠 수 있기 때문에 항상 서 있는 기본자세가 중요하다.

두 번째로는 오른쪽 견갑과 몸의 연결의 중요성이다. 홀드를 시작해 춤이 끝날 때까지 항상 오른쪽 어깨와 견갑은 눌러 체간에 연결시켜 놓아야 한다. 오른쪽 어깨를 누르면 자연스럽게 왼쪽이 올라가는 것을 느낄 수 있을 것이다. 이렇듯 오른쪽 어깨가 뜨면 홀드의 견고함이 떨어지고 왼쪽의 스트레칭이 무너져 몸의 꼬임이 풀리게 되어 텐션이 사라지게 된다. 또한, 오른쪽 어깨를 누르면 체중이 실린 발 위에 확실하게 체중을 더 실을 수 있어 묵직하고 정확한 체중 이동을 할 수 있다.

마지막으로 홀드의 프레임은 넓어야 한다. 다른 경쟁력 있는 선수들과 비슷해 보이고 경쟁을 하려면 양 팔꿈치 방향으로 스트레칭을 유지해야 한다. 기

본적인 움직임의 유형으로는 동작의 무게중심과 이동, 다운, 점프, 회전, 정지, 연속성 등의 요소들이 서로 복합적으로 연결이 되어 있다. 이와 같은 요소들은 탱고에서도 동작들마다 종목별로 각각의 포지션으로 정해져 있는데 그것들이 어우러지고 합쳐져서 하나의 작품으로 창작되어 나타난다.

### 3. 동작 타이밍(Timing) 비교

탱고는 타이밍이 매우 중요하다. 몸을 움츠리지 말고 크게 사용해야 하며 발을 놓는 타이밍에는 반드시 체중을 눌러야 한다. 음악을 빠르게 사용하고 싶다면 동작의 움직임에 있어 체중 이동을 확실하게 해야 한다. Q 카운트일 때에는 몸의 이동이 빨리 진행하게 되고, S 카운트일 때에는 몸의 이동이 천천히 진행하게 된다. 댄서마다 각자 추구하는 스타일이 다르고 전·후 동작에 따라 타이밍이나 스웨이 등이 다르게 사용되기 때문에 같은 동작이라도 동작의 구성에 따라 카운팅 되는 동작 어휘가 여러 가지로 다르게 나타날 수 있다. 음악적 타이밍에서 얻어지는 시각화를 무용수들의 신체 움직임을 통해 무용수 자체와 관객들에게 전달됨에 있어 더욱더 극대화되는 현상(원지혜, 2010)을 확인할 수 있다. 댄스스포츠는 음악과 함께 주어진 공간, 무대 내에서 종목별 루틴을 통해 테크닉과 감정을 표현하기 위한 목적으로 에너지 소비는 물론 단순하게 움직임 자체를 즐기기 위한 리듬 있는 신체의 움직임이다. 댄스스포츠의 특징은 종목마다의 정해진 BPM에 맞는 음악 안에서 다양한 움직임으로 표현하게 된다.

또한, 동작의 난이도에 따라서 점수가 측정되는 스포츠가 아니기 때문에 동작의 표현이 조금 더 자유롭다. 각각의 춤은 특정한 음악의 속도와 표현에 따라 개성을 가지고 있으며 가변 속도, 역동성, 갑작스러운 방향 변화로

복잡한 이동 순서를 수행함으로써 표현된다(권순용, 2019). 근육의 수축과 이완, 에너지의 분배, 통제하는 힘과 사용하는 힘의 조절, 파트너와 상호간의 조화 등을 필요로 하는 종목이다. 각 종목별 음악의 형식에 맞게 동작을 구성하여 움직임을 표현하는데 같은 동작일지라도 사용되는 타이밍이 다를 수 있다. 전·후 동작에 의해 다르게 사용되기도 하고 음악의 리듬적인 구성에 의해 다르게 사용되기도 한다. 댄서들 개개인의 역량과 스타일에 따라 타이밍 사용방법도 여러 가지이다.

### 1) 타이밍에 따른 박자 값

<그림 1, 2, 3>은 타이밍에 따른 박자 값에 대한 표는 WDSF<sup>8)</sup> 테크닉북에서 참조하였다. WDSF 연맹의 춤 스타일은 스포츠 적인 요소를 더 요구하고 동시에 창조적이며 예술적인 면도 표현해야 한다. 다양하고 더 다이나믹한 동작들을 발전해 나가면서 타이밍에 대한 이해도와 연구 또한 필요로 하는데, 보다 자세히 설명되어 있다.

---

8) WDSF(World DanceSport Federation)란? I.O.C(세계올림픽위원회)는 205개국의 N.O.C(각국체육회)가 가맹되어있는 국제연맹이며 각 국 N.O.C에 가맹되어 있는 경기종목들 중 85개국의 댄스스포츠 종목을 관장하는 국제기구가 WDSF(세계댄스스포츠연맹)이다. 대한민국댄스스포츠연맹은 WDSF의 회원단체로 연맹에서 국가대표를 선출하여 WDSF 국제대회에 대표로 활동하고 있다.

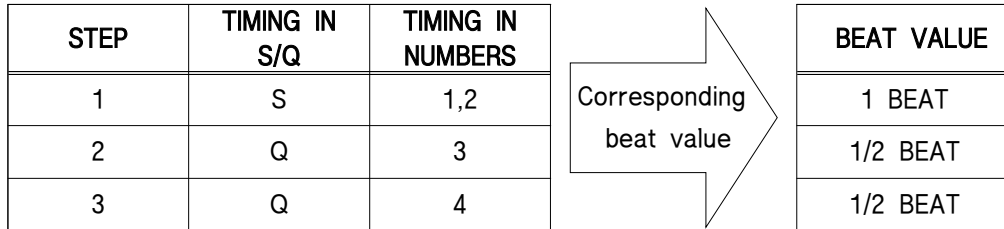


그림 1. SQQ

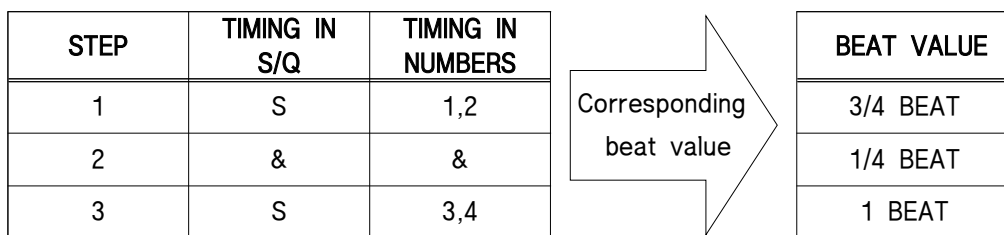


그림 2. S&S

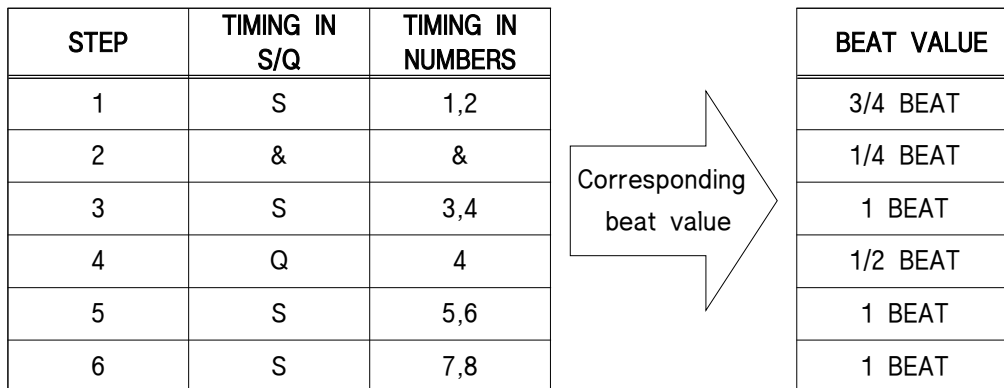


그림 3. Tango choreographic timing

## 2) 타이밍과 움직임의 연관성

압력은 지표면적(단위면적)에 가해지는 힘이라고 물리학에서 정의되어 있다. 힘의 결과로 움직임이 생성될 때, <표 7>과 같은 공식을 사용하여 작업

량을 계산할 수 있다.

표 7. 움직임에 있어 힘의 공식

---

$$\text{Energy(Work)} = \text{Force(Speed)} \times \text{Distance(Movement)}$$

---

$$\text{Power} = \text{Energy} / \text{Time}$$

---

(출처: WDSF 테크닉)

인체의 움직임과 근육의 움직임, 제스처, 다양한 스텝에 따른 무게 이동을 통해 강약의 패턴과 긴장, 변화를 나타낸다. 무게의 이동은 리드미컬한 동작으로 이어지는데 에너지를 시간으로 분배했을 때 더 큰 파워가 생기게 된다. 움직임의 시간이 짧고 간결할수록 강한 파워를 내고, 시간이 길어질수록 에너지가 약해져 강함보다는 부드러워진다. 또한, 가속은 같은 시간(타이밍) 안에 얼마만큼의 속도 변화를 주느냐에 따라 달라지는데 힘을 주고 출 때보다 힘을 풀었을 때가 에너지사용에 있어 더욱 효과적이다. 그러므로 정확한 체중 이동을 통하여 하체에 체중이 실렸을 때 더 큰 힘을 낼 수 있고, 일정한 속도가 아니라 가속력이 생겨야 다음 연결동작도 자연스럽게 다이내믹하게 표현할 수 있다.

탱고의 리듬은 다이내믹 해야 한다. 다이내믹하게 동작을 하기 위해서는 항상 준비를 해야 하는데, 이때 준비란, 누름(press)과 압축(compression) 그리고 회전(rotation)이다. 바닥을 눌러 압축할 때 체중이 실린 다리의 발목이 압축되어 있는지 확인해야하고 무릎은 경직되지 않게 힘을 풀어 유연한 감각을 유지해야 한다.

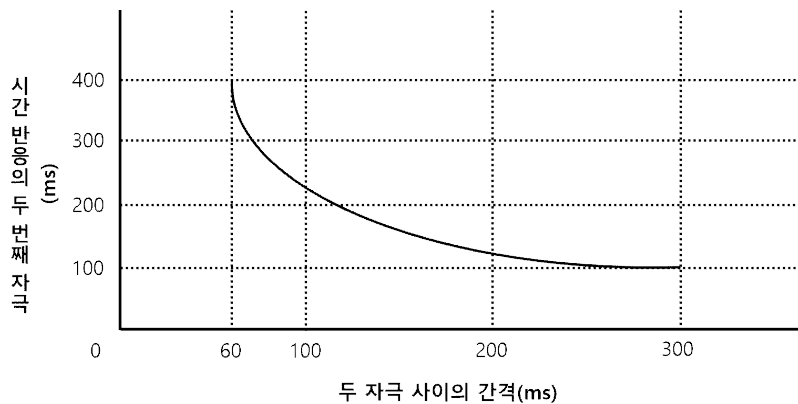


그림 4. 반응시간 표(WDSF)

탱고의 Q 타이밍의 길이는 약 500ms이다. 정상적인 사람의 반응시간(400ms)은 실행 시간이 실제로 종료되었을 때에만 동작이 시작됨을 의미한다. 무빙 피겨(Moving Figure) 또는 다른 라인들에서의 압력에 의한 갑작스러운 움직임(Sudden Movement)이 생기는 이유들과 LOD를 따라 일직선으로 움직이는 여성의 바디를 고려할 때 사용되는 힘은 다음과 같다. 첫째, 여성의 과도한 균형(중량력, Overbalance) 둘째, 여성의 근력 마지막으로 남성의 팔과 손을 통해 가하는 힘이다. 비록 여성이 과도한 균형과 근육 동작을 통해 자신만의 움직임을 만들어 내지만, 남성은 운동 중에 여성의 가속도를 높이는데 도움을 줄 수 있다.

힘과 질량에 대한 가속도 공식은 다음과 같다. 가속(Acceleration)=힘(Force)/질량(Mass) ( $a=F/m$ )이다. 여성의 가속도를 높이려면 여성의 질량보다 큰 힘을 가해야 한다. 이때 가속을 가하면 급작스러운 움직임의 속도가 빨라진다. 가속(Acceleration)=속도의 변화(Change in Speed)/시간(Time)이다.

속도의 변화(Change of Speed)= 피겨 끝의 속도(Speed at the end of the figure) - 급작스러운 움직임 이후의 속도(Speed after the sudden movement) 그러므로, 가속(Acceleration)= 피겨 끝의 속도(Speed at the end of the figure) -

급작스러운 움직임 이후의 속도(Speed after the sudden movement)/ 시간(Time)이다. 위에서 언급한 바와 같이, 이런 가속은 남성의 근육사용을 통해 직접적으로 가해지는 힘으로 인해 발생하며, 손과 팔을 통해 여성에게 전달될 것이다. 무빙 동작이나 다른 라인에서 압력과 함께 갑작스러운 움직임의 흔한 예는 Fallaway Whisk, Chase, Throwaway Oversway, Same Foot Lunge 동작이다.

#### 4. Five Step의 특징

탱고에서는 스윙 댄스보다 몸을 더 많이 비틀고 꼬는데 그 이유는 몸 전체를 비틀면서 생기는 에너지로 탱고 춤의 강인함을 연출할 수 있고 몸의 진행 방향과 발끝의 방향을 엇갈리게 함으로써 Foot Rise의 발생을 방지할 수 있다. 마지막으로 비틀어진 것을 복원하는 힘을 회전동력으로 이용할 수 있기 때문이다.

보통 코너에서 이루어지는 스텝이기 때문에 짧은 무빙과 많은 포지션 체인지가 이 스텝의 특징이다. 다른 커플들에 의해 진행 방향이 막혔을 때 Five Step을 사용하여 방향전환을 할 수 있고 다음 동작 연결도 수월해 많이 사용하는 스텝 중 하나이다. 또한, 한 스텝 안에 스무스한 동작과 다이내믹한 액션의 조화로 인해 음악적 효과를 확인할 수 있다. S 타이밍을 사용하면 부드러움을 표현하는 레가토 액션을 살릴 수 있고 Q 타이밍을 사용하면 스타카토 액션을 살릴 수 있다. &타이밍을 사용해 박자를 더 다이내믹 하게 표현할 수 있는데 싱크페이션(Syncopation)<sup>9)</sup>액션이라고 표현한다. 춤을 잘 추고 보는 사람으로 하여금 지루하지 않게 하려면 그 리듬을 쉽고 간단하면서도 화려해야 한다. 계속해서 기본 리듬을 변형하면서 빠르고 경쾌하게 움직이고 그런

---

9) 악센트를 분류해서 리듬적으로 마디를 임의로 나눈 것

느낌은 싱크레이션의 효과로 인한 영향이 매우 클 수밖에 없다. 정박자를 무시하고 박자를 분할하여 루바토 액션을 살리면 음악적 효과를 살려 한 동작이 안무의 자체가 될 수 있다. Five Step은 <표 8>과 같다.

표 8. Five Step

| Step Action | Couple Position          | Rotation  |   | Type of Sway    | Timing |     |
|-------------|--------------------------|---|---|-----------------|--------|-----|
|             |                          |   |   |                 | A      | B   |
| 1           | Closed Position          | To L with shouldrs(Light). then to L with shoulders(Dyn). |   | Straight        | Q      | 1   |
| 2           |                          | To L with hips(Lead)                                      |   | Straight        | Q      | 2   |
| 3           | Outside Partner Position | To L with shoulders(Lead)                                 |   | Straight        | Q      | 3   |
| 4           | Closed Position          | (Man)<br>To L with hips (Lead) e/o 4                      | (Lady)<br>To L with shouldrs and slightly to L with hips(Lead) e/o4 | To R (Cosmetic) | Q      | 4   |
| 5           | Promenade Position       |   |   | Straight        | S      | 5,6 |

1보와 2보에는 같은 Closed Position인데 2보에서 Side Leading Step으로 같은 발 같은 쪽으로 Leading Step을 하며 이동하고 3보에 CBMP(Contrary Body Movement Position)를 사용하면서 Outside Partner Position으로 바뀐 후 다시 Closed Position으로 바뀌고 마지막으로 Promenade Position으로 파트너와 서로 다음 이동할 방향을 바라보며 끝난다.

프로미나드 포지션(Promenade Position)을 만드는 방식에 따라 표현 방식도 다양하다. S 카운트를 롤링 액션으로 사용하여 헤드 웨이트를 더 크게 극대화시켜 표현할 수도 있고 헤드 액션을 사용하여 강하고 정갈하게 표현할 수도 있다. 그리고 헤드 액션은 한 번에 쳐서 머리를 오픈시킬 수도 있

고 머리와 몸을 반대로 비틀었다 두 번의 액션으로 오픈시킬 수 있다. 마지막으로 7,8 타이밍에 헤드 액션을 한번 더 함으로써 보는 이로 하여금 더 강한 헤드 액션과 탱고 특유의 스타카토를 강조할 수도 있다. 이때 카운트는 &S로 표기한다. pp 동작에서는 항상 발이 모여져 있지 않고 체중도 약간은 양발에 분산되어 있어야 한다.

Five Step은 타이밍의 사용법은 같지만 턴양과 스웨이, 로테이션 등의 차이에 따라 구별 지을 수도 있다. 명칭은 Turning Five Step이라고 하는데 차이점은 <표 9>와 같다.

표 9. Turning Five Step

| Step Action | Couple Position                       | Rotation   |  | Type of Sway      |                   | Timing |     |
|-------------|---------------------------------------|--|--|-------------------|-------------------|--------|-----|
|             |                                       |  |  |                   |                   | A      | B   |
| 1           | Closed Position                       | To L with shoulders(Light). then to L with shoulders(Dyn). |  | To R (Rel easing) | To L (Rel easing) | Q      | 1   |
| 2           |                                       | To L with hips (Lead.)                                     |  | Straight          |                   | Q      | 2   |
| 3           | Outside Partner Position              | (Man) To R with hips (Lead.)                               | (Lady) To L with hips (Lead.)                    | Straight          |                   | Q      | 3   |
| 4           | Closed Position to Promenade Position |  |  | To R (Cosmetic)   | To L (Cosmetic)   | Q      | 4   |
| 5           |                                       | (Man) To R with shoulders (Lead. ) at the very e/o 5       | (Lady) To R with hips (Lead. ) at the very e/o 5 | Straight          |                   | S      | 5,6 |

## 5. Five Step의 타이밍 비교

파이크 스텝은 견고한 움직임과 날카로운 헤드 액션이 특징이다. 음악의 비트와 상황, 선행스텝과 후행스텝에 따라 다양한 박자로 사용 가능하다. 박자에 따른 설명과 칸의 넓이에 따라 타이밍의 쓰임과 길이를 한눈에 쉽게 확인할 수 있다. Five Step Timing은 <표 10>, <그림 5>와 같다.

표 10. Five Step Timing

| Timing | 설명  |
|--------|---|
| QQQQS  | 정박자 타이밍으로 마지막 S 카운트에 헤드 액션과 함께 악센트가 있다.                         |
| QQS&S  | 3보에서 템포를 늦췄다 &S 타이밍에 헤드 액션과 함께 악센트를 표현한다.                       |
| S&QQS  | S&카운트에 강한 회전과 다리를 구부려 체중을 실어 킥(Q) 카운트가 더 짧고 스타카토 타이밍을 표현할 수 있다. |
| S&S&S  | S& 카운트가 반복이기 때문에 발 카운트는 더 여유있게 하면서 포지션 체인지와 헤드 액션에 강조를 준다.      |

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| Q | Q | Q | Q | S |
| Q | Q | S | & | S |
| S | & | Q | Q | S |
| S | & | S | & | S |

그림 5. 타이밍비교

타이밍은 두 가지 버전으로 표기할 수 있는데 Slow와 Quick을 A라고 표기하고, 1, 2와 같이 작품 타이밍을 카운트로 부르는 타이밍을 B라고 표기한다. 그리고 Five step은 <표 11>과 같이 4가지 타이밍으로 분류할 수 있는데 주로 QQQQS와 S&QQS 박자를 사용하며 &카운트는 앞에 박자와 같이 사용된다.

표 11. Five Step Timing 표기법

| A Timing | B Count    | BEAT VALUE            |
|----------|------------|-----------------------|
| QQQQS    | 1234 56    | 1/2, 1/2, 1/2, 1/2, 1 |
| QQS&S    | 12 34& 56  | 1/2, 1/2, 3/4, 1/4, 1 |
| S&QQS    | 12& 34 56  | 3/4, 1/4, 1/2, 1/2, 1 |
| S&S&S    | 12& 34& 56 | 3/4, 1/4, 3/4, 1/4, 1 |

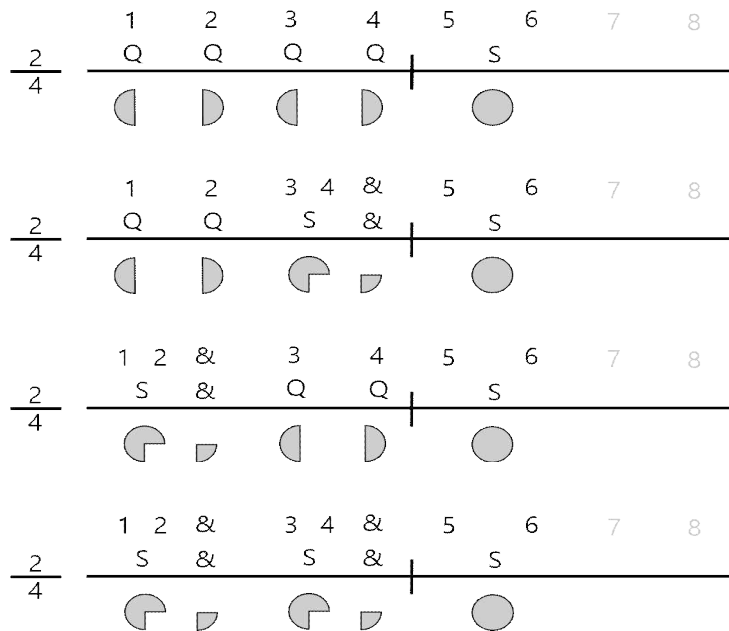


그림 6. 타이밍에 따른 박자모형

<그림 6>은 타이밍에 따른 박자모형으로 동그라미를 한 박자로 표기할 때 ‘S’는 한 박자로 원으로 표시하였고 ‘Q’은 반 박자로 반원으로 표시했다. ‘S&’은 3/4, 1/4 박자이기 때문에 원형을 4조각으로 나눠 표시했다.

Five Step은 스텝 간의 연결성이 좋아 어느 피겨에도 다양하게 사용 가능한데, 스텝의 연결될 수 있는 전·후 동작으로는 주로 Revers 계열의 동작들이 사용된다. Revers 계열의 동작을 할 때에는 턴을 몸에서 만들지 않고 발에서 만들어야 한다. 볼로 바닥을 비트는 액션을 토션(Torsion)이라고 하는데 탱고는 이 비트를 잘 사용해야 바닥으로부터 몸이 연결되어 파트너에게 좋은 텐션감을 전달할 수가 있다. 1보를 전진할 때 어깨선을 건들지 않는 선에서 비틈으로 턴을 만들어야 한다. 손이나 팔을 사용하게 되면 파트너를 돌리게 되어 넘어질 확률이 높다. 그리고 흐름을 안 끊기게 하는 중요한 요소 중 하나이기도 하다. Five step에 올 수 있는 전·후 동작들을 정리하여 아래<표 12>로 나타내었다.

표 12. Five Step 선행, 후행 동작 비교

| Precedes (선행동작)  | Follows (후행동작)  |
|--|---|
| walk on RF, closed or open finish, promenade link, blush tap(no turn), basic revers, closed or open promenade, back corte, same foot lunge | closed or open promenade, natural promenade turn, natural promenade turn to natural rock turn, natural twist turn, promenade link, fallaway in promenade, back open promenade, side cross, chase, any promenade figure, |

전·후 동작으로 많이 사용되고 대표적으로 사용되는 동작인 Closed Promenade(SQQS)- Five Step(QQQS)- Any Promenade Figure의 특징들을 연구해보면, 클로즈드 프로미나드(Closed Promenade)는 탱고에 있어서 매우 중

요한 역할을 한다. PP에서 Closed Position으로 바뀔 때 사용되고, 진행 방향이 막혔을 때 방향전환을 위해서도 사용 가능하다. 클로즈드 프로미나드는 반드시 클로즈드 포지션으로 끝난다. 즉, PP처럼 바디를 열어서는 안 된다. Five Step 전·후 동작으로 다 나올 수 있다.

탱고의 특징을 잘 연출하기 위해서는 CBM을 강하게 해야 한다. 리버스 턴(Reverse Turn)의 스텝1을 시작할 때 체중을 서 있는 오른쪽 다리로 강하게 옮겨 오른쪽 무릎이 다리와 몸을 왼쪽으로 회전시킬 수 있도록 한다. 이렇게 하면 왼발을 디딜 때 새로운 얼라인먼트(방향)를 만들게 돼서 몸이 스윙으로 움직이는 것이 방지된다. Closed Promenade동작이 끝난 후 다음 스텝이 나가기 전에 우측으로 로테이션을 하면서 꼬임을 만들어준다. 이때 약간 엮이 된다. 그래야 1보에서 충분한 압축으로 인해 강한 에너지를 만들 수 있고 반대로 꼬였던 몸이 풀리면서 스텝하기 때문에 자연스러운 흐름의 이동할 수 있다.

탱고는 센터 밸런스(Center Balance)의 춤이기 때문에 다음 발로 체중이동 할 때에는 항상 양발 사이에 몸이 위치해 있는 상태인 센터 밸런스를 거쳐 이동해야 한다. 그렇지 않으면 상체가 쓰러지는 듯한 오버 밸런스나 체중이 실리지 않은 발이 먼저 나가 파트너의 발과 부딪힐 위험이 있다. 이렇듯 탱고 동작을 할 때 실패하는 요인은 시작할 때의 방향, 사전 동작의 완성도, 발바닥의 동선이 지나가는 방법, 체중을 이동할 때의 타이밍, CBMP와 Side Leading의 부족함에 있다. 이것들 이외에도 남성의 Lower Balance 유지의 실패에 문제가 있다. 즉, 동작을 시작하기 전에 사전 동작에서 만든 낮은 밸런스를 유지하면서 체중 이동을 계속해야 한다.

두 번째 비교 동작으로는 Same Foot Lunge(S&S)- Turning Five Step (&QQS&S)- Any Promenade Figure이다. 풋 포지션(Foot Position)은 1보로 들어가는 신속한 체중 변화에 의한 속도 때문에 2~3보로 들어갈 때 체중은 LOD로 약간 더 움직인다. 왼쪽으로 연속되는 회전과 오른쪽으로의 바디 액션 때문

에 4보에서 왼발은 오른발을 가로질러 뒤로 스텝 된다. PP를 만들 때 필요한 양발의 평행을 이루기 위해 5보에서 Toe를 강하게 Turned in 해야 한다. 1보에서 남자는 자신의 왼발 위로 바디 라인의 중심을 가져가기 때문에, 여자는 1보에서 왼발을 약간 앞으로 미끄러지듯 하여 남자의 왼발 앞을 가로질러 나간다.

얼라인먼트와 회전량(Alignment, Amount of Turn)은 Same Foot Lunge에서 남자의 왼발은 벽사를 가리키지만, 1보에서 체중이 옮겨질 때 왼발을 튕기지 않고 양발 사이에서 왼쪽으로 1/4턴을 한다. 2보에서 회전은 발을 플랫(Flat)한 상태로 하며 정규 탱고 액션은 3보에서 사용된다. 여자의 왼발은 LOD와 중앙사를 가리키기 때문에 선행 스텝과 1보 사이에서 왼쪽으로 1/8턴보다 조금 덜 되게 튕긴다.

풋워크(Foot Work)는 남성은 5보에서 오른발을 강하게 Turned in 하기 때문에 체중을 변화할 때 Outside Edge of Toe를 사용한다. 6보 PP에서 왼발을 스텝할 때 오른발의 힐(Heel)은 늦게 내려놓는다. 4보의 끝에서 엘리베이션(Elevation)<sup>10)</sup>의 느낌을 즐기는 댄서들도 있는데, 이때 풋워크는 남성은 볼(Ball), 여성은 불힐볼(BHB)이 된다. 왼쪽 무릎을 구부리는 것이 중요하다.

타이밍(Timing)은 2소절 프레이징을 만들어 리딩바(Leading Bar)<sup>11)</sup>의 첫 박자에서 PP로 시작하는 피겨를 시작하기 위해서, 리딩바의 2박자 다음에 ‘&’ 카운트에서 시작해야 한다. 타이밍과 박자 값을 표로 정리해서 비교해보면 아래의 <표 13>과 같다.

---

10) 엘리베이션(Elevation): 상승, 발, 발목, 상체를 통해 위로 스트레칭 하는 액션

11) 리딩 바(Leading Bar): 동작을 처음 시작하는 소절

표 13. Same Foot Lunge-Turning Five Step Timing

|     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1,2 | &   | 3   | 4   | 5,6 | &   | 7,8 |
| S   | &   | Q   | Q   | S   | &   | S   |
| 3/4 | 1/4 | 1/2 | 1/2 | 3/4 | 1/4 | 1   |

선행 동작에 따라 몸의 쓰임이나 타이밍의 사용법이 조금씩 다른데 S&S&QQS 타이밍과 S&QQQQS의 타이밍으로도 사용가능하다.

## 6. 동영상 비교 분석

영상분석은 광범위한 활용성과 견고함, 그리고 비디오카메라와 비디오 재생기의 쉬운 사용법 때문에 비디오는 오늘날 동작 영상매체로 많이 사용되며 정확한 비교와 분석을 할 수 있다는 장점이 있다. 외국 선수들의 대회경기를 직접 보고 느낄 수 없어 여러 대회 영상과 문헌을 참고하여 타이밍에 따라 음악적 특성이 어떻게 표현되는지와 작품의 완성도 또는 난이도에 차이점이 있는지 알아보았다. 월드 챔피언인 Domenico Soale & Gioia Cerasoli 와 Mirko Gozzoli & Edita Daniute 두 커플의 파이프 스텝(Five Step)의 연결 동작과 타이밍으로는 <표 14>과 같다.

표 14. 영상 속 커플의 이름과 피겨 명칭

| 선수명                             | 스텝   |
|---------------------------------|--|
| Domenico Soale & Gioia Cerasoli | Same Foot Lunge- Turning Five Step(QQS&S)- Fallaway Whisk    |
| Mirko Gozzoli & Edita Daniute   | Back Corte- Reverse Pivot- Five Step(S&QQ S)- Fallaway Whisk |

## 1) 도미니코<sup>12)</sup>의 파이프 스텝

WDC 연맹의 대회인 Blackpool Dance Festival과 UK Open 등과 같은 대회와 WDSF 연맹의 GOC(German Open Championships)대회의 월드 챔피언인 Domenico Soale & Gioia Cerasoli 커플은 QQS&S의 타이밍을 사용하여 파이프 스텝 동작을 표현하였다. 영상 속에서는 선행스텝인 Same Foot Lunge 때문에 기본 파이프 스텝보다는 회전량이 많은 Turning Five Step으로 연결되어 진다. 파이프 스텝과는 유사하지만 다른 스텝이기는 하나 사용하는 타이밍의 사용법이나 표현방법은 동일하다. 첫 번째 S 타이밍에서 더 늘리고 대립시키면 다음 &S 타이밍에서 더 강한 움직임과 액션을 표현할 수 있다. 강약조절과 타이밍을 더 세분화해서 사용할수록 음악적 효과를 확인할 수 있고 속도 변화를 통해 다이나믹한 헤드 액션과 파트너와 포지션 변화를 더 명확하게 표현할 수 있다.

Domenico Soale & Gioia Cerasoli 커플의 파이프 스텝 동작 타이밍을 도표화하여 나타내면 <그림 7>과 같으며, <표 15>는 타이밍에 따른 동작의 비교이다.

---

12) Domenico Soale & Gioia Cerasoli 2004-2006 WDC Blackpool Amateur Champion, 2007-2010 Blackpool Professional 4,5 place / WDSF GOC(German Open Championships) 2011-2012 Professional Champions

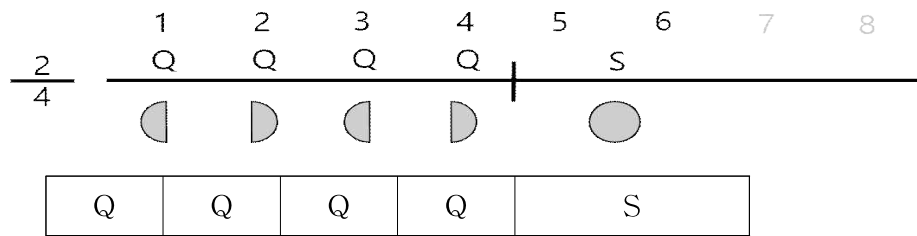
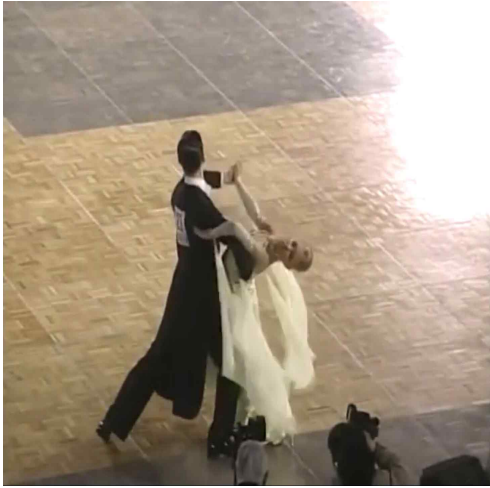
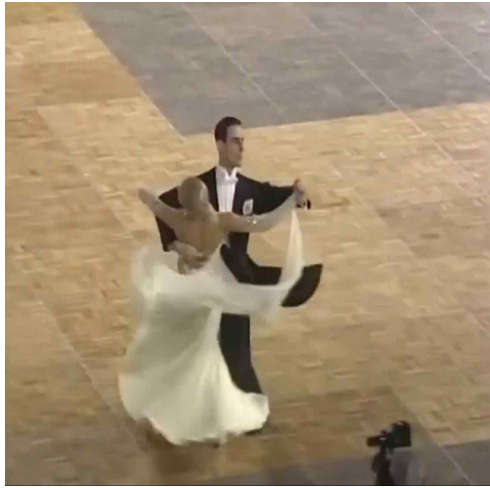


그림 7. QQQQS

표 15. WDC Tokyo Open Professional Final Tango, 2004

| Same Foot Lunge   | Turning Five Step Q  |
|---|--|
|  |  |
| Q   | S  |



&S



Fallawaywhisk



## 2) 미르코<sup>13)</sup>의 파이브 스텝

WDC 연맹의 Blackpool Dance Festival 대회와 WDSF 연맹의 GOC(German Open Championships) Professional 챔피언인 Mirko Gozzoli & Edita Daniute 커플의 파이브 스텝 동작 타이밍을 도표화 하면 다음 그림<8>과 같다.

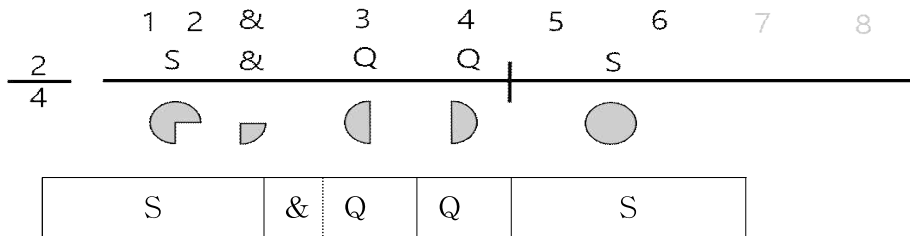


그림 8. S&QQS

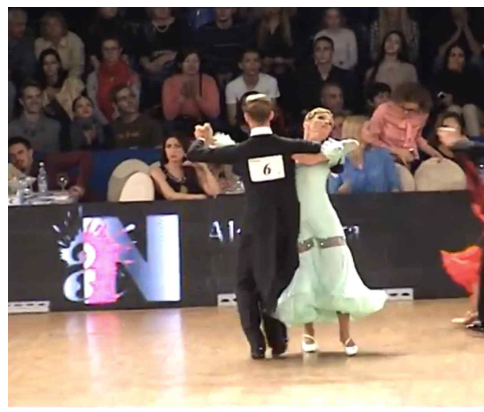
WDC와 WDSF 두 연맹의 월드 챔피언인 Mirko Gozzoli & Edita Daniute 커플은 S&QQS 타이밍을 사용함으로써 S 타이밍에 강한 CBM과 다리의 압축량이 많아 체중 이동이 더 확실하고 하체의 에너지를 극대화시킬 수 있다. 박자를 늘림으로 인해 앤 타이밍(& Timing)에 레가토와 스타카토 액션을 사용함으로써 부드러움과 날카로운 임팩트의 효과를 통해 음악적 감성과 표현을 증폭시킬 수 있다. 순간적으로 정지(Stillness)가 되는데 이는 상급 댄서가 습득해야 할 필수적인 기능으로 재빠르게 세이프(Shape)로 들어가서 나머지 박자 동안 그 세이프를 유지할 수 있는 능력을 말한다. 박자

13) Mirko Gozzoli & Edita Daniute 2010-2012 WDC Blackpool Professional 2 place / 2013-2014 WDSF GOC(German Open Championships) 2013-2014 Professional Champions

값보다 더 오래 유지하여 박자를 놓칠 정도로 늦어져서는 안 되며 박자에 맞게 취야 한다. CBMP 사용으로 로테이션이 많아 회전을 만들기가 용이하며 스웨이와 커플간의 헤드 움직임도 다이나믹하고 화려해서 탱고만의 특유의 스타일을 더 잘 표현할 수 있다. 헤드 웨이트는 주로 여성이 남성의 리드 방향으로 헤드 웨이트를 뺏으면서 균형, 리듬, 세이프를 향상시키는 것을 말하는데, 남자의 헤드 웨이트는 원하는 방향으로 쉽게 움직이고 피겨에서 감성적 효과를 연출하기 위한 필수적인 요소이다. 어떠한 방법으로도든 머리의 선은 강렬하고 남성적인 표현을 연출하면서 몸의 선을 따라야 한다. PP로 들어갈 때, 왼쪽으로 약한 헤드 웨이트가 주어지는데, 이것은 정상 자세에서 왼쪽으로 머리를 약간 돌려 돌출되는 듯한 느낌으로 헤드 웨이트를 사용하는데 이때 머리가 기울어지거나 시선이 떨어지면 안 된다. 항상 중심(Center)축은 양발 위에 정렬되어 있어야 하고 양발은 바닥(Floor)으로부터 연결되어 있어야 안정성을 확보할 수 있다.

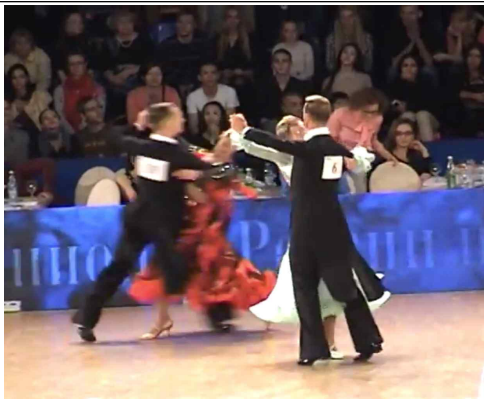
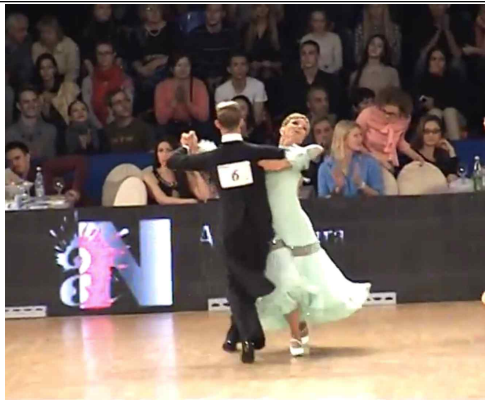
표 16. WDSF Professional Open Final Tango, 2014

| Back corte  | Reverse pivot  |
|---|--|
|  |  |
| Five Step S   | &  |



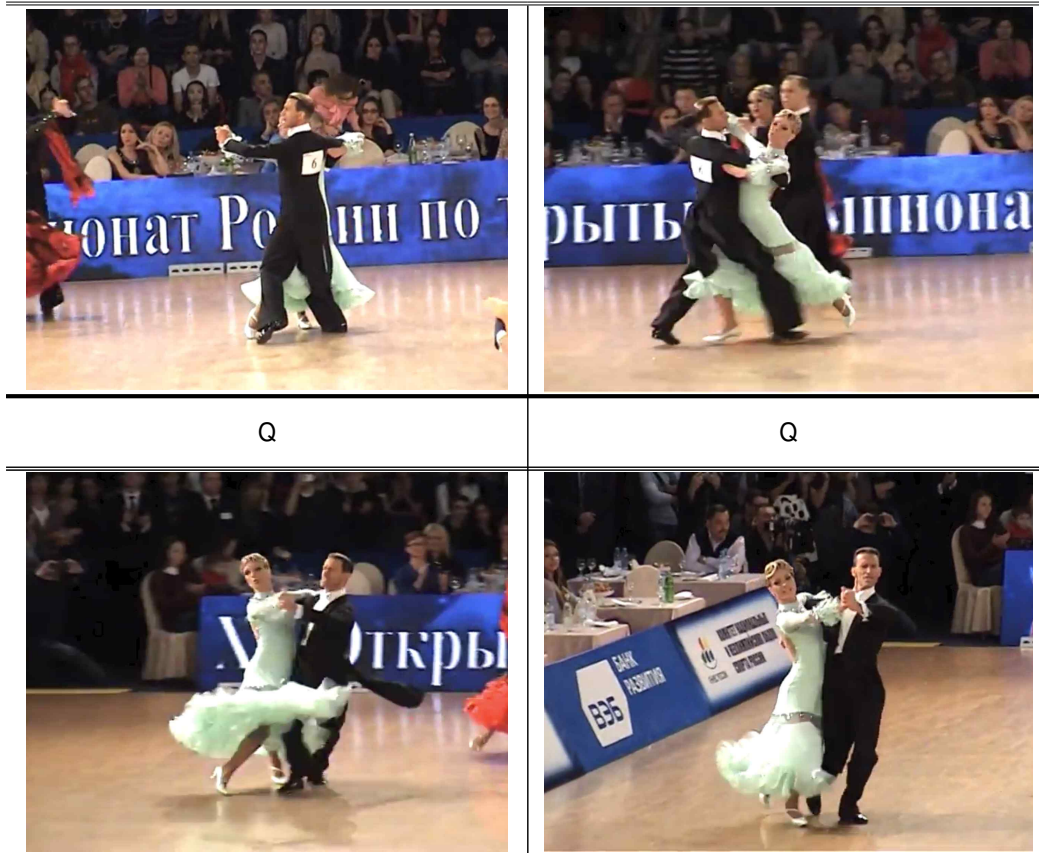
Q

Q



S

Falloway Whisk



홍인화는 Mirko Gozzoli & Edita Daniute 커플의 S&QQS 타이밍이 후행 스텝의 연결성과 음악적 표현에 있어 더 효과적이고 수월하다고 판단된다. 개인마다 추구하는 스타일에 따라 선호하는 표현방식이 달라질 수 있고 주관적일 수 있지만, 시각적 음악적 효과를 극대화 시킬 수 있다고 생각한다.

### 3) 도미니코와 홍인화<sup>14)</sup>의 파이브 스텝

14) 홍인화: 본 논문의 연구자이며, 2016~2017 국가대표 선발, 아시가바트 실내무도 아시안게임 동메달, 제98회 전국체전 3종목 금메달, 제100회 전국체전 5종목 은메달, 2021년 회장배 프로페셔널 1위

기본 정박자인 QQQQS의 타이밍과 S&QQS 타이밍의 동작을 도미니코와 본 홍인화의 영상을 통하여 연구하였다.

QQQQS의 정박자의 타이밍을 사용하면 스텝이 정갈하고 클래식하다는 장점이 있다. S&타이밍보다 하체에 체중이 덜 실리기 때문에 정확한 체중 이동을 느끼며 동작을 수행할 수 있다. 남성과 여성 둘 다 CBM은 1보에서만 사용되며 1보와 3보에 CBMP를 사용하여 이동한다.

급작스러운 속도 변화와 로테이션이 많이 없어 초보자들도 동작을 수행하기 수월하고 홀드의 컴팩트함을 유지할 수 있어 커플간의 좋은 텐션감을 느낄 수 있다. 또한, 점진적으로 이동하며 에너지를 만들기 때문에 마지막 PP 타이밍(S)에 강한 악센트와 헤드액션을 강조할 수 있다.

이 스텝은 측면을 따라 진행되고 회전 없이도 동작이 가능하다. 안정성은 자세와 균형이 올바르게 사용되었을 때 나오기 때문에, 위에 설명한 내용들과 같이 안정적인 동작 수행을 통해 자신이 원하는 때에 원하는 방법과 타이밍으로 움직일 수 있다.

S&QQS의 타이밍을 사용하면 강한 하체의 압축과 함께 에너지를 사용하게 되어 더욱 역동적인 동작 표현이 가능하다는 장점이 있다. 타이밍의 변화를 더 많이 줄수록 동작이 대립되어ダイナ믹하게 표현할 수 있다. 앤 타이밍(& Timing)은 댄서가 표현하고 싶은 타이밍에 사용하여 다양한 스타일과 음악의 강약 조절로 흐름을 드라마틱하게 만들어 준다. 음악의 효과를 잘 살려 표현할 때 기술적인 부분을 생각했을 때보다 더 큰 효과를 불러일으키기도 한다.

표 17. 도미니코와 흥인화의 QQQS 타이밍





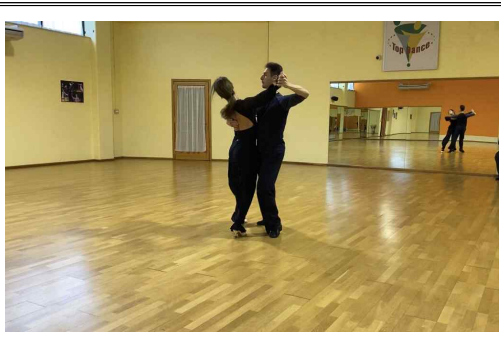

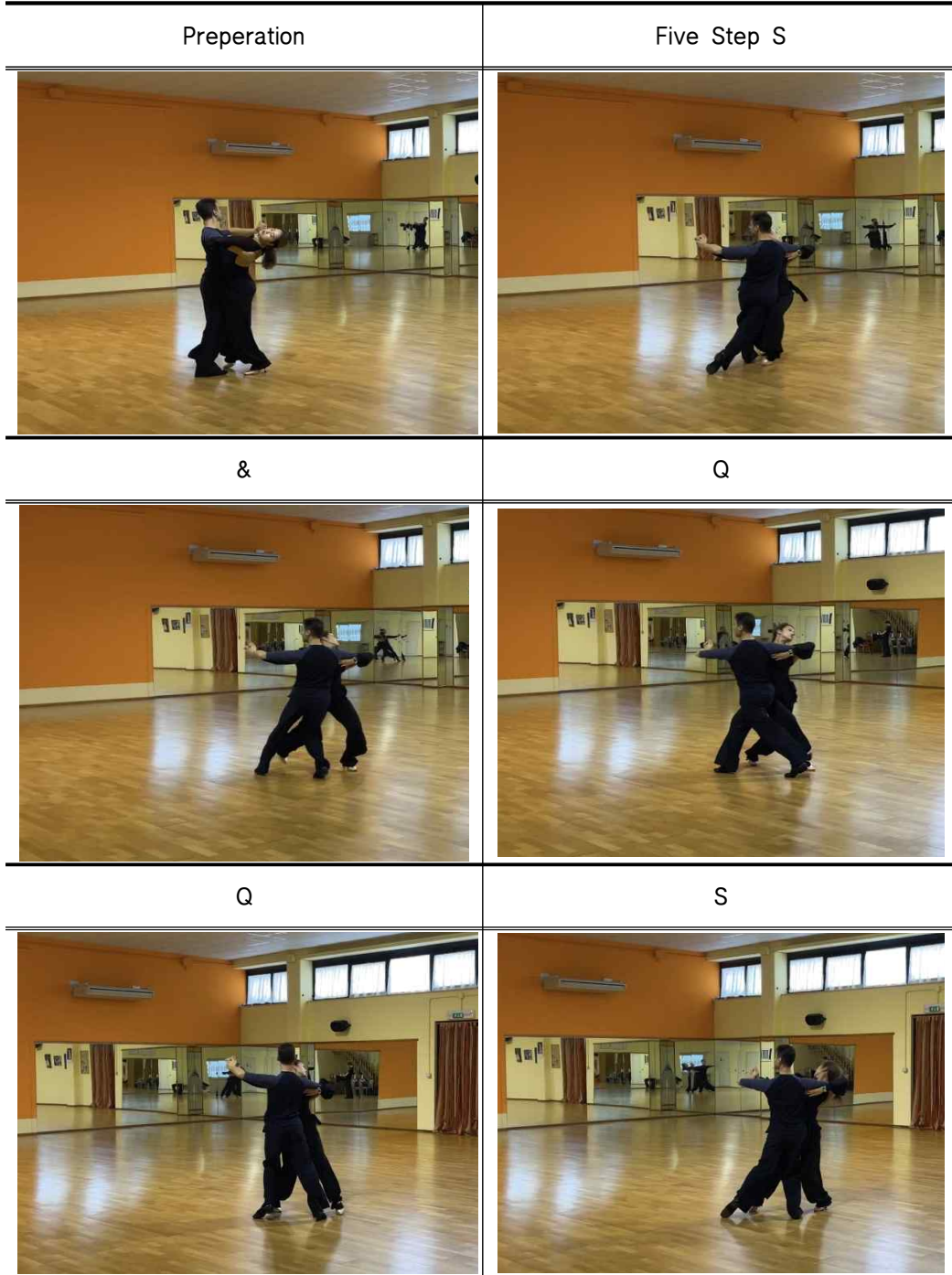
| Preperation   | Five Step Q  |
|---|--|
|    |    |
| Q   | Q  |
|   |   |
| Q   | S  |
|  |  |

표 18. 도미니코와 흥인화의 S&QQS 타이밍



댄스스포츠는 음악이라는 상징으로서 종목별 역동성과 그 속에 함축되어 있는 아름다움을 이끌어낸다. 또한, 음악 외적으로도 댄스스포츠만이 가지고 있는 상징적인 다양한 종목별 특성과 스타일을 표현한다. 그리고 음악의 아름다움은 종목별 표현에 있어 구성되는 것으로 관객들로 하여금 감동을 느낄 수 있는 감정적 요소들을 높이는 데에 가장 유용하고 효과적인 방법으로 많이 사용되고 있다.

음악은 무용 창작의 형식과 소재를 제공해주고 음악별 분위기에 따라 장르가 결정되며 리듬을 무용수에게 제공해준다. 또한, 음악은 무용수와 관객의 사이를 연결해주는 매개체 역할을 할 뿐만 아니라, 무용수에게 새로운 아이디어를 제공해주는 창고의 역할을 하고 있다(김혜정, 2004).

음악은 무용 작품을 표현하는데 있어 중요한 요소이다. 특히 무용과 음악은 예술적 동반자로서 서로의 중요성을 인식하였으며, 매우 밀접한 관계를 유지하고, 서로 다양한 방식으로 조화를 이루며 공존한다. 서로 상호연관성을 가지며 무용에 있어서 음악은 움직임의 효과를 극대화 시키며, 음악의 분위기에 따라 동작이 달라질 수 있다.

무용 작품에서 나타나는 음악의 시각화는 음악의 철저한 해석을 바탕으로 다양한 움직임의 창조성과 표현성을 중요시하고, 음악과 움직임은 조화와 일치성을 통해 마치 시각적으로 음악을 보는 듯한 느낌을 전달하는 것이라 할 수 있다(이선민, 2010).

## IV. 결론 및 제언

### 1. 결론

음악은 춤을 좌우하는 중요한 요소 중의 하나이며 작품의 내용을 전달하는 과정을 뒷받침 해주고, 움직임의 이미지 전달을 위한 역할이 수행되었을 때 그 춤은 훌륭한 작품으로 인정받을 수 있다. 그러므로 창작자와 무용수에 있어 효과적인 음악사용은 중요한 과제이며, 선천적으로 음악성이 타고났는지 혹은 후천적 노력으로 음악에 대한 지식 소양을 갖춰야 할 필요가 있다.

타이밍은 움직임의 타이밍과 음악적 타이밍 결합으로 인하여 더욱 유기적인 효과를 나타내는데 댄스스포츠에서 음악은 대중적인 음악들과는 달리 정해진 비트, 박자가 삽입되어 구성된다. 이에 작품구성에 있어 타이밍은 중요한 요소로 큰 비중을 차지하므로 작품을 진행하면서 타이밍을 놓쳤을 경우 작품의 완성도나 전달력의 효과가 떨어진다. 타이밍을 기준으로 파트너와 호흡을 맞추어 작품을 표현해야 정확한 동작이 완성된다. 댄스스포츠의 리드미컬한 동작과 고난도 기술, 연결 동작은 음악의 비트, 박자에 맞추어 표현되어야 하며, 이에 고난도 테크닉과 에너지를 음악에 맞추어 표현되었을 때 관객들은 감동을 받게 된다.

본 논문은 스탠다드 댄스 중 탱고의 타이밍 비교연구라는 주제 아래 타이밍에 대한 무용수의 동작과 음악적 타이밍에 대해 시각적 효과와 음악적 효과가 어떠한 관계가 있고 영향을 미치는지에 대해 연구하고자 하였고 댄스스포츠 경기 시 경기력 향상과 예술성을 높이기 위한 근거에 대해 탱고의 파이프 스텝(Five Step)을 월드 챔피언인 도미니코와 미르코 그리고 도미니코와 홍인화의 영상을 통하여 동작과 타이밍을 비교 분석하였으며, 다음과

같은 결론을 도출하였다.

첫째, 동작의 타이밍을 더 세분화해서 사용할수록 화려하고 시각적인 효과를 확인할 수 있을 것이다. 동작과 음악이 어우러져 조화로울수록 동작의 완성도나 음악적 효과가 가장 크게 나타나기 때문에 동작의 강약조절이나 타이밍의 변화에 예민하게 반응할 수밖에 없다. 음악의 선율에 맞춰 악센트와 스타카토, 다이내믹적인 요소들을 표현할수록 관객들이 느끼는 안정감과 감동, 미적 쾌감은 높아질 것이다. 댄스스포츠의 움직임에 있어 빠질 수 없는 음악적 효과 때문에 더욱 극대화되는 것이며, 음악과 움직임의 조화의 일치를 통해 댄스스포츠만이 가지고 있는 고유한 각각이 종목별 미적 특색을 전달할 수 있는 것이다.

둘째, 무용수의 타이밍 사용법에 따라 에너지 표출이 다를 것이다. 탱고 동작 시 앤 카운트(& Count)를 사용하게 되면 강한 누름(Press)과 압축(Compression) 그리고 회전(Rotation)이 사용되는데 이때 하체의 근육이 순간적으로 쓰이면서 정확한 체중 이동과 발끝과 몸의 방향이 반대로 비틀어져 엇갈리게 되면서 날카롭고 공격적인 에너지가 발생하게 된다. 그리고 순간적으로 정지 동작을 유지하면서 날카로움을 표현하는 스타카토와 부드러움을 표현하는 레가토 액션이 극대화 되면서 시각적 효과를 표현할 수 있는 것이다.

셋째, 개인마다 선호하는 스타일에 따라 춤의 형태나 표현 방식이 달라졌다. 댄스스포츠는 경기 시 피겨에 따라 심사위원이 평가하는 스포츠와는 달라 형식에 구애받지 않고 다양한 방식으로 표현 가능하다. 많은 선수들의 역량과 스타일 차이로 같은 스텝이라 하더라도 표현방식이 달라 시각적인 차이점이 생길 수밖에 없다. 이는 심사의 공정성의 시비 문제로 거론되기도 한다. 또한, 대회 때 한 무대 안에서 여러 커플이 함께 경쟁하기 때문에 변수가 많이 생길 수밖에 없다. 따라서, 경기 시 타이밍은 선수들이 어떻게 사

용하고 표현하는지에 따라 심사평가에 영향을 미친다.

## 2. 제언

연구의 결과에서 개개인의 성향 차이가 있어 객관적이지 못하다는 점과 영상 비교를 본 흥인화가 미학적 관점으로 연구를 하였으므로 더 명확한 결과를 위해서는 제 3자적 관점이 필요하다.

이에 본 연구를 보완한다면 댄스스포츠에 전문적이고 지식이 있는 관련자들의 제 3자적 관점으로 음악과 동작의 시각화에 대한 평가가 필요하며 한정된 동작과 타이밍에서 벗어나 다양한 표현방법을 조사 및 연구를 할 필요성이 있다.

직접 선수들의 동작에 대한 타이밍을 비교, 분석하여 더 정확한 관점에서 연구의 필요성과 더 많은 종목과 동작에 대한 조사 및 연구의 필요성이 있는 것으로 사료된다.

## 참고문헌

- 고명지(2016). **고전 발레작품 재해석에 따른 La 춘향 연구**. 미간행 석사학위 논문 중앙대학교 대학원
- 권순용(2019). **국가대표 댄스스포츠 (Latin & modern) 선수의 신체구성과 등속성 근 기능, 유산소 능력의 비교**. 미간행 박사학위논문 경희대학교
- 김명신(1995). **무용에서의 움직임과 음악의 요소가 작품의 인상에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원
- 김민희(1987). **舞踊藝術講座**. 서울: 금광
- 김소라(2018). **라틴 댄스(latin dance)의 안무방식에 관한 미학적 연구**. 미간행 석사학위논문 공주대학교
- 김승욱(2002). **무용예술표현에 있어서 상징에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 충남대학교 대학원.
- 김은수(1996). **무용음악의 이해**. 서울: 삼신각
- 김정희 역(2008). **아무도 가르쳐 주지 않는 댄스스포츠의 비밀**. 도서출판: 금광.
- 김혜정(2004.). **20세기 현대무용 작품과 음악과의 관계에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 공주대학교 교육대학원.
- 김화숙(2003). **볼룸 댄스에서 댄스스포츠로의 변천과정에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 공주대학교 교육대학원.
- 류재균(2008). **댄스스포츠의 효과적인 운동법에 관한 연구 : 모던 댄스 역대 세계 챔피언들의 레슨인터뷰를 중심으로**. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 예술대학원.
- 명제민,곽성희,성창훈(2010). **댄스스포츠에서 나타난 파트너십의 구성개념**.

- 한국체육학회지, 49(6), 573-580.
- 문보라(2012). **신문의 댄스스포츠 보도경향 연구**. 미간행 석사학위논문 성균관대학교 일반대학원.
- 박영애(2001). Doris Humphrey의 음악사용에 대한 연구. **대한무용학회**, 31(1), 17-30.
- 박지은(2018). **한국 댄스스포츠의 선구자 박효 생애사 연구**. 미간행 박사학위논문. 상명대학교 일반대학원.
- 박진규(2002). **韓國 사교춤의 變形發展에 관한 研究**. 미간행 석사학위논문 경기대학교 교육대학원
- 배수경(2007). **탱고 : 강렬하고 아름다운 매혹의 춤**. 경기도: 살림.
- 서세미(2006). 왈츠 Reverse Turn 동작 시 각도 변화에 따른 상태 근육의 근전도 분석. **한국스포츠리서치**, 17(2), 277-286.
- 서정자(1997). **서양무용예술사**. 서울: 대한미디어.
- 손윤숙, 나선역(1995). **Sawyer, Elizabeth**. 무용음악. 서울: 금광
- 송수남(1983). **무용교육의 이론과 실제**. 서울: 동아 학연사,
- 송윤영(2018). **음악과 움직임의 역사와 Emile Jaques-Dalcroze의 영향**. 미간행 석사학위논문. 숙명여자대학교 사회교육대학원.
- 송은정(2018). **한국전쟁전후 우리나라 사교댄스(Social dance)의 도입과 변천양상**. 미간행 석사학위논문 중앙대학교 교육대학원
- 송희철(2008) **라틴 타악기들의 종류와 연주법에 관한 연구: 살사를 중심으로**, 미간행 석사학위논문. 경성대대학원 대학원.
- 원지혜(2010). **무용 동작과 음악적 타이밍의 상관관계에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 세종대학교 공연예술대학원.
- 이경숙(2010). **모던볼룸댄스의 미학적 탐색. 움직임의 철학 : 한국체육철학회지**, 18(1), 285-300.

- 이경숙(2011). **댄스스포츠의 미학적 탐색**. 미간행 박사학위논문. 한국체육대학교.
- 이경숙(2012). 댄스스포츠에 있어서 음악적 미. **움직임의철학 : 한국체육철학회지** 20(1), 197-209.
- 이경숙(2013). 춤의 상징(3) -탱고를 중심으로-. **한국체육학회지** 52.3 39-48.
- 이경숙, 안용규(2010). 아르헨티나탱고의 미학적 탐색. **움직임의철학 : 한국체육철학회지**, 18(3), 243-259.
- 이선민(2010). **무용작품에 나타난 음악적 특성 연구**. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 이소연(2008). **무용동작과 음악요소의 일치감에 관한연구**. 미간행 예술전문사. 한국예술종합학교.
- 이용탄(2020). **댄스스포츠 현황 및 발전 방안**. 미간행 석사학위논문. 배재대학교 일반대학원.
- 이재향(2010). **탱고 발전과정에 나타난 탱고 음악에 대한 고찰**. 미간행 석사학위논문. 동의대학교 대학원
- 이재향(2010). **탱고 발전과정에 나타난 탱고 음악에 대한 고찰**. 미간행 석사학위논문. 동의대학교 대학원.
- 임인선(2003). **무용요법이 다운증후군 아동의 신체이동 기술 및 정서에 미치는 영향**. 미간행 박사학위논문 成均館大學校 大學院
- 정소영(2000). 무용의 이해. 대전: 충남대학교출판부
- 정연화(2003). **라틴댄스에 나타나는 움직임에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문, 세종대학교 교육대학원.
- 조규청(2001). **댄스스포츠의 원리**. 서울: 흥경.
- Ellfeldt, Lois(1976). **Dance**. Iowa W. C. Brown Co.

# ABSTRACT

## Comparative Study on Timing of Dance Sports

-Focused on Tango-

HONG IN HWA

Department of Cultural Industry and Arts

Performing Arts Major

Graduate School of Cultural Industry and Arts

Sungshin University

Music is an inseparable part of dance. The dancer's body movements interact with each other to visualize musical timing or visualize musical timing through the dancer's body movements. Both dance and music are based on emotions, and the key element that carries these emotions is rhythm. When that rhythm is realized as sound, it becomes music, and when it is expressed through body movements, it becomes dance. Dance is an art that expresses inner feelings through the body and expresses skills in various forms. This can be said to be an expression of beauty or art.

Music is one of the important factors that influence dance, supports the process of conveying the content of the work, and when the role of conveying the image of movement is performed, the dance can be recognized as a great work. Therefore, effective use of music is an important task for creators and dancers, and it is necessary to acquire knowledge about music through innate musicality or acquired efforts. At a time when the artistic aspect of dance sports is also emphasized, music is very important, and the utility of technique according to timing changes at the dance competitions is very important.

This paper is a comparative study on the timing of tango among standard dances in line with the recognition of the utility and importance of dance and timing, and on the visual and musical effects of the dancer's movements on timing and musical timing. The research method was a video analysis of the Five Steps of tango attempted by the Domenico Soale & Gioia Cerasoli couple, Mirko Gozzoli & Edita Daniute couple who are the world champion in a dance sports competition, and Domenico Soale and the researcher's movements and timing were compared and analyzed.

The researcher drew the following conclusions through the above study.

First, the more subdivided the timing of movement is used, the more fancy and visual effects can be confirmed. The more harmonious the movement and the music are, the greater the completeness of the movement and the greater the musical effect. Therefore, there is no choice but to react sensitively to changes in the dynamics or timing of

movements.

Second, energy expression differs depending on the dancer's timing usage. When using '& Count' during tango movement, strong press, compression, and rotation are used. At this time, the muscles of the lower body are used momentarily. And because of this, accurate weight transfer, toes, and body directions are twisted in the opposite direction and they are staggered each other. As a result, sharp and aggressive energy is generated.

Third, the form or expression of dance changed according to the style preferred by each individual. Dance sports has the advantage of being able to express themselves in a more free and diverse way, unlike sports that judges evaluate according to figure during competitions. However, on the contrary, due to the differences in the propensities and abilities of many players, even if the same steps are performed, there is inevitably a visual difference. This is sometimes referred to as an issue of dispute over the fairness of the review.

Therefore, it can be seen that the timing during the competition affects the judge's evaluation according to how the dancers use and express them.