

7강 제목 파악

Gateway 문화적 요소와 엔터테인먼트가 결합한
컬처테인먼트

The economic benefit of culturtainment makes it attractive to politicians and policy makers alike. A potential increase in inbound visitor numbers coupled with their demand for related goods and services (travel, accommodation, retail) is an incentive for those within governments and authorities to work with cultural groups in order to develop celebrations and commemorations into larger and more high-profile events. However, such commercialization risks culturtainment becoming homogeneous and losing its original 'message' that could lead to a dilution of audiences. This could also lead to smaller non-commercial independent events being set up that would only serve to divide audiences further. This is something that planners and stakeholders will need to balance against potential financial gain. Changing political, social and religious landscapes will lead to the emergence of new cultures, and with them new culturtainment experiences. Overall this is a healthy growth sector of the entertainment industry, but one that by its very nature is delicate in the face of exploitation.

컬처테인먼트의 경제적 이점은 정치인과 정책 입안자에게 동등하게 매력적이다. 관련 상품과 서비스(여행, 숙박, 소매)에 대한 수요와 더불어 국내 유입 방문객 수의 증가 가능성은 정부 및 관련 기관 사람들이 축제와 기념행사를 더 크고 더 이목을 끄는 행사로 발전시키기 위해 문화 단체와 협력하게 하는 장려책이 된다. 하지만 그와 같은 상업화는 컬처테인먼트가 동종화하고 그것의 원래의 '메시지'를 잃어버려 관객의 희석화를 초래할 수도 있는 위험이 있다. 이것은 또한 관객을 더욱 분산시키는 역할만 할 더 소규모의 비상업적 독립 행사가 생겨나는 것으로 이어질 수 있다. 이것은 계획자와 이해관계자가 잠재적인 재정적 이익에 맞서 균형을 맞춰야 할 필요가 있는 일이다. 정치적, 사회적, 종교적 경관을 바꾸는 것은 새로운 문화의 출현 및 그와 더불어 새로운 컬처테인먼트 경험의 출현을 이끌 것이다. 전반적으로 이것은 엔터테인먼트 산업의 건전한 성장 영역이지만, 바로 그 본질상 착취와 마주하는 경우엔 취약한 영역이기도 하다.

1 전문가 수준이 되기 위해 필요한 것

You've probably heard that it takes about ten thousand hours of practice to become an expert in anything – a musical instrument, a sport, chess, cooking, or a foreign language.

The research by K. Anders Ericsson on this topic has been written about many times, and it was made even more famous when Malcolm Gladwell described it in his bestselling book *Outliers*.

However, recently, a cohort of researchers reexamined the studies and research behind the 10K figure and said, quite dramatically, that the ten-thousand-hour rule was utter nonsense.

Specifically, there is nothing particularly special about ten thousand hours, and while practice is clearly important to boost performance, other factors may play an even more important role.

What are those other factors that get us to expert levels of performance?

Pure innate talent? Intelligence? Luck of the draw? Perseverance? Hard work?

Yes, it's all of that... and more.

Age, experience, and environment all play a role.

In other words, there's no one certain factor that can predict or ensure mastery or optimal performance of anything.

여러분은 아마도 어떤 것에든, 예컨대 악기, 스포츠, 체스, 요리, 또는 외국어 같은 것에 전문가가 되기 위해서라면, 약 1만 시간의 연습이 필요하다는 말을 들어보았을 것이다.

이 주제에 관한 K. Anders Ericsson의 연구는 여러 글에서 다루어졌으며, Malcolm Gladwell이 자신의 베스트셀러 *Outliers*에서 이를 설명하면서 더욱더 유명해졌다.

하지만, 최근에 한 연구자 집단이 이 1만 시간이라는 수치 뒤에 있는 연구와 조사를 다시 검토했고, 상당히 극적이게도, 1만 시간 법칙은 완전히 터무니없는 주장이라고 말했다.

구체적으로 말하면, 1만 시간에 대해 특별히 대단한 것은 전혀 없으며, 연습이 수행력을 높이는 데 분명히 중요하긴 하지만, 다른 요인이 훨씬 더 중요한 역할을 할지도 모른다.

전문가 수준의 수행력에 도달하게 하는 그 밖의 요인은 무엇일까?

순수한 타고난 재능? 지능? 운수? 인내심? 노력?

그렇다. 이 모든 것이 작용할 수 있으며... 그 외에도 더 많은 것이 있다.

나이, 경험, 환경이 모두 어떤 역할을 한다.

즉 어떤 것에 대한 숙달이나 최적의 수행력을 예측하거나 보장할 수 있는 단 하나의 확실한 요인은 존재하지 않는다.

2 상대방의 우선순위를 고려한 협상 전략

In the old Soviet Union, a famous U.S. beverage company wanted to set up a bottling plant and distribution network.

The prevailing ideology in the old Soviet Union at the time stressed the importance of the group over the individual and the need to develop industrial capacity at the expense of consumer goods.

Soft drinks hardly seemed to fit the country's ideological priorities.

Indeed, one government official dismissed the product as a "useless drink."

Eventually, the two sides struck a deal, but not on the basis that the drink would quench the local population's thirst.

Instead, the U.S. negotiators justified the project on the grounds that it would contribute to the country's industrial development.

They restructured the project to include a heavy training component for local workers and managers, as well as a farm that would grow certain of the drink's ingredients.

In addition, the company promised to make efforts to persuade other American companies to consider investments in the country.

구소련에서 미국의 한 유명 음료 회사가 병입 공장과 유통망을 구축하고자 했다.

당시 구소련의 지배적인 이데올로기는 개인 대비 집단의 중요성과 소비재를 희생해서라도 산업 역량을 개발할 필요성을 강조했다.

탄산음료는 그 나라의 이념적 우선순위와 거의 들어맞지 않는 것처럼 보였다.

실제로 한 정부 관계자는 그 제품을 '쓸모없는 음료'라고 일축했다.

결국 양측은 협상을 타결했지만, 그 음료가 현지 주민들의 갈증을 풀어주리라는 것에 기반한 것이 아니었다.

대신, 미국 협상가들은 그 프로젝트가 그 나라의 산업 발전에 기여할 것이라는 이유로 그것을 정당화했다.

그들은 그 프로젝트가 현지 노동자와 관리자를 위한 집중적인 교육 구성 요소, 게다가 음료의 일부 재료를 재배할 농장도 포함하도록 재구성했다.

또한 그 회사는 다른 미국 기업들에게도 그 나라에 투자를 고려하도록 설득하는 노력을 하겠다고 약속했다.

3 컴퓨터 건축 설계 도입이 초래한 결과

In 2012, the Yale School of Architecture held a symposium called "Is Drawing Dead?"

The bold title reflects a growing sense that the architect's freehand sketch is being displaced by the computer.

The transition from sketchpad to screen entails, many architects believe, a loss of creativity, of adventurousness.

Thanks to the precision and apparent completeness of screen renderings, a designer working at a computer has a tendency to lock in, visually and cognitively, on a design at an early stage.

He bypasses much of the reflective and exploratory playfulness that springs from the uncertainty and ambiguity of sketching.

Researchers term this phenomenon "premature fixation" and trace its cause to "the disincentive for design changes once a large amount of detail and interconnectedness is built too quickly into a CAD (Computer-Aided Design) model."

The designer at the computer also tends to emphasize formal experimentation at the expense of expressiveness.

By weakening an architect's "personal, emotional connection with the work," a renowned American architect and designer Michael Graves argues, CAD software produces designs that, "while complex and interesting in their own way," often "lack the emotional content of a design derived from hand."

2012년, 예일대학교 건축대학원은 '제도는 죽었는가?'라는 학술 토론회를 개최했다.

이 대담한 제목은 건축가의 손으로만 그린 스케치가 컴퓨터에 의해 대체되고 있다는 인식이 커지고 있음을 반영한다.

많은 건축가들은 스케치북에서 스크린으로의 전환이 창의성과 모험심의 상실을 수반한다고 믿는다.

컴퓨터로 작업하는 설계자는 화면 렌더링의 정밀성과 외견상의 완성도 덕분에 초기 단계에서 시각적, 인지적으로 하나의 설계에 고정되는 경향이 있다.

그는 스케치하기의 불확실함과 모호함에서 비롯되는 많은 성찰적이고 탐구적인 유희를 건너뛴다.

연구자들은 이러한 현상을 '조기 고착'이라고 부르며 '일단 많은 양의 세부 사항과 상호 연결성이 CAD(컴퓨터 지원 설계) 모델에 너무 빨리 구축되면 설계 변경의 의욕을 꺾는 것'이라고 그 원인을 추적한다.

또한 컴퓨터로 작업하는 설계자는 표현력을 희생하면서 형식적인 실험을 강조하는 경향이 있다.

미국의 유명한 건축가이자 설계자인 Michael Graves는 CAD 소프트웨어가 건축가의 '작품과의 개인적, 정서적 연결'을 약화시킴으로써 '그 나름대로는 복잡하고 흥미롭지만 흔히 '손에서 나온 설계에 담긴 정서적 내용이 부족한 설계를 만들어낸다고 주장한다.

4 리미티드 애니메이션의 예술적 가치

Limited animation is a process of making animated cartoons that does not follow a "realistic" approach.

The short cartoons and feature films of Walt Disney from the 1930s and 1940s are widely acclaimed for depicting animated simulations of reality, with exquisite detail in every frame. However, this style of animation is very time-consuming and expensive.

"Limited" animation creates an image that uses abstract art, symbolism, and limited movement to create the same effect, but at a much lower production cost.

This style of animation depends more upon suspension of disbelief to tell a story; the story exists more in the viewer's imagination.

It also encourages the animators to indulge in artistic styles that are not necessarily bound to the limits of the real world.

The result is a new artistic style that could not have developed if animation was solely devoted to producing simulations of reality.

Without limited animation, such ground-breaking films as Yellow Submarine, Chuck Jones' The Dot and the Line, and many others could never have been produced.

리미티드 애니메이션은 '사실적인' 접근 방식을 따르지 않는 만화영화 제작 과정이다.

1930년대와 1940년대 Walt Disney의 단편 만화와 장편 영화는 모든 프레임에 정교한 세부 묘사를 담아 현실의 애니메이션화된 시뮬레이션을 묘사한 것으로 널리 격찬을 받는다.

그러나 이러한 애니메이션 스타일은 매우 시간이 많이 걸리고 비용이 많이 든다.

'리미티드' 애니메이션은 같은 효과를 만들기 위해 추상 예술, 상징성, 제한된 움직임을 사용하는 이미지를 만들지만, 훨씬 더 낮은 제작 비용으로 만든다.

이러한 스타일의 애니메이션은 이야기를 전달하기 위해 불신의 유예(현실에서는 말이 안 되지만, 작품 안에서는 진짜라고 믿고 받아들이는 태도)에 더 많이 의존하며, 이야기는 관객의 상상 속에 더 많이 존재한다.

그것은 또한 애니메이터가 반드시 현실 세계의 한계에 얽매는 것은 아닌 예술적 스타일에 몰두하도록 장려한다.

그 결과는 만약 애니메이션이 오직 현실의 시뮬레이션을 만들어 내는 데만 전념한다면 발전할 수 없었을 새로운 예술적 스타일이다.

리미티드 애니메이션이 없었다면, Yellow Submarine, Chuck Jones의 The Dot and the Line, 그리고 그 밖의 많은 작품 같은 획기적인 영화들은 결코 제작될 수 없었을 것이다.