한국문화예술위원회 지원체계 개선방안 모색을 위한
문화예술생태계 구성원 의견조사 연구

FGI·IDI 기초분석 보고서

다원예술

2025.05



담당부서 : 기획조정팀
Tel : 061)900-2143
연구 기획·진행 : 다원예술 연구협의체(강수현, 김윤희, 이준, 장재호)
작성 : ㈜케이스탯리서치

Contents

제1장. 조사 개요

1. 조사 개요 1
2. 조사 목적 1
3. 조사 설계 및 내용 1

제2장. 조사 결과

[그룹 1] 교육 : 대학 교육 6
[그룹 1] 교육 : 중고등 교육 12
[그룹 2-1] 창작 : 탈장르 18
[그룹 2-1] 창작 : 공연중심 24
[그룹 2-1] 창작 : 전시중심 32
[그룹 2-2] 창작/기획 : 기획평론 37
[그룹 2-2] 창작/기획 : 기획정책 43
[그룹 3-1] 유통/매개 : 공간운영 - 동시대성중심 50
[그룹 3-2] 유통/매개 : 공간운영 - 기술융합중심 55
[그룹 4] 향유 : 열성관객 62
[그룹 5-1] 공공지원 정책 : 수도권 67
[그룹 5-2] 공공지원 정책 : 비수도권 73

Contents

표 목차

[표 1-1] FGI 진행 경과 및 내용 (계속) 1
[표 1-2] FGI 진행 경과 및 내용 2
[표 2-1] 소그룹 구성 : [그룹 1] 교육 5
[표 2-2] 그룹 구성 - [그룹 1] 교육 : 대학 교육 6
[표 2-3] 그룹 구성 - [그룹 1] 교육 : 중고등 교육 12
[표 2-4] 소그룹 구성 : [그룹 2-1] 창작 17
[표 2-5] 그룹 구성 - [그룹 2-1] 창작 : 탈장르 18
[표 2-6] 그룹 구성 - [그룹 2-1] 창작 : 공연중심 24
[표 2-7] 그룹 구성 - [그룹 2-1] 창작 : 전시중심 32
[표 2-8] 소그룹 구성 : [그룹 2-2] 창작/기획 36
[표 2-9] 그룹 구성 - [그룹 2-2] 창작/기획 : 기획평론 37
[표 2-10] 그룹 구성 - [그룹 2-2] 창작/기획 : 기획정책 43
[표 2-11] 소그룹 구성 : [그룹 3] 유통/매개 49
[표 2-12] 그룹 구성 - [그룹 3-1] 유통/매개 : 공간운영 - 동시대성중심 50
[표 2-13] 그룹 구성 - [그룹 3-2] 유통/매개 : 공간운영 - 기술융합중심 55
[표 2-14] 그룹 구성 - [그룹 4] 향유 : 열성관객 62
[표 2-15] 소그룹 구성 : [그룹 5] 공공지원 정책 66
[표 2-16] 그룹 구성 - [그룹 5-1] 공공지원 정책 : 수도권 67
[표 2-17] 그룹 구성 - [그룹 5-2] 공공지원 정책 : 비수도권 73

01

조사 개요



Ⅰ. 조사 개요

1. 조사 개요

■ 주관기관 : 한국문화예술위원회
■ 수행기관 : ㈜케이스탯리서치
■ 조사기간 : 2024년 10월 14일(월) ~ 2024년 12월 26일(목)
■ 조사방법 : FGI 및 심층면접

2. 조사 목적

■ 정부의 예술위원회 역할 재설정에 대한 요구가 높아지는 가운데, 예술위원회에서 추진해 온 주요 장르별·기능별 지원사업들이 문화예술생태계에서 잘 작동했던 것과 한계가 무엇인지를 진단하는 한편 새로운 도전과 변화 상황에서 예술위원회의 역할 모색의 근거 수집 필요
■ 이에 다원 생태계 현황을 종합적으로 파악하고 분석하기 위해 다양한 전문성을 갖춘 현장 전문가와 연구협의체(다원 분야, 관련 지원정책·연구 전문가)로 참여 인원을 구성하여 FGI 및 IDI를 진행하는 데 그 목적이 있음

3. 조사 설계 및 내용

■ FGI는 총 5개 그룹과 12개의 소그룹으로 진행함

[표 1-1] FGI 진행 경과 및 내용 (계속)

[그룹]	주요 논의 내용 및 참가자
[그룹1] 교육 : 대학	ㅇ 다원예술의 의미와 지속성, 교육 현황 및 다원적 사고 형성, 교육의 차이 및 발전 방향 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-C, MDA-D, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA001, MDA002, MDA003, MDA004, MDA005
[그룹1] 교육 : 중고등	ㅇ 다원예술의 의미와 지속성, 교육 현황 및 다원적 사고 형성, 교육의 차이 및 발전 방향 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA006, MDA007
[그룹2-1] 창작 : 탈장르	ㅇ 다원예술 창작 과정, 관객과의 상호작용, 다원예술적 특성 및 창작 지속성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-C, MDA-D, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA008, MDA009, MDA010, MDA011, MDA012, MDA013, MDA014, MDA015, MDA016

[표 1-2] FGI 진행 경과 및 내용

[그룹]	주요 논의 내용 및 참가자
[그룹2-1] 창작 : 공연중심	ㅇ 다원예술 창작 과정, 관객과의 상호작용, 다원예술적 특성 및 창작 지속성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-C, MDA-D, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA017, MDA018, MDA019, MDA020, MDA021, MDA022, MDA023, MDA024
[그룹2-1] 창작 : 전시중심	ㅇ 다원예술 창작 과정, 관객과의 상호작용, 다원예술적 특성 및 창작 지속성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA025, MDA026, MDA027, MDA028
[그룹2-2] 창작/기획 : 기획평론	ㅇ 다원예술의 의미와 지속가능성, 기존 장르와의 차별성, 장르 활성화를 위한 개선 및 강화 방안 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA029, MDA030, MDA031, MDA032
[그룹2-2] 창작/기획 : 기획정책	ㅇ 다원예술의 실효성, 지방자치체의 장르 지원 및 정책적 필요성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-C, MDA-D, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA033, MDA034, MDA035, MDA036, MDA037
[그룹3-1] 유통/매개 : 공간운영 동시대성중심	ㅇ 다원예술의 의미, 문화 공간 운영, 예술 - 관객 간 접점 형성, 지역사회 연계의 필요성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-D, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA038, MDA039, MDA040
[그룹3-2] 유통/매개 : 공간운영 기술융합중심	ㅇ 다원예술 정의, 플랫폼/공간 운영, 온라인 플랫폼 활성화 방안, 관객 참여, 지역사회 연계의 필요성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-C, MDA-D, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA041, MDA042, MDA043
[그룹4] 향유 : 열성관객	ㅇ 관람 참여 방식, 관람 계기, 경험, 몰입, 예술지원의 역할 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA044, MDA045
[그룹5-1] 공공지원 정책 : 수도권	ㅇ 다원예술 지원 체계와 정책, 예술가와 창작 환경 지원, 다원예술 지속가능성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA046
[그룹5-2] 공공지원 정책 : 비수도권	ㅇ 다원예술 지원 체계와 정책, 예술가와 창작 환경 지원, 다원예술 지속가능성 등
	ㅇ 협의체 : MDA-A, MDA-B, MDA-E ㅇ 참석자 : MDA047

02

조사결과



[그룹 1] 교육

1. 구성

■ G1 대학 교육, G2 중고등 교육 2개의 소그룹으로 진행함

[표 2-1] 소그룹 구성 : [그룹 1] 교육

구분	일시	장소	참석 인원
G1. 대학	2024년 11월 11일(월), 15:00 ~ 17:00	온라인 Zoom	분야 전문가 2인
	2024년 11월 14일(목), 10:00 ~ 12:00	온라인 Zoom	분야 전문가 3인
G2. 중고등	2024년 11월 29일(금), 10:30 ~ 12:30	온라인 Zoom	분야 전문가 2인

2. 소그룹별 논의 사항

가. 분야 현황

■ G1. 대학 : 다원예술은 경계가 모호해졌으며, 창작자의 개성과 협업을 통해 의미를 찾아야 하는 상황

■ G2. 중고등 : 중고등 학생 대상 다원예술 교육이 부족하며, 학생들도 인식이 부족한 상황

나. 생태계 이슈

■ G1. 대학 : 사회적 담론을 통해 다원예술의 개념을 확장하고, 교육·지역 격차 해소 및 창작의 자율성 확보 필요

■ G2. 중고등 : 다원예술이 기술 융합 중심으로 해석되고, 교육 현장에서는 지역 격차 및 가이드라인이 부족함

다. 개선 방안 및 공공지원

■ G1. 대학 : 교육 과정과 평가 방식을 개선하고, 지역 특성을 반영한 균형있는 지원 필요

■ G2. 중고등 : 다원예술 교육 강화를 위해 관람 기회 확대, 교사 협업 시간 확보, 연수 프로그램 마련 등이 필요

[그룹 1] 교육 : 대학 교육

1. [그룹 1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 1] 교육 : 대학 교육 그룹에 대해 총 2개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 1차 그룹(연구협의체 3인, 참석자 2인), 2차 그룹(연구협의체 4인, 참석자 3인)의 구성임

[표 2-2] 그룹 구성 - [그룹 1] 교육 : 대학 교육

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 1] ('24.11.11, 15:00~17:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E[1)]	-	-	-
	참석자(n=2)	대학 교육	MDA001	여	50대	22년
		대학 교육	MDA002	여	50대	28년
[그룹 1] ('24.11.14, 10:00~12:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=4)	공공	MDA-A	-	-	-
		민간	MDA-C	-	-	-
		민간	MDA-D	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	대학 교육	MDA003	여	40대	25년
		대학 교육	MDA004	남	40대	15년
		대학 교육	MDA005	남	40대	18년

2. 주요 논의 사항

■ 다원예술의 의미와 지속 가능성

- 다원예술의 개념 정의
- 기존 장르와의 차이점

■ 대학교 과정에서 다원예술 교육 현황 및 다원적 사고 형성

- 다원예술 교육 방식
- 대학교 교육 과정에서 다원적 사고 형성 관련

■ 다원예술 교육의 차이 및 발전 방향

- 수도권과 비수도권의 다원예술 교육 방식, 접근 차이
- 다원예술 교육의 향후 방향성

1) MDA-E의 경우, 연구 용역사 진행 담당자로 성별, 연령대, 경력에 대해 작성하지 않음

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황(개념 정의)

다원예술은 경계가 모호해졌으며,
창작자의 개성과 협업을 통해 의미를 찾아야 하는 상황

1) 다원예술 개념의 모호성

■ 다원예술 개념의 변화와 모호성
- 다원예술은 학제 간 융합과 실험적 접근을 통해 발전해 왔으나, 현재는 너무 보편적인 개념이 되어 의미가 모호해짐
- 경계가 불분명하여 학문적으로 정의하기 어렵고, 다원적 사고를 교육하는 것 자체가 쉽지 않은 상황임

■ 다원예술의 복잡성과 창작 방식
- 다원예술은 복잡하고 경계를 정하기 어려우며, 창작자의 역할과 매체 간 관계가 변화하고 있음
- 개인적 개성이 협업을 통해 결합될 때 다원예술의 의미가 명확해진다는 의견이 제시됨

"2000년대 초반 매체 융합이 화두였고, Intermedia, Interdisciplinary Art, Expanded Media 같은 개념이 등장했어요. 당시에는 새로운 개념으로 다루어졌지만, 지금 2024년 시점에서는 이러한 논의가 여전히 유효한가 하는 생각이 들더라고요. 다원예술이라고 부르는 것이 여전히 의미가 있는 개념일까요? [...] 기술과 예술의 융합이 이미 일상화되어 있고, 미디어 간 경계도 허물어진 상태에서 과연 '다원'이라는 용어가 여전히 유효한지 고민이 필요하다고 생각합니다."(MDA001)

"다원예술이라는 개념 자체가 학술적으로 명확하지 않아요. 그 경계가 불분명하고, 다양한 해석이 가능합니다. 학생들도 어떤 학문인지 이해하기 어렵다고 이야기하는 경우가 많아요. 예를 들어, 디자인과 예술, 기술이 혼합된 프로젝트를 진행하면 '이게 과연 다원예술인가?'라는 질문이 계속 나오죠. 다원예술이 어떤 형태로 정립될 수 있을지에 대한 논의가 필요하다고 생각해요.“ (MDA002)

"다원예술은 복잡하고 경계를 정하기 어렵습니다. 기존 예술에서는 창작자가 대상과 관찰자의 위치에 있었지만, 다원예술에서는 매체 자체가 이미지를 생산하는 등 관계성이 바뀌고 있어요. 예를 들어, AI가 창작 과정의 일부가 된다면, 창작자의 역할은 어떻게 변하는 걸까요? 다원예술은 이런 변화들을 적극적으로 수용하는 형태라고 생각해요." (MDA004)

"개인적인 개성이나 연구했던 기술들이 협업을 통해 결합될 때, 다원예술이 더욱 의미를 가지게 됩니다. 혼자 하는 것이 아니라 다수가 모여서 협업할 때 명확해지죠. 그래서 저희 학과에서도 다양한 배경을 가진 학생들이 함께 프로젝트를 진행할 수 있도록 장려하고 있어요. 예를 들어, 조각을 전공한 학생과 미디어아트를 전공한 학생이 함께 작업하면, 새로운 형태의 예술적 시도가 가능하더라고요."(MDA005)

나. 생태계 이슈

사회적 이슈를 통해 다원예술의 개념을 확장하고,
교육·지역 격차 해소 및 창작의 자율성 확보 필요

1) 다원예술의 개념 확장 관련

■ 다원예술은 단순한 기술 결합을 넘어 더 넓은 사회적, 개념적 담론을 포함해야 한다는 의견이 제시됨
- 기후 위기, 소수자 이슈 등 본질적인 사회적 담론을 예술적 실험을 통해 탐구할 필요가 있음

"우리가 다원예술을 이야기할 때 보통 기술과 예술의 결합을 떠올리지만, 이제는 그 이상으로 나아가야 하지 않을까요? 현재 다원예술이 더 실험적인 요소를 가지려면 단순한 기술적 융합을 넘어서 환경, 소수자 이슈 같은 사회적 문제와 예술이 결합하는 형태가 되어야 한다고 생각해요. 예를 들어, 기후 위기 문제를 예술적으로 풀어낸다거나, 사회적 소수자의 목소리를 예술적 실험을 통해 드러내는 방식이요. 기존의 아트앤테크 프로젝트들은 이제 너무 진부하게 느껴지는 부분이 있습니다. 이제는 다원예술이 보다 본질적인 사회적 이슈를 탐구하는 도구로 사용될 필요가 있다고 봐요."(MDA001)

2) 성과 중심의 교육 시스템 관련

■ 다원예술은 과정 중심적이어야 하지만, 한국의 성과 중심적 교육 시스테으로 인해 학생들이 다원예술을 받아들이기 어려워한다는 의견이 제시됨
- 결과물 위주의 평가 방식이 다원적 실험과 창의성을 제한

"다원예술은 본질적으로 과정 중심적이어야 한다고 생각해요. 그런데 한국의 교육 시스템과 사회 구조는 성과 중심적이죠. 학생들이 단기간에 눈에 보이는 결과를 원하기 때문에, 과정 중심의 다원예술을 이해하고 받아들이는 데 어려움을 겪어요. 프로젝트를 진행할 때도 완성된 형태의 결과물을 요구하는 경우가 많아서 다원적 실험이 위축되는 경향이 있습니다."(MDA002)

3) 다원예술 교육 과정에서의 어려움

■ 다원예술 교육 과정에서 기술과 예술을 함께 배우는 것에 대해 학생들의 부담이 크다는 의견이 제시됨

■ 4년 학부 과정에서는 기술과 예술을 융합한 깊이있는 학습이 어려운 상황

"조소과 학생들에게 다원예술 교육을 시도해봤어요. 코딩, 비디오 편집, 맵핑 같은 기술 교육을 추가했는데, 학습 부담이 너무 크더라고요. 학생들이 '이걸 다 배워야 하나요?'라고 묻는 경우가 많아요. 4년 안에 너무 많은 걸 다 배우려면 깊이 있는 학습이 어려워지죠. 그래서 지금은 다양한 요소를 간략히 소개하면서, 이후 대학원이나 추가 학습에서 심화할 수 있도록 유도하는 방식으로 교육하고 있습니다. 하지만 여전히 학생들이 기술과 예술을 모두 소화하는 데 어려움을 겪는 건 사실이에요." (MDA003)

4) 수도권 - 비수도권 지역 간 격차

■ 비수도권은 장비나 공간 지원이 수도권에 비해 상대적으로 유리하지만, 교육 인프라와 전문 인력 부족으로 다원예술 교육이 어려운 상황임

■ 지역 예술가들은 수도권에 비해 지원금이 적고, 지원을 받아도 수도권 예술가들과 경쟁이 어렵다는 의견이 제시됨

■ 지역 기반의 예술 생태계 구축을 희망하지만, 수도권 주최 행사, 지원사업에 의존할 수 밖에 없는 구조적 한계가 존재한다는 의견이 제시됨

"수도권에서는 대규모 지원을 받기 어렵지만, 지역에서는 장비나 공간 지원이 상대적으로 유리한 편입니다. 하지만 가장 큰 문제는 교육 인프라와 전문 인력 부족이에요. 강사를 구하기 어렵고, 지속적인 교육이 어렵다 보니 다원예술 교육이 수도권보다 비수도권에서 더욱 어려워지는 구조입니다."(MDA003)

"OO문화재단(수도권) 같은 경우에는 예산이 그렇게 작다라고 얘기를 안 하는데, OO문화재단(비수도권)이나 지역 쪽의 재단에서의 지원금은 너무 턱없이 적다라는 얘기를 많이 하시더라고요. 지역의 예술가들은 지원을 받기도 어렵고, 또 지원을 받아도 수도권 예술가들과 경쟁해야 하는 상황이 돼서 더욱 어려운 현실입니다."(MDA002)

"수도권과 비수도권의 격차는 예술가들의 생존 방식에도 영향을 줍니다. 지역 기반의 예술 생태계를 구축해야 한다고 하지만, 결국 수도권에서 주최하는 행사나 지원 사업을 바라볼 수밖에 없어요. 지역 전통 문화와의 협업이 강조되지만, 정작 실행하기 어려운 부분이 많습니다."(MDA004)

5) 정책의 개입과 창작의 자율성 관계

■ 정책이 다원예술을 주도하면 창작의 자율성이 제한될 수 있다는 의견이 제시됨

■ 예술가, 기획자, 교육자, 관객 등 다양한 주체가 상호작용할 수 있는 구조가 필요함

"정책이 다원예술 생태계에서 주도적인 역할을 하는 것이 과연 맞는가? 정책이 너무 개입하면 창작의 자율성이 줄어들고, 지나치게 방향성을 강요할 수도 있어요. 지금 다원예술 지원이 특정 방식의 창작 활동을 장려하는 형태로 운영되고 있는데, 예술가들이 자유롭게 실험할 수 있는 환경이 마련되어야 하지 않을까요? 정책이 중심이 아니라 다양한 주체(예술가, 기획자, 교육자, 관객 등)가 주도적으로 상호작용할 수 있는 구조가 필요하다고 생각합니다."(MDA004)

다. 개선 방안 및 공공지원

교육 과정과 평가 방식을 개선하고, 지역 특성을 반영한 균형있는 지원 필요

1) 다원예술 교육 관련

(1) 교육 과정 개선 관련

■ 학생들이 다원적 사고를 형성할 수 있도록 다양한 장르, 전공과 협업할 수 있는 외부 프로젝트 필요

■ 다원예술은 과정 중심의 예술이므로, 결과물보다 창작 과정을 중시하는 교육환경을 마련할 필요가 있음

"학생들이 다양한 장르와 협업하는 경험을 쌓을 수 있도록 외부 협력 프로젝트를 많이 진행하고 있어요. 학부에서는 타 전공 학생들과의 협업을 촉진하고, 대학원에서는 더욱 심화된 융합 프로젝트를 운영해야 한다고 생각합니다. 예를 들면, 저희는 실제로 연구실 차원에서 외부 기관과 연계하여 메타버스 기반 예술 프로젝트를 진행한 적이 있어요. 초반에는 교수들이 리드하지만, 점점 학생들이 주도적으로 기획하고 실행할 수 있도록 유도하는 방식입니다. 이런 프로젝트 경험이 학생들에게 다원적 사고를 익히는 데 매우 중요한 역할을 한다고 생각해요."(MDA001)

"다원예술 교육에서는 협업이 중요해요. 그래서 다양한 프로젝트 기반 학습을 도입해야 한다고 생각해요. 특히 대학원 과정에서는 외부 프로젝트와 연계하여 다원예술의 실제 적용 가능성을 높이는 것이 중요합니다. 저희도 외부 기관과 협업해서 학생들이 실질적으로 다원적 사고를 경험할 수 있는 기회를 제공하려고 해요. 학생들이 다양한 전공 배경을 가진 사람들과 협업하는 경험을 쌓아야 나중에 창작 과정에서 다원적 접근을 자연스럽게 할 수 있다고 생각합니다."(MDA003)

"다원예술은 과정 중심적인 예술이기 때문에, 이를 반영한 교육이 이루어져야 해요. 학생들이 결과가 아닌 과정에 집중할 수 있도록 환경을 조성하는 것이 중요하다고 생각합니다. 예를 들어, 평가 방식에서도 최종 결과물뿐만 아니라 창작 과정에서 이루어진 실험과 협업을 중요하게 다루어야 해요. 다원예술의 본질이 협업과 과정에 있는 만큼, 교육도 그런 방향으로 발전해야 한다고 생각합니다." (MDA005)

(2) 평가 방식 개선 관련

■ 다원예술의 가치를 평가하기 위해 기술적 결합이나 퍼포먼스 중심의 기준을 넘어서는 새로운 평가 방식 필요

- 사회적 영향력과 협업 과정의 창의성도 중요한 평가 요소로 반영 필요

"다원예술의 가치와 수준을 평가할 수 있는 새로운 기준이 필요하다고 봅니다. 지금은 단순한 기술적 결합이나 퍼포먼스 요소를 중심으로 평가하는 경향이 강해요. 하지만 그것만으로 다원예술의 본질을 평가하기 어렵죠. 예를 들어, 다원예술의 사회적 영향력이나 협업 과정에서의 창의성 같은 요소들도 중요한 기준이 되어야 한다고 생각합니다." (MDA002)

2) 지역 간 균형 발전 관련

■ 지역 예술가는 전시 기회와 성장 환경이 부족하므로, 지방 예술가들을 위한 체계적인 지원 필요

■ 지역의 특수한 문화적 요소를 반영한 다원예술 프로젝트를 활성화하여 수도권 의존 없이 지역 예술을 발전시킬 수 있는 환경 마련 필요

"서울은 전시도 많고 기회도 많지만, 지역에서는 볼 것도 없고 기회도 제한적이에요. OOOOO전당에서 하는 전시들도 대부분 서울에서 초청해온 작가들의 작품이라 지역 작가들이 성장할 수 있는 환경이 부족합니다. OO지역의 젊은 작가들, 지방의 젊은 작가들을 키워줄 수 있는 체계적인 지원이 필요합니다."(MDA002)

"각 지역이 가진 특수한 문화적 요소들을 반영한 다원예술 프로젝트가 활성화될 필요가 있습니다. 예를 들어, 제주도의 자연 환경을 반영한 예술 프로젝트처럼, 지역별로 특화된 프로그램을 운영하면 수도권에 의존하지 않고도 지역 예술이 발전할 수 있습니다."(MDA001)

[그룹 1] 교육 : 중고등 교육

1. [그룹 1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 1] 교육 : 중고등 교육 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 연구협의체 3인, 참석자 2인의 구성임

[표 2-3] 그룹 구성 - [그룹 1] 교육 : 중고등 교육

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 1] ('24.11.29, 10:30~12:30, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=2)	중고등 교육	MDA006	여	30대	10년
		중고등 교육	MDA007	여	30대	5년

2. 주요 논의 사항

■ 다원예술의 의미와 지속 가능성

- 다원예술의 개념 정의
- 기존 장르와의 차이점

■ 학교 교육 과정에서 다원예술 교육 현황 및 다원적 사고 형성

- 다원예술 교육 방식
- 학교 교육 과정에서 다원적 사고 형성 관련

■ 다원예술 교육의 차이 및 발전 방향

- 교육 방식에서 학생 간 협력과 과정 중심의 커리큘럼 시도 경험
- 다원예술 교육의 향후 방향성

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

중고등 학생 대상 다원예술 교육이 부족하며,
학생들도 인식이 부족한 상황

1) 다원예술 정의 및 개념

■ 다원예술은 특정 장르나 매체에 국한되지 않으며, 매체의 특성을 비판적으로 탐구하고 예술 자체의 조건을 드러내는 태도로 정의함

"다원예술이라는 거는 단순히 어떤 장르나 매체에 대한 얘기가 아니라, 그렇게 나뉘는 게 아니라 이건 OOO 교수님의 말씀이기도 한데, 다원예술이 갖고 있는 어떤 매체의 특성을 통해서, 그 매체에 대해 비판적으로 바라보는? 그래서 그것의 조건을 드러내고, 그 예술 자체에 대한 얘기를 하는 그런 태도 자체가 어떤 다원예술로서의 어떤 정의에 가깝다라고 보셨던 것 같고." (MDA006)

2) 공교육에서의 다원예술 교육 현황

■ 다원미술(예술)은 비주류 미술로 인식되어 공교육에서 체계적으로 다뤄지기 어려운 상황이라는 의견이 제시됨
- 교사의 추가적인 노력이 있어야 학생들에게 가르칠 수 있는 상황

■ 공교육에서는 주로 회화, 조각 등의 전통적인 매체를 다루는 경우가 많음

"다원미술이라는 건 사실 주류 미술이 지금 아니다 보니, 비주류 미술이고 하다 보니 사실 공교육에서 다원미술까지는 다루지 않는 것 같아요. 그러니까 일반적인 미술 수업에서는 주로 회화나 조각 같은 전통적인 매체를 다루는 경우가 많고, 교과서에도 다원예술에 대한 내용이 일부 있긴 하지만 한 페이지 정도로만 짧게 언급되어 있습니다. 그래서 교사들이 따로 공부하거나 추가적인 노력이 필요하지 않으면 학생들에게 체계적으로 다원예술을 가르치기 어려운 상황입니다." (MDA007)

3) 학생들의 다원예술 인식 부족

■ 학생들은 다원예술을 기존 미술과 다르게 인식하며, 탈장르적 개념을 이해하는 데 어려움을 겪는다는 의견이 제시됨

"아이들이 가끔 미술관에 갔을 때 그 정보만 나열되거나 아니면 설계도만 전시가 되거나 소리만 들리는 선생님, 소리인데 왜 시각미술이에요? 이런 식의 질문을 했을 때 이게 탈장르를 어떻게 가르쳐야 되나, 이런 고민들을 하거든요. 그러니까 기존의 미술이라고 하면 우리가 흔히 생각하는 그림을 그리고 조각을 만들고 하는 거잖아요. 그런데 다원예술은 단순히 매체가 아니라 개념적으로 확장된 형태인데, 학생들이 이걸 처음 접할 때는 이게 미술이 아니라고 느낄 수도 있는 것 같아요." (MDA007)

나. 생태계 이슈

다원예술이 기술 융합 중심으로 해석되고, 교육 현장에서는 지역 격차 및 가이드라인이 부족함

1) 기술 융합 중심의 해석과 예술 본질과의 괴리

■ 다원예술이 기술 융합 위주로만 해석되는 경향이 있으며, 예술 자체에 대한 탐구로서의 다원예술과는 괴리가 있다는 의견이 제시됨

"[...] 점점 다원예술이라는 게 서울문화재단이나 아르코에서 지원 사업으로 자리매김하게 됐었잖아요. 근데 그때 뭔가 저는 괴리가 있다고 느꼈었거든요. 그러니까 어떤 괴리냐고 하면은 제가 생각했던 '미래예술'이라는 책에서도 밝혔듯이 [...] 예술에 대해서 질문하는 태도로서의 다원예술과 달리, 되게 융복합적인 기술적으로 많이 결합된 예술도 다원예술로 굉장히 더 넓게 포섭하고 지원을 해주는 것 같은 분위기가 있었는데. 그런데 최근에서는 2024년 서울문화재단의 다원예술 심사평을 보면 [...] 단순한 기술적 융합은 다원예술이 아니고, 다원예술에 대한 규정 자체를 더 명확히 하고자 하는 방향이 보이더라고요. 그래서 이게 여전히 논의는 온고잉이긴 한데 그래도 뭔가 제가 얘기했던 그 다원예술에 조금 더 [...] 초점이 합의가 약간 이뤄지고 있는 것인가? 라는 인상을 받기도 했습니다." (MDA006)

2) 서울 중심의 생태계와 지역 격차

■ 다원예술 생태계가 서울 중심으로 이루어져 지역 격차가 심하다는 의견이 제시됨

■ 지방 학생들도 체험할 수 있도록 지원 프로그램 마련이 필요함

"워낙 특히나 다원예술 자체가 어떤 관객의 격차가 있는데 지역 격차도 정말 심한 것 같거든요. 그래서 이런 공연은 서울에서 아니면 볼 수가 없는데, 그런 격차를 해소하기 위해서라도 그것에 더 방점을 두신다면 1박 2일이든 2박 3일이든, 학생들까지도 이렇게 지방에 있는 학생들 데리고 올 수 있는 프로그램도 나중에는 하실 수 있지 않을까 생각이 듭니다. 왜냐하면 서울에서만 진행되니까, 사실 지방 학생들은 체험할 기회가 많이 없어요. 그러니까 그런 격차가 더 커지는 거죠." (MDA006)

3) 교사 간 협업의 어려움과 교육과정 가이드라인 부족

■ 다원예술은 교과 간 융합 교육이 중요하지만, 교사 간 소통과 시간 조정이 어려워 활성화되지 못함

■ 다원예술 교육이 필요하지만, 가이드라인 부족으로 교사가 모든 것을 계획해야 하는 어려움이 있음

- 교과서 내에 다양한 매체, 탈장르 등을 다루고 있지만 한 페이지 정도의 내용이 전부

"사실 교육부에서는 굉장히 그런 다원적인 융합적인 것들을 권장하고 있습니다. 하지만 실질적으로 교사와 교사 간의 교류가 많아야 되고, 그 교류 안에서 수업 시수나 수업 시간이나 이런 걸 다 조율해야 되기 때문에 많은 교사들이 시도하지 않고 있어요." (MDA007)

"사실 이런 다양한 장르, 탈매체 이런 것들을 정말 해보고 싶은 욕구가 있어요. 아이들한테 이런 것들이 실질적으로 필요하다고 생각을 하기 때문에. 하지만 이런 것들에 대한 접할 수 있는 가이드라인, 교육과정 가이드라인이 너무 없는 게 사실이거든요. 교과서가 다양한 매체, 탈장르 이런 것들을 다루고 있긴 하지만 거의 한 페이지, 이렇게 다루고 있기 때문에 사실 그런 것들에 대한 수업을 하려면 융합적이고 그리고 협력 수업 이런 것을 하려면 가이드라인이 없어서 교사가 정말 처음부터 끝까지 다 계획하고 해야 하는 게 사실이에요." (MDA007)

다. 개선 방안 및 공공지원

다원예술 교육 강화를 위해 관람 기회 확대,
교사 협업 시간 확보, 연수 프로그램 마련 등이 필요

1) 다원예술 관람층 확대 및 교육적 접근 강화

■ 다원예술 교육뿐만 아니라 외부 관람 경험을 확대해 관람층을 형성할 필요가 있음

- 관람층 확대 시 자연스럽게 교육의 기회도 확대될 수 있음

"교육에서 학생들이 뭔가 학교에서 그런 다원예술적인 경험을 처음으로 하는 것도 좋지만, 외부에서의 관람 경험이 단추가 될 수 있으면 좋겠다라는 생각도 합니다. 그래서 다원예술의 어떤 두터운 관람층, 넓은 관람층이 더 마련이 되면 그렇게 실현이 되면 당연히 교육 현장에서도 뭔가 촉발되는 게 더 있을 것 같다는 생각이 들고." (MDA006)

2) 교사 협업 시간 공식 보장 및 시스템 개선

■ 다원예술 교육 활성화를 위해 교사 협업 시간을 의무적으로 확보할 필요가 있음

"[...] 자유학기제에서 의무적으로라도 선생님들이 모여서 논의할 수 있는 시간을 있으면 정말 더 서로 융합적이라든가 다원적인 사고로 확장되어 갈 수 있지 않을까라는 생각이 듭니다." (MDA007)

3) 다원예술 교육 지원 및 연수 프로그램 마련

■ 다원예술 교육을 효과적으로 운영하기 위해 교육 과정 가이드라인 및 교사 연수 프로그램 마련 필요

"[...] 제가 전문가가 아니기 때문에, 그거에 대해서 이게 이렇게 하는 게 맞나? 라는 의구심이 항상 들기 때문에 조금 더 이런 분야의 전문가분들이 모여서 학교 교육과정에서 이런 다원예술을 이렇게 하는 게 좋은 것 같아요. 이런 교육과정의 커리큘럼 가이드라인이 있으면 관심 있는 교사들이 그런 걸 보고 자기 역량에 맞춰서 조금 바꾸고 이런 식으로 발전을 할 수 있을 것 같거든요. 그리고 교사 연수 같은 프로그램도 있으면 좋을 것 같아요." (MDA007)

[그룹 2-1] 창작

1. 구성

■ G1 탈장르, G2 공연중심, G3 전시중심 3개의 소그룹으로 진행함

[표 2-4] 소그룹 구성 : [그룹 2-1] 창작

구분	일시	장소	참석 인원
G1. 탈장르	2024년 11월 1일(금), 10:30 ~ 12:00	온라인 Zoom	분야 전문가 3인
	2024년 11월 6일(수), 14:00 ~ 16:00	예술가의집 세미나3실	분야 전문가 3인
	2024년 11월 25일(월), 10:30 ~ 12:30	예술가의집 영상회의실, 온라인 Zoom	분야 전문가 2인
	2024년 10월 28일(월), 14:00 ~ 16:00	예술가의집 세미나3실	분야 전문가 1인
G2. 공연중심	2024년 10월 28일(월), 14:00 ~ 16:00	예술가의집 세미나3실	분야 전문가 2인
	2024년 11월 14일(목), 16:00 ~ 18:00	온라인 Zoom	분야 전문가 3인
	2024년 12월 13일(금), 13:00 ~ 15:00	온라인 Zoom	분야 전문가 2인
	2024년 11월 25일(월), 10:30 ~ 12:30	예술가의집 영상회의실	분야 전문가 1인
G3. 전시중심	2024년 11월 12일(화), 17:00 ~ 19:00	온라인 Zoom	분야 전문가 2인
	2024년 11월 19일(화), 15:30 ~ 17:30	온라인 Zoom	분야 전문가 1인
	2024년 11월 28일(목), 13:00 ~ 15:00	온라인 Zoom	분야 전문가 1인

2. 소그룹별 논의 사항

가. 분야 현황 및 생태계 이슈

■ G1. 탈장르 : 과학, 기술, 사회적 담론이 융합된, 경계를 확장하는 다원예술의 실험 및 탐구

■ G2. 공연중심 : 다원예술은 기존 장르의 경계를 허물며, 기술·공간과 융합해 새로운 창작 방식으로 확장되었음. 장르의 확장으로 협업 및 지속 가능한 지원이 필수적이나, 제도적 한계와 공간 부족 등으로 창작 환경이 제한됨

■ G3. 전시중심 : 협업 과정에서 역할 분배 및 관점의 차이로 어려움이 존재하며, 단기 프로젝트 위주의 지원으로 창작을 지속하기 어려움

나. 개선 방안 및 공공지원

■ G1. 탈장르 : 다원예술을 장르로서 인정하고, 장르의 특성을 반영한 맞춤형 지원체계 마련 필요

■ G2. 공연중심 : 지속 가능한 생태계 구축을 위해 장르 개별 평가 기준 마련, 협업, 기술 공간 등의 지원 확대 필요

■ G3. 전시중심 : 지속 가능한 생태계 구축을 위해 장기 지원, 해외 진출 지원, 협업 구조 개선 등 필요

[그룹 2-1] 창작 : 탈장르

1. [그룹 2-1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 2-1] 창작 : 탈장르 그룹에 대해 총 4개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 1차 그룹(연구협의체 3인, 참석자 3인), 2차 그룹(연구협의체 5인, 참석자 3인),
3차 그룹(연구협의체 3인, 참석자 2인), 4차 그룹(연구협의체 2인, 참석자 1인)의 구성임

[표 2-5] 그룹 구성 - [그룹 2-1] 창작 : 탈장르

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 2-1] ('24.11.01, 10:30~12:30, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	작가	MDA008	남	30대	8년
		작가	MDA009	여	30대	10년
		작가	MDA010	여	50대	15년
[그룹 2-1] ('24.11.06, 14:00~16:00, 예술가의집 세미나3실)	연구협의체(n=5)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-C	-	-	-
		민간	MDA-D	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	작가	MDA011	남	60대	30년
		연출	MDA012	여	40대	23년
		작가	MDA013	남	40대	20년
[그룹 2-1] ('24.11.25, 10:30~12:30, 예술가의집 영상회의실 + 온라인 Zoom)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-D	-	-	-
	참석자(n=2)	작가	MDA014	남	50대	20년
		작가	MDA015	여	40대	16년
[그룹 2-1] ('24.10.28, 14:00~16:00, 예술가의집 세미나3실)	연구협의체(n=2)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
	참석자(n=1)	작가	MDA016	여	50대	8년

2. 주요 논의 사항

■ 창작 과정
- 주요 작품 및 창작 과정
- 창작 방식(협업, 장르 융합, 기술적 접근, 관객 참여 등) 및 창작 방식이 작품에 미치는 영향

■ 관객과의 상호작용
- 작품, 관객 간 상호작용 방식
- 관객 참여 장려하기 위해 활용하는 기법, 전략
- 새로운 관객층 발굴 및 개발

■ 다원예술적 특성 및 창작 지속성
- 다원예술 정의 및 작품이 지닌 다원예술적 특성
- 창작 지속을 위해 중요한 요소
- 지속 가능한 창작 활동을 위해 필요한 지원, 협력 방안

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황 및 생태계 이슈

과학, 기술, 사회적 담론이 융합된,
경계를 확장하는 다원예술의 실험 및 탐구

1) 과학, 기술, 게임 분야 등 융합

■ 기존의 예술장르와 기술이 융합되는 방식에 대한 관심이 증가하고 있으며, 작업 또한 활발해짐
- 인공와우 사용자와 같은 특정 청각적 경험을 가진 사람들을 위한 작업 진행
- 사진과 인공지능을 결합한 새로운 표현 방식 시도
- 연극과 퍼포먼스 영상, 기술의 결합한 새로운 형태의 공연예술

■ 과학과 예술이 결합된 실험적인 프로젝트가 다원예술의 한 흐름으로 자리잡고 있음

■ 게임과 예술이 결합된 형태의 다원예술 프로젝트가 증가하고 있으며, 사회 참여형 예술이 새로운 방식으로 발전하고 있음

"저는 인공와우 사용자들의 음악적 경험을 연구하면서 기존의 12음 체계가 유효하지 않은 점을 발견했습니다. 이를 바탕으로 새로운 음악적 체계를 개발하는 작업을 진행하고 있습니다. 예를 들어, 일반적으로 우리가 듣는 '도'와 '레'의 음정 차이가 인공와우 사용자들에게는 명확하게 구별되지 않을 수도 있어요. 대신에 '도'와 '솔'처럼 좀 더 큰 간격으로 들리는 경우가 많아요. 그래서 이런 청각적 특성을 고려해서 작곡을 하고 있고, 이 과정에서 기술과 음악을 융합하여 새로운 청각적 경험을 설계하는 시도를 하고 있습니다." (MDA008)

"저는 원래 사진을 기반으로 작업했지만, 공대에서 공부하면서 기술적 요소를 결합한 작품을 제작하게 되었습니다. 예를 들면, 제가 현재 진행하고 있는 프로젝트 중 하나는 인공지능이 사진 속 사람들의 감정을 해석하는 시스템을 활용한 작품이에요. 기존의 사진 예술이 정적인 이미지라면, 저는 여기에 AI 분석을 더해서 '이미지가 감정을 어떻게 담을 수 있을까?'라는 질문을 던지는 작업을 하고 있습니다. 즉, 단순한 사진이 아니라 기술이 결합된 새로운 방식의 표현을 시도하고 있는 것이죠." (MDA009)

"전통적인 연극의 방식이 아니라, 연극과 미디어아트, 사운드, 무용이 결합된 형태로 공연을 제작하고 있습니다. 예를 들면, 저희가 했던 프로젝트 중 하나는 연극 무대 위에 배우들의 움직임을 실시간으로 분석하는 센서를 부착해서, 그 데이터를 바탕으로 영상과 사운드를 즉석에서 변형시키는 방식이었어요. 관객은 단순히 극을 감상하는 것이 아니라, 공연이 실시간으로 변화하는 모습을 경험하는 것이죠." (MDA012)

"저는 OOOO을 직접 제작해서 예술 프로젝트로 진행하기도 했습니다. 이런 실험적인 프로젝트가 다원예술에서 주목받고 있습니다. 과거에는 과학과 예술이 별개의 영역으로 구분되었지만, 지금은 과학기술을 활용해서 예술적인 표현을 하는 경우가 점점 많아지고 있어요. 예를 들면, 저는 개인적으로 OO에 OOOO을 쏘아 올려서 그걸 활용한 예술 작업을 진행했었어요. 기술적 요소를 활용한 예술이 새로운 영역으로 확장되고 있다고 생각합니다." (MDA013)

"저희는 게임 엔진을 기반으로 한 스토리텔링과 사회 참여형 프로젝트를 진행하고 있습니다. 예를 들어, 우리가 했던 프로젝트 중 하나는 도시의 특정 장소에서 사람들이 QR 코드를 스캔하면, 그 장소의 역사나 사회적 맥락이 반영된 증강현실(AR) 콘텐츠가 나오는 형태였어요. 단순히 예술 작품을 감상하는 것이 아니라, 직접 참여하고 경험하는 방식이죠. 요즘 다원예술은 점점 더 관객이 개입할 수 있는 구조로 변화하고 있다고 생각합니다." (MDA014)

2) 사회적 담론/이슈와의 융합

■ 환경, 기후변화를 다룬 다원예술 프로젝트가 증가하고 있음

- 관객 참여형 프로젝트 진행하여 관객이 사회적 메시지를 직접 경험하고 체득하게 함

■ 젠더 이슈와 기술을 결합하여 사회적인 문제를 기술을 통해 탐구하고 있음

■ 한편, 다원예술이 사회적 이슈를 다룰 경우, 정치적 논란 등으로 인해 지원사업에서 배제된다는 의견도 제시됨

"제주도를 기반으로 생태 예술 작업을 하고 있으며, 관객이 직접 참여하는 방식으로 환경 문제에 대한 메시지를 전달하고 있습니다. 예를 들면, 최근 진행한 프로젝트에서는 관객들이 해양 쓰레기를 직접 수집해서 그걸 가지고 조형물을 만드는 작업을 했어요. 단순히 작품을 감상하는 것이 아니라, 관객들이 작품 제작 과정에 직접 개입하는 것이죠. 이렇게 환경 문제를 예술적으로 풀어내는 방식이 점점 중요해지고 있다고 생각합니다." (MDA010)

"기술을 활용하여 환경과 생태 문제를 다룬 예술 프로젝트를 진행하고 있습니다. 예를 들면, 최근에는 기후 변화 데이터를 기반으로 한 시각적 설치 작품을 만들었어요. 단순히 데이터를 숫자로만 보는 것이 아니라, 그것을 시각적 요소로 변환해서 사람들이 직관적으로 기후 변화의 문제를 이해할 수 있도록 하는 방식이죠. 이런 방식으로 기술과 생태 문제를 결합한 예술이 점점 더 중요해지고 있다고 생각합니다." (MDA016)

"저는 기술과 젠더 이슈를 다루는 다원예술 프로젝트를 진행하고 있습니다. 예를 들어, 저희가 했던 프로젝트 중 하나는 음성 인식 기술을 활용해서 여성의 목소리를 분석하고, 그것을 시각적으로 변환하는 작업이었어요. 사회적으로 여성의 목소리가 어떻게 다르게 인식되는지를 데이터로 시각화하는 방식이었죠. 다원예술은 이렇게 사회적인 문제를 기술을 통해 탐구하는 데 중요한 역할을 할 수 있다고 생각합니다." (MDA015)

"젠더 이슈를 다루는 프로젝트는 공공 지원에서 배제되는 경우가 많습니다. 예를 들어, 저희 프로젝트에서 성별에 따른 데이터 분석을 시각적으로 표현한 작업이 있었는데, 일부 기관에서는 '정치적 해석의 여지가 있다'는 이유로 지원을 거절하기도 했어요. 하지만 예술이 사회적 문제를 다루는 것은 자연스러운 일이잖아요. 이런 부분이 공공 지원에서도 좀 더 개방적으로 다뤄졌으면 좋겠습니다." (MDA015)

3) 정해진 틀이 없는 과정 중심의 예술

■ 다원예술은 특정 장르의 융합이 아닌 정해진 틀 없는 융합을 통해 예상하지 못한 순간을 만들고, 그 과정 자체가 예술이라는 의견이 제시됨

"다원예술은 특정 장르의 결합이 아니라 예상할 수 없는 뭔가가 떠오르는 과정이 더 중요합니다. 우리는 흔히 예술을 결과물 중심으로 바라보지만, 다원예술에서는 오히려 과정이 핵심적인 역할을 합니다. 저는 문학과 건축을 기반으로 다양한 협업을 진행하는데, 예를 들면 어떤 공간을 중심으로 문학적인 퍼포먼스를 펼친다거나, 건축적 요소를 활용해 극적인 장면을 연출하는 방식이에요. 중요한 건 정해진 틀 없이 진행된다는 점입니다. 이 과정에서 예상하지 못한 장면이 나오고, 그것이 예술이 되는 것이죠." (MDA011)

4) 장르로서의 인정과 지원사업 수혜 관련

■ 다원예술은 기존 장르의 틀을 넘나들지만, 지원 체계는 다원예술을 장르로서 반영하지 못하고 있는 상황

■ 과정 중심의 다원예술은 기존 지원사업의 심사 기준과 맞지 않아 지원이 제한되는 경우가 많은 상황

■ 기술과 예술이 결합된 작업이 늘어나고 있는 추세지만, 연구 기반 프로젝트는 지원받기 어려운 상황

"예술과 과학이 결합된 작업은 기존 예술계에서 낯설게 받아들여지고, 지원받기도 어렵습니다. 예를 들면, 제가 진행한 프로젝트 중 하나는 인공지능을 활용해서 자율적으로 창작하는 시스템을 개발하는 것이었는데, 심사위원들이 '이게 예술인가요, 아니면 기술 개발인가요?'라는 질문을 하더라고요. 하지만 지금의 예술은 기술과 분리해서 생각할 수 없어요. 다원예술이 새로운 기술과 결합해서 변화하고 있다면, 지원 체계도 이를 반영해야 한다고 생각합니다." (MDA013)

"연극계에서는 여전히 다원예술을 정통 연극으로 보지 않아서 지원받기가 어렵습니다. 기존의 연극 심사 기준은 대본 중심으로 이루어지는데, 다원예술은 이런 틀을 따르지 않잖아요. 예를 들어, 제가 진행했던 프로젝트 중 하나는 배우 없이 오디오와 영상만으로 이루어진 극이었어요. 그런데 이걸 연극으로 지원하려고 하니, '배우가 없는데 이게 연극인가요?'라는 질문을 받았어요. 다원예술이 기존 예술의 형식을 깨는 작업이라면, 지원 방식도 변화해야 한다고 생각합니다." (MDA012)

"국내 지원사업이 아직도 특정한 장르적 틀을 갖고 평가를 하기 때문에 다원예술 작품이 평가 기준과 맞지 않을 때가 많습니다. 예를 들면, 제 작업이 사진과 기술을 결합한 것이지만, 지원 사업에서는 '사진'도 아니고 '기술 예술'도 아니라는 이유로 애매한 위치에 놓여 지원받기 어려웠던 적이 많아요. 심사위원들조차도 다원예술을 하나의 장르로 인식하지 못하는 경우가 있어서, '이건 사진도 아니고, 기술 기반 예술도 아닌데 대체 어디에 속하나요?'라는 질문을 받기도 했습니다." (MDA009)

"생태 예술도 다원예술의 일부라고 생각하지만, 지원 사업에서는 이를 명확하게 인식하지 못하는 경우가 많습니다. 예를 들어, 환경 예술 프로젝트를 제안하면 시각 예술인지, 공공 예술인지 애매하게 분류되는 경우가 많아요. 지원 사업의 카테고리가 명확하지 않아서, 환경 예술이 다원예술 안에서도 경계에 놓이는 느낌이에요. 다원예술이 다양한 장르를 아우른다고 하지만, 정작 환경 예술 같은 새로운 형태의 작업은 충분히 지원받지 못하고 있습니다." (MDA010)

"다원예술은 형식이 아니라 과정인데, 심사 기준이 결과물 위주로 맞춰져 있어서 지원을 받기 어려운 경우가 많습니다. 예를 들어, 제가 진행했던 프로젝트 중 하나는 철도 건널목에서 시 낭독을 하면서 기차가 지나가는 순간마다 퍼포먼스를 하는 형식이었어요. 그런데 이런 작업은 전통적인 공연 형식과 다르기 때문에 지원받기가 어려웠습니다. 왜냐하면 기존의 심사 기준에서는 무대, 관객, 공연 시간이 명확해야 하지만, 저희는 그게 정해져 있지 않으니까요. 그래서 다원예술 지원이 보다 열린 형태로 변화할 필요가 있다고 생각합니다." (함성호, MDA011)

"기술을 활용한 예술 프로젝트가 늘어나고 있지만, 지원 체계는 여전히 전통적인 방식에 머물러 있습니다. 예를 들어, 게임 엔진을 활용한 예술 작업을 진행하면, '이건 게임인가요, 예술인가요?'라는 질문을 받아요. 그런데 지금의 다원예술은 특정한 장르에 갇혀 있는 것이 아니라, 다양한 요소를 결합해서 새로운 형태를 만들어가는 과정인데, 공공 지원 체계는 이를 반영하지 못하고 있는 거죠." (MDA014)

"기술을 다룬다고 해도 전시 형태로만 인정받고, 연구 기반의 프로젝트는 지원받기 어렵습니다. 예를 들어, 저희가 진행한 프로젝트 중에는 AI를 활용해서 생태계의 변화를 분석하는 작업이 있었는데, 이런 프로젝트는 연구와 예술의 경계에 있어서 지원받기가 어려웠어요. 단순히 전시를 하는 것이 아니라, 기술적 연구를 포함한 예술 작업도 지원이 필요하다고 생각합니다." (MDA016)

나. 개선 방안 및 공공지원

다원예술을 장르로서 인정하고,
장르의 특성을 반영한 맞춤형 지원체계 마련 필요

1) 장르로서 인정 및 맞춤형 지원사업 마련 필요

(1) 과학, 기술, 게임 분야

■ 기술과 예술이 결합된 연구형 프로젝트도 지원받을 수 있도록 정책 개선 필요

■ 다원예술의 실험적 과정이 존중될 수 있도록 장기적이고, 유연한 지원체계 마련 필요

"기술과 예술이 결합된 연구형 프로젝트도 지원받을 수 있도록 정책이 개선될 필요가 있습니다. 현재의 지원 방식은 대부분 결과물 중심이라서, 연구 과정에서 이루어지는 실험적인 시도들이 제대로 평가받지 못하는 경우가 많아요. 하지만 다원예술은 연구와 실험이 중요한 과정이기 때문에, 이를 반영한 지원 체계가 필요하다고 생각합니다." (MDA016)

"기술 기반의 예술이 단발성 프로젝트가 아니라 연구 중심으로도 지속될 수 있도록 장기적인 지원이 필요합니다. 다원예술은 실험적인 과정이 중요한데, 기존의 지원 사업은 대부분 단기 프로젝트 위주로 구성되어 있어서, 연구 개발이 필요한 프로젝트는 지원받기가 어려워요. 예술과 기술이 융합된 작업이 앞으로 더 많아질 텐데, 이를 지속적으로 연구하고 발전시킬 수 있는 환경이 마련되었으면 합니다." (MDA013)

"기술 기반의 다원예술 프로젝트가 지원을 받을 수 있도록 정책이 보다 유연해질 필요가 있습니다. 지금까지는 공연, 시각예술, 미디어아트 등으로 구분된 지원 방식이 많았지만, 사실 요즘의 다원예술은 이런 경계를 넘나드는 경우가 많아요. 그래서 기술을 활용한 다원예술을 위한 별도의 지원 체계가 필요하다고 생각합니다." (MDA014)

(2) 사회적 담론/이슈

■ 사회적 이슈를 다룬 다원예술도 지원사업에서 배제되지 않도록 개방적인 지원정책 마련 필요

■ 환경 문제를 다루는 예술이 구조적으로 지원받을 수 있도록 장르로서 인정 및 맞춤형 지원 정책 마련 필요

"사회적 이슈를 다룬다고 해서 예술 지원에서 배제되지 않도록 명확한 정책이 필요합니다. 예술은 사회를 반영하고, 사회적 문제를 탐구하는 역할을 해야 하는데, 특정한 주제를 다룬다는 이유로 지원이 어려운 것은 문제가 있다고 생각해요. 다원예술이 사회적 역할을 할 수 있도록 더 개방적인 지원 체계가 마련되었으면 합니다." (MDA015)

"환경 문제를 다룬 작품도 충분히 다원예술의 중요한 축을 이루고 있기 때문에 이에 대한 명확한 기준이 필요합니다. 환경 예술을 지원할 때 단순히 친환경적인 재료를 사용하는 것이 아니라, 환경 문제를 다룰 수 있는 구조적인 접근이 필요해요. 그래서 저는 공공 지원이 생태 예술을 하나의 장르로 정립하고, 이에 맞는 지원 방안을 마련해야 한다고 생각합니다." (MDA010)

2) 과정, 협업을 반영하는 지원체계 마련 필요

■ 다원예술은 과정까지 평가할 수 있는 새로운 기준 마련이 필요함

- 연구, 실험의 과정 반영 필요
- 협업도 중요한 요소이므로 협업의 개념도 반영 필요

"공학 기반의 다원예술이 기존의 전통적인 예술 장르와는 다른 방식으로 진행되므로, 이를 고려한 새로운 심사 기준이 필요합니다. 예를 들어, 제가 AI를 활용한 작품을 만들었다고 하면, 단순히 '디지털 아트'로 분류될 것이 아니라, 그 과정에서의 연구와 실험적인 요소들도 함께 평가받아야 해요. 하지만 현재의 지원 시스템에서는 이런 실험적인 과정은 중요하게 다루어지지 않아요. 그래서 저는 공공 지원이 단순히 완성된 결과물이 아니라, 실험 과정도 중요한 평가 요소로 삼아야 한다고 생각합니다." (MDA009)

"다원예술은 장르보다 사람이 중요한 예술입니다. 수학자, 과학자와 협업하는 프로젝트도 더 많이 지원해야 합니다. 제가 최근에 진행한 프로젝트에서는 수학자와 협력해서 숫자로 이루어진 시를 무대에서 구현하는 작업을 했어요. 그런데 이런 프로젝트를 지원받으려고 하면, 이게 연극인지, 퍼포먼스인지 애매하다는 이유로 거절되는 경우가 많아요. 다원예술의 핵심이 협업이라면, 지원도 협업의 개념을 반영해야 한다고 생각합니다." (MDA011)

3) 지역 예술 생태계를 고려한 장기적·지속적 지원체계 마련 필요

■ 지역 기반 예술 활동은 단기 성과보다 커뮤니티와의 장기적 관계 형성이 핵심이므로, 일회성 지원이 아닌 지속 가능한 구조적 지원이 필요함

"제주는 아무래도 지역성이 강해서 생태나 환경문제와 맞닿는 경우가 많아요. 그래서 관객도, 함께하는 사람들도 훨씬 가까운 관계로 엮여 있죠. 그 안에서 예술이 어떤 치유나 전환을 만들 수 있을지를 계속 고민하고 있어요."
(MDA010)

"지역에서 창작을 계속하려면 단발적인 지원보다는 장기적이고 지속 가능한 지원 체계가 필요해요. 그리고 주민들과 만들어가는 과정 자체가 가치 있는 예술로 인정받을 수 있도록 제도도 바뀌면 좋겠습니다."
(MDA012)

[그룹 2-1] 창작 : 공연중심

1. [그룹 2-1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 2-1] 창작 : 공연중심 그룹에 대해 총 4개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 1차 그룹(연구협의체 3인, 참석자 2인), 2차 그룹(연구협의체 4인, 참석자 3인),
3차 그룹(연구협의체 4인, 참석자 2인), 4차 그룹(연구협의체 3인, 참석자 1인)의 구성임

[표 2-6] 그룹 구성 - [그룹 2-1] 창작 : 공연중심

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 2-1] ('24.10.28, 14:00~16:00, 예술가의집 세미나3실)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=2)	작가	MDA017	남	40대	25년
		연출가	MDA018	남	40대	15년
[그룹 2-1] ('24.11.14, 16:00~18:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=4)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-C			
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	교수	MDA019	남	40대	24년
		작가	MDA020	여	40대	13년
		안무가	MDA021	여	50대	28년
[그룹 2-1] ('24.12.13, 13:00~15:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=4)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-D			
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=2)	작가	MDA022	남	30대	4년
		작가	MDA023	남	30대	4년
[그룹 2-1] ('24.11.25, 10:30~12:30, 예술가의집 영상회의실)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=1)	연출가	MDA024	여	40대	14년

2. 주요 논의 사항

■ 창작 과정
- 주요 작품 및 창작 과정
- 창작 방식(협업, 장르 융합, 기술적 접근, 관객 참여 등) 및 창작 방식이 작품에 미치는 영향

■ 관객과의 상호작용
- 작품, 관객 간 상호작용 방식
- 관객 참여 장려하기 위해 활용하는 기법, 전략
- 새로운 관객층 발굴 및 개발

■ 다원예술적 특성 및 창작 지속성
- 다원예술 정의 및 작품이 지닌 다원예술적 특성
- 창작 지속을 위해 중요한 요소
- 지속 가능한 창작 활동을 위해 필요한 지원, 협력 방안

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

다원예술은 기존 장르의 경계를 허물며,
기술·공간과 융합해 새로운 창작 방식으로 확장됨

1) 다원예술 정의 및 개념

■ 다원예술은 특정한 장르가 아니라 다양한 방식으로 창작되면서, 점점 그 경계가 확장되고 있음

- 특정 틀에 갇히지 않는, 틀을 깨는 유동적이고, 새로운 개념으로 자리잡고 있음

"다원예술이 아닌 것들이 사실 별로 없다 보니까 이제는 거의 이것들이 기본적인 작업 방식이 된 것 같아요. 오히려 장르가 공고하다는 것이 더 특이한 작업이 되어버린 느낌이에요. 다원예술이라는 게 처음 나왔을 때는 뭔가 특정한 형식이 있다고 생각했는데, 이제는 그냥 창작의 기본 방식이 된 것 같습니다." (MDA017)
"저는 기본적으로 OOO 스튜디오라는 이름으로 활동하고 있고, [...] 특정한 장르로 규정되기보다는, 다양한 실험과 접근 방식을 가져가고 있습니다. 다원예술이라는 게 장르가 아니라 일종의 태도에 가까운 것 같아요. 저희 작업도 연극일 때도 있고, 설치미술 같을 때도 있고, 미디어아트처럼 보일 때도 있어요. 중요한 건 형식이 아니라 창작 과정에서의 실험성이라고 생각합니다." (MDA018)
"다원예술이라는 게 고정된 장르가 아니라, 창작자마다 다르게 접근할 수 있는 개념이라고 생각해요. 무용도 다원예술의 한 형태로 볼 수 있고, 기술을 활용하는 작업도 다원예술로 포함될 수 있죠. 결국, 다원예술이라는 건 경계를 넓히는 것에 대한 이야기인 것 같아요." (MDA019)
"제가 하는 작업이 음악이라고 해야 할지, 공연이라고 해야 할지 애매할 때가 많아요. 다원예술이 그런 경계를 허물 수 있는 개념이긴 하지만, 발표할 때는 여전히 기존의 시스템 안에서 진행해야 하다 보니까 기존 예술 장르의 틀을 완전히 벗어나긴 어렵더라고요." (MDA020)

2) 창작 방식 현황

(1) 과학기술 융합

■ 무용과 기술이 융합된 퍼포먼스가 증가하고 있으며, VR을 활용한 새로운 시도가 이뤄지고 있음

■ 연극과 VR 기술이 융합하며, 관객 참여 및 소통도 중요한 부분으로 자리잡고 있음

"요즘에는 무용이 단순한 신체 움직임을 넘어서 영상이나 VR 기술과 결합하는 방식이 많아지고 있어요. 저도 댄스필름 작업을 하면서 무용이 단순히 무대 위에서 끝나는 것이 아니라 다양한 매체를 통해 확장될 수 있다는 걸 실감하고 있어요. 예를 들면, VR 환경에서 무용을 하면 무대에서 경험하는 것과는 전혀 다른 형태의 움직임과 공간감이 만들어지거든요." (MDA021)

"저는 과학기술과 연극을 결합한 작업을 하고 있어요. 예전에는 연극이 단순히 극적인 서사를 중심으로 진행됐다면, 요즘은 과학적 개념을 무대에서 어떻게 표현할 것인가에 대한 실험을 많이 하게 되더라고요. 양자역학, 데이터 시각화, 치매 돌봄 로봇 같은 주제를 연극적으로 풀어내면서 관객과 소통하는 방식이 점점 더 중요해지고 있습니다." (MDA022)
"저는 기본적으로 연극을 베이스로 하는데, VR이나 XR 기술을 활용하면서 가상과 현실을 넘나드는 방식의 작업을 시도하고 있어요. 기존의 연극은 관객이 무대를 바라보는 형식이었다면, 이제는 관객이 VR 기기를 착용하고 직접 가상의 공간에 들어가서 공연을 체험하는 형태로 발전할 수도 있죠. [...] 다원예술이 기존의 공연 방식과 다른 점은 단순히 감상하는 것이 아니라, 관객이 적극적으로 참여하고 경험하는 방식이 더 중요해졌다는 거죠" (MDA023)

(2) 특정 공간과의 융합

■ 다원예술이 특정 공간과 융합한 방식으로 확장되고 있음

"요즘 현대무용 작업을 보면, 단순한 신체 움직임을 넘어서 공간과 미디어를 적극적으로 활용하는 경우가 많아요. 저도 최근에 공연에서 영상을 적극적으로 활용하면서, 무대 위에서 신체와 영상이 어떤 관계를 맺을 수 있을지 실험하고 있습니다. 예전에는 무용과 미디어를 결합하는 게 낯설었지만, 지금은 오히려 이런 방식이 자연스러워졌어요." (신창호 MDA019)
"저는 사운드 기반의 작업을 주로 하고 있는데, 단순히 음악을 만드는 게 아니라, 공간에서 소리가 어떻게 울리고, 사람들과 어떻게 상호작용하는지에 대한 연구를 하고 있어요. 예를 들면, 공연장에서 나는 소리와 같은 장소에서 나는 소리는 다르게 들리잖아요. 그 차이를 이용해서 공간과 소리를 연결하는 방식으로 작업을 진행하고 있습니다." (김지연 MDA020)
"저는 재개발 지역이나 특정 공간을 활용한 퍼포먼스를 많이 해왔어요. 장소 자체가 공연의 중요한 요소가 되는 거죠. 예를 들면, 3D 스캔을 통해 사라져가는 공간을 기록하고, 그 공간을 기반으로 퍼포먼스를 진행하는 방식인데, 이런 작업들이 다원예술의 중요한 흐름이 되고 있다고 생각합니다." (송주원 MDA021)

나. 생태계 이슈

**장르의 확장으로 협업 및 지속 가능한 지원이 필수적이나,
제도적 한계와 공간 부족 등으로 창작 환경이 제한됨**

1) 장르로서의 인식 부족

■ 기존 예술 장르에 대한 인식으로 인해 다원예술은 여전히 장르로서 자리잡기 어렵다는 의견이 제시됨

"연극계 안에서는 여전히 다원예술 작업을 좀 이질적으로 보는 시선이 있어요. 연극이라면 기본적으로 대본과 배우의 연기가 중심이어야 한다는 전통적인 인식이 있어서, 사운드 중심으로 가거나 퍼포먼스 요소가 많아지면 '이건 연극이 아니다'라는 말을 듣기도 해요. 하지만 저는 연극의 확장이라고 생각하는데, 이런 부분에서 아직도 다원예술 작업이 자리 잡기가 쉽지는 않은 것 같아요." (MDA024)

2) 지원사업을 위한 창작으로의 변질

■ 다원예술이 제도적으로 정의되면서, 창작 과정에서 오히려 제약을 받는 경우가 발생함

"우리가 어떤 작업을 할 때 항상 질문을 받는 게 '이게 다원예술인가?'예요. 사실 다원예술이라는 게 특정한 방식이 아니라 다양한 시도를 의미하는 건데, 지원사업을 신청할 때마다 특정한 형식으로 설명해야 하는 게 부담스럽기도 합니다. 창작이 자유로워야 하는데, 제도 안에서 스스로를 특정한 틀에 맞춰야 하는 순간이 오면 좀 답답한 느낌이 들어요." (MDA017)

3) 장르 특성을 반영하지 못하는 지원사업 관련

■ 다원예술이 기술과 융합하며 발전했으나, 지원사업은 기존 장르 중심에 머물러 변화가 더딘 상황이라는 의견이 제시됨

■ 다원예술과 기존 장르의 경계가 모호해지며, 창작자들은 지원 기준의 혼란을 겪고 있음

"요즘 AI나 로봇을 활용한 예술 작업도 많고, 새로운 기술이 계속 나오고 있잖아요. 그런데 지원사업이나 정책은 여전히 기존의 예술 장르 중심으로 되어 있어서, 이런 변화를 반영하기가 어려운 경우가 많아요. 결국, 창작자들이 먼저 변하고 있는데, 제도가 따라오는 속도가 느린 거죠." (MDA017)
"무용을 기반으로 한 작업인데, 다원예술로 분류될 때도 있고 아닐 때도 있어요. 심사 기준이 일관되지 않아서 어떤 경우에는 무용으로, 어떤 경우에는 다원예술로 지원을 해야 할지 헷갈릴 때가 많아요. 창작자 입장에서 보면 이런 기준이 명확하지 않으면 지원을 받기가 어렵고, 방향 설정에도 혼란이 생깁니다." (MDA019)
"VR이나 AR 같은 기술을 활용한 작업을 하고 싶어도 장비나 기술적인 부분에서 지원이 부족한 경우가 많아요. 결국, 개인이 알아서 해결해야 하는데, 이런 부분까지 고려한 지원이 있으면 더 좋은 작업이 나올 수 있을 것 같아요." (MDA021)

4) 협업 지원 부족

■ 다원예술 작업은 협업이 기반인 장르이지만, 지속적인 협업 위한 지원사업이 부족한 상황

■ 협업자의 기여도를 평가할 수 있는 평가 시스템도 부족

"저희 작업은 기본적으로 협업이 필수예요. 그런데 현재의 지원사업들은 대부분 프로젝트 단위로 진행되다 보니 장기적인 협업을 유지하는 게 어려워요. 협업자들끼리 안정적으로 지속적인 창작을 할 수 있는 구조가 필요합니다." (MDA018)

"무용과 기술을 접목하는 작업에서는 협업이 필수인데, 지원사업에서는 주로 안무가나 무용수 중심으로 평가되는 경우가 많아요. 사운드, 영상, 기술을 협업하는 분들의 기여도가 동등하게 인정받을 수 있는 평가 시스템이 필요합니다." (MDA019)

"과학기술을 활용한 예술 작업을 하려면 다양한 전문가와 협업이 필수인데, 이걸 지원해주는 시스템이 아직 부족한 것 같아요. 프로젝트마다 새로운 협업자를 찾아야 하고, 기술적인 부분을 해결하는 과정에서 시간과 비용이 많이 들어가는데 이에 대한 지원이 체계적으로 이루어지지 않는 게 문제입니다." (MDA022)

5) 후속 지원의 부족

■ 다원예술 지원이 단발성에 그쳐 후속 프로젝트로 이어가기 어려움

- 지속성이 부족한 상황

"다원예술을 지원받아서 작업을 한 적이 있었는데, 그 작업이 끝나면 후속 지원이 없어서 후속 프로젝트를 이어가기가 어려웠어요. 예술작업은 한 번으로 끝나는 게 아니라, 지속적으로 발전하면서 만들어지는 건데, 지금의 지원 체계는 단발성 프로젝트 중심이라서 연속성을 유지하기가 힘든 것 같아요." (MDA020)

6) 사회적 담론/이슈 융합 프로젝트의 지원 배제

■ 사회적 메시지를 담은 다원예술 작업이 공공 지원을 받기 어렵다는 의견이 제시됨

"사회적인 이슈를 다룬다고 하면 공공 지원에서 민감하게 반응하는 경우가 많아요. 퀴어 서사를 다루거나, 노동 문제, 젠더 이슈 같은 것을 작품에 넣으면 지원 심사에서 불이익을 받는 느낌이 들 때도 있어요. 예술이 사회적 발언을 할 수 있어야 하는데, 이런 부분에서 제도적으로 한계를 느끼는 경우가 많아요." (MDA024)

7) 장르 특성을 반영한 공연/창작 환경 부족

■ 창작자들이 실험적인 공연을 시도하려 해도, 공간 부족과 행정적 제약으로 인해 어려움이 있음

■ 관객 참여형 연극이 증가하고 있으나, 기존 극장 구조로는 한계가 있어 새로운 실험 공간 필요

■ 전통적인 공연장이 아닌 다양한 공간에서 작업을 시도하고 싶으나, 행정, 안전 등의 문제로 인해 어려움이 있음

"저희가 다양한 공간에서 공연을 해보려고 해도 행정적 문제나 안전 문제 때문에 어려운 경우가 많아요. 다원예술을 위한 공간이 따로 마련되면 창작자들이 더 자유롭게 작업할 수 있을 것 같아요." (MDA021)
"저희는 관객이 직접 참여하는 실험적인 연극을 시도하고 있어요. 예를 들면, 관객이 직접 무대에 올라가 특정한 선택을 하면, 그 선택이 극의 진행에 영향을 미치는 방식이죠. 그런데 이렇게 인터랙티브한 형식의 연극을 하려면 기존의 극장 구조로는 한계가 있어요. 새로운 형태의 다원예술 작업을 실험할 수 있는 공간이 더 필요하다고 생각합니다." (MDA022)
"우리는 전통적인 극장에서 공연하는 게 아니라, 건물 옥상이나 공터 같은 공간을 활용하는 경우가 많아요. 하지만 이런 장소를 활용하려면 행정적인 문제나 안전 문제로 어려움이 많습니다. 실험적인 다원예술 작업을 위한 별도의 공간 지원이 절실한 상황이에요." (MDA018)

다. 개선 방안 및 공공지원

지속 가능한 생태계 구축을 위해 장르 개별 평가 기준 마련, 협업, 기술, 공간 등의 지원 확대 필요

1) 장르 평가 방식 개선 관련

■ 다원예술의 경계가 모호하기 때문에, 장르별 특성을 반영한 명확한 기준과 평가 방식 필요

■ 다원예술이 지속적으로 변화하고 있기에 유연한 지원과 다양한 접근 방식을 인정하는 체계가 요구됨

"어떤 작업이 다원예술로 인정받을 수 있는지에 대한 명확한 기준과 가이드라인이 있으면 좋겠어요. 무용과 다원예술의 경계가 모호한 경우도 많고, 다원예술 내에서도 장르별 특성이 다르다 보니 이를 반영한 평가 방식이 필요하다고 생각합니다." (MDA019)

"지금 지원사업들이 다원예술을 특정한 방식으로 규정하고 있는데, 사실 다원예술은 계속 변하는 개념이잖아요. 그러니까 지원도 조금 더 유연하게 운영될 필요가 있어요. 창작자가 실험적인 시도를 해볼 수 있도록 다양한 접근 방식을 인정해 주는 게 중요하다고 생각해요." (MDA017)

2) 대중화를 위한 홍보 전략 마련 필요

■ 다원예술의 대중화를 위해 홍보전략 및 교육 프로그램 마련하여 접근성을 높일 필요가 있음

"지금도 여러 페스티벌이나 전시가 있지만, 일반 관객들이 다원예술을 접할 수 있는 기회는 많지 않은 것 같아요. 홍보나 교육 프로그램을 통해서 관객들이 다원예술을 좀 더 친숙하게 받아들일 수 있도록 접근 방식을 고민해볼 필요가 있다고 생각해요." (MDA020)

3) 장비, 연구, 교육 등 다양한 지원 필요

■ 기술 융합이 확대되고 있는 만큼 기술을 효과적으로 활용할 수 있도록 전문 교육, 연구, 장비 등에 대한 지원 확대 필요

"지금은 VR이나 AI 같은 기술을 활용한 다원예술 작업이 많아지고 있는데, 이를 위한 장비 지원이나 기술 연구 지원이 부족해요. 다원예술이 기술과 결합할 수 있는 환경을 조성하는 게 중요하다고 생각해요." (MDA021)

"VR 콘텐츠를 만들려면 기본적으로 높은 기술력이 필요하고, 하드웨어와 소프트웨어를 다룰 수 있는 역량이 있어야 하는데, 예술가들이 이런 기술을 다 배우고 적용하기는 현실적으로 어려워요. 이런 부분에서 지원이 더 확대되었으면 좋겠습니다." (MDA023)

4) 협업 지원 확대 필요

■ 다원예술은 협업이 필수적이나, 개인 중심의 지원체계로 인해 지속적인 운영이 어려운 상황
- 단발성 지원이 아닌 장기적 협업을 위한 팀 단위 지원 필요

■ 과학기술과 예술의 융합이 증가하는 추세이므로 과학 - 예술 간 장기 협업을 위한 연구 프로그램 마련 필요

"다원예술은 혼자 할 수 있는 게 아니라 협업을 기본으로 하는 작업이 많잖아요. 그런데 현재 지원체계에서는 이런 협업을 지속하기가 쉽지 않아요. 예를 들어, 장기적으로 함께 작업할 수 있도록 팀 단위로 지원을 받을 수 있는 시스템이 있으면 좋겠어요." (MDA017)
"한 번의 프로젝트 지원이 아니라, 장기적인 협업을 유지할 수 있는 구조가 필요해요. 예를 들어, 팀 단위로 운영할 수 있도록 지원 프로그램이 개선되면 좋겠습니다." (MDA018)
"다원예술 작업은 기본적으로 협업을 전제로 하는 경우가 많아요. 그런데 현재 지원 방식은 개인 창작자 중심이라서, 팀 단위로 운영할 수 있는 프로그램이 더 필요해요. 협업이 중요한 만큼, 지원도 협업 구조에 맞춰 설계될 필요가 있습니다." (MDA019)
"과학기술과 예술이 만나면서 새로운 형식이 많이 나오고 있는데, 이를 뒷받침할 수 있는 연구 지원이 부족해요. 예를 들어, 예술가들이 과학 연구자들과 장기적으로 협업할 수 있도록 연구 프로그램을 운영하면 더 좋은 작업이 나올 수 있을 것 같아요." (MDA022)

5) 공간 지원 확대 필요

■ 창작자들이 자유롭게 실험할 수 있도록 전용 창작 공간 마련 필요

■ 전통적인 공연장 외에도 실험적 작업이 가능한 공간 지원 확대 필요

"다원예술은 기본적으로 기존의 공연장 시스템과는 다른 공간을 필요로 해요. 창작자들이 자유롭게 실험할 수 있는 공간이 제공된다면 훨씬 다양한 시도를 할 수 있을 거라고 생각해요." (MDA018)
"전통적인 공연장뿐만 아니라, 실험적인 다원예술 작업을 할 수 있는 공간이 있었으면 좋겠어요. 지금은 특정한 공연장이나 갤러리에서만 작업을 해야 하니까 자유롭게 실험할 수 있는 공간이 많이 부족한 것 같아요." (MDA021)
"현재 다원예술 작업을 할 수 있는 전용 공간이 거의 없어요. 공연장도 기존의 무대 형식에 맞춰져 있어서실험적인 형식의 공연을 하기가 어렵죠. 좀 더 자유롭게 창작할 수 있는 공간이 생긴다면 다원예술이 더 발전할 수 있을 것 같아요." (MDA022)
"VR/XR 공연을 위한 플랫폼이 별도로 마련되고, 이를 실험할 수 있는 공간이 제공되었으면 합니다. 기술을 활용한 예술 작업은 계속 발전하고 있는데, 이를 뒷받침할 수 있는 환경이 아직 부족한 것 같아요." (MDA023)

[그룹 2-1] 창작 : 전시중심

1. [그룹 2-1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 2-1] 창작 : 전시중심 그룹에 대해 총 3개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 1차 그룹(연구협의체 2인, 참석자 2인), 2차 그룹(연구협의체 2인, 참석자 1인),
3차 그룹(연구협의체 2인, 참석자 1인)의 구성임

[표 2-7] 그룹 구성 - [그룹 2-1] 창작 : 전시중심

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 2-1] ('24.11.12, 17:00~19:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=2)	공공	MDA-A	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=2)	작가	MDA025	여	20대	1~4년
		작가	MDA026	여	30대	2년
[그룹 2-1] ('24.11.19, 15:30~17:30, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=2)	공공	MDA-A	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=1)	작가	MDA027	남	30대	7년
[그룹 2-1] ('24.11.28, 13:00~15:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=2)	공공	MDA-A	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=1)	작가	MDA028	여	40대	21년

2. 주요 논의 사항

■ 창작 과정

- 주요 작품 및 창작 과정
- 창작 방식(협업, 장르 융합, 기술적 접근, 관객 참여 등) 및 창작 방식이 작품에 미치는 영향

■ 관객과의 상호작용

- 작품, 관객 간 상호작용 방식
- 관객 참여 장려하기 위해 활용하는 기법, 전략
- 새로운 관객층 발굴 및 개발

■ 다원예술적 특성 및 창작 지속성

- 다원예술 정의 및 작품이 지닌 다원예술적 특성
- 창작 지속을 위해 중요한 요소
- 지속 가능한 창작 활동을 위해 필요한 지원, 협력 방안

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황 및 생태계 이슈

협업 과정에서 역할 분배 및 관점의 차이로 어려움이 존재하며,
단기 프로젝트 위주의 지원으로 창작을 지속하기 어려움

1) 다원예술 진입

■ 1개의 장르만으로는 작가의 메시지를 전달하기 어려워, 모든 내용을 포괄할 수 있는 다원예술 장르에 진입하게 되었다는 의견이 제시됨

"저는 시각 예술 배경의 작가인데 이제 그 매체로는 이 내용이 설명이 잘 안 되는 거예요. 관객한테 이걸 보여주더라도 이해가 될 것 같지 않고. 그래서 극 형식으로 무대를 옮겨왔어요. 이번에 처음으로 그런 과정을 거쳤는데, 포괄될 수 있는 장르가 적절한 게 없다고 생각해서 다원예술 지원을 하게 됐고, 이번에 그게 어떻게 이해가 돼서 선정이 되었습니다." (MDA026)

2) 창작 방식 현황

■ 다원예술에서 미디어 작업은 점점 더 필수적인 요소가 되고 있으며, 다양한 매체를 자연스럽게 융합하는 추세임

■ 협업이 중요한 요소로 자리 잡고 있으며, 기술 및 웹을 활용한 창작 방식이 중요한 형태로 발전하고 있음

■ 문학과 다른 예술 장르의 융합이 활발하게 이루어지고 있으나, 문학의 경우 다른 장르와 융합하면 문학적인 방식보다는 타 장르에 부가적인 요소인 느낌이 강함

"미디어 작업이 가지는 블랙박스와 알루미늄으로 제작된 그 미감을 벗어나고 싶었어요. 그래서 원래 제 조각적 배경이 있는 조각을 전공을 했는데, 조각적 배경을 이용하여 어느 정도 다 모든 거를 수제작을 해서, 조금씩 미세하게 다 다른 촛불이라고 제가 부르는데, 촛불들이 나오게 됐어요. 그리고 이제 퍼포머분들이랑도 협업을 할 수밖에 없었어요. 이제 아무래도 제가 다 북치고 장구치고 할 수는 없는 상황이니까. 그래서 이렇게 총 세 분의 퍼포머들과 같이 소리를 내는 [...] 근데 이 소리가 어떻게 보면은 곡을 하는, 어떤 애도를 표하는 그런 작업이었고요." (MDA025)

"OOO 공원이라는 실제 공간을 디지털 아카이브화하고, 그 가상공간을 활용한 프로젝트를 진행했습니다. 이게 단순히 웹 기반 작업이 아니라, 가상과 현실이 교차하는 지점을 만들어서 사람들이 직접 체험할 수 있도록 한 거예요. 그래서 사람들이 웹 안에서 OOO를 탐색하고, 디스코드 채널을 통해 이야기를 나누고, 마지막에는 실제 오프라인 공간에서 축제 형식으로 모이도록 했어요. 이런 방식이 앞으로 다원예술에서 중요한 형태가 될 것 같다고 생각합니다." (MDA027)

"소설과 미디어아트, 건축과의 협업을 진행했는데, 결국 결과물이 미술관으로 귀결되는 현상이 흥미로웠어요. 그러니까, 문학과 어떤 다른 장르가 만나면 문학적인 방식으로 확장되기보다는, 그 결과물이 미술관에서 전시되는 형태가 되는 거예요. 처음에는 단순한 협업이라고 생각했지만, 결국엔 미술이 중심이 되고 문학은 거기에 부가적인 요소로 들어가는 느낌이 강하더라고요." (MDA028)

3) 협업 과정에서의 이슈

(1) 창작자 간 관점 차이 조율의 어려움

■ 다원예술의 경우 협업이 매우 중요한 장르인 만큼, 협업이 증가하고 있지만 협업자 간의 관점 차이로 갈등이 발생하는 경우가 많다는 의견이 제시됨

> "프로그래머와 아트 디렉터 사이에서 웹디자인과 UI/UX 부분에서 의견 충돌이 많았습니다. 프로그래머 입장에서는 최대한 최적화된 방식으로 구현하고 싶어 하지만, 아트 디렉터나 기획 측에서는 시각적으로 더 효과적인 방식을 원하니까 그 간극을 조율하는 게 어려웠어요. 결국 중간에서 웹디자이너가 역할을 하긴 했지만, 다원예술이 협업을 필수적으로 요구하는 만큼, 이런 문제는 계속 발생할 수밖에 없는 것 같아요." (MDA027)

(2) 역할 분배의 어려움

■ 장르 특성상 협업이 필수적이나 협업 과정에서 역할의 경계가 불분명한 경우가 많다는 의견이 제시됨

■ 일부 장르의 경우, 협업 과정에서 업무 배분이 평등하지 않고, 창작 개입이 제한된다는 의견이 제시됨

> "협업을 하면서도 어떤 부분에서 도움을 받아야 하는지 명확하지 않을 때가 많아요. 기존 예술 장르의 틀 안에서 다루기가 어렵고, 또 어디까지가 내 역할인지가 애매해지는 경우가 많아서, 프로젝트를 진행하면서도 그런 고민이 계속 됐어요." (MDA026)
>
> "문학이 협업에서 외주화되는 느낌이 강했고, 서사 창작자가 단순한 소재 제공자로 역할이 한정되는 경우가 많았습니다. 예를 들어, 미디어아트 프로젝트에서 저는 스토리를 제공하는 역할이었는데, 실제로 이 이야기가 어떻게 시각적으로 표현될지에 대한 개입이 거의 없었어요. 그러다 보니까 제가 만든 이야기가 그냥 하나의 자료처럼 활용되는 느낌이었죠. 이런 점에서 문학과 다른 예술 장르 간의 협업이 좀 더 평등한 관계가 되어야 한다고 생각해요." (MDA028)

4) 단기 프로젝트 위주의 지원사업

■ 공공 지원사업이 단기 프로젝트 위주로 진행되어 장기적인 예술 생태계를 구축하기 어렵다는 의견이 제시됨

> "지원사업이 프로젝트성으로 끝나고 소모되는 것은 너무 아쉬운 부분입니다. 저는 개인적으로 장기적인 지원이 가능해야 한다고 생각해요. 이번 도깨비 프로젝트도 사실상 한 번의 축제로 끝날 게 아니라, 계속 유지될 수 있도록 하고 싶은데, 그런 지원 구조가 없는 게 현실이에요." (이해강, MDA027)

나. 개선 방안 및 공공지원

지속 가능한 생태계 구축을 위해
장기 지원, 해외 진출 지원, 협업 구조 개선 등 필요

1) 장기적인 지원 체계 구축 필요

■ 창작을 지속할 수 있도록 1회성 지원으로 끝나는 것이 아닌 장기 지원체계 마련 필요

- 프로젝트성 지원만으로는 창작의 연속성을 유지하기 어려움

"웹 기반 프로젝트를 지속하려면 더 많은 사람들이 참여하고 유지할 수 있는 지원 체계가 필요합니다. 지금은 1회성 지원으로 끝나는 경우가 많고, 그 이후에 유지할 수 있는 구조가 부족해요. 예를 들어, 디지털 아카이브를 계속 운영하려면 기술적인 유지 보수가 필요한데, 지원이 끝나면 더 이상 업데이트를 할 수 없어요. 장기적인 관점에서 예술과 기술이 결합된 프로젝트를 지원하는 방식이 필요하다고 생각합니다." (MDA027)
"저는 프로젝트가 일회성으로 만들어지고 소모되는 것이 상당히 소모적이라고 생각해요. 저는 프로젝트를 그런 식으로 만들고 싶은 생각이 애초에 없었고, 또 아까 말씀드린 것처럼 이 프로젝트가 조금 장기적으로 준비한 거고, 여러 사람들이 의미 있게 웹을 드나들었으면 좋겠다는 생각이 들어서, 그 사용성을 조금 더 늘리는 작업을 더 진행해서 조금 더 유의미한 형태로 발전시킬 생각입니다." (MDA025)

2) 해외 진출 지원 필요

■ 더 많은 기회에 접근할 수 있도록 해외 진출 지원사업 마련 필요

"OOO(해외)에서 전통 인형극을 연구하고 활용할 기회가 있어서 도움이 됐어요. 이런 해외 연계 지원이 필요합니다. 특히 다원예술 분야에서는 단순히 국내에서의 협업이 아니라, 더 넓은 시야에서 접근할 수 있도록 지원이 있었으면 좋겠습니다." (MDA026)

3) 장르 간 협업 구조 개선

■ 장르 간 협업 시 평등한 구조로 진행될 수 있도록 협업 방식에 대한 제도 및 연구 필요

"서사 창작자가 단순히 배경이나 아이디어 제공자로만 남지 않도록, 협업 과정에서 역할을 조정하는 연구가 필요합니다. 특히 문학은 모든 예술의 근간이 되는 요소가 많잖아요. 그런데 협업에서는 문학이 단순한 보조적인 역할로 활용되는 경우가 많아요. 이런 부분을 개선하려면, 협업의 구조 자체를 연구하고, 서사 창작자도 적극적으로 참여할 수 있도록 하는 제도가 필요하다고 생각해요." (MDA028)

[그룹 2-2] 창작/기획

1. 구성

■ G1 기획평론, G2 기획정책 2개의 소그룹으로 진행함

[표 2-8] 소그룹 구성 : [그룹 2-2] 창작/기획

구분	일시	장소	참석 인원
G1. 기획평론	2024년 11월 11일(월), 10:00 ~ 12:00	예술가의집 영상회의실	분야 전문가 4인
G2. 기획정책	2024년 10월 14일(월), 14:00 ~ 16:00	예술가의집 영상회의실	분야 전문가 2인
	2024년 10월 18일(금), 10:00 ~ 12:00	예술가의집 영상회의실	분야 전문가 3인

2. 소그룹별 논의 사항

가. 분야 현황

■ G1. 기획평론 : 다원예술은 기존 장르의 경계를 넘어선 장르로 장르에 대한 명확한 정의가 필요한 상황

■ G2. 기획정책 : 현재 다원예술 생태계는 정책적 틀과 기존 장르의 경계에 갇혀 창작의 자율성, 실험성 및 독창성이 약해진 상황

나. 생태계 이슈

■ G1. 기획평론 : 심사기준, 공간 및 후속지원, 비평연구 부족 등이 다원예술 생태계 이슈로 제시됨

■ G2. 기획정책 : 기존 평가 체계와 지원체계를 개선하고, 작품 메시지 내에 사회적 담론, 지역성 등 반영 필요

다. 개선 방안 및 공공지원

■ G1. 기획평론 : 다원예술의 지속 가능성을 확보하기 위해 전용 논의기구, 아카이브, 공간 등 마련 필요

■ G2. 기획정책 : 창작자의 개별성 및 자율성을 존중하고, 지역과 협업 환경을 조성할 필요가 있음

[그룹 2-2] 창작/기획 : 기획평론

1. [그룹 2-2] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 2-2] 창작/기획 : 기획평론 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 연구협의체 3인, 참석자 4인의 구성임

[표 2-9] 그룹 구성 - [그룹 2-2] 창작/기획 : 기획평론

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 2-2] ('24.11.11, 10:00~12:00, 예술가의집 영상회의실)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=4)	작가	MDA029	남	40대	8년
		큐레이터	MDA030	여	30대	11년
		디렉터	MDA031	여	40대	25년
		작가	MDA032	여	40대	10년

2. 주요 논의 사항

■ 다원예술의 의미와 지속가능성

- 주요 활동 및 프로젝트
- 프로젝트 과정에서의 주요 단계 및 접근 방식

■ 다원예술의 의미와 차별성

- 현 시점에서의 다원예술의 의미
- 기존 장르와의 차별성 및 차별성을 강조하기 위한 중요 요소

■ 다원예술의 활성화를 위한 개선 및 강화 방안

- 장르 활성화를 위한 개선 및 강화 방안
- 장르 활성화를 위한 지원 및 협력 방안

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

다원예술은 기존 장르의 경계를 넘어선 장르로
장르에 대한 명확한 정의가 필요한 상황

1) 장르에 대한 재정의

■ 다원예술은 기존 장르의 경계를 초월한 실험적 예술이며, 1) 한국 사회의 정치적 다양성을 다루는 예술, 2) 동시대 미학적·기술적 실험을 수행하는 예술로 정의할 수 있음

"이게 어쨌든 정의를 내릴 수 있어야 된다고 생각은 해서 [...] 저는 일단 두 가지로 분류를 하자면 한국 사회의 정치적 다양성의 극한을 논의해보는 예술로 다원예술을 좀 정리해 보고 싶고, 그리고 또 이어서 이건 한국 사회만이 아니라 동시대의 미학적 기술적 다양성을 실현해보는 예술, 순수하게 실현해 보는 예술, 다른 목적을 갖지 않고 오로지 예술을 위해서 또 실험 자체를 위해서 실험 예술. 이렇게 좀 제가 이제 구분해서 이 예술 다원예술의 의미를 구분한 이유는 다원예술 안에는 그 담론을, 다양성의 담론을 이렇게 좀 한국사회의 오피니언 리더처럼 이렇게 좀 끌고 가야 되는 그런 미션도 있고, 또 새로운 시대에 맞는 형식을 계속해서 개발해야 되는 그런 미션도 있거든요. 근데 이것을 이렇게 그냥 얼버무리거나 하나의 뭉뚱그리면 담론 개발하는 사람하고 형식 개발하는 사람하고 미션이 아예 다르거든요." (MDA029)

■ 다원예술은 특정 장르로 규정되기보다는 기존의 연극, 무용, 전시 등의 경계를 넘나드는 형식으로 접근 필요

■ 제도적으로 기존 장르를 구분하는 기준이 명확하여 창작자들이 경계를 인식해야하는 상황임

"다원이라는 것이 그 지원 사업 안에서만 봤을 때에는 연극이냐 전시냐 무용이냐 이렇게만 나누게 되는데 그게 아니라 생각하는 방식을 조금 바꾸면 다른 형식들을 많이 만들어낼 수 있을 것 같다는 생각도 좀 하게 됐고요. 그래서 저는 그러니까 이게 다원 자기 작업이 꼭 예술 안에서만 다원 형식 이런 것 이것을 넘어서는 고민을 좀 해도 되지 않을까. 관객을 어떻게 만날 것인지를 고민을 하다 보면 답이 조금은 더 나오지 않을까라는 생각을 요즘에는 좀 하고 있습니다." (MDA032)

2) 장르에 대한 인식, 편견

■ 다원예술은 기존의 장르적 구분을 넘어서 실험적, 융합적 예술을 시도하는 방식이지만, 기존 장르에 속한 예술가들이 다원예술에 대한 오해나 편견을 가지고 접근한다는 의견이 제시됨

- 장르에 대한 개념 및 역할에 대한 명확한 정의 필요

"그 저한테 협업을 협력 기획이나 협업을 요청하는 경우에, 그러니까 다원 분야에 진입을 해보려고 하는 기존 시각 예술이나 공연 예술 쪽 분들이 하는 다원예술에 대한 편견을 느낄 때가 있어요. 그러니까 그분들은 아직 기존 장르 신에 있는 중에 답답함과 염증을 느끼면서 이제 다원으로 진입을 해보고 싶은데 그분들도 다원이 잘 뭔지 모르는 상태인 경우가 많더라고요. 지원자들 중에 이제 다원도 보면은 했던 분들이 많이 다시 새로운 프로젝트로 근데 다시 또 되시는 경우가 많잖아요. 보면은 그분들 기존의 좋은 프로젝트이기 때문에 당연히 당선이 되기도 했겠지만 진입을 하려는 분들이 가지고 있는 다원에 대한 부분들이 너무 기초적인 단계인 거예요." (MDA030)

나. 생태계 이슈

심사기준, 공간 및 후속지원, 비평연구 부족 등이
다원예술 생태계 이슈로 제시됨

1) 지원 사업 심사 기준 관련

■ 다원예술 지원 심사의 기준이 통일되지 않아 심사위원의 개인적인 시각이 심사에 영향을 미친다는 의견이 제시됨

"저의 경험인데 [...] 심사위원들을 모셨는데 문화 기획 쪽에 계시는 어떤 분을 모셨는데, 제가 이제 문화 기획자를 무시하거나 이런 것은 전혀 아닙니다. 그런 의도가 없는데 문화기획자께서 다원예술 심사에 적합하지 않으신 거예요. 그러니까 그분은 그분이 생각하는 다원예술에서는 한국 사회의 정치적 다양성의 극한을 논의해보는 건 다원예술이 아니라고 생각하시는 거예요. 그래서 이를테면 그분이 저를 비롯한 다른 심사위원들께서는 어떤 퀴어를 다루는 어떤 작품에 대해서 거의 만점에 가깝게 점수를 드렸는데 이것이 다원예술이다 이렇게 생각해서. 그분은 0점을 주셨어요. 그러니까 이건 다원예술이 아니라는 거죠. 자기가 생각하기에" (MDA029)

2) 장르 특성을 반영한 홍보/배급 방식 전략 부족

■ 작품이 완성된 후 관객과의 접점을 고민하는 것이 어려운 상황임
  - 극장, 갤러리 등 공간에 따라 다른 접근 방식이 필요

■ 기존 장르와 다른 홍보 및 배금 방식이 필요하지만 현재 단계에서는 다원 장르의 특성을 반영하기 어려움

"물론 관객이 없지는 않았지만 연극을 홍보할 때랑 너무 달랐던 거. 그리고 이제 홍보하는 방식도 연극처럼 했거든요. 근데 인터파크에 입력을 하려면 연극으로 입력을 해야 돼요. 연극 아니면 무용 둘 중에 하나로. 그래서 관객을 정말 만날 수 있을까 다원예술을 했을 때, 그런 고민을 좀 하게 됐고 극장에서 공연할 때 그랬고 그다음 피크닉이라는 공간에서도 했었는데 거기다 상업적인 갤러리잖아요. 거기는 또 안 만나봤던 관객들이 왔고 연예인들이 좀 많이 왔거든요. 그분들이 이런 작품을 보는 거는 또 다른 기준이어서 그러면 다원을 들고 어디로 가는 게 좀 맞을까. 그냥 정말 예술적인 그것만 하는 공간이 아니라 일반 관객을 과연 다원이라는 장르가 만날 수 있을까라는 현타가 사실 조금 왔어요." (전강희, MDA032)

3) 후속 지원사업 부족

■ 다원예술 지원사업은 초기 지원사업에 집중되어 있어 결과물의 지속 가능성이나 후속 기획인 부족한 경우가 많음

- 대부분 쇼케이스 형식으로 단기적으로 공개되며, 지속적인 상영. 전시가 어려운 상황

"사실 다원 프로젝트를 처음 기획을 하면 이게 처음에 프로덕션 하기에 급급해요. 이렇게 앞서 선생님들 얘기하신 것처럼 보여지는 방식에 대해서 고민을 할 시간이 부족하거든요. 창작자들이 그리고 보통은 다원예술은 처음은 이제 거의 쇼 케이스 규모로 시작을 해서 선보이게 되니까 그런 게 있었대라는 입소문은 퍼지는데 보고 싶은데 다시 볼 수 있는 기회가 적은 경우도 많고 회차가 아무래도 예산이 실험 중심으로 예산을 지원하다 보니까 적기도 하고 해서 저는 아르코에서 어린이 청소년을 위한 예술에서 공연 이게 후속 사업이 생겼더라고요. 확산 사업이 다원도 그런 확산 지원 호스가 있다면 그거에서는 이제 물론 이제 새로 또 다시 진행하는 거는 그만큼 품이 들긴 해요." (MDA030)

4) 창작/전시 공간 부족

■ 다원예술을 위한 공간이 부족하여 지속적인 창작과 전시가 어렵고, 창작자들이 공간을 확보하기 힘든 상황이라는 의견이 제시됨

- 공간이 부족할 경우, 실험적 창작 및 연구가 위축될 수 있음

"[...] 그래서 그런 공간들이 예전에 루프가 될 수도 있지만 지금은 조금 성향이 달라졌고, 그래서 그런 대안 공간일 수도 있지만 또 다원예술이나 그런 복합 장르를 좀 수용할 수 있는 그런 공간들을 좀 발굴하는 것도 하나의 방도가 될 수 있지 않을까 싶어요. 왜냐하면 수요만 있고 지원은 있는데 공간이 없으면 너무 몰리더라고요. [...] 다원예술 지원하신 분들이 공간을 활용할 수 있는지를 문의를 제가 굉장히 많이 받았어요." (MDA031)

5) 장르에 대한 비평 및 연구 부족

■ 다원예술은 산업적 성공이 어려운 구조이며, 소수의 영향력 있는 예술가들 위주로 소비되어 공공 지원이 없으면 유지되기 힘들다는 의견이 제시됨

■ 특히 다원예술을 기록하고, 분석하는 비평 및 연구가 부족한 상황

"쉽게 얘기하면 예산이고요. 다원예술이 장르에도 구속되지 않고 또 유망하고 굉장히 의미 있기는 하나 이게 산업적이게 되기가 너무 어려워요. [...] 구독자 수는 적고, 보는 사람이 많지는 않지만 그게 굉장히 영향력 있는 사람들이 보기 때문에 매체로서 의미가 있다는 걸 기본값으로 두고, 좀 안정적인 예산 운영할 수 있는 어떤 환경이 마련되는 게 저는 좋다고 느껴지고 실제로 다원예술 비평 플랫폼이 존재만 한다면 굉장히 가치로서는 되게 크거든요." (MDA029)

다. 개선 방안 및 공공지원

다원예술의 지속 가능성을 확보하기 위해
전용 논의기구, 아카이브, 공간 등 마련 필요

1) 장르 전담 논의기구 도입 필요

■ 공공차원에서 시험적 예술과 공공성을 동시에 고려할 수 있는 체계 구축 필요

- 과거 예술위 지원사업이었던 '다원예술소위원회'와 같은 논의 기구 재도입 필요

"저는 공공의 노력을 좀 부탁드리고 싶기는 해요. 이게 도돌이표 같은 말이긴 하지만 공공에서 다원예술을 이렇게 지원하고 하는 게 쉽지 않다는 걸 이해는 돼요. 실험적 예술과 공공예술이 본질적으로 충돌할 수 있거든요. [...] 저는 가급적 과거에 있었던 다원예술소위원회(과거 예술위 지원사업)가 아주 지속적이지 않더라도 잠시나마 좀 부활해도 되지 않을까 지금 딱 그런 시기여서, 지금 다원예술 쪽에서 아트앤테크를 비롯해서 논의해야 될 과제가 많은데 그게 다원예술 소위원회 방식으로 풀어낼 수밖에 없는데." (정진새, MDA029)

2) 기록, 비평 체계적 보존을 위한 공공플랫폼 / 아카이브 마련 필요

■ 다원예술의 기록과 비평을 지속하기 위한 안정적인 운영과 공공차원의 지원 필요

■ 기존 다원예술에 대한 기록이 부족하여 새로운 창작자들에게 정보를 제공할 수 있도록 아카이브 구축 필요

"[...] 다원예술을 기록한다는 건 그 자체로도 엄청난 자산이고, 학술 연구자들의 논문만 봐도 인용횟수로 따지면 그 어떤 것보다 더 압도적으로 많은데도. 그래서 저는 그냥 무조건 예산과 운영의 안정성입니다. [...] 존재만 한다면 운영만 된다면 그냥 질과 가치는 담보가 될 수 있고 그렇다고 생각을 합니다." (MDA029)
"[...] 그러기 위해서 사실은 아카이브가 좀 필요한 것 같아요. 진행해 온 것들이 아르코에서 사실은 아트 테크놀로지는 아카이브 섹션이 있어서 거기 들어가면 어떤 것들을 했는지가 정확하게 보이거든요. 그럼 다원예술도 사실은 그런 웹사이트라든지 그런 채널을 하나 만들어서 지나갔던 것들을 좀 기록하는 그런 과정을 겪으면, 또 그거를 지원하는 사람들이 '이런 예술까지 다원예술의 범주 안에서 지원을 받아왔구나'라는 걸 느낄 수 있을 것 같아요." (MDA031)

3) 전용 공간 운영을 위한 전문 인력 양성 필요

■ 다원예술은 공간 지원이 필수적 요소임. 다만, 단순한 공연장 대여가 아닌 공간 운영을 위한 전문 인력과 협업할 수 있는 환경 조성 필요

"연극 같은 경우는 만드는 전통적으로 만드는 방법들이 있었기 때문에 지켜야 될 것들을 지키면 되는 그런 장르지만 사고가 안 나기 위해서, 근데 다원은 그것보다는 조금 더 열려 있어야 되는 공간이지 않나. OOO 레지던시 했을 때 좋았던 것은 거기 계시는 감독님들이 자기네 극장에 대한 자부심이 엄청나셨거든요. 그래서 다 같이 고민을 해 주셨어요. 그 재료부터 시작해서 그것을 얘기를 해줄 수 있는 사람이 있어야 공간 운영이 가능할 것 같아요. 왜냐면 그런 극장에 시각 예술가들이 들어오면 일단 다 싸우게 되거든요. 왜냐면 연극을 만드는 방식이나 실험 예술가들이 작업하는 방식이 너무 달라서. 근데 이것을 같이 고민해 줄 수 있는 기술자들이 좀 감독님들이 꼭 있어야지 공간이 운영이 되지, 안 그러면 그 공공에서 운영하는 극장으로서 역할을 못하지 않을까 이런 생각을 좀 하고 있습니다." (MDA032)

[그룹 2-2] 창작/기획 : 기획정책

1. [그룹 2-2] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 2-2] 창작/기획 : 기획정책 그룹에 대해 총 2개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 1차 그룹(연구협의체 5인, 참석자 2인), 2차 그룹(연구협의체 4인, 참석자 3인)의 구성임

[표 2-10] 그룹 구성 - [그룹 2-2] 창작/기획 : 기획정책

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 2-2] ('24.10.14, 14:00~16:00, 예술가의집 영상회의실)	연구협의체(n=5)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-C	-	-	-
		민간	MDA-D	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=2)	예술감독	MDA033	여	50대	35년
		사업팀장	MDA034	남	40대	11년
[그룹 2-2] ('24.10.18, 10:00~12:00, 예술가의집 영상회의실)	연구협의체(n=4)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-C	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	교수	MDA035	남	50대	26년
		작가	MDA036	여	40대	20년
		기획자	MDA037	남	60대	30년

2. 주요 논의 사항

■ 다원예술의 실효성

- '다원예술' 용어가 한국 예술 생태계에 끼친 영향 및 현 동향
- 다원예술의 차별성 및 다양성·실험성 포용 방식
- 다원예술 정책의 긍/부정적 측면
- 향후 정책적 지원 개선사항

■ 지방자치체의 다원예술 지원 및 정책적 필요성

- 지방자치체의 지원 중 효과적인 정책 및 사례
- 향후 정책 수립 시 중요 고려사항
- 지방자치체의 다원예술적 영향력
- 예술가, 기관 지역사회 간 네트워크 강화 방안
- 문화적 다양성 및 지역적 특성 반영 방식

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

현재 다원예술 생태계는 정책적 틀과 기존 장르의 경계에 갇혀 창작의 자율성, 실험성 및 독창성이 약해진 상황

1) 다원예술의 현재

■ 다원예술의 개념이 과거에는 특정한 실험적 예술 형태로 인식되었으나, 현재는 장르의 경계를 넘어 모든 예술 분야에 다원적 요소가 스며들어 있음

■ 실험성, 독창성 등 다원예술만의 장르적 측면이 약화되고, 단순 복합장르로 인식되고 있음

"누가 규정을 하든 안 하든, 예전에는 다원예술이 독특하고 특이한 현상으로 인식되었지만, 이제는 그 구분 자체가 의미가 없을 정도로 일반화되었습니다. 그러니까 예전에는 '이게 다원예술이다'라고 선을 그을 수 있는 지점들이 있었어요. 하지만 지금은 그 경계가 희미해졌고, 거의 모든 예술 장르에 다원적 요소가 스며들어 있다고 봅니다. 그래서 오히려 요즘은 '다원예술이 무엇인가'보다는 '그냥 예술을 어떻게 할 것인가'가 더 중요한 질문이 된 것 같아요." (MDA033)

"우선 다원예술에 대한 용어부터 얘기하면, 보통 예술을 좋아하는 일반인들이 생각할 때 다원예술은 그냥 '복합 장르'라고 이해하는 경우가 많아요. 근데 원래 의미를 보면 실험적 작업, 탈장르, 탈물질화, 다문화적인 요소들이 더 중요하거든요. 그런데 우리나라에서는 지원을 받을 때 '스펙'을 집어넣어야 하잖아요? 그러다 보니 이 부분이 오히려 소외되고, 복합 장르적인 측면만 강조되는 상황이에요." (MDA035)

2) 기존 장르와의 차별성

■ 기존 장르 중심의 정책을 바탕으로 지원받고 있어 다원예술만의 실험성, 독창성이 약해짐

- 기존 장르와의 차별성이 불분명해지고 있음

"다원예술이 기존 예술과의 차별성이 점점 희미해지는 게 현실이에요. 정책적인 지원 체계에서도 마찬가지고요. 기존 장르 중심의 틀 안에서 지원을 받다 보니까, 결국 다원예술이 기존 장르와 크게 다르지 않은 방식으로 운영되고 있죠. 그러다 보니 다원예술의 실험성이나 독창성이 과거보다 약해지고 있다는 생각이 듭니다. [...] 그렇다면 이 상황에서 다원예술을 어떻게 정의할 것인가, 또 어떻게 정책적으로 차별성을 부여할 것인가가 앞으로의 중요한 과제가 될 것 같아요." (MDA033)

3) 정책과 다원예술의 관계

■ '다원예술'이 정책적 용어로 자리잡으면서 경직된 개념으로 다가오고 있음

■ 실험성, 독창성이 퇴색되고, 지원정책을 받기 위한 창작활동을 하게된다는 의견이 제시됨

"정책적 용어가 되면서 다원예술이 마치 고립된 섬처럼 느껴지는 부분이 있었어요. 예전에는 그냥 자연스럽게 여러 매체가 어우러지고, 창작자들이 자연스럽게 협업하면서 새로운 형식이 나오곤 했는데, 요즘은 '다원예술'이라는 이름이 붙으면서 오히려 특정한 프레임에 갇히는 느낌이 들어요. [...] 그러다 보니 창작자 입장에서는 자유롭게 실험을 해보는 것이 아니라, 정책에 맞춰야 한다는 부담이 생기는 거죠." (MDA034)

"다원예술을 지원하려면 기존 장르에 맞춰서 분류해야 하고, 그러다 보니 창작자들도 자연스럽게 '이게 다원예술이 될 수 있을까?'라는 고민을 하기보다는 '이렇게 하면 지원을 받을 수 있을까?'를 더 고민하게 되는 것 같아요. [...] 그러니까 원래 다원예술이 가지고 있던 실험성이 점점 퇴색되고 있다는 생각이 듭니다. 실험적이어야 한다는 부담도 줄어들고, 결국 다원예술이 기존 예술 형식 안에 다시 편입되는 거죠."(MDA035)

4) 지역 기반 융합 현황

■ 다원예술이 특정 장르와의 융합에 집중되어 지역 기반 이야기와 결합이 부족하다는 의견이 제시됨

"처음에 다원예술이 정책적으로 시작되면서 여러 가지 활성화된 장르들이 있었어요. 예를 들면 공연 기반 혹은 미디어 기반의 작업들이 다원예술로 많이 기울어졌죠. 그런데 원래 다원예술이란 게 장르를 넘어서 확장할 수 있는 개념이었는데, 점점 특정한 형식으로만 굳어지는 게 아닌가 싶어요. [...] 다원예술이 지역의 이야기들과 결합되면 더 다양한 시도가 나올 수 있는데, 지금은 그런 시도가 부족한 것 같아요." (MDA036)

나. 생태계 이슈

기존 평가 체계와 지원체계를 개선하고, 작품 메시지 내에 사회적 담론, 지역성 등 반영 필요

1) 장르 특성을 반영하지 못하는 평가 체계

■ 다원예술의 성과를 평가하는 방식이 기존 장르 중심의 평가 체계를 따르고 있음

■ 과정 중심의 예술인 다원 장르의 특성을 반영한 평가 방식이 부족함

"다원예술을 기존 장르의 방식으로 평가하는 것이 과연 맞는지 고민이 돼요. 보통 공연 예술은 공연을 올리고 끝나는 것이고, 시각 예술은 전시를 시작하는 것이 중요한데, 다원예술은 그 중간에 있는 경우가 많잖아요. 그래서 지원받은 프로젝트가 공연인지, 연구인지, 실험인지 애매한 경우가 많아요. 그런데도 행정적으로는 기존의 평가 방식에 맞춰서 결과물을 내야 하니까 창작 과정 자체를 중요하게 보기가 어려워지는 거죠." (MDA034)

2) 수도권 - 지역 간 불균형 관련

■ 지역은 수도권과 비교하여 지원이 부족한 상황임

- 지역문화재단의 지원 규모도 수도권 재단에 비해 작음

■ 지역에서는 다원예술이 실험적으로 확장되기 어려우며, 기술 기반 작업이 한정적인 상황

"수도권에서는 다양한 미디어 기술 기반의 작업이 이루어지는데, 지역에서는 이런 작업을 하기가 어려운 구조예요. 예를 들어 광주광역시의 예술 지원 금액이 18억 원인데, 이 안에 다원예술도 포함돼 있다 보니 개별 작가들에게 돌아가는 지원금은 아주 적어요. 그러면 결국 지역에서는 대규모 기술 기반의 다원예술 프로젝트를 하기 어렵다는 한계가 생기죠. [...] 그러다 보니 다원예술이 지역에서는 실험적이기보다는 '가능한 범위 내에서'만 이루어지는 경우가 많아요." (MDA035)

"제가 OO지역에서 활동하면서 느낀 점인데, OO문화재단의 지원금이 너무 적어요. 개인전 지원금이 500만 원 정도밖에 안 되거든요. 그러면 다원예술 프로젝트를 하려면 다른 지원금을 따로 받아야 하는데, 지역 문화재단에서는 중복 지원이 어렵다 보니 작가들이 어려움을 겪어요. [...] 결국 지원이 충분하지 않으면, 지역에서 다원예술을 지속하는 게 현실적으로 쉽지 않은 문제가 생기는 거죠." (김화용, MDA036)

"제가 OO지역에서 활동하면서 늘 고민했던 게, 수도권과 지방 간의 문화 예술 지원 격차였어요. 서울은 다양한 기관에서 지원도 많고, 예술가들도 많으니까 네트워크가 잘 형성되는데, 지방에서는 그런 환경이 갖춰지기 어렵죠. 특히 지역의 전통문화와 현대예술을 결합하려고 해도, 정책적으로 이런 시도를 적극적으로 지원하지 않으면 어려운 상황이 많아요." (MDA037)

3) 사회적 담론/이슈 반영 관련

■ 다원예술은 단순한 장르 융합을 넘어 사회적 담론/이슈와도 융합이 필요함

"제가 예술 활동을 시작할 때만 해도 다원예술이라는 개념 자체가 지금처럼 명확하지 않았어요. 그런데 요즘 보면 단순히 장르를 넘나드는 것만으로는 다원예술이 될 수 없다고 생각해요. 오히려 사회적인 문제, 예술이 어떤 메시지를 전달할 수 있는가가 더 중요한 요소가 된 것 같아요. [...] 단순한 융합이 아니라, 예술이 사회와 어떻게 관계를 맺을 것인가를 고민해야 하는 시대라고 생각합니다." (MDA037)

다. 개선 방안 및 공공지원

창작자의 개별성 및 자율성을 존중하고,
지역과 협업 환경을 조성할 필요가 있음

1) 지원 체계 개선 관련

(1) 창작의 개별성, 자율성을 보장하는 지원 체계 구축 필요

■ 다원예술을 지원하기 위해서는 단순한 정책적 지원보다는 창작자들의 개별성과 자율성을 보장하는 지원 방식 마련 필요

"각 시민들의 개별성과 그들이 제시하는 맥락이 가장 중요한 핵심 요소로 작용해야 합니다. 다원예술이란 결국 개인의 경험과 사고방식이 녹아드는 것이기 때문에, 이를 지원하는 방식도 일률적인 기준이 아니라 훨씬 더 유연해야 한다고 생각해요. [...] 그래서 저는 다원예술을 평가하는 방식도 기존의 예술 평가 틀과는 다르게, 좀 더 개별성을 존중하는 형태로 가야 한다고 봅니다." (MDA033)

(2) 협업 환경 조성 필요

■ 다원예술 지원의 유연성을 높이고, 창작자들이 자연스럽게 협업할 수 있는 환경 조성 필요

"다원예술 지원이 좀 더 유연했으면 좋겠어요. 단순히 '이건 다원예술이다'라고 규정하는 게 아니라, 창작자들이 자연스럽게 협업하고 실험해볼 수 있는 환경을 만들어주는 게 더 중요하다고 생각해요. [...] 그러려면 예술가들에게 '이런 결과물을 내야 한다'는 부담을 주기보다는, 과정 자체를 더 중요하게 봐야 하지 않을까 싶어요." (MDA034)

2) 지역 기반의 창작 환경 조성 필요

■ 지역에서 다원예술 창작 활동을 지속할 수 있도록 거점 도시와의 연계 지원 필요

■ 지역 기반의 지원 정책이 단순한 테마 산업이 아닌, 장기적인 관점에서 기획될 필요가 있음

■ 지역성을 기반으로 한 정책을 강화해야 하며, 창작자들이 실험적인 시도를 할 수 있도록 지원 필요

"예를 들어 OO지역에서는 예술가들에게 레지던스를 제공하는데, 월 1만 원만 내면 집 한 채를 사용할 수 있어요. 근데 거기서 작업을 해도 결국 발표할 장소나 관객이 없으니까, 예술가들은 다시 수도권으로 나가야 하죠. 그래서 이런 거점 도시와의 연계를 잘 활용하면, 지역에서도 예술가들이 지속적으로 활동할 수 있는 방법이 생길 것 같아요. [...] 그러니까 단순히 '지역에서도 지원을 한다'가 아니라, 지역과 수도권이 협력할 수 있는 체계를 만들어야 한다고 생각합니다." (MDA035)

"요즘 지역 문화재단에서 '해녀 프로젝트' 같은 특정 주제 중심의 지원을 많이 해요. 그런데 이런 식으로 특정한 테마를 정해버리면, 오히려 예술가들이 하고 싶은 이야기를 자유롭게 풀어나가기 어렵게 되는 경우가 많아요. [...] 그러니까 단순히 특정 주제의 프로젝트를 지원하는 게 아니라, 지역성을 기반으로 다양한 실험을 할 수 있도록 유연한 지원이 필요하다고 생각합니다." (MDA036)

"지역에서 다원예술이 발전하려면, 단순히 수도권 모델을 가져와서 적용하는 게 아니라 지역 자체의 특성을 반영한 지원이 필요해요. 예를 들어, 진도에서는 민속예술과 현대예술이 결합하는 형태의 실험적인 시도가 가능할 것 같은데, 이런 부분을 정책적으로 지원하면 지역에서도 더 창의적인 다원예술 프로젝트가 나올 수 있을 것 같아요." (MDA037)

[그룹 3] 유통/매개

1. 구성

■ G1 공간운영 - 동시대성중심, G2 공간운영 - 기술융합중심 2개의 소그룹으로 진행함

[표 2-11] 소그룹 구성 : [그룹 3] 유통/매개

구분	일시	장소	참석 인원
G1. 공간운영 - 동시대성중심	2024년 10월 30일(수), 10:00 ~ 12:00	예술가의집 세미나3실	분야 전문가 3인
G2. 공간운영 - 기술융합중심	2024년 11월 04일(월), 10:00 ~ 12:00	온라인 Zoom	분야 전문가 3인

2. 소그룹별 논의 사항

가. 분야 현황

■ G1. 공간운영 - 동시대성중심 : 다원예술 공간은 장르 간 융합을 실험하는 플랫폼이자, 지역성과 공공성을 실현하는 공동 창작 공간의 개념으로 운영되고 있음

■ G2. 공간운영 - 기술융합중심 : 기술융합을 통해 관객의 참여가 증가하고, 예술적, 사회적 메시지를 전달하는 매개로 자리잡음

나. 생태계 이슈

■ G1. 공간운영 - 동시대성중심 : 지속 가능한 공간 운영을 위한 재정 지원 및 인력 확충과 지역 예술 생태계 조성의 과제가 요구됨

■ G2. 공간운영 - 기술융합중심 : 온라인 홍보 강화, 지역 균형, 장르의 명확한 심사 기준 등이 필요

다. 개선 방안 및 공공지원

■ G1. 공간운영 - 동시대성중심 : 다원예술 공간의 지속성과 지역 연계를 위해 맞춤형 지원 및 네트워크 형성 등이 필요

■ G2. 공간운영 - 기술융합중심 : 지속 가능한 생태계 구축을 위해 협업 지원, 한국형 아카이브 구축, 정책의 연속성 등이 필요함

[그룹 3-1] 유통/매개 : 공간운영 - 동시대성중심

1. [그룹 3-1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 3-1] 유통/매개 : 공간운영 - 동시대성중심 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 연구협의체 4인, 참석자 3인의 구성임

[표 2-12] 그룹 구성 - [그룹 3-1] 유통/매개 : 공간운영 - 동시대성중심

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 3-1] ('24.10.30, 10:00~12:00, 예술가의집 세미나3실)	연구협의체(n=4)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-D	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	기획자	MDA038	남	40대	19년
		기획자	MDA039	남	50대	25년
		작가	MDA040	여	40대	20년

2. 주요 논의 사항

■ 문화공간 운영

- 예술가, 관객 간 접점 형성 경로
- 온라인 플랫폼 및 그 외 채널 활용, 이에 따른 관객 반응과 참여율 변화
- 정부, 민간, 지역 사회의 다양한 재정 지원이 공간 운영에 미치는 영향

■ 문화공간과 다원예술

- 문화 공간의 독특성 및 지향점
- 문화 매개 공간으로서 창작 과정, 네트워크 형성, 지역사회 연계의 필요성
- 다원예술 정의 및 공간에 필요한 다원적 요소

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

다원예술 공간은 장르 간 융합을 실험하는 플랫폼이자,
지역성과 공공성을 실현하는 공동 창작 공간의 개념으로 운영되고 있음

1) 다양한 장르 및 매체의 융합 공간

■ 다양한 장르와 매체의 협업이 이루어지는 공간으로 운영되고 있음

"처음에는 그냥 누군가랑 같이 하기 위해서 공간이 좀 필요한 상황이 돼서 작업실 개념이었어요. 그런데 점차 연출가들이나 안무가들과 협업하면서 다양한 실험과 시도를 하게 됐어요. 처음에는 단순히 나와 가까운 창작자들과 프로젝트 단위로 공간을 공유하는 형태였는데, 어느 순간부터 이 공간이 하나의 플랫폼처럼 기능하기 시작했죠. 여러 분야의 예술가들이 모이고, 자연스럽게 협업이 이뤄졌어요. 저도 그 과정에서 많은 영향을 받았고요." (MDA038)
"OOO이라는 공간의 소통적인 성격을 활용해 다양한 접점을 만들고자 했어요. [...] 처음에는 단순히 전시와 공연을 할 수 있는 공간으로 생각했지만, 점점 더 다양한 형태의 실험이 이루어지는 공간이 되었어요. 예를 들어, AI와 환경 문제를 다루는 전시가 최근 많아졌는데, 이런 흐름 속에서 OOO도 자연스럽게 변화를 맞이하고 있어요." (MDA040)

2) 지역성 및 공공성을 지닌 공간

■ 지역성과 공공성을 중시하는 예술 공간으로 운영 중이며, 지역 주민과 예술가가 함께하는 프로젝트를 진행함

■ 예술 공간은 전시뿐만 아니라 지역 주민과 협력하는 커뮤니티로도 발전될 필요가 있음

"우리는 예술가와 관객을 이분화하지 않고, 시민들과 함께 프로젝트를 만들어가는 방식을 취했습니다. [...] 처음부터 지역의 공공성을 중요하게 생각했고, 단순히 완성된 작품을 전시하는 것이 아니라, 시민들이 직접 참여하고, 함께 예술을 만들어가는 과정 자체를 가치 있게 여겼어요. 그렇게 하면서 자연스럽게 지역 기반의 커뮤니티도 형성되었죠." (MDA039)
"마을의 재개발 문제를 막기 위해 OO공간이 역할을 하면서, 예술 공간이 단순한 전시 공간이 아니라 지역 사회와 연계되는 곳이 되었습니다. 공간이라는 게 단순히 예술가들만 쓰는 공간이 아니라, 지역 주민들이 함께할 수 있는 커뮤니티 거점이 되어야 한다고 생각했어요. 그러다 보니까 자연스럽게 예술가뿐만 아니라 마을 주민들과도 협력하는 기회가 많아졌어요. 예술을 통해 도시를 변화시키는 작업이 단순히 '도시재생'이라는 이름 아래에서 진행되는 것이 아니라, 실제로 이곳에서 사는 사람들과 함께 만들어가는 과정이 중요하다고 봤어요." (MDA039)

나. 생태계 이슈

지속 가능한 공간 운영을 위한 재정 지원 및 인력 확충과 지역 예술 생태계 조성의 과제가 요구됨

1) 공간 운영의 어려움

■ 공간 운영은 창작자의 열정만으로 지속될 수 없으며, 안정적인 재정 지원이 필요한 상황
- 후원 및 지원만으로는 공간 운영비를 충당하기 어려운 부분이 있음

■ 단기 지원으로는 공간 유지가 어려우며, 장기적인 지원 및 인력 지원이 필요한 상황
- 장기적인 운영계획 혹은 프로그램 유지하기 어려운 상황

"처음에는 개인 자본으로 시작했지만, 결국 운영을 지속하기 위해서는 공공 지원이나 다른 수익 모델이 필요하다는 점을 실감했어요. [...] 공간 운영은 단순히 창작자의 열정만으로 유지되는 게 아니고, 재정적인 안정성이 필수인데, 개인이 감당하기에는 어려운 부분이 많아요. 특히 재개발 지역에서 운영하는 공간들은 언제든지 사라질 수 있다는 불안정성이 있어서 장기적인 운영 계획을 세우기가 어렵고, 지원을 받는다고 해도 단기 지원이 대부분이라서 근본적인 해결책이 되지 못하는 경우가 많아요." (MDA038)

"저희는 민간 자본으로 임대 계약을 했기 때문에 운영 부담이 상당히 커요. [...] 지원 사업이 있어도 대부분 창작 활동에 집중되어 있어, 공간 운영비를 충당하기 어렵습니다. 공간 임차료가 크다 보니, 기금을 받아도 운영을 지속하기 어려운 상황이에요. 대관을 늘려 운영비를 충당하려 해도, 기획 유지가 필수적이고 인력 없이 혼자 감당하기 어려워요. [...] 결국 임차료 부담과 기획·운영의 악순환이 반복되죠. 공공 지원이 단순한 프로젝트 지원이 아니라, 공간 운영과 인력 지원까지 고려해야 한다고 생각해요." (MDA040)

"저희 공간은 지역 주민과 예술가들의 자발적인 후원으로 운영되고 있어요. [...] 70~80명의 후원자가 있지만, 공간 운영과 프로그램을 유지하기에는 여전히 부족합니다. 지역에서 의미 있는 공간을 유지하는 것이 쉽지 않아요. 많은 공간들이 몇 년 운영하다가 문을 닫거나 전환되는 경우가 많죠. [...] 단순한 공간 지원이 아니라, 장기적인 지원과 연계가 필요합니다. 최소 3~5년 단위의 운영 지원이 있어야 공간이 지역과 지속적으로 관계를 맺고 활동할 수 있어요. 결국, 지역 예술 생태계를 활성화하려면 운영자들이 지속적으로 활동할 수 있는 지원 구조가 필요합니다." (MDA039)

2) 운영 인력 부족으로 인한 홍보의 어려움

■ 인력 부족으로 인해 공간 운영과 홍보를 병행하기 어려운 상황이라는 의견이 제시됨

"제가 혼자 운영을 하다 보니, 홍보나 네트워크 확장에 한계가 있었어요. [...] 사실 SNS 홍보도 체계적으로 하기가 어렵고, 네트워크를 확장하기 위해서는 지속적인 노력과 시간이 필요한데, 공간 운영과 병행하기가 쉽지 않아요. 지원을 받더라도 운영을 위한 인력이 따로 있지 않으면 현실적으로 어렵습니다." (MDA040)

3) 지역기반 예술가 성장 환경 마련 필요

■ 중앙지향적인 작가들의 경우, 지역 공간을 지역으로 진출하기 위한 발판으로 삼는 경우가 있음

■ 지역 기반으로 작가들이 성장할 수 있도록 창작 환경을 마련할 필요가 있음

"지역에서 예술 공간을 운영하다 보면 다양한 성향의 작가들을 만나게 돼요. [...] 지역에서 뭔가를 도모하려는 작가들은 계속 함께하지만, 중앙으로 가려는 작가들은 금방 떠나더라고요. 처음에는 아쉬웠지만, 지역에서 꾸준히 활동하는 작가들과 협력하는 것이 더 중요하다는 걸 깨달았어요. 결국, 지역 기반 공간은 단순한 전시 장소가 아니라 지속 가능한 플랫폼이 되어야 하며, 장기적인 비전을 공유할 작가들과의 협업이 필요하다고 생각해요." (MDA039)

다. 개선 방안 및 공공지원

다원예술 공간의 지속성과 지역 연계를 위해
맞춤형 지원 및 네트워크 형성 등이 필요

1) 장르 특성을 반영한 지원체계 마련 필요

■ 기존 지원제도는 기존 장르 중심으로 맞춰져 있어 다원예술의 특성을 반영하기 어려움

- 다원예술 공간의 운영 방식과 특성을 반영한 맞춤형 지원체계 마련 필요

"공간을 운영하면서 가장 크게 느끼는 문제 중 하나는 기존 지원 제도가 획일적이라는 점이에요. [...] 우리는 전문 예술을 기반으로 운영되는데, 기존 지원 제도는 그 특성을 반영하지 못하는 경우가 많아요. 예를 들어, 실험적인 프로젝트나 장르 간 융합 작업은 지원 대상에서 제외되거나, 대관료·운영비 지원도 전형적인 공연장 기준에 맞춰져 있어 현실과 맞지 않아요. 이런 문제를 해결하려면 다원예술 공간의 특성을 반영한 맞춤형 지원 제도가 필요해요. [...] 그래야 공간이 고유한 색깔을 유지하며 창작과 운영을 지속할 수 있다고 생각해요." (MDA040)

2) 공간을 통한 네트워크 형성 필요

■ 공간을 통해 기획자, 예술가 대상 네트워크 기회 제공 필요

■ 지속 가능한 창작 생태계 구축을 위해 공공 차원의 지원 필요

"공간이 하나의 네트워크 허브가 될 수 있도록 기획자나 예술가들이 지속적으로 교류할 수 있는 프로그램이 필요합니다. [...] 단순히 공간을 운영하는 지원을 넘어서, 공간이 어떤 방식으로 지속 가능한 생태계를 만들 수 있을지 고민해야 한다고 생각해요. 예술가들이 서로 연결되고, 새로운 프로젝트가 자생적으로 발생할 수 있는 구조를 만들어주는 것이 장기적인 관점에서 중요해요." (MDA038)

3) 지역 사회 연계를 위한 지원 확대 필요

■ 지역 예술 공간이 예술 창작 공간으로만 머무는 것이 아닌, 지역사회의 거점으로 지속되기 위해서는 공공 차원의 적극적인 지원이 필요함

> "지역에서 예술 공간이 단순한 전시 장소가 아니라 지역사회의 거점이 될 수 있다고 생각해요. [...] 하지만 이런 역할을 지속하려면 안정적인 운영과 공공 지원이 필요합니다. 지역사회의 역할을 예술 공간이 맡을 수 있도록 공공 기관이 적극적으로 지원해야 합니다. 단기 지원만으로는 공간 운영이 어렵고, 결국 몇 년 안에 문을 닫는 경우가 많아요. 공공 기관이 단순한 창작 지원을 넘어, 공간이 자생적으로 운영될 수 있도록 임대료·인력 지원 등 제도적 뒷받침이 필요합니다." (MDA039)

[그룹 3-2] 유통/매개 : 공간운영 - 기술융합중심

1. [그룹 3-2] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 3-2] 유통/매개 : 공간운영 - 기술융합중심 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 연구협의체 5인, 참석자 3인의 구성임

[표 2-13] 그룹 구성 - [그룹 3-2] 유통/매개 : 공간운영 - 기술융합중심

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 3-2] ('24.11.04, 10:00~12:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=5)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-C	-	-	-
		민간	MDA-D	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=3)	기획자	MDA041	남	40대	15년
		기획자	MDA042	남	40대	15년
		기획자	MDA043	여	40대	6년

2. 주요 논의 사항

■ 플랫폼/공간운영

- 플랫폼 소개 및 발전 현황
- 플랫폼 활성화 방안 및 관객과의 접점 형성 경로
- 온라인 플랫폼 및 그 외 채널 활용, 이에 따른 관객 반응과 참여율 변화
- 정부, 민간, 지역 사회의 다양한 재정 지원이 공간 운영에 미치는 영향

■ 다원예술 지속성

- 플랫폼의 독특성 및 지향점
- 문화 매개 공간으로서 창작 과정, 네트워크 형성, 지역사회 연계의 필요성
- 다원예술 정의 및 플랫폼에 필요한 다원적 요소

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

기술융합을 통해 관객의 참여가 증가하고,
예술적, 사회적 메시지를 전달하는 매개로 자리잡음

1) 다원예술에 대한 정의, 인식

■ 다원예술은 탈장르적이고, 실험적인 요소를 포함하여, 기존 장르와 차별화된 방식으로 접근이 필요함
- 독립적 플랫폼과 공간을 마련해 작가들이 자유롭게 창작할 수 있는 환경 조성 필요

■ 과거 다원예술은 기존 장르로 규정하기 어려운 새로운 시도를 포괄하는 개념이었으나, 현재는 새로움의 정의가 모호하고 해석이 다양하여 장르를 규정하기 어려움

"다원예술은 단순한 장르 결합이 아니라, 장르를 넘어서는 실험성과 아방가르드한 접근이 필요해요. 특히 갤러리 시스템에서 벗어나서 전혀 새로운 형태의 공간을 고민하는 것이 중요한데, 지금까지의 제도권 미술에서는 이런 실험이 충분히 수용되지 못한 것 같아요. 그래서 독립적인 플랫폼과 공간이 필요하고, 작가들이 보다 자유롭게 실험할 수 있는 환경이 조성되어야 합니다." (MDA043)

"일단 다원 예술에 대한 1차적인 정의는기존의 분류 체계라든지 기존의 가치 체계에 담기기 어려운 새로운 시도에 대한 지원으로 저마저도 좀 깔면 될 것 같아요. [...] 그런데 문제는 이 '새로운 예술'이 과연 무엇을 의미하느냐는 점입니다. 과거에는 다원 예술이 정말 실험적이고 장르를 뛰어넘는 작업들을 포괄하는 개념이었는데, 요즘은 그런 새로움의 정의가 다르게 적용되고 있어요. 기존의 분류 체계나 가치 체계에 담기 어려운 새로운 시도들을 모아서 지원하고 장려하는 것이 다원 예술이었는데, 현재는 그 새로움에 대한 감각이 영역별로 속도 차가 큽니다. 특히 미디어 아트는 이제는 다원 예술이라는 개념 자체보다는 기술적 기반을 활용한 예술이라는 점에서 좀 더 다른 논의로 흘러가는 경우도 많고, 어떤 프로젝트에서는 기존 장르와의 융합을 다원 예술로 간주하면서도 또 다른 곳에서는 다원 예술 자체를 하나의 장르처럼 바라보기도 합니다. 이게 다원 예술의 특성이면서도 모호함을 불러일으키는 원인이기도 합니다. (MDA041)

2) 관객 참여형 프로젝트 증가

■ 다원예술에서는 인터랙티브 기술이 중요한 역할을 하고있음

■ 기술융합으로 관객이 작품에 직접 참여하고, 경험하는 방식이 증가하고 있음

"기술이 들어오면서 관객이 단순히 수동적으로 작품을 감상하는 것이 아니라, 직접 참여하고 경험하는 방식으로 발전하고 있어요. 예전에는 미디어 아트가 그냥 '디지털 화면 속의 작품'이라는 인식이 강했지만, 요즘은 관객이 직접 개입하는 인터랙티브 요소가 필수적으로 들어가야 하고, 오히려 그런 쌍방향성이 작품의 본질이 되기도 합니다. 다원예술이 기존 장르와 다른 점이 바로 이런 참여적인 요소가 강조된다는 거죠." (MDA042)

3) 기술융합을 통한 메시지 전달

■ 기술융합은 단순히 기술을 도구적으로 활용하는 것이 아닌, 사회적 메시지를 창출하고 공유하는 중요한 매개로 작용하고 있음

"기술 기반의 예술이 단순히 도구적 활용이 아니라, 사회적 메시지를 창출하고 공유하는 중요한 매개로 작용하고 있습니다. 초기에는 기술을 활용하는 것 자체가 신선했다면, 이제는 기술의 기능적 측면을 넘어서 이를 통해 어떤 이야기를 전달할 것인가, 어떤 새로운 미적 경험을 만들어낼 것인가가 더 중요한 문제로 떠올랐어요. 단순한 미디어 파사드나 AR/VR 기술을 적용하는 것이 아니라, 그 속에 담기는 철학적 고민이 있어야 지속 가능성이 생깁니다." (MDA041)

"요즘 미디어 아트나 기술 기반의 다원 예술 프로젝트를 보면, 단순히 기술을 활용하는 것이 중요한 게 아니라, 그 기술이 어떻게 예술적 메시지를 강화하는가가 더 중요한 요소가 되고 있어요. 예를 들어서 AI를 활용한 작품이 단순히 생성형 이미지로 끝나는 게 아니라, 그것이 인간과 기계의 관계에 대한 철학적 질문을 던지는 방식으로 접근될 때 예술적으로도 가치가 높아지는 거죠. 기술이 단순한 도구가 아니라, 예술적 사유를 확장하는 매개가 되어야 한다는 점을 작가들도, 지원 기관도 인식할 필요가 있습니다." (MDA042)

나. 생태계 이슈

온라인 홍보 강화, 지역 균형, 장르의 명확한 심사 기준 등이 필요

1) 홍보, 유통 전략의 변화

■ 과거와 달리 현재는 관객의 접근성을 높이기 위해 SNS와 같은 온라인 플랫폼 활용이 필수적이지만, 기존 예술가들은 현재의 흐름에 대응하지 않고 있음

■ 전시 관련 단순 홍보 외에도 관객과의 소통과 스토리텔링도 중요해짐

"예전에는 웹사이트나 포트폴리오 아카이브가 중요한 창구였다면, 지금은 인스타그램이나 트위터 같은 소셜미디어가 주요한 정보 전달 수단이 되었습니다. 인스타그램을 거치지 않고는 오늘날의 문화예술 상황에 대한 정보 접촉이 거의 불가능한 상황인데, 기존 예술가들은 이러한 변화에 대한 대응이 느리고, 단순히 SNS 홍보를 넘어서는 운영 전략이 필요하다는 점을 간과하는 경우가 많아요. 이제는 단순한 전시 홍보가 아니라, 지속적인 소통과 스토리텔링이 중요해지고 있습니다." (MDA041)

2) 수도권 - 지역 간 불균형

■ 다원예술의 트렌드가 수도권을 중심으로 형성되어 지역에서는 관심과 기회를 얻기 어려운 상황임

■ 지원사업이 수도권에 집중되어 있어, 지역에서는 다원예술을 지속적으로 운영하기 어려운 상황

"서울에서는 미디어 아트 프로젝트를 진행하면 자연스럽게 관심을 받을 기회가 많은데, 지방에서는 그런 기회 자체가 많이 부족합니다. 예를 들어, OO지역에서 어떤 새로운 실험적인 전시를 기획한다고 해도, 그게 미디어나 기관의 관심을 받기까지는 시간이 오래 걸려요. 서울에서 시작된 트렌드가 1~2년 후에야 지역으로 퍼지는 경향이 있어서, 지방에서는 다원 예술을 지속적으로 운영하기가 어렵습니다. 그리고 지원사업도 대부분 수도권 중심으로 기획되다 보니까, 지방에서의 지속 가능성은 더 낮아질 수밖에 없어요." (MDA042)

3) 지원사업 심사기준의 모호함

■ 다원예술의 정의가 명확하지 않아, 지원사업 과정에서 창작자들도 자신의 작업에 대해 설명하기 어렵다는 의견이 제시됨

■ 지원사업, 심사위원마다 장르를 정의하는 기준이 달라 심사 기준이 애매한 경우가 있다는 의견이 제시됨

"다원 예술이 지원 사업에서 정의되는 방식이 애매하여, 지원서 작성 시 명확한 논리가 필요함에도 불구하고 많은 창작자가 이를 인지하지 못하고 있습니다. 특히 지원사업마다 다원 예술을 바라보는 기준이 다르고, 심사위원들의 해석도 제각각이라서 '이게 다원 예술인가요?'라는 질문을 받을 때마다 창작자들은 자신의 작업을 어떻게 설명해야 할지 막막해지는 경우가 많습니다. 어떤 경우는 기술 기반 창작을 중심으로 보기도 하고, 어떤 경우는 탈장르적 실험성에 초점을 맞추기도 하고, 또 다른 경우는 특정한 사회적 메시지를 다룰 때만 유효하다고 보는 관점도 있어요. 이런 해석의 다양성이 오히려 창작자들에게 불리하게 작용할 수도 있어요." (MDA041)

4) 특정 트렌드 / 작가에 편중된 지원사업

■ 지원사업이 특정 기술과 개념에 집중되어 있어, 다양한 예술적 시도를 담아내기 어렵다는 의견이 제시됨

■ 또한, 특정 작가들에게 유리한 방향으로 형성되어 있어 실험적이고, 새로운 창작자들의 기회가 줄었다는 의견이 제시됨

"지원 사업의 심사 기준이 특정한 기술이나 개념에 치우쳐 있어서 다양한 시도를 담아내기 어렵습니다. 예를 들어, 한동안 AR이나 VR이 유행하면 모든 지원 사업이 그것에 집중되고, 또 어느 순간 AI 기반 작품들이 많아지면 거기에 맞춰 지원이 몰리는 식이에요. 하지만 모든 예술가들이 같은 방식으로 작업하는 것은 아니잖아요? 이런 식으로 특정한 기술이나 형식만이 '새로운 예술'로 인정받으면, 실험적인 작업을 하는 창작자들은 오히려 배제될 수도 있는 문제점이 있습니다." (MDA042)

"지원 사업의 구조가 특정한 엘리트 작가들을 중심으로 형성되어 있어서, 실험적인 작가들이 배제되는 경향이 있어요. 결국은 이미 네트워크가 있는 사람들이 지속적으로 지원을 받게 되고, 새로운 작가들이 등장할 기회는 점점 줄어드는 거죠. 이런 구조적인 문제를 해결하지 않으면 다원 예술이 정말 다양한 시도를 포괄하는 영역이 되기는 어려울 거라고 생각합니다." (MDA043)

다. 개선 방안 및 공공지원

지속 가능한 생태계 구축을 위해
협업 지원, 한국형 아카이브 구축, 정책의 연속성 등이 필요함

1) 예술가 간 협업을 위한 네트워크 구축 지원

■ 다원예술의 지속 가능성을위해 예술인 간 네트워크 구축과 협업이 필수적이며, 이에 대한 지원이 필요
- 협업을 이끌어 낼 수 있는 매개 시스템 필요

"네트워킹을 활성화하기 위해 교육 프로그램이나 라운드 테이블 같은 기획이 필요하지만, 이것도 수동적인 방식이 될 가능성이 큽니다. 단순히 작가들을 모아서 발표하고 토론하는 방식이 아니라, 실제 협업으로 이어질 수 있는 매개 시스템이 필요합니다. 예를 들면, 창작 지원금을 개별 작가가 받는 것이 아니라, 공동 프로젝트 형식으로 지원금을 배분하는 형태도 가능할 것이고, 다원 예술이야말로 협업이 중요한 분야인데, 현재 지원 방식은 여전히 개인 중심으로 설계되어 있습니다." (MDA041)

2) 한국의 특성을 반영한 아카이브 체계 구축 필요

■ 현재의 메타데이터 시스템은 서구의 체계를 따르고 있음

■ 한국적인 특성을 반영한 새로운 아카이브 체계를 구축하여 장르를 연구하고, 기록할 필요가 있음

"기존의 메타데이터 시스템을 보완하고, 한국만의 특성을 반영한 새로운 정보 체계를 개발할 필요가 있습니다. 현재까지의 아카이브는 서구 중심의 메타데이터 체계를 따르고 있지만, 한국의 다원 예술은 다른 방식으로 발전해 왔기 때문에 단순히 기존 체계를 가져다 쓰는 것은 한계가 있어요. 새로운 기술이 등장하면서 기록 방식 자체도 변화해야 하는데, 이 부분에서 공공 지원이 필요한 시점입니다. 특히 다원 예술은 한 번의 전시로 끝나는 것이 아니라, 이후에도 지속적으로 변형되고 재해석되는 경우가 많기 때문에, 아카이브도 이런 유연성을 반영할 필요가 있습니다." (MDA041)

3) 정책의 연속성 보장 필요

■ 지원 사업의 담당자가 자주 변경되어 지원사업이 중단된 경우가 많다는 의견이 제시됨

■ 담당자 변경되더라도 지원 사업이 연속적으로 이어질 수 있도록 개선 필요

"담당 공무원이 2년에 한 번씩 바뀌면서 지원이 끊기는 경우가 많아요. 예를 들어, 대형 미디어 아트 프로젝트를 한 번 진행하면, 최소 3~4년간은 지속적으로 운영해야 작품의 실험성과 확장성이 확보되는데, 정책이 중간에 바뀌면서 갑자기 지원이 끊기는 경우가 많아요. 그러면 결국 작가들은 지속성을 담보할 수 없고, 그 프로젝트는 일회성으로 끝나버리죠. 이런 방식이면 실질적인 지원이 아니라 단기적인 이벤트성 지원이 되어버릴 가능성이 큽니다." (MDA042)

4) 다양한 창작 환경 마련 필요

■ 다원예술이 단순한 기술 융합이 아닌, 철학적/사회적 메시지를 담을 수 있도록 창작 환경 마련 필요

■ 실험적이고, 다양한 형식을 작업할 수 있도록 지원사업이 보다 유연해질 필요가 있음

"기술이 예술적 메시지를 강화하는 방향으로 발전해야 해요. 예를 들어, 미디어 파사드 같은 경우에도 단순히 화려한 영상이 아니라, 그 공간과 맥락을 함께 고려해야 의미가 더해지잖아요. 기술이 예술을 보조하는 게 아니라, 예술이 기술을 적극적으로 활용하면서 새로운 개념을 만들어가는 방향으로 지원이 이루어져야 합니다." (MDA042)

"다원 예술 지원이 기존 예술의 틀을 벗어난 실험적인 작업들을 수용할 수 있도록 더욱 개방적이어야 해요. 지원을 받으려면 기존 형식에 맞춰야 하는 게 아니라, 지원이 오히려 새로운 형식을 만들어가는 작업을 도와줘야 하는 거죠." (MDA043)

[그룹 4] 향유 : 열성관객

1. [그룹 4] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 4] 향유 : 열성관객 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 연구협의체 2인, 참석자 2인의 구성임

[표 2-14] 그룹 구성 - [그룹 4] 향유 : 열성관객

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 4] ('24.12.10, 14:00~16:00, 온라인 Zoom)	연구협의체(n=2)	공공	MDA-A	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=2)	관객	MDA044	남	20대	3년
		관객	MDA045	남	20대	9년

2. 주요 논의 사항

■ 관람 참여 방식

- 다원예술 관람 계기
- 기억에 남는 다원예술 경험
- 작품에 더 깊이 몰입하게 되는 참여 방식
  : 전시, 공연, 디지털 플랫폼, 커뮤니티 참여, 워크숍 등

■ 예술지원의 역할

- 다원예술 작품 관람 환경 및 방식의 개선사항
- 관객이 다원예술 접근성을 높이기 위해 필요한 환경

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황 및 생태계 이슈

다원예술은 실험적 접근이 중요하며,
관람 환경과 정보 접근성이 개선될 필요가 있음

1) 관람 경험을 통한 장르 정의

■ 다원예술은 특정 장르로 구분되지 않고, 다양한 매체와 기술이 결합된 실험적 예술로 접근되고 있음

■ 미디어아트, 사운드 스케이프 등 다양한 방식으로 표현되는 다원예술이 점차 주목받고 있음

"저는 사실 어떤 저도 전시 많이 보러 다니는데, 뭔가 국립현대미술관이나 다른 학교들, 대학교 졸전 같은 걸 많이 보면서 그냥 자연스럽게 접했던 것 같아요. 근데 저는 처음에는 지금도 사실 비슷하긴 한데, 이걸 먼저 '다원예술'이라는 어떤 장르로 이름 붙여서 관람한 건 아니었어요. 그냥 '이런 매체를 사용해서도 작업할 수 있구나', '이런 방식으로도 관객과 상호작용하는 예술이 가능하구나' 같은 식으로 다가왔던 것 같아요." (MDA044)

"이번에 질문지를 받고 많이 생각해봤는데, 작년에 광주 비엔날레에 갔을 때 광주 미디어아트 플랫폼에서 노진아 작가의 '테미스, 버려진 AI' 작업을 봤어요. 이게 관객과 인공지능이 직접적으로 상호작용하는 형태의 작품이었는데, 그게 처음 보는 경험이라서 되게 신기했어요. 요즘 AI가 일상적으로 많이 사용되는데, 그런 기술이 예술에 적용되면 어떻게 될까? 이런 생각이 더 많이 들었던 것 같아요. 그리고 올해 여름에는 백아트 갤러리에서 김준 작가님의 전시를 봤는데, 그 작업은 사운드 스케이프라고 해서, 일상의 소리를 채집해서 관객들에게 들려주는 방식이었어요. 우리가 원래 알고 있던 소리인데도 집중해서 들으면 새롭게 들리는 경험이었고, 이런 것도 다원예술의 실험성이 아닐까 싶었어요." (MDA044)

2) 관람 환경 관련

(1) 예약 및 전시 안내/정보 부족 관련

■ VR전시 특성상 체험이 매우 중요한데, 예약이 빨리 마감되어 참여하기 어려웠다는 의견이 제시됨

■ 전시 현장에서 방법, 체험 가이드를 제공하는 운영자가 부족하여 관람객의 접근성과 편의성이 낮았다는 의견이 제시됨

"OO미술관에서 작년에 했던 'OO사회' 전시를 보러 갔었는데요. 저는 VR 체험을 제대로 해본 게 거의 없었어요. 처음 가봤을 때는 예약이 마감돼서 못 했고, 두 번째 갔을 때도 체험하려 했는데 예약이 끝났다고 하더라고요. 그리고 거기서 상주하는 운영자분이 거의 안 보였어요. VR 같은 경우에는 아무래도 처음 해보는 관객들도 많으니까, 사용 방법이나 체험 가이드를 제공해 주는 사람이 필요하다고 생각하는데, 그런 부분이 좀 부족했던 것 같아요." (MDA044)

(2) 관람 환경 개선 관련

■ 체험이 필요한 전시의 경우, 관람 환경이 개방적이어서 몰입이 어렵다는 의견이 제시됨

■ 대기 인원이 많은 경우도 체험이 어려워 몰입을 방해한다는 의견이 제시됨

"VR 전시 같은 걸 할 때 보면, 컴퓨터 한 대 놓고 '이거 해보세요'라고 하는 경우가 많잖아요. 그런데 그런 환경에서는 몰입이 잘 안 되는 것 같아요. 예를 들면, VR 체험을 하는데 뒤에서 사람들이 기다리고 있고, 공간 자체도 너무 환하고 개방적이면 몰입이 어렵죠. 작품을 체험하는 환경 자체가 그 몰입을 방해하는 요소가 될 수도 있다는 점을 고려해야 할 것 같아요." (MDA045)

3) 홍보 부족으로 인한 관객의 낮은 접근성

■ 다원예술 전시, 퍼포먼스, 워크숍 등은 홍보 부족으로 인해 관객이 정보를 접하기 어려움

■ 미술관 홈페이지 내에도 안내 부족 및 빠른 예약 마감으로 인해 참여 접근성이 낮음

"전시 같은 경우에는 포스터나 홍보 자료가 많아서 쉽게 알 수 있는데, 다원예술 퍼포먼스나 워크숍 같은 경우는 정보를 접하기가 어려워요. 저도 보통은 친구들한테 '이런 게 있대'라고 들어서 알게 되는 경우가 많고, 막상 찾아보려고 하면 미술관 홈페이지에서도 제대로 된 안내가 없는 경우가 있어요. 특히 워크숍 같은 경우는 전시 프로그램의 일부로 진행되다 보니까 놓치는 경우가 많고, 예약도 너무 빨리 마감돼서 참여하기 어렵더라고요." (MDA044)

4) 다원예술의 사회적 역할

■ 다원예술은 단순히 형식적인 실험이 아닌, 동시대적 가치를 반영할 필요가 있다는 의견이 제시됨

"다원예술이라고 하면 보통 새로운 기술과 접목된 실험적인 작업이 많잖아요. 그런데 저는 개인적으로 단순히 형식적인 실험이 아니라, 그 안에 동시대적인 가치가 담겨 있어야 한다고 생각해요. 터치디자이너 같은 걸 활용한 미디어 아트도 좋지만, 단순히 기술을 활용했다는 이유만으로 의미 있는 예술이 되는 건 아니라고 생각하거든요. 그래서 저는 작품을 볼 때 기술보다도, 그것이 우리 시대에 어떤 메시지를 던지고 있는지가 더 중요하다고 느껴요." (MDA045)

나. 개선 방안 및 공공지원

다원예술의 접근성 및 지속가능성을 높이기 위해
정보제공 플랫폼 및 아카이브를 구축하고, 관람환경 개선이 필요

1) 공연/전시 등 정보 제공 플랫폼 마련 필요

■ 다원예술 관련 정보가 흩어져 있어 관객이 직접 찾아봐야하는 불편함이 있으므로, 전시, 공연, 워크숍 등의 프로그램을 한 번에 확인할 수 있는 통합 플랫폼 마련 필요

"제가 느끼기에는 다원예술 관련 정보들이 너무 파편적으로 흩어져 있어요. 정말 관심 있는 사람이 직접 다 찾아봐야 하는데, 그게 되게 피곤할 때가 많아요. 저는 더 다양한 걸 접하고 싶은데, 매번 모든 걸 일일이 검색해서 찾아야 하니까 좀 불편해요. 그래서 뭔가 한 번에 볼 수 있는 플랫폼 같은 게 있으면 좋겠어요. 다원예술 전시, 공연, 워크숍 등 모든 프로그램을 한눈에 볼 수 있도록 정리해주는 시스템이 필요하다고 생각해요." (MDA044)

2) 공연/전시, 작품 등 기록을 위한 아카이빙 시스템 구축 필요

■ 다원예술 작품은 전시 종료 후 다시 찾아보거나, 공유하기 어려운 경우가 많음

■ 공연처럼 녹화본을 제공하거나 작품을 보존할 수 있는 아카이빙 시스템 구축 필요

"이영준 선생님의 '타이거마스크의 기원'이라는 작품을 너무 좋게 봤어요. 근데 친구한테 얘기하면서 '이거 한번 찾아봐' 했을 때, 찾을 수 있는 방법이 없는 거예요. 다원예술 작품은 전시가 끝나면 사라지는 경우가 많아서 아쉽더라고요. 공연처럼 녹화본을 제공하거나, 최소한 기록을 볼 수 있는 아카이브 시스템이 있으면 좋겠어요." (MDA045)

3) 관객의 몰입도 향상을 위한 관람 환경 조성 필요

■ 관객들이 작품에 몰입할 수 있도록 전시 공간 환경을 조성할 필요가 있음

"예전에 강신대 작가님의 전시를 봤는데, 그때 전시 공간이 지하 주차장이어서 엄청 추웠어요. 그런데 강신대 작가님이 관객들이 앉을 수 있도록 전기방석을 준비해두셨더라고요. 별거 아닐 수도 있지만, 그런 작은 배려 덕분에 관객들이 작품을 더 오래 집중해서 볼 수 있었던 것 같아요. 이런 세심한 배려가 관객의 몰입을 높이는 데 중요한 역할을 한다고 생각해요." (MDA045)

[그룹 5] 공공지원 정책

1. 구성

■ G1 수도권, G2 비수도권 2개의 소그룹으로 진행함

[표 2-15] 소그룹 구성 : [그룹 5] 공공지원 정책

구분	일시	장소	참석 인원
G1. 수도권	2024년 11월 27일(수), 14:00 ~ 16:00	서울문화재단 대학로센터 컨퍼런스룸	분야 전문가 1인
G2. 비수도권	2024년 12월 26일(목), 14:00 ~ 16:00	온라인 Zoom	분야 전문가 1인

2. 소그룹별 논의 사항

가. 분야 현황

■ G1. 수도권 : 문화재단 내에서도 장르에 대한 정의가 모호하며, 지원 신청의 대부분이 시각예술에 집중된 상황

■ G2. 비수도권 : 재단 내 다원예술 선정률은 타 장르와 동일하며, 지역 기반 청년 예술가가 증가하는 추세임

나. 생태계 이슈

■ G1. 수도권 : 다원예술의 지속성 및 성과 창출을 위해 장기 지원 확대 및 창작자 간 네트워크 강화 필요

■ G2. 비수도권 : 다원예술 정의가 불명확하고, 단순 장르 융합 수준에 머물러 있음

다. 개선 방안 및 공공지원

■ G1. 수도권 : 지속가능한 생태계 구축 및 관객의 접근성을 낮추기 위해 장기 지원 및 유통 확대, 지원기관 간 협력 등 필요

■ G2. 비수도권 : 다원예술 정의를 확장하고, 지원 사업을 과정 중심의 연구·협업 중심으로 전환할 필요성이 제기됨

[그룹 5-1] 공공지원 정책 : 수도권

1. [그룹 5-1] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 5-1] 공공지원정책 : 수도권 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함

■ 연구협의체 3인, 참석자 1인의 구성임

[표 2-16] 그룹 구성 - [그룹 5-1] 공공지원 정책 : 수도권

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 5-1] ('24.11.27, 14:00~16:00, 서울문화재단 대학로 센터 6층 컨퍼런스룸)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=1)	수도권(공공)	MDA046	여	30대	4년

2. 주요 논의 사항

■ 다원예술 지원 체계와 정책

- 문화재단 내 다원예술 정의 및 관련 정책
- 타 예술 장르와 차별화된 지원 정책 방식

■ 예술가와 창작 환경 지원

- 문화재단 내 단 - 중 - 장기적 지원 프로그램 구성 방식 및 각 단계별 주요 목표
- 재정적 지원 외 문화재단에서 제공하는 지원 유형(공간, 멘토링, 네트워크, 과정지원 등)의 다원예술 창작 도움 정도

■ 다원예술 지속가능성

- 다원예술 창작 활동을 더 효과적으로 지원하기 위해 필요한 자원 및 협력 네트워크
- 정책과 지원이 단기적인 창작 활동을 넘어 장기적인 예술 지원체계를 마련하기 위해 필요한 조건

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

문화재단 내에서도 장르에 대한 정의가 모호하며,
지원 신청의 대부분이 시각예술에 집중된 상황

1) 재단 내 다원예술 정의

■ 재단 내 다원예술의 명확한 정의가 부재하여 지원사업 신청자도 '다원예술'의 개념을 명확히 이해하지 못하는 경우가 많다는 의견이 제시됨

■ 현재 재단 내부적으로는 '기존 연극, 음악, 시각예술 등에 속하지 않고, 본인 기준 다원예술로 정의'할 경우 다원예술로 지원하도록 안내하고 있음

"일단 저희 재단에서 다원예술이 뭐냐, 라고 했을 때 정확한 정의는 없어요. 현재 제가 처음 다원예술 담당하고 나서 여러 연구자료 살펴보고 했을 때도 다원예술 하나로 뭐다, 라고 정의한 게 없더라고요. 그래서 지금 저희 공모 접수 받을 때 시청자들이 가장 많이 문의하는 게 '다원예술이 뭐예요?' 이거거든요. 그럼 저희는 기존 연극, 음악, 전통, 시각 이쪽 장르에 포함되지 않는 장르이고, 본인이 다원이라고 생각하시면 다원으로 지원하시면 됩니다. 이 정도로 설명을 드리고 있거든요. 이 정도로 하는데 지금 지원 신청하시는 거 보면 본인이 다원이라고 생각하는 프로젝트들이 엄청 다양해요, 그 종류가." (MDA046)

2) 지원사업 신청 현황

■ 재단 내 다원예술 지원 신청 중 대부분이 시각예술 분야라는 의견이 제시됨

■ 지원사업 심사 시 시각 장르 지원사업 신청서와 차이가 없다는 의견도 제시됨

"다원예술, 그래서 신청 들어오는 거 보면 정말 저희가 다원예술이라고 생각하는 실험적인 어떤 장르인지 정확히 구별 안 되지만 실험적인 것들, 그다음에 보통 시각예술 기반이 많아요. 시각예술 기반이 거의 70%. 공연은 많이 안 들어와요. 그래서 저희 심의위원분들도 지원 신청서 보실 때 거의 시각 지원신청서랑 차이가 없다, 이렇게 말씀하시죠 다원예술이." (MDA046)

3) 지원사업 운영 현황

■ 기존 장르들은 지원사업 운영 시 경력별로 트랙을 나눠서 지원하고 있으나, 다원은 '24년부터 트랙 통합하고, 지원금을 상향 조정하여 진행 중임

■ 다원 장르의 경우, 타 장르와 다르게 경력과 실력이 비례하지 않다는 의견이 제시됨

"다른 기존 장르들은 경력별로 트랙 A, B, C로 나눠서 신청을 받고 있는데. 다원예술은 24년도부터는 트랙 통합해서 받고 있거든요. 그게 전문가 분들도 그렇고 담당자인 제가 봐도 그렇고, 트랙 나누는 그것도 기준도 다원예술이 애매하고, 그 다음에 결과물을 봤을 때도 차이가 없어요. 오히려 경력이 적으신 분들이 더 아이디어가 좋아서 더 잘 표현을 하시는 분들도 많고 해가지고, 다원을 24년도부터 없애고 지원금을 올렸거든요. 올렸더니 이번 24년도 선정작들은 그래도 전작들보다는 그래도 괜찮았다. [...] 진짜 다원예술이 경력은 전혀 상관없어요." (MDA046)

나. 생태계 이슈

다원예술의 지속성 및 성과 창출을 위해 장기 지원 확대 및 창작자 간 네트워크 강화 필요

1) 타 장르 대비 적은 지원금

■ 실험적인 장르 특성상 장기 지원이 필요한데, 현재는 단기 프로젝트 중심 운영으로 인해 창작의 지속성이 떨어진다는 의견이 제시됨

■ 타 장르 대비 실험적이라는 이유로 낮은 예산이 책정되는 경향이 있어, 작품의 완성도가 떨어질 수 있다는 의견이 제시됨

"사실 다원예술 지원금이 다른 장르에 비해서 상대적으로 적어요. 그러다 보니까 창작자들이 장기적으로 작업을 이어가기가 어려운 부분이 많아요. 다원예술은 실험적인 성격이 강해서 한 번의 지원금만으로 완성도 높은 결과물을 내기가 쉽지 않은데, 지금 구조에서는 단기적인 프로젝트로 끝나버리는 경우가 많아요. 그래서 사실 이게 창작자들이 장기적으로 작업하기에 많이 부족한 부분이 있거든요. 지원금이 많아지면 더 완성도 높은 결과물을 만들 수도 있고, 발전 가능성이 있는 프로젝트들이 이어질 수도 있는데, 현재는 1년 단위 지원에 머무르다 보니까 지속성이 떨어지는 거죠. [...] 연극이나 무용 같은 경우에는 중장기 지원이 있거나 한 프로젝트에 더 많은 금액이 지원되는데, 다원예술은 여전히 규모가 작고 실험적인 성격 때문에 예산이 적게 배정되는 경향이 있어요. 그런데 실험적이라고 해서 적은 지원금으로만 진행하면 결국 완성도가 떨어지는 결과를 초래하게 되는 거죠. 그래서 앞으로는 장기적으로도 지원할 수 있는 체계가 필요하다고 생각해요." (MDA046)

2) 지원사업 성과 관련

■ 과거에는 지원사업 시 최종 결과물까지 제작되는 경우가 많았으나, 현재는 실험적 과정에서 멈추는 사례가 많음

■ 창작자들이 지원사업을 최종 결과물 제작이 아닌, 중간 과정으로 활용하면서 성과를 내기 어려워졌다는 의견이 제시됨

"[...] 중간 단계에서 끝나는 게 아니라 최종적인 결과물까지 나오는 경우가 많았거든요. 그런데 지금은 아이디어 차원에서 머물러 있는 경우가 많아요. 그러니까 완성작이라기보다는 실험적 과정에 머무는 경우가 많고, 심지어 쇼케이스 수준에서 끝나는 경우도 많아요. 지원 사업의 목표가 결국에는 결과물을 내는 것인데, 창작자들이 이걸 중간 과정이라고 생각하고 발전을 위한 시작 단계 정도로만 활용하려고 하는 경우가 많아요. 그러다 보니까 저희도 고민이 되는 게, 이게 단순히 지원금이 낮아서 그런 건지, 아니면 창작자들의 태도나 환경 자체가 바뀐 건지 헷갈리는 거예요. 예전에는 그래도 하나의 프로젝트가 완성되고, 나중에 다른 사업과 연계돼서 확장되기도 했는데, 요즘은 '일단 해보자'는 느낌이 강하고, 그래서 발전 없이 멈춰버리는 경우가 많아진 것 같아요." (MDA046)

3) 창작자 간 네트워크 구축의 어려움

■ 창작자들 간 네트워크 구축 필요성에 대해 인지하고 있으나, 실제 참여율은 낮아 활성화하기 어려움

■ 네트워크 형성을 위해 의무 참여도 고려하고 있으나, 이 경우 창작자들의 반발이 우려되는 상황

■ 다원예술 창작자들이 고립되거나, 단절되지 않기 위해 네트워크 형성이 필요하나, 현실적으로는 어려운 상황

"예술가들이 네트워킹을 원한다고 하셔서 저희도 한번 기획해서 네트워킹 자리를 마련했었어요. 창작자들 간의 교류를 활성화시키고, 협업 기회를 만들자는 취지였는데, 정작 참석자 세 명 왔어요. 그래서 그 뒤로 안 해줘요. 사실 기획 단계에서만 해도 반응이 좋았어요. 설문조사에서도 '네트워킹을 원한다'는 의견이 70-80% 나왔거든요. 그런데 정작 실제로 자리를 만들면 안 오는 경우가 많아요. 창작자들이 일정이 바쁜 것도 이유일 수 있지만, 꼭 참석해야 할 필요성을 못 느끼는 것 같아요. 그래서 의무적으로 해야 하나 고민이 많아요. 네트워크를 만들고 싶다면, 처음부터 지원 조건에 넣어서 '필참'으로 해야 하는 건가 싶기도 하고요. 근데 또 그렇게 강제하면 반발이 있을 수도 있어서 쉽지 않아요. 결국 네트워크가 형성되지 않으면 창작자들이 서로 단절된 채 각자 활동하게 되고, 그게 또 다원예술이 더 고립되는 원인이 되는 것 같아요." (MDA046)

다. 개선 방안 및 공공지원

지속가능한 생태계 구축 및 관객의 접근성을 높이기 위해
장기 지원 및 유통 확대, 지원기관 간 협력 등 필요

1) 대중의 접근성 확대를 위한 유통 확대 필요

■ 다원예술은 창작자들 사이에서만 소비되는 경우가 많아, 일반 대중이 접할 기회가 부족함

■ 공공지원은 창작 지원뿐만 아니라 다원예술 작품이 관객과 만날 수 있는 유통 구조 마련에도 집중할 필요가 있음

"다원예술이 지원을 받아서 창작은 이루어지는데, 문제는 그게 어디까지 확장되느냐예요. 결국 창작자들끼리만 공유하고, 내부에서만 소비되는 경우가 너무 많아요. 심지어 발표회를 열더라도 관계자 위주로만 관객이 모이고, 일반 대중들이 접할 기회가 거의 없어요. 그래서 다원예술 축제 같은 게 필요한 것 같아요. 너무 자기들끼리 하고 끝내는 게 많은 것 같아서, 뭔가 대중들한테 다원예술이 뭔지 소개해주는 것부터가 필요한 것 같긴 해요. 다원예술이 뭔지도 모르는 사람들이 많고, 그 특성이 일반 공연이나 전시와 다르다 보니까 접근성이 떨어지는 것 같거든요. 지금은 정말로 내부적으로만 소비되고 있고, 일반 관객들은 접하기가 어려워요. 그래서 공공 지원이 단순히 창작 지원에만 머무를 게 아니라, 이런 작품들이 관객들과 만날 수 있는 구조를 만들어주는 역할도 해야 한다고 생각해요. 단순히 창작을 지원하는 걸 넘어, 발표와 유통까지도 고민해야 하지 않나 싶어요." (MDA046)

2) 장기 지원체계 구축 필요

■ 다원예술은 여러 장르가 융합되며 점진적으로 발전하는 특성이 있어, 단기 지원만으로는 충분한 성과를 내기 어려움

■ 현재 대부분의 지원이 1년 단위로 운영되어 창작의 연속성이 부족한 상황으로, 장기적인 지원체계 구축 필요

"다원예술은 기존 장르와 다르게 명확한 형식이 정해져 있지 않고, 창작 과정에서 여러 장르가 융합되면서 점진적으로 발전하는 성격이 강해요. 그래서 단순히 1년 단위의 단기 지원으로는 충분한 성과를 내기가 어려운 경우가 많아요. 다원예술은 이게 한 번에 딱 결과물을 낼 수 있는 게 아니라 리서치 기반의 다양한 장르적 융합도 있고 또 시간이 그만큼 많이 필요해요. 기존 장르처럼 처음부터 명확한 완성형 작품을 목표로 하기보다, 실험적인 시도와 연구 과정을 거치면서 발전하는 특성이 강하거든요. 단기적으로는 절대 해결할 수 없는 구조라서, 장기적인 지원이 필요하다는 의견이 많아요. 하지만 현실적으로는 1년 단위 지원이 대부분이고, 중장기적으로 지속할 수 있는 체계가 부족해서 창작자들이 연속성을 유지하기가 어려운 상황이에요. 장기적인 지원이 가능하다면 다원예술의 실험성과 창작 과정이 보다 안정적으로 발전할 수 있을 텐데, 현재 구조에서는 매번 새로운 지원을 찾아야 하는 부담이 커요" (MDA046)

3) 지원기관 간 네트워크 및 협력체계 구축 필요

■ 다원예술 지원기관 간 정보 교류가 부족해 중복 사업이 발생하고, 지역별 지원 기준 차이로 혼란이 생긴다는 의견이 제시됨

■ 기관 간 협력을 통해 지원 사각지대를 줄이고, 예산 운영의 효율성을 높일 필요가 있음

"지금 다원예술을 지원하는 기관이 여러 곳 있는데, 사실 서로 어떻게 운영하는지에 대한 정보 교류가 부족한 것 같아요. 같은 사업을 따로 운영하는 경우도 많고, 지역별로 기준이 달라서 혼란스러운 경우도 있고요. 뭔가 같이 사업할 때 얘기는 하고 싶거든요. 기관 간의 어떤 네트워크가 필요한 것 같고, 최소한 같은 방향성을 가지고 가야 하지 않을까 싶어요. 예를 들어, OO문화재단과 한국문화예술위원회가 각자 다원예술 지원 사업을 운영하는데, 어떤 면에서는 겹치고 또 어떤 면에서는 지원 사각지대가 생기기도 해요. 서로 협력하면 중복되지 않는 사업을 할 수도 있고, 예산도 좀 더 효율적으로 운영할 수 있지 않을까 싶어요. 기관별로 역할을 좀 더 명확하게 나누고, 각 기관이 잘할 수 있는 부분을 맡아서 하면 창작자들도 더 체계적인 지원을 받을 수 있을 것 같아요. 그런데 지금은 협력보다는 각자 운영하는 게 많아서, 이런 부분을 개선할 필요가 있다고 생각해요." (MDA046)

[그룹 5-2] 공공지원 정책 : 비수도권

1. [그룹 5-2] 그룹 구성

■ 다원 분야 [그룹 5-2] 공공지원정책 : 비수도권 그룹에 대해 총 1개의 그룹으로 구분하여 의견 수렴을 진행함
■ 연구협의체 3인, 참석자 1인의 구성임

[표 2-17] 그룹 구성 - [그룹 5-2] 공공지원 정책 : 비수도권

구분	참석자 구분	참석자 분류	참석자 코드	성별	연령대	경력
[그룹 5-2] ('24.12.26, 14:00~16:00, 온라인Zoom)	연구협의체(n=3)	공공	MDA-A	-	-	-
		공공	MDA-B	-	-	-
		민간	MDA-E	-	-	-
	참석자(n=1)	비수도권(공공)	MDA046	남	30대	3년

2. 주요 논의 사항

■ 다원예술 지원 체계와 정책
- 문화재단 내 다원예술 정의 및 관련 정책
- 타 예술 장르와 차별화된 지원 정책 방식

■ 예술가와 창작 환경 지원
- 문화재단 내 단 - 중 - 장기적 지원 프로그램 구성 방식 및 각 단계별 주요 목표
- 재정적 지원 외 문화재단에서 제공하는 지원 유형(공간, 멘토링, 네트워크, 과정지원 등)의 다원예술 창작 도움 정도

■ 다원예술 지속가능성
- 다원예술 창작 활동을 더 효과적으로 지원하기 위해 필요한 자원 및 협력 네트워크
- 정책과 지원이 단기적인 창작 활동을 넘어 장기적인 예술 지원체계를 마련하기 위해 필요한 조건

3. 세부 논의 사항

가. 분야 현황

재단 내 다원예술 선정률은 타 장르와 동일하며,
지역 기반 청년 예술가가 증가하는 추세임

1) 지역 재단의 지원사업 현황

■ 재단 내 예술지원 프로그램은 특정 시기(단 - 중 -장기 등)에 대응하는 구조는 없음

■ 지원사업은 크게 다섯 개 카테고리(기초예술창작지원, 우수콘텐츠발굴, 예술공간활성화, 문화예술 향유, 국제교류)로 구성됨

"저희가 어떤 말씀하신 것 중에 중기, 장기라고 불리울 정도로 시기에 대응한 사업 구성은 아직은 하고 있지 않습니다. 저희 재단이 내년이 되면 10년 차가 되는데요. 사실상 초창기 한국문화예술위원회에서 진행했던 문진금(문예진흥기금)이라고 하는 사업 구조를 거의 따와서 운영하고 있던 상황이었어요. [...] 구분을 크게 저희는 네 개로 잡고 있고요. 첫 번째는 기초예술창작지원. [...] 두 번째로 우수콘텐츠발굴. [...] 세 번째는 예술공간활성화 지원. [...] 네 번째로 OO 문화예술 향유, 그리고 다섯 번째로 올해부터 국제교류 파트도 추가되었습니다." (MDA047)

2) 지원사업에서 다원예술이 차지하는 비중

■ 재단 내 다원예술 지원 건수는 전체 360건 중 23건으로 비중이 낮지만, 다른 장르와 동일한 선정률을 유지하도록 조정하고 있음

- 지역 내 다원예술 지원사업 신청 비율은 낮은 편임

"올해 말씀하셨던 것 중에 파이를 제가 한번 말씀을 한번 드려보려고 하는데요. 저희가 올해 '지역문화예술육성 지원사업'의 경우에는 총 360건의 사업을 지원하고 있습니다. 총 360건을 지원을 하고 있는데요. 다원예술은 그중에서 23건입니다. 근데 사실상 저희가 일단 지역색을 먼저 말씀을 드려야 할 것 같아요. 이 OO지역 쪽이 워낙에 전통예술이나 시각 쪽에서도 서예, 이런 부분들에 수요가 많은 건 아니지만, 그 분들의 어떤 프라이드나 이런 게 강하시다 보니까 정말 독특하게도 저희는 장르를 10개로 다 세분을 하고 있어요. [...] 저희는 운영할 때 사실상 선정되는 비율. 그러니까 신청건수 대비 선정건수에 대한 비율은 10개 장르가 한 2% 내외에서 동일선에 있도록 조정을 하고 있어요. 그래서 다원예술이라고 하는 게 360건 중에 23건이면 너무 적은 거 아닌가, 라고 할 수는 있겠지만 이 선정률은 사실 다른 9개 장르와 동일하다라고 생각을 하시면 될 것 같고요. 반대로 말하면 그만큼 다원예술 신청이 사실은 많지가 않다라고 생각을 하시면 될 것 같아요." (MDA047)

3) 지역 기반 청년 예술가 증가 추세

■ 지역 내에서 오랫동안 활동해 온 예술인들의 입지가 강해, 신진 예술가가 성장하기 어려운 구조였으나 현재는 청년 예술가들의 활동이 증가하는 추세임

■ 재단 내에서도 예산 중 일부 금액은 청년 예술가들에게 배정하고 있음

"한번 제가 감이 아니고 실제적(데이터)으로 봐드리겠습니다. [...] 네, 어려지고 있네요. 추세가 어려지고 있습니다. [...] 사실 저희도 말씀하신 것처럼 그냥 단순하게 좋은 현상인 것 같다. 그러니까 기존 지역에서 오랫동안 활동하시던 기존의 예술인분들의 어떤 입지가 사실 너무 강해서 문제였거든요. [...] 그리고 사실 재단이 주도적으로 사업 설계를 혁신적으로 변화시키는 게 사실은 어려운 상황이에요. 그래서 저희는 사실 예술 현장의 소리를 듣는 자리를 많이 만들고 있던 건데요. 어린 청년 작가님들 사실 중심으로 해서, 그분들은 사실 크루 활동을 조금 이렇게 하시잖아요. 그리고 저희 같은 경우는 고유번호증만 가지고 있어도 단체로서 신청을 할 수 있도록 허용을 하고 있다 보니까, 크루 형태로 활동하고 있는 젊은 작가님들을 중심으로 해서 되게 어떤 시범적인, 시도적인 어떤 기획 공연, 기획 전시 혹은 기획 프로젝트나 축제 같은 것들이 이제는 조금씩 드러나고 있습니다. 사실 그래서 저희가 청년에 대한 지원을 강화를 당연히 해야겠다라는 근거가 사실 되기도 했고요. 그래서 올해 24년에 적용됐던 게 아까 말씀드렸던 '지역문화예술육성 지원사업' 16억 5천 만원 중에서 2억은 무조건 청년 작가들한테 배정을 아예 못 박아서 하게 됐거든요." (MDA047)

나. 생태계 이슈

다원예술 정의가 불명확하고, 단순 장르 융합 수준에 머물러 있음

1) 다원예술 정의 관련

■ 재단 내에서 매년 다원예술 관련 간담회를 개최하고 있지만, 지역 예술인들도 다원예술 정의에 대해 명확한 정의를 내리지 못하고 있는 상황

"사실 저희도 다원예술과 관련해서 재단 자체적으로도 거의 최소한 연에 1회씩은 다원예술 담당자들과 간담회를 무조건 하고 있어요. 그래서 다원이라고 하는 이 분야를, 또는 이 장르를 어떻게 정의할 것인가에 대해서 현장 전문가들을 모으고, 그리고 전문가가 아니라고 할지라도 다원예술 사업에 대한 수요가 있으신 수요자분들을 모시고 간담회를 진행을 하고 있는데요. 항상 이게 답이 사실 잘 나오지 않더라고요. 이게 예술인 분들 사이에서도 다원에 대한 정의가 본인이 생각하는 것들만이 다원이라고 생각하는 경향이 있다 보니까. 가깝게는 제가 당장 지난달에 라운드 테이블이라고 해서 도내 예술인 분들 80분을 모아서 이 분야별로 회의를 했는데요. 그때도 결국에 다원은 사실 우리도 다원 모르겠다가 사실 주요 골자였어요." (MDA047)

2) 단순 장르 융합 수준에 머물고 있는 지역 다원예술 생태계

■ 다원예술 심사에서 신청된 프로젝트들이 심사위원들로부터 다원예술이 맞는지에 대한 부정적인 피드백을 받았으며, 대부분 단순한 장르 혼합 수준에 머물러 있다는 의견이 제시됨

■ 다원예술을 정의하기 어려운 지역적 한계가 있으며, 순수예술로 분류되지 못하는 기타 장르들이 다원예술로 신청되는 경향이 있다는 의견이 제시됨

"올해 다원예술 심의를 했을 때 심의위원들로부터 저희가 사실 조금 부정적 피드백을 받았던 게 '이게 무슨 다원예술이냐' 이런 신청서들이. 그래서 사실 까보면 대다수가 가령 어떤 오케스트라가 연주를 하는데 뒤에 샌드아트 영상을 튼다든가, 혹은 마술하시는 분들이 들어오신다든가 하는 거죠. 사실 저희가 사업 공고를 냈을 때에는 장르의 융복합 정도로 저희는 일단 정의를 정도로 러프하게 잡고 있었어요. 근데 이건 융복합이 아니고 어떤 장르를 단순 믹스 정도로 생각하시고 들어오시는 경우가 상당히 지금 많은 상황입니다. 그러다 보니까 아까 돌아가서 라운드 테이블 얘기도 말씀드렸지만, 아직 저희 지역 내에서 다원예술에 대한 심도 깊은 접근을 하고 계신 예술인 또는 예술단체의 수요가 아직은 사실 많지 않다라고 저희가 자체적으로도 평가를 하고 있고, [...] 오케스트라와 어떤 샌드아트의 결합, 마술 혹은 어떤 대중음악. 그러니까 순수음악으로 들어가지 못하고 재즈를 할지, 기타 어떤 인디밴드들이 다원으로 지금 그냥 들어오고 계시거든요. 이러다 보니까 사실상 현재 OO지역 예술계에서 다원이라고 하는 분야는 사회적으로 그리고 우리 지역 예술인 사이에서 합의되어 있는 순수예술 범주 외의 장르들, 기타 장르가 들어오는 것 같다라는 게 지금 회의에서 나왔던 어떤 결론이었고요. 이렇게 운영을 할 거면 차라리 다원이라는 장르 자체를 기타 장르 또는 융복합 장르로 조금 외연을 확장을 해서, 가령 요즘에 AI 창작물들도 나오고 있는 시대이다 보니까 그런 장르까지 들어올 수 있는 어떤 러프한 분야로 운영을 하는 게 어떻겠냐라는 게 사실 현장에서 나왔던 소리이기도 하거든요." (MDA047)

다. 개선 방안 및 공공지원

다원예술 정의를 확장하고, 지원 사업을 과정 중심의 연구·협업 중심으로 전환할 필요성이 제기됨

1) 다원예술 정의 확장 필요

■ 재단 내부적으로 다원예술의 범위를 확장하여 '융복합 장르'로 새롭게 정의하는 방안을 검토 중에 있음

■ 다원예술이 순수예술로 인정받지 못한 기타 장르의 대체 창구가 되고 있는 현실을 고려해, 기존 지원 방식 대신 새로운 카테고리를 도입할 필요가 있음

"다원이라는 장르 자체를 기타 장르 또는 융복합 장르로 조금 외연을 확장을 해서, 가령 요즘에 AI 창작물들도 나오고 있는 시대이다 보니까 그런 장르까지 들어올 수 있는 어떤 러프한 분야로 운영을 하는 게 어떻겠냐라는 게 사실 현장에서 나왔던 소리이기도 하거든요. 이와 함께, 다원예술 지원사업이 애매한 기준으로 인해 순수예술로 분류되지 않는 일부 장르들의 피난처가 되고 있는 현실을 고려했을 때, 기존의 지원 방식보다는 새로운 카테고리를 만드는 것이 필요하다는 의견도 나왔습니다. 그래서 저희가 지금 이걸 가지고 당장 25년 공모사업에 대한 대응을 하기 위해서 지금 준비를 하고 있던 상황이었습니다. 아직 확정된 것은 아니지만, 기본적으로 다원예술을 보다 확장된 개념으로 받아들이고, 보다 실험적이고 새로운 융합적 시도를 수용할 수 있도록 제도를 개선할 필요성을 내부적으로 논의하고 있습니다." (MDA047)

2) 네트워크 구축 및 다원예술 연구 지원 필요

■ 현재 지원사업은 창작 결과물을 필수로 요구하는 구조이기 때문에, 실험적이고 자유로운 창작 연구를 뒷받침하기 어려운 현실임

■ 다양한 장르의 예술인들이 협업하고 연구할 수 있도록, 결과물 발표를 강제하지 않는 네트워킹 및 연구 지원 사업 도입 필요

"사실 다원예술이라는 것이 기존의 전통적인 예술 장르들처럼 명확한 형식이 정해진 것이 아니다 보니까, 새로운 시도와 연구가 중요한데요. 근데 현실적으로 저희가 운영하고 있는 지원사업의 구조 자체가 기본적으로는 어떤 결과물이 반드시 발표가 되어야 하는 형태로 되어 있어요. 그러다 보니까 창작자들이 정말 실험적인 시도를 해보고 싶어도, 이를 뒷받침할 수 있는 지원사업이 많지 않습니다. [...] 그런데 그렇게만 운영하는 것이 아니고, 이 네트워킹이라고 하는 것을 다장르 예술인들이 교류하는 장으로 활용하는 방안도 필요하다고 생각합니다. [...] 지금까지는 다원예술 지원이 창작 결과물 발표에 초점이 맞춰져 있다 보니, 창작 과정에서의 실험이나 융합이 제대로 이루어지기 어려웠던 게 현실이거든요. 그래서 앞으로는 창작자들이 협업하고 연구할 수 있는 기회를 늘리는 방향으로 정책을 개편할 필요가 있다고 생각합니다. 아직 구체적인 사업 계획으로 확정된 것은 아니지만, 내부적으로 이러한 방향성을 두고 논의를 이어가고 있습니다" (MDA047)


한국문화예술위원회