한국문화예술위원회 지원체계 개선방안 모색을 위한
문화예술생태계 구성원 의견조사 연구

FGI·IDI 기초분석 보고서

무용

2025.05



담당부서 : 기획조정팀
Tel : 061)900-2145
연구 기획·진행 : 무용 연구협의체(송이채, 장계환, 권용민)
작성 : ㈜케이스탯리서치

Contents

제1장. 조사 개요

1. 조사 개요 1
2. 조사 목적 1
3. 조사 설계 및 내용 1

제2장. 조사 결과

[주제1] 인적자원 육성 7
1-1. 현황 7
1) 인구절벽 7
2) 무용과 폐과 및 통폐합 9
3) 대학평가 기준 및 무용 교육의 적합성 10
1-2. 제언 및 전망 11
1) 무용 기능교육과 창작역량 교육의 분리 필요 11
2) 창작 활동 지속가능성 보장(경력단절) 12

[주제2] 창작활동 14
2-1. 현황 14
1) 무용 지원 정책 14
2) 작품 발표 중심의 지원 15
3) 무용 장르별 지원정책 : 무용 장르 구분과 통합 관련 16
4) 레퍼토리의 연속 보장 미비 17
5) 중견단체 운영 열악 19
2-2. 제언 및 전망 21
1) 장르 통합 지원 21
2) 신작 중심 지원제도의 재검토 22

Contents

3) 중견단체 운영지원 23

[주제3] 창작 및 안무 권리 확보 25
3-1. 현황 25
1) 창작 고유 권리와 오마주 경계 25
2) 저작권의 성립여부 27
3) 안무저작권의 인정 판례 29
3-2. 제언 및 전망 30
1) 안무저작권 보장 사례 아카이빙 30
2) 저작권 등록의 활성화 31

[주제4] 산업 관점의 무용 콘텐츠 32
4-1. 현황 32
1) 무용창작 자본 출처 32
2) 단체의 경영 역량 34
3) 콘텐츠 기획력 36
4-2. 제언 및 전망 38
1) 무용 전문 기획자 양성 38
2) 단체 경영능력 제고 39
3) 콘텐츠 개발 40
4) 관객 리서치 및 개발 42

[주제5] 무용의 미래 형태 44
5-1. 현황 44
1) 몸과 기술 44
2) 기술 개발 현황 45
3) 인간 창작성과 기술의 개입 47

Contents

5-2. 제언 및 전망 49

1) 무용 개념 및 범위 확장 49

2) 포스트휴머니즘 고찰 51

3) 무용창작자 맞춤 기술 개발 52

[주제6] 무용예술인 복지 53

5-1. 현황 53

1) 무용예술인 복지 지원 53

2) 무용예술인과 경력 54

3) 직업 관점의 무용과 직업 종사 55

5-2. 제언 및 전망 56

1) 경력 증빙 범위 확장 및 간소화 56

2) 무용의 직업 범위 확장 57

3) 무용예술 치유와 직업 개발 58

01

조사 개요



Ⅰ. 조사 개요

1. 조사 개요

■ 주관기관 : 한국문화예술위원회
■ 수행기관 : ㈜케이스탯리서치
■ 조사기간 : 2024년 8월 1(목) ~ 2024년 12월 19일(목)
■ 조사방법 : FGI, IDI

2. 조사 목적

■ 지난 50년간 내외부 환경 변화를 반영하여 다양한 지원사업을 개편해왔으나 최근의 새로운 도전과 변화 상황에서 더 건강한 예술생태계를 위한 한국문화예술위원회의 역할과 지원체계 재설계 방향을 위한 근본적 질문과 근거자료 수집 필요
■ 무용 예술 구성원들의 의견을 듣고 대화함으로써 무용생태계 현황을 파악하고 더 나은 무용생태계를 위한 한국문화예술위원회의 역할, 지원체계 개편, 신규사업 개발을 위한 근거자료 수집하기 위해 전문성을 갖춘 현장 전문가로 참여 인원을 구성하여 인터뷰를 진행하는데 그 목적이 있음

3. 조사 설계 및 내용

[표 1-1] FGI 진행 경과 및 내용

연번	[그룹], 일시	주요 논의 내용 및 참가자
1	[한국무용] '24.08.01, 11:30~13:30, 예집 세미나 3실	ㅇ 한국무용 창작활동 현황 진단, 국립단체의 지향점 모색, 민간 한국무용단 창작활동 현황 파악 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA006, DA007
2	[실용무용] '24.08.06, 10:00~12:00, 온라인 Zoom	ㅇ 댄스스포츠 국가대표 활동 현황, 실용무용 코레오 장르 활동 현황, 라틴코레오 장르 개척 현황 파악 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA017
3	[한국무용] '24.08.06, 14:00~16:00, 디딤무용단 연습실	ㅇ 한국무용이 걸어온 길, 한국무용 창작환경 진단 및 원로의 제언 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA008

연번	[그룹], 일시	주요 논의 내용 및 참가자
4	[발레] ‘24.08.07, 12:00~13:30, 베이커리카페 느긋	ㅇ 민간 발레단 창작활동 현황, 한국 발레의 현재 진단과 미래 전망, 민간 발레단 니즈 수집 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA001
5	[현대무용] ‘24.08.08, 10:00~12:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 민간 현대무용단 창작활동 현황, 민간 현대무용단 자립도 제고 방안 모색, 무용 창작권리 개념 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA011
6	[예술행정] ‘24.08.08, 14:00~16:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 무용의 미래 개념 정립 방안 모색, 무용과 융합, 무용의 디지털화 가능 영역 탐색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA028
7	[교육] ‘24.08.09, 09:00~11:00, 스타벅스 북가좌DT점	ㅇ 무용 전공생 활동 현황 파악, 무용 교육 현황 파악, 전문 무용수로의 진출 현황, 전공생 니즈 탐색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA022
8	[한국무용] ‘24.08.12, 10:00~12:00, 포스트극장	ㅇ 한국무용 창작환경 진단 및 미래 지향점의 원로 제언 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA009
9	[발레] ‘24.08.12, 15:00~17:00, 베이커리카페 느긋	ㅇ 민간 발레단 단원 활동 현황 파악, 민간 발레단 창작활동 현황 파악, 남녀 발레 무용수 활동 이슈 수집 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA002
10	[현대무용] ‘24.08.13, 10:00~12:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 민간 무용단 창작활동 현황 파악, 현대무용과 기술의 융합 가능성 전망, 공공 무용교육 현황 파악 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA012, DA013
11	[현대무용] ‘24.08.13, 14:00~16:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 민간 무용단 창작활동 현황 파악, 무용 지원정책 현황 진단과 향후 지향점 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA014, DA015
12	[예술행정] ‘24.08.14, 10:00~12:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 데이터로 분석하는 무용공연 현황 파악, 민간 무용단 수익창출 현황 파악, 민간 무용단의 데이터 활용 지원방안 모색, 민간무용단 자립 방안 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA029

연번	[그룹], 일시	주요 논의 내용 및 참가자
13	[교육] '24.08.14, 14:00~16:00, 서울경희무용학원	ㅇ 한국무용 전공생 육성 현황 파악, 무용콩쿨의 순기능과 지향점 모색, 무용교육의 현황 파악과 지향점 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA023
14	[한국무용] '24.08.20, 11:00~13:00, 온라인 Zoom	ㅇ 국공립단체 단원 활동 현황 파악, 한국무용 창작활동 현황 파악, 한국무용과 기술의 융합 가능성 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA010
15	[법률] '24.08.22, 10:00~12:00, 온라인 Zoom	ㅇ 무용 창작권리 개념 정립 가능성 모색, 안무저작권 주요 이슈 수집, 안무저작권 보장 국내외 사례 수집 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA025
16	[발레] '24.08.22, 13:30~14:30, 온라인 Zoom	ㅇ 무용 대학교육 현황 진단, 대학 전공생의 취업 현황 파악, 무용교육 미래 지향점 정립 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA003
17	[발레] '24.08.22, 14:00~16:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 비영리단체 활동현황, 민간 발레단 창작활동 현황 파악, 발레 전공생 국내외 취업 현황 파악, 무용평론계 현황 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA004, DA005
18	[교육] '24.08.27, 12:30~14:00, 와이즈 무용학원	ㅇ 발레 전공생 육성 현황, 발레 전공생 국내외 취업 현황 퍼ㅏ악, 씨티발레단 창단 배경 및 현황 파악 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA024
19	[현대무용] '24.08.27, 15:30~17:30, 한성대 오두막모임공간	ㅇ 민간 현대무용단 창작활동 현황 파악, 민간 현대무용단 자립 방안 모색, 현대무용 현재 이슈 수집, 현대무용 미래 지향점 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA016
20	[법률] '24.08.28, 09:00~10:00, 온라인 Zoom	ㅇ 무용 창작권리 보장 방안 및 관련 법률에 관한 제언, 무용 창작권리 개념 정립 가능성 모색, 안무저작권 주요 이슈 수집 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA026
21	[실용무용] '24.08.28, 10:00~12:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 실용무용 창작현황 파악, 실용무용 장르의 공공지원 수혜 현황 파악 및 향후 지원 방안 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향 ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA018, DA019, DA020, DA021

연번	[그룹], 일시	주요 논의 내용 및 참가자
22	[법률] ‘24.08.28, 17:00~18:00, 온라인 Zoom	ㅇ 민간 무용단의 공공데이터 활용 방안 모색, 공공데이터 개방 현황 이슈 수집 및 해결 방안 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA027
23	[예술행정] ‘24.08.29, 10:00~12:00, 예집 세미나 3실+ 온라인 Zoom	ㅇ 국공립무용단 창작활동 현황, 국공립무용단 창작활동과 지원정책의 관계 파악, 국공립무용단 미래 활동 지향점 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA030, DA030_1
24	[예술행정] ‘24.08.29, 14:00~16:00, 예집 세미나 3실+ 온라인 Zoom	ㅇ 무용의 예술산업 가치창출과 발전 방안 모색, 무용 공공지원 정책방향 현황 파악 및 향후 지향점 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA031, DA032
25	[예술인복지] ‘24.09.05, 13:00~15:00, 예집 세미나 3실	ㅇ 무용인 복지지원 현황 파악 및 무용인 복지 현재 이슈 파악, 향후 무용인 복지 지원방향 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA034
26	[예술행정] ‘24.09.19, 10:00~11:00, 온라인 Zoom	ㅇ 비영리단체 활동 현황 파악, 무용예술행정 전문인력 양성 현황 파악, 비영리단체 활동과 무용창작 환경 확장 방안 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA033
27	[예술인복지] ‘24.09.27, 17:00~18:00, 온라인 Zoom	ㅇ 예술인 복지지원과 무용인 지원 현황 파악, 예술인 복지지원 정책 현재 이슈 수집, 무용인 복지지원 영역 확장 가능성 모색 ㅇ (공통) 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA035
28	[자문회의] ‘24.12.18, 14:00~16:00, 온라인 Zoom	ㅇ 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA014, DA032
29	[자문회의] ‘24.12.19, 14:00~16:00, 온라인 Zoom	ㅇ 무용 생태계 구조, 창작 권리, 디지털 환경 확장 및 변화 전망, 장르 발전 방향
		ㅇ 협의체 : DA-A ㅇ 참가자 : DA005, DA039, DA031, DA033

02

조사결과



[주제1] 인적자원 육성

1-1. 현황

1) 인구절벽

■ 예술 인구 감소가 무용 생태계 기반을 약화시킨다는 의견이 제시됨

- 학령인구의 감소로 무용 교육의 기초 수요를 약화시키고, 장기적으로 관객, 예술가, 창작자 인프라 전반의 축소로 이어지고 있음

: 단순 인구 문제를 넘어 문화예술 생태계 유지의 위기로 인식할 필요성도 있음

■ 무용 수요의 축소

- 무용 생태계에서 도태되는 인력이 많아질 수 있다는 위기의식이 제기됨

: 창작자와 관객 양 측면에서 생태계 유지 기반의 약화를 우려하는 인식이 나타남

- 전공자 중심의 향유 구조가 고착되며 관객 확대에 한계가 발생하고 있음

: 일반 대중의 공연 접근성과 무용 감상 기회 확대가 필요하다는 의견이 제시됨

■ 무용 공연 주 관객이 무용전공생으로 한정됨

- 일반 관객과의 접점이 부족하다는 문제의식이 존재하며, 관객 구성의 확장이 공연 접근성과 감상 방식 전반에 영향을 미친다는 지적이 제기됨

"[...] 이제 인원이 많았으니까 그러다 보면 그 친구들이 또 다 활동을 하는데 이제 무용을 하는 친구들은 또 적고 그러니까 이게 지도를 할 친구들도 줄어드는 거고 학원은 오픈은 되지만 학생들은 점점 줄어드는 그러니까 참 이 인구밀도가 정말 중요하다고 느끼는 편이기는 해요. [...] 그래서 그렇게 되고 또 끝까지 무용이 있으려면 또 그 길을 만들어주는 그 중간 계층이 자꾸 깨지는 거죠." (DA023)

"좀 발전적으로 가려면 어쨌든 고민해 봐야되는 문제인 것 같기는 해요. [...] 정말 무용 순수무용 인구 자체도 많이 줄어들고 있고 대학교도 일반 그냥 무용과에서 실용무용을 같이 뽑기도 하니까 요즘은 그런 추세로 바뀌고 있으니까 [...] 학교 입장에서는 어쨌든 학생들이 많이 유지해야 되고 또 배출하고 해야 되는 거기 때문에 당연히 그렇게 학과 개편을 하는 거는 이해는 하지만 근데 어쨌든 시작이 사실 학교는 정말 현실적으로 조금 빨리 보는 거고 어떻게 보면 학생들 많이 받고 등록금도 많이 벌고 해야 되니까 좀 빨리 반영을 한 거고 그게 점점 어쨌든 이 중앙정부에서 운영하는 지원금 사업에도 영향을 주지 않을까" (DA034)

"글쎄요. 이제 인구 소멸이라서 어차피 무용과가 많이 없어질 거 같긴 하거든요. 그거는 어느 학교나 지금 다 그러고 어느 학교나 다 돈 벌려고 그러고 [...] 특히 사립대니까 더 그런 것 같아요." (DA004)

"지금 어떻게 되느냐 하면 전부 그 사장이 돼서 서울에 있는 대학밖에 안 남았어요. [...] 전공자들이 줄어 가니까 서울에 있는 대학도 미달되기 시작할 거예요." (DA008)

"무용 공연은 사실상 친인척 그리고 주변인 그리고 학생들에서 거의 관객층이 거의 형성되죠. 하지만 저희 무용단으로 넘어갔을 때 거의 일반 관객이 이루고 있죠. 이건 좀 많은 차이가 있다고 생각해요." (DA003)

"그때 이래갖고 어떻게 살아남을까, 우리가. 생태계를 만들 수 있을까. 예술대학에 왔는데 예술가가 되어서 어떤 식의 사회적 반향을 일으켜야 되는 운동성을 우리가 가질 수 있을까. 이렇게 되는데 너무 우물 안 개구리고, 공연하면 우리끼리 보고 [...] 사회학과 친구들하고 설문조사를 했는데, 그때 답변이 그냥 오는 사람들의 생태계가 너무 제한적이고, 홍보나 이런 것들은 시스템이 아직, [...] 예술가들이 가야 하는 방향성에 무슨 운동성이 없다 보니까 이슈화가 안 되는 거죠." (DA016)

2) 무용과 폐과 및 통폐합

■ 무용과 폐과 및 통폐합으로 인한 무용 진입 경로 축소

- 무용과가 학생 충원난으로 폐과되거나 다른 학과와 통폐합되고 있음. 이로 인해 무용교육의 전문성과 지속성에 어려움을 겪고, 장르 진입 경로가 축소되고 있음
- 국내 대학 내 무용학과의 수가 급감할 것이라는 전망이 제시됨

  : 무용학과 존립 자체가 위태로우며, 전국적으로 5개 정도만 남게 될 것이라는 우려가 언급됨
- 독립 무용학과의 존재 방식이 국제적으로 특이하며, 구조 재편이 불가피하다는 지적이 있음

  : 해외 사례처럼 연극, 영화, 체육 등 타 예술·신체 계열과 통합된 형태가 일반적이라는 비교가 제시됨
- 대학 재학 중 융합 교육이 이뤄지지 않는 상태에서 졸업 후 융합을 요구하는 구조는 비효율적이라는 비판 존재

  → 졸업 이전 단계에서부터 융합 교육을 제도적으로 포함시켜야 한다는 요구로 이어짐

"지금 굉장히 무용인구가 줄어들면서 폐과까지 이어지는 것들은 굉장히 위험해요. 굉장히 위험하고 지금 지방권에서 엄청 많은 대학에서 폐과가 이루어지고 있고 고등학교도 없어지고 있고 이런 것들은 굉장히 위험하고 무용하는 사람으로서 굉장히 위기의식이 있고, 이런 것들을 해결해 나가기 위해서 어떤 것들이 있을까라고 생각했을 때 제가 생각했던 이런 부분이 저는 생각나는 것 중에 하나고요. 지금은 제일 홍보할 수 있는 하기 쉬운 그리고 많은 어린 친구들부터 시작해서 다 여러 세대 간에 홍보할 수 있는 것이 동영상 플랫폼이 제일 첫 번째라고 생각해요." (DA010)

"무용과가 점점 폐과 이유는 직장이 없기 때문이에요. 3학년 어느 과 무엇을 전공하든 내가 이걸 공부해가지고 나는 졸업하면 어느 회사에 갈 거야라는 꿈을 키우는데 우리는 그게 OO하고 OOO였어요. 이제 OOO가 경제적으로 어려워진다는 소문이 돌고 실제로 무용수들을 정단원을 많이 줄이고 공연 수당으로 주는 준단원급의 무용수들만 늘다 보니 여기에 있던 단원들이 OO지역시립발레단까지 내려가고 이러면서 이제 축이 좀 이렇게 기울었는데 너무 갈 직장이 없는 거죠. 나는 졸업하고 OO갈 거야 OOO 갈 거야 했는데 이미 거기는 또 너무 잘못된 게 무용수가 무슨 노동법인지 뭐 노총 뭐 이런 거 때문에 노조가 생겨가지고 60세까지 안 나가요. TO는 없고 그럼 초등학교 2학년부터 정말 해외 콩쿠르까지 나가면서 수억을 들여가지고 최고의 대학을 나왔는데 갈 직장이 없는데 그걸 엄마 아빠가 시키겠어요."(DA004)

"이제 인구 소멸이라서 어차피 무용과가 많이 없어질 거 같긴 하거든요. [...] 어느 학교나 지금 다 그러고 어느 학교나 다 돈 벌려고 그러고 [...] 그런 거 많이 압박받고 그러거든요. [...] 그랬는데 그래서 진짜 무용 대학이 그러니까 학부는 약간 그러니까 교육이 그렇게 바뀌어야 될 것 같아요." (DA003)

"OO대학교는 한국 무용학과가 없어질 거예요. 거기는 이제 현대무용하고 스트릿댄스만 남을 거예요. [...] 왜 그러냐면 예를 들어서 학과 학교 평가 지수가 있는데 거기에 졸업생들이 취업을 몇 프로 하느냐에 따라서 국가에서 교육비 지원이 달라져요. 근데 무용학과가 이걸 다 깎아먹거든요. 그럼 무용학과 폐과가 될 수밖에 없어요." (DA006)

3) 대학평가 기준 및 무용 교육의 적합성

■ 대학평가 기준이 장르의 특성을 반영하지 못하고 있음
- 실기 중심의 교육을 정량적 지표(논문, 취업률 등)로 평가하는 것은 무용교육의 본질, 특성과 부합하지 않음

■ 정성평가 반영 방식에 대한 제도적 연구 부족
- 현재 무용 장르와 같은 실기 분야에 적합한 성과평가 체계 개발이 부족한 상황임
- 창작의 질, 교육 성과의 예술적 성취 등 정성적인 평가 지표 개발이 필요함
- 예술성과 창의성을 정량 지표로만 환산하려는 방식은 현장 예술가들의 창작 자유를 억압하고 있다는 지적이 제기됨

: 성과주의의 기계적 적용보다는, 창작 환경과 맥락에 기반한 평가 기준 개발이 필요하다는 의견이 나타남

■ 현 무용 교육 과정 개편 필요
- 창작 역량 향상 중심 대학교육 과정 필요 : 대학의 기량 향상 교육 부적합함
- 기량 향상 교육은 중-고등 교육과정에 적합하며 대학-대학원 교육의 경우 창작 역량(안무 등) 향상 중심의 교육과정 필요
- 무용 장르 특성상 대학 강의일수 기준에 따른 실기 강의 시간은 무용수의 훈련 관점으로 매우 부족하여 정규 강의시간 외 추가 특강을 별도로 운영함 : 무용수 양성 기준에 맞춘 대학 교육 과정 필요

"저희는 춤이 주가 되는 삶을 살았기 때문에 이 공교육과 사교육에 대한 정확한 그거를 어떤 제도나 저희가 어떤 힘을 실어야 되는지는 잘 모르겠으나 [...] 뭔가 대학을 가기 위한 어떤 예중예고를 가기 위한 과정으로 이 무용이 자꾸 접근이 되다 보니 인식이 이제 그냥 대학을 가기 위하거나 예중예고를 가기 위한 인식으로만 남아 있는 거죠."(DA023)

"대학교에서는 그래서 단순히 이제 실기적인 측면뿐만 아니라 이제 실습 그리고 이제 취업이나 활동에 필요한 그런 교육들이 행해지고 있는 것 같습니다. [...] 다른 학교들도 이제 둘러봤을 때 실질적으로 이제 취업이라든지 활동에 필요한 그런 실습들을 많이 하고 있는 걸로 저는 알고 있고요." (DA021)

"근데 어쨌든 그 대학원에서 그 대학원 자체에서 어떤 실기를 하고 이런 건 아니잖아요. [...] 작품 활동을 하지만 거기서 실기를 하고 예를 들면은 안무 교육을 더 한다든지 그러니까 학교에서 학부에서 [...] 안무 교육을 지금은 보면은 그냥 뭉뚱그려갖고 그냥 강의에 이렇게 좀 이렇게 수업이 있는데 그거를 조금 더 전문적으로 그러니까 안무만 안무를 위해서 [...] 아니면은 교육을 위해서 그렇게 좀 묶여지면은" (DA003)

"전문 교육을 어렸을 때부터 받는다기보다는 중고등학교 때 시작해서 대학을 가는 위주로 공부를 해서 가잖아요. [...] 그래서 이제 남자 무용수들은 보통은 크게 세 가지면은 무용단 그다음에 이제 학교에서 자기 활동하는 사람들 그다음에 프리랜서로 외부 공연을 뛰는 친구들 [...] 무용단을 가게 되면 본인 활동이 되게 제약이 많아요." (DA023)

"저희 학교 같은 경우에는 이미 학교를 다니면서도 팀 활동이라든지 안무 작업 이런 것들을 많이 하고 있는데요. [...] 기존에는 순수무용에서 창작작품을 만들어서 공연 활동을 하는 교육을 중점적으로 해왔고 [...] 최근 몇 년 동안은 브레이킹의 올림픽 이슈, 전국체전, 방송 프로그램 등을 통해 배틀이라는 경연 형태의 공연이 굉장히 커졌어요. [...] 산업화도 어느 정도 더 많이 탄탄하게 잘 되어 있다고 생각을 해가지고 창작적인 부분 공연예술로서의 이제 창작작품을 만들어낸 창작이 있고 또 경연을 하는 경연형태라고 해야 되나요?" (DA021)

1-2. 제언 및 전망

1) 무용 기능교육과 창작역량 교육의 분리 필요

■ 기능 - 창작 중심 교육 분리의 필요성

- 전통적 테크닉 위주의 교육만으로는 현대 예술 환경에 대응하기 어려워 무용수 양성교육과 안무가 양성 교육을 분리하고, 창작 기반의 교육을 확대할 필요가 있음
  : 안무가 양성 교육 확대 필요하며 대학 재학생 및 졸업생의 작품 창작 및 공연기회 부여하여 창작역량 제고 필요
- 기능 중심 교육의 한계와 창작 교육의 부재가 연계되며, 창작자 육성 구조의 부실함이 반복적으로 지적
  : 안무가 양성을 위한 제도적 커리큘럼이 필요하다는 의견이 제기됨

"그건 뭐냐 하면은 우리나라 교육 체계가 심각하게 문제가 있다는 거예요. 왜 어린애들한테 왜 춤을 춰야 되는지 그걸 먼저 안 가르치고 테크닉만 가르치다 보니까 나중에는 얘들 대학교 오면은 재미가 없는 거예요. [...] 그렇기 때문에 한계가 있어요. 우리가 세계에서 지금 가장 뛰어난 안무가라고 말한 사람이 드미트리 파파이오아누잖아요. 그 사람 회화 출신이지 저기 무용 전공 아니에요. 그 다음에 연출부터 시작해지고 음악 모든 무대 미술까지를 전담하고 있는 스테파드 코너도 사실은 자기가 공연 예술쪽에 원래 일을 했던 사람이 아니에요. 전공자도 아니에요. 그건 뭐냐 하면은 무용가가 예를 들어서 만 명이면 그 사람들은 우리나라 교육 시스템에서 자랐다면은 똑같은 관점에서 사물을 관찰할 거예요. [...] 그렇게 말을 하는데 저는 우리나라 교육이 굉장히 지금 너무 경직돼 있고 획일화돼 있다고 생각하고 그게 바뀌지 않으면 앞으로는 첫 번째 운영 생태계가 변하기는 힘들거고 또 어렸을 때부터 우리나라 초중고가 1만 개나 돼요." (DA006)

"그래서 저는 오페라 같은 거 오페라 같은 거 발레 같은 거 전 개인적으로 발레 되게 좋아하는데 그런 거를 아 저거를 이렇게 하면은 좋을 텐데 라는 창작자의 그런 거에 대해서 단장님이 조언해 주셨듯이 되게 오랫동안 고민했어요. [...] 근데 저희 단원이 7~8명 왜 될 거야. 10명에서 뭘 하기에는 정확하게 이루 말할 수가 없어요." (DA007)

"우리나라는 이제 발레 수업을 하면 이제 발레만 가르쳐요. [...] 발레 역사 같은 것도 그러니까 무용 역사 같은 것도 대학교 와서 배우는 게 아니라그거를 어렸을 때 그게 하고. 그렇게 해서 학교 자체에서 레파토리 공연을 좀 잘 하고 [...] 애들이 이 콩쿨을 너무 많이 나가잖아요. 어린애들이 그렇게 막 콩쿨을 그렇게 많이 나가면 안 되는데 [...]" (DA003)

2) 창작 활동 지속가능성 보장(경력단절)

■ 군복무와 출산 공백으로 인한 경력 단절

- 군복무, 출산·육아 등으로 인한 공백은 무용인의 경력 단절로 이어지고 있으나, 신체를 이용하는 장르 특성상 공백 이후의 복귀가 어려워 민감한 이슈로 여겨짐
- 출산 등 불가피한 생애 주기 요인은 예술인의 공적 기여로 간주되어야 한다는 의견이 제시됨
- 공백 기간 이후 신체 회복과 무대 복귀의 어려움은 특히 신체 기반 장르에서 구조적으로 대응이 필요하다는 지적이 있음

■ 경력 공백 이후 복귀를 위한 제도적 장치 마련 필요

- 활동 재개를 위한 재훈련, 무대 복귀 지원 등 복귀 프로세스(단절 예방, 장르 재진입)에 대한 제도 마련 필요

"그리고 남자이기 때문에 사실 군대 문제가 걸려 있는 것들. [...] 저는 제가 군대 면제를 받을 때는 동아 콩쿠르, 그러니까 한국 국내 콩쿠르에서 금상, 금상을 하면은 이제 면제를 받는 거였는데 제가 금상으로 면제를 받고 나서 2년 뒤에 국내 콩쿠르로서의 군대 면제가 폐지가 됐고요. [...] 이제 해외 콩쿠르에서 입상을 해야지 군대 면제가 된다고 했는데 서울 국제 코리아 국제도 지금 없어진다는 말이 많잖아요. 근데 문이 점점 좁아지는데 그만큼 한국 발레리노들이 실력을 더 많이 키워서 이제는 또 군대 면제를 지금도 활발하게 받고 있는 실정인데 그런데도 불구하고 정부쪽에서 그리고 법무청에서는 계속 그거를 축소시키려는." (DA002)

"근데 어쨌든 군복무 이후에 복귀를 하는 것만이라도 어느 정도의 지원이 이루어진다면 그건 어떨까, 왜냐면 지금 제가 알고 있는 연예사병 혹은 군악대 그런 특기 종목으로 편향되는 그런 어떤 군내에 그런 소속이 세분화돼 있는 걸로 알고 있는데 OOO 안무가는 연예사병으로 들어갔었더라고요. [...] 그게 동아리 개념이었는지 모르겠는데 뮤지컬 공연을 하고 그 정도. 근데 이게 발레가 아니잖아요. [...] 그래서 지금 어린 친구들이 좀 앞으로 활동하는 데 좀 어떤 환경이 더 이렇게 개선이 많이 되면 좋겠다는 생각이 있어요. [...] 사실은 그러니까 저희 정말 희한하게도 저희 지금 OOO무용단의 지금 저희 세대들이 출산 후에 복귀한 남성무용수도 그렇고 가정을 꾸리는 무용수들이 굉장히 비율이 높아요. 특히 이제 수석무용수나 솔리스트 같은 경우. 근데 지금 공연을 지방 공연 횟수도 점점 많아지고 하면서 저희가 또 돌봐주시는 분들이 없을 경우에 굉장히 큰 어려움이 또 사실은 크죠. [...] 발레단의 기여도가 높은 수석무용수, 여자 수석무용수가 임신 사실을 이제 통보 드렸을 때 굉장히 기분이 안 좋은 내색을 많이 감정적으로 하시는 거를 얘기를 들었어요. 그거는 좀 말도 안 된다고 생각을 하지만 어쩔 수 없는 한국의 문화적인 현실이 반영이 된 거라고 생각하고 사실 은퇴하지 않으면서 출산을 하는 경우는 수석 무용수, 솔리스트까지만 가도 거의 없어요. 그러니까 이게 가정을 꾸리는 그 형편 때문인 것도 많이 작용하겠지만 어느 정도 그 급이라고 해야 되나요? 랭크에 미치지 못하면 출산을 꿈도 못 꾸고, 근데 그것도 제가 아까 그 군대 제대 후에 그런 지원사업 같은 거 말씀드린 것처럼 외국 사례를 보면 출산 후에 건강관리 그 체계가 너무 잘 잡혀 있어요. 근데 한국에는 전혀 제로. 전혀 제로이기 때문에. 근데 그것만 잘 돼도 정말 지금 출산 후에 복귀하신 분들이 하신 고생을 그거보다는 그래도 덜 하지 않을까" (DA002)

"제가 안무를 안한 지 꽤 되었어요. 안무를 안 한 지 한 4~5년이 넘은 것 같아요. 이제 다시 시작해야 되는데 그럼 나는 어떤 공모를 시작해야 되지라는 거예요? 어디 공모로 들어가야 되지 이게 경력이 단절되었잖아요. 어떻게 하다가 공모 사업도 갑자기 안 하게 되었고 그 끊겼잖아요. 그럼 난 어디에 들어가야 하지? 능력이 단절되었다 보니 무용수로서의 경력이 아무가로서의 경력이 단절되었다 보니까 이건 사회적으로 경력 단절에 대한 이야기와 비슷한 경력이 단절되었으니 이걸 처음부터 시작하는 단계로 돌아가야 되는 건지 아니면 어떤 공모 사업을 나한테 맡는 것인 건지 다시 찾아봐야겠다는 생각을 하게 되고 그게 요즘 이 인터뷰를 섭외 연락 받고 하게 된 고민이에요. 나는 어디로 어디서부터 다시 시작해야 하는가 어떤 운동 사업부터 다시 시작해야 되는가가 첫 번째 고민이에요." (DA010)

"경력이 단절되었잖아요. 어떻게 보면 안무를 계속하다가, 이게 이제 공모 사업도 갑자기 안 하게 되었고 그게 끊겼잖아요. 그럼 난 어디에 들어가야 하지? 경력이 단절되었다 보니 [...] 여성들의 경력 단절 [...] 이슈와 비슷한 맥락처럼 느껴지는 거죠." (DA003)

[주제2] 창작활동

2-1. 현황

1) 무용 지원 정책

■ 정책 연속성 필요 : 정치적 환경, 정권, 기관장 변경 등에 영향 받지 않는 지원 철학 필요

■ 기존 지원정책이 창작자의 현실을 충분히 반영하지 못하고 있다는 의견이 제시됨

- 예술지원 정책이 실제 무용 창작 현장의 구조적 어려움을 해소하지 못하고 있으며, 행정 중심의 평가 체계가 예술적 역량에 부합하지 않는다는 의견이 제시됨
- 민간 중견단체, 소규모 단체, 개인의 경우, 정책에 대한 접근성이 낮고, 국공시도립단체와 지원신청 행정 네트워크에 숙달된 단체 위주로 지원이 반복되고 있다는 의견도 제시됨
- 중견단체나 중견 안무가가 오히려 배제되는 지원 구조라는 비판이 제기됨
  : 예산 구조나 사업 조건이 초기 지원자에만 유리하게 설계되어 있다는 의견이 확인됨
- 지원 구조가 실제 창작 환경과 괴리되어 있으며, 일부 단체는 공연 기회 자체를 잃고 있는 상황임

"그게 이제 도움이 되려면은 문화예술 정치에 관련해서 문광부든, 문화예술위원회든, 각 지자체든 그게 정치로부터 자유로워야 돼요. 근데 전혀 지금 그게 안 되기 때문에 정권이 바뀔 때마다 쑥쑥쑥 바뀌고 있어요." (DA014)

"이 작품을 제작할 때 취지는 어떻고 어떤 이 작품이 어떤 의미가 있고 이런 정성적인 얘기를 하지만 정성적 평가는 사실은 그렇게 객관적으로 평가받기가 쉽지가 않아서 결국엔 정량적인 노출이 돼 있는 이 수치만 가지고 하는 거라 이 평가를 가지고 매년 이 무용계는 잘했네 못했네 판단하는 부분에 대해서는 조금 불합리하다고 생각은 들어요." (DA030_1)

"국공립은 아니지만 민간의 중견 단체들이 정말 개인 프로젝트성 그거죠. 오피스 없는 그런 연습실 없는 개인 단체와 구별되는 지점이 있어야 되고 그래야 이게 조금 더 준 직업 혹은 직업 단체들이 많이 생겨날 수 있는데 [...] 몇 년 이상 몇 명 이상의 무용수를 고용한 사람 단체들에 대해서 조금 지원을 해준다면 이 너무 양극화된 무용계를 조금 완화시키는 데 도움이 되지 않을까 저는 생각해요." (DA005)

"이 얘기가 근데 이게 잘 해결이 되면 내가 이 카테고리 C에 들어가기 위해서는 이러이러한 자격을 갖추기 위해서 참 열심히 해야지 라고 밑에 이렇게 단계별로 노력하고 발전하고 올라오는 게 있는데 지금은 거의 예를 들면 OOO 발레단의 지젤과 어느 어느 발레단의 지젤이 동시에 올라가고 같은 기금 신청을 했을 때 이쪽이 되고 이쪽이 떨어지는 경우가 있고 그래서 그런 거는 조금 국가에서 좀 깊이 잘 돈을 주는 곳이니까 깊이 좀 들여다보고 그런 등급 차별을 하라는 말은 아니고요. 그런 등급이 조금 만들어져야 [...] 그래야 이런 아무리 규모가 작은 단체라도 뭔가 직장으로서의 단체 그게 10명이 됐든 20명이 됐든 30명이 됐든 내가 이 그룹에 들어가면 나는 춤을 추는 직장인이야라는 이런 게 생겨야 되는데 지금 우리나라의 직장이 무용 특히 발레 쪽 직장이 너무 부족하다라는 거 말씀드리고 그 두 가지가 같이 해결되지 않을까라는 생각을 해봅니다." (DA004)

2) 작품 발표 중심의 지원

■ 신작 발표 중심의 지원구조가 창작의 지속성을 저해하고 있다는 의견이 제시됨

- 대부분의 창작 활동은 지원사업에 의존한 단기 창작 형태로 이어져 창작자는 일회성 성과에 집중할 수 밖에 없는 한계점이 있음
- 장기적인 기획과 예술 활동을 지속할 수 있는 기반이 부족한 상황임
- 단기 중심 구조에서 예술가의 창작 지속성은 뒷전으로 밀리고, 생계 중심 작업만 반복되는 현실이 지적됨
  : 성과 기반의 창작 구조로 인해 진정성 있는 작업은 설 자리를 잃고 있다는 비판이 제기됨

■ 완성도 있는 작품보다 실적 중심 결과물이 우선시된다는 의견이 제시됨

- 기획서 작성, 실적 보고 위주의 지원 사업 구조로 인해 창작자들이 성과를 보여주기 위한 작업에 집중하게 된다는 의견이 제시됨
  : 창작과정에서의 완성도에 영향을 줄 수 있음
- 실적과 수치 중심의 행정 기준이 예술적 평가와 분리되며, 창작의 깊이나 예술적 도전이 위축된다는 우려가 제기됨

"저는 이 부분을 여러 번 얘기를 했는데 만약에 제가 신진 안무가라면 3~4천 받아가지고 좋은 작품 못 올릴 것 같거든요. [...] 개개인별로 이거를 지원을 하다 보니까 거의 일회성으로 다 끝나서 그 예산도 참 아깝다는 생각이 많이 들어요." (DA004)

"창작 자체가 잘못돼 있어서 이렇게 많은 애들이 창작을 하는 거예요. 창작을 안 하면 무용수만 해서 먹고 사는 돈이 안 되니까. 안무자를 해서 그걸로 뭔가 이력을 쌓고, [...] 메시지, 그냥 지원금 따는 게 메시지예요." (DA016)

"빚들이 많다 보니까 점점 희망을 잃고 점점 의욕을 잃고 아 점점 이게 지속 가능성이 떨어지다 보니까 그만해야 되나 [...] 현실적으로 그래서 올해 정말 최대로 고민하고 있구요. [...] 예술과 삶과 분리시키면 절대 이게 예술의 종말이라고 해야 돼요." (DA001)

"국립단체에서 안무가를 선정을 해서 그 안무가에 맞게 기획 단계 제작 단계를 설계를 해서 적어도 2년 정도는 그 안무가가 작업을 할 수 있도록 해줘야 됩니다. [...] 근데 이제 이렇게 단발적으로 3개월 2개월 이렇게 들어서 하는 거 말고 그렇게 작업을 할 수 있는 기회를 줘야 됩니다." (DA030_1)

"결과론적으로 KPI가 됐든 경평이 됐든 받을 때 정량적인 거는 결국에는 작품의 제작 편수나 그다음에 관객 수 유료 관객 점유율이나 관객 수 그다음에 결국에는 티켓 판매 이런 것들로밖에 판단을 할 수밖에 없어서 저희도 이제 OO시에서 항상 그 실적 관리를 요구를 받는 게 결국은 이 수치예요. 그러면 저희는 이제 정성적인 얘기를 하게 되는 거예요 [...] 정성적 평가는 사실은 그렇게 객관적으로 평가받기가 쉽지가 않아서 그 부분에서 항상 이렇게 조금 다운이 되고 결국엔 정량적인 노출이 돼 있는 이 수치만 가지고 하는 거라 이 평가를 가지고 매년 이 무용계는 잘했네 못했냐라고 판단을 하는 부분에 대해서는 조금 불합리하다고 생각해요" (DA030)

"예술계 성과주의는 공무원들부터 시작된 거기 때문에 그것에 대해서 서로 각자의 입장이 있을 거예요. [...] 공무원은 공무원의 입장이 있고 또 예술가나 다른 사람들은 또 그거에 대한 입장이 있을 것이고 저만 해도 이런 항상 오랫동안 제가 1999년 2000년도부터 지원금을 받기 시작을 했었는데 항상 그들이 그들한테 결과물을 줘야 되는 것 중에 가장 큰 게 성과, 객석 점유율 [...] 이 돈을 또 서울시 같은 경우는 이제 상주단체 하면은 [...] 이 돈을 한 작품에만 또 투자를 하잖아요." (DA007)

3) 무용 장르별 지원정책 : 무용 장르 구분과 통합 관련

■ 장르를 구분하는 지원체계로 인해 창작 확장성 구축에 어려움이 존재함
- 한국무용, 발레, 현대무용의 장르 삼분법에 의한 장르 구분은 융복합적, 확장적인 접근과 맞지 않는 부분이 있음
- 무용 단체 활동 방식의 탈장르화는 세계적인 추세

■ 장르 간 인식 차이의 존재
- 한국무용, 발레, 현대무용 등 전통적인 예술 장르는 지원 대상에 포함되어 있으나, 실용무용의 지원을 통한 무용 지원범위 확장의 필요성이 제시됨

"무용계는 지금 세 장르 내에 갇혀 있는 거죠. 세 장르 내에 왜 갇혀 있는지를 들여다보는 거죠. 저는. 왜 갇혀 있냐면, 이 학교 구조 때문에. [...] 장르가 된 그 부분을 지금도 보존하고 있는 게 학교거든요. 그거부터 사실은 없어져야 [...] 실용을. 너무 그게 즐겁잖아요. [...] 전체를 두고선 창작의 범위 안에서 지원금을 신청하게 하거나, 지원금을 심사하는 사람이 있거나, 그 결과를 심사하는 사람이 있다면 다 범주가 넓어져도 괜찮은데" (DA015)

"이미 오늘날의 컨템포러리 예술로서의 춤은 장르 구분이 없어요. 구분을 하지 않아요. 모든 무용수들이 온갖 장르를 다 섭렵해서 혼합해서 하기 때문에 [...] 스트릿 댄스나 케이팝이나 이런 영향들이 이미 많이 들어가 있거든요. 근데 지금은 행정이나 정책이나 지원 체계는 그 장르 구분으로 나누고 있다는 것 자체가 되게 아이러니한 거죠." (DA005)

"제가 꿈꾸는 이제 미래는 그냥 무용은 무용이에요. 특히나 우리나라만 장르라는 걸 구분을 해서 그 장르 안에서 서로를 타자화하잖아요. [...] 그게 어떤 시스템의 장르 분할, 구분 이런 것들이 다 우리가 내부에서 만든 거야. 누가 그렇게 하라고 한 적도 없고, 외국은 그러지 않거든요." (DA016)

"스트릿 댄스를 무용 기반으로 갖고 들어와서 영역을 구축해서 그것을 예술로 평가받으면 저는 충분히 그걸 우리는 예술로 봐야 된다고 생각하거든요. [...] 근데 문제는 심의하는 사람들, 행정가들이 이거를 예술로 안 보는 거예요. 이게 OOOO학교에 스트릿댄스과가 생기면 그때 인정하겠지. [...] 이건 결국 제도적 시선의 문제예요." (DA001)

"예산을 딱 갖다 놓으면 그걸로 자꾸 나누려고 해. 발레는 뭐야, 현대는 뭐야. 이상한 것만 하는 애들한테 뭐 어쩌고저쩌고 해. 그러면서 자꾸 나는 여기 스스로 불협화음을 만들어놔요." (DA014)

4) 레퍼토리의 연속 보장 미비

■ 기존 레퍼토리에 대한 유통과 재공연 기반이 부족한 상황

- 작품의 대부분이 일회성으로 소비되고, 매번 신작을 요구받는 구조 속에서 과거에 제작된 작품을 다시 유통·공연시켜 발전시킬 수 있는 기회가 부족한 상황
  : 유통 및 재공연을 위한 시스템 부족, 창작의 지속성을 저해시키는 요소로 작용함
- 기존 작품의 재공연, 레퍼토리화, 유통 구조가 부재하며 관객 수요 및 정책 구조가 모두 신작 위주로 고정되어 있다는 비판이 존재함
- 유통 체계가 축적되지 않으면 민간단체는 계속 적자 구조에 놓일 수밖에 없다는 현실적 우려가 제기됨

■ 기록, 아카이빙 시스템의 부족

- 무용의 경우, 공연 이후 기록이 남지 않으면, 작품이 사라지기 쉬운 장르적 특성을 지니고 있음. 그러나 현재 생태계 내에서 공연 결과를 문서, 영상, 설계 자료 등으로 기록하는 아카이빙 시스템이 부족하여 작품의 연속성과 레퍼토리화에 어려움이 있음
- 영상 기반 기록은 일부 창작자 개인의 시도로 이루어지고 있으나, 공공 인프라 부족으로 인해 축적·관리 체계는 매우 제한적이라는 점이 지적됨

"10년 가까이 하다 보니까 좀 뭔가 항상 새로워야 된다면은 저는 이 강박이 굉장히 좀 많은 편이에요. [...] 이번에 올리면 이번에는 어떤 작품인데요 하여튼 이렇게 항상 조금에 대한 기대치가 있는데 또 그 기대치에 좀 부합하기 위해서는 뭔가 봤던 거 전에 했던 거 같은 거에서 옷만 바뀌입었고 음악만 바꾸고 무대만 바꾼다고 해가지고 그게 신작이 저는 개인적으로 아니라고 이렇게 머리에 있는 사람이어가지고 [...] 그래서 좀 쉬자 그래서 진짜 그리고 건너뛰고 있어요." (DA007)

"무용은 무용 자체로의 어떤 장르 인식 그다음 단계를 이렇게 선생님처럼 고민하시는 분이 많지 않은 게 되게 안타까웠어요. [...] 아카이빙 해 가지고 다시 유통을 시켜가지고, [...] 지역의 경계 없이 시간의 경계 없이 무용이 계속 회자되고 있게 하기 위해 [...] 유통의 단계에서도 지원을 좀 해주시고 [...] 보완재가 될 수 있는 영상을 더 많이 활성화 시켜서 [...] 영상이 많이 배포되면 공연장에 오게 할 수 있는 기회가 되고, [...] 더 많은 창작의 행보가 나오게 하기 위해서도 [...] 서포팅하는 또 누군가가 필요하다고 생각 [...] 시스템적으로 더 됐으면 좋겠고." (DA028)

"제가 만나본 무용단체 중에 [...] 진짜 이걸 통해서 내가 어떻게든 먹고 살아보겠다라는 사람들은 잘 없는 것 같더라고요 [...] 창작이 있어야 유통이 있고 유통을 해야 소비가 발생하는 그 구조에서는 [...] 지원서 양식이나 구조 자체가 창작과 유통의 연계를 못 따라가고 있다 [...] 전환이 필요합니다." (DA029)

"[...] 그랬듯이 이 작가하고 이 안무가하고 뭔가 이렇게 관심 있는 부분을 계속 지속적으로 오래도록 뭔가 연결할 수 있는 그런 시스템적으로 이제 폭이 넓었으면 그런 거에 대한 아쉬움이 되게 많고 영상 같은 경우도 [...] 이 안무가들이 그런 시야나 이런 것들을 다 가져오고 같이 사용할 수 있도록 뭔가 이렇게 제도적으로 그것도 좀 이렇게 문을 열어줘서 해줬으면 하는 그런 바램이에요. [...] 그런 시너지가 저는 참 중요하다고 생각하거든요." (DA007)

"끝나고 이걸 아카이빙 해 가지고 다시 유통을 시켜가지고 [...] 시간의 경계 없이 무용이 계속 회자되고 있게 하기 위해서 더 위의 관점에서 이렇게 내려다보시면서 [...] 공연을 하고 있는지 아무도 모르고 했다는데 재미있었다는데 그걸 도대체 어디 가서 봐야 되는지도 모르고 [...] 영상은 어딨는지도 모르고 이게 단절이 저는 제일 큰 어떤 생태계적인 이슈로 봤을 때는 [...] 각각의 단계의 단절이 문제기 때문에 만약에 공공에서 지원을 해줄 수 있다고 하면 그 유통의 단계에서도 지원을 좀 해주시고 [...] 보완재가 될 수 있는 영상을 더 많이 활성화 시켜서 [...] 이 영상이 많이 배포가 되면 [...] 공연장에 오게 하기 위한 노력의 일환으로써도 이런 게 필요하고 [...] 이 사람들이 힘을 얻기 위해서도 이 사람들을 서포팅하는 누군가가 필요합니다." (DA028)

5) 중견단체 운영 열악

■ 현재 중견단체는 고용 및 운영 측면에서 구조적 어려움을 겪고 있다는 의견이 제시됨

- 신진, 국공시도립 단체 중심의 지원정책 구조로 인해 일정 기간 이상 활동한 민간중견단체들은 지원 측면에서 상대적으로 소외감을 느낀다는 의견이 제시됨
  : 지속적인 창작과 운영을 위한 기반 마련 필요
  : 인력 고용, 공간 확보, 운영 자금 등 전반적인 측면에서 안정적인 운영이 어려움
- 예산 집행 기준이 창작비용 중심으로 제한되어 예술감독의 고용과 조직 유지도 불안정하다는 현실적 문제가 지적됨
- 고정 인력 확보와 공간 기반 마련 등 지속 가능한 운영 조건이 전반적으로 결여되어 있음

"저도 옛날에 단체를 운영하다가 15년 운영하다가 다 파산해가지고 다 해체시켰는데 [...] 지금 아직까지도 그 단체를 운영하면서 창작하는데 개별적으로 아까 말씀드렸던 것처럼 국가에서 국립 타이틀을 주면서 1년에 예를 들어서 5억이라도 [...] OOO무용단이 아니라 국립 OOO무용단으로 운영 타이틀을 주고 국가에서 지원을 해줘서 경쟁력을 갖추게 하는 게 중요한데 우리는 너무 단발적이잖아요. 거기다가 너무 열악하잖아요. [...] 예술가들을 빈곤의 악순환으로 갈 수밖에 없는 구조를 만든다고 생각해요." (DA006)

"국가에서 뭔가 지원 정책을 내놓을 때 신생 단체 혹은 뭔가 이런 학원이나 동문 베이스의 단체가 지원할 수 있는 카테고리 A, 민간단체지만 10년 이상 몇 명의 직원과 단원에게 고정급여와 4대 보험을 주는 곳을 카테고리 B, 민간단체지만 유니버설 발레단 같이 수십 년 동안 많은 레파토리를 가지고 있고 고용을 창출한 그런 단체는 카테고리 C로 등급을 매겨서 차등된 지원 정책이 나와야 되지 않나라는 것을 누누이 말씀을 드리고 싶고요."(DA002)

"그렇게 조금 지원해놓고 거기서 3분의 1 뺏어가 그러면 그 제작비가 더 열악해지죠. [...] 기본적인 극장 대관이나 조명 사용 같은 게 무료로 제공되지 않으면 민간단체는 계속 어려운 상태가 되는 거죠. [...] 무슨 연구소도 하는 거 아닌데 이거 하나 유지하려면 거의 1억 가까이 보증금 내고 한 달에 몇백만 원 내야 되는 연습실을 하는데 내가 무슨 재주로 그걸 하겠어요. [...] 그래서 내가 단종 OOO이라는 작품을 하고 싶어서 작곡자하고 왔다 갔다 했는데, 결국 못 했어요. 그 전에 춤극 OOOO을 하려고 대본 쓰고 연출도 섭외했는데, 신청해서 받은 게 2,500만 원이에요. OO극장 일주일 대관료가 천만 원, 조명비 하면 끝이에요. 음악비도 안 돼. [...] 내가 연구소 팔아서 해야 되나 싶더라고요. 이러니 작품이 안 나오는 거야. 그 뒤로도 뭘 해보려고 해도 겨우 3,500-3,600만 원 나오면 그냥 소품 만드는 거죠" (DA008)

"저희는 자생적으로 계속되는 구조를 만들려고 사실 되게 애를 많이 쓰는 편이에요. 그래서 그거를 이제 팀이라는 이름으로 한 10년 넘게 이어오고 있는데, [...] 사실은 저희가 회사가 아니고 그냥 예술 단체다 보니까 고정비라는 개념이 존재하지 않아요. 항상 프로젝트 단위로 지원금 받아서 쓰고 정산하면 끝이고, 또 다음을 준비해야 하니까, 팀 유지라는 게 늘 위태롭죠. 연습 공간이 있는 것도 아니고, 사무 공간도 마찬가지고요." (DA019)

"제가 2년 연속으로 재활비 신청을 했는데, 첫 해에는 그래도 어느 정도 비용이 나왔어요. 근데 두 번째 해에는 절반도 안 되더라고요. [...] 그 이유가 뭐였냐면, 국립단체 쪽에서 연초에 예산을 다 써버렸다는 거예요. 민간은 늘 후순위로 밀려 있고, 우리는 기다리다가 정작 필요할 때 받지 못하는 상황이 생기는 거죠." (DA003)

2-2. 제언 및 전망

1) 장르 통합 지원

■ 장르 구분보다 창작 방식 중심의 유연한 지원체계 마련 필요

- 현재 장르 중심의 지원 방식은 융복합적 예술 환경과 창작 흐름을 따라가지 못하고 있어, 장르 통합적 관점으로 창작 활동 중심의 유연한 지원 시스템으로 전환이 필요함
- 장르 혼합적 창작 활동이 다수 등장하고 있음에도 불구하고, 무용장르 삼분법 구분은 현실과 괴리되어 있다는 지적이 제기됨
- 메소드 중심의 전통적 방식에서 벗어나, 다양한 감각·움직임을 포괄한 창작 탐색이 시도되고 있음
- 창작 방식이 점차 장르의 경계를 넘나들고 있어, 보다 포괄적이고 유연한 체계로의 전환이 요구됨

"세 장르 내에 왜 갇혀 있는지를 들여다보는 거죠. 저는. 왜 갇혀 있냐면, 이 학교 구조 때문에. [...] 장르가 된 그 부분을 지금도 보존하고 있는 게 학교거든요. 그거부터 사실은 없어져야 [...] 그냥 창작의 범위 안에서 지원금을 신청하게 하거나, 지원금을 심사하는 사람이 있다면 다 범주가 넓어져도 괜찮은데." (DA015)

"대학 때부터 갈라놓으니까. 무용과, 연극과, 영화과 뭐 다 갈라놓잖아요, 애들은. 그냥 과목도 다 갈라놓고. [...] 그래서 저는 저의 대전제는 그냥 무용은 무용이다. [...] 이제 결국에는 한국의 무용은 무엇인가, 라고 하면 그냥 한국 사람들이 한국적인 마인드를 가지고 이 안에서 우리가 표출하고자 하는 것을 각종 모든 수단과 방법을 다 동원해서 이렇게 표현해내는 것은 그냥 우리의 무용이다. 장르 구분 없이. 저는 그쪽을 꿈꾸고 있는 거예요." (DA016)

"근데 이게 제일 중요한 건 사실은 이거는 정답이 없어요. 저도 그 균형점을 계속 찾아가는 중인 것 같고, 장르도 마찬가지고, 교육도 마찬가지고, 지원 체계도 그렇고, 계속 반복하고 실험하면서 균형을 찾아가는 과정이겠죠. 그게 예술이고, 그래서 결국 그게 우리가 추구하는 가치 아닌가 싶어요." (DA013)

"왜냐하면 한국무용 계열도 또다시 고전이 있고 창작을 나누면서 이 창작적인 작업들은 현대무용과 구분이 안 되고, 발레에서도 고전 발레들은 하지만 이제 창작, 정말 컨템포러리 발레로 오면 이게 컨템포러리 발레인지 컨템포러리 댄스인지 이제 구별이 안 되거든요. 이미 오늘날의 컨템포러리 예술로서의 춤은 장르 구분이 없어요. 구분을 하지 않아요. 모든 무용수들이 온갖 장르를 다 섭렵해서 혼합해서 하기 때문에 그중에 일부가 스트릿댄스의 어떤 영향을 많이 받고 있어요." (DA038)

"그게 다년간 집중 지원받은 사람들은 그 작품을 올려야 된다라는 그 의무감을 차라리 주고, 그렇게 쪼개서 뭔가를 막 밀면서 하고 막 이러는 것에 대해서는 좀 자유롭게 놔두는 그런 정책이 필요한 것 같은데 [...] 작품만 하기에도 어떨 때는 빠듯할 수 있어요. 내가 쓰고 싶은 무용수들을 고 개런티를 주면서 데리고 와야 되는 건데 그런 것도 빡빡할 수도 있고 [...] 유동적으로 좀 이렇게 집중 지원의 지원금을 배치하는 게 아니라 이것도 해야 되고 저것도 해야 되고 막 이렇기 때문에 집중 지원 받아도 질 높은 작품이 나오게 되지 않는 경우도 있더라고요." (DA007)

2) 신작 중심 지원제도의 재검토

■ 기존작의 재공연 및 장기 육성에 대한 정책적 고려 필요

- 지속적인 창작 환경 조성을 위해 신작 발표 위주의 단기 지원에서 벗어나, 기존작의 재공연 및 장기 레퍼토리화 가능성을 높이는 제도 설계 필요
- 민간 단체의 지속적인 작품 발표를 위한 경영 기반이 축적되지 않으면 자생력이 약화된다는 지적이 제기됨
- 재공연과 레퍼토리 유지가 가능해야 창작의 생명력이 이어질 수 있으며, 이를 위한 정책 설계가 필요하다는 의견이 있음

■ 작품 생애주기 기반의 정책 마련 필요

- 신작 위주의 공모사업 구조를 보완하기 위해 레퍼토리 유지, 재공연, 유통 등을 포괄하는 작품의 생애주기 중심의 창작 지원 정책 마련 필요
- 작품 개발-초연-재공연-유통의 전 과정을 고려한 지원 체계가 마련되지 않으면 창작물의 활용 가능성과 지속성이 급격히 저하된다는 우려가 제기됨

"그 내셔널에서도 많은 안무가들이 요즘 누가 있을까 찾는 데 힘을 쏟고 있는 데 비해서, 이렇게 인터네셔널한 웍은, 익스체인지는 말할 것도 없고요. 그거는 그런 유럽의 지금 핫한 작품들은 무조건 한다든지. 또는 과거에 안무가라도 지금까지 그의 네이밍이 칭송을 받고 있다면 무조건 하고 있고 옛날 오래된 작품이. 그러면서 어떤 지역민들의 수준도 높이고 있고 시각의 어떤 확장. 그리고 그 더한 것도 시도를 할 수 있는 것들이 이미 단계별로 다 봐왔어요. [...] 그러니까 이게 향유자와 또는 공급자와 수요자가 같이 발전하면서 상생하고 어떤 깊은 대화를 나눌 수 있는 어떤 관계 형성이 계속되는데, 우리는 자꾸 쉬운 거. 우리 지역 공연장들 시선 보세요. [...] 저는 그래서 좀 최근에 드는 생각은 전 해외 쪽으로 많이 눈을 돌리고 있고요." (DA001)

"그 재공연 때문에 멤버들도 같이 있는 거고 [...] 어린이공연은 진짜 블루오션이다. [...] 열심히 만들었지만 어린이공연은 정말 재공연이 엄청 수월하다 [...] 경제적인 부분도 너무 좋다고 생각하고 있고 [...] 일반적인 공연보다 반응도 훨씬 좋고 [...]" (DA011)

"10년 가까이 하다 보니까 좀 뭔가 항상 새로워야 된다는 강박이 굉장히 많은 편이에요. 창작자 입장에서는 그게 되게 힘들고 '저거 저번에 했던 거 아니야? 어디서 본 그림인데' 이런 얘기를 듣는 게 싫으니까. 정말 오랫동안 작품들을 보면서 '그렇게 하면 안 되는구나'라는 걸 배웠어요. [...] 옷만 바꿔 입고 음악만 바꾸고 무대만 바꾼다고 해서 그게 신작은 아니라고 저는 생각해요. [...] 그래서 이제 좀 쉬자, 진짜. 그래서 지금은 건너뛰고 있어요." (DA006)

"생태계 관점이라고 하면 그래도 생산 유통 어떤 우리가 이제 가치사슬이라고 하는 그 관점도 같이 이해해 주시고 [...] 끝나고 이걸 아카이빙 해 가지고 다시 유통을 시켜가지고 [...] 무용이 계속 회자되고 있게 하기 위해 [...] 공연을 하고 있는지 아무도 모르고 했다는데 재미있었다는데 그걸 도대체 어디 가서 봐야 되는지도 모르고 [...] 영상은 어딨는지도 모르고 [...] 이게 단절이 제일 큰 어떤 생태계적인 이슈로 봤을 때는 [...] 공공에서 지원을 해줄 수 있다고 하면 그 유통의 단계에서도 지원을 해주시고 [...] 이 영상이 많이 배포가 되면 사실 사람들 입장에서는 오 이런 것도 있었나라고 하면서 다시 공연장에 오게 할 텐데 [...] 더 많은 창작의 행보가 나오게 하기 위해서도 저는 이게 더 필요하고." (DA039)

3) 중견단체 운영지원

■ 일정 수준 이상의 활동을 이어온 중견단체를 위한 안정적인 지원제도 마련 필요

- 중견단체는 무용 생태계의 기반 역할을 하지만, 정책적으로는 직장의 기능에 대해 지원대상에서 소외되고 있음. 일정 활동 기간 이상의 단체에 대해 직장으로서의 기능을 할 수 있도록 단체 운영 및 경영에 관한 지원체계를 구축하여 창작 기반을 견고히 할 필요가 있음
- 단체의 고용 지속성, 운영 안정성을 뒷받침할 수 있는 구조가 부재하며, 중견단체일수록 조직 유지에 있어 현실적인 어려움이 크다는 점이 지적됨
- 중장기적 창작 활동을 위해 고정 인력과 운영 기반을 갖춘 '창작 직장'으로서의 기능을 제도적으로 뒷받침할 필요가 있음

"특정 예술가들 그 이해집단이 뭐 예를 들면 정치적 역량을 통해서, 담합해서 아 그들이 지원사업을 다 싹 쓸어간다든지 그게 인제 뭐 OOOO재단을 포함한 예경 사업비 이런 건 진짜 심각한 문제예요. 그러면서 저희가 은퇴하신 분들이 그런 사업을 다 가져가면 진짜 왕성하게 열심히 하고 있는 필드에서 뛰고 있는 저희 같은 민간단체 크게 영향을 받기 때문에 은퇴하신 분들은 은퇴한 지침으로서 그 자리에서 해 주실 역할들이 있고 저희는 저희가 해줄 역할이 있고 또 청년예술가들을 이끌어줘야 될 많은 다각도로 다양한 관점으로 어떻게 접근해서 그들과 저희가 맥을 같이하고 하나의 목적을 두고 가치를 두고 같이 이렇게 이끌어 나갈 자리에 있으셔야 될 분들이 갑자기 지원사업을 신청하시고 은퇴하셔가지고 [...] 제가 한 몇 년 전부터 단체성을 가지면서 많은 행정가들 공공기관에 지원하시는 분들과 이런 분들과 많은 항상 하는 이야긴데 일련의 어떤 틀을 과정과 활동과정과 어떤 틀을 만들어 놓은 시스템이 구축되고 일정 단원이고 일정 활동을 하는 이런 단체성이 확실한 단체에게는 운영비로 쓸 수 있는 지원금의 일부를 운영비로 쓸 수 있게 해줘라 20프로가 됐건 15프로가 됐건 최소한의 금리 지원금의 몇 프로는 자체적으로 알아서 써도 되고 영수처리하면 그러니까 그런 것들이 점점 규제가 심해지고, 제약이 많아지면서 사실은 저희가 더 힘들어졌거든요." (DA001)

"지속적으로 하는 집단이 몇이나 되겠는가'라는 걸 보면, 그게 안 되는 거예요. 지금 같은 환경에서는 유지가 어렵고, 결국은 사라지니까. 자기 작업을 1년 이상 유지하고 있다는 곳이 많지 않습니다. 한두 번 발표하고 끝나거나, 지원 없으면 못 하거나. 도제식으로라도 자기 색깔을 가지려는 사람들이 모여야 합니다." (DA003)

"무용단 수가 좀 더 확보되면 좋겠다고 생각해요. OO시립 같은 경우 무용수가 12명밖에 없고, 단장님 말로는 OO지역에서 더는 인력을 뽑지 않겠다고 해요. 예산이 안 나온다고. 무용단 자체도 많지 않은데, 그 안에서도 뽑는 수가 줄어드니 그게 참 어렵죠. 그래서 친구들 중에는 OO도립까지 가는 경우도 있어요. 그냥 자기가 거주하는 지역도 아닌데 '어딘가 소속되어 있다'는 안정감 때문에 지방으로 가는 거죠." (DA021)

"정말 단체는 단체대로 해야 할 역할이 있고, 창작을 지속하려면 고정된 인력, 고정된 시간, 고정된 공간이 필요하잖아요. 그게 안 되면 결국 프로젝트 기반으로만 가게 되고, 매번 새롭게 구성하고 다시 흩어지고. 결국 단체가 유지되는 게 아니라, 매번 생겼다 없어졌다 하는 상황이 반복돼요." (DA002)

"해외 공연이 없었으면 저는 무용 못 했을 거예요. 국내에서는 지속해서 공연할 수 있는 구조가 없어요. 저희가 장비를 다 사서 트럭에 싣고 유랑극단처럼 돌아다니면서 공연해요. 그 정도로 해야 먹고 살 수 있는 구조라는 게 말이 되나요? 극장이 없어도, 예산 없어도 길거리에서라도 뭘 할 수 있어야 하잖아요." (DA010)

[주제3] 창작 및 안무 권리 확보

3-1. 현황

1) 창작 고유 권리와 오마주 경계

■ 창작물의 고유성과 오마주 간 인식이 명확하지 않아 권리 주장의 어려움이 발생

- 안무 창작 과정에서 안무저작물 등록제도에 대한 인식이 부족하여 권리 주장이 어려운 상황임
- 창작의 표현적 요소를 명확하게 특정하기 어렵기 때문에 권리 침해에 대한 판단과 입증이 쉽지 않고, 기준이 명확하지 않아 권리 보호의 한계가 존재함
- 표현 양식의 유사성에 대한 해석 기준이 부재하여, 창작자 간 오마주와 표절의 경계가 불명확하다는 현실이 반복적으로 지적됨
- 스트릿댄스를 중심으로 저작권 보호를 위한 협회 설립 논의가 이루어지고 있고, 표현의 권리 인정 기준을 위한 <기본 동작적 요소> 선정의 다양한 전문가 의견 청취 및 협의 필요

"동작이 한 동작이라도 내 걸 갖고 가면 그건 저작권 침해다, 이렇게 얘기하는데 그건 코미디 같은 얘기고. 단어를 훔쳤다고 저작권 침해 안 되잖아요. 그냥 그 동작을 짜맞춘 방식이 독창적이어야 되는 거지. [...] 무용 저작물은 어쨌든 사람의 신체 동작이 있는 거고, 그걸 어떤 방식으로 선택하고 조합하느냐에 따라 창작성이 있다면 저작물성이 인정될 수 있어요. 그 기준은 미국 저작권청(Copyright Office)의 등록 기준이 가장 구체적으로 나와 있고요. [...] 우리나라는 저작권 등록과 무관하게 창작과 동시에 권리가 발생하지만, 등록을 하면 주장하기 훨씬 수월하죠." (DA027)

"제가 보기에 그것을 동작으로 뭐 해가지고 올리는 거 물론 물론 이제 예컨대 그게 일반 눈으로 이제 볼 수 있는 이제 악보처럼 되어져 있는 것이 있을 수 있겠죠. 근데 이제 아까 잠깐 말씀드렸듯이 그 악보 또는 무보 그 자체가 보호받는 것이 아니라 거기에 있는 안무적 요소 그러니까 동작적 요소들이 저작물인 거거든요. 그러니까 이것을 이런 종이에다가 기록하는 무보뿐만 아니라 디지털 방식 다양한 방식으로 그걸 무보화하는 게 디지털 무보라고 표현하긴 뭐하지만 그런 작업들을 많이 해서 이제 아카이빙을 해놓게 되면 그것에 기초해서 라이센스도 하고 권리 주장도 할 수 있는 게 아닌가 지금은 그게 되어진 게 없으니까 특정하기가 너무 어려운 거 아닌가." (DA028)

"우리가 안무 저작권자가 있잖아요. 어쨌거나 안무를 짠 사람이 있을 거 아니에요. 그리고 그게 이제 저작권에 창작성이 인정이 되는 거고, 그리고 그거에 따라서 실연을 하는 사람이 있잖아요. 그러니까 이제 실연을 하는 사람은 이제 공연에 그걸 보여주는 거기 때문에 또 2차적으로 저작권의 저작 인정권을 갖게 되는 거잖아요. 그래서 그거는 권리를 보호한다, 안 한다의 문제가 아니고 권리를 보호받기 위한 장치를 마련하지 않기 때문에 있는 거예요. 예를 들면 안무를 내가 짜요. 그래서 이제 K-POP 가수한테 주고 연습을 시켜요. 그렇죠. 근데 내가 짰는데 내가 짠 안무를 어떻게 권리 보호받을지 계약서를 잘 안 쓰는 거거든요." (DA030)

"사실 이게 저작권에 대해서 제목만 바꿔도 그래서 약간 좀 모호해지는 약간 그런 부분은 있겠더라고요. [...] 근데 만약에 OO작품도 제가 듣기로는 OOO단체에서 공연을 할 때 세트며 의상이며 이런 게 완전히 다르긴 했어요. [...] 근데 어쨌든 스토리는 구성은 유니버설 발레단 □□□것과 비슷하게 했던 걸로 알고 있는데 그게 어느 정도를 침범했는지에 대한 그게 굉장히 모호해지지 않을까." (DA002)

"지금 스트릿 쪽은 그거 왜냐하면 이제 음악이 저작권으로 데뷔 큰 이득을 모으고 있잖아요. 수익은 근데 그거에 비해서 안무는 아무런 저기가 없단 말이에요. 보장이 된 것도 없고 그래서 지금 약간 그런 움직임(저작권 협회) 있더라고요." (DA020)

2) 저작권의 성립여부

■ 저작권 성립 조건은 법적으로 명확하나 실제 계약 및 등록 절차의 미흡으로 권리 보호가 어려움
- 저작권 등록이 법적 의무는 아니지만, 등록이 되어있지 않으면 실질적인 분쟁 발생 시 권리 주장과 보호가 어렵다는 의견이 제시됨
- 창작자의 권리를 제도적으로 보호하기 위해 협회 설립 및 등록 기반의 공식화 노력이 일부 분야에서 시도되고 있다는 점이 언급됨
- 등록 여부에 따라 권리 분쟁 발생 시 입증 책임의 부담이 달라질 수 있다는 현실적 문제 인식이 나타남

■ 안무의 독창성을 판단하기 위한 표현적 요소 특정에 대해 다양한 분야의 전문가들이 다각도로 협의하고 특정하는 광범위한 작업 필요

■ 형태적 구분의 애매함
- 무용은 움직임 중심의 예술로, 창작물의 형식이나 단위를 명확히 구분하기 어렵다는 점이 반복적으로 지적됨
  : 동일한 작품이라도 프레이즈 단위, 장면 구성 등으로 다양하게 해석되며 기준 설정이 모호함

■ 유사 표현에 대한 저작권 인식 차이
- 같은 움직임 또는 장면 구성이라도 차용인지 창작인지에 대한 판단 기준이 명확하지 않음
  : 창작자 간에 유사 표현을 둘러싼 인식 차이로 분쟁이 발생할 소지가 있음

■ 창작과 표절의 구분을 위한 근거 〈기본 동작적 요소〉 선정 필요
- 소송 등의 창작과 표절에 관한 다양한 논쟁의 아카이빙 필요

"우리나라에서는 저작권 등록과 무관하게 저작권 시작과 동시에 발생을 하기 때문에, 저작권 등록과 무관하게 저작권 주장을 할 수가 있어요. 다만 등록을 하면 권리 주장이 편한 거죠. 등록이 돼 있으니까 내 거라고 얘기할 수가 있고 아니면 내 거라는 걸 다시 입증을 해야 되니까. [...] 저작권 등록 비용이, 그리고 등록도 빨리 이루어져요. 빨리 이루어지니까 등록을 하면 당연히 유리하죠." (DA027)

"지금 이야기 나온 것 중에서는 모션이 그래서 가장 이제 표현적 요소가 강한 건데 왜냐하면 사람들마다 어떤 것을 생각하는 아이디어가 있는데 그것을 동작으로 하는 것들은 다 다를 수가 있잖아요. 달라질 수 있는 가능성이 많다라는 게 표현적 요소가 강하다라는 거거든요. 우선 그것을 안무계에서는 좀 특정을 해야 되죠. [...] 근데 누구라도 거의 비슷하게 표현할 수밖에 없는 것은 아이디어 요소가 강하다고 이야기하거든요. 예컨대 무용도 사람의 몸이기 때문에 […] 음악도 마찬가지로 이제 악기나 사람의 몸을 가지고 활용할 수 있는 어떤 한계가 있잖아요. 그 한계를 넘어서 물론 생각해 낼 수 있겠지만 구체적인 표현이 불가능하니까" (DA026)

"그건 동선이 같으면 동선이 같으면, 동선을 바꿨든, 무용수를 바꿨든, 무용수 의상을 바꿨든. 그렇다면 그러니까 동선이 A라는 안무가의, A라는 안무가의 어느 작품에 있는 특징이 보이면 […] 그 특징이 보이면 그렇다면 그건 침해인 거죠." (DA025)

"왜냐하면 이게 창작의 차원이기 때문에 사실은 그 맥락을 길게 봐야 돼서 그래서 어떻게 보면은 예술 창작 그 부분에 있어서는 저작권을 기준을 구체화하기가 쉽지 않지 않을까." (DA019)

"그러니까 어떤 경우에는 어느 공연장 가서 우연히 봤었을 수도 있고 여러 가지 그러다 보니까 이제 저작권 침해와 관련되어져 있는 아까 특정이라는 것이 그러한 저작물과 관련돼 있는 특정도 중요하지만 소송하기 위해서 언제 뭐가 있었다라는 게 있어야 되는 거 아니에요. 그래야 라이센스도 받을 수도 있고. 그러니까 이게 제가 보기에 제일 첫 단추는 그런 안무 저작물 관련된 창작 관련된 그런 작업을 노트를 다양한 방법으로, 제가 보기엔 그것을 영상화한다거나 아까 이제 예컨대 아까 아바타 이런 식으로 해가지고 어떤 식으로든 간에 공개하는 게 중요한 것 같아요. 그러면 그것이 이제 어떻게 보게 되면 저작물 특정의 가장 첫 단추가 아닐까. 그러면 이제 분명히 그것도 기존에 내려오던 동작에도 ABC도 있을 수 있는데 나는 ABC가 아니라 AFC를 하면서 서로 창작적 요소가 나와 있다 이렇게 할 수 있는 거 아니겠어요. 그러면은 ABC는 기존에 발표되어졌었던 건데 AFC 어떤 이런 것은 내가 했다 이런 식의 관련돼 지금 뭔가 있어야 되는 거지. 그러면 그랬더니 다른 사람이 보고 '야 내가 보기에는 AFC 옛날에도 있었는데' 그러면 이제 보호를 못 받을 수도 있게 되어지는 거고. 그러나 그런 작업이 필요하다는 거. 제3자가 확인할 수 있는 작업들. 근데 요즘 그런 것 이제 어떻게 보면 대중 음악적은 이런 것을 이제 자문을 받아서 하는 거겠죠." (DA026)

3) 안무저작권의 인정 판례

■ 안무 저작권 침해 사례는 존재하지만, 명확한 판례와 기준의 부재로 현장에서 혼란이 있음

- 안무 저작권과 관련된 침해 사례들이 실제 존재하지만, 현재 국내에서는 명확한 판례와 판단 기준이 부족해 혼란스러운 부분이 있음
- 해외 사례에 비해 국내에서는 저작권 보호가 상대적으로 미흡하며, 분쟁 시 명확한 판단 기준의 부재로 실질적인 권리보호가 어렵다는 의견이 제시됨
- 국내에는 안무저작권에 대한 판례가 드물고, 실제 침해 판단에 필요한 세부 기준이 마련되지 않았다는 지적이 존재함
- 일부 현장에서는 해외 사례나 외국 협회의 판단 기준을 참조하려는 흐름도 나타나고 있음
- 사례 인용이나 권리 해석에 있어 법률 전문가와 창작자 간 인식 차이가 있으므로 다양한 전문가의 협의 필요

"침해죠. 그런 게 침해. 그런 게 침해인데 왜 우리는 침해는 침해가 있는데 실제로 법정으로 안 가냐. 그런 경우에 법정으로 갈 이유가 없어요, 사실. 어차피 이 무용은 산업이 아니야. K-POP은 산업이기 때문에 문제가 된 거예요. 전 세계에서 무용은 산업이 아니야. 산업과 가장 멀리 있는 장르가 무용이에요. 그래서 법원에 온 사건이 거의 없어요. 굳이 법률 비용을 들일 필요가 없는 거죠. [...] 그래서 최근에 OO사례예요. OO사례에서 OO국가 법원이 판단한 것은 문제가 된 게 단 2초예요. 문제가 된 게 2초인데, 이 2초가 머리 동작, 발 동작이 한 8개가 여러 동작이 나오는데 정확하게 일치해요. 정확하게, 대충 베낀 게 아니라 정확하게 베끼고, 그 2초가 그냥 2초가 아니고 후렴구에서 계속 반복되는 2초예요." (DA025)

"그 논의에서 차이점은 없어요. [...] 근데 다만 그 안무 저작권협회가 만들어진 것은 그것이 이제 어쨌든 라이센스 관련된 이런 분쟁 대상이 될 수도 있고 [...] 고 활동하시는 분들의 어떤 이야기를 들어보는 게 가장 효과적일 거예요." (DA026)

"안무 저작권은 우리 저작권법에 나와 있는 게 너무 당연하게 정리돼 있는 거 아닌가? [...] 그 문제는 오히려 그게 무슨 안무 저작권의 제도의 문제라기보다는 오히려 이제 법률 관계를 사전에 정립하지 않는 문제가 더 중요한 이슈라서 그거는 제도상의 문제라고 보기는 어려워요." (DA027)

3-2. 제언 및 전망

1) 안무저작권 보장 사례 아카이빙

■ 안무 저작권 보호를 위한 창작 과정과 결과물의 체계적인 기록 및 아카이빙 필요
- 안무 노트, 영상 등 다양한 방식으로 기록, 아카이빙 시 증거자료로 활용 가능하며, 저작권 보호와 창작자의 권리 확보에 도움을 줄 수 있음
- 국내 안무저작권의 판단 기준이 미비하여, 권리 판단 시 해외 사례에 의존하려는 경향이 나타남
- 자문이나 사례 기반 해석이 필요한 상황이나, 법적 체계로 내재화되지 못하고 있다는 점이 지적됨

■ 현장에서 활동하는 무용인들의 안무저작권 보장 범위와 법률가의 법적 권리 해석에 이견이 있음
- 무용인들의 요구와 무용장르 특성을 반영한 법적 근거 마련을 위한 의견 수렴 필요
- 창작자 입장에서는 아이디어나 표현을 주장하지만, 법률 해석에서는 이를 인정하기 어려운 괴리가 발생하고 있음
- 안무적 요소 및 동작적 요소들이 저작물로 인정받을 수 있는 기준 마련 필요

"안무를 촬영한다는 거는 무용, 무용수의 동선을 중심으로 촬영을 하는 거예요. 화려한 율동을 보자는 게 아니고 전체에서 무용수가 어떻게 움직인다는 걸. 가령 20분이면 20분 동안 무용수가 어떻게 움직인다는 걸 찍어서 그걸 연결한다는 거예요. 그걸 등록한다는 거예요. [...] 촬영하는 방법이 가장 편한데, 아니면 사진을 많이 찍거나 동작 동작 사진을 찍거나, 아니면 무보식으로 그림을 그려도 돼요. 동선을 그림으로 그려도 돼요. 그래서 등록하는 경우도 있어요. [...] 등록 비용은 비싸지가 않습니다. 저작권 등록 비용이, 그리고 등록도 빨리 이루어져요. 등록을 하면 당연히 유리하죠. 내 걸로 추정되는 거니까 나중에 분쟁이 있으면 내 걸 비슷한 걸 제가 안무를 하고 있어. 그럼 내가 소송을 해야 되는데 노트만 갖고 그냥 가면 그거 네가 노트 언제 만드는 건데. [...] 언제 만든 거야? 그 입증을 해야 되잖아요. 언제 노트를 등록했으면 봐 이거 봐, 이게 이게 이때 내 등록했고, 너는 그다음에 나왔잖아." (DA025)

"안무 노트라는 게 그 안무 관련돼 있는 아이디어가 이제 노트에 표현되어진 거 아닙니까? 그게 이제 저작물인 거죠. [...] 내가 가지고 있는 게 무엇이라는 게 있어야 되는 거죠. 막연하게 내가 했었던 무용적 안무적 요소가 포함되어져 있는데 그것만 갖고는 힘든 거죠. [...] 어떤 식으로든 간에 그걸 인터넷상에 공개를 한다거나 [...] 아바타를 만들어가지고 그래픽화해가지고 올려놓다거나 그러면 이제 그게 어떻게 보게 되면 권리화 또는 라이센스의 가장 첫 시점이겠죠." (DA026)

"기록의 문화가 없었기 때문에, 그런 개념이 없다 보니까 지금 내가 먼저 할 건데 그걸 누가 어떻게 증명하냐는 거야. 지금은 이제부터라도 정립해야 되는데, 그걸 어떤 기준으로 할 건가 되게 애매한 거죠." (DA020)

"그냥 그거를 어디서부터 어디까지 기준이다 창작 표절이다 아니다 말하는 게 굉장히 쉽지 않기 때문에 그런 것 같아요. 음악에서도 그렇잖아 처음에 몇 마디 이렇게 멜로디 라인 이런 거 했지만 쉽지 않거든요. 그래서 그게 좀 현실적으로 시비를 가리는 것 자체가 너무 어렵다 보니까 안 하는 것일 뿐인 것 같아요." (DA005)

2) 저작권 등록의 활성화

■ 안무 저작권 등록 제도의 적극적인 활용을 통해 권리 보호 및 분쟁 예방 필요

- 등록 활성화 시 창작자들이 실질적으로 권리 보호를 받을 수 있고, 분쟁 예방과 권리 행사 과정에서 혼선을 방지할 수 있다는 의견이 제기됨
- 텍스트, 이미지, 영상 등 다양한 형식의 창작 기록물의 저작물 등록을 마치면 창작 권리 보장 가능

"일단 지속되지 않을까라고 저는 생각을 하고 있고 이것에 있어서 댄서들이 좀 더 확장하려면 이제 안무 저작권에 대한 이슈가 있기 때문에 그런 것들이 뭔가 좀 개선이 되거나 발전을 하면 같이 성장할 수 있지 않을까 좀 생각을 가져봅니다." (DA018)

"그러니까 이게 제가 보기에 제일 첫 단추는 그런 안무 저작물 관련된 창작 관련된 그런 작업을 노트를 다양한 방법으로, 제가 보기엔 그것을 영상화한다거나 아바타 이런 식으로 해가지고 어떤 식으로든 간에 공개하는 게 중요한 것 같아요. 그러면 그것이 이제 어떻게 보게 되면 저작물 특정의 가장 첫 단추가 아닐까. [...] 그럼 그것을 보고서 그대로 또는 응용해서 뭘 하고자 하는 사람은 이제 이게 내가 그대로 또는 이걸 응용해서 뭔가 뮤지컬이나 영화화하는 경우에는 저작권 침해 문제가 발생할 수 있겠구나 해서 라이센스를 받으러 오겠죠. [...] 보통 즉흥적으로 어디서 했었던 거가 제3자는 그것을 확인할 수 있는 방법이 없잖아요." (DA026)

"[...] 근데 사실 그거는 이거 미리 등록하고 보호받을 방법이 다 있는데 안 하시는 거잖아, 현실적으로 잘 몰라서, 또는 관행적으로 안 해서. 그런 거니까 그거는 제가 볼 때는 제가 말씀드리는 것보다 문체부 공연 예술과 같은 데 있잖아요. 아니면 옛날에 이제 하는 문화 쪽으로 있는 그 해당하는 분야에서 가이드라인을 하나 만들어가지고 계약서를 쓰게 만드는 거를 하면 어떨까 싶어요. 우리 지금 웹툰 작가 쪽도 그런 식으로 정리해서 나가고 문제 있는 곳은 어떻게든지 정부가 서비스를 좀 확대하고 있거든요. 그런 식으로 접근하면 어떨까 싶은데." (DA027)

[주제4] 산업 관점의 무용 콘텐츠

4-1. 현황

1) 무용창작 자본 출처

■ 공공지원 외 자본 유입 구조가 취약함

- 무용 창작은 공공지원에 대한 의존도가 높고, 민간 투자나 수익 창출 기반이 매우 제한적인 상황
- 공연 예술의 특성상 반복 소비가 어렵고, 민간 시장과의 연결 지점도 부족하여 창작 지속성이 위협받고 있음
- 민간 차원의 재정 지원과 인적 자원이 부족하다는 지적이 있으며, 기초예술 영역은 여전히 공공지원에만 집중되어 있다는 인식이 강함
- 무용계 스스로 수익 기반을 형성하기 어려운 구조 속에서, 시장 확장성을 확보하지 못하고 있다는 한계가 반복적으로 언급됨

■ 새로운 수익 모델 탐색은 있으나 실효성 부족한 상황

- NFT, AI 등 기술 기반의 새로운 자본 조달 방식이 거론되지만, 실제 무용 창작에 적용되기엔 기술 간극과 제도적 지원 부족으로 한계가 존재함
- 예술과 기술 사이의 이해 차이가 여전히 크며, 융합적 실현을 위해 제도적 기반이 필요하다는 의견이 제시됨
- 기술 자본 도입이 단순한 흥미 수준에 머물고 있으며, 실질적인 창작 자금 구조로 이어지지 못하고 있음

"무용시장은 계속 줄어드는데, 정책적인 예산 배분도 사실 배분 싸움이라는 예산이 정해져 있는데, 무용이 확장성을 조금 가져야 돈이 더 필요하다는 걸 정책적으로 설득할 수가 있는데 확장성은 가질 수 없는 상황이고, 그러다 보니까 돈은 이만큼 줘야 돼. 이게 과정이죠." (DA031)

"결과물을 내기 위해서는 사실 한두 달 정도만 생활할 수 있는, 창작을 할 수 있는 지원금의 조금밖에 안 돼서, 되게 급하게 진행이 됐었는데, 그러기 위해서는 또 수익 창출이 또 필요한데, 함께 배우고 싶은 사람들을 다시 모집해서 그 돈으로 다시 그들에게 창작을 함께할 수 있는 어떤 워크숍 개념의 또 창작의 리서치도 가능하게 됐고" (DA013)

"대부분의 활동이 다 지원금 받아서 공연 한번 올리고 흩어지고 그것만 계속하시다가 이제 예술 기업을 만들어서 이런 사업을 하고 싶다라고 얘기를 하시는데, 저희는 그런 경우에는 예술 기업으로 하고 싶으시면 창업 투자를 일단 받으시는 게 제일 좋을 것 같다. 투자 지원 사업이 굉장히 많아요." (DA029)

"무용시장은 계속 줄어드는데, 정책적인 예산 배분도 사실 배분 싸움이라는 예산이 정해져 있는데, 무용이 확장성을 조금 가져야 돈이 더 필요하다는 걸 정책적으로 설득할 수가 있는데 확장성은 가질 수 없는 상황이고, 그러다 보니까 돈은 이만큼 줘야 돼. 이게 과정이죠." (DA031)

"결과물을 내기 위해서는 사실 한두 달 정도만 생활할 수 있는, 창작을 할 수 있는 지원금의 조금밖에 안 돼서, 되게 급하게 진행이 됐었는데, 그러기 위해서는 또 수익 창출이 또 필요한데, 함께 배우고 싶은 사람들을 다시 모집해서 그 돈으로 다시 그들에게 창작을 함께할 수 있는 어떤 워크숍 개념의 또 창작의 리서치도 가능하게 됐고" (DA013)

"대부분의 활동이 다 지원금 받아서 공연 한번 올리고 흩어지고 그것만 계속하시다가 이제 예술 기업을 만들어서 이런 사업을 하고 싶다라고 얘기를 하시는데, 저희는 그런 경우에는 예술 기업으로 하고 싶으시면 창업 투자를 일단 받으시는 게 제일 좋을 것 같다. 투자 지원 사업이 굉장히 많아요." (DA029)

"NFT는 다 망했죠. 이제 바라보시면 안 돼요. 공연 쪽에서도 안 될 것 같아요. NFT를 만드는 비용도 발생하기 때문에 저는 그거는 사업화 모델로 가기는 진짜 어려운 것 같아요. 생성형 AI는 결국 창작을 하기 위한 수단 중 하나의 도구예요. 저는 약간 사업화 비즈니스 모델은 아닌 것 같아요."(DA029)

"AI도 얘기하셨고 NFT도 얘기하셨는데 NFT는 코로나 있을 때 되게 관심이 많았던 이유 중에 하나는 유통 때문이었어요. 저희를 무용계가 아닌 그 예술계와 그 예술계의 밖으로 더 알릴 수 있는 일이라기보다는 그것도 마찬가지죠. 꼭 내가 지금 극장에 가 있지 않고 관객을 만나지 않아도, 유통을 할 수 있다고? 알릴 수 있다고? 살 수 있다고? 팔 수 있다고? 이게 너무 궁금했어요. 그렇지만 선뜻 할 수 없었던 게, 어떻게 어떤 거 주로 팔리는 걸까? 누구한테 이게 가는 걸까? 되게 복잡한 생각에 진행되고 있는 것을 좀 더 본 다음에 NFT는 결정해야지, 내가 이거 잘 모르겠다. 이거였고, 다른 기술들은 몸하고 함께 할 수 있는 기술들은 리서치를 하거나 막 할 수 있었어요. NFT는 살짝 고민이 돼서 아직 못해봤는데요. AI 같은 경우에는 제가 잘 모르지만, 그냥 제 드는 생각은 요즘에 또 돈의 자본이 그쪽으로 이렇게 많이 몰릴 것 같아요." (DA013)

"NFT라는 건 사실 투자 의미잖아요. 그 단체는 NFT를 발행하고 싶어서 발행한 게 아니라, 그때 그 단체가 미디어 아트 단체였기 때문에 그런 기술력을 갖추고 있어서 어렵지 않게 NFT라는 그때 트렌드였던 그걸 한번 해보신 건데, 만약에 뭔가 정말 유명하신 안무가가 아닌 일반 안무가가 내 작품 그냥 토큰화 해가지고 판매하겠다 하면 누가 구매할까요? (DA029)

2) 단체의 경영 역량

■ 단체 운영이 창작자 개인에게 의존되고 있는 상황임

- 대부분의 무용 단체는 창작자 개인이 회계, 기획, 홍보 등 모든 운영을 맡아서 진행하는 구조로 운영되고 있는데, 이러한 운영 구조는 장기적인 지속이 어려움

■ 운영을 지속하기 위한 구조와 전략이 부족한 상황

- 중장기적인 단체 운영 계획, 재정 기반, 인력 구조 등이 체계화되지 않아, 외부 환경의 변화나 대표자의 이탈이 곧 단체 존속 위기로 이어지고 있는 상황
- 민간단체가 10년 이상 유지된다는 것 자체가 현실적으로 기적 같은 일이라는 언급에서, 운영 지속 기반의 취약성이 직접적으로 제기됨
- 경영 관점 없이 창작에만 의존할 경우, 단체의 장기적 생존 가능성이 현저히 낮다는 인식이 나타남

"예전에는 예를 들어서 무용같이 이렇게 열악한 분야일수록 그게 체계화가 안 돼요. 그러니까 안무자가 모든 걸 다 [...] 예를 들어서 지금 저희 나라 지원 제도 이렇게 보면은 그 서류 심사부터 시작해가지고 모든 게 [...] 다 이렇게 구별해 놓잖아요. 근데 그런 것이 이제 지원 창작자한테 보면은 해당 사항이 아닌 게 너무 많아요. [...] 그만큼 이제 이게 유통이라든지 마케팅이라든지 이런 기획 이런 게 다 구별이 안 돼 있고 그냥 하나의 창작자가 지원을 뒷고리만 한 쪽을 받고 그걸 다 역할을 다 도맡아서 하다 보니까 이제 그런 것들이 이제 체계화가 안 돼서 이런 이제 계속 버거워하는 게 너무 많은데" (DA034)

"올해 창작된 문예위에서 창작된 창작 선실의 작품이 내년에도 공연돼요. 물어보면 다음이 없으신 거예요. 그나마 진짜 한두 건이 있긴 있는데 그 한두 건도 자비로 할 수 있는 여력이 되는 학교 선생님이라든가 아니면 좀 아티스트 중에서도 나의 팬 베이스가 있는 그런 데 그런 데들이 조금 하시는 거 빼고는 거의 없는 것 같더라고요.." (DA029)

""저도 무용 전공을 했고 저도 기획자도 하고 지금 행정일을 하고 있지만 내가 마인드가 바뀌어야 된다는 그 전제 조건인데, 사실 그걸 따라가지 못하고 안무 창작자가, 내가 나는 이거 하고 싶어, 라고 했을 때 이게 어떠한 그러니까 비즈니스 모델을 가지고 어떠한 타겟을 데리고 하는지에 대한 그게 없는 거예요. 그러다 보니까 이게 유지가 안 되고 계속 이 사람들의 역할은 그냥 지원금 따고 지원금 정산하고, 에서 머무르는 거죠. 제가 만나본 무용단체 중에 이 전반적인, 그러니까 내가 이 업계에서 살아남기 위해서 돈을 어떻게 벌어야겠다, 라는 생각을 갖고 있는 단체는 진짜 손에 꼽았어요. 그래서 몇 개 단체를 제외하고는 우리가 하고 싶은 거 하는 단체인 거지, 우리가 하고 싶은 걸 하기 위해서 정부에서 돈을 달라고 주장하시는 단체인 거지, 전혀 진짜 이걸 통해서 내가 어떻게든 먹고 살아보겠다, 라는 사람들은 잘 없는 것 같더라고요." (DA029)

"저도 무용 전공을 했고 저도 기획자도 하고 지금 행정일을 하고 있지만 내가 마인드가 바뀌어야 된다는 그 전제 조건인데, 사실 그걸 따라가지 못하고 안무 창작자가, 내가 나는 이거 하고 싶어, 라고 했을 때 이게 어떠한 그러니까 비즈니스 모델을 가지고 어떠한 타겟을 데리고 하는지에 대한 그게 없는 거예요. 그러다 보니까 이게 유지가 안 되고 계속 이 사람들의 역할은 그냥 지원금 따고 지원금 정산하고, 에서 머무르는 거죠. 제가 만나본 무용단체 중에 이 전반적인, 그러니까 내가 이 업계에서 살아남기 위해서 돈을 어떻게 벌어야겠다, 라는 생각을 갖고 있는 단체는 진짜 손에 꼽았어요. 그래서 몇 개 단체를 제외하고는 우리가 하고 싶은 거 하는 단체인 거지, 우리가 하고 싶은 걸 하기 위해서 정부에서 돈을 달라고 주장하시는 단체인 거지, 전혀 진짜 이걸 통해서 내가 어떻게든 먹고 살아보겠다, 라는 사람들은 잘 없는 것 같더라고요." (DA029)

"그래서 매 분기마다 현장에 계시는 전문가분들을 섭외해가지고 저희가 데이터로 바라보거나 아니면 그런 조사 결과가 나왔을 때 이거에 대해서 어떻게 생각하시는지, 현장에서는 어떤 식으로 이걸 받아들이시는지 항상 얘기를 듣는 편이긴 하거든요. 근데 항상 괴리감이 제일 많이 생기는 부분이 일단 다른 장르도, 특히 이제 국악 같은 분야도 마찬가지긴 한데 사실 생태계 구성원들 있잖아요. 예술가인 예술가 그룹에도 기획자가 있을 거고, 출연자가 있을 거고, 그리고 이제 그거를 디렉팅하는 연출가나 아니면 안무가가 이렇게 구성되어 있을 텐데, 이 무용계에서 가장 큰 취약점이 이 비즈니스 모델을 발굴할 수 있는 기획자 군이 없어요. 네, 그래서 이 군이 없다 보니까 실질적으로 독점 체제. 보셔야 예술가가 이걸 해야 되고. 근데 예술가는 비즈니스 모델을 어떻게 세워야 되는지 모르는 상태에서 계속 지원 의존도에 맞춰서 하시는 경향이 너무 크신 거예요." (DA029)

"저희가 한 8년 차가 됐고, 지금 현재 사무국이 바뀌지 않고 쭉 운영이 되고 있는 상태인데, 민간 단체가 10년 이상 지속이 된다는 것 자체가 사실은 기적 같은 일이거든요. 왜냐하면 대표자가 바뀌면 사무국이 다 바뀌고, 이사장이 바뀌면 기조가 바뀌는 경우가 대부분인데, 저희 협회는 지금까지 사무국이 그대로 유지가 되고 있어요. 그 안에서 이제 기획자들이 성장하고 있고, 운영을 이해하고 있는 사람들이 있다는 게 저는 되게 중요하다고 생각을 하고." (DA033)

3) 콘텐츠 기획력

■ 콘텐츠 기획이 창작활동 이후 후행적으로 작동하는 경향

- 창작자 스스로 기획을 병행하지만, 대부분 창작 이후 기획을 부가적으로 구성하는 흐름이 많다는 지적이 있음
  : 공연 시장 분석에 기반한 선제적 기획보다는 창작 위주의 결과물에 대한 사후 정리와 행정이 혼재하는 경향이 나타남

■ 예술성과 관객성의 간극으로 인해 기획의 현실 대응력이 약하다는 문제 제기

- 예술적으로는 완성도가 높지만 관객이 이해하거나 접근하기 어려운 콘텐츠가 반복된다는 의견이 있음
  : 기획이 창작물의 사회적 의미나 전달 방식과 분리되어 있다는 현실이 언급됨

■ 무용 전문 기획인력이 부재하며, 시장친화적 기획이 협소하게 사용되고 있다는 의견

- 프로젝트 수행을 위한 외적 조건 맞추기로 기획이 구성되며, 콘텐츠의 방향성과 기획의 본래 기능이 분리되고 있음
  : 기획이 단체 생존과 연결되면서도 전략적 주도권을 확보하지 못하고 있다는 점이 지적됨

"처음에 저 혼자였을 때는 창작에만 진행을 하다가, 팀원이 생겼을 때에는 같이 함께 살아가야 되기 때문에 창작 범위가 넓어지는 거예요. 어떤 거냐면 아까 말씀드렸듯이 예술 교육 쪽, 그리고 예술 교육 안에서 저희도 아르떼와도 함께 해보고, 기술과 함께 소외되는 학교를 찾아가면서도 해보고, 프로그램을 개발하고 이런 것들이 이제 생겨나고. 그 이외에는 워크숍을 지속적으로 열게 되면 저희가 그 안에서 할 수 있는 리서치라든지, 그리고 워크숍을 하기 위한 어떤 메소드 업이라든지, 그리고 새로운 사람을 만나기 위한 구조를 또 만들게 되고, 그로부터 워크숍의 성격이 조금은 더 분리가 되는 거예요." (DA013)

"그래서 이제 그때 이제 동시 감각의 예를 드리자면, 동시감각 때는 무용수가 무용수의 움직임이 이제 뒤에 보통 무용이나 공연에서는 시각적 보조제를 워낙 많이들 쓰고 계시는 경향이었고, 그래서 무용을 조금 더 대중화하는 데 저는 그 부분이 꽤 많은 기여를 한 거를 많이 봤었어요. 그러니까 사람들을 극장에 오게 하는 것도, 저는 되게 중요한, 그러니까 생태계 연구하시는 입장이라서 사전 설문 때도 저는 그 얘기를 되게 많이 드린 것 같은데, 그러니까 무용 자체의 공연이 나쁜 적은 별로 없었던 것 같아요. 근데 거기를 가게 하는 그 일종의 장벽이나 트리거가 굉장히 대중화되지 않았던 영역 때문에, 이 무용이 계속 여기 안에서만 있는 느낌을 저도 느꼈었는데, 그나마 영상이 SNS에 바이럴 효과를 줬다든가, 그다음에 무용가가 아닌 다른 사람들의 입장에서 무용가를 다시 보게 했다든가 이런 요인들 때문에 굉장히 많은 어떤 마중물이 됐던 거를 저도 봤었던 터였는데," (DA028)

"무용 공연들의 또 단점이 길게 하지 않으시잖아요. 길면 두 번? 네, 맞아요. 이렇게 하고 사라지다 보니까, 그리고 객석 자체가 별로 또 많지도 않고, 그런 것들이. 그러다 보니 좀 그거가 뭔가 좀 연결되는 호흡의 어떤 다른 프로그램들에 대한 고민들이 좀 있어요. 그거랑 연결돼서 고민하고 있는 것들은 예를 들어서 홍보물을 읽었을 때 오히려 무용이 더 어려워지지 않나? 이런 거에 대한 얘기들도 사실 많이 나오고 있고요. 그래서 일단은 기본적으로는 좀 관객이 보기 편한 무용, 관객이 무용과 친해지는다고? 네. 그것들이 그 국가 자체에 대한 미션이 되지 않을까? 그리고 그걸 뭐 직접 무용수들이 하지 않더라도 기본적으로 우리가 관객과 친해지는 작업이 필요하다라는 거를 이 공간에 가서 작업을 하면서 인식만 하고 나가서도 조금은 달라질 수 있다." (DA031)

""그러니까 창작자의 창작을 도와주는 기획자는 있지만, 행정 해주는, 맞아요. 행정 대행을 해 주시는 거지. 프로듀서로서 우리 이런 식의 상품을 만들어서 판매를 해보자, 라고 계획할 수 있는 그런 전문 프로듀서가 되게 없다, 라고 얘기하면 또 이상한 게 없죠. 한예종의 무용과에 예술 경영이 들어가 있는데 왜 없지, 가 되는 거예요. 그럼 그 사람들이 다 어디 가 있는가, 라는 질문을 다시 하게 되는 거죠. 그 이유가 뭘까를 다시 생각해보면, 돈이 안 되니까 안 간다는 얘기 계속 하시더라고요. 근데 왜 돈이 안 되냐. 그럼 예술가가 정확하게 페이를 주고 일을 시키면 되는데, 지금 그 구조가 안 나오다 보니까 이게 계속 반복적으로 사람이 없는 거잖아요. 심지어 그런 것도 봤어요. 기획자가 되고 싶다, 라고 생각해서 인턴까지 했던 친구들이 아예 그냥, 아예 저희 진로를 바꿔서 다른 직종으로 가는 케이스가 너무 많더라고요. 그럼 결국 얼마나 예술가 집단에서 이 친구들을 소비하듯이 그냥 쓰고 버리는 방식으로 소비하고 있지 않나, 라는 생각도 하면서." (DA029)

4-2. 제언 및 전망

1) 무용 전문 기획자 양성

■ 기획 역량의 중요성이 현장에서 점차 인식되고 있음

- 창작자 스스로 기획을 병행하면서, 협업이나 유통 전략의 필요성을 현장에서 체감하고 있다는 발언이 확인됨

  : 기획은 외부에서 지정된 역할이 아니라 창작 과정을 통해 자연스럽게 필요성이 드러난다는 인식이 존재함

- 무용 시장에 대한 이해도와 기획력을 갖춘 전문 인력 필요

■ 특정 장르에서는 기획 역량의 부재가 창작 확장의 장벽으로 작용

- 일부 장르에서는 예술가 개인이 공연을 독자적으로 기획·운영하기 어려운 구조적 한계가 존재하며, 협업 기반 구축의 필요성이 제기됨

■ 예술가 중심 창작 구조에서 기획의 보완적 역할을 수행할 수 있는 파트너십 구축 필요

- 기획이 창작 과정 내 파트너십으로 기능해야 한다는 현장 인식이 나타남

"그 제작 환경에 관련된, 예를 들어서 뭐 드라마 옛날에는 드라마트루그 이런 것도 없었고, 코디네이터도 없었고, 막 이런 거 있었는데 그거의 필요성 일부를 막 얘기를 하는 거죠. 왜냐하면 이제 더 많은 예산을 확보하기 위해서 단순히 예산을 확보하는 게 아니라, 작품의 창작을 더 디테일하고 역할 분담을 해서 더 전문가들이 많이 붙게 해서 질 좋은 작품을 만들지 하게 하기 위해서 이제 그러한 것들을 계속 어필을 하면서 그런 것들을 이제 구축해 나갔는데, 그것이 이제 어떻게 보면은 정상적인 제작 과정이라면은 그 제작하는 데 필요한 자원이라면은, 그것이 이제 이 상대적으로 민간 단체에서는 되게 이상향적인 제작 형태거든요. 그러니까 이런 것들의 간극을 어떻게 풀어나갈 수 있지 라는 거, 그다음에 역할 분담 이런 것들이 조금은 극명화하지 않으면은" (DA034)

"무용가도 마찬가지일 텐데, 제가 무용 기술 창단이나 가끔 워크숍 해보면은 진짜 기본적으로 뛰어난 예술 감각들이 다 있으세요. 안무가, 무용가는 이게 다른 사고를 갖고 계시더라고요. 그래서 아주 사소한 워크숍만 조금 해드려도 되게 잘 찍으실 거예요. 그리고 왜냐면 저는 기획 단계 워크숍을 하는 걸 많이 봤어요. 무용가들이 이제 안무를 발상하기 위해서 사전에 리서치를 하시잖아요. 그 리서치를 몸으로도 하시지만, 내가 어떻게 느꼈는지를 촬영들을 하시는 걸 되게 많이 봤는데 되게 잘하세요. 그래서 제가 너무 아까운 재능들이 꽤 많다는 걸 알았어 가지고, 이제 그 기회만 잘 주어지면 훨씬 잘하실 거라고 생각합니다." (DA028)

"기획자부터 양성하시죠? 내가 볼 때는 프로듀스 기획자가 없으시다보니까. 예술가가 아니라 기획자를 양성할 수 있는 그게 필요할 것 같고. 그리고 그 기획자가 예술가랑 적극적으로 협의해서 작업할 수 있도록." (DA029)

2) 단체 경영능력 제고

■ 단체 운영 지속 가능성에 대한 현장 기반 인식을 정책적으로 반영할 필요가 있음
- 민간단체가 장기간 안정적으로 운영되기 어려운 구조적 현실을 고려하여, 운영 기반 강화 방안을 제도적으로 마련할 필요가 있음
- 민간단체의 경영력 제고를 위한 제도적 지원 필요

■ 민간 중견단체의 체계적 경영 구조 정립이 요구됨
- 단체 운영이 중장기 경영 관점이 부재하여 단기 생존에 침잠되어 있어 경영 구조에 대한 중장기적 접근이 필요함

■ 운영 안정성을 뒷받침할 구조적 기반 마련이 시급함
- 정책적·조직적 기반이 부족한 현실에서, 행정적 역량 강화와 전문 인력 지원 등을 포함한 구조적 지원 체계 구축이 요구됨

"제가 그런 부분이 좀 개선이 필요할 것 같은데 그러면 결국은 이제 지원 체계 자체에서 다 바꿀 수는 없으니 단계적으로 어떤 식으로. 그러니까 구조화를 할 때 지원 구조화를 할 때 창작을 지원하는 영역에 있어서는 굉장히 제한적으로 가야 될 것 같고, 단체의 성장을 지원하는 그거에 있어서는 확실한 비즈니스 모델이 뭐고, 이 비즈니스 모델을 키우기 위해서 어떤 노력을 하고 있는지. 그리고 이들이 어떤 전략을 세워서 어떻게 갈 것인지를 이건 사실 우리 예술 기업 창업하는데 보통 이걸 시키긴 하는데 그거를 좀 고민할 필요가 있을 것 같다는 생각이 들고요." (DA029)

""만약에 저희 단체의 무용수 멤버들이, 무용 단체에만 몰두했다면 저희는 없어졌을 것 같아요. 근데 저는 다른 일을 하기를 바랐어요. 그 친구들이 그래서 돈 버는 행위들을, 일들을 하기를 바랐고. [...] 물론 주축 멤버 3명은 사실 다른 일을 안 하고 이제 단체 일만 하고는 있고, 다른 멤버들 5명, 이외의 5명의 멤버들은 다른 일들을 하는데, 다른 일들을 하다 보니까 이제 저녁에만 만나서 연습을 하는 그런 형태로 무용단 작업이 돌아가고 있는데 대단한 거예요. 아침부터 나가가지고 진짜 아침 정도가 아니라 진짜 새벽부터 나가서 어디 동탄, 수원 이런 데 가서 수업하고, 저녁 7시에 와가지고 연습하고, 10시에 끝나고 집에 가서 쪽잠 자고, 다시 또 일 나가고 이런 친구들 보면 진짜 대단하다라는 생각을 하는데, [...] (운영에) 어려운 점은 사실 경제적인 부분이 제일 크니까. 그래도 좀 수월하게 할 수 있었던 건 그 친구들이 다른 일들을 좀 해주고 있고, 그런 부분들인 것 같아요. 그리고 저희 3명, 이제 다른 일을 안 하는 저희 3명의 경우에는, 그래도 어떻게든 좀 공연 횟수를 늘리려고 하고"" (DA011)

"협회는 지원이나 이런 지원을 받거나 이런 체계들이 안정적으로 진행이 돼야 되는데 3~4년마다 이런 아예 집행부가 바뀌어버리면 사무국 운영이 바뀌어버리면 이제 문제가 된다라는 부분을 시대적으로 좀 느끼셨던 것 같아요. 그래서 집행부가 바뀌어도 사무국은 그대로 운영하자라는 그걸 이제 제가 들어오고부터 약간 이제 반영이 돼서 제가 이제 3대째 집행부를 이어오게 된 상황이었고요. 이제 올해 세 번째 이사장님을 새로 모시고 진행을 하고 있는 상황입니다." (DA033)

3) 콘텐츠 개발

■ 단발성(일회성) 발표 중심이 아닌 연속성 있는 콘텐츠 기획 필요

- 지속 가능한 창작을 위해 단발성 발표 구조를 넘어서는 연속 공연의 기획의 필요성이 제기되나, 현장에서는 이에 대한 실질적 전략과 제도 기반이 부족한 상황임
- 연작·장기 프로젝트 형태의 기획이 구조적으로 유인되지 않는 점은 콘텐츠 축적과 예술적 맥락 형성의 저해 요소로 지적됨

■ 미디어 확장 등 콘텐츠 활용도 제고 필요

- 무용 콘텐츠가 무대 공연에 한정되지 않고, 영상화·설치·다큐멘터리 등으로 외연을 확장할 수 있다는 인식이 현장에서 형성되고 있음
- 사물이나 공간의 움직임 또한 무용적 접근의 확장선상에 있으며, 다양한 매체와 결합한 창작 가능성이 제안되고 있음
- 이러한 인식은 무용의 유통성과 접근성을 높이기 위한 전략적 기획 방향으로 연결될 수 있음

■ 시장친화적 작품 창작 시각 필요

- 무용 창작은 창작자의 표현 욕구에 집중되는 경향이 강하며, 관객 수요나 콘텐츠 유통 구조를 고려한 기획력 측면에서는 약점이 있다는 비판이 존재함
- 실제로 “이건 장기자랑이지 기획이 아니다”, “무용가들의 기획력이 부족하다”는 지적은 시장 흐름과 연결되는 콘텐츠 전략 부재를 의미함
- 이에 따라 무용 창작 과정에서도 소비자 반응, 사회적 맥락, 유통 경로 등을 포괄적으로 고려하는 시장친화적 기획 감각의 필요성이 제기되고 있음

“단기로 한다는 건 1년 사업을 하게 되고 [...] 그냥 이 공연, 저 공연들이 공연장만 달리해서 로컬리티에 대한 고민 없이 어디에 강력한 리드에 맞춰서, 아니면 그 극장에 있는 관계자들이나 극장장이나 지역 관객에 대한 수요들을 충족하는 것들에 대한 공연들을 생산하는 게 아니고, 그냥 유통을 한다는 의미로 갔기 때문에, 그런 평가관리의 환류에 정확하게 그런 내용들이 어떻게 관객이 형성되는지에 대해서 사업 수행을 종료하는 것들에 대해서 잘 적어내지 않았던 현실이 있습니다. […] 이 공연이 어느 정도 사람이 들어왔고, 그런것들이 파악이 돼야지. 사실 그걸 ‘몸보신’ 때문에, 창작자는 사기가 빠진다고 그러고, 공연 만든 사람들은 이게 외부에 드러나게 되면 문예예술진흥기금 받아가지고 했는데 (흥행이)얼마 안 돼서 인사조치가 될까 봐 안 하고. 이런 것들 다 보신주의 때문에 일어나는 것들이고요. [...] 그냥 서류 심사만 계속되고, 공연되고, 그냥 인터뷰되고, 그다음 공연이 반복되고 있습니다.” (DA030)

“그냥 물리적으로 그냥 제가 독립해버렸어요. 학교의 구조에서 나와서 […] 처음에는 정말 학교 생태계에서 저만의 사회적 구조에서 나와서 솔로로 시작했고, 그 이후로 팀이 구성되면서 단체가 되었고, 창작 외에 기획과 행정이 필요하게 되면서 기술적인 접근도 병행하게 되었어요. 이게 어느 순간부터는 자연스럽게 영상이나 기술이 같이 가야 한다는 압박이 생긴 것도 있었어요.” (DA013)

"저희는 드러나지 않는 것을 더 세밀하게 쳐다보고 싶으니까 그 부분을 기술적인 부분들을 활용해서 더 넣어서, 온 세상 사람들이 몸에 대해서 소중함을, 그리고 무용가가 이렇게 쳐다보는 시각이 있다는 것을 게 대내적으로 알리고 싶어서, 기술을 써볼까라고 생각했는데, 저는 아직까지도 그게 기술을 쓰는 건 좋은데 이거 모르겠어요. 지금 얘기하는 시각에서 보면 내가 노출하는 행위로만 얘를 봤구나. 약간 기술이 뭘까에 대해서 이제 다시 한 번 생각하게 되는 거 같아요. 결국은 내가 창작자로서, 작가가 내가 무슨 의도로 얘를 쓰느냐에 대한 문제잖아요. [...] 그럼에도 불구하고 저는 이게 무용이라는 장르가, 무용이라는 예술이 기술이랑 상충하는 게 아니라, 기술이 이 안에 들어왔을 때 더 무용적인 접근을 유도해 줄 수도 있겠다는 생각을 했어요. 오히려 저는 그런 지점에서 기술에 대해 거부감이 별로 없어요." (DA012)

"문예위에서 일단 무용이라는 장르를 생태계를 바라보려고 하는 거는 결과적으로 이 사람들의 자생력 추구를 위한 거잖아요. 지원 사업 의존도가 너무 높아서 자생력이 없으니까. 지금 제가 무용 쪽에서 되게 많이 느끼는 부분이, '이걸 유통 시장에 올릴 수 있어요?'라고 하면 대부분이 '그거는 예술이기 때문에 유통의 영역이 아닙니다'라고 대답하시는 거예요. 근데 저는 그것도 예술가의 판단이라기보다는 구조적으로 그렇게 길러졌기 때문이라고 보거든요. 이건 장기 자랑이지 기획이 아니다'라는 얘기를 들었을 때 저도 사실 처음에는 되게 충격이었는데, 지금 생각하면 그 말이 약간은 맞는 것 같기도 해요. 왜냐면 그분들이 어떤 관객을 대상으로 공연을 하실지를 진짜 모르는 거예요. 그냥 예술가의 표현 충동에서만 시작이 되는 건데, 그러면 결국 티켓을 살 사람이 누구인지를 생각하지 않으면 그건 자생이 안 되는 거죠." (DA029)

4) 관객 리서치 및 개발

■ 관객 세분화 및 타겟팅 방안 필요

- 관객의 연령대별 특성과 플랫폼 기반 접촉 행태에 대한 인식이 현장에서 나타나고 있음
  : SNS나 동시대 커뮤니티 내의 관객군을 설정하고 접근하려는 흐름은 특정 연령대를 중심으로 시도되고 있으며, 이러한 세분화 인식이 콘텐츠 기획에 반영될 필요가 있음
- 연령대·매체 이용 행태 등 관객 접점의 다양성을 고려한 기획 전략 수립이 요구됨

■ 홍보 네트워크 구축 필요

- 예술 콘텐츠에 대한 홍보는 단순 노출을 넘어 작품 변화, 창작 의도, 배경 등 맥락을 전달하는 소통의 과정이어야 한다는 지적이 있음
- 특히 무용의 경우, 언어적 설명이 부족한 장르 특성상 관객 이해를 돕기 위한 기획-홍보 연계 전략이 중요하다는 인식이 나타남
- 이를 위해 예술가-기획자-홍보자가 함께 움직일 수 있는 정보 기반 네트워크와 설명 가능한 콘텐츠 체계의 필요성이 제기됨

"그러니까 이게 그런 식으로 그냥 공연 보고서만 받아서는 안 되겠다라고 생각을 했고요. 그냥 단순히 무용은 이 정도 매출이고 이 정도 매수 팔렸고, 누적 관객 수 몇 명이고, 이건 무의미한 거고, 그 안에서 그 사람들의 행동을 분석할 수 있는 그게 되게 중요하다고 봤거든요. 그래서 그런 식으로 추정하는 방식으로 현재 공연 시장에 어떤 장르에 어떤 관객들이 분포되어 있는지를 하고 있는데, 그것도 굉장히 추정값이고. 저희가 전체, 그게 '다면 결합 데이터'라고 하는데, 개인정보가 사실은 보여지면 안 되지만 비식별화 처리를 해가지고 그분들을 전체적으로 분석을 할 수 있게끔 '다면 결합 데이터법'이 따로 있어가지고 그거를 이제 판매를 하시거든요. 그걸 구매해서 저희가 이제 공연 시장이랑 결합한 다음에, 공연 시장 정보에서의 지역별로 관객 특성을 분석하는 그런 그런 연구들을 하고 있는데, 굉장히 비싸요. 데이터비가 일단 굉장히 비싸서 [...] 그건 이제 기관 단위에서 예산을 써야 가능하지, 창작자 개인이 할 수 있는 건 아니에요." (DA029)

"예체능을 많이 접할 수 있는 집안 환경에서 자라다 보니까 그래서 저도 현대무용을 전공을 했고 자연스럽게 공연예술계 전반적으로 관심을 많이 갖고 있었고 그런 부분들 때문에 제가 이렇게 행정 쪽으로 몸을 담게 됐었는데 들어와서 일을 하다 보니 다른 이제 음악이라든지 연극 이런 타 장르들은 이미 전공을 한 분들이 행정적인 업무를 맡고 계신 전문가들이 많이 있었어요. 특히나 무용은 무용 전공자들이 행정 일을 하는 전문가들이 굉장히 적었었고 그러다 보니 그냥 제가 처음 느꼈을 때 굉장히 우리가 좀 불리하다라는 생각을 많이 했고 굉장히 손해를 보고 있다는 생각을 많이 했었고, 그래서 예를 들면 아르코에서 문예위에서 지원해 주는 연수단원 이거 그냥 1~2년 지원받고 애들이 끝나는 게 아니라 이 지원 체계를 통해서 계속 성장해 나가고 전문가를 육성해내는 기관이 돼야겠다라는 생각을 했습니다. 그래서 저희는 지금 협회 직원들이 6명이 있는데 그중에 3~4명은 모두 문예위 연수단원 직원을 받고 정규직 전환하고 이 과정까지 온 친구들이에요. 그러다 보니까 이 과정을 다 겪으며 어쨌든 분야의 전문가들이 되고 있고 저희 협회는 행정적으로 안정화가 되어가고 있는 과정이었어요." (DA031)

"근데 제가 들어와서 봤을 땐 상당히 굉장히 체계적으로 사업들이 좀 나뉘어 있었고 이 부분에 이 부분의 문제점이 바로 홍보라는 생각이 들었었어요. 이렇게 기간별로 또 연령별로 체계적인 사업들이 있는데 이걸 이 내부 이사 혹은 협회 회원, 현대무용을 하는 사람들조차 이걸 모르고 있는 거가 문제이다라는 생각이 들어서 그때 쭉 굉장히 좀 부각을 시켰던 것들이 이제 홍보였었던 것 같아요. 예를 들면 신인 데뷔전이라는 프로그램이 있었어요. 대학교 졸업하면 친구들이 대학원을 가거나 아니면 뭘 할 수 있는 것들이 잘 없을 때 저희가 그 준비를 시켜주는 프로그램이었어요. 학교가 아닌 지원을 받지 않고도 뭔가 내가 밖에 나와서 하는 첫 무대. 이걸 협회에서 지원을 해주는 신인 데뷔전이라는 무대가 있고 이게 그럼 이 아이들의 첫 번째 프로필이 되는 거예요. 왜냐면 이제 학교 졸업 작품까지는 이제 프로필에 쓸 수가 없기 때문에. 신인 데뷔전이라는 이 프로그램이 지금은 굉장히 홍보가 많이 돼서 개수가 굉장히 많이 늘어날 만큼의 자리를 잡았고, 그다음 이제 현대무용협회에서 문체부 장관상을 받을 수 있는 콩쿨들, 그리고 이 콩쿨들이 국제콩쿨이나 어디 나갈 수 있게 연계될 수 있도록 많이 준비를 해놨었고," (DA031)

[주제5] 무용의 미래 형태

5-1. 현황

1) 몸과 기술

■ 무용 창작에서 신체와 기술이 공존하는 방식이 활성화됨
- 기술과 무용의 협업이 일반화되며, 무용수의 신체는 더 이상 독립된 표현 도구가 아닌 기술과 함께 작동하는 매체로 인식되고 있음
- 기술 기반 환경 속에서 무용수의 신체는 다양한 매체와의 결합을 통해 확장된 움직임의 매개체로 작용하고 있음
- 사물, 기술, 비인간적 요소가 움직임의 일부로 인식되면서, 무용은 인간 신체를 중심으로 한 전통적 틀에서 벗어나 신기술의 도입 및 융합으로 시야 확장

■ 기계화된 움직임에 대한 미학적 인식의 변화
- 기술의 개입으로 움직임의 정밀성이 강조되면서 감성 중심 미학과 긴장관계가 형성되며, 예술성(움직임의 정의)의 판단 기준이 재편되고 있음
- 인간의 몸에 대한 재탐색 시각 확장
- 기술 기반 표현과 감성 중심 예술성 간의 균형 또는 재정립이 요구되며, 이에 따라 '무용에서의 예술성'에 대한 철학적 탐구 확장

"결국에는 기술, 이게 다 포용이고 다 수용인데, 결국에는 인간이고 몸이고 사람인 거예요. 그러면 이런 말들을 하는 그 포스트 휴머니즘은 인간을 되돌아볼 수 있는 어떤 관점이고 계기지, 기능적으로 향상된 인간을 위해서 로봇 팔 같은 것이 아니라는 거죠. 그러니까 이걸 받아들이게 되는 거예요. [...] 사람과 사회를 되돌아볼 수 있는 관점만 있으면 계속 진화하는 거를 말하는 거구나. 그게 진화라고 생각하는 거죠. 그냥 보존할 수가 있는 게 아니에요. 자기를 부수고 깨뜨려야지, 그게 또 지속될 수 있는 거기 때문에. 창작에 대한 본질을 계속 갖고만 있다면. 그리고 미래를 거부하지도 않고 저는 기술을 거부하지도 않아요. 저는 지금 하고 있는 것도 기술 융합이에요. 근데 기술을 어떻게 바라보느냐. 전 그 기술도 개념이 될 수 있다라고 생각하는데, 무조건 사용한다라고 끝나는 게 아닌데. [...] 기술로부터의 질문. 기술을 어떤 관점으로 보는지, 저는 이것조차도 창작 안에 스며드는 것조차도 기술 융합이라고 생각이 들어서." (DA013)

"AI가 아직까지 우리 삶에 완전히 들어와 있지 않기 때문에 아직까지는 '이건 AI로 만든 거야', 그럼 뭐지? 라는 의심을 아직까지는 하고 있겠지만 이 시간이 지나가고 AI가 우리의 삶에 녹아든다면 언젠가 모든 걸 받아들일 때가 오겠죠. 이것들이 어떤 인류적인 거에 뭔가 이렇게 침해되지 않는다면. 사실 AI라는 것 자체는 우리 삶에 녹아드는 데 얼마 걸리지 않을 거라고 생각을 해요. 저는 그것들이 또 이 창작 작업에도 많이 사용되어질 거라고 생각하고요. [...] 저는 이게 우리 무용계에도 많은 영향을 미치리라 생각해요. 벌써 미치고 있다고 생각하고요. 그리고 심지어 미치는 것들을 봤고요. [...] 어떤 영상과 결합이든 어떤 무대 장치랑 결합이든 결국은 이거는 춤이다라는 얘기를 많이 해요. 그런데 그럴 때는 꼭 무용수가 춤을 추지 않아도 돼요. 사물도 춤을 출 수 있어요. 무용적이라는 말이 있잖아요. 그게 이제는 확장돼야 되는 거예요. 몸만이 아니라 그것이 주는 움직임, 그것이 주는 이미지, 그것이 주는 감정까지 다 포함해서 무용이라고 생각해야 돼요." (DA006)

2) 기술 개발 현황

■ 기술과 예술 간의 간극이 창작 현장에서 표현의 확장성을 불러옴
- 기술의 발전 속도와 예술의 간극이 존재하며, 이로 인해 양자의 협업 과정에서 인식차이를 좁히기 위한 시도로 협업이 이루어지기도 함

■ 기술 개입은 무용 표현의 영역을 확장하지만, 동시에 거리감도 유발함
- 기술을 통해 신체가 아닌 사물의 움직임까지 춤의 개념으로 확장될 수 있다는 시도가 존재하나, 이는 무용수 중심 표현 방식과 상충하는 지점도 있음
- 창작자들은 이러한 확장이 예술성과 물성 간 균형 속에서 해석되어야 한다는 긴장감을 공유하고 있음

■ 기술 중심 환경에 대한 창작자의 이해도와 협업 구조는 아직 제한적임
- 기술을 예술 현장에서 창작 도구로 자유롭게 활용하기 위해서는 기술자와의 협업 구조, 실습 환경, 접근성 등이 필요하지만 현재 그 기반은 제한적임
- 창작자 스스로도 기술적 역량을 내재화하기 어렵다는 점에서, 창작 과정 내 기술 이외 전문 인력의 협력이 중요한 과제로 부각되고 있음

"요즘 AI 이런 것도 얘기하지만 지금 연극하는 언니나 친구들, 무용하는 친구들 만나면 이게 너무 기계 속에, 기술 속에 이게 사람이 파묻힌다고 그래야 되나. 그래서 제가 맨날 얘기하는 게, 아까 보라 감독님도 얘기했지만, 자기가 이걸 어떻게 사용하고 활용해야 되냐는 거야. [...] 또 예술가로 들어와서는 이게 너무 나라 추세에서 AI 기술, 요즘 유행처럼 계속 홍보상 그럴 수도 있어. 그렇지만 창작가 개인이 무슨 생각으로, 진짜 본질이 무엇인지를 쳐다보고 이거를 사용하고 활용하는 [...] 주객이 진짜 전도되면 안 된다는 생각 항상." (DA012)

"근데 사실은 그러다 보니까 저희가 이 퍼포머도, 퍼포머의 움직임이, 퍼폼이 잘 보이면서 얘도 그 의도를 전달할 수 있게 하면서, 그래서 고민이 되게 많았어가지고. 또 다른 가상적 존재, 그러니까 이 사람이 실시간으로 춤을 추는 거를 따라추고 있는 또 다른 가상 존재를 등장시키는 그런 주제를 전달할 수밖에 없었는데, 사실 그전에 다른 미디어아트 팀에서 무용을 기반으로 하는 영상팀 봤을 때 그런 거에 대한 고민이 또 되게 많으셨거든요. 사실 그 영상이 너무 힘이 들어가면 사람들이 영상만 보지 또 앞에 퍼포머를 안 보잖아요. 그래서 그때 이제 저도 그런 고민을 많이 했던 것 같아요. 그러니까 무용이란 무엇인가에 대해서 모르는 상태로 들어갔다가는, 이거는 되게 주객이 전도될 수 있는 상황이 되겠구나. 그러다 보니까 저희는 실시간 모션캡쳐라고 해가지고 이 무용수가 춤을 추면 이 저희가 이제 마디마디마다 트래커가 붙어 있는 어떤 이 수트를 입으신 거였어요. 그래서 그런 트래킹이 실시간으로 연결돼서 그 움직임이 무대 배경에 시각화되거나, 다른 존재의 움직임으로 실시간 변환되는 방식으로 기획했어요. 근데 이때도 중요한 건 결국 사람의 움직임이 중심이라는 걸 놓치면 안 되는 거라는 생각이 들었어요." (DA028)

"그래서 보통은 이제 기술이 우선이 되는 이런 융합 프로젝트를 하게 되면 그런 무용이나 예술이 갖고 있는 고유성을 자꾸 약간 배제하고 이쪽에 우선적으로 가져가려는 경향이 자꾸 나타나기가 쉬운데, 이거를 밸런싱을 하는 그 과정이 굉장히 저희한테 많은 배움이 있었고 그러면서 그때 좀 많이 깨달았던 게, 그러니까 융합은 어디까지나 영원히 그 반반의 느낌이겠구나라는 한계도 되게 이제 좀 많이 깨달았던 그런 것도 있었습니다. 저도 중구난방으로 말씀드리고 있는 것 같은데. 그래서 예를 드리자면, 무용수의 움직임이 이제 뒤에 보통 무용이나 공연에서는 시각적 보조제를 워낙 많이들 쓰고 계시는 경향이었고, 그래서 무용을 조금 더 대중화하는 데 저는 그 부분이 꽤 많은 기여를 한 거를 많이 봤었어요." (DA028)

"저는 활용해야 된다고 생각해요. 활용 그러니까 그것들이 그것들한테 잠식당하면 안 되겠죠. 예를 들어서 증강현실, 이제 안경을 쓰고 그 공간 안에 놓여 있으면 집 안에서도 그걸 똑같이 느낄 수 있잖아요. 그걸 굳이 공연장으로 올 필요가 없는 상황이 생기는 거. 근데 그걸 꼭 무대에 와서 봐야지만 하는 그런 공연들이 생겨야겠죠.

그 기술을 쓰면서도. 그 기술을 쓰면서 그걸 활용하면서 무대에 와서 느꼈을 때, 더욱 그 체험이 그 공연이 더욱 현실감 있고 더욱 즐거운 공연이 될 수 있는 공연들을 우리 예술가들이 많이 만들어내야겠죠. 저는 많이 활용해야 된다고 생각해요. 기술은 융합이고, 그것들을 활용해야 된다, 라는 건 예술가가 얼만큼 그것들을 가치를 생산해내느냐, 그 가치를 만들었을 때 관객들이 찾아오느냐겠죠." (DA006)

3) 인간 창작성과 기술의 개입

■ 기술이 인간 창작자의 예술성과 주체성을 위협하고 있는 상황
- AI 등 생성형 기술이 안무 창작 일부에 활용되면서 창작 주체에 대한 개념이 흔들리고 있는 상황. 인간 창작의 본질에 대한 물음이 제기되고 있음

■ 기술 기반 창작은 새로운 공동 창작의 형태로 인식되고 있음
- 기술이 창작 과정에 깊숙이 관여하며, 창작자와 기계 간의 공동 제작 개념이 새롭게 제기되고 있음
  : 예술의 주체성, 저작권 기여도 등에 대한 논의 필요

■ 인간의 예술 감각은 기술이 대체할 수 없다는 인식도 여전히 존재함
- 기술 기반 창작이 확산되고 있으나, 일부 창작자들은 예술은 인간의 감정, 혼, 경험에서 비롯된다는 인식이 있음
- 기술이 감동을 만들 수 있는가에 대한 회의가 여전히 존재하며, 인간 고유의 예술적 감각에 대한 신념이 지속되고 있음

■ 창작 윤리 기준 마련
- 기술이 예술 창작 과정에 도입되며 예술성과 기술적 정밀성 사이에서 본질적 차이가 존재한다는 인식이 나타나고 있음
- 기술이 창작을 보조하거나 확장하는 도구로 기능할 수 있으나, 예술적 판단이나 표현의 주체성과 구분되어야 한다는 시선이 확인됨
- 기술 기반 창작이 확산되는 과정에서, 창작의 주체, 표현 방식, 기술 개입 수준 등을 명시하고 해석할 수 있는 기준 마련이 요구됨
- 창작과정의 AI 활용 여부 및 활용 요소를 표시하는 무용계 자체 기준 및 규정 마련 필요

"AI를 학습시킨 게 인간이라는 걸 잊으면 안 되죠. [...] 작업을 한 거는 AI지만 방향을 제시하고 큰 설정을 내리고 이런 건 분명히 인간이 했고, 사실 처음에 나오는 결과물이 되게 마음에 안 드는 게 그러니까 지금 현 단계 AI 기술은 인간이 자꾸 다시 다시 뭐를 주문을 해야 되는 상황이거든요. 그래서 당연히 인간과 협업을 했다라고 말할 수밖에 없다. [...] 그냥 앞으로는 가장 인간적인 게 가장 창의적일 수밖에 없는 시대라고 저는 늘 생각하는데, 그런 의미에서 본능적으로 나오는 춤이나 춤 혹은 잘 짜여진 춤이 갖고 있는, 이 진짜 몇 안 되는 남들과 차별화되는 이 본능에 가까운 예술적 본질이 되게 가치 있게, 저는 더 가치 있게 느껴질 때가 되게 많거든요."(DA030)

"기술을 어떻게 바라보느냐. 전 그 기술도 개념이 될 수 있다라고 생각하는데, 무조건 사용한다라고 끝나는 게 아닌데, 제 공연 보면 다들 놀라실 거예요. 그래서 기술이 어디에 들어갔다는 거야. 근데 그게 아니라 기술로부터의 질문. 기술을 어떤 관점으로 보는지 저는 이것조차도 창작 안에 스며드는 것조차도 기술 융합이라고 생각이 들어서 그렇게 가고 있어서 [...] 그냥 기술을 어떻게 써야 되느냐가 아니라 이 기술이 왜 지금 필요한가. 지금 써야 되나? 왜? 이걸 쓰면 어떤 효과를 주지? 이걸 쓰는 이유는? 그 효과가 이 무용을 더 좋게 해줄 수 있나? 이걸 계속 고민해야 된다는 거예요." (DA010)

"만약에 제가 대학생이고 대학원생이고 과제로 뭔가 5분짜리 안무를 해라 10분짜리 안무를 해라 하면 AI의 도움이 너무 절실히 필요하겠죠. [...] 저는 차라리 그냥 그냥 무용을 안 보고 싶어요. 그래서 그것만큼은 제발 무용하고 안무 쪽 만큼은 안 들어왔으면 좋겠어요." (DA004)

"기술은 융합이고 그것들을 활용해야 된다, 라는 건 예술가가 얼만큼 그것들을 가치를 생산해내느냐, 그 가치를 만들었을 때 관객들이 찾아오느냐겠죠. [...] 그 기술을 쓰면서도 그걸 활용하면서 무대에 와서 느꼈을 때 더욱 그 체험이 그 공연이 더욱 현실감 있고 더욱 즐거운 공연이 될 수 있는 공연들을 우리 예술가들이 많이 만들어내야겠죠." (DA021)

5-2. 제언 및 전망

1) 무용 개념 및 범위 확장

■ 기술 환경 변화에 따라 무용의 개념이 확장되고 있음

- 무용은 무대 위 움직임에 국한되지 않고, 영상, 데이터, 정지된 퍼포먼스 등 다양한 매체와 결합된 예술로 확장되고 있음
- 창작환경 변화에 따라 춤이라는 개념 자체가 다양한 방식으로 포괄되고 있으며, 스트릿댄스 등 장르도 무용 개념 내로 통합해야 한다는 인식이 제기됨
- 기존 장르 체계에 기초한 무용 정의만으로는 현재 창작 현실을 반영하기 어렵다는 문제의식이 나타나고 있음

  : 변화에 맞춰 장르의 재정의 및 지원 정책, 예술 교육 등 전반적인 구조의 재설계가 필요

■ 장르의 경계를 넘는 창작을 수용할 정책적 유연성이 필요함

- 혼합 매체 기반 창작이 증가하고 있으나, 지원 정책은 이를 수용하지 못하고 있어 보다 유연한 장르 인식과 정책 개편이 요구됨
- 장르별로 창작을 구획하고 있는 현재의 심의제도 구조는 혼합·융복합 창작 흐름에 적합하지 않다는 지적이 존재함
- 장르 중심 제도의 구조적 한계가 지적됨

"기술 관점에서나 데이터 관리하는 관점에서 보면 저게 다 데이터로 보이거든요. [...] 우리가 익히 알고 있지만 모든 다른 예술 장르가 아카이브의 중요성을 강조하시면서, 정말 그리고 하다못해 지금 디자인 업계 모든 업계가 모든 원본 파일부터 다 저장하려고 난리가 났는데, 우리 공연 무용가분들은 그 영상 다 어디에 있냐고 제가 오히려 물어봤어요. [...] 지금은 변혁의 시대여서 서로 니 장르 내 장르 기술이네 사랑이네 이렇게 하지만, 나중에는 이제 그렇게 될 거라고 생각이 드는 거예요. 그러면 어떻게 접근을 하실 것인가. 지금은 어쨌든 쉽게 접근하실 수 있는 채널이 보라셨던 거예요. [...] 그러면은 언제까지 난 기술은 기술이다. 나는 나의 자연과의 합의로 가겠다라고 말씀하시지 못하는 시점이 올 거란 말이죠." (DA028)

"이게 뭔가 창작이라는 것의 범주를 우리가 너무 그걸 나눠서 보고 있지 않나라는 생각도 들어요. 현대무용, 스트릿댄스, 컨템포러리 힙합 뭐 이런 식으로 뭔가 되게 장르화돼 있는데, 사실 그것들이 되게 혼합되고 있고, 그 안에서 새로운 게 나올 수밖에 없고 [...] 이제는 그 기준이 아니라 그냥 지금의 흐름과 그 창작자의 의도와 맥락이 중요한 거지, 어떤 틀 안에 있는지, 어떤 장르인지가 더 이상 중요하지 않은 것 같아요. [...] 지원금의 편성이 사실 공연이나 창작에 치중되어 있잖아요. [...] 장르 구분으로 지금도 지원금이 이루어지고 있지만, 이 지원금의 구조가 창작 공연으로만 가는 게 아니라 창작도 있지만 이 안에 리서치, 이 안에 무슨 교육이 아니더라도 메소드업, 프로그램 이런 식으로 더 세분화가 된다면 이들도 열려 있어요. [...] 그러면 실용무용하는 사람이 내 메소드 업을 여기서 지원금을 받고 하겠어. 그리고 또 어떤 사람은 나는 내 메소드를 갖고 창작을 도전해 보겠어. 어 이렇게 이제 열릴 수 있게 된다면 이거부터 가야 하는 거 아닌가요?" (DA013)

"저희 무용계 예산 중에 그런 예산은 거의 없어요. [...] 융복합으로 저희가 가서 해야겠죠. [...] 무용 쪽 융복합 예산으로 들어왔을 때 융복합 쪽으로 가지 않아도 무용계 예산 아래 그런 것도 있었으면 좋겠어요. [...] 다른 곳은 미술계는 미술 안에 그런 것들이 분명히 예산이 많이 편성돼 있고 [...] 우리는 지금 그거에 대해서 논의는 하고 있지만 그것을 할 수 있는 여건을 만들어줄 수 있는 공모 사업은 사실상 없잖아요." (DA010)

"지금 지원 시스템 자체가 기존 예술춤, 극장춤에 맞춰져 있기 때문에 실용무용이 들어온다고 해서 이분들이 훨씬 유리하지 않거든요. [...] 그게 발레냐 한국무용이냐 현대무용이냐 자기가 선택하게 돼 있으면 [...] 실용무용으로 넣는 순간 이게 이제 장르 구분이 되면서 문제가 생기는데 그런 장르 구분을 안 하면 사실은 문제가 없거든요. [...] 작업이 얼마나 좋으냐가 기준이 되어야지." (DA005)

2) 포스트휴머니즘 고찰

■ 인간 중심의 무용 개념을 넘어서는 철학적 사고가 요구됨

- 기술 환경의 급속한 변화는 무용 창작에서 인간 신체의 중심성에 대한 질문을 제기하고 있음
- 특히 AI, 디지털 시스템 등의 기술이 창작 과정에 일정 수준 개입하는 환경 변화 속에서, 예술의 주체성과 역할 구분에 대한 신중한 논의가 요구됨
- 기술을 예술 창작의 '공동 주체'로 수용하는 것에는 여전히 거리감이 존재하며, 기술은 예술적 판단을 대체하기보다는 그 주변에서 보조적·보완적으로 작동해야 한다는 인식이 강함

■ 신체 없는 움직임도 무용으로 이해될 수 있는 확장된 인식 필요

- 포스트휴머니즘적 관점에서는 인간 신체의 물리적 존재 없이도 움직임의 개념화와 해석이 가능하다면 무용으로 간주할 수 있는가를 두고 철학적 관점에서 논의될 여지가 있음
- 다만 이러한 논의는 창작자에게 현실적 혼란을 야기할 수 있으며, 신체성에 대한 철학적 기준, 수용 가능한 미학의 범위에 대한 논의가 병행되어야 함
- 제도, 지원, 교육 측면에서도 이와 같은 관점의 다양성을 존중하되, 예술가의 직관과 감각에 기반한 중심축을 흔들지 않는 방향으로 접근이 필요함

"미래로 갔을 때 정말 얘를 찾을 수도 있어요. [...] 이미 본질적으로 몸으로 하고 있는 얘를 찾을 수도 있다라는 생각을 했어요. [...] 포스트휴머니즘 이런 책들 되게 많이 나오잖아요. [...] 그것들을 제가 그러면 이 사람들은 나도 한 번 읽어봐야 되는 거 아니에요? 읽어봤어요. [...] 근데 그중에 읽은 책 중에 가장 저한테 가슴을 터치해 준 책이 뭐냐면, 도나 헤로웨이라는 사람이 한 말인데 결국에는 기술 이게 다 포용이고 다 수용인데, 결국에는 인간이고 몸이고 사람인 거예요. [...] 그러면 이런 말들을 하는 그 포스트 휴머니즘은 인간을 되돌아볼 수 있는 어떤 관점이고 계기지, 기능적으로 향상된 인간을 위해서 로봇 팔이나 이게 아니라는 거죠. [...] 앞으로의 미래는 몸이 사라져도 몸이 한다라는 어떤 동기와 모든 것들이 있는, 또 포스트휴먼적인 어떤 작업들이 되게 많이 나올 거니, 더 저작권이 필요한 건 맞는데, 지금은 되게 애매모호한 경계예요. [...] 어떤 경계냐면은, 너무너무 다 각자 똑같은 몸이 없어. [...] 그런데 그 동작을 똑같이 했다고 그게 똑같은 걸까? 그러니까 제가 똑같이 한 게 아니라 제 거를 다 그렇게 또 연락이 오고 뭐 하고 이러는데 지금 보세요 이러면서 이러는데, 저 몸으로 저걸 했는데 이게 똑같다고 말해야 될까? [...] 내가 이 무브먼트를 기어이에서도 저한테 이런 말을 하더라고요." (DA013)

3) 무용창작자 맞춤 기술 개발

■ 장르 특성에 맞는 기술 개발과 협업 체계 구축 필요

- 현재 무용에 적용되는 기술은 무용수의 복합적인 움직임 구조나 즉흥적 창작 언어를 충분히 반영하지 못하는 한계가 있음
- 장르 특성에 맞춘 기술 개발을 위해서는 무용수·안무가·기술 전문가 간의 지속적이고 상호 이해 기반의 협업 구조가 제도화되어야 함
- 맞춤형 기술 개발은 단순한 도구 제공을 넘어, 무용 고유의 표현성과 신체성과 호흡할 수 있는 예술-기술 간 공감 설계 과정을 필요로 함

■ 기술자와의 공동개발을 통한 지속적 생태계 조성 필요

- 창작자와 기술자 간 실시간 협업이 가능하도록 설계된 지원 체계가 부재한 현실에서, 기술 중심이 아닌 창작자 주도형 기술 개발 흐름 전환이 요청됨
- 이와 같은 흐름을 구조화하기 위해서는 기술 전문가와 예술가를 연결하는 실험 플랫폼, 리서치-파일럿-응용의 순환 구조, 기술적 감수성과 예술적 문법을 통합할 수 있는 중간지원조직 구축 등이 병행되어야 함

"기술로 무용이 당장 오늘부터 당장 지금부터 할 수 있는 부분입니다. 이렇게 기술을 활용하시면 이런 부분이 좋습니다. 필요한 거 여기에서 한 스텝 더 나아가서 [...] 지금 현재에서 조금만 더 개발하면 당장 단기적인 미래에 가능하실 것 같아요. [...] 무용가들이 이제 안무를 발상하기 위해서 사전에 리서치를 하시잖아요. [...] 그 리서치를 몸으로도 하시지만 내가 어떻게 느꼈는지를 촬영들을 하시는 걸 되게 많이 봤는데 되게 잘하세요. [...] 가지고 이제 그 기회만 잘 주어지면 훨씬 잘 하실 거라고 생각해요. [...] 그러니까 수요가 있느냐인데 저희가 전에 인제 기술 시도를 할 때 이걸 굳이라는 질문이 왜 나오냐면 필요를 못 느끼셔요." (DA028)

"AI가 됐건 VR이 됐건 AR이 됐건 어떤 증강 현실, 이러한 사업들이 저도 고민도 해보고. 그렇지만 이게 좀 어레인지를 어떻게 해줘야 되는 좀 지원 사업에서의 기관 또는 지원 사업에서의 어떤 정보 공유랄지, 아니면 기술자와 예술가의 어떤 플랫폼을 통해서 할 수 있는 어떤 장을 마련해 주지 않는 이상 사실은 그런 작업이 되게 어려워요. 예산도 너무 적을뿐더러, 기술자들은 예술과 같이 한다고 하더라도 돈이 안 되니까 안 하고 싶어해요." (DA001)

"예술과 기술을 매개로 하는 일종의 공동 창작 시스템이나 플랫폼이 아직은 좀 빈약한데요. 기술 쪽 분들이 무용수 움직임이나 즉흥적인 창작 구조를 이해하기는 어렵고, 그것도 생계 구조에서 묶이니까 연구만 하긴 또 쉽지 않잖아요. 그래서 예술가와 기술자가 장기적으로 관계 맺고 함께 개발하는 형태가 만들어져야 하지 않을까 싶어요." (DA030)

[주제6] 무용예술인 복지

5-1. 현황

1) 무용예술인 복지 지원

■ 무용 장르 특성상 복지 수요가 상해·재활 중심의 니즈가 형성됨

- 일반 예술인 복지 정책은 암, 중증 질환 등 생존 중심 질환 치료비 지원에 초점이 맞춰져 있으나, 무용수의 경우 공연 중 발생하는 외상, 만성 상해, 신체 피로 회복 등 재활 중심의 복지 수요가 더 높은 상황임
- 이처럼 무용수의 상해는 장르 특성상 빈번하며, 무용 장르에 특화된 복지지원의 지속이 필요하다는 의견이 제기됨

"사실 최근에는 저희가 이제 그전에는 좀 OO에 의료비 지원 이제 담당하시던 분하고 미팅하면서 그냥 정보 공유를 조금 하고 했었는데 사실 최근에는 조금 이제 저도 사실 휴직하고 난 이후에는 그런 연결고리가 좀 없어져가지고 요즘의 예복은 어떤지 모르겠는데 이제 그전에 OO에 이 의료비 지원 담당하시는 분하고 조금 미팅하고 내용을 공유했을 때는 사실 이제 뭔가 큰 카테고리로 보면 저희 상해 치료비 지원하고 예복에 그런 의료비 지원 쪽하고 되게 중복 사업인 것처럼 보일 수 있지만 사실 지원하는 형태가 좀 분야가 달라요. 그래서 그쪽은 의료비 지원이 주로 좀 중증 질환이나 이제 이런 쪽 암이나 약간 이런 쪽을 중점적으로 지원을 하는 것들이 있고 그리고 이제 왜냐하면 그쪽은 사실 그 심사를 거쳐야 되기 때문에 어떤 [...] 어떤 쪽이 이제 더 좀 이제 시급하느냐 약간 이런 것들도 심의위원회도 두고 이제 하시더라고요. 근데 이제 그리고 저희 쪽은 거의 이제 무용수들의 재활 상해 후 재활에 재활만 저희는 지원하기 때문에 사실상 좀 지원하는 분야는 다르다고 이제 저희가 예복 직원분하고도 그때 그 얘기를 했었고 그리고 저희가 지원하는 부분은 이제 비급여 부분 MRI 촬영이라든가 이제 진짜 재활 운동 치료라든가 그리고 의료비 말고도 저희는 일반 재활센터에서 하는 것들도 이제 하고 있어가지고 사실 조금 지원하는 형태는 다르다고 생각을 해서." (DA034)

"일단은 그 말씀하신 부분처럼 약간 예방 차원에서 그러니까 산재는 당연히 지금 지원이 되고 있고. 그 이외에 뭔가 예방 차원이나 선제적으로 할 수 있는 방안에 대해서는 사실 지원이 저희가 되고 있지는 않습니다. 저희는 가장 기초적이고 원초적인 지원 사업들의 성격이다 보니 뭔가 이렇게 추가적인 그런 지원 사업들을 하고 있지는 않고. 다만 이제 올해는 아니고 작년까지는 저희가 의료비 지원 사업이라고 해서, 그 혹시나 실비가 가입되어 있지 않은 예술인 분들에게 실비처럼 다쳤을 때 이제 저희가 500만원 선 안까지 좀 지원을 해주는 치료비 지원을 해주는 그런 사업은 했었습니다. 근데 이제 이 의료비 사업이 좀 너무 그 범위가 다양하고 특정하기가 어렵다 보니 좀 지원을 운영하기도 어려운 부분이 있었고 해서. 아마 올해부터는 좀 지원이 안 되는 걸로 알고 있습니다." (DA035)

2) 무용예술인과 경력

■ 예술활동증명 제도가 프리랜서에게 진입 장벽으로 작용한다는 의견이 제시됨

- 예술활동증명 제도는 행정 절차 접근을 어려워하는 창작자들에게 진입 장벽으로 작용하고 있음
- 실제 창작 활동이 활발함에도 불구하고, 서류 중심의 증빙 체계로 인해 제도 자체에 접근이 어려운 경우가 반복되고 있음

■ 단기·개별 활동의 인정 필요

- 무용은 공연 외에도 교육, 워크숍, 공동창작, 지역 커뮤니티 활동 등 다양한 방식의 예술 행위가 병존하고 있음
- 특히 실용무용 등은 예술성과 장르 정체성에 대한 공공지원 부문의 포용적 시각이 명확하지 않아, 예술활동증명에 행정적으로 접근하기 어렵다는 지적이 있음
- 이에 따라 제도는 예술적 결과물 중심 증빙뿐 아니라 다양한 활동 형태의 기록과 인정을 포함하는 방향으로 조정이 필요함

"이 예술활동증명은 예술인복지법 안에서 이제 그 법에 근거해서 예술활동을 하고 있는 사람을 저희 이제 시행령이나 어떤 운영지침에 의거해서 실적자료들이 부합이 되면 그러니까 증명이 되면은 그 실적에 따라 예술활동증명 완료를 받으실 수 있고 그 예술활동증명을 완료하신 분들에 한해서는 저희 재단 내부에 있는 지원사업들을 다 지원을 받으실 수 있습니다. [...] 그러다 보니까 이게 실질적으로 저희도 그 문제를 좀 해결하려고 많은 노력을 하고는 있지만 현재도 예술활동증명이 완료가 돼야지만 사실 무용계뿐만 아니라 예술인분들이 어떤 사업들을 받으실 수가 있는데 그런 부분들이 계속 지연됐던 그런 좀 이슈가 최근에 있었습니다." (DA035)

"이게 저희가 법상 체계로서는 11개 분야로 분류가 되어 있고, 사실 세부 분야는 15개 분야로 저희는 운영을 하고 있습니다. 그러다 보니까 정말 많은 다양한 형태의 예술인분들이 저희 쪽에 문의를 주시기도 하고, 활동 실적들을 저희는 다 검토를 하는데 상대적으로 저희가 가장 힘든 어려운 부분이 예술활동 증명으로서는 사실 본인을 증빙하기보단 본인의 예술활동 실적으로서 증빙을 해야 하다 보니까, 실적이 없으면 사실 인정이 안 됩니다, 그냥 미완료 처리가 되거나 승인이 안 되는 부분이 결국은 되는 건데. 그렇게 되면 결국은 어떤 실적 형태가 있어야 한다는 것이고, 실적 제출 서류들을 평상시에 행사나 공연 같은 걸 하셨을 때 공적인 서류로서 잘 증빙을 하셔야 되는데. 이게 예술인분들 특성상 그런 부분들이 어려움이 많다 보니, 저희도 그런 부분을 안내해 드릴 때 어려운 부분이 있습니다. 도움은 드리고 싶은데 자료가 없다고 하니까 증빙할 수 있는 길이 없는 거죠." (DA035)

"요즘 왜냐면 진짜 장르의 구분이 사실 이 순수 무용 안에서도 장르의 구분이 많이 좀 없어지고 한국 무용이라 하지만 현대 무용처럼 보이는 것들도 많이 있고 이제 이렇기 때문에 그 안에서 장르에 대한 고민을 해봐야 되는 것도 맞고 그리고 실제로 현대무용 전공을 순수 무용 전공을 했지만 정말 스트릿이나 이제 이런 쪽에 관심이 많아서 그런 팀에 들어가서 활동을 또 하시는 분들도 분명히 계시고 그렇기 때문에 [...] 사실 막 진짜 그렇게 따지면 활동 경력이 20년 이렇게 된 사람도 사실 이게 나라는 걸 증빙하지 못하면 그만큼 인정받지 못하는 거잖아요." (DA034)

3) 직업 관점의 무용과 직업 종사

■ 경력 단절이나 활동 공백이 직업성 부정으로 이어진다는 의견이 제시됨

- 무용인의 직업 활동은 고용이나 계약 기반보다 개별 창작, 프로젝트 기반 활동이 많기 때문에, 출산·이직·상해 등으로 인한 공백이 직업 정체성의 단절로 이어지기 쉽다는 인식이 나타남
- 공식 조직 소속이 없는 경우 활동 공백 후의 복귀가 어려우며, 창작자 스스로 직업적 지속성을 증명하기 위한 제도적 수단도 미흡하다는 지적이 존재함

■ 국공립 - 민간단체 간 정보 접근 격차 존재

- 국공립 단체는 예술재단, 행정 기관과의 접촉 빈도가 높고, 지원 제도와 관련된 정보 공유가 일상적으로 이루어지고 있음
- 반면, 민간단체나 독립 예술가는 관련 제도와 지원 정보를 전달받을 공식 루트가 부족해, 제도 활용에서 배제되는 구조가 반복되고 있음
- 예산 활용, 복지 제도, 경력 증빙, 교육 프로그램 등 다양한 정책 정보에 대한 접근 불균형이 존재하며, 이는 제도 내 기회의 불평등으로 이어지고 있음

"그 단체들한테는 매일매일 이제 국공립 단체들은 매일매일 만나서 같이 연습하고 하기 때문에 자기들끼리 정보 공유하는 게 이제 빠른데 아무래도 저희가 지금은 민간단체 소속이나 프리랜서들만 지원을 하고 있다 보니까 조금 그들 간의 정보 공유를 더 시키는 게 좀 필요하겠다라는 생각이 들기는 해요. 좀 늦긴 하거든요." (DA034)

5-2. 제언 및 전망

1) 경력 증빙 범위 확장 및 간소화

■ 다양한 활동 양식을 반영한 유연한 경력 인정 체계 필요

- 무용 분야는 정규 소속 단체보다는 단기 프로젝트, 개별 창작, 공동 기획 등의 유연한 활동 구조가 일반적이며, 이는 고용 기반 중심의 경력 인정 체계와 맞지 않는다는 지적이 있음
- 일부 기관은 프로젝트 기반 활동도 예술활동으로 인정하고 있으나, 예술활동증명과 같은 제도에서는 여전히 공연 실적 위주의 증빙 기준이 유지되고 있음
- 공연 외 교육, 워크숍, 커뮤니티 예술 등 다양한 양식의 활동을 공식 경력으로 반영할 수 있는 유연한 제도 개선이 필요하다는 의견이 제시됨

"공개 발표 실적 제출은 그렇게 어려워하지는 않으세요. 근데 문제는 그 스트리트 쪽 그분들은 이 예술활동 증명서가 예술활동 증명의 신청 방식이 여러 가지가 있는데, 대표적으로 예술활동 증명서 신청하시는 범주의 한 80% 이상은 공개 발표로 신청을 하세요. 이 공개 발표는 말 그대로 공개가 돼야 되거든요. 대중에게 공개가 되거나, 또는 대중에게 뭐 송신이나 이런 형태로 이제 발표가 돼야 되는 건데, 공적으로 또는 그 수입이 있거나. 근데 저작권이 있거나. 근데 대체적으로 해당 사항이 크게 없는 거죠. 스트리트 쪽은 공개를 물론 하죠. 길거리에서 특성상 근데 저희가 버스킹 요런 것들은 물론 그 건건마다 실적 형태의 성격을 봐서 되거나, 안 되거나 하긴 하지만, 대체적으로 길거리에서 하는 행위의 실적들이 증빙하기가 어렵고. 또한 그걸 하는 행위자들이 동호회, 축제 어떤 취미, 여가에 가까우신 분들은 대체적으로 다 미환류 처리가 되기 때문에. 그 특성 때문에도 사실 증빙하기가 어렵다 보니 저희도 사실 그 스트리트 쪽에 관련된 종사자, 행위자들한테는 어떻게 설명을 하고 어떻게 증빙 서류를 해야 하나, 좀 항상 고민이 있습니다. 지금도 왜냐하면 이게 유형화를 할 수가 없거든요." (DA035)

"어찌 보면 법을 그러면 조금 분리를 시켜서 고전무용, 현대무용 이런 클래식한 그런 일반적인 무용과 그다음에 스트릿 쪽의 어떤 무용과 좀 이거를 분류를 해야 하지 않나라는 게 저희 이제 좀 내부적인 계속 의견이 있고 차후에는 저희가 별도로 조금 법을 분리화를 시켜서 그렇게 좀 심의 기준이나 제출서류 안내들을 가져가려고 좀 노력을 하고 있는 상황입니다. 다만 그러려면 그 정도의 캐파가 있어야 하거든요. 예를 들면 이 캐파라는 거는 수요. 그러니까. 신청권이 많다거나 그만큼의 어떤 심의위원들이 있다거나 뭔가 그 제반이 환경이 또 마련이 돼야 하는데. 아직 사실 이게 이제 무용이라고 하면 보통적으로 스트릿댄스 쪽보다는 고전적인 우리가 알고 있는 무용이다 보니, 상대적으로 그 쪽이 좀 더 비중을 차지하고 있고 어찌 보면 기준이나 법체계 틀도 좀 그쪽에 좀 맞춰져 있는 그런 부분들도 있어서. 이거를 좀 더 포괄적으로 수용하고 할 수 있는 그런 방안들을 좀 내부적으로 계속 살펴보고 있는 상황입니다." (DA035)

2) 무용의 직업 범위 확장

■ 직업 범위를 공연 중심에서 치유·교육 등으로까지 확장 필요

- 무용인의 직업 활동은 공연 외에도 교육, 사회적 프로그램 기획, 예술치유, 커뮤니티 활동 등으로 다양화되고 있으며, 이 같은 흐름은 이미 현장에서는 주요 활동 방식으로 자리 잡고 있음
- 특히 일부 무용 관련 기관은 직업 전환 과정이나 커리어 중간단계의 활동도 예술 경력으로 간주하고 있으며, 이는 무용 직업 범위의 제도적 확장을 시사하는 근거가 됨
- 따라서 무용의 쓰임이 공연 중심 표현 예술에 한정되지 않고, 예술교육, 심리·신체 치유, 사회참여적 실천으로까지 확장될 수 있도록 무용계 내의 직업 범위 확장 시각이 요구됨

"그래서 저희 그 개발한 어쨌든 우아댄스 이렇게 이런 걸로 또 도박 중독 센터에서 관심 보여주셔가지고 연결이 돼서 지금 정선의 도박 치유센터에도 지금 수업 나가고 있거든요. 그래서 아마 내년에는 도박 중독쪽으로도 확장을 시킬 것 같아요." (DA034)

"그거 계속 지금 하고 있어요 하고 있고 이제 거기에서 댄스 포 디멘시아 치매 환우분들 워낙 그것도 이제 국가 정책으로 조금 많이 관심을 갖고 있던 부분이었어 가지고 댄스 포 피디에서 치매 환우분들을한테 이제 무용 교육하는 강사 양성하는 거는 지금 조금 여러 치매 안심센터에 저희 파견하고 있긴 하거든요. [...] 댄스 포 피디 약간 PD랑 디멘시아 엮어가지고 인지 고용 전문가 해서 저희가 그것도 자격증 타이틀 따놨고 자격증화하려고." (DA034)

3) 무용예술 치유와 직업 개발

■ 무용 활동을 기반으로 한 직업 개발과 진로 전환이 새로운 정책 과제로 제기되고 있음

- 무용 경력을 기반으로 교육, 예술 행정, 중간지원조직 등 다양한 직무로의 전환을 준비하는 창작자들이 증가하고 있으며, 이러한 흐름은 제도적 지원 방향과 맞물려 있음
- 실제로 무용교육 활동, 커뮤니티 기반 창작, 예술치유 등 무용의 확장적 쓰임은 새로운 직업군으로 인식될 가능성이 높아지고 있음
- 따라서 기존 공연 기반 중심의 직업 분류를 넘어, 무용 경력 보유자가 진입 가능한 직무군을 확장하는 방안을 강구하고 무용계의 전폭 수용을 추진할 필요가 있음

"저희도 또 이거를 길게 진행을 했는데 이 강사 선생님들하고 또 그냥 간담회나 이제 이런 얘기하면서 현장 목소리를 들어보니까 근데 이게 사실 우리끼리는 이게 어쨌든 좋고 환우 분들도 사실 반응이 되게 좋거든요. 반응이 너무 좋고 한데 이거를 가지고 복지관이든 치매 안심센터든 우리가 이제 나가는데 내가 자기 어쨌든 저희가 이제 뚫어주는 단체 그런 파견처 말고 본인들이 이제 뚫으려고 더 하고 싶어가지고 이 직업으로 더 활동을 하고 싶어서 자기가 이제 좀 부딪혀 보려고 하면 그들은 우리에 대해서 아무도 그것도 모르니까 그래서 자격증 있으세요 어떤 자격증을 갖고 계신 거예요 라는 말을 많이 듣는다고 하더라고요. 그러니까 그래서 자 이제 저희는 근데 수료증밖에 안 남았으니까 그래서 이들의 자립성을 키우려면 이게 객관적으로 보여지는 게 어쨌든 중요하구나" (DA034)

"그래서 좀 직업전환 교육 자유 직업 전환도 그들의 인생을 이제 찾아가는 거니까 그거는 그거대로 좀 하지만 저희도 이런 아카데미 형식으로 이 하나의 직군 개발을 해서 여기에다가 이제 사람들을 직업 전환시키고 이들을 또 파견하고 정말 일자리를 창출해야." (DA034)


한국문화예술위원회