

무용공연의 디지털미디어연계 실태중계 사례분석 : 창작산실 무용 지원사업을 중심으로

이지설*

협성대학교 웨슬리창의융합대학 강사

A Case Study on the Digital Media-Connected Liveness of the Dance Performance: Focused on the Chang-jak-san-shil Dance Project

Ji-Seol Lee*

Lecturer, Dept. of Wesley Creative Convergence university, Hyupsung University

요약 본 연구는 디지털미디어를 연계한 무용공연 지원사업인 창작산실의 사례를 라이브니스의 관점에서 분석하였다. 실태중계에 있어 지닌 한계를 살펴보고 극복할 수 있는 방안을 제시하는데 그 목적을 두었다. 연구방법으로 공연의 매체성을 재매개된 공연의 라이브니스 관점에서 시·공간적 요소와 관객성(현장성, 수용 경험의 공유)측면에서 보았다. 연구 결과, 공연예술의 접근성을 위한 적극적인 SNS의 활용, 일방향 디지털 매체 송출에서 관객 참여 유도와 창조적 감상을 위한 다차원적인 접근방식 제공, 아카이빙을 통한 예술교육의 교수매체를 활용한 예술접근 기회 확장, 실태 중계 및 영상제공에 있어 저작권 보호의 장치마련이 필요하다. 궁극적으로 이는 감상자로 하여금 공연관람 유입의 창구로서 연계될 필요가 있다. 공연예술 분야의 미래에 대한 장기적 전략으로 예술과 기술의 융합한 실험적인 작품과 관객과의 소통에 대한 변화의 필요성을 제시하고자 한다.

주제어 : 무용공연, 지원사업, 디지털미디어, 플랫폼, 실태중계

Abstract The case of Dance Chang-jak-san-shil, a dance performance support project linked to digital media, was analyzed from the perspective of liveness. The purpose was to examine the limitations of the liveness and to suggest ways to overcome them. The research case was focused on the factors of the time and space and audience (the sharing of field and acceptance experience) of the creative production room that supports works based on the creativity of dance performances. As a result, active SNS for accessibility of performing arts, expansion of access to art through the use of teaching media of art education through archiving, multi-dimensional access and provision for inducing audience participation and creative appreciation in one-way digital media transmission, provision of copyright protection devices, and audience to enter offline. As a long-term strategy for the future of the performing arts field, I would like to present the need for a change in the communication with the audience and experimental works that combine art and technology.

Key Words : Dance Performance, Support Project, Digital Media, Platform, Liveness

1. 서론

‘초연결성’과 ‘초지능화’는 제4차 산업혁명의 특징으로 융복합의 다각화를 가져왔다. 기술과 기술, 기술과 예술을 융합시키며 다방면으로 변화를 모색하며 공연예술계의 변화도 촉진하였다.

최근 발생한 코로나 19의 장기화로 인해 다방면의

영역에서 언택트(Untact)를 넘어 온택트(Ontact)로 변화를 꾀하면서 대안이 적용되었다. 특히 공연계에서는 무관중 랜선공연, 방구석 공연 등으로 언급되면서 공연 실태중계가 확장되고 있으며, 공연 감상자의 니즈를 적용하며 오프라인 공연의 대안으로 확대되고 있다. 실태중계 공연은 미디어화된 콘텐츠이자 복제공연

*Corresponding Author : Ji-seol Lee(love9640930@daum.net)

Received June 23, 2020

Accepted August 21, 2020

Revised August 3, 2020

Published August 31, 2020

으로 유튜브 스트리밍, 페이스북 페이지, 온라인 스테이지, 카톡 1열, 랜선 공연, 방구석 공연, 온라인 공연 등의 명칭으로 사용되면서 그 명칭이 명확하게 정리되어지지 않았다. 이러한 온라인 공연 중계는 코로나 19 사태 이전부터 존재해 왔으나 거둬지는 바이러스로 인한 피해와 펜데믹 현상으로 통제가 되고 공연중단의 사태에 이르러 대안이자 온라인 중계의 촉발제로 작용하게 되었다.

Towse(2013)에 따르면 공연 중계영상은 2006년 미국의 뉴욕 메트로폴리탄 오페라단이 세계 최초로 위성 송출 방식('the Met: Live in HD')으로 공연 실황을 중계하면서 시작되었다. '실황 동시중계 방식(live simulcast)'은 문화예술 기관이 디지털 기술을 활용하는 가장 유망한 분야로 떠올랐다[1]. 국내에서도 2010년부터 영화관을 중심으로 해외의 다양한 장르별로 공연 영상물을 수입하여 상영해 왔다. 예술의 전당은 2013년부터 직접 공연실황 영상을 제작하여 지방 문화회관과 공공기관 등을 통해 무료로 배급하는 '공연영상화 사업(SAC on Screen)'을 추진해 오고 있다[2].

새로운 미디어(영화, 라디오, TV, 인터넷 등)의 출현은 공연의 전통적인 생산과정과 수용환경의 변화를 야기하고, 수용자의 경험과 인식이 재구성되는 변화를 양산해왔다. 그리고 미디어는 시간과 공간을 통한 전파로 인한 사회문화적 변화과정에 중요한 영향을 미쳐왔다[3]. 이처럼 시대와 환경의 변화에 따라 공연의 개념과 양식이 변화하는 것은 당연한 현상으로 이해된다[4].

과학기술의 발전으로 미디어 테크놀로지가 우리의 삶에 있어 다양한 영역에서 영향을 미치고 있고 예술 분야에서도 융복합하는 양상과 함께 다양한 변화를 모색하게 되었다. 다시말해 라이브 공연이 테크놀로지에 힘입어 기록, 저장, 재생산될 수 있다는 점, 둘째 무대에 활용된 미디어 이미지들이 살아있는(live) 육체와 병치되고, 더 나아가 그것의 물질성을 감각적, 이데올로기적으로 압도한다는 점, 셋째 '편집' 이미지가 아닌, 실시간으로 '전송(transmission)'되는 '텔레비주얼 이미지(tele-visual image)'를 통해 미디어 퍼포먼스 역시 라이브 퍼포먼스 고유의 '즉각성'과 '현장성'을 성취하게 되었다는 점 등을 주된 근거로 제시할 수 있다[5]. 뉴노멀(New Normal)시대의 공연예술은 다양한 변화를 피하는 시초가 되었다. 강화된 사회적 거리두기에 따른 한계를 오프라인 공연의 대안

이자 차선책으로 다양한 방식이 시도되고 적용되었다. 이 과정에서 공연의 예술표현 방식을 넘어 라이브송출의 플랫폼에 확장성을 가지게 되었다. 그러므로 본 연구에서는 디지털미디어 영상 매체로 연계된 공연의 매체성을 재매개된 공연의 라이브니스관점에서 접근하고자 한다. 또한 무용공연의 창작성을 기반한 작품을 지원하는 창작산실의 중점적으로 시·공간적 요소와 관객성(현장성, 수용 경험의 공유)을 살펴보고자 한다. 이를 통해 디지털미디어로 재매개되어지는 무용공연의 다양한 가능성과 공연 예술 분야 내 미래에 대한 장기적 전략으로 예술과 기술의 융합한 실험적인 예술로 예술가와 예술가, 예술가와 관객, 예술과 기술 등의 관계성과 소통에 대한 연구의 필요성을 제시하고 새로운 공연예술 시대로 변화를 준비하는데 있어 초석을 마련하고자 한다.

2. 공연 라이브니스의 이론적 배경

미디어와 미디어 환경의 변화는 인간의 감각 및 경험 구조의 재편성에 영향을 끼치고 변형된 인간의 감각은 다시 미디어 내부의 변화로 연결된다. 이로써 기술과 인간은 순환의 고리를 형성한다[6].

스크린이라는 매개로 행위자와 수용자가 분리되는 영상매체와 견주하면 라이브 공연은 비매개적인(immediate) 속성을 지니는 것으로 이해될 수 있다. 즉, 어떠한 매개물 없이 동일한 시·공간에 존재하는 면대면 커뮤니케이션 상황으로 간주했을 때, 라이브 공연은 비매개 커뮤니케이션에 가깝다. 그러나 매개경험으로 인식하는가 아닌가는 수용자에 따라 다를 수 있기때문에 매개성의 문제는 특정 매체에 익숙해지는 정도와 그것이 가시화되는 환경을 어떻게 받아들이는가에 대한 문제로 관계된다[7].

데이비드 오시포비치(David Osipovich, 2006)는 공연의 필요·충분 조건으로 보다 구체적인 공연의 본질을 제시하였다. 공연은 최소 한명의 행위자와 감상자가 동일한 장소와 시간에 존재해야 성립되며, 행위자는 감상자와 상호작용 관계에 있음을 의식해야 하고 감상자는 행위자의 표현이 연기임을 인식하여야 한다. 다시말해 미디어로서 공연을 매개하는 가장 중요한 요소는 '행위(action)'고 공연을 구성하는 필수적인 기능은 '보여줌(showing)'과 '보기(watching)'이다[8].

그러므로 전통적인 공연의 필요조건은 행위의 주체와 감상의 주체가 동일한 시·공간에 존재한다는 점이 영상매체와 구별이 되고, 이는 라이브니스(Liveness)와 실연(enactment)으로 볼 수 있다. 여기서 라이브니스의 조건은 행위하는 객체와 감상하는 객체, 그리고 두 객체가 공연하는 것이 전제되어야 하는 것이다.

앞서 언급한 바와 같이 행위자와 감상자가 실연되어지는 공연이 실제 공연되는 것 이상의 허위(pretense)가 존재함을 인식하여야 한다. 전통적 의미의 공연은 연기자의 실연을 매개로 같은 공간에 존재하는 연기자와 관객이 상호 영향을 주고받으며, 서로를 만족시키는 매체로 정의할 수 있다[9].

퍼포먼스는 첫째, “무엇인가 행하는 것으로서의 액션들, 혹은 액션의 주체로서의 인간과 상관관계를 맺는” ‘수행성’과 관계가 있다. 둘째 “재현 도구로서의 육체와, 현재의 액션으로부터 기인하는 시간성과 공간성을 포함”하는 ‘퍼포먼스의 라이브니스’의 관점에서 살펴볼 수 있다[10]. 퍼포먼스의 고유한 속성을 규명하기 위해 논의되었던 개념이라면, ‘라이브니스’는 미디어 이미지의 파급력을 의식하여, 영상 이미지 예술과 구별되는, 퍼포먼스의 존재론적 가치와 의미를 밝히는 과정에서 이슈로 떠오른 개념이라는 점[11]에서 별개의 퍼포먼스 담론의 쟁점이 되기도 한다.

공연의 상호매체성에 대한 탐구는 새로운 서사 전략, 새로운 무대 언어와 사운드, 시·공간에 연기자의 몸을 위치시키는 새로운 방식, 그리고 새로운 시간적 또는 공간적 관계 등에 대한 접근이다[12]

라이브 공연으로 대표되는 고전적 라이브니스가 시·공간적 요소와 관객성이 모두 작동하는 경우라면, 온라인 미디어를 기반으로 하는 라이브니스는 즉각적인 상호작용을 전제로 시간적 요소와 관객성이 확보되나 모바일 라이브니스는 엄밀히 말해 관객성만 충족된다[13].

선행연구를 살펴보면 4차산업으로 인한 무용예술분야의 변화에 대한 예측[14-17]과 적용에 대한 연구가 지속되고 있으나 실황중계를 통한 미디어와의 연관성[18-19]에 관한 연구는 급변하는 공연환경에 비해 연구가 미흡한 수준이다. 그러므로 본 연구에서는 디지털미디어 영상매체로 연계된 공연의 매체성을 재매개된 공연의 라이브니스 관점에서 접근하고자 한다. 또한 무용공연의 창작성을 기반한 작품을 지원하는 창작산실의 중점적으로 시·공간적 요소와 관객성(현장

성, 수용 경험의 공유)을 살펴보고자 한다. 이를 통해 디지털미디어로 재매개되어지는 무용공연의 활성화에 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

3. 창작산실 실황중계 사례

<공연예술 창작산실 지원사업>은 문화체육관광부에서 2008년부터 실행해오던 공연예술 창작산실 지원사업(구, 창작팩토리)을 2014년부터 한국문화예술위원회 주관으로 제작부터 유통까지 공연예술분야(연극, 무용, 음악, 오페라, 전통예술, 창작뮤지컬)의 단계별 지원(시범공연 지원-우수작품 제작지원-우수작품 재공연 지원)을 통해 우수 창작 레퍼토리를 창작부터 유통까지 지원하는 사업이다[20]. 이 장에서는 창작산실 무용분야의 실황중계에 있어 공간·시간·관객성 요소를 중점적으로 분석하고자 한다.

3.1 공간요소

무대에서의 영상은 물리적으로 실재(實在)하는 공간, 평면의 미디어스크린이 아닌 원근과 소실점을 가진 무대라고 하는 태생적으로 3차원적인 공간에서 일어난다는 점에서 기존의 영상과는 다른 차원의 지위를 획득한다. 또한 공연영상은 ‘어둠의 방’에서 무대를 향해 일방향적으로 배치되어있는 관객의 시각적 측면에서 영화와 동일하지만, 영상의 상영이 목적이 아닌 눈앞에서 일어나는 각종 행위가 그 목적이 된다. 이는 영상 이외의 실연자, 무대장치, 조명과의 배치문제가 대두된다. 그로인해 공연영상은 미디어 스크린이 단순 상영용 스크린이 아닌 무대장치의 일부로서 기능하며, 무대공간에서 발생하는 모든 움직임에 맞춰 함께 동작하고 또한 이동하기도 한다[21].

카메라 렌즈로 매개된 2차원의 영상은 라이브 공연의 현존, 즉각성(spontaneity), 관객의 자의적인 관극 경험 등의 속성을 상실한다. 카메라는 관객의 의사와 상관없이 클로즈업하거나 무대의 일부 또는 의상에 초점을 맞추기도 한다. 라이브 공연을 관람하는 관객 사이의 상호작용이나 관습적인 행위들이 LCT의 관람에서는 모호하거나 어색해질 수 있다는 점도 지적된다[22].

창작산실의 경우 디지털 미디어 플랫폼 네이버TV, V-LIVE를 통해 실황중계 및 영상편집에 이르기까지 지원을 하고 있다. 또한 올해의 신작 실연 심의 관객평가단 모집을 하여 고전적인 라이브니스의 공간성을

획득하는 구조를 가지고 있다. 물론 연구자가 살펴보는 실황중계 및 하이라이트, 홍보영상 등의 구조에서는 공간적 요소가 현장성으로 대치된다.



Fig. 1. 2015 Dance Creative Cradle Excellent Works-Art Project BORA-SOMOO

Fig. 1과 같이 창작산실의 경우[23], 미디어화된 영상에서 감상자로 하여금 시각성의 한계가 존재한다. 영상의 질적 확보는 최초 중계에 비해 월등해졌으나 2차원적 시각화된 영상은 현장성의 실제감을 모두 충족하기에는 한계가 있다.

그러나 다양한 방식으로의 변화를 모색하고 있음에 2020년 4월부터 실행된 <아르코 라이브>는 영국 국립극장의 NT Live을 벤치마킹하여 기획된 사업으로 세상에 단 한번도 소개된 적 없는 실험적이고 가능성 있는 순수 국내창작 초연작을 영상화하는데 방점을 두고 있으며, 수도권 중심의 우수 공연예술 콘텐츠를 수준 높은 영상화를 통해 지역의 관객들에게 소개하고 있다[24].



Fig. 2. Gyeonggi Dance Company live-action broadcast 布行

Fig. 2에서 최근 경기도 무용단의 생중계 영상을 보면[25] 다각적인 차원에서 감상이 가능케 제작되어 감상의 현장성을 배가하였다. 이는 시각성의 주체

가 카메라 시선이라는 한계를 보완할 수 있는 역할을 해주었다. 무용공연의 경우 3D의 입체성을 지니고 있고 이를 디지털미디어로 담아내는 과정에서 현장 감상자의 방해요인이 발생하므로 별도의 사전제작이 있지 않고는 수행하기에 경제적·시간적·공간적인 면의 부담이 따르게 된다. 그럼에도 불구하고 오프라인으로의 공연 유도를 위해서는 현장감있는 실제성을 담아 내는데 노력을 기울일 필요가 있다. 물론 한국문화예술위원회에서 2020년 4월부터 <아르코 라이브>는 극장용 영상촬영을 위해 4K 카메라, 지미집, 무인카메라 등 첨단 영상장비를 동원하여 노이즈를 제거한 깔끔한 음향과 심도 깊은 클로즈업으로 기존 공연과는 차별되는 즐거움과 감동을 제공하였다. <아르코 라이브>는 공연예술 영상화의 유료화 사업으로서 극장 정책에 따른 수익금은 전액 예술단체가 받을 수 있도록 함으로써 예술단체의 신규 수익원 창출에도 역할을 기인한다. 그러나 한국문화예술위원회(위원장 박종관, 이하 예술위)와 CGV는 국내 우수 창작 초연작을 선정해 CGV에서 독점 상영하는 <아르코 라이브(ARKO LIVE)>를 5월 말까지 운영함에 따라 추후의 지속적인 운영이 연계될 필요가 있다.

3.2 시간요소

디지털미디어로 매개된 공연영상이 타 영상과 다른 점을 시간성으로 살펴볼 수 있다.

현장성이 중요 요소이자 일시성을 지닌 시·공간성 예술인 만큼 현장공연의 경우 거리적 제약에 의해 공연감상의 한계가 존재한다. 그러나 디지털미디어로 상황을 생중계함과 하이라이트 영상 등 제공됨에 따라 감상자 여건의 제약에서 벗어나 접근이 용이하다는 이점이 존재한다. 공연과 함께 실시간 중계함으로써 라이브니스의 조건을 충족할 수 있으나 공연장 및 현장의 조건에 따라 사전제작으로 진행되는 경우도 발생한다. 이때 시간적 요소는 공연 전반의 길이로 대비되고 실황중계의 경우 실연자의 표현과 무대장치 등의·퇴장의 여건에 따라 상이할 수 있다. 각 씬에 맞는 시간적 요소로 이러한 변수를 제어하고 조절된다. 디지털 미디어로 제공되는 무용공연 영상의 시간성에도 한계는 존재할 수 있다. 바로 감상에 있어 집중할 수 있는 시간이다. 전통적인 관람 형태인 공연장에서의 감상은 공간의 제어가 가능하여 몰입도를 상승, 지속

하게 된다. 그러나 디지털 미디어 영상 관람의 특성상 감상자의 외부적인 요인이 차단되어지지 못한다. 따라서 보편적으로 언급하는 집중시간은 20분 내외 정도이며 이를 유지하여 관람을 지속하게 하는 게 관건일 수 있다. 또한 이탈할 수 있는 요인을 조절하여 내재적 흥미를 지속할 수 있는 방안이 필요하다.

3.3 관객성 요소

관객성은 감상자의 경험적 수용과 공유(상호작용) 측면에서 살펴보고자 한다.

Fig. 3에서 5천 6백회 이상의 조회수를 보이는 이경옥 무용단 ‘심청’의 영상에서 감상자와의 소통이 이루어짐을 볼 수 있다[26]. 그러나 ARKO 한국문화예술위원회에서 운영 중인 유튜브채널 내 창작산실 무용공연 영상의 조회수와 함께 감상자와 상호작용 가능한 댓글의 반응에 대한 운영의 한계가 Fig. 4와 같이 존재한다[27]. 감상자와의 상호작용은 몰입으로 유도될 수 있으며, 후속 감상행위로의 전이가 가능하다. 따라서 지속적인 관찰과 반응이 이루어져야 한다.

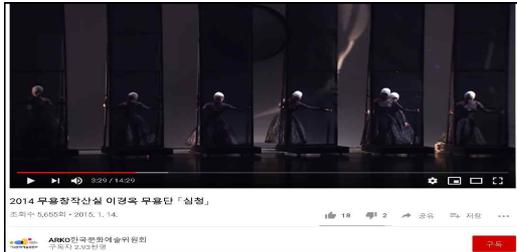


Fig. 3. 2014 Dance Creative Cradle Lee Kyung Ok Dance Company 'Simcheong'



Fig. 4. 2014 Dance Creative Cradle Lee Kyung Ok Dance Company 'Simcheong' video comment

공연관계자와 감상자, 감상자와 감상자 간의 상호작용을 연계하기 위해 실황중계에 있어서도 채팅을 병행할 수 있다. 여기서 주지해야 할 사항은 공연문화 형성이다.

우리가 공연자에서 감상할 시 사전에 공연의 에티

켓에 대한 공지와 함께 제공되고 그에 대한 인식이 인지되어있으나 온라인으로 진행되는 방식에 있어 관람문화 형성은 아직 미비하다.

일례로 “공연이 시작되었고 실제로 보지 못해 아쉬울 정도로 멋진 무대디자인과 견고한 무용수들의 포지션이 먼저 눈에 띄었다. 덕분에 신성한 시간을 즐기고 있는데 옆 화면에 이상한 댓글이 자꾸 올라온다. 자세히 보니 우연히 잘못 들어온 전 세계의 케이팝 팬들이다. 네이버 브이 라이브는 지금까지 케이팝 스타들의 라이브 영상을 상영하는 채널로 활용되고 있었기 때문에, Company SIGA(시나브로가슴에 영문명)라는 케이팝 그룹의 <Hit & Run>이라는 신곡인 줄 알았던 듯하다. 때로는 귀엽고 때로는 무례한 댓글이 올라오기 시작했다[28]”라는 후기문을 보면 온라인 공연문화 형성을 위한 노력이 제고된다.

공연감상자의 수용경험이 자극 측면에서 보면, 창작산실 360의 영상을 통해 연습장면을 제공함과 동시에 영상으로 제공되어 진다. 이를 통해 감상자로 하여금 내재적 흥미유발이 가능해지고 이는 감상행위로 매개 역할이 될 수 있다. 또한 안무가들의 인터뷰 영상을 통해 안무가와 감상자, 안무가와 예술가의 소통의 창구가 제공된다. 안무가의 예술적 철학과 작품의 표현성, 관객에게 전달하고자 하는 작품의 메시지 등을 제공하게 되고 이를 통해 감상자가 감상 전 프로그램을 통해 정보를 수집하는 것과 유사한 역할을 할 수 있다. 더 나아가 전문 무용가 유튜버와의 협업을 통한 인터뷰는 보다 전문적인 영역을 대중성있게 다가가는 매개체가 된다. 또한 예술가 관점에서 일반 감상자의 이해도를 향상할 수 있는 내용을 전달하는 역할이 병행되어진다.



Fig. 5. interview promotion video in collaboration with YouTube creator Kim Min-kyu

Fig. 5는 ‘창작산실특독’으로 7TV와 함께한 콜라보 콘텐츠다[29]. 이를 통해 예술가와 감상자 간의 상

호작용을 더욱 촉진할 수 있는 매개가 된다.

또한 공연에 있어 다양한 모습의 제공을 함으로써 관객의 관심을 촉발시킬 수 있다. 백스테이지를 담아내는 것은 TV 프로그램에서는 익숙한 방식이지만 공연에 있어서 새로운 방식이다. 백스테이지에 접근할 수 있다는 것은 제작과정을 엿보는 매력을 제공함으로써[30] 공연과 관객 사이에 새로운 관계를 형성하는 동시에 관객에게 미디어화된 관람에 내재하는 특권을 제공[31] 할 수 있다.

위와 같이 다양한 방식으로 무용의 대중성을 확장하는 매개역할로 디지털미디어 중계가 연동되어지고 있으나 현재의 특수사항이 안정되어진다면 무용예술에 대한 관심이 오프라인으로 유입될 수 있는 촉발제로서의 과제가 남아있다.

4. 결론 및 제언

과학기술의 발전으로 인해 예술창작과정에서부터 감상하는 과정에 이르기까지 다차원적인 변화가 이루어지고 있다. 예술표현에 있어 VR, AR 등 디지털 매체의 융복합을 넘어 상황중계의 확장에 따른 변화가 이루어지고 있다. 이러한 변화에는 긍정적인 요소가 있기도 하지만 전문가의 입장에서 우려스러운 부분도 존재한다.

다시보기를 제공하는 공연생중계에 대해 고희경 홍익대 공연예술대학원 교수는 “온라인 공연 중계가 새로운 관객 확보에 어느 정도 도움이 되고, 공연 장면을 영상으로 구현하는 기술도 나날이 발전하고 있다.”면서도 “하지만 관객과 배우의 호흡, 관객끼리의 교감 등 현장에서만 느낄 수 있는 무대 예술의 본질을 잃어버릴 우려가 있다”고 말했다. 또 원종훈 순천향대 공연영상학과 교수는 “특히 다시보기 서비스는 무대 예술의 자살 행위”라며 “매공연마다 달라지는 현장 예술로서의 정체성을 지켜야 한다”[32]고 언급한 바 있다. 이는 디지털 매체에서 담지 못하는 무용예술의 특수성이 존재하기 때문이다. 따라서 공연예술로서 공간성을 기반으로 현장에서 감상하는 것보다 더 나은 방안은 없다. 그러므로 오프라인으로의 유입이 될 수 있어야 하며, 미디어를 통한 생중계 송출이 오프라인의 공연 감상으로 연계될 수 있는 가교역할이 되어야 할 것이다. 따라서 본 연구자는 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 공연예술의 접근성을 위한 적극적인 SNS의

활용 홍보의 수단으로 SNS를 활용하는 무용단 및 개인 무용수가 많아지고 있다. 연구에서 살펴본 지원사업은 개인의 영역이라기보다 공공의 영역으로 SNS의 채널 확보 및 확장의 방안이 다양할 수 있다. 지속적인 업로드가 가능하며, 다양한 SNS채널로 활용가능하다. 물론 공공성에 따른 제약을 발생할 수 있으나 운영에 있어 개인의 영역에서의 파급력보다 확대 가능한 범위가 넓다. 이에 SNS활용의 확장을 위해서는 연령별 활용되는 SNS 플랫폼을 타겟에 맞게 적용할 필요가 있다. 페이스북, 인스타그램 카카오톡, 유튜브, 밴드 등 각 연령층이 주로 접근하고 활용 빈도가 높은 플랫폼을 활용하여 제공하고 이를 재미의 요소와 함께 자발적으로 사용자가 확산시킬 수 있는 이벤트식 또는 무용예술의 콘텐츠가 제작되어야 한다.

둘째, 일방향 디지털 매체 송출에서 관객 참여 유도 및 창조적 감상을 위한 다차원적인 접근방식 제공

감상자의 경험공유 측면에서 채팅과 댓글의 참여를 넘어 유튜브와의 연계, 백스테이지 제공 등의 사례와 같이 소통의 창구를 확대해 나가야 한다. 이때 관객과 상호작용이 반드시 제공되어야 하며 지속적인 관리도 병행되어야 그 목적을 달성할 수 있다. 따라서 관객에 있어 일회성 참여가 아닌 지속적인 참여 유발이 이루어질 수 있는 니즈 파악과 진정성 있는 프로슈머 마케팅 적용이 요구된다. 공연예술의 특성이 반영될 수 있으며, 지나친 상업적인 양상으로 변질되지 않는 적정수준의 적용이 필요하다.

셋째, 아카이빙을 통한 예술교육의 교수매체활용한 예술접근 기회 확장 무용예술영역은 독립교과로 지정되지 못하였고 이로 인해 어릴 적부터 창의적, 창조활동의 기회 제공이 타 교과에 비해 부족하다. 따라서 제작된 영상의 교육적 활용의 연계를 피하여 실제 무용예술 감상하는데 있어 기초적인 예술교육의 기회를 확대할 수 있을 것이다. 또한 아카이빙한 자료는 연구의 자원으로도 활용가능하여 다각적인 무용예술 발전에 영향을 줄 수 있을 것이다.

마지막으로 창작산실의 경우 실험적이며, 창조적인 활동 지원사업으로 실행중계 및 영상제공에 있어 저작권 보호의 장치마련이 시급하다. 무용예술에 있어 저작권의 모호성이 있는바 안무가와 실연자의 저작권 보호의 역할이자 장치로의 역할을 피할 필요가 있다.

본 연구에서 창작산실을 중점으로 공연실행 중계

양상을 살펴보았다. 따라서 추후 무용분야의 공연실황을 위해 지원 정책에 대한 발전방안과 해외사례에 대해 추가 연구가 필요하다.

REFERENCES

- [1] Kim Hee Suk(2016). *Audience Development Strategy for 'Live-cast Theater': Developing Strategies based on Audience Analysis from a 'Innovation Diffusion' and 'Service Quality' Perspective*, Doctoral dissertation. Sungkyunkwan University, Seoul.
- [2] Kim Hee Suk(2018). Audience Development Strategy for 'Live-cast Theater': Developing Strategies based on Audience Analysis from a 'Innovation Diffusion' and 'Service Quality' Perspective, *Korean association of arts management*, 45, 17-18.
- [3] Kim Moon-jung(2008). *Empire and Communications*, Innis, H, Trans.). commbooks.(Original work published 1950)
- [4] Chie, Hye Won(2016). *Mediated liveness in intermedial theatre with case studies of livecast cinema theatre*, Department of Visual Communication The Graduate School of Communication & Arts Yonsei University
- [5] Paek, Rora(2008). A Problematic issue in Discourses of Contemporary Performance Studies and Media Technology Theater, *Journal of korean theatre studies association*, 34, 130-131.
- [6] Park Jung-gyu, Trans(1997). *Understanding Media: The Extensions of Man*. commbooks. McLuhan, *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York, (Original work published, M, 1964).
- [7] Youngju Baik(2011). The Employment of New Media on the Theater Stage and the Mode of Spectatorship, *Journal of Basic Design & Art*, 12(3). 215-229. UCI : G704-001069.2011.12.3.039.
- [8] Osipovich, D. (2006). What is a Theatrical Performance?, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(4), 461-470.
- [9] Osipovich, D. (2006). What is a Theatrical Performance?, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(4), 461-470.
- [10] Paek, Rora(2008). A Problematic issue in Discourses of Contemporary Performance Studies and Media Technology Theater, *Journal of korean theatre studies association*, 34, 127-158.
- [11] Paek, Rora(2008). A Problematic issue in Discourses of Contemporary Performance Studies and Media Technology Theater, *Journal of korean theatre studies association*, 34, 130.
- [12] Chapple, F. & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in theatre and performance*. Rodopi, New York.
- [13] Chie, Hye Won(2016). *Mediated liveness in intermedial theatre with case studies of livecast cinema theatre*, Department of Visual Communication The Graduate School of Communication & Arts Yonsei University, 63.
- [14] Park, Jin A(2018). A Research into Potential for the Development of Convergence Art of Dancing in the Era of the Fourth Industrial Revolution, *The Korean Journal of Dance Studies*, 68(1), 37-52. DOI: 10.16877/kjds.68.1.201803.37.
- [15] Sung Hee Cho, Eun Jung Kim(2018). The Fourth Industrial Revolution ; A Classification of Reality-Virtual Media Connection System and Case Studies on Dance Performing Arts, *The Journal of the Korea Contents Association*. 18(9). 544-554. DOI: 10.5392/JKCA.2018.18.09.544.
- [16] Kim Un-Mi(2017). A View on Strategies for Global Popularization of Korean Dance in the Fourth Industrial Revolution Era. *Journal of Korean Dance*. 13(4). 9-40.
- [17] Yi, Eui Shin, Kim, Sun Young(2017). A Study on KOPIS for Performing Arts Industry of the era of 4th Industrial Revolution. *The Korean Society of Science & Art*. 27. 227-242. DOI:10.17548/ksaf.2017.03.28.227.
- [18] Hur-Lan Young(2016). The Value of Performing Arts Content and Convergence Structure -Focused

- on Performing Arts Live Video-International, *JOURNAL OF CONTENTS*. 16(1). 241 - 255. DOI:10.5392/JKCA.2016.16.01.241.
- [19] Kim Jiyun(2019). *The Composition of the Artistic Program and Choreography Characteristics of the Olympic Opening Ceremony*, Dept. of Physical Education Graduate School Seoul National University.
- [20] Arts Council Korea(2017). *a high-quality creative performance that meets in my hands*. press release.
- [21] Ko Juwon(2015). Performing Arts, Art Management Academy LINK Art + α: New Media Technology in Art, Extend the Boundary of Imagination. *Korea Arts Management Service*. 37-38.
- [22] Chie, Hye Won(2016). Intermedial Relationship and Mediality of Livecast Cinema Theatre. *Review of Culture and Economy*, 19(3), 141. UCI : G704-SER000009837.2016.19.3.003.
- [23] ARKO Arts Council Korea(2016.2.1.). *2015 Chang-jak-san-shil Excellent work- Art Project BPA-Smo* <https://www.youtube.com/watch?v=41IMQwMbSTw>.
- [24] Arts Council Korea(2020.04.29), Performing Arts Fostering Program new-poster, We will now see you on CGV-Execute. Arco Live (ARKO LIVE) of the Korean Culture and Arts Council.press release.
- [25] GYEONGGIDO DANCE COMPANY(2015.01.14.). Live-Action broadcast “布行”. <https://www.youtube.com/watch?v=AhAC834BB1c>.
- [26] ARKO Arts Council Korea(2015. 1. 14). 2014 Dance Chang-jak-san-shil lee kyung ok dance company “Sim Cheong”. <https://www.youtube.com/watch?v=PkHmskjMu-k>.
- [27] ARKO Arts Council Korea(2015. 1. 14). 2014 Dance Chang-jak-san-shil lee kyung ok dance company “Sim Cheong”. <https://www.youtube.com/watch?v=PkHmskjMu-k>.
- [28] Jang su hye(2020.05.14.). When the stage is smaller than me: Corona19, memories of watching online performances. Seoul Foundation for Arts and Culture Zoomout - F/Review. http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom_view.asp?zo_m_idx=540&div=04&type=OUT.
- [29] ARKO Arts Council Korea(2020.02.10). [Chang-jak-san-shil Talk Talk] Dance'Body Rock' Interview with 7tv, https://www.youtube.com/watch?v=_yOnQ3mRczU.
- [30] Morris, C. (2010). Digital Diva: Opera on Video, *The Opera Quarterly*, 26, 96-119.
- [31] Chie, Hye Won(2016). Intermedial Relationship and Mediality of Livecast Cinema Theatre, *Review of Culture and Economy*19(3). 151. UCI : G704-SER000009837.2016.19.3.003.
- [32] Jiyoung Lee(2017.08.08.), Live performance that even pushes 'review', Become a marketing tool. J o o n g a n g i l b o . <https://news.joins.com/article/21823924>.

이지설(Ji-Seol Lee)

[정회원]



- 2004년 2월 : 경희대학교 무용학부(무용학 학사)
- 2006년 2월 : 경희대학교 무용학과(무용학 석사)
- 2012년 2월 : 경희대학교 공연예술학과(무용학 박사)
- 2009년 3월~현재 : 강릉원주대학교 교육혁신원 강사
- 2019년 9월~현재 : 협성대학교 웨슬리창의융합대학 강사

· 관심분야 : 무용, 융복합예술

· E-Mail : love9640930@daum.net