

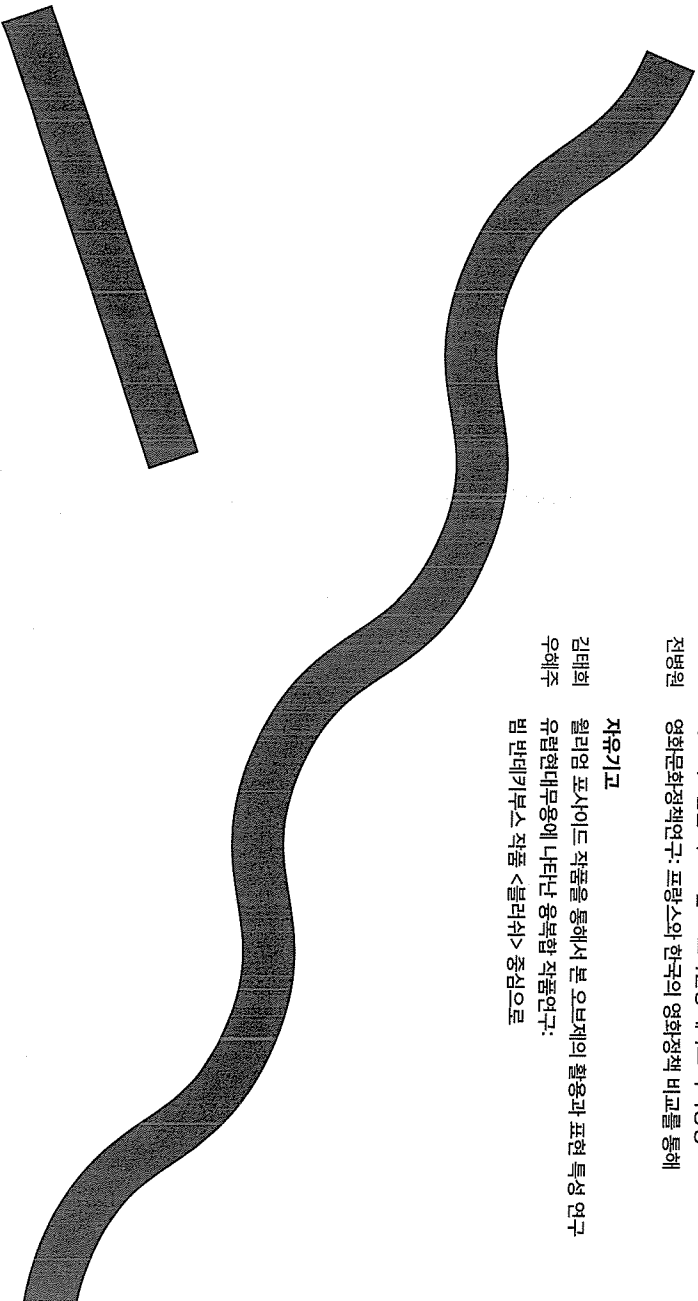
trans -

2

기획: 융복합시대의 미디어/문화 정책
 무용의 저작권 인식 활성화와 실용성 방안 연구
 한국영화 검열과 등급분류 제도 발전사에 담긴 비윤리성 탐구
 문화 및 예술 융·복합 지원 정책의 현황 및 과제
 프랑스영화감독계약에서 본 감독의 지위와 역할
 문화콘텐츠의 글로벌경쟁력 강화를 위한 선지원정책연구:
 미드 시스템을 기초로 한 '스트리밍링 제작소'의 가능성
 영화문화정책연구: 프랑스와 한국의 영화정책 비교를 통해

자유기고

김태희 웰리엄 포사이드 작품을 통해서 본 오브제의 활용과 표현 특성 연구
우혜주 유럽현대무용에 나타난 융복합 작품연구:
 빔 벤더커부스 작품 <블러쉬> 중심으로



trans- ②

2017년 1월 25일 인쇄
2017년 1월 25일 발행

발행인 정의숙
편집주간 변혁
편집인 노철환
행정간사 박유정
편집간사 이재선
발행처 트랜스미디어 연구소

트랜스미디어연구소
서울특별시 종로구 성균관로 25-2
성균관대학교 수선관 본관 4층 61405
Tel. 02.760.0669

ISSN 2508-3309



CONTENTS

기획: 융복합시대의 미디어/문화 정책

01 무용의 저작권 인식 활성화와 실효성 방안 연구
이서은 한국라반움직임 연구소

39 한국영화 검열과 등급분류 제도 변천사에 담긴 비윤리성 탐구
정수진 성균관대학교 예술학협동과정

특별기고

59 문화 및 예술 융·복합 지원 정책의 현황 및 과제
권은용 예술경영지원센터

75 프랑스영화감독계약서에서 본 감독의 지위와 역할
노철환 부산아시아영화학교

95 문화콘텐츠의 글로벌경쟁력 강화를 위한 선지원정책연구:
미드 시스템을 기초로 한 '스토리텔링 제작소'의 가능성
변혁 성균관대학교 예술학부 영상학과

131 영화문화정책연구: 프랑스와 한국의 영화정책 비교를 통해
전병원 전북대학교 인문영상연구소

자유기고 ←

161 윌리엄 포사이드 작품을 통해서 본 오브제의 활용과 표현 특성 연구
김태희 충남예술고등학교

191 유럽현대무용에 나타난 융복합 작품연구:
빔 반데키부스 작품 〈블러쉬〉 중심으로
우혜주 선화예술중학교 강사

첨 부 ←

트랜스미디어연구소규정 / 211

논문투고규정 / 219

논문심사규정 / 227

연구윤리규정 / 232

무용의 저작권 인식 활성화와 실효성 방안 연구 1

이서은

한국리반움직임연구소 연구원

목차

1. 서론

- 1) 연구의 목적과 필요성
- 2) 연구방법 및 제한점

2. 본론

- 1) 무용 저작권의 개념과 내용
 - (1) 무용 저작권의 개념
 - (2) 무용 저작권의 분류체계
 - (3) 저작자와 실연자
- 2) 무용 관련 저작권 사례
- 3) 무용 저작권의 인식 현황
 - (1) 실증분석
 - (2) 채록분석
- 4) 무용 저작권의 실효성 방안을 위한 논의
 - (1) 무용 저작권 교육의 활성화
 - (2) 무용 저작권 개정과 관리
 - (3) 안무가와 무용수를 위한 저작권 보호 방안

3. 결론

1 본 연구는 필자의 석사학위논문을 수정, 보완한 것이다.

요약문

무용은 인간의 움직임으로 사상과 감정을 표현하는 예술로서 저작권법의 보호받아야 하는 저작물성을 가지며, 창작자인 안무가와 실연자인 무용수는 저작권법 안에 해당하는 창작자와 실연자로서의 그 권리를 행사할 수 있다. 그러나 아직 무용계에 종사하는 예술인들은 저작권에 대한 인식과 정보가 부족하고 그 활용이 지극히 적은 수준이다. 안무가의 경우 자신의 창작물에 대하여 그 권리를 행사하는 것에 익숙하지 않으며, 법적인 절차와 방법에 대하여 어려움을 가지기도 하고 적극적으로 대처 하지 못하고 있다. 무용수의 경우에는 더욱 그러한데 직접 작품 안에서 실연을 하는 주요한 위치에 있음에도 불구하고 실연자로서 그에 합당한 권리를 행사하지 못하고 있다.

본 논문의 목적은 무용 저작권에 대해 살펴보고 앞으로 무용계에서 저작권의 관심과 이용이 활성화되기 위한 대책 마련과 그 실효성 방안에 관하여 논하고자 한다. 주된 논점은 무용예술의 주체가 되는 안무가와 무용수, 무용 전공 학생들이 저작권에 대한 인식에 대해 살펴보고 무용 저작권 보호의 필요성에 대한 문제제기와 구체적으로 실현가능한 무용의 저작권 보호 방안에 대한 것이다. 연구방법으로는 먼저 무용 저작권에 대한 개념과 내용을 살펴보고 지금까지 무용과 관련한 저작권 사례를 검토하여 이론적 틀을 마련하고자 하였다. 다음으로 2015년 실시된 무용 전공생과 안무가, 무용수를 대상으로 저작권 인식에 관한 설문조사의 실증 분석 자료와 전문 무용가 3인의 무용 저작권과 관련한 심층면담의 채록분석 자료를 토대로 현 무용 저작권의 인식 현황에 대해 살펴보고 앞으로의 무용의 저작권 활성화를 위한 구체적인 방안을 살펴보고자 하였다.

앞서 진행한 연구결과에 따른 무용 저작권의 실효성 있는 방안으로는 첫째, 무용계의 저작권 인식과 활용을 높이기 위해 우선적으로 선행교육이 필요하다. 교과수업과 같은 장기교육과 특강과 세미나 같은 단기교육이 병행되어 이루어져야 하며, 무용단과 안무가, 무용수, 무용 전공생을 위한 저작권 교육이 지속적으로 이루어져야 할 것이다. 둘째, 무용 저작권의 활성화

회를 위해 공연예술 저작물이라는 명칭과 이에 따른 개정이 필요하며, 이와 함께 체계적인 저작권 관리를 위하여 무용 저작권 협회의 설립과 무용 저작권의 전문가 양성이 필요하다. 셋째, 안무가와 무용수를 위한 저작권 보호 방안으로는 먼저 무용 작품 창작과 실연 시 권리이해관계의 확립이 필요하며, 무용 저작물 등록의 활성화가 이루어져야 한다. 또한 무용계도 안무·출연 계약서를 작성하고 계약문화가 활성화되어야 하며 기본적인 방법으로 안무·실연의 기록물을 체계적으로 보존, 관리해야 한다. 앞으로 무용계에서는 무용의 저작권 보호에 대해 관심을 가지고 지속적인 협의가 필요하다. 이로써 점차 무용의 저작권 인식을 함양시키고 무용 저작권이 활성화될 수 있는 발판을 마련할 수 있을 것이라 사료된다.

 주제어

 무용 저작권, 안무 저작권, 무용 저작권 인식, 무용 저작권 활성화

1. 서론

1) 연구의 목적과 필요성

본 논문은 무용 저작권에 관한 조사와 면담을 통해 무용계의 저작권 인식수준과 문제점을 살펴보고, 이를 개선할 수 있는 대안과 구체적이고 실효성 있는 방안을 모색하고자 하였다. 현재 문화는 산업으로서 매우 광범위하고 활발하게 이루어지고 있으며 산업의 중요한 부분으로서 큰 역할을 하고 있다. 문화산업에 속하는 모든 분야는 저작권을 바탕으로 영위된다²고 할 수 있는데, 타 문화산업과 같이 무용예술 또한 공연문화산업으로서 그 범위를 확장하고 있으나 저작권에 관해서는 타 예술에 비해 비교적 인식과 이해가 부족하고 소극적인 입장을 취하고 있는 것이 사실이다. 안무가의 경우 자신의 창작물에 대한 그 권리를 행사하는 것에 있어 익숙하지 않으며, 법적인 절차와 방법에 대해 어려움을 가지고 적극적인 대처를 하지 못하고 있다. 무용수의 경우에는 더욱 그러한데 직접 작품을 실연하는 실연자로서의 그에 합당한 권리를 행사하지 못하고 있다.

저작권법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다(개정 2009.04.22). 또한 ‘저작물’로서 사상과 감정을 표현하는 예술 창작물을 보호하고, 창작자와 실연자의 재산적·인격적 권리를 위하여 ‘저작재산권’과 ‘저작인격권’을 통해 보호하고 있다. 그러므로 무용은 인간의 움직임으로 사상과 감정을 표현하는 예술로서 저작권의 보호 받아야 하는 저작물 안에 속해 있으며, 창작자인 안무가와 실연자인 무용수는 저작권법 안에 해당하는 그 권리를 행사할 수 있다. 그러나 아직 무용은 저작권과 관련한 사례가 적으며 설령 있더라도 표면적으로 드러나 있지는 않는다. 뿐만 아니라 무용인들 또한 저작권에 대한 인식과 관심이 적거나, 관심이 있더라도 저작권에 관련한 지식기반이 구축되지 않아 활용하는 빈

² 김기태, 『저작권의 이해』, 한국저작권위원회, 2014, 3쪽.

도가 극히 드물다고 할 수 있다. 또한 현행 저작권법상으로는 무용예술이 완전하게 보호받을 수 없는 경우가 발생할 수 있으며, 아직 무용과 공연예술에 대한 독자적이고 체계화되지 못한 저작권법 규정으로 인해 여러 가지 문제점을 가지고 있다. 그러므로 현재 무용 저작권의 문제점을 인식하고 그에 따른 해결책을 마련하여 앞으로 무용 저작권의 체계적인 관리와 개정이 적극적으로 필요한 실정이다. 이에 본 연구자는 현재 무용 저작권의 현황과 창작자로서의 안무가와 실연자인 무용수의 저작권 인식 조사에 대해 필요성을 느꼈다. 이를 통해 무용 저작권의 활성화를 위한 실효성 있는 방안들을 도출해보고자 하였다.

기존의 선행연구들을 살펴보면 크게 무용저작물의 보호범위와 방안, 저작권법상 무용 저작권 독립의 필요성, 무용 저작권의 인식개선으로 나눌 수 있었다. 서재권³은 무용저작물의 보호범위 판단을 위한 무용계의 통일된 기준 정립을 제안하고 있으며 무용 창작자의 권리가 보호될 수 있는 법적 근거를 명확히 할 필요성을 제기했다. 그리고 김희권·이루라⁴는 저작권법상 무용저작권의 독립이 필요하다고 주장하였으며, 박경숙⁵ 또한 무용의 저작권법적 범위를 공연예술저작물 또는 안무저작물로서의 독립을 주장하였다. 그리고 무용 저작권 인식개선과 무용 저작권의 활성화 방안으로 무용의 저작권 등록 권장, 무용저작권협회의 도입 추진을 제시하였다.

무용은 신체를 도구로 하여 이루어지는 무형의 예술로서 타 장르의 예술과는 다른 차별성을 가진다. 특히 무용은 공연예술의 장르로서 미술이나 음악과 같은 예술장르와는 다르게 순간적인 현장성·일회성의 무형 예술적 특수성을 가지고 있다. 또한 춤이라는 것이 그 자체로 고정화될 수 없으며 복잡한 저작물성 형태가 나타나기 때문에 저작권의 보호를 받는데 상당한 한계점을 가지고 있다. 그러나 현 저작권법에서는 이러한 무용예술이 가지는 특수성을 간과하고 아직 적절한 법적 규정과 보호 방안이 마련되어 있지

3 서재권, 「무용의 저작권법적 보호범위의 관한 고찰」, 『한국무용기록학회』 제16권, 2009, 53-79쪽.

4 김희권, 이루라, 「저작권법상 무용저작권 독립의 필요성」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제14권 제8호, 2014, 131-136쪽.

5 박경숙, 「무용 저작권 인식개선과 등록 활성화 방안」, 『한국무용교육학회지』 제25권 제4호, 2014 127-144쪽.

않은 것으로 보인다. 현재 무용의 저작권 보호를 위한 구체적이고 명료화된 법적 규정이 마련되어 있으므로 무용이 저작권의 보호를 받기에는 여러 가지 한계점이 드러나는 것이다.

실제로 음악이나 미술, 문학 등 타 예술에서는 저작권 제도가 활성화 되고 있는 반면, 공연예술장르 중에서도 특히 무용은 아직 저작권의 법적 이용과 활용도가 현저하게 적은 수준이다. 무용이 속해있는 연극 저작권은 타 장르에 비해 저작권 등록의 건수가 매우 적는데 그 안에서 무용 저작권의 등록은 거의 없거나 극히 드물다. 이를 통해 뮤지컬이나 연극과 같은 공연예술장르 중에서도 무용은 아직 저작권의 활성화 빈도 수준이 매우 낮은 것으로 볼 수 있다. 이에 대한 문제 인식과 대책, 방안 마련이 필요한 시점이다.

한편 무용의 저작권 보호에 있어 또 다른 문제점으로는 무용 관련 종사자들의 관심 부재와 소극적인 태도, 교육의 부재를 꼽을 수 있다. 무용가들은 저작권에 대한 개념과 인식이 부족하고 이에 따라 무용 저작권 보호가 비 활성화되는 문제점을 야기 시킨다. 더불어 창작자와 실연자로서의 권리에 대해 적극적으로 표출하지 않거나 문제점을 알고도 이를 방관하는 풍조 또한 저작권의 문제가 나타날 수 있다.

아직은 표면적으로 드러난 무용 저작권 사례가 거의 없지만 앞으로 무용 예술의 보존과 무용가들의 보호를 위해서는 무용 저작권의 연구가 매우 필요하며, 무용 예술 산업의 증진에 있어서도 저작권은 중요한 논점이 될 것이다. 지금도 공연예술 저작권 법률의 계속되는 개정과 변화의 움직임이 꾸준히 이루어지고 있으며 점차 예술인들의 저작권관심이 증대되고 있다. 무용계 역시 창작자와 실연자인 안무가, 무용수들의 권익과 창작물에 대한 권리의 목소리를 높여야 할 필요를 제기하며 구체적인 방안을 검토해야 할 시점이다.

본 논문의 목적은 무용 저작권에 대한 현황과 문제점을 살펴보고 앞으로 무용 저작권의 활성화 대책과 그 실효성 방안에 관하여 논하고자 함에 있다. 주된 논점은 무용예술의 주체가 되는 안무가와 무용수, 무용 전공 학생들의 무용 저작권 인식도 조사와 심층 면담 분석을 통해 무용 저작권 보호

의 필요성에 대한 문제제기와 구체적으로 실현가능한 무용의 저작권 보호 방안에 대한 것이다. 아직 타 장르에 비해 무용은 저작권과 관련하여 매우 동떨어져 있는 것은 사실이다. 그러나 앞으로 무용의 예술적 가치를 보존하고 창작자인 안무가와 실연자인 무용수의 권리와 이익을 보호하기 위해서는 무용이 저작권의 보호를 받을 수 있도록 방안을 마련하여야 한다. 그러므로 무용 저작권의 활성화를 위한 본 연구는 반드시 필요하다고 여겨진다. 계속적으로 급변하고 있는 예술 환경 속에서 무용 저작권의 연구가 무용 예술인들의 권리와 더불어 무용의 예술적 가치 보존을 위한 초석이 마련되기를 바란다.

2) 연구 방법 및 제한점

먼저 본 연구를 수행하기 위하여 저작권에 대한 이론적 배경을 살펴보았다. 저작권에 대한 기본적인 개념과 내용으로 이론적 토대를 마련하고 실제 무용과 관련한 분야에서 일어난 저작권 분쟁사례들을 살펴보았다. 저작권법 안에서 무용 저작물의 애매모호한 보호범위에 대해 알아봄으로서 무용 저작권 보호에 있어 현 문제점을 파악해 보았다. 국내에는 아직 무용 저작권 관련 사례들이 거의 없기 때문에 외국의 무용 관련 저작권 분쟁사례와 국내·외 공연예술관련 저작권 사례를 포함하여 함께 살펴보았다. 그리고 2015년 실시한 무용 전공생과 전문 안무가, 무용수들의 저작권에 관한 관심과 인식도에 대한 실증분석과 무용가 3인의 심층 면담을 토대로 무용 저작권의 문제점과 앞으로의 방향성을 살펴보려고 하였다.

이천희·조난경⁶은 2003년 무용수들의 무용저작권 인식도에 관해 설문조사하고 이를 분석하여, 무용수의 전공, 직업, 무용경력, 안무경험 등에 따라 인식의 차이가 있다는 결과를 제시했다. 그러나 10여년이 지난 지금 무용계의 저작권 인식의 변화가 있었는지 다시 재조사할 필요성을 느꼈다. 그리하여 2015년 실시한 무용 전공생과 전문 안무가 무용수들의 저작권에 관한

⁶ 이천희, 조난경, 「무용수들의 무용저작권 인식도 연구 움직임의 철학」, 『한국체육철학회지』 제 11권 제2호, 2003, 273-291쪽.

관심과 인식도에 대한 설문조사를 바탕으로 실증 분석하였으며, 이를 통해 현재의 무용 예술인들의 저작권 관심과 인식을 살펴보고 무용 저작권이 앞으로 어떠한 방향으로 활성화해야 하는지에 대해 그 방향성을 살펴보고자 하였다. 다음으로 현재 무용계에서 활발하게 활동하고 있는 무용가 3인을 선정하여 무용 저작권에 관하여 심층 면담을 실시하여 설문조사의 한계를 보완하고자 하였다. 면담 대상자로는 15년 이상 안무 경력의 안무가 1인과 15년 이상 무용 실연 경력의 무용수 2인을 선정하였다. 앞서 실시한 설문조사에서 깊이 있게 다루지 못했던 무용 저작권의 실태에 대해서 심도 깊은 논의를 진행하여 이를 보완하고자 하였다. 그리하여 앞으로 무용계의 저작권에 대한 개선 방향과 이루어져야 할 방안들에 대해 심층적으로 논해보고자 하였다. 앞서 살펴본 자료들을 통해 앞으로의 무용 저작권이 체계적이고 구체적으로 나아가야 할 방향과 대안의 필요성, 그리고 무용 저작권의 보호를 위하여 적극적으로 개선되어야 할 방안들을 고찰하고자 한다. 마지막으로 지금까지 이루어진 연구들을 종합하여 안무가와 무용수가 창작자와 실연자로서 그 권리와 이익 함양을 위해 어떤 방안 대책이 강구되어야 하는지 그 결론을 도출하고자 한다.

2. 본론

1) 무용 저작권의 개념과 내용

(1) 무용 저작권의 개념

무용은 신체의 움직임을 통해 사상과 감정을 표현하는 저작물이다. 무용의 역사는 매우 깊고 오래도록 이어져온 예술의 산물이지만 그에 비해 무용 예술의 보호와 보존에 있어서는 매우 취약한 부분이다. 그 이유로는 무용 예술의 특성에서 살펴볼 수 있는데 신체를 도구로 하는 일회성의 예술로서 종이나 사진, 영상 등 기록하는 다른 기술의 매체가 없으면 고정되기가 어

렵다는 것이다. 또한 무용은 공연예술의 장르로서 순간적인 현장성과 일회성의 특징을 가진다. 이를 저작권법과 연결해보면 비고정성 형태의 무형 예술적 특징을 가진 무용이 저작권법의 보호를 받기에는 타 예술에 비해 명확하지 않은 애매모호한 저작물성을 가질 수밖에 없다. 이전까지 무용은 안무가 기록된 무보의 형태로 고정되어야만 법적으로 보호를 받을 수 있었다. 안무가 기록된 무보의 형태가 무용의 정확한 형태를 알 수 있다고 생각했으며, 이야기가 없는 무용작품은 저작권 보호대상에서 제외되었다. 그래서 이야기가 없고 추상적인 형태의 작품과 신체의 움직임에 중점을 둔 현대 무용의 경우에는 법적보호를 받을 수 없었다. 그러나 무용이 무보와 같은 형태로 고정되지 않더라도 안무가에 의해 독창적으로 창작된 무용은 저작물로서 보호받을 수 있어야한다는 비판적인 지적이 제기되었다. 이후 창작성의 요건을 갖춘 무용작품의 경우 이야기가 없더라도 저작물로서 인정하고 저작권의 보호를 받을 수 있다고 개정되었으며, 여러 차례의 개정에 걸쳐 1976년 미국에서는 무용저작물이 연극저작물로부터 분리되었다.

미국의 저작권청에서는 “안무란 음악을 동반한 무용 동작과 유형을 구성하고 배열한 것으로, 저작권법의 보호를 받기 위해서 반드시 ‘이야기’를 담고 있지 않아도 되며 관객 앞에서 공연되지 않아도 된다. 저작권법의 보호를 받을 수 있는 안무가 되기 위해서는 무용동작과 유형이 일련의 동작으로 연결되어야 한다.”라고 정의하고 있다. 이처럼 개별적인 동작이나 스텝만으로는 저작권의 보호를 받을 수 없으며 동작의 연결을 통해 무용구성 안에서 창작성이 있어야 한다는 것이다. 또한 단순한 동작의 반복, 사교춤의 스텝은 공유의 영역(Public Domain)으로서 저작권의 보호에서 제외된다. 스텝과 동작 하나하나가 개별적으로 저작권의 보호를 받게 된다면 창작의 제한을 가져오게 되고 이는 저작권법의 목적인 문화 향상발전을 저해하는 결과를 가져오기 때문이다. 한편 우리나라에서도 2011년 안무가 일련의 신체적 동작 및 몸짓을 조합 배열한 것으로서 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 규정한 최초의 판례가 있었다⁷. 이는 방송안무와 관련한 사례이지만

7 이예슬, 「K-pop 안무저작권 인식사례연구」, 중앙대학교, 석사학위논문, 2015.

안무의 저작물성을 인정한 사례로서 주목할 만하다.

이 밖에도 종합예술로서의 특징을 가지는 무용작품 안에서는 무대디자인, 영상, 조명, 미술, 음악, 의상 등이 하나로 결합되어 나타나므로 결합저작물로 볼 수 있다. 또한 현 무용계에서는 다양한 예술장르와 융·복합되어 장르의 경계가 허물어지는 현상이 나타남으로서 작품에 따라 공동 저작물의 성격이 나타나기도 한다. 이처럼 예술장르의 구분이 모호해지고 복잡해짐에 따라 무용을 포함한 공연예술 저작물의 성격과 범위를 다시 파악하고 재규정할 필요가 있다. 이처럼 무용은 다른 저작물에 비해 애매보호하고 단정 짓기에 어려운 저작물성을 가진 예술이다. 또한 타 예술에 비하여 무용이 산업과는 거리가 있는 예술이라는 측면에서 그만큼 저작권과의 관계도 가까울 수 없었다는 것을 이유로 들 수 있겠다. 그러나 무용예술도 점차 대중화·산업화에 다가가고 있으며 무용 저작권의 활성화를 통해 권리관계를 명확하게 해두는 것이 필요하다.

(2) 무용 저작물의 분류체계

현행 저작권법상 무용저작물은 아홉 가지의 저작물 예시에서 연극저작물의 분류체계에 포함되어 있다. 무용 저작물이 연극 저작물 안에 포함되어 있거나 두 저작물을 분리하여 별도로 규정하는 것은 국가별로 분류체계가 다르다. 미국의 경우 연극 저작물과는 별도로 무연극 또는 무용저작물로 규정하고 있으며 프랑스 또한 연극 저작물과 무용 저작물을 구분하여 분류하고 있다. 한편 독일과 일본에서는 무용 또는 무연극 저작물로 규정되어 있으며 연극 저작물은 따로 규정하고 있지 않다. 영국은 우리나라와 마찬가지로 연극 저작물에 무용 또는 무연극이 포함되어 있다고 규정하고 중국의 경우에는 예술저작물 안에 음악, 연극, 곡예, 잡기 등이 있으며 무용이 포함되어 있다. 이렇게 국가마다 무용 저작물의 분류체계와 범주가 상이한 것은 국가별 공연예술의 성향과도 연관이 있다고 볼 수 있다⁸.

⁸ 김정안, 「공연예술 보호에 관한 저작권법상의 고찰」, 『법학논고』 제49권, 2015, 595-631쪽.

(3) 저작자와 실연자

무용을 창작하는 것을 안무(按舞, Choreography)라고 한다. 앞서 살펴본 저작권의 규정에 따라 무용에서의 저작물은 '무용작품'이 되고 무용 저작물을 창작한 창작자는 안무가가 되며 실연자는 무용수가 된다. 따라서 무용작품을 안무한 안무가는 저작자의 권리를 가지고 무용수는 저작권인접권의 권리를 가지게 된다. 무용작품은 안무가에 의해 창작되고 무용수의 실연을 통해서 공연되고 이를 통해 공표되는 것이다.

창작자인 안무가는 저작재산권인 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적저작물작성권을 가지고 저작인격권인 공표권, 성명표시권, 동일성유지권을 가지게 된다. 실연자인 무용수는 저작재산권인 복제권, 배포권, 대여권, 공연권, 방송권, 전송권과 저작인격권인 성명표시권과 동일성유지권의 권리를 가지게 된다. 이전까지 저작인접권에는 재산권만 있고 인격권은 없었으나 실연자의 기술적실업에 대응하기위하여 재산권도 가지게 되었다. 그러나 저작재산권 중 2차적저작물작성권과 저작인격권 중 공표권은 저작자에게 있으며 무용작품의 저작자인 안무가가 가지게 된다. 무용 작품 창작에 있어서 안무가가 안무 창작과 함께 작품에서 직접 실연하는 경우가 매우 흔한 일이다. 무용수가 전반적인 안무과정에 참여하는 등 명확하게 역할을 구분 짓지는 않는다. 안무가가 직접 안무와 함께 실연하는 경우 안무에 대한 저작권과 함께 저작인접권을 동시에 가지게 된다. 또한 무용수가 전반적인 안무과정에 참여할 때에는 참여여부의 범위와 어느 정도의 창작성이 인정될 경우에는 안무가와 함께 공동저작자가 될 수도 있다.

2) 무용과 관련한 저작권 사례

현재 국내에서 무용 저작권에 관한 사례는 거의 없는 실정이다. 실제로는 무용계에서도 저작권 관련하여 여러 문제들이 있지만 아직까지 수면 위로 드러나 있지는 않았다. 또한 우리나라에서는 무용과 관련한 단독의 판례가 한 건도 없으며 방송안무에 대한 저작권 분쟁 사례만이 있었다. 그

리므로 본 장에서는 국내 공연예술계에서 일어난 저작권 사례들과 외국의 무용관련 저작권 사례를 종합적으로 살펴보도록 하겠다. 뮤지컬 안무와 방송안무에 대한 저작권 분쟁 사례를 함께 살펴보는 것은 차후에 일어날 수 있는 무용계의 저작권 분쟁사례에 대하여 기능해볼 수 있으며 이에 대비할 수 있을 것이다. 아래의 사례들은 한국저작권위원회가 발행한 문화예술과 저작권 판례집과 문화예술인을 위한 저작권 상담사례집, 무용 저작권의 선행연구들을 기초로 하여 재구성하였다.

아직까지 한국에서 무용의 저작권 관련 판례가 많지 않은 이유는 저작권 관련 문제가 없어서가 아니라 공공연하게 저작권의 문제가 이루어지고 있더라도 무용계의 판례와 분위기가 드러내고 대응하지 않는 소극적인 태도에 있다고 볼 수 있다. 짜깁기의 안무구성을 문제 삼지 않으며 설령 표면적으로 드러난 문제에도 적극적으로 해결하지 않고 있다. 이는 비단 우리나라뿐만 아니라 세계적으로 정착되지 않은 무용계의 저작권 인식의 부족과 명확한 기준 제시가 없음으로 나타나는 현상으로도 보여 진다. 그러므로 무용 관련 공연예술 저작권의 실제사례들에 대해 살펴보는 것은 앞으로의 무용 저작권 관련한 판례 가능성 여부와 그 범위와 내용을 파악할 수 있을 것이라 사료된다. 본 연구에 다룰 공연예술과 무용 저작권 관련 사례들은 다음의 표와 같다.

| 표 1 | 무용 관련 저작권 사례

	장르	국가	
A	현대무용	미국	로이 풀리의 <뱀의 춤>
B	현대무용	미국	마사 그라함의 사후 저작권
C	발레	미국	<호두까기 인형>의 사진 저작물
D	발레	일본	모리스 베자르의 <아다지엠토>
E	사교댄스	일본	영화 <Shall We Dance>
F	무용극	한국	<행복은 성적순이 아니잖아요>
G	뮤지컬	한국	<사랑은 비를 타고> 판례
H	무언극	한국	<비보이를 사랑한 발레리나>
I	방송안무	한국	가수 시크릿의 <사이비> 안무 저작권 판례
J	방송안무	한국	가수 싸이의 <젠틀맨> 안무 저작권료 지급 사례

(1) 마리 루이스 풀러(Marie Louise Fuller)의 <뱀의 춤>(The Serpentin Dance) (Fuller v. Bemis, 50 Fed. 926 (S.D.N.Y. 1892))

마리 루이스 풀러는 그녀에게 명예와 이득을 취할 수 있게 해준 작품 <뱀의 춤>을 문자로 기록하여 저작권 등록을 받았다. 풀러가 저작권 침해 받았다고 주장하는 것은 자신의 ‘극적 구성(Dramatic Composition)’이 피고의 작품 무대 공연에 그럴듯한 변경으로 되었다는 것이다. 법원은 “춤 이야기를 말해주기 위해서는 극적구성이 필수적이다”며 표현된 풀러의 춤에는 “등장인물(Character)을 그려낸 것도, 감정의 묘사도 없다”라고 하여 연극적 구성이 결여됨을 들어 금지신청을 거부하였다. 작품 속에 이야기가 없다는 이유로 저작권을 보호 받을 만한 요건을 갖추지 못했다고 판단하였다. 1909년 미국의 법에서는 무용은 연극저작물에 포함되었다. 그래서 연극저작물로서의 요건인 동작에 의한 표현, 이야기가 있어야 할 것을 갖추지 못하면 저작물로 인정되지 못했고 저작권 침해로 인한 피해도 구제받을 수 없었다. 그러므로 풀러의 작품인 <뱀의 춤>의 경우 당시 법 규정에 의해 저작권의 보호를 받을 수 없었다(정영미, 2011).

(2) 마사그라함(Martha Graham)의 사후 저작권 (Martha Graham School and Dance Foundation, Inc. v. Martha Graham Center of Contemporary Dance, Inc., 380 F 3d 624(2004))

마사 그라함(Martha Graham)은 생전에 71개의 안무(미 공표 안무제외)를 창작한 현대무용의 안무가이다. 그라함의 소유로 운영된 Dance company 와 Dance school은 1956년 마사 그라함 현대무용학교(Martha Graham School of Contemporary Dance, Inc.)로 업무가 이전되었다. 그라함은 1967년 프리랜서 사진작가인 프로타스(Ronald Protas)를 센터의 총 감독으로 임명하였고 자신의 유언집행자로 정하여 문서상 서명하였으며 자산을 프로타스에게 유증하기로 하였다. 1991년 그라함의 사망 이후 프로타스는 센터의 예술 감독이 되었고 트러스트(The Martha Graham Trust)를 설립, 그라함의 모든 저작권을 트러스트에 귀속시켰다. 이후 2000년 프로타스와 마사 그라

함 현대무용학교는 계속해서 마찰을 빚으면서 학교 위원회는 프로타스를 예술 감독에서 해임하였고, 프로타스는 별도로 트러스트를 통해 활동하며 마사 그라함 안무재단(Martha Graham School and Dance Foundation)을 설립하였다. 프로타스는 그라함의 미 공표된 안무 30개의 작품을 저작권 등록하였고 재단이 그라함의 모든 춤과 상표(안무자 성명)의 사용, 독점적 라이선스(피이용허락자)가 되었다. 같은 시기에 학교 역시 그라함의 초기 춤에 대한 저작권 등록 및 저작권 보호 갱신을 신청하고 등록을 하였다.

결국 재단은 학교를 상대로 그라함의 상표(안무자 성명)를 사용하지 말 것과 그라함의 무용기술을 가르치지 못하도록 하고 그라함이 창작한 71개의 작품을 공연하지 못하도록 하는 소를 제기하였다. 반면 학교 측은 그라함이 생전에 창작물에 대해서 양도계약을 한 것과 일부 저작물은 업무상저작물임을 주장하였다. 그라함이 학교에 고용되기 전(1956년 이전)과 Part-time으로 고용된 기간(1956~1965년)에 창작한 안무작품은 업무상저작물로 인정되지 않았다. 저작권 갱신 신청을 하지 않은 작품은 공유에 속하고 학교에 양도한 작품은 학교의 소유, 저작자 미 표시 작품은 귀속관계를 밝히지 못한다고 판시하였다. 그리고 Full-time 예술 감독으로 고용된 기간(1966~1977년, 1978~1991년)의 작품은 완전한 업무상저작물로 인정되었다. 많은 작품이 학교의 소유로 인정되었다. 이 사건에서 주목할 만한 것은 마사 그라함의 안무 창작이 미국저작권법 개정에 따른 보호기간 및 법상 요구되는 저작권자 표시와 관계가 있으므로, 미국 저작권법 1909년과 1976년, 1988년의 개정과정을 살펴보아야 한다는 것이다. 이 판례는 안무가 개인이 별도의 단체를 설립하여 자신의 작품에 대해 펀드모집, 홍보, 기록, 관리 업무를 담당하고 있다면 사후 저작권 관리에 있어서 참고할 만하다. 특히 안무가가 단체에 고용될 때 권리의 귀속관계를 명확하게 합의하고 명시해야한다는 것이다. 공연예술계에서는 단체와 창작자인 고용자와 피고용자 간에 업무상 저작물인 여부를 명확하게 해두는 것이 필요하다.

(3) 발레 〈호두까기 인형〉의 사진 저작물 Horgan v. MacMillan, Inc., 621 F. Supp. 1169 (S.D.N.Y. 1985)

조지 발란신(George Balanchine)이 안무한 〈호두까기 인형〉은 1981년 저작권청(Copyright Office)에 저작물로 등록되었고 작품에 대한 권한은 홀건(Ms. Horgan)과 유산상속자들에게 남겨져 있었다. 홀건은 뉴욕시 발레단에서 조지 발란신의 개인 조교로 20년간 근무한 인물로, 발란신이 사망 후 그의 뜻에 따라 작품에 대한 매체나 공연에 관한 모든 행정상의 권한을 홀건(Ms. Horgan)을 비롯한 유산상속자들에게 위임한 것이었다. 1985년 맥밀란 출판사(MacMillan, Inc.)가 〈호두까기 인형〉의 상당한 작품사진을 수록하는 과정에서 홀건은 발란신의 안무가 허락 없이 맥밀란 출판사에 책에 수록되는 것은 2차적 저작물에 해당하는 저작권 침해가 되었다고 주장하였다. 1심법원인 뉴욕지방법원에서는 “책에 실린 사진들은 발레 스텝의 연속된 동작을 보여주는 것이 아니라 특정 순간의 무용수의 자세를 보여주는 것”이므로 저작권 침해가 인정되지 않는다고 판시했다. 안무란 발레 ‘스텝의 흐름’이기 때문에 사진들에 의해 호두까기 인형의 공연이 재현되었다고 볼 수 없다는 것이었다. 그러나 항소법원에서는 하급심 판결(Horgan v. MacMillan, Inc., 621 F. Supp. 1169 (S.D.N.Y. 1985))과 달리 안무의 연속적인 동작 중 중요한 장면을 촬영한 사진들은 비록 그 분량이 전체 안무에 비해서 적은 양이라고 할지라도 질적으로 상당한 것이라면 저작권침해가 될 수 있다고 하였다. 〈호두까기 인형〉을 관람했던 통상의 관람자들이 이 사진을 보면 안무를 금방 연상해낼 수 있다고 판단한 점은 무용저작물과 사진저작물 간의 저작권 침해판단에 있어서 참고가 될 부분이다.

(4) 모리스 베자르의 〈아다지엠토〉

일본의 주식회사 광림사는 1996년 러시아의 키로프 발레단을 초청하여 공연을 하였다. 프랑스 안무가 모리스 베자르는 자신이 안무한 발레작품 〈아다지엠토〉가 자신의 허락 없이 키로프발레단 무용수에 의해 무단으로 5회 공연되어 저작권을 침해하였다고 주장하면서 손해배상과 사죄광고를

청구하였다. 판례 결과에 따라 안무가 모리스 베자르는 발레작품 〈아다지 옻도〉의 안무를 창작하여 이에 관한 저작권을 보유하고 있음이 인정된다. 그러나 광림사는 키로프 발레단의 초청과 관련된 모든 절차를 진행하였고 공연으로 인한 영업상의 이익을 얻은 것이 인정되므로 저작권의 침해가 인정된다. 또한 안무가의 허락 없이 이루어진 공연에서 저작권 침해가 있는 경우 공연을 중지하는 등 조취하지 않은 것에 대해서도 과실이 있다. 따라서 광림사는 저작권 침해에 대하여 손해배상을 할 의무가 있다.

이 판례는 일본에서도 발레작품의 안무를 담당한 사람에 대하여 저작권을 인정한 최초의 판결로 평가받고 있다. 독창적인 안무로 구성된 발레공연을 무단으로 공연하는 것은 저작권 침해에 해당한다는 점, 직접 무단공연한 무용수뿐만 아니라 무용공연을 주최한 공연회사에 대해 과실이 있다고 판시한 점에서 무용 저작권의 보호를 인정하는 것에 주목할 만하다.

(5) 영화 〈Shall we dance〉(東京地裁 2012.2.28. 宣告 平成20(7) 第9300 동경지방법재판소)

1996년 1월 27일 일본에서 개봉된 영화 〈Shall we dance〉에서 댄스의 안무와 지도를 하고 직접 댄서로 출연한 안무가 A는 영화에 나오는 댄스 안무에 관한 저작권이 침해되었다고 주장하였다. 영화 개봉 후 비디오테이프에 수록되어 판매·대여 외에도 지상파 방송, 위성 방송 등 자신의 안무가 2차적 이용에 제공되었고, 이로 인해 안무에 관한 복제권, 상영권, 공중송신권 및 배포권이 침해되었으므로 이에 대한 손해배상과 부당이득반환을 청구하였다.

동경지방법재판소는 사교댄스의 기본 스텝과 PV(Popular Variation) 스텝은 극히 짧고 일반적으로 사용되는 것으로, 이에 변형을 가했다고 하더라도 기본 스텝의 범위에 속하는 흔한 것으로 저작물성을 인정할 수 없다고 판시하였다. 또한 단순한 기본 스텝의 조합이 아닌 현저한 특징을 가지는 독창성을 갖출 필요가 있음이 상당하며, 안무의 독창성을 완화하여 약간의 조합만으로도 저작물성을 인정하게 되면 독점이 허용되게 되는 결과 안무의

자유가 지나치게 제한될 수 있다는 이유로 이를 기각하였다. 본 판결은 사교댄스 안무의 저작물성에 대해 판단한 최초의 사안이라 할 수 있다. 사교댄스도 댄스의 일종이기 때문에 무용 또는 무언극의 저작물에 해당한다고 생각할 수 있지만, 창작성과 예술성이 질게 반영되는 能樂(일본의 대표적인 가면극의 안무), 歌舞伎(일본의 전통적인 민중 연극)의 무용, 발레의 안무 등과는 달리 사교댄스의 경우 대중성이 높아 상대적으로 창작성이 낮다고 볼 수 있기 때문에 그 창작성의 판단이 문제가 될 수 있다. 본 판결은 사교댄스의 저작물성에 대해 탁월한 독창성까지를 요구하여 창작성 판단을 엄격하게 적용한 것으로 볼 수 있으나 향후 사교댄스의 안무 같은 기존의 기본 스텝을 선택하여 조합하거나 가미함으로써 일련의 댄스의 흐름을 창안해내는 사교댄스의 특징을 창작성 판단에 어떻게 반영시킬 것인가가 중요한 사안이다.

(6) 무용극 〈행복은 성적순이 아니잖아요〉(서울지방법원 1990. 9. 20. 판결 89가합62247)

〈행복은 성적순이 아니잖아요〉라는 무용극을 안무·연출한 무용과 교수 B는 이후 영화사에서 동일한 제목과 내용의 영화와 2차적 저작물인 소설에 사용하였고 무용극 안무가인 자신의 성명을 표시하지 않았으며 무용극의 저작권을 침해하였다고 주장하였다. 영화사측은 영화제작에 무용극의 제목만을 사용했고 이에 대한 사용 대가로 교수에게 100만원을 지불하였으며, 영화제작에 있어 무용극을 원작으로 하지 않았다고 주장하였다. 원작에 대한 2차적 저작물이 되기 위해서는 단순한 사상과 주제, 소재가 같거나 비슷한 것만으로는 부족하고 두 저작물간에 실질적 유사성(Substantial similarity)이 있어야 하는데, 두 작품 간에 실질적 구성면에서 현저한 차이가 있어 2차적 저작물 관계를 인정할 실질적 유사성이 없다. 무용극과 영화 사이에 내재하는 예술의 존재양식 및 표현기법의 차이를 감안하더라도 두 작품 간에 2차적 저작물의 관계를 인정할 만한 실질적 유사성이 있다고 볼 수 없다. 그러므로 무용극 〈행복은 성적순이 아니잖아요〉와는 다른 독창적인 내용의 영

화 및 소설은 2차적저작물이 아닌 독창적인 저작물이며 저작인격권(성명표시권과 동일성유지권)의 침해가 있을 수 없다고 판시하였다. 제목은 저작권법상 보호를 받지 못하지만, 인간의 사상과 감정을 표현한 창작으로서의 제목이 이 사건과 같이 고객의 흡인력을 갖는 경우를 별도로 생각해볼 필요가 있다. 판시내용 중 “무용극과 영화 사이에 내재하는 예술의 존재양식 및 표현기법의 차이를 감안하더라도”라는 대목에서 서로 다른 장르 간에 발생하는 저작권분쟁의 경우 각 장르의 특성을 고려한 저작권 침해판단 방법을 간구해야할 것이다.

(7) 뮤지컬 〈사랑은 비를 타고〉(대법원 2005. 10. 4 결정 2004마639)

1995년 초연된 〈사랑은 비를 타고〉는 작품성을 인정받고 1999년까지 서울과 지방에서 500회 이상 공연하였다. 이 작품의 작곡가와 극작가는 다른 회사와 초연 당시의 음악과 대본을 사용해 2004년부터 다시 공연을 시작했고 1995년 초연 이후 1000회가 넘게 공연된다. 초연당시의 기획자, 제작자, 연출가는 이 작품창작이 공동저작물임을 주장하며, 작곡가와 극작가가 음악과 대본을 다른 회사와 공연에 이용함에 있어서 저작권을 침해했다고 주장하였다.

뮤지컬은 단독 저작물의 결합에 불과한 결합저작물이고, 뮤지컬 제작자는 뮤지컬의 완성에 창작적으로 기여한 바가 없는 이상 독자적인 저작권자라고 할 수 없으며, 뮤지컬의 연기자, 연출자 등은 실연 자체에 대한 저작인접권을 가질 뿐이라고 한 원심의 판단을 수긍한 사례이다. 뮤지컬은 음악과 춤이 극의 구성·전개에 긴밀하게 짜 맞추어진 연극으로서, 각본, 악곡, 가사, 안무, 무대미술 등이 결합된 종합예술의 분야에 속하고 복수의 저작자에 의하여 외관상 하나의 저작물이 작성된 경우이기는 하나, 그 창작에 참여한 복수의 저작자들 각자의 이바지한 부분이 분리되어 이용될 수도 있다는 점에서, 공동저작물이 아닌 단독 저작물의 결합에 불과한 이른바 ‘결합 저작물’이라고 봄이 상당하다고 판시하였다. 무용저작물의 단독적인 판례는 아니지만 다른 예술장르에서 안무가 이루어질 경우나 타 장르와 협업된

경우 이를 공동저작물로 볼 것인지 결합저작물로 볼 것인지에 대해 가능해 볼 수 있겠다. 특히 여러 장르의 저작물이 종합적으로 나타나는 공연예술의 특성을 반영하여 다시 살펴보아야할 필요성이 제기된다.

(8) 무언극 <비보이를 사랑한 발레리나>(대법원 2011. 5. 13 판결 2010도7234 판결)

비보이와 발레리나가 다양한 춤을 보여주는 무언극 <프리즈>의 저작권을 양수받은 고소인(A로 기명)은 <프리즈>를 토대로 무언극 <비보이를 사랑한 발레리나> 작품을 제작하고 피고인(B로 기명)과 함께 연출과정에 참여하였다. 그리고 고소인은 2006년 <비보이를 사랑한 발레리나>라는 제호의 어문 저작물에 관한 저작권 등록을 하였다. 고소인과 피고인은 재계약협상 과정에서 갈등이 발생하였는데, 피고인과 몇몇 무용수들은 이 작품에 대한 저작권을 주장하면서 고소인의 사전 동의 없이 다른 제작사들과 공연제작 계약을 체결하였다. 그리고 피고인은 2007년 <비보이를 사랑한 발레리나>, <비보이를 사랑한 발레리나S>, <비보이를 사랑한 발레리나 시즌1>과 같은 제목으로 공연을 진행하였다. 이에 피고인은 저작권법 위반과 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 위반의 범죄 사실로 고소된다. 고소인은 원저작물인 <프리즈>의 시놉시스와는 구분되는 새로운 저작물로서 <비보이를 사랑한 발레리나>를 창작하였고, 피고인은 실질적으로 유사한 내용의 공연을 진행함으로써 고소인의 무언극 시놉시스에 관한 저작재산권을 침해하였다고 보았다. 이 사건은 공연예술에서 발생하기 쉬운 저작권침해의 한 유형을 보여주는 것으로, 함께 제작하던 동료와 재계약 과정에서 마찰을 빚게 됨으로써 두 개의 단체로 나뉘어 각각 동일·유사한 공연을 하게 되는 경우이다. 연출자는 동작·안무를 지도하면서 자신의 창작이라고 이해했을 수 있으나, 공연의 시놉시스가 원저작물이 되기 때문에 저작권법상 시놉시스의 저작자가 2차적저작물작성권을 가지므로 허락없는 공연은 원저작자의 저작재산권 침해가 된다. 한편 대법원 판시내용 중에서는 공연제목이 상품의 표지가 되지 않는다고 하여 하급심 판결과 견해를 달리하였다.

(9) 가수 시크릿의 〈샤이보이〉 안무 저작권 (서울중앙지법 2011.11.8. 2011가합 23960)

원고는 가수 '시크릿'의 노래 〈샤이보이〉의 안무를 한 안무가이며, 피고인 댄스교육기관에서는 강습시간에 원고의 안무를 무단으로 이용하고 이를 촬영하여 그 동영상은 홈페이지 등에 올려놓았다. 이 사건의 안무는 원고가 노래에 맞게 소녀들에게 적합한 일련의 신체적 동작과 몸짓을 창조적으로 조합·배열한 것으로서 원고의 사상 또는 감정을 표현한 창작물에 해당한다고 판시하였다. 댄스곡에 맞추어 하나의 극을 이루는 연속적인 안무 전체는 저작권법상 무용저작물로 인정될 수 있으므로, 이를 안무 교습소에서 교습비를 받고 강습하거나, 광고 등에 그대로 이용하는 것은 저작권 침해의 문제가 발생할 수 있다고 인정하였다. 법원은 이 사건의 안무는 안무가인 원고가 '시크릿'의 〈샤이보이〉의 악곡의 전체적인 흐름, 가사의 내용 및 가수들에게 적합한 일련의 신체적 동작 및 몸짓을 조합·배열한 것으로 원고의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이라고 봄이 상당하고, 피고들 주장과 같이 이 사건 안무에 대중에게 널리 알려진 스윙댄스의 기본적 스텝이 부분적으로 포함되어 있다고 하더라도 그것이 이 사건 안무의 창작성을 부정하는 근거로는 되지 않는다고 판시하였다. 이는 한국에서 안무 자체에 대한 저작권을 인정한 판례로 볼 수 있으며 앞으로 우리나라의 안무 저작권에 대한 검토가 요구되어진다고 할 수 있다.

(10) 가수 싸이의 〈젠틀맨(Gentle Man)〉 안무 저작권료 구입

가수 싸이가 자신의 노래 〈젠틀맨〉에서 사용한 브라운아이드걸스의 '시건방춤'의 안무 저작권료를 지불하였다. 싸이의 소속사인 YG 엔터테인먼트는 '시건방춤'을 안무한 공동 창작자 '야마앤티킵스'에게 춤 사용료에 대한 저작료를 지불하였는데, 이 춤은 〈아브라카다브라(Abracadabra)〉라는 노래의 안무로서 국내에서 크게 히트한 춤이었다. 이에 대한 창작의 대가를 지불하고자 하였으며, 공동창작자의 허락의 의해 춤을 사용하게 될 수 있었다

고 하였다. 이를 통해 우리나라에서도 안무 저작권에 대한 관심이 대두되기 시작했으며, 안무가의 권리를 지키기 위한 움직임이 일어나기 시작하였다.

지금까지 여러 사례들을 종합하여 살펴보면 앞으로 무용계에서도 일어날 수 있는 저작권 문제에 대해 가늠해볼 수 있다. 위 사례들과 같이 무용의 기록물인 영상이나 사진에 관한 저작권 문제나 무단 공연 침해, 사후 저작권 침해 등 저작권과 관련하여 여러 가지 문제가 생길 수 있음을 알 수 있다. 또한 무용 작품이 결합저작물인지 공동저작물인지 저작물성에 따라 판례의 여부를 달리할 수 있으므로 무용의 저작물성에 대한 논의가 되어져야 할 것이다. 또한 앞서 살펴본 사례들을 기반으로 하여 앞으로 문제를 야기 시킬 수 있는 무용의 저작권에 대비할 수 있는 방안의 필요성이 제기된다.

3) 무용 저작권 인식과 활성화에 대한 분석

(1) 실증분석

앞서 선행된 무용가들의 저작권 인식에 관한 연구들을 살펴보면 아직까지 무용계에서는 저작권과 관련하여 관심이 적을 뿐만 아니라 저작권에 관한 정보에 대한 교육이 매우 미흡한 수준이다. 그렇기 때문에 저작권의 활용도 또한 매우 적다. 무용 저작권 인식도에 관한 이천희·조난경과 백민경, 김승일⁹⁾의 연구 결과를 살펴보면 무용가들의 무용 저작권 인식도는 매우 낮은 것으로 나타났다. 또한 연령·학력·직업·안무경험·실연경험에 따라 저작권 인식도가 상이하였다. 이에 본 연구자는 10년의 기간 동안 무용가들의 무용 저작권 인식에 있어 변화가 있을지 제조사의 필요성을 느끼고, 무용 저작권 인식도와 관련한 선행연구들을 검토하여 2015년 설문을 진행하였다.

서울의 각 대학 무용학과를 중심으로 무용 전공 학부 학생과 석·박사, 그리고 현재 무용계에서 활동 중인 안무가와 무용수 500명을 대상으로 설

⁹⁾ 백민경, 김승일, 「무용수들의 무용 저작권 관심도에 따른 활성화 지수 분석」, 『한국체육학회지』 제45권 제1호, 2006.

문을 실시하였다. 설문 기간은 2015년 5월 1일부터 5월 15일까지였으며 응답이 불성실하게 작성된 설문지와 미응답 설문지 52부는 제외하여 최종적으로 448명을 연구대상으로 결정되었다. 설문의 신뢰도를 검증하기 위해 무용교수 1인, 무용을 전공한 박사2인의 설문검토가 이루어졌고 연구에 적합하도록 수정 보완하여 내용을 구성하였다. 본 연구 조사의 제한점으로는 서울 지역 대상으로만 설문하여 서울 외 타 지역을 제외하였으며, 예술 고등학교의 무용 전공생을 제외하였다는 것이다. 본 연구에서 무용인들의 저작권 인식도를 알아보기 위해 백민경, 김승일의 연구에서 사용된 설문지를 참조해 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 사용하였다. 이 과정에서 설문지의 신뢰도를 높이기 위해 무용교수 1인, 무용을 전공한 박사 2명이 안명타당도를 실시하였다. 객관, 주관 문항은 구체적으로 개인적 특성 9문항, 무용 저작권의 인식 6문항, 저작권 관련 경험 14문항, 무용 저작권의 활성화 6문항 총 35문항으로 구성하였다.

무용저작권 인식에 관한 설문 분석의 결과로는 다음과 같다. 무용가들의 연령·학력·경력에 따라 저작권 인식도는 매우 낮은 것으로 나타났다. 또한 안무 중 문제될만한 저작권 문제의 요인으로서 음악, 구성, 동작, 주제의 순으로 꼽았다. 다음으로 무용가들은 자신의 권리보호를 위하여 자료보존과 계약의 방법을 사용하는 것으로 나타났다. 그러나 무용수들은 안무가들보다 자신의 권리보호를 위한 방법을 사용하는 경험이 더 적은 것으로 나타났으며 안무가에 비해 계약하는 횟수가 극히 적은 것으로 드러났다. 이에 창작자인 안무가보다 실연자인 무용수가 자신의 권리보호를 위한 방법을 사용하지 않는 것으로 나타났다. 한편 안무가는 저작권 등록이나 무보의 기록과 같은 보호 방법은 사용하지 않는 것으로 나타났다.

무용 저작권 활성화 부분에서는 과반수이상의 무용가들이 무용 저작권이 활성화되어야 하며 저작권 관리 단체가 필요하다고 응답하였다. 또한 무용 저작권의 교육 경험 부분에서는 대부분의 무용가들이 저작권에 대한 교육을 받은 적이 없다고 하였으며 앞으로 무용 저작권에 관한 교육이 필요하다고 응답하였다. 무용가들의 무용 저작권의 교육방식 선호도를 빈도 분석한 결과 특강 및 세미나와 같은 단기교육방식을 제일 선호하였으며 다음

으로 단기교육방식과 장기교육방식이 모두 필요하다, 교과수업과 같은 장기교육방식, 필요 없음의 순으로 응답하였다.

(2) 채록분석

보다 심층적인 논의를 위해 무용계에서 전문적으로 활동하고 있는 프로 무용가 3인을 선정하여 무용 저작권과 대해 심층 면담을 진행하였다. 앞서 진행한 설문지에서 깊이 있게 다루지 못했던 질문을 보완하고 수정하여 실제적으로 일어나고 있는 무용 저작권의 현황과 문제점을 다루었다. 무용학 박사 3인, 무용학과 교수 1인과의 협의를 통해 무용에서의 전문성을 가진 면담 대상자를 선정하였다. 선정대상의 기준은 졸업 후 현재 무용을 안무·실연한 경력이 최소 5년 이상 된 무용가를 기준으로 5년 이상 지속적으로 무용 작품 활동을 한 대상으로 하였다.

심층 면담을 통해서 나타난 결과로는 무용 저작권에 관한 인식이 적은 수준이지만 앞으로 무용계의 저작권 교육 활성화를 통해 저작권 인식 수준이 높아지고 활성화 되어야 한다고 응답하였다. 먼저 무용 전공 학생들과 무용수, 안무가, 무용단체 등을 위한 지속적인 선행교육이 필요하고 저작권에 대한 이해도를 높여야 하는 것이 우선이라고 지적하였다. 특히 저작권 등록이나 침해에 대한 대응, 계약서 활용, 음악사용허락방법 등에 대한 실무적인 교육도 병행되어야 무용가들이 적절한 활용을 할 수 있을 것이라고 강조하였다.

다음으로 무용계에서 만연하게 이루어지고 있는 저작권 침해 문제에 대하여 지적하였다. 무용대회나 공연에서 동작과 구성, 음악, 의상 등 모든 것을 그대로 베끼고 똑같이 실연되고 있는 사례들이 너무나도 빈번히 발생하고 있으며 이에 대해 적극적으로 대응하지 못하고 있다고 지적하였다. 이에 저작권 관리 단체와 전문가의 필요성을 인식하였으며 전문적인 관리가 필요하다고 하였다. 또한 앞으로 무용 저작권에 대하여 전반적인 개정과 관리의 필요하며 무용 저작권 관리 단체의 설립과 무용 저작권 전문가의 양성을 통해 실현되어야 한다고 하였다.

4) 무용 저작권의 실효성 방안을 위한 논의

현재 무용은 저작권법의 보호를 필요로 하며 이를 위한 방안 마련이 시급한 것으로 나타났다. 기존의 선행연구에서도 마찬가지로 무용을 위한 저작권법의 개정, 연극 저작물로부터 분리, 무용저작권 전문협회와 기관 설립, 무용저작권 선행교육 등을 무용 저작권 보호를 위한 방안으로 주장해왔다. 그러나 아직 무용계에 실제로 적용되지 못하고 있으며 좀 더 구체적인 방안이 필요하다. 이에 앞으로 무용계에서 실제로 실현가능한 방안들을 깊이 있게 다루고자 한다. 무용 저작권에 대한 전반적인 개정과 관리, 무용 저작권의 선행교육은 안무가와 무용수가 공통적으로 필요한 방안이기 때문에 통합적으로 서술하고 다음으로 안무가와 무용수를 위한 저작권 방안에 대하여 살펴보도록 하겠다.

(1) 무용 저작권 교육의 활성화

무용 저작권이 활성화되기 위해 제일 먼저 시행되어야 할 것은 바로 교육이다. 무용계는 아직 저작권과 관련한 개념과 정보의 부족으로 또한 안무와 무용실연 중에 저작권의 문제가 발생할 경우 적절한 대처를 하지 못하고 있다. 예술 고등학교의 무용 전공생들이나 대학 소재의 무용 전공 학부 학생들은 무용 대회, 공연, 수업을 통해 실기와 이론을 겸비하여 졸업 후 안무가와 무용수로서 활동하게 된다. 이들은 미래의 예비 창작자와 실연자인 셈이다. 이들에게 무용 저작권 교육을 실시함으로써 저작권에 대한 기초지식을 기반을 쌓아 저작권의 올바른 이해와 침해 예방, 원활한 저작권 이용 구조 등 여러 가지 긍정적으로 작용할 것이다. 앞서 진행된 설문결과에서 저작권 교육을 받은 경험이 있다는 응답자는 소수에 불과했다. 실제로 저작권에 대한 교육이 전혀 이루어지고 있지 않았다. 또한 저작권 교육이 필요하다고 생각하는 응답자는 과반수이상으로 무용계에서도 저작권 교육의 필요성을 인식하고 있었다. 기존 연구들에서도 주장되고 있는 저작권의 교육에 대한 필요성은 계속적으로 제기되고 있으며 앞으로 무용 저작권 교육은

매우 시급하고 실행되어야 한다고 보여 진다. 이에 대한 구체적인 방법을 제시해보고자 한다. 무용 저작권의 교육방식으로는 무용전공 교과과정에 무용 저작권에 관한 교과를 개설하여 교육하는 장기교육 방식과 무용전공생을 위한 특강과 세미나를 개최하여 교육하는 단기교육 방식이 있을 수 있다. 특히 설문 결과 무용 저작권에서 일어날 수 있는 저작권 문제로 많은 응답자들이 음악이라고 응답하였고, 심층 면담을 분석한 결과에서도 안무가들의 작품 창작시 음악사용허락에 대한 문제에 대한 교육의 필요성을 인식하고 있었다. 저작권 교육의 내용으로는 저작권의 전반적인 기초지식 이해와 무용 저작권의 이해, 음악 및 타 저작물 사용에 있어 이용허락에 대한 방법, 무용 저작권 실무와 계약의 활용 등이 있다. 우선 예술고등학교의 무용과에서는 단기 특강의 형식으로 저작권에 대한 기초지식을 마련하고 저작물 이용에 대한 교육을 실시해야한다. 그리고 대학의 무용 전공 학생들에게는 무용 저작권 교과수업을 실시하여 장기적인 교육 시스템을 구축하여야 한다. 마지막으로 현재 활동하고 있는 무용단을 상대로 저작권 교육을 실시하는 것도 중요하다. 또한 졸업 후 프로 안무가, 무용수로 활동하는 무용가들에게도 계속적으로 교육을 실시하여 저작권에 대한 인식 수준을 향상시켜야 한다.

실제로도 현재 정부차원에서 한국저작권위원회가 주관한 저작권 교육이 계속적으로 이루어지고 있다. 저작권 인식제고를 위한 교육의 일환으로 초·중·고등학교 및 기관·단체에 직접 찾아가는 저작권 교육 서비스를 제공하고 저작권 체험교실, 저작권 문화학교 등 온·오프라인에서 다양한 저작권 교육을 실시하고 있다. 그러나 무용가들의 관심과 참여부족의 이유로 저작권 교육의 활성화 정도가 매우 적은 실정이다. 한국예술인복지재단과 한국저작권위원회가 운영하는 무료법률상담 ‘예술인법률상담카페’를 이용하는 방법이 있다. 예술인의 권익보호를 위해 저작권에 관한 정보, 계약서, 출연료 지급, 저작권관련 분쟁 등에 관하여 예술 및 저작권 관련 변호사와 상담할 수 있다. 단기적인 교육방식으로 이를 활용하는 것이 필요하다. 무용계의 저작권 교육의 실행은 저작권에 대한 인식의 변화와 활성화의 시발점이 될 것이다.

(2) 무용 저작권의 개정과 관리

저작권법적으로 아직 무용예술에 대한 개별적인 정의와 규정이 없는 실정이다. 물론 무용이 법적 보호를 받기에 애매모호한 저작물성으로 인해 규정짓기에 어려운 부분이 있다. 그러나 앞으로 무용예술의 보호와 무용가들의 권리함양을 위해서 무용 저작권에 대한 규정 및 개정이 필요한 것은 의심의 여지가 없다. 무용과 관련하여 저작권의 개정의 필요성과 개정안에 대해 살펴보고 함께 앞으로 무용 저작권 관리의 필요성과 방안에 대해 제안을 검토해보고자 한다.

① 공연예술 저작물

현재 우리나라의 무용저작물은 연극저작물 안에 포함되어 분류되고 있다. 이에 대해 몇몇 연구자들은 연극 저작물로부터 무용 저작물이 독립해야 한다는 주장을 제기해왔다. 김희권·이루라(2014)는 “연극과 무용의 개념상 차이점, 법적 취급상의 차이점 등을 고려해 볼 때 무용저작물을 연극저작물로부터 독립시켜야 한다”고 주장하였다. 연극은 대사를 통해 의사를 전달하며 무용은 신체의 움직임을 통해 감정을 표현한다는 차이가 있기 때문에 드라마적 요소가 없거나 즉흥적 표현의 움직임 형식만을 가진 무용예술이 보호받기 어렵다는 것이다. 무용에 언어적 표현에 대한 저작권 보호를 중심으로 만든 연극저작물 보호법은 충분하지 않기 때문에 연극, 무연극과 무용을 별개로 저작물 유형을 규정하고 개선해야 한다고 주장하였다. 이와 같이 무용 저작물의 특수성이 간과되어 안무저작권에 대한 법적보호가 제대로 이루어지지 않고 있기 때문에 국내법에 무용 저작물을 연극 저작물로부터 분리하는 개정이 필요하다는 견해가 지배적이다. 한편 무용 저작물이 연극 저작물로부터 분리되는 것보다 공연 예술적 저작물의 분류로 생각하는 것이 바람직하다는 의견도 있다. 법조계 역시 공연예술 저작권에 대한 전반적인 논의와 개정이 있어야 한다는 입장이지만 공연예술 특별법에 관하여는 다소 의견 차이가 있었다. 이처럼 무용 저작권의 분류체계와 개정에서 있어 여러 의견들이 있으며 논의들이 계속적으로 이루어지고 있다. 앞

으로 계속적으로 활발한 논의를 통해서 무용계의 저작권 활성화가 시작되어야 한다.

연구 진행 결과 본 연구자는 연극 저작물로부터 분리되는 것보다 공연예술로서 통합하여 보호하는 것이 무용, 연극, 뮤지컬 등 공연예술의 저작권 보호를 위해 타당할 것으로 본다. 무용은 움직임만으로 표현되는 예술이 아니며 움직임을 주체적으로 하여 다양한 장르가 함께 어우러지는 총체적 예술이다. 그러므로 공동저작물 또는 결합저작물의 특징을 가진다. 또한 리듬 안에서 이루어지는 무용은 음악이라는 장르와 필수불가결한 관계이다. 특히 근래에 융·복합이라는 현시대의 특성이 반영되고 있는 무용작품에서 무용만을 독립적으로 분리하여 설명되기는 매우 어렵다. 또한 분류체계는 편의상의 체계로 중요한 부분이 아니라고 여겨진다. 단지 분류체계에 있어 연극 저작물로부터 무용 저작물을 분리해야한다는 것은 현실적으로 바람직하지 않다. 따라서 본 연구자는 공연예술의 ‘일회성’, ‘현장성’, ‘복합성’의 특수성을 반영하여 큰 틀 안에서 공연예술의 모든 장르를 아우를 수 있는 법 개정이 필요하다고 본다. 또한 개정에 앞서 공연예술계에서 활동하고 있는 종사자들이 저작권에 대한 관심을 가지고 공연예술 저작물에 대하여 충분한 논의가 있어야 할 것이다.

또한 무용에 대한 법적개정에 앞서 무용 저작물에 대한 명확한 기준을 마련하는 것이 더욱 시급한 것으로 보인다. 김정완¹⁰은 “무용의 경우, 연속된 동작이 창작적인지를 판단하기가 쉽지 않으며, 법적 기준만으로 무용저작물의 보호범위를 판단하는 것은 어려움이 따르기 때문에 이에 대한 무용계의 통일된 기준 정립이 요구된다.”고 하였다. 서재권¹¹ 역시 “무용 저작물의 보호범위를 확장하기 위한 노력보다 그 보호범위를 명확하게 구분할 수 있는 기준을 마련하는 것이 더욱 시급하다”고 지적하였다. 이와 같이 법의 개정에 앞서 먼저 무용계에서의 무용 저작물에 대한 기준과 대책 마련이 필요하다.

¹⁰ 위의 논문, 595-631쪽.

¹¹ 서재권, 앞의 책, 53-79쪽.

② 무용 저작권 협회 설립 및 무용 저작권 전문가 양성

최근 세계적으로 안무에 대한 저작권의 관심이 증대되고 있다. 우리나라에서도 방송 안무 쪽에서 안무 저작권을 인정하는 판례가 나오기도 했다. 이에 힘입어 (사)한국안무협회, (사)한국방송댄스협회 등이 설립되어 안무 저작물에 대한 보호와 안무가와 댄서들의 권리를 위한 움직임이 시작되었다. 한국방송댄스협회의 경우 2012년 8월 설립되어 방송댄스에 종사하는 안무가와 무용가를 위한 여러 사업들을 추진하는 가운데 안무 저작권의 제도화가 사업 목표 중 하나이다. 그러나 안무 저작권이 방송안무에 초점이 맞추어져 있어 발레, 현대무용, 한국무용과 같은 장르는 아직 배제되어 있는 상태이다. 아무래도 방송 안무가 산업과 밀접한 관계에 있기 때문에 저작권 보호에 한발 앞서 있는 듯하다. 아직 설립의 초기 단계이기 때문인지 활성화 되어 있지 않아 활용되지 못하고 있으나 무용 저작권에 활성화에 있어서 매우 중요한 첫걸음이라고 여겨진다. 안무의 저작권에 대한 관심과 방안 마련의 구체적인 사업추진은 무용계에 있어 긍정적인 측면으로 볼 수 있으며 앞으로 이를 순수무용장르에서도 적용하여야 할 것이다. 순수무용장르에서도 여러 협회가 있지만 저작권에 대한 업무는 하고 있지 않았다.

설문 결과 무용 저작권 중요성 인식 부분에서 무용 저작권이 활성화 되어야한다는 인식이 78.6%였으며 무용 저작권에 대한 관리 단체가 필요하다고 인식하는 응답자가 76.1%로 나타났다. 한국에 무용 저작권협회가 설립되고 협회의 활동업무는 전반적인 무용 저작권에 관한 신탁관리업무, 무용 저작물의 관리과 등록대행, 무용 저작권 연구, 국제저작권기구 및 외국 무용저작권 단체와의 상호유대 도모, 저작자와 실연자의 복지향상의 업무가 있다. 비교적 저작권관리체계가 잘되고 있는 음악의 경우 한국음악저작권협회, 함께하는음악저작인협회, 한국음반산업협회, 한국음악실연자단체연합회라는 4개의 단체가 운영되고 있다. 음악 제작자와 창작자, 실연자 모두의 권리를 위한 사업운영이 이루어지고 있었다. 저작권신탁관리단체로서 허가를 받기 위해서는 세 가지의 요건을 갖추고 있어야한다. 첫째 저작물 등에 관한 권리자로 구성된 단체일 것, 둘째 영리를 목적으로 하지 아니할 것, 셋째 사용료의 징수 및 분배 등의 업무를 수행하기에 충분한 능력이

있어야한다. 또한 허가를 위해 저작권신탁관리업 허가신청서, 저작권신탁 관리 업무규정(저작권 신탁계약 약관, 저작물 이용계약 약관), 신청인(단체 또는 법인인 경우에는 그 대표자 및 임원)의 이력서, 정관 또는 규약(법인 또는 단체인 경우), 재무제표(법인인 경우)의 서류를 제출한다.

무용 저작권을 위한 단체뿐만 아니라 전문가 양성에도 관심을 가져야한다. 무용계의 저작권에 대한 관심과 교육이 아직 매우 적은 것이 현실이다. 그래서 앞으로 무용 저작권을 활성화시키기 위해 해야 할 과제들이 많다. 이를 위해 전문적인 저작권 관련 지식과 무용계의 전반적인 상황과 체계를 알고 이를 모두 겸비한 무용 저작권 전문가가 필요한 시점이다. 무용의 저작물성 규정 확립, 무용 저작권 협회 설립과 업무 수행, 무용 저작권의 교육 등 실무적으로 이행할 수 있어야 하겠다. 앞으로 저작권에 대한 전문지식뿐만 아니라 무용계의 현실과 문제점들을 잘 알고 있는 무용 저작권의 전문 인력을 양성하는 것이 필요하겠다.

(3) 안무가와 무용수를 위한 저작권 보호 방안

안무가는 무용의 창작자로서 무용작품이라는 저작물을 창작한 저작자이다. 안무가의 재산적·인격적 권리를 보호해준다면 창작물의 질적 향상과 함께 활성화를 기대해볼 수 있겠다. 기본적으로 안무가는 저작권자로서 저작권법의 보호받을 수 있는 권리에 대해 살펴보면 재산적 권리로서 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적 저작물작성권이 있으며 인격적 권리로서 공표권, 성명표시권, 동일성유지권이 있다. 무용수 역시 저작인접권자로서 2차적 저작물작성권과 공표권을 제외한 재산적 권리와 인격적 권리를 가진다. 또한 실연자의 중요성이 증대되면서 저작인접권자의 권리가 강화되었다. 실연자는 원래 인격적인 권리만을 보호받을 수 있었는데 이제는 재산적인 권리 또한 받을 수 있게 되었으며 저작자와 마찬가지로 70년의 보호기간을 규정으로 하고 있다. 그러나 실제로 무용가들의 권익 보호는 매우 미흡한 실정이다. 다음으로 안무가와 무용수가 창작자와 실연자로서 보호받기 위한 실효성 있는 방안에 대하여 살펴보겠다.

① 무용 작품 창작 시 이해관계 확립

종합예술의 성격을 가진 무용작품은 움직임과 함께 다양한 장르의 예술과 매체가 함께 이루어진다. 음악, 의상, 조명, 영상, 무대장치 등 작품에서 필요에 따라 여러 장르가 어우러져 하나의 무용작품으로 창작된다. 움직임이 주가 되어 다른 매체가 사용되기도 하고 작품에 따라 공연 장르의 구분이 모호한 경우도 있다. 이처럼 무용은 결합 또는 공동저작물의 성격을 가진 예술이다. 그러므로 무용 작품을 창작시 각자의 이해관계를 명확하게 하여야한다. 영상 특례법에 따르면 모든 영상제작에 있어 그 저작권은 영상제작자에게 위임하도록 규정되어 있다. 현행법상으로는 공연예술계의 특례법 규정이 없으므로 무용은 이에 해당하지 않는다. 영상 특례법과 같이 공연예술 특례법을 규정하여야 한다는 의견도 있으나 반대로 영상 특례법처럼 따로 공연예술 특례법을 규정하는 것은 현실적으로 어렵다는 의견도 있다. 설문과 인터뷰를 종합해보면 무용 작품의 성격과 방식에 따라 유동적으로 하는 것이 좋다는 의견이 다수이다. 그러므로 작품 창작을 할 때 우선적으로 이해 관계자들 간의 관계를 명확하게 해두는 것이 좋다. 권리이해관계를 확실하게 하여 차후에 일어날 수 있는 문제들을 사전에 대비하여야 한다.

② 저작물 등록의 활성화

무용작품을 안무함과 동시에 저작권을 발생하나 추후에 저작권에 관한 분쟁이 생길 경우 저작물 등록으로 인해 용이하게 대처가능하며, 안무자의 사후 저작권 침해에 대해서도 쉽게 대항가능하다. 그러나 실제로 안무기들은 자료보존과 계약정도의 권리보호의 방법을 사용하는 것으로 나타났다. 저작권 등록이나 무보 기록을 통한 방법을 사용하는 것은 매우 극히 드물었다. 또한 현재 세계적으로 페스티벌이나 댄스마켓 등을 통해 무용작품의 유통이 활발하게 이루어지고 있다. 유럽이나 미국과 같은 국가와는 달리 아직 무용 저작물 유통을 위한 체계적인 관리가 부족하다. 이러한 문제점의 대비책으로 저작물 등록이 하나의 방안이 될 수 있다. 한국저작권위원회에

따르면 2010년부터 2014년까지의 무용 저작물 등록현황은 2010년 4건, 2011년 7건, 2012년 9건, 2013년 42건, 2014년 23건이 등록되었다고 한다. 타 저작물에 비해 저작권 등록수가 현저히 적은 수준이다. 앞으로 무용 저작물의 보호 방안의 한 방법으로서 무용 저작물의 저작권 등록을 활성화시켜야 한다. 저작물을 등록하는 방법은 저작자의 실명 또는 이명과, 저작물을 입증할 수 있는 자료를 함께 제출하면 심의를 거쳐 저작권 등록이 완료된다. 온라인으로도 저작권 등록이 가능하다. 또한 저작물의 권리관계를 인증해주는 제도로써 저작권 인증의 방법이 있다. 해외시장과의 교류에 있어 저작물의 안전한 거래와 경쟁력 강화를 위해 저작권법에 도입되었다(제2조 제3호 및 제56조 권리자의 인증 등). 저작권 등록과 저작권 인증의 제도를 활용하여 무용 저작물을 보호하여야 한다.

③ 계약문화 활성화와 표준계약서 활용

무용에서 안무자와 무용수의 계약여부는 단체와 참여방식에 따라 상이하였다. 국립무용단과 같은 국가에 귀속되어 활동하는 단체의 경우에는 계약서를 필히 작성하였다. 그러나 민간단체나 개인안무가의 경우 대부분의 무용공연에서 안무계약은 거의 이루어지고 있지 않았으며 구두계약으로만 이루어지고 있었다. 이는 무용공연의 참여방식이 관계에 의해 이루어지기 때문이다. 동문으로 이루어진 무용단이 주를 이루고 개인이나 프로젝트성의 단기적인 공연에도 거의 대부분 지인으로 구성되어 구두계약에 의해 공연에 참여한다. 그나마 무용이라는 장르가 뮤지컬이나 오페라 등 다른 장르에 한 부분으로서 참여될 때에는 공연 기획사를 통해 계약이 어느 정도 잘 이루어지고 있었다. 그러나 독립적으로 무용장르의 공연에서는 계약문화가 활성화되지 않았다. 앞으로 안무작품의 보호뿐만 아니라 안무가와 무용수의 인격적, 재산적인 권리를 위해서도 계약서의 활용이 매우 필요하다. 또한 문서상의 기록을 남겨두는 것이 추후에 일어날 수 있는 분쟁에 있어 법적효력을 가진다. 기본적으로 저작권법에서는 계약에 있어 저작자에게 유리한 추정을 가지도록 한다. 또한 실제로 지금까지도 구두계약만으로도 계

약은 성립된다. 그러나 명확하게 해두는 것이 좋으며 차후 발생할 수 있는 법적문제에 대응할 수 있는 방안으로도 문서상의 기록을 남겨두는 것이 좋다.

현재 전문 무용수 지원센터에서 진행되는 댄서스잡마켓에서는 공개오디션을 통해 무용단에서 무용수를 뽑고 계약서를 작성한 뒤 출연료를 지급하는 형식으로 이루어진다. 전문 무용수 지원센터에서는 무용수 중심의 지원 제도를 장착하는 목표아래 무용수의 복지개선을 위한 일환으로 댄서스잡마켓이라는 제도를 실시하고 있다. 이러한 제도는 무용계의 계약문화를 활성화 시키고 무용수의 권익을 보호하는데 중요한 역할로서 작용할 것이다. 현재 활동하고 있는 무용단체들을 중심으로 계약 활성화를 위해 계약체계를 도입하고 계약서 활용을 위한 교육을 실시해야한다.

④ 안무와 실연의 기록물 보존과 관리

설문 결과 무용수의 경우 안무가보다 자신이 실연한 작품의 기록물의 관리가 미흡한 것으로 나타났다. 안무와 실연에 대한 기록물을 관리하는 것은 아주 기본적인 것이지만 매우 중요하다. 무용가들은 자신이 안무하거나 출연한 무용 작품의 팸플릿과 포스터, 홍보자료 등 기록물을 포트폴리오로 만들어 보존하고 관리하여야 한다. 현재 한국예술인복지재단에서 운영하는 예술인 복지사업의 일환으로 예술활동증명을 통해 제도적으로 증명을 받는 방법이 있다. 최근 3년 이내에 자신의 안무작과 출연작의 기록물을 제출하면 심의위원회의 심사를 통해 예술활동증명을 할 수 있다. 이는 작품 활동의 기록과 관리뿐만 아니라 증명을 통해 예술인으로서 다양한 복지 혜택을 누릴 수 있다. 또 다른 방법으로는 예술인 경력정보시스템에서 예술인 포트폴리오 등록 관리를 이용하여 관리할 수 있다. 이는 차후에 일어날 수도 있는 저작권 문제에 대응할 수 있는 참고자료 뿐만 아니라 창작자·실연자로서 작품 활동의 기록과 관리에도 용이할 것이다.

3. 결론

본 연구는 무용의 저작권 활성화를 위한 실효성 있는 방안을 마련하고자 하는 것에 그 목적이 있었다. 이를 위해 저작권에 관한 문헌연구를 통해 저작권법의 개념과 내용, 무용 저작권의 개념과 내용을 살펴보고 이론적 토대를 마련하였으며, 무용과 관련된 공연예술 저작권 실제 사례를 함께 살펴보았다. 또한 무용가들의 무용 저작권 인식에 대한 심도 있는 논의를 위해 무용계에서 활동 중인 안무가와 무용수 대상으로 설문을 실시하여 분석하였으며, 전문 무용가 3인을 선정하여 무용 저작권에 관한 심층 면담을 실시하고 이를 분석하였다.

종합적으로 살펴보면 현재 무용계는 저작권의 인식과 활용이 매우 적은 것으로 나타났다. 10년 전의 저작권 인식의 연구들과 비교해볼 때 인식도에 있어 크게 다르지 않았다. 아직까지도 무용 저작권에 관하여 무용인들의 관심이 부족하며 활용도가 매우 적은 것으로 나타났고, 저작권법에 관한 정보 또한 부족했다. 그러나 앞으로 무용분야에서 저작권의 활성화는 무용 예술의 보호와 관리에 용이할 것이며, 안무가와 무용수의 재산적·인격적 권리를 위해서도 매우 필요하다는 의견이 지배적이었다.

이에 무용저작권 활성화를 위한 실효성 있는 방안은 다음과 같다. 우선적으로 무용계의 저작권 선행교육 시행이 매우 시급하며 무용 전공학생들과 전문 안무가와 무용수, 무용단체를 중심으로 저작권 교육을 하루빨리 추진해야 한다. 무용 저작권의 이해와 저작물의 공정한 이용, 저작물 등록과 침해에 대한 대응 등 앞으로 무용교과과정의 장기적인 교육과 함께 특강이나 세미나와 같은 단기적 교육을 병행하여 이루어져야 할 것이다. 또한 앞으로 무용 저작물에 대한 규정을 명확하게 하고 무용 저작권의 구체적인 체계를 마련해야 한다. 또한 현재 무용 저작물이 속해있는 연극 저작물의 분류체계에서 분리되는 것이 중요하기보다 공연예술의 특성을 반영한 법정 규정을 마련하고 무용예술을 보호하는 것이 타당할 것이라고 사료된다. 뿐만 아니라 안무가와 무용수의 권익에 대한 보호를 위해 체계적으로 관리가 이루어져야 할 것이다. 무용예술이 이루어지는 중심에 있어 주체가 되는

것은 안무가와 무용수이다. 무용은 창작자와 실연자의 산물이라고 볼 수 있다. 그런데도 주체가 되는 안무자와 무용수의 권리보호는 매우 미비하다. 그러므로 저작물 보호관리 뿐만 아니라 안무가와 무용수의 이익증대와 권리보호를 위한 무용 저작권 단체가 필요하다. 또한 무용 저작권에 대한 전문 지식을 가진 전문 인력을 양성하는 것도 무용 저작권 보호 발전에 있어 필요하다. 또한 안무가는 다양한 장르가 만나 융합하는 무용 작품의 창작과정에서 이해관계를 명확하게 하는 것이 좋겠다. 또한 자신의 무용 저작물을 등록하여 차후에 생길 수 있는 법적 분쟁에 대비하고 저작물 유통을 위한 체계적인 관리를 할 수 있도록 해야 한다. 마지막으로 안무가와 무용수 모두 자신이 안무하고 출연한 작품의 기록물을 관리하고 보존하여야 한다. 이것은 자신의 창작물과 실연물에 대한 권리를 위한 가장 기본적인 방법이다. 그러므로 팸플릿과 사진, 영상과 같은 작품의 기록물을 포트폴리오로 만들어 자신만의 데이터베이스를 구축하고 이를 활용하여야 한다.

본 연구에서는 다루지 않았지만 앞으로 무용 저작물의 저작물성에 대한 구체적인 규정 확립에 대하여 지속적인 논의를 통해 방안이 마련되어야 할 것이다. 또한 저작권의 법적제도뿐만 아니라 무용계 역시 무용 저작물의 명확한 규정 또한 확립되어야 한다. 현재 무용 저작권에 관한 관심이 증대되어 많은 연구들이 이루어지고 있으며, 앞으로도 무용예술의 보호와 발전을 위하여 무용 저작권에 대한 연구는 지속적으로 이루어져야 할 것이다. 뿐만 아니라 저작권의 인식 개선과 활성화에 있어서 중요한 사안인 저작권 교육에 대해서도 구체적인 방안 모색이 필요하다. 특히 무용 전공생을 위한 무용 저작권의 장기적인 교육에 있어서 교과과정 추진과 설계의 구체적인 실현 방안이 필요하다고 사료된다. 무엇보다 중요한 것은 무용 저작권에 대한 무용계의 인식에서부터 변화해야 할 것이다. 앞으로 실제 무용 저작권에 대한 교육과 함께 규정과 제도 마련을 차근차근 하나씩 실현하고 기반을 마련하여 무용 저작권의 보호가 실천되기를 바란다. 이는 무용계의 저작권 보호와 공정한 이용에 보다 큰 이점으로 작용할 것이다. 무용 저작권 보호의 활성화는 나아가 무용예술의 도덕적·법적체계에 커다란 변화를 가져올 것이다.

참고문헌

단행본

- 김기태, 『저작권의 이해』, 한국저작권위원회, 2014
 정영미, 『공연예술의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2011

논문

- 김정완, 「공연예술 보호에 관한 저작권법상의 고찰」, 『법학논고』 제49권, 2015
 김희권, 이루라, 「저작권법상 무용저작권 독립의 필요성」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제14권 제8호, 2014
 박경숙, 「무용 저작권 인식개선과 등록 활성화 방안」, 『한국무용교육학회지』 제25권 제4호, 2014
 백민경, 김승일, 「무용수들의 무용 저작권 관심도에 따른 활성화 지수 분석」, 『한국체육학회지』 제45권 제1호, 2006
 서재권, 「무용의 저작권법적 보호범위의 관한 고찰」, 『한국무용기록학회』 제16권, 2009
 이예슬, 「K-pop 안무저작권 인식사례 연구」, 중앙대학교, 석사학위논문, 2015
 이천희, 조난경, 「무용수들의 무용저작권 인식도 연구 움직임의 철학」, 『한국체육철학회지』 제11권 제2호, 2003

기타

- 대한민국 법원 종합법률정보
<http://glaw.scourt.go.kr/>
 문화체육관광부
<http://www.mcst.go.kr/main.jsp/>
 예술인경력정보시스템
<http://www.kawfartist.kr/>
 한국 저작권 위원회
<http://www.copyright.or.kr/>

Abstract

Awareness Activation of Dance Copyrights and Research of Effectiveness Plans

LEE Seoeun

*The Korea Laban Movement Institute
Researcher*

Dance, as an art which expresses thoughts and emotions by movement of human, is included in work that its copyright has to be protected, choreographers who are creators and dancers who are performing can exercise their rights included in copyright laws. However, artists who work in the dancing scene have lack of awareness about copyrights and the application level is low.

The purpose of this thesis is to look into the current status and issues about dance copyright and to discuss activation plans and effectiveness plans for dance copyrights. The main point is to check into the level of awareness for dance copyrights with choreographers, dancers and students majoring in dance who are in charge of the art of dancing, to present issues about the necessity of the dance copyrights protection plans by analyzing interviews-in-depth and to prepare the dance copyrights protection plans which are concretely realistic. For the research methods, first, I looked into ideas and contents about copyrights through a document research and then, wanted to prepare theoretical background by reviewing actual cases of performing art copyrights related to dance. Next, I carried out surveys about awareness of copyrights with students majoring in dance, choreographers and dancers then carried out analysis of actual proof. Also, I chose three famous dancers who are actively performing in the current dancing scene and did interviews-in-depth about dance copyrights then carried out a recording analysis. I tried to complement the analysis by discussing

deeper which I couldn't deal with in the previous surveys and to contemplate awareness activation of dance copyrights and plans.

As a result of the research, the level of the awareness about dance copyrights through age, major, education and career was very low. The level of awareness was almost same compared to the previous research 10 years ago. 'Music', which can be an element of copyright issue in dance, was the highest in rate, and dance was recognized as an art which is combined with various elements as a combination work. The way of protection for works of choreography and performance only used data preservation and contracts and didn't register copyrights or record in dace notation. Majority of responders answered that they couldn't have any education about copyrights while they were recognizing the necessity of education and management for copyrights. The analysis of interviews-in-depth was also matched to the result of the previous surveys and a deeper discussion about the status of dance copyrights and issues was carried out.

The plans of effectiveness for dance copyrights through the result of previous research are as followings. First, an advanced education is necessary above all to increase the awareness and application of copyrights in dancing scene. Long-term education like study curriculums and short-term education like special courses and seminars should be combined, and education about copyrights for dance groups, choreographers, dancers and students majoring in dance should keep on going. Second, revision of performing art works is necessary for the activation of dance copyrights, and establishing a dance copyright association to manage copyrights systematically and training dance copyright experts are necessary as well. Third, as the way of copyright protection for choreographers and dancers, an establishment for relation of gain and loss about copyrights is necessary when creating dance works and performing, and registration of dance works should be activated. Also, the dancing scene should sign contracts for choreography and performance and this contract culture should be activated, and it should systematically preserve and manage choreography and performance records through basic ways. Hereby, it is considered to

prepare a foundation to foster the awareness of dance copyrights and activate dance copyrights.

Keywords

Dance copyrights, Choreography copyrights, Awareness of dance copyrights, Activation of dance copyrights

한국영화 검열과 등급분류 제도 변천사에 담긴 비윤리성 탐구

정수진

성균관대학교 예술학협동과정 박사과정

목차

1. 서론
2. 검열 제도와 데리다의 윤리
3. 한국영화 검열 제도 변천사
4. 검열 정책에 내포된 폭력성과 그 한계
5. 윤리적 검열 정책의 가능성
6. 결론

요약문

본 소논문은 자크 데리다의 법과 윤리에 대한 철학들을 바탕으로 정부 검열 시스템에 담긴 한국 영화 정책을 연구하는 데에 목적이 있다. 군사독재 시대 이후 우리나라의 영화 정책은 독재 정권의 프로파간다를 널리 알리고, 사회 통합과 안정을 내세우며 국가적 목표에 부합한 작품을 보호하는 데에 중점을 맞춰왔다. 그리하여 모든 영화 관련 정책은 정부의 엄격한 통제와 감시 안에 존재했다. 그러한 정책은 단순히 영화 선택의 자유만을 제한하는 것이 아니라 창작의 영역까지 침범한다. 자크 데리다는 정의와 폭력과 법에 대한 여러 가지 문제제기를 해왔다. 데리다의 주장들은 윤리적 고찰과 연결되어 있다. 이 소논문은 데리다의 관점에서 한국 정부의 영화 검열 정책에 담긴 폭력성을 짚어보고 윤리적 검열정책의 가능성에 대해 고찰해보고자 한다.

주제어

법, 윤리, 한국영화정책, 검열, 자크 데리다

1. 서론

2014년 열린 제19회 부산영화제에서는 다큐멘터리 영화 <다이빙벨> 상영 여부를 둘러싼 논란이 일었다. 영화제 조직위원장인 부산시장이 <다이빙벨>에 담긴 정치적 시각을 이유로 영화제 측에 상영 금지 압력을 넣었으나 영화제 측에서는 상영을 강행하면서 영화제 준비 과정에서 나타난 내부적 대립이 외부로 드러난 것이다. 이것은 정부기관이 중심이 되어 표현의 자유와 관객의 볼 권리를 위협한 사건으로 많은 영화인들과 관객들에게 인식되고 있다. 유사한 사례는 또 있다. 봉준호, 최동훈, 김태용 감독을 배출하여 한국영화계 발전에 오랜 시간 이바지해온 것으로 평가받는 한국영화아카데미의 졸업영화제가 2015년에는 제때 열리지 못했다. ‘다이빙벨 사태’ 이후 국내외 영화제 상영작들에 대해 예민한 시선을 보내온 영화진흥위원회(이하 영진위)가 졸업영화제 측의 영화등급면제 추천 신청을 일방적으로 보류해버렸기 때문에 이미 완성된 작품임에도 불구하고 영화제 상영 일정을 맞출 수 없게 되었던 것이다. 현행 법률에 따르면 영화관에서 상영되는 모든 영화들은 상영등급을 부여받아야 하는데, 영화제에서 상영되는 작품에 한해 일반 개봉작과는 다르게 상영등급 분류를 면제한다는 조항¹이 있지만 당시 한국영화아카데미 졸업영화제에서는 적용받지 못한 것이다.

이외에도 몇몇 사례를 통해 드러나는 영진위의 결정을 보자면, 영화에 대한 가치 판단을 감독과 관객에게 맡기지 않고 감독자로 존재하려는 듯하다. 영진위가 국내 영화산업을 지원육성하는 정부의 공식 산하기관임을 고려했을 때, 그러한 태도는 새삼스러울 것이 없다. 영화를 비롯하여 서적, 연극, 미술 등의 대중문화에 대한 정부 측의 검열과 규제의 역사는 오랫동안 지속되어 왔기 때문이다. 서양의 경우, 고대사상의 근간을 이루는 철학자인 플라톤은 예술을 도덕적 검열과 판단의 대상으로 바라보았고, 저서인

¹ ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제29조 1항 2호’를 보면 ‘영화진흥위원회가 추천하는 영화제에서 상영하는 영화의 상영등급분류를 면제한다’는 내용이 있다. 비록 정치적, 사회적으로 논란의 여지가 있는 작품이더라도 영화제에서만만큼은 관객들이 직접 선택하여 보고 판단할 수 있게 하는 규정인 것이다.

『국가론』에는 ‘시인추방론’을 담은 정도로 예술의 존재를 경계하였다. 중세 시대에는 강력한 지배층으로 군림했던 종교인들이 중심이 되어 당시의 세태를 횡포를 풍자, 고발하는 많은 서적이나 미술작품을 신의 권위를 빌어 불태웠다. 군사 정권이 오랜 시간 세력을 잡고 있는 남미 여러 국가에서는 신문과 잡지 수백 개를 폐간시키고, 군중에게 영향력을 미치는 유명 가수의 손을 부러뜨리거나 공개처형을 하는 등 의도적인 문화 말살 정책을 펼쳤다.² 동양의 역사도 크게 다르지 않다. 중국 진나라에서 강력한 국가 통제 정책에 반대하는 사람들을 억압하기 위해 정치를 비판하는 서적을 불태워 버린 ‘분서갱유’나 공산당 집권 이후에 모택동 주도로 전통문화 말살 정책을 펼친 ‘문화대혁명’이 대표적인 문화 규제 정책이다. 그 안에는 ‘안정된 사회를 위해 올바른 이념의 정립을 내세우는 지배층’과 ‘반사회적이고 광폭하기 때문에 계몽 혹은 처치되어야 할 피지배층’이라는 개념이 담겨있다.

하지만 그러한 대립 구도에 대해 많은 사상가와 철학가는 부정적 견해를 표해왔으며, 사회비판적인 의식을 지닌 대중들의 저항도 거세졌다. 그리하여 이른바 자유주의를 내세우는 오늘날 대다수의 민주국가에서는 문화에 대한 검열과 규제는 지양해야 할 정치적 숙제로 여겨지고 있다. 특히 오늘날에는 예술지원 정책에 있어 정부의 제한적 역할을 표방하며 ‘지원은 하되 간섭은 하지 않는다’는 팔길이 원칙(arm’s length principle)이 강조되고 있다.

우리나라의 문화 정책도 이러한 사회변화와 무관하지는 않다. 식민지 시대부터 군사독재 정권을 지나는 동안 전면적인 문화 검열과 규제가 존재하였으나, 민주주의 체제가 정착된 이후 ‘예술 창작의 자유’가 법률³로 보장되어 행해지고 있다.

영화 분야와 관련된 정책을 보아도 제작 및 상영에 있어서 창작자의 표현 활동과 대중의 선택권을 존중하는 방향으로 영화법은 변화하고 있다. 특히 80년대 중반 이후, 영화제작 시에 사전검열에서 사전심의로 제도의 개선이 이루어지면서 보다 자유로운 방향으로 변모하고 있다. 하지만 구체

² 나오미 클레인, 『쇼크 독트린』, 김소희 역, 살림biz, 2008, 140쪽.

³ 대한민국 헌법 22조를 보면 학문·예술의 자유를 보장하고 발명가·예술가의 권리를 법률로서 보호하고 있다. (22조 1항: 모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.)

적인 법률의 면면을 살펴보면 그 진정성에 대해 의문이 들게 된다.

이인호(2004)는 사전심의의 주체가 되는 공연윤리위원회의 성격이 행정기관의 성격을 띠는 검열기관임을 지적하고, 그 심의의 기준이 너무 모호하여 적용이 어려우며 또한 심의결정에 대한 효율적인 구제장치가 마련되어 있지 않는 등 여러 가지 근거로 그 위헌성을 검증해 볼 수 있다고 언급했다. 등급분류제의 변화에 대해서는 황창근(2008)과 권현영(2011)은 2001년 헌법재판소의 판결을 통해 위헌선고를 받았던 등급분류부류가 제한상영가등급으로 대체되었을 뿐이라 분석한다. 그리고 위헌판결 이후에도 영화진흥위원회에 의한 표현물의 강제심의 강행, 심의 미필 표현물에 대한 공개 금지와 이를 위반한 자에 대한 강제적 처벌은 계속 이루어지고 있는 실정을 짚어냈다⁶.

이러한 선행연구 결과를 보면 현행 한국영화 규제법의 존재 필요성에 의문을 제기하지 않을 수 없다. 사회 안정을 명목으로 유지되고 있는 검열로 인해 개인의 창작과 작품 선택의 자유가 위협받는 것이 과연 정당한 것인가. 규제를 통해 기준에 맞지 않는 세력을 제거한다면, 남은 자들에게 정의롭고 평화로운 사회가 가능할 것인가.

20세기 사상가인 자크 데리다는 주체와 타자의 구분이 담고 있는 폭력성에 대해 여러 저서를 통해 언급했다. 특히 법과 정의 개념에 담긴 모순을 지적하여 그것의 절대성에 대한 문제제기가 필요함을 역설했다. 본 소논문에서는 20세기 중반 이후 해체주의를 주도한 자크 데리다가 언급한 윤리 개념을 중심으로 한국영화 규제법이 가진 내부적 모순을 파악해보고, 향후 지양해야 할 가치에 대해 살펴보고자 한다.

그를 위해 우선 데리다가 말하는 윤리성과 검열 제도와와의 상관관계를 따져보고, 한국영화 검열 제도의 변천사와 그 안에 폭력이 어떻게 내포되어 있는지 짚어본 다음, 윤리적 규제 정책이란 과연 가능할 수 있는지 데리다의 관점을 중심으로 고민해보도록 하겠다.

4 이인호, 현행 영화검열법에 대한 비판적 분석, 법학논집 제28권, 중앙대학교 법학연구소, 2004.

5 황창근, 영화등급분류제도의 개선 방향, 세계헌법연구 제14권, 국제헌법학회 한국학회, 2008.

6 권현영, 영상물 등급분류제도의 법적 문제와 개선과제, 토지공법연구 제53권, 한국토지공법학회, 2011.

2. 검열 제도와 데리다의 윤리

자크 데리다(Jacques Derrida, 1930-2004)는 프랑스의 사상가이다. 서양의 이성 중심주의를 해체하고 유럽공동체와 주권, 마르크스주의나 인권 등에 대한 저작을 발표하고 현실 정치에 대해 적극적인 의견을 남겼다. 그의 사상의 핵심 개념 중 하나는 중심 생각들에 의문을 제기하는 것이다⁷. '중심' 생각이란 '중심 이외'의 생각이 존재함을 전제하는 것이며, 그러한 사고는 '우리와 너희', '다수와 소수', '지배자와 피지배자'와 같은 대립구도와 연결된다. 이원적인 대립은 평화로운 공존의 질서가 아니라 둘 중 하나가 다른 하나를 지배한다. 그 결과, 인류사에는 끊임없는 반복과 다름이 나타나 왔고, 사람들은 세상의 변화를 'A에 대적하던 B'가 A를 누르고 살아남거나 A에 흡수되어 사라져버리는 과정으로 받아들여 왔다.

하지만 데리다는 서로 대립되는 것으로 보이는 것들이 동시에 존재할 때, 즉 공존불가능한 것들이 공존함을 인정할 때, 비로소 세상을 제대로 바라볼 수 있다고 보았다. 다시 말해, 이 세상에서 주체-대상의 경계를 지우고 그 중간에 '의미화(개념화) 되지 않는 나머지'가 자리잡고 있음을 받아들여야 한다고 말한다. 세상을 이분법적으로 규정하기에는 고정될 수 없는 여러 가치와 입장이 존재하기 때문이다. 데리다의 이러한 '차연(différance)' 개념은 세상을 대하는 가장 기본적인 태도에 대해 이야기하고 있으며 기존의 지배 질서가 가진 폭력성에 대한 저항적 관점을 의미한다.

데리다에게 큰 영향을 끼쳤던 독일의 철학자 발터 벤야민이 쓴 에세이인 『폭력비판을 위하여』(1921)에는 법과 폭력을 분리하여 대립적으로 보는 시각에 문제를 제기하는데, 법의 원천은 보편성과 합리성을 규정하고 그것이 아닌 것을 악, 다시 말해 폭력으로 보는 데에 있기 때문이다. 옳고 그름을 나누는 기준을 제시하고 그것을 강제하는 법이야말로 파괴성과 폭력성을 담보한다고 벤야민은 이야기한다⁸. 데리다는 그러한 내용들에 주목하며 『글쓰기와 차이(L'Écriture et la différence)⁹』, 『법의 힘(Force de loi)』과 같

⁷ 니콜라스 로일, 『데리다의 유명들』, 오문석 역, 알피, 2007, 57쪽.

⁸ 자크 데리다, 『법의 힘』, 진태원 역, 문학과지성사, 2004, 142-143쪽.

은 저서를 통해 현실 너머에 폭력이 없는 절대적 평화의 공간이 존재하는 것은 불가능함을 이야기한다. 데리다에게 폭력이란 모든 제도에 내포되어 있기에 ‘폭력의 바깥’이란 없다⁹. 다시 말해, 사회의 안정 유지를 표방하여 제정되고 있는 많은 법규들은 위반에 대한 처벌을 전제하고 있다는 점에서 이미 그 존재 자체에 폭력성을 내포하고 있다. 그것을 부인한다면 법에 담긴 내재적 모순을 극대화 시키는 결과가 나타난다. 따라서 검열제도와 윤리성을 논하기 위해서는 ‘폭력의 바깥 공간은 존재하지 않는다’라는 명제를 우선 인정해야만 한다.

“정의에 복종하는 것을 힘으로 강요할 수 없었으므로 힘에 복종하는 것을 정의로운 것이 되게 하였다. 정의를 힘있는 것으로 만들 수 없었으므로 힘을 정의로 만든 것이다. 그래서 정의와 힘이 결합하여 평화를 이루게 하였다. 이 평화야말로 최고선이다.”¹¹라는 파스칼의 통찰처럼 데리다는 법은 정의와 크게 연관되지 않으며 힘이 곧 정의고 그 정의를 뒷받침 하는 것이 법이 된다고 주장하였다.

한국영화 검열 제도의 윤리성을 논하기 위해서는 그 안에 담긴 폭력성을 인정하고 그것의 한계지점을 파고 들어 볼 수밖에 없다. 그러기 위해서 우선 한국영화 검열 제도가 어떻게 변화해 왔는지 그 대략적인 흐름을 살펴보도록 하겠다.

3. 한국영화 검열 제도 변천사

최초의 한국영화는 1919년에 상영되었으며, 1930년대까지 <운영전>, <심청전>과 같이 고전문학을 영화화한 작품이나 <아리랑>, <임자 없는 나룻배>와 같은 민족정신이 담긴 영화가 제작되었다. 그러나 당시 조선을 점

⁹ 자크 데리다, 『글쓰기와 차이』, 남수인 역, 동문선, 2001.

¹⁰ 정혜옥, 「데리다의 삶과 철학의 재조명-폭력론을 중심으로」, 『인문과학』 제23권, 경북대학교 인문학술원, 2011, 119쪽.

¹¹ 블레즈 파스칼, 『팡세』, 최현 역, 범우사, 2002, 138쪽.

령하고 있던 일본 정부는 식민지배를 정당화하기 위한 영화들을 제작, 유통시켰고 본격적인 검열 정책을 펼친다. 1922년 5월에는 ‘승행 및 흥행장 취체 규칙’을 제정하여 영화상영에 허가제를 도입한다. <아리랑> 이후에는 ‘활동사진 필름 검열규칙’을 제정하여 영화에 대한 검열을 대폭 강화했다. 그러한 통제와 더불어 모든 영화제작을 관변단체에서만 할 수 있게 하여 영화를 선전도구로 활용하였다.

해방 이후에는 남한에 영향력을 행사한 미군에 의해 영화 관련법이 만들어지는데, 1946년에는 미군 정법령 제115호가 제정, 공포되고 이후부터 대한민국 정보공보부에서 영화 검열을 담당하며 영화검열제가 정착되는 역기능을 갖게 된다.¹² 불온한 장면이 삽입되었다고 판단되는 영화는 국가보안법 위반으로 상영이 금지되었다.

이 시기에 영화 검열에 관계된 명문화된 기준은 ‘공연물 검열세칙’으로 제시되어 국가법률(國家法律), 종교(宗教), 풍속(風俗), 성관계(性關係), 잔학성(殘虐性), 기타(其他) 등 여섯 개 영역으로 구분하여 금지활동이 진행되었다.

1962년 공식적인 ‘영화법’이 제정되었고, 박정희 정권 이후 전두환 정권까지 정부주도로 강력한 규제와 통제가 담긴 영화정책이 시행된다. 영화사 등록 기준을 강화하고 연간 영화 제작편수를 조절하는 등 영화를 산업적 측면에서 발전시키려는 의도를 강력히 드러냈다. 또한 국산영화의 보호를 명목으로 외국영화 수입을 제한하기도 한다.

1972년 유신체제로의 이행과 1974년부터 취해진 긴급조치라는 초법적인 강력한 사회통제로 인해 자유권을 비롯한 국민의 기본권은 거의 무의미해졌다. 영화를 비롯한 모든 표현영역에 대한 검열은 유신헌법을 통해 합헌적인 행위로 인정되었다.¹³ 이 당시 영화 시나리오 사전심의를 담당했던 예술문화윤리위원회(이하 예륜)의 통계를 보면, 1970년도 수정·반려비율이

¹² 김동호, 『한국영화정책사』, 나남출판, 2005, 28쪽. (미국 정법령 제115호에 따라 1946년부터 1962년까지 12년 동안 대한민국 정부 공보부에서 ‘영화공연 전 그 적부를 심사하여 허가할 권리, 영화의 전부를 허가 또는 불허할 권리’ 및 ‘부분삭제나 변경 허가권을 갖게 된다.)

¹³ 위의 책, 488쪽.

3.7%이던 것이 1971년에 25%, 1974년에 41%, 1975년에는 80%에 이르게 된다.¹⁴

법적 근거 없이 시행된 예륜의 검열의 정당성에 대한 시비를 피하기 위해 문화공보부(이하 문공부) 장관이 위촉한 의원들로 구성된 공연윤리위원회(이하 공윤)가 1976년에 발족된다. 1980년 영화 시나리오에 대한 사전심의제도가 일시 폐지되었으나 동시에 문공부 주도하에 공연물 심의강화 장기계획이 수립되었다. 이후 영화법에 따라 영화제작 시에 문공부 장관에게 시나리오 제출이 의무화됨에 따라 실질적인 심의제가 유지된다.

1984년에는 영화법 제5차 개정이 이루어지는데, 이전보다 자율적이고 개방적인 기준이 적용된다. 그리하여 다음과 같은 변화가 일어난다. “1)영화업을 허가제에서 등록제로 자유화 2)제작업자와 수입업자를 분리, 등록 3)독립영화제도 신설 4)검열제를 심의제로 완화, 그 권한을 문공부 장관으로부터 공연윤리위원회로 이관 5)국산영화 의무상영일수(스크린쿼터)를 3분의 1이상에서 5분의 2이상으로 강화”¹⁵ 등이 그것이다.

1988년 노태우 대통령이 당선되면서 정권 교체가 이뤄졌으나, 검열의 역사는 계속되었다. 정부는 규제의 완화와 통제의 강화를 반복하면서 검열의 연속성과 실질적인 규제를 유지한다.

그런 배경 하에 광주민주화 운동을 소재로 제작된 영화 <오! 꿈의 나라>(1988)가 공윤의 심의를 거치지 않고 극장에서 상영되는 일이 발생하고, 문공부장관은 사전심의 위반으로 관련 인물들을 고발한다. 이에 영화의 제작자 강현은 1993년 10월 헌법재판소에 사전심의제가 위헌이라는 내용의 헌법소원을 낸다. 그리고 마침내 영화법 제12조 1,2항 및 제14조 1항과 음반 및 비디오물에 관한 법률 중 음반사전심의 조항인 제16조 1항이 위헌이라는 결정이 내려진다. 그리하여 영화법은 영화진흥법(이하 영진법)으로 새롭게 개정되고 공윤 대신 한국공연예술진흥협의회(이하 공진협)이 설치된다. 영화법 시기에 영화 시나리오 및 장면의 삭제·수정·반려의 항목으로 영화의 검열이 실시된 것에 반해 공진협에서는 등급분류의 업무만을 수행

¹⁴ 위의 책, 489쪽.

¹⁵ 위의 책, 31쪽.

하게 된 것이다. 그러나 상영등급을 부여받지 못한 영화의 경우에는 문화체육부 장관이 상영금지하거나 정지시킬 수 있는 권한을 주고, 이를 위반하는 자에게는 법률상의 제재를 가하는 결정이 동반되면서 여전히 영화의 수정과 삭제를 유도하는 형태의 규정이 존재했다.

1999년 김대중 정부가 들어서면서 “정부의 제 1공약은 창작과 표현의 자유를 보장하는 것, 그리고 검열철폐”라고 전제하며, 이를 위해 ‘완전등급분류제, 심의기구 개선, 등급 외 전용관 설치 등으로 영화등급심의를 개선할 것을 명확히 하였다.’¹⁶ 등급분류제의 효율성을 높이겠다는 취지를 내세우며 영상물등급위원회(이하 영등위)가 신설되고 기존의 공진협은 해산된다. 그러나 상당수의 영등위 위원들이 공진협 심의의원 출신으로 구성되면서 단순히 외형상의 변화만 이루어졌다는 의심을 받을만한 요소가 된다.

등급분류제가 유지되는 가운데, 2001년 헌법재판소는 특정한 영화의 상영 등급의 분류를 일정기간 동안 보류하는 ‘상영등급분류 보류 제도’는 검열의 다른 형태라고 판단했다. 그러한 결과에 맞춰 2002년 제4차 영진법 개정이 이루어지고, 제한상영등급 부여와 제한상영관 설치가 가능하게 되었다. 그러나 제한상영관은 설치기준이 너무 까다롭고 규제가 심해 실현가능성이 없었고, 제한상영관이 없는 상황에서 제한상영가 등급을 받은 영화는 상영을 위해 자진 수정이나 삭제를 감수한 뒤 재심을 받아야 했다. 결과적으로 제한상영등급은 영화의 상영기회를 박탈하거나 영화의 수정과 삭제를 유도하는 검열의 역할을 수행하는 것이다. 결국 영진법은 2006년 ‘영화 및 비디오물 진흥에 관한 법률’이 새롭게 제정되면서 폐지된다.

이후 검열과 관련된 큰 틀은 그대로 이어졌다. 그러다 2008년 헌법재판소는 ‘제한상영가’ 영화에 대한 법률적인 정의가 모호하다고 판단하여 헌법의 명확성의 원칙에 위배된다는 판결을 한다. 또 상영등급분류의 구체적인 기준을 영등위의 규정에 위임하는 것은 표현의 자유의 제한과 관련되어 있고, 제한상영가 등급을 정하는 기준이 애매하다는 점 등을 고려하여 법률의 수정을 유도하였다. 이에 따라 2009년 5월 개정된 ‘영화 및 비디오물의

¹⁶ 위의 책, 514쪽.

진흥에 관한 법률(영비법)은 제한상영가 등급의 영화에 대한 정의를 넣는다.¹⁷ 또 상영등급에 대한 분류 기준은 “대한민국의 민주적 기본 질서의 유지와 인권 존중에 관한 사항’ 등 여섯 가지를 고려하여 대통령령으로 정하도록 개정했다. 그러나 제한상영가 영화의 광고와 선전은 제한상영관 안에서만 허용하는 것, 제한상영가 영화도 마찬가지로 제한상영관에서만 상영하도록 한 것, 제한상영관에서는 다른 등급의 영화를 상영하지 못하도록 한 규정은 그대로 유지되어 현재에 이르고 있다.”¹⁸ 2015년 12월 기준 국내에 제한상영관이 없는 관계로 제한상영가 등급 분류를 받을 경우 일반 상영관에서의 개봉은 불가능한 실정이다. 이것은 검열이 또 다른 형태로 존재하는 것에 다름 아니다.

4. 검열 정책에 내포된 폭력성과 그 한계

앞서 살펴보았듯 한국영화 검열 제도는 한국영화의 탄생과 그 역사를 나란히 한다. 배수경에 따르면 “한국의 영화검열 제도가 오랫동안 당연한 것으로 여겨진 것은 억압적인 정치적 상황에서 기인하며 식민지 시대, 해방 후 미국의 영향을 벗어나 근대국가 형태를 취한 이승만 정권기까지도 영화검열은 엄격하게 법제화되지 않은 상태에서 각 부처를 오가며 시행될 정도로 당연한 것”¹⁹이었다. “1948년 대한민국 정부 수립 이후부터 1950년대 중반까지 영화의 검열업무를 전담했던 부서는 문교부가 아닌 선전·정보·언론을 다루는 공보처였다”²⁰는 것은 정부가 영화를 예술의 한 장르보다는 이념전파나 사회계몽을 위한 프로파간다적인 측면에서만 대했음을 드러낸다.

¹⁷ 영비법에 따르면 제한상영가 등급이란 ‘선정성·폭력성·사회적 행위 등의 표현이 과도하여 인간의 보편적 존엄, 사회적 가치, 선량한 풍속 또는 국민정서를 현저하게 해할 우려가 있어 상영 및 광고·선전에 일정한 제한이 필요한 영화’라고 정의한다.

¹⁸ 이승선, 『표현의 자유를 구속하는 열 가지 판결』, 커뮤니케이션북스, 2014, 104쪽.

¹⁹ 김동호, 앞의 책, 488쪽.

²⁰ 김동호, 위의 책, 477쪽.

이후 영화 관련 법규가 제정되고 ‘검열’이 ‘심의’로 명칭을 달리하게 되었지만 영화를 사전에 통제하는 검열의 속성만큼은 그대로 남아 있게 된다. 영화 <오! 꿈의 나라>를 제작하고 심의의 부당함에 대해 위헌판결을 얻어냈던 강현은 한 매체와의 인터뷰에서 “영화 심의는 권력의 감시 통제 메커니즘이 직접적이고 강압적인 방식에서 간접적이고 부드러운 방식으로 바뀌었음을 전형적으로 확인할 수 있는 곳이다. 덜 제한적 등급을 받아야 넓은 시장을 차지할 수 있다는 것을 창작 단계에서부터 내재화시킨 것이다. 검열의 시선 속에서 창조적 상상력은 억압될 수밖에 없다”²¹면서 영화심의의 본질을 짚어낸다.

오랜 시간에 걸쳐 사회 각 분야에서 영화의 검열과 심의에 대한 문제제기²²가 이뤄지고 있으나 정부 정책상에 유의미한 변화는 아직 일어나지 않고 있다. 심지어 경제발전과 사회통합을 우선적인 가치로 내세우는 보수성을 띤 현재의 정권 하에서 창작의 자유는 점점 더 제한되는 경향²³을 보이고 있다.

데리다에 따르면, 사회질서를 유지하기 위해 정해놓은 검열과 규제 안에는 ‘억압구도(지배와 복종의 체제)를 통해 평화로운 사회를 추구’하겠다는 내재적 모순이 담겨 있다. ‘억압’과 ‘평화’는 공존할 수 없음에도 법을 제정하고 적용하는 입장에서는 그러한 모순을 모른 척한다. 더구나 데리다에게 모두가 특정 기준을 통과하는(totally, all, universal, wholly와 같은 단어와 연결되는) 사회는 존재하지 않는다. 그는 『정신분석의 저항들(Resistances

²¹ [Cover Story] “눈엣가시 걸리기만 해”… 색안경 낀 검열의 눈(인터넷 한국일보,2014,3,1)

²² 학계의 경우, 이인호(현행 영화검열법에 대한 비판적 분석,2004), 황창근(영화등급분류제도의 개선 방향,2008년), 권현영(영상물 등급분류제도의 법적 문제와 개선과제,2011년). 우현용(한국 영화등급분류제도의 규제적 특징 연구,2014), 양영철(민간자율 영화등급분류제도 도입방안,2014) 등이 논문을 발표하였고 관련된 토론회가 이어지고 있다. 또한 언론에서도, [사실 유신시대 방불케 하는 문화예술 검열(한겨레,2015,9,13)], ‘표현 자유’ 요구하며 공동대응 나선 영화인들(경향신문,2015,2,13)’, ‘영화제 상영작도 사진검열 받나(경향신문,2015,2,3)’, ‘중복 규제가 K팝 성장 발목 잡는다(2014,9,2)’, ‘영등위, 악몽 꿀 권리조차 뺏았다(한겨레,2014,2,18)’, ‘검열·배급권력에…뿔난 작은영화들(헤럴드경제,2013,7,19)’ 등 창작의 자유가 제한되는 현실에 대한 보도가 잇따르고 있다.

²³ 앞서 서론에 언급하였듯이 2014년 이후 영진위는 영화제 상영영화에 대한 상영심사를 면제한다는 기존의 입장을 뒤집어버리고 심의 실시하기 위해 관련 법안을 개정하려는 움직임을 보이고 있다.

of Psycho-analysis)』이라는 저서를 통해 개인을 ‘제도 안에 존재하지만 제도에 완전히 종속되지 않은 가능성을 지닌 singular(단독자)’로 일컫는다. 하지만 개인은 제도 안에 존재하는 것을 인식하면서, 그 속에서 어떤 의미를 지니고 싶어하기 때문에 스스로를 소외²⁴시킨다. 그리하여 사회가 제시하는 도덕성을 스스로에게 강요한다는 것이다.

데리다와 동시대를 살며 권력의 윤리성에 대해 주목했던 푸코는 ‘도덕(혹은 윤리)’이라는 이름 뒤에 숨어있는 주류 사회의 사회통제 메커니즘은 상상을 초월할 정도로 광범위하고 교묘하게 작동하고 있기 때문에 억압(장치)들을 인식하는 것이 쉽지 않음을 지적한다. 그럼으로써 누가 시키지 않아도 개개인의 생각과 행동을 규율에 따르게 함으로써 ‘사회적으로 정의되는 주체 내지는 인간’으로 만들어지게 되고, 이렇게 생산된 주체들은 마치 자기 자신이 가장 합리적이고 평균적인 사고를 하는 존재들로 인식되어지게 된다²⁵고 했다. 이러한 인식은 앞서 데리다가 지적한 억압 구도와 연결되어 ‘합리적이고 이성적인 기준에 부합하는 자’와 ‘그 기준을 위반하고 벗어나려는 자’의 대결을 불러온다. 그리하여 권력을 지닌 이들은 합리적이고 이성적인 다수의 동의 아래 위반을 일삼고 규칙에 저항하는 소수를 처벌할 권리를 가져오게 된다. 다수에게 불법이라 칭해지는 폭력을 근절하고 외부적 위협으로부터 보호하고자 하는 합법적 폭력 안에는 근본적 폭력이 담겨 있는 것이다.

하지만 검열 정책이 처벌 그 자체가 목적으로 존재하는 것은 아닐 것이다. 법이 정의사회의 구현을 목적으로 존재한다면, 검열 정책을 통해 정의 사회가 이룩된다는 것은 과연 가능한 것인가.

데리다에게 모두를 만족시키는 정의 사회는 알리바이로만 존재한다. ‘지

²⁴ 개인은 주체로서 내면의 욕망과 대면하기보다 ‘아버지의 이름’으로 일컬어지는 사회의 법칙에 순응하여 스스로를 기표화시킨다.

²⁵ 미셸 푸코, 『성의 역사1: 지식의 의지』, 나남, 2001, 155-156쪽. (예컨대 감옥이나 군대, 경찰 등 눈에 보이는 억압기제의 문제보다는 사회적 ‘교육’이라는 이름으로 행해지는, ‘자기검열’이라는 세뇌교육의 집요함 같은 것, 누가 시키지 않아도 스스로 ‘알아서 기게 만드는’, 보이지 않는 권력의 존재, 곧 합리성이라는 이름으로 사회가 요구하는 규율과 규칙에 길들여짐으로써 생성되는 무의식적 자기 검열. 마치 기계장치처럼 무의식적으로 각인되어 신체에 직접적으로 작용하는 이런 통제 메커니즘을 푸코는 ‘생체권력’이라고 부른다.)

금 여기'의 내재적 문제를 해소하기 위한 외재적인 여러 가지 시도(예술, 자본, 법과 제도, 이상 사회 등)로써 일종의 판타지인 알리바이를 통해 당장의 눈속임은 할 수 있지만, '지금, 여기'에 모순과 부당함은 그대로 존재한다. 그러므로 타락해 있는 '지금, 여기'를 바꾸기 위해서는 다른 공간을 찾아 떠나는 것으로는 의미가 없다. '지금, 여기'의 내부적 한계를 뛰어넘기 위해서 그 안에 존재하는 구원의 지점을 찾아내야 한다고 이야기한다.²⁶ 합법적 폭력을 통해 폭력을 제거하는 것은 불가능하다. 다시 말해, 검열과 규제와 같은 법적인 제제는 불순물을 제거한 이상 사회가 가능하다는 일종의 판타지를 추구하는 것일 뿐, 아무리 수정하고 고민해본들 정의가 실현되는 공간은 존재하기 불가능하다는 것이다. 그렇다면 기존의 검열 제도에 대해 우리가 제시할 수 있는 것은 아무 것도 없는 것일까?

5. 윤리적 검열 정책의 가능성

데리다에 따르면 검열과 규제가 있는 곳에는 동시에 저항이 존재한다. 앞서 살펴 본 한국영화 검열 정책 안에는 이미 저항의 지점이 담겨 있다. 지난 역사를 돌이켜 보건데, 한국영화 검열 정책을 만들어가는 과정에서 수차례 헌법소원을 제기하고 법의 수정을 요구하는 것은 저항의 가능성을 드러내 온 행위이다. 내부의 틈을 파고들기 위한 그러한 시도들이 있어왔다는 것은 윤리적 검열 정책의 가능성을 엿보게 한다.

하지만 '정-반-합'을 찾아가는 기존의 검열 수정 과정으로는 여전히 윤리적 답을 구하기 어렵다. 그것은 '주체/객체', '선/악', '이성/광기', '동일성/차이'처럼 이항 대립 구조를 전제로 한 변화이기 때문이다. 그러한 기존 구조 하에서는 어떤 가치를 인정하면 그에 반하는 다른 가치는 제거되어야 하는 대상이 된다. 하지만 데리다는 '차연'이라는 개념을 통해 정의는 다가가되 결코 완성될 수 없는 이념임을 강조한다. 그것은 완성될 수 있는 것이 아니

²⁶ Jacques Derrida, *Resistances of Psychoanalysis*, Stanford University Press, 1998, pp.308-310.

라 끊임없이 등장하는 타자를 통해 오염되는 불확실한 것이다. '부정한 것을 없앤다면 정의가 남을 것이다'라는 생각은 그저 알리바이자 일종의 눈속임일 뿐이다. 그러한 신화성은 체계의 폭력이나 상징 폭력을 비가시적으로 당연한 것으로 간주하게 한다. 데리다는 벤야민의 '신적 폭력(divine violence)'이 바로 이러한 신화성이 가진 알리바이가 없는 폭력이자 인간의 개입에 의해 상징화되지 않은 폭력이며 규정되지 않는 도래할(to come) 폭력으로서 '우리 곁에 이미 와 있으면서 아직 오지 않은 미래의 폭력'으로 바라본다. 결국 폭력의 정당화는 불가능한 것이다.

데리다의 사상을 토대로 할 때, 기존의 구조가 제거하려고 했던 '불경스러운 것, 소수가 지향하는 가치' 등을 그대로 수용함으로써 구조의 변형을 꾀하는 전략은 검열 정책의 새로운 지향점이 될 수 있다. 검열 제도 자체를 없앨 수 없다면, 데리다가 타자에 대한 이해, 용서, 환대 같은 '무저항의 저항'을 제안했듯이 드러나는 충돌 없이 예외적인 것들을 허용하는 방식으로 말이다. 이런 예외 요소의 적극적 진입이 사회에 무질서라는 위협을 가져올지 모른다. 하지만 데리다는 그러한 위협에 대한 우려를 '자기 면역성'과 관련시킨다. "자기 면역성은 주권적 권력의 자기성과 계산 가능한 지식에 의해 재전유될 수 없는 모든 타자성을 개방시킨다."²⁷ 어떤 사회든지 다양한 타자들의 욕망을 품기 위해서는 갈등과 충돌이 드러날 수밖에 없다. 자기 면역성은 자기를 스스로를 더럽히고 탈을 내서 자신의 순수성을 지키는 방식을 통해 훗날 내부의 문제가 드러났을 때의 충격을 최소화한다. 따라서 영화 속에 사회적 통념에 반(反)하는 생각이나 장치들이 담겨 있다고 해도 그것들을 무조건 배척하고 금지하는 현행 방식보다는 그러한 영화들을 상영, 유통시키는 방식을 병행하는 것이 사회의 건강함을 유지시킬 수 있는 방법이 될 것이다.

정리하자면, 어떠한 정책과 제도도 완전할 수 없다는 것을 인정하고 그것에 반(反)하는 가치에 대해 엄중한 잣대로 심판만 하는 것이 아니라 공존하는 태도를 보이는 것이 데리다가 바라보는 법의 윤리적 가능성일 것이다.

²⁷ 한병철, 『권력이란 무엇인가』. 문학과지성사, 2011, 158-159쪽.

6. 결론

해방 이후 한국 사회에서 영화는 반공 사상 고취를 위한 수단으로 활용되었고 이어 군부독재 시대에도 정부 정책의 선전 도구로 이용되어, 창작자의 자유로운 창작활동에 여러 제약이 존재했다. 문민정부 이후에도 영화 제작 과정 및 상영에 있어 정부의 일방적이고 강압적인 통제 의지는 여전히 남아있다. 그 안에는 해당 정권의 입맛에 맞게 특정 취향이나 가치를 사회에서 배제시키고 중심 이데올로기를 공고히 하려는 의도가 숨어 있음을 의심하지 않을 수 없다. 또한 사회 안정을 명목으로 유지되고 있는 검열로 인해 개인의 창작과 작품 선택의 자유가 위협받기도 한다.

본문에서는 20세기 중반 이후 해체주의를 주도한 자크 데리다가 언급한 윤리 개념을 중심으로 한국영화 검열 제도가 가진 내부적 모순을 점검하였다. 영화가 제작되기 시작한 초기에 관련법은 미군에 의해 만들어졌고, 국가보안법 위반으로 상영이 금지되었다. 이후 공식적인 ‘영화법’이 제정되었고, 박정희 정권 이후 전두환 정권까지 정부주도로 강력한 규제와 통제가 담긴 영화정책이 시행된다. 그러다 영화법은 영화진흥법으로 새롭게 개정되는데, 영화법 시기에 영화 시나리오 및 장면의 삭제·수정·반려의 항목으로 영화의 검열이 실시된 것에 반해 영화진흥법 아래서는 등급분류로 규제를 실현한다. 상영등급을 부여받지 못한 영화의 경우에는 문화체육부 장관이 상영금지하거나 정지시킬 수 있는 권한을 주고, 이를 위반하는 자에게는 법률상의 제재를 가하는 결정이 동반되면서 여전히 영화의 수정과 삭제를 유도하는 형태의 규정이 존재했다.

자크 데리다가 지적한 바에 따르면 사회질서를 유지하기 위해 정해놓은 검열과 규제 안에는 위반에 대한 처벌을 전제하고 있다는 점에서 ‘폭력을 통해 평화를 추구’하겠다는 내재적 모순이 담겨 있다. ‘폭력’과 ‘평화’는 공존할 수 없음에도 법을 제정하고 적용하는 입장에서는 그러한 모순을 모른 척한다. 한국영화 검열의 역사 안에도 역시 그러한 모순점과 부당함이 그대로 드러난다.

알랭 바디유는 “철학은 올바른 해답을 찾는 게 아니라 무엇이 문제인지

제대로 된 질문을 던지는 데에 있다”고 했다. 그것은 ‘올바른 답’에 대한 정의와 기준이 정해진 것이 아니라 시대와 이념에 따라 바뀔 수 있기 때문일 것이다. 앞서 서론에서 제시하였듯이 ‘사회 안정을 우선으로 내세우는 검열로 인해 개인의 창작과 작품 선택의 자유가 위협받는 것이 과연 정당한 것인지’, ‘규제를 통해 기준에 맞지 않는 세력을 제거한다면, 남은 자들에게 정의롭고 평화로운 사회가 가능할 것인지’에 대한 답은 제각각 다를 것이다. 그럼에도 불구하고 지난 역사를 돌아보건대 국가 권력의 강력한 문화 검열 및 규제는 해당 사회를 살아가는 구성원을 수동적이고 무력한 존재로 규정하여 개인의 주체성을 상실하게 만드는 폭력성을 내포하고 있다는 점만은 부인하기 어려울 것이다. 향후 한국영화 검열 정책이 보다 윤리성을 지니기 위해서는 현행 규제법을 개선하여 영화를 분류하는 입장으로 그 방향성을 가져가야 한다. 등급 외 판정을 받은 영화가 상영될 수 있는 공간을 확보하여 완성된 작품들이 관객과 직접 만나고 해석될 수 있는 장을 제공해야 할 것이다. 그리하여 그동안 억눌려 있던 미적 표현방식과 사고들이 가감 없이 드러날 수 있도록 독려하는 정책이야말로 윤리성이 담긴 정책이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

단행본

- 김동호, 『한국영화정책사』, 나남출판, 2005
- 나오미 클레인, 『쇼크 독트린』, 김소희 역, 살림biz, 2008
- 니콜러스 로일, 『데리다의 유명들』, 오문석 역, 엘피, 2007
- 미셸 푸코, 『성의 역사1: 지식의 의지』, 이규현 역, 나남, 2001
- 블레즈 파스칼, 『팡세』, 최현 역, 범우사, 2002
- 이승선, 『표현의 자유를 구속하는 열 가지 판결』, 커뮤니케이션 북스, 2014
- 자크 데리다, 『글쓰기와 차이』, 남수인 역, 동문선, 2001
- 자크 데리다, 『법의 힘』, 진태원 역, 문학과 지성사, 2004
- 한병철, 『권력이란 무엇인가』, 문학과지성사, 2011
- Jacques Derrida, *Resistances of Psychoanalysis*, Stanford University Press, 1998

논문

- 권현영, 「영상물 등급분류제도의 법적 문제와 개선과제」, 『토지공법연구』 제53권, 한국토지공법학회, 2011
- 양영철, 「민간자율 영화등급분류제도 도입방안」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제14권, 한국콘텐츠학회, 2014
- 우현용, 「한국 영화등급분류제도의 규제적 특징 연구」, 『현대영화연구』 제19권, 한양대학교 현대영화연구소, 2014
- 이인호, 「현행 영화검열법에 대한 비판적 분석」, 『법학논문』 제28권, 중앙대학교 법학연구소, 2004
- 전우형, 「훼손과 분리의 영화 신체에 담긴 실험적 의미- <바보들의 행진>의 검열 대응과 영상언어의 실험」, 『한국현대문학연구』 제37권, 2012
- 정혜옥, 「데리다의 삶과 철학의 재조명-폭력론을 중심으로」, 『인문과학』 제23권, 경북대학교 인문학술원, 2011
- 황창근, 「영화등급분류제도의 개선 방향」, 『세계헌법연구』 제14권, 국제헌법학회 한국학회, 2008

기타

국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr/main.html>

온라인 경향신문, 〈영화계 상영작도 사전검열 받나〉, <http://opinionx.khan.kr/7389>,
(검색일: 2016.1.9)

온라인 경향신문, 〈‘표현 자유’ 요구하며 공동대응 나선 영화인들〉,
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201502152047405&code=990101 (검색일: 2016.1.9)

온라인 한겨레신문, 〈유신시대 방블케 하는 문화예술 검열〉,
<http://www.hani.co.kr/arti/opinion/editorial/708637.html> (검색일: 2016.1.9)

온라인 한겨레신문, 〈영등위, 악몽 끝 권리조차 뺏었다〉,
<http://www.hani.co.kr/arti/culture/movie/624702.html>(검색일: 2016.1.9.)

온라인 한국일보, 〈“눈엣가시 걸리기만 해”... 색안경 낀 검열의 눈〉,
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=038&aid=0002472866>, (검색일: 2016.1.9.)

온라인 헤럴드경제, 〈검열·배급권력에…뿔난 작은영화들〉,
http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20130719000184&md=20130722003515_BL (검색일: 2016.1.9)

Abstract

A Study on Immorality in the Transition of Film Censorship and Rating System in Korea

CHUNG, Sujin

Sungkyunkwan University

Master, Dept. of Interdisciplinary Program in Studies of Art

This essay aims to examine Korean motion picture policy on the government censorship system from Jacques Derrida's thought associated with sense of ethics. Korean motion picture policy has focused on protection of domestic films to achieve a national goal from military dictatorship regime, so-called people unification or social stability. It also aimed to spread propaganda for despotic government. Thus, the government keeps tight control over all motion picture policy. It restricts not only freedom of choosing movies but also creativity from artist. Derrida used to talk about the justice and violence law. Derrida's thought is connected with the ethical consideration. This research concerned about the violence within film censorship policy of Korean government and explore possibilities of ethical censorship policy from Derrida's perspectives.

Keywords

Law, Ethics, Korean film policy, Censorship system, Derrida

문화 및 예술 융·복합 지원 정책의 현황 및 과제

권은용

예술경영지원센터

목차

-
1. 서론
 2. 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사
 - 1) 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책
 - 2) 해외 문화 및 예술 융복합 사례조사
 3. 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사
 - 1) 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책
 - 2) 국내 문화 및 예술 융복합 사례조사
 4. 맺는말

요약문

국내 문화와 예술 지원정책에서 융합이 중요한 안건으로 상정되고, 기술이 문화산업에 있어서 중요한 경쟁적 요소가 될 수 있다는 것에 주목한 것은 1990년대 중반 이후부터였다. 현 정부는 문화기술 정책을 문화정부의 핵심영역으로 설정하고 연계를 확장해 나갈 수 있는 지원 사업을 지속적으로 확대하고 있다. 문화와 예술 분야의 융복합은 개념의 등장 이래 지속적으로 화제가 되었고 다양한 정책적 지원이 확장되었지만 여전히 산적한 문제와 해결해야 하는 논의들을 가지고 있다. 본 논문에서는 국내외 문화예술 융복합 지원정책의 현황을 정리하고, 경향 및 사례들을 살펴본 후 향후 정책 및 지원 사업의 개발을 위한 제언에 대해 논의하고자 한다.

주제어

문화예술 융복합, 문화예술 지원정책, 예술경영, 문화예술 정책

1. 서론

문화의 중요성에 대한 인식이 높아짐에 따라 국가차원의 문화 및 문화관련 산업에 대한 지원은 어느 때보다도 적극적이다. 과거의 문화정책이 문화 자체가 가지고 있는 가치에 대한 전체 하에 문화의 외부효과가 가져다주는 사회 전체의 공익성에 대한, 즉 공공재 혹은 혼합재로서의 문화에 대한 지원이었다면 현재의 문화정책은 문화 그 자체를 산업으로 파악하고 문화산업이 가져다줄 수 있는 부가가치와 이윤에 대한 투자라는 개념으로 변화하고 있다. 이전의 문화정책 및 정부지원의 대상이 순수예술에 국한되어 있었다면 최근의 문화에 대한 개념은 광의적으로 확산되었다. 그 이유는 일상에서 접할 수 있는 보다 다양한 장르들이 가지고 있는 창조성과 예술성을 문화로 흡수하는 경향, 그리고 문화가 발생시키는 경제적 효과의 극대화를 위해 문화가 관광, 도시발전 등 관련 산업들과 연계했기 때문이다. 문화에 대한 정의가 확산됨에 따라, 정부의 문화정책 그리고 문화에 대한 정부의 지원 역시 범위가 넓어지고 다양해졌다. 이제 문화 정책의 범위에는 순수예술뿐만 아니라 문화산업, 공동체예술, 다문화가정에 대한 지원처럼 다양한 분야들이 존재하며 다양한 기관 부처들이 이들을 지원하고 활성화하기 위한 사업들을 진행하고 있다.

문화와 예술이 가진 가치에 대한 재발견과 지원 정책의 변화는 비단 국내의 상황 뿐만은 아니다. 대한민국이 창조경제와 문화융성을 통해 정책을 실현한다면 영국은 창조산업, 일본은 쿨 재팬(지적 재산사업), 중국은 문화산업 발전 계획 강령, 유럽연합은 문화예술 이니셔티브라는 타이틀로 자국의 문화와 예술을 지원하고 있다. 앞에 열거한 일련의 사업들은 모두 창조경제와 창조산업이라는 개념을 도입하여 문화와 산업을 연계하고 있다는 것, 문화예술과 타장르의, 예를 들면 문화예술과 과학기술, 연계를 통해 창의성을 활용한 부가가치의 창출과 글로벌 시장 진출¹을 목적으로 한다는 점에서 공통점을 가진다.

¹ 김종국, 「창조경제 관점에서의 문화융성과 문화산업」, 『애니메이션연구』 제12권 1호, 2016, 14쪽.

국내 문화와 예술 지원정책에서 융합이 중요한 안건으로 상정되고, 기술이 문화산업에 있어서 중요한 경쟁적 요소가 될 수 있다는 것에 주목한 것은 1990년대 중반 이후부터였다.² 현 정부는 문화기술 정책을 문화정부의 핵심영역으로 설정하고 연계를 확장해 나갈 수 있는 지원 사업을 지속적으로 확대하고 있다. 문화와 예술 분야의 융복합은 개념의 등장 이래 지속적으로 화제가 되었고 다양한 정책적 지원이 확장되었지만 여전히 산적한 문제와 해결해야 하는 논의들을 가지고 있다. 본 논문에서는 국내외 문화예술 융복합 지원정책의 현황을 정리하고, 경향 및 사례들을 살펴본 후 향후 정책 및 지원 사업의 개발을 위한 제언에 대해 논의하고자 한다.

2. 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사

1) 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책

창조경제의 핵심적인 가치는 문화와 예술을 통한 경제적 가치의 실현이며, 경제적 가치를 실현하도록 해주는 방법이 장르와 산업간의 융합이 된다. 때문에 영국, 미국, 독일, 일본 등이 일찍부터 창조문화 진흥 정책을 시행해 온 정부의 정책 내부에는 문화, 예술의 융복합에 대한 지원³이 포함되어 있다. 본 논문에서는 민간보다는 정부의 주도하에 문화예술에 대한 지원 정책을 수립하는 유럽지역을 중심으로 정책을 살펴보고자 한다.

국내에서의 문화 예술 융복합이 문화기술을 주로 지칭한다면 해외 지원의 가장 큰 특징 중 하나는 문화 예술 융복합의 범위 안에 문화기술(CT) 뿐만 아니라 바이오 기술(BT), 정보기술(IT) 등이 포함⁴된다는 것이다.

유럽연합은 융복합 기술을 “서로에게 가능성을 열어주는 구현기술 및 지식시스템”으로 정의하고, 유럽연합은 2004년 고위 전문가 그룹을 구성하여

² 임학순, 「예술과 문화기술(CT)의 연계를 위한 문화정책의 과제」, 『예술경영연구』 제16권 2010, 58쪽.

³ 김종국, 앞의 책, 14-15쪽.

⁴ 이재학, 「해외 문화·예술 융·복합사업의 트렌드 파악을 통한 국내 융·복합 문화예술 사업의 구체적인 정책제안」, 고려대학교 스페인 라틴아메리카 연구소, 2014, 3-8쪽.

‘유럽지식사회를 위한 융합기술(Convergent Technology for European Knowledge Society, CTEKS)의 개발을 목표로 바이오 기술, 나노기술, 정보 기술, 문화기술 뿐만 아니라 인문학과 환경학, 지리학, 사회학 등의 사회과학과 연계한 융복합 기술의 연구와 개발을 위한 정책을 제안했다. 유럽연합은 소속기관인 걸벤키엔 재단의 ‘예술과 과학(Art and Science)’프로그램을 설치하여 과학과 예술의 융복합을 통해 과학기술에 대한 대중의 이해를 증진시키고 시민참여 확대를 유도하였으며, 유럽에서 활동하는 예술가와 과학자들을 지원했다.⁵

표 1 | 걸벤키엔 재단(Gulbenkian Foundation)의 ‘Arts and Science’ 프로그램⁶

시작연도	2000년	예산규모	연간 10억원(2007년)
사업목표	과학과 예술의 융합을 통해 과학기술에 대한 대중의 이해를 증진시키고 시민의 참여 확대함		
지원분야	장르에 제한은 없으나, 시각예술 분야의 비중이 큼		
지원자격	유럽에서 활동하는 예술가, 과학자		

당시 유럽연합에 소속되어 있었던 영국은 아마도 유럽연합의 융복합에 대한 정책을 가장 빠르게 그리고 성공적으로 구현한 국가라고 볼 수 있다. 영국은 1997년부터 창조영국(Creative Britain)을 기치로 하는 문화정책을 실천해 왔고, 융복합에 대한 비전을 가지고 2002년부터 창의적 융합인재 양성을 정책을 운영했다. 2006년 영국 문화미디어스포츠부(DCMS(Department for Culture Media and Sports))는 창조산업을 “개인의 창의성, 기술, 재능과 본질적으로 연관된 사업 그리고 지적 재산의 적극적인 활용과 생산을 통한 고용과 부를 창출해 낼 수 있는 잠재력을 가진 사업”⁷으로 정의 하고 있다.

5 김윤경, 「국내 현황과 비교를 통한 영국 창조산업의 동향에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2007, 124쪽.

6 전병태, 「예술분야 융합 트렌드 및 지원방안 연구: 예술과 과학의 융합을 중심으로」, 한국문화관광연구원, 2013, 114쪽.

7 김윤경, 앞의 책, 124쪽.

이 정의 하에 창조경제 문화산업 프로그램이 시작되었으며 2011년 영국의 문화미디어 스포츠부는 2011년 12월 창조유럽프로그램을 통해 유럽의 문화와 언어의 다양성, 문화산업과 창조산업의 경쟁력 강화를 목표로 설정했다. 이에 따라, 문화 창조산업의 경쟁력 강화를 위한 다양한 프로그램들이 신설되었고 중소기업의 문화예술과의 융복합 프로젝트 실행을 위한 사업 등이 제시⁸되었다. 영국의 융복합 지원 프로젝트 중 가장 잘 알려진 것중 하나는 웰컴 트러스트에서 운영하는 사이아트(sciart)일 것이다. 웰컴 트러스트는 사이아트(sciart)를 통해 예술가와 과학자의 협업을 지원했으며 이 프로그램을 통해 10년간 118개의 프로젝트가 지원을 받았다.⁹

표 2 | 영국 웰컴 트러스트(Wellcome Trust)의 'Sciart' 프로그램¹⁰

시작연도	1996년	예산규모	연간 30억원(2007년)
사업목표	과학과 예술의 교류 및 협력 프로젝트 지원		
지원분야	장르에 제한이 없으며, 연구개발상(R&D awards)은 최대 약 30백만원, 창작상(Production awards)은 최대 약 250백만원까지 제한하여 구분·지원		
지원자격	영국·아일랜드에서 활동하는 예술가, 과학자, 학교, 단체 등		

2) 해외 문화 및 예술 융복합 사례조사

영국에서 운영되는 성공적인 문화예술 융복합 행사로는 퓨처페스트(FutureFest)¹¹를 꼽을 수 있다. 영국 국립과학기술예술재단(NESTA)¹²이 운영하는 이 페스티벌은 2013년에 신설된 페스티벌로 18개월에 한번씩 런던에서 개최된다. 2013년의 퓨처 페스트는 사람들이 가지고 있는 미래에 대한 상 혹은 영감을 자극하는 것을 목적으로 기획되는데 미래라는 주제 안에서

⁸ 김종국, 앞의 책, 15-17쪽.

⁹ Glinkowski P, Bamford A, *Insight and Exchange: An evaluation of the Wellcome Trust's Sciart, programme*, Wellcome Trust, 2009. pp.15-16.

¹⁰ 전병태, 앞의 책, 113쪽.

¹¹ <http://www.futurefest.org/info>(검색일: 2017.1.15)

¹² <http://www.nesta.org.uk/>(검색일: 2017.1.15)

환경, 웰빙, 가치, 음식일은 소재에 대한 토크(the Hub), 공연(the Stage), 포럼(Forum) 등이 구성된다. 이 페스티벌의 특징은 어렵고 난해한 주제가 아닌 대중적이고 생활에 밀접한 주제와 소재를 선택하되, 그것을 표현하는 방식에서 융복합이 스며들게 하며 안드로이드 연구자, 장난감 제작자, 철학자, 저자, 활동가 등 각 분야의 사람들이 소통할 수 있는 자리를 만든다는 점에 있다. 예술과 문화를 위해 퍼포먼스를 프로그램에 포함하는 것 이외에도 융합 예술에 대한 수상 프로그램(FutureFest Art Prize)을 운영하여 디지털 아트 분야에서의 창의적인 실험예술을 지원하기도 한다. 올해 3회차를 맞는 이 행사는 이미 대중적인 관심을 받고 있으며 국제적인 전문가들 역시 이 행사의 앞으로의 행보와 발전방향에 대해 기대하고 있다.

퓨처 페스타가 최근의 경향을 반영하는 페스티벌이라면 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 미디어아트라는 장르에 집중하고 있는 페스티벌이다. 이 페스티벌은 세계에서 가장 오래된 미디어 아트 페스티벌로 1979년에 시작되어 현재까지 매년 9월에 개최된다. 아르스 일렉트로니카는 예술, 기술, 사회라는 세가지 키워드를 통해 과학과 예술의 교류의 플랫폼이자 테크놀로지의 발전으로 현대사회가 직면하게 된 사회문화적인 변화에 대한 미래를 제시하는 것을 목적으로 활동하고 있으며 새로운 창조에 대한 촉매로 기능한다. 페스티벌은 크게 전시, 퍼포먼스, 학술회의 등으로 구성되는데 테크놀로지를 도구로 사용함으로써 기존의 축제에 대한 고정관념을 뒤바꾸어 놓은 페스티벌로 평가받는다. 과학과 예술의 교류의 장을 지향하며 테크놀로지의 발전으로 현대사회가 직면하게 된 사회, 문화적인 변화상에 대한 미래를 제시하는 것이 목적이다. 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 예술적 실험공간으로 기능할 뿐만 아니라 각 기업이 본인들이 가진 새로운 기술과 아이디어를 프리젠틱하는 플랫폼의 역할을 담당한다. 2014년 기준, 160개의 기업이 파트너로 참가(Mercedes Benz, Olympus, HP, NXP 등)했다. 59개국 579명의 예술가 및 과학자 참여해서 427개 이벤트 진행했으며 3일동안 진행된 행사에 75,000명의 관람객이 방문¹³했다.

¹³ <http://www.aec.at/press/en/2014/09/08/bislang-74-860-besuche-bei-der-ars-electronica/>
(검색일: 2017.1.15.)

| 표 3 | 아로스 일렉트로니카 페스티벌의 최근 3년 타이틀

연도	주제
2014. 9	C what it takes to change
2015. 9	Post City
2016. 9	Radical Atoms and the alchemists of our time

3. 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사

1) 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책

문화기술이 정책의제로 처음 정의된 것은 2001년이였다. 이 때 문화기술은 '문화콘텐츠에 필요한 지적 노하우 및 물리적 기술 전반'으로 정의되었다. 2005년에는 「CT 비전 미 로드맵」이 발표되었고, 문화기술의 광의적 개념에 이공학적 개념 뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함하는 복합적인 기술을 총칭하는 것으로 정의되었다. 2007년 발표된 「문화기술 5개년 계획」에서는 문화기술을 감성적 요소를 포함하여 문화적 삶의 질을 향상시키는 총체적인 기술로 정의된다. 2008년 발표된 문화기술(CT) R&D 기본계획(안)에서는 콘텐츠의 질적 요소인 문화기술(CT)의 중요성을 부각¹⁴하고, 콘텐츠 산업을 신 성장동력 산업으로 육성하여 R&D 강화 지원하는 내용이 포함된다.¹⁵

¹⁴ 콘텐츠산업이 디지털 융·복합 형태로 진화함에 따라 게임, 영상, 가상세계 등 CT가 콘텐츠산업 성장에 새로운 기회를 제공하기 때문이다.

¹⁵ 전병태, 앞의 책, 77-82쪽.

| 표 4 | 역대 대통령의 문화산업에 대한 담론 배치양식 비교¹⁶

구분	문화산업의 의미와 전략	핵심 기초
김영삼 정부	21세기는 문화의 세기, 영상산업은 21세기 유망산업, 가장 민족적인 것이 가장 세계적인 것	뉴미디어 정책, 영상산업, 문화산업의 경쟁력 우리문화의 세계화, 문화복지
김대중 정부	21세기는 문화의 세기는 문화관광의 세기, 문화관광을 핵심산업으로 육성, 교육과 문화 창달을 통한 지식기반국가의 건설이 된 제2의 건국	지식과 정보, 핵심기술 국가기간/전략산업, 성장산업 우수한 인적자원, 높은 문화 창조력, 선택과 집중, 벤처, 신지식인
노무현 정부	차세대 성장동력 창출, 문화는 삶의 질이자 국가발전의 원동력, 세계 5대 문화산업강국 실현	지식문화강국, 미래 성장동력, 주력산업과 신기술의 접목, 문화관광레저서비스산업 육성, 전통예술/순수예술과의 병행발전
이명박 정부	콘텐츠 산업을 신 성장 동력으로 파악 서비스 산업의 핵심분야인 콘텐츠 산업의 진흥과 새로운 도약의 기회 지원	문화를 통해 코리아 프리미엄을 창출

문화기술의 중요성이 강조되고, 융합 대상의 범위가 확장됨에 따라, 문화 예술 융복합 지원 정책에 참여하는 정부부처는 총 4개 부처(문화체육관광부, 미래창조과학부, 산업통상자원부, 교육부)이며 각 부처에 소속된 6개의 산하기관 융복합 관련 정책을 수행하거나 지원사업을 운영한다.

| 표 5 | 국내 문화예술 융복합 관련 정부 산하 기관¹⁷

소속	기관명	지원내용
문화체육 관광부	문화창조 융합센터	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 융복합 콘텐츠를 기획하고, 해당 콘텐츠가 유통될 수 있도록 산업 생태계의 기반을 조성하는 '문화창조융합벨트' 사업의 핵심 컨트롤 타워 역할을 담당 '문화창조융합벨트'에서 기획 기능을 담당하는 첫 번째 거점

¹⁶ 강성일, 「문화기술의 정책담론 형성과 제도화 과정에 관한 연구」, 『문화경제연구』, 2010, 230쪽.

¹⁷ 이주현, 『문화융복합 현황 기초조사-문화융성 주력분야 현황 기초조사 사업』, 문화융성위원회, 2016, 84-86쪽.

소속	기관명	지원내용
문화체육 관광부	한국 콘텐츠 진흥원	<ul style="list-style-type: none"> • 12개의 콘텐츠 제작 전문 시설과 다양한 창작자들의 작업 결과를 검색할 수 있는 미디어 라이브러리 제공 • 2015 융복합 콘텐츠 공모전을 통해 새로운 창작 사업 지원 중
		<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠 산업 관련 정책과 산업 발굴 • 콘텐츠코리아 랩(인재 발굴과 육성, 창업 지원 프로그램), 콘텐츠 종합지원센터(콘텐츠 기획/제작/국내 유통 전 과정에서 발생하는 애로사항을 원스톱 해결 지원), 대중문화예술지원센터(대중 문화예술 산업 종사자들의 권익을 보호하고 활동을 지원), 모바일게임센터(모바일 게임 산업 육성센터) 글로벌게임허브센터(중소게임기업 인큐베이팅 지원시설) 운영 • 문화창조 벤처단지와 문화창조아카데미의 운영을 맡고 있으며, 콘텐츠사업 지원 및 새로운 한국형 융합 콘텐츠 프로젝트에 대한 연구개발과 핵심 창작 인재를 지속적으로 양성 • 콘텐츠 산업의 핵심 정책인 '문화창조융합벨트' 사업을 통해, 융복합 콘텐츠 구현을 위한 기획과 제작부터 콘텐츠 전 분야의 선순환 구조 구축 • 융합을 통해 사업화 아이디어를 자유롭게 구현하기 위한 콘텐츠 예비 창업·창작자들간 코워킹(co-working) 플랫폼을 지향하는 '아이디어 융합 팩토리' 프로그램과 콘텐츠 초기 창업 기업의 체계적인 성장을 지원하는 '창업발전소 프로그램' 운영 • 그 외 다양한 융합 콘텐츠 지원 사업을 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 문화기술(CT) 연구개발 지원사업 : 문화와 기술이 융합된 문화 콘텐츠 기술개발을 통한 콘텐츠산업 경쟁력 강화 지원 - 국내 대학 콘텐츠 융합형 교육 프로그램 지원사업 : 콘텐츠 분야의 융복합 교육 프로그램 지원을 통한 융합형 창의인재 양성 및 국내 대학 글로벌 교육환경 구축 지원 - 콘텐츠산업기술지원사업 : 게임, 애니메이션, 만화, 영상, 음악, 뮤지컬, 공연 전시 등 콘텐츠 관련 전 분야에 걸쳐 기업의 기술력 강화와 성장을 지원 - 융합형 스마트콘텐츠 제작 지원사업 : 스마트콘텐츠 분야 신규 시장 창출 및 유망 국내 기업의 강소 기업화 촉진 지원, 산업 융합의 촉매제로서의 다양한 스마트콘텐츠를 발굴하여 장르 다변화를 통한 건전한 콘텐츠 생태계 조성
	한국 문화예술 위원회	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술진흥을 위한 사업과 활동 지원 • 산하 아르고 미술관을 통해 융복합예술창작을 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 아르고미술관 전시기획공모 : 시각예술과 타 분야의 융복합을 통해 시각예술의 개념적 지평을 넓힐 수 있는 실험적 전시

소속	기관명	지원내용
문화체육 관광부	한국 문화예술 위원회	기획 발굴 - 무대기술 크리에이티브랩 사업 : 새로운 개념의 무대기술 창작 생태계를 조성하기 위해 예술과 공학의 전문가들이 협업하여 아이디어를 도출하고 실현하는 것을 지원 - 문화창조융합벨트 융복합공연장 개관 공연 페스티벌 : 과학기술 및 인문학 등 타 분야와의 교류를 통한 융합 공연 콘텐츠 개발 및 공연 지원
		<ul style="list-style-type: none"> • ICT와 각 산업분야를 접목하여 국가의 경쟁력을 높이고 새로운 '미래 먹거리'를 만들기 위해 다양한 정책과 사업을 진행 • 사물인터넷(IoT), 클라우드, 3D프린팅, 디지털콘텐츠 등 신산업 분야는 물론, ICT 융합을 촉진하는 SW중심 사회 구현을 위해 모든 역량 집중 • IT 융합 및 활용 촉진을 위해 글로벌 스마트시티 실증단지 조성 과 IT/SW융합지원센터 사업 진행 • IT융합 관련 'SW+인문융합 워크숍', '2015 K-ICT융합컨퍼런스' 등 다양한 행사 개최
미래창조 과학부	정보통신 사업 진흥원	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 기술, 인문 트렌드와 기술과 인문의 융합이라는 새로운 가치를 제공 • 기술인문융합형 지식의 창출·공유·확장을 위한 <tech+>와 <창의융합콘서트>를 비롯해 기술인문융합형 교육 프로그램 개발 및 보급, 기술 인문융합형 정책 연구 등 산업기술문화 확장을 위한 다양한 프로젝트 운영
산업통상 자원부	기술인문 융합 창작소	<ul style="list-style-type: none"> • 융합문화사업 : 한국과학창의재단은 2009년부터 과학기술과 인문사회, 문화예술의 만남과 소통, 융합을 통해 사회전반의 창의성을 높이고 융합 활동을 통해 과학문화화의 저변을 넓혀가기 위해 융합문화사업을 시작했음 • 2009년 융합창작공연, 과학스토리텔링, 과학시각화 등 3개 분야로 나눠 융합문화활동에 대한 과제지원을 시작
교육부	과학창의 재단	<ul style="list-style-type: none"> • 융합문화사업 : 한국과학창의재단은 2009년부터 과학기술과 인문사회, 문화예술의 만남과 소통, 융합을 통해 사회전반의 창의성을 높이고 융합 활동을 통해 과학문화화의 저변을 넓혀가기 위해 융합문화사업을 시작했음 • 2009년 융합창작공연, 과학스토리텔링, 과학시각화 등 3개 분야로 나눠 융합문화활동에 대한 과제지원을 시작

2) 국내 문화 및 예술 융복합 경향 및 사례조사

국내에서 진행된 융복합 관련 문화예술은 공연과 시각에서 두루 나타난다. 다만 정부 정책의 집중도와 지원에 비교했을 때 국제적인 파급력을 가지는 사례가 많지 않은 것은 안타까운 지점이다. 이전의 융복합 경향이 문

화예술계 내부에서의 융복합, 다원예술과 같은 형태로 나타났다면 최근의 경향은 타 산업과 적극적으로 교류하는 프로젝트들이 증가했다. 시각예술 분야에서 가장 오래된 행사 중 하나는 서울시립미술관에서 운영하는 비엔날레 미디어 시티 서울이다. '미디어 시티'에서 미디어는 중의적인 의미를 가지는데 미디어는 일차적으로 미디어 아트라는 장르를 의미하는 중시예 기술과 정보를 선도하는 메트로폴리탄으로서의 서울을 지칭하는 단어이기도 하다. 미디어 아트를 비롯하여 다양한 예술에 주목하고 동시대 서울이 가지고 있는 이슈들을 조망하고자 하는 이 행사는 2016년 9회를 맞았다. 전시, 토크, 퍼포먼스로 구성되어 있으며, 2014년부터 하나미디어아트 어워드를 개최하여 작가를 지원하고 있다.¹⁸

| 표 6 | 미디어 시티 비엔날레 연도별 주제

연도	주제
2012. 9	너에게 주문을 건다
2014. 9	간첩, 귀신, 할머니
2016. 9	네리리 키르르 하라라

광주아시아문화원이 주관하는 ACT페스티벌은 2015년 1회차 행사를 성공적으로 마무리했으며 올해 2회차 페스티벌을 준비하고 있다. 이 프로그램은 아시아 및 저 세계를 아우르는 예술과 창의적 기술 관련 분야 주요 전문가들이 모여 창의적이 아이디어와 혁신적인 작업을 공유하며 서로 영감을 주고받는 것을 목적으로 기획되었다. 세계 융복합 콘텐츠를 한 자리에서 소개하고 전 세계 각 분야의 창·제작자들을 초대하여 제작 및 워크숍을 운영하는 것을 골자로 총 4일에 걸쳐 운영되며 전시, 공연, 스크리닝, 워크숍, 강연, 아티스트와의 대화 등으로 구성된다. ¹⁹

¹⁸ <http://mediacityseoul.kr/2016/ko/>(검색일: 2017.1.15.)

¹⁹ <http://www.acc.go.kr/board/schedule/event/1103>(검색일 2017.1.15.)

| 표 7 | ACT 페스티벌 연도별 주제

연도	주제
2014. 9	테크토닉스
2015. 9	헤테로피아-익숙한 세계의 다른 이름

4. 맺는말

본 연구에서는 국내의 문화예술 융·복합 정책과 사례들을 현재를 점검하고 앞으로 나아가기 위한 방향을 모색하고자 했다. 국내에서 문화·예술 융·복합 정책을 논의할 때 가장 많이 언급되는 단어는 문화기술(CT)이다. 문화기술이라는 단어가 등장한 이래, 융합의 중요성이 강조되고, 문화가 가지고 있는 경제적 가치들이 부각 될수록 문화기술에 대한 정의와 문화기술 육성에 대한 정책은 정교한 방식으로 개발되어 왔지만 어떻게 문화예술과 기술을 융합할 것이냐에 대해서는 앞으로 해결해야 하는 문제들이 산적해 있다. 예술가와 과학자가 소통할 수 있는 플랫폼을 제공하는 것, 서로 파트너를 찾고 협력할 수 있는 지원방식이 설계되어야 한다. 앞의 문제에 대한 고민이 선행되어야 바이오 기술, 나노기술, 정보기술 혹은 언급되지 않은 다른 분야와의 융합과 협력으로 확산될 수 있을 것이다.

예술의 융·복합으로 인하여 발생하는 경제적 부가가치를 어떻게 예술가에게 환원시킬 것인가 역시 고민해야 하는 지점이다. 예술의 산업화를 통한 시스템의 구축이 대안으로 제시되지만, 예술의 특성을 고려하지 않은 예술 과학융합사업이 성공적일 수 없는 것처럼 예술과 예술가에 대한 배려 없는 정책과 시스템은 창조경제에서 '창조'를 담당하는 사람들을 소외 도태시킬 뿐이다.

앞으로 융·복합은 중요한 키워드로 작용하게 될 것이다. 문화와 예술이 더 많은 산업들과 만나 의미 있는 새로운 창작을 통해 성장하게 되기를 바란다.

참고문헌

논문

- 강성일, 「문화기술의 정책담론 형성과 제도화 과정에 관한 연구」, 『문화경제연구』, 2010
- 김윤경, 「국내 현황과 비교를 통한 영국 창조산업의 동향에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2007
- 김완동, 「주요국의 창조경제 정책 현황과 사례」, 『한국과학기술정책연구원』, 2013
- 김정곤, 김은지, 김윤옥, 『주요국의 창조경제 추진사례와 시사점』, 대외경제정책연구원, 2013
- 김종국, 「창조경제 관점에서의 문화융성과 문화산업」, 『애니메이션연구』 제12권 1호 2016
- 이원근, 「디지털 시대의 시각예술 진흥을 위한 정책제안」, 『문화정책논총』 제14권, 2002
- 이재학, 「해외 문화·예술 융·복합사업의 트렌드 파악을 통한 국내 융·복합 문화예술 사업의 구체적인 정책제안」, 고려대학교 스페인 라틴아메리카 연구소, 2014
- 이주현, 『문화융복합 현황 기초조사-문화융성 주력분야 현황 기초조사 사업』, 문화융성위원회, 2016
- 임학순, 「예술과 문화기술(CT)의 연계를 위한 문화정책의 과제」, 『예술경영연구』 제16권 2010
- 전병태, 「예술분야 융합 트렌드 및 지원방안 연구: 예술과 과학의 융합을 중심으로」, 한국문화관광연구원, 2013
- 홍종열, 「유럽연합문화창조산업의 개념과 체계」, 『외국학연구』 제21권, 2012
- Glinkowski P, Bamford A., *Insight and Exchange: An evaluation of the Wellcome Trust's Sciart, programme*. London, Wellcome Trust; 2009. www.wellcome.ac.uk/sciartevaluation

기타

미디어시티 비엔날레 <http://mediacityseoul.kr/2016/ko/>

ACT 페스티벌 <https://www.acc.go.kr/board/schedule/event/1103>

Ars Electronica Festival

<http://www.aec.at/press/en/2014/09/08/bislang-74-860-besuche-bei-der-ars-electronica/>

FutureFest <http://www.futurefest.org/info>

Abstract

A Proposal for Cultural Policy on Convergence of Art and Technology

KWON, Eun Yong

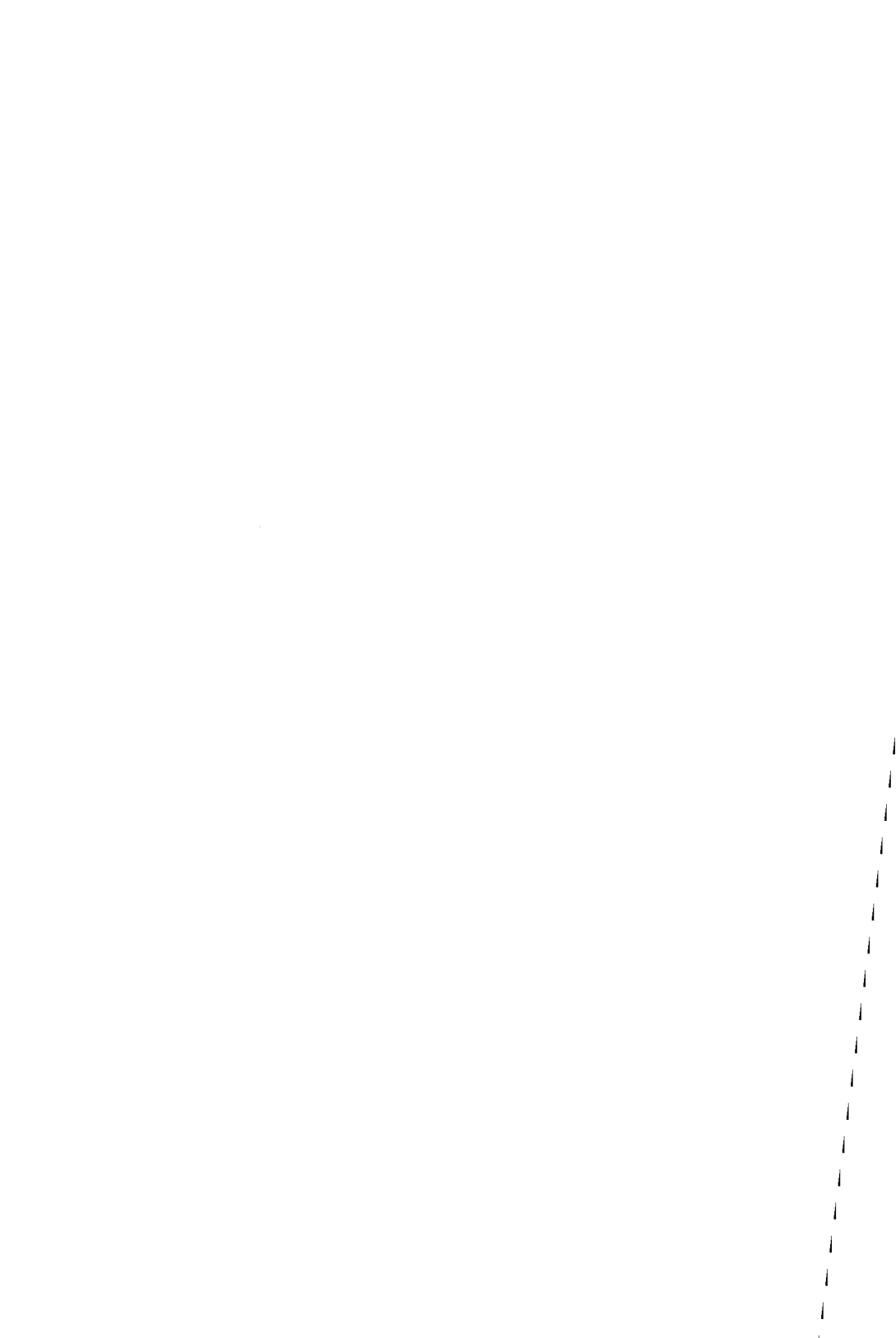
*Korea Art Management Service
Visual Art Planning and Development Department*

It was after mid 1990s that convergence of art and technology had become a critical issue and governments set new support system for its enrichment. Since then, the government continues to expand support programs to extend integration of art, culture and other genre including technology because nexus, convergence has regarded important competitive factors in cultural policy.

The concept of convergence and complexation in culture and art has been a very attracting issue since it appeared and accordingly various policies are supported. However, there are still numerous issues and problems to be solved along with discussion. This paper summarizes government policies to support convergence and complexation of culture and art in Korea and overseas and looks into their trends and cases and then suggests development of future policies and supporting businesses.

Keywords

Cultural policy, Art administration, Art management, Policy, Convergence, Nexus of art and technology



프랑스영화감독계약서에서 본 감독의 지위와 역할 1

노철환

부산아시아영화학교 교수

목차

-
1. 여는 말
 2. 감독의 규정
 - 1) 한글과 불어에서 감독 정의
 - 2) 작가로서 감독
 3. 감독의 책임과 역할
 - 1) 감독의 계약 1: 감독-기술자
 - 2) 감독의 계약 2: 작가-감독
 4. 맺는 말

1 본 연구는 2012년 『영화』 제 5-1권에 게재한 「작가로서 영화 감독의 실체에 관한 연구: 프랑스에서 상용되고 있는 감독 계약서를 중심으로」를 수정 보완한 것임.

요약문

감독은 영화의 예술적 질을 책임지는 지휘자이다. 할리우드에서 감독은 주어진 시나리오를 영상화하는 일종의 기술자로 간주되었다. 1950년대 후 일 누벨바그의 중심이 되는 《카이에 뒤 시네마》의 젊은 비평가들이 히치콕, 호스, 포드 등 몇몇 할리우드 감독에 대해 재평가를 내리면서 감독의 위상에 대한 평가가 달라지기 시작한다. 알렉상드르 아스트뤽, 프랑수아 트뤼포, 앤드류 새리스 등을 거치며 확립된 감독-작가의 개념은 이후 오랜 시간에 걸쳐 확고한 자리를 차지한다.

작가로서 감독은 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 하나는 할리우드 감독들처럼 필모그래피 전체를 통해 독특한 연출 스타일을 보여주는 감독들이다. 또 하나는 시나리오에서부터, 촬영, 후반작업까지 영화 제작전반에 걸쳐 자신의 생각을 각인시키는 감독들이다.

본고는 프랑스에서 통용되고 있는 영화 감독의 개념에 집중한다. 감독-작가의 개념이 탄생한 나라일 뿐만 아니라, 작가로서 감독의 영향력이 현재까지 지속적으로 인정받는 나라이기 때문이다. 이와 함께 실제로 사용되고 있는 두 가지 종류의 감독계약을 통해 감독이 영화 제작에 있어 갖는 권한에 대해 알아본다. 이는 감독-작가 그리고 감독-기술자로 요약되는 시나리오 집필한 감독이 맺은 저작권 양도 계약서와 감독의 연출행위에 대한 도급 계약서이다.

주제어

작가로서 감독, 작가-감독, 감독-기술자, 저작권, 제작자

1. 여는 말

영화는 많은 자본과 다양한 사람들이 투입되어 만들어지는 까닭에 저작자와 저작권, 작품과 상품 사이에서 적지 않은 논쟁이 있다. 영화 제작에 임하는 여러 인물 중에서 특히 감독은 영화라는 창작물에 대한 작가로서 가장 큰 책임을 갖는다. 감독은 기획-제작-편집 등 영화의 과정을 거치며 예술적 창작성이 드러나는 순간에 대한 결정권자이자 책임자이기 때문이다.

산업으로서 영화적 가치를 중요시하는 한국영화의 세태에서 영화감독의 지위가 위협 받고 있다는 지적이 있다. 2010년대 초중반 제작 과정 중 명확하지 않은 이유로 감독이 교체되거나, 감독의 부재중 촬영이 진행되는 사례까지 발생했다.² 이는 곧바로 한국영화계의 이슈가 됐다. 단순히 감독의 권리문제가 아니라 영화제작 과정 전반에 대한 책임문제로 확대될 가능성이 있기 때문이다. 2012년 중순부터 (사)한국영화감독조합이 감독 계약에 대한 연구를 진행한 것도 같은 문제의식으로 부터 시작했다. 투자사와 배급사의 힘이 강력해지고, 배우의 이름값이 감독의 것을 뛰어넘은 한국 영화산업의 현재가 이런 상황을 유발한 것만은 아니다. 변화하고 있는 영화제작현장에서 제작자와 감독 각자가 역할 정의에 실패한 까닭이 크다. 현 한국 영화제작 현장에서는 영화의 기획자로서 제작자는 고용된 연출자로서 감독을 조정하려하고, 반대로 예술가로서 감독은 영화의 재정 책임자일 뿐인 제작자의 관여를 무분별한 참견으로 여길 수 있는 가능성이 다분하다.

우리는 영화 제작에 있어 감독의 역할과 위치를 재고하고자 한다. 이를 위해 프랑스영화산업을 숙고의 대상으로 삼았다. 먼저 영화 제작과 소비 시장이 충분히 산업의 규모를 가진 나라, 보다 정확히 말하자면 한국 영화

² <남쪽으로 튀어>가 대표적인 사례 중 하나다. 제작사인 영화사 거미의 이미영 대표는 "(...) 70여억원이 들어간 영화인데 한 사람에 기대 '올 스톱' 할 수가 없어 내가 지금 감독 대행을 하고 있다. (...) 모든 과정에 깊숙이 관여하는 제작 스타일이라. (...) 현재 끌고 가는데 별 무리는 없다." 고 말했다. 임순례 감독이 연출권 간섭에 대한 불만 표출로 촬영현장을 떠난 사이 제작자가 감독 역할을 한 셈이다. 최나영, "남쪽으로 튀어" 제작사 대표, "임순례 감독 나와의 다름으로 하차", <오센>, 2016.08.21, (검색일: 2017.1.8)

시장보다 규모가 큰 영화시장을 선택했다. 감독의 역할 설정이 시장의 규모나 투자 구조의 문제가 아닌 감독의 위치에 대한 철학의 문제라고 가정하기 때문이다. 두 번째 선택 이유는 작가(auteur)로서 감독의 개념이 가장 먼저 등장했고 또 현재까지 굳건히 자리 잡고 있는 나라이기 때문이다.³

본 연구는 먼저 감독의 사전적 의미를 짚어보면서 시작한다. 이어 한글과 불어, 서로 다른 언어가 감독이라는 명칭에 대해 가진 어원, 어감의 차이를 살펴본다. 나아가 감독을 작가라고 여기게 된 까닭을 이해한 후, 마지막으로 프랑스에서 실제로 통용되고 있는 감독 계약서를 바탕으로 감독이 영화 제작에 있어서 어떤 권한과 책임을 가지고 있는지 알아본다.

2. 감독의 규정

1) 한글과 불어에서 감독 정의

“영화나 연극, 운동 경기 따위에서 일의 전체를 지휘하여 실질적으로 책임을 맡은 사람”, 국립국어원이 편찬한 『표준국어대사전』에서 풀이한 감독(監督)의 정의다. 이는 방향(direction)에서 파생된 단어인 영어의 디렉터(director)와 유사한 맥락을 가지고 있다. 감독, 디렉터 모두 영화 및 예술 분야에서만 아니라 교육, 산업, 운동 등 다양한 일상 분야에서 사용되는 것도 유사하다. 한편, 같은 사전에서 제작자(製作者)는 “물건이나 예술 작품을 만드는 사람”으로 정의된다. 영어의 프로듀서(producer), 불어의 프로덕퇴르(producteur), 모두 가까운 어원과 의미를 갖는다. 다소 새로운 점은 같은 사전에서 제작자의 유사어로 작자(作者)를 제시한다. 사람을 가리키는 말로서 가(家)보다 다소 낮춤의 의미를 가지고 있는 자(者)를 사용하고 있지만, 작가와 작자는 공히 동의어라 할 수 있다.

³ 2000년대 초반부터 연간 제작편수 200편을 웃돌던 프랑스는 2015년 300편대를 돌파했다. 2015년 편당 평균제작비는 440만유로이며, 총 투자액은 12억 2420만유로다. 본고에서 활용하는 프랑스영화산업 관련수치는 CNC 연감을 참조한 것이다. CNC, *Bilan du 2015*, mai 2016.

이 같은 감독과 제작자의 한글 사전 정의는 영화에 대입할 때 조금 어색한 느낌이 발생한다. 흔히 영화의 지은이를 감독, 영화 제작 과정을 관할하는 이를 제작자라고 생각하기 때문이다. 그런데 영화제에서 수상자도 한글 사전의 정의에 가깝게 결정된다. 연출상 또는 감독상은 감독이 받지만 작품상의 수상자는 제작자다. 그렇다면, 우리가 감독과 제작자의 역할에 대해 조금 오해했던 것인가?

다소 엉뚱한 위 의문은 영화 쪽에서 정의한 두 단어의 의미를 비교함으로써 쉽게 풀린다. “영화 제작계획의 초기단계에서부터 모든 제작단계와 배급, 광고에 이르기까지 제작의 모든 재정, 관리부문을 책임지는 사람”. 이승구, 이용관이 엮은 『영화용어 해설집』에서 정의한 제작자의 개념이다. 이 해설집은 다음 내용을 덧붙이고 있다. “제작자는 제작 초기부터 완성에 이르기까지 작품의 질, 예술성에 지대한 영향을 끼치기도 한다.” 흔히 감독의 영역이라고 생각하는 작품의 질과 예술성에 대해 제작자의 영향력이 가해질 수 있다는 말이다.

박성학이 펴낸 『세계영화문화사전』 역시 제작자의 재정 관련 정의를 맨 앞으로 내세운다. “영화제작과정을 총괄하고 책임지는 인물. 보다 구체적으로는 영화제작에 필요한 자금을 마련하고 어떻게 이를 사용할 것인가를 책임진다.” 간단히 정리하자면 제작자는 영화가 만들어질 수 있도록 아이디어를 발굴하고, 이것이 영화라는 작품으로 완성될 때까지 경제적인 부분을 책임지는 사람이다. 그러나 제작자가 경제적인 시선으로 영화제작에 접근하더라도 결과적으로는 영화의 질에 영향을 가할 수 있다.

한편 감독의 정의는 어떠한가. 이승구, 이용관은 “영화작품 제작시 작품의 해석과 기술적 문제 등의 창조적 역할을 총괄, 지휘하는 사람”으로 감독을 규정한다. 박성학은 “감독은 영화제작 과정, 즉 각본이라는 텍스트를 영화의 영상과 음향으로 빚어내는 임무를 수행하면서 영화제작의 창조적, 기술적 국면 전반을 지휘하는 권한을 부여받고 궁극적으로 작품의 성패를 책임진다.”고 정의한다. 즉 작품의 기술적 예술적인 책임을 지는 지휘자를 감독이라고 하겠다.

한편 프랑스는 시네아스트(cinéaste), 메퇴르 영 셴(metteur en scène),

그리고 레알리자퇴르(réalisateur) 이렇게 세가지 표현이 널리 사용된다.⁴ 이들은 각 단어의 어원에 따라 구분되는 의미의 차이가 있다. 한국에서 이들을 오용하는 경우가 있다. 먼저 시네아스트라는 단어다. 이는 한국에서 마치 '유명한 영화제에서 빈번히 초대 받는 예술영화감독' 정도로 통용되는 단어다. 그러나 시네아스트의 의미는 이보다 넓다. 한글로 옮기자면 '영화인' 정도로 번역된다.⁵ 시네아스트라는 단어를 최초로 사용한 이로 꼽히는 이 중 하나는 포토제니(photogénie) 개념의 창시자로 잘 알려진 루이 델뤽(Louis Delluc)이다. 그는 영화 제작에 투입된 (연기를 제외한) 모든 사람들을 총칭하는 의미로 시네아스트를 정의했다. 즉 감독뿐만 아니라, 촬영, 편집, 조명, 의상 그리고 제작자까지 영화일을 하는 많은 사람들이 시네아스트다.

둘째로 메퇴르 영센은 현재도 연극계에서 통용되고 있는 연극 용어다. 이 단어는 흔히 연출가로 번역되며, 장면을 연출(mise en scène)하는 자 즉, '무대 위에서 배우들의 위치나 연기에 대한 책임자' 정도의 사전적 의미를 갖는다. 이로 인해 작가와 비교되는 기술자(technicien) 혹은 장인(artisan) 정도에 해당한다고 여겨지는 경우가 있다. 그러나 이는 정확한 구분이 아니다.⁶ 전통적으로 연극에서 연출가는 각본을 쓰는 작가에 현저히 못 미치는 무게를 갖는다. 우리가 셰익스피어의 <햄릿>은 알지만, 이 작품을 무대에 올린 연출가들의 이름을 일일이 알려 하지 않는 것과 마찬가지로. 시대와 환경이 변할지라도 배우들은 <햄릿>의 원작의 대사를 그대로 읊는다. 연출가들의 노력은 <햄릿>이라는 작품에 대한 변주 정도로 받아들여진다. 그러나 영화에서 연출가의 역량은 사뭇 다르다. 영화의 시나리오

⁴ 이들 밖에도 상용되지 않는, 감독을 가리키는 단어로 비쥬알리자퇴르(visualisateur), 비쥬알리퇴르(visualiseur), 에크라니스트(écraniste)도 있다. 사람을 가리키는 어미 'eur'과 'iste'가 시각의 의미를 갖는 비쥬엘(visuel)과 스크린이나 TV 화면을 의미하는 에크랑(écran)과 결합해 만들어진 조어들이다. 사장된 이 세가지 개념들의 창시자는 마르셀 레르비에(Marcel L'Herbier, 1888-1979)다. 그는 감독이자, 시인, 법률학자, 영화이론가로, 프랑스국립영화학교 페미스(FEMIS)의 전신인 리덱(L'IDHEC)의 창립자이기도 하다.

⁵ 두산동아의 편찬한 『프라임 불한사전』, 민중서림의 『옛센스 불한사전』, 한국외대의 『새한불사전』 모두 시네아스트를 '영화인'으로 해석해놓았다.

⁶ 이에 대한 자세한 사항은 다음 논문을 참조하십시오. 노철환, 「프랑스어 트뤼포의 '작가들의 정책' 담론 재해석」, 『씨네포럼』 22호, 2015, 233-259쪽.

연극에서처럼 불가침한 텍스트가 아니다. 바꾸고 변화시키는데 주저하지 않는 일종의 중간 단계 텍스트에 가깝다. 여기에 시공간이 더해지고 배우들의 존재와 연기가 카메라 움직임과 맞물리는 총체적인 연출가의 지휘, 즉 장면 연출을 덧붙여 영화라는 작품이 된다. 영화에서 시나리오 작가의 이름보다 감독의 이름을 먼저 떠올리는 것도 연극과 사뭇 다른 연출가로서 감독의 역할을 우리가 잘 알고 있기 때문이다. 단어의 어원에서 비롯된 바처럼 메퇴르 영 센에는 원작이 존재하는 상태에서 영화적 연출을 담당한다는 이면적 의미가 잠재해 있을 수 있다. 그러나 예술적 영향력의 관점에서 볼 때, 메퇴르 영 센이라는 표현에는 어떠한 차별적인 의미도 없다.

마지막으로 레알리자퇴르(réalisateur)가 있다. 감독을 가리키는 가장 보편적인 표현으로 여겨진다. 이 단어는 ‘실현하다, 구현하다’의 의미를 가지고 있는 동사 레알리제(réaliser)에서 파생한 것이다.⁷ 감독은 시나리오라는 문자로 된 텍스트를 혹은 자신의 생각을 영상과 음향의 결합인 영화라는 구체적인 결과물로 구현하는 사람이다. 뱅상 피넬은 레알리자퇴르가 “한 영화의 예술적 기술적 책임자. 제작자의 보호 아래에서 서로 다른 구성원들의 일과 관련해 영화의 프린트가 나올 때까지 지휘와 연출을 보증하는 사람”라고 정의한다.⁸ 메퇴르 영 센과 비교할 때, 감독은 예술과 기술 양면에 모두 사용된다. 상용되는 계약서에서도 메퇴르 영 센보다는 레알리자퇴르로 표기되는 경우가 대부분이다. 심지어 원안 및 기획, 시나리오와 아무런 관계가 없는 감독에 대해서도 레알리자퇴르의 개념을 사용한다.

이들 셋 외에 감독을 가리키는 또 하나의 표현이 바로 오토르(auteur), 바로 작가이다. 작가는 개념은 연극, 소설, 그림, 조각, 음악 등 모든 예술 작품을 만들어내는 예술가의 총칭이다. 사전적으로 작가는 창조자(créateur)와 같은 의미를 갖는다. 무형의 영감으로부터 유형의 예술 작품을

⁷ 레알리제의 정의에는 ‘감독하다’ 혹은 ‘연출하다’가 포함되어 있다. 이는 감독이라는 단어에서 거꾸로 의미가 부여된 것일 가능성이 높다. 한편 명사형인 레알리자시옹(réalisation)에는 연출이라는 의미가 있다. 연출은 보다 넓은 의미를 가지므로, 본고에서는 의미 구분을 위해 미장센은 ‘장면 연출’로 번역한다.

⁸ Vincent Pinel, *Vocabulaire technique du cinéma*, Armand Colin cinéma, Paris, 2005, pp.338-339.

창조해내기 때문이다. 작가는 레알리자퇴르와 함께 영화감독계약서에서 자주 발견되는 표현이다.

2) 작가로서 감독

작가로서 감독의 개념이 탄생한 나라로 프랑스를 꼽는다. 그 시작은 바로 스타일과 감독을 연결한 개념으로서 작가였다. 2차 대전 후 프랑스에서는 ‘프랑스식 질의 영화(qualité française)’라고 일컬어진, 일종의 문예 영화들이 판을 치고 있었다. 유명 원작을 스크린에 옮기는 것이 관객을 동원하는 가장 확실한 방법이였기 때문이다. 원작의 힘과, 제작자의 돈이 결합해 만들어진 이 ‘상품(produit)’들의 생산에 감독의 설 자리는 그리 크지 않았다. 그들은 영화의 형태로 장면을 필름에 옮기는 기술자, 혹은 장인으로 취급되었다. 이러한 프랑스 영화의 현실에서 《카이에 뒤 시네마》의 젊은 평론가들은 스튜디오에 고용된 기술자였지만, 자신만의 독특한 스타일을 구축한 할리우드 감독들을 재평가하기 시작했다. 알프레드 히치콕, 하워드 호스, 존 포드 등 할리우드 감독들은 1950년대 이들의 선택에 의해 작가의 반열에 올라간다. 장면 연출이 품고 있고 창작성을 높이 평가한 것이다.

또 다른 측면에서, 우리는 독립적인 한편 제작에 있어 각본에서부터 촬영, 편집까지 깊이 관여한 감독을 작가라고 부르기도 한다. 누벨 바그 감독들이 대표적인 예이다. 이들은 이전 영화들과 구분되는 독특한 스타일을 구현했을 뿐만 아니라, 영화제작 전과정에 깊숙이 관여했다. 1954년 트뤼포는 《카이에 뒤 시네마》에 「프랑스영화의 어떤 한 경향」에 이어 1955년 「알리바바와 작가들의 정책」이라는 글을 발표함으로써 할리우드 감독들을 작가의 반열에 올려놓는데 큰 역할을 했다. 트뤼포는 다음과 같이 주장한다.⁹

⁹ François Truffaut, “Ali Baba et la ‘politique des auteurs’”, *Cahiers du cinéma*, N°44, février 1955, p.47. 본문에서 ‘작가들의 정책’은 이태리체로 쓰여 있다.

〈알리바바〉는 한 작가 영화다. 비범한 장인의 숨씨에서 기인한 영화들의 작가, 한 작가의 영화다. 이처럼 〈알리바바〉의 기술적 성공은 우리들의 정책, '작가들의 정책의 합당성을 확고히 한다.

이 글에서 트뤼포가 말하는 '작가들의 정책'은 감독이 가지고 있는 기술적 완성도 또 그것이 만들어내는 스타일을 지지하는 형태다. 작가라는 개념을 적극적으로 활용한 카이에의 평론가였던, 누벨 바그감독들은 당시 많은 기존의 개념의 작가들에게 공격을 당했다. 시나리오작가(scénariste), 각색작가(adaptateur), 대사작가(dialoguiste) 등은 자신들만이 진정하고 유일한 작가라고 주장했다.¹⁰

작가에 대한 논쟁이 활발하게 펼쳐지던 60년대 말은 변혁과 투쟁의 시기였다. 68혁명 또는 5월 혁명이라고 불리는 사건은 프랑스 사회 구조를 송두리째 바꿔놓았다. 1968년 산업사회계급 갈등에서 발생한 노동 투쟁에서 시작한 혁명은 경제, 사회, 정치, 문화에 이르는 광범위한 변화를 만들었다. 이 혁명으로 인해 프랑스에는 노동의 민주화, 성의 개방, 고급 문화와 고등교육의 대중화 등 수직적 계급 사회의 전통을 파괴하는 흐름이 형성된다. 이는 베트남 전쟁과 반전, 히피 운동과 맞물려 서구 사회 변화의 기폭제가 된다. 이 때 제작자를 중심으로 수직적으로 구축된 영화제도 변화의 움직임에 동조한다. 감독과 제작자가 예술성과 기술 그리고 기획과 재정이라는 각자의 책임 분야를 구분하게된 것이다. 이미 제작자들은 감독이 쓴 시나리오로 만든 저예산 영화가 수익성이 있다는 사실을 알고 있었다. 누벨 바그의 유산 중 하나다.¹¹ 제작자는 통제의 힘을 내려놓고, 감독들은 그가 내려놓은 권력을 손에 쥐게 된다.

¹⁰ 누벨바그 이전과 이후에도 감독의 작가로서 위상을 지지하는 연구들이 있었다. 그 중 1948년 알렉상드르 아스트뤼의 '카메라-만년필 (caméra-stylo)'이, 1962년 앤드류 새리스의 작가 이론 (auteur theory)이 카이에 뒤 시네마의 작가들의 정책과 유사한 견해를 보인 것으로 평가된다.

¹¹ 60년대초 저예산 영화가 무더기로 제작되면서 프랑스 영화 산업 구조는 큰 변화를 겪는다. 그 시작점을 시릴 네이라는 트뤼포의 〈400번의 구타〉의 성공으로 잡는다. "〈400번의 구타〉의 성공은 '젊은 영화'의 유행을 유발한다. 3년 동안 약 170명의 시네아스트들이 '누벨 바그'라는 이름 하에 그들의 첫번째 장편영화를 찍는다." Cyril Neyrat, *François Truffaut, Cahiers du cinéma*, Paris, 2007, p.23.

영화는 예술로서 자신의 지위를 지키려 했고, 시대는 영화의 사회적 책임을 요구했다. 트뤼포와 고다르처럼 새로운 영화의 작가들은 서로 다른 길을 걷기 시작한다. 하나는 그들이 명명한 할리우드 작가들처럼 시스템 안에서 자신의 색깔을 지키는 것이고, 또 다른 길은 세상을 바꾸는 도구로써 영화를 활용하는 활동가(militant)로 투쟁하는 것이다. 결국 작가로서 감독이라는 개념의 등장은 스타, 장르, 스튜디오, 원작에 집중되어 있던 관객, 학계의 관심을 감독으로 돌렸다는 의의가 있다. 시대는 오랜 시간 다양한 비판을 겪고서도 감독을 작가라고 부르기 시작한 이들의 선택을 따랐다.

3. 감독의 책임과 역할

1) 감독의 계약 1: 감독-기술자

프랑스 영화제작현장에서 감독은 두 가지 자격을 갖는다. 하나는 영화 작품의 창작과 관련해 저작권을 행사하는 '작가-감독(auteur-réalisateur)'이고 또 하나는 연출 기술과 관련해 제작자로부터 임금을 받는 '감독-기술자(réalisateur-technicien)'이다. 따라서 제작자는 감독과 두 개의 서로 다른 계약서를 맺어야 한다. 하나는 저작권 양도 계약(contrat de cession de ses droits d'auteur)이다. 감독이 제작자에게 저작재산권을 양도함으로써 차후 발생할 수익에 비례하는 인센티브 혹은 선불 개념으로 미니멈 개런티를 받는 계약을 가리킨다. 또 하나는 기획/개발부터 영화가 완성되기까지 연출가로서 기술을 제공하는 도급 계약이다. 감독의 두 가지 자격에 대한 계약은 하나 또는 두 건의 계약서로 이루어질 수 있다.

먼저 계약서에서 정의하는 감독-기술자로서 감독에 대해 알아보자. 2008년에 개봉한 <비밀 일기(LOL (Laughing Out Loud)®)>의 감독인 리사 아쥬엘로스가 제작사인 파테과 맺은 계약이다.¹² “장편영화 감독-기술자 계약

¹² 감독인 리사 아쥬엘로스는 델가도 낭스와 함께 이 영화의 공동시나리오 작가이다. 소피 마르소 주연의 <비밀 일기>는 프랑스에서 364만명 이상을 동원하며 성공했고, 아쥬엘로스가 연출한 같은 제목의 리메이크작이 2012년 미국에서 개봉됐다.

(Contrat réalisateur technicien long métrage)”이라는 제목의 계약서는 총 6쪽에 걸쳐 12개 조(article)로 구성되어 있다. 이 중 최초 3개 조항 그리고 제 11조가 감독의 책임과 권한에 관한 내용을 다루고 있다.

제 1조는 계약의 목적을 다룬다. 조항의 시작은 이 계약이 선행된 저작권 양도 계약과 연관되어 있음을 밝히고 있다. “○○일에 행해진 저작권 양도 계약에 대한 보완으로, 본 합의는 장편영화 ○○의 제작을 목적으로 아래에 열거하는 기술적이고 예술적인 서비스들의 실행을 위해 임금 노동자로서 감독-기술자로서 계약 조건들을 정하기 위함이다.”¹³ 이어 나열된 ‘기술적이고 예술적인 서비스들’은 감독의 임무 혹은 권한에 해당한다.

- 영화 촬영 준비에 대한 협력
- 예술적 방향 검토, 슈팅 스크립트(découpage technique) 작성, 장면 연출 실행, 촬영, 녹화 및 녹음 지휘
- 편집 및 모든 영화 후반작업의 지휘

위 내용들은 프랑스의 감독계약서들이 공통적으로 가지고 있는, 일반적인 감독의 역할에 해당한다. 이 중 편집을 비롯해 후반작업을 지휘한다는 점은 한국과 미국을 비롯한 여타 국가들과 구분된다. 프랑스에서는 영화 최종본에 대한 권리가 ‘작가’인 감독에게 있다. 따라서 편집을 지휘하는 것이 감독의 의무라는 것을 계약서상에 명시하는 것이다. 이어 같은 조의 내용에는 감독이 제작자에 의해 승인된 시나리오의 내용을 준수할 것과 스크립트 작성, 영화 촬영, 편집, 믹싱에 있어 제작자의 지시 사항들에 대해 협력할 것에 대해 밝힌다.

제 2조는 스텝 선정과 편집에 관한 내용을 명시한다. 먼저 “최종 편집에 대한 수정들은 제작자와 감독 양자의 합의에 의해 이루어진다. 스텝과 협력자 그리고 영화음악 작곡가의 선택은 제작자와 감독의 합의에 따른다”. 감독에게 편집권이 있다고 할지라도, 영화 최종본을 확정하기 위해서는 제작

¹³ 독자의 이해를 돕기 위해 본고에서는 서명 당사자가 채워 넣는 공란, 예를 들어 날짜, 영화 제목, 기한 등을 ‘○○’으로 표기한다.

자의 동의를 있어야 한다는 말이다.

여기서 제작자의 역할에 대한 재고가 필요하다. 영화 경제를 주제로 다룬 두 권의 책에서 저자들은 다음과 같이 제작자를 정의한다. 먼저, 클로드 포레스트의 정의다.¹⁴ “하나의 작품을 완성하기 위해 필요 불가결한 인적, 기술적, 재정적 자원들을 모으고 사용하는 일을 담당하는 개인 혹은 법인”. 제작자가 관여하는 것은 단순히 돈이 아니라는 뜻이다. 한편 로랑 크르통은 제작자를 둘로 구분해 놓는다.¹⁵ 하나는 대표 제작자(*producteur délégué*)로서 영화의 완성에 대한 경제적, 법적 책임자를 가리킨다. 또 하나는 행정 제작자(*producteur executive*)¹⁶로서 영화의 제작과 상영에 대한 책임을 가지고 있지만, 그는 피고용인일 뿐이며, 대표 제작자와 달리 영화의 성공과 실패에 대한 경제적 책임이 없다.

프랑스에서 영화의 완성과 관련해 자주 사용하는 용어로 ‘좋은 결말(*bonne fin*)’이라는 것이 있다. 이는 영화의 제작이 경제적, 법률적으로 아무런 문제없이 완료되는 것을 의미한다. 즉 제작자의 임무를 한 문장으로 정리하자면, 한편의 영화가 ‘좋은 결말’에 이르도록 하는 것이다. 이 같은 까닭으로 인해 프랑스의 감독계약서에는 감독에게 상당한 권리를 허락하면서도 주요 사항에는 반드시 ‘감독과 제작자의 합의에 의해(*sera fait d'un commun accord entre le Producteur et le Réalisateur*)’라는 문구를 포함시킨다. 제작자가 영화 제작의 ‘좋은 결말’을 위해 설정한 경제적, 법적 틀을 지키기 위해서이다.

제 3조는 슈팅 스트립트와 촬영 계획(*plan de travail*)에 대한 내용이 나와 있다. “슈팅 스크립트는 감독에 의해 작성되고 제작자에게 혹은 이를 분석할 수 있는 대리인에게 제출된다. 감독은 정해진 영화 예산의 범위 안에서

¹⁴ Claude Forest, *L'Argent du cinéma: Introduction à l'économie du septième art*, Belin, Paris, 2002, p.229.

¹⁵ Laurent Creton, *Economie du cinéma: Perspectives stratégiques* (3ème éd.), Nathan, Paris, 2003, p.280.

¹⁶ 행정 제작자는 한국을 비롯해 영어로 색슨 지역에서 사용하는 이그제큐티브 프로듀서(*executive producer*)와 전혀 다른 개념이다. 프랑스의 행정 제작자는 라인 프로듀서(*line producer*)에 가깝고, 미국의 이그제큐티브 프로듀서는 전술한 대표 제작자에 해당한다.

촬영 계획을 설정할 수 있도록 모든 기술적인 정보를 (...) 제작자에게 정해진 기한 내에 제공해야 한다. 이후촬영 개시일은 양자의 합의에 의해 정해진다.” 감독은 제작자가 정확한 예산을 짤 수 있도록 도와야 한다는 내용이다. 이 조항은 사전제작 단계를 중요시 여기는 프랑스 영화산업의 특성에서 기인한다. 일단 시나리오가 완성되면, 책임 제작자는 제작감독(directeur de production)에게 일시, 장소, 출연배우, 장비, 시간 등이 명시된 촬영 계획과 촬영 진행시 소요되는 예산보고서를 작성을 요청한다. 계약서에서 언급되는 것처럼, 촬영계획은 실제 촬영 진행에 있어 최선을 다해 지켜야 하는 유사 규범이 된다. 이 계획의 존재로 제작자는 최초 설정한 예산의 범위를 크게 벗어나지 않는 형태로 제작을 진행할 수 있다는 확신을 갖게 된다. 지금까지 살펴본 감독-기술자 계약서에서 명시된 내용들을 간단히 요약하자면, 감독에게 주어진 책임은 영화 예산의 한도 내에서 작성된 촬영 계획에 따라 영화를 찍는 것이다. 비록 기술자로서일지라도 감독의 연출권에 대해 제작자가 관여할 수 있는 방법은 없다.

2) 감독의 계약 2: 작가-감독

저작권을 중심으로 볼 때, 한편의 영화에서 ‘작가’로 간주되는 직책은 크게, 연출, 음악, 시나리오 이렇게 세가지 분야이다. 이 중 감독이 연출을 비롯해 시나리오 집필, 각색, 대사 거기에 원작자인 경우도 적지 않다. 지금부터 우리가 함께 살펴볼 내용은 작가로서 감독의 영화계약서이다. 분석 대상은 프랑스저작권대행업체 SACD¹⁷가 작성한 “영상물 제작에 관한 저작권 양도 계약 : 시나리오/각색/대사/연출”이다.

이 계약서의 제목에서 우리의 눈을 끄는 것은 본 계약이 다름 아닌 저작권 ‘양도’ 계약이라는 점이다. 하나의 작품을 만듬으로써 작가에게는 두 개의 저작권, 저작재산권(droit de propriété intellectuelle)과 저작인격권(droit moral)이 발생한다. 저작재산권은 저작물에 대해 갖는 경제적인 권리다. 이

¹⁷ 1777년에 만들어진 SACD(Société des auteurs et compositeurs dramatiques : 극작가 및 작곡가 조합)는 프랑스의 대표적인 저작권 관리 대행업체 중 하나다.

는 소유권과 같이 양도, 상속할 수 있다. 감독이 양도 계약을 통해 제작자에게 넘기는 권리가 바로 저작권이다.¹⁸ 한편 저작권권은 작가가 창조한 작품의 정신을 지켜야 한다는 것인데, 이는 양도하거나 상속할 수 있는 권리가 아니다. 예를 들어 등장인물의 이름이나 설정을 작가의 허락 없이 바꾸는 것이 불가능하다는 것이다. 국가별로 차이가 있지만, 프랑스의 경우 저작권권은 작가의 사후 70년까지, 저작권권인 경우 제한 기한이 없이 유효하다. 또 하나 이 계약서의 제목에서 눈여겨볼 것은, 감독의 역할이 연출뿐만 아니라 시나리오의 집필 전체에 미쳐있다는 점이다. 시나리오 집필, 각색, 대사 작업등에 관여한 감독이 연출을 하는 경우, 즉 작가-감독이 본 계약의 전제이다.

본 계약서는 총 15쪽, 16개조로 이루어져 있다. 여기에 계약서상 중요한 경제적 개념들에 대해 정리한 11쪽 분량의 부록이 첨부되어 있다. SACD 계약서는 우리가 앞에서 다룬 〈비밀 일기〉 계약서보다 좀 더 자세히 감독의 역할과 책임을 다루고 있다. 작가-감독의 역할 그리고 저작권의 양도의 측면에서 볼 때, 최초 3개 조항과 제 7조의 내용이 중요하다.

제 1조, 합의의 목적은 다음 문장으로 시작한다. “제작자는 본 제작자가 제작하기로 제안하는 〈○○〉이라는 잠정 혹은 확정 제목의 장편 영화의 시나리오, 각색, 대사들에 대한 집필을 수락한 작가-감독과 계약한다.” 이 계약서의 첫 문장에서 우리는 ‘작가-감독’이라는 표현을 발견한다. SACD에서 작성한 별도의 연출 계약서¹⁹와 비교해보면 그 차이를 확실히 알 수 있다. 이 계약서는 시나리오 집필 없이 연출만 하는 감독에 관한 것이다. 연출로 인해 발생하는 저작권의 양도에 관한 계약인데, 여기에서 저작권자를 가리키는 표현은 ‘감독(réalisateur)’이다. 즉 두 계약서를 비교할 때, 시나리

¹⁸ 저작권과 관련해 프랑스가 미국의 경우와 구분되는 지점이 바로 여기다. 프랑스에서는 감독이 제작자에게 자신의 저작권권을 양도한다. 프랑스 제작자는 계약서에 명시된 기간과 범위 안에서 양도 받은 영화에 대한 권리를 행사할 수 있다. 반면 미국에서는 시나리오 작가가 제작자에게 작품의 권리를 판매한다. 이로 인해 제작자가 작품에 대한 유일한 소유자가 된다. 한국도 이와 유사한 상황인데, 제작자는 계약을 통해 시나리오 작가와 감독 양자에게서 저작권을 구입한다.

¹⁹ SACD, «Contrat de production audiovisuelle cession de droits d'auteur: réalisation(영상물 제작에 관한 저작권 양도 계약 : 연출)», inédit.

오 작업을 한 감독에게 '작가(auteur)'의 명칭을 추가했음을 알 수 있다. 시나리오 작업을 하는 감독들에 대한 계약서들에서 감독은 '작가-감독' 혹은 간단히 '작가'라고 표기하기도 한다. 이어지는 제 1조의 내용은 앞서 다른 계약서에서처럼 감독이 제공해야 하는 서비스에 대해 나열하고, 영화의 형식, 사용 언어 규정 그리고 저작권 양도 사실에 대해 밝히고 있다.

제 2조는 작가-감독이 제작자에게 양도하는 저작재산권의 범위에 대해 명시한다. 본 계약서에서 가장 많은 양(4쪽)을 차지하는 이 조항은 극장으로 대표되는 1차 시장과 TV, DVD, VOD 등을 포함한2차 시장에서 작품을 상영할 수 있는 권리에 대해 정의한다. 더불어 본 조항에서 언급되지 않는 권리는 작가-감독에게 속하며, 2차 저작물, 예를 들어 리메이크나 속편 등에 대한 권리도 작가-감독에게 있다고 밝히고 있다.²⁰

제 3조에서는 저작권 양도의 기한을 명시한다. 제 3조의1항은 제작자가 양도 받은 저작재산권의 활용 기한을 정함으로써 무분별한 권리 행사에 계약을 가한다. 공란으로 비워 있는 양도 기한은 영화의 최초 극장 개봉일로부터 30년까지로 정하는 것이 일반적이다.2항에서는 영화가 〇〇년 안에 제작되지 않은 경우, 모든 권리가 다시 작가-감독에게 돌아가고, 지급된 계약금은반납하지 않는다는 내용이다. 프로젝트를 소유하고서 제작을 미뤄 작가-감독의 창작 활동을 침해할 수 있는 상황을 방지하기 위함인데, 일반적으로 2년 내에 제작되는 것으로 간주한다. 영화 제작 시행의 시한을 정한 본 조항의 내용은 앞에서 살펴본 감독-기술자 계약과 차이를 보인다. 전술한 계약서의 제11조 특정 조건들에서는 영화 제작이 실현되지 않았을 때

²⁰ 2차 저작물의 권리 귀속은 한국의 현실과 큰 차이를 보인다. 한국에서는 시나리오 작가 및 감독의 모든 지적재산권이 제작자에 귀속된다. 영화진흥위원회가 2012년 5월 공청회를 통해 소개한 『시나리오표준계약서안』에도 같은 내용이 있다. 제 8조 2항에 따르면 “같은 등장인물 또는 캐릭터의 사용, 속편, 전편, 리메이크 등 2차적 저작물 작성권의 유일하고 독점적인 권리가 된다.”고 밝히고 있다. 그런데 저작권법에 따르면 이와 상반된 내용이 있다. 제 5조에 따르면 “2차적 저작물의 보호는 그 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다.” 또 제 41조 2항에서 “저작재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 제21조의 규정에 의한 2차적 저작물 또는 편집저작물을 작성할 권리는 포함되지 아니한 것으로 추정한다.”고 명시한다. 현 계약의 문제점은 작가가 아직 만들어지지 않은, 독립적인 저작물인 2차 저작물에 대한 권리까지도 제작자에게 넘겨야 한다는 점이다. 이 문제점에 관해 향후 논의가 필요할 것으로 보인다.

제작자에게 책임을 묻지 않는다는 내용이 담겨 있다. 이 조항은 “제작자는 감독에게 영화의 실현(réalisation)과 관련해 어떠한 약속도 하지 않는다”로 시작한다. 만들어지지 않은 작품에 대한 기술자로서 감독은 어떠한 권리도 없기 때문이다.

제 7조 연출에서는 제 1조의 내용에 더불어 작가-감독의 연출의범위에 대해 좀 더 자세히 다루고 있다. 앞의 감독-기술자 계약의 제2조, 3조와 유사한 내용인데 보다 명확한 규정이 있어 이를 소개한다.

1. 작가-감독은 양자의합의 하에 촬영 계획을 수립할 수 있도록 제작자에게 슈팅 스크립트를 제출해야 한다. 촬영 계획이 합의된 후, 감독은 연출시 이를 준수해야 한다.
2. 주연 배우, 주요 스태프, 협력자, 음악 작곡자에 대한 선정은 감독과 제작자의 합의에 의해 진행한다. 스튜디오, 촬영장소, 로케이션 장소 등 역시양자의 합의에 의해 진행한다. 장면 연출은 작가-감독의 독점적인 지휘하에 이루어진다.
3. 감독은 영화 편집 지휘권을 갖는다. 그는 모든 후반작업 (녹음, 편집, 싱크로, 믹싱 등)에 대한 예술, 기술적인 지휘를 약속해야 한다. 이는 저작재산권법 L.121-5조에 의거한 영화의 확정본(la version définitive)이 만들어질 때까지 유효하다.²¹

4. 맺는 말

지금까지 우리는 감독의 정의와 권한에 관해 알아봤다. 작가로서 감독의 개념이 확고히 자리하고 있는 프랑스 영화산업을 중심으로 감독-기술자 그리고 작가-감독의 계약 내용을 살펴봤다. 작가로서 감독의 위치에 대한 연구는 실질적인 활용도가 높은 주제이다. 감독이 어떻게 영화를 찍을 수 있는 환경에 있느냐를 증명하기 때문이다.

²¹ 프랑스 저작재산권법 L.121-5에는 영상물의 작품완성에 대한 정의가 있다. 이에 따르면, 확정본에 대해 감독 또는 공동작가측과 제작자 사이의 합의에 도달했을 때에 작품이 완성된 것으로 간주한다.

여기서 우리는 본고의 머리에서 소개한 일련의 사건을 다시 떠올린다. 제작자가 감독의 연출권을 침해하는 사건이 프랑스에서 발생하기 힘든 이유를 우리는 이제 알고 있다. 우리가 바로 앞에서 살펴본, 작가-감독 계약서 제 7조 2항의 문구는 우리에게 큰 울림을 준다. “장면 연출은 작가-감독의 독점적인 지휘하에 이루어진다.” 촬영 현장에서 유일한 권력자는 오직 작가-감독임을 밝히고 있는 문장이다. 독점적인 장면 연출권은 비단 작가-감독에게만 귀속된 것은 아니다. SACD가 작성한 연출 계약서의 같은 조항에서도 ‘작가-감독’이 ‘감독’으로 바뀌었을 뿐 같은 내용이 담겨 있다. “장면 연출은 감독의 독점적인 지휘하에 이루어진다.”

우리는 질문해본다. “영화 제작에 있어 감독의 권한은 제작자의 것과 상충하는가?” 앞서 살펴본 계약서들에서 명시된 바와 같이 감독 권한 행사의 대부분은 제작자의 합의 하에 진행된다. 감독이 예술가라면, 투자자는 사업가이다. 제작자는 사업가와 예술가의 사이에 있는 조율사다. 감독과 제작자의 관계는 수직이 아닌 수평적인 협력 관계여야 한다.

작가로서 감독을 인정하고, 저작권에 대한 권리를 충분히 보장하고 있는 프랑스에서 연출에 관한 감독의 운용 폭은 넓다고 할 수 있다. 영화는 관객의 선택을 통해 의미를 부여 받는다. 혹자는 한국 감독보다 한정된 권한을 가지고 있는 할리우드 감독들을 언급한다. 강력한 스튜디오, 제작자의 권력, 철저한 기획만이 흥행 성공의 확률을 높일 수 있다고 말하기도 한다. 그러나 전세계 영화시장전체에 절대적인 영향력을 가지고 있는 불균형적인 존재 할리우드를 한국의 영화 제작 환경에 접목하는 것은 무리가 있다. 메이저스튜디오 중심 제작시스템이 하루 아침에 형성된 것이 아니기 때문이다.

한국의 현실은 미국보다 프랑스 영화시장에 보다 가깝다. 2억명 가량의 연간 총관객수, 40% 내외의 자국 영화 점유율은 프랑스 영화산업의 건강을 증명한다. 프랑스의 영화산업 전략은 크게 국가지원제도, 국제공동제작, 스타배우/감독 그리고 칸영화제로 정리할 수 있다. 우리에게도 꾸준히 개발되고 있는 지원제도, 한류 열풍으로 인한 스타들의 탄생 그리고 부산국제영화제가 있다.

한편 2015년 프랑스에서 제작된 300편의 영화 중 해외 자본이 절반 이상 참여한 영화가 142편에 달한다. 이 중 프랑스영화로 인증 받은 국제공동제작영화가 76편이다. 더 이상 영화는 국내 시장을 목표로 하지 않는다. 공동 제작을 위한 계약 환경 마련을 위해서도 잠재적인 공동제작국가에서 감독의 권한과 역할에 대한 연구가 필요하다. 작가의 개념이 강한 유럽, 제작자의 힘이 강력한 앵글로색슨 계열 국가, 또 가장 많은 공동제작이 진행되고 있는 중국과 일본의 감독의 위치에 대한 연구도 더불어 필요하다. 그에 앞서 한국 영화시장에서 감독의 역할, 책임, 권리를 둘러싼 논쟁과 연구가 선행되어야 한다.

참고문헌

단행본

- 박성학 편저, 『세계영화문화사전』, 집문당, 2001
- 임상혁, 『영화와 저작권』, 세창출판사, 2004
- 이승구, 이용관 엮음, 『영화용어해설집』 영화이론총서, 영화진흥공사, 1989
- Claude Forest, *L'Argent du cinéma: Introduction à l'économie du septième art*, Belin, Paris, 2002
- Cyril Neyrat, *François Truffaut*, Cahiers du cinéma, Paris, 2007
- Laurent Creton, *Economie du cinéma: Perspectives stratégiques*(3ème éd.), Nathan, Paris, 2003
- Vincent Pinel, *Vocabulaire technique du cinéma*, Armand Colin cinéma, Paris, 2005
- CNC, *Bilan 2015 du CNC*, mai 2012

논문

- 노철환, 「프랑스어 트뤼포의 '작가들의 정책' 담론 재해석」, 『씨네포럼』 22호, 2015
- TRUFFAUT, François, "Ali Baba et 'la politique des auteurs'", *Cahiers du cinéma*, N°44, février 1955

기사

- 최나영, " '남쪽으로 튀어' 제작사대표, "임순례 감독 나와의 다름으로 하차" ", 《오션》, 2012년 8월 21일

미출간 자료

- Pathé production, «Contrat réalisateur technicien long métrage du film *LOI*», inédit.
- SACD, «Contrat de production audiovisuelle cession de droits d'auteur: scénario/adaptation/dialogues/réalisation», inédit.
- SACD, «Contrat de production audiovisuelle cession de droits d'auteur: scénario/adaptation/dialogues/réalisation», inédit.
- SPPA, «Contrat d'auteur et de réalisateur», inédit.

Abstract

A Study of the Film Director's Status and Role on the Basis of French Director's Contracts

ROH, Chul-Hwan

Busan Asia Film School

Professor

The film director is the responsible for artistic quality of the film. In Hollywood, the director considered as a technician only visualizes the given scenario. In the 1950s, young critics of the *Cahiers du Cinéma*, who were at the center of *Nouvelle Vague*, re-qualified some Hollywood directors, for example Alfred Hitchcock, Howard Hawks and John Ford. They are considered “auteurs(authors)” because their films have their own styles.

In France, the word “*auteur-directoir*” is often used in the film production. It refers to the person who writes the original screenplay of a movie. *Auteur's* legal definition of copyright is set out in Article L.111-1 of the Intellectual Property Code: “the *auteur* of a work of the mind enjoys the work by reason only of its creation, of an exclusive intangible property right and opposable to all. On the other hand, in the definition of producer, it is the natural or legal person who takes the initiative and responsibility for the realization of the work according to Article L. 132-23 of the same code.

We study here the competence and responsibility of the French director as an “*auteur*” by consulting the two types of contract: director-technician and author-director. We want to offer a reflection on the position of the film director and the relationship between the director and the producer.

Keywords

Film director as a *Auteur*, *Auteur-directoir*, Director-technician, Copyright, Producer

문화콘텐츠의 글로벌경쟁력 강화를 위한 先지원정책연구: 미드 시스템을 기초로 한 '스토리텔링 제작소'의 가능성¹

변혁

성균관대학교 예술학부 영상학과 부교수

목차

1. 서론
 - 1) 연구 배경
 - 2) 연구 목적
 - 3) 연구 방법
2. 본론
 - 1) 정부 지원 방식의 실태
 - 2) 국내시장의 스토리텔링 경쟁력 육성 실태
 - 3) 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 다양한 사례
3. 결론

¹ 본 논문은 2009년 3월 <영화연구>지에 실린 동(同) 제목의 논문 중 시의성에 어긋나는 부분을 수정, 보완한 것입니다.

요약문

세계 각국과 글로벌 기업들은 21세기를 문화산업의 시대로 규정하고 글로벌시장을 선점하기 위한 콘텐츠 개발에 정책적인 지원과 투자를 아끼지 않고 있다. 문화산업의 중요성을 인식한 우리나라도 문화콘텐츠 경쟁력을 확보를 위한 국가적 차원의 적극적인 정책을 추진하고 있다. 하지만 현실적인 글로벌시장 점유율을 생각하면 아직까지 국제적 경쟁력에서 취약한 상태라고 할 수 있다. 문화콘텐츠의 경쟁력 부재에는 여러 가지 요인이 있을 수 있겠으나, 창작력의 부재, 특히 스토리텔링의 취약성이 가장 큰 문제점으로 지적되고 있다. 본 논문은 지금까지 정부 지원책의 현황을 살펴보고 향후 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 정책 수립의 필요성에 대해 논하고자 하며 소위 '先지원', 즉 기획과 아이템 개발이라고 하는 콘텐츠 제작의 초기 단계의 육성방안의 대안을 제시한다.

주제어

문화콘텐츠, 글로벌경쟁력, 창작지원정책, 미드시스템, 스토리텔링

1. 서론

1) 연구 배경

"21세기는 문화산업에서 각국의 승패가 결정될 것이고 최후 승부처가 바로 문화산업이다." 피터 드러커(Peter F. Drucker)의 말처럼 문화산업은 21세기를 선도할 고부가가치 핵심 산업으로 부상하였다. 이에 따라 세계 각국과 글로벌 기업들은 문화산업시장을 선점하기 위한 콘텐츠 개발에 정책적인 지원과 투자를 아끼지 않고 있다.

미국은 'Trade follows the film'이라는 슬로건 아래, 미국영화를 활용한 문화수출, 산업수출을 전략적으로 전개하고 있으며 미국 문화의 침투가 용이하도록 스페셜301조²를 만들어 지적재산권 보호가 불충분한 국가를 감시하고 있다. 영국은 '쿨 브리테니아'를 표방하며 국가브랜드 제고에 열을 올리고 있으며 영화, 음악, 게임 등 각 분야별로 전문그룹을 정부에 설치하고 문화수출 진흥에 힘쓰고 있다. 프랑스는 국립영화센터(CNC)를 통해 해외 유통 활성화 등과 같은 영화산업진흥정책을 펴고 있다.³

아시아에서도 일본이 7대 新성장산업으로 콘텐츠산업을 선정하여 R&D 지원을 강화하고 있으며, 중국은 콘텐츠산업 육성 전담기구인 '동만 게임 산업 진흥기지' 설립하는 등 공격적인 콘텐츠산업 육성정책을 펴고 있다.⁴

문화산업의 중요성을 인식한 우리나라도 '국민의 정부' 시절부터 문화산업을 국가 기간산업으로서 접근하기 시작하여 '참여정부'에서는 우리나라

2 스페셜 301조 : 미국의 88 종합무역법(Omnibus Trade Act) 182조를 말하는 것으로 지적소유권분야에만 적용하는 통상법 조항이다. 종전의 통상법 301조에서 일반적인 불공정 무역에 대한 제재 기준이 있으나 지적소유권분야만 따로 떼어내 301조와 같은 효력을 갖는 규정을 신설한 것이다. 이 규정은 매년 4월말까지 USTR(미무역대표부)가 각 국의 지적재산권 보호내용을 연례적으로 평가, 보호수준이 미흡한 국가는 우선협상 대상국(PFC), 우선관찰 대상국(PWL), 관찰 대상국(WL)으로 지정토록 하고 있다. PFC로 지정되면 지적소유권보호를 위한 협상을 6~9개월간 벌이게 되며, 만일 협상이 결렬되면 상품이나 분야를 제한하지 않고 무차별 보복이 가능토록 돼있다. 이러한 형태가 종전의 통상법 301조나 슈퍼 301조와 같다고 해서 스페셜 301조로 부른다.

3 김영덕/박웅진, 「한류 콘텐츠, TV애니메이션 국제 경쟁력 강화방안 연구, 한국문화콘텐츠진흥원, 2007, 2쪽.

4 「문화산업 경쟁력 강화 대책」, 문화관광부, 2007, 4쪽.

를 미국, 일본, 영국, 프랑스에 이은 세계문화산업 5대 강국으로 육성하겠다는 의지 하에 문화산업을 ‘차세대 10대 신 성장 동력 산업’으로 선정하는 등 문화콘텐츠 경쟁력을 확보를 위한 국가적 차원의 적극적인 정책을 추진하고 있다. 문화예산도 전체정부예산의 1%를 돌파하고 각종 투자기금을 조성하는 등 자금지원도 활발히 하였다. 덕분에 한국의 문화산업은 질적, 양적으로 과거와 비교할 수 없을 만큼 높은 성장을 이룩하였고 이른바 ‘한류’의 이름으로 세계시장에서의 가능성도 보여주었다.

문화 산업 통계조사에 따르면, 국내 문화 산업의 시장 규모는 2003년 44조 1958억 원, 2004년 50조 601억 원에 이어 2005년 53조 9481억 원을 기록하면서 연평균 10.5%의 높은 성장세를 나타냈다. 영화(60%), 온라인 게임(80%), 음악(80%), 캐릭터(40%), 만화(30%) 등 국내에서 국산 콘텐츠 시장 점유율도 높아 안정화 기반을 마련하고 있다고 평가되고 있다. 특히, 주지하는 바 한류는 문화 산업 외에 관광객 유치, 상품 수출 증대 등 여타 제조업과 서비스업 발전에도 긍정적인 파급 효과를 미침으로 인해 국가브랜드 제고하였는데, 드라마 〈대장금〉의 대만 방송 후, 2006년 LG전자 가전제품(PDP TV, 세탁기 등)이 대만 내 시장점유율 1위를 차지하였으며, 현대자동차 수출(2002년 3743대에서 2005년 18,527대)도 급증하는 등의 경제적 효과를 거두기도 하였다.

하지만 국내 콘텐츠산업의 세계적인 경쟁력에 대해서는 여전히 회의적인 부분이 많은 것이 사실이며, 세계시장에서 차지하는 국내문화콘텐츠시장 점유율은 2008년 현재 1.5%에 불과한 (미국의 30분의 1, 일본의 10분의 1 수준) 실정이다. 〈한국문화콘텐츠진흥원〉 드라마의 경우 한 때 아시아를 휩쓸었던 한류의 열풍은 가라앉고, 오히려 국내시장이 이른바 ‘미드(미국드라마)’, ‘일드(일본드라마)’의 역습을 당하고 있다.

2004년 문화부 자료에 따르면, 미국의 문화산업 경쟁력을 100으로 간주했을 때 우리나라 문화산업 경쟁력 지수는 문화산업 전반이 39.6, 창작기반이 25.2, 자원공급이 57.9, 유통구조가 38.9로 창작부분의 경쟁력이 가장 취약한 것으로 나타났다. 한국문화관광연구원이 작성한 ‘참여 정부의 문화산업 정책과 향후 과제’의 전문가 집단 심층 인터뷰에서도 기획 및 창작 단계에서 탄탄한 스토리에 기반을 둔 창작력이 자리 잡아야 함에도 여전히

창작 분야 경쟁력은 취약하다는 의견이 지배적이었다. 2008년 1월 한국문화콘텐츠진흥원에서 발표한 '문화 콘텐츠 산업 활성화를 위한 여론조사 결과 보고서'에 따르면, '문화 콘텐츠의 불법 복제가 일어나는 원인'이 무엇인가를 묻는 질문에 '대가를 지불하고 소유하고 싶을 정도로 좋은 콘텐츠가 없다(25.9%)'는 응답이 '불법복제가 손쉽고 편리하다 (33.3%)' 다음으로 높게 나타났다. 이와 같은 문화콘텐츠의 경쟁력 부재에는 여러 가지 요인이 있을 수 있겠으나, 근래 작성된 문화산업관련 각종 연구보고서, 논문, 설문조사, 정부 정책 자료 등을 살펴보면 공통적으로 창작력의 부재, 특히 스토리텔링의 취약성이 가장 큰 문제점으로 지적되고 있다.

2) 연구 목적

전술한 바와 같이 앞선 연구의 결과물들은 우리나라 문화콘텐츠의 핵심적인 취약점을 스토리텔링의 경쟁력 부재로 보고 있다. 더구나 국내시장의 상황 악화로 적극적인 해외시장 개척과 진출이 요구됨에 따라 그 중요성은 더욱 커지고 있다. 뿐만 아니라 세계적인 경제 불황으로 인해 문화콘텐츠 산업 역시 어려움을 처해있다. 매년 밀려들어오는 거대자본으로 제작된 해외 콘텐츠들의 압박과 소비 위축으로 인해 현저히 떨어지는 수익률은 투자 불안을 야기하여 우리나라 문화콘텐츠 산업 성장의 발목을 잡고 있다.

스토리텔링은 콘텐츠 제작의 기본이며 기획단계의 핵심적인 공정이라 할 수 있다. 이 핵심적인 부분이 우리 문화콘텐츠 산업의 가장 취약한 지점으로 지목되고 있는 현 상황을 개선하기 위해서는 정부의 정책적인 지원이 스토리텔링 경쟁력 강화를 위해 우선적으로 집중되어야 할 것이다. 이것은 영화나 TV드라마 혹은 애니메이션이나 디지털 게임 등 모든 스토리텔링 기반 콘텐츠산업에 적용되는 논의라 할 수 있겠다.

본 논문은 지금까지 정부 지원책의 현황을 살펴보고 향후 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 정책 수립의 필요성에 대해 논하고자하며 소위 '先지원', 즉 기획과 아이템 개발이라고 하는 콘텐츠 제작의 초기단계의 육성방안의 대안을 제시해 보고자 한다.

3) 연구 방법

본 연구는 참여정부로부터 현재까지 이어온 문화콘텐츠 지원정책을 분석하여 국가주도의 문화산업지원정책의 지형도를 그려보고 그것이 스토리텔링 경쟁력을 육성하는데 있어 어떠한 기여를 했으며, 문제점은 어떤 것들인 살펴보고자 한다. 이를 위해 문화체육관광부에서 발행된 연도별 문화산업백서, 정책백서 및 통계자료, 주요 업무보고들을 분석하였고, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 영화진흥위원회의 각종 연구 보고서 및 여론조사 자료, 논문 등을 참조하였다.

그리고 스토리텔링과 관련하여 국내의 산업 구조와 현황을 분석하여 경쟁력 확보를 위해 어떠한 방향으로 육성해야하는 지에 대해 모색함으로써 다양한 후행 연구에 도움이 되고자 한다.

2. 본론

1) 정부 지원 방식의 실태

수년간 정부는 다양한 문화콘텐츠산업 육성사업을 펼쳐왔다. 많은 예산이 지원되었고 한류라는 나름의 성과도 있었다. 하지만 경제적 위기를 맞고 있는 현 시점에서 정부의 지난 정책들을 돌아보고 좀 더 전략적인 정책 수립이 가능하도록 고려할 필요가 있다. 정부에서 발간한 다양한 자료를 분석하여 그 문제점을 살펴보고자 한다.

(1) 참여정부의 지원정책⁵

참여정부는 문화산업을 '차세대 10대 신 성장 동력 산업'으로 선정하고 국가 전략 산업으로 육성하기 위해 법/제도, 자금지원, 인프라 구축 등 여러

⁵ 문화체육관광부에서 발행한 『2007문화산업백서』, 『2006문화산업백서』, 『2005문화산업백서』, 『2004문화산업백서』를 참고하였다.

측면에서 진흥 정책을 추진하였다. 특히 예산에 있어서 국민의 정부(1998~2002)에서는 6387억 원이었던데 반해, 참여 정부(2003~2007)에서는 1조 113억 원으로 2배 가까이 확대되었다.

그렇다면 그 지원정책들의 구체적인 내역을 살펴보도록 하겠다.

표 1 | 2004년 문화콘텐츠산업 주요 정책

주요 정책	실적 및 방향
문화산업 관련 법·제도의 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권법 개정 • 문화산업진흥기본법 개정 • 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 개정 • 조세특례 제한법 개정 • 기술 신용 보증제도 도입
전문 인력 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 핵심 리더 양성 체계 • 산업 인력 역량 강화 • 교육기관 역량 강화 • 전문 인력 유입 및 저변 확대 • 제도 및 인프라 구축
문화산업 분야 산학 협력	<ul style="list-style-type: none"> • 산학 협력 • 산학 협력 지원 기금
문화 콘텐츠 기술 개발 사업	<ul style="list-style-type: none"> • 차세대 성장 동력 사업과 CT • 문화 콘텐츠 기술 개발 공모 사업 • 'CT Biz 센터' 및 R&D 사업
디지털 유통	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com) • 공공 문화 콘텐츠 저작권 위탁 관리
우리 문화 원형의 디지털 콘텐츠화	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 원형 소재 발굴 및 DB화
지방 문화산업 육성	<ul style="list-style-type: none"> • 지방 문화산업 클러스터 • 디자인 패션 산업 육성 • 부산 영상 도시 육성
무역 협정과 문화산업	<ul style="list-style-type: none"> • 양자간 무역 협정 • 다자간 무역 협정
한류의 지속화 및 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 민간 주도로 추진하며 정부는 민간의 활동을 지원하며 여건 조성에 주력함 • 문화 한류, 경제 한류, 디지털 한류의 통합적 추진을 통한 시너지 효과 증대 • 한류의 부작용 해소를 위해 쌍방향적 문화 교류·협력 활동 강화

6 『2004문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

〈표 1〉에서와 같이 2004년에는 문화 산업의 인프라 구축을 주목표로 삼고 있다. 법제 마련, 인력 양성, 산학 협력, 기술 개발, 유통, 무역 협정 등의 정책이 주를 이루고 있다. 이는 정부가 실질적인 콘텐츠 제작은 시장에 맡기고 원활한 제작을 위한 인력 및 기술 마련과 제작된 콘텐츠의 매매, 수출 입 시스템 정착에 주력하고 있음을 보여준다.

당시 한류를 통한 기대이상의 성과를 확인한 정부는 한류를 더욱 활성화하기 위한 정책으로 스토리텔링을 포함하여 콘텐츠 제작에 지원하기보다는 원활한 수출을 위한 정책을 수립하였음을 보여준다. 이는 한류를 장기적인 안목에서 지속시키기 위해 콘텐츠의 내실을 키워야 했음에도 수출을 통한 수익 올리기에 급급했던 당시 산업의 분위기를 말해준다.

표 2 | 2005년 문화콘텐츠산업 핵심과제⁷

핵심과제	세부추진과제
국제 수준의 문화산업 시장 육성	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 융합시대의 핵심 문화콘텐츠산업 집중 육성 • 문화산업 핵심 인력 양성 기반 구축 • CT 핵심기술 개발 • 문화산업 투자환경 조성 • 지역 문화산업클러스터 조성
문화산업 유통 구조의 혁신	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠 수출정보시스템(CEIS) 구축·운영 • 한국음악데이터은행(KMDB) 운영 • 문화콘텐츠닷컴(culturecontent.com) 운영 활성화 • 디지털콘텐츠 산업발전협력체 구성
저작권산업 활성화를 위한 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권 수출 활성화를 위한 지원체계 구축 • 저작권산업 활성화를 위한 국내·외 환경 개선
한류 세계화를 통한 국가 브랜드 파워 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 코리아 플라자(Korea Plaza) 설립 • ‘한(韓) 브랜드’ 세계화 지원 • 아시아 문화동반자 1만 명 확보

⁷ 『2005문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

〈표 2〉는 2005년 문화콘텐츠산업 핵심과제를 정리해놓은 것이다. 전년도 정책과 비교하여 크게 달라진 부분이 보이지 않는다. 콘텐츠 경쟁력 강화와 관련해서는 기획, 개발력에 대한 집중적인 관심은 보이지 않는다. 여전히 유통 및 배급 등에 주력하고 있으며 다양한 지원책은 산업 분야의 종적인 지원이 대부분으로 각 기능별, 특히 스토리텔링의 육성은 불투명해 보인다.

표 3 | 2006년 문화산업 정책 목표 및 이행 과제⁸⁾

3대 정책 목표	9대 이행 과제
한류 확산 및 해외 마케팅 강화	<ul style="list-style-type: none"> · '한류의 세계화'로 국가 브랜드 파워 증진 · 전략적 해외마케팅으로 세계시장 점유율 제고 · 통상협상 및 국제협력을 통한 해외진출 기반 강화
투자·유통 구조 혁신으로 선진 시장구조 정착	<ul style="list-style-type: none"> · 문화콘텐츠의 저작권 보호 및 이용 활성화 · 투자 확대로 문화콘텐츠 국제경쟁력 강화 · 문화콘텐츠 유통환경 개선
문화콘텐츠 창작 활성화 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> · 인력양성 및 기술개발로 미래 성장 동력 육성 · 국제경쟁력을 갖춘 문화콘텐츠 창작 집중 지원 · 지역별 특화된 문화산업 육성으로 국가 균형 발전

〈표 3〉을 보면 2006년에 와서는 창작과 관련한 지원이 정책의 주요한 자리를 차지하고 있음을 알 수 있다. 하지만 스토리텔링의 기획, 개발을 위한 지원이라는 정책들의 면면을 살펴보면 이미 기획된 아이템들이 제작 단계로 발전될 수 있도록 돕는 이른바, 後지원의 형태를 띠는 것이 대부분이다. 실질적으로 아이템을 발굴하고 스토리텔링 개발에 들어가는 비용을 지원하는 선지원은 전혀 없다고 봐도 무방하다.

8 『2006문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

| 표 4 | 2007년 문화산업 주요 정책 과제⁹

주요 정책 과제	구체적 전략 목표
글로벌 경쟁력을 이끄는 전문 인력 양성 및 기술 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠 전문 인력 양성 • 문화기술(CT)의 전략적 육성
투자·유통환경 개선과 저작권 보호 및 이용 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠에 대한 투자·유통환경 개선과 저작권 보호 및 이용 강화 • 불법 저작물 단속 및 합리적 저작권 보호 체계 구축 • 편리한 저작물 이용체계 마련 및 저작권 인식 제고성
문화콘텐츠 창작역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 우수 문화콘텐츠 육성을 통한 문화콘텐츠산업 진흥 • 국내 영화산업의 성장 및 균형 발전 촉진 • 게임산업의 경쟁력 제고 및 건전게임 문화 조성
한류의 지속·확산 추진 및 문화콘텐츠 해외 진출 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 한류의 지속·확산 및 반 한류 현상 완화 • 문화콘텐츠 해외 진출 활성화 • 한국 영화의 해외 진출 확대 • 국산 게임 해외 진출 지원 • FTA 등 국제통상협상에의 효과적 대응
문화콘텐츠산업 진흥을 위한 지원체계 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 중심의 정책수립체계 마련 • 지원기관의 역할·기능의 효율적 개편

2007년에는 ‘문화콘텐츠 창작역량 강화’라는 과제로 스토리텔링 경쟁력 강화의 필요성을 좀 더 구체적인 인지도로 인지하고 있음이 감지된다. 하지만 그 정책들의 면면은 여전히 後지원에 그치고 있다. 콘텐츠의 개발은 개인 또는 기업에게 일임하고 검증된 콘텐츠에게 제작, 유통 등에 필요한 비용을 지원하는 것이 대부분이고 콘텐츠 개발에 필요한 초기비용은 모두 시장에 전가하고 있다.

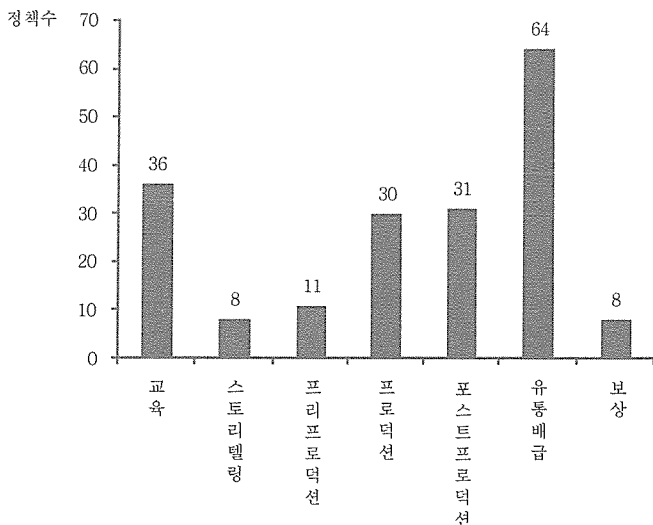
지난 참여정부는 문화강국을 위한 다양한 정책들을 내놓고 있지만 지원 정책들을 살펴보면 대부분 유통, 제작을 위한 것이 많았다. 아이템 개발과 스토리텔링은 문화콘텐츠 경쟁력의 내실을 기하기 위한 중요한 부분임에도 실질적으로 이 부분에 대한 본격적인 지원정책은 부재했고 따라서 작지않은 규모의 예산사용에도 불구하고 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 실질적인 지원효과를 거두지는 못하였음을 확인할 수 있다.

⁹ 『2007문화산업백서』를 토대로 작성하였다.

(2) 2008년 문화콘텐츠산업 지원정책

새 정부는 참여정부 지원정책의 문제점을 인지하고 다양한 보고서에서 '기능별 지원' 확대에 대한 필요성을 언급하였다. 『2007년 문화산업백서』에 따르면 새 정부 문화산업 정책의 과제로 기능과 장르의 융합적 지원에 대해서 제시하고 있다. 또한 창작역량 강화를 위한 다양한 정책 방향을 보여주고 있다.

하지만 그 내용을 들여다보면 지원정책의 대부분은 개인 혹은 기업이 개발, 기획한 것에 대한 제작지원 또는 보상의 성격이 강하다. 다시 말해 여전히 後지원에 그치고 있음을 알 수 있다. 스토리텔링에 대한 비용은 개인, 기업이 부담해야하는 현실이며 기업들의 스토리텔링 개발에 투자는 콘텐츠산업의 전반적인 불황으로 인해 급격히 감소하는 실정이다.



| 그림 1 | 2008년 콘텐츠산업 지원정책 기능별 현황¹⁰⁾

〈그림 1〉은 2008년 문화콘텐츠진흥원에서 발간한 『정부의 콘텐츠산업

¹⁰⁾ 『정부의 콘텐츠산업 지원가이드』를 토대로 작성하였다.

지원가이드』를 분석한 것이다. 2008년 지원정책을 기능별로 재분류하였다. 또한 스토리텔링에 소요되는 비용을 지원하느냐(先지원) 혹은 이미 개발한 스토리텔링을 공모하여 발전하는 것에 지원하느냐(後지원)에 따라 스토리텔링과 프리프로덕션으로 구분하였다. 또한 각 지원 정책의 성격에 따라 복수의 기능을 지원하는 것들은 중복하여 합산하였다. 하지만 이것은 기능별로 지원 정책의 개수만을 분석한 것이며 비용의 규모에 따라 다른 분석이 가능할 수 있음을 미리 밝혀두는 바이다.

표에서 그대로 확인이 되듯 스토리텔링에 대한 지원책은 상대적으로 미비하다. 스토리텔링과 프리프로덕션은 제작 이전의 기획단계에 해당하는 것으로 콘텐츠 질의 핵심이라고 할 수 있다. 그중 프리프로덕션 부분은 이미 개발, 기획한 콘텐츠에 대하여 지원을 해주는 부분이라 엄밀한 의미에선 이미 後지원에 속한다고 할 수 있다. 순수하게 개발, 기획을 지원하는 先지원 방식의 정책이라 할 수 있는 스토리텔링에 대한 지원 수는 그나마도 프리프로덕션보다 적은 수이다. 스토리텔링과 프리프로덕션의 두 단계를 합쳐도 보상 다음으로 가장 적은 몫을 차지하고 있다. 다수의 정책이 유통 및 배급에 해당되는데 이것은 많은 정책이 완성된 콘텐츠를 잘 판매하여 높은 수익을 얻는데 그 방향을 두고 있음을 보여준다.

先지원에 해당하는 지원책의 상당 부분은 콘텐츠 기획자를 양성하는 교육에 대한 지원으로 집중되었고 그 외는 이미 기획, 개발이 완료된 콘텐츠에 대한 보상을 하는 後지원 형태가 대부분을 차지하고 있다. 이는 모두 직접적인 창작 비용에 대한 지원이 아닌 간접적인 지원이다.

일종의 재투자로 볼 수 있는 개발 비용은 할리우드와 같은 거대 자본이 존재하지 않는 우리나라의 콘텐츠 산업계의 실정아래서 관련 기업들에게 상당한 부담으로 작용하고 있는 것이 현실이다. 그로인해 작가들은 개발과 기획의 과정에서는 경제적인 지원을 전혀 보장받지 못하고 있다. 그것은 결국 창작을 저해하는 결정적인 요소로 작용할 수밖에 없다. 기업은 경제의 불황과 투자의 위축으로 인해 더 이상은 스토리텔링에 대한 투자를 이어가지 못하고 있는 실정이다. 정부 차원의 지원정책의 방향성에 대해 새로운 논의가 절실한 이유이다.

(3) 또 하나의 문제점

지난 수년간의 지원정책들에서 보여지는 콘텐츠 경쟁력의 핵심으로서의 스토리텔링에 대한 인식 부족을 드러내고 있으며 새로이 수립된 정책들 역시 표방하고 있는 정책의 지향과는 달리 실제의 내용에 들어가 보면 여전히 문제점을 안고 있는 것이 확인되었다.

또 한가지 지원정책의 특성으로 주목해야하는 부분은 지금까지의 지원 정책이 '단계별 종적지원'이 아니라 '장르별 횡적지원'이라는 점이다.

다음의 <표 5>는 스토리텔링에 대한 지원정책의 유형을 나타낸 것이다. 표로 알 수 있듯이 모든 정책은 두 가지 이상의 기능을 복수 지원하는 형태를 띠고 있다. 다시 말해, 장르별로 일괄적인 지원을 하는 횡적 지원방식을 택하고 있다.

표 5 | 스토리텔링 관련 지원 정책의 유형¹¹⁾

No.	교육	스토리텔링	프리프로덕션	프로덕션	포스트프로덕션	유통배급	보상
1			투자조합출자사업				
2		CT글로벌	콘텐츠 제작 프로젝트 기술개발				
3		창작기반 기술	스토리텔링 개발				
4		CT글로벌	콘텐츠 제작 프로젝트 기술개발				
5		창작기반 기술	스토리텔링 개발				
6			만화작가 창작활성화 지원 사업				
7			글로벌 제작인력양성 사업 : Docu DL				
8		글로벌 양성사	제작인력업 : FDL				

¹¹⁾ 『정부의 콘텐츠산업 지원가이드』를 토대로 작성하였다.

이러한 식의 지원은 첫째, 자금의 운용의 권한을 지원받은 대상 혹은 단체에게 일임하게 되는 경우가 많아 자금운용의 효율성이라는 긍정적인 측면과 자금 운용의 투명성을 떨어진다는 부정적인 면이 동시에 나타나는 문제점을 드러내며, 둘째, 단계별 횡적구조로 파악해볼 때 상당한 중복지원이 나타난다는 비효율성의 문제가 지적될 수 있겠다.

스토리텔링 베이스의 모든 콘텐츠의 제작공정에는 횡적인 장르별 개별성과 더불어 종적인 공통성을 가지고 있다. 특히나 프리 프로덕션 과정 즉 본격적인 제작에 들어가기 이전의 기획단계에서는 작업내용에 있어서까지 상당한 공통점을 가지고 있다. 기획단계의 先지원에 대한 본고의 논의를 영화 혹은 애니메이션이나 TV용 드라마등 어느 특정 장르에 제한시키지 않은 이유도 여기로부터 기인한다. 현재까지의 정부주도하의 지원정책들이 후지원의 성격이 강하다보니 결과적으로 분야별 장르별 산업의 주체들에게 장르별 지원하는 횡적지원방식을 취하고 있었다면 앞으로는 보다 종적인 공정별 지원을 통해 불필요한 중복투자를 막고 단계별 전문성을 높이는 것이 효율적이라 할 수 있겠다.

2) 국내시장의 스토리텔링 경쟁력 육성 실태

현재까지의 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 다양한 시도들이 정부주도의 지원정책과는 관계없이 시장중심으로 이루어지고 있었음을 주목할 필요가 있다. 특히 영화, 방송 등의 영상산업에서 그러한 노력들이 많았다. 구체적으로 어떠한 방식의 노력들이 있었는지 실태를 알아보고 그것들을 보완하기 위한 정부주도의 지원책으로서의 가능성을 알아보고자 한다.

(1) 영화 제작사

“좋은 시나리오로 나쁜 영화를 만들 수는 있지만, 나쁜 시나리오로 좋은 영화를 만들 수는 없다”는 구로자와의 말을 인용하지 않더라도 스토리텔링 초기단계의 개발이 부실할 경우, 이후 프로덕션 과정에서 아무리 양질의

기술과 자본이 투입되더라도 스토리텔링의 질까지 돌이킬 수 없음을 자명하다. 관객은 영상을 매개로 작품을 접하지만 기표로서의 영상 이전에 기의로서 스토리텔링에서의 재미를 느끼는 것에 큰 의미를 두는 경향이 있기 때문이다.

영화 시장의 경우에서는 이러한 콘텐츠 초기단계의 중요성을 알고 있기에 자체적으로 시나리오 기획 개발을 전담하는 부서를 두어 콘텐츠를 생산하는 것이 전통적으로 당연시되어왔다. 엄밀히 말해서 콘텐츠 초기 단계에 대한 육성, 즉 先지원은 영화 산업 그 자체에 내재된 본질로서 이해되어 온 것이 사실이다. 이러한 연장선에서 영화계는 한 걸음 더 나아가, 사내에 전문 작가팀을 구성하여 공동 작업을 함으로써 기획력 있고 구성이 탄탄한 시나리오가 나올 수 있도록 유도하는 식으로 발전해 왔고 이런 수순은 일견 당연해보였다.

하지만 시나리오를 기획·개발한다는 것은 결코 적지 않은 시간과 돈이 들어가야 하는 작업이며 집단으로 구성되었을 때는 더욱 그러하다. 특히나 최근의 동향처럼 시장 내외의 변수에 의해 투자가 얼어붙을 경우, 문화콘텐츠의 특성인 생산결과의 불확실성 때문에 제작자는 먼저 고정비용을 최소화하려는 움직임을 보이게 마련이다. 이에 따라 절대적으로 필요한 인력을 제외하고는 외부노동시장을 적극적으로 활용하려는 경향이 있다.¹² 그렇기 때문에 자금난이 가속화 되면서 시나리오 자체 개발을 포기하고 시장에 돌아다니는 기성시나리오나, 인터넷 소설을 각색해 사용하는 쪽으로 비용을 절감하려는 모습을 보여 왔고 이는 시나리오 작가 층의 인프라를 전반적으로 약화시키는 결과를 가져왔다.

스토리텔링의 부실화에 대한 위기의식을 느낀 영화계는 이를 극복하기 위해 창작주체들 간에 아이템을 공유한다거나 공개 피칭 행사를 하는 등의 몇 가지 대안을 내놓고 있다.¹³ 이러한 업계의 자구책은 결국 스토리텔링의 기획 단계의 투자가 부족했던 상황에서 기인한 문제점에 대한 것이었다. 정부가 좀 더 주의 깊게 영화계의 상황을 주시했다면, 산업적인 성과에 급급해 기획된 스토리에 대해 보상하는 형태의 지원을 하기 보다는, 양질의

¹² <문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석>, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004.

¹³ <영화의 창조적 역량, 결국 시스템의 문제이다>, 《프리시안》, 2008.9.29.

콘텐츠가 나올 수 있도록 작가층을 더욱 육성하고 경제적으로 지원하는 대책을 마련했어야 했다.

(2) 작가

영화작가에 비하여 TV드라마 작가들은 상대적으로 덜하지만 대부분의 국내 작가들은 대체로 정치와 자본의 논리에서 양쪽에서 소외되어 왔던 게 현실이었다. 창작 개발을 위한 정부의 지원이 존재했으나, 창작 기반 조성을 위한 사업이었다기보다는 이미 완성된 형태의 스토리에 대한 금전적 보상 형식의 지원이다 보니, 정부의 지원을 받지 못한 작가지망생들은 스토리텔링 산업에 진입하기 위해 준비하는 동안 다른 경제 활동을 병행해야 하는 부담을 갖고 창작 활동을 해야 했다. 그렇기에 경제적 부담을 감수한 예비작가군이 두텁게 형성될 수 없었고, 이는 장기적으로 전반적인 인적 기반을 약화시키는 요인으로 작용할 수 있어 창작 인프라 전체에 영향을 미칠 수 있는 변수가 되었다.

상황은 기성작가의 경우도 마찬가지로, 고용이 안정되어 있지 않아 제작사와의 계약관계에 있어서도 피동적인 위치에 놓여있을 수밖에 없으며, 일부 제작사의 횡포가 있을 경우에도 업계에 소문이 나는 것이 두려워 법적으로 대응하는 경우도 드물다.

문화콘텐츠 산업은 그 특성상 고용이 안정된 정규직 보다는, 기본적으로 프로젝트 단위로 외부노동시장을 활용한 프리랜서와 같은 계약직 채용을 하는 경향이 강하다. 그렇기 때문에 계약 및 조건 이행을 둘러싸고 문제가 발생하더라도 해결방법은 개별적으로 이루어지며 이 과정에서 개인인 작가가 이해관계를 유리하게 이끌어가기란 쉽지 않은 일이었다.

3) 스토리텔링 경쟁력 강화를 위한 다양한 사례

앞 선 내용을 통하여 지원정책이 장르별 일괄지원에서 벗어나 스토리텔링이라는 핵심적인 부분에 관심을 갖고 그에 대한 집중적인 지원책이 필요

함을 확인하였다. 다음은 그러한 스토리텔링의 중요성을 익히 인지하고 그 경쟁력을 갖추고자 한 다양한 사례를 살펴보고자 한다.

(1) 국외 사례

① 맨 오브 액션(Man of Action)

맨 오브 액션(이하 MOA)은 〈슈퍼맨〉, 〈배트맨〉, 〈스파이더맨〉 등 인기 원작의 출판물 스토리를 개발하고 2007년 카툰네트워크에서 시청률 1위를 기록한 바 있는 〈Ben10〉을 개발한 스토리텔링 회사이다. 조 켈리(Joe Kelly), 던컨 롤로(Duncan Rouleau), 조 케이시(Joe Casey), 스티븐 시글(Steven T. Seagle)로 구성된 이 회사는 전문적으로 스토리를 기획 개발하고 있으며 미국 내에서는 이미 높은 인지도를 갖고 있다.¹⁴

디즈니, 드림웍스, 카툰네트워크 등 기존의 대형 제작사와 계약을 하여 다양한 콘텐츠를 개발한 바 있는 업체로 스토리텔링이라는 분야를 전문화 하여 성공한 사례이다. 2008년에는 서울 상암동 디지털미디어센터(DMC)에서 열리는 제1회 대한민국 콘텐츠페어에서 스토리텔링 세미나를 갖기도 하는 등 그 전문성을 인정받고 있다.¹⁵

우리나라의 삼지애니메이션은 MOA와 극장용 애니메이션 〈7cs〉를 공동 개발하여 데모 영상까지 나온 상태이며 TV애니메이션 시리즈 제작을 추가로 계약하기도 하였다. 이는 3D기술력을 가진 국내의 애니메이션 회사가 전략적으로 스토리텔링 능력을 가진 미국의 회사와 합작을 함으로써 미국 시장을 공략에 적합한 콘텐츠를 제작하는 좋은 예라고 할 수 있다.¹⁶

이는 스토리텔링 분야의 전문화를 통해서 외국 자본의 유치, 또는 국제적 공동제작의 형태로 확장할 수 있는 가능성을 보여준다.

¹⁴ 박돈규, 〈“이야기 재창조는 현대의 연금술” 문화콘텐츠 전쟁, 승리지들에게 듣는다〉, 《조선닷컴》, 2008.09.22.

¹⁵ 임민아, 〈제1회 대한민국 콘텐츠페어 24일 개최 인디음악축제, 국제 컨퍼런스, 문화원형전시, 캐릭터쇼 등 20여개 문화행사 한지리에〉, 《부천신문》, 2008.09.11.

¹⁶ 이택수, 〈삼지애니메이션, 북미 공략 시동〉, 《디지털 타임스》, 2006.11.13.

② 미국드라마의 집단작가 시스템

1980년대를 풍미하다가 차츰 TV속에서 자취를 감춰버린 미국드라마가 2000년대 중반부터 다시금 인기를 끌기 시작하더니, 지금은 가히 '미드의 홍수' 속에서 살고 있다고 해도 과언이 아닐 지경에 이르렀다. 그런데 미드의 유입 경로가 과거와는 다른 양상으로 나타났다는 점에 주목할 필요가 있다.

과거에는 국내 지상파 방송사가 드라마를 수입한 뒤에 TV로 방영해야 비로소 시청자가 그 작품을 접할 수 있었으나, 2000년대에 들어 고속 인터넷이 대중화되면서 인터넷 다운로드로 해외의 콘텐츠를 신속하게 접할 수 있게 되었다. 이 과정에서 접근성이 쉬워진 미국드라마가 마니아 계층 사이에 인터넷으로 퍼지면서 세간의 입소문을 타게 되었고, 방송국은 뒤늦게 소문난 작품을 수입해 TV에 편성시키는 형국이 되었다. 소위 '다운로드족'이라고 불리는 이들은 연령층이 대부분 20~30대이다. 즉, 그동안 주부들 위주로 편성된 국내 드라마들에 식상함을 느낀 젊은층이 극적 완성도와 전문성이 보장된 '미드'라는 새로운 탈출구를 찾았다고 할 수 있을 것이다.¹⁷

미국드라마는 작품의 생산력과 효율성 등을 증대시키기 위해 집단작가 시스템이라는 창작 구조를 적극 활용하고 있다.

미국에선 TV 드라마 한 편 당 10명 안팎의 작가가 공동으로 집필하는데, 집단으로 참여하기 때문에 풍부한 아이디어의 생산이 가능하며, 아이디어를 교환하고 토론하는 과정에서 이야기의 구성이 더 깊이 있고 정교해진다. 게다가 대부분 장르물 위주로 제작되기 때문에 해당 소재의 전문가를 컨설팅 작가로 참여시키는 것이 보통이다. 이러한 공동 집필과 전문가의 직접적인 참여에 의해 이야기의 리얼리티를 확보할 수 있게 된다.

미국드라마는 흔히 수평적인 공동 집필을 할 것이라고 생각하기 쉽지만, 실제로는 보조작가(Staff Writer)에서 제작자(Executive Producer)에 이르는 수직적인 위계 형태를 취하고 있고, 각 위계에 따른 업무 범위가 명확하다.

¹⁷ 연합뉴스, <넘쳐나는 '미드'... 진짜 열풍일까>, 2007.3.8.

시즌 전체를 볼 때는 다수의 작가가 공동으로 참여한 것이지만, 각 에피소드를 기준으로 할 경우 작가가 한 명, 많아야 두세 명이 담당해서 집필하고 있다. 따라서 기획 및 검토과정은 여러 명의 작가가 참여하지만 집필과정은 집단창작이라기 보다는 전문화된 분업에 가깝다.¹⁸

또한 눈여겨 봐야할 것은 제작사의 인력 채용 시스템이 대체로 능력 중심의 선발이라는 점이다. 일반인도 에이전트를 통해서 자신의 프로그램을 할 수 있으며, 학생들도 데모 테이프를 팔 수 있는 기회가 비교적 많이 열려있다. 한국이 주로 공채나 공모 시스템을 기본적으로 활용하는 것에 비해서 미국에서는 실력이 있는 인재를 스카우트 하는 방식이 주를 이루고 있다. 이렇게 채용된 작가는 인 하우스(In house)로 불리는 시스템에서 작가이자 직원으로서 원고료와 함께 임금을 받는다. 이 인 하우스 내부에서의 역할 이동은 자유로운 편이다. 재능 있는 작가는 연출자나 제작자가 되기도 한다.¹⁹

이러한 집단작가시스템은 영화산업에서 드라마산업으로 제작범위를 확장한 할리우드 스튜디오의 제작관행에서 영향 받은 바가 크다. 할리우드 스튜디오 시스템은 한국과는 달리 여러 명에서 많게는 수십 명의 전문작가들이 서로 분업 하에 빠른 시간 내에 완성을 해내는 시스템이다.

이런 분업적 관행은 창작 주체들의 일이 비중과 책임에 맞게 공개되어 작업의 투명성이 확보되기 때문에 참여 작가의 개개인의 크레딧이 철저하게 보호되어 창작 작업이 경력개발의 통로로 활용됨으로써 동기부여가 된다. 이런 시스템은 특히 장르영화를 제작하는 데에 적합하기에 미국드라마의 장르물이 완성도가 높은 이유이기도 하다. 이렇게 특정 장르 안에서 갈고 닦아져 양성된 전문작가는 다시 독립하여 새로운 드라마의 창작 주체가 되는 자연스러운 순환구조가 이루어진다.

미국드라마의 핵심 인력은 작가들이며 작가들로부터 모든 기획이 출발하고 전체가 관장된다. 이러한 구조가 유지될 수 있었던 전제조건은 미국드라마는 철저하게 사전제작이 이루어지고 있다는 것이다. 이 시스템은 한

¹⁸ 김중학 외, 「미국 드라마의 집단작가시스템」, 2006, 4쪽.

¹⁹ 〈드라마 뜰때까지 10년도 한다〉, 《PD저널》, 2008.2.18.

순간에 이루어진 것이 아니라 50여 년간 수많은 시행착오 끝에 검증되어 안정적으로 정착한 것이다.²⁰

이에 비해 한국 드라마의 전통적인 창작 시스템은 철저하게 작가 개인의 능력 중심으로 맞추어져 있다. 직원으로 고용되기 보다는 방송사 프로덕션이나 제작사와 개별적으로 계약하는 것이 관행적이다. 그렇다보니 규모가 커져서 작가가 여러 명으로 늘어난다 해도 공동 집필보다는 대작가의 그늘에서 무명의 시절을 견뎌야 하는 도제식 시스템으로 발전하게 된 것이 어찌면 자연스러워 보인다.

한국드라마 시장은 작가 개인의 경험과 가치관이 강하게 드러나는 드라마가 강세다. 일일·가족·멜로드라마가 여전히 시청률의 상위권을 차지하고 있으며, 이런 드라마들은 공동 집필의 형태로 체계적으로 다가서기 보다는 작가 개인 고유의 스타일과 감성으로 시청자에게 어필하는 것이 적합할 것이다.²¹

하지만 2000년대 들어 드라마의 수요가 늘어나고 ‘한류 열풍’이 시작되면서 드라마를 예술보다는 산업논리로 접근하는 경향이 강해졌고 한국드라마도 미국드라마를 본뜬 공동 집필 시스템이 요구되기 시작했다. 하지만 한류의 인기에 편승하고자 성급하게 ‘미드 시스템’을 도입하며 과도한 제작비를 투자했다가 흥행에 실패하고 결과적으로 한류 자체를 한때의 거품에 불과한 위기로 만들어버렸다는 비판도 적지 않다.

집단작가 시스템의 강점은 장르화와 전문화다. 문제는 시스템의 본질적 특성을 고려하지 않은 채, 단순히 스케일이 커진 드라마에 대한 산술적 인력투입으로서 집단 작가 시스템을 도입했다는 것이다. 그리하여 탄생한 작품은 겉으로는 새로운 소재와 전에 없는 스케일로 포장했지만, 오래 가지 않아 기존의 주류인 전통 멜로드라마를 다시 스케일만 키워 만든 재탕에 불과했다는 것을 시청자들도 눈치 채면서 점차 외면당하기 시작했다. 이러한 결과는 거대 자본이 투입된 집단 창작 방식 드라마의 공멸을 낳아, 외주사들의 제작의지를 주저하게 만들었고, 결국 시청률이 보장 받는 소위 ‘막

²⁰ 이상준, 〈미국 드라마의 제작방식과 집단작가 시스템〉, 《방송문예》, 2008.10.

²¹ 강명석, 〈드라마 품질향상에 기여하는가〉, 《방송문예》, 2007.4.

장 드라마'라고 불리는 주부층 대상의 통속극이 다시 강세를 보이는 경향이 나타났다.

흔히들 스토리텔링 콘텐츠의 질적 향상을 위해서 미국드라마의 창작 시스템을 한국 드라마 집필방식의 바람직한 모델로 제시하곤 한다. 하지만 소위 '미드시스템'을 국내 상황에 맞게 도입하기 위해서는 몇 가지 조건이 필요하다. 미드시스템은 철저한 시장논리에 기반하고 있다. 단순히 외견적인 모델만 가지고 국내에 적용하기에는 현실적인 간극이 크다. 제작비가 50분을 기준으로 회당 25억 원을 호가하며, 세계시장을 통해 최소 10배 이상의 수익을 겨냥하고 있다. 이러한 자본적 바탕에 캐스팅이나 프로듀서 제작시스템과 긴밀하게 결합되어 있다는 점 등이 합리적인 공동 집필 시스템을 유지시킬 수 있는 원동력이 된다.²²

③ CNC, Avance sur recettes

프랑스는 국내 영화산업을 크게 두 가지 방법으로 지원하고 있는데, 한 가지는 직접지원으로서 자금을 직접 제공하는 방법이고, 다른 한 방법은 방영쿼터를 통한 간접적인 방법으로서 프랑스 영화가 방영될 수 있는 기회를 어느 정도 보장하는 것이다. 직접지원은 선별지원과 자동지원으로 분류된다.

선별지원은 특정영화의 제작, 배급 또는 특정 영화관에 제공하는 지원금이다. 이것은 자동지원의 미비점을 보완하기 위해 마련된 지원책으로 <Avance sur recettes>가 대표적이다. 이것은 예상 수익을 근거로 제작비를 사전대출 받는 방식으로 신인작가들에 대한 선지원 지원정책의 대표적인 예라고 할 수 있겠다. 1960년대에 시작된 이 <Avance sur recettes>는 시나리오 및 기획안에 대한 심사를 근거로 하고 있어 엄밀한 의미에서는 선지원과 후지원의 경계에 서있는 지원 방식이라고 할 수 있겠다.

또한 CNC는 특별지원의 방식으로 신인감독에 대한 지원책을 마련하고 있는데, '시나리오 개작지원'이 바로 그것이다. 이것은 사전지원을 받기에는

²² 정성호, <연출자가 바라본 공동집필의 문제>, 《방송문예》, 2007.4.

완성도가 미흡한 시놉시스나 시나리오에 대해 개작의 기회를 제공하고, 향후 <Avance sur recettes>에 재심을 청구할 수 있도록 지원하는 제도이다.²³

④ 자동 지원책

Avance sur recettes 이외에도 프랑스 국립영화센터(CNC)에서는 작가나 감독의 전작 흥행 여부에 따라서 차기작의 개발이 지원되는 자동지원 시스템을 지원하고 있다. 분야에 따라 차이가 있지만, 자동지원의 운용 핵심은 프랑스에서 제작, 배급, 상영, 비디오제작 등 영화 산업 각 분야에서 개인 혹은 회사가 벌어들인 돈을 자신의 다음 작품 혹은 사업 진행에 사용할 수 있다는 것이다. 이러한 특성 때문에 자동지원은 최소한 두 번째 작품부터 혜택을 받게 된다. 실제로 2006년의 CNC 지원 통계를 보면 한 편 이상 경험이 있는 작가나 감독에 한하여 시나리오 개발을 지원하는 프로그램을 운영했으며 13편의 시나리오가 지원 대상이 되었다.

자동지원은 모든 영화관련 사업체에 제공되는 지원으로, CNC 총지원금의 2/3가 자동지원 성격을 갖고 있다. CNC가 운용하는 제작지원금 가운데 70% 이상의 비중을 차지하는 자동지원은 제작자가 원하는 경우에 자신이 제작한 영화에서 발생된 CNC 기금의 일정부분을 차기작 기획에 활용할 수 있도록 하는 先지원 제도이다. 2000년 이후 프랑스 영화 전체 제작비 구성에서 자동지원의 비율은 무려 6~7%에 달한다.

이와 비슷한 사례로 독일 연방영화진흥위원회(FFA)에서는 추천 포인트 제도를 두어, 일정 포인트 이상 획득한 영화에 한해서 다음 영화에 대한 지원을 신청할 수 있는 제도를 마련하고 있다. 추천 포인트는 관객수와 주요 국제 영화제에서의 수상 경력 등을 고려하여 결정된다.²⁴

개발 지원에 있어서 전작의 성공 여부를 근거로 삼는 이유는 새로운 프로젝트 개발에 내재한 기회비용의 리스크를 줄이기 위한 목적이 있는 것으로 보인다.

²³ 영화진흥위원회, *한불영상세미나 보고서*, 12-14쪽.

²⁴ 영화진흥위원회, 「해외 영화진흥기관 조사」, 2008.

(2) 국내 사례

① 디렉터스 존²⁵

2008년 9월 서울영상위원회가 추진하여 상암동 디지털미디어시티(이하 DMC)에 '디렉터스 존' 이라고 하는 영화감독들을 위한 공간을 열었다. 9월 25일 입주를 마쳤고, 18개의 개별 창작실과 다용도 세미나실, 라운지 등이 조성되어 있으며 입주감독들은 무료로 6개월간 이곳에 머물며 창작활동을 하게 된다. 또한 한국영상자료원과 위치적으로 근접하여 창작활동에 큰 도움이 되리라 여겨진다. 서울영상위원회 황기성 운영위원장은 '디렉터스 존'의 성공여부에 따라 향후 '프로듀서 존'도 계획 중에 있다고 밝히기도 하였다.

이는 정부의 주도하에 처음으로 실시된 기획력 육성을 위한 본격적인 선지원 정책이다. 기획안의 공모 등이 아닌 입주 감독의 경력과 현재 기획을 진행 중에 있는가가 선정의 기준이었고 입주를 통하여 창작활동에 대한 직접적인 비용부담을 덜어준다는 데에 큰 의의가 있다. "지난날 영화감독들이 시나리오를 쓰기위해 충무로여관방을 전전하던 시기와 비교해볼 때 놀라운 변화가 아닐 수 없다"는 배창호 감독의 말은 스토리텔링 창작 현실이 그동안 얼마나 열악했는가를 단적으로 보여준다. 앞으로 이러한 방식의 지원에 대한 더욱 다양한 정책 연구가 요구된다.

② 작가들의 자구책

| 표 6 | 작가군의 유형과 특성²⁶

유형	작가연합		시나리오 회사		
	상상토건	스토리즘	올댓스토리	KP&Show	트레일링 노트
특성	영상교육원 출신	시나리오마켓 당선자 출신	영화기반 설립 전방위 시나리오	드라마기반 설립 전방위 시나리오	투자 자본과 결합

²⁵ <영화감독들의 창작공간 '디렉터스 존' 세계 최초 오픈>, 유기자의 뉴피드노트, 2008.11.27.

²⁶ 프레시안, <영화의 창조적 역량, 결국 시스템의 문제이다>, 2008.9.29.

작가들은 고용 불안정, 파행적 계약 등의 불리한 현실에 대처하기 위해 지구책을 찾기 시작했고, 자연스럽게 작가들 간에 상호 연대하여 회사형식의 모양새를 갖추려는 시도가 늘어나고 있다. 이는 작가 전체의 조직적인 연대가 아니라 관련 분야 이해 당사자들 간의 개별적 연대이기에 그 유형 또한 다양하게 발생하였다.

문화콘텐츠 장르별로 이러한 작가들의 집합이 전반적으로 일어날 경우, 결과적으로 스토리텔링 분야를 산업적으로 특화 시킬 수 있는 가능성을 갖고 있다. 제작사들 또한 기획, 개발비용에 대한 부담감으로 자체적인 시나리오 보다는 완성된 시나리오를 구매하는 방식을 점차 선호해가는 것이 사실이기 때문이다. 또한 문화콘텐츠 산업 자체가 다른 산업에 비해 노동이동 가능성이 높으며 분업화가 잘 되어 있어, 스토리텔링 분야가 산업적으로 분리되기에 적절한 환경을 갖추고 있다.²⁷

그러나 현실적으로 아직 이러한 산업화의 움직임을 낙관하기에는 어려움이 있다. 우선 이들 작가군이 이루어낸 실질적인 성과에 대한 통계가 없다. 이는 작가군들이 저마다 각자의 상황적 특수성에 기인한 독자적인 방식으로 결성되는 경우가 대다수이기에, 단순히 획일적인 산업수치로 나타내기 어려운 점이 있기 때문이며, 또한 생산성을 추산하기가 어려울 만큼 시나리오 시장 자체가 취약하기 때문이기도 하다.

물론 산업적으로 취약한 시나리오 시장을 활성화시키기 위해서 영화진흥위원회는 2004년부터 한국영화시나리오DB(現 한국영화시나리오마켓)사업을 시작한 바 있다. 다양하고 전문적인 시나리오를 확보하는 동시에 시나리오 유통과정의 병목현상을 해소하기 위해 추진된 이 사업은 작가들의 시나리오를 상품처럼 진열하고 시나리오 수요자들에게 판매를 중개함으로써 창조적인 시나리오들이 적극적으로 개발되고 궁극적으로 한국 영화의 발전을 위한 초석을 쌓기를 기대하였다.

그러나 시나리오마켓의 실적은 그 취지에 비해 아쉬운 감이 있다. 2004년부터 2008년 말까지 약 5년간 DB에 등록된 3천여 개의 시나리오 중 실제

²⁷ 황준욱, 「문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석」, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004, 120-121쪽.

로 거래가 성사된 작품은 70여개에 불과하다. 이중 영화화까지 성공한 시나리오 총 6편. 백분율로 0.2% 밖에 되지 않는다. 즉, 시나리오 마켓에서 거래를 해봤자 실질적으로 영화제작에 들어가는 작품은 일 년에 한두 편밖에 되지 않았기 때문에, 시나리오 거래소라고 하기엔 그 매출이 초라했다고 밖에 말할 수 없다.

사실 새 정부의 민간정책자문기구인 콘텐츠코리아 추진위원회는 이른바 '킬러 콘텐츠'를 육성하기 위해 창의인재 양성과 스토리텔링 클럽 운영 지원 등 창작 인프라를 강화시키기 위한 방안을 제시한 바 있다.²⁸ 문제는 이러한 시도들이 산업화가 전제되지 않으면 소용없다는 것이다. 산업적 취약성에 대한 반성 없이 무조건적인 생산을 강요하는 것에 불과하다. 표현을 빌리자면 '아이를 키울 능력도 없는데 비아그라만 주고'있는 것이다.²⁹

기업과 창작자 스스로가 창작기반의 위기를 깨닫고 문제점을 극복하고자 하는 취지는 훌륭하나, 시장이 지지부진한 상태에서 마련되는 자구책이란 것은 결국 한계가 있다. 시장 자체가 침체되어있다는 선행 문제를 해결하지 못하면, 결국 실효성 없는 대책만 반복될 뿐이고 이 과정에서 지불하게 되는 기회비용만 늘어나게 될 것이다. 스토리텔링 시장의 산업적 안정화는 창작 주체들 스스로가 극복하도록 자유방임으로 시켜버리기에 지금 당장의 문화콘텐츠 산업 전반이 위기이다. 자유방임이라는 명목 하에 방치한다면 창작 주체들의 패배주의와, 제작이 쉽고 통속적인 콘텐츠만 생산하고자 하는 안일한 마인드가 만연할 위험성이 있다.

이와 같이 산업 주체 및 정부 부처의 의미 있는 시도에도 불구하고, 스토리텔링 시장을 활성화시키는 효과적인 정책이나 자구책은 거의 없었다. 여기에는 근본적인 한계가 있기 때문이기도 하다. 우리나라의 스토리텔링 산업은 하나의 산업영역으로 볼릴 수 있는 위치에 있지 못할 정도로 유치단계에 있다. 따라서 단순한 거래 활성화 수준의 정책 이전에 스토리텔링 산업을 하나의 독립적인 산업으로 안정화시킬 필요성에 대한 이해가 선행 되어야만 했다. 산업적인 안정은 곧 전문화와 고도화, 양산화를 의미한다. 스토리텔링

²⁸ 「콘텐츠산업 비전과 육성전략」, 콘텐츠코리아 추진위원회, 2008.

²⁹ 황선길, 「한국 애니메이션의 현주소」, 《한국콘텐츠학회지》 제4권 2호, 2006, 17쪽.

콘텐츠 생산과정이 분야별로 분화되고 특화되어 캐릭터 전문 개발자나 극적 구성 전문 개발자 같은 전문성이 생길 것이며, 특정한 개인의 능력에 아닌 조직적인 계획과 작업의 시스템이 구성될 것이고, 고용이 안정됨으로써 생산력이 향상될 수 있다. 특히 미국드라마 등 일반 소비자들의 해외 문화콘텐츠들에 대한 접근성이 최근 들어 급속도로 높아짐에 따라 산업화의 필요성이 더욱 요구된다. 거시적인 산업화가 전제되지 않은 보수적인 정부 정책이나, 산발적인 민간 소규모 회사들의 자구책만으로는 양질의 해외콘텐츠와의 직접적인 경쟁관계에서 우위를 점하리라는 보장이 없다.

지금까지 지적된 문제의 요점은 크게 두 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 스토리텔링에 대한 지금까지 정부의 정책에 있어서 진정한 의미의 기획·개발 지원은 없었다. 둘째, 콘텐츠의 경쟁력을 확보하려는 스토리텔링 시장의 노력은 있었으나, 시장의 취약성 때문에 한계가 있다. 이 두 가지의 문제점은 결국 지금까지 쌓아온 문화콘텐츠의 창작 인프라가 점차 빈약해지고 있다는 것을 의미한다.

(3) 대안 모색

先지원의 필요성과 대안을 논할 때 애니메이션 산업분야의 현황을 살펴보는 것은 유익이 있다. 지금까지 한국의 애니메이션 분야에서는 뚜렷한 성공 사례가 없어, 창작 작품 경쟁력에 고질적인 문제가 있음이 반복되어 지적되어 왔다. 한국 애니메이션의 스토리 경쟁력을 위해 지적되는 중요한 문제점 중 하나가, 제작비를 산정함에 있어서 제작이 착수되고 나서야 그 이후에 진행되는 프리프로덕션에 한해서만 비용이 지불되는 것이 관례였다는 것이다. 즉, 애니메이션 분야에서는 이미 先지원의 부족이 작품 전반의 질적 향상과 나아가 세계적인 경쟁력을 갖추는 데에 있어서 장애물이 되어 왔음을 주지해왔던 것이다.³⁰

이에 대한 정부의 실질적인 해법으로 한국 애니메이션학회 황선길 회장은 한국콘텐츠진흥원 같은 마케팅 위주의 기관 보다는 캐나다의 NFBC, 리

³⁰ 김영재, 「한국 TV 애니메이션 기획, 제작과정 효율화 방안」, 《인문콘텐츠》 제9호, 431쪽.

시아의 소유즈멀트 필름, 크로아티아의 자그레브 필름 스튜디오, 중국의 상해 애니메이션 스튜디오처럼 한국도 국립애니메이션제작소를 설치하여 초기단계의 창작지원을 해야 한다고 제안한 바 있다.³¹

애니메이션 분야 내부에서의 자성의 목소리였지만, 프리프로덕션 단계에서의 先지원이 미흡했던 것은 문화콘텐츠 전 분야에 걸쳐서 공통적으로 발견되는 문제점이다. 다만 영화나 드라마, 게임 등의 분야와는 달리 애니메이션에서는 단 한 차례도 소위 '대박'작품이 나오지 않았던 탓에 위기의식이 팽배해진 상태에서 先지원에 대한 문제점이 불거져 나온 것이라고 볼 수 있다.

한편 의학, 법학, 경영 전문대학원과 같은 심화 교육기관을 시나리오 영역으로 확대해야 한다는 연구도 제기되고 있다. 앞으로 이야기 결핍과 콘텐츠 갈증상태가 다가올 것으로 내다보고 이를 근본적으로 타개할 방안으로서, 시나리오 전문대학원을 제시한 것이다. 그리하여 각종 스토리와 시나리오를 DB화하고, 기존 연구를 넘어서는 창작이론을 정립함으로써 최종적으로 시나리오를 자원적으로 활용할 수 있는 전문 진흥기관을 설립하자는 제안이다.³²

정부 또한 '킬러 콘텐츠'를 보유한 경쟁력 있는 기업을 육성하기 위하여 'Creative R&D센터(창작연구소)'제도를 마련하는 안을 구상해왔다. 창작개발비 세제지원이나 저작물 보호 강화 등의 정책을 골자로, 이를 통해 기업의 적극적인 창작 투자를 유인하는 것이 목표이다. 특히, R&D의 원활한 사업화를 위해 초기단계에서는 투자자금 지원을 강화하고, 성장단계에서는 금융·인력 등을 지원하는 등 안정적인 산업화를 위한 정책을 마련하고 있었다.³³

이와 같이 꾸준히 제시되고 있는 대안들의 핵심은 무엇인가? 스토리텔링의 질적인 향상을 위해서는 창작개발단계에서의 지원이 필요하다는 것이며, 방법적으로 정부의 보다 적극적인 개입이 요구된다는 것이다. 미국 드

31 황선길, 「한국 애니메이션의 현주소」, 《한국콘텐츠학회지》 제4권 2호, 2006, 17-18쪽.

32 김영도, 이창조, 「시나리오의 확장 양상과 지원 방안에 관한 연구」, 《게임&엔터테인먼트 논문집》 제2권, 2006, 61-62쪽.

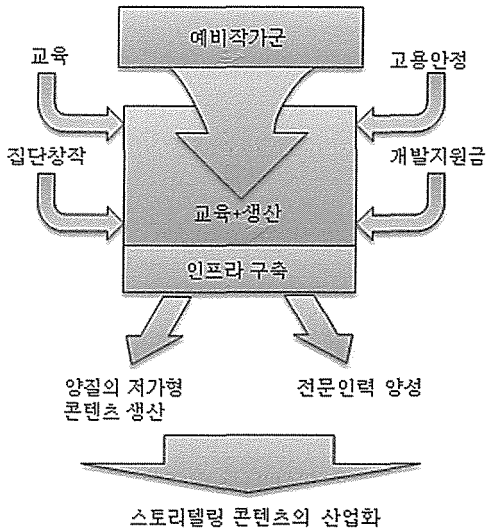
33 「문화산업 경쟁력강화 대책」, 문화관광부, 2007, 11쪽.

라마의 경우 정부 주도의 정책적 지원이 아니어도 인 하우스 시스템을 적극 운용하여 제작사 내부에서 작가의 노력과 창작물은 실제적인 보상으로 보호 받을 수 있다. 이러한 시스템이 가능했던 것은 미국의 문화콘텐츠가 시장자유주의의 원칙에 의한 점유 우위를 기반으로 조성되었기 때문이기도 하다. 즉, 시장에서 우위를 점하고 있기 때문에 개발단계에서 기회비용의 손실을 감안하고서라도 순수한 개발 단계에서 투자할 수 있는 여력이 있었던 것이며, 이러한 방식의 개발 정책에 의해 보다 두터운 콘텐츠 인프라를 쌓아갈 수 있게 되고 결과적으로 양질의 콘텐츠가 생산 될 수 있는 기반이 된다. 영국에서는 3만여 개에 달하는 스토리텔링클럽의 존재가 콘텐츠 인프라의 원천이라고 할 수 있다. 그러나 한국과 같이 시장 점유율에서 상대적으로 밀려있고, 인프라 구축이 부족한 나라에서 미국의 인 하우스 시스템 같은 구조가 자생적으로 생기기만을 기대할 수는 없는 노릇이다. 그렇기 때문에 시장 시스템이 완성될 때까지 정부 주도하의 시스템 유도, 일정 기간 동안의 제도적 보호는 필수불가결한 조건이 되며 이러한 맥락 아래서 미국 드라마 제작 방식의 인 하우스 시스템의 핵심 구조를 응용한 ‘국립스토리텔링제작소’의 설립을 하나의 대안으로 제안해볼 수 있겠다.

국립스토리텔링제작소는 스토리텔링의 인적 자원을 육성하고 기관 내에서 실질적인 스토리텔링 콘텐츠를 제작하는 것으로서, 초기 단계에서는 교육과 산업을 동시에 진흥하는 국가 기관을 표방한다. 주로 가능성 있는 예비작가군을 수렴하고 실질적인 콘텐츠 생산과 교육을 병행하며, 내규에 의한 개발지원금을 지급하여 콘텐츠의 전반적인 질적 향상을 도모할 수 있다. 이 과정에서 스토리텔링 제작에 있어서 필연적으로 집단창작 형식을 취하게 되기 때문에 보다 전문화되고 질적으로 향상된 콘텐츠를 기대해 볼 수 있다. 집단창작에 의한 공동집필은 작가들의 토의를 통해 보다 치밀하고 완성도 높은 작품을 만들 수 있는 강점이 있다. 여러 작가의 의견을 담아내기 위해 한 사람의 머리에서 나오는 것보다 기발하고 신선할 수 있으며, 작품의 집필시간을 효과적으로 줄여줄 수 있고, 짜임새 있는 스토리와 구성으로 눈높이가 한 층 높아진 관객층의 만족을 이끌어 낼 수 있기 때문이다.³⁴

³⁴ 양희, 〈공동집필의 현황〉, 《방송문예》, 2007.4.

일종의 산학협력 방식과 유사한 형태로 생산된 스토리텔링 콘텐츠는 구매할 기업의 입장에서 기존 시장의 상품에 비해 비교적 저렴하면서도 질적으로 손색이 없기에, 실질적으로 제작에 들어갈 기업이 프리프로덕션 비용에 대한 부담을 덜어 줄 수 있을 것으로 예상된다. 또한 창작자의 입장에서 그 동안의 고용의 불안정성에 대한 부담으로 창작활동에 전념할 수 없었던 문제를 해결함으로써 생산성이 향상될 것이다.



| 그림 2 | 국립스토리텔링제작소 개념도

이러한 방식이 활성화 되면 궁극적으로 스토리텔링 산업을 독자적으로 안정된 산업으로 형성하는 것이 가능할 것이다. 산업적 정착에 성공하면 공기업 형태로 발전한 뒤, 최종적으로 민간기업화해서 자율시장 경쟁 체제를 구축하는 것이 바람직한 방향으로 보인다. 그렇게 함으로써 산업화에 의한 건전한 경쟁을 통해 문화콘텐츠 전반에 걸쳐 양과 질 모든 면에서 보다 완성도 있고 전문화된 형태의 상품들이 생산되는 것을 기대할 수 있겠다.

이렇듯 대부분의 문화산업 선진국의 경우, 스토리텔링 단계의 투자와 지원은 정부주도의 지원책보다는 오히려 시장중심의 자구적 시스템이 주를 이루고 있다. 하지만 우리나라 문화산업시장 규모의 한계와 자본력의 부족 등 현실적 어려움을 생각할 때 민간주도로 이 모든 공정을 넘겨 놓을 수는 없는 일이고, 단기적으로 이러한 구조적 미비를 극복하기 위해서는 정부지원정책의 주목표를 초기기획단계의 先지원형태로 잡는 것이 바람직하다고 할 수 있겠다.

3. 결론

사실 문화콘텐츠에서 스토리텔링이 중요성하다는 사실은 이론의 여지가 없다. 그렇기에 스토리텔링 콘텐츠의 경쟁력 강화를 위한 정부 지원 정책의 필요성을 환기시키고자, 정부의 정책과 시장의 움직임을 살펴보았으며, 본 연구는 이에 대한 분석을 토대로 정책적 방안을 모색해보고자 했다. 물론 이것은 이 논문이 논의의 범위를 문화시장 內에서의 지원정책 부분으로 제한하고 있기 때문일 뿐 문화콘텐츠가 관련 시장의 양적 확장과 관련 정부 부처의 지원정책을 통한 산업적/정책적 시스템 구축만으로 경쟁력을 확보할 수 있다는 의미는 결코 아니다.

정부의 문화 산업 정책에 대한 제안을 살펴보면 정부 역시 기능별 지원의 필요성을 직시하고 있었고, 2008년 이후 실시된 콘텐츠 산업지원에 의해 문화콘텐츠 개발 초기단계의 지원이 효과적으로 발현될 수 있기를 기대했던 것으로 보인다. 그러나 지원정책을 분류해보면 역시 대체로 스토리텔링의 개발보다는 제작과 유통에 집중되어있었으며, 그나마 스토리텔링 개발 단계에서의 지원도 엄밀하게 말해서 프리프로덕션 단계와 뚜렷한 구분 없는 정책이었기에 결과적으로 실질적인 先지원은 부족하다고 할 수 있다.

시장에서 기업은 선행 단계의 개발 투자의 중요성을 이미 인식하고 있었기에, 문화콘텐츠 시장이 전반적으로 침체 되면서 개발비용을 줄여가는 경향을 보였다. 이에 의한 콘텐츠의 질적 하향세와 창작 인프라에 대한 위기

의식을 느끼고 독자적으로 자구책을 마련하는 방안이 속출했다. 작가들 또한 독자적으로 연대함으로써 취약해지는 창작 환경을 돌파하려고 시도하고 있으나, 이러한 시도들은 스토리텔링 콘텐츠 시장 자체의 취약함 때문에 근본적인 한계성을 안고 있다.

시장의 시도가 의미를 가지려면 먼저 시장 자체가 산업적으로 안정화되어야 한다는 전제가 필요하다. 그래야 전문화와 고도화, 고용안정에 의한 생산성 향상으로 인해 결과적으로 창작 인프라가 강화될 수 있다. 산업이 취약한 상태에서 지금처럼 시장논리에 알몸으로 맞서다보면 오히려 그나마 명맥이 유지되던 산업마저 타격을 입을 위험성이 있기에 정부가 보다 적극적으로 산업을 주도할 필요성이 요구되었던 것이다.

이러한 관점에서 국립스토리텔링제작소라는 개념을 하나의 대안으로 제시하였다. 국립스토리텔링제작소는 온실 안의 화초처럼 약한 생명력을 외부의 위협으로부터 무조건 보호하자는 취지가 아니다. 스토리텔링 산업이 두 발로 설 수 있도록 최소한의 생명력을 보장하는 인큐베이터이다. 이 논의는 영화, TV드라마, 애니메이션 또는 디지털게임에 이르기까지 모든 스토리텔링 기반의 콘텐츠산업에 적용되는 대안이라고 여겨지지만, 제작 규모가 크고 일회적이고 개별성이 강한 영화산업에서보다 여러 에피소드가 필요한 TV방송드라마의 스토리텔링작업에 우선 적용해 보는 것이 실효성이 높다고 판단된다.

정부 부처에서 발행한 다양한 통계자료와 이에 대한 분석 자료에 의해 先지원 방식에 대한 필요성이 여러 분야에서 제시되었다. 그러나 문화콘텐츠 산업에 대한 정부의 정책적 방향성에 관한 연구 자료가 부족하여 문제에 대한 방안을 모색하는 데에 어려움을 겪었다. 또한 문화콘텐츠 경쟁력에 영향력을 미칠 수 있는 변수는 스토리텔링 이외에도 프로덕션 과정과 마케팅 및 기타 사회적인 요인이 있을 수 있으나, 논의의 심층적인 전개를 위해 부득이하게 스토리텔링 분야로 한정 지을 수밖에 없었던 한계가 있다.

정부의 정책적 지원이 정당성을 확보하려면 사회의 공감대가 형성되어야 하며, 그러기 위해선 각계 관련 단체들의 전문적인 문제인식과 장기적대안제시의 노력이 필요하다. 지원정책의 결정에 있어서 지금까지의 장르별

횡적지원보다는 단계별 종적지원방식이 투자대비 효율성이 월등히 높음에도 불구하고 실제 정책에 반영하는 데에는 현 콘텐츠 산업구조의 횡적연대 방식자체에 일정부분 수정이 필요한 것이어서 단계적으로 적용가능할 것이라 짐작된다. 이러한 맥락에서 스토리텔링 콘텐츠의 효과적인 육성과 개발을 위한 先지원방식에 대한 다방면의 연구가 선행되기를 기대해본다.

참고문헌

단행본

- 고정민, 『문화콘텐츠 경영전략』, 커뮤니케이션북스, 2007
- 정철현, 『문화콘텐츠 경영전략』, 서울경제경영, 2008
- 최혜실, 『문화콘텐츠 경영전략』, 다할미디어, 2007
- 문화체육관광부, 『2007문화산업백서』, 2008
- 문화체육관광부, 『2006문화산업백서』, 2007
- 문화체육관광부, 『2005문화산업백서』, 2006
- 문화체육관광부, 『2004문화산업백서』, 2005
- 문화체육관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 『정부의 콘텐츠산업 지원가이드』, 2008

논문

- 김영도, 이창조, 「시나리오의 확장 양상과 지원 방안에 관한 연구」, 『게임&엔터테인먼트 논문집』 제2권, 2006
- 김영재, 「한국 TV 애니메이션 기획, 제작과정 효율화 방안」, 『인문콘텐츠』 제9호
- 문화관광부, 「문화산업 경쟁력 강화 대책」, 2007
- 콘텐츠코리아 추진위원회, 「콘텐츠산업 비전과 육성전략」, 2008
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「한류 콘텐츠, TV애니메이션 국제 경쟁력 강화방안 연구」, 2007
- 황선길, 「한국 애니메이션의 현주소」, 『한국콘텐츠학회지』 제4권 2호, 2006
- 황준옥, 「문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석」, 『한국문화콘텐츠진흥원』, 2004

기타

- 양 희, 〈공동 집필의 현황〉, 《방송문예》, 2007.04
- 이상준, 〈미국 드라마의 제작방식과 집단작가 시스템〉, 《방송문예》, 2008.10
- 정성효, 〈연출자가 바라본 공동 집필의 문제〉, 《방송문예》, 2007.04

- 〈영화의 창조적 역량, 결국 시스템의 문제이다〉, 《프레시안》, 2008.09.29
- 임민아, 〈제1회 대한민국 콘텐츠 페어 개최〉, 《부천신문》, 2008.09.11
- 박돈규, 〈이야기 재창조는 현대의 연금술-문화콘텐츠 전쟁, 승리자들에게 듣는다〉,
《조선닷컴》, 2008.09.22
http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2008/09/21/2008092100934.html
- 이택수, 〈삼지애니메이션, 북미 공략 시동〉, 《디지털 타임스》, 2006.11.13
http://www.dt.co.kr/contents.htm?article_no=2006111302150631671002
- 〈영화감독들의 창작 공간 '디렉터스존' 세계 최초 오픈〉, 유기자의 뉴피디노트,
2008.11.27
<http://classic.interview365.com/36>
- Man of Action, <http://www.manofaction.tv>
- 삼지 애니메이션, <http://www.samg.net>

Abstract

**A Study of the Funding Policy to Strengthen
Cultural Content in the Arts and Media:
Considering the Adoption a Group Writing System
like that Used by US TV Shows Creators,
such as a 'Storytelling Factory'**

BYUN, Daniel H.

Sungkyunkwan University

Professor

In the 21st century, developing cultural industry is an important issue world-wide. Since the Kim Daejoong government, Korea has focused on cultural industry development and has thereby treated it as one of the basic, necessary industries. Therefore, the industry is being supported both financially and politically. This policy nurtured the development of quality and quantity within the cultural content industry. However, most of the reports and studies about Korean cultural content have shown it is still not strong enough to compete with leading countries in the field. Competitiveness of storytelling is especially weak. The goal of this study is to find the best direction for the funding policy to strengthen competitiveness in storytelling. Analysing the policies of the No Moo-hyun and Lee Myoung-park governments, we can see that they primarily focused on developing infrastructure in investment and the distribution environment. Support for producing content and distribution follows after confirmation of results. Moreover, policies for the support of developing ideas within culture content are vertical. Currently in the industry, a person or company decides how and where to use the moneys available for investment in the development of content. However, we need to invest more directly, initial funding is required.

We analysed the market, studying its activity, achievement and limitations. As a result, we suggest a 'Storytelling Factory' like the group writing system adopted by US TV Shows.

Keywords

Korean government's cultural industry policy, Storytelling factory, Cultural content, Cultural industry, Initial funding, US TV Shows

영화문화정책 연구: 프랑스와 한국의 영화정책 비교를 통해 ¹

전병원

전북대학교 인문영상연구소 책임연구원

목차

1. 들어가는 글
2. 프랑스와 한국의 영화정책 비교
 - 1) 문화정책비교연구 대상으로서 프랑스
 - 2) 프랑스와 한국의 영화산업 비교
 - 3) 프랑스와 한국의 영화문화정책
3. 나가는 글

¹ 이 논문은 2015년 한국프랑스학회 추계국제학술대회 발제, 《한국프랑스학논집》 제 93집에 게재된 논문을 수정·보완한 것입니다. 2016. 2. 169-192쪽.

1. 들어가는 글

한국영화정책을 총괄하고 있는 『영화진흥위원회 KOFIC : Korean Film Council』의 ‘2014년 한국영화산업결산’ 자료에 따르면 2014년 한국영화산업의 성과를 다음과 같이 정리하고 있다.²

2014년 한국영화산업 전체 매출은 2조 276억 원으로 2013년 대비 7.6% 증가했다. 영화산업 매출 사상 처음으로 2조 원대를 돌파하였고, 이는 극장 매출, 디지털 온라인 시장, 해외수출 등 전 분야에서 매출이 증가하면서 달성한 기록이다. 2014년 극장 입장권 매출액은 역대 최대 액수인 1조 6,641억 원으로 2013년 대비 7.3% 증가했다. 관객 수 역시 2013년 대비 0.8% 증가한 2억 1,506만 명에 달해 2년 연속 2억 명을 돌파하며 역대 최다를 기록했다. 이에 따라 인구 1인당 연간 평균 관람횟수는 세계 최고 수준³인 4.19회에 달하였다. 한국영화 총 관객 수는 1억 770만 명(관객 점유율 50.1%)으로 3년 연속 1억 명을 넘어섰고, 외국영화 총 관객 수는 1억 736만 명(관객 점유율 49.9%)으로 처음으로 1억 명을 돌파했다. 그리고 디지털 온라인 시장 규모도 2013년 대비 11.0% 증가한 2,971억 원에 달했다. 디지털 온라인 시장의 75%를 비중을 차지하고 있는 IPTV 시장이 전년 대비 29.7% 증가하면서, 인터넷 VOD 매출이 큰 폭으로 하락했음에도 불구하고 시장의 성장세는 유지하였다. 해외매출은 6,308만 달러로 2013년에 비해 362만 달러 증가하였다. 완성작 수출액은 2013년 대비 1,069만 달러 감소했지만 서비스 분야 수출액이 지난해 대비 1,432만 달러 상승하면서 전체 해외매출이 상승하는 결과를 가져왔다.⁴

² 영화진흥위원회에서는 매년 한국영화산업 결산 자료를 발표하고 있음.

³ 영국의 문화콘텐츠산업 조사기관인 스크린다이제스트 자료에 따르면, 2013년도 인구 1인당 연 평균 극장관람횟수는 아이슬란드가 4.28회, 싱가포르 4.15회, 미국 3.83회, 호주 3.53회, 그리고 프랑스가 2.99회로 수위권을 형성.

⁴ 영화진흥위원회, 「2014년 한국영화산업결산」, 영화진흥위원회 정책연구부, 2015, 6쪽.

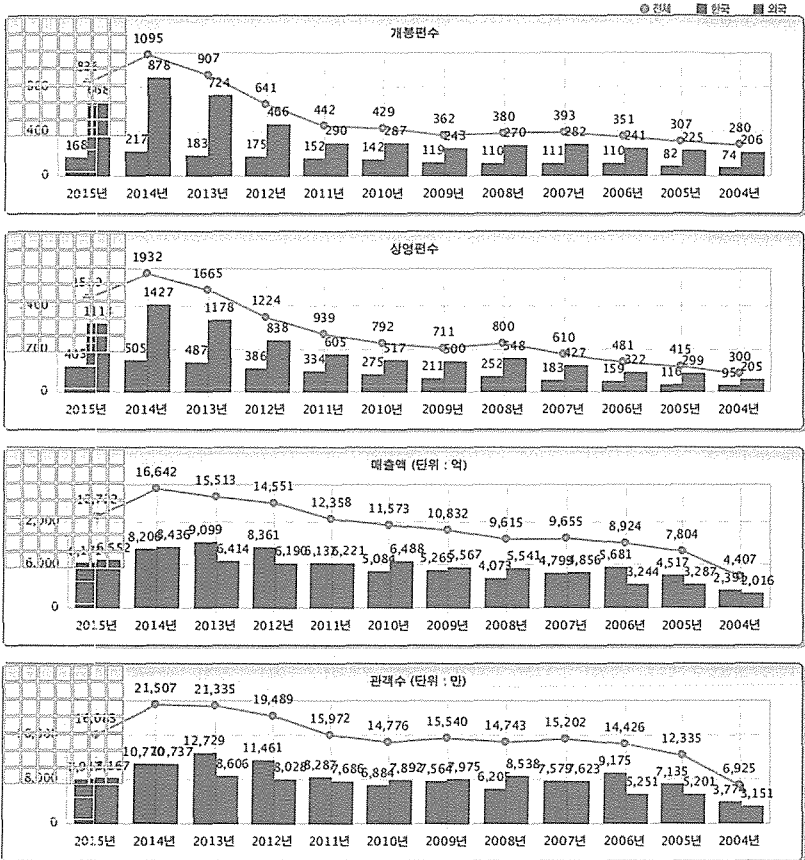
한국영화산업은 2008년 이후 6년째 총매출액이 상승궤도에 있으며, 총관객수는 2010년 이후 4년째 상승 중이다. 한국영화시장은 매년 매출액과 관객 수의 기록을 갈아치우고 있다. 한국영화산업의 성장세가 브레이크 없는 차가 질주 하듯 달리고 있다.(<표 1>, <그림 1> 참조)

| 표 1 | 2005년~2014년 한국영화산업 주요 지표⁵⁾

연도	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	
관객 수 (만 명)	총관객 수	14,552	15,341	15,878	15,083	15,696	14,918	15,972	19,489	21,335	21,506
	증감률	7.7%	5.4%	3.5%	-5.0%	4.1%	-5.0%	7.1%	22.0%	9.5%	0.8%
	한국영화	8,544	9,791	7,939	6,355	7,641	6,940	8,287	11,461	12,729	10,770
	증감률	6.5%	14.6%	-18.9%	-30.0%	30.2%	-9.2%	19.4%	38.3%	11.1%	-15.4%
	점유율	58.7%	63.8%	50.0%	42.1%	48.7%	46.5%	51.9%	58.8%	59.7%	50.1%
	외국영화	6,008	5,550	7,939	8,728	8,055	7,978	7,685	8,028	8,606	10,736
	증감률	9.3%	-7.6%	43.0%	9.9%	-7.7%	-1.0%	-3.7%	4.5%	7.2%	24.6%
	점유율	41.3%	36.2%	50.0%	57.9%	51.3%	53.5%	48.1%	41.2%	40.3%	49.9%
개봉 편수 (편)	한국영화	83	108	112	108	118	140	150	175	183	217
	외국영화	215	237	281	272	243	286	289	456	722	878
전국 스크린 수 (개)	1,648	1,880	1,975	2,004	2,055	2,003	1,974	2,081	2,184	2,281	
1인당 관람횟수 (회)	2.98	3.13	3.22	3.04	3.15	2.92	3.15	3.83	4.17	4.19	
한국영화 투자수익률	7.9%	-24.5%	-40.5%	-43.5%	-13.1%	-11.0%	-14.7%	13.3%	14.1%	0.3%	
영화 매출액 (억 원)	극장 매출	8,981	9,257	9,918	9,794	10,941	11,684	12,358	14,551	15,513	16,641
	디지털 온라인 매출	5,433	3,900	2,750	2,224	888	1,109	1,709	2,158	2,676	2,971
	해외매출 (억 원)	832	268	267	230	155	462	382	414	651	664
	(만불) [*]	7,589	2,451	2,440	2,104	1,412	4,222	3,457	3,782	5,946	6,308
	계	15,246	13,425	12,935	12,248	11,984	13,255	14,449	17,123	18,840	20,276

* 해외수출액 원화 환산시 적용환율은 1USD = 1,053.2원 (2014년 평균 매매기준율 적용)

⁵⁾ 위의 논문, 7쪽.



| 그림 1 | 한국영화산업지표 변화추이(2004~2014)⁶⁾

하지만 지속적인 성장세에 있는 한국영화는 심각한 문제를 안고 있다. 그것은 바로 소수 대기업에 의한 한국영화 시장 독과점 문제이다. 한국영화 산업의 기형적인 대기업독식, 독과점 정도를 파악하기 위해 한국 역대 흥행작 100편에 대한 배급사별 편수와 누적관객수를 파악해보자.

⁶⁾ <http://www.kobis.or.kr/kobis/business/stat/them/findYearlyTotalList.do>

| 표 2 | 한국영화 역대 박스오피스 상위 100편(배급사별)⁷

배급사	편수	누적관객수	비율
CJ	43	244,476,058	42.5
쇼박스	27	162,900,812	28.4
NEW	10	62,010,756	11.0
롯데	10	52,386,828	9.1
시네마서비스	4	30,397,087	5.3
강제규필름	1	5,820,000	1.0
싸이더스	1	4,044,582	0.7
코리아픽처스	1	3,149,500	0.5
칭어람	1	3,146,217	0.5
프라이엔터테인먼트	1	3,132,320	0.5
아이러브시네마	1	3,119,023	0.5
	100	574,583,183	100%

상위 4개의 배급사인 CJ E&M·쇼박스·롯데·넥스트엔터테인먼트월드(NEW)가 한국영화 역대 흥행작 100편 중 90편을 배급했으며 전체 누적관객 574,583,183명 중 91%인 521,774,454명의 관객 수를 차지하고 있다. 2011년 이후 상위 4개 기업을 제외하고 한국영화 흥행 10위권의 영화를 배급한 기업은 없다.

아래 <표 3>에서 보는 바와 같이 2014년 배급사별 시장점유율도 역시 대동소이하다. 한국영화 관객점유율을 보면 시장 부동의 1위 업체인 CJ E&M이 37.2% (CJ E&M 자회사로 보아도 무방한 CGV 아트하우스(구 CGV 무비콜라주)의 관객 점유율까지 합산하면 39.8%), 롯데가 19.6%, 쇼박스가 14.5%, 넥스트 엔터테인먼트 월드(NEW)가 11.5%로 상위 4개사의 관객점유율이 86.4%에 달한다. 하지만 2014년 전체 개봉작 247편 중 이들 상위 4개사를 통해 배급된 영화가 59.5편 뿐이다. 상위 4개사가 개봉한 한국영화의 24%가 약 90%의 관객을 독식하고 있는 것이다. 전체 개봉작 중 상위 4개사를 제외한 187.5편, 76%가 10% 관객을 차지하는 기형적인 시장 독과점 형태를 보이고 있다.

⁷ <http://www.kobis.or.kr/kobis/business/stat/offc/findFormerBoxOfficeList.do?loadEnd=0&searchType=search&sMultiMovieYn=&sRepNationCd=> 한국영화통합전산망 자료를 근거로 작성함.

| 표 3 | 2014 배급사별 시장점유율⁸

순위	배급사	상영편수	매출액 (백만 원)	매출액 점유율	관객 수(명)	관객 점유율
1	씨제이이엔영림	17	304,303	37.2%	39,967,137	37.2%
2	롯데쇼핑롯데엔터테인먼트	16.5	160,997	19.7%	21,037,711	19.6%
3	쇼박스㈜미디어플렉스	7.5	120,585	14.7%	15,533,801	14.5%
4	(주)넥스트엔터테인먼트월드(NEW)	8	92,758	11.3%	12,359,848	11.5%
5	CGV 아트하우스(前CGV 무비플레이)	10.5	29,534	3.6%	3,911,113	3.6%
6	싸이더스 픽처스	1.5	19,467	2.4%	2,486,074	2.3%
7	씨네그루(주)다우기술	1	16,636	2.0%	2,141,155	2.0%
8	주식회사 대명문화공장	1	15,077	1.8%	1,944,660	1.8%
9	메가박스(주)플러스엠	4.5	14,353	1.8%	1,877,600	1.8%
10	(주)리틀빅픽처스	2.5	9,623	1.2%	1,315,823	1.2%
	기타	177	35,686	4.3%	4,771,346	4.5%
	계	247	819,019	100.0%	107,346,268	100.0%

단순히 산업적 측면에서 보면 대기업주도의 집중적인 투자와 관리, 제품 생산이라는 과정은 단기간 산업활성화에 기여를 하겠지만, 일반적으로 소수 대기업의 시장 독식과 독과점이 장기적으로 산업적 토대에 악영향을 미친다는 것은 상식적인 결론이다.

한국영화산업의 황금기라는 최근의 현황 이면에는 소수 대기업 중심의 성공과 그 그늘에 가려진 대다수 한국영화의 열악한 현실이 양립하고 있다. 이런 상황은 영화제작 및 작품의 완성도와 질에 대한 내부적인 요인보다 직접 투자 제작한 영화에 대한 배급에 우선적으로 치중하는 시장우선주의의 대형 멀티플렉스 영화관 등 배급시스템의 구조적인 문제에 그 원인이 있다. 이런 구조적 문제의 중심에는 대기업의 제작-배급-상영의 수직계열화가 자리 잡고 있다.⁹

대기업의 수직계열화에 따른 한국영화산업의 고질적 문제는 현재의 자율시장경제체제에서 자발적, 자생적 선순환구조로 변화될 것을 기대할 수

⁸ 영화진흥위원회, <2014년 한국영화산업결산>, 영화진흥위원회 정책연구부, 2015, p.23.

⁹ 전병원, 「지방분권시대의 지역영화진흥정책 연구」, 전북대학교, 박사학위논문, 2013, 10쪽.

없다. 따라서 준정부기구로서 공공의 영역을 담당하고 있는 영화진흥위원회의 역할이 그 무엇보다 중요하다. 그러므로 한국영화진흥정책을 총괄하고 있는 영화진흥위원회의 정책들이 한국영화계에 선기능으로 작동하고 있는지 점검할 필요가 있다. 이는 한국영화계의 미래를 위한 보다 장기적인 관점에서 정책적 접근을 모색할 필요가 있기 때문이다.

특히 영화산업정책과 영화문화정책의 역할이 조화롭게 작동되고, 지난 20년간 비교적 큰 변화 없이 안정적인 외형을 유지하고 있으며, 동시에 세계에서 가장 강력한 영화진흥정책을 펴고 있는 프랑스의 경우를 살펴보면 한국영화정책의 추진 방향을 모색하고자 한다.

2. 프랑스와 한국의 영화정책 비교

1) 문화정책비교연구 대상으로서 프랑스

문화정책 비교연구의 대상으로서 프랑스의 문화정책이 자주 등장하는 데는 여러 가지 이유가 있다. 킴 엘링(Kim Eling)이 지적하였듯이 “현대 사회에서 프랑스처럼 예술에 대한 정부 정책이 정치적 담론에서 중요한 위치를 차지하고 있거나, 정부가 그 나라 국민의 문화생활에 직접적이고 밀접한 영향을 미치고 있는 나라는 거의 없다.”¹⁰

또한 많은 국가에서 문화정책 연구에 프랑스의 문화정책을 비교대상으로 선정하는 데에는 “군주정하에서든 공화정하에서든 국가라고 하는 절대 권력의 이름으로 예술적 가치를 지니는 문화유산의 보호를 독점하고, 뛰어난 작품들을 만들어 낼 수 있도록 장려해왔던 국가 권력의 관심과 의지로 예술과 창작분야에서 정치적·법률적 그리고 행정적인 국가 권력의 책임에 관한 개념을 탄생시킨¹¹ 프랑스 문화정책의 역사성에서 기인한다.”¹²

¹⁰ 안지혜, 『문화로서의 영화』, 『한국정책과학학회보』, 제 12권 제4호, 2008, 2쪽.

¹¹ 장 미셸 지양, 『문화는 정치다』, 목수정 역, 동녘, 2011, 15쪽.

¹² 전병원, 앞의 논문, 30쪽.

오랜 역사를 자랑하는 프랑스 문화정책에 대한 신뢰와 그러한 역사 속에서 다양하고 조밀하게 수정 보완해 온 프랑스 문화정책에 대한 인식 또한 문화정책연구자들이 프랑스의 문화정책을 비교연구 대상으로 선정하는 중요한 요인이다.

그렇다면 프랑스의 문화정책이 과연 한국의 상황에 비춰 활용 가능한 실효성이 있는 정책들인가? 임학순은 비교연구에 있어 대상국가 선정의 중요성에 대해 다음과 같이 강조하고 있다.

비교연구의 성과는 비교대상 국가들을 얼마나 적절하게 선정하는가에 따라 좌우된다고 해도 과언이 아니다. 비교대상국가 선정에는 여러 가지 요인들이 고려되어야 할 것이나 그 중에서도 국가 간에 존재하는 유사성과 차별성이 매우 중요하다. 연구목적에 따라 구체적인 결정이 되어야 하겠지만, 일반적으로 비교대상국가들 간에 차이가 너무 크면 비교의 의미가 상실되는 부적절한 연구가 될 가능성이 많기 때문에 비교하는 나라들 사이에 일정한 수준의 유사성이 있는 것이 바람직하다. 그러나 이와 반대로 유사성이 너무 크면 비교분석으로 의미 있는 결과를 얻을 수 없고 동일하다는 것을 확인하는 데 그치게 된다. 따라서 비교할 국가들 사이에는 종속변수와 독립변수들이 일정한 한계 내에서 유사성과 차별성이 유지될 수 있어야 한다.¹³

홍기원은 주요국가의 문화정책에 있어서 권한집중도(정부와 비정부기구, 중앙과 지방)와 문화부문에 대한 사회적 인식 및 시장지향성¹⁴의 정도를 분석하여 유형화한다. <표 4>, <표 5>, <표 6>은 주요국가의 문화정책에 있어서 권한집중도(정부와 비정부기구, 중앙과 지방)와 문화부문에 대한 사

¹³ 임학순, 「외국의 문화행정 업무 영역과 행정조직에 관한 조사 연구」, 한국문화정책개발원, 1977, 20쪽. 전병원, 앞의 논문, 2013, 33쪽, 재인용.

¹⁴ 홍기원, 「문화정책의 유형화를 통한 비교연구」, 한국문화관광정책연구원, 2006, 31-32쪽. 전병원, 앞의 논문, 2013, 33-35쪽, 재인용. 시장 지향성의 의미가 국가마다 다르게 인식될 수도 있다. 예를 들어 프랑스의 경우 문화활동에서의 '시장'은 매표수입이나 기부금의 증대와 같은 경제적인 개념이 아니고 전문성과 참여의 다원성이라는 의미로 받아들여지고 있다. 즉 예술단체의 시장에서의 성공은 많은 전문가를 양성하고 다양한 분야의 예술과의 접촉을 통해 다양하고 풍부한 활동을 이루는 것이다. 그러므로 문화예술분야의 시장지향적인 대응은 시민사회 구성원의 문화적 의식이 제고되고 전문화됨에 따라 이를 지원하는 인력 및 프로그램의 전문화가 동반되어야 하는 것으로 인식한다.

회적 인식 및 시장지향성¹⁵의 정도를 분석하여 유형화한 예이다. 우리는 흥기원의 분석 사례를 통해 비교연구 대상으로서 비교국가 선정의 적합성과 효용성을 확인할 수 있다. 그의 분석에 따르면 한국과 프랑스는 정부주도형 문화정책을 시행하고 있으며, 중앙의 권한집중도가 높고, 문화정책의 시장지향성이¹⁶ 약한 국가라는 공통점이 있다. 앞서 임학순이 언급하고 있는 종속변수와 독립변수들이 일정한 한계 내에서 비교연구 대상국가로서 적절한 프랑스와 한국의 유사성을 확인할 수 있다.

표 4 | 문화부문에 대한 인식과 문화정책에 있어서 권한집중도 I¹⁷

		문화정책의 권한집중도	
		정부	비정부
문화부문에 대한	강	프랑스, 독일	캐나다
사회적 인식	약	한국	영국, 미국

표 5 | 문화부문에 대한 인식과 문화정책에 있어서 권한집중도 II¹⁸

		문화정책의 권한집중도	
		중앙	지방
문화부문에 대한	강	프랑스	독일
사회적 인식	약	한국	영국, 미국

¹⁵ 시장 지향성의 의미가 국가마다 다르게 인식될 수도 있다. 예를 들어 프랑스의 경우 문화활동에서의 '시장'은 대표수입이나 기부금의 증대와 같은 경제적인 개념이 아니고 전문성과 참여의 다원성이라는 의미로 받아들여지고 있다. 즉 예술단체의 시장에서의 성공은 많은 전문가를 양성하고 다양한 분야의 예술과의 접촉을 통해 다양하고 풍부한 활동을 이루는 것이다. 그러므로 문화예술분야의 시장지향적인 대응은 시민사회 구성원의 문화적 의식이 제고되고 전문 화됨에 따라 이를 지원하는 인력 및 프로그램의 전문화가 동반되어야 하는 것으로 인식한다.

¹⁶ 전병원, 앞의 논문, 35쪽.

¹⁷ 흥기원, 『문화정책의 유형화를 통한 비교연구』, 한국문화관광정책연구원, 2006, 31쪽. 전병원, 위의 논문, 34쪽, 재인용.

¹⁸ 위의 책, 32쪽. 위의 논문, 35쪽, 재인용.

| 표 6 | 문화부문에 대한 사회적 인식과 시장지향성¹⁹

		시장지향성	
		강	약
문화부문에 대한 사회적 인식	강	-	프랑스
	약	미국	한국

또한 한국과 프랑스는 문화부문에 대한 사회적 인식의 정도에 있어서 차이점이 발견된다. 즉 임학순이 제시하고 있는 비교연구 대상으로서 종속 변수와 독립변수들의 차별성도 확인할 수 있다.(<표 7>)

| 표 7 | 세 가지 변수에 대한 유형화 결과²⁰

한국과 프랑스의 차이점	한국과 프랑스의 공통점	문화정책에 있어서의 권한집중도	문화정책에 있어서의 권한집중도	시장 지향성
		(정부-비정부 차원)	(중앙-지방 차원)	
		정부	중앙	약
문화부문에 대한 사회적 인식	강		프랑스	
	약		한국	

이처럼 임학순의 비교연구 대상국가로서 판단 기준과 함께 흥기원의 문화정책 비교연구에 있어 세 가지 변수, 문화부문에 대한 사회적 인식, 정부와 중앙의 권한집중도, 시장지향성에 대한 분석을 종합하여 살펴보면, 한국과 프랑스는 문화정책 비교연구 대상국가로서의 적절함을 확인할 수 있다.

그렇다면 프랑스 영화정책을 한국의 상황에 벤치마킹할 수 있는 것인가? 우리는 양국의 영화정책 비교를 통해 차이점인 '문화부문에 대한 사회적 인식'이 양국의 정책과 영화계에 어떤 차이를 가져오고 있는지 확인할 수 있다. 즉 문화부문에 대한 사회적 인식의 차이로 인해 프랑스의 문화정책

¹⁹ 위의 책, 32쪽. 위의 논문, 35쪽, 재인용.

²⁰ 전병원, 앞의 논문, 36쪽.

및 영화정책에 대한 벤치마킹은 실효성이 떨어지고 오류를 범할 확률이 높아지는 것이다.

예를 들어 영화진흥위원회는 프랑스의 대표적인 영화산업진흥정책인 '자동지원정책'을 벤치마킹해 '한국영화 개봉작 적립식 지원사업'을 실행하고 있다. 이 정책의 핵심은 개봉실적에 따른 지원금 지급체계를 도입하여 지원함으로써 기획 및 제작역량이 있는 제작사들의 차기작품 제작을 위한 안정적인 재정환경을 조성하는 것이다. 영화산업 내 허리 역할을 하는 중견 제작사를 육성하여 대기업과 소수창작자 중심의 불안정한 제작구조를 탈피하고자 하는 것이다. 하지만 프랑스와 한국의 배급시장 및 극장의 상황은 너무나 다른 환경에 놓여 있다. 예술영화관이 전국 극장의 50%를 상회하는 프랑스와 대기업 멀티플렉스가 96%의 극장을 차지하는 한국의 상황은 전혀 다른 정책의 결과물을 가져오게 된다. 소수 대기업의 제작-배급-상영사가 유리한 개봉실적을 만들어가고, 이에 따른 차기제작 지원금도 차지하게 되는 것이다. 따라서 다양한 영화가 극장에서 다양하게 상영될 수 있는 환경이 먼저 조성되지 않는다면 '한국영화 개봉작 적립식 지원사업'을 통해 정책의 목표를 이룰 수 있다는 것은 불가능에 가깝다.

그러므로 프랑스의 영화정책과 비교연구를 통해 한국에서 정책의 실효성을 획득하기 위해서는 '문화부문에 대한 사회적 인식'이 강화된 토대가 선결되어야 한다. 즉 '영화를 문화로서 인식하는 사회적 인식'을 위한 정책이 선행되어야 한다는 것이다. 따라서 프랑스의 문화산업정책이 아닌 문화정책이, 영화산업정책이 아닌 영화문화정책에 대한 비교 연구가 선행 검토되어야 한다. 최근 프랑스의 문화정책이 세계적인 흐름에 따라 산업정책으로서의 중요성을 확대하고 있는 것은 분명하나 '문화다양성'과 '문화민주주의'라는 기본적인 정책 원칙은 변함이 없다. 이러한 프랑스의 영화정책 또한 국가의 문화정책 기조 안에서 '영화문화의 다양성', '영화문화 민주주의'라는 정책 원칙에 충실하다. 따라서 영화문화정책의 비교연구 대상으로서 프랑스 『국립영화센터 CNC : Centre national du cinéma et de l'image animée』의 영화문화정책은 좋은 사례가 될 수 있는 것이다.

2) 프랑스와 한국의 영화산업 비교

프랑스의 영화문화정책을 살펴보기 전에 프랑스와 한국의 영화산업 지표에 대한 비교를 통해 양국의 현황을 파악해보자. 2014년 프랑스와 한국 영화산업 지표를 비교해보고자 한다.²¹

양국의 영화산업 및 영화문화지표 비교 항목으로서 영화산업의 현황을 확인할 수 있는 총 관객 수, 총매출액, 1인당 관람횟수, 개봉작 수, 제작편수, 극장 수, 스크린 수, 상영작 수, 예술(다양성)영화 상영작 수, 예술(다양성)영화 관객 수, 멀티플렉스 비율 및 멀티플렉스 좌석 수를 선택했다. 이 비교 항목들은 일반적으로 각국의 영화산업 및 영화 환경을 파악할 수 있는 지표들이다.

표 8 | 프랑스와 한국의 영화산업 지표 비교

비교 항목	프랑스	한국
관객 수	2억 897만 명	2억 1,506만 명
매출액	1조 3,327억 원	1조 6,641억 원
극장 수	2,020개	356개
스크린 수	5,647개	2,281개
1인당 관람 횟수(6세 이상)	2.99회(5.3회) ²²	4.19회(4.45회) ²³
개봉작수	663편	1,095편
제작편수	258편	248편
상영작수	7,035편	3,828편 ²⁴
예술(다양성)영화 상영작 수	4,108편(58.3%)	367편(9.5%)
예술(다양성)영화 관객 수	4,383만 명(21.3%)	1,428만 3,284명(3%) ²⁵
멀티플렉스 비율	39.3% ²⁶	94.8%
멀티플렉스 좌석 수 비율	41.6%	96.9%

²¹ 프랑스의 2014년 영화산업 지표는 Les dossier du CNC N°332-2015.5의 «bilan 2014»를 참고하였으며, 한국의 2014년 영화산업 지표는 영화진흥위원회의 「2014년 한국 영화산업 결산」을 참고했다.

²² CNC, L'évolution du public des salle de cinéma, 1993~2014, Stipa, Paris, 2015, 7쪽에 따르면 6세 이상 평균관람 회수가 5.3명으로 제시되어 있다.

양국의 영화산업 지표들을 확인해보자. 2014년 프랑스와 한국의 총 관객 수 및 매출액에서 한국이 프랑스보다 조금 높게 나타난다. 양국의 6세 이상 인구의 1인당 영화관람 횟수는 프랑스가 5.3회 한국이 4.45회로 세계적인 수준이다. 2014년 총 영화제작편수는 프랑스가 258편, 한국이 248편으로 10편밖에 차이가 나지 않는다. 프랑스와 한국은 2014년 영화제작편수, 매출액, 관객 수가 비슷하다. 프랑스가 한국에 비해 총 인구가 많다는 것을 감안하면 한국이 프랑스보다 영화시장이 조금 더 활발하게 작동되고 있음을 확인할 수 있다.

그렇다면 양국의 비슷한 관객 수와 매출액, 제작편수 즉 영화시장 결과가 어떤 환경 속에서 얻어진 것인지 다른 지표들을 통해 확인해보자. 2014년, 1년 간 총 개봉작수를 보면 한국이 1,095편, 프랑스가 663편으로 한국이 432편을 더 개봉했다. 2014년 한국 개봉영화는 2013년 905편에 비해 21.0% 증가하였다. 개봉작수가 2010년까지 350~400편 정도였으나 2011년부터 급속하게 증가하고 있다. 이에 대해 영화진흥위원회 영화정책연구부는 다음과 같이 분석하고 있다.

IPTV 등 디지털 온라인 시장이 영화유통의 또 다른 주요 플랫폼으로 등장하면서, ‘극장동시 개봉작’이거나 ‘극장 개봉작’ 홍보문구를 붙이고자 하는 영화들이 대거 제작·수입, 개봉되고 있기 때문이다. 디지털 온라인 시장을 목표로 하는 대부분 영화의 극장 상영 스크린 수는 소규모이다. 2014년 상영작 1,188편²⁷ 중 최대 스크린 수 10개 이하의 상영작은 617편으로 이중 358

23 프랑스 기준과 같이 6세 이상 관람회수로 환산하면 연간 평균관람횟수는 4.45명이 된다.

24 영화진흥위원회의 「2015 한국영화산업 결산」 자료에는 1,932편, 1,118편 등 각기 다른 수치로 기록되어 있다. 이 수치는 필자가 한국영화입장권통합전산망 <http://www.kobis.or.kr>에서 2014년 개봉일람을 확인한 결과의 수치이다.

25 영화진흥위원회에서 발표한 자료에는 예술(다양성)영화관객이 전체 관객 대비 6.6%로 되어 있으나 관객집계자료로 보면 약 3%로 정정되어야 한다.

26 2009년 프랑스 문화커뮤니케이션부에서 발표한 통계를 살펴보면 멀티플렉스 비율이 8.4%였다. 5년 만에 멀티플렉스 비율이 39.3%로 증가했다. 하지만 멀티플렉스의 좌석 수 점유율은 57.1%에서 41.6%로 오히려 감소했다. 이 지표를 통해 멀티플렉스가 증가한 것 보다 많은 일반 극장의 좌석수가 늘어나고 있다는 것을 확인할 수 있다. 전병원, 위의 논문, 2013, 249쪽 참조

27 영화진흥위원회의 「2015 한국영화산업 결산」 자료에는 1,932편, 1,118편 등 각기 다른 수치로 기록되어 있다.

편(58.0%)이 '청소년관람불가' 등급이다. 이 작품의 대부분은 디지털 온라인 시장을 목표로 하는 작품으로 추정된다.²⁸

한국에서는 온라인 및 IPTV 시장이 2013년에는 11%, 2014년에는 29.7% 성장하고 있다. 프랑스보다 활성화된 온라인 및 IPTV 시장이 프랑스보다 많은 영화개봉편수를 기록하게 된다.

프랑스와 한국의 극장 수와 스크린 수는 많은 차이를 보인다. 프랑스의 극장 수는 2,020개 한국은 356개이다. 프랑스가 한국보다 5.6배 정도의 극장을 더 보유하고 있다. 스크린 수는 프랑스가 5,647개, 한국이 2,281개로 약 2.5배 정도 차이가 난다. 이는 양국의 멀티플렉스 극장의 현황과도 연계해서 파악할 필요가 있다. 프랑스는 멀티플렉스가 전체 극장의 39.3%, 전체 좌석수의 41.6%를 차지하지만 한국은 멀티플렉스가 전체 극장의 94.8%, 전체 좌석수의 96.9%를 차지한다. 이런 구조는 영화 상영작 수로 그 결과를 드러낸다. 프랑스가 2014년 총 7,035편을 상영한 반면 한국은 3,828편을 상영했다. 이런 멀티플렉스의 의존도는 바로 예술(다양성)영화 상영편수와 관객 수로 연결된다. 프랑스 예술영화상영편수는 총 4,108편으로 전체 상영작 중 58.3%를 차지한다. 한국의 예술영화 총상영작 수는 367편으로 9.5%를 차지한다. 예술영화 관람객 수는 더 큰 차이를 보인다. 프랑스의 예술영화 관람객 수는 약 4,383만 명으로 전체 관람객 수의 21.3%를 차지한 반면 한국의 예술영화 총 관람객 수는 1,428만 명으로 전체 관람객 수 중 3%에 그친다. 앞서 설명했듯이 한국의 예술영화전용관 또한 대기업의 자회사가 장악하고 있다. CJ가 CJ 아트하우스를, 쇼박스가 메가박스 플러스 엠을, 롯데가 롯데예술영화전용관을 운영하고 있다. 예술영화 관객 수 상위 20위권의 영화들은 대부분 대기업 자회사를 통해 배급된 영화들이다. 2014년 한국 예술(다양성)영화 관람객 수 중 「남아, 그 강을 건너지 마오」, 「비긴 어게인」, 「그랜드 부다페스트호텔」 세 편의 영화 관람객이 804만 명을 넘는다. 이 세 편을 포함한 상위 10편의 관객 수는 9,946,106명으로 이 열 편을 제외한 357편의 총 관객 수는 4,337,178 명으로 전체 관객 수의 2% 정도일 뿐이다.

²⁸ 영화진흥위원회, 「2014년 한국영화산업결산」, 영화진흥위원회 정책연구부, 2015, 18-19쪽.

한국과 프랑스의 영화시장에서 멀티플렉스 극장을 소유하고 있는 대기업 배급사의 영향력을 비교해보자. 2014년 상위 3개 배급사를 비교하면 한국이 전체 영화 배급시장의 71.3%를 프랑스가 17.1%를 장악하고 있는 것으로 파악된다.²⁹

| 표 9 | 한국과 프랑스의 주요 배급사 점유율

한국		프랑스	
배급사	점유율(%)	배급사	점유율(%)
CJ	37.2	UGC	6.9
롯데	19.6	Pathé	5.2
쇼박스	14.5	Gaumont	5.0
계	71.3	계	17.1

한국과 프랑스의 영화산업은 총 관객 수와 총 매출액 및 1인당 관람횟수, 제작편수 등으로 비교하면 비슷한 시장규모를 지니고 있다고 판단할 수 있다. 하지만 양국의 시장의 형성 내용은 앞에서 살펴본 바와 같이 사뭇 다르게 드러난다. 양국 영화시장의 이러한 차이는 과연 어디에서 비롯된 것인가? 바로 양국의 ‘문화로서 영화에 대한 인식’의 차이로 발생하는 영화 문화정책에 있다. 이는 프랑스와 한국의 문화정책에 있어서도 역시 가장 크게 차이를 보이는 부분이다.

3) 프랑스와 한국의 영화문화정책

영화진흥정책은 정책 고유의 목적 및 목표에 따라 크게 ‘영화산업진흥정책’, ‘영화산업과 영화문화 연계 진흥정책’, ‘영화문화진흥정책’으로 구분될 수 있다. 일반적인 영화산업진흥정책으로는 제작지원, 배급지원, 상영지원,

²⁹ 2014년 한국의 3대 배급사인 CJ E&M이 37.2%, 롯데엔터테인먼트가 19.6%, 쇼박스가 14.5%의 점유율을 보이고 있다. 프랑스의 3대 배급사인 UGC가 6.9%, Pathé가 5.2%, Gaumont이 5.0%의 점유율을 보이고 있다.

기획개발지원 등 지원정책을 들 수 있다. 영화산업과 영화문화 연계 진흥정책으로 상영관지원, 조정정책 등이 있고, 영화문화진흥정책으로 영화교육정책, 단편영화정책, 예술영화관 및 시네마테크지원정책 그리고 지역영화진흥정책 등이 있다. 여기에 CNC와 다른 프랑스의 고유한 영화정책기관으로 『지역영화(극장)발전기구 ADRC : L'Agence pour le Développement Régional du Cinéma』를 들 수 있다.

프랑스 CNC와 한국 영화진흥위원회의 영화정책들을 위의 정책의 목적과 목표에 따라 세 가지의 정책으로 비교해보자.(<표 10>)

양국의 영화산업 규모가 비슷한 것처럼 양국의 영화산업진흥정책 역시 큰 차이를 보이지는 않는다. 일반적인 제작지원, 시나리오 개발지원, 해외 공동제작지원 등에서 공통점을 발견할 수 있다. 차이점을 살펴보자면 프랑스는 세액공제 제도가 마련되어 있다. 한국은 국의 사무소 설치 등 해외 마케팅을 통한 한국영화의 세계화에 좀 더 주력하고 있음을 확인하게 된다.

| 표 10 | 영화정책분류

영화산업진흥정책	영화산업+영화문화 연계 정책	영화문화진흥정책
제작지원	조정정책	규제정책
배급지원	상영관지원	교육정책
상영지원	배급지원	예술영화관
마케팅홍보지원		시네마테크 정책
연구교육정책		단편영화정책
기획개발지원		지역영화진흥정책
연구개발정책		

영화산업과 영화문화 연계정책으로는 양국이 모두 상영관의 현대화에 대한 지원정책이 있다. 프랑스의 상영관 현대화 정책은 일정 지역의 상영관을 디지털환경에 부합하는 상영관으로 리모델링 지원을 하는 정책이다. 한국의 관람환경 표준화 정책은 상영관으로서의 상영조건에 대한 기준을 마

련하고 상영관에 대한 전문가의 진단을 통해 상영환경을 개선하도록 유도하는 정책이다.

상영관의 상영환경 현대화에 대한 프랑스의 정책 중 주목할 점은 2011년 상영관의 디지털화 지원 및 3D 상영화 지원사업이 완료가 되어가며 최소의 예산만을 남겨두고 2012년부터 상영·배급지원사업 예산으로 대부분 이전됐다. 디지털화 및 3D 상영화 지원사업이 완료가 되어간다는 의미는 프랑스 전국의 모든 극장이 디지털화 및 3D 상영화가 되었다는 것이 아니다. 디지털 및 3D 상영이 가능한 지역 별 적정한 스크린 수가 확보되어가고 있다는 뜻이다. 모든 극장이 디지털화가 되면 오히려 필름 상영이 가능한 극장이 사라지기 때문이다. 새로운 변화를 적극적으로 받아들이고 대응하면서 동시에 지난 문화에 대한 중요함 또한 인식하고 있는 프랑스 문화정책의 근간을 확인할 수 있다.³⁰

상영관의 현대화 지원 정책은 전통 상영관의 보존이라는 원칙이 깔려 있는 사업인 것이다. 이와 반대로 영화진흥위원회의 노후화 된 지역 단관들의 예술영화관 지원 철회에 대한 근거가 상영시설 낙후라는 것은 고민해야 되는 사항이다.

영화티켓 가격이 거의 획일적인 한국의 상황과는 다르게 프랑스의 영화 티켓 가격은 3유로 미만에서 10유로 이상까지 다양하게 나뉘어져 있다. 프랑스의 다양한 영화티켓 가격 또한 프랑스의 영화문화를 두툼하게 하는 이유이다. 이는 프랑스 CNC의 극장주와 배급업자, 제작업자 사이의 조정정책이 빛나는 부분이다. CNC는 극장주와 배급업자, 제작업자 사이의 부울문제와 소득에 관한 문제를 조정하고 있다. 또한 프랑스의 영화 『무제한카드 la carte illimitée』는 매월 일정액을 납부하고 무제한으로 영화를 관람할 수 있는 제도이다. 프랑스 최대 멀티플렉스 체인인 UGC가 시작하여 고몽, 파테, MK2 및 지역 단관 예술전용관까지 확대되었다. 즉 무제한 카드 소지자의 영화 티켓 가격은 매월 몇 편의 영화를 보았느냐에 의해 결정된다.

³⁰ 전병원, 앞의 논문, 117쪽.

| 표 11 | 프랑스 영화티켓 가격에 따른 관객 집계³¹

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
moins de 3,00€	6,99	7,59	7,32	6,40	5,41	5,65	6,64	6,68	5,58	5,68
3,00€ à 3,99€	8,28	8,69	8,32	12,30	15,50	13,83	10,52	7,62	10,31	9,95
4,00€ à 4,99€	22,69	20,44	18,65	18,47	20,17	20,87	26,42	21,80	17,40	33,11
5,00€ à 5,99€	60,62	66,42	63,68	65,75	64,74	62,57	66,48	63,86	60,49	56,90
6,00€ à 6,99€	37,01	41,74	39,66	42,02	40,75	39,14	41,75	39,10	38,39	36,98
7,00€ à 7,99€	13,79	13,57	12,14	13,46	18,00	21,79	21,85	21,50	20,63	21,44
8,00€ à 8,99€	18,30	17,13	14,48	15,12	15,60	17,32	17,96	16,68	15,19	14,09
9,00€ à 9,99€	7,52	12,44	13,54	14,98	13,39	13,69	12,80	9,23	8,44	10,91
10,00€ et plus	0,43	0,74	0,70	1,81	8,07	12,24	13,76	17,12	17,31	19,92
total	175,63	188,76	178,48	190,31	201,62	207,10	217,20	203,58	193,74	208,97

N Entrées selon le prix du billet vendu¹ (millions)

¹ Les entrées gratuites sont exclues. Données mises à jour pour 2013 ; données 2014 provisoires.
Base : ensemble des programmes (long métrage + court métrage + hors film).

또한 한국은 저예산 독립영화에 대한 제작지원을 하고 있고, 프랑스는 지역영화제작지원을 하고 있다. 프랑스는 2004년에 프랑스정부, CNC, 지자체 간에 체결한 “CNC 1€와 지자체의 2€라는 조항을 지닌 ‘영화·영상 발전을 위한 3개년 협약’을 통해”³² 지역영화에 대한 제작지원을 하고 있다. 물론 ‘DRAC-CNC-Région’의 협정이전에도 프랑스의 각 지자체는 영화에 대한 제작지원을 해오고 있었다. 『일드프랑스 Ils-de-France』에서만 2011년 한 해 35편의 극영화와 17편의 다큐멘터리에 제작지원을 했다. 또한 각 지방정부에서는 영화를 유치하기 위해 노력한다. 단 지방정부의 지원을 받고자 한다면 전체 인력 중 지역인력을 일정부분(30~50%) 고용을 해야 하며 제작지원은 한 지역에서 30% 이상 제작이 진행되어야 한다. 따라서 지역 영화 인력들이 그 지역 영화계에 자리를 잡고 성장할 수 있는 기회를 제공하고 있다. DRAC-CNC-Région 협정 이후 지역영화제작이 활기를 띠면서 프랑스 영화가 다양해지는 변화를 겪고 있다.

³¹ CNC, *Les dossier du CNC N°332-2015,5 bilan 2014*, 2015, p.18.

³² 차민철, 「프랑스의 단편영화」, 『프랑스문화예술연구』 제38권, 2011, 586쪽. 여기에서 정부는 프랑스 지방문화사업국인 DRAC을 의미한다. ‘1유로를 위한 2유로’ 정책은 지자체가 영화제작에 지원한 금액의 50%를 CNC에서 매칭하는 정책이다. 전병원, 앞의 논문, 260쪽, 재인용.

2006년 영화진흥위원회가 발표한 '영화산업증장기 발전계획' 5개 사업에 '지역 영화산업 균형발전'도 분명하게 명시되어 있다. 하지만 10년이 지난 2015년 현재까지 단 하나의 정책이나 사업도 내놓지 못하고 있다. 지역영화의 운명을 지역에서 활동하고 있는 열악한 민간 지역영화단체들에게 맡기고 있는 실정이다.³³

양국의 영화정책을 비교할 때 가장 눈에 띄는 것은 프랑스의 영화문화정책의 다양성과 장편영화와 동일한 단편영화지원정책이 시행되고 있는 것이다. 단편영화정책은 CNC의 주요 정책이다. 단편영화 기획개발, 제작, 상영, 배급에 관한 전분야에 대한 지원 정책이 마련되어 있다. 물론 단편영화에 대한 지원 정도와 지원 분야는 큰 차이를 보이지만 한국의 영화진흥위원회나 지역의 영화단체에서도 단편영화에 대한 지원을 하고 있다.

프랑스의 단편영화진흥정책에서 특히 주목할 점은 단편영화 상영과 배급 지원 정책이다. 2014년 프랑스 단편영화 관객이 233만 명을 넘어섰고 전체 상영의 0.9%를 차지한다. 2013년 대비 11.8% 성장한 수치이다.³⁴ 단편영화 상영에 의한 수입은 자연스럽게 자동지원정책을 통해 차기 작품 제작 지원으로 이어진다. 프랑스 단편영화 배급·상영의 중심에는 『단편영화 에이전시 Agence du court métrage』가 있다.

단편영화 에이전시는 1998년부터 CNC의 지원을 받아 『단편영화 배급을 위한 대안적 네트워크 Réseau Alternatif de Diffusion : RADi』사업을 진행해 오고 있다. 이 사업은 장편영화 상영 이전에 단편영화를 선행 상영하는 프로그램으로 약 270개의 예술영화관과 15개의 비상설 상영관이 이 프로그램에 참여하고 있다.³⁵

³³ 전병원, 앞의 논문, 260-261쪽.

³⁴ CNC, *Les dossier du CNC N°332-2015,5 bilan 2014*, 2015, p.6.

³⁵ 차민철, 앞의 논문, 568-569쪽. 프랑스 단편영화에 관한 배급, 상영에 관련되어 가장 광범위한 업무를 수행하고 있는 곳으로 『단편영화의 집 Maison du Film Court』도 있다. 여기에서는 극장 및 TV방영에 관한 모든 업무를 지원한다. 운영에 관련 비용을 CNC로부터 지원을 받고 있다. 홈페이지 <http://www.maison-du-film-court.org> 참조. 『지역영화(극장)발전기구 ADRC : L'Agence pour le Développement Régional du Cinéma』에서도 단편영화 배급 및 재정지원하는 프로그램을 운영하고 있다. 전병원, 앞의 논문, 121-122쪽.

한국에서 단편영화에 대한 상영은 영화제를 제외하고 극히 드물다. 한국에서는 주로 독립영화를 배급하는 소규모 배급사에서 단편영화를 배급하거나, 영화전공학부가 개설된 학교의 학생단편영화를 배급하기 위한 자체 배급사를 운영하기도 한다. 프랑스의 경우처럼 단편영화를 전문으로 배급·상영하는 단체를 지원하는 정책 및 개봉관의 단편영화 선행상영 지원 정책을 모색할 필요가 있다.

양국의 예술영화관에 대한 지원정책은 좀 더 복잡한 경향을 보인다. 프랑스는 우선 '예술영화'와 '예술영화관' 분류에 대한 기준에 의해 정책이 시행된다. 한국도 물론 예술영화선정위원회가 있다. 프랑스의 사례에서 자세히 살펴보아야 하는 점은 예술영화관 선정에 대한 부분이다. 프랑스의 예술영화관은 예술영화위원회의 의견을 따라 CNC의 위원장에 의해 실행된다. 극장분류위원회는 정부를 대표하는 재정경제부 장관, 문화커뮤니케이션부 장관, 청소년부 장관 3명, 극장주 대표 4인, 배급업자 대표 2인, 영화감독 1인, 비평가 1인, 지역책임자 1인, 영화계를 대표하는 총 9인, 이외 자격이 있는 각 지역 대표 7인으로 구성된다. 극장분류위원회의 구성을 통해 프랑스의 예술영화관 정책에 대한 중요성을 짐작하게 한다. 예술영화관 선정에 대한 자료는 당해 7월부터 다음해 6월까지의 자료를 바탕으로 진행된다. 이 예술영화관 분류는 지역의 인구별 상황, 상영관의 스크린 수, 그에 따라 상영회차 등을 분석한 뒤 지원하게 된다. 기본적으로 예술영화에 대한 상영 일 수와 상영회차를 의무화하는 규제정책을 통해 지원하고 있다.

한국의 영화진흥위원회는 2015년 1월 23일, 6월 25일 두 차례에 걸쳐 예술영화전용관운영지원사업 변경에 대한 비공개 사업설명회를 개최했다. 그 내용을 살펴보면 기존의 예술영화선정위원회가 선정한 300~500편의 예술영화를 연간 자유롭게 상영하던 프랑스식 방식에서 영진위가 위탁한 단체가 선정한 24편의 영화를 매달 2편 씩 의무 상영하는 방식으로 전환한다는 것이다. 이는 전국의 예술영화관이 동시에 획일적인 프로그램을 진행 할 수밖에 없는 방식으로 프로그램의 자율성과 관객의 영화선택기회를 박탈하게 된다.³⁶

³⁶ <http://indiespace.kr/2443> 전국예술영화관모임 성명서, 2015. 6. 29. 참조

프랑스의 지원정책들은 기본적으로 규제정책을 바탕으로 한다. 하지만 이 규제정책의 목적은 예술영화가 최소한 상영 될 기회를 갖게 하고 다양한 영화를 상영 할 기회를 마련하기 위한 것이다. 즉 문화다양성과 문화민주주의를 실현하기 위한 규제정책인 것이다. 예술영화관에 상영 할 작품 수와 작품까지 규제하는 것은 기본적인 문화정책의 취지에 맞지 않는다고 판단된다. 2014년 양국의 상영작품 수와, 예술영화 상영작품 수, 예술영화 관객 수 등 영화문화 전반에 걸친 큰 차이를 보이는 것은 바로 이러한 정책의 방향성에서부터 시작된다.

한국은 현재 문화민주주의의 실현을 위해 ‘작은영화관 지원사업’이 진행 중이다. ‘작은 영화관’ 사업은 2012년 전라북도에서 시행되기 시작했다. 전라북도에서 이 사업을 추진하게 된 계기는 두 가지로 볼 수 있다. 장수군에서 설립한 극장인 ‘한누리 시네마’의 성공적인 사례와 찾아가는 영화관 사업인 ‘옹기종기 마실극장’ 사업을 진행하면서 지역별 영화문화 거점이 될 공간의 필요성을 인식했기 때문이다. 따라서 2012년에 전라북도 내 2개 지자체에, 2013~2014년에 3개 지자체에 영화관을 건립했으며 2015년에 2개의 극장을 건립했다. 전라북도는 도내 모든 지자체가 극장을 소유하는 유일한 지역이 된다. 문화소의 지역에 문화 향유권을 돌려주고자 하는 작은 영화관 사업은 박근혜정부의 ‘문화가 있는 삶’ 정책목표를 실현하는 전국적 사업으로 확대된다.³⁷ 하지만 전국의 극장이 없는 109개 지자체에 극장을 설립하는 것만으로 ‘문화가 있는 삶’의 목표가 달성된다는 안일한 접근이다. 극장 설립만큼 중요한 과제는 구체적인 운영방식이다. 필자는 전문성, 공공성, 지속성의 운영방침을 고려한 ‘작은 영화관 운영방식’을 제안한 적이 있다. 그것은 바로 ‘작은 영화관’들의 체인화, ‘사회적기업’식 운영, ‘커뮤니티 센터’와 ‘커뮤니티 시어터’ 운영방식 이다. 운영의 전문성을 위해서는 영화관 운영의 전문적인 경험을 가진 운영주체 선정 및 프로그래머의 고용 의무가 필요하다. 또한 운영의 공공성 확보를 위해서는 운영 목표를 이윤의 창출이 아닌 문화다양성 확장에 두는 운영 철학이 담보되어야 하며 동시에, 발생되

³⁷ 전병원, 앞의 논문, 252-257쪽.

는 이윤의 활용방안이 마련되어야 한다. 위탁업체가 이윤을 가져가는 방식은 상영관의 공공성을 침해할 위험이 있다. 운영의 지속성을 위해서는 안정적인 운영을 위한 공적자금의 투입과 예산 배정이 선결되어야 한다. 하지만 현재 작은영화관은 이윤을 목적으로 하는 민간업체에 의한 위탁운영방식을 취함으로써 공공성이 심하게 침해되고 있다. 영화진흥위원회에서 프로그램의 전문성과 다양한 작품상영을 위해 '작은영화관 프로그램지원' 사업을 진행하고 있지만 이 또한 민간 위탁업체의 배만 불리고 있는 실정이다.

영화문화정책 중 영화문화 확산을 위한 교육정책을 살펴보자. 전 세계에서 프랑스는 영화를 활용한 교육정책 분야에 가장 앞서있는 국가이다. 초등학교부터 고등학교까지 지역 극장에서 상영하는 영화를 통해 인문, 사회, 철학, 과학 등 전 학문분야를 교육한다. 전반적으로 프랑스 역시 전체 예술영화관객 수가 하향세인 것은 분명하다. 하지만 영화교육정책을 통해 영화문화에 대한 일상화를 이루어 냈다. 영화진흥위원회는 현재 영화교육정책에 대한 마스터플랜이나 비전을 가지고 있지 못하다. 그런 점에서 프랑스의 영화교육정책은 좋은 사례가 분명하다.

| 표 12 | 프랑스 예술영화관객 분석³⁸

	2013			2014		
	films Art et Essai	films non recommandés	tous films	films Art et Essai	films non recommandés	tous films
sexe						
hommes	44,5	50,3	49,1	41,7	48,9	47,2
femmes	55,5	49,7	50,9	58,3	51,1	52,8
âge						
enfants (3-14 ans)	3,1	14,2	11,9	5,9	14,7	12,7
jeunes (15-24 ans)	16,0	27,2	24,8	12,6	24,6	21,8
adultes (25-49 ans)	35,7	38,9	38,2	31,7	35,9	34,9
seniors (50 ans et plus)	45,2	19,7	25,2	49,7	24,9	30,7
profession						
CSP+	35,3	25,4	27,6	35,2	26,8	28,8
CSP-	19,7	26,4	25,0	16,6	24,8	22,9
inactifs	45,0	48,2	47,5	48,2	48,4	48,3

³⁸ CNC, *Les dossier du CNC N°332-2015,5 bilan 2014, 2015*, p.78.

habitat						
région parisienne	32,2	24,6	26,3	34,4	23,3	26,0
autres régions	67,8	75,4	73,7	65,6	76,7	74,0

habitudes de fréquentation cinéma						
assidus	38,7	25,4	28,4	45,3	28,0	32,3
réguliers	46,5	47,5	47,3	43,0	47,5	46,4
occasionnels	14,8	27,1	24,3	11,7	24,4	21,3

M

Public des films Art et Essai (%)¹

¹ Base : échantillon de 312 films en 2013 et de 327 films en 2014.

Source : Publixiné - Harris Interactive.

마지막으로 프랑스의 고유한 영화정책기구인 『지역영화(극장)발전기구 ADRC : L'Agence pour le Développement Régional du Cinéma』³⁹의 활동이다. 현재 지역영화지원정책이 극히 미비한 한국에서, 또한 대기업 독과점의 수직계열화로 인한 문제점을 안고 있는 상황에서 가장 주목하고 연구가 진행되어야 할 부분이기도 하다.

1983년 프랑스 문화부에 의해 창설된 지역영화(극장)발전기구는 프랑스의 전국 극장연합회의 성격을 띠며 전국 영화 상영을 위한 유통센터 역할을 한다. ADRC의 주요 업무는 크게 영화유통에 관한 개입과 규제⁴⁰, 신생극장에 대한 허가과 감독⁴¹, 극장개발, 영화유산(고전영화) 및 단편영화 상영운동⁴² 이다.⁴³

지역영화(극장)발전기구는 주요 업무를 통해 멀티플렉스에 의한 획일적인 시장지배구조를 용인하지 않으며 영화문화의 다양성을 확보하는 원칙을 지켜가고 있다.

³⁹ <http://www.adrc-asso.org/> 지역영화(극장)발전기구 홈페이지 내용 참조.

⁴⁰ 위의 논문, p.112. ADRC는 상영업자와 배급업자 사이에서 업무를 중재하고 조정하는 역할을 한다. ADRC를 통한 영화배급과 상영은 영화의 최소한의 스크린과 상영기간을 확보하여 대중과 예술영화 독립영화가 관객과 만날 수 있는 최소한의 기회를 제공한다.

⁴¹ 위의 논문, p.112. ADRC는 지역의 도시와 경제발전, 건축, 지리적 환경과 연관된 도시개발 정책을 바탕으로 멀티플렉스 극장과 새로운 극장의 설립에 관한 허가업무, 감독업무, 극장의 분포와 상영장비의 질에 관한 감독과 관리도 진행한다.

⁴² 위의 논문, p.113. CNC와 문화부의 요구로 1999년부터 시작된 사업으로 영화유산(고전영화)의 필름복원을 통한 새로운 상영본을 유통한다.

⁴³ 위의 논문, pp.120-123.

앞서 살펴보았던 양국의 영화산업 지표 중 많은 차이를 보이는 항목이었던 극장 수, 스크린 수, 상영작품 수, 예술(다양성)영화 상영작 수, 예술영화 관객 수, 멀티플렉스 점유율은 양국의 영화문화정책과의 상관관계 속에서 보이는 편차임을 확인할 수 있다.

3. 나가는 글

지금까지 프랑스와 한국, 양국의 영화정책을 비교 분석해 보며 프랑스의 사례를 통해 아직 정립되지 못하고 있는 한국의 영화문화정책에 방향성을 살펴보고자 했다. 영화정책을 현실화하기 위해서는 영화관련 법안을 수정 혹은 신설하기 위한 법무팀이 필요하다. 프랑스 CNC의 성장에는 법안 제안과 개정을 통한 지원근거와 정책 근거를 마련하고 있는 법무팀의 역할이 크다. 또한 법무팀은 프랑스 법이 정한 원칙에 맞는 CNC의 활동영역과 정책제안을 동시에 한다. 현재 영화진흥위원회에는 영화정책과 지원사업을 위한 근거를 확보하고 마련할, 또한 법이 정한 영화진흥위원회의 역할과 원칙을 주지하게 할 수 있는 법무팀이 존재하지 않는다.

한국에서 문화분야에 대한 정책적 관심이 증대되고 문화관련 법이 제·개정되면서 그 수가 늘어나고 종류도 매우 다양해지고 있다.

2000년대 중반을 전후하여 문화기본법⁴⁴이나 지역문화진흥법 등의 제정에 대한 사회적 요청이 증가하고, 다른 영역에서의 문화관련 법률제정에 대한 논의가 크게 증가함에 따라 문화관련 법령 전반에 대한 필요성이 제기 된다.⁴⁵

⁴⁴ 김세홍, 박영정, 정정숙, 허은영, 『문화분야 법제 정비 방향 연구』, 한국문화관광연구원, 2007, 14쪽. 국가목적인 문화국가 내지 현실의 행정차원에서 행해지고 있는 문화행정이라는 범주를 초월하여 국가차원 및 주차원 나아가 유럽차원에서의 개별문화관련 조항의 규범복합체에 의하여 문화와 국가, 또는 국가목표로서의 다원적 문화의 승인방식을 규명하는 것이 문화기본법이다. 이것은 독일 법학자인 Peter Häberle의 『도시에 있어서 문화정책-헌법적 과제 (Kulturpolitik in der Stadt ein Verfassungsauftrag, Heidelberg, 1979)』, 『연방국가에 있어 문화기본법(Kulturverfassungsrecht im Bundesstaat, Wien, 1980)』, 『문화국가성과 문화기본법 (Kulturstaatlichkeit und Kulturverfassungsrecht, Wien, 1980)』 등에서 명확히 되었다.

⁴⁵ 위의 책, 3쪽.

2013년 문화기본법 제정과 함께 문화예술진흥법, 문화산업진흥기본법 등이 재정되었다.⁴⁶ 영화진흥위원회는 문화산업진흥기본법체계 하위법인 '영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률'에 의거 설립된 준정부기구이다. 그렇다보니 영화문화보다 영화산업진흥에 방점을 둔 정책을 우선시하는 경향이 있다. 하지만 영화산업의 질을 높이고 안정적으로 유지하기 위해서는 영화문화진흥정책이 그 바탕이 되어야 한다. 문화산업진흥기본법은 문화기본법 체계 아래의 하위 법이다. 문화기본법은 한국의 문화에 대한 모든 법의 기본이 되는 법이다.

문화기본법의 목적은 문화에 관한 국민의 권리와 국가 및 지방자치단체의 책임을 정하고 문화정책의 방향과 그 추진에 필요한 기본적인 사항을 규정함으로써 문화의 가치와 위상을 높여 문화가 삶의 질을 향상시키고 국가사회의 발전에 중요한 역할을 할 수 있도록 하는 것이며, 그 기본 이념은 문화가 민주국가의 발전과 국민 개개인의 삶의 질 향상을 위하여 가장 중요한 영역 중의 하나임을 인식하고, 문화의 가치가 교육, 환경, 인권, 복지, 정치, 경제, 여가 등 우리 사회 영역 전반에 확산될 수 있도록 국가와 지방자치단체가 그 역할을 다하며, 개인이 문화 표현과 활동에서 차별받지 아니하도록 하고, 문화의 다양성, 자율성과 창조성의 원리가 조화롭게 실현되도록 하는 것이다.⁴⁷

영화진흥위원회의 정책들이 이러한 문화기본법의 목적과 이념에 부합한 정책들인지 다시 제고할 필요가 있다.

기획재정부에서 실시한 '2014년 공공기관 경영실적 평가보고서'에 영화진흥위원회를 다음과 같이 진단하고 있다.

영화진흥위원회는 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제4조에 근거하여 '영화의 질적 향상', '한국영화의 진흥', '영화산업의 진흥'을 목적으로 설립되었다. 기관은 이 같은 설립 목적을 달성하기 위해 '한국영화 해외진출 활성화', '한국 영화시장 활성화', '영상기술 지원', '한국영화 다양성 증진'이

⁴⁶ 문화기본법이 2013년 12월 30일, 문화예술진흥법이 2014년 1월 24일, 지역문화진흥법이 2014년 1월 28일, 문화산업진흥기본법이 2014년 5월 28일 제정되었다.

⁴⁷ http://www.law.go.kr/lsInfo.do?lsiSeq=148942&efYd=20140331*0000 국가법령정보센터 참조.

라는 4대 주요사업을 선정하였다. … (중략) 한국영화 성장동력 강화라는 전략방향을 실천하기 위해서는 인재양성, 근로환경개선 등 핵심적인 전략과제를 주요사업에 보다 적극적으로 반영하는 노력이 필요할 것으로 판단된다. … (중략) 또한 주요사업 중 한국 영화시장 활성화의 성과목표로 제시된 한국 영화시장 규모 확대는 ‘영화의 질적 향상’, ‘한국영화의 진흥’이라는 설립목적을 달성하는 데 다소 미흡한 측면이 있어 이에 대한 개선이 필요할 것이다. 한국 영화시장 활성화 사업은 부가시장 이외에도 배급망 개선, 극장-배급사 협력체제 구축, 저작권 및 유통망 혁신 등 다양한 분야를 포함할 필요가 있다. … 예술영화전용관 운영 지원사업과 관련하여 다양성영화(예술·독립영화)의 상영 및 관람기회 확대라는 사업목적에 더욱 적극적으로 부합하는 지원 방식을 모색하고 동 사업에 대한지속적인 지적에 따른 사회적 논란을 해소하는 방안을 찾는 노력이 필요할 것이다.⁴⁸

현재 한국의 영화정책을 총괄하고 있는 영화진흥위원회 정책이 국민의 영화문화향유를 더 확산할 수 있는 방향으로 조정, 신설되길 바란다. 모든 지원정책은 규제정책을 바탕으로 한다. 대기업의 영화제작-배급-상영의 수직계열화에 대한 제재와 규제가 없는 지원정책은 무의미하다. 또한 문화민주주의 실현을 위한 지역영화진흥정책 또한 시급하다.

푸코는 문화정책연구에서 사회이론과 문화이론의 관점에서 문화정책의 실제적 유용성을 다룬다. 그는 비판이론과 정책이론을 결합하여 새로운 문화연구의 장을 연다. 그것은 문화정책연구는 실제 정책의 비판적 분석으로서 실천성을 가져야 한다는 것이다.⁴⁹ 1982년 유네스코(UNESCO)의 문화정책 국제학술대회에서 정부정책의 관료적, 권위적, 집단적 성격에 대한 비판이 제기되면서 비판적 문화정책이라는 용어가 등장하였다.⁵⁰ 정책연구에 있어 ‘비판’은 가장 중요한 미덕인 것이다.

지금까지 진행한 프랑스의 영화정책과 비교분석을 통한 한국영화정책에 대한 비판과 제안이 한국 영화산업정책과 영화문화정책의 조화로운 현실화를 위한 토론의 장으로 이어지길 바란다.

⁴⁸ 기획재정부, 「2014 공공기관 경영실적 평가보고서」, 2015, 398-401쪽.

⁴⁹ 정철현, 『문화정책과 예술경영』, 서울경제경영, 2008, 8쪽.

⁵⁰ 위의 책, 8쪽.

참고문헌

단행본

- 김세흠·박영정·정정숙·허은영, 『문화분야 법제 정비 방향 연구』, 한국문화관광연구원, 2007
- 안지혜, 「문화로서의 영화」, 『한국정책과학학회보』, 제12권 제4호, 한국정책과학학회, 2008
- 장 미셸 지양 저, 『문화는 정치다』, 목수정 역, 동녘, 2011
- 정철현, 『문화정책과 예술경영』, 서울경제경영, 2008
- 차민철, 「프랑스의 단편영화」, 『프랑스문화예술연구』 제38집, 프랑스문화예술학회, 2011
- 홍기원, 『문화정책의 유형화를 통한 비교연구』, 한국문화관광정책연구원, 2006
- CNC, *Les dossier du CNC N°332-2015, 5 bilan 2014*, 2015
- CNC, *L'évolution du public des salle de cinéma*, 1993-2014, Stipa, Paris, 2015

논문

- 기획재정부, 「2014 공공기관 경영실적 평가보고서」, 2015
- 영화진흥위원회, 「2014년 한국영화산업결산」, 영화진흥위원회 정책연구부, 2015
- 영화진흥위원회, 「2015 영화발전기금 사업계획서」, 영화진흥위원회, 2015
- 임학순, 「외국의 문화행정 업무 영역과 행정조직에 관한 조사 연구」, 한국문화정책개발원, 1977
- 전병원, 「지방분권시대의 지역영화진흥정책 연구」 전북대학교, 박사학위논문, 2013

기타

- 프랑스 지역영화발전기구 <http://www.adrc-asso.org>
- 프랑스 영화진흥위원회 <http://www.cnc.fr>
- 프랑스 단편영화의 집 <http://www.maison-du-film-court.org>
- 한국영화산업전산망 <http://www.kobis.or.kr>

영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr>

국가법령정보센터 <http://www.law.go.kr>

<http://indiespace.kr/2443> 전국예술영화관모임 성명서, 2015. 6. 29.

Abstract

Une étude sur la politique de la culture cinématographique: Une analyse comparée de la politique cinématographique entre Corée du Sud et France

JEON, ByoungWon

Chonbuk National University

Principal Researcher, Institute of Humanity & Image

Si on examine le bilan 2014 du CNC en France et celui du KOFIC en Corée du Sud, on peut s'apercevoir que l'échelle industrielle cinématographique des deux pays est très similaire. On peut découvrir quelques chiffres à propos des résultats de l'industrie cinématographique dans ce bilan comme le nombre d'entrées, la recette des guichets, le nombre de production qui sont très similaires. La part de marché pour les films nationaux des deux pays augmente fortement en 2014. Mais ces chiffres de marché pour les films nationaux sont les résultats obtenus dans les situations très différentes des deux pays. En ce cas, la différence entre les deux pays vient d'où? Il en résulte de la politique de la culture cinématographique pour 'la sensibilisation du film comme une culture' des deux pays. Ceci est la partie la plus importante de la différence, qui est également visible dans la politique de la culture de France et de Corée du Sud.

Depuis quelques années, le cinéma coréen se développe considérablement, à l'intérieur comme à l'extérieur du pays. Cependant, ce succès masque un certain déséquilibre de l'industrie cinématographique. On se rend compte également de la concentration du pouvoir par la monopolisation des grandes entreprises qui fonctionnent selon le principe de l'intégration verticale, et qui contrôlent toute la chaîne du marché cinématographique, de l'investissement à la diffusion en passant par la

production et la distribution. Il est impossible de trouver une solution dans des conditions défavorables où le phénomène du fort accaparement de l'industrie cinématographique coréenne est couplé avec à une logique industrielle de libéralisation du marché. Pour résoudre la monopolisation de l'industrie cinématographique coréenne, qui pose des problèmes décisifs et partiels sur le marché, il va falloir une politique équilibrée de la promotion de la culture cinématographique menée par le KOFIC (Korean Film Council) qui est une organisation financée par le gouvernement. On voudrait proposer une politique de la culture cinématographique qui serait adaptée à la politique du cinéma de la Corée du Sud, à travers des recherches sur la situation actuelle ainsi que l'analyse comparée des politiques du cinéma entre Corée du Sud et France.

Keywords

politique cinématographique, politique de la culture cinématographique, politique de l'industrie cinématographique, politique de la promotion du cinéma, CNC(Centre National de la Cinématographie et de l'image animée), KOFIC:Korean Film Council

윌리엄 포사이드(William Forsythe) 작품을 통해서 본 오브제(Object)의 활용과 표현 특성 연구¹

김태희

충남예술고등학교 교사

목차

-
1. 서론
 2. 오브제의 개념 및 유형과 특성
 3. 윌리엄 포사이드 작품에 활용된 오브제의 표현 특성
 4. 결론

¹ 본 논문은 필자의 석사논문을 바탕으로 요약 및 수정한 것이다.

요약문

시대가 발전함에 따라 예술의 창조적 변화는 다양해지는 요구들을 수용하려는 시도들로 이루어지는데, 이러한 시도들은 예술의 장르적 벽을 허물고 다양한 요소들이 무용 작품 안에서 활용된 오브제의 형태로 표현되고 오늘날 오브제 특성이 표현되지 않은 작품은 찾아보기 힘들다.

본 연구는 오브제를 총체적인 관점에서 하나의 체계로 이해하고자 하며 오브제의 미학적 논의 과정을 고찰함으로써 오브제의 표현과 특성이 어떻게 무용 작품 안에서 어떠한 영향을 미치고 어떠한 역할을 하는지 분석해보고자 한다. 또한 오브제들이 무용 작품 안에서 작품을 어떻게 자극하고 활성화시키는지 표현 특성을 연구함으로써, 본 연구가 무용예술 작품이 발전할 수 있는 중요한 역할을 할 것이라고 본다.

윌리엄 포사이드(William Forsythe) 작품 중 오브제의 표현 특성이 명백하게 드러나는 작품 〈Heterotopia〉(2006), 〈The Fact of Matter〉(2009), 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉(2009)를 선정하였다. 작품에 나타난 오브제 표현 특성은 다양한 매체의 활용과 신체 행위, 비물질적 요소까지 활용하면서도 무용의 본질은 잃지 않고 자신만의 독창성을 극대화하였으며 무용 공연 표현의 확장을 가져왔다.

그 결과 기존의 한계를 극복할 수 있는 다양한 방법과 표현의 확장을 가져다주는 이론을 제공하고 관객과의 거리를 좁히며 관객과의 새로운 소통 방법을 제시하고 있다.

주제어

오브제, 윌리엄 포사이드, 〈Heterotopia〉, 〈The Fact of Matter〉, 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉

1. 서론

예술은 시대의 사회적, 문화적 흐름의 영향을 받으며 다양한 형태로 발전된다. 예술의 한 장르인 무용 또한 시대의 변천에 따라 미술, 음악 등의 예술은 물론 철학, 건축, 연극 등의 요소들까지 작품 안에서 오브제의 형태로 표현되는 시도들이 활발하게 이루어지고 있다.

‘오브제’는 말 그대로 대상, 사물을 뜻하는 것으로, 어떤 물체가 작가의 의도나 선택에 의해 우연 또는 필연적인 효과로 작품을 만드는 재료로 사용될 때 그 물체는 본래의 기능과 용도는 다른 의미로써 재탄생하게 되는데, 이 때 이 물체를 오브제라고 말할 수 있다. 무용예술 작품 안에서 오브제는 시각적 자극을 이끌어내고 안무자의 개념을 구체화시키며 표현 한계를 확장하기 위한 것으로, 무용 작품 안에서 큰 비중을 차지하는 표현 수단으로 쓰인다. 이러한 오브제의 활용은 안무자의 사상까지도 포함하는 예술적인 언어가 되어 다양하게 표현될 뿐만 아니라 관객과 소통하는 또 다른 통로로 표현된다.

본 연구에서는 오브제의 미술사적 유형 및 특성을 토대로 오브제의 개념이 무용 분야에서는 어떠한 기능과 표현으로 사용되고 있는지 분석하였다. 무용 작품 안에서 보이는 다양한 오브제의 표현 특성에 관한 연구는 여러 관점에서 접근이 가능하지만, 본 연구에서는 오브제 표현을 실험적이고 다양한 방식으로 사용한 윌리엄 포사이드의 작품을 중심으로 오브제의 표현 특성에 주목하여 접근하고자 했다. 윌리엄 포사이드의 작품은 포사이드 무용단을 창단하는 2005년 이후에 훨씬 더 다양한 형태로 발전되었고, 또한 이 시기를 필름, 디지털 영상과 멀티미디어, 설치 작업 등 다양한 오브제의 표현 특성이 나타나는 안무로 무용 작품 형태를 더욱 확장한 시기로 보았다. 이에 본 연구자는 2005년부터 안무된 작품들로 연구를 제한하였고 특히 포사이드의 대표작이며, 다양한 장르와 매체와의 결합으로 오브제 표현 성향이 명백하게 드러난 <Heterotopia>(2006), <The Fact of Matter>(2009), <Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced>(2009), 세편을 선정하여 범위를 제한하였다.

본 연구를 위해 선정된 작품들 중 〈Heterotopia〉는 퍼포먼스와 설치를 융합한 작품이다. 시선에 대한 장애물로 일상생활에서 쓰이는 식탁, 사운드, 언어들을 오브제로 사용하여, 헤테로토피아를 퍼포먼스의 세계이자 감옥, 정신병원, 매음굴 등과 연관되는 일탈되고 모순된 공간으로 표현하였다. 〈The Fact of Matter〉은 미술 전시장이거나 일반적으로 우리가 생각하는 무대공간을 벗어나 이루어진 오브제 설치 작업으로 볼 수 있다. 무대 공간을 꽉 채운 천장에 매달린 링을 오가며 오브제를 통해서 관객들의 신체가 움직이는 과정 자체를 안무 개념에 포함한 작품이다. 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉은 2006년 영화로 만든 작품을 디지털 과학기술을 이용하여 재창조 한 작품으로, 웹상으로만 존재하며, 움직임에 대한 새로운 정보를 관객들에게 전달하고 과학기술의 발전과 함께 확장된 오브제를 분명하게 보여주고 있는 작품이다. 이렇듯 세 작품은 본 연구에서 정의하는 오브제의 표현 특성을 분석하기에 가장 적합하다고 사료된다.

윌리엄 포사이드의 관한 선행연구들은 주로 포사이드의 전통적인 발레 형식과 테크닉, 그리고 원근법적인 무대공간의 중심을 해체하는 특징을 자크 데리다(J. Derrida)의 해체주의 개념을 토대로 연구되었다. 질 들뢰즈(G. Deleuze) 이론의 개념을 근거로 하여 윌리엄 포사이드의 작품을 연구한 논문도 있지만 작품 안의 신체에만 초점을 맞추어 연구하였다. 또한 포사이드의 작품 속에 드러나는 총체예술적인 속성과 매체미학적 의미를 해석하고자 한 연구도 있다.

본 연구자는 무용이 총체적인 예술이며, 작품 안에서의 신체, 매체 등 무대공간에서 작용하는 물질, 때로는 비물질적인 요소들 또한 오브제 표현과 확장이라 본다. 그러므로 예술 작품에서 빼놓을 수 없는 오브제 표현 요소가 가지는 특성에 대한 연구가 필요하다고 사료된다. 이에 다채로운 매체를 적당하고 다양한 접근 방식으로 사용하고 탈 장르적 경향을 보인 실험적인 안무가 윌리엄 포사이드의 작품에 활용된 오브제의 표현 특성을 통하여 도출하고자 한다. 오브제의 특성이 다양하게 보이는 작품임에도 불구하고 포사이드의 작품에서 나타나는 오브제에 대하여 연구된 바가 없으므로, 포사이드 작품을 근거로 무용예술에 나타나는 오브제 표현 요소에

주목하고자 한다.

본 연구는 무용 작품의 본질적인 방향을 잃지 않으면서 타 장르와의 결합을 시도하고 새롭고 다양한 오브제의 요소들을 적절하게 활용한 오브제의 표현 특성을 연구하려 한다.

오브제라는 용어는 무용예술 안에서 이론적으로 체계화되지 않은 개념과 논리적으로 당위성이 모호하게 사용되고 있기 때문에 오브제의 표현 가치에 대한 구체적인 양상을 파악하는 것이 필요하다고 사료된다. 이에 윌리엄 포사이드의 작품을 중심으로 부각되어 표현된 오브제의 특성에 주목하여 접근함으로써 본 연구가 이론적인 틀로 도움이 되어 오늘날 무용 작품에서 중요한 역할을 하는 오브제 표현의 다양성에 따른 변화를 이해하고 창작자들의 안무 방향에 기반이 되어 무용 작품의 표현 확장에 도움이 되고자 함이 본 연구의 목적이다.

2. 오브제의 개념 및 유형과 특성

오브제란 예술과 무관한 물건을 원래의 일상적 용도가 아닌 예술 작품 안에서 작가의 의도를 대변해 줄 수 있는 새로운 용도로 사용함으로써, 상상력을 자극하는 상징적인 물체로 쓰이고 다양한 효과를 불러일으킨다고 볼 수 있다. 또한 오브제는 단순히 가시적인 물질에 국한되는 것이 아닌 비물질적인 요소까지도 예술에 도입하는 소통 매체라고 볼 수 있다.

오브제는 미술에서 먼저 시작되어 무용예술에까지 영향을 끼쳤고, 이는 그 시대의 사회적인 상황과 정치와 밀접한 관련을 맺고 있다. 각 시대마다 새롭게 등장하고 나타난 오브제는 그 시대에서만 국한되어 사용되거나 하나의 경향이 생기고 없어지는 형태가 아니라 서로 영향을 주고 확장되어 무용 작품 안에서 여러 가지 경향이 복합적으로 나타났다. 무용에서의 오브제에 대해 김선주(2014)는 타 예술과 마찬가지로 시대가 변화하고 발전되면서 안무자의 감각에 따라 예상할 수 없는 이미지들을 만들었고, 이러한 오브제들은 작품 속에서 볼거리를 제공하며 움직임의 확장을 가져다줄 뿐만 아니

라 의미 전달에 있어 표현의 확장 또한 이루어진² 중요한 요소로 보았다.

오브제는 그 시대의 산업 물품과 생활방식에 따라 다르게 나타나며 많은 영향을 받는다. 미술에서는 일찍이 그때의 생활 방식을 활발하게 미술 표현에 받아들이며 산업 물품인 물체로서의 오브제들을 예술화 시켰다. 시대에 따른 오브제의 유형을 신문영(2010)은 크게 1960년 이전에 일어난 경향을 시작으로 다다이즘, 초현실주의 1960년 이후에 일어난 경향으로 팝아트, 미니멀리즘, 환경예술, 행위예술, 미디어아트로 개념을 나눌 수 있다³고 정의하였다. 이러한 오브제들은 하나의 경향이 생기고 없어지는 형태가 아닌 서로 영향을 주며 나타나는 형태로 한 작품 안에서 여러 가지의 경향이 복합적으로 나타날 수 있다. 이렇듯 오브제들은 그 시대에만 머무르는 것이 아니라 오늘날 또한 다다이즘, 초현실주의, 팝아트, 미니멀리즘, 환경·설치예술, 행위·전위예술, 미디어아트는 시대가 발전함에 따라 더욱 다양한 방법으로 표현 되고 있다.

오브제의 등장은 입체주의의 콜라주 기법으로부터 시작되었다. 이는 실제 사물을 재료로 화면에 붙이는 방식으로 물적 오브제의 등장으로 볼 수 있지만 오브제라는 말은 다다이즘과 초현실주의 이후부터 특별한 용어로 나타났다. 1차 세계 대전이 발발되던 때 나타난 다다는 전쟁 후 모든 현상이나 물체를 부정하며 세계를 허무주의적 시각으로 바라보고 서양 물질문명과 부르주아적 가치에 대해 예술가들이 격렬하게 저항했던 미술운동이다. 다다이즘의 작가들은 이성적인 것을 부정하였으며 불합리하고 장난스러운 것, 대립적인 것, 허무주의와 직관적이고 감성적인 것을 선호하며 상상력을 일깨우고자 하였다. 프랑스의 화가인 뒤샹(Duchamp Marcel)이 뉴욕의 아모리 쇼(Armory Show)에서 〈계단을 내려오는 나부〉를 발표한 후 〈자전거 바퀴(1913)〉, 〈병 건조기(1914)〉, 〈샘(1917)〉 등의 작품을 통하여 다다의 반 예술적 특성을 예시했다. 이렇듯 뒤샹은 기성품으로 '레디메이드

² 김선주, 「현대무용에 나타난 오브제 사용의 의미 : 모던댄스 이후 중심으로」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2014, 19쪽.

³ 신문영, 「공간에 있어 '오브제로서의 빛'에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2010, 8쪽.

(Ready Made)'를 발표하여 다다이즘의 상징적 존재가 되었으며 '레디메이드 오브제'를 미술의 한 장르로 발전시켰으며 미술의 개념을 확장시켰다. 이러한 '레디메이드 오브제'를 기존에 가지고 있는 물체의 의미를 부정하고, 작가의 우연적 발견과 선택에 의해 단지 표현의 수단으로써 작품에 사용되며, 하나의 산업 물품이 예술의 오브제로 도약한 단계라 할 수 있다.

초현실주의는 다다의 정신을 수용하였고 다다로부터 태동되었지만 동시에 다다의 취약점과 한계성을 극복하였다. 김영규는 프로이트의 정신분석학에서 영향을 받고, 앙드레 브르통을 중심으로 문학에서 먼저 시작된 초현실주의 오토마티즘과 데페이즈망을 통해 무의식의 세계를 오브제로 표현하고자 하였다⁴고 주장하였다. 곽은미 또한 초현실주의 오브제 작품들은 작가에 의해 선택된 '발견된 오브제'가 작품 안에서 오토마티즘이나 데페이즈망 기법의 영향으로 시각적 반응을 일으킨다고 보았으며 이는 상징적인 성격을 띠는 것이며, 서로 이질적인 성격의 물체 자체를 작가의 의도에 맞게 콜라주 기법으로 배치하면서 영상적 형태들을 왜곡하고 변형하여 재구성함으로써 그것들을 어리둥절하게 모아 난데없는 세계를 보여주는 것을 말한다⁵고 정의하였다. 무용에 있어서 오브제의 등장은 1960년 이전의 다다이즘과 초현실주의 등 표현주의를 총괄하는 개념인 모더니즘 시대로 볼 수 있다. 모더니즘 시대는 기존의 전통적인 신념과 사실주의 등을 부정하고, 인류가 이룩한 물질적, 기술적, 사회 구조적인 발전이 가져다준 인간성 상실과 개인주의에 대한 문제의식 등에 바탕을 둔 다양한 문예사조이며, 이는 기존의 형식적이고 정형화된 발레의 틀을 부정하고 발레가 창작된 확장에 이어 등장한 자유로움을 추구한 현대무용으로 볼 수 있다. 즉 무용에서 오브제의 활용은 현대무용부터라고 볼 수 있으며 정형화된 발레의 틀을 벗어나면서 창작자의 감각에 따라 예측 불가능한 이미지들을 만들어 내고 이러한 오브제에 의해 시각적인 효과를 극대화시키며 표현과 움직임의 확장을 가져왔다. 이렇듯 무용은 오브제의 등장으로 인해 상징성이 명확

⁴ 김영규, 「現代美術의 오브제에 관한 研究」, 원광대학교 대학원, 박사학위논문, 2007, 43쪽.

⁵ 곽은미, 「초현실주의의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구」, 충북대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011, 26쪽.

하게 드러나기 시작하였으며 강한 이미지로 시각적 특색을 제공하였다. 이와 같은 특징은 초현실주의에서 나타난 것으로, 초현실주의와 다다이즘의 표현적 특징으로 차이가 있다면 초현실주의 표현은 ‘수단적 표현’에서 더 나아가 물체로서 환상적이고 극적인 표현을 한다는 것이다. 이렇듯 모더니즘 시대의 오브제 등장은 초현실주의에서부터 시작되었다고 볼 수 있는데 무용에서 초현실주의 오브제의 등장의 가장 대표적인 예는 독일의 피나 바우쉬(Pina Bausch)를 예로 들 수 있다. 김선주에 의하면 피나 바우쉬는 연극성을 더한 또 새로운 표현 영역을 구체화시키기 위해 오브제를 도입하여, 그녀의 작품 속 오브제는 초현실주의의 데페이즈망 기법처럼 정서적으로 관련 맺지 않은 속성으로 작품의 주제를 극적으로 이끌어가기도 하고, 그 정상적 관련을 두고 속성이 진행되는 수정의 방법 등을 통하여 추상적으로 상징하는 역할을 하도록 만들어 내기도 한다⁶고 제시하였다. 또한 머스 커닝햄(Merce Cunningham)은 그의 작품에서 나타나는 ‘발견된 오브제’를 사물이 아니라 움직임으로 테마에 적용하였다. 이와 같이 초현실주의의 ‘발견된 오브제’는 수단적, 환상적, 극적 표현으로 무용예술의 오브제 사용의 계기를 마련하였다. 무용에서 초현실주의의 ‘발견된 오브제’는 안무가가 발견한 오브제들로 무대의 상황을 콜라주 방식으로 배치하여 극적인 표현이나 환상적인 표현으로 몰고 가지만 그 안에는 작가가 표현하고자 하는 개념이 상징적으로 사용된다고 볼 수 있다.

팝아트는 50년대 후반에 대중 소비문화와 자본주의의 물결 속에서 물질적 풍요를 추구하게 되면서 발생하였다. 손소현은 대량생산과 대량소비의 새로운 산업사회라는 경제 환경과 인구 증가와 함께 대중이 주인이 된 소비문화라는 환경이 조성되었고, 팝아트는 이러한 시대의 흐름을 미술 안으로 수용한 사조⁷라고 하였다. 김애령은 팝 아트의 소재는 구체적이고 단순하며 직접적인 대중문화의 언어들, 접근이 용이한 소비재들이라 제시⁸하였고,

⁶ 김선주, 「현대무용에 나타난 오브제 사용의 의미」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2014, 19쪽.

⁷ 손소현, 「팝 아트의 예술적 특성이 현대 상업 공간에 미치는 영향」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2010, 7쪽.

⁸ 김애령, 『예술 세계 이해를 향한 도전』, 이화여대출판부, 2006, 178쪽.

손소현은 이러한 소재들을 콜라주, 반복, 복제, 축적, 확대하는 방식을 선택한다고 하였고, 이는 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 사물을 작품에 그대로 쓰는 것이 아니라 크기를 크거나 작게 변형하여 작품 안에서 다른 의미로 재현하여 표현하는 것을 말한다⁹고 제시하였다. 또한 이를 김영규는 팝 아트의 소재를 작가 나름의 방식으로 새롭게 변형하여 새로운 미적 이미지로 재창조한다¹⁰고 보았다. 이러한 팝아트는 비판적이고 풍자적인 성격을 지니고 있으며 무용 공연 예술의 공간 안에서 ‘재현된 오브제’로써 ‘유희적 표현’이 주된 특징으로 쓰인다. 이는 ‘재현된 오브제’가 예술 가치를 실현하고 전달하는 제작 과정에서 실제 보다 과장된 방법을 쓰거나 실물의 모습을 차용하여 표현되기 때문이다. 즉 팝은 일반적으로나 예술적으로나 그다지 가치가 없어 보이는 것들인 것을 선택하여 예술로 만들었는데, 예를 들면 잡지, 광고, 신문 삽화, 화려한 가구, 예술적 가치가 없는 골동품들, 만화, 유명 영화배우 등과 같은 것이다. 예술로 재현하는 과정에서 선택한 오브제를 작가의 개인적인 방법으로 실제의 모습보다 유희적으로 표현하여 예술적 오브제로 승화 시킨 것이다. 이처럼 팝아트의 ‘유희적 표현’은 추상성이 크게 나타나며 작품 안에서 표현된 특성들은 모두 양면성을 나타낸다.

미니멀리즘은 1964년을 전후로 시각예술 분야에서 서서히 두각을 나타내기 시작하였는데 미니멀리즘은 관객을 설정하고 관객에게 의존하는 관객과의 소통을 중요하게 생각하며 시도한 예술이다. 김영규(2007)는 이를 작가의 모든 흔적이 제거되면서 관객들은 작품을 하나의 사물로써 바로 인식할 수 있게 되고, 어떠한 선입견이나 고정관념에서 벗어나 작품 그 자체와 원초적으로 만나는 것을 미니멀리즘이라고 주장하면서, 미니멀리즘의 시작은 작가의 자기표현을 최소화 하면서 추상성을 배제하고 사물을 ‘특수한 오브제’로 그 사물의 고유한 특성을 제시하면서 시작되었다¹¹고 보았다. 흥정아는 즉, 미니멀리즘 오브제는 어떤 대상을 재현을 위한 도구가 아니며 순수하게 독립된 사물 그 자체로서의 ‘특수한 오브제’를 말한다¹²고 주장하

⁹ 손소현, 앞의 논문, 17쪽.

¹⁰ 김영규, 「現代美術의 오브제에 관한 研究」, 원광대학교 대학원, 박사학위논문, 2007, 74쪽.

¹¹ 위의 논문, 79쪽.

였다. 무용에서 미니멀리즘 시대는 무용의 본질에 대한 접근이 다른 어느 때 보다 강조되었고, 무용을 예술로서 더 심도 있게 탐구한 시기이다. 황윤주(2005)는 이 시기에 창작된 많은 작품들은 분석적인 측면을 중심으로 움직임 강조했는데 미니멀리즘의 방법으로 많은 무용 요소들이 제거, 부정, 축소 되고 다른 예술과 차별 되는 '표현매개가 인간신체'라는 특징으로 꾸밈 없는 신체만이 무용의 본질로 남았다¹³고 주장하였다.. 이렇듯 무용의 미니멀리즘에서는 무용수의 신체를 '특수한 오브제'로 보았으며 이는 비개성적인 특징을 지니고 있지만 미니멀리즘 무용에서 나타난 표현적인 특징 중 가장 중요한 것은 '반복적 표현'이다. 이본 레이너(Yvonne Rainer)는 저드슨 실험 안무가로 비개인적이고 중립적이며, 일정 단위로 단순한 동작을 반복 하면서 '미니멀적 춤'이 될 수 있다고 하였다. 이러한 미니멀적 춤 이론을 연장시켜 시도한 이들은 로라 던(Laura Dean), 루신다 차일즈(Lucinda Childs), 데보라 헤이(Deborah Hay), 스티브 팩스틴(Steve Paxton)과 같은 이들로서, 이들은 미니멀리즘 경향의 반복 기법과 그들의 작품에서 자주 사용하였으며, 단순하게 만든 동작을 패턴적인 반복과 움직임 배열의 нюан스를 조금씩 변형하는 방법으로 춤을 구성하고 디자인하였다. 또한 미니멀리즘은 다른 장르와 매체의 경계를 허물고 비물질적 요소까지 오브제로 사용하는 계기를 만들었고, 이는 무용 공연에서도 함께 어우러져 나타났다. 예술 영역 간의 장르적 벽을 허물며 혼용된 예로 황윤주는 이본 레이너의 「보통 춤 Ordinary Dance, 1962」에서 시의 형태로 쓰인 자서전을 읽은 것과, 트와일라 타프의 「푸가 Fugue, 1971」에서 동작 디자인을 음악의 중심 구조를 기본으로 하여 안무자가 alto, soprano, bass를 맡아 표현한 것¹⁴이라고 제시하였다.

하지만 1960년대 후반부터 사회적 불안과 미니멀리즘의 경직된 조형성에 대한 반대하는 세력에서 개념주의가 나타나기 시작하였으며, 박종화는

¹² 홍정아, 「공간을 활용한 Site-Specific무용의 공연사례분석」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2015, 30쪽.

¹³ 황윤주, 「현대무용에서 미니멀리즘(Minimalism) 음악의 역할에 관한 연구」, 한국예술종합학교 예술 전문사, 2005, 66쪽.

¹⁴ 위의 논문, 87쪽.

그것은 대상적, 물질적 형태로서가 아닌 오히려 언어학인 기록물과 그 진행 과정, 계획 등이 작품이 될 수 있다고 생각하는 것이라 하였으며 이러한 실험적 성격으로 등장한 미술 성향 중에 하나가 환경에 대한 새로운 인식에서 출발한 대지미술이다¹⁵ 정의하였다. 이러한 대지미술은 환경예술의 범주안에 속하는 것으로 환경예술이란 제도적 전시 공간에서 벗어나 관람의 작품이 아닌, 모든 외적인 공간 안에서 여러 장르의 작업들이 상호 교류하는 종합된 의미로 비물질적 요소들을 포함한 모든 소재가 오브제로 공간을 채우는 것이다. 즉 환경예술은 환경에 존재하는 모든 것, 나아가 자연까지도 오브제로 활용되어 설치될 수 있다는 개념으로 설치예술과도 밀접한 연관성을 지니고 있다. 또한 이로 인해 여러 작업들이 상호 교류하고 재료가 확장된다는 개념을 가진다. 환경예술은 미니멀리즘의 공간적 확대와 관객이 작품을 관람하는 방식에서 또 다른 가능성을 열어준 예술로, 무대라는 제약된 공간 외에 모든 환경이 무대가 되며 환경 안의 모든 것이 작가의 선택에 의해 오브제 될 수 있고, 그러한 오브제를 자유롭게 설치할 수 있는 공간적 확장을 가져온 ‘공간 표현’ 오브제로 볼 수 있다. 또한 자연 신체 소리 영상 빛 등 환경 안에 존재하는 모든 것을 포함하며, 미술, 연극, 무용, 음악 등 각 예술 장르가 유기적으로 통합되는 총체적인 예술 형태의 계기를 만들었다. 이러한 계기는 무용 공연에 있어 초기 포스트모던댄스 안무가들이 무용의 공간에 제약을 두지 않고 극장을 벗어나 자연과 직접 접촉할 수 있는 언덕, 지붕, 거리 등의 장소나 안무자의 의도에 맞는 모든 장소에서 작품을 공연함으로써, 초기에 나타났던 무대 개념 보다 시 공간으로부터 초월하여 확장되었고 모든 것이 가능한 예술사상의 표현장소로 인식되었다. 미승연은 트리샤 브라운은 60년대 초부터 대중적 접근을 시도하기 위해 외부적 공간을 사용하였고, 70년대부터 더욱더 관객에게 초점을 맞추기 위해 다양한 외부 공간을 보다 더 적극적으로 사용하였다. 작품 「Walking on the Wall (1971)」은 그녀의 대표적인 설치 작품으로, 여러 가지 장비들을 작품의 일부분으로 배치하고 6명의 무용수가 끈과 도르래 같은 장비를 이

¹⁵ 박종화, 「현대 미술을 통한 오브제 연구 : 1960년-1990년을 중심으로」, 한남대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2015, 29쪽.

용하여 무중력 상태로 보이게 한 뒤 모든 벽면을 걷는 퍼포먼스를 통해 공간상의 규칙이 존재하지 않는 안무를 보여준 작품으로 작품과 공간이 총체적인 하나의 환경을 이루는 작품¹⁶이라고 예를 제시했다.

또한 일상의 공간에서 관객과 즉각적으로 만나며 기존의 격리된 공간의 개념에서 벗어난다는 점에서 환경예술과의 공통점을 지니는 행위예술은 객석과 무대의 경계의 틀을 제거함으로써 공간과 시간의 제약 없이 행위를 통해서 자신을 표현하는 예술 개념이다. 이는 신체를 오브제로 이용하여 회화나 조각 등 전통적인 장르 개념으로는 충족될 수 없는 표현 욕구를 표현한다는 점에서 신체 예술, 결과보다는 과정을 중시한다는 점에서 과정 예술로 불린다. 또한 행위예술은 현대 예술의 창조 과정에서 생긴 것으로, 다양한 예술 매체인 무용, 미술, 연극, 음악 등의 경계를 허물었으며 형식에 대한 새로운 탐구로부터 그 출발점을 들 수 있다. 행위무용 공연은 일회성, 총체성, 참여성, 과정성이라는 특징을 지닌다. 채성희는 특히 기존의 예술 형식에서 탈피하여 행위 자체를 강조하는 이 예술은 안무자가 작업하는 과정에 초점을 맞추는 것이 중요시되는 예술로 작품의 결과에 몰두하기보다는 관객들이 스스로 참여하고 생각하는 것에 예술적 목표를 두었다고 거론하면서, 예술적 사건 속으로 예술을 감상하는 사람을 끌어들인다는 특징을 강조한 것이다¹⁷라고 주장하였다. 이러한 점은 기존의 작품처럼 안무자의 의도대로 작품이 끝나지 않기 때문에 일회성의 특징을 지니며, 안무자가 의도한 안무의 틀 안에서 작품의 결과를 만들어가는 것은 관객들의 참여인 것이다. 이렇듯 관객과의 소통을 목적으로, 결과보다는 신체 행위의 과정을 중요시하는 행위무용 공연의 가장 큰 특성은 '시간적 표현'으로 볼 수 있다. 신체 행위 과정을 시간적 연속성의 표현으로 볼 수 있는 것이다.

미디어아트는 테크놀로지를 오브제로 사용한 예술로 미디어를 이용한 예술과 인간의 의사소통 수단이다. 또한 디지털 매체를 사용하여 제작되는

16 미승연, 「Trisha Brown 작품에 나타난 표현공간에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사 학위논문, 2005, 28쪽.

17 채성희, 「퍼포먼스(Performance) 예술의 매체별 특성에 관한 연구」, 강원대학교 대학원, 석사 학위논문, 2010, 13쪽.

설치미술, 회화, 순수사진, 조각, 시각예술, 등을 뜻하기도 하고, 미술이 아닌 음악, 공연, 문학 등과 통합되는 경향을 보인다. 미디어 아트는 작가가 일방적으로 작품의 의도를 전달하는 것이 아니라 관람자가 전시의 중심이 되어 참여하고 상호 소통하는 미술 형식인 인터랙티브 아트와 컴퓨터 아트, 비디오 아트, 전자 아트 등의 조형적인 방법을 통하여 다양한 종류로 계속 발전되고 있으며 더욱 발전된 가능성을 가지고 있어 본질적으로 표현도구나 표현방식 등이 기존의 전통적인 예술 형태와는 완전히 다른 모습으로 다가오고 있다. 홍승호는 미디어 아트가 이전의 미술 작품들과 다른 특징을 지닌다고 보았는데 첫째로 디지털 기술 또는 디지털 미디어를 활용하여 작품을 제작하는 것이고, 둘째로는 컴퓨터 기술을 이용한 작품으로 복제가 가능하다는 것이고, 셋째로는 미디어 아트 같은 경우에는 작가의 기술이나 손이 아닌, 여러 분야의 전문가나 컴퓨터 테크놀로지나 그 밖의 기술을 사용하고 그것에 의존하는 작품이 완성되는 경향이 많고, 관객의 참여로 작품이 완성되기도 한다¹⁸고 정의하였다. 최근의 미디어 아트는 오브제의 대상으로 가상적인 것까지도 수용하고 있는데, 신문영은 레이저나 홀로그래피 등 첨단 과학기술과 접목하여 인터랙티브적 요소를 첨가한 미디어 아트에서는 테크놀로지가 예술적 행위의 대상인 오브제라라고 할 수 있다¹⁹고 주장하였다. 이처럼 미디어 아트는 테크놀로지의 등장, 미디어 기술의 과잉된 모습을 가장 잘 반영하고 있는 예술 장르로 볼 수 있다. 테크놀로지는 현대의 과학 기술을 뜻하는 것으로, 무용과 테크놀로지의 상호적인 관계는 지금까지 계속 발전되어 왔고 계속해서 발전되는 새로운 디지털 테크놀로지의 시대를 맞이하고 있다. 무용에서 발전된 매체의 활용과 인터랙션은 장르의 벽을 허물고 한계를 뛰어넘어 어떠한 표현도 가능하게 만들어 미디어 아트의 '테크놀로지 오브제'가 보편화되었다. 이러한 상황은 표현성의 한계를 극복할 뿐만 아니라 하이 테크놀로지를 적극적으로 받아들이고 예술에 끌어들이면서 새로운 예술 형태와 미래지향적인 탐구 및 시도가 계속

¹⁸ 홍승호, 「미디어 아트 전시의 발전방향 연구」, 단국대학교 대학원, 석사학위논문, 2010, 4쪽.

¹⁹ 신문영, 「공간에 있어 '오브제로서의 빛'에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2010, 25쪽.

되고 있고 또한 급속도로 발전되고 있다. 초반 매체의 활용은 머스 커닝햄에게서 많이 나타났는데, 그는 비디오와 컴퓨터를 사용한 최초의 안무가이다. 영화의 언어를 무용과 혼합하는 등 여러 장르와 혼성된 작품을 만들거나, 카메라의 활용에 초점을 맞추었으며, 1990년대에 와서는 컴퓨터 테크놀로지, 모션 캡처, 3D 컴퓨터를 통한 정보적인 표현을 안무에 적용하는 등 많은 움직임을 창출하였다. 보통 안무가들은 테크놀로지 오브제를 사용하여 관객들에게 어떠한 정보를 전달하려고 하고 있다. 비디오나 컴퓨터, 카메라 또는 화면 등의 물체를 통해 관객들에게 시각적인 표현으로 다가간다. 이는 시대에 따라 더욱 발전된 형태를 보이기도 하는데 오늘날에는 컴퓨터 웹상으로만 존재하는 무용 형태도 존재한다. 이러한 형태는 보는 이에게 데이터를 통한 정보를 제공하는 '정보적 표현' 행위가 강하게 드러나며, 이는 테크놀로지 오브제의 가장 큰 특징으로 볼 수 있다. 예를 들면, 안무가들은 프로젝션 스크린이나 비디오 영상을 오브제로 사용하면서 빠른 장면 전환을 원한다. 무대에서 스크린이나 비디오를 통해서 현실과 가상세계를 넘나들거나 정보를 더 빨리 제공하기 위해 영상을 보여주기도 하며, 공간 개념이 확장되는 변화 또한 이루고자 하였다. 이렇듯 테크놀로지 오브제는 데이터를 통해 관객들에게 시각적인 정보를 제공함으로써, 장면의 전환을 관객들이 인식할 수 있게 되는 등의 정보적 표현으로 무용에서 테크놀로지 활용은 데이터로 표현하는 '정보적인 표현'으로 볼 수 있다. 이처럼 춤에 있어서 테크놀로지 오브제의 '정보적 표현'은 더 많은 관객을 매료시키는데 기여를 하였으며, 안무자의 풍부한 표현을 가능하게 하고 주제를 더 명확하게 제시할 수 있다.

본 논문의 내용과 아래의 <표 1>에서 제시되는 오브제에 대한 흐름과 유형 및 특성에 관한 명칭은 오브제가 공통적으로 쓰이는 개념이 체계화된 것이 없기 때문에 신문영의 논문을 인용하였다.

| 표 1 | 오브제의 흐름과 유형

흐름	오브제 유형	무용에서의 오브제 표현 특성	개념
초현실주의 (surrealism)	발견된 오브제	상징적 표현	데페이즈망 기법처럼 작품을 이끌어 가며, 이는 추상적으로 상징하는 역할을 하도록 만들
팝아트 (pop art)	재현된 오브제	유화적 표현	일상의 물건을 작가의 개인적인 방법으로 실제의 모습보다 유화적으로 표현
미니멀리즘 (minimalism)	특수한 오브제	반복적 표현	일정단위로 단순한 동작을 반복적으로 표현, 비물질요소까지 포함
환경 예술 (environmental)	환경 오브제	공간적 표현	모든 환경이 무대가 되며, 환경안의 모든 것이 오브제가 될 수 있는 공간적 확장을 가져온 표현
행위·전위 예술 (performance)	신체 행위 오브제	시간적 표현	관객과의 소통을 목적으로 결과보다는 신체 행위의 과정을 시간적으로 표현
미디어 아트 (media art)	테크놀로지 오브제	정보적 표현	데이터를 통해 정보를 제공하는 표현

3. 윌리엄 포사이드 작품에 나타난 오브제 표현

1) <Heterotopia>에 나타난 오브제 표현 특성

윌리엄포사이드는 2005년 자신의 무용단을 창단한 후 설치와 융합한 작업들을 적극적으로 선보이며 더욱 급진적인 성향을 드러냈다. <Heterotopia>는 포사이드의 급진적인 대표작 중 하나로 2006년 스위스 취리히에서 초연되었으며, 국내에서도 2013년 4월 10일-14일 성남아트센터에서 공연된 바 있고, 두 개의 공간에서 동시에 벌어지는 작품이다. 이 작품은 포사이드가 프랑스 철학자 미셸 푸코의 두 가지 글에 영향을 받아 만들어진 작품인데 글 중에 하나는 「다른 공간들에 대하여(1967)」라는 작품인데 푸코는 이 글에서 말하길 우리 인간들이 비정상이라고 받아들이고 있는 상태나 사건들을 저장하기 위한 어떤 특별한 공간을 만드는 습관이 있다고 하였다. 그리하여




우리가 이해하기 힘들고 논하기 힘든 죽음, 질병, 처벌, 성 등의 성질을 넣기 위한 어떤 장소를 만들어 낸다고 말하였다. 이런 상태들을 증언하는 공간들의 종류에는 감옥, 그리고 묘지, 정신병원, 매음굴, 기숙사, 휴양지, 기차, 식민지, 박물관 그리고 극장 등이 있다. 이런 공간들은 여행이나 휴가, 공연이나 신혼여행처럼 우리의 일상적인 시간 경험과는 다른 시간과 여유와 연관이 되어있다. 푸코에게 있어서 인간들이 비정상이라고 받아들이고 있는 상태는 끊임없이 바뀌는 신체나 병들어 있는 신체 혹은 정체성이 불분명한 신체들인데, 이러한 문제적인 신체들은 우리의 생각에서 지울 순 없어도 시야에서 사라지게 할 수는 있다. 시야에서 사라지게 하기 위해 문제적 신체를 가두는 공간이 헤테로토피아인 것이다. 또한 포사이드가 읽은 두 번째 글은 푸코가 라디오에서 진행했던 유토피아적 신체라는 강의에서 언급한 것인데 이것은 우리가 창조해내는 또 다른 신체적인 공간으로써 환상적인 신체를 이야기한다. 이 환상적인 신체는 우리가 가진 실제 몸이 한계에 구애 받지 않는 신체라는 것이다. 예를 들면 유령이나 마녀, 요정, 거인들이 여기에 포함이 되는데 이것은 우리가 가지고 있는 신체적 한계에서 탈출할 수 있게 해주는 대상들이다. 그리고 또 한 가지 이 신체에서 탈출할 수 있는 방법은 바로 죽음이다. 즉, 유토피아는 언제나 우리 앞에 현존하고 있지만 또한 언제나 다른 공간에 있는 거울과 같은 공간인 것이다. 그리하여 리허설 과정에서 포사이드와 그의 무용수들은 자신이 잘할 수 있는 아주 독특하지만 다른 사람들은 알아들을 수 없는 언어들을 개발한다. 이것은 휘파람, 새소리 동물소리가 될 수도 있고 진짜 언어인 것처럼 들리지만 완전히 지어낸 언어도 포함된다. 무용수들은 바로 이 언어들을 사용해서 서로 대화를 나누고 논쟁을 하고 장면에 대해서 묘사를 하게 되는데, 여기에 포사이드가 조금 더 확장된 이미지를 제공을 하면서 소리의 범위를 더욱더 확장해왔다. 이 공간 A는 반대편 공간보다 큰 공간으로 탁자들이 무대를 이루며 다닥다닥 붙어있기도 하고 어떠한 공간은 비어있기도 하다. 무용수들은 탁자 사이의 빈 공간을 돌아다니거나 올라가 독특하고 기이한 움직임을 보인다. 무용수들은 알파벳 모양의 오브제들로 알 수 없는 단어들을 만들고 짐승처럼 울부짖으며 뛰어다니기도 한다. 어찌 보면 괴상한 행동 같기도 하지만 현대

문명사회의 부조리함을 나타내는 예리함을 엿볼 수 있다. 그리고 포사이드는 이렇게 발생하는 여러 가지 소리들이 배경음악이 되어 무용수들이 이를 바탕으로 움직임으로 반응하고 새로운 움직임을 창작할 수 있도록 하였다. 이는 반대편 공간인 공간 B에서 행해지는데 공간 B는 소극장을 연상시키는 작은 공간 안에서 공연된다. 마이크와 스피커를 통해 전달된 소리에 반응하고 공간 A보다 오브제에 의한 공간적 제약이 적기 때문에 무용수들의 움직임을 관찰할 수 있다.

〈Heterotopia〉에 나타나는 오브제 표현 특성은 초현실주의 ‘발견된 오브제’ 유형의 ‘상징적 표현’, 팝아트 ‘재현된 오브제’ 유형의 ‘유희적 표현’, 미니멀아트의 ‘특수한 오브제’ 유형의 ‘반복적 표현’이 대표적인 특성으로 나타난다.

먼저, 〈Heterotopia〉에 나타나는 초현실주의 ‘발견된 오브제’ 유형의 ‘상징적 표현’은 아래 〈표 2〉²⁰와 같다.

표 2 | 〈Heterotopia〉의 오브제 유형과 표현 특성

		발견된 오브제	상징적 표현 특성
초 현 실 주 의	공간A, 공간B		서로 이질적인 환경의 모습으로 배치, 헤테로토피아적 공간 상징적으로 표현
	테이블, 알파벳 모형		낯선, 다른, 다양한, 혼종된 헤테로토피아 공간 상징적으로 표현
	움직임		죽음, 질병, 성 등의 비정상적 신체로 헤테로토피아 세계를 상징적으로 표현
	소리	-	까마귀, 염소, 울부짖는 소리, 알 수 없는 외계어 등 서로 관련없는 다른 소리들은 헤테로토피아 세계 상징적으로 표현

²⁰ 사진출처: www.google.co.kr

포사이드가 발견한 오브제들인 두 개의 이질적인 공간, 수많은 테이블, 알파벳 모양의 물체, 무용수들의 움직임과 소리를 콜라주 기법으로 배치하여 환상적이고 극적인 무대를 보여주었으며, 헤테로토피아적인 세계를 상징적으로 표현하면서 초현실주의적 성향을 드러냈다.

두 번째, <Heterotopia>에 나타나는 팝아트적 오브제 표현 특성은 일상에서 쓰이는 테이블과 알파벳 그리고 사회의 모습을 포사이드의 방법론에 따라 재현된 오브제로 활용하여, 헤테로토피아 안에서 비정상적인 상태나 상황과 같이 다른 의미로 재현되었으며 헤테로토피아 공간 안의 상황을 유희적으로 표현하였다. 팝아트의 ‘재현된 오브제’ 유형의 ‘유희적 표현’은 아래 <표 3>²¹과 같다.










표 3 | 팝아트 오브제 유형과 표현

	재현된 오브제	유희적 표현 특성
테이블		일상용도에서 벗어나 통로나 공간의 역할로 재현되었는데, 이는 죽음과 같은 비정상적인 사건이나 상태를 가두는 감옥, 매음굴, 묘지, 정신병원 등을 유희적으로 표현
팝아트		일상에서 쓰이는 말을 물체로 크게 만들어 재현하였는데, 이는 정상적이지 않은 단어로 제시되면서 푸코가 말하는 비정상적인 상태나 사건을 유희적으로 표현
움직임과 소리		뛰어다니고, 울부짖는 행위는 기이한 짓거리 같기도 하지만 현대문명사회의 부조리함을 유희적으로 표현

²¹ 사진출처: www.google.co.kr

세 번째, 음악과 조명, 특히 무용수들의 신체와 행위를 특수한 오브제로 활용하여 동작의 순서적 반복이 아닌 단순한 행위 또는 무용수 개인마다 가지고 있는 콘셉트의 패턴적인 반복적 표현으로 나타났고 이는 <Heterotopia>에 나타나는 미니멀리즘 ‘특수한 오브제’ 유형의 ‘반복적 표현’으로 아래 <표 4>²²와 같다.

| 표 4 | 미니멀리즘 오브제 유형과 표현

		특수한 오브제	반복적 표현 특성
미니멀리즘	무용수의 신체		일파벳만 배치하는 행위를 반복하는 남자
			정사각형의 좁은 테이블 사이 안에서 일정한 리듬과 흐름으로 독백을 하듯 움직임
			까마귀 울음소리와 짹짹 되는 소리를 2명의 남자 무용수가 반복적으로 주고 받는 행위
			2명의 남녀 무용수가 몸으로 대화를 나누는 듯한 반복적 행위
			연결된 두 명의 여자 무용수가 바닥에서 끊이지 않는 컨택을 반복적으로 이어나가는 움직임
			남녀 무용수가 서로 독립적으로 움직이다가 터치하고 연결되며 떨어지는 행위의 패턴이 반복적으로 이루어짐
			세명의 남녀 무용수가 서로 영키고 떨어지며 한 남자가 이를 이끌어가고 관찰하는 행위의 패턴이 반복적으로 표현
	음악	-	독립적으로 활용된 특수한 오브제로 일정한 패턴으로 선율과 리듬이 반복적으로 표현
	조명	 	조명에 따라 무용수들 또한 크거나 작은 행위 패턴이 반복됨

²² 사진출처: 헤테로토피아 공연녹화 A,B 캡처, 성남아트센터.

2) 〈The Fact of Matter〉에 나타난 오브제 표현 특성

김은정(2014)는 〈The Fact of Matter〉은 어떠한 사건이 벌어지고 어떠한 사건이 진실이 되는지가 그 순간의 그 행동과 그것을 지켜보는 사람의 다양한 해석으로 결과가 달라진다는 의도를 지니고 있다²³고 주장했다. 박물관이나 그 외의 외부 공간 어디든 전시될 수 있는 공연으로, 수많은 플라스틱 링들이 섬유로 된 끈에 매달려서 있는 것이 마치 체조 고리를 연상시키는 듯하다. 관람자들은 이러한 링들을 직접 잡아당기고 흔들면서 공간을 가로지르게 되는데, 이것은 생각처럼 쉽지가 않고 체력적인 민첩함과 정신적인 지혜가 동시에 요구된다. 포사이드의 이 작품은 일반 관객들이 일상과는 다른 움직임을 경험함으로써 신체의 한계, 무게 등에 대해 그 전에는 지각하지 못했던 움직임을 경험하게 만드는 것을 목적으로 만든 안무 오브제 작품이다. 따라서 링이라는 오브제를 사용하여 공간을 체험하는 관람객들은 자신들의 신체를 자각할 수 있으며 그 육체에 가해지는 무게나 그에 따르는 한계들을 체험해 볼 수 있는 것이다. 다시 말해 자신의 신체와 매달려 있는 수많은 링 오브제와 그것을 둘러싼 환경과의 관계에서 이루어지는 상호작용과 관람객들의 자기 인식, 그리고 중력이나 균형에 대한 신체의 지각 작용을 깨달을 수 있도록 작품을 제작한 것이다. 이렇듯 포사이드의 안무적 오브제는 신체와 주변 환경에 대한 집중을 극대화하는 매개로서 작동한다. 특히 〈The Fact of Matter〉의 링은 일정한 형태로 유지되지 않고 주변의 미동에도 민감하게 반응하는 오브제를 사용함으로써 그만큼 신체는 세밀하고 섬세해지며 자신의 신체에 대해 다시 생각해보고 깨달을 수 있는 계기가 되는 것이다.

〈The Fact of Matter〉의 오브제 표현 특성은 첫째, 가장 큰 특징으로 나타난 신체 행위 오브제는 관객들이 링을 잡고 건너가면서 생기는 신체 행위 오브제와 작품에 사용된 링 오브제가 상호 관계를 맺는 과정이다. 이는 시간에 흐름에 따른 과정으로서의 예술로 시간적 표현의 특성이 강하게 드러

²³ 김은정, 「무용을 통해 본 인터랙티브아트와 활용성 연구」, 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 29쪽.

난다고 본다.

둘째, 환경예술의 개념인 환경 오브제로, 무대를 벗어나 어떠한 환경도 오브제로 사용될 수 있고 공연될 수 있는 형태로 공간적 표현의 특성이 지니며 공간 확장을 가져왔다.

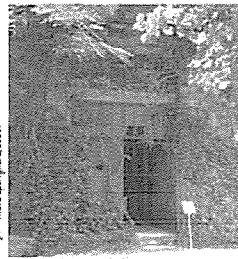
셋째, 팝아트의 개념인 '재현된 오브제'로 일상생활에 존재하는 링을 작품에서 오브제로 재현하여 일상에서 쓰이는 용도에서 그치는 것이 아니라 작품 안에서 체조 경기장과 같이 표현함으로써 작가의 의도에 따라 유희적으로 표현된 특성 또한 보였다.



| 그림 1 | 「The Fact of Matter」

신체 행위 오브제

사진출처 : www.google.co.kr



| 그림 2 | 「The Fact of Matter」

환경 오브제







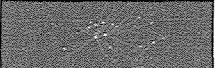

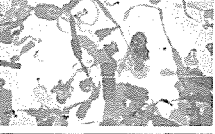
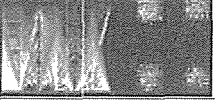
사진출처 : www.google.co.kr

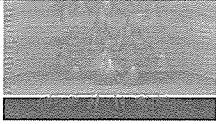
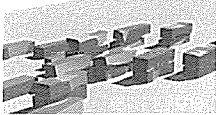
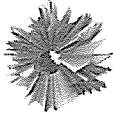
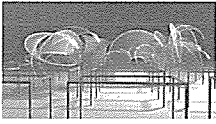
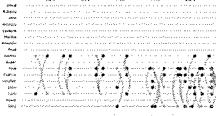
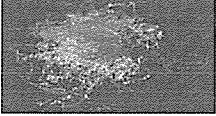
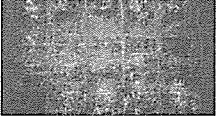
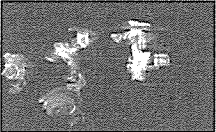

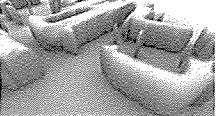
3) <Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced>에 나타난 오브제 표현 특성

이 작품은 20개의 동기 발생적 오브제들로 구성되어 있고 무용, 컴퓨터 공학, 통계학, 디자인, 지리학과 새롭게 고안된 방법들이 오브제화에 투입되었고 데이터를 통해 디지털화 한 작품이다. 20개의 동기 발생적 오브제들은 아래 <표 5>²⁴와 같다.

²⁴ 사진출처 : <http://synchronousobjects.osu.edu/content.html>

| 표 5 | 오브제와 표현 방식

	테크놀로지 오브제	정보적 표현	
미 디 어 아 트	“Alignment Annotations”		무용수들이 공간 안에서 그려지는 움직임 경로를 선으로 가시화
	“Cue Annotations”		신호를 받는 무용수들의 관계를 나타낸 것. 각각 신호에 따라 변화하는 동작의 성격들에 관심을 갖기 위해 이 오브제를 만들고 활용
	“The Dance”		시간, 주제, 무용수 이름별로 타임라인 (timeline)이라는 편집 프로그램을 활용
	“Counterpoint Tool”		모든 대위법의 지배적인 세 가지 속성인 속도, 위치, 방향, 그리고 이 셋이 변화하는 속도들의 조합들을 높은 정확도로 분리해 낼 수 있게 함
	“Movement Material Index”		작품의 테마와 즉흥 무용들에 대한 관람자의 가이드가 되어주는 정보적 표현
	“Video Abstraction Tool”		영상 처리 필터를 통해 놀라운 시각적인 효과의 정보를 제공. 움직임들 사이의 일시적인 관계들, 무대 공간이 어떻게 사용되고 있는지에 대한 정보를 얻어내고 표현
	“Cue Visualizer”		춤의 200개가 넘는 전체적인 신호 시스템에 대해 적극적인 정보의 창을 제공
	“Concept Threads”		이 작품에 사용된 아이디어들의 윤곽을 보여주는 포사이드의 에세이로부터 추출된 글을 실 형태의 애니메이션으로 새로운 개념적인 연관성의 정보를 표현
	“Generative Drawing Tool”		자동적으로 그림을 그려내는 소프트웨어를 포함하는 것으로 춤이 생성하는 정보의 모든 항목들을 바탕으로 그림이 그려짐
	“Statistical Counterpoint”		정렬, 시작 신호, 움직임 등 각 무용수들의 시간과 공간 좌표를 합친 역동적인 그래프로 정보를 제공하며 표현됨

	테크놀로지 오브제	정보적 표현
		<p>지질학자들과의 협업을 통해 산 모양으로 무용수들이 사용하는 공간을 구별해 낼 수 있는 정보를 표현</p>
		<p>25개의 움직임 주제를 건축블록 제작 프로그램에 입력하여 덩어리로 표현</p>
		<p>안무에 대한 정보를 가시화시키기 위해 만들어진 3차원의 움직이는 선풍기 모양의 오브제</p>
		<p>공연 초반 두 무용수가 듀엣을 할 때 그들 사이의 배열의 과정을 모두 기록하고 3차원으로 그려낸 것</p>
미 디 어 아 트		<p>무용수들 사이에서 주고받는 약 200개 이상의 신호들을 시간마다 그래프로 만들어 놓은 것</p>
		<p>움직임의 중심들이 점으로 표시되어 압축속에서 영상으로 만들어짐</p>
		<p>시간 흐름에 따른 무용수들의 동작과 20개의 테이블이 어떠한 상호작용을 이루는지 데이터를 통해 정보를 제공</p>
		<p>영상 처리 시스템을 통해 무용수의 동작을 장면별로 나누어 차이점을 분석한 후, 동작의 변화를 흐릿한 흔적으로 표현한 동기 발생 오브제</p>
		<p>영상에서 무용수들이 동작을 하며 발생되는 소리들이 확대, 강조되어 시각정보로 화면을 채움</p>
		<p>무용수들이 공간에서 움직이는 경로들을 역동적인 구조물로 나타낸 것</p>

이 작품은 17명의 무용수가 출연하고 총 25개의 주요 움직임과 즉흥 동작들로 구성되어 있으며 25개의 주제에 대한 움직임들을 반복, 연결하고 대위법을 통해 조화를 만든 15분 30초의 무용 작품이다. 이 작품을 토대로 포사이드는 다른 매체와의 협업을 통해 20개의 동기 오브제로 작품 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉를 만들었다. 이는 다양한 테크놀로지 오브제를 활용하며 과학기술의 발전과 함께 확장된 예술의 형태를 보여주었고, 이를 통해 다양한 정보를 제공하는 정보적인 표현으로써의 안무적 사고의 확장을 이루었다. 이렇듯, 포사이드의 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉작품은 원작 춤 영상으로부터 춤 데이터를 뽑아내고 그렇게 추출해낸 데이터를 다양한 오브제로 창조해낸 작품으로, “춤이 정보가 되고 정보가 예술작품 형식으로 구현되는 정보 예술이다.”²⁵ 20개의 동기 발생적 오브제는 컴퓨터 프로그램이나 영상 처리 작업, 디자인, 3차원 공간, 애니메이션 등과 같은 테크놀로지를 활용한 작품이다. 본 연구자는 테크놀로지 오브제의 활용은 무용예술에서 정보적 표현 특성을 가진다고 보았는데, 20개의 동기 발생적 오브제들 또한 테크놀로지 오브제와 작품 안의 움직임과 상호 작용을 맺고 데이터를 통해 상호 작용에 대한 정보를 표현하며 관객들에게 시각적인 표현 방법으로 정보를 전달한다.

또한 이러한 20개의 동기 발생 오브제의 표현 특성은 창작의 기초 정보가 된다. 동기 발생 오브제는 포사이드가 만들어 놓은 선행 예술작품에 담긴 데이터만으로 만들어진 것이다. 포사이드의 동기 발생의 의미는 동일한 디지털 정보의 복제와 재구성을 통한 예술의 창조를 강조한 것으로, 정보적 표현 예술이 예술의 창조성과 원본성을 대신하여 복제와 편집, 조작을 통해 매체예술로 나아가고 있음과 매체예술의 확장을 보여주고 있다.²⁶

²⁵ 이지선, 『총체정보예술로서의 무용에 관한 고찰 : 윌리엄 포사이드의 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉를 중심으로』, 『한국무용기록학회지』, 제 31권, 2013, 130쪽.

²⁶ 위의 논문, 136쪽.

4. 결론

본 연구는 무용 작품 안에서 중요한 의미 전달자가 되기도 하고 작품의 창작 과정에 있어 표현의 확장을 가져다주는 오브제 활용에 초점을 맞추어 윌리엄 포사이드 작품에 나타난 오브제 표현 특성에 대해서 분석하였다.

시대가 발전함에 따라 오브제의 기능과 표현은 다양해지고 예술에서 오브제가 차지하는 비중은 중요시되고 있으며 오늘날 오브제가 활용되지 않은 작품을 찾아보기 힘들다. 오브제의 활용은 다양한 매체의 사용으로 예술의 장르적 벽을 허물었을 뿐만 아니라 관객들과의 다양한 소통 방법을 제시하였고 시각적인 표현을 극대화해 주었다. 즉, 무용 예술 속에서 오브제는 안무가의 의도에 따라 표현의 확장을 이루고 물질적인 요소는 물론 비물질적인 요소들까지 작품 안에서 상호 관계를 가지며 서로 소통하고 끊임없이 변화하는 양상을 보인다. 오브제라는 용어를 무용예술 안에서 사용함에 있어서 체계화되지 않은 개념과 논리적으로 당위성이 모호했던 오브제 표현 가치에 대한 구체적인 양상을 파악하고자 하였다. 이로써 다양성에 따른 변화를 이해하고 무용 작품의 표현 확장에 도움이 되고자 하였다. 먼저 무용 작품에서 나타나는 오브제의 표현 특성을 연구하기 위해 미술에서 등장하고 활용되었던 오브제의 개념 및 특성을 먼저 살펴보았다. 시대에 따른 오브제의 유형을 ‘레디메이드 오브제’, ‘발견된 오브제’, ‘재현된 오브제’, ‘특수한 오브제’, ‘환경 오브제’, ‘신체 행위 오브제’, ‘테크놀로지 오브제’로 분류하였다. 또한 이러한 오브제 유형들이 무용에서 가지는 기능과 표현을 살펴보고 무용에서 ‘상징적 표현’, ‘유희적 표현’, ‘반복적 표현’, ‘공간적 표현’, ‘시간적 표현’, ‘정보적 표현’의 특성을 지닌다고 보았다.

윌리엄 포사이드는 2005년 자신의 무용단을 창단하고 난 이후부터 다양한 매체와의 결합으로 더욱 실험적이고 탈 장르적 경향을 보이며 안무적 오브제, 모션 뱅크, 퍼포먼스 인스톨레이션, 비디오와 영화 제작, 멀티미디어로 다양한 오브제를 활용하고 작품 안에서 서로 상호 관계가 뚜렷하게 나타나는 작품들을 선보였다. 그의 사례로 분석한 결과 실험적이고 자신의 안무에 대한 독창적인 방법을 지니며 다양한 오브제의 활용으로 창작에

대한 무한한 가능성을 보여주었고 공간, 신체, 비물질적인 요소 등 다양한 표현에 대한 확장을 가져왔다고 볼 수 있으며 작품 안에서 오브제 표현 특성이 나타나는 바이다. 이러한 작품 분석을 통하여 윌리엄 포사이드 작품에 나타나는 오브제 표현 특성이 가져다주는 효과는 다음과 같다.

첫째, 오브제의 활용으로 인하여 창작자의 의도를 다채롭고 다양한 방법으로 표현하고 작품을 보는 관객들에게 볼거리를 제공하며 상상력을 자극한다.

둘째, 오브제 활용으로 인하여 관객들이 직접 작품 안에 참여하고 작품을 이끌어가는 주체가 되며 관객들과의 소통의 거리를 좁혔다.

셋째, 오브제의 활용으로 인하여 창작자에게 창작의 기초가 되고 작품 안에서 여러 가지 방법으로 표현될 수 있는 표현의 확장을 가져다주었으며 이러한 표현의 확장은 무용수의 신체나 물체에만 그치는 것이 아니라 공간이나 비물질적인 모든 요소들을 포함하여 표현의 무한한 가능성을 가져왔다.

본 논문은 예술사조의 흐름과 미술사적 개념을 통해 무용 작품 안에서 오브제 활용의 의미가 어떻게 변화하고 특성을 지니며 어떠한 효과로 나타나는지를 연구함으로써, 관객과의 거리를 좁히고 새로운 소통을 마련하며 다양한 해석을 연상할 수 있도록 도와주고 있다. 또한 안무에 쉽게 접근하기 위한 안무 방식으로 사용된 창작자들의 무분별한 오브제의 활용이 개선되기 위해서는, 현시대의 배경을 이해하고 창작자가 가지는 의도나 이념에 맞는 오브제를 활용함으로써 자신만의 독창성을 지니며 다양하고 창의적인 안무를 만들어 나가야 할 것이다. 이에 본 연구가 이론적인 틀로 도움이 되어 오브제 표현의 다양한 확장으로 창작자들의 안무 방향에 기반이 될 수 있다고 사료되며, 차후 연구에서도 무용예술 작품의 발전을 위하여 이러한 오브제 활용과 표현 특성에 관한 많은 연구가 깊이 있게 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

단행본

김애령, 『예술 세계 이해를 향한 도전』, 이화여대출판부, 2006

논문

- 곽은미, 「초현실주의의에 있어서 오브제의 성격에 관한 연구」, 충북대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011
- 김선주, 「현대무용에 나타난 오브제 사용의 의미 : 모던댄스 이후 중심으로」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2014
- 김영규, 「現代美術의 오브제에 關한 研究」, 원광대학교 대학원, 박사학위논문, 2007
- 김은정, 「무용을 통해 본 인터랙티브아트와 활용성 연구」, 공주대학교 대학원, 석사학위논문, 2014
- 마승연, 「Trisha Brown 작품에 나타난 표현공간에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 박종화, 「현대 미술을 통한 오브제 연구 : 1960년-1990년을 중심으로」, 한남대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2015
- 손소현, 「팝 아트의 예술적 특성이 현대 상업 공간에 미치는 영향」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2011
- 신문영, 「공간에 있어 ‘오브제로서의 빛’에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, 2010
- 이지선, 「총체정보예술로서의 무용에 관한 고찰 : 윌리엄 포사이드의 〈Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced〉를 중심으로」, 『한국무용기록학회』, 제 31권, 2013
- 채성희, 「퍼포먼스(Performance) 예술의 매체별 특성에 관한 연구」, 강원대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 홍승호, 「미디어 아트 전시의 발전방향 연구」, 단국대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 홍정아, 「공간을 활용한 Site-Specific 무용의 공연사례분석」, 충남대학교 대학원, 석사학위논문, 2015

황윤주, 「현대무용에서 미니멀리즘(Minimalism) 음악의 역할에 관한 연구」, 한국예술종합학교 예술 전문사, 2005

기타

<http://synchronousobjects.osu.edu/content.html>

https://www.youtube.com/watch?v=vtAcBXR9_7A

<https://www.youtube.com/watch?v=Pg-SIrupX3Q>

https://www.youtube.com/watch?v=HOO2HQ_9vTQ

<http://www.google.co.kr>

2013 헤테로토피아 공연 녹화A, 성남아트센터 보관용 DVD

2013 헤테로토피아 공연 녹화B, 성남아트센터 보관용 DVD

2013 헤테로토피아 특강 영상, 성남아트센터 보관용 DVD

Abstract

A Study on the Expression Characteristic of Objects:
Focusing on the Works of William Forsythe*KIM, TaeHee**Chungnam High School Of Arts**Instructor*

As times progress, creative change is achieved by attempts to embrace different needs. These attempts are expressed as the form of an Object which pulls down the barriers of genre between art. There is now in fact difficult to find a work that doesn't contain the characteristic of an Object.

The necessity of this study is that it tries to approach an Object with a holistic perspective and understand it as a single system. It also tries to analyze the roles that an Object's characteristic and expression and the research ways they influence the dance work by contemplating the aesthetic discussion process of an Object in the art field. Also, by researching the characteristics of expression and how Objects stimulate a dance work, this study will take an important part in developing the dance works.

Based on this necessity, this research choose the works of William Forsythe, <Heterotopia>(2006), <The Fact of Matter>(2009), <Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced>(2009) which clearly depicts the expression characteristics of an Object. It is noted that the usage of an Object maximized creativity and brought expansion of expressions in a dance performance by using diverse mediums, body actions and even nonmaterial components without losing the essence of a dance.

As a result, this usage of an Object provides theories that bring the enlargement of expression and suggests various ways to overcome the limits of other existing dance works.

Keywords

Object, William Forsythe, Heterotopia, The Fact of Matter,
Synchronous Objects for One Flat Thing, Reproduced

유럽현대무용에 나타난 융복합 작품 연구 1: 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)작품 〈블러쉬 Blush〉 중심으로

우혜주

선화예술중학교 강사

목차

1. 서론
2. 이론적 배경
 - 1) 융복합과 무용
 - 2) 타 장르의 융복합
3. 빔 반데키부스의 예술세계
 - 1) 빔 반데키부스의 생애
 - 2) 안무 성향 및 활동
4. 〈블러쉬〉 작품 분석
 - 1) 작품내용 및 형식
 - 2) 〈블러쉬〉에 나타나는 융복합
5. 결론

¹ 본 논문은 필자의 석사논문을 바탕으로 요약 및 수정 한 것이다.

요약문

‘융복합’이란 현재 다양하게 사용되고 있는 단어이며 현 시대의 가장 주된 키워드이다. 예술에까지 활발한 교류로 이어지고 무용분야에서도 다양한 융복합 현상을 보이고 있으며 과학기술과 타 장르의 융복합 장르로써 또 다른 가치를 만드는 새로운 형태로 지적할 수 있다. 춤에 표현에 있어 전달매체로써 역할과 특성의 효과를 찾고 변화를 가져올 수 있음을 확인함이 목적이다.

이에 따라 선행연구를 토대로 했을 때 빔 반데키부스의 대한 평가가 다양한 시각에서 연구되었음을 알 수 있었다. 국내외를 비롯한 최근 활발하게 활동하는 유럽현대무용, 안무가로서 예술 전반의 흐름에서 주목받는 빔 반데키부스를 선택하여 연구하였으며 작품 중 융복합이 명백히 들어나는 작품 〈블러쉬〉를 선택하였다. 작품에 나타난 융복합을 보면 무용에서 타 장르의 수용으로 새로운 창작의 시도와 영상의 활용으로 융복합성을 추출할 수 있으며, 안무의 독창성과 무대의 시·공간을 확장시키는 다양한 효과로 나타나는 것을 확인할 수 있다. 즉, 빔 반데키부스 작품을 조명하며 무용이 단순한 움직임에서 벗어난 실험적 요소로 새로운 시도를 볼 수 있고 작품 안에서 융복합이 나타나는 바이다. 위와 같은 효과로 관객과의 새로운 소통을 마련하고 작품의 다양한 해석을 연상 할 수 있게 도와주고 있다. 따라서 그가 작품을 통해서 하고자 하는 말에 공감토록 만드는 융복합성 요소로 시대의 흐름에 따라 무용에서도 융복합 예술이 대중성을 가지고 더욱 활발하게 진행되기를 기대한다.

주제어

융복합, 무용, 블러쉬, 순수, 빔 반데키부스

1. 서론

현 시대에는 ‘디지털 세대’로 불리고 있으며 인간과 과학기술의 소통을 요구하는 시대이다. 이에 따라 ‘융복합’이라는 단어는 현재 다양하게 사용되고 있으며 여러 기술이나 성능이 하나로 합쳐지는 것을 뜻하고 서로 다른 이질적인 요소가 서로 섞이는 것으로 특히 문화 및 교육이나 예술에까지 다양하고 활발한 교류가 이어지고 있다. 즉, 새로운 도전과 방법론을 제시하며 다양한 예술 양식들의 녹아 이루어짐으로서 융복합 현상이 광범위하게 차용되어짐을 확인할 수 있다. 무용 또한 지속되는 변화가 예술 안에 존재하는 무용장르는 다채로운 움직임 넘어서 새로운 방식의 도입으로 특정한 예술형식을 형성해 나간다. 이는 예술가들의 작품 활동의 목적이 단순하게 관객들에게 전달되는 즐거움을 충족시키는 것을 위함이 아니라 창작능력의 극대화를 위한 것이라 볼 수 있다. 이러한 성취는 활발하고 적극적인 작가들의 도전정신에서 온 것이라 판단된다. 시대적 흐름에 따라 1980년대 이후 활동하던 유럽현대무용가들 중, 빔 반데키부스는 무용예술 장르에 있어 새로운 영역 창조로 주목할 만한 변화를 주었다. 빔 반데키부스 작품성향을 보면 무용예술이 가진 장르적 특성의 극대화를 위해서 또 다른 타 장르와의 결합을 적극적으로 받아들이고 과학기술인 영상을 사용하여 움직임으로 제한된 춤 언어 표현을 위해 매개체로 사용하여 적극적으로 활용한다는 점에서 주목할 만하다. 이에 따라 무용예술분야에서도 다양한 융복합 현상을 보여 지고 있고, 과학기술과 타 장르의 융복합 장르로써 또 다른 가치를 만드는 ‘융복합’의 새로운 형태로 지적할 수 있다.

본 연구의 필요성으로 시대의 흐름에 따라 무용에서 나타나는 융복합에 대한 연구가 이루어져야함을 밝히고, 많은 창작자들이 융복합성 예술장르에 시도를 하고 있으나 학문적 연구는 미흡한 것이 사실임으로 융복합성 장르에 대한 인문학적 연구가 필요하다고 사료되어 빔 반데키부스의 작품 중 〈블러쉬〉 선택하여 춤에 표현에 있어 융복합이 전달매체로써 그 역할을 하는지, 융복합 특성의 효과를 찾고 이것이 공연 예술 분야의 재창조와 변화를 가져올 수 있음을 확인함이 목적이다.

본 연구를 진행 연구방법으로 단행본 및 무용전문서적, 학위논문, 문헌 자료를 참고할 것이며 작품 분석을 위해 DVD 및 영상자료를 활용하게 될 것이다. 제한점으로는 융복합은 현 시대에 예술에서 나타나는 융복합의 설명으로 제한을 두며, 각 장르마다 융복합 형태로 보이는 특징적인 것을 선별하여 간략하게 설명하는 것으로 제한하였다. 또한 국내외를 비롯하여 최근 활발하게 활동하는 유럽현대무용 안무가 중 빔 반데키부스로 제한하였다.

2. 이론적 배경

1) 융복합과 무용

‘융복합’이란 현대사회에서 다양하게 사용되고 있는 단어로, 현 시대에서 가장 주된 키워드 중 하나이다. 여러 기술·성능이 하나로 합쳐지는 것을 뜻하며, 서로 다른 이질적 요소가 서로 섞이는 것으로 새로운 산업을 창조한다는 점에서 주목 받고 있다. 융합(融合)의 사전적 의미는 ‘다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지는 것’이며, 넓은 의미로 어원학적으로 보면 ‘불의 연금술’과 관련이 있다고 할 수 있다. 융합의 융(融)은 ‘끓은 술 안에 벌레’를 뜻하는 것으로 두 가지 이상의 이질적인 것들이 섞이면서 그 양자 사이의 경계가 차츰 소멸하여 완전히 일체가 되었을 때 사용되는 말이며 여럿이 녹아 하나로 합쳐져 새로운 것을 만든다는 의미이다.² 복합(複合)의 사전적 의미는 ‘두 가지 이상이 하나로 합침. 또는 두 가지 이상을 하나로 합침’이다. 영어로 ‘complex’도 어원적으로 ‘복수의 겹 또는 주름이 없다’라는 뜻이다. 철학자 니체는 사회를 문화복합체로 보는 이유는 저마다의 고유성으로 볼 수 있다고 말했다. 즉 그것은 자기만의 문화를 갖는 개인들 사이의 경계가 소멸되지 않는 복합체를 하나의 이상으로

² 정명지, 「융복합 교육학 무용과정 개선 방안 탐색」, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2011, 34쪽.

삼았기 때문이라고 설명했다.³ 따라서 본 연구자의 융복합의 개념은복합의 사전적 의미인 두 가지 이상을 하나로 합치는 것으로 즉, 21세기에 새로운 가치와 창조를 하며 새로운 형태로 창안한다고 할 수 있겠다.

무용은 19세기 후반부터 새로운 변화를 요구하며 시대적인 흐름을 반영한 움직임이 나타나기 시작했고, 나아가 20세기 초부터 낭만과 표현이라는 개념이 반영된 전통적인 움직임에서 벗어나 인간의 자유와 해방을 움직임으로 추구한 ‘현대무용’이 등장하였다. 이러한 변화로 모던댄스와 포스트모던댄스 시대를 거쳐 미국을 중심으로 지속되었으며, 1980년대 이후 무용과 연극이 결합된 형식으로 독일의 ‘탄츠테아터(Tanz Theater)’와 영화, 회화, 문학 등에서 영감을 얻어 무용을 시각 예술로 인식하기 시작한 프랑스의 ‘누벨 당스(Nouvelle Danse)’의 새로운 사조의 출현으로 중심지는 유럽으로 이동하였다. 이 새로운 사조는 순수예술형식으로부터 멀어지는 연극, 미술, 음악 등과 같은 타 예술장르를 공연작품에 도입하면서 무용예술에서 시대의 변화에 따라 이미 탈 표현주의와 탈 근대화를 수용한 새로운 춤이 등장한 것을 알 수 있다. 이는 안무의 독창성이며 낯설지만 상호교감을 할 수 있는 감상성으로 파악할 수 있다. 따라서 다양한 움직임과 춤들 사이의 교류가 현대 춤에 나타나는 것을 말해주며, 지속적으로 변화해가는 것을 현대 춤의 특성이라고 볼 수 있다.

이처럼 1980년대 이후 유럽현대무용을 시작으로 이러한 새로운 시도가 급격하게 나타는 시기로 춤의 변화는 탈 중심적이거나 다원적, 탈 이성적 사고를 표방하였고 이러한 맥락 속에서 융복합성이 도래하였다. 변함없이 오래 지속되거나 객관적인 것에서 벗어나 다양성을 강조하며 일률적인 것을 거부한 양상으로 나타났으며, 실험무용으로서 대중에게 예술의 의미를 질문하는 동시에 다가가고자 하는 해체적 시도라고 할 수 있다. 이는 예술과 예술의 경계가 무너지고 매체의 위상변동이 일어났던 창조 그리고 재결합을 통해서 이루어진 시대적 발현이 융복합으로 이행되었다고 하겠다. 이렇듯 융복합은 무용에서 또한 활발하게 진행되고 있는데 움직임 자체의

³ 위의 논문, 35쪽.

경계를 허물고 타 장르와의 적극적인 수용을 하며 미술, 음악, 영화, 연극 등 타 장르를 융복합하여 작품을 만들어내는 경향을 보인다. 즉, 따라서 혼합되어진 움직임은 자유롭게 연출되고 장르에 국한되지 않은 다양한 움직임이 디지털 매체를 통해 공간 속을 부유하며, 춤 작품 일지라도 움직임과 음악이 서로 결합되며 연극과 영화를 넘나드는 작품의 경향으로 지적될 수 있다. 이러한 관점에서 보면 예술장르에서 융복합은 어떤 예술작품에서 타 장르의 복합적인 표현이나 행위가 이루어진다고 해서 본 예술작품의 본류가 없어지거나 정체성을 버리는 것은 아니기 때문에 발전적, 창의적인 예술을 표현하기 위한 당위성을 내포되어있다고 볼 수 있겠다.⁴ 이에 본 연구자는 무용에서의 융복합 특성을 ‘융복합성’으로 도출하여 다음 작품들을 통해 분류하여 알아보도록 하겠다.

첫 번째는 디지털 매체를 사용하여 나타낸 융복합성이다.

영상매체 시대의 가상과 환영은 실체를 외곡하거나 재현함으로써 가상 공간을 마련하거나 관객들의 상상을 자극시킨다. 즉 디지털 이미지, 컴퓨터 그래픽을 통해 예술과 과학간의 경계를 무너뜨리는 것이다. 이러한 무대는 환상이나 공상으로 불리던 판타지를 끊임없이 현실화하며 무대 위 또 다른 이미지를 생성하며 관객의 오감을 자극시키며 새로운 언어와 상상력의 공유를 가능하게 하였다.⁵

두 번째는 타 장르의 융합, 탈장르를 추구한 융복합성이다.

춤의 본질이었던 움직임에다 노래나 대사가 나오면서 연극과 같은 몸짓이 나오며 음악이 융복합되며 작품을 연출한다. 타 장르와의 결합은 관객과의 의사소통을 긴밀하게 하고 용이하게 하기 위함이라 설명한다.

이러한 결과 기존 장르예술이 가진 한계성을 뛰어 넘어 탈장르 또는 타 장르와의 융합과 디지털 매체의 사용으로 나타난다. 순수예술에 안주하는 것이 아닌 현재의 춤을 대변하여 적합한 무대를 선보이며 관객에게 다가가

⁴ 박한울, 「문화 컨버전스 시대의 한국창작무용 활성화 방안 : 표현매체 융합을 중심으로」, 한양대학교 대학원, 박사학위 논문, 2014, 66쪽.

⁵ 이지원, 「컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석」, 『무용예술학연구』 제35집, 2012, 197쪽.

는 것이다. 또한 무용장르 안에 융복합은 현실의 영역을 확장시키면서 인간의 욕망을 충족시키기 위한 결과물로 볼 수 있다.

2) 타 장르의 융복합

오늘날의 21세기 예술에는 크게 두 가지 특징을 가지고 있다. 첫 번째로는 예술과 삶을 동일하게 정의함으로 이 둘을 분리하지 않고 두 번째는 예술과 예술 간에 경계를 허물어 타 장르와 협업을 통하여 복합 매체성의 특징인 것이다. 이것은 무용, 문학, 음악, 미술 등과 융복합을 의미하는 바이다. 즉, 이것을 융복합의 의미로 볼 수 있고 또 이를 통해 예술은 재조합과 재해석으로 새로운 것을 탄생시켜 독특한 예술로 탄생시키는 노력으로 볼 수 있다. 다채로운 볼거리와 기존 방식에서 탈피한 다양함은 관객과의 소통의 의미를 극대화 시키고 융복합 예술이 진화 할 수밖에 없는 이유로 설명할 수 있는 것이다.

이에 예술에서 문학, 음악분야의 융복합 현상을 보면 다음과 같다.

첫 번째 문학에서 융복합 현상이다.

문학 작품은 언의 구조물이다. 언어를 통해 어떠한 논리적 연관성을 지닐 수 있게 알맞은 자리에 사건을 두고 연결하는 것을 말한다. 구조는 그 자체가 하나를 형성을 다음 그 구조를 이루는 여러 부분들의 관련을 갖고 형성되어진 규칙의 틀을 가리킨다. 이 구조에 의해서 문학작품들은 유기적 생명체처럼 존재한다.⁶

기존의 문학은 컴퓨터 테크놀로지에 의해 디지털화 되어서 글쓰는 도구도 바뀌는 추세를 보이면서 글의 메시지와 양식의 성격에 영향을 미치고 있다. 예전하고는 다른 가상공간이라는 세계가 열리면서 대중적 글쓰기 경향이 두드러지고 이러한 현상은 글쓰기의 주체나 글의 성격에 변화를 가져왔다. 이와 같이 매체와 결합인 디지털 시대의 사이버 공간에서의 창의성을 바탕으로 다양성과 자율성을 이루어야 하고 시대의 흐름을 무시하는 예술은 대중들과 소통이 어려우며 대중들과 공감하는 문학을 창작하는 추세이

⁶ 허만욱, 『문학, 영화로 소통하기』, 보고서, 2010, 21쪽.

다. 과학기술과 문학의 융복합은 이 시대에서 새로운 모습을 보여주고 있으며 과학기술인 디지털 매체의 등장으로 인쇄 매체에만 국한되어있는 문학 장르에서 근본적인 변화를 보여주고 있다.

디지털 기술이 없던 아날로그 시대에 정보의 전달은 반드시 종이에만 의존했지만 매체의 융복합 시대이니 만큼 전자종이나 LED 등 표시 장치까지 다양하게 사용되어 진보하고 있다. 더욱이 네트워크 발전이나 단말기 진화로 스마트 폰 같은 조금만 단말기 안 수신권한의 책 소장이 가능하게 되어 그 안에 소장된 책들은 전 세계 어디서나 접속하여 볼 수 있다.

‘트위터(twitter)’라는 소셜 네트워킹(SNS)을 통해서 작가는 언제 어디서나 독자와 대화가 가능하며 무수한 정보들을 자기 것으로 만들 수 있게 되었다. 트위터는 140자이내의 짧은 메시지를 PC나 스마트폰으로 입력하여 다른 사용자들과의 이야기 및 정보를 나누어 보는 소셜 네트워킹 서비스이다. 자신의 정보를 써서 올리면 수만 명의 수신등록자인 팔로워에게 전달되어 인터넷 안에서 가상의 인간관계와 정보를 주고받는 서비스이다. 이는 작가와 독자의 경계가 붕괴되어진 모습으로 창작의 변모와 디지털 콘텐츠가 문학 속에 자연스럽게 흡수되어 지는 것을 볼 수 있다.

두 번째로 음악에서 융복합 현상이다.

음악은 끊임없이 전통적임을 벗어나려 하는 시도로 시대적 흐름에 따라 서양음악과 전통음악, 대중음악과 순수음악의 경계가 해체되었다.

이제 음악은 공연+음악, 컴퓨터+음악, 광고+음악 등으로 음악이 들어가지 않는 곳은 거의 찾아보기 힘들 정도이다. 이렇듯 새로운 음악적 창조물 또한 소수에게 국한되지 않고 대중적인 수용으로 삶의 변화를 가져오는 것이 요구됨을 의미하고 있다.

오늘날의 융복합 음악이라면, 청중과 창작자 간의 상호작용으로 인해 실시간으로 제어되고 만들어지는 음악으로 인터랙티브 음악(interactive music)이다.

인터랙티브 음악은 공연 전반에 걸쳐서 컴퓨터나 센서, 마이크와 같은 입력기기를 통해 감지된 데이터를 실시간으로 처리한다. 여기에 반응을 할 수 있도록 일정한 규칙과 순서를 프로그래밍 한 것을 통해 사운드를 구현해 낸다.

인터랙티브 음악은 작곡가의 최소한의 영감과 아이디어의 틀만을 제시하고 그 외의 것들은 모두 컴퓨터와 공연자 그리고 청중의 참여로 이루어진다. 즉 공간 안에서 발생된 소리, 감정과 비언어적 정보들의 복합적 매개변수를 읽고 반응하여 하나의 공연이 실현된다. 이러한 점에서 인터랙티브 음악은 과학기술인 디지털 매체와 음악과 융복합으로써 이에 작곡가와 연주자 그리고 청중들의 참여와 관계가 중요한 의미를 갖는다.

이에 융복합이 중요한 시대적 흐름으로 자리 잡고 등장함에 따라 새로운 시도와 끊임없는 예술혁신이 시도되고 있는 것을 알 수 있다.

3. 빔 반데키부스의 예술세계

1) 빔 반데키부스의 생애

빔 반데키부스는 1960년 출생으로 벨기에 소도시인 Herenthout에서 태어났다. 수의사인 아버지 밑에서 자라오면서 자연 속에서의 다양한 종류의 동물을 접하게 되며 위험한 순간이나 야생동물의 죽음들을 지켜보며 자라왔다. 이러한 환경은 그의 예술적 시각이 경험으로부터 시작됐음을 알 수 있고, 훗날의 작품에 까지 큰 영향을 미치고 있다. 동물들의 본능적인 반응이나 움직임, 물리적 힘의 원리에 대한 관심은 철학적인 방법론적 연구로 깊이와 기초가 되었고 그의 작품에 대부분이 통합되어 나타나기도 한다. 루뱅대학(University of Leuven)에 입학한 그는 심리학을 전공하였지만 흥미를 느끼지 못해 공부를 마치지지는 못했다. 그는 정신과 육체간의 복잡한 관계에 대한 흥미를 가지고 있었으며, 우연한 기회로 플래미쉬 극장의 감독이자 극작가인 폴 페이스켄스(Paul Peyskens)의 워크숍에 참가하게 되었다. 그 기회로 무용과 연극을 접하게 되며 영상과 사진에 관심을 가지며 공부하였다.

1983년 얀 파브르의 오디션에 참가하면서 발탁되어 배우이자 무용수로 활동하게 되었다. 2년 동안 〈극적 광기의 힘(The Power of Theatrical

Madness)》 작품으로 활동하면서 세계를 누볐다. 이전까지 무용에 대한 교육을 받은 적도 없지만 뛰어난 능력을 보여줬고 2년 동안 공연예술에 관한 많은 것을 배우며 점점 자신만의 것을 추구해 나가려고 노력하였다.

그는 “수많은 장소로 가는 것과 각양각색의 관객 앞에서 공연을 한다는 것은 나 자신에 대해 그리고 이 세계에 대해 많은 것을 느끼고 배울 수 있도록 해주었다. 또한 공연이 끝났을 때에도 내가 다른 종류의 공연을 한다는 것을 깨달았고, 누구와 함께 일하고 공연을 하고 싶은지도 알게 되었다. 그래서 나는 마드리드에 가서 함께 공연할 사람을 찾아볼 생각도 하게 되었다.”라고 말했다.⁷

안 파브르와 2년의 작업 후, 1986년 12명의 젊은 아티스트로 구성되어진 ‘울티마 베즈(Ultima Vaz)’단체를 만들어 안무가와 연출가, 그리고 영화감독으로 활동하면서 독자적인 예술세계를 선보였다. 설립이후 ‘울티마 베즈’는 국제적 현대무용 단체로 성장하였고 빔 반데키부스의 예술작품인 무용, 영화에 초점을 맞추어 활동하였다.⁸

2) 안무 성향 및 활동

빔 반데키부스의 작품 중심에는 “동물적이고 본능적인 인간의 육체”가 자리 잡고 있다. 부단하게 움직여 안정되지 못하고, 예측할 수 없는 상황이 벌어지며, 강하거나 매우 힘이 있지만 동시에 연약한, 그리고 깨지기 쉬운 인간의 육체와 육체의 반사작용을 탐구하여 이것을 자신만의 움직임으로 무대에서 적나라하게 표현했다. 육체를 가지고 다양하게 실험하여 이를 잘 표현될 수 있도록 자신의 단원들에게 강도 높은 아크로바틱에 가까운 기술을 요구하는 동시에 훈련을 시킨다. 동시에 그는 육체적 본능뿐 아니라 무의식, 내적인 삶에 대해 말한다. 무용언어와 어휘, 그리고 움직임의 사용은 무용세계 뿐만 아니라 외부세계에서 나온 것이다. 무용수뿐만 아니라 완벽

⁷ 이영찬, 「Win Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간분석」, 세종대학교 대학원, 석사학위 논문, 2004, 50쪽.

⁸ 어수정, 「벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위 논문, 2007, 42쪽.

한 테크닉을 할 수 없는 출연자들과 무용수가 아닌 사람들, 서로 다른 신체 조건을 가진 사람들이 모여 함께 결합한 작품을 선보인다. 이러한 작품들은 전통적인 무용의 기준에는 전혀 부응하지 못하는 작품이다. 작품에서 등장하고 있는 무용수들은 완벽한 무용 기술을 지니고 있지는 않지만 자유로움을 표현한다. 이들이 보여주는 움직임은 매우 인간적으로 다가오며 마치 관객들에게 말을 거는 듯 한 친밀함과 영향력을 끼친다. 작품들을 보면 시각 장애인 무용수들로만 이루어진 작품, 남성 무용수들만 출연한 작품, 여성 무용수들로만 이루어진 작품들을 선보이면서 매번 새로운 시도를 하였다.⁹⁾ 안무를 하는데 그의 작품을 살펴보면 극도의 긴장감이나 위협하고 충돌적인 상황이 계속되고 있지만 과도한 역동성, 거친 장면들 그리고 폭력 장면들 사이에 친밀하고 시적인 장면들을 연출하고 있다. 작품을 올릴 때마다 더 문학적이고 신화적인 참고 자료들뿐 아니라 일상적인 구성요소를 도입하고 있으며 움직임 못지않게 또 다른 구성요소로 빼놓을 수 없는 것은 음악, 영상, 그리고 비디오 매체이다.

빔 반데키부스의 안무 성향과 활동을 정리해보면, 그는 무용뿐 아니라 영화감독, 사진작가 등 여러 다양한 직업으로 활용하는 전방위 예술가로써 춤의 경계를 육체의 극한까지 밀어붙여 표현하고, 항상 새로운 것을 추구하여 다양한 실험을 통해 새로운 몸짓과 코드를 만들고, 신체로 표현의 할 수 있는 영역을 확장시켜 자신이 표현하고자 하는 말에 공감토록 만든다.

4. 〈블러쉬〉 작품 분석

1) 작품내용 및 형식

〈블러쉬〉는 고대 로마 시인이었던 오비디우스의 서사시인 「변신 이야기」에서 출발점으로 하며, 그 안에 등장한 ‘오르페우스와 에우리디케 신화’를

⁹⁾ 이영찬, 「Win Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간분석」, 세종대학교 대학원, 석사학위 논문, 2004, 44쪽.

모티브로 한 작품이다. 뱀에 물려 죽은 아내 에우리디케를 찾으러 지하세계로 내려간 오르페우스는 신들까지 감동시키게 되고 그의 간절한 애원에 뒤를 돌아보지 않는다는 조건 하에 아내와 함께 다시 세상으로 올라가게 된다. 하지만 결국 약속을 지키지 않고, 아내인 에우리디케는 사라져 버린 내용으로 사랑과 인간이 대립되고 있는 감정들을 파헤치는 작품이다. 이 신화에서 나타난 ‘지고지순하고 고결한 오르페우스의 사랑’과 자신에게 주어진 딱 한 번의 기회를 영영 놓쳐버린 나약한 본성이라는 주제를 모티브를 얻어서 〈블러쉬〉 작품을 창조했다.


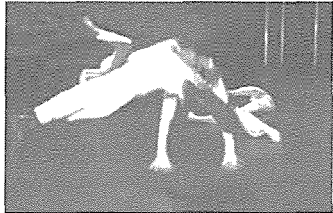
〈블러쉬〉 작품도 이 신화에서 모티브를 얻어 인간이 가진 사랑의 감정과 함께하고 있는 추악한 속성, 금기된 것에 대한 갈망, 선과 악 같은 갈등을 포착하였다. 이에 나타난 양면적인 대립·대치를 동물적인 여성과 반대로 우아한 여성 등을 보여주며 긴장과 동시에 자유로움을 보여준다. 인간의 원초적·본능적인 감정을 무대 위에서 직접적으로 보여줌으로써, 그동안 억눌려 있었던 관객들의 얼굴을 붉히게 한다. 그 뿐 아니라 무대 위, 영상 속 장면들을 통해서 동물과 인간의 세계를 교차시켜서 보여주며 인간의 근본적 동물성을 드러낸다. 빔 반데키부스를 포함하여 이루어진 10명의 무용수들의 움직임은 관객들에게 직설적인 표현으로 자극하여 흥분을 극대화시켰고 영상, 텍스트로 인해 고조되었다.

〈블러쉬〉 작품에서 영상의 효과는 매우 크게 드러난다. 관객들을 환상의 세계로 빠져들게 하고 한정된 무대라는 공간을 확장시키는 역할을 했다. 빔 반데키부스가 연출하여 만든 영상이 무대 위에 설치된 스크린 속에 나오고, 여기에서 뿜어진 투명한 초록 물빛이 무대 위 공간을 채운다. 또 스크린 속으로 무용수들이 뛰어 들어가면, 영상에서는 하얀 물보라를 내며 무용수들을 받아들이며 무용수들의 연속적인 움직임을 보여준다. 스크린 속 영상은 무대의 현실을 연장시키거나 때로는 그것과는 다른 비현실적인 모습을 제시하면서 시공간의 한계를 뛰어 넘었다. 이 작품에서 또 다른 원천은 음악으로 끊임없는 에너지를 공급해주는 역할을 한다. 음악을 담당했던 데이비드 유진 에드워즈(David Eugene Edwards)의 인상적인 음악들은 무용을 뒷받침해주는 것만 아니라, 관객들에게 강렬한 인상을 남겼다. 데이비드 유진

에드워즈(David Eugene Edwards)는 작품 〈블러쉬〉의 음악들을 보면 록(rock)의 본질이 그러하듯이 어두우면서도 자유와 열정을 전달하면서 관객들에게 또한 깊은 여운을 남긴다. 앨범 수록 곡들은 데이비드 유진 에드워즈가 '우벤 핸드' 활동할 당시 많은 영향을 받은 음악으로 '울티마 베즈'로부터 음악을 특이하게 그리고 좀 더 길게 미스터리하게 만들 것을 요청 받아 작곡하였다.

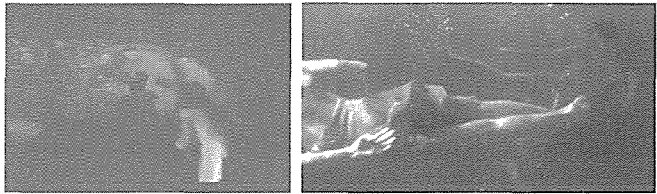
2) 〈블러쉬〉에 나타나는 융복합

표 1 | 〈블러쉬〉 장면분석 1

장면		
무용수	• 여자무용수 1명과 10명의 무용수 등장	
융복합성 요소	움직임	• 10명의 무용수들은 순간 바닥으로 하강하며 뛰어 내리는 움직임
	시각적	• 한 여자무용수가 개구리를 집어 올려 믹서에 넣고 갈아 마시는 연극적인 행위
	청각적	• 믹서기 소리, 주변의 소음

장면분석 1에서는 무용수들은 상대방에게 빠르게 달려가 자신의 몸을 던져 바닥으로 하강하며, 가속도를 의식하지 않는 움직임이 보인다. 역동적이며 격렬한 움직임과 야성적인 움직임의 효과를 보여준다. 익살스러운 표정을 지으며 개구리를 믹서에 넣고 갈아 마시는 행위는 충격적이지만 직접적인 전달로 표현했다. 또한 잔인하고 대담한 행위를 통해서 관객을 배려하지 않고 직설적인 표현을 하며 연극적인 행위가 두드러지게 나타나는 장면이다.

| 표 2 | 〈블러쉬〉 장면분석 2

장면		
무용수	• 여자무용수 4명과 남자무용수 5명 등장	
융복합성 요소	움직임	• 무용수들은 영상 속 스크린으로 뛰어 들어갔다가 무대로 뛰어 내리기를 반복하는 움직임
	시각적	• 무용수들의 움직임에 따라 영상 속 스크린사용과 무대 사용이 반복적으로 보임
	청각적	• 영상에서 나오는 자연스러운 물소리

장면분석 2에서는 무용수들은 스크린 속 영상으로 뛰어 들어갔다가 다시 스크린 밖 현실의 무대로 뛰어 내리기를 반복한다. 정확한 타이밍과 위치 그리고 이러한 효과를 배가시키는 물보라를 통해서 무대와 영상은 동일한 공간에서 이미지를 창출하였다. 또한 무대의 현실을 연장시키거나 때로는 스크린 안의 영상의 비현실적인 모습을 제시하면서 시·공간의 한계를 뛰어 넘어 표현 범위를 넓히고 마치 무용수들이 물속으로 뛰어든 것과 같은 효과를 보이며 영상사용이 두드러지는 장면이다. 무용수들이 물속으로 뛰어 들 때의 물소리는 시각적 요소와 연계성을 가지며 연출되어 영상장면에 맞는 자연스러운 소리로 이미지와 장면을 극대화 시키는 효과를 보인다.

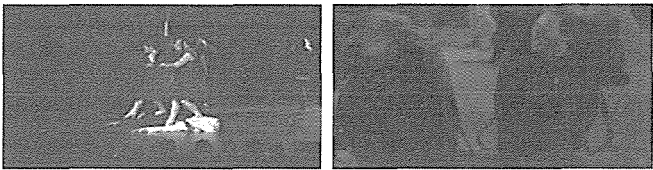
| 표 3 | 〈블러쉬〉 장면분석 3

장면	
----	---

무용수	<ul style="list-style-type: none"> • 무용수 6명 • 여자무용수 1명이 유리컵을 들고 등장 	
융복합성 요소	움직임	<ul style="list-style-type: none"> • 6명의 무용수는 유리컵 위에 올라감 • 1명의 여자무용수는 다양하고 표현도가 높은 움직임
	시각적	<ul style="list-style-type: none"> • 1명의 여자무용수가 마이크 앞으로 나와 내레이션을 한 뒤에 맨손으로 유리컵을 깨뜨리는 연극적인 행위를 보임
	청각적	<ul style="list-style-type: none"> • 유리컵에 올라가 있는 6명의 무용수들의 음성 • 1명의 여자무용수는 내레이션과 함께 몽환적인 음악

장면분석 3에서는 유리컵 위의 작은 면적에 신체공간의 제한을 두어 불안감이 조성된 무용수들의 움직임을 나타내고 1명의 여자무용수는 제한을 두지 않아 다양하고 표현도가 높은 움직임을 보이며 서로의 움직임이 대립되는 것을 보여준다. 1명의 여자무용수가 마이크 앞으로 나와 내레이션을 하는데 이 텍스트는 선과 악에 대한 갈망 등의 인간 마음속에서 일어나는 갈등과 대립을 나타낸다. 맨손으로 유리컵을 깨뜨리는 연극적인 행위는 무대 위에 사실적으로 올려놓음으로써 관객에게 충격을 준다. 이 장면에서는 연극적인 요소로 텍스트를 이용한 내레이션 사용과 행위가 두드러지게 나타나면서 장면을 보다 쉽게 이해하며 관객과 소통가능성을 키워나가고 있다. 소음들을 자연스럽게 사용하고 있으며 몽환적인 음악이 어우러진 장면이다.

| 표 4 | 〈블러쉬〉 장면분석 4

장면		
무용수	<ul style="list-style-type: none"> • 여자무용수 5명과 남자무용수 5명이 등장 	
융복합성 요소	움직임	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명의 남·여 무용수가 서로 연결된 상태로 한명은 누워있고 한명은 서있는 상태로 움직임 • 무용수들은 검정 가방 안에서 목만 뻗 채 돌아다니는 움직임
	시각적	<ul style="list-style-type: none"> • 검정 가방 안에 무용수들은 서로 검을 입으로 주고받는 연극적인 행위를 보임
	청각적	<ul style="list-style-type: none"> • 데이비드 유진 에드워즈의 앨범에 수록된 〈My Russia〉 음악사용

장면분석 5에서는 검정 가방 안에 무용수들은 목 만 뺀 채 이리저리 돌아다니는 움직임과 가방 속 제한된 공간에서 목 만 뺀 채 무용수끼리 서로 껌을 입으로 주고받는 연극적인 행위를 하며 스크린 앞을 메워간다. 검정 가방의 등장으로 무대의 범위를 확장시켰던 공간을 다시 메우며, 이전에 확장되었던 모든 감각들을 차단시킨다. 음악사용으로는 작품에 자주 등장하는 데이비드 유진 에드워즈 앨범 수록 곡 〈My Russia〉가 흘러나오며 음악 자체의 특성인 몽환적인 동시에 장면과 맞물려 중압감을 느낄 수 있게 해준다.

앞서 〈블러쉬〉에 나타나는 융복합은 본능적이고 원초적인 움직임에서 시작되어 이질적이거나 충격적인 형태로 발전되며, 시간이 갈수록 인간의 나약한 본성이 영상, 연극, 텍스트, 음악을 통해 부각시키고 극대화 될 수 있게 표현해준다. 따라서 작품 〈블러쉬〉에서는 스크린을 통한 영상, 연극적인 요소로 행위와 내레이션, 피터 베어헬스트가 완성시킨 텍스트, 데이비드 유진 에드워즈와 작업한 음악이 융복합성 요소로 드러난다.

5. 결론

본 연구는 시대적 요청으로 ‘융복합’이라는 단어에 초점을 맞추어 빔 반 데키부스 작품에 나타난 융복합성에 대해서 살펴보았다. 21세기 현 시대의 현대인들은 디지털 세대이며, 삶의 양식은 변화되고 끊임없는 새로움을 갈구 한다. 이에 융복합은 사회 및 산업 분야 뿐 아니라 최근 문화, 교육, 예술에까지 활발하게 이루어지고 있다. 즉, 예술에서도 새로운 도전, 방법론을 제시하며 다양한 예술 양식들의 녹아 이루어짐으로서 융복합 현상이 광범위하게 차용되어짐을 확인할 수 있었다. 이렇듯 오늘날의 공연예술은 끊임없이 발전하며 움직임 만으로만 갖는 표현성의 의미를 뛰어넘어 다양한 실험기법들로 타 예술장르와 과학기술이 만나 한 차원 더 새로운 메시지를 전달하는 융복합성을 보여주고 있으며 “융복합 예술”이라는 명칭아래 새로운 장르로 구축되어 가고 있는 추세이다. 타 장르와의 수용은 보이는

형태에 작품을 이해하는데 표현성으로 더 새로운 형태로 보여 지며 과학기술에 조금 더 중점을 두고 있다. 이는 1980년대 이후로 독일과 프랑스의 새로운 사조의 등장으로 영향을 받아 실험적인 요소와 예술의 한계점을 넘는 무용예술로 성장하고 있으며 유럽현대무용 안무가 중 국내외 공연예술계에서 활발하게 활동하는 빔 반데키부스 작품 사례를 통해 분석할 결과 작품에 나타나는 융복합을 보면 다음과 같다.

〈블러쉬〉의 경우 무대 위 위험요소를 동반한 장면들을 보여 움직임에서 통제력을 가지고 있는 앓은 모습을 보여주며 인간의 원초적인 감정을 영상 그리고 텍스트, 음악을 통해 적나라하게 묘사한다. 영상은 무대의 현실을 연장시키거나 때로는 그것과는 또 다른 비현실적인 모습을 제시하면서 시간과 공간의 제한적 요소의 한계를 뛰어 넘었다. 작품음악을 담당한 데이비드 유진 에드워즈의 인상적인 음악들은 타악기나 기타, 명상적인 보컬이 어우러져 그저 무용을 뒷받침해주는 것이 아니라, 이 작품에서 기둥과 같은 역할로 중요한 역할을 하고 있다. 연극적인 요소로 자신의 욕구와 본능에 대한 이야기를 하는 장면으로 내레이션을 하거나 무용수가 유리컵을 던고서있는 장면, 개구리를 믹서에 넣고 갈아 마시는 등의 행위는 인간 내면에 있는 혼돈과 대립, 갈등을 직설적으로 표현하여 드러내고 있다. 이렇듯 빔 반데키부스 작품을 살펴보았을 때 무용에서 타 예술장르의 수용으로 새로운 창작의 시도와 영상의 활용으로 융복합성을 추출할 수 있으며, 안무의 독창성을 극대화 시키고 무대의 시·공간을 확장시키는 다양한 효과로 나타나는 것을 볼 수 있다. 즉, 빔 반데키부스 작품을 조명하며 무용이 단순한 움직임에서 벗어난 실험적 요소로 새로운 많은 시도를 하고 있는 것을 볼 수 있고, 작품 안에서 융복합성이 나타나는 바이다. 이러한 분석을 통해 빔 반데키부스 작품에 융복합성이 가져다주는 효과를 다음과 같이 정리하였다.

첫 번째는 무용과 타 장르·과학기술이 융복합 된 작품은 시간과 공간의 제한적 요소를 뛰어넘어 현장감을 효과적으로 전달하며 표현성을 극대화 시켰고 두 번째로는 무용과 타 장르·과학기술이 융복합 된 작품은 안무자가 의도한 바를 다채로운 방법으로 표현하면서 작품을 보는 관객들의 이해

를 높인다. 마지막으로 무용과 타 장르·과학기술이 융복합 된 작품은 기존의 방식을 거부하고 실험적인 방식을 시도함으로써 현대사회를 표출시키는 하나의 대안으로 새로운 예술 장르를 탄생시킨다.

위와 같은 효과로 관객과의 거리를 한층 가깝게 다가가고 새로운 소통을 마련하고 있으며 작품을 다양한 해석을 연상 할 수 있게 도와주고 있다. 따라서 그가 작품을 통해서 하고자 하는 말에 공감토록 만드는 융복합성 요소인 것이다. 시대와 사조를 앞선 융복합 공연은 계속되어야 하며 이러한 공연 작품의 연구는 무용의 영역확장을 이루는 춤 예술이론을 창조해 내는 방법론적 토대를 마련하고, 동시에 학문적 사상과 기틀을 마련할 것이라 생각한다. 차후 연구에서도 무용예술 발전을 위해 이러한 융복합 예술에 대한 심도 있는 많은 연구가 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

단행본

허만옥, 『문학, 영화로 소통하기』, 보고서, 2010

논문

- 박한울, 「문화 컨버전스 시대의 한국창작무용 활성화 방안: 표현매체 융합을 중심으로」, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2014
- 어수정, 「벨기에 현대무용에 나타난 안무성향에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2007
- 이영찬, 「Win Vandekeybus의 작품 “Blush”에 나타난 공간분석」, 세종대학교 대학원, 석사학위논문, 2004
- 정명지, 「융복합 교육학 무용과정 개선 방안 탐색」, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2011
- 이지원, 「컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석」, 『무용예술학연구』 제35집, 2012

Abstract

A Study on Convergence Appeared in the Work of Wim Vandekeybus *Blush*

WOO, Hyejoo

*Sunhwa Arts Middle School
Instructor*

The purpose of this study is verifying whether convergence does its role as a transfer medium in dance expression or not, finding the effect of convergence characteristics and confirming whether it would bring change and new creation in performance art or not.

This study suggests that studies on convergence in dance are required in accordance with the trend of time. This study believes that convergence is a modern art expression method, which can maximize the artistic expression in dance work and it will play an important role in the advance of dance works. There are ongoing studies on convergence art genre by many creators; however, still academic study on this matter is not sufficient. Therefore, it is believed that more studies on convergence genre from the viewpoint of human studies are required.

Accordingly, this study took *Blush*, the dance art works of Wim Vandekeybus, as the subject of study because convergence is clearly visible in these works. It is possible to draw convergence from these works because the works attempt new creation and utilize image by accommodating other genre art in dance art. The convergence in these works maximizes the originality of choreography and expands the time and space of stage through various effects. In other words, it is possible to see that Wim Vandekeybus is doing new attempts in his dance works by experimental elements, which escaped from simple movement, and convergence appears in the works.

Keywords

Convergence, Dance, *Blush*, Puur, Wim Vandekeybus

트랜스미디어연구소 규정

2011년 7월 1일 제정

2013년 9월 3일 1차 개정

2016년 4월 20일 2차 개정

제1장 총 칙

제1조(명칭과 위치) 본 기관은 트랜스미디어연구소(이하 '본 연구소'라 한다)라 하며 성균관대학교(이하 '본교'라 한다)안에 둔다.

제2조(목적) 본 연구소는 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 연구와 인력양성, 콘텐츠 및 관련 기술개발을 목적으로 한다.

제3조(사업) 본 연구소는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 문화기술에 관한 공동 연구 추진
2. 『트랜스-』학술지 및 트랜스 총서 발간
3. 스토리텔링기반연구 및 콘텐츠개발에 대한 산학연구 활성화
4. 산업체 인력 재교육을 통한 고급 인력의 양성
5. 산학 공동연구를 통한 실용적 기술개발과 기술의 상용화
6. 저명인사초청 학술세미나 개최 및 최신기술 교류
7. 기타 설립 목적을 달성하는데 필요한 사업

제2장 조 직

제4조(기구) 본 연구소에는 다음의 기구를 둔다.

1. 연구소장

2. 편집위원장 및 편집위원
3. 운영위원회
4. 산학연합의회
5. 연구개발부
 - 가. 미디어아트랩
 - 나. 인터랙션랩
 - 다. 스토리텔링랩
 - 라. 비주얼테크놀러지랩
 - 마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장)

1. 연구소장(이하 “소장”이라 한다)은 운영위원회의 발의, 인문사회과학 캠퍼스부총장(이하 “부총장”이라 한다)의 추천을 받아 총장이 제청하고 이사장이 임명한다.
2. 소장은 연구소를 대표하며 본 연구소의 업무를 통할한다.
3. 소장의 임기는 2년으로 하며 연임할 수 있다.
4. 연구소장은 『트랜스』 연구윤리규정을 준수해야 하며 편집위원장, 편집위원, 연구부장, 연구원들이 연이를 준수할 수 있도록 노력해야 한다.

제6조(편집위원장)

1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스』 학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무를 관장한다.
3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장)

1. 연구개발부의 각 랩에는 연구부장을 둔다.
2. 연구부장은 각 연구부별로 추천을 받아 소장이 임명한다.
3. 연구부장은 소장의 지시를 받아 해당분야의 연구업무를 통괄한다.
4. 연구부장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
5. 연구부장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제3장 연구원

제8조(연구원) 연구기관에 두는 연구원은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 연구위원 : 본교 전임교원 중에서 위촉된 자로 한다.
2. 상임연구원 : 연구목적수행을 위하여 상근하는 자로서 연구경력에 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - 가. 수석연구원 : 박사학위이상 소지자로서 부교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 나. 책임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 조교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 다. 선임연구원 : 박사학위이상 소지자로서 전임강사급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 라. 연구원 : 석사학위이상 소지자
3. 객원연구원 : 연구수행에 필요한 국내외 인사로 운영위원회의 심의를 거쳐 위촉된 자로 한다.
4. 연구원보 : 연구수행을 보조하는 자로서 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - ① 학사학위이상 소지자로 한다.
 - ② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교임용규정에 따라 임용한다.
 - ③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.
 - ④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.

- ⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

제9조(설치 및 구성) 본 연구소의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 운영위원회를 둔다.

1. 운영위원회는 위원장과 10인 이내의 위원으로 구성하며, 위원장은 소장이 된다.
2. 운영위원은 연구소의 연구위원 가운데서 소장이 위촉한다.
3. 운영위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제10조(심의사항) 운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 연구진흥에 관한 기본정책의 수립과 연구계획에 관한 사항
2. 본 연구소 규정 및 세칙의 제정과 개폐에 관한 사항
3. 본 연구소의 예산 및 결산에 관한 사항
4. 연구기금의 조성, 배정, 관리에 관한 사항
5. 본 연구소의 인사에 관한 사항
6. 기타 본 연구소의 운영에 관한 중요사항

제11조(회의)

1. 운영위원회의 회의는 위원장이 필요하다고 인정할 때와 위원 과반수의 요청이 있을 때 소집한다.
2. 운영위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 위원장이 결정한다.

제5장 편집위원회

제12조(편집위원회) 본 학술지 『트랜스』에 투고한 논문의 심사, 게재여부

결정, 편집과 발간에 관한 사항을 심의하기 위해 편집위원회를 둔다.

제13조(편집위원회 구성) 편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.

1. 편집위원회는 편집위원장과 5~10명의 편집위원으로 구성된다.
2. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
3. 편집위원은 연구소장의 동의하에 편집위원장이 위촉한다.

제14조(편집위원회 임무)

1. 편집위원장은 학술지 발간과 관련된 업무를 총괄하며, 편집위원회를 소집하여 학술지를 정시에 발간한다.
2. 편집위원회는 논문집의 편집, 심사 및 발간에 관한 제반 사항을 주관한다.
3. 편집위원회는 투고된 논문의 성격에 따라 심사위원을 선정하여 논문에 대한 원고심사를 위촉하고, 심사과정을 관리한다.

제15조(편집위원 자격) 편집위원은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 분야에서 연구업적이 탁월한 국내외 학자나 현장 전문가로서 직접 편집 업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타) 본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회

제17조(구성)

1. 운영 자문 및 사업에 대한 자체평가를 통해 본 연구소의 발전을 위하여 자문위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.
2. 위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 12인 이내의 위원으로 구성한다.
3. 위원장과 부위원장은 위원회에서 위촉하되 임기는 2년으로 하고, 연

입할 수 있다.

4. 위원은 연구소 참여 연구원을 제외한 산학연 전문가로서, 회의 의결을 거쳐 위원장이 위촉한다.

제18조(평가사항) 자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

1. 연구내용의 창의성 및 적합성
2. 연구결과의 기대효과
3. 연구능력 및 연구비 사용의 적절성
4. 인력양성 목표에의 부합성
5. 연구소에 대한 기여도
6. 연구방향의 일치성

제19조(자문회의)

1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.
2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회

제20조(연구위원총회)

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.
2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.
3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.
 - 가. 소장이 필요하다고 인정할 때
 - 나. 운영위원회의 의결이 있을 때

제21조(의결사항) 총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 정관의 변경

2. 예산 및 결산의 승인
3. 사업계획 및 사업보고의 승인
4. 소장선임 및 해임
5. 소장이 필요하다고 인정하는 사항

제22조(의결방법) 총회는 출석위원의 과반수로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 소장이 결정한다.

제8장 재 정

제23조(재정)

1. 본 연구소의 재정은 연구용역수입금, 기부금 및 기타 보조금 등으로 충당한다.
2. 본 연구소의 현금출납업무는 소정의 절차를 거쳐 총무처 재무팀에서 관리한다.
3. 본 연구소는 연구기금을 적립할 수 있으며 연구기금의 관리에 관한 사항은 따로 정한다.

제24조(회계연도) 본 연구소의 회계연도는 본교의 회계연도와 같다.

제9장 사업보고 및 감사

제25조(사업계획 및 보고)

1. 소장은 회계연도 개시 3개월 전에 사업계획서와 예산서를 작성하여 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.
2. 소장은 회계연도 종료 후 1개월 이내에 사업보고서, 결산잉여금처리서 및 사업계획서와 그 집행 실적과 대비표를 작성하여 본 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

제26조(감사) 본 연구소는 운영에 관하여 연 1회 이상 감사를 받아야 한다.

제10장 해 산

제27조(해산) 본 연구소의 해산은 본교 '부설연구기관설치 및 운영규정' 제5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보 칙

제28조(세부사항) 본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙

제29조

1. 본 규정은 2011년 7월 1일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2013년 9월 3일부터 시행한다.
3. 개정된 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정

2016년 9월 7일 일부 개정

제1조(명칭) 본 학술지는 『트랜스-(Trans-)』라 칭한다.

제2조(목적) 본 규정은 성균관대학교 부설 트랜스미디어연구소의 융복합문화예술/매체 학술지 『트랜스-(Trans-)』(이하 '본 학술지'라 한다)의 투고·편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간 횟수 및 시기)

1. 본 학술지는 연 2회 발행한다.
2. 본 학술지의 발행일은 1월 25일, 7월 25일로 정하되, 편집위원회와 학술운영위원회의 결정에 따라 발간횟수를 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 11월 30일까지, 2호 학술지는 5월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시한다. 투고자가 논문 투고 시 몇 호를 대상으로 하는지는 [논문투고신청 및 서양서] 양식을 통해 묻도록 한다.
5. 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(논문투고자격) 본 학술논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의

결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.

3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.
4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수) 논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고 할 수 있는 논문의 주제는 다음과 같다.

1. 투고논문은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술 융복합 분야와 관련된 이론, 기술, 산업, 정책연구와 관련된 영역의 연구 논문으로 한정한다.
2. 본조 1항에 부합하지 않는 특수 목적을 가진 논문, 학술적 활동의 기록물 등의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 게재유무를 결정한다.

제7조(게재불가논문) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.

1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문
6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당 투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법) 투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 이메일 접수는 transmediastudy@gmail.com으로 투고한다.
2. 온라인 논문투고는 트랜스미디어 홈페이지(www.tmi.or.kr)의 '온라인 논문투고신청' 양식을 이용, 투고 논문을 직접 업로드한다.
3. 모든 투고자는 트랜스미디어 홈페이지에서 제공하는 '논문투고신청 및 서약서', '연구윤리 규정 준수 서약서'를 작성하여 첨부해야 한다.
4. 원고마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음호의 투고 대상으로 삼는다.

제9조(논문작성 기준) 논문투고자는 다음의 작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문 편집방식(제10조) 기준으로 10 ~ 20매(요약문, 본문, 그림,각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.
2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 참여저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.
3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.
4. 모든 원고에는 A4 1/2매 내외의 국영문 요약문과 5단어 내외의 국영문 주제어(key word)를 첨부한다.

제10조(논문편집 방식) 논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

- ① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 요약

문, 주제어, 본문, 참고문헌, 영문제목, 영문성명 및 소속/직책, 영문(국문)요약문, 주제어, 순서로 한다.

- ② 본문과 요약문은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백 0pt, 들여쓰기 10pt, 줄 간격은 160%로 한다.
- ③ 인용문은 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 5pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 140%로 한다.
- ④ 각주는 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽 여백은 2pt, 오른쪽 여백은 0pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 130%로 한다.
- ⑤ 참고문헌은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 0pt로 한다.
- ⑥ 투고 논문의 쪽 표시는 하지 않는다.

2. 논문 작성에 대한 기타 사항

- ① 투고된 논문의 연구비 출처 사항은 본문 1쪽 제목 옆에 *로 각주 표시한다.
- ② 인용문이나 참고문헌 등으로 삽입되는 외국어 고유명사는 처음 등장할 때만 한글과 원어를 병기하며, 이후에는 한글로만 표기한다.
- ③ 이때 외국어 표기는 각 언어권에서 통용되는 표기법을 따른다.
- ④ 본문에서 사용되는 저서는 『 』, 논문은 「 」, 신문명, 잡지명, 작품집은 << >>, 작품명과 신문기사는 < >, 직접인용은 “ ”, 강조, 간접인용은 ‘ ’로 표기한다.
- ⑤ 논문의 각 제목은 한 줄씩 띄어 쓰며, 상·하위 제목의 번호 체계는 다음의 예를 따른다. 예) 1. 1) (1) ①
- ⑥ 표(또는 그래프)나 그림(또는 사진)은 각각 <표. 표번호>, <그림. 그림번호>로 표기한다.

3. 논문의 각주 작성 요령

- ① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서(논문)명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주의 참고 문헌이 한국어일 경우의 예:

- 가. 단행본: 김매체, 『트랜스미디어란』, 미디어출판사, 2004, 24쪽.
 나. 번역서: 김매체, 김매체, 『트랜스미디어는 무엇인가?』, 정나라 역, 미디어출판사, 2004, 24쪽.
 다. 논문: 김매체, 「트랜스미디어미학」, 『트랜스』 제24권 1호, 2004, 24쪽.
 라. 신문: 김매체, 〈한국의 트랜스미디어〉, 《경향신문》, 2016. 3. 1.

③ 각주의 참고 문헌이 외국어일 경우의 예

- 가. 단행본: David Lee, *Transmedia Aesthetics*, Stanford, CA, 2004, p.24.
 나. 번역서: Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier*, Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti(trans.), Macmillan, London, 1982, p.23.
 다. 논문:
 단행본 내 논문: David Lee, "Transmedia Brending", in *Transmedia Aesthetics*, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.
 학술지 내 논문: Ginette Vincendeau, "Melodramatic realism: on some French women's films in the 1930s", *Screen*, Vol. 30, No. 3, 1989, pp.51-65.
 라. 신문/잡지: David Lee, "Transmedia in N.Y.", *The York Times*, jan. 17, 2016.
 마. 인터넷 자료: 사이트명, 사이트주소, 자료확인날짜
 유엔 홈페이지, www.un.org/NEWS(검색일:2016.3.1)
- ④ 중복된 참고문헌 표기
- 가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.
 나. 가의 경우와 달리 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문, 이라 표기한다. 예) 김매체, 앞의 책(앞의 논문), 44쪽.

다. 서양어의 경우, 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 *Ibid.*, 로 표기한다.

예) *Ibid.*, pp.44-45. 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 *op. cit.*,로 표기한다. 예) David Lee, *op. cit.*, p.44. 그리고 *Ibid, op. cit* 는 이탤릭체로 표기한다.

4. 논문 요약문 작성요령

- ① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 이 때 요약문은 한국어와 영문 두 언어 모두 작성한다.
- ② 본문 시작 전의 요약문은 논문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.
- ③ 요약문 끝에는 8단어 내외의 주제어(key word)를 각각 영문과 한국어로 기입한다.

5. 참고 문헌 작성요령

- ① 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다.
- ② 참고문헌은 단행본과 논문, 기타자료로 나누어 표기한다.
- ③ 참고문헌을 표기할 때 국내문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어문헌, 일본어문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당언어의 자모순으로 배열한다.

제11조(투고자 논문심사) 투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정)

1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있

으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.

2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임) 게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료) 투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다. 단 최초 발행일로부터 2년간 심사비와 게재료 납부는 유예한다.

1. 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.
2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.
 - 일반 논문: 전임 10만원 / 비전임 5만원
 - 교내/교외 연구비 수혜논문: 전임 / 비전임 20만원
3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제9조 1항 참조).
4. 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.
5. 국적이 외국인 투고자가 작성한 논문인 경우 심사료와 게재료는 편집위원회의 별도의 회의를 거쳐 부과한다.

제15조(저작권)

1. 게재된 모든 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지(www.tmi.or.kr)를 통한 원문 공개 등 기타 학술적인 목적을 위해 사용할 수 있다.
2. 투고자는 게재된 논문의 저작권 및 지적재산권의 이용에 관한 권한을

다른 공동연구자와 함께 『트랜스-(Trans-)』에 위임할 것을 ‘논문투고 신청 및 서약서’를 통해 사전에 서약해야 한다. 단 15조 1항을 제외한 목적으로 논문을 사용할 경우 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회는 저자의 사전 동의를 반드시 구해야 한다.

제16조(기타) 본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제17조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』~ 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

제18조

1. 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.
2. 수정된 규정은 2016년 9월 7일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제정

제1조(목적) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1. 본 『트랜스-(Trans-)』의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함한 편집위원 5인 이상으로 구성됨을 원칙으로 한다.
3. 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4. 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 제4조에 적시된 심사기준과 절차를 거친 논문의 게재여부를 결정한다.

제3조(심사위원의 자격과 선정기준) 심사위원의 자격과 선정기준은 다음과 같다.

1. 심사위원은 편집위원회 및 편집위원이 추천한 해당 분야 전문가로서 박사학위 소지자 또는 그에 준하는 업적의 소지자여야 한다. 이 때 심사자의 전문성과 해당분야의 업적 여부가 심사위원 추천의 기본 조건이 된다. 논문심사자가 될 수 있는 사람의 자격은 다음 항목 중 ①과 ② 각각에서 최소 1개 이상을 충족해야 한다.

① 직위/자격요건

- 박사학위소지자
- 학교 근무자일 경우 전임강사 이상
- 석사이상 학위를 소지한 자로 2년 또는 4년제 대학에서 관련 분야 교원으로 2년차 이상의 경력을 쌓은 자

- 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있으면서 관련 실무업계에서 5년 이상의 경력을 쌓은 자

② 연구경력

- 최근 2년간 등재후보지 이상의 논문 게재 또는 등재후보지 이상의 논문을 운영하는 기관이 주관한 학술대회에서 발표한 자
- 국내외 학술대회 최소 3회 이상 주제 발표 참여한 자
- 국내외 학술지 최소 2회 이상 논문 게재한 자

2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.
3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.
4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.
5. 심사위원은 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리규정 중 제5조 (심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
2. 편집위원회는 투고자의 성명 및 소속을 삭제한 심사용 논문과 심사서 양식을 이메일 또는 우편으로 심사위원에게 발송한다.
3. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야한다.

4. 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 9개의 논문평가항목(투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 논문의 형식적인 요건, 논문의 학술적 수준, 논문에 사용된 개념 및 논리 전개 of 적절성, 문장 표현의 수준, 논문 제목의 적절성, 논문 초록의 적절성, 참고문헌의 적절성, 논문의 학술적 기여도)을 참조하여 ‘게재가’, ‘수정 후 게재가’, ‘수정 후 재심사’, ‘게재 불가’의 4등급으로 판정한다.
5. 심사위원의 판정에서 ‘게재가’는 총 9개 항목 중 ‘아주 좋음’이 5개 이상이어야 하고, ‘게재불가’는 5개 이상의 항목에서 ‘부적절함’과 ‘매우 부적절함’ 평가를 받은 경우에 해당한다.
6. ‘수정 후 게재가’, ‘수정 후 재심사’, ‘게재 불가’의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.
7. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘게재가’ 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 『트랜스-(Trans-)』에 게재한다.
8. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘수정 후 게재가’의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보하고 투고자는 1주일 내에 수정된 논문과 ‘수정사항 요약문 및 반론서’를 제출해야 한다. 편집위원회는 수정 후 재 제출된 논문을 해당 심사위원에게 재 송부한다. 심사위원은 5일 이내에 재심사결과를 편집위원회에 통보해야 한다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 최종 게재여부를 결정한다.
9. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘수정 후 재심사’의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보한다. 투고자는 심사자의 수정보완 요구를 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 초심 때와 동일한 심사위원에게 이를 전달한다. 심사위원 3인의 재심 판정을 종합한 결과에 따라 최종 게재여부를 결정한다.
10. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘게재 불가’ 판정을 받은 논문은

제목이나 내용을 수정하지 않는 한 『트랜스-(Trans-)』에 재 응모할 수 없다.

제5조(판정) 심사위원 3인의 판정을 종합한 심사결과는 다수결의 원칙에 따르며, 심사 판정의 구체적인 처리 기준은 다음과 같다.

1. 2명 이상이 게재가일 경우, 게재가로 판정
2. 2명 이상이 수정 후 게재가이면 수정 후 게재가로 판정
3. 2명 이상이 수정 후 재심사이면 수정 후 재심사로 판정
4. 2명 이상이 게재불가이면 게재불가로 판정
5. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사이면 수정 후 게재가로 판정
6. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 게재불가이면 수정 후 게재가로 판정
7. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

1. 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.
2. 심사 결과에 대한 이의 제기는 '게재불가'로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.
3. 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.
4. 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원 전체가 검토하도록 하며 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.
5. 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문

투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제7조(논문의 게재예정증명서)

1. 편집위원회는 투고된 논문에 대한 심사위원들의 판정에 근거하여 최종 심사 결과를 논문 투고자들에게 통보한다. 이 시점부터 투고자가 원할 경우 논문게재예정증명서를 발급해 줄 수 있다.
2. 논문게재예정증명서 발급 요청은 심사에 따른 최종판정이 ‘게재가’ 또는 ‘수정 후 게재가’를 받은 투고자로 제한한다.
3. 논문게재예정증명서 발급 요청이 접수되면 이에 대한 발급 승인은 편집위원회에 의해 이루어진다.

제8조(기타)

1. 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은 『트랜스-(Trans-)』가 소유한다.
2. 논문의 심사 및 편집·출판과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 재적위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
3. 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제9조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제10조 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 연구윤리 규정

2016년 4월 20일 제정

제1장 총칙

제1조(목적) 『트랜스-(Trans-)』는 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육과학기술부 훈령 제218호)을 준수한다. 본 규정은 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 발행하는 『트랜스-(Trans-)』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선한다.

제2조(적용대상 및 서약)

1. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
2. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고해야하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 논문 투고시 연구윤리를 준수할 것을 서약하는 연구윤리규정준수서약서와 한국연구재단 한국학술지인용색인(<http://www.kci.go.kr>)에서 제공하는 문헌 유사도 검사 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 반드시 함께 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨져서는 안다. 표절의 기준은 국가기관 또는 이에 준하는 기관이 정한 표절의 기준을 따른다.

3. 타인의 저작물의 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을 『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기학술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 ‘주저자’로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 ‘교신저자’로 표시한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수

- 준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.
3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.
 4. 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재 불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.
4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해 『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회(이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.

2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사(4인 이하)등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.
3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 ‘위반행위’라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.

2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장) 위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를

확정한다.

- 2 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로 피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.
 - ① 본 규정에 위반된 저작물이 『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제
 - ② 향후 10년 간 『트랜스-(Trans-)』 투고 금지
 - ③ 본 규정의 위반 사실을 『트랜스-(Trans-)』 및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지
 - ④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
 - ⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항
2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지) 위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 지체 없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의) 피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심의를 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치) 조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될

경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 편집 위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.