

전통공연예술과 한국춤의 융복합 동향 및 사례 분석

고신영* 한양대학교 · 홍애령** 한국교원대학교

초록 본 연구는 국내외 변화하는 전통공연예술 영역에서 한국춤이 다양한 예술과 융복합적 시도를 진행한 동향과 사례를 탐색하는 것을 목적으로 하였다. 이는 한국의 전통을 대표하는 전통공연예술로서 한국춤이 새로운 융복합의 매개체로서 갖는 의미를 파악할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 연구를 위해 관련 문헌분석을 통해 융복합의 개념과 의미, 문화체육관광부, 한국문화예술위원회 등 관련 기관의 전통공연예술 지원사업 현황을 조사하고 한국춤 작품의 융복합 동향을 사례별로 유형을 구분하여 제시하였다. 연구결과 첫째, 전통공연예술에서 용어의 정립과 전통춤의 지원사업의 분류체계의 명확하지 않은 문제점도 보완되어야 하는 것으로 나타났다. 둘째, 전통공연예술과 한국춤의 융합사례를 살펴보면 문학 속 인물을 사례로 다양한 장르로 융복합되거나 현대적 감각으로 융합된 사례, 전통무용과 기술융합된 사례 등으로 나타났으며 최근에는 관객과의 소통과 상호작용을 위한 새로운 시도를 한 작품들이 증가하고 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 신진과 새로운 창의성을 가진 예술가들에게도 적극적인 지원이 필요할 것이다.

주요어 : 전통공연, 전통공연예술, 한국 전통무용, 한국춤, 융복합

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

급변하는 정보화 사회로의 진입에 따른 뉴노멀 시대에 융복합적이고 입체적인 전략들이 문화예술에서도 필요한 시점에 들어섰다. 이제 문화예술은 전 세계인의 삶 영역에서 함께 공존하고 있으며, 세계 각국의 문화산업 시장에서도 다양한 콘텐츠를 중심으로 성장하고 있다. 한국 역시 지난 수년간 타 장르, 타 분야와의 융합과 원작을 토대로 한 OSMU(One Source Multi-Use), 매력적인 캐릭터를 활용한 굿즈(goods) 마케팅, IT 기술의 융합을 통해 문화산업 강국으로서의 가능성을 확인하였다(고신영, 홍애령, 2022). 일각에서는 ‘공연’과 ‘무역’을 결합하여 브랜드화 효과를 창출하고자 ‘공연무역’을 통한 한국 공연콘텐츠의 브랜드 네임을 도입하는 시도도 이루어졌다(김현정, 박광서, 2022).

과거의 한류 열풍은 ‘방탄소년단(BTS)’, 블랙핑크’ 그리고 영화 ‘기생충’과 드라마 ‘오징어 게임’ 성공의 영향과 함께 K-팝(pop), K-드라마(drama)에서 K-뷰티(beauty), K-푸드(food) 등이 전 세계로 전해지면서 한국문화의 전반에 세계인의 관심이 커지기 시작했다. 이러한 관심의 급증은 실제 K-컬처에 대한 해외 소비자들의 관심도 증가하여 한국 디지털 산업 수출에 나비효과를 주었다. 그러나 일각에서는 K콘텐츠에 열광하는 사람을 비하하는 이른바 코리아부(Koreaboo) 현상이 벌어지고 있다. 일부 동남아시아와 아프리카에선 반(反)한류 바람도 부는 분위기이다. 이러한 현상을 종합해볼 때, 한류의 확산은 전 세계 문화시장에서 긍정적 이미지로 친(靑) 한류만을 형성하는 것이 아니라, 한류를 비판하고 비난하는 반(反)한류 성향까지 동반하면서 ‘빛’과 ‘그림자’가 공존하는 아이러

* 한양대학교 무용학과 강사, sy00282@hanyang.ac.kr

** 교신저자, 한국교원대학교 제1대학 초등교육과 조교수, dphong@knue.ac.kr

니한 상황 속에 한류 열풍이 지속되고 있다.

이제는 20여 년 동안 유지하던 한류를 뉴노멀 전환 시대에 맞는 신(新)한류로 구축하여 새로운 패러다임에 적합한 한류 문화콘텐츠를 개발하고 확장해야 할 시점이다. 한국의 전통공연예술이 대중예술에 비해 대중의 관심이 나 흥행성이 낮은 것은 사실이다. 대중예술이 화려한 기술력을 바탕으로 유행에 민감하고 인지도가 높은 엔터테인먼트들이 등장하는 것이 주 무기라면, 전통공연예술, 순수예술은 새로운 소재의 작품을 개발하거나 기존 작품의 탁월한 예술성을 부각하기 위해 노력하고 있다. 그러나 한편에서 전통을 전수하는 것을 목적으로 하는 한국춤의 경우 그 본질의 특성상 전승된 원형을 해체하는 것에 대한 거부감이 크다. 특히 새로운 접근이나 시도가 오랜 시간 동안 전해 내려온 한국춤 본래의 의미를 깨뜨릴 수 있다는 위험성에 대한 경계심, 원형을 변형하는 시도에 대한 방어적인 입장들이 존재한다. 그러나 공연예술 생태계 속에 나타난 디지털 전환의 흐름 속에서 예술의 가치와 창작자, 수용자의 역할 변화는 전통공연예술 분야에도 같은 양상으로 나타나고 있다(신경아, 2022). 이에 전통공연예술 분야에서도 다양한 인접 분야와 협업을 시도하는 사례가 나타나고 전통공연의 다양한 시도를 지원하는 사업도 증가하고 있다.

최근에는 전통공연예술과 융합사례에 관한 학술연구도 증가하고 있다. 전통공연예술과 기술의 융합사례를 다룬 연구에서는 게임 콘텐츠와 전통공연예술의 융합을 시도한 플레이판 사업에서 한국의 전통공연예술인 씨김굿, 사자탈춤이 게임에서 OSMU(one source multi-use) 형태로 협업한 작품사례를 제시하고 있다(윤승비, 2023). 대체로 최근 연구들에서는 전통공연예술을 지원하는 사업들이 융합을 전제로 하여 미디어와 융합된 콘텐츠 개발(최현규, 변정민, 조나리, 2020)을 장려하거나 메타버스(윤서진, 2022), AI 등의 기술력을 바탕으로 교육과 정책 영역에서 전통공연예술의 활용을 강조하고 있다. 이와 동시에 관련 분야로서 전통춤의 연행(윤지현, 2023)이나 국내 지원사업의 변화(한아름, 2023), 국내 전통공연예술 기관인 국립국악원의 주력사업인 공연사업 현황과 전통 콘텐츠 분석(독고진, 2021), 중국과 일본 등 해외의 전통문화, 전통공연 진흥정책(노진아, 2021) 등에 관한 연구가 진행되었다.

그러나 전통공연예술에 관한 다수 연구에서 무용, 특히 한국춤의 융합적 접근 사례에 관한 연구는 특히 부족하다. 전통공연예술 분야에서 특히 한국춤은 무용 분야에서도 주류예술로 대중화되지 못하였고, 전통춤과 창작춤 등 한국춤 내부에서도 영역 구분이 모호하며 전통을 있는 그대로 전수하기 위한 성향이 짙어 타 장르나 기술력을 적용한 융합이 많이 시도되지 못하였다. 그러나 최근 전통예술, 전통문화에서의 산업화와 기술력을 바탕으로 한 사업이 활성화되고 있기에 한국춤 또한 변화를 고민해야 할 시점이다. 특히 전통공연예술과 한국춤을 공연, 전시 등의 전통적인 방식 외에도 우리나라를 대표하는 문화콘텐츠로 다양하게 활용할 수 있는 방법과 전략을 탐색하고, 국내·외에서 전통공연예술의 위상을 높이기 위한 대규모 전통공연 상품의 개발과 융합적인 접근을 시도해야 할 필요성이 있다.

이러한 맥락에서 이 연구는 변화하는 전통공연예술 영역에서 한국춤의 융복합 동향과 사례를 탐색하였다. 전통문화, 전통예술로서 한국춤이 지니는 가치와 의미를 후대에 전승하고자 국가적 차원에서 시행하고 있는 정부 유관 단체와 기관의 사업들이 어떻게 진행되고 있는지 살펴보고 관련 사업들을 통해 시행되고 있는 한국춤의 융복합 협업이 어떠한 방식으로 나타나고 있는지 그 유형을 살펴보았다. 이러한 연구결과를 통해 한국에서의 전통을 고수하는 한국춤과 한국의 중요한 콘텐츠로서 전통공연예술에서의 새로운 융복합 시도를 위한 초석을 다지는 계기가 될 것이다.

2. 연구문제

연구 문제는 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 전통공연예술과 한국춤을 지원하는 정책 및 사업에는 어떠한 것이 있는가?

둘째, 한국춤 공연에서 융복합 접근을 시도한 공연, 작품의 사례는 어떻게 나타나는가?

이 연구를 위해 전통공연예술, 한국춤, 전통공연예술 지원사업과 관련된 선행연구 및 문헌자료를 학술연구정보서비스(RISS)를 통해 수집하고 내용분석을 통해 융복합의 개념과 의미를 정리하였다. 또한 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 전통공연예술진흥재단 등 관련 기관의 연구보고서, 2023년 기준 예산안을 파악하여 전통공연예술 지원사업 현황을 조사하고 주로 공연과 작품의 형태로 구현된 한국춤 작품의 융합적 접근을 사례별로 유형을 구분하여 제시하였다.

II. 전통공연예술과 한국춤의 융복합 접근

1. 융복합의 의미와 발생

융복합의 일반적인 개념과 의미들은 그 목적에 따라 각 분야에서 다양하게 통용되고 있다. 융합, 융복합, 복합, 통합, 통섭, 학제성 등의 혼용된 용어들로 사용되고 있는데, 융합은 두 가지 이상의 성질이 다른 것과 섞이면서 그 양자 사이의 경계가 점차 소멸하고 완전한 일체가 되었을 때 사용된다. 융복합은 물리적인 단순 결합으로 이는 둘 사이의 경계가 소멸되지 않은 복합체를 의미하고, 통합은 밖이 안을 감싸 완전무결한 일체를 이루는 개체들이 가장 잘 보존된 상태를 의미하는 것이라고 정의하고 있다(태혜신, 2012).

21세기 등장한 융복합 문화예술교육에서도 적극적인 소통이나 협력을 전제하에 탈장르적 예술작업, 매체융합, 창의적 문제해결력의 새로운 지식 창출에 중점을 두고 육성 및 전인교육을 지향하는 의미로 사용된다(하진, 2023). 특히 공연예술에서의 융복합은 연극, 영화, 만화, 소설, 무용 등 다양한 장르로 재창작되기도 하고, 반대로 이미 검증된 드라마, 소설 등을 원천 소재로 한 공연이 창작으로 사용된다는 점에서 융복합의 문화콘텐츠 확장성의 극점에 있다고 할 수 있다. 따라서 융복합은 다양한 개체, 대중과의 소통, 협력을 통하여 다양한 장르의 예술가들이 협업한다는 의미뿐 아니라 공동작업을 통해 연계된 지적 능력과 집단적 능력의 결과다. 이러한 점에서 융합, 융복합은 새로운 창작작품을 산출하고 공유하는 집단 지성(collective intelligence)의 구현이라고 할 수 있다(안주경, 2017).

최근 공연예술의 융복합 현상은 문화예술의 선도적인 실험의 장이라 해도 과언이 아니다. 문화산업 측면에서는 사회 문화적 흐름과 함께 일상적인 현상을 보이고 있으며, 이러한 융복합 현상은 콘텐츠와 철학을 담은 품격 있는 소비문화를 형성하고 있다. 문화와 사회적 현상에서 장르 간의 결합이 나타나듯 공연예술에서도 융복합 현상은 융합(fusion), 통합(integration), 연합(amalgamation), 집합(convergence), 잡종(hybrid) 등과 같이 다양한 의미로 통용되고 있으나 개념의 혼재로 공연예술에서는 장르 안의 융복합 현상으로 이해하는 것이 보다 명확하다(태혜신, 2012).

그동안 융복합 장르의 확장성과 접근방법의 다양성 추구라는 측면에서 새로운 창작의 지평을 넓히는 데에 유리하게 작용해왔다는 것을 부정할 수 없다. 진정한 융복합의 의미와 융복합의 추구하고자 하는 정체성을 위해서는 융복합 예술을 도모하고 실험하는 일련의 작업과 정을 통해 체득한 예술가들이 고려해야 할 역할이다.

2. 전통공연예술 정책 및 지원사업 현황

전통예술에 대한 지원과 보존의 필요성을 바탕으로 2006년 문화체육관광부의 '비전 2010-전통예술활성화방안'

이 발표되었다(안주경, 2017). 이는 전통예술의 활성화와 산업화를 진흥하고자 마련된 국가정책으로 소외받아왔던 전통예술의 원형을 회복하여 국민의 일상에 돌려주고 향유 기회를 제공하는 취지를 갖고 있다. 총 27개의 전통예술(국악)진흥 세부 추진시책은 전통예술 원형보전 및 창작활동 지원, 대중화와 산업화, 인재양성 및 학술진흥, 세계화 및 한류 확산, 제도개선 및 인프라 구축 등 5개 정책과제를 제시하였다.

또한 2023년 8월 문화체육관광부가 전통문화산업을 체계적으로 육성하기 위해 추진한 ‘전통문화산업 진흥법’(이하 진흥법) 제정안이 국회 본회의를 통과하였고 9월 제정됨에 따라 전통문화에 포함된 영역의 활성화와 산업화가 선포될 것으로 보인다. 진흥법은 전통문화산업 진흥을 위해 발의된 제정안 3건이 통합·조정된 것으로 전통문화를 우리 민족의 문화적 자산으로 보존하고 개발할 가치가 있는 전통무용·전통음악·전통미술 등이 포함하는 개념으로 정의하고 있다(강진아, 2023). 이러한 정책 및 법안의 제정 양상을 통해 전통예술, 전통문화 모두에 포함되는 전통무용 또한 정부 차원의 지원 대상이 되었음을 알 수 있다. 이에 이 절에서는 현재 한국에서 전통공연예술을 지원하는 기관의 정책 및 지원사업 현황을 정리하고 사업 취지 및 목적, 방향에서 융복합 접근에 대한 지원을 다루고 있는지 살펴보았다.

1) 문화체육관광부(제2차 문화진흥 기본계획, 2023~2027)

문화진흥계획을 통해 그간 문화정책성과를 살펴보니, 참여·체감 문화누리 조성은 잘되었으며 생활문화의 가치 확산 및 활성화 정책추진으로 긍정적인 성과를 나타냈다. 문화체육관광부에 따르면 특히 COVID-19 이전 문화예술관람률이 역대 80%를 돌파했다(12년 78.3% → 19년 81.8%) 또한 문화시설 운영 효율화 및 확충과 문화시설 프로그램 지원과 활성화와 문화권 보장에 있어서는 문화예술인 인력 육성과 예술인의 안정적 활동 지원 등으로 확대되었다.

그러나 전통문화 분야에서는 여전히 고유문화진흥을 위한 추진과제가 부족하다는 한계점으로 나타났다. K-컬처의 원천인 전통문화, 전통예술, 한글 등 우리 고유의 문화를 활용한 정책과제에 중점을 둘 필요성을 두고 제2차 문화진흥 기본계획 추진방향에서는 K-전통사업화와 일상과 함께하는 문화매력국가로 비전을 두었다. 문화체육관광부 전통문화산업 분야에서는 ‘전통문화 청년지원사업’으로 초기창업지원과 함께, 장기간 창업 전문교육까지 함께 지원하고 있다.

2021년~2023년까지 3년간 문화체육관광부 예산을 비교한 결과는 <표 1>과 같다. 전통문화진흥 총 예산은 601억 34백만원이고, 세부 사업인 전통생활문화 진흥 부문이 21년도에 비해 크게 증액된 것으로 나타났다. 전통문화 창업 및 융합 활성화 부문은 58억원, 전통문화산업의 기술개발과 확산을 위한 ‘혁신 성장 연구개발(R&D)’은 22년도 새롭게 시행되었으며 예산은 전년보다 23억원 증액한 35억원을 배정했다. 이러한 양상은 전통문화사업과 전통예술의 외연을 넓히고자 하는 정책으로 해석된다.

표 1. 문화체육관광부의 전통문화진흥 2021-2023년(3년간) 예산

(단위: 원)

지원기관	비목	2021년	2022년	2023년
	전통문화진흥	45,702,000,000	54,098,000,000	60,134,000,000
문화체육 관광부	- 전통생활문화 진흥	5,203,000,000	6,394,000,000	11,963,000,000
	- 전통문화 창업 및 융합 활성화	3,950,000,000	6,500,000,000	5,850,000,000
	- 전통문화 혁신 성장 연구개발(R&D)	-	1,200,000,000	3,450,000,000

2) 한국문화예술위원회

한국문화예술위원회는 2005년 문화예술진흥법 제20조에 따라 문화예술진흥과 관계되는 사업 및 활동을 지원함으로써 국민 모두가 창조적인 기쁨과 가치와 삶을 함께 나누고 누리는 것을 목표로 설립된 특수법인이다. 한국문화예술위원회는 창작과 매개, 향수와 관련하는 활동, 정책연구와 개발교육 및 연수, 전통문화 보존 및 발전, 지역문화예술진흥 사업, 남북과 국제 문화예술교류 사업, 재원 확충 및 조성 등의 사업을 수행하고 문화예술진흥기금(이하 문예기금)의 관리주체이기도 하다. 그러나 2003년 영화관·박물관 티켓에 부과되던 기금 모금이 위헌 판결로 중단된 이후 문예기금의 적립금이 5,000억 원대에서 900억 원대로 줄어들면서 창작지원사업의 위축이 우려되고 있다(유주현, 2023). 그러나 현재까지 다원예술 창작산실, 공연예술 창작산실, 예술과 기술 융합지원, 예술-기술 매칭 사업, 메타버스 예술활동 지원사업, 온라인미디어 예술활동 지원사업 등 다양한 분야에서 융복합적 시도를 지원하는 사업을 운영하고 있다.

(1) 다원예술 창작산실

기존의 '다원예술 창작발표지원'에서 2023년 한국문화예술위원회의 대표 우수 창작작품 브랜드인 '다원예술창작산실'이라는 이름으로 명명하였다. 사업목적으로는 장르 예술로 규정할 수 없는 창작활동뿐 아니라, 현재 지원사업 체계에 포함되기 어려운 창작유형에 대한 창작발표 활동을 지원함으로써 예술분야 우수 창작물을 발굴하고 기존 전통 장르에서 실현하기 힘든 새로운 접근에 다양한 예술적 가치를 목적으로 두었다. 실험적 작품 창작, 기술 결합 활동, 새로운 관객개발 등에 대한 지원을 통해 문예기금 창작지원사업의 외연이 확장되었다.

(2) 공연예술 창작산실

공연예술 창작산실의 동시대를 대표하는 공연예술 분야(연극, 창작뮤지컬, 무용, 음악, 창작오페라, 전통예술)의 우수한 신작 발굴을 위한 목적으로 신작 제작을 지원하고 있다. 무용 분야에서는 한국무용 장르에서 주로 전통 원형을 바탕으로 창작하는데 목표를 두고 있다. 일례로 2023년 공연예술 창작산실 작품인 순현무용단의 <반가 : 만인의 사유지(思惟地)>는 국보 '반가사유상'을 소재로 한 이머시브 형태의 관객 몰입형 공연을 시도하여 공연장 로비를 시작으로 관객이 직접 이동하며 관람하는 방식을 사용하였다(아르코, 대학로예술극장, 2023).

(3) 예술과 기술 융합지원

한국문화예술위원회는 예술-기술 융합 창작단계를 지원하는 '예술과 기술 융합지원 사업'은 2017년부터 추진했다. 사업의 지원내용은 기획 단계 '아이디어 기획·구현 지원'은 예술-기술 융합 작품 창작을 위한 기획 및 구현 등 사전 제작 과정을 지원하며, 창·제작 단계 '기술 융합 창·제작 지원'은 예술-기술 융합 공연·전시 등 완성된 작품을 선보일 수 있는 창·제작 단계를 지원한다. 확산 단계 '우수작품 후속지원'은 기술융합 예술 작품의 보완 및 유통 확산을 지원하는 유형으로, 2017~2022년 문예기금 기술 융합 예술창작지원 공모사업에 선정되어 이미 발표된 작품을 대상으로 한다(김혜경, 2023). 지원 규모로는 창작지원에 각각 15백만원(정액), 30백만~70백만원, 최대 50백만원, 창작기반으로는 10백만~30백만원이다.

(4) 예술-기술 매칭 사업

<예술-기술 매칭 사업>은 예술활동에 기술을 융합하고자 하는 예술인과 역량 있는 기업을 매칭하여 예술현장의 기술 활용 역량을 제고하는 사업이다. 한국문화예술위원회는 기술 정보와 협력 파트너가 필요하다는 예술현장 의견에 귀 기울여, 23년 공모를 통해 기업을 선발하고, 예술인에게 기술 장소·장비 제공 비용을 지원하는 사업을 시

작했다. 기술 매칭에 더하여 전문가 자문, 교육, 네트워킹 등을 추가 지원하여, 안정적인 예술-기술 협업 기반을 마련하는 목적을 두고 있다. 지원내용은 유형별로 기술, 장소, 장비로 각각 최대 30백만 원 미만, 최대 20백만 원 이하, 최대 10백만 원 이하의 지원 규모로 지원되고 있다.

(5) 메타버스 예술활동 지원사업

이 사업은 보조사업으로 민간이 행하는 사업에 함께 지원해주고 있는 지원사업이다. 메타버스로 구현된 확장된 가상공간에서 다양한 기술을 적용하여 예술 프로젝트를 기획할 수 있는 예술인·단체·기관·기업 등을 대상으로 메타버스 환경의 속성 및 기술을 활용한 세계에서 이루어지는 다양한 예술표현방식 실험 및 발표 지원을 통해 미래 예술환경에 선제적으로 대응하는 것을 목적으로 한다. 창작자가 향유자에게 현실 그 이상의 새로운 경험을 제공하며, 창작자와 향유자가 실시간으로 상호작용하는 예술창작 프로젝트 지원한다. 지원 규모는 2022년 10백만원~30백만원으로 10건 내외에서 2023년 50백만원~100백만원 15건 내외로 변경되었다.

(6) 온라인미디어 예술활동 지원사업 '아트 체인지업(Art Change UP)'

문체부, 한국문화예술위원회는 「온라인미디어 예술활동 지원사업 '아트 체인지업(Art Change UP)」을 통해 전국예술인과 온라인에서 예술적 연결과 융합에 고민하고 생태계를 만들어보자는 의미를 두고 있다. 사업의 목적으로는 기존 오프라인 중심 예술 활동에서 벗어나 온라인 예술콘텐츠 제작 지원을 통해 온라인에서의 예술 창작역량을 강화하고, 확산지원을 통해 선순환적 온라인 예술 생태계 구축하는 데에 있다. 지원규모는 콘텐츠 창작(진입), 콘텐츠 창작(성장), 확산 서비스(매개), 확산 서비스(수익) 순으로 1천만원/2천만원 중 택1(정액지원)하거나 콘텐츠 규모에 따라 3천~7천만원까지 지원하고 있다.

3) 전통공연예술진흥재단

2007년 문화체육관광부로부터 재단설립허가를 받아 재)국악문화재단이라는 명칭으로 국악강습, 국립국악원 및 문화체육관광부 국제교류사업 등으로 활발히 움직이다가 국악문화재단의 인적 개편 및 사업 확대 등을 통해 전통공연예술의 보전, 전승, 진흥 및 국민 문화향수 기회의 확대를 위해 2009년 5월 28일 전통공연예술진흥재단으로 새롭게 확대 개편되었다.

재단은 현재 다양한 전통예술의 활성화를 위한 사업을 진행하고 있으며, 전통예술의 보급과 저변확대, 고품격 전통문화콘텐츠 개발 및 전통예술의 대중화, 신진인력 양성을 위해 힘쓰고 있다. 특히 대한민국 전통예술의 브랜드 가치를 알리고자 활발한 해외교류 활동을 이어가고 교육 및 창작지원에서 크게 전통 기획자양성, 전통 예술가 역량 강화, 청년예술가 창작지원, 신진 국악실험무대로 나누어 사업을 진행하고 있다. 문예기금 중 재단 주관의 '전통공연예술활성화' 예산은 2023년 기준 40억 12백만원으로 2022년 40억 50백만원 대비 다소 감소하였으나 비슷한 수준을 유지하였다(한국문화예술위원회, 2023).

(1) 전통예술기획자 양성 프로젝트

전통예술기획자 양성 프로젝트는 전통분야 예술기획자를 양성하기 위해 공연 기획 분야의 이론 및 실무 교육과정을 운영하고 우수 기획안으로 선정된 팀의 공연 과정을 지원한다. 전통예술의 국내·외 위상 강화를 위한 우리나라를 대표할 수 있는 규모감 있는 한류 전통공연 상품을 개발하고, 특히 전통공연 한류 콘텐츠 제작에 관심이 있는 제작사에 많은 지원을 하고 있다.

(2) 노인요양시설 전통예술 프로그램 지원

문화예술 향유 기회가 제한적인 노인요양시설 어르신을 대상으로 한 문화향유 사업이다. 감상 위주의 공연이 아닌 체험형 프로그램을 개발하여 노인요양시설 어르신들에게 전통예술 체험과 일상의 즐거움을 선사하기 위하여 전문예술가를 양성하고 고령화 사회의 시대적 필요에 따라 '감상을 위한 예술'에서 '사회적 가치 확대를 위한 예술'로의 확장을 모색하고 있다. 기악, 성악, 연희, 무용 분야의 지원이 가능하다.

(3) 청년예술가창작지원

재단은 전통공연예술인을 위한 창작공간 '전통공연창작마루'에서 연습실, 공연장, 강의실, 콘텐츠 제작실 등 공간 인프라를 지원하는 사업을 운영하고 있다. '청년예술가 창작지원' 사업은 전통예술 분야 청년예술가의 창작활동 기반을 마련하고 실험적인 창작품을 발굴하기 위해 기획됐다. 청년예술가 창작지원 대상은 만 19세 이상 만 39세 이하의 전통예술 분야 청년예술가이며, 창의성 및 발전 가능성 등을 중점으로 청년예술가 활동을 증명하는 절차를 거쳐 5개월간 월 1회의 창작활동 지원금을 받고, 창작활동 결과 발표회 준비를 위한 1회의 발표 준비금을 받게 된다. 이후 발표회 영상 제작을 지원받아 앞으로 창작활동을 홍보하는 자료로 사용할 수 있게 지원하고 있다(김태봉, 2023).

(4) 지역 전통공연예술 지원사업

2023년 새롭게 마련된 '지역 전통공연예술 지원사업'은 지역의 전통예술 단체를 육성하고, 지속적인 성장 기반을 마련하기 위해 기획됐다. 지역의 전통공연예술 단체를 집중 지원하여 고유 레퍼토리를 개발하고 지역 전통예술을 활성화하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 지역의 색깔이 묻어난 특색 있는 공연 작품의 발굴과 지역민들에게 문화 향유의 기회를 더 제공할 수 있는 목적으로 지원하고 있다.

(5) 전통예술가 역량강화 창·제작 활동프로그램

'경계 위 창작'은 전통 분야의 예술가들이 다른 장르에 대한 이해도를 높이고, 전문 안무가의 지도를 통해 새로운 작품의 창·제작을 시도할 수 있게 기획된 사업이다. 한국무용 예술가는 교육프로그램에 참여하여 움직임 배우기, 동작 배열, 응용 동작의 확장, 확장 움직임을 안무로 구성하는 법 등의 교육과정을 이수하고 전문 안무가 강사의 지도하에 작품을 창작해 5주 차에 안무한 작품을 발표하는 결과 발표회를 진행한다.

지금까지 살펴본 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 전통공연예술진흥재단의 사례를 통해 다수의 지원사업에서 '창작'을 전제로 한 창작자 개인 혹은 단체를 대상으로 하고 있다는 점을 파악하였다. 실험적이고 창작이나 타 장르나 매체와의 결합은 장려되지만, 전통예술 분야에서의 융합은 크게 지원되지 않았다(표 2 참조). 즉 새로운 것을 시도하고 기존의 것을 변형하는 활동을 지원하기 때문에 전통적인 방식의 한국춤은 관련 사업의 지원을 받기 어려울 것으로 해석된다.

표 2. 공연예술 지원사업의 주요 특징

지원기관	사업명	대상	주요어	전통지원	융합지원
한국문화예술위원회	다원예술 창작산실	창작자	실험, 창작, 결합	×	○
	공연예술 창작산실	창작자	동시대, 신작	×	○
	예술과 기술 융합지원	창작자, 제작자	기술, 창·제작	×	○
	예술-기술 매칭 사업	창작자, 제작자	기술, 기업	×	○
	메타버스 예술활동 지원사업	예술인·단체·기관·기업	확장가상세계	×	○
전통공연예술진흥재단	아트 체인지업	제작자	융합, 창작역량	×	○
	전통예술기획자 양성 프로젝트	전통 예술기획자	이론, 실무, 한류	○	×
	노인요양시설 전통예술 프로그램	예술가	체험, 문화향유	○	×
	청년예술가창작지원	청년예술가	실험, 창작품	○	○
	지역 전통공연예술 지원사업	전통예술 단체	지역, 레퍼토리	○	×
	창·제작 활동프로그램	전통예술가	타 장르, 창·제작	○	○

III. 한국춤 작품의 융복합 동향: 사례 및 유형

1. 한국춤 작품의 현대적 융합 사례

한국춤을 온전히 지켜내면서 현대적인 요소의 융합과 재창작한 사례로는 단연 국립무용단을 꼽을 수 있다. 대표적인 작품사례로 국립무용단의 〈향연〉은 12개의 전통춤을 기품 있는 무대연출로 만들었으며 사군자를 소재로 전통춤인 ‘최현의 군자무’를 바탕으로 현대적으로 창작되었다. 윤성주 안무가와 세계디자이너 정구호의 융합공연으로 한 폭의 그림처럼 만들어냈는데 안무, 무대, 의상 삼박자가 완벽하다는 극찬을 받은 작품이다. 2년 후에 재공연으로 전통음악의 ‘산조’에 맞춘 산조춤으로 재연되었다.

〈묵향〉 또한 한국전통춤에 새로운 관심을 불러일으키며 세계적으로도 한국의 전통의 미를 널리 알리고 있다. 국립무용단의 최근 전통을 기반으로 한 창작을 보여준 작품인 ‘온춤’은 ‘홀춤’ 시리즈도 전통을 동시대적 관점에서 한층 더 확장시켜 해석하고 현대적 미감으로 새로운 전통춤을 선보여온 집대성 작품이다(김영식, 2023).

이어 서울시립무용단의 〈일무〉는 악(樂)·가(歌)·무(舞)가 어우러진 궁중문화를 현대적으로 표현하여 정구호의 연출과 디자인, 정혜진, 김성훈, 김재덕의 안무로 현대적으로 재해석한 작품이다. 일무는 제1호 국가무형문화재이자 유네스코 지정 세계인류무형유산인 ‘종묘제례악’의 의식무(儀式舞)이며, 일무는 종묘 제례무를 모티브로 하지만, 원형의 재현이 아닌 새롭게 창작된 춤이다. 지난해 국내에 첫선을 보이면서 전통을 지키고 현대화하는 새로운 시도로 관객의 호응을 얻으면서 한국 창작무용으로는 이례적으로 객석 점유율 75% 이상을 기록했다(김금영, 2023). 정구호 연출은 “관객이 전통에 관심을 갖지 않는 이유는 전통이 한 가지 틀 안에서 변화하지 않고 반복하기 때문”이라며 “전통예술이 가장 현대적이고 진화된 형태의 공연이 될 수 있다는 것을 이번 공연을 통해 보여주고 싶다”고 밝혔다(박주현, 2023).

봉산문화회관에서 자체 제작 브랜드 공연인 ‘봉포유’는 코로나19 시기인 2020년부터 3년간 15회 공연하면서 140여 명의 예술가가 참여했다. ‘봉포유’는 예술인들과 자체 협력해 기획·제작한 무대를 마련했고, 관객들과 출연진들의 꾸준한 성원을 받았다. 춤을 모티브로 ‘동(動)’의 의미를 담아낸 ‘무브 스테이지’ 주제로 발레, 궁중무용, 현대무용, 국악, 빅밴드 등 국내외에서도 접하기 힘든 유명 예술가, 지역 예술인과 콜라보 등 다양한 장르의 공연 프로그램을 기획·제작해 제작극장으로서 발돋움하고 있다(구아영, 2023).

전통적 소재를 현대적으로 새롭게 재해석한 무대는 상상력을 자극하는 몸짓과 연출로 관객들을 매료시키고, 공감각적 감각을 극대화하고 있다. 특히 미술과 음악의 요소들의 융합된 퍼포먼스는 전통무용과 전통예술의 기대감을 더욱 높이는 시도라고 할 수 있으며, 전통무용과 다양한 장르의 연출은 또 다른 아이덴티티를 보여주고 있다. 이처럼 전통무용에 기반한 한국 창작춤은 그간 전통의 보전과 현대화 사이에서 복합적인 고민을 계속해 온 것으로 알려진다. 특히 국립무용단은 나름대로 대중성과 동시대성을 확보하기 위해 많은 노력을 기울여 온 것이다(박선혜, 2024).



그림 1. 좌) 국립무용단 <향연>, 우) 서울시립무용단 <일무> (출처: 문화뉴스, <https://www.mhns.co.kr>)

2. 한국춤과 기술의 융합 사례

대표적으로 전통무용과 기술의 융합사례로 한국민속촌의 한국춤과 연희의 융합적인 퍼포먼스가 있다. 초대형 멀티미디어 융합공연으로 많은 관객과 소통하는 참여형 기술융합공연의 사례를 보여주고 있다. 한국민속촌의 대표적 작품인 ‘연분’은 야외 공간에서 생생하게 느끼는 체험형 전시를 보여주고 있는데, 특히, 전통방식을 계승한 다양한 전통 문화유산의 가치를 즐겁게 즐기는 목적을 두고 있다. 프로젝션 맵핑을 통한 야간 공연으로 전통 공연을 통해 디지털 콘텐츠로 표현하였다. 또한 궁중무용인 ‘가화무’, ‘부채춤’과 ‘북춤’까지 LED 퍼포먼스와 함께 세트와 무대를 접목한 디지털 아이덴티티 시스템을 사용하였다.

또 다른 사례로 문화재청 국립무형유산원에서는 ‘일상의 흥과 풍류’를 주제로, 무형유산 실감형 콘텐츠를 결합해 전통 공예기술과 생활관습 부문을 중심으로 운영하고 있다. 특히 전통공연·예술과 의례·의식, 전통놀이·무예, 전통 지식 등을 중심으로 새롭게 선보이고 있으며 3차원 입체(3D) 프로젝션 맵핑, 이어서 ‘음악과 춤, 삶의 여유 그리고 풍류’에서는 삶의 희로애락을 즐기고 위로하는 전통공연·예술 분야 무형유산을 확인할 수 있으며 한옥 정자 공간에서는 자연 속에서 즐기던 향제술풍류를 악기, 악보와 함께 대형화면으로 감상할 수 있다. 독특한 점은 판소리 다섯 마당은 인터랙티브 센서와 멀티 DID(디지털 간판) 맵핑으로 각 마당의 보유자들의 소리를 들을 수 있다는 점이다. 이를 통해 처용무의 과거와 오늘날을 함께 감상하고 인터랙티브 센서와 프로젝션 맵핑을 통하여 바다에서 펼쳐지는 위도띠뽀놀이의 연행 과정을 체험할 수 있다. 이번 개편은 무형유산 체험 기회를 확대하고 대 국민 서비스 향상을 위해 정부 혁신 차원에서 실감형 콘텐츠를 적극적으로 활용하여 국가무형문화재를 친밀하게 감상할 수 있게 하였다(윤난슬, 2022). 최근 문화재, 문화유산을 국가유산이라는 명칭으로 통칭하고 관련 법안과 정책이 정비되고 있는 시점에 전통문화예술로서 한국춤을 적극적으로 융합의 콘텐츠로 사용한 점은 그만큼 움직임이라는 형태가 최근의 기술력과 결합하였을 때 시각적으로 매력적이라는 것을 보여주는 것이다.

최근 우리나라 국가무형문화재인 태평무와 현대적인 춤의 협업 공연을 증강현실(AR) 콘텐츠로 재탄생시킨 ‘태

평하기를' 제작한 사례가 있다(윤서진, 2022) 문화재청과 SK텔레콤이 함께 공동 기획하여 문화유산과 디지털 기술을 활용한 '문화유산 증강현실 월드투어 캠페인'에서는 국가무형문화재 등과의 협업과 촬영을 지원하고, 세계 최고 수준의 3차원 입체(3D) 볼류메트릭 비디오(Volumetric Video Capture) 기술을 보유한 SK텔레콤의 점프 스튜디오를 통해 제작됐다. 리아킴이 태평무를 배워 현대적으로 재해석한 춤으로 참여하고 태평무 보유자 양성옥 선생과 함께 '점프AR앱'에서 증강현실로 제작되었다. 이러한 사례는 대중적으로 인기 있는 인물과 한국 전통춤의 대가가 함께 콘텐츠 속에 등장하여 생생한 영상, 미디어콘텐츠 속에서 한국춤을 서로 다른 모습으로 추는 것이 대중에게 공개되었다는 점에서 의미가 있다. 즉 한국춤에 향후 개발될 수 있는 다양한 기술력이 시도될 수 있고 전통춤과 거리가 먼 대상도 움직임을 다양하게 표현하고 그것이 기술력을 바탕으로 관객, 시청자에게 생생하게 전달된다는 점을 부각한 콘텐츠로 공연장 밖으로 춤의 공간을 확장시킨 것으로 보인다.



그림 2. 좌) 한국민속촌 <연분>, 우) 문화재청 <태평하기를> (출처: 문화뉴스, <https://www.mhns.co.kr>)

3. 한국춤에 대한 융합적 접근

전통무용은 국가적, 민족적, 문화적 공동체에서 생성 및 재창조된 춤을 한국의 민족무용이라 정의한다(김선정, 최혜리, 2022). 특히 무형문화재의 전통무용의 역사적인 계통이 전승되고 그 형식의 체계가 예술적으로 우수함과 동시에 학술적, 대중적으로도 활용 가능성이 높다. 이 때문에 우리나라 전통예술과 전통공연예술 정책의 지향성, 전망에 관한 분석 연구(김명호, 박정배, 2015; 남경호, 2018; 박지혜, 오유진, 최정민, 민윤진, 2016)도 꾸준히 이어져 오고 있다. 이들 연구에 따르면 전통춤, 전통무용 또한 지원체계에 있어 '전통예술은 두 가지 범주에 포함되어 지원 경계의 확장으로 지원을 많이 받는다'라는 오류가 발생해 전통춤의 전문성을 인정하기가 어려운 것으로 지적하고 있다. 이는 전통무용의 지원체제의 독립성을 강화하기 위한 관심과 창의적인 콘텐츠의 발현이 가시적으로 필요할 것으로 보인다.

최근 빅데이터를 활용한 전통무용의 이슈 연구(이한별, 2023)를 살펴보면 기존의 전통적 방식의 예술 표현이 아닌 다양한 시도를 통해 관객에게 새로움을 보여주고 있는 기술적인 융합에 대하여 우리가 전통무용 공연을 바라보는 관점을 넘어 다양한 시공간, 다양한 움직임, 감각들의 범위를 넓혀 관계하는 시도로 의미를 찾아내고 있는 것으로 나타났다. 이는 한국 고유의 것이라는 전통을 내세우기보다는 공연 자체의 다양한 시도와 흥미를 관객에게 보여주고 있다는 의미로 해석될 수 있다. 또한 현장에서 활발한 전통무용을 토대로 한 창작활동과 전통무용에 대한 융합적 접근에 힘쓰고 있다. 원형의 지나친 강조는 발전적 계승을 방해할 수 있기 때문에 전통춤의 박제화를 경계해야 할 것이다. 현재 무용 공연계의 수요를 고려해서 전통춤으로 훈련받은 무용가들이 한국춤을 무대 환경에 적합하게 재구성한 춤, 무용인들은 물론이고 대중들의 호응도가 높은 전통 재창작 소재에 대한 융합적 접근을 적극적으로 고려해야 할 것이다.

IV. 결론 및 제언

이 연구는 신(新)한류를 위한 문화콘텐츠 중 전통공연예술과 한국춤의 가치에 주목하여 국내에서 시도된 전통공연예술, 한국춤의 융합적 사례와 동향을 살펴보았다. 정책적으로는 문화체육관광부의 '전통예술활성화방안' 발표를 통해 국가적 차원의 관심이 높아졌고, 산업기술의 발전과 함께 지원영역도 다양해지고 새로운 형태의 접근도 시도되고 있는 것으로 나타났다. 특히 2023년 기준 문화체육관광부에서 전통문화진흥을 위한 예산 증액과 전통예술, 전통문화 창업 및 융합 활성화를 위한 독립성 보장, 전통문화예술 활동을 위한 창작의 안전망을 마련하는 정책이 제안되었다. 또한 전통문화예술 영역 중 한국춤에서 다양한 디지털 시스템 도입과 기술적인 융합 재정지원에 확대된 것으로 나타났다.

다음으로 전통공연예술과 한국춤의 융합사례를 살펴본 결과 한국춤과 현대적인 융합, 전통무용과 기술융합 등 관객과의 소통과 인터랙티브 체험을 위한 새로운 시도를 한 작품들이 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히 한국춤과 현대적인 융합사례로 국립무용단의 '향연', '묵향'은 우리 전통춤인 '최현의 군자무'를 바탕으로 현대적으로 창작되었으며 세계적인 의상 디자이너 정구호와의 협력으로 크게 주목받았고 흥행하였다. 서울시예술단의 '일무' 역시 경직되고 엄숙한 분위기의 궁중무용인 전통무용을 현대적인 음악과 조화시켜 새로운 이미지를 창조하였다. 봉산문화회관의 '봉포유'는 발레, 궁중무용, 현대무용, 국악, 빅밴드 등 국내외에서도 접하기 힘든 유명 예술가, 지역 예술인과 협업하여 장르별 융합을 꾀한 시도였다. 이러한 한국춤에서의 초기 융합은 전통적인 분위기의 한국춤을 현대적으로 해석하기 위한 시도로 타 장르의 무용, 예술 기법을 적극적으로 활용하였다.

최근 증가하는 추세인 한국춤과 기술융합은 초대형 멀티미디어 융합공연으로 많은 관객과 소통하는 참여형 기술융합 공연, 3차원 입체(3D) 프로젝션 맵핑을 통한 전통공연예술 체험, 증강현실(AR) 콘텐츠로 발전시킨 사례로 나타나고 있다. 이러한 융합 방식은 전통공연예술 대부분이 그러하듯 정적이고 제한된 공간 안에서 행해지는 특징을 벗어나 다양한 시공간 속에서 한국춤을 선보일 수 있는 특징을 가지고 있다. 이러한 시도를 통해 한국춤에서 융합적 접근이 융복합적 접근으로 더욱 다양하게 나아가간다면 공연, 작품을 넘어 문화콘텐츠로서 공간적, 기술적, 감각들의 범위를 다룰 수 있을 것이라 전망된다.

물론 생경한 융복합 한국춤은 관객과의 소통이 필수이다. 전통이라는 진부한 소재에 흥미를 끌고자 융합적인 요소를 시도하는 안무가들이 증가하였다면, 이제는 한국춤의 융복합적 접근이 공연장 밖에서 콘텐츠로 자리잡을 수 있도록 사용자인 대중들을 설득하는 시간이 필요할 것이다. 이에 경영인과 무용인들은 보는 관객이 입장에 대해서 고민할 필요가 있고, 무용인의 소통과 융합도 결국 지속적인 노력과 작업으로 전통공연예술의 핵심에 중요하게 작용되어야 할 것이다. 이러한 유기적인 관계를 위해서는 기술적인 콘텐츠 지원에 있어 사업별 특성을 고려하여 운용되어야 한다.

이러한 정책적 변화와 사례의 증대 속에서도 한국춤의 융합을 바라보는 관점과 한계는 짚어보아야 할 과제이다. 첫째, 융합의 관점이 '무대 위 작품'을 대상으로 국한하지 않고 확장시켜야 한다. 많은 예술영역과 K-콘텐츠가 그러하듯, 한국춤을 '무대공연'으로서 뿐만 아니라 콘텐츠로서 인식을 확장할 수 있다면 다양한 융합 방안 모색이 가능해질 것이다.

둘째, 전통공연예술 분야에서 한국춤, 전통무용의 영역 정립이 필요하다. 국내 문화예술 기관이 진행하는 사업에서 무용은 전통무용으로, 전통예술 분야에서도 전통무용으로 복수 선택이 가능하다. 관련 법안에서도 전통적 성향이 짙은 한국춤은 무용, 전통예술로 등장한다. 그러나 불분명한 영역으로 인한 문제점이 있다. 대표적으로 「문예연감」 통계자료에는 무용 분야에 전통무용이 포함되어 있어 전통무용과 관련된 데이터를 정확하게 측정할 수 없는 문제점이 지적된 바 있다(이한별, 2023).

셋째, 전통의 전승과 융합을 지원할 수 있는 다양한 방식이 필요하다. 연구에서 다룬 전통예술 지원사업들은 무대 혹은 작품을 중심으로 한 창작, 공연 활동을 지원하는 사업이 대다수였다. 이는 한국춤, 나아가 무용 전 분야에서 융합이라는 '용어의 정립' 문제와 함께 융합적인 접근은 장려하고 있지만 실제로 그러한 방식으로 창작된 작품이 어디에서도 지원받기 어렵다는 현실을 반영한다. 결과적으로 전통공연예술과 한국춤의 전통 전승, 융합지원을 위한 재원 조성 및 지원 제도의 다각화가 필요하다.

우리의 고유한 것을 의미하는 '전통'은 전승되어야 마땅하지만 새롭고 도전적인 창작을 지향하는 예술 분야에서는 '오래된 것', '원래 있던 것'이라는 거리감을 줄 수 있다. 이에 전통공연예술로서 한국춤 역시 한편에서는 고유의 콘텐츠를 전승하는 활동과 융합적인 콘텐츠를 다양한 방식으로 개발하는 투트랙(two track) 전략을 사용해야 할 때이다. 문화콘텐츠를 주로 소비하는 관객에게 흥미와 관심을 유도하고 혁신적인 도전을 이끌어갈 창의성을 가진 예술가들에게도 적극적인 지원이 필요하다. 이러한 측면에서 이 연구는 국내의 변화하는 전통공연예술 영역에서 한국춤이 다양한 예술과 융복합적 시도를 진행한 동향과 사례를 탐색함으로써 한국의 전통을 대표하는 한국춤이 새로운 융복합의 매개체로서 갖는 의미를 제공하였다. 이를 통해 향후 전통공연예술 정책의 능동적인 변화와 융합적 도전의 심화를 통해 전통예술의 정통성과 콘텐츠로서의 가치를 강구하는 계기가 되었기를 기대한다.

참고문헌

- 개미신문(2023.04.15.). '2023 청년예술가 창작지원 공모' 접수. <http://www.antnews.org/news/207580>
- 고신영, 홍애령(2022). 무용 작품의 OSMU 동향 분석을 통한 무용산업의 발전 전략 연구. *우리춤과 과학기술*, 18(3), 9-33.
- 국악신문(2023.09.13.) **문체부, 내년 문화예술 예산 2조2704억원**.
http://www.kukak21.com/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=34714
- 김명호, 박정배(2015). 전통공연예술단체 발전요소에 따른 지원의 효과 연구. *한국산학기술학회 논문지*, 16(11), 7831-7837.
- 김선정, 최혜리(2022). 무형문화재 '전통무용'의 개념과 범주에 대한 재고찰. *한국무용과학회지*, 39(3), 79-92.
- 김현정, 박광서(2022). 공연과 무역의 융복합, 공연무역의 유형과 확대 전략. *문화와 융합*, 44(9), 373-390.
- 남경호(2018). 전통예술분야 지원정책의 방향성. *글로벌문화콘텐츠*, (37), 1-24.
- 노진아(2021). *전통예술공연 발전방안 연구: 아시아(한중일) 음악 시장 및 지원 법률, 정책의 비교를 중심으로*. 미간행 석사학위논문. 한국예술종합학교 예술전문사.
- 뉴스스(2022.02.15.). '일상의 흥과 풍류'...국립무형유산원, 상설전시실1 재개관.
https://newsis.com/view.html?ar_id=NISX20220215_0001759178
- 뉴스스(2023.04.26.). "전통의 진화는 이런 것"...서울시무용단 '일무' 연습현장 가보니.
<https://v.daum.net/v/20230426110710144>
- 뉴스스(2023.08.25.). **문체부, 전통문화산업 진흥법' 제정...체계적 육성 기반 마련**.
https://www.newsis.com/view/?id=NISX20230825_0002425930&cID=10702&pID=10700
- 뉴스스(2023.09.13.). **문체부, 내년 문화예술 예산 2조2704억원...청와대엔 330억원**.
https://newsis.com/view/?id=NISX20230912_0002447613
- 뉴스스(2023.09.21.). **이지나 연출 '난중일기' 꿈으로 엮은 '순신'...융복합 총체극**.
https://newsis.com/view/?id=NISX20230921_0002459376&cID=10702&pID=10700
- 대구일보(2023.08.13.). **봉산문화회관의 '봉포유-무브스태이지' 올해 첫 무대, 안무가 김용걸 인터뷰**.
<https://www.idaegu.com/newsView/idg202308020099>
- 독고진(2021). *전통공연예술 진흥을 위한 국립국악원의 주력사업 발전 방안연구: 국내의 유사 기관 사례를 중심으로*. 미간행 석사학위논문. 성균관대학교 대학원.

- 독서신문(2023.01.09.) 한국문화예술위원회, 예술-기술 융합 창작 지원사업 공모.
<https://www.readersnews.com/news/articleView.html?idxno=107843>
- 문화경제(2023.07.18.). '일무' 뉴욕 링컨센터 진출 이뤄낸 안호상 세종문화회관 사장 "이제 무대는 세계".
<https://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=152152>
- 문화재청 웹사이트. www.cha.go.kr
- 문화체육관광부(2022). 2022년 공공도서관 문화가 있는 날 선정도서관. 세종: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2023). 제2차 문화진흥 기본계획(2023~2027). www.mcst.go.kr
- 문화포털 웹사이트. <https://www.culture.go.kr/index.do>
- 박지혜, 오유진, 최정민, 민윤진(2016). 한국 전통무용예술의 활성화를 위한 정책수립에 관한 연구. *문화산업연구*, 16(3), 117-127.
- 서울문화투데이(2023.06.07.). 젊은 세대가 만드는 전통문화...문체부 '오늘전통 청년기업' 지원.
<http://www.sctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=40874>
- 신경아(2022). 공연예술의 디지털전환에 따른 무용창작자의 역량과 대학 무용학과 교육적 과제 탐색. 제15회 우리춤연구소 국제학술대회 논문집.
- 아르코, 대학로 예술극장(2023.11.30.). <https://theater.arko.or.kr/product/performance/258042>
- 아트앤컬처(2023.08.16.). 살아 숨 쉬는 전통춤을 온전히 담다. 국립무용단 <온춤>.
https://www.art-culture.co.kr/magazine_performance/311?sca=%EC%A0%84%ED%86%B5&page=1
- 안주경(2017). 융복합 공연예술의 경험적 가치와 소통인식 연구. *한국콘텐츠학회논문지*, 17(11), 364-370.
- 위드인뉴스(2022.10.24.). 피지컬 퍼포먼스 <잠시 놀다> 초연 성료! 융복합 공연의 매력을 제대로 보여준다.
<https://blog.naver.com/withinnews/222908937740>
- 윤지진(2022). 무용교육에서의 메타버스 활용방안 연구. *한국융합과학회지*, 11(11), 337-351.
- 윤승비(2023). 게임콘텐츠와 전통공연예술의 융합을 위한 시각화 사례 연구: 제1회 (주)넥슨 보더리스 공모전 PLAY판 경연 우승작 연희극 <극락왕생>의 무대미술창작과정을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 한국예술종합학교 예술전문사.
- 윤지현(2023). 전통춤 연행의 동시대성 연구-상호문화적 사례를 중심으로. *한국예술연구*, (41), 151-171.
- 이한별(2023). 미디어 빅데이터를 활용한 전통무용 이슈 분석. *융합과 통섭*, 6(1), 139-150.
- 중앙선데이(2023.04.01.). 문예기금 마르면 정부 예산에 의존, 독립성 훼손될 우려.
<https://www.joongang.co.kr/article/25151759#home>
- 최현규, 변정민, 조나리(2020). 전통문화와 미디어의 융합을 통한 콘텐츠개발-문화재 복원과 향토문화 교육을 위한 프로그램 중심으로. *문화와융합*, 42(7), 471-487
- 태혜신, 박명숙(2012). 무용학의 융복합적 접근. *한국콘텐츠학회논문지*, 12(12), 605-615
- 하진(2023). 창의적 협업을 기반으로 한 융복합 문화예술교육에 관한 연구. *문화와융합*, 45(2), 671-687.
- 한국문화예술위원회 웹사이트. www.arko.or.kr
- 한국문화예술위원회(2023). 2023년 문화예술진흥기금 사업비 설명자료. 세종: 문화체육관광부.
- 한아름(2023). 전통예술정책에 따른 전통춤 지원사업의 변화 연구. 미간행 석사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- YTN(2023.03.19.). 현대 감각으로 재탄생한 '심청' 이야기, 아르헨티나에 선보인 한국 전통예술.
<https://www.ytn.co.kr/replay/view.php?idx=46&key=202303191927561303>

ABSTRACT

A Study on the Convergence Trends and Cases of Traditional Performing Arts and Korean Dance

Sinyoung Ko* Hanyang University · Aeryung Hong** Korea National University of Education

This study aims to examine the trends and cases in which Korean dance has attempted to converge with various arts in the changing field of traditional performing arts in Korea. This has the meaning of a new convergence of Korean dance, which adheres to Korea's traditions, and traditional performing arts as an important content in Korea. As a result of the study, firstly, it was found that the unclear problems in the establishment of terminology in traditional performing arts and the classification system of support projects for traditional dance should be improved. Second, when looking at cases of fusion between traditional performing arts and Korean dance, examples of characters in literature were found to be fused into various genres or fused with a modern sense, and fused with traditional dance and technology. Recently, communication with the audience was found. It appears that it is developing into cases of creating works as a new attempt to interact with the world. Lastly, active support will also be needed for emerging and creative artists.

Key words : traditional performance, traditional performing arts, Korean traditional dance, Korean dance, convergence

논문투고일: 2024.02.28

논문심사일: 2024.04.03

심사완료일: 2024.04.19

* Instructor, Department of Dance, Hanyang University

** Assistant Professor, 1st College, Department of Elementary Education, Korea National University of Education