



2019
서울시 연희단
육성지원 사업

동시대 전통연희
종합지원체계구축

연구
보고서

동시대
전통연희
종합지원체계구축
연구보고서

2019 서울시 연희단 육성지원 사업

2019. 12.

연구진

연구 책임	김정어
공동 연구	박정민, 박진우
객원 연구	설동준, 김봉신
참여 연구1	김난령, 김윤진, 장성진, 하림, 홍보라
참여 연구2	권다솔, 김영찬, 심준보, 원재연, 이지희, 인승현, 조은성, 최문혁
보조 연구	강지현

이 연구보고서는 서울시 연희단 육성지원 사업의 일환으로
진행되었으며 보고서의 내용은 연구진의 견해로서 서울문화재단의
동시대 전통연희 종합지원체계구축의 공식적인 입장과는 일부
다를 수도 있음을 밝혀둡니다.

표 목차

표 1 전통연희 현대화 유형과 단계	14
표 2 심층인터뷰 참여 단계	42
표 3 심층인터뷰 질문 목록	43
표 5 전통연희 활동 실태조사 조사 항목 구성	65
표 6 설문조사 응답자 일반적 특성	68
표 7 전통연희 정책실험(폴리시랩) 모델_설계의 7가지 원칙(방향성)과 운영 전략	112
표 8 동시대 전통연희 정책실험(폴리시랩)의 가설	114
표 11 랩 연구원 권다솔(송봉) 사례	131
표 12 랩 연구원 김영찬(시충) 사례	133
표 13 연구원 심준보(심디) 사례	135
표 14 랩 연구원 원재연(포레) 사례	138
표 15 랩 연구원 이지희(봉오리) 사례	141
표 16 랩 연구원 인승현(파도) 사례	142
표 17 랩 연구원 조은성(깃) 사례	144
표 18 랩 연구원 최문혁(하심) 사례	146
표 19 과정공유 프로젝트 '매듭' 사례	148
표 20 전통연희 단체 현황-창립시기에 따른 전통연희 단체의 특징	151
표 21 전통연희 활동 실태 조사 분석 내용 중 핵심 내용 요약항	152

그림 목차

그림 1 2019년 서울시 연희단 육성지원 사업: 동시대 전통연희 종합지원체계 구축사업	7
그림 2 동시대 전통연희 종합지원체계 구축 연구방법의 구조	8
그림 3 동시대 전통연희 종합지원체계 구축 연구 추진 절차 및 일정	11
그림 4 더블다이아몬드모델(Double Diamond Model)	12
그림 5 『악학궤범(樂學軌範)』에 실려 있는 침향산(沈香山)	23
그림 6 예산대-사람이 직접 끌고 다니는 이동식 산대	24
그림 7 분류 도식1 - 재현과 반응	36
그림 8 분류 도식2 - 즉물적 감상과 훈련된 감상	38
그림 9 전통연희 용어 일반	16
그림 10 연희 종목 대분류	18
그림 11 연희 종목 소분류	19
그림 12 연희 집단(연희자)	28
그림 13 연희자	30
그림 14 연희 배역(역할)	32
그림 15 연희 동작 등	31
그림 16 판소리 관련 용어	33
그림 17 전국 심층 인터뷰 실행 지역	38
그림 18 전통연희 단체의 시대에 따른 변화	41
그림 19 응답자 남녀 비율	56
그림 20 응답자 연령별 비율	56
그림 21 연령별 남녀 비율	56
그림 22 연희 활동 권역별 비율	56
그림 23 전통연희 실연 가능 종목(전체) 및 활동 순위	58
그림 24 전통연희 실연 가능 종목(성별)	59
그림 25 전통연희 활동기간(전체)	60
그림 26 전통연희 시작 시점과 수익 활동 시점 비율(전체)	61
그림 27 전통연희 활동 형태(전체)	61
그림 28 전통연희 활동 형태(성별)	61
그림 29 전통연희 활동 형태(연령별)	62
그림 30 전통연희 활동 단체 개수(전체)	63
그림 31 전통연희 활동 단체 개수(활동 권역별)	63
그림 32 전통연희 단체 종목별 운영 현황	64
그림 33 해외공연 실연 현황(전체)	65
그림 34 해외공연 실연 현황(성별)	65
그림 35 해외공연 실연 현황(활동 권역별)	65
그림 36 해외공연 실연 형태(전체)	66
그림 37 해외공연 실연 형태(연령별)	66

그림 38 전통연희 형태별 수익 활동 현황(전체)	67
그림 39 전통연희 형태별 수익 활동 현황(성별)	68
그림 40 전통연희 형태별 수익 활동 현황(연령별)	68
그림 41 전통연희 형태별 수익활동 현황(활동 권역별)	69
그림 42 전통연희 활동 형태와 가장 큰 수익 활동	70
그림 43 전통연희 활동 형태 중 가장 큰 수익 활동(성별)	70
그림 44 전통연희 활동 외 다른 직업의 겸업 실행 여부(전체)	71
그림 45 전통연희 활동 외 다른 직업의 겸업 실행 여부(성별)	71
그림 46 전통연희 활동 외 다른 직업의 겸업 실행 여부(활동 권역별)	71
그림 47 전통연희 교육을 받게 된 계기(전체)	72
그림 48 전통연희 교육을 받게 된 계기(연령별)	73
그림 49 전통연희 학습 경험 교육부 인가 교육기관	74
그림 50 전통연희 학습 경험 교육부 인가 교육기관(연령별)	74
그림 51 국가무형문화재 종목별 전수 또는 이수 현황(전체)	75
그림 52 국가무형문화재 탈춤 관련 전수 또는 이수 현황(전체)	76
그림 53 국가무형문화재 농악 관련 전수 또는 이수 현황(전체)	76
그림 54 국가무형문화재 무속 관련 전수 또는 이수 현황(전체)	77
그림 55 국가무형문화재 남사당 관련 전수 또는 이수 현황(전체)	77
그림 56 전통연희 활동 연희자 1주일 평균 연습 시간(전체)	79
그림 57 전통연희 활동 연희자 1주일 평균 연습 시간(연령별)	79
그림 58 전통연희 활동 연희자를 위해 필요한 우선 지원(전체)	80
그림 59 전통연희 활동 연희자 희망 협업 전문가(전체)	81
그림 60 전통연희 활성화를 위해 필요한 지원(전체)	82
그림 61 전통연희 활동 연희자가 바라본 동시대 연희 창작 현황(전체)	83
그림 62 동시대성을 반영한 전통연희 창작이 활성화되지 못하는 이유(전체)	83
그림 63 동시대 연희 창작 활동 장려하기 필요한 우선 지원(전체)	84
그림 64 전통연희 창작 시 공연컨셉 설정 방법	85
그림 65 전통연희 활동 지원 정보 주요 습득 플랫폼	86
그림 66 전통연희 외 예술 활동 관련 주요 정보 플랫폼	87
그림 67 연희자 SNS 플랫폼 이용 여부	87
그림 68 주요 사용 SNS 플랫폼	87
그림 69 SNS 플랫폼 포스팅 빈도(1개월 기준)	88
그림 70 SNS 플랫폼 활동 주요 목적	88
그림 71 SNS 플랫폼 미사용 이유	89
그림 72 SNS 플랫폼 미사용 연희자(공연 정보 홍보 방법)	90
그림 73 전통연희 관련 교류단체 여부	90
그림 74 전통연희 관련 교류 단체 수	90
그림 75 교류의 주요 목적	91
그림 76 응답자 교류 전통연희 단체로 확인한 네트워크 현황	91
그림 77 정책실험(플리시랩) 설계 모델	94
그림 78 차이 생성의 교육 패러다임을 적용한 전통연희 증강랩 모형	97
그림 79 전통연희 증강랩(LAB) 시스템과 레이어	100
그림 80 증강랩 프로그램(전체)	98
그림 81 전통연희 증강랩(LAB) 추진 과정	
그림 82 증강랩 과정 전개의 특징	
그림 83 직조(fabric) 단계	
그림 84 결(grain) 단계	
그림 85 재질(texture) 단계	
그림 86 무게중심 및 쇼케이스 의미 변화 그래프	
그림 87 중심성의 전환(증강연구원 → 랩 연구원)	
그림 88 매듭(knot) 단계	
그림 89. AS IS-TO BE 모델	
그림 90. 동시대 전통연희 증강(창작 활성화)의 4가지 요인	
그림 91. 협업의 AS IS-TO BE 모델	
그림 92. 공공 지원의 5대 원칙	

I. 서론

제 1절. 연구목적 및 필요성

- 본 연구는 2019년 서울시 연희단 육성 지원 사업의 일환으로 진행되었음.
- 본 연구의 목적은 동시대 전통연희 창작활성화에 필요한 공공‘지원’의 요인이 무엇인지를 찾아냄으로써 ‘지원금’ 위주의 단선화된 현 지원체계를 넘어 전통연희 창작활성화의 지속가능성을 높여낼 수 있는 다양하고 종합적인 ‘지원구조’를 도출하는데 있음.
- 전통연희 창작활성화를 위한 정책 수립의 과정으로서 본 연구는 학술적·이론적 접근을 지양함과 동시에 기존 전문가 중심의 의견기반정책(opinion-based policy)을 넘어 다양한 데이터 수집과 해석의 과정을 통해 증거기반정책(evidence-based policy) 수립을 목표로 함.
- 동시대 전통연희 창작활성화 촉진을 위한 증거기반정책 수립을 위해서는 첫째, 현재 전통연희 생태계 현장의 모습을 심층적으로 파악하는 것, 둘째, 동시대 전통연희 창작활성화의 가능성을 살피는 것이 필요함.
- 전통연희 활동 당사자 대상의 심층인터뷰는 지원대상인 전통연희 활동가들이 처한 환경에 대해 맥락적 이해를 하기 위해 필요함. 이 과정을 통해 생산된 핵심 이슈를 중심으로 전통연희 생태계 파악에 필요한 설문지를 구성한 뒤 전국적인 설문조사를 실시함으로써 객관적인 근거(데이터) 중심의 증거기반정책을 수립할 수 있음.
- 또한 동시대 전통연희 창작활성화의 구체적 요인을 밝히기 위해서는 ‘창작활성화’를 촉진시키는 요인에 대한 가설 수립과 검증이 필요함. 이 과정은 디자인기반 폴리시랩을 실제 운영함으로써 전문가 중심의 회의 체계로 작동하는 자문중심 지원정책 수립의 기존 행정절차 대신 실제적으로 작동되는 지점에 대한 실증적 확인을 통해 실효성 있는 정책을 제안하고자 하는 변화된 행정의 의지임.
- 현재 대부분의 문화예술분야 지원의 구조가 신작 지원, 기존 레퍼토리 지원 등 작품 제작 중심으로 설계된 것에 대한 전면적 재검토가 필요하다는 현장의 의견이 존재하고, 다년간의 지원에도 불구하고 동시대성을 반영한 전통연희 창작이 매우 부진하다는 점 또한 정책실험을 채택하게 된 원인이기도 함.
- 전통 연희에 있어 동시대성(현대화)을 담는 문제와 창작은 한 몸의 두 가지 모습으로 파악해야 함. 새로운 창작 없는 재공연이 반복되는 상황에서 이에 대한 대안은 역사적 가치와 동시대성을 고려한 창의성 및 창조성을 기준으로 이루어질 필요가 있음.
- 필요성에 대한 대안이 모두에게 당위론적으로 인식되고 있는 현실임에도 불구하고 전통연희를 비롯한 유관한 현장의 구조적 실태와 지리적, 역사적 흐름과 맥락을 드러내는 ‘연희 생태계’에 대한 연구가 전무했기에 동시대성을 반영한

연희종합지원체계를 구축하기 위해서는 관련한 실태조사가 우선되어야 함. 그러나 기존의 문화정책 영역에서 이루어진 대부분의 실태조사는 소수의 관료와 전문가에 의한 데이터 수집 및 통계분석 방법론을 차용하고 있어 양적 ‘드러내기’에 한정되어 있음.

- 따라서 서울문화재단이 주도하는 2019년 연희종합지원체계 구축 사업은 데이터에 근거해서 결정하고 집행하는 하향식(top down), 폐쇄적인 정책 과정을 벗어나 정책 수요자의 경험에 기반해 정책을 설계하고 실질적인 변화를 일으키는 혁신적인 정책 설계를 위한 방법론으로 폴리시랩 운영의 필요성이 대두됨.
- 이용자 중심 정책 설계인 ‘디자인 기반 접근’을 통해 전통 연희가 처한 상황 혹은 현재 정책을 어떻게 경험하고 있는지에 초점을 맞춰 대안을 개발하며 병행하여 동시대성을 반영한 새로운 창작 연희의 가능성을 모색하기 위한 워크숍 기반의 교육과정 설계 및 운영을 통해 실제 경험 수집과 방법론을 구체화하고자 함.
- 또한 정책이 의도한 바를 달성하는지를 과학적이고 실증적으로 확인하기 위해 ‘증거 기반 접근’을 통해 검증함으로써 정책의 제도화에 강력한 레퍼런스를 확보하고자 함.

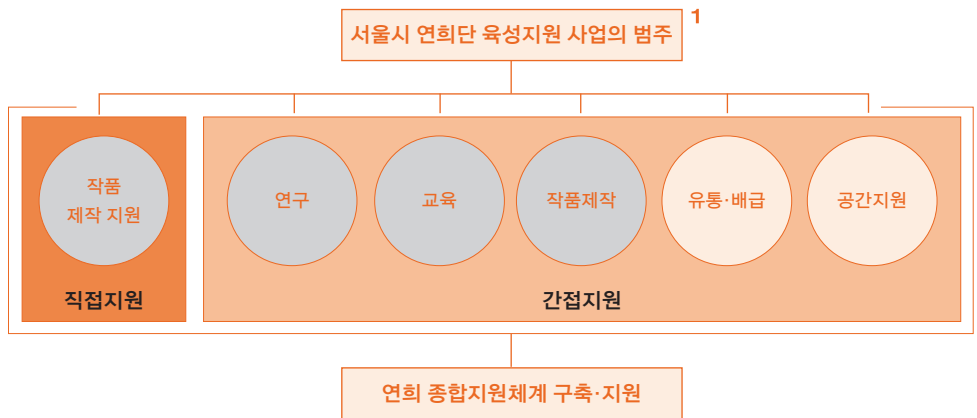


그림 1. 2019년 서울시 연희단 육성지원 사업: 동시대 전통연희 종합지원체계 구축사업

1 회색으로 표시된 부분이 2019년 사업의 범주임. 현황조사 연구와 더불어 폴리시랩은 연구+교육+작품제작을 동시에 실험하게 됨.

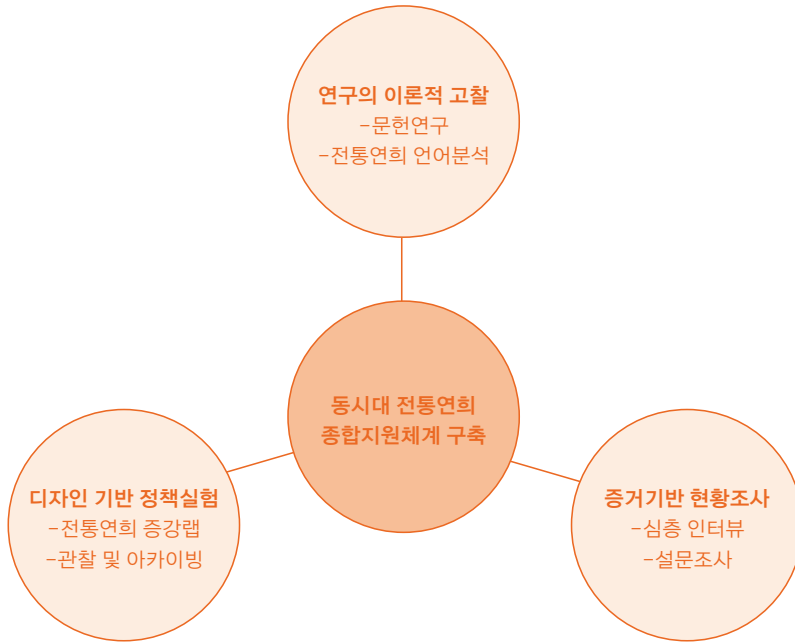


그림 2. 동시대 전통연희 종합지원체계 구축 연구방법의 구조

1. 연구의 이론적 고찰

- 전통연희와 관련된 선행연구에 대한 문헌 자료 검토를 통해 전통연희에 대한 개념과 정의의 흐름을 파악하고 행정지원 영역에서 포괄할 전통연희의 범주를 규명.
- 이는 전통연희에 대한 학계, 교육계, 전통연희 현장계에 대한 합의된 정의가 존재하지 않다는 점에 주목한 것으로 본 연구는 전통연희에 대한 하나의 정의를 내리기보다 일종의 스펙트럼으로써 전통연희의 범주를 다양하게 해석해내는 데 있음.
- 창작과 협업의 기초가 되는 전통연희 언어를 조사하고, 전통연희 언어의 동시대 이해를 높이기 위해 전통연희 언어의 사용 맥락을 분석한 후 전통연희 언어의 도식화(맵핑)를 시도.

2. 증거기반 정책수립을 위한 전통연희 생태계 현황조사

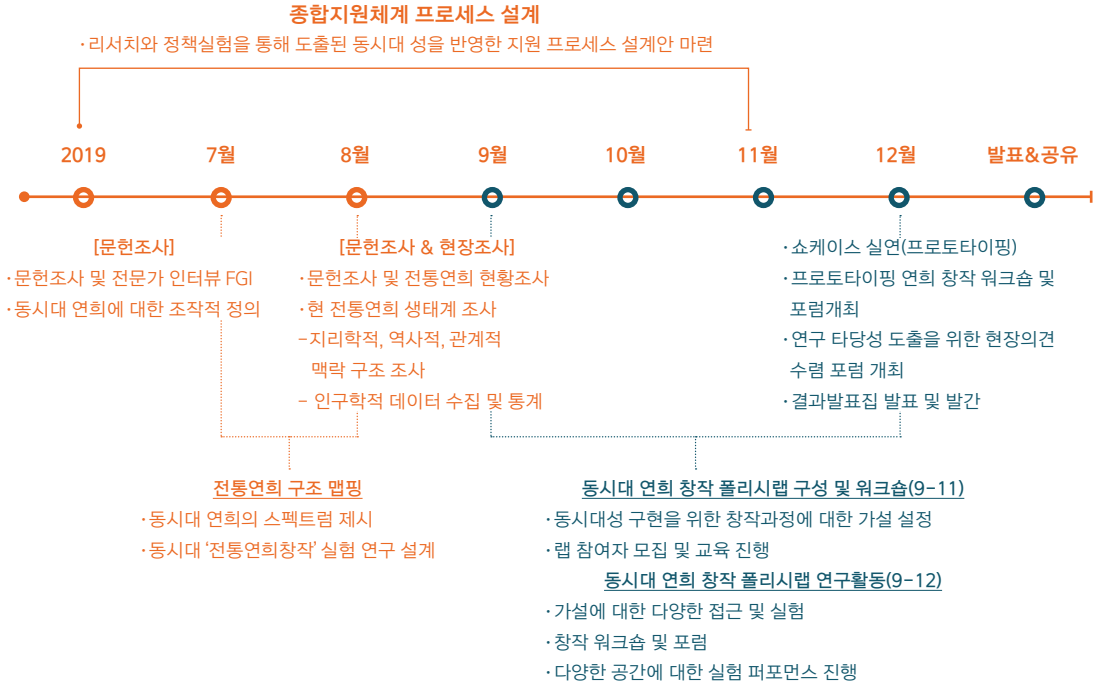
- 현황조사는 창작 여건의 현실을 파악하는데 중점을 두고, 양적 연구와 질적 연구 투트랙으로 구성.
- 본 연구는 전통연희의 자원 연결망 구조화를 통해 도식화(맵핑)를 시도하고, 이를 토대로 연희 종합지원체계에 대한 정책적 방향 제시를 목표로 함.
- 기존 실태 조사는 인원수, 수입정도, 연혁, 공연 횟수, 작품 수 등 양적 실태 파악을 중심에 두고 있으나 본 연구는 구체적으로 전통연희에 대한 보다 입체적인 조사(계보학적, 타 연희집단과의 관계망, 공연형식의 특성과 규모에 영향을 주는 요인 등)를 통해 전통연희의 관계망과 정책이 미치는 영향요인을 파악하고 이를 유형별로 구분하여 제시.
- 전통연희의 생태계 구조를 심층적으로 파악하기 위해 전통연희 분야에서 왕성하게 활동하는 전통 연희 당사자를 대상으로 심층인터뷰를 실시함으로써 전통연희 활동 구조와 범위(스펙트럼)의 특징을 분석.
- 조사를 온라인으로만 실시할 경우, 온라인 활동에 익숙한 표본이 수집되는 편향성이 생기게 됨. 오프라인 문화예술 공간 및 프로그램을 통해 결집하는 문화예술 행위자들의 특성상 심층 인터뷰(FGI)에서 표본 수집을 병행할 필요가 있음. 이를 통해 창작과정에서 내적 요인과 외적 요인의 영향관계를 파악하고자 함.
- 심층인터뷰에서 다뤄진 핵심 이슈를 중심으로 생태계 파악에 필요한 설문지를 구성한 뒤 전통연희자에 대한 표본조사(sample research) 실시.
- 전통 연희가 작동하는 맥락을 조감하기 위해 구조화된 설문조사를 실시함으로써 인적구성의 특성과 관계망을 그릴 수 있는 데이터 등을 확보.
- 심층인터뷰 및 전통연희 활동 실태조사를 통해 데이터 수집 및 분석을 실시함으로써 데이터에 기반한 '동시대 전통연희 종합지원체계 구축'의 증거기반정책 마련.

3. 디자인 기반 정책실험을 통한 현장중심형 지원체계 구축

- 최근 정부는 정책평가 개선을 위한 세부 과제로 정부는 인과관계 실험 결과를 근거로 신규 정책의 도입 여부 및 방식을 결정하는 폴리시랩(Policy-lab, 이하 폴리시랩으로 표기) 시범사업을 선정하여 추진할 예정이라고 발표하였음.
- 정부가 계획 중인 폴리시랩 시범사업은 정책실험(policy experiment)을 이용하여 정책의 효과를 엄밀히 평가하고 그 결과를 토대로 정책을 수정·보완하는 세계적 추세를 참고한 것임.
- 정책실험은 목표가 구체적이고, 성과가 단기적으로 실현되며, 행정 정보를 통해 주요 성과지표를 확인할 수 있고, 대조군을 확보하기 용이한 사업일수록 적용하기 유리함.
- 또한 사회적으로 효과성에 대한 논란이 존재하지만 명확한 근거를 찾기 어렵거나, 향후 재정소요가 증가할 것으로 예상되는 사업에 우선적으로 적용하는 것이 유용함.

- 또한 사회정책 분야는 예비타당성조사와 같이 사업의 타당성을 사전적으로 검증하는 체계가 반드시 필요한데, 일반적으로 사회정책 분야의 사업은 수혜집단이 명확히 정의되므로 일단 시행되면 차후 예산을 축소하거나 사업을 종료하기가 정치적으로 매우 어려워지기 때문에 사업이 시행되기 이전에 사업의 타당성을 엄격하게 심사하여 불필요한 사회적 갈등과 예산의 낭비를 예방할 필요가 있음.
- 전통연희 종합지원체계 구축 사업 중 ‘동시대 전통연희 창작 활성화’에 대한 행정적 접근에 대해 본 연구가 제안하는 구체적 절차는 다음과 같음. 일단 소규모로 시범사업을 실시함. 시범사업을 설계할 때 정책실험 또는 정책평가 분야의 연구자를 참여시킴. 연구자는 사업의 취지와 집행의 실효성 등을 최대한 존중하며 적절한 연구 설계(research design)를 고안함. 연구 결과의 신뢰도는 대부분 연구 설계에 의해 결정되고, 연구 설계가 제대로 되려면 사업 설계 단계부터 연구자가 참여하는 것이 매우 중요함. 시범사업이 종료되면 연구자는 실험 설계를 바탕으로 사업의 효과를 객관적으로 평가함. 재단은 평가 결과를 바탕으로 시범사업을 본 사업으로 확대 시행할지 여부를 결정하게 됨.
- 본 연구는 문화행정영역에서 시행되는 최초의 정책실험으로 동시대 전통연희 창작활성화의 구체적 요인을 밝히기 위해 ‘창작활성화’의 촉진요인이 될 부분에 대한 가설을 수립하고, 정책실험(폴리시랩)을 설계·디자인하여 3개월간 운영하는 것을 제안함.
- 정책실험은 몇 가지 중요한 장점을 갖는데 첫째, 시범사업 단계에서 효과성을 객관적으로 검증한 뒤 본 사업으로 확대할지 여부를 결정할 수 있으므로 효과성이 떨어지는 사업에 예산을 낭비하는 일을 막을 수 있음. 사업은 한 번 시행되면 사실상 축소하거나 폐지하기가 어려우므로 시범사업 단계에서 엄격하게 효과성을 검증하는 것이 필요함. 둘째, 정책실험은 과학적이면서도 그 구조가 대단히 직관적이므로 연구 결과를 신뢰할 수 있고 이해당사자들을 설득시키기도 용이함. 관계가 침해하게 대립하기 쉬운 사회정책 분야 사업의 특성상 직관적이면서도 간명한 구조를 갖는 정책실험은 연구 결과에 대한 불필요한 오해와 논란을 줄일 수 있음. 셋째, 정책실험은 사업을 어떻게 설계할 때 가장 효과적인지를 판단하는 데 도움을 줄 수 있음(박윤수, 2018).
- 따라서 기존 도제식 교육시스템에 놓여진 전통연희 영역에 ‘동시대 전통연희 창작’의 가능성을 입증하기 위한 방법론으로 전통연희자 대상의 정책실험을 시범 실시함으로써 ‘디자인 기반 접근’의 이용자 중심 정책 설계를 제시할 수 있게 됨. 이는 당사자의 직접적 경험에 초점을 맞추어 대안을 개발하고자 하는 새로운 시도임.

제 3절. 추진절차



- 본 연구는 서울시 연희단 육성지원 사업이란 큰 틀 속에서 동시대 전통연희 종합지원체계 구축에 대한 정책설계를 제안하는데 있음.
- 정책설계의 과정에서 가장 선행되어야 할 지점은 정책의 대상을 설정하는 것이며, 이를 위해서 현장에서 활동하는 다양한 영역의 전통연희자를 대상으로 심층인터뷰 실시와 문헌연구를 실시하였음.
- 전통연희 생태계 파악을 위해 심층인터뷰에서 도출된 핵심 개념을 중심으로 전통연희 생태계의 실태파악을 위한 설문지를 객원연구원으로 위촉한 조사분석 전문가와 함께 구성한 후, 구성된 설문지를 다시 심층인터뷰 참여자에게 재검토케 함으로써 조사내용의 신뢰도와 타당도를 확보함.
- 서울을 비롯한 전국 단위 전통연희 생태계 실태조사를 위해 심층인터뷰 대상자와 서울문화재단의 전통연희 영역 지원선정 단체들, 그리고 전통연희 학과가 개설된 대학을 중심으로 조사 대상자의 연락처와 이메일을 확보해 나가는 일종의 스노우볼링 샘플링의 방법론을 채택하였음.
- 이는 실제 현장에서 활발하게 활동하는 ‘건강한 데이터’를 수집하는 것으로 조사대상이 실제 행정지원 대상자들로 구성되어 연구의 실효성을 높여내는 근간이 되는 작업임.
- 증거기반의 전통연희 생태계에 대한 현황조사는 디자인 방법론의 하나임

더블다이아몬드모델(Double Diamond Model)을 적용함으로써 디자인 기반의 '전통연희 증강랩'과 상호 영향을 주고받는 확산과 수렴의 연구 과정을 반복하는 과정으로 진행되었음. 이 과정은 되먹임의 비선형적 연구 절차로 보다 밀도높은 정책설계의 가능성을 높여내게 됨.

- 현황조사를 위한 조사·설계와 내용을 기반으로 전통연희자의 창작 역량 개발을 위한 프로젝트 실행을 통해 디자인방법론을 이용한 증거기반의 정책을 제안하는 과정으로 진행함.

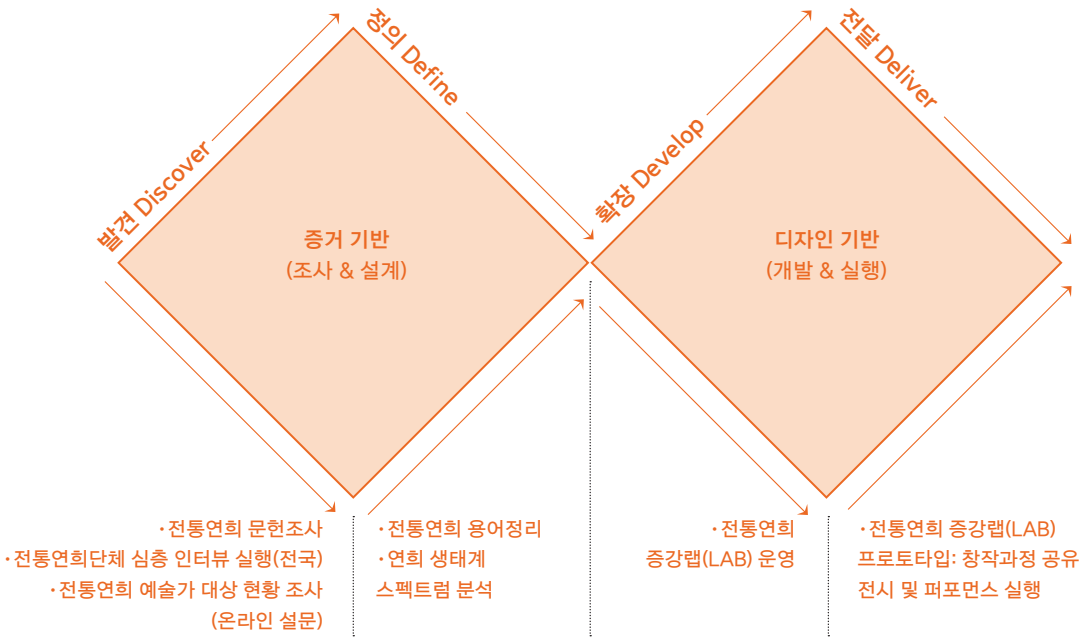


그림 4. 더블다이아몬드모델(Double Diamond Model)

2 designcouncil-uk-servicedesign <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>

II. 증거기반 접근 : 전통연희 현황조사

제 1절. 전통연희 언어

1. 전통연희 주요 개념

① 전통

- “전통은 소통의 형식이다.” Motzkin은 전통에 관해 논할 때 흔히 “1. 전통은 어떤 시간 구조를 의미하는가? 2. 이 구조 안에서 전통은 어떤 시간을 나타내는가? 즉 전통의 시간정서는 무엇인가? 3. 전통은 어떤 기억 구조를 의미하는가? 4. 전통의 기억정서는 무엇인가?”하는 네 가지 질문이 주어진다고 보았음. 즉 전통은 시간과 기억과 정서 안에 놓이게 됨(이미원, 2016).
- 전통의 구조는 미래 지향이나 전통의 정서는 과거 지향을 띄게 됨.
- Acton에 의하면 전통은 “세대에서 세대로 이어지는 권위적이며 논쟁의 여지가 없는 믿음이나 관습으로, 흔히 전통을 관습보다 정교하고 문화적인 단어로 이해하지만, 전통과 관습은 같지는 않더라도 긴밀하게 연결되어 있는 사고”이며, 전통연희란 일종의 관습적인 훈련을 통해 얻은 일종의 기술임.
- 전통이 관습의 범위를 벗어날 때, 전통은 변화할 수밖에 없음.
- 더불어 전통이 발명된다고 보는 견해도 있는데 전통의 발명이란 근본적으로 과거를 참조하는 것으로 특징지어지는 형식화나 의식화로 빠른 사회 변화가 오랜 전통이 근거한 사회적 패턴을 약화시키거나 무너뜨리거나 더 이상 적용하기라 힘들 때, 혹은 오래된 전통과 그 사회의 지지자들이 충분히 적응하거나 융통성이 없을 때 전통은 종종 발명되기도 함.
- Bergson은 일찍이 기억을 습관적 기억(habit-memory)과 일회적인 사건의 인지적 기억으로 나누었으며, 후자가 진정한 기억(true memory)이라고 말함. 기억에는 이미 우리 개개인의 해석과 각각 받은 이미지의 편차가 존재함.
- Bergson은 기억의 중심에 시간을 놓았으나, Halbsachs는 장소와 위치를 놓았음. 가령 ‘인형의 집’의 노래의 경우, 경험의 상실 즉, 기억과 회상이 일어났던 환경의 상실에 대해 이야기하고 있는 것으로 문화적 기억이나 정체성의 확립은 그것이 일어난 시간 못지않게 공간이 중요함.
- 정체성은 기억에, 기억은 정체성에 서로 의존하고 있음. 그리고 이들은 고정된 것이 아님. 전통은 선택을 의미하고 전통이 의미하는 것은 직선적인 가계가 아니라 긴장과 갈등의 진행되는 역사임. 전통을 연구하는 것은 필연적으로 이러한 관계 속에 뛰어드는 것임.

2 전통연희

- 연희(演戲)는 고유어로 놀음, 굿, 놀이로 부를 수 있음. 연(演)은 관중 앞에서 벌어지는 모든 놀음을 뜻하고, 희(戲)는 몸집으로 벌이는 놀음을 뜻함. ‘전통연희’는 현재 연극, 음악(클래식, 국악), 무용, 뮤지컬 등으로 분류하는 공연예술의 세부 장르 중 하나로 간주하고 있지만 과거 한국 사회에서는 그 자체가 ‘공연예술’ 전체였음.
- 전통연희에 포함되는 종목(행위)은 크게 기술적 측면의 ‘묘기’와 연극적 양식이 더해진 ‘연극’으로 구분해 볼 수 있는데, 묘기에 해당하는 줄타기, 환술(얼른), 살판(땅재주) 등을 통해 분위기를 고조한 뒤 연극적 양식이 담긴 가면극(탈놀이) 판소리, 창극, 꼭두각시 등의 해학적, 풍자적 연극으로 마무리는 하는 식이었던 것으로 보임.
- 연희 종목을 더 세부적으로 보면 ① ‘연극’에 해당하는 ‘가면극(탈춤, 탈놀이)’, ‘판소리’, ‘창극’, ‘꼭두각시놀이’ 등이 있고, ② ‘묘기’에 해당하는 ‘줄타기’, ‘숫대타기’, ‘살판(땅재주)’, ‘버나’, ‘환술(얼른)’, ‘요요기’ 등이 있으며, ③ 기타로 ‘풍물(농악)’, ‘무당굿놀이’, ‘동물재주부리기’ 등이 있음.
- 서연호는 전통연희를 현대화의 문제와 결부하여 4단계 유형으로 구분하였음.

단계	유형	내용
1단계	전통 연희의 재공연	중요제례악, 양주별산대놀이, 꼭두각시놀이 등 무형문화재로 지정한 종목들과 판소리, 가곡 같은 고전 종목들
2단계	전승 양식에 대한 양식의 변화	판소리 5가를 바탕으로 만들어진 창극, 전통춤을 바탕으로 만들어진 무용, 전통 성악과 기악을 바탕으로 만들어진 음악 등
3단계	원형에 대한 새로운 해석	원형을 대상으로 한 제작자(각색자, 작곡자, 작창자, 연출자)의 새로운 해석이 반영된 작품들
4단계	기예를 활용한 현대적 창작	전통 연희의 원리와 방법을 응용한 현대적 창작으로 전통연희의 정신과 방법이 창작의 동력으로 널리 활용된 사례로 볼 수 있음.

표1. 전통연희 현대화 유형과 단계

- 1998년 한국예술종합학교 전통예술원 내 연희과가 설립되면서 ‘연희’라는 개념으로 기획된 풍물, 무속, 탈춤, 전문예인집단놀음의 세부종목들을 바탕으로 당대의 연희성을 구체화시켜 나가기 시작함.
- 2006년 대한민국 문화부 예술국 전통예술팀은 전통예술에서 ‘전통연희’의 범위를 남사당, 무속, 농악, 사물놀이, 판소리, 창극으로 나누어 문화정책의 영역에 포함시킴. 이로써 과거 한국 사회에서는 그 자체가 ‘공연예술’ 전체를 의미한 ‘전통연희’는 행정지원의 대상으로서 특정 장르와 종목을 의미하는 축소된 개념으로 관리되기 시작함.
- 전통연희가 한국예술종합학교의 전공과가 되면서 기존 학계의 담론과 전통예술계의 교육구조가 결합하게 된 것은 전통연희 개념에 있어 중요한 변곡점으로 볼 수 있음.
- 전통연희 개념 등 전통연희의 이론적 기반과 역사적 맥락에 대한 연구를 다뤄온 주체가 학계·연극계에서 전통예술계로 이동하는 과정에서 개념적 충돌이 발생하게 되었고 동시대 전통연희의 개념과 정체성은 마치 ‘문화’에 대한 다양한 정의처럼 넓은 스펙트럼의 형태로 존재하고 있음.
- 또한 전통연희와 관련된 그동안의 연구들이 주로 학계의 기존 이론에 교육제도권 내 연희로 설정된 몇 가지 종목들을 대입하는 연구들로 방향이 맞춰져 있어 새로운 환경과 체계에 대한 적극적인 해석이 매우 부족한 상황임.
- 현재 전통연희는 다양한 이해관계자와 관점에 따라 다르게 해석되고 운용되고 있고 연희는 해당 용어를 다루는 주체의 관점에 따라 다양한 속성으로 변화하고 있음.
- 김동환(2019)은 “‘연희(演戲)’라는 용어 자체의 개념적 협의조차 모호한 상태에 있으며, 아직은 이것을 다루는 주체의 자의적인 해석들이 중심이 되어 여러 현상들을 종합하는 단계에 있으며 전통연희에 대한 인식은 일정한 규칙 없이 표류해 왔음”을 밝히고, 이에 대해 “제도적으로 바로 잡는 일”이 필요하다고 연구에서 밝히고 있음.

2. 전통연희 용어

- 본 연구에서 정리한 전통연희 용어는 전통연희의 일반적 특성과 관련된 용어 중 창작활성화를 위해 기본적으로 알아야 할 입문 용어를 중심으로 정리한 것임.
- 즉, 각 지방마다 고유의 연희가 있었지만, 이중 현재 활동하는 연희자들이 무대화해서 공연하는 것을 우선으로 정리하였으며, 민속적 가치에도 불구하고 지방 농악, 지역 무당굿놀이 등은 차후 연구과정에서 정리할 계획임.

1 연희의 변천³

- 전국에 존재하는 연희의 뿌리를 중앙(한양) 산대회의 쇠퇴 이후 지방으로 흩어진 전문 연희자에서 찾는 연구도 있고, 그것과는 별도로 각 지방 고유의 산대회가 있었다는 연구도 있음.⁴ 하지만 1784년 산대 폐지의 여파로 중앙과 지방 모두에서 관 주도의 산대회가 쇠락하면서 전문 예인 집단이 민간에서 재주를 펼치는 장(場)을 만들었다는 부분에서는 의견이 일치됨.

- 국가 주도 공연예술행사의 축소/폐지 이후 민간에서의 연희는 지역적으로 크게 세 갈래로 분류할 수 있음. ㉞우선 산대회의 출연자들인 전문 예인들이 애오개 등에서 펼쳤던 본산대놀이와 이들 본산대 예인들에게 놀이를 배워서 지역 산대놀이를 전승한 송파산대, 양주별산대놀이 등 중부 지방 ‘산대놀이’가 있음. ㉟다음으로 봉산탈춤, 강령탈춤 등 북방 지역의 탈춤으로 분류되는 ‘해서탈춤’이 있음. ㊱마지막으로 상업이 번창하던 지역인 경남 합천 밤마리, 경남 의령 신반에서의 ‘대광대패’가 있음.
- 이들 세 갈래 외에도 각 지방에는 마을 고유의 농악이나 무당굿놀이 등이 있었지만, 공식적인 산대회의 폐지 이후 민간으로 흩어진 전문 예인 집단의 영향으로 북방, 중부, 경남 지역의 연희가 체계화된 측면이 있음.
- 특히 합천 밤마리 대광대패의 탈놀이는 경남 지역 탈놀이의 성립에서 중요한 역할을 하는데, 통영 오광대, 고성 오광대, 가산 오광대, 진주 오광대, 동래 야류, 수영 야류 등 경남 지역의 탈놀이가 이들 대광대패의 연희 종목 중 탈놀이를 차용하여 성립한 것으로 보기 때문임.
- 한편 경남과 달리 전라 지역과 충청 지역은 조선 후기에 판소리라는 새로운 장르를 중심으로 주요 공연 문화를 형성하였음.

2 연희 용어 분류⁵

가. 용어 일반

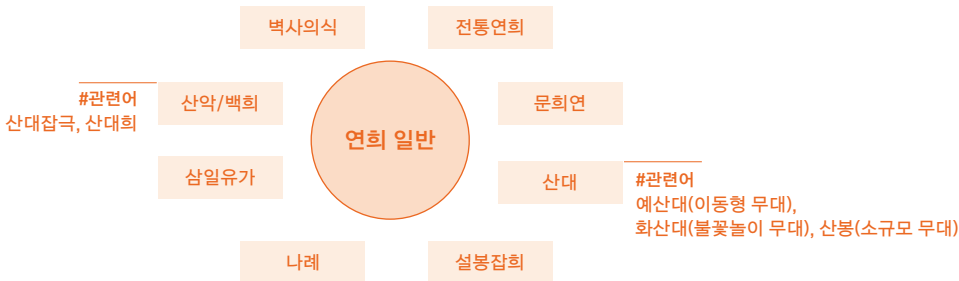


그림 5. 전통연희 용어 일반

- 3 해당 내용은 전체적으로 손태도(2002)를 참조함.
- 4 지방의 산대회로는 대표적으로 평양의 팔관회가 있는데, 고려 시대에 연례적으로 열리던 행사였다가 조선 시대에 와서 폐지되었음. 그 외 중국 사신이 오면 중앙에서 산대회를 개최하는 것처럼, 중앙의 감사가 지방에 부임하면 해당 지방에서 산대회를 펼쳤다는 기록도 있음. 특히 감사(지방 장관)의 부임은 임기가 단년제여서 매해 있었기 때문에 감사 부임 축하연으로써의 지방 산대회는 지방 연희 문화의 중심축이었다고 볼 수 있음.
- 5 해당 내용은 전체적으로 전경욱(2014)을 참조함.

전통연희

각종 묘기에 해당하는 '산악백희'와 가면극 등의 '연극적 양식' 종목으로 구성되었음. 궁중나례를 중심으로 하는 나례희에서 양식적 발전이 크게 이루어진 것으로 봄.

산악/백희

무용, 음악, 연극, 체육, 무술이 분화되지 않은 채 연행되던 고대의 총체적 예술 행위를 일컫는 말로, 중국에서는 산악백희라 불렀고, 한국에서는 가무백희, 잡희, 산대희, 나례희 등으로 불렀음. 산악백희는 한·중·일에 공통된 연희 예술 유산임.

산악은 고대의 악무(음악과 무용)를 뜻하는 말로, 궁중 음악인 아악의 대칭어이기도 함. 백희는 '백가지 놀이'라는 뜻으로 모든 놀이의 의미를 가짐.

※ 관련어 : 산대잡극, 산대희

산대

산 모양의 무대 구조물로, 연희의 배경 무대임. 궁중 나례희에서는 광화문 앞에 각각 좌산대와 우산대를 설치해서 연희를 했는데, 무대 설치에만 군사 1300~1400명이 소요되는 대규모 무대였다고 함.

※ 관련어 : 예산대(이동형 무대), 화산대(불꽃놀이 무대), 산봉(소규모 무대)

설봉잡희

인형극의 무대, 혹은 소형 산대인 산봉에서 벌어지는 공연을 뜻하는 말로, 전문 연희자들에 의해 공연되었음.

나례

고려 중기까지는 12월(선달) 그믐날에 가면을 쓰고 잡귀를 쫓아내는 송년의식이었으나, 고려 말부터 연희적인 성격이 강화되었음. 나례에서 연행된 연희를 나례희, 혹은 나희라고 불렀음. 임금 환궁행사 나례는 인조 이후, 중국 사신 영접행사는 정조 이후 폐지되었음.

삼일유가

과거급제자들이 악대, 광대, 재인들을 대동하고 서울을 3일간 돌면서 각종 연희(퍼레이드)를 하는 행사를 일컫는 말임.

문희연

과거급제 축하 잔치를 뜻함. 은영연이 급제자들에게 조정(임금)이 베푸는 잔치였다면, 문희연은 부모에게 급제 소식을 알리는 잔치였음. 그 외 조상의 사당에서 고사를 지내는 것을 흥패고사라 했는데, 흥패는 급제자에게 주어진 일종의 직위 증서 같은 것임. 순서대로 보면 급제를 한 후에 성적, 등급, 이름 등이 적힌 흥패를 받고 서울을 돌면서 '삼일유가'를 한 후, 집으로 와서 '흥패고사'를 지내고, 집에서 '문희연'을 성대하게

거행하고, 또 해당 지역 수령이 축하의 의미로 ‘영친의’를 베풀어 주었음. 이 모든 과정에서 광대 및 재인들의 연희가 함께 했음.

벽사의식

악귀를 쫓아내는 의식을 일컫는 말이며, 사자를 벽사의 기능을 가진 동물로 보아 사자를 각종 전통 건축의 기단 등에 조각했음. 음력 선달그믐에 악귀를 쫓는 벽사의식으로 행한 나례에서 사자춤을 춘 것도 같은 맥락임.

나. 연희 종목(대분류)

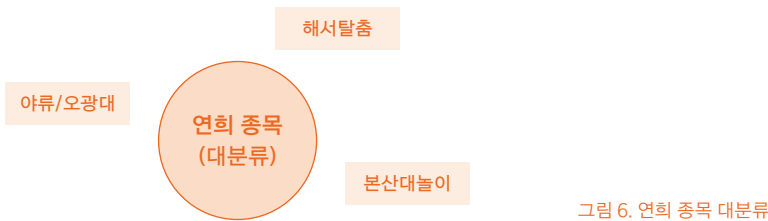


그림 6. 연희 종목 대분류

해서탈춤

황해도 일대의 가면극을 일컫는 말로, 현재 남한에는 봉산, 은율, 강령탈춤 등이 전해짐.

본산대놀이

궁중 나례회가 폐지되면서 전문 연희자들이 민간에서 펼쳤던 산대놀이를 일컫는 말임. 본산대놀이의 영향을 받아 성립 혹은 세련화된 가면극으로는 서울과 경기 지역의 송파산대놀이, 양주별산대놀이, 퇴계원산대놀이, 황해도 지역의 봉산탈춤, 강령탈춤, 은율탈춤, 경남 지역의 수영야류, 동래야류, 통영오광대, 고성오광대, 가산오광대 등이 있으며, 남사당패의 덧뵈기도 본산대놀이의 영향으로 발생한 것으로 봄.

야류/오광대

경남에서 낙동강 동쪽 지역의 가면극을 야류라 하며, 동래, 수영, 부산진 야류 등이 있음. 낙동강 서쪽은 오광대라 불렀음. 야류와 오광대는 들놀이이라고 불리기도 했음.

다. 연희 종목(소분류)

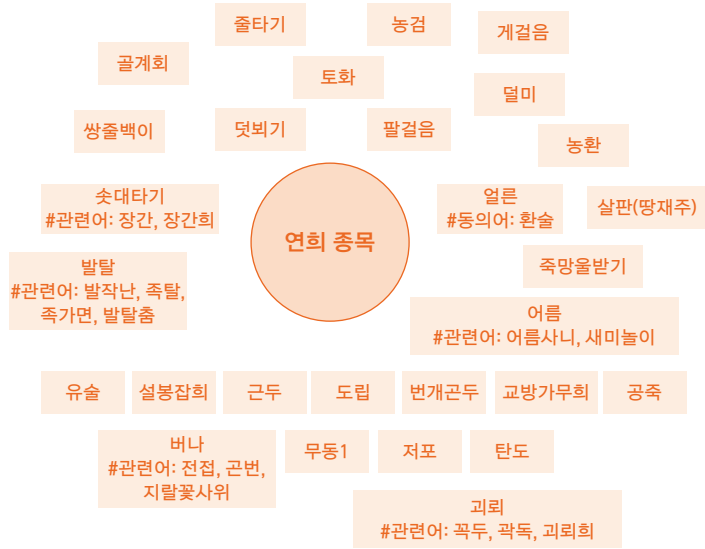


그림 7. 연희 종목 소분류

환술

산악백희의 한 종목으로 전문 연희자가 신체, 재빠른 손놀림, 특수도구, 과학적 원리 등을 활용해서 불가사의한 광경을 보여주는 기예임. 일종의 전통 마술인 셈. 실제로 한국에 마술이라는 용어가 전해지면서 환술이라는 용어를 대체하게 되었음. 신라, 백제 등에서는 도교가 유행하기도 했는데, 도교의 방술(도술) 등에 대한 관심의 영향이 공연 종목으로서의 환술의 발전에 영향을 주기도 했음.

칼을 삼키는 탄도, 불을 토하는 토화 등의 차력과 지금의 마술과 같은 연희가 대표적임. 변검도 환술의 일종임.

얼른

환술과 같은 용어이며, 유랑 예인패들이 쓰던 용어임. 마술을 위한 빠른 손놀림 등의 의미가 있어서 얼른이라 불렀던 것으로 전해짐. 대광대패, 숫대쟁이패, 초라니패 등이 얼른을 전승하였음.

골계희

전문 배우의 공연을 골계희라 불렀고, 우희 혹은 배우희라고 부르기도 했음.

발탈

인간 배우와 인형 배우가 재담으로 노는 연희를 뜻함. 발탈에서 탈은 얼굴에 쓰지 않고 발에 썼는데, 연희가 발에 쓴 탈로 등장하는 배우는 상반신만 존재하기 때문에 난장이노름이라고도 함. 양손으로는 인형의 팔을 조정하고, 탈을 쓴 발을 움직여 표정을

만듬.

※ 관련어 : 발작난, 족탈, 족가면, 발탈춤

무동1

어깨 위에 올라가서 춤을 추는 것으로, 사람을 세 겹으로 올려서 추면 삼동이라 불렀고, 삼동에서 좌우에 한 사람씩 붙이면 오동이라 했는데, 현대의 서커스와 매우 유사함. 평양교예단도 비슷한 곡예를 자주 선보임.

살판(땅재주)

땅재주의 이칭으로 "잘 하면 살판, 못하면 죽을 판"에서 유래하였다고 함.

곤두

우리말 '곤두박질'의 원래 어원은 '곤두박질'임. 곤두라고 불리는 것이 '곤두'와 같은 말이며, 땅재주와 같은 의미를 가지고 있음. 세부 동작으로는 앞곤두, 뒤곤두, 계절음 등등이 십여 가지가 있음.

번개곤두

아주 날쌔게 하는 곤두박질

도립

땅재주의 이칭이기도 하고, 그 중 특별히 물구나무서기를 지칭하는 용어이기도 함. 하지만 땅재주에 국한되지 않고, 솟대 위에서의 재주라든지, 다양한 연희에서의 동작으로 확장, 변형됨.

버나

대접돌리기를 뜻함. 조선 후기 버나 관련 유랑 예인집단으로는 솟대쟁이패와 남사당패가 있음. 접시만 돌리는 것이 전부는 아니며, 버나잡이(버나쇠)가 매호씨와 재담을 주고 받으면서 악사의 장단에 맞추어 재주를 부림.

※ 관련어 : 전접, 곤번, 지랄꽃사위

죽방울받기

대나무로 만든 실패 모양의 도구를 던져서 받는 놀이로, 요즘의 요요와 저글링을 합친 것과 비슷함.

공죽

죽방울돌리기와 같은 연희 종목인데, 실패놀이라고도 불리고, 일본에서는 윤고라고도 부름. 공죽은 소리 구멍을 가지고 있는데, 때문에 연희자가 공죽의 회전 속도를 높이면 소리구멍에서 맑은 소리가 나옴. 실제로 공죽의 품질을 결정하는 핵심이 이 소리 구멍의

섬세한 제작에 있음.

농검

농검은 칼을 던졌다 받는 연희의 한 종목으로, 도검, 비검, 척검, 칼받기 등으로 불렸음.

농환

소위 방울받기 등으로 불리지만, 꼭 방울이 아니어도 하나 이상의 물건을 던져서 받는 연희 종목을 보편적으로 일컫는 말이며, 전 세계적으로 연희에서 보편적으로 나타나는 종목이기도 함. 현재의 서커스와 비교하면 일종의 저글링이라 할 수 있으며, 농검도 농환의 일종이라 할 수 있음. 목침 여러 개로 하는 재주는 농침이라 부르고, 병을 던졌다 받는 것을 농병이라 불렀음.

숫대타기

숫대쟁이가 어릿광대를 대동하고 숫대에 올라 각종 기예를 보이는 연희 종목으로, 숫대쟁이패의 대표 종목인 쌍줄백이도 숫대타기를 뜻함.

※ 관련어: 장간, 장간희

쌍줄백이

숫대쟁이패가 연행한 숫대타기의 별칭임. 두 개의 줄을 타긴 했지만, 흔히 알고 있는 전통 줄타기와는 다른 연희임. 쌍줄백이는 줄 위에서의 기예뿐 아니라, 고정 막대기인 숫대 자체도 하나의 연행 공간으로 삼았고, 신체적 기예 외에 줄 위에서의 연주를 하기도 했음.

줄타기

외줄타기, 쌍줄타기 등의 연희 종목으로 숫대쟁이패가 하던 숫대타기, 혹은 이것의 이칭인 쌍줄백이와는 다른 연희임. 쌍줄타기를 '개고'라고도 불렀음. 전통 사회에서 줄타기는 한나절 동안 음악, 기예, 재담 등의 다양한 종목으로 구성된 연희인 '판줄'이었으나, 근대로 넘어오면서 기예만 남은 '도막줄'로 전해지고 있음.

어름

줄타기를 뜻하는 말로, 물건과 물건 사이의 한 가운데를 지칭하기도 함.

※ 관련어: 어름사니, 새미놀이

유술

일종의 요가 묘기 같은 것으로, 몸의 유연성을 극대화해서 보여주는 잡기 중 하나임. 요요기라고도 불렀음.

팔걸음

물구나무서기를 뜻하는 말이기도 하고, 땅재주에 대한 별칭이기도 함.

계걸음

계가 옆으로 다니는 모습과 흡사하다고 하여 붙여진 이름으로, 땅재주의 하나인 팔걸음(물구나무 걸음)과 같은 말임.

탄도

칼을 삼키는 재주를 일컫는 말로, 가짜 칼, 창 등을 쓰는 방법과 진짜로 삼키는 방법으로 나뉘는데, 후자의 경우 수년에 걸쳐 식도를 확장하는 단전호흡을 통해 몸의 변형을 유도한 후에 실전을 할 수 있었음. 삼키는 것이 주가 되는 기예를 '홀'이라 하는데, 창을 삼키는 것을 탄창이라고 하고 홀창이라고도 하며, 바늘을 삼키는 것을 홀침이라 함.

토화

불을 뽑는 기예를 뜻하며, 반대로 불을 삼키면 흘화라 함.

덧보기

남사당패의 가면극으로 "덧쓰고 보인다", "덧본다"는 의미에서 유래한 용어이며, 발음상 비슷한 '덧배기 춤'과는 다름. 덧보기는 산대놀이, 야류, 오광대, 해서탈춤 등의 지역 전승 가면극에 비해 의식성은 약하지만, 공연 현장에서 관객의 반응에 따라 유연하게 전개하는 현장성은 높다고 평가받음. 그래서 춤보다는 재담과 연기가 더 우세한 장르임.

덜미

인형극을 뜻하는 말임.

괴뢰

인형극을 뜻하는 말임. 여기에서 '괴뢰'는 자주성을 가지지 못하고, 남의 생각대로 움직이는 사람을 비유하는 말이며, 인형극을 하는 사람을 괴뢰사 혹은 괴뢰자라 불렀음. 흔히 북한을 괴뢰정권이라 불렀는데, 이는 타국의 조정을 받는 정권이라는 뜻이었음.
※ 관련어 : 꼭두, 꼭둑, 괴뢰희

교방가무희

고려에서 조선까지 궁중에서 전문적인 교육을 통해 연행했던 가무희를 총칭하는 말임. 궁중정재라고도 부르는데, 통상 정재가 무용에서 쓰이는 용어이긴 하지만 본래의 의미에서는 각종 재주를 포함하여 군왕에게 봉공하는 여러 연희를 통칭하는 뜻을 가지고 있음.

저포

웃놀이의 일종

라. 연희 무대

- 산대는 연희의 무대를 말하는데, 중국 사신 영접행사, 임금의 환궁 행사 등에 사용되었으며, 의금부와 군기시에서 담당하여 제작하였음. 규모가 큰 대(大)산대의 경우 군사 1천 명 이상이 제작 인력으로 투입되었고, 크기가 거대한 건축물에 맞먹는 수준이었음. 조선 시대 당시에 산대가 설치된 장소는 현재의 광화문 좌편과 우편이었고, 각각 좌산대 우산대라 불렸음.

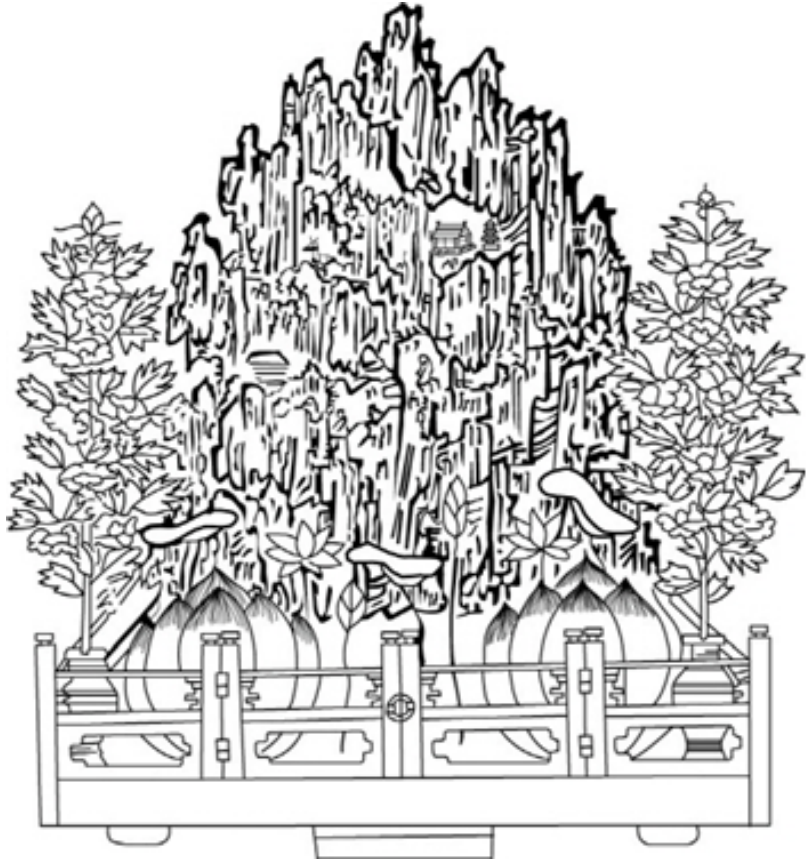


그림 8. 『악학궤범(樂學軌範)』에 실려 있는 침향산(沈香山)

- 침향산은 중국 사신이 오거나 국내에 큰 경사가 있을 때 대규모로 열리는 산대회에 설치하였음. 침향산은 나무판자로 산 모양을 만들고 앞뒤에 피나무로 산봉우리를 조각하여 붙이고, 사찰·탑·부처·승려·고라니·사슴 등의 잡상(雜像)을 설치한 다음 채색하여 만들었음.
- 산대를 무대로 펼쳐지는 연희를 ‘산대희’라 불렀는데, 산대희가 펼쳐지면 온 백성들이 연희를 구경하기 위해 모여들 정도였다고 함. 일부 양반은 백성이 이렇게 길거리에 나와서 연희를 구경하는 풍속을 천하다고 여기기도 했지만, 세종은 “국가가 펼치는

큰 규모의 불거리에 온 백성이 즐기는 것은 당연한 것”이라 하여, 온 나라의 축제의 현장인 산대에 적극적인 의미를 부여하기도 했음.

- 산대회가 펼쳐지면 중앙(한양)은 물론, 경기도, 충청도, 전라도, 경상도의 광대들까지 동원되었고, 이들은 나례청이라는 기관에 등록되어 관리되었는데, 등록 예인 숫자는 전국적으로 대략 600명 정도의 규모였다고 함.
- 그런데 초대형을 자랑하는 산대를 제작하기 위해서는 부족한 군인 인력을 차출하고 대규모로 벌목을 해야 하는데, 이로 인한 군인들의 힘겨움 호소와 과도한 제작비용, 제작 과정에서의 잦은 사고, 벌목에 따른 도성 인근의 땀감 부족 등으로 인해 축소 논란이 자주 있었음. 여기에 더해 조선 시대 성리학의 심화는 이러한 과도한 공연물에 호의적이지 않았는데, 인조 이후 대산대의 제작은 중단되고, 소규모 이동형 산대인 예산대 등만 제작되었음.
- 그러다 1784년(정조 8년) 이후 산대는 완전히 폐지되었음. 이를 기점으로 국가에서 주도하던 공연예술(연희)이 민간으로 무게 중심을 옮기게 됨.



그림9. 예산대-사람이 직접 끌고 다니는 이동식 산대

마. 연희 집단

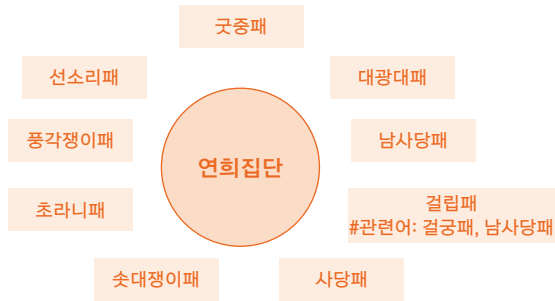


그림 10. 연희 집단 (연희자)

대광대패

각 지장의 장날에 맞춰 장터를 떠도는 유랑예인 집단 합천 밤마리 지역에서 활성화되었음. 주로 풍물, 무동, 죽방울 받기, 솟대타기, 오펑대 가면극을 연행했음. 경남 지역 야류와 오펑대의 성립에 직간접적 영향을 끼친 것으로 평가받음.

남사당패

남자만으로 구성된 유랑 예인 집단으로, 현재 무형문화재로 지정되어 전하는 종목은 풍물(농악), 버나, 살판(땅재주), 어름(줄타기), 덧뵈기(가면극), 덜미(인형극, 꼭두각시놀이) 6가지이며, 과거에는 환술(마술)도 했다고 함. 남사당패의 주 근거지가 형성되는 곳은 인근에 큰 사찰이 있고, 큰 장이 있는 곳의 교차점이었음.

걸립패

풍물놀이, 줄타기, 비나리(덕담)을 주로 공연하며, 연관된 사찰(절)의 신표를 가지고, 사찰 관련 기금을 걷는 명목으로 수금을 하면서 놀이판을 벌였던 예인 집단임. 걸립은 구걸 행위를 뜻하는 단어.

※ 관련어 : 걸궁패, 남사당패

사당패

사당패의 주 구성원이 여자로, 흔히 '여사당'이라고도 불렸음. 조직의 구성으로 보면 화주 또는 모갑이라 불리는 우두머리 남자와 그 밑에 거사라 불리는 사내들이 있고, 이들 거사들이 각각 사당 한 명씩과 짝을 맞추고 있었음. 지금의 예술단 조직으로 비유하면 화주가 예술단의 대표이고, 거사의 우두머리인 수거사가 예술감독, 출연자가 사당인 형태인데, 사당패에 속한 남자 구성원들은 실질적으로 출연자인 여성의 활동을 통한 수입에 빌붙어 살았다고 보고되고 있음. 사당패의 주 연희 종목은 사당벽구춤(소고춤), 소리판, 줄타기 세 가지이며, 줄타기의 경우 기예보다는 재담이 중심이었음.

숫대쟁이패

긴 대나무 장대에 광대가 타고 올라가서 재주를 피우거나 노래와 악기를 연주하는 등 여러 가지 재주를 연출하는 숫대타기를 중심으로 6~7가지 종목을 펼치던 놀이패로, 1900년대 초에는 한 개 집단만 남아있었음. 우두머리 이름을 딴 '이우문패'가 전국적으로 가장 유명했음.

초라니패

군인이나 관노 출신이 주종이된 유랑예인집단으로 요사스럽게 생긴 가면이라는 뜻의 '초라니'에서 유래한 집단임. 잡귀를 쫓고 복을 불러들이는 의식을 하는 가면극패였다가 이후에 다양한 잡희를 포함한 놀이패로 바뀌었음. 일제강점기에 사라졌으며, 변강쇠타령에도 초라니가 나옴. 초라니패는 숫대타기도 했었는데, 그래서 변강쇠타령에서는 초라니에 대해 "숫대(숫대) 및 친구"라고 표현함.

풍각쟁이패

풍각(음악 연주)을 하며 걸식하던 예인 집단임. 판소리, 통소, 북, 가야금, 해금, 검무를 주로 공연했음. 주로 전문 예인들이 퇴물이 된 후의 활동을 풍각쟁이패였다고 보고 있음. 일종의 생애주기별 연희 활동의 후기 활동 단계라고 볼 수도 있음.

선소리패

서울, 경기, 서도, 남도에서 잡가를 서서 부르는 연행 집단을 뜻함. 선소리는 앉아서 부르는 좌창의 대칭어가 되는 말로 입창이라고도 불림. 사당패가 선소리패의 전신으로 추정되며, 서울, 경기가 이들의 주 무대였음. 조선후기에 뚝섬패, 한강패, 과천패, 왕십리패 등이 있었고, 이것이 평양과 남쪽 지역으로 전해져서 각각 서도선소리, 남도선소리를 만들었음.

굿중패

승려가 주동이 되어 직접 연희에 참여하는 연희패로 조선 후기 유랑집단 중 하나임. 중매구라고도 불렸음. 풍물, 불경, 중매구등을 연행하였음. 굴갓을 쓴 잡승들이 북, 징, 팽과리를 치며 각 가정의 뜰 안으로 들어가 깃발을 들고 염불을 외고 춤도 추고 기도하면서 집안의 복을 빌고, 춤을 추며, 점도 봐주면서 걸립을 하였음.

바. 연희자

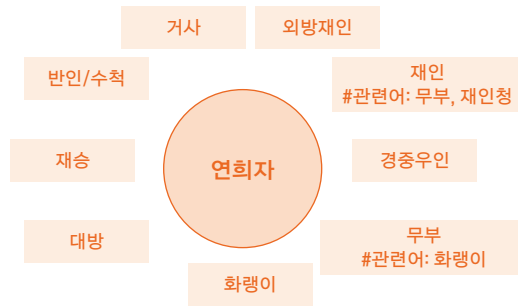


그림 11. 연희자

재인

한자 뜻 그대로는 재주가 많은 사람이며, 광대를 일컫는 말임. 특히 북방 민족 출신의 연희자를 수척 또는 반인이라 하였음. 세습무 계통의 연희자를 뜻하기도 함.

※ 관련어 : 무부, 재인청

경중우인

조선시대에 서울에 거주하던 연희자를 뜻하는 말로, 의금부의 관리를 받았음. 이들은 주로 궁중 및 종친의 행사에 동원되던 사람들인데, 성균관에 소속된 반인들도 경중우인으로 분류됨. 지금으로 비교하면 국공립 예술단원에 해당.

외방재인

서울 밖에 거주하던 연희자를 뜻하는 말로, 의금부에서는 궁중 나례가 있을 때, 각 지방에 거주하는 외방재인들을 불러들였음.

무부

무녀의 남편을 뜻하는 말로, 주로 무당을 보조해서 굿판에서 무악을 연주했음.

※ 관련어 : 화랭이

화랭이

신라의 화랑에서 유래된 용어로, 무악을 세습한 남성 악사를 뜻함.

대방

지방 재인청인 도청의 1인자를 뜻하는 말이며, 현재 우두머리의 속어로 쓰이는 '대빵'이 여기에서 유래된 것이라 추정되는 말임.

재승

불교 사원과 관련된 연희자, 또는 승려이면서 연희자인 사람을 뜻하는 말. 사당패, 남사당패는 관계를 맺고 있는 절이 있는 경우가 많았는데, 이들이 집집을 돌아다니며 연행도 하고, 염불도 하였다는 것을 통해 관련된 용어임을 알 수 있음.

거사

불교의 범명을 가진 속인을 뜻하는 원래의 용어이나, 임진왜란 이후 민중에서 연희를 하며 걸식하는 무리들을 일컬어, 남자는 거사, 여자는 사당이라 불렀음. 현재 가면극 중에는 봉산탈춤 3과장인 사당춤 과장에만 거사라는 인물이 남아있음.

반인/수척

주로 성균관(반궁)에 소속된 노비로, 도살과 연희를 담당했음. 원래는 중국 사신 영접행사를 비롯해, 궁중에서 주관하는 각종 나희(나례)에 동원되었으나, 인조 이후 궁중에서 공식 행사로 나희가 쇠퇴하고, 영·정조에 아예 국가행사에서 금지되면서 민간에서의 활동을 통한 흥행 벌이에 주력하였음. 이렇게 성립하게 된 것인 (애오개)본산대놀이며 실제로 아현 지역에 반인들이 집단적으로 거주하여 반인촌을 형성하고 있었음. 그러다 이들 반인들이 전국 각지로 흩어지게 되었는데, 이것이 각 지방의 가면극(해서탈춤, 별산대, 야류, 오광대)이 성립/발전하는 토대가 되었다고 봄.

라. 연희 배역⁷ (역할)

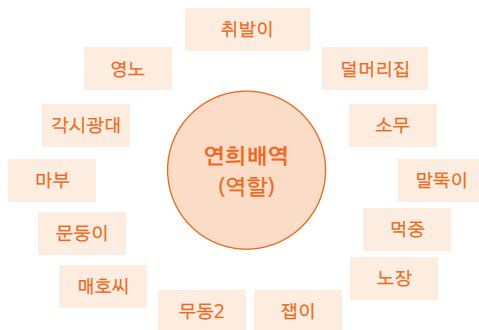


그림 12. 연희 배역 (역할)

7 주로 가면극(탈춤, 탈놀이)의 배역에 집중됨.

취발이

취한 중(醉僧)의 의미를 가지고 있으며 파계승과 같은 뜻임. 취발이 배역에 대해서는 불교에 대한 비판의 의미와 강렬한 생명성에 대한 긍정 등으로 해석이 다양.

소무

탈춤의 주요 등장인물이며, 새매시, 선녀, 부네, 피조리 등과 같은 배역. 젊고 이쁜 여성을 상징하며, 기녀적인 면이 돋보이는 역할을 함.

노장

지역을 불문하고 전국적으로 분포한 가면극에서 공통으로 등장하는 인물이고, 비중도 높은 편에 속함. 원래는 덕이 높은 불교의 고승을 가리키는 용어이지만, 가면극에서는 파계승을 나타냄.

해서탈춤 및 산대놀이 계통과 비교할 때, 야류와 오광대 계통 가면극에서는 노장의 비중이 조금 낮은 편이지만, 소무에게 반하여 파계하고, 취발이와 대결에 패하여 퇴장하는 이야기 구조는 거의 같은 편임. 취발이가 현실을 상징하는 것에 반해, 노장은 관념론을 상징하는 인물이라는 해석도 있음.

먹중

산대놀이, 해서탈춤, 남사당 덧뵈기 등에 등장하는 인물로, 먹장삼을 입고 등장하는 승려. 원래 노장의 제자이지만, 풍류를 즐기고 노는 것을 좋아하는 자들로 묘사되어 "마음 속이 검은 중"이라는 뜻을 가짐. 극 중에서는 노장을 타락시키는 역할을 함.

※ 관련어: 먹승, 묵승

말뚝이

거의 모든 가면극에 등장하는 인물로, 양반의 하인으로 나옴. 취발이가 노장과 대립하는 인물이라면 말뚝이는 양반과 대립하면서 양반을 조롱, 풍자, 희화하는 인물이며, 북청사자놀음에서는 '꼭쇠', 수영야류에서는 '막득이'라고 부름.

마을굿놀이계통 가면극에 비해 본산대놀이 계통 가면극에서 말뚝이의 비중이 큰데, 중세 이후의 역사적 변화상이 반영된 것이라는 평가를 받음.

문둥이

나병 환자를 낮춰 부르는 말이며, 수영 야류를 제외한 현전하는 모든 오광대, 야류에서 등장하는 인물.

각시광대

신의 현현(顯現)이기 때문에 땅을 밟으면 안 되는 배역임. 그래서 무동을 타고 나와 무동춤을 춤.

덜머리집

지역명, 혹은 성격을 따라 호칭한 배역으로, 성파구 석촌(돌마리)의 옛 지명을 일컫는 것으로 보임. 당시 돌이 많이 나는 지역이라 돌마리라 불렀음.

영노

수영야류, 동래야류, 통영오광대, 고성오광대, 가산오광대에 등장하는 상상의 동물로 양반을 징계하는 역할을 함. 고성오광대의 경우 연희 현장에서는 '비비'라고 부르며, 영노가 등장하는 과장을 비비과장이라 함.

마부

가면극의 등장인물 중 하나인데, '마부'의 사전적 의미와 달리 가면극에서는 말을 모는 사람이 아니라, 사자와 함께 등장하는 '사자랑'을 의미.

매호씨

땅재주꾼인 살판쇠의 재담을 받아주는 역할을 하는 인물로 어릿광대라고도 함. 땅재주에 매호씨가 등장한다는 것은 한국의 땅재주가 중국처럼 신체 기예만을 중심으로 발달한 것이 아니라, 재담과 연극적 요소를 결합하는 방식으로 변화, 발전해왔음을 보여줌. 줄타기, 꼭두각시놀음 등에도 등장.

무동2

춤추는 아이라는 뜻이며, 어깨 위에 올라가 춤을 춤. 궁중정재 및 남사당놀이 모두에 등장.

잡이

연희에서 악사를 일컫는 말. 장구잡이, 쇠잡이(팽과리) 등으로 쓰임.

아. 연희 동작 등

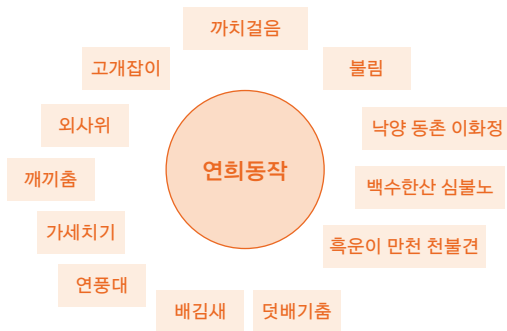


그림 13. 연희 동작 등

불림

가면극에서 춤꾼이 악사에게 장단을 청하는 노래를 뜻하며, 불림을 하면서 추는 춤을 불림사위라 함. 산대놀이에서 주로 쓰는 불림은 "금강산이 좋단 말은 풍년에 년긋 듣고", "나비아 나비아 청산가자", "녹수청산 깊은 골에" 등이 있음. 해서탈춤에서는 "낙양 동촌 이화정", "백수한산 심불노", "흑운이 만천 천불견" 등이 있음. 고성오광대에서는 "노세 노세 청노세"를 불림으로 사용하기도 함.

낙양 동촌 이화정

낙양 동쪽 마을에 있는 정자를 뜻함. 해서탈춤의 불림 중 하나로, 봉산탈춤의 경우, 8먹중이 나오는데, 각 먹중들의 불림 사위가 다름.

백수한산 심불노

머리털은 희어졌으나, 일없이 한산하여 마음은 늙지 않았다는 뜻.

흑운이 만천 천불견

검은 구름이 하늘에 가득하여 하늘을 볼 수 없다는 뜻.

덧배기춤

오광대, 야류 등에서 굿거리 장단에 맞춘 춤으로, 오광대에서는 신명이 서서히 오르는 것을 묘사하는 춤이며, 야류에서는 별도의 구분 없이 야류에서 추는 춤을 통칭하여 덧배기춤이라 부름. 이칭으로 덧뵈기라는 말도 쓰고 있어서, 남사당패 등 유랑 예인집단의 가면극을 뜻하는 덧뵈기와 혼란을 줄 수 있음.

배김새

땅을 내리누르는 듯이 추는 춤사위를 뜻하며, 부정한 기운을 칼을 뽑아 후려치는 것 상징함. 고성오광대에서는 전체 춤의 흐름에서 맺고 풀면서 변화를 만드는 대표적 춤사위.

연풍대

양주별산대놀이, 봉산탈춤, 강령탈춤, 강릉관노가면극에서 원을 그리면서 빙빙 도는 춤사위. 풍물에서 자반뒤집기와 비슷한 동작이라 볼 수 있음.

가세치기

연풍대에서의 손동작을 뜻함. 봉산탈춤의 경우 가위처럼 좌우 손을 가로질렀다 펼치면서 뛰어오르는 동작.

외사위

강령탈춤, 봉산탈춤에서의 춤 사위로, 한 팔로 한삼을 허공에 후려치며 추는 동작을 뜻함.

고개잡이

봉산탈춤, 강령탈춤, 퇴계원산대놀이, 양주별산대놀이 등에 나오는 동작으로 큰 팔동작 및 발동작과 함께 탈을 떠는 춤사위임. 양주별산대에서는 좌우 또는 앞을 살피는 의미의 춤으로 상대방과 맞춤을 추거나 싸울 때 춤. 퇴계원산대놀이에서는 여기저기를 보는 춤, 사물을 살피는 춤이라는 의미를 가짐.

까치걸음

양주별산대놀이, 봉산탈춤, 강령탈춤, 강릉관노가면극에서 두 발 걸음으로 가는 동작에 대한 명칭으로, 빠른 이동이나 등/퇴장을 위한 발동작으로 쓰임.

깨끼춤

산대놀이와 봉산탈춤의 동작으로, 원래는 난봉꾼이 멋을 내어 재미있게 추는 춤을 뜻함. '깨끼'는 깎는다, 깎아 없앤다 등의 의미이며, 매듭이 절도 있는 특징을 묘사하기 위해 쓰인 용어로 보임.

※ 관련어 : 깨끼리

아. 판소리 관련 용어

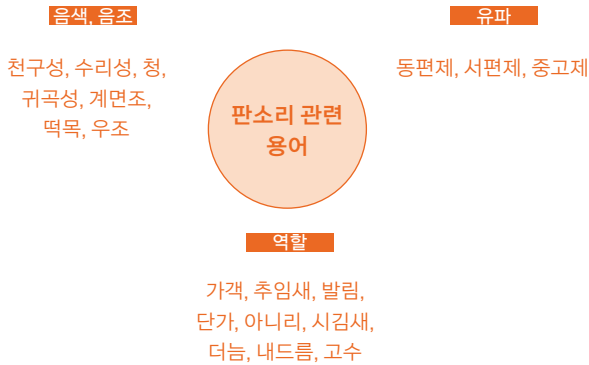


그림 14. 판소리 관련 용어

동편제

대표적인 판소리 유파 중 하나로, 우조의 성격이 강하며 답답하고 기교가 많지 않으며 소박하게 부르는 특징을 보임. 전승 지역으로는 운봉, 구례, 순창, 흥덕 등지인데, 이들 지역은 호남의 동북부 산악지대에 속함.

서편제

동편제와 함께 대표적인 판소리 유파로, 계면조의 성격이 강하며 비애감을 잘 표현하고

기교적이고 정교하며 화려한 특징을 보임. 전승 지역으로는 광주, 나주, 보성 등지인데, 이들 지역은 호남 서남부 평야지대에 속함.

중고제

중고제는 '비동비서'라 해서, 동편제도 서편제도 아닌 그 중간의 성격을 보이는 판소리 유파인데, 상대적으로 동편제에 가까움. 경기, 충청 지역에서 유행한 형식인데, 동편제, 서편제에 비해 유파로서는 미약한 수준.

가객

판소리에서 창자(노래하는 사람)를 일컫는 용어이며, 소리꾼, 광대 등으로 불리기도 함. 판소리를 광대소리라고 부르기도 함.

고수

판소리에서 소리북을 연주하는 사람을 지칭하는 용어로, 북장단을 치는 것과 함께 가객과 대담을 주고받으면서 판소리의 진행에 흥을 더하는 역할을 함. 판소리에서 고수의 역할을 강조하는 말 중에는 "일고수 이명창"이라는 것이 있는데, 첫째가 고수요 둘째가 소리꾼이라는 뜻임.

추임새

판소리에서 고수나 청중이 흥을 돋우기 위해 곁들이는 감탄사를 지칭. '위로 끌어 올리다' 혹은 '실제보다 높여 칭찬하다'는 뜻을 가지고 있는 '추어주다'에서 유래했으며, "얼씨구", "얼썩", "좋다" 등이 그 예임.

아니리

소리꾼이 노래하는 창, 연기하는 발림 외에 말로 이야기를 이끌어가는 일종의 나레이션에 해당하는 부분을 지칭하는 용어.

발림

판소리를 구성하는 창, 아니리와 함께 소리꾼이 상황을 극적으로 표현하기 위해 펼치는 신체 동작을 뜻하는 말. 발림은 덧붙이거나 꾸미기 위해 풀이나 화장품 등을 문질러 문힌다는 뜻의 '바르다'라는 옛말에 어원을 두고 있는 것으로 보이며, 이후 꾸며서 표현하는 동작의 지칭어로 정착한 것으로 보임. 송파산대놀이 등에서는 특정한 춤사위를 뜻하는 말로 쓰이기도 하는데, 이런 점을 보면 몸짓의 무용적인 측면에 특화된 표현일 가능성도 있음.

시김새

판소리에서 성음의 기교를 부리는 능력으로, "식음"과 "-새"가 합쳐진 말인데, 장식음의 개념을 포괄하는 뜻을 가짐. 서양음악의 장식음과 유사하지만, 장식적 기교 외에 소리를

치켜 올리고, 끌어내리며, 꺾었다, 궁글리고, 떠는 발성 적인 표현 기법까지 포괄하는 용어임.

더늠

소리꾼 개인이 사실과 음악을 새롭게 짜 넣은 소리 대목 혹은 다른 소리꾼에 비해 월등히 잘 부르는 소리 대목을 지칭하는 용어임. 용어의 유래에 대해서는 여러 의견이 있는데, 새롭게 짜서 보탠다는 측면에서 '더 넣다'가 더늠의 유래라고도 봄.

내드름

판소리에서 소리꾼이 노래를 어떤 장단으로 시작할지 고수가 알 수 있도록 '내어놓는 가락'으로 일종의 음악적 신호임. 따라서 소리꾼의 내드름을 듣고 재빠르게 적절한 장단으로 대응하는 순발력이 고수에게 요구되는 자질이기도 함.

단가

본격적인 소리판을 벌이기 전에 목을 풀거나 청중의 반응을 살피고, 소리꾼 자신의 신체적 상태도 점검하기 위해 부르는 짧은 노래를 일컫는 말. 사철가, 백발가, 광대가 등 다양한 단가가 있음.

수리성

수리성은 판소리에서 쉰 목소리와 같이 꺾꺾한 음색의 성음을 가리킴. 텅텅하고 답답한 음색을 뜻하는 떡목과 달리 수리성은 웅장한 성량, 웅숭깊고 은은하며 너그러운 성음, 치열한 발성에서 느껴지는 서슬 등의 미감이 잘 구현된 음색임. 그래서 판소리를 수리성의 미학이라 부르기도 함.

천구성

판소리에서 타고난 이상적인 목소리를 뜻함. 수리성이 훈련을 통해 얻는 소리라면 천구성은 타고나는 목소리인데, 그래서 "천구성을 타고난 사람은 목을 믿고 수련을 게을리해서 명창이 된 예가 드물다"라는 경계의 말이 전하기도 함.

떡목

소리꾼의 목소리 중 음색이 지나치게 탁하고 텅텅해 별다른 매력이 없는 성음을 가리킴.

귀곡성

판소리에서 귀신의 울음소리와 비슷한 음색의 목소리를 부르는 말임. 귀신이 우는 소리는 보통 사람이 쉽게 낼 수 없는 기이한 소리로, <춘향기>의 '옥중가' 대목이 귀곡성으로 유명.

계면조

남도지역 육자배기의 노래풍과 유사한 느낌을 주는 악조. 선율상 꺾는 목이 많아서 슬픈 느낌을 주기 때문에 서름제 혹은 서름조라고도 함. 주로 서편제에서 두드러지게 사용됨.

우조

계면조와 함께 판소리의 악조 중 하나. 호령조라고도 불리는데, 웅장하고 화평한 느낌을 주기 때문에 화평스러운 장면, 장엄한 장면, 여유 있고 유유한 장면 등에 주로 쓰임.

청

음의 높이(pitch)를 가리키는 말이며, 당초 판소리에서는 '-성'으로, 기악에서는 '-청'으로 구분해 사용하던 것이, 현재는 기악의 영향으로 '-청'이라는 용어가 보편적으로 쓰임.

자. 기타

합천 밤마리

대광대패의 발생지이다. 낙동강 유역의 큰 장이 서던 지역으로 여기에서 경남의 대부분의 야류 및 오광대가 뻗어져나갔다고 보는 연구도 있다. 경남의 야류와 오광대는 대부분 1800년대 후반과 1900년대 초반에 만들어졌다.

가로목

숫대의 꼭대기에 십자 또는 Y자 형으로 설치한 나무이며, 숫대타기 연희자가 올라서거나 중심을 잡거나 재주를 부리는 공간이 된다. 이곳에 새나 용으로 장식을 하기도 했는데, 새를 장식한 이유는 숫대가 높다는 것을 보여주기 위함이고(보통 8m 높이), 용을 장식한 경우는 문희연에서 등용문을 상징하기 위함인데, 문희연에서 실제로 연희자가 용으로 장식한 숫대에 올라 문자 그대로의 '등용문'을 연행한 기록도 남아있다. 오리목이라고도 불렸다.

감로탱

물과 육지를 떠도는 원혼을 달래는 불교 의식인 수륙재를 거행할 때 쓰는 탱화로서, 하단부, 중단부, 상단부의 그림 주제가 다르다. 하단부에는 육도윤회라는 현실 세계의 고통이 그려져 있고, 중단부로 갈수록 불교적 이상을 표현하고 있는데, 불교에 귀의하게 하는 그림의 구성 의도와 달리 하단부의 묘사를 통해 당대의 사회상 및 생활상을 알 수 있다. 특히 연희 관련 그림 자료들이 이 하단부에서 많이 발견된다.

꼭두

중국에서 인형을 일컫는 꼭둑에서 유래했다.

※ 관련어: 괘랑, 괴뢰

청노새

꼭두각시놀음에 등장하는 "새" 인형으로, 곡식을 축내려고 '청국땅' 곧 중국에서 온 해로운 새의 뜻을 가지고 있다.

3. 전통연희 용어 맵핑

— 본 용어 분류는 동시대 전통연희 종합지원체계 구축을 위해 전통연희의 일반적 특성과 관련된 용어 중 협업의 기초가 될 입문 용어로 필요한 것을 우선으로 추려서 정리하였음. 각 지역 고유의 연희가 있지만, 이중 현재 연희자들이 무대화해서 공연하는 것을 우선으로 정리하였음.

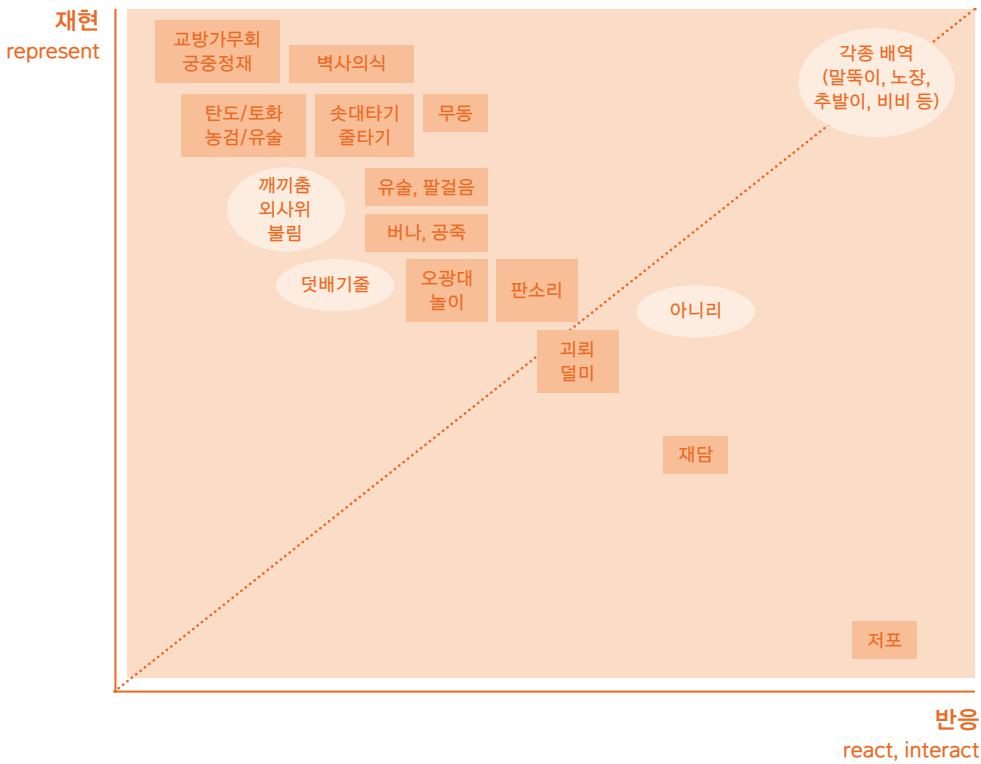
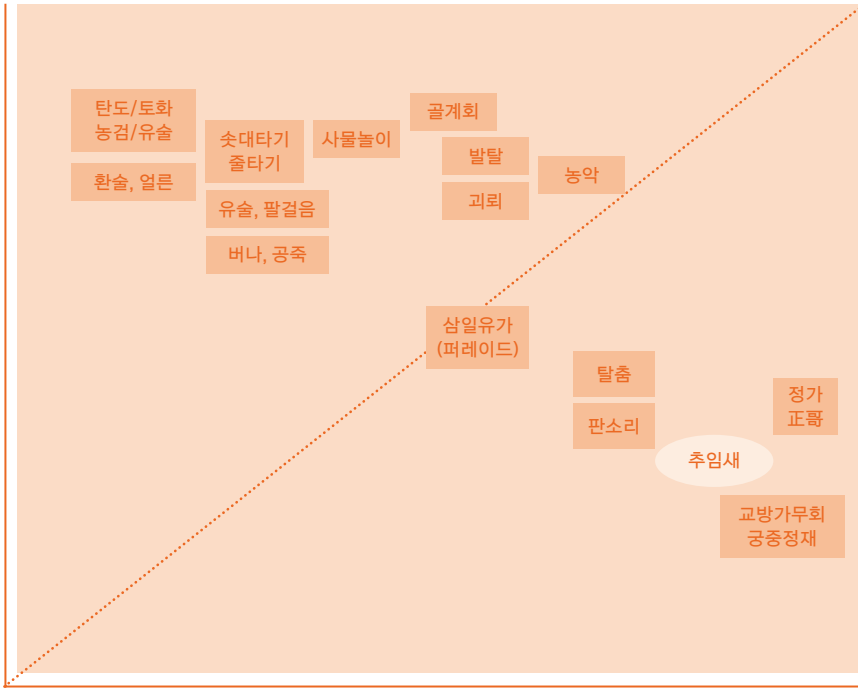


그림15. 분류 도식1 - 재현과 반응

- 연희 용어를 분류하는 방법은 연희 공간, 종목, 발달 계통 등 다양하게 있을 수 있음. 본 연구는 일반적인 학술서의 분류 체계가 아닌 연희자의 관점에서 “사전에 연습한 것의 충실한 재현에 중심을 두는가?” 혹은 “연희 환경 및 관람 현장과의 반응에 중심을 두는가?”라는 측면으로 나누어 <재현 represent>과 <반응 react, interact>으로 연희의 종목과 동작, 세부 항목을 구분해볼 수 있음.
- 이와 같은 분류에서 ‘<재현 represent>은 상대적으로 경직되어있고, <반응 react, interact>은 생동감 있고 더 연희적이다’라는 것과 같은 편견을 가질 필요는 없음. 예를 들어 칼을 집어삼키는 ‘탄도’와 같은 종목은 (칼을 삼키는 척하는 마술과 달리) 고도로 훈련된 신체의 상태와 동작을 충실하게 재현하는 것을 통해 안전하게 연행을 마무리하는 것에 집중할 수밖에 없지만, 관람의 입장에서 반응성이 낮고 재현성이 높다고 흥미롭지 않은 것은 아니기 때문임. 오히려 일상적으로 볼 수 없는 고도화된 기술을 보는 것 자체에 현장의 경탄을 끌어내기도 함.
- 다만 이와 같은 분류를 통해 생각해볼 수 있는 것은 <재현 represent>의 방식에서 관객이 느끼는 감흥의 영역은 무엇이고, <반응 react, interact>의 방식에서 관객이 감흥하는 영역은 무엇이나는 질문임. 탄도, 줄타기, 요가와 같은 유술 등의 ‘훈련된 기술’에 가까운 영역은 ‘할 수 없을 것 같은 것을 보여주는 것에 대한 신기함과 놀라움’의 측면을 가진다고 볼 수 있음. 그에 반해 재답이나 저포(웃놀이)와 같은 종목은 ‘관객이나 연행 현장 환경에 대한 기민한 반응을 통해 생동감’을 만드는 측면을 가진다고 보아야 함. 이렇게 보면 의식(ritual)이나 기술(technique)에 해당하는 종목이나 동작은 <재현 represent>에 가깝고, 놀이(play)에 해당하는 종목은 <반응 react, interact>에 가깝다고 해석할 수도 있음. 또한, 이러한 구분에도 불구하고 모든 전문 연희는 일정 수준의 훈련과 재현의 성격을 가지고, 동시에 반응의 성격도 가진다는 점은 유의해야 함.
- 위의 그림을 보면 네모는 연희의 종목에 해당하고, 동그라미는 종목에 속하는 하위 동작이나 요소를 나타냄. 궁중정재나 벽사의식은 거의 정형화된 의식(ritual)행사이기 때문에 관객의 반응에 따라 연희의 내용이 좌우되지 않는다는 측면에서 재현의 성격이 매우 높고, 반응의 성격은 낮다고 할 수 있음.
- 탄도, 토화, 농검, 유술 등 신체 사용의 극대화나 위험을 감수하는 기술 등의 영역도 훈련된 동작의 정확한 재현을 중심에 둬. 줄타기, 솟대타기, 무동 등도 같은 속성을 가지는데, 다만 이렇게 위험과 신기의 영역에 속하는 종목도 고도로 훈련된 능숙함을 바탕으로 관객들과 긴장을 주고받는 반응성을 일정 정도 보여줌.
- 대표적인 탈춤(가면극)인 오광대놀이, 판소리 등은 선대로부터 전수한 춤동작, 노래를 충실하게 표현(재현)하는 동시에 연희가 펼쳐지는 장소의 분위기에 따라 연희자 동작의 적극성과 애드리브(ad-lib)의 정도가 달라진다는 측면에서 상대적으로 반응성이 높음.
- 연희 종목의 세부 동작이나 요소를 보면, 탈춤 자체는 총체적으로 볼 때 어느 정도의 반응성을 가지지만, 세부 동작이나 요소인 깨끼춤이나 불림 등은 ‘즉흥적’으로 변형하는 경우가 거의 없어 재현 중심이라 할 수 있음. 그에 반해 판소리의 재답에 속하는 ‘아니리’는 그날그날의 관객 반응과 상황에 따라 소리꾼이 자유롭게 바꾸는 경우가 흔하여 재현성이 상대적으로 높다고 할 수 있음.

- 대부분 종목과 하위 요소가 반비례 관계를 보이는 것과 달리 탈춤에서의 각종 배역은 재현성도 높고 반응성도 높다고 볼 수 있음. 재현성이 높은 것은 전승된 탈과 복색(복장), 대사 등을 고수하기 때문이고, 반응성이 높다는 것은 놀이판의 상황에 따라 동작의 반복 횟수, 대사의 표현 강도나 스타일, 관객 끌어들이기, 즉흥적 행동 등의 자유도가 높기 때문임.

즉물적 감각
또는 즐김



양식화된 감상
literacy

그림16. 분류 도식2 - 즉물적 감상과 훈련된 감상

- 연희 종목 및 용어에 대해 두 번째로 적용해볼 수 있는 분류는 감상자의 관점에서 감상 자체를 위한 훈련과 축적된 경험이 필요한 ‘양식화된 감상’이나, 연행의 현장에서 보고 듣는 것만으로도 충분히, 즉각적으로 즐길 수 있는 즉물적 감각성, 혹은 즐김의 영역이나 하는 것임.
- 예를 들어 전통가곡, 가사, 시조를 통칭하여 일컫는 정가는 노래를 부르는 방식에서 영언(永言)이라는 표현 기법을 쓰는데, 이것은 말을 길게 늘여서 노래하는 창법임. “나의 님”이라는 말을 “나으~이~ 니임~”과 같이 분해하여 늘어 노래하는 것인데, 이 때문에 국악 전공자가 아닌 감상자의 다수가 처음 가곡을 들을 때 가사를 이해할 수 없어 어려움을 겪음. 그런데 가곡이 흔히 불리던 조선 시대 당대에는 악을 즐기는 사대부라면 능히 암송하는 시조, 가사와 같은 것이 있어서, 요즘으로 보면 최신 유행가 같은 것에

속했기 때문에 가사(lyrics)는 이미 다들 아는 것이고, 그것을 얼마나 기막힌 솜씨로 부르는가가 관건이었다고 할 수 있음.

- 연희 전문 연구자인 사진실 교수는 궁중정재가 신화나 고사, 일화로부터 출현했지만, 서사적 맥락은 이미 잘 알려진 것으로 간주하여 공연은 서사의 전달이 제외된 춤과 음악만으로 이루어지는데, 이것이 현대 관객의 감상에 어려움을 낳는다고 말함(사진실, 2017). 이렇게 연희를 즐기는 것 자체가 일정한 리터러시(literacy)가 있어야 하는 경우를 양식화된 감상 영역으로 분류해볼 수 있음.
- 반면에 생긴 처음 접하더라도 그 연행을 보는 순간에 그것이 주는 인상(impression)을 얻는 데 큰 어려움이 없는 즉물적 감각과 연관되는 감상에 속하는 예도 있는데 줄타기, 탄도, 환술(마술)과 같은 종목들이 대표적임.
- 이러한 분류에 따라 연희의 각 종목을 배치하고 보면, 즉물적 감상의 영역에 속하는 것일수록 신체가 표현의 도구가 되는 것(성대의 울림을 통한 노래)이 아니라 신체=표현과 같은 성격을 가진다는 확인할 수 있음. 상대적으로 탈춤, 판소리 등은 이미 그것을 배운 적이 있거나 익숙한 관객일수록 더 즐길 수 있는 여지가 많아지며, 조직화된 문장(판소리 사설), 특정한 상징을 내포한 동작(오광대놀이의 배김새) 등 상징을 만드는 작업에 가깝다는 것을 알 수 있음.
- 그런데도 정가(正歌)에서 순수한 음악적 아름다움을 즐기는 것이 불가능하지 않으며, 탈춤, 궁중정재에서 신체가 그려내는 조형적 아름다움을 즉각적으로 느끼는 것 역시 불가능하지는 않음. 그 연장선상에서 농악(풍물)은 악의 구성과 전개, 마당에서의 진풀이 방식 등에서 양식화된 측면이 어느 정도 있는 데 반해 사물놀이는 농악에서 기예적 요소를 추출하여 극대화한 것으로 양식에 대한 익숙함이 덜 필요한 종목이라 할 수 있음.
- 한편 전통예술에서 관객 참여의 대표적인 형태로 불리는 ‘추임새’는 이러한 분류 체계에서 보면 상당히 양식화된 것으로 볼 수 있음. “얼씨구~”, “좋다~”, “잘한~다~”와 같은 추임새를 연희 현장에서 관객들에게 알려주면 곧잘 따라 할 수 있지만, 그것을 전통 예술 및 연희의 호흡과 흐름에 맞춰서 구사하는 것은 상당한 감상 경험이 필요함. 그래서 전통예술 생태계에서는 추임새를 잘 넣으면 프로 감상자라고 농담을 하기도 함.
- 이러한 분류를 통해 연희자가 생각해볼 수 있는 감상의 즐거움에서 표현과 서사(의미, 상징 등)가 함께 결합한 경우, 표현 자체만 있는 경우로 나누어서, 현대 관객들이 전통연희의 서사를 이해하지 못할 때 어떤 방식으로 서사를 변형, 전달, 재구성할 것인가에 대해 생각해볼 수 있음.
- 이하에서는 이러한 분류 체계에 포함된 연희 종목 및 용어들을 포함하여 전반적으로 연희를 이해하는 데 도움이 되는 추려진 개별 용어를 제시함.

제 2절. 질적 연구 : 심층 인터뷰

- 서울수도권 및 지역 연희자의 인터뷰를 통해 연희생태계 현황을 파악하고, 연희자가 생각하는 동시대 연희의 개념을 정립과 동시대 연희 활성화를 위한 대안을 제시하고자 함.
- 심층인터뷰를 통해 연희자들이 생각하는 전통 연희와 동시대 연희의 경계를 들여다보고, 동시대 연희의 활성화를 위한 어려움과 지원의 필요성을 보고자 함.
- 깊이 있는 연희생태계 현황을 파악하기 위해 전국 심층 인터뷰를 진행함. 권역 및 운영의 형태에 따른 연희 활동 현황, 네트워크 현황, 운영 시스템 현황에 대한 인터뷰를 통해 각 지역 연희활동의 특성 및 운영형태에 따른 특징을 보고자함.
- 심층인터뷰 분석을 통한 인사이트를 기반으로 전국 연희자의 의견을 확인하고자 ‘2019 전통연희 활동실태조사’(온라인 설문조사)를 실행함. 설문 분석을 통해 전통연희 활동유형, 교류 현황, 교육과 훈련, 창작 활성화에 대한 현황을 확인함.

1. 심층 인터뷰 목적 및 개요

- 전국 연희 단체의 스펙트럼을 보기위해 연희의 대표적인 지역을 중심으로 권역을 나누어 심층 인터뷰(In-depth interview)를 실시함. 심층 인터뷰란 질적 연구에서 보편적으로 활용되는 자료 수집 방법으로 경험이 많은 대상자를 섭외하여 연구주제를 위해 탐색하고 정보를 얻는데 효과적임.
- 서울 수도권, 강원권, 충청권, 호남(제주)권, 영남권 총 5개 권역으로 나누어, 24개의 연희 단체, 30명의 연희자 및 운영자 대상 심층 인터뷰를 실행함.
 - 실행 기간 : 2019. 08. 01~11. 28
 - 실행 횟수 : 총 10회
 - 참여자 : 총 30명
- 본 연구의 심층 인터뷰에 참여하는 사람들은 다음과 같은 조건을 충족하는 사람들로 구성함.
 - 전통연희 기반으로 연희 공연을 실행하는 단체에 소속된 자
 - 전문적으로 전통연희 활동을 통해 수익 활동을 하는 자
 - 전통연희와 동시대 연희에 대한 고민을 가지고 있는 자
 - 전통연희 활성화를 위해 고민을 하고 있는 자

서울/경기권

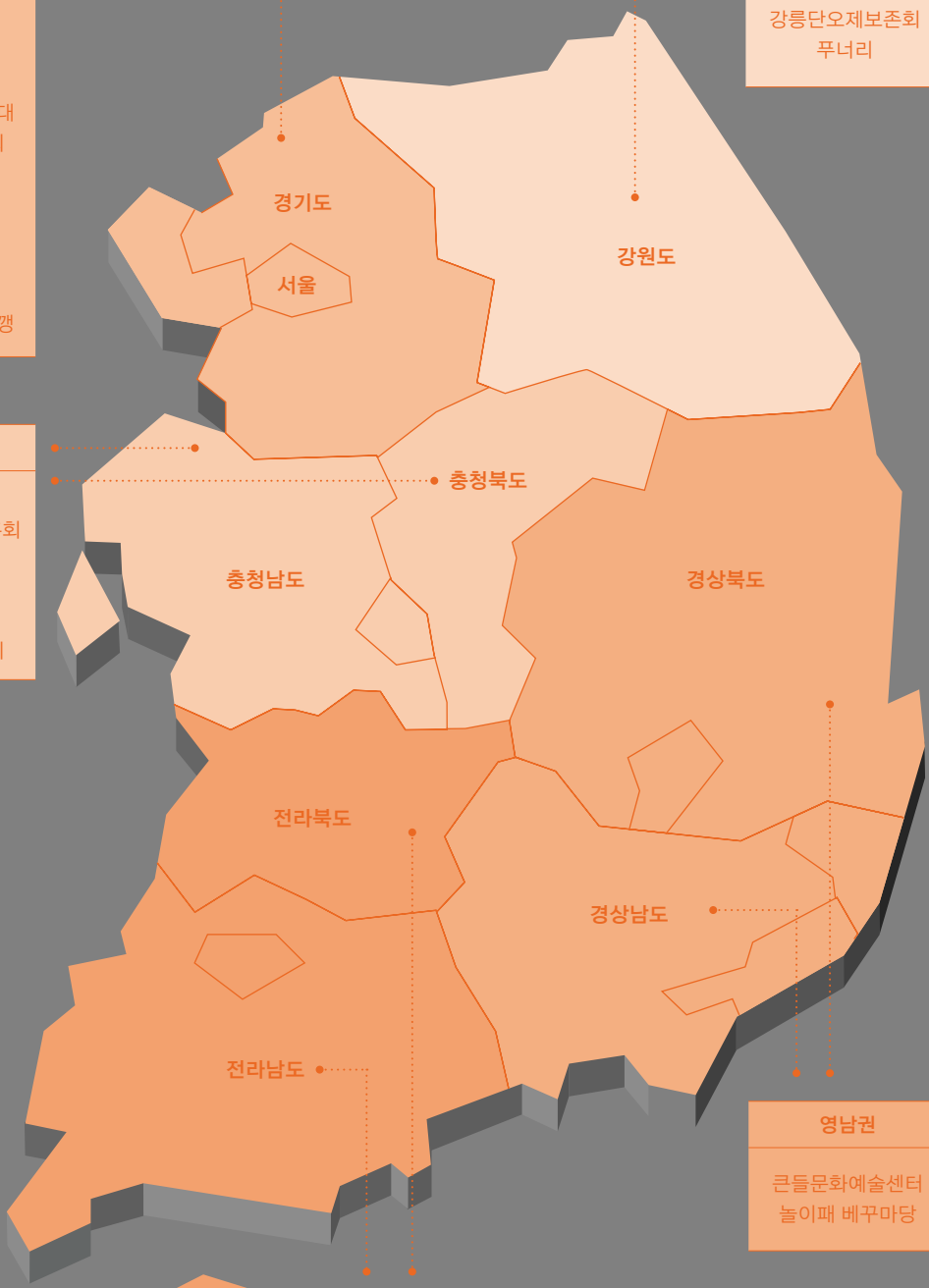
- 극단 난희
- 연희집단 갯노리꽃
- 극단여행자
- 연희집단 The 광대
- 연희극단 반상회 외락
- 극단 깍두기
- 극단 사니너머
- 연희점추리
- 청배연희단
- 연희공방 음마갱깡

강원도

- 강릉단오제보존회
- 푸너리

충청권

- 놀이마당 올림
- 서울전통타악진흥회 (충북지회)
- 장산꽃메
- 극단 꼭두광대
- 마당극패 우금치



호남 / 제주권

- 임실필봉농악
- 전주기접놀이보존회
- 제주칠머리당영등굿보존회

영남권

- 큰들문화예술센터
- 놀이패 베투마당

횟수	권역	시행일	이름	약력	단체명
1	서울수도권	2019.08.01	김*화	극작가	극단 난희
			김*영	연출	연희집단 갯
			김*라	대표	여성연희단 노리꽃
			고*연	기획팀	극단 여행자
2	서울수도권	2019.08.14	안*천	대표	연희집단 The 광대
			민*기	대표	연희극단 반상회
			김*운	대표	연희극제작소 와락
			추*중	대표	극단 깎두기
			김*수	대표	극단 사니너머
3	서울수도권	2019.08.23	김*환	대표	연희점추리
			박*태	예술감독	청배연희단
			방*혁	부대표	연희공방 음마강깡
4	영남권	2019.10.25	전*규	대표 외 3인	큰들문화예술센터
		2019.10.26	우*식	대표	놀이패 배꾸마당
5	충청권	2019.10.26	구*행	대표	청주놀이마당 울림
		2019.10.26	김*모	회장 외 1인	새울전통타악진흥회 충북지회
6		2019.10.26	한*진	대표	문화공간 장산꽃매
		2019.10.26	장*기	대표	극단 꼭두광대
7	강원권	2019.11.05	임*택	사무국장	(사)국가무형문화재 강릉단오제 보존회
		2019.11.05	김*석	대표	푸너리
8	충청권	2019.11.14	이*호	마당극배우 (예술감독) 외 2인	(사)마당극패 우금치
9	호남*제주	2019.11.19	양*환	사무국장	임실필봉농악 보존회
		2019.11.19	심*배	대표	(사)전주기집놀이 보존회
10		2019.11.28	양*준	국장	(사)국가무형문화재 제주칠머리당영등굿 보존회

표 2. 심층인터뷰 참여 단체

2. 심층 인터뷰 질문 구성과 실행 방법

- 심층 인터뷰를 통해 고찰해 보고자 하는 연구 문제는 전국에서 활발하게 활동하는 연희자의 활동 현황을 살펴보고 각 단체별 활동 특징을 바탕으로 앞으로의 전통연희 활성화를 효과적으로 실행하기 위한 의견을 듣고자 함이며 더불어 양적연구인 설문조사에서 발견하기 어려운 각 단체의 운영 및 관리의 핵심 요소를 파악 하고자 함.
- 각 단체의 운영 기간 및 규모의 특징에 따른 유연성을 부과하여 인터뷰를 진행하였으며, 각각의 응답이 다른 질문사항과 중복되어 나타나는 경우 질문을 생략하거나 변경하는 방식으로 진행함.
- 질문의 방식과 구성을 폭넓은 차원에서 보다 구체적인 질문으로 이끌어 가는 방식을 통해 인터뷰 단체의 특징에 따른 차별점을 이끌어 내고자 노력함.

구분	질문
공통질문	<ul style="list-style-type: none"> - 소속 단체 소개 요청 - 전통연희와 연희개념에 대한 의견 수렴 및 논의 (동시대 연희에 대한 각 단체의 문화적 정체성 확인) - 연희작품 활동에 있어서 현 지원 체계에 대한 의견 수렴
단체 소개 및 활동 현황 상세	<ul style="list-style-type: none"> - 단체 창단시기 및 주요 핵심 구성원 관련 - 단원 운영 관련 : 신규 단원 모집 방법, 평균 활동기간, 구성원 (수), 고용형태 - 소속 단체의 전통연희 주요 종목 관련
전통연희 단체 네트워크 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 창작을 위한 네트워크 형성 여부 (전통연희 단체 및 타 장르 예술분야) - 기타 활동 지역의 네트워크 활동 - 국내외 초청 공연의 경험 및 구체적인 방문 형태
단체 운영 시스템 관련	<ul style="list-style-type: none"> - 소속 단체 운영 구조 : 활동 지역의 지원 현황 및 구조, 기타 수익 사업 (작품지원 형태, 위탁운영, 상주 단체 시스템 등) - 전통연희 활성화를 위해 행정에서 우선적 지원해야 하는 요소 (도립·시립 연희단 운영, 공간지원, 인건비 지원, 창작비 지원 등)

표 3. 심층 인터뷰 질문 목록

3. 심층 인터뷰 결과

- 심층 인터뷰 결과는 크게 두 가지로 나누어 도출하였음.
- 첫째, 전통연희 개념 조사과정에서 연희에 대한 개념적 협의조차 모호한 상태에 있음이 확인되었기에 현장에서 실제 받아들이는 전통연희에 대한 개념을 심층 인터뷰를 통해 데이터로 수집함으로써 학계 및 교육제도권에 한정되어 논의되어 온 전통연희 개념에서 벗어나 현장 중심의 전통연희 개념을 파악하고자 하였음.
- 이미 전통연희 개념은 주체의 관점에 따라 다양한 속성으로 변화하여 왔기에 연구는 현장에서 실제 사용되거나 사유되는 전통연희 개념을 수집함으로써 행정지원의 범주에서 다뤄져야할 실제적 속성을 파악할 수 있게 됨. 전통연희는 단 하나의 개념이라기보다 일종의 스펙트럼(범주)으로 파악하는 것이 동시대 전통연희 창작활성화의 다양한 전략 수립에 보다 적절함.
- 둘째, 심층 인터뷰 방식으로 이루어진 질적 연구의 결과를 바탕으로 ‘2019 전통연희활동 실태조사’ 조사 항목을 구성하고자 함.
- 이를 위해 심층 인터뷰 참여 단체의 현황을 아래의 4가지 카테고리로 범주화함으로써 전통연희의 지속가능한 발전을 위한 지원 요소의 주요내용을 정리함.
 - 전통연희의 콘텐츠 구성 및 창작시스템
 - 전통연희 단체 운영 관리 현황
 - 전통연희 대중화 교육 프로그램
 - 전통연희 단체 공간과 네트워크

- 질적 연구를 통해 도출해낸 전통연희 활성화를 위한 핵심은 세대별 전통연희 활동 연희자의 의견과 선행연구 자료를 기반으로 전통연희 활성화를 위한 종합지원체계 구축을 목적으로 하고 있음.

1 전통연희 개념에 대한 연희 단체의 인식

- 단체는 대부분 전통연희에 대한 개념이 현재 모호하다는 점에 대해서는 대체적으로 동일한 입장을 갖고 있음. 그럼에도 불구하고 대부분 한국인의 정체성으로 전통연희를 당연하게 바라보는 것이나 고착화된 '전통'의 정의에 대해서는 강한 문제의식을 갖고 있음.

“전통을 보는 두 가지 시선이 있다. 하나는 폐물같은 것, 다른 하나는 보물같은 것. (중략) 무형문화재 제도가 만들어진 것이 영향이 컸다. 살아있는 사람이 문화재가 되는 것은 우리에게 어떤 피해의식을 주는가? 전통이라는 개념이 원래 좀 미웠다. 없어져야 한다고 생각했었다. 근대에서 왜 전통이라는 말로 가뒀나? 새로 만들어진 말을 거부할 수 없다. 현상이 만들어진 거다. 사회 속에서 현상이 만들어 졌다. 주장이나 판단은 하지 말자. '우리가 그 사실을 아는 것'이 중요하다.” -연희집단 갯-

“연희의 개념이 모호하다는 의견이 있다. 다른 활동을 하면 연희자라고 말하지 않는다. 단체 심사할 때 심사위원을 보면 자격이 의심됐다. '유명한 분들이지만, 연희를 아는 분들인가?' -노리꽃-

“연희 개념에 대해 나도 잘 모르겠다. 전통, 연희... 많이 하는 추세인거 같다. '왜 그런거지?' 이런 질문이 들었다. '우리의 정체성은 한국인이니 그것을 해야 한다' 이렇게 쉽게 생각하나? 이미 우리의 정체성은 전통이 아닌데? 어느 나라의 문화보다 멀어졌다. 근데 이거를 왜? '우리 정체성이니까 해야지'라는 생각은 아닌 거 같다.” -극단 여행자-

“연희를 잘 모르겠다. 양악 전공자들이 섞여있고 국악전공자로서 극 속에서 활용해보자는 취지로 국악의 재미있는 요소를 활용하고 있으나 장르가 무엇인지 모호하고 구분 짓고 싶지는 않다. 대중들이 좋아할 만한 콘텐츠를 만들어 내는 것이 앞으로의 목표다.” -극단 깎두기-

“연희장르가 너무 많은 부분을 포함하고 있다. 모든 장르가 연희에서 시작했으나 현재는 연희에서 시작한 장르들이 오히려 연희를 배제하고 밖에 나가 마당에서 하라고 한다.” -극단 사니너머-

“연희라는 말로 분류된 게 2009년이다. 연희는 사물놀이가 있을 때도 흩어진 개념이었다.

(중략) “연희란 무엇인가?” “국악과 연희가 무엇이 다른가?” 물었을 때 저마다 달랐다. (중략) 논문을 쓰면서 걸리는 게 어떤 게 연희 논문인지 모르겠다. 제일 유명한 학자도 그렇게 이야기 한다. 너무 안 맞다. (중략) 내가 하는 것과 학자 선생님이 이야기하는 게 안 맞다. 연희과는 2년마다 선생님이 바뀐다. 선생님들이 이야기 하는 데로 바뀌어서 듣는다. 생각이 변화하고 만다. 종합한다기 보다 그러고 끝난다. 그분들도 모른다.” -점추리-

“문화적인 형태가 그렇게 변하다가 다시 옛것을 찾아오고, 변하다가 다시 찾아온다. 연희라고 하는 분야는 특히나 지금에 와서는 사물놀이나 줄타기로 국한해서는 안 된다고 생각한다.”
-서울전통타악진흥회 충북지회-

- 동시대 전통연희 창작에 대해서 기술·기예를 바라보는 입장의 편차가 존재함. 기술·기예에 대한 강조보다 관객과의 호응에서 요구되는 부분을 적극 수용하며 진화하는 것을 동시대 전통연희 창작으로 바라보는 입장과 반대로 기술·기예 활용이야말로 전통연희가 갖는 고유성이기에 기술·기예를 중심에 둔 창작이 중요하다는 입장으로 나뉘어짐.

“전통연희는 무엇일까?” “분야를 구축해야 하나?” 생각을 한다. “장르를 구축하는 것, 구분하는 것에 중요한 것은 기술인가?” 질문이 든다. 무용, 음악 등 기술적인 차이가 있다. 하지만 지금 분야가 무너지는 시기다. (중략) 이미 연극에서 말이 없어지고, 무용에서 말을 하는 다원에서 살고 있는데 지금와서 연희를 구축해야 해체할 수 있다고 해서 구축해야 하나? 나는 이미 해체하고 있는데 왜? 연희를 새롭게 구축하고자 하는 이유는 무엇인가? 관리하기 위해서인가?” -연희집단 갱-

연희의 개념을 크게 잡아야 공감이 되지 않을까? 앞으로도 포괄적으로 진행해야 한다. 연희에 다양한 접목과 시도가 많아진다. '지금 시대의 관객들이 무엇을 좋아할까?' 그것을 고민해왔다.
-북총사-

우금치는 대학의 탈춤, 풍물 동아리에서 시작됐다. (중략) 그래서 풍물이 기본이고, 작품은 탈춤이 베이스가 된다. (중략) 우금치는 전통예술 공모전과 마당극 공모전 둘 다 지원이 가능하다. 연희를 가치 있게 두는 극단이라고 생각하면 된다. 극이 중심이 되고 연희적인 요소가 가미 된다. (중략) 줄타기도 배우오긴 하지만 우금치가 중요하게 생각하는 부분은 민속놀이나 농요다. 모든 작품에 소리와 민속놀이를 녹여 내려고 한다. -우금치-

“창작 연희가 생겨나면서 전문적인 기술 보다는 활용에 대한 고민을 많이 하게 됐다. 창작 연희 개념이 생겼지만, 전통연희와 창작의 큰 개념이 없었다. 하지만 현 시대와 융합이 되다 보니까 새롭게 바라봐야 하는 개념으로 새로운 창작을 하고 있다.” -노리꽃(김소라)-

“연희쪽은 멀티가 안되면 활동이 불가능하다. 기본적으로 팽과리, 장구는 기본이며, 각자 본인

전공이 있고 복이나 징도 하고 탈춤도 어느 정도는 할 줄 안다.”-연희집단 더 광대-

“무대에서 드라마가 부여됐고, 젊은 사람들이 국악을 하는 것에 폭발력이 있었다고 생각한다. 지금 쫓아가는 친구들이 있으나 김덕수 사물놀이패 만큼의 드라마성이 느껴지지 않음. 김덕수 사물놀이패는 음악적 필터를 갖고 있었다. 김덕수 선생은 각 지방의 가락을 모았다. 그 당시 팀은 많았으나 김덕수 사물놀이패는 독보적이었다.”-점추리-

“요즘 '연희'하면 현실에 부딪혀서 점점 이벤트적이고 서커스적인 부분으로 간다. 줄타기나 버나를 돌려야 한다. 사물놀이만 하면 옛날에 했던 거를 또 하나는 반응이다. 사물놀이를 해도 참여자에 따라 색이 달라지고 서양 악기가 한두 개 들어가도 달라짐에 대한 가치를 인정하는 것이 필요하다 생각한다. (중략) 전통 타악 사물놀이, 모듬북, 고법이 중심이 돼서 전통적인 것을 지향하기도 하고 대중들에게 다가갈 수 있는 창작 작품도 하고 있고, 가르치는 것도 한다.”-새울전통타악진흥회 충북지회-

“문화재청은 강릉당오제 전수교육을 중심에 두되 약간의 창작을 원한다. 국립무형유산원이 생기고 나서부터 요구가 생기기 시작했다. (중략) 요즘에는 이수자전, 출사표 등 기존의 원형에서 창작 장르를 섞어서 같이 하고 있다. (중략) 1990년대는 전통문화를 찾는 곳이 많았는데 요즘에는 퓨전을 원한다. 창작으로 갈 수 밖에 없다.”-강릉단오제보존회-

“꼭두광대는 탈연희 극단이다. 연희하는 분들이 탈을 한 장면이나 부분적으로 사용하는데 꼭두광대는 전부 다 탈을 쓰고 공연한다. (중략) 탈을 쓰고 노래를 해야하고, 연기도 해야 하니까 단원 모집이 쉽지 않다. (중략) 아무래도 탈을 쓰다 보니까 자신의 얼굴이 드러나지 않고 커튼콜 가야 겨우 얼굴이 드러나니 하겠다는 분들이 많지 않다. (중략) 예전에는 연극하는 사람들 중심으로 모집을 했는데 요즘에는 젊은 연희꾼들을 섭외해서 같이 하고 있다.”-극단 꼭두광대-

“큰들의 진짜 연출은 관객이다.”-큰들-

- 현장에서서는 풍물, 무속, 탈춤, 전문예인집단놀이 등 주체의 관점에 따라 매우 다양하고 폭넓은 스펙트럼으로써 전통연희 개념이 다루어지고 있음. 많은 단체들이 전통연희 개념 설정과 관련된 주요 변곡점을 1998년 한국예술종합학교 전통예술원 내 연희과 설립으로 보고 있음.

“마당에서 행해지는 모든 공연은 연희다. 한국에서 전통을 소재를 하는 공연은 모두 연희다. 지금 상황에서 전통연희는 풍물, 탈춤, 무속, 남사당놀이 정도가 기반이 되지 않나 생각한다. (중략) 연희는 예전부터 있었지만 연희과가 생기면서 좀 정리가 됐다고 생각한다.”-연희집단 더 광대-

“전통연희는 공동체의 신명과 판이다. 액자식 무대에서는 전통연희가 가지고 있는 힘이

발휘되기 어렵다. 전통연희가 가지고 있는 가장 큰 힘은 주체와 객체의 벽이 사라지는 것에서 나온다.” -장산꽃매-

“연희는 “연희를 베풀어라” 거기서 하는 모든 것이 연희다. 국악보다 더 넓은 카테고리가 연희다. (중략) 연희는 신발신고 흙바닥에서 하는 것이다. (중략) 현재 연희는 뭐지? (중략) 현재 연희는 구분하기도 힘들다. (중략) 국악에는 무용도 들어가고 춤도 들어가 있다. 국악은 즐거울 락자니까 다 들어간다. (중략) 연희는 잔치, 굿, 페스티벌이다.” -청배연희단-

“연희는 공연예술이다. 현대에 하는 공연예술 가수도 연희다. 모든 공연예술은 지금의 연희이다. 이전에 했던 예술은 전통예술이다. 연희 개념이 서양문물을 받아들이면서 새로운 문화가 오면서 기존에 했던 것들도 시대에 흐름에 따라서 변화한다. 그 당시는 그 당시 연희, 지금 하는 것은 지금의 연희인 것이고, 미래는 미래의 연희다. 어쨌든 지금 우리가 하는 공연예술이 연희다.” -북충사-

“가무악을 가지고 노는 자가 연희자다. 연희자가 배우라는 생각은 더 생각이 많이 든다. 노래도 하고 춤도 추는 사람은 연희인, 즉 지금의 연예인이다. (중략) 성악하는 사람과 오페라하는 사람은 다르다. 오페라과를 나오면 나중에 오페라 배우가 된다. (중략) 배우와 가수는 다르다. 그런 면에서 '가무악만 하는' 사람은 연희자라고 할 수 없다. '가무악을 가지고 노는' 사람이 연희자다.” -청배연희단-

“연희라는 것이 학문적인 정의만 있다. 연희는 놀이문화가 극을 하고 사라지는 것. 놀이문화는 폭발력이 있으나 작품성으로 연계되는 건 다른 얘기다. 놀이·문화적이라는 습성이 있다 보니 일시적이다. 연희에서도 평론으로 유도하고 싶다. 국악은 평론은 좀 나오는 편이지만 연희는 평론은 없다. 연희는 휘발하고 끝나는 편이다. 먹고사는 문제로 이런 루틴이 반복되고 있다. 지금 상황에서 변화해야 하는 것이 화두라고 생각한다.” -극단 사니너머-

“연희는 나이가 들수록, 경험이 쌓여야 나오는 것이 있다. 연희는 복합적인 예술이다. 연희를 하려면 마당놀이 등등 여러 가지를 할 줄 알아야 한다. 연기도 해야 한다. 시간이 좀 걸린다. 나이가 좀 많은 분들이 해야 하는 상황이다.” -놀이마당 올림-

“하나의 마을에는 문화라는 것이 있다. (중략) 임실필봉농악보존회는 마을농악으로 마을문화를 지켜 나가는 것이다. (중략) 지금은 공연들이 연희 중심, 볼거리 중심으로 가는데” -임실필봉농악보존회-

“전주기접놀이는 놀이문화로 내 고장의 문화를 이어가고 싶어 지역주민들이 전승하자는 목적으로 보존되고 있다. 대중들이 좋아하는 연희는 아니라고 생각한다.” -전주기접놀이보존회-

“굿은 살아 있는 거다. (중략) 원시적이긴 하지만 연희라는 표현을 하는데 있어서 (중략) 신앙적인 부분은 안 들어가고 음악적인 것만 이야기 하는 것 같다. (중략) 제주도에는 아직 굿에 대한 신앙심을 갖고 있는 어른들이 많고, 여전히 종교로 역할을 하고 있다. (중략) 그런 면에서 굿을 연희로 표현하는 것이 맞나 하는 생각이 든다. (중략) 제주 굿은 10년 뒤 변화가 클 것이라고 본다. 소멸이 되지 않을까 하는 걱정이 있다.” -제주칠머리당굿보존회-

“강릉 지역에 있는 무악이나 단오굿의 요소를 무대화 하는 작업을 주로 하고 있다. 굿을 어떻게 무대화 할 것인지, 종교적인 면보다 예술적 측면을 어떻게 부각을 시킬지 고민하고 있다.”
-강릉 푸너리-

“사실 마당극이 전통연희에 포함되는지 잘 모르겠다. 우리는 옛날 마당극에서 장구, 판소리, 트로트 전부다 한다. (중략) 우리가 하는 마당극은 연극 보다는 연희에 가깝다고 생각한다. 그렇게 보면 전통연희다.” -큰들-

“연희라고 하는 것은 마당극이다. (중략) 민중들의 삶을 대변하는 마당 판에서 했던 다양한 활동이었다. (중략) 현재 이어져 남아있는 것은 무속, 탈춤 등이지만 예전에는 엄청난 기예들이 있었을 것이라고 생각한다. (중략) 연희라고 하는 것은 연극적인 것들이 베이스에 있고 그에 대한 상위 개념을 본다. (중략) 메시지를 어떤 식으로 표현하는가도 중요하다. 전통이라는 것은, 변화하지 않았다면 지금까지 남아 있지 않았을 것이다. 변화가 잘 됐기에 살아남았을 것이다.”
-푸너리-

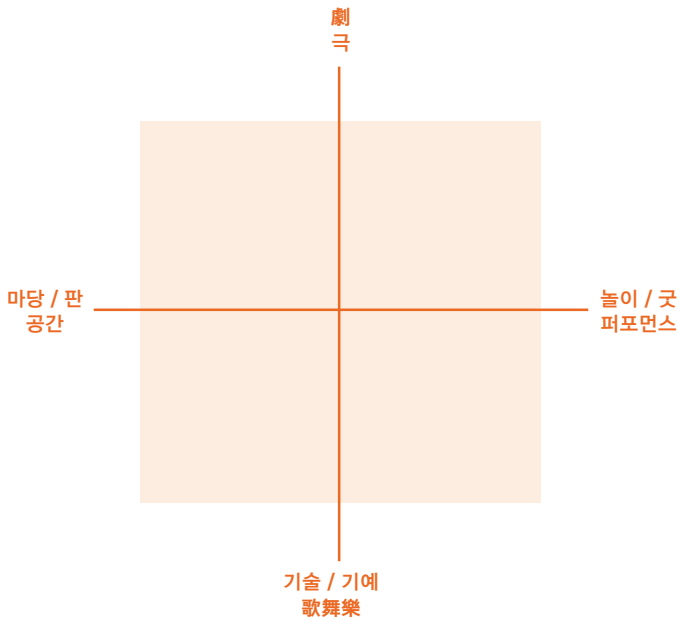


그림18. 동시대 전통연희 개념의 스펙트럼

— 전통연희의 개념의 구분은 주로 세대별, 배움의 시기별로 다르게 나타남.

“배움의 시기, 세대에 따라서 연희에 대해 느끼는 부분이 다르다. 2000년대 이후 친구들은 사물놀이화된 연희를 배웠다. 무대화가 돼있고 세련된 연희를 생각하고 있다. 이 정도가 경계선이라고 생각한다. 그것을 만든 세대가 있고 그전 세대가 있다. 분명히 풍물을 기반으로 시작한 사람들이 있다. 전체적으로 세대를 나눈다고 하는 것은 이런 부분에서 세대를 나눌 수 있다.” -노리꽃(김소라)-

2 전통연희 단체 현황

가. 전통연희 단체 콘텐츠 구성 및 창작 시스템

- 각 전통연희 단체는 전통연희 활동을 위한 콘텐츠를 보유하고 있으며 전통공연예술 분야에서 콘텐츠 생산은 크게 ‘전승’과 ‘창작’으로 구분할 수 있음 ‘전승’은 문화유산 차원과 전통의 지속성을 이어받아 계승하는 활동으로 볼 수 있으며, ‘창작’은 전통적 자원 및 유산을 활용한 재창조로 보여짐.
- 전통연희 전승 측면에서 뿌리가 되는 전통연희 종목과 각 단체의 차별화를 보여주는 ‘문화적 정체성’, ‘동시대성’이 각 단체의 전통연희 콘텐츠를 구성하고 있음
- 시대의 흐름에 따라 전통연희 단체 종목의 변화와 동시대성의 특징이 드러나며 지역(공간)적 특성에 따라 각 단체의 문화적 정체성이 차별됨.
- 전통연희 단체는 창단 시기와 지역에 따라 차별화 되어 있지만 동시대성을 반영한 창작 시스템 구축에 어려움을 겪고 있음.

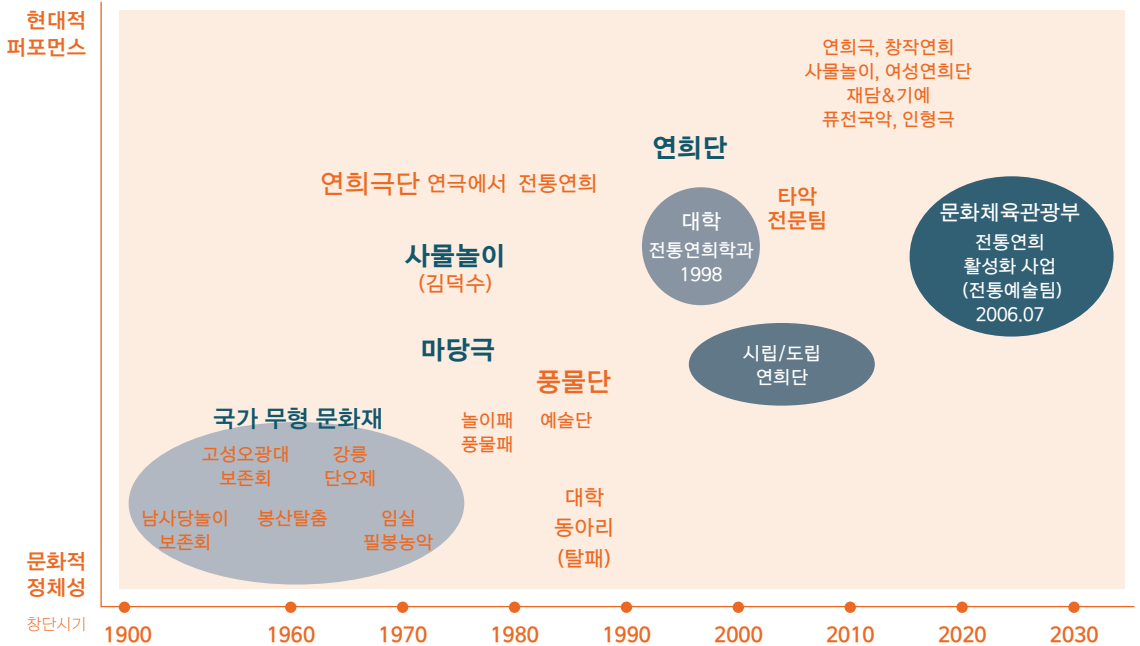


그림 19. 전통연희 단체의 시대에 따른 변화

◆ 전통연희 전승과 동시대성

- 전통연희 단체는 창립 시기에 따라 전통연희 주요 종목과 동시대성의 변화가 드러남.
- 한국의 전통연희는 오래전부터 각 시대의 흐름에 맞게 변화되어 왔고 창조적으로 계승하는 자생적 연희의 현재화가 진행되어 왔음.
- 상고시대의 제천의식을 담은 굿이 문화의 발전과 함께 풍물굿으로 확장되었으며 이후 나례, 농악, 탈춤, 사당패 등으로 범위가 세분화 되어 현재화 되었으나 일제 강점기 우리 문화 말살정책과 해방 후 서구문화의 유입을 거치며 전통연희의 현재화의 흐름이 단절되었음.
- 역사적 흐름 속에서 흐름이 단절된 전통연희는 전통문화 활성화를 위한 행정의 정책으로 1960년 국가무형문화재 지정을 통해 활성화 시키고자 하였으나 전통 그대로의 보존은 여전히 전통연희의 현재화의 흐름을 단절시키게 됨.
- 이후에도 행정은 한국의 정체성을 담은 전통연희 활성화를 위한 정책과 지원을 다양하게 시도하고 있으며, 국가의 행정적·재정적 지원은 전통연희 단체의 운영과 생태계에 영향을 미치고 있음.
- 전통연희 현대 공연은 초창기 사실주의 계열의 화술연극, 전통연희를 중심으로 한 창극 악극, 마당극 등의 연극과 그리고 비언어적 공연을 추구하는 몸, 물질, 물체중심의 퍼포먼스가 혼재되어 있었으나 점차 몸과 물질을 강조하는 비언어적 공연으로 옮겨가게 됨. 이러한 움직임들은 새로운 공연의 형태를 찾으려는 현상임(김대현, 2002).
- 1960년 이후 창립된 단체의 창단시점을 기준으로 심층 인터뷰에 참여한 단체의 시대별 전통연희 동시대성의 차이를 확인함.
- 1960년대 : 국가무형문화재 지정사업으로 인해 전통연희 전승을 목표로 보존회, 전통연희 단체가 국가의 지원을 통해 운영되기 시작.

“굿은 타악 위주이니 타악을 많이 한다. 다른 장르의 타악기를 활용한다. 서양 타악기를 접목하기도 한다. 기존에 없던 버나 돌리기 등 학교에서 배운 것을 연습해서 같이 진행한다. 기악은 외지에서 섭외한다. 서양악기, 국내 타악기, 대북, 모듬북이 함께 하기도 한다. (중략) 관노가면극은 탈춤인데 일반적으로 연희극을 만들어서 한다. 하지만 전통의 느낌이 사라지게 하진 않는다. 전통의 느낌이 남아 있다.”-강릉단오제 보존회-

- 1970~80년대 : 당시 대학 동아리 선후배들의 단합으로 전통연희 단체가 생겨남, 보존회와 달리 창작의 욕구가 있었으며 당시 활동 종목은 풍물과 탈춤으로 시작 하였으나 70년대 활발했던 연희극단의 영향으로 서사적 이야기가 담긴 마당극 형태로 발전.

“1986년도에 대학 탈춤운동을 사회로 발전시키자는 목적으로 창단했다. 외곽에 있는

큰마당에서 타작도 하고 벼도 말리고 했다. 일과 놀이의 터벌림. 그때는 일과 놀이가 함께
 잤다. 일에서부터 놀이가 나왔다. (중략) 그 당시에 노조운동이 활발하게 일어났다. 우리는
 현판식에서 공연을 해주고, 교육해줬다. 이들은 풍물패가 되기도 했다.” -놀이패 베크마당 -

“마당극이 연극인지 전통인지 우리도 모르겠다. 마당극은 판이고, 중요한 것은 어떤 판을
 끄집어 내느냐인데, 과거에 없는 것들을 온고지신처럼 현대와 맞게 어떻게 끌어내는가이고
 트로트처럼 과거에 없던 것을 동시대에 맞게 끌고 오느냐의 판단을 해야 한다. 그 판을
 종합하는 단어가 마당극이라고 생각한다. 어떤 작품은 조금 무겁고, 어떤 작품은 완전히
 논다. 우리는 전통연희인지 연극이라고 해야 할지 고민이 된다. (중략) 현장에 있는 사람들은
 규정하기 힘들다. 긍정적이고 적극적으로 현장을 복돋는 이야기가 필요하다.”

-예술공동체 큰들-

- 1990년대 : 전통연희 활성화를 위해 1998년 한국예술종합학교 전통예술원에
 연희학과가 신설된 이후 전통연희 교육이 체계적으로 운영되기 시작되었고,
 전통연희의 동시대성에 대한 고민이 발생하기 시작. 연희학과 학생들이 직업적으로
 연희 활동을 시작한 시점부터 기존의 전통연희 단체보다 콘텐츠의 범위가
 확장되면서 공연예술(Performing Arts) 분야까지 아우르는 창작연희단체가
 생겨나기 시작.

“창작 연희가 생겨나면서 전문적인 기술 보다는 활용에 대한 고민을 많이 하게 되었다. 창작
 연희 개념이 생겼지만, 전통연희와 창작의 큰 개념이 없었다. 하지만 현 시대와 융합이 되다
 보니까 새롭게 바라봐야 하는 개념으로 새로운 창작을 하고 있다. 우리 팀이 잘 팔려서 연희
 사업에서 성공의 이점을 가지는 것은 목표가 아니다. 연희는 무엇인가에 대한 고민을 늘
 한다. 사업에 우리를 맞추어야 하는가 보다는 연희의 개념을 집중해서 기반을 다져야 한다는
 이슈이다.” -노리꽃 -

◆ 전통연희 단체의 문화적 정체성

- 특정한 시간과 공간, 자연, 구성원들 사이의 상호작용의 결과로 생겨난 문화는
 특정한 환경의 산물이고 따라서 다른 조건과 환경 속에서 생겨난 문화와는 다른
 특수성을 갖게 됨. 문화적 특수성이 결국 나의 문화와 남의 문화를 구분하는 것을
 가능하게 함(성민우, 2012. 재인용; Warnier, 1999/2000:162-163).
- 정체성을 문화에 적용한다면 어떤 문화가 다른 문화와 구별되는 것을 문화적
 정체성이라고 할 수 있음. 한 사회의 구성원들이 공간적, 시간적 제약 속에서 특정한
 자연 환경에 조응하며 서로 상호작용을 한 결과 얻게 된 유형, 무형의 산물들이
 간직한 독자적인 속성이라고 할 수 있음.
- 전통연희만의 독자적인 문화적 정체성은 전통연희가 다른 문화적인 것들과
 구별되는 특수성이 무엇인가를 찾는 것에서 발견됨.

- Schlesinger는 '선택에 의한 정체성'이라는 새로운 유형의 정체성 모델을 제시함. 즉 개인들은 그들이 소속하고 싶은 정체성과 공동체를 선택한다는 점을 지적하고 있으며 개인의 정체성이 경제, 정치, 문화적 공동체에 의해 규정될 수 있다고 함.
- 이를 전통연희에 대입해보면 전통연희 단체의 창단 시점과 조건에 따라 전통연희 단체별로 문화적 정체성이 다양하고, 문화적 정체성과 관련된 다양한 혼란을 겪고 있음을 이해할 수 있음.
- 국가무형문화재로 지정되어 전승을 목적으로 하는 보존회의 경우 전통연희 전승을 통해 각 지역적 특징을 담은 문화적 정체성을 보유하고 있음.

“육지 지역은 단골(민간 무속 신앙을 믿는 사람)이 거의 사라졌지만, 제주도에는 아직 단골이 많다. 굿에 대한 신앙심이 계신 어른들이 많고, 여전히 종교로 역할을 하고 있다. 육지에서는 그런 부분이 사라져 굿을 무대에서 하고 공연화 되고 있는 것 같다. 저는 심방(굿을 하고, 신을 모시는 사람)들에게 굿을 공연이라고 표현하지 말아달라고 부탁드린다. 제주에는 아직 신앙적인 부분이 살아 있다.” -제주칠머리당영등굿보존회-

- 전통연희 단체 중 30년 이상 운영되어온 전통연희 단체의 경우 의례적 형식미를 강조하는 전통적 문화 정체성을 벗어나 각 단체만의 새로운 문화적 정체성을 형성해 나가고 있음.

“강릉단오제 한다고 하면 다 몰려든다. 창포물에 머리 감는다. 많은 축제들이 소멸했는데 단오제는 유지된다. 강릉 사람들은 그 기간 안에 단오제 구경도 하고 회사 사람 친구들이랑 한잔씩 한다. 가족, 어르신들 모두 함께 한끼 대접하는 문화가 있다. 외부에서도 많이 온다.” -강릉단오제 보존회-

“30주년을 앞두고 처음엔 특별한 행사를 해야 하지 않나, 백서나 기념공연 같은 걸 만들어야 한다고 생각했다. 그렇게 생각하고 준비하다가 (중략) 다른 단체의 행사를 가보니 급하게 만들어서 모두가 너무 힘들어 보였다. 밤을 새고 일을 했다고 하더라. 가만 생각해보니 30주년 우리 생일인데 우리가 왜 이렇게 고생해 하는 생각이 들어서 그날 이후로 모든 행사를 취소했다. 그리고 단원이 행복한 30주년을 만들기로 했다. 단원의 행복을 기준으로 행사를 기념하기로 했다. 그리고 한달 휴가를 만들었다. 아무것도 안하고 그 해 공연 중 하나에 30주년 이름만 붙여서 기념 공연을 하고, 우리를 위한 30주년을 만들었다.” -예술공동체 큰들-

- 2000년 이후 새롭게 창단된 단체의 경우 동시대 문화적 정체성을 찾아가기 위한 전통과 동시대성에 대한 고민이 진행 중임.

“전통은 무엇인가에 대한 질문을 한다. 전통의 불편함을 고등학교 때부터 느꼈다. 단원들도 그런 불편함이 있어서 공부를 해보고자 시작했다. (중략) 전통이라는 개념이 원래 좀 미웠다. 없어야 한다고 생각했었다. 근대에서 왜 전통이라는 말로 가둬 두나? 하지만 새로 만들어진

말을 거부할 수 없다. 현상이 만들어진 거다. 사회 속에서 현상이 만들어 졌다. 주장이나 판단은 하지 말자. 우리가 그 사실을 아는 것을 아는 것이 중요하다.

전통연희에 대한 개념은 무엇일까? 분야를 구축해야 하나에 대한 생각을 한다. "장르를 구축하고 구분하는 것에 중요한 것은 기술인가?" 에 대한 질문이 든다. 무용, 음악 등 기술적인 차이가 있다. 하지만 지금 분야가 무너지는 시기다.“ -깡-

“배움의 시기, 세대에 따라서 연희에 대해 느끼는 부분이 다르다. 2000년대 이후 친구들은 사물놀이화된 연희를 배웠다. 무대화가 돼 있고 세련된 연희를 생각하고 있다. 이 정도가 경제선이라고 생각한다. 그것을 만든 세대가 있고 그 전세대가 있다. 분명히 풍물을 기반으로 시작한 사람들이 있다. 전체적으로 세대를 나눈다고 하는 것은 이런 부분에서 세대를 나눌 수 있다.” -노리꽃 -

◆ 전통연희 단체의 콘텐츠 창작시스템

- 전통연희 단체의 콘텐츠 창작시스템은 크게 보존회, 마당극, 기타 연희단체로 나누어 살펴볼 수 있음.
- 국가무형문화재 보존회의 경우 기존의 전통을 보존하는 목적으로 운영되고 있지만, 기존의 원형이 변형되지 않는 수준에서의 새로운 창작을 시도 하고 있음, 별도의 기획자를 운영하기 보다는 내부의 상근직원 및 회원들과의 논의를 통해서 창작이 이루어짐.

“내부에서 기획 및 연출 각분까지 했다. 자체적으로 하지 않으면 예산이 너무 많이 들어서 자체적으로 제작하게 됐다. 지원금이 끊어지면 또 할 수가 없다. (중략) 3년 정도 기간을 두고 단원 중에 조명, 음악 담당, 각각 배워오게 했다. 역량을 길러서 해결하게 했다.”

-입실필봉농악 보존회-

- 마당극 공연을 하는 경우 별도의 프로세스를 체계적으로 구축하고 있다기보다 단체만의 문화적 정체성에 기반한 고유 콘텐츠 창작시스템을 보유하고 있음.

“작품을 하나 만들려고 하면, 취재를 한다. 3~4개월 만나서 그 마을의 스토리로 마당을 만들면 배우들이 내용을 채운다. 배우들과 내용 공유를 위한 과정과 진정성을 나누기 위해 노력한다. 그리고 계속 업그레이드 한다. 똑같은 공연을 하지 않는다. 아이디어를 내고 바뀌가면서 완결성을 높이고 있다. 처음 만든 작품은 50회 되면 그 이후에는 재미가 없을 수 없다. 20년 넘게 공연을 하며 터득했다. 남들은 이렇게 다 작품을 만드나? 하고 의문을 품을 수 있지만 만들어진 것을 보면 자유롭고 탄탄하다. 모든 동선과 배우의 행동은 계산 된 것이지만 그것을 만드는 과정은 열려있다.“ -예술공동체 큰들

“주로 내부에서 논의를 해 작품을 만든다. 대표가 작품 창작을 하고 단원들은 토론을 해서 보태기도 하고 각자 분야에서 의견을 낸다. 우금치 '신채호' 창작을 위해 신채호 선생님을

많이 알고 있는 역사학자 교수님과 전시관도 가고 학술대회 참석도 하고 토론도 한다. 신재호 선생님의 생애를 보고 어떤 이야기를 하면 소통이 되는가를 이야기 한다. (중략) 우리가 지양하는 것은 위인전이다. 교과서적인 얘기가 아니라 공연을 보는 이 시대 사람들에게 재미적인 요소와 메시지를 명확하게 주기 위해서 무슨 이야기를 하고 싶은지를 이야기 한다. (중략) 그 기간이 길다.” -우금치 -

- 기존의 전통연희와 다른 동시대 콘텐츠 창작을 고민하는 단체는 전통연희 특성을 반영한 안정적인 창작 시스템 발굴이 필요한 상황임.

“이번 공연 컨셉을 너희들이 잡아봐라. 그래놓고 이상하다고 하면 이 친구들이 경험이 적으니까 선생이 하는 이야기 방향으로 가게 된다. 그 선생에게 들어오지 말라고 했다. (중략) 사실이 친구들 이야기 하는 것을 보면 공연이 되긴 될까 걱정이 든다. (중략) 젊은 친구들은 겁이 없다. 본인들이 시도하고 싶은 것들이 있다. (중략) 창작에는 정답이 없다. 내가 표현하고 싶은 것이 있으면 일단 만들어 보고 평가가 있으면 거기서 고민을 해보고 계속 그 과정을 겪어나간다.” -서울전통타악진흥회 총복지회-

“우리는 탈 전문 극단이다 보니까 탈을 놓고 전체적인 이야기를 구상한다. 주인공이 될 캐릭터의 탈을 먼저 만들어 두고 이야기를 시작한다. 창작을 시작하는 단계에서 예전에 상근단원들이 많이 있을 때는 회의 구조로 운영했다. 지금은 상근단원이자 대표인 저와 아내가 같이 한다. 원손이도 아내 작품이다. 상상력이 다르다. (중략) 마음에 드는 탈이 있으면 주변에 걸어둔다. 탈을 보고 있으면 주인공이 떠오른다. 예를 들어 석굴암의 금강역사, 최근에 경주 박물관에서 머리와 팔뚝만 있던 탈이다. 언젠가는 저것을 주인공으로 사용할 것이다. 삼신할매 탈을 보고 있으면 또 아이디어가 떠오른다. 괜찮은 탈이 있으면 계속 들여다보면서 생각을 한다. 조합을 해본다. 아내와 논의해서 창작을 한다.” -극단 꼭두광대-

◆ 전통연희 단체의 콘텐츠 창작을 위한 재교육

- 전통연희 단체 중 안정적으로 운영되는 단체의 경우 새로운 콘텐츠 창작을 위해 재교육을 실행하고 있음. 전통연희의 문화적 정체성과 기예 향상을 위해 보존회를 통해 수련을 받기도 하고 선생님을 모셔서 배우기도 함.

“우금치 내부 교육 외에 중간중간 워크샵, 특강, 전수, 현지 전수를 가기도 한다. 보존회를 방문해서 배워 오기도 한다. 우리는 단원이 많은 편이어서 가능하면 선생님을 모셔와서 교육하는 방법을 선호한다. 경력이 오래된 선배들은 거의 외부 교육을 하지 않고 후배들은 많이 보낸다. 우금치 작품에 필요한 요소들을 배운다. 이번에 강강술래는 잘 아는 부분이지만 새롭게 기적놀이를 접목했다. 선생님을 모셔다가 배웠다. 작품에 깃발춤을 활용했다. 복춤 알고 있어서 그 요소를 가지고 왔다. 아리랑은 배우들이 여러 개의 아리랑을 녹여 냈다.” -우금치 -

- 동시대를 반영한 창작을 위해 다른 나라의 전통문화를 학습하거나 타 장르 예술 공연 관람 등 다양한 활동을 교육의 방편으로 진행함.

“공연을 많이 보려고 한다. 자주 가지는 못하지만 매체가 잘 되어 있어서. 편식 하지 말고 다양한 공연을 찾아서 보고 있다. 가서 보고 영감을 받는다.” -푸너리 -

“서울에 있는 라퍼커션 대표님에게 직접 몇 년을 배웠다. 우리가 나름대로 더 연습을 해서 코리안 바투카다를 만들고 있다. 우리가 만든 바투카다 리듬을 연주하는 단체도 별도로 만들었다. (중략) 15~20명이 되는데 우리 단원 6~7명도 들어가 있다. (중략) 자체적으로 동작도 더 만들었다. 무대에 올라가서 10~20분 정도, 집중시키는 역할을 한다.” -놀이마당 올림-

“임실필봉농악보존회 외부에서 컨설팅을 받는다. 전체적인 그림을 그려 놓고 전문가 입장에서 의견을 컨설팅 받는다. 어렸을 때부터 밖에서 활동했던 친구들에게 의견을 받기도 한다. (중략) 내부 단원 중에 텔런트도 있다. 서울 분이신데 대학로에서 계속 연극을 했기 때문에 연극적 기법을 평가해 주신다. 관객의 호흡을 끌어들이기 위한 행동과 호흡에 피드백을 주기도 한다. 공연을 하니까 공연의 전문성을 끌어내려고 한다.” -임실필봉농악 보존회-

나. 전통연희 단체 운영 관리

◆ 전통연희 단체 지원금 및 수익현황

- 전통연희 단체는 대부분 지원사업을 통해 운영되고 있음. 70% 이상 지원금으로 운영되고 있다고 하며, 수익 공연을 실행하지만 지원금 없이 독립적으로 운영되긴 어려운 상황임. 지원금에 의존한 운영 구조는 창작에 몰두하기 어려운 조건으로 연결됨.

“요즘 단체들 이야기를 들어보니 70% 이상이 지원금이더라. 하지만 우리는 70% 우리가 만든 것이고, 30% 지원금이다. 일부를 제외하고 나머지는 우리가 만들어가는 것이다. 우리가 공연을 만들어 준다고 제안해서 만든 것이 70%다. 공연 관객들이 음식 만들어 주고 후원을 해주신다. 오늘 잔치 음식도 동네 주민들이 준비해주신 것이다. 후원해주는 회원이 2,000명이다. 배우와 관객이 아니고 생활로 이어질 수 있는 것이 (중략) 연희의 특별함이라고 생각한다.” -예술공동체 큰들-

“80%는 지원금이다. 문광부, 문화예술위원회, 대전문화재단 및 지자체에서 초청을 해도 지원사업 대비 10%가 안 된다. (중략) ‘신나는 예술여행’ 프로그램이 가장 활발하고 가장 많이 수혜 받는 사업이다. ‘농·산업 발굴사업’이 가장 굵직한 사업이다. 상주단체로 있으면 원도심 굵직한 연간사업을 한다. 창작지원이나 그런 것은 많지 않고 안한다. 주로 향유 지원 사업이고

창작 지원은 잘 안되더라.” -우금치 -

“지원금이 90%다. 많이 지원을 받고 있다. (중략) 20개 지원했는데 신작은 두세 편이고 나머지는 초연했던 것을 발전시킨 것이다. (중략) 지원금에 의존하다 보니 문제가 발생하기도 했다. 일정에 맞추어 뭔가 만들어 내는 것이 억지라는 반성이 든다. (중략) 페이를 받고 모아서 운영금으로 사용한다. 수익이 남지 않는다. (중략) 다른 팀의 객원으로 활동도 한다. 창작에 몰두하기 힘들다.” -연희극단 반상희-

- 지원금 및 수익금 확대를 위해 운영 기획자를 별도로 상근으로 고용하여 새로운 지원 사업의 기회를 발굴하거나 기관에 적극적으로 지원에 대한 확대를 요청하기도 함.

“강릉단오제보존회가 다른데 보다 큰 규모로 운영될 수 있었던 노하우는 사무인력에 있다. 지원금이 나오면 우리는 그냥 전수 교육비로 나눠 가지지 않고 상주 직원을 운영한다. 그냥 교육 받고 가면 아무것도 없는데 그 돈으로 직원을 채용해서 기획사업을 진행한다. 예전에는 문화재청이나 문화재단에서 무슨 사업이 있는지조차 몰랐다. 하지만 직원이 생기면서 공모사업을 찾아내고 지원할 수 있었다. 그리고 강릉은 지역이니까 시의원 도의원 찾아가서 예산이 필요하다 설득할 수 있었다.” -강릉단오제 보존회-

- 전통연희 단체는 단원 이외에도 관람객을 대상으로 참여할 수 있는 후원제도를 운영하기도 함. 후원회원들은 정기적으로 기부금을 납입하며 단체의 운영비로 사용하고 있음. 후원회원에게는 단체가 직접 생산한 농산물 및 기타 먹거리를 보내 주는 등 별도의 관계 관리가 진행됨.

“1년에 100번의 공연을 한다. 100회 이상 공연한 작품이 5개. 공연이 끝나면 우리를 후원하는 정기회원들이 생겨난다. 공연이 끝나고 나면, ‘혹시 우리 공연이 즐거웠으면 든든한 빵이 되어 주세요’라고 안내한다. 그러면 2-3명이 항상 회원이 돼주셨다. 올해도 200명의 회원이 발생했다. 현재 1,800명의 후원회원들이 있다. 농사지은 쌀은 단원들이 먹고 후원회원들에게 보내드리고 있다. 지금은 시스템이 안 되고 있는데 예전에는 유정란, 잼도 보내드리고 했다.” -예술공동체 큰들-

◆ 전통연희 단체 단원 구성 형태 및 신규 단원 모집

- 전통연희 단체의 단원은 상근직 월급제와 공연의 규모와 형태에 따라 일시적으로 활동하는 객원 형태로 운영되고 있음.

“올림 기획은 2명이 있다. 기획팀장, 대표, 기타 1인이 기획을 함께 한다. 상임 연출, 상임 안무팀이 계신다. 출근은 안하고 작품 있을 때만 참여한다. 공연 때 결합한다. 8명 정도 상근단원이 있다. 대학교에서 탈반, 풍물반 활동했던 사람들이 대학을 졸업하고 1987년도에

창단했다. (중략) 40대 후반~50대까지 있다. (중략) 대표는 1968년생이고 단원들의 나이도 비슷비슷하다.” -놀이마당 올림-

“새울 상근은 없고 모두 비상근직이다. 평균적으로 7명 내외가 함께 진행한다. 1인 체제에서 시작을 해서 선생님과 제자로 구성돼 있다. (중략) 제자들이 고등학교나 대학 시작부터 가르쳐서 15년 정도 됐다. (중략) 고등학교 때 대학을 가려고 했던 친구들이 많다.”

-새울전통타악진흥회 충북지회-

- 대부분의 단체가 월급제 상근직 형태의 운영은 어려운 상황이며, 상근직으로 단원을 선발하는 단체의 경우 전통연희 공연 및 교육 활동이외의 행정 및 기타 단체 운영에 필요한 활동에 참여하고 있음.

“상근단원은 다른 단체 활동은 어렵다. 기타 객원은 공연에 따라서 달라진다. 작품이 특별한 경우에는 외부 지인을 섭외 한다. 그밖에 급하게 진행할 때는 오디션도 하기도 하지만 거의 지인으로 운영한다. 올해부터 행정 업무와 공연을 분리해서 시범 운영하고 있지만 작년까지는 일인 다역으로 공연이외의 별도의 행정업무 담당이 있었다.” -우금치 -

“임실필봉농악보존회는 근무하는 사람이 20명이다. 모두 상근직 정도 되니까 고정 급여가 엄청나다. 급여의 40~60%는 수익금으로 운영되고 있다. 교육 및 체험 공연으로 수익금이 발생된다. 필봉에는 사무만 보시는 분은 없다. 필봉 농악을 보존하기 위해서 이것도 하는 것이기 때문이다. 상근 직원 모두가 농악을 할 수 있다. 그렇게 하지 않으면 보존회가 운영되기 힘들다. 필봉농악은 농악과 더불어 기획서 작성부터 마을운영을 위한 업무까지 모두 다 같이 해야 한다. 인간문화재이면서 교수님인 단장님은 포크레인 운전도 하신다. 필봉문화촌 유지를 위한 예산이 너무 많이 들기 때문에 그렇게 업무분장을 할 수밖에 없다.” -임실필봉농악 보존회-

- 대학에 전통연희 학과가 등장 한 이후 각 대학졸업반 중심으로 새로운 단체들이 생겨나고 있으며 동문회 중심의 교류가 활발함. 반면에 일반 대학 내 전통연희 동아리는 사라지면서 지역의 전통연희 단체의 신입단원 모집이 어려운 상황임.

“한예종 대학 후배인 20대 후반 친구가 해보고 싶다고 해서 들어왔다. 지금은 강릉 반 타지 반 정도로 구성돼 있다. 강릉단오제보존회는 혼스럽다. 세련되지 않으셨다. 그래서 너무 좋았다. 기회를 주니까. 졸업 후 대학을 방문했을 때 다른 친구들도 해보고 싶어 했다. 대학교 후배들이 3명이 들어왔다. 강릉 출신이 아닌데 들어와서 보존회, 푸너리 활동을 하고 있다. 강릉에서 살진 않는다.” -푸너리 -

“졸업공연 이후 마음이 같은 사람들이 함께 진행 전통연희를 전공한 사람, 무대 미술, 작곡, 가야금 연주자 피리 연주자 의상디자이너 무대감독 다양하게 모여있다. 단체 운영 방식이

다르다. 지금은 느슨하게 간다. 자유롭게 진행하고 있다.” -깡-

“경남대학교, 창원전문대학교 탈반이 없어졌고, 창원대에 1~2명만 남아 있다. 그 친구들과 교류를 한다. 무조건 밥 사주고 가르쳐준다. 아무리 공을 들여도, 학생들이 열정적으로 하는 것은 아니다. (중략) 2013년, 2014년 쯤에는 창원대학교 ‘한마당’ 친구들이 배우고 활동했다. 우리 단체 위치가 창원대와 멀지 않다. 그때 대학생들이 많았다. 어디 공연을 가면 같이 하기도 했는데.” -놀이패 베푸마당-

“장산곶매 어느 지역이나 평균 연령이 올라가고 있다. 새로 유입되는 단원들이 없다. 이렇게 10년, 20년 가면 지역의 단체들은 기획사의 단체가 될지도 모른다. 사업에 들어가는 경로는 있는데 단원이 없어질 것이다. 젊은 친구들은 팽팽 도는데 단체 역량이 쌓이지 않고 객원료로만 다닐 것이다. (중략) 창단 당시에는 다친 사람들이 있었다. 군대에서 다쳐서 상모가 안 돌아갔다. 정상적으로 연회를 하기 어려워서 (운영이나 기획 같은 활동하고) 그랬는데. 최근에는 나이가 들어서 (연회를) 못한다. 다들 병원 다니고. 이것을 일반화 할 수 없지만 전체적으로 우려되는 부분이다. 사람이 있어야 역량이 쌓이는데 새로 유입되는 경로가 없다.” -문화공간 장산곶매-

- 기존의 전통연희 단체가 신입단원 유입이 어려운 상황이나, 월급제로 운영되는 안정적인 단체의 경우 신규단원 모집이 꾸준히 발생되고 있음.

“전국에서 온다. 예전에는 경상대 출신이 많았지만 지금은 제천, 서울, 경기도, 광주 등 각지에서 오고 있다. 동아리에서 왔던 친구도 있고, 대안학교나 대학교 출신도 있고 사람들이 다양해 지고 있다. (중략) 생각의 방향이 열려있는 부모 밑에서 자란 친구들이 고등학교를 안가고 입단하기도 한다. 단, 부모님들이 인정하지 않으면 받아주지 않는다.” -문화예술공동체 큰들-

“저희는 직장개념으로 운영되기 때문에 연극을 전공한 친구들이 많이 참여한다. 품물을 전혀 모르는 친구들이 배워서 가기도 한다. (중략) 정식 단원이 되기까지 6개월 수습 기간을 가진다. 길게는 1년의 수습기간이 주어지기도 했다. 하지만 지금은 너무 힘들다고 해서 지금은 6개월로 줄였다. 시대가 변화하고 있기 때문에 맞춰가야 한다.” -우금치-

다. 전통연희 대중화 교육 프로그램

- 대중문화에 익숙해져 있는 시민들은 교양과 자신을 표현하고 정서적 만족감을 성취하고자 하는 예술에 대한 욕구는 있으나 전통연희에 대한 이해가 없기 때문에 전통연희를 통해 문화적 욕구를 가지기 어려움.
- 전통연희의 대중화를 위해서는 전통연희 단체의 창작 콘텐츠 활성화와 더불어 관람객에게 전통연희에 대해 이해할 수 있는 기회가 필요한 상황임.

“임실필봉농악보존회 해외공연의 경우도 그 지역 현지인을 대상으로 교육을 해야 한다. 1주일 정도, 한 사람이 먼저 가서 교육을 해야 한다. 그래야 정말 원하는 대한민국 공연의 전파가 되는 것이다. (중략) 필봉은 해외 공연을 가서 항시 교육을 한다. 그래야 사람이 남는다. 차라리 공연 보다 교육이 낫다고 생각한다. 그래야 서로 교류도 하고 찾아와서 배운다. 교육이 빠진 공연은 남는 게 없다. 필봉은 인문학적 접근을 한다. 공동체, 마을 문화와 관련된 인문학을 주로 한다. 필봉농악이 오기까지 과정, 삶이 어땠고 역사적으로 이렇게 자리 잡게 된 농악의 공동체 스토리를 이야기 한다.” -임실필봉농악 보존회 -

- 보존회 및 별도의 공간을 운영하는 단체의 경우 방학기간의 캠프 및 기타 상시 활동을 통해서 지속적으로 교육 프로그램을 운영하고 있으며 교육을 통해 회원 및 신입단원 확대가 이어짐.

“매년 두 번, 여름과 겨울에 젊은 친구들을 대상으로 캠프를 한다. 캠프는 4박5일, 3박4일 한다. 15~25명 정도, 선착순으로 모집한다. 캠프는 나이 제한이 있다. 10대 후반에서 20대 초반 친구들, 학생들 위주로 모집을 한다. 방학에 오면 참여할 수 있다. 연기 캠프 위주로 하고 풍물도 한다. 참가비는 받는다. 지원금은 받지 않는다.” -예술공동체 큰들-

“대학생 전수교육은 동계·하계 방학시기에 이뤄지고, 일반 전수교육은 매주 진행된다.”
-임실필봉농악보존회-

- 국가 및 단체에서 지원하는 프로그램을 통해 교육기관에 찾아가서 전통연희 교육을 진행하고 있음.

“시골학교를 많이 간다. 시골학교는 의도적으로 멀리서 간다고 생각하셔서 저희들의 상황을 배려해준다. (중략) 예술꽃씨앗학교(문화예술교육진흥원) 프로그램이 지속되지 않는다. 학교 같은 경우 교장의 의지에 영향을 많이 받는다. 괴산 000초등학교는 지속 지원을 받고 있다. 교장선생님이 신한은행을 통해서 지원을 받는다. 이 교육의 경우, 파트별로 선생님이 5명이 나간다. (중략) 교장선생님의 의지가 있는 학교가 몇 없다. 학교교육에서 자생력을 가지라는 것도 어렵다. 새로 바뀌는 선생님들의 성향에 따라 교육의 방향이 달라진다.” -문화공간 장산꽃매-

“2015년부터 해오는 공연이 있다. 흡연예방사업. 초등학교 다니면서 교육 공연을 하고 있다. 매년 새로운 것을 만들고 있다. ‘국악 마당극’ 식으로 접근을 하고 있다. 흡연예방 마당극 심청, 손씻기 예방 연극을 하고 있다. 시민에게 필요한 부분을 찾아가한다. 보람있는 일도 한다. 장애인 복지관 노인 복지관 봉사활동도 하고 있다.” -극단 깎두기-

- 기타 일반인 대상의 동아리 활동을 통해 전통연희 교육을 진행하기도 하며, 시민들이 쉽게 어울릴 수 있는 공간을 찾아가서 공연을 함께 만들어 가기도 함.

“세 명의 버나재비와 장구, 쟁가리, 태평소로 구성된 팀을 만들어 <신나는 예술여행> 공연을 10여회 진행했다. 아파트 공동주택 지역 야외에서 주부들과 함께 했다. 마지막에 막걸리와 김치를 나눠 드린다. 다 나와서 한잔씩 하고 마을 축제처럼 만들어 간다.” -놀이마당 올림-

“1990년대부터 생기기 시작한 주민자치센터의 문화센터에 농악교실을 만들었다. 초기에는 보존회에서 예산을 만들어 주고 교육을 했다. 지금은 지자체에서 최저 수준의 강사료를 주고 있다. (중략) 지금은 총 4개 주민자치센터를 기점놀이 보급의 전진기로 삼아서 하고 교육하고 있다. 전주시에 34개 동이 있는데 2018년 현황으로 17개 동에서 농악교실을 하고 있다.”
-전주기점놀이보존회-

라. 전통연희 단체의 공간과 네트워크

- 전통연희 단체의 공간은 물리적 공간을 넘어 네트워크의 장이라고 할 수 있음.
전통연희가 행해진 마당은 연희자들의 무대이면서 관객석이고 무대는 단절되어 있는 것이 아니라 서로 어울리는 소통의 장이었음.
- 전통 연희가 다른 전통예술과 차별화되는 지점 중 하나는 무대의 역사가 아닌 ‘판’의 문화를 가지고 있다는 것이며, 전통 연희에 가장 큰 특징이 연희자와 관객이 함께 즐기는 공연이라는 점이나 대부분 공연장은 무대 형식으로 전통연희의 장점을 보여 주기 어려운 상황임.

“전통연희의 가장 큰 힘은 주체와 객체의 벽이 사라지는 짜릿함이다. (중략) 마지막에 끝나고 나서 로비에서 한 바퀴 돈다. 그러나 이동하는 사이에 현재성이 사라진다. 관객 스스로의 자발성도 중요하지만, 뛰어 들어가도록 이끌어 낼 수 있는 공간이 중요하다. (중략) 전통연희에서는 연희자가 섰을 때 좋고 편한 공간이 중요하다. 연희자도 선호하고 관객들도 즐거울 수 있는 공간이 필요하다. 아시아문화의전당 같은 공연장이 곳곳에 있으면 좋겠다. (중략) 공연이 있으면 현장에 먼저 가본다. (중략) 일반 액자식 극장이면 그에 맞게 조명, 음향 시스템을 준비한다. 그래도 관객이 봤을 때 퀄리티가 떨어질 수 있다. 전통연희는 공동체의 신명과 판인데, 액자식 무대의 대면적인 분위기에서는 전통연희가 가지고 있는 힘이 발휘되기 어렵다.” -문화공간 장산곶매-

“베꾸마당 관객은 유명 극장에서 공연한다고 하면 물려들기도 한다. 창원은 성산아트홀에서 공연하면 사람들이 가볼까 하는 생각을 한다. 그래서 공연장을 거기로 잡게 된다. 하지만 그곳은 우리가 가장 잘 할 수 있는 공연장이 아니다. 그래서 우리는 무대에 객석을 쌓는다. 관객이 못 올라가면 출연자로 옷을 입혀서 앉힌다. 이야기도 주고받고 노는 모습을 보여주려고 한다. 공간이 주는 요소, 전통연희의 특성을 잘 반영해야 한다.” -놀이패 베꾸마당-

- 전통연희는 어울림의 문화로 연희자들이 함께 어울려 뛰어노는 것을 시작으로

어울림이 발생 되고 단체 간의 교류가 발생할 수 있으나 보존회를 제외하고 함께 모여 난장을 벌일 수 있는 공간이 부족한 상황임. 연희자들이 모임 수 있는 공간이 있다면, 연희에 대한 모호성에 대해서 논의도 하고, 연희 기량을 펼치는 판이 되어 줄 수 있음.

“연희 단체가 모임 수 있는 공간이 생기면 전통연희 장르자체도 정리 될 수 있는 기회가 될 것이라고 생각한다. 오디션을 보고 좋은 환경에서 일할 수 있는 기회가 생기는 것 자체가 너무 기회다. 장들을 열어주는 것도 좋은 시스템이지 않을까. 생태계에서 중심이 생긴다면 여기서 다른 것들이 파생될 수 있을 것이다.” -연희극단 반상화-

“연희는 너무 보수적이고 폐쇄적이다. 서로의 네트워크도 별로 없다. (중략) 연희단 세미나가 필요하다. 이야기 나눌 수 있는 기회가 필요하다. 여성타악그룹 ‘동천’ 같이 왕성하게 활동하던 여성 연희단이 네다섯 개 있었는데 순식간에 사라졌다. 충격이었다. 동경했었기 때문에. 그 팀들이 사라져서 우리가 오래 남은 건지 모르겠다. (중략) 10년 넘어가니 여성연희 친구들이 나오고, 선후배들이어서 교류도 하고 그런 형태가 생긴다. (중략) 몇 개 팀이 1년에 한번씩 모여서 농악을 뛰자 해서 작년에도 했다. 삼삼경기장이나 연대에서 하는 것이 그것이다. 안 맞춰도 할 수 있는 것이 풍물이다. 그 팀들이 모여서 농악 30분 놓고 헤어진다. 한번은 좋지만 두 번 세 번 하기는 어렵다. 의미가 전달이 안 된다. 판을 깔아주면 좋겠다. (중략) 네트워킹을 하고 싶다.” -노리꽃-

- 전통연희를 실행할 수 있는 판에 대한 고민은 새로운 공간을 만드는 노력과 더불어 이미 만들어진 공간을 잘 활용하고, 전통연희 공연히 적합한 공간을 개방하는 고민도 함께 진행되어야 함.

“서울에는 연희를 할 수 있는 공간, 마당이 많다. 공연장이 따로 필요 없다. 서울에 공간이 많으니 개방을 하고 끊임없이 판이 벌리는 분위기를 확산하는 것, 그런 게 필요하다. 그 확산을 위해서 별도로 뭔가를 만들지 말고 있는 공간을 잘 활용하면 좋겠다.” -임실필봉농악 보존회-

마. 종합

- 전국 심층 인터뷰를 통해 연희 단체의 지속가능성을 위해 필요한 키워드를 다음과 같이 정리하였음. 심층 인터뷰에 참여한 단체는 주요 활동 종목, 창단 시기 및 활동 기간, 규모 등의 차이가 있으나, ‘콘텐츠, 운영관리, 대중화 프로그램, 공간, 네트워크’ 키워드는 전통연희의 활성화와 지속가능함을 위해 구축해 나가야 하는 요소임은 공통적임.

구분	세부항목
콘텐츠	1)전통연희 계승 종목
	2)단체 대표 레파토리
	3)콘텐츠 창작 시스템
	4)콘텐츠 창작 재교육
	5)문화적정체성
	6)동시대(현대화,퍼포먼스)
운영관리	1)운영기획
	2)단원 및 회원
	3)지원사업관련
	4)후원(관람객)
	5)신규단원모집가능
	6)수익공연
대중화 프로그램	1)교육;예비단원
	2)교육;학생
	3)교육체험;관람객
	4)교육;동아리
공간	1)사무실
	2)연습공간
	3)공연공간
	4)기타시설
네트워크	1)온라인
	2)오프라인-유관단체정보 공유
	3)협업-연희단체
	4)협업-기타예술

— 앞서 도출한 주요 키워드와 세부 항목을 중심으로 심층 인터뷰에 참여한 단체의 현황을 분석하여 종목별 지속 가능성을 도출함. 각 항목의 평가 기준은 실행 여부 및 보유 여부 기준으로 실행 및 보유 시 1, 미실행 시 0으로 표기하여 지속가능성에 대해 평가함. 평가 후 그룹화 기준은 주요 종목으로 평균값을 도표화하였음.

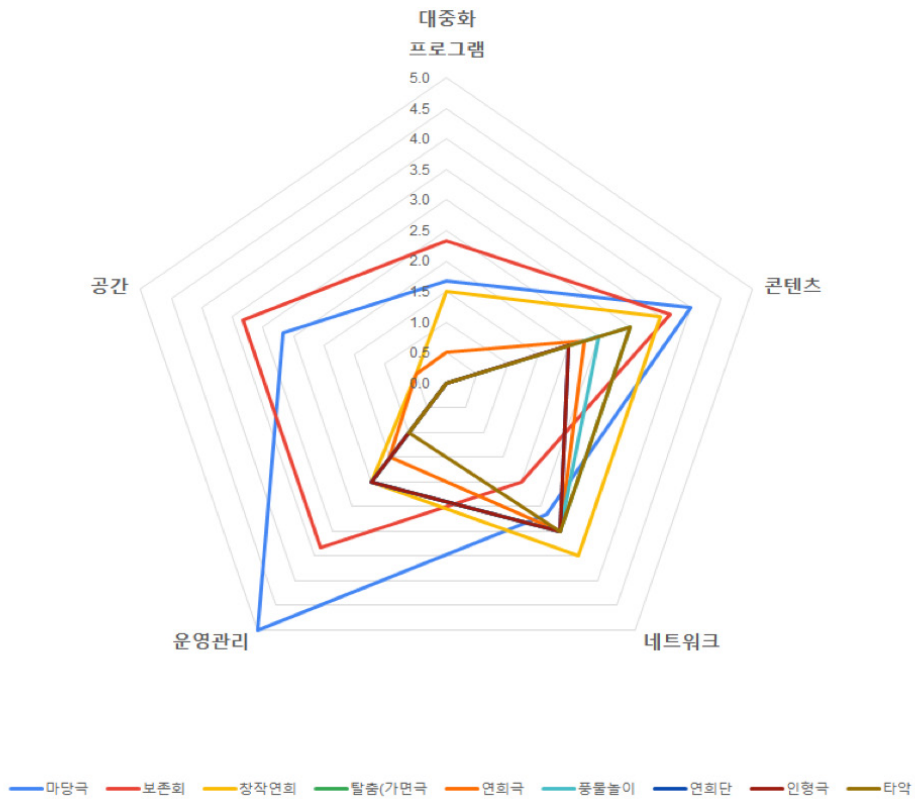


그림20. 심층인터뷰 및 전통연희 활동 실태 조사를 통한 종목별 지속가능성

구분	대중화 프로그램	콘텐츠	네트워크	운영관리	공간
마당극	1.7	4	2.7	5	3
보존회	2.3	3.7	2	3.3	3
창작연희	1.5	3.5	3.5	2	1
탈춤(가면극)	0	3	3	2	0
연희극	0.5	2.3	3	1.5	1
풍물놀이	0	2.5	3	2	0
연희단	0	2	3	2	0
인형극	0	2	3	2	0
타악	0	3	3	1	0

- 심층 인터뷰를 통해 도출한 키워드 분석 결과 마당극과 보존회가 전체적인 총점이 높은 편임. 두 종목의 경우 활동 가능한 공간을 보유하고 있고 운영관리의 부분에서 다른 종목과 차별화되고 있음.
- 창작연희 단체의 경우 콘텐츠와 네트워크 분야에서 강점을 보이나, 활동 공간이

부족한 상황이며 대중화 프로그램 운영은 미진함. 창작연희 단체들의 지속가능성을 위해서 대중화프로그램, 운영, 공간에 대한 개선이 필요함.

- 기타 연희극, 탈춤(가면극), 풍물놀이, 연희단, 인형극, 타악 역시 공간이 부족하며, 대중화 프로그램 운영이 어려운 상황임.

제 3절. 양적 연구 : 설문 조사

1. 조사 목적 및 개요

- ‘2019 전통연희 활동 실태조사’는 연희단 육성지원 사업의 일환으로서 서울문화재단의 동시대 전통연희 종합지원체계구축 마련의 기초자료로 제공하고자 함.
- 전통연희 활동을 실행하는 연희자를 모집단으로 선정하여 설문조사를 실행함으로써 보다 실질적인 전통연희단체 활동 실태를 파악하고자 함.
- 실효성 있는 전통연희 종합지원체계구축을 위해서는 현재 전통연희를 실행하는 연희자의 활동 실태와 관련된 데이터 확보를 통해 증거기반의 정책수립이 되어야 함.
- 이를 위해 심층인터뷰를 통해 도출된 핵심 내용을 토대로 설문설계와 조사를 실행 함.

조사 명칭	2019 전통연희 활동 실태조사
조사 설계	표본 조사
조사 대상	전통연희를 통한 수익 활동 실행 개인 및 단체소속 연희자
응답 자수	참여자 250명 / 유효 응답자 수 140명 (회수율 56%)
조사 방법	온라인 설문 조사 (이메일 및 핸드폰을 통한 온라인 설문조사 url 링크 방식)
조사 기간	2019.11.17.~12.06 (20일 간)
조사 기관	서울문화재단 / 예술창작본부 예술축제팀

표 2019 전통연희 실태조사 개요

2. 조사 항목

- 본 조사의 조사 목적을 위해 다음의 항목으로 설문조사를 실행함.

- 연희자의 전통연희 활동 유형
- 연희자의 전통연희 교육과 훈련 현황
- 연희자의 전통연희 창작 현황 및 연희 활성화 관련 의견 수렴
- 연희단체 네트워크 및 교류 활동 현황

— 조사 항목에 대한 세부 설문 내용은 다음과 같음.

표 5. 전통연희 활동 실태조사 조사 항목 구성

구분		문항 번호 (Q)	내용	
전통연희 활동 유형	실연 가능 연희 종목 및 종목별 활동 순위	1	실연 가능 전통연희 종목	
		2	Q1의 실연 가능 전통연희 종목 우선 순위	
	연희자 수익 활동 시점 및 활동 형태	3	직업(수익 활동)으로서의 전통연희 활동 시작 시점	
		4	직업으로서의 전통연희 활동 형태	
	연희자 단체 소속 현황 및 소속 단체 운영 현황	5	소속된 연희 단체 개수	
		6	소속된 연희단체 중 가장 활발히 활동하고 있는 단체의 공식 이름	
		7	Q6의 설립연도	
		8	Q6의 상근 단원 수	
		9	Q6의 객원 단원 수	
		10	Q6의 대표적인 전통연희 종목	
		11	Q6의 소속 활동한 기간	
		12	Q6의 창작활동과 관련 2019년 공공기금을 지원 유 무	
		13	Q6가 1년간 지원받은 공공기금 규모	
		14	소속 단체 중 두 번째로 활동량이 많은 단체 소속 유무	
		15	두 번째로 활동량이 많은 단체의 공식 이름	
		16	Q15의 설립연도	
		17	Q15의 상근 단원 수	
		18	Q15의 객원 단원 수	
		19	Q15의 대표적인 전통연희 종목	
		20	Q15의 소속 활동 기간	
		21	Q15의 창작활동 관련 2019년 공공기금 지원 유무	
		22	Q15가 1년간 지원받은 공공기금 규모	
		23	소속 단체 중 세 번째로 활동량이 많은 단체 소속 유무	
		24	세 번째로 활동량이 많은 단체의 공식 이름	
		25	Q24의 설립연도	
		26	Q24의 상근 단원 수	
		27	Q24의 객원 단원 수	
		28	Q24의 대표적인 전통연희 종목	
		29	Q24의 소속 활동 기간	
		30	Q24의 창작활동과 관련 2019년 공공기금 지원 유무	
		31	Q24가 1년간 지원받은 공공기금 규모	
		연희자 해외 공연 실연 현황	32	전통연희 해외 공연을 경험 유무 (3년 이내)
			33	해외 공연 참여 형태
		연희자 수익 활동 형태	34	전통연희 활동 수익 발생 형태
			35	전통연희 활동 가운데 가장 큰 수입 활동 형태

	연희활동 이외 겸업 관련	36	전통연희 활동 외 기타 직업 겸업 여부	
		37	기타 겸업 활동의 주된 이유	
전통연희 교육 과 훈련	전통연희 시작 계기 및 주요 학습기관	38	전통연희 교육 시작 계기	
		39	전문적인 전통연희 교육을 받기 시작한 시기 (나이)	
		40	교육부 인가 과정 중 전통연희 학습 경험 여부	
		41	교육부 인가 과정 중 전통연희 학습 경험 교육기관 공식 명칭	
		42	탈놀이 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 여부	
	국가무형문화재 학습 현황	43	농악 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 여부	
		44	남사당 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 여부	
		45	무속 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 여부	
연희자 평균 연습 시간	46	전통연희 평균 연습 시간 (1주일 기준)		
전통연희 창작 현황 및 활성화 관련 의견 수렴	연희자 희망 지원 분야	47	응답자의 전통연희 활동을 위해 필요한 지원 (최대 3개 선택)	
		48	Q47의 응답자에게 필요한 지원 중 우선 순위	
		49	응답자 희망 협업 전문가 (중복 선택)	
	전통연희 활성화 의견	50	전통연희 활성화를 위해 가장 필요한 지원 의견 (최대 2개 선택)	
	동시대 창작 활성화 관련 의견	51	동시대성을 반영한 전통연희 창작 현황에 대한 의견	
		52	동시대성을 반영한 전통연희 창작이 활성화 되지 못하는 가장 큰 이유	
		53	동시대 전통연희 창작 활동 활성화를 위한 우선 지원 의견 (최대 3개 선택)	
		54	전통연희 창작시 공연컨셉 설정을 형태 (최대 3개 선택)	
연희자 온라인 네트워크 교류 활동 현황	연희자 온라인 네트워크 교류 활동 현황	55	전통연희 활동 지원 정보 주요 습득 기관	
		56	전통연희 외 기타 예술 활동과 관련된 정보 습득 방법	
		57	SNS(유튜브, 페이스북, 트위터, 블로그 등)를 이용 여부	
		58	주요 사용 SNS 플랫폼	
		59	주요 사용 SNS 플랫폼 포스팅 빈도 (1개월 기준)	
		60	SNS 활동 주요 목적	
		61	SNS 플랫폼 미사용 이유	
	연희단체 네트워크 및 교류 활동 현황	연희자 오프라인 네트워크 교류 활동 현황	62	연희자 전통연희 공연 및 기타정보 홍보 방법
			63	연희활동을 위해 친목 또는 관계를 맺고 있는 주요 연희 단체 수
			64	가장 활발히 교류하는 연희 단체의 공식 이름
			65	Q64와 교류 횟수 (1년 기준)
			66	Q64와 교류 기간
			67	Q64와 교류 주요 목적
			68	두 번째로 교류가 많은 연희 단체 유무
69	두 번째로 활발히 교류하고 계신 단체의 공식 이름			
70	Q69와 교류 횟수 (1년 기준)			
71	Q69와 교류 기간			
72	Q69와 교류 주요 목적			
73	세 번째로 교류가 많은 연희 단체 유무			

		74	응답자의 세 번째로 활발히 교류하고 계신 단체의 공식 이름
		75	Q74와 교류 횟수 (1년 기준)
		76	Q74와 교류 기간
		77	Q74와 교류 주요 목적
응답자 특성	일반적 특성	78	성별
		79	연령
		80	거주지
		81	활동지
	개인정보 활용 동의	82	개인정보활용동의
		83	핸드폰번호

3. 조사 결과 분석

1) 응답자 특성

- 설문조사의 주요 대상자는 전통연회를 통해 수익이 발생하는 연회자를 대상으로 실행하였음.
- 전통연회 단체 활동을 활발히 실행하는 연회자의 의견을 수렴하기 위해 전통연회학과 동문회 및 심층 인터뷰 참여 단체를 통해 설문조사 참여를 요청함.
- 응답자 140명 중 남성은 59.3%, 여성은 39.3%로 남성 응답자가 20% 정도 높았으며, 이며 기타 응답을 선택한 1.4% 응답자가 있었음.
- 응답자의 연령대는 19~20세가 36.4%로 가장 많았으며, 30대 33.6%, 40대 17.9%, 50대 7.1%, 18세 이하 2.9%, 60세 이상 2%의 순으로 나타남.

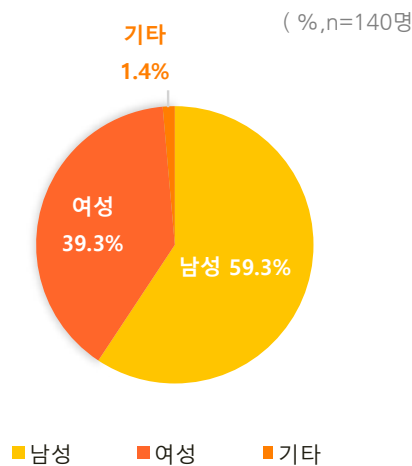


그림 21. 응답자 남녀 비율

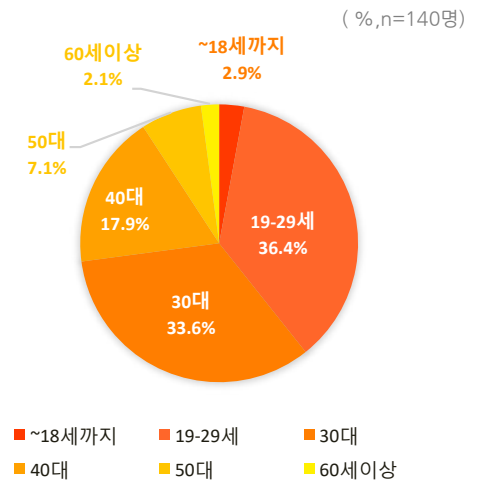


그림 22. 응답자 연령별 비율

— 응답자 일반적 특성의 성별의 연령별 분포 비율을 보면 남성은 30대가 26.7%로 높으며, 여성은 20대가 21.5%로 높은 편임

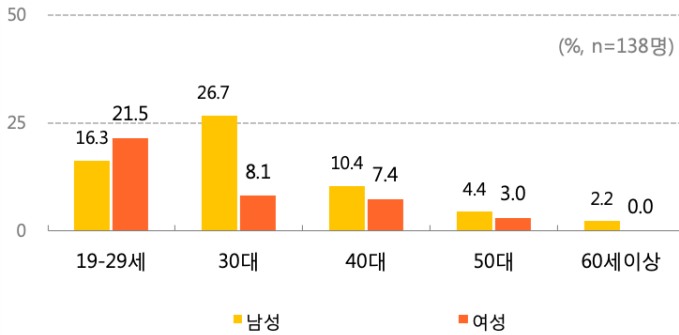


그림 23. 연령별 남녀 비율

— 응답자의 활동 권역은 서울이 40.9%로 가장 높으며 다음으로 경기/인천 25.4%, 영남 12%, 충청 5.2%, 호남 6.7%, 강원 5.7%, 제주 1.6% 순임. 기타 응답에는 전국이라고 표기함.

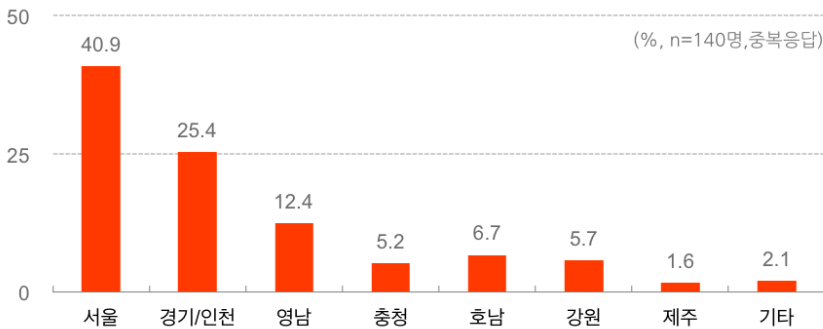


그림 24. 연희 활동 권역별 비율

표6. 설문조사 응답자 일반적 특성

구분		사례수 (n)	비중 (%)
전체		140	100.0
성별	남성	83	59.3
	여성	55	39.3
	기타/모름/무응답	2	1.4

연령별	18세까지	4	2.9
	19~29세	51	36.4
	30대	47	33.6
	40대	25	17.9
	50대	10	7.1
	60세 이상	3	2.1
성별·연령별	남19~29세	22	16.3
	남30대	36	26.7
	남40대	14	10.4
	남50대	6	4.4
	남60세 이상	3	2.2
	여19~29세	29	21.5
	여30대	11	8.1
	여40대	10	7.4
	여50대	4	3.0
활동지역별	서울	79	40.9
	경기/인천	49	25.4
	영남	24	12.4
	충청	10	5.2
	호남	13	6.7
	강원	11	5.7
	제주	3	1.6
	기타	4	2.1

2 전통연희 활동 실태

가. 전통연희 활동 유형

- 전통연희 활동을 실행 중인 연희자의 활동 유형을 알아보고자 하는 목적으로 실연 가능 전통연희 종목 및 주요 활동 종목의 활동 순위를 확인하고자 하였음.
- 전통연희 수익 활동 시점, 활동 형태, 소속 단체 운영 현황, 해외 공연 실연 여부 및 형태, 주요 수익 활동 형태 및 검업 여부를 통해 연희자의 활동 유형과 단체의 운영 현황을 보고자 함.

(가) 실연 가능 전통연희 종목 및 종목별 활동 순위

- 전통연희 활동 연희자의 실연 가능 연희 종목 및 주요 활동 종목을 알아보고자 실연 가능한 모든 종목을 선택하게 하였으며, 선택한 종목을 기준으로 주요 활동 순위를 선택하도록 조사함.

- 응답자의 50% 이상이 실연 가능 종목으로 장구(79%), 북(73%), 팽과리(66%) 탈춤(57%)순으로 꼽았으나, 주요 활동 종목은 팽과리(22%), 장구(21%), 북(14%), 탈춤(12%) 순으로 나타남.
- 전통연희 활동 시 장구, 북, 팽과리, 탈춤은 기본적으로 익혀 나가야 하는 종목으로 보이며, 덜미, 살판, 줄타기는 별도의 훈련과 학습이 필요한 종목으로 보임.
- 보기 이외에 기타 실연 가능 종목으로는 강강술래, 남사당놀이, 단심줄놀이, 대동놀이, 창작타악(대북, 모듬북), 무용, 바라, 비나리, 사자춤, 기악(단소, 소금, 태평소 등), 아쟁, 연희극, 연희놀이터, 운라, 전통무예, 진도북놀이, 징, 창작연희, 창작타악, 향피리 등이 있음.

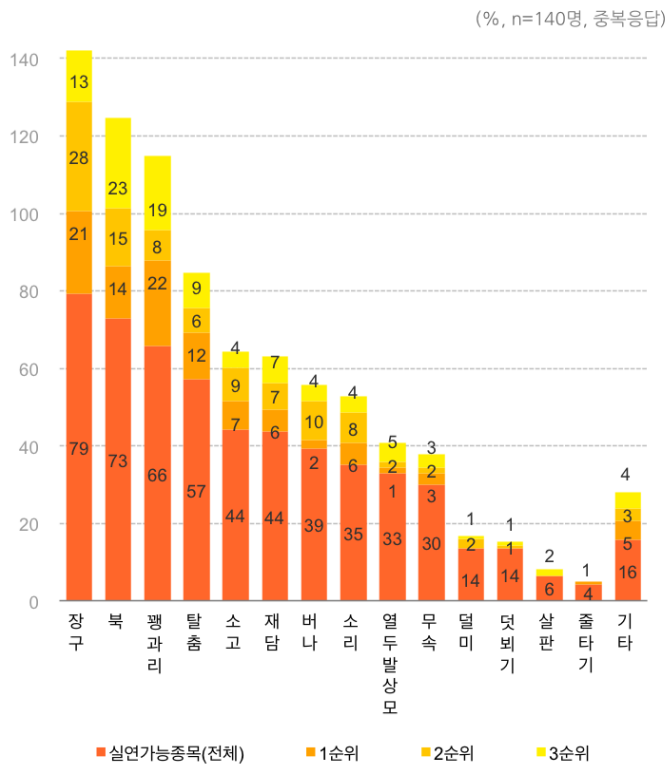


그림 25. 전통연희 실연 가능 종목(전체) 및 활동 순위

종목(%)	장구	북	팽과리	탈춤	소고	재담	버나	소리	열두발상모	무속	덜미	덧뵈기	살판	줄타기	기타
실연 가능 종목 (전체)	79.3	72.9	65.7	57.1	44.3	43.6	39.3	35.0	32.9	30.0	13.6	13.6	6.4	4.3	15.7
1순위	21.4	13.6	22.1	12.1	7.1	5.7	2.1	5.7	1.4	2.9	0.0	0.0	0.0	.7	5.0
2순위	28.1	14.8	7.8	6.3	8.6	7.0	10.2	7.8	1.6	1.6	2.3	.8		0	3.1
3순위	13.3	23.3	19.2	9.2	4.2	6.7	4.2	4.2	5.0	3.3	.8	.8	1.7	0	4.2

- 응답자 성별 실연 가능 종목을 비교해 보면 남성 응답자의 50% 이상이 북, 장구, 팽과리, 탈춤, 소고, 버나 종목이 실연 가능함을 볼 수 있으며, 여성의 경우 북, 장구, 팽과리 종목에서 50% 이상 실연이 가능함.
- 여성 응답자의 경우 살판, 줄타기 종목 실연 가능자가 없었으며, 소리, 무속, 덜미에 있어서 남성 응답자보다 실연 비율이 높은 편임.

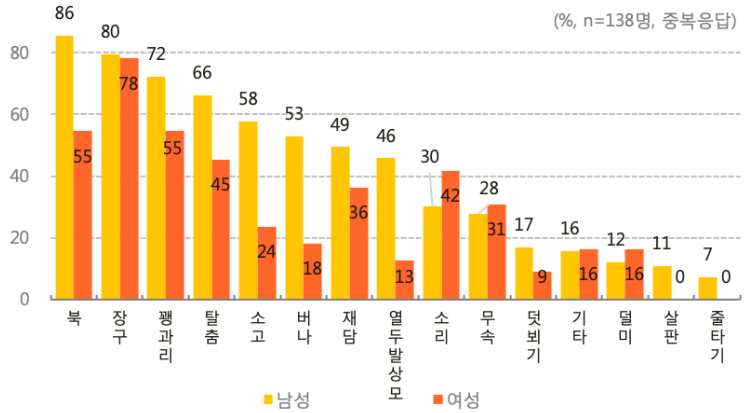


그림 26. 전통연희 실연 가능 종목 (성별)

(%)	북	장구	팽과리	탈춤	소고	버나	재담	열두발상모	소리	무속	덧뵈기	기타	덜미	살판	줄타기
남성	85.5	79.5	72.3	66.3	57.8	53.0	49.4	45.8	30.1	27.7	16.9	15.7	12.0	10.8	7.2
여성	54.5	78.2	54.5	45.5	23.6	18.2	36.4	12.7	41.8	30.9	9.1	16.4	16.4	0.0	0.0

(나) 전통연희 관련 수익 활동 시점 및 활동 형태

- 전통연희 활동을 통한 수익 발생 시점과 수익 활동의 일반적인 형태를 단체 소속 및 프리랜서 병행, 프리랜서 활동만 진행, 단체 활동만 진행, 기타로 구분하여 설문 조사를 실행함.
- 설문 응답자의 평균 수익 활동 기간은 11년이며, 5~9년 활동한 응답자가 33% 다음으로 10~19년 26% 순임.

(%, n=140명)

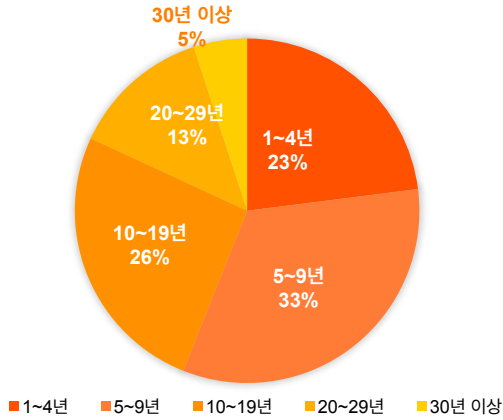


그림 27. 전통연희 활동기간 (전체)

구분	1~4년	5~9년	10~19년	20~29년	30년 이상
%	22.9	32.9	25.7	13.0	5.0

- 응답자 일반 특성을 통해 확인한 연령과 전통연희 수익 활동 시점을 비율을 확인하면 전통연희 시작 시점은 10~19세가 67.9% 가장 높으며, 수익 활동 시작 시점은 20~29세가 52.2%로 가장 높음.
- 수익 활동 시작 나이는 평균 23.2세 이며, 수익은 평균 5.5년의 전통연희 수련을 거친 이후에 발생됨을 알 수 있음.

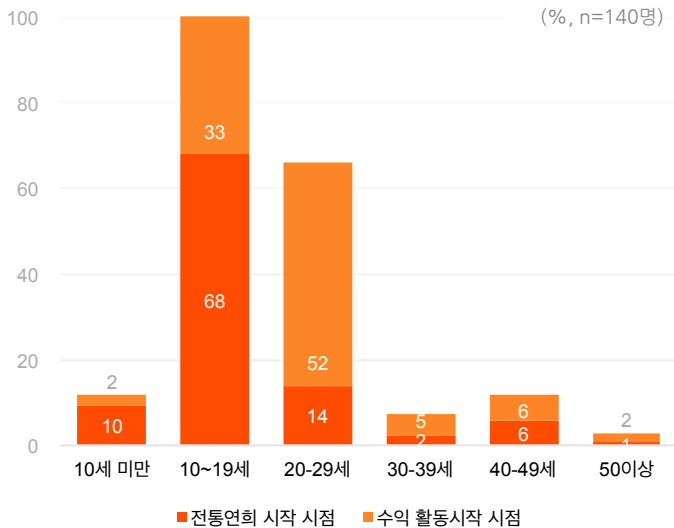


그림 28. 전통연희 시작 시점과 수익 활동 시점 비율 (전체)

	10세 미만	10~19세	20~29세	30~39세	40~49세	50이상
전통연희 시작 시점	9.5	67.9	13.9	2.2	5.8	0.7
수익 활동시작시점	2.2	32.6	52.2	5.1	5.8	2.2

- 응답자의 연희 활동 형태를 살펴보면 60% 이상이 프리랜서와 단체 활동을 병행하고 있으며, 프리랜서 활동만 실행하는 응답자는 22%, 단체 활동만 실행하는 응답자는 13%로 나타남. 기타 항목에는 일반 사무직, 공연기획(사업자), 기타 직업을 병행하며 프리랜서 참여 등의 답변이 있었음.
- 응답자 성별 활동 형태에 있어서 프리랜서와 단체 활동을 하는 비율은 남성 60%, 여성 58%로 차이가 없으나 프리랜서 활동에서는 여성이 29%, 남성이 18%로 여성이 비율이 높으며, 단체 활동만 실행하는 비율에 있어서 남성 17%, 여성 7%로 남성의 비율이 높음.

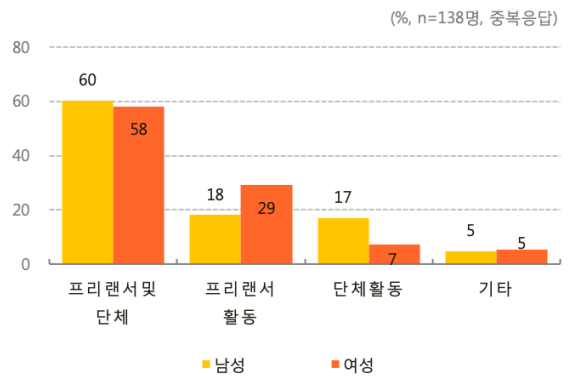
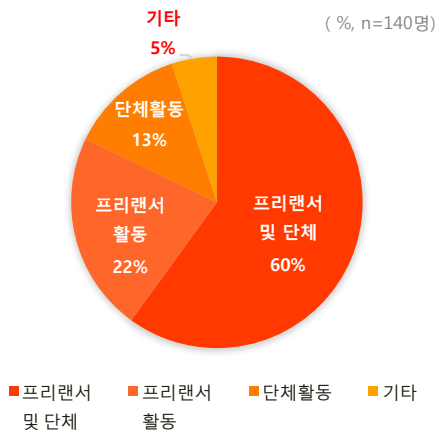


그림 29. 전통연희 활동 형태 (전체)

그림 30. 전통연희 활동 형태 (성별)

구분		프리랜서및 단체	프리랜서 활동	단체활동	기타
전체		60.0	22.1	12.9	5.0
연령별	남성	60.2	18.1	16.9	4.8
	여성	58.2	29.1	7.3	5.5

- 응답자의 연령별 수익 활동 형태를 살펴보면 18세부터 30대까지 점차 프리랜서 및 단체와 단체 활동의 비율이 증가함을 알 수 있으며, 40대부터 프리랜서 및 단체 활동이 감소함을 알 수 있음.

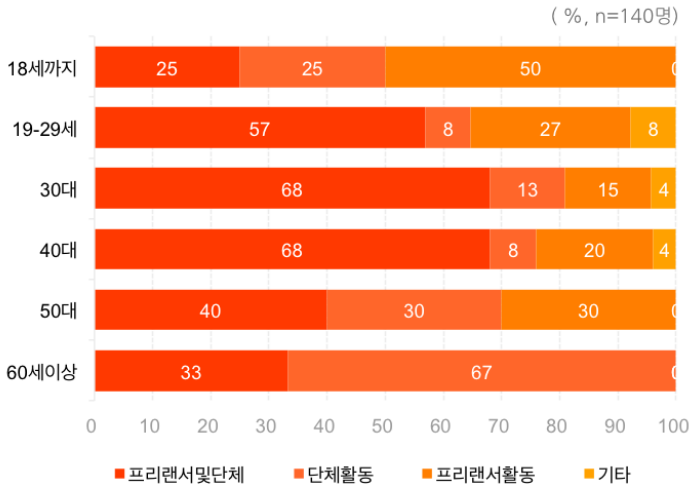


그림 31. 전통연희 활동 형태 (연령별)

구분		프리랜서및단체	단체활동	프리랜서활동	기타
연령별	18세까지	25.0	25.0	50.0	0.0
	연령별19-29세	56.9	7.8	27.5	7.8
	연령별30대	68.1	12.8	14.9	4.3
	연령별40대	68.0	8.0	20.0	4.0
	연령별50대	40.0	30.0	30.0	0.0
	연령별60세이상	33.3	66.7	0.0	0.0

(다) 연희자 단체 소속 현황 및 소속 단체 운영 현황

- 단체, 프리랜서 및 단체 활동을 병행하는 응답자 103명을 대상으로, 소속 전통연희 단체의 현황을 조사함.
- 전통연희 활동을 하며 단체에 소속된 103명의 평균 소속 단체 수는 1.8개이며, 1개 단체에 소속된 응답자는 42%, 2개 단체에 소속된 응답자는 34%임.
- 응답자 활동 권역별 소속 단체의 경우 대부분이 1~2개 단체에 소속되어 있으나 제주의 경우 모두 1개 단체에만 소속되어 있는 특성이 보임.

(%, n=103명)

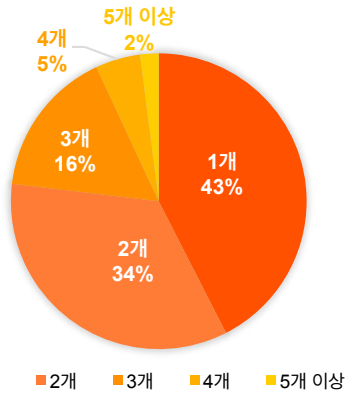


그림 32. 전통연합회 활동 단체 개수 (전체)

(%, n=103명)

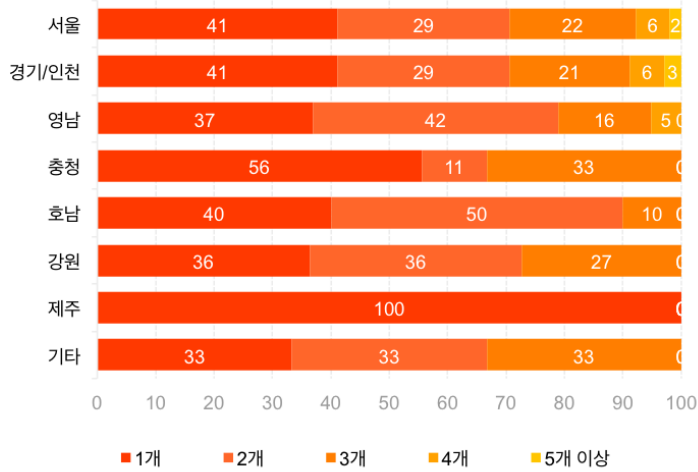


그림 33. 전통연합회 활동 단체 개수 (활동 권역별)

구분	1개	2개	3개	4개	5개 이상	
전체	42.0	34.0	16.0	4.9	2.0	
활동 권역별	서울	41.2	29.4	21.6	5.9	2.0
	경기/인천	41.2	29.4	20.6	5.9	2.9
	영남	36.8	42.1	15.8	5.3	0.0
	충청	55.6	11.1	33.3	0.0	0.0
	호남	40.0	50.0	10.0	0.0	0.0
	강원	36.4	36.4	27.3	0.0	0.0
	제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0

- 응답자 103명이 소속된 단체의 수는 총 101개이며, 총 12개의 종목으로 나누어 운영 현황을 비교해 볼 수 있었음. 풍물놀이가 52개로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 창작연희 12개, 탈춤(가면극) 7개, 연희극 6개로 나타남. 그 외에 마당극, 인형극, 소리(판소리, 창극), 무속(굿), 기예, 재담, 농요, 퓨전국악 등이 있음,
- 단일 운영 형식은 상근 단원과 객원 단원으로 나누어 조사했으며 마당극을 운영하는 단체의 평균 상근 단원 17명으로 상근 단원 수가 가장 많았으며, 다음으로 소리(판소리, 창극 등) 12명, 풍물놀이와 인형극 9명 순임.
- 단체 종목별 창작지원금을 비교해 보면 마당극이 평균 창작지원금 1억5,000만원으로 가장 많은 지원금을 받고 있으며, 다음으로 연희극 1억3,000만원, 인형극 1억2,500만원, 탈춤(가면극) 1억1,800만원 순으로 나타남.
- 마당극 종목의 경우 높은 창작 지원금을 받고 있으며, 상근단원이 높은 것으로 보아 안정적으로 운영이 가능한 상황으로 보임.
- 평균 운영 기간이 가장 짧은 종목은 재담과 인형극이 있음.

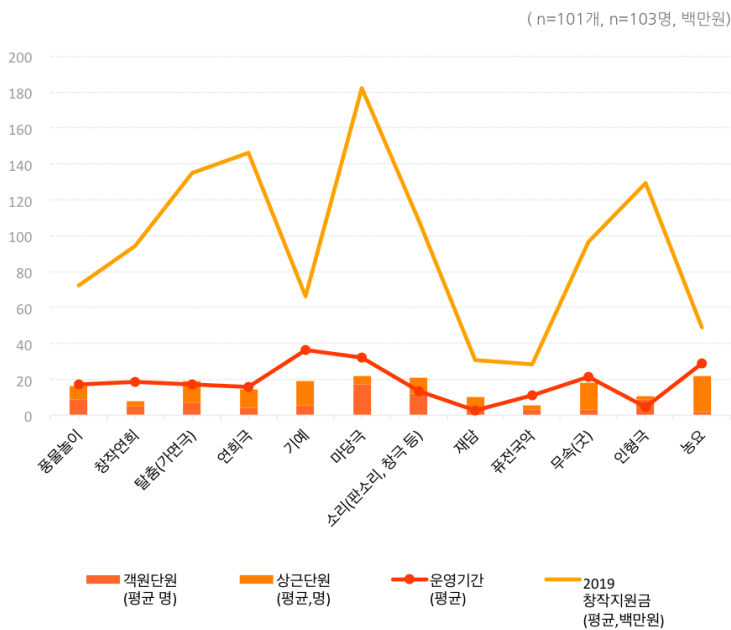


그림 34. 전통연희 단체 종목별 운영 현황

	단체 (수)	운영기간 (평균)	직원단원 (평균 명)	상근단원 (평균,명)	2019 창작지원금 (평균,원)
풍물놀이	55	17.2	9.0	7.2	55,000,000
창작연희	12	18.4	4.9	3.1	76,000,000
탈춤(가면극)	7	17.0	6.8	12.0	118,000,000
연희극	6	16.0	4.2	10.0	130,000,000
기예	3	36.3	5.3	13.5	30,000,000
마당극	3	32.3	17.3	4.3	150,000,000
소리(판소리, 창극 등)	3	13.3	12.0	9.0	95,000,000
재담	3	2.7	3.0	7.3	28,500,000
퓨전국악	3	11.3	3.0	2.3	17,500,000
무속(굿)	2	21.5	3.0	15.0	75,000,000
인형극	2	4.5	9.0	1.5	125,000,000
농요	1	29.0	2.0	20.0	20,000,000
기타	1	5.0	1.0	8.0	

(라) 연희자 해외 공연 실연 현황

- 최근 3년간 해외공연 방문 경험 여부를 확인하고, 해외 공연 경험이 있는 응답자를 대상으로 해외공연을 어떤 형태로 진행하는지를 확인하고자 함, 해외 현지 초청, 국내 기관 지원금, 자비 방문을 기준으로 방문 형태 비중을 확인함.
- 응답자의 70%가 전통연희 활동을 통해 해외공연 실연 경험이 있다고 응답하였으며, 남성의 경우 여성 응답자보다 해외공연 경험이 더 높은 것으로 나타남.
- 권역별 해외공연 실연 현황을 살펴보면 제주권역의 경우 해외공연 경험이 전혀 없다고 응답한 부분이 특이점으로 보임.

(%, n=140명)

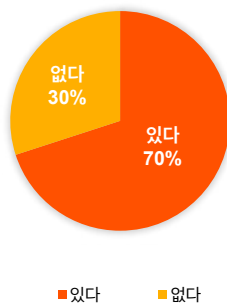


그림 35. 해외공연 실연 현황 (전체)

(%, n=138명)

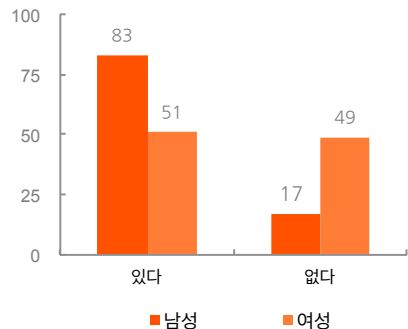


그림 36. 해외공연 실연 현황 (성별)

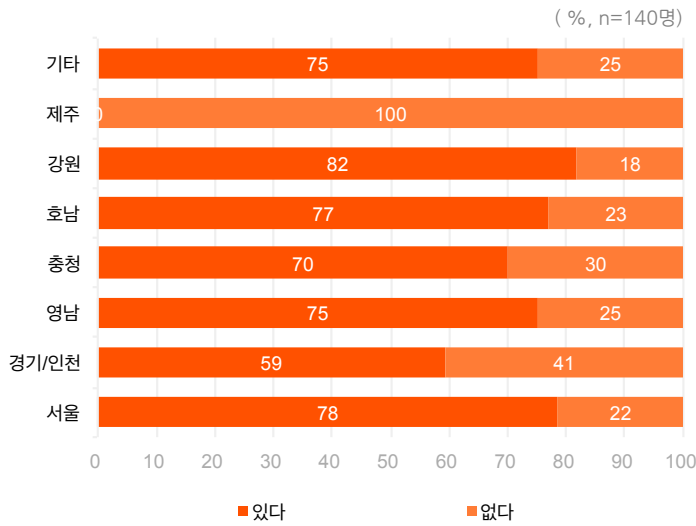
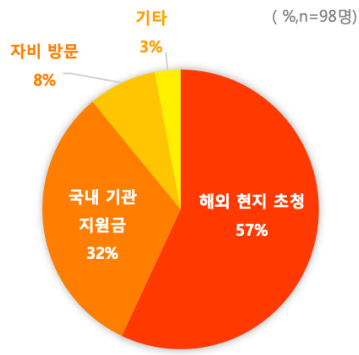


그림 37. 해외공연 실연 현황 (활동 권역별)

		있다	없다
전체		70.0	30.0
성별	남성	83.1	16.9
	여성	50.9	49.1
활동 권역별	서울	78.5	21.5
	경기/인천	59.2	40.8
	영남	75.0	25.0
	충청	70.0	30.0
	호남	76.9	23.1
	강원	81.8	18.2
	제주	0.0	100.0
	기타	75.0	25.0

- 해외공연 경험이 있는 응답자의 해외공연 실행 형태를 살펴보면, 응답자의 57%가 해외 현지 초청을 통한 방문을 하고 있었으며, 32%가 국내 기관 지원금으로 해외 공연을 실연한 것을 볼 수 있음. 다음으로 자비 방문, 문화재단 교류, 학교 교류 등의 답변이 있음.
- 연령별 해외공연 실연 형태를 살펴보면 18세까지는 75%가 해외 현지 초청을 통해 해외공연을 실행하고 있으며 연령이 높아질수록 해외 초청보다 국내 기관 지원금 및 자비 방문의 비율이 늘어남을 알 수 있었음. 30대의 경우 국내 기관 지원금을 통한 해외공연이 36%로 지원금을 통한 해외 공연 실연의 기회가 가장 높았음.



■ 해외 현지 초청 ■ 국내 기관 지원금 ■ 자비 방문 ■ 기타

그림 38. 해외공연 실연 형태 (전체)

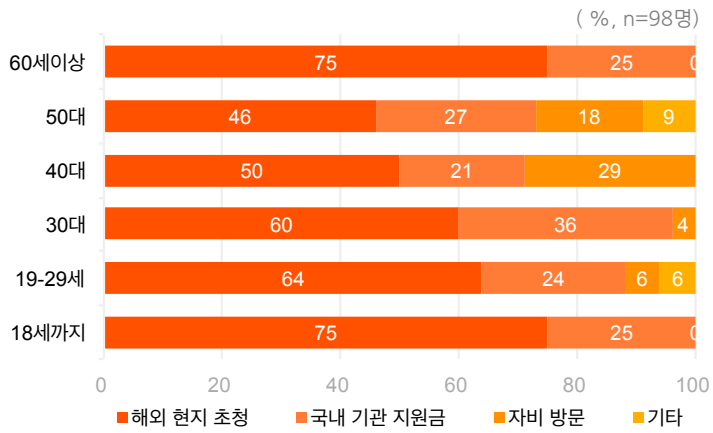


그림 39. 해외공연 실연 형태 (연령별)

		해외 현지 초청	국내 기관 지원금	자비 방문	기타
전체		57.0	32.0	8.0	3.0
연령별	18세까지	75.0	25.0	0.0	0.0
	19-29세	64.0	24.0	6.0	6.0
	30대	60.0	36.0	4.0	0.0
	40대	50.0	21.0	29.0	5.0
	50대	46.0	27.0	18.0	9.0
	60세이상	75.0	25.0	0.0	0.0

(마) 전통연희 형태별 수익 활동 형태

- 최근 1년간 전통연희 활동을 통한 수익 활동 현황을 알아보고자 함.
- 전통연희 활동 실행 형태는 단체소속 공연, 단체소속 교육, 단체소속 연출·창작·기획, 프리랜서 공연, 프리랜서 교육, 프리랜서 연출·창작·기획임.
- 최근 1년간 전통연희 활동 중 수익이 발생한 활동 형태는 단체소속 교육 26%, 단체소속 공연 25%, 프리랜서 공연 20%로 나타남. 프리랜서 연출·창작·기획, 프리랜서 교육, 단체소속 연출·창작·기획은 수익 활동 기회가 낮은 편임.

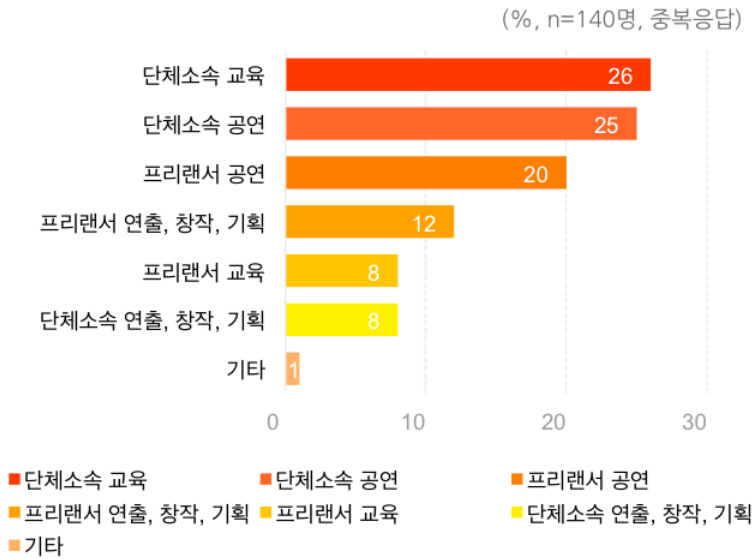


그림 40. 전통연희 형태별 수익 활동 현황 (전체)

- 최근 1년간 전통연희 활동의 성별에 따른 수익 활동을 살펴보면 전체적으로 수익 활동 현황이 비슷한 분포를 보이나 프리랜서 연출·창작·기획에 있어서 남성 39%, 여성 24%로 남성이 다소 높은 기회가 있음을 알 수 있음.

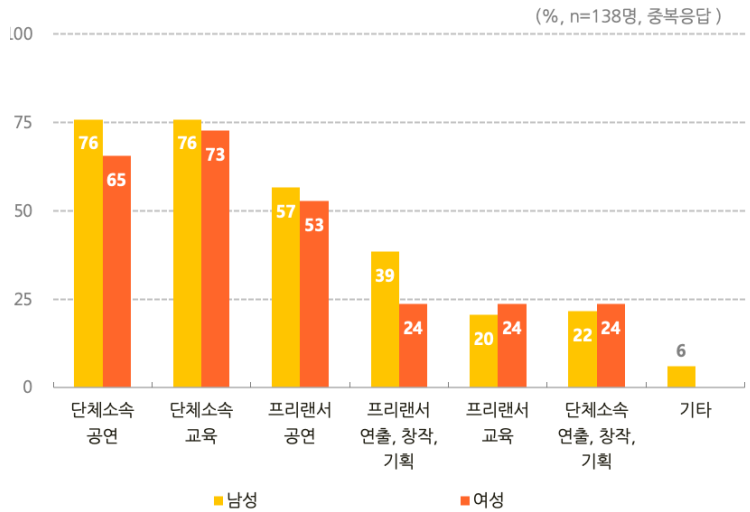


그림 41. 전통연희 형태별 수익 활동 현황 (성별)

— 최근 1년간 전통연희 활동의 연령에 따른 수익 활동을 살펴보면 20대부터 연출, 창작, 기획의 기회가 주어지기 시작해서 비율이 조금씩 증가함을 볼 있음. 하지만 전체 활동에서 연출·창작·기획의 비중은 25% 이내로 공연과 교육보다 수익 활동의 비중이 낮은 상황임.

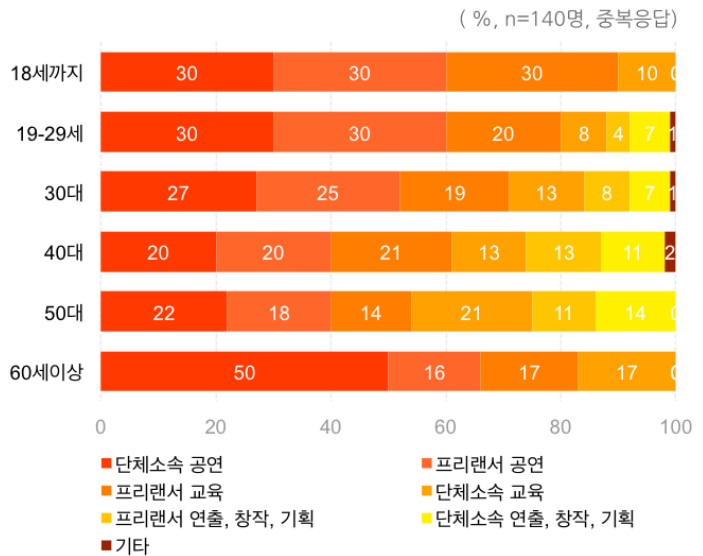


그림 42. 전통연희 형태별 수익 활동 현황 (연령별)

— 최근 1년간 전통연희 활동의 활동권역별 현황을 살펴보면 호남 지역이 단체소속 연출·창작·기획과 프리랜서 연출·창작·기획의 기회가 다소 높게 보이며, 제주지역의 단체소속 교육의 수익 활동이 없음이 특징적임.

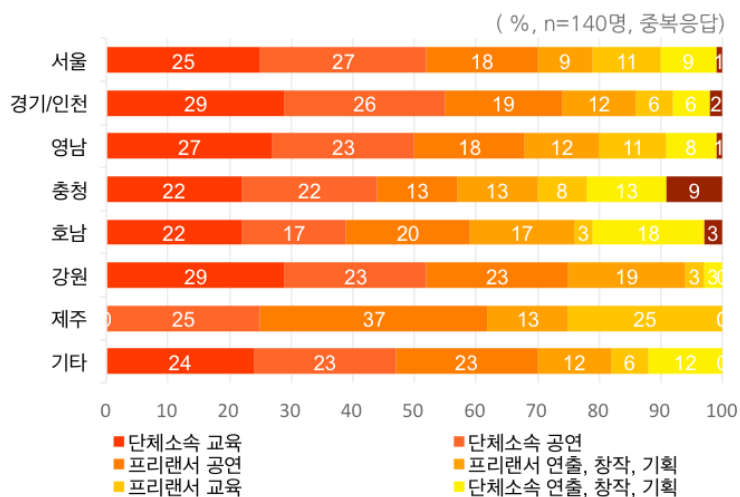


그림 43. 전통연희 형태별 수익활동 현황 (활동 권역별)

		단체소속 교육	단체소속 공연	프리랜서 공연	프리랜서 연출, 창작, 기획	프리랜서 교육	단체소속 연출, 창작, 기획	기타
전체		26.0	25.0	20.0	12.0	8.0	8.0	1.0
성별	남성	75.9	75.9	56.6	38.6	20.5	21.7	6.0
	여성	65.5	72.7	52.7	23.6	23.6	23.6	0.0
연령별	18세까지	30.0	30.0	30.0	10.0	0.0	0.0	0.0
	19-29세	30.0	30.0	20.0	8.0	4.0	7.0	1.0
	30대	27.0	25.0	19.0	13.0	8.0	7.0	1.0
	40대	20.0	20.0	21.0	13.0	13.0	11.0	2.0
	50대	22.0	18.0	14.0	21.0	11.0	14.0	0.0
활동 권역별	서울	25.0	27.0	18.0	9.0	11.0	9.0	1.0
	경기/인천	29.0	26.0	19.0	12.0	6.0	6.0	2.0
	영남	27.0	23.0	18.0	12.0	11.0	8.0	1.0
	충청	22.0	22.0	13.0	13.0	8.0	13.0	9.0
	호남	22.0	17.0	20.0	17.0	3.0	18.0	3.0
	강원	29.0	23.0	23.0	19.0	3.0	3.0	0.0
	제주	0.0	25.0	37.0	13.0	25.0	0.0	0.0
기타	24.0	23.0	23.0	12.0	6.0	12.0	0.0	

- 전통연희 활동 형태에 따른 가장 큰 수익 활동에 대한 조사 결과 프리랜서 공연이 31%로 높은 비율을 차지하며 다음으로 단체소속 공연 29%, 프리랜서 교육 26% 순으로 나타남.
- 전통연희 활동 기회는 단체 소속 교육과 공연이 높으나, 연희자 수익 활동 측면에서는 프리랜서 공연, 단체소속 공연, 프리랜서 교육의 수익이 높음을 알 수 있음.

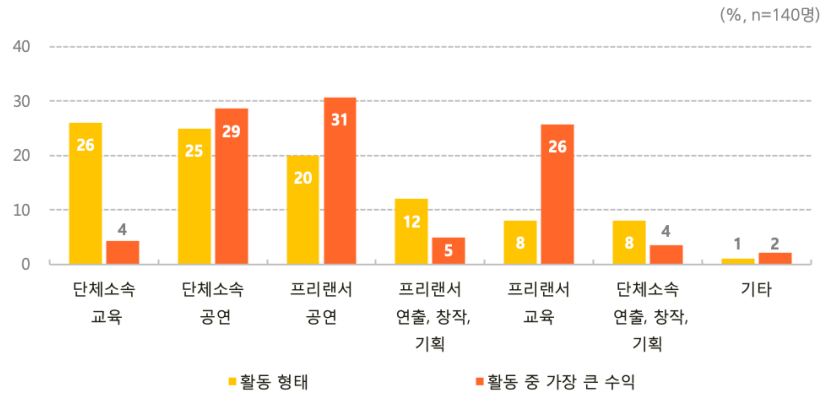


그림 44. 전통연희 활동 형태와 가장 큰 수익 활동

- 전통연희 활동 중 가장 큰 수익 활동 형태를 성별로 비교해 보면 남성의 경우 단체와 프리랜서 공연을 통한 활동 형태가 수익이 높지만, 여성의 경우 단체와 프리랜서를 통한 교육 활동이 가장 큰 수익의 형태를 보임.

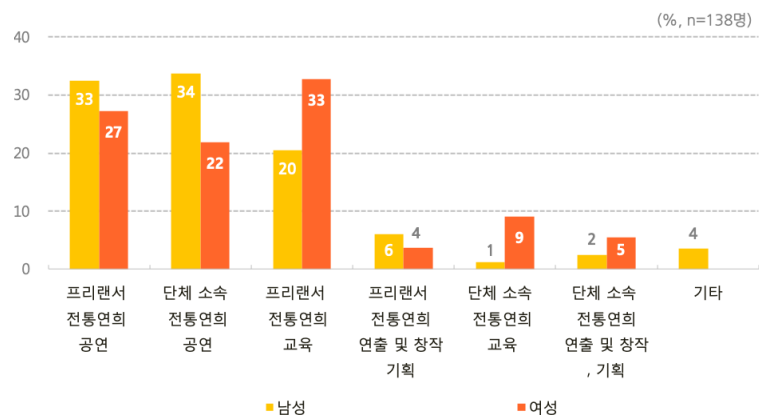


그림 45. 전통연희 활동 형태 중 가장 큰 수익 활동 (성별)

(바) 전통연희 활동 이외의 겸업 관련

- 전통연희 활동 연희자들의 연희 활동 이외의 겸업 여부에 대한 조사 결과 67%가 다른 직업 없이 전통연희 활동만 실행하고 있으며, 33%는 다른 직업을 병행하고 있음.
- 여성이 남성에 비해 다른 직업을 겸하고 있는 비율이 다소 높은 편임.

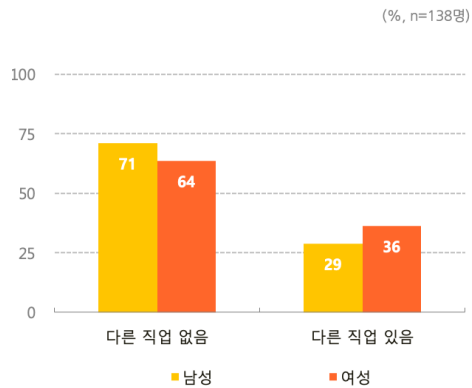
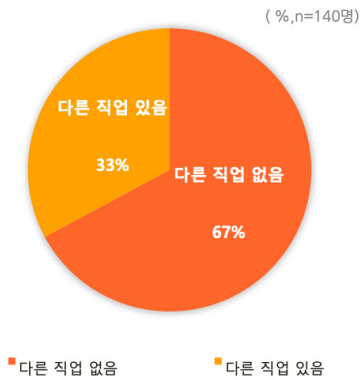


그림 46. 전통연희 활동 외 다른 직업의 겸업 실행 여부 (전체)

그림 47. 전통연희 활동 외 다른 직업의 겸업 실행 여부 (성별)

- 활동 권역별 겸업 실행 여부를 확인해 보면 제주 지역의 겸업 비율이 67%로 타지역에 비해 높은 편임.

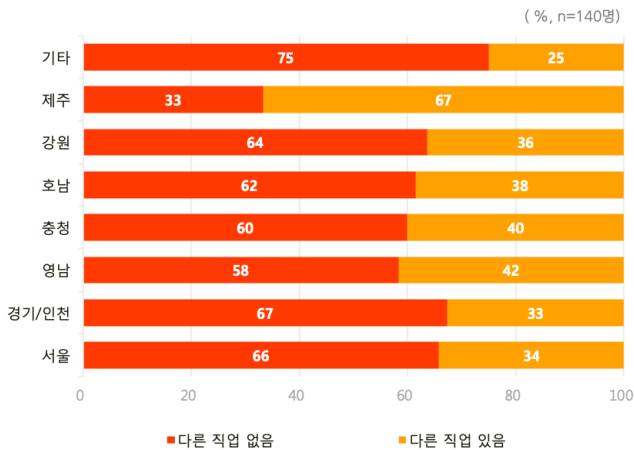


그림 48. 전통연희 활동 외 다른 직업의 겸업 실행 여부 (활동 권역별)

구분		다른 직업 없음	다른 직업 있음
전체		67.1	32.9
성별	남성	71.1	28.9
	여성	63.6	36.4
활동 권역별	서울	65.8	34.2
	경기/인천	67.3	32.7
	영남	58.3	41.7
	충청	60.0	40.0
	호남	61.5	38.5
	강원	63.6	36.4
	제주	33.3	66.7
	기타	75.0	25.0

나. 전통연희 교육과 훈련

- 전통연희 활동의 교육과 훈련 현황을 알아보기 위한 목적으로 연희자가 교육을 받게 된 계기, 교육부 인가 학습기관 중 전통연희를 배운 학교, 국가무형문화재 종목별 전수 또는 이수 현황, 1주일 기준 전통연희 활동 연습 시간에 대한 설문조사를 실행함.

(가) 전통연희 시작 계기 및 주요 학습기관

- 연희자가 전통연희 교육을 받게 된 첫 번째 계기를 알아보고자 함.
- 응답자 중 29%가 초등학교 수업 중 처음 전통연희 교육을 받았다고 응답했으며, 다음으로 동호회 활동 18%, 중학교 수업 14%, 고등학교 수업 14%, 대학교 수업 7%, 개인 교습 7%, 학원 4% 순으로 나타남. 기타 계기로는 고등학교 동아리 활동, 대학교 동아리 활동, 주민자치센터 프로그램, 연희단체 입단, 지역문화 활성화, 교회, 택견을 배우는 과정이 있음.

(%, n=140명)

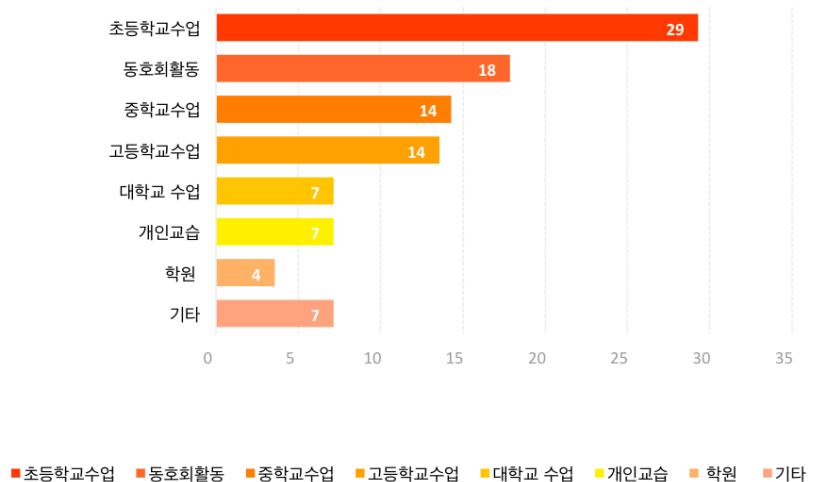


그림 49. 전통연희 교육을 받게 된 계기 (전체)

- 연령별 전통연희 교육을 받게 된 첫 번째 계기를 살펴보면 초등학교 전통연희 수업에서 처음 전통연희를 접한 비율이 30대 32%, 20대 47%, 18세 이하 25%로 교육의 접점이 축소되고 있음 예상할 수 있음.
- 전통연희 동호회 활동을 통한 전통연희 학습계기 역시 60대 이상의 경우 67%로 많았으나 점차적으로 축소되다가 29세 이하는 거의 없음을 알 수 있음.

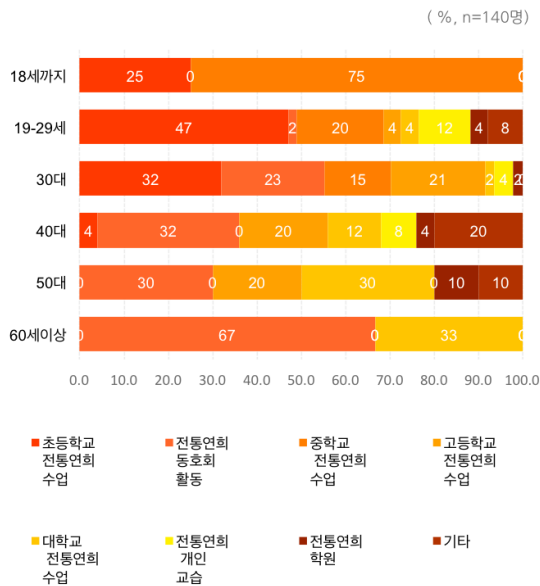


그림 50. 전통연희 교육을 받게 된 계기 (연령별)

		초등학교 수업	동호회 활동	중학교 수업	고등학교 수업	대학교 수업	개인교습	학원	기타
전체		29.3	17.9	14.3	13.6	7.1	7.1	3.6	7.1
성별	남성	22.9	21.7	14.5	19.3	8.4	4.8	0.0	8.4
	여성	40.0	10.9	12.7	5.5	5.5	10.9	9.1	5.5
연령별	18세까지	25.0	0.0	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	19-29세	47.1	2.0	19.6	3.9	3.9	11.8	3.9	7.8
	30대	31.9	23.4	14.9	21.3	2.1	4.3	2.1	0.0
	40대	4.0	32.0	0.0	20.0	12.0	8.0	4.0	20.0
	50대	0.0	30.0	0.0	20.0	30.0	0.0	10.0	10.0
	60세 이상	0.0	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
	서울	37	13	15	8	10	9	4	5
	경기/인천	29	16	18	8	12	4	6	6

활동 지역별	영남	29.2	8.3	12.5	8.3	29.2	4.2	0.0	8.3
	충청	10.0	0.0	0.0	10.0	50.0	10.0	10.0	10.0
	호남	30.8	0.0	7.7	15.4	23.1	0.0	0.0	23.1
	강원	27.3	27.3	0.0	18.2	18.2	9.1	0.0	0.0
	제주	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
	기타	50.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0

(나) 전통연희를 배운 교육부 인가 학습과정 및 기관

- 교육부 인가 학습기관 중 전통연희를 학습할 수 있는 기관을 알아보고자 함.
- 응답자의 39%가 교육부 인가 학습기관 중 대학교에서 전통연희를 배웠으며, 고등학교 25%, 중학교 14%, 초등학교 14% 순으로 나타남.
- 전통연희 활동에서 대학 진학이 중요한 요소로 자리 잡아가고 있는 것으로 보임.

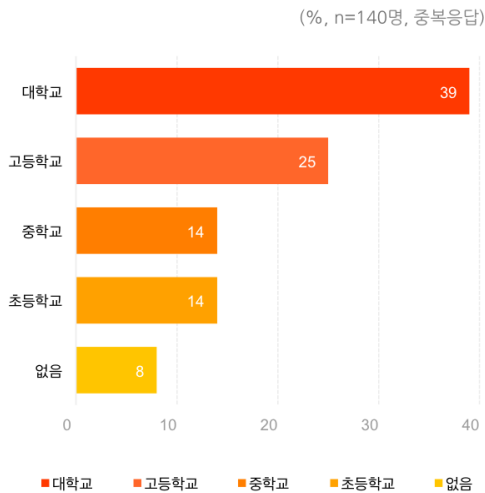


그림 51. 전통연희 학습 경험 교육부 인가 교육기관

- 응답자 연령대별 교육부 인가 교육기관 학습 경험을 비교해 보면, 응답자의 30대부터 초등학교를 다니는 시점부터 초등학교, 중학교의 전통연희 학습의 기회가 보다 늘어난 것으로 유추할 수 있음.

(%, n=140명, 중복응답)

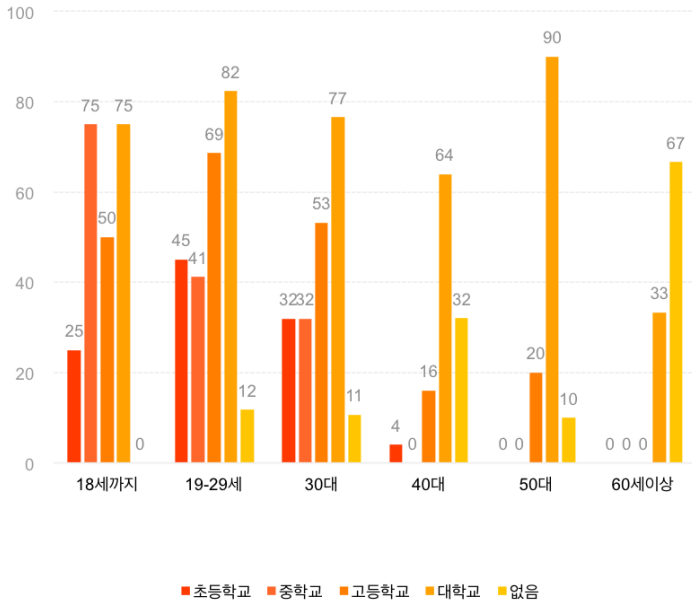


그림 52. 전통연희 학습 경험 교육부 인가 교육기관(연령별)

		대학교	고등학교	중학교	초등학교	없음
전체		39.0	25.0	14.0	14.0	8.0
성별	남성	12.0	13.0	26.0	39.0	10.0
	여성	19.0	15.0	23.0	38.0	5.0
연령별	18세까지	25.0	75.0	50.0	75.0	0.0
	19-29세	45.1	41.2	68.6	82.4	11.8
	30대	31.9	31.9	53.2	76.6	10.6
	40대	4.0	0.0	16.0	64.0	32.0
	50대	0.0	0.0	20.0	90.0	10.0
	60세이상	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7

(다) 국가무형문화재 종목별 전수 또는 이수 현황

- 전통연희 활동을 하는 연희자의 국가무형문화재 학습의 경험을 알아보기 위해 주요 국가무형문화재 전수 또는 이수 현황을 조사함.
- 응답자 140명 중 51%(72명)가 1개 이상의 국가무형문화재를 전수 또는 이수 경험이 있음.
- 국가무형문화재 종목별로 살펴보면 탈놀이 관련 국가무형문화재는 응답자의 44%가 전수 또는 이수 경험이 있으며, 농악 관련 국가무형문화재 39%, 남사당

국가무형문화재는 24%, 무속 관련 국가무형문화재는 33% 순으로 나타남.

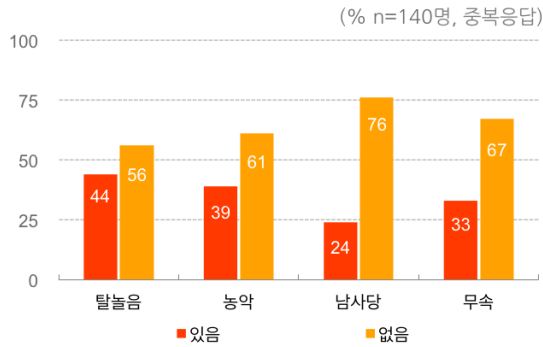


그림 53. 국가무형문화재 종목별 전수 또는 이수 현황 (전체)

문화재 유형	있음 (%)	없음 (%)
탈놀이	44.0	56.0
농악	39.0	61.0
남사당	24.0	76.0
무속	33.0	67.0

— 탈놀이 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 세부 내용을 살펴보면 고성오광대가 29%로 가장 많은 전수 또는 이수자가 있으며 다음으로 봉산탈춤(23%), 양주별산대(15%), 강령탈춤(8%), 강릉단오제(5%), 북청사자놀이(4%), 하회별신굿(3%), 통영오광대(2%), 송파산대놀이(2%), 동래야류(1%), 은율탈춤(1%) 순임. 기타 응답으로 처용무, 밀양백중놀이가 있음.

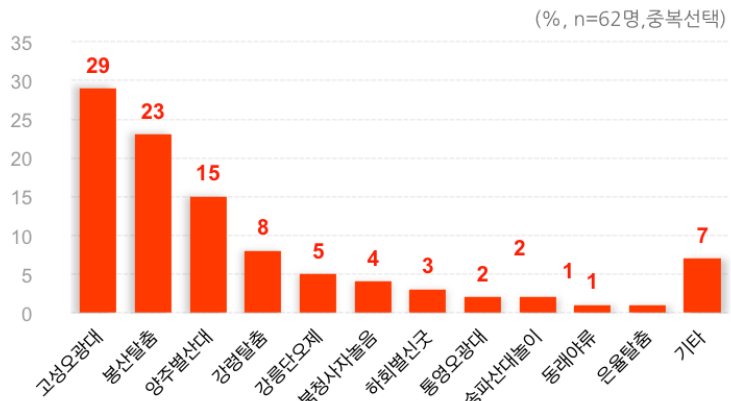


그림 54. 국가무형문화재 탈놀이 관련 전수 또는 이수 현황 (전체)

— 농악 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 세부 내용을 살펴보면 진주삼천포농악이

27%로 가장 많은 전수 또는 이수자가 있으며, 다음으로 임실필봉농악(18%), 평택농악(11%), 이리농악(10%), 강릉농악(3%), 구례장수농악(1%) 순임. 기타 응답으로 경기고깔소고춤, 경북농악, 광주광지원 농악, 구미무을농악, 김천금릉빛내농악, 날뎨복춤, 남원농악, 동두천이담농악, 부산농악, 부안우도 농악, 성남오리뜰농악, 시흥월미농악, 웃다리농악, 정읍우도농악, 천왕메기굿, 함안화천농악, 호남우도농악 등이 있음.

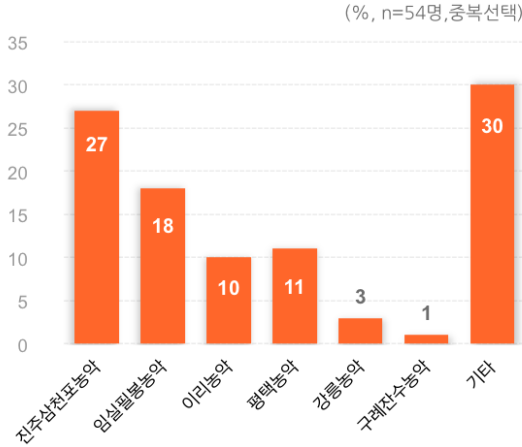


그림 55. 국가무형문화재 농악 관련 전수 또는 이수 현황 (전체)

— 무속 관련 국가무형문화재 전수 또는 이수 세부 내용을 살펴보면 진도씻김굿이 26%로 가장 많은 전수 또는 이수자가 있으며, 다음으로 동해안별신굿 23%, 경기도당굿 21%, 진도다시래기 11%, 강릉단오제 9% 순이며, 서울새남굿, 황해도평산소놀이, 남해안별신굿은 1%로 비슷함. 기타 응답으로 경기도당굿 시나위춤, 진도북놀이, 제주칠머리당영등굿이 있음.

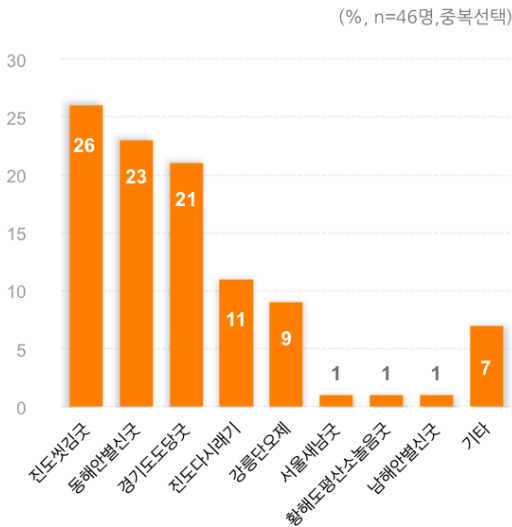


그림 56. 국가무형문화재 무속 관련 전수 또는 이수 현황 (전체)

— 남사당 관련 국가무형문화재는 한 가지 항목으로 전수 또는 이수자는 전체 응답자의 24%가 경험이 있음.

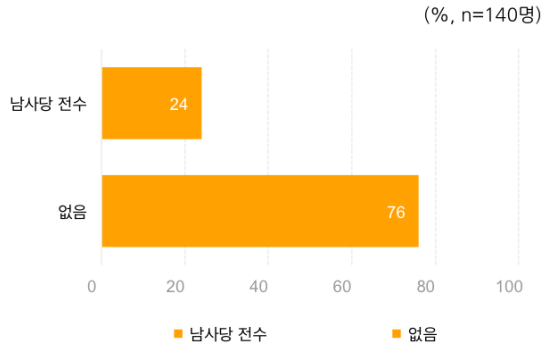


그림 57. 국가무형문화재 남사당 관련 전수 또는 이수 현황 (전체)

종목	국가무형문화재	비율
탈춤	제7호 고성 오광대	29.0
	탈춤제17호 봉산 탈춤	23.0
	탈춤제2호 양주 별산대	15.0
	탈춤제34호 강령 탈춤	8.0
	탈춤제13호 강릉단오제(강릉관노가면극)	5.0
	탈춤제15호 북청 사자놀음	4.0
	탈춤제6호 통영 오광대	3.0
	탈춤제69호 안동 하회별신굿 탈놀이	2.0
	탈춤제49호 송파 산대놀이	2.0
	탈춤제18호 동래 아류	1.0
	탈춤제61호 은율 탈춤	1.0
	탈춤제43호 수영 아류	0.0
	탈춤제73호 가산 오광대	0.0
	탈춤기타	7.0
무속	제72호 진도 씻김굿	26.0
	무속 제82-1호 동해안 별신굿	23.0
	무속 제98호 경기도 도당굿	21.0
	무속 제81호 진도 다시래기	11.0
	무속 제13호 강릉 단오제	9.0
	무속 제104호 서울 새남굿	1.0
	무속 제90호 황해도 평산 소놀이굿	1.0
	무속 제82-4호 남해안 별신굿	1.0
	무속 제82-2호 서해안 배연신굿 및 대동굿	0.0
	무속 제82-3호 위도띠 뱃놀이	0.0
	무속 기타	7.0
	농악	제11-1호 진주 삼천포농악
농악제11-5호 임실 필봉농악		18.0
농악제11-2호 평택 농악		10.0
농악제11-3호 이리 농악		11.0
농악제11-4호 강릉 농악		3.0
농악제11-6호 구례 잔수농악		1.0
농악기타		30.0
남사당	제3호 남사당(유네스코인류무형문화유산)	100.0

(라) 전통연희 활동 연희자 평균 연습 시간

- 전통연희 활동 연희자의 1주일 기준 평균 연습 시간을 알아보고자 함.
- 응답자는 1주일 기준 평균 8.3시간의 전통연희 연습을 실행하고 있음.
4시간 이하가 43%로 가장 높으며 다음으로 5~9시간 26%, 10~14시간 13% 순임.

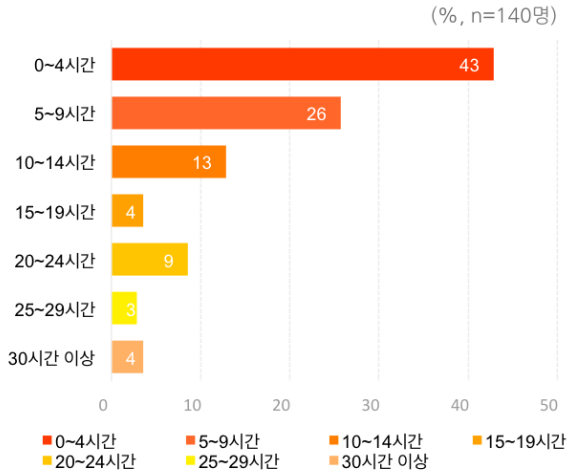


그림 59. 전통연희 활동 연희자 1주일 평균 연습 시간 (전체)

- 연령별 연습 시간을 살펴보면 18세 이하의 경우 20~24시간 연습이 50% 이상을 차지하며 20대가 되면 4시간 이하가 47%로 연습 시간이 확연히 줄어드는 것을 알 수 있음. 30대 이후부터 차츰 연습량이 다시 늘어나며 50대 이후 연습량이 다시 감소함.

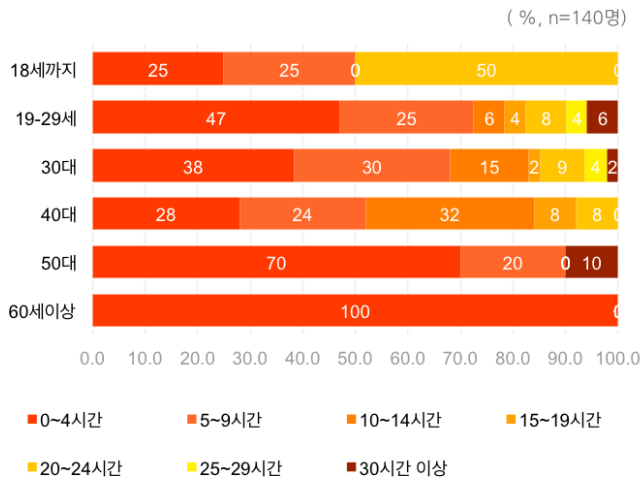


그림 58. 전통연희 활동 연희자 1주일 평균 연습 시간 (연령별)

구분		0~4시간	5~9시간	10~14시간	15~19시간	20~24시간	25~29시간	30시간 이상
전체		25.7	25.7	12.9	3.6	8.6	2.9	3.6
성별	남성	37.3	25.3	13.3	4.8	12.0	3.6	3.6
	여성	50.9	27.3	12.7	1.8	1.8	1.8	3.6
연령별	18세까지	25.0	25.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	19~29세	47.1	25.5	5.9	3.9	7.8	3.9	5.9
	30대	38.3	29.8	14.9	2.1	8.5	4.3	2.1
	40대	28.0	24.0	32.0	8.0	8.0	0.0	0.0
	50대	70.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0
	60세이상	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

다. 전통연희 창작 활성화 관련

- 전통연희 창작 활성화에 필요한 지원 관련 의견 및 동시대 연희에 대한 연희자의 의견을 취합하고자 조사함. 연희 당사자의 연희활동을 촉진하기 위해 필요한 지원, 협업하고 싶은 전문가, 전통연희 활성화를 위해 필요한 지원, 동시대 연희 창작 현황에 대한 의견, 동시대 창작 활동 장려하기 필요한 우선 지원 분야, 응답자가 창작 활동을 위해 사용하는 주요 방법을 조사하였음.

(가) 연희자의 활동을 위해 필요한 지원

- 전통연희 활동을 실행하는 당사자의 의견을 반영하고자 전통연희 활동 활성화를 위해 필요한 지원에 대한 조사를 진행 함.
- 연희자의 활동을 위해 1순위로 필요한 지원은 창작 지원 확대가 57%로 가장 높으며 이어 연희 활동 공간 및 장비 지원(12%), 발표공간 및 유통 지원(7%), 인적자원지원(5%), 창작에 필요한 (재)교육(4%), 홍보 및 기타 온라인 서비스 관련(4%), 타 장르와 예술 협업 기회 확대(4%), 예술 활동 관련 자문 순으로 나타남. 기타 의견으로 공모사업 시기의 분배, 기초지원 확대, 전통연희 시장형성, 연습공간(방음, 판곳이 가능한 큰 규모) 대관 또는 지원, 공정한 배분과 상설단체 폐지, 제도적인 국공립단체, 안정적인 직장, 공공기관의 상임화에 대한 필요성이 언급됨.

(%, n=140명)

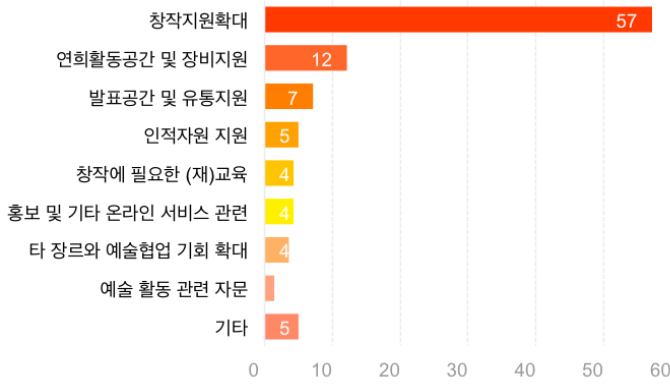


그림 60. 연희자의 활동을 위해 필요한 지원 (전체)

창작지원 확대	연희활동 공간 및 장비 지원	발표공간 및 유통지원	인적자원 지원	홍보 및 기타 서비스 관련	홍보 및 기타 온라인 서비스 관련	타 장르와 예술협업 기회 확대	예술 활동 관련 자문	기타
57.1	12.1	7.1	5.0	4.3	4.3	3.6	1.4	5.0

(나) 전통연희 활동에서 희망하는 협업 분야

- 전통연희 활동을 실행하며 창작 및 공연 실행을 위해 희망하는 협업을 분야를 알아보고자 함.
- 협업을 희망하는 전문가 중 공연 예술 분야(무용, 작곡, 연주, 안무 등)가 28%로 가장 높으며, 문화예술 기획자 20%, 영상 15%, 시각예술 분야(설치, 드로잉, 사진 등) 12%, 문학 분야(극작가, 평론가 등), 기술 스태프, 문화예술 행정가, 디자이너 순으로 나타남. 기타 답변으로 해외공연 유통 담당자, 거리예술가(서커스)가 있음.

(%, n=140명)

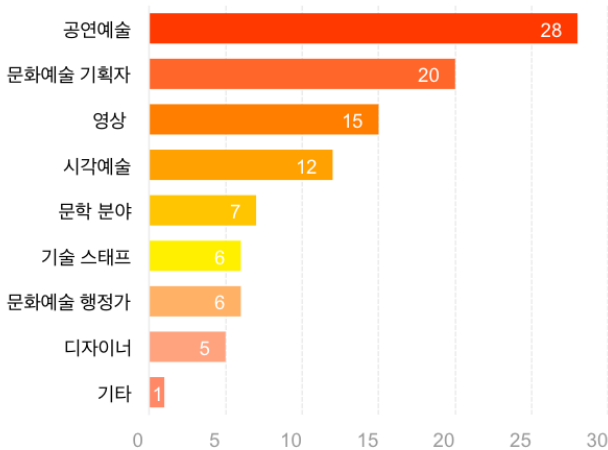


그림 61. 전통연희 활동 연희자 희망 협업 전문가 (전체)

공연예술	문화예술 기획자	영상	시각예술	문학 분야	기술 스태프	문화예술 행정가	디자이너	기타
28.0	20.0	15.0	12.0	7.0	6.0	6.0	5.0	1.0

(다) 전통연희 활성화를 위해 필요한 지원

— 전통연희 활성화를 위해 필요한 지원으로 연희 단체 지원이 36%, 국립·시립·도립 연희단 창단이 26%, 연습·발표공간 지원이 17%, 창작을 위한 (재)교육 프로그램 운영이 12%, 다른 분야 전문가와의 협업 지원이 7% 순으로 나타남. 기타 답변으로 전통연희 확대를 위한 교육프로그램 운영, 자체 공간 보수 및 공사비 지원, 탈춤 상설 공연장 운영, 학교 내 국악 교육 기회 확대, 해외 전통 예술 지원 사업 실행 등이 있음.

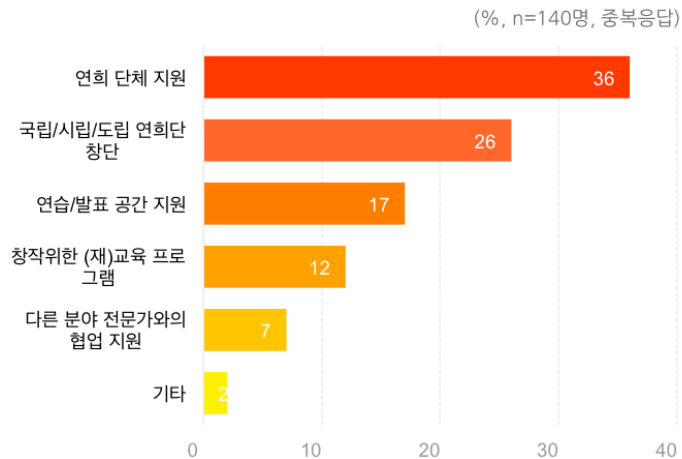


그림 62. 전통연희 활성화를 위해 필요한 지원(전체)

연희 단체 지원	국립/시립/도립 연희단 창단	연습/발표 공간 지원	창작 위한 (재)교육 프로그램	다른 분야 전문가와의 협업 지원	기타
36.0	26.0	17.0	12.0	7.0	2.0

(라) 동시대성을 반영한 전통연희 창작현황에 대한 의견

— 동시대성을 반영한 전통연희 현황에 대해 알아보고자 동시대 창작 현황에 대한 조사를 실행함.

- 동시대 창작 연희 활동을 장려하기 위해 필요한 지원은 무엇이며, 동시대 창작 연희 활동이 활성화되지 못하는 이유를 알아보려고 함.
- 동시대 연희 창작 현황에 대해 응답자의 47%가 미진하다고 생각하고 있었으며, 38%는 활발하다고 생각하고 있음. 생각해 본 적이 없다 11%, 기타 의견으로 10년 전과 비교해서 활발해진 것 같으나 지원금을 받기 위한 작품이 많은 것 같다는 의견과 아직 시작 단계로 발전이 필요하다는 의견이 있음.

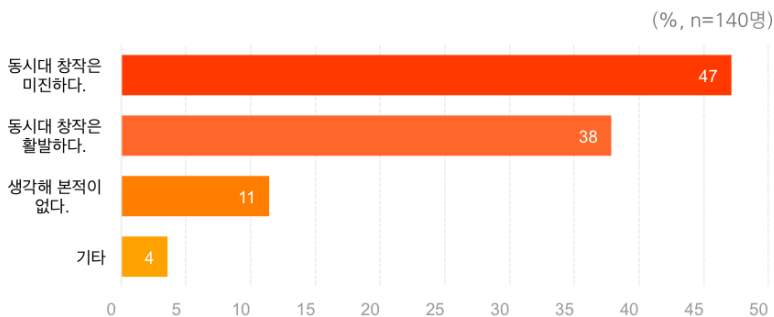


그림 63. 전통연희 활동 연희자가 바라본 동시대 연희 창작 현황 (전체)

동시대 창작은 미진하다.	동시대 창작은 활발하다.	생각해 본 적이 없다.	기타
47.1	37.9	11.4	3.6

- 동시대성을 반영한 전통연희 창작이 활성화되지 못하다고 대답한 47% 응답자를 대상으로 동시대성을 반영한 전통연희 창작이 활성화되지 못한 이유에 대한 의견을 조사함.
- 동시대성을 반영한 전통연희 창작이 활성화되지 못하다고 대답한 응답자의 31%가 주먹구구식 전통연희 활동(연출, 극작가, 기획 등의 분업이 이뤄지지 않음)을 가장 큰 이유로 생각하고 있으며 다음으로 도제식 전통연희 교육시스템에 익숙해서(26%), 전통연희 관련 예술에 대한 정보의 경쟁력(마케팅 등)이 떨어져서(22%), 전통연희 창작을 하는 예술인(활동가)의 수가 부족해서(12%), 전통연희 공연 활동이 너무 많아 창작을 고민할 시간이 부족해서(6%) 순으로 나타남. 기타 의견으로 수요가 없어서, 아마추어 비전문가의 유입, 작품 창작을 위한 자금 부족, 공연의 수익성에 대한 예측 부족으로 도전하기 어려움 등이 있음.

(%, n=66명)

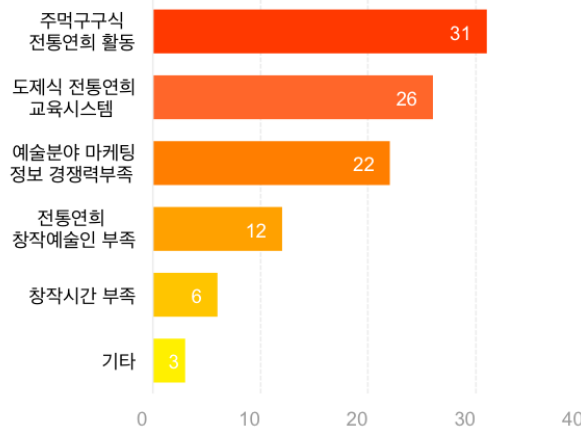


그림 64. 동시대성을 반영한 전통연희 창작이 활성화되지 못하는 이유(전체)

주먹구구식 전통연희 활동	도제식 전통연희 교육시스템	예술분야 마케팅 정보 경쟁력 부족	전통연희 창작예술인 부족	창작시간 부족	기타
36.0	26.0	22.0	12.0	6.0	3.0

(마) 동시대 연희 창작 활동 장려에 필요한 우선 지원

— 동시대 전통연희 창작활동을 활성화하기 위해 공공에서 우선적으로 지원되어야 할 부분에 대한 의견으로 창작지원금 증대가 24%로 가장 높음. 다음으로 연희 작품 창작활동을 위한 공간 및 시설 확충(12%), 연희 문화예술활동 관련 홍보·마케팅·유통 지원(12%), 전통연희에 대한 사회적 인식 제고(11%), 전통연희 기획자 발굴 및 배치(10%), 창작 관련 인적·물적 네트워크 구축 및 정보 제공, 다른 분야 전문가와 협업 기회 증대, 창작 관련 (재)교육 확대, 동시대 문화예술에 대한 국내외 리서치 지원 순으로 나타남. 기타 의견으로 유능한 인재 양성, 예술과 관계없는 일반인 심사제도 도입, 창작지원금 균등 지급 및 분배, 정규교육과정에서 전통연희 이해를 높일 기회 제공 및 인식 개선 등이 있음.

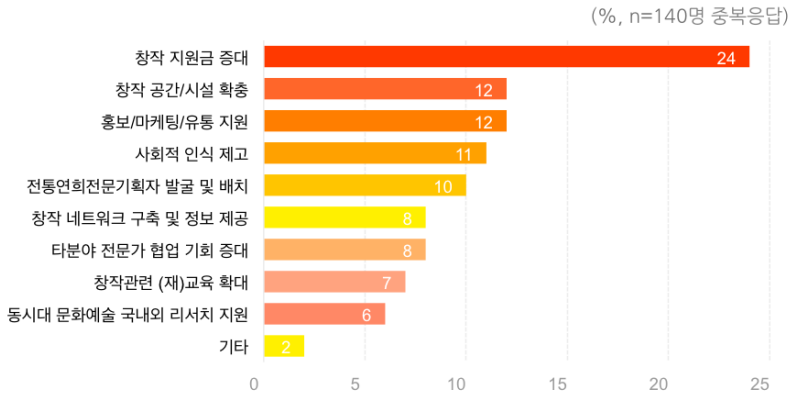


그림 65. 동시대 연희 창작 활동 장려하기 필요한 우선 지원 (전체)

창작 지원금 증대	창작 공간/ 시설 확충	홍보/마케팅/ 유통 지원	사회적 인식 제고	전통연희 전문기획자 발굴 및 배치	창작 네트워크 구축 및 정보 제공	타분야 전문가 협업 기회 증대	창작관련 (재)교육 확대	동시대 문화예술 국내외 리서치 지원	기타
24.0	12.0	12.0	11.0	10.0	8.0	8.0	7.0	6.0	2.0

(바) 전통연희 창작 과정(공연 컨셉 설정 방법)

- 전통연희 활동 연희자의 창작 과정을 알아보고자 공연컨셉을 잡기 위한 주요 방법에 대한 조사를 실행함.
- 응답자의 28%가 단체 내부의 아이디어 회의를 통해 창작 공연컨셉을 설정하고 있었으며, 다음으로 시대 상황을 반영한 주제 선택과 기존 레퍼토리의 변형 23%, 해당 콘텐츠에 대한 리서치 (역사·인물에 대한 인터뷰 등) 20%, 대표 또는 연출가 주도의 창작 19%, 단체 외부 전문가와의 협업(개념에 대한 토론과 협의) 10% 순으로 나타남.

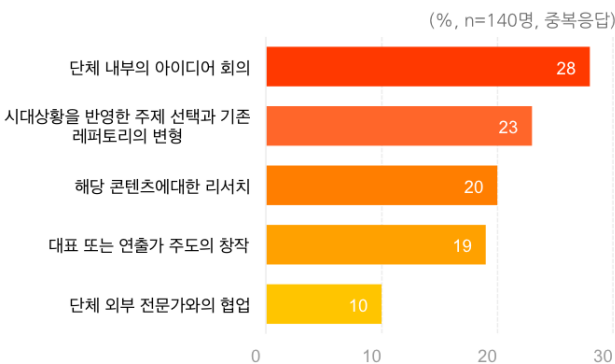


그림 66. 전통연희 창작 시 공연컨셉 설정 방법

단체 내부의 아이디어 회의	시대상황을 반영한 주제 선택과 기존 레퍼토리의 변형	해당 콘텐츠에 대한 리서치	대표 또는 연출가 주도의 창작	단체 외부 전문가와의 협업
28.0	23.0	20.0	19.0	10.0

라. 연희단체 네트워크 및 교류 활동 현황

— 연희자의 정보 교류 및 습득 등의 네트워크 현황을 알아보고자 함. 전통연희 활동 지원 정보 플랫폼, 전통연희 이외의 예술 활동 정보 습득 플랫폼, 주요 활용 SNS 플랫폼과 활용 방법, 연희 활동을 위한 유관단체 네트워크 현황을 확인함.

(가) 전통연희 활동 관련 주요 정보 플랫폼

— 전통연희 활동 관련 정보를 얻고 있는 주요 플랫폼을 확인해 보고자 함.
 — 응답자의 21%가 SNS 플랫폼(유튜브, 페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)을 통해서 전통연희 관련 정보를 얻고 있다고 함. 다음으로 인적 네트워크(17%), 한국 문화예술위원회(16%), 각 지역 문화재단(15%), 전통공연예술진흥재단(12%), 예술경영지원센터(10%), 지자체(5%) 순으로 나타남.

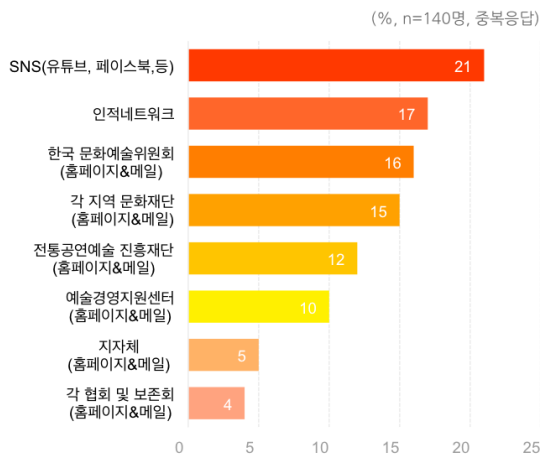
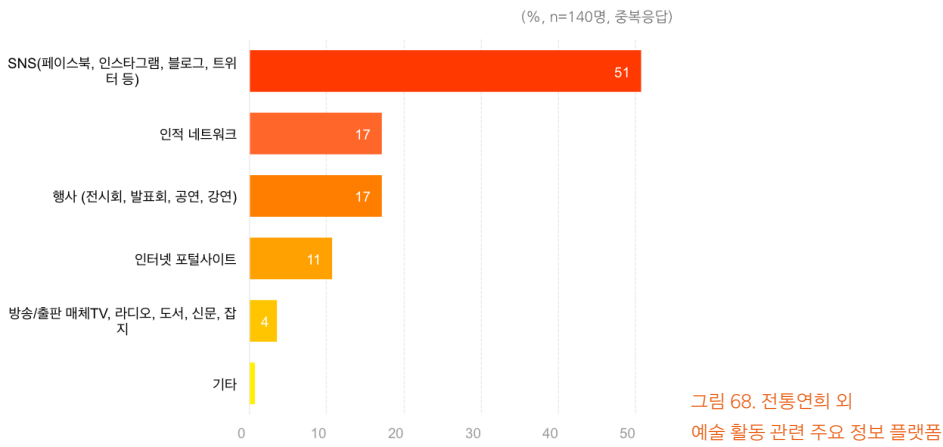


그림 67. 전통연희 활동 지원 정보 주요 습득 플랫폼

SNS (페이스북, 인스타그램, 블로그, 트위터 등)	인적네트워크	한국문화예술 위원회 (홈페이지&메일)	각 지역문화재단 (홈페이지&메일)	전통공연예술 진흥재단 (홈페이지&메일)	예술경영 지원센터 (홈페이지&메일)	지자체 (홈페이지&메일)	각 협회 및 보존회 (홈페이지&메일)
21.0	17.0	16.0	15.0	12.0	10.0	5.0	4.0

(나) 전통연희 외 예술활동 관련 주요 정보 플랫폼

- 전통연희 활동 이외의 기타 예술 활동과 관련된 정보를 습득하는 플랫폼을 확인하고자 함.
- 응답자의 51%가 SNS 플랫폼(유튜브, 페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)을 통해서 기타 예술 활동에 대한 정보를 습득하고 있음. 다음으로 지인 등의 인적 네트워크 17%, 행사(전시회·발표회·공연·강연) 17%, 인터넷 포털 사이트 11%, 방송/출판 매체(TV, 라디오, 도서, 신문, 잡지) 4% 순임. 기타 예술 활동에 대한 정보를 습득하지 않음이라는 답변이 있음.



SNS(페이스북, 인스타그램, 블로그, 트위터 등)	인적 네트워크	행사(전시회, 발표회, 공연, 강연)	인터넷 포털사이트	방송/출판 매체TV, 라디오, 도서, 신문, 잡지	기타
50.7	17.1	17.1	10.7	3.6	0.7

(다) 온라인 네트워크 교류 활동 현황

- 전통연희 활동 연희자의 온라인 네트워크 교류 활동 현황을 알아보하고자 함.
- 응답자의 90%가 SNS 플랫폼(유튜브, 페이스북, 트위터, 블로그 등)에서 활동을 하고 있음. 주요 활용 SNS 플랫폼은 페이스북이 43%로 가장 많으며 다음으로 인스타그램 32%, 유튜브 20%, 블로그/카페 4% 순임. 기타 응답으로 네이버밴드를 이용하고 있다는 답변이 있음.

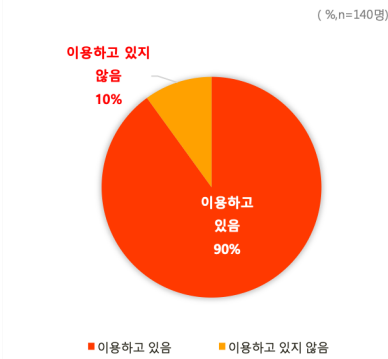


그림 69. 연희자 SNS 플랫폼 이용 여부

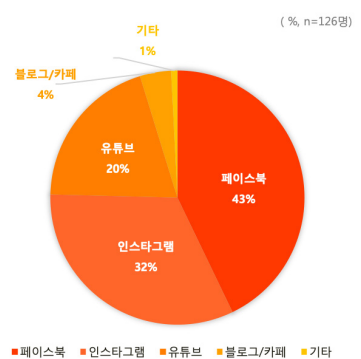


그림 70. 주요 사용 SNS 플랫폼

페이스북	인스타그램	유튜브	블로그/카페	기타
42.86	32.54	19.84	3.97	0.79

— 주로 사용하는 SNS 플랫폼에 글·사진·동영상 등을 올리는 포스팅 빈도수를 확인해 보면 1개월 기준 1~2건이 (42%)로 가장 높았음, 이어 3~4건(23%), 포스팅하지 않음(19%), 5~6건과 9~10건(7%) 순으로 나타남.

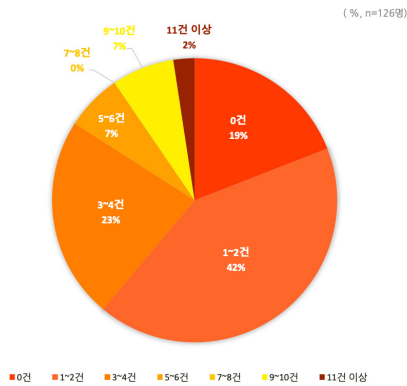


그림 71. SNS 플랫폼 포스팅 빈도(1개월 기준)

0건	1~2건	3~4건	5~6건	7~8건	9~10건	11건 이상
19.0	42.0	23.0	6.4	0.0	7.1	2.4

— SNS 플랫폼을 이용하는 주요 목적은 전통연희 공연 홍보 목적이 45%로 가장 높으며 다음으로 개인 전통연희 활동 소개를 위함(포트폴리오의 목적) 27%, 공연 관람객과 소통하기 위해 12%, 오프라인 홍보 활동 시 비용의 부담 순으로 나타남. 기타 의견으로 전통연희와 관계없이 개인 콘텐츠 소비를 위한 목적, 유관단체 네트워크, 온라인을 활용한 팀의 활동성 확립, 대중에게 전통연희를 소개하기 위해 등이 있음.

(%, n=126명)

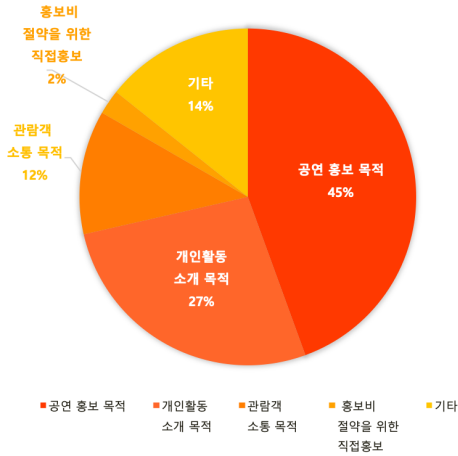


그림 72. SNS 플랫폼 활동 주요 목적

공연 홍보 목적	개인활동소개 목적	관람객 소통 목적	홍보비절약 위한 직접홍보	기타
44.4	27.0	11.9	2.4	14.3

(라) SNS 플랫폼 미사용자 연희자의 미사용 이유와 홍보방법

— SNS 플랫폼을 사용하지 않는 응답자 대상 미사용 이유를 확인한 결과 특별히 도움이 되는 것 같지 않아서 36%, SNS 활동이 필요하지 않아서 22%, 홍보글 작성이 어려워서 14%, SNS 포스팅 방법이 어려워서 순임. 기타 이유로 시간이 없어서, 사용 방법을 몰라서, 정보가 너무 많아서의 응답이 있음.

(%, n=14명)

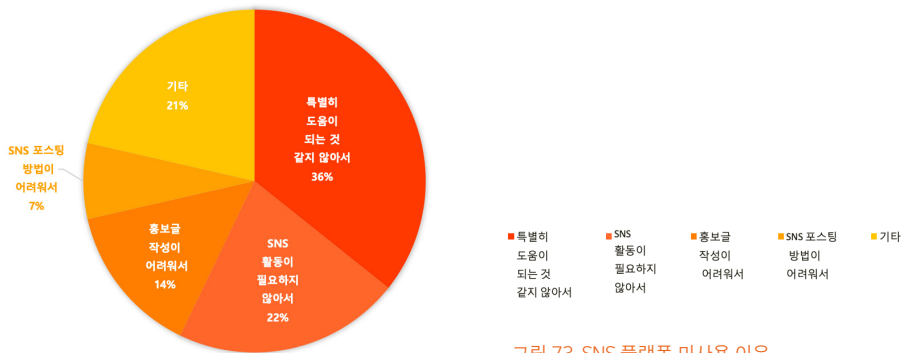
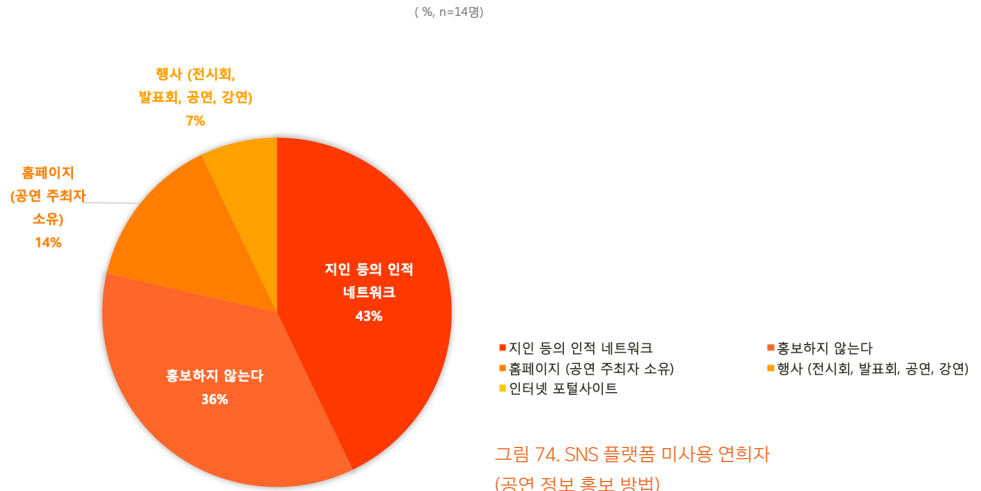


그림 73. SNS 플랫폼 미사용 이유

특별히 도움이 되는 것 같지 않아서	SNS 활동이 필요하지 않아서	홍보글 작성이 어려워서	"SNS 포스팅 방법이 어려워서"	기타
36	21	14	7	21

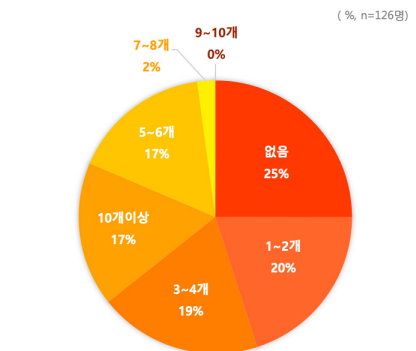
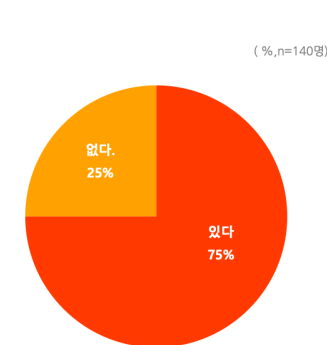
- SNS 플랫폼 미사용자 대상 공연 및 기타 정보 홍보 방법을 조사한 결과, 지인 등의 인적 네트워크가 43%로 가장 높게 나타나며, 홍보하지 않는다(36%), 공연 주최자 소유 홈페이지(14%), 전시회·발표회·공연·강연 등 행사(7%) 순으로 나타남.



지인 등의 인적 네트워크	홍보하지 않는다	홈페이지 (공연 주최자 소유)	행사(전시회, 발표회, 공연, 강연)	인터넷 포털사이트
42.9	35.7	14.3	7.1	0.0

(마) 연희자 오프라인 네트워크 교류 활동 현황

- 전통연희 활동 연희자의 네트워크 교류 현황을 확인하고자 네트워크 단체 수를 조사하고 응답자와 교류 단체의 교류 회수를 통해 전통연희 생태계 네트워크 현황을 확인하고자 함.
- 응답자의 25%가 교류하고 있는 단체가 없다고 응답했으며, 1~2개 단체와의 교류는 20%, 3~4개는 19%, 5~6개는 17%, 10개 이상 단체와의 교류는 17% 순으로 나타남. 타 단체와 교류를 한다고 응답한 사람들의 평균 교류단체 수는 4.9개임.



없음	1~2개	3~4개	5~6개	7~8개	9~10개	10개이상
25.0	20.0	19.3	16.4	2.1	0.0	17.1

- 전통연희 활동 관련 교류를 하는 105명을 대상으로 교류 단체와의 관계를 살펴본 결과 교류단체 수는 평균 4.9개이며, 1년 기준 교류 회수 11.1회, 평균 교류 기간은 6.3년임.
- 전통연희 활동 단체와 교류를 하는 주요 목적은 공연 협업이 49%로 가장 높으며 다음으로 정보공유(25%), 지자체 연희 활성화 활동(13%), 교육프로그램 실행(7%), 새로운 작품 구상(6%) 순으로 나타남. 기타 교류 목적에는 개인적 친분, 수련을 목적으로, 인적 활용, 새로운 창작을 하는 팀이라고 생각돼서 등이 있음.

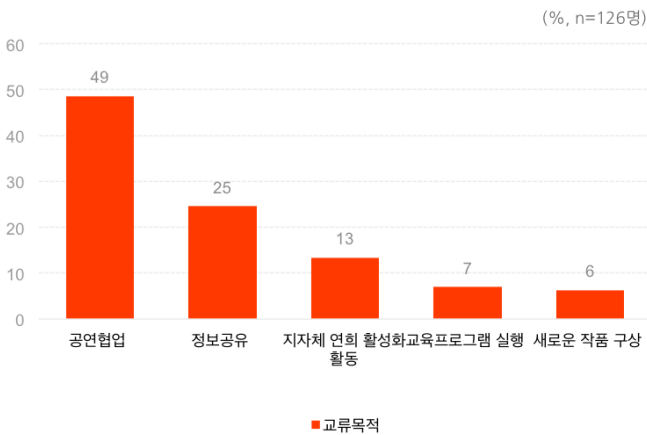


그림 77. 교류의 주요 목적

- 전통연희 연희자와 연희단체의 사회연결망분석(SNA, Social Network Analysis)¹⁰을 실시하였음.
- 설문조사를 통해 응답자가 소속된 연희단체(설문 Q6~Q24)의 네트워크와 응답자가 친목을 맺고 있는 단체의 네트워크(설문 Q63~Q77)를 개별로 확인하고자 하였으나, 각 설문에 대한 응답으로 분석한 네트워크는 분절된 형태로 전체 네트워크(whole network)를 발견하기 어려움. 전통연희 단체 교류 네트워크 현황 분석 결과 연결된 네트워크가 아닌 전체적으로 분절된 형태임을 확인할 수 있었음.

¹⁰ 사회 연결망 분석(Social Network Analysis)이란 사회 연결망 데이터를 활용하여 사회 연결망과 사회 구조 등을 사회과학적으로 분석하는 하나의 방식임. 특정 네트워크의 구조나 개인(노드)간의 상호관계 등을 파악하는 것을 그 목표로 함.

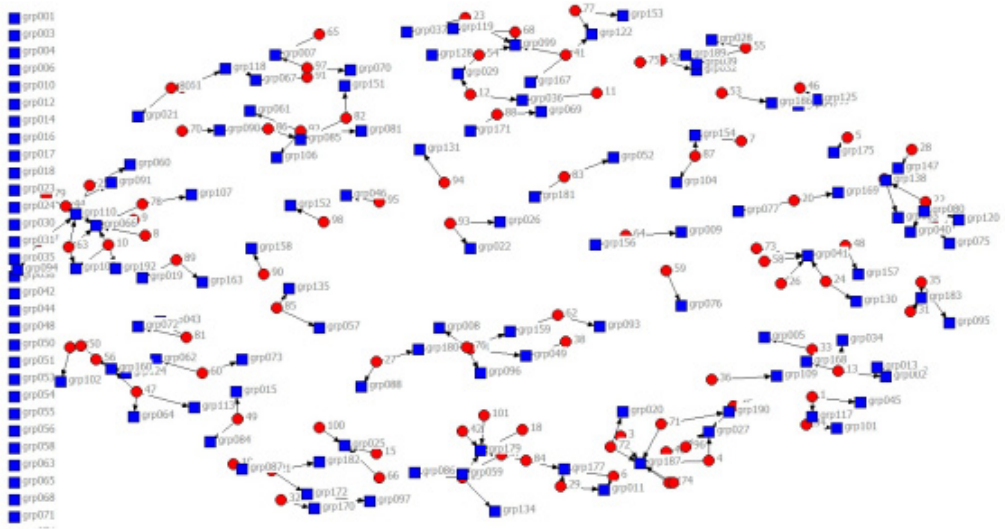


그림 78. UCINET 통해 분석한 응답자와 소속단체의 2-mode Network

구분	붉은색 원형 노드 ●	푸른색 사각 노드 ■	링크 방향
의미	응답자	연희 단체	응답자 소속단체

— 이에 응답자의 소속단체와 교류단체 데이터를 결합하여 연희 단체의 연결네트워크를 확인하고, 응답자와 연결된 연희 단체 중에 연결 중심성이 강한 단체를 확인하고자 함.

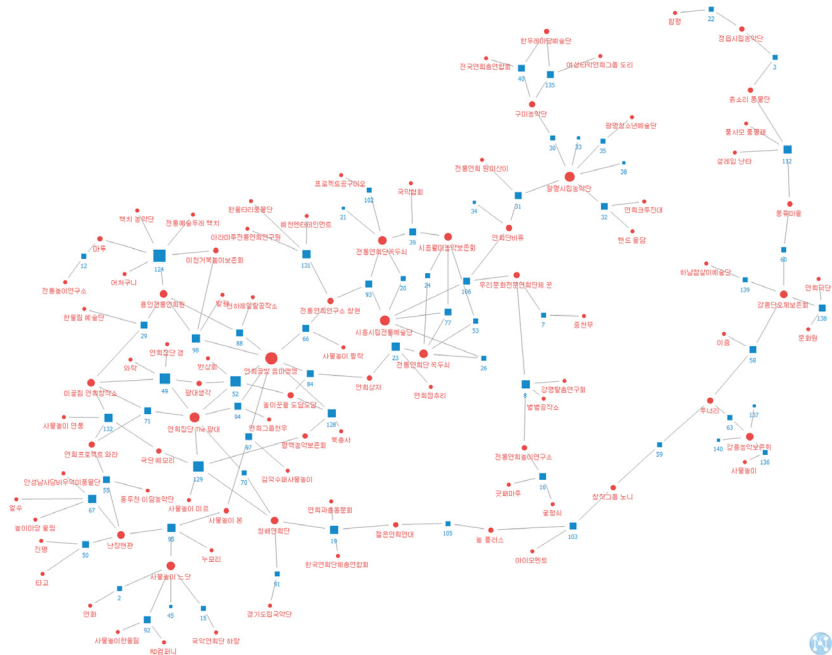


그림 79. Netminer를 통해 분석한 응답자와 연결된 단체의 2-mode Network_Degree Centrality_Spring

구분	붉은색 원형 노드 ●	푸른색 사각 노드 ■	링크
의미	연희 단체	응답자	소속 또는 교류 단체

- 연희단체의 전체 네트워크(whole network) 안에서 응답자와 소속단체 또는 교류단체로 연결된 연희단체의 연결정도 중심성(Degree Centrality)¹¹ 분석을 실행하여 응답자와 연결된 단체 중 중심성이 높은 단체를 확인할 수 있었음.
- 연결정도 중심성이 높다는 의미는 정보 획득력이 높고, 마당발로 점차 영향력이 증가 될 수 있음을 의미함.
- (설문 Q5) 소속된 단체 여부에 대한 응답 중 소속 단체가 있다고 답변한 103명을 대상으로 소속된 단체와 교류 단체를 확인하였음.
- 103명과 연결된 단체는 총 166개 단체이며, 단체 중 가장 연결정도 중심성(Degree Centrality)이 높은 단체는 ‘연희공방 음마깡깡’(0.078)임, 다음으로 ‘광명시립농악단, 시흥시립전통예술단, 연희집단 The 광대’ 가 (0.059)로 연결정도 중심성이 높으며, ‘사물놀이 느닷, 전통연희단 꼭두쇠, 창작연희The늬름’이 (0.049) 순으로 나타남.

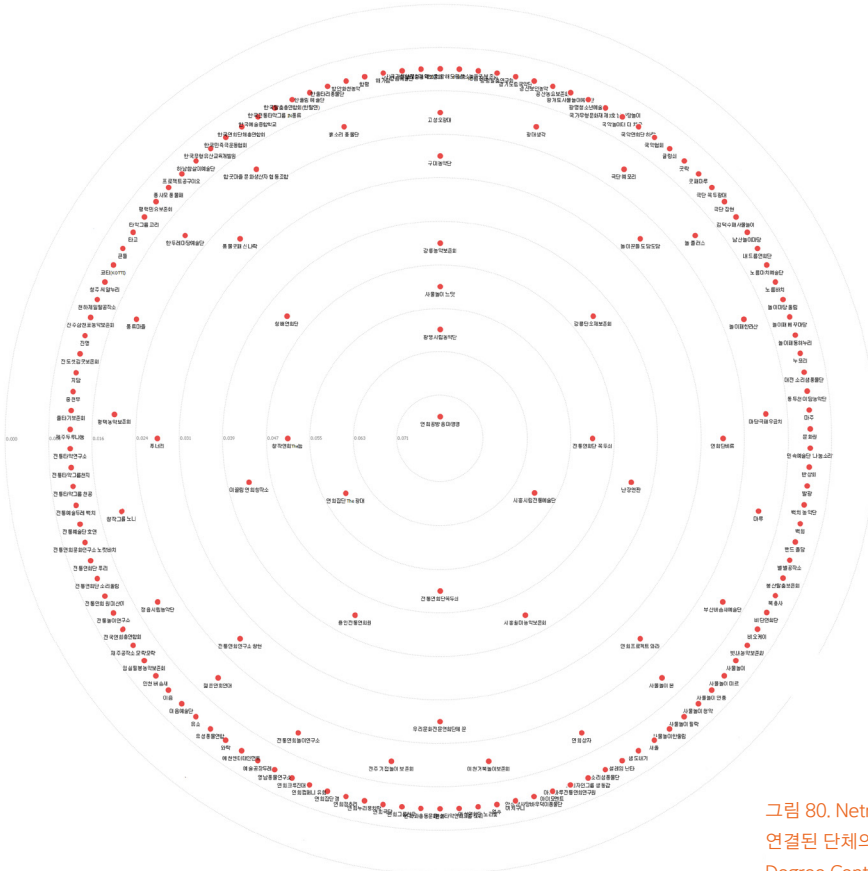


그림 80. Netminer로 분석한 응답자와 연결된 단체의 2-mode Network_Degree Centrality_Concentric

¹¹ 연결정도 중심성 Degree Centrality는 다른 점과 연결된 정도를 중시하며 연결망 내에서 한 점에 연결되어 있는 점들의 합을 의미함

단체명	2-Mode Normalized Degree Centrality (Main Node Degree Centrality Vector)
연희공방 음마깡깡	0.078
광명시립농악단 시흥시립전통예술단 연희집단 The 광대	0.059
사물놀이 느닷 전통연희단 꼭두쇠 창작연희The늬	0.049
강릉농악보존회 강릉단오제보존회 난장앤판 시흥월미농악보존회 용인전통연희원 이끌림 연희창작소 청배연희단	0.039
구미농악단 놀이꾼들 도담도담 연희단비류 연희프로젝트 와라 우리문화전문연희단체 꾀 전통연희연구소 창현 푸너리 풍물굿패 신나락	0.029
고성오광대 광대생각 극단 예모리 놀 플러스 놀이패한라산 마당극패우금치 마루 부산버숨새예술단 사물놀이 본 연희상자 이천거북놀이보존회 전주 기집놀이 보존회 전통연희놀이연구소 젊은연희연대 정읍시립농악단 창작그룹 노니 평택농악보존회 풍류마을 한두레마당예술단 합굿마을 문화생산자 협동조합 흙소리 풍물단	0.019
기타 122개 단체	0.010

Ⅲ. 디자인 기반 접근 : 전통연희 증강랩(LAB)

제 1절. 전통연희 정책실험(폴리시랩) 설계

1. 전통연희 정책실험(폴리시랩) 설계 방향

- 행정의 가장 중요한 역할인 매개활동의 혁신은 이해관계자를 포함한 지역 내외 자원의 조직화 방식을 혁신한다는 의미에 가까움. 기존 정책들이 매개 문제에 소원했던 이유는 관을 공급자로 예술가와 단체를 수혜자로 그 역할과 관계의 모델을 고정화시킨데 있음.
- 그러나 2017년에 이르러 한국은 Top-Down 방식의 추종자형 개발 전략으로 버티오던 국가발전 패러다임에 큰 전환기를 맞게 됨. 고도성장의 종식은 시민의 실질적 탄생으로 연결됐고 이는 문화정책의 중요하고 현실적인 이슈로 떠오르게 됨. 문화예술 행정과 정책은 이러한 사회 주체들의 위치 및 관계의 변화에 직접적 영향을 받게 됨.
- 이에 따라, Top-Down 방식의 대안으로써 매개 문제를 조명할 필요가 커지게 되었으나, 관-예술가, 예술가-예술가, 예술가-시민 사이의 협력 모델은 공백인 상태에서 예술가와 시민을 정책의 수혜자가 아닌 행위 동반자로 맞이해야 하는 상황임.
- 정책실험은 ‘정책을 통해 사회혁신 생태계를 구축하고 활성화하는 것’(Policy FOR Social Innovation)과 ‘정책 자체가 사회혁신인 것’(Policy AS Social Innovation)을 동시에 추구하며, 성공과 실패에 상관없이 공공정책 실현과정에서 비용을 절감하면서도 신뢰성을 높이는데 기여함.
- 본 연구는 관-예술가 사이의 협력 모델로써 동시대 전통연희 종합지원체계 수립을 위한 연구 과정이며, 동시에 예술가-예술가 사이의 다양한 협업 모델의 가능성을 살피는 것으로 ‘정책을 통해 사회혁신 생태계를 구축하고 활성화하는 것’(Policy FOR Social Innovation)과 ‘정책 자체가 사회혁신인 것’(Policy AS Social Innovation)이 분리되지 않은 채 동시에 시도되도록 기획되었음. 따라서 기존의 연구과 교육, 창작, 협업이 별도의 지원 카테고리로 나뉘어져 관리되던 방식을 지양하고 ‘모호한 복잡성’을 통해 일종의 ‘적응적 임상 실험’이 되도록 설계하였음.
- 즉 본 정책실험이 목적하는 지향은 실험의 ‘성공’을 위함이 아니라 실험의 ‘과정’에서 도출된 유의미한 의미적 맥락의 ‘도출’을 아카이빙 함으로써 향후 동시대 전통연희 지원체계에 필요한 요소를 추출하는데 있으며 일종의 ‘의미 있는 맥락’이 창출되는 유사하고 반복적인 패턴의 발견에 집중하는 행동과학적 접근방법으로 파악해야 할 것임.
- 따라서 본 연구가 추구하는 정책실험(폴리시랩)의 대상은 서울문화재단의 전통연희 지원부서와 민간 연구팀, 전통연희 당사자 예술가와 동시대 창작과정의 협업을

조력할 예술인(기획자)들이 한 팀으로 구성됨.

- 정책실험 참여자들 모두 자신의 위치와 역할, 관점과 해석을 발생시키며 동시대 전통연희 창작활성화 지원에 필요한 지식과 태도에 대한 경험을 축적해 나가는 것이 본 정책실험 설계가 지향하는 바임.

2. 전통연희 정책실험(폴리시랩) 설계 모델

- Sennett(2018)는 마이크로소프트 수준의 프로젝트와 MIT 미디어랩의 프로젝트를 비교하며 전자는 기존 지식의 패키지, 후자는 그 패키지의 해체라고 보았음. MIT 미디어랩에서 가장 인기 있는 오락은 마이크로소프트 프로그램들을 조작해 오류를 발생시키거나 멈추게 만드는 것으로, 마이크로소프트는 폐쇄적으로 생각하고 미디어랩은 개방적으로 생각한다고 보았음.
- 이를 기존 전통연희의 교육, 연구, 창작 시스템에 대입해보면 전승에 중심을 둔 도제식 시스템은 지식 중심의 폐쇄적 시스템 즉, 마이크로소프트 수준의 프로젝트로 볼 수 있음. 본 연구는 전승과 도제 시스템 패키지의 해체를 통한 새로운 시스템으로의 전환의 필요성에 주목하며 새로운 시스템이야말로 동시대를 반영한 올바른 전승의 가능성을 높일 수 있음을 가설로 상정함.
- 단선적 시스템에서 전체는 부분들의 총합과 같음. 반면 비단선적인 열린 시스템에서는 부분들이 이런 식으로 조각날 수 없으며 “전체 시스템은 한꺼번에, 하나의 응집력 있는 실체로서 검토된다”고 보아야 함. 화학물질들이 상호작용해 화합물을 형성하는 방식이 그 자체로 하나의 새로운 실체가 된다는 사실을 참조할 필요가 있음.
- 시스템은 출발할 때부터 미리 지정되어 있고 프로그램으로 설정되어 있는 어떤 목적으로서 존재하는 것이 아니라, 피드백과 정보 변동을 거쳐 출현하는 것임.
- 복잡성은 경험을 풍부하게 만들고 명료성은 그것을 희박하게 만들. 계획가와 건축가의 역할은 복잡성을 장려하여 부분의 총합보다 더 큰 빌(ville)¹², 상호작용을 통해 시너지를 일으키며, 그 속에서 질서의 포켓들(pockets of order)¹³이 방향을 지시해주는 빌을 창조하는데 있을 것임(Sennett, 2018).
- 일반적으로 연구자들은 익숙한 궤도 안에서 일하며, 어떤 가설의 입증 혹은 반증을 위해 실험할 때도 그 궤도 안에서의 처리법(procedure)¹⁴과 관찰에 지배됨. 어떤 가설이 옳은지 그른지를 판단하는 것이 실험의 결말임.

¹² 프랑스어는 빌ville과 시테cite라는 단어를 사용해 물리적 장소로서의 도시와 지각, 행동, 신념으로 편집된 정신적 도시를 구분함.

¹³ 일정하게 움직이고 있던 질서가 잠깐씩 정지하는 현상

¹⁴ 어떤 일을 수행하기 위해 필요한 일의 단계적 순서

- 그러나 본 정책실험은 다른 실험 방식을 제안함. 연구자들(참여자들)은 예견치 못했던 데이터를 진지하게 받아들이고, 그로 인해 궤도를 뛰어넘어 제한된 틀 밖에서 생각하게 됨. 그들은 모순과 모호성을 즉각 해결하려 하거나 한쪽으로 치위버리려 하지 않고 한동안 그것을 곱씹게 될 것임.
- 첫 번째 종류의 실험은 고정된 질문에 예 또는 아니요로 대답한다는 점에서 폐쇄적이거나 두 번째 종류의 실험을 하는 연구자들은 그런 식으로 대답될 수 없는 질문을 던진다는 점에서 더 열린 방식으로 참여하게 될 것임.
- 동시대 전통연희 창작활성화의 가능성을 살피는 본 정책실험(폴리시랩)의 설계는 폴리시랩의 기본 설계[그림 77]¹⁵를 준용하여 절차적 모델을 제시하고 있음.

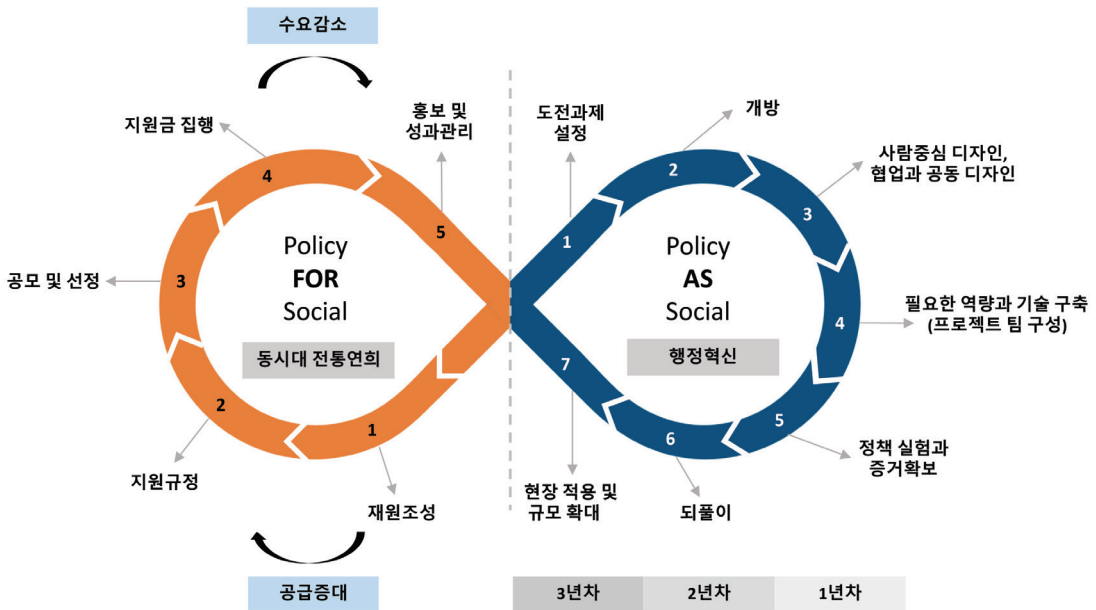


그림 81. 정책실험(폴리시랩) 설계 모델

- 연구설계는 방향성을 필요로 하며, 그 방향성을 제공하는 것이 고정된 절차임. 전통연희 정책연구(폴리시랩)¹⁶ 모델은 다음과 같은 방향성과 단계로 설계되었음.

¹⁵ <http://bitly.kr/Yw3lNXzy> ※ 해당 사이트의 '공공 정책에서 사회 혁신을 유도하는 두가지 접근 방법'을 인용하였으나 세부 내용은 전통연희 정책실험(폴리시랩)의 추진 절차의 내용으로 수정·변경하여 게시하였음을 밝힘.

¹⁶ 파란색은 1단계, 녹색은 1단계 사업 추진을 바탕으로 증거기반, 디자인기반의 정책 수립 및 실천을 전개하는 2단계 사업 추진의 단계임

<p>1단계(2019)</p> <p>‘정책 자체가 사회혁신인 것’ (Policy AS Social Innovation)</p>	① 도전 중심	<p>혁신적인 정책 결정 및 정책을 다루기 위해서는 혁신적인 프로세스의 채택과 파트너십을 이용하는 도전 중심의 접근이 필요.</p> <p>‘동시대’란 도전적 키워드를 중심으로 참여 전문가들은 각자의 랩 프로그램을 구성, 운영하고 매 회차 참여자들의 변화과정을 리뷰. 참여자 또한 각 회차별 프로그램에서 발생한 인사이트에 대한 리뷰 작성</p>
	② 공개(개방)	<p>더 나은 솔루션을 효과적으로 설계하고 제공하기 위해서는 새로운 통찰력, 새로운 방법 및 접근 방식, 새로운 형태의 지식에 개방적이며 모든 참여자는 서로의 경험과 전문지식에 대한 신뢰를 기본 태도로 장착</p> <p>모든 참여과정은 개방적으로 구성되고 의견은 평평하게 공유되며, 연구의 전 과정은 텀블러를 통해 아카이빙</p>
	③ 사람중심 및 협업	<p>공공기관에서 개발되는 정책 결정 시 종종 사용자 요구보다는 관리에 중점을 두게 됨. 인간 중심 디자인은 컨설팅을 넘어 의미 있는 단계로 관리중심의 논리를 뒤집으려고 시도하는 프로세스</p> <p>빠른 효율과 효과 창출을 위한 연출이나 감독의 역할을 배제함. 까닭은 전문성의 권위로 인해 상상과 발언의 기회가 제한될 우려를 방지하기 위함. 참여 당사자의 ‘문제’를 중심으로 협업을 제안하게 되고, 과정에서 일어난 변화 과정에서 도출된 제안을 적극적으로 반영함으로써 유연하고 역동적인 운영 채택</p>
	④ 역량과 기술 구축	<p>새로운 방식으로 일하려면 정책 입안자, 시민과 다른 이해 당사자들은 도전 과제를 해결하는 혁신적인 방법을 찾는 데 필요한 기술과 능력. 공동 소싱 또는 파트너십과 같은 옵션을 사용할 수 있음</p> <p>프로젝트 실행 과정에서 필요한 역량과 기술에 대한 지원팀 구성. 제안의 주체는 참여자로 전문가 그룹은 직접적 개입을 하지 않음</p>
	⑤ 정책실험과 증거	<p>정책 개입이 목표를 달성하고 있는지 파악하는 것으로 실제 환경에서의 목표설정과 실험, 증거를 통한 정보 확보에 기반한 디자인 정책은 정책 결정자가 더 나은 결정을 내리고 모니터링할 수 있는 프레임 워크를 지원. 작동하는 것을 평가하고 작동하지 않는 것을 중지함</p> <p>랩의 전 과정에서 도출된 유의미한 지점에 대한 의미맥락의 데이터를 수집하고 해석함으로써 향후 지원정책의 논리적 지원의 근거를 마련하고 증거기반의 정책 실행 기반 구축</p>
	⑥ 반복	<p>사회적 혁신 정책은 정책에 대한 민첩한 접근 방식을 채택하려고 함 정책 솔루션이 일련의 학습 루프를 갖도록 설계되고, 개발된 솔루션은 지속적으로 개선되고 재검토되어 지정된 목표를 달성하게 됨. 이런 점에서 반복적인 정책 개발 접근법은 전통적인 ‘목표’ 또는 ‘빅뱅’ 정책 접근 방식과 상충</p> <p>1년차 시행된 정책실험(풀리시랩)에서 도출된 결과의 안착을 위해 유사한 패턴의 실험을 반복하여 진행함으로써 실험의 신뢰도와 타당도를 높여냄으로써 안정적 시스템의 가능성 탐색</p>
	⑦ 확장성	<p>정책의 확장은 시간이 지남에 따라 효과적인 정책, 프로그램 또는 프로젝트의 확장, 복제, 적응 및 유지로 더 많은 사람들에게 도달하는 것을 의미. 정책을 평가하는 것은 정책이 성장함에 따라 계속 영향을 미치게 됨. 그러나 변화를 포함하고 유지하려면 다른 정책 및 프로그램과의 시너지 효과를 창출하는 동시에 정부 안팎의 정책 문제에 영향을 받기에 정책 과제를 수행하는 사람들과의 연계 및 제휴를 강화해야 함</p> <p>반복된 결과의 깊이 동일한 패턴을 도출하면 이 부분에 대한 현장적용을 실천하고 규모를 확대한 지원 정책 수립</p>

2단계(2020) '정책을 통해 사회혁신 생태계를 구축하고 활성화하는 것' (Policy FOR Social Innovation)	① 자원 조성	중거기반, 디자인 기반 정책실험에서 도출된 다양한 필요자원에 대한 지원을 적용시키기 위한 필요 자원 조성
	② 지원 규정	다양한 지원 정책에 대한 지원 규정을 디테일하게 마련
	③ 공모 및 선정	공모와 선정의 방식을 다양화함으로써 단선적 지원구조를 탈피하고 행정혁신의 실제적 변화를 실천함으로써 현장의 신뢰 확보
	④ 지원금 집행	실행을 위한 지원금을 집행
	⑤ 홍보 및 성과관리	실행에서 도출된 다양한 성과와 가치, 창작 콘텐츠의 유통 보급에 대한 대내외 홍보 지원을 강화. 전통연희 지원과 사업집행의 대내외 타당성을 높여냄

표 10. 전통연희 정책실험(폴리시랩) 모델_설계의 7가지 원칙(방향성)과 운영 전략

3. 전통연희 정책실험(폴리시랩)의 철학과 가설

- Deleuze는 문제를 정답/해를 재현하는 것으로 보지 않음. 그에 따르면, 문제는 해를 찾기 위한 수단이 아니며, 즉자적으로 존재하는 문제 자체가 스스로의 조건을 변화시키면서 다양한 해를 발생시키는 것으로 파악하였음(김재춘, 배지현, 2012).
- 문제가 다양한 해를 산출할 수 있는 이유는 문제 자체가 '생성'의 역량을 지니고 있기 때문임. 문제는 해를 재현하는 수동적인 것이 아니라 문제 스스로 끊임없이 변화하면서 새로움과 특이성을 산출해내는 역동성을 지님.

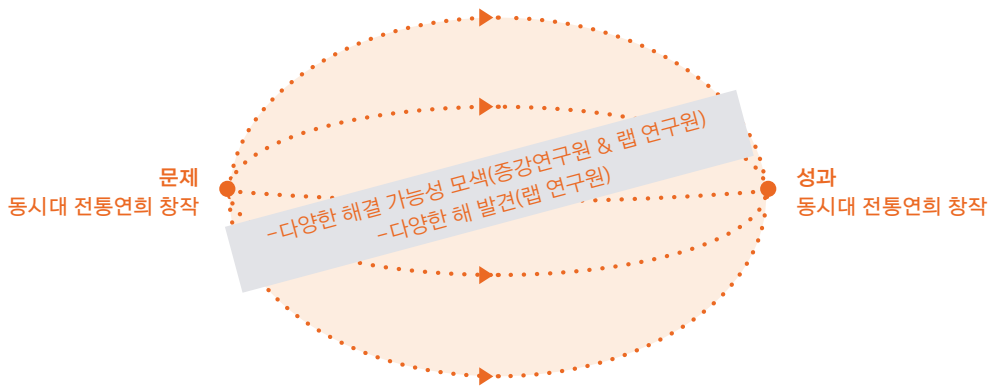


그림 82. 차이 생성의 교육 패러다임을 적용한 전통연희 증강랩 모형

- Ranciere에 의하면 사람은 배우고자 할 때 자기 자신의 욕망이나 긴장 상황의 강제 덕분에 설명해 주는 스승 없이도 혼자 배울 수 있고, 해방되려는 의지만 있다면 누구나 무지에서 해방될 수 있다고 보았음. 이를 '보편적 가르침'이라 하고 스승이란 학생이 이러한 의지를 발휘하도록 강제할 수 있는 '자의적인 고리' 안에 학생의 지능을 가두어 두는 자로 해석함(Ranciere, 1987).
- 전통연희 정책실험(폴리시랩)이 '동시대 전통연희 창작'이란 문제에 대한 해를 찾아나가는 과정이라고 상정할 때 문제로서 '동시대 전통연희 창작'은 참여자들마다 다양한 해를 '생성'시키는 문제임. 따라서 다양한 참여자들이 경험한 세계, 관점의 각도별로 발생하는 다양한 해들이 중첩되는 과정에서 '동시대 전통연희 창작'의 해가 다양하게 제시되고 이러한 결과는 다양한 '동시대 전통연희 창작 콘텐츠의 생성'으로 귀결될 것임.
- 전통연희 분야 전문가가 아닌 타 분야의 전문가로 구성된 조력자는 전통연희 창작이란 문제해결에 있어서 '무지한 스승'이며 전통연희와 관련된 전문적 지식의 부재로 인한 '보편적 가르침'의 방식이 작동하게 됨. 참여자들은 배움에 대한 '의지' 생성을 통해 해방된 배움의 과정을 경험하게 됨.
- 'Cogito'(나는 생각한다)라는 데카르트의 근대적 세계관에서는 인간의 관념이라는 유일무이한 세계상만이 존재할 뿐인데 사실 그 인간의 관념이란 것도 알고 보면 정치권력을 구성하는 주체들만의 관념이거나 소수 전문가들의 견해가 마치 객관적 사실인 양 치장한 것일 수 있음. Latour는 자연에 대한 인간의 무자비한 폭력이나, 인간 사회 내부의 전체주의도 바로 여기서 기인한다고 봄.
- Latour는 '나는 생각한다'에서 '우리는 생각한다'로 인식의 전환을 피력함. 그는 사실의 영역과 소란스런 담론의 영역을 인위적으로 가르는 구획으로는 문제들에 접근할 수 없으며 '코기토'(나는 생각한다)에서는 나의 존재를 비롯하여 아무것도 연역되지 않는다고 주장함. 하지만 '코기타무스'(우리는 생각한다)에서는 모든 것이 연역될 수 있으며, 인간-사물-동맹을 통해 새롭게 구성해야 할 세계로 함께 들어갈 것을 제안함(Latour, 2010).
- 본 연구는 전통연희자를 비롯하여 동시대 전통연희 창작에 개입되는 다양한 매개자-연구, 기획, 운영, 협업(인물)을 비롯해 미디어, 기예, 악기(사물) 등 다양한 행위자의 연결(동맹)함으로써 다양한 행위자들의 연결망 구조로 인해 전통연희의 확장과 동시대성의 발현이 연결될 것이라고 상정함.
- 본 실험의 가설은 다음과 같음.

가설 1. '동시대 전통연희 창작'이란 문제는 정답이 아닌 '생성'의 문제로 다양한 참여자의 상호작용 과정에서 해당 문제의 해가 다양하게 생성되어 '동시대 전통연희 창작 콘텐츠'의 생성으로 귀결될 수 있다.

가설 2. 전통연희 활동을 하지 않는 협업 예술가들(무지한 스승)에 의한 보편적 가르침은 도제식 전승 교육에 기반한 참여자들의 학습경험을 해방시켜 새로운

배움의 '의지 생성'을 불러 일으켜 실제적인 주체의 창작 행위로 이어지게 한다.

가설 3. 스승과 제자로 연결되는 단선적인 도제형 연결망이 아닌 다양한 행위자(인간-기술)간의 연결망은 전통연희 관련 사고와 개념의 확장으로 연결됨으로써 동시대성의 발현에 직접적 영향을 미칠 수 있다.

표 11. 동시대 전통연희 정책실험(폴리시랩)의 가설

4. 전통연희 증강랩(LAB) 운영 시스템

㉠ 언어

- Wittgenstein은 '세상은 언어이고 사실은 문장이며 대상은 이름이다'로 요약할 수 있는 초기 언어철학 <그림 이론. picture theory>을 수정하고 '언어는 환경, 문맥, 상황에 따라서 달라지고 사용과 실천에서 드러나는 일종의 게임이다'라는 후기 언어철학 <언어게임이론. language game>을 주장하며 언어의 다양성, 복합성, 관계성, 현장성, 보편성, 공공성, 상대성을 강조했다.
- 그는 사람들은 자신만의 언어로 대상을 표현하고, 타자와 소통하며, 세상을 표현할 뿐 아니라, 끊임없이 언어게임을 한다고 보았음. 언어란 세계를 단지 그대로 그려내고 있는 것이 아니라, 개별적인 사용 맥락 안에서만 의미를 갖는 일종의 '게임'으로 인간이 사용하는 모든 언어는 그 언어가 속한 삶의 맥락 속에서만 의미를 갖는다는 것임. 세상에 존재하는 수많은 삶의 맥락에도 불구하고 다른 사람들과 대화를 할 수 있는 까닭은 대화 상대자가 속한 삶의 맥락 사이에는 어떤 '유사성'이 있기 때문으로 보았음.
- 연구 참여자들은 다른 삶의 맥락을 거쳐온 존재들로 동시대 전통연희 창작실험을 진행하기 위해서는 해당 사업에 대한 개념 설정(Why의 문제)이 명확하게 드러날 언어로 시스템을 구성할 필요가 있으며, 더불어 랩이 진행되는 동안 해당 언어는 일종의 '유사성'에 기반한 게임 규칙처럼 작동하게 됨. 해당 언어는 랩의 철학과 태도를 설정하고 표현하게 됨.

가. 사업명 : '전통연희 증강랩'으로 설정. 전통연희 그 자체의 본질을 중심으로 증(增, growth)하고 강(強, reinforce)하는 실험과정이란 의미를 부여. 교육, 학습, 역량강화의 과정이 아닌 동시대 전통연희 창작의 문제를 다양한 영역의 경험을 축적한 사람들이 함께 모여 집중적으로 다양한 과정을 실험하고 모색한다는 의미를 강조하고자 하였음.

나. 역할명 : 가르치는 역할이 아니라는 점을 드러내기 위해 다양한 아이디어가 도출되었고 결론적으로 사업명의 단어가 해당 역할의 의미로 연계된다는 것을

발견한 후 증(增, growth) 연구원, 강(強, reinforce) 연구원, 랩(lab) 연구원으로 참여자들의 역할명칭을 정리하였음. 증 연구원은 일종의 담임 역할이며, 지속적으로 공연예술 영역의 퍼포먼스로 '동시대성'을 내재화할 수 있도록 서서히 끌어올리는 역할을 담당함. 강 연구원은 시각예술, 스토리 창작, 설치 및 공간이란 협업의 영역을 끌어와 기존의 행위의 연결방식과 다른 장르 영역이 맞는 행위 연결의 방식의 차이를 제시함으로써 다양한 행위연결의 전환을 담당하게 됨. 랩 연구원은 수동적인 존재로서 실험의 임상 대상이 아닌 주체로서 랩의 일원으로서 역할을 담당함.

다. 호 칭 : 인간의 정체성은 오랫동안 불변의 고정된 개념으로 이해되어 왔으나 디지털 기술의 급격한 발전은 무엇보다도 그 수용주체인 자아의 정체성에 대한 시각을 변화시켜냄. 가상공간에서 자아는 콘텐츠 성격에 따라 다양하게 재구성되는 유동적 존재가 되었음. 사회적 연결·접속에 의해 새롭게 스스로 자아를 생성하거나, 고착화된 기존 질서내 부여받던 자아에서 벗어나 탈영토화를 지향하는 노마드적 자아로 4개월간 일종의 게임 속 캐릭터처럼 증강랩 속 정체성을 형성해 나가는 것이 필요함. 새로운 자아정체성은 '호칭 만들기'로 시작하는데 기존 호칭(닉네임)정하기의 방법론은 주로 자신이 자신의 닉네임을 정하는 방식임. 이는 자신의 기존 세계속 경험에 기반한 호칭을 설정할 가능성이 높으며, 따라서 증강랩에서의 호칭은 다른 참여자들이 추천한 호칭의 범위 내에서 선택하는 과정을 통해 설정함. 위계의 가능성이 있는 존칭사용은 엄격하게 금지됨.

그림. 전통연희 증강랩의 언어

항목	새롭게 설정된 언어			
사업명	전통연희 증강랩			
	매듭 프로젝트			
역할명	증 연구원	강 연구원	랩 연구원	잔디 연구원
증강랩 속 이름	노을(하림) 순심(김윤진)	나금(홍보라) 토리(김난령) 한(장성진)	깃(조은성) 봉오리(이지희) 송농(권다솔) 시총(김영찬) 심디(심준보) 파도(인승현) 포레(원재연) 하심(최문혁)	눈밭(박진우) 눈호(김윤영) 다다(김정이) 볼티(서금슬) 살랑(박정민) 소근(권미소) 송송(강지현) 유유(김윤미)

2 레이어

가. 시간축



그림 83. 증강랩 프로그램_시간축의 레이어

— 증연구원의 프로그램은 전 일정에 걸쳐 배치하였고, 요일을 나누어 각각 매회차 전일 참여를 통해 랩 연구원과의 밀도를 높여내도록 구성함. 전반적으로 프로그램의 중심역할을 담당.

- 강연구원의 프로그램은 초반, 중반, 후반으로 나누어 운영함. 이야기 창작, 다양한 협업의 구조, 공간 이해와 설치로 구성되어 있는 강연구원들의 랩은 각각 창작과정에서 요청되는 시점에 맞추어 시간적으로 배치함. 창작에 필요한 이론과 다양한 레퍼런스를 제공. 특히 설치영역의 랩은 ‘매듭 프로젝트’에 가까워질수록 실질적인 실행에 조력하는 역할로 전환됨.
- 총 3회의 1박 2일 합숙 워크숍을 배치함. 본 증강랩이 기존과 다른 실험 방식을 제안함으로써 랩 연구원들로 하여금 예견치 못했던 데이터를 진지하게 받아들여지게 하고, 그로 인해 궤도를 뛰어넘어 제한된 틀 밖에서 생각하게 설계되었다고 하더라도 충분한 시간인지 부족한 시간인지에 대해서는 판단이 불가능함. 적정한 시간 운영이 가능되지 않는 상황에서 1박 2일의 합숙 워크숍을 통해 시간을 늘리거나 줄이는 문제에 대한 해답을 찾아가기로 결정하였음.
- 결과적으로 1박 2일 합숙 워크숍은 전체 증강랩 과정에서 매우 중요한 전환의 지점으로 기능하였으며, 일상을 벗어나 새로운 경험과 관계의 질을 제공함과 동시에 정책실험의 가능성을 다양하게 실험하는데 있어서 매우 유효한 전략이었음.

나. 공간축

- Plato은 공간을 대상과 무관한 무한한 동질의 공간으로 사유하여 거리나 면적으로 기술될 수 있는 기하학적 공간으로 정의하였지만, Aristotle는 인간이 공간을 경험함으로써 의미가 발생하는 동질적이지 않은 장소적 공간으로 정의내리고 있음(변순용, 2010).
- 공간은 모든 생명체, 특히 인간에게 있어 가장 기초적이고 근원적으로 조직화된 체계의 하나이며, 인간의 가장 기본적인 경험이 된다. 그러기에 공간은 인식의 가장 근본적인 범주임.
- Benjamin은 ‘체험’과 ‘경험’을 구분 지었는데 우리말(화된 언어체계)에서 체험은 몸으로 증험한다는 의미를, 경험은 그 증험한 바를 새로운 방식으로 직조하고 다룬다는 의미에서 ‘지혜, 완숙함, 경륜’ 등의 함의를 가지고 있음. 이러한 구분은 영어보다는 독일어에서 더 잘 확인되는데 영어의 ‘experience’는 ‘시험, 시도, 실험’의 뜻으로 그 근간에는 실험과 측정을 통해 검증한 경험적, 과학적 인식이 자리 잡고 있음. 반면 독일어는 ‘Erlebnis’, ‘Erfahrung’으로 그 의미가 구분되는데, Erlebnis는 특이한 방식으로 흔적을 남긴 우연한, 갑작스러운 사건을 겪는, 순간적이며 충격적인 체험으로 정의됨. 반대로 Erfahrung은 실천적, 반복적, 일상적 노동에 의해 어떤 것을 체득하게 되는 것, 일상적인 삶의 지속을 통해 얻는 깨달음 및 ‘지혜’의 뜻을 강조함.²⁰

체험 Erlebnis	경험 Erfahrung
몸으로 증험(證驗)	새로운 방식으로 직조하고 다룸 (지혜, 완속함, 경륜)
우연적, 순간적, 충격적, 짜릿함	실천적, 반복적, 체득적, 깨달음
보다, 접하다, 봐서 알다	듣다, 전해 듣다, 들어서 알다

- 전통연희 증강랩은 일회적 기억으로써 체험이 아닌 종합적 기억으로써 경험을 만들어내기 위한 전제로서 랩의 공간을 설정함.
- (가칭)‘예술청’은 서울문화재단이 (구)동숭아트센터를 매입한 후 2020년 10월 재개관을 준비하며, (구)동숭아트센터의 리모델링 공사가 본격적으로 시작되는 2019년 12월까지 예술가와 시민이 함께 예술 활동을 논의하고 상상할 수 있도록 임시로 예술청을 개방하며 공론화 프로젝트를 진행 중임.
- 전통연희 증강랩은 매끈한 공간을 대관하기보다 대부분의 시설이 철거되고 곧 소멸될 공간을 실험의 한 축으로 놓고 필요한 것들을 함께 구성해 나가는 방법을 채택하였음.

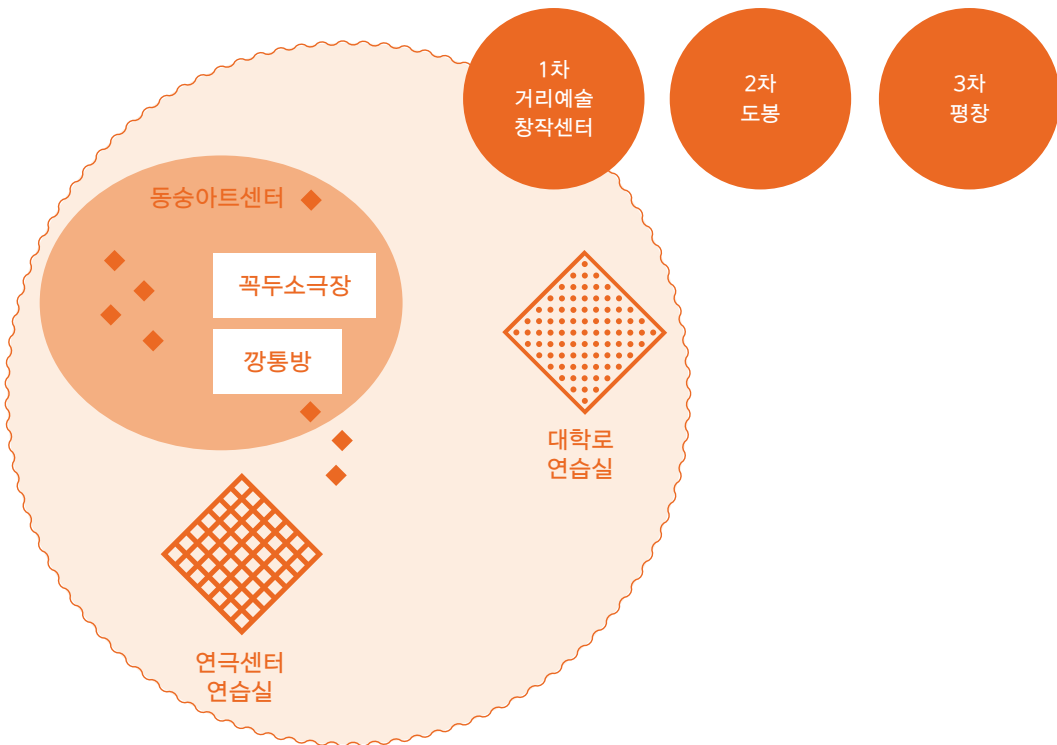


그림 84. 증강랩 프로그램_공간축의 레이어

- 주요 프로그램은 동숭아트센터의 꼭두소극장을 거점으로 운영되었고, 퍼포먼스형 프로그램은 대학로 연습실에서 운영됨. 3차례 진행된 1박 2일 워크숍은 거리예술창작센터, 도봉, 평창에서 합숙형 공간을 임차하여 운영함.
- 랩의 단계가 실행의 단계로 전환되는 시점에서 설치에 필요한 제작이 병행되어 동숭아트센터 입구에 위치한 공간을 ‘깡통방’이라 명하고 사용하였음.
- 전통연희 증강랩의 과정을 공유하기 위한 과정으로 매듭프로젝트가 진행되었고, 동숭아트센터 전체 공간을 시간대별로 전시, 공연, 퍼포먼스로 배치하여 운영함. 로 작품 작업을 함.

다. 역할축

- 랩(lab)연구원 : 증강랩의 주체. 랩연구원은 증강연구원과 함께 전통연희의 '동시대성'을 증폭하고 밀도를 높여냄. 랩연구원은 공개적인 선발과정을 통해 최종적으로 전통연희 분야 5명, 연극 분야 2명, 전자음악 분야 1명으로 구성됨. 랩연구원은 5개의 랩에 참여하고 매회 리뷰지를 작성함. 또한 증강랩의 초반(1차 인터뷰)과 후반(2차 인터뷰)에 개별 인터뷰를 통해 변화하는 지점을 기록함. 최종적으로는 '매듭프로젝트'에 4개의 전시, 8개의 퍼포먼스를 스스로 기획하고 연출하고 출연함.

증강(增強)연구원 : 예술 활동 경력이 10년 이상된 5명의 전문가를 위촉해 8명의 랩연구원과 함께 전통연희의 '동시대성'을 증폭하고 밀도를 높여내는 각각의 랩을 운영함. 매회 리뷰지를 작성해 랩연구원들이 변화하는 지점을 발견하고 기록함. 또한 증강랩의 초반(1차 인터뷰)과 후반(2차 인터뷰)에 개별 인터뷰를 통해 각자 설계한 증강랩이 변화하는 지점을 공유함. 이후 증강연구원은 랩연구원의 '매듭프로젝트'에 각자의 노하우를 엮어 줄탁동시를 이뤄냄.

증(增, growth)연구원 : 전체 증강랩의 중심 역할로 일종의 교장. 동시에 음악(하림)과 무용(김윤진) 증강랩도 각각 운영함. 두 명의 증연구원은 각각 요일을 나눠 증강랩 전 일정에 전일 참여함. 이를 통해 랩연구원들이 각자의 잠재력을 자각하도록 자극하고, 변화하는 지점을 발견하고 증폭시킴.

강(強, reinforce)연구원 : 스토리텔링(김난령), 시각분야의 다양한 협업(홍보라), 공간 이해와 설치(장성진) 증강랩의 중심 역할을 담당하는 일종의 교과 담임. 세 명의 강연구원은 랩연구원의 증강과정에서 요청되는 시점에 맞춰 초반, 중반, 후반에 투입돼 랩을 운영함. 강연구원들은 랩연구원들에게 창작과정에서 필요한 이론과 다양한 레퍼런스를 제공하고 단계별 과제를 제시, 랩연구원들이 기존의 행위연결을 스스로 뛰어넘어 다양한 행위연결로 도약하도록 조력함.

— 운영 지원 : 운영PD 1인(김윤미)과 서울문화재단 2인(서금슬, 김윤영)은 안디연구원으로서 증강랩의 운영을 지원함. 운영 지원팀은 랩연구원 선발 및 관리, 증강랩 공간의 섭외 및 운영, 각각의 증강랩과 합숙 워크숍(총3회) 운영에 필요한 인적/물적 자원을 지원하고 정산함.

운영PD는 랩연구원의 매회 과제와 리뷰지를 취합하고 정리해 공유함. 운영PD는 책임연구원의 설계에 따라 합숙 워크숍(총3회) 운영

서울문화재단 2인은 랩연구원, 증강연구원, 설계 및 연구팀과 끊임없이 소통하며 증강랩과 '매듭프로젝트'가 원활히 운영되도록 인적/물적 자원을 지원하고 정산하고 홍보함.

— 설계 및 연구 : 전통연희 문헌조사 및 현황조사를 통해 증강랩을 기획하고 연구함. 증강랩의 전과정을 관찰하고 기록해 온라인(구글드라이브, 텀블러 등)과 오프라인(연구보고서 등)을 통해 공유함. 설계 및 연구팀은 책임연구원 1인(김정이)과 연구원 4인(박진우, 박정민, 김봉신, 설동준), 보조연구원 1인(강지현), 홍보/디자인/아카이브 연구원 1인(권미소)으로 구성함.

책임연구원은 연구팀을 구성하고 연구작업을 총괄함. 책임연구원은 8명의 랩연구원을 선발함과 동시에 5명의 증강연구원을 섭외/위촉하고 증강랩을 설계, 운영을 총괄함.

연구원 4인, 보조연구원 1인, 홍보/디자인/아카이브 연구원 1인은 책임연구원의 과업지시에 따라 선행연구 분석, FGI 및 심층인터뷰, 온라인 설문조사, 증강랩 관찰 및 기록, 온라인(구글드라이브, 텀블러 등)과 오프라인(연구보고서 등)을 통한 공유에 참여함.

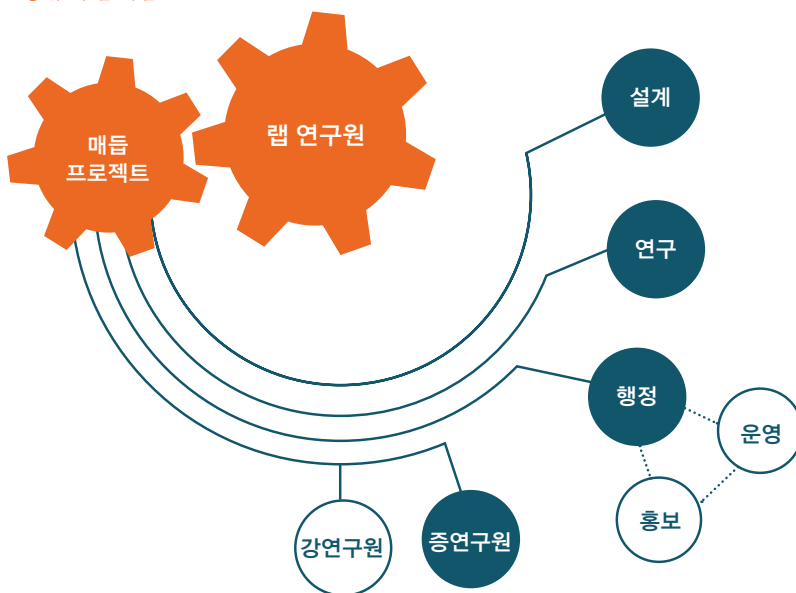


그림 85. 전통연희 증강랩(LAB) 시스템-역할축의 레이어

③ 운영 원칙

— 언러닝(Unlearning), 공유(Sharing), 경험(Experience)이라는 운영 원칙으로 다양한 행위자(인간-기술)간의 연결망을 구축함. 스승과 제자로 연결되는 단선적인 도제형 연결망을 배제한 채 전통연희의 동시대성을 탐구함.

언러닝(Unlearning) : 이미 배운 것을 잊음. 고쳐서 배움. 습관을 버림.

공유(Sharing) : 참여자 전원이 증강랩 과정을 공유함.

경험(Experience) : 종합적 경험(Erfahrung)을 지향함.

단편적 체험(Erlebnis)을 지양함.

5. 전통연희 증강랩(LAB) 추진 과정

① 준비 : 2019년 6월

6월 2~9일 : 준비회의를 통해 폴리시랩 방향설정

6월 19일 : 김정이 책임연구원이 폴리시랩 제안서 제출

② 설계 : 2019년 7~8월

7월 24일 : 1차 추진회의를 통해 폴리시랩 프로그램명을 '전통연희 증강랩'으로 확정

7월 26일 : 전문가 자문회의 - 공연, 스토리텔링, 무용, 시각, 미디어, 축제 분야의 전문가 12명을 초대해 증강랩 관련 자문

7월 31일 : 2차 추진회의를 통해 증강연구원 5명 최종 구성

8월 7일 : 랩 진행장소 후보지 실사를 통해 서울문화재단 예술청(구 동숭아트센터)내 꼭두소극장을 주 공간으로 확정

8월 19~21일 : 증연구원, 강연구원과의 개별 협의를 통해 5개의 랩 설계

③ 실행 : 2019년 8~11월

7월 31일~8월9일 : 랩연구원 모집공고 및 서류접수, 서류심사

8월 13일 : 인터뷰 심사를 통해 랩연구원 8명 최종 선발
- 전통연희 5명(김영찬, 원재연, 이지희, 인승현, 조은성),
연극 2명(권다솔, 최문혁), 전자음악 1명(심준보)

9월 9~10일 : 1박2일 합숙 오리엔테이션 및 1~2회차 증강랩 진행

9월 11일~10월1일 : 매주 월/화 10:00~18:00 3~10차 증강랩 진행

10월 7~8일 : 1박2일 합숙 워크숍(1차) 및 11~12회차 증강랩 진행

10월 14~29일 : 매주 월/화 10:00~18:00 13~18회차 증강랩 진행

11월 4~5일 : 1박2일 합숙 워크숍(2차) 및 19~20차 증강랩 진행
- 과정공유 프로젝트 진행 합의

11월 11일~12월3일 : 매주 월/화 10:00~18:00 21~28회차 증강랩 진행 및
과정공유 프로젝트 '매듭' 설계

④ 결과 : 2019년 12월

12월 3~6일 : 과정공유 프로젝트 '매듭' 준비

12월 6~7일 : 과정공유 프로젝트 '매듭' 전시 및 퍼포먼스

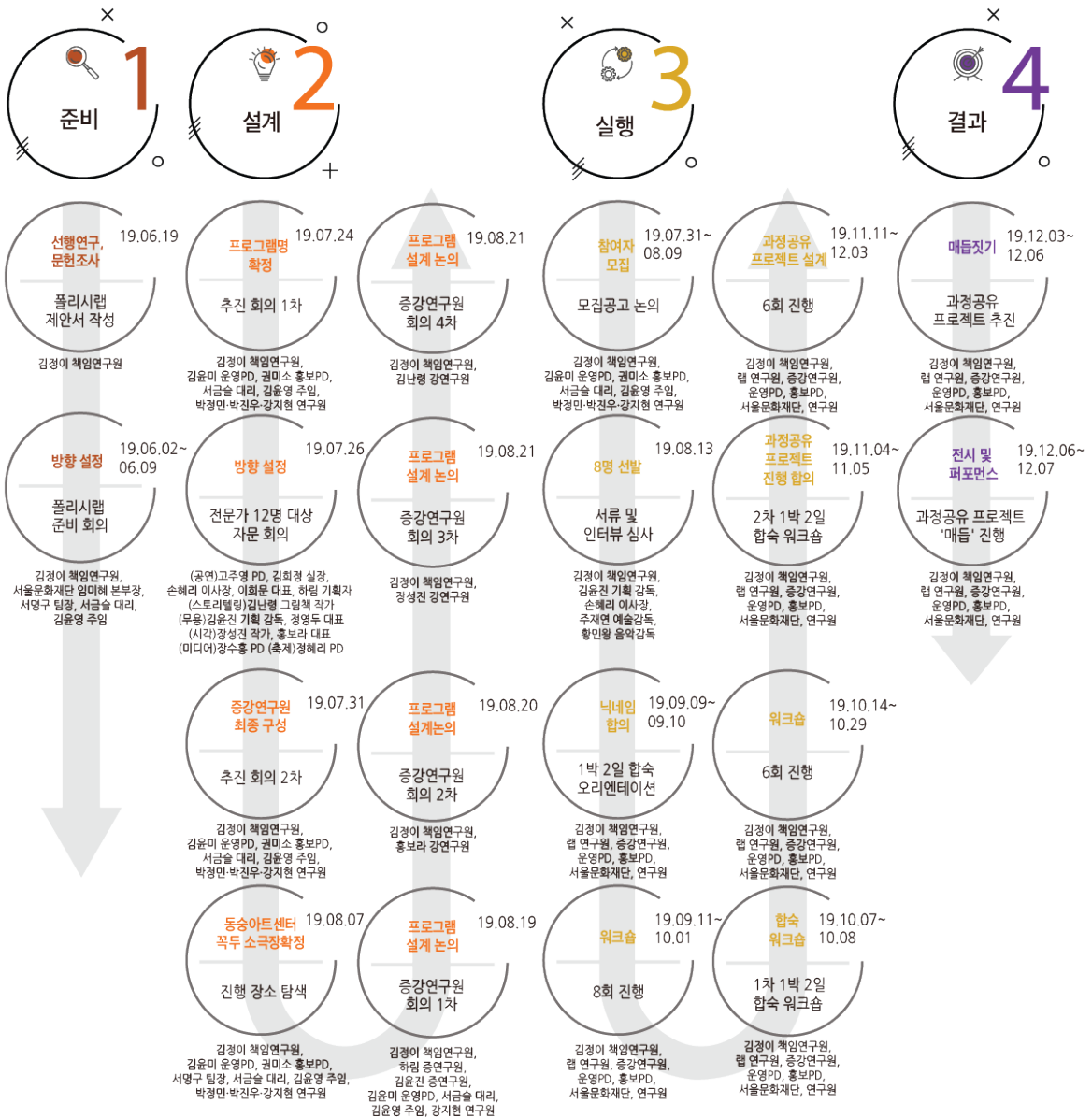


그림 86. 전통연희 증강랩(LAB) 추진 과정

6. 전통연희 증강랩(LAB) 프로그램

증강랩 제목	연구원	구성	연구원 본인이 작성한 개요
나와×연희×전통×우리 그리고 동시대	하림	14회	<p>본 프로그램은 창작과 실현 나아가서 세상 속에서 자신의 예술이 갖게 될 가치를 찾고 정립하기 위한 과정이다.</p> <p>그것은 나로부터 출발하여 내면으로 여행을 떠나 결국은 동시대로 도착하게 되는 여정이다. 동시대의 예술을 고민하기 위해 먼저 동시대를 살고 있는 연희자들의 고민과 가치관의 이해로부터 출발한다.</p> <p>무대 예술가로 혹은 청년 예술가로 공통적으로 갖고 있는 씬에 대한 피로감을 나누고 자아와 예술관의 충돌로 생기는 갈등, 도제식으로 강요된 판타지로부터 벗어나 진정으로 자신이 원하는 것을 파악하고 그것들을 창작의 원천으로 삼는 시간들이다.</p> <p>본 랩을 통하여 실연자와 창작자, 기획자 사이를 자유롭게 오가는 유연성과 어떤 일을 하든지 자신을 잃지 않는 회복성을 키운다.</p>
순. 심. 랩. 瞬. 心. 來.	김윤진	12회	<p>전통연희를 탐구하기 위해 '판'과 '장단'의 개념으로부터 시작한다. 두 개념은 너무도 익숙하고 종종 전형적으로 이해되기 때문에 이를 벗어나기 위해 두 가지 질문을 통해 접근한다. 실제 작업을(침묵하라, 2005) 대상으로 재현, 분석, 해체와 재구성의 과정을 경험하고 이러한 과정을 통해 아이디어의 전환, 소통과 협력의 기술, 체화된 지식을 습득할 것이다.</p> <p>하나, 셀프 이미지(Self-Image)와 '판'은 무슨 관련이 있는가? 움직임, 감각, 느낌, 생각과 연결된 셀프 이미지를 움직임을 통해 자각하고 기존의 습관과 차이를 발견한다. 행위와 사건의 역학이 시시각각 변하는 판을 구성하기 위해 '위험을 감수하기' '주도권을 감각하기' 등 전통연희의 관습으로부터 벗어나는 방식을 탐구한다.</p> <p>둘, 장단으로 시, 공간을 재배치할 수 있는가? '장단을 타는 몸', '모티프와 행위의 변주', '공간을 가로지르는 타이밍' 등을 주제로 새로운 방식으로 장단의 속성을 체화한다.</p>

이야기 창작 실험실	김난령	9회	<p>본 실험실에서는 글쓰기 중심인 소설이나 시나리오 창작과 달리, 글과 이미지의 상호작용과 시각적 내러티브에 중점을 둔다.</p> <p>문자 언어뿐만 아니라 선, 형태, 색, 공간, 리듬, 운율, 시정, 구도 등 다양한 공감각적 언어를 스토리텔링 요소로 끌어들이 창작 훈련을 함으로써, 전통 연희 공연자들이 향후 가무악희의 다양한 요소들과 함께 종합적으로 상상하고 표현할 수 있는 역량을 배양한다.</p>
프랙티스#: 낯선 곳에 두기 연습	홍보라	8회	<p>총 8회의 워크숍/대화의 시간으로 구성될 본 프로그램은 전통연희를 기예와 기술을 중심으로 이야기하기 보다는, '판'을 벌려 무엇이든 감싸 안을 수 있는 넉넉한 품으로서 동시대인들과 다양하게 만나는 '연결 고리'를 찾는 과정이 될 것입니다.</p> <p>그 과정에서 항상 만나던 사람과의 익숙한 대화보다는 함께 결합하여 온전히 새로운 내러티브를 만들어낼 수 있는 가능성을 가진 '다른'사람들을 만나 전통연희가 새로운 맥락에서 새로운 방식으로 유통 및 소통될 수 있는 방법을 연구하고 만들어보고자 합니다.</p> <p>모호할 수 있지만, '함께'배를 타고 새로운 여정을 만들어가 가는 과정이라는 것이 본 프로그램의 핵심이며, 그 과정에서 프로그래머인 나 자신도 함께 배우고 성장할 것이라 기대합니다.</p>
낯음×새로움 (낯.곱.새.)	장성진	10회	<p>연구원 개인이 그동안 예술활동의 매개로 삼았던 사물 또는 도구들을 현재의 시점에서 재탐색하고, 해체/재조립을 통해서 다른 차원의 예술도구에 대한 가능성을 가능해보는 프로그램이다.</p> <p>새로운 것을 기술적으로 잘 만들기보다는 연구자와 도구의 새로운 관계, 맥락을 만드는 것에 목적이 있다. 개인의 차원에서 프로그램이 원활히 작동한다면 공동의 차원에서 프로그램을 확장할 수 있다.</p>

제 2절 전통연희 증강랩(LAB) 분석

1. 전통연희 증강랩(LAB)의 흐름

— 증강랩(LAB)은 계획이 엄격하게 확정된 상태로 구성되지 않고 개방적인 구조를

채택함. 해당 회차별 방향과 내용은 구성되었으나 어떤 특성으로 묶여지는지에 대해서는 랩 운영 후 사후분석을 통해 범주화 작업을 진행함.

- 분석결과 증강랩(LAB)은 다음의 4단계의 절차로 진행되었음을 확인할 수 있었음. 4단계 절차에 대한 명칭은 랩 과정이 서로 다른 재질의 씨실과 날줄이 엮여 새로운 패턴을 그려나가는 직조의 과정과 유사하다는 차원에서 단계별 해당되는 메타포로 직조-결-재질-매듭의 메타포와 그에 해당하는 픽토그램을 제시함.

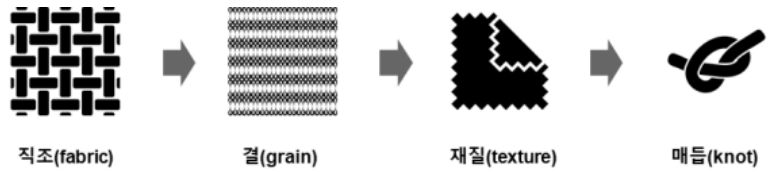


그림 87. 전통연희 증강랩(LAB)의 흐름

단계	설명
직조(fabric)	직조란 설계의 날실과 씨실, 즉 증강 연구원과 랩 연구원이 서로를 엮음으로써 창조되는 패턴을 뜻함. 과정에서 어떤 패턴을 그려내고 싶은지에 대한 주체의 욕망에 접근함으로써 창작의 당사자성으로부터 동시대의 가능성을 탐색
결(grain)	그 패턴의 복잡성, 개방성의 너비, 내부와 외부의 관계, 기예의 높이 등을 뜻함. 보유한 기예와 욕망을 탐색하고, 시·공간, 사물, 사람을 퍼포먼스의 행위자로 파악하여 나와 행위자의 연결망을 그려내는 단계. 모호함이 발생하는 단계로 모호함을 견뎌내고 인내하는 과정을 통해 단순 체험의 일회적 기억을 넘어 종합적 기억으로서의 경험과 만나게 됨.
재질(texture)	여러 용도의 혼합, 그리고 계획에서의 공식적 활동과 비공식적 활동의 관계를 가리킴.
매듭(knot)	계획 속에 설정된 묶이는 지점을 가리킴.

① 직조(fabric) 단계

- 직조 단계는 질문과 소재를 나로부터 출발해 랩 연구원 각각 가진 고민과 경험과 생각을 말하고 듣는 단계임. 이 단계에서 랩 연구원들은 토론, 과제, 워크숍 등 다양한 형태로 내면 탐색을 경험함.
- 증연구원 하림은 예술가가 느끼는 고민, 즐거움, 일상, 관객에 대한 이야기로 대담을 끌어내 랩 연구원이 지난 삶을 돌아보고 도제식에서 벗어나 자신이 진짜 원하는 것이 무엇인지 파악하게 함.
- 강연구원 김난령은 ‘내 인생의 키워드 5가지’와 ‘나와 연희’라는 주제로 그림 시퀀스 워크숍을 진행함. 랩 연구원은 각자 인생의 키워드를 그림책이라는 장르를 통해 소개하거나 자신의 이야기를 문학적 소재로 다뤄봄.
- 강연구원 홍보라는 ‘나의 키워드 관계도 작성’ 워크숍과 ‘내가 협업하고 싶은 인물과 생각 중인 기획’ 자유 발표를 진행함. 자아 인식 단계에서 현재의 나와 미래의 나를

정의하도록 이끔.

② 결(grain) 단계

- 중연구원 김윤진은 25M의 흰 천을 다루는 즉흥 퍼포먼스와 다양한 움직임 워크숍 시도를 통해 끊임없이 기존의 생각을 깨는 연습과 두려움을 직면하게 함.
- 강연구원 김난령과 장성진 프로그램에선 스토리텔링에 기반을 둔 그림 그리기, 오브제·공간 만들기 워크숍을 실행하였고, 랩 연구원은 평소 하지 않았거나 처음 해보는 일들을 매주 경험함.
- 낯선 환경에 던져진 랩 연구원은 스스로 자신이 갖고 있었던 틀을 깨기도 함. 이것은 강연구원 홍보라 프로그램의 주제 ‘프랙티스 #낯선 곳에 두기 연습’과 비슷한 부분이 있음.
- 두려움 직면으로 과감한 시도가 발견되거나 다음 예술 활동에 적용하고자 하는 욕구가 생기고 자신만의 실행 절차 단계가 만들어짐.

구분	중 하림	중 김윤진	강 김난령	강 홍보라	강 장성진
전문가명	하림	김윤진	김난령	홍보라	장성진
닉네임	노을	순심	토리	나금	현
활동분야	음악	무용(전통)	스토리텔링	시각	설치
1회 ~ 2회		프로그램 소개, 다투임 합의, 네트워킹			
1박2일 합숙 유니버시티에서					
3회	자아인식		그림책 이론강의 + 과제발표(자아탐색)		
4회	자아인식			커뮤니케이션 스킬 + 워크숍(자아관찰)	
5회	자아인식		스토리텔링 강의 + 그림책 창작 워크숍		
6회				협업의 기술 (현대미술가 듀오)	
7회	의미탐색		스토리텔링 강의 + 그림책 창작 워크숍 (자아표현)		
8회		신체 감각탐구		협업의 기술 (현대미술가 듀오) + 과제발표(자아표현)	

그림 88. 직조(fabric) 단계

구분	중 하림	중 김윤진	강 김난령	강 홍보라	강 장성진
전문가명	하림	김윤진	김난령	홍보라	장성진
닉네임	노을	순심	토리	나금	헨
활동분야	음악	무용(전통)	스토리텔링	시각	설치
9회	이미탐색		이야기분석 강의 +그림책 창작 워크숍		
10회		신체 감각탐구 +즉흥 퍼포먼스 (흰 전으로 표현하기)		스스로 조직하기 (예술가이자 기획자)	
11회~12회	공간침침	신체 감각탐구 +즉흥 퍼포먼스 (판 열기)	시각적 내러티브 강의 +그림책 창작 워크숍	브랜딩의 기술 (그래픽 디자이너) +워크숍(자아표현)	
1차 1박2일 합숙 워크숍					
13회		신체 감각탐구 +즉흥 퍼포먼스 (모티프와 행위의 변주)	시각적 내러티브 강의 +더미 제작 워크숍		
14회	스케이스 프로젝트 논의			따로 또 같이의 기술 (기획자 그룹) +협업워크숍(브랜딩)	
15회	스케이스 프로젝트 논의				공간탐색
16회		신체 감각탐구 +즉흥 퍼포먼스 (모티프와 행위의 변주)		플러그인의 기술 (의상 디자이너) +그룹 즉흥 퍼포먼스	
17회		신체 감각탐구 +즉흥 퍼포먼스 (타인과 관계 탐구)			오브제 구조파악

그림 89. 결(grain) 단계

③ 재질(texture) 단계

- 프로그램 3분에 1이 지난 시점부터 프로그램 진행 방식에 적응하고, 발전하는 과정으로 나아가며 자신감을 얻는 단계에 도달함.
- 강연구원 김난령의 프로그램에서 여러 차례 그림 그리기 워크숍과 연필, 색연필, 물감, 파스텔을 다뤄보고 콜라주 워크숍을 통해 다양한 회화 방식을 체험하며 그림 그리기에 대한 장벽을 허물어줌. 시간이 지날수록 랩 연구원의 그림 실력이 향상하는 것을 알 수 있음. 랩 연구원은 그림책의 형식이 제한된 페이지 안에서 완결적 구조의 이야기를 창작하고 이미지를 배치함으로써 창작의 문법을 체득함.
- 강연구원 홍보라의 기획은 협업의 경험을 제공하는 것으로 이유미 의상 디자이너에 의해 새로운 의상 착용이 불러일으키는 다양한 효과를 경험하는 워크숍을 진행함. 당일 증연구원 김윤진이 이유미 디자이너의 의상을 입은 상태로 그룹 즉흥 퍼포먼스를 제안해 예정에 없던 즉흥 퍼포먼스가 30분간 펼쳐짐. 증연구원 김윤진의 즉흥 퍼포먼스 워크숍이 퍼포먼스로 발아된 시점임.

구분	증 하림	증 김윤진	강 김남령	강 홍보라	강 장성진
전문가명	하림	김윤진	김남령	홍보라	장성진
닉네임	노을	순심	트리	나금	헨
활동분야	음악	무용(전통)	스토리텔링	시각	설치
13회		신체 감각탐구 + 즉흥 퍼포먼스 (모티프와 행위의 변주)	시각적 내러티브 강의 + 더미 제작 워크숍		
14회	쇼케이스 프로젝트 논의			따로 또 같이의 기술 (기획자 그룹) + 협업워크숍(브랜딩)	
15회	쇼케이스 프로젝트 논의				공간탐색
16회		신체 감각탐구 + 즉흥 퍼포먼스 (모티프와 행위의 변주)		플러그인의 기술 (의상 디자이너) + 그룹 즉흥 퍼포먼스	
17회		신체 감각탐구 + 즉흥 퍼포먼스 (타인과 관계 탐구)			오브제 구조파악
18회	쇼케이스 프로젝트 논의		페이지분할 강의 + 콜라주 워크숍		
19회~20회		중간점검 + 과정공유	프로젝트 논의 및 합의 (구성원 전체 참여)		관찰 및 형식탐구
2차 1박2일 합숙 워크숍			주제와 합의 강의 + 그림책 창작 워크숍	자아발견	
21회		신체 감각탐구 + 동시대성 해석과 창작			매듭 프로젝트 설계
22회	매듭 프로젝트 공간 탐색				매듭 프로젝트 공간 설계
23회	매듭 프로젝트 논의				매듭 프로젝트 설계
24회		신체 감각탐구 + 즉흥 퍼포먼스 (주도권 감각하기)	레퍼런스 공유, + 그림책 창작 워크숍		

그림 90. 재질(texture) 단계

④ 매듭(knot) 단계

- 일반적으로 공연 분야에서 과정공유회는 곧 쇼케이스(공연제작 및 발표)라는 인식이 팽배함. 전통연희 증강랩은 정책실험으로 진행된 사업이며 실험의 목적이 ‘좋은 공연’ 제작에 있지 않음.
- 다만 정책실험 과정에 대한 대내외적 공유(발표)가 필요하다는 점, 정책실험의 종료 시점의 형식이 필요하다는 점에서 매듭 단계를 설정함.
- 형식과 내용 모두가 개방적으로 설계된 증강랩은 과정 중심의 프로젝트였으나 후반으로 갈수록 점차 쇼케이스로 인한 압박이 발생되었는데 구성원들이 ‘쇼케이스’를 기존 관습에 따라 ‘좋은 공연’ 제작으로 받아들이는 데서 비롯된 것임.
- 증강연구원 2차 정기회의에서 매듭 단계에 대한 논의 진행 과정에서 이 부분이

확인되었고, 증강연구원들 모두는 본 프로그램의 목적이 ‘좋은 공연’ 제작에 있지 않다는 것을 다시 확인함. 현 단계에 맞는 과정공유회 형식이어야 하며 배우고 경험한 것을 랩 연구원 스스로 행위화, 언어화해야 한다는 의견으로 정리됨.

- 그간 해온 것들과 해야 하는 것이 무언지에 대해, 쇼케이스라는 명칭 사용의 적절성에 이르기까지 전통연희 증강랩에 관여된 모든 참여자들(설계자, 증강연구원, 랩 연구원, 행정, 운영진 모두 동등한 관계로 논의에 참여)이 참석한 전체 회의가 진행되었고(3차, 1박 2일 합숙 워크숍, 평창) ‘매듭 프로젝트’란 명칭을 부여함으로써 기존 쇼케이스란 단어가 획득한 뉘앙스로부터 벗어났음.
- ‘쇼케이스’라는 단어를 버리고 ‘매듭 프로젝트’로 명명되기 시작하면서 과정 중에 발생한 랩 연구원들 스스로의 변화에 대해 스스로가 매듭을 짓는 ‘과정 공유’의 의미가 모두에게 명확하게 인지되기 시작함. 이 단계에서 증강연구원에 부여된 주도성과 중심성이 본격적으로 랩 연구원 중심으로 전환되기 시작함.

구분	증	증	강	강	강
전문가명	하림	김윤진	김난령	홍보라	장성진
닉네임	노을	순심	토리	나금	헨
활동분야	음악	무용(전통)	스토리텔링	시각	댄설치

회의	증강연구원 2차 정기회의				
19회~20회	중간점검 + 과정공유 프로젝트 논의 및 합의 (구성원 전체 참여)				관찰 및 형식탐구
2차 1박2일 합숙 워크숍			주제와 합의 강의 + 그림책 창작 워크숍	자아발견	

그림 91. 중심성의 전환(증강연구원 → 랩 연구원)

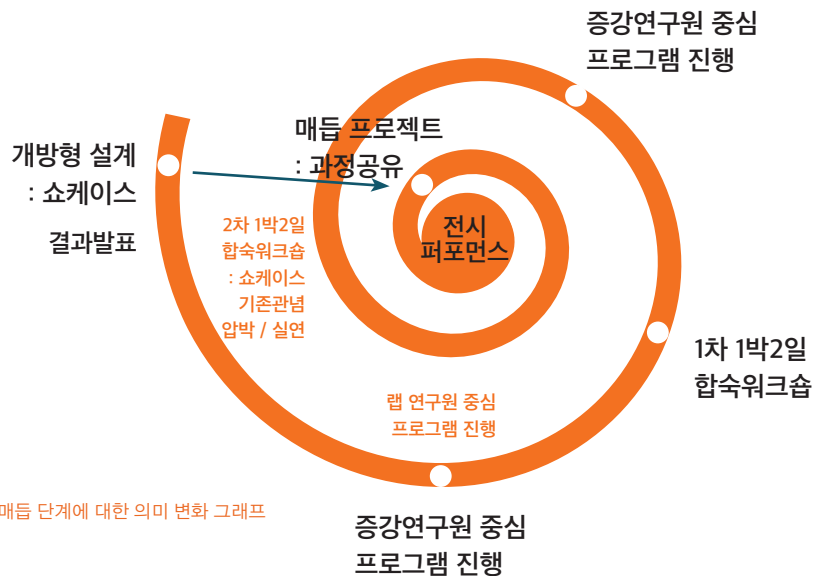


그림 92. 무게중심 및 매듭 단계에 대한 의미 변화 그래프

- 랩 연구원은 제한 조건 없이 개인의 이야기를 혹은 함께 생각한 이야기를 제안하였음. 최종적으로 4개의 전시, 8개의 퍼포먼스 기획안으로 작성됨.
- 프로젝트 실행 단계부터 증연구원 하림과 강연구원 장성진은 랩 연구원 프로젝트 실행에 실질적인 조력자 역할을 수행함.
- 증연구원 김윤진과 하림은 랩 연구원과 ‘매듭 프로젝트’ 전체 일정 구성을 함께 논의하고 랩 연구원 퍼포먼스 리허설에 참여해 종합적으로 조력하는 역할을 수행함.
- 강연구원 장성진은 작품에 수반하는 요소들의 탐색과 실행에 조력하고 설치 계획에 합류함.
- 강연구원 홍보라는 현대 미술가, 기획자, 그래픽 디자이너, 의상 디자이너 초대 워크숍을 통해 랩 연구원과 ‘연결 고리’ 찾는 과정을 제공함. 이후 랩 연구원은 ‘매듭 프로젝트’ 실행을 위해 초대된 예술가와 교류, 협업을 통해 ‘연결 고리’를 찾음. 행정에서도 홍보라 프로그램에 초대 된 예술가에게 ‘매듭 프로젝트’ 그래픽 디자인을 의뢰하여 연결 고리 생성함.

구분	증	증	강	강	강
전문가명	하림	김윤진	김난령	홍보라	장성진
닉네임	노을	순심	토리	나금	헨
활동분야	음악	무용(전통)	스토리텔링	시각	설치
19회~20회	중간점검 + 과정공유 프로젝트 논의 및 합의 (구성원 전체 참여)				관찰 및 형식탐구
2차 1박2일 합숙 워크숍			주제와 합의 강의 +그림책 창작 워크숍	자아발견	
21회		신체 감각탐구 + 동시대성 해석과 창작			매듭 프로젝트 설계
22회	매듭 프로젝트 공간 탐색				매듭 프로젝트 공간 설계
23회	매듭 프로젝트 논의				매듭 프로젝트 설계
24회		신체 감각탐구 + 즉흥 퍼포먼스 (주도권 감각하기)	레퍼런스 공유, +그림책 창작 워크숍		
25회	매듭 프로젝트 논의				매듭 프로젝트 설계
26회		신체 감각탐구 + 즉흥 퍼포먼스 (판의 구성)			
27회	매듭 프로젝트 논의				매듭 프로젝트 설계
28회		매듭 프로젝트 리허설			매듭 프로젝트 설계

그림 93. 매듭(knot) 단계

2. 사례분석 1: 랩 연구원의 변화

- 참여자는 총 8명이고 연령은 20대가 4명, 30대가 4명으로 평균연령은 30.4세임.
참여자 전원이 전통연희 관련 활동 경력이 있으며 주 활동 분야는 전통연희 5명, 연극 2명, 전자음악 1명임.
- 랩 연구원들은 각각의 랩 과정 참여 후 리뷰페이퍼를 작성했음.
- 참여한 모든 랩 연구원이 동일한 감정과 변화를 나타낸 것은 아니었으므로 개별리뷰에 대한 사례분석을 실시함으로써 사례별 특징을 파악하고 오리엔테이션에서 매듭 프로젝트까지 이어진 랩 연구원들의 반응과 변화의 흐름을 분석하였음.
- 사례분석은 작성된 리뷰에서 사유, 언어, 전통연희 개념, 협업 등 '창작' 활성화의 요인으로 간주할 수 있는 내용을 발췌하고, 해당 내용을 핵심 키워드로 정리함으로써 창작활성화의 주요 요인을 발견하는 과정임.
- 자료는 프로그램에 참여한 랩 연구원이 프로그램별로 작성한 랩리뷰지와 프로그램의 초반(1차 인터뷰)과 후반(2차 인터뷰)에 진행한 개별 인터뷰 기록과 '매듭'프로젝트 작품 특징을 활용하여 종합 분석하였음.

표 14. 랩 연구원 권다솔(송능) 사례

항목	내용
개요	<p>활동 분야: 연극 분야</p> <p>주요 경력: 최근 4년간 연극에 출연한 배우 경력, 극단 안에서 '버나'를 담당.</p> <p>소 속: 연극 극단</p>
노을랩	<p>1. 노을의 태도. 솔직하고 정직하다고 느낌</p> <p>2. 일의 의미에 대해서 고민해 보는 것</p> <p>3. 고민할 필요가 분명하지만 머리가 아파서 피했던 주제들. 다양한 생각들.</p> <p>3. 우리의 언어가 얼마나 부족하고 세분화 되어있지 않은지 깨달음. 또 언어가 우리의 소통을 얼마나 방해하고 있는가에 대해서 생각하게 됨</p> <p>4. 전통에 관한 예민한 이야기들. 전통을 지켜야 할 이유와 그 이면의 이야기들</p> <p>6. 아이디어의 개념들을 조금 더 명확하게 정리한 것</p> <p>8. 여러 가지 아이디어들. 일상에서 가져오는 것에 대한 의미</p> <p>9. 생각해보지 않은 일들이 생각보다 중요하기도 했다. 공간을 둘러보며 이런 저런 아이디어들을 내본 것. 계속해서 생각한 것</p> <p>→ 태도, 고민, 사유, 생각, 일의 의미, 언어, 소통, 개념, 일상,</p>

<p>순심랩</p>	<p>3. 중력을 느낀다는 의미</p> <p>4. 척추의 변화를 실제로 느꼈던 것</p> <p>4. 내가 편한 것과 내가 마주쳐야 할 것이 구분되어야 한다.</p> <p>6. 머리 뒤에 눈이 달리면 어떻게 공간이 열리는가에 대해서 오늘 직접 눈으로 확인한 것 같다</p> <p>7. 걸으면서 장단타는 일을 조금 이해했다고 느낀 것</p> <p>10. 많은 이야기들을 또 나누어야 한다. 시도라기보다는 지금의 막막함이나 애매함을 계속해서 구체화 시켜야 할 것 같다.</p> <p>11. 지금 내가 나서지 않는 것은 나가기가 두려워서일까 아니면 나서지 않아도 된다고 판단해서일까</p> <p>12. 이제 순심랩에서 하는 퍼포먼스는 그냥 즐겁다. 외부의 시선들로부터 많이 자유로워졌고 스스로 안전해졌다고 느낀다.</p> <p>12. 사물과 관계 맺고 어떤 것을 하는 것</p> <p>12. 내가 만들어내는 기표를 읽어내는 관객의 기의들은 나의 소관이 아니다.</p> <p>→ 변화, 자유와 안전, 감각과 공간의 확장, 기표와 기의, 사물과의 관계 맺기</p>
<p>토리랩</p>	<p>3. 그림책이 확장한다는 것. 일반 책들과는 다르게 폰트의 위치, 그림의 크기 등이 의미가 된다는 것</p> <p>4. 분할되는 장면, 선 굵은 시간</p> <p>5. 그림으로 무언가를 표현하려면, 그 무언가를 도와주는 무언가의 역할이 굉장히 크다.</p> <p>5. 채도로 서사 만들기.</p> <p>6. 자세하게 관찰하는 방법 자체에 대해서 모호할 때가 많았는데 이번 랩에서 그 질문에 대한 답을 조금 얻은 것 같다.</p> <p>7. 가끔씩 타인과의, 정확히는 수평적 동료와의 이야기에서 무언가가 명확하게 드러난다</p> <p>→ 확장, 선과 분할, 관찰의 방법, 서사, 내부연결</p>
<p>나금랩</p>	<p>2. 노는 감각으로 하는 콜라보레이션.</p> <p>3. 많은 것이 기획의 개념 안에 속한다.</p> <p>4. 전혀 만나보지 못했던 사람의 이야기를 듣고 작업방식을 들었던 것. 무대를 떠난 공연이 어떻게 숨 쉬는가에 대한 것.</p> <p>4. 내가 정말로 좋아하는 무언가들이 정말로 내가 진짜 좋아하는 것인가</p> <p>7. 의상분야에도 다양한 협업이 존재한다는 것</p> <p>8. 세상에 너무 다양한 사람들이 살아간다. 나의 세계는 너무 작고 편협하다.</p> <p>→ 노는 콜라보레이션, 협업, 자기인식, 질문</p>

<p>행립</p>	<p>8. 의자를 만드는 일. 몇 시간 동안 꼭 집중해서 오히려 개운해졌다.</p> <p>9. 공간 연출하기 정말 재미있었다. 처음에는 막막했는데 주변을 관찰하고 무엇을 할까 고민하고 그 과정을 겪는데 어려움을 느끼고 다시 해내는 과정이 좋았다. 과정이 진행되면서 내가 무엇을 좋아하고 내가 누구에게 영향을 받았는지 깨달았다.</p> <p>9. 사소한 것들이 내게 얼마나 많은 영향을 끼치는가를 깨달았다. 신기한 경험이었다</p> <p>10. 동시대성이라는 단어가 지금 각자에게 어떤 영향을 끼치는지 조금 알았던 것 같다. 누군가는 그 단어자체가 스트레스고 누군가는 나름의 정리가 있다. 누군가는 그 단어에 함몰됐다고 하고 누군가는 생소하다. 나름대로의 결론도 내려보았다.</p> <p>11. 행과의 독대를 통해서 무엇인가를 얻었다기보다는 덜어냈다.</p> <p>11. 동료들 통해 배워지는 것들이 매우 크기도 하다.</p> <p>→ 사소한 것, 집중과 몰입, 공간 연출, 발견, 내부 연결, 덜어내기</p>
<p>참여 후 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> 개인적으로는 새로운 세계를 열었어. 분명하게. 그래서 되게 좋아요. 이 프로젝트를 통해서 저한테는 진짜 새로운 문을 열고 나오는 느낌이거든요. 여러 문을 열어 보기도 하고 열어보지 않았던, 열어볼 수도 없었던 이런 문을 열어서 개인적으로는 되게 좋고요. 앞으로도 전통 혹은 전통연희를 소재로 해서 어떤 일들이 계속 만들 수 있을 것 같다는 힘이 많이 생긴 거 같아요.

표 15. 랩 연구원 김영찬(시흥) 사례

항목	내용
<p>개요</p>	<p>활동 분야: 무용 분야</p> <p>주요 경력: 국가무형문화재 제 39호 처용무 이수자</p> <p>소 속: 무용단, 국악원, 춤 보존회 소속</p>
<p>노을랩</p>	<p>3. 나는 관객들에게 즐거움을 주는 사람인가에 대한 생각 해본 것</p> <p>6. 이번 노을의 시간은 지난 수업들을 다시 한 번 생각해보며 나에게 뭐가 기억에 남아있는지, 어떤 것들이 지나 갔는지를 생각할 수 있었던 것 같다.</p> <p>7. 랩연구원들의 쇼케이스 방향에 대해 중립적 시선으로 바라보며 다양한 이야기가 나올 수 있도록 유도하며 방향을 적당히 잘 잡아 주었던 부분</p> <p>7. 나 혼자만의 작업이 아닌 공동 협업의 작업</p> <p>10. 진행 방식들이 공연 작업만이 아닌 또 다른 부분들에 대한 진행의 생각을 가지게 된 것</p> <p>11. 무대가 아닌 공간을 바라볼 때는 다른 관점으로 바라볼 수 있는 시각이 필요하다.</p> <p>11. 분명 하지는 않지만 무언가 하나씩 진행이 되어가고 있다는 느낌을 받는 것들이 괜찮은 느낌이다.</p> <p>12. 각 프로젝트들의 이야기를 들으며 그 자체에서 무엇을 더 하면 좋을지에 대해서 같이 고민 해주는 노을의 모습들이 인상적이었다.</p> <p>→ 동반자, 언어의 확장, 관점과 철학</p>

<p>순심랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다 같이 45분 즉흥을 할 때 어떻게 해야 할까라는 생각이 먼저 앞서긴 했다. 그만큼 부담되고 어려웠다. 하지만 막상 시작 되고나니 생각했던 것보다 편하게 진행이 이어 나갔고 그리고 중요한건 연구원들이 믿음이 간다는 것을 느꼈다. 내가 무엇을 시도 하는 것이 힘들어 저도 도와 줄 것이라는 믿음 3. 전에는 어떻게 해야 할지 몰라 표현을 '적당히'에 머물렀지만 오늘은 표현이 풍부해졌고 상황을 가지고 놀며 다른 이들의 움직임 자체를 더 자세히 볼 수 있었고 또 다른 형식의 움직임들을 볼 수 있는 기회 3. 어떤 방식이 되었든 나의 감정을 정말 솔직하게 표현해 보는 것 4. 송능의 움직임을 볼 때면 뭔가 자유롭다는 생각이 들 때가 있다. 그런것을 볼 때면 나 스스로는 과연 춤을 자유롭고 즐겁게 추고 있는 것인가에 대해 생각이 든다. 6. 나 자신의 솔직함이란 무엇 인가에 대해 고민을 생각 하게 한 것 6. 사람은 완벽할 수 없는 존재이고 부족한 것을 다른 상대와 서로 이야기로 나누어 가며 채워 나아갈 수 있는 존재. 7. 랩 연구원들끼리 몸으로도 더 친해지고 있다는 것을 깨닫게 되었다. 7. 일단은 움직여야지 뭐든 이야기가 나온다 8. 다들 피곤이 쌓여 몸이 힘들지만 그래도 재밌게 만들어 나가려는 모습들을 보며 함께라는 것이 참 중하다는 것을 느낀 것. 8. 피곤이 쌓여 몸이 힘들긴 하지만 연구원들과 즉흥을 하고 있는 자체가 이제는 편안하고 재미있음을 느낀다. <p>→ 신뢰, 내부 연결, 관찰, 재미, 몸, 솔직함, 나</p>
<p>토리랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. 캐릭터를 만들어 갈 때 내가 그 사람 자체가 되어 고민하며 캐릭터를 만들어 나가는 것의 이해 4. 이미지를 자극하는 글의 중요성을 생각하게 된 부분 6. 시선의 가는 곳의 무게감이라는 부분. 무대작업을 하다보면 공간사용 부분에 대해서만 고민을 했지 그 공간에 대한 무게감에 대해서는 깊이 있게 생각 안 해 보았던 것 같다. 그런 면에서 한번 고민해볼 가치가 있다는 생각이 든다, 6. 장기 프로젝트로 하나의 주제로 시작해 미술→음악→움직임 순으로 작업을 이어나가 하나의 완성본을 만들어 보는 것 <p>→ 글, 캐릭터, 스토리</p>

나금랩	<p>5. 관계망이 중요한 부분이라는 것을 확실히 깨달았다. 무언가를 진행하기 위해서는 본인의 능력도 중요하지만 사람과의 관계는 없어서는 안 될 부분인 것 같다. 그런 점에서 전통연희 랩에서 다양한 관계를 만들고 있는 것 같다.</p> <p>6. 역시 협업이라는 부분에 대해 다시 생각할 수 있었던 시간이다. 물론 누군가를 직접 찾아 프로젝트를 시작할 수 있기도 하지만 가까운 곳에서 찾는 것이, 가까운 사람과 시도 해보는 것이 좋은 예를 잘 보여 준 것 같다.</p> <p>4. 사실 기업에 재직 중인 친구들에게 지금 나의 일들을 이야기하고 '뭔가 같이 할 수 있는 부분이 있나?' 하고 생각해보는 적이 없었다. 사실 생각조차 하지 않았던 부분이다. 하지만 이제는 시선이 열린 것 같으며 다양하게 관계성을 보아야 할 것 같다.</p> <p>6. 의상을 각자의 방식대로 입어 보는 부분을 생각해보거나 그냥 장난스럽게 입어 본적은 있었지만 시도를 해본 적이 없다. 특히 공연 에서는 한번쯤 시도해도 괜찮을 것 같다는 생각이 들었다.</p> <p>7. 낯선 곳에 나를 두기 → 새로운 시도, 협업, 관계망, 외부 연결</p>
한랩	<p>4. 무엇을 해야 할지에 대한 고민의 시간을 가지게 해주고 앞으로의 시간들을 스스로가 만들어 갈수 있게 해주었던 것</p> <p>1. 다섯 가지 의미의 물건들을 보며 스케치를 하는데 그림을 그리는 나 자신이 재미를 느끼고 있다는 것이 나를 다르게 생각할 수 있었다.</p> <p>4. 작업에 대한 고민의 부분을 이것저것 돌아 볼 필요 없이 작업을 진행 시키는 부분이 한편으로 많은 것을 생각나게 했다.</p> <p>6. 하나만 생각하다 보면 다른 것들을 보지 못한다는 것을 다시금 생각나게 한 것.</p> <p>8. 무슨 일이든 별려 놓으면 어떻게든 수습은 되게 되어있다. → 나 자신의 재미, 새로운 시도, 몰입과 관찰, 호모 파베르</p>
참여 후 변화	<ul style="list-style-type: none"> 전통연희 증강랩(LAB)의 주요 주제가 동시대성하고 전통연희인데 그걸 바라보는 생각이 달라지고 있는 거 같아요. 여기 과정들을 겪으면서, 제가 앞으로 어떻게 풀어갈 지는 솔직히 모르겠는데 지속적으로 하게 될 것 같아요. 어떻게 풀어갈 것인가에 대해서.

표 16. 연구원 심준보(심디) 사례

항목	내용
개요	<p>활동 분야: 디제잉 기반 작업</p> <p>주요 경력: 국악 전공자들과의 협업을 통해 전자음악과 전통음악 융합을 시도</p> <p>소 속: 프리랜서</p>

1. 모두 비슷한 고민을 공유하면서도 다른 접근과 관점을 가진 것이 흥미롭고 재미있다. 아직 구체적이진 않지만 때와 상황에 따라서 다른 이들의 관점을 통해 여러 가지 방향에서 생각해보고 나의 상황에 대입해보면서 시야를 넓혀볼 수 있겠구나 라는 생각
 2. 무대, 아티스트의 자아, 관객의 기쁨은 항상 일치해야하는가? 판타지 일수도 있는 이 명제가 한편으로는 판타지라면 또 어떤가라는 생각도 든다.
 3. 스스로 생각을 많이 해보게 하는 질문들. 랩이 진행 될수록 점차 핵심적인 질문이 오가는구나 라고 느껴.
 3. 나, 상대배우, 관객, 사회, 우주로 확장 되는 작품세계, 나를 견고히 하고 그 이후 정말 이렇게 확장되어 가는지 확인해보고 싶다.
 4. 다들 전통에 대해 의외로 비슷한 생각을 가지고 있는 점들이 재미있었다. 또한 결국 나에게 전통은 무엇인가 라는 부분은 스스로 정의하고 그에 맞는 작업을 해나가는 것이 맞겠다고 생각
 4. 전통에 관해 생각하면서 전통보다 와 닿는 단어로 legacy를 생각 해 보았다. 그것이 쌓이고 쌓여 전통이라는 이름이 되지 않을까
 4. 노을랩에서 자주 논의 되는 많은 것들의 방향성이 자주 예술은 내가 만들어 내는 것이 아니다, 나는 내 가 할 수 있는 무언가를 하되 관객 의 경험은 내손을 떠나 자연스럽게 이루어지는 것 - 마치 생태계가 자연스럽게 이루어지듯
 7. 자유롭게 토론하는 분위기
 7. 숯대, 깃발, 마음의벽, 지름신 많은 키워드가 나왔고 아직은 이것을 어떻게 구체화 시킬지 스스로 더욱 생각해 보아야할 문제
 7. 언어의 그물, 와 닿는 언어를 사용하고 작은 의미에서 출발하는 작업 아주 중요한 개념이라고 생각
 7. 개인적으로 간혹 너무 큰 언어를 사용하고 그로인해 작업이 무엇을 말하고 싶은지 메시지가 흐려지는 경우가 있는 것 같은데 그럴 때 일수록 와 닿는 작은 언어를 사용해야겠다고 생각
 8. 하나의 이야기를 길게 끌고 가면서 다양한 신들에 대해 이야기 하고 아이디어를 내는 것
- 질문, 토론, 언어, 개념, 키워드, 다양한 관점, 상상

<p>순심립</p>	<p>1. 순심의 기운이 좋다. 작품에 대해 그리고 앞으로의 것들에 대해 말할 때 사람을 끌어당기는 무언가 있다고 느껴진다.</p> <p>2. 몸을 쓰는 수업은 처음 경험해 보는 종류의 수업. 몸을 쓰면서 느끼는 게 많다.</p> <p>3. 두 번 째 즉흥을 진행하면서 바닥을 봤다는 생각. 좀 더 어떤 감정으로 이것을 해야 하는 것이고 전까지 해왔던 무대와 완전히 다른 언어를 가지고 있는 무대에 던져지면서 날것의 경험을 하고 있다.</p> <p>3. 어렵듯이 어떤 자세로 임해야하며 어떤 것을 추구해야하는지 조금, 아주 조금 엮본 것 같다.</p> <p>3. 이렇게 날것으로 던져 스스로를 마주하는 작업이 아티스트로서 무대 위에 설 때 그 발가벗겨진 모습을 억지로 마주하게 하는 것 같았다. 알고 있는 것을 정해진 언어 안에서 행할 때는 경험하지 못했던 날것의 느낌, 필요하지 않았던 담담함에 대해 배우고 있다고 느낌.</p> <p>4. 확실히 스스로에게 집중하고 어떤 트랜지션을 만들고 어떻게 이어가는지에 집중하면서 만들어낸 감정의 흐름이 아주 생생하게 전달된다고 느껴서 신기했다. 또한 이를 통해 생각했던 메타포와 서사마저 어느 정도 읽어 내는 걸 보고 참 신기했다.</p> <p>5. 여전히 스스로의 방식을 계속해서 깨고 나오는 것은 어려운 일인 것 같다. 한번 무언가를 깨는 것보다 계속 해서 깨고 나올 수 있는 자세를 가지는 것 그것이 중요한 것 같다.</p> <p>6. 우리가 찍을 마침표에 대해서 어떠한 시선으로 바라보는지 그리고 어떤 시선으로 연구원들이 보길 원하는지 좀 더 명확하게 느낄 수 있어서 좋았다.</p> <p>6. 본질이 아닌 것을 덜어내기.</p> <p>8. 이전에 말했던 함께 하는 컨택에 대해 배워간다고 느낌.</p> <p>→ 몸, 함께 하는 컨택, 계속 깨고 나오는 자세, 날것, 같이 하는 즉흥, 덜어내기</p>
<p>토리립</p>	<p>2. 좋아했던 모든 캐릭터는 이야기를 통해 인격적 성숙을 보여준다고 생각</p> <p>3. 그림을 그려보면서 해보지 않은 작업에서 새로운 재미와 보람을 느낄 수 있었다. 새로운 방식의 작업이 분명 기존 해왔던 작업에 새로운 시각을 가지고 접근할 수 있도록 도움을 주는 것은 확실한 것 같다.</p> <p>4. 많은 스토리들이 같은 틀 안에서 만들어 진다는 것이 참 신기하고 재미있었다. 또한 그 틀을 기반으로 스토리를 완성할 수 있다는 점</p> <p>4. 스토리의 삼단 구조</p> <p>5. 생각보다 콜라주라는 것이 더러움, 정리되지 않은 어떤 미학이 있다고 느꼈다</p> <p>→ 캐릭터, 스토리, 새로운 방식의 작업, 구조</p>
<p>나금립</p>	<p>2. 평평한, 유기적 협업의 실제적 진행</p> <p>3. 하심이 이야기한 happening theatre의 개념이 재미있었다. 또한 이것이 행위예술의 핵심이구나 라는 생각이 들어 또 하나의 예술을 조금 배웠다는 생각. 행위예술은 무언가 정해지지 않는 화두를 던지는 행위겠구나, 그렇다면 우리 삶속의 매일도 행위예술의 확장이겠구나라는 생각</p> <p>5. 이 사람을 친구로 만들기 위해 작업을 같이 하겠다, 어떠한 시장의 진입을 위해 그쪽 사람과 함께 협업을 하겠다, 힙합 피처링에 대한 예시 등이 아주 기억에 남고 재밌는 이야기</p> <p>5. 친구의 개념과 언어의 사용이 맘에 든다.</p> <p>→ 평평한, 유기적 협업, 개념과 언어</p>

<p>한랩</p>	<p>3. 갑작스럽게 무언가를 만들었는데 모두 다른 작품들이 자신을 표현하는 방식으로 나온 것 같아</p> <p>3. 사소한 아이디어가 어떻게 재미있는 작품이 되고 어느 지점에서 실패하기도 하고 전반적으로 모두의 작품에서 재미있는 지점이 많았던 수업</p> <p>6. 어떤 과제를 수행하기보다 스스로 필요한 것을 찾고 한과 이야기하면서 꾸려나가는 것이 아주 좋았다.</p> <p>6. 무언가를 만드는 일은 실제적으로 실험하는 과정의 연속</p> <p>→ 작업의 방식, 실험하는 과정,</p>
<p>참여 후 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 생각했었던 본질적인 거에 접근해야 되고 그것이 동시대성을 가져가는 방법이고 이런 거에 대해서 나 혼자 이렇게 생각했었던 건데 같은 걸 고민하는 사람들이 모였는데 다 같은 고민을 하고 있고 어떤 의견이 모아지는 데 있어서 전에 생각했던 것과 되게 비슷한 생각들이구나라는 걸 느끼니까 동지가 있고 또 하나는 내가 가지고 있는 생각에 대해서 작가적 사고를 가지고 계속해서 파헤치는 방법을 더 많이 터득하게 된 거 같아요. 그렇기 때문에 실제로 확실히 더 하는 것과 더불어서 확신을 하는 방법에 대해서도 배우게 된 거 같아요. 작품 자체를 하는 어떤 하나의 것보다 그것을 어떻게 해야 하는지에 대한 접근방식이라고 해야 되나. 메타적인 생각을 더 많이 배우게 된 거 같아요.

표 17. 랩 연구원 원재연(포레) 사례

항목	내용
<p>개요</p>	<p>활동 분야: 전통연희</p> <p>주요 경력: 국가무형문화재 제 57호 경기민요 전수자</p> <p>소 속: 전통연희 단체</p>
<p>노을랩</p>	<p>1. 예술에 대해 예술가에 대한 자세들을 알게 되었다.</p> <p>1. 나의 예술이 누군가에 피해, 또는 강요되지는 않았는지</p> <p>2. 막혀 있던 생각이나 감정들에 대해서 생각할 수 있었고, 하림의 경험에서 비롯된 조언들이 잘 공감되었던 것 같다.</p> <p>3. 관객이 주체라는 것은 알았지만 내가 좋아하던 예술을 지향하던 나로서는 다시 한 번 관객의 의미를 되짚어보는 시간이었던 것 같다.</p> <p>4. 나에게 전통이란 무엇인지 확립되는 순간. 결국엔 예술이라는 것.</p> <p>4. 전통은 옳다 그르다의 문제로 판단할 수 있는 것이 아니다.</p> <p>4. 역사가 곧 전통이다. 예술은 순차적인 계승이 아닌 개인에서 탄생되는 것이다.</p> <p>6. 말하기 앞서 혼자 정리하고 이야기를 시작했던 점. 정말 나에게 도움이 많이 되는 수업들이구나.</p>

<p>노을랩</p>	<p>7. 계속 결과물을 공연 형태로 생각하는 것. 아직도 전통이라고 불리는 획일화된 공연의 형태에서 벗어나지 못하는 것 같다. 정말로 어떻게 이 전통연희를 현대인들에게 공감할 수 있도록 다가갈 것인가.</p> <p>8. 이러한 키워드에 대한 연희적 수용의 연구가 더 필요할 것 같다.</p> <p>9. 작은 나의 의도로 시작하여 큰일이 아니더라도 의미있는 찾는 것, 그것을 처음부터 끝까지 내 스스로 기획해보고 실행해보는 일</p> <p>9. 장구의 소리에 대해서는 의문을 가지지 않았던 것 같다. 일상과 맞닿아 있는 신적 존재들이 꽤 많다는 것.</p> <p>10. 내 스스로가 무대에서 계속 퍼포를 했던 사람이어서 그런지 기획하는 단계에서 관객이나 다른 사람들이 추가되는 참여형이 아닌 나를 퍼포머로서 보여주려는 욕망이 크다는걸 느꼈다.</p> <p>→ 말하기, 언어의 확장, 관점과 철학, 의문 품기, 관계읽기, 주체의 욕망</p>
<p>순심랩</p>	<p>1. 몸은 단지 춤을 추는 것이 아닌 그냥 나 자신 그리고 예술 또한 그냥 나 자신</p> <p>3. 몸을 움직이는 유일한 수업. 실질적인 고민들을 할 수 있게 만들어 준 수업.</p> <p>4. 좀 더 구체화되고 던져주는 주제(?)들이 있었던 것 같다. 랩 연구원들도 더 혼란스럽지 않고 자신의 개념들을 만들어 갔던 것 같다. 더 섬세하고, 하는 행위들에 집중이 잘 되었던 것 같다.</p> <p>4. 연희적 화려함(?)이 아닌, 단순적인 반복. 또는 행위 행동만으로도 굉장히 집중이 되었고, 섬세한 매력이 더 좋았다.</p> <p>5. 아직도 춤을 추면 한국적인 선, 움직임에 대한 고정관념에서 벗어나지 못한 것</p> <p>5. 사람들이 흥미를 가지고 공연에 집중하는 포인트는 모두가 예상하는 행동을 반전시키는 것이다.</p> <p>5. 심디 왈, 장단은 몸에 있다.</p> <p>6. 함께 그들과 무언가를 만들어간다는 느낌이 좋았다. 상대방의 호흡에 맞춰서 그들의 이야기를 들어보려고 하고 궁금했던 나의 태도도 마음에 들었다.</p> <p>8. 즉흥적으로 타인들과 움직임에서 내가 주도하기보다는 계속해서 맞춰가던 나의 행위. 내가 평소하던 생각들이나 행동들과도 너무 나도 닮아있다는 것</p> <p>9. 몸으로 이야기하는 것을 배우는 것 같다. 여러 가지 시도를 할 수 있어서 좋았다.</p> <p>9. 무용도 연기가 정말 중요하겠구나를 느꼈다. 상황에 따라 바뀌는 다른 사람이 되어지는 것 같았다. 그리고 하는 이야기에 따라서도 달라졌다.</p> <p>→ 개념과 몸, 섬세한 매력, 몸으로 하는 이야기, 성찰, 해방</p>

토리랩	<p>1. 동화책에 대한 흥미가 생겼고, 이미지만 보여주기 때문에 작품에 대한 상상력이 많이 생기는 것 같다.</p> <p>2. 나를 담아야 동 시대성</p> <p>3. 콜라주라는 처음 사용하는 기법을 활용하여 그림을 완성시킬 수 있어서 흥미로웠고, 그림을 잘 못 그리지만 나도 할 수 있다는 자신감을 가졌다. 신기했고 내가 만들고 싶은 대로 만들어가는 과정들이 모두 즐거웠다.</p> <p>4. 주제가 암시적으로 드러나 있어서 관객들에게 궁금증 물음표를 던지는 내용의 공연을 만들고 싶다.</p> <p>5. 동화책의 여백은 연희와 굉장히 많이 닮아있다.</p> <p>6. 그림의 구도에 따라 전혀 다른 연출이 가능하구나. 풍물의 동선, 대형에서 어떠한 구도로 이야기를 풀어 낼 수 있는가.</p> <p>8. 나의 내용이 탄탄하지 못하고 서사적 구조가 이상하다는 걸 알게 되었다.</p> <p>8. 결말로 향하는 사이사이 스토리를 어떻게 좀 더 연관성 있게 끌고 갈 것인가.</p> <p>→ 상상력, 이미지, 동시대성, 여백, 그림의 구도, 서사적 구조</p>
나금랩	<p>1. 기획은 결국 소통</p> <p>1. 숲이라는 주제로 완전한 융복합 콘텐츠를 만들어보고 싶다.</p> <p>2. 협업에 대한 실질적인 충고와 경험들을 들을 수 있어서 좋았다.</p> <p>2. 좋은 협업의 형태는 각자의 영역이 있지만 언제든 유기적으로 바뀐다는 점</p> <p>3. 미적인 감각들을 어떻게 나에게 녹여낼 것인지 들여다보는 시간</p> <p>3. 우리 전통과 어떠한 현대적 미술에 대한 감각들이 만날 수 있을까.</p> <p>3. 숨어있는 공간</p> <p>4. 전통이라는 것은 시제가 없다.</p> <p>4. 자신의 언어를 가지는 것이 중요하다.</p> <p>5. 내가 컨셉을 잡고 무대 디자인, 포스터 디자인, 의상 디자인까지 다 해보기.</p> <p>7. 의상이 이렇게나 중요한지 처음 알았다.</p> <p>8. 시종은 온전히 상대를 중심으로 질문, 나는 내 관점에서 상대를 바라봤다.</p> <p>8. 기능적으로 잘하는 것과 관객들에게 다가가는 것은 다른 문제</p> <p>→ 소통, 융복합, 협업, 자신의 언어, 의상, 관점</p>
한랩	<p>1. 핸의 첫 수업. 새로운 공간에서의 시작! 흥미로웠다. 직접 만들고 싶은 것을 생각하고, 돌아다니면서 구해보고, 만들기까지 해보니 너무 재미있었다.</p> <p>1. 투명망토, 얼굴에 대한 캐릭터의 확실성, 망토 탈</p> <p>2. 나의 공간을 직접 디자인하고 만들어 갈 수 있다. 내 삶 또한 내가 하고 싶은 것들로 채워나가면서 나를 브랜딩 하는 것이 아닐까?</p> <p>2. 길이가 맞지 않으면 제대로 된 가구의 역할을 못한다. 단 몇 cm차이로 말이다.</p> <p>3. 내가 공간을 직접 디자인해보고, 의도를 가지고 행위를 할 수 있어서 좋았다.</p> <p>4. 먼저 관객들에게 다가가도록 거리로 나가야하는가. 참여형 거리예술</p> <p>5. 퍼포먼스를 하지만 영상전시를 통해 전시를 할 수 도 있다.</p> <p>5. 내가 분명하지 않으면 협업을 해도 일을 진행하는데 있어서 어려움이 있다.</p> <p>→ 투명망토, 직접, 의도, 디자인, 거리예술, 영상전시</p>

참여 후 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 생각했었던 본질적인 거에 접근해야 되고 그것이 동시대성을 가져가는 방법이고 이런 거에 대해서 나 혼자 이렇게 생각했었던 건데 같은 걸 고민하는 사람들이 있었는데 다 같은 고민을 하고 있고 어떤 의견이 모아지는 데 있어서 전에 생각했던 것과 되게 비슷한 생각들이구나라는 걸 느끼니까 동지가 있고 또 하나는 내가 가지고 있는 생각에 대해서 작가적 사고를 가지고 계속해서 파헤치는 방법을 더 많이 터득하게 된 거 같아요. 그렇기 때문에 실제로 확실히 더 하는 것과 더불어서 확신을 하는 방법에 대해서도 배우게 된 거 같아요. 작품 자체를 하는 어떤 하나의 것보다 그것을 어떻게 해야 하는지에 대한 접근방식이라고 해야 되나. 메타적인 생각을 더 많이 배우게 된 거 같아요.
---------	---

표 18. 랩 연구원 이지희(봉오리) 사례

항목	내용
개요	<p>활동 분야: 전통연희 분야</p> <p>주요 경력: 고등학교에서 타악, 대학교에서 연희 전공. 장구, 상모, 무속, 버나 등</p> <p>소 속: 연희 단체 단원, 연희 단체 대표</p>
노을랩	<ol style="list-style-type: none"> 1. 평소에 나에 대해 돌아 볼 수 있는 기회가 많지 않았고 시도조차 하지 않았다. 2. 서로의 고민과 감정을 공유함에 한 발 더 성숙해 진 것 같다. 3. 공연자로서 관객에게 줬던 즐거움은 어떤 즐거움이었을까? 3. 나 스스로를 돌아볼 수 있는 시간 4. 전통에 정의에 대해, 왜 지켜나가야 하는지 스스로 좀 더 갈래를 잡을 수 있는 시간이었다. 전통연희의 동시대성 모색을 하고 싶다. 9. 굿, 무속에 관해 폭 넓게 보단 좀 더 깊게 파봤으면... 9. 공작지신 <p>→ 성찰, 공유, 즐거움, 동시대성, 굿, 무속</p>
순심랩	<ol style="list-style-type: none"> 1. 나의 몸에 대해 좀 더 알게 되고 신체로 표현 할 수 있는 다양한 방법들을 좀 더 폭 넓게 알게 되어 좋았다. 좀 더 과감해 질 필요가 있겠다! 1. 고치지 마세요, 틀린 게 아닙니다. 2. 평소 쓰지 않던 나의 몸 구석구석이 보였다. 하지만 진실된 나의 모습이 나오진 않았다. 나 찾기를 시도해보고 싶다. 3. 나도 미처 알지 못한 나의 내면...? 4. 연희적 몸짓에서 호흡과 몸짓의 분리 5. 기존의 장단의 호흡에서 벗어난 움직임 찾기 6. 중, 강, 랩 연구원이 평등한 위치에서 대화를 나눈 것 같다. 랩 연구원들이 많은 이야기를 해서 서로 많은 공유가 되었다. 8. 직면하기에 대해 나도 모르게 익숙해진 것 같은 느낌적인 느낌...? <p>→ 내 몸, 나 찾기, 호흡과 몸짓의 분리, 직면하기</p>

토리랩	<p>1. 매번 작품을 준비할 때 스토리가 탄탄하지 못하다는 지적을 많이 받았다. 이번 워크숍을 통해 작품의 스토리텔링화에 대해 좀 더 구체적이게 알 수 있어 유익했다.</p> <p>3. 다소 부담스러웠던 과제였지만 막상 하면서 스토리 구상에 있어 한 단계 발전한 것 같아 좋다.</p> <p>3. 성격에 맞춰 특징을 부각시킨 캐릭터 찾아보고 그려보기</p> <p>4. 이야기 만들기의 3요소, 이를 토대로 그림책이 만들어졌다니 기쁘다.</p> <p>4. 시·공간적 배경의 중요성</p> <p>→ 스토리, 캐릭터, 이야기 만들기의 3요소, 그림책, 시·공간적 배경</p>
나금랩	<p>1. 다양한 공연사례들을 볼 수 있어 나의 시각이 한 층 더 넓어져 좋았다. 상상만 했던 작품을 조금 더 구체적으로 구상할 수 있게 된 시간</p> <p>2. 생각의 폭이 너무나 넓어졌다. 그리고 내가 기획하고 생각했던 공연의 피드백을 받아 너무 좋았다. 전통연희의 협업 예시를 좀더 보고 싶다.</p> <p>3. 장단을 몸으로 표현한다?</p> <p>3. 매체에 따른 연행의 변화, 작품별로 바뀌는 공연자의 비주얼</p> <p>5. 세 명이 한 팀이 돼 짧은 시간에 인스타그램 계정 만들고 홍보 방법 모색</p> <p>6. 제 3의 눈으로 나를 볼 수 있어 새로웠다.</p> <p>→ 협업, 관계망, 매체에 따른 연행의 변화, 홍보</p>
한랩	<p>1. 스쳐 지나갔던 길가의 모든 것들이 다른 시각으로 보이게 됐다.</p> <p>2. 튼튼한 의자를 만들 수 있게 내 머릿속에 설계도가 생겼다.</p> <p>4. 이유 없는 예술은 예술이라고 할 수 있을까..., 이유가 필요해요?</p> <p>→ 다른 시각, 설계도, 이유가 필요해요?</p>
참여 후 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 우물 안에 있구나. 라는 생각을 많이 했어요. 어렸을 때부터 장구만 치고 전통연희 판에서만 있다 보니까 다른 분야의 분들과하고 이야기를 나눠 보니 '이 세상에 이런 사람도 있구나.' 싶더라고요. 신기했어요. 그 전에는 창작과정이라고 해도 전통 안에서 창작이 이루어졌어요. 확실히 제가 전통연희 증강랩에 들어오고 나서는 전통이라는 범주보다 더 크게 예술이라는 범주 안에서 창작 작업을 할 수 있다는 것이 많이 달라진 거 같아요."

표 19. 랩 연구원 이승현(파도) 사례

항목	내용
개요	<p>활동 분야: 전통연희 분야</p> <p>주요 경력: 국가무형문화재 제 3호 남사당놀이 전수자, 국가무형문화재 이수자 전수</p> <p>소 속: 장구, 북, 소고, 상모, 재담 외 다양한 종목을 다루며 다수 출연, 연출</p>

<p>노을랩</p>	<p>3. 신명이란 단어의 정의. 그리고 관객들에 호응에 대한 강박에서 벗어나는 것</p> <p>4. 시간은 저마다 따로 흐른다는 점, 블랙홀에 들어가는 순간 과거에서 나오지 못한다.</p> <p>5. 집시들의 음악이 전통연희와 비슷한 부분이 많더군요. 좀 더 다양하고 구체적인 집시들의 음악을 보고 싶어요. 그러면 전통연희 마저도 어떠한 방향으로 변화를 줄 수 있을지 알 수 있을 것 같아요.</p> <p>8. 작은 것들로 시작해 큰 것을 만든다는 것, 그리고 꾸준히 진행한다는 것</p> <p>8. 프로젝트를 진행함에 있어, 작은 의미들이 모여 커다란 하나의 의미를 도출하는 방식이 앞으로 많은 도움이 될 것 같아요.</p> <p>→언어의 확장, 관점과 철학</p>
<p>순심랩</p>	<p>2. 아무런 의미를 담지 않은 행동에서 의미를 찾아낸다는 점. 무언가를 하는 행위에서 보는 사람은 느낌점이 있다.</p> <p>2. 의식 속에 무의식...커다랗게 다가온 것 같다.</p> <p>4. 무엇을 표현하였는지가 중요하지 않다는 것. 관객이 느낀 점이 모두 다르다는 것에 대한 얘기</p> <p>5. 4명에서 퍼포먼스를 할 때, 지금껏 해오던 틀을 깨라고 했을 때, 눈앞이 캄캄했어요. 내가 이만큼 틀에 박힌 사람인가</p> <p>5. 자신이 갖고 있던 습관을 버리는 것. 진짜 쉽지 않네요. 그 틀을 깨는 것...</p> <p>6. 예술인으로서 동시대를 바라보는 관점과 창작을 함께 있어 불필요한 습관, 체계 등</p> <p>7. 나의 이야기로 시작해서 나를 빼내는 과정</p> <p>8. 관계성을 찾는 것. 자신이 하던 익숙한 것에 벗어난 것...</p> <p>→ 무의식, 틀, 습관, 나를 버리는 과정, 나의 이야기</p>
<p>토리랩</p>	<p>4. 처용설화를 각색함에 있어 본질을 더 깊이 고민해야 하는 부분... 정말 중요한 일</p> <p>4. 그림책을 완성하는 것은 정말이지 의미 있고 저에게 큰 자산이 될 것 같다는 생각이 들어요.</p> <p>5. 독자의 시선 이동을 생각한 그림과 글의 배치</p> <p>7. 한 가지 색으로도 충분히 그림을 그릴 수 있다는 점. 다양한 색을 사용하면 표현력이 떨어진다는 점.</p> <p>7. 색의 은유..., 색이 갖고 있는 성격 그리고 색을 강조하는 방법</p> <p>8. 이렇게나 완성도가 높아질 줄 몰랐어요. 단어 하나 문장 하나가 이렇게 큰 영향을 끼칠 줄</p> <p>→ 글, 캐릭터, 스토리</p>

나금랩	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기획이라는 것, 그리고 융복합, 다원을 접근할 때의 태도를 알게 된 것. 2. 리서치의 중요성 3. 이제 나금의 의도를 조금은 파악한 것 같아요. 여러 예술가들을 보면서 느끼는 것이 참 많네요. 앞으로 만날 예술가들도 기대가 됩니다. 3. 방중악... 실내에서 가까운 곳에 들던 것이 가곡이면..., 그럼 연회는 역시 마당에서 해야 하는 건가. 그렇다면 연회는 거리페스티벌이 가장 적합한 것인가! 라는 생각 4. 의상에 손과 발이 묶여 제한을 갖고 춤을 춤에 있어 흥미로웠어요. 그러다 손이 풀리자 저는 당연하다는 듯이 흥이 났습니다 5. 왜 나는 지금까지 나금랩에서 많은 질문을 하지 않았을까? → 새로운 시도, 협업, 관계망, 외부 연결
한랩	<ol style="list-style-type: none"> 1. 무의미한 것을 의미 있는 것으로 만드는 게 좋았어요. 2. 타 랩연구원들과 비교했을 때, 미션을 너무 현실적, 이성적으로 접근한 것 같다. 타 연구원들의 작품과 계기, 과정, 의도를 들었을 때 모두 무언가 추구하는 의미, 의도가 느껴졌고, 다른 사람들의 감정을 충분히 이끌어 낼만한 무언가가 있었다. 하지만 난 그러하지 못했다. 미션의 이해부터가 잘못 되었던 걸까? 남들과 다른 나를 보면서 많은 생각을 갖게 되었다. 3. 무엇인가를 만들에 있어 완성도를 가장 중요하게 생각한 점... 겉뿐이 아닌, 담고 있는 내용과 의미를 간파한 점... 3. 똑같은 미션을 하더라도 다음엔 전혀 다른 의도를 갖고 진행할 것 같다는 생각이 들어요. 6. 많은 것을 하는 것 보다 줄임으로써 더욱 질을 높이는 것. → 나에 대한 성찰, 타인의 관찰, 호모 파베르
참여 후 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 분야의 전문가와 만남의 장이 제일 컸던 거 같아요. 전통연희자들 안에서도 창작은 많이 이루어지고 있는데 넘어서지 못하는 그 부분을 다른 분야의 전문가들이 행하던 창작 방식을 같이 차용함으로써 좀 더 다양한 도전을 해 볼 수 있지 않을까.

표 20. 랩 연구원 조은성(깃) 사례

항목	내용
개요	<p>활동 분야: 국가무형문화재 제 34호 강령탈춤과 행위 예술가로 활동</p> <p>주요 경력: 다수의 문화예술교육 및 공연 기획 경력, 예술의 탈장르·융복합 시도</p> <p>소 속: 연희 단체 단원, 연희 단체 대표</p>

<p>노출랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스스로 동력을 만들어 움직일 수 있게 하도록 하고 나아가 속도를 붙여 치고 나가게 할 수 있도록 힘을 준다는 노출의 마인드. 2. 언어를 구분하고 더 깊이 생각해보는 것에 대한 중요성을 제시 3. 평소에 익숙해서 깊이 생각안하고 넘기던 것들을 다시 생각해보는 계기가 만들어지는 것과 타연구원들의 생각을 공유한다는 것 4. 생각의 차이들과 시각 차이 그리고 그것들을 받아들이기 5. 노출랩에서 느끼고 배운다. 이야기 하는 것과 듣는 것에 대해 5. 생각의 차이들과 시각 차이 그리고 그것들을 받아들이기 8. 장소에 대한 리서치가 매우 중요 <p>→ 자기 동력, 언어 사유, 생각 공유, 익숙한 것에 대한 사유, 생각의 시각의 차이</p>
<p>순심랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. 타연구원들의 신체를 보는 것, 인식하는 것 4. 자신의 바디뿐 아니라 환경(플로어, 공기, 소리, 공간 등)과 타인을 느낄 수 있는 시간이 필요 5. 결국 예술은 사람공부 5. 사람들에게 천의 물성이 점점 가까워지고 있다 6. 장단과 디딤을 통해서 새로운 창작의 과정을 공유한 것, 내 몸을 좀 더 인지하고 바라볼 수 있게 되어가고 있다는 것 10. 움직임의 퀄리티 / 구축과 해체의 저글링 / 달이차면 기울어져야한다. <p>→ 보는 것, 인식하는 것, 사물과의 연결(행위자), 자각</p>
<p>토리랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. 이야기는 완결된 행위다 3. 그림책에는 단 하나만의 문제가 제기되어야 한다. 축적된 고민의 시간 5. 시각적 내러티브 시선에 대한 수업 5. 포지티브 공간, 네거티브공간, 사물이 차지하는 공간내부, 시선 유도선 5. 조형요소의 인식적 무게에 대한 개념 <p>→ 이야기, 내러티브, 축적된 고민의 시간</p>
<p>나금랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. '열정'과 '끈질긴 디테일'이 중요, Relevancy / resilience, 전통연희에서 찾을 수 있는 Niche Market 3. 나금시간에서는 영감과 아이디어를 받는다. 4. 작업의 디테일이란 무엇인가? 이야기 나눠보는 거? 훌륭한 작업이란, 협업이란 생각하는 거 이야기 나눠보기 5. 큰 작업들만 작업이 아니다, 작고 소소해 보이나 일상에서 자신을 드러내는 그런 것들. 인스타 프로젝트 같은... <p>→ Relevancy / resilience, 영감(아이디어)</p>

<p>행랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 주으러 다닌다는 거랑 관찰하고 의미를 부여한다는 거...시각장르뿐 아니라 다른 장르도 공통된 모티베이션을 갖는 건 흔한 일 2. 각자 기술의 정도가 다르고 개성들이 달라 다양한 것들이 나왔다. 보는 재미도 있었고 몸의 힘을 빼야 한다는 건 예술 온장르 만국공통어 3. 관찰의 시간을 가졌던 것, 구상할 시간을 가졌던 것, 자유롭게 표현할 시간을 가졌던 것, 마지막으로 이 과정을 혼자가 아닌 동료들과 도심이 아닌 자연속에서 했다는 것. 4. 오브제 물성에 대한 특징, 다양한 공간을 탐색하는 과정 5. 공간이 말을 걸어준다. 추상선형대수학. <p>→ 오브제, 물성, 특징, 관찰과 의미부여</p>
<p>참여 후 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 늘 새로운 시도를 하려고 노력하고 있었는데, 여기서 배운 것들은 더 새로운 시각을 갖게 해 주고 객관적인 시각들이 무엇인가에 대해서 생각해 볼 수 있는 여지를 계속 주변에서 많이 주셨던 거 같아요.

표 21 랩 연구원 최문혁(하심) 사례

항목	내용
<p>개요</p>	<p>활동 분야: 연극 분야</p> <p>주요 경력: 배우로 활동. 무형문화재 17호 봉산탈춤 전수자</p> <p>소 속: 연극 극단 소속, 프리랜서 활동</p>
<p>노을랩</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. 시간의 개념에 대하여 생각 2. 시간에 대하여 공부 하고 싶어 졌다. 그리고 형태에 관한 질문이 생겼다. 본질적인 형태는 무엇인가에 대하여 정리 해보고 싶다. 3. 원형이라는 것에 대한 새로운 견해. 결국 모든 것은 사람과 연결되어 있고 그렇기에 시대에 따라 상황에 따라 자연스럽게 변화를 하는 것은 당연하다는 것 그렇지만 원형에 대한 본질은 그대로라는 점 5. 원에 대한 생각. 전통 용어에 대하여 깊이 생각할 수 있었던 시간 6. 모호했던 곳에 대한 나의 생각들이 조금씩 자리잡혀 가고 있다. 7. 자유로운 대화. 아이디어 막 던지기. 아이디어 물고 물어뜨리기. 큰 개념 틀 잡기 7. 대화를 집요하게 끌고 나가다 보면 어쩔 수 없이 무언가 나오긴 한다는 <p>→ 개념, 본질, 언어, 아이디어 핸들링, 대화법</p>

순심럽	<p>2. 몸을 움직이며 느끼는 많은 것들에 대한 생각이 점점 바뀌어 가고 있다. 그리고 순심수업에서 제일 좋은 점은 좋고 나쁘고 틀리고 맞고가 없다!는 점!</p> <p>2. 내 신체에 대한 새로운 발견. 남들 것을 보며 다양성에 대한 이해. 그리고 총돌과 총동</p> <p>3. 나 자신으로서 작업에 임했던 것</p> <p>3. 내 퍼포먼스에 대한 구체적인 생각들. 나 자신과 관객 혹은 주변을 대하는 나의 태도. 자유로움.</p> <p>4. 천을 이용하여 똑같은 행위를 하더라도 사람에 따라 시간에 따라 시각적 효과가 180도 다르게 보인다</p> <p>6. 포지셔닝에 대한 그리고 관계에 대한 수업이 흥미롭고 좋았다.</p> <p>6. 포지셔닝과 관계에 대하여 생각해보며, 상대방의 퍼포먼스를 보았을 때 서로에 대해 느끼고 관계 맺으며 움직이는 것이 얼마나 어렵고 재미있는 부분인지 알게 되었다.</p> <p>→ 몸으로부터 생각의 변화, 새로운 발견, 총돌과 총동, 포지셔닝과 관계,</p>
토리럽	<p>1. 이미지만 보여주기 때문에 작품에 대한 상상력이 많이 생기는 것 같다.</p> <p>3. 많은 레퍼런스 자료 덕분에 그림책을 만들기에 대한 어려움이 조금 풀렸다. 자세한 이론수업 덕분에 스토리텔링에 대한 이해도를 높일 수 있었다.</p> <p>3. 수많은 레퍼런스 그림책들을 보면서 정말 많은 방식들로 풀 수 있겠다 라는 생각과 주제성에 관한 다양성을 보았다.</p> <p>4. 그림책의 수많은 구도를 보며 독자를 어떻게 사로잡아야 하는지에 대한 생각. 그림 그리기를 시작하는 기초적인 방법, 방식</p> <p>7. 짝꿍 작업을 하면서 내 작업에 대해 개인적으로 부족하고 애매했던 부분들을 함께 나누며 한층 더 업그레이드되는 듯한 느낌을 받았다. 그리고 본격 그림 그리기 작업을 하면서 앞으로 험난한 길이 있다는 것에 대해 알게 되었다</p> <p>7. 타인의 시선 관점에 대해 더 신경을 써야해야겠다는 생각.</p> <p>→ 상상, 구도, 타인의 시선</p>
나금럽	<p>1. 미적인 감각들을 어떻게 나에게 녹여낼 것인지 들여다보는 시간 섬세한 감각들에 대해 생각할 수 있었다. 그들의 협업 방식이 너무 좋았다. 신선</p> <p>1. 우리 전통과 어떠한 현대적 미술에 대한 감각들이 만날 수 있을까.</p> <p>2. 전통연희의 원형과 그 본질 그리고 재창작, 동시대성에 대한 개념이 새로이 정리되었다.</p> <p>3. 나와 다른 분야의 창작자를 만나며 여러 방식의 작업 과정을 보며 흥미로웠고 나 자신을 찾는 과정이 되었다.</p> <p>3. 어렵게 느껴졌던 포스터 만들기가 생각보다 너무 재미있었다. 표현의 방식은 매우 많고 자유로운 것</p> <p>4. 팀 협업을 하며 무궁무진한 아이디어가 나올 수 있다는 점이 너무 좋았다.</p> <p>→ 협업의 방식, 전통과 현대적 감각, 협업 즐기기</p>

<p>해법</p>	<p>1. 진정한 쓰레기는 역시나 없구나! 어디든 다 쓸모가 있구나!</p> <p>2. 단순하지만 단순하지 않은 노동을 하면서 몸은 힘들었지만 굉장히 정신 건강에 좋은 영향을 받았다. 그리고 각자의 방식으로 의자를 만들어 각자의 개성이 드러나는 의자들이 탄생되는 것이 너무 좋았다.</p> <p>3. 넓은 자연, 많은 재료들이 있었다. 그 안에서 여유로운 시간과 자유로움이 있었다</p> <p>4. 새로운 공간을 보면서 새로운 생각들이 떠올랐고, 공간에 대한 요소가 얼마나 큰지에 대해서 생각했다.</p> <p>7. 한의 자유로운 수업 분위기로 자유로웠지만, 반대로 생각해보면 자유안에서의 지켜야할 것들</p> <p>→ 쓸모의 발견, 성찰, 자유로움에 대하여</p>
<p>참여 후 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전통연희 창작자가 되고 싶은 마음이 커졌어요. 그리고 작업을 할 때 전통연희와 연계된 작업들을 많이 하고 싶고 창작자가 되고 싶어요. 처음에는 이게 되게 접근하기 어렵다고 생각했거든요. 지금은 이 과정을 겪으면서 이게 그렇게 어렵게 생각할 것만은 아니구나. 내가 지금까지 했던 것 그리고 내가 알고 있는 것들을 조금만 더 풀면 그게 전통연희 창작 공연이 될 수 있고 창작자가 될 수도 있겠다는 생각을 했습니다. 확실히 그런 생각이 들었습니다. 씨앗이 심어졌으니 풍성히 열매 맺기를 기다리고 있습니다.

3. 사례분석 2 : 과정공유프로젝트 ‘매듭’

제목	연구원	구성	길이	개요
Nowtopia	인승현	전시	-	지친 현대인을 상징하는 낯과 현대의 소소한 행복을 상징하는 대표 키워드 8개의 8폭 병풍 제작 및 전시
'사물'놀이	최문혁 김영찬 심준보	전시	-	전통의 장단으로 재구현한 일상 속 평범한 사물들의 소리를 영상촬영 후 전시
투명인간	원재연	전시	-	LAB에서 만든 유명망토탈을 발전시켜 거리와 마당에서 관객들에게 전달하는 영상을 사진 제작하여, 전시
오(偶)묘(猫)한 거리	최문혁 김영찬	퍼포먼스	30분	길고양이들을 위한 빌라 개관기념 길놀이 곳과 도착지점에서 탈춤과 친을 활용한 고양이와 모두를 위한 굿판
omi: 음	심준보 원재연	퍼포먼스	10분	블랙박스 공간 속 4개로 구성된 조명(빛) + 소리의 퍼포먼스로, 관객들의 자유롭게 공간 속 소리에 집중하고 스스로의 의미와 질문을 찾게 함
새,르,삼	권다솔	퍼포먼스	25분	무대지시자의 디렉션을 배우와 일반관객이 동시에 수행함으로써 낯선 감각 마주하기
leiermann's steps	하림	퍼포먼스	15분	유럽 거리의 연희를 대표하는 이미지 드래라이어맨이 시간을 상징하는 계단을 거슬러 오르며 한국의 연희와 만남을 표현한 퍼포먼스

4개월	김영찬	퍼포먼스	20분	전통연희 증강랩(LAB)에 참여한 사람들만이 공감할 수 있는 1인 무극 실험을 통해, 전통 연희 동시대성을 실현
투명인간	원재연	퍼포먼스	10분	유령망토탈을 쓰고 갑자기 나타나 춤과 소리로 '4개월'의 관객들과 어우러짐
Animal Requiem: 프롤로그 - 그림자	최문혁 이지희	퍼포먼스	20분	최근 이슈가 된 돼지열병 등, 희생된 가축들의 가여운 넋을 인용하여 연희 뮤직비디오 전시. 함께 연출에 맞는 음악, 움직임 실연을 보임으로써, 전통연희의 확장성 제시
시간물레	조은성 권다솔	퍼포먼스	30분	탈춤과 황해도 굿을 모티브로 무대 위 관객들에게 전통의 언어와 시간적 미학을 다감각적으로 표현
매듭주막	최문혁	퍼포먼스	150분	사람들의 입으로 민담, 우화가 퍼지듯, 전통연희 증강랩(LAB)의 마지막을 축하하고 LAB의 내용을 이야기를 통해 공유할 수 있도록 하는 네트워킹 자리

IV. 결론

제 1절. 전통연희 AS IS-TO BE 모델

- 본 연구의 목적은 동시대 전통연희 창작활성화에 필요한 공공‘지원’의 요인이 무엇인지를 찾아냄으로써 ‘지원금’ 위주의 단선화된 현 지원체계를 넘어 전통연희 창작활성화의 지속가능성을 높여낼 수 있는 다양하고 종합적인 ‘지원구조’를 도출하는 데 있음.
- 현대성에 대해 Baudelaire는 “덧없는 것, 무상한 것, 우발적인 것”으로, Bauman은 ‘유동하는 현대성(liquid modernity)’이란 표현을 사용한 바 있음. 이처럼

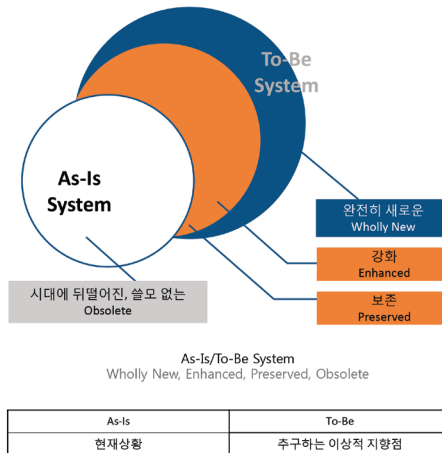


그림 94. AS IS-TO BE 모델

- ‘동시대성’이란 단 하나의 정의로 명증하게 밝히기 어려운 유동적이고 모호한 개념임.
- 영원성을 목표로 하는 예술이 유동하고 우발적인 ‘동시대성’을 창작에 담아내는 과정은 ‘일시적인 것에서 영원한 것을 증류’해내는 작업임. 실험실도 일상적인 것과 새로운 발견 사이에서 벌어지는 놀이 행위의 공간이라 간주할 수 있음.
- 현대생활의 신속한 변화를 겪는 와중에도 한번 지어지면 그 자리에 오랫동안 남아있는 오래된 건물이 어떻게 변화와 조화를 이루며 남아 있는 것인지를 생각하면, 오늘날 오래된 것으로 남아 있는 전통연희가 어떻게 동시대와 조화를 이루며 일시적인 것에서 영원한 것을 증류해내는 동시대 예술 창작을 전개할지에 대한 가능성을 찾아내는 것이 본 연구의 중심 의제임. 바꿔 말하면 견고한 빌(전통)을 유동하는 시테(동시대)와 어떻게 연결할 수 있을까?에 대한 해답을 찾아가는 과정이라고 볼 수 있음.
- 본 연구는 전통연희에 대한 다양한 분석을 통해 현재 상태를 명확하게 드러내고(AS IS-전통연희 현재 실태), 가능성 높은 미래의 원하는 상태(TO BE-동시대 전통연희 증강요인)를 찾는 것임.
- 이는 동시대 전통연희 창작 활성화를 촉진하는데 있어 쓸모없는 것, 보존·강화해야 할 것, 새롭게 도입해야 할 것을 발견해내는 과정으로 이를 통해 동시대 전통연희 종합지원체계에 대입하여 필요한 지원구조를 도출하고자 함.

1. AS IS : 전통연희 현재 실태

① 증거 기반 접근 : 전통연희 현황조사 결과 종합

- 본 연구는 기존 의견기반 정책추진에서 벗어나 실증적 데이터 기반의 정책추진을 위해 연구방법으로 증거 기반, 디자인 기반의 두 가지 접근 방법을 채택하였음.
- 증거 기반 접근으로 전통연희 현황조사 차원에서 선행연구에 대한 분석을 통해 전통연희의 주요 개념과 용어를 살폈음.
- 이어 깊이 있는 연희생태계 현황을 파악하기 위해 30명 규모의 심층인터뷰를 10회 실시하였고 그 내용은 전통연희에 대한 개념과 참여 단체의 현황에 대한 것임.
- 심층 인터뷰에서 도출된 내용을 토대로 양적연구인 설문조사 설계의 기초로 활용하였음.
- 양적연구인 ‘2019 전통연희 활동 실태조사’의 조사 대상은 전국단위 전통연희를 통한 수익활동이 발생하는 개인 및 단체 소속 연희자로 온라인 설문조사로 실시하였음. 최종적으로 설문참여자 250명, 유효 응답자 140명(회수율 56%)의 설문 확보한 후 이에 대한 설문 분석을 실시하였음.
- 증거 기반 접근으로 실시된 전통연희 현황조사에서 다룬 ‘전통연희 언어’, ‘심층인터뷰’, ‘설문조사’의 결과는 다음과 같이 요약됨.
- 첫째, 동시대 전통연희 창작활성화 과정에서 필요한 협업의 기초가 될 입문 용어는 단순한 용어별 해설을 넘어 재현 대 반응, 즉물적 감상 대 훈련된 감상의

축으로 각각 좌표를 부여함으로써 맵핑을 시도하였음. 전통연희 용어 맵핑은 동시대 전통연희 창작과정의 의도와 맞물려 다양한 선택과 배치를 가능하게 할 수 있고, 타 분야와의 협업에 있어서도 전통연희 용어에 대한 ‘공유된 인식(shared knowledge)’을 제공함으로써 확장의 기반이 될 수 있음.

- 둘째, 현장에서 통용되는 전통연희 개념은 마당과 놀이, 가무악과 희를 포괄하는 다양한 스펙트럼으로 존재함. 전통연희 개념에 있어 1998년 한국예술종합학교의 전통예술원내 연희과 설립은 중요한 변곡점으로 작동함. 특히 1998년 이후 단체 활동 및 창작 연희와 관련된 변화 지점에 있어서도 주요한 요인으로 작동되었음.
- 셋째, 전통연희 단체 콘텐츠 구성 및 창작 시스템에 있어서는 창립 시기에 따라 전통연희 단체 종목의 변화가 확인되었고 또한 콘텐츠 생산에 있어서도 ‘전승’ 대비 ‘창작’의 중심점이 점차 이동하고 있음이 확인되었음. 창립시기는 크게 1960년대, 1970~80년대, 1990년대 이후로 나눌 수 있음.
- 넷째, 전통연희 활동 관련 실태 파악을 위해 실시한 설문조사 항목은 ‘전통연희 활동 유형’, ‘교육과 훈련’, ‘창작 활성화’, ‘네트워크 및 교류 활동 현황’이며, 분석 결과 중 동시대 전통연희 창작활성화 추진체계 마련에 있어 고려할 핵심 요인은 아래 [표 24]로 정리하였음.

	1960년대	1970~80년대	1990년대 이후
특징	국가무형문화재 지정 보존회 등 전통연희 단체가 국가의 지원을 통해 운영되기 시작.	대학 동아리 선후배들의 단합으로 전통연희 단체 설립	1998년 한국예술종합학교 전통예술원에 연희학과가 신설
단체 유형	보존회	마당극	다양한 연희단체
정체성	확고(전통)	혼란(전통과 연극 사이)	혼란(동시대성)
창작 시스템	원형이 변형되지 않는 수준에서의 새로운 창작을 시도	고유 콘텐츠 창작시스템을 보유	창작 시스템 발굴이 필요한 상황

내용	현황	결과
단체 운영	70% 이상 지원사업으로 운영	독립적 운영 어려움.
		단체 운영 70% 이상 지원사업으로 운영창작에 몰두하기 어려운 조건
신입단원 유입	대학내 전통연희 학과 등장	새로운 단체 설립 - 대학졸업반 중심
	신입단원 유입일반 대학내 전통연희 동아리 소멸	기존 단체 - 입단원 모집 어려움
‘판’과 ‘마당’ 문화	대부분 공연장 무대 형식	전통연희 공간에 대한 지원 필요
연희 활동 성비	남성 30대 26.7%, 여성 20대 21.5%	대학 내 연희과 설립에 따른 여성비율 증가

수익활동의 시점	나이는 평균 23.2세	평균 5.5년 전통연희 수련 후 수익 발생
활동 형태	60%가 프리랜서와 단체 활동 병행	평균 소속 단체 수 1.8개(풍물-창작-탈춤 순)
수익 활동	남성은 단체와 프리랜서 공연	남성 연희자는 공연 중심 활동
	수익 활동여성은 단체와 프리랜서 교육 활동	여성 연희자는 교육 중심 활동
겸업 여부	67% 다른 직업 없음.	전통연희 중심 활동
학습 경로	39% 대학교에서 전통연희 학습	전통연희 활동에서 대학 진학이 중요한 요소
국가무형문화재 전수·이수	51%가 1개 이상 국가무형문화재 전수·이수	다양한 종목으로 구성된 전통연희만의 특성
연습시간	43% 1주일 기준 평균 8.3시간 연습	18세 이하 20~24시간 연습이 50% 이상
연희자 활동을 위해 필요한 지원	1. 창작지원확대 57% 2. 연희 활동 공간 및 장비 지원 12% 3. 발표공간 및 유통지원 7% 4. 인적자원지원 5% 5. 창작에 필요한 (재)교육, 홍보, 협업 4%	모두 지원금의 확대에 해당되는 응답 비중이 가장 높음. 특이점은 전통연희 활성화에 필요한 지원으로는 국립·시립·도립 연희단 창단의 필요성이 두 번째로 높게 나옴. 이는 연희자 활동이나 창작 활동에 비해 전통연희 활성화를 보다 거시적 차원의 문제로 인식하고 있기 때문인 것으로 파악됨. 공간과 유통에 대한 지원의 필요성도 높게 나왔음. 다만 협업 지원의 필요성은 대부분 낮은 비율로 나오고 있어, 대부분 단체 혹은 연희자 개별 단위 수준의 촉진으로만 지원의 필요성을 파악하고 있음이 확인됨.
전통연희 활성화에 필요한 지원	1. 연희 단체 지원 36% 2. 국립·시립·도립 연희단 창단 26% 3. 연습·발표공간 지원 17% 4. 창작에 필요한 (재)교육 12% 5. 협업 지원 7%	
동시대 전통연희 창작활동 활성화 지원	1. 창작지원금 증대 24% 2. 공간·시설, 홍보·마케팅·유통 지원 12% 3. 사회적 인식 제고 11% 4. 기획자 발굴 및 배치 10%	
동시대성 반영 창작	47% 미진, 33% 활발	활동에 따라 상반된 의견이 개진되고 있어 전통연희 분야의 정보 소통이 원활하지 않음을 반증
동시대성 반영 창작이 미진한 사유	주먹구구식 전통연희 활동 31% 도제식 전통연희 교육시스템 26% 정보 경쟁력(마케팅) 22% 예술인 수 부족 12% 공연활동이 너무 많아 시간 부족 6%	앞서 동시대 전통연희 창작활동 활성화 지원에 필요한 사항에 대해 지원금 증대로 답했음에 반해 미진한 사유를 비전문적인 활동과 시스템 차원으로 파악하고 있어 인식의 편차 발생이 확인됨. 논리적으로 정합성을 띠려면 답변으로 '예산 부족'이을 미진한 사유로 언급해야 함.
창작 방법론	내부 아이디어 회의 28% 시대 상황 반영 주제선택, 레퍼토리 변형 23% 해당 콘텐츠에 대한 리서치 20% 대표 또는 연출가 주도 창작 19% 외부 전문가와 협업 10%	전문가와의 협업이 거의 없고 주로 단체의 내부 역량에 의존하여 창작이 이루어지고 있음.
교류 및 네트워크	교류 단체 없음 25% 평균 교류단체 수는 4.9개 1년 기준 교류 회수 11.1회 평균 교류기간 6.3년 교류 목적은 공연 협업 49%, 정보공유 25% 네트워크 형태는 분절적	교류 단체 없음이 25%에 달하고 교류를 하는 경우에도 평균 교류 단체 수가 4.9개, 교류 회수는 11.1회로 매우 낮은 교류 양상을 나타냄. 이같은 결과와 더불어 분절적 형태의 네트워크는 향후 전통연희 단체 지원에 있어 교류와 네트워크를 촉진이 동시대 전통연희 활성화를 위해 필요한 지점임을 드러냄.

표 24. 전통연희 활동 실태 조사 분석 내용 중 핵심 내용 요약

② 디자인 기반 접근: 전통연희 증강랩 결과 종합

- 전통연희 증강랩이 목적하는 지향은 실험의 ‘성공’을 위함이 아니라 실험의 ‘과정’에서 도출된 유의미한 의미적 맥락의 ‘도출’을 아카이빙 함으로써 향후 동시대 전통연희 지원체계에 필요한 요소를 추출하는데 있음.
- 증강랩을 통해 일종의 ‘의미 있는 맥락’이 창출되는 유사하고 반복적인 패턴의 발견에 집중하는 일종의 행동과학적 접근방법이라고 할 수 있음.
- 09.09일(월) 1박 2일의 과정으로 시작된 전통연희 증강랩은 12.06~07일(토) 매듭프로젝트로 마무리되었음. 3개월동안 매주 월~화 총 28회, 214시간을 사용하였음.
- 전통연희 증강랩은 7가지 원칙과 방향성을 도출하여 운영전략을 수립하여 진행하였고, 실험의 검증과정으로 3가지 가설을 설정하였음.
- 가설 1은 <동시대 전통연희 창작>이란 문제는 정답이 아닌 ‘생성’의 문제로 다양한 참여자의 상호작용 과정에서 해당 문제의 해가 다양하게 생성되어 ‘동시대 전통연희 창작 콘텐츠’의 생성으로 귀결될 수 있다.>, 가설 2는 <전통연희 활동을 하지 않는 협업 예술가들(무지한 스승)에 의한 보편적 가르침은 도제식 전승 교육에 기반한 참여자들의 학습경험을 해방시켜 새로운 배움의 ‘의지 생성’을 불러 일으켜 실제적인 주체의 창작 행위로 이어지게 한다.> 가설 3은 <스승과 제자로 연결되는 단선적인 도제형 연결망이 아닌 다양한 행위자(인간-기술)간의 연결망은 전통연희 관련 사고와 개념의 확장으로 연결됨으로써 동시대성의 발현에 직접적 영향을 미칠 수 있다.>는 것이었음.
- 사례분석을 통해 증강랩의 구체적 프로그램의 내용 중 랩 연구원 각각에게 영향을 미친 회차와 랩의 내용을 파악할 수 있었음. 랩 연구원 사례분석에서 도출된 키워드의 특징을 분석한 후 <표 25>의 핵심 키워드를 도출함.

표 전통연희 증강랩 핵심 키워드 도출

증강랩	키워드		핵심 키워드
노을랩(하림) 나와×연희×전통×우리 그리고 동시대 12회	권다솔 송능	태도, 고민, 사유, 생각, 일의 의미, 언어, 소통, 개념, 일상,	#언어의 확장 (개념, 본질, 사유, 상상)
	김영찬 시총	동반자, 언어의 확장, 관점과 철학	
	심준보 심디	질문, 토론, 언어, 개념, 키워드, 다양한 관점, 상상	
	원재연 포레	말하기, 언어의 확장, 관점과 철학, 의문 품기, 관계읽기, 주체의 욕망	
	이지희 봉오리	성찰, 공유, 즐거움, 동시대성, 곳, 무속	
	인승현 파도	언어의 확장, 관점과 철학	
	조은성 깃	자기 동력, 언어 사유, 생각 공유, 익숙한 것에 대한 사유, 생각의 시각의 차이	
	최문혁 하심	개념, 본질, 언어, 아이디어 핸들링, 대화법	

순심랩(김윤진)_ 순. 심. 랩. 瞬. 心. 來. 12회	권다솔 송농	변화, 자유와 안전, 감각과 공간의 확장, 기표와 기의, 사물과의 관계맺기	#내부연결 (나의 이야기, 감각과 공간의 확장, 함께하는 컨택, 연결, 자각)
	김영찬 시총	신뢰, 내부 연결, 관찰, 재미, 몸, 솔직함, 나	
	심준보 심디	몸, 함께 하는 컨택, 계속 깨고 나오는 자세, 날것, 같이 하는 즉흥, 덜어내기	
	원재연 포레	개념과 몸, 섬세한 매력, 몸으로 하는 이야기, 성찰, 해방	
	이지희 봉오리	내 몸, 나 찾기, 호흡과 몸짓의 분리, 직면하기	
	인승현 파도	무의식, 틀, 습관, 나를 버리는 과정, 나의 이야기	
	조은성 깃	보는 것, 인식하는 것, 사물과의 연결(행위자), 자각	
	최문혁 하심	몸으로부터 생각의 변화, 새로운 발견, 총돌과 충돌, 포지셔닝과 관계,	
토리랩(김난령)_ 이야기 창작 실험실 9회	권다솔 송농	확장, 선과 분할, 관찰의 방법, 서사, 내부연결	#언어의 확장 서사 (캐릭터, 스토리, 구조)
	김영찬 시총	글, 캐릭터, 스토리	
	심준보 심디	캐릭터, 스토리, 새로운 방식의 작업, 구조	
	원재연 포레	상상력, 이미지, 동시대성, 여백, 그림의 구도, 서사적 구조	
	이지희 봉오리	스토리, 캐릭터, 이야기 만들기의 3요소, 그림책, 시·공간적 배경	
	인승현 파도	글, 캐릭터, 스토리	
	조은성 깃	이야기, 내러티브, 축적된 고민의 시간	
	최문혁 하심	상상, 구도, 타인의 시선	

나금랩(홍보라)_ 프랙티스#: 낮선 곳에 두기 연습 7회	권다솔 송능	노는 콜라보레이션, 협업, 자기인식, 질문	#협업 #외부연결 (새로운 시도)
	김영찬 시총	새로운 시도, 협업, 관계망, 외부 연결	
	심준보 심디	평평한, 유기적 협업, 개념과 언어	
	원재연 포레	소통, 융복합, 협업, 자신의 언어, 의상, 관점	
	이지희 봉오리	협업, 관계망, 매체에 따른 연행의 변화, 홍보	
	인승현 파도	새로운 시도, 협업, 관계망, 외부 연결	
	조은성 깃	Relevancy / resilience, 영감(아이디어)	
	최문혁 하심	협업의 방식, 전통과 현대적 감각, 협업 즐기기	
장성진(한랩)_ 밝음×새로움 (밝.곱.새.) 5회	권다솔 송능	사소한 것, 집중과 몰입, 공간 연출, 발견, 내부 연결, 덜어내기	#외부연결 #내부연결
	김영찬 시총	나 자신의 재미, 새로운 시도, 몰입과 관찰, 호모 파베르	
	심준보 심디	작업의 방식, 실험하는 과정,	
	원재연 포레	투명망토, 직접, 의도, 디자인, 거리예술, 영상전시	
	이지희 봉오리	다른 시각, 설계도, 이유가 필요해요?	
	인승현 파도	나에 대한 성찰, 타인의 관찰, 호모 파베르	
	조은성 깃	오브제, 물성, 특질, 관찰과 의미부여	
	5회최문혁 하심	쓸모의 발견, 성찰, 자유로움에 대하여	

권다솔(송농)

개인적으로는 새로운 세계를 열었어요. 분명하게. 그래서 되게 좋아요. 이 프로젝트를 통해서 저한테는 진짜 새로운 문을 열고 나오는 느낌이거든요. 여러 문을 열어 보기도 하고 열어보지 않았던, 열어볼 수도 없었던 이런 문을 열어서 개인적으로는 되게 좋고요. 앞으로도 전통 혹은 전통연희를 소재로 해서 어떤 일들이 계속 만들 수 있을 것 같다는 힘이 많이 생긴 거 같아요.

김영찬(시총)

전통연희 증강랩(LAB)의 주요 주제가 동시대성하고 전통연희인데 그걸 바라보는 생각이 달라지고 있는 거 같아요. 여기 과정들을 겪으면서. 제가 앞으로 어떻게 풀어갈 지는 솔직히 모르겠는데 지속적으로 하게 될 것 같아요. 어떻게 풀어갈 것인가에 대해서.

심준보(심디)

내가 생각했었던 본질적인 거에 접근해야 되고 그것이 동시대성을 가져가는 방법이고 이런 거에 대해서 나 혼자 이렇게 생각했었던 건데 같은 걸 고민하는 사람들이 있었는데 다 같은 고민을 하고 있고 어떤 의견이 모아지는 데 있어서 전에 생각했던 것과 되게 비슷한 생각들이구나라는 걸 느끼니까 동지가 있고 또 하나는 내가 가지고 있는 생각에 대해서 작가적 사고를 가지고 계속해서 파헤치는 방법을 더 많이 터득하게 된 거 같아요. 그렇기 때문에 실제로 확실히 더 하는 것과 더불어서 확신을 하는 방법에 대해서도 배우게 된 거 같아요. 작품 자체를 하는 어떤 하나의 것보다 그것을 어떻게 해야 하는지에 대한 접근방식이라고 해야 되나. 메타적인 생각을 더 많이 배우게 된 거 같아요.

원재연(포레)

어렸을 때부터 계속 전통연희를 해오면서 저도 모르게 제 스스로 옛날 것, 요즘 사람들이 안 하는 것 이렇게 생각하면서 전통을 보전하려는 사람들을 이해하지 못하는 경우도 있었어요. 과정을 통해서 전통은 옛날 것이라고 제 스스로가 그렇게 만들었구나 생각했어요. 전통에 대한 자부심, 제가 이걸 하고 있다는 것에 대한, 연희를 사랑하는 마음이 더 생긴 거 같아요. 그래서 연희로 관객들에게 더 다가갈 수 있게끔 만들고 싶다는 생각을 하게 되었어요.

이지희(봉오리)

내가 우물 안에 있구나. 라는 생각을 많이 했어요. 어렸을 때부터 장구만 치고 전통연희 판에서만 있다 보니까 다른 분야의 분들과하고 이야기를 나눠 보니 ‘이 세상에 이런 사람도 있구나.’ 싶더라고요. 신기했어요. 그 전에는 창작과정이라고 해도 전통 안에서 창작이 이루어졌어요. 확실히 제가 전통연희 증강랩에 들어오고 나서는 전통이라는 범주보다 더 크게 예술이라는 범주 안에서 창작 작업을 할 수 있다는 것이 많이 달라진 거 같아요.”

인승현(파도)

다양한 분야의 전문가와 만남의 장이 제일 컸던 거 같아요. 전통연희자들 안에서도 창작은 많이 이루어지고 있는데 넘어서지 못하는 그 부분을 다른 분야의

전문가들이 행하던 창작 방식을 같이 차용함으로써 좀 더 다양한 도전을 해 볼 수 있지 않을까.”

조은성(깃)

늘 새로운 시도를 하려고 노력하고 있었는데, 여기서 배운 것들은 더 새로운 시각을 갖게 해 주고 객관적인 시각들이 무엇인가에 대해서 생각해 볼 수 있는 여지를 계속 주변에서 많이 주셨던 거 같아요.

최문혁(하심)

전통연희 창작자가 되고 싶은 마음이 커졌어요. 그리고 작업을 할 때 전통연희와 연계된 작업들을 많이 하고 싶고 창작자가 되고 싶어요. 처음에는 이게 되게 접근하기 어렵다고 생각했거든요. 지금은 이 과정을 겪으면서 이게 그렇게 어렵게 생각할 것만은 아니구나. 내가 지금까지 했던 것 그리고 내가 알고 있는 것들을 조금만 더 풀면 그게 전통연희 창작 공연이 될 수 있고 창작자가 될 수도 있겠다는 생각을 했습니다. 확실히 그런 생각이 들었습니다. 씨앗이 심어졌으니 풍성히 열매 맺기를 기다리고 있습니다.

- 키워드는 ‘내부 연결’, ‘외부연결’, ‘언어의 확장’, ‘협업’의 4가지 개념으로 도출되었고, 이 4가지 개념이 동시대 전통연희 창작 활성화를 촉진하는 주요 요인임.

2. TO BE : 동시대 전통연희 증강(창작 활성화) 요인

- 예전의 폐쇄형 학습을 통해 습득된 지식의 일부는 다시 검토되어야 하고 폐쇄형 시스템을 통해 발생된 관계의 일부는 새로운 개방형 학습과정에서 변경될 수 있음. 전통연희는 대부분 도제형 학습 시스템이라는 강력한 폐쇄형 학습 시스템을 기반으로 전승되어 왔음. 그러나 이러한 시스템은 동시대의 다양한 변화에 대한 적응에 적절한 대응을 해내기 어려운 구조로 새로운 개방형 학습과정으로써 전통연희 증강법은 다양한 장르 전문가들과의 협업의 경험을 제공함으로써 일종의 개방형 학습과정을 적용해보는 과정임.
- 세넷의 책 ‘깃기와 거주하기’에 인용된 세르다의 단일 경작 방식의 도시건설은 빌을 평등하게 만들어 시테를 평등화하는 것이었음. 그러나 서로 다른 건물들과 활동들은 시각적으로 무질서하게 보일지 몰라도 길게 보면 회복력이 더 큰 효과를 낳게 됨. 동시대 전통연희 증강의 핵심 요인의 기반은 열린 사고로써 서로 다른 활동과 장르 전문가들을 혼합하여 적용하는 실험을 전개함. 다양한 레이어로 구성된 시스템이 적용될 경우 전체가 부분들의 총합보다 더 커지고, 다양한 종류의 재질과 결로 구성된 직조물은 쉽게 찢어지지 않게 됨.

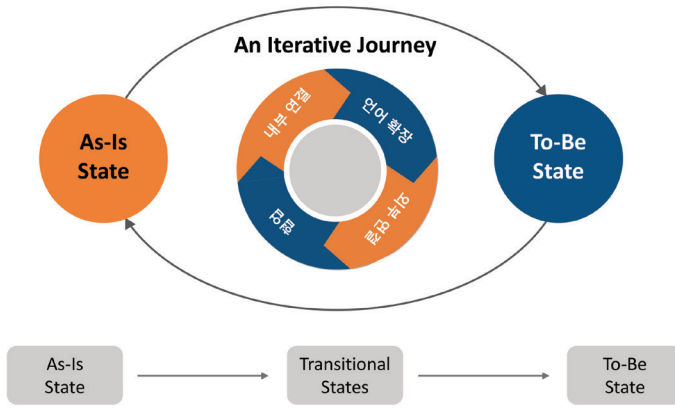


그림 95. 동시대 전통연희 증강(창작 활성화)의 4가지 요인

— 전통연희 증강랩에서 도출된 동시대 전통연희 증강 요인으로 ‘내부연결’, ‘언어의 확장’, ‘외부연결’, ‘협업’을 키워드로 정리하였음. 네 가지 증강 요인은 학습 시스템으로 불릴 수 있는 것을 포함하여 전통연희 종합지원체계 구성에 있어서도 고려할 핵심 요인이라 볼 수 있음.

① 내부연결

- Wiseman에 따르면 운이 좋은 사람들은 기회에 대해 개방적인 태도를 취하는 반면, 불운한 사람들은 특정 결과에 집착하는 반복적인 행동 양식을 보이는 것으로 파악하였음.
- 폐쇄적 시스템의 특징을 보이는 전통연희 분야의 경우 증강을 향한 제일 첫 관문은 전통연희 내부와 전통연희자 당사자성을 개방적인 태도를 바탕으로 연결시켜내는 것임.
- 내부연결은 끊임없는 사유와 본질에 대한 질문을 통해 생성되고 촉진되게 됨. 이 과정은 언어확장의 과정과 매우 밀접한 연관성을 갖게 되며, 확장된 언어 세계는 다시금 내부로 향해 새로운 질문을 통한 상상력과 창작 활성화의 촉진으로 이어짐.

② 언어확장

- 비트겐슈타인은 ‘언어/세계’의 이분법에 반대하여 놀이의 ‘다양성’에 주목함. 그는 언어를 단일한 논리적 형식으로 환원시키고자 하는 시도를 비판하기 위해 ‘언어 놀이’ 개념을 제시함. 언어는 마치 놀이처럼 저마다의 고유한 내적 규칙을 바탕으로 무수한 형태로 자신을 전개함(이재승, 2005).
- 언어(기호)는 우리의 실제 삶과 동떨어져 그 자체로 고정된 의미를 가는 것이 아니라, 우리의 일상적 삶의 과정이나 그 삶의 구체적인 맥락 속에서의 사용, 즉

실천으로서만 그 의미를 획득하는 것임(이재승, 2005).

- 비트겐슈타인은 "우리는 말이 어떻게 기능하는가를 추측할 수 없다. 우리는 말의 쓰임을 보아야 하고 그것으로부터 배워야 한다."고 했고, 낱말이나 문장의 유의미성이 '사용'과 '유통'에 있다고 함. 어떤 한 문장이 뜻이 없다고 말해진다면, 말하자면 그것의 뜻이 없는 게 아니라 어떤 하나의 낱말 결합이 언어에서 배제되고 유통되지 않는 것이라고 보았음.
- 언어게임의 본질은 사변(speculation)이나 잡담(chatter)이 아니라, 실천의 방법(a practical method)임(이재승, 2005).
- 언어에 공통된 한 가지 본질을 추구하는 대신 이제 비트겐슈타인은 언어 사용의 다양성과 차이성에 주목한다. 그리고 우리가 언어의 사용이 이루어지는 다양한 맥락과 낱말들이 서로 상이한 방식으로 맺어져 있는 관련성에 주목할 때, 우리는 그 관계들에서 가족의 구성원들이 상호간에 서로 교차하는 방식으로 닮아 있는 '가족유사성'을 볼 수 있게 됨.

③ 외부연결

- 에밀 뒤르켐(Emile Durkheim)의 말처럼, 무릇 인간사회는 문화의 교환과 복합을 통하여 동물계와 다른 새로운 사회적 열정과 희망으로 재생산될 수 있었음(이정석, 2014). 관계의 이점은 상호 신뢰와 협조에서 비롯된다고 여기지만 실제로는 '정보 교류'에서 나옴.
- Granovetter는 인터뷰를 한 사람들 중 56%가 개인적인 연고를 통해, 18.8%가 광고와 스카우트 같은 공식적인 수단을 통해, 20% 정도가 취직 시험을 통해 직접 직장을 구했다는 사실을 알아냈음. 특히 연봉과 복지 혜택이 좋은 양질의 일자리들은 대부분이 개인적인 연고를 통해 성사된 것으로 밝혀졌음. 특이한 점은 개인적인 연고로 직장을 구한 사람들 대다수가 '약한 연결(weak ties)'을 통해서였다는 점임. 직장을 구하는 데 정보를 준 사람들 중 오직 16.7%만이 좋은 친구처럼 '자주' 만났다고 대답했음. 55.6%는 '간혹' 만났고, 28%는 '어쩌다 드물게' 만났을 뿐이었음. 사람들은 가족이나 친구와 같은 '강한 연결(strong ties)'을 통해서가 아니라 안면 있는 사람들을 통해 직장을 구하고 있었던 것임(이정석, 2014).

④ 협업

- 협업은 인류 역사가 시작된 이후 보편적으로 수행된 문제해결 행위로 여러 사람들이 공동의 목표를 달성하기 위해 서로 협력하는 행위를 말함(김세현, 2017 재인용; Gil-Garcia et al., 2008; McGuire, 2006; Horne & Paris, 2009).
- 일상세계에서 광의적인 의미로 협업이라는 개념이 사용되는데 반해 개념의 엄밀성이 요구되는 학계에서는 각기 다른 이론적 배경을 바탕으로 협업의 형태와 효과, 원인을 설명하고 있음. Selsky는 협업의 수준에 따라 개별적, 부분적, 보편적 수준의 협업으로 구분하였으며, Westley와 Vredenburg는 연결의 강도, 이해에 대한 공유 정도, 연결의 지속성에 따라 협업을 구분하고 있음(김세현, 2017 재인용; Selsky,

1991; Westley & Vredenburg, 1991).

- 연결망 효과는 사회자본의 개념으로 연결됨. 사회자본은 공식적·비공식적 관계망에서 형성되는 개인에 대한 지지 효과를 강조하기 위한 개념임. 구조적 공백은 사회적 구조 내에 존재하는 빈 공간을 의미함(김세현, 2017 재인용; Burt, 2005).
- 구조적 공백은 아이러니하게도 연결망 구조를 분석하는데 있어 연결이 아닌 틈새에 초점을 맞춤. 사회자본에 관한 논의나 연결망에서의 개별 행위자의 구조적 위치효과에 관한 연구들은 특정한 형태의 연결이나 연결망에서의 구조적 위치가 개인의 성과와 관련이 있다는 사실을 경험적으로 보여주고 있음(김세현, 2017 재인용; Burt, 1983; Burt, 1987; Granovetter, 1973; Podolny, 1993; Uzzi, 1996).

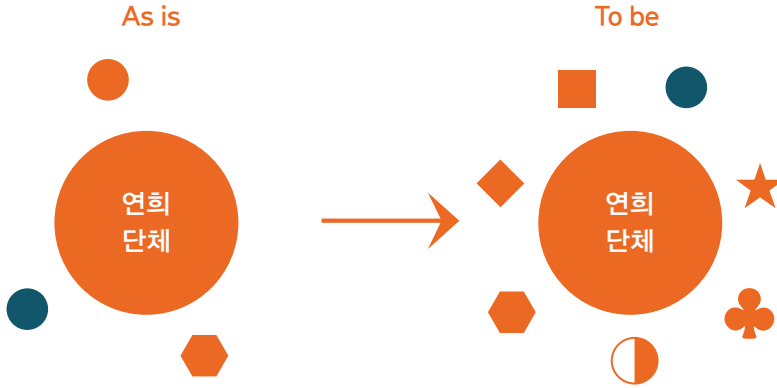


그림 96. 협업의 AS IS-TO BE 모델

제 2절. 동시대 전통연희 종합지원체계 설계

1. 전통연희 지원 전략

- 현재 대부분의 예술지원 시스템은 사업공고-심사-선정-지원금 교부-정산의 흐름으로 구성됨. 이 같은 지원 시스템이 고착화된 것은 공공지원의 핵심이 주로 공연제작에 필요한 예산을 민간에 교부하는 직접 지원의 형태를 취하고 있기 때문임.
- 이 같은 지원 시스템이 전통연희 생태계를 활성화시키고 창작을 촉진하고 있는지에 대해서는 명중한 확인이 어려움. 대부분 예술지원의 가치 측정이 향유자 측의 만족도나 사회적 가치 창출 여부에 평가의 초점이 맞춰져 있다는 점과 사례 관리에 대해 문화행정은 관심을 두지 않는 관행 때문이기도 함.
- 현황조사 과정에서 밝혀진 바에 따르면 지원금은 사업을 운영하는데 필요한 비용으로만 사용할 수 있기 때문에 지원사업을 하면 할수록 오히려 창작에 필요한

활동시간이 줄어드는 모순이 발생하게 됨. 따라서 대부분의 문화행정 영역에서 채택하는 현 지원체계의 구조가 과연 전통연희 현장의 역량을 강화하고 창작 활성화에 도움이 되는 구조인지에 대한 검토가 필요함.

- 전통연희 증강랩을 통해 창작을 촉진하는 네 가지 요인을 반영한 전통연희 종합지원체계 설계의 중장기 로드맵은 다음과 같음.

표26 지원 유형별 특성과 행정지원 로드맵

지원유형	사업명	핵심 키워드				2019	2020	2021	2022
		내부 연결	언어의 확장	외부 연결	협업				
직접 지원	리서치 지원	●	●	●	●				
	작품제작 지원	●	●	●	●				
	기존 레퍼토리 개선 지원	●							
간접 지원	전통연희 증강랩	●	●	●	●	시범			
	전통연희 동시대 포럼	●	●	●					
	협업 지원(설치, 의상, 제작, 스토리 창작, 개념, 기획 등)		●	●	●				
	공간 지원		●	●	●				
	시즌제 전통연희단	●	●	●	●				

- 현재 공모중심의 직접지원과 동시에 간접지원의 지원정책 전략 수립이 필요함. 2019년 서울문화재단에서 진행된 ‘리서치 지원’, ‘작품제작 지원’, ‘기존 레퍼토리 개선 지원’ 사업은 네 가지 증강요인 중 ‘내부연결’을 강화하며, 이 가운데 리서치 지원 사업만이 유일하게 리서치 과정을 통해 ‘언어의 확장’을 포함하는 사업임을 알 수 있음.
- 현재 직접지원 사업의 경우 대다수 단체가 주로 아는 지인들과의 협업에 기반하여 창작과 기획, 실연을 진행하고 있으며, 폐쇄적 시스템의 형태를 나타내고 있음. 향후 창작활성화를 촉진하기 위해서는 내부연결 뿐만 아니라 언어의 확장 및 외부연결,

협업의 기회를 적극 모색할 수 있도록 지원을 구조화할 필요가 있음.

① 직접지원

가. 리서치 지원

- 전통연희를 기반으로 하는 현대연희 작품개발을 위해서는 창작에 필요한 리서치가 필요함. 리서치 지원은 리서치 과정 자체에 대한 지원과 리서치를 기반으로 향후 창작의 가능성을 선보일 수 있는 쇼케이스, 퍼포먼스, 전시 및 설치 등의 형태로 발표까지 진행하는 사업으로 구분하여 지원할 수 있음.
- 다만 ‘내부연결’, ‘언어의 확장’, ‘외부연결’, ‘협업’이 리서치 방법론에서 제시될 수 있도록 공고의 내용을 명확하게 제시할 필요가 있음.
- 지원금의 경우 리서치 과정 자체에 대한 지원의 규모와 발표형 리서치 지원 규모는 편차를 두어 지원하는 것이 타당함.

나. 작품제작 지원

- 충분한 리서치를 기반으로 신규 전통연희 창작작품을 위한 구체적 실행계획을 보유한 단체를 위한 제작비 지원 사업으로 전통연희 복원과 재현을 넘어 동시대 삶의 맥락과 연결된 작품을 지원함.
- 리서치와 마찬가지로 ‘내부연결’, ‘언어의 확장’, ‘외부연결’, ‘협업’의 내용이 프로젝트 제안에 구체적으로 명시될 수 있게 함으로써 작품제작 지원을 통해 참여 연희자들의 역량강화 및 전문가들과의 협업 시스템 구축의 토대를 지속적으로 마련해나갈 수 있도록 하는데 지원의 초점을 맞출 필요가 있음.
- 또한 서울문화재단의 거리예술축제 및 다른 사업과의 연계, 기초단위 문화재단과의 협의를 통한 자치구 축제 및 공연사업에 해당 작품을 알려냄으로써 제작된 작품의 유통과 배급, 홍보 지원까지 고려한 입체적 지원 시스템 구축이 필요함.
- 전통연희 작품제작은 기예, 기술, 무대, 의상, 오브제 등을 필요로 하며, 이에 해당하는 충분한 예산지원이 이루어져야 경쟁력 있는 동시대 전통연희 작품으로 연결될 수 있음을 감안하여 작품제작에 필요한 충분한 규모의 예산지원이 필요함.

② 간접지원

가. 전통연희 증강랩

- 2019년 동시대 전통연희 종합지원체계 구축 연구의 일환으로 진행된 전통연희 증강랩은 매주 2일(총 28회), 3개월 간(총 214시간) 운영되었음. 전통연희자들 대상으로 동시대 창작의 발현 가능성을 실험했고, 해당 가설은 타당하다는 확증을 얻게 되었음.
- 주로 단체 위주의 직접지원 사업을 유지하되, 전통연희의 엔진으로써 새로운 에너지와 신규 동력의 유지를 위해 ‘전통연희 증강랩’의 운영이 필요함. 전통연희자들이 주로 대학을 통해 배출되고 있으나 기예 위주의 활동에 중점을 둔 대학과는 차별화된 증강랩 과정의 운영을 통해 ‘생각하는 손’의 철학처럼 ‘생각하는 기예’로의 전환과 예술가로서 정체성을 마련할 기회의 제공이 필요함.

나. 전통연희 동시대 포럼

- 전통연희계의 담론이 발견되지 않고 있음. 전통연희와 관련된 연구는 주로 학계에서 이루어지고 있고, 전통연희 현장의 고민과 쟁점, 사례 공유가 기획된 포럼 및 세미나 활동은 거의 전무한 상태임.
- 매년에 1회~2회 정도의 전통연희 동시대 포럼 개최를 통해 전통연희 창작과 관련된 다양한 이슈를 공유하고 동시대 전통연희에 대한 ‘내부연결’, ‘언어의 확장’을 통해 타 분야와의 협업 기반의 토대를 마련하는 지원이 필요함.
- 장르로서 ‘전통연희’ 자체에 대한 독립적 지원은 서울문화재단 지원이 전국적으로 유일함. 전통연희는 다른 장르와 다르게 매우 다양한 기예를 포괄하고 있고 기예들은 다양한 지역을 통해 전수되고 있기에 전통연희에 있어 전국적인 연대를 통한 활동의 공유는 동시대의 흐름과 맥락을 만들어내는데 있어 매우 중요함. 따라서 전통연희 동시대 포럼은 전국에서 활동하는 전통연희자들이 한자리에 모여 현황을 공유하고 네트워크를 구축하는 마당을 제공하게 되고, 이 과정에서 전국적인 전통연희 생태계의 연결이 일어나게 될 것임.

다. 전통연희 협업지원

- 대부분의 전통연희 공연은 전통연희 내부의 조력에 의해 수행되는 경우가 대부분임. 서서히 영상, 미디어, 의상, 안무, 연출 등 다양한 영역과의 협업이 추진되고 있으나 대부분의 단체는 제작비의 부담 및 정보 부족 등의 이유로 타 영역 전문가와의 협업이 활발히 진행되고 있지 못함.
- 동시대 전통연희 작업 과정은 전통연희의 언어의 확장을 통해 타 영역과의 협업과정에서 새롭게 발견될 가능성이 높아지게 됨. 따라서 서울문화재단의 지원에 있어 전통연희와 협업이 가능한 다양한 전문가 DB 구축 및 제공을 통해 창작에서의 새로운 환경을 마련해주는 것이 필요함.
- 특히 기술적 차원은 전통의 고유성을 바탕으로 새로운 테크놀로지, 오브제의 도입을 적극 검토할 필요가 있음. 공연예술이 주로 무대에서 올려지는데 반해 전통연희는

마당에서 연희가 펼쳐진다는 특징으로 공연 관람의 집중도 면에서 효과의 증대를 꾀할 기술적 검토가 필요함.

- 전통연희는 고유한 특성인 기예외에도 탈, 줄, 버나, 악기, 의상 등 매우 다양한 영역을 포괄하고 있기에 관련된 다양한 실험과 적용이 필요함. 협업 지원은 작품 창작 영역에서 전문가의 결합 이외에도 전통연희에 적용가능한 새로운 미디어, 테크놀로지에 대한 세미나 등을 통해서도 제시될 수 있음.

라. 전통연희 공간지원

- 전통적으로 마당에서 펼쳐진 전통연희는 현대사회로 진입하면서 서구 공연예술 무대인 프로시니엄형 공연으로 변환하였음. 이외 다목적 공연장 혹은 무용공연이 이루어지는 소극장에서 진행되는 전통연희의 경우 마당의 형태를 유지하고자 하는 의지를 반영하고 있으나 이 경우에 있어서도 의례의 형태 재현을 위한 초의 사용 혹은 먹거리의 제공은 엄격한 제한을 받게 됨.
- 즉, 서구에서 유입된 공연예술의 형식적 구조에 전통연희가 맞춰야 하는 한계가 구조적으로 존재함. 이 과정에서 전통연희가 갖는 현장성과 역동성은 활력을 잃어버리게 되고 무대와 마당이 주는 형식간의 불일치, 즉흥성과 상호작용을 특징으로 하는 내용상의 불일치 문제가 지속적으로 발생됨.
- 개방성과 충고를 충분하게 제공하면서도 연습과정에서의 사고를 방지할 수 있는 전통연희 특성을 반영한 공간에 대한 연구와 연구를 토대로 공간 확보 및 공간 대관 등의 지원이 필요함.

마. 시즌제 전통연희단 운영

- 직접 지원으로서 작품제작 지원은 개별 전통연희 단체에 의해 수행된다는 점에서 ‘산대’ 등 규모를 필요로 하는 작품 제작에 있어서는 한계를 갖게 됨. 따라서 개별 전통연희 단체 단원 및 전통연희자를 매우 엄밀한 평가를 통해 시즌제 전통연희단 단원으로 선발하고 시즌제 전통연희단을 운영하는 것을 제안함.
- 더불어 예술감독을 선임하여 예술감독에 의해 주도되는 작품 창작과정에서 전통의 복원과 동시에 새로운 미디어와 기술의 결합 등을 검토함으로써 동시대성을 반영한 새로운 작품창작 과정을 견인하는 것이 필요함.
- 작품제작과정에서 최고의 전통연희자들이 보유한 기예와 다양한 전문가들에 의한 협업을 토대로 동시대 전통연희 작품의 기술적 축적 및 새로운 레퍼토리의 개발, 전통에 대한 새로운 해석과정을 통해 동시대성의 발현을 주도할 수 있음.
- 더불어 시즌제 전통연희단 운영은 전통연희자들로 하여금 생계유지를 위한 활동에서 벗어나 안정적 창작환경을 시즌 기간동안 제공함으로써 전통연희 생태계의 열악한 구조에 대한 새로운 동력으로 작동할 수 있으며, 시즌제 이후 단체로 복귀한 전통연희자들에 의해 시즌제 전통연희단 활동의 경험이 전국으로

전이될 수 있다는 점에서 활동의 활력을 높여낼 수 있음.

제 3절. 결론

- 동시대 전통연희 종합지원체계구축을 위한 방안으로는 첫째, 기존 복원과 계승을 중심으로 활동하는 전통연희 원로 세대에 대한 존중과 존경이 필요하며 이를 위한 안정화 전략이 필요함. 둘째, 리서치 지원과 작품 제작 지원을 통해 전통의 복원과 계승을 넘어 동시대 삶과 조응하는 전통연희 창작에 대한 지원을 통해 진화해 나갈 수 있도록 지원하는 전략도 마련될 필요가 있음. 셋째, 다양한 전문가들과의 협업, 전통연희 언어의 확장을 통해 실험적인 작품 개발과 새로운 관객을 창출해내는 전략이 추진되어야 함.

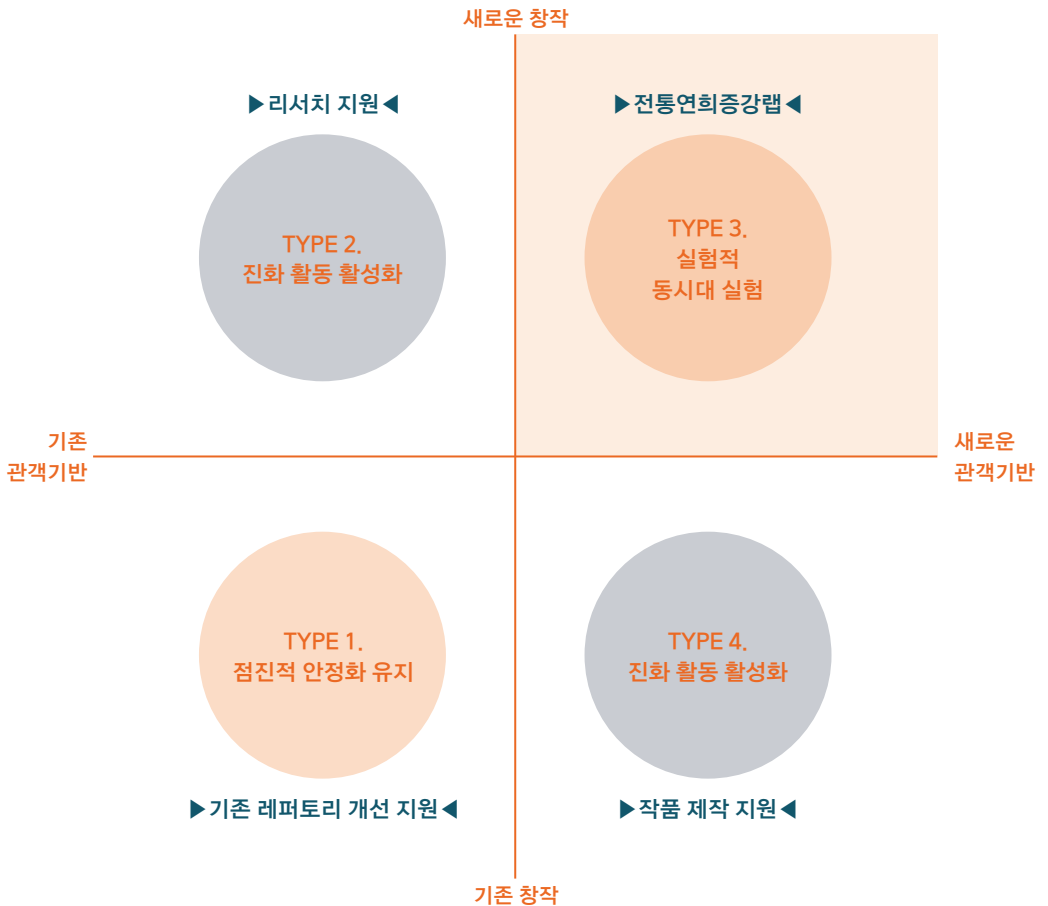


그림 97. 전통연희 지원 전략 2x2 매트릭스

- 동시대 전통연희 종합지원체계구축을 위한 본 연구를 통해 도출된 결론은 우선 지원의 태도로 전통연희 생태계에 대한 존중이 필요하다는 점, 전통연희 당사자 참여를 기반으로 협업을 확장하고, 프로세스 기반의 접근을 통해 다양한 활동 지원 시스템을 구축하고 과정에 대한 공론화와 지식의 공유 과정을 설계해야 한다는 점임.
- 전통연희 지원 영역은 크게 세가지 차원에서 접근될 필요가 있음. 첫째, 기존 전통연희 복원과 계승에 중심을 두고 활동한 단체에 대한 안정화 전략, 둘째, 현재 왕성하게 활동 중인 전통연희 단체에 대한 리서치 지원과 작품 제작의 직접 지원을 통해 점진적인 동시대성의 확보로의 진화를 유도해내는 전략, 셋째, 새롭고 실험적인 동시대 전통연희 작품 창작을 위한 다양한 간접지원 제공 전략임.
- 현재의 공연예술 창작 지원은 서구에서 유입된 공연예술을 기반으로 설계된 것으로써 유동하고 가변적인 동시대성을 반영해내는 전통연희 지원 전략은 통상적인 지원구조와는 차별화된 전략을 모색할 필요가 있음.
- 고도의 기예는 오랜 시간의 숙련이란 구조속에서 발현되며, 전통연희는 오래된 것에 대한 숙달과 새로운 것에 대한 수용이란 이중적 과제를 부여받기에 이에 대한 존중을 바탕으로 지원전략을 수립할 필요가 있으며 이에 대한 고민과 지원체계 수립은 행정에서 수행해야 할 과제 영역임.
- 서울문화재단의 동시대 전통연희에 대한 고민은 범주에 있어 비단 서울에 속한 전통연희 단체에 대한 것을 넘어 전국 전통연희계 생태계 활성화와 연계된다는 차원에서 본 연구를 통해 제시된 지원 방안이 실제 행정영역에서 실천됨으로써 새로운 동시대 전통연희의 흐름을 견인해내길 바람.

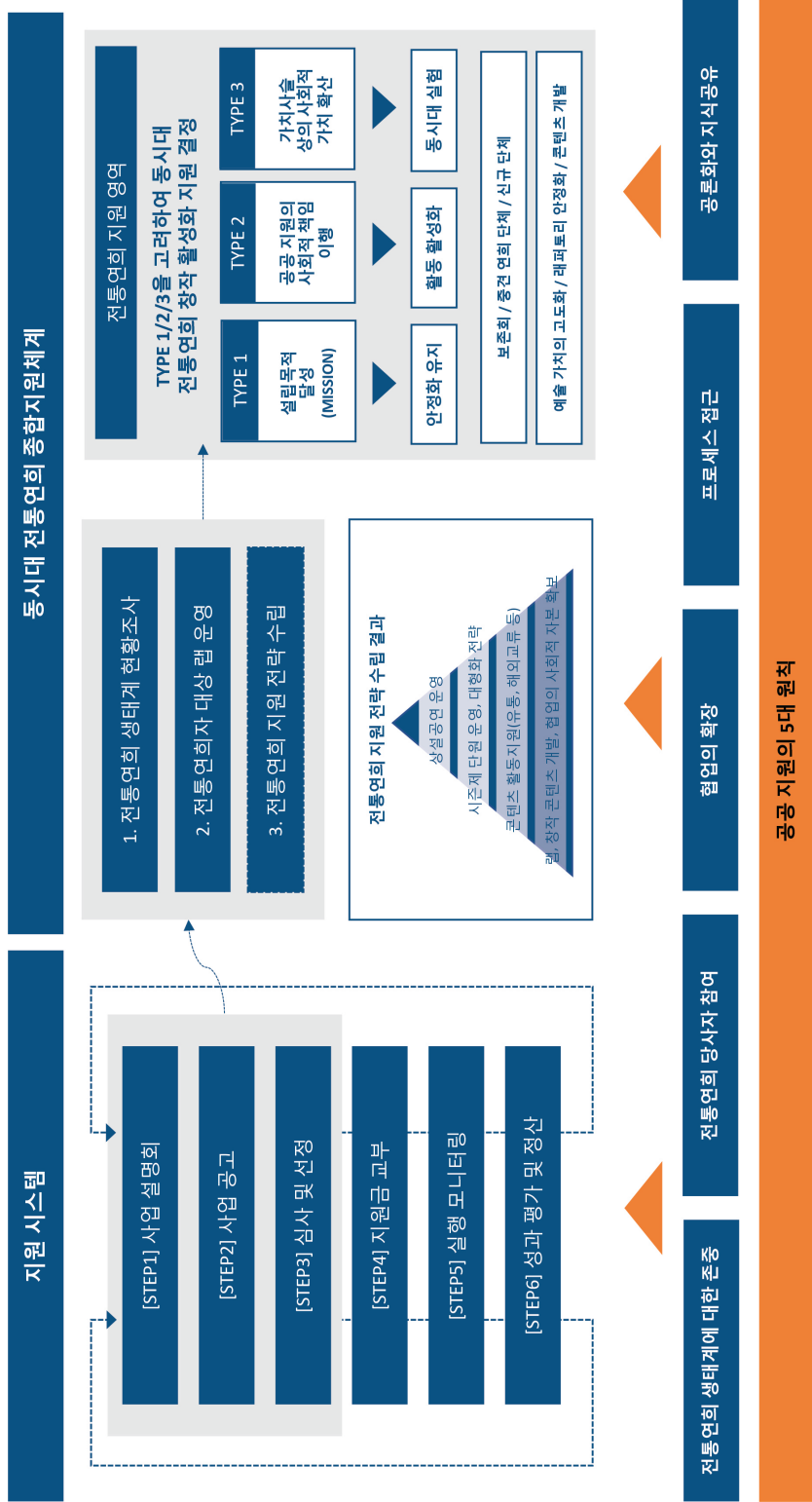


그림 98. 동시대 전통언어 종합지원체계 설계안

참고문헌

- 강미선 (2011). 탈춤의 문화콘텐츠 개발화에 관한 연구. 석사학위논문, 경희대학교 대학원
- 김국태 (2005). 대중문화와 문화기획 : 문화기획입문. 서울: 글누림 문화콘텐츠 총서
- 김대현 (2002). 전통연희의 현대적 변형과 그 의미. 연극교육연구, 8: 59-83.
- 김동환 (2019). 공교육 내(內) 연희의 형성과 변화양상 연구. 석사학위논문, 한국예술종합학교.
- 김세현 (2017). 한국 과학자사회의 학술 연결망에 관한 연구 : 박사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 김재춘, 배지현 (2012). 플라톤과 들리즈 철학에서의 '문제'의 성격 탐색: '재현의 교육'대 '생성의 교육'을 중심으로. 아시아교육연구, 13 (1) 187-213
- 김재춘, 배지현 (2016). 들리즈와 교육: 차이생성의 배움론. 서울: 학이시습.
- 박윤수(2018). 사회정책 효과성 평가를 위한 정책실험 도입방안 연구. 한국개발연구원, 정책연구시리즈 2018-01
- 박진태(2017). 한국말놀이와 굿의 역사. 서울: 민속원 아르케북스.
- 백현미(2007). 1990년대 한국연극사의 전통담론 연구. 한국극예술연구, 25, 165-216.
- 백현미(2009). 한국연극사와 전통 담론. 서울: 연극과인간.
- 변순용(2010). 공간의 문화철학적 의미에 대한 연구 - 집의 인간학적·윤리적 의미를 중심으로. 응용윤리학.
- 사진실(2007). 전통연희의 미학과 원리 연구의 동향과 전망. 공연문화연구, 15, 89-139.
- 사진실(2017a). 융합형 공연제작실습 교육을 위한 전통연희 매뉴얼. 전통연희 시리즈. 파주: 태학사.
- 사진실(2017b). 전통연희의 전승과 성장. 전통연희 시리즈:4. 파주: 태학사.
- 서연호 and 김현철(2006). 한국 연희의 원리와 방법. 서울: 연극과인간.
- 성민우(2012). 동시대의 미술 대중화 현상 속에서 한국화의 문화적 정체성에 관한 연구. 박사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 손태도(2002). 전통 사회 지방의 산대희와 그에 따른 연희 현장들. 국악국문학, 132, 213-247
- 손태도(2003). 전통 사회 지방의 산대희, 나례희와 그에 따른 현장. 역사민속학, 16, 175-223.
- 손태도(2012). 전통 연희의 공연 미학 탐색. 고전문학과 교육, 23, 331-366.
- 심상교(2007). 한국전통연희론. 아산재단 연구총서; 제240집. 서울: 집문당.
- 유영대(2007). 전통연희 산업화와 세계화 및 인력양성 방안. 서울: 문화체육관광부.
- 이미원(2016). (포스트모던 시대의) 한국전통과 퍼포먼스 : 전통연희의 현재화를 중심으로. 서울: 서울대학교출판문화원.
- 이재승 (2005). 비트겐슈타인 언어철학의 실천적 측면에 관한 연구. 박사학위논문. 영남대학교 대학원
- 이정석(2014). 자매도시 간 문화교류 활성화를 통한 지역활성화 방안: 부산시와 일본 자매도시 간을 중심으로. 한일해협권연구, 14, 43-89.
- 임재해(2013). 한국 전통연희의 유형과 축제 자산으로서의 새 지평. 한국전통공연예술학 2, 85-139.
- 전경욱(2004). 한국의 전통연희. 학교재신서; 37. 서울: 학교재.
- 전경욱(2009). 한국의 가두행렬(街頭行列)과 전통연희. 공연문화연구, 18, 513-562.
- 전경욱(2011). 전통연희의 현대적 의의. 한국어문교육, 9, 249-288.
- 전경욱(2014). 한국전통연희사전. 서울: 민속원.
- 정지연, 오연실 & 전안수(2006). 생활문화공동체에서의 전통연희를 활용한 연극놀이. 구비문학연구, 22, 269-301.
- 정형호(2008). 한국 전통연희의 전승과 미의식. 서울: 민속원.
- 최수진(2016). 커뮤니케이션 연구 위한 네트워크 분석. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 최혜진(2017). 꿈꾸는 산대: 한국공연예술사의 새 지평-사진실, [전통연희시리즈 1-9 권], 태학사, 2017. 공연문화연구, 35, 543-552.
- Latour, B (2010). Cogitamus. Six lettres sur les humanités scientifiques. 브뤼노 라투르의 과학인문학 편지 : 인간과 자연, 과학과 정치에 관한 가장 도발적인 생각. 이세진(역) (2012). 서울: 사월의 책
- Ranciere, J (1987). Le Maitre Ignorant. 양창열 (역) (2008). 무지한 스승. 서울: 궁리
- Sennett, R. (2018). Building and Dwelling: ethics for the city. 김병화(역)(2019). 짓기와 거주하기: 도시를 위한 윤리. 서울: 김영사.
- Sophie Reynolds S, Gabriel M, Heales C. (2017). Social innovation policy in Europe: where next? Social innovation community. (5), 3: Annual State of the Union Report - Part 1
- <http://bitly.kr/Yw3lNXzy>
- <http://bitly.kr/ePpxlfil>
- <http://bitly.kr/YLS5ZhX0>

