

융복합 공연예술의 경험적 가치와 소통인식 연구

A Study For The Experiential Value And Communication Perceptions Of Convergence Performing Arts

안주경

경상대학교 민속무용학과

Ju-Kyung An(anjk0318@hanmail.net)

요약

공연예술의 창의적 사고와 융복합적 다양성은 장르별 새로운 소통을 전제로 경험적 가치실현의 정착을 추구한다. 이러한 새로운 가치와 소통은 또 다른 의미의 시도와 함께 집단지성의 유형을 창조하며 대중의 개체소통과 수평적 사고를 토대로 가능한 것이다. 따라서 21세기 융복합 공연예술의 경험적 가치와 소통은 새로운 유형과 분석을 통해 가능하고 아울러 예술가의 수평적 창작구조로 이해하였다. 연구결과, 첫째, ‘융복합’의 올바른 가치개념은 장르별 예술가들의 경험적 사고능력에 따른 경험적 소통으로 인식되었다. 둘째, 탈장르화와 협업경향은 지적능력에 따른 협력과 장르별 수평적 소통인식에 의한다. 셋째, 협업에서 대중의 개체화된 소통능력과 보편적 소통인식이 전제되어야 하고 나아가 집단지성의 경험적 정의에 인식을 함께 해야 할 것이다. 결국 융복합적 공연예술의 경험적 가치와 소통은 집단지성의 실험적 창조를 가능케 하고, 관계구조는 공연예술의 융복합적 해석과 표현의 유의미한 전이로 확장됨을 결론지었다.

■ 중심어 : | 융복합 | 공연예술 | 집단지성 | 경험적 가치 | 소통인식 |

Abstract

Creative thinking and fusion diversity of the performing arts pursue the settlement of empirical value realization by assuming new communication by genre. This new value and communication can create a type of collective intelligence with a different attempt based on the individual communication and horizontal thinking of the masses. Therefore, the empirical value and communication of the 21st century convergence(fusion) performing arts is possible through new types and analysis, and also were understood as the horizontal creation structure of the artist. As a result, first, the concept of the right value of 'convergence' was perceived as empirical communication depending on the empirical thinking ability of genre artists. Second, off-genre and collaborative tendencies are due to cooperation based on intellectual ability and recognition of horizontal communication by genre. Third, in the collaboration, the public 's individualized communication ability and universal communication recognition should be premised and perceived the empirical definition about the collective intelligence. In conclusion, it is concluded that empirical value and communication of convergence performing arts enable to the experimental creation of collective intelligence, and that the relationship structure extends to a meaningful transition of convergence interpretation and expression of performing arts.

■ keyword : | Convergence | Performing Arts | Collective Intelligence | Empirical Value | Recognition of Communication |

* 이 연구는 2015년도 경상대학교 발전기금재단 재원으로 수행되었음.

접수일자 : 2017년 08월 07일

심사완료일 : 2017년 09월 19일

수정일자 : 2017년 09월 08일

교신저자 : 안주경, e-mail : anjk0318@hanmail.net

I. 서론

일반적인 개념으로 융복합의 의미들은 그 목적에 따라 전 분야에서 다양하게 통용되며, 세분화된 내용과 특성에 의해 다양한 용어로 분류되고 인문사회, 자연과학, 첨단응용기술과 산업의 전 분야를 포함 문화콘텐츠와 예술분야의 흐름을 주도하고 있다[1]. 최근 공연예술의 융복합(融復合)현상은 더 이상 실험적인 의미가 아닌 사회 문화적 흐름과 함께 일상화된 경향을 보이고 있다. 특히 문화산업 측면에서 공연예술의 융복합 현상은 콘텐츠와 철학을 담은 고품격의 소비문화를 형성하고 있다. 이는 신자유주의 경제시스템과 새로운 소통을 공유하는 합종연횡의 결합과 융합을 의미하며 나아가 응용예술의 일반화 단계에 이르고 있다. 이러한 현상에 대하여 김지수는 문화자본으로서 융합예술의 새로운 비즈니스로 규정하였다. 진정성 있는 예술적 기교를 통해 새로운 오리지널리티(originality)를 형성해야 하는데, 다시 말해 행동양식과 상징체계를 가진 하드웨어로서 문화와 새로운 감정과 사상을 전달하고, 소프트웨어로서 예술을 통해 문화자본(cultural capital)의 오리지널리티를 갖고 감성과 스토리가 있는 문화오브제로서 21세기 소비시장을 주도해야 함을 역설하였다[2]. 이렇듯 문화와 사회적 현상의 유형으로 융합, 복합, 다원, 협업, 퓨전 등 장르간의 결합에서 나타나듯 공연예술에서도 융복합적 현상은 융합(fusion)과 통합(integration) 그리고 합병(amalgamation)과 집합(convergence) 잡종(hybrid) 등과 같이 다양한 의미로 통용되고 있다. 언뜻 보면 융합, 복합, 통합, 종합, 다원, 탈 장르 등으로 개념의 혼재를 보이고 있으나 공연예술에서는 장르 안의 융복합 현상으로 이해하면 보다 명쾌해진다.

연극, 무용, 오페라, 음악 등의 융합현상으로 보면 더 이상 낯선 현상이 아닌 무대범위의 이종 간 협업(adaptation)으로 여겨 공연예술 융복합 개념의 단순 확장사례로 인식하기 때문이다. 역사적으로 예술에는 몇몇의 '시도'가 반복되어 '트렌드'가 되고 그것에 의미가 부여되면 '현상'이 되며, 현상의 장기화가 '사조'를 만들고 사조가 소멸불가의 힘으로 대중에게 각인될 때 하나의 '장르'로 자리 잡을 수 있다. 이는 예술에서도 불과

수십 년 전의 분화된 현상에서 비롯된 타 예술과의 개념화된 미학적 융합의 틀에서 벗어나 이미 독창적인 새로운 창작개념으로 정착되었음을 의미한다. 즉, 장르 간 융합과 수용형태의 외형적 특성보다는 관객과의 창의적 소통을 전제로 완성된 작품의 내용적 성과에 기여하는 것이다[3]. 이렇듯 '융복합' 공연예술에 대한 고민과 시도는 단지 현재 벌어지고 있는 공연예술의 현시성에 국한된 문제가 아니다. 이미 예술가들의 창작과정에서 다양한 방식으로 시도되면서 자리하고 있었던 개념이자 앞으로도 새로운 해석을 이끌어낼 수 있는 공시적이면서도 통시적인 개념인 것이다.

그동안 '융복합'의 영역이 창작의 지평을 넓힐 수 있는 장르의 확장과 접근방법의 다양성 추구라는 측면에서 새로움을 이끌어낼 수 있는 창작 정합성에 유리하게 작용해 왔다는 것을 부인할 수 없다. 그러나 융복합 공연예술의 결과물이 항상 바람직한 방향으로 유도되거나 이상적인 결과물로 탄생된 것만은 아니다. 융복합이 대세라는 문화예술계의 지형에 맹목적으로 이끌려 조성된 '억지스러운' 융복합의 작품을 마주할 때, 그 원래의 취지를 퇴색시키거나 '융복합만이 정답은 아니다!'라는 결론을 내리게 하는 순간도 있었다. 융복합의 진정한 의미와 또 우리는 어떠한 융복합을 추구할 것인지에 대한 정체성은 융복합 예술을 시도하고 실험하는 일련의 작업과정에서 체득한 다양한 예술가들이 취득한 '경험적 정의(經驗的 定義)'를 통해 공유될 수 있는 화두인 것이다. 즉, 예술작품의 정답이 없듯이 그 과정 또한 다양성의 기반위에서 예술가들의 '경험적 정의'는 '경험적 소통(經驗的 疏通)'의 전체가 이루어져야 함을 인식하였고, 융복합의 실험적 창조란 '수평적 소통(水平的 疏通)'이 근본을 이루어야 함에 공감하였다[4].

II. 연구문제

문화예술교육과 공연기획 전문연구자 김지영은 최근 우리나라 융복합의 문화적환경과 공연예술흐름을 다음과 같이 진단하였다. '문화예술분야의 총체적 관점에서 공연예술분야의 융복합경향은 현시적(現時的)관점을

뛰어넘어 공시적(公示的)이고 ·통시적(通時的)차원의 창작지평과 새로운 해석트렌드로 자리하였으며, 융복합의 정체성은 철저하게 각 예술가들의 경험적 정의에서 비롯된 경험적 소통과 수평적 소통이 근본을 이루어야 함'을 주장하고, 장르별 예술가들의 경험적 사고와 융복합의 예술적 창작가치 확산을 위한 철학적인 배경을 전제로 2015 파다프공연 축제(Play And Dance Art Festival)의 포럼을 주도하였다[5].

[김지영교수는 문화예술교육과 커뮤니티 아트전문가로서 상명대학교 글로벌 문화예술교육연구원 교수로 재직하고 있다. 2015 PADAF(Play And Dance Art Festival)포럼에서 '융복합 공연예술의 미래'를 주제로 융복합 공연예술의 패러다임과 새로운 미래비전 제시를 위한 원탁토론을 주도하였고, '융복합 공연예술의 미래를 꿈꾸는 집단지성 PADAF'를 발표하였다.]

결론적으로 융복합의 공연환경은 자연스러운 문화적 소통구조의 흐름을 배경으로 다양한 장르의 예술가들이 동시에 소통하는 협업의미와 다양한 대중과의 개체소통(個體疏通)의 협력을 통한 지적능력 즉, 집단적 능력의 결과라는 점에서 새로운 창작 작품을 생산하여 공유하는 이른바 집단지성(collective intelligence)의 새로운 현상으로 정의하였다. 다시 말해 공연예술분야의 변혁적 흐름과 특성은 창의적 융복합이라는 우리나라의 문화적 현상과 맞물려 장르별 예술가들의 경험적 사고에서 비롯된 수평적 구조와 대중의 개체소통 능력들이 조화된 집단지성의 새로운 경향으로 인식된다. 따라서 이 연구에서는 융복합 공연예술의 경험적 가치와 소통 인식에 대한 본질을 파악하여 개념화하는데 목표를 두고 다음과 같은 연구문제를 제시하고자 한다.

첫째, 공연예술창작의 '융합' '복합' '융복합'의 올바른 가치개념은 무엇인가?

둘째, 탈장르화와 협업작업에 따른 융복합 공연예술의 흐름과 경향은 어떠한가?

셋째, 공연예술의 협업을 위한 예술가들의 진정한 창작논리와 가치 측면에서 작품소통을 위한 경험적 소통은 무엇을 의미하는가?

III. 연구결과

첫째, 예술창작의 '융합' '복합' '융복합'의 올바른 가치개념은 무엇인가? 융합(融合)과 통합(統合), 통섭(統涉)과 통섭(通攝)인데, 연출가 오세곤은 그의 저서 『예술강국, 문화대국』에서 명확한 용어의 개념정의를 구분하였고 내용은 다음과 같다.

[사전적 의미로 '통합'은 "여러 요소들이 조직되어 하나의 전체를 이룸"이고, '융합'은 "다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지는 일"이다. 즉 '통합'은 그 안에서 때로 구분이 가능하지만, '융합'은 한 덩어리로 되어 나누어질 수 없는 것으로 이해될 수 있다. 또 '통섭(統涉)'은 "사물에 널리 통함" 또는 "서로 사귀어 오감"을 뜻하고, '통섭(統攝)'은 "전체를 도맡아 다스림"을 의미한다. 에드워드 오스본 윌슨의 저서 『Consilience』가 「통섭(統攝)」으로 번역되어 소개되면서 유행되었는데 'Consilience'의 라틴어 어원이 "함께 넘나들"이라는 점을 생각하면 '통섭(統涉)'과 '통섭(統攝)' 두 단어 모두 연결이 가능하다. 예술에서도 '통섭'은 자주 거론되나 정확한 의미합의가 있었다고 보기는 어려우며, 조금 앞서 유행된 '통합'과 '융합'도 의미가 제각각인 것은 마찬가지이다.[6]

융합, 복합, 융복합, 통섭, 통합, 학제성 등의 용어들이 혼용되어 사용되고 있는데, 태혜신은 다음과 같이 개념 정리하고 있다. 융합은 두 가지 이상의 이질적인 것들이 섞이면서 그 양자사이의 경계가 차츰 소멸하여 완전히 일체가 되었을 때 사용하며, 복합은 물리적인 단순 결합으로 이는 둘 사이의 경계가 소멸되지 않은 복합체를 의미하고, 통합은 밖이 안을 감싸 완전무결한 일체를 이루는 개체들이 가장 잘 보존된 상태를 의미한다. 또한 '학문간 융합'의 개념은 다양한 형태의 실제적인 융합현상들을 체계적으로 설명하고, 그것들이 가능하게 된 근거를 밝히며, 이러한 현상을 옹호해줄 새로운 이론적 토대의 구축을 지칭한다. 그리고 다양한 학문 영역들에 바탕을 두되 그것을 넘어서는 새로운 학문분야 또는 관점의 창조를 필수적으로 내포하고 있으며, 어떤 하나의 특정 학문분야로 환원적 해체가 아닌, 다양한 학문분야의 존재성과 그 각각의 기능과 역할을 인정하고 새롭게 제기된 문제해결을 추구하며, 여러 학문간의 새로운 방식의 관점을 이끌어 내는 '간(間)'의 학

문이자 총체적 지적 작업이라 할 수 있다[7].

예술에서 본격적인 기술매체와 융복합 현상은 미래주의(futurism)에서 시작되었다. 미래주의란 20세기 초 이탈리아를 중심으로 당시 정치, 사회, 문화 전반에 나타난 기계문명 찬미에 영향을 받은 미술운동으로, 이 미래주의 미학은 이후 다다와 러시아 아방가르드 미술로 이어지면서 미술에 있어서 본격적인 기계적 동력을 활용하였다. 기계예술(machine art)이라는 새로운 양식과 포스틴 모던 미학에서의 매체활용은 부정과 혁신적 측면에서 다양하게 활용되어진다. 21세기 아날로그에서 디지털매체로의 전환은 앞선 매체들이 보여주었던 모든 인식적 전환가능성을 무한대로 확장시키고, 새로운 인지는 극단적으로 개방되고 혼란스러운 정도로 경계가 소멸된 인위적 공간을 만들어 내게 된다.

특히, 이미지의 전환과 함께 하이테크놀로지로서 이루어지는 디지털 매체의 특성은 동적인 특성을 기반으로 한 가변성의 상태로 주어지게 되면서, 이미지는 대상과 원본 없이 스스로 변형하고 이미지가 실재와의 관련성에서 벗어나게 된다. 이러한 특성은 전통적인 예술이 불변의 진리를 표현해야 한다는 의무에서 벗어나 보다 가변적인 가능성을 지닐 수 있음으로 해석이 전환하고 있다. 이를 통해 하나의 혁신적인 기술이 예술과 융합하여 예술을 새롭게 변화시키고 사람들의 인식과 문화를 주도해 나가는지 잘 알 수 있다. 바야흐로 이제 예술과 기술융합은 보편적인 현상으로서 새로운 학문적 이론 즉, 학문간 융합을 통해 정리하고 발전시켜야 할 시점에 이른 것이다.

둘째, 탈장르화와 협업작업에 따른 융복합 공연예술의 흐름과 경향은 어떠한가? 농-당스(non-danse)의 대표적인 프랑스 안무가 제롬 벨은 “안티-공연(anti-spectacle)”의 형식으로 기존의 무용공연을 단호하게 거부한다. 자신의 이름을 제목으로 한 작품 『제롬 벨』은 기술적인 몸의 테크닉과 움직임은 완전히 거부되고 무대에서 금기했던 몸의 지속적인 행위, 세노그래피(scenography)의 간소화, 나체출현의 무대 등 관객의 기존 무용에의 기대를 벗어나고 공연 공간에 대한 새로운 시선을 갖게 해주었다. 이 새로운 단어를 부정적으로 해석하는 안무가가 바로 제롬 벨이기도 하다.

무용의 본질적 정의를 은연중에 회복시키는 동시에 부정적인 논리를 삽입하여 복잡한 글의 해석보다는 아무런 의문 없이, 단지 움직임을 나타내는 한 가지 기준을 사용한 ‘농 당스’라는 표현은 정작 모든 해당 안무가들에 의해서는 한결같이 거부되었다. 왜냐하면 이 표현에는 그들을 일단 무용분야 외로 재제된 일을 부정/거부하는 것으로 묘사하는 어감이 포함되어 있었기 때문이다. 무용의 존재론에 대한 새로운 질문을 던지게 되면서, 그의 공연은 퍼포먼스와 공연사이에서 작용하고 있고 “농 당스”의 표현형식에 영향을 미치고 있다. 무용의 본질인 움직임, 그것의 부재는 “춤이 없는 춤”과 연극적 효과도 없는 “연극 없는 연극” 형태를 나타내면서 오늘날 유럽 현대춤의 흐름을 나타낸다. 이러한 농 당스의 흐름은 유럽 컨템포러리 댄스가 기존의 공연에서 다른 개념으로 가고 있는 하나의 도구이며 과정이라고 할 수 있다. 이와 같은 사례에서 볼 수 있듯이 공연예술의 융복합은 춤과 연극에서 가장 가까이 해왔다. 이는 움직임의 부재, 축소로서 미니멀 아트와 연계됨을 알 수 있는데, 포스트모던의 대표주자인 저드슨그룹의 미니멀리즘, 움직임의 축소 또는 부재, 쇠말주의 퍼포먼스, 해프닝의 우연성, 소품이나 무대장치의 간략화, 개념예술에서의 실험적인 작업 등의 특징을 찾아 볼 수 있다. 또한 ‘누벨 당스(nouvelle danse)’의 시기를 지나면서 현대춤의 연극성, 무용수가 아닌 인간으로서의 실존성 등 탄츠테아터의 영향을 파악할 수 있다. 몸에 대한 인식 변화는 누드의 출현, 변형된 신체 형태학의 이미지를 초월하고, 테크놀로지의 수용과 타 예술과의 융합 등에서 추출되는 미학적 변이를 발견할 수 있다[8].

셋째, 공연예술의 협업을 위한 예술가들의 진정한 창작논리와 가치 측면에서 작품소통을 위한 경험적 소통은 무엇을 의미하는가? 융복합에 대한 관점이 서로 다른 예술 장르 간의 만남을 추구하고 새로움을 발굴하고 창작역량을 더욱 배가시키기 위한 탈장르화 협업작업이라는 점에서 장르에 국한한 융복합의 협의적 해석이 보편적이었다면 최근 들어 융복합은 활동 영역과 장르뿐 아니라 연령, 계층, 지역, 직업 등을 넘어 다양성을 추구하고, 그것이 지향하는 목표와 대상, 철학, 접근방식, 미래방향성에 대한 생각을 모두 담아낼 수 있어야

한다는 점에서 보다 광의적인 해석을 추구하고 있다. 따라서 융복합은 다양한 장르의 예술가들의 협업에 대한 의미 뿐 아니라 다양한 개체, 대중과도 서로 소통하는 협력을 통하여 얻게 된 지적 능력, 집단적 능력의 결과라는 점에서 새로운 창작 작품을 생산하고 공유하는 집단 지성(collective intelligence)의 구현이라고 할 수 있다. 앞서 융복합의 가치인식에서 다양한 영역의 학문 간의 융합과 기계예술과 디지털 매체활용은 매우 중요한 요인으로 언급되었다. 인문학에서 디지털휴머니티스(digital humanities)라는 새로운 영역을 개척해 기록에 대한 디지털화를 추진하였고 3D 기술을 통한 역사적 상황의 재현노력도 병행되었다. 공연예술에서 영역별 활동과 표현중심은 움직임(movement)으로 지칭된다. 인문학에서 디지털 휴머니티스의 새로운 영역가치를 정립했듯이 공연예술에서도 움직임(movement)이라는 새로운 소통가치 형성을 의미한다. 특히 가상현실 기술의 발전은 공연예술분야의 또 다른 영역을 개척하고 새로운 공연패러다임을 제공하는 포스트 디지털 무브먼트 휴머니티스(post-digital movement humanities)로 제시될 수 있다. 인문학을 연구자들 중 Robert Smith처럼 디지털과 융합하여 획기적인 발전을 이룩한 예도 있다[9].

이렇듯 인문학 기반의 과학기술사와 공연예술의 분야가 공학과 가상현실 기술을 매개체로 융복합 연구의 방향을 제시하고 특히 새로운 소통구조로서 경험적 소통과 수평적 소통구조의 틀을 통해 비로소 공연예술 융합연구의 소통인식의 완성을 추구할 수 있을 것이다.

IV. 논의 및 결론

1. 논의

융복합 공연예술 창작의 경험적 가치와 소통인식은 주제접근의 새로운 창작코드와 무제한적 범위의 경계를 초월하는 소통이미지의 한계극복으로 평가되었다. 이는 창의적 실현성과를 담보하며 개별화된 장르별 융복합의 경험적 가치와 체험적 결과물로 완성되었을 때 새로운 소통가치로 나타남을 의미한다. 결국 공연예술

의 융복합은 다양한 장르의 예술가들의 협업에 대한 의미 뿐 아니라 다양한 개체, 대중과도 서로 소통하는 협력을 통하여 얻게 된 지적 능력, 집단적 능력의 결과라는 점에서 공연예술의 새로운 창작 작품을 공유할 수 있는 집단지성(collective intelligence)의 구현이라고 할 수 있다. 융복합의 진정한 의미와 또 우리는 어떠한 융복합을 추구할 것인지에 대한 정체성은 융복합 예술을 시도하고 실험하는 일련의 작업과정에서 체득한 다양한 예술가들이 취득한 '경험적 정의'를 통해 공유된다. 즉, 예술가들의 '경험적 정의'는 '경험적 소통'의 전제가 이루어져야 함을 인식하였고, 융복합의 실험적 창조란 '수평적 소통'이 근본을 이루어야 함에 공감하였다. 또한 융복합 공연예술의 경험적 실천과 담론형성을 통해 예술가들의 문화와 사회전반의 획기적인 역할을 형성하는데 기여할 수 있을 것이다. 이는 융복합 공연예술의 흐름과 경향 그리고 작품창작과 분석들에 관한 연구들이 제한적인 범위이긴 하나 활발한 진행을 보이고 있는 점에 기인한다. 따라서 이 연구의 생산적 효과는 문화와 예술 그리고 공연예술 창작의 다양성이라는 인식하에 융합, 복합, 융복합 그리고 공연예술의 가치개념에 접근하여 예술가들의 현장기반이라는 경험적 사고와 인식을 기반으로 융합을 위한 협업가치에 새로운 소통인식의 방안으로 기대된다.

2. 결론

지금까지 살펴본 바 융복합 공연예술의 융합연구에서 중요한 소통인식은 장르별 예술가들의 경험적 사고능력을 통한 경험적 소통과 협력을 통한 수평적 소통이 전제되어야 할 것이다. 강조되어야 할점은 공연예술의 특성상 철저하게 대중의 개체화된 소통능력이 전제된 집단지성의 경험적 정의에서 인식되어야 할 것이고, 나아가 디지털시대의 미래 공연예술은 포스트 디지털 무브먼트 휴머니티스(Post-digital movement Humanities)로 빠르게 전개됨을 의미한다[10]. 공연예술 융합연구의 새로운 소통구조는 [그림 1]의 내용과 같다. 결론적으로 연구문제에서 제기했던 내용을 요약하면 다음과 같다.

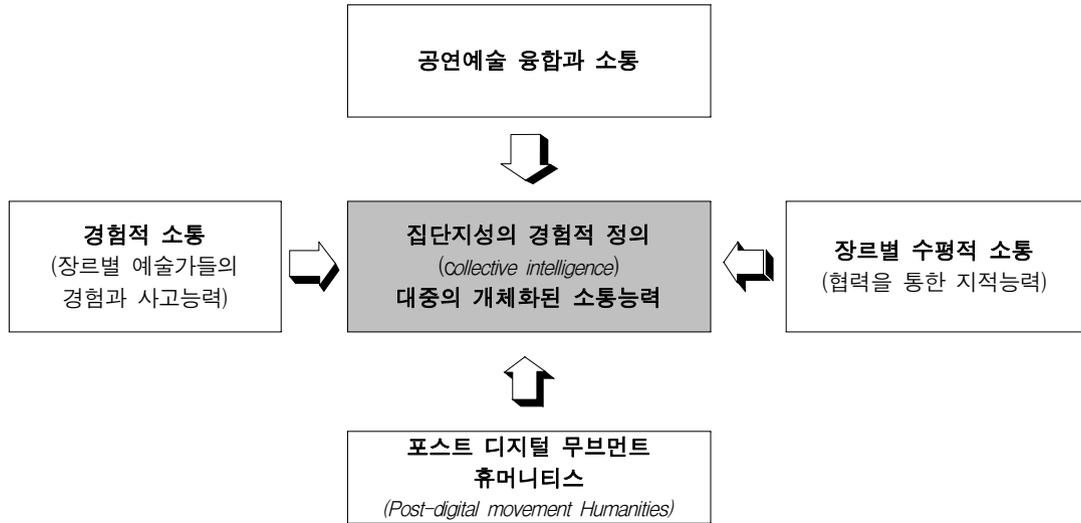


그림 1. 공연예술 융합연구의 새로운 소통구조

첫째, 공연예술창작의 ‘융합’ ‘복합’ ‘융복합’의 올바른 가치개념은 장르별 예술가의 경험적 사고능력에 따른 경험적 소통으로 인식되었다.

둘째, 탈장르화와 협업작업에 따른 융복합 공연예술의 흐름과 경향은 지적능력에 따른 협력과 장르별 수평적 소통인식에 의한다.

셋째, 공연예술의 협업을 위한 예술가들의 진정한 창작논리와 가치 측면에서 작품소통을 위한 경험적 소통의 의미는 대중의 개체화된 소통능력과 보편적 소통인식이 전제되어야 하고 나아가 집단지성의 경험적 정의에 인식을 함께해야 할 것이다. 결국 다변화된 융복합적 환경과 개별적 사고의 소통능력들은 집단지성의 실험적창조로 이어지고, 수평적 관계구조의 이해는 공연예술의 융복합적 해석에 유의미한 전이로 확장되었음을 결론삼아 이 연구를 맺는다.

시도,” 2016 파다프포럼 ‘융합예술의 도전과 미래’, pp.10-24, 2016.

- [3] 장혜원, “진화하는 융복합 공연예술 개념의 확장과 수용,” 2016 파다프포럼 ‘융합예술의 도전과 미래’, pp.1-8, 2016.
- [4] 박소현, 안병순, “춤-연극’시선(God’s Eye View) 분석을 통한 융복합 공연예술의 실험적 사고와 집단지성의 관계구조 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제8호, pp.470-476, 2016.
- [5] 김지영, “융복합 공연예술의 미래를 꿈꾸는 집단지성, PADAF,” 2015 PADAF FORUM 자료집, pp.3-7, 2015.
- [6] 오세근, *예술강국, 문화대국*, 순천향대학교 출판부, 2011.
- [7] 태혜신, 박명숙, “무용학의 융복합적 접근,” 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제12호, pp.607-608, 2012.
- [8] 오선명, “세계의 춤기행 ‘농 당스(non-danse)의 대표적 안무가 제롬빌-프랑스 파리에서,” 월간 ‘춤’, 2012-6월호, 2012.
- [9] Roberts-Smith and Jennifer and others, “Visualizing Theatrical Text: From Watching

참 고 문 헌

- [1] 김예림, “예술융합, 그리고 국립현대무용단,” K-contemporary, pp.108-110, 2016.
- [2] 김지수, “문화자본으로써의 융합예술의 비즈니스

the Script to the Simulated Environment for Theatre (SET)," Digital Humanities Quarterly, Vol.7, No.3, 2013.

- [10] Susan Schreibman and Ann M. Hanlon, "Determining Value for Digital Humanities Tools:Report on a Survey of Tool Developers," Digital Humanities Quarterly, Vol.4, No.2, 2010.

저 자 소 개

안 주 경(Ju-Kyung An)

정회원



- 1984년 2월 : 세종대학교 예체능 대학 무용학과(무용학사)
- 1991년 8월 : 세종대학교 예체능 대학 체육학과 무용전공(체육학 석사)
- 2000년 3월 ~ 현재 : 경상대학교

민속무용학과 교수

<관심분야> : 무용비평, 무용창작, 무용연출