

디지털 시대의 무용콘텐츠 저작권 이슈와 예술기업가정신 - 비운세 <Countdown> vs 안느 테레사 <Re:Rosas!> 사례를 중심으로 -

송남은*, 장웅조**

국문초록

본 연구는 팝스타 ‘비운세’와 현대무용가 ‘안느 테레사’ 사이에서 발생한 안무 표절 논란을 바탕으로 인터넷 환경에 노출된 무용저작권의 불안정성과 한계를 고찰하고, 이에 대응하는 전략적 태도로서 ‘예술기업가정신’(Arts Entrepreneurship)을 조명한다. 디지털 미디어 환경에서 최근 부각되는 무용저작권 이슈는 법과 제도적 요인뿐만 아니라 작품에 대한 예술철학적 논쟁, 예술가와 관객을 포함한 사회적 관계, 예술작품이 만들어지고 소비되는 예술생태계의 경제적 요인 등을 필수적으로 수반한다. 따라서 본 논문에서는 법리적 관점과 더불어 사회문화적, 경영적 관점에서 사례에 대한 통합적인 분석을 전개하였다. 비운세의 안무 표절에 대해 법적인 조치 대신 <Re: Rosas!>라는 온라인 프로젝트로 대응했던 안느 테레사의 예술기업가적 실천을 탐색하면서, 결론적으로 디지털 미디어 환경이 재구성해가는 문화예술 현상 가운데 ‘예술기업가정신’은 예술가 개인과 문화예술 생태계의 혁신을 이끄는 주요한 자산이 될 수 있음을 확인하였다.

주제어: 무용 콘텐츠, 예술기업가정신, 온라인 무용 프로젝트, 무용저작권, 전유예술, 현대무용

* 홍익대학교 문화예술경영학과 박사과정(제1저자)

** 홍익대학교 문화예술경영학과 조교수(교신저자)

접수일(2020년 3월 15일), 수정일(2020년 4월 14일), 게재 확정일(2020년 4월 16일)

I. 서론

미국의 팝스타 ‘비욘세 지젤 놀스카터’(Beyoncé Giselle Knowles-Carter, 이하 비욘세)는 2011년에 발표한 〈카운트다운, Countdown〉 뮤직비디오에서 세계적인 현대무용가 ‘안느 테레사 드 케어르스마커’(Anne Teresa De Keersmaeker, 이하 안느 테레사)의 작품을 표절했다는 의혹으로 논란의 중심이 되었다. 안느 테레사는 자신의 작품 〈로사스 댄스 로사스, Rosas danst Rosas, 1987〉와 〈아터랜드, Achterland, 1990〉를 비욘세가 뮤직 비디오에서 교묘히 표절했다고 주장했다. 표절로 의심되는 장면들을 교차 편집한 유튜브 영상이 대중들의 주목을 받으며 폭발적인 조회수를 기록하였고, 뉴욕 타임즈, 워싱턴 포스트 등 해외 언론 매체에서는 비욘세 안무 표절에 대한 논란이 이어졌다.

〈로사스 댄스 로사스〉는 안느 테레사의 무용단 ‘로사스(Rosas)’의 첫 작품이자 가장 큰 성공을 거둔 대표작으로 원래 라이브 무대 작품으로 만들어졌다. 1997년에는 영화감독 티에르 드 메이(Thierry De Mey)와의 공동 작업으로 무용영화(Dance Film) 버전이 개발되어 DVD로 유통되었다. 이후 이 영화의 여러 분할 섹션이 유튜브에 게재되면서, 영화의 구상 당시에는 상상할 수 없었던 방식으로 전 세계의 시청자들이 이 작품에 접근하는 것이 용이해졌다. 비욘세의 뮤직 비디오 〈카운트다운〉의 몇몇 장면들은 해당 영화에 포함된 안무 시퀀스와 의상, 미장센, 영화적 프레임임을 그대로 차용하고 있다. 표절의 논란이 된 안무의 원형은 〈로사스 댄스 로사스〉의 라이브 무대 작품이 아닌 온라인에서 확산된 ‘고정 매체’ 형식의 무용영화 버전이라 쉽게 추정할 수 있다.

오늘날 춤은 무형적이고 일시적인 것에서, 유형적으로 기록되어 유통되는 일종의 ‘콘텐츠’로 변환되고 있다. 미디어 기술은 안무가들로 하여금 작품과 관계 맺는 방식에 변화를 주었고, 무용을 독특한 방식으로 기록화(Documenting)하고 보존하려는 욕구 또한 강화시켰다. 그러나 디지털 미디어는 안무가의 저작권리에 대한 양날의 칼로 간주될 수 있는

데, 그 기록이 소유권 주장의 근거가 되기도 하지만 라이브 무용 작품 자체의 중요성과 권리를 약화시키는 수단으로 작용할 수 있기 때문이다.¹⁾ 디지털 미디어로 인해 무용 창작과 표현 방식은 끊임없이 진화하고 있고²⁾, 새로운 관객을 개발할 수 있는 기회가 창출되고 있지만, 한편으로는 비윤세의 <카운트다운> 사례와 같이 지속적으로 증가하는 온라인 안무 동영상으로 누군가의 무용저작권을 우발적으로 침해하기도 쉬워졌다.

본 논문은 디지털 미디어 환경에서 최근 부각되는 무용저작권 이슈를 법 제도적 측면에서 접근하는 대다수의 선행 연구들과 차별화된 관점으로 고찰하고자 한다. 무용저작권에 관한 대다수 선행 연구를 살펴보면, 현행 법 개정이나 등록 절차의 개선³⁾, 무용저작권 관리 협의체 설립을 통한 제도적 통제 강화⁴⁾, 그리고 무용인들의 저작권 교육과 인식 제고의 필요성⁵⁾을 강조하는 것이 보편적인 접근이다. 이렇듯 기존 문헌들이 무용저작권법 규정과 제도 개선을 강조하고 있지만, Burkhart(2011)는 오

-
- 1) Busuttil, D., "Choreographic Authorship using two case studies: Anne Teresa De Keersmaeker vs. Beyonce and Ann Van den Broek and Figgis.", Macquarie University, Sydney, 2015, p. 8.
 - 2) 일부 안무가들은 이제 온라인 소비를 염두에 두고 무용영화나 온라인 기반 무용 작품을 만든다. 안무가가 동작을 보다 세부적으로 묘사하고 안무의 성향을 극대화하기 위해 다각도의 카메라 기법을 도입하면서 라이브 공연에서 획득할 수 없는 안무의 시각적 정교함과 역동성을 온라인을 통해 구현하기도 한다. 또한, 인터넷은 장소특정적 공연(site-specific performance)을 녹화하여 온라인을 통해 감상할 수 있도록 함으로써, 무용 공연이 행해지는 특정 장소에 참석하지 않고도 공연을 둘러싼 물리적, 환경적 컨텍스트를 이해하고 경험 가능하도록 했다.
 - 3) 이호신, 「한국 무용저작권의 쟁점과 개선 과제」, 『무용역사기록학』 54권, 무용역사기록학회, 2019 ; 조영인, 「안무저작권 보호를 위한 법 규정 및 등록 프로세스 개선방안 연구」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제12권 제7호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2018.
 - 4) 신하라, 「무용저작권 권리와 개선방향연구」, 『대한무용학회논문집』 제75권 제2호, 대한무용학회, 2017; 심정민, 「무용저작물 규정의 필요성과 고려사항에 대한 고찰」, 『무용역사기록학』 54권, 무용역사기록학회, 2019.
 - 5) 박경숙, 「무용저작권 인식 개선과 등록 활성화 방안」, 『한국무용교육학회지』 제25권 제4호, 한국무용교육학회, 2014 ; 조상혁, 「사회과학분야: 무용전공자의 무용저작권에 대한 인식」, 『한국무용과학회지』 제72권 제6호, 한국무용과학회, 2014.

늘날과 같은 소셜 미디어 환경에서 예술 분야는 저작권을 보호하기 위해 효과적인 법 제도적 변화를 촉구하기보다 오히려 새로운 미디어 환경에 적응하기 위해 비즈니스 모델을 바꿀 필요가 있음을 강조했다.⁶⁾

이에 본 논문은 비윤세의 안무 표절에 맞서 법적인 조치 대신 안느 테레사가 보여주었던 예술기업가적 실천과 대응에 주목하였다. 안느 테레사는 <Re: Rosas!>라는 온라인 프로젝트를 론칭하여 비윤세의 표절 논란으로 화제가 된 <로사스 댄스 로사스>의 오리지널 안무를 온라인 강의 형식으로 대중들에게 제공하고, 참여자들이 개성적으로 리메이크한 댄스 동영상을 프로젝트 사이트에 공유하도록 장려했다. 이 프로젝트를 통해 창출된 예술적 파급력, 사회적 영향, 경제적 효과를 탐색하면서 디지털 시대의 무용콘텐츠 저작권 이슈를 법 제도적 관점에서 사회문화적, 경영학적 관점으로 전환하여 논의하고자 한다. 지금까지 무용예술가 혹은 무용 커뮤니티 내부의 문화적 관점에서 저작권 관련 이슈를 고찰한 국내 연구는 상대적으로 부족하며, 특히 저작권 이슈에 대응하는 무용 예술가의 전략적 태도에 대해 통찰하는 연구는 거의 전무한 실정이다. 본 논문은 ‘예술기업가정신’(Arts Entrepreneurship) 개념과 그 주요 요소를 분석틀로 삼아 안느 테레사의 <Re: Rosas!> 온라인 프로젝트 사례를 분석하고, 새로운 미디어 환경에서 예술 창작과 유통, 소유와 관련한 도전에 대처하기 위해 필요한 예술가의 기업가적 역량을 조명하고자 한다. 본 연구는 <Re: Rosas!> 프로젝트를 대상으로 본질적 사례 연구(intrinsic case study) 방법을 채택하였다. 본질적 사례 연구는 표본을 통한 일반화를 목적으로 하는 것이 아닌, 연구자가 선택한 사례 자체의 특성과 현상에 대해 더 많은 이해를 얻기 위해 수행된다.⁷⁾ 따라서, 본 논

6) Burkhart, M. N., “In a Post Graham World: Choreographing Dance Rights in the World of Media, Technology and Social Networking”, *Pace Intell. Prop. Sports & Entertainment Law Forum*, 1(1), 2011.

7) 로버트 스테이크, *The Art of Case Study Research*, 홍용희, 노경주, 심종희 역, 『질적 사례 연구』, 서울: 창지사, 2000.

문은 무용저작권 이슈에 대응하는 예술기업가적 전략을 일반화하는 것이 아닌, <Re:Rosas!> 프로젝트라는 단일·본질적 사례를 통해 예술기업가정신의 작동 방식과 현상에 대한 질적 이해도를 높이고, 다른 유사한 상황에서 예술기업가정신이 어떻게 발현되고 적용될 수 있을지에 대해 통찰력을 제공하는데 목적이 있다.

II. 디지털 미디어 환경에서의 무용저작권 논쟁

디지털 기술과 인터넷 발전에 따른 미디어 환경의 변화는 상품, 즉 문화예술 창작물을 중심으로 논의되었던 저작권 제도의 기존 패러다임을 바꾸고 있다.⁸⁾ 저작권(Copyright)은 “인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물”(저작권법 제1장 제2조 1호)을 보호하기 위해 창작자에게 주는 독점적이고 배타적인 권리로, 인격적 이익과 재산상 이익을 부여함으로써 창작 활동을 장려하고 나아가 문화예술의 발전을 촉진하는데 목적이 있다.⁹⁾ Stewart(1989; 최영목, 이세영, 이상훈, 2000 재인용)에 따르면 저작권 제도는 자연적, 경제적, 문화적, 사회적 이유에서 그 정당성을 확보한다.¹⁰⁾ 자연적 이유로서 저작물은 창작자 자신의 인격의 표현이므로, 창작자는 자신의 저작물이 침해되거나 훼손되는 것을 방지하고 저작물의 공표 여부를 결정할 수 있도록 인격적 이익을 부여받아야 한다. 경제적 이유는 저작물의 창작, 발표, 유통 자체가 상당한 노동과 경제적 투자를 전제로 하는데 이러한 투자비용의 회수를 위해서는 재산상 이익의 보장이 필수불가결하다는 것을 이른다. 문화적 이유로서 창작자의 저작

8) 강현숙, 「디지털 공유재로서의 저작권: 디지털 환경과 저작권 I」, 『예술경영 345』, 예술경영지원센터, 2016.

9) 캐슬린 E. 김, 「디지털 시대의 예술 저작권: 디지털 환경과 저작권 II」, 『예술경영 345』, 예술경영지원센터, 2016.

10) Stewart, S. M. & Hamish R. S., “International copyright and neighbouring rights”, Vol.1, *Lexis Pub*, 1989, 최영목, 이세영, 이상훈, 「디지털 시대의 영상저작물과 저작권에 관한 연구」, 한국방송진흥원, 2000, 6쪽.

물은 곧 문화적 자산이기 때문에 저작권을 통한 창작 활동에 대한 보상은 문화 발전과 세계 인류 문화유산의 축적이라는 공공의 이익에도 부합된다. 사회적 이유는 인간의 사상과 감정을 표현한 창작물이 서로 다른 인종, 성, 계급, 연령 등을 연결시키는 소통과 공감의 기능을 한다는 점에서 창작자의 사회적 기여를 저작권을 통해 보호해야 한다는 것이다.

디지털 미디어 시대에 와서는 공익적 차원의 오픈 액세스(Open-Access), 크리에이티브 커먼스 라이선스(Creative Commons License, CCL)¹¹⁾, 카피레프트(Copyleft)¹²⁾ 운동 등으로 저작물의 공유 가치가 강조되면서, 저작자의 배타적 권리 보호에 집중하던 저작권법에 대한 논의가 새로운 국면으로 접어들었다. 그 동안 저작권법에 대한 오해로 인한 저작권 남용과 저작권자에게 부여된 과도한 독점 권한으로 새로운 유형의 창작이 가로막히는 역기능 현상이 있었는데, 미래 연구와 창작을 위한 창조적 자원으로서 디지털 공유재¹³⁾의 가능성이 제기되고 있다. 인터넷의 속성 상 생산자와 수용자의 구분이 모호해져서 과거와 같이 독점적이고 배타적인 저작권을 인정하는 것은 사실상 불가능에 가깝기 때문에, 지식과 정보의 공유를 통해 사회적 차별을 최소화하는 주장이다. 그러나 복제가 쉬운 디지털 환경에서 저작권이 보다 강화되어야 한다는 입장도 간과할 수 없다. 디지털 기술은 고품질의 복제를 보장하여 원 저작물과의 질적 차이 없이 대량 복제가 가능하기 때문에 저작권 침해가 심각해질 수 있다. 또한 창작을 위해 정보의 수집과 축적에 많은 노력과 비용을 투자하던 종래와 비교하여 손쉽게 원본을 가공, 변형, 조작하여 2차 저작물들을 양산할 수 있기 때문에 원저작자의 권리가 충분히 보호되지 않는다면, 예술가들의 창작 의욕은 저하되고 결과적으로 진정성 있고 질

11) 일정한 조건 하에 저작물의 자유로운 이용을 허락하는 내용의 라이선스로 비영리 목적의 사용에 국한된다.

12) 저작권을 뜻하는 카피라이트(copyright)와 반대되는 개념으로 저작물에 대한 권리를 모두가 공유할 수 있도록 하는 것.

13) 강현숙, 앞의 글, 2016.

높은 창작은 둔화될 수 있다.

이렇듯 ‘저작자의 권리 보호’와 ‘저작물에 대한 공정한 이용’ 사이의 균형은 지속가능한 창작 생태계 구성에 매우 중요한 사안이 되었다. 각국 정부도 저작권자와 공공의 이익을 모두 고려하는 차세대 저작권법을 준비하고 개정하는 추세이다. 기본적으로 “저작권법의 입법 취지는 저작권자의 창작물을 보호하고 정당한 보상을 보장하여 창작 활동에 대한 유인을 제공하는 것뿐만 아니라 권리자의 정당한 이익을 불합리하게 저해하지 않는 한 저작물을 공유하게 함으로써 문화 및 관련 산업 발전을 달성하는 것”¹⁴⁾이기 때문이다. 그러나 인터넷의 발달과 새로운 기술의 등장으로 새로운 예술장르와 문화산업이 각광을 받으면서 창작자의 재산권 보호와 사회 공익 보호라는 이중적 가치를 모두 보장해야 하는 저작권의 딜레마는 한층 심화되고 있다.

디지털 시대에 무용의 창작, 유통, 향유 체계 또한 급진적으로 변하고 있지만, 무용저작권법은 이러한 시대 변화에 대한 적응이 더딘 것으로 보인다. 본래 무용은 추상성과 일시성이라는 내재적 특성으로 인해 저작권의 법적 통제와 감시가 용이하지 않은 분야로 간주되어 왔다. 인체의 물리적, 해부학적 한계로 인간이 구사할 수 있는 움직임의 종류와 범위는 한정되어 있기 때문에 춤은 역사적으로 기존 춤사위의 학습과 복제의 과정이 선행되어, 특정 움직임의 최초 근원과 원형을 규정하는 것은 쉽지 않다. 저작권법을 다루고 판결하는 법률 전문가들이 무용 동작 및 안무 구조의 미묘한 차이와 유사성을 포착하기 쉽지 않기 때문에, 법리적 판단을 내리기도 매우 어렵다. 더구나 디지털 환경에서 야기되는 무용저작권 침해 행위에 관련된 법 제도적 지침과 보호 규정도 불분명한 상태이며, 법적 소송도 흔치 않아 판례가 부족한 실정이다. 미디어 환경은 법 제도적 통제만으로는 감당할 수 없을 정도로 비정형적이고 예측 불가능한 방식으로 진화를 거듭해 왔는데, 불확실성에 대처하는 제도적 설계와 실

14) 캐슬린 E. 김, 앞의 글, 2016.

제 현상 사이에는 항상 시차가 발생한다는 것이 문제이기도 하다. 이러한 가변적 디지털 환경에 노출된 무용저작권법의 불안정성과 한계를 비욘세의 〈카운트다운〉 표절 논란 사례를 통해 살펴보고자 한다.

1. 전유인가? 표절인가?

특정 안무를 저작자의 독창적인 창작물로 인정하게 만드는 기준과 요건은 무엇인가? 이용자가 특정 안무 작품으로부터 허용 받을 수 있는 영감과 참조, 차용의 수준과 범위는 어디까지인가? 무용저작권을 해석하고 적용하는데 있어 고심해야 할 이러한 질문들은 다양한 논쟁적 요소를 내포하고 있으며, 이는 비욘세의 뮤직비디오 〈Countdown〉의 표절 논란에서도 잘 드러난다.

비욘세 〈카운트다운〉 뮤직비디오의 공동감독인 아드리아 페티(Adria Petty)는 MTV와의 인터뷰에서 안무 표절을 강력하게 부인하며, 다수의 비디오를 단지 ‘영감’(Inspiration)을 위한 자료로 비욘세와 공유했다고 표명했다.¹⁵⁾ 실제로 뮤직 비디오의 내용은 다양한 문화적 아이콘과 춤의 루틴을 ‘참조’(Reference)하여 구성되어 있다. 비욘세는 뉴욕 타임즈와의 인터뷰에서 “가장 큰 영감은 오드리 햅번의 영화 〈퍼니 페이스, Funny Face〉와 함께 60년대, 70년대 브리짓 바르도, 앤디 워홀, 트위기, 그리고 다이애나 로스이며, 〈로사스 댄스 로사스〉 또한 영감을 위한 자료로 참조했다.”¹⁶⁾고 주장하며, 현대예술의 창작 방식을 표방하여 기초 자료들로 참조했을 뿐 표절은 아니라고 방어했다. 반면 안느 테레사는 “그들이 무례한 것은 굳이 숨기려 하지도 않고 노골적으로 시도한 것이며, 그것은 명백한 표절과 도둑질”¹⁷⁾이라는 입장을 밝혔다.

비욘세는 자신의 뮤직 비디오를 독창적인 ‘전유’(Appropriation)¹⁸⁾

15) “Beyonc Accused of Plagiarism Over Video.” *The New York Times*, 2011,10,10.

16) *ibid*

17) *ibid*

라고 강조했다음에도 불구하고, 몇 주 후에 표절 논란이 되었던 안무 부분을 배제한 대체 비디오편집을 발표했고, 안느 테레사는 비욘세의 표절 혐의를 확장시킨 또 다른 성명을 아래와 같이 발표했다.

“비욘세의 새로운 뮤직비디오를 접한 많은 사람들이 나에게 메시지를 보내왔다. ‘로사스’의 춤을 상업적 유통경로로 팔고 있냐는 질문이었다. 비욘세의 뮤직비디오는 <로사스 댄스 로사스>의 동작 뿐 아니라 의상과 세트, 심지어 영화 장면의 촬영 방식까지 그대로 닮아 충격을 받았다.[...] 그녀와 그녀의 팀이 이러한 표절 행위에 뒤따르는 규약과 결과를 인지하지 못했다는 것을 이해할 수 없다.”¹⁹⁾



<그림 1> 비욘세의 <countdown>(좌)와 안느 테레사의 <Rosas dansi Rosas>(우) 교차 편집 영상 캡처

출처. 유튜브 <https://www.youtube.com/watch?v=Yj5Kp38Oz04>

18) Okpaluba, J., “Appropriation Art: Fair Use or Foul?”, *Cutting Across Media: Appropriation Art, Interventionist Collage and Copyright Law*, 2002, p. 197. ; 전유(appropriation)란 ‘차용, 인용, 유용, 도용’ 등 문맥에 따라 다양하게 해석된다. 실제 사물이나 다른 사람의 창작물을 자신의 용도로 이용하거나 재사용하는 하나의 창작방법론으로 현대 미술사에 있어 중요한 개념이다. 그러나 미술계 외부에서의 ‘전유’라는 용어는 절도나 저작권 침해와 같이 강한 부정의 의미를 함축하고 있다.

19) “Anne Teresa De Keersmaecker Responds to Beyoncé.” *The Performance Club*, 2019. 3. 29.

저작권과 관련해 가장 큰 불편함을 초래하는 것은 전문 창작가 집단 사이에서 일어나는 예술 개념과 창작 관행에 대한 미학적 논쟁이다. 20세기 팝아트의 대량복제 개념은 현대예술의 창작 관행에 큰 변화를 가져왔는데, 그 중 전유예술(Appropriation Arts)²⁰⁾은 저작권과 충돌하는 많은 사례들을 낳고 있다. 전유예술은 일반적으로 “대중문화, 광고와 매스미디어, 다른 예술가와 여타 다른 곳에서 일상적 이미지를 빌려와서 새로운 예술작품에 통합시키는”²¹⁾것을 의미하는데, 앤디 워홀(Andy Warhol), 데미안 허스트(Damien Hirst), 제프 쿤스(Jeff Koons)등 많은 유명 현대예술가들이 저작권 침해 논란의 당사자가 되고 있다. 디지털 복제가 용이한 현재의 미디어 환경에서 패러디(Parody), 패스티쉬(Pastiche), 오마주(Hommage)와 같은 전유예술은 더욱 활발하게 전개되고 있다. 그러나 전유예술과 관련된 저작권 침해 소송이 빈번히 일어나고 있는 미국의 경우조차 저작권법상 차용에 관한 규정이 포함되어 있지 않고, 국내 시각예술 분야에서도 관련 사례들이 발생하고 있으나 법정 소송으로 발전한 경우는 없을 정도로 전유예술은 통일된 법적 정의를 아직 갖추지 못한 영역이다.²²⁾

비욘세는 “현대예술이 다양한 레퍼런스들을 활용하여 뭔가 독특한 것을 만들어내는 방식에 항상 매료되어 왔다”²³⁾고 주장하면서 자신의 뮤직 비디오는 현대예술의 창작 방식인 ‘전유’를 적극적으로 활용했음을 강조했다. 일부 법조계의 논의에서는 두 작품 속 ‘춤’의 역학관계와 맥락, 그리고 그것이 소비되는 잠재적 시장의 종류가 다르기 때문에 비욘세의 버전은 저작권 침해가 아닐 수 있음을 시사하기도 했다.²⁴⁾ 하지만 대부분

20) ‘해체’와 ‘재맥락화’를 통해 다른 예술 작품을 원본 문맥과 다르게 자기 작품에 활용하는 포스트모던 예술 유형이다. 작품의 원본(originality), 진본(authenticity), 저작(authorship)에 대한 전통적 개념에 문제를 제기한다.

21) 양혜원, 「문화 예술분야 저작권관련 주요쟁점과 정책개선 방안 연구」, 한국문화관광연구원, 2014, 94쪽.

22) 위의 글, p. 95.

23) *The New York Times*, ibid, 2011.

의 언론 매체들은 두 작품 간의 유사성이 확연히 드러나고 원작자의 허가나 성명 표시 없이 작품의 일부를 차용했다는 점에서 이 사례를 극단적인 표절로 규정했다.²⁵⁾ 원작의 장면이나 안무를 그대로 인용한 경우 그 행위가 비록 ‘전유’라고 주장할지라도 저작권 보호의 기준이 되는 ‘표현의 유사성’이 뚜렷하기에 논쟁의 여지는 계속 남아있다.

2. 경제적 이익 vs. 인격적 권리

현재 저작권법의 기초가 되는 공리주의(Utilitarianism)는 경제적 보상에 대한 약속이 새로운 예술 창작을 장려하는 동기이자 수단으로 작동한다고 본다. 그러나 부르디외(Bourdieu)의 분석에 따르면, 공리주의적 보상 매커니즘은 이윤 지향적이고 ‘시장의존적 예술가’(Market dependent artist)의 생산성을 향상시킬 뿐, ‘예술을 위한 예술’을 지향하는 ‘자주적 예술가(Autonomous artist)’에게는 오히려 위협 요소가 될 수 있다고 보았다.²⁶⁾ 예술 공동체 내부의 인정을 목표로 ‘평판 보상’(Reputational rewards)에 보다 관심을 가지는 ‘자주적 예술가’들에게 저작권은 “예술 공동체의 정체성과 배타성을 유지할 수 있는 최소한의 경제적 장치”²⁷⁾일 뿐, 저작권을 통한 재산상 이익이 예술 창작의 본질적 동기와 목적이 되지 않는다. Singer(1984)는 “대부분의 안무가들에게 경제적 권리는 가장 중요한 것이 아니다. 그들의 주된 동기는 돈이 아니

24) Yeoh, F., “Choreographers' moral right of integrity.”, *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 8(1), 2013.

25) *The New York Times*, *ibid*, 2011; “Beyonce accused of stealing dance moves in video”, *The Guardian ; London*, 2011, 10.12.; “How Beyonce can wriggle her way out of this copying”, *The Washington Post*, 2011, 11, 20.

26) Senftleben, M., “Copyright, creators and society’s need for autonomous art – the blessing and curse of monetary incentives”, In Giblin R. & K. Weatherall (ed.), *What if we could reimagine copyright?*, ANU Press, 2017, p.28.

27) 홍기원, 「예술창작에서 저작권법 적용의 한계에 대한 이론적 고찰」, 『예술경영연구』, 제51집, 한국예술경영학회, 2019.

라 예술적 발언의 필요성 때문이며, 따라서 법 제도에 의해 경제적 권리를 확보하는 것이 주된 관심사는 아니다.”²⁸⁾ 라고 표현했다.

공리주의에 입각한 저작권의 경제적 인센티브는 예술에의 국가지원이 상대적으로 적은 미국 중심적인 관점인데, 대부분 논의가 저작자의 재산상 이익을 보호하는 저작재산권에 치중되어 있다.²⁹⁾ 반면 저작물과 관련된 저작자의 명예와 인격과 같은 비경제적 이익을 보호하기 위한 저작인격권은 주로 유럽국가에서 강조하는 권리로서,³⁰⁾ 저작물은 저작자의 인격이 투영된 대상으로 단순한 상품이나 물건 이상의 것이라는 사고에 기초한다. 부르디외의 관점에서 보자면, 비욘세는 미국의 대중 스타로서 이윤 지향적 또는 시장 의존적 예술가로 간주되고, 안느 테레사는 유럽 벨기에의 아방가르드 현대무용가로서 인격적 권리를 보다 추구하는 자주적 예술가라고 할 수 있다. 둘 사이의 저작권 법적 분쟁이 실제로 발생했다면 저작권을 보호하는 양국의 접근 방식 차이로 인해 상호 간 합의점을 도출하기 쉽지 않았으리라 추정된다. 인터넷 발달로 무용콘텐츠는 국경의 제한 없이 유통되고 있는데 저작권 침해로 법적 분쟁이 발생해도 이를 중재할 국제적 표준의 무용저작권법이 부재하기 때문이다.

우리나라는 저작재산권과 저작인격권 모두에 이익을 부여하는 법 제도를 갖추고 있지만, 무용 분야의 경우는 저작인격권을 위한 법적 근거를 확보하는 것에도 취약하며, 저작권을 통해 최소한의 경제적 보상을 얻게 되는 경우도 드물다. 부르디외는 ‘자주적인 예술가(autonomous artist)들이 자신이 속한 장(field)에서 머무는 대가 즉 자본이 지배하는 시장에 종속되지 않고 창작 활동에 전념하는 대가로 얻게 되는 경제적 보

28) Singer, A. B., “In Search of Adequate Protection for Choreographic Works: Legislative and Judicial Alternatives vs. The Custom of the Community”, University of Miami Law Review 1984, 38, p 287-319.

29) Dolen, J., “Copyright or Copyleft? Balancing Image Rights for Artists, Museums and Audiences.”, The Graduate School of University of Minnesota, Master degree of Liberal Studies, 2013, p. 9-10.

30) *ibid*, p.10.

상체계로서 저작권이 기능한다.’³¹⁾고 했지만, 무용 생태계에서의 저작권 법은 실효성을 발휘하지 못한 채 많은 한계를 보이고 있다.

III. 디지털 시대의 무용콘텐츠 전략

디지털 환경에서 무용저작권이 직면하는 도전과 한계로는 첫째, 디지털 생태계에서 비정형적이고 예측 불가능한 방식의 새로운 창작 유형이 지속적으로 출현함에 따라 예술 철학적 논쟁은 과열되지만 법리적 해석은 더욱 모호해지는 점, 둘째, 원작을 왜곡하거나 도용한 2차 저작물이 상업적으로 광범위하게 유통되면서 저작권 침해 가능성이 커지고, 이로 인해 문화유산으로서의 저작물 가치 보존이 어려워지는 점, 셋째, 글로벌 인터넷 환경에서 저작권 침해 발생 시 이를 중재할 국제적 표준의 무용저작권법이 부재한 점, 마지막으로 이러한 잠재적 위험에도 불구하고 사회 공공의 이익을 위한 저작권 공유 가치가 확산되는 추세 가운데 저작자의 배타적이고 독점적인 권리에 제한이 따르는 점을 들 수 있다. 오늘날과 같은 소셜 미디어 환경에서 야기되는 무용저작권의 한계와 딜레마는 법리적 관점만으로 이해하기 어려운 사회문화적 현상이다. 따라서 효과적인 법 제도적 변화를 촉구하는 것을 넘어, 새로운 미디어 환경에 적응하기 위한 무용콘텐츠 전략이 절실히 요구된다.

1. 예술기업가정신(Arts Entrepreneurship)

예술기업가정신은 ‘문화 영역 종사자들이 자신의 창의성과 자율성을 유지하고, 적응력을 향상시키며, 예술적 가치 뿐 아니라 경제적, 사회적 가치를 창출하고자 할 때 작동하는 경영 과정’³²⁾이다. 예술기업가정신은

31) Senftleben, *ibid.*, p.28.; 홍기원, 앞의 글, 2019, 172쪽 재인용

32) Chang, W. J. & Wyszomirski, M., “What is arts entrepreneurship? Tracking the development of its definition in scholarly journals.”, *Artivate: a journal of*

새로운 비즈니스 모델을 개발하고 기회를 포착하기 위해 자원을 재조합하고 기술을 창발적으로 활용하며, 혁신적인 시도와 위험을 감수하는 마음가짐을 수반한다. 비슷한 용어로 유럽에서 일반적으로 쓰이는 ‘문화기업가정신’(Cultural entrepreneurship)은 1980년대 후반과 1990년대 초반 유럽의 경영대학원의 강좌에서 소개되기 시작하여 주로 신흥 창조경제와 문화산업에 초점을 두고 ‘조직’의 혁신을 위한 역량으로서 연구되어 왔다. 반면, 미국 예술경영학계에서 주로 쓰이는 예술기업가정신은 유럽과 비슷한 맥락에서 활용되기도 하지만, 해당 개념이 ‘예술가 개인’의 직업적 역량강화의 수단으로서 논의되는 경향이 두드러진다.³³⁾

본 연구는 일반 경영 현장에서의 조직적 혁신을 위한 도구적 태도로서 문화예술적 소양을 강조하는 맥락이 아닌, 예술가 개인이 예술적, 사회적, 경제적 가치 창출을 위해 발휘하는 경영 과정을 조명하는데 목적이 있기 때문에 ‘예술기업가정신’의 용어와 그것이 내포하는 개념을 중심으로 사례를 분석하고자 한다. Chang & Wyszomirski(2015)는 이 개념에 대한 최초의³⁴⁾ 체계적 문헌고찰(systematic literature review)을 진행하여, 예술경영, 문화정책, 기업가정신에 초점을 둔 일반 경영, 비영리 및 공공 마케팅 부문에서 대표적인 학술지 9개를 선정하고, 2003-2013년 10년 동안 각 학술지에서 출판한 수 백개의 논문을 분석함으로써 ‘예술기업가정신’에 대한 학문적 정의를 도출하고 그 구성 요소들을 검토한 바 있다.³⁵⁾

entrepreneurship in the arts, 4(2), 2015

33) Essig, L. “Same or different? the “Cultural entrepreneurship” and “Arts entrepreneurship” constructs in European and US higher education. *Cultural Trends*, 26(2), 2017, p.125-137.

34) Essig, L., & Guevara, J. *A Landscape of Arts Entrepreneurship in US Higher Education*. Pave Program in Arts Entrepreneurship, 2016, p.9; 이후 독일 European University Viadrina Frankfurt의 Hausmann & Heinze (2016)가 Cultural Entrepreneurship에 보다 초점을 맞추어 체계적 문헌고찰을 진행한 바 있다.

본 논문에서는 Chang & Wyszomirski(2015)가 수많은 문헌 자료를 토대로 제시한 <표 1> ‘예술기업가정신 구성 요소 분류’에 학술적 타당성이 있다고 판단하였고, 이를 연구의 분석틀로 삼았다. 예술기업가정신을 구성하는 요소는 <표 1>과 같이 전략, 기술, 역량/스킬, 마음가짐, 맥락이라는 다섯 가지 범주로 분류하여 분석할 수 있고, 예술기업가정신은 각 범주에 속한 요소들의 교차적인 재조합을 통해 끊임없이 새로운 형태로 발현되는 역동적인 경영 과정이자 실천이다. 각 범주의 요소들은 예술기업가정신의 발현에 기여하는 조건들이지만, 모든 요소들이 필요조건은 아니며 경우에 따라서 부분 요소들의 조합만으로도 예술기업가정신은 발현된다.³⁵⁾ 이러한 예술기업가정신은 ‘역사적으로 그리고 일상적으로 예술작품의 생산과 유통, 전시와 보존을 어렵게 만들어왔던 모든 장애와 제약을 극복’³⁷⁾하는데 창조적 탄약으로 기능한다. 본 연구는 예술기업가정신을 구성하는 요소들의 교차적인 재조합 현상이 안느 테레사의 <Re: Rosas!> 온라인 프로젝트에서 어떻게 반영되었는지 고찰하고, 이를 통해 디지털 시대의 무용콘텐츠 전략과 태도로서 예술기업가정신이 기여하는 바를 조명한다.

35) Chang, W. J. & Wyszomirski, M., *ibid*, 2015, p. 25.

36) *ibid*.

37) White, J. C., “Barriers to recognizing arts entrepreneurship education as essential to professional arts training”, *A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 2(3), 2014, p. 28-39.; 박신의, 장웅조, 민정아, 「실행연구 방법론을 통한 예술기업가정신 함양 연구」, 『문화경제연구』, 20(2), 한국문화경제학회, 2017, 20쪽, 재인용

〈표 1〉 예술기업가정신 구성요소 분류

리더십 /비전 Leadership Vision	리더십 도구 Leadership Tools	개인 능력 Personal Capability	성격 특성 Personal Traits	외부 환경 External Environment
전략 (STRATEGIES)	전술 (TACTICS)	역량 / 기술 (COMPETENCIES/SKILLS)	마음가짐 (MINDSET)	맥락 (CONTEXT)
<input type="checkbox"/> 새로운 벤처 창업 <input type="checkbox"/> 상상력 기반의 예술 제품 및 서비스 창출하는 창조적 기업 활동 <input type="checkbox"/> 커리어 포트폴리오 구축 및 커리어 전환에서의 자기 관리 <input type="checkbox"/> 커뮤니티 자원 또는 문화유산 활용한 문화상품/서비스 창출 <input type="checkbox"/> 예술 기반의 사회적 기업 활동 <input type="checkbox"/> 변화 관리 <input type="checkbox"/> 조직 내부의 혁신을 이끄는 정책기업가 역할	<input type="checkbox"/> 새로운 마케팅 접근 <input type="checkbox"/> 관객 개발 <input type="checkbox"/> 새로운 자금 원천 발굴 <input type="checkbox"/> 자금 모금의 새로운 접근 <input type="checkbox"/> 네트워킹 <input type="checkbox"/> 파트너십 <input type="checkbox"/> 재조합(recombination) <input type="checkbox"/> 브리콜라주(Bricolage) <input type="checkbox"/> 뉴 테크놀로지	<input type="checkbox"/> 기회 포착 <input type="checkbox"/> 비즈니스 스킬 습득 <input type="checkbox"/> 지속적인 전문성 개발 : 훈련과 교육	<input type="checkbox"/> 인내심 <input type="checkbox"/> 위험 감수 <input type="checkbox"/> 실패에 대한 관용 <input type="checkbox"/> 열린 마음	<input type="checkbox"/> 조직/기관 <input type="checkbox"/> 개인 예술가 혹은 소규모 단체 <input type="checkbox"/> 예술 현장 <input type="checkbox"/> 지방/지역 사회 현장

출처. Chang, W. J., & Wyszomirski, M. "What is arts entrepreneurship? Tracking the development of its definition in scholarly journals.", *Artivate: a journal of entrepreneurship in the arts*, 4(2), 2015, p. 25.

2. 안느 테레사의 예술기업가적 실천 : 〈Re:Rosas!〉

1) 새로운 벤처 프로젝트 전략과 위협을 기회로 바꾸는 변화 관리

안느 테레사는 벨기에의 예술 제작 단체인 ‘fABULEUS’와의 파트너십으로 2013년 〈Re: Rosas!〉라는 온라인 프로젝트를 발족하였다. 법률적으로 정통한 거대 엔터테인먼트 회사에 맞서는 대신 자신의 강점인 예술 실험 정신을 바탕으로 새로운 프로젝트를 전략적으로 선보였다. 〈Re:

Rosas!〉 프로젝트는 원래 로사스무용단의 30주년 기념 일환으로 브뤼셀의 카이극장(Kaaitheater)에서 전시할 영상을 수집하기 위한 임시 프로젝트 아이디어였는데, 대중의 엄청난 호응에 부응함과 동시에 비윤세 표절 사건에 대한 일종의 대응으로 안느 테레사는 해당 프로젝트를 유지시켰다. 이 프로젝트를 통해 비윤세의 표절 논란으로 화제가 된 〈로사스 댄스 로사스〉의 오리지널 안무를 온라인 강의 형식으로 대중들에게 제공하고, 참여자들이 각자 개성있게 리메이크한 댄스 동영상상을 프로젝트 사이트에 공유하도록 장려했다. 〈그림 2〉에서 보는 바와 같이, 〈Re: Rosas!〉 사이트에는 다양한 세대와 국적의 개인 및 그룹이 각자의 지역에서 촬영한 421개의 댄스 동영상상이 제출되었고, 새로운 버전들이 현재까지 계속 추가되고 있다. 이 프로젝트를 통해 안느 테레사는 비윤세의 표절을 촉발시킨 인터넷이라는 위협적인 매체를 창조적 기획의 장치로 활용하는 변화 관리 능력을 발휘했다.



〈그림 2〉 Re:Rosas: The fABULEOUS Rosas Remix Project 공식 사이트 이미지 편집 출처. <https://www.rosasdanstrosas.be/home/>

“사람들은 내게 화가 났는지, 혹은 영광스러울지 몰았다. 둘 다 아니다. 한편, 나는 <로사스 댄스 로사스>가 1980년대 이후 현대무용계에서 큰 인기를 누렸지만, 그러한 무용 공연으로 결코 도달할 수 없는 대중 관객에게(이번 사건을 통해) 다가갈 수 있었다는 것이 기쁘다”.³⁸⁾

자신의 저작권이 보호받지 못한 상황에서도 열린 마음으로 현상을 직시하였고, 현대무용계로 제한되었던 예술 활동의 반경을 확장하여 글로벌 인터넷 커뮤니티로 외부 환경을 재설정함으로써 광범위한 관객 개발의 기회를 획득하였다. 극장을 기반으로 라이브 공연에 주력했던 안느 테레사는 관객과 비대면 소통하는 온라인 매커니즘에 신속한 적응력을 발휘했는데, 현대무용의 대가라는 탄탄한 명성에도 불구하고 새로운 환경에 최적화된 아이디어를 구현하기 위해 지속적으로 전문성을 개발하고 훈련했음을 알 수 있다.

2) 커뮤니티 자원을 활용한 콘텐츠 창조와 사회적 가치 창출

흥미롭게도 안느 테레사가 온라인 기반 프로젝트를 통해 무용 콘텐츠를 대량 유통하고 공유한 과정은 비욘세의 <싱글 레이디, Single Ladies, 2008> 뮤직 비디오의 광범위한 보급 형식을 차용한 것으로 보인다. 비욘세의 음반사 컬럼비아 레코드(Columbia Records)는 2009년 ‘싱글 레이디 콘테스트’를 개최했는데, 뮤직 비디오에 삽입된 안무를 정확하게 복제해야 한다는 규칙 아래 대중들이 재연한 춤 영상들을 상금을 놓고 경쟁하도록 했다. <Re: Rosas!> 프로젝트는 상금을 제공하지 않았지만, 전 세계의 다양한 커뮤니티로부터 자발적 참여를 이끌어내고 그들의 자원을 활용해 무용 콘텐츠를 재생산했으며, 커뮤니티의 정체성을 춤을 통해 표현하는 일종의 사회문화적 운동을 만들어 내었다. 이것은 ‘싱글 레이디 콘테스트’에 대한 분명한 반향(echoes)이자, 비욘세의 표절

38) *The Performance Club*, ibid, 2019

행위에 대한 안느 테레사의 패러디적(parody) 반격이라 할 수 있다. 비윤세가 안느 테레사 안무의 ‘표현’을 전유했다면, 안느 테레사는 비윤세의 ‘아이디어’를 의도적으로 모방하는 현대예술적인 방식으로 표절 이슈에 대응했다고 볼 수 있다.

〈Re: Rosas!〉는 소수의 예술 전문가만이 아닌 광범위한 대중의 창의적 자원을 활용하는 ‘크라우드 소싱’(Crowdsourcing) 방식을 적극적으로 채택했다. ‘크라우드 소싱’은 전문가 중심의 제작 권력을 분산시키고 커뮤니티를 콘텐츠 제작의 적극적인 주체로 활성화시키는 것이다. 안느 테레사는 대중과의 관계에서 안무의 규칙을 지도하는 리더이지만, 온라인 참가자들은 안무를 일정 단계 습득하게 되면 각자의 자유로운 해석으로 안무를 리메이크할 수 있고, 선별이나 검열 과정 없이 스스로 제작한 댄스 동영상은 프로젝트 사이트에 게재할 수 있다. ‘크라우드 소싱’을 통해 대량으로 수집되는 콘텐츠들 간의 상호연관성을 만들기 위해 동작, 음악, 안무 구조는 고정된 틀을 유지하지만, 카메라의 연출, 캐스팅, 장소, 의상 등 기타 제작 요소와 관련해서는 참가자들의 창의성이 요구된다.

안느 테레사가 시도한 커뮤니티 자원기반의 콘텐츠 창조 방식은 잠재된 대중의 창의성과 자율성을 이끌어내고, 춤을 통해 커뮤니티의 정체성을 표현하며 ‘사회적 동지애(Social Camaraderie)를 형성’³⁹⁾하도록 했다. 또한 무용을 배우고, 제작하고, 공유할 수 있는 플랫폼을 제공함으로써 대중의 예술 참여를 확대하고, 춤으로 소통하는 글로벌 네트워크를 형성하였다.

3) 문화유산 아카이브 기반의 교육 서비스 제공

안느 테레사는 비윤세 뮤직 비디오에서 차용한 ‘의자 섹션’과 ‘제 2악장’의 동작 실현 방법 및 안무 구조를 온라인 강의 형식으로 소개하고, 해당 내용을 기록한 문서를 ‘오픈 액세스’ 교육 자료로 대중에게 제공했

39) Brown, A., Novak-Leonard, J. L., & Gilbride, S., Getting In On The Act: How Arts Groups are Creating Opportunities For Active Participation, San Francisco CA: The James Irvine Foundation, 2011, p.21.

다. 비윤세의 표절 논란 이후 안느 테레사는 자신의 창작물을 아카이빙하는 작업에 착수했고, DVD, 서적, 온라인 채널, 파일 문서 등 다양한 버전의 기록물을 남겼다. 세계적 무용 학교인 벨기에 P.A.R.T.S의 창립자이기도 한 안느 테레사는 후속 세대를 위한 교육 자료로 활용될 수 있도록 자신의 창작 방법론을 상세하게 기록했다. 〈로사스 댄스 로사스〉는 1983년에 초연된 이래 현재까지 현대무용사에 지대한 영향을 끼치고 있는 작품으로 문화유산의 가치가 있는데, 이러한 문화유산 아카이브를 기반으로 한 〈Re:Rosas!〉 프로젝트는 무용 전공자 뿐 아니라 아마추어 대중들에게 현대무용을 보급하고 전수하는 교육 서비스를 제공하였고, 결과적으로 사회 공공의 이익에 기여했다. 비윤세의 안무 도용에 대해 보인 반응과 대조적으로 안느 테레사는 대중들에게 원작의 안무와 원곡을 활용하여 그들만의 버전으로 작품을 개발하도록 허용했다. 대중들이 재생산해낸 ‘안무’는 원작의 형태를 그대로 재현하지 않을 뿐더러, 원작을 쪼개고 분산시켜 광범위하게 모방하고 유통함에도 불구하고 이론적으로 ‘표절’이나 ‘도용’으로 간주하지 않는다는 점에 주목할 필요가 있다. 원작자의 권한으로 이뤄진 초대와 제안이 작품의 리메이크를 정당화하는 것이다. 〈Re:Rosas!〉 프로젝트 일환으로 제공된 교육 자료에는 ‘원작과 비교하여 비윤세의 동작 사용법을 분석하라, 비윤세의 버전은 원작이 가진 주제와 아이디어에 어떤 영향을 끼쳤는가? 긍정적 효과와 부정적 효과를 논하라.’와 같은 토론 질문이 포함되어 있다. 교육 서비스를 통해 원작의 리소스들을 광범위하게 확산시킴으로써 〈로사스 댄스 로사스〉가 단지 ‘비윤세가 훔친 작품’으로 인식되는 것을 상쇄하고 원작으로서의 지위를 획득하는 효과까지 얻는 것이다. 안느 테레사가 자신의 작품을 대중에게 양도하는 것은 ‘행복’의 의미가 아니라, 저작권에 대해 일종의 통제력을 발휘하는 방법이라 해석할 수 있다. 문화유산 아카이빙을 통해 저작권을 통제하고, 교육 서비스를 통해 저작권을 공유함으로써 안느 테레사는 창작자의 인격권 보호와 사회 공익 보호라는 이중적 가치의 균형적 조화를 이뤄낸 것이다.

4) ‘참여’를 통한 관객 개발과 새로운 마케팅 접근

현대무용의 온라인 전송은 고급예술(High Arts)로 간주되었던 장르가 새로운 형태의 유통 구조로 들어간다는 것을 의미한다. 안느 테레사는 인터넷이라는 대중 영역에서 무용예술이 소비되고 유통되는 것에 저항하기보다, 현대무용이라는 장르의 생존과 도약을 위해 새로운 맥락을 수용하였다. 오프라인 예술 현장에서 온라인 미디어 환경으로 외부 환경을 재설정하고, 고급예술과 대중문화 간의 장르적 경계를 디지털 영역 안에서 중립화시키며, 최초 무대 작품이었던 〈로사스 댄스 로사스〉를 ‘소셜 미디어 댄스’로 재맥락화했다.

인터넷의 대중 참여적 속성을 활용한 온라인 기반의 무용예술은 본질적으로 사교의 방식에 초점을 맞추며, “무용을 공유하고 유통하는 새로운 수단을 제공함으로써(고급예술의 환경을) 사회적 교류와 참여의 현장으로 재설정”⁴⁰⁾할 것을 제안한다. 이러한 맥락에서 온라인 참여자는 단순히 관람에 머무는 수용적인 관객이 아니며, 프로젝트의 공동창작자(Co-Creator) 나아가 무용콘텐츠를 스스로 제작하는 예술가(Audience-As-Artist)로 진화한다.

Brown & Novak-Leonard(2011)는 관객의 예술참여 수준을 1) 단순 관람(Spectating), 2) 강화된 관객관여(Enhanced Engagement), 3) 크라우드소싱(Crowdsourcing), 4) 공동창조(Co-creation), 5) 예술가로서의 관객(Audience-as-artist)과 같이 5단계로 분류했는데,⁴¹⁾ 〈Re: Rosas〉 프로젝트는 모든 단계에서 유의미한 관객 참여를 유도해냈다. 비윤세의 표절 논란 이후 〈로사스 댄스 로사스〉의 유튜브 조회수가 급상승했는데, 현대무용이라는 장르가 존재한다는 것에 대한 ‘인지(Perception)’ 자체가 부재한 수많은 대중은 영상을 ‘단순관람’하는 행위만으로도 ‘인

40) Bench, H., “Screendance 2.0: Social dance-media,” *Journal of Audience & Reception Studies*, 7(2), 2010

41) Brown, A., Novak-Leonard, J. L., & Gilbride, S., *ibid*, 2011, p. 16-19.

지'의 계기를 획득하고 현대무용에 대한 관심을 가지기 시작한 것이다. 대중들의 자발적인 인터넷 검색으로 시작된 단순관람은 <Re:Rosas!> 프로젝트에서 동기를 부여받아 '강화된 관객관여' 단계로 이동했다. '강화된 관객관여'는 교육 프로그램 등을 통해 관객의 참여를 심화하는 전략인데,⁴²⁾ 무용 작품을 온라인 교육 자료를 통해 습득하는 것을 전제로 한 <Re:Rosas!> 프로젝트는 관객의 무용예술 수용성을 한 단계 강화했다. 무용을 습득한 관객들은 스스로 댄서가 되어 영상에 출연하고, 무용콘텐츠 제작에 직접 관여하는 공동창작자로 참여의 주체가 된다. 프로젝트의 성과를 좌우할 수 있는 다량의 댄스 동영상 콜렉션(Collection)은 관객들이 능동적으로 제작한 무용콘텐츠들의 클라우드소싱을 통해 성공적으로 달성되었다. <Re:Rosas!> 프로젝트는 '참여'라는 전략을 통해, 관객을 단순 관람자에서 콘텐츠 공동창작자이자 예술가로, 나아가 프로젝트의 성공을 좌우하는 제작자로서의 역할을 모두 경험할 수 있는 유의미한 기회를 제공했다.

참여를 통한 관객과의 새로운 관계맺음은 관객개발(Audience Development) 측면에서 주요하게 논의되는 접근으로서, 예술 단체의 지속가능한 미래와 자생력 제고 및 재정 확보에 긍정적인 역할을 하는 것으로 확인되고 있다.⁴³⁾ 관객개발은 마케팅과 함께 예술단체의 경영에서 중요한 요소인데, 관객개발의 목표를 관객의 '양적 증가'에만 두면 예술을 통한 사회적 참여의 효용성을 무시하는 결과를 초래할 수 있다.⁴⁴⁾ 특히, 공연예술은 무형의 경험재(Experience Goods)이므로 관객에게 특별한 경험을 제공할수록 수요가 높아지고 경제적 효과가 창출된다. <Re:Rosas!>

42) 위의 글, p.17.

43) 장웅조, 홍기원, 「관객관여에 의한 공연예술콘텐츠 제작의 영향 연구 -연극< 파란나라>의 시민배우 참여 사례를 중심으로」, 『문화 콘텐츠연구』 제16호, 글로벌문화전략연구소, 2019.

44) Tepper, S. J. & Gao, Y., *Engaging Art: The Next Great Transformation of America's Cultural Life*, New York: Routledge, 2008.

프로젝트는 참여를 통해 파생되는 특별한 경험들을 관객에게 제공함으로써 광범위한 영역의 새로운 관객들을 개발할 수 있었고, 궁극적으로 새로운 마케팅 전략으로 기능하면서 안느 테레사가 이끄는 로사스무용단의 후속 활동들을 지원하게 되었다.

〈Re:Rosas!〉 프로젝트의 성공 이후 세계의 우수 극장들로부터 〈로사스 댄스 로사스〉 리바이벌 공연 요청이 쇄도했으며, 수많은 관객들은 이미 중년이 된 안느 테레사와 오리지널 멤버들의 춤을 보기 위해 극장으로 몰려들었다. 더불어 안느 테레사의 고전 레퍼토리까지 동시에 재조명되고, 현대무용의 계보를 잇는 최신작 또한 〈로사스 댄스 로사스〉 공연과 패키지로 구성되어 세계 각국의 관객들에게 소개되었다. 〈Re:Rosas!〉에 참여했던 다양한 대중 관객들 또한 자신이 직접 재연했던 무용 작품의 관람을 위해 극장으로 유입되었으리라 짐작할 수 있다. 현대예술계에서 이미 명성을 얻은 안느 테레사와 그의 무용단은 〈Re:Rosas!〉를 전환점으로 상대적으로 소외되었던 일반 대중 관객들을 극장으로 초청할 수 있는 계기를 얻었으며, 이를 통해 현대무용의 자생력과 지속가능성을 확인하게 되었다.

IV. 맺음말

본 연구는 비윤세의 안무 표절 사례를 바탕으로 인터넷 환경에 노출된 무용저작권의 불안정성과 한계를 고찰하였고, 안느 테레사의 〈Re:Rosas!〉 프로젝트 분석을 통해 디지털 시대의 무용저작권 이슈에 대응하는 예술기업가적 실천과 전략을 탐색하였다. 디지털 시대의 무용저작권 논의는 법과 제도적 측면에 국한되어선 안되며, 예술철학적 논쟁, 예술가와 관객을 포함한 사회적 관계, 예술작품이 만들어지고 소비되는 예술생태계의 경제적 요인까지 통합적으로 다뤄져야 한다. 그런 의미에서 본 연구는 법리적, 사회문화적, 경영학적 관점을 통합하여 논의를 전개하였다. 디지털 시대는 무용저작권에 대한 통제력을 약화시키는 결과를

초래했지만, 역설적으로 안무가의 창의성을 증폭시키는 환경을 제공하고, 무용콘텐츠에 대한 대중의 접근성을 높여주며, 새로운 관객 개발의 활로를 열어주었다. 무용저작권자의 이익을 위축시킬 수 있는 인터넷 환경의 도전을 오히려 혁신의 기회로 활용한 안느 테레사의 사례를 통해, 변화하는 미래 환경에서 ‘예술기업가정신’은 중요한 덕목이 된다는 점을 확인하였다. 본 연구는 디지털 환경이라는 도전적 상황에 놓여있는 국내 무용가들에게 현실적 개선책으로서 예술기업가정신의 중요성을 제시하였다. 하지만 이러한 논의가 무용가 개인의 역량 문제로 귀결되거나 저작권에 대한 예술가의 타당한 기본 권리를 축소시키는 결론에 도달하지 않도록 사회적, 제도적 개선의 필요성 또한 지속적으로 강조되어야 할 것이다. 본 연구에서 추구하는 예술기업가정신의 가능성 탐색이 <Re: Rosas!>라는 단일 사례의 분석에 국한되어 있다는 점에서 연구의 한계점이 있지만, IT를 활용한 다양한 예술 비즈니스 모델에 대한 실증연구 혹은 다중사례연구 등과 같은 후속 연구를 통해, 보다 보편적으로 적용 가능한 무용콘텐츠 창·제작 전략을 도출하고 예술기업가정신 교육 확대를 위한 제도적인 지원을 제언할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 강현숙, 「디지털 공유재로서의 저작권: 디지털 환경과 저작권 I」, 『예술경영 345』, 예술경영지원센터, 2016.
- 로버트 스테이크, (The Art of Case Study Research), 홍용희, 노경주, 심종희 역, 『질적 사례 연구』, 서울: 창지사, 2000.
- 박경숙, 「무용저작권 인식 개선과 등록 활성화 방안」, 『한국무용교육학회지』 제25권 제4호, 한국무용교육학회, 2014.
- 박신의, 장웅조, 민정아, 「실행연구 방법론을 통한 예술기업가정신 함양 연구」, 『문화경제연구』 제20권 제2호, 한국문화경제학회, 2017.
- 신하라, 「무용저작권 권리와 개선방향연구」, 『대한무용학회논문집』 제75권 제2호, 대한무용학회, 2017.
- 심정민, 「무용저작물 규정의 필요성과 고려사항에 대한 고찰」, 『무용역사기록학』 54권, 무용역사기록학회, 2019.
- 양혜원, 「문화 예술분야 저작권관련 주요쟁점과 정책개선 방안 연구」, 한국문화관광연구원, 2014.
- 이호신, 「한국 무용저작권의 쟁점과 개선 과제」, 『무용역사기록학』 54권, 무용역사기록학회, 2019.
- 장웅조, 홍기원, 「관객관여에 의한 공연예술콘텐츠 제작의 영향 연구-연극 <파란나라>의 시민배우 참여 사례를 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 제16호, 글로벌문화전략연구소, 2019.
- 조상혁, 「사회과학분야: 무용전공자의 무용저작권에 대한 인식」, 『한국무용과학회지』 제72권 제6호, 한국무용과학회, 2014.
- 조영인, 「안무저작권 보호를 위한 법 규정 및 등록 프로세스 개선방안 연구」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』, 제12권 제7호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2018.
- 최영목, 이세영, 이상훈, 「디지털 시대의 영상저작물과 저작권에 관한 연구」,

한국방송진흥원, 2000.

캐슬린 E. 김, 「디지털 시대의 예술 저작권: 디지털 환경과 저작권 II」, 『예술경영 345』, 예술경영지원센터, 2016.

홍기원, 「예술창작에서 저작권법 적용의 한계에 대한 이론적 고찰」, 『예술경영연구』, 제51집, 한국예술경영학회, 2019.

Bench, H., “Screendance 2.0: Social dance-media.”, *Journal of Audience & Reception Studies*, 7(2), 2010.

Brown, A., Novak-Leonard, J. L., & Gilbride, S. *Getting In On The Act: How Arts Groups are Creating Opportunities for Active Participation*, San Francisco, CA: The James Irvine Foundation, 2011.

Burkhart, M. N., “In a Post Graham World: Choreographing Dance Rights in the World of Media, Technology and Social Networking”, *Pace Intell. Prop. Sports & Entertainment Law Forum*, 1(1), 2011.

Busuttil, D., “Choreographic Authorship using two case studies: Anne Teresa De Keersmaecker vs. Beyonce and Ann Van den Broek and Figgis.”, Macquarie University, Sydney, 2015.

Chang, W. & Wyszmirski, M., “What is arts entrepreneurship? Tracking the development of its definition in scholarly journals.”, *Artivate: a journal of entrepreneurship in the arts*, 4(2), 2015.

Dolen, J., “Copyright or Copyleft? Balancing Image Rights for Artists, Museums and Audiences.”, The Graduate School of University of Minnesota, Master degree of Liberal Studies, 2013.

Essig, L. & Guevara, J., *A Landscape of Arts Entrepreneurship in US Higher Education*, Pave Program in Arts Entrepreneurship, 2016.

- Essig, L., “Same or different? the “Cultural entrepreneurship” and “Arts entrepreneurship” constructs in European and US higher education.” *Cultural Trends*, 26(2), 2017.
- Hausmann, A. and Heinze, A., “Entrepreneurship in the cultural and creative industries: Insights from an emergent field.” *Artivate: A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 5(2), 2016.
- Okpaluba, J., “Appropriation Art: Fair Use or Foul?”, *Cutting Across Media: Appropriation Art, Interventionist Collage and Copyright Law*, 2002.
- Singer, A. B., “In Search of Adequate Protection for Choreographic Works: Legislative and Judicial Alternatives vs. The Custom of the Community”, *University of Miami Law Review*, 38, 1984.
- Senftleben, M., “Copyright, Creators and Society’s need for Autonomous art – the blessing and curse of monetary incentives”, In Giblin R. & K. Weatherall (ed.), *What if we could reimagine copyright?*, ANU Press, 2017.
- Stewart, S. M. & Hamish R. S., “International copyright and neighbouring rights”, Vol.1. *Lexis Pub*, 1989.
- Tepper, S. J. & Gao, Y., *Engaging Art: The Next Great Transformation of America’s Cultural Life*, NewYork: Routledge, 2008
- White, J. C., “Barriers to recognizing arts entrepreneurship education as essential to professional arts training”, *A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 2(3), 2014.
- Yeoh, F., “Choreographers’ moral right of integrity.”, *Journal of Intellectual Property Law Practice*, 8(1), 2013.
- “Anne Teresa De Keersmaecker Responds to Beyoncé.” *The Performance*

Club, 2019.3.29.

“Beyoncé Accused of Plagiarism Over Video.” *The New York Times*,
2011, 10.10.

“Beyoncé accused of stealing dance moves in video”, *The Guardian* ;
London, 2011.10.12.

“How Beyoncé can wriggle her way out of this copying”, *The Washington*
Post, 2011. 11. 20

로사스무용단 홈페이지 <http://www.rosas.be/en/rosas> (검색일: 2020년 1
월 31일)

Re:Rosas: The fABULEOUS Rosas Remix Project. 공식 사이트 [https://
www.rosasdanstrosas.be/home/](https://www.rosasdanstrosas.be/home/) (검색일: 2020년 3월 10일)

〈ABSTRACT〉

**Copyright Issues and Arts Entrepreneurship
in the Digital Age: Anne Teresa’s 〈Re: Rosas!〉
Pushes Back on Beyoncé’s 〈Countdown〉**

Song, Nam Eun · Chang, Woong Jo

In the digital media environment, dance copyright issues have recently provoked arduous philosophical debates over genre in the arts, the complicated social relationships between artists, and the economics of the arts sector. In this study we examine the instability and limitations of dance copyrights in the Internet age by examining the choreography plagiarism controversy between pop star Beyoncé and contemporary dance artist Anne Teresa De Keersmaeker. We analyze this issue using the integrated lenses of sociocultural, managerial, and legal perspectives. By exploring the practice of Anne Teresa, who alleged that Beyoncé’s choreography of music video <Countdown> appropriated her work and responded with an online project called <Re: Rosas!>, we suggest that an artist’s strategic attitude of entrepreneurship is an effective way to respond to intellectual property infringements. Thus, we argue that, in the digital media environment, arts entrepreneurship is an innovative asset for individual artists in an unstable cultural ecology with poorly defined copyright laws.

Key Words : Dance Content, Arts Entrepreneurship, Online-based
Dance Project, Dance Copyright, Appropriation Art,
Contemporary Dance