

2022년 예술과 기술 융합지원  
온라인 사업설명회

2022. 2. 21(월), 16:30



한국문화예술위원회



## 사업 목적

- ✓ 예술 영역·가치 확장 및 예술적 창의성·표현 확대
- ✓ 과학기술을 활용한 예술 창작 기반 조성 및 향유 활성화
- ✓ 예술과 기술 융합의 담론 형성 및 협업 기반 조성

## 지원대상 사업

- ✓ 동시대 다양한 과학 기술을 접목한 **예술작품 기획, 개발, 제작지원**
- ✓ 예술과 과학기술이 융합되어 예술적 창의성과 표현력이 확장된 **기술융합 예술작품 창작 및 예술 활동 지원**



## · 지원분야 ·

문학, 공연예술, 전통예술, 시각예술, 다원예술 등 기초예술 전 분야

## · 신청 대상 ·

예술x기술 융합에 관심있는 개인 혹은 단체  
(단체의 경우 고유번호증 혹은 사업자등록증 중 1개 필수 소지)

※ 유형②&③ 기술분야 전문가(업체) 참여 필수(참여의향서 제출)

## · 지원 내용 ·

재정적 지원 : 1천만원 ~ 최대 7천만원 (유형별로 상이)

※ 장비임차비, 기술비, 공연·전시제작비, 사례비, 대관료, 홍보비 등 사업수행에 필요한 직접경비

비재정적 지원 : 사진 및 영상 아카이빙, 비평, 통합홍보 병행 지원 (유형②&③ 해당)

## · 사업 기간 ·

선정결과 발표일 ~ 2022년 11월 말

## · 지원예산 ·

33억 5천만원

※ '22년 연속지원 포함('21년 예술과기술융합지원 선정사업 평가환류 결과 반영)



구분	내용	지원금 규모
[유형①] 아이디어기획·구현지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>초기예술-기술 융합 작품 아이디어 단계의 기획과정 및 구현 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 쇼케이스, 기술시연(프로토타입) 등 구현</li> </ul> </li> <li>선정규모 : 12억(2천만원x60건)</li> </ul>	2천만원
[유형②] 기술융합창제작지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>완성형 단계의 예술-기술 융합 작품 제작 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술융합 공연, 전시 등 다양한 형태의 작품 제작</li> </ul> </li> <li>선정규모 : 15억(5천만원(3~7천만원)x약 20-30건)</li> </ul>	3천만원 5천만원 7천만원
[유형③] 우수작품 후속지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>2017~2021 예술-기술 융합 사업으로 한국문화예술위원회의 문예진흥기금(공모)을 지원받은 작품*중 우수작품의 보완, 유통확산지원 *융복합무대기술매칭지원/아트앤디지털테크/창작실험활동등</li> <li>선정규모 : 5억(최대 5천만원x10건)</li> </ul>	최대 5천만원
[유형④] 자유기획형 활동지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품 제작, 창작을 목표로 하지 않은 예술-기술 융합 협업 및 과정(연구, 교육, 워크숍, 비평, 행사 등) 지원</li> <li>선정규모 : 1억 5천(1~3천만원x약 5-9건)</li> </ul>	1천만원/ 3천만원



## 사업목적

- 안정적인 창작환경 조성 및 향후 작품 완성도 제고를 위한 기술융합 예술 창제작 기획 준비 지원
- 예술x기술 융합 창작 초기 진입장벽 완화 및 사업 참여기회 확대

## 지원대상

예술-기술 융합 작품 창작을 위한 아이디어 기획 및 구현 등 **사전 제작지원**

## 지원규모

2천만원 / 선정규모 약 60건

**\*자부담없음**

## 지원내용

사례비, 장비임차비, 대관료, 프로토타입/시연 제작비, 영상물 제작 등에 필요한 직접 경비

**\*프로젝트수행에 필요한 기술관련 교육비 최대 100만원 편성 가능**

## 평가환류

평가를 통해 23년 유형② “기술융합 창제작 지원” 단계 연속지원결정  
(유형① 선정작품의 10% 내외 규모 선정)

# 유형② 기술융합 창제작 지원



## 사업목적

- 예술적 창의성과 표현을 확대한 새로운 예술창작 지원으로 다양한 기술융합 창작모델 발굴
- 기술융합 예술창작을 통한 예술성 확장 및 이를 통한 신규 관객개발 등 기초예술 향유 활성화

## 지원대상

공연, 전시 등 완성된 작품으로 선보일 수 있도록 완성형 단계의 예술-기술 융합 창제작 지원  
※필수 조건 : 공연 4회 이상, 전시 7일 이상 또는 이에 준하는 기타 활동

## 신청자격

예술x기술 융합에 관심있는 개인 혹은 단체  
※ 기술분야 전문가(업체) 참여 필수, 참여의향서 제출, 기술전문가로 신청자 본인 참여 가능

## 지원규모

3천만원/5천만원/7천만원, 선정규모약20-30건  
※ 자부담 총 사업비의 최소 10% 이상 필수 책정

## 지원내용

사례비, 장비임차비, 대관료, 기술비, 홍보비, 제작비 등 작품 제작에 필요한 직접 경비  
※ 향후 작품 유통확대를 위한 비재정적 지원(전문가 비평, 작품 사진, 영상 아카이빙 등) 병행지원

## 평가환류

평가를 통해 23년 유형③ “우수작품 후속지원” 단계 연속지원결정  
(유형② 선정작품의 20% 내외 규모 선정)

# 유형③ 우수작품 후속지원



## 사업목적

- 예술성과 작품 보완을 위한 창작기간 확대 및 제작지원을 통한 작품 완성도 제고
- 예술-기술 융합 창작지원 성과 창출 및 유통확산, 향유 확대

## 지원대상

기술을 융합한 예술창작 작품 중 우수작품을 선정하여 작품 보완 및 유통확산을 위한 후속지원  
※ 필수 조건 : 공연 6회 이상, 전시 10일 이상 또는 이에 준하는 기타 활동 / 신작 지원불가

## 신청자격

기존 예술위 문예진흥기금 2017-2021 예술x기술 융합 프로젝트(공모)로 지원받은 작품  
※ 기술분야 전문가(업체) 참여 필수, 참여의향서 제출, 기술전문가로 신청자 본인 참여 가능

## 지원규모

최대 5천만원, 선정규모 약10건  
※ 자부담 총 사업비의 최소 10% 이상 필수 책정

## 지원내용

사례비, 장비임차비, 대관료, 기술비, 홍보비, 제작비 등 작품 제작에 필요한 직접 경비  
※ 향후 작품 유통확대를 위한 비재정적 지원(전문가 비평, 작품 사진, 영상 아카이빙 등) 병행지원

# [신규] 유형④ 자유기획형 활동지원



## 사업목적

- 예술현장 주도적 자유기획, 주제 중심적 활동 및 과정지원으로 예술-기술 협업 환경 조성 및 기술 융합 예술창작 담론 형성
- 예술x기술 융합 다양한 활동 및 행사, 커뮤니티 지원을 통해 예술x기술 융합 저변확대 및 새로운 예술 생태계 조성

## 지원대상

- 예술x기술 융합과 관련하여 자율적으로 기획, 실행하는 모든 문화예술 활동
  - 창작품 제작에 해당하지 않는 다양한 예술x기술 융합 주제형, 과정형 활동 지원
- ※ 사업 결과물 제출 필수 : 활동 계획, 과정, 결과를 기록한 상세 자료집

## 지원규모

1천만원(소규모) / 3천만원(중규모), 약5-9건

\*자부담없음

## 지원내용

사례비, 임차료, 대관료, 홍보비, 사진 및 영상 제작비, 인쇄물 발간비, 웹 플랫폼 제작비 등 사업추진에 필요한 직접경비



## · 지원신청서 제출 방법 ·

국가문화예술지원시스템 (NCAS)을  
통한 온라인 접수  
[www.ncas.or.kr](http://www.ncas.or.kr)

- ✓ 3.14(월) 18:00까지 접수
- ✓ 이메일, 우편, 직접 방문 접수 불가

## · 제출 서류 및 자료 ·

- ✓ 공통 | 지원신청서 (hwp, word 중 택1, 예술위 누리집 다운로드)
- ✓ 유형1 선택 | 예술-기술 융합 관련 기존 작업 포트폴리오
- ✓ 유형2 필수 | 기술분야 전문가(업체)참여의향서, 작품구현도(기술도면)
- ✓ 유형3 필수 | 기술분야 전문가(업체)참여의향서, 작품구현도(기술도면), 기존 지원사업 결과보고서, 예술-기술 융합 관련 기존 작업 포트폴리오
- ✓ 유형4 선택 | 예술-기술 융합 관련 기존 활동 포트폴리오



## · 심의방법 및 결과발표 ·

- ✓ 유형 1 & 4: 서류 심의
- ✓ 유형 2 & 3: 1차 서류심의 + 2차 인터뷰 심의
- ✓ 선정 결과발표: 5월 초(예정)

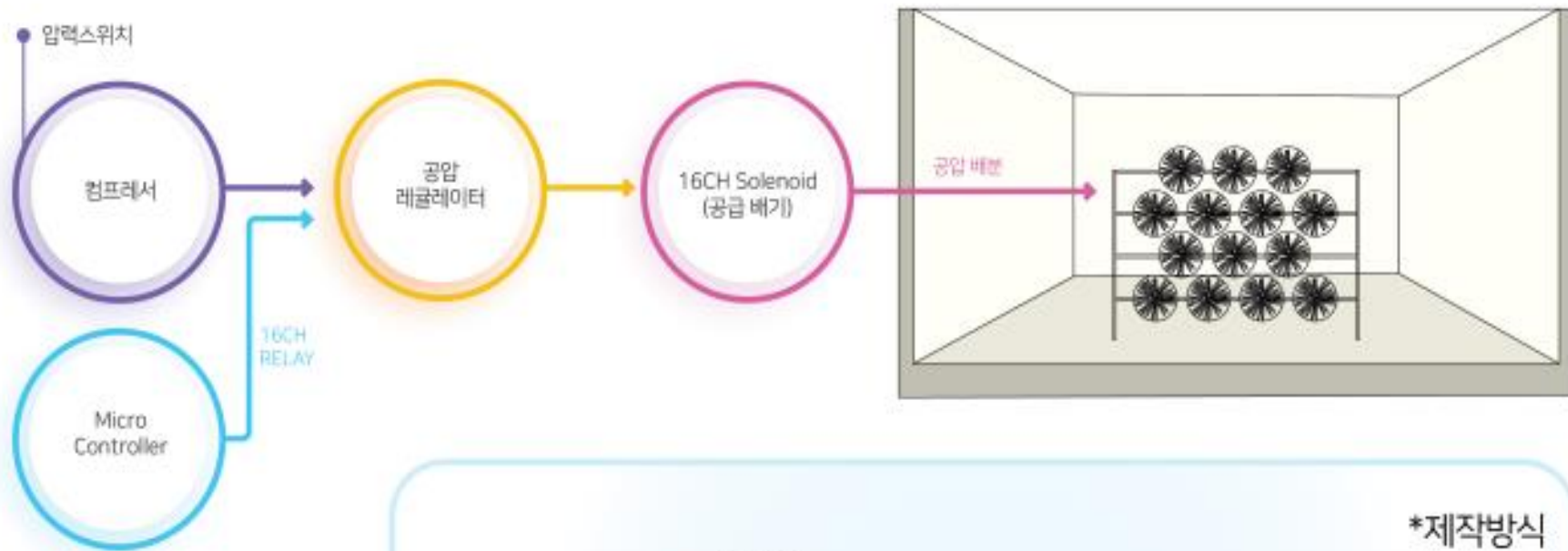
## · 심의기준 ·

- ✓ 유형1 | 예술성과 실험성(40%), 기술융합의 적정성(30%), 수행역량(30%)
- ✓ 유형2 | 예술성과 참신성(40%), 기술융합의 적정성(30%), 파급력과 수행역량(30%)
- ✓ 유형3 | 예술성과 수월성(30%), 기술활용 역량(30%), 파급력과 지속가능성(20%), 수행역량(20%)
- ✓ 유형4 | 사업목적의 적합성(30%), 추진계획의 충실성(40%), 예술현장 파급력(30%)

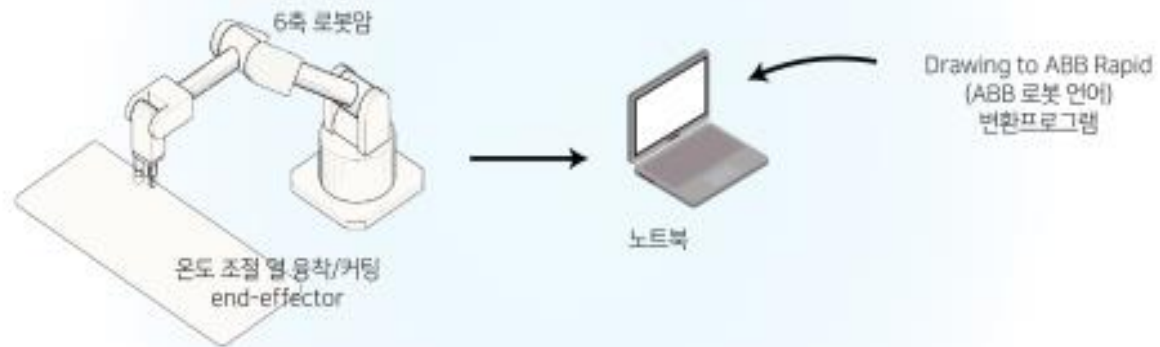


- ✓ 타 공공기관, 기업 등에서 추진하는 예술과 기술 융합 프로젝트에 선정되어 2022년 지원금을 받고 있는 개인(단체)의 경우, 동일한 프로젝트로 중복 수혜가 불가하며, '사업취소' 및 '보조금 환수' 등 불이익이 있을 수 있음
- ✓ 동일한 내용의 프로젝트로 '온라인미디어예술활동지원', '메타버스예술활동지원', '예술과기술융합지원'에 중복 신청할 수 없음
- ✓ 예산 및 선정규모는 심의단계에서 조정될 수 있으며, 신청 프로젝트별 지원금은 차등 지급될 수 있음
- ✓ 국고보조금통합관리시스템(e나라도움)을 통한 사업비 교부, 집행, 정산 등 예치형 필수사업임. 해외거주 등으로 인한 비예치형으로 사업수행 불가
- ✓ 향후 프로젝트 수행 과정 및 결과물에 대한 영상 및 사진, 작품 구현도는 아트앤테크 플랫폼을 통해 외부에 공개됨
- ✓ 사업 수행 중 예술위에서 제안한 프로그램(성과공유회, 모니터링 및 평가, 아카이빙 등) 필수 참여

## Design Diagram



## \*제작방식





## DESIGN DIAGRAM



### 2) SYSTEM\_Media

레이저, 영상, 조명, 사운드 등 공연에 사용되는 미디어 전반을 조절하는 시스템으로 . SYSTEM\_C와 Ip-Midi를 통해 MSC, Script등 각각의 미디어에 맞는 프로토콜을 활용하여 통신한다.

### 3) SYSTEM\_Immersive

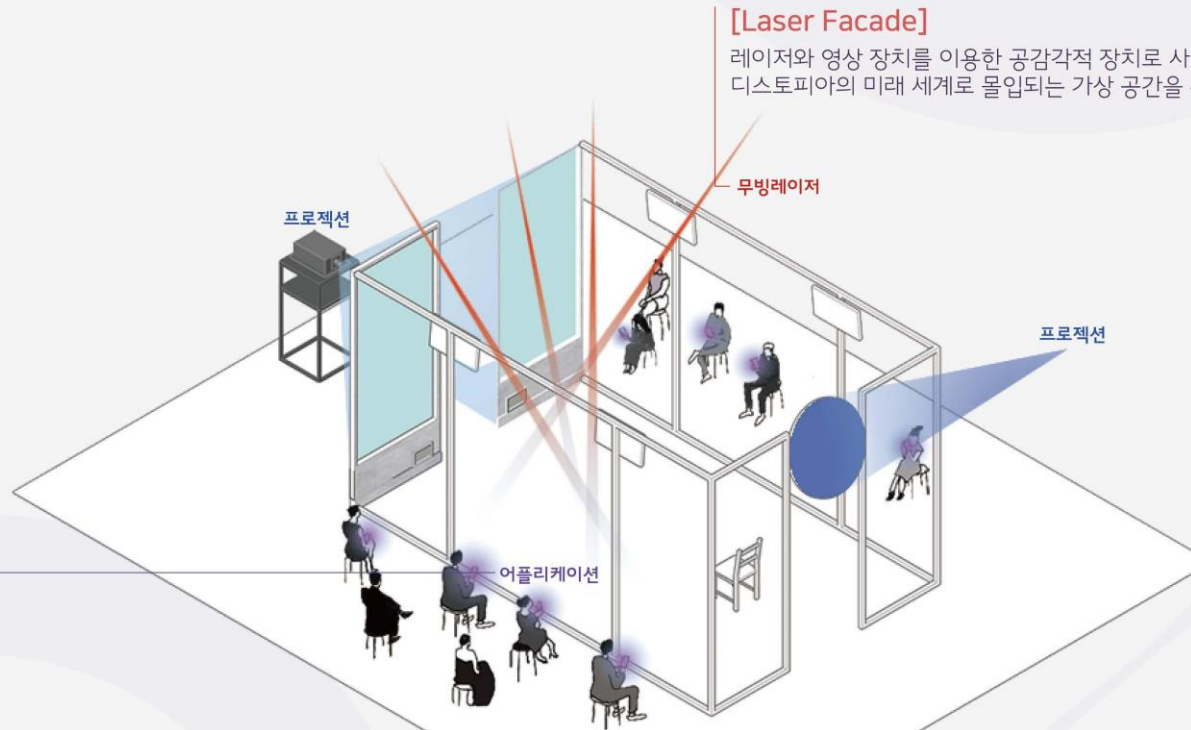
Mobile Application을 통해 공연에 접속 관객은 몰입 경험한다. SYSTEM\_C와 Ip-Midi 통해 OSC로 통신. 또한 Mobile을 통한 관객의 선택은 SYSTEM\_C에 전달하여 다시 다른 시스템을 구동한다.

### 4) SYSTEM\_Air device

출연자가 착용/부착하여 특정한 기능을 수행하는 장치이다. <너를 만난다>에서는 Pixel LED를 제어, 캐릭터의 상태를 표시하는 장치로 활용되고 향후 Motor 제어도 확장할 예정이다.

1) **SYSTEM\_Control** : SYSTEM\_M(미디어), SYSTEM\_I(이머시브), SYSTEM\_A(무선장치) 전체를 아우르는 통합제어시스템

## SPACE DIAGRAM



### [Laser Facade]

레이저와 영상 장치를 이용한 공감각적 장치로 사이버펑크, 디스토피아의 미래 세계로 몰입되는 가상 공간을 완성한다.

무빙레이저

프로젝션

프로젝션

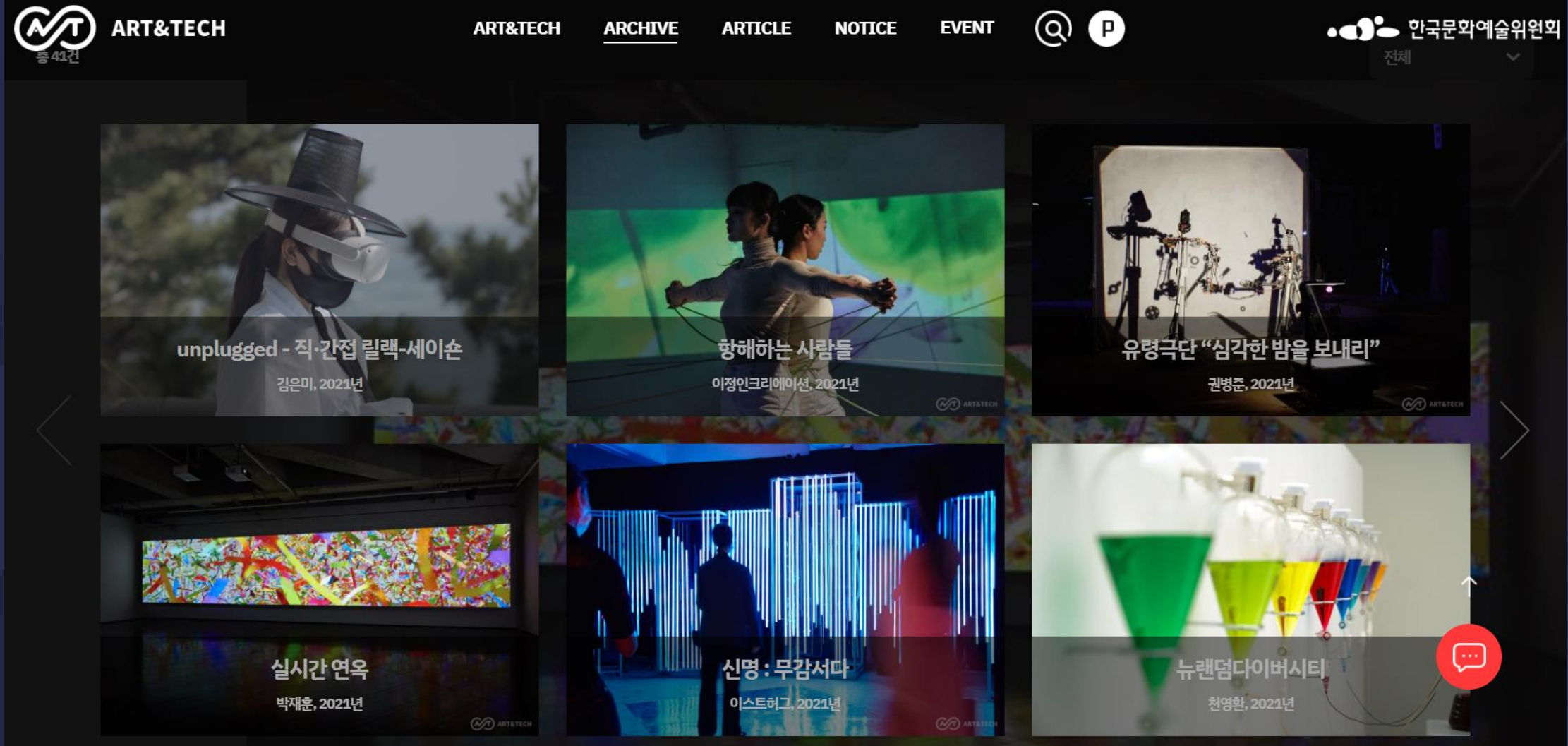
어플리케이션

### [Immersive App]

관객은 자체 개발한 스마트폰 앱을 통해 공연의 내용에 직접 참여한다. 이를 통해 관객 스스로에 극 중 캐릭터를 부여 받아 작품의 세계관, 사건의 정보, 등장인물의 소개 등을 직접 습득하고 극 중 결정에 참여한다. 관객 다수의 결정에 따라 스토리라인이 능동적으로 변화한다.

### [Total Control System]

LASER, VIDEO, LIGHT, SOUND, STAGE 공연에 사용되는 여러 신호장치를 유기적으로 제어, 각각의 미디어 콘텐츠를 자연스럽게 표현한다.



ART&TECH ARCHIVE ARTICLE NOTICE EVENT

한국문화예술위원회 전체

- unplugged - 직·간접 릴랙-세이슨**  
김은미, 2021년
- 항해하는 사람들**  
이정인크리에이션, 2021년
- 유령극단 "심각한 밤을 보내리"**  
권병준, 2021년
- 실시간 연옥**  
박재훈, 2021년
- 신명 : 무감서다**  
이스트허그, 2021년
- 뉴랜덤다이버시티**  
천영환, 2021년

# 질의응답



한국문화예술위원회

# 감사합니다



한국문화예술위원회