

■ 유형① 아이디어 기획·구현 지원 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과 : 2022년 예술과기술융합지원 유형① 아이디어 기획·구현 지원
- 회의일시 : 2022년 4월 22일(금) 13:30-17:30
- 회의장소 : 비대면 온라인심의

정보통신기술(ICT)의 융합과 발전을 통해 이루어지고 있는 4차 산업혁명은 과학기술뿐만 아니라 예술분야까지 다양한 형태로 영향을 주며, 새로운 융복합 창작 활동 시도를 이끌고 있다. [2022년 예술과기술융합지원 사업 - 유형① 아이디어 기획·구현 지원]은 과학기술 융합 예술작품 창작 아이디어의 기획·구현을 위한 기술과 예술의 초기 구상 및 구체화 과정을 지원하는 사업입니다. 본 공모 유형은 다양한 예술-기술 융합 창작 기회 확대를 주된 목적으로 하여, 약 60개 프로젝트를 선정해 아이디어 구현 프로토타입 제작이나 시연 등에 필요한 경비로서 각 2천만 원을 지원하는 계획으로 공모를 진행하였습니다. 금번에 접수된 지원서는 총 253건이었으며, 심의위원 일동은 그 중 결격사유에 의한 2건을 제외하고 251건의 지원서에 대하여 심의를 진행하였습니다.

본 공모 유형의 심의는 서류 심의로 진행되었으며, 그 평가 기준 및 가중치는 공모요강에서 밝힌 바와 같이, 예술성과 실험성(40%), 기술융합의 적정성(30%), 수행 역량(30%)이었습니다. 사업특성 및 전문성을 고려하여 각 분야의 전문가로 구성된 5명의 전담심의위원은 오랜 기간 모든 지원서를 전수 검토하고 각자 사전심의를 진행하였으며, 개별 심의위원들의 사전평가를 기준으로 상기한 일시에 비대면 온라인심의를 통해 신청 사업들을 두고 폭넓고 심도 있는 토의를 거친 끝에 60건의 최종 지원대상 프로젝트를 선정하였습니다.

심의위원회는 사전심의 및 토의 전 과정에 걸쳐, 각 기술 활용에 대해 가지고 있는 소양보다는 구체적인 계획을 세우고 작품을 통해 이야기하고자 하는 것이 예술적으로 적절하게 표현되었는가를 중점적으로 심의를 진행하였습니다. 이는 사업의 목적이 기술 개발이 아닌 다양한 예술 분야에서 예술성을 바탕으로 한 예술 창작을 지원하는 데에 있기 때문입니다. 기술의 무분별한 사용보다는 해당 기술을 이해하고 분야별 특성을 고려하여 사용하였는지에 대한 기술의 적합성이 심의의 중요한 고려 대상이었습니다.

심의를 진행하며 안타까운 점은 심의대상이 된 251건 지원서 대부분에서 기술의 쓸림현상이 나타나고 있었다는 것입니다. 또한 기술의 적합성과 예술적 실험을 위한 구체적인 제시에도 불구하고 사업기간 내에 실현가능성이 낮은 것으로 보이는 일부 지원신청은 심의위원회에서 아쉬운 의견이 제시되기도 하였습니다. 이외, 사전연구나 유사연구 없이 기술융합의 배경이나 화려한 기술들이 컨셉없는 접목으로 이어져 예술적인 비전을 보여주지 못하는 불충분한 경우, 한정적인 예산안에서 기술의 규모와 이해의 부족으로 프로젝트의 실현 가능성이 불확실한 경우, 그리고 예술적 실험이 결과중심적으로 치중되어 있는 경우 등은 아쉽게도 본 지원사업의 우선 고려대상이 되기에는 적합하지 않다고 심의위원회에서 판단하였습니다.

이에 반해 인공지능, 증강현실, 가상현실, NFT 기술 등 요즘 화두가 되는 기술들을 각 프로

젝트에서 예술성과 기술적 이해를 바탕으로 구체적인 아이디어로 제시한 프로젝트는 본 사업의 지원 대상으로 선정하는 데에 문제가 없다고 보았습니다. 본 공모 유형의 취지에 따라 예술성을 바탕으로 하는 기술 사용의 도전적인 시도 여부와 기술 실현을 위한 구체적 계획성을 더 높이 평가하자는 것이 심의위원회의 공통된 인식이었습니다. 또한, 의미있는 아이디어였으나, 제한된 예산으로 인해 미선정된 프로젝트도 있어 아쉬움이 남았습니다.

[2022년 예술과기술융합지원 사업 - 유형① 아이디어 기획·구현 지원]에 대한 심의를 진행하는 동안, 다양한 예술 분야에서의 과학기술 융복합 시도를 확인하며 기술을 통해 예술적 표현들이 가치있는 결과로 확대되거나, 또는 안타깝게도 예술적 가치에 부합하지 못하는 경우를 보았습니다. 사회 전반적인 기술에 대한 관심과 확대는 예술계에서도 피할 수 없는 당연한 현상이며 예술의 다양성과 실험성을 확대하는 계기가 될 수 있을 것으로 기대하게 됩니다. 하지만 각 분야별 기술에 대한 이해도와 경험의 편차로 인해 몇몇 예술분야가 두드러진 경향을 보여, 향후 예술현장 뿐만 아니라 예술행정의 과제로 남겨졌습니다. 그럼에도 불구하고, 이처럼 불안정하고 어려운 코로나19 시대에 개인과 사회를 바라보는 다양한 예술적 시각과 시도는 예술의 탈장르화 흐름과 더불어 과학기술 분야까지 영향을 미치며, 우리를 더 나은 내일로 이끌 수 있는 밑거름이 될 것이라고 기대됩니다.

이번 공모 참여를 통해 지원자 여러분은 시대와 예술에 대한 의미 있는 질문을 던지셨습니다. 여러분께서 얼마나 가치 있는 활동을 하고 있는지에 대한 자부심을 가지셨으면 합니다. 여러분 모두가 가치 있는 도전과 의미 있는 활동을 이어가시기를 심의위원 모두 한마음으로 응원합니다.

2022년 예술과기술융합지원 사업 <유형① 아이디어 기획·구현 지원> 전담심의위원 일동

■ 유형① 아이디어 기획·구현 지원 심의결정 세부내역

신청인(단체)명 가나다순 / (단위 : 원)

연번	신청인(단체)명	지원신청사업명	지원예정액
1	가수정	열독불허 도서목록	20,000,000
2	강민희	A Vast in Z	20,000,000
3	강신욱	체인 링크(CHAIN LINK) : Immersive Audio(Spatial Audio) 기술과 인터랙티브 기술을 활용한 '전자음악 공연 제작(with Modular Synthesizer)'	20,000,000
4	강현선	Garden of Reason	20,000,000
5	고수형	AI기술-사고실험	20,000,000
6	고지인	텍스트 분석을 기반으로 구성된 메타 데이터를 활용한 자동 작곡	20,000,000
7	국제예술대학교 예술뮤직테크놀로지 연구소(원영조)	AI 장단 우리민요 '새타령'	20,000,000
8	권두현	AmbiGesture : 인공지능 하이브리드 센싱기술을 이용한 실시간 페인팅 창작	20,000,000
9	글로벌콘텐츠플랫폼주식회사(김성원)	작은 상자에서 펼쳐지는 큰 무대 큐브씨어터 프로젝트 1탄 : 설문대할망 이야기	20,000,000
10	김대천	프로젝트 <뎀어쓰기 : 공간기억장치 >	20,000,000
11	김민영	설명 가능한 몸짓: 설명 가능한 인공지능(Explainable AI)를 위한 데이터 시각화	20,000,000

연번	신청인(단체)명	지원신청사업명	지원예정액
12	김민직	Surface_lightpillar	20,000,000
13	김범기	570개의 신과의 대화	20,000,000
14	김수화	VR의 재현 공간성을 활용한 안무연구	20,000,000
15	김시마	Proto Carbon(가제)	20,000,000
16	김시흔	불확정성 형태-합성된 실재	20,000,000
17	김신애	날씨 조각	20,000,000
18	김재훈컴퍼니(김재훈)	P.C.O	20,000,000
19	김준서	인지심연	20,000,000
20	김홍모	프로젝트 송인우-제1과장. 자기유지	20,000,000
21	남수현	표상의 사각지대	20,000,000
22	노경택	듣지 않으려 하기에 들리지 않게 된	20,000,000
23	노브컴파일(이수빈)	겹, 빛 간	20,000,000
24	디아트랙처(김재익)	공감각 표현 생성 프로젝트 '시선과 숨내음'	20,000,000
25	레가토 프로젝트 (Legato Project)(신동원)	이머시브 낭독 공연 달팽이 극장	20,000,000
26	문타라엔터테인먼트(김문용)	데이터 랩소디: 국경 없는 웹 사회	20,000,000
27	민찬욱	Time Object _ 가상세계, 또 다른 나, 그리고 시간의 흐름들.	20,000,000
28	민혜기	부드럽고 말랑말랑한 기계 탐구	20,000,000
29	박다운	써머스노우글로벌리즘	20,000,000
30	박예나	핫스팟 투어 아트작타 서시지 (가제)	20,000,000
31	박예슬	'게더' 플랫폼 속 애플맵을 통한 연극 <이상소견이 있습니다> 온라인 구현	20,000,000
32	박은영	Skin is soft (2와 1/2번째 피부)	20,000,000
33	배준형	Sense of Convergence	20,000,000
34	백호을	BETWEEN_ in VR	20,000,000
35	서의석	동시다발 연극	20,000,000
36	성정연	D-BEACON	20,000,000
37	소피엔컴퍼니(정혜윤)	Harmony of Nature	20,000,000
38	송하린	Score Pavillions	20,000,000
39	신하라	T.T.M.R.(Tender Territory and Micro Reality)	20,000,000
40	씨어터 백(백순원)	X-그라운드_숲속의 작은극장	20,000,000
41	안정주	잔해들	20,000,000
42	앤어플랜트(권소영)	Movable Garden	20,000,000
43	언메이크 랩(최정미)	암흑의 생태학을 위한 데이터셋	20,000,000
44	온앤오프무용단(한창호)	Digital Fog	20,000,000
45	유지영	다이렉트 바디 스크롤	20,000,000
46	이정우	Upcoming Utopia	20,000,000
47	장성은	Metacraft(가제)	20,000,000
48	장윤영	공명[共鳴]하는 존재	20,000,000
49	전지호	Tempered Glass	20,000,000
50	정경미	제2의 자연-바람 길 프로젝트	20,000,000
51	정다슬	아트게임, 코레오그래픽 오브제 (가제)	20,000,000
52	정세영	리그드 오브제(Rigged Objet)	20,000,000
53	정찬민	오토-포에시스의 삶	20,000,000
54	정혜정	맥박, 분자, 물과 동물에 대하여	20,000,000
55	조현서	피그말리온 프로젝트	20,000,000
56	조현아	Aware	20,000,000
57	체임버(배은아)	인터플레이(INTERPLAY)	20,000,000
58	최환희	공명(가제)	20,000,000
59	하담우	키네틱 종이 동화	20,000,000
60	황주선	인공지능이 들려주는 시각 예술 이야기	20,000,000

■ 유형② 기술융합 창제작 지원 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과 : 2022년 예술과기술융합지원 유형② 기술융합 창제작 지원
- 회의일시
 - 1차 서류심의 : 2022년 4월 19일(화) 13:30-17:30
 - 2차 인터뷰심의 : 2022년 4월 27일(수)~4월 28일(목) 09:30-18:30
- 회의장소 : 비대면 온라인심의

익히 알려진 것처럼 고대 그리스에서는 예술과 기술을 구분하지 않고 '테크네'로 불렀습니다. 예술에서 기술은 그 성격이나 특성을 바꿀 수 있을 만큼 중요한 요소이고, 새로운 상상력을 불어넣는 촉매제 역할을 합니다. 언제나 새로운 시도를 추구하는 예술은 급변하는 사회와 기술 환경에서 새로운 기술을 예술과 융합하여 이전과는 다른 예술적 성취를 보여주고 있습니다. 이러한 시기에 예술이 기술과 융합하는 창작기반이 지속될 수 있도록 한국문화예술위원회에서는 2017년부터 예술과기술융합지원 사업을 시작했습니다. 이 사업을 통해 예술의 영역이 확장되고, 창의성과 표현 방식이 확대될 뿐만 아니라, 분리되어 있던 예술과 기술의 협업 기반을 조성하고 담론을 형성하리라 기대하고 있습니다.

[2022년 예술과기술융합지원 사업 - 유형② 기술융합 창제작 지원]은 다양한 기술융합 창작 모델을 발굴하려는 사업목적 을 가지고 있습니다. <유형① 아이디어 기획·구현 지원>이 아이디어를 실험해보는 것에 중점을 둔다면, <유형② 기술융합 창제작 지원>은 그보다 한 단계 더 나아가 아이디어가 구체적으로 실현되어 발표되는 것에 비중이 큰 사업입니다. 본 유형은 예술적 의미와 의도 및 기술융합 예술에 대해 충분히 고민했는지(예술성과 참신성 40%), 기술 활용 목적과 기술을 통한 예술 표현 및 가치 확장이 충분하고 새로운 예술적 경험을 제공하는지(기술융합의 적정성 30%), 준비의 충실성, 계획의 면밀성, 역량과 예산 집행계획의 구체성과 합리성을 갖췄고, 향후 발전 가능성이 높은지(파급력과 수행역량 30%) 등의 다층적인 심의 기준을 가지고 심의를 진행하였습니다. 이러한 다층적 심의를 위해서는 예술창작가와 기획자, 예술비평가 등 예술계 관점과 함께, 기술분야 전문가의 실질적인 시각과 의견이 필요 하기에, 심의위원회는 기술과 예술을 접목한 예술가, 기술-융합 예술 기획자 및 전문연구자, 기술관련 예술비평가, 기술 분야의 전문가로 구성되어, 기술이 예술에 적용되는 방식에 대해 면밀히 검토하였고, 상호 의견 교환과 심층 토론을 통해 지원신청의 의도와 실현 가능성 등 더욱 객관적인 시각으로 심의가 이뤄졌습니다.

심의위원들은 사전 전수검토와 심층 토의를 통해 총 104건의 지원신청 중 36건(일반공모 32건, 연속지원대상 4건)을 2차 심의대상으로 선정하였습니다. 일반공모 2차 심의는 지원서를 재검토하고 신청자의 사업설명 및 신청자와의 질의응답을 통해 신청사업의 목적 및 내용에 대해 보다 더 자세히 확인하는 자리였습니다. <유형② 기술융합 창제작 지원>은 아이디어를 실현하는 차원을 넘어 예술-기술융합 창작모델을 구체화하는 것이 목적이기에, 기획 의도와 기술과의 접목 방식뿐만 아니라, 실현의 구체성, 완성도, 발표 공간과 제반 사항의 적합성, 예산편성의 적정성 등 보다 현실적인 부분에 집중하여 심의하였습니다. 연속지원 2차 심의는 1차 심의에서 진행한 21년 선정사업의 동일성 확인 및 적정성 평가 결과를 바탕으로, 예산

편성의 타당성을 서면 검토하고 지원결정액을 논의하였습니다.

심의위원회에서 가장 중요하게 봤던 부분은 예술과 기술의 융합도입니다. 예술과 기술이 어느 한쪽으로 치우는 게 아니라, 서로 앙상블을 이루며 상승효과를 보여주는지 재차 확인했고, 새로운 예술적 도전과 실험으로 기술이 적용되는 방식을 면밀히 검토했습니다. 더불어 자세히 들여다봤던 부분이 예산편성이었습니다. 물리적 시설이나 장치, 구조물 등의 재료비와 참여 인력의 사례비, 기술 개발에 따른 제반 비용 등의 적정성 여부에 대해 2차 심의 대상 주체에게 타당성을 질의하거나, 심의위원 간의 종합토론 자리에서 기술 분야 전문가 심의위원과 예술현장에서 활동하는 심의위원 간의 의견을 교환하는 등 예산편성에 관한 세부적인 검토가 있었습니다. 이러한 과정을 거쳐서 최종적으로 28건(일반공모 24건, 연속지원대상 4건)을 선정하였습니다.

이번 <유형② 기술융합 창제작 지원>에서는 점점 더 예술과 기술이 잘 융합되고 있음을 확인하였습니다. 형식에 갇히지 않고 다양한 방식으로 예술과 기술이 융합되는 실험을 확인했고, 예술가들이 기술에 대한 이해도가 높아진 것도 확연하게 알 수 있습니다. 또한, 공학 전공자가 예술적인 시도를 통해 전통적인 예술가와 다른 형식의 예술가 상을 만들어가고 있음도 발견할 수 있었습니다. 특히, 실시간 데이터를 예술에 접목하여 다변화하는 실시간 현실 세계를 예술적으로 풀어가려는 시도가 늘었다는 점이 눈에 띄었습니다. 하지만 여전히 기술적인 장단점이나 특징 등을 이해하지 못한 채 기획하고 지원한 경우가 많았습니다. 또한, 예술에 기술을 적용하는 방식이 비슷했고, 여전히 시각 콘텐츠가 다수를 차지하여 아쉬웠습니다. 이러한 지원신청을 접하면서 기존에 보편적으로 사용되는 기술이나 방식보다는 좀 더 신선한 기술과 새로운 틀이 적용되었으면 하는 바람을 갖게 했습니다. 그럼에도 불구하고 이번에 지원한 기획을 통해 분명히 알 수 있었던 것은 예술과 기술이 점점 더 접점을 찾아가고 있다는 점입니다. 이렇게 예술과 기술의 융합이 확산되고 기술전문가와 예술가의 교류가 늘어날수록 예술과 기술을 분리할 수 없는 '테크네' 작업이 더 많이 나올 것이라 기대됩니다.

2022년 예술과기술융합지원 사업 <유형② 기술융합 창제작 지원> 전담심의위원 일동

■ 유형② 기술융합 창제작 지원 심의결정 세부내역

신청인(단체)명 가나다순 / (단위 : 원)

연번	신청인(단체)명	지원신청사업명	지원예정액
<일반공모>			
1	(주)와이에이치씨(장윤혁)	코드 : inherent identity	45,000,000
2	극단 한양레퍼토리(최형인)	버닝필드: 파동, 흘러간 아픔의 기록	61,000,000
3	김동현	Caravan Synth	65,000,000
4	김준	템페스트	60,000,000
5	김한비	AGA	45,000,000
6	노진아	비정형 데이터 / Transcoded-Blank Mind	65,000,000
7	두도 웨이브(김은지)	Chemical X	45,000,000
8	모든 컴퍼니(MODEUN COMPANY)(김범호)	PISTE: Eight Moments (피스트: 여덟 개의 순간)	55,000,000

연번	신청인(단체)명	지원신청사업명	지원예정액
9	송창애	Water Odyssey 코라	30,000,000
10	신형섭	그림자 고고학 (The Archaeology of the shadow)	60,000,000
11	연극열전(허지혜)	귀로 보는 연극 : 연극열전9_세 번째 작품 <터칭 더 보이드>	60,000,000
12	오순미	공간의 불가촉성(不可觸性) _ Invisible Untouchable Insensible	45,000,000
13	오펜(김신우)	보컬로이드 음악극, 미쿠의 꿈	50,000,000
14	유신애	3D 성형 기술을 융합한 <파생적 메시아>작품연구 및 구현	45,000,000
15	이승정	Tangible Emotion (가제)	50,000,000
16	이연숙	샐러드 볼(Salad bowl)	65,000,000
17	정승	이모르텔-디지털 영생에 관하여	65,000,000
18	조성진	로이 베티 Roy Batty	60,000,000
19	청음예술단(조민경)	열두 개의 생 : 열두생	50,000,000
20	태싯그룹(이진원)	LOSS(Life of Sounds) 2022	69,000,000
21	프로젝트 밌(구도윤)	이상한 날씨로 여행을 갈까요?	60,000,000
22	프로젝트날다(김경록)	라이브 캔버스	60,000,000
23	홍광민	Imaginary Musicscape : Phantom Image	50,000,000
24	홍민기	나는 좀비와 함께 걸었다.	60,000,000
<연속지원>			
1	김원화	인공지능을 이용한 가상공간 탐색과 공간 네러티브 생성을 이용한 전시구현	30,000,000
2	김제민	인공지능 시극 '파포스'	60,000,000
3	박지희	Drawing Elliptical Orbit	60,000,000
4	조재한	Logging-Labeling-Tagging(가제)	30,000,000

■ 유형③ 우수작품 후속지원 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과 : 2022년 예술과기술융합지원 유형③ 우수작품 후속지원
- 회의일시
 - 1차 서류심의 : 2022년 4월 19일(화) 13:30-17:30
 - 2차 인터뷰심의 : 2022년 4월 27일(수) ~ 4월 28일(목) 09:30-18:30
- 회의장소 : 비대면 온라인심의

19세기 초반 발명된 사진기(술)는 광학과 화학분야의 기술 혁신으로 당대 예술영역에 엄청난 파장과 이슈를 던졌습니다. 그 영향은 두 세기가 지난 오늘날에도 '예술의 위기인가? 기회인가?'라는 담론으로 예술사조의 끊임없는 화두가 되었습니다. 이 연장선상에서 더욱더 발전한 오늘의 기술은 '인공지능(AI)의 창작활동이 예술의 영역으로 볼 수 있는가?'를 위기인지 기회인지 다시 우리 사회에 질문하고 있습니다. 오직 인간만이 가능했던 '예술의 창작자로서의 주체성', '미래예술의 기능과 역할, 대안적 가치'를 되묻고 답해야하는 시대에 우리는 나아가고 있습니다. '자율주행, 인공지능, 로봇기술, 생명과학이 주도하는 미래사회에 예술은 어떻게 대응하고, 변화할 것인가?'에 발맞춰 한국문화예술위원회는 예술과 기술의 융합을 통해 새로운 예술창작의 가능성을 모색하고, 우수한 창작활동에 대해 지원함으로써, 보다 완결된 작품성과 유통 및 환류·확산을 지원하고 있습니다.

심의위원회는 [2022년 예술과기술융합지원 사업 - 유형③ 우수작품 후속지원] 지원대상 중 일반 공모의 경우는 '예술성과 수월성(30%), 기술활용 역량(30%), 파급력과 지속가능성(20%), 수행역량(20%)'의 심의기준으로 지원서 및 제출자료를 전수 검토하는 1차 서류심의 및 2차 인터뷰심의를 진행하였고, 연속지원 대상은 선정사업의 동일성 확인 및 적정성 평가를 진행하여 총 11건(일반공모 6건, 연속지원대상 5건)을 선정하였습니다.

본 유형에 대해 심의위원회는 이전에 선보인 창작활동의 결과 및 성과가 명확히 검증되고, 새로운 예술의 성장을 위한 취지와 목표를 보완하여, 보다 고도화된 계획과 뚜렷한 완성도를 제시하였는지를 중점적으로 토의하였습니다. 향후 예술과 기술 융합 우수창작 사례로의 발전 가능성과 확산가능성도 함께 살폈습니다. 예산배분은 최종 선정된 작품(사업)별 지원한 신청액(최대 5천만원)을 최대한 반영하는 것을 원칙으로 하되, 사업규모 및 집행근거가 적정하지 않은 과대계상된 사례비 및 임차료 등은 심의위원 간 심층토의를 통해 조정하여, 확보된 예산으로 보다 많은 신청사업을 선정하기 위해 노력하였습니다.

최종 선정된 작품(사업)들은 다음과 같은 공통적인 강점을 보여주었습니다. 첫째로 실시간 센싱 데이터 기반의 기술 활용도가 높았고, 단순히 작품의 창제작 기술 고도화만이 아니라 참여자(관람객)의 경험의 방식, 형식이 확장된 서비스 요소가 강화되는 경향을 보였습니다. 둘째로 타 예술 장르간의 융합 사이에서 기술의 개입이 적정히 활용되고, 자연스럽게 구성된 기획이 우수하였습니다. 셋째로 창제작을 하기 위한 인문학, 공학, 철학 등 전문성 및 역량을 갖춘 기술참여인력의 구성을 균형감 있게 구성하였고, 사업규모 및 집행근거가 합리적으로

예산계획에 반영되었습니다.

우수작품 후속지원 유형인 만큼 전체 지원작품(사업)들의 작품성 및 발전가능성의 기준과 기술 구현 수준이 매우 높았습니다. 다만, '기술을 위한 예술'이 아닌 '예술을 위한 기술'의 관점에서 아트&테크의 활용 및 융합의 지향점이 보다 명확한 원칙과 철학적 고민으로부터 시작되었으면 하는 바램을 가져봅니다. 더불어 기술우위시대의 '디지털 윤리의 문제', '코로나 팬데믹 이후 비대면으로 인한 새로운 소외와 상실', '창작지원으로 개발된 기술의 공유와 창작자 간의 창의적 연대' 등이 우리 사회와 예술문화계에 공론화되고, 확대되는 역할에 최종 선정작(사업)이 최선을 다해 주시길 당부드립니다. 디지털 시대로부터 온 미래기술과 예술의 융합이 우리사회에 '차가운 예술'이 아닌 '따뜻한 예술'이 되는 세상이 되도록 앞장서 주시길 기대합니다. 이러한 이유로 <유형③ 우수작품 후속지원>은 향후 지속적으로 지원 규모와 지원범위를 확대해 가야만 합니다.

2022년 예술과기술융합지원 사업 <유형③ 우수작품 후속지원> 전담심의위원 일동

■ 유형③ 우수작품 후속지원 심의결정 세부내역

신청인(단체)명 가나다순 / (단위 : 원)

연번	신청인(단체)명	지원신청사업명	지원예정액
<일반공모>			
1	(주)그래피직스(홍성욱)	허풍선이 우주판타스틱쇼	50,000,000
2	서윤미	<The Modern 402>	45,000,000
3	오픈 스페이스 블록스(김은영)	아트 매치매시업 Art match-mashups_예술: 기술: 향유	45,000,000
4	유화수	data from weeds	30,000,000
5	이지연	얼룩무지개숲3	40,000,000
6	정찬철	딥.포토플레이(Deep.Photoplay) II : 휴먼x인공지능 기반 무성영화 연주 프로젝트	46,000,000
<연속지원>			
1	CollectiveA(차진엽)	원형하는 몸: round1	50,000,000
2	권병준	유령극단 '심각한 밤을 보내리'	44,000,000
3	문준용	Augmented Shadow - 별을 쫓는 그림자들	50,000,000
4	최태윤 스튜디오(최태윤)	가든.로컬	50,000,000
5	팀보이드(배재혁)	The Factory	50,000,000

■ 유형④ 자유기획형 활동지원 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과 : 2022년 예술과기술융합지원 유형④ 자유기획형 활동지원
- 회의일시 : 2022년 4월 21일(목) 13:30-17:30
- 회의장소 : 비대면 온라인심의

해마다 비약적으로 진일보하고 있는 과학·기술의 현실과 이를 미학의 영역에 접목시키고자 하는 예술의 도전 속에서, [2022년 예술과기술융합지원 사업]은 과학기술·예술의 횡단과 통섭을 추구하는 새로운 혁신담론의 동력을 지원하고자 자유기획형 활동지원(연구, 교육, 워크숍, 비평, 행사 등) 유형을 신설하였습니다. 본 유형은 예술-기술 협업 환경 조성 및 기술 융합 예술 창작 담론 협성 및 예술-기술 융합 저변 확대를 목적으로, 예술-기술 융합과 관련하여 자율적으로 기획·실행하는 다양한 예술활동을 지원합니다. 금년 접수된 지원서는 총 52건이었으며, 심의위원회는 그 중 필수서류(지원신청서) 미제출 1건을 제외한 51건의 지원서에 대해 심의를 진행하였습니다.

본 공모 유형은 서류 심의로 진행되었으며, 그 평가 기준 및 가중치는 사업목적의 적합성(30%), 추진계획의 충실성(40%), 예술현장 파급력(30%)로 책정했습니다. 예술과 기술의 통섭과 혁신이라는 주제를 목표로 하는 프로젝트 과정형 활동지원이라는 성격을 띤 만큼, 관련 담론의 확산 및 현장의 파급력, 기술융합 예술의 의미와 가치를 진지하게 탐색하고 있는가를 중점적으로 검토했습니다. 비수도권·여성·신진(40대 이하) 요소들을 아우르는 관련 분야 전문가들이 포함된 5인의 심의위원회는 오랜 기간 모든 지원서를 전수 검토하고 각자 사전심의를 진행했습니다. 이후 상기한 일시에 비대면 온라인심의를 통해 개별 심의위원들의 사전평가를 기준으로 한 상위 20%의 10건 지원서를 일차적으로 선별하였으며, 오랜 시간 토의를 거친 끝에 심의 기준에 부합하는 6건의 최종 지원대상 프로젝트를 선정하였습니다.

과학·기술은 복잡성을 탐구하는 반면, 예술은 복잡성을 추구하는 경향이 있습니다. 두 영역의 상반된 속성 때문에, 예술X기술이라는 지향은 서로에게 도구적이고 환원적인 방향으로 흐르기 쉽습니다. 심의위원회는 "예술을 활용한 기술", "기술을 활용한 예술" 등 일차원적인 융합보다는 삶을 발달시키는 합리적이고 합목적적인 테크네(techne)의 상상력을 가장 중요한 고려 대상으로 논의하였습니다. 미적 숭고를 추구하는 기술, 기술의 합리성을 추구하는 것이 아니라 전유하는 예술X기술의 상상력은, 인간의 미적인 능력과 제작 능력을 발전시키는 지혜의 원천이 됩니다. 본 공모유형이 프로젝트의 성과물보다는 과정을 지원하는 특성상, 상업적인 활용/산업적 가치보다는 예술X기술의 횡단적 상상력, 그리고 문화적 가치에 무게중심을 둔 프로젝트들이 중점적으로 검토되었습니다.

51개의 지원서들은 최근의 기술혁신 사회담론이 포함하는 키워드들을 상당수 공유하고 있습니다. 메타버스, 블록체인, NFT, VR 등의 기술이 주요 화두였으며, 이를 활용한 다양한 혁신을 추구하는 기획이 적지 않았습니다. 심의위원회는 '혁신'을 경제적인 가치에만 한정하지 않고, 대안적인 삶과 공동체로 나아갈 수 있는 경로들을 탐색하는 '사회문화적 상상력의 혁

신'에 주목했습니다. 기술혁신 담론의 경제성과 응용가능성보다는 상상, 민주주의, 미학의 정치 가능성을 내포한 미적 기술의 상상력이 주요 고려대상이 되었습니다. 심의위원회는 이러한 가치를 가장 진지하게 탐구하고자 하는 지원서 중 총 6건을 지원 대상으로 선정하였습니다.

선정된 6건의 지원서들은 예술X기술의 상상력을 통해 대안적인 세계를 구축하고자 하는 상상력으로 충만합니다. 대안적인 예술X기술은 새로운 형식의 심미성을 추구할 뿐 아니라 새로운 형식의 시민정치, 공동체, 호혜와 공유에 기반한 공통감각을 직조하는 메텍시스(methesis)적 상상력을 향합니다. 블록체인 기술의 '탈중앙화'로직을 전유하는 예술가들의 공동창조 및 제작능력의 함양, 시네마·게임·퍼포먼스를 넘나드는 새로운 기술-예술의 하이브리드 재현양식, 포스트휴먼 시대 취약성을 넘어서 새로운 돌봄을 추구하는 기술미학, 트랜스미디어를 넘어 인터-미디어의 속성을 탐색하는 뉴미디어아트에 이르기까지, 선정된 지원서들은 다양한 영역에서 대안 사회를 향한 테크네적 상상력을 펼치고 있습니다.

[2022년 예술과기술융합지원 사업]의 심의를 진행하면서, 예술현장과 과학기술 현장 전반에 걸쳐 거대한 전환에 대한 열망을 새삼 확인할 수 있었습니다. 과학기술은 전에 없는 진보를 이룩하고 있지만 이에 대한 리터러시 양극화는 점점 심화되고 있으며, 예술은 인간의 고루한 감각과 신체를 벗어나길 갈망하고 있습니다. 이러한 교차성의 순간들이 축적되면서 더 나은 세계를 향한 테크네의 상상력이 향유될 것이라 기대합니다. 오늘날 인류는 과학기술로 제2의 자연을 창조하고 있으며, 이 자연의 경이를 찬사하기 위한 승고를 새롭게 재구성하는 이행기에 들어섰습니다. 본 공모의 지원자 모두 이 전환을 선도하고 있는 기수들입니다. 지원자 여러분이 앞으로 성취할 미학적·기술적 실천이, 풍요롭고 아름다운 세계창조의 밑거름이 되기를 기원합니다.

2022년 예술과기술융합지원 사업 <유형④ 자유기획형 활동지원> 전담심의위원 일동

■ 유형④ 자유기획형 활동지원 심의결정 세부내역

신청인(단체)명 가나다순 / (단위 : 원)

연번	신청인(단체)명	지원신청사업명	지원예정액
1	EASThug(고동욱)	게임엔진 기반의 실시간 무대 시뮬레이션 개발 및 공유 워크숍	25,000,000
2	강민형	포킹룸 2022	25,000,000
3	김은영	호모 아르스(Homo-Ars)	30,000,000
4	박제언	메이킹 더 체인! (Making the Chain!)	30,000,000
5	스튜디오그레이스(양은혜)	Choreography LabII	30,000,000
6	아트빌(Artvill)(이주연)	미디어아트 현장의 안과 밖 커뮤니케이션 방법 연구	10,000,000