

■ (콘텐츠 창작-진입) 유형 지원심의 심의총평

- 사업 유형 및 심의분과 : 2023년도 온라인미디어 예술활동 지원사업(콘텐츠창작-진입)
- 회의일시 : 2023년 4월 11일(화) 14:00~18:00
- 회의장소 : 온라인 화상회의(Zoom)

온라인미디어 예술활동을 지원하는 '아트체인지업'은 온라인 환경과 기술적 조건을 창의적으로 활용한 예술 창작과 향유 기반 마련을 목표로 하는 지원사업입니다. 팬데믹이라는 위기 상황이 가속한 디지털 전환에의 필요 속에서 온라인을 통한 실험과 탐색, 창작 역량 강화, 예술 생태계의 재편성과 선순환 구조 모색을 목적으로 2021년 본격적으로 시작된 공모사업으로 올해 3년 차를 맞았습니다.

2023년 아트체인지업 '콘텐츠 창작-진입' 분야에는 총 399건의 사업이 접수되었습니다. 이 중 지원신청서 양식 미준수 등의 사유로 행정결격 처리된 2건을 제외한 397건을 대상으로 1차 심의를 진행했습니다. 1차 심의에서는 각 분야별 심의위원들이 전수검토 및 온라인 채점을 통한 서류심의로 2차 통합심의 대상을 선정했습니다. 2차 심의에서는 문학, 시각예술, 연극·뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술 각 기초예술분야 심의위원 7인이 통합 서류심의를 진행한 후 비대면 회의를 통해 지원 적격 여부를 면밀히 검토하고 심도 있는 토론을 진행했습니다. 공고문에 안내된 심의 기준인 "사업 이해도 및 계획 충실성(40%), 수행역량(30%), 기대효과(30%)"에 따른 심사위원 전원의 평점을 기준으로 하였으며, 동순위 발생 시 '동일조건 또는 동점시 우선 선정 기준' 지침을 준수하였습니다. 또한 분야 및 지역의 균형적이고 다양한 배분 등 종합적 요소를 감안하여 최종 지원대상을 면밀하게 검토하였습니다. 이러한 절차를 거쳐 심의위원회에서는 최종 50건, 900백만원을 지원결정했습니다.

심의위원회는 먼저 창작자들이 디지털 기술과 온라인 미디어를 단순한 디지털 재현을 넘어 얼마나 창작의 도구로 활용했는가를 보았습니다. 그 다음으로 공고에 안내된 바와 같이 교육용 콘텐츠, 이미 제작된 작품의 재실현 및 중계, 단순 기록, 오프라인 작품의 부속 형태, 기존 예술활동의 홍보마케팅의 일환이거나 타인의 권리를 침해하는 등 본 사업에 부적합한 요소가 있지 않은지 살폈습니다. '메타버스 예술활동'이나 '예술과 기술 융합 지원' 등 위원회의 타 사업과 차별화된 고유의 취지를 감안할 때 사업수행에서 온라인 활용이 얼마나 필수적인가에 대한 설득력을 갖추고 있는지의 여부도 주요하게 보았습니다. 또한, "새롭게 온라인 예술활동을 시작하거나, 다양한 소규모 창작을 실험하고자 하는 예술인·단체·기업"을 지원하고자 설계된 '진입' 유형의 취지를 고려하여 참신성과 독창성에 기반해 표현 형식을 새롭게 실험하는 시도를 주의깊게 살폈습니다. 그 외에도 창작과 향유, 소통의 점점 형성 및 일회

성에 머물지 않을 발전 가능성의 측면을 복합적으로 고려하였습니다.

심의를 진행하면서 코로나19 위기와 함께 활성화된 온라인 활동이 그간의 디지털 역량 및 리터러시의 전반적 향상과 함께 다양한 양상으로 확장되고 있으며, 도전 과제 역시 포스트 코로나 국면과 함께 달라지고 있음을 확인할 수 있었습니다. 올해는 특히 오프라인 위주 콘텐츠의 단순 온라인 게재보다는 온라인 특정성을 활용한 연대와 예술의 형질 전환 가능성을 탐색하는 사업에 주목했습니다. 메타버스와 NFT를 둘러싼 열기가 ChatGPT를 위시한 대규모 언어모델 기반 생성형 AI로 빠르게 이동했음도 감지할 수 있었습니다. 뜨겁게 떠오른 이슈와 담론, 기술의 유행에 경도되어 걸출 기식 레토릭으로 도입하기보다 온라인 환경과 웹의 속성, 유효한 작동 방식, 재매개의 기술적 조건 등에 대한 숙의를 바탕으로 동시대에 필요한 질문을 체화해낸 사업에 주의를 기울였습니다. 기후 위기에 대한 긴급한 인식이나 배리어 컨셔스를 위한 다양한 관객 접근성 제고에 대한 현장의 관심을 느낄 수 있었습니다. 이를 단순히 캠페인화하여 내세우거나 기계적으로 도입하는 데 머물지 않고 온라인 미디어의 예술 형식 속으로 끌어안는 데로 나아간 사업들이 눈에 띄었습니다. 스크린으로 매개되는 시각 중심적 화려함보다는 청각을 비롯한 대안적 감각과 신체성 및 매체성을 탐구하는 시도가 많았으며, 온라인과 오프라인을 연동하거나 상호보완적 공간으로 재창안하려는 시도도 인상적이었습니다. 그런 와중에 기존 예술 장르 및 매체 본연의 질문과 화두를 놓치지 않고 갱신해내는 작업이 돋보였습니다. 선정된 사업들은 본 사업의 취지에 대한 다양한 이해와 해석을 바탕으로 하면서도 예술적 상상력을 구현하기 위한 계획의 구체성과 실현 가능성, 예산 배정의 적절성 측면에서 모두 설득력이 있었습니다.

팬데믹 동안 활성화된 온라인미디어 활동은 많은 경우 예술 작품을 단순히 소개하는 데 집중했습니다. 이는 물론 창작자와 향유자를 다른 방식으로 연결하는 역할을 했으며, 비상업적 성격으로 오프라인 공연이 어려운 프로젝트들이 온라인미디어 활용을 적극적으로 전개한다는 측면은 무척 고무적입니다. 다만 향유층에 대한 타겟팅이 불분명한 채, 본 공모 요강에 맞춰 오프라인 콘텐츠의 기록 영상을 온라인 플랫폼에 단순 업로드하는 등의 기획은 포스트 코로나 이후 다소 지양할 필요가 있을 것 같습니다. 해당 작업에 반드시 온라인미디어가 필요하고 실질적으로 적합한지에 대해 보다 섬세하게 접근할 필요가 있어 보입니다. 질문과 접근을 대화적으로 갱신할 수 있도록 '아트체인지업' 등 여러 온라인미디어 예술활동 채널을 통해 그간 실행 및 소개된 이전의 시도에 대해 사려깊은 선행연구를 당부드립니다.

다양한 장르와 매체를 오가는 가운데서도 각 분야의 고유성에 따라 다르게 당면하게 되는 질문과 도전의 편차가 특기할 만했습니다. 창작자가 고유의 창작 활동을 펼

치는 일과 관람자 향유의 측면을 분리해서 접근할 필요가 있다는 논의도 있었습니다. 단순 유튜브 콘텐츠나 단편영화 및 다큐멘터리 등 여타 중복 제작지원 사업의 대상인 경우 본 사업의 지원대상으로 적합하지 않아 보였습니다. 분야별 특성상 온라인 활용에 익숙하지 않은 문학, 무용, 전통예술 분야의 경우 올해 다른 분야에 비해 상대적으로 지원 신청이 부족했으나, 더욱 적극적인 도전을 독려하고 싶습니다. 음악의 경우, 특정한 음악적 시도가 온·오프라인 어느 쪽에서 더 효과적인가를 고려할 필요가 있어 보였습니다. 온라인은 공동의 상상력과 포용의 실천이 필요한 유권자적 공간인 동시에 현실과 물질적으로 긴밀하게 얽혀있다는 점도 다시 한 번 상기하고 싶습니다.

전반적으로 동시대의 화두에 대한 예술 콘텐츠의 다양한 반응, 상상과 모색, 고민을 함께 할 수 있는 귀한 과정이었습니다. 온라인미디어를 경유한 활동을 탐색하고 동시대 예술의 역할을 갱신하는 한편, 가능성의 지대를 함께 조성해온 창작자들의 진취성과 열의에 존경을 담아 기대와 응원을 보냅니다.

2023년 온라인미디어 예술활동 지원사업 '콘텐츠 창작(진입)' 심의위원 일동