

ARKO
국제심포지엄
2019

ARKO INTER- NATIONAL SYMPOSIUM 2019

Symposium Digest

2019.02.26.Tue.10:00

2019.02.27.Wed.14:00

블루스퀘어 카오스홀

주최  한국문화예술위원회

 BRITISH
COUNCIL


KOREA DENMARK
덴마크 한국
1959 2019

ARKO International Symposium

Date

2019.02.26.(Tue) 10:00
Korea-UK, Imagination Powered by Technology
2019.02.27.(Wed) 14:00
Korea-Denmark, Political Imagination Powered by Art

Venue

KAOS Hall, Blue Square, Republic of Korea

Host

Arts Council Korea
British Council in Korea
Embassy of Denmark in Korea

Manage

Artrover Company

ARKO국제심포지엄

일시

2019.02.26.(Tue) 10:00
한-영국, 예술적 상상, 기술로 꽃피우다
2019.02.27.(Wed) 14:00
한-덴마크, 정책적 상상, 예술로 열매 맺다

장소

블루스퀘어 카오스홀

주최

한국문화예술위원회
주한 영국문화원
주한 덴마크대사관

주관

아트로버 컴퍼니

ARKO INTER- NATIONAL SYMPOSIUM 2019



2019.02.26.Tue.
예술적 상상, 기술로 꽃피우다
테크놀로지를 활용한 예술과의 협력



2019.02.27.Wed.
정책적 상상, 예술로 열매 맺다
문화예술 정책과 예술 지원 방향

ARKO 국제심포지엄 2019

2019.02.26.Tue.10:00
2019.02.27.Wed.14:00
블루스퀘어 카오스홀

02/26 한-영국, 예술적 상상, 기술로 꽃피우다

- 진행** 임수민(KBS 아나운서)
- 모더레이터** 이대형(현대자동차 아트디렉터)
- Session 1** Emma Hughes(엘마 휴즈; Limina Immersive)
임학순(가톨릭대학교)
- Session 2** Ben Neal(벤 날; Birmingham, Open Media)
Laurence Hill(로렌스 힐; Brighton Digital Festival)
이기형(아시아문화원) | 이수영(백남준아트센터)
장지영(국민일보)
- Session 3** Mart Atkin(마크 앳킨; Electric Dream)
Tom Higham(톰 하이엄; York Mediale)
여운승(이화여자대학교) | 정문열(서강대학교)

02/27 한-덴마크, 정책적 상상, 예술로 열매 맺다

- 모더레이터** 정창호(한국문화예술위원회)
- Session 1** Søren Krogh(소렌 크로그; Danish Agency for Culture and Palaces)
Peter Haagen Birch(피터 호겐 비어크; Danish Agency for Culture and Palaces)
정중은(삼지대학교)
- Session 2** Jacob Fabricius(야콥 파브리시우스; Kunsthall Aarhus)
정창호(한국문화예술위원회)

I warmly welcome all of you to the ARKO International Symposium 2019. First of all, I would like to extend my deep gratitude to Director Sam Harvey of the British Council in Korea and Danish Ambassador to Korea Thomas Lehmann for their efforts to co-host the Symposium. My special thank also goes out to culture and arts experts from the U.K., Denmark, and other countries, as well as experts from Korea, for their presence. The Arts Council Korea is running a program of international joint arts funds for collaboration (hereinafter, "Joint Fund Program") by selecting a partner country and institution every other year to lay the groundwork for Korean arts' advancement into the globe through multi-year bilateral collaboration with partners.

* 1st year: research and support for dispatch of delegation; 2nd year: joint collaboration/invitation project support.
 ** 2016-2017: the United Kingdom; 2017-2018: Germany; 2018-2019: Denmark

The Joint Fund Program has been hailed by arts communities as it not only rewards the fruits of bilateral exchanges between the two countries but also supports their preparatory processes. Against this backdrop, we are holding a symposium for two days with 2016-2017 partner country, the U.K., under the theme of <Imagination Powered by Technology> and with 2018-2019 partner country Denmark under the theme of <Political Imagination Powered by Art>. Although it is a short period of time, on the first day, we will forecast the future of arts in the age of the Fourth Industrial Revolution by sharing cases of various arts activities using technologies and information on methods of art creation. On the second day, I sincerely hope that our discussion on arts policies and support system will set a milestone in establishing a new course of art support policies. I also hope that the Symposium will help turn the arts projects in the world of our imagination into reality in Korea with the application of technology. Furthermore, I hope the Symposium will help build a bridge for artists who want to reach Northern Europe..

Chairman of Arts Council Korea **Jong-kwan Park**

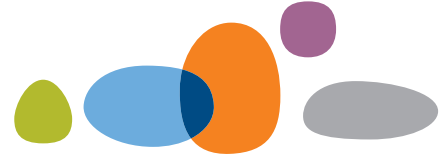
박종관

Arts Council Korea(ARKO)

ARKO is a national organization for the arts of Korea. To make the arts more central to life, we support arts organizations and artists in Korea and overseas through various services, programs and initiatives as well as grant-based support.

ARKO aims to enrich the lives of the population

by increasing accessibility to arts and cultural activities, making the arts a meaningful part of everyday life in Korea. ARKO endeavors to provide a strong platform to support artistic work in diverse disciplines, including performing and visual arts, by increasing funding opportunities for artists and arts organizations, undertaking outreach initiatives, enabling Korean artists to reach the world stage, and encouraging cultural exchange.



한국문화예술위원회 Arts Council Korea

ARKO 국제 심포지엄 2019에 관심을 갖고 참석해주신 여러분께 따뜻한 환영의 인사를 드립니다. 먼저 이번 국제심포지엄을 공동 주최하기 위해 노력하여 주신 샘 하비 주한영국문화원장님, 토마스 리만 주한덴마크대사님께 경의를 표합니다. 아울러 심포지엄을 위해 방한한 영국·덴마크 양국의 문화예술계 전문가분들, 국내 학계·문화예술계 전문가 여러분께 감사인사 드립니다. 우리 위원회는 다년간·쌍방향 국가 간 협업을 통해 한국 예술의 국제 진출기반 마련하고자 격년주기로 파트너 국가, 기관을 선정하여 국제예술 공동기금사업(이하, 공동기금사업)을 추진하고 있습니다.

*1년차 : 사전리서치사업, 대표단 파견 지원, 2년차 : 공동협업·초청 프로젝트 지원

** '16~'17 영국, '17~'18 독일, '18~'19 덴마크

공동기금 사업은 양국간 교류의 결실 뿐 아니라 준비과정도 지원한다는 점에서 예술계의 큰 호응을 얻고 있습니다. 이에 '16~'17년도 파트너 국가인 영국, '18~'19년도 파트너 국가이자 올해로 수교 60주년을 맞이하는 덴마크의 문화예술계 인사를 초청하여 <예술적 상상, 기술로 꽃피우다>, <정책적 상상, 예술로 열매맺다>라는 주제로 양일간 심포지엄을 개최하게 되었습니다. 짧은 일정이지만 (1일차) 기술을 활용한 다양한 예술활동 사례, 작품 제작 방식에 대한 정보를 나눔으로써 4차산업혁명시대의 예술의 미래를 전망하고, (2일차) 예술정책과 지원체계에 대한 심도깊은 토의로 새로운 예술 정책 방향을 수립하는데 새로운 이정표가 되기를 진심으로 기대합니다. 아울러 이번 심포지엄의 개최로 한국에서 과학기술과 접목하여 상상만 할 수 있었던 예술 프로젝트를 실현할 수 있기를 바랍니다. 또한 북유럽에 진출하고자 하는 예술가들에게 도움이 될 수 있기를 바랍니다.

한국문화예술위원회 위원장 **박종관**

박종관

한국문화예술위원회

한국문화예술위원회는 1973년 설립되어 문화예술진흥을 위한 다양한 사업과 활동을 지원하고 있습니다.

훌륭한 예술이 우리 모두의 삶을 변화시키는 힘을 가지고 있다는 믿음으로 문화예술진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 모든 이가 창조적 기쁨을 공유하고 가치 있는 삶을 누리게 하는 것을 목적으로 합니다.

문학, 시각예술, 공연예술, 전통예술 등 기초예술 분야와 문화산업의 비영리적 실험영역을 대상으로 그 창조와 매개, 향유가 선순환 구조로 발전할 수 있도록 하고 있습니다. 이를 통해 예술의 자생력을 신장시키고 예술 창조를 견인하며, 예술적 중흥과 사회생산력의 신장을 동시에 발전시킴으로써, 궁극적으로 국민 모두가 문화예술이 주는 창조적 기쁨으로부터 소외되지 않도록 하기 위해 노력하고 있습니다.

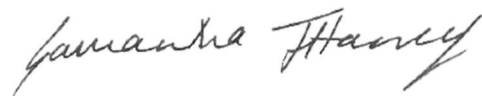
I am delighted to be able to celebrate the partnership between the British Council and Arts Council Korea where we have co-designed the 'Imagination Powered by Technology' symposium. This symposium provides a platform for an increasingly important area. Audiences to the symposium will be given the opportunity to discuss developments in art and technology. They will be delighted to explore the prospects of multi-disciplinary collaborations as well as experience examples of excellent works of art in the sector.

I understand Arts Council Korea continues to introduce new and challenging thinking and debate on the future of art, both Korean and international. This conference is our opportunity to hear about exciting developments in the arts, helping us understand the position of technology and innovation in the contemporary arts of the two countries.

It is a real pleasure for the British Council to work in partnership with Arts Council Korea on this symposium. This further enhances the rich cooperation and collaboration between our two organisations and I am delighted this partnership continues.

My thanks go to Park Jong Kwan Chairman and all of the team at Arts Council Korea for their work in promoting innovation in the arts and for their continued interest in the latest developments in UK arts. I wish the symposium every success.

Director Korea, British Council **Sam Harvey**



British Council

British Council is the UK's international organisation for cultural relations and educational opportunities. We work with over 100 countries in the fields of arts and culture, English language, education and civil society. Founded in 1934 we are a UK charity governed by Royal Charter and a UK public body. We established a presence in Korea 45 years ago in August 1973. Our cultural relations work has over the years brought Korea and the UK closer to each other

through partnerships in English, the arts, education and society. For more information, please visit: www.britishcouncil.kr.

Urban Futures, British Council's three-year arts programme from April 2018 to March 2021 aims to promote social inclusion and diversity through various arts projects working with arts organisations and arts professionals from the UK and Korea and to create new opportunities through exchange and collaboration in arts and technology between the two countries.



저는 주한영국문화원과 한국예술위원회가 '예술적 상상, 기술로 꽃피우다' 심포지움을 공동 기획하여 개최하게 됨을 기쁘게 생각합니다. 이번 심포지움에서는 점점 중요해지고 있는 예술과 기술 분야의 발전에 대한 논의의 장을 제공합니다. 참석자분들께서는 이에 대해 토론하실 수 있으며, 여러 부문 간 협업 전망을 탐색하고 부문 내의 훌륭한 예술작품들의 사례를 경험하게 될 것입니다.

한국문화예술위원회는 한국과 전세계 예술의 미래에 관한 새롭고 도전적인 사고와 논의를 지속적으로 소개하고 있는 것으로 알고 있습니다. 이 심포지움은 양국 예술 분야에서 이루어지고 있는 흥미진진한 발전, 특히 현대예술에서 기술과 혁신이 차지하는 위치를 이해하게 되는 기회를 제공할 것입니다.

이 심포지움의 개최를 위해 영국문화원이 한국문화예술위원회와 협력하게 되어 대단히 기쁩니다. 이를 통해 양 기관 간 풍부한 협력과 협업이 강화될 것이며, 이러한 동반자 관계가 지속됨을 기쁘게 생각합니다.

예술 분야의 혁신을 장려하기 위해 노력하고 영국 예술의 최근 상황에 대해 지속적인 관심을 가져주신데 대해 박종관 한국문화예술위원회 위원장님과 모든 팀들에게 감사드립니다. 심포지움의 성공을 기원합니다.

주한 영국문화원 원장 **샘 하비**

주한영국문화원

영국문화원은 문화관계와 교육기회를 위한 영국의 국제기관이다. 전세계 100여개 국에 주재하면서 문화예술, 영어교육, 교육 및 사회 분야에서 활동을 펼치고 있다.

1934년에 설립된 영국문화원은 영국 왕실 인가(Royal Charter)에 따라 운영되는 자선 기관이자 공공기관이다. 주한영국문화원은 1973년 8월 서울에 설립된 이래로 영어 교육, 문화예술, 교육 및 사회분야의 파트너십을 통한 문화 관계 사업으로 한국과 영국을 더욱 가깝게 하고 있다.

주한영국문화원의 다양한 행사와 뉴스에 대한 자세한 정보는 www.britishcouncil.kr에서 볼 수 있다.

2018년 4월부터 2021년 3월까지 진행되는 주한 영국문화원의 예술 프로그램 Urban Futures는 도시의 주요한 도전 과제들과 기회들을 예술 활동으로 발전시키고, 예술이 사회에 기여할 수 있는 바를 탐구하는 것을 목표로 하며, 양국의 예술가 및 예술 기관들과 함께, 장애인과 노인을 중심으로 한 사회의 '다양성(diversity)과 포용성(inclusion)' 그리고 기술과 메이커를 중심으로 한 '혁신(innovation)' 이라는 두 축을 중심으로 다양한 프로젝트를 진행한다.

It is my utmost pleasure and honour to announce that 2019, the Year of the Golden Pig, marks the 60th anniversary of diplomatic relations between Denmark and Korea.

Ever since the Danish humanitarian contribution to Korean War in 1950-1953 and the establishment of diplomatic relations in 1959, the two countries have shared a friendship, a mutual understanding and an ever widening and deepening partnership. Most recently in October 2018, Korean President Moon Jae-in carried out an official visit to Denmark, where it was agreed to utilise the momentum provided by the 60th diplomatic anniversary to further enhance the Danish-Korean partnership. With 2019 being designated the Year of Culture, spearheaded by the patrons HRH Crown Princess Mary of Denmark and Mrs Kang Suejin, the iconic ballerina and current Artistic Director of the Korean National Ballet, our joint celebrations will bring the Danish-Korean partnership to the next level.

From classic to modern, there will be a wide range of Danish cultural initiatives taking place all through the year. I am hopeful that the commemorative Denmark-Korea Year of Culture will spark everlasting relations between the people, cultural institutions, and artists of Denmark and Korea.

I thank all our partners for joining us in our celebration, in particular the many Danish and Korean cultural institutions, organisations and companies who have made the celebratory activities in Korea possible with their support.

Last but not least, I would like to thank Arts Council Korea for supporting both Danish and Korean partners in realizing their projects during 2019 Year of Culture.

Yours sincerely,

Ambassador of Denmark to Korea **Thomas Lehmann**



Embassy of Denmark in Korea

In 2019, the cultural exchange between Denmark and the Republic of Korea will be strengthened through a significant cultural programme involving key cultural figures and institutions in both Denmark and the Republic of Korea. The cultural programme is an important part of the 60-year anniversary celebration for the establishment of diplomatic relations between Denmark and the Republic of Korea. HRH the Crown Princess of Denmark is the Danish patron alongside the Korean patron, cultural icon and former ballerina, Kang Suejin. Events and activities related to the celebration take place in both Denmark and in the

Republic of Korea from January through December 2019. The cultural programme is realized through close cooperation between the Danish Agency for Culture and Palaces, the Embassy of Denmark in Korea, the Danish Ministry of Foreign Affairs, the Danish Cultural Institute in Beijing, Ministry of Culture, Sports and Tourism of the Republic of Korea, the Ministry of Foreign Affairs of the Republic of Korea, Arts Council Korea and the Embassy of the Republic of Korea in Denmark. The Danish cultural activities are initiated by the Danish Arts Foundation, Danish cultural institutions and artists, and are generously sponsored by a long list of Danish and Korean corporations.



황금돼지해인 2019년에 덴마크와 한국 간 수교 60주년을 맞이하게 됨을 알려드리게 되어 대단히 기쁘고 영광스럽게 생각합니다.

1950년~1953년 한국전쟁 중 한국에 대한 덴마크의 인도적 지원 제공 및 1959년 양국 간 외교관계 수립 이후, 양국은 우정을 나누고 상호이해를 함께 해왔으며 동반자관계는 더욱 확대되고 깊어져왔습니다. 최근 2018년 10월에 한국의 문재인 대통령이 덴마크를 공식 방문하여 양국 간 수교 60주년을 계기로 덴마크-한국 간 동반자관계를 한층 강화하기로 합의했습니다. 2019년을 덴마크-한국 상호문화의 해로 지정하고, 양국의 후견인인 덴마크의 메리 왕세자비(Crown Princess Mary)와 발레계의 아이콘인 강수진 국립발레단 예술감독의 주도 하에 개최되는 공동기념행사가 덴마크와 한국 간 동반자관계를 한 단계 고양시킬 것입니다.

클래식에서 현대 작품에 이르기까지 광범위한 덴마크의 문화행사들이 올 한해 개최될 것입니다. 상호문화의 해를 기념하는 행사는 덴마크와 한국의 국민들, 문화단체들, 예술가들 사이의 지속적인 관계를 촉진할 것으로 기대됩니다.

기념행사에 협력해 준 모든 파트너들에게 감사드리고, 특히 한국 내 행사들을 지원해서 개최될 수 있도록 만들어준 덴마크 및 한국의 많은 문화단체들, 기관들, 기업들에게 감사드립니다.

마지막으로 2019년 상호문화의 해 프로젝트들이 실현될 수 있도록 덴마크와 한국의 파트너들을 지원해 준 한국문화예술위원회에 감사를 드립니다.

주한 덴마크대사관 대사 **토마스 리만**

주한 덴마크대사관

2019년은 덴마크와 한국이 수교 60주년이 되는 해입니다. 양국은 이를 기념하며 2019년을 문화의 해로 선정 하였으며, 이에 따라 문화 부문의 주요 인사 및 기관 간의 협력을 바탕으로 문화 교류 프로그램을 대폭 강화할 예정입니다. 덴마크-한국 문화의 해 후견인으로는 덴마크 왕세자비 그리고 한국의 문화 아이콘으로 자리매김 한 강수진 국립발레단 예술감독이 선정 되었습니다.

양국은 2019년 1월부터 12월까지 한 해간 다양한 수교 기념 문화행사를 개최할 예정입니다. 양국의 문화 협력은 덴마크문화청, 주한 덴마크대사관, 덴마크외교부, 주중국 덴마크문화원, 문화체육관광부, 외교부, 한국문화예술위원회 및 주 덴마크왕국 대한민국 대사관의 긴밀한 협업으로 구축 되었습니다.

한국에서 이루어지는 덴마크 문화 행사는 덴마크예술재단, 다양한 덴마크 문화기관 및 아티스트들의 주도, 그리고 많은 덴마크와 한국 기업들의 후원으로 이루어 집니다.

Day1 02/26(Tue)

<p>개회사 Opening speech</p>	10:00	<p>박종관 (한국문화예술위원회 위원장) Jong-kwan Park (Chairman of Arts Council Korea)</p>
<p>환영사 Welcoming speech</p>	10:10	<p>샘 하비 (주한 영국문화원 원장) Sam Harvey (Director of British Council in Korea)</p>
<p>Session 1 예술과 기술의 만남 Convergence of Arts & Technology</p>	10:20	<p>엠마 휴즈 (리미나 이머시브, 크리에이티브 프로듀서 겸 실감미디어 분야 연구원) Emma Hughes (Creative producer&sector researcher , Limina Immersive)</p> <p>임학순 (가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수) Hak-soon Yim (Professor, Dept of Media Technology & Contents, The Catholic University of Korea)</p>
<p>Session 2 예술&기술 융합 생태계 Convergence Ecosystem of Arts & Technology</p>	11:10	<p>벤 닐 (버밍엄 오픈 미디어, 디지털 프로듀서) Ben Neal (Digital producer, Birmingham Open Media)</p> <p>로렌스 힐 (브라이트 디지털 페스티벌, 디렉터) Laurence Hill (Director, Brighton Digital Festival)</p> <p>이기형 (아시아문화원 ACT팀 팀장) Ki-hyung Lee (Arts & Creative Technology Team Leader, Asia Culture Center)</p> <p>이수영 (백남준아트센터 학예연구사) Sooyoung Lee (Curator, Nam June Paik Art Center)</p> <p>장지영 (국민일보 기자) Ji-Young Jang (Reporter, Kookmin Daily)</p>
Q&A (12:50~13:30)		
휴식 1시간 Break Time 1hour (13:30)		
<p>Session 3 예술&기술 협업을 통한 제작 Production through Arts & Technology Collaboration</p>	14:30	<p>마크 앳킨 (크로스오버 랩, 영화제작자 겸 감독) Mark Atkin (Filmmaker&director, Crossover Labs)</p> <p>톰 하이엄 (요크 미디어알레, 예술감독) Tom Higham (Creative Director, York Mediale)</p> <p>여운승 (이화여자대학교 융합콘텐츠학과 교수) Woon-Seung Yeo (Professor, Dept of Content Convergence, Ewha Womans University)</p> <p>정문열 (서강대학교 아트앤테크놀로지학과/영상대학원 교수) Moon-Ryul Jung (Professor, Dept of Art & Technology, Sogang University)</p>
<p>한-영국 예술가 사례 발표 Artist Presentation from the Korea and UK</p>	15:50	<p>알렉산더 휘틀리 Alexander Whitley 필하모니아 오케스트라 Philharmonia Orchestra 후즈살롱 Whose Salon</p>
휴식 10분 Break Time 10min, (16:20)		
Q&A (16:30)		

02/26

한-영국, 예술적 상상, 기술로 꽃피우다

테크놀로지를 활용한 예술과의 협력

Korea-UK, Imagination powered by technology

Collaboration with Art Using Technology



모더레이터

현대자동차 아트디렉터 **이대형**

Moderator

Art director, HYUNDAI Motor Company **Daehyung Lee**

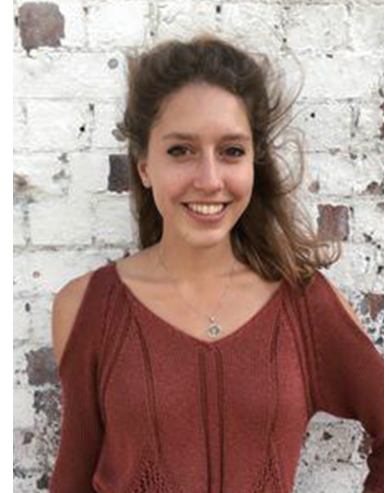
Limina Immersive

Limina Immersive is a leading UK-based VR exhibition company. We have screened VR to thousands of people across the country in our unique VR Theatre format. Our approach is based on an ongoing process of extensive audience research and testing, working with leading universities and cultural venues. We also work closely with some of the world's most talented VR producers, giving us access to the most pioneering and meaningful content out there. Through our unique VR theatre format and expert curation, we get to the heart of what immersive media really means in context, working back from an audience perspective.

At present, the UK has around 1,000 immersive-specialist companies, potentially representing as much as 9% of global market share. The growing adoption and development of immersive technology is impacting the UK on a huge scale; influencing government policy and kick-starting the production and publication of major industry reports. The in-location VR and immersive experience market is booming, with companies like Limina Immersive leading the way in delivering sustainable, high impact immersive experiences to diverse audiences. Limina's Emma Hughes will be exploring the creative possibilities of immersive technology and taking a closer look at how the UK's arts and culture sector is tapping into its creative potential. The rapid evolution of virtual, augmented and mixed reality (XR) is not simply about technological innovation, but the birth of new, artistic mediums. They can provide the perfect tool for cross-sector collaboration, facilitating advancements across science, art and technology industries like never before. But how do we adapt to these new ways of working? How do we support our audiences in experiencing deeper levels of presence and engagement? And how do we ensure that inclusivity, ethics and regulation are intrinsic to sector growth and survival?

영국의 가상·증강·혼합현실(XR) 분야: 성장과 도전

The UK Creative XR sector:
Key Developments and Challenges



Emma Hughes 엠마 휴즈

Limina Immersive 크리에이티브 프로듀서 겸 실감미디어 분야 연구원
Creative producer and sector researcher
at Limina Immersive

리미나 이머시브

리미나 이머시브(Limina Immersive)는 영국을 대표하는 VR 전시 기관이다. 독창적인 'VR 극장' 형식으로 다수의 VR 작품을 상영하면서 관객에 대한 폭넓은 연구와 실험, 주요 대학 및 예술 기관과의 협업을 지속적으로 수행하고 있다.

또한 선구적이고 의미 있는 콘텐츠에 접근해가며 재능 있는 VR 프로듀서들과 긴밀하게 협업하고 있다. 독창적인 'VR 극장' 형식과 전문가 기획을 통해 실감형 미디어가 특정 상황에서 어떤 의미를 창출하는지 관객의 관점에서 파악하며 여러 작업을 수행하고 있다.

현재 영국에는 약 1000여개의 몰입기술 전문 회사가 있으며, 잠재적으로는 세계 시장 점유율의 9%를 차지한다. 몰입기술의 채택 및 개발이 증가하면서 영국에 막대한 영향을 미치고 있다. 정부 정책에도 영향을 미쳐 주요 산업 보고서의 제작 및 발표를 시작하고 있기도 하다. Limina Immersive 와 같은 회사가 다양한 관객에게 지속 가능하고 영향력있는 몰입기술 체험을 제공하는데 앞장 서고 있으며, 위치 기반 VR 및 몰입 체험 시장도 급성장하고 있다.

이번 발제에서는 몰입 기술의 창조적인 가능성을 탐구하고 영국의 예술 및 문화 부문이 창조적인 잠재력을 어떻게 활용하고 있는지 자세히 살펴볼 것이다. 가상, 증강 및 혼합 현실 (XR)의 급속한 발전은 단순한 기술 혁신이 아니라 새로운 예술적 매체의 탄생이다. 이들은 분야 간 공동 작업을 위한 완벽한 도구를 제공하여 예전과 같이 과학, 예술 및 기술 업계 전반의 발전을 촉진 할 수 있다. 그러나 이러한 새로운 작업 방식에 어떻게 적응할 수 있을 것인가? 더 높은 수준의 매체를 보고 경험할 때 청중을 어떻게 지원할 것인가? 그리고 포괄성, 윤리 및 규제가 분야의 성장과 생존에 내재적이라는 것을 어떻게 보장할 것인가?

This presentation looks at how the pairings of art and technology have been recognized in Korea's arts policies, examines which types of support policies have been implemented, and explores directions and tasks for art policies to facilitate creative convergence of art and technology, going forward. Such discussion is based on the awareness that the development of technologies, such as digital technology, virtual reality (VR), augmented reality (AR), artificial intelligence (AI), the Internet of Things (IoT) and Big data, are having a bigger impact on humans, society and the art sector. In particular, with discussions on the Fourth Industrial Revolution getting more brisk in Korea from 2016, how the 4th IR technologies should be considered in arts policies has become an issue of growing importance in Korea.

In case of Korea, the interrelationship between arts and technology has been considered as a policy area from both artistic and economic perspectives. From the artistic perspectives, various projects have been carried, e.g. creation & experiment of performing arts using digital technologies, creation and delivery of media arts, creation and distribution of artworks in the virtual space, and construction of digital archives. These projects aim to create new forms of arts using mainly digital technologies and foster the experience-centered environment for customers. From the economic perspectives, culture technology(CT) development projects have been implemented since 2002, mainly in the cultural industry and the contents industry. This is because with the horizons of culture industry promotion policies being expanded from the late 1990s, CT has emerged as a key competitive edge in the cultural industry. The acts related to CT promotion, such as the Framework Act on the Promotion of Cultural Industry and the Contents Industry Promotion Act (CIPA) have stipulated clauses on development of technologies. However, the government has not paid sufficient attention to how to utilize technologies, that have been developed in the cultural industry, in creation, distribution and consumption processes of artworks. Economic and artistic approaches to the relationship between art

and technology have not been taken systematically, and hence have failed to bring synergies in the field of arts policy. In addition, the government has not paid enough attention to the interrelationship between arts and technology to invigorate activities of the region and to resolve social problems.

Going forward, technology is expected to have a lasting impact on the art market value chain (creation, distribution, consumption and utilization of artworks) and the arts ecology(artists, art consumers, markets, researchers, technologists and policies) through virtualization, intelligence, and connection. Regarding this matter, all of the following needs to be considered as important policy areas in order to foster digital literacy of artists and arts organizations, create the collaborative and networking environment between arts and technologies, build the big data-based support system for arts management, facilitate the creation of new forms of art, investigate digital audiences, increase access to arts for the disabled, and build VR museums & performance halls.

On the other hand, arts policies need to pay attention to how to solve social problems stemming from negative effects of technology, such as widening digital divide, weakened social relationships due to personalization of culture consumption, limited independent participation due to algorithmic bias, and decreased cultural diversity due to dominance of the culture market by a few companies. Regarding this issue, key concepts in art policies, i.e. cultural rights, cultural diversity, cultural democracy, and art education need to be set up as important policy ideas considering the interrelationship between arts and technology.

예술과 기술의 연계에 대한 한국 예술정책의 실태와 과제

Korea's Arts Policies Regarding
the Relationship Between Art and
Technology, and Challenges Ahead

임학순 Haksoon Yim

가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수
Professor, Dept of Media Technology & Contents,
The Catholic University of Korea



이 발제는 한국의 예술 정책이 예술과 기술의 연계를 어떻게 인식하고 어떤 지원 정책을 추진해 왔는가를 살펴보고, 향후 예술과 기술의 창조적 연계를 활성화하기 위한 예술 정책 방향과 과제를 탐색하는 데 초점을 두고 있다. 이러한 논의는 디지털 기술, 가상현실, 증강현실, 인공지능, 사물 인터넷, 빅데이터 등의 기술 발전이 인간과 사회, 그리고 예술 세계에 미치는 영향이 커지고 있다는 인식에 바탕을 두고 있다. 특히 한국에서는 2016년부터 4차 산업혁명에 대한 논의가 활발해지면서, 예술 정책에서 4차 산업혁명 시대의 기술을 어떻게 고려할 것인가에 대한 정책적 관심이 커지고 있다.

한국의 경우, 예술과 기술의 관계는 주로 예술적 측면과 경제적 측면에서 정책적으로 고려되어 왔다. 예술적 측면에서는 디지털 기술을 활용한 공연 예술 창작 실험, 미디어 아트 창작 및 발표, 가상공간의 예술 창작 및 유통, 디지털 아카이브 구축 등의 사업들이 추진되어 왔다. 이러한 사업들은 주로 디지털 기술을 활용하여 새로운 예술 형식을 창작하고, 이에 대한 소비자들의 체험 환경을 조성하는 데 초점을 두고 있다.

경제적 측면에서는 문화기술(CT: Culture Technology) 개발 사업이 문화 산업, 콘텐츠 산업 분야를 중심으로 2002년부터 추진되었다. 이것은 1990년대 말부터 문화산업진흥 정책이 확대되면서 문화 기술이 문화 산업 경쟁력의 핵심 요소로 설정되었기 때문이다. 문화산업진흥기본법, 콘텐츠산업진흥법 등 문화산업진흥 관련 법률에서는 기술 개발에 관한 사항을 규정하고 있다. 그러나 문화 산업 분야에서 개발된 문화 기술이 어떻게 예술 창작, 유통, 소비 과정에서 활용될 수 있는가에 대한 정책적 관심은 미흡한 실정이다. 예술과 기술의 연계에 대한 경제적 접근과 예술적 접근은 유기적으로 연결되어 있지 않으며, 시너지를 창출하지 못하고 있다. 또한 지역 활성화 차원에서 예술과 기술의 연계, 사회 문제 해결 차원에서 예술과 기술의 연계에 대한 정책적 관심은 미흡한 실정이다.

앞으로 기술은 가상화(virtualization), 지능화(intelligence), 연결화(connection) 등을 통해 예술의 가치 사슬 체계(창작, 유통, 소비, 활용)와 예술 생태계(예술가, 예술 소비자, 시장, 연구자, 공학자, 정책 등)에 지속적으로 영향을 미칠 것으로 전망된다. 이와 관련하여 예술가와 예술 단체의 기술 리터러시 역량 강화, 예술과 기술의 협업 및 네트워크 환경 조성, 빅데이터 기반 예술 경영 지원 체계 구축, 새로운 예술 형식 창작 활성화, 디지털 관객(Digital Audience) 조사, 장애인의 예술 접근성, 가상 미술관 및 가상 공연장 조성 등을 정책적으로 고려할 필요가 있다.

한편으로 예술 정책은 디지털 디바이드(digital divide)와 새로운 문화 격차 심화, 개인화된 문화생활에 따른 사회적 관계성 약화, 알고리즘의 편향(algorithmic bias)에 따른 주체적 참여 제한, 소수 기업의 문화 시장 지배에 따른 문화 다양성 저해 등 기술의 부정적 영향으로 발생하는 사회 문제를 어떻게 해결할 것인가에 대해서도 관심을 가질 필요가 있다. 이와 관련하여 예술 정책의 핵심 이념이라고 할 수 있는 문화권(cultural right), 문화적 다양성(cultural diversity), 문화 민주주의(cultural democracy), 예술 교육 등은 예술과 기술의 연계 관점에서도 중요한 정책 이념으로 설정될 필요가 있다.

Birmingham Open Media

BOM is a center for art, technology and science based in central Birmingham, championing "creative innovation with purpose". BOM is born from hacker culture. At the heart of BOM is a community of Fellows, a group of artists, scientists and technologists, who use co-working spaces to continuously develop innovative projects. They take the lead in exploring innovative values that are brought by art to the areas of health, education and society in particular.

Through our gallery, BOM not only presents high-tech digital artworks and exhibitions that will drive discussions on the development of science and technology, but also runs education programs in collaboration with residency. Our exhibitions and events explore topical issues in digital culture and science which have an impact on human lives. BOM is dedicated to positive social impact in all that we do. By emphasizing the presence of barriers to arts/cultural participation, BOM plays a role in connecting artists with communities. Education work of BOM also engages excluded children and young people in creative technology programs. BOM is currently working with the British Council in Indonesia engaging women (especially mothers) to develop digital skills.

Birmingham Open Media (BOM) is a creative art, science and technology hub with a programme of socially engaged exhibitions, programmes, activities and events. BOM's grassroots and DIY approach aims to empower marginalised groups and give opportunities to those who may be less well represented in the mainstream.

With a particular focus on inclusion for people with Autism, BOM has recently had a major refurbishment to improve access and provision for Neurodiverse people and those with disabilities, as well as providing skills-based internships, support, mentoring, and a young people's group.

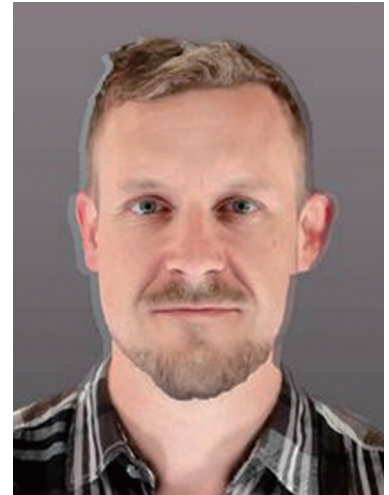
BOM is also home to the BOM Fellows - a cohort of creative practitioners who co-work from the space and create exciting, innovative and often collaborative work.

CONTENT OF DISCUSSION

- The reasoning behind BOM's approach, our interest in working with marginalised communities and the ways in which we collaborate with people.
- BOM's exhibition programme – an inspiring and challenging exhibition schedule of new art and events including themes of Artificial Intelligence, cyber feminism, female black representation, assistive technologies, magic and technology, smart cities, bioart, progressive ecology, automation and human intervention, and surveillance.
- BOM projects – collaborations between Neurodiverse people and the Open Data Institute, digital skills projects with Indonesian women's groups alongside Life Patch and ThinkWeb, and creative technology in schools including Leon Trimble's Monome touch instrument.
- BOM's social programmes and events – regular events including Open Code, meetups for deaf groups, Art & Tech conferences, annual Summer Camps, and Mini Maker events designed to teach children creative coding and electronics.
- BOM commissions – a large focus of the presentation will be Beholder by United Visual Artists – a beauty-inspired, nature-focussed, immersive VR experience informed by the interests of people with Autism. Ben produced and managed this project which involved UVA founder Matt Clarke transforming the observations of his autistic son into a high tech VR experience for anyone to appreciate. Informed by consultation with autistic artists Sonja Zelić and Susan Kruse, Beholder is a study of the mechanics of flight and the creative visualisation of a focussed mind.
- BOM's Fellows – including briefly:
 - * Justin Wiggan's Life Echo – therapeutic sonic experiments resonating with memory particularly used by elderly people with dementia and to encourage Health and Wellbeing
 - * Coral Manton's empowered, feminist, AI speech assistant and live coding work
 - * Harmeet Chagger-Khan's augmented reality phone app designed to provide resilience for

진정한 사회적 영향력을 지닌 예술 및 기술 프로젝트에 관한 BOM의 접근법

BOM's approach to art and technology projects with real social impact



Ben Neal 벤 널

버밍엄 오픈 미디어, 디지털 프로듀서
Digital producer,
Birmingham Open Media

버밍엄 오픈 미디어

영국 버밍엄 중심부에 위치한 버밍엄 오픈 미디어(BOM)는 '목적 지닌 창의적인 혁신'을 이끌어가는 예술과 과학, 기술 센터이다. 해커 문화에서 생겨난 BOM의 중심에는 끊임없이 혁신적인 프로젝트를 개발하는 예술가, 과학자, 기술자로 구성된 협업 커뮤니티가 있다. 특히 예술이 보건·교육·사회 분야에서 어떤 변혁적 가치를 지닐 수 있는지 탐구하는 데 선구적이다.

BOM은 전시를 통해 기술과 과학의 발전에 대한 논의를 이어나갈 최신 디지털 예술 작품을 선보일 뿐 아니라 레지던시와 교육 프로그램을 진행하고 있다. 또한 전시 및 행사에서 디지털 문화와 과학의 시대를 살고 있는 우리의 삶에 영향을 미치는 주제들을 선정한다.

BOM은 여러 활동을 통해 긍정적인 사회적 영향력을 행사하고자 한다. 지속적으로 문화예술적 참여에 장벽이 있음을 강조하며, 예술가와 커뮤니티를 연결하는 역할을 하고 있다. BOM은 그들이 운영하는 교육 과정을 통해 창조적 현대 기술로부터 소외된 어린이 및 청년들과 함께한다. 이를 위해 인도네시아의 소외된 여성들(특히 어머니들)이 디지털 기술을 익히는 프로그램을 영국 문화원과 함께 운영하고 있다.

BOM은 사회 참여형 전시·활동·행사 프로그램을 보유한 창의적 예술·과학·기술의 허브다. BOM의 구성원과 DIY 방식 접근법은 소외 계층에 권한을 부여하고 주류에서 제 목소리를 내지 못하는 사람들에게 기회를 제공한다.

BOM은 특히 자폐증 환자를 포용하는 데 중점을 두고 신경 다양성을 지닌 사람들과 장애인들의 접근성 및 편의성을 개선하기 위해 최근에 대대적인 보수를 했다. 또한 이들과 청년들에게 기술 기반 인턴십, 지원, 멘토링을 제공한다.

BOM에는 한 공간에서 함께 일하며, 흥미롭고 혁신적이고 창의적인 실행자들의 집단인 '펠로우(Fellows)'가 있다.

벤 널은 다음과 같은 내용을 논의하고자 한다.

- BOM이 이러한 접근 방식을 취하는 근거, 소외 계층과의 협업에 따른 관심사, 협업 방식
- BOM의 전시 프로그램-새로운 예술 및 활동으로 구성된 고무적이고 도전적인 프로그램으로 인공지능(AI), 사이버 페미니즘, 흑인 여성 권익 옹호, 보조 공학(assistive technology: 장애인이나 노약자처럼 신체 기능의 일부가 본래 기능을 못 하게 된 경우에 그 기능을 구현하기 위해 적용하는 기술), 마술과 기술, 스마트 도시, 바이오 아트(BioArt), 진보적 생태주의, 자동화와 인간의 개입, 감시 등을 주제로 함.
- BOM의 프로젝트- 신경 다양성을 보이는 사람들과 오픈 데이터 연구소(ODI) 간 협업, 라이프 패치(Life Patch) 및 싱크웹(ThinkWeb)과 함께한 인도네시아 여성 단체들의 디지털 숙련 프로젝트, 레온 트림블(Leon Trimble)의 모노메 터치(Monome touch) 기기 등 학교 내 창의적 기술
- BOM의 사회적 프로그램- 오픈 코드(Open Code), 청각 장애인 단체와의 만남, Art&Tech 콘퍼런스, 연례 하계 캠프 등 정기 행사와 어린이들에게 창의적 코딩과 전자 기술을

vulnerable women by exploring the city

- * Swoomptheeng's Swoompipe – a wooden handheld, Bluetooth, music and games controller you blow into and their Swoompworld – a VR world inside which they have been digitised and motion captured
- * Di Wiltshire's wearable technology that integrates audience member's bio data into dance and performance

- * Melissa Grant's bio-prospecting rocket which aimed to collect biological data from the atmosphere before crashing in the US desert

- * Plus maybe a little on John Sear's multiplayer laserpen game Renga, Leon Trimble's Gravity Synth and 360 dome, Ellie Clarke's online "open source" video broadcast alter egos, Emily Mulengas empowering video avatars, and Antonio Roberts glitch art.

MEMO

- 가르치기 위해 기획된 '미니 제작자(Mini Maker)' 행사
- BOM이 위임한 작품 - 이 발제에서 중점적으로 다룬 작품은 영국의 미디어 아티스트 그룹인 유나이티드 비주얼 아티스트스(United Visual Artists, UVA)가 제작한 '비홀더(Beholder)'로 자폐증 환자의 관심사를 기반으로 만들어진 미적이고 자연적인 실감형 가상현실(VR) 프로그램이다. 벤 닐은 이 프로젝트의 제작 및 관리를 맡았으며 UVA 설립자인 매트 클라크(Matt Clarke)가 자폐아인 자신의 아들이 말한 내용을 최첨단 VR로 바꾸어 누구나 감상할 수 있도록 만들었다. 마찬가지로 자폐증을 앓는 예술가인 소냐 젤릭(Sonja Zelić)과 수잔 크루제(Susan Kruse)의 자문을 받기도 한 비홀더는 비행 역학을 연구하고 발전시킨 정신을 창의적으로 시각화한 작품이다.
 - BOM의 펠로우와 작품 소개
 - * 저스틴 위건(Justin Wiggan)의 '삶의 메아리(Life Echo)' -치매를 앓는 노인들을 위한 치료용 음파 연구로 기억을 공명하며 건강과 삶의 증진을 도모함
 - * 코럴 맨턴(Coral Manton)의 '권한을 부여하는 페미니스트' - 인공지능 연설 비서(AI speech assistant)와 라이브 코딩 작업
 - * 하미트 차거- 칸(Harmeet Chagger-Khan)의 '증강 현실(AR) 폰 앱' -AR로 도시를 탐색함으로써 취약 계층의 여성들에게 적응력을 제공함
 - * 스웬프팅(Swoomptheeng)의 '스웬파이프(Swoompipe)' - 나무로 만든 휴대용 블루투스 음악·게임 컨트롤러로 동작이 캡처되는 가상현실 세계인 스웬프 월드(Swoomp world)에 빠져들게 만듦.
 - * 디 윌트셔(Di Wiltshire)의 '웨어러블(wearable)' 기술- 관객들의 바이오 데이터를 춤과 퍼포먼스로 통합함
 - * 멜리사 그랜트(Melissa Grant)의 '바이오 탐사 로켓' - 로켓이 미국 사막에 떨어지기 전 대기권에서 생물학적 데이터를 수집함
 - * 이외에도 존 시어(John Sear)의 멀티플레이어 레이저펜 게임인 '렌가(Renga)', 레온 트림블의 '중력 신시사이저와 360돔', 엘리 클라크(Elle Clarke)의 '비디오 방송은 또 다른 나(alter egos)'라는 이름의 온라인용 오픈 소스, 에밀리 물렌가스(Emily Mulengas)의 '권한을 부여하는 비디오 아바타', 안토니오 로버츠(Antonio Roberts)의 '글리치 아트(Glitch Art)' 등이 있음

MEMO

Brighton Digital Festival

Brighton Digital Festival, born from a spontaneously created festival by artist and creative business communities, is an annual month-long exploration of digital culture. The festival sits in a unique nexus between culture, business, the City Council and the two universities and provides a platform where those often disparate and siloed groups can come together. Alongside a centrally curated program there is an open program for individual artists, creatives, community organizations, businesses or anyone interested to stage their own events. This model, which fully involves the Brighton's digital business cluster, keeps the festival fresh and forward looking with new ideas always to the fore. The festival celebrates the richness of the creative and cultural industries in the city and explores the ways in which digital technologies continue to shape our lives, our culture and our thinking, and moreover seeks social changes.

From the time that it outgrew, its origins as a fishing village and became the city we know today Brighton has a unique history of what I call 'radical inclusion'. Its progression, from playground of the Prince Regent in the late 18th Century to the forward-thinking city

of the 21st Century, encompasses a history of the acceptance of the unusual, a home for those that struggled to find a home elsewhere.

In this talk, I will connect Brighton's history to the current cluster of cultural and creative industries in the city and explain how it became the perfect breeding ground for the Digital Festival. Aligning past projects with points from our manifesto drawn up in 2017, I will illustrate the ethos of the Festival and connect it with Brighton's past as well as its present.

As a curator and programmer for the Festival, I am drawn to digital art that interrogates the social, cultural and political implications of technologies. I think artists are well placed to help facilitate, with nuanced voices, some of the discussions that arise with those implications. My position remains one of 'critical optimism'. My studies have led me to an interest in the parapsence of human and non-humans online and the material effects of that parapsence. I will complete my talk, by looking forward to a new commission for 2020, which deals with that theme.

MEMO

비판적 긍정주의: 브라이튼 디지털 페스티벌의 예술, 기술, 그리고 급진적 포용

Critical Optimism:
Art, Technology and Radical Inclusion
at Brighton Digital Festival

Laurence Hill 로렌스 힐
브라이튼 디지털 페스티벌, 디렉터
Director,
Brighton Digital Festival



브라이튼 디지털 페스티벌

브라이튼의 예술가 커뮤니티와 창조 산업체 커뮤니티가 자발적으로 만들어낸 축제에 뿌리를 둔 브라이튼 디지털 페스티벌(BDF)은 매년 한 달간 디지털 문화를 선보이는 축제다.

브라이튼의 문화, 산업, 시 의회, 그리고 두 대학을 연결함으로써 서로 다른 단체들을 한데 모으는 플랫폼의 역할을 하고 있다. 또한 사무국에서 기획하는 프로그램뿐만 아니라 예술가, 창작자, 공공 기관, 사업체 등 자신의 작품을 선보이고 싶어 하는 사람들을 위한 오픈 프로그램도 운영하고 있다. 이러한 운영 방식 덕분에 브라이튼의 디지털 산업들이 축제에 깊숙이 관여할 수 있고, 덕분에 항상 신선하고 앞서갈 수 있다.

BDF는 브라이튼의 창조적 산업과 문화적 풍요를 기념하는 동시에 디지털 기술이 우리의 삶과 문화와 생각의 틀을 어떻게 바꾸는지 탐구하고 나아가 사회적 변화를 추구한다.

브라이튼의 과거 및 현재와 연결 지으려 한다.

디지털 페스티벌의 큐레이터이자 프로그래머로서 기술의 사회적·문화적·정치적 영향력에 의문을 제기하는 디지털 아트에 마음이 끌린다. 아티스트들이야말로 세밀한 목소리를 통해서 이 영향으로 나타난 논의를 촉진하는 데 최적의 위치에 있다고 생각한다. 본인의 입장은 여전히 '비판적 낙관주의' 인 셈이다. 그간 여러 연구를 통해 온라인 공간에서 인간과 비인간의 공존, 그리고 이러한 공존의 효과에 관심을 갖게 되었다. 오늘은 2020년을 목표로 한 새로운 의뢰작에 기대를 표시하며 이야기를 마칠 예정인데, 이 의뢰작이 바로 그 주제를 다루고 있다.

어촌 마을이 팽창하여 본래 성격이 사라지고 현재 우리가 아는 브라이튼(Brighton)이라는 도시가 되었을 때부터 이곳에는 소위 '급진적 포용'이라는 독특한 역사가 자리했다. 18세기 후반 왕실의 유원지였던 곳이 21세기 진보적 도시로 변모하게 된 과정은 고향을 떠나 안식처를 찾으려고 몸부림쳤던 '예외적인 사람들'이 수용된 역사를 보여준다.

이 발제에서 저는 브라이튼의 역사를 이 도시의 문화 및 창의적 산업과 연관 지어 살펴보면서 이곳이 어떻게 디지털 페스티벌을 위한 최적의 장소가 되었는지 설명할 것이다. 또한 과거 프로젝트와 2017년에 작성된 선언문의 주된 요지를 동일 선상에 두고 디지털 페스티벌의 정신을 설명하면서 이를

Asia Culture Center

The Asia Culture Institute is a quasi-government institution under the Ministry of Culture, Sports, and Tourism, mandated to research, create, promote exchanges of, exhibit, plan, and operate the content of the Asia Culture Complex (ACC). The ACC is a complex of culture and arts comprised of five centers: ACC Culture Exchange, ACC Archive & Research, ACC Theater, ACC Creation, and ACC Children. With an operating mechanism of "circulation and inter-connectedness," experts from various fields and the citizens share and create new, future-oriented values, building an ecosystem of convergence together.

1. The problem is the illusion resulting from the word, "ecosystem." This is a more serious issue than the naive idea that the words "convergence" and "the Fourth Industrial Revolution" offer solutions to everything. It is because ecosystem is a higher theme under which the subject itself falls. That poses a risk that we are tempted to gloss over the practical paradoxes of frontline culture and art activities with the word "ecosystem." Once guarded by the walls of the ecosystem, culture and art activities are tricked to believe they are self-generating and secure on their own. So I start with the attempt to separate natural ecosystem from artificial one. Simply substituting the phenomena of "natural ecosystem," whose homeostasis is maintained (or appears to be maintained) by the antagonism between organic and nonorganic matters, for the operating mechanism of artificial ecosystem designed and built to achieve a specific goal causes a big problem. Once a natural phenomenon is adopted as an operating system of an artificial structure, the word itself is no longer a rhetoric but turns into a concrete instruction, being forced upon the practices of culture. A good example of such a word is the operating mechanism of "circulation and inter-connectedness" or an abstract combination of elements in C[Content]-P[Platform]-N[Network]-D[Device]. The ACC had such an illusion in mind when it was launched, and the potential of successful convergence has been explored for its operation. That is why the dynamic mechanism of the ecosystem termed ACC looks "complex," and its static phenomena (Forest of Light) appear awesome, or vice

versa.

2. Envisioning "A Window of Asian Culture Facing the World," the Asia Culture Complex (hereinafter, "ACC") is an institution that develops and services popular and public cultural/industrial content by combining various Asian assets with cutting-edge digital technologies. Comprised of five sub-centers, such as ACC Archive & Research; ACC Creation; ACC Theater; ACC Children; and ACC Culture Exchange, the ACC is a large-scale complex culture space where the system of circulation and inter-connectedness operates on the basis of each sub-center's primary function (research, creation, sharing, education, and exchanges). In other words, the ACC is an artificial ecosystem of culture & art generation and development, founded and run at the initiative of the government (Special Act on the Development of Asian Cultural Hub City), aiming to create new values for the future.

3. Another identity of the ACC is "Forest of Light." The ACC was founded in the "place of last struggle for May 18 Democratic Civil Uprising," where the universal values of "democracy, human rights, and peace" were realized by the voluntary participation of citizens from all walks of life within a short period of ten days in May 1980. A momentary ray of light in the absolute community (a type of ideal socio-biological ecosystem), where there was no distinction between you and I thirty nine years ago, has grown to build a massive ecosystem of culture and arts that maintains homeostasis on its own, with organic and nonorganic matters coexisting, shaping up the "Forest of Light." Just like a balanced life of diverse organic and nonorganic matters that sustains natural ecosystem, the Forest of Light aims to build a kind of natural ecosystem of culture and arts where organic entities that both produce and consume, nurtured by nonorganic nutrients of humanities, culture & arts, and science & technologies, blend in naturally with each other, going beyond the rhetoric of community of light, Gwangju.

4. The difference between an artificial ecosystem and a natural ecosystem is determined by whether the ecosystem is created for a specific purpose or not. The ACC, or particularly the Arts & Creative Technology Center (ACT Center), is an artificial

국립아시아문화전당! 인공생태계와 자연생태계의 융합

ACC,
the Convergence of Natural and Artificial Ecosystems

이기형 Ki-hyung Lee

아시아문화원 ACT 기획팀 팀장

Asia Culture Center,
Arts & Creative Technology Team Leader



아시아문화원

아시아문화원은 국립아시아문화전당의 콘텐츠를 연구, 창작, 교류, 교육, 전시, 기획, 운영하는 문화체육관광부 산하 준정부 기관이다. 국립아시아문화전당은 '세계를 향한 아시아의 창'이라는 비전으로 민주평화교류원, 아시아문화정보원, 예술극장, 문화창조원, 어린이문화원 등 다섯 개 원으로 구성된 문화예술 복합 기관이다. 순환과 연계의 구동 원리로 다양한 분야의 전문가와 시민이 함께하며 새로운 미래 가치를 창출해나가는 융복합 생태계를 만들어가고 있다.

1. 문제는 '생태계'라는 단어가 주는 착시이다. 이는 '융복합'이라는 단어, '4차 산업혁명'이라는 단어가 모든 것을 해결할 수 있다는 순박한 생각보다 더 심각하다.

왜냐하면 생태계는 보다 상위 층위의 담론이고, 담론의 발화 주체가 이미 그 담론 안에 포함되어 있기 때문이다. 그래서 더 쉽게 '생태계'라는 단어로 문화예술현장의 모든 실체적 모순들을 포장하려는 위험성을 지니고 있다. 이는 생태계로 포장되는 순간 문화예술 현장은 이미 자기 발생적이고, 자기 안정적인 시스템으로 느껴지기 때문이다. 일단 자연생태계와 인공생태계를 분리하는 작업부터 글을 풀어가려 한다.

아무런 목적 없이, 단지 유기체와 비유기체간의 길항작용 [Antagonism]을 통해 항상성을 유지하는 (또는 유지된다고 보여지는) '자연적 생태계'의 현상을 특정목적 위해 설계되고 추진되는 인공적 생태계의 구동 원리로 치환하는 성급함은 큰 문제를 야기한다. 하나의 자연적 현상을 별다른 의심 없는 인공적 구조의 원리로 차용하는 순간 그 단어는 단순한 레토릭을 벗어나 구체적인 실행 지침으로 변질되어 되어 문화현장에 강요된다. 그 차용의 대표적인 단어가 '순환과

연계'라는 작동 원리이며, C[Contents]-P[Platform]-N[Network]-D[Device]라는 요소들간의 추상적 조합이다. 국립아시아문화전당(Asia Culture Complex)은 그 착시를 직시하며 시작되었고, 성공적 결합의 가능성을 탐색하며 운영되고 있다는 점이다. 그래서 전당이라는 생계의 동적 원리는 복잡해(Complex) 보이고, 정적 현상은 근사하게 보인다(빛의 숲). 혹은 그 반대일 수도 있다.

2. 국립아시아문화전당(이하 전당)은 "세계로 향한 아시아의 창"이라는 비전 아래 아시아의 다양한 자산을 첨단 디지털 기술과 융합하여, 혁신적인 문화예술작품 및 대중적이고 공익적인 문화산업콘텐츠를 개발하고 서비스하는 기관이다. 문화정보원, 문화창조원, 예술극장, 어린이문화원, 민주평화교류원 등 5개원으로 구성된 전당은 각 원의 주 기능(연구조사, 창작, 향유, 교육, 교류)을 중심으로 순환과 연계의 구동원리로 작동되는 대규모 복합문화공간이다. 즉, 새로운 미래가치를 창출하려는 목적으로 설립 운영되는 정부 주도(아시아문화중심도시조성에 관한 특별법)의 문화예술 창작발전소라는 인공 생태계이다.

3. 전당의 또 다른 이름은 '빛의 숲'이다. 전당은 80년 5월, 10일간의 짧은 기간이지만 다양한 시민들의 자발적인 참여에 의하여 '민주·인권·평화'라는 보편가치가 실제로 구현된 '5·18민주화운동의 최후 항쟁지'를 중심으로 조성되었다. 39년 전 나와 너의 구별이 사라진 절대공동체(일종의 이상적인 사회생물학적 생태계)라는 찰나의 빛이 전당을 통하여, 유기체와 비유기체가 상생하며, 그 자체로 항상성을 유지하는 거대한 문화예술 생태계, '빛의 숲'으로 조성되고 있다. '빛의 숲'은 단순히 빛고를 광주의 수사적 의미 차용을 넘어, 자연 생태계를 유지하는 다양한 유기체와 비유기체의 조화로운

ecosystem intended to plan and produce experimental, convergent content prototypes for public good, a difficult attempt in ordinary field of culture due to the limits of labor, capital and investment value. Concurrently, the Center is also a natural ecosystem where various exchanges, sharing, and creation take place without specific purposes. Depending on the features of each ecosystem, the definition of arts and technology and the method of convergence differ.

5. From the perspective of natural ecosystem termed "Forest of Light," the art is a subject to be shared, and technology is merely a tool of expression that intensifies immersion. From the perspective of artificial ecosystem termed "the generator of culture and arts," the art is a process of questions about existing order, and technology is a potential answer that materializes what is invisible in each process. Therefore it is impossible to achieve an equal convergence of art and technology in both ecosystems. It is only a uncertain, complex entity, whose center of weight elusively shifts around. In the Forest of Light, technology is merely an expressive tool of art, and in the ACT Center, technology is merely a tool to materialize the answer that inherently exists in the question of art itself. What is missing in the discourse of convergence of art and technology and their ecosystem is the medium of art and technology and the reason for their convergence.

6. The ACC puts the medium of "nature of Asia" and, for a reason of convergence, "a better life of contemporary communities" before and after, and inside and outside of, the art and technology and implements their convergence. The "nature of Asia" defined by the ACC represents the harmony and union of all organic, including human, and all nonorganic entities including the sky, earth, light, sound, and matter. It is not a specific world view of Asia, but rather it draws on the judgement of age by Umberto Eco that post-modern society is another Middle Age, and on the diagnosis by Murray Bookchin of the contemporary age as "re-enchanting" (despite his negative connotation of the term he coined). It is not the judgment of pundits on the nature of age that counts, but how the allegory of the age is transformed for its march toward the future is what makes it productive. In the Middle Age of magic, the animism of nonorganic matters and the boundary between the artificial and natural system

disappeared, with frequent oscillation of emotional amplitudes, which compares to the contemporary phenomena symbolized by convergence and ultra-connectedness. The definition of "nature of Asia" allows one not to limit the scope of community to me and others but to expand it to encompass nonorganic entities surrounding humanity, the entire environment, and furthermore the entire ecosystem. Such an expansion may bring about future ecosystem of convergence even if we do not intentionally design a strategic ecosystem of convergence of arts and technologies.

7. In such an ecosystem, the art and technology circulates the circuits of organic and nonorganic entities without a fixed position. In the circuit of the ecosystem, producers and consumers do not play a role of fixed subjects. Convergence does not result from forced combination of elements in the ecosystem. Instead, convergence occurs as a phenomenon that frequently comes and goes in the process of the circulation and connection of the circuit. Convergence is merely a collection of phenomena, not by design. Likewise, an ecosystem cannot be fully explained with theorem and abstract words; nor can it forecast the future. Notwithstanding, the ACC merely repeats the sharing and creation of contemporary communities, questions and answers, production and consumption, and creation and destruction of the circuit of emotions and actions thereof at each given moment. And in the depth of the time, the ACC discovers better layers of artificial and natural; virtual and real; arts and technology; and humans and communities.

The ACC has a Lab structure that allows various experiments, the connection between the inside and outside, and the operation of flexible projects. Existing ACC is comprised of one core Lab, four basic Labs, and two expanded Labs: Mixed Reality, Art & Kinetics, Media Surface, and AI Smart Robot Labs; Art & Tech Design and Art & Science Labs; and Tech Formating Lab that explores primary directions of the foregoing Labs, being also responsible for archiving.

삶처럼, 인문사회, 문화예술, 과학기술이라는 비유기적 자양분을 기반으로 생산과 소비를 동시에 하는 유기적 주체들이 자연스럽게 어울리는 일종의 문화예술 자연생태계를 동시에 지향한다.

4. 인공적 생태계와 자연적 생태계의 차이는 그 생태계가 특정 목적을 위하여 조성되었는가, 아닌가의 여부이다. 국립 아시아문화전당, 특히 창작작센터는 일반적인 문화현장에서 인력, 자본, 투자가치 등의 한계 때문에 시도해 볼 수 없는 실험적이고, 공익적인 융복합 콘텐츠 시제품을 기획하고, 만들어 가는 것을 목적으로 하는 인공적인 생태계이다. 그와 동시에 특정한 목적 없이 다양한 교류와 향유, 그리고 창작이 이루어지는 자연 생태계이기도 하다. 각 생태계의 특성에 따라 예술과 기술의 정의와 융합의 방법이 달라진다.

5. ‘빛의 숲’이라는 자연생태계의 시각에서 예술은 향유의 대상이며, 기술은 단지 몰입도를 강화하는 표현의 도구이다. 또한 문화예술창작발전소라는 인공생태계의 입장에서 예술은 기존 질서에 대한 질문의 과정이며, 기술은 그 보이지 않는 과정을 단계별로 물질화해서 점검하는 일종의 잠정적 답변이다. 따라서 두 생태계에서 모두 예술과 기술의 대등한 융합은 불가능하다. 단지 무게중심이 옮겨 다니는 불확정적 복합체일 뿐이다. ‘빛의 숲’에서 기술은 단순히 예술의 표현도구이며, 창작작센터(Arts & Creative Technology Center, ACT center)에서 기술은 예술의 질문 속에 이미 내재된 답을 단지 구현하는 도구일 뿐이다. 이는 예술과 기술의 매개체, 또는 그 둘 사이의 융합이 필요한 이유를 놓치고 예술과 기술만의 융합과 생태계를 논의 하고 있기 때문이다.

6. 전당은 “아시아성”이라는 매개체와 “동시대 공동체의 더 나은 삶을 위하여”라는 이유를 예술과 기술의 안과 밖, 전과 후에 놓고 예술과 기술의 융합을 실천하고 있다. 전당에서 정의하는 “아시아성”은 인간을 포함한 모든 유기체와 하늘, 땅, 빛, 소리, 물질 등 비유기체의 조화와 혼연[渾然]이다. 이는 아시아의 특정한 세계관 중 하나라기 보다는, 포스트 모던의 사회를 또 다른 중세라고 생각하는 움베르코 에코(Umberto Eco)의 시대판단을 경유하고 있으며, 머레이 북친(Murray Bookchin)은 비록 부정적인 의미로 사용은 하지만 동시대를 재미법화라고 명명한 진단과도 맞닿아 있다. 학자들의 시대 판단이 중요한 것이 아니라, 시대의 알레고리를 어떻게 변용하여, 미래로 나아가게 하는가가 생산적이다. 마법의 시대 중세는 비유기체의 몰락론과 인공과 자연의 경계가 사라진 시대로, 이를 둘러싼 감성의 진폭이 수시로 교차하는 시대이며, 이는 융복합, 초연결로 상징되는 동시대의 현상과 유비적으로 연결된다.

또한 이러한 아시아성의 정의를 통하여 동시대 공동체의 범위를 나와 타자로 국한하지 않고, 인간을 둘러싼 비유기체, 환경 전체, 더 나아가 생태계 전체로 확장 가능하게 한다. 그리고 그러한 상황은 전략적으로 예술 기술 융합 생태계를 일부러 설계하지 않더라도, 이미 도래한 미래 융합 생태계일 수도 있다.

7. 이러한 생태계에서 예술과 기술은 고정된 위치 없이, 유기체와 비유기체의 회로를 순환한다. 그 생태계의 회로 안에서는 생산자와 수용자도 고정된 주체가 되지 않는다. 융합은 생태계의 각 요소들 간의 강제적 결합에서 일어나는 것이 아니라 회로의 순환과 연계 과정에서 수시로 나타나고 사라지는 현상이다. 융합은 설계나 원리가 아닌 현상들의 집합체이다. 생태계 또한 범주와 추상적 단어로 온전히 원리를 설명하고 미래를 예측할 수 없다. 단 전당은, 동시대 공동체의 향유와 창조, 질문과 답, 생산과 소비, 매순간 이와 결부된 감정과 행동의 관계 회로를 계속 만들고 폐기하는 과정을 반복 할 뿐이다. 그리고 그 시간의 두께 속에서 인공과 자연, 가상과 현실, 예술과 기술, 인간과 공동체의 더 나은 층들을 발견해 나아가고 있다.

이에 적합 운영 시스템이 다양한 실험과 내외부의 연결과 유연한 프로젝트 운영이 가능한 LAB 구조이다. 구 전당은 1개의 코어 랩과 4개의 기본 랩, 그리고 2개의 확장 LAB을 운영하고 있다. Mixed Reality, Art & Kinetics, Media Surface, AI Smart Robot Lab 과 Art & Tech Design, Art & Science LAB 그리고 이를 이러한 랩의 큰 방향을 탐색하고, 아카이빙하는 Tech Formating Lab을 운영하고 있다.

Nam June Paik Art Center

Opened to the public in 2008, the Nam June Paik Art Center aspires to revive the generosity, criticality and interdisciplinary nature characteristic of both Nam June Paik's work and life. To fulfill the artist's wish building 'the house where the spirit of Nam June Paik lives on', Nam June Paik Art Center develops creative and critical programs on the artist.

Upholding the artistic will of Nam June Paik to artistically redefine the relationship between humans and technologies, the Nam June Paik Art Center strives to expand the boundary of the definition. The Nam June Paik Art Center, located in Yongin, a city 20 kilometers away from Seoul, has tried to inform and broaden the scope of technology and culture over the past ten years in Korea. Such attempts have been practiced in various sectors on the basis of research on Nam June Paik. The three areas-- exhibition, education (public program), and research--are sometimes overlapping and sometimes inter-complementary.

In this Symposium, we examine how activities of the Nam June Paik Art Center are completing the cycle of art/technology ecosystem by taking a look at exhibition *Our Bright Future – Cybernetic Fantasy* and international symposium *Coevolution: Cybernetics to Posthuman* held in 2017. Exhibition *Our Bright Future* was planned during collaboration between the Nam June Paik Art Center and an outside curator. The exhibition held for about 100 days from July 20, 2017 received a total of 27,580 visitors. Over 20 pieces of artwork from 15 teams were exhibited, six of which commissioned by the Nam June Paik Art Center. Commissioned artists created new pieces based on their research interest out of three exhibition themes, "Robot, Interference Interface, Posthuman," through the collaboration with the curator. Through this process, the artists who newly produced the artworks had an opportunity to talk about their work with the people, to disclose core technologies used, and to briefly try the technologies together in the "Technology Media Workshop" opened for the general public.

The exhibition was held in combination with international symposium *Coevolution: Cybernetics to Posthuman*, which focused more on the subject of "posthuman." The symposium, held on each Saturday on four occasions from July 8, 2017, consisted of presentations from some exhibition artists and researchers including Lee Young-jun, Lee Jin-kyung, and Katherine Hayles. A wide-range of discussions opened the door for a multi-dimensional approach to understanding Nam June Paik's cybernetics, leading to discourse on posthuman as an advanced stage of cybernetics: *The History of Cybernetics Simulation* (Ko Kyu-heun); *Gregory Bateson's Theory of Mind From the Perspective of Cybernetics* (Kim Seong-eun); *Social Coalition Strategy In Connection With Artificial Intelligence* (Shim Kwang-hyun); and *Ensemble of Humans and Machines From Posthuman Perspective* (Kim Jae-hee)

Multi-pronged activities through exhibition and symposium tend toward a complete cycle of ecosystem that activates creation, appreciation, criticism, and discussion of artwork on the border between art and technology. Such diverse activities were derived from Paik's writing that reflected his deep thoughts, his practice to penetrate into the technology related to practical economic activities, and his innocent and pure desire to share the harmony of art and technology with mankind, as we all know that his artistic activities are not limited to simply producing artworks.

The balance of these various activities actually brings more diverse people together, gives the public closer access, and, as a result, nurtures and enriches the art-technology ecosystem.

예술-기술 플러스; 백남준아트센터가 만드는 예술 생태계

Art-Technology Plus:
Art Ecosystem Created
by the Nam June Paik Art Center

이수영 Sooyoung Lee

백남준아트센터 큐레이터

Curator,

Nam June Paik Art Center



백남준아트센터

2001년 작가 백남준은 경기도와 아트센터 건립을 논의하기 시작했으며, 그의 이름을 딴 이 아트센터를 '백남준이 오래 사는 집'이라고 명명했다. 2008년 10월에 개관한 백남준아트센터는 작가가 바랐던 '백남준이 오래 사는 집'을 구현하기 위해 백남준의 사상과 예술 활동에 대한 창조적이면서도 비판적인 연구를 발전시키는 한편, 이를 실천하는 데 주력하고 있다.

백남준아트센터는 인간과 기술의 관계를 예술적으로 새롭게 정립하고자 했던 백남준의 예술적 의지를 이어받아 그 경계의 확장을 도모한다. 백남준아트센터는 서울에서 20km 정도 떨어진 용인이라는 도시에 위치하고 있으며 이미 10년 동안 한국에서 기술문화의 영역을 알리고 넓히는 다양한 시도들을 지속해왔다. 이러한 시도들은 백남준에 대한 연구를 중심으로 하여 다양한 영역으로 실천된다. 전시, 교육(퍼블릭 프로그램) 그리고 연구의 세 영역은 서로 겹쳐지기도 하며 때로는 상호보완적으로 작용하기도 한다.

이번 심포지엄에서는 2017년의 전시 <우리의 밝은 미래-사이버네틱 환상>과 국제심포지엄 <공동진화: 사이버네틱스에서 포스트휴먼>을 중심으로 백남준아트센터의 여러 활동들이 어떻게 예술/기술 생태계의 한 사이클을 완성해나가고 있는지에 대하여 다루고자 한다.

전시 <우리의 밝은 미래>는 백남준아트센터에서 외부 큐레이터와 연구를 포함하는 협업의 과정을 통해 기획되었다. 2017년 7월 20일부터 약 100일 동안 진행되었던 이 전시는 총 27,580명의 관람객들이 다녀갔다. 총 15팀이 20여 점의 작품을 전시하였으며, 이 중에 여섯 작품이 백남준아트센터의 커미션에 의해 제작되었다. 커미션을 받은 작가들은 전시의 세 가지 주제였던 '로봇, 간섭인터페이스, 포스트휴먼' 중에서 각각의 관심사에서 비롯된 리서치를 통해 새로운 작품

들을 제작하고 이 과정은 큐레이터와의 협업의 형태로 진행되었다. 이 과정을 통해서 작품을 새롭게 제작한 작가들은 전시 기간 중에 퍼블릭을 대상으로 한 '기술 미디어 워크숍'을 통해서 본인들의 작업을 대중들과 함께 이야기하고 그 핵심 기술들을 공개하고 같이 간략하게 기술을 사용해보는 기회를 가졌다.

이러한 과정으로 진행된 전시는 '포스트휴먼'의 담론에 더욱 초점을 맞춘 국제 심포지엄 <공동진화: 사이버네틱스에서 포스트휴먼>과 연계되도록 구성되었다. 2017년 7월 8일부터 4회에 걸쳐 매주 토요일마다 진행된 심포지엄은 전시에 참여한 일부 작가들과 이영준, 이진경, 캐서린 헤일즈 등의 연구자들의 발표로 구성되었다.

사이버네틱스 시뮬레이션의 역사(고규훈), 사이버네틱스의 관점에서 다루는 그레고리 베이트슨의 마음 이론(김성은), 인공지능과 관련된 사회 연대적 전략(심광현), 그리고 포스트 휴먼적 관점에서 다루는 인간과 기계 양상불(김재희) 등 폭넓은 스펙트럼을 통해서 백남준의 사이버네틱스를 이해하기 위한 다각적인 접근을 시도하였으며 이는 사이버네틱스의 발전 단계로서 포스트휴먼에 대한 담론으로 확장되었다.

전시와 심포지엄을 통한 다각적인 연계 활동들은 예술과 기술의 경계에서 작품 제작, 감상, 비평과 담론이 활성화에 이르도록 하는 하나의 완성된 생태계 사이클을 지향한다. 이러한 다양한 활동은 백남준의 예술 활동이 단순한 작품 생산의 활동에 국한된 것이 아니라, 그의 깊은 생각을 반영하는 글쓰기, 실제적 경제활동과 관련된 기술에 침투하고자 하는 실천, 예술과 기술의 조화로우움을 인류와 공유하고자 하는 그의 순진하고도 순수한 욕망이 서로 얽혀 있는 것에서 그 아이디어를 가져왔다. 이러한 다양한 활동들의 조화는 실제적으로 더 다양한 사람들을 연계시키며, 대중들에게 더 많은 접근점을 제공해주며 결과적으로 예술-기술 생태계를 더욱 건강하고 풍요롭게 만들어 준다.

Performing arts refer to all forms of art put on the stage such as play, music, opera, and dance. In principle, they are performed once while staged through performers. Due to the constraints of time and space, performing arts tend to be more analogue than other genres of art. Performing arts, in that sense, stand in stark contrast to fine arts that have expanded their spectrum accommodating performances and media through various experiments in the 20th century.

These characteristics stem from the nature that since performing arts require a large audience for their sustainable survival, it is difficult to try a risky experiment. Indeed, traditional versions of plays are still popular in theater. Moreover, performing arts are bound to be conservative because they use human body as a medium and require collaboration with many people.

Nevertheless, the emergence of new media from the end of the 20th century on the wave of surging information and communication technologies (ICTs) and subsequent diversification of platforms brought about changes in the way performing arts are distributed. Furthermore, artists are striving to maximize their effects of expression using the core technologies of the Fourth Industrial Revolution such as artificial intelligence, robotics, and Internet of Things that enable virtual reality (VR), augmented reality (AR), and hologram (3D images).

(1) Changes in distribution platform, can they solve a chronic problem of high cost?

- Performing arts have less flexibility of production and consumption. Since it is "live," the interaction between the artists and the audience, non-existent in other genres of art, is a true appeal of performing arts. But the shared space of the producers (artists) and consumers (audience) boosts ticket prices due to the limited resources of time and space. As a labor-intensive handcraft, the industry cannot bring together a large size of audience since it is impossible to mass produce due to difficulty in standardization.

Owing to the ineffectiveness of production and limits of consumption, the performing arts suffer chronic losses, and rely more heavily on public supports than any other genres.

In the 21st century, however, a big change occurred to the theater-oriented distribution system. The change breaks down, in large part, to live cinema events and personal IT-based streaming.

Live cinema events are best represented by MET Live in HD that started in 2007 and NT Live that started in 2009. MET brought live performances to nearby movie theaters so people can enjoy via live or recorded screen. That generated large revenues as the opera house-based distribution platform expands to cinema. NT Live, a genre of play, also has a similar platform. Personal IT-based streaming is best represented by "Digital Concert Hall," an online concert broadcasting by Berlin Philharmonic Orchestra starting from 2008, and by "Digital Theater" jointly produced by major theaters of the U.K.

In Korea, the Seoul Arts Center launched a "SAC on Screen" program, putting quality performances on the screen from 2014. The nation's biggest portal, NAVER, started broadcasting pop music concerts from 2009, expanding genres to play, musical, opera, etc.

Some express hope that these distribution changes will offer solution to the chronic problem of high cost for performing arts. The audience can enjoy performance at low prices, while the theater can secure new sources of income and develop new segments of audience.

In case of MET, however, its occupancy started to plummet from 2014. An analysis found MET Live in HD as the cause of plunge, running counter to the initial expectation that MET will increase audience by reproducing performances many times to increase audience experiences.

And the facts that in Korea NT Live is more popular than exclusive group's performances among the annual programs of the National Theater of Korea

4차 산업혁명 시대 공연예술의 미래는 어디로 향하는가 - 유통과 창작에서 드러난 가능성과 한계

Where Is the Future of Performing Arts Headed in the
Age of the Fourth Industrial Revolution?
- The opportunities and challenges revealed in the
process of distribution and creation

장지영 Ji-Young Jang

국민일보 기자(차장), 공연 칼럼니스트
Kookmin Daily Reporter(Deputy Director),
Performance columnist



공연예술(Performing art)은 연극 음악 오페라 무용 등 무대에서 공연되는 모든 형태의 예술을 가리킨다. 원칙적으로 무대 위의 퍼포머를 통해 공연되는 동안만 존재하는 1회적인 예술이다. 시·공간의 제약이라는 특성 때문에 공연예술은 다른 장르의 예술보다 아날로그적인 성격이 강하다. 20세기 들어 다양한 실험을 통해 퍼포먼스, 미디어 등으로도 스펙트럼을 확장시켜 온 미술과 큰 차이가 있다.

이런 특성은 공연예술이 기본적으로 생존을 위해 많은 관객을 확보해야만 하는 장르라 위험 부담이 큰 실험을 하기가 어렵기 때문이다. 실제로 연극만 보더라도 전통적인 스타일의 작품이 여전히 인기를 얻고 있다. 게다가 공연예술은 인간의 신체를 매개로 삼는데다 수많은 사람들이 협업해야 하는 만큼 다른 장르보다 보수적일 수 밖에 없다.

그럼에도 불구하고 20세기 말부터 불어닥친 인터넷 정보통신 기술(CT)은 휴대용 컴퓨터와 스마트폰 등 새로운 매체와 그에 수반된 플랫폼의 다양화를 통해 공연예술의 유통에 변화를 가져왔다. 또한 예술가들은 4차 산업혁명의 핵심 기술로 불리는 인공지능, 로봇공학, 사물인터넷 등을 활용한 VR(가상현실)·AR(증강현실), 홀로그램(입체 영상) 등을 통해 표현의 극대화를 추구하고 있다.

(1) 유통 플랫폼의 변화: 공연예술의 고질적인 비용질병을 해결할 수 있나?

- 공연예술은 생산과 소비의 유연성이 적다. '라이브' 이기

때문에 발생하는 예술가와 관객의 상호작용은 다른 어떤 예술 장르에서는 볼 수 없는 공연예술의 매력이다. 하지만 생산자(예술가)와 소비자(관객)가 같은 공간에 존재하는 특성은 시간적, 장소적 제약이라는 특성상 티켓 가격을 비싸게 만든다. 노동집약적 수공업으로 규격화가 어려워 대량생산이 불가능하다는 점에서 많은 관객을 불러모을 수 없다. 이런 생산의 비효율과 소비의 제약 때문에 공연예술은 만성적인 적자에 빠질 수 밖에 없고, 다른 어떤 장르보다 공공 지원에 대한 의존성이 크다.

그런데, 21세기 들어 극장 중심의 공연예술 유통에 변화가 생겼다. 크게 라이브 시네마 이벤트 형태와 개인용 IT 기반 스트리밍으로 나눌 수 있다.

라이브 시네마 이벤트는 2007년 시작된 MET Live in HD와 2009년 시작된 NT Live가 대표적이다. MET는 공연 실황을 집 근처 영화관에서 실시간 중계나 지연 상영으로 즐길 수 있도록 했는데, 오페라하우스 위주의 유통 플랫폼을 영화관으로 확장시키며 수익에도 큰 도움을 줬다.

NT Live 역시 장르는 연극이지만 전반적인 형태는 유사하다. 개인용 IT 기반 스트리밍은 2008년 독일 베를린 필하모닉 오케스트라가 2008년부터 온라인으로 콘서트를 중계하는 '디지털 콘서트홀'과 영국의 주요 극장들이 참여한 '디지털 시어터'가 대표적이다.

한국에서도 예술의전당이 2014년부터 우수공연 영상화 사업인 '싹 온 스크린(SAC on Screen)'을 시작했다. 또 국내 최대 포털사이트인 네이버는 2009년 대중음악 콘서트를 중계하기 시작해 클래식, 연극, 뮤지컬, 오페라 등 여러 장르로 확장했다.

and that local community arts and culture centers play SAC on Screen instead of local art group's performances testify that only the top echelon of art groups (theaters) in performing arts ecosystem benefit from the distribution platform changes. Furthermore, it is worth considering whether watching the video that is modifiable, playable, and repeatable really constitutes watching performing arts. Video materials of performance belong to a new genre, outside the perimeters of performance and cinema.

(2) Creation in trials and errors: what is the status and *raison d'être* of artists?

- As the ancient Greek theater utilized "Deus ex machina (God from machine), performing arts have always made use of technologies to maximize their expressive art effects. A theater, in particular, is a space where the best technologies of the times are concentrated.

In the 21st century, stage directing with the deployment of cutting-edge technologies such as 3D hologram, LED, and projection mapping has become popular. While performing arts typically face the physical limits of stage and time, the state-of-the-art technologies enable performers to deliver the content of their artwork more vividly and three-dimensionally to the audience.

3D holograms are gaining popularity fast in recent performing arts. Hologram concerts are bringing back deceased singers such as Tupac, Michael Jackson, and Maria Callas, and are attracting large audiences. 3D holograms have turned the possibility into reality that celebrity entertainers can continue to be active in entertainment business in their afterlife. As such, the issues arise whether deceased stars should be brought back to life for new creations and whom the copyrights belong to.

With the advancement in robotics and artificial intelligence technologies, performers and creators in performing arts are often non-humans. Robots and cyber-characters are gaining life on the stage. In fact, CG replaced many characters in the movies, but it was

not technically easy to put non-human performers on the stage given the nature of performing arts that involve performers on the stage.

In many recent performances, robots are taking the stage, and play series of robots staged by Japanese playwright and director Oriza Hirata are most impressive. Oriza Hirata has continued to publish his works with Hiroshi Ishiguro, an authority in artificial intelligence robotics, since 2008. Various robots such as humanoid and android have taken stages to address human perceptions and senses on robots.

Performance by Vocaloids such as Miku Hatsune is now more than a captivating subculture of otaku. It has emerged as a new genre that brings technology and art together, drawing a keen attention of the audience. Vocaloids have changed the map of music, prompting a frenzy of secondary creations. Tickets were sold out for "Digital Idol" Miku Hatsune's offline hologram concert tour held at dome stadiums.

Art creations using artificial intelligence are attracting attention, but few have been popular enough to be put on stage for large ticket sales. Musical <Beyond the Fence> performed during Feb. 22-March 5, 2016 in London was the first attempt for AI to write a script, lyrics, and music, and received the evaluation that it was above average.

Performing arts that attempt to combine art and technology, however, have yet to perfect their quality. Despite considerable public supports, they have yet to produce results in Korea. The artists should lead the project based on their understanding on technology when artists and technology experts work together, or the producers should reconcile both sides as an intermediary, which is not the case in reality, leading to lower quality than hoped. Some performing arts promoted by technology becomes outmoded as the technology become old fashioned soon. Another problem is that although the collaboration of art and technology must be conducted on an ongoing basis if it is to produce good results over time through trials and errors, the collaboration is over after a couple of events in many cases.

이런 유통 플랫폼의 변화에 대해 일각에서는 공연예술의 고질적인 비용질병을 해결할 수 있는 방법이라며 기대한다. 관객은 저렴한 가격에 공연을 볼 수 있고, 극장은 새로운 수익을 얻는 동시에 새로운 관객을 개발할 수 있다는 것이다.

하지만 MET의 경우 2014년부터 좌석 점유율이 급락했다. 그 원인으로 MET Live in HD를 지적하는 연구가 나왔는데, 공연을 여러 차례 재생산해 관객의 경험을 증가시킴으로써 궁극적으로 MET의 관객을 늘려간다는 원래의 목표와 반대 상황에 처한 것이다.

게다가 한국의 경우 국립극장의 연간 프로그램 가운데 전속 단체의 공연보다 NT라이브가 인기있는 것, 문예회관(지역 문예회관)이 지역 예술단체의 작품을 올리는 대신 예술의전당의 '쌈 온 스크린'을 상영하는 경우가 생기는 것은 공연 예술 생태계에서 최상위의 예술단체(극장)만이 이런 유통 플랫폼의 변화로 인한 혜택을 누린다는 것을 보여준다. 나아가 수정, 재생, 반복 가능한 영상물 시청을 공연 관람이라고 정의할 수 있는지 생각해 볼 필요가 있다. 공연 영상물은 공연도 영화도 아닌 새로운 장르다.

(2) 시행착오 반복중인 창작: 예술가의 지위와 존재는 무엇인가

- 고대 그리스 연극에서 '데우스 엑스 마키나(Deus ex machina·기계에서 내려온 신)'를 활용된데서 알 수 있듯 공연예술은 표현의 극대화를 위해 늘 기술을 활용해 왔다. 게다가 공연이 이뤄지는 극장은 당대 최고의 기술이 응축된 공간이기도 하다.

21세기 들어 3D 홀로그램, LED, 프로젝션 맵핑 등 첨단기술을 활용한 무대 연출이 각광받고 있다. 공연예술은 기본적으로 무대와 시간적 제약이 있지만 이들 기술 덕분에 작품의 내용을 좀더 생생하고 입체적으로 관객들에게 전달할 수 있다.

3D 홀로그램은 최근 공연예술에서 가장 대중적으로 사용된다. 특히 투팍, 마이클 잭슨, 마리아 칼라스 등 죽은 가수들을 부활시키는 홀로그램 콘서트가 인기다. 3D 홀로그램은 향후 엔터테인먼트 시장에서 유명 스타의 연예활동이 죽은 뒤에도 지속될 수 있다는 것을 보여준다. 이에 따라 죽은 스타를 살려내 새로운 창작을 시도할 수 있는지 여부와 저작권의 문제가 대두되고 있다.

로봇과 인공지능의 발달로 공연예술에서 퍼포머와 창작자가 인간이 아닌 경우도 잇따라 나오고 있다. 로봇과 사이버 캐릭터가 무대 위에서 생명을 얻고 있는 것이다.

사실 영화에서는 CG를 통해 이미 인간이 아닌 배우들이 등장했지만 공연예술은 퍼포머가 무대 위에서 움직여야 하는 장르의 특성상 기술적으로 구현하는 것이 쉽지 않았다.

로봇이 퍼포머로 등장하는 공연이 최근 많이 나왔는데, 일본의 극작가 겸 연출가 히라타 오리자의 로봇 연극 시리즈가 가장 인상적이다. 히라타 오리자는 2008년부터 인공지능 로봇 권위자인 이시구로 히로시와 함께 꾸준히 작품을 발표하고 있다. 휴머노이드 로봇, 안드로이드 로봇 등 다양한 종류의 로봇이 등장해 로봇에 대한 인간의 인식과 감각의 문제 등을 다루고 있다.

또 일본에서 하츠네 미쿠를 필두로 한 보컬로이드 공연은 오타쿠들이나 열광하는 하위 대중문화를 넘어 테크놀로지화 예술이 함께 만들어가는 새로운 형식으로서 주목할만하다. 보컬로이드는 2차 창작 열풍을 불러일으키며 음악의 패러다임을 바꿨다. '디지털 아이돌' 하츠네 미쿠는 오프라인에서도 동경기장에서 열리는 홀로그램 콘서트 투어를 매진시킬 정도다.

최근 인공지능을 이용한 예술 창작이 관심을 모으지만 실제로 관객이 티켓을 사서 볼 수 있는 수준에 오른 공연은 매우 적다. 2016년 2월 22일~3월 5일 런던에서 공연된 뮤지컬 (비온드 더 펜스)는 처음으로 시가 대본, 작사, 작곡을 시도한 작품으로 평균 이상이었다는 평가를 받았다.

그런데, 예술과 기술의 결합을 시도한 공연예술의 상당수가 아직은 완성도 면에서 높지 않다. 특히 국내에서는 적지 않은 공공 지원에도 불구하고 성과가 나오지 못하고 있다. 예술가와 기술 전문가가 협업을 할 때 예술가가 기술에 대한 이해를 바탕으로 작품을 이끌어나가거나, 아니면 매개자인 프로듀서가 양쪽을 잘 조화시켜야 하지만 그러지 못해서다. 사실 기술을 전면에 내세운 작품의 경우 시간이 조금만 지나면 기술 자체가 낡은 것이 되어 유치하게 느껴진다. 게다가 예술과 기술의 협업은 지속적이어야만 시행착오를 거쳐서 좋은 작품이 나올 수 있는데, 1~2회 이벤트로 그치고 마는 경우가 많은 것도 문제다.

Crossover Labs

Crossover Labs is an agency specializing in the curation and production of immersive media.

We plan immersive media projects, live cinema experiences, and conferences. We are currently planning 2019 Electric Dreams Festival of Immersive Storytelling in London. Crossover has produced a series of eight live cinema documentaries that combine stunning archive footage from the past century with contemporary soundtracks. The most recent production, *Arcadia*, which is based on footage from the British Film Institute archive, has just completed a theatrical run in the UK and will be featured at MoMA in New York in 2019.

Crossover also produced the BBC's first VR documentary, *Easter Rising: Voice of a Rebel*, and *RIOT*, an emotionally-responsive film that uses facial-recognition technology. In our Labs, Crossover works with top industry mentors, incorporating design thinking and technological methodologies in order to encourage meaningful collaborations between creative artists and technologists. Crossover runs workshops on immersive media development, VR and 360 video production and photogrammetry, focusing on story, audience development and routes to market.

Mark will introduce Crossover Labs - curating and producing immersive media and running multidisciplinary storytelling labs internationally.

Immersive storytelling unites multiple art-forms, providing a melting pot where visual artists, writers, film-makers, games developers, musicians, choreographers and theatre directors have started sharing the same space.

While in many countries, much investment into immersive technologies has focused on enterprise, in the UK we have benefited from government investment into media and entertainment and as a result, the UK is leading Europe in immersive media production.

Location-based installations have started to become more prevalent, with work such as *Somnai*, *We Live in an Ocean of Air* and *Draw Me Close* being presented in warehouses, art galleries and theatres.

It is becoming increasingly common for theatres to engage in creating immersive work, with the National Theatre creating the Immersive Storytelling Studio, the Royal Shakespeare Company investing in new digital experiences through the Audiences of the Future Programme and Limbik Theatre and Pilot Theatre being funded through CreativeXR, a collaboration between Arts Council England and Digital Catapult that is now moving into its second year.

Digital Art is experiencing a renaissance through Virtual and Augmented reality with increasing numbers of artists being drawn to experiment and gallery spaces starting to show VR art. Organisations such as Khora Contemporary in Copenhagen are pointing the way to a new approach to art - shared rather than individual ownership that represents a shift towards democratisation of art.

Film organisations such as British Film Institute are rewriting their funding guidelines and reinterpreting their area of interest to encompass the moving image, which includes Virtual Reality and film festivals around the world are providing VR showcases.

However, distribution remains the main problem for this nascent artform, since there is no systematic approach to getting material to audiences. To date much of this job has been provided by film festivals or games conferences to limited effect. The film festivals treat the work like films, when a completely different approach is required; and games conferences feel more like markets where creativity is not the main concern.

For work to become sustainable, the artists need to find a way to gain revenue and film festivals rarely provide this. The most impactful work exists as a physical installation which houses the digital work although it is often the case that there is no funding available to create the installation and many festivals lack the resources to import and present the work, since the cost for a few days of exhibition is prohibitive. Artists are looking to new models whereby they aim to design an experience that can be packed

기술과 여러 예술 형태의 협업

Multi-art form collaboration with technology



Mark Atkin 마크 앳킨
크로스오버 랩, 영화제작자 겸 감독
Filmmaker and Director,
Crossover Labs

크로스오버 랩

크로스오버 랩은 실감형 미디어를 기획 및 제작하는 에이전시다. 실감형 미디어, 라이브 시네마, 콘퍼런스 등을 기획한다. 현재는 2019년 런던에서 열릴 일렉트릭 드림 페스티벌을 준비하고 있다.

크로스오버 랩은 아카이브 영상에 현대적 사운드트랙을 입혀 여덟 편의 영화를 재탄생시켰다. 그중 영국 영화 협회의 아카이브 자료를 복원해 제작한 작품 〈아카디아(Arcadia)〉는 2018년 영국 상영을 끝내고 2019년 뉴욕 현대미술관(MoMA)에서 선보일 예정이다. 또한 BBC의 첫 번째 가상현실 다큐멘터리 〈Easter Rising: Voice of a Rebel〉을 제작했으며, 얼굴 인식 기술을 도입한 감성 반응형 영화 〈RIOT〉를 제작한 바 있다.

크로스오버 랩은 예술가와 기술자가 원활하게 협력할 수 있도록 업계 최고의 멘토들과 함께 디자인적 사고와 기술적 방법론을 적극 활용하고 있다. 또한 이야기, 관객 개발, 시장 접근성을 중심에 두고 실감형 미디어 개발과 가상현실, 360도 비디오 제작 및 사진 측량 등에 관한 워크숍을 운영하고 있다.

마크 앳킨(Mark Atkin)은 실감형 미디어를 큐레이팅 및 제작하면서 세계적인 다영역 스토리텔링 랩을 운영하는 '크로스오버 랩(Crossover Labs)'을 소개할 것이다.

실감형 스토리텔링은 다양한 예술 형태를 결합하고 시각 예술가, 작가, 영화 제작자, 게임 개발자, 뮤지션, 안무가, 무대 연출이 한 공간을 공유하는 '멜팅 포트(melting pot)'를 제공한다.

여러 국가에서 실감형 기술에 대한 투자는 대부분 기업에 집중되지만 영국에서는 정부가 미디어 및 엔터테인먼트에 투자한 덕분에 우리가 그 혜택을 볼 수 있었으며 그 결과 실감형 미디어 제작에서 영국이 유럽을 선도하고 있다.

루시드 드림을 소재로 한 체험형 실험극 〈솜나이(Somnai)〉, 인간과 자연의 관계를 체험하며 고찰하는 전시 〈위 리브 인 언 오션 오브 에어(We Live in an Ocean of Air)〉, 실감형 기술을 통해 추억을 체험하는 영화 〈드로 미 클로즈(Draw Me Close)〉와 같은 작품들이 창고형 공간, 갤러리, 극장에서 상영되며 위치 기반 설치물이 점점 늘어나고 있다.

영국 국립극장이 실감형 스토리텔링 스튜디오를 만들고, 로열 셰익스피어 극단이 '오디언스 오브 더 퓨처 프로그램(Audience of the Future Programme)'이라는 새로운 디지털 경험에 투자하고, 림비크(Limbik) 극단과 파일럿(Pilot) 극단이 영국 예술위원회와 디지털 캐파펄트(Digital Capapult) 간의 협업인 'CreativeXR'을 통해 2년째 재정 지원을 받는 등 점점 더 많은 극단들이 실감형 작업에 참여하고 있다.

디지털 아트는 가상현실(VR) 및 증강현실(AR)을 통한 부흥기를 경험하고 있으며 많은 예술가들이 이 실험에 관심을 갖고 갤러리 등지에서 VR 아트를 선보이고 있다.

덴마크 코펜하겐에 위치한 코라 컨템퍼러리(Khora Contemporary)와 같은 단체는 예술에 대한 새로운 접근법으로서 '예술의 민주화'를 제안하며 개별 소유가 아닌 공동 소유로의 전환을 제시하고 있다.

영국 영화협회 같은 영화 관련 기관들은 재정 지원에 관한 가이드 라인을 수정해서 VR 등 실감형 미디어를 포함시키는 방안을 검토

and shipped to be made available to galleries who can exhibit the work for an extended period for a fee - as might happen with an art collection.

The industry would benefit from investment from the platforms into content and exhibition, as happened with radio and games in the early days of their existence. Until that happens, a few pioneering organisations are trying to fill that gap, such as the Phi Centre in Montreal.

What is needed is an event or series of events that can show work for extended periods in order to generate audience at scale - which is our plan for Electric Dreams Festival of Immersive Storytelling. This is a collaboration between Crossover Labs, the National Theatre and the British Film Institute and as such represents different art forms coming together. The aim

is to create a public event which can be a showcase for the best of international and British Immersive Storytelling, running for an extended period to allow audiences at scale to experience work and to generate a critical interest with published reviews to allow this new art-form to become part of the broader cultural conversation.

MEMO

하고 있으며, 전 세계 영화제들이 VR 쇼케이스를 제공하고 있다.

그러나 이제 막 시작된 이러한 형식의 예술은 배급에 난항을 겪고 있다. 관객에게 작품을 보여줄 체계적 접근법이 부재하기 때문이다. 현재까지 배급은 대부분 영화제나 게임 콘퍼런스를 통해 이루어지며 제한적인 효과만을 거두었다. 완전히 다른 접근법이 필요함에도 영화제는 작품을 영화로 취급하고 마켓의 성격이 강한 게임 콘퍼런스는 창의성을 우위에 두지 않기 때문이다. 실감형 작업이 지속되기 위해서는 아티스트들이 수익을 창출할 수 있어야 하는데 영화제는 이 부분에서 대안을 제시하기 어렵다.

영향력이 큰 작품들은 디지털 요소와 더불어 물리적 설치물도 필요로 하지만 설치물 제작에 필요한 재정이 대개는 존재하지 않는다. 단 며칠이라도 페스티벌에 작품을 출품하거나 전시하기 위해서는 엄청난 비용이 필요한데 턱없이 부족한 실정이다. 이 때문에 예술가들은 새로운 모델을 고려하고 있다. 바로 작품을 운반할 수 있고, 갤러리에 전시할 수 있게 만드는 것이다. 일반 예술 작품처럼 입장료를 받고

갤러리에 장기간 전시할 수 있게 하는 것이 목적인 셈이다.

라디오와 게임이 초기 단계에 그랬듯이 산업화하려면 참여 주체들이 콘텐츠와 전시에 투자한 만큼 이득을 얻을 수 있어야 한다. 캐나다 몬트리올의 피 센터(Phi Centre) 등 일부 선도적 단체들이 그 과정의 혼란을 줄이기 위해 노력하고 있다.

대규모 관객과 만나기 위해서는 오랜 기간 작품을 보여줄 수 있는 공간이나 행사가 필요하다. 이를 위해 우리는 '실감형 스토리텔링 일렉트릭 드림 페스티벌(Electric Dreams Festival of Immersive Storytelling)'을 계획하고 있다. 이 행사는 크로스오버 랩, 영국 국립 극장, 영국 영화협회의 협업인 만큼 여러 형태의 예술이 융합될 것이다. 영국을 넘어 세계 최고의 실감형 스토리텔링을 보여줄 수 있는 공공 이벤트로 만들고, 장기간의 공연을 통해 많은 관객들이 작품을 경험할 수 있게 하고, 대중화된 평론을 통해 비평적 관심을 불러일으켜서 이 새로운 예술 형태가 문화에 대한 폭넓은 대화의 일부가 될 수 있게 하는 것이 우리의 목적이다.

MEMO

York Mediale

York Mediale is an international media art festival that was born in celebration of York's designation as a UNESCO Creative City of Media Arts. The 10-day long biennale that began in September, 2018 saw 113 artists, an audience of more than 66,000 with a further 91 million engaging with the festival digitally. York Mediale provides a brand-new platform for emerging artists to showcase their talents and artworks, and allows artists of all kinds to challenge, provoke and interrogate our cities, our landscape and our lives by incorporating technologies into their works. Ninety percent of works presented at the festival were new productions or world premiere performances. York Mediale aims to produce, invite, and showcase multi-disciplinary, ambitious, and innovative artworks of all kinds including exhibitions, installations, performing arts, music and videogames, and at the same time to be an exciting festival to bring together people of all walks of life.

York Mediale's Creative Director, Tom Higham, will start by introducing York Mediale, a short summary of the history, the first festival in 2018, and the context it has arisen from.

York Mediale is a new international media art festival which brings world premiere commissions from leading artists to the city of York, UK and provides a brand new platform for the best emerging talent to showcase their art.

Through incorporating technologies into their works, artists of all kinds can, do and will challenge, provoke, interrogate and celebrate our cities, our landscapes and our lives.

York Mediale confronts our thinking about what art is and can be, when brought together with technology and media, and celebrate the UK's first, and only UNESCO Creative City of Media Arts.

Tom will then go on to discuss YM's approach to collaboration, project development and production.

KEY CONSIDERATIONS

The UK is fortunate in many ways to have a relatively well evolved arts funding landscape, and a thriving

and growing creative technology and digital art sector. However, the sector does still face several challenges. For example, the 'established' arts funding infrastructure is only rarely fluent in, or engaged in contemporary digital art, or even historic media art. Therefore, sometimes arts funding can be tricky to access for work that 'looks' too technical or too polished, even if the artistic core is strong and well evolved. However, there's another, entirely more positive way to look at the ecology in the UK.

Art and technology projects can often articulate their value to multiple sectors, not just the arts, and receive support and investment as a result.

For example, the following are sectors and types of organisation that projects I have developed have been supported by in the last 3 years:

- Arts funder
- City Council
- National Government
- Commercial sponsor / brand
- Advertising or design agency
- Future Cities / major technology companies
- Transport bodies
- Community trust or foundation

It's likely that most projects will appeal to more than one of these, if the core idea and execution is interesting and high quality. That means there is more scope for support, not less, as the best art and technology projects can secure support from OUTSIDE the arts, AS WELL AS within.

- Collaboration / multi-disciplinary working / alchemy / risk

Personally, I believe that the most interesting work comes from the fringes, and from the 'grey areas'. For example; a musician who has a vision for an installation, or a technologist who desperately wants to break away from the screen or the web as a 'site'

요크 미디어알레의 공동작업, 프로젝트 개발 및 제작에 대한 접근법

York Mediale's approach to collaboration,
project development and production

Tom Higham 톰 하이엄

요크 미디어알레 예술감독
Creative Director,
York Mediale



요크 미디어알레

요크 미디어알레는 요크가 유네스코 미디어아트 창작도시로 선정되면서 생겨난 국제 미디어아트 비엔날레이다. 2018년 9월에 개막하여 열흘간 진행된 이 축제에서는 113명의 예술가와 6만 6천명이 넘는 관객들이 함께 했으며 디지털을 통해 전 세계에서 9100만 번의 참여가 기록 되었다.

신진 예술가들이 그들의 재능과 작품을 선보이는 새로운 장인 요크 미디어알레에서는 현대의 기술을 예술작품에 접목 시킴으로써 여러 분야의 예술가들이 도시와 지역 그리고 삶에 다양한 도전과 질문을 던질 수 있게 하였으며, 90퍼센트의 작품이 새롭게 제작되거나 처음으로 선보여졌다. 요크 미디어알레는 전시, 설치, 공연, 음악, 비디오게임 등 장르를 초월하여 대담하고 실험적인 작품들을 제작하고 초청하여 보여주는 동시에 모든 사람들이 즐길 수 있는 재미있는 축제를 목표로 한다.

요크 미디어알레 예술감독인 톰 하이엄은 2018년 최초로 개최된 요크 미디어알레와 요크 미디어알레가 생겨난 배경 등, 요크 미디어알레의 간략한 역사를 소개하면서 발제를 시작할 것이다.

요크 미디어알레는 톱 클래스 예술가들의 세계 초연을 영국 요크 시로 불러 모은 새로운 국제 미디어 아트페스티벌로, 떠오르는 예술가들에게는 자신의 작품을 선보일 새로운 장을 제공한다.

현대기술을 예술작품에 접목시킴으로써 모든 종류의 예술가들은 도시와 지역과 삶에 다양한 도전과 의문을 던질 수 있으며 기념할 수 있게 되었다.

요크 미디어알레는 현대 기술과 미디어가 결합될 때 예술이 무엇

이며, 무엇이 될 수 있는지에 관한 우리의 생각에 도전을 던지며 영국 최초이자 유일한 유네스코 미디어 아트 창의 도시를 기념한다.

그리고 요크 미디어알레의 공동작업, 프로젝트 개발 및 제작에 대한 접근법을 논할 것이다.

주된 고려사항

영국은 비교적 잘 발달된 예술지원 환경과 활발하게 성장하는 창의 기술 및 디지털 아트 부문이 존재 하므로 많은 면에서 다행스럽다. 하지만 창의 기술 및 디지털아트 부문은 여전히 몇 가지 문제점을 안고 있다. 예를 들자면 '기존의' 예술지원 인프라는 현대 디지털아트 혹은 역사적으로 중요한 미디어 아트에조차 매우 드물게 지원하거나 관여할 뿐이다. 그렇기 때문에 예술적 요소가 견고하고 잘 전개된다해도 지나치게 기술적이거나 지나치게 세련되어 "보이는" 작업은 예술 지원금을 받기 어려울 수 있다. 하지만 영국의 그 생태계를 살펴볼 또 다른 더 확실한 방법이 있다.

예술 및 기술 프로젝트들은 대개 그들 가치를 예술 부문 뿐만 아니라 다양한 부문에 분명히 설명할 수 있기 때문에 그 결과 지원과 투자를 받는다.

예를 들어 본인이 개발해 온 프로젝트들을 최근 3년간 지원해 온 부문들과 기관들은 다음과 같다.

- 예술기금
- 시의회
- 국가정부
- 상업적후원자/브랜드

for their work. I believe it is a curator's, or an arts organisations responsibility when commissioning with public money, to push the boundaries, expand the field and advance the form. I only know of two ways to do that:

Invest in people. People are the key to the sector in the UK, not institutions. There are, in fact, a major lack of commissioners and artist development opportunities for even the highest profile media artists in the UK. However, having good relationships, and building trust in artists you believe in, means that you can support their development, and the development of the form in turn.

Take risks, and develop contexts for collaborations that would not normally occur. As mentioned previously, a musician and a sculptor, an engineer and a filmmaker – this involves risk, but can create work that is far greater than the sum of its parts.

PRODUCTION PROCESS

Most of the most successful productions I've developed and been involved with have not been one-offs, they've taken shape over years, involving many different types of supporting agency, collaborators, presentation and multiple outputs, resulting in something successful. 3 examples I'll run through are:

1. Simple Harmonic Motion for 16 Percussionists (Memo Akten, 2015)
2. Light Barrier (Kimchi and Chips, 2014)
3. Can You Die if You Don't Exist? (Tamara Al Mashouk / Deep Lab, 2018)

FORTHCOMING PROJECTS

1. Creative Media Labs
2. Invisible Flock
3. The Castle Gateway
4. Eternal Return

MEMO

- 광고또는디자인에이전시
- Future Cities /중요한기술기업
- 운송단체
- 커뮤니티신탁이나재단

핵심 아이디어와 작품이 재미있고 매우 우수하다면 대부분 프로젝트들은 위의 제공자들 중 한 군데 이상에 (지원을) 요청할 것이다. 이는 최고의 예술 및 첨단 기술 프로젝트들은 예술 부문 내에서 뿐만 아니라 밖에서도 지원금을 받을 수 있기 때문에 지원금 받을 기회가 더 늘어남을 의미하고 줄어듦을 의미하진 않는다

- 협업 / 여러 부문 간 작업 / 시너지 / 리스크

예를 들면 설치 예술에 대한 비전을 가진 뮤지션 또는 자신의 작업 '장소'로 스크린이나 웹에서 벗어나길 간절히 원하는 첨단 기술자 등의 경우처럼 나는 가장 재미있는 작품은 주변부 (fringes)와 '회색지대(grey areas)'에서 나온다고 생각한다. 나는 공적 자금을 써서 작품을 의뢰할 때 그 경계를 넘어서고 그 영역을 확장하고 그 형태를 발전시킬 책임이 큐레이터나 예술기관에게 있다고 생각한다. 그것을 위해 나는 다음의 두가지 방법만을 알고 있다.

1. 사람에게 투자하라. 기관이 아닌 사람이 그 부문에서 가장 중요하다. 실제로 영국에서 가장 잘 알려진 미디어 예술가들조차 커미셔너들을 만날 기회 및 아티스트로서 성장할 기회를 많이 얻질 못하고 있다. 그러나 당신이 믿는 예술가들과 좋은

관계를 갖고 신뢰를 형성하는 것은 당신이 그들의 성장을 지원할 수 있음을 의미하고 결국에는 그 형태의 발전을 의미한다.

2. 위험 부담을 지라 그리고 정상적 상황에서는 나타나지 않을 협업 상황을 만들어라. 이전에 말한 것처럼 뮤지션과 조각가, 엔지니어와 영화 제작자의 조합은 위험을 수반 하지만 부분의 합보다 훨씬 더 큰 작품을 만들어 낼 수 있다.

제작과정

내가 개발하고 참여해 왔던 가장 성공적인 작품들의 대부분은 일회성 작품이 아닌 수 년에 걸쳐 완성되었고 많은 여러 종류의 지원 에이전시, 공동작업자, 프레젠테이션, 다수의 산출물들을 포함하면서 성공적 결과를 냈다. 내가 대략적으로 설명할 3개의 사례는 다음과 같다 :

1. 16명의 타악기 연주자를 위한 단순조화운동(Memo Akten, 2015)
2. 빛 장벽(Kimchi and Chips, 2014)
3. 존재하지 않는데 죽을 수 있나? (Tamara Al Mashouk/ Deep Lab, 2018)

향후 프로젝트

1. 크리에이티브 미디어 랩
2. 보이지 않는 무리
3. 성의입구
4. 영원회귀

MEMO

1. Art and science/technology

Art and science/technology are "inseparable": art cannot be completed without a medium, and to develop and utilize various media, the support of science/technology is essential. This leads to an undeniable fact that the advancement of technology is playing a significant role in the change, or evolution, of art.

In this context, every technology holds the potential that it can be used as a tool for artistic expression (in whatever forms), and cutting-edge technologies are no exception in this regard. For example, virtual and augmented realities (VR/AR) offer limitless space where unprecedented expressions are possible, and 3D printing enables anyone to create meticulous work of art. Big data is also being explored as a new "material" for art. Meanwhile, blockchain technology offers new opportunities to distribute artworks.

2. Artificial creativity and art

At the center of this new wave, however, is a dramatic growth in artificial intelligence (AI) technologies. AI transcends the conventional paradigmatic limits of computing (i.e., to perform repetitive work efficiently) and demonstrates the possibility that computers can also be highly effective in areas where logical judgments as well as intuitive creativity are required.

Recent advances in the field of computational creativity, where "creative" results are achieved using computers, are truly impressive. Computers can produce new paintings with the key features of famous artists left intact, and compose new songs without any prior information about existing music. Even a "most visually optimal" perspective can be selected within a large panorama photo. Such works are sophisticated enough, making it difficult to distinguish them from those created by highly trained human.

Arts have long been thought to be the realm of "human creativity." People have taken it for granted that only

humans can create and appreciate a good piece of art, and that it takes years of hard work and practice (even for a specially talented person) to create a really sophisticated work of art. However, if artworks can be created without humans, if humans - the creators of art - can be replaced by computers armed with AI, and eventually if the art is no longer the realm of humans and if creativity is not uniquely human any more, how are we supposed to define art and reconcile with it? If our job is limited only to feeding data to AI for its learning, without any engagement in "creation," how are we supposed to characterize the role of humans?

3. Introduction to work: composing the algorithm of Korean traditional music

In this talk, I will introduce my own work of artificial creativity - algorithmic composition applied to Korean traditional music. Fifteen different pieces of Korean traditional music were statistically analyzed to create new melodies, which were then handed over to a human composer to be finalized as a complete piece with major musical/acoustic features of Korean traditional music in mind.

The talk will feature the following issues:

1) The most interesting (and impressive) part of the whole work was the reaction by the composer and the performer to this strange co-work with the machine. The composer found it difficult to "define the relationship" with the computer at the beginning, but eventually responded positively to the melodies suggested by the computer once she got used to the process. Similarly, the performer also felt a little lost at first when faced with unfamiliar tunes without knowing that its melody was created artificially. Once the performer comprehended the situation, however, she started to make new interpretation of the piece and engaged actively. This helps us to realize that observing how humans react to the new technology, as well as comprehending what the technology means to us, are the essential part of the study. In other words, the core component of the AI research is not

인공 창의성 시대의 예술 - 새로운 형태의 공존?

Art in the age of artificial creativity
- a new form of coexistence?

여운승 Woon-Seung Yeo

이화여자대학교 융합콘텐츠학과 교수/학과장
예술과학융합연구소 소장

Professor / Chair, Department of Content Convergence,
Ewha Womans University
Director, Ewha Arts and Science Institute (EASI)



1. 예술과 과학/기술

예술과 과학/기술은 서로 분리하여 생각할 수 없는 관계에 있다. 예술은 매체 없이는 완성될 수 없고, 다양한 매체를 개발하고 활용하기 위해서는 과학/기술의 뒷받침이 필요하다는 점에서, 기술의 발달이 예술의 변화에 큰 역할을 담당하고 있음은 자명한 사실이다.

이러한 맥락에서 모든 기술은 궁극적으로 어떠한 형태로든 예술 표현의 도구로 사용될 가능성을 가지며, 최신 기술도 결코 예외가 아니다. 가상/증강현실(virtual/augmented reality, VR/AR) 기술은 이전에는 볼 수 없던 표현이 가능한 무한대의 공간을 제공하고, 3D 프린팅(3D printing)은 누구나 높은 수준의 정교함을 가진 작품을 만들 수 있도록 한다. 빅 데이터(big data) 또한 새로운 예술 표현의 소재로 활용되고 있으며, 가상 화폐의 핵심 요소로 잘 알려진 블록체인(blockchain) 기술은 예술작품의 유통에 새로운 기회를 제공한다.

2. 인공 창의성과 예술

하지만, 이러한 변화의 핵심은 무엇보다 인공지능(artificial intelligence, AI) 기술의 획기적 발전이라 할 수 있다. 인공지능은 반복적인 작업을 빠르게, 효율적으로 수행한다는 기존 컴퓨팅 패러다임의 한계를 넘어, 고도의 논리적인 판단력과 직관적인 창의성을 요구하는 분야에서도 컴퓨터가 대단히 효과적으로 활용될 수 있음을 보여준다.

특히 컴퓨터를 이용하여 창의적인 결과물을 생성하는 계산 창의성(computational creativity) 분야의 최근 발전 양상은 놀라운 수준에 이르고 있다. 유명 화가의 특징을 간직하면서도 분명히 전에 없던 새로운 그림을 그리는 것은 물론, 기존의 음악에 대한 아무런 정보도 없이 음악을 만들고, 커다란 파노라마 사진 속에서 가장 “보기

좋은” 구도를 스스로 잡아내는 능력을 발휘하기도 한다. 이러한 결과물의 수준 또한 매우 높아, 전문적인 훈련을 받은 인간의 작품과 구분이 어려운 정도에 이르고 있다.

오랜 세월 예술은 “인간의 창조적 활동(human creativity)”으로 이해되었다. 예술은 이 세상에서 오직 인간이라는 존재만이 접할 수 있는, 인간 고유의 영역이며, 수준 높은 작품을 만들기 위해서는 특별한 재능을 가진 사람들이 오랜 시간 수련을 거쳐야 한다는 사실은 당연하게 받아들여졌다. 그러나, 인간이 없이도 예술 창작이 이루어질 수 있고, 나아가 예술 창작의 주체로 인식되어 온 인간이 정작 그 과정에서 인공지능을 갖춘 컴퓨터로 대체될 수 있다면, 그래서 궁극적으로 예술이 더는 인간 고유의 영역이 아니고 창의성이 더는 인간만의 능력이 아니게 된다면, 우리는 앞으로 예술을 어떻게 정의하고 받아들여야 하는가? “창작”(creation) 대신 인공지능의 학습(learning)을 위한 데이터를 공급하는 작업만 하게 된다면, 인간의 역할은 어떻게 규정할 수 있는가?

이처럼 컴퓨터가 그동안 인간의 영역으로만 여겨온 작업을 수행할 수 있게 되었다는 점에서 우리는 이제까지와는 질적으로 다른 새로운 차원의 질문에 답을 해야 하는 상황을 맞이하고 있으며, 이는 예술 창작의 영역에서 더욱 극적으로 다가온다.

3. 작업 소개: 한국 전통음악의 알고리즘 작곡

본 발표에서는 필자는 시도한 음악 분야 인공 창의성 작업의 사례를 소개한다. 컴퓨터를 활용한 알고리즘 기반의 작곡이었으며, 특기할 사항은 이를 한국 전통음악 분야에 적용하였다는 점이다; 기존의 한국 전통음악 작품 중 가야금 선율 15곡을 통계적으로 분석한 후, 이를 기반으로 컴퓨터를 활용하여 새로운 선율을 생성하였으며,

computer itself or algorithm, but the humans who use and engage with it.

2) In my personal experience, applications of new technologies to Korean traditional music is still challenging. Nevertheless, reinterpreting the tradition with cutting-edge technologies is an appealing and worthwhile process, and will hopefully set a new important milestone in the evolution of traditional

arts, especially when technological advancements are bringing dramatic changes to the concept of creativity.

What I find impressive from the audience responses is that the algorithm-based music sounded more (or at least no less) "traditional" to them than other pieces composed in the traditional way. This reflects the possibility to shatter the bias that new technologies are incompatible with traditional arts.

MEMO

이후 작곡가가 한국 전통음악의 중요한 음악적, 음향학적 특징을 고려하여 최종 작품을 완성하였다.

발표에서는 특히 다음의 내용을 중점적으로 다룬다.

1) 작업 과정에서 무엇보다 흥미로웠던 점은, 새로운 형식의 작업을 대하는 작곡가와 연주자의 반응이었다. 작곡가의 경우 초기 단계에서 컴퓨터와의 “관계 설정”에 어려움을 겪기도 하였으나, 어느 정도 익숙해진 이후로는 컴퓨터가 새롭게 생성하여 제시하는 다양한 선율에 긍정적인 반응을 보였다. 연주자 또한 처음에는 알고리즘을 기반으로 만들어진 곡이라는 사실을 모르는 상황에서 낯선 형태의 선율 진행에 다소 당황하였으나, 배경 상황을 이해한 후에는 오히려 곡을 새롭게 해석하고 적응해가는 모습을 보였다.

이러한 사실은, 인공 창의성 기술의 이론 및 구현 기법과 함께, 작곡가와 연주자 등 인간이 이러한 기술에 어떻게 반응하는지를 관찰하고 그 과정에서 새로운 기술이 가지는 의미가 무엇인지를 다시 한번 짚어보는 것이야말로 정말 중요한 연구 주제라는 것을

깨닫게 하였다. 즉, 인공지능 연구의 가장 핵심적인 요소는 컴퓨터나 알고리즘이 아니라, 결국 이를 활용하고 받아들이는 인간이라고 표현할 수 있다.

2) 필자의 경험으로 보면, 한국 전통예술 분야에서의 새로운 기술 적용은 여전히 좀 더 어렵게 느껴지는 면이 있다. 그런 어려움에도 불구하고, 최신 기술을 바탕으로 전통을 새롭게 해석하는 것은 매력적이고 가치 있는 작업이 아닐 수 없다. 특히 기술의 발전이 예술 창작에 급격한 변화를 가져오는 지금, 이러한 시도는 전통 예술 발전에 중요한 이정표가 될 것이다.

실제 공연을 관람한 다수 청중의 반응에서 인상적인 점은, 전통적인 방식으로 작곡되어 공연에서 함께 연주된 다른 곡들과 비교하였을 때 알고리즘을 기반으로 만들어진 이 곡이 오히려 가장 “전통적인” 느낌을 주었다는 의견이었다. 이를 통해, 새로운 기술의 도입이 전통예술과 조화롭게 어울리기 어렵다는 고정관념을 타파할 가능성을 발견하였다.

MEMO

Sogang Media Lab consists of engineer-artists who believe it is important to develop new media and materials for the creation of artworks. In particular, the Lab has made extra efforts to develop people-friendly media by combining analogue and digital technologies for those who are bored of digital images.

ETERNAL RECURRENCE

Eternal Recurrence (exhibited at Creation Space I, Asia Culture Center, Korea, in July 2018) was born out of such efforts. It offers the viewers an experience of a new reality made out of virtual (digital) reality and natural (analogue) phenomena; The work combines and controls virtual objects expressed by natural water drops and digital colors by means of a mechanical-electrical-computer system (see Picture 1).

A core component of the work is a double-floor 3D waterdrop shape generator (3D Water Curtain) installed in the space of 60m×22m [floor area] and 15m [height]. The 3D Water Curtain system generates water drops from the matrix of 2,304 solenoid valves arranged in 48 rows and 48 columns. It can generate various 3D shapes made of water drops. Water in the container on the floor is pumped up to the 3D Water Curtain system, and the adjustment of opening and closure of solenoid valves with a computer control system creates desired waterdrop shapes, which fall to the water container on the floor. The most representative waterdrop shapes falling from the 3D Water Curtain are human divers that fall from sky to earth. This symbolizes the birth of humans. Once the human-shaped waterdrops fall to the container on the floor, newly born humans' active life on earth is expressed in the form of collective movement in human graphic images. After they move to the bottom screen border, they reappear at the

edge of the ceiling screen which signifies sky and continue to move to the center of the ceiling screen. As a whole, the dynamic migration of water drops which move from sky to earth, and vice versa, expresses the births, striving for life, and deaths human beings.

Both the human shapes that form the waterdrop shape sequences and collective movements of human graphic images on the floor and the ceiling are generated in real time by computer algorithm. For the latter, see Picture 2.

Eternal Recurrence is a "system art" that expresses the process of change, and offers a new paradigm of visual arts by actively utilizing an autonomous machine. It tries to communicate the aesthetic values of massive nature and its significance with the help of modern science and technology.

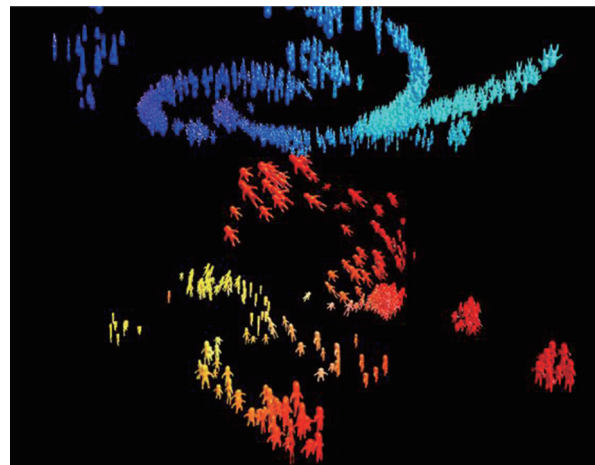


그림 2. 영원회귀(Eternal Recurrence)에 등장하는 그래픽 모형들의 실시간 군집 운동

Picture 2. Real-time collective movement of graphic models in Eternal Recurrence

서강미디어랩

SOGANG MEDIA LAB

정문열 Moon-Ryul Jung

서강대학교 아트앤테크놀로지 학과
영상대학원 교수

Ph.D, Professor, Dept of Art & Technology
Graduate School of Media, Sogang University



서강미디어랩은 작품 창작을 위해 새로운 매체와 재료를 개발하는 것을 중요하게 생각하는 공학기반 작가 그룹이다. 특히 자연적인 아날로그 매체와 디지털 기술을 융합하여 디지털 이미지에 익숙한 대중에게 친화적인 매체를 만드는 노력을 해 왔다.

이런 노력의 대표적인 사례가 작품 '영원회귀' (Eternal Recurrence) [국립아시아문화전당, 2018년 7월, 문화창조원 제 1 복합관 전시]이다. 이 작품은 자연물인 '물방울'과 디지털 컬러로 표현하는 가상 물체를 기계-전자-컴퓨터 시스템으로 연결 통합하고 제어하여 가상(디지털)현실과 자연(아날로그)현상이 혼재하는 융합적 경험을 제공한다 (그림 1 참조).

본 작품의 핵심적인 구성요소는 바닥면 60m×22m, 높이 15m의 대형 공간에 설치되는 복층 구조를 가진 3차원 물방울 조형 생성 장치(3차원 워터 커튼)이다. 이 3차원 워터 커튼은 가로 48열, 세로 48열, 총 2304개의 솔레노이드 밸브로 구성되어 있어, 다양한 3차원 모양의 표현이 가능하다. 바닥의 수조 물을 펌프를 이용하여 3차원 워터 커튼 장치에 올려 보내고 컴퓨터 제어 시스템으로 솔레노이드 밸브의 개폐를 조절하여 원하는 형태의 물방울 조형을 생성하여 바닥 수조로 떨어지게 한다. "영원회귀" 전시에서 세계 최초로 시도되는 복층구조의 3차원 워터커튼에서 땅으로 하강하는 물방울 조형 시퀀스의 핵심은 하늘에서 땅으로 내려오는 사람 모양의 물방울 조형이다. 이것은 사람의 탄생을 상징한다. 한편 인간 모양 물방울 조형이 바닥의 수조에 떨어지면 태어난 사람들이 땅에서 역동적으로 살아가는 모습을 인간 모양 그래픽 이미지들의 집단 운동으로 표현한다. 이들이 바닥 스크린 경계선을 통과하면 하늘을 상징하는 천정 스크린으로 이동하여 집단 운동을 계속한다. 그리하여 전체적으로 하늘과 땅을 오가는 물방울들의 역동적인 순환운동에 빚대어 인간들이 태어나서 살고 죽고, 기억을

남기는 과정을 역동적으로 표현한다.

영원회귀를 표현하기 위해 사용하는 물방울 조형 시퀀스를 구성하는 사람 조형과 천정과 바닥의 인간 모양 그래픽 이미지들의 집단 운동은 컴퓨터 알고리즘으로 실시간적으로 생성된다 (그림 2 참조). 이 작품은 생성 변화되는 과정(process) 자체를 표현하는 "시스템 아트"(System Art)이며 자동기계를 적극 사용하는 새로운 시각예술 패러다임을 제시하는 의미가 있다. 본 작품은 현대 과학 기술을 활용하여 거대한 자연의 미학적 가치와 의미를 소통하고자 한다.

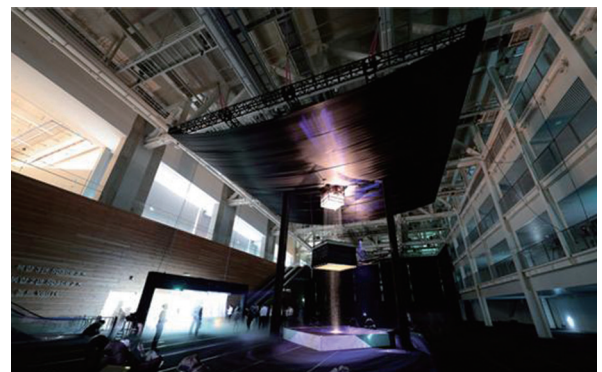


그림 1. 영원회귀(Eternal Recurrence) 투시도
Picture 1. Three-dimensional perspective of Eternal Recurrence

Day2 02/27(Wed)

<p>개회사 Opening speech</p>	14:00	<p>박종관 (한국문화예술위원회 위원장) Jong-kwan Park (Chairman of Arts Council Korea)</p>
<p>환영사 Welcoming speech</p>	14:10	<p>토마스 리만 (주한 덴마크대사관 대사) Thomas Lehmann (Ambassador of Denmark to Korea)</p>
<p>국제예술공동기금 한-덴마크 사업 소개 Introduction of 'Korea-Denmark International Joint Fund'</p>	14:20	<p>임주연 (한국문화예술위원회 국제교류부 부장) Juyoun Lim (Director, International Exchange Department, Arts Council Korea)</p>
<p>Session 1 문화예술정책 및 지원체계 Cultural policy and support system</p>	14:30	<p>소렌 크로그 (덴마크문화청 국제교류분야 수석자문) Søren Krogh (Danish Agency for Culture and Palaces) 피터 호겐 비어크 (덴마크문화청 국제교류분야 자문) Peter Haagen Birch (Danish Agency for Culture and Palaces) 정종은 (상지대학교 문화콘텐츠학과 교수) Jong-Eun Chung (Professor, Department of Culture & Contents, Sangji University)</p>
<p>휴식 15분 Break Time 15min. (15:30)</p>		
<p>Session 2 예술지원 방향 Direction of art support</p>	15:45	<p>야콥 파브리시우스 (쿤스탈 오르후스 예술감독) Jacob Fabricius (Kunsthal Aarhus) 정창호 (한국문화예술위원회 기획조정부 책임연구원) Changho Chung (Researcher at Arts Council Korea)</p>
<p>국제예술공동기금 프로젝트 사업 선정자 소개 Introduction of 'International Joint Fund' Project Selection Artists</p>	16:25	<p>국제예술공동기금 프로젝트 사업 선정자 'International Joint Fund' Project Selection Artists</p>
<p>휴식 15분 Break Time 15min. (16:55)</p>		
<p>자유토론 Panel Discussion (17:10)</p>		

02/27

한-덴마크, 정책적 상상, 예술로 열매 맺다

문화예술 정책과 예술 지원 방향

**Korea-Denmark,
Political imagination powered by art**
Culture&Arts Policy and Support Direction for Art



모더레이터
한국문화예술위원회 기획조정부 책임연구원 **정창호**
Moderator
Researcher at Arts Council Korea **Changho Chung**

**The Agency for Culture and Palaces,
Denmark**

The Agency for Culture and Palaces, Denmark, is a state authority for the Danish Government serving the Ministry for Culture. The Agency employs app 550 people in all areas of culture and administers grants and serves as secretariat for funding bodies, ex. the Danish Arts Foundation and its committee. The overall budget is app 800 mio EU yearly.

Key interests for international collaboration and exchange

Strategies and methods for international cultural exchange of professional art institutions and artists.

Key area and people of interest

State agencies, governmental institutions, strategy-advisors.

The presentation will lead you through the basic structures of the agency and focus on how international cultural exchange is managed within a two-string structure of arm-lengths artistic committees and political structures in a collaboration between the Danish Ministry for Foreign Affairs and the Danish Ministry for Culture. The introduction will focus on communicating the overall guiding lines for our international work and run through the guiding strategy for international cultural exchange formulated for 2017-2020. It will end up by presenting a range of projects run by the agency in order to illustrate how the two string structure of international exchange works in real time. The presentation ends by handing over the microphone to my colleague from the Danish Arts foundation, Mr. Peter H Birch, who will go into further details on the most important financing body for international exchange, the Danish Arts Foundation.

국제협력 및 교류 중점의 덴마크 문화청 소개

Introduction to The Agency for Culture and Palaces with an International Focus



Søren Krogh 소렌 크로그
덴마크문화청 국제교류분야 수석자문
Chief advisor, International affairs,
The Agency for Culture and Palaces, Denmark

덴마크문화청

덴마크 문화청은 문화부 산하의 정부 기관이다. 문화예술 분야에서 550여 명의 인력을 고용 및 지원하고 있으며, 덴마크 예술재단과 문화위원회 등 자원 조달 기관들의 사무국 역할을 맡고 있다. 연간 예산은 8억 유로다.

국제협력 및 교류의 중요 관심사

전문 예술단체들과 예술가들의 국제문화교류를 위한 전략과 방법

본 행사에서 만나고자 하는 관심 영역 및 인물

국가기관, 정부기관, 전략 자문 전문가

본 발제를 통해 덴마크 문화부와 외교부의 협업에 따라 독립성을 갖춘 예술위원회와 정치 기관인 외교부의 이원화된 구조에서 국제 문화 교류가 어떻게 관리되는지 알아보는 데 초점을 맞추고자 한다.

도입부에서는 국제 업무의 원칙들을 알아보고, 이어서 2017~2020년에 수립된 국제 문화 교류의 주요 전략들을 다뤄보도록 한다. 그리고 덴마크 문화청이 운영하는 국제 교류 프로젝트를 통해 이원화된 구조가 실제로 어떻게 작동하는지 살펴보고자 한다.

덴마크 예술재단의 피터 호겐 비어크 씨에게 다음 순서를 넘기며 발제를 마무리 하고자 한다. 피터 호겐 비어크 씨가 국제 교류를 위한 자원 조달 기관인 덴마크 예술재단에 대해 구체적으로 다뤄줄 것이다.

MEMO

Danish Arts Foundation

Danish Arts Foundation works to promote the arts in Denmark and Danish art abroad. The Danish Arts Foundation provide support for artistic purposes.

Key interests for international collaboration and exchange

Strategies and methods for international cultural exchange of professional art institutions and artists.

Key area and people of interest

State agencies, governmental institutions, advisors, art institutions, officials within international affairs

The Danish Arts Foundation is the biggest arts foundation in Denmark, which prime aim is to promote the arts in Denmark and Danish art abroad. The Danish Arts Foundation consists of twelve specialists committees (54 members) and a coordinating board of directors (12 chairmen of the committees) .The foundation has more than 65 support schemes and support production and dissemination of visual arts, performing art, film, music, literature, architecture and craft & design.

The Danish Arts Foundation administrates funding schemes and grants to independent artists, organizations and institutions.

The presentation will explain how the Danish Arts Foundation works in a wide spectrum from supporting local artists to international efforts and explain the arm lengths principle which the Danish Arts Foundation is working with. It will end up presenting examples on how the Danish Arts Foundation has succeeded in specific projects.

덴마크 예술재단은 어떻게 운영되는가 - 지원체계와 자체 프로젝트

How The Danish Arts Foundation Works
- funding and own projects

Peter Haagen Birch 피터 호겐 비어크

덴마크문화청 국제교류분야 자문, 덴마크예술재단 공예 및 디자인 담당

Advisor, International affairs,
The Agency for Culture and Palaces, Denmark
Craft & Design, The Danish Arts Foundation



덴마크예술재단 Danish Arts Foundation

덴마크 예술재단은 덴마크 예술을 육성하고 해외에 홍보하는 덴마크 최대의 예술재단으로, 예술적 목적을 위해 다양한 지원 제도를 운영하고 있다.

국제협력 및 교류의 중요 관심사

전문 예술단체들과 예술가들의 국제문화교류를 위한 전략과 방법

본 행사에서 만나고자 하는 관심 영역 및 인물

국제교류 영역 내의 국가기관, 정부기관, 전문가, 예술단체, 공무원

덴마크 예술재단(Danish Arts foundation)은 덴마크 예술을 육성하고 해외에 홍보하는 덴마크 최대의 예술재단이다. 열두 개의 전문위원회(54인)와 조정이사회(위원장 12인)로 구성되며 65개가 넘는 지원 제도를 통해 시각 예술, 공연 예술, 영화, 음악, 문학, 건축, 공예, 디자인 등의 제작 및 전파를 지원한다. 또한 각종 지원 제도를 통해 프리랜서 예술가, 독립 단체 및 기관에 지원금을 제공하고 있다.

이 발제를 통해 덴마크 예술재단이 현지 지원부터 국제 교류에 이르기까지 광범위한 영역에서 어떻게 일하는지, 또한 덴마크 예술재단의 작업 기조인 '독립적 원칙'에 대해 설명하겠다. 더불어 덴마크 예술재단이 개별 프로젝트에서 어떤 성과를 이뤘는지 구체적인 사례를 들어 제시하고자 한다.

MEMO

Rising from the ashes of the 1950-1953 Korean War, Korea achieved a compressed growth through rapid industrialization and modernization from the period of 1960s-1970s on the basis of "developmental state model." While capitalizing on culture as an ideological catalyst for social solidarity for economic growth, Korea pursued "catch-up" agenda for decades by emulating the cultural infrastructure and system of advanced countries. Decisive factors that unsettled what I call a "developmentalist culture policy" were two historic events that took place in 1997: the Asian financial crisis and the nation's first peaceful transfer of power from the ruling to opposition party through elections. These landmark events rapidly transformed Korea's developmental cultural policy to neo-developmental one, propped up by two pillars of "arm's length principle" and "culture as a new national basic industry."

If a French model was a major benchmark when Korea's ministry of culture was founded in 1990, the launch of the Government of the People (the Kim Dae-jung administration), elected at the end of 1997, brought a U.K. model closer to Korea for benchmark. Most key culture-policy-related reports contain overseas cases, and for the aforementioned reasons, the cases of the U.K. and France, and furthermore those of the U.S., Germany, and Japan are often cited. For Korean policy researchers, these nations may be called "Big Five for Cultural Policy Benchmark." Then what about Denmark?

In spite of Denmark's rich cultural assets, it was very difficult for me to find cases of Denmark in actual cultural policy researches. Few related research papers have been published. There are many Denmark-related key-words such as Stronghold of Scandinavia; Andersen's Fairy Tales Told for Children; and Home of Lego. Nevertheless, analyses on specific cultural policy frames of Denmark are few and far between. Maybe it is because, in Korea, there is a lack of researchers who specialize in Danish cultural policies; there is a shortage of direct and indirect cultural exchanges between the two countries; and there is an absence of brand image on cultural policies

of Denmark. And vice versa.

As such, "Korea-Denmark Cultural Year" renders even greater paradoxical significance. I have to admit I am not well versed in Denmark. However, I prepared the presentation from the perspective of a Korean culture policy researcher with great interest in Denmark. First of all, I outlined the cultural assets of Denmark through the eyes of ordinary Koreans, and then classified Korean cultural issues (from the point of neo-developmental cultural policies), and went over emerging issues in Danish cultural policies through some literature review. Though these efforts, I would like to explore the directions that Korea-Denmark cultural exchanges should take, as well as the opportunities and benefits these bilateral exchanges will offer to each other.

한-덴마크 문화(정책) 교류 : 의의와 방향 모색

Exchange of Korean-Denmark Culture (policy)
: A Search for Meaning and Direction

정종은 Jong-Eun CHUNG

상지대학교 문화콘텐츠학과 교수

Professor, Department of Culture & Contents,
Sangji University



1950년 한국전쟁의 폐허 이후 1960-70년대부터 개발국가(developmental state) 모델을 통해 압축적 산업화와 근대화를 이룩한 한국은 문화정책 분야에서도 비슷한 전략을 실행해왔다. 문화를 경제발전을 위해 사회 결속을 다지기 위한 이데올로기적 촉매제로 사용하면서, 문화 분야의 선진국 인프라, 제도 등을 모방한 따라잡기(catch-up) 아젠다가 수십 년간 추진되었다. 필자가 개발주의 문화정책이라고 부르는 이 모델이 흔들리게 된 결정적인 계기는 1997년의 두 역사적 사건, 즉 아시아 금융위기와 최초의 평화적인 정권 교체였다. 이를 기점으로 한국의 개발주의 문화정책은 '팔길이 원칙'과 '문화의 국가기간산업화'라는 두 기둥을 바탕으로 한 신개발주의 문화정책으로 급속하게 전환된다.

1990년 한국 문화부 신설시 프랑스 모델이 중요한 벤치마킹 사례였다면, 1997년 국민의정부 출범 이후로는 영국 모델이 더 직접적인 벤치마킹 사례였다. 문화정책 분야에서 생산되는 대부분의 주요 보고서는 해외사례 파트를 포함하고 있는데, 위와 같은 이유로 영국과 프랑스, 좀 더 나아가서는 미국, 독일, 일본이 단골 국가로 등장한다. '문화정책 벤치마킹 빅5 국가'라고 부를 수 있는 나라들이다. 그렇다면 덴마크의 문화정책은?

덴마크의 풍부한 문화적 자산에도 불구하고 한국 문화정책연구 현장에서 덴마크의 사례를 찾기는 무척 힘들었다. 관련 학술논문도 거의 출간된 적이 없다. 스칸디나비아의 맹주, 안데르센의 동화, 레고의 본산 등이 키워드로 등장하지만, 구체적인 정책 프레임이나 내용, 성과 등에 대한 분석은 찾아보기 어렵다. 아마도 그 이유는 덴마크 문화정책을 전공한 연구자가 부족한 것, 간접적 또는 직접적 문화 교류가 부족했던 것, 덴마크 문화정책에 대한 브랜드 이미지가 형성되어 있지 못한 것 등을 꼽을 수 있을 것이다. 물론 덴마크에서 바라보는 한국 문화정책도 마찬가지로 상황에 처해있을 것이다.

따라서 '한국-덴마크 상호 문화의 해'는 역설적으로 더욱 큰 중요성을 갖는다. 필자는 덴마크의 상황에 정통하지는 않지만, 덴마크에 관심을 가지고 있는 한국 문화정책 연구자의 시각에서 본 심포지움의 발제를 준비했다. 먼저 덴마크의 문화적 자산을 평범한 한국인의 눈을 통해 간단히 정리하고, (신개발주의 문화정책의 견지에서) 한국 문화정책의 이슈를 대별한 후에, 최근 덴마크 문화정책에서 주목되는 지점들을 문헌분석을 통해 살펴볼 것이다. 이를 바탕으로 한국-덴마크의 상호 문화 교류가 어떠한 방향을 중심으로 이루어질 필요가 있는지, 양국의 교류가 서로에게 어떠한 기회와 혜택을 제공할 수 있을 것인지 등에 대해 탐색하고자 한다.

Kunsthall Aarhus, Denmark

Kunsthall Aarhus was established in 1917 on the initiative of Aarhus Art Association of 1847, and it remains the only Kunsthall in Aarhus and one of the oldest in Denmark and Europe.

With its founding mission to "inspire and promote a general knowledge of the fine arts," it was received with great enthusiasm by the public and has since played a central role in developing and presenting international contemporary art.

Kunsthall Aarhus is a contemporary art centre located at the heart of the city of Aarhus. The institution initiates, commissions, produces and presents art at an international level to local, regional, and international audiences.

Key interests for international collaboration and exchange

To develop and share ideas, information and costs in new productions, books and art works. To learn and see how things can be done differently.

Key area and people of interest

I would always like to meet artists, but it would be interesting to meet gaming and tech(robot) companies, curators (SEMA Biennale) and experimental/electromusicians.

Every 2 years we have to make an application with program, including artists, artist descriptions/bio, events, talks, educational approaches and so on (as detailed as possible, including possible production of new works, local or international partners) and send it to the Danish Art Council. As most other Kunsthall structures in Denmark we are depending on the support we get from the state, so this application is crucial to us. The funding can change quite a lot and that influence our program and what we are able to do.

Application is written online, and needs to contain:

- Goals and concept for the kunsthall: (max. 500 signs)
- In depth description of the program and profile (max. 4000 signs)

-Each artist/exhibition: 10 lines

-Budget

We usually have an overall theme and vision for the 2-year application, simply to create a frame for ourselves and to show the Danish Art Council in which direction we are moving.

Two of the recent and very different themes have been:

-Museum Without Walls (2014-16) – a project about reaching out of the white cube and doing exhibitions in public spaces

-Excavating Contemporary Archaeology (2019-2020) which is connected to the EU project The European Year of Cultural Heritage – a collaboration done together with MUCEM, Marseille, Air, Antwerpen, Point, Nicosia, Cyprus.

This is done to create focus on a specific approach and to tie the selected artists together, and see them within a common frame.

When the application is send through Danish Art Council's digital platform, the response to the application is received 8-10 weeks later. The decision is taken by a board consisting of 4 artists and one museum director. The board is appointed on 4 year basis by different artist associations and interest groups and the Minister for Culture.

When the positive response is received, we have to do our best to follow the scheduled plan. We can change the program slightly, but we have to stick to the program as much as possible, or explain why it has been changed. Artists sometimes have to postpone a show, they suddenly get ill, busy, break a leg, get pregnant, etc., and then we have to write to the Danish Art Council and alter our statement and program. I have not experienced that these changes have not been accepted. The high level in the program has of course to be on the same high professional level as the postponed or cancelled event/exhibition.

예산 지원 방법

Funding for Program



Jacob Fabricius 야콥 파브리시우스
덴마크 쿤스탈 오르후스 예술감독
Artistic Director, Kunsthall Aarhus, Denmark

덴마크 쿤스탈 오르후스

쿤스탈 오르후스(Kunsthall Aarhus, KA)는 1847 예술협회(Art Association of 1847)의 주도로 1917년 덴마크 오르후스 시에 설립된 예술 센터다. 오르후스의 유일한 예술 센터이자 유럽 전역에서 가장 오랜 역사를 지닌 예술 센터이기도 하다. '미술에 대한 일반 지식의 고취 및 촉진'이라는 설립 취지 아래 대중으로부터 뜨거운 호응을 받으며 덴마크에 현대 미술을 소개하고 발전시키는 데 핵심적인 역할을 수행해오고 있다.

쿤스탈 오르후스는 도심에 위치한 현대 미술 센터로서 덴마크, 유럽, 세계 관람객을 대상으로 세계적 수준의 예술을 유치·의뢰·제작·소개하고 있다.

국제협력 및 교류의 중요 관심사

새로운 이벤트, 도서, 예술 작품에 대한 정보 및 아이디어, 비용 책정에 대한 아이디어 개발 및 공유, 그리고 이 일들이 어떻게 다르게 진행되는지 보고 배우는 것이다.

본 행사에서 만나고자 하는 관심 영역 및 인물

예술가들은 물론 게임 및 첨단 기술(로봇) 회사, 큐레이터(SeMA 비엔날레), 실험적 일렉트로닉 뮤지션들과의 만남도 재미있을 것 같다.

쿤스탈 오르후스는 2년마다 예술가 소개, 행사 기획, 발표 자료, 교육 방법 등을 포함한(제작 가능한 신규 작품, 현지 또는 해외 파트너를 포함한 상세 정보를 담아) 프로그램을 마련해 신청서와 함께 덴마크 예술위원회로 전송한다. 다른 예술 기관들과 마찬가지로 덴마크 정부의 지원에 의존하고 있으므로 신청 작업은 매우 중요하다. 자금 조달은 유동적

이며 각종 프로그램과 활동에 영향을 미치게 된다.

신청서는 온라인으로 작성하며 다음 내용을 포함한다.

- 기관의 목적과 컨셉 (최대 500자)
- 프로그램에 대한 개요 및 설명 (최대 4000자)
- 예술가/전시 소개: 10줄
- 예산

쿤스탈 오르후스는 2년 주기로 덴마크 예술위원회에 자금을 신청하면서 활동 목표와 비전을 설정하고 앞으로 나아갈 방향을 확보한다.

최근에 진행한 프로젝트는 다음과 같다.

- 벽 없는 박물관(Museum Without Walls)(2014~2016) - 박물관의 흰색 벽을 벗어나 공공 공간에서 전시를 진행하는 프로젝트
- 현대 고고학의 발굴(Excavating Contemporary Archaeology)(2019~2020)-EU가 추진한 '유럽 문화유산의 해(The European Year of Cultural Heritage)' 프로젝트와 연계하여 프랑스 마르세유의 MUCEM, 벨기에 안트베르펜의 Air, 키프로스 니코시아의 Point 등 세 예술 기관과 협업한 프로젝트

이러한 프로젝트는 공통된 프레임 안에서 각 예술가들의 구체적 실천을 집중적으로 조명하고자 한 시도이다.

온라인 플랫폼을 통해 덴마크 예술위원회에 신청서를 제출하면 8~10주 뒤 답신을 받게 된다. 지원 대상은 4인의 예술가와

Practices/Cases

1. Institutional Collaboration:

One of the most recent collaboration with Danish Arts Foundation is MALT AIR. Danish Arts Foundation made an open call in 2017 for all institutions in Denmark regarding a new residency program. All institutions could apply and Kunsthal Aarhus teamed up with Maltfabrikken and Danish Art Workshop, and made a concept for a new residency and joint application. We named the new residency MALT AIR, because it is situated in a newly renovated old brewery, industrial building, called Maltfabrikken (Ebeltoft). We won the competition and the open call, so now we are now in the process of finishing the new residency in Denmark for international artists.

MALT AIR is a collaboration between Maltfabrikken, Kunsthal Aarhus and Danish Art Workshop, and the Danish Arts Foundation supports the programme. Together, we have created an attractive residency for professional international artists at a high artistic level, with a broad network across the Danish art scene.

The aim of MALT AIR is to help support and develop artists' practice and research, and to encourage an exchange between Danish and international visual artists.

MALT AIR is a positive example of how the Danish Arts Foundation initiates projects and activate different partners - fairly unusual partners/collaborations. The unusual factor about MALT AIR is that the institutions Kunsthal Aarhus (Aarhus), MALT AIR/Maltfabrikken (Ebeltoft) and Danish Art Workshop (Copenhagen) are not close to each other, actually are quite far from each other. Despite the distance between the three cities the Danish Arts Foundation saw MALT AIR as an interesting constellation that creates a web connecting different institutions in different parts of Denmark. In this way the international artists on the residency will see and experience both the countryside and the larger cities in Denmark, and through that get a better knowledge about the Danish art scene and

more possibilities to collaborate with other artists, galleries or institutions.

2. A Sculptural Project.

In 2016 Kunsthal Aarhus applied the Danish Arts Foundation for support for Gillian Wearing's public sculpture A Real Danish Family, and received 75.000 Euro. Kunsthal Aarhus teamed up with DR (National Broadcast Television) and SMK (National gallery).

DR and Kunsthal Aarhus went to 14 cities in Denmark to find and interview families. Families should be considered the widest definition: Nuclear families, single families, rainbow families, foreign families, brought together families and so on. We asked questions like: What constitute a family today? Why do you consider yourself a Danish family? 492 families signed up and 10 families were selected, and DR made 3 programs (each 43 min) about these 10 families. From 492 self-nominated families, a jury selected Yenny-Louise, Michael Lysholm Thorsen and their daughter Olivia to represent A Real Danish Family in 2017.

This family was modelled realistically and cast in 1:1 Bronze. After the exhibition the sculpture was donated to the city of Copenhagen, where it is placed permanently. This is an example of how Danish Arts Foundation supports the alternative sculptural projects and is NOT afraid of getting involved in projects that creates public debate and discussions.

1인의 문화예술 기관장으로 이루어진 위원회가 선발한다. 위원회 위원은 예술가 협회, 관련 단체, 문화부가 4년마다 공동으로 선임한다.

프로그램이 통과되면 일정대로 계획을 진행해야 한다. 약간의 수정은 가능하지만 가능한 한 제안대로 진행되어야 하며, 변경이 필요한 경우에는 그 사유를 설명해야 한다. 때때로 공연·전시를 연기해야 할 때-예술가가 아프거나 다리가 부러지거나 임신을 한 경우-는 덴마크 예술위원회에 통보하고 신청서와 프로그램을 수정해야 한다. 지금까지 이러한 변경 요청이 허용되지 않은 적은 없다. 변경된 프로그램은 당연히 연기되거나 취소된 공연·전시에 맞먹는 수준이어야 한다.

프로젝트

1. 협업 프로젝트 - 몰트 에어

2017년 덴마크 예술재단은 덴마크의 모든 기관을 대상으로 새로운 주거 공간에 대한 프로그램을 공모했다.

쿤스탈 오르후스는 덴마크의 대안 예술 공간인 말트파브리켄(Maltfabrikken) 및 덴마크 아트워크숍(Danish Art Workshop)과 팀을 구성해 신규 주거 공간에 대한 프로젝트를 기획했다. 이때 구상한 주거 공간이 '몰트 에어(MALT AIR)'다. 이 공간이 '말트파브리켄'이라 불리는 오래된 양조장을 새롭게 보수한 건물에 위치하고 있다는 데서 착안한 명칭이다. 이 프로젝트가 공모에 당선되면서 우리는 현재 전 세계 예술가들을 위한 새로운 주거 공간을 만들고 있다.

몰트 에어는 쿤스탈 오르후스, 말트파브리켄, 덴마크 아트워크숍의 협업 프로그램으로 덴마크 예술재단의 지원을 받고 있다. 세 기관은 덴마크 예술계 전반에 걸친 광범위하고 수준 높은 네트워크를 활용해 전 세계 예술가들을 위한 매력적인 주거 공간을 탄생시켰다.

몰트 에어의 목적은 예술가의 작업과 연구를 지원 및 발전시키고, 덴마크 및 전 세계 시각 예술가들의 교류를 촉진하는 것이다.

몰트 에어는 덴마크 예술재단의 지원 아래 다양한 파트너들의 협업, 실제로는 상당히 드문 협업을 활성화시킨 긍정적인 사례이다. 특히 참여 그룹인 쿤스탈 오르후스(오르후스), 말트파브리켄(에벨토포트), 덴마크 아트워크숍(코펜하겐)이 지리적으로 먼 거리에 위치하고 있다는 점에서 특별하다. 덴마크 아트워크숍은 몰트 에어를 각기 다른 곳에 위치한 세 기관을 연결해주는 흥미로운 조합으로 바라보았다. 이러한 시도를 통해 몰트 에어에 입주하게 되는 전 세계 예술가들은

덴마크의 여러 도시를 경험하면서 덴마크 예술을 이해하고 다른 예술가나 갤러리, 기관과 협업할 기회를 더 많이 얻게 될 것이다.

2. 조형물 프로젝트 - 덴마크 가족

2016년 쿤스탈 오르후스는 질리언 웨어링(Gillian Wearing)의 공공 조각 프로젝트 '덴마크 가족(A Real Danish Family)'을 위해 덴마크 예술재단으로부터 7만5천 유로를 지원받았다. 쿤스탈 오르후스는 이 프로젝트를 위해 덴마크 국영 방송인 DR, 국립 미술관인 SMK와 협업했다.

여기서 가족이란 핵가족, 일인 가족, 다문화 가족, 외국인 가족, 공동체 가족 등 광범위한 형태를 의미한다.

우리는 '오늘날 가족의 형태는 어떠한가?', '스스로 덴마크 가족이라 생각하는 이유는 무엇인가?' 등의 질문을 던졌다.

총 492가족이 신청했고 그중 열 가족을 선발했다.

그리고 덴마크 국영 방송이 그들에 대한 프로그램(각 43분)을 세 회차에 걸쳐 만들었다. 그 결과 심사위원단은 스스로를 덴마크 가족이라 정의한 492가족 가운데 예니루이스(Yenny-Louise), 미카엘 리스홀름 토르센(Michael Lysholm Thorsen)과 그들의 딸 올리비아(Olivia)를 2017년 '덴마크 가족'으로 선정했다.

이 가족의 모형을 일대일 비율의 청동 조형물로 제작했다. 조형물은 코펜하겐 시에 기부해 영구적으로 전시되도록 했다. 이는 덴마크 예술재단이 대안 프로젝트를 지원하는 방식, 공적인 논쟁과 토론을 촉발하는 프로젝트에도 몸을 사리지 않는 태도를 보여주는 사례이다.

The Arts Council Korea (ARKO), a representative Korean public institution that supports the creative activities of artists, is comparable to the Danish Arts Foundation. Placed under the Ministry of Culture, Sports, and Tourism, the ARKO is run with a unique system of public-private consensus pursuant to the Culture and Arts Promotion Act.

The ARKO was preceded by the Korea Culture and Arts Foundation, which was founded in 1973 with an exclusive mandate based on the Culture and Arts Promotion Act of 1972. Under the governing philosophy of the government that promoted "autonomy," "decentralization" and "participation" in 2005, the system of exclusive mandate was changed to a consensus-based governance at the initiative of artists in the private sector to ensure the institution's self-reliance, independence, pragmatic reflection of the field, and expertise allowing the institution to determine "how much budget should be allocated to whom," a system practiced till this day.

Just like any nations with agencies that support arts, the ARKO provides supports for artists so they can devote fully to various activities of creation, and strives to increase the opportunities for all stakeholders to enjoy the results of the creation by sharing the results with as many people in the nation as possible.

Through this presentation, I would like to promote mutual understanding between the two countries and offer an opportunity to learn about useful policies from each other.

First, I would like to introduce the ARKO's support programs for art activities. From the support for artists (organizations), to programs of sharing with the people, and to international exchanges, the comprehensive roles of the ARKO will be explained. Areas supported by the ARKO are classified into literature, visual arts, play, musical, dance, music, and traditional arts. Direct and indirect support measures include supports for art creation activities and infrastructure supports. I will also discuss how the ARKO endeavors to increase opportunities for

the people to share the cultural activities, promote cooperations between regions, and facilitate the sponsorship by the private sector, while sharing our key support focus.

Second, I would like to take this opportunity to discuss support structures in both countries and learn from each other by introducing Korea's culture and arts support structure. It is not just the ARKO that provides support for arts in public sector. There are various support institutions under the Ministry of Culture, Sports, and Tourism in different genres and functions, and such support agencies are on the increase in more detailed subsectors. Therefore, it has become very important that close consultations and cooperations should be made between these institutions for effective support for culture and arts. Against the backdrop, understanding the structures of support institutions surrounding the ARKO is important in understanding Korea's culture and arts support system.

I will also talk about how participatory policy decisions are made internally at the ARKO, including, for example, procedural rules on the election of Council members who uphold the vision of the Council, and on the operation of the Council and sub-councils. I hope this will allow us to compare Korea's efforts to build a participatory decision-making structure and apply arm's-length principle with those of Denmark, and make comparative analysis.

한국문화예술위원회 지원사업과 문화예술지원체계

The Arts Council Korea's Support Programs and
Korea's Culture & Arts Support System

정창호 Changho Chung

한국문화예술위원회 기획조정부 책임연구원
Researcher at the Arts Council Korea
(planning and coordination department)



덴마크에 덴마크예술재단(Danish Arts foundation)이 있다면, 한국에는 예술가들의 창작활동을 지원하는 대표적 공공기관으로 한국문화예술위원회(Arts Council Korea, ARKO)가 있다. 한국문화예술위원회는 문화예술진흥법에 근거한 문화체육관광부 산하 공공기관으로 민간 합의제 기구로 운영되는 독특한 성격을 가지고 있다.

한국문화예술위원회의 전신은 한국문화예술진흥원(Korea Culture and Arts Foundation)으로 1972년 문화예술진흥법이 제정되고, 이듬해인 1973년에 독임제 구조로 설립되었다. 2005년에 '자율', '분권', '참여' 라는 정부 정책기조 하에 '재원을 누구에게 얼마나 지원해야 할 것인가' 를 스스로 결정할 수 있는 소위 기관의 '자율성', '독립성', '현장성', '전문성' 을 보장해야 한다는 취지에 따라 독임제 구조에서 예술인 주도의 합의제구조로 전환되었고, 지금까지 이 체제가 유지되고 있다.

통상 예술지원기구를 둔 국가들과 마찬가지로 한국문화예술위원회 역시 예술인들의 다양한 창작활동에 전념할 수 있도록 지원하고, 그 결과물이 온 국민에게 전파되어, 모두가 창작의 기쁨을 공유할 수 있는 기회를 높이고자 노력하고 있다.

본 발제를 통해 두 가지 측면에서 양국의 상호 이해를 증진하고, 유용한 정책학습의 기회가 되었으면 한다.

첫째, 한국문화예술위원회의 예술활동 지원사업에 대해 소개한다. 예술가(단체) 지원부터 국민향유 연계, 나아가 국제 교류에 이르기까지 광범위한 영역에 대한 설명을 통해 우리 위원회의 활동을 설명한다. 지원분야로는 문학, 시각예술, 연극, 뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술 등으로 구분될 수 있고, 지원방법으로는

예술가 창작 활동지원 외에 인프라 지원 등 직간접 지원이 함께 이루어지고 있다. 최근 우리 위원회가 관심을 갖고 중점적으로 추진하고 있는 지원사업 방향과 함께 국민의 문화향유 기회 제공, 지역 간 협력, 민간후원을 활성화 등 기타 사업에 대해서도 소개할 예정이다.

둘째, 한국의 문화예술지원체계 소개를 통해 양국의 지원구조를 논의할 수 있는 계기가 되었으면 한다. 한국의 공공영역의 예술 지원기관은 예술위원회 외에도 문화체육관광부 산하의 장르별, 기능별 유관기관들이 다양하게 존재하고 있고 세부영역별로 점점 증가하고 있는 추세이다. 그렇기 때문에 기관 간 역할 조정 차원에서 문화예술지원 협력체계가 매우 중요한 주제로 다루어지고 있다. 이런 관점에서 한국문화예술위원회를 중심으로 공공지원을 위한 유관기관들이 어떻게 구성되어 있는지 살펴보는 것은 한국의 문화예술 지원구조를 이해하는데 중요하다.

그 안에서 한국문화예술위원회 내부적으로 참여적 정책결정 구조가 어떻게 운영되고 있는지도 설명하고자 한다. 예를 들면, 위원회 취지를 살리기 위해 우리가 채택하고 있는 위원 선출, 위원회 운영, 소위원회 운영 등 절차적 과정들을 들 수 있다. 의사결정의 참여적 구조와 팔길이 원칙을 구현하기 위한 제도적 노력에 대해 덴마크 체제와 비교논의를 할 수 있는 기회가 되었으면 좋겠다.



Introduction of ARKO

ABOUT US

ARKO is a national organization for the arts of Korea. To make the arts more central to life, we support arts organizations and artists in Korea and overseas through various services, programs and initiatives as well as grant-based support.

MISSION

ARKO aims to enrich the lives of the population by increasing accessibility to arts and cultural activities, making the arts a meaningful part of everyday life in Korea. ARKO endeavors to provide a strong platform to support artistic work in diverse disciplines, including performing and visual arts, by increasing funding opportunities for artists and arts organizations, undertaking outreach initiatives, enabling Korean artists to reach the world stage, and encouraging cultural exchange.

VISION2020

Creating a happy citizenry through sharing and creativity of arts and culture

HISTORY

Arts Council Korea (ARKO) is national organization for the arts

The main aim of the Council is to make the arts more central to life in Korea by supporting arts organizations and artists in Korea and overseas through various services, programs and initiatives as well as grant-based support.

Established as the Korea Culture and Arts Foundation in 1973 it was later restructured as Arts Council Korea in 2005, following the reenactment of the Korea Culture and Arts Promotion Act.

Since its foundation ARKO has led the formulation and implementation of arts and culture policy on the basis of the official National Culture and Arts Policy set by the Korean government.

ARKO is governed by council members who are appointed by the Ministry of Culture Sports and Tourism. Each council member serves as a steward for the government funding directed at the arts.

International Joint Fund

Purpose

To form a foundation to accelerate artistic and cultural exchanges between Korea and other countries by securing joint funds in partnership with arts councils from different countries

To establish a platform to develop Korean arts at the international level so that they can be enjoyed by audiences abroad

To create long-lasting relationships whereby artists from both countries can continue to exchange and collaborate

How it works

- Bilateral collaboration by signing a Memorandum of Understanding and matching fund with international arts councils or equivalent organizations. Details of implementation can vary for each partner organization.
- Examples of already established funds

	Collaborator	Structure
United Kingdom	Arts Council England	Both councils support the collaboration projects with 1:1 matching funding
Germany	Goethe-Institut Korea	Support Collaboration on some of Goethe-Institut Korea's projects
Denmark	Danish Agency for Culture and Palaces	Select collaboration projects after supporting the research phase in both countries

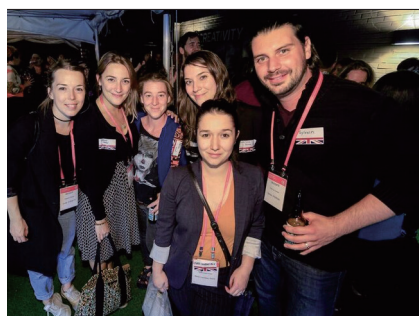
- Enabling sufficient preparation and long-term collaborations through two year-programs with each country

	2016	2017	2018	2019
United Kingdom	Research	Project implementation	Evaluation report	-
Germany	-	Research	Project implementation	-
Denmark	-	-	Research	Project implementation

- Open call for proposals can be both on set timeline and ad-hoc base.

Key achievements

United Kingdom	Germany	Denmark
Selected final 21 collaboration projects among 76 pre-research projects in visual arts, performing arts, and literature (£1.4m total investment)	The 2018 Heidelberg Stückemarkt 'Country of Honor' was Korea (Supported three Korean screenplays, three plays, and a performance and an exhibition)	Supporting 13 research phase projects in 2018
Created a logo for the joint fund with Arts Council England and collaborated on promotion	Project Nolgong From DMZ to the Berlin Wall (Planned to be performed in January in 2019)	Ministry of Culture of Denmark and Ministry of Culture, Sports, and Tourism of Korea created a logo for the joint fund collaboration
Held '2016 Korea-UK Arts & Culture Conference' (in Seoul) and '2018 Arts Council Korea and Arts Council England Joint Fund Evaluation Session' (in London)	Korea-Germany Music Festival Traces of Sounds at Seoul Arts Center	Supporting 12 collaboration projects in 2019



ARKO 국제심포지엄 2019

한국문화예술위원회 Arts Council Korea

(58217) 전라남도 나주시 빛가람로 640 (빛가람동 352)

640 Bitgaram-ro, Naju-si, Jeollanam-do (58217), Republic of Korea

T. 82-61-900-2100, 2200

www.arko.or.kr