

「2018년 디지털 기술 및 온라인/모바일 공간활용 공연예술 Art & Digital Technology 지원사업」 심의평

〈2018년 디지털 기술 및 온라인/모바일 공간활용 공연예술 Art & Digital Technology 지원사업〉 공모를 통해 관련 예술단체/예술가의 12개 프로젝트를 접수하였습니다. 1차 서류심의를 거쳐 6개 프로젝트를 선별하였고 대면(PT)심의를 통해 그 중 3개 프로젝트를 최종적으로 선정하게 되었습니다.

사전 신청 시, Art & Digital Technology 개념을 수립하고 사용 기술 예시를 안내 해드렸지만 빠르게 발전하고 세분화되는 디지털 기술 특성과 창작 단체들의 다양한 방식의 실험적 접근으로 인해 심의 방향의 모호성과 어려움이 있었다는 것을 밝힙니다. 이에 공연예술 수행 영역을 물리적 공간으로부터 가상공간으로 확장하는 기술적 시도뿐만 아니라 기존 공연작품에 디지털 기술을 특화하여 활용한 프로젝트들을 중점적으로 심의하고자 하였습니다. 향후 사업의 발전과 함께 이러한 지원사업의 개념 기준 역시 수정·발전이 필요할 것으로 보입니다.

[1차 서류심의]

1차 서류심의는 기술 및 콘텐츠의 참신성, 기술융합요소의 이해도, 실현역량과 실현 계획의 구체성에 중점을 두고 진행하였습니다. 이러한 심의 기준에 비추어 보았을 때, 지원신청서 상 기재된 실현역량 및 기술과 예술 간의 융합에 대한 이해는 대체적으로 준수한 편이었습니다. 하지만 기존 개발된 콘텐츠와의 차별성과 실현계획의 구체성에 대해서는 부족한 사례가 많았습니다. 총 6명의 심의위원들이 지원신청서 및 제출된 멀티미디어 자료와 기술 자료를 숙지하여 개별 채점 후 집계 및 심층 토론을 거쳐 2차 대면(PT)심의 대상 6개 프로젝트를 선별하였습니다.

몇몇 프로젝트의 경우 일반적인 공연예술로 분류하기는 어렵고 오히려 전시예술에 가까운 형태를 제시하여, 해당 프로젝트가 Art & Digital Technology 공연예술 지원사업에 적합한 것인지에 대한 논의가 있었습니다. 이에 심의위원 간 토론을 거쳐 전시와 공연 등을 나누는 전통적인 예술분야 기준을 확장하여야 한다는 결론에 도달하였습니다. 기존에 이미 제작되어 있는 창작물에 새로운 디지털 기술을 활용한 프로젝트의 경우, 기술 활용의 참신성과 사용하고자 하는 디지털 기술

이 기존공연과의 차별성이 있는지를 중점적으로 고려하여 선정하였습니다.

[2차 대면(PT)심의]

2차 대면(PT)심의를 기준은 공연예술 기여도 및 파급효과, 계획실행 방안, 사업수행 능력, 예산 집행 계획의 구체성, 콘텐츠 개발의 지속가능성을 기준으로 5분의 발표와 10분의 질의응답으로 진행하였습니다.

2차 심의에 참여한 6개 프로젝트 모두 뚜렷한 사업 수행 계획과 기술적 역량을 가지고 있었다는 것이 고무적이었습니다. 그러나 많은 지원 프로젝트들이 테크놀로지의 이용한 시도들은 보이지만, 테크놀로지를 통한 예술적 창작의도들은 보이지 않는 아쉬움이 남았습니다. 또한 기존에 발표된 공연 및 출시된 어플리케이션과의 차별성도 크게 드러나지 않았습니다.

심의위원들 간의 심층 토론 끝에 3개 프로젝트를 최종 선정하게 되었습니다. 선정된 프로젝트들은 기술을 비교적 뚜렷한 예술적 목표를 위하여 활용하는 계획과 테크놀로지의 새로운 예술세계에 대한 시도를 제시하였다는 공통점이 있었습니다.

예술과 디지털 기술의 융합은 새로운 분야로 무한한 발전 가능성과 확장성을 가지고 있다고 봅니다. 또한 예술위의 지원정책의 방향성과 지원시기의 재고 등이 여전히 창작자 여러분들과 함께 풀어야 할 숙제로 남아있다는 생각을 가졌습니다. 이 프로젝트에 관심을 가지고 지원해주신 모든 단체/예술가들에 감사드리고 모든 단체들에게 기회를 드리지 못하여 죄송하며, 앞으로도 이 분야에 많은 관심을 가져 주시길 바랍니다. 감사합니다.

심의위원 일동