

국외출장보고서

(2017년도 사이버 공간개척 사업 등을 위한 해외 벤치마킹)

1. 출장 개요

가. 출장 목적

- [정책] 2017년도 신규 사업으로 편성된 <기초예술 사이버 공간개척 사업>의 효과적인 추진을 위해 '디지털 R&D 펀드' 등 관련 정책 사업을 선도적으로 추진하고 잉글랜드예술위원회, NESTA 등 유관기관과 동 사업에 참여한 현지 이머시브 공연 단체 방문을 통한 현황 심층조사
 - 동 기관·단체 지원사업의 계량평가 현황을 조사하여 우리기관 사업운영 반영
- [콘텐츠] 세계 공연예술의 트렌드를 선도하고 있는 영국 에든버러페스티벌 현장에 방문하여 2017년도 공연지원사업의 벤치마크 자료로 활용

나. 출장 기간 : 2016. 8.13(토)~8.20(토) / 7박 8일 *8.21(일) 07:30 인천 도착 여정

다. 출장 장소 : 영국 런던 및 에든버러

라. 출장 인원 : 3명

구분	소속	직급	성명	성별	출장 담당업무
출장자	공연지원부	부장	차민태	남	○ 출장계획 수립, 조사대상 선정 및 질의사항 준비, 영국 기관·단체 관계자 면담, 협의 총괄
	기획조정부	대리	권용민	남	○ 출장계획 수립 및 주요 조사대상, 질의사항 등 준비, 영국 기관, 단체 주요관계자 면담, 협의 등 지원 - 신규 정책 성과관리(계량평가 등) 중심
	공연지원부	대리	신우진	여	○ 출장계획 수립 및 주요 조사대상, 질의사항 등 준비, 영국 기관, 단체 주요관계자 면담, 협의 등 지원 - 사이버공간 개척사업 등 공연사업 중심

2. 출장 일정

구분	월일	출발 및 도착	주요 일정
1일	8.13(토)	인천 → 런던 → 에든버러	○ 10:35 인천 출발 ○ 14:35 런던 도착 ○ 17:25 런던 출발 ○ 18:50 에든버러 도착 및 코디네이터 미팅

구분	월일	출발 및 도착	주요 일정
2일	8.14(일)	에든버러	<ul style="list-style-type: none"> ○ 11:00 <u>에든버러프린지-어셈블리 코리안시즌 관계자 미팅</u> ○ 13:00 <u>스코틀랜드 국립극단 (National Theatre of Scotland)</u> ○ 15:00 <u>에든버러프린지페스티벌 모니터링</u>
3일	8.15(월)	에든버러	<ul style="list-style-type: none"> ○ 11:00 <u>에든버러디지털엔터테인먼트페스티벌(EDEF) 참관</u> ○ 13:00 <u>잉글랜드예술위원회(ACE) 지원 공연단체 면담</u> ○ 14:00 <u>에든버러프린지페스티벌 모니터링</u> ○ 16:00 <u>코리안시즌 쇼케이스 참석</u> ○ 21:30 <u>Unlimited Theatre (Digital R&D Fund 참여단체) 감독 면담</u>
4일	8.16(화)	에든버러 → 런던	<ul style="list-style-type: none"> ○ 13:25 <u>에든버러 출발</u> ○ 15:15 <u>런던 도착</u> ○ 17:00 <u>잉글랜드예술위원회(ACE) 지원 공연단체 면담</u>
5일	8.17(수)	런던	<ul style="list-style-type: none"> ○ 11:00 <u>국립과학기술예술재단(NESTA) 면담</u> ○ 14:00 <u>ACE Creative Media 매니저 면담</u> ○ 15:30 <u>ACE Policy 매니저 면담</u> ○ 19:30 <u>현지 공연 모니터링</u>
6일	8.18(목)	런던	<ul style="list-style-type: none"> ○ 11:30 <u>현지 기획자 미팅</u> ○ 13:00 <u>Coney (Digital R&D Fund 참여단체) 면담</u> ○ 19:30 <u>현지 공연 모니터링</u>
7일	8.19(금)	런던	<ul style="list-style-type: none"> ○ 13:00 <u>CoLab Theatre (Immersive Theatre 제작) 면담</u>
8일	8.20(토) ~8.21(일)	런던 →인천	<ul style="list-style-type: none"> ○ 10:00 <u>랩업 미팅</u> ○ 12:45 <u>런던 출발</u> ○ 07:30 <u>인천 도착 (8.21)</u>

3. 업무 수행 내용

※ 주제별 업무 수행 및 면담 개요

구분	정책	비고
사이버 공간 개척 (신규사업)	<정책> <ul style="list-style-type: none"> ○ Digital R&D Fund - Sam Mitchell (NESTA 프로그램 매니저) - Fran Sanderson (NESTA, 예술프로그램및투자파트 수석) 	p.5
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Creative Media - Paul Glinkowski (Senior Manager, ACE) 	p.7
	<콘텐츠> <ul style="list-style-type: none"> ○ 파이브미닛씨어터(5Minute Theatre) - Marianne Maxwell (스코틀랜드 국립극단 프로듀서) ○ 에든버러디지털엔터테인먼트페스티벌 	p.8 p.10

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Digital R&D Fund 참여 단체 <ul style="list-style-type: none"> - Ric Watts (Unlimited Theatre) - Tassos Stevens, Natalie Adams (Coney) ○ Immersive Theatre 전문 단체 <ul style="list-style-type: none"> - Bertie Watkins (Colab Theatre 대표) 	<p>p.10</p> <p>p.12</p>
<p>창작 지원, 심의 및 평가 (사업개선)</p>	<p><정책></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ACE 창작지원 관련 <ul style="list-style-type: none"> - Jonathon Blackburn (정책연구) - Ross Burnett (시니어매니저) ○ ACE 기금 수혜자 인터뷰 <ul style="list-style-type: none"> - Andy Barnes(Perfect Pitch 프로듀서) - Richard Shannon(극작가 겸 골드스미스대학교 교수) 	<p>p.14</p> <p>p.15</p>
	<p><콘텐츠></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 에든버러프린지-어셈블리페스티벌 코리안시즌 <ul style="list-style-type: none"> - 용호성 원장(주영국한국문화원) - 권은정 예술감독(AtoBIZ) <ul style="list-style-type: none"> * 코리아시즌을 통해 어셈블리극장에 한국공연 창구 확보(10개) - 손혁일 제작이사(AtoBIZ) - 흥덕의 매니저(AtoBIZ) 	<p>p.16</p>

4. 결과 요약

<ul style="list-style-type: none"> □ 이번 출장을 통해 영국 공연예술 관계자들은 공통적으로 영국 대다수 국민이 ‘예술은 특정 계층만 향유하는 것’이라는 통념을 갖고 있어 신규 관객개발이 매우 어렵다고 진단하고 있으며 이를 타개하기 위해 ‘관객 참여형(이머시브) 공연활성화’에 보다 중점적으로 노력하고 있는 것으로 조사됨 ○ 이머시브씨어터(Immersive Theatre)의 활성화는 체험, 소통 등 관객 친화적인 요소를 강화하여 새로운 더 많은 관객을 발굴하고자 하는 시도의 일환으로 볼 수 있으며 ○ 디지털 기술은 사이버공간 활용을 위한 초기사업의 일환으로 관객과의 소통을 위한 주요한 수단으로 기능하고 있음 ○ 특히 디지털 R&D 펀드 사업을 계기로 예술자원을 경제자원으로 전환하고자 하는 영국식 Creative Economy를 보여주고자 하는 국가 정책과 지원 경향을 확인할 수 있음 ○ 최근에는 이머시브 씨어터에 그치지 않고, 관객의 참여 수준과 범위를 게임의 수준으로 높인 퍼베이시브 씨어터(Pervasive Theatre)에 대한 논의와 시도가 이루어지고 있는 것으로 확인됨
--

○ 단, 이러한 경향은 잉글랜드 예술위원회나 NESTA 차원의 관심이나 계획은 아니며, 소수 실험적인 공연단체(극단)에서 게임 등 타 분야 전문가들과의 스킨십을 통해 시도하거나 계획하고 있는 것으로 조사됨

□ 잉글랜드예술위원회(ACE)는 정기/수시 지원사업에 공통적으로 5개 기준(ACE 5대 목표와 일치)을 두고 이에 부합하는 수준이 높은 프로젝트를 지원함

○ 단체는 자신의 사업이 5개 기준 중 최소 3개 이상 부합해야 선정될 수 있다는 것을 사전에 인지하고 있음에 따라 결과에 대한 예측가능성이 높고,

○ ACE는 심의 후 미선정 단체에도 이를 토대로 결과 알림메일을 보냄에 따라 상호 불필요한 오해나 논란에서 상대적으로 자유로운 편

□ 에든버러프린지페스티벌의 참가작은 별도 심의위원회가 아니라 참여 극장을 중심으로 선정됨에 착안해 주요 극장과 협력해 창작산실 등 우리 작품의 세계 진출을 적극 도모할 수 있음

○ 예컨대 에든버러페스티벌을 구성하는 4개 극장 중 가장 극장인 어셈블리 극장은 동 기간 동안 별도 축제인 ‘어셈블리페스티벌’을 운영하고 있으며 지난해부터 코리아시즌을 통해 한국공연을 선보이고 있음

* 한국(AtoBiz)에서 2배수인 20개 공연 추천 후 어셈블리 극장에서 10개 선정하는 방식

* 어셈블리극장은 전 세계에서 매년 3,000여개 공연 신청접수를 받아 이 중 167개 작품을 선정함

☞ 한국 기초예술계의 공동화두를 함께 고민하고 해소할 수 있는 기획형 지원 필요

- 영국에서 새로운 관객 개발을 위해 이머시브 공연이 등장하고 이후 디지털 기술에 대한 실험적 접근이 진행되었듯이

- ‘사이버공간 개척사업’은 디지털 기술, 관객과 상호작용 등이 키워드가 되면서도 기존과는 전혀 다른 새로운 창작실험으로서의 사업방향을 지녀야 함

- 또한 기초예술과 기술의 연계를 도와 예술계의 창의성이 현실화될 수 있도록 두 분야의 전문가들이 자연스럽게 ‘사이버공간 개척사업’에 대한 인식과 공감, 아이디어 교류가 일어날 수 있도록 하는 간접지원이 필요함 (NESTA의 네트워킹 이벤트 참고)

☞ 창작산실, 국제교류 등의 지원사업을 기반으로 해외유명 페스티벌과 적극적인 연계를 통한 진출 잠재력 풍부

- 어셈블리 극장 코리아시즌에 참여하는 한국공연에 우리기관 지원작품 진출 가능

- 코리아시즌 참여 한국공연 작품수 확대와 나아가 어셈블리 극장 이외의 극장에도 전략적으로 진출 방안 모색 가능

5. 세부내용

① 사이버 공간개척

< 정책 >

□ Digital R&D Fund for the Arts (이하 Digital R&D Fund)



(가장 왼쪽) Sam Mitchell



Fran Sanderson

Digital R&D Fund는 영국 창조미디어정책(Creative Media) 맥락에서 ‘혁신’을 모토로 ACE, NESTA, AHRC 3개 기관 협력으로 3년간(2012~2015) 700만 파운드를 지원한 프로젝트로 디지털을 통해 문화예술 대중화, 새로운 비즈니스 모델의 발굴을 목표로 하고 있음

○ NESTA 기관 소개

- ① 예술정책 리서치 (아이디어 썩크탱크) ② 예술투자 매개 및 촉진 ③ 혁신의 시스템화 ④ 이노베이션 (예술, 건강 등에 대한 새로운 펀딩 프로그램 개발) 네 가지 업무 분야
- 이 중, Digital R&D Fund는 이노베이션 랩에서 추진함
 - ※ “ ‘Creative’가 전 세계적으로 경제적 파급력이 가장 높은 키워드임에 따라 이에 대한 펀딩 개발을 중점적으로 노력하고 있음”
- 국립복권(National Lottery)으로부터 재원의 대부분을 충당 받고 있기 때문에 자금 여유가 있어 현장에 "자선적(charity)" 관점으로 업무를 추진할 수 있고, 1년 단위가 아닌 장기적 프로젝트가 가능함

○ Digital R&D Fund 현황 및 경과

- 디지털 시대의 도래에도 불구하고 예술단체의 대부분이 디지털 기술이 필요하지 않다는 답변을 한 바 있음. Digital R&D Fund는 이에 대한 문제의식에서 출발함
 - ※ 응답자의 34%만이 단체의 비즈니스 모델에 디지털 기술 활용이 필요하다고 응답하고, 40%는 문화예술 분야에 디지털 기술 영향이 거의 없다고 답변함 (2013, NESTA 조사결과)
 - ※ “일례로 디지털 기술을 활용한 박물관이 생겨나면, 타 박물관이 이를 벤치마킹하기보다 오히려 배척하려는 경향을 보이는 것을 문제로 진단함”
- 본 프로젝트의 3대 키워드는 <예술>, <리서치>, <기술>이며, 이를 통해 새로운 예술을 만드는 것에 방점을 두었음
- 2011년 개시하여 이후 3년 동안 시범적으로 사업을 추진했음
- 600개 단체가 사업에 지원해 이 중 111개 단체를 인터뷰하여 최종 52개 단체를 선정함

○ 선정기준 및 평가

- 디지털을 활용한 '실험적' 시도를 할 수 있는 기관을 선정하는 것에 중점을 둠
- 실험의 취지를 두고 있기 때문에 전체 사업평가 또한 성과창출 여부와 규모를 엄격하게 제한하지는 않았음
- 단, 프로젝트마다 연구 파트(대학교, 연구소 등)를 두고 있기 때문에 이것을 통해서 자체 평가 및 리포트 발행을 추진하도록 함

○ 사업 자체평가

- 기대수준 높았던 프로젝트도 실제 상업적 성과를 창출하지는 못했음
- 다만, 디지털 기술 활용 시도를 통해 그간 단체들이 접근하지 못했던 관객들과 교류할 수 있게 된 것에 큰 의미가 있음
- 3년 간 시범사업 추진결과를 분석하여 개선점을 도출해 2016년, Digital R&D Fund 선정 단체를 대상으로 하는 후속 지원사업을 추진하고 있음

※ Digital Arts and Culture Accelerator (<http://www.nesta.org.uk/project/digital-arts-and-culture-accelerator>)

- 프로젝트에 대한 투자 유치 지원 등
- 기존 52개 단체 중 20개 단체가 후속 지원을 신청하고, 이 중 9개 단체가 선정됨

○ 기타 : NESTA 추천 우수 프로젝트



Metal <NETPARK>

공원을 예술적으로 경험하도록 하는 애플리케이션



Coney <Better than Life>

온오프라인 관객이 공연에 동시 참여하는 플랫폼



London Sinfonietta <Clapping music app>

현대음악 활용한 리듬 게임 애플리케이션



Circus Starr <Circus Starr>

발달장애 아동과 부모의 예술행사 참여 촉진 애플리케이션

□ Creative Media



(좌) Paul Glinkowski (우) Jonathon Blackburn

Digital R&D Fund는 ACE가 2012년 밝힌 Creative Media 정책의 일환으로 추진되었음에 따라 ACE의 관계자를 면담해 디지털 관련 지원사업의 정책적 맥락과 현황을 직접 청취함

○ ACE의 디지털 예술* 관련 지원 현황

- ※ 창작 단계부터 사이버 공간을 염두하고 탄생한 작품과 디지털 기술을 도구로 삼는 작품 모두를 포함
- ACE는 영국 Creative Media 정책의 "총괄 기관(head)"로서, 디지털을 이용해 예술가들이 더 많은 창작을 할 수 있도록 지원하고 추이를 연구하고 있음
- 연간 약 670개 단체를 지원하고 있는 가운데 디지털과 직접 관련이 있는 작업, 단체는 약 7%를 차지하고 있음
- 디지털 관련 작업을 중점적으로 수행하는 기관과 단체는 디지털 문화의 태동·확산과 함께 발생하고 성장해왔기 때문에 대부분 규모가 작고 역사가 짧은 경향이 있음
- 따라서 국립극장, 로열셰익스피어컴퍼니처럼 역사가 길고 규모가 큰 단체들에 비해 지원 규모도 작은 편이나 (정기 지원 외) 수시 지원으로도 디지털 작업 지원을 하기 때문에 5천 ~ 1만 파운드까지 지원이 가능함

○ Creative Media 관련 사업

- (Digital R&D Fund) ACE는 '전략적 편당'에 역점을 두고 있으며, Digital R&D Fund가 대표적 사례임. 결과 도출보다 과정에 의미를 둔 프로젝트이며, 현재는 직접 추진하지 않으나 ACE의 결과를 분석해 웨일즈, 스코틀랜드예술위원회에서 더 고도화된 방식으로 이를 추진하고 있음
- (BBC 협력 프로젝트) ACE 디지털 프로젝트의 가장 큰 특징은 방송 채널과의 협력임. ACE에는 없는 BBC의 미디어, IT 전문가와 협력하여 성과를 도출함

※ <컬처 올림피아드(Cultural Olympiad)> 2012 런던올림픽을 문화올림픽으로 개최하기 위해, 해당 기간에 맞춰 영국 대표 문화콘텐츠(셰익스피어 작품을 33개 다른 언어로 공연한 콘텐츠 등)를 방송사와 함께 제작하고, 방송사의 채널을 통해 전 세계에 보급함

※ "2012 올림픽 이후 영국 내 문화예술 활동과 향유가 활성화되었다고 판단하며, 디지털 플랫폼을 통해 이를 지속적으로 유지하고자 하고 있음"

- 사례 : The Space(<https://www.thespace.org>), BBC Arts(<http://www.bbc.co.uk/arts>)

- (CANVAS) ACE가 지원하는 대부분의 단체가 자체적 소셜플랫폼을 갖고 있음을 파악하고 이를 연계하기 위해 만든 멀티채널네트워크. ① 18~35세 유튜브 이용자 ② 예술에 관심은 있으나 실제 접근 경험은 거의 없는 사람을 대상으로 하고 있음

CANVAS의 디지털 네이티브 접근 전략

- 문화예술단체가 아닌 미디어 전문회사에게 운영을 위탁함
 - 운영사 : Brave Bison(Rightster에서 사명 변경)
 - 문화콘텐츠뿐 아니라 올림픽 중계, 스포츠 등 다양한 콘텐츠를 다루는 미디어 전문회사
- 사이버 공간의 인플루언서(Influencer)를 활용한 콘텐츠 제작
 - 유명 MCN 제작자, 파워블로거 등이 작품해설을 하는 영상 등을 제작해 디지털 네이티브에 접근
- 이용자의 온라인 행동패턴을 분석해 채널, 콘텐츠가 관객개발에 실제 영향을 미치는지 연구조사중
 - * 현재 약 1년간 연구를 추진했으며 약 3년간 연구 수행 후 결과보고서를 발행할 예정
 - * 주요 연구주제는 ‘작품의 디지털화 등으로 인해 전통적 방식의 공연 관객이 감소할 것이라는 염려가 사실인지’를 밝혀내는 것과 관련 있음

○ 기타 : ACE 추천, 디지털 관련 우수 기관 및 단체

- 국립극장, 로열오페라하우스 등 전통적 기관은 이벤트시네마(공연의 디지털화, 상영) 형식으로 디지털 기술을 수용하고 있으며, 기타 기관은 창작보다는 홍보의 틀로 디지털을 사용하고 있음
- 다음 3개 기관(단체)를 디지털 관련 우수 사례로 추천함



<Watershed>

브리스톨에 위치한 예술영화, 디지털 창의성 중심의 공간으로 작품상영, 창작스튜디오 운영 등을 진행



<Blast Theory>

브라이튼에서 활동하는 예술단체로 디지털 기술을 바탕으로 인 터랙티브형 작품, 게임 등을 창작함

< 콘 텐 츠 >

□ Five Minute Theatre

○ 스코틀랜드 국립극단의 디지털 프로젝트 추진배경

- 스코틀랜드 국립극단은 2006년 생겨나 10년째 활동을 하고 있고, 현재 전용 극장을 갖고 있지 못한 상황이나 (에든버러, 글래스고와 같은 주요 도시에) 공간을 마련하는 것보다 전국 각지에 콘텐츠를 확산시키는 것에 역점을 두고 있음

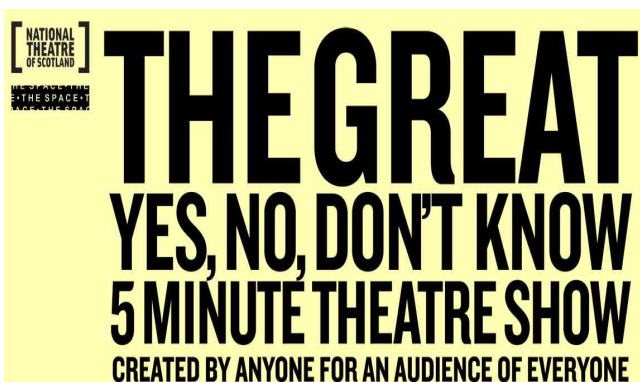
- 연간 10개의 공연, 2개의 교육 프로그램을 추진하며 스코틀랜드의 관객과 교류함
- 디지털 기술을 활용해 공연을 확산하는 것은 관객과의 소통에 중요한 톨로 삼고 있음

○ Five Minute Theatre 추진 현황

- 기존에는 오프라인 공연을 디지털화하여 온라인에 그대로 옮기는 것을 중요하게 생각했으나, 처음부터 온라인을 위해 만들어진 콘텐츠도 고려할 수 있다 생각하여 기획함
- 추진목표는 크게 두 가지로, ① (아티스트의 제안을 받아 작품을 실현하는 방식으로 작업하기 때문에) 누구나 국립극장과 작업할 수 있다는 메시지를 전하고 ② 관객과의 접근성을 높이는 것이었음
- 약 6개월 동안 5분짜리 공연을 접수 받아, 230개를 선정하여 24시간 동안 디지털플랫폼에서 송출함. 관객이 실시간으로 콘텐츠를 보면서 채팅으로 관객-창작자, 관객 간 의견을 주고받는 방식
- 당시 국가적 이슈(스코틀랜드 독립 관련 국민투표)에 대한 의견을 나누는 장이 되는 등 관객 참여가 매우 활발했음
- 2011, 2012, 2014년 3회 추진했으며 현재 예정되어 있는 향후 계획은 없음

○ 향후 관객개발 계획

- 거점 공연장을 중심으로 작품을 하는 형태가 아니기 때문에 관객 데이터를 수집하는 것에 가장 어려움을 느끼고, 때문에 기관과 작품 마케팅에도 한계가 있음. 관객에 대한 정보를 체계적으로 수집하고자 함
- 영국 대중 사이에는 '일부 계층의 사람들만 공연을 관람한다'는 고정적 이미지가 있는 경향이 있음. 이를 타개하는 것에도 주력하고 있으며, 최근 활발하게 이루어지는 이머시브 공연 또한 이런 노력의 일환으로 추정할 수 있음
- 전략적 목표는 '스코틀랜드 학생은 무조건 1년에 1편 이상의 공연을 보게 하자'는 것이며, 학교와 연계하여 프로젝트를 진행할 것



플랫폼 (<http://fiveminutetheatre.com>)



공연 사례

□ 에든버러디지털엔터테인먼트페스티벌(EDEF)

○ 페스티벌 개요

- Assembly, Riverside Studios가 올해 처음으로 주최한 디지털엔터테인먼트 전문 페스티벌로 이벤트시네마, 게임, VR 등의 소재를 다루고 있음
- ① 이벤트 시네마 ② VR 스튜디오 ③ 아이디어 스튜디오 ④ 스트리트 시네마 ⑤ 게임 스튜디오 ⑥ 테크허브 총 여섯 가지 기획으로 구성됨

①	연극(NT Live), 오페라, 영화, 이벤트 등을 공연장(Assembly Room Music Hall)에서 상영
②	시간대별로 관객을 모집하여 특정 공간에서 동시에 VR 콘텐츠를 감상하도록 함
③	신 기술을 계기로 한 예술, 엔터테인먼트에 대한 변화와 트렌드에 대해 토크를 진행
④	100석 규모 이동형 극장(버스)에서 뮤지컬, 연극 등의 영상을 감상함
⑤	전문가가 진행하는 게임 관련 코딩 프로그램 워크숍 등 추진
⑥	구글 틸트브러쉬, 360도 영상, 서브팩 등의 신 기술을 체험하도록 함



EDEF 개최장소



VR 스튜디오

○ 관계자 의견 청취 결과

- 영국 예술계도 디지털 시대의 도래에 따른 변화를 감지하고, 이에 대한 갈망이 있으나 에든버러페스티벌은 아날로그적인 경향을 간직하고 있는 상태. 어셈블리는 이런 측면을 고려해 디지털엔터테인먼트페스티벌을 개최하게 됨
- 다만, 첫 해의 경우 계획을 모두 실현하지 못함 (뮤직홀을 활용한 홀로그램콘서트 개최, 미디어아트 작가와 공연/공간의 결합, 공연장별 미디어파사드 등)
- 1회 콘텐츠를 그대로 에든버러 외 런던, 캐나다에서 개최하는 투어가 예정되어 있으며 차년도부터 장르를 망라한 기술+예술 콘텐츠를 공격적으로 선보일 계획

□ Digital R&D Fund 참여단체



Ric Watts (Unlimited Theatre)



Tassos Stevens (Coney)

○ Unlimited Theatre

- 단체 설립은 20년 정도 되었으나 최근 7년 정도는 사이버 공간에 대한 관심이 많아져 이 부분에 대한 작업, 논의를 활발히 진행하고 있음.
- 최초의 시도는 문자 메시지를 통해서 관객들과 이야기를 만들어보는 것이었고 이후에 7~11세 어린이를 대상으로 사이버 공간 관련 프로젝트를 추진한 것이 성공적이었음



<UNSA (Unlimited Space Agency)>

관객(7-11세 어린이)이 프로젝트를 위해 마련한 사이버 공간(<https://www.makewav.es/unspaceagency>)에 우주인으로 등록하면 우주인으로 참가하는 배우들, 캐릭터들과 대화할 수 있고, 공연을 볼 수 있는 프로젝트. 과학재단으로부터 지원금을 받아 1만 명 가량의 어린이들이 우주 연구소에 방문해 체험 프로그램을 진행하기도 함

- Digital R&D Fund를 통해 <Make some more noise>라는 프로젝트를 추진함. 사이버 공간에서 관객이 미리 작품을 읽고 피드백을 전해 궁극적으로 작품 제작에 참여하게 하는 플랫폼을 개발하고자 함
 - 지원금 반 이상을 코딩, 플랫폼 구축에 지출할 정도로 기술개발에 대한 부담이 큼
 - 리서치를 베이스로 한 지원이었기 때문에 예술단체, 기술개발과 연구 파트의 공동 협의와 공동연구가 굉장히 중요했음
 - 다만, 공동 개발한 기술의 저작권이 예술단체와 기술진 중 누구에게 귀속되는 것인지, 수익 배분의 기준이 어떻게 되는지에 대한 논란이 있었음
 - ACE, NESTA에서 R&D를 목적으로 돕에 따라 성과를 제출하는 부담은 적었으나 후속지원이 없어서 시장화, 상용화에 곤란을 겪음
 - Unlimited Theatre는 본래 파트너 기술진이 있었으나 Digital R&D Fund 받는 단체임에도 불구하고 이런 네트워크가 없는 팀이 있어, 주최 측에서 '네트워킹 이벤트' 개최해 예술분야와 기술 분야가 서로 연결될 수 있도록 도움을 주었음

○ Coney

- 공연장, 거리, 학교 등 다양한 장소에서 벌어지는 인터랙티브형 콘텐츠, 게임, 연극을 창작하는 예술단체. 프로젝트 진행은 'Gatekeeper'라는 전용 플랫폼을 사용하고 있음
- 2009년 진행한 <Small Town Anywhere>은 30명의 관객을 대상으로 하는 이머시브 공연으로, 공연 전 이메일로 관객에게 캐릭터를 부여하고 참여하게 함
 - ※ 이메일에 익숙하지 않은 관객은 공연 시간보다 일찍 공연 장소에 오게 하여 따로 직접 설명하는 방식으로 디지털 네이티브뿐 아니라 다양한 대상이 공연에 참여하게 함

- 최근 진행하는 프로젝트는 <Adventure 1>으로, 런던의 금융 중심가에서 진행할 예정. 관객이 티켓을 구매하면 이메일을 통해 '문자를 보내라'는 지령을 보내고, 문자가 접수 되면 관객에게 자동으로 전화를 걸어(미리 녹음된 음성) 공연의 미션을 전달함



Small Town Anywhere



Adventure 1

- Digital R&D Fund를 통해 <Better than Life>라는 프로젝트를 추진함. 사이버 공간을 통해 온라인의 관객도, 공연장의 오프라인의 관객과 함께 공연을 관람하고 참여하게 하는 방식. 배우들과 대화가 가능하고, 조명과 배우 동선 등을 조종할 수 있게 함
 - 하나의 공연을 두고 온라인, 오프라인 관객의 반응이 어떻게 다른지 연구할 수 있는 기회가 된 것이 성과이나
 - 사이버 공간의 반응을 무대에 적용하기까지 6초 내외의 시간이 소요돼 공연의 긴장감이 떨어지는 문제가 있었음
 - 해당 프로젝트를 통해 얻고자 하는 결과를 도출했고, 디지털 활용에 전념할 계획은 없음에 따라 후속지원(Digital Arts and Culture Accelerator)에는 지원하지 않았음
 - 또한, Digital R&D Fund 관련 프로젝트 진행을 위한 별도의 플랫폼을 개발했던 것이 부담이 되었기 때문에 (플랫폼 운영, 홍보 등 별도 자원 투입 필요) 향후 사이버 공간의 플랫폼은 일원화할 예정

□ Immersive Theatre 전문단체 : CoLab Theatre



Bertie Watkins



<Crooks>, <Hostage>, <The Hunt>, <Fifth column> 등 이머시브 공연을 전문적으로 제작하는 예술단체로 이머시브 이상의 퍼베이시브 공연*을 지향하고 있음

※ Pervasive Theatre : 관객이 공연이 문자 그대로 '스며드는(pervasive)' 공연 방식. 이머시브(immersive) 공연은 창작자가 만든 상황에 관객이 몰입하는 것에 그친다면, 퍼베이시브 공연은 관객이 직접 상황을 선택하고 연출하는 등 더 적극적으로 참여한다는 것에 의미를 지님

* “(영화) <더 게임>에서 영감을 받은 퍼베이시브 쇼에서 CoLab Theatre의 관객들은 도망자가 될 것이다” (英 Independent, Bertie Watkins 인터뷰, 2016.3.31)
<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/theatre-dance/news/colab-theatres-audiences-will-be-fugitives-on-the-run-for-a-whole-month-in-pervasive-show-inspired-a6960666.html>

○ 퍼베이시브씨어터 사례

- <지킬앤하이드>라는 작품은 관객이 ‘하이드’가 되어서 직접 내러티브를 만드는 방식. 40명이 공연에 참여하고 도입 부분에는 관객 전원이 모여서 시작하지만, 각자 선택에 따라 4개의 에피소드로 갈라졌다가 다시 모여서 결과를 보는 방식으로 진행함
- 슈퍼히어로를 다루는 작품도 준비 중. 히어로는 보통 평범한 인물이지만 특정한 사건 계기로 히어로로 거듭나게 됨. 각 히어로의 이야기를 체험하도록 할 예정
- 퍼베이시브씨어터의 특성상 관객 규모는 최대한 작게 유지하고자 노력함. 개인적인 경험의 폭을 넓히기 위한 조치
- 주요 타겟은 20~40세 사이로 넓게 보고 있으며, 작품의 공통 목표는 고급예술과 저급 문화 사이의 중간지대를 여는 작품을 만드는 것.

※ “사회적 지위가 높은 자도 직접 참여해 몸을 움직일 수 있는 계기를 마련하고자 함. 이런 취지에서 포켓몬고 열풍이 단체의 목표와 맥락을 같이 하고 있다고 봄”

○ 기술 결합의 사례

- 주인공에 따라 시점을 다양화할 수 있는 작품을 하기 때문에 IT 업체에서 후원, 협력 제안이 많이 오는 편.
- ※ “마이크로소프트의 신 기기를 활용해 공연을 촬영한 콘텐츠가 있으며, 해당 기기가 정식 출시될 때 기본 내장 콘텐츠로 만들기 위해 노력하고 있음”
- 개발자들과 단체에서 자체적으로 기술 연구를 하고 있고, 더불어 360도 카메라, 고프로, 버블캠 등을 무대에 도입하고 있음. 또한, 내러티브가 좋은 게임회사와도 협력할 예정
- ※ “편치드링크의 작업을 계기로 많은 사람들이 ‘이머시브 씨어터’를 인지하게 됐다. (CoLab Theatre는) 게임 방식을 도입하는 등의 노력으로 이머시브 이상의 퍼베이시브 씨어터에 도전하고자 함. 단, 공연관객이 원하는 것은 게임 등 접근방식의 다양화이지 게임 자체를 원하는 것이 아니라고 판단함”
- 공연 전용 애플리케이션을 개발해 관객, 배우가 서로 위치정보, IP주소 등을 공유해 경찰에 쫓기는 범죄자가 되어보는 공연을 만들고자 했었으나 개인정보 문제로 불발된 바도 있음

○ 향후 계획

- 차기작 <Shadow City> 준비 중. 사이버 공간에서 작품을 선보이고, 오프라인에서는 피지컬씨어터 형태로 공연화 예정. 사이버 공간이 플랫폼이 되었을 때 영화와 공연의 경계가 모호해지는 부분에 대해 고민하고 있는 단계

- 해외에 작품을 수출하는 방법을 고려하고 있음. 언어권이 다른 국가에서는 번역기기 사용, 언어별 안내문 제시 등으로 관객의 참여를 지원할 계획이며, 언어뿐 아니라 영유아, 장애인 등 대상에 따라 특성별 디바이스를 개발/제공하고자 함

※ “작품 수출을 위해 중국에 다녀왔으나 중국 관객은 아직 전통적 형식의 공연만을 원한다는 판단을 하고 돌아왔음”

○ 기타 애로사항 청취

- 예술위원회의 지원금을 받을 때도 있지만 프로젝트별 투자자를 찾아서 작업을 하는 것이 대부분임. 예술위원회 지원을 받으려면 정해진 공연장소 등을 제출해야 하는데 단체의 작업 형식에 맞지 않는 부분. 또한, 퍼베이시브 씨어터의 성과가 가장 잘 나타나는 것은 소셜미디어에서의 반응인데 아직 이 부분은 인정이 안 되고 있음
- 기업 후원을 받을 때도 애로사항이 있음. 창작 단계별로 기업으로부터 승인을 받아야 하는데, 퍼베이시브 씨어터의 특성상 관객의 선택과 행동에 따라 작품의 내용이 달라지기 때문에 사전 협의와 승인이 어려운 편
- 예술가(단체)와 개발자가 함께 창작할 수 있는 플랫폼이 필요함. 최근의 개발자들은 예술가에 버금갈 정도로 창의적인 이들이기 때문에 예술적 소통 지원이 필요할 것

② 창작지원, 심의 및 평가

□ ACE 창작지원 관련



(가장 왼쪽) Ross Burnett



(가운데) Andy Barnes

○ ACE 사업담당

- 수상의 중점 정책영역에 문화예술이 포함되어 있을 정도로 영국도 국가 차원에서 문화 예술에 대한 관심이 높은 상황
- 문화예술 지원을 통해 얻은 성과를 정리하는 백서를 작업 중이며,
- 크라우드펀딩 등을 통해 민간영역의 재원이 문화예술 분야에 투입되도록 유인하고, 국민의 관심을 환기할 수 있는 계기를 만들고자 노력하고 있음

○ ACE 지원 선정단체 (뮤지컬 제작사 Perfect Pitch)

- (지원 개요) 지원은 크게 두 가지로, 단체에 대한 정기적 지원과 프로젝트별 지원이 있는데 Perfect Pitch의 경우 프로젝트에 대한 펀드를 3년 받았고 이후에 정기 지원을 4년째 받았음. 지원을 통해 단체의 성과가 눈에 띄게 향상되었다고 자평함
- (선정 기준) ACE가 제시하는 5개 기준(수월성, 모든 대상을 위한 콘텐츠, 지속가능성, 다양성, 어린이청소년 대상)에의 부합 여부와 수준에 따라 지원이 결정되며, 선정되지 못한 경우에는 위원회로부터 사유가 명시된 메일을 받음
- (사업 평가) 3개월에 한 번씩 지원금 집행내역, 사업실적 등에 대해 중간보고를 해야함. 사업 종료 후에는 결과보고서를 제출해야 함. 성과지표는 예술가(단체)가 프로젝트 특성에 부합하는 것으로 직접 결정하고, 위원회는 이를 검토 후 승인하는 방식
- (사이버 공간에서의 작품활동에 대한 전망) 전통적인 방식을 선호하는 관객이 계속 존재하는 가운데, 디지털 방식을 선호하는 관객을 중심으로 접근하는 시도가 때문에 난관이 있다고 봄. 하지만 지속적으로 성장할 분야라고 판단함

□ 에든버러프린지페스티벌 - 어셈블리페스티벌 코리안시즌



코리안시즌 홍보물



코리안시즌 참여단체 '극단 맥'

에든버러프린지페스티벌 중 어셈블리페스티벌 코리안 시즌은 에든버러 주요 극장 Assembly와 한국 공연기획/제작사 AtoBIZ가 공동기획한 프로그램으로 2016년도 2회째를 맞음

○ 작품 선정 관련

- 에든버러프린지페스티벌의 참가작 선정은 페스티벌 사무국이 아닌 참여 극장의 권한으로 이루어짐
- 에든버러프린지페스티벌 중 어셈블리페스티벌 코리안시즌은 어셈블리 극장장, (파트너 단체인) 에이투비즈의 예술감독, 어셈블리 프로그래머, 현지 주요 언론사와 공연예술 전문가로 구성된 코리안 시즌 선정위원회를 통해 공연을 선정함
 - ※ 2016년 참여작은 난버벌 퍼포먼스 '셰프'(CHEF·한국명 비밥), 마술 공연 '스냅'(SNAP), 국악 기반의 타악 퍼포먼스 '타고', 연극 '비나리', 가족뮤지컬 '쌍쌍육조와 꼬끼리 페르난도'
- 코리안시즌 기획단체인 에이투비즈는 에든버러프린지페스티벌에의 한국작품 진출에 대해 공공영역이 장기적 관점의 지원을 하기를 희망하고 있으며, 주영국한국문화원은 국내 창작·인력 지원사업 등을 현지 예술계와 연계할 계획을 갖고 있음

○ 기타 의견 청취

- 에든버러프린지페스티벌은 '코미디페스티벌'로 불리울 정도로 장시간 코미디가 강세였으나 최근 몇 년간 피지컬씨어터 비중이 커짐에 따라 다소 약화된 추세. 이는, 전세계 관객이 언어에 관계없이 즐길 수 있는 공연의 성공가능성이 높기 때문임
- 에든버러프린지페스티벌은 기존에 공연장이 아닌 곳을 축제기간에만 공연장으로 활용해 사용하는 경우가 대부분임에 따라 무대 준비시간이 짧고, 따라서 디지털 요소를 사용하거나 고도의 기술력을 선보이기에는 적합하지 않은 면이 있음
- (한국이 인기 캐릭터를 중심으로 어린이 대상 공연이 만들어지는 것과 달리) 소설 등 책을 기반으로 만들어지는 경우가 많음. 페스티벌에서 장르의 성과가 좋지는 않은 편

③ 기타

□ 어린이 대상 콘텐츠 관련

- 어린이 관객 유입을 위해 공연 콘텐츠 외 즐길 거리(체험, 소비 등)를 공연장 내외부에 마련하여 큰 호응을 얻음
- 또한 콘텐츠 구성에 있어 동반자(부모, 교사 등)를 위한 고려를 하여 장시간의 체류와 후속 참여에 긍정적 영향을 끼치고 있음



<Pleasance Courtyard>

공연장 외부 공간에서 간이 놀이기구, 푸드코트(전 세대를 위한 다채로운 음식으로 구성해 운영), 전시회 등을 마련함



<Assembly

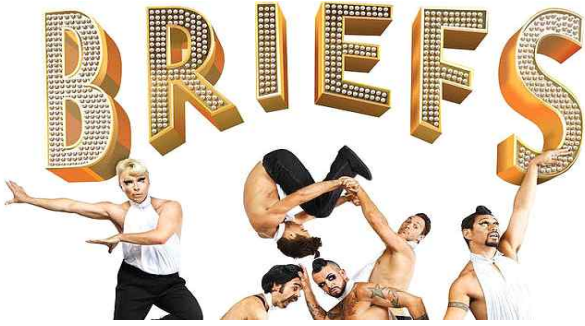
George Square Gardens>
공원 내 특설 공연장, 놀이기구 등 마련하고 서커스, 어린이 대상 작품 등을 중심으로 운영



<Edinburgh Book Festival>

페스티벌 내 어린이만을 대상으로 하는 프로그램을 기획하여 진행하며 행사장 내 가족을 위한 공간을 마련해 운영함

□ 기타 모니터링



<Brief>

- Assembly Festival 관계자 추천작
- 드랙퀸쇼 형식을 취하고 있으며 성적 코미디, 서커스, 춤, 노래 등을 선보이는 공연
- Assembly 극장 작품 중 상업적으로 가장 큰 성과를 낸 작품으로 국적과 성별에 구애받지 않고 다양한 관객층이 극장을 찾음
- 에든버러 공연에 이어 하반기 런던투어 예정



<Teatro Delusio>

- 현지기획자 추천작
- 독일의 피지컬씨어터 그룹 'Familie Flöz in association with Aurora Nova'의 작품으로
- 3명의 연기자가 29개 캐릭터를 연기하는, 가면을 활용한 피지컬씨어터
- 지휘자, 출연자, 극장 관리자 등 무대 뒤의 다양한 사람들을 유머 있게 다루고 있음



<Motown the musical>

- 주크박스 뮤지컬 참고사례
- 모타운 레코드(슈프림스, 마빈 게이, 잭슨파이프, 스티비원더 등을 배출) 설립자인 베리 고디를 주인공으로 한 주크박스 뮤지컬
- 공연장의 대부분이 중장년층 이상의 관객들이었으며 향수를 자극하는 히트송으로 구성된 작품



<Charlie and the chocolate factory>

- 어린이 대상 공연 참고사례
- 동명의 소설(로알드 달), 영화(팀 버튼)를 원작으로 한 인기 콘텐츠를 공연화한 작품으로
- 영상, 무대장치, LED 등을 화려하게 사용함
- 가족단위 관객이 대부분을 차지하며, 관련 MD 상품 판매가 활발히 이루어짐

6. 활용방안

- 기초예술 사이버 공간 개척 사업계획 수립 시 반영
 - NESTA 간접지원 성공사례의 심층분석을 통해 내년 사업계획 수립 및 추진 시 반영
 - 국내외 관심환기 및 참여동기 확대를 위한 이슈화 전략 사전 준비
- 하반기 '디지털'과 '관객 상호작용'을 콘셉트로 하는 기획사업 추진 시 참고사례로 활용
- 지원사업 심의 및 평가방식 개선의 기초자료로 활용
 - 기재부, 문체부 정부부처 평가제도 개선활동 대응자료로 활용
 - 지원사업 심의 및 평가방식 개선활동 및 연구자료 시 활용(기획조정부 협조)

7. 집행예산

가. 예산편성근거 및 지급방침

- 1) 현지 출장 여비는 위원회 '임원 및 직원 여비규정'에 의거 지급
 - 2) 항공료의 경우 직원은 이코노미석 요금을 적용함
 - 3) 국외 여비 지급표에 따라 런던 일정 소요여비는 제2호 가의 가등급 1명(부장), 제2호 나의 가등급 2명(대리) 적용, 에든버러 일정 소요여비는 제2호 가의 나등급 1명(부장), 제2호 나의 나등급 2명(대리) 적용
- ※ 숙박비(에든버러)는 축제기간 중 여비한도내 숙박할 수 있는 지역 숙박시설 확보가 어려워, 접근성 등을 고려 여비규정 제14조 1항에 따라 2분의 1 한도 내 증액

나. 총 집행예산 : 15,900,356원 (달러환율 1,105원/2016.9.6.기준)

1) 국외 여비 : 13,443,876원

(단위: 원)

성명	총계	항공 운임	체재비			비고
			일비	숙박비	식비	
차민태	4,565,310	2,479,300	232,155 (\$30x7일 =\$210)	1,300,000	553,855 (\$81x4일) +(\$59x3일)	<숙박일> 에든버러 3박, 런던 4박
권용민	4,439,283	2,479,300	201,201 (\$26x7일 =\$182)	1,300,000	458,782 (\$67x4일) +(\$49x3일)	<체류일> 에든버러 3일, 런던 4일
신우진	4,439,283	2,479,300	201,201 (\$26x7일 =\$182)	1,300,000	458,782 (\$67x4일) +(\$49x3일)	
계	13,443,876	7,437,900	634,557 (\$574)	3,900,000	1,471,419 (\$1,331)	

* 숙박비는 지출한도인 4,023,249원 이내에서 3,900,000원을 법인카드로 결제(국내 여행사/원화기준)함에 따라 실비 처리 예정

2) 일반수용비 : 2,385,160원

- 공항-본사 이동비 : 96,400원

(단위 : 원)

구분	성명	총액	비고
철도비	차민태	-	-
	권용민	48,200	용산→나주 KTX(일반실)
	신우진	48,200	용산→나주 KTX(일반실)
계	-	96,400	-

- 현지 기획자 사례비 : 약 250,000원((60파운드x2회)+송금수수료 50,000원 이내)

※ 자문사례비 100,000원을 지급 단가로 함

※ 250,000원 이내에서 외화송금 예정

- 통역 및 네트워킹 지원 사례비 : 1,350,000원
- 공연관람비 : 462,749원
- 데이터로밍비 : 226,011원

3) 공공요금 및 제세(3인 여행자 보험료) : 71,320원

6. 예산과목

- 예술의진흥 및 생활화, 산업화/예술창작역량강화/국제예술교류지원/한국예술세계화/해외문화기관협력/해외문화기관협력/여비/국외업무여비(항공료, 숙박비, 식비, 일비)
- 문화예술/예술의진흥및생활화산업화/예술창작역량강화/예술창작지원/공연예술창작산실/공연예술창작산실운영/일반수용비(공항이동비, 사례비, 공연관람비, 데이터로밍비)
- 문화예술/예술의진흥및생활화산업화/예술창작역량강화/예술창작지원/공연예술창작산실/공연예술창작산실운영/공공요금및제세(여행자보험료)