한·영 문화예술 컨퍼런스

문화예술정책과 예술의 미래

**결과보고서**

발행처 **한국문화예술위원회**
홈페이지 http://www.arko.or.kr
문의 061-900-2212 / 2214

본 결과보고서의 저작권은 한국문화예술위원회에 있으며,
승인 없이 상업적인 목적으로 사용하거나 판매할 수 없습니다.
무단복제나 도용은 저작권법(제7조 5항)에 의해 금지되어 있습니다.

예술의 미래를 보다 :
**디지털과 다양성**

A FORWARD LOOK :
DIGITAL TECHNOLOGY AND
DIVERSITY & INCLUSION

# 한·영 문화예술 컨퍼런스

## 결과보고서



# KOREA-UK ARTS & CULTURE CONFERENCE

문화예술정책과 예술의 미래

# 결과보고서

일 시 **2016.12.1(목) 10:00-18:00**

장 소 **국립현대미술관**
서울관 멀티프로젝트홀

부대행사 라운드테이블 오전 세션 **'문화예술정책'**
오후 세션 **'디지털 테크놀로지'**

한·영 문화예술 컨퍼런스

## 목 차


**1. 행사 내용**

1.1 행사 개요
1.2 프로그램
1.3 개최 배경
1.4 발표자 주요 이력

**2. 세션별 발표 및 토론 요지**

2.1 문화예술정책 '환경변화에 따른 예술위원회의 역할' –
한국문화예술위원회 & 잉글랜드예술위원회 사례
2.2 예술의 미래 Ⅰ
'사이버 공간으로 확장된 예술'
2.3 예술의 미래 Ⅱ
'테크놀로지를 활용한 예술의 뉴패러다임'

**3. 부록_라운드테이블**

3.1 문화예술정책 :
지원사업의 방향성과 협력적 거버넌스 구축논의

# 1. 행사 내용

## 1.1 행사 개요

- **일 시** 2016년 12월 1일 10:00–18:00
- **장 소** 국립현대미술관 멀티프로젝트홀, 교육동 세미나실
- **주 제** 문화예술정책과 예술의 미래
- **주 최** 한국문화예술위원회, 주한영국문화원, 잉글랜드예술위원회, 국립현대미술관 서울관
- **주 관** 한국문화예술위원회, 주한영국문화원
- **후 원** 문화체육관광부

## 1.2 프로그램

| 일 시 | | 프 로 그 램 |
|---|---|---|
| 12.1 (목) | 9:30-10:00 | 참석자 등록 |
| | 10:00-10:30 | 개최사 – **박명진**, 한국문화예술위원회 위원장<br>환영사 – **Martin Fryer**, 주한영국문화원장<br>**Simon Mellor**, 잉글랜드예술위원회 부총장 |
| | 10:30-12:00 | **① 문화예술정책 – 환경변화에 따른 예술위원회의 역할 :**<br>**한국문화예술위원회 & 잉글랜드예술위원회 사례**<br>– **Simon Mellor**, 잉글랜드예술위원회 문화예술 부총장<br>– **양효석**, 한국문화예술위원회 경영전략본부장<br>* 모더레이터 : **임수연**, 한국문화예술위원회 국제교류부장 |
| | 13:30- 15:00 | **② 예술의 미래 I : 사이버 공간으로 확장된 예술**<br>– **Fiona Morris**, The SPACE 예술감독<br>– **유원준**, 앨리스온 디렉터<br>* 모더레이터 : **이수정**, 국립현대미술관 학예연구사 |
| | 15:30-17:30 | **③예술의 미래 II : 테크놀로지를 활용한 예술의 뉴패러다임**<br>– **Skinder Hundal**, New Art Exchange 총감독<br>– **김윤철**, 미디어아티스트<br>– **이승택(피터리)**, 놀공 발전소 대표<br>* 모더레이터 : **이수정**, 국립현대미술관 학예연구사 |

## 1.3 개최 배경

- 2016년 3월 한–영 문화예술교류 활성화를 위한 한국문화예술위원회(ARKO), 잉글랜드예술위원회(ACE)와 영국문화원(BC)의 3자 간 양해각서 MoU를 체결함
- 양국 예술위원회에서는 공동기금을 조성하여, 2016–17년에는 양국의 문화예술 분야 집중 교류 프로젝트를 진행하고, 2017–18년에는 한–영 상호교류 시즌을 진행함

2016–17 한–영 공동기금사업은 양국의 문화예술 분야 집중 교류를 위해 한국문화예술위원회와 잉글랜드예술위원회가 2년간 각 12억5천만 원(약 750,000파운드), 총 25억 원을 지원하기로 협의한 사업이다. 2016년은 준비 기간으로 양국에서 사전 리서치 작업을 지원하고 2017년에 공동협력 프로젝트를 지원한다.

2017–18 한–영 상호교류의 해 'UK 시즌'은 2017년 2월부터 2018년 3월까지 '창의적 미래'(Creative Futures)라는 슬로건으로 한국에서 열리며, 영국에서 개최되는 'KOREA 시즌'에서는 2017년 7월부터 2018년 6월까지 전시, 공연, 레지던시, 랩(LAP), 컨퍼런스 등의 형식을 선보일 예정이다.

## 1.4 한–영 문화예술 컨퍼런스 개최 의미

- 양국의 문화예술 현황 및 이슈를 공유하기 위하여 주요 문화예술 정책과 행정 전문가 등을 초빙하여 미래 지향적 과제 도출
- 70년 전통의 잉글랜드예술위원회가 가진 예술지원 비전 및 운영방향과 전략을 공유
- 예술지원 기구의 역할과 운영 전략을 벤치마킹



## 1.4 발표자 주요 이력

| 구 분 | 이 름 | 소 개 |
|---|---|---|
| 문화 예술 정책 | 사이먼 멜러 | 잉글랜드예술위원회 문화예술 부총장이자 이사회 멤버로, 국가 차원의 문화예술 전략을 총괄하고 있다. 2006년 맨체스터 국제축제 설립에 일조하여 초대 행정감독으로 임명되었고, 런던 서부지역의 제작 및 공연극장인 '리릭 해머스미스'의 대표를 역임하기도 했다. |
| | 양효석 | 한국문화예술위원회 경영전략본부 본부장으로, 30년간 한국문화예술위원회에서 근무하고 있다. 문예진흥원에서 예술위로 전환할 때(2005년) 정책실장을 맡아 조직구성 및 주요사업 설계를 주도했고, 이후 문화나눔본부장에 임명되어 복권기금 및 예술정책 분야의 핵심 사업을 전개했다. |
| 예술의 미래 I | 피오나 모리스 | '더 스페이스'(The Space)의 대표이자 예술감독이다. '더 스페이스'는 BBC와 잉글랜드예술위원회가 설립한 기관으로, 디지털 방식으로 새로운 관객층에 다가가는 것을 목표로 하여, 예술인과 예술 관련 단체를 지원하며 작품 창작을 장려한다. 피오나 모리스의 전문분야는 신기술과 융화된 예술작품의 제작이며, 2016년 1월 기관을 버밍엄으로 이전한 후 새로운 단계의 발전을 도모하고 있다. |
| | 유원준 | 미디어아트 '더 미디엄'(The Medium)의 대표이자 미디어문화 예술채널 '앨리스온'(AliceOn)의 디렉터다. 홍익대학교 대학원에서 '디지털 매체 뮤지엄에 관한 연구'로 석사 학위를 받았고, 오스트리아 다뉴브대학교 Media Art Histories에서 수학 후, 홍익대학교 대학원에서 미술비평 박사 과정을 수료했다. |
| 예술의 미래 II | 스킨더 훈달 | 2008년 9월에 설립된 '뉴 아트 익스체인지'(New Art Exchange)의 총감독으로, 기관의 성공적 발전과 성장을 이끌며 동시에 수준 높은 예술작품을 기획하고 제작하며 명성을 쌓았다. 이를 통해 세계적 수준의 다문화 예술을 노팅엄의 하이슨 그린을 포함한 영국 전역에 소개했다. 베니스 비엔날레에서 선보인 'DougFishbone's Leisure Land Golf', 네스타(NESTA) 디지털 R&D 프로젝트 '컬처 클라우드', '브리티쉬 아트 쇼 7 노팅엄' 등 다수의 프로젝트를 성공적으로 성사시킨 역량 있는 예술인이다. |
| | 김윤철 | 작가이자 전자 음악 작곡가로, 베를린과 서울에서 활동하고 있다. 스튜디오 로쿠스 솔루스를 설립하기도 한 그의 최근작은 주로 유체역학의 예술적 잠재성과 메타 물질(포토닉 크리스탈), 전자 유체역학의 맥락에 집중되어 있다. 현재 고등과학원의 초학제연구단 매터리얼리티의 연구책임자이기도 하다. |
| | 이승택 | 이승택(Peter Lee)은 게임 디자이너, 창업가, 교사다. 한국에서 태어나 19살에 뉴욕으로 이주한 그는 1996년 시사 주간지 〈타임〉에서 뉴미디어 디자이너로 커리어를 시작하여, 뉴욕의 다양한 미디어 회사에서 일했다. 2009년 한국으로 돌아온 후 디지털 기술을 활용하여 가장 인간적인 경험을 창조하기 위하여 '디지털의 반전(Inversion of Digital)'을 컨셉으로 한 '놀공발전소'를 설립했다. |



# 2. 세션별 발표 및 토론 요지

## 2.1 문화예술정책 '환경 변화에 따른 예술위원회의 역할' – 한국문화예술위원회 & 잉글랜드문화예술위원회 사례

- **발제자** – Simon Mellor, 잉글랜드예술위원회 문화예술 부총장
  – **양효석**, 한국문화예술위원회 경영전략본부장
- **모더레이터** – **임수연**, 한국문화예술위원회 국제교류부장

### 목적을 위한 투자 : 잉글랜드예술위원회 문화예술 사업 전략

**사이먼 멜러(Simon Mellor)** 잉글랜드예술위원회 문화예술 부총장




**잉글랜드예술위원회 소개**

– 70년 전 설립된 세계 최초의 예술지원 국가기관으로, 2차 세계 대전 이후 음악과 예술을 중흥하기 위해 설립됨
– 경제학자 John Maynard Keynes의 주장에 의해 음악예술진흥위원회(the Council for the Encouragement of Music and the Arts)가 설립됨
  • "예술은 복종하지 않는다"는 소위 팔길이 원칙(arm's–length principle)의 보장을 주장함
  • 이 원칙에 따라 예술위원회는 많은 위기와 시험 속에서도 오랜 세월 지속됨
– 1946년 대영예술위원회(the Arts Council of Great Britain)로 격상됨
– 2002년 4월 the Arts Council of England와 지역예술위원회(the Regional Arts Boards)가 하나의 예술기관으로 통합됨
– 예술의 접근성을 높이며, 비즈니스로서의 예술단체 지원함

## 혼합경제(The Mixed Economy)

– 예산은 공공자금과 민간자금, 수익금과 기부금으로 혼합되어 운영함

– 2009–2010년 예술지원기금 체계를 점검하면서, 경기침체 상황에서도 예술을 지속적으로 지원하기 위해 정부지원과 민간투자 방안을 강구하게 됨

– 공적 지원은 예술가들의 실험 정신과 동기부여에 도움이 되므로, 높은 예술 수준과 질적인 성취를 얻기 위해서는 많은 공적 자금과 민간 자금 또한 투자해야 함

## 재원(Funding)

– 재원구조는 크게 ①공공지원금(Public Funds) ②복권기금(The National Lottery)으로 구분됨

• 전체 예산 규모는 1946년 18만 파운드에서 2016년 6억 파운드로 증가함

※국가 지원금은 전체 예산의 25%

– 공공지원금은 National Portfolio Organisation이라고 불리는 600여 개 기관에 지원함

– 복권기금은 문화향유를 위해 시낭송에서부터 뮤직페스티벌까지 수천 가지 개별프로젝트에 지원함

• 취약계층이나 비대중적 분야를 지원하거나 기존 건축물을 개조 · 투자하는 등 사업에도 지원하며 전략적으로도 사용함

* 전략적 자금지원은 공평성에 초점을 두며 영국 전역에서의 예술역량 강화를 위해 노력

– 런던은 역사적 문화발전소로서 오랜 기간 영국의 예술과 문화 분야에 많은 투자를 한 곳이기도 함

• 런던 외에도 맨체스터, 리버풀, 뉴캐슬, 브리스틀, 버밍햄, 노팅엄 등 다른 도시도 국제적으로 문화적 명성을 얻고자 노력하고 있음

## 잉글랜드예술위원회의 전략

– '2010–2020', 10년 전략을 개발한 배경과 이유

• 2007년 큰 위기를 겪음 : 정부에서 많은 기금을 지원했으나, 소수의 조직에 많은 기금을 지원하는 방식을 선택함에 따라, 185개 단체가 지원을 못 받게 되었음. 이 결정은 투명하지도 공정하지도 않았기 때문에 신뢰를 많이 잃었던 시기였음

• 위기에 대응하기 위한 전략이 마련되었으며, 무엇보다 의사결정 과정의 투명성을 강조하게 됨

• 공청회를 통해 참여도를 높이고, 기관 자체의 역량 강화를 위해 노력함

– 2010년 전략문서 발간(Great art and culture for everyone 2010–2020), 10개년 계획 수립

• 지원이 필요한 예술가(단체)는 3년 단위로 지원 신청을 할 수 있음

• 신청 과정은 새로운 전략과 5가지 목표에 따라 이루어짐

## "모든 이에게 위대한 예술과 문화를" & 5가지 전략 목표

**1.** 예술적 수월성(Excellence)
**2.** 모두를 위한 예술(Access for All)
**3.** 변화에 대응하고 지속가능한 예술계(A Resilient and Sustainable Sector)
**4.** 예술단체의 다양성과 역량 강화(A Diverse and Skilled Workforce)
**5.** 아동과 청년의 수준 높은 예술 참여(High Quality Cultural Engagement for Children and Young People)

* 모든 사람이 지원 의사결정에 동의한 것은 아니지만, 절차를 존중하며 2007년 분쟁을 마무리함. 10년 전략과 그 기반이 되는 5가지 목표에 대해서도 예술계가 충분히 이해하고 지지하고 있음

* 예술위원회–예술계, 예술의 중요성에 대한 인식의 변화에 따라 담론이 달라짐



## 전략 목표의 영향

– 이 전략 목표는 긍정적 성과를 가지고 있음

– 통합된 목표는 각 분야의 목적을 일치시키며, 지원 결정에 대한 분명한 한도를 정하고, 공공 투자의 수익을 평가하는 척도가 되고 있음

① 재정 축소 시기 및 여러 환경 변화를 반영하여, 안정적 재정지원에 역량을 집중함

② 목표를 통해 예술위원회가 약속을 이행하도록 함 : 지원을 결정할 때 5가지 목표 중 하나 이상을 충족해야 함

• 이 전략은 정부와 지방정부가 포함된 모든 이해관계자의 합의로 이루어진 것이며, 정부로부터 지원 압력을 받게 될 때 이 전략의 전체적 특성을 언급할 수 있음. 모두가 존중하지 않는다면 이 전략은 존재할 수 없음

• 과거에는 공공 자금이 수익을 고려하지 않는 예술가들의 보조금(subsidy) 개념으로 이해되었으나, 현재는 투자(investment)라고 받아들여짐. 투자된 공공 자금은 넓은 범위에서의 대중을 위한 혜택이 되어야 한다고 인식되고 있음

– 10년 전략에서 예술과 문화에 대한 공공 투자의 통합적 사례를 개발하였음

## 통합 사례(The Holistic Case)

– 예술이 우리의 삶에 미치는 영향을 4가지 부문에서 살펴볼 수 있음

① Education : 교육과정 및 평생교육에 기여함

• 미래의 인력에게 창조적 문제 해결 능력을 개발해주는 방식이기도 함

② Health & Wellbeing : 예술은 우리 삶의 복지를 개선해 줌

③ Society : 통합적 지역사회로 이끌어 줌

④ Economy : 예술과 문화에 대한 공공 투자로 4배의 이익을 얻을 수 있고, 예술과 문화가 영국 관광산업의 중요한 요인임이 인식되고 있기에, 경제적 측면도 중요하게 고려됨

– 핵심은 예술의 내재적 가치로, 어떻게 세상을 이해하고 구체화하며 통합적인 정체성을 구축하도록 도울 수 있는가에 있음

– 그 밖의 예술은 훌륭한 민간대사로서 '소프트 파워'를 가지고 있으며, 특히 국제관계에서 문화외교는 매우 중요한 부문임

– 예술의 가치 구체화를 위해 통합된 '예술의 가치수호'캠페인을 사용해왔으며, 이는 정부가 2016–2020 예술위원회 예산지원을 발표할 당시 통합 사례의 성과가 나타내고 있음을 알 수 있었음

* 거의 모든 분야의 예산을 삭감하는 상황에도, 예술 분야는 동결된 예산을 지원받음

## 진행경과 측정(Measuring Progress)

– 전략 문제는 성과를 입증하는 것이며, 목표는 지향점이 있어야 함

– 평가 시스템 없이 주어진 자원을 효율적으로 사용할 수 없음

– 관건 : 데이터 확보, 모든 사람의 목소리를 들을 수 있는지의 여부

• 경제적 성과 달성

• 더 많은 관객에게 다가갔는가, 소외계층의 문화향유가 확대되었는가

• 지역사회의 풀뿌리 활동을 확대했는가

– 높은 수준의 문화예술 자체가 매우 주관적이기 때문에 평가가 어려움

## 품질 측정 시스템(The Quality Framework)

– 작품의 수준(Quality)에 대한 넓은 견해를 얻도록 예술단체가 사용하고 있음

– 품질 측정 매트릭스 9가지 지표를 통해 작품의 수준을 평가하고 있음

• 관객과 예술기관(동료)에 태블릿 또는 전화로 작품에 대한 평가를 요청하여 데이터를 수집함

• 관객에게 얻은 데이터와 예술기관(동료)로부터 얻은 데이터를 비교하여 작품 평가를 진행함

– 기관–기관 그리고 기관–관객의 관계성을 파악할 수 있고, 이를 통해 예술 기관들은 목표에 대한 진척 정도를 스스로 파악할 수 있음
– 2018년까지 모든 지원기관에 도입을 완료할 예정임
– 예술단체의 역량 강화가 궁극적인 목적임

### 2020년부터 2030년에 이르는 10년 전략에는 3가지 주요 포인트가 있음

**1. 다양성(Diversity)**
– 모든 시민의 역량을 반영해야 함
– 특수기관 지원, 장애인 등 사회적 약자를 다양하게 포용해야 함

**2. 디지털 아트(Digital Arts)**
– 디지털 기술은 예술과 문화 지원에 대한 위협과 기회로 인식되고 있음
– 점점 많은 사람이 극장, 미술관, 콘서트장을 떠나 핸드폰을 통해 문화를 체험하고 있음
– 어떻게 하면 우리가 지원하는 예술가나 창작물이 디지털 기술을 사용하여 고품질 작품을 만들고 거기에 모바일 플랫폼을 연계할 수 있을 것인지 고민해야 함

**3. 국제화(Internationalism)**
– 예술이 배타적이고 폐쇄적으로 변화하고 있는 상황에서, 국제 문화예술교류는 중요한 역할을 함
– 영국은 세계 문화의 중심지이므로, 국제적 작업과 교류는 이를 지속하기 위해 중요한 부문임
• 최근 조사에 따르면, 65%의 문화예술기관이 국제교류를 하며 총 3,400파운드의 이익을 얻음
• 국제무대 진출은 예술가 및 단체를 알리기도 하지만, 세계의 다른 예술가나 단체를 통해 배울 수 있는 기회를 얻게 되고, 이를 통해 국내 관객을 자극할 수 있는 기회가 되기도 함

### 마지막으로

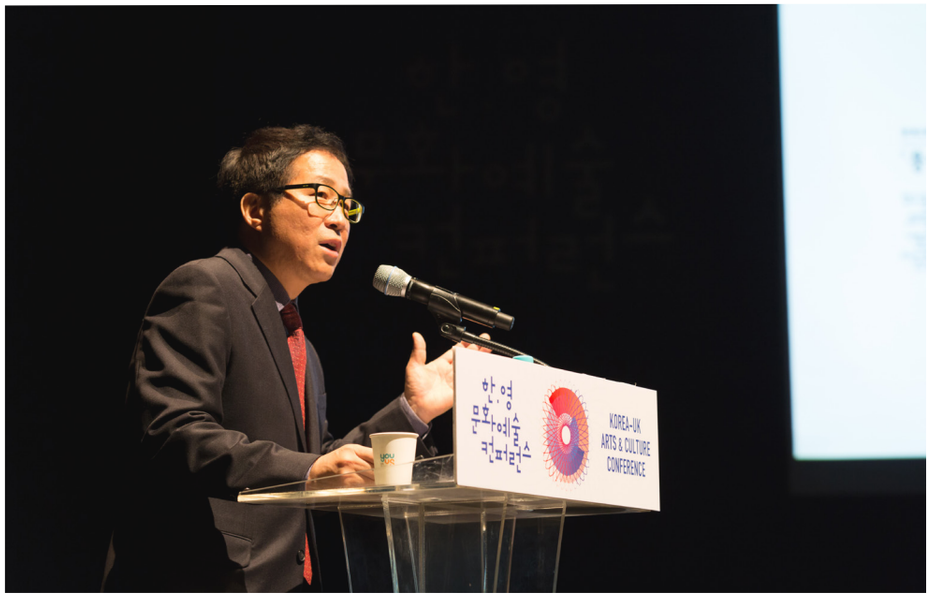
– 전략을 세우고 목표에 맞게 예술에 투자하는 것도 중요하지만 예술의 신비감도 중요함
– 예술은 우리에게 신비감을 주며, 그것이 영감을 주고 불가능한 것을 보여주는 원동력이 됨
– 예술의 신비감을 사람들에게 더 전파하고, 예술이 정착할 수 있도록 환경을 조성해야 함





## 문화예술 환경변화와 예술위원회 지원사업 전략

**양효석** 한국문화예술위원회 경영전략본부장




### 한국의 문화예술 정책 변화 추이

**1970년대** ‘대한민국 문화예술지원의 효시’
1972 문화예술진흥법 제정
1973 한국문화예술진흥원 개원
*문화예술진흥기금 모금을 통해 순수 문화예술 지원

**1980년대** ‘문화기반시설 확충 및 지역문화육성’
1981 제5공화국 헌법 제8조에 국가의 문화진흥 의무 명시
– 문화시설의 확충, 지방문화육성, 전통문화유산의 개발과 창작여건 개선, 민족문화의 해외 선양 목표 제시
* 국립현대미술관, 예술의전당, 독립기념관, 국립국악당 등 대형 문화공간 신축

**1990년대** ‘전 국민 문화향유 확대’
1990 문화부 출범 ‘문화발전 10개년 계획 수립’
– 정책 신조 ‘모든 국민에게 문화를’
– 국민의 문화향수 기회 확대를 위한 국가 지원정책 강화, 찾아가는 문화 활동 등 ‘문화의 민주화’ 정책 추진

**2000년대** ‘문화예술정책의 양적 • 질적 확대’
2000 문화예산 비율 정부 총예산 대비 1% 초과
2005 한국문화예술진흥원–>한국문화예술위원회로 전환
* 문화의 개념 확대 (예술, 문화재, 관광, 문화산업, 체육 등)
* 지역문예진흥사업 이관 및 지역문화재단 설립 본격화

## 한국문화예술위원회 지원사업 개요

**1. 예술창작역량 강화** : 문학, 시각예술, 공연예술 장르의 발전을 위하여, 예술인 및 단체의 창작활동 지원 및 신진예술가 육성, 국제교류 활동 지원 등 다양한 사업 추진함. 또한, 예술극장, 미술관, 예술자료원, 창의예술인력센터 시설을 운영함

**2. 생활 속 예술 활성화** : 문화예술에 대한 사회 취약계층의 접근성을 높이기 위하여, 저소득층에게 문화카드를 발급하는 통합문화이용권 사업, 소외지역 · 계층을 찾아가는 문화순회 사업, 장애인 문화예술 창작 및 향유 활동 지원 사업 등을 추진함

**3. 지역문화예술 진흥** : 지역 간 문화 격차 해소와 열악한 지역 문화예술 활동을 활성화 위해 지역 예술가 및 단체의 창작활동, 공연장 상주단체 육성 프로그램 지원함

**4. 예술 가치의 사회적 확산** : 예술 분야 기부 프로그램 운영과 기부문화 활성화를 통한 민간영역의 기부 공감대 형성을 장려하고, 예술지원 재원의 다각화를 추진함

※ 연도별 예산 추이(2012~2016) (단위 : 백만 원)

| 구 분 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 |
|---|---|---|---|---|---|
| 예술창작역량 강화 | 22,123 | 20,958 | 68,948 | 46,450 | 45,783 |
| 생활 속 예술 활성화 | 57,400 | 58,121 | 61,300 | 93,621 | 92,469 |
| 지역문화예술 진흥 | 20,250 | 20,560 | 24,820 | 24,820 | 50,473 |
| 예술가치의 사회적 확산 | 20,901 | 20,826 | 31,657 | 31,927 | 30,865 |
| 합 계 | 120,674 | 120,465 | 186,725 | 196,818 | 219,590 |

– 생활 속 예술 활성화를 위한 예산은 꾸준히 증가하고 있지만, 예술창작역량 강화는 2014년 증가한 이후 감소 또는 정체되는 현상을 보임. 이러한 현상의 원인은 문화향유 등의 사업 분야는 복권 및 관광기금 등의 타기금 전입으로 수행되는데 비해, 예술 창작분야는 문예기금의 고유사업으로 인식되는 경향이 있기에 기금의 고갈이 사업 규모에 직접적으로 영향을 끼치고 있는 것으로 판단됨

## 한국문화예술위원회를 둘러싼 환경의 변화 분석

**1. 경제 · 사회적 환경**

– 국민 여가 활동 증대와 문화산업의 성장
– 베이비부머의 은퇴와 액티브시니어의 등장으로 실버문화가 대두됨
– 디지털시대의 급속한 진전과 융 · 복합 현상이 가속화됨
– 사회가 문화예술의 가치에 주목하게 됨

**2. 문화예술 환경**

– 문화행사 관람률이 처음으로 70%대에 진입했지만, 대중문화에 편중된 수준임
– 디지털 시대의 급속한 변화에 따라 복잡해진 예술창작환경과 예술가 지형의 변화
– 한국 문화예술(K–Arts)을 이끄는 새로운 한류3.0 도래 : 기초예술은 정부의 체계적인 전략과 효과적인 정책적인 지원을 통해 이루어짐

**3. 예술정책 및 행정 환경**

– 문화예술 관련 법체계 정비 : 문화기본법을 중심으로 지역문화진흥법, 문화예술후원활동의 지원에 관한 법률, 대중문화예술산업발전법 등이 새로 제정되고, 예술인복지법과 문화예술진흥법이 개정됨
– 예술지원기구의 다변화와 거버넌스 체계의 중요성이 대두됨
– 예술작업에 대한 평가 : 공공자금을 지원받는 예술작업에 대한 평가를 진행



## 새로운 예술지원 방식의 변화 모색

**1. 문화예술진흥기금(이하 문예기금)의 고갈과 재원확보 대책 마련**

문화예술진흥기금이란?
– 1973년 문화예술진흥법 제정과 함께 '기초예술 진흥'을 위해 마련된 유일한 재원
– 예술인 창작활동지원, 국민문화복지, 국제교류, 지역문화예술 활성화를 위해 약 1조 9천 8백억 원 지원

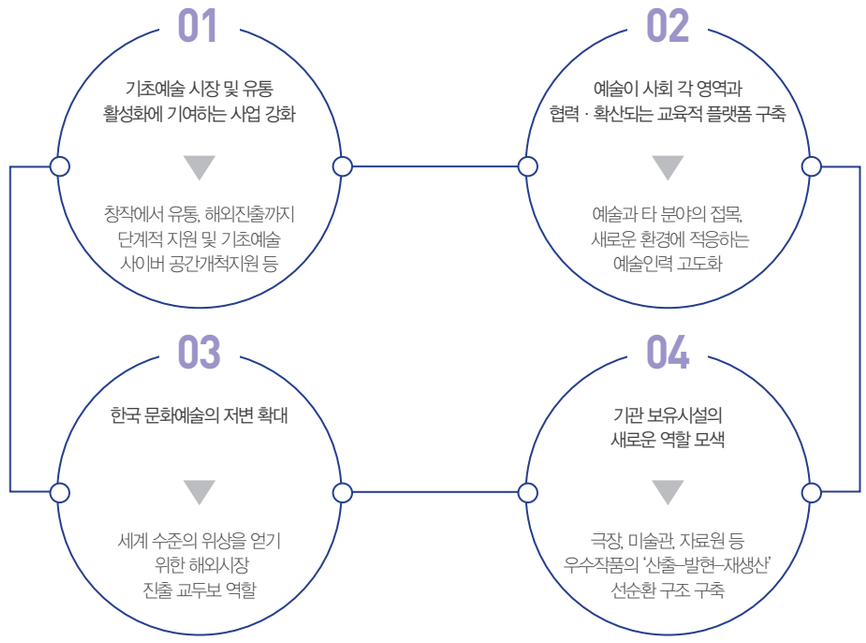
– 문예기금 고갈의 직접적 원인은 2003년 말 모금제도 폐지 후 기금 확보 방안이 마련되지 않은 채 적립된 기금만으로 지원 사업을 진행한 것으로, 문화융성 국정기조에 따라 기금사업 규모까지 확대되어 기금 고갈이 가속화됨
– 문예기금 재원확보 필요성 : 기초예술창작, 국제적 위상 제고, 국민 문화향유 사업의 안정적 추진을 위해서 필수적임
– 문예기금 재원확보 노력
  • 한국문화예술위원회 재원확보 TF 운영, 문체부 · 기재부 · 국회 등 관계 당국과 지속적으로 협의 중
  • 타 기금(관광, 체육, 복권 기금 등) 지속 전입을 위한 법제 개편안을 마련함
  • 문화예술기부 활성화를 위해 예술나무운동을 지속적으로 전개함

**2. 새로운 환경에 부응하는 지원사업 전략**

– 최근 대내외 환경 변화를 반영하여 새로운 비전 체계 수립 중

· 3대 전략목표 및 전략적 추진기반으로 구성
· 핵심가치 : 창의, 확산, 나눔
· 우수한 예술창작 → 국민 향유 제고 → 예술시장 활성화 및 타 분야로의 확산으로 이어지는 전략목표 구조화

– 전략목표별 추진방향
① 예술 수요를 이끄는 우수 예술 창조



「주요 추진 사업」

**예술창작지원**

장르별 창작산실
- 창작의 전 과정을 단계별로 지원
  ex)시범공연 우수공연 재공연 관객개발 및 해외진출
- 향후 해외신흥시장 전략적 진출 및 해외 공동제작 지원 연계
- 기초예술 사이버공간 개척지원 등 신규 추진

▼

**예술인력육성**

한국예술창작아카데미
- 차세대 예술가(35세 이하) 대상 연구 및 창작 아카데미 과정
- 기존 프로그램과의 차별성 : 연구–창작의 균형, 장르간 경계의 해체와 융합, 지속성과 타 사업 연계성 강화

▼

**국제예술교류지원**

해외레지던스 등 국제교류 지원
- 해외 창작 스튜디오와 연계하여 우리 예술가를 해외에 파견하여 역량강화 및 예술 네트워크 형성에 기여

베니스비엔날레
- 베니스비엔날레 커미셔너로 참여, 한국관 예술감독 임명하고 국내외 네트워킹, 전시 후원 진행

② 풍요로운 사회를 위한 예술 가치 확산
- 문화예술의 사회적 가치 확산 및 인식 제고 : 기업–공공부문 협력 확대로 재원 다양화하고, 예술의 역할을 확장함
  (주요 추진 사업) 예술나무운동 'ARTISTREE'
- 다양한 문화주체들 간의 문화 소통 및 교류 기회 확대 : 이주민, 장애인, 세대, 지역 간 문화 다양성 증진 및 환경 개선을 추진함
  (주요 추진 사업) 무지개다리 사업, UN 지정 문화다양성의 날 주간행사 운영

③ 모든 국민과 함께 누리는 문화복지 확대
- 계층, 세대, 지역을 아우르는 문화 향유 활동으로 문화예술 사각지대를 해소함
- 문화누리카드 활용도를 높여 적극적 의미의 문화복지 정책 실현함

**3. 예술계와 소통을 강화하여 지원의 공정성 · 투명성 확보**
- 예술가와 예술단체에 대한 공공지원은 수요 대비 지원 비율이 낮고, 규모 역시 수요자를 만족시킬 수 없는 수준임
- 지원제도 개선과 더불어 예술계에서 체감할 수 있는 예술창작 예산 규모의 단계적 확대가 필요함
- 심의제도 개선 : 심의위원 풀에 대한 예술계 추천제를 도입하여, 발표 · 인터뷰 · 실연심사 등 심층평가 방식으로 지원심의 옴부즈만 제도를 운영함
- 심의방식 객관화 : 지원사업 추진실적 평가 및 계량화, 평가결과를 차기 지원심의에 반영함
- 예술계와 상시소통체계 구축 : 예술 현안에 대한 정책제안이나 신규 사업 발굴 등 주요 논의과정에 예술계 전문가 참여를 활성화함
- 실질적 지원혜택과 편의성 제고 : 보조사업비 자부담 최소 의무비율을 폐지하고, 지원금 활용과 정산방법을 완화함



**4. 역할 분담을 중심으로 한 한국형 지원정책체계 구축**
- 2016년 지자체가 설립한 문화예술 재단은 총 73곳(광역자치단체 15곳, 기초 자치단체 58곳)
- 효율적 지원정책을 수행하기 위해서는 각 지역 지원기구의 네트워크가 필요함
- 문화예술진흥법 제 36조에 의한 '지역문화지원협의체' 구성 → 시행령 규정(현 지역문화지원협의회 전환)

**맺으며**
- 예술위원회의 지원은 예술창작과 보급을 활성화하여 예술계 성장에 기여해왔으며, 예술현장의 다양화와 문화향유권 확대에 긍정적인 영향을 끼쳐왔음
- 그럼에도 과거의 지원방식은 기초예술의 지원 의존도를 높이고 예술단체의 자생력을 약화시키는 부정적 측면도 있었음
- 기초예술이 자생력을 갖추고 경쟁력을 높이기 위해서는 예술현장의 변화가 필요함
  - 현장의 담론을 활성화하여 예술의 가치가 사회적으로 인정받도록 노력해야 함
  - 실험정신과 창조역량을 높여야 함
  - 공연장과 단체 운영에 경영철학을 도입해야 함
  - 관객에게 지속적으로 다가서려는 자기 쇄신이 필요함
- 실질적으로 문화융성을 이루려면 문화산업의 뿌리가 되는 기초예술에 대한 지원이 선행되어야 함
- 문화예술이 경제적 가치와 더불어 정신적 가치를 지향할 때, 그 사회의 기초가 서고 그 토대 위에 다양한 문화와 산업이 꽃피우게 될 것



# Q&A

**Q.** 먼저 잉글랜드예술위원회의 기금지원 구조를 전제로 논의할 필요가 있다. 잉글랜드예술위원회에서 창작단체를 지원하는 펀드의 종류는 무엇인가?

**사이먼 멜러** 세 가지가 있음
- National Portfolio : 3년간 지원하며, 개별 프로젝트에는 투자하지 않음. 현재 약 690여 개 기관이 해당함
- Grant for the arts : 프로젝트 펀딩으로 주기적인 펀드는 아님. 대상은 개별 예술가 및 소규모 단체임
- Strategic Funding : 10개년 계획 중 특정 부문에 대한 이행을 위한 펀딩, National Portfolio나 Grant for the arts에서 달성하기 어려운 사업에 지원함

---

**Q.** 발제에서 말한 품질측정 시스템(Quality Framework)의 9개 기준은 무엇인가? 한국에서도 성과평가 기준 마련의 요구가 있어 매우 궁금하다.

**사이먼 멜러** (라운드테이블에서 품질측정 시스템의 9개 기준 제시)
*부록참조 P.35

---

**Q.** 품질측정 시스템(Quality Framework)를 2018년까지 도입하겠다고 했는데, 지원 단체와 합의는 어떻게 진행하는지?

**사이먼 멜러** **모든 기관에 적용하는 것은 아님. 규모가 큰 기관에 적용되며, 목표에 대한 달성 정도를 다른 기관과 공유하는 수준이 될 것임**
- 초기 계획 시 관심(예술위원회와 여러 단체)은 관객의 반응이 궁금하다는 것이었음
  - 반응 측정은 관련 부문에서 기준을 마련해야 한다는 것이 대다수의 의견
  - 측정 기준은 위원회보다 관련 단체에서 직접 마련해야 함
- 잉글랜드에서는 프로그램의 결과를 지원사업에 반영하지 않는 것이 원칙임
  - 단체의 자기계발과 관객 피드백을 통한 역량 강화를 위해 시행하는 제도임



**Q.** 지원사업 선정에 있어 기초예술과 응용예술 간의 충돌은 없는지? 그리고 기금지원의 핵심은?

**사이먼 멜러** 공공기금이 지원된 창작산업과 예술에는 뚜렷한 상관관계가 있음
- 2012 런던 올림픽 개막식을 연출한 스티브 맥퀸은 공공지원을 받는 예술가이면서, 영화감독임. 각 영역을 오가는 열정이 중요하다고 생각함
- 어떻게 예술 지원을 통해 상호관계를 형성할 것인지에 대해서는 더 고민해야 함
- 공공기금이 필요한지, 상업적 창작산업에 투자가 필요한지도 고민해야 함
  - 정부 보조금 유형이 아닌 대부금이나 자본투자 방식도 고려할 수 있음
  * 이 경우 공공기금의 회수도 가능함
  - 현재 다양한 옵션을 검토하고 있음

---

**Q.** 영국에서 팔길이 원칙은 어떻게 지켜지고 있으며, 정권의 변화에 의해 일관된 정책 추진이 어려운 경우는 없는가?

**사이먼 멜러**
- 일반적으로 정부 정책에 민감할 수밖에 없는 것이 사실이며, 팔길이 원칙은 정부의 정책 목표를 따르지 않아도 된다는 것이 아님
  - 물론, 정부가 위원회의 개별 사업에 간섭한다면 문제가 있음
- 일관된 정책 수행을 위해 새로운 문화부(DCMS) 장관에 대한 설득과정이 항상 필요함
- 팔길이 원칙에서 중요한 것은 '예술의 정치화 경계'이며, 이러한 측면에서 10개년 계획 수립은 매우 중요한 과정임 어떤 성향의 정부에도 이전 정부에서 수립한 계획의 당위성을 주장할 수 있음. 그런 면에서, 설득의 과정이 중요함

**양효석** 정부와 협의가 온전히 이루어지지 않아 팔길이 원칙이 정확하게 이루어지지 않고 부작용 발생함. 팔길이 원칙을 강화하려면 거버넌스 체계 공고화 가 필요함

---

**Q.** 발표 내용 중에 한류 3.0을 언급하셨는데 그에 대해 어떻게 생각하는지?

**양효석** 우리가 잘 알고 있는 기존 드라마와 음악으로 이루어진 한류 1.0, 2.0의 시대가 가고 이제는 특정 콘텐츠를 지칭하기 어려운 한국 문화예술(K-Arts)을 이끄는 새로운 한류 3.0이 곧 도래할 것이라 예상함
- 기초예술을 정책적으로 더 많이 지원하면 기초예술 분야에서도 한류 시대가 앞당겨질 것임

## 2.2 예술의 미래 I : 사이버 공간으로 확장된 예술

- **발제자** – Fiona Morris, The SPACE 예술감독
  – **유원준**, 앨리스온 디렉터
- **모더레이터** – **이수정**, 국립현대미술관 학예연구사

### The Space 사례 발표

**사피오나 모리스(Fiona Morris)** The Space 예술감독



#### 더 스페이스 소개

– BBC와 잉글랜드예술위원회가 설립한 기관으로, 디지털 방식으로 새로운 관객층에 다가가는 것을 목표로 하여, 예술인과 예술 관련 단체를 지원하며 작품 창작을 장려함

– 예술기관에 신기술과 새로운 플랫폼을 제공하여, 이를 실행하도록 돕는 역할을 함

– 다양한 분야(예술, 전자출판, 게임, 디지털 제작, 마케팅, 정보통신 및 방송 등)의 전문가로 구성되어 있으며, 디지털 기술과 플랫폼을 활용하여 관객들에게 수준 높은 작품들을 전달하는 것이 목표임

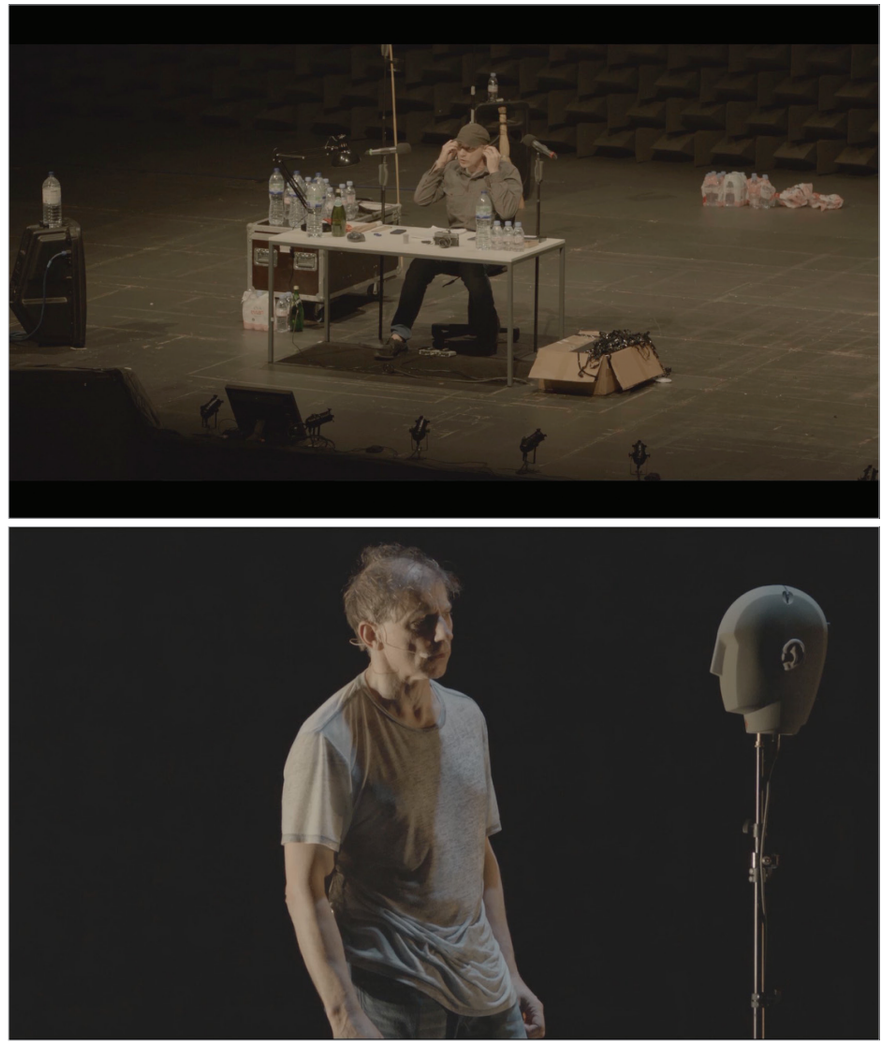


#### 더 스페이스가 커미셔닝하여 지원하는 3가지 방식

**1. Capture**

관객층 확대를 위해 기존 작품의 공연실황, 행사, 전시 및 기타 체험을 디지털 방식으로 배포함

**사례 「극단 컴플리시테의 '인카운터(The Encounter)'」**



런던을 중심으로 활동하는 극단 컴플리시테의 작품 '인카운터'가 런던 바비칸센터에서 공연될 때,
이 공연을 영상에 담아 라이브스트리밍을 진행했으며, 공연 종료 후 일주일 유튜브로 동안 다시 보기 서비스를 제공함.
기간 동안 전 세계에서 67,000명에 달하는 관객이 영상을 시청했고, 결과적으로 이 작품은 브로드웨이 진출 및
호주 투어라는 성과를 거둠

**2. Extend**

관객이 디지털 미디어, 플랫폼 및 기술을 통해 예술작품이나 활동을 폭넓고 심도 있게 경험할 수 있도록 함

**사례 「아이 웨이웨이 360: 영국 왕립 미술원」**





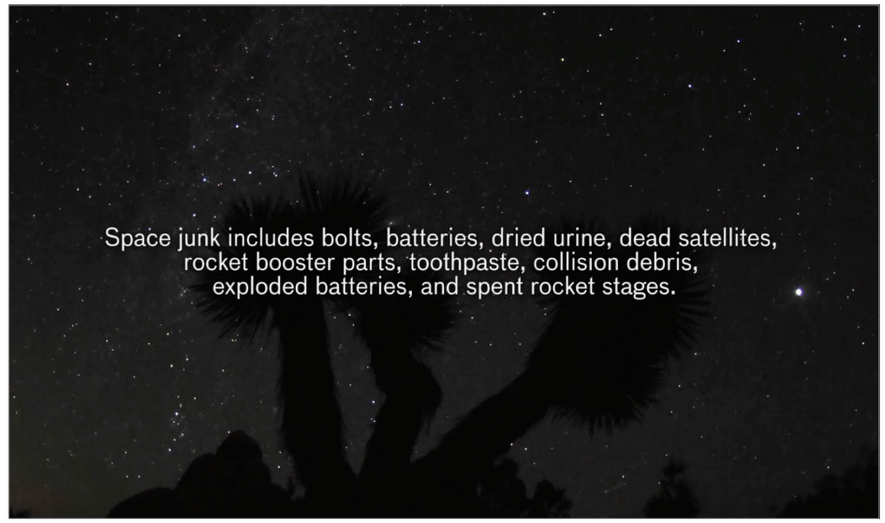

- 2015년 영국 왕립 미술원에서 개최되어 매진 사례를 기록한 중국 미술가 아이 웨이웨이의 작품 전시회를 지리 · 경제적 이유로 관람하지 못한 이들을 위해 더 스페이스와 왕립 미술원의 결정에 따라 1년 연장함
- 새롭게 기획한 온라인 투어를 통해 누구나 전시회 큐레이터 해설과 아티스트 인터뷰를 볼 수 있는 몰입형 갤러리 투어가 진행됨
- 입체 3D 방식으로 담아낸 최초의 전시회로 컴퓨터나 태블릿PC 또는 스마트폰으로 전시를 볼 수 있고, 현재까지 약 16만 명이 전시회를 관람했음



**3. Create Digital**

디지털 스토리텔링의 새로운 형식, 상호작용, 관객참여를 탐구하는 디지털 창작물 제작 사업을 지원

**사례 「어드리프트 (Adrift)」**




- 더 스페이스의 지원으로 최근 시작된 프로젝트임
- 영상이나 음향뿐만 아니라 트위터봇까지 사용한 인터랙티브 프로젝트로, 우주의 궤도를 떠다니는 우주 쓰레기를 주제로 함
- 구상 단계부터 두 명의 예술가(Cath Le Couteur, Nick Ryan)를 지원함
- 수천 조각의 우주 쓰레기를 추적하고 각 조각에 목소리를 부여하여 관객들이 이 현상을 인간적인 차원에서 받아들이게 하는 작품으로, 영국 왕립 천문학회에 처음으로 소개됨
- 어드리프트의 주요 체험은 온라인 영상과 복합적이고 아름다운 음향장치를 경험할 수 있으며, 트위터에서 실시간으로 우주 쓰레기를 보며 소통할 수 있음

**온라인 관객 개발**

– BBC iPlayer 같은 주문형 서비스, 미디어 방송, 오페라 플랫폼 같은 예술전문 플랫폼 및 SNS 등을 활용하여 온라인 홍보에도 힘쓰고 있음

– 각 기관의 온라인 파급력과 영향력을 파악하는 데 도움을 주기도 함

## 예술을 위한 새로운 플랫폼!?

**유원준** 앨리스온 디렉터






### 과학 기술이 현재의 예술 형태에 거대한 영향력을 행사

– 과학 기술 발달에 의해 파생된 새로운 매체들은 이전의 예술 작업이 가진 방법적 측면을 포함하며 동시에 확장시키기 때문에, 기존의 것들을 재조합하며 새로운 형태로 창조하고 있음

– 과학 문화 전반에 걸쳐 새롭게 등장한 디지털 문화는 이전까지의 과학 기술 발달에 의한 매체의 변화를 뛰어넘는 존재론적 변화를 수반하게 됨

– 과학 기술 발달에 의한 매체의 변화는 예술에 어떠한 영향을 미치는가?

### 사이버 디지털 환경에서 만들어지는 예술

– 기존의 예술과 같은 정의를 내릴 수 있을까?

– 사이버 공간에서 창작된 공연을 '공연'이라고 할 수 있는 것인가? 영화가 더 적합한 것 아닌가?

– 사이버 디지털 환경에서 새로운 개념과 담론을 만들어야 하는 상황임

**(예시) 가상 아이돌 캐릭터 하츠네 미쿠의 콘서트 현장 :**
**가상 캐릭터가 진행하는 홀로그램 콘서트임에도 전석 매진되는 등 열광적인 팬을 보유하고 있음**





### 예술 작품의 수용 및 체험(관람) 방식의 변화

– 과학 기술 매체를 사용하는 예술 작품은 기존과 다른 새로운 감상법을 관람객에게 제공함

– 작품을 감상하는 차원의 소극적 행위에만 머무르지 않고, 작품 혹은 작품이 제공하는 이미지 환경 속으로 침투하고 있음

– 관람객의 변화에 따라 오프라인 관람객이 줄어들 것인지에 대한 문제가 제기되고 있음

• 온라인 배급은 무료, 오프라인 공연은 유료로 이루어짐에 따라 부작용이 발생할 수 있음

볼프강 벨쉬(Wolfgang Welsch)
"가상공간 안에서 우리는 더 이상 거리를 두고 이미지 앞에 서 있는 것이 아니라, 그 안으로 들어간다. 이미지 세계 앞의 존재(Vor-der-Bildwelt-sein)는 이미지 세계 안의 존재(In der Bildwelt-sein)가 된다. 이미지 앞에 서 있거나 이미지와 마주 보고서 있었던 현존은 이미지 안의 현존으로 변화한다."

– 오늘날 디지털 기술 매체들은 기존의 이미지 소비자, 즉 관람객을 '이미지 세계 안의 존재'로 변화시키고 있음. 수용자가 '이미지 세계 안의 존재'로서 등장한다면, 예술 작품의 수용은 구체적으로 어떻게 변화하는가?

### 새로운 예술은 그에 부합하는 새로운 인터페이스가 필요함

– 새로운 수용 방식과 보존 방식은 작품이 전시되는 공간의 형태를 바꾸고 있음

– (예시) 어도비(Adobe)에서 제작한 디지털 뮤지엄의 경우, 웹 사이트에 접속했다기보다 사이버 공간으로 들어가는 느낌을 받게 됨

- 작품 설명은 물론 전시 및 작가와의 인터뷰도 제공함
- 새로운 형식의 전시 인터페이스를 제시 → 여전히 화이트 큐브에 의존해야만 하는가?
- 반면, 웹사이트가 100% 플래시로 구현되어 있으므로, 로딩이 느린 곳에서는 감상이 제한됨
- 새로운 인터페이스가 필요하게 되면서, 전시를 기획하는 큐레이팅은 새로운 변화에 직면해야 함

*Adobe Museum of Digital Media (AMDM) http://www.adobemuseum.com




### 새로운 온라인 플랫폼을 향하여

– 여전히 과학 기술과 결합한 새로운 예술 형태는 작품이 제공하는 의미 측면에서 그 기술적 진보만큼의 성과를 인정받지 못하는 상황임

– 악셀 워스(Axel Wirths)는 "현존하는 전자 예술 본체가 디지털 뮤지엄을 설립하기 위한 형태로서 양과 질의 면에서 충분하가?"라는 질문을 던짐

- 그가 '전자 예술'이라고 표현한 과학 기술과 결합한 새로운 디지털 예술의 진정성을 찾아야 함

– 이러한 예술의 모습과 함께 그것을 잘 수용하여 표현할 새로운 인터페이스에 대한 연구도 병행되어야 함

– 과학 기술과 함께 확장된 예술에 적합한 공간은 물리적 공간으로 제한되지 않기에, 디지털로 구성된 사이버 공간이라는 무한한 영역을 적극적으로 검토해야 함



## 2.3 예술의 미래 Ⅱ – 테크놀로지를 활용한 예술의 뉴패러다임

- **발제자** – **Skinder Hundal,** New Art Exchange 총감독
  – **김윤철,** 앨리스온 디렉터
  – **이승택,** 놀공발전소 대표
- **모더레이터** – **이수정,** 국립현대미술관 학예연구사

### 사고보다 빠르게

**스킨더 훈더(Skinder Hundal)** New Art Exchange 총감독



### 무엇이 사고보다 빠른가?

– 과거에는 "빛보다 빠른 것은 무엇인가?"라는 질문에 대해 사고(thought)라고 답했지만, 요즘 젊은 세대에게 "사고보다 빠른 것은 무엇인가?"라고 물으면 빛(light)이라고 답함

– 사고보다 빠른 것은 무엇인가?

– 디지털 기술에서 '디지털(digital)'이라는 개념 자체는 인터넷 포털이나 앱이 우리의 일상을 지배하는 시대라는 관점에서 볼 때, 그저 하나의 부분이나 장르라기보다는 숨을 쉬기 위해 필요한 산소 역할을 하고 있음

– '빛'이 '사고'를 압도하는 세상에서 살아가는 우리는 예술기관이나 예술가, 큐레이터, 문화예술 정책연구원들이 변화하는 행동과 가치에 어떻게 대응하는지에 의구심을 가져야 함

## Culture Cloud 추진 배경

– 2011년 영국 국립과학기술예술재단(NESTA), 잉글랜드예술위원회(ACE), 영국예술인문연구위원회(AHRC)는 문화예술 분야를 디지털화하기 위해 디지털 R&D 기금을 출자했고, 그 중 컬쳐 클라우드 프로젝트가 8개의 사업 중 하나로 선정

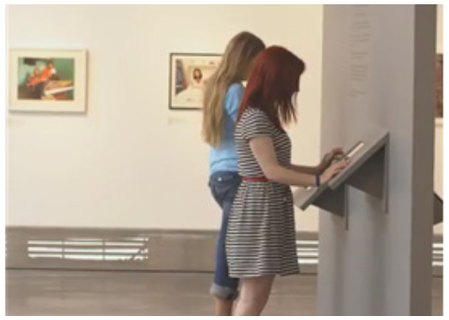
디지털 R&D 펀드(Digital R&D Fund)
– 잉글랜드 예술위원회, 국립과학기술예술재단 네스타, 영국예술인문연구위원회가 협력하여 만든 펀드
– 문화예술 분야의 디지털 기술 활용을 장려하고, 문화예술 기관이 디지털 기술을 이용하여 문화예술을 대중화하거나 새로운 비즈니스 모델을 발굴하도록 지원

– 기금 선정 후, NAE는 기술 업체인 아트파인더와 팀을 결성하여 디지털 기술을 활용한 디지털 큐레이션(Digital Curation) 프로젝트를 진행함. 지역 주민과 작가들의 참여를 장려하고, 나아가 관객이 익숙한 방법으로 예술에 접근하도록 하여, 그들 스스로 작품을 선정할 수 있도록 사업을 추진함
– 미술관이 디지털 기술을 이용하여 지역 주민과 작가들을 연결할 수 있을지에 대한 고민에서 시작된 프로젝트임

## Culture Cloud

– 컬쳐 클라우드는 디지털 기술과 소셜 네트워크를 결합한 예술 프로젝트로, 예술가에게는 전시의 기회를 제공하고 관객에게는 예술에 쉽게 접근할 수 있는 편의를 제공함
– 관객은 온라인 플랫폼에서 자기가 원하는 작품에 투표하거나 직접 전시 큐레이팅을 할 수 있음
– 온라인 공간(플랫폼)을 통해 새로운 관객층을 발굴하고 그들의 참여를 유도함



**1) 프로젝트 진행 : 총 4단계에 걸쳐 진행**

– 1단계 : 2달 동안 지역 예술가들은 사이트에 자신들의 작품 업로드
– 2단계 : 3명의 전문큐레이터가 총 101개 작품을 1차로 선정
– 3단계 : 4주 동안 온라인 투표를 하여 지역주민이 선호하는 작품을 선정
– 4단계 : 가장 많은 투표를 받은 상위 40개 작품을 노팅엄의 NAE에 전시

**2) 프로젝트 결과**

– 1,000명에 가까운 예술가가 참가(온라인에 907개 작품 등록)
– 4주 동안 약 40,000명이 온라인 투표에 참여



– 최종 선정된 40개 작품 중 30%는 소수민족 커뮤니티 출신
– 전시회 오프닝 첫날 관람객 1,300명(2008년 NAE 개관이래, 100여 개의 전시 중 2위에 해당)
– 최종 우승자는 2명으로, 한 작품은 일반인의 온라인 투표로, 다른 작품은 전문 큐레이터에 의해 선정되어, 각 작품의 성격이 판이함


온라인 투표선정작


전문큐레이터 선정작

## 컬쳐 클라우드 이후 NAE의 디지털 프로젝트

**1. GET UP STAND UP**

박물관과 흑인사회의 관계를 조명하기 위하여, 국립사법박물관 지하 감옥의 다양한 장소를 오디오, 비디오로 매핑하여 재창조한 장소특정형 프로젝트

**2. ART FAITH LAB**

CIA(Central Intelligence for Art)와 중심 갤러리 내 거주공간을 제공하여 현대 카우왈리 사운드를 시각적으로 재현한 새로운 미학 "Su-Fi"를 실현

**3. GOOGLE Cultural Institute**

영국의 첫 번째 예술기관으로 선정되어, 인터넷 플랫폼을 통해 예술가 헤이텐 페텔을 전 세계에 소개

**4. TED GLOBAL**

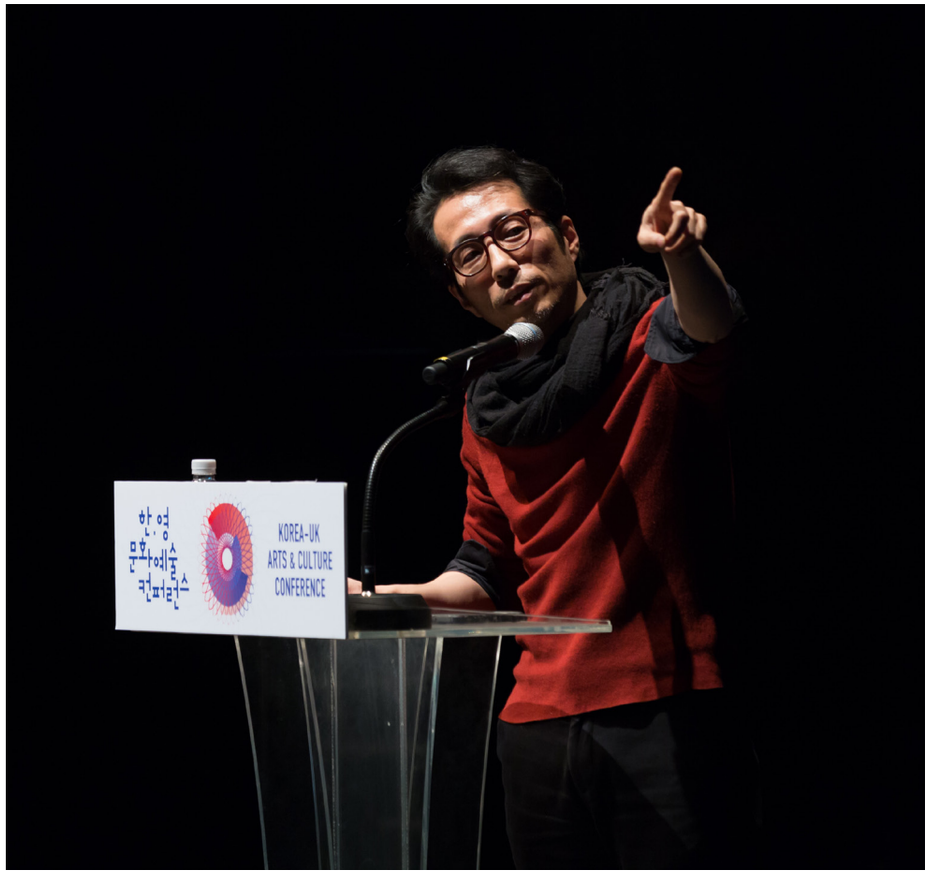
아카쉬 오데드라(Aakash Odedra)와 헤이텐 페텔의 강의를 TED 온라인 플랫폼을 통해 수백만 명의 관객들이 시청함

## 맺으며

– NAE는 디지털 기술을 활용하여 여러 프로젝트를 진행했고, 그 결과 문화예술을 제작과정부터 재창조하여 새로운 관객의 참여를 이끌어 내고 있음
– 디지털이라는 기술을 받아들이되, 인간을 기계화하기보다는 인간의 '사고'와 '의식'을 중심으로 해야 함
• 기계는 정지 버튼을 누르면 멈추지만 인간의 생각은 멈출 수 없는 것처럼, 예술은 지속적으로 그 가능성들을 사고해야 함

## 매터리얼리티(Mattereality)

**김윤철** 예술가, 고등과학원 펠로우




### 그레이엄 하만의 '제3의 탁자'(The third table)

**1. 에피소드 1**

– "예술가가 색맹이라면 화학자는 의미의 맹인들이다" – Jacob von Uexküll
– 예술가는 과학의 스펙트럼으로 세계를 보는 것이 아니고, 화학자가 감각으로 색을 분석하는 것이 아님. 양자의 차이가 바로 예술과 과학의 차이임

**2. 에피소드 2**

– 아서 에딩턴(Sir Arthur Stanley Eddington)의 2개의 테이블
– 원자로 이루어진 물질세계의 테이블을 과학적(물리학적) 테이블이라 하고, 일상에서 사용하는 테이블을 일상의 테이블이라고 구분



**3. 그레이엄 하만(Graham Harman)의 '제3의 탁자'**

– 두 개의 에피소드를 통해 과학과 예술의 간극이 여전히 존재함을 알 수 있음
– 같은 탁자를 보더라도, 과학자는 눈에 보이는 않는 매우 작은 입자로 환원시키고(아래로), 인문학자는 다른 대상에 미치는 일련의 효과로 위로 환원시키기에(위로) 비실재적임
– 그레이엄 하만은 카셀 도큐멘타에 기고한 '제3의 탁자'를 통해 과학과 일상 사이에 존재하는 유일한 실재 테이블인 제3의 탁자, 즉 예술적 탁자가 필요하다고 주장함
– 제3의 탁자(예술적 탁자)는 그 자체의 구성 요소와 구별되는 것으로부터 창발, 과학적 실재에 관한 이론을 제공하지 않고, 일상의 객체들을 복제하지도 않으며, 모든 외부 효과의 뒤에 있음



### '물질세계'(Material World)와 '물질들의 세계'(World of Materials)



– 문화 · 가치 · 용도 · 상징 등에 포획된 '물질세계'(Material world)에서 세계와 함께 출렁이는 '물질들의 세계'(World of Materials)로 진입

– 인간중심(Anthropocentric)의 이분법적 사고를 극복하여, 사물을 사유의 대상이 아닌 능동적 실천의 행위자(Actant)로 받아들이려는 시도들

– 아이리스 반덴 튜인(Iris van der Tuin)의 세 가지 전회

① 수행적 전회(Performatice Turn) : 예술에서 최종 작품이 아닌 과정을 중시

② 정동적 전회(Affective Turn) : 관객과 예술가의 신체적 측면을 중시

③ 물질적 전회(Material Turn) : 예술적 재료 그 자체의 에이전시를 중시

### 객체(Object)와 사물(Things)의 구분

| Object | Things |
|---|---|
| Matter of Fact | Matter of Concern |
| Unrelational | Relational |
| Factual | Processual |
| Vitruvian | Connective |
| Stable | Unstable |
| Pre-delineated | Responsive |

Jesper Magnusson의 객체(object)와 사물들(things)

### 사물(事物)

– 사물 = thing, object, matter = in event = 연기(緣起/dependent co-arising)

– 사물들은 하나의 주체이자 사건으로서 세계와 함께 출렁이며 얽힘. 우리에게 사물은 세계의 사실(Matter of Fact)이 아닌 세계와의 관계(Matter of Concern)가 되어, 고정된 세계를 넘어 끊임없는 내적 작용(Intra-Action)을 통해 '세계 되기'(Worlding)가 이루어짐

### 사물과 세계에 관한 사유 – 사변적 실재론(Speculative Realism)

– '세계 되기'의 세계 안에서 '사물 되기'(thinging in a worlding world) /Tim Ingold

– 모든 질료는 삶과 함께 박동한다(All matter is pulsing with life) /Jane Bannet

– 모든 것은 행위자를 가진다(Everything has agency) /Karen Barad

Phenomena do not merely mark the epistemological inseparability of observer and observed, or the results of measurements; rather, phenomena are the ontological inseparability/entanglement of intra-acting "agencies" -Karen Barad



### 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard)의 세 가지 입장(Stance)

– Sub-stance : refers to what stands behind, beneath, or before the observed Phenomena

– Sur-stance : refers to what emerges in the process of realization; co-ordination of human and non-human practices

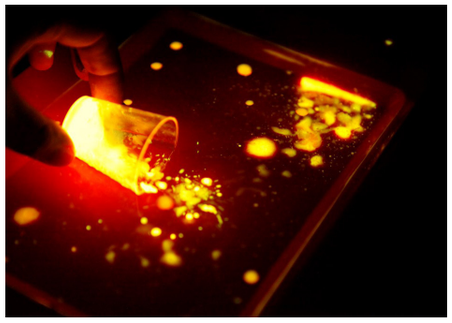
– Ex-stance : refers to the excess of meaning that is not absorbed within a single coherent notion of substance

### 본인이 진행한 예술과 과학 프로젝트

– 유럽입자물리연구소의 '2016 콜라이드 국제상' 수상을 계기로 예술과 과학의 융합 프로젝트 구현함

– 미술사가, 과학사가, 천문학자, 예술가가 팀을 이루어 진행한 예술과학 프로젝트 플루이드 스카이스(Fluid Skies)를 통해 공동연구와 출판, 심포지엄, 음악회, 전시 등을 기획함

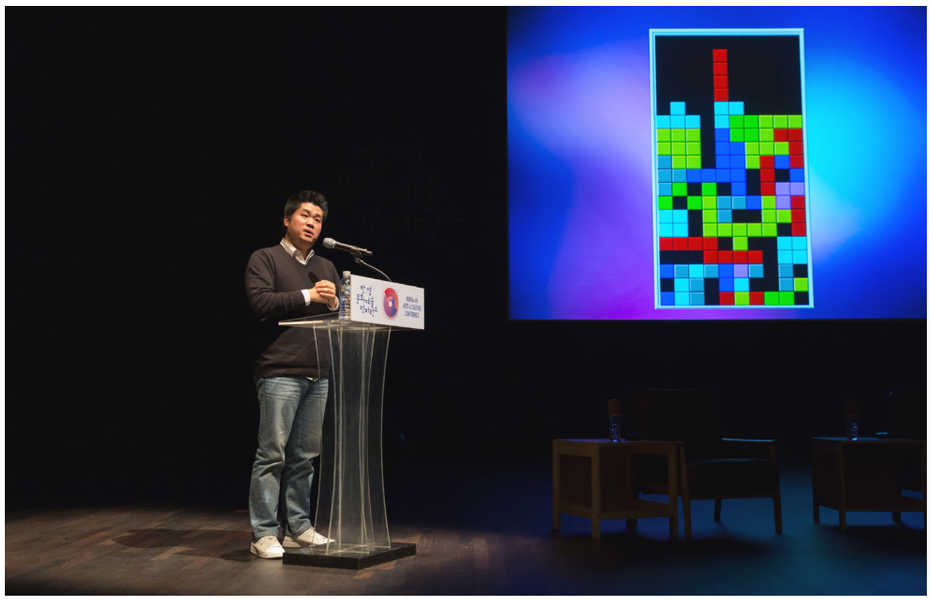
– 비엔나응용미술대학의 예술가 리서치 프로젝트 리퀴드 씽즈(Liquid things)를 통해 과학, 예술, 인문학, 건축, 철학 등 다양한 분야의 학자들이 교류하는 워크숍, 전시, 출판, 심포지엄을 기획함



## 스토리텔링(Storytelling)에서 스토리플레잉(Storyplaying)으로 : 게임 디자이너의 눈으로 디지털 시대 이해하기

**피터리(이승택)** 놀공 발전소 대표



### 게임이란?

– 규칙(Rule) + 즐기는 것(Play) = 게임

– 제한된 '규칙'과 자유분방한 '즐기는 것'이 더해진 것으로, 서로 반대되는 것들이 함께 어우러져 상호작용하며 플레이(play)라는 감정과 의미가 자연스럽게 파생됨

### 왜 게임이 중요한가?

– 게임은 단순히 가볍게 즐기는 오락거리라고 인식되고 있지만, 게임에는 맥락이 있고 목표가 있으며 도전과 선택의 연속임. 즉, 게임은 우리가 인생에서 찾는 그 무언가임

### 게임디자이너로서 게임을 구상할 때 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇인가?

– 아이디어는 자신의 경험에서 발생함. 게임은 누군가의 행동을 유발하고 감정을 느끼게 하는 것이므로, 자신이 아무것도 느끼지 못한다면 설계가 어려움. 따라서 경험이 가장 중요하다고 생각함.

### 빙 파우스트(Being Faust)

– 추진배경 : 독일을 대표하는 문학 『파우스트』를 책이 아닌 다른 방식으로 즐기고 싶은 관객에게 쉽게 소개할지에 대한 고민에서 착안함

– 게임방식 : 친구와 가족을 팔아 돈을 인출하여, 그 돈으로 내가 원하는 삶의 가치들이 담긴 문장을 쇼핑몰에서 구입해야 함. 문장을 많이 찾을수록 나의 욕망 만족도는 높아지고, 돈이 모두 떨어지면 또 다른 친구를 팔아서 문장을 구입할 수 있음. 쇼핑몰 앞에는 거래 상황과 통계가 실시간으로 집계 · 중계됨

빙 파우스트 (Being Faust)

관객이 『파우스트』의 주인공이 되어, 자신이 선택한 미래를 경험하는 융 · 복합 실제 게임. 21세기 디지털 세대에 익숙한 모바일, 소셜 네트워크, 게임을 포함하여 전통의 문학도 함께 어우러짐. 바쁜 현대사회에서 19세기 고전문학을 새롭게 접하여 "내 삶에서 중요한 것은 무엇인가? 나의 가치관은 무엇인가? 내가 추구하는 가치를 위해 어떤 대가를 치를 수 있는가" 등 『파우스트』에 담긴 질문들을 통해 자기 삶을 돌아볼 수 있음

– "현대사회에서 악마는 쇼핑몰처럼 나타나지 않을까"라는 생각을 토대로 쇼핑몰에서 이루어지는 거래로 상황을 설정하고, 게임은 참가자가 직접 문제를 해결해나가는 과정으로 이루어지는데, 무엇보다 흥미로운 것은 '나 자신'을 돌아볼 수 있는 콘텐츠라는 점임

### 게임 디자이너에게 있어서 디지털 시대란?

–과거에는 정보와 콘텐츠를 제공하는 언론매체의 역할이 컸지만, 현재는 디지털화로 인해 근본적인 변화가 있음.

예를 들어, 1인 미디어를 통해 누구든 자신만의 콘텐츠를 대중에게 제공할 수 있음

– 과거에는 "어떻게 해야 이야기를 잘할까"(Storytelling)가 화두였다면, 현재는 "어떻게 해야 사람들을 움직일 수 있을까"(Storyplaying)라는 인식으로 변화함



# 3. 부록_라운드테이블

## 3.1 문화예술정책 : 지원사업의 방향성과 협력적 거버넌스 구축논의

- **참여자** **사이먼 멜러** 잉글랜드예술위원회 문화예술 부총장, **닉 맥도웰** 국제교류부장
  **정창호, 권용민** 한국문화예술위원회 정책연구원
  **임수연** 국제교류부장(모더레이터)

**라운드테이블 안건**

– 영국예술위원회 지원 사업 구조 : 프레임워크와 평가 방법

– 한국문화예술위원회 지원사업 방향과 예술지원의 필요성

– 한국문화예술위원회 문예진흥기금 고갈

### [잉글랜드예술위원회 지원사업 구조 : 프레임워크와 평가방법]

**잉글랜드예술위원회 주요 지원사업**

**1. 예술단체 지원사업(National Portfolio Organization)**

– 3년간 약 670개 예술단체에 문화예술 향유와 문화예술의 발전을 위한 지원

**2. 예술보조금(Grants for the Arts)**

– 프로젝트별로 지원(예술가, 예술단체의 예술 활동 지원), 연중 실시

**3. 전략기금(Strategic funds)**

– 잉글랜드 예술위원회의 10개년 전략목표 달성을 위한 특별 기금

* 전략기금은 독립된 외부 평가자를 초청하여 전략적 방향성의 기여도를 평가
평가를 활용하여 개선사항에 대한 시사점 도출하고, 결과 대중에 공개

**지원사업 심의방식**

– 개별 프로젝트와 기관 지원 결정은 내부 직원들의 평가로 진행함

– 위원회에서 마련한 명확하고 엄격한 기준에 의해 평가됨

– 모든 평가는 위원회의 관계 관리자(Relationships Manager)가 하게 됨

* 관계 관리자 : 지원 선정 단체를 전담하여 멘토링, 지원과정 및 사후관리, 예술위원회와의 소통 창구 역할을 수행함

– 관계 관리자의 평가는 권고 수준에 그치며, 최종 의사 결정은 별도의 패널이 하게 됨. 패널의 규모는 지원 규모에 따라 달라짐. 패널은 부장단으로 구성됨

– '권고'라고 한 이유는 최종 결정을 외부 전문가인 지역위원회와 국가위원회에서 하기 때문임

**잉글랜드예술위원회 지원 사업 5대 전략목표**

**1. 예술적 수월성(Excellence)**

**2. 모두를 위한 예술(Access for All)**

**3. 변화에 대응하고 지속가능한 예술계(A Resilient and Sustainable Sector)**

**4. 예술 단체의 다양성과 역량 강화(A Diverse and Skilled Workforce)**

**5. 아동과 청년의 수준 높은 예술 참여(High Quality Cultural Engagement for Children and Young People)**

**지원사업 평가제도**

**1. 지원사업 평가제도**

– 지원사업의 평가는 지원금 규모에 따라 달라짐

– 정기적 기금 지원(연간 10억 원 규모)의 경우, 엄격한 평가체계를 적용하여, ACE가 제시한 핵심 성과지표에 일일이 대응할 것을 요구함

– 지원 규모가 작은 사업(연간 3,000만 원 규모)의 경우, 최종 보고 정도로만 간단히 평가함

* 평가는 규모나 개별적 합의에 따라 달라질 수 있음

**2. 질적 측정지표(Quality Metrics) 도입 배경**

– 잉글랜드예술위원회 지원사업의 5대 전략목표를 달성하기 위한 체계적 평가 방식이 없음

– 기존에는 개별 평가자들이 전시장이나 공연장을 다녀온 후 결과를 보고하는 것이 전부였음

– 기존 평가 방식은 모든 프로젝트의 평가가 불가능하며, 의견이 제한되고 한 사람에 편중되는 등 여러 문제를 내포함

– 서부 호주의 평가 제도를 접한 후 ACE에 적용하여, 2018년까지 확대 적용할 예정임

**3. 질적 측정지표(Quality Metrics)**

| 연번 | 측정지표 | 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|
| 1 | 컨셉(Concept) | 아이디어가 좋은가 | 관객평가<br>동료평가<br>자체평가 |
| 2 | 제시(Presentation) | 잘 만들어지고, 잘 나타냈나 | |
| 3 | 차별성(Distinctiveness) | 기존과 차별성이 있나 | |
| 4 | 도전성(Challenge) | 사고를 일으키는 도발적인 부분이 있나 | |
| 5 | 몰입(Captivation) | 몰입할 수 있나 | |
| 6 | 열정(Enthusiasm) | 다시 보러 올 것인가 | |
| 7 | 지역성(Local impact) | 반드시 이 지역에서 일어나야 하나 | |
| 8 | 관련성(Relevance) | 시대적 의미가 있나 | |
| 9 | 철저성(Rigour) | 잘 계획되고 실행되었나 | |
| 10 | 독창성(Originality) | 혁신적이었나 | 관객평가 제외<br>(전문성 평가에<br>일반 관객은 부적절함) |
| 11 | 위험성(Risk) | 예술가가 위험을 감수했나 | |
| 12 | 탁월성(Excellence) | 이 분야의 가장 뛰어난 예시가 될 수 있나 | |

**4. 질적 측정지표 실험(Test) 과정**

– 150개의 NPO(National Portfolio Organization) 예술기관과 주요 뮤지엄에 도입함

– 태블릿 PC, 스마트폰 등 질문별로 슬라이드 제작하여 배포 : 전시나 공연을 본 관객들이 질문에 대해 평가하고, 다른 사람의 평균과 비교할 수 있음

– 2만 명의 관객, 1035명의 동료 예술가, 1357명의 자가 진단을 통해 총 400여 개의 측정지표를 완성함

**5. 질적 측정지표 추진 목적**

<u>예술기관들의 지속가능한 발전을 위해서는 외부 의견이 필요</u>

– 단지 평가 점수를 높게 받기 위해서가 아니라, 예술기관이 기획의도를 고려해서 작품 활동을 추진했는지 등의 여부를 판단하려면 내부가 아닌 외부의 의견 필요함

– 개선이 목적이므로 지원금에 대한 평가에는 반영되지 않음

<u>데이터 수집문화 장려</u>

– 예술기관이 관객 데이터를 많이 수집하도록 유도하고, 데이터를 기관운영에 반영할 수 있도록 지원함

– 잉글랜드 예술계의 특징은 예술기관들이 관객을 두고 경쟁을 한다는 것임. 여기서 경쟁은 예술기관 사이의 경쟁이 아니라 상업적 유통업체(Netflix 등)와의 경쟁임

– 상업적 유통업체는 예술보다는 관객 데이터 확보에 중점을 두고 있지만 예술단체는 이에 취약함

– 관객 데이터 구축은 예술기관의 지속가능성을 높이기 위해 매우 중요한 요소임

## [한국문화예술위원회의 지원사업과 지원사업의 어려움]

### 한국문화예술위원회 미션

– 문화예술을 지원하여 모든 사람이 창조의 기쁨을 공유하고 가치 있는 삶을 누리게 하는 것

### 예술위 지원사업 방향

**1. 예술창작역량 강화**

– 문학, 시각예술, 공연예술 장르의 발전을 위해 예술인 및 예술단체의 창작활동을 지원하고, 신진예술가 육성, 국제교류 사업지원, 예술극장, 미술관, 예술자료원, 창의예술인력센터 등의 시설을 운영함

**2. 생활 속 예술 활성화**

– 사회 취약계층의 문화예술 접근성을 높이기 위하여, 저소득층에 문화카드를 발급하는 통합문화이용권 사업, 소외지역 · 계층을 찾아가는 문화순회 사업, 장애인 문화예술 창작 및 향유 활동 등의 사업을 추진함

**3. 지역문화예술 진흥**

– 지역 간 문화 격차 해소와 열악한 지역 문화예술 활동을 개선하기 위하여, 지역 예술가 및 예술단체의 창작활동과 공연장 상주단체 육성 프로그램을 지원함

**4. 예술 가치의 사회적 확산**

– 예술분야 기부 프로그램을 운영하고 기부문화를 활성화하여, 민간 영역의 기부 공감대 형성 및 예술지원 재원의 다각화를 추진함



### 예술 환경의 어려움

– 예술위 자체조사 결과, 연극인 종사자 응답자 551명 중 219명(39.7%)은 단체에 소속되어 안정적으로 활동하지만, 나머지 332명(60.3%)은 소속단체 없이 활동하고, 전체의 56.1%가 월평균 소득 100만 원 미만임

### 기초예술 지원의 확대 필요성

– 한국에서 기초예술 지원은 예술가(단체)의 역량 강화에 중요한 발판으로 작용함

– 조사결과, 예술가 자신의 경력 발전의 계기가 된 작품이 있는지 물은 질문에 74.6%(411명)가 있다고 응답했고, 그중 54.3%가 정부 지원을 받은 작품임. 여기서 추론할 수 있는 사실은 예술가의 경력 발전이 보조금 지원을 받는 기간에 일어날 가능성이 높다는 점으로, 여전히 공적 자원을 통한 기초예술 지원이 필요함을 역설함

### 기초예술과 문화 산업과의 관계

– 기초예술 분야는 타 분야와 연계점이 높다는 시사점을 도출했는데, 특히 한국에서 중요한 관심을 갖는 대중예술인 영화는 문화사업 분야가 연극계와 잘 연결되어 있음. 즉, 연계성 측면에서 기초예술이 토대의 역할을 하고 있음을 추론할 수 있음

### 예술위 정책설계를 위한 연구지원

**1. 사업의 우선순위, 필요성, 정당성 등 정책설계를 위한 기초자료 연구가 활발히 진행되도록 노력**

– 한정된 재원으로 더 나은 지원 사업을 하려면, 현장의 실태를 이해할 수 있는 기초연구를 진행해야 함 (과거 지원사업의 성과 파악하기 등)

**2. 다양한 관객 정보 파악 및 데이터 확보**

– 그동안 진행된 실태 조사나 일반인 대상 조사는 열정, 잠재, 미경험 등 다양한 관객에 대한 정보가 부족하거나 전략적 접근이 어려웠음

– 데이터를 토대로 새로운 관객을 개발하고, 함께 참여하는 관객도 다양한 경험을 할 수 있도록 장려하는 등 관객 계층에 따라 차별화된 접근 전략이 필요함

### 결론

**– 예술위의 지원은 사람들의 관심을 담아낼 수 있도록 끊임없이 시도하는 방향으로 가야 함**

**– 생활 속 예술을 활성화하기 위한 정책을 개발해야 함**

## [문예진흥기금의 고갈]

### 문화예술 지원의 필요성

**1. 문화는 그 나라 고유한 정체성을 나타내는 중요한 분야로, 세계 각국은 예술에 다양한 정책 지원을 하고 있음**

– 예술 자체가 갖는 내재적 가치 외에도 경제적 동력이나 인력 개발 등 교육적 자산, 삶의 질 향상, 문화적 유산, 관광, 지속가능한 커뮤니티 형성, 사회복지 등 다양한 분야와의 융합으로 여러 혜택 제공함

– 기초예술은 국가의 중요한 정책자산이자 번영의 원동력을 지속적으로 생산하는 발전소임

**2. 문화예술의 성과와 질적 수준의 문제는 단순히 문화 예술적 창조활동의 결과물로 간주되는 것이 아니라, 사회 전반의 질적 발전에 영향을 미침**

**3. 기초예술 분야는 앞서 말한 것처럼 예술 자체뿐만 아니라 사회 전반에 영향을 미치고 있음. 한편, 시장 기능에 의한 효율적 분배가 이루어질 수 없는 영역이기도 함. 여기서 기초예술 분야에 대한 정부 개입의 근거를 찾을 수 있음**

## 한국문화예술위원회의 출범과 예술 지원

**1. 기초예술분야 지원의 필요성에 따라 1973년 (구)한국문화예술진흥원이 1972년 제정된 문화예술진흥법에 의해 출범했고, 2005년 합의제 기구인 한국문화예술위원회로 전환됨**

**2. 한국문화예술위원회는 진흥원 시절부터 현재까지, 40여 년간 문화예술진흥기금으로 기초예술 발전을 위한 다양한 지원사업을 운영해 옴**

– 1974–2015년 동안 총 1조 9천억 원(£12억 8천만) 규모로 예술진흥, 문화복지 등 다양한 분야를 지원함

### ㅇ 문예진흥기금 고갈

**1. 문화예술진흥기금은 공연장 · 영화관 등의 관람료에 일정 비율을 징수하는 방식으로 조성해오다가, 2003년 모금 징수의 위헌 결정으로 재원 마련에 적신호가 켜짐**

**2. 모금제도의 폐지 이후, 새로운 재원 확보 방안이 마련되지 않아 매년 400억 원 규모의 재원 수입이 감소하게 되었고, 적립된 기금만을 인출하여 문화예술진흥사업에 지원함(2004년 당시 적립금 규모 5,273억 원[£3억 5,609만])**

– 현재 추세라면, 기금은 2018년 완전히 고갈되어 예산 편성이 어려울 것으로 예상됨

**3. 기금의 고갈 위기에도 불구하고, 2015년 기금존치평가에서 문화예술기금은 존치가 필요하다고 평가됨**

– 기금존치평가는 기금이 예산에서 독립되어 존치할 필요가 있는가에 대한 질문에서 출발하는 것

– 기금을 일반회계나 특별회계가 아닌 기금의 형태로 유지해야 한다고 평가한 것

* 문화예술의 중요성이 반영된 것으로 볼 수 있음

## ※ 문화예술진흥기금 존치 논거

– 문화예술 활동은 개인의 창조성이 발현한 것이므로, 이를 극대화하려면 기본적으로 억압하거나 제약하는 모든 요인을 배제해야 함

* 정치적 가치가 예술지원 정책과정에 개입하지 않도록 정부 예산과 거리를 둔 기금 형태로 유지하는 것이 바람직함

– 문화예술진흥사업 → 공모와 신청을 통해 진행하고, 지원심의위원회를 통해 예술성에 대한 가치 판단을 하는 것이 절대적으로 필요함. 정부 예산으로 사업을 진행하게 되면, 예술과 정치의 가치 충돌 발생이 우려되고, 가변적 예술 환경에 탄력적 대응이 어려울 수 있음

– 기금은 부족한 국고 예산을 보충하기 위해 가장 유력한 재원 조달 방식임

– 예술위원회는 공공기관이지만 기본적으로 민간단체이기 때문에, 단체 운영에 있어서 자율성을 부여받음

– 기금을 통해서는 특정 재원을 확보할 수 있음



* 민간 기부금, 출자회사 운영 수익 등 재원조성 방법을 정부 회계에 포함할 수 없는 것들이 있고, 정부예산의 절차적 비탄력성과 시간적 제한성을 극복할 수 있는 효율적 자원배분 기능을 가지고 있음

* 기금 사업의 수익자와 기금 사업의 재원조성그룹이 일치한다고 볼 수 없으나, 문화예술 분야에서 활동하는 개인, 법인, 단체, 기관 등을 포함하는 이익집단 안에서 재원조성–사업 수행–성과 달성의 선순환이 비교적 잘 이루어지고 있다고 판단됨

**• 2016년 예산 편성 시 관광, 체육기금이 편성되었으나(각 500억 원[£3,376만]), 이는 국가재정법에 의한 임시방편에 불과함**

**• 지난 10여 년간 재원 확충 방안으로 복권기금과 경륜경정 수익금을 전입했으나(24.5%), 복권기금의 용도 제한 (문화복지 분야인 소외계층 문화나눔 사업)과 경륜경정 수익금의 감소로 창작지원은 약화됨**

– 복권기금 전입으로 문예기금 지원사업에서 예술가 및 예술단체를 지원하는 창작 지원은 감소한 반면, 향유 지원은 강화되는 추세임

– 창작지원의 경우, 2008년 635억 원(£4,288만)에서 2015년 465억 원(£3,140만)으로 26.8% 감소함

– 향유지원은 2008년 198억 원(£1,337만)에서 2015년 631억 원(£4,261만)으로 3.2배 증가함

**• 기금 확충 방안으로 타 기금 전입안, 세제 개편안, 일반회계 전입안 등을 다양한 방향에서 검토 중임**

– 기본 원칙은 국민 부담의 최소화, 정치 개입의 최소화, 예술의 자율성 극대화이고, 궁극적으로 예술 자생력을 확보하는 것이 목적임



## [발제자간 Q&A]

**사이먼 멜로(ACE)**

한국과 영국의 상황이 너무 비슷하다는 점에 놀랐다. 법률적인 부분은 한국의 특수성 때문에 잘 이해하지 못했지만, 데이터의 부족과 중요성 그리고 수집해서 분석해야 한다는 부분에 크게 공감했다.

**닉 맥도웰(ACE)**

여러 가지 연구 진행의 필요성을 언급했는데, ACE 또한 비슷한 어려움을 겪고 있다. 실제로 연구가 진행되고 있지만, 어떻게 적용해야 하는지에 대해서는 견해차가 크다. 그 이유는 연구의 진행속도보다 현실의 변화속도가 훨씬 빠르다는 데에 있다. 한편, 우리가 예술의 가치를 더욱 확산해야 한다는 부분에 공감했다. 예술위원회는 정부를 상대로 설득해야 하고, 관객이나 잠재관객인 국민에게 예술의 중요성을 설득해야 하는 현실이 영국과 비슷하다. 예술위원회에서 지원하는 예술기관들이 우리의 지원을 옹호하게 된다면, 설득 활동은 훨씬 광범위하게 이루어질 것이며, 예술투자에 대한 중요성도 전달될 수 있을 것이다.

**권용민**

현실의 변화 속도가 빠르기 때문에 조사기관과의 시차가 생긴다는 닉의 발언에 매우 공감한다. 기초자료나 정책연구는 시간의 영향을 받지 않는 보편적인 차원에서 시작되어야 하되, 그것을 기초로 잘 디자인하는 것 역시 중요하다고 생각한다.
(질문) 영국예술위원회의 지원심의에 대해 질문하겠다. 지원한 예술가나 예술단체가 심의 결과를 어떻게 수용하는지 궁금하다. 영국은 한국보다 단체 선정비율이 높다고 들었다. 의사결정과정을 어떻게 투명하게 공개하는지에 대해 알고 싶다.

**닉 맥도웰**

투명성이 매우 중요하면서도 어려운 개념이다. 지원받는 예술가나 예술단체에서 우리가 어떤 과정을 거쳐 선정하는지 알게 하는 것은 매우 중요하다. 물론, 결과에 대한 세부사항은 해당 기관에만 공개되며 전체공개하지는 않는다.

**사이먼 멜러**

내부에 이의제기 프로세스가 마련되어 있다. 누구나 선정결과가 부당하다고 느껴지면 이의를 제기할 수 있다. 단, 프로세스 과정에서 우리가 놓친 부분에 대해서만 이의를 제기할 수 있고, 결정에 대해 불복한다는 이유만으로 이의를 제기할 수는 없다. 평가 결과는 서면으로 공개하기 때문에, 어떤 과정을 거쳐서 선정결과가 나왔는지 명확하게 확인할 수 있다. 하지만 실제로 이의를 제기하는 단체는 많지 않다. 또한, 이의제기를 통해 결과가 바뀐 경우는 1000건 중 1건에 불과하다.

**닉 맥도웰**

프로세스 중 가장 중요한 단계는 지역위원회와 내셔널위원회 직원들이 모여 단체에 대해 검토하고, 그 결과를 권고안으로 제출하는 것이다. '권고'라고 말한 이유는 최종결정권자가 지역위원회와 내셔널 위원회의 회의를 거쳐 결정되기 때문이다(위원회의 위원들은 외부 위원들로 구성). 더불어 중요하게 작용하는 요인은 관계매니저(Relationships Manager)가 지원단체들과의 관계 생성 역할을 잘 해나가고 있다는 점이다. 기금을 받든 안 받든 간에 사람들과의 관계를 잘 구축해 나가는 것은 중요하다.



## [관객과의 Q&A]

**관객**

한국-영국의 교류는 일회성으로 끝나는 것인가,
아니면 앞으로도 지속되는 건가?
기금 고갈에 대해서는 문화예술 애호가들의 기부를 받는 것은 어떤가?

**닉 맥도웰**

예술 부분의 기금은 지난 여러 해 동안 계속 줄어들고 있다. 이런 상황에서, 한국예술위원회와 영국예술위원회가 협력하게 되어 매우 기쁘고 기대도 크다. 양국의 협력 사업을 진행해보니 매우 어려운 사업이고, 견실한 우정 관계가 수립되지 않으면 지속되기 힘들다는 것을 느꼈다

**사이먼 멜러**

예술의 펀딩지원이라는 것은 나라마다 상황이 다르고, 자국의 목표에 따라 달라질 수 있다. 중요한 것은 목표가 무엇인지 먼저 파악한 후 설계해야 한다는 점이다. 영국예술위원회 경우, 10개년 전략을 세우는 것이 매우 유용했다. 이를 통해 장기적 관점을 갖게 되었기 때문이다. 예산은 계속 줄어드는 상황인데, 그렇기 때문에 우리의 주요 목표 중 하나는 민간 차원의 펀딩을 포함한 자생력을 키우는 것이다. 지난 3년간 우리가 지원한 예술기관의 수익창출은 25% 증가했다. 놀라운 사실은 티켓 판매량의 증가가 아닌, 주변의 커피숍이나 상품 판매 등 부수적 수입에 따른 증가라는 점이다. 그러다 보니 많은 예술기관에서 사업가적인 비즈니스 모델을 쓰고 있고, 우리에 대한 의존도 역시 줄어들고 있다.

**관객**

한국예술위원회의 지원배분이 창작 20%, 향유 40%라고 말했는데, 영국예술위원회의 배분은 어떤 궁금하다. 영국에서 받는 복권기금은 한국처럼 사용처의 제한이 있나?

**사이먼 멜러**

복권기금은 여러 용도로 배분되고 있다. 비율과 배분처 또한 정해져 있다. 영국예술위는 전체 예산의 17.5%를 받는다. 이 외에 40% 정도는 사회복지에 사용하고 있다. 물론 국가복권기금을 사용하는데 어느 정도 제약은 있다. 가령, 정부지출을 대체하기 위해 사용하는 것은 허용되지 않는다. 정부에서 주는 예산이 줄어들 때 이를 어떻게 해석해야 하는지가 다소 애매한 부분이다. 한국처럼 창작과 향유의 비율이 구체적으로 정해져 있진 않지만, 5개의 목표에 대한 범주가 있다. 각각의 목표를 균형 있게 달성할 수 있도록 재원 배분이 이루어지고 있는 상황이다. 복권기금에서 개별 프로젝트와 전략적 펀드를 지원하며, 국고에서 내셔널 포트폴리오를 지원한다.