

Art & Tech

기술변화에 따른
예술지원정책
개선방안 모색을 위한
공개 토론회

— Techn

11.25 THU 14:00-16:00
온라인 스트리밍 | ZOOM

주최: 한국문화예술위원회
주관: (주)알프스



01 연구의 해석과 진행

4차산업혁명, 코로나19로 가속화된 <예술과 기술 융합지원> 20년 총 7억 규모 17개 프로젝트 ▶ 21년 총 27.5억 79개 프로젝트 진행

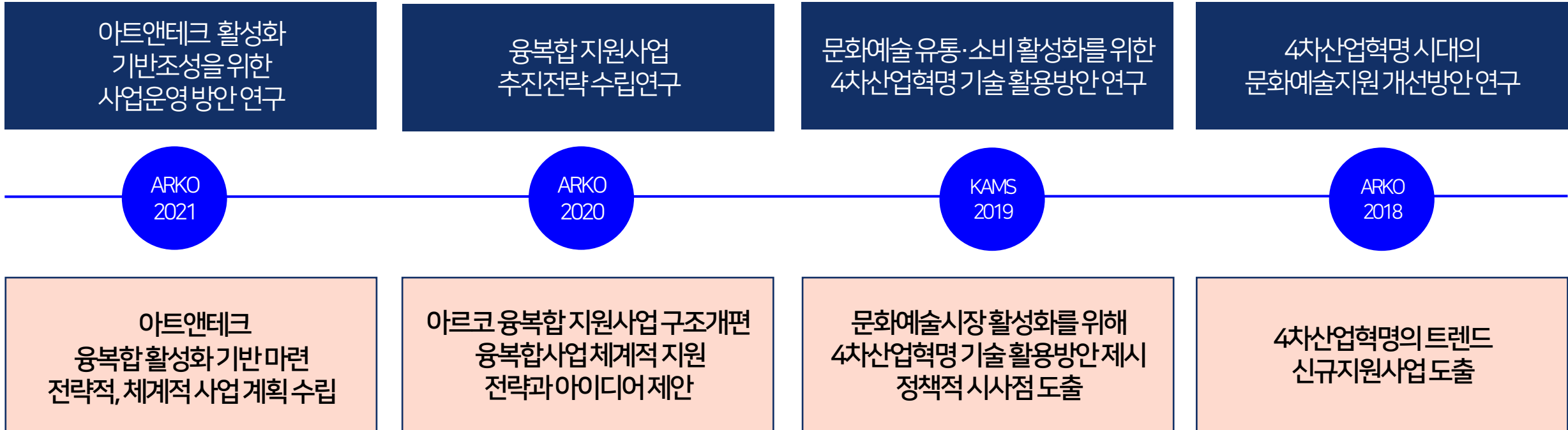
<융복합 지원사업 추진전략 수립 연구> 시사점 분석

시사점주요내용	개선및반영사항
지원서 작성의 난이도의 편차와 완성도 떨어짐	-
워크숍 등을 활용한 제안서 작성 교육 필요	-
지원자 세그먼트에 따른 지원 다양화	유형①<아이디어기획구현>신설
1차심의기준 완화 및 단체 스스로 보완하는 방안 마련	-
융복합을 위한 전문 심의위원 풀의 강화	전담심의위원회 운영
중간평가 이전의 단체들의 기술 이해도 강화	중간평가 없음 기술교육 및 자문 진행
결과발표회의 형식 과 운영 프로그램 개선 필요	-

2021년 아르크 <예술과 기술 융합지원> 주요 내용 요약

구분	지원규모	선정규모	필수회차
유형① 아이디어 기획·구현	2천만원	50개	-
유형② 기술개발 및 창제작지원	3천만원- 7천만원	24개	공연4회 전시7일 이상
유형③ 우수작품 후속지원	5천만	5개	공연 6회 전시 10일 이상

4차산업혁명 시대를 준비하는 문화예술 지원사업 및 정책연구 진행 아르코 기존 융복합 지원사업 개편과 확대를 위한 연구/분석/현장인터뷰 진행



기술변화에 따른 예술지원정책 개선방안 연구의 과제

배경 목적

- 코로나19의 확산으로 문화예술분야에서도 온라인·비대면 콘텐츠가 급부상하고, 한국형 뉴딜정책에서도 디지털 뉴딜이 중요한 한 축으로 등장
- 포스트코로나 시대, 기술발전에 따른 예술지원정책의 방향과 정책적 과제에 대한 예측과 대응이 중요한 과제로 대두

과업1

기술변화가 가져온(또는 가져올) 삶의 변화에 대한 고찰

과업2

기술변화가 가져온(또는 가져올) 예술계의 변화에 대한 고찰

과업3

예술계에 영향을 미치고 있는 예술+기술융합 형태와 문제점, 향후 전망

과업4

기술변화에 따른 예술지원정책의 개선방향 및 구체적인 정책과제의 제안

과업5

기술변화에 따른 예술지원정책에 대한 가이드라인(안) 제안

연구기관 해석

기술 주도
기술 중심

트렌드/이슈
공공 주도

초기지원

예술로서의 아트&테크,
예술 중심의 아트&테크는 무엇인가?

아트&테크 현장은 어떤 모습인가?

현장에서 자발적으로 아트&테크는
어떻게 촉진될 수 있는가?

예술로서의 아트&테크 촉진을 위한
아르코의 역할과 과제는 무엇인가?

지원사업 개선과 정책 개발 이전에 아트&테크 생태계(필드)에 대한 관찰과 분석 현장에서 실제로 경험하는 WHY, WHAT, HOW 에 대한 조사 필요

아트&테크 작업을 하는 사람은 누구인가?

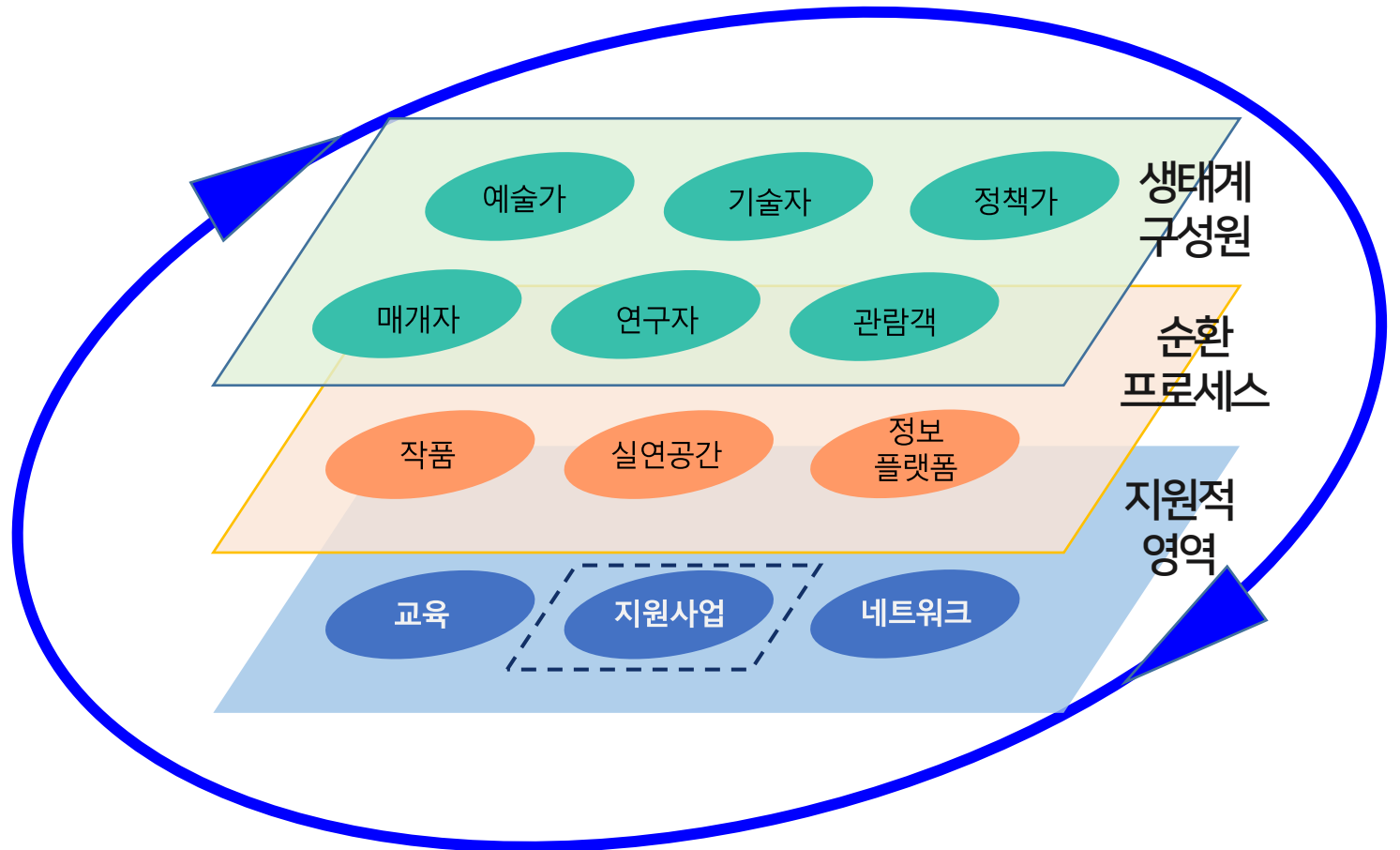
아트&테크를 시도/참여하는 이유가 무엇인가?

기술을/예술을 어떻게 만나는가?

창작 과정은 어떻게 진행되는가?

프로젝트를 위한 조건은 무엇인가?

창작 이후의 과정은 무엇인가?



1

2

3

4

거시사회 분석	생태계 분석	정책 평가	정책 개발
<p>문헌 연구 전문가 자문(기술사회학)</p>	<p>개별심층인터뷰(PI) 이론연구(활동체계모델)</p>	<p>문헌연구 /전문가 자문 통계조사</p>	<p>공개포럼</p>
<p>기술사회학자, 시각예술 평론가, 아트&테크 프로듀서 5명 인터뷰</p>	<p>(신진-기성) 예술가, 매개자, 기술자, 비평가, 연구자 총 17명 인터뷰</p>	<p>1차 그룹 4명 추가 인터뷰 정책 전문가/타기관 4명 인터뷰</p>	<p>공개토론회 리뷰어 3명 토론회 신청자</p>
<p>기술사회로의 진입, 아트&테크 필드 흐름 추적 거시사회 변화에 따른 예술 생태계의 변화</p>	<p>민간-공공을 포함한 아트&테크 생태계 (가치사슬 및 구조) 규명</p>	<p>아르코 지원사업 분석 아르코 아트&테크 지원정책 방향 및 포지셔닝 설계 단기-중장기 과제 발굴</p>	<p>아르코 아트&테크 지원정책 실행체계 및 가이드라인 제안</p>

02 거시사회 분석

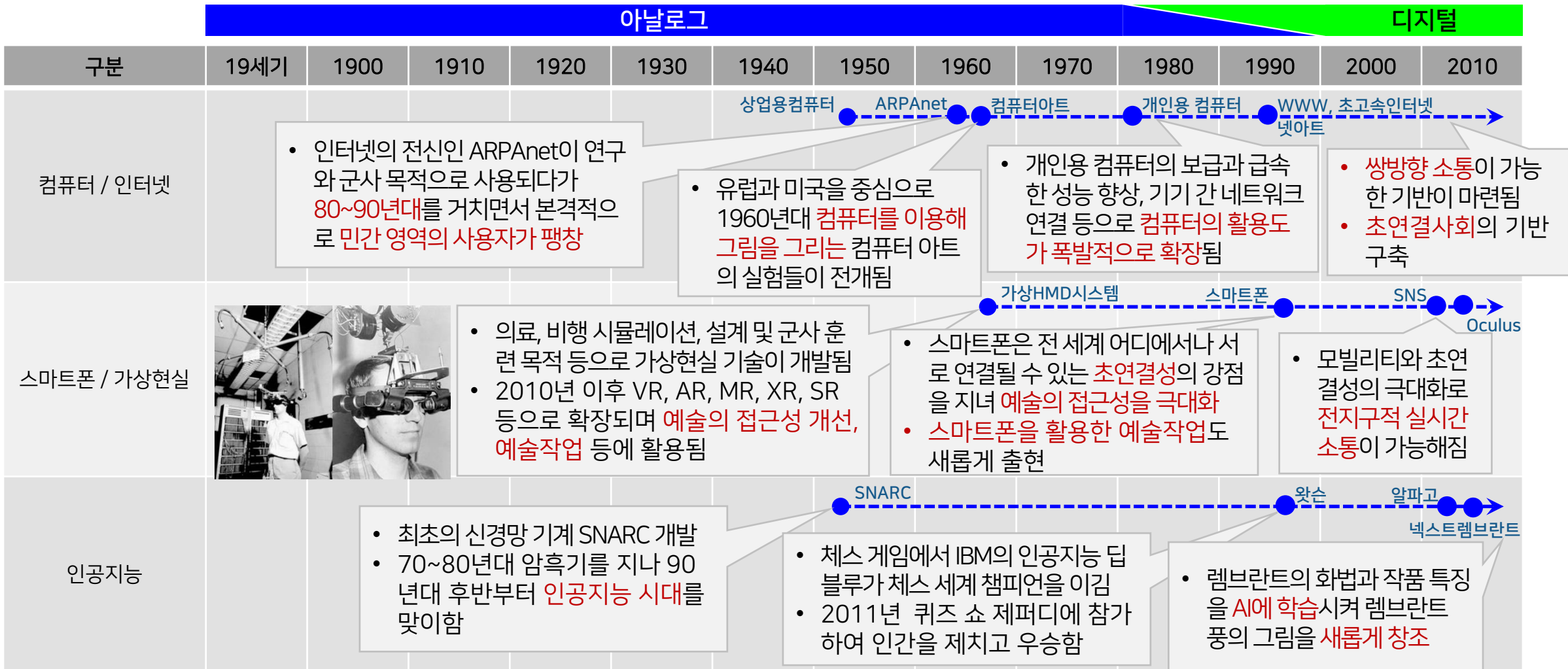
[역사적 고찰] 아트&테크의 변화에 대한 역사적 고찰 개괄

예술과 기술의 주요 사건

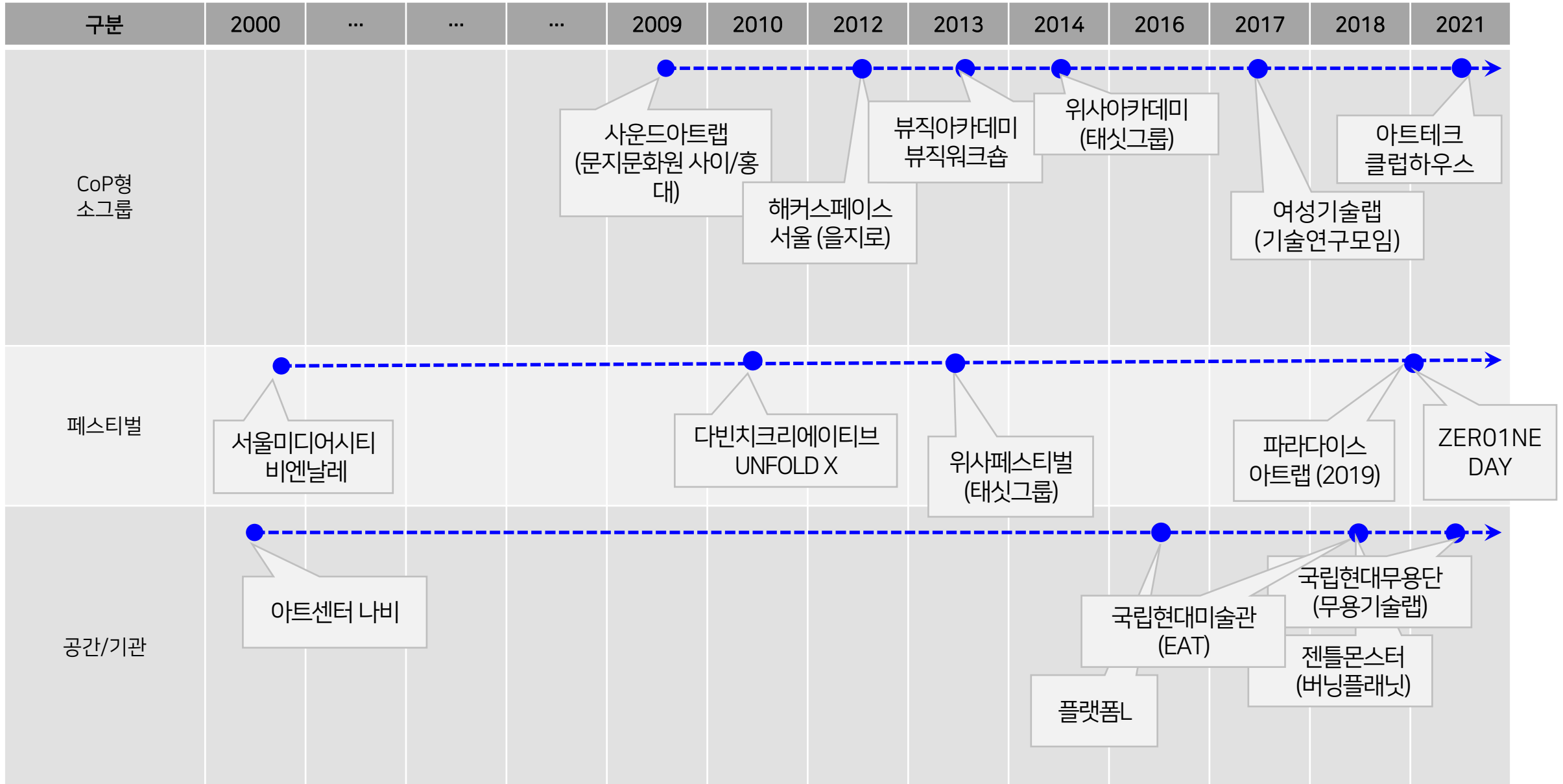
구분	아날로그										디지털		
	19세기	1900	1910	1920	1930	1940	1950	1960	1970	1980	1990	2000	2010
사진	<p>인화기술(필름)</p> <ul style="list-style-type: none"> 인화기술이 발달하면서 투영된 상을 고정할 수 있게 되고 대량 복제가 가능해짐 회화는 인상주의 등의 독자적인 표현양식을 개척하며, 사진도 고유의 본질과 독자성을 찾아감 						<p>디지털 카메라</p> <ul style="list-style-type: none"> 사진 이미지의 생성과 합성, 조작과 유포가 용이해짐 미술매체로 사진이 급부상하는 계기가 됨 						
영화 / TV	<p>시네마토그래프</p> <ul style="list-style-type: none"> 영화는 독자적인 예술 양식을 모색함 다양한 방식의 영상매체 문법이 시도되며 영상예술이 확립되어감 		<p>텔레바이저</p> <ul style="list-style-type: none"> 영국 BBC에서 세계 최초로 TV 방송을 성공 				<p>TV 보급</p> <ul style="list-style-type: none"> 백남준이 TV를 표현매체로 활용한 새로운 장르 개척 비디오신디사이저 개발 		<p>비디오아트</p> <ul style="list-style-type: none"> 캠코더 보급 		<p>디지털 캠코더</p> <ul style="list-style-type: none"> 번거로운 영화촬영기법을 대체 개인 수준의 사용자들이 다큐멘터리 및 실험영화 등을 캠코더로 촬영하기 시작함 		
음향기술	<p>마이크로폰, 축음기, 라디오</p> <ul style="list-style-type: none"> 녹음기술로 인해 음악 감상의 시공간이 확장되었고, 연주자들은 자신의 연주를 기록할 수 있는 매체를 확보 라디오를 통한 활발한 음악 유통과 확산 				<p>전기기타</p>		<p>전자음악</p>		<p>MIDI</p> <ul style="list-style-type: none"> 디지털 신디사이저 인터페이스인 MIDI의 개발이 PC 환경에 맞물리면서 마우스와 키보드 만으로도 작곡과 녹음이 가능해짐 홈 레코딩이 가능한 음악 창작 환경 구현 				

[역사적 고찰] 아트&테크의 변화에 대한 역사적 고찰 개괄

예술과 기술의 주요 사건



국내 거점공간/자원



[시사점]아트&테크 역사적 고찰의 시사점

예술의 기술 수용 매커니즘

산업혁명 이후부터는 명백하게 기술이 앞서가고 예술이 이를 수용하는 형태로 진행되어 왔음
• 그러나 예술가가 기술을 수용하는 데에는 호기심과 탐구정신, 기술 접근성, 경제적인 여건 등 다른 여러 변수가 존재함

예술작업 자체 vs. 예술의 접근성

예술이 기술을 받아들이는 궤적은
① 예술작업 자체에 기술을 적용하는 것과 ② 예술의 향유 부문에서 접근성을 개선하는 두 경로로 분류할 수 있음

예술을 바꾼 결정적인 기술- 컴퓨터와 통신기술

컴퓨터는 소프트웨어와 입출력 장치에 따라 예술가가 원하는 거의 모든 작업을 실현할 수 있음
• 또한 개개의 노드(node)들을 서로 연결한 통신기술, 즉 인터넷과 초고속 유무선 통신기술은 시공을 초월하여 정보와 지식을 공유할 수 있는 토대가 되었음

기술과 예술의 동시대성과 변화

초연결 사회인 지금의 디지털 시대에는 기술과 예술에 관한 정보에 접속할 수 있는 동시대성을 획득
• 포스트-인터넷 아트의 경우 예술 자체가 내포한 상징적 가치보다, 유통과 확산·공유의 가치를 중요하게 여겨지는 현상을 보임

예술에 적용되어 온 다층적인 기술 층위

시대에 따라 변화하는 기술을 수용해 온 예술계의 실험과 시도를 통해 예술에 활용되는 기술 목록의 스펙트럼이 넓어짐
• 모든 예술가가 하이테크에만 집중하는 것은 아니며, 보편화된 기술 또는 로우테크에 대한 예술적 접근과 탐색도 꾸준히 이루어지고 있음

콘텐츠 산업 중심의 정책지원

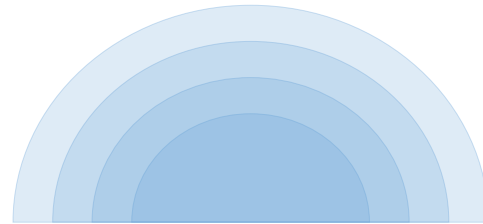
차세대 성장산업으로서의 문화기술은 곧 돈을 벌 수 있는 문화콘텐츠에 집중하는 전략으로 추진되어 왔음
• 예술에서 기술과 융합하는 흐름은 종래의 장르별 지원 또는 다원예술에 대한 지원이 감당해 왔으며, 최근 들어 한국예술위원회가 지원 사업을 추진하기 시작함

03 생태계 연구

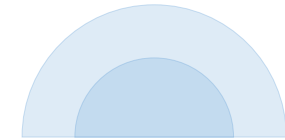
아트앤티크 필드(field)에서 활동하는 주체(창작자)는 일차적으로 **미디어 아트 씬을 모태**로 하고 있음
여기에 더해, **다원 및 융복합에 관심 있는 창작자**가 기술과 협력하는 경험을 하게 된 그룹이 있음
그 외 지원사업을 통해 **최초 예술·기술 융복합 작업을 하는 그룹**과 **관련 학과 출신의 전공자 그룹**이 있음



미디어아트 성격의 작가 그룹
디지털, 웹, 제네틱 등



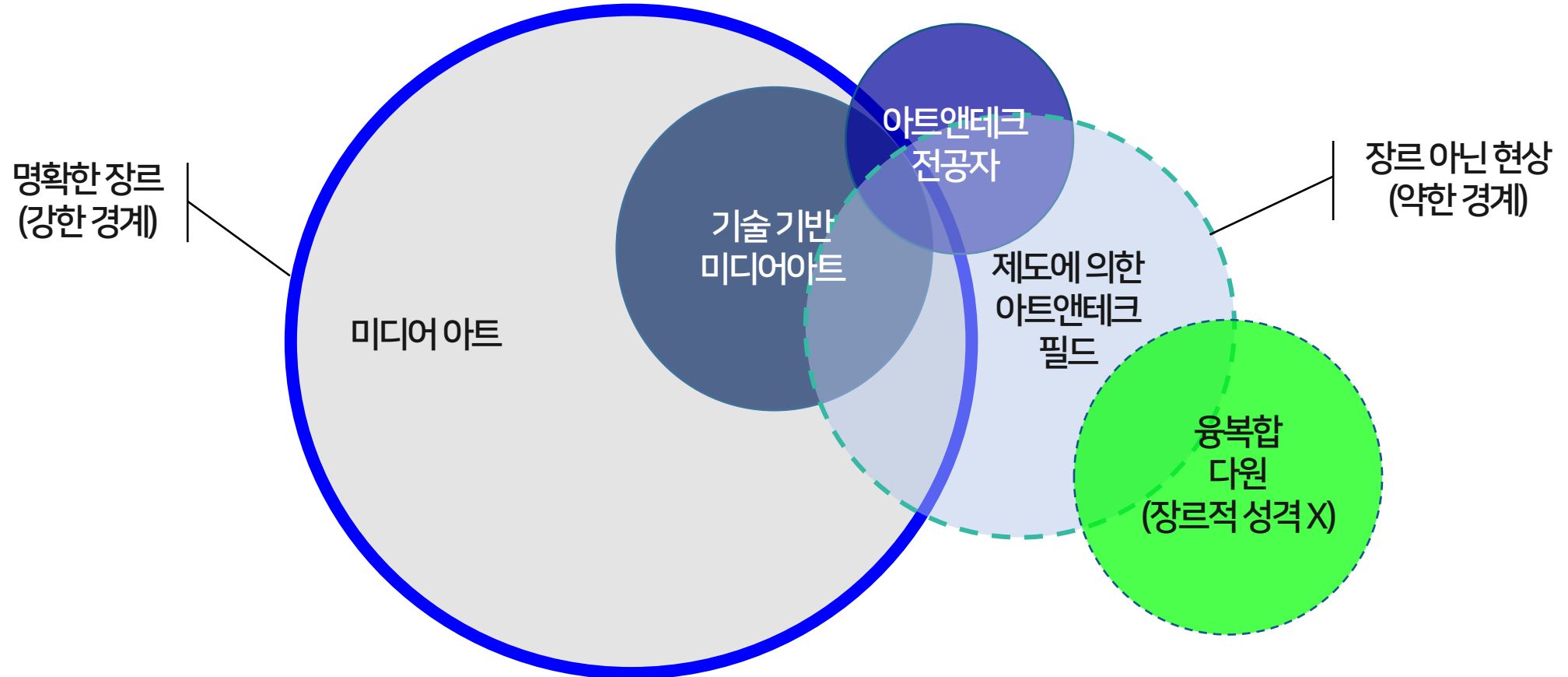
융복합 작가 그룹
다원예술, 융복합 작업



아트앤티크 지원사업
신규참여그룹 & 전공자



고전적인 미디어 아트 씬이 '미디어'의 개념을 확장적으로 해석하는 접근이라면
현재의 아트앤티크는 **미디어 아트 중 '기술 기반 미디어 아트'**에 가까운 현상
4차 산업혁명 붐, 제도가 규정한 개념인 아트앤티크 지원 영역이 가지는 효과, 의의가 있음



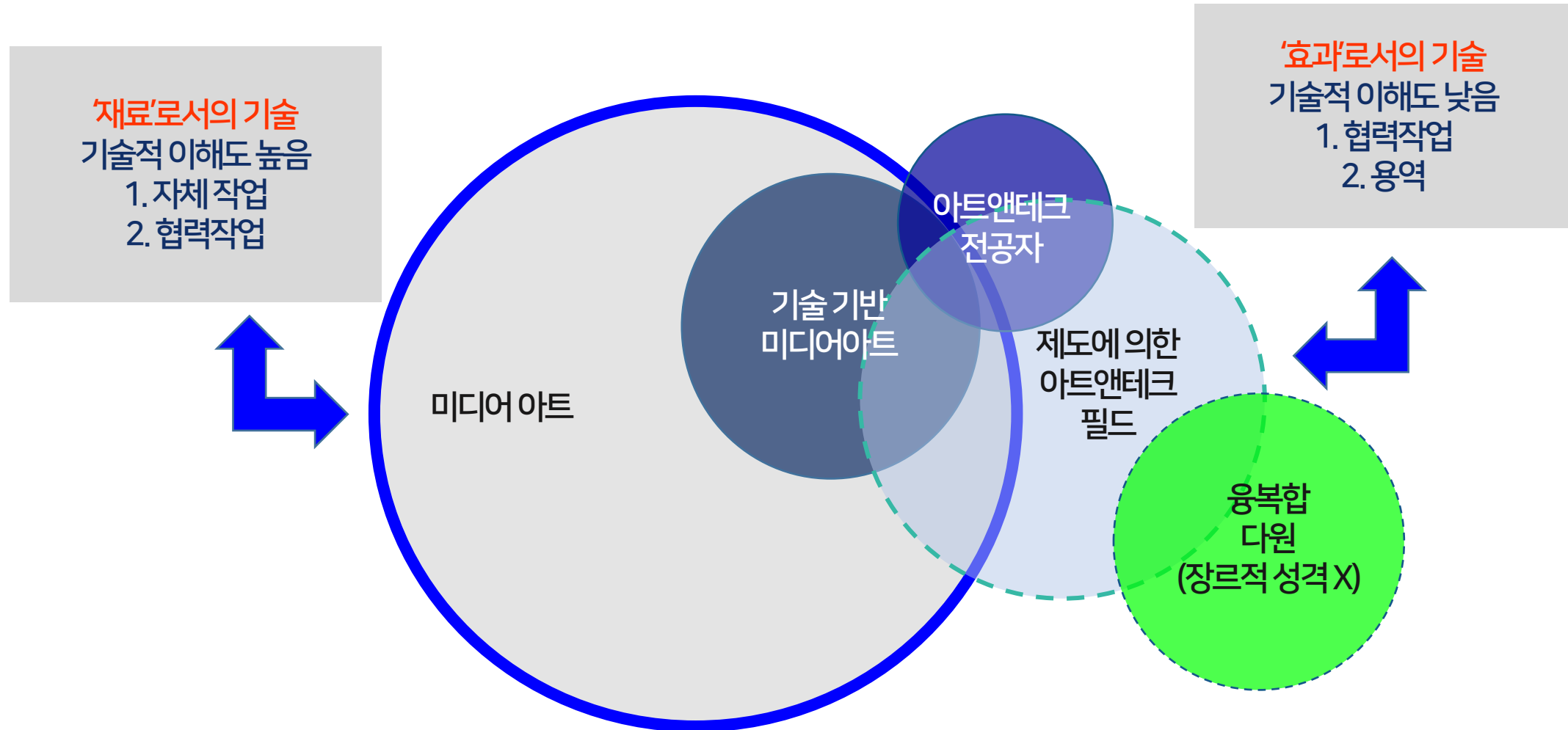
아트앤티크 생태계 구성 요소들이 섬처럼 존재, 생태계 만들 수 있는 출발 지점에 있음
 아트앤티크 예술가, 큐레이터, 프로듀서, 기술컨설턴트, 비평가 분화되고 전문화된 생태계 주체 필요

미디어 아트 강의할때마다하는이야기가다없다라고이야기해요
 2000년대 초반 새천년 전환되며 미디어아트가 붐이 되었다가 사그라들었어요.
 4차산업혁명으로 인하여 생활이나 일상에 기술이 미치는 영향이 너무나 크죠.
 지금 생태계만드는 걸 놓치면 심각한 상황이지 않을까 우려되는 지점이 있습니다.
 지금은 현재 큐레이터랑 크리티크 없이 작품만 생산하고 있어요.
 지금이 생태계를 만들어야 하는 주요한 시점이라고 생각해요.

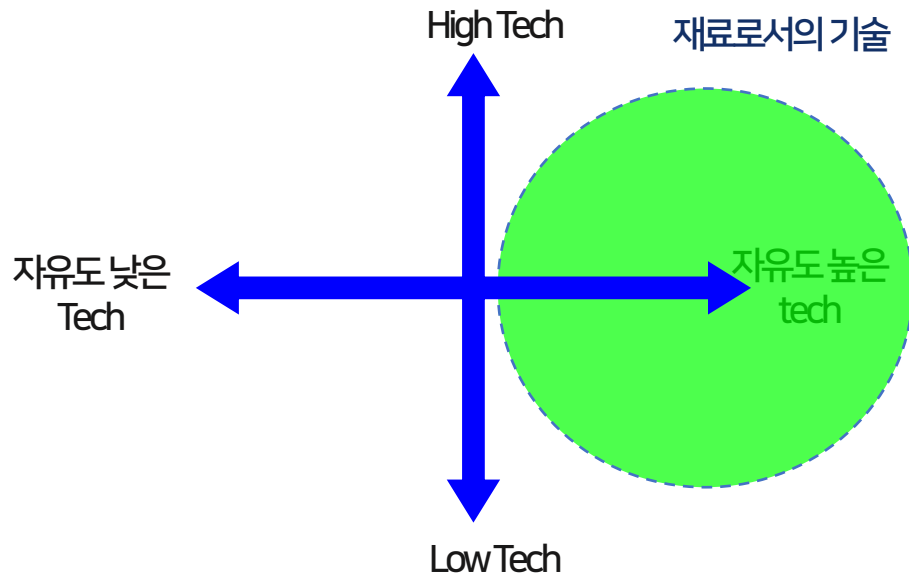
기술기반의 미디어아트라고 생각해요.
 미디어아트, 융복합, 아트앤티크 용어 사용하지만 테크놀로지에 방점이 찍혀있죠.
 아트앤사이언스도 영역도 뺄 수 없어요.
 융복합은 좀 다르게 이해합니다. 장르 교차 지점에 테크가 더 들어오게 된 거죠.
 아트앤티크는 장르가 아니지만 미디어아트는 장르예요.
 아트앤티크 영역에는 다양한 협업 작업이 필요하도 새로운 섹터를 만들고 있다고 생각해요.



미디어아트적 접근을 하는 그룹의 경우 대부분 **유학**, 또는 **미디어아트 관련 대학(원)** 진학
융복합/다원 작업 중 기술 융복합을 시도하는 그룹의 경우 주로 **협력 작업 과정**을 통한 기술 학습



하이테크 중심 이슈, 대립항으로서의 로우테크 구분은 실질적인 창작 작업자의 입장에서 유의미하지 않았음
 중요한 것은 새로운 시도, 예술적 실험과 관련되는 기술 활용에서의 자유도임
 기술 활용으로서의 관점에 따른 위의 도식 외에, '비평-질문 대상으로서의 기술'이라는 시각 중요



Digital & Physical Tech



Digital Tech



- ✓ 내가 하려는 작업에 비해 too big 하지 않은가?
- ✓ 내가 하려는 그 기능은 있는가? (상용 기술 이슈)
- ✓ 안정화되지 않은 기술 사용을 위한 적합한 접근법은 무엇인가?
- ✓ 내가 분해/연결/조립할 수 있는 자유도가 있는가?
- ✓ 하이테크를 염두해둔 로우테크는 low라고 치부해도 되나?

전시/설치가 요구되는 작업을 중심으로 하는 물리적 기술 작업과

- 코딩 컴퓨터를 유일한 또는 핵심 도구로 하는 디지털 기술 작업의 구분도 있음
- ✓ 코딩/알고리즘 기반 작업
- ✓ 창작과 공유의 문화 @ SNS
- ✓ 공유와 모방이 어려운 물리적 기술 사용의 부담감
- ✓ 오픈소스 문화의 영향 + SNS 마케팅 이슈

갤러리/뮤지엄의 기획전시 초청, 해외 출품 고전적 작업 경로
웹과 SNS를 중심으로 작업 아카이브 및 글로벌 프로모션 등 다채널화
커머셜 작업, NFT 새로운 작업 경로 등장으로 다양한 작업 증가, 진입자 확대

기성작가(초청 전시 중심)

- 초청 전시 중심
- 단일 작업의 창작타임라인이 장기간
- 투입비용·장비 규모가 크며, 지원사업 필요성 높음
- 관련 작가의 절대적 숫자 적음

신진작가(웹/SNS 중심)

- 다작 중심
- 즉각적 공유, 빠른 피드백 추구
- 투입비용·장비 규모가 작음, 지원사업 의존도 낮음
- 취미부터 전문 작가까지 절대적 숫자 많음

기획전시

국립현대미술관
서울시립미술관
아트센터나비
파라디스문화재단
언폴드X
현대차제로원

공간·기관 초청 전시
작가 기획 전시

해외 출품

글로벌비엔날레
아르스 일렉트로니카
...
해외 초청 전시

해외출품 커리어
타국가, 국내 전시로
이어지는 결과

웹/SNS
전시

시각 포트폴리오 활용
웹사이트
인스타그램
유튜브, 비메오

웹에서 쓰는 작품
뉴제너레이션
글로벌 마케팅

커머셜
전시

아트앤티크
크리에이티브 중심
기업, 브랜드 마케팅
NFT

돈이 되는 작업
커머셜, 셀럽작가
상업과 작업의 병행

아르코의 기존 창제작 지원사업 형식에서 크게 벗어나지 않는 설계
정책적 철학과 지원사업 방향성을 바탕으로 과감한 개편 필요

지원사업 기획	지원사업 체계	지원사업 운영	심사
정책적 철학과 지원사업 방향성 강구	지원 주체 확대 아티스트 + 매개자	짧은 사업 기간 사전 준비된 사람만 가능 작품의 퀄리티 저하	사업 방향과 목적에 부합하는 심사 기준과 방식 설계
기술중심 vs 예술중심의 대립적 구도 극복	성격 구분이 모호한 지원사업 트랙 예산 규모 재고	재료비의 제한적 지출	기술전문가와 예술전문가의 균형
단기적/성과주의적 접근 장기적/실험주의적 전환	작업/작품 발표 형식과 규격 제한	지원서 서식 재설계 필요	기술 선택과 활용 중심이 아닌 예술로서의 의미와 역할에 대한 평가 필요

담론 / 의제화	인력양성 / 교육	공간 / 네트워크	유통	지식 자산화
〔 AGENDA 〕	〔 HUMAN RESOURCES 〕	〔 COMMUNITY 〕	〔 PROCESS 〕	〔 DIRECTORY 〕
아트&테크 미학과 철학 탐색	아트앤티크 다양한 주체 양성	커뮤니티 기반의 국내·외 교류	유통 전문 매개자 양성	리얼 오픈소스
아트&테크 사회적 가치와 역할	자발적 커뮤니티 지원	관계 기반 캐주얼 스페이스	아트앤티크 맞춤 유통 채널-프로세스 구축	디지털 아카이브
아트&테크 동시대 당면 주제 발굴	과학 및 공학 인력의 예술 분야 접점	기술 증개소 공동 작업실/실험실	유통 활성화를 위한 거버넌스 구축	아트앤티크 라이브러리
생산자-매개자-향유자 역할과 태도	학습을 위한 가용 자원 지원	호스트 기반 꾸준한 프로그램	향유자 개발을 위한 감상 교육	국내외 유통을 위한 테크라이더정교화

이중 생태계(예술/기술) 간 협업, 융합을 위한 방법론 및 체계의 구축이 필수적이며,
기술 형식(최신-첨단)에 대한 접근이 아닌, 내용적(주제-가치) 접근 필요

이슈1 [엄청난 속도차]

이슈2 [낮은 시장성, ROI의 극심한 불균형]

기술 변화 속도



학습 & 창작 속도



Vs.



구매, 보관, 전시가 용이한
전통적 회화
(높은 환금성, 높은 시장성)

설치 이슈, 에러 유지 보수
이슈가 필연적인 아트앤티크
(낮은 시장성)

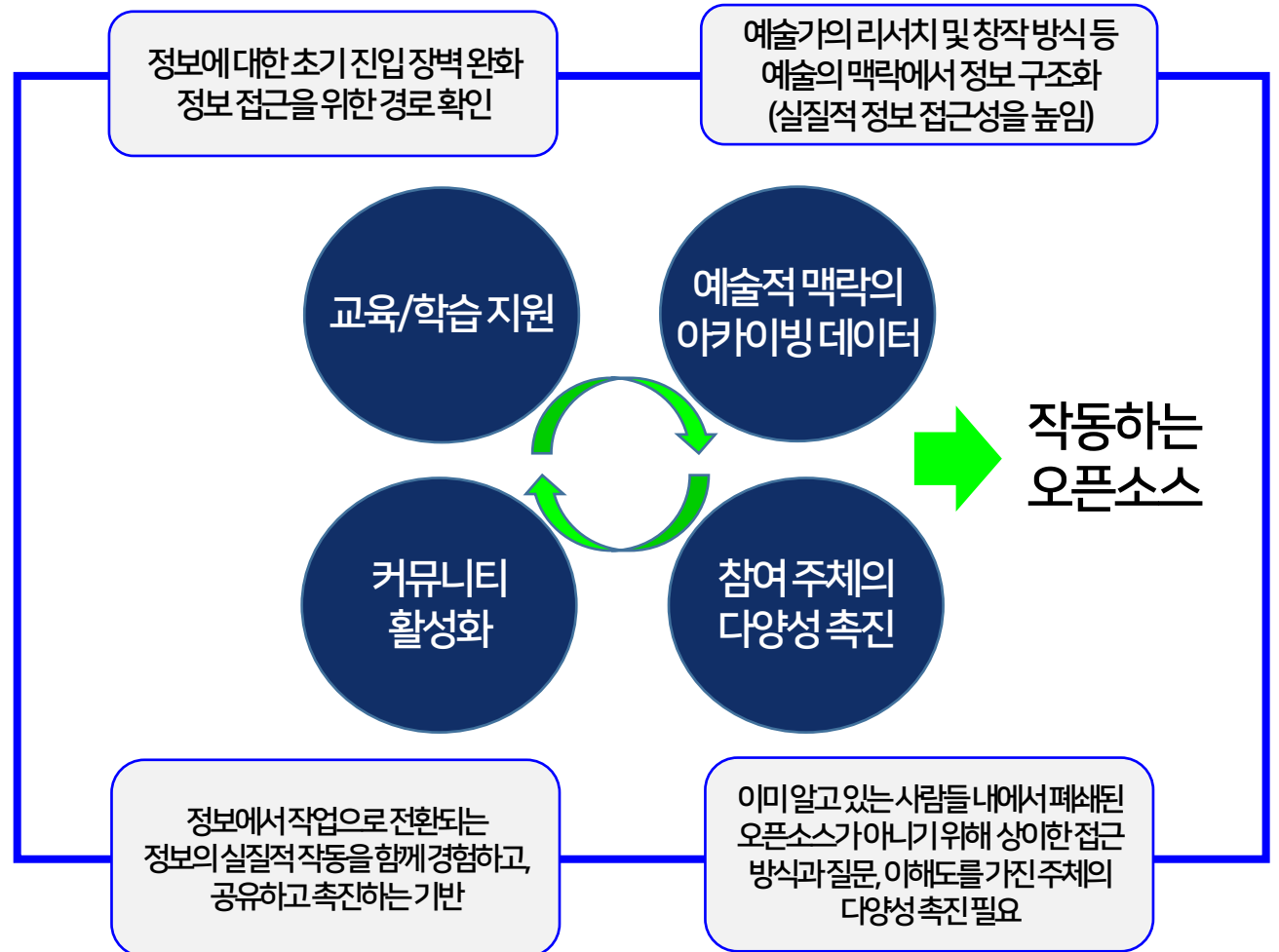
아트앤티크 작업은 기술 발전/변화의 엄청난 속도 때문에 기술 분야 전문 종사자가 아닌 상황에서 '최신', '첨단'을 스스로 학습하고, 적용하는 것이 불가능에 가까움. 즉, 기술의 최신성-첨단성을 중심으로 생태계를 조성할 수 없음

당초 상업화 목적의 기획이 아니면, 현재 단계 낮은 시장성으로 인해 장기간 학습 및 창작 비용을 감당할 유인 구조가 취약함

교육 지원-커뮤니티 촉진-예술가의 관점에서 정리한 오픈 데이터를 통해 아트앤티크 영역의 실질적 오픈 소스 실현 필요

이슈3

작동하지 않는 오픈 소스



04 정책과제 제안

팬데믹, 4차산업혁명, 디지털 사회 진입 본격화
아트애펬크 창의성과 다양성 촉진 및 창작 터전 공고화
새로운 문화예술을 통한 미래 사회 대응과, 새로운 예술 가치 확산 필요

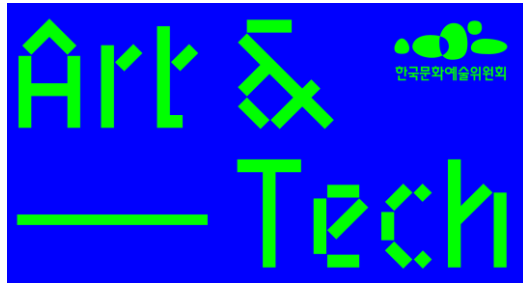


문화체육관광부

팬데믹

4차산업혁명

디지털 뉴딜



방향제시영역

문제대응영역

정책의 방향

정책 과제

현행 지원사업
개선과제



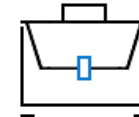
예술의 지평 확대

1. 지속가능한 예술가의 창작 터전 공고화
2. 예술의 실험성과 다양성 뒷받침
3. 아르코 창작 공간 플랫폼 역할 정립
4. 문화예술 인력육성체계 혁신 및 일자리 창출



예술 현장 중심 지원체계 확립

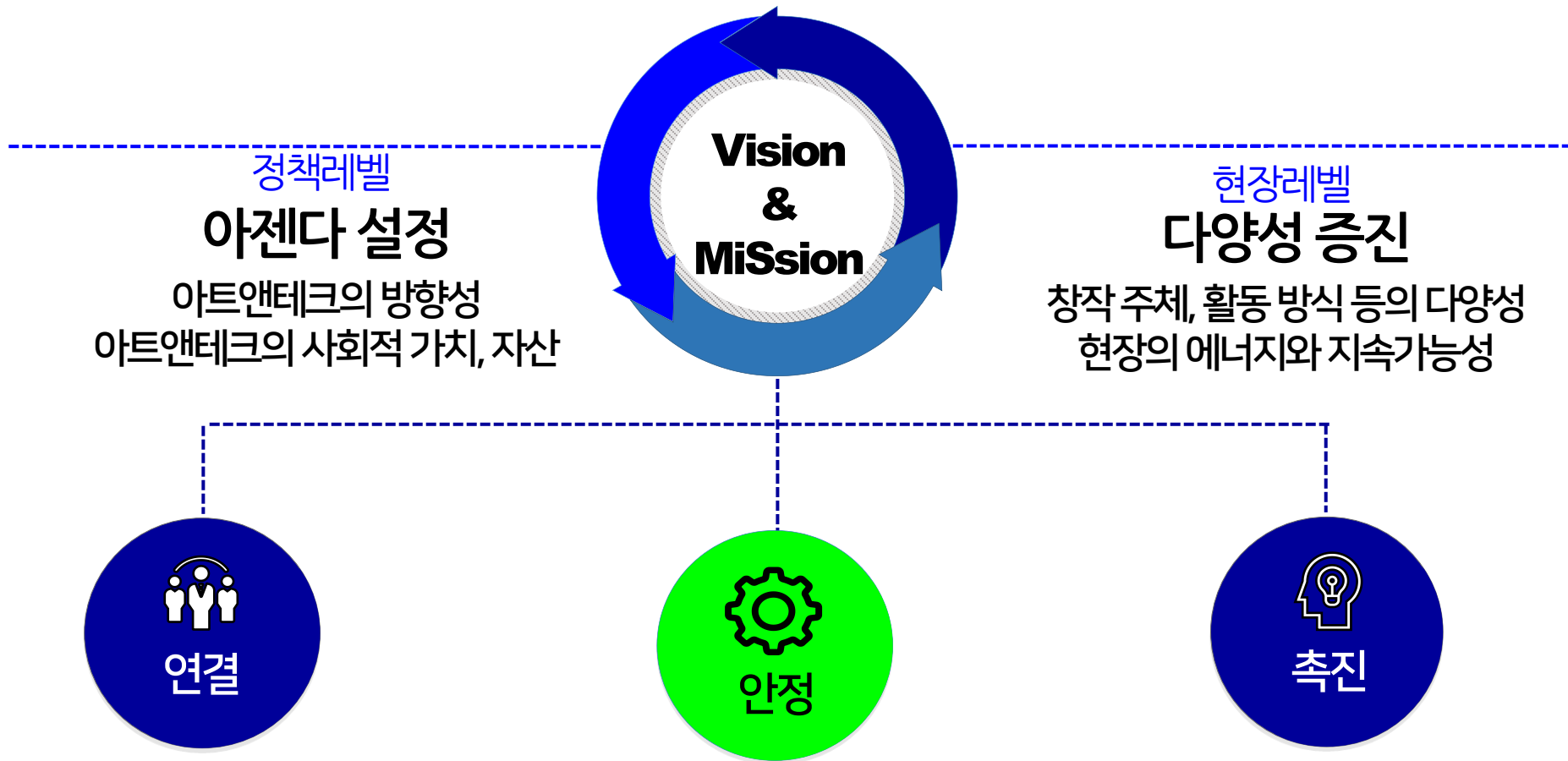
1. 현장 친화적 정책 지원 강화
2. 문화예술계 공정환경 조성



문화예술의 사회적 역할 확대

1. 문화예술 가치에 대한 공감대 형성
2. 문화예술을 통한 미래 사회 대응
3. 사회적 자산으로서의 문화예술 가치 보존

(1)정책 아젠다 설정 (2)현장 다양성 증진을 목표로
생태계 기반 조성을 위한 <안정-연결-촉진> 전략과제 개발 및 추진



정책적 시그널 발신, 현장과의 신뢰 구축을 통한 동반 성장

AGEDA



AS-IS

예술 창작의 재료로서의 기술
예술 표현의 효과로서의 기술

- '예술과 기술의 융합'
예술과 기술의 분리된 구도화
- 기술적 형식이 강조
첨단, 세련됨, 우월성
- 기술 사회 적응 - 압박, 주입, 선점
경쟁과 혼란

TO-BE

주제와 성찰 대상으로서의 기술
동시대적 삶이 마주하고 있는
기술과 관련한 거대 의제와 결합

시도, 실험, 전복, 마찰

- 포스트휴먼 (post-human)
- 기술 양극화 (tech divide)
- 인공자연 (artificial nature)
- 기술과 젠더 (gender&tech)

유럽 의회에서 설정한 정책 우선 순위를 통해 동시대 유럽의 아젠다를 제시 연구혁신(R&I) 사업인 제9차 프레임워크 프로그램(Framework Program, FP), Horizon Europe을 발표

2019 - 2024 유럽 의회의 전략적 정책 우선순위

- ✓ 유럽형 그린 딜
A European Green Deal
- ✓ 디지털 시대에 걸맞은 유럽
A Europe fit for the digital age
- ✓ 만인을 위한 경제
An economy that works for people
- ✓ 세계 속 보다 강한 유럽
A stronger Europe in the world
- ✓ 유럽형 삶의 방식 증진
Promoting our European way of life
- ✓ 유럽 민주주의를 위한 새로운 독려
A new push for European democracy

Horizon 프로그램을 위한 이니셔티브 플랫폼으로 <S+T+ARTS>

- 레지던시: Vertigo (2016~2020) | WEARSUSTAIN (2017~2019) | RE-FRAME(2018~2021) | MINDSPACES (2019~2021)
- 주제 실험(Thematic Pilots): 위의 레지던시와 중복하여 피봇, 파일럿 개발
- 아카데미: 파트너 기관들을 통한 교육 프로그램 개발 및 운영
- 수상 공모 (Prize): 아르스 일렉트로니카 시기에 맞추어 총 4만 유로의 상금을 걸고 사회, 경제 혁신을 위해 과학, 기술, 예술이 융합된 우수 프로젝트 시상
- 지역센터: Repairing the Present (2021-2022): 혁신에 적극적으로 동참하고 변화의 촉매 역할을 할 수 있는 예술가들의 가능성을 짚어(tapping)주어 현대 사회, 경제, 환경 분야에서 기술의 변화를 진단, 마주하고 있는 제한적인 환경을 넘어 가능한 미래를 다시 상상. 로컬이 갖고 있는 특수한 문제를 주제로 해야 함
- 디지털 혁신 허브: BETTER FACTORY(2020~2024): 혁신 기술을 통한 중소기업X아티스트X기술자 매칭 허브 | MediaFutures |

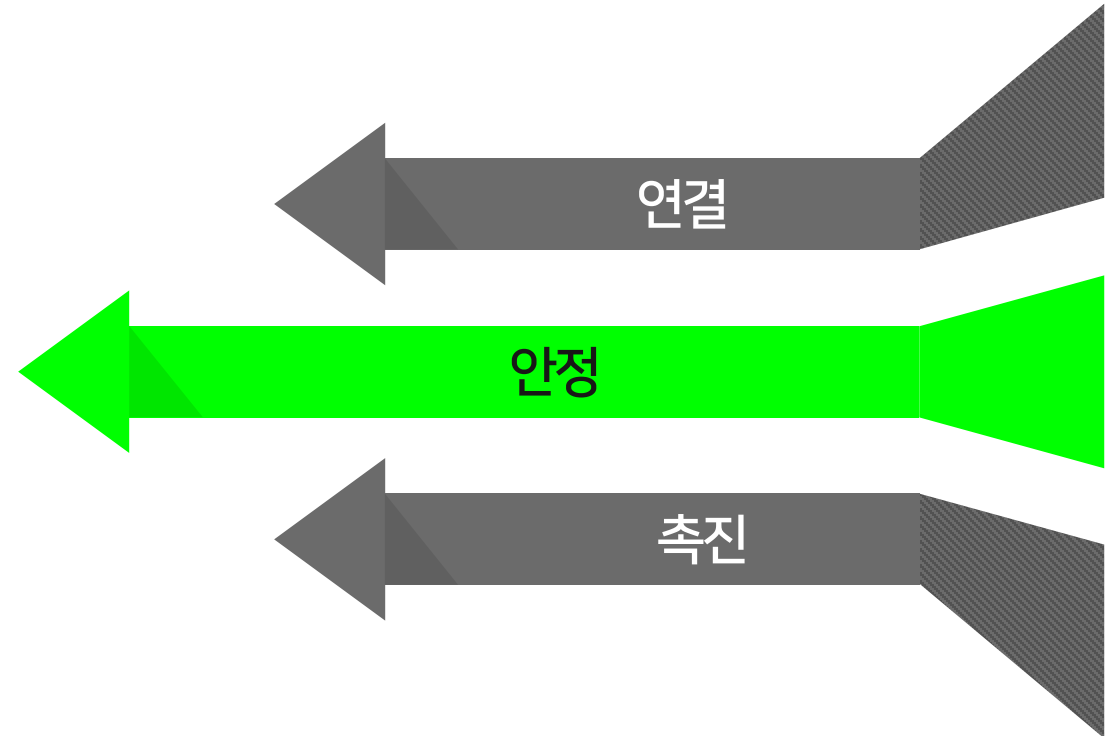
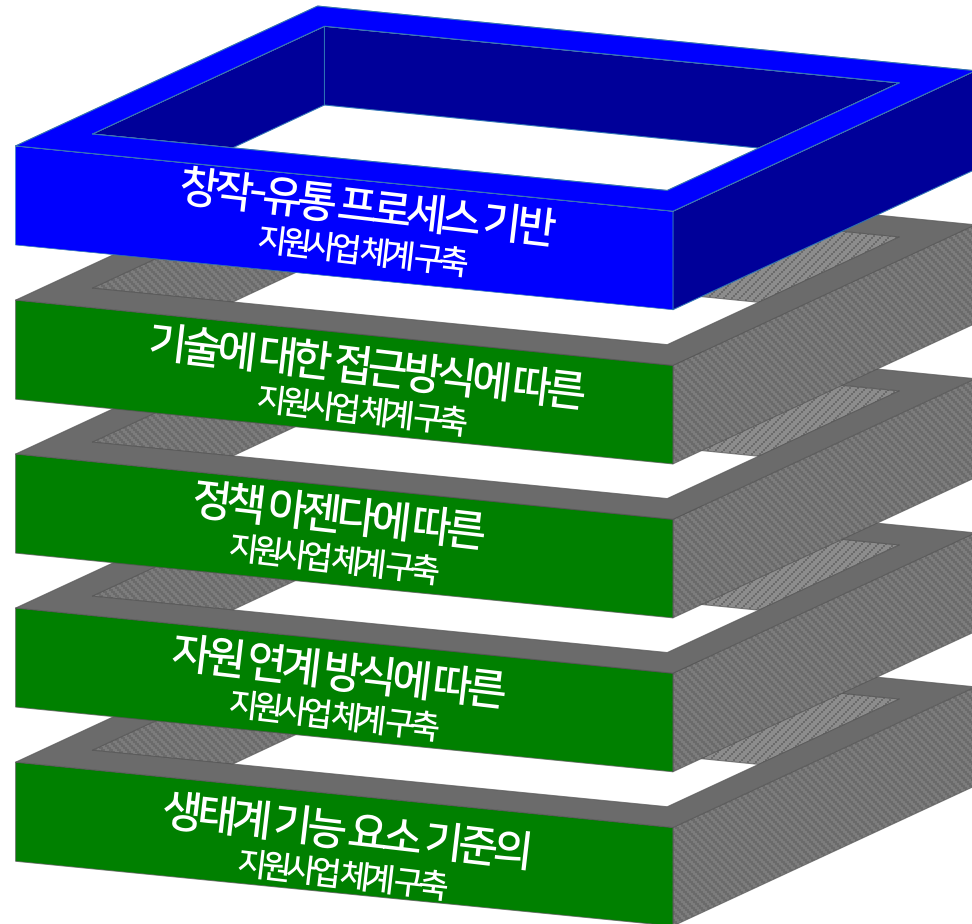
활동 지원

연계 촉진

사회적 임팩트

혁신과 사회적 가치

정책 아젠다(방향)의 구현 형태는 지원 사업의 체계를 통해 현장에 전달
현행 지원사업의 체계 및 지원사업 매핑 재구조화를 위한 기준을 발견
세부-개별 지원사업은 정책 과제 키워드인 [안정], [촉진], [연결]을 반영



기술의 효과성에 주목하는 방식, 기술을 창작의 필수적 재료(medium)로 사용하는 접근
기술 자체를 주제로 다루는 접근이 매우 부족 확인

기술에 대한 접근 방식에 따른 지원사업 체계

✓ 시장성 촉진으로서의 아트앤테크
(스펙타클로서의 기술)

- 특수 효과, 실감성 향상을 위한 기술, 작품에 대한 접근성 향상 등
- 기술의 효과성에 주목

✓ 예술 창작의 재료로서의 기술

- 기존 미디어아트 포함 예술 창작의 소재, 재료 단위에서 기술 사용
- 키네틱, 인터랙티브 등

✓ 비평 및 탐색의 주제로서의 기술

- 기술 자체에 대한 성찰, 문제 제기, 담론화 등을 추구하는 창작 및 활동
- 불편한 골짜기(Uncanny Valley)展, 딥러닝과 젠더 편향, 인종 편향 주제 등

정책 아젠다의 설정이 핵심적인 과제
EU 체계: 거시사회 정책-예술정책-개발 지원사업 연결(align)의 사례와 구조 확인
아래 예시는 다른 지원사업 체계 예시와 통합하여 구조화 가능

정책 아젠다에 따른 지원사업 체계



아르코의 당해년도
정책 아젠다 트랙

- <포스트휴먼>, <인공자연>, <기술 양극화>, <기술과 젠더> 등 일종의 call for project 방식의 지원사업 트랙
- 본 트랙의 하위 트랙으로 [리서치 트랙]-[창제작 트랙]-[네트워크 등 확산 트랙] 등을 배치할 수 있음
- 현재 아르코의 공공예술 지원사업의 체계가 이와 같음



자유 주제 트랙

- 아르코의 당해년도 주제 외 자유 주제 영역으로 진행하는 트랙
- 역시 하위 트랙의 설계 및 배치가 가능

2022년 아트앤티크 지원사업 자율기획 트랙 추가
이후 기획영역에 대한 세분화 또는 전략 수립시, 아래와 같은 기획 접근 범주 참고

지원사업 체계 중 기획트랙의 가능한 범주들

✔️ **포스트 프로덕션 / 큐레이션 접근**

주제 중심 의제화 맥락에서 신진의 발굴 및 확산 역할
특정 주제 혹은 기획 방향 아래, 기 창작된 작품들을 모으고, 해석하고, 보여주는
큐레이션/페스티벌·전시형 기획

✔️ **프로듀싱 방식의 접근**

전략적 창제작 및 유통의 시도, 아트앤티크 관련 플래닝 역량 축적
창작 단계에서 기획적 역량을 투입하여,
창제작 및 후속 유통 등에 대한 플래닝 및 매니징을 하는 접근

✔️ **연결 & 촉진을 위한 기획**

생태계 내 신의 자산이 되기 위해 필요한 활동
페스티벌, 컨퍼런스, 교육, 아카이빙 등 아트앤티크 영역의 연결과 촉진을 위한 프로젝트 기획

아트앤티크 지원 체계를 완성품을 위한 창제작 지원이 아닌,
 예술-기술 융합 작업에 대한 경험과 학습으로 재해석할 수 있으며
 아트앤티크 인력양성을 위한 교육/학습의 체계를 아래와 같이 분류해서 적용 가능



강의형 교육 (아르코 자체)

- 아르코챔프 아카데미 연계 (연 4회 or 6회 등 정례화)
- 최근 창작품 포함 아트앤티크 주요 작품을 주제별, 접목 기술별, 발표-감상 형식별 카테고리 분류하고, 이렇게 취합된 케이스 아카이브를 활용한 사례 기반 교육 진행
- 아티스트에게 기술 자체를 학습하게 하는 것은 과도한 시간과 비용 필요



자기주도형 교육 (아르코 자체)

- 현재의 아이디어 구현 트랙에서 구현 의무를 제외하여 실질적인 리서치 트랙으로만 설계하여 적용 가능
- 사례, 관련 기술 및 창작 방법 등 필요한 내용에 대한 교육/학습을 스스로 기획하여 진행



경험 기반 교육 (아르코 자체)

- Learning by Doing 개념을 적용한 것으로, 현재의 창 제작 지원사업에 참여해서 프로젝트를 수행하는 과정에서 획득되는 학습적 경험
- 다만 이를 위해서는 스스로의 경험으로 체화되기 전에 성급하게 성과품 제작을 위한 발주/외부 의존으로 넘어가지 않도록, 사업 운영 기간의 확보가 필요함



교육 커뮤니티 연계형 (외부 협력)

- <여성을 위한 열린 기술랩>, <언메이크랩> 등 아트앤티크를 주제로 학습-창작-확산 등의 작업을 이미 수행하고 있는 커뮤니티와 협력 사업으로 교육 실행
- 그외 대학 연계형, 모두의연구소 등 민간 학습 플랫폼 연계형 교육 등과 협력 사업으로 교육 실행

아트앤티크 지원정책을 실행 시기별, 실행 층위별로 구분하여 종합하면 아래와 같음

구분	단기 2022년	중기 2023년 이후	장기 10년 내외
아트앤티크 지원 사업내 층위	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사업기간 확보 (실 작업기간 최소 6개월 이상) ▪ 리서치 트랙의 의무 조항 조정으로 성격 명확화 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2023~2024 아트앤티크 지원정책/사업 아젠다 셋팅 ▪ 지원사업 트랙 재구조화 ▪ 다년간 지원 추진을 위한 준비 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 법제화 ▪ 관련 기구 또는 조직 셋팅
아르코 전체 지원 사업내 층위	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 아르코 아카데미 사업 연계 교육 프로그램 신설 ▪ 미완의 과정을 성과로 환류하는 행정적 체계 개발 ▪ 페스티벌, 컨퍼런스 체계 개편을 위한 준비 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 아젠다와 연계한 페스티벌 및 컨퍼런스 실행 ▪ 온라인 지원사업, 다원 지원 등 여타 지원사업과의 관계 설정 명료화 	
외부와의 협력층위	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기관간 협력 체계 구축을 위한 테이블 구성 	<ul style="list-style-type: none"> • 유통인프라 연계형 사업 • 제작인프라 연계형 사업 • 민간 커뮤니티 연계형 사업 • 기관간 역할에 따른 협력 체계 구축 	