영국 예술X기술:
한눈에 보는
지역 창작 생태계

BRITISH COUNCIL

미르센터
MIROCENTER

2024년 12월

영국 지역별
크리에이티브 허브 및 혁신 센터

잉글랜드 지역

워터셰드 퍼베이시브 미디어 스튜디오 | Watershed Pervasive Media Studio 7

브리스톨 VR 랩 | Bristol VR Lab 11

놀 웨스트 미디어 센터 | Knowle West Media Centre 12

버밍엄 오픈 미디어 | BOM 13

팩트 | FACT 15

미디어시티 몰입형 기술 혁신 허브 | MITIH 16

퓨처에브리씽 | FurueEverything 18

매드랩 | MadLab 19

팩토리 인터내셔널 | Factory International 20

라이트 하우스 | Light House 21

웨일스 지역

컬트VR | CULTVR 22

웨일스 밀레니엄 센터 | Wales Millennium Centre 24

스코틀랜드 지역

크립틱 | Cryptic 25

뉴 리얼 | The New Real 26

북아일랜드 지역

너브 센터 | Nerve Centre 27

최근 영국의 주목할 만한 예술X기술 프로젝트

언더셰드 | Undershed 28

더 콜 | The Call 29

디지털 바디 페스티벌 | Digital Body Festival 30

드리미 플레이스 | Dreamy Place 31

비욘드 컨퍼런스 | Beyond Conference 32

크리에이티브 프로듀서(Creative Producer)와 크리에이티브 테크놀로지스트(Creative Technologist) 33

영국 내 창의적 기술 진흥 기관 37

영국 예술X기술: 한눈에 보는 지역 창작 생태계

2010년부터 2019년까지 영국의 창조산업은 전체 국가 경제보다 1.5배 이상 빠르게 성장했다. 수출과 수입도 모두 확대되어 2019년 창조산업의 서비스 수출은 380억 파운드약 68조 원에 달했다. 2021년에는 1,080억 파운드약 194조 원의 경제적 가치를 창출했으며, 같은 해 고용 인원은 2011년 대비 49% 증가해 230만 명에 달했다. 영국의 창조산업은 국가 경제의 성공 사례로 잘 알려져 있으며, 최근 몇 년간에도 지속적인 성장세를 보여주고 있다.

현재 영국은 빠르게 발전하는 기술 환경에 발맞춰 기술 주도형 창조산업의 연구개발(R&D) 생태계를 구축하는데 지속적인 투자를 하고 있으며, 지역의 균형적인 발전을 위한 창조산업 클러스터 프로그램을 통해 지역과 지역을 연결하고, 지역의 강점을 확대하는 여러 이니셔티브와 프로그램을 추진 중이다. 이러한 과정에서 영국 내 여러 지역에 위치한 크리에이티브 허브 및 혁신 센터들이 기술을 활용한 다양한 프로젝트와 협업, 그리고 연구를 수행하는 데 핵심적 역할을 하고 있다.

본 보고서에는 영국의 지역에서 최첨단 기술을 실험하고, 개발하고, 다학제 간 협업을 주도하는 크리에이티브 허브 및 혁신 센터 현황을 살펴보고자 한다. 더불어 예술과 기술 간 협업 프로젝트를 성공으로 이끄는데 필요한 핵심 조력자라고 할 수 있는 크리에이티브 프로듀서Creative Producer와 크리에이티브 테크놀로지스트Creative Technologist의 역할과 더불어 최근 주목할 만한 예술과 기술의 협업 프로젝트를 소개하며, 영국 내 창의적 기술을 중심으로 한 문화 예술의 생태계를 살펴본다.

창조산업 클러스터 프로그램 | Creative Industries Clusters Programme

영국 연구혁신청UKRI의 지원을 받아 예술 및 인문학 연구 위원회AHRC는 영국 창조산업 전반에 걸쳐 혁신과 성장을 촉진하기 위해 창조산업 클러스터 프로그램을 발족했다. 리서치와 혁신을 통한 창조산업의 성장을 목표로 2018년부터 2023년까지 5년간 이 클러스터 프로그램에 1억 2천만 파운드약 2,115억 원를 투자했으며, 2024년부터는 이 프로그램의 두 번째 단계에 접어들어 5,000만 파운드약 900억 원의 초기 자금을 확보했다. 2025년부터 기금 지원 공모를 통해 새로운 클러스터가 새로운 지역에 진출하고 창조산업의 발전을 모색할 것이다.

창조산업 클러스터에서는 중심 기관인 대학에 자금을 지원하고, 대학과 기업이 파트너십을 맺어 기술을 개발하고, 일자리를 창출하고, 공동 투자를 유치하는 모델을 구축하였다. 스타트업에서 글로벌 기업에 이르기까지 영화 및 텔레비전, 패션, 정보학, 디자인, 컴퓨터 게임, 공연, 몰입형 기술 분야에서 가장 뛰어난 전문가들과 학계 인재들이 협력하여 새로운 유형의 응용 연구를 한다.

이니셔티브 I Initiative

이니셔티브란 어떤 일을 먼저 시작하거나 주도적으로 이끄는 행동을 말하며, 특정 목표를 달성하기 위해 시작된 공식적인 프로그램, 정책, 또는 프로젝트를 가리킬 때 사용된다.

크리에이티브 허브 I Creative Hub

크리에이티브 허브는 창의적 활동을 지원하고 협력과 혁신을 촉진하기 위해 설계된 공간, 플랫폼, 또는 네트워크를 말한다. 예술, 디자인, 미디어, 기술 등 다양한 창의적 분야의 사람들이 함께 모여 아이디어를 공유하고 협업할 수 있는 환경을 제공하는 것이 목적이다. 크리에이티브 허브는 물리적 공간일 수도 있고, 디지털 플랫폼일 수도 있으며, 또는 이 둘이 혼합된 형태로 운영되기도 한다.

창작자 간의 연결을 통해 새로운 프로젝트나 사업 기회를 만들어 내고, 워크숍, 세미나, 멘토링 세션을 통해 기술과 기식을 공유한다. 3D 프린터, VR 장비, 디자인 소프트웨어, 영상 편집 도구 등 창의적인 작업에 필요한 첨단 기술과 도구를 제공하거나, 기술, 자금, 네트워크 등 필요한 자원을 제공한다.

크리에이티브 허브는 종종 문화 예술과 기술, 경제 활동이 만나는 교차점 역할을 하며, 예술적 표현과 상업적 성공을 조화롭게 연결하는 데 초점을 맞춘다. 서로 다른 배경을 가진 사람들이 협력하여 혁신적인 결과물을 만들고, 산업 간 경계를 넘나드는 네트워킹을 통해 창의적 프로젝트의 성공 가능성을 높인다.

혁신 센터 I Innovation Centre

혁신 센터는 기업, 연구 기관, 정부 또는 지역사회가 혁신을 촉진하고 신기술, 새로운 아이디어, 창의적인 문제 해결 방법을 개발하기 위해 설립한 공간이나 조직을 의미한다. 혁신 센터는 주로 기술 발전, 산업 경쟁력 강화, 지역 경제 활성화, 또는 사회 문제 해결을 목표로 활동하며, 다양한 자원을 제공하여 개인과 조직이 혁신 활동을 원활히 수행하도록 지원한다.

다양한 산업, 학계, 연구소, 정부 기관이 한데 모여 협업을 촉진하는 플랫폼 역할을 하며, 서로 아이디어를 공유하고 프로젝트를 함께 진행할 수 있도록 돕는다. 기술이나 새로운 프로세스를 개발하기 위한 연구개발 활동이 주요 역할이며, 첨단 기술이나 도구, 연구 시설을 제공한다.

창의적 협업을 주도하는
영국 지역별 크리에이티브 허브 및 혁신 센터

복잡하고 끊임없이 변화하는 세상에서는 문제를 해결하기 위해 한 가지 접근 방식으로는 충분하지 않다. 창의성이란 종종 낯선 사고를 연결함으로써 발현되며, 그렇기 때문에 다양한 배경과 문화적 관점을 가진 사람들의 협업으로 대안적 미래를 상상해 볼 수 있다. 예술은 기술의 가능성을 확장하며, 기술은 예술을 통해 완전히 새로운 형태의 표현과 사용을 만들어내는 등 예술과 기술의 결합은 종종 창의성의 한계를 뛰어넘어 새로운 가능성을 열어 준다.

영국은 기술과 예술의 융합이 만들어 내는 가능성과 잠재력에 주목하며 혁신을 통한 성장의 기회를 계속해서 모색하고 있다. 최신 기술 중심으로 한 R&D 프로젝트에서 학제간 교류와 협업을 장려하고, 이를 통해 새로운 문화 예술 생태계를 만들어가고 있다.

현재 영국은 기술 주도형 창조산업과 예술과 기술의 융합을 통해 산업적 부가가치를 높이고 몰입형/참여형 예술에 대한 새로운 비전을 제시하고 있다. 이와 동시에, 지역 내 크리에이티브 클러스터를 발전시키고 다양한 기금 지원을 통해 런던과 지역 간의 불균형을 해소하고자 하는 노력을 하고 있다.

지역에 위치한 혁신 공간들은 커뮤니티를 위한 중요한 장소로 새로운 기술에 대해 논의하고, 실험하고, 여러 분야의 전문가들과 협업할 수 있는 환경을 제공한다. 이러한 공간들은 또한 정부와 지역 주도의 여러 이니셔티브와 프로그램의 거점이 되기도 한다. 다음은 영국의 주요 지역 도시에서 예술과 기술의 융합을 선보이거나, 다학제간 협업을 통해 지역 커뮤니티를 활성화하고 있는 대표적인 창작 미디어 스튜디오, 크리에이티브 허브, 혁신 센터들이다. 이들 기관은 창조적 협업과 기술혁신을 통해 예술적 그리고 산업적 가치를 동시에 실현하고 있다.

잉글랜드 지역

Bristol

워터셰드 퍼베이시브 미디어 스튜디오

Watershed Pervasive Media Studio

창조적 협업과 혁신의 허브

www.watershed.co.uk

1982년에 독립영화관으로 출발한 워터셰드는 영국 최초의 미디어 센터이다. 워터셰드는 2008년 퍼베이시브 미디어 스튜디오를 개관하고 창의적 기술과 협업을 중심으로 한 가치 주도형 문화 공간으로 진화했다. 워터셰드는 포용성, 투명성, 환경 지속성 등의 사회적 가치를 중요시하며, 기술의 발전이 경제적 성장이라는 목표에만 매몰되지 않고 사회 전반에 걸쳐 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 방법을 지속적으로 모색하고 있다.

약 200여 명의 예술가, 연구자, 그리고 지역 커뮤니티가 워터셰드의 퍼베이시브 미디어 스튜디오를 이용하고 있으며, 이곳에서 새로운 시도를 통해 실험적이며 대안적 기술을 상상하고 협업한다. 퍼베이시브 미디어 스튜디오에서는 샌드박스, 인터내셔널 랩, 아티스트 레지던시, 펠로십 프로그램 등을 통해 창작 과정에서 새로운 아이디어를 테스트하고 제작할 기회를 제공한다.

샌드박스 | Sandbox

샌드박스는 여러 맥락에서 사용되지만, 공통적으로 안전하고 자유로운 실험 공간이라는 개념을 가지고 있다. 샌드박스는 기술, 금융, 의료, 게임, 창의적인 프로젝트 등 다양한 분야에서 활용된다. 특히 빠르게 변화하는 디지털 환경에서 샌드박스는 혁신의 필수적인 도구로 자리 잡았는데, 격리된 환경에서 소프트웨어나 코드를 테스트할 수 있기 때문이다. 외부 시스템이나 데이터에 영향을 미치지 않는 독립적인 테스트 환경 덕분에 새로운 코드, 애플리케이션, 또는 기능을 자유롭게 테스트하고 악성코드 또는 버그가 있는지 확인하는 데 유용하다.

인터내셔널 랩 | International Lab

인터내셔널 랩은 다양한 국적과 배경을 가진 전문가, 예술가, 연구자, 기술자 등이 한데 모여 특정 주제나 문제에 대해 공동으로 연구, 실험, 개발하는 협력적 공간 또는 프로그램을 뜻한다. 주로 글로벌 차원의 융합적 혁신과 창의성을 촉진하는 데 초점을 맞추며, 국제적인 네트워크를 통해 창출된 아이디어와 결과물을 공유한다.

창의적 아이디어를 실제로 테스트하고, 혁신적인 해결 방법을 탐구하는 실험적인 활동을 강조하며 예술과 과학, 기술의 융합적 접근 방식을 적극 활용한다. 또한 개인적인 성과보다 팀워크와 협력을 중시한다.

아티스트 레지던시 | Artist Residency

아티스트 레지던시는 예술가들이 특정 기간 동안 창작 활동에 전념할 수 있도록 지원하는 프로그램이나 공간을 의미한다. 예술가들에게 작업 공간, 숙소, 재정적 지원, 네트워킹 기회 등을 제공하며, 새로운 아이디어와 작품을 개발할 수 있는 환경을 조성한다.

거주형 레지던시는 예술가가 제공된 숙소와 작업 공간에 머물며 작품 활동에 집중하는 형태이고, 비거주형 레지던시는 주거 지원 없이 작업 공간이나 프로젝트 자원만 제공한다. 운영 기관에 따라 몇 주에서 몇 달, 또는 1년까지 다양한 기간의 프로그램이 있으며, 일정 기간 동안 프로젝트를 발전시켜 성과를 발표하거나 전시하기도 한다.

아티스트 레지던시는 다양한 예술 분야의 창작 활동을 장려하며, 다른 예술가, 지역사회, 또는 전문 분야 사람들과 교류할 수 있는 기회를 제공한다. 국제 레지던시는 다른 국가의 예술가들이 함께 협업하는 기회를 제공하기도 한다.

펠로십 프로그램 | Fellowship Prgoramme

펠로십 프로그램은 특정 분야에서 뛰어난 능력과 잠재력을 가진 개인Fellow을 선발하여 연구, 학습, 창작 활동, 리더십 개발 등을 지원하는 프로그램이다. 펠로십은 주로 학문, 연구, 예술, 공공정책, 비영리 활동 등 다양한 분야에서 운영되며, 참가자들에게 자금 지원, 멘토링, 네트워킹 기회 등을 제공한다. 개인의 성취, 잠재력, 제안된 프로젝트 등을 기준으로 선발하며, 연구비, 생활비, 프로젝트 실행 비용 등 다양한 형태의 자금을 지원한다.

예술가들은 이곳에서 창의적 기술을 이용해 세상에 새로운 질문을 던지고, 창작 과정을 커뮤니티와 공유한다. 주말까지 자유롭게 활동할 수 있는 공용 작업 공간에는 40개의 책상과 워크숍, 미팅룸, 소셜 스페이스 등이 갖추어져 있고 입주 작가들은 언제든지 와서 이곳을 사용할 수 있다.

© Watershed

워터셰드 퍼베이시브 미디어는 크리에이티브 허브로서 브리스톨 대학을 비롯한 여러 기관들과 협력하고 있으며, 예술과 기술의 융합 및 교차점을 탐구하는 예술가, 연구자, 창의적 기업의 다양한 R&D 프로젝트를 진행하고 있다. 또한 소규모 기업, 프리랜서, 개인 사업자를 위한 일련의 지원금 공모를 통해 더 많은 사람들이 새로운 기술을 실험하고, 의미 있는 경험을 만들고, 논의하고, 위험 부담이 있는 아이디어를 테스트할 수 있는 기회를 제공한다.

워터셰드는 2018년부터 2023년까지 5년간 브리스톨+바스 크리에이티브 R&D(Bristol+Bath Creative R&D) 프로그램의 일원으로 브리스톨과 바스 지역 내 창의적 커뮤니티를 활성화하는 데 기여했다. 이 프로그램은 지역의 기업, 창작자, 예술가, 연구자들이 함께 모여 새로운 기술을 실험하고, 프로토타입을 개발을 통한 제품과 경험을 선보일 수 있도록 지원했다.

현재는 영국 서부의 크리에이티브 테크 분야에 활력을 불어넣고 있는 마이월드 이니셔티브(MyWorld Initiative)의 파트너로 2021년부터 5년 동안 소설, 다큐멘터리, 게임, 라이브 공연 등 다양한 분야에 걸쳐 혁신적인 경험을 창출하기 위해 새로운 디지털 형식과 기술을 선보이고 있다. 워터셰드는 또한 최근 영국 예술위원회에서 예술가들의 디지털 역량 구축을 위해 진행하는 이머시브 아츠(Immersive Arts) 프로그램의 프로그램 허브이자 총괄 프로듀서, 제작 파트너이기도 하다.

마이월드 이니셔티브 I MyWorld Initiative

마이월드 이니셔티브는 영국 서부 잉글랜드 지역의 창의적 기술 연구를 위해 발족되었다. 영국 연구혁신청(UKRI)의 지역 발전을 위한 기금인 SIPF(Strength in Places Fund)에서 3천만 파운드(약 530억 원)의 자금을 지원받아 영국 서부 지역의 강점(생산, 기술, 연구)을 바탕으로 한 창의적인 기술의 연구와 혁신을 위해 만들어진 프로그램이다.

브리스톨 대학교가 주도하는 마이월드의 목표는 영국 남서부 지역이 스크린 기반 미디어의 국제적 거점으로 자리 잡고, 다양한 분야의 협력을 구축하여 기술 혁신을 이뤄내는 것이다. 또한 창의적인 기술 혁신에 대한 투자를 통해 창의적인 인재를 개발하고, 최첨단 시설을 설립하고, 기술 교육을 제공하고, 내부 투자를 촉진하여 업계와 지역을 함께 성장시키고, 글로벌 무대에서 지역의 위상을 높이고자 한다. 마이월드는 2030년까지 지역 경제의 GVA(총 부가가치)를 2억 2300만 파운드(약 4,000억 원)로 끌어올리는 것을 목표로 하고 있다.

마이월드 이니셔티브에는 브리스톨 대학교, 바스 대학교, BBC, BT(British Telecom), 디지털 캐터펄트, 브리스톨 올드 빅 극장, 윌레스와 그로밋을 만든 아드만 애니메이션에 이르기까지 다양한 산학 파트너가 함께 하고 있으며 기술, 창·제작자, 영화 제작사와의 네트워크를 구축하였다. 마이월드 이니셔티브는 영화, 다큐멘터리, 게임, 라이브 공연 전반에 볼류메트릭 캡처,

혼합 현실, 모션 캡처, 가상 프로덕션, 디지털 더블, 원격 로봇 공학, 아바타 제작 등의 최신 기술을 활용하고 발전시킬 것이다.

이머시브 아트 | Immersive Arts

영국 예술위원회ACE, Arts Council England는 예술과 기술의 융합을 촉진하기 위해 다양한 프로젝트와 정책을 시행해 왔다. 2024년 1월, ACE는 영국에 기반을 둔 200여 명의 예술가와 문화 단체가 몰입형 기술의 창의적 잠재력을 발휘할 수 있도록 지원하는 6백만 파운드약 110억 원의 신규 기금을 발표하였다. 이 신규 기금은 예술 및 인문학 연구위원회, 영국 예술위원회, 크리에이티브 스코틀랜드, 북아일랜드 예술위원회, 웨일스 예술위원회의 파트너십을 통해 만든 몰입형 예술 컨소시엄XRtist Scheme을 통해 만들어졌으며 3년간 신규 프로그램인 이머시브 아트를 지원한다.

여기서 몰입형 기술은 가상 및 증강 현실, 게임 엔진, 모션 캡처, LED 스크린, 공간 음향 등 다양한 도구와 기술을 포괄하고, 이러한 기술은 확장 현실 또는 XR로 통칭한다. 예술가와 문화 단체가 가상, 증강, 혼합 현실 기술을 사용하여 새로운 작품을 제작할 수 있는 지식, 기술, 네트워크를 개발할 수 있도록 360만 파운드약 65억 원를 지원할 예정이며, 영국 전역의 예술가와 문화 단체가 몰입형 스토리텔링의 발전에 기여하도록 하는 것이 목적이다.

2024년 10월 첫 번째 기금 신청을 시작한 이머시브 아트 프로그램은 웨스트 오브 잉글랜드 대학이 전체 프로그램을 주도하며, 브리스톨의 위치한 워터셰드의 퍼베이시브 미디어 스튜디오가 리드 허브이자 총괄 프로듀서의 역할을 한다. 잉글랜드의 워터셰드, 스코틀랜드의 크립틱, 북아일랜드의 너브 센터, 웨일스 밀레니엄 센터 등 영국 각 지역에 위치한 4개의 예술 단체의 파트너십을 통해 영국 전역에 걸쳐 진행된다. 2025년 봄과 2026년 봄까지 세 차례의 기금 신청을 받을 예정에 있다.

최근 워터셰드는 공공장소에서의 예술과 기술의 융합, AI, 몰입형 예술의 발전을 주제로 다수의 기금을 확보하며 연구와 실험을 이어가고 있다. 현재 5백만 파운드약 90억 원 규모의 기금으로 기술의 접근성과 포용성을 확대하고 있으며, 이를 통해 보다 많은 사람들이 예술과 기술에 접근할 수 있는 환경을 조성하고 있다.

워터셰드 퍼베이시브 미디어 센터는 이러한 다양한 프로그램과 이니셔티브를 통해 영국 남서부 지역의 창조적 협업과 기술 혁신 허브로 자리 잡았으며, 미래지향적인 예술과 기술의 융합을 선도하고 있다. 또한 지속 가능한 문화 생태계를 만들어가고 있다.

브리스톨 VR 랩

Bristol VR Lab

VR 개발자와 디자이너를 위한 협업 공간

www.bristolvrlab.com

브리스톨 VR 랩은 VR 개발자와 디자이너를 위한 전문적인 코워킹 스페이스Coworking Space로 회원들이 사용할 수 있는 VR 및 AR 기기, 실험 컨트롤러, 그린 스크린 모션 캡처 기술, 360도 촬영 장치 등 다양한 첨단 기술과 장비를 갖추고 있다.

이 공간은 단순한 작업 공간을 넘어, 기술 실험과 창의적 프로젝트 개발을 위한 최적의 환경을 제공한다. 또한, 학생들을 위한 교육 공간도 마련되어 있어 차세대 VR 및 AR 전문가를 양성하는 데 기여하고 있다.

브리스톨 VR 랩은 창의적이고 기술 지향적인 커뮤니티를 위한 중심지로, 혁신적인 아이디어와 협업이 활발히 이루어질 수 있도록 지원하고 있다.

코워킹 스페이스 | Coworking Space

코워킹 스페이스는 다양한 분야에서 일하는 사람들이 한 공간을 공유하며 작업할 수 있도록 설계된 업무 공간이다. 주로 독립적으로 일하는 프리랜서, 스타트업, 원격 근무자, 소규모 기업들이 사용하며, 유연한 공간 사용과 협업 기회를 제공한다. 코워킹 스페이스는 단순한 물리적 공간을 넘어, 창의적이고 생산적인 업무 환경을 조성하며, 네트워킹과 커뮤니티 활동을 통해 새로운 기회를 창출할 수 있는 장소로 자리 잡았다.

사용자는 시간, 하루, 주, 월 단위로 코워킹 스페이스를 이용할 수 있다. 코워킹 스페이스에서는 다양한 업계 사람들과 네트워킹을 장려하는 이벤트, 워크숍, 세미나 등을 개최하며, 스타트업과 프리랜서가 파트너십을 구축하거나 멘토링을 받을 수 있는 환경을 제공한다.

JGI data visualisation challenge
© Bristol VR Lab

놀 웨스트 미디어 센터

Knowle West Media Centre

지역 커뮤니티와 청소년을 위한 창의 센터

www.kwmc.org.uk

브리스톨 남쪽에 위치한 놀 웨스트는 1930년대 도심 빈민가 철거 정책과 도시 재개발로 인해 외곽으로 이주한 빈민층이 정착하면서 빈곤, 실업, 범죄 발생률이 높은 지역이 되었다. 이러한 지역적 배경 속에서 1996년에 문을 연 놀 웨스트 미디어 센터는 지역 사회에 변화를 가져오는 중요한 역할을 하고 있다.

처음에 사진 프로젝트로 시작된 이 센터는 2006년에 커뮤니티를 위한 미디어 센터로 발전했다. 특히, 지역의 10대 청소년들에게 다양한 예술에 접근할 수 있는 기회를 제공하며, 교육 프로그램과 창업 지원을 통해 지역 사회에 실질적 변화를 만들어 내고 기여하고자 한다.

놀 웨스트 미디어 센터는 미디어 아트를 위한 전시 공간과 워크숍 공간이 갖춘 이 지역 유일한 미디어 센터로, 미디어와 디지털 기술을 융합하는 다양한 프로그램을 운영한다. 이러한 프로그램은 지역 사회와 청년 예술가, 창작자들에게 필요한 기술적 지원과 협업의 기회를 제공하며, 창의적 잠재력을 발굴하고 발전시키는 데 중점을 두고 있다.

놀 웨스트 미디어 센터는 지역 커뮤니티와 청소년들에게 예술과 기술을 접목한 프로그램을 제공하며, 지역사회의 문화적, 경제적 활력을 증진하는 중요한 허브로 자리 잡았다.

© Knowle West Media Centre

버밍엄 오픈 미디어

BOM, Birmingham Open Media

기술과 사회를 연결하는 포용적 허브

www.bom.org.uk

2014년에 설립된 BOM은 몰입형 기술Immersive Technology을 통해 기술, 사회, 사람 사이의 장벽을 허물고, 지역 커뮤니티의 역량을 강화하는 데 주력하는 단체이다. BOM은 몰입형 기술이 사회적 관계를 형성하고 학습과 창의성을 증진시킬 수 있다는 잠재력에 주목하여 대중이 즐길 수 있는 몰입형 경험을 제작하는 동시에 디지털 소외를 해소하기 위해 노력하고 있다.

몰입형 기술 | Immersive Technology

몰입형 기술은 사용자가 가상 세계나 확장된 현실 속에서 실제와 같은 몰입감을 경험할 수 있도록 돕는 첨단 기술을 의미한다. 이 기술은 감각적 상호작용(시각, 청각, 촉각 등)을 통해 현실과 디지털 세계의 경계를 허물며, 디지털 콘텐츠와 상호작용하는 사용자에게 실제와 유사한 경험을 제공한다. 대표적인 몰입형 기술로는 가상 현실VR, Virtual Reality, 증강 현실AR, Augmented Reality, 혼합 현실MR, Mixed Reality, 확장 현실XR, Extended Reality, 360도 비디오, 시뮬레이션, 촉각 기술 등이 있다.

사회적 목적이 강한 기관인 BOM은 사회의 다양한 구성원이 기술에 쉽게 접근할 수 있도록 지원하고 있다. 부트 캠프를 통해 주로 저소득층, 흑인, 아시아계, 혼혈인, LGBT+, 신경 다양성 등의 배경을 가진 차세대 인재를 양성하고 있으며, 지역 내 학교와 연계하여 매년 1,200명의 소외계층 어린이와 청소년을 대상으로 몰입형 학습 프로그램을 제공한다. 이러한 프로그램은 경제적 어려움이 있거나 특수 교육이 필요한 아동, 장애 아동, 주류 교육에서 소외된 청소년들에게 학습 기회를 제공함으로써, 이들이 사회적 장벽을 극복하고 창조산업 분야에서 성공적인 커리어를 개발할 수 있도록 돕는다.

Immersive Arts Bootcamp
ⓒ BOM

BOM은 여러 혁신적인 프로젝트를 통해 포용적 기술의 사회적 가치를 실현하고 있다. 자폐 아동들의 시각을 통해 일상에서 일어나는 현상의 경이로움을 탐구하는 VR 프로젝트 비홀더Beholder는 영국의 기술혁신 센터인 디지털 캐터펄트Digital Catapult에서 수여하는 크리에이티브 XR 상과 S+T+ARTS 유럽에서 미디어상을 수상했으며, 여행에 불안감을 느끼는 사람들이 평온한 마음으로 일상적인 여행을 할 수 있도록 도와주는 여행 지원 앱 숨겨진 왕국Hidden Kingdoms을 개발하여 영국 포용적 혁신상, 창조산업 기금상을 수상했다.

S+T+ARTS 유럽 | Science, Technology, and the Arts European Commission

S+T+ARTS 유럽은 과학, 기술, 예술의 융합을 통해 혁신적인 프로젝트를 촉진하고, 예술과 기술이 어떻게 사회적 문제 해결에 기여할 수 있는지에 대한 새로운 접근 방식을 제시하는 것을 목적으로 생겨난 유럽연합이 주관하는 프로그램이다. S+T+ARTS는 디지털 혁신, 문화적 발전, 그리고 지속 가능한 미래를 위해 협력할 수 있는 새로운 형태의 창의적 협업을 장려한다. VR, AR, AI, 데이터 시각화 등을 활용한 혁신적인 디지털 아트 프로젝트와 같은 디지털 기술을 활용한 예술은 S+T+ARTS 유럽 프로그램에서 중요한 부분을 차지한다.

매년 예술과 기술을 결합하여 사회적 문제를 해결하는 혁신적인 프로젝트들을 선정하여 시상하고, 예술가들이 연구 기관, 기술 기업, 대학 등에서 진행되는 연구 프로젝트에 참여하여 기술 및 과학의 최전선에서 창작 작업을 할 수 있는 아티스트 레지던시 기회도 제공한다.

이 외에도 자폐아를 위한 AR 동화책 저스트 라이크 미Just Like Me, 게임을 통해 전 세계 청소년들이 기후 정의에 참여하도록 유도하는 모바일 게임 마더 네이처Mother Nature, 개발 중 등은 기술을 통한 포용적 혁신이라는 사회적 목표를 잘 보여주는 프로젝트들이다. BOM은 또한 예술, 교육, 의료 분야의 기업 및 창작자들과 협력하여 그들의 아이디어가 사회적 가치와 영향력을 가질 수 있도록 지원한다.

BOM은 기술과 예술, 교육, 커뮤니티를 연결하는 혁신적인 플랫폼으로 사회 혁신을 위한 창의적 기술 활용을 확대하고 있으며, 포용적이고 지속 가능한 미래를 위한 실질적인 변화를 만들어가는 데 앞장서고 있다.

팩트

FACT, Foundation for Art and Creative Technology

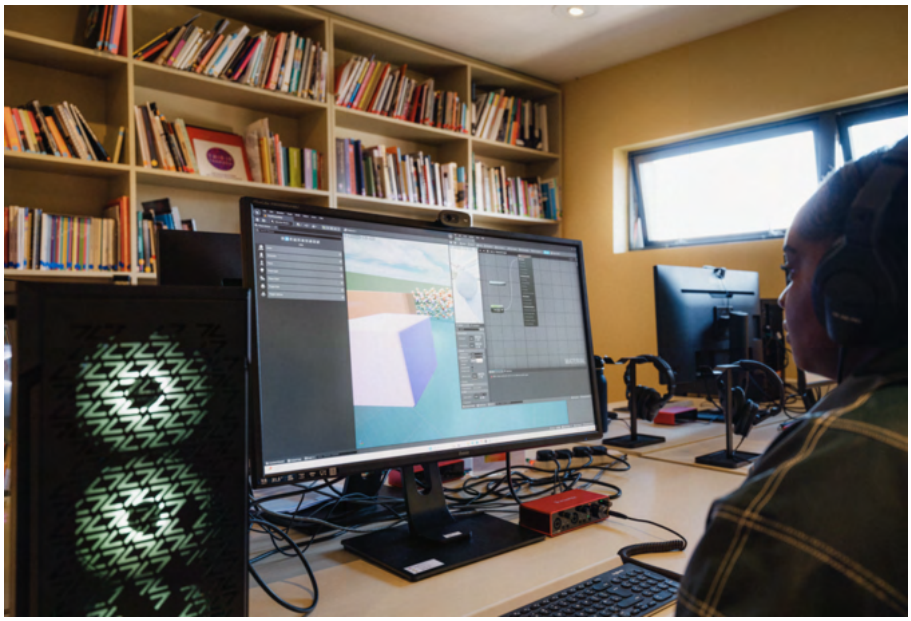
영화, 예술, 기술의 융합을 선도하는 뉴미디어 아트 센터

www.fact.co.uk

FACT는 독특한 역사와 비전을 가진 뉴미디어 아트 전용 문화 공간이다. 버려진 예배당에서 예술가들의 영화와 비디오를 상영하는 것으로 시작된 FACT는 1993년부터 10년에 걸친 모금을 통해 2003년에 지금의 모습을 갖추게 되었다. 2023년에 개관 20주년을 맞이한 FACT는 영화관, 미술관, 연구 센터가 결합된 독특한 공간으로 영화, 예술, 기술의 창의적 활용을 볼 수 있는 미래 지향적인 장소이다.

이곳에서는 새로운 기술과 디지털 문화를 탐구하는 현대 예술 프로그램을 선보이며, 진보적인 설치와 전시를 볼 수 있다. 2003년 개관 이래 아이작 줄리언Issac Julien, 피필로티 리스트Pipilotti Rist, 백남준, 블랙 오디오 필름 콜렉티브Black Audio Film Collective, 슈퍼플렉스Superflex, 크지슈토프 보디치코Krzysztof Wodiczko, 아핏차퐁 위라세타쿤Apichatpong Weerasethakul 등 대표적인 미디어 아티스트들의 작품을 선보였으며, 특히 2008년 리버풀 유럽 문화 수도를 계기로 비디오 및 디지털 아트 분야의 세계적인 전시와 제작 공간으로 탈바꿈했다.

FACT는 예술과 기술을 기반으로 지역 사회와 깊이 연계된 다양한 프로그램을 제공한다. 현재 재능 및 기술 개발 프로그램을 통해 예술가, 창·제작자, 젊은 청년 세대가 창의적 역량을 확장하고 경력을 개발할 수 있도록 지원하고 있으며, 학습 프로그램을 통해 지역 사회, 특히 청소년 및 세대 간 그룹과 협력하여 디지털 도구를 활용한 예술 제작 기회를 제공하고 있다. 이를 통해 커뮤니티가 창작하고 소통할 수 있는 장을 열고, 예술가들이 협력을 통해 상상력 가득한 작업을 선보일 수 있는 플랫폼을 구축하고 있다. 뉴미디어 아트를 선도하는 FACT는 혁신적 예술과 기술적 실험을 통해 현대 문화 예술의 최전선을 탐험하는 데 기여하고 있다.



© FACT Liverpool

미디어시티 몰입형 기술 혁신 허브

MITIH, MediaCity's Immersive Technologies Innovation Hub

몰입형 기술 개발과 혁신의 중심지

www.mediacityuk.co.uk/immersive-technologies-innovation-hub

맨체스터 샐퍼드 지역의 미디어시티 내에 위치한 몰입형 기술 혁신 허브 MITIH는 지난 10년간 미디어시티가 축적한 성공을 기반으로 그레이터 맨체스터Greater Manchester, 맨체스터와 그 주변 지역의 디지털, 창조 경제, 첨단 기술 분야를 발전시키기 위해 설립되었다. 미디어시티는 런던 외 지역에서 가장 많은 미디어 및 기술 기업이 밀집한 곳으로 BBC, ITV 방송사, 샐퍼드 대학 등이 자리 잡고 있다. 이 지역은 유럽 최대 규모의 디지털 허브로 자리 잡으며, 첨단 기술과 창의적 혁신의 중심지로 발전했다.

MITIH는 그레이터 맨체스터 혁신 액셀러레이터 프로그램Innovation Accelerators Programme의 일환으로 설립되어 새로운 잠재 고객 개발을 위한 VR, AR, 몰입형 경험, 영화, VFX, e스포츠, 게임, 인터랙티브 기술을 개발하고, TV의 잠재력을 확장할 수 있는 가상 프로덕션 기술과 프로세스를 개발하는 데 중점을 두고 있다. 재능 있는 혁신가들과 함께 경계를 허무는 작업을 지원하는 MITIH는 혁신가들이 첨단 기술을 통해 새로운 플랫폼을 구축하고, 실험적인 프로그램을 테스트하고, 흥미로운 아이디어를 개발할 수 있는 기회를 제공한다. 궁극적으로는 경제 투자를 촉진하고 새로운 성장 기회를 창출하는 데 목적이 있다.

혁신 액셀러레이터 프로그램 I Innovation Accelerators Programme

혁신 액셀러레이터 프로그램은 영국 내 세 지역(글래스고 시티, 그레이트 맨체스터, 웨스트 미들랜드)의 잠재력 높은 혁신 클러스터의 성장을 가속화하기 위해 만들어진 지역 혁신 촉진을 위한 파일럿 프로그램이다. 3개 도시 지역의 지방 정부, 기업, R&D 기관의 파트너십이 이노베이트 UKInnovate UK와 긴밀히 협력하여 선정한 26개의 혁신적 R&D 프로젝트에 1억 파운드약 1,800억 원를 투자하고 있다. 이 26개의 R&D 프로젝트를 통해 민간 투자를 유치하고, 새로운 일자리를 창출하고, 지역 경제 성장을 촉진하고, 미래의 기술을 개발하는 것이 목표이다.

이 지역 주도형 프로그램은 세 지역의 강력한 민간 및 공공 혁신 거버넌스, 강력한 지역 리더십을 인정받아 시범 운영 지역으로 선정되었다. 글래스고에서는 지역 경제 활성화를 위해 첨단 제조, 우주, 정밀 의학 등 주요 성장 혁신 분야에 대한 광범위한 벤처캐피탈 투자를 촉진하고, 그레이터 맨체스터에서는 2038년까지 탄소 중립을 달성하기 위해 지속 가능한 첨단 소재 및 제조, 디지털 및 기술, 건강 혁신을 위한 기술 분야의 연구를 선도할 계획이다. 웨스트 미들랜드 지역에서는 보건 혁신을 통해 개인 맞춤형 디지털 의료 서비스를 제공하는 동시에 서비스 공급망을 강화하고 새로운 일자리를 창출한다는 계획을 가지고 있다.

최근에는 6개의 신진 기술 스타트업(InSpatial, Immersify, FeedAR, Xpllore, Corporation Pop, Salsa Sound)의 혁신 프로젝트에 33만 파운드약 6억 원를 지원했으며, 새로운 아이디어를 테스트하고 프로토타입을 제작할 수 있는 드림랩 Dream Lab을 발족하여 혁신가들이 독창적인 아이디어를 실현할 기회를 제공하고 있다. MITIH는 경계를 허무는 기술 개발과 혁신적인 협업을 통해 그레이터 맨체스터를 창의적 기술과 몰입형 경험의 선도 지역으로 발전시키는 데 기여하고 있다.

Immersive Tech Launch
ⓒ MITIH

퓨처에브리씽
FutureEverything

예술, 기술, 사회의 교차점에서 미래를 연구하는 단체

www.futureeverything.org

1995년에 시작되어 2025년에 30주년을 맞는 퓨처에브리씽은 지난 30여 년간 예술, 기술, 사회를 융합하는 작업을 해왔다. 디지털 및 문화 분야의 전문가와 창의적 인재들이 모여 더 나은 미래를 위해 새로운 아이디어를 공유했던 연례 컨퍼런스를 중심으로 커뮤니티 네트워크와 이벤트를 통해 기획자, 개발자, 프로그래머, 예술가, 도시 계획가, 정책 입안자 등을 연결해 그들이 새로운 시도를 하고 창의적인 방법으로 협업할 수 있도록 지원해 왔다. 현재는 연중 문화 활동 프로그램을 운영하는 방식으로 전환하여 공공 예술 커미션, 학제간 협력, 디지털 토론, 지식 교환 포럼 등을 운영한다.

퓨처에브리씽은 2024년 6월부터 11월까지 MITIH 및 샐퍼드 대학과 협력하여 미디어시티를 중심으로 새로운 창작 참여 프로그램인 컬처럴 액셀러레이터Cultural Accelerator를 선보였다. 디지털 아트 커미션과 R&D로 구성되는 이 프로그램은 기업이 새로운 영역을 개척하는 데 예술을 창의적 혁신 도구로 이용하여 비즈니스의 성장을 돕고, 참여 예술가는 기술 기업의 멘토링을 통해 자신의 기술적 역량을 확장하고 새로운 창작 어휘를 개발하는 예술적 모험을 하는 것을 목표로 만들어졌다. 이 프로그램을 통해 연극, 음악, 사운드 아트, 게임 디자인, 시각 예술, 조각 등 다양한 분야의 예술가들이 게임 기술, 가상 제작, AI 등 창조산업의 기술을 실험했고, 미디어시티의 기술 업계 주요 관계자들과 교류할 수 있는 기회를 가졌다.

퓨처에브리씽은 런던 킹스 칼리지 내에 위치한 사이언스 갤러리와 협력하여 2024년 1월에 막을 내린 <AI: Who's Looking After Me?> 전시를 기획하기도 하였다. 의료 및 사법 시스템부터 반려동물을 돌보는 방법에 이르기까지 이미 삶의 많은 영역을 담당하고 있는 AI에 대해 재미있는 방식으로 풀어낸 이 전시는 우리의 웰빙(치료와 돌봄)과 행복을 위해 이러한 기술을 신뢰할 수 있는지에 대한 질문을 풀어냈다. 예술가, 기술자, 연구자, 환자, 청년 등 다양한 분야의 사람들이 모여 7개의 커미션을 포함해 13개의 예술적 협업을 선보였다.

<Who's Looking after Me?>
Blast Theory's Cat Royale
ⓒ Stephen Daly

매드랩
MadLab

기술과 사람을 연결하는 풀뿌리 혁신 조직

www.madlab.org.uk

맨체스터 외곽의 스톡포트에 위치한 매드랩은 기술과 사람을 연결하는 커뮤니티 공간으로 자칭 풀뿌리 혁신 조직이다. 매드랩은 누구나 디지털 기술을 활용한 창·제작을 할 수 있도록 디지털과 기술에 대한 접근성을 확대하는 데 주력하고 있다. 매드랩은 디지털 업계 진출을 희망하는 청년들을 대상으로 실습 기반의 코딩 교육 과정을 무료로 제공하고 있으며, 그레이터 맨체스터 전역의 소외된 지역사회 청년들에게 디지털 기술 교육을 확대하기 위해 커뮤니티 리서치 센터 설립을 추진하고 있다.

매드랩은 2016년부터 기술의 사용을 장려하고 기술과의 장벽을 허물기 위해 이동형 디지털 페스티벌인 메이크 스터프(Make Stuff)를 개최하고 있다. 이 페스티벌은 그레이트 맨체스터의 다양한 커뮤니티로 직접 찾아가 신기술에 대한 이해를 넓히고 이를 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 메이크 스터프는 VR 체험, 3D 프린팅, 로봇 공학 등의 활동을 통해 지역 주민들에게 새로운 기술에 대한 흥미와 이해를 심어주며, 디지털 격차를 줄이고 기술의 포용성을 강화하는 데 기여하고 있다.

Make Stuff
ⓒ MadLab

팩토리 인터내셔널

Factory International

창작자와 관객 모두를 위한 예술 기관

www.factoryinternational.org

팩토리 인터내셔널은 맨체스터 인터내셔널 페스티벌Manchester International Festival의 주최 기관이자 맨체스터의 새로운 공연장인 아비바 스튜디오Aviva Studio의 운영 기관이다. 팩토리 인터내셔널은 실험적이며 혁신적인 공연, 전시, 이벤트를 선보인다.

2007년부터 시작된 맨체스터 인터내셔널 페스티벌에서는 2년마다 도시 곳곳에서 경계를 허물고 새로운 가능성을 보여주는 야심찬 작품들을 보여준다. 2023년 6월에 문을 연 아비바 스튜디오는 팩토리 인터내셔널의 새로운 보금자리로 새로운 무용, 연극, 음악, 시각 및 공연 예술, 디지털 작업을 연중 내내 볼 수 있는 곳이며, 새로운 예술적 실험을 촉진하는 플랫폼 역할을 한다. 다양한 형태의 쇼케이스를 염두에 두고 유연성 있게 설계된 이 다용도 공연장은 소규모의 공연부터 대규모 멀티미디어 공연, 그리고 복잡한 전시회까지 다양한 예술을 경험할 수 있는 곳이다.

특히 2024년 12월에는 데이비드 호크니의 60년간의 예술 세계를 보여주는 몰입형 전시 <Bigger & Closer(Not Smaller & Further Away)>를 선보인다. 이 전시에서는 최첨단의 대규모 프로젝션과 혁신적인 사운드 시스템을 이용해 데이비드 호크니의 디지털 예술 세계를 경험할 수 있다.

또한 아비바 스튜디오에서는 차세대 프로듀서, 테크니션, 교육자 육성을 위한 팩토리 아카데미 프로그램과 신진 예술가가 자신의 작업을 발전시킬 수 있는 아티스트 개발 프로그램이 운영되고 있으며, 다양한 연령대의 사람들을 위한 학습 프로그램이 운영되고 있다. 아비바 스튜디오는 창작자와 관객 모두를 위한 몰입형 예술 공간으로 맨체스터의 문화 예술 분야에서 중요한 역할을 하고 있다.

Aviva Studios,
home of Factory International
© Mark Waugh

라이트하우스
Lighthouse

디지털 문화와 창의적 혁신을 위한 문화 단체

www.lighthouse.org.uk

라이트하우스는 영국 남부의 해변 도시인 브라이튼에 위치한 디지털 문화 단체로 디지털 기술을 이용하는 예술가들을 지원하고, 창작자의 혁신성과 창의성을 키우기 위한 다양한 프로그램과 이벤트를 진행한다. 라이트하우스는 예술과 기술의 협력을 통한 새로운 아이디어를 탐구하고, 현대 디지털 문화를 반영한 영향력 있고 혁신적인 작품을 만들 수 있도록 지원하며, 현대 디지털 문화와 창의적인 사례를 소개하는 전시회 및 이벤트를 기획한다. 이를 위해 창작자, 기술자를 위한 교육 프로그램, 워크숍, 전문성 개발 기회를 제공하며, 커미션과 아티스트 레지던시를 통해 예술가들에게 프로젝트를 개발할 수 있는 자원과 공간을 제공한다.

라이트하우스는 2018년부터 16~25세의 청년들을 위한 인재 개발 프로그램인 라이트하우스 영 크리에이티브Lighthouse Young Creatives를 통해 브라이튼과 호브 지역의 청년들이 창조산업에서 경력을 쌓을 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이 프로그램은 2006년부터 2018년까지 진행된 영국 영화 산업의 멘토링 프로그램 가이딩 라이트Guiding Light를 이어 진행되고 있다. 가이딩 라이트는 영국의 대표적인 영화감독들인 대니 보일Danny Boyle, 케네스 브래너 enneth Branagh, 샘 멘데스Sam Mendes 등이 첫 장편 영화 제작자에게 멘토링을 제공하여 신진 영화 제작자가 경력을 쌓고 업계에서 성장할 수 있도록 지원한 프로그램이었다.

이후 디지털 문화와 창조산업 전반으로 지원을 확대한 라이트하우스 영 크리에이티브 프로그램은 창의적인 일을 하고 싶지만 다양한 장벽에 부딪히는 청년들의 역량을 키우고, 창조산업에서 경력을 시작하는데 필요한 기술, 자신감, 네트워크를 강화하기 위해 만들어졌다. 청년들은 6개월 동안 영상 제작, 사진, 음악, 디자인 등 다양한 창작 분야에서 제작 기술 교육, 비즈니스 개발 지원, 멘토링, 쇼케이스, 네트워킹을 포함한 실무 학습에 참여하게 된다. 또한 청년들은 멘토로부터 예산, 장비, 제작 시설 등을 지원받아 새로운 프로젝트를 실행하기도 한다. 이 프로그램은 창조산업에 접근하기 어려운 청년들에게 실질적인 도움을 제공하여 기회의 불평등을 해소하고 진입 장벽을 완화하는데 긍정적 영향을 만들어내고 있다.

Lighthouse team
© Lighthouse

컬트VR
CULTVR

웨일스 지방의 몰입형 예술 센터

www.cultvr.cymru

2019년 말 웨일스 카디프에서 문을 연 컬트VR은 유럽 최초의 몰입형 예술 센터로, 디지털 아트, XR, 360도 영화와 몰입형 라이브 공연을 위한 다학제적 공간이다. 컬트VR은 기술을 이용한 몰입형 예술작품의 R&D와 창작, 발표, 보급을 위한 테스트베드의 역할을 수행하며, 혁신적이고 감각적인 문화적 경험을 제공한다.

테스트베드 | Testbed

테스트베드는 신기술, 제품, 서비스, 또는 솔루션을 실제 환경이나 가상의 환경에서 시험하고 검증하는 데 사용되는 플랫폼, 장소, 또는 시스템을 말한다. 개발자가 새로운 아이디어를 안전하게 테스트하고, 실험적 시도를 할 수 있는 환경을 제공함으로써 개발 중인 기술이나 제품이 설계한 대로 작동하는지 실험하고 안정성, 효율성, 사용자 경험 등을 검증할 수 있다. 테스트베드는 혁신 기술의 개발과 상용화의 필수적인 과정으로, 실패 비용을 최소화하고 기술과 제품의 완성도를 높이는 데 중요한 역할을 한다.

컬트VR은 몰입형 예술의 잠재력을 탐구하기 위해 설계된 다양한 공간과 시설을 갖추고 있다. 3m와 6m의 입체 돔은 몰입형 영화와 실험적 라이브 공연을 위한 다목적 공간이며, 15.1 서라운드 사운드 시스템을 갖춘 12m 극장 돔은 몰입형 영화 상영 및 대규모 라이브 공연에 최적화되어 있다. VR 플레이존에서는 방문객이 다양한 VR 콘텐츠를 체험할 수 있다. 갤러리는 전시, 프로젝션 매핑, 그린 스크린 촬영 스튜디오 등으로 다양한 목적에 맞게 재구성하여 활용할 수 있는 열린 공간이다.

컬트VR은 몰입형 기술과 예술의 발전을 위한 허브로 몰입형 기술에 대한 접근과 참여 장벽을 허물어 다양한 관객과 창작자가 몰입형 예술을 경험할 수 있도록 하는 동시에 몰입형 기술을 이용한 새로운 작품 개발과 창작자들의 역량 강화 및 커리어 개발을 지원한다. 이곳은 영화, 연극 제작자, 예술가, 학자, 연구자, 테크놀로지스트가 모여 크로스 미디어 스토리텔링Cross-Media Storytelling과 몰입형 예술의 가능성을 실험하고 협업할 수 있는 곳으로 창작자들이 혁신적 기술과 접근 방식을 통해 영화, 연극, 공연 예술 등 기존의 예술 형식을 자유롭게 실험하고 재해석할 수 있는 장소이다.

크로스 미디어 스토리텔링 | Cross-Media Storytelling

크로스 미디어 스토리텔링은 하나의 이야기 또는 콘텐츠를 여러 매체(영화, TV, 웹, 게임, 소셜 미디어, 책, 팟캐스트, VR, AR 등)를 통해 제공하는 것으로 이야기를 확장하여 전달하는 방법이다. 각각의 플랫폼은 고유한 형식과 특성을 활용하여 콘텐츠의 일부를 독립적으로 제공하거나 서로 연결된

방식으로 전달한다. 이야기의 중심 주제나 세계관은 동일하지만, 각 플랫폼은 고유한 관점이나 하위 이야기를 다룸으로써 사용자 경험을 풍부하게 하고 몰입감을 극대화한다. 예를 들어 스타워즈가 영화, 드라마, 소설뿐만 아니라 VR 및 AR 게임과 경험형 전시로 확장되어 사용자가 각 플랫폼에서 콘텐츠에 쉽게 접근하고 몰입할 수 있도록 하는 것이다. 이를 통해 서로 다른 플랫폼을 사용하는 다양한 사용자층을 끌어들이고, 다양한 플랫폼에서의 수익 창출 가능성도 확대할 수 있다.

크로스 미디어 스토리텔링은 미디어 기술의 발전과 사용자 소비 방식의 변화에 적응한 현대적 스토리텔링 기법으로 창작자는 다양한 플랫폼의 잠재력을 최대한 활용하여 풍부하고 몰입감 있는 경험을 제공할 수 있으며, 기업은 브랜드 영향력과 수익성을 동시에 강화할 수 있다.

컬트VR은 몰입형 경험을 통한 문화 혁신을 이끌며, 예술가와 관객 모두에게 새로운 가능성을 제시하는 공간으로 자리 잡고 있다.

Theatre Dome ⓒ CULTVR

웨일스 밀레니엄 센터

Wales Millennium Centre

웨일스 최대의 문화 공간

www.wmc.org.uk

올해로 개관 20주년을 맞은 웨일스 밀레니엄 센터는 라이브 공연과 축제 등이 열리는 문화 공간으로 2022년부터 센터의 1층에 VR, MR, XR, 360도 영화 및 프로젝션을 통한 몰입형 스토리텔링 체험을 위한 전용 공간인 BOCS를 운영하고 있다. 대규모 설치 행사가 유료로 열리기도 하지만 대부분 소규모 그룹의 관객이 무료로 몰입형 체험을 할 수 있는 곳이다. 또한 이곳에서 정기적인 워크숍과 토크 프로그램을 진행한다.

웨일스 밀레니엄 센터는 또한 청년 창작자 지원 프로그램인 플랫폼Platfform을 통해 청년들이 새로운 기술을 배우고, 커뮤니티와 소통하고, 자신의 창의성을 펼칠 수 있도록 지원한다. 웨일스에 거주하는 11~25세의 청소년과 청년은 누구나 이용할 수 있으며 이 프로그램을 통해 팟캐스트를 만들거나 영화 제작에 도전할 수 있다. 또한 창작 글쓰기, 영화 제작, 그래피티, 그래픽 소설, 라디오 제작, 테이블탑 롤플레잉 게임, 청소년 연극, 브레이크 댄스, 힙합, 의상 디자인 등 다양한 창작 분야의 강좌가 연중 내내 운영된다.

카디프와 베일 칼리지Cardiff and Vale College와 공동으로 차세대 극장 기술자를 교육하고 양성하는 견습생 제도를 운용하며, 이 제도를 통해 공연 및 극장 기술 관련 실무 경험을 쌓고 자격증을 취득할 수 있는 기회를 제공한다. 졸업생들은 이를 통해 국립 공연장, 지역 극장, 이벤트 업계에 진출할 수 있는 발판을 쌓을 수 있다. 또한 청년들은 네트워킹 이벤트, 멘토링 세션 워크숍 등을 통해 전문가로부터 커리어 멘토링을 제공받을 수 있으며, 창조산업 내 첫 발을 내딛는 데 있어 도움을 받을 수 있다.

웨일스 밀레니엄 센터는 현재 청년 창작자와 커뮤니티를 지원하기 위해 청년들이 무료로 사용할 수 있는 공간을 확장하고 있다. 이미 운영되고 있는 라디오 방송국에 이어 청년들의 미디어 제작 역량을 키울 수 있는 디지털 랩, 음악 제작 스튜디오, 라디오 방송국과 같은 공간을 설계 중에 있으며, 청년들이 함께 모여 아이디어를 공유하고 소통할 수 있는 공간을 마련하고 있다. 웨일스 밀레니엄 센터는 미래 창작자와 커뮤니티의 성장과 소통을 위한 플랫폼으로 자리매김하고 있다.

Wales Millennium Centre
© Gordon Plant

스코틀랜드 지역 Glasgow

크립틱
Cryptic

미래 음향 예술을 선도하는 실험적 예술 단체

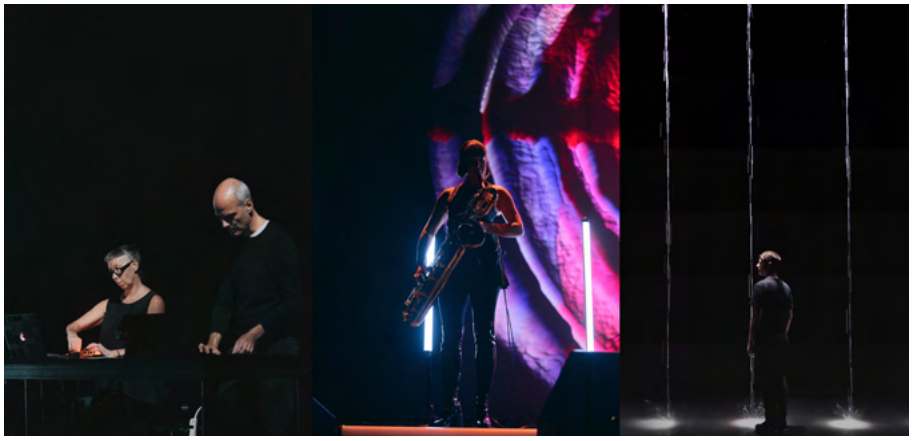
www.cryptic.org.uk

1994년에 설립된 예술 단체인 크립틱은 음악, 시각 예술, 연극, 디지털 기술을 융합하여 새로운 차원의 라이브 음악, 시각 및 음향 예술, 공연을 선보이는 예술 단체이다. 30년의 역사를 통해 크립틱은 지역과 국제 무대를 연결하며, 스코틀랜드 예술의 세계화와 미래의 음향 예술에 기여하는 혁신적 창작 공동체로 성장했다.

2009년부터 글래스고 현대미술센터CCA, Centre for Contemporary Arts와 협력하여 진행하는 정기적인 지원 플랫폼인 크립틱 나이트Cryptic Nights는 지금까지 318명 이상의 신선한 아이디어를 가진 스코틀랜드의 신진 예술가를 소개해왔다. 이후 2011년, 차세대 스코틀랜드 예술가의 육성과 창작 지원을 목표로 만들어진 크립틱 아티스트Cryptic Artists는 스코틀랜드에 기반을 둔 신진 예술가를 선정하여 멘토링하고 창작 활동의 다음 단계로 나아갈 수 있도록 지원하고 있다. 선정된 예술가들에게 창의적인 예술 작업을 발전시킬 수 있는 공간을 제공하는 동시에 크립틱의 풍부한 경험과 전문성을 이용해 멘토링, 제작, 홍보 지원을 한다.

또한 2년마다 오디오 비주얼 퍼포먼스 축제인 소니카 글래스고 페스티벌Sonica Glasgow Festival을 개최하여 글래스고 전역에서 국제적으로 뛰어난 예술가들을 소개하고 있다. 현재까지 12개국에서 85명 이상의 예술가가 참여하여 200여 개의 이벤트를 선보였다. 2024년은 크립틱이 30주년을 맞은 해로 9월에 더욱 특별하게 기획된 소니카 서지Sonica Surge 페스티벌이 열렸고, 국내 및 해외의 혁신가들이 예술과 기술의 경계를 탐구하는 다양한 멀티미디어 작품을 선보였다.

초대된 예술가들은 알고리즘 필터를 적용한 3D 풍경, AI를 이용한 이슬람 예술에 대한 재해석, 도트 매트릭스 프린터와 보온병을 활용한 로소 테크노, 현대 기술 환경에서 클래식 작곡을 병합하는 트랜스 에이지 뮤직 프로젝트, 현장 녹음과 머신러닝 기술을 사용하여 자연음과 인공음 사이의 중첩을 탐구하는 공연 등 여러 실험적 작품을 선보였다.



Entanglement, 1 drop 1000 years, Homeostasis Triple Bill
© France Jobin & Markus Heckmann, Martin Messier, Ida Toninato & Pierre-Luc Lecours

뉴 리얼
The New Real

AI 기술과 창의성을 융합하는 혁신 센터

www.newreal.cc

2019년에 설립된 뉴 리얼은 에든버러 대학교 미래 연구소Edinburgh Futures Institute, 앨런 튜링 연구소The Alan Turing Institute, 에든버러 페스티벌Edinburgh International Festival, 에든버러 과학 페스티벌Edinburgh International Festival이 협력하여 만든 독창적인 연구 및 창작 공간으로 에든버러 대학 내 미래 연구소와 예술 대학 사이에 위치하고 있다. 뉴 리얼은 AI, 창의성, 미래 연구에 중점을 두고 이러한 분야가 어떻게 서로 교차하여 혁신과 창의성을 촉진할 수 있는지 탐구한다.

특히 AI가 종종 예상치 못한 방식으로 사회와 상호작용하고 새로운 기술이 어떻게 일상생활과 삶에 깊은 영향을 미치는지 연구한다. 예를 들어, AI 모델의 데이터 수집 방식이 초래하는 윤리적 문제에 주목하여 현재의 AI 모델이 원저작자의 허가/동의나 정당한 대가 없이 인터넷에서 스크랩한 방대한 데이터를 학습하는 데서 발생하는 저작권 문제, AI 기술의 에너지 소비, 편견이나 잘못된 정보 유포로 인해 발생하는 사회적 영향 등에 대해 연구한다.

뉴 리얼은 또한 예술과 AI의 융합 실험으로 예술가들에게 AI를 활용한 창작 기회를 제공하고 있다. AI에 관한 다양한 각도의 연구와 아티스트 레지던시를 통해 예술가들이 AI를 통해 새로운 차원의 예술적 실천을 할 수 있도록 지원하며, AI 시스템의 공정성, 도덕성, 투명성을 탐구할 수 있는 기회를 제공한다. 그리고 예술가들이 직접 만든 예술가용 머신 러닝 툴인 뉴 리얼 옵저버토리The New Real Observatory 플랫폼을 통해 AI를 예술적 R&D 도구로 활용하여 기존의 한계를 뛰어넘는 창작의 가능성을 탐구하고 있다.

뉴 리얼은 에든버러 대학의 연구 능력과 에든버러 페스티벌의 창의적 비전이 결합하여 학술적 학술적 접근과 예술적 실험이 만나는 독특한 융합 공간이다. 예술가와 연구자 간 협력을 통해 새로운 창작 방법을 개발하는 동시에 AI와 예술의 융합이 가져올 변화에 대한 대중적 이해와 참여를 촉진하고 있다. 공정하고 투명한 AI 시스템 개발을 위한 지식과 도구를 제공함으로써 사회적 책임과 기술 혁신의 조화를 추구하고 있다.

Navigating Generative AI in the Creative Arts Workshop
ⓒ Andrew Perry

북아일랜드 지역 Derry-Londonderry

너브 센터
Nerve Centre

북아일랜드의 대표 미디어 아트 센터

www.nervecentre.org

1990년에 설립된 너브 센터는 북아일랜드에서 음악, 영화, 몰입형 예술을 중심으로 한 창의적인 활동을 촉진하며 문화적, 기술적 발전의 허브 역할을 해왔다. 공연장과 영화관을 운영하는 동시에 음악과 영화 분야의 인재를 육성하고, 최신 기술을 활용하는 학습 기회를 제공하며, 문화적으로 의미 있는 프로젝트를 지원한다.

너브 센터는 설립 이래 라이브 음악 및 음악 개발의 허브로 명성을 쌓아왔으며 북아일랜드의 젊은 뮤지션과 창작자들을 위해 음악 레슨, 리허설 공간, 인재 개발 프로그램을 통해 성장 기회를 제공한다. 영화 분야에서는 NI 스크린 아카데미NI Screen Academies와 BFI 영화 아카데미BFI Film Academy를 통해 16~25세의 청소년들과 청년들에게 영화, 애니메이션, 게임, 시각 효과 등의 관심 분야에서의 무료 실습 교육과 멘토링을 제공하고 실무 경험과 네트워크 형성을 지원하여 스크린 산업에서 경력을 쌓는 데 도움을 준다.

너브 센터는 영국 예술위원회에서 새롭게 발표한 이머시브 아트Immersive Arts 프로그램의 협력 기관으로 몰입형 기술을 활용한 예술 프로젝트를 지원한다. 초기 단계의 예술 프로젝트의 경우 완성된 작품을 만들지 않아도 되며 5,000파운드약 900만 원의 지원금으로 새로운 기술을 실험하고, 협업하고, 공유하기만 하면 된다. 소규모의 관객을 대상으로 테스트를 하는 실험적인 몰입형 예술 프로젝트에는 2만 파운드약 3,600만 원를 지원하고, 공개적인 발표를 위한 프로토타입 제작 또는 기존 작품을 발전시켜 개발, 테스트, 발표 단계로 나아가는 프로젝트에는 5만 파운드약 9,000만 원를 지원한다.

Music Production Course
ⓒ Nerve Centre

최근 영국의 주목할 만한 예술X기술 프로젝트

언더셰드
Undershed

2024년 10월에 문을 연 언더셰드는 워터셰드의 1층에 생긴 새로운 몰입형 예술을 위한 공간이다. 인터랙티브 아트 전용 전시 공간으로 영국에서 몰입형 예술 전시에만 집중하는 몇 안 되는 공간 중 하나이다. 언더셰드는 기술을 활용해 관객의 적극적인 참여를 유도하는 몰입형 스토리를 선보인다. 그 첫 번째 전시로 퍼베이시브 미디어 스튜디오의 입주 예술가이자 감독/제작자인 에이미 로즈가 기획한 <Sing The Body Electric> 전시를 선보였다.

이 전시는 피부, 안구, 뇌의 뉴런까지 우리의 몸이 우리를 둘러싼 사람 및 환경과 어떻게 소통하는지에 대한 몰입형 전시로 전통적인 스토리텔링 방식에 도전하는 작품들을 선보인다. <Sing The Body Electric>은 우리가 세상을 인식하는 방식에 대한 탐구로 각 작품은 감각적인 요소와 최첨단 기술을 혁신적으로 활용하여 감각 경험에 대한 독특한 관점을 제시한다. 언더셰드는 기술과 내러티브 예술 형식을 결합하여 스토리를 경험하는 방식을 재정의하고자 한다.

<Sing The Body Electric>

더 콜
The Call

2024년 10월에 개막한 서펜타인 갤러리의 새로운 전시 <The Call>은 머신 러닝을 이용한 음악 프로젝트로 AI 합창 모델 제작을 위한 프로토콜과 자료 개발 과정을 중점에 둔 전시이다. 전시는 홀리 헌돈Holly Herndon과 매트 드라이허스트Mat Dryhurst의 협업으로 만들어졌다.

AI는 많은 양의 학습 데이터를 필요로 한다. 하지만 현재 데이터를 수집하고 이용하는 과정에서 데이터를 어떻게 소유하고 관리하며 AI 모델 학습에 사용하는가에 대한 답은 매우 불투명하다. ChatGPT나 Midjourney와 같은 이미지 생성기를 구동하기 위한 대부분의 데이터 세트는 저작권에 관계없이 웹에서 이미지와 텍스트를 스크랩하여 저작물의 원저작자를 표시하지 않고 편집된다. 이런 생성 미디어의 영역은 아직 법적 회색 지대라고 할 수 있다.

<The Call>은 AI를 통한 창작 초기 단계에 있는 현재 데이터에 대한 공정 사용과 저작권 침해/부당이득이라는 두 가지 관점이 존재한다는 문제의식에서 출발하였다. AI 생성 콘텐츠가 빠른 속도로 폭발적으로 증가했지만 이를 둘러싼 법률은 아직 모호하다는 점에서 두 예술가 홀리 헌돈과 매트 드라이허스트는 AI를 이용한 창의적 작품 제작 과정에서 어떻게 수집된 데이터의 투명성을 확보할 수 있을지 고민했고, 인정과 가치라는 IP 프레임워크를 새로운 전시에 활용하는 방식을 택했다.

The Call © Leon Chew, The Call, Holly Herndon and Mat Dryhurst with sub, Serpentine, 2024

디지털 바디 페스티벌

Digital Body Festival

디지털 기술과 움직이는 신체 사이의 교차점을 다각도로 살펴보는 첫 번째 디지털 바디 페스티벌이 2024년 10월에 런던 동부의 해크니 브리지에서 열렸다. 디지털 바디 페스티벌은 무용수이자 안무가, 과학 애호가인 알렉산더 휘틀리의 주도로 만들어졌다. 알렉산더 휘틀리는 디지털 기술의 가능성을 자신의 안무에 접목시키는 작품을 만들어 왔다. 모션 트래킹과 인터랙티브 기술 사용을 중심으로 한 알렉산더 휘틀리의 기술 융합 프로젝트는 무대, 설치, 영화, 몰입형 플랫폼에 걸쳐 있다. 알렉산더 휘틀리는 영화감독, 디자이너, 디지털 아티스트, 작곡가 등과 협력하여 무용의 범위를 넓히고 움직임에 대한 이해를 심화하기 위해 다양한 매체에서 혁신적이고 폭넓은 작품을 만들면서 다양한 예술 형식에 걸쳐 협력 네트워크를 구축했다.

이 페스티벌은 무용을 넘어 음악, 패션, 건축 등 다양한 예술 분야를 아우르며 라이브 공연, 토크, 패널, 워크숍과 함께 몰입형 VR 및 AR 설치 작품을 선보이는 5개의 테마로 구성되었다. 페스티벌의 주요 작품인 <Vast Body>는 수많은 디지털 분신을 끊임없이 마주하게 되는 사람의 움직임을 쫓으며 재미와 함께 정체성, 공감, 비인간 지능과의 관계에 대한 질문을 던진다.

Vast Body
ⓒ Vincent Morisset and Caroline Robert

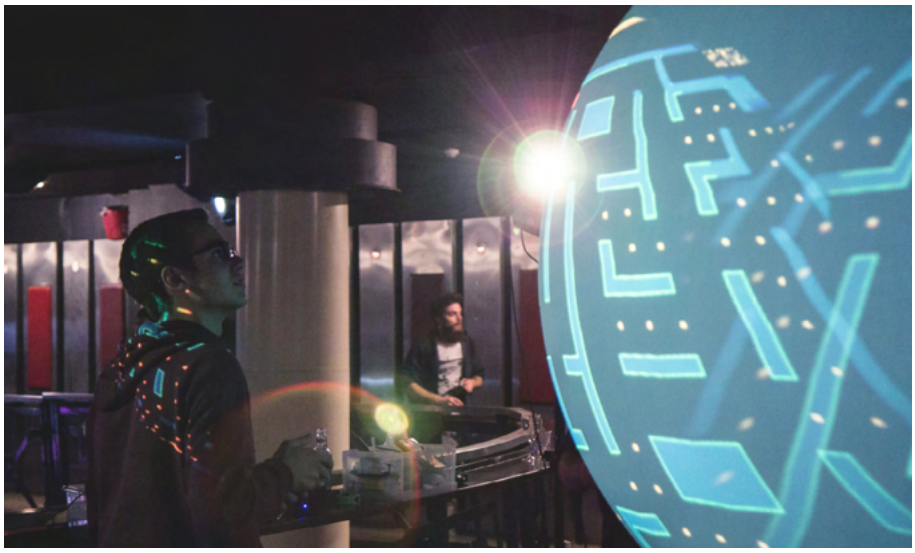
드리미 플레이스

Dreamy Place

이전 브라이튼 디지털 페스티벌(Brighton Digital Festival)이 진화하여 만들어진 드리미 플레이스는 워크숍, 컨퍼런스, 전시, 야외 영화 상영, 몰입형 오디오 비주얼 프로젝트, VR 체험 등이 포함된 7일간의 페스티벌이다. 드리미 플레이스는 새로운 기술이 어떻게 사람들의 호기심을 불러일으키고 창의성을 촉발할 수 있는지 고민하고 경험하는 페스티벌이며 기술을 통해 포용성을 확장하고, 정신적 그리고 육체적 웰빙을 향상시키는 방법을 모색하는 등 기술의 다각적인 역할을 살펴보도록 기획되었다.

2024년에는 고대의 과거와 미래를 연결하는 것을 주제로 빛, 마법, 창의적인 기술을 활용한 협업을 선보였다. 예술가들은 고출력 레이저, 홀로그램 등을 이용해 고대 문명에서 빛에 대한 관조와 찬미, 마법, 주술에 대한 작품을 제작하였으며 커뮤니티 구성원 간의 협업, 또한 세계적인 예술가와 현지의 창의적인 인재들의 협업이 이루어졌다.

드리미 플레이스는 아티스트 영화 및 디지털 문화 에이전시인 비디오 클럽Video Club에서 기획했으며, 국내외의 예술, 문화, 기술 및 커뮤니티 파트너와 협력하여 만들어졌다. 브라이튼과 호브, 크롤리, 체스터필드 세 지역에서 시기를 달리해서 개최됐으며 대부분의 행사를 무료로 진행하였다.



Dreamy Place
ⓒ Vasil-Dzhagalov

비욘드 컨퍼런스

Beyond Conference

2018년에 시작되어 올해 7회 째를 맞는 비욘드 컨퍼런스는 창조산업의 비즈니스 리더, 창작자, 연구자, 정책 입안자, 정부 관계자, 혁신가, 사상가, 제작자, 투자자 등이 모여 창의적인 연구와 비즈니스 혁신에 대해 공유하고 이 분야의 미래를 모색하는 연례 행사이다. 컨퍼런스에서는 게임, 영화, TV, 음악, 패션, 연극, 시각 예술 등 창조산업 전반의 혁신가들이 모여 발표와 토론, 세미나와 워크숍을 진행한다. 미래의 협력자, 연구자, 투자자와 연결될 수 있는 네트워킹 세션과 혁신적인 R&D 프로젝트의 쇼케이스와 이머시브 퓨처 랩Immersive Future Lab도 함께 열린다.

매년 장소와 주제가 바뀌며 2024년 컨퍼런스는 맨체스터 샐퍼드 미디어 시티에서 창의적 도시Creative Cities라는 주제로 열렸다. 과거 컨퍼런스에서는 머신 러닝, AI, 장소, 글로벌 창조 경제 등을 주제로 다루었으며, 올해에도 다양한 분야의 전문가들이 모여 창조적 도시의 잠재력과 기술이 미래 도시를 어떻게 바꾸는지에 대한 심도 있는 토론이 이루어졌다.

ⓒ Beyond Conference

창의적 협업을 위한 조력자
크리에이티브 프로듀서(Creative Producer)와
크리에이티브 테크놀로지스트(Creative Technologist)

2024년 가을, 광주 미로센터에서 열린 미로 메타아트 오픈랩 워크숍 <예술과 기술: 지역 활성화를 위한 창의적 협업>에 초대된 워터셰드 퍼베이시브 미디어 스튜디오의 크리에이티브 프로듀서 조 랜스다운Jo Lansdowne은 퍼베이시브 미디어 스튜디오의 총괄 프로듀서로 연구 활동, 아티스트 개발, 입주 커뮤니티의 활동을 돌보고 있다.

워터셰드의 크리에이티브 프로듀서는 시스템의 중심에서 멘토링을 통해 새로운 아이디어의 개발과 확장을 지원하고, 예술가들의 작업을 선보이고, 대화의 장을 제공하고, 쇼케이스를 기획하고, 커미션의 단계로 나아가도록 창작의 전 과정을 지원한다. 지원금 신청에 도움을 주거나, 창작 과정에서 작업을 개선하고, 작업을 실현하기 위해 여러 분야를 넘나들며 필요한 인적 자원을 발굴하고, 다양한 전문가 또는 기관을 연결하고, 관객을 찾는 일도 모두 크리에이티브 프로듀서의 역할이다.

크리에이티브 프로듀서의 주요 역할을 정리하면 다음과 같다.

- **프로젝트 기획 및 아이디어 발전:** 프로젝트의 핵심 아이디어를 구체화하고, 그것이 실행 가능한지를 평가한다. 이를 위해 예술적 비전뿐만 예산과 일정 등을 고려하여 기획한다.

- **팀 구성 및 협업 관리:** 프로젝트를 실행하기 위해 다양한 분야의 전문가들을 모집하고 팀을 구성한다. 예술가, 디자이너, 기술자, 작가, 감독 등과 협업하며, 이들이 각자의 전문성을 발휘할 수 있도록 조율한다. 팀 내 소통과 협업을 원활하게 이끌어 가며, 다양한 의견과 접근 방식을 조화롭게 통합한다.

- **예산 및 일정 관리:** 프로젝트가 주어진 예산과 일정 내에서 진행될 수 있도록 관리한다. 자금을 효율적으로 배분하고, 예산 초과나 일정 지연을 방지하기 위해 지속적으로 모니터링한다. 필요에 따라 자금 지원을 받거나, 스폰서십을 유치하는 등의 역할도 수행한다.

- **디렉션과 피드백 제공:** 프로젝트의 각 단계에서 진행 상황을 점검하고, 필요시 방향을 수정한다. 예술적 결과물이 의도한 바를 잘 반영하고 있는지 검토하며, 피드백을 제공하여 최종 결과물의 품질을 높인다.

- **홍보 및 배급:** 프로젝트가 예술적으로도 상업적으로도 성공할 수 있도록 노력한다. 프로젝트가 완성된 후에는 그 결과물을 어떻게 배급하고 홍보할지를 결정합니다. 경우에 따라 배급사, 홍보 팀, 미디어와 협력하여 상업적 성공을 거두기 위한 전략을 수립한다.

조 랜스다운은 전통적인 프로젝트 매니저와 비교하여 크리에이티브 프로듀서에게 꼭 필요한 것이 '실용적인 창의성'이라고 말한다. 필요한 재원과 인적 자원의 확보를 통해 창의적 환경을 만들고, 창작 과정에서 변화를 수용하여 계속해서 발전시키고, 사람들을 한 데 모아 함께 일하도록 돕고, 참여에 방해 요소나 장벽이 있는지 확인하고, 계획을 미리 공유하여 더 나은 결과를 낳도록 이끌고, 공통의 목적의식을 가지고 과정을 총괄하고, 끊임없이 목적을 상기시키고, 프로젝트가 목적을 달성했는지 지속적으로 점검하고, 창작의 전 과정을 성찰하고, 다양한 방식의 결과 평가를 책임지는 모든 과정에서 이 '실용적인 창의성'이 발휘되어야 하기 때문이다.

크리에이티브 프로듀서의 핵심 업무는 프로젝트를 창의적 방향을 이끌며, 프로젝트의 비전과 목표가 일관되게 유지되도록 하는 것이다. 크리에이티브 프로듀서는 이 과정에서 창의력을 가진 다양한 인적 자원의 네트워크 연결자로서 종종 보이지 않는 곳에서 일하지만, 문화 생태계의 핵심 연결자로 종종 사람, 기관, 장소를 연결하는 과정에서 여러 사람들의 잠재력을 끌어내야 하기 때문에 이러한 연결자들은 해당 분야의 미시적인 부분까지 잘 알고 있어야 하며 강력하고 다양한 네트워크가 필요하며[1], 단순히 관리자의 역할을 넘어서는 전문성이 요구된다. 네트워크의 연결자로서 보이지 않는 곳에서 예측하기 어렵고 관리하기 힘든 창의력이라는 자원을 활용하여 프로젝트를 목표한 방향으로 이끌어야 한다.

워터셰드에서는 2017년 여름부터 2020년 봄까지 3년간 크리에이티브 프로듀서의 역량 강화를 위한 글로벌 프로그램인 크리에이티브 프로듀서 인터내셔널Creative Producers International을 진행했다. 크리에이티브 프로듀서 인터내셔널에서는 '크리에이티브 프로듀싱'이 한 마디로 정의하기 까다로운 기술이며, 특정 직책이 아니라 일련의 핵심 역량을 바탕으로 세상을 보고, 문제를 해결하고, 목적한 바를 실현하는 방식이라고 말한다. 여기서 말하는 핵심 역량이란 창의성, 장소 감각, 관계를 맺고 소통하는 능력, 위험을 감수하고 변화를 받아들일 수 있는 유연성 등으로 이를 바탕으로 세상을 보고 문제를 해결하는 능력이기도 하다. 컨설턴트, 프로젝트 매니저, 무대 매니저, 큐레이터, 에이전트 등을 '크리에이티브 프로듀싱'을 하는 직업군으로 볼 수 있다.

크리에이티브 프로듀서는 때로는 일시적이고 때로는 장기적인 네트워크를 형성하여 종종 혁신적이고 정치적인 프로젝트를 진행하기 위해 위험을 감수하며, 때로는 사회적 변화를 목표로 하는 프로젝트를 실현하기 위해 어려운 상황을 극복해야 한다. '크리에이티브 프로듀싱'은 다양한 분야를 통합하는 작업으로 다학제 간 협업을 요구하는 예술과 기술 융합 프로젝트에는 이런 역할이 더욱더 필수적이라고 말할 수 있다.

[1] Holden 2015:30

워터셰드에서는 예술가들이 창작 초기 아이디어부터 심화 개발까지 지원하는 프로그램을 운영하고 있으며, 이 과정에서 크리에이티브 프로듀서와 함께 크리에이티브 테크놀로지스트의 지원도 받을 수 있다.

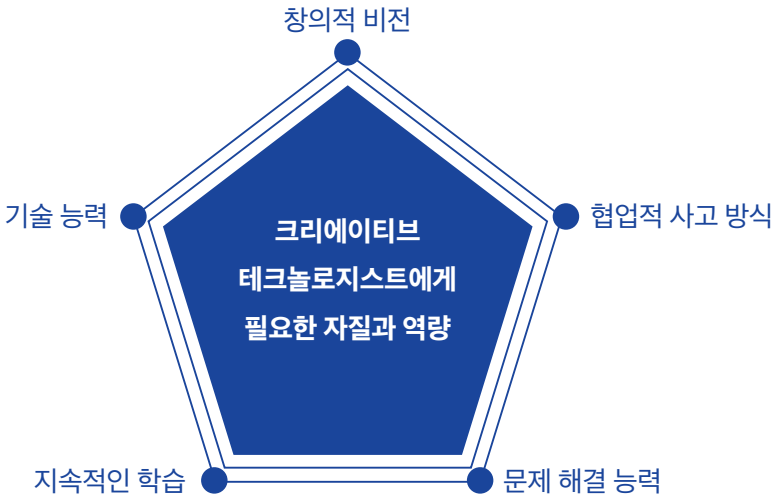
크리에이티브 테크놀로지스트는 최신 기술과 창의적인 아이디어를 통합하는 전문가라고 할 수 있다. 최신 기술을 활용하여 디지털 경험을 설계하거나 매력적이고 몰입도 높은 디지털 경험을 만들기도 하고, 웹 개발, 모바일 앱, 코딩, 3D 프린팅, 증강현실, 가상 현실 등 다양한 영역에 걸친 전문 지식을 바탕으로 혁신적인 아이디어를 발전시키기도 한다. 크리에이티브 테크놀로지스트는 단순한 개발자나 디자이너가 아니라 기술적 전문성과 창의적인 비전을 겸비한 전문가들로 아날로그와 디지털 기술, 영화, 게임, 가상현실에 이르는 모든 영역에서 새로운 기술을 파악하고, 새로운 도구와 플랫폼을 실험한다.

크리에이티브 테크놀로지스트의 주요 역할을 정리하면 다음과 같다.

- **기술과 창의성의 통합**: 창의적인 아이디어를 기술적 측면에서 실현할 수 있도록 다양한 도구와 언어(예: HTML, CSS, JavaScript, Python 등)를 사용하여 디지털 환경을 구축한다.
- **프로토타입 개발**: 실험적인 아이디어나 프로젝트를 빠르게 실현할 수 있는 프로토타입을 개발한다. 이는 대개 디자인과 기술의 경계를 넘나드는 작업이다.
- **인터랙티브 경험 창출**: 사용자가 참여할 수 있는 혁신적인 디지털 경험을 설계하고 구현한다. 예를 들어, 인터랙티브 웹사이트, VR, AR, 애플리케이션 등을 개발한다.
- **기술적 문제 해결**: 기술적 도전 과제를 창의적인 방법으로 해결한다. 이는 종종 제한된 자원과 시간을 고려한 효율적인 해결책을 찾아내는 과정이다.

예술가들은 종종 기술을 사용하여 예술적으로 가능한 것의 한계를 실험하고 자신의 작업을 발전시켜 나가고 싶어 한다. 끊임없이 진화하는 기술의 시대에서 예술가들이 자신의 작업에 기술을 수용하여 직관적 인터페이스를 만들거나, 몰입형 경험을 선사하거나, 사용자의 참여를 강화하는 방식의 예술 작품을 선보이기 위해 크리에이티브 테크놀로지스트와의 협업이 더욱 많아지고 있다. 예술의 창·제작과 기술의 영역을 결합하는 역할을 하는 크리에이티브 테크놀로지스트는 예술가의 아이디어와 기술이 원활하게 통합될 수 있도록 도와 기술을 이용한 예술적 실현이 가능하게 해준다. 또한 예술가와 협력해 새로운 도구와 기술을 실험하고 구현하는 과정에서 예술적 상상력과 기술적 혁신이 결합된 창의적 환경이 조성되며 예술적 가능성이 확장되기도 한다.

크리에이티브 테크놀로지스트는 예술성과 디지털 기술이 만나는 혁신의 교차로에서 일하기 때문에 이들의 역할은 여러 분야를 넘나드는 학제적 특성을 지니고 있다. 이런 역할을 성공적으로 수행하려면 창작 과정에 대한 깊은 이해를 바탕으로 문제를 빠르고 창의적으로 해결하기 위한 다양한 기술과 역량을 갖춰야 한다.



크리에이티브 프로듀서와 크리에이티브 테크놀로지스트는 창의적 비전을 실제 결과물로 만들어 내는 데 중요한 역할을 한다. 이들은 예술과 기술을 융합하고, 팀과 자원을 관리하며, 창의적인 프로젝트를 성공적으로 이끌어 가는 핵심 인력이다. 크리에이티브 프로듀서와 크리에이티브 테크놀로지스트는 디지털 미디어, 음악 산업, 전시와 공연, 미디어아트 등 다양한 분야에서 활동하고 있지만, 디지털 기술의 발전과 함께 그 역할이 더욱 중요해지고 있다.

영국 내 창의적 기술 진흥 기관

예술 및 인문학 연구위원회 I AHRC, Arts and Humanities Research Council

AHRC는 예술과 인문학 전반에 걸쳐 전략 기금, 고급 기술 교육, 경력 개발을 제공하는 영국 최대의 기관이다. 예술과 인문학 연구가 기술, 의학, 환경과의 연계를 통해 더욱 풍요로워지도록 다양한 연구 커뮤니티를 지원한다. 또한 창조산업에서 공공과 민간의 성공적인 협업을 주도해 왔다.

AHRC는 매년 약 300개의 연구 프로젝트에 자금을 지원하며 영국 대학을 포함한 고등 교육 기관과 대영 도서관과 테이트 미술관과 같은 기관의 연구자에게 매년 1억 1,000만 파운드약 2천억 원의 기금을 지급한다. AHRC는 박물관, 갤러리, 도서관, 아카이브의 영향력을 넓혀 모든 국민이 국가의 문화 자산을 이용할 수 있도록 한다.

영국 연구혁신청 | UKRI, UK Research and Innovation

UKRI는 다양한 분야의 연구 및 혁신에 자금을 지원하는 영국의 비부처 공공 기관이다. 7개의 연구 위원회, 리서치 잉글랜드Research England, 이노베이트 UKInnovate UK를 통합하여 하나의 조직이 되었다. 연구와 혁신에 투자하고, 경제 성장을 주도하며, 영국 전역에 고품질 공공 서비스를 제공하여 삶을 풍요롭게 하는 것이 목표이다.

UKRI는 영화, TV, 게임부터 패션과 문화유산에 이르기까지 창조산업에서 다양한 분야의 연구와 혁신을 지원한다. UKRI는 컨버전스 스크린 기술 및 실시간 공연을 연구하는 CoSTARConvergent Screen Technologies And performance in Realtime, 크리에이티브 카탈리스트Creative Catalyst, 창조산업 클러스터 프로그램CICP, Creative Industries Clusters Programme 등 빠르게 성장하고 있는 창조산업 부문에 필수적인 연구와 혁신을 지원하고 있다.

이노베이트 UK | Innovate UK

이노베이트 UK는 2035년까지 영국이 글로벌 혁신 허브가 되는 것을 목표로 기업이 혁신을 통해 성장할 수 있도록 지원하는 혁신 기관이다. 탄탄한 혁신 생태계를 통해 기업이 새로운 제품, 과정, 서비스를 개발하고 이를 상용화하여 성장할 수 있도록 돕는다. 이 과정에서 기업이 필요한 전문 지식과 장비를 이용하고, 파트너십을 이용해 더 빠르게 성장할 수 있도록 하며 필요한 지원금을 제공한다.

창조산업 정책 및 근거 센터 | Creative PEC, Creative Industries Policy and Evidence Centre

왕립예술협회RSA, Royal Society of Art와 협력하여 뉴캐슬 대학교가 이끄는 창조산업 정책 및 근거 센터는 영국 창조산업의 성장을 위해 독립적이고 권위 있는 연구와 정책 자문을 제공하는 기관이다. 뉴캐슬 대학교, 셰필드 대학교, 서섹스 대학교, 워크 어드밴스드Work Advance와 연구 파트너십을 통해 정기적인 주제별 국가 현황 보고서를 발표하며, 연구 수행, 정책 이슈에 대응하기 위한 브리핑 및 보고서 개발, 정부 전반에 걸친 전략적 정책 참여를 통한 지식 교류 활성화, 네트워크 소집 등의 일을 한다. 제한된 다양성, 기술 격차, 무역 장벽, 지역 성장 등 창조산업 내 다양한 과제에 대해 업계에 자문을 제공한다.

디지털 캐터펄트 | Digital Catapult

영국 정부는 시장에서 필요한 혁신과 경제성장을 주도하기 위해 2011년부터 영국 각 지역에 기술혁신 센터인 디지털 캐터펄트를 설립했다. 영국의 남서부, 남동부, 런던 및 북아일랜드 전역에 걸쳐 있는 4개의 지역 센터에 약 300명의 혁신가들이 활동하고 있으며, 산학연이 협력하여 영국의 첨단 디지털 산업의 촉진에 도움이 되는 조언과 지침을 제공한다. 첨단 기술의 잠재력을 탐구하는 R&D 프로그램을 운영하며 맞춤형 혁신 및 액셀러레이션 프로그램을 통해 혁신가와 업계를 연결한다. 기업이 심층 기술을 실제로 어떻게 작동할 수 있는지 탐색, 테스트, 시연할 수 있는 테스트베드 시설도 운영한다.

크리에이티브 UK | Creative UK

크리에이티브 UK(이전의 크리에이티브 잉글랜드)는 영국의 크리에이티브 산업을 지원하는 비영리 단체로 게임, 영화, 디지털 미디어, 제작 서비스 등 다양한 분야에서 창의적인 인재와 기업을 연결하고, 투자하고, 지원한다. 특히 창조산업 분야의 중소기업에서 무엇이 필요한지 파악하여 맞춤형 투자, 대출, 성장을 위한 멘토링을 제공한다. 평균 투자 규모는 67,000파운드약 1억 2천만 원이며, 기업의 스케일업을 돕는다. 지원받은 기업은 투자 첫해에 평균 25%의 매출 증가를 보였으며, 3년 생존율이 83%로 전국 평균인 60%보다 높은 것으로 나타나 장기적으로 지속 가능성을 달성하고 있다.

참고 자료

Audience of the future – UKRI

Creative Industries Clusters Programme

Creative corridors - Design for Life - The RSA - RSA

Vision to unleash the UK's potential as a “creative superpower” - Prolific North

‘One Creative North’ plans finalised at summit ahead of Convention of the North - Creative Industries Policy and Evidence Centre

Creative Corridors: Connecting Clusters to Unleash Potential - Creative Industries Policy and Evidence Centre

About - Bristol + Bath Creative R&D

Home - StoryFutures

Supporting R&D and innovation in technology-led creative content.XR Stories

University of Bristol leads visionary MyWorld initiative to make South West a trailblazer in screen-based media - Bristol City of Film

MyWorld

£100m R&D levelling up funding awarded to accelerate innovation – UKRI

New funding supports UK artists to work with immersive tech – UKRI

New £6m investment to help artists and cultural organisations unlock creative potential of immersive technology | Arts Council England

MediaCity hub backs 6 emerging tech startups

MediaCity Immersive Technologies Innovation Hub launches new DREAMLAB and programmes to boost GM’s creative sector | Greater Manchester Business Board

Six-figure funding awarded to MediaCity Immersive Technologies Innovation hub - About Manchester

Funding Boosts Salford’s Immersive Technology Innovation Ambitions - Media City UK

AI: Who's Looking After Me? — Science Gallery London

MediaCity Immersive Technologies Innovation Hub launches new DREAMLAB and programmes to boost GM’s creative sector | Greater Manchester Business Board

Cultural Accelerator - Future Everything

Motivations and Skills – Creative Producers International

https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/creative-industries/crossover-roles/producer-creative-industries/

https://www.ukmusic.org/job-profiles/music-producer/

Watershed Launches Undershed: A New Immersive Exhibition Space in Bristol

Digital Body Festival 2024, Hackney Bridge | Culture Whisper

UK's creative industries benefit from significant funding boost – UKRI

Government funds four research labs to develop set technology | News | Broadcast

arts_and_technology_in_hong_kong_japan_and_south_korea.pdf

Bristol VR Lab | A virtual reality space for meetings, events and learning

Hidden Kingdoms - BOM Birmingham Open Media

Inside CULTVR | Creative Cardiff

Home | CULTVR

About cryptic - Cryptic

Glasgow's Cryptic unveils line-up for Sonica Surge festival | The Herald

Brighton-based arts charity: Exhibitions, Education, Studios - Lighthouse

Nerve Centre | Creative Media Arts Centre | Northern Ireland

2021_uk_xr_report_finalgohaesangdo-min.pdf

what we do - Creative UK