

SEOUL ECONOMIC BULLETIN

생생리포트

■ 기능과 미학의 경계: 다빈치 아이디어 공모

김희영 (서울문화재단 금천예술공장 매니저)

기능과 미학의 경계 다빈치 아이디어 공모¹⁾

김희영

서울문화재단 금천예술공장 매니저

mintwaxed@sfac.or.kr

1. 다빈치 아이디어 공모 Open Call for *Davinci Idea*
2. 사업의 시작과 전략
3. 2010~2013년 사업을 통한 교훈

1) 이 글은 2011년 10월 27일 개최된 3회 금천예술공장 국제심포지엄 <예술의 실험 : 예술가, 기업 그리고 산업단지>에 발표된 글을 수정 보완한 것이다.

1. 다빈치 아이디어 공모 *Open Call for Davinci Idea*

<다빈치아이디어 공모>는 기술과 예술, 기능과 미학의 경계선상에 위치한 창작 지원 프로그램으로 2010부터 추진하여 올해로 4회에 이른다. 이 사업은 금천예술공장이 자리 잡은 서울디지털산업단지의 ‘첨단산업도시’라는 지역적 정체성 아래에서 출발하여 르네상스 시대 예술가이자 과학자인 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci, 1452~1519)처럼 창의적 아이디어의 예술가를 발굴하겠다는 취지로 명명되었다. 공모를 통해 일반인과 전문가의 기술기반 창작 아이디어를 선정하고 개발제작비와 전시, 기술 자문, 전(前)사업화 단계까지의 과정을 지원하는 독특한 사업이다.

기술을 통한 미학적 성취를 목표로 한 대개의 미디어아트 전시와 달리 <다빈치아이디어 공모>는 테크놀로지에 기반한 작품들과 그 작품을 제작하는 예술가들을 통해 기술이 예술의 형식과 본질에 기여하는 바를 이해시키고, 역으로 기술 분야에 ‘예술’이 영감을 주고 기여하는 시너지를 창출할 가능성을 제시한다.

예술과 기술이라는 두 이질적인 분야의 경계와 혼재 속에서의 진행되는 융합 실험은 미학을 추구하는 예술가, 기능과 수익을 추구하는 엔지니어와 산업체, 이들을 매개하는 기관 등 다양한 주체의 협업을 전제한다.

2. 사업의 시작과 전략

이 전시의 추진체인 금천예술공장은 1970년대 전화기 코일 공장에서 1990년대 인쇄공장으로 사용되던 건물을 서울시가 매입하여 시각예술분야 국제 레지던시 스튜디오로 전환한 것이다. 이 사업은 금천예술공장과 인접한 서울디지털산업단지의 ‘첨단산업단지’로서 지역정체성을 적극 반영하고 있다. 70년대 수출을 통한 경제발전을 위해 섬유·봉제산업 중심으로 조성된 최초의 국가산업단지인 구로산업단지는 1996년 구로공단첨단화계획이 수립되어 서울디지털산업단지(2000.12월)로 명칭이 변경되면서 IT 및 소프트웨어 산업분야의 벤처기업, 패션디자인산업, 기계 정밀기기 및 첨단제조업 산업을 중심으로 친환경 산업단지 조성을 제시하며 이러한 특화산업에 필요한 기반시설과 문화·예술 분야 지원기능을 구상하게 된다.²⁾

예술을 통한 사업모델 창출, 산업단지와 협업을 통한 창작은 작업공간과 제작비 지원이 중심인 기존 레지던시 스튜디오와 차별화하려는 금천예술공장의 다소 도전적인 시도라고 볼 수 있다. ‘다빈치 아이디어 공모’의 설계기초는 미디어아트 창작지원프로그램 중 근래 가장 공격적으로 펼쳐졌던 아시아문화중심도시 「2008 문화콘텐츠제작센터 운영프로그램개발 및 시범제작」 사업³⁾의 선진성을 금천예술공장의 사업범위 안에서 수용한 것이다.

사업의 큰 축은 공모, 개발, 전문가 워크숍, 발표회(전시), 프로모션 미팅의 다섯 가지로 구성된다.

본 사업이 다른 미디어아트 지원사업과 차별화되는 핵심은 공개공모에 의한 산업화 전제의 아이디어 선발이라는 점, 그리고 전문가 워크숍, 개발작품 발표회 등을 통해 아이디어의 사업화 가능성을 제공한다는 것이다.

사업의 세부전략을 기술하면,

1. 인근 서울디지털산업단지 산업체들과 창작자의 프로모션 미팅을 통해 사업화 가능성을 타진하는 기회를 제공한다.
2. 사업화 가능 아이디어에 대한 기업의 기술력 및 재료 등의 후원(특히 서울디지털산업단지 입주 산업체)을 권장한다.
3. 선정된 창작자 10팀 중 1팀에게 금천예술공장에 기획입주 기회를 부여함으로써 공모 선정자에 대한 창작지원의 지속성을 강화한다
4. 창작품의 전시를 남부교육청 및 금천구청과 협력을 통해 서남부권 학생들의 관람 유도함으로써 창의적 아이디어에 대한 학생들의 관심과 동기를 부여하는 프로그램을 마련한다.

2) 홍진기, 「서울디지털산업단지의 구조고도화 추진방안」, 산업연구원, 2008 참조.

3) 중앙대학교 산학협력단 수행, 아시아문화중심도시, 2009.

「2008 문화콘텐츠제작센터 운영프로그램개발 및 시범제작」 사업은 창작비와 전시로 지원이 국한된 대체적인 미디어아트 지원 사업에서 한발 나아가 창작자(집단)와 제작기술자(집단)의 동시참여를 시도하였으며, 창작품의 ‘사업화’를 전제로 설계되었다. 또한 미학적 상위성이나 첨단기술 기반 아이디어 뿐 아니라 사람들의 통념을 환기시키는 제안도 선발대상에 포함되어 있다. 본 사업은 이 두 가지 장점을 적극 수용하였으며 다만 기술자그룹의 공동참여는 금천예술공장의 사업 범위를 넘어섬으로 전문가 기술자문으로 대신하였다.

[표1] 2010~2013 다빈치 아이디어 사업 세부 구성

구분	내 용	일정
공모	○ 공개공모에 의한 개발기획안 접수 ○ 창작아이디어 선발 심사(1차:서류/2차:면접)	04월~05월
개발	○ 창작지원 공모 선정작 10점	06월~8월
전문가워크숍	○ 개발자 대상 기술,산업, 미술분야 전문가의 자문	2회
발표·프로모션미팅	○ 개발작품 발표회 및 관련 산업체 관계자와 프로모션 미팅	09월

[표2] 다빈치아이디어 공모 개요

구분	내 용
모집부문	○ 전문가 및 일반인 대상 공개 모집
개발아이디어	○ 고기능 인간의 감성에 호소하며 재미있는 아이디어 ○ 일상의 평범한 기술, 디자인 등의 가치를 재발견하는 제안 ○ 디지털미디어, 무선네트워크, 로봇, 기계/조형 영역 등 또는 다분야 기술 융합 창작품 ※ 공연예술, 조형예술, 문학 등 전통장르 제외 ○ 본사업의 예산지원 및 지원자의 실행능력으로 구현가능한 아이디어
모집인원	총 10인(팀)
지원내용	○ 제작비(재료비 등) 지원(500~1000만원)

3. 2010~2013년 사업을 통한 교훈

다빈치 아이디어 공모는 기본적으로 일반인과 전문가의 아이디어 모두를 수용하는 ‘지원의 개방성’ 위에서 출발하였으나 기술적 구현능력 부족으로 제안에 못미치는 결과물이 나오거나 기간 내 완성하지 못하는 상황을 사업 원년에 겪으면서 결국 공모 과정에서 아이디어를 구현할 기술력을 철저히 검증해야 한다는 이후 사업방향의 교훈을 얻게 된다. 이에 따라 2011년부터 ‘아이디어를 구현할 기술력을 담보한 제작자를 선발하는데 주력하면서 전문가 및 전공자 집단의 선정비율이 높아졌다.

그러나 일반인의 창작아이디어를 지원하려는 사업 원년의 취지를 이어가기 위한 보완책이 필요하다고 판단되어 아이디어 부문과 제작공모 부문을 분리 선발하고, 전자의 경우 우수 아이디어 수상제를 도입하는 등의 개선안이 논의되고 있다.

둘째, ‘사업화’ 가능한 아이디어를 강조하면서 여타 미디어아트 전시가 갖는 심미

성을 다소 포기해야 하는 결과도 겪게 된다. 이 문제는 2011년 이후 다빈치 아이디어 사업의 인지도 향상에 따른 지원자의 전문성이 대폭 강화됨에 따라 개선되어가고 있다.

세계, 사업주체 업무영역의 문제이다. 테크놀로지 기반창작지원 프로그램'의 도전성과 혁신성은, 전시/홍보 지원 중심의 보편적인 미디어아트 지원시스템과 다르게 아이디어 선발에서부터 '사업화 지원' 단계까지 나아간 데 있다.

2010년 창작품의 2011년 상품화 개발 과정⁴⁾을 통해 금천예술공장은 '예술작품의 상품화'라는 몹시 막연한 목표에 대해 어디까지가 사업주체의 역할인가를 고민하였다. ①아이디어를 선정하고, ②아이디어를 구현하도록 제작비를 지원하며, ③개발된 프로토타입을 발표할 기회를 제공하고, ④이후 디자인 및 기능을 개선한 2차 개발까지 지원하여 ⑤전시와 프로모션 미팅을 통해 작품을 기업에 노출시켜 양산의 의지를 지닌 사업자를 만날 통로를 확보해주는 단계까지가 금천예술공장의 역할영역으로 파악되었다. 상품화의 의지 그리고 양산 및 유통은 이후 창작자와 기업, 유통업체의 몫인 것이다.

해외에서조차 아직 시작단계인 '예술을 통한 비즈니스 모델 개발'을 서울시창작공간을 통해 시도한 서울시 문화정책과는 상기한 사업주체의 역할 영역을 확실하게 정의할 필요가 있다. 수년간 이 사업이 지속되고 판매 가능성이 높은 매력적인 작품이 금천예술공장의 지원 아래 창작된다 하더라도 이것을 '양산, 유통, 판매'해줄 파트너는 한동안 만날 수 없을지도 모른다. 그러나 이러한 산업체 파트너를 만나지 못한다는 이유로 사업의 금천예술공장 또는 서울시가 그러한 역할을 직접 해나갈 수는 없는 것이고 그럼에도 불구하고 본 사업이 가지는 가치는 여전히 유효하다는 점을 확실하게 인지하고 의지를 가지고 지속적으로 추진되어야 할 것이다.

적어도 금천예술공장의 역할 영역 안에서 이 사업의 전망은 어둡지만은 않다. 개발자 혹은 예술가들은 개발비와 전문가 지원 외에도 서울디지털산업단지 산업체와 기술협업, 협찬을 확장해가고 있으며, 국제적 지명도의 전시와 저널을 통해 재

4) 금천예술공장의 '예술작품의 사업화' 시도를 통해 2010년 개발작 10개 중 2011년 1개 작품이 시범선정되었다. 금천예술공장은 서울대학교 산학협력단에 상품화 개발 관련 전문가 컨설팅을 의뢰하여 1차 후보작 3점을 대상으로 사업성 분석 및 상품화 개선방안을 검토하였다. 컨설팅 범위는 기술, 디자인, 경제성의 세 범주에 대한 사업성이었으며 검토 결과 사업화 후보 3개 개발작 중 김동주의 <기억의 캡슐 Record of the Capsul>이 최종 상품화 대상으로 선정되어 2010년의 결과에서 개선된 기능과 디자인으로 다시 제작되었다. 2011년 11월 3일 2회 다빈치 아이디어 전시 "임의접속이 가능한 블랙박스"전에서 산업체 관계자들에게 선보였다.

조명되고 있다. 2012년 선정된 한윤정+한병준의 <손끝소리>는 2013시그라프(SIGGRAPH)에 초청되고 『레오나르도(Leonardo)』(2013년 8월호)의 표지를 장식하였으며, 하이브(HYBE)의 <아이리스>는 미디어아트 정보와 작품이 집성되는 3대 주요 사이트⁵⁾에 소개되며 유튜브 조회수 2만7천회를 기록하기도 하였다.

올해로 4회째 접어드는 <다빈치아이디어 공모>는 이러한 성과를 토대로 창작지원사업에서 2014년엔 국제적 규모의 페스티벌로의 전환기를 맞이하고 있다. 기능과 미학이 마주치는 긴장과 혼란, 하루가 다르게 빠르게 변하는 기술시대 속의 삶 속에서 '예술'이 우리의 미래를 형성하는 테크놀로지에 어떤 영감을 줄 수 있는가를 현재 전시 중인 <블루아워 : 기능과 미학의 경계>⁶⁾전에서 확인하길 바란다.

[표3] 2010~2013 다빈치아이디어 발표회

구분	전시
2010	테크네의 귀환(12.9.~12.22)
2011	임의적 접근이 가능한 블랙박스(11.3.~11.22)
2012	내일의 전야 : 산업 그리고 미디어아트(9.10~10.9.)
2013	블루아워 : 기능과 미학의 경계(2013.9.11.~10.15)

[도판1] 금천예술공장 전경

[도판2] 전파상, <개구리 실로폰> : 2010년 다빈치 아이디어 개발작

[도판3] 하이브, <아이리스> : 2012년 다빈치 아이디어 개발작

[도판4] 과학+예술의 국제적 저널 '레오나르도' 2013년 8월 표지를 장식한 한윤정+한병준, <손끝소리> : 2012년 다빈치 아이디어 개발작

[도판5] 앤엑스유엑스, <스마트버그> : 2013년 다빈치 아이디어 개발작

5) 크리에이티브 어플리케이션 네트워크(Creation Application Network), 더 크리에이터스 프로젝트(The Creators Project), 홀로매거진(Holo Magazine) 등

6) '블루 아워(Blue Hour)'는 해질 무렵 혹은 새벽녘, 푸르스름하게 번져오는 아침도 낮도 밤도 아닌 시간대를 일컫는 표현으로, 모호하고 혼란스러운 지금(只今)의 한편으로 다가오는 미래의 아름다움과 기대를 동시에 함축한다. 2013년 '다빈치 아이디어 공모'는 기술과 예술, 기능과 미학의 '블루 아워' 선상에 위치한 창작지원 아이디어 10개를 창작지원하여 현재 금천예술공장에서 전시 중이다.(2013.09.11.~10.15.)

[도판1] 금천예술공장 전경



[도판2] 전파상, <개구리 실로폰> : 2010년 다빈치 아이디어 개발작

박얼&양숙현

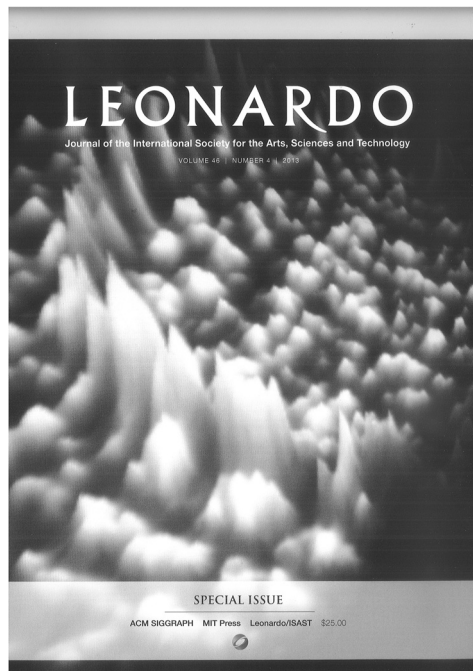
Park Earl & Yang Sookyun



[도판3] 하이브, <아이리스> : 2012년 다빈치 아이디어 개발작



[도판4] 과학+예술의 국제적 저널 '레오나르도' 2013년 8월 표지를 장식한 한윤정+한병준, <손끝소리> : 2012년 다빈치 아이디어 개발작



[도판5] 앤엑스유엑스, <스마트버그> : 2013년 다빈치 아이디어 개발작

