

2019 국제문화교류 전문인력 양성사업
문화예술 디렉토리

활동기관: 워터셰드
 제 출 자: 방자영

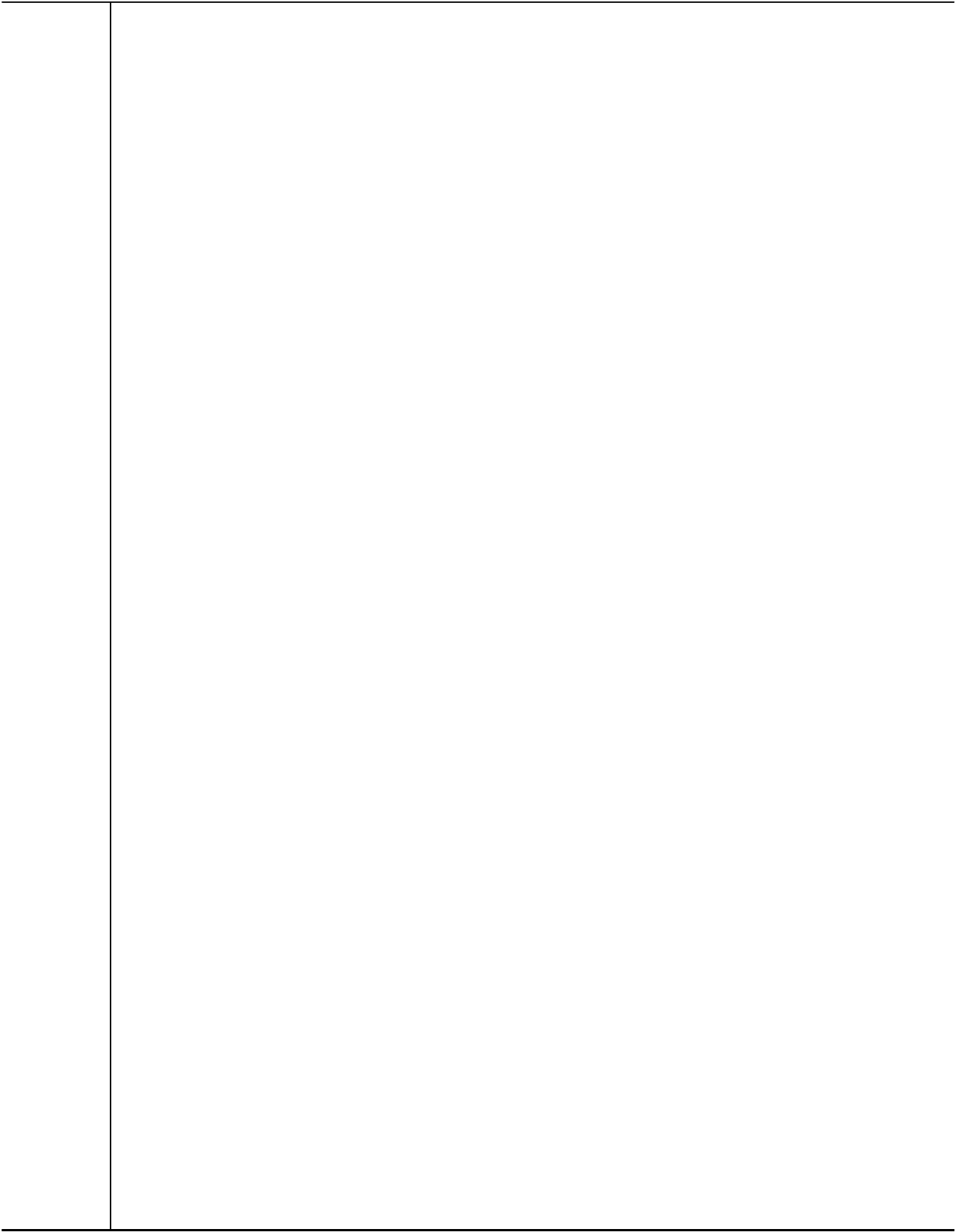
번호	구분	내용
1	기관 및 단체	(한) 워터셰드 (영) Watershed
2		(한) 브리스틀 VR 랩 (영) Bristol VR Lab
3		(한) 위 더 큐어리어스 (영) We The Curious
4		(한) 놀 웨스트 미디어 센터 (영) KWMC - Knowle West Media Centre
5		(한) 사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 네트워크 (영) South West Creative Technology Network (SWCTN)
6	공간	(한) 퍼베시브 미디어 스튜디오 (영) Pervasive Media Studio
7		(한) 리미나: VR 극장 (영) Limina: The Virtual Reality Theatre
8	축제 및 행사	(한) 버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터 (영) Virtual Realities - Immersive Documentary Encounters
9		(한) 토크 & 스크리닝 아르놀피니 아카이브 라이브 아트 다큐멘테이션 (영) TALK & SCREENING LIVE ART DOCUMENTATION FROM THE ARNOLFINI ARCHIVE
10		(한) 페스티벌 오브 더 퓨처 시티 (영) Festival of the Future City

I. 문화예술 디렉토리

기관
및
단체

기관/단체명	(한)워터셰드 (영) Watershed		
유형	기관, 단체, 공간	장르	융복합 디지털 센터: 문화예술극장, 카페와 식당, 미디어 스튜디오
운영주체	워터셰드 (독립기관, 사회적 기업, 자선단체)		
소재지	영국 브리스틀 Watershed 1 Canons Road Harbourside Bristol BS1 5TX	설립연도	1982
기관현황	사회적 기업이자 등록자선단체(Registered Charity No. 284188)로 영국 브리스틀에 위치한 복합 디지털 센터이다. 컬처 시네마(극장 상영관 포함 스크리닝 스페이스)와 카페 & 바(식당 및 로비), 창의인재양성(young talent development) 문화예술 허브, 크리에이티브 테크놀로지(creative technology) 기반 퍼베이시브 미디어 스튜디오(Pervasive Media Studio) 로 구성되었다. 문화예술과 기술, 미디어 융합형 기관으로 브리스틀 대학과 웨스트 잉글랜드 대학 연계 랩이 상주한 교육 프로그램 운영, 연구 수행하며 영국 내 예술과 혁신, 아트 & 테크놀로지/미디어 융합 센터를 대표하는 기관이다.		
홈페이지	https://www.watershed.co.uk https://www.watershed.co.uk/cafe-bar		
국제교류사업 담당자	(한) 빅토리아 킬렛슨 (영) Victoria Tillotson 직책 크리에이티브 프로듀서, 인력양성 인재개발 리더 Creative Producer, Talent Development Lead	연락처/이메일	victoria@watershed.co.uk +44 (0)117 927 6444

워터셰드는 영국 내에서도 다소 구별되는 문화예술 디지털 센터이다. 퍼베이시브 미디어 스튜디오는 브리스틀을 기반으로 하지만 지역을 벗어나 영국 연방, 전 세계적인 네트워크를 가지고 다양한 교류를 해 왔다. 사회적 기업과 자선단체 측면에서 워터셰드는 크게 세 부분으로 구성되어 있으며 각각의 기능은 분리되어 있으면서도 유기적으로 연결되어 있다. 본 디렉토리에서는 일반 관객의 접근을 용이하게 하는 공공의 장소로써 시네마와 카페를 중심으로 워터셰드의 공간과 기능을 소개한다.



사진_워터쉐드 전경, 2019, 방자영

워터쉐드 시네마(Cultural Cinema)

여타 상업 극장과 달리 워터쉐드 시네마는 컬처 시네마(cultural cinema)를 표방하듯, 독립 예술영화관에 가깝다고 할 수 있다. 자체 기획 영화 상영 프로그램으로 일반 극장의 상영과는 다른 영화 관람을 제공한다. 상영 중인 프로그램과 일정표를 보면 다양한 영화와 창의적인 영상물, 일반 상영관에서 접하기 어려운 과거의 영화, 현재 사회의 쟁점이 되는 인물이나 동정과 관련된 상영 영상물들을 큐레이팅한 요소를 찾아볼 수 있다.

유튜브와 넷플릭스의 시대지만 영화 박물관이나 영상 아카이브 자료실에서나 구할 수 있는 영화들도 최소 1주에서 2주 기간 특별히 스크리닝하는 예도 있다. 국내(한국)에서는 점차 사라진 독립영화 전용관이나 예술 전문 상영관과 유사하지만, 블록버스터 무비를 제외한 상업 영화 중 작품성이 우수한 영화를 주로 선별하여 새로운 아이디어와 창의성, 다양성을 위한 시네마는 영국 내 주요 관심사가 되는 영화들과 함께 비영어권의 전 세계 영화들을 같이 프로그램에 포함한다. 상영 기회가 적은 감독과 제작자에게 스크리닝 기회를 주고 실제 극장 제공뿐 아니라 상영이 가능한 다양한 방식을 지원한다. BFI(British Film Institute) Film Academy와 연계된 허브로 영화와 관련된 전시와 이벤트, 독립 영화와 다큐멘터리, 단편 영화와 애니메이션 필름 페스티벌, 토크와 영화와 관련한 각종 프로그램

등이 기획된다. 시네마 프로듀서와 큐레이터의 역할, 또한 아카데미에서 미래 영국 영화 산업에 기여할 인재(16~19세) 지원 프로그램이 운영된다. 주 출입구에 박스 오피스가 자리한 워터쉐드는 영화관을 찾는 일반 관객에게는 예술극장으로 더 많이 알려져 있다.

극장 공간은 워터쉐드의 이벤트나 프로그램, 강연과 심포지엄 등의 장소로 사용되기도 하며 국내외 행사와 더불어 유동적 스크리닝이 가능하도록 프로그램을 운영한다. 극장에서 일반 대관이나 외부 개인 상영도 이루어지는데 이것은 기업 서비스(Industry Services)로 수입원이 되며 비즈니스 차원에서 아래와 같은 사업을 한다.

- 포스트 프로덕션 영화 상영
- 영화 제작자, 스태프 대상 스크리닝
- 극장용 필름 전환, 디지털 시네마 패키지 제작(DCP: Digital Cinema Package)

상기 언급된 주요 서비스를 통해 워터쉐드가 시네마는 필름 메이커, 영화감독 등에게 극장용 DCP 파일을 제작하여 프리뷰 등의 시사회가 가능하도록 관련 작업을 도와주는 역할을 하면서 수익을 창출하는 것을 알 수 있다. 실제 상업 프로덕션 회사의 서비스와 다름 없지만, 저비용의 디테일을 고려하여 더욱더 많은 소규모 독립 영화제작자에게 도움을 준다. 극장 배포 이외 목적을 가진 스크리닝은 대안적인 서비스로 영화 필름뿐 아니라 TV용 파일들, 프로덕션, 스크리닝 전문 인력과 기술을 포함한다. 상영관 대여 서비스에는 테크니션과 프로젝션 담당 직원들이 캘리브레이션 작업을 하여 디지털 프로덕션에 적합한 상영이 가능하게 한다. 오디오는 돌비 디지털 스탠다드 사운드 시스템으로 일반 상업 상영관 유사한 장비들로 셋업되어 있다. DCP 제작과 QCP(Quality Control Package) 등 상업적인 서비스를 동시에 제공하는 시네마는 스크리닝 공간으로 지역의 다양한 영상 제작자와 최근 새로운 시네마의 형태인 VR/AR 전용 상영관으로 콘텐츠를 시연, 테스트, 발표하는 장소로 적합하다. 기획 극장 상영관이자 자체, 외주 제작이 가능한 프로덕션으로써 시네마는 워터쉐드라는 디지털 센터에 방문자 접근이 쉬운 통로 역할을 하고 있다.

사진_워터쉐드 출입구, 시네마, 2019, 방자영

카페 & 바(Café & bar)

시네마와 같은 층을 공유한 상당한 규모의 카페/바의 탁 트인 공간은 극장과 스튜디오 사이 중앙에 위치해 있다. 카페는 주방과 바를 비롯한 여러 공간으로 구분되어 혼자 조용히 컴퓨터로 작업을 하거나 적은 인원에서 여러 사람이 회의를 할 수 있는 다양한 테이블이 있어 시네마의 관객 외에도 스튜디오 방문자, 직원, 레지던트들 등이 늘 만나게 되는 갤러리이자 만남의 장소, 또 다른 업무 환경이 된다. 영화를 보러 오거나 하버사이드의 전경을 즐기러 카페에 방문한 불특정 일반 방문자에게 스튜디오의 여러 활동을 알리고 자연스럽게 방문자가 유입되는 공간이 된다. 카페/바와 연계한 오프닝 행사, 발표회 장소로 쓰이며 일반에게도 대여 서비스를 한다. 시네마 프로덕션 팀이 있는 덕분에 사진, 영상 촬영을 포함한 각종 파티, 졸업식과 결혼식, 토탈 웨딩 패키지 상품도 제공하고 있어 사회적 기업 차원에서 이윤을 창출해 내는 여러 시도를 한다고 볼 수 있다. 디지털 센터의 새로운 관

객, 즉 브리스틀 도심을 방문하는 여러 문화행사 향유층이 강유역(watershed) 인근으로 유입되도록 하는 미래 점진적 관람객 개발의 주요 역할을 하는 출입구가 되는 셈이다. 워터셰드 입구 바로 옆에는 브리스틀 관광안내소(Bristol Tourist Information Centre)가 자리해 있어 다양한 방문객으로 늘 활기차다. 유동인구가 많은 위치적 장점이 반드시 아트 센터의 흥행이나 관람객의 수와 질을 높이지는 않을 것이다. 하지만 이런 위치와 통로 역할을 하는 공간적 특성, 역사적 배경과 주변 환경을 잘 살려 단순히 복도를 지나가는 사람들로 붐비는 것이 아닌 여러 문화 향유층을 위한 기능과 서비스를 제공하는 지점이 흥미롭다.

사진_워터셰드 카페, 2019, 방자영

기관 및 단체	단체/공간명	(한) 브리스틀 VR 랩 (영) Bristol VR Lab		
	유형	단체, 공간	장르	가상현실과 인공지능 (VR/AR/MR/XR, AI)
	운영주체	브리스틀 VR 랩 (Bristol VR Lab LTD)		
	소재지	영국 브리스틀 Bristol VR Lab Leadworks Anchor Square Bristol BS1 5DB	설립연도	2018
	단체현황	VR/AR 기술과 관련한 연구개발 및 교육, 컨설팅, 코워킹 스페이스이자 사무실을 보유한 회사로 브리스틀에 있다. VR 개발자와 디자이너, 기술자와 아티스트를 위한 360도 영상 제작 필름 장비와 교육 및 실습이 가능한 셋업 및 컴퓨터 저작 도구가 마련되어 있다. 5명의 창립 멤버와 2-30명의 레지던트 멤버, 스태프들이 상주하며 멤버십과 파트너		

	쉽으로 운영되는 사업체이다.		
홈페이지	https://bristolvrlab.com		
국제교류사업 담당자	댄 페이지, 크리에이티브 디렉터 Dan Page, Creative Director	연락처/이메일	hello@bristolvrlab.com https://twitter.com/DansOnRoad

VR 랩: 기술 관련 크리에이티브 코워킹 스페이스의 탄생

브리스틀의 많은 코워킹 스페이스 중에서 특히 XR(가상현실)을 포함 AR과 MR 프로젝트와 비즈니스를 위한 공간으로 하이엔드 VR, AR, MR, 360° 장비를 갖추고 전문가의 조언과 멘토링, 관련 산업과 비즈니스 업계와 연계한 토크, 행사, 오픈 콜과 펀딩 등 이 분야와 관련된 여러 정보들을 제공한다. 초기 리서치 단계에서 부터 개발, 실험 및 테스트, 제작 등 이머시브 테크놀로지에 관심을 가지고 구체적인 업무를 추진하고자 하는 사람들이 모인 곳이라 할 수 있다. 랩에는 크리에이티브 테크놀로지스트와 테크놀로지 비즈니스 전문가들이 팀을 이루고 있다.

브리스틀 VR 랩 건물 전경, 2019, 방자영

VR 랩 공간

넓게 탁 트인 공간은 전체적으로 작업 공간이지만 워크스페이스, 미팅룸, 데스크 등으로 구분되어 있고 일종의 휴식 공간과 리셉션을 위한 자리가 있다.

브리스틀 VR 랩 내부 공간, 2019, 방자영

브리스틀 VR 랩 제작 워크 스테이션 및 테스트 공간, 2019, 방자영

브리스틀 VR 랩 공간 도면, 출처: 웹사이트<https://bristolvrlab.com/>

파트너 기관

이 VR 랩의 초기 설립 파트너는 UWE와 브리스틀 대학교, 워터셰드, 그리고 오포저블 (Opposable)이다. 오포저블은 게임과 VR 콘텐츠 회사로 관련 분야에 각종 상을 수상했고 브리스틀 게임 허브의 설립 멤버로 지역 VR 관련 기술과 미디어 회사로 잘 알려져 있다. 파트너 기관의 핵심 멤버들은 퍼베이시브 미디어 스튜디오와 브리스틀 게임 허브에도 속해 있거나 과거 경험을 바탕으로 이 새로운 코워킹 스페이스가 운영되는데 중추적인 역할을 담당하고 있다. 현재 파트너 기관은 바스 스파 대학교와 로켓메이커스를 비롯한 주변 여러 기관과 연계되어 있다. 랩의 공간과 장비, 통과 기술을 파트너 기관과 연계하여 제공하고 대학의 관련 전공자들이 수행하는 프로젝트를 위해 공간을 대여하고 있다.

브리스틀 VR 랩 교육 및 실습 공간, 2019, 방자영

'2084' 인터랙티브 게임 플레이 테스트

퍼베이시브 미디어 스튜디오 크리에이티브 프로듀서 출신인 베리티 매킨토시(Verity McIntosh)가 이끄는 UWE의 VR/XR 전공(MA in Virtual and Extended Realities at UWE) 대학원생 그룹의 프로젝트 '2084' 인터랙티브 게임 플레이 테스트('2084' Interactive Game Play Test)는 5인의 참여자가 '미래의 거실'이란 컨셉으로 정의된 제한된 장소에서 앱과 인공지능을 통해 서로 게임에서 주어진 역할과 임무를 수행하고 실제 공간에서 인공지능의 도움을 받아 서로 대화를 하면서 해답을 찾아나간다.

미래의 거실은 모든 사물이 '스마트'하고 서로 연결된 곳으로 흩어진 곳에 스마트폰으로

태깅 가능한 센서가 부착되어 있다. 이 단서들을 수집하면 스마트폰 화면을 통해 메시지가 전달되고 다소 복잡한 내용 때문에 참여자 간 질문과 답이 오가면서 온갖 추측과 실랑이가 벌어지는 상황도 발생한다.

스토리텔링과 테크놀로지가 만나 재미있는 파티 게임처럼 만들고 싶었다는 취지를 설명하며 이 테스트 기간을 통해 피드백을 수렴해 나가는 과정이 흥미롭다. 짧게는 30분에서 1시간가량 가상 게임 플레이에 동참할 수 있으며 플레이가 종료되고 게임의 결과와 발표, 참여자와 개발자 사이 의견을 나누는 시간도 마련되었다.

소규모의 프로젝트로 초기 테스트 버전의 게임 플레이였지만 다양한 피드백을 수렴하여 업그레이드하고자 하는 태도와 약간의 움직임은 요구하는 방식, 그리고 실제 사람과 사람 사이 대화를 나누고 퀴즈를 풀어나가는 시간이 스토리텔링 기반 게임에서 필요한 요소들을 잘 보여주고 있다.

인터랙티브 게임 플레이 테스트 현장, 2019, 방자영

[관련 링크]

VR 랩 소개 유튜브 영상

https://www.youtube.com/watch?v=1hom_jl4KbA

기관 및 단체	기관/단체명	(한) 위 더 큐어리어스 (영) We The Curious		
	유형	기관, 단체, 공간	장르	과학, 공학, 기술과 문화예술교육
	운영주체	위 더 큐어리어스 (과학예술센터, 교육 및 등록자선단체)		
	소재지	영국 브리스틀 We The Curious, One Millennium Square	설립연도	2017

	Anchor Road, Bristol, BS1 5DB		
기관현황	<p>위 더 큐어리어스(We The Curious)의 역사는 1980년대 브리스틀 엑스플라토리(Bristol Exploratory) 과학 체험관으로 거슬러 올라간다. 2000년 브리스틀 하버사이드에 설립된 과학 박물관 옛 브리스틀 사이언스 센터(At-Bristol Science Centre)를 전신으로 한 위 더 큐어리어스는 2017년 9월, 기관 리뉴얼을 거쳐 정식 개관했다. 영국 최초의 3D 플라네타륨(The Planetarium)*과 과학 창의기술을 직접 체험하고 참여할 수 있는 다양한 전시 형태의 디스플레이와 체험 존, 전시 공간을 보유하고 있다. 아나 스타키(Anna Starkey, Chief Creative Officer), 도나 스피드(Donna Speed, Chief Operations Officer)를 대표로 각 부서의 팀장들과 팀원들을 포함하여 약 150여 명의 스태프들이 근무한다.</p> <p>*플라네타륨 천문관, 천체의 운동을 설명하기 위하여 등근 천장에 달. 태양.항성.행성 등의 위치와 운동의 모양을 투영하는 장치.</p>		
홈페이지	https://www.wethecurious.org		
사업 담당자	(한) 윌 헌터, 크리에이티브 프로듀서 (영) Will Hunter, Creative Producer	연락처/이메일	Will.Hunter@wethecurious.org +44 0117 915 1000
<p>과학 박물관, 자선 단체, 호기심의 가치를 지향하는 복합 사이언스 아트 센터</p> <p>1984년 브리스틀의 하버사이드에 엑스플라토리 과학 체험관이 설립되었다. 엑스플라토리는 1999년 9월 문을 닫을 때까지 2백만 명이 넘는 방문객을 유치하며 브리스틀시와 인근 영국 서남권 지역의 주요 과학 박물관으로 자리매김했다. 엑스플라토리는 2000년 복권기금(Lottery Fund) 밀레니엄 프로젝트의 펀딩과 지원을 발판으로 사이언스 센터 옛-브리스틀(At-Bristol)로 거듭난다. 하버사이드 도시재생 사업으로 추진된 옛-브리스틀은 개관 이후 17년 동안 누적 5백만 명 이상의 방문자를 기록하는 등 엑스플라토리의 명성을 이어 과학과 관련된 수많은 전시와 프로그램들을 진행하며 지역 방문자와 소통했다. 테크놀로지의 급속한 발전과 커뮤니케이션 방식이 급변하는 가운데 사이언스 센터로써 지속 가능한 성장과 발전적인 미래 비전을 표방하며 옛-브리스틀은 위 더 큐어리어스라는 새로운 이름을 내걸고 2017년 9월 14일 재탄생하게 된다. 위 더 큐어리어스는 '모든 사람들에게 접근 가능한 과학'이란 목적이 더 이상 유효하지 않은 지점을 고민하고, 과학이란 다소 어려운 분야의 경계를 허물어 '호기심'을 자극하는 모든 영역으로 그 접근성을 확대하고자 한다.</p>			

사진 좌: 위 더 큐어리어스 입구 / 사진 우: 플라네타륨 천문관 외부 전경
(사진 출처: 방자영)

사진 좌: 위 더 큐어리어스 건물 앞 분수 조경 / 사진 우: 위 더 큐어리어스 숲
(사진 출처: 방자영)

위 더 큐어리어스, 우리 호기심 많은 사람들

'모든 사람들에게 접근 가능한 과학 박물관'이란 설립 취지가 더는 독창적이지 않다는 판단에서 완전히 새로운 이름과 브랜드인 위 더 큐어리어스는 탄생했다. 변화된 사회와 문화, 교육 환경에서 과학이란 다소 어려운 학문의 한계를 극복하고 도전적이고 포용적이며 창의적인 형태의 기관으로 거듭나고자 한 것이다. 이에 여러 의견을 종합하여 '뉴 마니페스토'가 발표되었고 이 새로운 선언문의 주제와 비전에 따라 400여 개 이상의 기관 이름이 제시되었다. 그 가운데 참여 멤버들과 포커스 그룹, 자원봉사자와 직원들의 96% 찬성 또는 긍정적인 의견을 통해 최종 선정된 이름이 현재 기관의 명칭이다.

사진 좌: 내부 전시 공간 방문자 피드백 포스트 및 설치 / 사진 우: 라이브 랩 투어
(사진 출처: 방자영)

'호기심'이란 보편적인 동기는 광범위하고 포용적인 주제이면서 과학 분야의 흥미를 촉발하는 포인트다. 2000년 이후 2017년에 이르는 기간 앳-브리스틀(At-Bristol)이 모든 사람들에게 접근 가능한 과학(making science accessible to all)이란 목적을 가지고 있었다면 위 더 큐어리어스는 '호기심 문화 창조(create a culture of curiosity)'라는 개념으로 과학 영역을 넘어선다. 사이언스 센터로써 내부 기획 페스티벌과 과학체험, 교육적 공간으로 기능하면서 동시에 사회와 문화, 교육과 환경의 변화를 반영하고 과학 분야를 어렵게 느끼는 대부분의 방문자와 어린이를 위해 일반 대중의 접근성과 참여의 기회를 더 넓히고자 한 취지이다. 새로운 비주얼 아이덴티티와 브랜드로 새로운 방향성과 목표를 제시한 기관의 지향점은 기존 과학 박물관의 설립 목적과 사업 영역을 다각화한다.

위 더 큐어리어스의 크리에이티브 프로듀서 윌 헌터는 이런 시도들이 특별히 과학이란 분야에 한정된 것이 아니라 호기심이란 개념으로 묶여 각 영역의 경계를 허물고 과학과 예술, 기술과 창의적 아이디어, 사람과 네트워크, 문화와 창조산업의 영역을 섭렵하는 것으로 과학이란 학문의 한계를 벗어나 동시대를 반영하고 미래 비전을 제시하기 위한 시도라고 설명한다.

사진 좌/우: 위 더 큐어리어스 1층 전시 공간 (사진 출처: 방자영)

호기심 가득한 공간

위 더 큐어리어스의 설립 목적 '호기심 문화를 창조하기 위해'라는 슬로건을 통해 '호기심'이란 개념이 적용되고 확장되는 모든 창의적 주제와 내용이 센터 전시 공간 곳곳에 가득하다. 과학과 예술, 인문학과 아이디어가 생산되는 모든 지점에서 리서치를 바탕으로 한 교육용 체험이 전시와 놀이, 참여와 학습의 형태로 설치되어 있다. 호기심 가득한 아이들과 어른들에게는 그야말로 '호기심 천국'과 같은 과학 박물관이다.

사진 좌/우: 위 더 큐어리어스 1층 전시 공간 (사진 출처: 방자영)

'호기심'이란 이 키워드는 변화하는 사회와 시대의 흐름을 반영한 결과이다. 더욱 향상된 교육과 체험의 환경, '과학'이란 분야의 호기심을 자극하여 장르 통섭적, 융합적 사고를 길러내어 문화적 다양성과 교육적 동기를 제공하기 위해 지역 사회 프로그램을 진행하고 있다. 어린이에서부터 정규교육 과정에 이르는 연령의 10대, 교사와 학부모, 홈스쿨링을 위한 여러 프로그램들을 기획하는 등 지역 교육기관과 지속해서 협력하고 있다. 과학과 기술의 경계를 넘어서는 예술과 인간, 문화와 창의적 사고 등 '호기심'을 모토로 한 '핸즈-온(hands-on)', '러닝 바이 두잉(learning by doing)'이 공간에서 실현된다. 대부분의 디스플레이는 인터랙티브 형태로 참여적 콘텐츠와 저작물이다. 오감을 동반하는 체험, 움직임, 피드백 학습, 만지기와 놀이, 게임과 문제해결 과정이 포함된다.

사진 좌/우: 위 더 큐어리어스 1층 전시 공간 (사진 출처: 방자영)

과학 분야를 지원하는 웰컴 트러스트(Wellcome Trust)의 펀딩으로 현재 여러 다양한 전시와 이벤트, 프로그램이 진행되고 있다. 상설전의 형태도 있지만 약 1년 지속하는 콘텐츠와 전시로 프로그램과 공간을 바꾼다. 센터 내부 전시는 여러 영역과 섹션으로 나뉘어 있다.

여러 영역이 교차하는 체험, 교육, 학습과 놀이가 섞인 공간은 '호기심'을 주제로 한 창의적인 내용과 디스플레이, 전시와 프로그램들 가운데 문제를 풀거나 스스로 질문을 만들어 나가는 행위를 자연스럽게 유도하는 인터랙티브 게임 형태의 전시 디스플레이들이 돋보인다. 체험형 도구와 장치들은 여러 피드백 결과물로도 관찰할 수 있다.

기술적 메커니즘과 구조 등이 외부로 드러난 전시 구조물 형태도 있다. 다소 관리가 복잡하고 주위가 필요한 디스플레이와 콘텐츠들 관리와 점검, 유지 및 보수를 전담하는 상주 인력을 보유하고 있다. 내부 리서치와 프로그램 기획을 포함하여 프로덕션, 전시 큐레이팅, 커미션, 외부 협력 및 교류 사업 등 과학과 교육 분야의 전문가, 연구원, 크리에이티브 프로듀서 간 긴밀한 협력 관계에서 이루어진다.

사진 좌/우: 위 더 큐어리어스 2층 애니메이트 잇!, 더 킵커링 스페이스 (사진 출처: 방자영)

자선단체로 기능하는 사이언스 아트 센터인 만큼 커뮤니티와 연계한 프로그램을 제공하고 브리스틀 지역의 학교와 커뮤니티 그룹, 여러 교육 단체 등과 협력하여 전시와 과학+예술+교육 프로그램을 기획한다. 매년 7만 명 이상의 초등학생이 방문하고 최근까지 7천 3백여 명이 넘는 방문자가 프로그램에 참여했다. 이런 기록을 통해서도 옛-브리스틀의 17년을 이어 지속 가능한 사이언스 아트 센터로 거듭난 면모를 볼 수 있다. 위 더 큐어리어스의 유튜브 채널은 전 세계 과학 박물관 채널 중 가장 많은 뷰를 기록한 채널이기도 하다. 영국 내 산업혁명 시기 과학 유산 또는 유물을 소장한 박물관은 많지만, 자체 과학 브랜드로 미래 유산을 만들어가는 위 더 큐어리어스의 실험과 기획, 제작은 지속적인 발전을 하고 있다.

사진 좌: 위 더 큐어리어스 2층 체험, 놀이, 학습 공간 / 사진 우: 2층 테스트 랩, 워크샵 공간
(사진 출처: 방자영)

복합적인 건축적 특성과 공간의 용도

철도 화물창고였던 건물은 리노베이션을 거쳐 북향으로는 대형 유리창의 아트리움으로 주변의 풍경을 반사하며 내부 공간을 드러내고 남향으로 강철로 된 구체 건물인 플라네타륨의 표면으로 주변 풍경과 사람들의 모습을 거울처럼 비춘다. 여러 측면에서 에너지 절약 건축물로 설계되어 건물의 유지와 관리에서 지속성에 중점을 둔 위 더 큐어리어스의 지향점을 잘 드러낸다. 센터 공간은 2층으로 구분되어 있다. 상당히 넓은 내부 공간에는 250개 이상의 인터랙티브 전시물과 라이브 랩과 스튜디오, 라이브 사이언스 팀 키친 등 교육과 체험의 공간이 자리해 있다. 외부 밀레니엄 파크에는 건물과 연결된 대형 구 건축 구조물인 3D 플라네타륨 천문관(3D planetarium)이 시선을 이끈다. 센터에는 랩, 스튜디오, 워크샵과 교육을 위한 공간이 별도로 마련되어 있다. 테크니션과 엔지니어, 워크샵 팀이 상주하고 있어 관리가 필요한 장치들과 시설, 장비 등을 점검한다.

사진 좌: 위 더 큐어리어스 2층 플라네타륨 연결 공간
사진 우: 2층 체험, 놀이, 학습 공간
(사진 출처: 방자영)

기관 및 단체	기관/단체명	(한) 놀 웨스트 미디어 센터 (영) KWMC - Knowle West Media Centre		
	유형	기관, 단체, 공간	장르	미디어, 창조산업,

			비즈니스
운영주체	놀 웨스트 미디어 센터		
소재지	영국 브리스틀 Knowle West Media Centre Leinster Avenue Knowle West Bristol BS4 1NL	설립연도	1996
기관현황	<p>놀 웨스트 미디어 센터(Knowle West Media Centre)는 창의적 문화 예술 활동과 교육, 예술과 테크놀로지가 결합한 커뮤니티 기반 아트 센터이다. 1996년 설립된 사회적 기업이자 자선단체인 이 미디어 크리에이티비티 센터(media creativity centre)는 브리스틀 남쪽에 자리해 있다. 현재 센터의 본관은 원래 낙후된 보건소(health center)였다. 새로운 건물로 탄생한 건물에는 미디어와 아트, 창업, 새로운 크리에이티브 사업을 위한 전시, 공간, 워크샵 공간이 마련되었다. 본관과 인접한 곳에 창제작 스튜디오인 더 팩토리(The Factory)가 별도로 운영되고 있다.</p>		
홈페이지	https://kwmc.org.uk/		
사업 담당자	(한) 페니 에반스 어시스턴트 디렉터 (영) Penny Evans Assistant Director	연락처/이메일	+44 117 903 0444 enquiries@kwmc.org.uk thefactory@kwmc.org.uk
<p>도시재생 사업과 미디어 센터</p> <p>놀 웨스트 미디어 센터가 위치한 곳은 브리스틀 도심과 다소 떨어진 곳으로 전통적으로 백인 인구가 많음에도 중산층 이하 소외 계층과 다문화 가정이 많이 분포한 지역이다. 다소 낮은 교육 수준과 높은 실업률, 범죄 발생에 대한 우려와 빈곤 등의 문제는 건강과 관련된 여러 사회적 이슈를 낳았다. 문화생활 수준이 높은 브리스틀 센터와는 달리 도시 남부는 부정적인 지역의 이미지를 생성해 왔다. 예술 활동, 창의교육, 다양한 복지 차원의 문화 향유 수혜가 잘 미치지 않았던 곳으로 현재까지 놀 웨스트 미디어 센터를 제외하면 여타의 문화예술기관이나 영화관 등을 찾아보기 어렵다.</p>			

사진: 놀 웨스트 미디어 센터 전경 (사진 출처: 방자영)

이런 가운데 놀 웨스트 미디어 센터는 특히 지역적 특성을 고려하여 설립된 단체라 할 수 있다. 문화예술 인구가 적고 예술과 미디어, 창제작과 관련한 시설 접근이 어려운 환경에서 지역 주민과 소통하며 인접 지역 단체와 연대하여 커뮤니티 재생 사업을 추진해 왔다. 다양한 예술과 창의 학습 등의 기회를 제공하고 문화예술의 생태계와 교육적 환경을 개선하며 여러 창의적 모델을 만들어 주민들의 삶의 질과 시설 및 마을 환경을 향상하기 위한 목적이 크다.

사진 좌: 놀 웨스트 미디어 센터 전시 및 쇼케이스 공간 / 사진 우: 메이커스 스페이스
(사진 출처: 방자영)

모빌리티와 피드백, 창의적 모델인 커뮤니티

놀 웨스트 미디어 센터는 교육 현장에서 창의학습과 미디어 크리에이티비티 트레이닝을 자체적으로 기획하고 학생들에게 제공하기 어려운 지역 초등학교에 직접 제작 톨과 장비들을 보내 흥미로운 배움의 기회에 동참하도록 유도하면서 학생들에게 동기를 부여하고자 노력해 왔다. 지역 학교들과 다양한 프로그램을 지속하면서 창제작과 새로운 기술에 관심을 가진 학생들이 센터로 유입되고 센터 프로그램 참여 접근성이 확대되면서 브리스틀 남부 지역의 창제작 스튜디오 허브가 되었다. 센터에 방문하지 않고도 교육용 톨킷 배포 방식이나 강사 파견을 통해 트레이닝 피드백을 얻으며 커뮤니티의 자생적인 발전을 위해 때에 따라 융통성 있는 프로그램들로 변형하여 지역에 제공하기도 한다. 또한 브리스틀의 스파이크 아일랜드(Spike Island), 워터워드 퍼베이시브 미디어 스튜디오, 바스의 더 길드(The Guild Coworking Hub)와 함께 4개 기관 크리에이티브 허브 중 하나로 협력하고 있다.

사진 좌: 놀 웨스트 미디어 센터 메이커스 스페이스 / 사진 우: 프로젝트 기획 및 회의 공간
(사진 출처: 방자영)

지역에 기반한 창의적 모델을 발전시키는 데 중점을 둔 만큼 '사회적 변화' 추구와 삶의 질 향상은 센터의 지향점이다. 학습과 참여를 통해 새로운 스킬을 배우고 스스로 만들어가는 메이커와 창제작자, 크리에이티브 프로듀서들은 다양한 영역에서 나름의 방식으로 프로젝트를 진행한다. 관심 분야가 다양한 만큼, 환경과 건강 문제, 사회적 이슈와 새로운 테크놀로지의 사용 방식 등 적용 분야도 다양하다. 영화, 방송 등 영상 제작, 사진, 사운드 프로덕션, 그래픽 디자인, 웹, 애니메이션, 미술교육, 저널리즘 등 미디어와 관련된 교육 프로그램과 문화 이벤트, 스크리닝, 창제작 기획 및 지역 연계 서비스, 청년지원 교육 및 창업 지원 코스가 운영되고 있다.

사진 좌/우: 놀 웨스트 미디어 센터 더 팩토리 제작 스튜디오
(사진 출처: 방자영)

더 팩토리

센터의 팩토리는 이 모든 제작 과정이 실현되는 핵심적인 공간이다. 제작 스튜디오이자 소규모 제조업 가능한 공장은 여러 다른 스타트업과 기업이 입주한 필우드 그린 비즈니스 파크(Filwood Green Business Park)의 한 블록을 차지하고 있다. 팩토리에는 3D 프린터, CNC 라우터, 레이저 커터 등 제작에 필요한 장비를 포함한 여러 스튜디오 툴들이 마련되어 있다. 팩토리의 상주 테크니션과 매니저는 프로토타입 개발과 제작 관련 멘토링, 미디어 프로덕션, 외부 펀딩 지원과 네트워크, 클라이언트 서비스, 기타 무료 트레이닝 프로그램 등을 제공하며 여러 방면에서 지원하는 역할을 담당하고 있다. 센터와 스튜디오 멤버, 팩토리의 레지던트와 참여자들이 다양한 만큼 지원의 폭과 방식도 다양하다.

사진: 놀 웨스트 미디어 센터 더 팩토리 코디네이터 사라 반즈(Sarah Barnes) 설명 중
(사진 출처: 방자영)

스트로 베일 빌딩(straw-bale building) 친환경 건축물의 상징

센터 본관은 건물 리노베이션 설계 단계에서부터 기후 변화와 환경에 관한 아이디어가 반영된 에코 건축 디자인 컨셉과 시설 운영 방침을 잘 드러낸다. 육면체로 압축한 볏짚으로 만든 스트로 베일 빌딩으로 친환경적 건물이다. 재활용과 이산화탄소 저감, 에너지 효율을 고려한 대형 스트로 베일 하우스로 잘 알려져 있다.

관련 링크

스파이크 아일랜드(Spike Island)
<https://www.spikeisland.org.uk>

더 길드(The Guild)
<https://www.theguildhub.co.uk>

기관
및
단체

기관/단체명	(한) 사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 네트워크 (영) South West Creative Technology Network (SWCTN)		
유형	연구개발 사업	장르	크리에이티브 테크놀로지 R&D
운영주체	사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 네트워크 (공동 협력 파트너)		
소재지	영국 브리스틀	설립연도	2018
연구개발 사업 현황	사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 네트워크는 사우스 웨스트 잉글랜드 지역을 기반으로 크리에이티브 테크놀로지 분야를 지원하는 공동 연구 협력 사업으로 2018년 부터 2021년에 걸쳐 3년간 진행된다.		
홈페이지	https://swctn.org.uk		
사업 담당자	(한) 존 도비 프로젝트 디렉터, UWE 교수 (영) Jon Dovey Project Director, UWE Professor	연락처/이메일	hello@swctn.org.uk Jonathan.Dovey@uwe.ac.uk

연구사업: 크리에이티브 테크놀로지 R&D 네트워크

사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 네트워크(South West Creative Technology Network)는 영국의 사우스 웨스트 잉글랜드 지역의 크리에이티브 테크놀로지 기반 연구 개발 프로젝트로 2018년부터 해마다 다른 주제로 3년간 진행된다.

6백 5십만 파운드(£6.5 million, 원화 환율을 적용하면 약 90억이 넘는 규모)의 이 연구 프로젝트는 잉글랜드 연구 기금(The Connecting Capabilities Fund: CCF)의 일환으로 사우스 웨스트 잉글랜드 지역의 고등교육기관 연구소 간 협업을 촉진하고 산업 분야의 파트너십을 통해 발생하는 제품의 상용화를 지원한다. 영국 정부가 추진하는 기술과 산업의 동향을 분석하고 실제 교육 기관에서 더 협력적인 연구를 통해 지역의 기술, 산업, 크리에이티브 섹터와 연결하여 창조산업의 혁신적인 결과물을 경쟁적으로 지원하는 연구 기금이라고 할 수 있다.

이 연구 사업은 UWE(University of the West of England) 대학의 창조경제 리서치 유닛을 이끄는 스크린 미디어 전공의 존 도비(Jon Dovey) 교수를 중심으로 바스 스파 대학(Bath Spa University), 플리머스 대학(University of Plymouth), 팔머스 대학(Falmouth University)을 포함한 우수 대학의 연구실과 랩, 엑서터의 크리에이티브 테크놀로지 회사 칼리더(Kaleider), 문화예술 크리에이티브 허브인 워터셰드(Watershed) 디지털 센터가 공동 파트너로 참여하고 있다.

2018-19 이머전 이머징 마켓 프로토타입 관련 출판물
사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 프레이밍 이머전

[다운로드 링크] https://swctn.org.uk/wp-content/uploads/2019/07/SWCTN_Immersion_Showcase_Publication_D.pdf

연구주제: 이머전, 오토메이션, 데이터

정부에서 추진하는 창조경제의 큰 틀에서 마련된 기금은 학문과 장르의 경계를 넘나드는

크리에이티브 테크놀로지의 가능성에서 출발하여 예술, 디자인, 컴퓨터 공학, 비즈니스 모델 개발 등 여러 다양한 형태의 프로덕션과 제품, 서비스, 콘텐츠 생산에 초점을 두고 있다. 지식공유와 크리에이티브 테크놀로지의 혁신을 위한 새로운 네트워크 모델을 연구, 개발하는 데 목적을 두고 산학협동 파트너십을 통해 펠로우십을 지원하며 프로토타입과 프로덕션에 투자한다.

펠로우로 선정된 참여자들은 3개월간 아이디어 개발과 탐색의 과정을 거치며 이어 시설과 프로듀서 지원 등 개별적인 연구개발의 후속 지원이 따른다. 12개월간의 여정 후 프로토타입 발표와 쇼케이스가 진행되고 기업 매칭 펀딩 등 투자가 가능한 구조로 계획되어 있다. 총 3년, 각 1년 기간 정해진 주제에 따라 점진적으로 발전시키는 프레임으로 아래와 같이 주제가 나뉜다.

- **2018-19 이머전(IMMERSION 2018-19)**
- **2019-20 오토메이션(AUTOMATION 2019-20)**
- **2020-21 데이터(DATA 2020-21)**

과학, 기술, 공학이 예술, 디자인, 인문학 등과 만나는 지점에서 크리에이티브 테크놀로지의 혁신성을 강조하는 네트워크 프로젝트는 현재 테크놀로지의 사용과 적용, 확장 가능한 연구의 결과를 단계에 걸쳐 흥미로운 3가지 섹션으로 접근하고 있다. 창조산업의 새로운 가치를 만들어 내는데 이러한 연구 기반 프로젝트들과 시도들이 모여 사우스 웨스트 잉글랜드 지역의 사회적 유대와 복지, 평등과 문화예술의 다양성을 확대하고 새로운 시장 가치로 환원되는 것을 기대한다.

2019년 7월 이머전 주제의 프로토타입 쇼케이스가 워터셰드에서 대대적으로 진행되어 이 연구개발 사업과 관련한 참여자 외에도 창조산업 분야의 인사들, 예술 위원회를 포함한 펀딩 기관, 교육자, 학생 등 지역 관람객의 이목을 집중시켰다. 현재 발표 행사 이후 이머전 섹션의 프로덕션과 2번째 오토메이션 주제 관련한 참여자의 여러 아이디어 기획과 프로토타입 개발이 진행 중이다.

사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 이머전 2018-19

2019년 7월 12일 이머전 쇼케이스가 워터슈드에서 진행되었다. 첫번째 쇼케이스였던 만큼, 발표현장 티켓은 초기에 마감되었고 이머전 펠로우와 관계자를 포함 많은 사람들이 관심을 보였다. (사진: 방자영)

Baby BSL

브리티쉬 영어 수화(British Sign Language) AR 책과 어플리케이션 프로젝트
이머전 쇼케이스에서 프리뷰가 진행되었다. (사진: 방자영)

[프로젝트 소개 링크] <https://swctn.org.uk/2019/06/20/babybsl/>

[관련 링크]

잉글랜드 연구 기금(The Connecting Capabilities Fund: CCF)

<https://re.ukri.org/knowledge-exchange/the-connecting-capability-fund-ccf/>

사우스 웨스트 크리에이티브 테크놀로지 네트워크 파트너

UWE(University of the West of England) 대학

<https://www.uwe.ac.uk>

워터셰드

<https://www.watershed.co.uk>

칼리더

<https://kaleider.com>

바스 스파 대학(Bath Spa University)

<https://www.bathspa.ac.uk>

플리머스 대학(University of Plymouth)

<https://www.plymouth.ac.uk>

팔머스 대학(Falmouth University)

<https://www.falmouth.ac.uk>

공간	기관/단체명	(한) 퍼베이시브 미디어 스튜디오 (영) Pervasive Media Studio		
	유형	기관, 공간	장르	융복합 디지털 센터/ 미디어 스튜디오
	운영주체	워터셰드 (독립기관, 사회적 기업, 자선단체)		
	소재지	영국 브리스틀 Watershed 1 Canons Road Harbourside Bristol BS1 5TX	설립연도	2008 (스튜디오)
	기관현황	2018년 10주년을 맞이한 퍼베이시브 미디어 스튜디오는 아트 디렉터, 3명의 크리에이티브 프로듀서와 UWE 대학의 교수진 및 연구원들이 이끌고 있다. 스튜디오 레지던트로 수백 명의 프로듀서, 아티스트, 테크놀로지스트와 연계한 프로그램과 이벤트를 기획, 조직, 실행하고 창의인재양성, 아트 & 테크놀로지 기반 새로운 비즈니스 모델을 창출하고 후원하는 등 광범위한 활동을 해오고 있다.		
	홈페이지	https://www.watershed.co.uk/studio/		
	국제교류사업 담당자	(한) 빅토리아 킬렛슨 (영) Victoria Tillotson	연락처/이메일	victoria@watershed.co.uk

		직책 크리에이티브 프로듀서, 인력양성 인재개발 리더 Creative Producer, Talent Development Lead		+44 (0)117 927 6444
--	--	---	--	---------------------

본 디렉토리에서는 워터셰드의 핵심이 되는 퍼베이시브 미디어 스튜디오(Pervasive Media Studio)의 주요 기능과 역할을 다룬다. 특히 스튜디오가 지향하는 지점, 즉 방향성과 레지던트의 활동 내역을 통해 참고할 사항을 점검한다.

퍼베이시브 미디어 스튜디오, 2019, 방자영

퍼베이시브 미디어 스튜디오(Pervasive Media Studio)

워터셰드에 영국 내 가장 창의적인 디지털 센터의 명성을 가져다준 퍼베이시브 미디어 스튜디오는 브리스틀의 가장 핵심적인 미디어와 창/제작, 예술과 혁신이 탄생하는 공간이다.

워터쉐드 입구에서 계단을 따라 올라오면 시네마 상영관이 있고 반대편으로 카페 & 바의 공간으로 이어진다. 이 공간을 가로질러 또 다른 상영관과 사무실 사이 스튜디오로 향하는 문이 식당 주방 옆으로 연결되어 있다.

퍼베이시브 미디어 스튜디오는 지난 10여 년간 그 규모(공간)나 인력(직원 수)에 비해 실제 괄목할 만한 다양한 활동과 교류를 해 왔다. 한눈에 사례들과 포트폴리오를 알아보기 어려울 정도로 장르와 경계를 넘나드는 프로젝트, 하위 카테고리와 세부적인 구분에서 여러 겹으로 중첩되어 다수의 태그로 분류되는 프로그램, 프로덕션, 이벤트와 심포지엄, 컨퍼런스와 강연, 매주 금요일 런치타임 토크 등 형태와 범위, 주최와 참여자 등 다채로운 일정들이 가득하다. 브리스틀이란 도시에 창의적 문화 저변을 더욱 넓히는 역할로 스튜디오는 그 역할을 충실히 해 왔다고 할 것이다. 특히 국내에는 찾아보기 어려운 크리에이티브 프로듀서의 역할과 기능, 그 활동과 범위에 관한 리서치가 필요하다. 미디어의 시대, 과연 크리에이티브 프로듀서란 무엇이며 무엇을 하고 이들의 역할이 변화를 시도하는 예술 기관의 종사자뿐 아니라 아티스트와 프로듀서, 콘텐츠 크리에이터와 크리에이티브 테크놀로지스트에게 어떤 질문과 해결점 모색하는 데 일종의 도움이 될 수 있다. 특히 우세한 미디어가 늘 변화하고 발전한다면, 문화와 예술, 기술과 미디어가 세상을 바꾸고 삶에 영향을 주는지 심도 있는 관찰과 세부적인 조사가 필요하다.

퍼베이시브 미디어 스튜디오, 2019, 방자영

아트 & 크리에이티브 테크놀로지 허브

퍼베이시브 미디어 스튜디오에서는 주로 크리에이티브 테크놀로지와 관련한 여러 프로젝

트를 진행한다. 그 때문에 다양한 커뮤니티와 소속의 사람들이 프로듀서, 크리에이터, 아티스트, 또는 테크놀로지스트라는 타이틀로 모여 있다. 특히 스튜디오의 목적에 맞게 초기 아이디어 생산과 소규모 창의적인 콘텐츠와 스토리를 제작하는 회사들, 그룹과 또 다른 스튜디오들의 플랫폼이라고 할 수 있는데 오픈된 공간을 제공하는 점이 주목할 만하다. 엄밀히 단순히 공간을 제공하는 것은 아니라 미디어 아트 센터의 이벤트, 프로그램, 그리고 여러 시너지를 확대하는 기회를 주는 바탕이 마련되어 있다. 물론 이 기회가 아무에게나 주어지는 것은 아니지만 상당히 오픈된 공간과 무엇보다 협업과 지원을 하는 생태계가 형성되어 있어 스튜디오 레지던트들이 여러 장르의 다양한 프로젝트와 프로덕션, 아이디어 개발과 발표를 통해 새로움과 혁신을 만들어나간다. 지난해 10주년을 기념하고 다음 단계로 도약하는 스튜디오에서 진행된 여러 흥미롭고 다양한 프로젝트와 이벤트 등 실제 목격할 수 없는 부분이 크지만 아카이브와 도큐멘테이션 자료, 스튜디오의 책장과 공간에 관람용 또는 체험용으로 진열된 제작 사례, 각종 미팅과 토크 등에서 협력 기관인 대학과의 공동 프로젝트에서 퍼베이시브 미디어 스튜디오가 지역 창조 산업의 크리에이티브 허브 역할을 해 온 것은 분명해 보인다. 이런 평등한 협력 관계와 협업의 지속성이 창조 경제의 맥락에서, 많은 예술 기관들이 추진하고 있는 혁신적 가치를 위한 어떤 방향성과 역할에 관해 시사하는 점이 크다.

퍼베이시브 미디어 스튜디오, 2019, 방자영

워터쉐드, 퍼베이시브 미디어 출입 아이디 카드, 2019, 방자영

공간	기관/단체명	(한) 리미나: VR 극장 (영) Limina: The Virtual Reality Theatre		
	유형	공간	장르	VR 전용 극장 (예술 장르)
	운영주체	리미나(Limina Immersive Ltd.)		
	소재지	영국 브리스틀 Waterside, Unit 5, Bristol BS1 5UH	설립연도	2019 (공식 개장: 2019년 4월)
	공간현황	영국 최초VR 예술 영화 전용 극장으로 워터쉐드의 지원을 통해 탄생한 공간으로 주로 매일 사전 예약한 2-5편의 VR 예술 영화를 상영하는 세션으로 운영한다. 10 ~ 15개의 좌석/티케팅 예약이 가능하며, 평균 12명의 관객을 위한 자리와 장치가 마련되어 있다.		
	홈페이지	https://www.liminaimmersive.com		
	크리에이티브	(한) 엠마 휴	연락처/이메일	+44 (0)7415 822987

프로듀서	(영) Emma Hughes 직책 핵심 연구원, 크리에 이티브 프로듀서		hello@liminaimmersiv e.com
------	--	--	-------------------------------

리미나 입구, 2019, 방자영

• VR 예술 전용 극장

상업 영화가 아닌 예술 영화, 독립 영화, 실험 영화 등으로 분류되는 하부 카테고리가 있듯 VR 영화에도 이런 장르적 특징이 있다. 리미나는 영국 내 최초 VR 예술 전용 극장이다. 워터셰드의 프로듀서들이 VR 시네마 전용 극장을 오픈했다고 했는데 이곳에 와서 확인해 보니 워터셰드 건물 아래층(Watershed's unit 5)에 자리하고 있다. 워터셰드의 VR/AR, 또는 최근 MR/XR 등으로 분류되는 영상은 주로 리미나에서 상영된다. 크리에이티브 VR이라는 이 독창적이고 예술적인 실험들이 전용 극장에서 잠재적 관객을 끌어들이고 있다.

리미나는 크리에이티브 VR 극장의 취지에 따라 VR 예술 영화, VR 다큐멘터리, VR 교육 콘텐츠 관련 이머시브 미디어 큐레이팅과 이벤트를 기획하고 컨설팅을 하는 등 VR 전용 극장이라는 공간적 특성, 워터셰드라는 장소성 외에도 관객 개발과 새로운 기술을 바탕으로 생산되는 영화와 문화예술 공간이라고 할 수 있다. 창의적이고 예술적인 VR 콘텐츠를 제작하는 대학의 랩과 최근 영국 내에서 활발히 활동하는 VR 프로듀서들을 지원하는 방식이 이 전용 극장을 통해 이루어지게 된 것이다. VR 영상을 다소 어렵게 받아들이는 현실적 문제들, 예를 들어 오쿨러스 사용을 통한 감상의 불편함이나 콘텐츠 접근성 결여에서 비롯되는 관객 참여나 기술적 제한을 해결해 주기 위한 실질적인 도움을 주게 된다.

리미나 입구, 2019, 방자영

물론 게임이나 놀이, 체험과 여가 등에 관련된 VR 전용 극장이나 체험관은 이제 어느 도시에서도 쉽게 찾아볼 수 있다. 교육 콘텐츠를 앞세운 상업적 애플리케이션, 홍보 등을 위한 목적으로 제작된 광고 VR과 AR이 혼합된 MR 콘텐츠들이 넘쳐 나고 있다. 어쩌면 기술적인 면에서는 상당히 진보적이고 우위에 있음에도 VR 영상 콘텐츠가 부족한 국내의 현실과 비교해 본다면 중소도시인 브리스틀의 도심에 리미나와 같은 VR 예술 영화 전용 극장, 이머시브 미디어 상영관이 자리해 있다는 점에서 워터쉐드가 도시의 문화예술 지형도를 그리는 핵심적인 기관의 역할을 수행하고 새로운 미디어와 환경을 만들어나가는 공간으로 기능하고 있음을 발견하게 된다.

테스트와 상영이 가능하며 관객을 만날 수 있는 VR/AR/MR/XR 관련 제작자들이 찾고 있는 공간이 이런 곳이 아닐까. 국내에도 관련 저작물을 찾고 있는 기관과 기업들이 늘어나고 있는 상황이다. 현 단계 비즈니스 분야의 니즈가 늘어나는 추세라면 컨설팅과 네트워킹, 스폰서링 등을 연결하는 리미나의 역할과 기능을 참고할 만하다.

리미나 입구, 2019, 방자영

(참고_VR 전용 극장의 규정에 따라 내부 공간에서 촬영이 허락되지 않는다.)

축제 및 행사	행사명	(한) 버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터 (영) Virtual Realities - Immersive Documentary Encounters		
	유형	연구/행사	장르	VR 다큐멘터리 쇼케이스
	운영주체	브리스틀 대학교, 컴퓨터 사이언스(University of Bristol, Computer Science)		
	소재지	영국 브리스틀 (브리스틀 대학교 중심 연구 프로젝트 그룹)	연구기간	3년(2017.07.01 ~ 2020.06.30)
	연구/행사현황	<ul style="list-style-type: none"> • 3년(2017.07.01 ~ 2020.06.30) 기간의 VR 기술 연구 프로젝트 진행 중 오픈 콜 커미션 프로젝트로 선정된 VR 다큐멘터리 3개 프로젝트 발표 • 토크, 워크숍 및 네트워킹 • 워터쉐드 시네마와 컨퍼런스 공간 3곳 각각 설치 및 시연을 위한 쇼케이스 진행 		

홈페이지	http://vrdocumentaryencounters.co.uk		
연구책임자	(한)커스틴 카터 박사 (영)Dr. Kirsten Cater 직책 브리스틀 대학 교수	연락처/이메일	@VRDocsProject hello@vrdocumentary encounters.co.uk

VR 기술과 관련한 간학문적 연구 프로젝트

<버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터>는 영국과학공학연구위원회(EP SRC: Engineering and Physical Sciences Research Council)의 연구로 선정된 VR 기술 관련 연구 프로젝트이다. 영국과학공학연구위원회는 주로 영국의 대학과 연구소에 엔지니어링과 물리 과학 분야의 연구를 위한 정부 보조금과 지원금을 집행하는 정부 기관(UK government agency)이다. 이 새로운 VR 다큐멘터리 기술과 휴먼 인터랙션에 관한 프로젝트는 브리스틀 대학교(University of Bristol), 바스 대학교(University of Bath), UWE 웨스트 오브 잉글랜드 대학교(The University of the West of England, 이하 UWE) 연구진들의 공동 연구로 워터셰드를 비롯한, BBC, 가디언, 아드만 애니메이션 스튜디오(Aardman Animations), 브이알토브(VRTOV)와 MIT의 오픈 다큐멘터리 랩(MIT Open Documentary Lab) 등 VR 영상 및 기술 회사와의 파트너십을 통해 진행되고 있다.

버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터 컨퍼런스 장소, 2019, 방자영

버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터 컨퍼런스 장소, 2019, 방자영

VR 기술 기반 다큐멘터리에 관한 쇼케이스

브리스틀 대학교, UWE, 바스 대학교의 컴퓨터 사이언스, 컴퓨터 그래픽스 관련 과학 및 공학 전공의 교수 및 연구진들과 워터슈드에 상주하는 대학교수들과 긴밀한 협력을 통해 <버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터>는 VR 기술과 다큐멘터리에 관한 전반적인 연구에서부터 실제 문화예술 콘텐츠 개발과 제작, 관람객 접근 및 영향을 분석하는 여러 연계 프로젝트를 수행하고 있다.

워터슈드에서 진행된 토크를 비롯한 쇼케이스 행사에서 오픈 콜을 통해 선정된 3개의 논픽션 프로젝트가 공개되었다. 패널 디스커션과 토크에서 작품에 관한 전반적인 내용 설명과 제작 과정에 관한 발표가 이어졌으며 현장 분위기를 통해 이 분야와 관련한 프로젝트에 아카데미스 뿐 아니라 일반 관람객과 기술 분야 종사자 등 다양한 배경의 관객이 많은 관심을 가지고 경청한 것을 느낄 수 있었다.

프로토타입 완성 단계에 있는 커미션 작품들은 기술적인 완성도 면에서 다소 제한된 상황과 에러 발생 가능성도 노출하고 있다. 그럼에도 VR 콘텐츠 체험의 특성상, 사전 온라인 예약을 바탕으로 제한된 관람객만 체험 가능했기 때문에 이런 부분들은 현장에서 수정 가능한 방식으로 진행되어 감상과 체험에는 큰 문제가 없었다. VR 영화, 특히 인터랙션이 동반되는 장르의 경우 장소와 시간의 제한뿐 아니라 관객 수에 관한 여러 층위의 질문들, 또 해결해야 하는 물리적, 기술적 이슈들이 앞으로 어떤 도전적 시도를 통해 다음 단계로 발전할지 가능해 보는 것도 필요하다.

주요 연구진

- 커스틴 카터_연구책임자(Kirsten Cater_Principal Investigator)

커스틴 카터 박사는 브리스틀 대학 컴퓨터 사이언스 전공의 담당 교수로 휴먼 컴퓨터 인터랙션과 탠저블 유저 인터페이스 전문가이다.

- 맨디 로즈_공동연구원(Mandy Rose_Co-Investigator)

맨디 로즈는 UWE의 디지털 컬처 리서치 센터(Digital Cultures Research Centre, UWE Bristol)의 디렉터이며 i-Docs의 공동 디렉터이다. 주로 대학과 워터셰드 스튜디오에 상주하며 대학과 연계한 연구 프로젝트의 긴밀한 협력과 관련 업무를 담당해 왔다.

- 다나에 스탠턴 프레이저_공동연구원(Danaë Stanton Fraser_Co-Investigator)

바스 대학의 휴먼 컴퓨터 인터랙션 전공 교수로 크리에이트 랩(CREATE laboratory)을 이끌고 있다.

버추얼 리얼리티 - 이머시브 다큐멘터리 인카운터 쇼케이스 현장, 2019, 방자영

참고 링크

- 영국과학공학연구위원회(EP SRC: The Engineering and Physical Sciences Research Council)

<https://www.epsrc.ac.uk>

- 쇼케이스 프로젝트 소개
http://vrdocumentaryencounters.co.uk/home/_project-news/three-immersive-documentaries-commissioned-to-research-effects-of-virtual-reality-in-nonfiction
 - 커미션 선정 관련 보도
<http://bristol.ac.uk/news/2019/march/vr-documentaries.html>
 - 아드먼 애니메이션/아드먼 스튜디오
<https://www.aardman.com/>
- (1972년 설립된 브리스틀에 본사를 둔 영국의 애니메이션 제작사로 국내에는 월레스와 그로밋으로 잘 알려져 있다.)
- VRTOV
<https://vrtov.com/>
- (오스트레일리아 멜버른의 네러티브 기반 VR 스튜디오로 이번 이머시브 다큐멘터리 쇼케이스에 커미션 작품으로 참여하기도 했다.)
- MIT 오픈 다큐멘터리 랩
<http://opendoclab.mit.edu/>

축제 및 행사	기관/행사명	(한) 토크 & 스크리닝 아르놀피니 아카이브 라이브 아트 다큐멘테이션 (영) TALK & SCREENING LIVE ART DOCUMENTATION FROM THE ARNOLFINI ARCHIVE		
	유형 주관	아카이브, 행사	장르	토크, 상영, 아카이브
	소재지	영국 브리스틀 Arnolfini 16 Narrow Quay Bristol BS1 4QA	tjfflqduseh	1961년
	기관/행사현황	<p>브리스틀 부두에 창고였던 건물에서 영국의 우수 아트 센터 중 하나가 된 아르놀피니는 시각 예술에서 공연, 무용, 영화, 음악을 포함한 다양한 장르의 문화예술 전시, 공연, 프로그램, 이벤트를 개최해 왔다. 테이트와의 파트너십으로 교류 및 협업 프로그램을 진행하고 있으며 하버사이드의 조선소 풍경과 더불어 생생한 예술적 환경을 도시에 제공하고 있다.</p> <p>아르놀피니는 그간 다양한 아카이브를 구축해 왔는데 2019년 7월 24일 라이브 아트 다큐멘테이션이라는 특정한 장르의 아카이브 라이브러리중 일부 자료를 공개하고, 일반 관객에게 최초로 상영하는 프로그램을 토크와 함께 진행했다.</p>		
	홈페이지	https://www.arnolfini.org.uk/		

연구책임자	(한) 롭 보우만, 프로그램 디렉터 (영) Rob Bowman, Director of Programme	연락처/이메일	+44 (0)117 917 2300
-------	---	---------	---------------------

아르놀피니(Arnolfini)

브리스틀 하버사이드 중심부에 위치한 아르놀피니 미술관은 도시에서 가장 활기 있는 장소 중 하나이다. 특히 로컬 비주얼 아트, 음악, 퍼포먼스, 거리 예술 등 다양한 장르의 소위 핫한 예술계 사람들이 자주 모이는 곳인데 하버사이드의 이벤트와 파티 등이 겹치기라도 하면 북적대는 인파로 걸어 다니기 어려울 정도로 활기가 넘친다.

아르놀피니 입구 전경, 2019, 방자영

아르놀피니는 1961년 설립된 미술관으로 시각예술, 퍼포먼스, 댄스, 영화, 음악 등 여러 다양한 예술 장르와 형태를 통합한 전시와 프로그램, 이벤트와 교육을 통해 지역 문화예술에 큰 영향을 미친 기관으로 자리해 왔다. 2016년에는 아트 펀드 올해의 미술관으로 선정되기도 하여 건물 입구를 들어서면 부착된 명패가 눈에 들어온다.

아르놀피니 건물 내부 명패들, 2019, 방자영

아르놀피니 내부 안내표시 및 기부함, 2019, 방자영

브리스틀 DIY 네트워크(Bristol DIY Network)

워터셰드와 마찬가지로 자선단체 비영리 기관으로 등록되어 자체 펀드레이징, 기부 등이 가능하며 자유로운 예술 활동을 지원하고 브리스틀 DIY 네트워크(Bristol DIY Network)

구성원으로 다른 독립예술기관과 연계하여 도시의 각종 문화예술 프로그램을 진행하고 있다.

아르놀피니 주간 계획표, 2019, 방자영

이 워킹 그룹에는 브리스틀 올드 빅(Bristol Old Vic), 워터셰드(Watershed), 놀 웨스트 미디어 센터(Knowle West Media Centre), 아트스페이스 라이프스페이스(Artspace Lifespace), 필드 아트 프로젝트(Field Art Projects), 서코메디아(Circomedia), 아키텍처 센터(Architecture Centre), 콜스톤 홀(Colston Hall) 등 도시의 핵심 문화예술 기관과 단체, 공간과 프로젝트가 포함되어 있다. 예술기관들 사이 서로 소통과 연대하기 위한 방식을 구조적으로 만든 네트워크라고 할 것이다. 정기적인 미팅과 협의의 과정을 통해 장르의 경계를 허물고 문화예술 기관의 연대를 확대함으로써 더 나은 도시의 문화예술 향유를 촉발하는 지점이 흥미롭다. 펀딩의 가능성을 확대해 다양하고 공평한 예술 행사를 제공하고 피드백을 통한 활동을 시민들에게 제공하기 위해 노력한다.

아르놀피니 아카이브 라이브 아트 다큐멘테이션 (Live Art Documentation from the Arnolfini Archive)

아르놀피니에서 전시 외에도 퍼포먼스는 주요한 프로그램에 속한다. 특히 지난 수십년간 라이브 아트와 댄스 작품의 다큐멘테이션을 디지털화(digitizing)하는 작업을 해 왔다. 이 쇼케이스에서 토크와 패널 디스커션, 라이브 아트 다큐멘테이션 아카이브에서 선정한 주요 작품의 일부를 상영하며 90년대 라이브 아트의 생생한 장면을 관객과 나누는 시간을 마련했다. 최근 새로 디지털 파일로 변환한 작품의 일부를 공개하기도 했는데 방대한 라이브 아트 다큐멘테이션 자료 가운데 주목할 만한 과거의 작품을 만날 수 있었다. 1970년대 이후로 실험적인 라이브 아트 작업들이 아르놀피니에서 셀 수 없을 정도로 소개되었고 퍼포먼스의 역사에서 어떤 경향을 살펴볼 수 있는 자료를 구축해왔다.

아르놀피니 행사장 극장 입구, 2019, 방자영

아르놀피니 아카이브라이브아트다큐멘테이션 발표 현장, 2019, 방자영

최근까지 라이브 아트와 댄스 장르의 다큐멘테이션을 아카이브화 하는 데 많은 노력을 기울여 왔는데 이 방대한 자료는 브리스틀 예술계에 큰 자산이자 추후 더욱 찾기 어려운 소중한 자료가 될 것이다. 영상이 넘쳐나는 유튜브 시대, 스마트폰을 통해 들여다보는 자료들이 넘쳐나지만, 현재에도 순간적인 라이브 아트를 아카이브 자료로 제작하는 수고스러운 작업들을 통해 예술의 역사를 기록하고 다음 세대로 전달하는 유산을 보존하는 가치 있는 행위에 주목할 필요가 있다. 일반 관객에게 최초로 공개된 라이브 아트 다큐멘테이션 행사에서 오랜 시간 이 분야에 전문가로 활동해온 매리 패터슨과 조안나 린슬리가 작품들을 소개하고 그 배경과 의미 등에 관해 관객과 같이 토크하는 시간을 마련했다.

아르놀피니 아카이브라이브아트다큐멘테이션 행사 관련 평가 설문지, 2019, 방자영

[행사 관련 링크]

TALK & SCREENING | LIVE ART DOCUMENTATION FROM THE ARNOLFINI ARCHIVE
<https://www.arnolfini.org.uk/whatson/talk-screening-live-art-documentation-from-the-arnolfini-archive>

[주요 패널 참여자 관련 링크]

메리 패터슨(Mary Paterson)
<https://marypaterson.wordpress.com>

조안나 린슬리(Johanna Linsley)
<http://www.jhlinsley.com>

축제 및 행사	축제/행사명	(한) 페스티벌 오브 더 퓨처 시티 (영) Festival of the Future City		
	유형	축제, 행사	장르	도시, 환경, 문화
	운영주체	브리스틀 문화개발 파트너십, 브리스틀 페스티벌 오브 아이디어		

	Bristol Cultural Development Partnership (BCDP - Bristol City Council, BusinessWest, University of Bristol, University of the West of England) and Bristol Festival of Ideas		
소재지	영국 브리스틀	행사일시	2019.10.16 ~ 18 (3일)
행사현황	페스티벌 오브 더 퓨처 시티(Festival of the Future City)는 브리스틀 문화개발 파트너십(Bristol Cultural Development Partnership)과 페스티벌 오브 아이디어(Bristol Festival of Ideas)의 이니셔티브로 기획된 도시 페스티벌이다. 올해로 3회를 맞이한 행사는 10월에 3일간 브리스틀 도시 곳곳에서 다양한 형태의 이벤트와 프로그램으로 진행되었다.		
홈페이지	https://www.futurecityfestival.co.uk		
운영주체 대표자	(한) 앤드류 켈리, 디렉터(브리스틀 문화개발 파트너십, 페스티벌 오브 아이디어, 페스티벌 오브 더 퓨처 시티) (영) Andrew Kelly, Director of Bristol Cultural Development Partnership, Festival of Ideas and Festival of the Future City	연락처/이메일	Bristol Cultural Development Partnership Leigh Court Abbots Leigh Bristol, BS8 3RA United Kingdom andrew.kelly@businesswest.co.uk

브리스틀 문화개발 파트너십(Bristol Cultural Development Partnership)

브리스틀 문화개발 파트너십(Bristol Cultural Development Partnership)은 1993년 설립된 영국 예술위원회의 조직이다. 파트너 조직의 구성은 브리스틀 시의회(Bristol City Council)를 중심으로 비즈니스와 경영 컨설팅을 지원하는 비영리 회사 비즈니스 웨스트(Business West), 브리스틀 대학교(University of Bristol)와 웨스트 오브 잉글랜드 대학(University of the West of England)으로 이루어졌다. 브리스틀 도시의 마케팅과 펀드레이징, 문화유산 홍보와 예술 캠페인을 통한 발전을 모색하기 위해 1993년 설립되었으며 페스티벌과 프로그램을 통해 현재까지 약 2,000여 행사가 진행되었다.

페스티벌 오브 아이디어(Bristol Festival of Ideas)

브리스틀 문화개발 파트너십은 페스티벌 오브 아이디어를 통해 브리스틀의 역사와 유산, 문화예술과 과학, 도시 재건과 혁신에 관한 주목할 만한 행사들을 개최해왔다.

대표적으로는 2016년 도시 800주년을 맞이하여 '브리스틀 800(Bristol 800)'이 연간 대대적

으로 진행되었고, 2018년 브리스틀 문화개발 파트너십의 25주년을 맞이하여 도시의 중심
이자 역사적, 지리적, 문화적 상징이라고 할 수 있는 하버사이드의 재건과 재생을 위해 시
설을 개발하고 정비하는 사업을 수행하였다. 특히 문화예술과 과학기술이 교차하는 영역
과 새로운 산업 분야, 크리에이티브 테크놀로지와 비즈니스의 접점에 놓인 활동을 지원하
기 위해 도시 전역의 기관들과 협력하고 있다. 페스티벌 오브 아이디어(Bristol Festival of
Ideas)는 초기에 매 5월 시작되었으나 최근에 이르러 연중 100개가 넘는 이벤트가 브리스
틀 도시 전역에서 진행되고 있다.

페스티벌 오브 더 퓨처 시티, 워터쉐드
행사장 입구 안내데스크 옆 참여 기관 안내표시 (사진: 방자영)

페스티벌 오브 더 퓨처 시티, 워터쉐드
행사관련 소개 슬라이드와 주제 프로그램 브로셔 (사진: 방자영)

페스티벌 오브 더 퓨처 시티(Festival of the Future City)

페스티벌 오브 더 퓨처 시티는 브리스틀 문화개발 파트너십과 페스티벌 오브 아이디어의 이니셔티브로 기획되었다. 즉 페스티벌 오브 아이디어의 큰 틀에 포함된 페스티벌이라고 할 수 있다. 브리스틀 문화개발 파트너십에서 도시와 환경, 문화유산과 미래 등의 주제와 관련된 토론과 프로그램을 통해 향상된 도시의 미래상을 제시하기 위해 촉발된 이 페스티벌은 매년 봄 시즌에 진행되는 콜리지 시리즈(Coleridge Series), 11월의 페스티벌 오브 이코노믹스(Festival of Economics)와 함께 격년제로 진행되고 있다. 2015년과 2017년에 이어, 2019년 올해로 3회를 맞이하는 페스티벌은 10월 16일~18일 3일간 도시 전역에서 다양한 형태로 진행되었다.

3일간 도시의 미래에 관한 공개 토론의 장이 마련되어 정치인과 정책 입안자, 예술가, 철학자, 경제학자, 미래학자를 포함한 여러 분야의 전문가, 자선 단체와 사회적 기업, 도시 공학자와 로봇 공학자, 언론인과 학생 등 다양한 대중이 페스티벌의 프로그램에 참여하였다. 도시와 관련한 이슈와 브렉시트와 같이 당면한 급진적인 현안, 4차 산업 혁명, 과거의 역사와 시대적 유산을 조명하는 도시 기념일 사례 등 문제점과 해결책을 탐구하는 비전들을 발표하는 자리가 펼쳐졌다. 참고로 페스티벌의 일일 주제는 아래와 같이 크게 나뉘었으며 개별 프로그램과 이벤트들이 워터쉐드를 중심으로 한 여러 장소에서 세부적인 제목과 섹션으로 진행되었다.

10월 16일

- 빅 시티 싱킹(Big City Thinking)

10월 17일

- 바우하우스 나우(Bauhaus Now)
- 민주주의와 권리이전(Democracy and Devolution)
- 퓨처 그린 시티(The Future Green City)

10월 18일

- 브리스틀의 미래상(Bristol Futures)

-
- 자연과 도시(Nature and Cities)
 - 스마트 시티(Smart Cities)

페스티벌 오브 더 퓨처 시티 참여 이벤트 프로그램
Robot Swarms in Our Cities 프로그램 현장

페스티벌 기간 브리스틀 로보틱스 랩(Bristol Robotics Laboratory)의 Escape Room: Swarm Escape!가 밀레니엄 스퀘어에서 진행되었고 이어 이벤트 마지막 날 워터셰드에서 토크와 토론 세션이 이어졌다. (사진: 방자영)

[이벤트 프로그램 관련 링크]

<https://www.futurecityfestival.co.uk/events/robot-swarms-in-our-cities/>
<https://www.futurecityfestival.co.uk/events/escape-room-swarm-escape/>

[관련 링크]

페스티벌 오브 아이디어(Bristol Festival of Ideas)
<https://www.ideasfestival.co.uk>

비즈니스 웨스트(Business West)
<https://www.businesswest.co.uk/>
