

## 엠마 휴즈 (Emma Hughes)



엠마 휴즈는 리미나 이머시브(Limina Immersive)의 수석 프로듀서이자 실감미디어 분야 연구원으로, 브리스톨의 워터세드와 런던의 픽처하우스 센트럴에서 해마다 열리고 있는 VR Festival, Limina VR Weekender, VR Arts festival 의 공동 창립자이기도 하다. 리미나 이머시브는 더 많은 관객에게 혁신적인 VR 경험을 제공하기 위해 영국과 아일랜드 전역의 공연장들과 파트너십을 맺고 독특한 VR 공연장 포맷에서 수많은 사람들에게 VR 영상을 상영하는 이벤트를 진행하는데 이를 리드하고 있으며 관련 연구 또한 활발히 진행하고 있다. 엠마 휴즈는 관객이 경험할 수 있는 양질의 VR 과 실감 미디어 콘텐츠를 체험할 수 있는 고요한 환경을 만들어내는 것에 관심이 많으며, 사회적 약자와 소수자 그룹이 신진 기술로의 진입과 자기 표현에 있어 우선시될 수 있도록 하는 데에도 주력하고 있다.

## 리미나 이머시브 (Limina Immersive)

리미나 이머시브는 영국에 위치한 실감미디어 회사로 이벤트 기획 제작과 자문을 맡고 있다. 리미나에서는 유명 대학교, 기관들과 함께 다수의 관객을 조사하고 연구한 결과를 기반으로 작업을 하고 있으며, 또한 세계 최고 수준의 가상현실 기획자들과 일하고 있어 가장 최신 기술을 반영한 전시를 기획한다. 리미나만의 독특한 가상현실극장과 전문가의 기획력을 통해서 실감미디어란 무엇인지 관객의 입장에서 이야기를 풀어낼 수 있다.

리미나는 영국 아카데미상을 수상한 캐서린 앨런이 설립한 회사이며 캐서린은 BBC 의 가상현실 경험의 최초 두 작품을 지휘했다. 리미나의 목표는 실감 미디어의 관객층을 다각화하고 새로운 분야에 참여도를 높임으로써 더 많은 대중들에게 다가갈 수 있게 하는 것이다. 여러 분야의 대표적인 기관들과 함께 협력하며 리미나는 케임브리지, 마드리드, 나이로비 등 세계 각지에서 최초 시연을 했다.

리미나의 핵심 가치는 가상현실이 그 자체로 하나의 예술이라는 것이다. 연구 결과에 따르면 많은 예술 기관들과 관광 명소에서 가상현실 수요가 매우 높았다. 실제 리미나 행사에 참여한 관람객의 80%가 저녁 나들이 활동으로 가상현실을 다시 하고 싶어 했고, 관람객 대부분은 신기술을 경험해보기 위해서 가상현실에 참가한 것이 아니라 창의적인 콘텐츠를 즐기기 위함이었다는 것으로 나타났다.

## 벤 닐 (Ben Neal)



버밍엄 오픈 미디어(Birmingham Open Media)의 디지털 프로듀서인 벤 닐은 기술을 기반으로 한 전시 및 프로젝트를 기획하고 제작한다. 2018 년 UVA(United Visual Artists)와 자폐의 시선으로 경험하는 시간과 아름다움에 대한 상대적인 경험을 재구현한 VR 작품 Beholder 의 제작을 맡은 바 있다. 디지털 아티스트이자 창의적 기술전문가인 벤 닐은 음악, 공연, 교육 등의 다양한 예술 장르에서 창의적 기술을 이용한 소프트웨어, 시청각, 전자, 인터랙티브 프로젝트를 만들어 왔다. 가상과 현실 모두에서 몰입형, 참여형, 시청각적, 사회적 경험을 만들어 내고자 한다. 해외 협력 프로그램 및 레지던시 교류 프로그램 등에 관심을 가지고 있다.

## 버밍엄 오픈 미디어 (Birmingham Open Media)

버밍엄 중앙에 위치한 BOM 은 '목적을 가진 창의적인 혁신'을 이끌어어나가는 예술, 과학과 기술 센터이다. 해커 문화에서 생겨난 BOM 의 중심에는 끊임없이 혁신적인 프로젝트를 개발하는 예술가, 과학자, 기술자로 구성된 협업 커뮤니티가 있다. 특히나 예술이 보건, 교육, 사회 분야에서 어떤 변혁적 가치를 가지는지 탐구하는데 선두적이다.

BOM 은 갤러리를 통해 기술과 과학의 발전에 대한 논의를 이어나갈 최신 디지털 예술작품과 전시를 선보일 뿐 아니라 레지던시와 공동 교육 프로그램을 진행하고 있다. 전시와 행사에서는 디지털 문화와 과학의 시대에서 살고 있는 우리의 삶에 영향을 미치는 주제들을 선정한다. 또한 BOM 은 그들이 하는 모든 일을 통해 긍정적인 사회적 영향력을 미치고자 한다. BOM 은 지속적으로 문화 예술적 참여에 장벽이 있음을 강조하며, 예술가들과 커뮤니티를 연결하는 역할을 하고 있다. 또한 BOM 이 운영하는 교육 과정에서는 창조적 현대기술로부터 소외된 아이들과 청년들과 함께 한다. 영국문화원과 인도네시아에서 소외된 여성(특히 어머니들)이 디지털 기술을 익히는 프로그램을 운영하고 있다.

## 로렌스 힐(Laurence Hill)



브라이트 디지털 축제의 디렉터로 예술가, 예술단체, 지역 창조 산업 사업체, 브라이트의 두 대학과 함께 협력하여 축제를 기획한다. 큐레이터이자 프로그래머로서 기술이 정치, 사회, 문화에 미치는 영향에 대해 탐구하는 디지털 작품에 관심이 있다. 특히나 기술과 자연의 연결에 대해 관심을 갖고 있고 이에 관련한 전시를 준비하고 있다. 현재 브라이트에 두 점의 공공 디지털 예술작품을 설치하는 작업을 진행 중에 있다.

2017년부터는 디지털이 우리에게 주는 여러 기회에도 불구하고 고르게 분포되지 않는 디지털 특권, 알고리즘

디자인으로 인해 생겨나는 편견, 국경없는 인터넷에 대한 신화,

검증되지 않은 빅데이터에 대한 신뢰, 스마트시티 등 기술이 발전해 가면서 불가피하게 함께 고민해 봐야 하는 사회적, 정치적 담론을 재미있게 풀어낸 The Messy Edge 컨퍼런스를 축제의 일환으로 기획하였다. 디지털과 생물학의 영역을 넘나들며 활동하는 예술가나 AI 를 이용한 흥미로운 작품에 관심을 두고 있으며, 공동 커미션, 레지던스, 예술가 교류 등 해외 교류에 관심을 가지고 있다.

## 브라이트 디지털 페스티벌 (Brighton Digital Festival)

브라이트의 예술가 커뮤니티와 창조 산업 커뮤니티가 자발적으로 만들어 낸 축제에 뿌리를 둔 BDF 는 매년 한 달간 디지털 문화를 선보이는 축제이다. BDF 는 브라이트의 문화, 산업, 시의회, 그리고 두 대학을 연결함으로써 서로 다른 단체들을 한 데 모을 수 있는 플랫폼의 역할을 하고 있다. 축제는 사무국에서 기획하는 프로그램뿐만 아니라 예술가, 창작자, 공공기관, 사업체 등 누구든지 자신의 작품을 선보이고 싶어하는 사람들을 위한 오픈 프로그램도 함께 운영하고 있다. 이러한 운영 방식 덕분에 브라이트의 모든 디지털 산업들이 축제에 깊숙히 관여할 수 있고 이는 축제를 항상 신선하고 앞서가도록 한다. 또한 BDF 는 도시의 창조 산업과 문화적 풍요를 기념하는 동시에 디지털 기술이 우리의 삶과 문화와 생각의 틀을 어떻게 바꾸는지 탐구하고 나아가 사회적 변화를 추구한다.

## 마크 애트킨 (Mark Atkin)



마크 애트킨은 셰필드 다큐영화제(Sheffield Doc/Fest) 및 바비칸(Barbican) 등 유수의 영화제와 예술 기관에서 국제 컨퍼런스와 전시를 기획해 왔으며 현재는 실감미디어(immersive media)에 특화된 에이전시인 크로스오버랩을 이끌고 있다. 최신 기술과 스토리텔링을 결합하는 프로젝트들을 제작하거나 기획하는 마크 애트킨은 관객이 몰입하고 쌍방향으로 소통할 수 있는 인터랙티브 실감미디어 작품을 만들기 위해 예술가 및 기술자들과 함께 일한다. 또한 그는 스토리텔러들이 창의적인 기술자들과 협력을 통해 새로운 형태의 창의적 표현을 시도해 볼 수 있는 인큐베이션 프로그램 씨피에이치랩(CPH: LAB)의 대표이기도 하다.

현재는 영국영화협회(British Film Institute) 및 영국국립극장(National Theatre) 과 공동으로 2019 년 런던에서 있을 일렉트릭 드림 페스티벌(Electric Dreams Festival of Immersive Storytelling)을 기획하고 있다. 애트킨은 새로운 확장현실(XR) 프로젝트를 개발하는 데 관심이 있으며 전세계의 훌륭한 실감미디어 작품을 페스티벌에 소개하고자 한다.

## 크로스오버 랩 (Crossover Labs)

크로스오버 랩은 실감미디어 기획 및 제작을 전문으로하는 에이전시이다. 크로스오버는 실감미디어 프로젝트, 라이브 시네마, 컨퍼런스 등을 기획한다. 현재 2019 년 런던에서 있을 일렉트릭 드림 페스티벌을 준비 중에 있다.

크로스오버는 아카이브 영상자료에 현대적 사운드트랙을 입혀 8 편의 영화를 재탄생 시켰다. 그 중 영국영화협회의 아카이브 자료를 복원해 가장 최근에 제작한 작품 아카디아(Arcadia)는 2018 년 영국 상영이 끝나고 2019 년 뉴욕 현대미술관(MoMA)에서 보여질 예정이다. 또한 BBC 의 첫번째 가상현실 다큐멘터리 Easter Rising: Voice of a Rebel 을 제작하였으며, 얼굴 인식 기술을 도입한 감성반응형 영화 RIOT 을 제작한 바 있다. 크로스오버는 예술가들과 기술자들이 유의미한 협력 작업을 할 수 있도록 업계 최고의 멘토들과 함께 디자인적 사고와 기술적 방법론을 적극 활용하고 있다. 또한 이야기, 관객 개발, 시장 접근성을 중심에 두고 실감 미디어 개발과 가상현실, 360 도 비디오 제작 및 사진 측량 등에 관한 워크숍을 운영하고 있다.

## 톰 하이엄 (Tom Higham)



톰 하이엄은 프로듀서/프로젝트 매니저/큐레이터/컨설턴트로 지난 약 15 년간 창의적인 프로젝트와 과감한 예술작품 기획 및 제작을 위해 전 세계의 예술가, 개발자, 디자이너, 예술 기관 및 정책입안자들과 일해오고 있다. 맨체스터 인터내셔널 페스티벌(Manchester International Festival)과 퓨처 에브리씽(Future Everything)의 프로듀서를 역임했으며, 디지털 기술이 현대인들에게 가져다 주는 가능성에 주목한다. 다양한 집단을 한데 끌어모아 다원적인 프로젝트를 기획하고 제작하는데 많은 관심을 가지고 있다. 현재 영국 북부 요크

미디어알레(York Mediale)의 예술감독으로 활동하고 있으며 영국예술위원회(Arts Council England), 네스타(NESTA), 영국문화원(British Council) 등과 협력해서 일해 온 바 있다. 국제 공동 커미션, 교환 프로그램, 작품 투어 및 레지던시 등 해외 교류에 관심을 가지고 있다.

## 요크 미디어알레 (York Mediale)

요크 미디어알레는 요크가 유네스코 미디어아트 창작도시로 선정되면서 생겨난 국제 미디어아트 비엔날레이다. 2018 년 9 월에 개막하여 열흘간 진행된 이 축제에서는 113 명의 예술가와 6 만 6 천 명이 넘는 관객들이 함께 했으며 디지털을 통해 전세계에서 9100 만번의 참여가 기록되었다. 떠오르는 예술가들이 그들의 재능과 작품을 선보이는 새로운 장인 요크 미디어알레에서는 현대의 기술을 예술작품에 접목시킴으로써 여러 분야의 예술가들이 도시와 지역과 삶에 다양한 도전과 질문을 던질 수 있게 하였으며, 90 퍼센트의 작품이 새롭게 제작되거나 처음으로 선보여졌다. 요크 미디어알레는 전시, 설치, 공연, 음악, 비디오 게임 등 장르를 초월하여 대담하고 실험적인 작품들을 제작하고 초청하여 보여주는 동시에 모든 사람들이 즐길 수 있는 재미있는 축제를 목표로 한다.