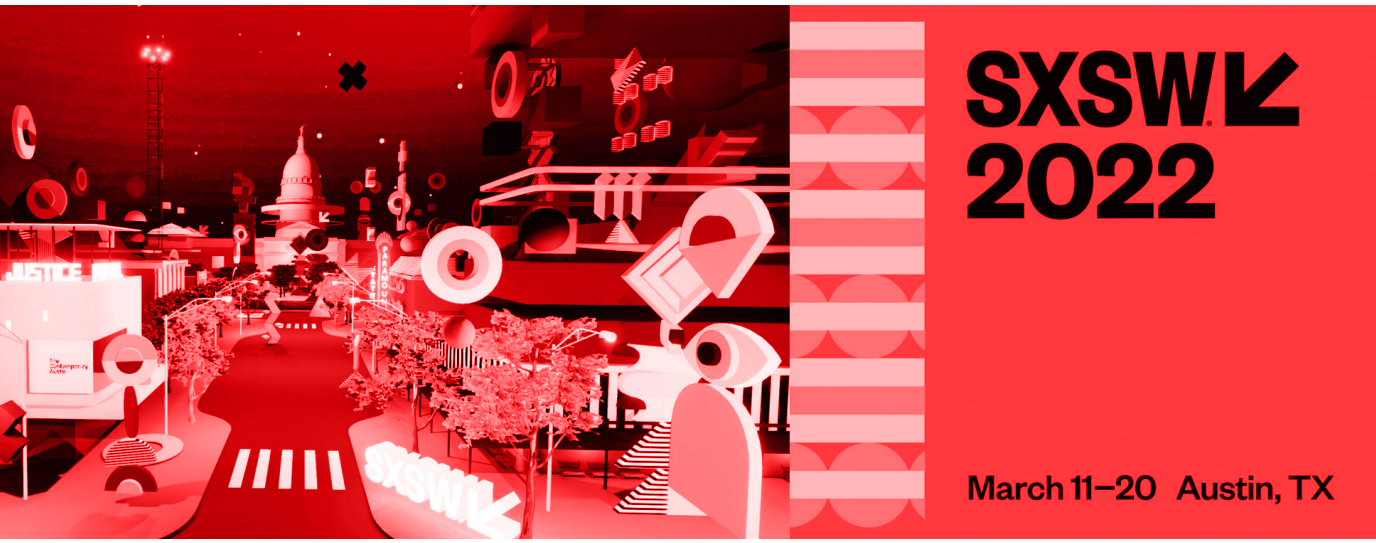


융복합 크리에이티브 페스티벌의 오늘과 내일

서혜연(Washington State University, 커뮤니케이션학 박사과정)

융복합 문화의 가치와 중요성에 대한 인식이 높아짐에 따라 융복합 문화 관련 사업에 대한 관심과 지원은 어느때보다 적극적이다. 과거 순수예술에 국한되어 문화 자체가 가지고 있는 제한적 관점을 벗어나 새로운 융복합 산업이 가져다 줄 수 있는 잠재적 부가가치와 이윤에 대해 주목하고 있다. 예술 장르들이 가지고 있는 창조성과 새로운 테크놀로지와의 융합을 통해 창의적인 콘텐츠의 부가가치 창출이 새로운 과제로 떠오르고 있으며 이것이 중요한 경쟁적 요소가 될 수 있다는 인식이 커져가고 있는 것이다. 본고에서는 텍사스 오스틴에서 열리는 대표적인 융복합 크리에이티브 페스티벌 '사우스 바이 사우스웨스트(SouthXSouthwest)'를 중심으로 해외 융복합 페스티벌의 현황을 정리하고 경향 및 관련 사례를 살펴보고자 한다.

1. 들어가며

'사우스 바이 사우스웨스트(SouthXSouthwest, 이하 SXSW)' 행사에 참가하기 위해 전 세계에서 40만 명이 넘는 사람들이 매년 미국 텍사스주 오스틴으로 모여들며 매년 도시 전체가 SXSW를 위한 행사장이 된다. 1987년에 시작되어 30여년이 지난 지금 SXSW는 102개국에서 참가하는 세계적인 규모의 융복합 페스티벌로 발전했다. 음악, 영화, 코미디 등 분야 전 영역을 아우르는 다양한 행사와 공연으로 대중들의 이목을 끌고 있다. 텍사스에서 시작된 지역 축제가 어떻게 매년 세계인들이 참가하는 글로벌 행사로 발전할 수 있었는지 살펴보며 해외의 지역 융복합 크리에이티브 페스티벌 개최 사례와 함께 산업적 가능성과 경제적 효과를 살펴 보고자 한다.

2. 미국 융복합 크리에이티브 페스티벌, SXSW

2.1. SXSW 발전 과정과 현황

텍사스주 오스틴에서 엔터테인먼트와 미디어의 미래에 대해 긴 논의가 시작되었다. 1987년 3월, 오스틴 지역의 음악축제로 시작한 첫 번째 SXSW행사가 열린 이후 1994년부터는 영화, 음악, 디지털 커뮤니티에서의 여러 패러다임 변화를 보여주었다. SXSW는 다양한 방식으로 변화하며 발전했지만, 그 근간에는 전 세계 사람들이 만나고 교류하며 아이디어를 공유하는 장으로써 역할한다는 점은 변하지 않고 있다. 융복합 축제를 통해 다양한 산업 영역에서의 트렌드를 예측하고 새로운 영감을 얻으며 글로벌 시장에서 아이디어에 대한 시장성을 검증해보고 발전시켜 가는 네트워크의 장으로 역할을 하고 있다. 또한 서로 다른 개념과 분야가 결합해 섞이고 연결되며 새로운 산업과 시장이 형성될 수 있는 기회의 창구가 되었다.

지역 음악축제로 시작했던 SXSW는 시대의 흐름과 함께 변화를 거치며, 국제적인 문화 축제를 넘어 융합을 통한 비즈니스 네트워킹의 장으로도 역할을 하고 있다. IT 기업이 시장에 첫 발을 들이며 성공 가능성을 발견하는 곳으로 자리를 매겼다. 글로벌 빅테크 트위터(Twitter), 포스퀘어(Foursquare), 스냅챗(Snapchat)이 스타트업이던 당시 데뷔무대였으며, SXSW에서 선보인 기회를 통해 단기간에 괄목할만한 성장의 발판을 마련한 것으로 알려졌다(KOTRA, 2018). 2022년 SXSW에는 알버트 불라(Albert Bourla) 화이자(Pfizer) 최고경영자(CEO)와 마크 저커버그(Mark Zuckerberg) 메타(Meta) 최고경영자(CEO)가 연사로 참여하며 패널 토론에서 새로운 신사업을 발표하기도 하였다. SXSW는 IT기업들의 데뷔 무대인 동시에 세계 음악인, 영화인들과 기업인들이 공존하며 새로운 비즈니스의 가능성을 창출하는 융복합 페스티벌이다.

코로나 19의 여파로 2021년 SXSW가 비대면으로 개최되고, 2022년 올해는 개최 이래 처음 온라인과 오프라인 현장에서 동시 개최되었다. SXSW 행사 기간 동안 수천 개가 넘는 영화, 음악, 코미디, IT기술과 관련된 전시박람회, 축제 공연 등이 열리고 수백 명의 유명 연사들이 연단에 서는 콘퍼런스를 진행한다.

SXSW에서는 영화, 문화, 음악 및 기술의 다양한 분야에서의 현재 트렌드를 탐색하고 향후를 예측하는 다양한 논의가 이루어진다. 크게 페스티벌 본 행사, 콘퍼런스, 전시박람회라는 3개의 큰 꼭지로 이루어진다. 페스티벌 본 행사는 영화, 음악, 코미디 3개 장르로 나뉘어 콘텐츠 상영제, 시상식, 공연 등이 진행되며 각 분야에서의 현재 트렌드를 탐색하고 향후를 예측하는 다양한 논의도 이루어진다. 콘퍼런스와 전시 행사에서는 다양한 패널 프로그램, 콘퍼런스와 비즈니스 네트워킹 행사로 구성이 되며 스타트업을 포함한 세계 IT기업들이 모여 신사업과 아이디어를 교류할 수 있는 기회를 제공한다.

표 1 SXSW오프라인 행사 개최 규모

구분	2018년	2019년
총 참관객수	약 432,500명	약 280,000명
전시업체	650개사	612개사
참가국수	102개국	106개국

출처: SXSW홈페이지

2.2. 2022년 SXSW 주요 프로그램

갑작스러운 오미크론의 여파로 2022년 올해에는 2019년 대비 상대적으로 적은 규모의 오프라인 행사가 개최되었다. 2019년 행사 대비 20% 적은 콘퍼런스 세션이 마련되었고, 1,500여 명의 음악인들이 쇼케이스 공연을 선보였다(블래크스탁, 2022).

SXSW 페스티벌 본 행사

이번 SXSW의 본 행사에서는 영화, 음악, 코미디분야로 나뉘어 페스티벌이 진행되었다. 영화 페스티벌에서는 영화제를 중심으로 장단편 영화, XR프로젝트 등의 시사회가 열렸다. 또한 새로운 독립 영화 제작자들의 데뷔작부터 할리우드 코미디와 장르적 두각을 나타내는 영화들이 출품되었다. 출품작에는 월드 프리미어 76편, 인터내셔널 프리미어 4편, 북미 프리미어 4편, 미국 프리미어 2편, 텍사스 프리미어 13편, 단편영화 111편이 포함되었다. 또한 뮤직비디오 24편, 에피소드 프리미어 11편, 에피소드 파일럿 6편, XR 프로젝트 29편 등도 포함되었다.

SXSW 음악 페스티벌은 전 세계의 많은 아티스트, 홍보 담당자, 페스티벌 디렉터들이 모이는 장으로 싱가폴의 '뮤직 매터스(Music Matters)', 프랑스의 '미뎀(MIDEM)'과 함께 세계 3대 음악 마켓으로 꼽힌다(박세연, 2022). 2022년 음악 페스티벌에서는 전 세계에서 모인 240명의 아티스트들의 쇼케이스 공연이 펼쳐졌다. 뮤지션 코미디 페스티벌에서는 코미디, 예능 장르의 세계적인 유명인사 43명을 중심으로 스탠딩 공연 등 독특하고 다양한 프로그램을 선보였다.

SXSW 전시박람회

SXSW 전시박람회는 융합된 크리에이티브 산업과 테크 기업간의 네트워킹을 지향하며 세계적인 회사들과 네트워킹하고 브랜드 인지도를 쌓을 수 있는 기회를 제공한다. 2022 SXSW 전시박람회에서는 다음과 같은 주제에 따라 5개의 행사가 진행되었다. 'Creative Industry Expo'는 SXSW에서 가장 큰 전시회로 창의적이고 세계적인 기업들이 한곳에서 네트워킹하며 콘퍼런스에 참여할 수 있는 기회의 장을 제공하고 있다. 새롭게 선보인 'Flatstock 77' 전시회에서는 세계적인 공연 포스터 아티스트들을 소개하고 다양한 작품을 전시하는 장을 열었다. 'SXSW Art Program'은 신진 비주얼 아티스트와 기성 비주얼 아티스트의 프로젝트를 선보이고 토론회를 개최하였다.

이번 프로그램에서는 스튜디오, 디자이너, 그리고 독립 창작자들이 발표하게 되었고 예술과 기술의 교차점에서의 문화, 기술, 공공 영역에서 예술의 역할에 대한 논의를 하게 되었다. 또한 음악, 영화, 기술 분야의 세계적인 작품들과 협업할 수 있는 장을 선보였다. 'Wellness Expo'에서는 운동, 라이프 스타일 브랜드, 다이어트와 관련된 기업이 참석하였고, 참석자들이 업계와 관련된 토론과 수업에 참여함으로 웰빙 지식을 넓힐 수 있는 기회를 제공하기도 하였다. 'XR Experience'에서는 오스틴 지역을 확장현실(XR)의 플랫폼에서 스토리텔링 하며 XR 체험 프로그램 등을 선보였다. 'SXSW Game Expo'에서는 개발자, 스토리텔러, 기업가들이 함께 참여하여 차세대 게임을 고민하고 지원하는 네트워크 장을 열었다.

SXSW 콘퍼런스

2022 SXSW 콘퍼런스는 디지털 크리에이티브와 접목하여 새로운 아이디어를 발견하는 네트워킹에 초점을 맞추어 진행되었다. 각국에서 크리에이티브 기업 및 연구자 등 다양한 개인이 참여해 기술, 영화, 문화, 음악 등의 영역에 걸친 광범위한 네트워킹이 이루어졌다. 2022년 콘퍼런스는 코로나 19를 바탕으로 창의성, 기술의 혁신 그리고 변화하는 미디어 환경에 초점을 맞추어 꾸려졌다.

97개 이상의 국가에서 온 글로벌 전문가들과 세계적 기업들이 모여 미디어 산업, 영화·TV 산업 분야등 15개 트랙으로 나뉘어 '콘텐츠의 미래(Future of Content)','모바일 메타버스(Mobile Metaverse)' 등의 다양한 주제로 콘퍼런스를 진행했다. 일각에서는 SXSW의 콘퍼런스를 통해 참여 기업은 홍보의 성과 뿐만 아니라 네트워킹 기회로 인한 긍정적인 비즈니스 성과를 창출했다고 평가했다.

3. 유럽지역 융복합 크리에이티브 페스티벌 사례

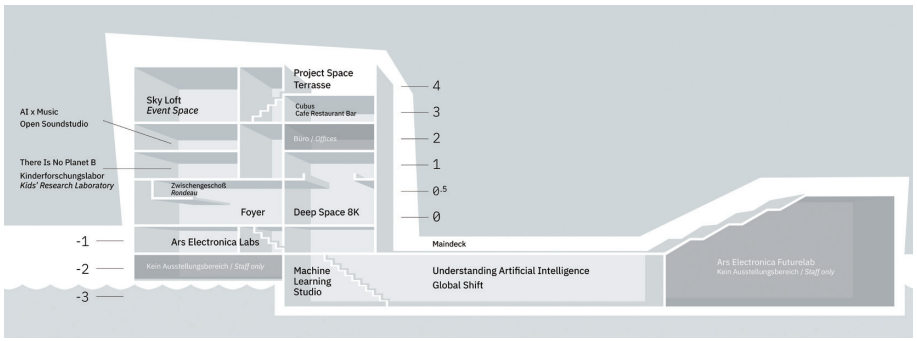
오스트리아 아르스 일렉트로니카 페스티벌(Ars Elestrinica Festival)

예술 축제를 넘어 다양한 계층의 사람들과 다양한 분야의 산업 관계자가 모이는 '아르스 일렉트로니카 페스티벌(Ars Elestrinica Festival)'은 오스트리아 린츠(Linz)라는 작은 도시의 현재를 완전히 바꾸어 놓은 대표적인 융복합 페스티벌의 예이다. 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 세계 최대 규모의 미디어 아트 행사로 알려졌다. 작은 산업도시 린츠에서 아트페스티벌로 시작했지만 현재는 국가 관광산업과 문화산업의 선도도시로 잘 알려져 있다(송지은, 2017).

페스티벌의 주요 키워드로 '예술, 기술, 사회'로 정의하여 지역적 특성, 예술, 현대적 감각의 맥을 잇고 있다. 기술발전으로 인해 변하는 사회 현상들을 고민하고 예술, 테크놀로지, 지역을 융합하는 세계적 미디어 아트행사로 자리잡았다. 과학과 예술의 교류의 장을 목표로 하며 예술적 실험 공간을 보여준다. 매년 100여개가 넘는 국가에서 아티스트, 콘텐츠 창작자, 큐레이터, 기술자, 과학자, 연구기관, 스타트업 기업인들이 참여하여 예술과 비예술을 넘나드는 다양한 행사를 진행하며 예술의 발전 가능성과 방향성을 제시한다. 예술과 테크놀로지가 더해진 다양한 콘텐츠를 통해 새로운 융복합 문화를 선보이는 자리로 과학, 기술, 미디어, 예술, 지역 등을 접목하여 새로운 가능성을 찾은 대표적인 아트 페스티벌이다. 특히 인텔(Intel)과 함께 드론 기술을 연구, 예술적 가능성을 실험해 오는 등 글로벌 테크 기업들과의 협업을 통해 다양한 영감을 불러일으키는 혁신적이고 창의적인 행사로 평가 받는다(한국문화예술위원회, 2020).

또한 퓨처 랩(Future Lab)이라는 R&D 연구기관을 통해서 아카데미를 운영하고 있다. 현재 주목받고 있는 학제간 연구를 목표로 운영되고 있으며 건축가, 생물학, 화학, 그래픽, 정보학, 예술, 미디어 디자인, 미디어 기술, 음악, 물리학, 사회학, 컴퓨터 통신학 등의 다양한 전문가로 구성이 되고 있다.

그림 1 아르스 일렉트로니카 센터



출처: 아르스 일렉트로니카 센터 홈페이지

영국 퓨처페스트(FutureFest)

2013년에 처음 시작된 영국의 '퓨처페스트(FutureFest)'도 유럽 지역 내 성공적인 문화예술 융복합 크리에이티브 축제로 꼽힌다. 영국 국립과학기술재단(National Endowment for Science, Technology and the Arts)가 주관하는 행사로 미래라는 큰 주제 안에서 토론, 포럼, 전시, 공연 등의 퍼포먼스 형태로 구성된다. 다큐멘터리 제작자, 철학자, 연구자, 소설가, 활동가 등 다양한 분야의 사람들이 소통할 수 있는 자리를 만든다는 점에서 많은 대중적 관심을 받고 있다(권은용, 2017). 2016년 행사에는 유명 패션 디자이너 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)와 컴퓨터 과학자 에드워드 스노든(Edward Snowden)이 포럼에 참석하여 눈길을 끌기도 하였다. 미래라는 주제 안에서 예술과 사회문화에 대한 토론을 하며 미래 발전 가능성을 제시하고 디지털 기술이 예술을 포함한 사회 영역에 어떠한 영향을 미치는지 연구하고 후원하는 행사이다.

또한 창의적인 실험 예술을 지원하는 행사로도 유명하다. 코로나 19 이후에는 'FuturePlayer'이라는 무료 디지털 플랫폼을 런칭하여 일반 대중들이 포럼과 프로그램을 온라인으로 참여할 수 있게 되었다. 아르스 일렉트로니카 페스티벌이 지역, 예술, 테크놀로지의 융복합의 교류 플랫폼이라면 퓨처페스트는 미래라는 큰 주제 안에서 대중적이고 생활에 밀접한 주제와 소재를 선택하며 이 안에서 다양한 영역의 전문가의 소통이 자연스레 스며들게 한다는 점에 있다. 또한 정부차원에서 관객의 참여를 유도하고 새로운 사업적 가능성을 고민하며 디지털 기술이 어떤 방식으로 이용될 수 있는지를 탐구한다. 이러한 목표에 도달할 수 있도록 영국 문화예술기관과 IT 기업들에 프로젝트 제안서 등을 지속적으로 요청하고 있다(한국문화예술위원회, 2020).

핀란드 슬러시(Slush)

핀란드 지역에서 개최되는 융복합 크리에이티브 페스티벌 '슬러시(Slush)'는 세계 최대의 스타트업 콘퍼런스가 핵심이다. SXSW와 같이 세계 최대의 글로벌 스타트업 콘퍼런스로 꼽힌다. SXSW와 다른 점이라면 슬러시에서는 융복합이라는 개념에 ICT기술과 문화기술을 포함한다는 점이다. 2008년 개최 이래 10년도 되지 않은 단시간에 유럽 내 최고의 창업 관련 콘퍼런스 행사로 자리매김했다(서정애, 2021).

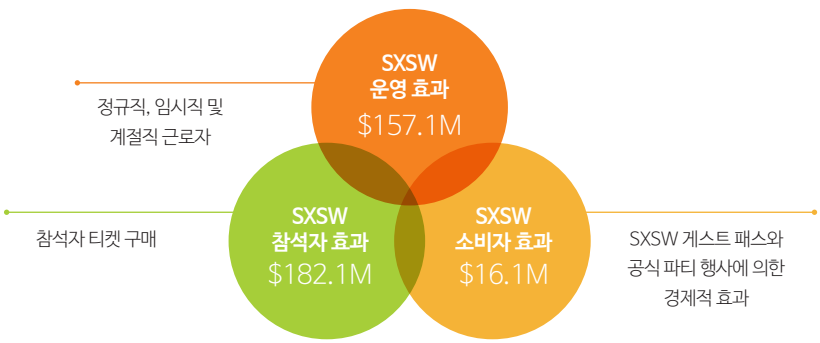
세계 유수 대학인 알토 대학교(Alto University) 학생들의 소규모 행사로 시작되었고 매년 알토 대학교 학생들이 중심이 되어 행사를 운영하고 있다. 슬러시에는 다양한 영역의 기업들이 참가하며 특히 빅테크 기업들이 주를 이루어 참가한다. 프로그램과 쇼케이스를 기반으로 예비 창업자들에게 많은 영감을 주는 행사로 네트워킹을 주목표로 한다. 피칭(Pitching) 프로그램을 통해 스타트업이 참여하여 세계 시장 진출을 기대하며 유명 창업자와 투자자로부터 조언을 받고 자신들의 사업을 전 세계에 홍보할 수 있는 기회를 가진다. 2022년 11월 개최 될 콘퍼런스에는 4천여 명 이상의 스타트업 창업자들과 2,200명의 투자자들이 참여하며 400개의 미디어가 참석할 예정이다.

지난 2019년 행사에서는 미국 빅테크 기업인 데이팅앱 틴더(Tinder) 창업자와 배달앱 도어대쉬(DoorDash) 창업자가 연사를 하여 눈길을 끌었다. 핀란드가 이러한 우수한 융합형 생태계를 조성할 수 있었던 이유는 다양한 영역에서의 협력 활동과 혁신기술을 창출하고 산업을 고도화 시키기 위한 협력의 문화에서 비롯된다. 슬러시를 적극 지원한 지역 기업들이 핵심적 역할을 수행할 수 있었고 이러한 문화가 기업간 상생과 공존문화를 형성시키는 동시에 새로운 스타트업 기업을 위한 지원체계에 큰 기여를 하였다. 또한 핀란드 지역 내 기업과 학교가 핵심 플레이어가 되어 개방적 협력과 다국적 기업과의 네트워킹이 원활히 이루어질 수 있는 플랫폼이 조성되었다.

4. 콘텐츠 중심 융복합 크리에이티브 페스티벌의 경제효과

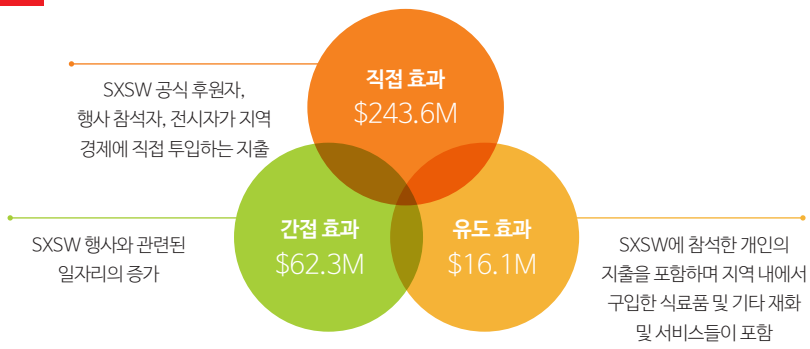
융복합 콘텐츠는 기술 중심에서 콘텐츠 중심 융복합으로 패러다임 전환 필요하다는 인식에 따라 융복합 페스티벌은 매년 규모가 커지고 있으며 개최 지역에 경제적 효과를 내고 있다. 새로운 시장을 발견하게 하고 새로운 시장 창출로 연결하게 되는 것이다. 아르스 일렉트로니카는 융복합 콘텐츠를 기반으로 지역경제 부흥 및 도시 재개발에 성공한 모델로 평가받고 있다. 페스티벌 공간을 공연장 등의 단일 장소로 제한하지 않고 도심의 곳곳의 공공 공간을 활용하며 지역성장을 도모하고 시민들의 관심과 참여를 유도하고 있기 때문이다(한국문화예술위원회, 2020). SXSW사례에서 볼 수 있듯이 텍사스주 오스틴은 최근 미국에서 창업 활동이 가장 왕성하면서도 뉴욕, 실리콘밸리와 같이 많은 기업들이 모이는 곳이 되었고 제2의 스타트업 도시로 꼽히게 되었다. 좋은 인적 자원과 다양한 분야의 기업 클러스터가 형성되어 있어 좋은 인프라를 가지고 있기 때문이다. 네트워킹 기회를 찾는 스타트업과 글로벌 기업들이 매년 3월 오스틴을 찾을 수 밖에 없는 이유다. 또한 SXSW는 지역과 결합하여 문화와 산업을 아우르는 트렌드를 읽고 이를 축제 콘텐츠에 반영하고 온-오프라인 홍보활동을 성공적으로 수행했다. 이로써 미국의 SXSW를 지역 사회 및 지역경제 발전에 긍정적인 파급효과를 가져다 준 대표적인 융복합 크리에이티브 페스티벌의 예로 들 수 있다.

그림 2 SXSW 행사로 인한 경제적 수익 창출



출처: SXSW 홈페이지

그림 3 SXSW 행사가 지역 경제에 미치는 효과



출처: SXSW 홈페이지

실제로 2019년 SXSW페스티벌은 텍사스주 오스틴의 33년 역사상 가장 큰 경제적 효과를 가져다 주었다. SXSW 참석자들의 호텔 예약만으로도 오스틴 시에 많은 호텔 점유세 수입을 창출했고 오스틴 시에 의해서 호텔 요금이 소폭 하락하면서 더 많은 참석자들이 오스틴 시에 방문하게 되는 효과를 거두었다. SXSW에 따르면 SXSW 공식 행사 참석자 수는 28만 명을 넘어섰고 경제적 효과가 총 355.9십만 달러(한화 약 3857억 원)에 달하는 것으로 추산된다(SXSW, 2019).

5. 마치며

국내에서는 지자체마다 특색 있는 융복합 페스티벌을 만들기 위한 다양한 노력을 기울이고 있다. 광주아시아문화원이 주관하는 ACT페스티벌과 서울미디어시티비엔날레가 대표적인 예이다. 하지만 국내 융복합 크리에이티브 페스티벌들이 앞서 소개된 행사들처럼 국제적인 파급력을 가지고 있다고 말하기는 어렵다. 앞서 설명한 SXSW, 아르스 일렉트로니카, 퓨처페스타, 슬러시는 세계에서 주목하는 융복합 축제로 성공적인 융복합 산업 지원사업의 결과이다. 이들의 성공 요인은 다양한 분야에서의 전문가들이 한 도시에 모여 문화라는 단일 개념을 넘어 예술, 기술, 과학을 융합한 모두를 위한 행사를 지향하며 만들었기 때문이다. 콘텐츠를 기반으로 전 세계의 새로운 연구와 트렌드가 한자리에 모여 융복합 현상을 넘어서 도시차원의 경제적 파급효과를 새로이 창출해내고 있는 것이다.

또한 융복합 페스티벌을 통해 기존 융복합 콘텐츠에 익숙하지 않은 다양한 연령과 계층의 관객에게 새로운 관점과 공감을 제공하는 기회를 마련할 수 있다는 점에서 많은 의미를 가진다. 해외의 경우 융복합 예술 창작 페스티벌을 통해 대중이나 관련 정부기관에게 공감을 얻어 실제 프로젝트나 사업으로 연계되는 경우들이 많았다(한국문화예술위원회, 2020). 국내 융복합 페스티벌 개발에 있어서도 콘텐츠 창작자, 관객, 기업, 연구기관 등 다양한 산업 주체들의 공감을 얻을 필요가 있음을 시사한다.

본고에서는 해외 주요 융복합 크리에이티브 페스티벌 사례를 점검했다. 앞선 사례에서 볼 수 있듯이 콘텐츠 중심의 융복합은 새로운 문화를 융성하고 경제적 부가가치를 창출 할 수 있는 핵심적인 요소이다. 문화와 다른 영역에서의 융복합을 통해서 새로운 문화가치를 창출해내며 새로운 산업의 가능성을 열어주고 있기 때문이다. 해외 사례에서 언급되었던 페스티벌이 가지는 잠재성을 통해 기업의 적극적 참여를 유도하고 대중, 글로벌 기업이 연계될 수 있는 네트워크를 구축하고 있음을 볼 수 있었다. 이러한 사례를 통해서 우리는 어떻게 국내에서도 기술과 문화예술, 콘텐츠를 융합한 크리에이티브 페스티벌을 성공적으로 개최할 수 있을 것인가에 대한 고민이 필요하다. 콘텐츠 창작자, 기업, 과학자, 미디어가 원활히 소통할 수 있는 네트워킹 플랫폼을 제공하여 이들 간의 시너지 창출을 적극적으로 지원하는 것이 필요하며 기술 산업과 콘텐츠 창작 산업이 협력하기 위한 장기적인 지원 사업의 방향성을 마련해야 할 것이다.

REFERENCE

1. 권은용. 2017.문화 및 예술 융·복합 지원 정책의 현황 및 과제. 성균관대학교 트랜스 미디어연구소.
2. 서정애. 2021. 스타트업 축제 슬러시(SLUSH) 2021. 한국디자인진흥원.
3. 송지은. 2017.5. 오스트리아 린츠, 철강도시의 새로운 브랜드 창출: 과학, 기술, 예술의 융합, 국토연구원.
4. 한국문화예술위원회. 2020.7. 융복합 지원사업 추진전략 수립연구. 한국문화예술위원회 예술정책연구.
5. https://www.sxsw.com/
6. https://futurefest.org/
7. https://www.slush.org/events/helsinki/
8. https://www.austin360.com/story/entertainment/2022/03/20/sxsw-2022-return-gives-austin-much-needed-boost/7091590001/
9. https://dream.kotra.or.kr/kotranews/cms/news/actionKotraBoardDetail.do?SITE_NO=3&MENU_ID=110&CONTENTS_NO=1&bbsSn=245&pNttSn=165181
10. https://www.mk.co.kr/star/musics/view/2022/02/167385/