OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락

2020 문화예술교육과 혁신 시범사업

비대면 문화예술교육 프로젝트

2021 비대면 문화예술교육 오픈토크

문화체육관광부
한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

목차

1 2020 비대면 문화예술교육 프로젝트는? 4

한국문화예술교육진흥원 온라인 문화예술교육 추진단(TF)

2 아트프리즘 들어가는 글 8

류현미 총괄 디렉터

2-1 다섯 개의 아트프리즘 프로그램 22

1. [시각예술] 처음 만나는 식물 I 이소요 24
2. [VR·조형] 방구석 대모험_VR끼고 I 정지현 46
3. [움직임] 한뼘 두뼘 세뼘 I 김시원&양윤화 58
4. [드로잉] 우리를 연결하는 모양 I 이현우&김민수 82
5. [연극] NAGA 특공대 I 박하나&성기윤 96

2-2 에디터가 읽어낸 프로그램 114

1. 장미가 화단을 걸어 나간다면 I 남지은 116
   - [시각예술] 처음 만나는 식물
2. 느슨한 공동체의 골목놀이 I 예정원 120
   - [VR·조형] 방구석 대모험 VR끼고
3. 나눠서 배가 되는 경우의 수 I 예정원 124
   - [움직임] 한뼘 두뼘 세뼘
4. 우리가 화면 너머로 보고 만지고 느낀 것 I 남지은 128
   - [드로잉] 우리를 연결하는 모양
5. 예술로 즐거운 상상력 던지기 I 예정원 134
   - [연극] NAGA 특공대

3 아트앤테크 들어가는 글 138

(재)스마일게이트 희망스튜디오 퓨처랩

4 2021 비대면 문화예술교육 오픈토크 "근데 왜 만나려고 했더라?" 146

1. 1부 발제 '낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 OOO' 150
   - [VR·조형] 방구석 대모험_VR끼고 I 정지현
   - [시각예술] 처음 만나는 식물 I 이소요
   - [연극] NAGA 특공대 I 성기윤
   - [드로잉] 우리를 연결하는 모양 I 김민수
   - [움직임] 한뼘 두뼘 세뼘 I 김시원
2. 2부 토론 'OOO을 놓치지 않기 위해 시도해본 것들' 190
   <아트프리즘>참여예술가 5인, 류현미 총괄디렉터, 최선영 모더레이터
3. 최선영 모더레이터 맺음글 218
4. 오픈토크 사전 질문 모음 222

1

2020 비대면 문화예술교육 프로젝트는?

한국문화예술교육진흥원 온라인 문화예술교육 추진단(TF)

2020 문화예술교육과 혁신 시범사업
비대면 문화예술교육 프로젝트?

2020 문화예술교육과 혁신 시범사업 비대면 문화예술교육 프로젝트는

2020년 3~7월에 추진한 코로나19 대응 긴급 지원사업 <어디서든 문화예술교육> 후속 사업으로 지속 가능한 문화예술교육 활동 기반을 마련하고자 추진되었습니다.

<어디서든 문화예술교육>은 공모를 통해 제안받은 아이디어를 완성된 영상 콘텐츠로 제작하여 서비스하는 방식이었습니다.
영상을 시청하는 참여자가 다양한 방법으로 활동을 확장해 볼 수 있도록 기획 의도와 활용 팁을 안내하고, 시민 참여형 이벤트를 진행하였습니다.
이를 통해 예술교육가와 참여자 간 상호교감을 할 수 있는 콘텐츠 개발에 대한 지원이 필요하다는 것을 확인했습니다.

<어디서든 문화예술교육>

<어디서든 문화예술교육>이란?

코로나 19로 인해 문화예술교육 관계자들의 활동 영역이 축소된 점을 고려하여, 아이디어 제안 공모 진행 (`20.3~4월 총 1,283건 심사 200건 선정 각 100만원 상금 지원)

선정된 아이디어 중 10건은 영상 콘텐츠로 제작하여, 일상 속에서 '언제', '어디서든', '누구나 함께' 문화예술교육을 경험할 수 있도록 대국민 서비스 제공 (`20.5~7월)

영상 콘텐츠 바로가기
artE #어디서든 문화예술교육

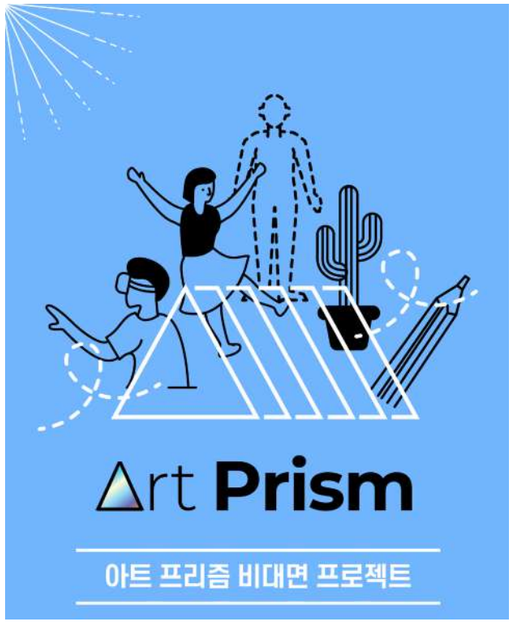
이에, **<비대면 문화예술교육 프로젝트>**는

비대면과 온라인 상황에서 '상호교감' 할 수 있는 문화예술교육 방법론 및 콘텐츠를 마련하고자 하였습니다.

1) 온라인 교육 = 영상 교육이라는 고정 관념에서 벗어나 '실시간·쌍방향 소통'이 가능한 교육 방법론과 콘텐츠 발굴하였습니다.

2) 오프라인 교육의 대안을 넘어 '비대면·온라인 교육의 강점'을 살리고, 교육적 효과를 극대화 할 수 있는 다양한 방식의 콘텐츠를 발굴하고, 실행하였습니다.

2020년 9~10월 준비 과정을 거쳐 11~12월에 <아트프리즘> 프로그램, <아트앤테크> 챌린지가 운영되었습니다.



아트프리즘은

예술교육가의 관점으로 해석·탐구·발견한 비대면 문화예술교육 콘텐츠에 대한 궁금증에서부터 출발하였습니다. 사업의 요건에 맞는 콘텐츠 개발이 아닌 예술교육가가 사회적 거리 두기 상황과 매체 및 도구의 특성을 토대로 자유롭게 탐구하고, 예술가-매체-참여자-창작 활동이 교감 할 수 있는 교육 방법론을 현장에 적용하는 형태로 추진하였습니다.

참여 예술교육가는 세 가지 방향에 따라 콘텐츠를 개발·실행하였습니다.
첫째, 예술가와 참여자를 연결하는 구조 설계(비대면 상황 속 '공간' 해석)
둘째, 참여자의 주도적인 탐색 활동을 이끌어주는 '도구상자' 제안
셋째, 단절된 '관계성' 회복 및 새로운 관계 발견

<아트프리즘 바로가기>

아트앤테크는

(재)스마일게이트 희망스튜디오 퓨처랩의 M.A.P ToolPacK에서 출발하였습니다. **예술교육가의 경험 확장 측면에서 창작활동을 위한 도구로써의 기술 활용, 완성형 키트가 아닌 의도에 따라 다양하게 도출 가능한 오픈형 키트를 활용하는 측면을 주목**하였습니다. 오픈형 키트의 철학을 이해하고, 참여자와 함께 재해석하여 비대면·온라인 상황에서 실행할 수 있도록 사전 워크숍을 진행하였고, 회차별 교육 형태가 아닌 해커톤 챌린지 형태로 프로젝트를 추진하였습니다.

<아트앤테크 바로가기>

2

아트프리즘 들어가는 글

류현미 총괄 디렉터

0. 메시지

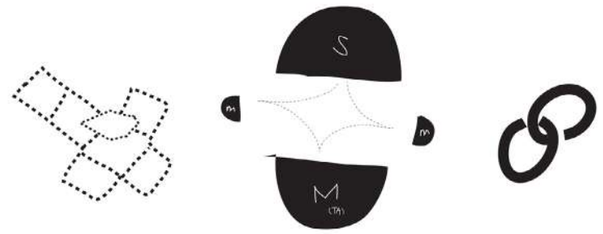
저기 미래로 날아가는 화살이 있다. 모든 것이 정지된 이 현실을 지나, 불투명한 약속과 기약 없는 기다림 사이를 지나, 저기 어딘가로 향해가는 화살이 있다. 그것이 가는 곳은 어디일까? 어느 낯선 곳을 향하고 있을까? 그곳은 어느 이름 없는 꿈의 장소가 아니라, 미래를 경유하여 지금 이곳으로, 어쩌면 바로 우리 자신이 과녁의 중심이 아닐까?

여기 미래에서 날아오는 화살이 있다. 상상의 공간을 떠돌다 다시 이곳으로 돌아오는, 우리가 쏘아 올린 그 화살이다. 2020년 “비대면 문화예술교육 프로젝트 <아트프리즘>”(이하 <아트프리즘>)은 팬데믹의 현실에서 미래의 우리에게 보내는 신호이자 지금 이곳 혼돈과 변화의 경계에 선 우리 자신에게 던지는 메시지이다.

본 프로젝트는 코로나19 이후 비대면 상황에 처한 예술교육의 난제와 그 가능성을 모색하기 위해 기획되었고, 각기 다른 관심사를 가진 예술가 8인이 모여 총 5개의 비대면 예술교육 프로그램을 연구, 개발, 시연하는 과정을 거쳤다. 이러한 일련의 과정을 바탕으로 현재의 고민과 한계를 고찰하여 비대면 예술교육의 향방을 나누고자 한다.

1. 공통의 고민

우선 우리는 지난 상반기에 시행되었던 비대면 예술교육의 현실 속에서 공통의 고민 세 가지를 추출하였다. 사회적 거리두기로 인한 예술교육 주체들의 단절된 감각이 당장은 복원될 수 없겠지만, 바로 그렇기 때문에 우리를 연결하는 또 다른 물리적, 도구적, 심리적 장치에 대한 필요를 타진해야 했다. 온라인 수업 환경에 필요한 새로운 조건과 감각을 실험하면서도 그동안 우리가 이어온 예술교육의 가치 또한 잊지 않아야 했다.[1)] 고민 셋은 다음과 같다.



공통의 고민

1. 예술교육의 다양한 맥락 속에서 지금까지 추구해 온 공통 가치가 있다면 그것은 첫째, **과정 중심의 열린 결과** 둘째, **참여자 주도의 예술적 경험** 셋째, **상호성 기반의 창의적 활동**이라 말할 수 있다. 이를 위해 보다 총체적인 감각과 테크닉, 탈장르와 통합적인 시도들이 모색되어왔다. 비대면 온라인 수업은 새로운 기술적 기반이 이루어낸 플랫폼임에도 불구하고 시각의 정면성에 의존한 일차적인 모방과 체험형 콘텐츠가 쉽게 양산됨으로써 이에 참여자가 수동적으로 집중하게 되는 현상이 잦아졌다. 이것이 오히려 예술적 행위의 측면에서는 소외라는 점이 매우 아이러니하다. 우리는 어떻게 **‘비대면 상황에서도 자기 경험을 동반하는 자발적 예술 행위를 이어갈 수 있는가’**에 대하여 고민하지 않을 수 없다.

하나, 비대면의 분절된 공간을 연결하는 고리들에 대한 것이다. 대면 공간의 복합적이고 동시적인 감각 소통이 모니터 위에서는 청각과 시각 정보로 축소되었으므로 우리의 첫 번째 고민은 평면화된 화상 대면의 소통을 가능한 한 다면화하여 입체적으로 분산시킬 수 있는 사이 장치를 탐색하는 것이다. 학생과 선생 사이를 잇는 온라인 매개 공간의 위치와 성격, 활용 가능성을 살피고 하나의 프로그램을 가동하기 위한 복수의 플랫폼을 구조화하는 것이다.

둘, 참여자의 창작 과정을 촉진하는 도구에 대한 것이다. 학생 스스로 자신의 예술적 경험을 주도하기 위한 도구는 굳이 대면과 비대면을 나누어 구분할 필요는 없다. 하지만 비대면 상황에서의 도구는 선생의 부재를 매개하는 또 하나의 분신으로서 참여자의 능동적 탐색을 선취할 수 있는 보다 특별한 성격을 갖는다.[2)] 따라서 우리가 단지 수업 내 보조적인 교구재의 역할에만 도구를 한정하지 않는다면 또한 가시적인 물질로만 그것을 환원하지 않는다면, 참여자가 자신의 창작 욕구를 발견하고 스스로 참여하는 장면을 좀 더 다양한 형태로 상상해 볼 수 있을 것이다. 우리의 두 번째 고민은 수업 전후로 이어지는 잠재된 연속체이자 창작 매개체로서의 도구를 탐구하는 것이다.

셋, 온라인 대면에서의 새로운 관계성에 대한 것이다. 비대면 상황의 학생과 선생 그리고 학생과 학생은 대면 공간과는 확연히 다른 감각으로 서로를 지각할 수밖에 없다. 그럼에도 우리가 서로 만날 수 있다면 어떻게 만나야 할까? 함께 시선을 맞출 수 없고 상대의 호흡을 느낄 수도 없는 조건에서 우리는 어떻게 함께 보고 듣고 말하는 법을 배워야 할까? 우리의 세 번째 고민은 디지털 공간 특유의 교감, 협력, 즉흥의 창작 기호를 탐험하고 비대면 공동체의 순간을 발명하는 것이다.

2. 다섯 개의 메시지

함께 모인 예술가들은 이러한 공통 고민 위에서 저마다의 방식으로 상호 소통이 가능한 비대면의 창작 활동을 탐색해 갔다. 두 달여 동안 예술가들은 화면 너머의 참여자를 떠올리며, 나누고 싶은 예술적 경험의 순간을 상상하고, 필요한 조건과 도구들을 실험하면서 비대면 예술교육을 위한 시범 프로그램의 설계를 완성해 갔다.

이는 물리적 거리와 단절이라는 제한 속에서 누구도 프로그램의 결과를 예측할 수 없고 섣불리 기대조차 가질 수 없는 모험에 가까운 도전이었다. 마침내 참여자 모집이 시작되었고 11월 첫째 주 토요일부터 <NAGA 특공대>와 <방구석 대모험 (VR끼고)>을 시작으로 <처음 만나는 식물>, <우리를 연결하는 모양>, <한뼘 두뼘 세뼘>의 5개 프로그램이 각각의 장소에서 진행되었다.

프로그램이 실행되는 동안 예상하지 못한 크고 작은 변수에도 불구하고 예술가들은 마지막 수업까지 참여자들과 '같이 만났고', 이제 그 '특별한 대면'에 대하여 함께 이야기해야 할 것이다. 이들의 생생한 이야기는 다만 이곳이 아니라 수업의 진행 과정 전체를 깊이 탐독한 에디터의 지면을 통하여 만날 수 있다.[3)] 따라서 본 지면에는 프로그램의 실행 과정에서 발견된 비대면 수업 운영의 제반 조건과 에디터 모니터링의 역할을 언급하기로 한다. 이는 사업의 남겨진 과제와 맞닿아 있으므로 각각 짧게라도 다루고자 한다.

2-1. 보이지 않는 학교

학생들은 흔히 수업을 듣기 위하여 학교를 세우지는 않는다. 그러나 비대면 수업을 위해서는 학생도 선생처럼 똑같이 학교를 지어야 한다. 실제로 모든 선생이 학교를 짓는 것도 아닌데 말이다. 물론 이 말은 다소 억측이고 과장 되었다. 하지만 비대면 수업이 누구에게나 열려있다는 말 또한 똑같이 그러하다.

이미 알고 있듯이, 보통 비대면의 수업이 화상 회의를 지원하는 클라우드 플랫폼의 웹서비스를 활용하므로 이미 보급된 온라인 공간에 손쉽게 편입하는 것쯤으로 여겨지지만, 이는 엄연히 실재하는 현실 토대 위에 세워지며 물질적이고 기계적인 요건을 충족해야만 가능하다는 것은 두말할 필요가 없다. 프로그램을 실행하면서 우리는 비대면 수업을 가능하게 하는 기술적 제반 조건이 단지 온라인으로의 접속 수단에 불과한 것이 아니라 **'학교 자체를 짓는 일'**이라는 보다 무겁고 엄중한 의미를 얻었다. '학교'가 이상하고 불편하면 그 속의 학생과 선생 역시 이상하고 불편해졌다. 물론 그 역도 마찬가지이다.

이것은 비단 기술적인 해결만을 뜻하지 않는다. 모두 똑같은 장비와 온라인 플랫폼 안에서 다양하고 무한한 수업 형태가 만들어지리라는 기대는 마치 획일적이고 동일한 교실을 지급하고서 다양하고 자유로운 활동을 기대하는 것과 크게 다르지 않기 때문이다. 대면 수업의 현장도 각각이 요구하는 공간의 크기와 질감, 빛과 온기가 다르듯이 비대면 수업 현

2. <처음 만나는 식물>의 이소요 예술가는 자신이 제작한 툴킷을 '나보다 먼저 만나는 선생님, 감각할 수 있는 선생님'이라고 소개하며 온라인 수업의 디지털 이미지에 맞서는 물질적이고 촉각적인 경험을 강조했다. 비대면 수업이 시작되기 전 참여자의 손에 먼저 도착하는 툴킷은 앞으로 펼쳐질 창작 활동을 참여자 스스로 상상하고 미리 가늠해 볼 수 있다는 측면에서 - 비록 엉뚱한 오해일지라도 - 참여자는 선생보다 앞선 위치, 선생의 상상 바깥의 위치를 점할 수 있다.

3. 비대면 예술교육의 고민을 같이할 수 있는 에디터 두 명이 초대되었다. 에디터는 비대면 수업 현장을 1차시씩 탐방 모니터링하고 온라인 수업의 녹화본으로 프로그램 실연 과정의 모든 차시를 탐독하였다. 프로그램 종료 후에는 직접 예술가와 인터뷰를 진행하면서 비대면 예술교육 프로그램을 연구/개발/시연 하는 전 과정에 대하여 함께 의견을 나눌 수 있었다. 이를 바탕으로 비대면 수업에 관한 자신의 고민과 관점이 겹쳐진 하나의 글쓰기로 해당 프로그램의 모니터링을 갈무리하였다.

장 역시 각 프로그램의 성격에 따라 온라인 시스템의 구축 장비와 그 질적 요건을 엄밀히 계획하고 구현하는 것이 보다 절실했다.

그러나 한편, 예술교육의 다양성과 질적 측면을 간구하다 보면 더 좋은 교실, 더 특별한 학교가 필요하기 마련이고, 사업 내에서는 임시나마 그러한 '학교'를 짓는다. 우리가 '임시나마' 더 정교한 수준의 장비를 살피고 더 섬세한 도구를 실험하는 이 모든 까닭은 결국 서로에게 더 가까이 다가가기 위함이다. 대면 수업과는 비교 불가능한, 공간적 신체적 한계를 뛰어넘는 온라인 비대면 수업이 말 그대로 좀 더 모두에게 열려 있으려면 우리는 무엇을 해야 하는가? 결코 적지 않은 에너지와 자원을 투입하여 함께 발견했던 방법론이 자칫 일회적인 성과에 그치거나 코로나 상황 속 교육 격차에 도리어 일조하는 결과를 얻지 않으려면 우리는 무엇을 준비해야 하는가?

본 사업이 팬데믹 상황에서 기획되었다는 의미를 어떻게 해석해야 하는지, 우리의 왼발과 오른발이 만들어 내는 하나의 걸음에 대하여 상상해 보았으면 한다. 우리의 걸음이 어디로 가야 하는지에 대한 질문이 함께 숙고되어야 할 것이다.

2-2. 참조의 거울

이와 연장선에서 사업 내 기획된 모니터링의 역할을 살펴볼 수 있다. 이는 다분히 개발된 다섯 프로그램과 실제 현장을 연결하는 가교의 맥락에서 따져보아야 한다. 프로그램을 종료한 후 예술가들의 소감에는 "해 보니 되네요!"라는 의견이 많았는데,[4] 이 말은 지난 상반기 난제였던 비대면의 일방향 수업에 비하여 **'학생과 선생 사이의 쌍방향 수업이 해 보니 되네요!'**라고 읽어야 할 것이다. 바로 이 점이 우리가 코로나19 상황 속에서 비대면의 방식으로 각개전투해야 했던, 우리와 공통의 고민을 가지고 있었던 수많은 예술강사와 그의 학생들과 나눌 수 있는 가장 값진 경험담 중의 하나이다.

본 사업의 기대 효과는 개발된 수업 프로그램을 똑같이 복제하고 유형화하여 보급하는 것이 아니다. 제각각의 위치에서 다양한 목표를 가진 예술강사들이 <아트프리즘>의 프로그램을 하나의 방법론적 예시로 차용할 수 있도록, 더불어 나와 똑같은 문제를 가진 누군가가 먼저 풀어가는 고민의 과정을 목도할 수 있도록, 무엇보다 비대면의 형식적인 실험이면에 담겨있는 예술교육의 공통 가치를 재확인하는 일이다. 이러한 하나하나의 이야기를 볼록렌즈로 가까이 들여다보고 전해주는 역할이 모니터링 에디터의 문장일 것이다.

이러한 까닭으로 우리는 프로그램의 결과뿐 아니라 개발 단계의 연구 과정을 포함하여 오픈소스로 가공할 방법을 줄곧 모색해 왔다. 본 사업의 아카이브는 단지 사업의 성과를 기록하고 저장하기 위한 것이 아니라 - 단 한 명에게라도 - 실질적인 참조가 되는 것이다. 참조의 거울이 단지 성공만이 아니기에 우리가 여전히 풀지 못한 고민과 미처 대비하지 못한 실패 지점 역시 참조가 되리라 믿는다. 그래서 우리는 이에 대한 참여 예술가들의 동의를 얻고 공동의 목표를 재차 확인하였다.

그러나 예술교육 프로그램에 있어 공유의 문제는 실로 간단치가 않다. 근본적인 어려움은 모든 수업의 실연이 오직 그 현장에서, 오직 그 시간 그 장소 그 사람들 속에서만 살아있는 일종의 퍼포먼스라는 데에 있다. 그래서 우리는 그것이 남긴 흔적을 통해 끊임없이 또 다른 순간을 상상하고 실천할 방법, 그것의 간접적이고 지속가능한 공유의 방법을 찾을 수밖에 없는 것이다.

하지만 우리에게 개발된 프로그램을 확산 공유할 수 있는 네트워크가 제대로 작동하고 있는가, 그 이전에 보다 합리적인 공유의 기준, 사회적 공동 자산의 의미, 이를 위한 법적 토대가 준비되어 있는가? 행정적이고 법리적인 차원에서 또는 우리 사회의 오래된 인식의 틀에서 이를 원활히 가동할 만한 준비가 완료되었다고 말할 수 있는가? 이는 비단 오늘의 문제가 아니라 코로나19 이전에도 늘 뾰족한 수를 찾지 못하고 심혈을 기울였던 여러 프로그램이 별똥별처럼 사라지곤 했다. 이를 되풀이하지 않도록, 언제라도 예술가가 합류하여 소중한 참조의 탄생을 이어 갈 수 있도록 그 기반이 구축되기를 바란다.

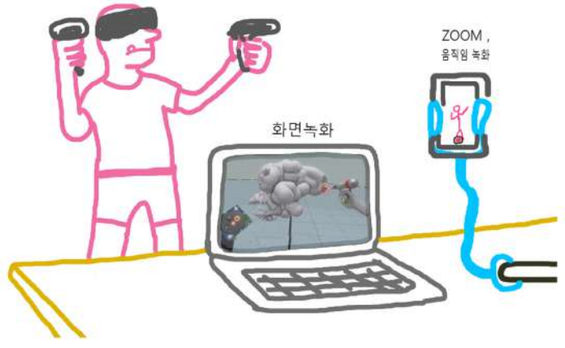
4. <NAGA 특공대>의 성기윤, 박하나 예술가는 비대면의 연극 프로그램을 개발하는 동안, 그 가능성에 대한 불안을 오직 치열한 탐구와 연습으로 불식한 팀이다. 이들은 수업이 끝난 후 '비대면으로 연극이 과연 가능할까? 걱정을 많이 했는데, 해 보니 되네요!'라고 말해주었다. 다른 예술가들 역시 비대면의 조건과 한계를 오히려 가능성으로 전환하는 도전에 대하여 긍정적인 경험을 들려주었다.

3. 다시 공통의 고민

이제 공통의 고민 셋에 대한 검토가 필요하다. 이는 어디까지나 중간보고일 것이다. 프로젝트는 끝났지만 팬데믹은 끝나지 않았고, 지금 할 수 있는 일은 단지 다음 주자의 바통 위에 남겨진 숙제를 빼곡히 새기는 것뿐이다.

하나, 이상한 모자이크

세 가지 고민 중 첫 번째, '프로그램을 가동하기 위한 복수의 플랫폼'은 많은 가능성을 엿볼 수 있었지만 여전히 풀어가야 할 구조적 과제이다. 이를 위해 '복수의 플랫폼'에 대한 말뜻을 좀 더 풀어보자. '**프로그램의 내용과 형식에 따라 수업의 시/공간을 분석적으로 조각내기**'라고 하면 어떨까? 쉽게는 이미 비상 상황에 호출되어 과제 공지 및 제출, 대화 창구로 사용되었던 SNS 공간일 수도 있겠지만, 우리가 찾는 것은 관리 운영의 묘를 위한 시스템만이 아니다. '어떻게 하면 실시간 원격의 만남을 좀 더 입체적으로 구조화할 수 있을까'에 대하여 프로그램의 내/외적인 형식으로 응답하는 것이다.



<방구석 대모험 (VR끼고)> 정지현 예술가의 1.5차시 수업 설계

가령, <방구석 대모험 (VR끼고)>의 온라인 줌(Zoom) 공간은 모든 참여 구성원이 헤쳐 모이기 위한 거점으로 활용되었는데 이것이 마치 모험을 떠나기 전에 머무는 베이스캠프 또는 각자의 경험담을 공유하는 토론방의 성격을 띠면서, 참여자의 주요한 활동 무대로는 미디엄(Medium)과 브이알 챗(VR Chat) 공간이 별도로 선택되었다. 미디엄은 VR 기반의 3D 모델링 소프트웨어로 줌의 화면 공유를 통하여 참여자의 미디엄 내 작업 과정이 강사에게 전달되었고,[5] 소셜 VR 플랫폼인 브이알 챗으로는 모든 구성원이 함께 이동하여 현실 장소의 포토 스캔을 이용한 '믹스타운' VR 워크숍을 실행하였다. 이처럼 허브 역할로서의 줌 공간이 몇몇 서브 공간들과 연동하는 구조로 프로그램 내용에 맞게 각각의 수업 차시와 공간을 배치함으로써 보다 역동적인 창작 경험이 이루어질 수 있었다.

반면에 줌 공간 하나로 다양한 상상의 플랫폼을 구현한 팀은 연극 프로그램의 <NAGA 특공대>이다. 참여자와 강사 모두 '제2의 지구를 찾아 떠나는 NAGA 특공대 훈련'이라는 연극적 설정에 가담하여 줌 공간을 학생과 선생이 만나는 교실로 그리고 예비 특공대원들과 총사령관/행동대장이 만나는 우주 훈련장으로 바꿔놓았다. 이러한 이중 역할의 몰입에 따라 구성원들은 평범한 사물과 언어를 특별한 것으로 변형시켰으며 특히 강사 두 명이 각자 독립된 방에서 진행하는 현장 상황을 이용하여 실제로는 단지 옆방으로 이동한 것뿐이지만 줌 화면에서는 행동대장의 놀라운 순간이동 능력까지 구현할 수 있었다. 이렇듯 비대면 공간의 조건을 상상의 레이어로 탈바꿈시키자 마침내 극의 요소가 들어설 공간이 하나둘씩 생겨났다. 이야기가 시작되자 숨어있던 무대도 나타나기 시작한 것이다.

당연하겠지만, 고안된 방법들은 모두 필요에 의해 발견된 것들이다. '비대면 만남의 호흡은 짧고 비언어적인 소통은 망망하니, 이제는 적정 길이의 선명한 메시지만이 살아남는다.' 이 말은 거의 예술 언어의 죽음을 언명하는 것 처럼 들린다. 어쩔 수 없이 그 죽음의 틈을 발견하는 것 또한 예술의 일이므로 일단은 이 납작해진 호흡을 부풀리고 확장할 수 있는 법을 좀 더 찾아보자. 그것은 위의 사례처럼 여러 성격의 서버를 확보하는 것일 수도, 단일한 서버 안에 여러 종류의 투명한 벽을 세우는 것일 수도 있다. 온라인에 접속하는 장소의 종류를 바꿔볼 수도, 굳이 온라인을 통하지 않고 서로의 존재를 간접적으로 인지하고 소통할 수 있는 또 다른 비대면의 방식을 발견하여 혼용하는 것일 수도 있다.

이렇게 조각나고 파편화된 경험을 종합하는 방식은 똑같은 크기의 바둑판보다는 크고 작은 나름의 패턴이거나 깨진 유리처럼 불규칙한 모자이크가 나을지 모르겠다. 그러나 부분과 전체의 관계는 어느 때보다 촘촘하고 유기적일 것이다. 다만 이것은 모든 면에서 - 프로그램의 차시와 장소 및 장비와 인력 배치 등 - 기존의 획일적인 수업 편재 방식과 결별해야 하는 단점이자 장점이 있다.

5. <방구석 대모험 (VR끼고)>의 정지현 예술가는 VR 워크숍을 위해 참여자에게 필요한 VR기기의 사용법, 관련 응용 프로그램의 기술 습득 시간을 과정 곳곳에 배치했다. 또한 프로그램 실행 과정 내내 '기술선생님'의 조력을 투입하여 참여자가 테크닉에 크게 구애받지 않고도 VR 매체의 특성을 이해하도록 도우며, 참여자의 능동적인 창작 활동을 유도하고 지원하였다. 유도를 이용한 1차시 조각 수업 이후 미디엄 프로그램을 통한 3D 실습은 1차시와 2차시 사이 1.5차시로 편성되어 일대일 튜토리얼 방식으로 진행되었다.

둘, 매개의 돌

두 번째 고민으로 **'창작의 매개체이자 잠재된 연속체로서의 도구'는 창작자 - 창작 행위 사이의 간접적이고 관계적인 속성인 매개(Mediation)의 역할**이 강조된 것이다. 때때로 도구는 책상이나 선반 위에 더는 아무것도 필요 없는 듯 가만히 놓여있지만, 그 진가는 역시 그것의 사용자와 대상 사이에 매개되어 있을 때이다. 물론 우리가 주목했던 '창작 과정을 촉진하는 도구'는 그 기능적인 관점보다는 그것을 사용하는 '나의 움직임', 도구가 유발하는 어떤 '무목적의 움직임' 그러니까 '나를 움직이게 하는 무엇'으로서의 도구, '나를 표현하도록 이끄는 매재(媒材, medium)'와 같은 도구이다. 우리의 도구는 보다 동사적인 성격을 갖는다.

드로잉 프로그램 <우리를 연결하는 모양>의 아크릴 도형 키트는 이러한 성격을 잘 보여준다. 수업의 첫째 날, 함께 도구 상자를 점검하는 과정에서 아이들이 약간의 일탈(?)을 하였는데, 강사의 지시나 자세한 설명도 없이 아크릴 도형 조각을 꺼내어 드로잉 커튼 위에 붙이기 시작했다. 그건 다음 시간에 할 거예요 라는 강사의 만류에도, 틈이 날 때마다 슬쩍슬쩍 조각을 붙이고 모양 만들기를 거듭했다. 응당 아이들은 도구가 하자는 대로 했을 뿐이고, 두 강사가 의도했던 '스스로 자유롭게 가지고 놀 수 있는 키트를 제작할 것'[6] 이라는 목표는 단숨에 이루어진 셈이다. '수업 시간 외에도' 그러할 것 역시 에코백 굿즈 위에 재봉된 크고 작은 투명 주머니 속에, 각자의 집에 남겨진 드로잉 커튼 위에 도형 조각을 움직이는 작은 손을 상상하기란 그리 어렵지 않다.

이와 달리 엄격한 사용 규칙이 있을 법한 실험 도구들로 구성된 <처음 만나는 식물>의 실습용 툴킷은 묘하게도 정서적인 반향을 불러일으켰다. 그것은 아크릴 도형 키트처럼 직관대로 취할 수 있어서가 아니라 정반대로 그럴 수 없어서 생기는 미지의 낯섦 때문이다.[7] 툴킷에는 강사가 미리 작성해 놓은 수업 안내와 실습 순서가 제시된 워크북이 있는데, 이를 참조하여 온라인으로 만나는 강사의 지시대로 하나하나 조심스레 따라가는 길 끝에는 결국 온전히 알지 못하는 한 존재와 나 자신과의 조우가 기다리고 있었다. 그곳에서야 비소로 예상치 못한 충돌과 불협화음, 화해와 공존의 대화가 시작되고 바로 거기에서 저마다의 창작이 열린다고 할 때, 이 툴킷은 식물의 색과 DNA를 추출하기 위한 기능적인 기구에 멈추지 않고 나와 대상을 새로운 관계로 안내하는 매개적 성격이 숨어 있다고 할 수 있다. 이것은 나를 이끄는 까다로운 물질적 가이드인 동시에 성찰적 도구인 것이다.

우리가 원하는 도구는 단지 저 달을 가리키는 손가락이어야 한다. 또 표면은 투명해서 곁에 있는 이를 반사할 수 있어야 한다. 그것을 잡는 모습만 보아도 그의 어떤 한 면이 비치어야 한다. 이것이 도구가 가진 매개의 요술봉이다. 이것만 갖춘다면 그 어떤 것이어도 좋다. 형태가 있는 없든, 색이 있든 없든, 보이는 것이든 보이지 않는 것이 든, 냄새이든 소리이든, 리듬이든 멜로디이든, 무겁든 가볍든, 복잡하든 단순하든, 그 무슨 상관이겠는가?

셋, 잠깐 우리

세 번째 '온라인 대면의 새로운 관계성에 대한 발명'이다. 이 문장 속에는 사실 거대한 회의와 기대가 동시에 겹쳐 있다. 새삼스러울 것 없이 이미지 속의 관계가 갖는 불투명한 속성 때문이다. 하지만 일단은 뒤로하고 여기 다섯 개의 메시지가 엮어낸 '우리'의 이야기부터 들어 보자.

먼저, **'곁에 있지 않아서 괜찮은 우리'**이다. <우리를 연결하는 모양>에서 발견한 이 의외의 '우리'는 아이들 수업에서 흔히 벌어지는 산만하고 통제 불가능한 순간들이 - 가까이 있지 않기 때문에 - 오히려 적절히 제어되고 자율적인 환경이 유지되면서 얻어진 것이었다. 비대면의 불통이 불필요한 휩쓸림과 감정적인 갈등까지 차단하여 한 명 한 명의 몰입을 가능하게 했던 것이다.[8] <처음 만나는 식물>에서도 개인의 공간이 중요했는데 예민한 실습 과정도 그렇지만, 홀로 만나는 대상과의 교감 시간이 정규 수업의 절대적인 양분이기 때문이었다. 반면 참여자들은 수업 종료 후 각자의 창작물이 담긴《처음 만나는 식물 : 여섯 개의 실험》이라는 작품집의 공동 저자가 되었는데, 이는 굳이 몸을 맞대지 않고도 가능한 공유의 경험이었다. 두 프로그램 모두 '우리'를 가능하게 하는 최소한의 조건으로부터 비롯된 개개인의 공동체를 상상하게 했다.

다음으로는 **'환영(幻影)의 우리'**이다. '현재 각종 문제들로 병들어 있는 지구에서 더 이상 살 수 없다고 판단한 NAGA는 제2의 지구를 찾아 나서기로 결정했다.'[9] 이 짧은 가상의 시놉시스 하나로 결집된 <NAGA 특공대 >의 '우리'는 인류 역사의 고전적 원형이라 할 수 있는 이야기 공동체이다. 하지만 모든 이야기가 그렇듯 아이들에게 전달된 NAGA 특공대원의 임명장과 배지는 우리의 경험이 단지 허구가 아니라 실재임을 증명할 것이다. 이렇게 가상의 역할과 새로운 정체성이 부여하는 힘은 <방구

6. <우리를 연결하는 모양>을 진행한 김민수, 이현우 예술가의 개발 노트에는 아이들을 향한 세심한 배려가 담긴 키트 회의 내용이 기록되어 있다. 밑줄 문장은 디자이너와 함께 진행한 키트회의 내용 중 일부이다. **[김민수, 이현우 예술가의 개발노트]**

7. 툴킷 박스 안에는 작고 섬세한 인공의 도구들, 절대 마시면 안 될 것 같은 용액들, 조금은 먹어도 되겠지만 왠지 그러기는 싫은 건조된 근대와 시금치, 얼 린 바나나, 그리고 뿌리를 훤히 드러낸 한 포기의 화초가 서로 아무런 연유를 모른 채 어우러져 있다. 이 기묘한 풍경은 꼭 '처음 만나는 식물'처럼 내 감각과 인식의 조건으로는 헤아리기 힘든 어떤 대상을 향해 있는데, 그것으로 가는 과정 내내 이 도구들이 함께한다.

8. <우리를 연결하는 모양>의 이현우, 김민수 예술가는 프로그램 기획 단계부터 비대면 만남이 발생시키는 오해와 차이를 적극적인 창작의 토대로 활용하고자 했다. 그럼에도 예측할 수 없는 현장 상황에 대한 강사 나름대로의 대처가 필요했는데, 이에 대한 과정은 남지은 에디터의 글《우리가 화면 너머로 보고 만지고 느낀 것》에 실린 예술가 인터뷰를 참조하시오. **[남지은 에디터의 글]**

9. 박하나, 성기운 예술가의 <NAGA 특공대> 커리큘럼 중 프로그램의 배경. '우주라는 새로운 공간에 적응하려면 무엇이 필요할까?'라는 질문으로 다양한 미션이 시작된다.

석 대모험 (VR끼고)>의 참여자들에게도 똑같이 작용했다. 이들은 가상현실의 브이알 챗 공간에 모여 각각의 아바타로 변신하고는 이리저리 몰려다니며 현실에서는 불가능한 경험들을 맘껏 펼쳐냈다. 그 '해방된 우리'는 혼자가 아니기 때문에 가능한 유희의 공동체일 것이다.[10)]

이렇듯 각 프로그램마다 온라인 비대면에 친밀한 방식으로 저마다의 '우리'를 만들어가고 있을 때, <한뼘 두뼘 세뼘>의 움직임 프로그램에서는 어떤 **'불가능한 우리', '찰나의 우리'**를 만나기 위해 고군분투하고 있었다. 이는 비대면의 조건 안에서 그것을 활용하는 것이 아니라, 그 조건의 경계에서 그것을 몸으로 '일깨우고' '가지고 놀며' '극복하는' 우리였다. 이들이 선택한 조건은 비대면 상황의 '거리'였다.[11)]

<한뼘 두뼘 세뼘> 김시원 양윤화 예술가의 프로그램 개발 노트

<한뼘 두뼘 세뼘>의 두 예술가는 온라인 비대면의 마주봄 속에서 모두에게 똑같은 획일적인 거리를 발견하고 이를 몸의 움직임으로 해체하기를 제안했다.

처음에는 모니터 카메라와 내 몸의 거리에서부터 점점 더 많은 '사이의 거리들'을 발견하고 확장시켜 나갔는데, 여기서 중요한 것은 한 명의 거리가 바뀌면 나머지 다른 모두가 바뀔 수밖에 없는 설정이었다. 참여자들의 움직이는 모든 동작이 내 몸 사이에서, 내 몸과 친구의 몸 사이에서, 친구들과 친구들의 몸 사이에서 서로 관계할 수밖에 없도록 프로그램을 구성했다.

그것의 역동적인 관계가 드러나는 장면은 마지막 수업이다. 코로나 상황 때문에 못 가는 곳 그래서 가고 싶은 곳과 가서 하고 싶은 행동을 동작으로 표현하는 시간이다. 이때의 설정은 '내가 원하는 행동-동작을 하면 나머지 친구들이 장소의 배경-동작을 하는 것'이다. 물론 행동의 주인이 원하는 배경을 친구들에게 부탁하기도 하고 다시 제안받기도 하면서 말이다. 이렇게 각자의 행동과 배경이 정해지면 모두의 동작을 이어 붙이는데, 그러면 동작의 주인공이 되었다가 다시 누군가의 배경이 되었다가, 이 장소의 배경이 되었다가 저 장소의 배경이 되었다가를 쉴 새 없이 이어가게 된다. 맹연습 끝에는 흘러나오는 여덟 카운트의 리듬에 맞춰 어느덧 모든 학생들과 선생들이 하 나이면서 아홉인, 아홉이면서 하나인 공동의 춤을 추게 되는 것이다. 수업이 끝날 때쯤에는 '무지개 춤'이라는 이름도 갖게 되었다.

아름다운 이 장면의 '우리'는 작은 조각들이 서로를 복사하며 붙었다 떨어졌다를 반복하다 생기는 잠깐의 우리이다. 이 순간을 만나기 전에는 사실 거대한 회의와 기대가 마구 섞여 있었다. 으레 그렇듯이 처음 만난 조각들은 서로를 보지 않고, 숨고, 사라지고 했기 때문이었다. 무언가 낯설고 쉽게 열리지 않는 마음은 화면 안에서도 공기처럼 퍼져 서로에게 영향을 주었다.[12)] 이것이 보다 일반적인 비대면 수업의 어려움일 것이다. 왜일까? 여러 이유가 있겠지만 온라인-대면이 오프라인-대면과 근본적으로 다른 시각 경험은 무엇보다 거울의 존재로, 오히려 내 이미지가 몰입의 훼방꾼이 된다. 보여지는 대상으로서의 '나'를 누군가 의식하기 시작하면 다 알면서도 애써 모른 척했던 비밀이 누설되는 것처럼 그룹의 불편한 균열이 생기기 시작하곤 한다.

하지만 반대로 내 이미지가 온전히 수용되었을 때의 나는 보다 상황 자체에 몰입했을 때이다. 온라인 대면의 관계성을 이루는 중요한 출발점은 타인을 향한 몰입, 나를 잊은 상황의 몰입이 아닐 수 없다. 물론 그것은 서로를 향한 신뢰, 약속, 자발적인 의지 속에서, 더 많은 보이지 않는 장치 속에서 가능할 테고, 그에 따라 각각의 '우리'가 발명될 것이다. 그때의 우리는 다섯 메시지가 전해준 것처럼 항구적이고 불변의 우리가 아닌 아주 잠깐, 빛나는 우리, 나를 지키고 나를 바꾸고 나를 뛰어넘는 '우리'이다.

10. <방구석 대모험 (VR끼고)>의 정지현 예술가는 VR 워크숍을 진행하면서 새로운 스킨을 입고 어린아이처럼 뛰어다녔던 해방감을 피력했다. 프로그램의 모든 참여자는 학습과 토론, 놀이와 창작의 방법론이 교차하는 커리큘럼 내에서 보다 즉흥적이며 유동적인 관계를 형성해 갔다. 관련 내용은 예정원 에디터의 글《느슨한 공동체의 골목놀이》를 참조하시오. **[예정원 에디터의 글]**

11. 비대면 원격 상황에서 참여자들을 몸으로 연결시키고 서로의 거리를 탐색한다는 것은 많은 실험이 필요했다. <한뼘 두뼘 세뼘>의 김시원, 양윤화 예술가는 기존의 실험을 리서치하고 줌 화면을 이용한 움직임 탐구 과정을 기록하였다. <한뼘 두뼘 세뼘> 아카이브의 개발 노트를 참조하시오. **[김시원, 양윤화 예술가의 개발 노트]**

12. 모니터 앞에 습관처럼 굳어진 몸의 거리를 움직인다는 <한뼘 두뼘 세뼘>의 기획은 생각처럼 순조롭지 않았다. 몸과 마음을 동시에 열기 위한 충분한 시간과 해법이 더 풍부하게 모색되어야 했을까? 첫 수업 시간에 화면 밖으로 이탈한 참여자의 몸은 말 그대로 내가 어찌할 수 없는 타인의 권한을 실감하게 했고, 그 어느 때 보다 강사의 위치를 무기력하게 했다. 학생과 선생이 단지 청취자와 전달자가 아니라 수업의 공동 참여자로 함께 만들어 가는 모습은 비대면 상황에서는 불가능한 것일까? 이에 대한 고민 과정은 <한뼘 두뼘 세뼘>의 인터뷰를 참조하시오. **<한뼘 두뼘 세뼘>의 인터뷰**

0. 다시 메시지

여전히 지속되어야 할 고민을 안고 쏘아 올렸던 화살을 주섬주섬 주워 담는 시간이다. 휘어진 것은 펴고, 부러진 것은 붙이고, 빗나간 것은 새로 만들어서 다시 쏘아 올려야 한다. 하지만 언젠가, 알 수 없는 그날, 팬데믹은 물러 날 것이고 그러면 화살을 만들지 않아도 되는 그런 날이 올까? 더는 미래로 화살을 쏘아 올리지 않아도 되는 그런 현실이 올까?

미래의 메시지를 만든다는 것은 결국 현재를 번역하는 일이었다. 하물며 나도 모르는 외계의 말로 지금의 나를 번역한다는 것은 불가능에 가까웠지만, 그럴수록 모든 질문은 자신에게 던져졌다. 내가 알고 있는 예술 언어는 무엇인지, 왜 그것인지, 나누고 싶은 예술적 경험은 무엇인지, 왜 그것인지, 이것에 답해야만 한 마디 한 마디 겨우 바꿔 말할 수 있었다.

번역의 고통을 감내한 다섯 프로그램의 예술가와 외계의 말을 찰떡처럼 나누었던 모든 참여자에게 무한한 존경의 마음이 전해질 수 있을까! 부디 이들의 창의성이 힘겨운 이 시기를 통과하는 모두의 힘이 될 수 있도록 더 많은 나눔이 있기를, 그리고 이 모든 과정이 단지 지금 우리가 아니라 다시 돌아올 미래의 우리를 바꾸어내는 일이기를.

우리의 우리에게
아트프리즘 들어가는 글

류현미 총괄 디렉터

미술을 기반으로 창작과 교육 활동을 합니다.
한국예술종합학교 미술원과 소마미술관 소마 아트파운데이션에서 수업합니다.

threenoname@gmail.com

2-1

다섯 개의 아트프리즘 프로그램

1. [시각예술] 처음 만나는 식물 I 이소요
2. [VR·조형] 방구석 대모험_VR끼고 I 정지현
3. [움직임] 한뼘 두뼘 세뼘 I 김시원&양윤화
4. [드로잉] 우리를 연결하는 모양 I 이현우&김민수
5. [연극] NAGA 특공대 I 박하나&성기윤

다섯 개의 아트프리즘 프로그램

코로나 이후 비대면 상황에서의 예술교육의 난제와 그 가능성을 모색한 프로젝트입니다. 각기 다른 관심사를 가진 예술가 8인이 모여 총 5개의 예술교육 프로그램을 연구, 개발, 시연하는 과정에서 산출된 현재의 고민과 한계를 고찰하여 비대면 예술교육의 전망을 공유합니다.

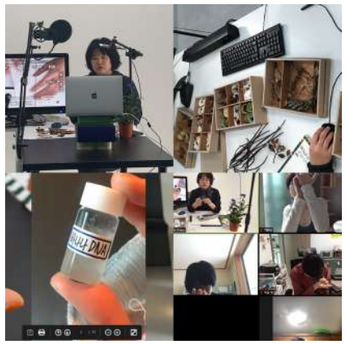
처음 만나는 식물 [시각예술]

• 우리에게 익숙한 형형색색의 꽃, 싱그러운 푸른 잎은 식물의 모습 중 일부일 뿐이며, 인간의 입장에서 감각하고 공감하기 위해 특수한 성찰을 필요로 하는 낯선 삶의 영역이 있음을 헤아려본다.
• 비대면의 방식을 사용하면서도, 수강자가 하나의 생물이 지니는 다양한 물성을 예술 창작을 목적으로 직접 다루고 경험할 수 있도록 실습용 '툴킷'을 개발하여 활용한다.
• '식물'이라는 생물군의 시각 요소를 분석적인 관점에서 살펴보는 세 차례의 이론과 실습을 통해 이 대상을 새로운 시선에서 경험한다.

누구와 함께 했을까요?

식물에 관심있는 18세 이상 6명

프로그램 진행 사진



예술가 인터뷰

유튜브 바로가기

어떤 준비를 했을까요?

1. 프로그램 진행 및 장소

예술가 1인 / 스튜디오 1실

2. 필요장비및도구

PC or 노트북 1개, 별도모니터 1개, 마이크 1개, 웹캠, 무선이어폰, 흰색 책상, 의자, 워크북, 툴킷

• 예술가 & 참여자 1인 기준
• 밑줄은 예술가 1인에 추가되는 사항
• 세부 도구 회차별 확인 가능

무엇을 어떻게 했을까요?

회차	프로그램 일정	프로그램 내용
준비		프로그램을 준비하며
1회차	11.14.(토)	동식물 이분법과 과학적 식물분류 (120분)
2회차	11.15.(일)	색소로 이루어진 식물 (120분)
3회차	11.21.(토)	분자로 이루어진 식물 (120분)
4회차	11.22.(일)	창작물 제작과 개별 면담 (120분, 각20분씩)
5회차	11.28.(토)	창작물 공유와 토론 (90분)
마무리		<처음 만나는 식물>을 마무리하며

처음 만나는 식물 [시각예술]

이소요

미술 작가이자 독립출판사 '생물과 문화'의 발행인으로 예술-자연과학-자연사 속 생물의 시각표상에 관해 공부한다.

대학, 미술 기관, 과학기관을 중심으로 강의와 창작 워크숍을 열어왔다. 2013년 미국렌슬리어 공과대학에서 생명과학과 예술 학제 간 연구로 박사학위를 받았으며 국립현대미술관, 서울시립미술관, 백남준아트센터, 호주현대미술관 등에서 열린 다수의 기획전에 참여했다.

soyo@vegetablelamb.org

준비

무엇을 어떻게 했을까요?

부록: 《처음 만나는 식물》 강의에 대하여

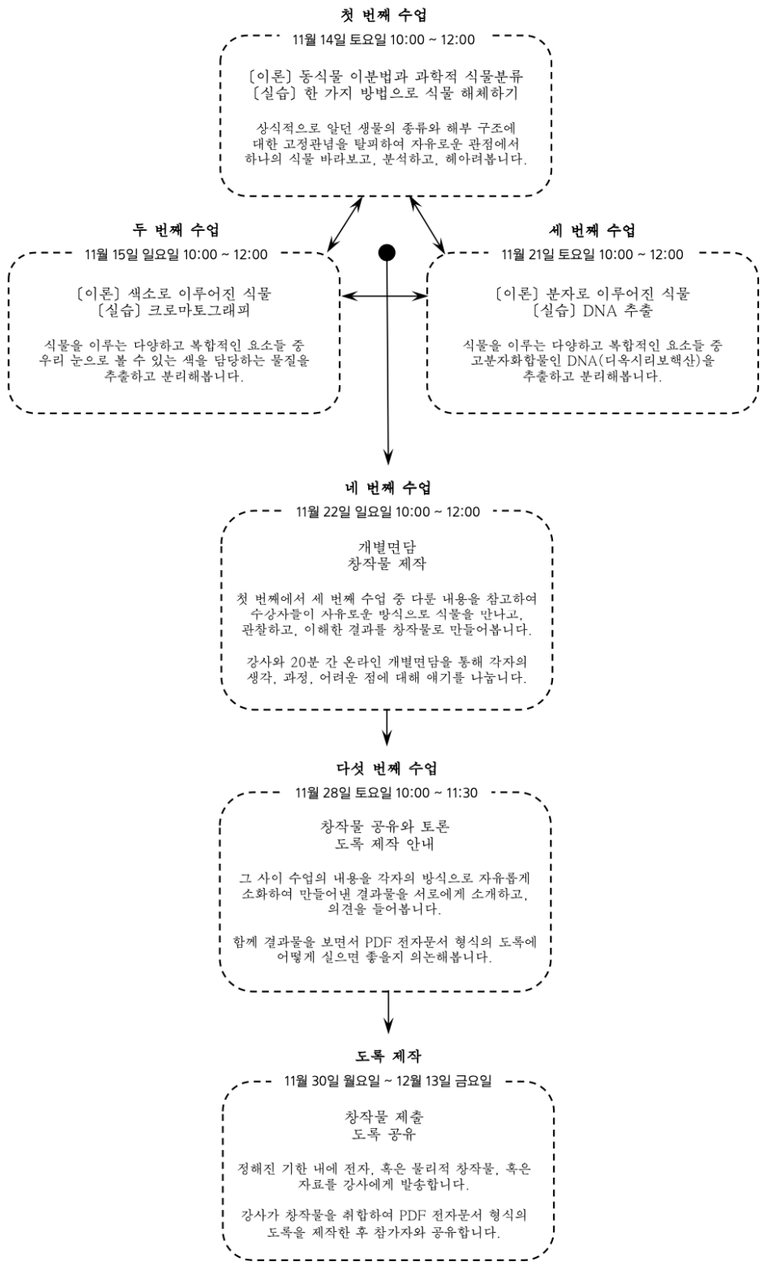
강사: 이소요

《처음 만나는 식물》은 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원이 함께하는 2020 문화예술교육과 혁신 시범사업 《비대면 문화예술교육 프로젝트: Art Prism 비대면 프로젝트》의 일환으로 기획되었다. 이 프로젝트는 코로나 19의 장기화로 인해 위축된 우리 삶의 환경을 살펴보고 문화예술교육 활동을 통해 비대면 상황에서도 '상호교감' 할 수 있는 방법을 찾아보는 실험적 프로젝트이다.

올 한해, 갑작스럽게 사람과 사람의 만남이 어려워지면서, 오감을 사용하는 타인과의 소통과 교감을 그리워하게 되었다. 사람과 떨어져 있는 조용한 시간에, 주변의 생물들에 주의를 기울이고 사람의 감각으로 경험하기 어려운 낯선 삶의 영역을 헤아려보면 어떨까 생각했으며 숲에서, 정원에서, 화원에서, 밭에서, 혹은 도심의 길거리와 시장에서 쉽게 접할 수 있는 식물을 소재로 생물과 교감하는 시간을 마련하고자 했다.

《처음 만나는 식물》은 화상 회의를 통한 **이론 강의**, 그리고 툴킷을 활용한 **실습**을 병행하면서 그동안 보지 못했던 식물의 모습을 발견하여 창작에 응용해보는 수업이다. 이론 강의에서는 현대 생명과학, 인문학, 사회과학, 시각예술 속 식물 이야기를 소개하였다. 실습에서는 몇 가지 간단한 실험을 통해 식물을 해부, 해체하여 보존해보았다. 이 때, **툴킷**의 형식을 통해 실습에 필요한 기본 도구와 재료를 제공하고, **워크북**을 함께 제공하여 생각을 기록하고 실습을 따라가는데 활용할 수 있도록 하였다.

이 수업은 총 다섯회로 구성되었으며 자세한 내용은 __페이지 순서도에서 설명하였다. 수업을 마친 후 창작 결과물을 모아 본 전자 도록으로 발간하여 공유하였다. 이 전자 도록은 수강자 6인과 강사의 공동저작물로, 크리에이티브커먼즈 라이센스 BY-NC-ND(저작자 표시-비영리-변경금지) 아래 사용할 수 있도록 발행하였다.



'처음 만나는 식물 - 여섯 개의 실험 도록에서, 부록 <처음 만나는 식물> 강의에 대하여 발췌'

<처음 만나는 식물> 툴킷

<처음 만나는 식물> 툴킷

<처음 만나는 식물> 툴킷

<처음 만나는 식물> 워크북

<처음 만나는 식물> 툴킷 세부내용

<처음 만나는 식물> 툴킷 세부내용

<처음 만나는 식물> 툴킷 세부내용 1회차

<처음 만나는 식물> 툴킷 세부내용 2회차

<처음 만나는 식물> 툴킷 세부내용 3회차

1회차

11.14.(토) / 동식물 이분법과 과학적 식물분류

구분	시간	내용
오리엔테이션	20분	강의, 강사, 수강자 소개
이론	40분	동식물 이분법과 과학적 식물분류
휴식	10분	
실습	30분	한 가지 기준으로 식물 해체하기
기록과 보존	20분	

재료

살아있는 식물 한 포기, 루페, 칼, 가위, 핀셋, 세필 붓, 모눈종이, 켄트지, 갱지, 표본 대지, 바늘과 실, 책 보수 테이프, 드로잉과 필기도구(자유롭게 각자 준비)

방향

상식적으로 알던 생물의 종류와 해부 구조에 대한 고정관념을 탈피하여 자유로운 관점에서 하나의 식물 바라보고, 분석하고, 헤아려본다.

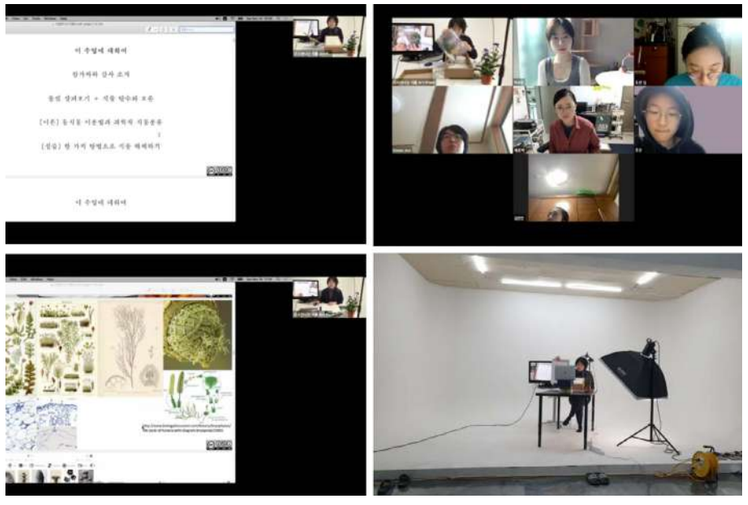
[이론] 동식물 이분법과 과학적 식물분류

1. 이분법이란?
2. 분류학이란?
3. 과학적 생물분류 - 간단 역사
4. ‘실험(experimentation)·실증(substantiation)’과 ‘사변(speculation)’의 차이

[실습] 한 가지 방법으로 식물 해체하기

1. 생물 보존과 기록
2. 프로토콜

1회차 프로그램 툴킷 세부내용



1회차 프로그램 진행사진

2회차

11.15.(일) / 색소로 이루어진 식물

구분	시간	내용
이론	50분	색소로 이루어진 식물
휴식	10분	
실습	40분	식물을 이용한 크로마토그래피
기록과 보존	20분	

재료

식물의 잎(건조된 시금치와 근대), 막자사발과 막자, 아세톤, 톨루엔, 종지, 이쑤시개, 막대형 필터지, 뚜껑 있는 시험관, 바늘과 실, 드로잉과 필기도구(자유롭게 각자 준비)

방향

식물을 이루는 다양하고 복합적인 요소 중 우리 눈으로 볼 수 있는 색을 담당하는 물질을 추출하고 분리해본다.

[이론] 색소로 이루어진 식물

1. 이 대상의 이름은?
2. 색소를 기준으로 식물 보기

[실습] 크로마토그래피

1. 크로마토그래피의 원리
2. 프로토콜

1) 이 실험에 사용되는 톨루엔과 아세톤은 휘발성이 강한 물질이므로 근처에 화기가 없도록 주의하고, 사용 후 꼭 환기를 하며, 모든 용기의 뚜껑을 사용 즉시 닫는다.

2) 흰색 플라스틱 대접을 조심스럽게 열어 건조된 시금치와 근대 잎을 꺼내어 관찰한다.

3) 시금치 잎을 막자사발에 넣고 막자로 곱게 분쇄한다.

4) 시금치 잎 가루를 종지에 옮겨 담는다.

5) 강사의 설명에 따라 막대형 필터지를 뚜껑 있는 시험관에 장착하는 방법을 연습한다.

6) 종지에 담긴 시금치 잎 가루에 아세톤을 한 방울씩 떨어뜨려 가며 이쑤시개를 사용하여 되직하게 될 때까지 고루 섞어 추출액을 만든다.

7) 강사의 설명에 따라 '5)'에서 준비한 필터지에 '6)'에서 준비한 추출액을 스포팅 한다.

8) 뚜껑 있는 시험관에 전개액(톨루엔 6ml + 아세톤 0.5ml)을 담는다. 이때 시험관 벽면에 전개액이 묻지 않도록 주의한다.

9) '5)'에서 연습한 대로 시험관에 스포팅한 필터지를 장착하고 전개가 이루어지도록 잠시 기다린다.

10) 전개가 완료되면 필터지를 꺼내어 말린 후 분리된 색소를 관찰한다.

11) 근대 잎에 대해 '3)' ~ '10)'의 과정을 반복한 후 시금치 잎의 결과와 비교해본다.

12) 이 결과를 참여자들과 공유하는 한편, 기록 사진 1장을 강사에게 이메일로 제출한다.

2회차 프로그램 툴킷 세부내용

2회차 프로그램 진행사진

3회차

11.21.(토) / 분자로 이루어진 식물

구분	시간	내용
이론	50분	분자로 이루어진 식물
휴식	10분	
실습	40분	과일에서 유전물질 추출하기
기록과 보존	20분	

재료

바나나(해동), 지퍼백, 증류수, 소금, 주방세제, 커피 필터와 대접, 유리 시험관과 거치대, 유리 막대, 에탄올 (냉장), 바이알 병, 드로잉과 필기도구(자유롭게 각자 준비)

방향

식물을 이루는 다양하고 복합적인 요소 중 고분자화합물인 DNA(데옥시리보핵산)를 추출하고 분리해봅니다.

[이론] 분자로 이루어진 식물

1. 생물을 구성하는 물리적 단위들
2. 분자를 기준으로 식물 보기

[실습] DNA 추출

1. DNA 추출의 원리
2. 프로토콜

1) 사전 준비로 하루 전날 저녁에 냉동했던 바나나를 실온에 꺼내어 해동하고 에탄올은 냉장고에 차게 보관한다.

2) 지퍼백에 들어 있는 바나나 50g을 봉지째 주물러 곱게 으깬다.

3) 증류수 150ml에 소금 2g을 녹인다. 여기에 주방세제 7ml를 넣고 거품이 생기지 않도록 살살 섞어 완전히 녹인다.

4) '2)'의 지퍼백을 열고 '3)'의 용매를 부은 후 거품이 생기지 않도록 살살 섞어서 3분간 휴지한다.

5) 플라스틱 대접에 커피 필터를 펼쳐서 걸친다.

6) '4)'의 혼합물이 든 지퍼백의 한쪽 모서리를 가위로 딴 후 '5)'의 필터를 통해 혼합물을 걸러준다. 대접에는 맑은 추출액만 모이도록 하며, 먼지가 섞여 들어가지 않도록 주의한다.

7) 유리 시험관을 시험관 꽂이에 세우고 '6)'에서 거른 추출액을 시험관 높이 1/5 지점까지 넣는다.

8) 유리 막대를 시험관 벽에 대고 차가운 에탄올이 막대를 거쳐 시험관 벽을 타고 흘러내리도록 붓는다. 콸콸 쏟거나 시험관을 흔들지 않도록 주의한다. 에탄올의 양이 시험관 높이 3/5 지점까지 오도록 한다.

9) 잠시 기다리면 가늘고 흰 물질이 실타래처럼 엉겨 떠오르는 것을 볼 수 있다. 이것이 바나나의 DNA이다.

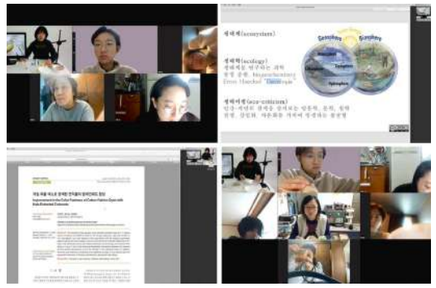
10) 바이알 병에 에탄올을 2/3 정도 채운다.

11) 대나무 막대로 바나나 DNA를 건져서 바이알 병에 옮겨 담고 뚜껑을 닫아 액침표본을 만든다.

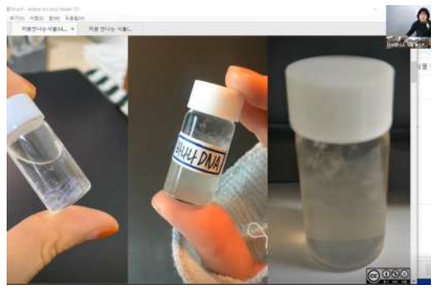
12) 이 결과를 참여자들과 공유하는 한편, 기록 사진 1장을 강사에게 이메일로 제출한다.

3회차 프로그램 툴킷 세부내용

3회차 프로그램 툴킷 세부내용



3회차 프로그램 진행사진



바나나 DNA 채취 결과물

4회차

11.28.(토) / 창작물 공유와 토론

구분	시간	내용
개별면담	120분	1~3강에서 학습한 내용을 바탕으로 식물을 이용한 창작물 제작 수강자 각 20분씩 강사와 개별 면담

방향

첫 번째에서 세 번째 수업 중 다룬 내용을 참고하여 수강자들이 자유로운 방식으로 식물을 만나고, 관찰하고, 이해한 결과를 창작물로 만들어본다.
강사와 20분간 온라인 개별 면담을 통해 각자의 생각, 과정, 어려운 점에 대해 얘기를 나눈다.

창작물 제작

이 시간은 첫 번째에서 세 번째 수업에 다룬 내용을 바탕으로 참가자가 '식물'에 대해 자유롭게 상상하고 창작물의 형식으로 옮겨보는 데 사용한다. 주변에서 식물을 최소 1가지 수집하여 활용한다. 글, 그림, 조형물, 사진 등 어떠한 형식을 적용해도 좋다. 분량과 내용에는 제한이 없다. 수업 중 가장 의미 있고 영감을 주었던 순간에 집중한다.

개별 면담

창작물을 구상하고 제작하면서 궁금하거나 도움이 필요한 내용에 대해 강사와 얘기를 나눈다. 수업 중 더 알고 싶었던 내용, 떠오른 생각을 자유롭게 공유한다.

4회차 프로그램 진행사진

5회차

11.28.(토) / 창작물 공유와 토론

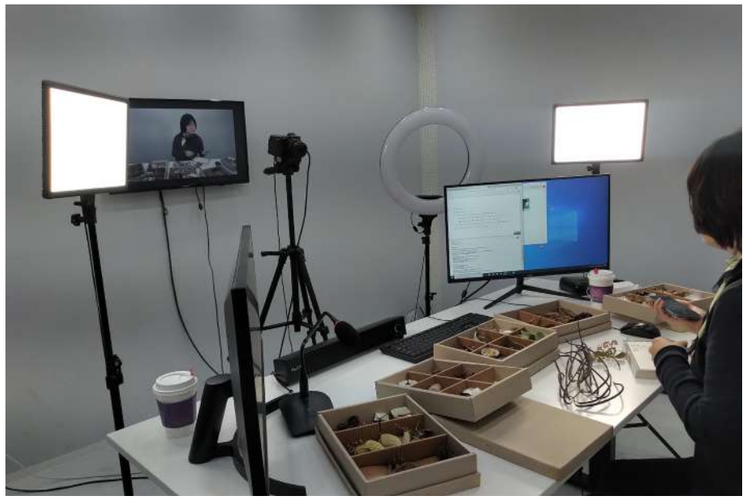
구분	시간	내용
창작물 공유와 토론	90분	수강자 결과물 제출 안내 (전자자료, 우편물 병행)

방향

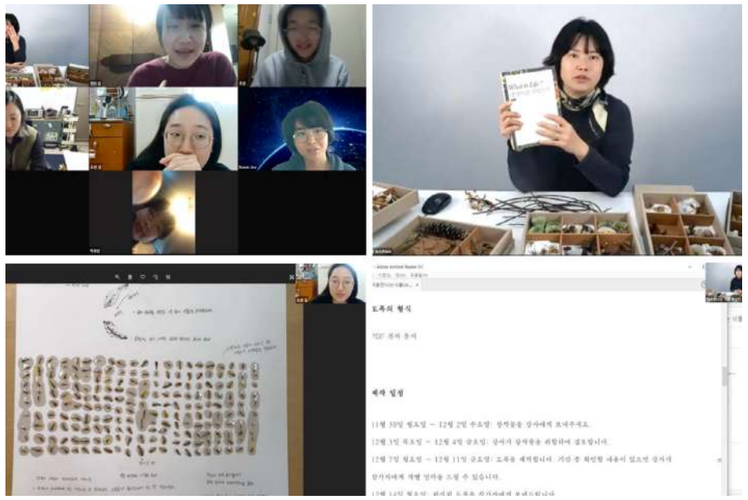
그 사이 수업의 내용을 각자의 방식으로 자유롭게 소화하여 만들어낸 결과물을 서로에게 소개하고, 의견을 들어본다.
함께 결과물을 보면서 PDF 전자문서 형식의 도록에 어떻게 실으면 좋을지 의논해본다.

창작물 공유와 토론, 도록 제작 안내

세 번째 수업 이후 참가자 각자가 만든 창작물을 소개하고 다른 사람들의 의견을 들어본다. 원활한 진행을 위해 발표 시간 5분 이내로 준비한다. 완성된 작품이 아닌 과정과 소감, 어려웠던 점을 공유해도 좋다.
창작 결과물을 강사가 취합하여 전자 도록으로 제작한 후 참가자와 공유한다. 결과물 제출 방법, 저작권 등 도록 제작과 관련된 사항을 안내한다.



강의 현장 모습



5회차 프로그램 진행사진

마무리

<처음 만나는 식물>을 마무리하며

제작 일정	내용
11월 30일 월요일 ~ 12월 2일 수요일	창작물 제출
12월 3일 목요일 ~ 12월 4일 금요일	창작물 취합, 검토
12월 7일 월요일 ~ 12월 11일 금요일	도록을 제작
12월 14일 월요일	도록 완성 및 발송

<처음 만나는 식물> 을 마무리하며 : 여섯 개의 실험 <도록>

《처음 만나는 식물》을 통해 경험하고 실험한 식물 창작물을 한 데 모아 PDF 전자문서 형식의 도록을 만든다.
도록에 실을 자료를 강사에게 제출하면 강사가 편집, 발행하여 참가자와 공유한다.

창작물의 형식

창작물의 형식, 내용, 크기/분량은 자유이다. 완성된 '작품'이 아닌 생각과 실험의 과정을 제공해도 좋다. 글, 사진, 그림, 조형물 등 각자에게 가장 자연스럽고 편안한 형식으로 제작하며, '미술'이라는 틀을 의식하지 않아도 좋다.

배포와 저작권

전자 도록은 강사가 발행하고 참가자 여섯 명, 그리고 한국문화예술교육진흥원 프로젝트 담당자에게 배포한다. 전자 도록은 참가자와 강사의 공동저작물로, 크리에이티브커먼즈 라이센스 BY-NC-ND(저작자 표시-비영리-변경금지)에 따라 활용할 수 있다. 전자 도록에는 참가자가 요청하지 않는 한 참가자의 초상을 싣지 않으며, 실명 표기 여부를 선택할 수 있다.

<처음 만나는 식물: 여섯 개의 실험> 도록 문의

온라인 문화예술교육 추진단(TF) 이예린 주임 02-6209-5831 / yr0717@arte.or.kr

<처음 만나는 식물: 여섯 개의 실험> 도록

김도완 김연진 먼고니 박해성 조은 주다은

이 도록은 문화체육관광부와 한국문화예술진흥원이 함께하는 2020 문화예술교육과 혁신 시범사업 《비대면 문화예술교육 프로젝트: Art Prism 비대면 프로젝트》의 일환으로 발행했습니다.

비대면 문화예술교육 프로젝트: Art Prism 비대면 프로젝트
처음 만나는 식물

강사 이소요
기간 2020년 11월 14일 ~ 12월 13일
형식 플랫폼 활용한 온라인 비대면 수업
주최 한국문화예술교육진흥원 문화체육관광부
운영 (주)프립데이

처음 만나는 식물 – 여섯 개의 실험

저자 김도완, 김연진, 먼고니, 박해성, 조은, 주다은
퍼낸곳 생물과 무화
서울시 서대문구 가좌로 2 안길 44-10 402호
퍼낸날 2020년 12월 14일

이 저작자는 크리에이티브 커먼즈 '저작자표시-비영리-변경금지 4.0 국제 라이선스'에 따라 이용될 수 있습니다.

목차

소개 4

part of cycle ✎ 김도완 5

식물들 ✎ 김연진 12

안개꽃 크레페 ✎ 먼고니 19

의제식물 상상도 ✎ 박해성 21

돈적 시리즈 ✎ 조은 25

Silent Times ✎ 주다은 32

부록: 《처음 만나는 식물》 강의자료 35

소개

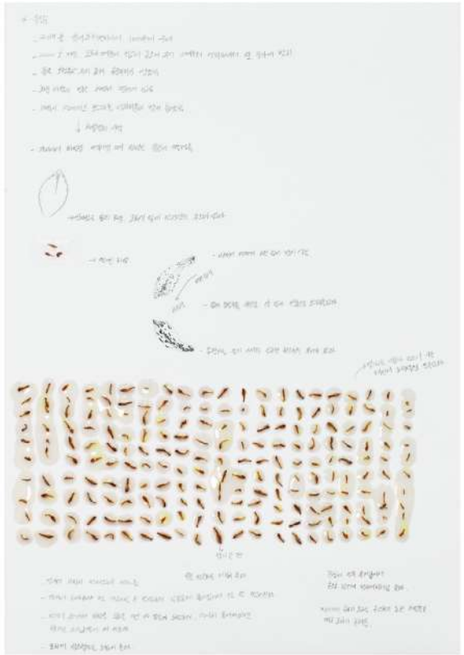
《처음 만나는 식물: 여섯 개의 실험》은 여섯 명의 창작자가 삶 주변 곳곳 '식물계'에 속하는 생물을 가까이서 살피며 남긴 기록을 모은 작물집이다. 창작에 앞서 세 차례의 비대면 강의를 통해 식물을 해부하고, 간단한 실험을 통해 재소, 혹은 협력체를 분리하여 육안으로 보기 어려운 생물학적 구성요소에 대해 생각해보았으며, 지구 생태계를 구성하는 물질들의 관계와 순환의 구조 속에서 식물을 새롭게 조망하는 시간을 가졌다.

김도완은 화훼시장에서 구입한 화초의 낙엽을 세심하게 수집한 후 캔스틸 기법으로 보존하여 생애주기를 마치고 흙으로 돌아가기 직전의 식물의 모습을 기념하였다. **김연진**은 일상에서 만나는 식물을 생태에서 분리되는 대신 사진으로 촬영하여 직접 인화하고, 그 위에 드로잉하면서 만남의 순간을 감각적으로 표현했다. **먼고니**는 두 종류의 식물, 그리고 자신 사이에 먹는 행위를 통한 물질적 교류가 발생하도록 장치를 만들어 식성 그 과정을 수행한 후 소회를 남겼다. **박해성**은 여러 종류의 화훼식물을 분석적으로 관찰, 해체, 조립하여 어딘가 실제할지 모르는 새로운 식물체를 제안하였다. **조은**은 루페와 카메라, 그리고 조명을 사용하여 식물 일부 투과하는 빛의 패턴을 포착하면서 광합성을 하던 잎에서 엽록소가 빠져나가며 남기는 돈적에 대해 성찰했다. **주다은**은 냉장보관한 한 포기 식물을 무준히 살펴보면서 기능을 다하여 밀착하는 조직들을 수집하고 있으며, 이 과정은 개체가 생명을 다하는 시간까지 조용히 지속될 것이다.

part of cycle ✎ 김도완

자연이라는 무한한 순환의 수레바퀴 속에서 우리는 아주 작은 일부로 존재한다. 그 굴레 속에는 인간만 존재하는 것이 아니라 다양한 생물들이 같이 공존하고 있다. 인간의 시각에서 주목받지 못하는 쓸모에 대하여 한 식물의 부산물을 자세히 관찰함으로써 다시한번 기념하고자 한다.

김도완은 자그마한 반려식물들을 키우고 있으며, 식물 외에도 다양한 생물과 소통하며 살아가는 법에 대해 생각하고 있다.



5 6

식물들 ✎ 김연진

사진을 현상하여 인화한 후 그 위에 그림을 그린다.

김연진은 학교에서 미술을 공부하고 탐구한다.

12 14

안개꽃 크레페 ✎ 먼고니

안개꽃을 가장 좋아하는데 먹어본 적은 없었다.
사랑하는 대상을 먹을 수도 있다는 점에서
식물은 특별하게 느껴진다.

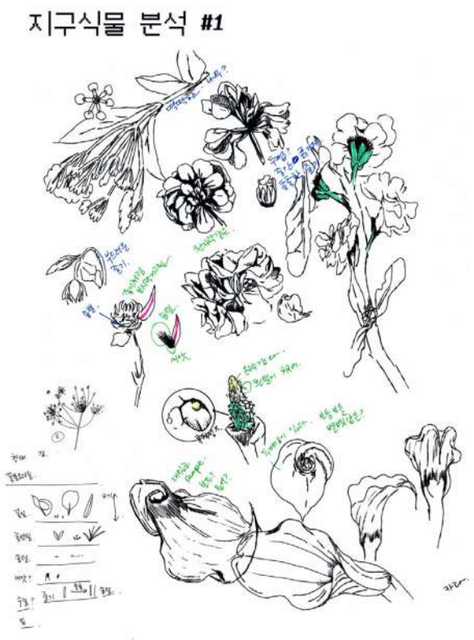
먼고니는 프리랜서 디자이너이다. 회사와 가족으로부터 독립해서 산지 1년째인데 술 산책을 가장 큰 휴식으로 삼는다. 앞으로 어디서 거주하게 될지 모르겠지만 항상 자연을 곁에 두고 살고 싶다.

19 20

외계식물 상상도 ✎ 박해성

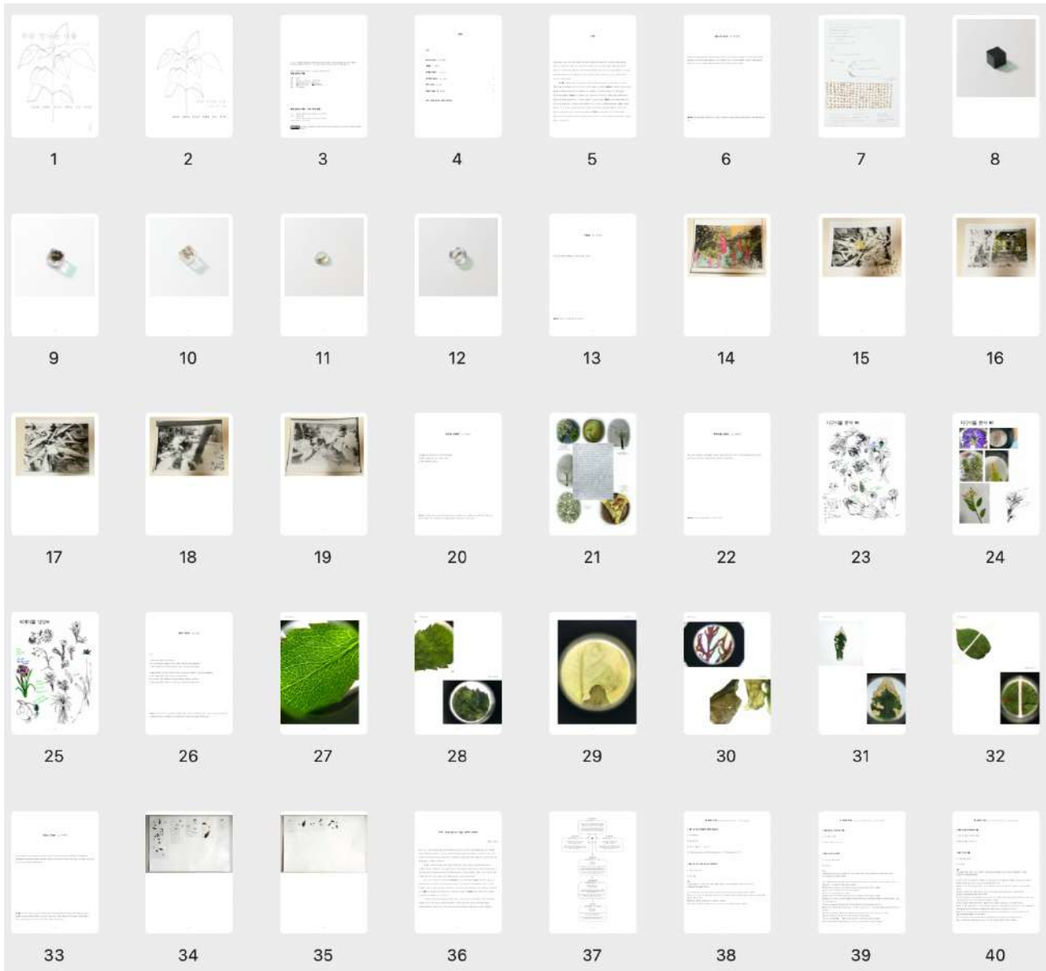
우주 속의 생명들은 그 탄생과정이 비슷할 거라는 전제 하에, 지구의 식물과 비슷해 보이지만 자세히 들여다보면 미묘하게 다른 외계행성의 식물들을 상상해보았다.

박해성은 지구 밖 세계를 상상하고 그림으로 그린다.



21 22

<처음 만나는 식물: 여섯 개의 실험> 도록 밀착인화



참여자 결과물 및 강의자료(도록) 처음 만나는 식물 여섯 개의 실험 출처표기

처음 만나는 식물 – 여섯 개의 실험

저자 김도완, 김연진, 먼고니, 박해성, 조은, 주다은
펴낸곳 생물과 문화
서울시 서대문구 가좌로 2 안길 44-10 402 호
펴낸날 2020 년 12 월 14 일

이 책자는 크리에이티브 커먼즈 '저작자표시-비영리-변경금지 4.0 국제 라이선스'에 따라 이용할 수 있습니다.

방구석 대모험 VR끼고 [VR ▪ 조형]

• VR기기를 쓰고, 가상세계 안에서 대면하여 조형, 전시 등을 가능하게 하는 오픈 월드 가상세계 플랫폼을 활용한 프로그램.
• VR(virtual reality)은 컴퓨터 등을 사용한 인공적인 기술로 만들어낸 실제와 유사하지만, 실제가 아닌 어떤 특정한 환경이나 상황 혹은 그 기술 자체를 의미하고, 요즘에는 머리에 쓰고 즐기는 가상현실 디바이스를 통칭한다.
• 만들어진 가상의 환경이나 상황 등, 실제와 유사한 공간적, 시간적 체험을 하게 함으로써 현실과 상상의 경계를 자유롭게 드나들 수 있다.
• 단순히 가상현실의 몰입뿐만 아니라 온라인을 통한 비대면 만남과 교육, 게임 등 여러 분야로 발전하고 주목받고 있는 기술이기도 하다.

누구와 함께 했을까요?

20~30대 성인 6명(영화감독, 미술가, 초등학교 선생님 등)

프로그램 진행 사진

예술가 인터뷰

유튜브 바로가기

어떤 준비를 했을까요?

1. 프로그램 진행 및 장소

예술가 1인, VR프로그램 기술선생님1인 / 작업실

2. 필요장비및도구

PC or 노트북 1개, 책상, 의자, 오큘러스 VR기기, 유토, 스마트폰&스마트폰 거치대 1개

• 예술가 & 참여자 1인 기준
• 밑줄은 예술가 1인에 추가되는 사항
• 세부 도구 회차별 확인 가능

무엇을 어떻게 했을까요?

회차	프로그램 일정	프로그램 내용
1회차	11.07 (토)	오리엔테이션 및 실제점토로 만들기, VR 소개
1.5회차		1:1 수업, 가상공간에서 조각 하기
2회차	11.14(토)	가상 조각 발표 및 피드백, Photo Scan 프로그램 안내
3회차	11.21(토)	VR CHAT 안내 및 답사
4회차	11.28(토)	VR CHAT '믹스타운' 워크샵 발표 1
5회차	12.05(토)	VR CHAT '믹스타운' 워크샵 발표 2
마무리		<방구석 대모험_VR끼고>를 마무리하며

방구석 대모험 VR끼고 [VR·조형]

정지현

세상의 많은 사물로부터 조각의 기능과 움직임을 배운다.
물질의 집합, 해체, 조립하는 과정에서 그들이 가진 공고한 질서로부터 해방될 가능성을 탐구해왔다.
현) 한국예술종합학교 미술원 <창작 워크숍> 강의 중이다.

samulp@naver.com

1회차

11.07 (토) / 오리엔테이션 및 실제점토로 만들기, VR 소개

오리엔테이션 : 워크숍 프로그램 취지, 간단한 자기소개

우리가 생각하는 VR에 대한 인식 나누기

• 주제 예시
- VR의 선입견
- VR이 나에게 주는 질문과 문제점, 한계
- VR의 미래

스케일을 다룬 조각에 대한 레퍼런스 보여주기

(중력을 버티기 위한 구조, 재료를 중심으로)
예시 이미지 : 종교의 우상화 조각, Antony Gomley (북방의 천사), 그리스의 돌 조각, Jeff Koons(Seated Ballerina), Anish Kapoor, Richard Serra, Christo and Jeanne

점토 만들기

- 점토로 만드는 것에 대해 주제는 없다. 굳지 않는 유토로 형상을 만들면서 중력과 매질의 성격을 파악하는 시간을 갖는다.
- 현재 만드는 것이 추후 VR Chat 온라인 전시장에 전시될 것을 미리 알려주며 동기를 부여한다.
- 만드는 시간 동안 선생님은 VR에 대한 역사, 텍스트 등 흥미로운 사실들에 대한 것을 발제하며 읽어주는 것도 효과적이다.

추천자료

- 오큘로(Okulo) 8호 (발행일 2019년 3월 22일, ISBN 978-89-94027-97-5 93680)
- 팟캐스트, 유튜브를 통한 VR 관련콘텐츠

AGI포토스캔 사용법 알려주기

수업 시간에 만든 점토 조형물을 3D의 모델로 만들어 보기 위한 간단한 안내 (최신 스마트폰에 탑재된 3D 스캐닝 기능으로 본 수업 과정을 대신해도 무관함)

3DAGI포토스캔사용법 간단한 강좌 + 3D모델링을 위한 2D사진 찍는법안내

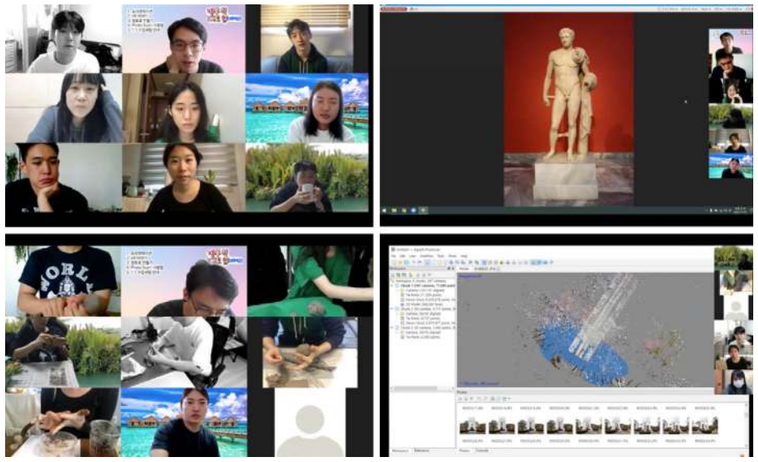
• 간편강좌
https://www.youtube.com/watch?v=tVnPZG_27SM
• 디테일강좌
https://www.youtube.com/watch?v=7GIwi4mLfk0&t=1251s
↳ 추가
https://www.youtube.com/watch?v=zSSJx85qpzA
• 스마트폰을 이용한 스캐닝
https://www.youtube.com/watch?v=ttxpcrDzaHA

1.5회차를 위한 세팅설명

- 1:1 조각 수업을 위한 세팅안내 (밑에 이미지 참고)

1회차

프로그램 진행사진 점토 만들기



1회차 프로그램 진행사진

1:1 수업, 가상공간에서 조각 하기

1.5회차

방향

• 이 시간은 선생님과 학생을 1:1로 만나 이야기를 나누면서 진행하는 실기 시간이다.

• 오큘러스사의 무료제공 어플 Medium 의 튜토리얼을 직접 알려주면서 학생의 성향과 미적 감각을 파악하는 시간이기도 하다.

• 또한 영상과제물은 나중에 전시가 될 예정임을 공지하고 이에 흥미와 계기를 갖게끔 하는 것도 중요하다.

1.5회차 프로그램 진행사진

2회차

11.14(토) / 가상 조각 발표 및 피드백, Photo Scan 프로그램 안내

VR을 활용한 예술 사례

- 영상
  https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqIw3J4
- 아니쉬 카푸어 VR
  https://acuteart.com/anish-kapoor-in-virtual-reality

영상 과제 피드백 나누기

레퍼런스 자료 영상 관람

- Shota Yamauchi
  https://player.vimeo.com/video/415984466
  (3:40 / 5:30 / 6:12 / 6:50 / 7:40 / 9:45)

Trisha Brown (실제 세계와 몸-안무-관계)

https://www.youtube.com/watch?v=AME6fBLnBao
https://www.youtube.com/watch?v=MpGsEOR9db0
https://youtu.be/ZElyACfBB5Q?t=29

Eva and Franco Mattes, Synthetic Performances

(실제 미술사의 역사적 퍼포먼스를 Second world 내에서 재현)

https://www.youtube.com/watch?v=wJniUjfQ7eo
https://www.youtube.com/watch?v=MRXOmLC_mD0

우왁굳 게임방송

https://youtu.be/PRk0EPjraAo?t=192 (콘서트장)
https://youtu.be/-yStmvuyIEU?t=304 (상황극 세트장 컨트롤실)
https://youtu.be/eRvvLiQxgkw (맵 안에 외부 영상)

기술 선생님의 포토 스캔 advance (30분)

VRCHAT 에서 만나기

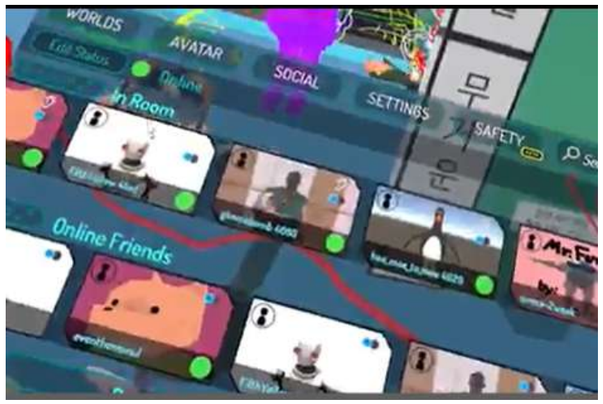
(기술 선생님 친구추천 / 인원 체크를 도와주면 좋음)

https://www.youtube.com/watch?v=w3Hx_Rtvl9Y&t=66s

[프로그램 진행 시 참고사항]

참가자들의 VR Chat 로그인 확인 여부에 대해 수업 이틀 전 미리 체크할 것

프로그램 진행 사진



프로그램 진행 VR CHAT 가상 세계 장면

3회차

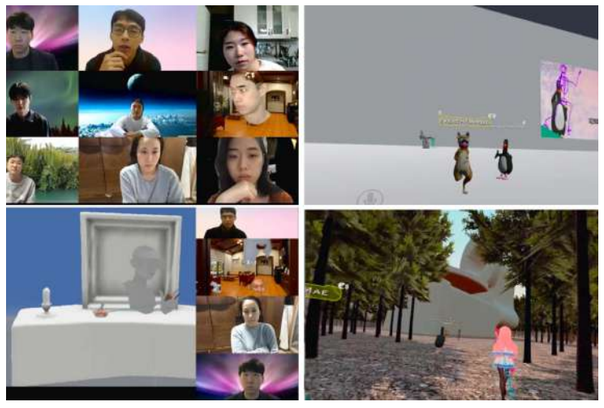
11.21(토) / VR CHAT 안내 및 답사

1회차 / 1.5회차 수업과제물 관람 (리뷰 타임)

각자 다른 몸의 움직임, 스케일감을 서로 비교 감상

[프로그램 진행 시 참고사항]

녹화프로그램 오류로 vr chat 녹화가 안 됨. 백업으로 참가자 또는 기술 선생님에게 다음 시간부터 녹화를 요청할 예정



1회차 / 1.5회차 수업과제물 관람 (리뷰타임)

수업 과제물 리뷰 모습

4회차

11.28(토) / VR CHAT ‘믹스타운’ 워크샵 발표 1

4회차~5회차

• 사전에 참가자들의 각자 개발할 워크숍에 대해 미리 이야기 나누면서 준비하는 것이 좋다.

• 기술 선생님은 VR Chat의 맵을 제작하는 역할인데, 기술적 능력이 좋은 참가자일 경우 스스로 맵을 만들어 볼 수 있도록 독려하는 것도 좋은 방법

• VR Chat 안에서의 참가자 워크숍 내용이 어설프더라도 여러 활동 가능성을 순간적으로 제시하고 행할 수 있는 유연함과 순발력이 중요하다.

VR CHAT ‘믹스타운’ 워크샵 발표 1 가상공간속 작품전시 감상 공유

5회차

12.05(토) / VR CHAT ‘믹스타운’ 워크샵 발표 2

4회차~5회차

• 사전에 참가자들의 각자 개발할 워크숍에 대해 미리 이야기 나누면서 준비하는 것이 좋다.
• 기술 선생님은 VR Chat의 맵을 제작하는 역할인데, 기술적 능력이 좋은 참가자일 경우 스스로 맵을 만들어 볼 수 있도록 독려하는 것도 좋은 방법.
• VR Chat 안에서의 참가자 워크숍 내용이 어설프더라도 여러 활동 가능성을 순간적으로 제시하고 행할 수 있는 유연함과 순발력이 중요하다.

[프로그램 진행 시 참고사항]

• 수업을 진행하는 와중에 출시된 기기들이 워크숍을 훨씬 더 쉽게 이용할 수 있게 됨을 참조. VR기기의 저가화
• 워크숍에서 사용한 VR기기 ‘오큘러스 리프트 S’보다 가성비 좋은 제품이 출시됨. ‘오큘러스 퀘스트 2’ 3D 스캐닝의 상용화
• 며칠 전 출시된 아이폰12pro 에서 손쉽게 환경이나 사물을 3D 스캐닝할 수 있는 기능이 있음
- 포토 스캐닝 (사진을 기반으로 3D모델을 만드는 것)을 배우지 않더라도 스마트폰을 사용한다면 더욱 손쉽게 진행할 수 있음을 참고 - 아이폰12pro : https://youtu.be/ttxpcrDzaHA

VR CHAT ‘믹스타운’ 워크샵 발표 2 가상공간속 작품전시 감상 공유

마무리

<방구석 대모험 VR끼고>를 마무리하며

프로그램 워크숍 영상

방구석 대모험 VR끼고 워크숍 영상

한뼘 두뼘 세뼘 [움직임]

• <한뼘 두뼘 세뼘> 은 코로나 시대에 우리가 생활 속에서 반드시 지켜야 할 규칙 중 하나인 '거리 두기'를 가지고 놀며 거리감에 대한 다양한 경험과 새로운 인식을 돕는 프로그램.
• 판데믹 상황에서 직접 만남의 시간은 급격히 줄어든 반면 온라인 원격 만남의 횟수는 늘었다. 비대면 온라인 환경은 대면했을 때의 다양한 맥락을 제거하지만, 동시에 물리적 거리와 시간을 단축하여 또 다른 대면의 가능성을 열어준다.
• 참여자는 <한뼘 두뼘 세뼘>을 통해 비대면 환경 곳곳에 숨어있는 거리 두기의 여러 모양과 다양한 몸짓을 통해 일상의 작은 움직임이 춤으로 변하는 순간을 경험한다. 그 과정에서 현 상황을 창의적으로 해석하고 온라인 원격관계를 자발적으로 풍부하게 구성하게 된다.

누구와 함께 했을까요?

초등 5~6학년 10명

프로그램 진행 사진

예술가 인터뷰

유튜브 바로가기

어떤 준비를 했을까요?

1. 프로그램 진행 및 장소

예술가 4인 / 스튜디오 4실

2. 필요장비및도구

PC or 노트북 or 스마트폰 중 1개, 무선이어폰, 책상, 바퀴의자, 동그라미 스티커(30/40/50φ), 풍선(7색), 드로잉 도구, 도화지1장

- 예술가 & 참여자 1인 기준
- 밑줄은 예술가 1인에 추가되는 사항
- 세부 도구 회차별 확인 가능

무엇을 어떻게 했을까요?

회차	프로그램 일정	프로그램 내용
준비		프로그램을 준비하며
1회차	11.21(토)	너와 나의 거리를 가지고 놀아 보기
2회차	11.28(토)	일상의 움직임을 춤으로 표현하기
3회차	12.05(토)	가고 싶은 곳을 이야기하고 공동의 춤 만들기
마무리		<한뼘 두뼘 세뼘>을 마무리하며

한뼘 두뼘 세뼘 [움직임]

김시원

주어진 조건을 재료로 삼아 상황에 개입하는 미술 활동을 한다.
현재 한국예술종합학교 미술원에서 학생들을 가르친다.

nowismik@gmail.com

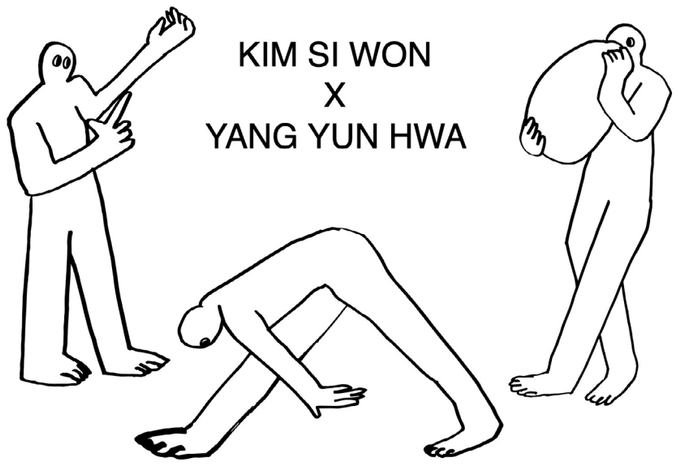
양윤화

몸의 움직임과 텍스트 그리고 시간이 얽혀 있는 상태에 관심을 가지고 미술 활동을 한다.
퍼포먼스, 비디오, 사운드 설치 작업 등을 해왔으며 현재 한국예술종합학교 미술원 조형 예술과에서 전문사 과정을 이수 중이다.

yunhwayang@gmail.com

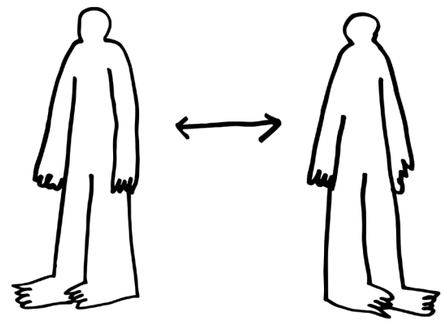
준비

무엇을 어떻게 했을까요?

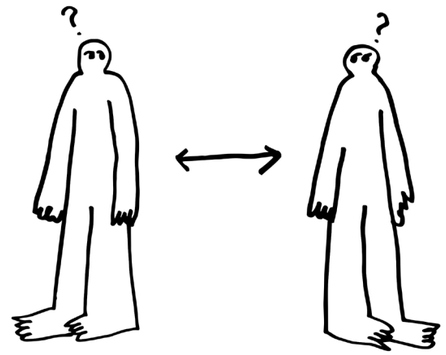


1. 안녕하세요. 김시원 x 양윤화 팀입니다.

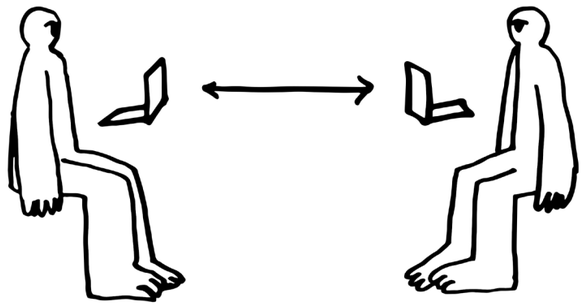
2. 저희 수업의 이름은 '한뼘 두뼘 세뼘' 입니다.



3. 제목에서도 느껴지듯, '거리'에 대해 다루는 수업인데요. 코로나 시대 이후, 우리가 생활 속에서 반드시 지켜야 할 규칙 중 하나인 '거리 두기'를 가지고 놀며 거리감에 대해 다뤄보려고 합니다.



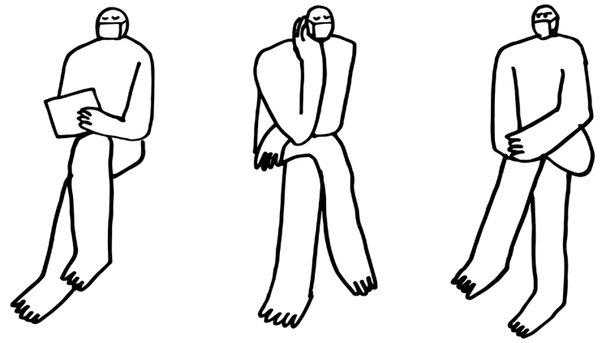
4. 그렇다면, 왜 거리감인가.



5. 비대면 수업이라는 말은 원거리로 이뤄지는 수업이라는 뜻이기도 합니다. 이 원거리로 이뤄지는 수업에서 반드시 다뤄져야 할 주제가 있다면 바로 이 **'거리'에 대한 것이 아닐까 하는 생각이 들었어요.**

'거리'에 관한 '감각'에 대하여 아랫글 <양윤화, 김시원>

1. 비대면 대화. 우리는 컴퓨터 혹은 스마트폰 앞에 앉아 스크린에 띄워진 서로의 또는 여럿의 얼굴을 떠올릴 수 있습니다.
2. 서로 다른 공간과 상황 속에 있더라도 취하는 자세는 거의 비슷합니다. 회의에 참여할 때도, 수업하거나 들을 때도, 친구와 대화를 나눌 때도. 스크린에서 너무 가깝지도 멀지도 않게 카메라의 시선에 벗어나지 않게 자리합니다.
3. 대화의 상황과 장소의 맥락이 변하고 있다고 할 수 있겠지요. 다르게 말하면 비대면 환경은 대화의 자세를 획일화합니다.
4. 얼굴을 마주 보고 대함이 대면(對面)이라면,
5. 온라인 화상 프로그램을 이용해 서로를 보고 말하는 것을 비대면(非對面)이라 부르기 어딘가 조금 난처합니다.
6. 온라인 화상 프로그램을 이용한 대화와 실제 만남의 차이는 물리적 거리, 공간에 관한 감각 관계에 있는 것 같습니다.
7. 소위 말하는 <비대면> 환경은 앞서 말했듯이 물리적 감각을 흐립니다. 획일화합니다.
8. 뭉뚱그려진 물리적 감각은 심적 감각, 태도에도 영향을 줄 겁니다.
9. 흥미롭게도 (온라인 화상 프로그램을 통해 서로 볼 수 있다는 점에서) 온라인 화상 프로그램이 비대면(非對面) 상황을 막습니다. 우리는 ZOOM과 같은 프로그램을 통해 스크린 속 얼굴을 마주 보며 대화합니다. 온라인 화상 교육은 물리적 거리를 지우는 동시에 우리를 마주 보게 합니다.
10. 그렇다면 복원 혹은 재창안해야 할 것은 거리에 관한 감각일 겁니다.
11. 온라인 수업 환경 속에서 언어와 움직임을 통해 물리적 거리를 일깨울 수 있다면, 공간에 관한 감각을 다각화할 수 있다면 어떨까 상상해봅니다.
12. 스크린과 나의 거리, 카메라와 나의 거리, 스크린 속 당신과의 거리, 스크린 밖 당신과의 거리, 그 사이 사물과의 거리, 온라인과 오프라인. 다양한 거리 사이를 게임의 방식으로 오갑니다.



6. 말씀드렸듯이, '거리 두기'는 생활 속에서 지켜야 할 가장 중요한 규칙 중 하나로 작동하고 있습니다. 비대면 수업을 해야 하고, 만나더라도 마스크를 써야 하는 등, 우리는 계속 서로에게 일정한 거리를 두고 있고요. 그 거리감을 우리에게 닥친 상황과 조건으로 받아들이고 순응하기보다는, 그 거리감에 대해 다양하게 다뤄보고 놀아보며 '거리감'에 대해 다시 생각해보는 수업이 필요하지 않을까, 하는 생각을 했습니다. **1) 물리적 거리감이 심리적 거리감으로 이어지고 있는 현 상황에서, 거리감에 대해 다양하게 접근하고 다뤄보며 심리적 거리감을 즐겁게 극복해 볼 수 있다면 좋겠다. 2) 그리고 그것을 해결하는 과정에서 다양한 움직임을 통해 굳었던 신체를 깨울 수 있으면 좋겠다.** 이 두 가지 생각을 하며 수업을 만들었습니다.

김시원 선생님, 양윤화 선생님 + 송유경 선생님, 유지영 선생님

10명

초등학생 5-6학년

1시간 30분 + 1시간 30분 (인스타그램)

시총 3차시

7. 수업 내용을 설명하기 이전에, 수업의 정보를 간단히 전달 드리겠습니다.

8. 선생님은 주 강사인 김시원, 양윤화 선생님과 보조강사 두 분이 함께하고요. 학생은 10명, 대상은 초등학교 5-6학년생입니다. 수업 시간은 1시간 30분인데, 수업 종료 후 인스타그램을 이용해 과제를 제출하도록 할거고요. 수업은 총 3차시입니다.

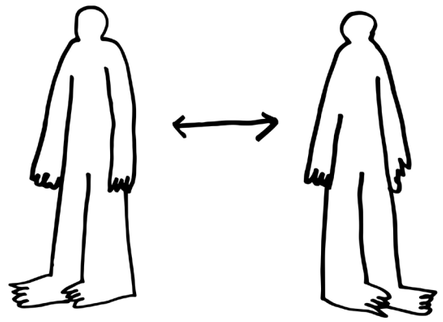
<한뼘 두뼘 세뼘> 활용 인스타그램 주소
https://www.instagram.com/123bbyeom

1 : 비대면 수업에 주어진 물리적 거리를 가지고 놀기

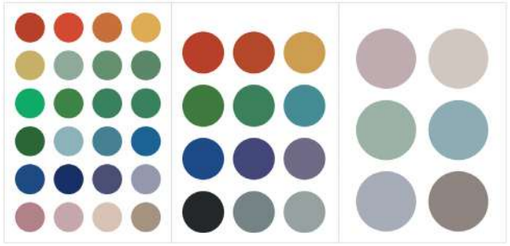
2 : 물리적 거리를 심리적으로 극복하기

3 : 거리에 대한 다양한 이야기를 나누고, 공동의 체조(또는 춤) 만들기

9. 커리큘럼을 간단히 정리해보았어요. 1차시에는 비대면 수업에 주어진 물리적 거리를 가지고 놀아보고요. 2차시에는 물리적 거리를 심리적으로 극복해보고요. 3차시에는 거리에 대한 다양한 이야기를 나누고, 거기서 나온 이야기를 바탕으로 공동의 체조 (또는 춤)를 만들어봅니다.

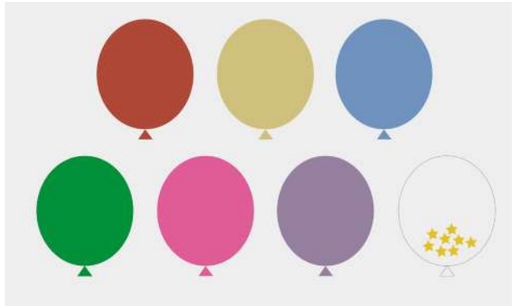


1회차 제작키트 <한뼘 두뼘 세뼘> 스티커 (30/40/50φ)



<한뼘 두뼘 세뼘> 스티커(30/40/50φ)

1회차 제작키트 <한뼘 두뼘 세뼘> 풍선 7가지



<한뼘 두뼘 세뼘> 풍선 7가지 색깔

<한뼘 두뼘 세뼘> 스티커 키트 제작

<한뼘 두뼘 세뼘> 풍선 키트 제작

<한뼘 두뼘 세뼘> 프로그램 내 스티커 활용 모습

<한뼘 두뼘 세뼘> 프로그램 내 풍선 활용 모습

1) 마음에 드는 크기와 색의 스티커를 손바닥에 붙인다.
2)서로의 스티커 크기가 같아지도록 카메라와 내 손사이의 거리를 조절한다.

1) 마음에 드는 색상의 풍선을 분다.
2) 서로의 풍선 크기가 같아지도록 거리를 조정하면서 분다.

<한뼘 두뼘 세뼘> 줌 화면을 이용한 움직임 탐구 과정기록 (ZOOM 활용)

20201113

20201113

20201113

20201116

20201116

20201116

20201127

20201127

20201127

20201130

20201130

20201130

프로그램 진행 사전 zoom 활용 연습

1회차

11.21.(토) / 너와 나의 거리를 가지고 놀아 보기

회차	내용
1회차	비대면 수업의 <물리적 거리> 가지고 놀아보기

목표

친해지기 / 몸풀기 / 움직임을 만들어 가는 건 어려운 일이 아님을 직접 경험하게 하기

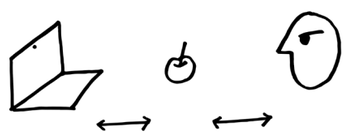
준비물

동그라미 스티커(30/40/50φ)

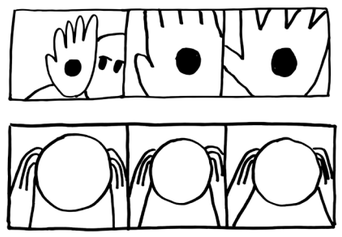
과제

집에서 하는 행동 3개, 거리 두기로 하지 못하는 행동 3개를 손에 붙인 스티커 사진과 함께 인스타그램에 올리기

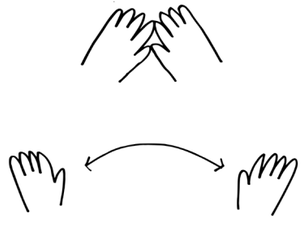
1



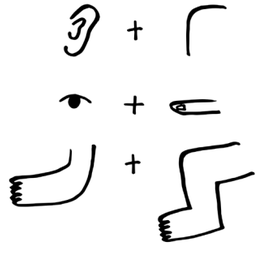
10. 조금더 자세히 설명드릴게요. 1차시에는 비대면 수업에 주어진 물리적 거리를 다양하게 경험해보는 수업인데요. 카메라, 사물, 그리고 나 사이의 거리를 계속해서 다양하게 인식해보는 거예요.



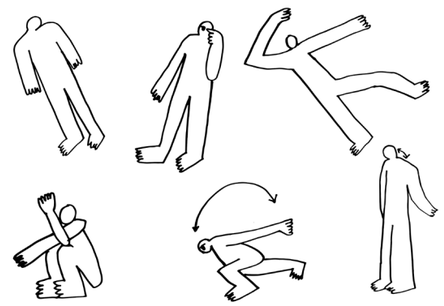
11. 가볍게 워밍업으로 사이즈가 다양한 스티커를 학생들에게 나눠주고 그 스티커를 하나씩 손바닥에 붙이게 한 다음에, 화면상으로 그 사이즈가 서로 같게 만든다든지. 다 같이 풍선을 부는데 그 풍선의 사이즈가 서로 계속 같도록 거리를 조정해가면서 풍선을 분다든지, 하는 것들이 있고요. 워밍업이 끝나면 내 몸과 몸 사이의 거리를 가지고 움직임을 만들어 볼 거예요.



12. 1) 선생님이 손과 손을 만나게 해볼까요? 했을 때 아이마다 손을 만나게 하는 방식이 다 다르겠죠. 2) 그리고 선생님이 손과 손을 최대한 멀리해볼까요? 했을 때도 각자의 방식대로 멀어져 볼 수 있겠죠. 3) 그리고 그 가까이 했던 자세와 멀리 했던 자세를 연결해 보게 할 거예요. 그냥 연결할 수도 있지만, 연결하는 과정에 다양한 재미를 줄 수도 있겠죠. 그럼 하나의 시퀀스가 완성된 거예요. 4) 그리고 그 움직임을 느리게 / 빠르게 / 보통 속도로 세 번 반복하게 할 거예요.



13. 다 같이 한번 만들어봤으니, 각자 자신의 신체 부위 두 곳을 정하고, 그곳을 가까이했다가 멀리하는 동작을 스스로 만들어 볼 거예요. 어떻게 닿게 할건지, 어떻게 멀리할 건지, 이번엔 좀 더 능동적으로 선택할 수 있게요. 귀와 어깨, 눈과 손, 팔꿈치와 무릎 등등, 다양하겠죠. 그리고 학생들을 3명씩 또는 4명씩 발표를 시켜서 서로 만든 움직임을 볼 수 있도록 할 거예요.



14. 1차시의 목표는 첫째, 친해지기 둘째, 몸풀기 셋째, 매우 어떤 움직임을 만드는 게 어려운 일이 아니라는 것 경험하기입니다.

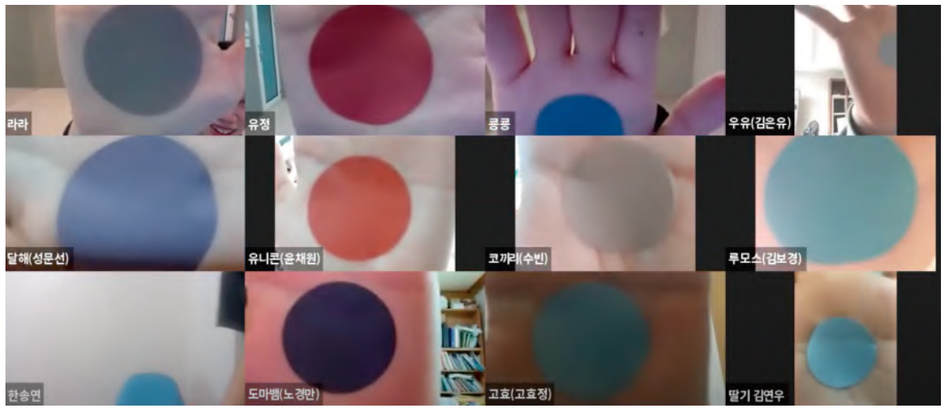
1회차

<물리적 거리>를 가지고 놀아보는 워밍업 프로그램 진행 이미지

프로그램 진행 사진

<한뼘 두뼘 세뼘> 스티커 키트

1회차



<한뼘 두뼘 세뼘> 프로그램 내 스티커 활용

프로그램 진행예상 콘티 / 프로그램 사용 사운드 (악보 및 음원)

비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에서 다운로드 가능합니다

2회차

11.28.(토) / 일상의 움직임을 춤으로 표현하기

회차	내용
2회차	<물리적 거리>를 <심리적 거리>로 극복해보기

목표

조금 더 '춤' 같은 움직임 만들어 보기

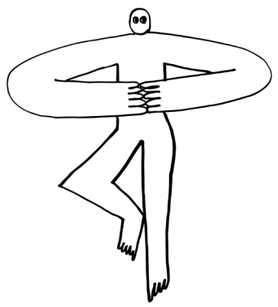
준비물

풍선(7색)

과제

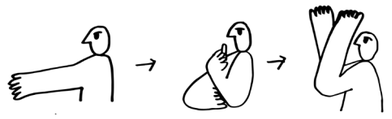
가고 싶은데 '거리 두기'로 못 가는 곳과 그곳에서 하고 싶은 것을 풍선 사진과 함께 인스타그램에 올리기

2

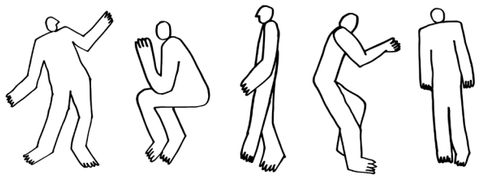


15. 2차시로 넘어갈게요. 2차시는 물리적 거리를 심리적으로 극복해보고, 조금 더 춤 같은 움직임을 만들어 보는 게 목표예요.

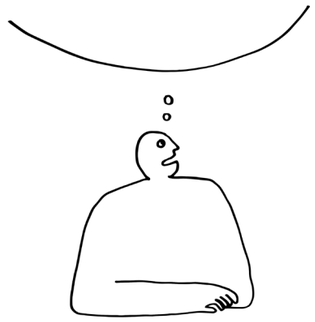
16. 조금 자세히 설명해드리면 집에서 하는 행동 세 가지를 연결해서 움직임으로 만들어 볼 거예요. 이를테면 잠을 많이 자고, 밥을 먹고, 휴대폰을 한다. 라면 이렇게 연결이 되겠죠.



17. 다음 챕터는, 거리 두기 때문에 하지 못하는 행동 세 가지를 연결해서 움직임을 만들어 볼 거예요. 이를테면 친구와 손을 못 잡고, 친구와 틴트를 나눠 바르지 못하고, 콘서트를 못 가요. 그러면 이렇게 연결하겠죠.



18. 어떤 동작을 할지 결정할 때 쉬운 선택을 하게 될까 봐, 본격적으로 수업하기 전에, 몸풀기로 미리 그 움직임을 다양하게 해보도록 하려고 해요. 집에서 주로 하는 행동과 거리 두기 때문에 하지 못하는 행동을 미리 과제로 받고, 그 리스트 중에 몇 가지를 다 같이 돌아가면서 다양하게 해보는 거예요. 이를테면 돌아가면서 잠자는 자세 해보기. 대신 중복이 되면 안 돼요. 돌아가면서 밥 먹는 동작해 보기. 중복되면 안 되는 움직임 게임이라고 생각하면 좋을 거 같아요. 그런 웜업을 하려고 합니다.



19. 이번에도 3명 또는 4명씩 발표를 시키고, 끝나기 전에 다른 친구들이 한 기억에 남는 동작 말하고, 왜 기억에 남는지? 그리고 오늘 어땠는지, 물어볼 거예요. 조금 더 서로의 움직임에 대해서 관찰하고 생각할 수 있도록.

프로그램 진행 사진

<한뼘 두뼘 세뼘> 풍선 키트

<한뼘 두뼘 세뼘> 프로그램 내 풍선 활용

2회차

프로그램 진행 사진

프로그램 진행예상 콘티 / 프로그램 사용 사운드 (악보 및 음원)

비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에서 다운로드 가능합니다

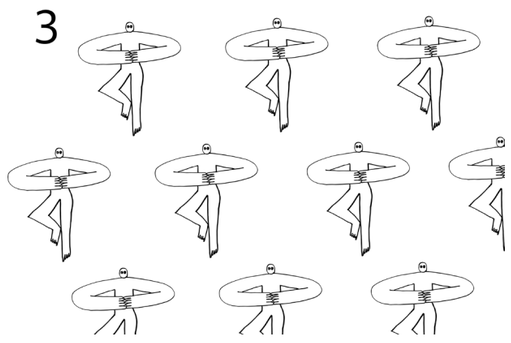
3회차

12.05.(토) / 가고 싶은 곳을 이야기하고 공동의 춤 만들기

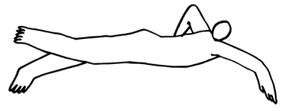
회차	내용
3회차	<거리>에 대한 다양한 이야기를 공유하고, 이를 바탕으로 <공동의 체조>, <공동의 춤>을 제작

재료

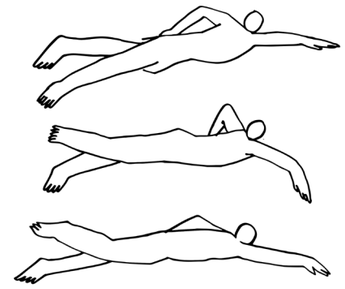
드로잉 도구, 핸드폰



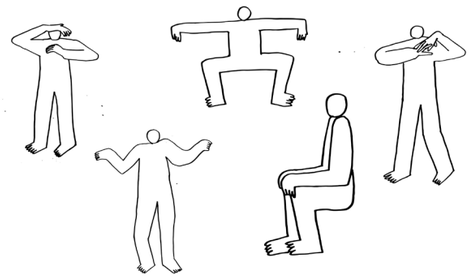
20. 마지막 3차시에는 거리에 대해서 조금 더 이야기 나누고, 공동의 체조 또는 춤을 만들려고 해요.



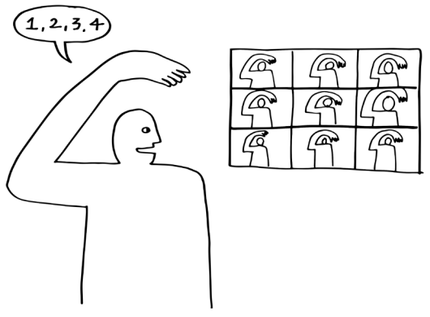
21. 가고 싶은데 거리 두기 때문에 못 가는 곳이나 하고 싶은데 거리 두기 때문에 못 하는 것에 관해 이야기 나누고, 각자 그에 대한 동작을 하나씩 만들 거예요. 여덟 카운트로요. 그 동작에 이름도 붙이고요.



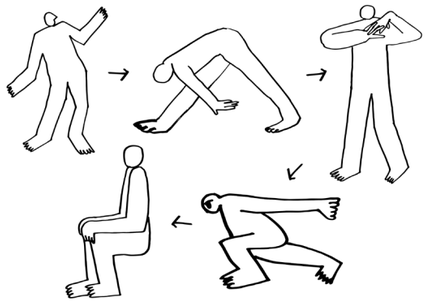
22. 그리고 그 동작을 할 때, 주변 사람들이 같이 그 동작을 해주거나 아니면 그 동작의 주변에 있을 법한 걸 해줘요. 이를테면 누가 수영을 하고 있다면 이렇게 물 같은 동작을 해준다던가, 같이 그 수영하는 동작을 해준다던가. 한 사람이 어떤 동작을 할 때 다른 사람이 가만히 있는 게 아니라 배경이 되어주는, 움직임으로 가득한 풍경이 펼쳐지는 거죠.



23. 그 주변이 되는 것이 어려울 수 있을 거 같아서, 이 훈련을 역시 몸풀기 때 하려고 해요. 지난 수업 끝나고 <거리 두기 때문에 못 가지만 가고 싶은 곳>과 <거리 두기 때문에 못 하지만 하고 싶은 것>을 미리 과제로 받고, 그 과제에 나온 '가고 싶은 곳'을 바탕으로 그 가고 싶은 곳에 있을 법한 것을 저희가 미리 리스트업할 거예요. 이를테면 '공원'이라고 하면 '벤치'나 '나무', '바다'라고 한다면 '물'과 '모래들'. 그래서 다 같이 <나무 되기 게임>, <물 되기 게임> 같은 걸 하려고 해요. 돌아가면서 나무처럼 보이는 자세를 중복 없이 한다던가, 물의 자세를 다 같이 돌아가면서 중복 없이 움직임으로 만들어본다던가.



24. 어쨌든 그래서 서로의 동작을 다 같이 움직이면서 보고 나면, 각자의 동작을 잠깐 그림으로 그리고, 서로에게 정확하게 알려주는 시간을 가질 거예요. 그래서 서로가 서로의 학생이자 선생님이 되어서 그 동작을 가르치고 배우는 거예요. 동작을 누군가에게 알려주다 보면, 그 동작이 더 정확해지거든요.



25. 그리고 그 동작을을 시간 순서대로, 시간이 겹친다면 계절 순서대로 배열해서 하나의 시퀀스로 만들려고 해요. 그래서 다 같이 그 순서대로 추고, (옆에 그 사람이 하고 있기 때문에 순서가 헷갈려도 보면서 할 수 있도록) 다 같이 체조(또는 춤)의 이름을 정하고 마무리하려고 합니다.

26. 각자 그린 드로잉은 휴대폰으로 찍어서 보내 달라고 한 다음에 나중에 그림체가 다른 그 그림들을 연결해서 아카이빙하려고 합니다.

27. 이 수업이 끝나고 학생들이 그 공동의 춤을, 이를테면 국민체조나 새천년 체조처럼 몸 풀고 싶을 때 하게 된다면 그게 가장 기쁠 거 같고요. 집에서 가만히 누워있다가 또는 밥을 먹다가, '아 이런 동작도 춤의 일부였지, 그때 만들었던 움직임의 일부였지 '하는 생각을 일상의 순간순간들에서 할 수 있다면 좋겠다고 생각합니다.

28. 감사합니다.

<물리적 거리>를 가지고 놀아보는 워밍업 프로그램 진행 이미지

프로그램 진행 사진

프로그램 진행예상 콘티 / 프로그램 사용 사운드 (악보 및 음원)

비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에서 다운로드 가능합니다

마무리

<한뼘 두뼘 세뼘>을 마무리하며

<한뼘 두뼘 세뼘> 을 마무리하며 : <무지개 춤> 드로잉, 티셔츠

무지개 춤이 그려진 맨투맨 티를 만들었습니다.

무지개 춤은 서로가 서로에게 알려주고 배우면서 완성한 모두의 춤입니다.

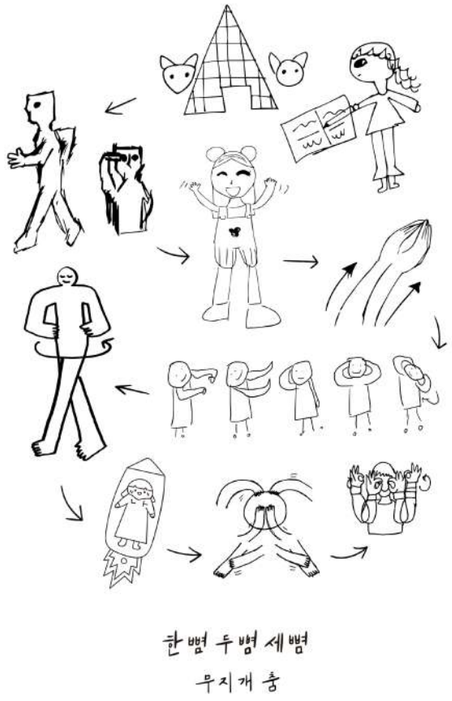
우리는 (코로나-19 때문에 지금은 가지 못하지만) 가고 싶은 곳과 그곳에서 하고 싶은 것을 몸짓으로 만든 후 그림으로 그렸습니다.

자신이 만든 동작을 알려주고 친구가 만든 움직임을 배우면서 하나의 몸짓은 순서(시퀀스)를 가진 춤으로 변했습니다.

이렇게 이어진 춤을 우리는 무지개 춤이라고 불렀습니다.

춤의 순서대로 자신의 동작 그림을 배열하여 완성된 무보(choreography)를 맨투맨 티에 인쇄합니다.

하나이면서 모두인 우리를 기억합니다.



<한뼘 두뼘 세뼘> 단체춤 <무지개 춤>의 드로잉

<무지개 춤>의 드로잉 제작 티셔츠

우리를 연결하는 모양 [드로잉]

• 평면, 드로잉 기반의 프로그램.

• 비대면 상황 속에서 서로 만나지 못하는 상황을 이용해 새로운 소통의 방식을 고민한다.

• 시각 정보를 교환하며 서로를 상상하는 그림을 공유하고 조형 언어로 대화하며 서로의 다양한 차이와 공감을 경험한다.

누구와 함께 했을까요?

초등 3학년 10명

프로그램 진행 사진

예술가 인터뷰

유튜브 바로가기

어떤 준비를 했을까요?

1. 프로그램 진행 및 장소

예술가 2인 / 작업실

2. 필요장비및도구

PC or 노트북 1개, 무선이어폰, 웹캠(i-rocks IRC70), 카메라 삼각대 1대, 책상, 의자, 드로잉 커튼, 얼굴 가리개, 8절 스케치북, 아크릴 도형, 각종 드로잉 도구

• 예술가 & 참여자 1인 기준
• 밑줄은 예술가 1인에 추가되는 사항
• 세부 도구 회차별 확인 가능

무엇을 어떻게 했을까요?

회차	프로그램 일정	프로그램 내용
준비		프로그램을 준비하며
1회차	11.17.(화)	스무고개 드로잉 (90분)
2회차	11.24.(화)	여러가지 모양을 연결해보는 드로잉놀이 (90분)
3회차	12.01.(화)	도형 캐릭터마을 꾸미기 (90분)
마무리		<우리를 연결하는 모양>을 마무리하며

우리를 연결하는 모양 [드로잉]

이현우

그림을 그리며 여러 예술교육을 진행하고 있다.
주변을 거닐며 그림이 되는 순간을 발견한다. 평범하고 쉽게 지나칠 만한 장면들로부터 시각적 특별함을 찾는다. 다르게 보고자 하는 작업적 태도는 예술 교육으로 연결되어 다양한 목소리를 듣고자 한다.

hw63162828@gmail.com

김민수

일상의 다양한 모양을 탐구하고 그리는 페인터이다.
2018년부터 작업 활동과 연결할 수 있는 프로그램을 연구하고, 여러 지역에서 예술교육 활동을 하고 있다.

msoo90@naver.com

준비

무엇을 어떻게 했을까요?

프로그램 구상, 회의내용

프로젝트 목표

시각 정보를 교환하며 서로를 상상하는 그림을 공유하고 조형 언어로 대화하며 서로의 다양한 차이와 공감을 경험한다.

1. 코로나로 인해 친구를 사귀는 일도 쉽지 않은 어린 학생들에게 직접 만나지 못하더라도 함께 할 수 있다는 것을 느끼게 해 줄 프로그램이 필요하다고 생각하였다

2. 온라인으로 할 수 있는 게임과 드로잉에 관해 이야기해보기

- 스무고개로 사물 드로잉, 몽타주 드로잉, 드로잉 레시피 만들기, 단순한 모양을 이용한 게임. 모양 캐치 마인드

3. 1-3회차 수업이 하나의 주제를 가지고 진행될 수 있도록 구상하기

- 단순한 모양들로 모두 같은 것을 표현해보거나 모두 다르게 표현해보기
- 수업과 적합한 연령대 선정 후, 그에 맞는 수업 진행방식 고민하기
- 평면 수업이지만 '집에서 혼자 수업에 참여' 하는 학생들의 환경을 고려하여 소통과 적극적인 공간활용이 가능할 수 있도록 할 것. (수업의 내용, 키트 개발)

4. 프로젝트 제목 정하기

<우리를 연결하는 모양> (1~3번을 묶을 수 있는 제목이라고 생각되어 선택함)

5. 키트 회의 (디자이너와 함께)

- 학생들이 수업 시간 외에도 스스로 자유롭게 가지고 놀 수 있는 키트를 제작할 것.
- 주어진 공간을 활용하여, 평면에 국한되지 않은 장면을 표현할 수 있는 도구 제작.
- 붙이고, 걸 수 있는 모양 조각 / 조각을 붙일 수 있는 커튼 (커튼을 설치하는 방식 고민)
- 얼굴을 가릴 수 있는 가면 (얼굴을 가리지만 가면을 쓴 학생도 온라인 화면을 볼 수 있도록 제작할 것, 모든 연령과 성별에 맞는 사이즈, 답답하지 않은 가면 / 가리개)

6. 수업 이후의 기록 또는 결과물

- 프로젝트를 기록하는 것 이상으로, 수업 참여자에게 의미 있는 결과물이 중요하다고 생각함. 프로젝트 완료 후에도 키트와 수업 내용을 기억할 수 있는 굳즈 제작

7. 수업 진행, 학생들의 참여도를 높이기 위한 진행 고민하기

- 수업 중 강사 2명의 역할 분배
- 수업내용과 맞는 줌 프로그램 활용 (수업 중 채팅창 사용 : 팀 나누기, 사진전송 등)
- 사전 오픈 채팅으로 키트 설치와 재료 준비에 관한 안내가 충분히 될 것.

1회차 제작키트 얼굴가리개 (스무고개 드로잉 술래가 얼굴을 가리는 용도)

1회차 제작키트 얼굴가리개

1회차 제작키트 얼굴가리개

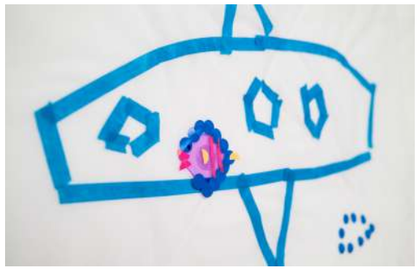
2회차 제작 키트 아크릴 도형

2회차 제작키트 아크릴 도형

(도형 드로잉을 위한 재료. 기본적인 모양과 특수한 모양이 다양한 크기로 섞여 있음)

3회차 제작 키트 : 아크릴 도형& 드로잉 커튼

3회차 제작키트 드로잉 커튼 (도형을 붙여서 드로잉 할 수 있는 부직포 커튼행거 제작)



3회차 제작키트 아크릴 도형 & 드로잉 커튼

1회차

11.17.(화) / 스무고개 드로잉 (90분)

수업재료

얼굴 가리개, 드로잉 도구(종이, 색연필)

<스무고개 드로잉>

- 프로젝트 소개와 안내, 카메라 체크
  - 스무고개 연습게임 (단어 유추)
  - 오리엔테이션 : 선생님 얼굴 몽타주
  - 학생들이 흥미를 느끼며 다양한 표현을 할 수 있도록 설명
  ex) 눈은 날아가는 새의 날개 모양, 코는 거꾸로 된 버섯 모양 - 학생들이 좋아하는 버섯은 무슨 종류인가요?, 얼굴은 바람 빠진 농구공 같아요

수업 진행

- 얼굴을 가릴 술래를 정하고, 나머지 학생들은 설명하는 팀/그림을 그리는 팀으로 나누기
- 얼굴을 설명하는 조원에게 술래의 사진 전송
(줌 채팅창을 이용)
- 학생들이 돌아가면서 한 문장씩 술래의 얼굴을 모양에 빗대어 설명하고, 그림을 그리는 학생들은 설명만 듣고 드로잉을 해 본다

1회차 제작키트 얼굴가리개

1회차 수업에서는 스무고개 게임과 몽타주 드로잉을 하나로 묶어서 술래와 팀을 나누고(설명하는 조, 그림을 그리는 조) 술래의 모습을 시각적 정보만을 듣고 표현해 보는 시간을 가졌다.

얼굴 가리개 키트는, 술래의 얼굴이 보이지는 않지만 술래 또한 줌 화면을 보면서 수업에 참여 할 수 있도록 제작되었다.

<스무고개 드로잉> 프로그램 진행 이미지

zoom 진행 사진

스무고개 드로잉

스무고개 드로잉 내용 : 바람 빠진 농구공처럼 생긴 얼굴, 참새의 날개 같은 눈, 버섯 같은 코...

2회차

11.24.(화) / 여러가지 모양을 연결해보는 드로잉놀이(90분)

<여러 가지 모양을 연결해보는 드로잉 놀이>

수업재료

제작 키트(도형 아크릴판), 스티커, 색 종이테이프, 드로잉 도구

수업 진행

1. 지난 한주 중 가장 기억에 남았던 날 이야기해 보기

- 학생들이 발표하는 동안 강사는 학생들의 발표에서 중요하다고 생각하는 단어들을 적는다

2. 같은 단어를 다르게 표현하기

- 발표하는 동안 적었던 단어 중에 하나를 골라 모양 키트로 표현해본다. (시간과 상황에 맞춰 다른 단어로 2~3번 반복)

3. 자유롭게 표현하기

- 먼저 각자 상상한 단어를 모양으로 표현하고, 서로 정답을 맞추어 본다. (2~3번 반복 / 자유롭게 스티커, 드로잉 추가)

4. 3회차 안내

<여러가지 모양을 연결해보는 드로잉놀이> 결과 이미지

zoom 진행 사진

짜파게티를 먹은 날, 캠핑했던 경험, 치과에 다녀온 날 등 기억에 남는 날을 이야기하고 그 장면이나 사물을 아크릴 도형을 이용하여 표현하였다. 수업 시간에는 선생님과 학생 모두 드로잉에 참여하였고, 아크릴 키트를 사용하는 방식을 제한하지 않았다. 여러 개의 도형을 쌓아서 표현하는 학생도 있었고, 도형 위에 그림을 그리거나 스티커를 붙이기도 했다. 마음에 드는 색만 사용하는 학생도 눈에 띄었다.

3회차

12.01.(화) / 도형 캐릭터마을 꾸미기 (90분)

<도형 캐릭터 마을 꾸미기>

수업재료

커튼 키트, 찍찍이 스티커, 도형 아크릴

수업 진행

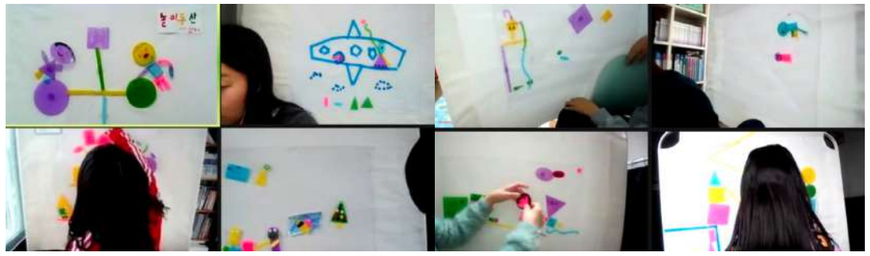
1. 나의 캐릭터 만들고, 소개하기

- 서로 다른 학생들의 작품을 관찰하면서 캐릭터의 이름 지어주기

2. 캐릭터들이 모두 모이고 싶은 장소를 정하고 각자 역할을 분담하여 마을을 꾸미기

3. 함께 감상하는 시간 가지기, 수업 마무리

<도형 캐릭터마을 꾸미기> 결과 이미지



3회차 제작키트 : 아크릴 도형 & 드로잉 커튼

<도형 캐릭터마을 꾸미기> 활동 내용

3회차에서는 드로잉 커튼을 활용하여 책상보다 넓고 자유로운 공간에 작품을 만들었다. 학생들은 아크릴 키트에 찍찍이를 붙여서 커튼 위에 캐릭터와 공간을 표현했다. 모두가 모이고 싶은 장소에 대해 이야기해 보고, 드로잉 마을을 꾸몄다. 실제로 하나의 작품을 만들 수는 없었지만, 서로 캐릭터의 별명을 지어주고 비슷한 공간과 모양을 찾으면서 공감을 경험하였다.

마무리

<우리를 연결하는 모양>을 마무리하며

<우리를 연결하는 모양> 을 마무리하며 : 에코백, 노트

프로젝트를 기록하는 것 이상으로, 수업 참여자에게 의미 있는 결과물이 중요하다고 생각.
프로젝트 완료 후에도 키트와 수업 내용을 기억할 수 있는 굿즈 제작.

- 주어진 키트(아크릴 도형)를 활용 할 수 있는 가방
- 학생들의 캐릭터가 그려진 노트

우리를 연결하는 모양 <에코백>, <노트>

학생들의 캐릭터가 그려진 노트

학생들의 캐릭터가 그려진 노트

주어진 키트(아크릴 도형)를 활용 할 수 있는 가방

NAGA 특공대 [연극]

• 상상력과 창의성을 갖춘 재미있는 연극예술교육을 지향하는 프로그램.

• NAGA 특공대의 대원으로서 선정된 참여자에게 ROLE PLAY (역할 놀이)를 통한, 자발적인 상상력을 발휘할 수 있도록 교육하고, 공동체적 상황 체험을 통해 창의적인 자기표현과 사회력을 신장한다.

• NAGA 특공대로 모집된 참여자는, 나가 특공대로서 역할을 입고 각종 문제로 인해 제2의 지구를 찾아야 하는 대원으로서 활동하면서 움직임, 감정, 소리 매개체로 하는 종합예술인 연극을 체험한다.

누구와 함께 했을까요?

초등학교 4-5학년 10명
(5명씩 2개반)

프로그램 진행 사진

예술가 인터뷰

유튜브 바로가기

어떤 준비를 했을까요?

1. 프로그램 진행 및 장소
예술가 2인 / 스튜디오 2실

2. 필요장비및도구
PC or 노트북 or 스마트폰 중 1개, 무선이어폰, 책상, 의자, 종이 안경도안, 크레용, 가위, 빈 종이 봉투

• 예술가 & 참여자 1인 기준
• 밑줄은 예술가 1인에 추가되는 사항
• 세부 도구 회차별 확인 가능

무엇을 어떻게 했을까요?

회차	프로그램 일정	프로그램 내용
준비		프로그램을 준비하며
1회차	11.07.(토)	오리엔테이션 및 우주여행으로의 초대
2회차	11.14.(토)	우주여행 적응훈련 1 [신체활동/ 변형놀이]
3회차	11.21.(토)	우주여행 적응훈련 2 [관찰활동/비언어적 행동 찾기/ 새로운 언어 만들기] / 마무리
마무리		<NAGA특공대>를 마무리하며

NAGA 특공대 [연극]

박하나

뉴욕 AMDA 에서 뮤지컬 학사 학위를 받고, 뉴욕 필름 아카데미에서 뮤지컬 과정을 수료하였다.
미국에서 다양한 작품활동을 하였고, 현재는 한국에서 배우와 예술 강사로 활동 중이다.

hanapark0730@gmail.com

성기윤

연극, 어린이 음악극 등에서 배우와 스태프로 작업하고 있다.
꿈다락 토요문화학교를 비롯하여 연극 놀이 프로그램 담당 외 학교와 대안학교 예술 강사, 연극 프로그램 개발 및 수업 강사로 활동 중이다.

skysky1017@gmail.com

준비

무엇을 어떻게 했을까요?

프로그램 기대효과

상상력과 창의성을 갖춘 재미있는 연극예술교육 지향

구조화된 연극적 놀이를 활용하여 자발적인 상상력을 발휘할 수 있도록 교육하고, 공동체적 상황 체험을 통해 창의적인 자기표현과 사회력을 신장하는 수업입니다.

프로그램 개발을 위한 강사 회의 내용

(9월 14일 ~ 10월 28일 / 총 11회 / 박하나, 성기윤)

- 연극 수업 회의록 1
- 연극 수업 회의록 2
- 연극 수업 회의록 3
- 연극 수업 회의록 4
- 연극 수업 회의록 5
- 연극 수업 회의록 6
- 연극 수업 회의록 7
- 연극 수업 회의록 8
- 연극 수업 회의록 9
- 연극 수업 회의록 10
- 연극 수업 회의록 11

목표

- 움직임, 감정, 소리 매개체로 하는 종합예술인 연극에 대한 이해
- 연극적 체험을 통한 창의적인 활동과 정서 표현의 발달

내용

- 구조화된 연극적 놀이를 활용하여 자유로운 자기표현을 실현
- 제시된 내용을 기반으로 직접 역할로서 상황에 참여해봄으로 상상력을 자극하고 확장

효과

- 공동체 작업을 통하여 협동심과 공동에 대한 배려와 책임감을 기른다.
- 연극적 체험활동을 통해 상상력 신장과 창의적 활동을 경험한다.

프로그램 NAGA 특공대 개요

대상: 초등 4-5학년
소요 시간: 50-60분
운영 방식: 키트 활용 및 참여 활동 수업 /
카카오톡 오픈채팅방 활용으로 참여 활성화
참여 인원: 10명 (2팀 분할 5명씩 수업 예정)

프로그램 배경

NAGA

현재 각종 문제들로 병들어 있는 지구에서
더 이상 살 수 없다고 판단한 NAGA는
제 2의 지구를 찾아 나서기로 결정했다.

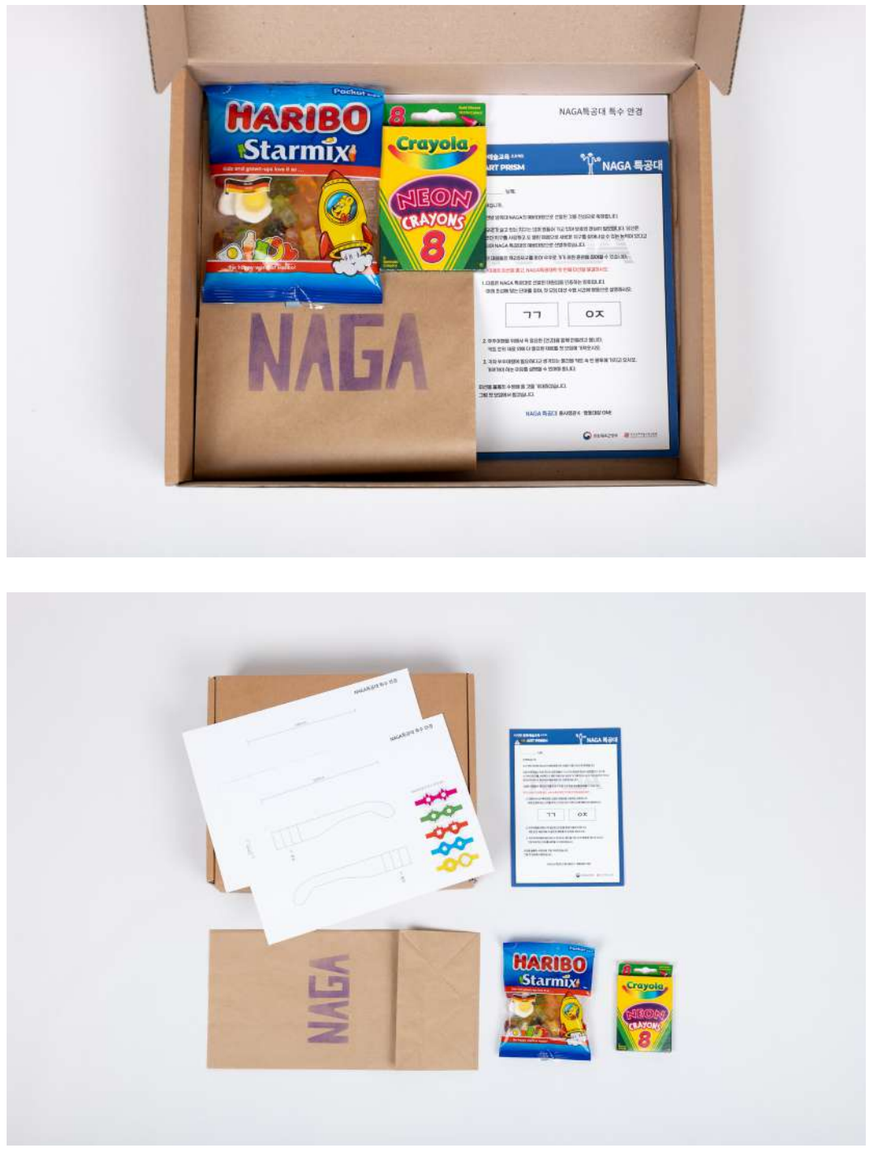
우주라는 새로운 공간에 적응하려면 무엇이 필요할까?

NAGA 특공대 제작키트

1. 키트세트: 아이들에게 전송된 키트박스 및 구성품 전체 사진

NAGA 특공대 키트세트

준비



NAGA 특공대 키트세트

NAGA 특공대 제작키트

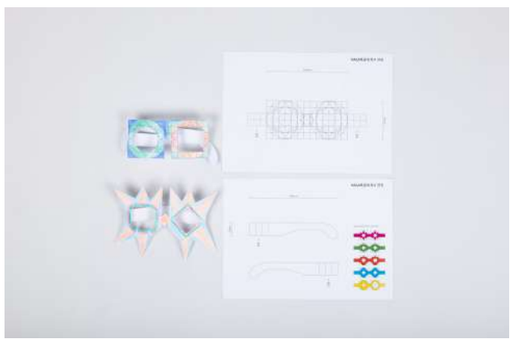
2. 키트세트 세부 내용

1. 초대장

첫 시작을 알리는 초대장으로, 첫 번째 수업 시간에 수행 해야 할 미션이 담겨있습니다. 미션으로는 초성에 맞는 단어를 찾고, 몸으로 말하는 것과 우주에 갈 때 꼭 챙겨가야 하는 필요한 물건을 빈 봉투에 담아 오는 것이 있습니다.

2. 빈봉투

<1차시> 우주에 갈 때 필요할 물건을 찾을 때와 <2차시> 우리가 가진 평범한 물건중에, 새로운 능력을 부여한 물건(변형 놀이)을 찾을 때 사용됩니다.



3. 안경도안

<1차시> 수업에서 우주여행이라는 설정을 연결해줄 수 있는 장치로, 아이들의 창의력을 사용하여, 여러 가지 모양의 자신만의 안경이 나올 수 있는 도안입니다.

- 안경은 수업마다 특공대로서 역할로 들어갈 때 사용합니다.

4. 크레용

안경을 꾸미기 위한 도구입니다.

5. 우주젤리

우주 특공대의 컨셉에 맞는, 아이들을 위한 작은 선물입니다.

종이 안경 도안은 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에서 다운로드 가능합니다

1회차

11.07.(토) / 오리엔테이션 및 우주여행으로의 초대

수업준비물

PC or 노트북 or 스마트폰 중 1개, 종이 안경 도안, 크레용, 가위, 빈 종이봉투

<스무고개 드로잉>

1. 오리엔테이션 및 상황으로의 초대

• 연극 수업 관련 짧은 오리엔테이션 및 수업 안에서의 규칙을 함께 숙지한다

• 초대 키트에 들어 있는 미션을 통과하며 아이들이 상황 안에서 나가 특공대 예비 대원의 역할을 입고 활동을 하는 시간을 갖는다

>1번 미션 : 초대장에 쓰여있는 초성으로 이루어진 단어를 몸으로 표현하기

2. 우주여행을 가는 목적

• 1번 미션을 통과하면, 우리가 왜 제2의 지구를 찾아야 하는지 각자의 생각을 발표해본다 [이유 찾아보기]

• 수업의 설정 상황 즉, 우리가 제2의 지구를 찾아 나서야 하는 이유를 설명한다 [상황 동기부여]

• 초대 키트 속 우주로의 여행을 위해 필요한 공동의 아이템 [안경]을 꾸미는 시간을 갖는다

>2번 미션 : 여행을 위해서는 [안경]을 꼭 착용해야 하는데, 각자 여행을 준비하며 나만의 [안경]을 만들어 본다

3. 우주에서 필요한 물건 찾기

• [안경]을 꾸미고 나면 본격적인 우주여행을 시작한다. 모두 [안경]을 쓰고 우주로! (+ 나가 대원이 되기 위한 전환 영상_ 카운트 다운 영상)

• 초대 키트 3번 미션을 수행한다

>3번 미션 : 우주 파견에 가장 필요한 물건을 찾아 빈 종이봉투에 담아오고, 그것이 왜 필요한지를 모두에게 설명하시오

마무리 및 다음 차시 예고

• 미션을 수행한 대원들을 격려하고, 앞으로는 우주에서 만나게 될 상황에 대한 훈련이 시작될 것을 예고한다

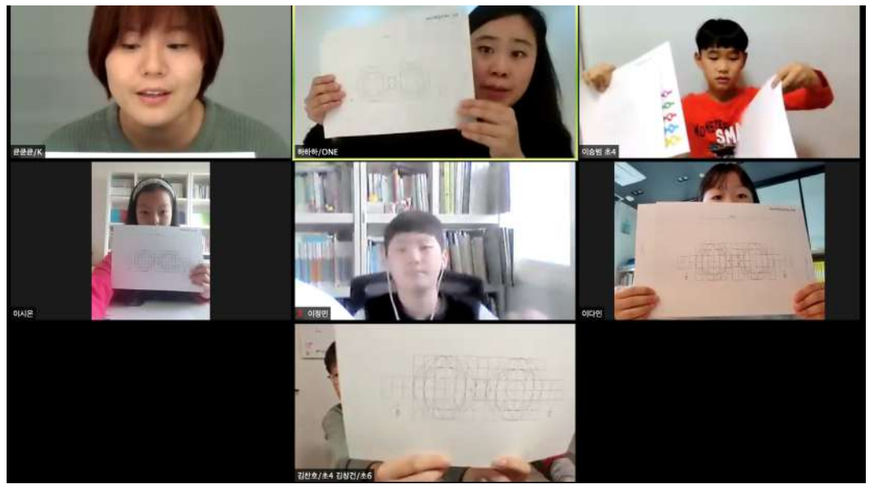
NAGA 대원이 되기 위한 전환 영상 프로그램 진행 이미지

NAGA 대원이 되기 위한 전환 영상

<우주여행을 가는 목적> [안경] 꾸미기 프로그램 진행 이미지

NAGA 특공대 키트 안경 꾸미기 활용

프로그램 진행 모습



zoom 진행사진

우주 여행에 필요한 공동의 아이템 [안경]

2회차

11.14.(토) / 우주여행 적응훈련 1 [신체활동/ 변형놀이]

수업준비물

PC or 노트북 or 스마트폰 중 1개, 종이 우주 안경

우주 적응 훈련

1. 상황 대처 능력 [숨기/ 따라 하기]

우주에서는 지구와는 다른 예측할 수 없는 존재와 만나게 될 수 있다

- **[숨기]** 안전을 위해 어떤 상황 (경고음이 울리면)에 다 같이 빠르게 숨어보자

숨기 방법: 화면 바깥으로 나가 자신을 은신한다

- **[따라 하기]** 위험한 존재가 나타나면 그들이 눈치채지 못하게 똑같이 따라하여 상황을 모면하자

따라 하기 방법: 연극적 활동 중 거울 놀이를 통해 주체를 바꾸어 서로 따라해본다 (진행 교사가 주체를 선정하면 모두 함께 그 주체를 따라 해 본다)

- **[질문해보기]**

1) 각자 예측할 수 없는 위험한 존재(이하주체)가 되었을 때, 어떤 생각이 드는지?

2) 내가 주체가 되었을 때, 다른 존재들이 다 같은 행동을 하면 어떤 느낌이 드는지?

2. 우주에서 유용한 도구 찾기 [변형 놀이]

- 집에 있는 물건 중 같은 것을 골라 새로운 능력을 부여하고, 변형/확장하여 생각해보기. 현실에서 사용하는 물건들을 골라 새로운 능력을 부여하고, 변형/확장하여 서로 나누어보기
- 예시: 손수건을 사용하여 순간이동을 할 수 있고, 지우개를 사용하여 원하는 곳에 갈 수 있다

마무리 및 다음 차시 예고

- 훈련을 수행한 대원들을 격려하고, 다음 수업을 예고한다

우주여행 적응훈련 [신체활동/ 변형 놀이] 프로그램 진행 이미지

프로그램 진행사진

손수건을 사용하여 순간이동

zoom 진행사진

3회차

11.21.(토) / 우주여행 적응훈련 2
[관찰활동/ 비언어적 행동찾기/ 새로운 언어 만들기] / 마무리

우주 적응 훈련

3. 의사소통하기 [표정/행동]

우주에서 언어가 통하지 않는 외계행성 우주인들을 만난다면?

• [의사소통하기_표정]: 여러 가지 감정이 쓰여 있는 표를 공유하고, 그중 하나를 골라 표현하여 서로 어떤 감정을 표현한 것인지 맞혀본다

• [의사소통하기_ 행동]

- 1단계 : 카테고리를 주고 (직업, 동물, 운동, 음식 등등) 몸으로 말하고 맞추어 본다

- 2단계 : 구체적인 상황을 주고, 표정과 몸을 다 활용하여 몸으로 표현하고, 맞추어 본다

• [의사소통하기_새로운 언어 만들기(안녕하세요 / 감사합니다 / 미안합니다 / 사랑해요 / 또 만나요)]

- 공동체 안에서 함께 사용할 수 있는 언어를 만들어 본다 [몸짓의 언어화] (대상 : 대원들 서로/ 우주의 존재들 등등)

마무리 및 합격 축하

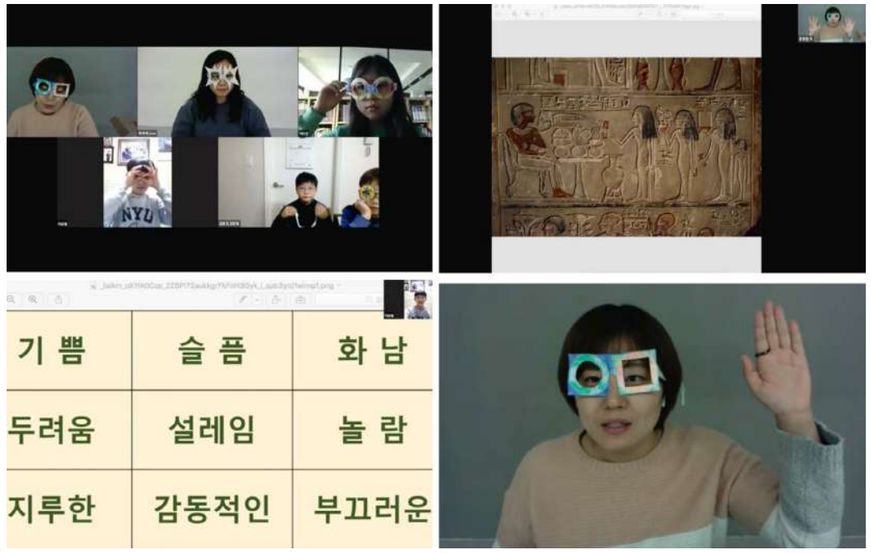
• 훈련을 잘 통과한 대원들에게 정식 우주 대원으로서 자격이 주어졌음을 발표한다

• 곧 제2의 지구를 찾아 나서게 되겠지만, 그때까지 지금의 지구를 좀 더 아끼고 보살펴주기를 당부한다

• 그리고 제2의 지구를 찾으러 갈때에 다시 만나기로 약속한다

• 3차시가 마무리되면, NAGA 특공대 훈련 수료증과 함께 기념 와펜을 선물로 보내준다

우주 적응 훈련 의사소통하기 [표정/행동] 프로그램 진행 이미지



zoom 진행사진

zoom 진행사진

마무리

<NAGA특공대>를 마무리하며

<NAGA특공대> 를 마무리하며 : 임명장, 와펜

연방지구대 (NAGA)에서 초대받고 수료 받은 느낌이 들 수 있도록 하는 임명장과 와펜 제작

1. 임명장

수업 종료 후, 나가 특공대대원으로서 훈련(연극 수업)을 훌륭하게 수행하였기에 아이들에게 주어지는 수료증

NAGA 특공대 수업 종료후 결과물 임명장

2. 와펜

수업 마무리 3차시에 아이들이 새롭게 창조한 우리만의 언어의 형상을 와펜으로 제작하여, 수료증과 함께 발송

NAGA 특공대 수업 종료후 결과물 와펜

2-2

에디터가 읽어낸 프로그램

1. 장미가 화단을 걸어 나간다면 | 남지은
   - [시각예술] 처음 만나는 식물
2. 느슨한 공동체의 골목놀이 | 예정원
   - [VR·조형] 방구석 대모험 VR끼고
3. 나눠서 배가 되는 경우의 수 | 예정원
   - [움직임] 한뼘 두뼘 세뼘
4. 우리가 화면 너머로 보고 만지고 느낀 것 | 남지은
   - [드로잉] 우리를 연결하는 모양
5. 예술로 즐거운 상상력 던지기 | 예정원
   - [연극] NAGA 특공대

에디터 남지은

글을 쓴다. 문학을 매개로 어린이를 만나는 데 마음을 두고 있다.
출판사에서 어린이책 편집자로, 어린이병원에서 환아와 보호자를 위한 문화공간 기획운영자로 일했다. 한국문화예술교육진흥원 꿈다락토요문화학교 <일상의 작가> 프로그램을 진행한 바 있다. 현재는 프리랜서로 서울문화재단 문학웹진 <비유> 편집을, 어린이들과 읽고 쓰고 대화하는 작업을 계속하고 있다.

nnnje@naver.com
SNS (twitter, instagram) @nnnje

에디터 예(풀풀)정원

어른들의 세상보다 아이들의 세상이 좋은 예정원(풀풀)은 시각예술을 기반으로 다양한 청소년과 아이들을 만나며 마주하는 아이대화 속 이야기들로 예술작업을 만들며 기록해 나가는 독립기획자이자 예술활동가이다.

#독수리오형제 #봉지놀이개발실 #바다가텃밭이라면 #어린이사진관오락실 #우리들의인생45분 #아이대화

dotdadadot@gmail.com
www.instagram.com/hositamtam_lab

장미가 화단을 걸어 나간다면

[시각예술] 처음 만나는 식물

식물을 만나는 새로운 눈

시 쓰는 일을 한다고 나를 소개하면 누군가는 장난 어린 목소리로 말한다. 즉석에서 시 한 편 읊어 달라. 그러고는 꼭 나무나 꽃을 시제로 던져 준다. 열이면 열이 그렇다. 멋쩍은 웃음으로 자리를 모면하면서 나는 당신이 내 시를 읽는다면 얼마나 아연실색할 것인가 상상하곤 했다.(나는 내가 비좁다. 이 문장은 내 시 「넝쿨장미」에 쓰였다. 느린 노래처럼 흘러가는 어느 봄에 나는 담벼락을 뒤덮은 붉은 장미 덩굴을 보았다. 담은 너무 오래되어 곧 쓰러질 듯이 보였고 그러거나 말거나 덩굴은 그 위를 악착같이 기어올랐다. 맹렬하게 몸을 터뜨리는 검붉은 꽃, 뒤엉킨 덩굴과 돋아난 가시, 사이사이를 무심하게 지나는 벌레들…… 화단에 가득 찬 생명력은 아름답거나 경이로운 것이기보다는 벗어나기 힘든 끔찍한 악몽의 이미지로 내게 다가왔다. 지지부진한 삶과 망가진 관계를 벗어 던지고 싶던 시절이라 그랬을 것이다.) 우리가 나무나 꽃을 말할 때 흔히 떠올리는 것—이를테면 싱그러운 초록빛, 바람에 보기 좋게 흔들리는 잎사귀, 맑고 상쾌한 향기, 살결처럼 보드라운 꽃잎과 미끄러지는 풀벌레 등—은 사실 좁디좁은 상상력 혹은 감각에 그칠 때가 많다. 과연 우리가 우리 아닌 존재를 목도하는 때는 언제인가, 그에 다가가는 방법은 어떻게 새로워질 수 있을까.

생물 표본과 보존물을 만들며 자연과 인간의 관계를 이야기하는 이소요 예술가는 <처음 만나는 식물>에서 식물을 관찰하고 감각하는 과정을 통해 생태를 바라보는 다양하고 새로운 관점을 제시하고자 했다. “사람마다 식물에 대한 경험과 지식, 가치관이 다를 텐데요. 아주 일반적인 기준에서는 ‘식물’ 하면 푸른 잎과 화려한 꽃을 떠올리지요. 자연스럽다, 신선하다, 건강하다, 친환경적이다 등의 말을 식물과 연결 지어 생각하고요. 또 식물과 생태를 일대일로 떠올리기 쉬운데, 이를테면 정책적으로도 도심의 녹지, 공원 등을 정의할 때 그 안에 녹지를 활용하는 시민(인간)이라는 개념과 다양한 식생, 즉 공생하는 수많은 종류의 생물들이 한꺼번에 들어가게 되요. 식물을 분자 수준으로 쪼개봤을 때 지구를 구성하는 물질과 다 연결되어 있기도 하고요. 이렇듯 잎과 꽃의 모양 등을 넘어서는 굉장히 다양한 특성을 식물이 가지고 있다는 것을 <처음 만나는 식물>을 통해 전달하고 싶었어요.”

이소요 예술가는 자연물을 새롭게 볼 수 있도록 동기를 부여하는 것이 <처음 만나는 식물>의 가장 큰 목적이라고 밝히면서 프로그램을 기획하기까지 품었던 고민을 풀어 놓았다. 먼저, 어떻게 하면 참여자들이 자연물을 생생하게 실감할 수 있을까, 자연물을 감각하고 경험하고 조작하는 데 있어 보다 정확하게 의사소통할 수 있는 방법은 무엇일까 하는 것이다. 비대면으로 진행하는 수업이기에 다음과 같은 고민도 있었다. 준비한 내용을 잘 전달하기 위한 여러 가지 장비, 음향, 카메라 세팅 등 기술적인 문제를 어떻게 다룰 것인지, 온라인을 통해 대화와 자료가 공유되다 보니 어떻게 하면 디지털 콘텐츠를 보호할 수 있을지, 서로 의견을 존중하면서 원활하게 교환하는 방법은 무엇일지 등 자칫 놓치기 쉬운 부분까지 고민은 이어졌다.

식물 안으로 걸어 들어가는 방법

식물과의 대화 시간은 총 다섯 번에 걸쳐 이뤄졌다. 먼저 세 차례의 이론과 실습을 통해 식물이라는 대상을 새로운 시선에서 경험하게 하고, 참여자 개별 면담과 각자 작업한 결과물을 소개하는 시간을 가졌다. 수업 전반에 걸쳐 사용된 도구 상자 ‘툴킷’(코팅지, 켄트지, 표본대지, 루페, 실, 바늘, 책 보수 테이프, 유칼립투스 에센셜 오일, 핀셋, 붓, 나무꼬치, 연필, 네임펜 등 생물 표본을 만들거나 보존물을 만드는 데 쓰이는 재료로 구성)은 비대면 상황에서 예술가와 참여자 간에 연결감을 형성하는 매개물이자 참여자의 창작 과정을 안내하고 촉진하는 도구로서 주요하게 기능하였는데, 이소요 예술가의 섬세한 설계와 준비 과정이 뒷받침됐다. “참여자들에게 툴킷은 영상으로 보는 강사 말고 실제로 감각하고 만날 수 있는 강사이며 매개입니다. 그래서 툴킷 제작 과정에 많은 에너지를 들였어요. 여러 실습 재료와 도구를 펼쳐 놓고 상자에 넣었다 꺼냈다 하면서 여러 가지 조합을 시도해 보았는데요. 참여자들이 상자를 열면 무엇이 가장 먼저 보일지, 어떤 것부터 꺼내 쓸 것인지 등을 고려했어요. 여러 요소가 담겨 있기 때문에 참여자들에게 혼동을 주지 않으면서, 상자를 여는 순간부터 온전한 기쁨을 맛볼 수 있도록 디자인했어요.”

화면 너머로 이소요 예술가와 눈을 맞춘 여섯 명의 참여자들은 평소 식물에 보통 이상의 관심을 가지고 있고 미술 등 예술 작업에 대한 이해와 관심 수준이 높다는 공통점을 지녔다. 이들은 이소요 예술가가 준비한 툴킷 상자를 열었을 때 첫눈에 마음을 뺏겼다고 입을 모았다. 툴킷 상자에는 뿌리 채 담긴 식물, 과일, 건조되어 변질되지 않는 잎 등이 담겨 있었는데, 이는 살아 있는 것부터 죽어서 보존된 것까지 여러 가지 식물들이 향기를 뿜으면서 한꺼번에 참여자를 만났으면 하는 이소요 예술가의 의도가 반영된 것이다. 툴킷을 활용한 실습과 창작 과제는 참여자들로 하여금 식물을 마주하는 순간순간에 몰입할 수 있게 했다. 이를테면 <처음 만나는 식물>의 첫 과제였던 ‘한 가지 방법으로 식물 해체하기’는 참여자들이 저마다의 방식으로 식물에 다가가는 첫 걸음이었다. 툴킷 상자에 든 화초(국화과 식물인 ‘아스타’로, 하나의 총포가 수십 개의 꽃을 모으고 있는 형태. 식물에 대한 정보를 사전에 알면 편견을 가질 수 있기 때문에 참여자들의 작업이 다 끝난 뒤에 식물 이름을 공유하였다.)를 각자가 원하는 방식으로 해체하고 분석하는 과제였는데, 같은 식물을 받았지만 다다른 방식으로 결과물을 냈다. 자잘한 꽃잎을 하나하나 떼어내 종이 위에 나열하고 보존하는 식으로 관찰을 마친 김도완 참여자는 “그동안 꽃을 이렇게까지 깊이 들여다본 적이 없었다”고 말했다. 화초의 머리부터 발끝까지 최대한 자세히 관찰하자는 마음으로 오랜 시간을 들여 식물을 해체하고 드로잉한 박해성 참여자는 분석 후에 남은 식물이 마치 식물의 시체 같다는 느낌을 받았고 “작업을 마친 후에 식물에 미안한 감정이 들 줄은 몰랐다”고 말했다.

처음 만나는 식물: 여섯 개의 실험 1)

<처음 만나는 식물>은 어찌 보면 느슨한 예술창작 공동체이다. 식물의 다양한 물성을 예술창작의 목적으로 직접 다루어 보고, 자신이 실험하고자 하는 작업 과정을 동료들과 공유하고 대화하는 시간은 그 자체로 참여자들에게 예술적 양분이 되었다. 결과물을 모은 도록에서 조은 참여자는 "식물을 통해 여과된 빛은 아름답다. 이는 잎의 엽록소가 광합성을 한 뒤 남겨진 흔적 같은 것이지 않을까? 스치듯 아름다움을 느껴왔던 단편적인 식물의 상을 쫓아 관찰하였다."라면서 식물과 빛을 쫓아 그만의 시선을 기록했다. 주다은 참여자는 "한 생명체로부터 사라져 가는 것들을 기록하며, 식물의 시간 속에 잠시 머무는 한 인간과, 한 인간의 시간 속에 잠시 머무는 한 식물에 대해 생각한다."라고 그의 단상을 남겼다. 수업이 단순히 재미있고 흥미로운 경험 정도로 남는 것에 그치지 않고 참여자들이 자기의 생활 속에서 자연과의 대화를 이어가고 각자의 창작 시간을 갖는 일, 그 결과물을 공유하면서 서로의 다른 관점을 확인하는 일은 결코 쉽게 이뤄지는 것이 아니라는 생각도 든다. 이소요 예술가는 수업이 신선한 경험으로 남는 것을 넘어 사색과 창작으로 이어질 수 있을까 했는데 결과적으로 다양한 창작 결과물을 모을 수 있었던 것에 놀라움을 표하면서, 이번 참여자들이 예술에 대한 관심과 배경을 가지고 있고 창작물을 만드는 데 익숙한 편이라서 가능했다고 본다. 여기에 수업을 이끄는 강사의 적절한 피드백과 자극(수업 주제와 참여자들의 관심사에 맞춤하여 식물에 다가가는 여러 생태학자와 예술가의 작업을 소개하는 등)이 풍부하게 더해졌기에 가능했으리라.

참여자들이 자신의 실험과 작업을 점진적으로 발전시켜 나가는 모습을 보면서 몇 가지 다른 상상을 해 보기도 했다. 예컨대 대면과 비대면 방식의 수업을 병행한다면 어떤 수업이 가능할까, 대면하여 작업을 공유하면 참여자 간에 조금 더 적극적인 피드백과 참여가 가능했을까, 혹은 수업 차시가 더 길게 주어지거나 수업 후에도 소통할 수 있는 창구가 있다면 계속해서 교감 혹은 협력의 순간을 만들어 나갈 수 있지 않을까 등이다. 이소요 예술가와 참여자들이 비대면 수업에 대한 아쉬움으로 공통적으로 지적한 바는 참여자 간의 거리감이다. "비대면 환경에서 참여자 간에 더 많이 대화하고 소통할 수 있는 방법, 혹은 더 깊이 교감할 수 있는 장치에 대해서 고민해야 할 것 같습니다. 기술적인 측면에서는 참여자가 보다 나은 환경에서 접속할 수 있도록 안내하거나 지원하는 것이 좋겠고, 참여자 간에 자유롭게 의견을 나눌 수 있도록 수업 진행 방식을 보완하고 강사가 독려하는 것도 필요하겠네요. 이번 수업에서는 결과물을 모은 도록을 공유하는 것으로 서로의 작업과 생각을 더 깊이 나눌 수 있었으리라 기대합니다."

1) 프로그램에 참여한 여섯 명의 창작자의 작품집(도록) 제목이다. "김도완은 화훼시장에서 구입한 화초의 낙엽을 세심하게 수집한 후 캐스팅 기법으로 보존하여 생애주기를 마치고 흙으로 돌아가기 직전의 식물의 모습을 기념하였다. 김연진은 일상에서 만나는 식물을 생태에서 분리하는 대신 사진으로 촬영하여 직접 인화하고, 그 위에 드로잉하면서 만남의 순간을 감각적으로 표현했다. 먼고니는 두 종류의 식물, 그리고 자신 사이에 먹는 행위를 통한 물질적 교류가 발생하도록 장치를 만들어 직접 그 과정을 수행한 후 소회를 남겼다. 박해성은 여러 종류의 화훼식물을 분석적으로 관찰, 해체, 조립하여 어딘가 실재할지 모르는 새로운 식물체를 제안하였다. 조은은 루페와 카메라, 그리고 조명을 사용하여 식물 잎을 투과하는 빛의 패턴을 포착하면서 광합성을 하던 잎에서 엽록소가 빠져나가며 남기는 흔적에 대해 성찰했다. 주다은은 냉장보관한 한 포기 식물을 꾸준히 살펴보면서 기능을 다하여 탈락하는 조직들을 수집하고 있으며, 이 과정은 개체가 생명을 다하는 시간까지 조용히 지속될 것이다."《처음 만나는 식물: 여섯 개의 실험》 소개 부분.

비상 상황을 지나는 우리에게

이소요 예술가는 말한다. "비대면 상황에 갑작스럽게 처한 우리들이 <처음 만나는 식물>을 통해 위로를 얻길 바랐어요. 몸과 마음의 건강에 도움이 되는 내용을 전하고 싶었고요. 관념적인 이론보다는 오감을 동원해서 경험할 수 있는 내용을 제공하고 싶었는데 야외활동이나 채집, 관찰을 위한 답사가 어려운 실정이기 때문에 방에 앉아서라도 감각을 깨울 수 있는 방법을 찾고 싶었어요." 그의 바람은 참여자들에게 얼마만큼 가닿았을까. 먼고니 참여자의 말을 빌리자면 "식물을 지식의 체계 안에서 보는 것에서 감각적으로 보는 방식으로 돌아왔다." 코로나19는 장미가 화단을 걸어 나가는 것만큼이나 상상해 본 적 없는 장면들을 우리에게 연일 안겨 주고 있다. 달라진 일상을 살아가는 우리에게 잊었거나 잃어버린 감각을 회복하는 시간, 어쩌면 전에 없던 새로운 관계를 창조하기 위한 노력이 필요한 시점이다. 식물의 몸과 삶을 더듬고 헤아리고 이야기하는 일은 그것과 무관하지 않다고 믿으며, 더 많은 예술가들이 <처음 만나는 식물>이 미처 닿지 못한 데까지 다음 걸음을 내딛어 주기를 기다린다.

장미가 화단을 걸어 나간다면
<처음 만나는 식물>

에디터 남지은

느슨한 공동체의 골목놀이

[VR·조형] 방구석 대모험 VR끼고

언젠가부터 우리 모두는 각자의 방구석에서 소통을 원했다. 당연했던 것들이 당연하지 않은 것으로 변해가는 시기, <방구석 대모험 (VR끼고)>는 현실에서 구현되었던 활동들을 가상의 공간에서 모여 다른 방식으로 바라보고 다양한 사람들과 마주하며 경험하게 한다. 그리고 그 안에서 예술가와 참여자들의 느슨한 공동체는 우리들에게 다양한 예술적 대화와 상상력을 자극한다.

“다른 방식으로 바라본다는 것 Ways of seeing”

모든 것이 정지된 채, 창과 창 사이를 들여다보며 주고받는 온라인 수업이라는 평면적 플랫폼은 문화예술교육에서 새로운 시도와 접근이라는 미션을 계속해서 받는다. 그렇다면 조금은 다른 방식으로 시도할 수 있는 방법들엔 무엇이 있을까? 이 프로젝트는 방구석과 VR(virtual reality=가상현실)이라는 두 가지 키워드로 방구석 안에서 가상의 모험을 떠난다. 각자의 공간에 머물러 있지만, 모두가 현실과 비현실을 오가며 다양한 예술적 경험을 함께 쌓아가는 조금은 다른 방식으로 참여자를 만난다. 여기서 우린 “과연, 가상세계 안에서 우린 예술적 경험과 소통을 나눌 수 있을까?”라는 의문이 들것이다. 특히, VR이라는 매체를 활용함에 있어 이것이 예술의 도구이자 영역일 수 있는가?에 대한 회의적인 시선 또한 생길 수 있다. 예술가의 도구와 매체는 규정되지 않는다. 아니 규정되어선 안 된다. 아이들의 예로 들었을 때, 바위 하나, 돌멩이 한 개, 모래알갱이 한 알에서도 다양한 모양과 형태를 상상하고 무언가를 만들어간다. VR과 가상세계를 매체의 특성으로 볼 것이 아닌, 그 기준 위에서 질문을 시작한다면 우린 어떤 예술적 경험을 나누고 함께 협업할 수 있을까? 그 경험의 생각들은 각자의 몫이며 그 지점을 같이 이야기 나누는 것이 이 프로젝트에서 우리가 눈여겨보아야 할 부분이다.

“불완전한 상황 속에서 흐름을 읽고 만들어가는 과정의 즐거움”

<방구석 대모험 (VR끼고)> 유저(user)들은 예술가가 만들어 놓은 가상의 공간에서 이루어지는 단순한 체험을 넘어 교육자와 함께 스스로 만들어가는 예술적 경험을 즐기고 있었다. 가상현실과 VR은 단지 미디어 도구에 불과할 뿐, 그 안에서 다양하게 탐색과 탐구가 이루어지고 있었다. 미디어가 가지는 한계점이나 엉뚱한 상황들과 불완전한 풍경들 속에서 참여자들은 다양한 예술적 모험이라는 재미와 의미를 찾는다. 막혀 있던 공간은 가상세계의 기술적 영역에 갇히지 않고 나아가 방구석 안에서 어떤 예술적 여행을 할 것인가?를 보여준다. 그리고 그 경험은 각자 다양한 방식으로 아웃풋(output) 된다. 대부분 우리들은 특정한 목표와 기준에 의해 예술적 경험들이 요구되곤 한다. 그러나, 우리가 예술 작품 하나를 보더라도 그 시간과 공간, 빛 그리고 주변의 공기와 소음의 흐름에 따라 다르게 각자 다르게 경험하고 느낀다. 그리고 그 경험은 참여자 각자의 일상생활 속으로 다양하게 물들어 가는데, 이 가상의 모험 안에서는 참여자 개개인의 경험을 다양하게 공간 속에서 풀어가며 나눠가고 있었다.

“제가 느꼈던 대학의 예술 수업은 정적인 것이었는데, 예술 수업이 매뉴얼처럼 고정되어선 안 된다고 생각했어요. 반복되는 풍경을 바라보는 것보단 나도 배움이 있고 영감이 있어야 하는데, 가상현실 속 동적인 환경에서 서로 뛰어다니며 풀어내는 과정, 그런 시선에서 수업을 보다 풍부하게 만들어가는 이 워크숍 형식이 저에게 맞는 지점인 것 같아요”

새로운 매체를 받아들이고 시도하는 것은 어떻게 보면 긴 시간이 필요하다. 최근 비대면 문화예술교육 현장의 예술가와 단체 및 예술교육자들은 온라인 플랫폼의 기능과 기술에 맞춰 예술 활동을 제공하려다 보니, 경험을 나누는 예술가가 아닌 제공자의 역할로 변화되어가고 있는 모습을 서로에게서 관찰할 수 있다. <방구석 대모험 (VR끼고)> 참여자와 예술가가 함께 불완전한 풍경 안에서도 다양하게 탐색하고 탐구하는 과정을 보여준다. 그리고 그 안에서 물질의 차이, 관계의 차이와 시공간의 차이가 가져다주는 의미에 대해서 되돌아보게 한다. 방구석 모험가들은 현실과 가상세계의 경험과 그 차이들을 이야기하며 그들이 앞으로 진행할 가상의 세계에 대해서 이야기를 나눈다. 그리고 각자의 방구석에서 유토로 각자의 작업물들을 제작하고 비현실에서 VR로 조각하는 예술적 차이를 통해 다른 차원의 경험이 어떻게 공유되는지를 보여준다. 그리고 촉감이 사라진 가상의 공간에서 사운드와 시각에 의존하여 경험하는 감각의 전환은 제한된 환경 속에서 또 다른 가능성이라는 예술적 경험을 이끈다. 이러한 전환의 과정과 더불어 <방구석 대모험 (VR끼고)>의 또 다른 묘미는 지속적으로 대화하고 함께 경험을 하며 각자의 공간에서 더 나아가 가상의 공간이라는 공유의 공간 속에서 함께 다양화시켜 나감으로써 수동적인 참여자를 넘어서 능동적인 매개자로 예술가와 함께 워크숍을 변화해 나간다.

“즐겁게 놀면서 예술적 경험을 나누는 수평적 방식의 전환”

그리고 그 변화는 예술 수업이 매뉴얼처럼 고정되어서는 안 된다는 예술가의 철학과 어우러져 갔다. <방구석 대모험 (VR끼고)>는 다양한 시점에서 다른 경험을 이어가게 한다. 특히, 관찰자의 시점에서 흥미로운 것은 현실 세계에서의 오브제 작업과 가상현실에서의 차이를 느끼게 할 뿐만 아니라, 우리가 알고 있던 작품들이 현실의 모습과는 다른 형태로 가상의 환경에서 구현되고 다양하게 탐색과 탐구가 이루어진다. 포탈을 이동하며 각자가 직접 만든 조형 작품을 찾으러 함께 모험을 떠나는 여정이 이어진다. 중간에 사라진 친구들을 찾으러 갔다가 휴식공간에서 노래도 부르며 춤도 춘다. 그리고 마주한 작업물들은 우리가 현실에서 알고 있던 모습과는 사뭇 다르게 느껴진다. 정면으로만 응시하던 현실의 모습과는 다르게 위와 아래 그리고 옆과 다양한 각도와 크기로 바라볼 수 있는 것이다. 그 안에서 참여자들은 놀이터에 온 듯이 가상세계 속 작품들을 뛰어

넘으며 다양하게 탐험하며 즐겁게 예술적 경험을 나누고 있었다.

“워크숍에서 창작자들이 다양하게 방향성을 이끌어 갈 수 있도록 해야 한다고 생각해요. <방구석 대모험 (VR끼고)>를 진행하면서 제한된 상황 속에서 작업이 이루어질 때, 만들어지는 것들에 대해서 생각하게 되었어요. 작업이라는 것도 다양한 상황 속에서 이끌게 되는 방식들 즉, 조건들을 제시해 주는 것이 저의 역할이었던 것 같아요. 결국엔 참여자들 자기들이 하고 싶은 걸 한다는 것이 매력적이었던 것 같아요.”

이 가상의 모험 설계는 조형작품을 만들고 가상현실을 체험하면서 전시를 함께 경험하는 과정이었다. 하지만 참여자에 의해 지속적으로 변화되어가는 즐거움을 <방구석 대모험 (VR끼고)> 워크숍에서 느낄 수 있었다. 더불어 워크숍을 이끄는 예술가가 길을 안내하는 안내자였다면 후반부로 갈수록 서포트로서 역할의 변화를 볼 수 있었다. 예술가의 역할이 변화되는 지점이었다. 이러한 변화는 어디서부터 시작되었을까? 단순히 예술가의 의도를 넘어 참여자들과의 관계와 경험이라는 <방구석 대모험 (VR끼고)>만의 예술가적 여정에서 자연스럽게 변화가 되고 있었다.

“각각의 방구석에서 만들어지는 느슨한 예술 공동체”

단순히 혼자만의 예술작업을 해나가는 과정이 아닌, 무한한 가상의 공간을 함께 구성하고 만들어가는 관계에 대해 되돌아보는 <방구석 대모험 (VR끼고)>는 각자의 방안에서도 다양한 예술적 활동을 통해 이야기를 해나가는 모습이 인상적이었다. 현실과 비현실을 드나들며 각자의 다양한 경험의 지점을 나눠가며 워크숍의 대화는 한층 더 풍부해져 갔다. 마음이 맞는 사람들과 만나서 예술적 경험을 나눈다는 것은 예술가에게 있어 즐거운 경험이다. 하지만 사회적 거리 두기 속에서 그러한 만남을 지속하기란 어렵다. <방구석 대모험> 워크숍 참여자들은 공통된 분모를 가진 참여자들과 예술가이지만 공무원인 기술자, 예술가, 군 입대를 앞둔 대학생 외에도 청강생으로 들어왔다 적극적으로 워크숍에 참여하는 모습을 볼 수 있다. 무엇이 이들을 적극적인 참여자로 이끌었을까? 비대면과 가상환경에 대한 다양한 예술적 실험에 대한 물음표를 가진 참여자들과 관계의 질감이 더 깊어지는 과정을 보여준다.

“<방구석 대모험 (VR끼고)>는 리얼 인터랙티브(interactive)라고 볼 수 있어요. 언젠가, 개인의 의미있는 공간을 찍어서 보내자 했는데, 다양한 이야기와 경험들이 중첩되는 느낌이 들었어요. 혼자가 아닌 함께 만들어 가고 있다는 지점에서 비대면 속에서 새로운 온라인 협업자이자 친구가 생긴 것 같은 느낌이 들었어요. 별거 아닌 것에 대해 다양하게 탐구하고 모험을 떠나는 과정 속에서 어린 시절 골목길에서 친구들과 모여 노는 느낌을 받았어요”

“무엇이 예술인가?에서 언제 예술인가?”

VR에 대한 한계점을 하나의 재미있는 예술적 실험으로 바라보며 그 안에서 다양한 이야기가 오가는 과정의 즐거움을 발견할 수 있었던 <방구석 대모험 (VR끼고)>는 어릴 적 친구들과 함께 단순한 공간(space)을 우리들만의 이야기와 상상력이라는 하나의 장소(place)로 만들어가던 추억을 떠올리게 하였다. 무의미했던 것을 예술적 활동을 통해 의미로 만들어가는 것은 즐거움과 동시에 우리가 놓치고 있었던 관계성의 회복과 더불어 우리가 바라보던 세상을 조금은 다른 방식으로 바라보고 다양화시켜가는 과정이었다. 말 그대로 모험의 여정과도 같았다. <방구석 대모험 (VR끼고)>는 말한다. 각자의 방 안에서 머물고 있지만 VR을 통해 가상의 공간에 함께 모여 예술적 작업을 함께 공유하고 채워가는 경험 자체가 중요하고 어렵게 느껴지던 가상세계와 VR이라는 매체와 도구 자체의 기능을 습득하는 것은 중요하지 않다는 것을 말이다. 그리고 그 경험은 스스로 선택에 따라 달라지며 열린 이야기로 우리들과 마주한다는 것이다. 그런 의미에서 VR 세계나 가상세계에서 없었던 방법들을 시도한다는 것, 예술 수업을 가상환경 안에서 다양하게 이야기할 수 있다는 지점, 즉 예술적인 해석을 가능하게 할 수 있는 공간을 함께 경험한다는 것이 본 프로그램이 가진 특별함이라고 본다.

우리가 비대면의 상황에서 사용할 수 있는 미디어는 이미 우리 주변에 다양하게 널려 있다. 그러나 그런 것들을 어떤 예술적 시도로 접근할 수 있을까? 예술가 각자의 고민과 예술적 경험을 바탕으로 다양하게 레시피(recipe) 되어야 할 것이다. 그리고 그 안에서 무엇이 예술인가에서 더 나아가 언제 예술인가의 시점으로 바라봐야 하지 않을까?

<방구석 대모험 (VR끼고)>는 워크숍이 끝난 이후에도 지속적인 만남에 대해서도 이야기를 나누었다고 한다. 예술가와 참여자들의 느슨한 공동체는 또 다른 다음에 대해서 마주하고 있는 것이다.

느슨한 공동체의 골목놀이
<방구석 대모험 VR끼고>

에디터 예(풀풀)정원

나눠서 배가 되는 경우의 수

[움직임] 한뼘 두뼘 세뼘

“한 송이의 꽃을 보내 각자 그려서 모으면 여러 송이가 되듯이 하나의 동작만 구현했는데, 10개의 동작이 이루어지고 변주 되는 과정이 즐거웠어요”

어느 틈엔가 차츰 멀어져 버린 우리들... 그 떨어져 있는 물리적 거리와 시간들을 예술로 채워 나갈 수 있다면? <한뼘 두뼘 세뼘>은 그에 대한 궁금증과 다양한 생각을 우리 일상의 동작들을 통해 서로에게 말을 걸고 나눠가며 함께 만들어 간다. 화면 안의 참여자들의 움직임을 이끌어내는 방법들에 대한 비대면 문화예술교육 현장의 고민들에게 <한뼘 두뼘 세뼘>은 그런 우리가 가진 움직임의 시도에 대해 다양하게 말을 걸고 있는 것 같다.

“우리는 어떤 움직임으로 일상을 보내고 있을까?”

짧게 끝날 것만 같았던 사회적 거리 두기는 우리의 물리적 거리 외에도 생각의 거리와 마음의 거리까지 멀어지게 하였다. 서로에게 조금 더 생각과 마음을 기울 수 있는 방법들엔 무엇이 있을까? 비대면 수업을 하고 있는 우리들의 모습을 떠올려보자, 참여자인 학생들을 보고 있는 나의 모습과 나를 바라보고 있는 아이들의 모습... 아무렇지 않게 느끼다 어느 틈엔가 네모난 모니터를 서로 뚫어져라 쳐다보고 있는 모습은 흡사 ‘이상한 느낌’으로 다가온다. 그런 이상한 시선과 관계 그리고 우리 사이의 거리를 바탕으로 이유가 있는 주제와 이유가 있는 움직임 그리고 이유가 있는 내용이라는 이유 있는 비대면에 대해서 <한뼘 두뼘 세뼘>의 예술가들은 서로에게 끊임없이 퍼즐을 맞춰 가듯 질문을 던졌다. 그리고 그 질문은 1인의 참여 예술가가 아닌 각각의 캐릭터의 역할을 가진 예술가들이 함께 했다는 지점이 재미있다. 각자 다르지만 같은 네 명의 예술 협업자에겐 보이지 않는 미션이 있듯이, 아이들에게 창 안의 곳곳에 자리를 잡고 아이들에게 움직임으로 말을 건다. “난 이런데~ 넌 어때?”

“무용이라는 움직임을 중심으로 하는 활동에서는 예시가 많으면 많을수록 더 다양함이 만들어 지는 것 같아요. 다양하게 관찰할 수 있고 표현될 수 있다는 지점이 좋아요.”라는 이야기처럼 네 명의 예술가들에게는 캐릭터가 가지는 매력적인 설정값이 있었다.

- 라라: 전체적인 흐름을 이끄는 이끔이
- 콩콩: 환기시켜주는 역할
- 그림자: 아이들의 눈높이에 맞는 역할
- 유정: 무용을 기반으로 세심하게 구현

“선생님은 아이들보다 어리석어도 좋다.”

특히, 그림자 선생님의 캐릭터는 처음부터 기획된 캐릭터는 아니었다. 현장 상황을 체크하고 흐름을 전체적으로 파악하는 역할이었는데, 참여 예술가들에게 크게 와닿았던 1차시 활동이 마무리되고 나서 아이들에게 만만한 캐릭터의 필요성을 느끼고 아이들이 “나도 저만큼 할 수 있겠다. 나는 저보다 잘할 수 있을 것 같다.”라는 지점을 보여주고 싶었다고 한다. 때론 아이들과 동등한 혹은 아이들보다 조금은 부족하지만, 예술가 어른의 친구로서의 역할에 대한 고민이 <한뼘 두뼘 세뼘>의 그림자를 통해 동지애를 느꼈다. 특히, 이 그림자 캐릭터는 참여자인 코끼리 친구의 시선과 사랑을 한 몸에 받을 만큼 창과 창 너머로 공감을 이끌어내고 있었다. “누구지? 우와! 나도... 그림자만큼 할 수 있을 것 같아.”라고... <한뼘 두뼘 세뼘>의 예술가들이 가진 각각의 캐릭터도 매력적이었지만, 우리가 대면에서 비대면으로 옮겨가면서 잊고 있던 혹은 잃어버렸던 중간 5분의 휴식시간은 아이들에겐 꿀 같은 시간이자 예술가들에겐 작전의 시간이 되었다. 움직임 수업이기 때문도 있었지만, 비대면 수업이기에 휴식시간이 더 필요했다, 솔직히, 예술가들은 쉬는 시간이 있을 경우, 아이들이 다시 재접속을 못하거나, 안 들어오는 건 아닐까... 하는 두려움도 있었지만, 이 5분의 시간은 사라지지 않고 더 차여져만 가는 것 같았다. 5분 동안 참여자들은 잠시 숨을 고르고 예술가들은 각자의 공간에서 모여 아이들의 반응과 발언 그리고 다음 있을 활동들에 대한 의견을 교환하듯 작전 회의를 하고 다시 온라인 환경으로 돌아가 각자의 위치에서 아이들을 맞이한다. 이러한 과정은 지속적으로 현장에서 답을 구해가며 다양하게 프로젝트에 활용되고 있었다.

이게 왜 안 되지?
왜 이럴까?
무엇을 놓친 것일까?
“꼬리에 꼬리를 무는 현장의 질문”

프로그램의 활동을 매우 단단하고 세밀하게 했음에도 현장에서 왜 안 되지? 그리고 왜 이럴까? 우리가 놓친 것은 무엇일까?의 질문과 고민 그리고 지속적으로 과정 안에서 만들어가는 방식들은 회차가 거듭될수록 질감이 풍부해지고 참여자들과 다양한 방식으로 소통을 해나가기 시작했다. 이처럼 예술가들의 고민으로부터의 시작은 현장에서 다양하게 표현된다. 그런 다양한 고민 중 무엇보다도 참여자들의 움직임을 스스로 스스럼없이 이끌어내는 것은 무엇이 있을까? 물론, 적극적인 건 적극적일 수 있으며, 소극적인 건 소극적일 수 있다. 예술가가 원하는 방향대로 적극적으로 참여를 위해 물리적으로 구성하기보단 참여자가 가진 그 상태를 바라보고 좋은 점을 발견하는 것이 중요하다. 그러나 온라인 비대면 환경 안에서 많은 문화예술교육자와 예술가들은 참여자들의 반응이 작거나 의도했던 것과 다른 현상들이 벌어지는 경험에 대한 두려움과 갈증이 크다. 이 답답함을 해결할 수 있는 방법들엔 무엇이 있을까? 우리가 대면에서 비대면의 시공간으로 옮겨가면서 잊혀졌거나, 잃어버린 것들엔 무엇이 있을까라는 다양한 문화예술교육 현장의 고민들 속에서 <한 뼘 두뼘 세뼘>의 예술가들이 아이들과 만나는 과정을 보면 참여자와 예술가인 나 사이에 있지 않을까? 우린 지금 서로에게 말을 걸고 있을까? 그렇다면 우린 지금 어떤 말을 서로에게 건넬 수 있을까라는 생각이 들었다. <한뼘 두뼘 세뼘>에 참여했던 참여자 중 루나라는 친구는 첫날, 자기 방에서 참여함에도 불구하고 마스크를 줄곧 쓰고 있었다. 둘째 날은 마스크를 벗었지만, 참여도나 반응은 그다지 적극적이지 않았다. 세 번째 날이 되면서 변화가 오기 시작했다. 신기하게도 루나 외에도 아이들이 적극적으로 <한 뼘 두뼘 세뼘>에 참여하는 모습은 역시나 세 번째 시간이었다. 후반부로 갈수록 참여자들이 서로를 관찰하고 반응하며 함께 움직임 속에 빠져들고 있었다. 그런데, 아이들이 변화하듯 참여 예술가들도 변화하고 있었다. 모두에게 그런 시간이 온 것이다.

“아이들에게 생각할 시간을 준다는 것, 질문을 던지고 말할 시간을 준다는 것.”
아이들이 프로젝트 내에서 스스로의 목소리를 낸다는 것

<한뼘 두뼘 세뼘>은 무엇으로 아이들을 변화시켰을까?

각자 떨어져 있지만, 같은 시간과 공간에 들어와 이곳을 나와 너, 너와 나 그리고 우리가 함께 만들어간다는 것을 단순히 참여 예술가들의 의도가 아닌 아이들의 목소리와 동작이 함께 어우러지기 시작하면서부터였다. 다른 친구들의 동작을 면밀히 관찰하고 표현할 수 있도록 적극적인 참여를 유도하고 각자의 생각과 표현이 스스로 스스럼없이 표현되어져 간 것이다.

“본인들이 말을 하기 시작하면서 가능했던 것 같아요.”라는 예술가들의 이야기 속에서 아이들이 프로젝트 내에서 스스로의 목소리를 낸다는 것이 가져다주는 부분과 각자의 일상으로부터 나타난 나의 평소 동작을 서로 바라보면서 구현되어가는 과정 속에서 하나의 동작만 구현하는데 모두가 함께 만들어가며 10개의 동작이 이루어지고 변주되는 과정 속에 예술가도 참여자들도 빠져 들어가며 다양하게 소통의 시간을 가지게 되었다. <한뼘 두뼘 세뼘>의 프로젝트 속에서 우리에게 지금 필요한 것은 프로그램이라는 콘텐츠 개발의 문제가 아니라 예술가의 목소리와 경험의 전달이 중요하지 않을까?에 대한 질문과 더불어 그렇다면 문화예술교육 현장에서 우리들이 할 또 다른 이야기들에 대해서 다양하게 생각할 수 있게 한다. <한뼘 두뼘 세뼘>의 참여 예술가들은 비대면 상황에서 가능한 수업이 가장 큰 처음의 질문이었다면 지금은 산 하나를 넘었더니 또 다른 산이 있다고 이야기했다. 또 다른 고민의 시작이었다. 물론, 꼬리에 꼬리를 무는 이야기처럼 현장에 질문을 던지고 찾아가는 건 이 예술가 팀의 매력이다.

“아이들과 어떻게 만날 것인가?”

비대면 상황은 실제 보다 그 시간과 공간 안에서 말 한마디와 동작 그리고 침묵 하나까지도 중요해지는 것 같다. 함께 이 시간을 어떻게 경험할 것인가... 무엇을 경험할 것인가에 대한 생각을 많이 하게 된다. ‘아이들을 무엇으로 만날 것인가?’가 아닌 ‘아이들과 어떻게 만날 것인가?’에 대한 지점이 그 어느 때보다 문화예술교육에서 예술가와 참여자들 사이에서 많이 이루어져야 하는 건 아닐까... “프로그램 개발의 문제가 아니라 예술가들의 목소리와 경험의 전달이 중요하지 않을까? 처음엔 프로그램을 잘 만들고 매뉴얼화 되어야 하지 않을까? 하는 수업의 질에 대한 보장을 고민했는데, 과정 속에서 예술가가 어떻게 참여하는가를 고민하게 된 것 같아요. 어떻게 수업에 참여해야 할 것인가에 대한... 고민을 가지게 된 것 같아요.”라는 <한뼘 두뼘 세뼘> 예술가들과의 이야기 속에서 문화예술교육 현장 속에서의 다양한 고민을 함께 공감할 수 있었다. 비대면 상황에서 아이들의 상황은 바뀐다. 예술가와 예술교육자는 어떻게 바뀌는가? 바뀌지 않는 것들이 대부분 현장에서 느낀다는 것이 아쉽다는 이야기들 속에서 역설적으로 비대면이기 때문에 가능하지 않은 것에서 비대면이기 때문에 가능한 것들에 대해서 생각해 보게 한다. <한뼘 두뼘 세뼘>은 아이들과의 만남을 뒤로하고 또 다른 산을 오르기 위해 숨을 고르는 것 같다. 비대면 문화예술교육 이후에 경험하지 못한 것을 경험하면서 생기는 또 다른 고민들에 대해서 이야기를 나누다 문득, 그들이 보는 나무와 숲 그리고 산은 또 어떤 모습일까?라는 호기심이 생겼다. 교육의 질은 교육자의 철학을 넘어서지 못한다. 교육자의 철학은 현장과 마주하는 교육자의 고민으로부터의 시작이다. 그리고 그러한 고민은 우리가 가진 예술가적 상상력으로 다양하게 물들어 갈 수 있다. 이처럼 물음표와 느낌표가 오가는 <한뼘 두뼘 세뼘> 예술가들의 문화예술교육 활동은 지금 비대면 문화예술교육 현장의 우리들에게 질문을 던진다. 아이들과 어떻게 만날 것인가?라고

나눠서 배가 되는 경우의 수
<한뼘 두뼘 세뼘>

에디터 예(풀풀)정원

우리가 화면 너머로 보고 만지고 느낀 것

[드로잉] 우리를 연결하는 모양

코로나 시대, 어떻게 예술을 향유하고 창작할 수 있을까

새해 첫 약속을 떠올려본다. 2020년 1월 10일 종로구 혜화동에 자리한 작은 서점에서였다. 스무 명 남짓한 관객을 모시고 그림책 작가와 대화하는 시간을 가졌다. 그림책 작가와 나는 두세 뼘 떨어져 앉아 눈을 맞췄고, 관객들은 상자에 든 귤처럼 옹기종기 붙어 앉았다. 듣고 말하고 다시 귀 기울이는 동안에 우린 나눠 받은 따뜻한 귤피차를 호호 불어 마셨다. 그날의 장면을 여기서 차근차근 떠올리는 까닭은 1년도 채 안 되었지만 그때의 행위와 감각이 벌써 생경해서 그렇다. 많은 숫자의 사람들과 지근거리에 앉은 것도, 마스크 없이 서로의 표정을 살피며 대화 나눈 것도, 향과 온기를 즐기며 귤피차를 한 모금씩 천천히 마시던 것도 어쩐지 아주 오래된 이야기처럼 들린다.

2020년은 코로나 팬데믹으로 한 해를 모조리 날린 기분이 든다. 성인을 대상으로 한 그림책 강연과 독서모임 등을 본격적으로 가질 예정이었지만 무산되었다. 어린이들과의 글쓰기 수업도 사회적 거리 두기 단계에 따라 조심스레 이어오다가 지난 12월부터 무기한으로 연기한 실정이다. 언제까지일까. 내가 좋아하는 것을 더 많은 사람과 나누고 소통하고 성장하는 기회와 시간을 만들고 싶을 뿐인데 까마득한 일이다. 과연 내가 무엇을 할 수 있을지 고민이 들었고 막연했고 두려웠다. 코로나 시대에 문학을 향유하고 창작하는 일을 어떻게 해 나갈 수 있을지 말이다. 대학이나 예고에서 문예창작 강의를 하는 친구들은 비대면 강의 준비 및 진행에 따르는 피로감을 호소했다. 비대면 환경에 맞춘 커리큘럼이 아니다 보니 방법적으로나 내용적으로 대면일 때보다 연구와 준비가 배로 필요하다고 했다. 강의를 듣는 학생들과 신뢰감을 쌓는 일도 만만치 않고 호응을 이끌어 내는 건 정말 어려운 듯했다. 어쨌든 주어진 학기 안에 커리큘럼을 소화해야 하니 마음과는 달리 주입식 강의가 되어 가 안타깝다는 의견도 있었다.

초등학교 교사, 지역 도서관 사서, 서점 운영자 등 문학을 매개로 아이들을 만나는 이들이나 예술문화교육 프로그램을 꾸리는 이들에게도 비대면 상황을 어떻게 뚫고 나가는지 물었다. 공통적으로는 초반에 비대면 수업을 위한 기술적인 문제 해결이 필요했고 온라인 강연 진행에 익숙해지는 데도 시간이 꽤 걸렸다고 말했다. 학교나 기관에 속하지 않고 나처럼 바깥에서 예술창작 교육 프로그램을 기획하고 진행하는 예술가들도 비슷한 고민을 안고 있지 않을까. 각개전투 중인 예술가들에게는 비대면 문화예술교육에 대한 정보 공유나 지원 환경이 마련되어 있지 않아 더욱 막막하고 헤매는 마음이지 않을까. 하긴 각종 촬영 기기나 인터넷 환경이 문제없이 마련된다고 해도, 우리에게 남겨진 질문은 많다.

Q. 비대면 상황에서 사람들을, 특히 아이들을 어떤 방식으로 만날 수 있을까 고민하던 찰나에 <우리를 연결하는 모양>을 만나게 되어 반가운 마음입니다. 프로그램을 기획하면서 가졌던 고민이나 문제의식은 무엇이었는지 공유해 주세요.

이현우 : 두려움이 있었어요. 아이들과의 수업은 '교감'이 가장 중요하고 '이해'와 '설득'이 필요해요. 그게 비대면으로 얼마나 가능할지 막연했어요.
김민수 : 대면 수업을 해 보면 아이들마다 반응이 다르고 예상치 못한 상황이 많이 일어나요. 비대면 수업은 학생들 반응이나 각종 기기 등에 문제가 생길 때를 대비하거나 예상할 수 없으니 고민과 걱정이 많았어요. 그런 고민은 수업 내용에 연결됐어요. 서로의 목소리를 들으면서 하는 게임이 있듯이, 놀이처럼 수업을 진행하면 어떨까 생각했고 '스무고개 드로잉' 활동 등 재미난 기획을 했어요. 또 학생들이 혼자서도 재미있어 할 만한 키트를 만들면 수업에서도 집중할 거라는 생각으로 키트 제작에 힘썼어요. 어차피 통제할 수 없는 상황이니 더 많이 준비하고 힘을 쏟아 붓자는 마음이었습니다.

<우리를 연결하는 모양>을 이끄는 또 다른 주인공은 바로 열 명의 어린이 참여자들인데요. 아이들을 염두에 둔 기획 내용과 실제 아이들 반응에 차이가 있었나요?

이현우 : 비대면 수업이라서 집중하지 못할까 봐 걱정했는데 우려와는 달리 잘 따라주었어요. 또, 수업에서 얼굴에 대한 이야기를 자주 나눴는데 아이들이 예민하게 느끼고 상처받을 수도 있으니, 먼저 선생님의 얼굴을 소재로 위트 있게 표현했어요. 그 뒤 아이들도 서로 상처되는 말을 하지 않고 잘해주었습니다.
김민수 : 아이들이 산만해지는 순간이나 작은 갈등이 발생할 때는 강사가 어떻게 개입하고 대처할 수 있을지 걱정이 있었어요. 수업 중간에 그런 순간이 몇 번 있었는데, 예상과 달리 매끄럽게 흘러가서 놀랐어요. 아이들 중 한두 명이 집중을 못할 때는 각자 약간의 딴짓을 할 수 있었고 비대면이라서 서로 방해받지 않고 자기의 환경 안에서 수업에 참여할 수 있었어요. 대면으로 만나면 주변 친구가 기분이 나쁘면 눈치 채게 되는데 비대면 상황에서는 서로의 감정을 캐치하는 데 둔할 수밖에 없더라고요. 비대면 상황이 만들어 낸 적절한 거리가 오히려 수업에 도움이 되기도 했어요.

비대면 수업이라고 하면 일방향 소통이 되기 쉽고 대면 수업에 비해 비언어적인 교감이 불충분하다는 점에서 아이들과 소통하기 어려울 거라고만 생각했어요. 비대면 수업을 시작하는 것 자체가 두려웠는데, 해 보지 않으면 모르는 장점이 있었네요.

이현우 : 참여한 아이들이 같은 학교, 같은 학년인 데다가 수업에 몰입을 잘하고 관심도가 높은 편이라서 더 잘 진행됐던 거 같아요. 또 코로나 이후 학교를 조퇴하고 비대면으로 수업 진행하는 경우가 이미 있었어서 아이들이 자연스럽게 받아들이는 분위기였어요.

과연 비대면으로 유의미한 예술활동이 얼마나 가능하겠는가 하는 의심과 회의감을 저는 가지고 있었는데요. <우리를 연결하는 모양>을 모니터링하면서 '완전 가능하다'는 쪽으로 기울었습니다. 각기 다른 장소와 환경에 있는 아이들이 서로가 서로를 관찰하는 시간을 가짐으로써 단절감을 해소하고 '우리가 이어져 있다'는 감각을 갖는 것은 <우리를 연결하는 모양> 프로그램의 주요한 메시지일텐데요. 아크릴판으로 제작한 여러 가지 모양의 도형 키트가 그 메시지를 상징적으로 반영한 매개이자, 비대면 상황의 참여자들에게 접촉점이 되어 준 것 같아요. 도형 키트를 제작하게 된 이유와 과정을 들려주세요.

이현우 : 도형이라는 조형언어를 활용한 대면 수업을 진행한 적이 있었어요. <우리를 연결하는 모양>의 참여자들은 만나지 못하는 상황이니까 물리적이고 실제적으로 만질 수 있는 매개가 더욱 더 필요하다고 생각해서 다양한 모양의 도형 키트로 발전시키게 됐어요. 저나 김민수 작가 두 사람 다 조형언어를 활용한 예술교육에 관심 있었고 아이들이 쉽고 편하게 다가갈 수 있도록 하는 데 초점을 맞췄습니다.

'드로잉'이라고 하면 흔히 연필이나 펜을 사용해 대상을 선으로 나타내는 것을 떠올려요. 그런데 <우리를 연결하는 모양>의 드로잉은 그것과 달랐어요. 아크릴판으로 제작한 여러 가지 모양의 도형을 조합하여 원하는 것을 표현할 수 있도록 했지요. 도형 키트의 자세한 구성과 어떤 특성 때문에 아크릴이라는 소재를 선택했는지 궁금합니다.

이현우 : 도형 키트의 구성은 총 55개 조각이 들어 있어요. 동그라미, 세모, 네모 등 누구나 떠올리기 쉬운 기본적인 모양부터 불규칙하고 자유분방한 선 등 재미난 모양도 추가했어요. 모양만 같고 색깔은 랜덤하게 만들었어요. 수업에서 아이들이 자연스럽게 무엇이 같고 다른지 살피고 비교해 보는 재미가 있었어요.

김민수 : 미술에 관심 없는 아이들도 실력이나 흥미 여부에 상관없이 재미있게 놀 수 있는 키트가 필요하다고 생각했어요. 어릴 때 가지고 놀았던 아크릴 도형이 힌트가 되기도 했어요. 아크릴은 다른 소재와 비교했을 때 단단하고 변형이 없어요. 나무를 소재로 할까 생각하기도 했는데, 아이들이 가지고 놀 때 다치지 않고 안전하게 쓸 수 있는 것, 다양한 색깔로 제작이 가능한 것, 제작 기간이 너무 길지 않은 것 등을 기준으로 아크릴을 최종적으로 택하게 됐어요.

도형 키트를 활용한 여러 가지 활동 중 첫 수업에서 진행한 '스무고개 드로잉' 활동이 인상적이었어요. 가면으로 얼굴을 가린 아이가 있고, 친구의 얼굴 모양을 시각 요소로 설명하는 아이들이 있어요. 그것을 듣고 그림으로 표현하는 아이들이 있고요. <우리를 연결하는 모양>을 기획하고 진행하면서 의도하였거나 바랐던 점은 무엇일까요?

이현우 : <우리를 연결하는 모양>에서 진행한 모든 활동은 세심하게 고민하고 준비했어요. 예컨대 '스무고개 드로잉'에서 사용된 가면은 디자이너와 함께 회의해 의견을 반영했어요. 짧은 순간이지만 가면으로 얼굴을 가린 아이가 두려움을 느끼지 않고 서로의 모습을 살피고 계속해서 소통할 수 있게끔 가면에 작은 구멍을 뚫는다거나 하는 식이었지요.

김민수 : '스무고개 드로잉'의 경우는 모두가 알고 있고 재밌어 하는 놀이 중에 스무고개 놀이를 떠올렸고 그것을 드로잉과 접목했어요. 이현우 작가님이 예능에서 본 몽타주 드로잉이라는 게임도 참고했어요. 비대면 상황에서는 아예 새로운 활동을 하는 것보다 이미 알고 있는 익숙한 활동을 함께 즐기는 게 좋은 것 같아요.

비대면 예술교육이 발견한 새로운 감각과 가능성

<우리를 연결하는 모양>의 몇몇 장면은 비대면 예술교육의 새로운 감각과 가능성을 가늠케 했다. 수업 시작 전이나 활동 중간에 틈이 날 때면 아이들은 자유롭게 도형 키트를 가지고 놀았다. 예술가가 사용 방법을 설명하거나 활동을 유도하지 않아도 블록 놀이를 하듯 직관적으로 키트를 쓰는 모습이었다. 그럴 수 있었던 건 이현우, 김민수 예술가가 수업 설계와 창작 도구를 섬세하게 준비하였고 덕분에 실제 수업 현장에서 의도가 잘 통했으리라. 이현우 예술가는 “수업이 진행될 때 아이들을 살펴보니 자기 화면을 열심히 보더라고요. 내가 만든 작품이 화면에 어떻게 보이고 있는지 시각적으로 민감하게 반응하고 몰입하는 모습이었어요. 수업 도구인 도형 키트가 아이들에게는 ‘내 것’이라는 감각이 있어서 더 애착을 보인 것 같아요. 또 아크릴 도형을 부착할 수 있는 드로잉 커튼도 역시 아이들에게는 창작하는 자기만의 방이면서 상상력을 발휘할 수 있는 바탕이 되어 주는 요인이 된 거 같아요.”라고 말한다.

두 번째 회차 수업에서 주어진 키워드를 도형으로 나타내는 활동을 하였는데, 아이들 한 명 한 명의 드로잉하는 과정과 반응을 리플레이해 관찰할 수 있었다. 연필이나 펜으로 드로잉 했다면 지우개를 쓰지 않는 이상 고정되었을 선과 면이 도형 키트를 쓴 덕분에 얼마든지 가변적이고 유동적인 드로잉이 가능하다는 것, 여러 가지 모양의 순간적인 출몰과 사라짐이 가능하다는 것이 흥미롭게 다가왔다. 이는 도형 키트를 활용한 드로잉 특성을 보여 주는 장면이기도 하며, 비대면으로 진행했기 때문에 감각할 수 있었던 지점 같다. 비교적 놓치기 쉬운 수업의 아주 작은 장면들을 비대면 상황에서는 전체적으로 조망할 수 있다는 것이 장점이었다.

프로그램을 마치며 두 명의 참여 예술가는 아이들이 서로가 서로의 모습을 더 관찰하고 적극적으로 작업을 공유하며 영향을 주고받기를 기대했는데 그런 시간이 비교적 적었던 것에 아쉬움이 남는다면서도, 아이들이 도형 키트를 활용해 지속적인 창작 작업을 이어나갈 수 있기를 기대했다. 이현우 예술가는 “아이들마다 작품을 완성해 가는 속도가 달라서 생기는 공백이 있었는데요. 비대면 수업에서는 서로를 기다려 주는 시간이 꼭 필요했어요.”라며 참여한 아이들이 비대면 상황에 우리보다 잘 적응해 있어서 그러한 기다림의 시간을 익숙해했던 것 같다고 말했다. 김민수 예술가는 “도형 키트에 구멍을 내어 나중에 모빌로 만들 수 있도록 하거나, 도형 키트를 활용해 직접 꾸밀 수 있는 에코백을 굿즈로 제작한 것은 아이들에게 또 다른 가능성과 여지를 열어주기 위한 방법이었어요.”라고 밝혔다.

화면 너머의 아이들 어깨를 도닥일 수는 없지만 <우리를 연결하는 모양>을 모니터링하면서 나는 우리들이 ‘연결되어 있음’을 충분히 느꼈다. 막막함을 안은 채 시도해 보지도 않고 불가능하다고 여긴 것은 나의 잘못 아닐까. 예술교육의 중요한 본질이자 핵심은 대면인가 비대면인가에 있지 않고 그저 침묵 속에서 자기의 창작 작업에 몰입하는 시간, 그 자체를 만들어 주는 데 있지 않을까.

<우리를 연결하는 모양>은 그런 시간을 함께 통과했다. 같은 도형을 쥐었지만 다 다른 얼굴과 풍경을 만들어 냈다. 과정에서 느끼는 즉흥적인 즐거움도 있겠지만, 나아가서는 ‘지금 우리에게 필요한 감각’을 불러오는 과정이지 않았나. 말하자면 <우리를 연결하는 모양>은 화면 너머의 얼굴, 마스크 너머의 얼굴을 상상해 봄으로써 서로의 존재를 새롭게 인식하는 과정이었다. 모니터 속 한 아이가 도형으로 드로잉한 얼굴을 물끄러미 보다가 외친 말은 언택트 시대의 예술교육을 관통하는 말이기도 하다. “선생님, 한 번도 만난 적 없는 얼굴을 만들었어요!”

우리가 화면 너머로 보고 만지고 느낀 것
<우리를 연결하는 모양>

에디터 남지은

예술로 즐거운 상상력 던지기

[연극] NAGA 특공대

<NAGA 특공대>는 연극이 가져다줄 수 있는 화면 안의 다양한 세상을 극적인 요소로 아이들과 다양한 상상력을 주고받는다. 예술가들과 아이들의 상상력은 어디까지일까? 그날이 그날인 일상, 집에 콕 박혀 있는 참여자들과 예술로 즐거움을 함께 나눌 수 있는 방법들엔 무엇이 있을까? <NAGA 특공대>는 그러한 질문에 대해 예술로 우리가 할 수 있는 다양한 방법들에 대해서 아이들과 함께 풀어가고 있었다.

같이 모여서 주고받는 상상의 이야기
“제한된 시공간이 가져다주는 또 다른 즐거움”

우리가 아이들과 제한된 시간과 공간에서 만난다면? 우린 어떤 것을 예술적 활동으로 이끌어 낼 수 있을까? 일상이 되어버린 사회적 거리 두기 속에서 비대면이 대면으로 전환될 수 있는 방법을 예술적 활동으로 이끌어 낼 수 있다면, 화면이라는 각자의 공간에서 우리가 표현할 수 있는 방법들엔 무엇이 있을까? <NAGA 특공대>는 이런 잊혀 버린 혹은 잃어버렸던 관계성의 회복을 연극적 효과를 통해 말을 걸고 있었다. 연극을 기반으로 비대면 문화예술교육에 대한 다양한 접근과 시도들이 있지만, 같이 모여 주고받으며 변화되고 표현되는 과정 속에 만들어지는 결과물에 대한 갈증은 여전히 존재했다. 이런 이슈(Issue)와 니즈(Needs)를 어떤 방식으로 우린 풀어나갈 수 있을까?는 문화예술교육 현장 속 우리에게 지금 숙제와도 같이 남겨졌다. 비대면이라는 제한된 시공간 속에서 오히려 재미있는 무언가가 생겨날 수 있지 않을까? 변화를 넘어 전환의 시점으로 본다면 예술가인 우리들은 어떤 상상력으로 비대면 문화예술교육 현장을 다르게 혹은 다양하게 바라볼 수 있을까? 온라인 플랫폼이 또 다른 예술의 영역으로서 활동이 확장될 수 있다면 우린 어떤 시도들을 할 수 있을지에 대한 물음을 <NAGA 특공대>와의 만남을 통해 다양하게 주고받을 수 있었다.

“친구들과 줌(zoom)에서 모여 이야기를 하다, 화면 너머로 던진 재미있는 행동 하나에 서로가 반응하는 현상이 재미있었어요. 어떤 상황을 잘 설정해 준다면 이 비대면 온라인 플랫폼 안에서도 우린 무언가를 다양하게 주고받을 수가 있겠구나~하고요.” <NAGA 특공대> 또한 ‘아트 프리즘’ 프로젝트를 대하면서 퍼포먼스를 하는 사용성에 대한 현장에서 느꼈던 여러 가지 고민으로부터 시작하였다. 그리고 우연히 친구들과의 온라인 대화에서 서로가 주고받는 반응과 현상이라는 이슈들을 바탕으로 연극적 요소가 가져다주는 즐거움으로 아이들을 만나는 방법들에 대해 다양한 상황을 설계했다.

“비대면의 조건을 다양하게 상상하고 풀어간다면?!”
시점의 전환과 열린 이야기

아이들에게 상황을 던져주면 어떤 재미있는 일들이 일어날까? 불과 1년 전까지만 해도 문화예술교육 현장에선 이러한 상황의 설정과 할 수 있는 놀이들은 무궁무진했다.

그렇다면, 대면이 아닌 비대면의 상황 속에서 우리가 할 수 있는 건 무엇이 있을까?

“영화 ‘인터스텔라’ 속의 이야기에서 보면 화면으로 교신을 하고 제한된 상황 안에서 문제를 해결해 나가는 모습이 인상적이었어요. 그걸 바탕으로 비대면의 조건을 다양하게 상상하고 풀어가기 시작했어요. 처음엔 정말 결과물이 나오는 커리큘럼을 구성했죠. 그런데 꼭 결과물이 나와야 연극일까?라는 질문에 전환이 오기 시작한 것 같아요, 연극이 꼭 성취물이 있어야 한다는 것 그 고정적인 시선을 뒤바꾸게 된 계기였죠.” 이처럼 참여 예술가들의 전환은 프로젝트가 진행되는 과정 안에서도 지속적으로 일어났다. 1차시의 첫 만남 이후, 수업에 대한 가상의 시나리오를 쓰며 두 예술가는 지속적인 대화를 하고 더하고 빼고 나눠갔다. 그 안에서 채울 것과 남길 부분이라는 숨 쉴 틈을 마련해 나가면서 <NAGA 특공대>는 미션들과 함께 아이들과 실시간으로 이야기를 만들어가는 재미라는 공통분모 안에서 극적 효과를 만들어 간다. 아이들 각자가 몰입할 수 있는 캐릭터로 NAGA의 특공대원이 된다. 열린 예술 활동은 시점의 전환을 통해 예술가와 참여자 모두가 실시간으로 다양하게 상상의 세계로 빠져들게 한다.

<NAGA 특공대>의 숨겨진 키워드: 재미
“예술교육의 즐거움은, 그 경험이 다양하고 재미있게 전달된다는 것이다.”

어떻게 보면 온라인 세상은 다양하게 소통하고 공감을 할 수 있는 자유로운 곳이지만 예술가와 예술교육자 및 문화예술교육 단체들에겐 여전히 제한되고 단절된 세상일 수밖에 없다. 예술적 활동을 제시하고 행동하고 끝나는 비대면의 단절된 소통을 어떻게 하면 참여자들과 상호작용해 나갈 수 있을까?에 대한 고민은 현장에서 큰 과제로 남겨지지만, <NAGA 특공대>의 세상에선 다양한 생각과 이야기 그리고 활동들이 오간다. 예술가와 참여자 모두가 특공대원으로서 함께 만들어가면서 하나의 상황극에 빠져들게 한다. 두 명의 참여 예술가는 서로 번갈아가며 아이들에게 다양하게 이야기를 건네며 작은 화면 안에서 카메라 렌즈를 활용하여 움직임에 변화와 각자의 이야기로 다양한 활동이 이루어진다. 단순히 미션활동이 아닌, 아이들의 특징을 살려 각각의 움직임으로 우리들이 할 수 있는 것들이라는 즐거움을 찾아간다. NAGA 특공대원들에게만 주어지는 키트 속, 종이 안경을 꾸며 쓰는 순간, 평범했던 내가 특공대원이 되어 미션을 수행해 나간다. 일상 속에서 흔히 볼 수 있는 봉투에 나의 방 안에 있던 물건을 넣는 순간 이름 모를 마법의 힘을 발휘하고 우리가 마주하는 작은 창들은 서로에게 교신을 하듯 몰입감에 빠져들게 한다. 이렇게 작은 일상의 소품과 상황 그리고 이야기 하나하나에도 상상을 불어 넣는다. 결과물을 바라보는 지점이 아닌 열린 이야기라는 예술이 가진 즐거움을 다양하게 실험하고 있었다. 무엇보다도 참여 예술가들은 교육자의 위치가 아닌 참여자들과 비슷한 상황과 동등한 위치에서 함께 문제를 해결해 나간다. 외계 침입자

가 나타난 순간엔 참여자 모두가 한마음이 된다. 한 친구는 자신의 방의 물건을 찾아 외계 침입자를 무찌르려 한다. “가만두지 않겠어~ 내가 다 무찌르겠어~”라는 창 너머의 아이의 모습 그리고 그 상황과 모습을 함께 하는 또 다른 친구들과 교육자, 심지어 관찰자에게도 재미라는 상상력으로 예술적 경험이 다양하게 즐거움으로 서로에게 전달된다.

“수업을 진행함에 있어서 아이들과 함께하는 수업이 재미있었으면 했어요. 특공대를 좋아하는 아이들의 관점에서 시작되면서 나사(NASA)가 있다면 우린 나가(NAGA)로 해볼까? 비대면에서 나갈 수 없으니까, 이 온라인 환경에서 상상으로 나가자~ 나가! go의 의미로 다가갔죠. 설정 자체도 다양한 지점에서 고민을 오갔어요. 어떤 상황의 설정을 준다면 아이들은 어떤 반응을 할까? NAGA 특공대원으로 다양한 미션과 훈련을 하면서 우주로 나가는 방법 외에도 우주를 보살피는 메시지까지 고려했어요.”

“경험해 보지 못한 세상을 <어떻게>로 마주해 나가기”

내가 가진 예술적 경험을 비대면 환경에서 어떻게 잘 전달될 수 있을 것인가에 대한 고민은 많은 예술가와 문화예술교육에서 이슈(Issue)가 된다. 연극적 경험과 더불어 아이들이 숨 쉴 수 있는 혹은 하고 싶어 하는 것을 열어주는 지점들이 참여 예술가들이 리드를 해가면서도 각자 몰입할 수 있는 판을 깔아주고 있었다. 그 안에서 참여자들은 예술가들과 친구가 되어갔다. 각자 다른 공간과 다른 지역에 머물고 있음에도 제한된 시간과 공간은 불필요해지기 시작했다. 연극적이라는 것은 역할이 있고 그것을 구현하는 것 그리고 움직임과 언어라는 총체적인 부분을 가지고 가는 것이 우리가 알고 있는 연극 활동이라는 지점에서 비대면 환경 속에서 예술활동을 이끌어가는 많은 예술교육자와 예술가, 예술가 단체들에겐 대면에서의 만남에 대한 갈증이 컸다. 그런 고민의 지점을 <NAGA 특공대>는 ‘어떻게’의 관점으로 전환해 나가며 설정과 소통의 방식, 몸과 언어 모두로 다 가능하게 만들어 갔다. 제한과 제약이 가해진다고만 여겨졌던 비대면 상황의 문화예술교육을 조금 다른 관점으로 바라본다면, 우린 예술적 상상력으로 어떤 것들을 할 수 있을까? 그것은 출발하는 관점의 시작을 변형과 변모의 물리적 관점에서 전환을 통한 변화의 과정적 접근으로 봐야 하지 않을까? 우린 닫힌 결말이 아닌 예술가적인 경험의 다양성이 가져다주는 열린 결말이자 과정으로 지금 여기 우리들의 경험해 보지 못한 상황을 어떻게 활용할 수 있을까?에 대한 <어떻게>라는 관점의 전환이 필요하다고 생각했다. 비대면에서 생겨날 수 있는 재미있는 부분과 놓치고 있던 뜻밖의 상황을 무엇이 예술인가의 관점에서 어떻게 예술인가의 예술적 경험을 다양하게 탐색하고 탐구해야 한다는 것을 <NAGA 특공대>의 줌이 가진 장치를 연극적 활동으로 이끌어 가는 여정을 통해서 느낄 수 있었다. 장소와 공간의 제약 없이 도심과 지방 그리고 산에 있던 아이들이 예술가를 만나는 모습 속에서 온라인 플랫폼이 가지는 가능성을 엿볼 수 있었다. 물론, 이러한 활동이 모든 참여자들에게 적극적인 참여와 이야기 그리고 상상력을 이끌어 낼 수 있는 건 아니다. 그러므로 참여자들의 다양한 관점과 생각들을 창 너머에서 예술가들은 자극해 나가야 한다. 지속적인 현장의 변화와 고민이 이루어져야 한다는 것이다.

“부분은 전체의 합과 같다.”

아마 그러한 여정 속에서 <NAGA 특공대>로서 또 다른 이야기에 대한 미션을 받듯이 연극이라는 예술의 영역을 확장해 나가는 가능성에 대한 실험들이라는 참여 예술가들의 미션은 계속될 것이다. 공간적 제약 없이 공평한 작업에 대한 예술가들의 실험이라는 매력적인 작업은 항상 예술가이자 교육자로서의 고민과 전환점에서 시작이 되며 그 안에서 반짝이는 새로운 발견들은 또 다른 다음이라는 지속 가능성을 가져다준다. 비대면 수업에서 상호작용에 대한 고민과 걱정이 많았지만 우리가 만나는 아이들은 이미 그러한 환경에 열려있었다, 그렇다면 문화예술교육으로 우린 어떻게 만날 수 있을까?에 대한 가능성에 대해서 생각해 볼 필요가 있다. <NAGA 특공대>의 활동은 단순한 연극적 놀이를 함께하는 활동을 넘어 이 훈련의 과정 속에서 관계를 맺고 말을 건네고 자신의 못다 한 이야기를 표현하는 계기를 예술가들과 아이들이 잃어버린 관계성을 회복해 가면서 만들어가는 게 아닐까? 그렇게 이들의 만남은 단순한 바라보기에서 마주하며 함께 만들어간다. 무언가 단절된 움직임과 이야기라는 대화 그리고 막연하고 막막했던 현실이라고 생각했던 비대면 사회 속에서 매체가 가져다주는 것을 전환의 관점으로 예술가의 경험을 통해 다양성이라는 즐거움을 보여준다.

예술로 즐거운 상상력 던지기
<NAGA 특공대>

에디터 예(풀풀)정원

3

아트앤테크 들어가는 글

함께 하는 기관 'Future Lab'

아트앤테크 들어가는 글

함께 하는 기관 'Future Lab'

Future Lab은 글로벌 콘텐츠 기업 스마일게이트의 사회공헌 재단입니다.
모든 청소년에게는 내재된 창의성과 고유성 (originality)이 있다고 믿으며, 이를 잘 발견하고 발현할 수 있는 환경 (Creative-environment)을 만들어 갑니다.

future@smilegate.com

아트앤테크 들어가는 글

<아트앤테크> 프로젝트는 2020년 전세계가 대면한 팬데믹의 상황에서 비대면 문화예술교육을 고민하며 시작되었습니다. 준비없이 마주한 전 세계적인 감염병 확산으로 인해 문화예술교육 분야의 매개자들은 고민할 겨를도 없이 비대면 교육 현장으로 뛰어들어야 했습니다. 타자와 타물을 감각하고 소통하는 것을 근본으로 작업하던 예술가(문화예술교육 매개자)들이 일제히 ZOOM(화상회의 서비스)으로 모여들었고, 우후죽순 매뉴얼화된 키트들이 등장하였습니다.

본 프로젝트 <아트앤테크>는 문화예술교육이 갖고 있는 감각하는 힘, 사유하는 힘이 스크린 앞(비대면 교육 현장)에서도 발현되는 환경을 검증하기 위하여 실제 현장의 문화예술교육 매개자들이 '실행'에 참여하는 방식의 '실험'을 설계하였습니다. 또한, 스크린을 통해 마주하는 비대면 상황에서 문화예술교육 고유의 아름다움(감각하고, 사유하는!)을 누릴 수 있는 장치로 다음 세대들에게는 새로운 감각과도 다름없는 '테크놀로지'를 더하여 기획하였습니다.

비대면 교육의 설계와 시도

문화예술교육은 기존의 지식/정보를 이해하고, 학습하는 방식과는 다른 교육 방식(문화)을 취하고 있습니다. 매개자(교육자)가 정한, 혹은 동일하게 가르쳐야 하는 정답이 반드시 존재하지 않아도 되며, 사실에 기반한 정답이 중요하지도 않습니다. 매개자가 설계한 활동을 통해 학습자 스스로 감각하고, 경험하다 보니 같은 활동을 하더라도 학습자에 따라 다른 시선을 갖고, 다른 배움을 얻습니다.
이러한 문화예술교육의 특질이 비대면 상황에서도 발현될 수 있도록 크게 **공간, 문화, 콘텐츠**의 세가지 방면을 중점으로 프로젝트를 설계하였습니다.

● 공간 - 감각이 확장되는 Mood

어떤 공간에 들어섰을 때 우리는 처음 가보는 곳일지라도 공간 전체의 분위기, 무드(Mood)를 느끼고 그것의 영향을 받습니다. 그래서 어떤 사람들은 자신에게 영감을 주는 공간을 찾아다니기도 합니다.

안타깝게도 팬데믹 상황에 이르러 사람들의 모임이 제한되면서 문화예술교육에서 중요한 매개가 되는 많은 공간들을 (잠시) 잃었습니다. 이에 학습자의 호기심을 자극하고 영감을 주는 공간의 무드를 비대면으로 옮겨가고자 다양한 매질로 구성된 "키트"를 기획하였습니다.

[키트 상세보기] 그룹형 창작 교구

이전의 경험으로 인해 "키트=교구"로 이해하는 경우가 다수입니다. <아트앤테크> 프로젝트가 "키트"에 대한 다양한 시선과 활용을 소개하는 계기가 되도록 교구뿐만 아니라, Mood를 만드는 장치로 키트를 개발하였습니다.

키트는 매개자가 자신의 작업 특색에 맞게 커스터마이징 할 수 있고, 사용자의 관심, 흥미에 따라 자유롭게 변형이 가능합니다. 온라인 교육 시 매개자의 배경(back wall)이 되어 스크린 속 매개자의 공간을 작업실로 만들고, 주렁주렁 걸린 재료들이 스크린을 넘어 학습자의 호기심을 자극하기를 기대하였습니다. 또한 한 번 사용에 그치는 것이 아니라 지속적으로 활용할 수 있도로 개발하여, 프로젝트 이후에도 다양한 대면/비대면 교육에서 활용할 수 있습니다.

● 문화 - N명의 N가지 이상의 방식

본 프로젝트는 온라인을 비롯하여 각 매개자가 자기만의 방식으로 비대면 교육을 설계하여 실행할 수 있도록 지원하였습니다. 매개자들에게는 감각하고, 사유하는 문화적 방식으로 <아트앤테크>의 키트와 교육자료를 활용하도록 가이드 하여, 매개자 각자의 전문분야와 융합하여 시너지를 낼 수 있도록 지원하였습니다. 100명의 문화예술교육 매개자의 전문분야와 방식, 내용 등 매개자 N명이 N가지 이상의 다양한 프로젝트가 실행되도록 제안하였습니다.

대면과 비대면(온라인)을 결합한 장혜진 작가의 프로젝트

"2020년의 상황이 오프라인에서 온라인으로의 이동이 활발해지는 중간 지점이라고 생각하고 있습니다. 미래에는 내용에 따라 온라인과 오프라인 중 적합한 방식을 선택하여 사용 할 수 있는 기반이 마련될 텐데, 그 과정에 있는 현재의 저는 무엇을 할 수 있을까에 대해 생각해 보았습니다. '온라인과 오프라인 수업이 가능한 환경'에 대한 고민을 '대면과 비대면이 모두 가능한 공간을 창조'하는 일로 해석해보았습니다"

청소년에게 익숙한 SNS(카카오톡)을 활용해 자료를 제공하고 학습자스스로 탐구할 수 있게 독려한 박혜민 작가의 프로젝트

"이번 <아트앤테크>는 제 나름의 방법을 통해 '비대면 문화예술교육'을 시도해보고자 한 워크숍입니다. 오픈 카카오 채널을 만들어 강의가 필요할 때에 강의 영상을 공유하고, 스스로 탐구하는 시간을 충분히 제공하였습니다. 그를 기반으로 화상 미팅을 통해 토론하고, 토론 이후에도 프로젝트를 발전 시킬 수 있도록 장려하였습니다."

학습자 역시 관심사와 흥미를 바탕으로 프로젝트를 진행하였습니다. 호기심을 자극하는 다양한 매질의 재료를 제공하되, 이를 활용한 특정한 결과물을 제안하기보다는 전체 프로젝트의 과정에서 학습자가 영감을 받거나 관심을 느끼는 방향으로 프로젝트를 진행할 수 있도록 장려하였습니다. 코딩을 하였지만 드로잉 결과물이 나오기도 하고, 실행보다는 주제를 탐구하는데 더 많은 시간을 소요하기도 하였습니다. 어떤 내용이든 학습자가 자기만의 방식으로 프로젝트를 소화하여 진행하는 것에 초점을 두었습니다.

● 컨텐츠 - Technology, 스크린을 통한 만남의 부스터

비대면 교육이 온라인을 뜻하지는 않으나 많은 교육 현장에서 대다수 비대면 교육은 스크린을 통해 이루어지고 있습니다. 온라인 비대면 교육에 적합한 콘텐츠의 하나로 Technology 활용을 제안하였습니다.

청소년 학습자들은 이미 다양한 최신 기술들을 경험하고 있고, 앞으로도 더 많은 기술들을 활용할 가능성이 높은 디지털 네이티브 세대로 불리웁니다. 코딩교육 의무화 등을 통해 일정 부분 Tech 교육이 이루어지고 있는데, Technology의 특성상 스크린 속에서 작업이 활발히 일어나기 때문에 '온라인'으로 전환 시 학습자에게 '익숙함' 의 장점이 있습니다.

다만 단순 '기능' 중심으로 Tech를 만나는 것이 아니라, 피지컬 컴퓨팅 교구를 활용해 스크린 속 Technology를 실제로 구현하고, 직접 감각(보고, 만지고, 느낄 수 있도록)할 수 있도록, 문화예술교육에서 활용 가능한 하나의 표현 도구로 Technology를 경험할 수 있도록 장려하였습니다. 이를 통해 **매개자에게는 새로운 시도와 경험을 통한 영감을, 학습자에게는 단순히 기술언어를 외우는 것에 그치는 것이 아니라 자기표현의 도구로 테크놀로지를 만나는 경험을 설계하였습니다.**

● 비대면을 통한 확장, 글로벌 경험

비대면 교육에 도전과제와 어려움만 존재하는 것은 아닙니다. 비대면이기에, 더 효과적인, 비대면에 더 특화된 장점도 분명 존재합니다. 시간과 공간을 초월한 교육이 가능한 점을 강점으로 십분 활용하기 위해 영국 BBC 방송사 교육재단과 협력하여, 매개자와 학습자들은 집, 학교 등 익숙하고 편안한 공간에서 ***글로벌 페스티발***에 참여하는 기회를 제공하였습니다. <아트앤테크> 프로젝트에 참여하고 작품을 제출할 경우, 영국 BBC 교육재단이 주최하는 피지컬 컴퓨팅 도구를 활용한 글로벌 챌린지에도 본인의 작품을 제출할 수 있도록 설계하였습니다. 비록 얼굴을 마주하지 않았지만, 전 세계 아동/청소년들과 비대면으로 작품을 공유하고 소통함을 통해 작은 스크린 넘어 실제하는 세계를 경험할 수 있었습니다.

[글로벌 페스티벌 상세보기] 마이크로비트 글로벌 챌린지

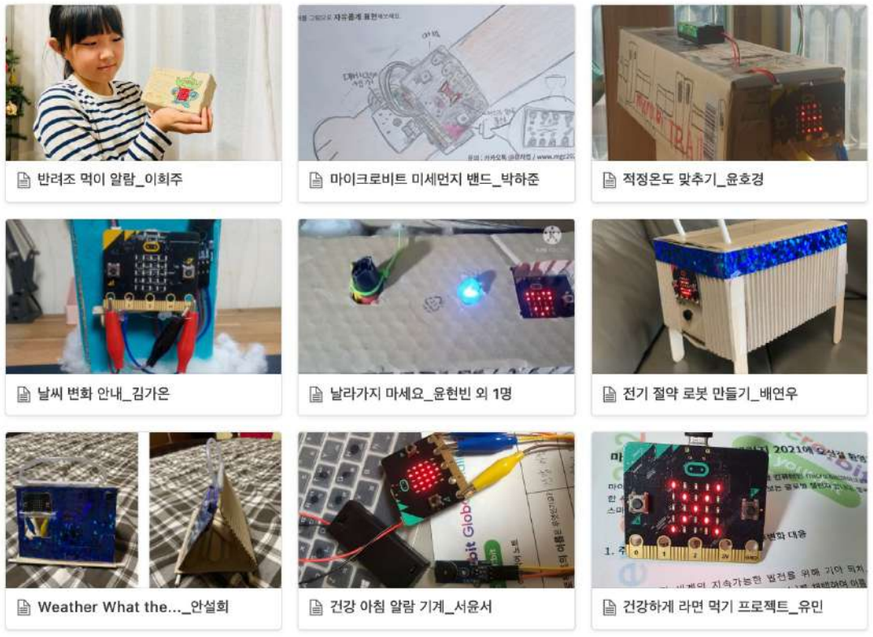
<아트앤테크> 프로젝트에 앞서 대면/비대면(온오프라인)으로 진행된 매개자들과의 오리엔테이션 영상

대면과 비대면을 떠나, 문화예술교육 고유의 힘이 발현되기 위하여 문화, 공간, 컨텐츠의 고민은 언제나 필요하다고 생각합니다. 촘촘히 설계된 대표사례로써의 실험 결과가 아니라 실제 현장의 문화예술교육 매개자들의 일상을 실험으로 초대하고자 본 프로젝트를 통해 전국, 다양한 분야의 100여명이 넘는 매개자와 약 1,500여명의 청소년을 만났습니다. 프로젝트의 기록과 경험이 비대면 문화예술교육의 현주소를 확인하고, 나아갈 길을 모색하고자 고민하는 모든 분들께 참고가 될 수 있기를 바랍니다.
감사합니다.

아트앤테크를 만난 청소년

<아트앤테크> 프로젝트에 참여한 청소년들의 작품을 소개합니다.
더 많은 프로젝트는 Future Lab(스마일게이트 희망스튜디오)의 👉 [mgc 2021 웹페이지]를 참조하세요!

본 공공저작물은 공공누리 4유형에 따라 "출처를 표시"하여 비상업적•비영리 목적으로만 이용할 수 있고,
2차적 저작물 작성 등 변형하여 이용하는 것은 금지합니다.



아트앤테크를 만난 청소년

4

2021 비대면 문화예술교육 오픈토크
“근데 왜 만나려고 했더라?”

1. 1부 발제 ‘낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 OOO’
   - [VR·조형] **방구석 대모험_VR끼고 | 정지현**
   - [시각예술] **처음 만나는 식물 | 이소요**
   - [연극] **NAGA 특공대 | 성기윤**
   - [드로잉] **우리를 연결하는 모양 | 김민수**
   - [움직임] **한뼘 두뼘 세뼘 | 김시원**
2. 2부 토론 ‘OOO을 놓치지 않기 위해 시도해본 것들’
   <아트프리즘>참여예술가 5인, 류현미 총괄디렉터, 최선영 모더레이터
3. 최선영 모더레이터 맺음글
4. 오픈토크 사전 질문 모음

비대면 문화예술교육 오픈토크

2021 비대면 문화예술교육 오 픈 토 크

근데 왜 만나려고 했더라?

우리는 비대면인 상황에서도 무엇을 놓치지 않으려 했을까요?

‘사람과 사람이 직접 만나지 않고서라도 어떻게 만날 수 있을까’라는 질문에
그 필요와 욕구가 있었던 것 같습니다.

그렇다면 “우리는 문화예술교육 안에서 왜 만나려고 했을까요?”
“서로 무엇을 교감하거나 경험할 때 ‘만난다’고 느낄 수 있었던 걸까요?”
우리는 이에 대한 고민이나 성찰에 대해 서로 충분히 얘기를 나눠보지 못한 상태에서 코로나19를 겪었습니다. 그래서 더욱 문화예술교육이라는 이름 속, 사람과 사람 사이에 비어있던 부분에 대한 질문의 시간이 필요했습니다. 그러나 코로나19 이전처럼 여전히 급하게 시간이 흘러갔고, 질문하면서 동시에 답도 찾아야 했습니다. 지금이라도 문화예술교육에 대해서 무엇을 질문할 것인지 각자의 관점을 살피는 것이 필요합니다. 그것은 또 다른 팬데믹에 대응하기 위함이 아니라 **문화예술교육에 대해 미뤄왔던 질문을 마주하기 위함입니다.**

한국문화예술교육진흥원에서는 각기 다른 관심사를 가진 예술가들이 모여 비대면 상황에서 예술교육의 난제와 그 가능성을 모색하는 2020 비대면 문화예술교육 프로젝트 ‘아트프리즘’을 운영하였습니다.
오픈 토크에서는 그 과정에서 예술가들이 ‘놓치지 않으려고 했던 것’들을 중심으로 이야기를 나누고자 합니다.

2021. 4. 9.(금) 14:00~17:00
Youtube 온라인 생중계

1부 발제 / 14:00-15:00
'낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 OOO'
<아트프리즘>참여예술가 5인

휴식 / 15:00-15:10

2부 토론 및 참여자 질의응답 / 15:10-17:00
'OOO을 놓치지 않기 위해 시도해본 것들'
<아트프리즘> 참여예술가 5인, 류현미 총괄 디렉터

함께하는 사람들

최선영
모더레이터
유구리최실장 대표

비대면 문화예술교육 프로젝트 아트프리즘

류현미
총괄 디렉터

정지현
<방구석 대모험_VR 끼고>
한국예술종합학교 미술원 강의

이소요
<처음 만나는 식물>
미술작가, 한국예술종합학교 미술원 강의

성기윤
<NAGA 특공대>
연극놀이 문화예술교육 강사

김민수
<우리를 연결하는 모양>
일상탐구 페인터

김시원
<한뼘 두뼘 세뼘>
한국예술종합학교 미술원 강의

홍유진
<한국문화예술교육진흥원>
교육기관본부 본부장

1부

발제 '낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 000'

< 아트프리즘 > 참여예술가 5인 발제

홍유진 : 2021 비대면 문화예술교육 오픈토크 ’근데, 왜 만나려고 했더라?’를 시작하도록 하겠습니다. 비대면 문화예술교육 오픈토크는 작년 코로나 상황속에 다양한 형태의 문화예술교육 현장들이 생겨났습니다. 일단은 사회적 거리 두기를 하게 되었고요. 그간의 문화예술교육에서는 겪지 못했던 모든 행동, 그리고 모든 작업에 ‘비대면’이라는 수식어가 붙게 되었습니다.

그런 상황과 사회적 거리 두기를 통해서 비대면으로 만나게 되는 문화예술교육에 ‘그렇다면 우리가 어떻게 상호 교감을 할 수 있는지’ 탐색하는 시간을 가져보기로 했습니다. 그렇게 만들어진 것이 비대면 문화예술교육 프로젝트 ‘아트프리즘’이라는 사업이었습니다. **이 프로젝트는 예술가와 참여자들을 연결하는 공간을 새롭게 해석하고, 참여자의 주도적인 탐색 활동을 이끌어 주는 도구상자도 활용하면서 단절된 관계성을 회복하기도 하고, 비대면일 때 만들어질 수 있는 새로운 관계성도 발굴해보는 차원의 방향성을 가지고 시작하게 됐습니다.**

이렇게 시작된 비대면 문화예술교육 프로젝트 아트프리즘은 5개 분야의 예술가 선생님을 모시고 다양한 형태로 진행이 됐었는데요. 시각예술과 연극으로 구성이 됐고, 시각예술은 조금 더 구체적으로는 식물과 함께 하는 것. 그리고 VR 조형 형태로 하는 것. 그리고 움직임을 통해서 하는 것. 그리고 드로잉을 통해서 하는 시각예술과 연극을 통해서 진행되었습니다.

본격적으로 시작하기 전에 새로운 탐색 프로젝트에 참여해주신 작가분들, 같이해주신 총괄 디렉터분들, 프로젝트에 참여해주셨던 모든 참여자분들께 감사드리고요. 그런 과정에서 숨은 이야기들과 새로운 발견이 있었는지 시작하도록 하겠습니다. 이후 진행은 '유구리최실장'의 최선영 선생님께서 진행해 주시도록 하겠습니다. 부탁드리겠습니다.

최선영: 오늘 진행을 맡은 최선영이라고 합니다. 반갑습니다. 오늘 저희가 같이하게 된 오픈토크의 제목이 '근데, 왜 만나려고 했더라?'입니다. 이 제목을 들으시고 어떤 생각을 하셨는지 궁금한데요. 아마 그 생각들이 오늘 3시간 정도 진행되는 이야기 안에 모두 녹아들지 않을까 생각이 들어요. 먼저 오픈토크의 취지를 설명해 드리기 전에 제목을 들으셨을 때 사전 신청하신 분들이 어떤 생각을 하셨는지를 공유해 드리려고 합니다. 그러면 공감하시지 않을까 생각이 듭니다.

한 분은 '최근에는 비대면 수업, 강의들에 너무 익숙해져서 되려 번거롭게 왜 오프라인으로 만나야 할까 생각이 들었는데 그런 생각들이 떠오르는 행사명인 것 같아요. 그것과 함께 비대면 교육에서 잃지 않아야 할 오프라인의 요소에 대해서 생각해보게 되는 부분이네요.'하고 말씀하셨고요.

또 다른 분이 계셨는데 'ZOOM이나 유튜브 등을 통한 비대면 만남이 이제는 익숙해져 버렸습니다. 그래서 우리는 또 쉬운 길을 선택하고 진정한 고민이 담긴 비대면 프로그램은 점점 진행하기 힘들어지고 있습니다. 그런 비대면 매너리즘에 쉽게 빠질 수 있는 이 시기에 바람직한 논의인 것 같습니다.'라는 의견을 주셨습니다.

이분들 외에도 100분이 넘는 많은 분이 사전신청을 해주시고 의견과 질문을 보내주셨는데 너무 감사드려요. **사실 현장의 고민을 나누는 자리로써 이런 자리가 필요하다는 생각이 들어요. 그래서 오늘 이야기해 주실 예술가분들도 '우수사례'라든지 '방법론 위주'로 말씀드리기보다 '어떤 것을 해봤는데 그 과정에서 무엇을 고민했는지 현장의 입장'에서 말씀해주실 것 같습니다.** 사전 질문을 또 받아보니 현장에서 어떤 고민을 하고 계시는지 봤을 때 '비대면 문화예술교육의 방법론'이라든지 '효과적인 방안'들을 많이 궁금해하셨던 것 같아요. 그런데 사실 오늘은 우리가 이 과정에서 **무엇을 놓치지 않으려고 했는지, 그래서 어떤 것을 시도해봤는지** 이런 이야기를 더 많이 하지 않을까 싶습니다.

'당장 효과적으로 어디에 적용하기 좋은 이야기들'보다는 우리가 장기적으로 끌고 가야 하는 질문들이 많을 텐데요. 많은 분이 더 공감해주셨으면 좋겠습니다. 오픈토크 구성을 안내해 드리면 1부에서는 여기 나와 계신 예술가분들이 '낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 무언가'에 중점을 둬서 아트프리즘에서 활동하셨던 것들을 말씀해주실 것입니다.

아트프리즘의 사례나 차시별 내용은 사전에 안내해 드렸던 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에 있는 내용을 참고하실 수 있을 것 같고, 오늘은 그 과정에서 고민하셨던 것들 말씀해주실 것 같습니다. 휴식시간 이후에 2부에서는 '놓치지 않으려고 했던 무언가, 그것을 위해서 무엇을 시도해보셨는지'에 대해서 조금 더 구체적으로 이야기도 나눠보고 질의응답 시간도 가지고 상호적으로 대화하는 시간을 가지려고 합니다. 여기에는 아트프리즘의 총괄 디렉터로 참여해주셨던 류현미 선생님도 같이해주실 예정입니다.

오늘 내용에 있어서 참여해주실 방법들을 안내해 드리면 지금 유튜브로 많은 분이 보고 계시는데요. 유튜브 채널에서 지금 영상이 나가고 있는 게시물 하단에 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)으로 들어갈 수 있는 링크가 있습니다. 링크는 바로 아트프리즘에 대해 상세한 내용이 담겨 있는데요. 류현미 선생님이 총괄 디렉터로서의 의견도 있지만, 세부적으로 5개 프로그램에 대한 내용과 도구라든지 구성 방안이라든지 참여자들에 대한 이야기가 있습니다. 그리고 두 분의 에디터분들의 글까지 굉장히 자세한 것들이 담겨있기 때문에 세부적인 내용을 당장 이번 토크에서 확인하기 어려우시더라도 나중에 참고하시면 좋을 것 같습니다.

그리고 유튜브에서 아트프리즘이라고 검색하시면 지금 여기 계신 작가님들 외에도 이현우, 양윤화, 박하나 작가님이 같이 하셨는데요. 이분들의 인터뷰 내용도 있기 때문에 추후에 참고하실 자료들을 많이 활용해주시면 좋을 것 같아요. 2부에 질의응답을 가질 예정이어서 질문사항이 있으시면 채팅창에 많이 남겨주시면 좋을 것 같습니다.

그러면 오늘 참석하신 분들을 간략하게 소개해 드리겠습니다. 제 옆에 계신 작가님부터 소개를 드리면 정지현 작가님, 이소요 작가님, 성기윤 작가님, 김민수 작가님, 김시원 작가님 그리고 류현미 디렉터님 나오셨습니다. 사실 우리가 여기에서 지금 굉장히 긴장하고 있거든요. 코로나 상황을 많이 대변해주는 것 같은데요. 이런 상황에서 우리가 모두 잘 해내야 했던 순간들이 많았던 것 같아요.

비대면 문화예술교육도 비슷한데요. '그런데 아닐 수 있다.' 이런 이야기도 어떻게 보면 더 중요할 것 같고 잘 해내는 것, 잘 해낼 방안들을 마련하기 전에 '왜 잘해야 하지? 왜 만나려고 했지? 지금 무슨 이야기를 하려고 했지? 이런 이야기들을 할 필요도 있다'라는 이야기를 나누고자 오늘 자리를 마련했음을 다시 한번 말씀드립니다. 첫 번째로 정지현 작가님부터 아트프리즘에서 어떤 것을 대략 하셨고, 또 무엇을 고민하셨는지, 낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 무언가에 관해서 이야기해주시겠습니다. 발제를 부탁드립니다.

<방구석 대모험_VR 끼고>
정지현 작가

“만나지 않으면 할 수 없는 일이 있고,
함께 하면 누구도 예상하지 못한 일들을 벌일 수 있다”

정지현: 안녕하세요. 정지현입니다. 제가 발제문을 준비하고 프레젠테이션의 이미지를 준비하다가 워낙 VR를 사용한 워크숍 수업에 영상자료가 많다 보니까 더 효율적인 방식의 발표를 위해서 영상을 준비했어요. 영상이 7분 정도 되는데 먼저 보시고 제가 추가 코멘트하는 것으로 발제를 마치도록 하겠습니다.

-발제 영상 나레이션-

오늘 ‘왜 만나려고 했는가?’ 에 대한 주제의 질문에 먼저 간단히 답하자면, ‘만나지 않으면 할 수 없는 일들이 있기 때문’이라고 말씀드리고 싶습니다. 발표 시간이 길지 않기 때문에, 저의 VR 워크샵 ‘방구석 대모험’ 수업 개발에 중요하게 생각했던 지점 몇 가지를 이야기하려고 합니다.

첫 번째, 공간감.

코로나 시대의 온라인 만남은 화상통화처럼 얼굴을 맞대고 스크린을 바라보는 것으로 시작합니다. 스크린은 대상을 인지하기에 아주 효율적인 도구이지만, 예술 감상의 측면에서는 부족한 부분이 많을 수밖에 없습니다. 스크린 위에 띄워진 이미지 정보는 발표자에 의한 편집본이기 때문에 그 이면은 관람자가 볼 수 없다는 것이 큰 한계로 다가옵니다. 스크린은 일방향적으로 발화하는 성격의 평면적인 매체지만, VR은 상호소통이 가능한 동시에, 공간적 경험에 특화된 매체입니다. 편집자가 정한 이미지만을 바라보는 것이 아니라 내가 원하는 곳에 서서 자신이 보고 싶어 하는 이미지를 감상한다는 것, 고개를 숙여 보기도 하고, 멀리 물러서서 보기도 하고, 내 작품을 바라보는 관객을 다시 3인칭의 시점으로 바라보는 경험은 ‘감상’과 ‘결과’에 있어서 정말 중요한 일이라고 생각했습니다. 동시에 ‘VR로 조각’을 하는 워크숍의 첫 번째 프로그램은 현실에서는 절대 경험할 수 없는 종류의 것입니다.

조각한다는 것은 몸을 사용한다는 것이고, VR이라는 가상의 환경에서 몸을 움직이는 방식은 현실에서의 조각하기와는 차원이 다를 수밖에 없습니다. 작품의 무게를 염려하지 않아도 되고, 중력을 버틸 매질에 대해서도 고민할 필요가 없습니다. 심지어 그 크기를 자유롭게 늘렸다, 줄였다 할 수도 있고 조각 속으로 들어가 그 안에서 다시 작업을 할 수도 있습니다. 전문가가 아니더라도 손쉽게 가상의 3D 모델을 만들고 그것을 다시 실제의 세상으로 끌어낼 수도 있는 경험을 꼭 함께 나누고 싶었습니다.

두 번째, 재미.

ZOOM과 같은 수업을 하다 보면 가끔 움직이는 증명사진첩을 보는 것 같지 않습니까? ZOOM은 강연하기에 아주 적절한 플랫폼이지만 대화형 수업에는 어려움이 많은 것 같습니다. ‘질문 있나요?’라고 물으면 이어지는 얼음 같은 정적을 경험하지 못한 분은 아마 없으리라 생각합니다. 학생인 당사자는 실제로 질문이나 의견이 없을 수도 있지만, 아마도, 수업에 별로 대단치 않은 아이디어거나, 아직 정리되지 않은 생각이어서 단념해버리는 경우도 많을 것이라 짐작합니다. 더욱이 수업이 자유로운 분위기가 아니라면 엉뚱한 생각들의 연결고리들을 이끌어내기란 쉽지 않을 것입니다. 저는 우연히 유튜브에서 VR로 사람들과 만나 웃고 떠들며 함께

가상의 월드를 이곳저곳 여행하는 영상 클립을 보면서 이 워크숍의 가능성을 보았습니다. 이상한 몸짓과 소소한 드립으로 즐거운 분위기가 계속되는 상황에서 창의성은 더욱 빛을 발하지 않을까 생각했습니다.

먼 곳에서 말하면 작게 들리고, 가까이서 말하면 크게 들리는, 이 너무나도 단순한 가상 환경의 조건만으로도 이 플랫폼을 활용해야겠다고 마음먹었습니다. 선생님 몰래 저쪽에서 얘기하고 웃고 떠드는 것은 예술 수업에서 필수적인 요소입니다. zoom에서 제 위치는 선생님이지만, 이곳에서는 '둘매님'으로 통하는 한 명의 가이드형 유저입니다. 상상해 보세요. 이곳은 강아지, 만화 캐릭터 등 자기가 만든 아바타를 입고 숨겨왔던 끼와 취향을 발산하기에 너무나도 좋은 환경입니다. 이 세계 속에서 내가 만든 작품이 빌딩보다 크고, 친구들이 그 위로 오르거나 들어갈 수도 있습니다. 아마도 이 풍경은 곧 당도할 미래의 메타버스형 예술 수업이지 않을까요? 선생님은 이곳에서 '그룹장'이자 '모더레이터', '서포터'이기도 합니다. 일방향적인 정보전달의 수업은 유튜브로 대신하고, 창작의 경험을 함께 할 수 있는 수업, 참여하는 자가 누구냐에 따라 그 결과가 형형색색 달라질 수 있는, 예상한 것 이상의 결과를 낳는 구조의 수업을 만들고자 했습니다.

그래서 다시 처음 질문으로 돌아가서, 왜 우리는 만나려고 했는가?에 대한 응답은 덧붙여 다음과 같이 답하고자 합니다. "만나지 않으면 할 수 없는 일이 있고, 함께 하면 누구도 예상하지 못한 일들을 벌일 수 있다"

정지현: 네, 잘 보셨는지 모르겠습니다. 영상을 제가 다시 한번 보면서 '말을 되게 천천히 하는구나' 싶었습니다. 그래서 '지루하지 않으셨을까' 고민이 되네요. 영상에서 말씀드렸지만 몇 가지 조금 더 진지한 고민도 있었습니다. 이 워크숍에 대해서 궁금하신 분들도 다양하실 텐데, 또 미술 작가이고 VR이라는 매체적 특성도 너무 강하다 보니까 대체로 온라인에서 마주하는 수업의 여러 가지 특징 중에서 같이 공감할 만한 것들을 모았어요.

그래서 이외에도 제가 고민했던 부분을 몇 자 정리했는데, 중요했던 것은 이런 것이었습니다. **'수동적이지 않고, 똑같은 결과가 나오지 않은 수업'을 고안하려고 노력했고, '성인을 대상으로 한 예술 수업의 방식에 대한 고민'**, 그리고 **'디지털 매체에서의 예술의 감성이라는 것'**, 그리고 **'창작활동의 즐거움은 어떻게 나눌 것인가?' 이 비대면 상황에서.** 그리고 같이 할 수 있어서 좋은 것들이 너무 많잖아요. 그런 '즐거움에 대한 부분도 놓치면 안 되겠다' 싶었습니다. 그리고 **'선생님이라는 것의 위치'**, 비대면 상황 속에서 선생님은 무언가를 이끌기도 하지만 누군가를 도와줘야 하잖아요. 다양하게 바뀐 포지션들이 있는 것 같아요. 방송인처럼도 돼야 하고. 그런 부분에 대해서 고민을 하지 않을 수 없기에 지금과 같은 워크숍 수업을 개발했었고요.

또 VR 중심으로 수업을 진행한 것처럼 나오지만 실제로는 거의 5:5 비율로 ZOOM 수업을 병행했습니다. 이유는 VR 영상에서 보셔서 아시겠지만, VR 같은 경우에는 사람들이 만나서 뛰어노는 그런게 너무 좋아요. 대신 진지한 이야기라든지 후에 있었던 경험담, 정리된 생각들을 나누기에는 약간 부족한 감이 있습니다. 그래서 매체, 플랫폼의 성격에 따라서 ZOOM 수업도 놓치지 않을 수가 없어서 실기 혹은 액티비티 같은 워크숍 수업을 진행한 뒤에 다시 돌아와서 ZOOM 에서는 '그곳에서 어떤 일이 있었는지, 어떤 관점이 있었는지'에 대한 이야기를 나누는 시간으로 수업 시간이 굉장히 길어졌어요.

저 역시 VR 기기에 대한 인지가 많이 있던 상태는 아니어서 준비하느라 애를 많이 먹기도 했지만, 상상만으로 했던 수업을 현실화시키니까 또 얻은 것들이 있었습니다. 그 점은 2부에서 같이 이야기 나누면서 제가 겪었던 문제점, 그것을 해결하기 위한 방안들 이런 것을 같이 나눌 수 있으면 좋을 것 같습니다.

최선영: 첫 번째 발제인데 긴장하지 않으시고 잘해주셔서 감사드려요. 발제를 영상으로 준비하셔서 보시는 분들 머릿속에 현장이 그려지셨을 것 같아요. 정지현 작가님 프로그램은 <방구석 대모험_VR을 끼고>이며 성인 여섯 분이 참여해서 총 5회로 진행되었습니다. 회차별로 시간이 다르기도 했었는데 자세한 이야기는 2부에 해주실 예정입니다.

이런 코로나 상황. 특히 비대면 상황에서 문화예술교육을 이야기할 때 아마 정지현 작가님의 많은 고민과 내용 이전에 VR 기기의 기술적인 것이 중요하게 다루어지며 '뭔가 새롭고 혁신적인 프로그램이다' 이렇게 보이는 게 더 큰 것 같습니다. 어떻게 보면 **문화예술교육이 가지고 있는 근본적인 질문보다 콘텐츠로써 우리가 이해하려고 하는 욕망이 더 커질 때 일어날 수 있는 해석 지점들** 같은데요. 오늘 이야기들은 그런 것보다 그런데 '왜 VR을 하려고 했을까? 왜 VR로 만나려고 했을까? 만나서 무엇을 해보려고 했을까?' 이런 내용이라는 점을 다시 한번 환기하시면서 이야기를 들어보시면 좋을 것 같습니다. 그런 측면에서 마지막에 작가님이 말씀하셨던 '함께 하면 누구도 예상하지 못한 일들을 벌일 수 있다.'라는 지점이 많은 질문을 주는 것 같습니다. 그러면 이소요 작가님께서 두 번째 발제 부탁드립니다.

“근데 왜 만나려고 했더라?”
1. 공 간 감

2. 재 미
질문 있나요?

함께하면 누구도
예상하지 못한 일들을
벌일 수 있기 때문입니다

<처음 만나는 식물>
이소요 작가

“완전히 다른 형태, 다른 종류의 삶을 사는 생물을 상상해보고 헤아려보는 만남”

이소요: 여러분, 안녕하세요. 소개받은 이소요입니다. 제 발표는 ‘처음 만나는 식물’이라는 프로그램을 개발하면서 제목 안에 ‘만남’이라는 표현이 들어있었는데요. 그 ‘만남’의 핵심을 무엇으로 보고 수업을 구상했는지 설명해 드리고, 그다음 간략하게 수업내용과 결과물을 소개해 드리도록 하겠습니다.

여러분, 우리가 1년을 훌쩍 넘겨서 감염병의 시대를 살고 있는데 그 여러 원인을 진단할 때 공장식 축산을 비롯한 생물자원을 과다하게 개발하고, 또 생물을 산업화하면서 생태적 균형이 교란되었기 때문이라는 의견도 나오고 있습니다. 그래서 이번 수업을 구상하면서 사실 사람과 사람은 대면으로 만나서 교류를 하기 어렵지만, 이번 기회를 통해서 ‘사람이 아닌 다른 비인간의 생물들하고 조금 더 가까이 만나보고 그들과의 관계에 대해서 한번 생각해보는 시간을 가져보면 어떨까’ 이런 생각을 하게 되었어요.

제가 예를 들어서 설명해 드리면 이해하기 쉬우실 것 같습니다. 이 세상에 엄청 다양한 생물들이 살고 있지만 여러 생물군 중에 식물을 예로 들어서 설명해 드리도록 하겠습니다. 화면에 보이는 장면들을 보시면 우리가 평소에 식물에 대해서 사람들이, 대중들이 어떻게 인식하고 있나 이런 관념들을 보여주는 이미지들을 골라왔어요.

보통 채취를 하거나 재배를 해서 식량으로 쓰고 먹을 수 있는 식물. 혹은 내 환상 속에 도시하고 굉장히 멀리 떨어진 어떤 환상의 자연, 미지의 야생에 대한 이미지의 식물을 생각하기도 하고, 혹은 조경이나 화훼 이런 것들을 통해서 아름다움을 느끼기 위해서 또 식물을 활용하기도 하고, 혹은 공기 정화가 되느냐, 요즘처럼 이렇게 환경문제가 심각할 때는 이 식물을 내 방에 갖다 놓으면 전자파를 흡수하고 공기 정화를 해주나요? 이런 여러 가지 기능적인 측면에서 사람들이 식물을 많이 대하는 것 같아요.

사실 이것들은 인간의 관점에서 식물이 나에게 무엇을 해줄 수 있는가, 이런 도구화된 관점으로 식물을 많이 생각하는데 다음 화면에 보시면 맨 위 왼쪽 상단에 있는 식물은 회양목이라는 나무입니다. 도시 밖에 나가면 울타리로 여기저기에서 볼 수 있는데, 사실 이 식물이 2월 말 3월 초가 되면 도시에 있는 수많은 식물 중에 제일 먼저 꽃을 피우는 식물 중 하나지만 사람들은 아무도 몰라요. ‘개나리 진달래가 피는 건 아는데, 회양목도 꽃이 있었어?’ 이렇게 자세히 본 적이 없어요. 저 식물은 곤충이 활동하기 전에 되게 추울 때 바람에 의해서 수분을 하므로 화려한 꽃잎도 필요가 없고 향기도 낼 필요가 없고, 눈에 보이지 않지만 조금만 주의를 기울이면 꽃이 만발하는 모습을 누구나 볼 수 있거든요. 그 옆에 할미꽃은 많이 아실 텐데. 빨갛게 감싸고 있는 부분이 꽃잎이 아니라 꽃받침이에요. 그런데 아마 많은 분이 모르셨을 거 같고.

또 식물들이 보통 녹색이 있고 ‘푸르름’, ‘싱그러움’ 이런 것을 상상하지만 밑에 있는 다른 식물들은 전부 다 광합성을 하지 않으면서 다른 생물을 빨아먹고 살거나 동물을 잡아먹기도 하고 버섯처럼 땅속으로 네트

워크를 만들면서 확장해 나가는 그런 생태를 가지고 있기도 해요. 그래서 우리가 생각했던 것과 굉장히 다른 방식으로 다양한 식물들이 세상에 살고 있는데 '우리는 아마도 그런 관점에서 식물들을 많이 만나보지 못하고 있는 것 같다' 이런 마음이 들었어요.

그다음 페이지도 보시면 그 이야기를 확장해서, 사실 저는 식물 하면 제일 신비롭고 놀랍다고 생각되는 부분이 인간은 사실 뭔가 덩어리로 된 것을 입으로 먹고 즉 물질을 섭취해서 피가 살이 되고 성장을 하고 물질이 되는 과정을 경험하는데 식물은 바람과 빛과 물만 있으면 아름드리나무처럼 커다란 덩어리로 성장할 수 있는 광합성의 원리가 아직도 밝혀져 있지 않다고 해요. 과학 안에서도 그런 부분들이 저한테 너무나 신비로운 부분입니다. 조금 더 들어가 보면 광합성을 담당하는 부분이 식물세포 안에 엽록체라는 기관이에요. 세포 소기관이고 많이 들어보셨을 거예요. 엽록소, 엽록체. 식물 잎을 푸르게 만들어주는 색소이자, 에너지를 합성해주는 기관인데 엽록체가 사실은 분자적으로 분석해 보면 우리가 알고 있는 녹조라떼의 주범이라고 하는 '남세균'이라는 세균과 유전적으로 분자적으로 연관성이 굉장히 많다고 하거든요.

그래서 식물세포 안에 우리가 과거 수십억 년 전에 진화하면서 박테리아들끼리 서로 먹고 먹히고 조합이 되는 과정을 통해서 지금의 생물로 진화하게 됐던 세균의 흔적이 우리 세포 안에 남아있다는 것을 볼 수 있어요. 식물도 마찬가지지만 동물도 세포 안에 에너지를 합성해주는 미토콘드리아의 유전 정보를 분석해보면 사실은 그것도 인간의 것이 아니라 세균의 것을 가지고 있거든요. 우리가 인간, 식물, 동물 이렇게 편의에 의해서 분류하지만, 사실은 여러 생물의 연합체라는 것을 과학 안에서 많이 이야기하고 있습니다.

게다가 조금 아까 말씀드렸던 '남세균'은 사실 인간에게는 생태를 파괴하는 종류의 생물로 많이 알려졌지만, 수십억 년 전에 지구 전체에 남세균이 창궐하면서 광합성을 하고 대기 중에 산소 농도를 올려줘서 지금처럼 산소 호흡 하는 우리 같은 생물이 살 수 있게 해 준, 어떻게 보면 생물 다양성의 기원이라고도 할 수 있는 대상이기도 합니다. 이런 내용을 장황하게 설명해 드린 이유가 단순히 식물은 **'푸르구나, 싱그럽구나, 예쁘구나, 맛이 있구나, 맛이 없구나' 이런 종류의 생각만 가지고 무심히 지나가지 않고 그것을 파악하고 해석하고 또 바라보는 방식을 달리했을 때 인간으로서의 생태의 위상을 차지하고 있는지에 반추해볼 기회**가 되겠다고 생각했어요. 사실 방금 말씀드린 내용은 비대면 문화예술교육 수업 시간에도 소개했던 내용이지만 이 내용을 말씀을 드렸습니다.

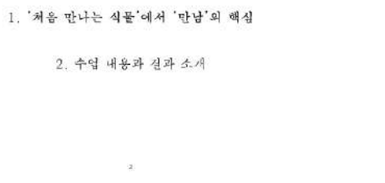
제가 생각했을 때 <처음 만나는 식물>에서 '만남'의 핵심은 식물을 만져보고 만나는 단순한 행위가 중요하다기보다 **어떻게 만날지에 대한 새로운 관점을 제시하는 것**이 중요하지 않을까 생각했고, **인간 중심적인 관성을 넘어서 다른 생물. 완전히 다른 형태, 다른 종류의 삶을 사는 생물의 삶을 직접 살아볼 수는 없지만 상상해보고 헤아려보는 만남을 제가 주선을 하고 싶었어요.** 그래서 조금 아까 여러분께 설명해드렸던 것처럼 이론과 함께 식물을 직접 만져볼 수 있는 실습도 함께 구상했습니다.

비대면 환경에서 식물을 직접 만나보기 위한 '툴킷' 안에 모든 재료를 넣어서 발송했고 강사와 함께 실습할 수 있도록 준비했습니다. 수업내용은 3개의 식물을 새롭게 만나고 볼 수 있는 실습을 구성한 다음, 실습을 거친 참석자들이 개별 면담을 통해서 본인의 활동을 강사와 긴밀하게 나눴습니다. 그리고 새롭게 식물에 대해서 파악했던 내용을 창작프로젝트로 개발하여 함께 도록을 만드는 방식으로 수업을 마무리했습니다. 툴킷을 열면 식물을 조작하고 분해하며 여러 가지 워크숍을 할 수 있는 도구들이 들어있고, 강사가 실험하는 모습을 더 크게 보여줄 수 있게 보조 스크린과 손동작을 확대해서 보여줄 수 있게 차려진 스튜디오에서 수업을 진행했어요. 도록은 전자 출판물로 발간해서 참석자들이 만든 창작물과 스테이트먼트를 편집한 내용, 그리고 수업 커리큘럼까지 정리해서 공유했습니다.

앞에 정지현 선생님께서 말씀해주셨는데, 만나지 않으면 할 수 없는 일이 있다는 말씀이 굉장히 인상 깊었어요. 다른 대상을 물리적으로 직접 손으로 만져보고, 냄새를 맡고, 눈으로 보지 않으면 알 수 없는 감각들을 이 수업을 통해서 체득할 수 있도록 구성을 해보았습니다.

최선영: 발제 감사합니다. 이야기를 듣다 보니 이소요 작가님이 갑자기 아트프리즘 때문에 식물에 대한 프로그램을 개발하신 것이 아닐 거라는 확신이 듭니다. 아마 듣고 계신 분들도 공감하실 텐데요. 평소에 식물과 식물을 바라보는 관점에 대해서 이미 많은 고민하고 계셨을 것 같아요. 이런 관점들이 이번 프로그램에서 크게 작용했을 것 같고요. 그리고 '만남'에 대해서도 작동되는 기존의 지배적인 관점에 대해서 질문을 던지게 하지 않았을까 생각이 듭니다. 그리고 시각예술 중심으로 활동을 하고 계신 작가님이지만 **'과연 이런 활동과 프로그램이 시각 미술. 미술의 범위로만 해석이 가능한 것인가, 우리가 장르 중심으로 문화예술교육의 프로그램을 나눠서 생각할 수 있는가'** 이런 생각도 들게 합니다. **지금 살아가고 있는 인간 중심적인 삶의 방식**까지 질문을 던져주신 것 같은데요. 이런 질문들을 참여자분들과 같이하면서 어떤 부분에서 더 구체적으로 고민하고 시도하셨는지 2부에서 자세히 말씀드릴 예정입니다.

그리고 빠르게 넘어갔던 자료인 툴킷과 전자도록이 궁금하신 분들도 계실 텐데요. 앞서 안내해 드렸던 것처럼 유튜브에 작가님이 참여하셨던 인터뷰 내용과 아카이브에 정리된 내용을 참고하시면 세부적인 내용을 추후에도 보실 수 있을 것 같습니다. 그러면 세번째로 성기윤 작가님 발제 부탁드립니다.



1. '처음 만나는 식물'에서 '만남'의 핵심

1. '처음 만나는 식물'에서 '만남'의 핵심

1. '처음 만나는 식물'에서 '만남'의 핵심

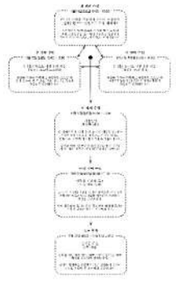
1. '처음 만나는 식물'에서 '만남'의 핵심

인간중심적 관점을 넘어 다른 생물의 삶을 헤아려보기 위한 만남

이와 같은 만남의 매개가 될 수 있는 워크숍(이론과 실습) 구성

비대면 환경에서 직접경험을 극대화할 수 있도록 툴킷 활용

2. 수업 내용과 결과 소개



2. 수업 내용과 결과 소개

2. 수업 내용과 결과 소개

2. 수업 내용과 결과 소개

<NAGA 특공대>
성기윤 작가

“우리가 제2의 지구를 찾고
서로 이어지기 위한 일련의 과정들”

성기윤: 안녕하세요. 연극 놀이 프로그램을 개발, 시연하고 있는 예술 강사 성기윤입니다. 저희 팀이 시연한 프로그램 이름은 ‘NAGA 특공대’입니다. 간단하게 프로그램을 설명해 드리자면 작년 11월. 3주에 걸쳐서 1시간씩 3회차를 초등학교 4~5학년을 대상으로 진행하였고, 아이들이 ‘우주특공대’라는 역할을 입고 연극적인 놀이를 통해서 미션을 수행하는 이야기로 구성을 하였습니다.

대상을 선정하고 수업을 구성했던 내용에 관해 설명해 드리자면 비대면 교육에 익숙한 나이대와 역할을 부여해서 수업하는 것이 적합한 초등학교 고학년을 대상으로 선정했어요. 초등학교 아이들이 수업에 집중할 수 있는 시간과 비대면 상황에 강사가 충분히 케어할 수 있다고 예상되는 인원을 고려하여 수업은 1시간씩 3회차, 그리고 수업에 들어올 수 있는 인원은 5~6명으로 제한했습니다. 그래서 강사 2명과 학생 5~6명 인원으로 구성해서 수업을 진행하였습니다.

참여하신 작가님들 모두 그러시겠지만, 비대면 예술교육이라는 분야가 아직 활성화되지 않아서 저희도 처음부터 ‘NAGA 특공대’설정으로 준비한 것은 아니었습니다. 공연을 시연하기 위해서 연극 수업의 아주 기본적인 포맷으로 접근을 시도했어요. 비대면 교육이 익숙하지 않았던 터라 생각할 수 있는 폭이 좁았던 것 같습니다. 그 와중에 류현미 총괄 디렉터님께서 **‘연극 수업은 꼭 공연이라는 결과물이 나와야 하는가?’**라는 질문을 주셨습니다. 그래서 **수업을 통해서 시연해야 할 것 같다는 생각의 틀을 깨고 다시 ‘비대면 수업의 장점을 끌어낼 수 있는 수업이 무엇일까?’라는 생각으로 처음부터 다시 고민하게 된 것 같습니다.**

여러 차례 고민 끝에 저와 같이 수업을 구상하셨던 박하나 선생님께서 아이디어를 내면서 ‘NAGA 특공대’라는 설정이 시작되었어요. **‘화면으로 서로를 볼 수 있는 설정이 우주선으로 교신하는 것 같다’**는 아이디어에서 **‘우주로 나가는 특공대로 훈련하는 내용으로 구상하면 어떨까로 발전하게 된 것’**입니다. 수업을 시작하기 전에 키트를 이용해서 아이들이 특공대가 될 수 있는 훈련에 초청되었고, 몇 가지 미션을 해결하면서 특공대로 임명되어 훈련에 참여할 수 있다는 내용의 초대장을 선행하여 보냈습니다. 1차시에는 미션지에 담긴 몇 가지 미션을 해결하고 발표하고, 훈련에 참여하는 특공대의 역할을 부여하였습니다.

2차시는 우주에서 만나게 되는 위험에 대처하는 방법, 그리고 3차시는 우주에서 만나는 생명체와 대화하기 위한 몸 언어 만들기로 진행하며 구조화된 연극 놀이로 아이들이 예술을 좀 더 입체적으로 경험 할 수 있도록 하였습니다. 그리고 마지막에는 ‘특공대로서 훈련을 잘 통과하였다’라는 의미로 임명장과 수업에서 아이들이 직접 만든 몸 언어로 디자인된 와펜을 선물하였습니다.

수업에 대한 개괄적인 소개를 해드렸는데, 아카이브 자료를 참고하시면 조금 더 자세하게 보실 수 있습니다. 그러면 수업을 만들기 위해서 저희 팀이 거쳤던 고민의 과정을 설명해 드려야 할 것 같아요. **수업을 만들 때 놓치지 않으려고 했던 키워드를 네 가지로 말씀드릴 수 있습니다.**

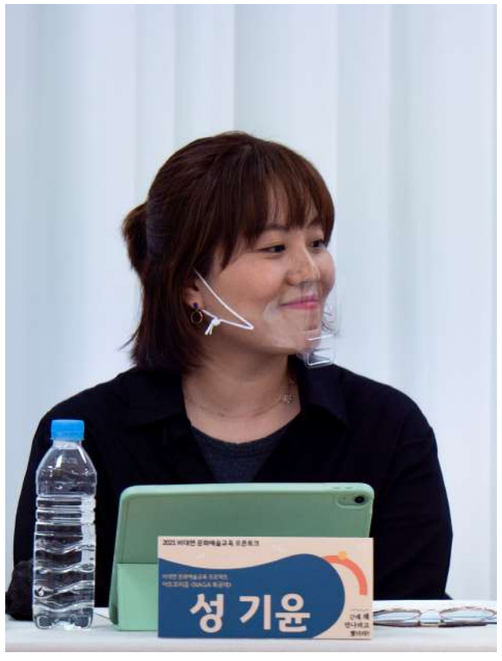
첫 번째는 상상이었습니다. 2차원의 텍스트를 3차원으로 구현하는 것이 연극이기 때문에 구현 전에 선행되는 것들이 상상에서 시작되는 것 같습니다. 아이들이 보편

적으로 하는 소꿉놀이에서도 아이들이 엄마, 아빠라는 역할, 그리고 그들이 어떤 상황에서 보여주는 행동을 모방하기도 하지만 상상해서 만들기도 하는 것처럼 그 역할이 어떤 행동을 할지, 어떤 감정이 될지 당장 느끼지는 않더라도 상상을 통해서 생각해볼 수 있습니다.

그리고 두 번째가 표현입니다. 상상된 것을 구현하는 것이 연극적 표현의 핵심적인 부분이 아닐까 생각합니다. 그래서 아이들이 충분히 표현할 수 있도록 만들어 주고 언어적인 표현뿐만 아니라 비언어적인 표현을 찾아볼 수 있도록 하는 것이 필요하다고 생각했습니다.

그리고 세 번째로는 공동체입니다. 연극은 기본적으로 혼자 할 수 없는 예술이라고 생각합니다. 1인극이어도 관객과 배우라는 역할이 필요하고, 다양한 기술적인 요인도 필요합니다. 그래서 연극을 통해서 서로 표현하고, 받아들이고, 공감하고, 교감하는 과정에서 공동체성이 신장할 수 있다고 생각했습니다.

그리고 네 번째는 재미입니다. 아이들이 예술을 하는 것을 처음 접할 때 흥미를 느끼고 즐겁게 참여하는 것이 너무나도 중요한 부분이라고 생각합니다. 예술교육은 주입식으로 될 수 없고, 아이들 안에 내재하여 있는 무궁무진하고 발전 가능한 생각들을 끄집어내 줄 수 있는 수업이라고 생각하기 때문에 무엇보다 중요하게 여기는 가치였습니다.



연극을 매개로 하는 수업이 굉장히 원론적인 부분을 설명했다고 생각하시겠지만, 기본을 놓치지 않으려고 많이 노력했던 것 같습니다. 저희 팀이 수업을 만들 때 가장 많이 신경을 썼던 부분은 스토리입니다. **아이들이 흥미롭게 수업에 참여할 수 있고 효과적인 역할을 입을 수 있도록 동기를 부여하는 부분에 신경을 많이 썼습니다.** 그리고 대면 수업에서는 강사가 직접 아이들과 교감할 수 있는 좋은 환경이 구성되어 있고, 때로 집중하지 못하는 친구가 있어도 찾아가서 케어할 수 있는 게 가능하지만, 비대면 수업에서는 1:1로 아이들이 교감할 수 없고, 집중이 깨지면 수업 참여가 어려워지기 때문에 아이들의 역할을 입을 수 있는 설정을 갖추는 게 가장 중요하다고 생각했습니다. 그래서 무턱대고 '비대면으로 가능한 방법론, 어떤 활동이 가능할까? 아닐까?'부터는 생각하지 않았어요. NAGA 특공대라는 역할로 수행할 수 있는 훈련, 우주로 나갔을 때 맞닥뜨리게 되는 상황에 대해서 면밀히 생각해보려고 노력을 했습니다.

그런 요소 중에서 저희가 힘을 주었던 부분이 안경입니다. 아카이브 사진을 보시면 확인하실 수 있겠지만 특공대원이 되기 위해서 특수한 안경을 각자 나름의 메시지를 담아서 만들도록 하였습니다. 안경을 썼을 때는 대원이 되고 안경을 벗으면 현실로 돌아오는, 역할에 효과적으로 이입할 수 있는 나름의 장치입니다.

상상과 표현, 그리고 재미를 열심히 채워나갔지만 역시 해결하기 가장 어려웠던 부분이 바로 공동체성이 아니었을까 생각이 됩니다. 저희는 이 부분을 놓치고 싶지 않았습니다. 아까 말씀드렸던 **스토리 설정도 많이 고려했지만, 특공대로서 임무 수행이 아니라 왜 특공대가 되어야 하는지에 포커스를 두었습니다.**

지금의 **지구가 환경오염으로 신음하고, 그래서 제2의 지구를 찾아 나서야 하며, 제2의 지구를 찾다 보면 새로운 생명체를 만나게 될 텐데 어떻게 소통할까, 그리고 특공대로서 우리가 제2의 지구를 찾아 떠날 때가 올 텐데 그 전에 우리는 어떻게 지구를 지킬 수 있을까. 수업 안에서 질문되는 부분들을 통해서 함께 지키고 함께 소통하는 법을 고민하는 과정이 있었고, 아이들이 각자의 아이디어를 함께 조율해 나가는 부분에서 저희가 고민했던 공동체성이 만들어졌다고 생각합니다.**

수업을 진행하기 전에 걱정이 정말 많았습니다. 저도 비대면 수업 경험이 많은 것이 아니라 '대상이 구성한 내용안에 잘 녹아들 수 있을까, 대면이 아닌 수업을 잘 진행할 수 있을까'하는 걱정들 때문에 정말 많은 회의를 했고 아주 면밀히 검토하며 준비했습니다. 하지만 막상 수업하고 안도하게 됐던 부분은 강사인 제가 제일 비대면에 어색하고 걱정한 것이지 사실 아이들은 코로나 상황이 발생한 지 1년 만에 비대면 수업에 아주 빠르게 적응이 되어있고, 제가 생각한 것보다 훨씬 더 열린 마음으로 참여한다는 사실이었습니다.

표현하는 것을 조금 쑥스러워하는 아이들도 자신이 친숙하고 익숙한 집이라는 공간에서 활동하니 좀 더 편하게 활동하기도 했고요. 가장 기억에 남는 친구는 수업에 참여하고 싶었는데 가족끼리 등산을 했던 모양입니다. 그래서 산에서 접속을 했었는데요. '비대면'으로 어떤 곳에서든 수업에 참여할 수 있다는 점이 비대면 수업의 장점이 아닐까 하는 생각도 들었습니다.

물론 아쉬운 점도 있습니다. 비대면에 제가 가장 적응하지 못해서 기술적인 효과를 좀 더 활용하지 못했던

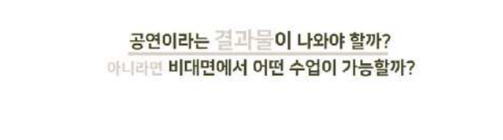
점, 그리고 기술적인 문제에 빠르게 대처하지 못했던 점이 아쉽습니다. 나름 ZOOM이라는 프로그램을 활용하며 사전 연습을 많이 했지만, 앞에도 말씀드렸듯이 영상과 음향 사용도 시도했고, 화면 배경을 바꾸는 것을 활용하기도 했는데, 돌발적으로 발생하는 문제를 해결하는 데는 조금 어려웠습니다. 그럼에도 이번 수업을 진행하면서 비대면으로 할 수 있는 수업은 우리가 생각하는 것보다 훨씬 더 무궁무진하지 않을까 생각이 들었습니다. 아직은 대면 수업이 익숙하고 비대면이라는 환경에서 포기해야 하는 부분도 있지만, 예술교육을 물리적인 거리나 접근성이 원활하지 않아서 시도조차 하지 못하는 많은 사람을 만날 수 있고 대면으로 가능하지 못한 부분을 비대면이 채울 수 있을 거로 생각하기 때문에 더 많은 고민과 시도가 이루어지기를 기대하고 있습니다. 감사합니다.

최선영: 발제 감사합니다. 많은 부분이 아쉬웠다고 말씀하셨는데요. 사실은 오늘 자리가 성공한 것들만 이야기하는 자리가 아니라 어떤 부분이 아쉬웠는지, 왜 그런지, 그리고 그 아쉬움을 발생시키는 각자의 근본적인 고민은 무엇인지를 나누는 자리이기 때문에 말씀해주신 것도 굉장히 의미 있지 않았나 싶어요. 이미 문화예술교육에서 비대면 방식을 시도하고 나름의 어려움과 실패를 경험하거나, 고민에 빠지신 분들도 많이 공감하셨을 것 같습니다.

아트프리즘에는 에디터 두 분이 참여해주셔서 다른 각도로도 같이 공감해주시고 읽어주셨는데요. 예정원, 남지은 님께서 함께 해주셨습니다. 그 글들이 아카이빙된 플랫폼에 모두 들어있는데 이 내용도 같이 살펴보시면 방금 말씀해주셨던 'NAGA 특공대' 내용뿐만 아니라 다른 프로그램에서도 확장된 관점으로 살펴보실 수 있을 것 같습니다. 그러면 네 번째로 김민수 작가님의 발제를 부탁드리겠습니다.

발제자료

02 시작이 된 질문



03 프로그램 소개

05 수업 구성

06 수업을 마치고,

01 프로그램 개요

02 시작이 된 질문

04 NAGA 특공대의 4가지 키워드

05 수업 구성

<우리를 연결하는 모양> 김민수 작가

“변하지 않았던 강사의 작은 실천과 함께 쌓아 올렸던 각양각색의 즐거움”

김민수: 안녕하세요? 저는 ‘우리를 연결하는 모양’의 김민수입니다. 이 프로그램은 저와 이현우 작가님이 함께 만든 드로잉 기반 프로그램입니다. **‘직접적으로 만나지 못하는 상황에서도 어린아이들이 순수한 즐거움을 경험할 수 있을까?’**라는 질문에서 기획을 시작한 것 같습니다.

저와 이현우 작가님은 둘 다 그림을 그리고 있는 사람이기 때문에 우선은 ‘그리는 즐거움을 아이들에게 경험해주게 하고 싶다’는 생각이 제일 컸고, 그 안에서 ‘어떻게 하면 우리가 멀리 떨어져 있는 상황에서도 함께 느끼는 즐거움을 경험할 수 있을까?’라는 질문부터 답을 찾아 나가려고 했던 것 같아요. 그래서 저희의 **‘낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 것은 함께 느끼는 즐거움이 아니었을까’** 싶습니다.

하지만 성기윤 선생님께서 말씀해주셨던 것처럼 학생들보다 저희가 더 비대면 상황에 익숙하지 않아서 프로그램을 계획하기 전에 먼저 모니터를 보면서 수업하는 저희 모습과 학생들 모습을 상상해봤는데 특히 저에게 고민이 됐던 부분은 ‘혼자 앉아있는 책상 앞에서 어린아이들이 어떻게 안정감을 느낄 수 있을까’였어요. 저는 예술교육이 우선 마음이 편안해야 참여할 수 있다고 생각하는데 ‘우리가 도와줄 수 없는 환경에서 마음이 편안한 상황을 어떻게 만들어줄 수 있을까?’라는 질문을 했습니다. 그리고 새로운 도구가 필요하다고 생각을 했어요. 수업을 만들면서 가장 고민했던 부분들을 저희가 개발한 키트에 잘 녹여냈다고 생각해서 키트를 설명해 드리면서 프로그램을 설명해 드리도록 하겠습니다.

학생들과 미술 놀이를 하기 위해서는 책상을 비추기도 하고, 선생님과 친구들을 볼 수 있는 2개의 공간에 있다고 생각을 했어요. 그래서 그 공간 안에서 우리가 함께 할 수 있는 놀이를 생각하다가 ‘스무고개’라는 게임을 떠올렸고, 스무고개 게임을 우리의 얼굴로 진행해보자는 생각을 했어요.

그래서 처음 개발한 키트는 얼굴 가면입니다. 아이 한 명이 술래가 되어서 자기의 얼굴을 가리고 설명하는 팀과 드로잉하는 팀을 나눠서 설명하면, 친구들이 술래가 된 아이의 얼굴을 간단한 표현으로 설명해보고, 그것을 그리는 친구들은 그 이야기만 듣고 시각적인 정보만 듣고 드로잉을 해보는 시간을 1회차에 가졌습니다. 그런데 저희가 실제로 만나지 못한 학생들을 대상으로 비대면 수업을 진행했기 때문에 낯설지 않게 수업에 참여할 수 있도록 제가 먼저 가면을 쓰고 첫 수업에 등장했어요. 그래서 제가 술래를 하고 아이들이 제 정보를 전혀 알지 못하는 상황에서 그리는 게임을 시작했는데요. 술래가 된 제 모습과 또 다른 친구가 술래가 된 모습을 그린 학생들의 작품을 보시면 아시겠지만, 버섯이 보이실 수도 있고요. 그리고 현우 선생님께서 제 얼굴을 바람빠진 농구공 모양으로 이야기를 해주셔서 실제로 농구공처럼 그린 친구도 있었으며. 시각적인 정보와 상관없이 자기가 할 수 있는 가장 좋은 표현으로 얼굴을 그려준 친구들도 있었습니다.

그리고 두 번째 키트는 다양한 모양 조각들입니다. 저는 우선 미술교육이 아이들에게는 가장 편안한 마음으로 참여할 수 있어야 한다고 생각하는데 그러기 위해

서 책상 앞에서 어려운 순간이 있으면 안 된다는 생각이 들었어요. 대면 수업에서는 학생들을 만나면 부족하거나 어려운 부분들을 선생님이 도와줄 수도 있지만, 비대면 수업은 그게 불가능하다고 생각했기 때문에 선생님의 역할을 대신해줄 수 있는 키트를 만들어야겠다는 생각이 들었습니다. 처음에는 '색과 모양이 간단하게 칠해져 있는 종이를 만들면 어떨까?'라고 생각하다가 '드로잉이라는 게 꼭 평면적이지 않을 수도 있다'는 이야기를 또 심어주고 싶어서 구멍을 뚫어서 모양을 만들 수도 있고 어딘가에 연결할 수도 있으며 평면적이기도 하고 입체적이기도 한 그런 드로잉 키트를 제작했습니다.

그래서 2회 차, 3회 차 때 아이들이 자기의 캐릭터를 만들어서 친구들과 이야기하는 시간을 가졌어요. 저희 생각보다 되게 다양한 방법으로 아이들이 키트를 사용했고, 그리기에 자신 없어 하던 친구들도 이 키트를 쌓아올리거나 자기가 좋아하는 색깔만을 사용하거나 다양한 방법으로 키트를 사용하면서 조금은 자신감을 찾는 시간도 있었던 것 같습니다. 그래서 이 수업을 통해서 저도 선생님의 역할보다는 함께 놀이에 참여하는 동료가 될 수 있었고, '키트가 선생님의 부족한 부분을 조금은 대신해준 게 아닌가'라는 생각을 합니다.

수업을 마무리하며 여러 가지 생각이 많았는데 학생들은 이미 ZOOM을 다루는 부분과 기술적으로 굉장히 능숙한 게 많았어요. 오히려 저희 생각보다 집중도도 되게 높았고, 제가 어린 학생들 교육을 하고 있기 때문에 어린 학생 대상으로 비대면 교육을 하고 싶었지만, 처음에는 좀 어려울 거라고 생각을 했어요. 보호자의 역할도 선생님이 대면 수업에서는 해야 하고, 아이들이 혼자 앉아있는 방에서 '도대체 어떻게 끝까지 아이들이 즐겁게 수업을 받을 수 있을까'라는 생각도 했는데 생각보다 가능하다는 결론을 지었습니다.

그런데도 저희 비대면 수업에서 기술적인 문제는 여전히 있었던 것 같아요. '음질의 문제'라든가 '인터넷 연결'이라든가 여러 가지 기술적인 문제가 있었는데 **그런 상황에서도 저희가 함께하는 즐거움을 경험하기 위해 수업에서 가장 중요하게 생각했던 부분은 열심히 학생들의 화면을 지켜보고 또 반응해주고 이름을 불러가면서 자주 물어보고 기다려주는 순서를 지키는 그런 일들인데, 사실 이건 대면 수업에서도 되게 중요한 부분이라 '비대면'이라는 상황 때문에 더 섬세하게 생각하지 않았나, 대면 수업을 돌아보게 되는 계기가 된 것 같습니다.** 저의 발표는 마치도록 하겠습니다. 감사합니다.

최선영: 감사합니다. 함께 하는 즐거움에 대해서 중요한 지점을 한번 말씀해주신 것 같아요. 그러기 위해서 엄청나게 대단한 기술이 필요한 게 아니라 오히려 대면 수업에서 신경 썼던 것을 더 많이 신경 쓰는 작은 실천이나 태도가 중요하다고 말씀해주신 것 같습니다. 하지만 또 이런 것들은 '우리를 연결하는 모양'이 새롭게 개발한 키트를 사용한 프로그램이라고만 소개하기엔 매우 부족하다는 생각이 듭니다. 그런 측면에서 오늘 발제를 해주신 김민수 선생님의 전반적인 이야기 흐름을 듣는 분들도 참고해주셨으면 좋겠습니다. 그러면 마지막 발제로 김시원 작가님께서 이야기해주시겠습니다.

근데, 왜 만나려고 했더라? 비대면 드로잉 프로그램 <우리를 연결하는 모양> 김민수

코로나로 정말 가까운 사람조차 만나기 어려워지면서 대화와 소통이 그리워졌다. 아마 새 학기를 시작하고, 새로운 반에서 친구를 사귀는 것을 기대했을 어린 학생들에게는 더욱더 아쉽고 답답한 시간일 것이다. 우리는 그들에게 위로가 되는 프로그램을 만들고 싶었다. 학교나 놀이터에서 친구와 함께 놀던 경험이 온라인에서도 가능할지 궁금했고, 만약 가능하다면 그런 순수한 즐거움을 느낄 수 있기를 바랬다.

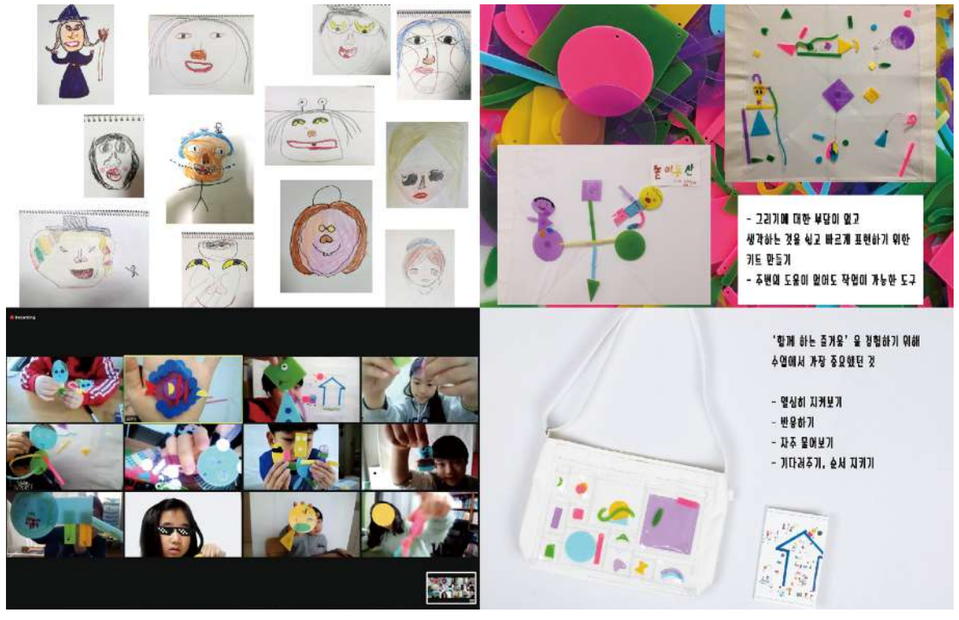
<우리를 연결하는 모양>은 익숙하지 않은 비대면 상황 속에서도 소통과 공감이 가능하다는 것을 경험해보고자 만든 드로잉 프로그램이다. 1회차는 술래 한 명과 그리는 팀 / 설명하는 팀을 나누어 얼굴을 가린 술래의 모습을 일상적인 모양에 빗대어 설명하고, 그것을 듣고 단순하게 표현해보는 스무고개 얼굴 드로잉 게임이고, 2, 3회차에는 다양한 아크릴 모양 조각으로 사물과 상황을 표현해보고, 키트를 이용하여 나를 대신하는 캐릭터를 만들어 친구들과 함께하고 싶은 장소를 표현해보는 조각 드로잉 수업이다.

나는 어린 학생들에게 예술교육이 항상 쉽고 편안한 시간이 되었으면 해서 비대면 프로그램을 고민할 때, 미술에 관심이 없던 학생이 미술을 좋아하게 되었던 순간을 떠올렸다. 그 친구는 정교하고 빈틈없는 형상을 표현하는 것이 미술이라고 생각해왔기 때문에 잘하고 싶지만, 자신이 없어서 두려워하고 있었다. 하지만 주변 재료로 친구와 가지고 놀 수 있는 이상한 장난감을 만들기 시작하면서 표정과 말투가 달라졌다. 나는 그 학생이 적극적으로 재료를 탐구하고 행복해하는 표정을 보았다. 마지막 시간에 "내가 이렇게 잘하는지 몰랐어요."라는 말이 잊히지 않는다. 내가 특별히 도와준 것도, 그 학생이 특별히 노력한 것도 없었는데 어떻게 이렇게 짧은 시간에 미술을 대하는 태도가 바뀌었을까. 아마도 재료에 대한 생각이 달라지면서 낯설고 두려운 마음이 사라진 것 같다. 미술 안에서 연필과 붓, 종이를 떠올리면 덜컥 두려워하는 학생들이 여전히 생각보다 많다. 이미 낯설고 어려운 비대면 상황에서 아이들이 부담 없이 적극적으로 사용할 수 있는 드로잉 도구가 필요하다는 생각이 들었다. 또한 처음 비대면 프로그램을 기획할 때 대면수업과 가장 다르다고 생각한 것은 학생들이 수

업에 참여하는 '공간'인데, 모든 것을 혼자서 해결해야 하는 방 안에서 안전하고 즐거운 수업을 경험할 수 있도록 하려면 역시 키트의 역할이 중요했다. 실제로 학생들은 생각보다 다양한 방법으로 아크릴 모양 조각을 사용했고, 하나의 장면을 완성한 뒤에도 멈추지 않고 형태를 추가하거나 변형하였다. 아이들이 적극적으로 키트를 사용 할 수 있었던 이유 중에 미처 생각해보지 못했던 비대면 수업의 특징도 있었는데, 스크린을 통해 자신의 모습을 확인할 수 있다는 점이다. 학생들은 수업에 참여하는 본인의 모습과 모양 조각이 나타나는 화면을 매우 즐거워했다. 자신의 화면에 관심이 쏠린 나머지 다른 친구의 이야기에 집중하지 못하는 순간들도 있었지만, 충분히 긍정적으로 활용할 수 있는 비대면 상황의 특징이라고 생각한다.

프로그램을 진행하면서 몇 가지 기술적인 문제들에 부딪혔다. 인터넷 연결이나 음질의 문제 그리고 선명하지 않은 화면이었다. 서로의 작업을 화면에 비추어 보면서 대화하고, 아이들이 드로잉 하는 과정을 지켜보면서 특징이나 장점을 발견하고자 했는데 자세히 확인하기가 좀 어려웠다. 큰 문제가 발생하지는 않았지만 불편함이 있었다. 앞으로 비대면 교육이 계속되어야 한다면 기술적인 문제 때문에 수업내용이 바뀌는 일은 없도록 가장 먼저 관심을 두고 개선해야 할 부분이라고 생각한다. 모든 학생이 차별 없이 수업에 참여할 수 있는 환경을 만들고, 다양한 분야와 연령층을 위한 프로그램 이만들려면 쉽게 접속할 방안이 필요하다. 실제로 수업에서 소리가 끊기거나 화면이 보이지 않을 때는 특별한 방법이 없었다. 그저 여러 번 반복하여 말하고, 내가 보고 있는 것이 정확한지 물어보고, 모든 학생의 이름을 여러 번 불러야 했다. 배려하고 존중하는 행동을 '말과 표정'으로 밖에 보여줄 수 없기 때문에 많은 연습이 필요한 것 같다.

교육은 사람과 사람이 만나는 일이라 경험이 쌓일수록 '아무것도 모르는 상태'로 되돌아가는 느낌이 든다. 비대면 프로그램을 마친 뒤 다른 현장으로 돌아가서 학생들을 만나고 있는데, 직접 만난다고 해서 결코 더 익숙하거나 편안한 것은 아니다. 이미 알고 있는 관계에서도 매일 새로운 경험이 쌓이고 다른 모습을 발견한다. 내가 하고 싶은 교육이 무엇이 고 어떤 모습으로 상대방을 만나고 싶은지 늘 고민하는 것이 낯선 환경을 이겨낼 수 있는 가장 좋은 방법이라고 믿는다.



<한뼘 두뼘 세뼘>
김시원 작가

**“우리가 함께 성장하는 기회의 자리는,
어리석고 친구 같은 선생님이
밀고 당기는 용기를 보일 때 마련된 공간”**

김시원: 안녕하세요. ‘한뼘 두뼘 세뼘’을 진행한 김시원입니다. ‘아트프리즘 아카이브’를 보신 분은 아시겠지만 ‘한뼘 두뼘 세뼘’은 저 혼자 기획하고 진행한 프로그램이 아닙니다. 퍼포먼스와 영상작업을 하는 양윤화 작가님과 함께했고, 보조 선생님도 두 분 있었습니다. 오픈토크에는 제가 대표로 나왔어요. 발제문을 작성하기 전에 양윤화 선생님하고 문자와 이메일로 의견을 교환하기도 했는데 오늘 나눌 이야기의 상당수는 저의 의견일 뿐을 먼저 밝히겠습니다. 오늘은 프로그램을 소개하고 설명하는 시간이 아닌 만큼 ‘한뼘 두뼘 세뼘’에 관한 설명은 생략하겠습니다. 세부 내용은 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)을 참고해주시면 감사하겠습니다.

‘한뼘 두뼘 세뼘’은 거리와 거리 두기를 테마로 한 움직임 프로그램입니다. 오늘 주제가 ‘낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 OOO’인데요. 이 OOO 자리에 무엇을 넣어야 할지 고민하다가 **다시 한번 ‘거리’를 넣어보면 어떨까, 그 사이를 이리저리 오가면 어떨까 싶었습니다. 그런데 거리라는 개념을 놓치지 않으려고 했다기보다 ‘거리가 만들어낸 공간’, ‘거리 두기 때문에 그동안 주목하지 못했던 것에 눈길을 두었다’고 보는 게 맞을 것 같습니다.** 이렇게 말하고 보니까 거리 자체와는 무관한 이야기가 될 수도 있습니다.

저는 지금 진흥원에 있습니다. ‘웨비나’라고 해서 이 자리에 오지 않아도 되는 줄 알았거든요. 그래서 집에서 ZOOM으로 수업하듯이 참여하면 되는 줄 알았습니다. 만약 집에서 참여했다면 제 상의는 지금과 같이 입었겠지만, 하의는 아마 트레이닝복을 입고 양말을 신지 않았을 거예요. 그리고 시작 5분 전까지 컴퓨터 앞에 앉아서 유튜브를 보거나 인터넷 검색을 하고 있었을 겁니다. 아마 방바닥에 누워있었을 수도 있어요.

한국문화예술교육진흥원과 저희 집 사이의 거리 때문에 전 진흥원 도착 2시간부터 준비를 했습니다. 세수하고 머리 감고, 머리 만지고 옷 고르고 늦지 않기 위해 지하철 앱을 몇 번씩 봤습니다. 40분 지하철을 타고 15분 걸어서 이곳에 왔습니다. 지하철 안에서 오늘 할 이야기를 다시 생각해보기도 하고 걸으면서 주변 풍경도 눈에 담았습니다. 여기까지 오기 위한 일련의 과정이 오픈토크에 참여하는 저의 자세를 만든다고 생각합니다. 이 과정이 출석의 개념을 아우르는 것은 아닐까 생각해요.

ZOOM을 활용한 원거리 수업을 하면서 사라진 것 중 하나가 바로 ‘공간의 이동’, ‘출석의 과정’이 아닌가 생각합니다. 그리고 이 과정의 부재가 수업에 참여하는 우리의 자세와 수업의 양상을 다르게 만드는 것 아닐까 생각합니다. 저는 처음 이 문제를 학생. 넓게 말하자면 지금 이 오픈토크를 보고 계신 시청자의 문제라고 생각했어요. 왜냐하면 수업을 준비하고 진행하는 저는 그다지 바뀐 것이 없는데 수업에 임하는 학생들의 자세는 꽤 바뀌었다고 느꼈으니까요. 그리고 이 변화가 수업의 질을 저하하는 요인이라고 생각했습니다. 지금 돌아보면 반도 안 맞는 생각을 하면서 학생에게 책임을 전가했던 것 아닌가 그렇게 생각을 합니다.

교실이라는 물리적, 입체적 공간에서 스크린이라는 평면적 공간으로 장소와 사람이 이동하면서 수업에 임

하는 자세가 변하는 것은 당연한 일일지도 모릅니다. 이런 질문을 해볼 수 있을 것 같아요. 이전에 선생님들이 모두 다 비슷한 말씀을 하셨는데요. 스크린이라는 매체에 더 친숙하고 더 잘 적응하고 더 효과적으로 다룰 수 있는 쪽은 선생님인 나인가, 학생인가. 오히려 스크린과 거리가 먼 쪽은 가르치는 내가 아닐까 이런 질문을 하게 됩니다. 저는 여전히 **수업에 참여하는 출석의 과정, 공간 이동에 의한 마음가짐의 변화가 매우 중요하다고 생각합니다. 하지만 매체의 변화에 따라 출석의 과정, 태도가 바뀔 수 있다는 점 또한 간과해서는 안 된다고 생각합니다.** 정확한 해결책은 없는 것 같은데 매체에 따라 수업이 바뀌듯 수업내용에 따라 형식, 다시 말해 수업 방식도 달라질 수 있기 때문입니다. 중요한 것은 **스크린, 원거리 수업에 임하는 선생님의 태도와 매체에 대한 이해가 바뀌어야 한다는 것입니다. 그래야 그에 맞는 형식을 개발할 수 있다는 생각이 들었어요. 이런 부분을 함께 이야기 나눠봐도 좋지 않을까 싶습니다.**

이와 연결 지어 생각해볼 점 하나는 '비대면'이라는 명칭입니다. '아트프리즘'도 '비대면 문화예술교육 프로젝트'로 소개됐죠. 이처럼 명칭이 **'비대면' 또는 '대면'으로 굳어졌고 그것이 무엇을 말하는지 모두 다 알고 있지만 그럼에도 저는 여전히 이를 다른 방식으로 부를 필요가 있다고 생각합니다.** 단순한 이유 때문인데요. **우리는 스크린을 통해 대면하고 있기 때문입니다. 이 감각을 받아들여야 한다고 생각해요.** 또 한 '대면', '비대면'이라는 대립 항은 이전에 교육 방송이나 사이버 대학 강의와 같은 원거리 수업에 괄호를 칩니다. 우리가 흔히 이야기하는 비대면 수업은 사실 이전부터 이렇게 있었다고 볼 수 있습니다. 우리가 이제서야 다시 보게 된 것일지도 모릅니다.

10년 전 처음 수업을 하게 되었을 때 몇 가지 다짐을 했는데요. **하나는 친구 같은 선생님, 동료 같은 선생님이 되어야 하겠다는 생각이었습니다.** 이와 같은 생각을 하게 된 두 가지 이유가 있습니다. 하나는 그동안 제가 경험한 교육, 그러니까 강한 위계 속에서 진행되는 획일화된 교육에 대한 반감 때문이었고, 다른 하나는 문화예술의 다양성이라는 특성 때문입니다. 이 두 이유에 관해선 자세히 설명하지 않아도 될 것 같습니다. 하지만 친구 같은 선생님, 동료 같은 선생님이 되려고 할 때마다 실패했습니다. 제 다짐에서 미끄러질 때마다 부족한 자신의 소양을 탓했습니다. 그리고 나름 꽤 노력했습니다.

그런데 어느 날 학기를 마치고 성적을 채점하다가 문득 이런 생각이 들었습니다. **'내가 이 친구들을 평가하고 점수를 주고 있구나.'** 제게는 학생이 가질 수 없는 **'평가하기'라는 힘을 가지고 있단 사실을 망각하고 있었던 것입니다.** 친구 같은 또는 동료 같은 선생님이란 말에는 친구, 동료에 방점이 찍혀 있는 것 같습니다. 하지만 '친구 같은' 뒤에는 '선생님'이 있죠. **조금 전에 언급한 에피소드는 '친구 같은 단어 뒤에 어슬렁거리는 선생님'의 존재를 드러냅니다. 친구 같은 선생님이 친구는 아니라는 너무 당연한 사실을 뒤늦게 깨달았습니다.**

선생님은 친구 같거나 동료 같아서는 안 된다고 주장하려는 것은 아닙니다. **저는 여전히 친구 같거나 동료 같은 선생님이 더 많아야 한다고 생각합니다. 하지만 그 이전에 가르치는 사람, 다시 말해서 수업이라는 장을 펼치는 사람, 교육 프로그램이라는 테두리를 설정하는 사람, 그 안에 규칙과 기준을 만들고 평가하는 사람이라는 점을 잊어서는 안 된다는 것을 말하고 싶습니다.**

이런 일도 있었습니다. 저는 종종 학생들에게 '너희가 하는 것이 미술 같지 않아도 된다. 미술처럼 보이지 않아도 괜찮다'고 이야기합니다. 아시다시피 미술뿐만 아니라 예술 정의의 확장 가능성 때문에 이런 이야기를 하는 것인데요. 그런데 어느 날 저는 학생과 대화를 하다가 이런 이야기를 했어요. '이것은 미술이 아닌데?'라고 말해버렸습니다. 다음 일은 예상할 수 있겠죠. 그 학생이 이렇게 말했습니다. '미술 같지 않아도 된다면서요.' 이렇게 이야기를 한 거죠. 그때 저는 대충 얼버무렸습니다.

지금은 항상 그렇지는 않지만 대체로 저의 무지, 제가 마련한 틀의 한계를 있는 그대로 드러내려고 합니다. 무조건 '학생의 판단, 학생의 의견이 맞다'는 이야기는 아닙니다. 다만 **내가 마련한 프로그램의 틀 밖으로 나가거나 틀 안으로 아예 들어오지 않았을 때, 그래서 내가 만든 울타리가 무너졌을 때 용기를 내서 한계를 대면해야 한다고 생각합니다. 선생님이 용기를 보일 때 학생이 들어올 공간이 생긴다고 생각합니다. 프로그램의 틀이 확장될 순간이라고 보기도 하고요. 저는 그 공간이 학생은 물론이고 선생님도 성장할 기회의 자리라고 생각합니다.**

끝으로 **선생님은 학생보다 어리석어야 한다고 생각합니다.** 이 어리석음은 스위치를 딸깍하고 민첩하게 다룰 수 있는 그런 어리석음입니다. 그러기 위해서는 아이러니하게도 어리석어서는 안 됩니다. 짐작할 수 있겠지만 **제가 이야기하는 어리석음은 학생이 한 걸음 오르기 위한 발판이 되는 어리석음입니다. 학생이 자기 앞에 놓인 문제를 해결하지 못할 때 선생님이 해결책을 내놓기보다 학생 앞에 놓인 문제의 주변을 빙글빙글 돌면서 어리석은 질문, 어리석은 행동을 하는 것입니다.**

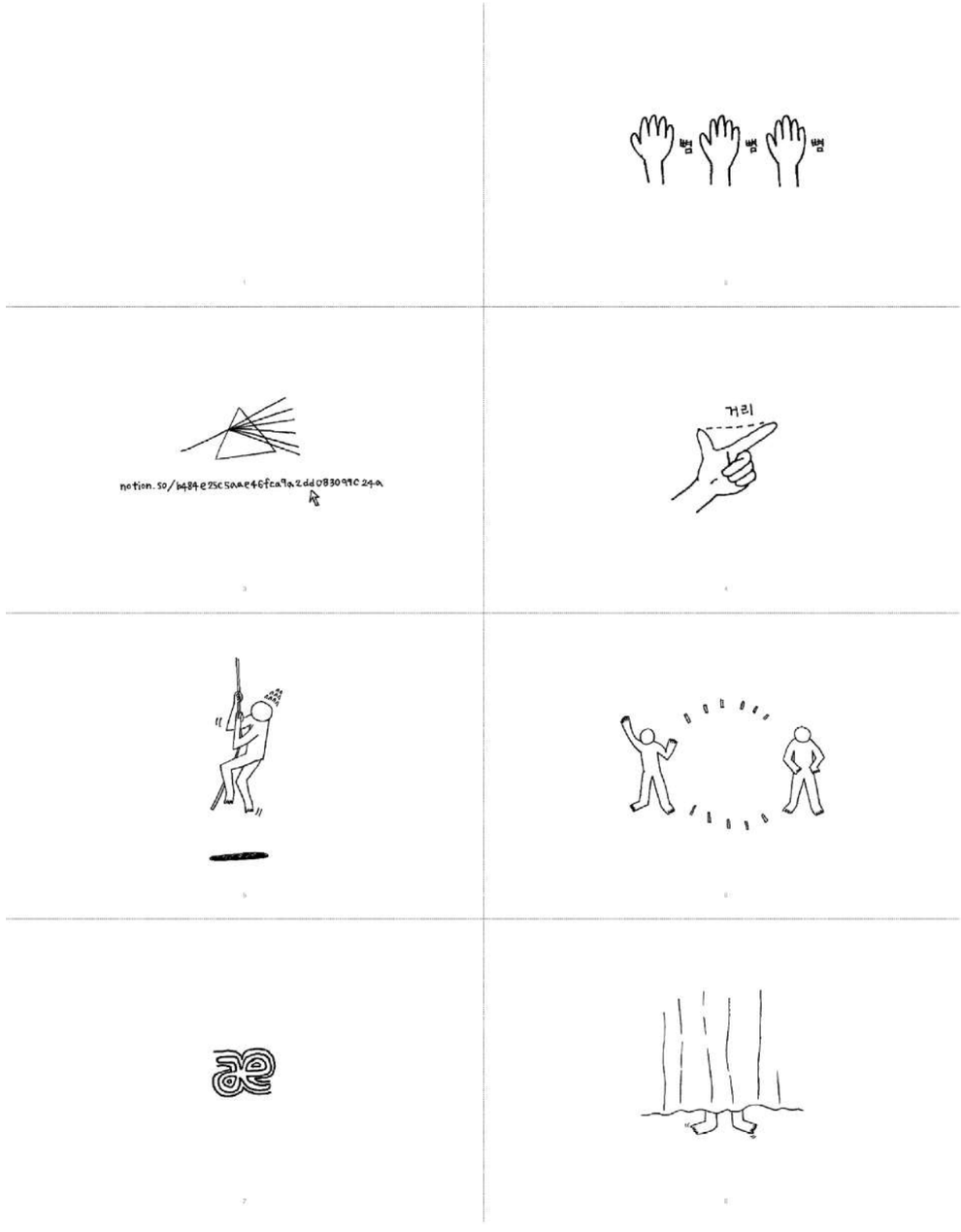
선생님이 던져 놓은 그 어리석음을 피하고 밟고 질문을 타며 학생이 스스로 넘어갈 수 있게 말이죠. 이를테면 **'뭐야, 저건 나도 할 수 있겠는데.' 또는 '선생님, 그게 아니죠. 이건 이렇게 하는 거죠.'라는. 저는 이때 창**

의성이 생긴다고 생각합니다. 그러기 위해서는 해결책을 아는 동시에 해결책을 모르는 선생님이 되어야 하는 것 아닐까 하는 생각을 합니다.

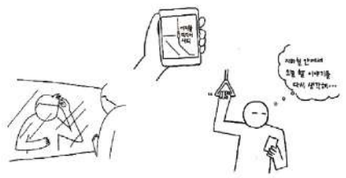
온라인 수업과 오프라인 수업은 공간과 매체의 차이가 있습니다. 그 차이를 받아들이는 것도 중요하지만 때로는 그 차이가 없는 것처럼 생각하는 것도 중요하다고 봅니다. 작년 '한뼘 두뼘 세뼘'을 하면서 기술적인 부분은 진흥원 측에서 잘 대응해주셔서 위에 언급한 부분에 더 신경 쓰면서 프로그램을 만들고 학생들을 만나려고 했던 것 같습니다. **지금까지 이야기한 것이 '거리'와 직접적인 관련은 없을지 모릅니다. 하지만 선생님과 학생 사이의 거리를 밀고 당기기 위한 한 미술가이자 선생님의 이런저런 생각과 시도**로 보아주시면 고맙겠습니다.

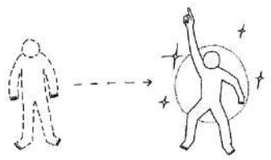
최선영: 네, 감사합니다. 마지막 발제로 김시원 선생님이 이야기해주셨습니다. 우리가 비대면으로 프로그램을 해야 하는 상황들을 쉽게는 문제 상황, 한계에 놓인 상황, 어려움의 상황으로 생각할 수도 있는데요. 이것을 어떻게 보면 작가님이 함께 고민하고 풀어가야 하는 조건이자 상황으로 생각하신 게 아닌가 하는 생각도 들어요.

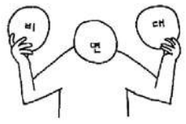
특히 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널(Notion)에 김시원 작가님 소개가 있는데요. '주어진 조건을 재료로 삼아서 상황에 개입하는 활동'을 하신다고 했는데 어떻게 보면 이번에 '한뼘 두뼘 세뼘'은 이런 비대면으로 프로그램을 해야 하는 상황을 나름 해석해보시고 또 고민해 보신 게 아닌가 라는 생각이 듭니다. 그래서 '거리가 만들어내는 공간'에 대해 이야기도 하셨지만 이어서 이런 교육 활동을 하시는 것에 교육자라고 보통 이야기되는 선생님의 입장, 그리고 참여자와의 관계, 위치 설정 등 여러 가지에 대해서 그동안의 고민과 경험담을 많이 이야기해주신 것 같아요. 아마 많은 분이 공감하지 않으셨을까 생각이 듭니다.



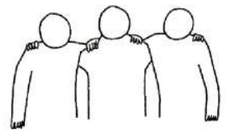
발제자료

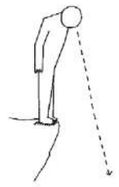




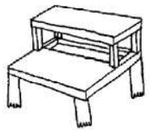


발제자료





발제자료



감사합니다.

앞서 다섯 분의 이야기를 들으면서 생각하실 텐데요. 오늘 오픈토크의 제목이 '근데 왜 만나려고 했더라?'입니다. 프로그램에서 구체적으로 어떻게 무엇을 했는지 말씀해주신 부분도 많이 있지만, 사실 사례 중심으로 더 이야기하지는 않으셨던 것 같아요, **그러한 것들을 하게 됐던 이유, 그리고 그것을 급하게 해야 했지만 동시에 미처 생각하지 못했거나 아니면 우리가 미뤄왔던 질문에 대해 이 자리에서 더 이야기했다고 보시면 될 것 같아요.** '비대면 문화예술교육을 어떻게 해냈는지'보다는 '그 과정에서 놓치지 않으려고 했던 무언가'를 중심으로 1부에서 이야기를 했다고 보시면 좋을 것 같습니다.

그래서 구체적인 방법들을 가져가시거나 혹은 이해하고자 하시는 분들에게는 불친절한 1부의 내용일 수도 있지만 어떻게 보면 **우리가 장기적으로 이런 내용을 함께 고민해보자, 그리고 코로나 상황 이전에 '비대면'으로 문화예술교육을 적극적으로 해내기 이전의 상황에서 '우리가 미뤄왔던 질문을 같이해보자'는 취지로** 그동안의 이야기들을 다시 한번 생각해보시면 좋을 것 같아요. 저희가 2부에서는 발제보다는 토론과 질의응답으로 진행하려고 하는데요.

앞서서 여기 계신 작가분들께서 각각 다르게 무언가를 놓치지 않으려고 했다고 말씀해주셨는데요. 그게 굉장히 중요한 것 같습니다. **문화예술교육에서 모두가 동일한 가치나 영역만을 지키려고 한 게 아니라 어떤 사람일 때도 있고 관계일 때도 있고 혹은 전혀 생각하지 못했던 순간일 때도 있었죠. 각자 그것들을 놓치지 않기 위해서 어떤 것들을 해보셨는지, 그리고 해봤지만 어려웠는지 이런 이야기들을 2부에 나누고자 합니다.** 조금 더 자세한 내용이 궁금하신 분들은 질문으로 채팅창에 많이 남겨주시면 좋을 것 같아요. 1부에 참여하고 발제해주신 작가분들 너무 감사드립니다.

2부

토론 'OOO을 놓치지 않기 위해 시도해본 것들'

< 아트프리즘> 참여예술가 5인, 류현미 총괄 디렉터 토론 및 참여자 질의응답

최선영
모더레이터

류현미
총괄 디렉터

정지현
<방구석 대모험_VR 끼고>

이소요
<처음 만나는 식물>

성기윤
<NAGA 특공대>

김민수
<우리를 연결하는 모양>

김시원
<한뼘 두뼘 세뼘>

홍유진
<한국문화예술교육진흥원>

최선영: 그러면 비대면 문화예술교육 오픈토크 '근데 왜 만나려고 했더라?' 2부를 시작하도록 하겠습니다. 발제해주신 내용을 토대로 2부에서 이야기를 하려고 합니다. 채팅창으로 문의하신 내용이 있는데 진행 상황의 질문인 것 같아요.

'오늘 영상이 이후에도 업로드 되는지 계속 볼 수 있는지' 하셨는데, 계속 보실 수 있으니까 평일 이 시간에 보기 어려우신 분들은 나중에 영상을 참고하시면 좋을 것 같습니다.

저희가 앞서서 '낯설게 만났지만 놓치지 않으려고 했던 OOO' 주제로 이야기를 나눠봤습니다. 이것은 비대면 문화예술교육을 이야기할 때 '왜 이렇게 이야기를 시작해야 할까' 이런 고민이 특히 오픈토크를 준비하는 과정에서 여기 있는 분들과 저도 같이 고민했던 내용인데요. 왜냐하면 코로나 상황 이후에 문화예술교육이 당장 프로그램을 진행해야 하니까, 사업을 운영해야 하니까, 또 문화예술교육 하는 분들이 활동하셔야 하니까 '비대면'이라는 방식을 당연하게 혹은 어쩔 수 없이 혹은 필요에 의해서 선택했던 것 같아요.

그런데 그 이전의 질문이 필요했던 것 같거든요. **우리는 무엇을 놓치지 않기 위해서 '비대면'을 선택했던 것일까?** 이런 질문이 있었고요. 혹은 그것보다 더 **'근본적으로는 무엇을 놓치지 않으려고 했을까.'** 그러면 '비대면'을 먼저 선택하는 것이 필요했을까 이제 이런 질문도 가질 수 있는데요. **비대면 문화예술교육, 특히 온라인 방식으로 하는 문화예술교육이 1년 사이에 굉장히 활성화되면서 우리가 그동안 놓쳤던 질문을 이번 오픈토크에서 가져보려고 하는 취지가 있습니다.**

그래서 '그렇다면 우리는 왜 문화예술교육 안에서 비대면으로라도 만나려고 했을까' 이런 질문이 있었는데요. 그 과정에서 어떻게 하는 게 사실은 우리를 만난다고 느끼게 하는가 이런 질문도 있었고, '우리가 그 과정에서 무엇을 놓치지 않으려고 했을까' 이런 이야기를 하기 위해서 1부에서 다소 길게 각자 예술가분들이 생각하셨던 가치나 의미나 영역이나 주제나 상황에 관한 이야기를 나눠봤습니다.

최선영 Q **2부에서는 그것을 놓치지 않기 위해서 어떤 것들을 시도해보셨고 혹은 어려움을 겪으셨고 새로운 것을 발견하셨는지 이런 이야기를 자유로운 토론 방식과 질의응답으로 진행하려고 합니다. 작가님들은 1부에서 이야기했던 것을 놓치지 않기 위해서 무엇을 시도해보셨고 어려움이나 한계를 느끼셨나요?**

이소요: 저는 발제에서도 말씀드렸던 내용을 다시 한번 간략하게 요약해서 말씀을 드리면, 제가 놓치고 싶지 않았던 측면은 '우리가 생태계를 구성하고 우리와 공생하는 완전히 다른 종류의 삶을 사는 그런 생물들의 삶을 헤아려볼 수 있고 새로운 시선으로 볼 수 있는 만남의 기회를 만들고 싶다' 이렇게 말씀드렸는데 그렇게 하려고 그 생물을 직접 만나고 냄새도 맡아보고 손으로도 만져보고 그렇게 감각적으로 체험하지 않으면 알 수 없는 것들이 많다고 생각했어요.

아무리 설명을 하고 책으로 읽고 자료를 보여줘도 직접 만나서 교감해보지 않으면 느낄 수 없는 측면이 많았기 때문에 생물을 포함한 '툴킷'을 만들어 우편으로 발송하고, 그것을 다룰 수 있는 몇 가지 간략한 실험을 온라인으로 같이 하는 방식의 수업을 택했는데요. 이때 제일 어려웠던 점이 제가 조작을 해야 하는 그런 재료나 도구가 한 손에 들어오는 작은 것들이 많았어요. 그러다 보니까 어떤 행동을 하고 있고 어떤 실험을 하고 있는지 정확하게 참가하는 분들한테 확대해서 보여줄 필요도 있고, 조금 더 고해상의 이미지로 효과적인 전달을 할 필요가 있었는데 그런 부분들에 대해서 상대적으로 신경을 많이 쓰지 못했던 것 같습니다.

그래서 참가자들이 직접 체험하고 손으로 만지는 식물과 '툴킷'은 심혈을 기울여서 고안했는데 막상 온라인으로 전달을 하면서 잘 보이지 않거나 소리가 잘 들리지 않거나 하는 기술적인 문제들은 시차를 거듭해가면서 보완하며 수업을 만들어갔었어요. 그래서 비대면 예술 수업에서 앞으로 이런 수업이 생긴다면 고려해야 하는 점이 **'전달하고자 하는 물질적인 체험을 가장 잘 보여줄 수 있는 기술 배경은 무엇이 있는지를 함께 우리가 고민해야 할 필요가 있겠구나'와 'ZOOM 이외 다른 플랫폼이 있는지, 기술적인 도움을 받을 수 있는 부분도 함께 연구해야겠구나'**를 가장 절실히 느꼈던 것 같습니다.

최선영: 어떻게 보면 이소요 작가님이 집중하셨던 부분은 감각적인 것도 굉장히 중요한데요. 후각이나 이런 것은 또 우리가 나누기가 어렵고 그런데, 뭔가 더 이야기해주실 게 있으신가요?

이소요: 지금 하신 말씀에 더하자면 후각도 이를테면 제가 '툴킷'에 냄새가 나는 식물을 집어넣어서 열어보고, 같이 맡아보는 일을 할 수 있거든요. 그런데 그런 일들이 온라인으로 잘 보이고 명료하게 전달이 돼야 하는데 그렇게 하려면 조금 더 확대해야 할 필요가 있고 현미경을 사용해야 할 필요가 있을 수도 있고 이런 기술적인 뒷받침을 같이 고민했어야 하겠다는 생각이 들었어요.

최선영: 사실 감각이라는 게 아주 미세하게 들어갈수록 일반적으로 생각하는 감각의 범위를 벗어나서 더 어렵기도 하고 탐색의 지점도 생기는데 그런 부분까지 기술적인 것까지도 같이 고민해야 할 필요가 있다는 말씀해주신 것 같아요. 정지현 작가님도 여쭤보고 싶어요. 1부에서 말씀해주셨던 것을 놓치지 않기 위해서 어떤 것들을 시도해보셨고 또 고민이 많으셨는지, 이소요 작가님처럼 기술적인 부분도 많았을 것 같은데 추가로 해주시고 싶은 이야기가 있으실까요?

정지현: 기술적인 부분의 한계는 너무 많아요. 프로그램을 진행한 지 4개월가량이 지났어요. 그래서 제가 무의식에서 많이 지운 것 같기는 합니다. 그래도 남아있는 여러 가지 문제점 중에는 사전 준비를 위해서 기술적인 것을 많이 준비했는데 막상 수업 시간이 되니까 참여자가 로그인을 못 하는 경우가 많았어요. 이 친구 기다리고 저 친구 기다리다 보니까 40분이 흘렀죠, 수업은 시작했는데. 처음에 시작할 때 이러한 경우가 다반사가 될 가능성을 점쳤어요. 그런데 의외로 좋았던 것은 기다리는 시간을 그 친구들이 알아서 놀더라고요. 친구를 기다리면서 누워있다거나 잡담을 나누거나, 그런데 제가 처음에 생각했던 것이 '이 수업 시간에 마가 끼면 안 돼.', 혹은 '이 시간을 내가 어떻게 해줘야 하지?'라고 생각했는데 막상 **초등학교 학생들이 이미 더 적응이 잘 되어있었던 것처럼 그 시간이 이들에게는 자연스러운 생태계 같은 거예요.** 그래서 오히려 저 혼자 긴장할 필요가 없었다는 것을 나중에 알게 되었고 저도 굉장히 여유롭게 뛰어놀고 농담하면서 유연하게 받아들였던 것 같아요.

최선영 Q **충분히 그럴 수 있다는 생각이 듭니다. 류현미 선생님은 아트프리즘에 총괄 디렉터로 참여해주셨는데 전반적인 흐름과 고민을 같이 하셨기 때문에 많은 것을 이야기해주실 수 있을 것 같아요. 1부의 내용을 어떻게 들으셨는지, 그리고 2부의 내용과 연결해서 하시고 싶으신 이야기가 있으세요?**

류현미: 선생님들이 뭔가 조용 조용하지만, 흡입력 있게 말씀하셔서 청취자로 굉장히 만족하고 있었는데 말씀할 기회를 주셔서 감사합니다. 선생님들이 1부에 말씀하는 것들을 듣다 보니 얼핏 드는 생각은 **'지금 뭔가 되게 비슷한 지점에 도착했다'**라는 느낌을 받았어요. 그게 뭐냐면 **비대면이 어떤 특별한 상황이 아니라 대면의 연속 선상에서 다들 고민하고 계셨다는 지점**인데요.

오픈토크 제목처럼 '우리가 왜 만나려고 했더라?'라는 방향과 연결이 돼요. 다시 돌아가 작년에 시작했을 때 우리를 생각해보면. 그때는 사실 코로나에 처음으로 적응 내지 당황 내지 멘붕 같은 상황이어서 우리가 시작했을 때만 해도 '온라인이라는 매체를 통해서 상호 교감이 어느 정도로 가능할까'라는 것에 대해서 모두가 의심하고 있었어요. 그 의심으로 가만히 있을 수 없기 때문에 뭔가라도 해야 했었는데, 그 지점에서 제가 모두 다 '어떤 고민을 하고 있지?'라고 취합하고 리서치 단계에서 했던 것이 공통의 고민 세 가지예요.

'수업공간의 변화', 그리고 '선생의 부재를 연결해주는 매개물인 도구상자' 그리고 '온라인 공간에서의 또 다른 관계성' 이 세 가지 부분에서 어떤 예술영역뿐만 아니라 모든 교육영역에서 '공통의 고민'이라고 이름을 지었는데, 그 고민을 들여다보면 볼수록 '어, 이 고민 예전에 본 것 같은데?' 하는 느낌인 거예요. '항상 우리가 해 왔던 고민이잖아' 그러니까 **비대면 때문에 특별하게 표면에 올라온 고민이 아니라 이어져 있었던 고민이구나 하는 것이었어요. 그래서 지금 우리가 코로나의 최전선에서 이 사업을 했던 게 아니라 그럼에도 불구하고 그 안에서 삶을 지속하려고 하는 사람들 그리고 어떤 예술적 경험을 여전히 필요로 하는 사람들이었기 때문에 우리의 고민이 과거의 우리하고 어떻게 연결되어있는지를 곱씹어보는 계기.** 그러니까 일상의 흐름 속에서는 우리가 많이 놓쳤던 것들, 그리고 실질적으로 몸을 던져서 이렇게 직면하기 두려웠던 것들, 알고는 있지만 약간 게으름 피웠던 것들, 혹은 항상 기관과 개인과 사회와 각각의 선생들이 만나면서 싸우기 싫어서, 혹은 약간 도망치면서 했던 그런 질문들을 '이제야 조금 직면하게 하는구나' 였어요.

그래서 그 고민이 우리의 대면 상황을 어떤 추억을 회상하는 식으로 '그때가 좋았지'가 아니라 **'이제야 비로소 우리가 우리를 돌아보는 어떤 시간이 왔구나' 그래서 비대면의 수업방식이 미래의 삶에 적응하기 위해 새로운 테크놀로지로 기술 습득의 방식이나 코로나 때문에 어떤 불가피한 도피가 아니라, '지금까지의 우리를 다시 이어주고 직면하게 하는 어떤 시간이구나'**로 저는 받아들였어요. 이 사업을 시작할 때, 그리고 지금까지도.

그랬는데 그 고민이 현장에서는 수업을 개발하고 프로그램을 기획하고 참여대상들과 온라인이지만 만나는 순간에는 각각에 몰입의 즐거움이 있어야 하지만, 코로나 상황에서 해야 한다는 아이러니함 그런 것들을 어떻게 같이 끌고 가야 할지가 어려운 상황이었지만 이것이 과거의 우리 자신과 이어져 있다. 그리고 지금 이 고민을 더 집중적으로 하는 것이 미래의 우리와 또다시 연결되어 있다는 연결 선상에서 조금 더 우리가 하는 일의 의미를 되돌아볼 수 있었어요. 선생님들이 말씀해주시면서 각각의 위치에서 내가 예전에 해 왔던 고민의 지점들이랑 이어서 연결해주는 부분들이 우리가 각각 따로 떨어져 있지만, 비슷한 고민으로 향하고 있다는 느낌을 받았습니다.

최선영: 네, 감사합니다. 류현미 선생님께서 아트프리즘 관련해서 글을 써주신 게 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에 있는데요. 이것을 보면서 많이 공감했는데 **'미래의 메시지를 만든다는 것은 결국 현재를 번역하는 일이었다.'** 이렇게 마지막 부분에 써주셨어요. 그런데 사실 비대면 문화예술교육을 한다는 것이 마치 미래의 문화예술교육 방법론을 보여줘야 하는 것 같은 요구를 현장에서 느끼게 했던 것 같습니다. 그런데 그게 대응할 수 있고 마치 미래적이고 대안적인 것들을 개발해야 하는 것처럼 요구가 느껴질 수 있지만, 사실은 현재를 번역하는 것, 현재 중요하거나 놓치고 있었던 내용을 다시 살펴보는 것, 그것을 번역하는 것이 어떻게 보면 정말 미래를 준비하거나 혹은 미래에 대해서 대답하거나 류현미 선생님 표현처럼 미래를 향해서 뭔가 화살을 쏘는 그런 일이 아닐까 하는 생각이 들었어요. 그런 부분에서 여기 계신 예술가분들께서 당장 새롭고 차별화된 프로그램이나 방법론을 개발하는 것에 집중하시는 것보다는 평소에 고민하셨거나 잠시 옆에 뒀던 질문들, 혹은 10년 전부터 이것만은 지켜내고자 했던 것들을 이번 프로그램에서 적극적으로 반영하셨기 때문에 우리가 더 많은 이야기를 나눌 수 있지 않을까 싶습니다. 정지현 작가님이 잠시 시간을 달라고 하셨는데, 생각나셨다면 이어서 이야기 부탁드립니다.

정지현: 제가 회차가 많았다고 말씀드렸잖아요. 그런데 비대면 수업이라는 것을 진행하면서 처음 만나게 되고, 수업이라는 여행을 함께 가는 거잖아요. 그런데 어떤 여행을 시작할 때 이 친구가 어떤 사람인지를 알아야 하는 시간도 필요해서 개인적으로 회차를 많이 늘리고 1:1로 만나는 수업 시간도 만들면서 수업 시간이 굉장히 길었어요. 한 회차당 평균 3.5시간 되었던 것 같은데 그런 시간이 있어서 이게 하나의 단편적인 수업으로 끝나고 헤어지는 것이 아니었어요. 실제로 5회차 수업으로 기획을 했는데 저도 즐거웠고, 참가하는 학생들도 좋아서 6회차 플러스 뒤풀이까지 같이했던 결과가 되었습니다. 그래서 비대면에서 느꼈던 '한계', 그것을 극복하기 위해서 나왔던 말도 안 되는 긴 시간의 수업. 그리고 그 이후에 연결되는 인간적인 네트워크. 실제로 제 수업을 도와줬던 친구가 말한 것 중 '진짜 신기한 건 우리가 실제로 한 번도 만나지 않고 시작해서 끝까지 마친 게 레전드야.'라고 말했습니다. 그래서 앞으로의 미래상에서도 메타버스 같이 가상에서 현실과 이분법적으로 나뉘는 것이 아니라 겹쳐있을 텐데 그 안에서 우리가 계속 예술이라는 수업 방식 자체가 굉장히 유연하고 이것도 저것도 다 받아들일 수 있는 상태. 그리고 직접 꼭 만나지 않아도 류현미 선생님이 말씀하신 것처럼 그냥 과거의 것을 극복하기 위해 나오는 것이 아니라 새로운 세상에서 우리가 똑같이 뛰어들면서 그 안에서 파생되는 새로운 예술 형태의 수업이든 그것이 전시든 공연이든 이런 방식으로 나아갈 수 있겠다, 그런 가능성을 이런 어려운 점을 통해서 오히려 다시 긍정적인 방향으로 바라보게 되었던 것 같아요. 그래서 이 말씀을 꼭 드려보고 싶었습니다.

최선영: 감사합니다. 특히 정지현 작가님 프로그램 같은 경우는 시간이 일반적인 문화예술교육 프로그램보다 많이 걸리기도 하고 동일한 시간으로 구성되지 않았어요. 어떻게 보면 질문 자체가 2시간짜리 프로그램을 어떻게 운영할 것인가 이렇게 시작된 게 아니라 **어떻게 만남의 시간을 기획하거나 운영할 것인가, 만남의 시간을 어떻게 상상할 것인가. 이렇게 더 열려있던 게 아니냐는 생각도 들었습니다.** 그런데 이것도 어떻게 보면 '비대면'으로 만나야 한다는 상황 안에서 더 시도해보고 발견했던 지점이 아닐까 싶고요.

이어서 성기윤 작가님, 2부에 저희가 같이 나누려고 하는 이야기들을 해주시면 좋을 것 같습니다. 1부에서 네 가지의 키워드도 이야기해주셨는데요. 그와 관련한 것도 좋고, 그런 것을 놓치지 않기 위해서 어떤 것을 시도하셨는지, 또 어떤 어려움을 겪으셨는지 이야기 부탁드립니다.

성기윤: 발제했을 때도 중요하게 말씀드렸던 부분인데요. 제가 사전 질문을 많이 봤는데 대부분 방법론에 대해서 많이 물어보셨어요. 그런데 대상을 정하고 수업에 참여하게끔 하는 과정과 스토리를 정해서 만들어가는 것 자체에서 많은 고민이 있었어요. 그런데 또 대상이 바뀌면 프로그램의 내용은 완전히 달라지고 구성도 달라지는 부분이라, **대면이든 비대면이든 상관없이 사실 대상과 내용과 수업의 목적. 이게 다 아까 류현미 디렉터님께서 말씀하신 것처럼 하나의 선상에 있는 것 같습니다.**

그래서 대상과 수업목표가 정해지면 그 방법을 짜게 되는 것이지 어디에나 쓸 수 있는 노하우는 없었던 것 같아요. 그래서 그런 고민을 하는 시간이 아니었을까. **이 연극예술교육을 통해서 무엇을 전달하고 싶은지에 대한 본질적인**

질문을 계속하게 되었던 것 같습니다. 그리고 비대면 수업에 대한 제약이 무엇이었냐는 질문을 발견했는데요. 제약이라기보다는 활용을 충분하게 못 했다는 생각이 더 많이 드는 그런 시간이었어요. 아까 말씀드렸지만 산에서 접속하는 친구들을 만나면서 시공간을 초월할 수 있는 공간이니까 그런 것들을 더 설정해서 프로그램을 설계할 수 있겠다는 생각도 들었던 것 같습니다.

김민수: 저는 아까 발표에서 기술적인 문제들이 가장 어려웠다고 말씀을 드렸는데 생각해보니까 기술적인 어려움 때문에 당황했던 것은 저였던 것 같아요. 학생들은 잘 들리지 않거나 연결이 끊기거나 순서를 기다려야 할 때 저한테 되게 적극적으로 표현을 해줬고, 오히려 대면 수업일 때 보다 학생들의 성격과 성향과 상관없이 비대면이기 때문에 조금 더 적극적인 환경이 만들어졌다고 생각하거든요. 낯을 가리거나 부끄러워하고 이야기를 하는 것을 조심스러워 하는 아이들도 주변에 지켜보는 눈이 없으니까, 사실 스크린은 정말 진짜 눈이 아니라고 저는 생각을 하는데 그래서 그런지 더 편안해 보였어요. 그래서 어떻게 보면 제가 질문에 대해서 답을 하기가 너무 어렵다는 생각도 들었던 게 비대면 상황에서 **제가 겪었던 어려움이 반대로 생각하면 장점이 되기도 하고 장, 단점을 계속 왔다 갔다 했던 것 같아요.** 그래서 지금도 이게 고쳐야 하는 부분인지 아니면 적극적으로 활용해야 하는 부분인지 계속 질문을 하는 것 같습니다.

최선영: 감사합니다. 어떻게 보면 비대면 문화예술교육에서 '무엇을 발견해냈고 잘 해냈는지'보다 사실 우리 모두에게 '난감하고 낯선 상황'이거든요. 어떤 지점에서 왜 난감하고 낯설고 당황스러운지 혹은 흥미로운지 이런 이야기를 나누는 자리도 필요할 것 같은데 그런 지점에서 말씀해주신 게 의미 있지 않을까 생각도 듭니다. 마지막으로 김시원 작가님도 다른 분들 이야기 들으시면서 떠오르신 게 있을 것 같은데 이야기 부탁드립니다.

김시원: 일단 비대면 상황을 적극적으로 받아들이는 게 중요하다고 생각을 했어요. 그 상황을 받아들이고 상황에 맞는 프로그램에 고민을 굉장히 많이 하기는 한 것 같아요. 그런데 막상 수업할 때는 이게 온라인 수업이다, 혹은 원거리 수업이라는 생각을 안 하고 수업을 한 것 같아요. 그래서 그렇게 수업 준비를 하는 게 중요하다고 생각했어요. 그리고 기술적인 부분 관련해서 이야기하자면 이게 김민수 선생님도 방금 말씀하셨지만, 코로나 상황에서 소위 대면을 하게 되면 마스크를 쓰잖아요. 현재 오픈토크에서 쓰고 있는 마스크는 투명해서 표정이나 얼굴이 보이기는 하지만 일반적으로 얼굴을 가리는 마스크를 써서 대면인데 오히려 표정을 읽을 수 없는 상황이 벌어지는 것 같거든요. 그와 달리 **온라인 수업을 했을 때는 마스크 없이 수업하므로 표정을 볼 수 있다는 것. 그래서 이상한 친밀감을 만들어낸다는 게 대단히 재미있었어요.** 그리고 어려웠던 점은 전체를 보는 눈을 갖기가 어려웠던 것 같아요. 스크린으로 모든 학생을 보는 게 굉장히 어려워서 그걸 해소하기 위해 저희가 고민했던 것이 오히려 선생님이 많으면 된다고 생각했던 것 같아요.

그래서 저희는 프로그램을 짜는 저와 양윤화 선생님 말고도 보조 선생님 2명이 같이했어요. 한 선생님이 수업을 진행할 때 다른 선생님은 모니터링하며 상황을 보고 학생들의 상태를 보는 식으로 진행을 했었고, 또 중요하게 생각한 것은 쉬는 시간이었던 것 같아요. 온라인 수업을 하다 보면 계속 이야기하게 되거나 수업 시간이 연장되는 일이 많은데 그사이에 호흡을 짧게, 짧게 끊어줄 수 있는 쉬는 시간이 필요하고, 쉬는 시간에 그동안 선생님들이 이전 수업에서 어떤 일들이 벌어졌는지를 대화를 통해서 나눌 수 있기 때문에 그런 부분들을 고민하고 실행했던 것 같아요.

최선영: 네, 감사합니다. 또 이어서 다양한 이야기들을 해주시면 좋을 것 같은데요. 대략 1년 동안, 문화예술교육 현장에서 특히 온라인 문화예술교육을 하셔야만 했던, 혹은 선택했던 많은 예술가, 강사분들, 기획자분들이 있으셨을 것 같아요. 그 과정에서 무엇을 새롭게 보셨는지, 발견했는지, 예측하지 못했지만 이런 것을 찾게 됐다든지 이런 이야기를 하는 자리가 공식적으로 많지 않았던 것 같은데 오늘 그런 의미도 있는 것 같습니다. 그리고 보고, 해석하는 관점도 다다를 수 있다는 게 굉장히 중요한 것 같아요. **가장 효율적으로 문화예술교육을 하기 좋은 방법을 찾기 위해서 모두가 하나의 관점을 가져야 한다는 것이 아니라 누군가는 '이 비대면 상황을 적극적으로 받아들일 수 있었다, 받아들여야 한다. 이런 점에서 흥미로웠다'고 이야기를 하고, 누군가는 '매우 어려웠다, 난감했다'고 이야기를 하는데 이 다양성이 촉발될 수 있는 자리가 되게 중요한 것 같아요.**

앞서 댓글로 어떤 분이 의견을 주셨어요. 상황을 짜서 하는 게 아니라 댓글에 되게 좋은 의견만, 긍정적인 의견만 오는데 **'정말 좋은 프로그램인 것 같습니다. 이렇게 좋은 프로그램이 계속되면 좋겠습니다. 응원합니다.'** 이런 의견을 주신분도 계셨고. 한 분은 **'비대면 예술교육을 준비하는 사람들을 위한 트레이닝 프로그램, 수업 시뮬레이션이 있다면 큰 도움이 되겠네요.'**라고 하셨는데 저는 이 아트프리즘에 같이 개입했던 입장은 아니지만, 오늘 자리를 준비하기 위해서 봤을 때 이것도 하나의 트레이닝 프로그램 역할도 하지 않았을까 생각이 돼서 참 좋았어요. 왜냐하면 그전에는 그냥 비대면 프로그램을 개발하고 실행하는 것에 굉장히 중점이 돼 있었고 실행을 잘해야 하는 상황들에 많이 놓여있었는데 과정에 조금 더 집중할 수 있고 그 과정에서 나왔던 질문들을 오늘 이렇게 오픈하고 공유하고 환기하는 자리도 있다는 게 참여하신 분들한테 도움이 될 것 같아요. 그리고 디렉터분도 계시고 에디터분도 계셔서 협력하고 지지하는 언어나 장치들이 계속 같이 간다는 게 프로그램을 트레이닝하거나 함께 고민하는 것으로서 의미가 있지 않았나 생각이 들어요.

최선영 Q **류현미 선생님께서는 프로그램 전반을 같이 해보신 입장에서 콘텐츠 중심으로 개발하고 실행하는 것이 아니라 예술가들이 조금 더 자기 호흡과 관점으로 프로그램에 집중할 수 있도록 어떤 지점에서 가장 많이 고민하셨는지요?**

류현미: **제가 가장 염두에 두고 있었던 사람은 이 사업을 바라보는 위치에서 비대면 수업을 해야 하는 이 사업 밖의 사람들이었어요.** 특히 'NAGA 특공대' 선생님들이랑 머리를 맞대면서 고민했지만, 우리가 직접 머리를 맞댈 수 없는 사업 밖의 사람들이었어요. 그래서 아카이빙 단계까지 계속해서 우리가 달려갈 수 밖에 없었는데, 지금, 이 순간에도 그 부분은 고민인 것 같아요. **우리가 뭔가 기획하고 실현해보고 하는 것도 사실 엄청난 지원 속에서, 또 심리적인 응원 속에서 가능했지만, 이것이 불가능한 현장에서는 어떻게 해야 하는지 그 부분이 고민이죠. 너무 고민입니다.**

약간 다른 이야기를 해보면 **선생님들 말씀 듣고 그 기술적인 정교함에 대해서 우리가 다시 한번 이야기를 해봐야 하겠다는 생각이 들어요. 당연히 로그인은 해야겠지만. 어떤 기술적인 우리를 연결해주는 최소한의 매체, 도구는 있어야겠지만 그 이상의 환경을 원할 때는 언제나 돈이 같이 따라서 오니까요. 그래서 정말로 그 부분이 필요하다면 그게 누구를 위한 것인지 다시 한번 우리가 각자의 자리에서 생각을 정리해볼 시간이 필요하다는 느낌이 들었습니다.** 왜냐하면, 정지현 선생님도 '로그인이 안 될 때 나만 긴장하고 있지 저들은 너무나 즐거운 유대의 시간을 갖더라' 그리고 드로잉 수업에서도 '책상을 비춰주는 카메라와 모니터 카메라 2대의 카메라'를 기본적인 수업의 환경으로 제시했지만 그게 전혀 잘 이루어지지 않았어요. 그랬을 때 긴장하는 사람은 이 수업 환경을 만든 선생님이 긴장하겠죠. 왜냐하면 그 카메라가 제대로 책상을 비춰주지 않고 선생의 머릿속에는 그 화면이 제대로 아이들이 그림 그리는 순간에, 각자 다 다른 동그라미를 그리는 순간을 우리가 한 모니터에서 다 목격하면 이 얼마나 아름다운가. 우리가 각자 비슷하지만 다 다른 동그라미를 그려내고 있어. 하는 그 모습을 보고 싶어 하는 것은 선생의 욕망이잖아요.

하지만 학생들은 그것을 다 같이 보지 못했으면서도 각자의 동그라미를 그리는데 몰입해서 서로 그냥 얼핏얼핏 보면서도 연결이 되어있었거든요. 그래서 김민수 선생님이 그것을 제대로 실현해야 하는지, 약간 엇나간 우리의 계획을 그대로 두어도 무방한지. 그래서 우리가 기술적 정교함을 얼마큼 추구할지, 혹은 내가 놓치고 있는 제대로 안 됐다고 생각하는 기술적인 결여를 정말로 결여라고 생각해야 하는지 하는 부분을, 이 고민을 왠지 다 하실 것 같아요. 왜냐

하면, 나는 제대로 된 장비가 없거든. 그래서 못할 거 같은데 라는 생각도 하실 것 같아요. 그래서 그 부분에 대해서는 우리가 조금 더 생각을 해봤으면 좋겠습니다.

최선영: 연결해서 이야기하고 싶으신 분이 계신다면 더 듣고 싶은데 기술적인 부분. 특히 비대면으로 문화예술교육을 진행할 때 온라인 방식으로 할 때 많이 이야기되는 것이기도 한데요. 이야기를 듣다 보니까 한편으로 참여하는 사람으로서는 기술적으로 문제가 없는 경우가 있을 때 기획하거나 진행하는 사람 관점에서 그 기술이라는 것은 참여하게 하는, 참여의 역할을 하는 기술도 있고, 참여를 확인시키는 기술도 있는 것 같아요. 그런데 이 확인하는 것까지 프로그램을 진행하는 사람의 입장에서는 되게 중요하다 보니까 그 부분의 기술까지도 같이 고민하셨던 게 아닌가 하는 생각도 드는데 그것은 확인해야 할까? 어디까지가 확인일까? 하는 생각도 개인적으로 드는데 혹시 이런 기술적인 부분과 관련해서 더 이야기하고 싶으신 작가님 계실까요?

이소요: 사실 류현미 선생님께서 짚어주신 내용은 저도 같은 내용이지만 한 번 더 말씀드리고 싶은 부분이 저희는 시범사업을 개발하는 입장에서 어떤 장비가 필요하거나 어떤 기술환경이 필요하다고 했을 때 그것이 공급될 수 있도록 많은 도움을 받아서 이 프로그램을 개발했지만, 이 수업을 진행해보면서 더 많은 사람한테, 혹은 더 다양한 대상의 사람들하고 이런 수업을 하고 싶고, 실현하고 싶을 때는 '아마 지금과 똑같은 조건에서 실현하기가 힘들겠구나' 이런 생각이 들었고, 기술적으로 사각지대에 있거나 접근하기 힘든 더 많은 사람한테 이 프로그램을 확장하기 위해서 어떻게 더 수업 커리큘럼을 조정하거나 맞춰볼 수 있을까 이런 고민이 들었습니다.

최선영: 이소요 작가님한테 사전 질문에서도 '신청하고 싶었는데 마감이 돼서 못했다.'는 것도 있었는데 마침 이소요 작가님한테 질문이 방금 올라왔어요.

최선영 Q **코로나라는 상황 때문에 사람들을 직접 만나지 못한다는 것에 집중했는데 사람과 사람뿐 아니라 사람과 환경의 관계 확장이라는 면에서는 작가님의 작업도 의미가 있어 보입니다. <처음 만나는 식물>에 참여하신 분들은 프로그램 후에 어떤 말씀을 주셨는지 궁금하다. 라고 하셨거든요. 실제 참여하셨던 분의 반응에 관해서 이야기해주실 게 있을까요?**

이소요: 사실 어떻게 보면 답이 정해져 있는 질문일 수도 있을 것 같은데. 처음에 의도하기를 '식물을 우리가 평소에 보지 않았던 새로운 방식으로 보고 만나자.'라는 구체적인 의도를 가지고 그렇게 보게끔 유도하는 실험을 같이했기 때문에 결과도 '식물을 새롭게 볼 수 있었다. 그리고 그런 식물과 사람의 관계에 대해서도 새롭게 생각해 볼 수 있었다.' 어떻게 보면 수업을 구상했을 때 의도했던 것을 체험했다. 이런 반응을 많이 해주셨어요. 그게 어떻게 보면 주된 피드백이고 설문을 통해서도 받았거든요. 그런데 그게 아니라 참여자들이 창작 프로젝트를 통해서 본인이 했던 작품들을 보내주셨고 그것을 가지고 도록을 편집해서 공유했는데 오히려 언어로 표현하지 않았던 그런 작품들 속에서 평소에 본인이 어떤 다른 종류의 생물, 혹은 식물에 대해서 생각했던 관념이 어떻게 바뀌었는지, 또 어떻게 새로운 지점들이 발견됐는지를 오히려 작품 속에서 비언어적인 방식으로 공감을 할 수 있었던 것 같아요. 그래서 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)을 통해서 저희 수업도록을 보실 수가 있는 것으로 알고 있어요. 메일로 요청하시면 받아보실 수 있는데 관심이 있는 분들은 한 번씩 보셔도 좋을 것 같습니다.

최선영: 지금 듣고 계신 분들도 자세한 내용이 궁금하실 텐데 앞서 안내해 드린 것처럼 지금 생중계 보고 계신 유튜브 화면 창 게시물 아래에 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)로 들어가실 수 있는 링크가 있습니다. 거기에 '아트프리즘'의 세부적인 내용과 그리고 글과 여러 가지가 모두 있기 때문에 참고하시면 좋을 것 같고요. 저희가 사전 질문을 받았는데요. 정말 많은 분이 질문을 해주셨어요. 그중에 몇 가지를 오늘 나눠보려고 하는데요. 첫 번째로 어떻게 보면 앞서서 이야기가 많이 나온 것 같지만 추가로 답변을 하고자 하는 분이 계신다면 이야기를 더 나눠보고 싶어요.

최선영 Q **비대면으로 진행된 프로젝트에 있어서 기술적인 부분의 한계가 비대면 수업에 있어서 제약되었는지, 아니면 비대면으로의 한계로 인해 대면과는 다른 방식으로 진행될 수 있어서 좋은 점이 있었는지 궁금하다. 라고 하셨어요. 이것은 현장에서 정말 많이 고민하시는 부분이 아닐까 생각이 드는데 정지현 작가님 혹시 이야기해주실 것 있으실까요?**

정지현: 네, 마침 이런 이야기도 한번 해보고 싶다고 생각을 하고 있었는데 귀신같이 저한테 질문을 해주셔서 깜짝 놀랐습니다. 김시원 선생님이 말씀하신 것 중에 조건을 가지고 한다는 말에 크게 공감했어요. 사실 우리가 비대면이라는 것은 온라인으로 반드시 만나야 하겠죠. 멀리서 메아리칠 수는 없으니까. 그러니까 온라인이라는 플랫폼을 이용해야 하고, 그 안에서 몇 가지의 공유하는 소프트웨어들이 있잖아요. 대표적으로는 지금 ZOOM이 있을 테고 라이브방송이 있을 테고 그런 조건들 안에서 생각을 하게 되면 항상 그 틀 안에 갇힐 수밖에 없다는 생각이 들어요.

그러므로 저 또한 ZOOM 안에서 어떻게 할 수 있지를 고민하면 되게 폐쇄적으로 아이디어가 진행되는데 그러면 VR은 어떤 것이지?라고 생각하면서 저도 지원을 받아서 저도 제가 상상했던 수업을 진행할 수 있었던 것 같아요. 그래서 지금 같은 방식으로 펼쳐볼 수 있었고. 그런데 최근 들어서는 약간 잠잠해지기는 했는데 클럽하우스라는 앱도, 목소리만을 통해서 공유하는, 자기가 발언대에 잠깐 올라서서 이야기하고 물러나고 또 다른 사람이 그걸 듣고 다시 이야기하고, 그리고 그런 토론방은 항상 테마가 바뀌기 때문에 어떤 방은 웃기는 성대모사 방이 있고 어떤 방은 자기의 전문 분야에 관해서 이야기하고 싶은 방도 있고. 그래서 제가 잠시 동안 클럽하우스를 이용하면서 이것도 수업의 한 플랫폼으로서 충분히 가능성이 있겠다고 생각했어요. 그래서 **이 기술이라는 것은 결국은 소프트웨어적인 것 안에서 움직일 수밖에 없는데 이것을 확장해서 다른 플랫폼을 수업 안에서 어떻게 적용할 수 있는가?를 같이 고민해보신다면 오히려 '내가 어떤 말을 하고 싶은지, 어떤 수업을 하고 싶은지'가 더 중요해질 것 같아요.** 그래서 **'이 기술이라는 것 안에서 수업의 관점을 바라보게 된다면 한계가 더 커질 수밖에 없지 않을까?'** 이런 생각을 해봤습니다.

최선영: **조건을 문제 상황이 아니라 그것을 조건으로써 활용하고 가지고 놀다시피 접근할 수 있는 것도 예술가의 태도나 예술적 접근이 아닐까 하는 생각도 드는데요.** 혹시, 김시원 작가님 조금 더 이야기를 들어보고 싶어요, 이 질문 관련해서요. 왜냐하면, 조건을 가지고 놀던, 개입하던 이런 부분을 평소에도 고민하고 계신다면 비대면 문화예술교육에 대해서도 **'비대면으로 해내야 해, 뭔가를 새롭게 해야 해.'라기보다는 처음 접근하실 때 다른 생각을 하지 않으셨을까** 이런 생각도 드는데 어떠신지 이야기를 듣고 싶거든요.

김시원: 저는 사실 크게 고민을 안 했던 것 같아요, 그 부분에 대해서는. 아까도 말씀드렸지만, ZOOM으로 수업을 한다고 하면 ZOOM에서 할 수 있는 것이 어떤 것이 있을까를 먼저 생각을 해봤고, 수업할 때는 내가 ZOOM에서 한다고 생각하지 않으면서 수업을 했기 때문에 그렇게 깊이 고민하지는 않았는데 이런 것들은 있었어요. 이를테면 우리가 ZOOM으로 수업을 할 때는 모니터 스크린을 앞에 두고 스크린하고 일정 정도의 거리를 갖고 수업을 참여하잖아요. 수업하는 사람도 그렇고 수업을 받는 사람도 그렇고 그렇다면 카메라와 스크린, 그리고 나와의 관계를 어떤 식으로 풀면 좋겠냐는 생각을 많이 했었고, 그 생각들을 프로그램에 반영했습니다. 이를테면 풍선을 부는데 풍선을 가까이에서 크게 부는 사람과 멀리에서 작게 부는 사람에 따라서 원의 크기가 달라지잖아요. 그 원의 크기를 맞추기 위해서 서로 몸을 조금씩 움직여본다거나 이런 식으로 ZOOM이기 때문에 가능한 경우를 생각해본 것 같고요. 그리고 공통으로 이야기가 나오는 것 같은데 이 상황이 비대면 상황, 온라인 상황이라는 것을 자꾸 의식하면 의식할수록 거기에 말려 들어가는 것이 아닌가 하는 생각이 들어서 그 부분은 **장점이다, 단점이다 이렇게 말하기보다는 또 다른 환경이라고 생각을 하는 것, 그리고 아까 류현미 선생님이 이야기하셨듯이 이전의 연장이라고 생각하는 게 가장 좋지 않나 이렇게 생각을 해봅니다.**

류현미: 기술적인 부분을 기술적인 것 자체로 이야기한다거나 비대면 상황을 비대면 자체로 이야기를 하면 우리는 그 쳇바퀴에서 헤어나오기 힘든 것 같아요. 왜냐하면 끝이 없잖아요. 그 장단점이라는 것은. 그래서 저는 기술적인 어떤 구멍을 통해서 우리가 들여다봐야 할 것은 그 각각의 매개자로서 성격, 그러니까 선생으로서의 성격, 위치를 어떻게 각자 정의해낼 수 있을 것인가. 그래서 그 화면을 통해서 우리가 반추해낼 수 있는 지점은 결국에는 우리 자신의 위치가 아닌가. 그래서 기술적인 부분을 고민하는 이유도 저는 그것 때문이라고 생각이 들거든요. 내 위치를 어디로 둘 것인지에 따라서 우리가 그 기술적인 조건이나 한계를 어떻게 바라볼 수 있는 각각의 시선이 생길 수 있다는 것.

김시원: 아까 출석 과정에 관해서 이야기했는데 역시 온라인 수업하고 오프라인 수업의 장단점이 서로 동전의 앞뒷면처럼 맞물려있는 것 같은데 이를테면 제가 '한 뼘 두 뼘 세 뼘'을 할 때는 서울에 있는 친구들이 아니었어요. 물론 저도 서울에 살고 있지는 않지만, 각각 다 다른 곳에 있는 친구들이 ZOOM에 접속해서 같이 수업을 했다는 점에서 공간의 제약을 오히려 뛰어넘는다고 생각했고, 반면에 수업하면서 동시에 느꼈던 것은 각자 소유하고 있는 공간의 크기가 있잖아요. 그리고 그 친구들을 심리적으로, 육체적으로 제약하고 있다는 것을 느껴서. 이런 점이 계속 **온라인과 오프라인의 장단점. 사실 그런 것을 파쇄시키는 게 어떤 특정 자리에서 만나는 것인 것 같아요.**

나는 움직임 수업을 듣고 싶은데 내 방은 너무 좁아. 그리고 휴대폰으로 참여할 수밖에 없어서 참여하고 싶어도 못해. 이런 것들을 파쇄할 수 있는 게 오히려 대면 수업이라고 생각해요. 특정 공간에서 만나서 함께 나누는 것. 그럼에도 불구하고 대면 수업의 단점은 교육이 서울 중심이기 때문에 서울 외에 있는 학생들은 참여하지 못한다는 점을 또 온라인이 보충해주고, 그래서 그런 면들이 있지 않나 하는 생각을 하게 돼요. 그리고 제가 수업을 준비하면서 참고했던 것은 온라인 스트리머 방송을 제가 안 봤는데 수업을 준비하면서 보게 됐던 것 같아요. 게임 방송 같은 것을 보면서 '방송을 하는 사람들이 어떻게 멀티태스킹 하나?'를 굉장히 꼼꼼하게 봤던 것 같아요. 학생들은 오히려 굉장히 그런 것에 익숙하다는 생각이 들었거든요. 이를테면 어제 수업에서도 마찬가지였는데 제가 무슨 이야기를 하고 있는데 갑자기 채팅으로 어떤 의견을 주고 어떤 학생은 손을 들어서 말을 하겠다고 하는데 그 상황들을 제가 조율을 하지 못하는 거예요. 당황하고 잠깐 머뭇거리게 되는데 웃긴 이야기지만 그런 것을 연습하기 위해서 **오히려 스트리머 방송을 보면서 그들이 하는 멀티태스킹이 어떤 것인지를 연습을 하고 그랬던 것 같아요.**

최선영: 어떻게 보면 아까 류현미 선생님 말씀해주신 것처럼 기술적인 부분이나 비대면 자체에 집중한 질문보다는 그것을 이해하거나 해석하고 바라보려고 하는 각자의 위치들이 관점을 만드는데 가장 크게 작용한 것 같거든요. 그런 부분에서 지금 김시원 작가님도 발견하신 지점. 자신의 자리와 위치에서 발견하신 것을 말씀하신 것 같고요. 평소에 이미 기술적이라든지 유튜버처럼 일상을 사는 분이라면 어떻게 보면 이런 식의 수업이라든지 이게 너무 어렵지 않을 수도 있고 여러 가지가 있잖아요. 사실 아들이 초등학생인데 저보다 훨씬 ZOOM이라든지 매체들을 다루는 것에 능숙하고 모든 것을 호환해서 쓰더라고요. 그리고 ZOOM으로 된 수업에 전혀 당황하지 않고 수업 중인데 계속 노래를 부르고 있길래 '이렇게 수업에 노래를 불러도 돼?' 했더니 마이크를 켜고 노래를 부르고 있기도 하고.

최선영 Q

이런 것들이 '이렇게 해도 돼?'라든지 그리고 이런 문화에서 자란 사람은 가지고 있는 위치와 관점이 다를 것 같아요. 아까 다른 작가님들 말씀하신 것처럼 어떤 세대가 가지고 있는 지금의 기술적인 환경이든 비대면 환경이든 소통하는 환경 차이도 발견하고 공감했습니다. 혹시 이번 아트프리즘에서 새롭게 발견하셨거나, 찾으신 게 있으신지 궁금합니다.

성기윤: 앞으로 시대는 온라인을 활용한 수업들이 더 많이 늘어나면 늘어났지 줄어들지는 않을 것 같거든요. 그래서 할 수 없다는 생각보다는 어렵지만 가능한 게 무엇일까를 생각하는 쪽을 택했던 것 같습니다. 그래서 아까 류현미 디렉터님이 말씀하신 것 중에 '게으름을 피우던 시간을 직면하는 것 같았다.'라는 말을 들으면서 공감이 됐었는데요. 사실 앞세대들이 계속 바뀌는 것들에 대해서 적응하고 공부하고 가르치는 과정이 있을 텐데 그 부분을 배워 나갈 수 있는 시간이었고 시도해볼 수 있는 시간이 되어서 되게 좋았던 것 같거든요.

김민수: 기술적인 문제는 아니고 제가 비대면 프로그램을 진행하면서 생각지도 못했던 부분이었는데 어린 학생들이 대면 수업에서는 자기 얼굴을 마주할 수 없잖아요. 그런데 학생들이 **온라인 창에서 비치는 자기 얼굴에 관심이 매우 많더라고요.** 그래서 저희가 다 같이 이야기하고 다른 친구의 발표를 들어야 하는 순간에도 자기 얼굴을 보고 있고, 비대면 프로그램에서 얼굴에 선글라스를 씌우는 기술적인 활용도 가능한데 그런 것을 하고 있고, 저희가 각자 집에서 수업이 진행되다 보니까 뒤에 화면을, 뒤에 방의 모습이 나오는 것에 민감할 수 있는 부분이라 커튼을 활용해서 키트를 붙이고 그림을 그리는 키트를 제작했는데. 그거를 붙이면서 계속 자기 화면을 확인하는 거예요. 어떻게 붙여졌고 얼마나 잘 나오고 있는지. 그래서 '대면 수업에서 정말 할 수 없는 부분들이 비대면에 있구나.' 이런 생각이 들었고, 그런 것들이 흥미로운 발견이었던 것 같아요.

최선영: 작가님들이 점점 뭔가를 발견하거나 생각하는 지점이 사람에 대한 것이라는 생각도 드네요. 혹시 또 다른 작가님들 더 이야기해주실 것 있으실까요?

류현미: 저는 김민수 작가님이 하신 말씀 중에 그 부분도 되게 예측하지 못했던 것 같아요. 아이들이 떠드는 것이 휘말리지 않는단 말씀 좀 해주실 수 있으세요?

김민수: 인터뷰 때 했던 답변이었는데 대면 수업에서 제가 아이들을 만나면 그 분위기가 되게 중요하다고 생각해요. 예상치 못한 일들이 서로의 관계 속에서 일어나는 것 같은데 그게 선생님뿐만 아니라 학생과 학생끼리, 그러니까 친구가 되는 과정에서 일어나는 뭔가의 문제들, 그것을 해결해 나가는 과정도 분명히 교육 안에서 되게 중요한 부분이라고 생각이 드는데, 반면에 그런 상황들 때문에 수업에 참여하기가 어려워지는 그런 마음이 생길 수가 있잖아요. 불편함이 생기기도 하고. 그런데 **비대면으로 저희가 각자 공간에서 수업에 참여하다 보니까. 한 가지 주제를 가지고 같이 연결되는 내용을 이야기하더라도 뭔가 한 친구가 조금 불편할 수도 있는 단어들이라든가 대화가 스쳐 지나가듯이 있었는데 오히려 다른 학생들이 그런 것에 민감하지 않더라고요.** 그러니까 잘 캐치하지 못하는 거죠, 한 공간에 있지 않으니까. 그래서 그게 대면 수업에서 제가 선생님의 입장으로서 긴장하는 부분들이 비대면에서는 별로 중요하지 않았던 것 같아요.

최선영: 비슷한 내용을 정지현 작가님 발제에서도 이야기하셨던 것 같은데 어떻게 보면 수업을 안정적이고 편안하게 유지하기 위해서는 떠드는 참여자라든지 집중하지 못하는 사람한테 지적하거나 그 사람이 그 행동을 그만하도록 하는 역할로 선생님이 더 커질 수도 있는데 그런 게 아니라 그런 순간이 확보돼야 한다 이런 이야기를 지금 해주신 부분도 있고, 그게 확보된 지점이 참 좋은 것 같다. 이런 공감도 해주신 것 같은데 정지현 작가님도 그런 워딩을 아예 적극적으로 써주셨어요. 그런 생각들이 실제로 이 프로그램들을 기획하는 데도 연결이 된 것으로 보이기는 하는데요. 조금 더 이야기해주실 게 있으실까요?

정지현: 아까 영상에도 잠깐 남겼는데 이게 일반적인 수업이라기보다 예술 수업이다 보니까 경직되면 재미있을 수도 없고 창의적인 게 나오기가 힘들잖아요, 지금의 우리처럼. (웃음) 그래서 이 분위기를 되게 좋게 만들어야 하고 즐거워야 하는데 이것을 당연히 ZOOM에서 하기는 어려웠던 거예요. 왜냐하면 이 수업을 진행하다 보면 공기의 흐름을 읽어야 하는데, 지금 누가 지루하고 누가 재미있고 하는 것을. 그런데 **ZOOM에서 하다 보면 선생님의 권력이라는 것이 확실히 낮아질 수밖에 없게 만드는 환경이 있는 것 같아요. 그래서 오히려 더 친구 같은 상황의 전략을 취할 수도 있을 것 같고 그렇습니다.**

그런데 이것을 역으로 이용해서 제가 어릴 때를 생각하면 예술 수업 실기를 할 때 선생님 뒤편에서 몰래 어떤 것에 대해서 같이 이야기를 한다든지 저거 별로지 않니? 이런 되게 사소한 이야기들부터 다른 이야기들까지. 이런 것이 되게 중요하다는 생각이 들었어요. 어떤 건축가 선생님은 천장이 높아야 학생들의

창의력이 높아진다고 이야기한 것 같은데. 그런 환경과 우리가 여유 있을 만한 심리적 공간과 물리적 공간들이 있어야 예술 수업도 더 자유롭게 진행될 수 있을 것 같다고 생각을 했어요. 아마 모든 참가하신 선생님들도 재미라는 요소에 대해서 고민을 했던 것 같아요. 어떻게 더 집중시킬 수 있을까도 그렇겠지만.

그래서 저도 이런 수업을 진행하면서 제 위치, 선생님의 위치에 대해서 다시 깨닫게 되었고, 변화되었어요. 아까 김시원 선생님께서 스트리머 방송을 봤다고 말씀하셨던 것처럼 저도 똑같이 스트리머 방송을 봤어요. 왜냐하면 이 환경에 저도 적응을 해야 하니까. 그리고 저는 카메라 앞에 서는 것을 매우 두려워하고 긴장하는 사람인데 어느새 이렇게 자연스럽게 앞에서 이야기하고 있지 않습니까? 나름대로 노력을 하고 있지만.

그래서 선생님의 위치가 방송인이 되기도 하고 최선영 선생님처럼 모더레이터가 되기도 하고, 누군가를 이끌어야 하는, 또는 분위기를 위한 친구가 되기도 하고 선장 같은 사람이 돼야 하기도 하고 그렇습니다. 그래서 이 위치에 대해서 고민을 하고 앞으로의 예술 수업에 있어서 많은 선생님께서도 그러리라 생각하지만, 굉장히 낮은 위치에서 학생들을 서포트하는 역할도 분명히 필요한 거고, 또 어느 순간에는 굉장히 바보 같은 역할도 해야 하고, 아까 뭐라고 하셨죠? '어리석은 선생님', 저게 정말 답이다. 저도 그렇게 생각했습니다.

그래서 학생의 주변 주위에 맴돌면서 이상한 소리를 한다거나 이런 거를 저도 수업에서 많이 하고 있어요. 그러면 오히려 '저 선생님도 나와 다르지 않구나, 나보다 더 못하네?' 이런 것들을 보면서 수업 자체의 분위기를 유연하게 만들 수도 있었는데, 아까 또 김민수 선생님께서 말씀하신 것처럼 학생들이 자기 얼굴을 본다는 게 저도 재미있었는데 저도 어느 순간 수업을 진행하는 제 얼굴을 보고 있더라고요. 내가 어떻게 보이는지 ZOOM에서는 '내가 저렇게 생겼구나'를 굉장히 오래 경험하는 순간들이 많았습니다.

그런데 저는 카메라 공포도 있고, 흑역사를 만들지 말아야 한다는 다짐도 있고, 실수하고 싶지 않으니까 카메라를 피하는데 어쨌든 세상은 변하고 저도 변해야 하니까 변하고 있는 거죠. 그런데 VR이 또 재미있었던 것이 '아바타' 그 안에는 표정이 없어요. 자기가 원하는 캐릭터를 움직일 수 있으니까 평상시에 대면 상황에서는 예의를 지켜야 하잖아요. 그런데 **그 안에서는 가면 놀이처럼, 연극 놀이처럼 더 자연스럽고 자기의 숨겨 왔던 욕망을 더 우습게 표출하거나 그러한 합의가 이루어질 수 있는 공간이라 조금 더 창의적인 예술 수업에 있어서 되게 중요했던 역할이 되었던 것 같습니다.** 그래서 그러한 플랫폼의 성격도 매우 좋았습니다.

이소요: 말씀해주신 내용 중에 '학생들이 본인의 얼굴을 보더라'는 부분에서 떠오른 생각인데요. 사실 저는 어른들하고 같이 수업을 하다 보니까 본인의 얼굴이 스크린에 나오고 그것이 누군가에 의해서 캡처되거나 기록될 수도 있고 누군가가 그것을 화면을 통해서 자유롭게 볼 수 있을지도 모르겠다는 가능성이 수업 참여의 적극성을 떨어트리는 요인이 되기도 한다는 것을 깨달았어요.

그래서 가급적이면 완벽한 생각이나 문장이 아니면 발표를 하지 않으려고 하고, 나중에 혹시 본인의 얼굴이 캡처돼서 어디 인터넷에 올라가지 않을까 하는 불안감을 가지기도 했고, 또 창작물을 만들어서 공유했을 때 도용되지는 않을까 하는 걱정하는 것을 느꼈거든요. **그래서 수업을 구상할 때 초상과 저작을 어떻게 보호할 것인지 참여자들하고 토론도 많이 하고요. 그것을 보호하기 위해서 어떻게 강사가 노력하고 있는지를 계속 보여드리고 도록을 발간할 때도 그런 부분들이 해결되도록 전자 출판물로 발간하는 형식을 갖춰 출간한다든지 이런 일들을 해야 했어요. 이것은 비대면의 문제는 아니지만, 온라인으로 정보가 오가고 디지털 콘텐츠가 주로 활용돼야만 하는 환경에서 특히 본인의 초상이나 권리에 대해 명확하게 깨닫지 못하는 어린이들을 비롯한 매우 많은 사람이 보호받을 수 있도록, 프로그램을 개발하는 사람들이 앞장서서 신경을 써야 하겠구나 이런 생각을 했습니다.**

최선영: 그 부분도 이렇게 영상으로 콘텐츠나 어떤 내용이 공유되는 것들이 일반화될 때 많이 나오는 이야기인데요. 이런 것까지 포함해서 사실은 모두에게 낯설고 새로운 환경에 있어서 당장 정확한 대책을 마련해야 한다기보다는 **정확하고자 하는 노력을 서로 하고 있는지를 서로 확인하고 싶었던 것 같아요.** 그런 부분에서 예술가분들도 많이 공감하지 않으셨을까, 프로그램을 운영하는 측면에서 그러지 않으셨겠냐 하는 생각이 들고요. 많은 분이 각자의 위치에서 이

야기를 해주셨는데 사전에 들어왔던 질문 중에 마지막으로 이야기를 나누고 싶은 질문을 주셨는데요. 어떻게 보면 앞서서 다 이야기를 해주신 부분이기도 하고, 혹은 어떤 분은 시작점 자체가 이 질문과 다를 수 있지만.

최선영 Q **교육 프로그램을 진행하는 입장에서 어렵다고 생각해서 접근하기 힘들 때 첫발을 어떻게 떼면 좋을까요? 이런 질문을 주셨어요.**

'당장 프로그램을 하셔야 한다'든지 '비대면으로 하는 것을 해내야'하는 입장에서는 '어렵다, 어떻게 해야 할까, 어떻게 첫발을 떼야 할까' 이런 고민을 하실 것 같은데요. '그때 무엇부터 준비해야 한다' 이런 차원의 답변이 있을 수도 있을 것 같고, 혹은 '예전에 미뤄뒀던 질문을 해야 한다' 이런 답변이 있을 수도 있는데, 어떤 이야기를 좀 더 나눠보고 싶으신지 혹시 성기윤 작가님 조금 더 이야기 들어보면 좋을 것 같아요.

성기윤: 여기 계시는 선생님들이 접근하실 때 아까 게임 스트리밍 보셨던 분도 계셨던 것처럼 이미 되게 많은 콘텐츠가 나와 있잖아요. 물론 당장 쓸 수 있는, 방법적인 부분들은 아니지만 그런 스트리밍 되어있는 것들, 혹은 코로나 시대에 방구석에서 어떻게 하면 재미있는 것을 할 수 있을까 하는 챌린지도 많고 그런 것들을 보면서 각자의 분야와 연결해서 어떤 게 가능한지 콘텐츠를 유심히 보고 시도해 봐도 좋을 것 같다는 생각이 들어요. 내가 뭘 만들어야지, **이거를 시연해야지 이렇게 생각하기보다 재미있는 요소를 찾고 발견하면 재미있는 수업들이 만들어질 수 있지 않을까 그런 생각이 듭니다.**

최선영 Q **이 상황을 돌파해야지, 해결해야지. 이런 것보다는 지금 뭐가 재미있을까? 이런 고민을 더 예술가 입장에서 더 많이 하셨던 것 같아요. 혹시 또 더 이야기해주시고 싶은 것 있으실까요? 혹은 한국문화예술교육진흥원에 기대하는 지원 방향이 있으실까요?**

김민수: 제가 느끼기에는 앞으로 비대면 예술교육을 하시는 분들은 이미 대면 교육 경험이 있으실 거로 생각해요. 그런데 제가 처음에 이 프로젝트를 제안받았을 때 사실 별 고민 없이 빠르게 생각해낼 수 있었던 것들은 제가 원래 만나는 그 대상들을 떠올릴 때였거든요. 현재 만나는 어린이들, 교육 현장에서 내가 만나는 아이들, 그 아이들과 동일한 상황을 겪고 있는 친구들을 새롭게 만나는 것이라는 그런 생각으로 출발을 하시면 어려웠던 부분들이 해결되지 않을까 그런 생각이 들어요.

김시원: 아까 트레이닝 프로그램이 있으면 좋겠다고 댓글로 남겨주셨는데 저도 그런 게 있으면 좋겠다는 생각을 지금 다시 한번 하게 돼요. 그러니까 개인으로서는 돌파하기 어려운 부분인 것 같고, 한국문화예술교육진흥원 같은 기관에서 프로그램을 개발해주면 좋지 않을까 그런 생각을 하게 돼요. 왜냐하면 **점점 선생님에게도 매체가 발달하고 다뤄야 할 매체가 많아지면서 요구하는 게 점점 많아지는 것 같거든요. 그래서 그 요구하는 것을 모두 따라가야지만 선생님이 될 수 있는가 하는 질문을 던지면 너무 굉장히 슬플 것 같아요.** 그러니까 그런 것들을 다 따라가야지만 선생님이 될 수 있다고 하면 그 상황은 그 이전의 매체를 다루는 선생님들한테는 매우 큰 장벽일 것 같고, 그렇다면 그것을 마련해줄 수 있는 것은 개인의 노력도 있겠지만 기관에서 그런 프로그램을 만들어주는 게 중요하지 않을까 하는 생각을 하게 됩니다.

최선영: 네, 되게 공감이 되는데요. 예를 들면 지금 2021년 4월에 ZOOM으로 프로그램을 하는데 ZOOM을 잘 못 다루는 예술가가 나타났을 때 '아니, 아직도 줌을 못 해?' 이런 반응을 받는다면 '그게 맞을까?, 그게 자연스러울까?' 이런 생각이 드네요. 그래서 현장의 고민을 많이 말씀해주셔서 감사하다는 의견이 지금 채팅창으로 올라왔는데요. 마지막 질문일 것 같아요. 어떻게 보면 앞서도 이야기를 조금씩 해주셨지만.

최선영 Q **비대면, 특히 온라인 문화예술 교육 시 선생님과 피교육 자간의 상호작용을 극대화하기 위해서 특별히 사용하신 방법이 있으신지요?' 아니면 '나중에 상호작용을 위해 이러한 방법을 시도해보고 싶다고 생각해보신 적이 있으신지? 질문을 주셨는데요. 상호작용을 중요하게 전제해서 질문을 주신 것 같아요.**

이소요: 조금 아까 '처음 비대면 예술 프로그램을 진행하며 접근하기 힘들 때 첫발을 어떻게 떼어야 하는가?'하고도 연결이 되어있으면서 '상호작용에 대한 답'이 되기도 할 것 같은데요. 많은 분이 우편으로 선물을 받아보신 적이 있을 것 같아요. 이를테면 '다른 먼 도시에 사는 어머니께서 반찬을 바리바리 싸서 우편으로 보내주신다'라거나 아니면 '외국에 사는 친구한테 과자나 라면. 이런 것을 보내고 받아 본다거나' 이런 경험해보신 분들이 많을 것 같은데.

그게 단순히 택배로 물건을 주문해서 상품이 오는 것과 달리 물건을 풀 때부터 물건을 싸던 사람의 손길과 마음이 느껴지면서 그 물건을 넘어서는 정서적인 교감을 하게 하는 것 같거든요. 그래서 저도 이 수업을 개발할 때 **직접 참가자를 만날 수 없지만, 우편물을 통해 그런 걸 경험하게 하고 싶었어요. '툴킷'을 개발할 때도 수업에 필요한 도구를 효과적으로 안전하고 모양새를 예쁘게 전달한다는 목적도 있지만, 상자를 풀고 열어보면서 포장을 했던 사람의 손길이 느껴지고 그것을 통해서 식물을 대하는 마음도 같이 읽을 수 있게 하려면 어떻게 해야 할지 고민하며 담았고 도움을 주셨던 선생님과 수백 번을 쌌다 풀었다 하면서 그 과정을 만들었어요.** 사람을 직접 만날 수 없더라도 물건을 통해서 전달될 수 있는 정서적인 것들이 무엇이 있을지 고민을 해보았고, 또 그런 것들이 참가자들한테 잘 전달이 되었던 것 같아서 보람이 있었어요. 그 부분을 말씀드리고 싶었습니다.

최선영: 사실 이소요 작가님이 활용하셨던 툴킷은 영상이나 이미지 자료를 보시면 어떤 지점에서 작용했는지 참고하실 수 있을 것 같아요. **저는 이 질문 보면서 김시원 작가님의 '그림자 선생님' 부분을 이야기해주시면 어떨까? 하는 생각이 드는데요. 사실 상호작용을 활성화하기 위해서 배치하셨다는 생각보다 이 부분에 고민하셨던 지점을 같이 이야기해보면 상호작용을 넘어서 더 많은 질문을 할 수 있을 것 같아요.**

김시원: '그림자 선생님'을 이야기하려면 '한뼘 두뼘 세뼘'을 조금 이야기해야 할 것 같은데요. '한뼘 두뼘 세뼘'의 '그림자 선생님'의 역할을 제가 맡았고, '그림자 선생님'의 원래 역할은 프로그램에 참여하는 게 아니라 프로그램에 한 걸음 물러서서 상황이 어떻게 돌아가는지, 그리고 학생들이 지금 어떤 상태에 있는지를 관찰하는 역할로 원래 계획을 잡고 '그림자 선생님'이라는 이름을 만들고 1회차를 진행했는데요. 그런데 '한뼘 두뼘 세뼘'이 1회차가 굉장히 어려웠어요. 학생들에게 '같이 이걸 해볼까?' 했을 때 반응이 굉장히 시큰둥했고, 어떤 친구는 카메라로부터도 굉장히 거리를 둬서 정서적으로도 '지금 우리와 가까이 있지 않구나' 싶을 정도로 어려움이 많이 있었거든요.

그래서 '어떤 방법이 있을까?'하고 생각했을 때 앞서 이야기했듯이 '만만한 선생님', '선생님이라고 말하기 애매한 만만한 사람'이 있으면 좋겠다고 생각했어요. 만만한 사람을, '그림자 선생님'이 하면 좋겠다고 생각했고, 2회차부터 '그림자 선생님'이 들어와서 '학생도 아니고 선생님도 아닌', 선생님은 보통 수업 진행을 하잖아요. 그런데 '수업 진행은 하지 않고 마치 학생인 것처럼' 참여하면서 엉뚱한 짓을 하고 바보 같은 짓을 하고 학생들이 봤을 때 '내가 쟤보다는 잘할 수 있겠다'라는 마음이 들도록 하는 역할을 맡아서 2회차, 3회차를 진행했던 것 같아요.

최선영: 사실 되게 흥미로웠어요. 이 내용을 보면서. 저도 다른 곳에서 프로그램할 때 비슷한 시도를 해봤는데 **프로그램 운영을 잘하고 문화예술교육에 엄청난 철학을 가진 어른을 섭외해서 강사로 배치하기보다 참여 대상과 잘 노는 사람들, 룰을 잘 따르는 사람이 아니라 오히려 룰을 잘 안 지키려고 딴짓을 더 활성화하는 사람들이 함께했을 때 시너지가 더 났던 것 같아요.** 그런 부분에 공감이 가서 다시 한번 말씀을 부탁드렸습니다.

저희가 되게 긴 시간 동안, 이야기를 나눴습니다. 사실은 말씀을 더 들으면 좋겠지만 제 생각에는 비대면 문화예술교육 프로젝트 아카이브 채널 (Notion)에 이미 정말 많은 이야기를 담아 놓으셨거든요. 그 부분을 참고해보시면 좋을 것 같고, 오늘은 세부적인 내용보다 과정에서 어떤 것을 고민하셨는지 그리고 어떤 고민이 커졌는지 그런 이야기를 더 많이 했다는 생각이 듭니다. 그리고 아까 트레이닝 프로그램 이야기가 나왔지만, 기계적으로 프로그램을 설계하기보다 사실은 프로그램의 방향성이 더 중요하겠죠. '어떻게 운영할 것인가?'보다는 '어떤 방향으로 프로그램을 고민해서, 앞으로 문화예술교육 실행의 기회보다, 그 실행이 어떤 방향이나 질문을 포함해야 하는지 고민하는 프로그램이 생겨나면 좋겠다'는 생각이 듭니다.

어떻게 보면 <비대면 문화예술교육 프로젝트>를 하시면서 '예술가에게도 새로운 시도의 계기를 마련한 게 아닌가'하는 생각이 들어요. 이런 것들이 사실은 '예술가에게 가장 재미있는 활동요소이지 않을까'하는 생각도 듭니다. 단지 프로그램을 잘 운영하고 활성화하는 방안을 짜는 것 외에도 아까 류현미 선생님 말씀하신 것처럼 예술가 입장과 위치에서 해볼 수 있는 질문과 시도들이 중요할 거라는 생각도 듭니다.

굉장히 긴 시간 동안 여기 계신 다섯 분의 예술가분들과 류현미 총괄 디렉터님께서 이야기해 주셨는데요. 이미 몇 달 전에 끝난 프로젝트를 다시 환기하면서 이야기해주시는 게 쉽지 않으셨을 텐데, 많은 고민을 나눠주셔서 감사하고. 비대면 문화예술교육 오픈토크 '근데 왜 만나려고 했더라?'는 여기서 마치도록 하겠습니다. 이 질문이 지금 보고 계신 분들에게도 장기적인 질문으로 계속 남았으면 좋겠습니다. 함께 해주신 많은 분께 감사드립니다.

최선영 모더레이터 맺음글

2021 비대면 문화예술교육 오픈토크 “근데 왜 만나려고 했더라?” 리뷰

비슷한 고민을 하는 현장을 향해, 혹은 현장을 위해
각자의 경험을 꺼내어 질문과 관점을 나누는 시간.
여기에서 예술가들의 활동과 그것을 구성했던 미세한
고민이 공공적 가치와도 만나게 되었다.

아트프리즘 참여예술가들은 오픈토크를 마치고 오히려 본인에게 도움이 되는 시간이었다고 소감을 밝혔다. 그것은 장시간 여러 사람과 대화를 나누며 자신의 활동을 다양한 각도에서 살폈던 시간에 대한 공감이었을 것이다. 특히 이 시간이 작품이나 프로그램에 대한 리뷰, 크리틱, 평가 회의가 아니라는 점에서 그 낯선 경험의 의미가 드러난다. **비슷한 고민을 하는 현장을 향해, 혹은 현장을 위해 각자의 경험을 꺼내어 질문과 관점을 나누는 시간. 여기에서 예술가들의 활동과 그것을 구성했던 미세한 고민이 공공적 가치와도 만나게 되었다.** 개별화된 관점이나 소수와의 만남에 집중했던 경험 자체가 보다 많은 사람들의 고민이나 필요와 연결되었기 때문이다. **현장에서의 실천이 다시 현장으로 환류되는 과정을 예술가 스스로 만들고 체감하는 것은 그래서 중요하다고 생각한다.** 특히 아트프리즘 기획 단계부터 환류되기 좋은 형태를 만드는 것에 집중하지 않았기에 오픈토크의 자리는 더욱 여러 갈래로 뻗어 나갈 수 있었다. 이것은 예술가 개개인이 자신의 시도와 프로그램에 집중할 수 있도록 응원했던 총괄 디렉터의 태도가 주요하게 작동되었기 때문이기도 하다.

오픈토크 과정에서 댓글로도 제안되고 다수가 공감했던 아트프리즘의 다음 버전 프로그램에 대한 방향은 이러한 전반적인 흐름을 참고하여 고민할 수 있다. 예술가들도 갑작스레 팬데믹 상황에 놓인 개인이라는 점, 그래서 스스로 그 상황과 문화예술교육을 해석하는 데에 시간과 응원이 필요하다는 점, 그 과정에서 잠시 시도된 프로그램은 각기 다른 가치나 의미를 지향할 수 있으나 그것은 문화나 예술의 다양성 차원에서 존중되어야 한다는 점, 그 다양성을 더욱 풍성하게 읽어내는 시도가 동반되어야 한다는 점, 그 과정에서 생성된 언어들은 현재를 번역하며 미래를 향해야 한다는 점, 이러한 과정이 보다 공식적인 자리를 통해 진지하게 공유될 수 있을 때 예술가도 현장도 각자의 질문을 마주할 수 있다는 점, 이러한 과정이 콘텐츠나 저작권 이슈를 넘어서는 공공적 가치로 나아가려 할 때 그 과정에 참여한 사람들이 문화예술교육의 사회적 역할도 고민할 수 있다는 점 등.

흔들리고 고민하고 후회하고 미련하고 딴생각도 하는
'사람'들의 어떤 기억이나 경험이 불명확한 미래에도
살아있는 언어와 실천을 만들어낼 것이라 기대한다.

나는 이러한 지점들을 살피며 오픈토크가 '무엇을' 물었는지보다 '어디를' 궁금해했는지를 상기해보았다. 행사 자체에서는 예술가들이 비대면 문화예술교육에서 놓치지 않으려고 했던 '무엇'을 질문했지만, 그것은 몇 가지 주제나 의미를 도출하기 위함이 아니었다. 그보다는 문화예술교육의 어디를 궁금해해야 그동안 주로 보지 못했던 영역을 더 많은 사람이 함께 들여다볼 수 있을지 생각했다. 문화예술교육이 시작되는 지점은 예술가가 '무엇을' 보고 있는 순간부터가 아니다. '그것을' 보게 되는 상황, 보고 싶어지는 순간, 볼 수밖에 없는 이유 등이 먼저 존재한다. 팬데믹 상황이나 비대면 문화예술교육을 해야 하는 상황이 그 순간의 전부는 아닐 것이다. 그렇기에 질문은 더욱더 넓게, 더 오래전으로 뻗어 나가 시작되어야 했다. 예술가라는 '사람'은 언제부터 '왜' 그것을 놓치지 않으려고 했을까. 질문을 던지는 사람이 미리 답변을 예상하는 대신 눈과 귀를 열어두면 그 궁금함 만큼 다양한 답변이 들릴 수 있다. 딴짓하기 좋아하거나 다양한 감각의 촉을 세우고 있거나 사람에게 관심을 가지고 있는 누군가로부터는 더욱더 흥미로운 이야기를 들을 수 있다.

그동안 문화예술교육이 어디를 궁금해했을까 다시 질문하게 된다. 그리고 어디까지 거슬러 올라가 질문해봤을지도. 나는 결국 '사람'이 시작하고 이어가는 문화예술교육이라는 점을 환기하고 싶다. 흔들리고 고민하고 후회하고 미련하고 딴생각도 하는 '사람'들의 어떤 기억이나 경험이 불명확한 미래에도 살아있는 언어와 실천을 만들어낼 것이라 기대한다.

2021 비대면 문화예술교육 오픈토크 사전 질문 모음

행사명

근데 왜 만나려고 했더라?

를 보고 어떤 생각을 하셨나요?

• 대면으로 모일 수 없는 상황이 계속되고 있는데, 제목처럼 근데 왜 만나려고 했었는지를 생각하게 만드는 제목이네요. 오픈 토크의 내용이 궁금해지는 제목입니다.

• 잃어버린 것에 대한 회상과 기억의 송환

• 젤 먼저는 치매가 생각나더군요. ㅎㅎ 근데 비대면 문화예술교육에 대한 오픈 토크이기 때문이란 걸 다시 한번 생각하게 되었습니다.

• 만난다는 것이 얼굴을 보고 같은 공간에 있는 것이 아닌 나의 어떤 생각 어떤 가치가 다른 사람의 어떤 생각과 의미를 만나는 것으로 작년 한해, 높은수준은 아니지만, 복지교육사업참여로 온라인화상교육을 해보면서 더 나은 가치와 방식으로 일을 해나가고 싶은 생각이 들었습니다. 제목 주제가 공감이 갑니다.

• 예술교육은 '당연히 만나야' 한다고 생각했기에 행사명을 보고 왜 꼭 대면이어야 했나 고민해보게 되었습니다.

• 만나고 싶어 하는 만나야 하는 우리의 행위에 대해 성찰적 물음을 던지는 듯합니다.

• 대면에서 우리가 얻을 수 있는 만족감들에 대해 생각했습니다. 비대면으로 충족되지 않고 그리워하는 것들의 정체가 실상은 익숙함에 지나지 않았는지 걱정이 되었습니다.

• 비대면 문화예술교육프로그램에서 가지고 가야 할 필수 요소가 무엇일까? 하는 생각이 들었습니다. 최근에는 비대면 수업, 강의들에 너무 익숙해져서 되려 번거롭게 왜 오프라인으로 만나야 할까? 하는 생각이 들었는데 그런 생각들이 떠오르는 행사명인 것 같아요. 그것과 함께 비대면 교육에서 잃지 않아야 할 오프라인의 요소에 대해 생각해보게 되는 부분이네요.

• 꼭 만나야 하는 이유의 본질에 대한 생각을 해야 된다고 하는 것 같았어요.

• 글쎄... 근데 재미있네.

• 복지관 어르신들을 코로나로 못 만나다가 이번 연도부터 만나서 수업을 시작했다. 내가 왜 1년 동안 그리워하고 걱정하면서 보고 싶었던지를 만나보니 알 수 있었다.

• 비대면이라는 형식에 치우쳐서 근본을 잊었나??

• 대면의 무용성 혹은 비대면의 유용성에 대해 생각해 보았음.

• 비대면 수업을 진행하다 보니 이제는 익숙해져 비대면도 괜찮은 듯해요.

• 너무 예전에 잡아놓은 약속 같기도 하고, 별로 안 친한 사람들끼리 만나는 느낌이었습니다.

행사명

근데 왜 만나려고 했더라?

를 보고 어떤 생각을 하셨나요?

• 코로나로 인해 발생한 교육의 빈 공간들 그래서 다시 찾게 되는 비대면으로의 전환 내가 찾는 교육의 진실은 무엇일까의 접근

• 우리가 만나는 이유

• 코로나 19시기 길을 찾을 수 있을까 하는 생각을 했다.

• 비대면을 통한 문화예술교육의 가치를 새롭게 시도해볼 수 있는 계기가 될 수 있다.

• 아이들에게 지금 필요한 것은?

• 참신하다는 생각, 맞다! 하는 깨우침을 주는 생각이 들었습니다.

• 코로나 19 상황에 비대면으로 꼭 전해야 할 무언가는 무엇일까?

• 문화예술교육의 범위와 한계를 생각해 보게 되네요.

• 왜 만나려고 했더라? 라는 질문에 이전에 보지 못했던 드라마 "디어 마이 프렌드"장면이 기억났습니다. 완이는 왜 18시간이 걸려서 남자친구를 만나러 갔을까? 그건 서로 만나는데 중간 장애물이 없애는 행위였습니다. 그래서 사람들이 서로 만나고 싶어 하는구나. 늘 전화로 이야기는 하지만 나중에 만나서 이야기하자고... 그런 행동들이 이해가 막되었습니다.

• 마음이 기쁘고 어떤 새로운 일이 생길 것 같다.

• 이 제목 안에서만 본다면 만남이 없어도. 잘 진행되었다, 혹은 만남이 필요 없었다. 는 느낌이 들어요.

• 코로나에 대비해 비대면 활동이 필요하다고 생각하지만, 목적은 사라지고 계획에 맞게 날짜에 맞춰 사업을 치러내야만 했든 힘겨웠든 상황이 떠오르네요.

• 비대면으로 만났을 경우, 의사를 명확하게 전달하거나 표현하는 게 어려웠고, 깊이 있는 이야기로 나아가지 못하는 때가 많았습니다. 얼굴을 마주 보고 앉아야 더 많은 이야기가 오가고, 아이디어도 떠오르는 것

• 비대면 모임으로 적응하고 있는 모습을 말해 주는 것 같아 공감되었어요.

• 세대 간 젠더 간 갈등과 치유를 문화예술을 통해서 만나려고 하는 시도라고 생각해 보았습니다.

• 우리가 만나는 이유는 명확하다. 하지만, 만날 수 없다면…. 만나는 것보다 '무엇을 하느냐'가 더 중요하다는 생각이 들며, 만나는 본질에 대해 고민해하게 되는 문장입니다.

• 동일한 학습자(친구)와 공감하고 관찰이 가능한 공간이 형성되어 있고 교육자로부터 지식 외 표현하고자 하는 방법을 좀 더 깊이 있게 알 수 있어서 일 것 같습니다.

• 바쁜 일상 속에서 약속을 잡았지만, 막상 이유를 생각하니 딱히 떠오르는 게 없어서 인 거 같습니다. 하지만 사람을 만난다는데 이유가 필요할까요? 요즘 같은 시기에는 사람과 사람이 만나는데 자유로움이 너무 절실하고 그립습니다.

• 줌이나 유튜브 등을 통한 비대면 만남이 이제는 익숙해져 버렸다. 그래서 우리는 또 쉬운 길을 선택하고, 진정한 고민이 담긴 비대면 프로그램은 점점 진행하기 힘들어지고 있다. 그런 비대면 매너리즘에 쉽게 빠질 수 있는 이 시기에 바람직한 논의인 것 같다.

• 왜 꼭 대면 교육을 고집했어야 했더라? 라고 생각했습니다.

• 같이 얼굴을 맞대고 교감하기 위해서 만나려고했었죠.

• 새 출발

• 매번 새로운, 창의적인, 다른 어떤 것을 추구하다 보니 새롭다고 소개받았지만 이미 다른 지역에서 하고, 있고 창의적이라고 생각했는데 몇 달 후에 비슷한 프로그램들이 나오는 모습을 보면서 새롭기보다는 있는 것에서 발전된, 창의적이기보다는 효용성 면에서 가치가 높은 것을 추구하고 있었습니다. 왜 만나려고 했더라…. 를 통해 과연 지난 프로그램들 속에서 연속적으로 사회적 가치가 있어서 살아남아 있는 것에 대해 고민하고 싶습니다.

• 만남의 이유보다 만남의 방법이 궁금해지는 문장이었습니다.

• 만남의 목적과 이유에 대해, 나는 왜 이 행사에 참여하려고 하는가? 를 자문하게 되었어요.

• 그러게 왜 만나려고 했지?

• 꼭 대면이어야 하는 이유를 찾게 된다.

• 만나지 않고 진행할 수 있는 많은 일들

• 친구와 만나자마자 신나게 놀았는데 한참 지나서 뭐 하려고 만났는지 잊어버렸을 때 왜 만나려고 했지? 몰라.. 그냥 계속 놀자...ㅋㅋ

• 친숙함이 느껴지는 듯 합니다. 오~~ 랜만에 만난 아주 친한 사람들과 한참의 수다 뒤에 주제가 모호한 것 같아도 그 느낌만은 서로 통했던 그런 기억이 떠오르게 합니다. 만남의 여운을 설명할 순 없겠지만 그 기억은 생생할 수 있는..? 느낌적인 느낌?

• 그러게, 왜 만나려고 했을까?

• 요새 혼자 있는 시간이 길어 누군가의 생각도 궁금하다.

• 문화예술교육의 필요성과 목적에 대해 생각하는 시간을 갖게 되었습니다.

• 소통의 속도와 과정이 짧고 빨라지는 요즈음 사람간의 소통의 본질. 더불어 살아간다. 라는 것에 대한 의미를 성찰 할 수 있는 주제다 라고 생각이 들었다.

• 비대면 수업 방식은 장점은 있으나 기존의 현장에서의 관계성이 부재한 상태에서 시작해야 하는 어려움이 있다. 저는 빈칸에 관계성을 집어넣고 싶네요.

행사명

근데 왜 만나려고 했더라?

를 보고 어떤 생각을 하셨나요?

• 우리는 만나서 한참을 이야기하고 헤어질 때 "그럼 그건 다시 만나서 얘기하자"면서 늘 아쉬움을 뒤로하고 또 다음 만남을 먼저 약속한다. 그래서 늘 웃으며 헤어진다. 끝나지 않는 우리들 관계 속 이야기. 만나기 위해서 왜?라는 질문을 서로에게 던지는 건 아닐까? 항상 만나면 생각지 못했던 삶의 방향이, 때로는 문제의 해결이, 또는 슬픔의 위로가, 기쁨의 폭죽이 터지기도 한다. 나는 왜 만날까 생각해보니 사람이 좋아서이고 왜라는 문제는 만나서 찾기도 하는 것 같았다. 우린 만남에 이유보다는 만나서 나누는 이유가 더 소중한 거였다는 생각이 들었다. 그래서 궁금해졌다. 다른 이들은 왜 만나려고 하는 걸까? 4월 9일 함께하면서 해답을 찾기보다는 왜라는 미로 속에서 즐겁게 같이 헤매보고 싶다.

• 만남으로서 무엇을 연대하려고 할까. 라는 생각이 들었습니다. 자신과 연대. 타인과 연대. 내가 지닌 가치의 재 연대를 통해 풍부한 생각 교류의 장이 되겠다는 생각이 들었어요.

• 그러니까요! ㅎㅎㅎ 왜 만나려고 했을까요. 한 해가 지나고, 이제 겨우 숨을 돌릴 수 있을 무렵에 저도 이런 생각이 문득 들었습니다. 작년 초에는 '비대면'이라는 말이 낯설고 어색했어요. 그런데 겨우 1년 지났을 뿐인 이 시점에서.. 이제 교육을 준비할 때 대면/비대면 구분 짓는 것을 보며 이렇게 환경이 빠르게 바뀔 수도 있다는 사실에 놀라는 중입니다.

• 들어보고 싶다.

• 만남의 이유, 만남을 했을때의 기쁨

• 만나는 것의 의미나 효용을 다시 한번 생각해보게 됨.

• 비대면으로 이루어지는 문화예술교육에 대한 학습자의 의구심이 느껴집니다^^ "비대면으로 그게 가능해?.." "비대면으로 어떻게 뭘 전달할 수 있다는 거지?" "널 만나서 뭘 할 수 있다는 거지?"라는 생각이 떠오릅니다.

• 원하는게 무얼까~?

• 혼자서는 할 수 없는 일들을 함께 만나야 할 수 있기 때문에 만나려고 합니다.

• 그냥, 만나면 반갑잖아요.

• 대면과 비대면의 필요성에 대한 질문을 던지는 것인가?

• 갑작스러운 것들로 기계와 친숙하지 못했던 탓을 '탓'만 하기에 이제는 일상이 되어버린 온라인토론회, 포럼등을 보면서 사람과의 신체접촉(눈 마주침, 호흡, 공기 등) 의 중요성을 느끼게 되었습니다. 그렇다고 미세한 현상들에 대한 다양한 관점을 놓치고 가고 싶지 않다는 생각으로…. '왜' 만나려고 했더라? 에 대한 나의 마음가짐을 다잡아봐야겠다는 생각?

• 너무 보고 싶었던 친구들을 줌으로 만났는데 막상 만나니 어색했던 순간이 떠올랐습니다.

• 문화예술교육을 이제 막 시작하는 사람들에게 정보와 이해를 주기 위한 참여 그리고 문화예술교육의 의미에 대해 고민할 수 있는 시간이 아닐까 생각됩니다.

• 여운이 남는 질문에 호기심이 생겨서

• 짧지만 소중한 만남

• 예술교육에 대한 본질적인 이유를 고민한 제목이라는 생각이 듭니다.

• 궁금하다.

• "야, 우리 이러지 말고 만나자" 아무리 온라인, 통신매체 등이 발달했다 하지만 만나서 할 수 있는 건 정해져 있다고 생각했습니다. 그것에 익숙해져 있었고요. 그러나 정작 만나면 별거 아닌 것들이 대부분입니다. 그러면서 자연스레 '왜 만나려고 했더라?'라는 생각이 들죠.

• 코로나 시대에 비대면 교육의 어려움

• 대면에서도 만날 수 있는데 굳이 비대면에서 만날 필요가 있을까. 분명 그 만남은 친목 도모도 강할 것이며 우리가 잊고 있었던 커뮤니케이션의 새로운 장이 아닐까 하는 생각을 했습니다.

• 요즘 같은 시기에 위트있고, 확실하게 내용전달이 된 듯하여서 귀엽다고 느꼈어요.

• 라포 형성 하는 행사인가…?

• 코로나 19의 영향으로 점점 비대면 모임에 익숙해져 가는 요즘, '비대면으로도 큰 무리 없이 행사가 진행되는데, 왜 우리는 그동안 굳이 대면만을 고집해왔을까?'라는 물음을 던지는 행사명인 것 같다. 또 다른 한편으로는 점점 무뎌져 가는 '대면의 소중함'을 상기시키기 위한 목적도 내포되어 있다고 생각한다.

• 이 없으면 잇몸으로! 그래도 만나고 싶어 ~~ ㅠㅠ

• 코로나 전에는 무조건 만나서 모든 것을 진행하려고 했던 것 같다. 그것이 익숙해져 있었으므로. 그러나 코로나 이후, 많은 것들을 비대면으로 진행하고 있고 훨씬 더 편리해 지고 있다. 점점 비대면이 익숙해지면서 나 또한 드는 생각이다. '근데.. 왜 만나려고 했더라?'

• 비대면에서 할 수 없는 대면 예술교육, 촉감?

• 내가 놓치고 있는 비대면 교육은…

• 우리가 뭘 찾고 있었지?

• 한동안 못 만나서 그냥 보고 싶어서 만나는 이유가 중요하지 않게 되었네요. 코로나 19로 이유가 어떻든 어떻게든 만나고 싶습니다.

• 예술교육을 하며 어떤 지점에서 참여자와 교수자가 교류해야 하는지 고민해보고 싶습니다.

• 그러게, 왜 만나려고 했더라? 너무 오래 만나지 않아서 기억도 안 나네?

• 신나게 떠들다 보면 처음에 뭐 때문에 만나는지는 중요치 않아요. 얼마나 재밌을지 기대되네요.

• 물리적 만남과 온라인 만남의 차이란? 모든 만남이 온라인만으로 가능할까?

• 비대면

• 비대면 교육에서 근본적으로 해야 하는 질문

• 만남에는 이유가 없다.

• 작은 도서관을 운영하는데 코로나 때문에 문을 닫으라고 할 때마다 만나면 큰일 난다고 지역감염이 더 무서운 거라며... 겁을 주는데 "근데 왜 만나려고 했더라?" 질문이 떠오른 적 있거든요. 왜 만나려고 했냐면 안 보면 자꾸 멀어지고 함께 나누었던 생각들이 뿔뿔이 흩어지더군요. 한동안 못보다 만나니 잊고 지냈던 공동체가 생각난다고 하더이다. 그래서 만나려고 했나? 잘 모르겠네요.

• 만나려고 하는 게 필요한가? 좋은 건가? 라는 의문이 다시 듭니다. 이런 시기에 문화예술은 어떤 역할을 해야 하고 어떤 방법으로 새로운 것을 찾아야 할지 고민입니다.

• 코로나 한 해 동안 자주 떠올렸던 생각이다.

• 무언가를 확인하고 싶은 마음이 느껴졌습니다.

• 당연하지! 왜 만나려고 했는지 질문을 해본 적은 없이 '만나는 것'이 당연하다는 생각뿐.

• 작금의 시대는 나와 타인, 타인과 타인이 만나지 못하는 비대면의 일상화에 접어들었기에 구태여 타인과의 접촉, 만남과 같은 일상적이고 인간적이었던 과정들이 상실되어버렸다. 그뿐만 아니라 틈을 개선하기 위한 우리의 노력은 이러한 대면 과정을 좀 더 과거의 것으로 일으키었고, 만나지 못하는 것, 만나야 하는 것, 만남으로 이뤄지는 것들과 같은 상보적인 의미를 빼앗아 결국 우리는 만남의 의미가 상실된 시대로 접어들고 있지 않을까.

• 온라인 미술 수업에 대해 정리해볼 시간

• 어떤 내용에 대한 행사인지 호기심이 생겼고, 평소 관심 있던 분야와 고민이라 더욱 관심이 감.

• 신선하다.

• 보고 싶어서 대면으로 만나는 것은 왠지 조심스럽고, 비대면으로 만날 수 있다는 것이 반가워서.

• 비대면으로 만나는 이유

• 학교 예술 강사 활동을 지속하면서 놓지 말아야 할 것이 있다고 생각합니다. 저는 연극 예술 강사입니다. 그만큼 연극의 현장성을 통해 학생들과 만나면서 함께 함에 대해서 항상 이야기를 나누곤 합니다. 근데 왜 만나려고 했더라? 를 생각해보니 지금은 수업이 비대면으로 진행이 되고 이 비대면이라는 수업이 나름대로 적응이 된 상태라 나름 잘하고 있다고 생각을 하고 있었는데 항상 채워지지 않는 현장성이라는 것이 아쉽다는 생각이 들었습니다. 비대면으로 수업을 진행하면서 생긴 수업 준비의 철저함은 저에게 물론 엄청난 도움이 되었습니다. 조금이라고 흥미가 생기지 않으면 카메라로 비치지 않는 곳에서 어떤 것을 하고 있을지는 아무도 모르는 것이기 때문이죠. 필사적으로 수업을 짜임새 있게 짜려고 노력하게 되었습니다. 그 결과 2주에 한 번 하는 비대면에서 학생들은 더 즐거워하고 재미있고 유익한 수업을 하게 되기도 했어요. 하지만 비대면일 때와 대면 수업일 때 우리는 느끼는 소소한 행복이 다르게 느껴졌습니다. 대면 수업에서 함께할 때는 즐거운 수업이 끝나고 공허하지 않지만 비대면 수업을 했을 때는 학생들도 저도 수업이 끝나면 공허한 마음이 한 쪽에 있습니다. 인간은 사회적인 동물이라서 그러지 싶지 않나 라는 생각을 하게 되네요. 이번 행사를 통해 다양한 의견들을 접해보고 저도 생각해보지 못한 것을 접해 수업에서 채워지지 않았던 것들을 채울 수 있는 계기가 되길 바랍니다.

행사명

근데 왜 만나려고 했더라?

를 보고 어떤 생각을 하셨나요?

오픈 토크를 통해 나누고 싶은 이야기, 기대하는 점은 무엇인가요?

• 물론 아카이브와 인터뷰 영상에 이미 있지만, 비대면 문화예술 교육을 진행하면서 들었던 생각과 비하인드 스토리를 듣고 싶어요.

• 비대면 사회에서 예술가로서의 새로운 가치관 정립.

• 그럼에도 불구하고 우리는 만나야 합니다. 그래요. 만나서 우리 문화예술교육에 대해 얘기좀합시다로 얘기나누기 하고 싶습니다.

• 방식과 구체적인 생각의 확장 기대합니다. 또한 일을 활발히 많이 하고 싶은데 그런 일을 만드는 기획 기회를 찾아보고 싶습니다.

• 비대면 예술교육 진행 후기 / 앞으로 나아가야 할 방향

• 만남의 경험에 대해 듣고 싶습니다.

• 비대면 예술교육에 대한 막막함이 해소되길 기대합니다.

• 개인적으로 비대면 콘텐츠가 비단 코로나 19에 대한 대처방안이 아니라 앞으로 지역별 격차를 해소할 수 있는 문화예술교육의 한 방안으로 성장하기를 소원하고 있습니다. 오프라인의 가치를 비대면에서 이루어내는 것 이상으로 향후 비대면 문화예술교육이 문화예술교육의 한 방향으로 성장시키기 위한 문화예술 관련 전문가들의 생각들이 궁금합니다.

• 좋은 비대면 문화예술교육 수업에 대해 알고 싶어요.

• 비대면으로 만나는 문화예술이 어떻게 이루어졌는지 궁금합니다.

• 문화예술교육이 앞으로 나아갈 방향성에 대해 전반적으로 듣고 싶습니다.

• 지금 코로나 19 시기에 새로운 길을 가야 하는데 무엇부터 어떻게 해야 하는지 여러 사람을 만나 보고 싶어서 기대된다.

• 다행한 생각

• 아트 프리즘은 저에게 신선하게 다가옵니다. 오픈토크를 통해 프로젝트 진행 과정을 들어보고 싶습니다.

• 다양한 비대면 교육의 실례

• 현재 상황과 앞으로 예술교육에 대한 전망

• 의도치 않게 만나게 된 비대면이라는 낯선 교육의 현장에 대한 이해와 방법

• 비대면 상황 속에서의 예술교육의 가능성

• 비대면 교육의 방향을 이야기하고 싶다.

• 코로나 상황, 비대면의 환경을 한계로만 인식하는 것이 아닌 또 다른 것을 실험해 볼 수 있는 기회가 생각하면 좋을 것 같습니다.

• 기대하고 있네요 ㅠㅠ

• 시의성이 반영된 현장의 이야기를 느끼고 싶습니다.

• 지역과 문화예술의 상생 방안 모색

• 비대면으로 진행되는 문화예술교육은 현 기술에서는, 비대면 교육이 주는 장점보다 단점이 더 있다고 생각하는데, 이 한계를 어떻게 극복해 나갈 것인지..

• 그런 "만남"을 예술이 어떤 식으로 중간 매개체를 없애줄까? 라는 기대가 생겼습니다.

• 내가 하고자 하는 일과 나에게 발전이 되는 계기가 될 것 같습니다.

• 문화예술은 직접 보고, 듣고, 느끼는 것에 있어서 사람들이 동요하고 공감하는 부분이 큰 데에 비해 비대면 수업에서는 문화예술이 전달해주는 메시지와 공감력이 많이 떨어지는 것 같습니다. 이 점을 극복하기 위해서 어떤 방법으로 그 메시지를 전달해줄 수 있을까 하는 고민을 나누어보고 싶습니다.

• 지금 행해지고 있는 비대면 예술교육이 잘 진행되고 있는 건지 부족한 점은 무엇이고 어떻게 해야 잘 할 수 있는지 함께 이야기하고 싶어요.

• 놓치지 않으려고 했던 놓치지 않기 위해 시도해 본 것들, 좋은 질문들을 만들어 내는 방법 등의 교육 방법론을 알려주셨으면 합니다 :)

• 앞으로의 문화예술교육의 모습들, 다양한 방법들에 대해 자유로운 이야기들을 듣고 싶어요!

• 우리는 보편적으로 문화예술 하면 공연 미술 음악 등만을 생각하기 쉽지만, 문화는 지역의 전통문화는 물론 민간전승 등 구비문학과 민속문화 향토문화 등을 망라해야 하는 데 아르떼도 스토리텔링에 집착된 것 같은 느낌입니다.

• 비대면 교육이 대면 교육의 장점을 넘어설 수 있는가? 우리가 만나는 것이 더 좋지 않을까? 만날 수 없다면 비대면이 어쩔 수 없는 선택지라면... 단점을 어떻게 극복할까?

• 비대면 예술교육에 대한 심층적인 토크로 실질적인 현황을 파악하고 그 방법을 기대해 봅니다.

• 생각보다 훨씬 빨리 다가온 언택트 시대에 바로 우리 옆에서 이루어지는 것처럼 생생함을 전달할 방법은 무엇일까요?

• 늘 새로운 비대면 프로그램(수업)은 어떻게 가능할까.

• 아카이브 된 각각의 프로젝트 과정의 생생한 후기를 듣고 싶습니다.

• 해당 주제에 대한 여러 참여자들의 의견 및 현황에 대한 생각

• 어떻게 지내는지

• 현장에서 겪은 어려운 점이나 그 속에 버틸 수 있도록 해준 가치관이나 희망을 기대하고 있습니다.

오픈 토크를 통해 나누고 싶은 이야기, 기대하는 점은 무엇인가요?

02

• 코로나가 일상에 녹아들었습니다. 비대면의 활동이 교육에 힘쓰는 사람이라면 누구나 고민을 해보고 방법을 생각해보는 때라 생각합니다. 전문가분들이나 다른 선생님들의 생각이 궁금합니다.

• 요즘의 학교 예술교육(초등학교 공교육), 서양미술신과 현대미술의 공교육 적용 등에 대해 이야기 나누고 싶어요.

• 코로나 시국이 끝나고 나면 다시 어떻게 돌아가게 될 것인지 추측

• 내가 미처 생각지 못했던 것들이 어떤 것인지

• 코로나 19 때문에 마스크를 착용해서 그런지 폐렴이 줄었다는 연구가 있어요. 힘들고 어려운 시기였지만 만나지 못해서 발견한 감각이 있나요? 꼭 만나서 전하고 싶은 감각은 무엇일까요?

• 대면이 없는 요즘 자칫 고립될 수 있는 톡톡 생각과 자극하는 아이디어들을 기대합니다.

• 비대면 문화예술교육의 한계 그리고 가능성이 무엇일까요?

• 맘 터놓고 애가 하고 싶고 고민거리를 나누고 싶어요.

• 다른 분야 혹은 동일 분야 선생님들의 생각과의 생각을 나누고, 문화예술교육 매개자로서 발전하는 계기가 되었으면 좋겠습니다.

• 넓지만 얇아지는 인간관계로 인해 개개인의 외로움이 증폭되는 사회 현상의 해결 방안 및 모색.

• 기억과 경험이 토크를 통해서 공유되었으면 하는 바람이다. 그리고 궁극적으로는 현 상황과 예측 가능한 미래 교육의 대안들이 논의되어야 할 자리이다. 개별 사례만 무성해지는 자리가 되지 않도록 했으면 한다.

• 코로나와 함께 많은 사람들이 혼자의 생활에 익숙해져 가고 그리고 빠르게 적응하고 있다. 학생들에게도 어쩔 수 없는 개인주의와 혼자의 생활이 더 깊어지면서 협력과 협업의 의미를 더 느끼기 어려워진 것 같아 안타깝다. 처음 제목을 접했을 때 두 가지 생각이 스쳤다. 하나는 사람과의 만남으로 긍정의 의미를 찾는구나. 그리고 또 하나는 굳이? 왜 만나려고 했지? 의 소리로도 들렸다. 그러면서 협업을 이야기했을 때 학생들의 혼자 하면 안 돼요? 왜 같이해야 해요? 나 혼자 잘할 수 있어요! 이 소리가 지나갔다. 이제는 사회 환경도 많이 변화하면서 독립적 활동으로 가상의 세계에서 만나는 영화 같은 현실이 다가오고 있다. 우리는 이러한 현 사회에서 학생들에게 어떻게 세상과 예술 사이의 사람의 소중함과 협력의 중요성을 이야기하고 나눌 것인지에 관한 이야기를 나누고 싶고 많은 분의 의견을 듣고 싶다.

• 비대면에서 상실된 만남, 비대면에서 생겨난 새로운 만남 등 본질적 만남에서 비대면으로 이어지는 환경적 만남까지 어떻게 우리를 규제하고 펼쳐나갔는지에 대한 흐름을 이야기하고 싶습니다.

• 신박한 수업 내용.

• 요즘 황사가 너무 심하더라고요. 작년에는 코로나 때문에 미술관이나 박물관에 방문하기 힘들었더라면.. 지금은 황사가 너무 심해서 나오기 싫었는데... 출근은 해야 하니까 꼬박꼬박 나오고는 있습니다. 그런데 앞으로는 특별한 일이 없다면, 이렇게 밖으로 나오는 일이 점점 줄어들 것 같다고 생각이 됩니다. 그렇다면 지금 실물기반으로 운영되던 문화예술 활동의 형태도 바뀌게 될 텐데.... 기술이 발전한다고 해도 실물이 주는... 그 어떤 것을 완벽하게 구현해내지 못할 것 같아요. 그동안 미술관과 박물관 장소가 가진 정체성에 변화가 오게 될까요?

• 문화예술교육의 흐름

• 예술교육에서 비대면 방식으로 어느 영역까지 소화할 수 있을지, 기술적인 부분들이나 비대면 방식으로 진행하기 어려운 지점들을 어떻게 극복할 수 있는지, 비대면 방식으로 진행할 때 어떻게 원활하게 네트워킹 할 수 있는지.

• 비대면과 키트에 대한 고민이 많아요. 온라인 사용이 불가능한 노인 세대는 어떻게 해야 할지 감도 안 옵니다. 선구적으로 먼저 하고 계신 분들의 이야기가 듣고 싶어요.

• 꼭 만나서 이야기 해야 하며 하는 건 무엇인지. 혼자만의 생각으로는 무엇이 어려운지~

• 비대면 시대를 살아내야 하는 우리들의 공통된 고민을 해결할 수 있으리라 기대해봅니다.

• 현재의 코로나 시기에 다른 예술 강사님이 생각하는 예술교육 수업의 최선의 방법은 무엇이 있을까요?

• 비대면 문화예술교육에 대한 현장에 계신 분들의 고민을 듣고 싶어요.

• 문화예술교육사로서 나의 시작과 어떠한 방향으로 나아갈 수 있는지…

• 정말..나는 진정성으로 타인을 만나고 있을까요? 정말.. 타인은 나를 진정성으로 우리의 교육에 참여하고 있을까요? ㅋ

• 코로나 19로 인해, 현장 기반의 만남이 아닌 온라인 기반의 만남으로 많은 것들이 전환될 것 같습니다. 이에 '온라인을 통한 비대면 만남'이라는 것이, 서로 소통하는 매개가 모두 차단이 되어 어쩔 수 없이 선택한 차선일지 혹은 새로운 매개가 추가된 것인지를 판단할 수 있는 척도가 될 수 있었으면 좋겠습니다.

• 전반적인 예술 흐름에 대해 알 수 있을 것 같아요.

• 기존 문화예술교육과 코로나 19 이후의 문화예술교육의 변화점 또는 시사점

• 문화예술이 일상생활에 미치는 영향

• 노하우를 듣고 싶어요.

• 비대면 문화예술교육에 대한 방향성과 효과가 궁금합니다.

• 다른 기관 비대면 교육 진행 시 어려움 대처 방안 등을 공유했으면 좋겠어요.

• 앞으로 포스트 코로나 시대를 살아가는 우리에게 그리고 미래세대를 위해서 우리는 어떤 비대면 문화예술교육을 지향하고 지양해야 할 것이 무엇인가에 대한 가이드라인.

• 비대면 교육 시 가장 중요하게 생각했던 점은?

• 문화예술사의 방향성과 진로

• 직업이 있는 상태에서 공부하려고 온라인 문화기획 수업을 찾다 왔습니다. 수도권과 거리가 있는 지역에서 삶을 이어가기 위해 온라인 행사를 선호하게 됐습니다. 금번 행사로 이러한 욕구가 반영된다면 좋겠습니다.

• 코로나 19가 '생애주기별 예술교육'에 미친 영향. (변화, 개선점)

• 어르신들을 수업에 집중 시킬 수 있는 팁

• 많은 분들의 얘기를 듣고 싶어서 신청합니다.

• 비대면 예술교육을 어떻게 진행하는지 알고 싶다.

• 비대면 교육이 대면보다 이런 점이 좋다고 느낀 부분은?

• 온라인 시대에 예술교육은 무엇을 놓치고 있나?

• 비대면 관련해 많은 사례와 고민을 공유해주세요.

• 비대면 교육, 수강자들이 어떻게 집중력을 높일 수 있나..

• 비대면 수업의 적극적 참여방안 연구

• 예술교육 실무자로서 시도했던 예술교육의 사례를 공유하고 싶습니다.

• 다른 교육자들은 어떤 고민을 하는지, 어떤 방향으로 나아가야 하는지 궁금합니다.

• 언젠가 대면이 다시 가능해졌을 때, 지금의 비대면 콘텐츠는 어떠한 형태로 남게 될까요? 혹은 사라지게 될까요?

• 어떤 것들을 놓치지 않고 싶다는 건지 궁금하네요.

• 발제자가 미술 분야 쪽 사람이 많은데 다양한 분야의 비대면 온라인교육이 가능한지 궁금하다. 실질적인 터치가 필요한 음악이나 체육 쪽도 비대면 온라인만으로 예술교육이 가능한지 궁금하다. 단지 코로나 19 상황으로 인한 대체재 일뿐인지, 아니면 온라인 수업이 더 진보된 교육인지 궁금하다.

• 비대면 프로그램의 가능성

• 비대면 교육을 통해 현재 문화예술교육의 과제를 해결할 수 있는 지점이 무엇일까?

• 비대면 시대에 문화예술교육의 비전

• 기대하는 점은 다들 어렵다고 하는데 다른 단체들은 어떻게 지내는지 궁금하고 기대하는 내용은 지역별로 진행되는 코로나 이후 비대면 또는 대면 문화예술교육 사례들 공유의 장이 궁금합니다.

• 발제자들이 하는 활동들이 궁금합니다. 다들 어떻게 작업하고 교육하고 있는지 알고 싶어요.

• 사람들이 어떤 생각을 하고 있을지 궁금하다.

• 빠르게 변화하는 시대에 살아가고 있는 10대 20대.. 80대 90대 사람들이, 문화예술을 통해 교감하고 공감하고 경험하고 싶어 하는 것이 무엇이 있을지 궁금합니다. 그리고, 그들과 함께 공감하고 교감하기 위해서는 어떠한 준비와 자세가 필요한지 오픈 토크를 통해 다양한 생각들을 경험하고 싶습니다.

• 비대면 문화예술교육에 대한 다양한 기대와 가능성에 대한 얘기를 듣고 싶습니다.

• 다양한 의견들과 저보다 많은 경력을 가지고 유능하신 선생님들은 어떤 생각으로 학생들과의 수업을 이끌어가시는지 이야기를 나누고 싶습니다. 또한, 비대면 수업으로는 '이게 안되고, 이게 안돼' 라고 하는 한계를 뛰어넘어 우리가 수업에서 학생들과 어떻게 만나면 한계를 뛰어넘을 수 있는지 고민하는 자리가 되었으면 좋겠습니다.

• 비대면 문화예술교육의 한계

• 전통적인 방식에서 벗어나 생활 속 향유를 위한 예술적 수단, 도구 등의 적극적인 도입을 통해 예술교육은 전과 달리 빠르게 다양화되고 인정되어가고 있다. 작금에 있어 진부한 기대일 수 있겠지만, 아직 우리는 비대면 교육에 거리감을 가지고 있다. 해당 사업 프로그램들도 전반적으로 이러한 틈을 줄이는 것에 기초를 두는 것으로 느끼기도 한다. 가깝고도 먼 지금의 프로그램에서 더욱 적극적인 자세를 갖추기 위한 시도가 될 수 있기를 기대한다.

• 내가 느끼는 것을 다른 교수들과 공유하고 잘하고 있는 건지 확인하고 싶어요.

• 편하게 듣고 싶습니다.

• 대안이 아닌 가능성으로서의 비대면 수업의 긍정적인 측면

• 비대면으로 재미있는 문화예술교육을 어디까지 할 수 있을까요?

• 비대면으로 상호소통 할 수 있는 새로운 방법

오픈 토크를 통해 나누고 싶은 이야기, 기대하는 점은 무엇인가요?

• 비대면으로 진행된 프로젝트에 있어서 기술적인 부분의 한계가 비대면 수업에 있어서 제약되었는지 아니면 오히려 비대면으로의 한계로 인해 대면과는 다른 방식으로 진행될 수 있어서 좋은 점이 있었는지가 궁금합니다.

• 비대면 사회에서 창작 예술인들은 어떻게 연결되어야 하는가?

• 공통으로 공간의 물질성과 감각이 궁금합니다.

• <NAGA 특공대> 성기윤 강사 선생님께 궁금한 부분입니다. 저는 비교적 개인적으로 활동이 가능한 수업을 진행 중인데, 제가 느끼기에 연극은 서로 간의 커뮤니케이션이나 직접적인 대면이 꼭 필수적으로 필요한 분야라고 생각합니다. 코로나 19에 있어 어떤 방식으로 가르치시고 있는지, 가르칠 때 어려운 부분은 없으신지 그런 부분이 궁금합니다. 아니면 앞으로 비대면 연극 놀이의 발전을 위해서 적용하고 싶은 기술 등이 있다면 어떤 것들이 있을까요'?

• <NAGA 특공대> 성기윤 님 비대면 연극 수업으로 좋고 활용적인 수업이 궁금해요

• 프로젝트를 하며 겪은 어려움은 무엇이었는지 궁금합니다.

• 간접적인 소통으로 더 친밀한 관계가 가능하다고 생각하시는지.

• 저는 국악중에 타악을 가르치고 있는 문화 예술사입니다. 이런 시기에 비대면 교육을 어떻게 해야 할지 잘 모르겠습니다.

• <처음 만나는 식물> 너무 기대되어 신청하고 싶었으나 금방 마감이 되었더라고요. 참여자들의 반응 궁금합니다!

• <방구석 대모험_VR 끼고> VR 매체로 송출하는 데드는 비용은 얼마 정도인지 궁금합니다. 작은 문화예술단체에서도 장비 발이 없이 가능한지 그게 늘 궁금했습니다.

• <NAGA 특공대> 성기윤 강사님의 강의가 기대됩니다.

• 정지현 님 <방구석 대모험_VR 끼고>는 재정적인 문제는 어떻게 해결하는지 궁금합니다.

• 다양한 장르의 문화예술교육 활동을 통해 공통으로 다가서려는 궁극적인 목적은 어디에 있나요? 또한, 제도권 교육기관의 문화예술교육 방향과 방법 그 지향점은 어디에 있나요?

• 아무래도 예술교육은 학습자와 교육자의 상호 교류가 필수일 수도 있습니다. 이를 비대면으로 모두 만족할 수 없지만 가장 주요한 학습목적을 실천하기 위해 무엇을 가장 중요하게 생각하고 비대면 학습에 녹아있는지 궁금합니다.

• 수강생 스스로 참여 동기가 생길만한 흥미 요소는 어떤 것이 있을까.

• <처음 만나는 식물> 식물이 답인가?

• 발표한 내용이 연속성이 있어서 다른 곳에서도 지금처럼 그대로 실현 가능한지... 교육 대상자 모집이나 재료, 강사진들을 유지하면서 프로그램에 대한 연구가 계속될 기회가 있나요?

• <처음 만나는 식물> 이소요 작가님께 : 식물과 미술의 접목은 어떤 것인가요?

• <NAGA 특공대> 성기윤 강사님께 : 초등 담임교사로서 연극 놀이 수업을 해보고 싶은데, 저부터가 놀이, 몸으로 하는 행위 자체가 낯설어요. 어디에서 연극 놀이나 교육연극을 배울 수 있을까요?

• 시즌 2를 진행한다면 참여 하실 건가요? 참여하신다면 어떤 점 때문인지, 안 하신다면 어떤 부분 때문인지 궁금합니다.

• 어렵다고 생각해서 접근하기 힘들 때 첫발을 어떻게 떼면 좋을까요?

• <NAGA 특공대> 성기윤 강사님 - 비대면으로 실연할 수 있는 연극 놀이의 종류와 연극 놀이의 필요성에 대해 알고 싶습니다.

• <방구석 대모험_VR 끼고> 강사님이 생각하는 VR 시장의 발전 가능성.

• 강의를 들으면서 바로 질문하는 기회가 있다면 그때 질문하고 싶습니다 :-) 생각을 즉각적으로 나누고 싶어요.

• 온라인이 가능한 세대는 좋은 프로그램의 개발로 앞으로 비대면 교육도 양질의 수업이 될 것 같습니다. 하지만 인터넷 사용을 하지 않는 노인 세대의 비대면은 어떤 방향으로 나아가야 할지 몰라 질문을 남겨 봅니다.

• 연결할 수 있는 그 무엇인가를 찾을 수 있을까요?

• 현재 진행 중인 비대면 문화예술교육 프로그램에 관한 이야기 / 효과와 한계점

• 아이들에게 그리고 포스트 코로나 시대에 교육프로그램을 개발하면서 어떤 도전 과제를 가장 크게 생각하게 되었는지 궁금합니다.

• <NAGA 특공대> 성기윤 강사님 - 비대면 연극 놀이 예술교육을 어떻게 진행하는지 알고 싶다.

• 단순 주입식 교육이 아닌 소통과 참여로 극대화되는 '문화예술교육'은 비대면으로 운영 시, 반감되는 교육 효과를 어떻게 높여야 할지 고민됩니다.

• <방구석 대모험_VR 끼고> 정지현 - 한국형 실감형 교육콘텐츠의 강점과 약점. 실재 전시장 또는 문화기관에서 실감형 교육콘텐츠 개발비를 어느 정도 책정해야 적절할까요?

• <방구석 대모험_VR 끼고> VR참여는 어떤 방식으로?

• <NAGA 특공대> 성기윤 님에게 질문합니다. 비대면 상황을 이겨내고 실현한 예술교육의 노하우와 장점을 듣고 싶습니다.

• 단지 코로나 19 상황으로 인한 대체재 일뿐인지, 아니면 온라인 수업이 더 진보된 교육인지?

• 식물 연계 워크숍

• 코로나가 끝나고 나서도 우리는 지금처럼 비대면 방식에 대해 계속 주목할 것인가?

• 비대면은 대면의 대안이라고 생각하는가?

• 작가님들께서 생각하시는 비대면 문화예술교육에 대한 다양한 기대와 가능성에 대한 얘기를 듣고 싶습니다.

• <NAGA 특공대> 연극 놀이 문화예술교육 강사님께 질문이 있습니다. 연극 수업에서 비대면 쌍방향 수업이 진행될 시에 현장에서 함께해야만 하던 상황극을 어떻게 진행하시는지 궁금합니다. 상황극을 진행할 수는 있지만, 연습을 할 수 없는 상황을 어떻게 채워야 할지 고민이 돼서 여쭤봅니다.

• 온라인 수업을 실제 운영하면서 고민되었던 점과 그런 점을 어떻게 해결하셨는지?

발제자에게 질문이 있다면 적어 주세요.

비대면 문화예술교육 프로젝트 자료집

코로나19, 사회적 거리두기 상황에서 문화예술교육을 해석·탐구·발견한 2020 비대면 문화예술교육 프로젝트, 팬데믹에 대한 대응을 넘어 문화예술교육을 향한 질문을 찾았던 2021 비대면 문화예술교육 오픈 토크에 대한 이야기를 담았습니다.

발행인	이규석
발행일	2021년 5월
발행처	한국문화예술교육진흥원
주소	서울시 마포구 상암산로 76 (상암동, YTN 뉴스퀘어) 10~12층
홈페이지	www.arte.or.kr
문의	02-6209-5831
기획운영	한국문화예술교육진흥원 온라인 문화예술교육 추진단(TF)
아카이브 및 편집	만물작업소
등록번호	KACES-2190-C001
ISBN	978-89-6748-393-7(93370)

OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지 공공누리 공공저작물 자유이용허락

비매품/무료
93370
9 788967 483937
ISBN 978-89-6748-393-7

문화체육관광부

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE