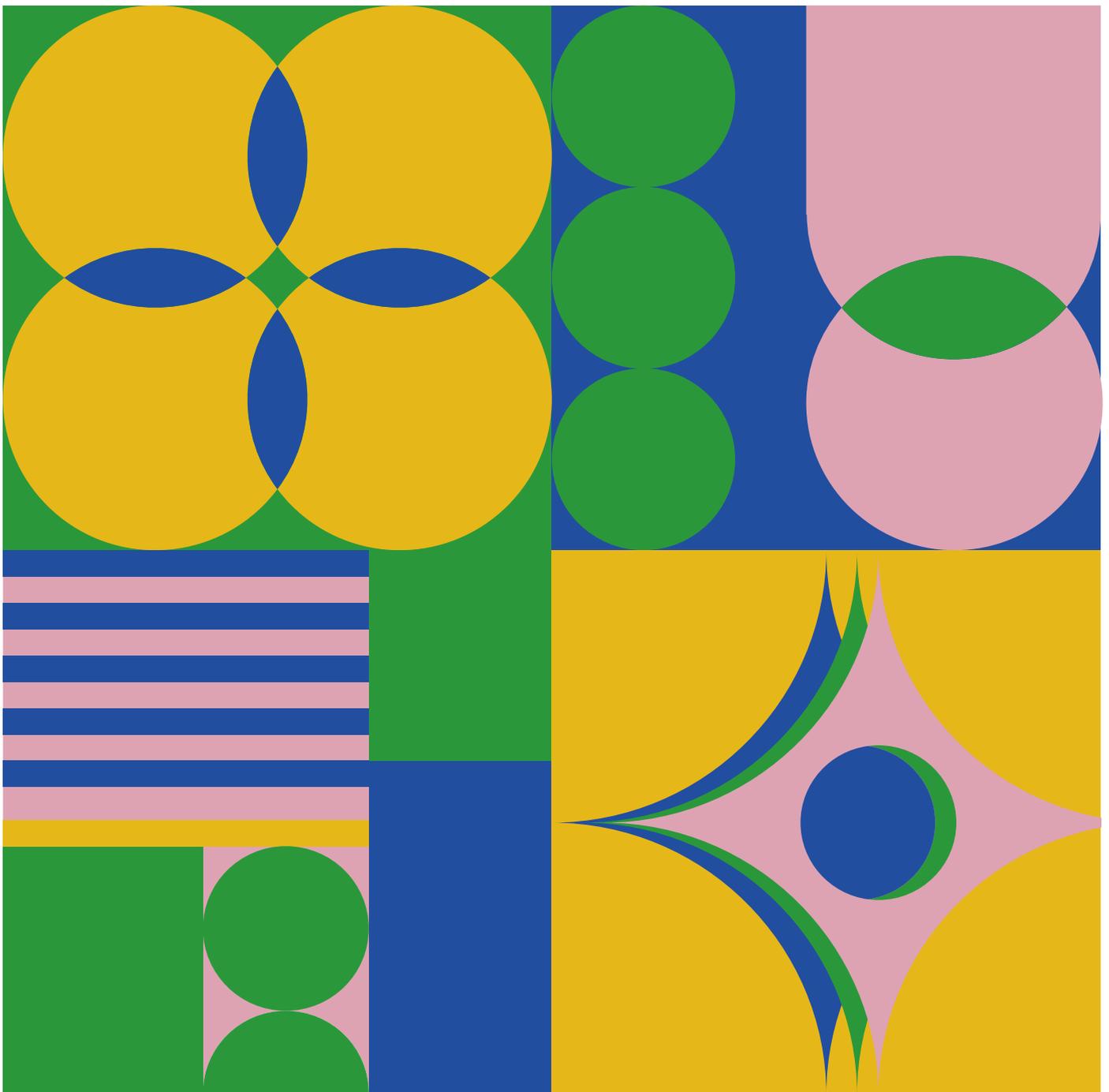


2022년 3호

# 해외 문화예술교육 기획리포트

변화에 대응하는 프랑스 문화예술교육



2022년 3호

# 해외 문화예술교육 기획리포트

변화에 대응하는 프랑스 문화예술교육

## 목 차

편집장의 글 _ 민지은	6
프랑스 중학교의 예술과학융합 교육 _ 지영호	9
프랑스의 영화교육 정책과 실행 방향 _ 이용주	12
박물관의 새로운 미래 : 위기를 기회로 삼은 프랑스의 박물관 교육 _ 박지은	16

## 편집장의 글

### 민지은

각 국가의 문화예술교육은 사회, 경제, 문화적 맥락과 정책적 환경에 따라 고유한 특징을 갖고 있으며 환경의 변화에 따라 정책의 방향과 실행도 변화해왔다. 특히 최근 팬데믹의 위기는 문화예술교육의 방식을 크게 변화시켰다. 하지만 이러한 변화의 흐름 속에서도 변하지 않는 원칙이 있다. 이번 “변화에 대응하는 프랑스 문화예술교육”에서는 프랑스 문화예술교육이 변하지 않는 기본 원칙 속에서 어떻게 변화해왔는지를 알아보고자 한다.

프랑스 문화예술교육은 1959년 문화부 창설 이후, 변하지 않는 프랑스 문화정책의 기조인 ‘문화 민주화’ 실현을 위한 가장 효과적인 방법으로 여겨지고 있다. 프랑스 정부는 문화부 창설 직후 ‘가능한 많은 프랑스인들이 인류의 문화유산에 접근’할 수 있도록 하기 위한 다양한 정책을 펼쳤지만 그 효과는 기대에 미치지 못했고, 문화 민주화 실현을 위해서는 문화예술교육이 중요하다는 담론이 형성되었다. 이러한 배경 속에서 1983년 문화부 장관 자크랑(Jack Lang)과 교육부 장관 알랭 사바리(Alain Savary)는 학교에서의 문화예술교육 활성화를 위한 협약을 맺게 되었다. 이것을 시작으로 2000년 문화예술 5개년 계획과 2005년 문화예술교육 활성화 계획을 추진하며, 학교에서의 문화예술교육 기틀을 마련해 나갔다. 프랑스의 문화예술교육은 모든 학생에게 민주적이고 광범위하게 교육을 보장할 수 있는 공교육, 즉 학교 교육을 중심으로 이루어지며, 학교에서의 문화예술교육은 기본 원칙을 지키면서 변화하고 있다.



학교에서의 문화예술교육  
출처 : <https://arte365.kr/?p=10101>

프랑스 문화예술교육의 첫 번째 기본 원칙은 학습의 다양성과 특수성을 보장하기 위한 지식, 실습, 만남(작품과의 만남, 문화예술 장소 방문, 문화예술 전문가와의 만남 등)이라는 세 가지 요소를 반드시 포함해야 한다는 것이다. 학교는 학생들의 지적 호기심을 불러일으키고 개인의 문화적 역량을 풍부하게 하는 것을 목표로 예술가와 작품과의 만남, 문화예술 장소의 빈번한 방문, 문화예술 실습을 문화예술교육의 기본 원칙으로 외부 기관과 파트너십을 맺고 문화예술교육 프로그램을 운영한다. 이

세 가지 요소의 결합은 학생들이 습득한 지식에 더 많은 의미를 부여하는 효과를 가지고 있어 학습을 강화하고 학습의 범위를 확대한다. 이는 학문 간, 교육 행위자 간, 학생 간의 연결고리를 만들어 배움에 있어서 장벽을 없애 준다. 더 나아가 이러한 접근법은 학생들의 동기를 자극한다. 최근 몇 년간 지식, 실습, 만남이라는 원칙을 지키며 새로운 형태의 문화예술교육을 시도하는 학교들이 생기고 있다.



문화예술 장소에 방문하여 전문가와 만나는 교육 현장  
출처 : EBS, 세계의 교육현장, 창의력을 키우는 프랑스 미술교육, 아틀리에

주프랑스한국문화원 지영호 팀장은 프랑스 중학교의 예술과 학융합 교육을 소개하고 있다. 프랑스 알프스 지역의 메일랑(Meylan)시에 위치한 부클로(Buclos) 중학교는 예술과 과학 간 융합 교육을 통해 교과목 간의 통합교육을 시도하고 있다. 메일랑시에는 예술과 과학의 융합을 실험하는 국립무대 육사곤(Hexagon)이 있는데, 부클로(Buclos) 중학교와 자매결연을 맺어 공연 수업, 예술 실습, 작가와의 만남, 극장 방문 등의 문화예술 수업을 운영하던 중 예술과학융합 레지던스라는 새로운 형태의 수업을 추진하였다. 이 수업은 학교에서 초청한 예술가와 예술, 문학, 과학, 체육 등의 교과목을 담당하는 교사가 함께 기간한 예술 활동을 통해 학생들이 다양한 교과목을 한 번에 학습하는 방식이다. 처음 경험하는 수업의 형태에 학생들은 초반에는 낯설어하였지만, 예술과학 활동에 빠르게 적응하고 익숙해지면서 즐길 수 있었을 뿐만 아니라 하나의 수업을 통해 다양한 교과목을 학습할 수 있었다. 결과적으로 지식습득, 예술가와의 만남, 실습이라는 전통 방식의 문화예술 수업의 세 가지 요소를 모두 충족하면서 융합 교육을 통한 교육적 효과까지 얻을 수 있었던 수업으로 평가된다.



국립무대 육사곤(Hexagon)  
출처 : <https://38.agendaculturel.fr/l-hexagone-scene-nationale>

두 번째 원칙은 문화예술교육이 특정 예술교과목에 관한 지식습

득과 실습이 아닌 전반적인 문화적 소양을 기르는 데 목적을 둔다는 데에 있다. 이용주 국민대학교 교수는 프랑스의 문화예술교육은 학교의 공교육에서 목표로 하는 일곱 가지 능력인 “국어(프랑스어), 외국어, 수학, 정보처리 능력, 문화적 소양, 사회성, 자립성”을 높이기 위한 문화적 소양을 기르는 데 목적을 두고 있다. 이러한 맥락에서 영화교육도 청소년들에게 영화라는 복합적인 영상 언어의 이론과 실기교육을 통해 ‘문화적 소양’을 기르기 위한 목적으로 인문학 차원에서 유치원·초·중·고등학교 단계별로 지속성을 가지고 변화하고 있다고 하였다. 학교에서의 정규예술교육에서 가장 큰 비중을 차지하는 예술사 수업도 다양한 분야의 예술은 물론 다른 교과목의 지식을 습득하는 통합교육으로 이루어진다. 학교에서의 박물관 견학 수업도 단순한 방문이 아니라 프랑스어, 역사, 지리, 수학, 미술 등 모든 교과목을 연계하여 다루는 통합교육으로 접근한다. 박지은 파리정치대학 강사(박물관학 박사)는 박물관에서 운영하는 문화예술교육이 학습보다는 작품이나 소장품을 통해 지식, 감동, 즐거움을 경험할 수 있도록 돕는 작품과 관람객 간 매개 역할을 기본 원칙으로 한다고 하였다.

한편, 코로나19는 프랑스 문화예술교육을 크게 변화시켰다. 코로나19로 인해 사회 전반이 비대면으로 전환되었고 그중에서도 교육의 비대면 전환은 그 어떤 분야보다 큰 변화를 맞이하였다. 정부는 어린이들의 교육받을 권리와 시민들의 문화기본권을 보장하기 위해 디지털 기술을 활용하여 신속하게 대처하였다. 프랑스의 모든 문화예술기관이 운영을 중단하게 되면서 문화예술교육의 기본 원칙 중 ‘만남’, ‘실습’이 불가능하게 되었고 문화예술기관들은 이를 해결하기 위해 고민하였다. 박지은 박사는 디지털 기술과 인터넷 소셜 네트워크를 활용한 프랑스 박물관들의 새로운 문화예술교육 방법을 소개하고 있다. 박물관들은 프랑스 가정으로 찾아갈 수 있는 방식을 고민한 끝에 컨퍼런스 녹화본, 유튜브 동영상, 팟캐스트, 디지털화된 소장품의 온라인 서비스 등을 교육콘텐츠로 제공하였다. 박물관의 경우, 코로나19 이전부터 대중들의 접근성을 높이기 위해 소장품을 디지털화하거나 가상 전시를 운영하는 등 이미 디지털 기술들이 적극적으로 도입되었던 덕분에 봉쇄 직후 신속한 변화가 가능하였다. 파리 박물관 연합 등 여러 박물관은 팟캐스트를 개설하고 이를 음악 스트리밍 서비스 플랫폼에서 제공하였다. 디지털 기술과 온라인 공간을 활용하게 되면서 게임, 색칠하기, 퀴즈, 수수께끼, 스트리밍 영화 상영 등 교육 콘텐츠의 범위도 훨씬 넓어졌을 뿐만 아니라 관람객의 참여도 또한 높였다. 또한, 박물관에서 운영하던 온라인 전시는 박물관 에듀케이터를 대신하여 교사들이 비대면 수업에 활용할 수 있는 교구가 되었고 박물관 내에서 운영하던 가상현실 체험은 집에서도 가상현실 전시를 체험할 수 있도록 모

바일 및 PC용 애플리케이션 형태로 제공하였다. 결과적으로 박물관들은 디지털로의 전환이라는 환경 변화에 대응해 온 덕분에 팬데믹에 즉각적인 대응이 가능하였고, 팬데믹으로 인해 대중과의 만남 방식 다변화를 더 고민하게 됨에 따라 그 이전보다 박물관에 대한 접근성을 높이고 효과적인 문화예술교육을 위한 새로운 접근이 가능하였다.

프랑스의 문화예술교육은 문화 민주화 실현이라는 기본 원칙을 효과적으로 실행하기 위해 변화에 대응하며 그 방식도 변화해왔다. 프랑스 사례는 우리에게 하여금 환경 변화에 대응하여 문화예술교육의 방향과 방법도 변화해야 하지만, 이는 문화예술교육을 통해서 궁극적으로 실현하고자 하는 바를 효과적으로 실행하기 위한 변화이어야 한다는 사실을 다시 한번 생각하게 한다.

## 민지은

경희대학교 경영대학원 문화예술경영학과 객원교수이다. 프랑스 파리3대학 소르본뉴벨대학교에서 문화매개를 전공, 커뮤니케이션 박사를 취득한 후, 다양한 문화적 이슈들을 문화매개와 문화예술마케팅 측면에서 접근해 연구하고 있다.

## 프랑스 중학교의 예술과학융합 교육

### 지영호

문화와 예술은 인간의 다양성과 풍요로운 삶에 기여한다. 이러한 차원에서 프랑스는 중앙집권제 국가라는 특징을 살려 오래전부터 국가가 주도하는 의무교육, 무상교육, 비종교성이라는 3대 원칙을 기반으로 공교육 제도 확립에 힘써왔다. 또한, 이러한 공교육 제도의 틀 안에서 프랑스는 오래전부터 스스로 생각하고 개인의 창조성을 표현할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 학교에서 문화예술교육의 혜택을 제공 해왔다.

우리가 생각할 때 문화예술교육이라 하면 미술 또는 음악 수업이라고 생각하거나, 학교에서 배우는 기초 필수 과목의 보충적 존재로 인식하는 경향이 있다. 특히, 한국에서의 문화예술 수업이라 하면 방과 후 학교 밖에서 이루어지는 실기 수업을 연상하는 것이 대다수일 것이다. 프랑스도 일부 활동의 경우 학교 밖에서 이루어지지만, 학교야말로 학생들이 문화예술작품을 접할 수 있으며 문화예술 접근성에 대한 불평등을 줄일 수 있는, 나아가 문화 민주화를 실현할 수 있는 장소로 인식되고 있다. 이는 프랑스가 가진 문화예술에 대한 인식의 궤와 함께한다. 문화와 예술은 일상의 삶에서 분리될 수 없으며 공화국 시민을 하나로 통합할 수 있는 사회적 연대에 공헌할 수 있기 때문이다. 나아가 문화와 예술을 접하고 경험할 수 있는 기회를 평등하게 제공함으로써 공화국 시민은 프랑스인으로서의 정체성을 가지고 프랑스 사회의 일원임을 깨닫게 된다고 믿기 때문이다.



수업에 참여하고 있는 학생

출처 : 2020-2021 프랑스 문화예술교육 로드맵  
(<https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/2020-03/eac---feuille-de-route-2020-2021-51716.pdf>)

### 프랑스 문화예술교육 기조와 과목

프랑스의 문화예술교육은 다음과 같은 기조를 통해 이루어진다. 첫째는 문화예술교육을 통한 지식의 습득이다. 이는 단순한 주입식 또는 암기식의 교육이 아니다. 해당 수업을 통해 학생들은 다양한 형태의 자료를 접하면서 예술 문제를 토론하고 판단하며 비판적 사고를 개발하게 된다.

둘째는 학생들이 직접적으로 참여하는 예술 활동이다. 학생들은 창의력을 개발할 수 있는 자유로운 프로젝트 수행을 통해 내재된 문화예술 감수성을 표현할 수 있다. 이러한 프로젝트 수행은 단독 수행보다는 주로 공동으로 진행되는데 이는 타인에 대한 이해를 넓히고 존중할 수 있는 나아가 사회적 관계를 형성하고 촉진할 방법을 습득하게 된다.

셋째는 작가와 작품과의 만남을 통한 문화예술 경험 촉진이다. 이는 프랑스가 가지고 있는 무수한 문화유산과 다양한 작가 및 예술가들의 만남을 통해 학생들이 조금 더 감수성과 호기심을 키울 수 있는 토대를 마련하게 된다.

또한, 프랑스 교육청소년부와 문화부의 지침에 따르면 문화예술교육은 다음 다섯 개 과목을 중심으로 이루어진다 : 노래하기(보컬 연습, 합창 연습), 책읽기(도서관 및 문헌정보센터 방문), 관찰하기(문화유산의 다양성 발견, 영화감상), 구두로 표현하기(웅변, 연설), 비판적 사고를 개발하기(예술작품 수용, 이미지/미디어/정보 교육). 이는 문화예술 작품에 대한 향유나 실기를 배우는 <문화예술을 위한 교육>이라는 좁은 범주보다는, 개인의 창조성과 감수성을 개발하고 삶을 풍요롭게 영위하도록 도와주는 보다 넓은 범위의 <문화예술을 통한 교육>으로 이해될 수 있을 것이다.

### 국가적 차원의 지원과 협조

지난 2017년 5월 출범한 마크롱 정부는 학교에서 문화예술교육을 당면과제로 인식하여 교육청소년부와 문화부 공동으로 해당 정책에 대한 협력을 강화했다. 학교 문화예술교육은 초등학교부터 고등학교에 이르기까지 학생들이 학교 수업 시간 및 방과 후 시간을 활용하여 실시하게 된다. 예를 들어 초등학교의 경우 주당 2시간의 음악과 미술 수업을 받게 되며, 중학생은 주당 1시간의 음악과 미술 수업, 고등학생은 주당 4시간에서 6시간의 수업을 받게 된다. 다만 고등학생의 경우 지난 2021년 학제 개편에 따라 과목(시각예술, 영화-시청각예술, 미술사, 음악, 연극, 무용, 서커스)을 선택할 수 있다.

이러한 문화예술교육의 기본은 교육청소년부와 문화부의 주도로 지방자치단체, 관련 문화예술기관의 긴밀한 상호 협조 하에 이루어진다. 이러한 제도적 뒷받침 덕분에 지도 교사는 장르를 넘어서 다양하고 창조적인 수업을 개발할 수 있게 된다. 이는 지난 2016년 7월에 공표된 프랑스 문화예술교육현장에서 확인할 수 있듯이, 프랑스는 문화예술을 통한 교육의 중요성을 인식하고 시민 사회의 공동책임을 추구하고 있다. 문화예술교육의 중심은 학교이지만, 이러한 교육을 뒷받침하는 것은 전 국가적 차원의 협조와 협력이다. 풍부한 교육 자원과 기반을 활용한 문화예술교육을 통해 프랑스식 문화 민주화를 실현하고 있다.

## 프랑스 문화예술교육 현장

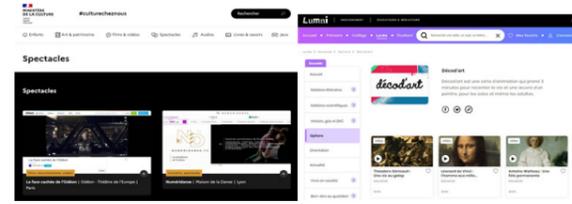
1. 문화예술교육은 (어린이집부터 대학에 이르기까지) 모두가 접근할 수 있어야 한다.
2. 문화예술교육은 작품관람, 작가와의 만남, 예술 활동, 지식습득이 조화되어야 한다.
3. 문화예술교육은 국내외 차원의 유산적, 현대적, 대중적, 학문적인 형식과 국내외 차원에서 공유되고 풍부하며 다양화된 문화 습득을 목표로 한다. 그것이 예술교육이다.
4. 문화예술교육은 감수성, 창의성, 비평 정신의 개발을 통해 개인과 시민의 형성과 해방에 이바지한다. 그것 또한 예술에 의한 교육이다.
5. 문화예술교육은 가정환경과 교육관계를 포함하는 긴밀히 결합한 교과과정의 범주에서 청소년기를 중시한다.
6. 문화예술교육은 청소년에게 경험에 대한 의미를 부여하고 현대 세계를 잘 이해할 수 있도록 돕는다.
7. 모든 청소년이 문화예술교육을 동등하게 받을 수 있는 것은 다양한 협력자의 (교육기관, 문화계, 비영리단체, 지방정부 및 국가 등) 상호적 참여에 기반을 둔 것이다.
8. 문화예술교육은 위의 협력자(설계, 평가, 구현)가 참여하는 프로젝트의 역동성을 기반으로 한다.
9. 문화예술교육은 상호 지식과 공통된 기준의 습득과 공유를 촉진하는 다양한 전문가들을 형성해야 한다.
10. 문화예술교육 개발은 해당 활동의 효과를 파악하고, 활동의 장점을 개선하고, 혁신적인 접근 방식을 장려하도록 연구 및 평가가 이루어져야 한다.

### 디지털 플랫폼을 활용한 문화예술교육

코로나바이러스 감염증(COVID-19)은 문화예술교육의 방식도 변화시켰다. 바이러스 확산을 막기 위한 이동 제한 조치 등 대면 방식의 문화예술 향유가 불가능해지면서 프랑스 문화부는 비대면 방식으로 문화예술을 향유할 수 있도록 디지털 플랫폼 <#컬튀르체누(Culture chez nous, 집에서 즐기는 문화)>를 신속히 런칭했다. 프랑스국립도서관, 오르세미술관, 프랑스국립시청각연구소 등 프랑스 문화예술기관이 기존에 제공하는 콘텐츠를 한데 모아 집에서도 문화예술을 향유할 수 있도록 정리한 홈페이지이다. 또한, 자녀를 둔 부모들은 휴교로 인해 따라 자녀들이 집에 머물게 되면서 온라인 콘텐츠를 통한 가정학습과 문화예술향유를 지원할 수 있었다.

또한, 지난 2019년 11월 교육청소년부와 문화부는 프랑스 공영방송사(France Télévisions)와 국립시청각연구소(INA)와 공동으로 디지털 교육 플랫폼 <룸니(Lumni)>를 런칭했다. 룸니는 3세에서 18세 사이의 어린이, 청소년, 교육전문가 등을 대상으로 교육 관련 콘텐츠를 제공한다. 해당 플랫폼은 학생, 학교 교사, 교육사/매개자별로 사용자에게 따라 분류된 콘텐츠를 제공한다. 학생의 경우 학년별, 주제별로 분류된 콘텐츠를 찾아볼 수

는데, 아동과 청소년기에 접하기 쉽고 흥미를 유발할 수 있는 시청각 매체를 교육에 접목하여 문화예술을 경험하고 자기 계발을 할 수 있도록 돕고 있다.



컬튀르체누 플랫폼  
출처 : 프랑스 문화부 홈페이지  
(<https://www.culture.gouv.fr>)

룸니 플랫폼  
출처 : 룸니 홈페이지  
(<https://www.lumni.fr>)

당시 문화부 장관 프랑크 리에스터(Franck Riester)는 플랫폼을 런칭하며 “룸니는 모두에게 고품질의 문화, 예술, 교육 자료를 제공하며, 예술과 문화야말로 세상, 지식, 타인에 대한 관문이다”라고 강조했다. 당시 교육청소년부 장관 장-미셸 블랑케(Jean-Michel Blanquer)도 “룸니는 문화에 대한 취향을 어린이에게 전수한다는 우리의 야심을 보여줍니다”라고 언급했다. 이는 프랑스 정부가 문화예술교육에 얼마나 큰 공을 들이고 있는지 엿볼 수 있는 대목이다. 프랑스 정부의 이런 시도는 코로나 바이러스 감염증이 확산하며 더욱 주목받았다. 휴교 조치에 따라 대면 수업이 중단되면서 <룸니> 플랫폼은 온라인을 통한 콘텐츠 제공을 넘어서, 지상파 채널을 통해 <라 메종 룸니(La Maison Lumni)>로 편성되어 정규교육의 단절에 따른 학부모의 불안감을 해소하고 문화예술 등 콘텐츠에 대한 학생들의 접근성을 더욱 강화했다. 다만 디지털 플랫폼을 활용한 비대면 교육은 보건 위기라는 특수한 상황에서 대체 수단으로 활용된 측면이 크다. 앞으로도 디지털 플랫폼이 대면 교육을 100% 대체하기보다는 문화예술 접근성을 조금 더 향상하는 대안으로 자리 잡게 될 가능성이 클 것으로 보인다.

### 예술과 과학 융합 교육

프랑스 문화예술교육의 새로운 경향은 바로 예술과 과학의 융합이다. 이미 오래전부터 문화예술교육은 특정 문화 또는 예술에만 국한된 것이 아니라 장르와 학제를 초월하여 상호 연계하여 운영했는데, 더 나아가 과학기술 분야까지 포함된 통합적 접근으로 발전하고 있다. 예술과 과학 융합 교육은 예술과 과학의 융합 과정 및 방법 자체를 학습하는 것과 융합 교육을 통해 다양한 교과를 경험하고 자연스럽게 관련 지식을 획득하는 데 활용하는 것으로 구분할 수 있다. 특히, 후자의 경우 주로 초·중·고등학교에서 이루어지는데, 음악, 미술, 무용, 연극 등 예술 교과목과 수학, 물리, 화학 등 이과 교과목들이 하나의 프로젝트 형태로 예술과학 수업을 진행하면서 학생들이 자연스럽게 각 교과목의 지식을 학습하는 수업으로 진행된다. 예를

들어, 아래 사진을 보면, 학생들이 빛의 원리를 이해하고, 자기 신체를 설치물 속에 투영하여 결과물을 만들어내는 과정을 볼 수 있다.



자기 신체를 설치물 속에 투영하며 춤을 추고 있는 워크숍의 모습  
출처 : 지영호

프랑스 부클로 중학교는 역사군 국립무대와 파트너십을 체결하여 문화예술교육을 시행해 왔는데, 국립무대의 제안으로 예술과학 워크숍을 추진하게 되었다. 워크숍은 각 교과목 교사들과 예술가들이 사전에 공동으로 준비하여 협업하는 교육프로그램의 하나로 학생들도 예술과 과학의 융합을 통해 새로운 경험을 접할 수 있게 되었다. 이는 예술, 문학, 과학, 체육 등 다양한 교과목이 융합된 다학제 교육으로 다양한 교사들의 협업이 필요했을 뿐만 아니라, 교사와 예술가의 긴밀한 협업도 필요하다.

또한, 예술과 과학 융합 수업을 진행하는 데 있어 중요하게 고려한 부분은 수업의 형태가 아니다. 이는 교사와 예술가의 자율성과 책임하에 운영되는 융합 수업이 형식에 얽매이기보다는 다양한 교과목이 융합된 다학제 교육, 교사와 예술가 간의 협업, 다양한 교과 교사들의 협업 경험에서 오는 시너지 효과가 학생들에게 더 유익하고 색다른 경험을 제공할 것으로 판단했기 때문이다. 프랑스의 문화예술교육에서 예술과 과학의 만남은 더 이상 이질적이지 않다. 예술가와 과학자를 움직이는 것은 바로 호기심과 창의성이라는 공통점이 있다. 예술과 과학 등 다양한 과목의 융합과 전문가들의 협업은 학생들에게 예술과 과학을 연결하는 단순한 고리를 뛰어넘어 표현과 창작을 장려하고 비판적 사고를 개발할 수 있도록 도와주는 매개의 역할을 충실히 하며 창의적 인재 양성에 기여하고 있다. 이런 점에서 문화예술교육이 사회적으로나 정책적으로 주목받는 우리에게도 시사하는 바가 크며, 실제 현장에서 어떻게 이루어져야 할지 성찰이 필요할 때이다.

## 지영호

소르본 누벨 파리3 대학교에서 커뮤니케이션학(문화매개, 박물관학, 문화예술경영) 박사학위를 취득하였다. 현재 주프랑스한국문화원에서 근무하고 있다.

## 프랑스의 영화교육 정책과 실행 방향

### 이용주

프랑스 교육부는 영화교육이 청소년들에게 ‘문화적 실천’으로서 ‘이미지 교육’이라는 넓은 틀 안에서 ‘영상기술 교육’과 함께 이루어진다. 이미지는 영화, 사진, 텔레비전, 비디오게임, 인터넷 등의 실제적 측면을 포괄한다. 영화교육은 청소년들에게 영화라는 복합적인 영상 언어의 이론과 실기교육을 통해 ‘문화적 소양’을 기르는 데 목적을 두고 있다. 그것은 프랑스 교육부가 학교의 공교육을 일곱 가지 능력, “국어(프랑스어), 외국어, 수학, 정보처리 능력, 문화적 소양, 사회성, 자립성”을 높이는 데 근거하고 있다.

프랑스 영화교육 전반을 알아보기 위해 정책 변화를 살펴보고, 프랑스 영화교육의 지속적이고 단계적인 실천, 그리고 학교 영화교육의 보충 프로그램을 살펴보자.

#### 영화교육 정책의 변화

프랑스의 영화교육은 1988년 제정 시행된 ‘예술교육법(Loi no 88-20 du 6 janvier 1988 relative aux enseignements artistiques)’에서 예술교육의 중요성에 근거하고 있다. 영화교육은 학생 개개인의 능력을 발휘하도록 도와주고, 어떤 이유에서도 제한 없이 평등하게 접근할 수 있으며, 표현기법과 창의성을 길러주는 데 목적을 두고, 기존의 예술과 마찬가지로 예술교육의 대상으로 이론과 실기에 중점을 두고 있다. 프랑스는 영화를 제7의 예술로서, 건축, 음악, 회화, 조각, 시, 무용을 포괄하는 움직임의 조형예술로 간주하고 있다.

프랑스 영화교육은 자크 랑(Jack Lang)이 사회당 정부 문화부 장관(1981-1986/1988-1992)을 거치면서 두 번째 재직 당시 교육부 장관이던 조스팽과 함께 ‘예술교육법’을 제정 공포함으로써 영화교육의 토대를 마련하였다.(1996년 ‘프랑스 문화발전 장기 계획’ 발표) 또한 그가 2000년 교육부 장관(1992-1993/2000-2002)으로 두 번째 취임하면서 ‘학교에서의 문화예술교육 정책의 방향’을 발표하여 학교에서의 영화교육의 방향은 더욱 구체화되기에 이른다.

1996년 보고서에서 다섯 가지 원칙에서 문화예술교육 정책을 수립할 것을 제안하며, 예술에는 중심예술과 주변 예술이라는 구분이 존재하지 않는다는 점을 강조하였다. 음악과 미술이 시기적으로 앞서 학교 교과로 편입되어 있다고 해서 영화나 연극과 비교해 볼 때 우위를 차지하는 근본예술인 것처럼 지위를 누리고 있으나 “표현 양식을 선호하는 긍정적 의미에서의 차별”이 필요하다고 명시하고 있다.

2000년 자크 랑이 교육부 장관으로 취임하고 기자회견에서 발

표한 ‘학교에서의 문화예술 정책 방향(Orientation pour une politique des arts et de la culture à l'école)’에서 영화교육과 시청각 실습을 활성화할 것을 밝히고 있다. 이 보고서에서 영화를 “다른 예술들, 즉 연극, 음악, 무용, 미술, 문학, 건축과의 교차점에 놓여 있으며 현대의 열린 교육에서 필요한 교육 분야”로 상정하고 있다.

프랑스 교육부는 1994년부터 프랑스 국립영화센터(CNC)와 지역의 공공단체들과의 제휴해서 실시하는 ‘학교와 영화관(Ecole et cinéma)’ 영화교육 프로그램을 근간으로 방향을 제시하고 있다. 우선 영화 문화가 사라진 이 나라에서 영화문화 되살리기, 둘째, 신학기부터 영화 DVD 보급, 셋째, 창작을 위한 교육학을 정립하여 학생들이 각자 영화를 만들기 위한 구체적이고 실제적인 경험, 즉 영화창작 교육을 통해 창의성 기르기, 넷째, 인터넷을 통한 이미지들과 더불어 학교의 두 번째 칠판이 될 영화 관람 시설 및 공간 확충, 다섯째, 필요에 따라 영화 DVD 보여주기, 여섯째, 학생들이 사용하면서 동영상 이해할 수 있도록 DV 미니 카메라와 단순한 편집 소프트웨어 보급”과 같이 학교에서의 영화교육의 실행을 구체화하고 있다. 프랑스는 미국 영화의 영향으로 영화가 상업화된 소비재로 전락하며 영화에 내재되는 상황에서 학생들에게 작품성이 있는 양질의 영화(film de qualité)를 볼 수 있는 기회를 마련하여 진정한 영화문화를 되찾는 것이 영화교육의 최우선 목표가 되었다.

#### 영화교육의 실행과정

프랑스의 영화교육은 문화적 소양에 대한 핵심을 이해하고 이를 높이기 위한 능력을 배양하기 위해 유치원·초·중·고등학교에서 단계별로 실시하고 있다.

영화교육의 입문 과정은 만 3세부터 10세까지 유치원생과 초등학생에 해당한다. 입문 교육은 현장학습과 실기를 중심으로 이루어지고, 예술적 감수성을 고려하여 나이에 따라 세 단계로 구분하여 실시하고 있다.

유치원(3-5세)에서의 영화교육은 나이에 따라 초급반(3세), 중급반(4세), 고급반(5세)으로 분류하여 단계별로 실행한다. 유치원 영화교육은 엄밀한 의미에서 영화교육이라기보다는 원생의 관심을 끌기 위하여 시각과 청각, 촉각을 이용하여 각자 감각을 느끼고 표현 방법을 습득하는 단계이다. 말하기, 노래하기, 춤추기, 그림그리기, 만들기를 통해 자유롭게 자신을 표현해보는 실습 과정, 앞선 여섯 개의 예술(건축, 음악, 회화, 조각, 연극, 무용)과 영화의 카테고리를 구분해보는 실습 과정, 눈으로 보는 예술 작품과 귀로 듣는 작품을 구분해보는 실습 등 기초적인 과정으로 이루어져 있다.

초등학교 저학년(6-7세)은 CP(Cours préparatoire)과 CE1(Cours élémentaire1)에 해당한다. 이 과정은 정기적으로

영상 실기를 통해 다양한 영상기법을 경험하기 시작하여, 영화를 포함하여 회화, 디지털사진, 비디오, 인터넷 영상 등과 같은 다양한 이미지를 습득할 수 있도록 한다. 이 과정은 궁극적으로 창의력 향상을 위해 여러 이미지들을 조합하여 새로운 이미지를 만들어보기도 하고, 도구를 직접 사용하는 실습을 하는 기회이다. 수업은 프로젝트 형식으로 이루어지고 학생들은 자신이 직접 인지한 것을 언어로 표현하고 설명하는 과정을 통해 사고능력과 창의력을 높일 수 있다.

초등학교 고학년(8-10세)은 CE2(Cours élémentaire2)와 CM1(Cours moyen1), CM2(Cours moyen2)에 해당한다. 이 시기는 단순한 이미지나 영상 경험보다는 영화작품을 감상할 수 있는 기회를 만들어 영화의 개념을 파악할 수 있는 기회를 만들어 준다. 이 시기에는 저학년 영화교육의 연장선에서 영상표현과 창작에 중점을 두고, 이미지와 영상을 인지하게 만듦으로써 미적 가치를 파악할 수 있는 기초교육이 이루어진다. 이때 학습되는 영화는 예술영화나 다양성 영화로 분류되는 영화, 즉 영화사에서 언급되는 양질의 영화들을 대상으로 한다.



초등학교 영화 아틀리에

출처 : <https://www.telerama.fr/enfants/atelier-cinema-%3C%3C-est-ce-quoton-va-faire-un-film-pendant-la-classe-de-decouverte-%3E%3E,n6191128.php>

영화교육의 심화과정은 6학년(11-14세) 과정에 해당한다. 영화교육은 독립된 교과목으로 실시하지 않고 다방면으로 예술사, 조형예술, 국어(프랑스어)를 비롯하여 여러 교과에 토대를 둔 통합 혹은 융합 교과로 이루어지고 있다. 중학교 5학년에 시작되는 조형예술 교과는 이미지에 대한 분석과 제작 실습에 도움이 되는 중요한 분야에 해당되며, 학생들은 비디오와 컴퓨터그래픽을 이용하여 가공의 이미지를 제작할 수 있는 기회를 얻기도 한다.

영화교육의 분화된 전문화 과정은 2학년(15-17세)까지 3년에 걸쳐 이루어진다. 고등학교 영화교육과정은 학생들의 진로에 따라 다양하게 전문화하여 실시하고 있으나 중학교 영화교육과 연속성을 갖는 것을 원칙으로 한다. 그러나 학생들이 선택하는 바칼로레아 유형<sup>1)</sup>과 전문적성시험인 영상기술 직업자격증(CAP) 과정에 따라 다르게 이루어진다. 후자와 같이 특별한 영화교육을 원하는 학생들을 위해서는 단계적으로 교육과정을 마련하고 있다.

1) 일반, 기술, 전문으로 나누어져 있음

일반 바칼로레아<sup>2)</sup>와 기술 바칼로레아<sup>3)</sup>를 선택하게 될 학생들은 고등학교 1학년 때 동일한 교과목을 이수하게 되고, 2학년 때부터 대학 진학 분야에 따라 다른 교과목을 선택하게 된다. 두 가지 바칼로레아를 선택할 학생들에게 영화교육은 탐색 학습으로 ‘창작과 예술 활동: 시각예술(Création et activités artistiques: Arts visuels)’과 선택학습으로 ‘영화-영상기술(Cinéma-Audiovisuel)’로 구분하여 이루어진다. 탐색학습 ‘창작과 예술 활동: 시각예술’은 일반 바칼로레아와 기술 바칼로레아를 응시할 학생들을 대상으로 일주일에 1시간 30분의 학습 시간이 배정된다. 탐색 학습은 시각문화 전반을 이해하기 위해 이미지 작품들을 탐색하고, 이와 관련된 다양한 직업과 그 특수성을 발견할 수 있는 기회를 마련해주며, 더 나아가 그런 직업들을 직접 체험해보는 기회를 가질 수 있게 해주는 데 목적이 있다.

선택학습 ‘영화-영상기술’은 일반 바칼로레아와 기술 바칼로레아를 선택하게 될 학생을 대상으로 한다. 영화교육의 단계로 보면 탐색학습 ‘창작과 예술 활동: 시각예술’보다는 ‘영화-영상기술’에 대한 전문교육이 이루어진다. 학습은 문화기관들과 영화와 영상기술 전문가들과의 파트너십으로 이루어지는 두 가지 형태의 영화교육이다. 이 선택학습 ‘영화-영상기술’은 필수교과와 선택교과로 나뉘어서 영화교육이 이루어진다.

구분	내용
필수교과	- 일반 바칼로레아를 응시할 인문계열의 고등학교 학생을 대상으로 일주일에 5시간 실시 - 바칼로레아 배점 계수도 ‘6’으로 높은 편이며, 제시된 영화작품을 분석하고 비평하는 논술·구술 문제 출제 - 현재 125개 고등학교에서 이루어지고 있으며, 영화분석 방법, 영화제작 방법의 이해와 실습, 영화축제 참여로 이루어짐.
선택교과	- 모든 계열의 바칼로레아를 응시할 고등학교 학생을 대상으로 일주일에 3시간 실시 - 바칼로레아의 배점계수는 ‘1’이나 ‘2’로 높은 편은 아니나, 현재 200개 고등학교에서 임의 선택으로 이루어짐 - 관객으로서 영화를 감상하는 것을 우선으로 하고, 다음으로 영화제작의 전 과정을 실습해 봄

전문계 고등학교에서 이루어지는 영상기술 직업 자격증의 취득 과정부터 전문 바칼로레아 준비과정은 학생들이 원하는 자격증을 취득하여 영화와 영상기술과 관련된 직업을 선택할 수 있는 기회를 마련해 주기 위해 실행하고 있다.

2) 인문, 과학, 경제·사회 계열

3) 예체능, 의료, 기계, (호텔)경영 등

## 영화교육의 보충 프로그램

### (1) 초·중·고 영화관 교육프로그램

영화교육의 보충 프로그램은 교육부가 국립영화센터(CNC)의 재정지원과 관할구역 공공단체와의 파트너십을 통해 개설된 초등학교의 프로그램 '학교와 영화관(1994)', 중학교에 개설된 '중학교와 영화관(1989)', 고등학교에 개설된 '고교생과 견습생, 영화관(Lycéen et Apprentis au Cinéma, 1998)'을 꼽을 수 있다. 이 프로그램들은 영화를 문화유산으로 간주하고, 양질의 영화를 관람하고 그것을 발견할 수 있는 안목을 길러주는 데 목적이 있다. 이 프로그램은 학교 일과시간과 연계하여 실행하고, 장르를 막론하고 고전영화부터 현대영화까지 국립영화센터(CNC)가 선정하고 파트너십을 맺고 있는 영화관에서 상영한다.



중학교와 영화관(Collège au cinéma)

출처 : <https://la-trame.org/college-au-cinema-2022-retour-sur-les-ateliers/>



고교생과 견습생과 영화관(Lycéen et Apprentis au Cinéma)

출처 : <http://laac-hautsdefrance.com/>

### (2) 영화-영상기술 예술 아틀리에

#### (Atelier artistique Cinéma-Audiovisuel)

영화-영상기술 예술 아틀리에에는 4-3학년 중학생(중학교 2-3학년)을 대상으로 영화에 관심 있는 학생들을 대상으로 비정기적으로 실행되는 프로그램이다. 이 프로그램은 지역에 따라 차이가 있을 수 있으나 대개 10명 내외의 소수 인원으로서 일주일에 1시간 30분씩 다양한 교과의 교사들이 맡아 외부의 영화 관련 전문가들, 영화감독, 제작자, 배급자 등을 초청하여 파트너십으로 수업을 진행하기도 하고, 영화편집과 같이 영화 기술에 관련된 실습을 진행하기도 한다.



영화-영상기술 예술 아틀리에  
(좌)보르도, 몽테스키의 고등학교 (우)생 루이 고등학교

출처 : <https://www.lycee-montesquieu.fr/enseignements-specifiques/arts/cinema-audiovisuel/>, <https://saintlouis-lapaix.com/lycee-saint-louis/formations/cinema-audiovisuel/>

### (3) 고교생과 함께하는 시상식과 영화제

구분	내용
고교생이 선정하는 장 르누아르 상 (Prix Jean Renoir des lycéens)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '고교생이 선정하는 공쿠르상 (Prix Goncourt des lycéens)'에서 착안하여 제정</li> <li>- 고등학생들로 구성된 심사위원단이 교육청(DGESCO)의 대표자들과 교육부의 담당자와 국립영화센터의 담당자, 프랑스 전국영화관련회의의 담당자로 구성된 위원회에서 미리 선정한 일곱 편의 영화 중 한 편을 선정하여 수여</li> <li>- 심사과정에서 고등학생들에게 현대영화창작에 관심을 끌게 만들고, 영화작품을 관람하고 서로 다른 심사의견을 교환하고 비교해서 합리적으로 판단할 수 있도록 격려함</li> </ul>
영화비평상 (Prix de la critique)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 그 해 고교생이 선정하는 장 르누아르상의 후보에 오른 일곱 편의 영화를 대상으로 고등학생들이 영화비평을 써서 공식 사이트에 발표한 약 1000편의 영화비평 중 9편을 선정하여 수여</li> <li>- 전문계 고등학생 대상, 일반계고등학생 대상, 자유 비평으로 구분하여 각각 3편씩 선정</li> <li>- 심사위원은 명성이 있는 영화비평가들로 구성하는 것을 원칙으로 함</li> </ul>
고교생이 선정하는 세자르상 (Le César des lycéens)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2019년 교육부와 영화 기술, 예술 아카데미가 창립 청소년들에게 프랑스 현대영화에 관심을 가지고 개성 있는 표현방식으로 창의성을 발휘할 수 있도록 하는 것을 목적으로 함</li> <li>- 2,000명 내외의 고등학교 3학년(테르미날) 학생들로 구성된 심사위원단이 '우수 영화' 카테고리에서 들어있는 일곱 편의 영화 중 한 편을 선정</li> </ul>
사를라 영화제 (Festival du film de Sarlat)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도르노뉴 지방 도시 사를라에서 1991년부터 테르미날 L의 영화 선택과목을 택하는 25-30개 학급에 제안하여 매년 열림</li> <li>- 약 700명 학생이 아틀리에, 영사, 컨퍼런스, 바칼로레아 영화를 중심으로 조직된 전문가들과의 만남을 통해 바칼로레아를 준비하는 학생들에게 특별한 기회를 마련함</li> <li>- 30개 고등학교 중 10개교가 대표로 선정되어 영화제 기간에 합숙하며 1편의 단편영화를 제작하기도 함</li> </ul>
몽펠리에 지중해 국제 영화제 (Festival International du cinéma méditerranéen de Montpellier)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '몽펠리에 지중해 국제영화제'는 '영화-영상기술'을 과목으로 선택하는 학급들이 바칼로레아 'L 계열'을 준비하는 틀 안에서 1990년부터 마련하고 있는 학교 영화교육 보충 프로그램</li> <li>- 3일 동안 프랑스 전역에서 참석한 약 500명의 고등학생은 어느 감독의 영화 중 한 편을 선택하여 영화를 관람하고, 영화 전문가들과의 만남에도 참석</li> <li>- 2012-2013학년도부터 학기 중에 고등학생들이 연출한 10편의 단편영화 중 한 편을 선정하여 '고교영화상(Prix lycéens cinémed)'을 수여하는 프로그램도 있음</li> </ul>



(좌)고교생이 선정하는 장 르누아르 상 (우)고교생이 선정하는 세자르 상

출처 : <https://les-jacobins-beauvais.ac-amiens.fr/ceremonie-du-prix-jean-renoir-des-lyceens/>, <https://www.academie-cinema.org/evenements/cesar-des-lyceens-2021/>

프랑스는 문화부가 아니라 교육부 주도로 다른 기관들과의 파트너십이나 후원을 받아 영화교육을 실행하고 있다. 영화를 "예술인 동시에 언어 그리고 문화의 영역"으로 간주하고 영화교육의 필요성을 강조하고 있다. 또한 영화교육을 '이미지와 영상기술'로 융합해서 실시하고 있다. 현재 프랑스의 영화교육은 2000년 자크 랑이 교육부 장관에 취임한 뒤 "학교에서의 문화예술 정책 방향"에 대한 기자회견에서 초등교육에서의 영화교육을 강조하며 영화를 "다른 예술들, 즉 연극, 음악, 무용, 미술, 문학, 건축과의 교차점에 놓여 있으며 현대의 열린 교육에서 중요한 교육 분야"로 명시한 연장선 상에서 이루어지고 있는 것을 알 수 있다. 20년 동안 수정·보완을 거쳐 이루어진 영화교육은 프랑스 청소년들이 "영상 이미지를 보면서 비판 능력과 상상력을 길러 각자의 언어를 연마하고 동사가 아닌 기호 언어를 습득하는 데 결정적 역할"을 하고 있다.

프랑스의 영화교육은 언어, 사회 등 다른 교육을 이수하는 데 도움이 되고 있으며, 더 나아가 청소년들을 올바른 시민으로 성장시키고(문화), 비언어적 표현 능력을 개발시켜 창의적인 의사소통 능력을 길러주고(의사소통), 4차 산업혁명 시대가 필요로 하는 창의적 인간을 길러내며(창의력), 다양한 영화를 선택하여 즐길 수 있게 함으로써 개인의 복지향상에 도움이 되는(선택) 열린 교육의 장으로 점점 확장될 것으로 판단된다. 영화교육은 영화를 통해 다양한 예술을 경험할 수 있게 만듦으로써 현대인들이 놓치고 있는 예술적 감성을 일깨우고, 창의력과 상상력을 키울 수 있는 기회를 마련해주며, 영화제작 실습은 협동심과 타인에 대한 배려를 길러줄 수 있다. 또한 영화교육은 학생들의 감수성을 끌어내어 자신감과 성취감을 높여주고, 건전한 문화시민으로 성장할 수 있는 원동력을 만들어 줄 수 있다.

## 이용주

시네필 영화인문학자로서 제7의 예술 영화에 매료되어 영화가 던지는 질문에 마음의 창을 열고, 현재 국민대학교 예술대학 공연예술학부 영화전공 교수로 재직하며 미래의 영화인들과 영화를 매개로 소통하는 삶을 즐기고 있다. 저서로 『영화, 길을 묻다: 영화에 관한 짧은 글 긴 그림자』, 『로베르 브레송』(공저), 『장뤽 고다르의 영화세계』(공저) 등이 있고, 번역서로 『영화미학』, 『시나리오 쓰기의 이론과 실제』, 『시학』, 『히로시마 내사랑』, 『시민케인 비평연구』, 『경멸 비평연구』, 『영화제작론』(공역) 『자크 이브 쿠스토』(공역) 등이 있다. 또한 학술지에 「고다르의 기존의 영화 틀깨기 전략 혹은 영화적 실험」과 같은 다수의 영화연구와 「프랑스의 학교 영화교육 정책과 실행」, 「영화축제 Mon Premier Festival과 학교 밖 영화교육의 연계와 실행」 등과 같은 영화교육에 대한 다수의 논문을 발표하고 있다.

## 박물관의 새로운 미래 : 위기를 기회로 삼은 프랑스의 박물관 교육

### 박지은

갑작스러운 코로나19 감염병의 확산으로 전격 시행된 봉쇄는 프랑스 사회 전반에 엄청난 파급 효과를 미쳤다. 사회 여러 분야 중 문화예술분야, 그중에서도 박물관 분야는 코로나19 사태의 가장 큰 타격을 받은 분야 중 하나라 해도 과언이 아니다.<sup>1)</sup> 프랑스의 관광산업의 비중이 전체 산업의 8퍼센트에 육박한다는 점을 고려할 때, 봉쇄로 인해 초래된 손실의 규모는 가히 천문학적인 것으로 추정된다. 그런데 교육부의 문화예술교육 지침에 따르면, 작품, 예술가, 문화기관과의 직접적인 만남 및 체험, 직접 방문을 장려하는 것은 프랑스 문화예술교육의 핵심 원칙 중 하나이다. 다시 말해 코로나19 사태와 함께 프랑스의 박물관들은 직업적으로 매우 도전적인 상황에 직면하게 된 것이다. 본 고에서는 이 원칙의 이행이 현실적으로 불가능한 상황에서 프랑스 박물관들이 어떤 방식과 원칙으로 프랑스 문화예술교육의 핵심 가치를 지키고자 했는지 조망해 보고자 한다.

들어가기 앞서 프랑스의 박물관 교육의 특징을 간략히 짚어보고자 한다. 프랑스의 박물관 교육은 ‘교육(education)’보다는 ‘문화매개(mediation culturelle)’라는 포괄적인 용어로 설명된다. 지식의 전달자와 수용자라는 수직적인 관계보다는, 관객이 작품이나 소장품을 통해 지식, 감동, 즐거움 등을 경험할 수 있도록 소장품과 관객의 매개 역할을 하는 조력이나 도움의 의미로 파악할 수 있다. 조금 더 넓게 보면, 박물관 자체가 오브제와 대중 사이의 가교역할을 하는 것이므로 그 안에서 이루어지는 모든 활동과 존재 자체를 넓은 의미의 문화매개이자 교육의 현장으로 볼 수 있다.<sup>2)</sup> 또한, 오늘날 한국에서 그 중요성과 당위성이 매우 자연스럽게 여겨지는 박물관 교육이 프랑스에서 활성화된 것은 생각보다 그리 오래된 일이 아니다. 프랑스를 비롯한 유럽 박물관의 개념은 소장품(collection)을 중심으로 조성된 것으로, 박물관의 주요 기능은 소장품의 보존에 집중되어 있었다. 18세기 말 대중에게 열린 박물관의 개념이 나타났으나 여전히 관객을

1) 2020년 유네스코 보고서에 따르면, 전세계 박물관의 90프로 이상이 코로나 팬데믹으로 인해 문을 닫았으며, 이중 10프로 이상이 다시는 재개관을 할 수 없는 회복불가능한 상황을 맞이하게 된 것으로 파악된다. 코로나19 팬데믹에 직면한 세계 박물관, 유네스코 보고서, 2020년 4월-8월, [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530\\_fre](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530_fre)

2) 박지은(2014), *현대미술관에서의 미디어 작품 교육 및 수용* : 풍피두 센타, 휘트니 미술관, ZKM의 사례를 중심으로, 에콜뮈루브르, 아비뇽대학교, 몬트리올퀘벡대학교 박사논문.

위한 활동은 크게 발달하지 못했다. 프랑스에서 박물관 교육이 발달하게 된 중요한 시점 중의 하나는 프랑스 박물관 법(Loi du musée de France)이 발효된 2002년이다. 이 법에서 프랑스 박물관으로 인증되기 위한 조건 중 하나로 관객 담당과(service du public) 설치를 의무화한 이래로 프랑스 박물관 내의 교육과 관객 교육의 역할이 눈에 띄게 강화되어 오늘에 이르고 있다.

### 문화를 집으로 : 디지털 기술을 활용한 박물관의 기능 확장

프랑스의 박물관들은 봉쇄 초반의 충격에도 불구하고 사태를 수습하기 위해 각자의 규모와 여건에서 가능한 최선을 다 해 새로운 변화를 모색했다. 봉쇄기간 동안 프랑스 박물관들이 제공한 여러 관객 대상 활동들은 ‘문화를 집으로(Culture chez nous)’라는 표현으로 요약할 수 있다. 물리적으로 관객들이 박물관으로 오는 것이 불가능한 상황을 극복하기 위해 반대로 박물관이 각자의 가정으로 찾아가는 방식을 다양하게 궁리하게 된 것이다. 이를 위해 프랑스 박물관의 압도적인 다수가 디지털 기술과 인터넷 소셜 네트워크를 활용한 교육 활동들을 조직했다. 봉쇄 이후 많은 박물관들이 가장 먼저 한 일은 이미 디지털화된 정보 자원들을 적극적으로 활용하는 것이었다. 기존의 디지털 소스들을 정비하고 이들을 소셜 네트워크를 통해 최대한 대중들에게 전달하고자 했다.

루브르 박물관은 봉쇄가 시작된 후 신속하게 공식 웹사이트에 이미 개최된 컨퍼런스 녹화본, 만화, 유튜브 비디오, 팟캐스트 등 기존에 있던 다양한 디지털 소스들을 전면 배치했다. 또한 2021년 3월 26일, 즉 봉쇄가 시작된 지 열흘 뒤부터 48만 2천여 점의 소장품을 온라인으로 제공하기 시작했는데, 이는 보다 많은 대중들에게 소장품에 대한 접근 기회를 제공하기 위해 코로나19의 유행 전부터 준비되어 오던 것이다. 이와 더불어 프랑스 박물관들은 봉쇄 전에 예정되어 있던 전시 및 활동 등을 디지털화해서 제공하기 시작했다. 파리 박물관 연합(Paris Musées)의 온라인 전시 <100여점의 작품 속에 담긴 노트르담 드 파리> 역시 비슷한 개념의 전시로, 비록 원작을 실제로 접하는 것과는 다르지만 봉쇄 상황에서 관객들에게 작품을 눈으로 보고 감상할 수 있는 기회를 제공했다.



루브르 박물관 소장품 온라인 제공 페이지 | 100여점의 작품 속에 담긴 노트르담 드 파리 온라인 전시 페이지

출처 : <https://collections.louvre.fr/>, <https://www.parismuseescollections.paris.fr/fr/expositions-virtuelles/notre-dame-de-paris-en-plus-de-100-oeuvres>

360도 카메라를 이용한 온라인 전시는 이보다 실제적인 관람 체험을 제공한다. 일드프랑스 선사시대 박물관은 360도 가상현실 기술을 통해 박물관에 직접 오지 않고도 전시관람이 가능한 환경을 만들어냈다.<sup>3)</sup> 특히 이 박물관은 그 주제적 특성으로 인해 학급 단위의 어린 학생들이 주 관객층을 이루고 있으므로 교육 현장과 연계한 활용 가능성이 높게 평가된다. 이 시스템을 통해 교사는 박물관 에듀케이터의 역할을 대신 수행하며 비대면 학급 환경에서 수업을 진행할 수 있다. 파브르 박물관(Musee Fabre)과 베르덩 기념관(Memorial de Verdun) 역시 해당 기술을 이용한 전시를 제공했는데, 특히 베르덩 기념관은 일부 서비스를 유료로 제공하여 개발 비용을 보조하고자 했다. 이 360도 가상현실 기술은 프랑스 박물관에서 코로나19 시대에 적합한 교육을 제공하기 위해 다각도로 활용되었다. 루브르 박물관이 내놓은 ‘모나리자와 마주 앉아(En tête à tête avec la Joconde)’라는 가상현실 어플리케이션은 원래 2019년 10월에 개막한 대면 전시 내에서 특수 안경을 착용하고 체험하는 교육 톨로 설치되었던 것이다. 봉쇄로 대면 전시가 중단되자 루브르 박물관은 이를 모바일 및 컴퓨터용 어플리케이션으로 제공하기 시작했다. 루브르의 대표 소장품 중 하나인 모나리자에 대해 이루어진 연구를 집대성한 이 교육 어플리케이션은 모나리자가 많은 인파로 인해 작품을 온전히 감상하고 그 안의 세부사항을 알기에 매우 힘든 전시 환경에 있다는 점에 착안하여 개발된 것이다. 따라서 이는 코로나로 인한 봉쇄만을 위한 방편이라기보다는 일반적인 대면 관람으로 경험하지 못하는 완전히 새로운 접근을 가능하게 하는 것이다.



일드프랑스 선사시대 박물관의 360도 관람 활용 수업 | 작품 교육 톨 <모나리자와 마주 앉아>의 한 장면  
<https://journals.openedition.org/ocim/4253>, <https://www.louvre.fr/en/what-s-on/life-at-the-museum/the-mona-lisa-in-virtual-reality-in-your-own-home>

### 적극적 소통을 위한 소셜 네트워크 활동의 증가

위에 살펴본 온라인 전시와 같이 웹사이트에 기반한 활동과 더불어 프랑스의 루브르, 오르세 등 대형 박물관을 비롯한 박물관들은 페이스북, 트위터, 인스타그램 등의 소셜 네트워크, 그리고 팟캐스트, 유튜브 등의 스트리밍 서비스를 통해 보다 적극적으로 관객 대상 활동 영역을 넓혔다. 파리 박물관 연합, 보르

3) <https://www.musee-prehistoire-idf.fr/fr/actualites/la-visite-virtuelle-du-musee>

도 와인 박물관(la cité du vin), 콜마르 운터덴린덴(Under den Liden) 박물관 등 여러 프랑스 박물관들은 팟캐스트를 개설하고 이를 음악 스트리밍 플랫폼인 디저(Deezer)와 스포티파이(Spotify)에도 제공하는 등 다양한 콘텐츠와 경로로 관객들과 소통하고자 했다.

국립아시아미술 기메박물관은 일반에게 공개하지 않는 지하 소장고를 큐레이터의 안내와 함께 방문하는 ‘기메 언더그라운드’를 선보였다. 3분 미만으로 간결하게 제작된 이 비디오 시리즈는 각자의 가정에서 미술관의 사적 공간을 방문할 수 있는 흔치 않은 기회를 제공했다. 국립 중세 박물관 클뤼니 박물관은 새로운 교육 정보를 제공하면서 동시에 봉쇄 기간에도 관객들과 밀접한 연결을 유지하기 위한 창의적인 온라인 게임을 제작했다. 중세시대의 미술 작업에 대한 간단한 설명과 함께 소장품 중 15개의 작품의 일부의 이미지를 제시하고, 온라인으로 색칠놀이를 할 수 있도록 한 것이다. 또한 2019년 가을부터 제공해 오던 중세 미술 퀴즈 놀이를 인스타그램과 페이스북을 통해 매주 새로운 게임으로 발전시키며 닫힌 박물관이 계속하여 기능할 수 있는 방법을 모색했다.



기메그라운드 유튜브 영상 | 클뤼니 박물관 온라인 색칠하기  
출처 : <https://www.youtube.com/watch?v=MTdrBfg2Wgo>, <https://imagier.musee-moyenage.fr/>

이 외에도 많은 박물관들이 현대 소셜미디어 콘텐츠의 소비 행태를 파악하여, 봉쇄 시기를 위해 특별히 준비한 활동들을 정기적으로 편성하여 보다 많은 관객들을 일상적이고 자연스러운 문화예술 체험으로 초대하고자 노력하고 있다.

기관명	콘텐츠	주요내용
아랍문화원	아랍미술 모티브 아틀리에	주요 소장품을 몇점 선정하여 여러 문양을 직접 천에 그려보고 마스크를 꾸미거나 만드는 활동을 유튜브로 제공함
루브르 박물관	루브르의 생쥐들	루브르 박물관 내 식당에 사는 생쥐의 이야기를 그린 만화책을 어린이 관객들에게 무료 전자책으로 제공하고, 낱말 찾기, 색칠하기, 퀴즈 등 활동을 곁들임
	유튜브 키즈채널	박물관 소장품과 관련된 만화 시리즈를 연재함 아무도 없는 카리아티드(caryatid) 전시실을 산책하는 영상 제공

낭트 미술관	이번 주의 작품	매일 혹은 매주 새로운 작품과 활동을 소셜 미디어로 제공하여 관객들과 자주 소통함
발랑스 미술관	하루-작품하나-노래한곡	

### 창의적이고 자발적인 관객 참여 : '함께' 만드는 박물관

박물관들이 제시한 다양한 교육적 활동들과 더불어, 관객들이 스스로 만든 여러 챌린지들을 소셜 네트워크를 통해 박물관들이 수용하고 함께 진행하는 양상이 나타났다. 이는 온라인의 특성과 맞물려 기관의 장벽을 넘어 보다 자유롭게 확산되는 모양새를 띄기도 했다. 작품 하나를 골라 이를 새롭게 해석, 재창조하는 놀이를 제시한 인스타그램 계정 “예술과 봉쇄 사이” (@TussenKunstenQuarantaine - Entre Art et Quarantaine)에서 영감을 얻은 사진 챌린지는 프랑스뿐 아니라 전 세계적으로 유행한 활동이다.

릴 미술관(Palais des Beaux Arts de Lille)은 소장품 350여점의 이미지를 공식 사이트에 제공하여 관객들이 작품을 골라 각자 새롭게 창작한 결과물을 인스타그램으로 공유하게 했다. 이 활동을 잘 보면 관객들뿐 아니라 직원들 스스로가 자발적으로 참여하여 함께 즐기는 모습이 눈에 띄는데, 이는 직업적으로 연대하면서도 보다 개인적이고 자발적인, 직원의 의무가 아닌 한 명의 시민으로서 타인과 소통하고자 하는 의지를 보여준 것이라 하겠다. 파리 국립시문학관(Maison de la poesie)에서는 A4 용지 네 장에 짧은 시를 창작한 후 창살로 나뉜 창문의 4부분을 메우는 창작 프로젝트인 ‘네 장의 A4(Quatre A4)’를 진행했다. 이는 기관의 인스타그램에서 공유함과 동시에 인터넷 상이 아닌 실제 각 가정 외부에서도 물리적으로 볼 수 있게 하여 온라인과 오프라인 두 공간에 의미를 부여하고자 했다.



릴 미술관 국립시문학관 '네 장의 A4' 창작활동  
 '#예술과 봉쇄사이' 프로젝트  
 출처 : <https://www.lillelanuit.com/le-mag/actus/mag-culture/challenge-palais-des-beaux-arts/>, 파리 국립시문학관 인스타그램

이 외에도 루브르 박물관에서는 큐레이터들이 자신이 원하는 주제에 대한 짧은 비디오를 만들어 페이스북 계정으로 공유하였고, 파리장식미술관에서는 직원들이 돌아가면서 가장 좋아하는 소장품을 소개하는 영상을 유튜브에 게시했다. 더불어 풍타벤

미술관은 2020년에 개관 35주년을 맞이하여 관객 참여 전시 < 열려라 수장고!(Reserve, ouvre toi!)>를 개최하였는데, 두 달간 매주 10점의 작품을 미술관 소셜미디어에 게시하고 관객들은 다음 전시에서 보고싶은 작품에 투표하는 방식으로 진행되었다.

### 현장 전문가 및 학자들의 심도있는 연구 활동

프랑스의 박물관 전문가들은 이렇게 다양하고 창의적인 활동들을 대중에게 제공함과 동시에, 분야 내부적으로 코로나19의 위기에 대처하기 위한 실제적인 방안을 논의했다. 프랑스에 본부를 두고 있는 국제박물관협의회(International council of museums) 역시 '박물관과 코로나19 위기'<sup>4)</sup> 라는 지침서를 발행하여 위기 상황에서 박물관이 나아가야 할 방향성을 발 빠르게 제시했다. 또한, 프랑스뿐 아니라 전세계의 다양한 규모의 박물관을 지원하고자 했다.

이러한 분야 내 노력과 더불어 학자 및 연구소의 학술적 연구가 이루어진 점도 괄목할 만하다. 예를 들어, 프랑스 문화부의 문화재과는 파리 정치대학 시앙스포 조직사회학센터(centre de sociologie des organisations)에 봉쇄와 국립 문화재 기관에서의 문화재개, 특히 디지털 서비스 개발과 관련한 연구 프로젝트를 의뢰했다.<sup>5)</sup> 여러 연구 중 특히 흥미로운 것은 코로나19상황에 대처하는 실제적인 대안들의 연구와 동시에 박물관 교육 분야의 중요한 축을 구성하는 구성원들, 즉 박물관 에듀케이터의 직업적 위상에 대한 논의가 대두된 것이다. 봉쇄 중의 에듀케이터들의 직업 활동, 포스트 코로나 시대에 재정립되어야 하는 대면 교육의 위상, 봉쇄가 초래한 박물관 에듀케이터의 직업 활동 및 위상 변화를 고찰하는 연구들이 다수 진행되고 공유되었다.<sup>6)</sup> 대형 박물관의 경우 관객 전담 부서가 설치된 경우가 많지만 중소 박물관의 경우 비정규직의 형태로 충원되는 경우가 많다. 이번 코로나19 상황을 통해 박물관 교육 인력과 관련된 이러한 취약성이 더불어 부각되었고, 앞으로 노동 환경을 개선해야 할 여지가 있음이 드러났다. 이러한 연구들은 코로나19 위기 상황을 전문 직업의 실제적인 부분을 다시 바라보는 계기로 삼고, 당장 눈앞에 닥친 상황을 타개하는 것을 넘어 새롭게 거듭나고자 하는 프랑스 박물관 분야의 의지를 반증하는 것이라 하겠다.

4) [https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/10/CommunityResilience\\_UpdatedArticle\\_FR\\_final\\_20200930.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/10/CommunityResilience_UpdatedArticle_FR_final_20200930.pdf)

5) <https://www.sciencespo.fr/cso/fr/node/16307.html>

6) <https://www.estim-mediation.fr/v2/wp-content/uploads/2020/06/synth%C3%A8se-pratiques-pros-confinement-CNAM-EDM-M%C3%AAtis-2020.pdf>

### 확장된 박물관을 향해 :

#### 포스트 코로나 시대의 프랑스 박물관 교육

변화에 대처하기 위해 프랑스 박물관들은 박물관의 규모와 관계 없이 다각도의 노력을 기울였다. 이를 통해 프랑스 박물관들은 비대면 교육 톨이 전시품과의 직접적인 만남을 대체할 수는 없지만 작품을 이해하고 감상하기 위한 보완적 수단으로서, 실제 대면에서의 체험을 유사하게 구현해 내려는 노력뿐 아니라 아예 새로운 차원의 공간과 관람 경험을 제시할 수 있는 가능성을 보게 되었다. 이는 코로나 상황 이후 박물관이 새로운 관객들을 초대하며 이전과는 다른 새로운 방향으로 발전할 수 있음을 의미한다.

프랑스 박물관의 디지털 기술과 소셜 네트워크를 이용한 교육프로그램의 개발이 성공한 원천은 방대한 문화유산과 역사에 걸쳐 축적된 연구 결과, 즉 콘텐츠의 힘에 있다는 점에 있다는 것을 다시 한번 확인할 수 있었다. 사실 '박물관 담벽을 넘어서는(hors les murs)', 즉 '찾아가는' 박물관 활동은 코로나19 이전에도 꾸준히 연구되어오던 주제였고, 코로나19 위기는 결국 기존에 박물관을 찾지 않았던 잠재고객의 참여 가능성을 확장하는 계기가 되었다. 특히 거동이 불편한 노약자들이 상주하는 병원이나 양로원 같은 시설에도 적용할 수 있어, 코로나 이후의 활용 가능성도 무궁무진하다고 하겠다.

이러한 원격 교육의 모델이 향후 프랑스 박물관 교육에서 완전히 자리를 잡기 위해서는 여전히 해결해야 하는 문제들이 있다. 아직까지도 원활하지 않은 인터넷 연결의 전반적인 사정, 그리고 가정마다 디지털 기기의 소지 유무, 학부모들의 보조 가능 여부, 또한 함께 하는 공동 체험을 어떻게 해결할 것인가 하는 문제도 있다. 그러나 분명한 것은 이동의 제한이 있는 관객층에 분명한 대안적 방식을 제시하였다는 것이다. 프랑스 박물관은 봉쇄라는 위기 상황에서 잠시 쉬어가며 다른 각도에서 변화를 모색할 수 있는 시기로 활용했다. 현재 프랑스에서는 거의 모든 박물관들이 다시 개방되어 가는 추세이고 각국의 관광객들도 다시 파리를 찾고 있다. 이 시기를 통해 얻은 교훈을 바탕으로 적절하게 대면과 비대면, 온라인과 오프라인의 장점을 활용한 문화예술교육을 전개하리라 기대한다.

## 박지은

이화여자대학교 대학원에서 미술사학을 전공하고 갤러리 큐레이터로 재직 중 도봉, 프랑스 에콜 뒤 루브르 박물관학 3기 학위, 아비뇽 대학교 언론정보학 박사학위 및 캐나다 몬트리올 퀘벡 대학교 박물관학 박사학위를 취득하였다. 유네스코 본부 문화과 문화예술교육 프로그램, 프랑스국립현대미술관 풍피두 센터 메세나 협회, 샹티이 성 및 콩데 미술관 관객연구과 등 프랑스의 다양한 문화예술교육 분야에서 일했다. 현재 프랑스 파리4-소르본느 대학과 파리 정치대학 시앙스포에 출강하고 있다.

2022 해외 문화예술교육 기획리포트 3호  
변화에 대응하는 프랑스 문화예술교육

발행인	박은실
발행일	2022.10.
발행처	한국문화예술교육진흥원
기획	한국문화예술교육진흥원 홍보국제협력팀
운영	문화디자인자리
홈페이지	www.arte.or.kr
문의	02-6209-1354
등록번호	KACES-2251-C004

본 저작물의 저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공누리 제4유형(출처표시+상업적 이용금지+변경금지) 조건에 따라, 이용자는 출처 표시 후 비상업적·비영리적으로 자유롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 2차적 저작물 작성 등 변형은 금지합니다.

