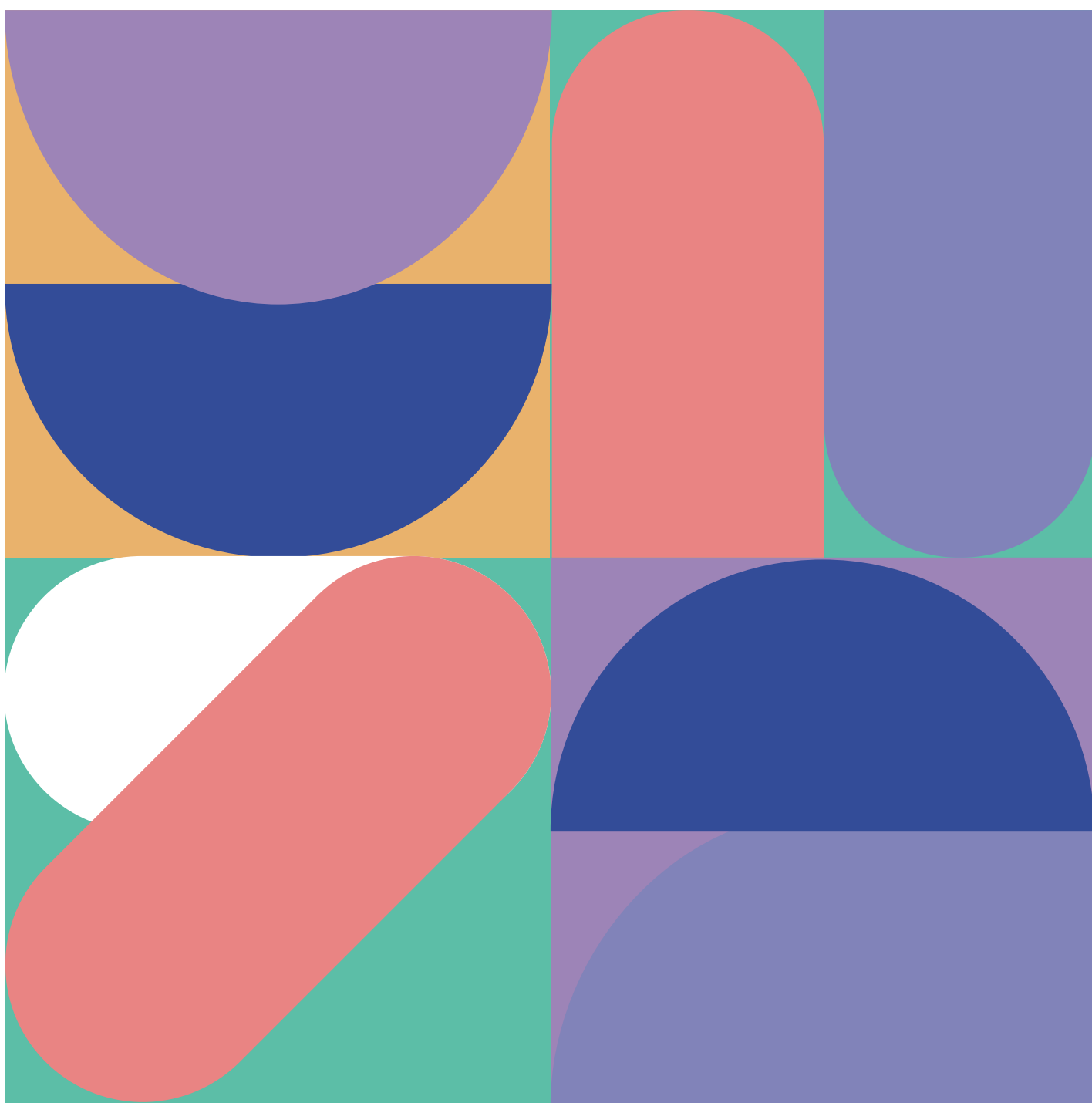


2022년 5호

해외 문화예술교육 기획리포트

다른 앵글로 읽어보는 아시아 지역 문화예술교육



2022년 5호

해외 문화예술교육 기획리포트

다른 앵글로 읽어보는 아시아 지역 문화예술교육

목 차

편집장의 글 _ 최혜자	6
일본의 문화예술교육은 실험과 변화를 지향하는가? - 국가 정체성과 공공부문, 비영리단체 균형론의 관점에서 _ 정정숙	9
모두를 위한 예술 : 베트남 미술교육의 실험과 변화 _ 강리나	16
인도네시아 콜렉티브들의 다양한 문화예술교육 _ 조지은	20
홍콩 문화예술교육의 현황과 이슈 _ 팡원즈(方韻芝)	23

편집장의 글

최혜자

모든 나라의 문화예술교육은

그 나라의 빅 픽처 속에 존재한다.

기획리포트 3호의 편집장 민지은은 편집장의 글 첫 머리를 “각 국가의 문화예술교육은 사회, 경제, 문화적 맥락과 정책적 환경에 따라 고유한 특징을 갖고 있으며....”로 시작하였다. 동의한다. 모든 공동체의 문화가 다르고, 스스로 문화를 읽는 방식도 다르듯이, 문화예술교육은 각 사회의 맥락에 따라 고유하게 작동하고 있다.

이번 기획리포트에서는 아시아 여러 나라의 문화예술교육을 살펴보고자 한다. 영국, 프랑스, 미국 등을 면밀히 살펴본 이전 기획리포트에 비해, 아시아 여러 나라를 한꺼번에 살펴보는 것은 쉬운 일이 아니다. 아니 솔직히 불가능한 일이다. 이 글을 읽는 일부 독자는 아시아 여러 나라가 우리와 가까운 나라들임에도 구색 맞추음으로 동원되어 “기타 등등”으로 취급된다는 의심을 할 수도 있을 것이다.



해외문화예술교육 기획리포트 1~4호 표지

일본 문화예술교육을 집필한 정정숙은 글의 말미에 사족의 형태로 소감을 덧붙였다. “이번 글은 일본 예술교육 동향이라는 주제를 다루지만 주제, 장르, 지역 등 포괄하는 범위가 넓어 자의적으로 범위를 한정하고 ‘눈 가리고 코끼리 만지기’ 식으로 일본의 예술교육 중 몇 개의 퍼즐 조각만 소개하는 한계를 느꼈다.” 이어 “비교 단위로서의 한 국가의 정책과 동향은 공공 부문과 시장인 민간부문 및 제3섹터인 비영리 시민단체들의 활동을 종합하고, 시계열 비교 분석이 가능하도록 지속하여 연구”의 필요성을 제기하였다. 그러한 연구 토대 위에 협력과 연계가 가능하다는 것은 자명하다.

가깝고도 먼 당신, 아시아

그러나 현재까지 아시아 여러 나라에 대한 연구는 초라하고 그 취급은 “기타 등등”에 머물러 있는 것이 사실이다. 물론 그렇게 된 데에는 몇 가지 이유가 있다.

우선, 우리사회 많은 부분이 그러하듯이, 문화 혹은 예술을 읽는 시선 역시 유럽적 토양 속에서 구성된 관점과 가치에 커다

란 영향을 받고 있다. 예술의 가치에 대한 발견과 이를 보편사회로 확산한 사유는 근대사회를 거쳐 현대사회로의 진전을 가져온 동력이었다. 또한, 문화와 인간과의 관계를 구축하는 것이 개인 정체성의 기반이며, 인류의 지속가능성을 확장한다는 사유는 중요한 창조의 기반이다. 이에 많은 탐구자들은 문화예술교육에 대한 근원적 사유를 쫓아 유럽과 북미에 대한 관심을 쏟아 왔다. 우리사회가 가진 지식의 편식이 존재한다는 말이다.

둘째, 문화예술교육의 정책과 현장은 문화예술교육에 대한 담론이 풍부하고 경험이 많은 나라를 ‘배우고 분석하는’ 것에서 시작하였다. 그러다보니 문화예술교육이 국가정책으로서 위상을 갖거나, 지원 시스템, 제도적인 장치를 갖춘 나라, 문제의식이 높은 나라를 집중적으로 탐구하게 되었고 자연스럽게 아시아 여러 나라에 대한 관심은 저조할 수밖에 없었다.

세 번째, 우리사회는 아시아에 대한 상(像)이 빈곤하다는 점을 들 수 있다. 주변 국가에 대한 시선이 일본과 중국에 집중된 측면도 있다. 한때 아시아적 가치(Asian values)라는 말이 존재했다. 예의, 공손함, 성실성, 공동체에 대한 헌신, 국가에 대한 충성을 이야기하는 이 언어는 실상 서구와 다른 아시아식 경제건설과 독재의 합리화로 작동하기도 했다. 우리사회는 아시아에 대한 상상이 빈곤하며, 상상을 이끌어내는 관심도 취약한 편이었다.

이러한 이유로 인해 아시아 지역 문화예술교육은 개별의 사례들이 전해질뿐 여전히 맥락을 갖추지 못하고 있으며, 연구 기회가 없기 때문에 전문가 수도 많지 않다. 한마디로 말해서 관심이 없으니 기회가 없고, 기회가 없으니 전문가도 없어서 기획 리포트를 담당할 전문가조차 부재한 것이다.

조금씩 다시 읽는 아시아

다행히 이러한 지식의 편식, 정보의 제한성에 변화가 오고 있다. 오랫동안 “기타 등등”의 지위에 머물던 아시아에 대한 관심이 최근 높아지고 있는 것이 사실이다.



우리가 사는 세계
출처: 게티이미지

그것은 우리나라를 포함하여 여러 아시아 국가들의 약진에 기인한다. 아시아 지역의 높은 경제 성장률로 인해 세계 경제에서 차지하는 위치가 높아지기도 하였지만, 대부분 평균연령이 젊은 아시아 여러 나라는 여전히 잠재력을 가진 지역이라고

주목받고 있다.

아시아 국가들의 한국에 대한 관심은 이미 정평이 나 있다. 또한, 아시아에 대한 우리사회의 관심도 높아지고 있다. 아시아 국가의 눈부신 성장과정에서 우리나라와의 관계도 빈번해지고 있지만, 무엇보다 아시아 지역은 지리적으로 가까우며 우리나라로의 이주민 유입이 많아 실질적인 관심이 높아지고 있다. 이는 아시아를 뒤로 한 채 세계를 탐색하던 우리의 시각에도 변화를 가져오고 있다. 이러한 변화는 ‘선진’과 ‘후진’의 구별 속에 선행적 발전만을 가치로 여기던 시선을 확장하여 ‘함께 협력하는’ 가치로의 전환을 기대할 수 있는 대목이다.

뒤쳐진 산업화와 식민의 역사를 공유하는 아시아는 각각 자신의 문화적 맥락과 정체성 속에서 산업적 진전과 삶의 여건을 확보하는 사회적 의제를 도출해 오고 있다. 때문에 각각의 맥락 속에서 문화예술교육의 역할은 어떻게 만들어지고 있는지 살펴보는 것은 협력과 연대의 자원이 될 것이다.

일본, 베트남, 인도네시아, 홍콩의 문화예술교육

이번 기획 리포트는 하나의 형식으로 구성되어 있지 않다. 각 국가의 문화·예술 환경을 진단할 만한 연구 자료가 충분하지 않기 때문에 집필자의 시선에 의존하고 있는 측면이 있다. 그러나 최대한 각국의 문화·예술계의 맥락을 포함시키고자 하였다. 간단한 소개를 덧붙인다.

우선, 일본 문화예술교육의 집필자 정정숙은 일본이라는 국가가 가진 가치관을 중심으로 문화예술의 위치를 설명하면서 일본의 맥락에서 문화예술교육이 가진 의미와 한계를 짚어주었다. 일본의 문화정책은 문부성 산하 문화청에서 추진하는데, 국가적 차원에서 ‘문화예술입국론’에 입각하여 일본의 우수한 예술을 습득하는 것을 강조하는 이유를 이해하는 데 도움이 될 것이다. 그러나 일본은 그것이 전부가 아니다. 필자가 지적했듯, 간사이(關西) 대지진 이후 활발하게 펼쳐진 비영리민간법인(NPO)이나 학계의 문화예술교육의 실천에 대한 이해가 필요한데, 이 글은 독자의 욕구를 충족해 줄 것이다.

베트남 문화예술교육을 집필한 강리나는 베트남 문화·예술계의 아이러니로부터 시작하였다. 베트남 예술에 대한 국제적 주목이 높아지고 있지만, 예술교육을 담당할 인력에 대한 부족한 현실을 짚어주었다. 베트남은 1976년 문화체육관광부(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 현재 명으로 개칭은 2007년)를 설치하고 있으나, 오랫동안 유지되던 정책의 기조인 “민족적 정체성과 사회주의 미신타파”로 인해 창의성에 기반한 문화예술교육에 대한 관심이 높지 않은 상태이다. 그러나 강리나는 민간 영역과 기업의 후원으로 이루어지는 세 가지 문화예술교육 사례를 통해 베트남 문화예술교육이 가진 동시대적 이슈를 소개하고 있어 베트남 문화예술교육을 이해

하는 데 도움이 될 것이다.

세 번째 글은 인도네시아 문화예술교육에 대한 글이다. 인도네시아의 문화정책은 독자적인 문화부처가 없는 가운데, 1948년 설립된 문부과학부(Ministry of Education, Culture, Research and Technology, 현재 명으로 개칭은 2021년)내 문화총국에서 운영하고 있다. 여러 인종과 민족 그리고 종교가 섞여있는 인도네시아는 민간 중심의 탈학습화된 문화예술교육을 소개하는 조지은의 글을 통해 새로운 시각을 접할 수 있다.

마지막으로 홍콩의 예술가이자 기획자인 팡원즈(方韻芝)의 글을 실었다. 영국 식민지였던 홍콩은 1997년 중화인민공화국 특별행정구로 편입된 이래 일국양제(一國兩制)의 원칙으로 운영되는 중국과 분리된 체제를 띤 사회이다. 그러나 중국의 개입과 이에 대한 저항 등으로 사회적 긴장도가 높으며, 한편 홍콩인으로서의 정체성에 관한 관심이 높다. 한편, 홍콩은 2022년 7월 중국반환 25주년을 기념하여 문화체육관광국(Culture, Sports and Tourism Bureau)을 설립하고 체계적인 정책 운영을 계획하고 있다. 인도네시아와 마찬가지로 팡원즈도 탈학습화된 문화예술교육의 사례로서 지역사회의 맥락에서 이루어진 청소년 문화예술교육을 소개하고 있다.

최혜자

역사, 예술경영, 비교문화를 공부하고 현재 (주)문화디자인자리의 대표와 성공회대학교 문화대학원 겸임교수를 하고 있다. 지역에서 다양한 활동을 하다가 문화예술교육을 통해 정책영역으로 확장하였으며, 문화다양성, 젠더, 생활문화, 문화도시 등 새로운 삶을 상상하는 것에 관심과 흥미가 높다. 관심 있는 영역을 직업으로 삼은 탓에 취미가 빈곤한 것이 흠이지만, 뭐든 관찰하는 습성으로 인해 세상 심심할 일은 없다.

일본의 문화예술교육은 실험과 변화를 지향하는가?

- 국가 정체성과 공공부문, 비영리단체 균형론의 관점에서

정정숙

들어가는 말 :

‘문화예술입국’이라는 꿈에 닿아 있는 문화예술교육

2021년 도쿄 올림픽이 폐막 되었다. 원래 2020년에 개최 예정이었으나 코로나로 인해 연기 끝에 2021년 결국 무관중 올림픽으로 치러졌다. 일본에 있어서 이번 도쿄 올림픽은 단순한 국제체전이 아니었다. 그 어떤 것보다 중요한 것은 이 올림픽을 ‘새로운 일본’으로 가는 꿈을 실현하는 거대한 변혁의 기회로 주목했다는 점이다.

2020년의 올림픽 개최지로 도쿄가 선정되자, 일본의 정부 부처와 지자체는 일제히 올림픽 준비에 돌입했다. 2014년 일본 문부과학성(이하 문부성)은 올림픽을 겨냥하여 ‘문화예술입국(文化藝術立國) 중기 플랜’을 공식 발표하고, 2020년을 기점으로 일본의 새로운 국가 정체성을 ‘문화예술입국’으로 설정한 것이다. 일본 근대사 속에 나타난 변혁적 분수령 중 2020년을 세 번째의 비약적 창조가 이루어지는 해로 지목했다.¹⁾ 즉, 첫 번째 시기는 일본 근대사를 출발시킨 혁명기로 1868년의 메이지 유신, 두 번째 시기는 군국주의를 끝내고 평화 국가로 전환한 기점인 1945년의 아시아태평양전쟁 종전, 이어 2020년을 ‘문화예술입국’ 일본이라는 새로운 일본이 국내외에 표명될 제3의 사회변혁 시점으로 기대했다.



2020년 올림픽 상징을 그대로 사용하여 2021년에 열린 도쿄올림픽 출처: 더틸망고(The teal mango) <https://www.thetealmango.com/news/tokyo-olympics-2021-opening-ceremony-no-spectators-allowed/>

‘문화예술입국’론에서는 일본을 세계에 자랑할 만한 유무형의

1) 일본 문부성, 2014, ‘문화예술입국(文化藝術立國) 중기 플랜’ 보고서의 서문에서 시모무라 하쿠분(下村 博文) 당시 문부성 대신이 2020년의 의미를 거시적으로 부여함.

문화재를 소지한 국가이며 동시에 다양한 문화예술 활동이 전개되고, 지역의 마츠리(祭) 등 주민 참가의 전통이 실재하며, 일상적으로 다양한 문화예술체험이 이루어지고 있어, 일본 각 지역의 ‘문화력’이 일본의 ‘강점’이라고 규정하였다. 따라서 이 강점에 의해 2020년에는 일본이 세계로부터 존경받고 사랑받는 ‘문화국가’로 우뚝 서고, 세계 문화예술 교류의 허브가 되기를 꿈꾼 것이다.

이 강점에서 예시된 다양한 문화예술체험은 곧 문화예술교육에 의해 이루어지므로 문화예술교육을 의미한다. 즉, 문화예술교육은 새로운 일본으로 가는 꿈을 실현시키는 동력이며, 새로운 일본을 만드는 토대이다. 2022년 예술교육을 이끄는 일본 문화청의 예산계획에서도 우수한 예술과 전통예술의 관람과 체험 기회 확장을 도모하는 예술교육이 중시하고 있다.

그럼에도 일본 문화예술교육에서 보이는 소극적 제도와 역사의 인과성

일본의 문화예술교육은 우리나라의 「문화예술교육지원법」 같은 전문법령이나 ‘한국문화예술교육진흥원’과 같은 전문기관에 의해 체계적으로 이루어지는 것이 아니라, 「문화예술진흥기본법」의 문화예술진흥이라는 포괄적 지향 안에서 추진된다. 특히, 일본의 문화청이 문부성 산하의 ‘문화국’이 독립한 ‘문화청’인 것을 보아도 제도적으로 다소 소극적인 편임을 알 수 있다. 현재 문화청 조직 내에서도 예술교육은 독립적인 부서가 있는 것은 아니고, 문화예술교육을 포함한 문화정책은 정책과와 기획조정과에서 수립되고, 실제 예술교육사업은 참사관을 중심으로 이루어지고 있다.

이는 국가가 과거 군국주의 시대를 청산하기 위해 종전 후, 문화정책에 있어서 국가개입을 최소화한 의지의 반영이라는 역사적 인과성에 기인하며, 현재도 기초를 유지하고 있다. 다만, 현대 문화예술이 국가의 소프트파워와 경제적 부, 궁극적으로 국민의 삶의 질에 중요한 영향을 미친다는 점이 세계적으로 명확해지면서 일본도 정부 역할을 확대하고 있다. 일본이 2002년에 이르러서야 「문화예술진흥기본법」을 제정한 것도 이러한 소극성에 기인한다고 해석할 수 있다.

한편 일본의 “고유한 전통이나 우수한 예술성이 세계에 충분히 알려지지 않았다”는 인식 하에 일본의 ‘전통과 예술의 세계로 발신’을 중시하는 것처럼 예술교육에서도 전통이 강조되고 있다. 예컨대, 서기 2022년이 아닌 일본만의 원호인 ‘레이와(令和)’ 4년을 공문서에 표기하는데, 원호는 새로운 왕이 임기를 시작할 때 사용하는 일본만의 고유한 연도 표기법이다.

전통을 중시하는 분위기 속에서 언어 혹은 비언어적 표현의 자유에 의해 창작된 산물인 예술작품들을 관람하고, 학습과 참여, 체험활동이 이루어지는 예술교육에서 전통과 현대의 조화

는 매우 중요한 문제이다. 이는 변화와 실험성을 지향하는지 혹은 전통을 중심으로 기존 사업의 지속성을 유지하고자 하는지 그 방향성과 연관된 것이다. 일본의 문화예술교육이 창의성에 바탕을 둔 예술적 실험, 표현의 자유나 기본권으로서의 기반이라는 인식보다 국민이라는 집단적 정체성을 강화하려는 가치를 지향한다는 판단이 가능해진다.

때때로 예상이 빗나가지 않는다. 즉, 일본의 공공부문에서는 예술교육뿐 아니라 일반 문화 분야에서도 정책적 실험이나 변화를 발견하기 어렵다. 그래서 실험이나 변화보다는 변함없이 수행하는 ‘지속성’이 일본 예술교육의 특징일 것이라는 판단도 무리가 아니다. 실제로 예술교육의 실험성과 변화는 국가의 공공부문이 아니라 민간으로서의 예술시장이나 제3섹터인 비영리단체들의 시민사회에서 찾는 것이 적절하다. 제3섹터 비영리법인들의 활동력이 높아서, 이들의 예술교육 활동은 ‘아동 중심’ ‘수요자 중심’으로 크게 소리를 내지 않으면서도 실험적이고 확산적이다.²⁾ 이러한 예술교육 활동은 아동과 청소년뿐 아니라, 장애인 예술교육에 이르기까지 활발하다. 또한 지역의 ‘아트 프로젝트’활동도 지역 주체들의 자발성과 파트너십을 토대로 1990년대 이래 운동의 단계를 넘어서서 지역 주민들의 예술교육과 예술연대의 현장으로서 상당히 견고하다.

따라서 일본 문화예술교육의 동향은 공공부문으로서 일본 문화청의 국가정체성 담론적 정책 내용과 2022년 예산 사업, 제3섹터인 비영리 시민단체의 활동, 마지막으로 학계에서 논의되고 있는 아동과 청소년, 주민들의 예술교육에 관한 관점들을 통해 파악하기로 한다.

현재 일본 문화예술교육은 어디를 향해 가고 있는가 : 기본계획과 예산을 중심으로

일본은 1991년에 ‘문화정책추진회의’에서 ‘문화의 시대에 대처하는 일본 문화진흥의 당면 중점 방책’을 수립했고, 1995년에는 ‘새로운 문화입국(文化立國)’을 목표로’라는 캐치프레이즈를 내걸고 정책을 입안했다. 이어 1996년에 ‘문화입국(文化立國) 21 플랜’, 1997년에 ‘문화진흥 마스터플랜 문화입국(文化立國)을 위한 긴급제안’이 발표되었다.³⁾

이러한 흐름은 지속성을 유지하면서 2014년에 ‘문화예술입국(文化藝術立國) 중기플랜’, 2016년에도 ‘문화예술입국(文化

藝術立國)’에 대한 지향이 재강조 되었다⁴⁾. 또한, 2023년까지의 5년간 정부 정책을 담은 2018년 ‘문화예술추진기본계획’이 ‘각의(우리나라의 국무회의)’에서 공표되었는데, ‘문화예술의 다양한 가치를 살려서 미래를 만든다.’라는 기본계획서의 서문 제목은 다시 ‘문화예술의 다양한 가치를 살려서 문화예술입국(文化藝術立國)의 실현을 지향한다.’이다.

이렇듯 일본의 정책 명칭들이 소환하고 있는 ‘문화입국’이나 ‘문화예술입국’이라는 용어 반복을 통해 눈치챌 수 있듯이 일본 정부와 문화계 전문가들은 일본이 세계 속에서 고도성장을 통해 ‘경제 대국’의 위치는 확고하게 점유하였지만, ‘문화예술 대국’은 커녕 아직 ‘입국’에도 다다르지 못했다는 판단을 하고 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 아직 일본은 ‘문화예술국가’라는 국가 정체성이 미흡하다는 문제의식과 반드시 일본이 ‘문화예술국가’라는 이미지로 세계에 부각되어야 한다는 목표의식이 약 30년간 지속되어 왔다고 볼 수 있겠다.

따라서 현재 문화예술교육 정책의 근간이 되는 2018년 ‘문화예술추진기본계획’에서 가장 중요하게 지목하고 있는 첫 번째 목표가 ‘문화예술의 창조·발전·계승과 교육’이고, 이를 실현할 구체적인 전략도 바로 ‘문화예술의 창조·발전·계승과 풍부한 문화예술교육의 충실’이다. 이 전략에 따른 예술교육 시책은 여섯 가지로 제시되고 있다.⁵⁾

- ① 학교 교육에서 전통과 문화를 가르치고, 일본 악기 및 민요 등 일본 노래를 다룬다.
- ② 의무교육의 기간에 우수한 문화예술의 감상과 체험의 기회를 보다 충실히 한다.
- ③ 미래의 문화재를 담당할 아동들이 전통적인 가치에 접촉할 기회를 충실히 한다.
- ④ 문화부 활동 현황 등을 조사하고 문화부 활동의 운영을 개선하고 충실을 기한다.
- ⑤ 미술관, 박물관 등과 학교가 제휴해 학생들의 참가형 프로그램 운영을 촉진한다.
- ⑥ 무도(武道) 등이 안전하고 원활하게 실시되도록 교원의 지도력을 향상한다.

이러한 여섯 가지의 시책은 대부분 ‘충실히’ 해야 한다는 관점

4) 일본 문화청 2016.11.17, 문화심의회에 답신 자료 참고. 문화심의회는 현재 16명으로 예술가 2인, 예술 및 교육대학 교수 2인, 일반대학 교수 8인, 박물관 등 기관장 2인, 연구위원 1인, 소비자협회 1인 등으로 구성됨.

5) 일본 각의, 2018, 『일본문화예술진흥기본계획』, 제4장, 이후 5년간 수행될 문화예술에 관한 기본적인 시책, 1. 전략1 관련, pp.25-31 중 문화예술교육에 대한 직접적인 시책은 p.29에 기술됨.

을 유지하고 있다. 아직 충분하거나 충실하지 않다는 전제가 내포되어 있다. 이 중 세 개의 시책은 전통문화나 전통적인 가치와 연관되어 있고, 한 개의 시책은 예술의 탁월성, 우수한 작품과의 접촉 빈도 강화라는 보편적 방식의 적용, 나머지 두 개의 시책은 학생들의 문화부 활동과 문화기관 참가형 프로그램의 촉진이다. 일본 공공부문의 문화예술교육은 역시 전통 중심형과 학생인 수요자 중심형의 성격이 결합되어 추구하고 있음을 알 수 있다.

전통 중심형 문화예술교육의 결과는 ‘문화’라는 단어에 대한 이미지 조사에서도 어느 정도 드러난다. ‘문화’라는 단어에 대한 이미지로 떠올리는 것으로 ‘역사적 건물이나 유산 보존’이 33%이고, 마츠리(축제)나 행사가 26.4%, 생활문화(다도 등)가 24.8%, 장르 예술은 18.9%이다.⁶⁾ 이러한 비율은 문화의 핵심적인 요소인 예술에 대한 교육이 충분하지 않으며, 상대적으로 전통문화에 좀 더 치중된 결과라는 다소 비약적인 해석이 가능하다.

2022년, 현재 예술교육의 방향과 구체적인 추진 사업은 문화청 예산자료를 통해 살펴볼 수 있다.⁷⁾ 예산자료에서 예술교육의 가장 중요한 첫 번째 과제로 표명된 것은 ‘문화예술에 의해서 창의성이 풍부한 아동을 육성’하는 것이다. 이 과제를 성취하는데 필요한 사업은 여섯 가지가 선택되고 있고, 주로 감상과 체험, 실연 및 지도에 집중되고 있다.



아동들의 오케스트라 감상과 체험
출처: 도쿄도교향악단 <https://www.tmsa.or.jp/j/news/8880/>

- ① 일류 예술단체를 초·중학교 등에 순회하게 하되, 산촌이나 낙도 등을 특히 우선한다.
- ② 학교와 단체, 예술가 간 협력을 통해, 예술가들이 학교 방문 강좌, 실기 지도를 하게 한다.

6) 일본 문화청 누리집, ‘통계 . 백서 . 출판물’ 중 ‘통계조사연구’의 ‘문화에 관한 여론조사’ 자료 참조 (https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/bunka_yoronchosa.html)

7) 일본 문화청 누리집의 예산자료 ‘레이와(令和) 4년 예산개요’ 참조(https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/yosan/pdf/93692701_01.pdf)

- ③ 유니버설 공연으로 장애인 예술단체의 공연과 장애아들의 관람, 장애 이해를 높인다.
- ④ 지역 미술관, 박물관, 음악홀 등의 문화시설을 활용해 효과적 감상과 체험을 촉진한다.
- ⑤ 예술가의 워크숍에서 실기연습과 소집단 협동을 통해 커뮤니케이션 능력도 키운다.
- ⑥ 예술교육 담당자의 실연 감상 등 실천적 연수로 교원 역량을 강화한다.

예술교육의 두 번째 과제는 ‘부모와 함께하는 전통문화교실’ 운영이다. 다도, 꽃꽂이, 일본 의상 입기, 일본 장기 등 일본의 전통문화와 생활문화를 체험하고 습득할 수 있도록 하여 아동들이 전통문화를 확실히 계승하게 하고, 풍부한 인간성을 함양하도록 한다. 다음 세대를 이끌어갈 아동들이 일찍부터 전통문화를 체험할 수 있도록 전통문화단체들의 교실 방문, 지역 공공단체의 활용, 종합적 접근 등 다양한 접근방법을 권장하고 있다.



부모와 함께 하는 전통문화교실
출처: (좌)레아리아 기사<https://rarea.events/event/97324>
(우)주식회사 오모테나시([株式会社おもてなし](https://omotenashi.love/news/dentobunka-oyakoclass-20210127/))
<https://omotenashi.love/news/dentobunka-oyakoclass-20210127/>

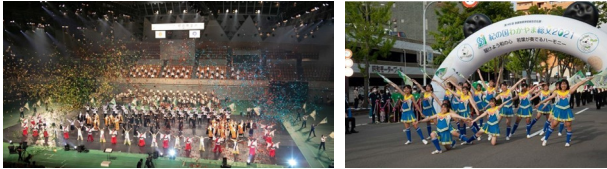
데모스(Demos: 1993년 설립한 영국의 싱크탱크)의 연구결과를 보면, 18-34세의 영국 국민 중 37%만이 영국이 다른 나라보다 낫다고 생각하며 영국 기업들은 자사의 제품에서 ‘영국’이라는 단어를 빼버릴 만큼 자부심이 낮다고 지적하였다.⁸⁾ 이러한 국민들의 낮은 자부심의 원인을 자국의 문화 발전과 문화 발전, 전통의 매력과 가치들에 대한 저평가에 기인한다고 판단하면 국가 단위에서 이에 대한 대응책을 마련하게 된다. 일본도 영국 싱크탱크나 정부의 인식과 유사하게 아직 문화예술입국으로서의 이미지가 취약하고, 아름다운 전통에 대한 체험과 가치 인정에 아동과 청소년들이 충분히 도달하지 못했다는 문제의식을 예술교육에 반영하고 있는 것으로 보인다.

세 번째 과제는 아동들이 집에서 가깝고 친밀한 지역 내에서 학교의 문화활동에 버금가는 문화예술 활동의 기회를 확보할 수 있도록 학교와 지역이 문화시설이나 단체, 예술기관 등과 제휴하여 문화활동을 지역으로 이행하는 체제구축과 환경정비를 위한 모델 사업이다. 지역문화클럽을 창설하는 이 사업은

8) 크리스 스미스, 1998, 『크리에이티브 브리튼』, 2014, 강보경 외 14인 번역, 예코리브르, p.60

전국에 대규모 18건, 소규모 13건 정도 실시해보고, 방법과 성과에 대해서 분석하고 검증할 계획을 가지고 있다.

네 번째 과제는 중학교에 문화활동을 지도할 지도원을 배치하는 것이다. 학생들의 실기 지도 등 지식과 기능을 전수하고 학교 외의 활동인 대회나 콩쿨 등에 인솔하고 지도할 수 있는 지도원을 배치하는 사업이다.



전국 고등학교 종합문화제
출처 : 공익사단법인 전국고등학교문화연맹
<https://www.kobunren.or.jp/enterprise/page-961/>

끝으로 다섯 번째 중요한 과제는 전국 도도부현의 대표가 되는 고등학생들이 예술문화 활동을 발표하는 전국대회로서 ‘전국고등학교 종합문화제’를 개최하여 창의 활동의 향상을 도모하고 상호 문화교류를 하며, 예술문화의 진흥을 도모하는 것이다. 이 종합문화제에서는 퍼레이드, 연극, 합창, 타악, 기악, 관현악, 일본음악, 향토예능, 밴드연주, 미술과 공예, 서도, 사진, 방송, 장기, 용변, 신문, 문예, 자연과학 등 약 19개 범주에서 공연과 경연이 펼쳐진다. 이 고등학생들의 종합문화제는 매년 전국의 도시를 선정해 순회 개최되며, 1977년에 제1회가 시작되어 현재까지 지속되고 있고, 예술교육에서도 중요한 5대 과제 중 하나이다. 1회에는 117개 고등학교 3,764명의 학생이 참여했으며, 2021년의 45회에는 2,675개 학교 14,643명이 참여했다. 일본 전국의 고등학교가 2020년 기준 4,800개인 것을 감안하면 전체 고등학교의 절반 이상이 참여하고 있는 문화제라고 할 수 있다. 이 문화제에서 우수공연으로 선정된 프로그램은 도쿄 국립극장에서 공연할 수 있는 인센티브도 마련되며, 앞으로 47회부터 51회까지 개최될 5년 동안의 개최지가 이미 선정될 만큼 철저히 준비하는 문화제라고 할 수 있다.

예산 내용과 규모를 보면, 예술체험을 중심으로 한 예술교육 사업들은 큰 변화는 없으며 별도의 신규 사업이 눈에 띄게 개발되지 않았다. 예산 규모도 작년 대비 약 3억 엔이 증가했을 뿐 큰 변화가 없다. 문화부문의 총 예산이 약 1,000억 엔이며, 문화재 관련 예산 등이 포함되어 있음을 감안해야 하며, 국립문화시설들의 정비에 예술교육 예산의 약 3배 이상이 투입되고 있기도 하다. 하지만 문화예술교육 예산이 문화예술의 창조 예산과 거의 동일하게 배정되는 만큼 예술교육이 얼마나 중요하게 다루어지고 있는지 알 수 있다. 2022년에는 오히려 예술교육이 문화예술창조에 지원하는 예산을 초과하고 있기도 하다.

일본 문화청 2022년 문화예술교육 5개 과제 예산

	예산항목	내용	2021년	2022년
1	문화예술 창조와 발전 및 인재육성	문화예술의 글로벌 전개	47억엔	44억엔
		-문화예술의 창조 지원	89억엔	88억엔
		-예술교육 체험, 문화예술 담당자 육성	88억엔	91억엔
		*문화예술에 의해 창의성 풍부 아동 육성		
		*부모와 함께하는 전통문화교실 사업		
		*지역문화 클럽 창설 실천 연구		
		*중학교 그룹활동 지도원 배치 지원사업		
		*전국고등학교 종합문화제 지원		
-코로나 후 문화예술활동 계속 발전 지원	n,a	621억엔		
2	문화진흥을 지원하는 거점정비와 충실화	미술관 박물관 활동의 추진	25억엔	26억엔
		국립문화시설의 기능강화와 정비	312억엔	318억엔
		생활자로서의 외국인 등 일본어교육 추진	10억엔	10억엔
		DX시대의 저작권시책의 추진	2억엔	2억엔

출처 : 일본 문화청 2022년 예산 설명 자료

또한, 사업 계획은 선언적이거나 추상적이지 않고, 상당히 구체적으로 활동목표와 성과목표, 그리고 국민과 사회에 미치는 영향력까지 고려하고 있다는 점에서 완성도가 높은 편이다.

일본 문화청 2022년 문화예술교육 과제의

사업 목표와 영향력 등 계획 내용

구분	활동 목표 (output)	성과목표 (outcome)	국민, 사회에 영향력(impact)
사례 1	문화 예술에 의한 아동 육성	순회공연 1950건 예술가파견 3150건 유니버설 공연 100건 문화시설 활용 100건 커뮤니케이션 능력향상 사업 200공연	-일류 문화예술단체 공연 관람 -문화예술에의 친밀감 향상 -풍요로운 창의성과 감성 육성 -풍부한 창의력과 상상력을 양성 -사고력과 소통능력 등 사회인으로서 소양 구비 -장래의 예술가, 관객층을 육성, 우수한 문화예술 창조

사례 2	전국 고등학교 종합문화제	페스티벌,	-발표, 관람기회확보 -청소년 예술활동 참가의욕 환기 -고교생 문화부 활동 활성화 -고교생 국제감각 양성 -문화예술활동 전국발신	-창조활동 수준 향상 -일본문화 담당자 육성 -풍요로운 인간형성 촉진 -지역 지명도, 이미지 형성 -지역 경제, 관광 활성화
		국제교류,		
		트레벨 예술공연,		
		관련사업 제휴		

출처 : 일본 문화청 2022년 예산 설명 자료

일본 비영리법인의 예술교육 활동의 전문성과 실험성

일본 예술교육의 전문성과 실험적인 측면은 ‘예술가와 아이들’이라는 비영리민간법인(NPO) 사례로 살펴볼 수 있다. 이 법인은 1999년에 발족하여, 2001년부터 NPO법인으로 활동하고 있다. 활동 목표는 현대 예술가와 아이들이 만나는 ‘장(場) 만들기’이다. 이 만남을 통해 아이들은 잠재력을 발휘하며 예술적 창의력을 증진하고, 예술가에게는 아이들과 관련된 새로운 표현을 발굴하는 기회가 된다.

댄스나 연극, 음악 등의 분야에서 활동하는 전문적인 현대 예술가가 초·중학교 등의 교육 현장이나 아동 양호 시설 등의 복지 현장 등 아이들이 모이는 장소에 직접 가서 교사나 직원들과 협력하면서 워크숍을 실시한다. 극장이나 홀에 아이들이 발품을 팔아 방문하는 방식이 아니라 학교 등 학생들의 일상적 장소에 예술가들이 다양한 기획 아이디어를 가지고 방문한다. 특히 이 워크숍은 콘서트나 연극 감상과 같은 수동적인 활동 중심이 아니라 아이들 자신이 주체적으로 참여하고 체험하는 활동을 중심으로 이루어지는 것이 특징이다.

예술가와 아이들은 이 활동을 ‘ASIAS(에이지어스: Artist's Studio In A School)’라고 부른다. ASIAS는 ‘가르치거나 가르칠 수 있다’는 일방향 관계가 아니라 예술가와 아이들, 또는 아이들끼리 양방향 관계를 구축하는 워크숍이다. 작품을 만드는 결과를 내는 것보다 오히려 그 과정 자체와 과정에서 이루어지는 커뮤니케이션을 소중하게 여긴다.

아이들은 워크숍을 통해 새로운 자신을 발견하기도 하고, 친구와 자신의 다른 표현을 인정하게 된다. 워크숍을 실시하는 예술가 자신도 신선한 자극을 받음으로써 서로 새로운 가능성을 확산시켜가는 것이다. 예술가들은 약 10일간 정도의 워크숍을 통해 아이들이 주인이 되는 창의적인 무대 작품을 만들게 해주고, 발표 공연 등을 실시하여 워크숍의 성과를 발신하기도 한다.

이 비영리 민간법인이 2021년도에 낸 성과를 종합해보면, 프로그램의 참가자는 관람객을 포함하여 약 8,006명이었고, 워크숍 등에 직접 참가한 어린이 수는 4,655명 정도이다. 약 111개

의 학교나 시설을 예술가들이 방문하였으며, 현재 보육원·유치원생부터 중고생까지를 대상으로 폭넓게 워크숍을 실시하고 있다. ‘예술가와 아이들’ 누리집에는 참여 아동을 모집하는 공고가 월 단위로 제공되고 있기도 하다. 예컨대 ‘2022년 10월 활동 일람’등을 보면, 참가모집 사진과 일정 등이 자세히 기술되어 있다.⁹⁾

이 법인은 협찬사, 기금 조성사, 협동기관, 개인적인 기부에 이르기까지 다양한 파트너들과 관계를 맺고 있으며, 도쿄도 공익재단법인, 도쿄도 역사문화재단, ‘아츠 카운슬 도쿄’와 협력하여 프로젝트를 실시하기도 한다.



‘예술가와 아이들’의 사업 중 ‘사랑한다 2030’ 어린이 댄스워크숍 포스터

출처: https://www.children-art.net/wp2018/wp-content/uploads/2022/10/pkt_vol75_ws_sample.pdf

일본 학계의 예술교육에 관한 견해들: 생활경험, 체험학습, 창조적 사고의 확산

이와이 카오리(岩井 香織)는 국제사회의 예술교육을 소개하는 과정에서 우리나라의 초등1,2학년의 음악, 미술, 체육을 통합한 ‘즐거운 생활’ 과목을 통합적인 생활 경험을 통해 아동들의 탐구적 학습을 활성화하는 모범사례로 들고 있다.¹⁰⁾ 동시에, 아동들도 자신의 내적 세계를 자유롭게 표현하려면 필요한 예술 양식의 습득과 세계의 우수한 예술작품을 감상하는 미적 경험이 있어야 일상생활의 감수성을 연마하게 된다는 점에서 예술을 위한 예술교육의 보편성과 예술 본연의 가치를 잊어서는 안 된다고 부연하고 있다.

한편 2018년 문부성의 중앙교육심의위원회의 답신 ‘2040년을 향한 고등교육의 그랜드 디자인’에서는 학습자 본위 교육으로의 전환이 제창되었고, 그랜드 디자인에 따라 문화예술대학들에서는 실무형 인재의 육성 즉, 대학생 각각의 사회적·직업적 자립을 위한 능력과 태도를 중시하는 교육이 촉진되었다.

9) ‘예술가와 아이들’ 비영리법인의 누리집 참조(<https://www.children-art.net/2022/10/>)

이와이 카오리(岩井 香織), 2004, 『예술교육의 최근의 동향에 대해: 세계적인 시점으로』, pp.47-63, 『美術科教育学会誌』, 美術科教育学会学会誌編集委員会 編, 제25호10)

따라서 학습자의 능동적인 참가를 중심으로 발견학습, 문제해결학습, 체험학습, 조사학습 등 토론, 그룹워크 등 액티브 러닝과 PBL(Problem Based Learning, Project Based Learning) 학습이 강조되었다.¹¹⁾ 이러한 변화에 따라 지역문제, 지역에서 전개되는 ‘아트 프로젝트’ 등에 참여하여 조사하고 체험하는 교과목도 생겨났다.

지역에서의 아트 프로젝트의 의의는 두 가지로 압축될 수 있다. 첫째, 지역이라는 장소에서 예술가와 주민들이 다양한 협력 작업을 통해 일상 중의 비밀상을 경험하며, 그 과정에서 사회를 객관화하고, 예술을 친근하게 느끼는 사람들이 증가하며, 그들 사이에 연대가 활성화된다. 둘째, 예술은 과거의 유물이나 전문가의 것만이 아니라 현존하며 현대예술을 예술사 안에서 객관적으로 바라보고, 그 의미와 매력을 체험한다.¹²⁾ 따라서 일본 각 지에서 전개되고 있는 아트 프로젝트들은 주민들에게 사회교육으로서의 예술교육, 평생교육으로서의 예술교육을 제공하는 매개라고 할 수 있다. 또한, 아트 프로젝트는 액티브 러닝의 모델과 같이 대학의 예술교육 전공 학생들에게 실제 연구와 조사와 체험의 기회도 제공하고 있다.

끝으로 일본 예술교육계에서 널리 적용되는 통합적이고 확산적인 사고를 강조하는 STEAM 교육을 살펴본다. 이미 세계적으로 알려진 방법론으로, STEAM은 Science, Technology, Engineering, Mathematics에 Art를 더하여 추구하는 것으로(Sousa, D.A. & Pilecki, T.J., 2013:13-26) 이 교육의 장점은 다음과 같이 여덟 가지이다.¹³⁾

- ① 어린 뇌를 활성화시킨다.
- ② 인지적 기능을 성장시킨다.
- ③ 장기적 기억과 인지적 기능을 개선한다.
- ④ 창조성을 촉진한다.
- ⑤ 사회적 기능을 성장시킨다.
- ⑥ 새로운 생각으로 인도한다.
- ⑦ 스트레스를 경감한다.
- ⑧ 교수활동을 흥미 깊게 한다.

11) 다카다 가즈후미(高田 和文), 2022, 「시즈오카문화예술대학에 있어서 실천적 교육에의 대응」, 『시즈오카(静岡)문화예술대학 연구기요』, 22권, pp.37-50

12) 하타 노리코(八田 典子), 2004, 「아트 프로젝트가 제기하는 예술표현의 오늘날의 의의- 최근 일본 각지의 사례에 주목하여-」, 『종합정책논총』 제7호, 시마네현립대학 종합정책학회, pp.133-147

13) 와타나베 고노(渡邊 行野), 스즈키 잇세이(鈴木 一成), 오쿠라 세이치(大熊 誠二), 2019, 「예술교육에 있어서 확산적 사고를 활성화시키는 교과횡단적인 대응의 일고찰」, 『분쿄가쿠인(文京學院)대학 인간학부 연구기요』, Vol.20, pp.9-18

Art가 빠진 STEM 교육은 확정된 유일한 해답을 구할 때 사용되는 수렴적 사고방식에 근거하지만, 해답의 성격이 명확하지 않은 문제들의 경우 음악의 표현 등에 의해 다양한 멜로디나 하모니를 생각하는 것처럼 확산적 사고법으로서 Art가 필수적이다. 이러한 확산적 사고는 다양한 규칙과 제한 하에서 장단점을 검토하고, 수렴적 사고도 참조한다. 특히 확산적 사고와 수렴적 사고를 수업 실천 등의 구체적인 활동에서 적용하는 것이 창조적 사고모델인데, 이 창조적 사고모델에서는 무엇보다도 ‘아하! 체험(Aha! Moment)’의 현상이 나타나는 명철의 단계를 가장 중요하게 여긴다. 즉, 예술교육에서 체험을 통해 느끼는 감동과 각성의 통합적인 순간은 다른 어떤 교육으로도 대체할 수 없다는 점이 인정되고 있다.

일본 문화예술교육 정책과 현장이 우리에게 주는 시사점

일본 공공부문의 예술교육은 미래의 주역인 아동과 청소년들에게 집중되어 있다. ‘문화예술입국’이라는 국가정책성을 확립하고, 유지하기 위해 이들의 미래의 역할에 주목하는 것은 당연하다. 그리고 예술교육의 내용이나 방법론에서도 일본 고유의 전통에 대한 가치를 인식하도록 접촉하게 하고 전통적인 생활문화를 소재로 하는 체험이 강조되고 있기도 하다. 한편으로는 아동과 청소년들이 수동적인 학습자로 머물지 않도록 학교와 전문적인 예술가 간에 제휴하여 학교라는 일상 공간에서 우수예술 체험과 예술표현의 주역이 되도록 지도하며, 문화부 활동을 통해 예술적 기능 연습과 동시에 집단 내에서의 소통 능력도 함양한다. 즉, 일본 예술교육 정책은 일본 고유의 특색한 전통을 접하며, 탁월한 예술의 보편적 감상에 열려있고, 참여적 예술 주역들이 활동하며, 예술활동 집단 안에서 소통 능력의 함양도 균형 있게 추구되는 예술교육을 지향하고 있다. 이러한 지향은 1990년대 이래 현재까지 큰 변화가 없이 지속되고 있다.

특히 학교 교육이라는 제도적 교육과정에서 전 세계에서 거의 독보적인 예술교육의 집단적인 장(場)이 지속적으로 유지되고 있는 점이 주목된다. 예술교육을 통해 학생들의 연대감과 협동정신이 체화될 수 있고 함양될 수 있는 ‘문화활동’이나 ‘전국고등학교종합문화제’의 중단 없는 운영은 예술의 본연의 가치를 통해 개인의 삶의 질을 증진하는 것뿐 아니라, 예술의 사회적 가치인 동반과 연대와 협력의 체감을 정립시키는 효과를 발휘한다.

그리고 예술교육 분야의 제3섹터인 비영리법인인 아동과 청소년들이 예술창작의 주역이 될 수 있도록 실험적이고 전문적인 워크숍의 체험 기회를 제공하고 있었다. 예술가들이 전문적인 역량을 가지고 직접 워크숍을 기획하되, 이때의 예술교육 현장은 선택하는 소재나 방식에 있어서 일본의 전통에 얽매이

지 않고, 기본적인 인권과 문화권인 표현의 자유에 초점을 두는 창의적인 실험 현장이었다.

이 외에도 자치단체에서 운영하는 고령자대학이나 에이징 센터 등의 예술교육도 고령층의 표현의 자유를 지원한다. 단순히 노래 부르기과 같은 기량을 육성하는 기능적 예술교육이나 집단으로 따라 부르는 획일적 방식이 아니고 해당 가요나 음악에 대한 개인적인 감상과 삶의 에피소드를 나누고 노래를 부르거나, 음악감상을 위한 음악의 배경과 작곡자 등에 대한 사전 학습을 거친 후 감상 교육이 진행되는 등 사람의 삶이 존중되고, 체계적 단계를 거쳐서 실행된다.

더 나아가서 민간기업의 실버산업 시장이라고 할 수 있는 지속형 실버타운에서의 노래 부르기의 경우에도 화음을 넣고 화음을 맞추는 수준의 예술교육이 이루어지고, 임시적 강사가 아니라 미술대학 교수들의 직접적인 참여와 지도가 있는 미술교육 등이 행해진다. 이러한 지자체와 민간 예술교육 시장에 대한 조사도 앞으로 이루어질 필요가 있다.

다만 이러한 모든 예술교육 정책과 현장의 동향들은 공식적으로 발표된 정책보고서와 공개된 누리집의 부분적인 사례 중심의 기술이므로 실제로 이러한 정책들과 예술교육 활동이 전체적으로 일본 국민에게 어떤 결과를 가져오고 있는지 판단할 수는 없다. 왜냐하면 실제 효과나 결과는 독립적인 여론조사나 분석적 연구를 통해서만 가능하기 때문이다. 일본 문화청은 문화와 관련하여 2018년 이후에 매년 여론조사를 하고 있다¹⁴⁾. 2021년의 조사 결과를 보면 코로나 영향으로 국민의 문화예술 감상활동 비율이 37.6%로 나타나서, 코로나 전에 비해 거의 절반으로 낮아졌다. 예술활동에 참여하거나 예술부문의 자원봉사를 하는 적극적 참여 비율도 28%(2019년)->19%(2020년)->10%(2021년)로 하락했다. 다만, 18-19세의 청소년 세대의 문화예술 감상활동 비율이 61.7%를 차지하여 예술교육 정책의 효과로 부분적으로 유추된다. 결과적으로 예술교육 정책 조사와 연구는 투입 요소인 설계된 정책뿐 아니라, 투입 결과에 대한 효과와 영향력 등의 분석이 행해질 때 완성되며, 그러한 사후 연구도 반드시 필요하다.

우리나라의 「문화예술교육지원법」에서는 예술교육의 활성화를 통해 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화발전에 기여하는 것을 목표로 삼고 있다. 우리가 지닌 예술교육의 전문성을 토대로 일본 예술교육의 장점들을 적절히 수용한다면 신규 정책 개발이 가능할 것이다. 그러한 협력과 교류를 통해 아시아적 문화예술교육의 실천을 기대한다.

14) 일본 문화청 누리집, ‘통계·백서·출판물’ 중 ‘통계조사연구’의 ‘문화에 관한 여론조사’ 자료 참조 (https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/bunka_yoronchosa.html)

정정숙

한국문화기획평가연구소 소장, 한국문화예술위원회 위원, 문화체육관광부 국제문화교류진흥위원회 위원 등으로 활동 중이다. 문화정책을 연구하는 일을 오랫동안 해왔으며, 현재 대학원 문화인류학전공 과목으로 ‘예술과 문화정책 특강’을 맡아 강의하고 있어, 예술 창작과 예술 체험, 예술 교육의 가치를 한층 더 실감하고 있다.

모두를 위한 예술 : 베트남 미술교육의 실험과 변화

강리나

베트남 예술교육의 맥락

올해 6월, 세계 미술품·골동품 경매시장의 양대 산맥 중 한 축인 소더비의 홈페이지에 ‘베트남 미술이 지금 전성기를 맞는 이유, 소더비의 전문가들이 분석하다’라는 기사가 실렸다¹⁾. 지난 봄 홍콩에서 소더비 주최로 열린 모던 이브닝 세일(Modern Evening Sale)에서 레 포(Lê Phổ)의 작품 ‘정원의 인물(Figures in a Garden)’이 베트남 미술 작품 역대 두 번째 낙찰가를 기록했던 것이다. 그 외에도 마이 쯙 트(Mai Trung Thứ), 팜 허우(Phạm Hầu), 레 꾸옥 록(Lê Quốc Lộc) 등 베트남 거장 화백들의 작품이 대거 기록적인 낙찰가로 선택되며, 코로나19의 영향에도 불구하고 국제 미술계에서 인상적인 도약을 이루어냈다는 평을 받았다. 소더비의 동남아시아 현대미술 전문가 미셸 야우(Michelle Yaw)는 ‘베트남 현대 미술가에게는 아트 컬렉터들을 이끄는 고전적이면서도 독창적인 무언가가 있다. 베트남 아트 컬렉터들은 지리적으로 넓게 분포되어 있어 건강하고 총체적인 시장을 이루고 있다’라며 앞으로의 성장 가능성을 높게 점쳤다.



레 포(Lê Phổ)의 작품 정원의 인물(Figures in a Garden)
출처: 소더비 홈페이지

한편, 베트남 언론에서는 재작년부터 지속적으로 공립학교의 미술·음악교사 부족에 대한 우려를 전하고 있다. 2020-21학년도 기준, 전국 초·중·고등학교 중 약 5,400 곳에서 예체능 교사가 부재한 상황으로, 특히 초등학교에서 그 정도가 더 심하다. 이런 학교들에서는 다른 과목 교사가 가외로 미술 및 음악 과목을 가르치고 있는데, 오지 및 낙후된 지역 뿐 아니

라 대도시에서도 마찬가지인 형편이다.

반면, 대학에서 미술 교사를 양성하는 일부터 많은 어려움에 봉착하고 있다. 국·영·수 대비 예체능을 등한시하는 분위기와 미술·음악 교사의 낮은 연봉 등 몇 가지 이유가 혼재하여 오래 묵어왔던 탓이다. 한편에서는 베트남 미술이 국제시장에서 역대 최고의 순간을 구가하고 있는데, 다른 한편에서는 당장 미술·음악 공교육의 토대가 불안정하다. 베트남의 문화예술교육의 정확한 현 주소는 어디이며, 어느 방향으로 나아가려는 것일까?

베트남 현대미술교육의 출발점은 1925년 하노이에 설립된 인도차이나 미술학교(L'ecole des Beaux Arts De L'Indochine)로 알려져 있다. 이곳은 마이 쯙 트(Mai Trung Thứ), 레 포(Lê Phổ), 부 까오 담(Vũ Cao Đàm), 응우옌 판 짜잉(Nguyễn Phan Chánh), 팜 허우(Phạm Hầu), 레 티 류(Lê Thị Lưu), 또 응옥 반(Tô Ngọc Vân) 및 응우옌 지아 짜(Nguyễn Gia Trí) 등 베트남 현대 회화 거장들을 비롯한 128명의 졸업생을 배출하고 1945년까지 운영되었다가 이후 하노이 미술대학으로 개칭되어 계속 명맥을 이어오고 있다. 그 외 중요한 전환점을 하나 더 꼽자면 단연 1986년 베트남 정부가 도입한 경제·사회개방정책 도이머이(Đổi mới)이다. 도이머이를 거치며 문화적 통제가 완화되어 예술가들의 자유로운 표현과 전시가 가능해졌다. 공산주의에 작별을 고하고 자본주의 체제로 편입한 이 시기를 기점으로, 베트남의 예술가들은 다채로운 소재를 탐구하고 검열의 압박에서 어느 정도 벗어나 창의력을 발휘할 수 있게 되었다²⁾. 2022년 현 시점, 정부 차원의 문화예술정책 특히, 공교육 분야에 대한 지원과 리소스에는 아직 상당 부분의 여백이 존재하지만, 민간분야에서는 기업의 후원과 개개인의 실험적 시도 등 다양한 층위에서의 교육적 접근이 활발히 움트고 있음을 알 수 있었다. 베트남 문화예술교육의 현 주소를 아래 세 가지 사례를 통해 스케치해 본다.

띠또아이 아틀리에(Tí Toáy Atelier)와 유니키 유치원(UNIQUI Preschool) : 실험적인 미술교육

2013년 하노이에 설립된 띠또아이 아틀리에에는 “꿈꾸고 창조한다”라는 의미의 이름답게 ‘베트남 어린이를 위한 보편적인 미술교육’을 지향하는 미술교육·전시기관이다. 특히 직접 디

2) Taylor, N. A. (n.d.). What is Đổi Mới in Art? Retrieved November 5, 2022, from <https://sea.lib.niu.edu/seadl/whatisdoimoi>.

자인한 독창적인 프로그램을 지역사회에 도입하는 내실 있는 기관으로 잘 알려져 있다. 띠또아이의 설립자이자 비주얼 아티스트 응우옌 투이 쯙(Nguyễn Thùy Trang)은 최근 몇 년간 세 아이를 출산하고 양육하는 과정에서 체계적이고 전방위적인 예술교육의 중요성을 숙고하다가 띠또아이와 같은 건물에 유니키 유치원까지 설립하였다.



출처: 띠또아이 아틀리에·유니키 유치원
출처: 웹사이트 <https://titoay.vn/>

유니키 유치원은 이탈리아 심리학자 로리스 말라 구찌(Loris Malaguzzi)가 고안한 레지오 에밀리아(Reggio Emilia)의 유아교육 철학에 기반해 운영되는 소규모 유치원으로, 베트남에서 최근 주목받고 있는 유치원 교육 모델이다. ‘한 아이는 수백 가지 언어를 가지고 있다’라는 교육 모토를 중심으로, 아이들의 잠재력과 개인 간의 차이를 존중한다. 레지오 에밀리아의 세계에서는 옳고 그름, 혹은 미추(美醜) 등의 이분법적 판단 없이, 어린이들의 상상력과 창의력만이 존재할 뿐이다.

유니키에서는 지식 습득에 중점을 둔 베트남의 다른 유치원과 달리, 미술, 음악, 연극 등의 다양한 예술 활동을 통한 학습 및 놀이 환경을 조성한다. 그 안에서 아이들은 창의적인 사고를 기르고 새로운 것을 배우는 즐거움을 깨우치게 되며, 궁극적으로는 관찰하고 표현하는 법, 문제 해결 능력과 비판적 사고를 기르게 된다. 또한 또래 친구들과의 관계를 통해 서로의 차이를 존중하고 이해하는 방법을 익히고, 스스로의 감정을 조절하는 법도 깨우치게 된다. 모든 과정에서는 자연과의 친밀감에 중점을 두어 아이들이 나뭇잎, 잎사귀, 조약돌, 열매, 모래 조개껍질 등의 자연물들과 상호작용하며 미술활동에도 적극적으로 활용할 수 있도록 장려한다. 유니키에서 교사와 부모는 어린이의 탐색과 학습을 지원하는 ‘동반자’로서 적극적인 개입은 지양하도록 안내받는다. 아이들이 자신만의 세계를 서툴더라도 스스로 쌓아올릴 수 있도록 한 걸음 뒤에서 지켜보는 것이다.



유니키의 미술 수업 모습
출처: 강리나

유니키의 미술수업은 현업 예술가이자 국립대학교에 출강하는 강사가, 연극수업은 전문 마임 아티스트가, 감정수업은 심리학 박사인 베트남 국립대학교 강사가 전격 진행하고 있다. 아이들의 자기주도적 예술활동을 최대한 자유분방하면서도 깊이 있는 수준에서 탐구해나갈 수 있도록 세심하게 배려해 전문가 팀을 꾸린 점이 특히 눈에 띈다.

띠또아이 아틀리에와 유니키 유치원은 비정기 워크숍 및 전시회를 통해, 원생들뿐 아니라 지역사회의 어린이들에게도 통합적 미술교육을 자연스럽게 접할 수 있는 기회를 제공한다. 미디어의 영향과 소득 수준의 상승으로 문화예술에 대한 인식이 그 어느 때 보다는 높고, 부모들의 문화예술교육에 대한 수요와 열망 역시 늘어나고 있는 이 시기에, 띠또아이와 유니키 유치원은 레지오 에밀리아 기반의 유아미술교육을 통해 베트남 어린이들에게 보편적으로 가 닿을 수 있는 방향을 지향하고 있다.

소외된 어린이들을 위한 미술교육터 떠해(Tò He)

떠해는 소외된 어린이 및 청소년들에게 예술적 경험과 창의적 교육을 제공하기 위해 2006년 설립된 사회적 기업이다. 장애아동, 자폐아동, 고아 및 도서 벽지 거주 아이들을 위한 세 단계의 프로그램 - 기초미술교실, 심화지도교실, 직업훈련프로그램을 운영하며, 아이들의 작품으로 만들어진 제품의 판매 수익 중 5%는 제작 아동에게 로열티로 지급한다. 지난 15년 동안 3,000명 이상의 아이들이 프로그램에 참여했고, 전국 40개 센터 및 학교에서 2,500번 이상 수업이 진행되었으며, 400명 이상의 아동이 제작한 11억여 개 그림에 대한 로열티가 지급되었다³⁾.



떠해의 수업하는 모습
출처: <https://www.tohe.vn/>

3) Tohe. (n.d.). Tohe Fun Playground Is. <https://www.tohe.vn/pages/san-choi>

1) Sotherby's. (14.06.2022). Why Vietnamese Art is Having a Moment: Soththerby's Experts Weigh In. <https://www.sothebys.com/en/articles/why-vietnamese-art-is-having-a-moment-sothebys-experts-weigh-in>

떠해의 프로그램을 통해 제작・판매되는 제품들에는 하나같이 천진난만하고 자유로운 느낌이 가득하다. 생생한 컬러감, 유기적인 선과 형태, 거칠 것 없는 터치와 표현력이 특히 돋보인다. ‘라파엘처럼 그리는 데 4년이 걸렸지만, 아이처럼 그리는 데는 평생이 걸렸다’는 피카소의 이야기가 떠해의 출발점이자 영감이었다. 이곳에서는 아이들이 스스로의 창작에서 순수한 즐거움을 느낄 뿐 아니라 실질적인 혜택도 받을 수 있도록 ‘창의적인 놀이터’를 제공하는 데 중점을 두고 있다. 예를 들어, 매주 열리는 무료 창작 미술놀이터는 아이들로 하여금 시각예술 활동을 통해 스스로의 상상력을 자유롭게 탐구하고 여러 기법을 실험해보며 집중력과 소근육을 발달시킬 수 있도록 돕는다. 아이들이 그린 그림들은 추후 떠해 소속 디자이너가 주제 및 제작 가능 재료에 따라 분류하고 디지털 이미지로 변환하여 가방, 지갑, 키링, 의류, 인테리어 장식, 장난감 등으로 제작한다.

12-18세 사이의 자폐 청소년을 위한 직업훈련프로그램은 조금 더 특별하다. 자폐인들은 반복적이고 집중도가 높은 활동을 즐기는 경향이 있다고 알려져 있는데, 이들이 각자 가진 특성을 긍정적으로 바라보고 표현할 수 있도록 자수 교육 및 진로 지도를 제공한다. 전문가를 초빙하여 기본에서부터 고급 과정에 이르는 자수 기술을 가르치고, 꾸준한 연습과 피드백을 통해 학생들이 기술을 안정적으로 습득할 수 있도록 돕는다. 또한 수십 가지의 자수 패턴, 소재, 실과 천의 색깔 간의 조합을 학생들과 함께 테스트 해 보며 제품의 독창성과 완성도를 높임으로써, 제품의 차별성과 경쟁력에도 만전을 기하고 있다. 이러한 과정을 통해 자수 기술을 익힌 자폐 청소년들은, 성인이 되었을 때 사회에 자립적으로 진출할 수 있는 능력과 자신감을 상대적으로 더 단단하게 쌓게 된다.



떠해의 다양한 미술교육 프로그램을 통해 제작된 디자인 상품들은 웹사이트와 오프라인 매장에서 뿐 아니라, 하노이 곳곳에 위치한 기념품 가게와 갤러리, 카페에서 위탁 판매되고 있다. 특유의 컬러풀하고 상상력 넘치는 이미지로 대표되는 떠해의

제품들은 한 번 보면 기억에 오래 남는다. 브랜드의 비하인드 스토리까지 알게 되면 더욱 그렇다. 소외계층 어린이와 청소년들을 포용하는 미술교육, 그리고 교육의 범위를 교실 밖으로까지 확장시켜 경제적 혜택을 실현하도록 돕고 궁극적으로는 사회적인 변화를 도모하는 곳. 한 발 한 발 작지만 또렷한 떠해의 발걸음을 주목해 볼 만 하다.

빈컴센터 현대미술관 (Vincom Center for Contemporary Art)이 갖는 의미

빈컴센터 현대미술관(Vincom Center for Contemporary Art, VCCA)는 2017년 베트남 굴지의 대기업 빈그룹(Vin Group)의 투자와 후원으로 설립된 비영리 아트센터이다. 모든 사람들이 예술을 즐길 수 있도록 높은 퀄리티의 국내외 현대미술 작품을 전시하고, 대중을 대상으로 다양한 교육・문화・예술 활동을 제공한다는 점에서 기존의 갤러리들과 확연히 구별된다. 하노이의 대형 쇼핑몰인 로열시티 빈컴센터에서도 유동인구가 가장 많은 구역에 위치해 누구나 부담없이 방문할 수 있게 한 점에서 VCCA의 궁극적인 지향점을 알 수 있다. 예산 편성의 주요 목표 중 하나 역시 ‘대중의 미적 기준을 높이는 데 기여하고 예술 지식을 전파하기 위해 높은 수준의 작품과 국내외 예술 트렌드를 소개한다’는 것이다⁴⁾.



설치미술, 미디어아트 등 현대 미술작품을 넉넉하게 수용할 수 있는 미니멀한 전시공간은 베트남 최대 규모로, 전시 내용에 맞추어 유연하게 변경이 가능해 미술 뿐 아니라 음악, 무용, 연극 등 다양한 예술 장르를 소개하기에 최적화되어있다. 전시공간 외에도 예술가 및 장인들과의 워크샵과 세미나, 평론회를 진행할 수 있는 스튜디오, 멀티미디어 상영실, 도서관, 카페 등으로 이루어져 통합적인 문화예술교육 공간을 지향한다.

4) VCCA. (n.d.). Vincom Launches Center for Contemporary Art. <http://vccavietnam.com/en/vincom-ra-mat-trung-tam-nghe-thuat-duong-dai>.

VCCA는 특히 교육기관으로도 역할을 하고자 다양한 시도를 하고 있다. 영국문화원의 후원으로 진행된 현대 무용 워크샵에서는 베트남 국립 오페라 발레단의 수석무용수가 간단한 연습과 기법을 통해 참가자들로 하여금 몸의 움직임과 감정을 탐색하고 자신을 표현하고 소통할 수 있도록 가르치는 수업을 제공했다. 그 외에도 어린이 대상의 일회용 플라스틱 재사용 모노프린트 워크샵에서는 환경 문제에 대한 대화를 나눴고 플라스틱 비닐봉지, 물병, 빨대 등의 재료를 활용한 간단한 프린팅 기법으로 독창적인 작품을 만드는 수업을 진행했다. 지난 4월에는 제5회 하노이 아트커넥팅 국제미술전시회・워크샵을 주최해 베트남을 비롯한 전 세계 24개국 작가들의 작품을 선보였다. 이를 통해 예술가, 평론가, 관객들을 대상으로 한 아트 투어와 워크샵을 매개로 문화교류와 대중 대상 문화예술교육을 다채롭게 제공했다는 평을 받았다. 대기업 자본과 전문인력, 풍부한 국내외 네트워크에 공고히 기반한 VCCA는 하노이의 예술가들과 교육자들이 최근 몇 년 간 가장 주목하며 협력하고 있는 기관이다.



베트남은 향후 2년간 GDP 예상 성장률이 6-7%에 이르는, 세계에서 가장 빠르게 성장하고 있는 국가 중 하나로 예상된다. 최근 국가적으로 소비력이 훌쩍 높아지며 문화예술교육 분야 역시 큰 변화를 맞이하고 있다. 주로 민간 영역에서 기업의 주도로 이루어지는 일반인 대상의 예술문화교육 및 전시, 개개인이 실험적으로 시도하는 독창적이고 자유로운 방식의 미술교육, 그리고 사회의 약자들의 창의력 계발을 돕는 미술수업 및 직업훈련 등 그 방향성과 내용은 빠르게 성장하는 경제만큼이나 역동적이고 신선하다. 코로나19 이후의 베트남 문화예술교육에는 또 어떠한 바람이 불게 될지 지켜본다.

강리나

영국 브라이튼 대학교 (University of Brighton)에서 소셜디자인 씽킹에 대한 연구로 박사학위를 받았다. 캄보디아에서 전통 도자기 장인들과 함께 디자인을 통한 경제적 자립 프로그램을 고안 및 진행했고, 한양대학교와 건국대학교의 시각디자인 전공 학생들에게 브랜드 디자인 및 미술사 수업을 가르쳤다. 현재는 베트남 하노이에서 두 아이를 키우며 베트남의 미술교육현장들 및 공예 작업장들을 방문하고 관찰하며, 디자인과 문화가 내포하는 사회적 영향력을 연구하고 있다. 관심분야는 개발학과 디자인의 만남, 그래픽디자인, 브랜딩, 지역사회프로젝트, 민속 수공예 등이다.

인도네시아 콜렉티브들의 다양한 문화예술교육

조지는

인도네시아의 문화생태계는 콜렉티브들의 다양한 활동과 유기적인 연결이 지배적이다. 문화예술교육 역시 그들의 활동과 깊게 연관되어 있으며 ‘교육’의 개념보다 아이들과 여러 문제들을 함께 생각하고 일하는 ‘워크숍’이란 개념적 접근으로 문화예술교육을 풀어나가고 있다. 필자는 각 콜렉티브들의 활동과 더불어 문화예술교육의 관점과 사례들을 소개하고자 한다.

지역과 함께, 아이들과 함께, 타링 파디(Taring Padi)

타링 파디(Taring Padi)는 인도네시아 족자카르타(Yogyakarta)를 기반으로 활동하는 콜렉티브이다. 1998년 결성된 타링 파디는 종이 나 천에 목판화기법을 사용하여 정치 및 사회적 메시지를 작업화한다. 그들의 매체는 걸개그림, 판화, 인형극, 거리 공연, 펑크 록 및 테크노 음악 등 다양하다. 이전에 군부독재 체제에서 정치적 메시지들이 그들의 주제였다면 현재는 광산과 같은 정부 기업의 자원 개발이 지역에 미치는 문제들에 참여하고 있다. 이들이 지역주민들과 긴 시간 동안 이 문제들에 대해 토론하고 무엇을 어떻게 할 것인가를 실천하는 것이 이들의 활동과 예술이 된다. 이런 당면 과제 안에서 워크숍은 서로가 서로를 이야기하는 하나의 방법론이다. 버를 수확하고 세레모니처럼 하는 연을 날리는 운가란(Ungaran) 마을에서 타링 파디는 축제의 기획자와 마을이 서로 협력하며 축제를 만들어간다. 이곳에서도 아이들과 연을 만드는 워크숍이 이루어지는데 ‘연’은 마을의 축제이면서 마을의 정체성과 연관된다. 연을 만드는 워크숍은 연을 날리는 기쁨을 함께 하고자 하는 의도도 있지만 이 축제를 지속하기 위해 미래를 위해 아이들에게 연 만드는 방법을 전수하고자 하는 의미도 있다. 연은 아이들이 만드는 작은 연도 있지만 2-3m를 훌쩍 넘는 커다란 연부터 200m길이의 대형 연까지 다양하다. 버리는 비닐봉지를 사용해서 만든 연도 있는데 환경에 대한 마을의 작은 고민을 실천한 것이라고 보아도 좋을 것이다.



운가란 마을에서 만든 연 날리기
출처 : 이끼바위쿠르르

최근 11월 19일에는 재즈페스티벌 ‘NGAYOGJAZZ’이 열렸다. 족자카르타 지역을 기반으로 이 행사는 한 마을을 축제의 무대로 만든다. 공연에는 적어도 5-6개의 무대가 마을 안에 만들어지는데 무대는 마을의 공터, 가정집, 마을회관 등 다양하다. 방문객들은 가정집 마당에서 휴식을 취하고 마을 사람들은 음료와 간식을 자기 집 앞에서 판매한다. 관람객은 음악과 함께 이 작은 마을을 돌아볼 수 있다. 타링 파디는 이 축제에서 ‘피쉬 스토리(fish story)’ 워크숍을 어린이들과 함께 하였다. 강 옆의 마을이란 지역성을 해석하여 강에 사는 생물들을 만들어보는 워크숍이다. 아이들이 만든 강의 생물들은 이 축제의 설치물들로 전시된다. 한 예술가가 설치물을 아우르는 전반적인 계획을 세우고, 아이들의 작품은 서로 상호작용을 하면서 축제의 전시로 거듭난다. 아이들은 단지 워크숍을 끝내고 돌아가는 것이 아니라 자신의 마을에서 열리는 축제에 참여했다는 뿌듯함을 느낀다. 중요한 것은 문화예술교육이 단지 교육만이 동떨어져 있는 것이 아니라 열려있는 방식, 서로가 함께 일하며 만들어간다는 점이다. 예술가들이 아이들과 함께 하고 마을을 찾아가서 축제를 만드는 것은 ‘선물’을 주기 위함이 아니다. 물론 음악공연 관람이 쉽지 않은 시골마을에서 공연 감상은 마을 사람들에게 감사의 기회이긴 하지만 이 축제를 조직하기 위해 마을과 접촉하고 만들어가는 동시에 예술가들은 서로 다른 마을의 문화를 배워간다. 워크숍 기간은 짧지만 해마다 계속되고 여러 마을의 아이들과 꾸준히 함께 일하는 것은 늘 연장선 상에 있다. 타링 파디의 활동에서 워크숍은 계획적으로 혹은 우연히 지속적으로 일어나고 만들어진다. 중요한 것은 아이들과 함께 하는 워크숍이 콜렉티브의 활동과 철학과 연결되어있는 동시에 지역사회와 연동된다는 점이다. 그래서 고립되지 않으며 각자의 역할을 수행하고 만나고 헤어진다.



(좌) 피쉬 스토리 워크숍 (우) 축제 설치 구조물 안에 전시된 작품
출처 : 이끼바위쿠르르

흙의 정체성, 자티왕이 아트 팩토리(Jatiwangi art factory)와 워크숍

자티왕이 아트 팩토리(Jatiwangi art Factory)는 수도 자카르타에서 차로 4시간 떨어져 있는 마을에 위치한다. 이곳은 오래전부터 벽돌과 기와를 굽는 동네였다. 농업사회에서 가족 구성원이 곧 노동력 인 것처럼 이 마을의 기와공장은 가족중심으로 운영되어왔다. 최근 의류공장 및 다른 공장들이 생겨나면서

예전부터 운영되었던 기와 공장들은 문을 닫기 시작했다. 이런 산업화를 이유로 고속도로가 생기고 공항이 문을 열었다. 자티왕이 아트 팩토리는 아리프 유디(Arief Yudi)가 나고 자란 집이다. 과거의 그의 집은 기와 공장이었지만 지금은 작은 세라믹 뮤지엄, 레지던시 등 다양한 활동의 거점으로 움직이고 있다. 자티왕이 아트 팩토리의 가장 큰 행사는 세라믹 뮤직 페스티벌(Ceramic Music Festival, CMF)이다. 세라믹 뮤직 페스티벌은 자티왕이의 16개 마을, 행정조직, 학교 등 거의 4,000명의 참여자가 함께 만드는 축제로 가장 최근의 축제에는 만 명이 가까운 참여자가 모였다. 초등학교 저학년부터 중고등학생, 성인까지 그동안 연습해온 연주를 선보인다. 아이들은 돌을 부딪치고, 중학생들은 기와를 두드린다. 거친 연주와 몸동작이 공장지대의 큰 굴뚝 앞에서 장관을 이룬다. 이 축제는 2년에 한번 열리는데 시작되기 4-5개월 전부터 준비를 한다. 지역의 많은 학교와 연계하여 공연자들이 학교로 찾아가 오랜 기간 동안 아이들과 워크숍을 한다. 단순히 기와장으로 장단을 맞추는 것부터, 테라코타 드럼, 노래, 오키나와에 이르기까지 다양한 악기들을 연습한다. 악기는 단 흙으로 만든 테라코타를 위주로 선정한다. 축제가 열리기 한 달 전 즈음 테라코타 악기를 굽는 날을 정하여 가마에 불을 지피는데 일종의 축제 전 세레모니이다. 이 날도 마치 축제 전야제처럼 참여자들과 함께 행사를 갖는다. 세라믹 뮤직 페스티벌은 지역의 아이들이 모두 모인 것처럼 참여자들이 많은 행사이다. 이 많은 아이들이 모인다는 것, 그 자체로 이 축제는 장관을 이룬다. 모두 귀를 기울여 서로 박자를 맞추고 집중하여 연주를 해낸 다음 홀연히 떠난다. 이 감동적인 행사는 워크숍과 축제로 연동되어야만 가능하다. 이 마을의 ‘흙’, ‘테라코타’는 그들의 정체성이라는 것을 축제를 통해 은유적으로 느끼게 한다. 워크숍의 의미는 아이들과 ‘함께 일하는 것’으로 과정을 함께 겪으며 무언가 해내고 있다는 성취감을 준다. 교육이 무언가를 가르치고 배우는 직선적인 것이 아니라 서로 배우고 교환되고 작용하는 것이라는 것을 그들은 몸으로 안다. 자티왕이 아트 팩토리가 시사하는 것은 지역을 기반으로 문화예술교육을 축제, 그들의 활동과 유기적으로 연결하고 행정조직과 마을, 학교와 연계하며 문화공간으로서의 역할을 하고 있다는 것이다. 제도적 교육에서 하지 못하는 일들을 그들만의 워크숍으로 ‘실행’하고 지역의 새로운 가능성을 열고 있다.



세라믹 뮤직 페스티벌 현장
출처 : 이끼바위쿠르르

구드 스쿨(Gud Skul) - “테무잘라(Temu-jalar)”

구드 스쿨(Gud Skul)은 인도네시아 콜렉티브 루앙루파(ruangrupa)가 여러 콜렉티브와 연계하면서 문화예술 생태계를 고민하면서 만들어진 학교이다. 여러 콜렉티브들이 서로를 배우는 경험, 경험을 교환하는 시기를 거치면서 이것이 바로 학교가 아닌가란 자각에서 만들어졌다. 구드 스쿨은 그 경험들이 불러온 많은 지식과 수확(결과물)을 나누는 하나의 방법론이다. 구드 스쿨은 공유와 협업이 문화예술에서 가장 중요한 필수요소라고 생각한다. 또한, 구드 스쿨의 주요한 가치 중 하나는 친구와 사귀기, 친구로부터 배우기이다. 이는 참여자들의 연령대와 상관없이 적용된다. 인도네시아 어로 “테무(Temu)”는 ‘만나다’, “잘라(jalar)”는 ‘퍼지다’라는 뜻을 가지고 있으며, 이 두 가지를 하다 보면 참여자들이 집단의 일원이 되고 함께 일하고 네트워크를 확장하고 지식을 수집, 방법론을 개발하는 지속적인 역할로 이어진다. 구드 스쿨의 시작은 콜렉티브 루앙루파(ruangrupa), 세럼(Serrum) 및 그라피스 후루 하라(Grafis Huru Hara)가 함께 지식 공유 플랫폼으로 시작했는데, 세럼에서는 초등학교 및 중·고등학교 교사였던 멤버들도 있었다. 학교 교육에서 무언가를 제한하면 학교의 일정과 기타 이유로 받아들여지지 않는 지점들에 대한 답답함으로 자유로운 문화예술교육에 대한 필요성 등을 고민하게 되었다. 이후 그들은 제도교육을 그만두고 세럼의 활동을 이어나갔고 현재 구드 스쿨에서 그 뜻을 펼치고 있다. 구드 스쿨에서는 교사들 네트워킹으로 추천된 고등학생을 대상으로 6개월 동안 프로젝트를 진행하고 있다. 이 워크숍은 자기 프로젝트를 기획, 실현, 결과물을 만드는 것이 주된 내용이다. 결과적으로는 책을 만들기, 음악앨범을 제작하거나 여러 종류의 것들이 있지만 서로의 지식을 공유하고 배우며 진행된다. 또한 수확을 싫어하는 아이들을 위해 비주얼 매스(Visual Math)라는 워크숍을 진행하기도 했다. 다양한 활동을 하다 보면 자연스럽게 서로 다른 분야들이 충돌과 연결을 반복한다.

이 외에도 다양한 참여자들이 함께 일하는 생태계를 구축하여 예술가, 큐레이터, 평론가, 매니저, 연구원, 음악가, 영상 제작자, 건축가, 요리사, 디자이너, 패셔니스타, 스트리트 아티스트 등과 함께 그 안에서 워크숍을 운영한다. 워크숍 참여자들은 어린이(RuRu Kids), 중고등학생, 대학생, 성인 등 주제와 상황에 따라 다양하다.



(좌) 구드 스쿨 내 식당 전경 (우) 워크숍 진행 사진
출처 : 이끼바위쿠르르

구드 스쿨의 교장인 엠지 프링고토노(MG, Pringgottono)는 앞으로 구드 스쿨에서 하고자 하는 것은 무엇인가라는 질문에 이렇게 답했다. “구드 스쿨을 마치 대안 교육처럼 생각하는 부분이 있는데 우리는 이것을 진짜 제도교육의 한 방식이 되길 원한다. 우리는 5년간 구드 스쿨을 운영해왔고 그동안 수확이 아주 많다. 그리고 여전히 그것을 공유하고 전파하고 확장하려고 한다.”

문화예술교육, 그리고 워크숍

구드 스쿨의 프링고토노는 워크숍을 통해 벌어지는 생태계를 ‘지식정원’이라고 부른다. 그리고 서로 ‘테무잘라(Temu-jalar)’ 즉, 만나고 퍼지는 것이 이 지식의 정원에 수확을 하게 하는 중요한 행위임을 강조한다. 그는 인터뷰 시 우리가 서로 나누었던 이야기들을 ‘암묵적 지식’으로 본다면 우리의 ‘암묵적 지식’들을 주고받으며 의미를 생성하고 이후 필자가 글로 쓰면 그것이 ‘명시적 지식’이 되는 것이라고 말한다. ‘암묵적 지식’을 펼쳐고 나누고 확장할 수 있는 터전을 만들고 ‘명시적 지식’으로 전환시키는 기회를 제공하는 것이 구드 스쿨이 지향하는 바이다.

한국 제도교육에서는 예술가들이 아이들을 가르치고 경험을 나누는 것을 목표로 하는 프로그램이 점점 더 많아지고 있다. 그러나 ‘교육’은 교육에서 그치고 공유, 변형, 확장의 경험은 적다. 문화예술교육은 다른 세계와 만나고 다른 경험들과 함께 해야 한다. 그래서 교육이기도 하지만 ‘함께 일하는 것’인 워크숍이 중요한 이유이다. 인도네시아 학교 제도 안에서 주 2시간 정도인 형식적 문화예술교육의 한계점을 파악하고 학교 밖에서 워크숍을 통해 빈자리를 채워나간다. 각 콜렉티브들의 지속적인 워크숍은 아이들과 서로 경험을 주고받으며 그 경험이 지역사회에 다른 무언가를 확장시키는 역할을 한다. 워크숍의 방법론들은 워크숍의 과정과 내용이 한 곳에만 머물러 있지 않게 한다. 제도적 안정성을 찾기보다 서로 신뢰하는 생태계에서 실험과 활동의 지속성을 실천하는 콜렉티브들의 활동은 문화예술교육에서도 중요한 역할을 하고 있다. 다양한 참여자들과 워크숍을 하지만 콜렉티브들의 활동에서 어린이와 관련된 워크숍이 늘 존재하는 이유를 타링 파디(Taring Padi)는 이렇게 말한다. “어린이와 무언가를 하면 미래에도 무언가를 하게 된다.”고.

조지은

시각연구밴드 이끼바위쿠르르와 미술그룹 믹스라이스에서 활동하고 있다. 이 두 그룹에서 이주, 공동체, 나무, 흔적, 탐구하며 다층적인 접근방식과 다양한 매체를 사용한다. 가끔 만화도 그린다. 주요 참여 전시로는 Lumbung Document15(Kassel, 독일),《우리는 모두 집을 떠난다(Moving & Migration)》(경기 도미술관, 안산), 올해의 작가상 2016 (국립현대미술관, 서울), Cosmopolis-Collective Intelligence(Pompidu Center, Paris), 12 Sharjah Biennale <The Past, the Present, the Possible>(Sharjah, UAE), <nnncl & mixrice>(아틀리에 에르메스, 서울, 2013), <제 7회 아시아 퍼시픽 트리엔날레 >(Gomma 현대미술관, 브리즈번, 2012) 등이 있다.

홍콩 문화예술교육의 현황과 이슈

팡원즈(方韻芝)

커뮤니티는 시공간을 가로지르는 교과서이다

지난 10년간 홍콩의 지역사회 예술 프로젝트는 압도적인 기세로 생겨났고, 정부의 보건시민부, 부동산 개발업자, 자선기금, 개인 후원 및 관광발전국, 도시재건국, 예술발전국까지 모두 매년 일정 금액을 할당하여 다양한 지역사회 프로젝트에 자금을 제공하기 시작했다. 동시에, 2003년 이후 일련의 시민운동으로 추진된 사회적 정서가 2014년에 이르러 점차 성과를 거두면서, 홍콩인들은 ‘자기는 자기가 돌본다.’는 사고로부터 점차 지역사회를 알게 되고 이웃과의 관계 맺기를 갈망하게 되었는데, 이는 1989년 이민 러시(Rush) 이후 유례없는 열기이다. 필자의 지역사회에 대한 애정은 중학교 졸업 후부터 싹트기 시작했는지 모른다. 2022년에 쓴 본 글은 “공동체”와 문화 및 교육의 밀접한 관계를 탐구하기를 기대하며, 예술 개입이 지역사회 관계 및 다음 세대에 미치는 영향력과 가능성을 예로 들어 설명함으로써 홍콩 문화생태계에서 지역사회 예술의 위치와 의의를 정리한다.

알 수 없는 각도와 변화무쌍한 내용

지역사회는 우리의 일상생활과 인간의 상호작용의 총합이라고 할 수 있기 때문에 매우 다양하고 복잡적이어서 일방적으로 정의하기가 어렵다. 그러나 주류 언론의 지원 아래 대중은 항상 특정 공동체에 대한 어떤 인상을 가지고 있으며, 이는 사회의 정체성을 확립하는 데에는 편리하지만 빠르게 발전하는 홍콩에서 오늘날 지역사회가 여전히 고정된 형태인 것인지는 의문이다. 건물의 철거와 건설, 사람들의 흐름과 이동, 사건의 발생과 반향 등에 따라 지역사회는 매일 다른 속도로 변화하고 있고 물결처럼 역동적이어서, 매번 한 순간의 이미지를 포착하더라도 다음 순간이면 또 예상치 못한 형태로 변하고 말 것이다.



신·구 간판이 혼합되어 있는 홍콩 신푸강 지역
출처 : 팡원즈

예술의 개입 기법은 우리로 하여금 또 다른 안경을 쓰고 기존의 토대 위에 서서 다른 관점에서 일상의 가능성을 탐구하고, 묻고, 재현하고, 미래의 가능성까지 상상하게 한다. 2012년 지역사회 아트맵(社區藝術地圖)을 시작으로 홍콩의 예술가와 교사들은 지역사회 교육의 가능성을 적극적으로 모색해 왔으며, 우리와 교사들 모두 지역사회가 예술 창작의 좋은 주제일 뿐 아니라 예술 수련의 시험장임을 깨달았다. 예술의 ‘술’에는 일종의 취사선택의 기술이 포함되며, 학생들은 선택을 통해 지역사회를 보는 관점을 스스로 정의해야 한다. 사회의 끝없는 주제와 가능성에서 학생들의 어떤 선택도 옳고 그름을 판단할 필요도, 비교할 필요도 없으므로, 지역사회 예술은 실제로 학생들에게 자신의 생각을 안전하게 표현할 수 있는 공간을 제공한다.

학생들이 학교 교육을 경시하는 것을 이해하기는 어렵지 않다. 왜냐하면 휴대폰만 켜면 곧바로 끝없는 정보의 바다 속을 질주할 수 있기 때문이다. 젊은이들은 학교생활보다는 온라인 세상에서 스스로 원하는 것을 선택할 수 있고, 바라는 모든 경험을 가상으로 체험할 수 있다. 그러나 실생활의 제약으로 인해 젊은이들은 컴퓨터를 떠나야 할 때도 있고, 가족과의 식사 자리나 등굣길에 불가피하게 지역사회와 접촉을 해야 한다. 지역사회는 젊은이들에게는 가깝고도 먼 곳이다. 인터넷의 하이퍼링크 세계와 달리 지역사회는 사람, 일, 사물이 이루는 수평 연결과 시간이 축적되어 이루는 수직 연결이 교차하는 선형 네트워크이며, 무게 있는 시공간이자 매일의 변화를 기록하는 무거운 역사책이다.

하지만 어떻게 하면 젊은이들이 사회에 관심을 갖게 할 수 있을까? 학교 예술교육 프로그램에 지역사회 교육의 요소를 추가하는 목적은 멘토, 교사 및 학생의 학습 내용이 실제 사회와 연결되기를 바라는 것이다. 교사와 멘토도 사회에 대한 예리한 관찰력과 촉각이 있어야 사회를 위해, 그리고 학생을 위해 사회의 현안을 반영한 커리큘럼을 세울 수 있고, 그래야 학생들의 관심과 흥미를 끌 수 있다. 커리큘럼은 사회에서 지식을 흡수할 뿐만 아니라 창작과 변형을 통해 사회에 지식을 되돌려준다. 따라서 학습 과정은 개인의 창작, 예술가와의 교류 및 학습뿐만 아니라 사회와의 지속적인 왕래이기도 하다. 이 과정에서 학생들의 창작도 사회에 끼어들게 되고, 사회에 참여하거나 사회를 조용히 변화시키게 된다. 학생의 경우, 자신의 감각을 열어 주변 사물을 느끼고 탐구하기만 하면 개인의 편안함을 넘어 새로운 지식과 도전을 맞이할 수 있다. 사회의 새로운 페이지는 젊은이들이 계속해서 작성해야 한다.

지역사회에서 예술에 노니는 법을 배우다

2020년 코로나 기간 동안 필자는 운 좋게 한 교사의 초대로 지역사회 예술교육 프로젝트를 공동 기획하게 되었다. 우연히도 그 지역은 필자가 자란 지역인 신평강(新蒲崗)이었고, 손으로 만든 다양한 간판이 눈에 띄는 옛 동네로, 간판 하나하나가 독특한 디자인과 전통 장인의 숨씨를 담고 있었는데, 최근에 간판이 빠르게 바뀌고 있다. 이 지역의 2세대 간판 제작점인 ‘야오화 제작실’의 리지엔밍(일명 아지엔, 李健明(阿健))은 최근 간판 서체 보존 및 디지털화 작업을 진행하여 대중에게 널리 알려졌다.

아지엔의 도움으로 우리는 간판 서예가 리한(李漢)의 원고 사본을 빌려 연구했고, 그래픽 디자인에 익숙한 교육예술가 정더핑(曾德平)이 디자인 수업을 맡아 장자의 ‘소요유(逍遙遊)’ 개념을 전 수업 과정에 도입하였으며, 학생들에게 ‘지역사회로 놀기’로부터 간판 디자인에서 간판 디자인과 글꼴의 음양 공간에 대해 배울 수 있도록 했다. 글꼴을 부분적으로 확대하는 과정을 통해 학생들은 획과 획의 힘을 느낄 수 있고, 추상적 글꼴을 지역사회 밖으로 끌어내어 지역사회 공간이나 이웃과 교류할 수 있는 기회를 갖게 된다.



전통 간판제작을 시연 중인 아지엔 큰 글꼴의 카드보드를 활용한 야외 활동
출처 : 팡원즈

학생들은 한동안 지역사회 및 낯선 사람들과의 접촉에 적응하지 못했지만, 첫 번째 과감한 시도는 학생들이 생각할 수 있는 공간을 여는 데 도움이 되었다. 교내 전시 디자인 외에도 교장 선생님은 이번 지역사회 예술 창작 실험이 지역사회와 어떻게 연결될 수 있을지 고민하도록 권유했기에, 우리는 학교의 지리적 이점을 활용하여 지역 그래피티 단체인 그래픽 에어라인즈(Graphic Airlines)를 초청, 학생들에게 길거리 스티커 제작 방법을 가르쳤고, 작품들을 학교 외벽에 붙여 지역사회를 향하도록 전시함으로써, 외벽이 학교와 사회의 시각적 ‘하이퍼링크’가 될 수 있도록 했다.



길거리 스티커 제작 및 학교 외벽 게시

출처 : 팡원즈

*외벽에 설치한 작업은 첫 번째 주에 파괴되었음. 누가, 왜 파괴했는지 알 수 없지만 공동작업한 학생들과 감정을 공유하고, 모든 예술작품은 감상자에게 열려 있으며 작품에 대한 이해는 그들의 몫임을 학습함.

계획의 중반기부터 우리는 ‘소요유’라는 인생의 철학적 태도를 바탕으로 사물을 보는 방법을 바꿀 수 있게 되었고, 사람들이 보는 각도를 바꿀 수 있는 능력으로 확장시키게 되었으며, 이에 더 나아가 ‘여름 벌레가 지역사회를 보다’를 주제로 삼아 다른 ‘시각(angle of view)’으로 지역사회를 바라보는 데 대해 사고하게 되었다. 만약 우리가 열흘밖에 못 사는 곤충이라면, 우리는 사회의 무엇을 주시할 것인가? 시간은 길어질까, 짧아질까? 공간은 넓어질까, 더욱 제한적이게 될까? 혹은, 우리가 보잘것없는 곤충이나 짧은 생명을 대입해 지역사회를 바라볼 때, 이 과정은 가치와 숫자가 사실은 절대적인 것이 아니라 상대적인 것임을 깨닫게 한다. 지역사회를 보고 지역사회를 상상하면, 지정된 답변에 도달하지 않고 각 개인이 비슷하거나 다르다는 것을 발견하는 것이 지역사회/공동체(communitiy)의 진정한 질(quality), 즉, 공통점과 차이점일 것이다.

이 외에도 2021년에는 학교예술가 홍통통(紅彤彤)이 제지공예로 지역사회에 개입하여, 동네 우유팩 수거를 시작으로, 학생들과 함께 폐지 수거를 통해 수제지 공법을 만들었다. 홍통통은 또한 창작을 통해 외벽 작품에 호응하고 외벽 작품의 분위기를 바꾸는 데 앞장섰다. 또 다른 학교예술가 리우즈충(劉智聰)은 정부가 주룽청(九龍城) 재건 프로젝트가 임박했다고 발표하자 학생들을 이끌고 거리로 나가 기록을 남겼다. 학교 인근이었지만 대부분의 학생들은 주룽청의 거리와 상점에 관심을 두지 않았었는데, 이번에는 카메라 렌즈와 프레임을 통해 눈을 뜨고 주의 깊게 지켜보는 것으로 시각을 바꾸게 되었다.



(좌) 제지공예 활동 (우) 사진을 통해 지역을 바라보는 활동
출처 : 팡원즈

지역사회를 학습의 맥락으로 삼다

앞서 언급한 지역사회 예술교육 프로젝트를 예로 들면, 예술가는 학생들이 예술 창작을 통해 지역사회를 더 많이 이해하고, 느끼고, 참여하며, 몰입할 수 있도록, 다양한 매체와 교수법을 활용하는 것을 볼 수 있다. 작품은 관련 정보를 이끌어내고 적

- 1) 초월적인 해탈의 경지

절한 창작 기법을 사용할 수 있으며, 관객의 관심을 끄는 것 역시 중요하다. 따라서 예술가는 창작 능력 외에 실행하고 가르칠 수 있는 능력을 갖추어야 하므로, 창작예술가 못지않게 교육예술가에 대한 요구가 크다. 두 예술가의 차이점은, 교육예술가는 대상이나 대중을 직접 상대해야 하므로 예술 창작 과정을 잘 공유하고 사회나 커뮤니티의 요구에 부응할 수 있어야 하며, 소통하고, 사회에 관심을 갖고, 지역사회와 교류하고, 예술 관련 지식과 기술을 전수할 수 있어야 한다는 점이다. 예술을 통해 다양한 커뮤니티에 개입하고 각 커뮤니티 구성원의 정신 건강을 개선하면, 정부의 의료비 지출을 줄이고 사회에 긍정적 영향을 줄 수 있다는 연구 결과가 있다.

교육예술가는 병원, 요양원, 학교 등 다양한 커뮤니티를 여행하며 각 지역사회 구성원이 예술을 체험하고, 예술 창작을 홍보하며, 내면의 예술적 능력을 인식하여 내면으로부터 힘을 얻고, 정신적 만족감을 느끼기를 기대한다. 한 사람을 감동시키려면 교육예술가의 미시적 기법(micro-skill)도 중요한데, 그들은 사회의 필요와 변화를 이해할 수 있을까? 개별 참가자의 요구에 응답하는가? 개별 참가자의 재능을 유심히 보았는가? 참가자의 재능을 어떻게 발전시킬 수 있나?

사회적 자원이 점점 풍부해짐에 따라 젊은이들은 자신의 삶의 방식을 선택할 수 있는 공간과 능력이 많아졌고, 고등교육기관에 진학하고 가정을 꾸리는 등의 인생 목표보다 사회에서의 자신의 지위와 우월성을 더욱 중시한다. 그러나 경험과 자신을 증명할 수 있는 기회가 부족하기 때문에 새로운 세대는 자리매김하기가 어렵고 심지어 무모한 집단으로 간주되기도 한다. 90년대생과 00년대생의 생의 성장과 학습은 나날이 변화하고, 현대예술은 혁신과 실행능력을 추구한다. 어떻게 양자를 겸비하고 업계에서 인정받는 교육예술가를 양성할 수 있을까?

팡원즈(方韻芝)

홍콩의 예술가, 기획자이자 기획자로서 대학에서 강의를 하고 있으며, 커뮤니티 교육예술가이기도 하다. 시각예술과 인문학을 전공하고 최근 몇 년 동안 “커뮤니티 아트 맵”, “커뮤니티 비기너스”, “커뮤니티 라이프”, “제안”, “1/n 커뮤니티 라이프 페스티벌” 등이다. 홍콩의 역사적 변화 속에서 다양한 예술행동과 문화예술교육을 실천하고 있으며, 중국의 영향력이 거세진 오늘날의 홍콩에서 일상과 지역을 중심으로 스스로의 삶을 만드는 일에 주목하고 있다. 이 글은 중국어로 쓰인 원고를 한글로 번역하여 수록하였다.

발행인	박은실
발행일	2022.12.
발행처	한국문화예술교육진흥원
기획	한국문화예술교육진흥원 홍보국제협력팀
운영	문화디자인자리
홈페이지	www.arte.or.kr
문의	02-6209-1354
등록번호	KACES-2251-C006