
2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서

— 한국문화교육학회

‘언택트 환경에서 문화예술교육을 논하다’

2020 문화예술교육 유관학회

온라인 세미나 결과보고서

— 한국문화교육학회

‘언택트 환경에서 문화예술교육
을 논하다’

발행인

이규석

발행일

2020. 12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김자현

지식정보R&D센터 팀장 노준석

지식정보R&D센터 윤예솔

등록

KACES-2040-R015

ISBN

문의

Tel. (02)6209-5945

Fax. (02)6209-5999

E-mail. contact@arte.or.kr

www.arte.or.kr

저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공
누리에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유
롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 공공저작물을 상업
적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형
하여 이용하는 것은 금지합니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서」를 제출합니다.

한국문화교육학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

연구진

제1발표 언택트 시대의 문화예술교육 지형도의 변화에 대한 진단과 문화예술교육적 전망

발표자 이병준 (부산대학교 교수)

제2발표 언택트 환경에서의 그림책 문화예술교육

발표자 신혜은 (경동대학교 교수)

1부 종합토론

토론자 김향미 (숙명여자대학교 교수)
김효정 (이화여자대학교 교수)

제3발표 언택트 환경에서 다시 보는 학교와 미술관 연계 교육

발표자 이은적 (대구교육대학교 교수)

제4발표 4차 산업혁명의 시대, 포스트 코로나 시대의 공연예술이 가야할 길: Zoom Generation

발표자 박나훈 (영산대학교 교수)

2부 종합토론

토론자 류지영 (춘천교육대학교 교수)
김혜주 (동서울대학교 교수)

목차

| | |
|---|-----|
| 제1발표 언택트 시대의 문화예술교육 지형도의 변화에 대한 진단과 문화예술 교육적 전망 | 1 |
| 제2발표 언택트 환경에서의 그림책 문화예술교육 | 31 |
| 1부 종합토론 (1) | 65 |
| 1부 종합토론 (2) | 69 |
| 제3발표 언택트 환경에서 다시 보는 학교와 미술관 연계 교육 | 73 |
| 제4발표 4차 산업혁명의 시대, 포스트 코로나 시대의 공연예술이 가야할 길: Zoom Generation | 111 |
| 2부 종합토론 (1) | 131 |
| 2부 종합토론 (2) | 135 |

제1발표

언택트 시대의 문화예술교육 지형도의 변화에 대한 진단과 문화예술교육적 전망

이병준 (부산대학교 교수)

I. 서론

1. 직접 대면하는 시대가 위기를 맞고 있다. 대면이 야기할 수 있는 의학적 위험도는 앞으로도 끊임없이 발생하고 확산될 수 있기에 ‘언택트’라고 하는 새로운 사회적 현상이 생겨났다. 문화예술교육을 포함해서 교육을 생각해야 하는 차원에서는 손쉽게 ‘온라인’ 또는 ‘비대면’수업이라고 하는 방식을 선택해야 하는 상황에 놓이게 되었다. 예술프로그램이나 박물관 프로그램의 향유인 경우에는 적당한 거리두기 등을 통한 위생관리를 통해 적절한 규모의 참가자들을 염두에 두면 된다.

2. 이러한 차원의 변화도 사실상 적지 않은 현장의 변화를 야기하기 문화예술교육의 기획과 운영을 담당하는 인력들은 창의적인 대응프로그램을 준비해야 하기에 업무로드는 많아지고 있고 강의의 횟수가 줄어들고 있는 상황 속에서 대면을 통해서 제공되었던 교육서비스 제공자들은 일자리를 잃는 위기의 상황에까지 몰리고 있다.

3. 이러한 상황 속에서 그간 우리나라에서 제도화되어 왔던 문화예술교육서비스는 새로운 변화와 위기의 상황에 직면하게 되었다. 그러나 장기적으로 그리고 미래적으로 이러한 언택트 환경은 새로운 학습문화를 만들어낼 가능성이 높아졌고 문화예술교육의 수요과 공급과 관련된 새로운 시장질서가 생겨날 가능성이 있으며 이러한 미래변화를 미리 진단해보고 논의해 보는 것이 본 발표문의 핵심이다.

Ⅱ. 문화예술교육 지형도의 변화

1. 학습자의 차원 : 대규모교육에서 소규모집단 학습으로의 이행

언택트 환경의 등장으로 첫번째로 감지되는 문화예술교육 지형도의 변화는 학습자에 대한 것이다. 이전에는 대규모 또는 다수의 학습자를 대상으로 실시할 수 있었던 문화예술교육이 ‘대집단 교육’을 불편해하고 소집단중심의 좀 더 촘촘하고 짜여진 교육의 형태로 운영되는 방향으로 이동할 수 있다는 점이다.

2. 콘텐츠개발자의 차원 : 장인에서 기술자로의 이행

언택트 시대의 본격적인 등장으로 인해 문화예술교육 지형도에서 가장 크게 생겨나는 현상은 문화예술교육과 관련된 “기술자”들이 늘어난다는 것이다. 이러한 기술자들은 기존의 ‘장인’들과는 달리 숙련성과 그것에 기반한 미메시스적 창발성이 아닌 다른 역량에 의존한다. V. Flusser가 얘기한 “기술적 형상”(Flusser)의 창작자들이다.

3. 콘텐츠개발의 차원 : 솔로에서 커뮤니티로 이동

이제 개별 교수자가 가진 문화예술교육콘텐츠는 그 가치의 인정과 확산에 있어서 독립적인 작업보다는 다양한 전문가들과의 협업에 의해 양질의 콘텐츠개발이 성공할 가능성이 높아진다. 이는 문화예술교육 콘텐츠의 개발과 관련하여 새로운 생태계를 야기할 것으로 보인다. 온라인에서는 언제든 보다 좋은 양질의 콘텐츠 경쟁이 있기에 새로운 변화가 감지될 것으로 생각된다.

4. 문화예술교육사 양성과 연수의 차원 : 디지털 역량 강화

이러한 맥락에서 향후 문화예술교육사 또는 예술강사들의 양성과 연수에 있어서 디지털 매체 활용능력에 대한 부분이 더욱 강조될 것으로 보인다. 1차적으로 비대면 수업을 통한 문화예술교육을 운영할 수 있는 역량을 개발하는데 중점을 두고 연수가 이루어질 것으로 보인다.

5. 문화예술교육기획자의 차원 : 1인 창작자의 본격적 등장

현재 백화점 문화센터에 초청되고 있는 강사들 중의 상당수는 유튜버이다. 이들은 책을 출판하거나 알려진 또는 팬층은 유튜브계정을 운영하고 있다. 마케팅에서도 현재 최고의 마케팅은 스스로가 매체에 노출되는 것인 만큼 이 트렌드는 문화예술교육의 지형도에 그대로 적용될 듯 한다. 이는 조만간 문화예술교육 콘텐츠를 장착한 개인이나 그룹이 유튜브에 등장할 것임을 예고하고 있다. SNS와 IT로 장착한 문화예술교육 콘텐츠 1인 창작자들이 유튜브를 기반으로 본격적인 프로그램 마케팅에 나설 것으로 보이고 콘텐츠에 목마른 수요자들은 이를 찾을 것으로 보인다.

6. 생태기반 문화예술교육의 본격 등장 : 도시에서 자연으로

언택트시대의 등장과 함께 제기되고 있는 문제가 움직임의 빈곤이다. 노마디즘의 시대에 이동이 제한된다는 것은 개인의 자유가 상당히 억압받고 있음을 느끼게 한다. 이러한 상황에서 사람들은 도시를 탈출하고 싶고 자연을 호홉하고 싶어하는 욕구를 강하게 느끼게 된다. 자연에서는 어느 정도의 대면도 허락이 된다고 느끼게 되면서 자연을 기반을 하는 활동들을 더욱 갈망하게 된다. 이러한 상황에서 기존의 문화예술교육은 생태기반, 자연기반으로 이행해갈 가능성이 매우 높다. 사람들이 많이 물리는 문화적 자원에는 관심은 약화되어가는 반면 사람들과의 대면이 느슨한 자연적 자원에는 높은 관심을 가지게 될 것으로 보인다. 이러한 상황에서 기존에 그리 주목받지 못한 생태 문화예술교육이 하나의 새로운 뉴 트렌드로 등장할 것으로 보인다.

Ⅲ. 인문학적·사회과학적 진단

1. 학습과 체험의 개인화

코로나 상황으로 장기화를 통해 느껴지는 것은 언택트가 진행되면 될수록 ‘문화예술교육의 개인화’의 진행이 심화될 것으로 보인다는 점이다. ‘문화예술교육의 개인화’는 크게 두 가지 차원으로 나타나는데 하나는 ‘개인학습’의 차원이고, 다른 하나는 문화예술교육을 개인이 찾아나서야 한다는 ‘정보에 대한 개인적 접근’이라는 차원이다. 우선 언택트 시대에서는 온라인매체를 기반으로 한 개인학습이 중심이 될 가능성이 높다고 보여진다. 이 경우 온라인체험은 철저히 ‘개인적’으로 진행된다. 현재 코로나상황이후 대학생들을 대상으로 해서 조사한 결과에 따르면 대학생들은 온라인수업을 더 원하는 것으로 나타났는데 이는 경제적이고 시간적인 이유외에도 편안한 공간에서의 개인적 학습이 세대의 취향에 맞고 편하다고 느끼기 때문이다. 코로나상황은 지금까지 온라인학습은 저렴하다라는 인식을 불식시킬 것으로 보인다. 온라인학습은 시간적으로나 경제적으로나 분위기적으로도 학습자들에게 쾌적함을 줄 수 있다고 판단하게 된 것이다. 때문에 온라인을 통한 문화예술교육에의 참여율은 - 감상차원이기는 하겠지만 - 높아질 것으로 보인다. 박물관에 직접 방문은 힘들었지만 온라인으로 박물관 프로그램에 참여해서 체험해 볼 수 있기 때문이다. 두 번째가 더 중요한 과제이고 도전인데 원하는 희망하는 문화예술교육 콘텐츠를 이제 개인이 나서서 찾아야 한다는 부분이다. 이 부분에서 부모의 문화역량에 따라 차이가 날 수 있다. 문화적 향유에 대한 정보력이 높은 부모들의 자녀들은 훨씬 문화적 성장에 유리한 형국이 연출되는 것이다. ‘언택트 시대의 양극화’는 이 때문에 우려된다. 공적 차원에서 이러한 문제를 해결하기 위한 보다 적극적인 노력들이 필요해지는 시점이 되었다.

2. “부족주의”(Mafesoli)의 등장 : 소집단 학습문화의 등장

언택트의 등장은 ‘소집단 중심의 새로운 학습문화의 창출’을 유도하게 될 것으로 보인다. 이는 오프라인과 온라인 모두 동일하게 적용될 것이다. 대면의 위협이 커질수록 우리 가족끼리 또는 우리 모임끼리, 우리 커뮤니티 차원에서 즉 끼리끼리 모여서 학습하는 방식이 현실적으로 많이 채택될 것이다. 현재 자연생태체험학습의 경우도 소집단으로 운영되고 있다. 이전보다 가족프로그램이 활발해지는 것은 자녀와 부모 모두 오프라인 프로그램에의 참여니즈가 있기 때문이다. 물론 참여동기는 조금 다를 수 있다. 우리끼리는 신뢰할 수 있기에 신뢰공동체가 학습공동체화되는 것이다. 물론 예외도 있겠지만 온라인에서도 마찬가지로 온

라인에서의 개인학습의 한계를 극복하기 위해 온라인학습공동체를 활성화시키려는 움직임이 늘어날 것으로 보인다. 자발적 온라인학습공동체도 있겠지만 교육을 기획하는 차원에서 ‘함께 온라인상에서 상호학습’ 형태의 학습플랫폼을 갈수록 많이 운영할 것으로 보인다. 이러한 형태는 이제 훨씬 더 ‘학습부족주의의 탄생’을 재촉할 것으로 보인다. 교육의 기획하는 측면에서는 부족주의기반의 공동체학습의 구현에 관심을 가지게 될 것이다.

3. 데이터교와 주체의 문제

문화예술교육 프로그램에의 접근을 구글과 유튜브와 같은 SNS로 할 경우 자신의 취향의 데이터가 축적된 알고리즘의 세계로 자연스러이 이동하게 될 것이다. 여기 중요한 감지되는 사안은 문화예술교육 정보와 프로그램에 접속할 때 작동할 알고리즘에 대한 것이다. 이미 구글을 통해 뉴스를 접할 때 알고리즘기반의 정보제공이 이루어지는 것을 경험해보아서 알겠지만 자신의 문화예술취향이 인공지능 DB속에 저장이 되면서 데이터기반의 문화예술적 학습이 이루어질 가능성이 높아져 한편으로는 편의성이 증가하기도 하지만 다른 한편으로는 편식도 예상된다. 이러한 문화예술교육의 “데이터교”(Harari)의 등장은 또 다른 형태의 문화예술교육 기획자(공학자)의 등장을 예고하기도 한다. 알고리즘에 의해 - 문화예술교육 프로그램의 참여에 있어서 - ‘자유가 선택의 자유로 축소되는 상황’을 어떻게 극복할 것인가가 문제가 될 것이다.

IV. 전망과 딜레마

1. 전망

1.1 문화예술교육의 공급주의적 한계 직면

현재 우리나라의 문화예술교육은 공적자금과 관련된 ‘공급주의 문화’를 지니고 있다. 국가가 문화예술교육의 수요와 요구에 대응하여 예산을 풀어 프로그램적 대응을 하고 있는 형국이다. 이러한 지형도에서는 학습자들은 제공된(공적 자금과 관련되어 공급된) 문화예술교육 프로그램중 선택권을 가진다. 국가(중앙정부와 지방정부, 기초자치단체)가 책임을 지니고 문화예술교육정책을 통해 문화향유권에 대응하고 있는 것이다. 그러나 언택트 상황의 등장을 통해서 학습자 또는 소비자들이 좀 더 최선을 위한 선택의 권리를 가지게 될 것으로 보인다. SNS기반의 콘텐츠들이 SNS기반의 프로그램마케팅을 통해 조만간 ‘문화예술교육시장’으로 진입하게 될 것이다. 이는 기존의 ‘공급주의의 한계’(Illich)를 새로운 문화예술교육 학습망으로 새로이 보장되는 현상을 보일 것이다. 이 경우 문화예술교육시장은 플랫폼 전략으로 무장하여 새로운 교육산업으로 성장하게 되는 ‘문화예술교육의 자본화’가 진행될 것으로 보인다. 이에 대응하는 공공의 오픈소스전략도 함께 가시화될 것으로 보이는데 이 둘 간의 경쟁의 승자는 예측가능한데 이는 문화예술교육콘텐츠는 하나의 창의적인 저작권으로 인식되기 때문이다.

1.2 계층/계급간·세대간 디바이드의 증가

언택트 상황과 환경의 등장은 디지털 친화적인 집단과 그렇지 않은 집단의 학습자들간의 격차를 훨씬 더 유발할 것으로 보인다. 사회문화적 환경이론(Milieu theory)에 따르면 이는 소득, 교육정도 뿐만 아니라 가치관, 미적 취향, 소비패턴, 라이프 스타일에 영향을 받는다. 또한 세대간의 격차에 의해 고령자와 노인들의 문화예술교육의 언택트 환경정착에는 어느 정도 시간이 소요될 것이며 소외현상이 이루어질 것으로 보인다.

2. 딜레마

2.1 가상적 미적 체험의 한계를 어떻게 극복할 것인가?

언택트 환경으로 야기될 기술과 공학에 기반한 문화예술교육화는 극단적인 매체화의 문제로 이어지는데 신체를 기반으로 하는 문화예술교육이 어디까지 2차적 경험(디지털 경험)으로 대체되어 운영될 것인가의 문제이다.

2.2 문화예술교육 정보접근의 알고리즘화의 문제를 어떻게 볼 것인가?

경험데이터 기반의 알고리즘이 문화예술교육의 장(field)으로 진입한다고 할 때 이 문제를 어떻게 할 것인가의 문제이다. SNS기반의 정보접근의 개인의 선택을 넘어서는 상황이 발생할 수 있기 때문이다.

2.3 문화예술교육을 통한 시민교육 : ‘찐’과 ‘가짜’를 구별해내기

언택트시대가 도래했음에도 불구하고 여전히 문화예술교육의 시민교육적 미션은 유효하다. 특히 디지털 세계에서의 ‘찐’과 ‘가짜’를 구별해내는 것에 대한 리터러시는 매우 시급하고 중요하며 문화예술교육이 가장 잘 기여할 수 있는 부분이기도 하다. 그러나 이러한 가짜와 진짜를 식별해내는 ‘문화예술교육 비평’의 장이 생겨날 것으로 보인다.

V. 지향점 - 결론의 대신하여

디지털 아트는 콘텐츠적인 측면과 테크놀러지적인 측면이 양립하므로 한쪽이 빈약하면 다른 한쪽에 편향될 수 밖에 없게 된다. 따라서 아날로그와 디지털의 균형이 매우 중요하다고 판단된다. 이는 양쪽 영역의 진정한 협업의 지점까지 상당한 혼란과 헤게모니싸움이 있을 것으로 보여진다. 이때까지 비평의 눈을 버려서는 곤란할 것으로 보인다. 대면과 비대면, 리얼세계와 디지털 세계의 균형을 이루는 것이 문화예술교육을 통해 시민들의 안정된 자아형성을 돕는 유일한 방법일 것으로 생각된다.

언택트 시대의 문화예술교육 지형도의 변화 진단과 문화예술교육적 전망

이병준 교수
(부산대학교 교육학과)

yibyungjun@pusan.ac.kr

서론

“언택트 (untact)”

**(직접적 대면) 접촉을 뜻하는
contact의 반대적 의미**

**새로운 사회적 현상과
문화예술교육적 도전과 과제(1)**

**문화예술교육기획 / 교수 현장의
혼란과 창의적 대응 필요**

새로운 사회적 현상과
문화예술교육적 도전과 과제**(2)**

문화예술교육 장에서의
새로운 인력시장의 변화 예고

새로운 사회적 현상과
문화예술교육적 도전과 과제**(3)**

문화예술교육 관련
새로운 학습문화의 창발 예상

문화예술교육 지형도의 변화

학습자의 차원

“대규모교육에서
소규모학습으로의 이행”

컨텐츠 개발자의 차원

“장인에서 기술자로서의 이행”

“기술적 형상” (V. Flusser)



컨텐츠 개발의 차원

"Solo에서 Community로의 이행"

협업과 네트워킹

문화예술교육 기획자의 차원

"1인 창작자의 본격적 등장"

문화예술교육 유튜버

문화예술교육 **HR**의 차원

“디지털 역량의 강화”

언택트/온라인 학습환경

문화예술교육의 패러다임의 차원

“도시에서 자연으로”

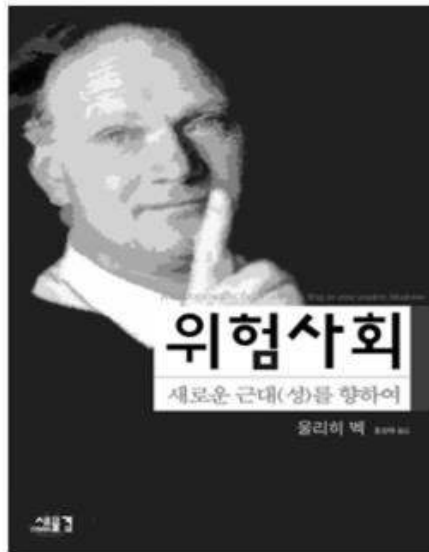
생태문화예술교육의 등장
(문화예술교육과 환경교육의 접목)

인문학적 사회과학적 진단

학습과 체험의 개인화

“개인화(individualization)”

U. Beck <Risk Society>



소집단 학습문화의 대두

“신부족주의 (Neo-tribalism)”

M. Maffesoli <부족의 시대>

G. Simmel '사회적 상호작용'



문화예술교육 알고리즘의 등장과 학습주체의 문제

“데이터교”

Y.N. Harari <Homo Deus>

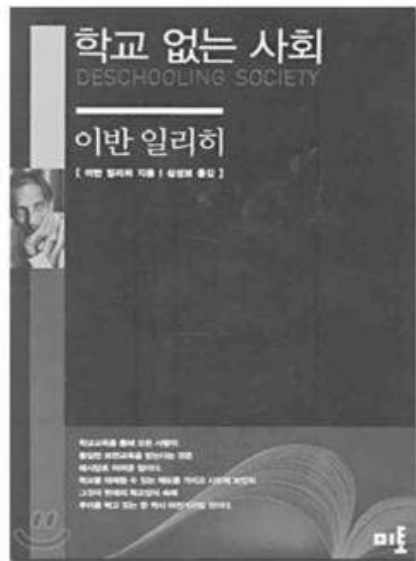


전망

문화예술교육 공급주의의 한계

자생적 “학습망 (learning web)” 확산

I. Illich <Deschooling Society>



문화예술교육 기회 격차

‘디지털 디바이드(Digital Divide)’

디지털 사회에서 세대/사회계층간 정보 및 기술활
용능력 차이로 발생하는 정보격차

노인세대의 소외현상

스마트폰, 클라우드, 빅데이터, 모바일, 보안 등으로 대변되는 새
로운 정보통신기술과 서비스 환경이 도래함에 따라 디지털 디바이드(정보
격차)가 다시 새로운 관심과 쟁점을 낳고 있다. 이러한 정보불가침(자
원)을 가진 자와 그렇지 못하는 다양한 현상을 고찰한다. 사회정책 및
제반제도나 소부족한 학습자관심 등에 대해 전문적인 연구에 접근하
여 기여하기 위한 것이다. 정보 격차의 역사부터 유원, 구조, 원인은 물론
이들 요소가 우리 환경에 미치는 영향과 현상들을 살펴봄으로써 기술 발달이 부정
적 영향에 관여하는 이들의 이해를 돕는다. 나아가 사회적, 언론적, 학
정학적 정보통신기술과 사회이론 등을 고찰하는 연구자나 정책관계
자들도 크게 유익할 것이다.

서울대학교출판부

디지털 디바이드

김종민



서울대학교출판부

딜레마

‘언택트 미적 체험’의 가능성과 한계

“디지털 미학”

심혜련 <사이버 스페이스시대의 미학>



문화예술교육 장의 데이터화의 문제

“문화예술교육 알고리즘”

SNS기반의 문화예술교육시장의 등장



문화예술교육을 통한 시민교육의 문제

‘찐’과 ‘가짜(fake)’의 구별

문화예술교육 비평의 요청

지향점

문화예술교육 장에서의

“디지털과 아날로그의 균형”

컨텐츠와 테크놀러지의 균형적 협업



문화예술교육 미래역량

“기술철학 이해와 비평능력”

자동화사회 1

알고리즘 인문학과 노동의 미래

La société automatisée 1: L'avenir du travail

베르나르 스티글러 Bernard Stiegler

김지현 박성우 조영준 옮김

1
uptoyou



제2발표

언택트 환경에서의 그림책 문화예술교육

신혜경 (경동대학교 교수)

그림 목차

| | | |
|--------|--|----|
| <그림 1> | 1000~1200 CE 아메리카 원주민의 예술(Dissanayake, 1992; photo by Malotki) | 36 |
| <그림 2> | 2020년 7월 인왕산(좌)과 9월 백사실계곡에서 (우) | 42 |
| <그림 3> | 영그림책 온라인(좌), 피비우스 그림책 만들기(우) | 44 |

I. 언택트(untact)라는 새로운 통로 앞에서

1. 선택의 여지가 없을 때

코로나는 '콘택트'라는 통로 옆에, '언택트'라는 새로운 통로를 우리에게 내어 주었다. 그 통로 끝에 무엇이 나타날지 알 수는 없지만, 유사하게 반복된 인류 역사 안에서 실마리를 찾아볼 수 있다. 양정무(2020)는 14세기 유럽을 덮친 흑사병 이후의 르네상스 출현과 제 1차 세계 대전 후의 바우하우스 혁명, 2차 세계 대전 종전 후의 추상미술의 등장을 예로 들면서, 결국 전염병이나 전쟁 같은 재난이 개인과 사회와 국가의 토대를 흔들기는 하지만 인류 역사는 그것을 바탕으로 새로운 시대와 흐름을 만들어왔음을 제시했다. 물론 그 새로움은 기존 제도나 현상의 해체와 붕괴, 재구성과 맞물려 있다. 14세기 흑사병은 수도원을 쑥대밭으로 만들고 종교를 흔들면서 봉건질서를 붕괴시켰다. 1918년에 발생한 스페인 독감은 2년 만에 1차 세계 대전을 종식시켰다. 지금의 코로나가 현재 우리 시대의 무엇을 해체하고 새로움을 출현시킬지는 우리에게 인식될 것이다.

2. 선택할 수 있는 것

중요한 것은 기존 질서나 현상의 해체 시기인 지금, 우리가 무엇을 어떻게 하느냐이다. 정지창(2020)은 1942년 독일군의 포위로 굶주리던 레닌그라드 시민들이 시립교향악단의 쇼스타코비치 교향곡 7번 연주를 들으며 900일을 견뎌낸 것과 2010년 지하 600미터 갱도에 갇혔던 33명의 칠레 광부들이 네루다와 미스트랄의 시를 낭독하며 69일을 생존한 것을 통해, 코로나 시대에 예술이 나아가야 할 바를 제시했다. 인간의 모든 고난의 시기에 예술은 위축되기도 하지만 동시에 예술 고유의 가치를 더 드러내 왔다. 수많은 예술가들이 역사 속에 만연했던 전쟁과 역병 속에서 자신만의 방식으로 삶을 표현하고 증거 하면서, 동시대를 살아가는 사람들이 고난과 상실을 극복하고 상처를 보듬어 나갈 수 있는 힘을 제공해 왔다는 것은 누구도 부인할 수 없는 사실이다.

진화심리학자인 엘런 디사나야케(Ellen Dissanayake)(1992)에 의하면, 10만 년 전 초기 인류에게 예술은 '중요한 대상이나 삶의 활동을 특별하는 만드는 일(making special)'이었다. 그들에게 예술은 자연을 이해하고, 자연에 대처하고, 그리고 자연과 화해하는 기술이었다(김진엽, 2007 재인용). 돌에 그린 기하학적 문양은 거칠고 위험한 자연적 공간에 질서를 부여하는 예술적 기술이었으며, 자신들에게 부여된 삶을 살아내는 기술이었다. 지금의 우리가 상기해야 할 지

점이 아닐 수 없다. 현재의 과학과 의료가 코로나를 이해하고 대처하는 동안, 문화예술 역시 코로나 속 우리의 삶을 이해하고 대처하고 화해함으로 나아가야 한다. 그 ‘이해’와 ‘대처’, ‘화해’ 속에 언택트라는 환경 변인이 포함되어있다.

<그림 1> 1000~1200 CE 아메리카 원주민의 예술(Dissanayake, 1992; photo by Malotki)



II. 언택트 공간 경험과 변화

1. 언택트와 콘택트의 경계

코로나2000년 초 시작된 디지털 혁명, 의사소통 혁명은 2014년부터 본격화되었지만, 일반 대중에게는 그 다지 어필하지 못했다. 기존 대면 방식의 편리함과 안전을 두고, 낯선 길을 굳이 갈 필요가 없기 때문이었다. 2000년대 초 주목받았던 원거리학습 역시 같은 이유로 흥행에 성공하지 못했다(신해진, 2020). 하지만 2020년 코로나 시대의 우리에게서는 다른 선택의 여지가 없다. 온라인 언택트 환경이 우리의 주된 상호작용과 의사소통의 공간, 생활세계(life world: Lebenswelt)로 등극한 것이다.

물리적 현존은 한때 직접 경험을 위한 필수 요건이었다. 하지만 미디어의 진화는 물리적 현존의 중요성을 감소시켰다. 현재 우리의가 있는 모든 물리적 환경에 전자미디어가 존재한다. 전자미디어는 장소와 경험을 동질화하고, 신분과 지위에 상관없이 우리 모두를 연결시키는 공통분모가 되었다(조슈아 메이로위츠, 2018). 그래서 언택트 환경은 전통적인 공간과 장소에 대한 우리의 생각 틀에 전환을 요구한다.

언택트는 '접촉하다'를 뜻하는 '콘택트(contact)'에 부정과 반대의 접두사 '언(un)'을 붙여 만들어진 신조어다. 영어권 국가에서는 사용되지 않지만 비슷한 의미의 인택트(intact)와 비접촉을 의미하는 넌컨택트(non-contact)가 있다. 코로나 이후에는 접촉이 아예 없다는 의미의 'no-contact(노컨택트)'또는 'zero contact(제로 컨택트)'를 많이 사용하고(조선일보, 2020) 있다. 아이러니 한 것은 비대면 환경이 되고서야, 우리는 '대면'이라는 것에 대해 깊이 생각하게 되었다. '무엇이 콘택트일까?' '비대면과 대면은 어떻게 다른 가'한 공간에 있는 것, 가시거리에 있고, 손을 뻗어 닿을 수 있으면 대면인가? 맨눈으로는 잘 보이지도 들리지 않아도 공연장 스타디움 안에 함께 있다면 대면인가? 솔직히 수업시간 내내 맨 뒤에 앉아 눈도 마주치지 않는 학생보다 50센티 거리 모니터 속에서 나를 바라보고 있는 학생과 더 가까움 느끼는 건 필자만의 착각일까?

우리의 의식과 별개로 존재하는 물리적 실재로서의 공간, 의식의 산물로서의 공간, 그리고 미리 앞서 존재하는 공간도 아니고 인간 사유의 산물도 아닌 인간의 몸의 개입에 의해 형성되는 현상학적 공간 개념까지 다시 찬찬히 들여다볼 필요는 있을 것이다. 어쩌면 지금 우리에게 필요한 핵심 물음은 '언택트 공간 속에 놓인 사람들의 변화'가 무엇인지에 대한 것일 수 있다.

2. 언택트 환경에서 경험해야 하는 것, 장소감과 공간의 혁신?

르페브르(2011)에 의하면, 공간은 매순간 인간의 상호작용에 개입하고 의식을 변화시킨다. 더욱이 우리의 몸도 ‘공간적 신체’이다. 언택트 환경에서도 우리는 공간을 적극적으로 생산하고 공간의 역사를 써나가게 될 것이다. 필자는 많지 않은 언택트 환경에서의 상호작용들 속에서 르페브르의 용어로 ‘주어진 공간을 상상력이나 이미지를 통해서 자기식으로 해석 변용하려는 재현 공간(representational space)의 시도들을 감지할 수 있었다. 언택트 환경은 참여자들 안에서 ‘저항공간’이 되기도 했고 ‘창조공간’이 되기도 했다. 낯선 언택트 공간에 대한 이런 다른 생각들 속에서 “언택트 공간도 장소성을 가질 수 있을까? 만약 언택트 공간에 정서적 가치가 부여되고 애착과 호감을 가지게 된다면 어떻게 될까 하는 질문을 제기하게 되었다. 장소감은 사람들이 장소에 대해 가지는 주관적이고 감정적인 애착이다(Agnew, 2011). 지난 9개월 언택트 공간(예, ZOOM 공간)에 대해 ‘와, 여기 너무 좋아요’라는 반응을 들어 본적이 많지는 않았지만, 물론 없지도 않았다.

2014년 문화예술교육 공간의 확장과 활용이라는 주제로 국제심포지엄이 열렸고, 이를 통해 문화예술교육과 공간의 관계, 그리고 확장된 공간 활용의 가능성이 타진되었다. 그날 심포지엄에서 발표된 10여 개의 공간 확장 사례 중, 온라인 공간 사례는 호주 사례가 유일했다. 패널토론에서 김정희 교수는 ‘실시간 상호작용을 통해 교육자와 예술가, 그리고 참여자 간의 소통을 유도하는 시드니 오페라하우스의 디지털 교육 프로그램이 호주 문화예술교육의 새로운 지평을 열 것이라’ 언급했고, 당시 ‘브리짓 반 로이벤 부서장은 호주 각 지역의 학교 교실과 오페라하우스를 화상으로 연결하는 디지털 창의학습 프로그램을 소개하면서 쌍방향 원거리 교육을 통해 관객 참가자와 예술가 교육강사가 거리를 초월한 동등한 공간에서 만나면서, 기존의 대면형(face-to-face) 프로그램 공연을 넘어선 공간의 혁신을 경험하게 된다(아르페, 2014)고 말했다.

‘공간의 혁신’, 분명히 지금의 문화예술교육에서 추구해야 할 지점은 온라인 공간에서의 ‘제한’이나 ‘한계’가 아니라, 오히려 ‘온라인 공간에서의 혁신 경험’일 것이다. 물론 혁신의 차원과 종류는 다양할 것이다. 처음에는 낯설고 어색하지만 기존 대면방식과는 다른 상호작용과 다른 공간 사용에서 파생되는 새로운 문화인지적 작동을 포함할 것이다. 배철현(2017)에 의하면, 문화는 동일한 장소에서 거주하는 사람들의 공동의 기억과 그것을 기념하는 의례이자 상징이다. 그런 측면에서 보면 현재의 ‘언택트 환경’은 우리에게 주어진 새로운 삶의 양식의 장소인 동시에 ‘문화 생산의 거점’이다. 온라인 공간에서 우리는 어떠한 공동의 기억과 의례를 만들어갈지, 새로운 관습과 몸틀의 구성이 기대가 된다.

3. 언택트가 정상이라는 관점과 비대면이 가져온 변화

지금 우리는 '뉴노멀' 개념이 의미하는 바에 충실하면서, 기존에 지녀왔던 오프라인과 온라인 공간에 대한 사고와 정서의 틀을 재구조화(re-setting)할 필요가 있다. '뉴노멀'은 대면접촉 서비스의 불황, 언택트 문화의 확산과 같은 새로운 사회·문화적 변화 양상 및 그 영향으로 새롭게 개편되는 산업구조의 의미로 사용되기 시작했다(미래창조과학부 미래준비위원회, 2016). 코로나 이후 감염증의 확산 방지를 위해 시행된 사회적 거리 두기 조치는 산업구조뿐 아니라 개인과 사회 전반에 엄청난 변화를 가져왔다. 이제는 비대면 언택트가 정상이라는 관점이다. 언택트 환경을 어쩔 수 없이 선택한 환경으로 설정하면, 언택트 환경에서의 '공간 혁신 경험'은 방어적 부정적이 될 가능성이 있다. 더 이상 과거와 같은 환경과 상호작용으로는 돌아가기 어렵다는 예측을 수용한다면, 온 오프라인 공간에 대한 새로운 관점이 시급하다.

김상환(1998)에 의하면 미디어가 인간 존재에 의미 있는 까닭은 인간에게 시간과 공간의 거리를 줄일 수 있기 때문이다. 언택트 공간이 우리를 갈라놓은 것이 아니라, 오히려 언택트 환경이 우리를 만나도록 도와주고 있다. 우리 중 누구도 지난 9개월 동안의 시간을 그 공간에서 거주하면서, 대면 공간에 대해 아쉬움을 계속 토로했다면, '공간 경험'의 측면에서는 아쉬운 일이 아닐 수 없다. 서턴 스미스의 놀이 이론에 따르면, 놀이는 공연이며 일상의 대화를 넘어선 4차원의 대화가 이루어지는 공간이다. 다소 급진적 견해일 수도 있지만, 언택트 온라인 공간을 놀이 공간과 공연 무대로 보는 것은 어떨까? 김종진(2011)에 의하면 공간을 얼마나 깊이 경험하느냐에 따라 삶의 질은 달라진다. 언택트 환경이 뉴노멀이라면, 우리 삶의 질은 비대면 온라인 공간을 얼마나 깊이 경험하느냐에 달라질 것이다.

대면과 비교할 때, 비대면 온라인 상호작용 공간은 일종의 감각박탈 환경이다. 다른 감각적 접촉이 제한된 상황에서는 주어진 감각 통로에 집중할 수밖에 없다. 현재 기업 동호회의 폭발적 활성화 역시 사회적 접촉제한에 따른 남은 감각통로의 집중화로 설명가능하다(신해진, 2020). 대면이나 비대면이나 선택의 여지가 있을 때는 방법에 집중한다. 하지만 그 경계가 없어졌을 때, 우리에게 일어나는 가장 중요한 변화는 '본질'에 집중하는 것이다.

한 가지 또 주목해야 할 것은 언택트 환경의 특성이 가져온 '사회적 상호작용의 변화'이다. 신해진(2020)에 의하면, 온라인 상호작용에서는 물리적 거리는 멀어지지만, 사회적 상호작용의 연결성은 오히려 더 커진다. 그리고 온라인 상호작용이 가져온 가장 큰 변화는 '권한의 민주화'이다. 보통 직장에서 대면 회의는 몇몇 사람을 중심으로 진행된다. 설혹 각자의 의견을 피력할 수 있다 하더라도 멀리 떨어진 경우나 인원이 많은 경우, 비언어적 피드백이나 정서적 반응 등의 긴밀한 상호성을 교환하기 어렵다. 이는 부서 회식이나 모임에서도 마찬가지다. 최근의 온라

인 화상 회의나 화상 부서 회식에서는 모든 사람이 소통의 권한을 나누어 가지게 된다. 언택트 환경은 일부만 가졌던 소통의 권한을 모두에게 동등하게 부여하는 공간적 특성을 지닌다는 것을 기억할 필요가 있다. 언택트 환경에서의 문화예술교육 상황에서도 이러한 특성이 나타날 것인가? 혹은 참여자들이 그런 특성을 주관적으로 경험할 수 있을까? 궁금해진다.

Ⅲ. 언택트 환경에서의 그림책 문화예술교육 사례

1. 그림책, 길을 걷다 사례

1.1 개요

[그림책, 길을 걷다](이하 그길)는 그림책심리학 연구 모임을 중심으로 시작된 그림책 읽기의 공간 전환, 읽기의 대상 전환, 읽기의 방식 전환을 추구하는 새로운 그림책 공간 문화예술교육 활동이다. 2017년 2월 첫 모임을 시작으로 매달 셋째 주 토요일에, 정해진 키워드에 해당하는 그림책을 한 권씩 선택해서 들고 산으로 가서 걷고, 각자 가져온 그림책을 공유한다. 친숙한 그림책이라도 공간을 바꿀 때 경험하게 되는 새로움을 추구하며, 걷기를 통해 힘을 뺀 상태에서 경험되는 새로운 읽기를 지향한다(신혜은, 2020).

2017년 2월부터 오프라인 진행되던 모임이, 2020년 2월 코로나로 제주 윗세 오름 일정이 전격 취소되었다. 3월 모임도 역시 마찬가지였다. 한 달 뒤 더 이상 중단한 채 있을 수 없다는 의견들이 모아졌고, 4월 모임부터 ZOOM으로 전환해서 진행하기로 했다. 4월 18일 ‘가장 먼 산, 각자의 뒷산을 걷다’를 주제어‘줌’으로 진행했다. 9:45분 여주에서 4명, 대전에서 2명, 대구에서 1명, 전주에서 1명, 미국 텔사에서 참여한 1명까지 총 35명이 모였다. 각자의 그림책을 ZOOM에서 소개한 후, 헤어져 1시간 30분 정도를 각자 걸었다. 그리고 12시에 다시 ZOOM에서 모여 그림책 나눔을 했다.

5월 역시 온라인 모임으로 진행했다. 주제어는‘길’, 각자 ‘길’ 하면 떠오르는 그림책을 가지고 ZOOM에서 만나기로 했다. 5월 16일 운영진의 강화 [바람숲도서관] 방문 일정으로, 운영자를 포함한 3명의 참가자가 함께 전등사를 걷기로 했다. 결과적으로 5월은 오프 참석 5명과 온라인 참석 9명, 총 14명으로 진행되었다. 4월 온라인 참여자 인원이 너무 많았던 터라, 온라인으로의 참석률이 낮은편이었다. 6월 여름길(주제어 ‘알’), 7월 인왕산길(주제어‘따’)은 온라인 모임 공지를 했으나, 실질적으로는 온 오프 모임으로 진행되었다. 8월부터는 온 오프 병행으로 공지를 했다. 8월 반월호수길(주제어 ‘첫’), 9월 백사실계곡(주제어‘생’)에서 진행되었고, 10월은 아차산성길(주제어 ‘뽕’)이 예정되어있다.

1.2 언택트 환경에서의 그림책, 길을 걷다

4월부터 9월까지 총 4회 온라인 및 온 오프라인 병행에 대한 설문문의 결과는 다음과 같다. 우

선 오프라인과 온라인에 대한 참여자들이 기대는 ‘오프라인과 차이가 클 거라는 생각’ 65%, ‘차이가 별로 없을 거라는 생각’ 17%, ‘뭔가 다른 상호작용이 있을 거라 생각이 17%’로 나타났다. 참가 사례에 따른 반응은 다음과 같았다.

<그림 2> 2020년 7월 인왕산(좌)과 9월 백사실계곡에서 (우)



1) 내가 온라인으로 참여했을 때

함께 걸을 수 없는 부분에서는 차이가 분명 있었다. 하지만 몰입도는 좀 적은 듯 하지만 나름 만족한다/ 생각보다 소통이 힘들지 않았다/ 익숙하지 않아 불편한 점도 있고 줌으로 만나 소통하는 게 새롭기도 했다/ 조금 걸었지만 차이가 많이 나지는 않았다/ 줌으로 소통할 수 있었다/ 만나서 같이 걷는 것은 할 수 없었으나 서로 키워드는 나누었다고 생각/ 다른 재미와 감동이 있었다/ 만남을 포기하고 있던 상황에서의 만남이라 무척 반가웠다. 의사소통도 우려했던 것보다 자연스러웠다/ 서로 각자 걷고 있는 다른 길에 대해 들을 수 있고, 참석이 어려웠던 먼 곳의 분들도 만날 수 있다는 점은 좋았다. 그럼에도 직접 만나 함께 걷는 그림책길이 그리웠다.....

2) 나는 오프라인 참여, 다른 분이 ZOOM으로 참여했을 때

내용 집중은 잘 안되었지만, 각각의 삶의 자리에서 나눔이 '그림책 삶'이란 커다란 잎안에 잎맥이 서로 연결되어있는 듯한 느낌을 받음/ 다른 사람이 참여한다는 느낌이 별로 없었음/ 좋기는 하지만 현장감을 느끼며, 가까이서 공감하는 것보다는 미지근한 온도/ 연대감..반가움../ 다른 분의 온라인 참여 좋다/ 줌으로 할 수 있다는 것이 의미가 있고 다행/ 온라인 참여자의 말에 집중하기가 다소 어려웠지만 대체적으로 크게 다르지는 않았다/ 줌으로라도 참가하니 고마운 느낌이 들었음/ 오지 못한 사람들이 온라인으로 참여할 수 있으니 좋았음/ 온라인으로라도 참여하는 분들의 열의에 감동함/ 함께 보고 느끼지

못해 아쉽기는 하지만 각자의 자리에서 각자의 감동을 표하시는 걸 볼 때, 연결의 행복감을 느낌/ 잘 안 들려도 현장 분위기가 있어서 ok.....

3) 온 & 오프 동시 진행할 때, 더 확장되거나 긍정적인 면

내가 여기 홀로 있는 것이 아니라 누군가 나와 비슷한 사람들이 저기에 있다는 반가움과 안도감/ 먼 곳이라 못 오는 사람도 올 수 있다/ 각자가 있는 곳에서 연대감이 느껴진다/ 사정이 안 되는 분들 기회가 확대되는 것 같다/ 참여의 연속성/ 저는 어느 정도의 거리를 느낄 수 있는 zoom 좋다/ 나를 잘 모르는 사람들이기에 오히려 내 마음을 편하게 털어 놓을 수 있다/ 각 지역에 함께 걷는 이들이 있다는 것에서 모임의 범위와 참여 기회가 확장됨/ 공간감의 확장? 대구와 대전이 이 스페이스로 들어왔다는 생각/ 한명 한명 더 집중해서 이야기를 들을 수 있는 건 좋은 점, 먼 곳에서 진행될 때 장소에 구애됨이 없는 점.....

2. 그림책심리학, 내 안의 이야기 찾기 사례

2.1 개요

그림책심리학은 그림책을 통한 자기 발견하기, 몸의 감각느낌 따라가기를 기반으로 하는 그림책 예술심리치유과정이다. 예술가, 상담가, 교사 및 부모 등 20대 초반에서부터 60대에 이르는 다양한 연령대의 성인 누구나 참여 가능하다. 1단계 첫그림책, 2단계 점그림책, 3단계 몸그림책, 4단계 영그림책 과정까지 매 단계 기본 8회기 프로그램으로 진행된다.

2020년 2월 오프라인으로 진행되던 4단계 영그림책 과정이 코로나로 인해 3회기를 남겨둔 채 중단되었다. 4월 사회적 거리두기 1단계 시 소규모 인원의 오프라인 강의로 시작한 점그림책 과정이 사회적 거리두기 격상과 함께, 후반부 2회기를 온라인으로 전환 진행하게 되었다. 2월에 중단된 영그림책 과정은 9월 중순 온라인 ZOOM으로 다시 수업을 재개하였다.

<그림 3> 영그림책 온라인(좌), 뽀비우스 그림책 만들기(우)



2.2 언택트 환경에서의 그림책심리학

그림책심리학 온라인 및 온 오프라인 수업에 대한 설문 결과의 결과는 다음과 같다. 온라인 수업 참여 회수는 1-2회 6명, 3-4회 8명, 5회 이상 1명이었다. 대면과 비대면 방식에 대한 기대는 오프라인과 차이가 있을 거라는 생각 53%, 차이가 별로 없을 거라는 생각 33%, 뭔가 다른 상호작용이 있을 거라는 생각 26% 였다(중복반응 허용).

1) 대면과 많은 차이가 있을 거라 예상한 경우

비대면에서도 심리적 상호작용이 가능하구나!! /역시 대면수업이 더 좋을 것이라는 막연한 생각을 갖고 있었고, 반면 비대면일 때의 상호작용이 잘 될까 의심도 들었습니다. 그런데 실제로 이루어졌을 때 대면만큼이나 상호작용이 되는 것이 신기했고 앞으로 이렇게 수업이 진행되어도 괜찮겠다는 생각을 했습니다/ 자유로운 장소 분위기가 좋았음/ 작은 화면으로 만나는거여서 아쉬움이 있었음/ 한사람에게 더 집중이 되는 점/ 예상보다는 비대면 수업에서 소통이 원활히 이루어짐...

2) 대면과 큰 차이가 없을 거라 예상한 경우

비대면수업도 대면 수업처럼 의견을 내고 듣는데 별 차이가 없었다/ 학교에서도 비대면으로 수업이 진행되다보니 낯설거나 크게 불편한 점을 찾아볼 수 없었음/ 수업 듣고 이야기 나누는데 대면과 큰 차이를 느끼지 못했음/ 사람들의 표정을 한번에 볼 수 있는 장점은 있었는데, 익숙하지 않아서인지 상호작용은 줄어든 느낌. 익숙해지면 다를 것 같음/ 선생님의 몸의 움직임에서 느껴지는 에너지가 있어서 좋았는데 그것을 못 보는 아쉬움은 있었음....

3) 대면과는 또 다른 상호작용이 있을 거라 예상한 경우

편안한 곳에서 혼자 참여하니까 전체 분위기보다 나에게 집중이 잘 되요/ 어느 곳에 있으나 이어질 수 있다는 생각/ 시간만 되고, 마음만 있다면 어디서나 그림책으로 이어지며 또 다른 세계가 열린다는 생각/ 차분함 속에서 보이지 않는 상호작용이 있었는데 말로 표현하기는 어려움....

4) 비대면 참여여서, 더 좋았던 부분

시간적인 제약 극복/ 수업에서는 대면보다 말하기가 편안하고 더 말하게 되요/ 화면에서 접하는 사적 공간들이 초대받은 듯 친밀한 느낌/ 대면이면서 다수 일 때 어려웠던 점이었던, 한 명 한 명 얼굴을 보며 이야기를 깊게 들을 수 있는 점이 비대면일 때는 가능해서 좋았습니다/ 여러 장소로 옮겨 다니며 시작하고, 끝냈을 때 또 다른 감각이 열리는 느낌/ 집이나 밖에서 각자 다른 장소에서 모일 수 있어 좋았음. 각자의 장소를 소개하기도 하는 등/ 서로의 얼굴을 볼 수 있었으며, 자신의 이야기를 하는데 심리적 부담이 덜했음/ 집중을 더 해야 하기 때문에 집중도가 높아짐/ 사람들의 반응을 자세히 볼 수 있었음....

5) 확장되거나 더 긍정적으로 작용하는 측면

10일의 그림책밤 산책처럼 수업 속에서 경험하는 공간의 지경이 확장되고 곳곳마다 다른 느낌을 가질 수 있어서/ 장소의 편안함. 어디 있으나 연결됨/ 오히려 생각지 못했던 부분을 공유할 수 있었던 점/ 집에 있는 다양한 책이나 도구 사용이 용이함/ 채팅창을 통한 소통은 수업흐름을 방해하지 않으면서도 쉽게 의견을 전달할 수 있어 좋았다/ 그림책 화면 공유의 경우, 직접 그림책을 보는 매력과 다른 그림을 강의를 들으며 자세히 볼 수 있어 좋다. 오프라인일 경우 앞자리가 아닌 이상 수업시간에 소개하는 그림을 자세히 보는 데는 한계가 있다/ 그림책, 점그림책을 집중해서 볼 수 있고 나의 반응에도 집중할 수 있었음....

IV. 우리는 새로운 공간 경험 중

우리는 이제 막 언택트 공간 탐험을 시작했다. 초기라 아직은 낯설고 오래된 대면 방식과의 충돌과 거기서 오는 차이에 불편함이 존재한다. 하지만 공간이 바뀌면 사람이 바뀐다. 정확히는 몸의 작동, 인지적 작동이 달라진다. 공간에 대한 현상학적 관점에서 보자면, ‘공간은 미리 앞서 존재하는 공간도 아니고 인간 사유의 산물도 아니다. 공간은 우리의 몸이 체화되는 양태이자 동시에 우리의 지각이 활성화되는 장소이다. 개별감각기관 활동이 아닌 몸 전체의 경험이다.’ 그래서 체화되려면 계속 그 낯선 언택트 공간으로 가야하고, 그 곳이 주관적이고 감정적인 ‘장소감(sense of place)’을 지닌 곳이 되게 해야 한다. 그러면 언택트 공간에서 새로운 공간 혁신을 더 즐길 수 있게 될 것이다. 대면 방식일 때, 가능하지 않던 또 다른 상호작용과 경험의 지점들이 분명히 있다.

우리가 언택트라는 제한을 오히려 제한이 아닌 확장으로 보면, 경험할 수 있는 공간은 확장된다. 허상에도 반응할 수 있는 인간의 경이로운 인지능력 때문에 ‘증강현실(augmented reality)’, 증강가상(augmented virtuality)’, ‘가상현실(virtual reality)’기술이 탄생되었고, 덕분에 우리의 실재와 가상, 대면과 비대면의 경계는 더 모호해지고 있다. 짐 블라스코비치의 ‘인간에게 있어서 모든 것은 가상이다.’라는 말이 대면 비대면, 온라인 오프라인과 같은 이분법적 사고의 표피를 들춰내게 한다. 영그림책과정 그림책밤 사례는 언택트여서 오히려 ‘공간이 확장’되는 경험을 할 수 있었다.

빈방 보다 가구로 채워진 방이 더 넓게 느껴지는 현상을 디자인에서는 ‘부적 공간(negative space)’이라 하는데, 이는 가구에 내포된 공간으로 인해 심리적으로 더 많은 공간을 느끼고 경험하게 되는 현상을 말한다(Bennett, 2004). 언택트 ZOOM 환경에서 공간이 더 넓어지는 느낌을 경험해보셨다면 바로 그런 현상이다. Regier(1996; 신혜은, 2018 재인용)에 의하면 공간개념은 외부세계의 객관적으로 주어진 특성에 불과한 것이 아니라 우리의 두뇌, 특히 지각체계가 우리 몸속에서 실제로 그렇게 작동하도록 한다. 공간개념은 지각적 입력과 더불어 우리 몸과 두뇌로부터 발생하는 것이다(Lakoff & Johnson, 2002; 신혜은, 2018재인용). 혼합현실(mixed reality) 속에서 공간과 몸과 뇌는 함께 작동한다. 적극적인 혼합현실 공간 경험을 위한 비대면 상호작용의 설계와 공간 의례 등 섬세한 예술공학적 공간 설계가 필요할 것이다. 대면 상황에서 작은 크기의 사물을 구성원들이 함께 공유하기 위해서는 별도의 장치가 필요하지만 언택트 환경에서는 오히려 용이하다. 거친 아이디어이기는 하지만 언택트 공간과 환경이 가진 가능성들을 찾아서 언택트 환경을 위한 세심한 공간설계와 콘텐츠 설계를 해나간다면, 문화예술교육의 신대

록을 발견하는 일이 될 수도 있다.

[그림책, 길을 걷다]의 경우는 개방되어 있는 야외 공간이다 보니 작은 스마트폰 ZOOM 화면으로는 소통에 한계가 있었다. 소규모 인원의 경우는 무방하나 인원이 많아지면 오프라인 참석자들도 모두 온라인 접속을 해야 어려움이 있었다. 오프라인 참여자가 많고 온라인 참여자가 적은 경우, 온라인 참여자가 다른 참여자들에게 불편을 끼친다는 생각도 했다. 온 오프 병행으로 진행할 경우, 좀 더 세심한 온 오프라인 참여 의례나 상호작용의 방식의 보완이 필요하다.

두 사례 모두에서 언택트 공간에서의 ‘장소감’을 좀 더 적극적으로 고려할 필요성이 있다. 장소는 모든 곳에 존재할 수 있다(전상인, 2017). 언택트 환경에 대한 긍정적 정서 경험을 통해 Agnew(2011)가 제안한 주관적인 감정 ‘장소감’을 형성시킬 수 있다면, 언택트 환경에서의 문화 예술교육이 보다 효과적으로 작동할 수 있을 것이다. 언택트 환경이 이미 이루어진 ‘공간전환’이라면, 그 속에서 새로운 공간실천은 분명히 일어날 것이다. 어떤 경험을 하게 될지는 언택트 공간 탐험을 계속하는 동안에 우리 속에서 만들어지고 찾아질 것이다.

처음 [그림책, 길을 걷다]를 시작할 당시, 굳이 왜 힘들게 걷고 그림책을 나누는지, 더운 피약별과 추운 눈발에서 도대체 무얼 하는 건지 질문이 많았다. 걸어보니 ‘미리 앞서 존재하는 산도 아니었고, 미리 앞서 존재하는 그림책도 아니었다. 걷고 걷고 걸으니 산과 들이 새롭게 경험되었고, 그 속에서 그림책 공간은 또 새로웠다. 지금 새로운 공간 경험의 기회가 우리에게 또 왔다. 언택트 공간, 대환영이다!

참고문헌

- 김상환. (1998). 매체와 공간의 형이상학. 매체의 철학. 파주:나남.
- 김종진. (2011). 공간 공감. 파주:효형출판
- 르페브르. (2011). 공간의 생산 (양영란 역) 서울:에코리브르(원전은 1974년도에 출간).
- 미래창조과학부 미래준비위원회. (2016). 10년 후 대한민국-뉴노멀 시대의 성장전략, 시간여행, 인출
<https://100.daum.net/encyclopedia/view/47XXXXXb1340>
- 신해진. (2020). 개인서신.
- 신혜은. (2020). [그림책, 길을 걷다] 인문활동사례분석: 문화역사활동이론의 관점에서. 문화예술교육연구, 15(1), 1-23.
- 신혜은. (2020). 그림책 길을 걷다 <http://cafe.daum.net/PrimingPicturebook/Vctm>
- 신혜은. (2019). 그림책심리학 영그림책 자료집.
- 신혜은. (2019). 공간과 치유. 한국독서치료학회 추계학술대회 자료집.
- 신혜은. (2018). 독서치료의 뇌과학적 기반을 위한 고찰. 독서치료연구, 10(2), 15-33.
- 아르떼. (2014). 문화예술교육 국제 심포지엄 <http://arte365.kr/?p=34979> 2020.10.10. 인출
- 양정무. (2020). 코로나이후 예술은 무엇을 꿈꾸는가. 서울경제 신문.
<https://m.cafe.daum.net/france2003/7iln/1107?q=%ED%8E%98%EC%8A%A4%ED%8A%B8%20%EC%8B%9C%EB%8C%80%EC%9D%98%20%EC%98%88%EC%88%A0&>
- 전상인. (2017). 공간으로 세상 읽기. 세창출판사.
- 정지창(2020). 코로나시대의 예술. 월간대구문화, 417호.
https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=cu1985&logNo=222097594925&proxyReferer=https:%2F%2Fm.search.daum.net%2Fsearch%3Fw%3Dtot%26q%3D%25ED%258E%2598%25EC%258A%25A4%25ED%258A%25B8%2520%25EC%258B%259C%25EB%258C%2580%25EC%259D%2598%2520%25EC%2598%2588%25EC%2588%25A0%25EA%25B0%2580%25EB%2593%25A4%26nil_profile%3Dbtn%26f%3Dandroidapp%26DN%3DADDA%26nil_app%3Ddaumapp%26enc_al1%3Dutf8%26DA%3DYZR
- 조선일보. (2020). 코로나로 뜬 단어 언택트(untact).
https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2020/04/16/2020041602083.html 2020.4.17.
- 조쉬아 메이로위츠. (2018). 장소감의 상실. 김병선 역. 커뮤니케이션북스.
- Agnew, J. (2011). Space and place. in J. Agnew and D. Livingstone (eds.) Handbook of geographical knowledge. London: Sage.
- Dissanayake, E. (1992). <https://ellendissanayake.com/> 2019.11.22.인출.
- Dissanayake, E. (1992). Homo aestheticus: Where art comes from and why. The Free Press.

그림책문화예술교육
언택트 환경에서의
Space & place with Picturebook

신혜은

은혜은

그림책심리학자, 그림책 글작가, 경동대학교 유아교육과



열어볼 수 없어서
끝이 없는
무한해지는 그림책

신혜온의 그림책심리학

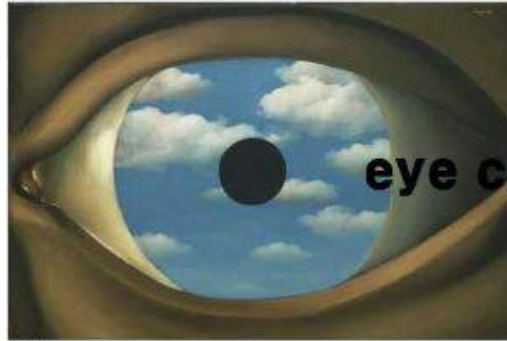
언택는 컨택트다



우리 만나고 있나요?
어디서 만나고 있나요? 어떻게 만나고 있나요?

신혜온의 그림책심리학

한 곳에서 만나야 하나요?
그 한 곳은 어디인가요?



eye contact?

출처 <https://www.moma.org/collection/works/78938>
© 2020 C. Henscovici, Brussels / Artists Rights Society (ARS), New York

신혜온의 그림책심리학

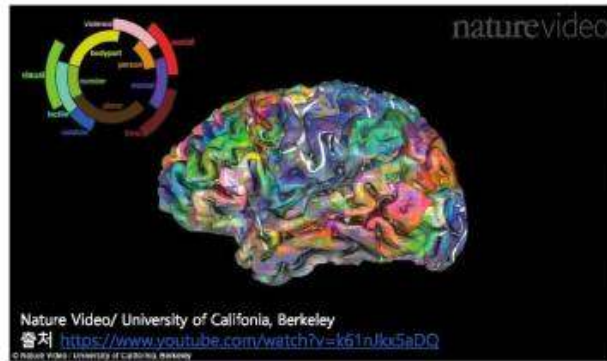
감각제한 감각박탈?



출처 <https://www.moma.org/collection/works/78938>
© 2020 C. Henscovici, Brussels / Artists Rights Society (ARS), New York

신혜온의 그림책심리학

감각제한 감각보상!



몸 안에서, 뇌 안에서 일어난다

각막, 시상세포, 촉각세포, 움직임 세포, 장소세포

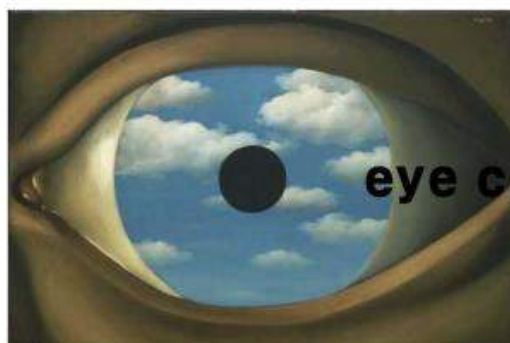
신해운의 그림책심리학

우리는 어디서 만나야 하나요?

장소세포 운동세포 촉각세포 청각세포
 시상 각막- 눈-안경- 모니터- 강의실-
 숙대 정문- 서울역- KTX---어느-시공
 간----마을버스-동대구역 -한티길-갤
 럭시노트9화면-안경-눈-각막-시상 청각
 세포, 촉각세포, 움직임세포 장소세포

신해운의 그림책심리학

만나서 무얼 하기 원하느냐? 만나서 무얼하고 싶나요?



eye contact?

출처 <https://www.moma.org/collection/works/78938>
© 2020 C. Herscovici, Brussels / Artists Rights Society (ARS), New York

신혜은의 그림책심리학

삶예술 하고 싶어요!



출처 엘런 디사냐야케, 1992 photo by Melotki

예술은 삶을 특별하게 만드는 일, 감각적이고 정서적 만족을 주는 방식으로 특별하게 만드는 일, 자연을 이해하고, 대처하고, 자연과 화해하는 기술

(엘런 디사냐야케, 1992)

그림책은 삶을 이해하고, 대처하고, 화해하는 예술(신혜은, 2019)

신혜은의 그림책심리학



그림책, 제 10 예술 선언
 한국 [그림책협회] 2016.6.3
X art
 그리스어 숫자 10-> X 미지의, 아직 규정되지 않은, 열린 가능성의
 신해운의 그림책심리학

건축
회화
무용
건축
문학
음악
영화
사진
만화
그림책

리치오토 카누도 1911년

클렘 데 방데시네 1967년

Not 파피루스 But 코덱스 방식



출처 https://en.wikipedia.org/wiki/Wax_tablet



출처
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%BD%94%EB%8D%B1%EC%8A%A4_%EA%B8%B0%EA%B0%B0%EC%8A%A4

신해운의 그림책실리학

그림책 Picturebooks

오브제로서의 독립적인 **미적 형식**
 30센티 눈앞에서 펼쳐지는 **시공간 예술**
 장면과 장면으로 **연결**되고 하나로 엮인
일상에서 즐기는 예술
 모두가 **참여**하는 예술
 사람과 사람을 이어주는 **관계 맺는 예술**

신혜운의 그림책심리학

문화예술교육의 공간



Photo by 윤선

**사람
예술
공간!**



어떤 공간을 말하나요?

△S≥0 그림책심리학

문화예술교육에서의 공간



그림책 공간의 매체적 특성
(물리적 공간, 파생공간)

독자인 우리가 그 공간을 어떻게 경험하고

또 어떤 공간적 실천을 이루어 나가는지

(신혜은, 2013)

$\Delta S \geq 0$ 그림책심리학

그림책 길을 걷다, 이동적 전환

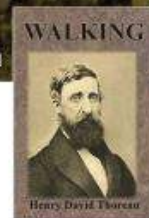


- '나'라는 사람책을 다른 공간에 놓아보기
- '그림책'을 다른 공간에서 경험하기
- 친숙한 '나'를 '새로운 공간'에서 낯설게
- '낯선 공간'을 친숙하게(그림책, 사람책과 함께) 경험하기

신혜은의 그림책심리학



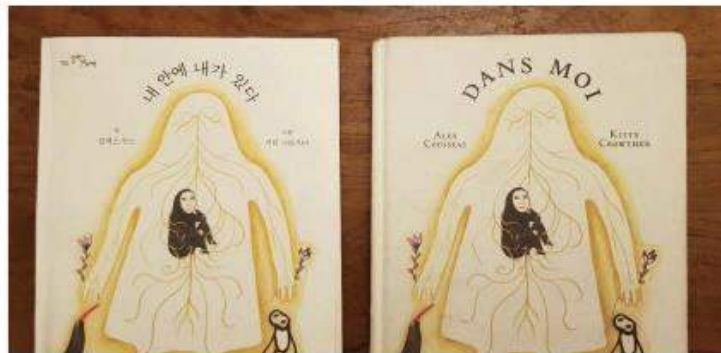
걷기는 문밖에서 신을 예배하는 최고의 방법



(1862)

신혜온의 그림책심리학

그림책 심리학, 내면 공간 탐험



나라는 공간 탐험
내 안에 내가 있다
친숙한 걸(나를) 낯설게, 낯선걸 친숙하게(그림책)

신혜온의 그림책심리학

초월적 영

우주적 조건 138억 년 전 빅뱅

지구의 조건 (생태)

45억 년 전 지구 형성, 36억 년 전 생명 출현

인류의 조건

100만 년 전 아프리카에서 호모사피엔스 등장
호모 에렉투스 호모 루덴스 호모 네안데르탈리스 등
왕상형식 긴 왕복기

거시적 조건

실존주의 (실존주의와 가부장제-물감)
인종, 계급, 종교, 민족, 언어, 성의 선택 차별
어성주의(산림사회 1792년 등장)

미시적 조건

몸 기억, 목소리, 직관, 감정, 향수기억, 대량학살, 생애가치,
편의성, V자 세

물질적 자아

(몸 소유권)

심리적 자아

(인성심각성)

내적적 영

자아수용

사회적 자아

(여위 역할)

관계적 자아

(관계 제언)

조권환의 모델(김민재학, 2015)

그림책심리학

밖에서 안으로,
안에서 다시 밖으로
그리고 나와 너를 넘어서
자아를 초월하여

첫그림책 과정

점그림책 과정

물그림책 과정

영그림책 과정

2017.4.15 남산 소나무길



그림책이 도대체 뭐길래? 그림책은

Less is more

(신혜은, 2016)

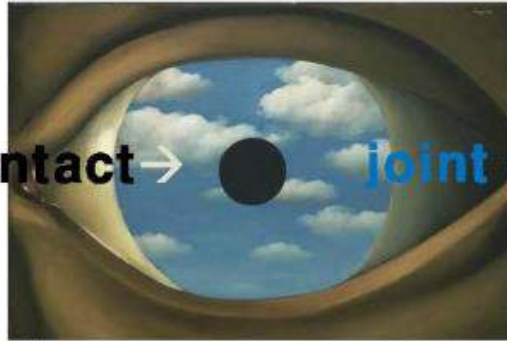
신혜은의 그림책심리학

짧고,
작고,
경제적이고,
내러티브 층위로 작동하고
그래서
내 안이라는 공간 탐험
나와 너 우리라는 공간탐험
그리고 우리를 둘러싼 공간탐험 하는데
딱
안성맞춤
적소
niche

그게 꼭 필요할까?

언어의 출현, 문화의 발전 모두
Eye contact에서 공동주의로 나아가야 한다

eye contact → ● joint attention



출처 <https://www.moma.org/collection/works/78938>
© 2020 C. Herscovici, Brussels / Artists Rights Society (ARS), New York

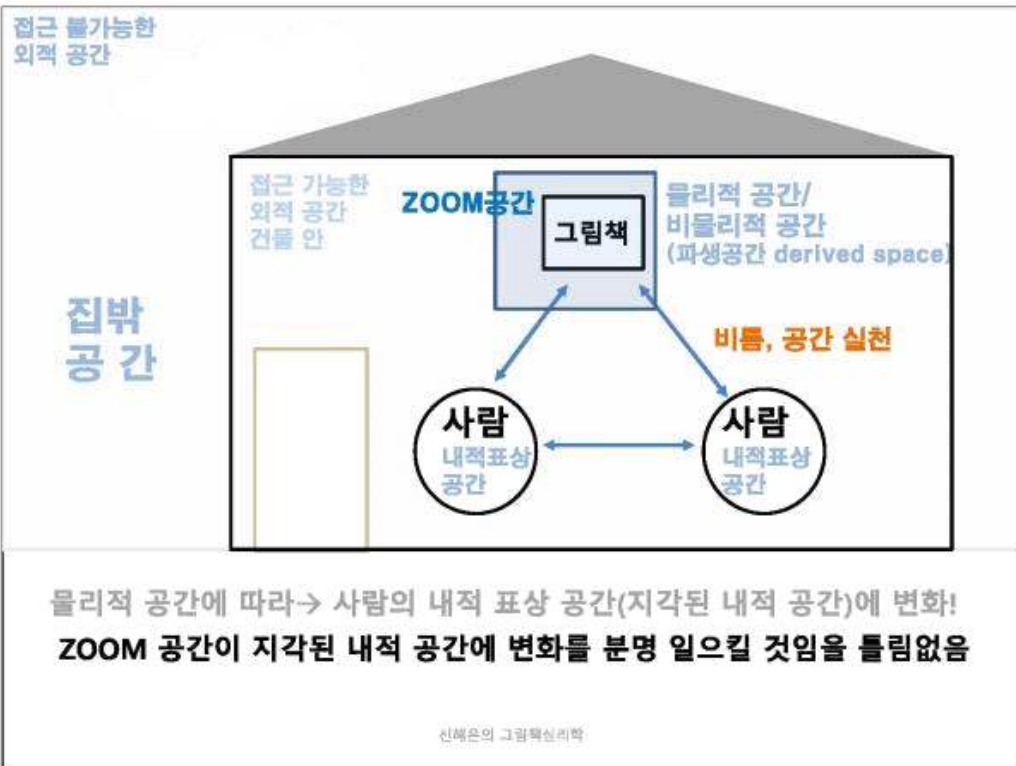
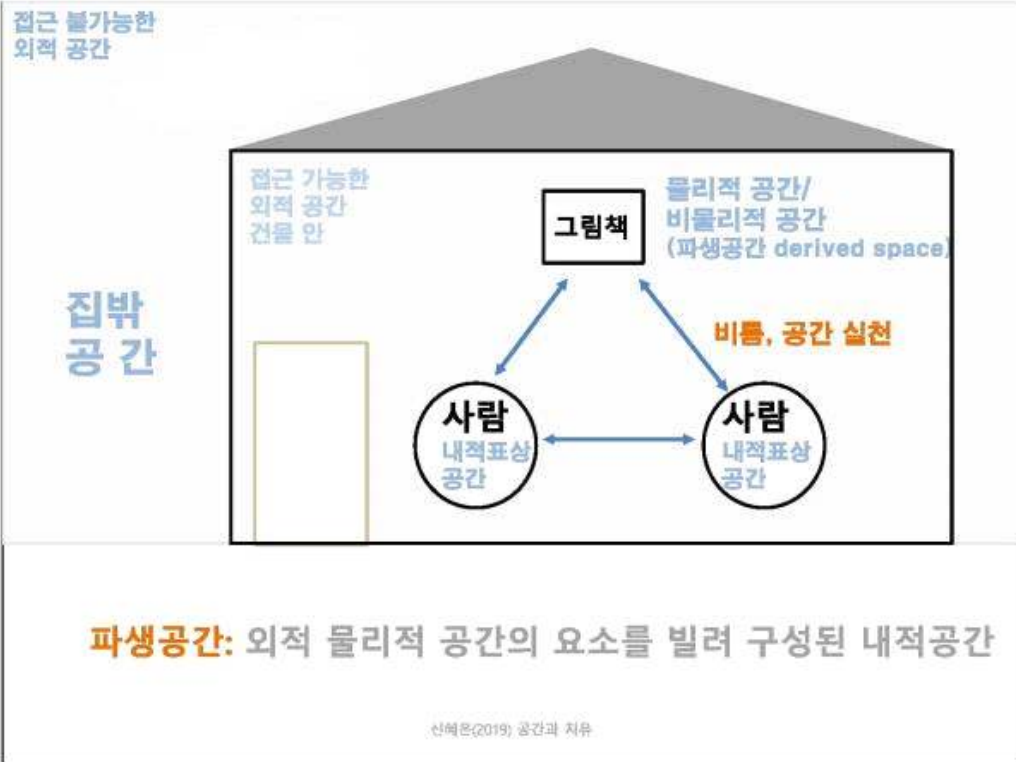
신해운의 그림책심리학

언
택
트
공
간



어쩌지?

신해운의 그림책심리학



그림책 길을 걷다, ZOOM(2020)

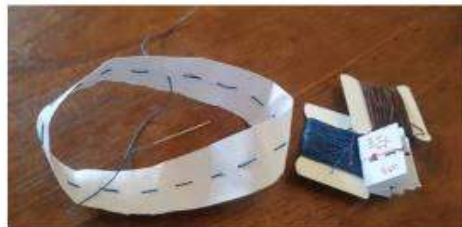


- 차이? 차이 없음?
- 다른 경험, 그리고 확장되는 부분
- 한 명 한 명에 더 집중하는
- 더 연결되는 공간 경험



신혜운의 그림책심리학

그림책 심리학, ZOOM(2020)



- 깊은 심리적 상호작용이 가능하구나
- 그림책에 더 집중, 나의 반응에 더 집중
- 공간의 지경이 확장되는
- 어디 있느냐 연결됨

신혜운의 그림책심리학

그림책 심리학, ZOOM 뽀비우스 그림책



- 각자의 삶을,
- 어제, 오늘, 지금, 깊게 경험하게 하는 그림책살 공간

신혜문의 그림책심리학

장소감 A Sense of place



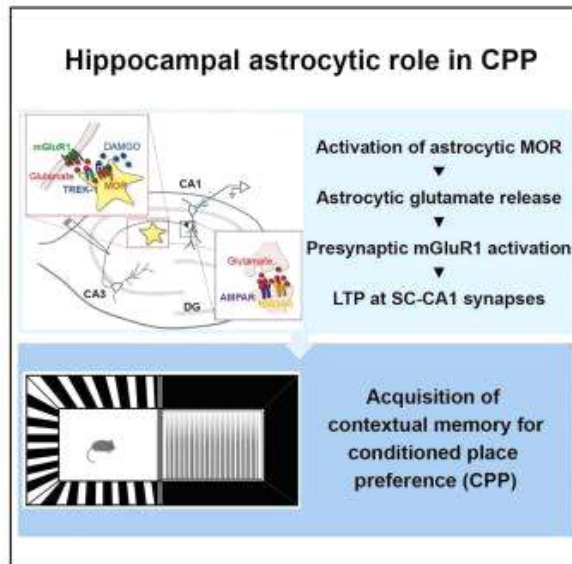
공간으로부터 분리된 장소개념, 장소상실(렐프, 2005)

장소에 대해가지는 주관적이고 감정적인 애착 (Agnew, 2011)
 장소는 모든 곳에 존재할 수 있다(전상인, 2017)
 낯선 추상적 공간은 경험을 통해
 의미 있는 구체적 장소로 바뀐다(투안, 1995)

신혜은(2019) 공간과 치유

장소세포 별세포

우리가
특정 장소를
좋아하는 이유
(배영철 외, 2019)



출처: <https://tv.kakao.com/v/400814620>

신혜은(2019) 공간과 치유

나가며

언택트 공간의 장소화

- 네가티브 공간(Bennett, 2014)의 적극적 사용
- 언택트 공간의 장소화
- 황으로 넓히기,
- 위로 올라가보기
- 어디까지 올라가는지
- 지금 어디 있는지 느끼기
- 그리고 감각느낌 포커싱



신혜은의 그림책심리학



tHaNk yOu



return to the beginning

신혜은의 그림책심리학

1부 종합토론

1부 종합토론(1)

김향미 (숙명여자대학교 교수)

‘언택트 시대의 문화예술교육 지형도의 변화에 대한 진단과 문화예술교육적 전망’에 대한 토론

누구도 경험하지 못했던 팬데믹 혼란의 소용돌이 속에서 지난 한 학기 많은 시행착오를 겪으면서 이제는 서로가 조금씩 적응해가는 것 같습니다. 비대면수업에 대한 낯설음과 불편함은 학생들의 불만으로 이어지고, 그것은 또한 부족한 자신의 디지털 역량에 대한 자괴감으로 이어지기도 하였습니다. 그러나 인간은 적응의 동물이기에, ‘피할 수 없으면 즐겨라’라는 말처럼, 이제는 조금씩 여유와 노하우도 생기게 되면서 서로 간에 긍정적인 교감의 에너지가 느껴지기도 하는 요즈음입니다.

저도 가끔 나오는 학교 분위기가 때로는 생경하게 느껴지기도 하고, 학생들 역시 이제는 학교에 나오는 것을 불편해 하는 경우도 적지 않다는 이야기들을 듣기도 합니다. 이는 발표내용 중 ‘코로나 이후 대학생들이 이제는 온라인수업을 더 선호한다’는 조사결과를 뒷받침하는 상황이 되었음을 확인할 수 있는 대목입니다. 게다가 디지털 역량, 디지털 리터러시라는 측면에서 학생들은 이미 우리 기성세대들보다 어느 정도 언택트시대에 대한 준비가 되어 있다고도 할 수 있습니다.

반면에, 교육계에서는 언택트시대를 어떻게 대비해야 할 것인가, 혹은 대비가 정말 시급하다고 연일 외쳐대고 있지만, 그 대부분은 당위적인 필요성과 구호에만 머무를 뿐, 구체적이고도 조직적인 대비책은 아직 미흡한 실정입니다. 그러한 점에서, 이병준 교수님의 이번 발표는 문화예술교육 지형도 변화에 대한 대비책을 모색하기 위해 선결되어야 할 세부적이고도 예리한 진단과 조망을 해주셨다는 점에서 참으로 가치로운 발표였다고 사료됩니다.

특히 문화예술교육 종사자들의 디지털 역량 강화, 생태기반 문화예술교육으로의 이행에 대한 조망 등은 대단히 시사적이었습니다. 또한 ‘언택트 시대의 양극화’로서 부모의 문화역량에 따른 자녀들의 문화예술 향유 기회의 양극화, 그리고 디지털 네이티브로 대변되는 젊은 세대와, 디지털 매체로부터 소외, 단절되고 있는 노년 세대 간의 세대간 양극화에 대한 예측과 지적은, 그것이 가장 심각하고도 시급한 사회적 과제임을 실감하게 해주었습니다.

전체적으로 발표내용에 전적으로 공감하는 입장에서, 좀 더 깊이 있는 이해를 위해 몇 가지 질문을 드립니다.

* II장, 문화예술교육 지형도의 변화 중 2절, 콘텐츠 개발자의 차원 : 장인에서 기술자로의 이행에서 “기술적 형상”의 창작자들을 거론하셨는데, 이 개념에 대한 보충설명을 부탁드립니다.

* 후반부 딜레마에서 거론하신 ‘찐’과 ‘가짜’를 구별해내는 리터러시란 무엇에 대한 ‘찐’과 ‘가짜’의 구별인지, 일반적으로 미술교육, 문화교육에서 말하는 비주얼 리터러시, 즉 시각적 문해력을 의미하는 것인지 궁금합니다.

* 문화예술교육 시장, 교육산업이라는 표현을 통해 ‘문화예술교육의 자본화’를 우려하셨는데, 그렇다면 국가 차원의 문화예술교육정책 등 공급주의적인 측면과, 미술관이나 학교현장 등 종래 문화예술교육을 주로 담당해 왔던 기관들에게 시사될 만한 향후의 대비책은 무엇인지 혹시 생각하시는 바가 있으시면 알려 주시기 바랍니다.

* 제5장 결론 지향점에서, 디지털 아트가 콘텐츠적인 측면과 테크놀로지적인 측면이 양립하므로 리얼 세계와 디지털 세계의 균형을 이루는 것이 하나의 방법이라 하셨는데, 그렇다면 디지털 아트가 아니라 향후 문화예술교육의 측면에서는 그 균형을 어떻게 고려해야 하는지 생각하시는 바가 있으시면 말씀해 주시기 바랍니다.

유익한 발표에 감사드립니다.

1부 종합토론

1부 종합토론(2)

김효정 (이화여자대학교 교수)

‘언택트 환경에서의 그림책 문화예술교육’에 대한 토론

본 연구에서 언급해주신 것처럼 언택트(untact)의 통로 끝에서 과거를 비추어보았을 때 전염병과 재난과 전쟁 같은 인류의 굴곡진 역사 가운데서도 문화예술의 새로운 시대가 꽃피었던 것처럼 문화예술교육에 있어서 이러한 연구들이 누적되어 긍정적인 촉매제가 될 수 있기를 바랍니다.

교수님께서 언급하셨던 것처럼 우리의 의사소통에 있어서의 인터랙션이 대다수가 비대면이 되고 나서야 비로소 대면과 비대면에 대한 진지한 고민과 성찰 그리고 ‘언택트 공간 속에 놓인 사람들의 변화’와 그 안에서의 문화예술교육의 새로운 시도에 대해서 고민하게 되는 것 같습니다.

이러한 관점에서 대면과 비대면에 있어서의 개인의 공간에 대한 정서적 가치나 애착이 함께 작동해서 형성되는 장소감에 대해서 생각해 볼 수 있었습니다. 비대면 공간이지만 발표문에 예시로 들어주신 문화예술교육 공간의 확장과 활용 주제의 국제심포지엄에서의 시드니 오페라하우스의 디지털 창의학습 프로그램처럼 쌍방향 원거리 교육임에도 물리적 거리를 초월한 비대면이지만 대면수업보다도 창의적인 공간의 혁신을 보여준 교육사례라고 보여집니다. 이러한 예시처럼 기존의 비대면이 가지고 있는 공간에 대한 고정관념들을 재구조화하면서 새로운 시도를 해나간다면 창의적인 관점과 해결방안들이 많이 나올 것 같습니다.

그림책 문화예술교육 사례에 있어서도 연구 참여자들의 수업참여 결과에서 ‘사회적 상호작용의 변화’에 대한 경험을 읽어낼 수 있었습니다. 언택트 그림책 읽기의 수업전에 대면과 비대면 혹은 혼합수업에 대한 각자의 기대치와 수업후의 경험과의 일치 혹은 간극을 나타내는 생각과 기대이상의 교감과 소통에 대한 의견을 보면서 대면 비대면의 이분법적 사고에서의 문화예술교육이 아닌 ‘주관적이고 감정적인 장소감’을 느낄 수 있는 새로운 공간 혁신을 경험할 수 있는 언택트 수업의 시도를 엿볼 수 있었습니다.

언택트가 사회 전반에 걸쳐 자리매김하고 있는 이때에 문화예술교육의 새로운 시도와 실천적인 측면에서의 연구결과를 제시해 주셨는데요. 앞으로도 다양한 주제의 문화예술교육의 시도가 계속되고 후속연구를 통해 더욱 구체적이고 의미 있는 대안이 제시되어 질 것으로 기대합니다. 좋은 연구 발표 감사드리며 후속 연구차원에서의 질문을 드리고 싶습니다.

본 연구로 제시하고 계신 언택트 교육에 기초한 그림책 문화예술교육의 확장성에 대해서 연구자의 의견을 듣고 싶습니다.

제3발표

언택트 환경에서 다시 보는 학교와 미술관 연계 교육

이은적 (대구교육대학교 교수)

표 목차

| |
|---------------------------|
| <표 1> 실제 전시관과 가상 전시관의 비교표 |
|---------------------------|

| |
|----|
| 87 |
|----|

I. 문제 제기: 언택트 환경에서 학교와 미술관 연계 교육은?

학교와 미술관의 연계 교육은 학교 밖 자원의 유기적 연계 및 학교예술교육 프로그램의 다양화라는 관점에서 논의되며 실행되어왔다. 미술관 연계 교육의 실효성을 미술교과 역량 형성이라는 관점에서 정리하면 다음과 같다.

- 미적 감수성을 위한 미술관 교육: 전시물 기반 엔터테인먼트 공간에서 ‘와우’의 강력한 감정적 경험
- 미술문화이해능력을 위한 미술관 교육: 맥락성, 상황성을 갖는 전시물을 통한 미술문화와의 만남
- 시각적 소통 능력을 위한 미술관 교육: 다양한 시각적 매체와의 상호작용 속에 형성되는 의미 구성
- 창의·융합 능력을 위한 미술관 교육: 전시물과 미술관 공간이 주는 창의·융합적 환경
- 자기 주도적 미술 학습을 위한 미술관 교육: 학습의 선택권과 능동적 참여를 자극하는 환경

미술관은 특히 실제 전시물 기반 엔터테인먼트 공간에서 ‘와우’의 강력한 감정적 경험 제공이라는 토대 위에 존재하는 곳이다. 그렇다면 코로나 19로 언택트 환경이 된 현 상황 속에서 학교와 미술관 연계 교육은 어떻게 이루어질 수 있을까? 그동안 미술관은 디지털 문화, 에듀테크 환경에 발맞춰 학교 교육에서 활용할 수 있는 디지털 아트 아카이브 및 온라인 학습 자료를 충분히 제공하고 있었을까? 미술관은 비대면 방식으로 전환되는 상황에 어떻게 대응하고 있을까?

이러한 문제 제기로 이 글에서는 언택트 환경에서 학교와 미술관 연계 교육은 어떻게 접근할 수 있는지 검토해보기로 한다. 이를 위해 포스트 코로나 시대, 포스트 디지털 미디어 시대와 그 시대를 살아가는 세대의 특성과 문화예술 현상, 포스트 코로나 시대와 에듀테크의 가속화 현상 그리고 미술관의 디지털 전략과 변화를 확인해본다. 이어서 그 교육적 활용 방안을 살펴보고, 초등(예비)교사교육에 적용해보며 그들의 인식 및 요구사항을 분석해보도록 한다.

Ⅱ. 포스트 코로나 시대와 에듀테크

1. 포스트 코로나19로 가속화되는 디지털 문화

2020년 3월에 코로나 19(COVID-19)가 세계적인 범유행(pandemic)으로 선포된 이후 일상생활뿐만 아니라 사회, 경제, 문화, 교육에는 많은 변화가 찾아왔다. 사회적 거리 두기, 비대면(언택트) 서비스, 원격 교육, 재택근무, 집콕 라이프, 포스트 코로나 시대 등의 용어가 이 변화를 요약하는 말이다.

마이크로소프트 CEO 사티아 나델라(Satya Narayana Nadella)는 세계의 심각한 위기를 해결하기 위해 IT산업이 호출되었고, 불과 2개월 만에 디지털 혁신의 2년 치의 가치를 목격했다고 말하였다. 여러 나라에서 재택근무와 온라인 교육의 효율성이 드러났으며, 우리는 모두 디지털 기술이 얼마나 중요한지 확인할 수 있었다.

세계적 팬데믹 현상 속에도 문화예술은 새로운 소통방법을 모색하며 지쳐있는 사람들을 위로하는 문화예술의 힘을 발휘하고 있다. 이는 디지털 기술과 환경이 조성되었기 때문이다. 공연과 전시, 콘서트 등을 온라인으로 공개함으로써 대중을 ‘방구석 1열’로 초대하였다. 예술가들은 온라인 협업 예술 프로젝트와 같은 새로운 예술의 방식을 찾아 표현하고 연결되며 서로 소통하였다. 미술관 역시 온라인 전시, 큐레이터 전시 생중계, 라이브 전시 투어, 교육 프로그램 등의 콘텐츠를 실시간 스트리밍하는 방식으로 온라인 소통 방식으로 변화하고 있다. 이러한 가운데 모든 문화예술콘텐츠는 세계 최대 규모의 동영상 공유 플랫폼인 유튜브(YouTube)로 집결되는 경향이 있다.

포스트 코로나 19시대는 코로나 이전과는 다른 문화와 사회, 기업문화로 발전할 것이다. 전문가들은 코로나 이후의 4대 환경변화로 비대면·원격 사회로의 전환, 바이오 시장의 새로운 도전과 기회, 자국중심주의 강화에 따른 글로벌 공급망 재편과 산업 스마트화 가속, 위험대응 일상화 및 회복력 중시 사회를 꼽았다. 이러한 환경변화에 대응하기 위한 분야별 유망기술은 다음과 같다. 교육 분야에서는 실감형 교육을 위한 가상·혼합현실 기술, AI·빅데이터 기반 맞춤형 학습 기술, 온라인 수업을 위한 대용량 통신기술이 유망할 것이다. 문화 분야에서는 가상현실(VR) 방송, 3DTV 등 시청자의 현실감 및 몰입감을 증가시켜 새로운 시청 경험을 제공할 수 있는 실시간 실감형 영상·음향 서비스 기술과 같은 실감 중계 서비스 기술이 유망할 것이다. 헬스케어 분야에서는 ‘디지털 치료제’라는 용어가 등장하였는데, 정신질환 치료, 트라우마 극복 등의 과정에서 기존 의약품·의료기기를 대체·보완하는 용도로 활용되는 앱, 게임, 가상현실 등의 SW 콘텐츠 기술이 유망기술로 떠오르고 있다(시사상식사전).

2. 코로나19에 대응하는 교육 혁명, 에듀테크의 가속화

교육에의 테크놀로지 도입은 ICT 활용교육, 이러닝(e-learning), 윌러닝(U-learning), 스마트(SMART) 교육과 모바일 러닝(mobile learning) 시대로 변천하며 발전해왔다. 스마트 교육 정책은 2012년부터 디지털 교과서 개발, 온라인 교육 콘텐츠 확산, 교실 유무선 인터넷 구축 등의 정보통신기술을 활용해 학습을 유도해 왔다. 스마트(SMART) 교육은 학습자의 자기 주도성(Self-directed) 및 흥미(Motivated)와 적성(Adaptive)을 길러줄 뿐 아니라, 학습자에게 풍부한 자료(Resource Enriched)를 제공하며, 정보기술 활용 능력(Technology Embedded)을 계발하는 것을 지향하는 21세기 학습자 역량 강화를 위한 지능형 맞춤형 학습체제로 정의된다. 이 학습체제의 추진 과정 중에서 인터넷과 무선통신 기술의 발전으로 모바일 테크놀로지가 교육에 활용되면서 모바일 러닝(mobile learning)이라는 새로운 교육환경도 탄생하였다. 모바일 러닝은 모바일 인터넷 기술과 응용기기들을 활용한 학습체제로서 휴대폰, Tablet PC, PDA 등과 같은 모바일 기기를 활용하여 시간이나 공간 제약을 극복하여 이루어지는 학습형태를 말한다.

최근에는 에듀테크라는 이름으로 신기술을 활용하여 차세대 교육을 위한 새로운 패러다임으로 전환되고 있다. 에듀테크(Edutech, Education+Technology)는 교육 분야에 ICT 기술을 융합한 새로운 교육기술 혹은 서비스를 의미한다. 기존의 교육기술을 포함하지만, 효과적인 교육을 위한 신기술인 빅데이터, 인공지능, 증강 및 가상현실, 사물인터넷, 코딩, 3D 프린팅, 게이미피케이션을 도입하고 데이터와 소프트웨어에 큰 비중을 두고 있다는 점에서 획기적이다.

신기술은 교육 현실이 가지고 있는 많은 문제점이나 제약을 완화 혹은 해결해주며 맞춤형 교육 서비스를 제공할 수 있다. 시간 제약의 문제를 해결해주는 문자나 음성, 영상 등의 교육저장매체, 공간 제약의 문제를 해결해주는 화상회의 시스템, 가상현실 기술 및 비용 문제를 해결해주는 메이커 도구인 아두이노(Arduino)와 같은 오픈소스 하드웨어, 신체적 제약을 고려하여 개발된 시각장애인을 위한 점자학습 교구나 웨어러블 장치, 학습자 특성에 적합한 게이미피케이션 방식의 교육용 앱이나 교육용 SNS 그리고 무크(MOOC, Massive Open Online Course)와 같은 온라인 교육 플랫폼 등이 있다. 기술을 통한 교육혁신은 온라인 플랫폼 기반의 미네르바 스쿨 혹은 벤자민 학교를 가능하게 했다.

코로나19로 에듀테크가 본격적으로 교육 현장에 도입되었다. 온라인 학습으로 교육의 대전환이 일어났으며, 이후에도 온라인 교육은 확대될 것이다. 하지만 전면 온라인 원격 수업은 학교가 단순히 지식을 전달하는 것이 아니라 학습 관리 능력을 포함한 사회성을 기르는 장소라는 것을 재확인시켜주었다. 따라서 포스트 코로나 시대에서는 결국 온라인과 오프라인이 융합된 블렌디드 수업으로 방향을 잡을 것으로 보인다.

에듀테크는 교육을 크게 변화시키고 있다. 현재 온라인 방식의 교육은 주로 편집된 영상을 플랫폼에 탑재하는 동영상 강의, 실시간 화상대화가 가능한 원격 화상 강의 등의 방식으로 이루어지고 있다. 동영상 강의는 유튜브 채널을 활용하거나 자체 시스템을 활용하는 방식으로 구분할

수 있다. 온라인 교육체제의 구축을 위해서는 온라인 플랫폼의 고도화, 다양한 학습형태로 운영하기 위한 교육의 모듈화와 유연화 등과 같은 외적인 요인이 필요하다. 효과적인 온라인 학습이 이루어지려면 일방향 정보전달이 아닌 양방향의 소통이 이루어져야 한다는 점이 중요하다. 하지만 온라인 학습이 전통적 강의식 수업의 문제점을 반복한다는 지적도 있다. 이를 위해 AI 기술을 적극적으로 활용하여 학습자에게 맞는 학습 내용과 피드백을 즉각적으로 제시하는 지능형 개인 교습체제(Intelligent Tutoring System) 즉, 학습 격차 문제를 타개하는 AI 기술을 적극적으로 활용한 새로운 학습 모델 도입을 시도하고 있다. 이처럼 온라인 교육을 지원해줄 더욱 효율적인 에듀테크 서비스가 개발될 것이다.

코로나 19 사태, 에듀테크, 온라인 교육으로의 변화는 학교와 교사 역할에 대한 사고 전환을 요구하므로 이에 대한 논의가 활발하게 시작되고 있다(2020; 김진숙, 2020; 오재호, 2020; 이상민, 2020; 한국문화예술교육진흥원, 2020). 이러한 논의를 종합하며 방향성을 모색해보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 테크놀로지의 발달로 중요시된 디지털 리터러시 교육이 더욱 강화되어야 한다. 디지털 리터러시는 디지털 사회 구성원으로서 자율적인 삶을 살아가는데 필요한 기본소양으로 윤리적 태도를 보이고 디지털 기술을 이해하는 것은 물론, 이를 활용하여 정보 탐색 및 창작 등의 활동을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량을 의미한다(Mckee-Waddell, 2015). 디지털 리터러시의 교육은 학교뿐만 아니라 지역의 평생학습 차원에서도 활성화해야 한다.

둘째, 디지털 미디어 시대에는 전인성(全人性) 회복을 위한 교육이 더욱 더 필요하다. 학교는 청소년의 과도한 스마트 기기 노출에 따른 역기능을 완화하고 감성, 공감 능력을 발달시킴으로써 폭넓은 안목을 키우는 공간으로 전환되어야 한다. 온라인 학습으로 단편적인 지식과 정보를 얻는 자기 주도적인 학습을 진행할 수 있지만, 인간 상호작용을 기반으로 한 의사소통, 공동체 적응 및 사회성 신장에는 한계가 있으므로 이를 보완하여야 한다(오재호, 2020). 또한, 포스트 코로나 시대에 더욱 중요해진 ‘디지털 시민성’ 함양을 위한 교육도 필요하다(김진숙, 2020). 가짜뉴스, 타인의 신상 자료를 검색하여 불특정 다수에게 유포하는 행위 등 무분별한 사이버 권리 침해가 증가 양상을 보임에 따라 디지털 시민성 교육은 갈수록 절실해진다.

셋째, 디지털 교육은 교사에게 교과 지식, 교육학 지식과 더불어 테크놀로지 지식을 적절히 활용한 수업을 요구한다. 따라서 교사들 역시 다양하게 제공되는 디지털 기술과 콘텐츠를 활용하여 단조롭지 않은 다양한 교육 콘텐츠를 제작 혹은 구성할 수 있어야 한다. 이를 위해 직접 제작하거나 개발된 디지털 콘텐츠 중 효과적인 콘텐츠를 선정, 재가공하여 사용할 수 있어야 한다. 나아가 콘텐츠의 단순한 전달 차원을 넘어서 진정한 배움과 가르침이 일어날 수 있는 디지털 맞춤형 수업에 대한 고민이 필요하다.

넷째, 전통적인 학교의 역할에서 벗어나 온라인 수업과 교실 수업을 차별적으로 구성하면서 지역사회와 연계하는 종합설계자 역할이 더욱 중요해진다. 즉 시공(時空)을 확장하여 오프라인

에서는 가정, 지역 현장, 유·무형 지역 자원을, 온라인에서는 다양한 학습 자료를 탑재한 학습 플랫폼으로 배움의 영역을 확장해가야 한다. 이를 통해 학생들에게 폭넓은 학습 선택의 기회도 제공할 수 있다.

Ⅲ. 포스트 디지털 (미디어) 시대와 문화예술 현상

1. 포스트 디지털 시대와 세대의 특성

개인용 컴퓨터의 등장으로 ‘디지털 (미디어) 시대’가 열렸다. 이후 스마트폰, 태블릿PC와 같이 디지털 미디어가 더욱 발전하면서 사회적 소통 체계(SNS)와 같은 다양한 미디어의 상황이 전개되면서 ‘포스트 디지털 (미디어) 시대’로 전환되었다. 포스트 디지털 미디어의 큰 특징은 이질적인 미디어들이 서로 융합되고, 미디어의 이동성으로 언제 어디서나 사이버 세계와 접속을 할 수 있어, 실제와 사이버 공간과 분리되지 않은 뒤섞인 현실이 되어가고 있다는 점이다. 또한, 디지털 기술은 지식을 완결된 형태로 종결하지 않고 계속해서 링크를 통해 확장, 생성시키며 결국 인간의 사유 방식의 경계를 허물고 있다.

포스트 디지털 시대라는 용어는 다차원적 시대의 모습을 담은 말로 이 시대를 사는 세대의 행동 특성으로 더 잘 이해할 수 있다. ‘포스트 디지털 세대(Post Digital Generation, PDG)’는 디지털을 멀리하는 아날로그 세대와 후천적으로 디지털 환경을 익힌 ‘초기 디지털 세대’와는 차이가 있는 세대를 지칭한다. 초기 디지털 세대에게 디지털은 더 이상 학습의 의미가 아니라 일상생활의 한 부분으로서 자리 잡게 되었지만, 기술 자체를 위한 차가운 기술과 이기적 개인주의라는 한계를 벗어나지 못한다는 지적을 받아왔다.

‘포스트 디지털 세대’는 바로 이러한 디지털 시대의 한계를 뛰어넘는, 인간을 위한 따뜻한 기술과 수평적 네트워크의 진화, 공동체 문화의 확산으로 아날로그적 가치를 다시 되살리는 젊은 세대를 의미한다. 포스트 디지털 세대는 디지털 환경과 문화 속에서 성장하면서 디지털 기기와 매체를 자유롭게 활용해 자신의 감정과 욕구를 적극적으로 표출해왔다. 이들은 동시에 인간 중심의 가치추구를 위해 가장 효율적으로 디지털 문화를 활용할 수 있는 세대이다. 자신을 둘러싼 인간관계를 유지하고 강화하는 도구로 디지털 기기를 활용하는 것처럼 기성세대가 차갑고 기계적이라고 느끼는 디지털 문화에서 따뜻하고 인간적인, 아날로그적 정감을 찾아 표현한다. 가령 스마트폰이 일반적으로 인간의 대화를 단절하는 것으로 인식되는 데 반하여, 이들은 이를 이용해서 더욱 인간 중심의 삶을 지향한다.

포스트 디지털 세대에게는 디지털적인 온라인 세계와 아날로그적인 오프라인의 경계가 큰 의미를 갖지 않는다. 포스트 디지털 세대는 ‘H·E·A·R·T·S’, 즉 ①인간관계(Human Relationship)를 위한 디지털, ②표현(Expressionism)을 위한 디지털, ③시각적(Anti-literality) 라이프 스타일, ④낙천적(Relaxed Mindset) 라이프 스타일, ⑤트렌드의 주체적 수용(Trend-independence), ⑥즉시성(Speed)이라는 6가지의 핵심 코드로 요약된다(두산백과; 정성호, 2006: 85 재인용).

이중성과 속도를 중심으로 이전세대와는 다른 존재 방식과 사유 방식을 갖는 이들은 다중인

격을 소유한 이종주체(heterosubject)들로 이성과 감성이라는 이분법 또한 의미가 없다. 이들은 가상보다도 더 가상 같은 실제 현실에서 그리고 실제보다도 더 실제 같은 가상 속에서 살아간다. 포스트 디지털 매체 시대의 이종주체들은 즐겁게 예술 행위를 하는 호모 루덴스(homo Ludens)로 살아간다. 인간의 몸과 기계가 공생하면서 ‘확장된 몸(expanded body)’으로 등장하고, 이 확장된 몸은 ‘확장된 지각’을 가져온다(심혜련, 2019).

2. 디지털 문화예술 현상

디지털 기술의 발달로 디지털 경제, 디지털 금융, 디지털 마케팅, 디지털 헬스케어, 디지털 시대의 문화예술, 디지털 엔터테인먼트, 디지털 시대의 종교, 디지털 시대의 교육을 논하고 실행되는 것과 같이 디지털 환경, 디지털 문화는 우리의 일차적이며 필수적인 생활환경이 되었다.

오늘날 대중들의 커뮤니케이션 방식은 영상 미디어와 디지털 기술의 발전으로 종래의 이성 중심적인 커뮤니케이션 방식에서 벗어나 이성과 감성이 어우러진 커뮤니케이션을 추구한다. 웹과 스마트폰을 통한 커뮤니케이션의 방식은 정보를 공유하고 다수에게 개방된 방식이다. 사회·문화 전반에 걸쳐 감성이라는 감정을 담아 서로 간의 커뮤니케이션을 끌어내고 같이 살아가는 삶을 추구하고자 하는 분위기가 조성되어 가고 있다(노찬숙, 2016).

디지털 기술의 발달은 문화산업에도 지대한 영향을 미치고 있다. 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality) 등의 문화콘텐츠 관련 산업이 증대되고 있다. 디지털 문화 환경에서는 우리 감각의 활용이 극대화되고 융합 감각의 결정체인 포스트 휴먼으로 나아가면서 새로운 감각과 감각을 형성하게 된다. 각종 애플리케이션이나 SNS, 즉 카카오톡, 트위터, 페이스북 등과 같은 소셜 네트워크 서비스를 통해 우리는 그 경험을 하고 있다. 그러므로 디지털 감수성, 멀티 감각의 계발이 더욱 중요해진다.

디지털 기술을 이용한 예술적 실험 역시 증대되었다. ‘디지털 아트’란 디지털 미디어를 통한 조각·회화·설치미술 등 다양한 분야의 미술 행위를 말한다. 디지털 아트는 개인용 컴퓨터가 보급되고 다양한 그래픽 프로그램이 개발되면서 시작되었고, 인터넷의 보급 덕택에 대중은 미술가의 홈페이지나 사이버 갤러리를 통해 작품을 감상할 수 있게 되었다. ‘뉴미디어 아트’라고도 부르며, 웹 아트, 넷 아트 등 세분된 명칭으로도 불린다.

사용자 통합 환경 시대에서 미술가와 그래픽디자이너들은 자신들이 제작한 창작물들을 자유롭게 전시할 수 있는 3차원 가상공간의 증강현실 미술관을 구축하고자 하며, 이를 위한 풍족한 통합제작환경을 구축하는 연구가 활발하게 이루어지고 있다(임장훈, 2010).

IV. 미술관의 디지털 전략 및 교육적 활용 방안

1. 디지털 아트 아카이브 구축

1995년 이후 박물관의 웹사이트 활용이 시작되었으며 초기에는 소장품 데이터베이스를 바탕으로 소장품 정보를 제공하는 데 중점을 두었다. 이후 보다 다양하게 소장품 정보 간의 관계와 맥락적인 정보를 제공하는 방식으로 진전하였다. 2000년대 중반에 이르러서는 사용자들이 다양한 방식으로 전시에 직간접적으로 참여할 수 있는 소통의 플랫폼으로 발전하였다. 관람객과 사용자의 예술적 경험이 물리적인 영역으로 한정되지 않고 네트워크 기술을 통해 새로운 경험을 창조하는 방식으로 변화하고 있다.

가상공간에서 관람객을 맞는 웹사이트 수가 큰 폭으로 증가했고, 소장품의 디지털화 작업이 이루어졌다. 디지털 아트 아카이브를 공개하는 미술관 온라인 플랫폼, 소셜 플랫폼, 스마트폰 애플리케이션, 미술관 홈페이지가 일상화되었고, 아카이브 교류도 활성화되고 있다.

이와 함께 미술관은 기존의 물리적, 개념적 존재에서 탈피하고 있다. 점점 더 사용자들이 능동적으로 참여함에 따라 일상에서 친근하게 접하는 미술관으로 변모하면서 사용자들에게 경험의 확장을 제공한다. 앙드레 말로(Andre Malraux)가 말한 ‘벽 없는 미술관’이 모바일 미디어와 네트워크 기술 활용 그리고 적극적인 관람객 참여를 통해 실현되고 있다. 관람객으로서 가장 큰 장점은 별도의 경비를 들이지 않고 클릭을 통해 소장품 고화질 디지털 이미지 등의 미술관 자료들을 볼 수 있다는 점이다.

디지털 아트 아카이브 구축은 미디어 아트의 수집과 작품 보존 및 전시 방법, 더 나아가 이와 관련된 콘텐츠를 생산하는 연구의 필요성을 환기했다. 초기의 미디어 아트 작품은 디지털상의 호환이 안 되어 현재 전시가 불가능한 일도 있다. 디지털 아트 아카이브는 공감각적인 요소들과 참여적 요소, 네트워크에 의한 상호작용적인 요소들이 포함되는 미디어 아트의 특색을 살리면서 가상공간 활용을 통해 언제 어디서나 전시와 관람을 할 수 있고 상호 소통성을 충족하는 온라인 전시공간으로 더욱 발전할 것으로 보인다.

디지털 아트 아카이브(Digital Art Archive)는 미술 자료를 선별해 평가한 뒤 보존 가치가 있는 기록에 초점을 맞추어 수집하고, 수집된 미술 기록물을 디지털화하여 자유로운 접근·보관·이용이 가능하도록 하는 플랫폼을 의미한다. 디지털 아트 아카이브는 미술사에 대한 증거적 기능을 수행하기도 하며, 소장 자료를 이용한 학술 연구·교육 등의 목적에 이바지한다. 디지털 아트 아카이브가 그 자체로서 일종의 문화유산이 될 수 있다는 점에서 좀 더 창조적이고 체계적인 관리가 필요하다. 그리고 학술 연구 및 교육 활동에 많이 이용될 수 있어야 한다.

디지털 아트 아카이브에서는 자료 보관을 위한 디지털 매체로의 변환, 온라인상의 전시와 배

포, 이용자들의 무분별한 복제 등을 통해 저작권을 침해할 가능성이 증대되었다. 저작권은 저작자가 자신이 만든 저작물을 독점적으로 이용하거나 남에게 허락할 수 있는 권리로서 일반적으로 저작자가 죽은 후 70년간 유효하다. 디지털 아트 아카이브는 저작권 침해의 우려로 그 설립·활용에 제약이 있을 수밖에 없게 되었다. 자료의 적극적인 열람과 활용을 통한 문화와 관련 산업, 교육의 발전이라는 저작권법상의 궁극적인 취지와도 상충하게 되었다.

저작권과 관련하여 디지털 아트 아카이브를 활성화하는 방안으로는 저작물의 이용허락계약서 작성이나 저작권법상의 공정이용 조항이 보완적 수단이 될 수 있다. 우리나라에서도 공정이용 조항을 적용해 저작자의 저작권을 일부 제한해 디지털 아트 아카이브를 활성화할 수 있는 계기가 마련되었다. 하지만 기술의 발전은 새로운 유형의 저작권 침해 형태를 낳게 되며, 그 침해의 범위와 정도도 예측할 수 없다는 점에서 저작권과 관련한 문제들은 궁극적으로는 사회 전반의 저작권 의식에 대한 함양, 출처 존중의 원칙에 대한 재고 등을 통해 해결하여야 한다(손건훈, 2020).

디지털 아트 아카이브와 관련한 교육 내용 및 방법, 제언의 내용을 논의하며 활성화 방안을 살펴보면 다음과 같다.

- 우리 지역, 우리나라의 대표 미술관 사이트를 방문하고 소장품, 교육자료를 조사하는 활동은 언택트의 상황에서 불가피하며, 효율적인 교육 내용과 활용 방법을 모색하여야 한다.
- 시간·공간의 제약 없이 막대한 정보를 담아낼 수 있는 미술관의 디지털 아카이브는 미술문화 이해능력과 문화적 감수성을 형성시켜주는데 매우 효율적으로 활용될 수 있다. 미술관의 온라인화는 실물중심의 전시를 대체할 수는 없을지라도 그 외의 미술관 기능을 확장하는데 매우 효율적이기 때문이다. 공간의 제약 없이 막대한 정보를 담아낼 수 있으므로 풍부한 맥락적 지식과 정보를 제공할 수 있다. 미술관 간의 네트워크 형성으로 지리적으로 산재해있는 문화적 증거물을 통합하여 관리하는 메타 미술관의 운영도 가능해진다.
- 접근이 쉬운 디지털 환경을 이용하여 문화적 불평등을 축소하고 사회적 유대감과 문화 민주화를 실현하도록 한다. 접근의 용이성과 저비용, 상호 간의 소통과 공유의 범위가 넓은 디지털 아카이브, 소셜 플랫폼의 역할은 점점 더 중요해진다.
- 청소년의 과도한 스마트 기기 노출에 따른 역기능을 완화하는 디지털 치료제 역할을 미술관 디지털 콘텐츠가 수행할 수 있어야 한다. 포스트 디지털 문화시대의 감성 문화는 디지털에 반하는 개념이 아닌 디지털 문화 속에서 잊고 있었던 아날로그적 감성과의 융합을 통해 이전보다 나은 삶과 환경을 만들고자 한다. 미술관의 디지털 콘텐츠는 이 역할을 하는데 매우 긍정적으로 작용할 수 있다.
- 디지털 미디어가 생산하는 다중 감각적인 콘텐츠는 미적 경험의 대상이며 감각을 확장하고 감성을 향상하므로 충분한 활용 가치가 있다. 이를 위해 최적화된 디지털 환경 구성, 원본

성에 가까운 이미지를 제공하여 미적 경험과 감성을 확장할 수 있어야 한다.

- 학생들의 학습 동기를 자극하고, 미술관과의 친밀감을 형성하기 위해 학생들의 관심 분야인 대중문화와 연계시키는 것을 모색할 필요가 있다. 최근 방탄소년단 RM이 국립현대미술관 전시를 관람한 사진을 그의 SNS에 올리면서 그 전시의 관람객이 늘고, 전 세계적인 홍보 효과까지 있었다고 한다. 국립중앙박물관 홈페이지에는 BTS가 박물관에서 촬영한 졸업 축하 영상이 탑재되어 있다. 이처럼 학생들의 학습 동기를 자극하고 능동적인 참여를 끌어내기 위해 미술관을 포스트 디지털 세대들의 대중문화 감성과 연계할 필요가 있다. 더는 보수적 기관이 아닌, 변화를 주도하는 역동적이고 진취적인 기관으로서의 미술관 모습을 통해 학습자의 동기를 자극할 수 있을 것이다.
- 학생은 미술관 콘텐츠의 활용에서 이용자들의 무분별한 복제가 저작자들의 저작권을 침해하는 것임을 이해한다. 또한, 현행 저작권법에 따르면 교육 목적으로 다른 사람의 저작물을 사용할 수 있으나 저작자 허락 없이 온라인에 자료를 남기면 저작권에 어긋난다는 사실을 이해한다. 교육 활동에서 자유롭게 활용할 수 있는 방안과 저작권 침해 사이에서 자유와 권리, 이해관계의 충돌을 토론해본다.
- 미술관의 디지털 콘텐츠와 환경은 포스트 디지털 세대의 학습 동기를 자극할 뿐만 아니라 주체적으로 학습에 참여할 수 있는 다양한 학습 내용과 방법을 제공할 수 있으므로 자기 주도적 미술 학습을 위해 이를 적극적으로 활용해야 한다. 미술관은 누구를 막론하고 자율적으로 이루어지는 참여를 통해 전시물과 같은 구체적인 사물과의 상호작용 속에서 자기 주도적인 체험, 탐구 학습이 이루어질 수 있는 환경을 제공한다. 디지털 환경은 이러한 기능을 배가시킬 수 있으므로 학습 내용과 방법의 선택권, 학습 동기를 자극해주는 자기 주도적 학습 자료로 적극적으로 권장되어야 한다. 미술관은 다양한 콘텐츠를 제공하고 있지만, 학생들의 자발적 동기만으로 이 많은 자료를 찾아보기는 어렵다. 그러므로 학교의 미술 수업과 연계될 때 그 활용 가치를 높일 수 있다.
- 디지털 문화로의 변화와 관련하여 학생의 진로교육을 고안할 수 있다. 디지털화 속에서 사라져가는 직업과 새로 생겨날 직업, 미술 관련 작업에서 과학기술이 해결해 줄 수 있는 것과 기술이 해결해주지 못하는 것, 미래 직업에서 공통으로 필요한 역량은 무엇인지 토의해본다.

2. 3차원 가상 전시관

가상현실 기술이 발전하면서 정보를 쉽게 접할 수 있도록 하는 3D 기반 가상 전시관이 주목받고 있다. 가상현실이란 컴퓨터 연산기술을 이용하여 사용자에게 실제 존재하는 것과 같은 느낌이 들 수 있도록 환경을 구성하며, 물리적 존재감을 느끼도록 연출된 대상들과 상호작용하도

록 만든 몰입형 콘텐츠와 기술들을 총칭한다. 가상현실은 사용자가 위치한 환경에서 실시간 상호작용할 수 있게 만드는 것이 중요한 요건이다. 관람객은 3D 기반 가상 전시관에서 마우스를 통해 이리저리 산책하듯 이동하며 작품을 관람하며, 필요한 작품 정보를 클릭하여 확대해볼 수 있다. 실제 전시관과 가상 전시관별 속성은

<표 1> 과 같다(김진곤, 2016).

<표 1> 실제 전시관과 가상 전시관의 비교표

| 요소 \ 전시관 | 실제 전시관 | 가상 전시관 |
|----------|--------|---------|
| 작품 | 실제 작품 | 모방 이미지 |
| 조각화 | 배치, 구획 | 정보 구조화 |
| 공간 | 실제 공간 | 디지털 이미지 |
| 관람자 | 관람객 | 관람자+사용자 |

가상현실 기술은 대상을 원본성에 가깝게 재현하기 위해 발전을 거듭해왔다. 3D 스캐닝에 의한 실제 대상물과 동일한 외형과 구조의 재현, 이미지 기반 기술에 의한 360도 회전이나 높은 해상도 처리 그리고 셰이더(shader)에 의한 질감, 조명, 렌더링 기술과 같은 다양한 그래픽 기술이 그 사례이다. 최근에는 고주파 장치를 이용하여 다면적인 형태의 촉각 정보를 수집하고 손바닥에 전달하는 방식이 개발되고 있다. 부가적인 작품 정보를 전달하기 위해 작가의 홀로그램을 이용할 수도 있다. 또한, 가상현실 기술을 적용해 효과적인 전시물 배치, 조명, 강도 등을 시뮬레이션해볼 수 있어 오프라인 전시공간의 느낌을 그대로 구현하는 것이 가능하다. 다양한 전시 콘셉트와 기획에 일치하는 효과적인 시뮬레이션을 할 수 있는 장점도 가진다(김진곤, 2016). 향후 이와 같은 접촉식, 비접촉식 감각 장치는 더욱 활발하게 3차원 가상 전시관에 적용되고, 멀티 감각적인 기술과 융합되면서 가상현실 기술은 더욱 발전할 것이다. 가상 전시관은 미술관의 시공간적인 제약에서 탈피하며 비용을 감소시킬 수 있음은 물론, 온라인 전시를 데이터베이스화하여 이용자들이 더욱 쉽고 상세하게 데이터를 검색, 활용할 수 있도록 해줄 것이다.

가상 전시관의 기본적인 형태는 현실의 미술관을 복제하는 방식이다. 현재 우리나라 주요 박물관, 미술관 홈페이지에 탑재된 VR 체험관의 대부분은 이러한 방식을 취하고 있다. 그렇지만 가상미술관이 단순히 현실 세계의 물리적인 미술관을 대체하는 개념을 의미하지는 않는다. 디지털 미디어가 현실의 개념을 해체하고 새롭게 재구성하는 속성이 있듯이, 가상현실 기술의 역할과 장점을 극대화하는 가능성을 발견하고 제시해서 새로운 전시관의 정체성을 새롭게 규명해야 할 필요성이 요구되며 연구가 필요하다.

3차원 가상 전시관과 관련한 교육 내용 및 방법, 제언의 내용을 논의하며 활성화 방안을 살펴보면 다음과 같다.

- 언택트 환경 속에서 3차원 가상 전시를 보여주는 미술관, 박물관이 증가하고 있다. 그렇지만 강력한 시청 동기가 부여되지 않는 한 3차원 가상 전시로 관람자를 만족하게 하기는 어려운 것이 사실이다. 이번 코로나 사태로 대두된 큐레이터의 전시 설명이 실시간 방영되기도 하는데 이를 보충해주데 효과적인 방안이다. 교사는 이 가상 전시를 교육적으로

잘 활용하여야 한다.

- 디지털 콘텐츠는 다양한 디지털 기술을 사용하여 미술문화이해능력을 극대화 시킬 수 있도록 제작되며 체계적으로 관리되어야 한다. 3차원 가상 전시에서도 증강현실과 가상현실을 활용하여 문화의 맥락성과 상황성을 보여주는 다양한 관련 자료를 함께 제시하여 사회·문화적 가치와 의미를 맥락 속에서 이해하도록 자료가 제작될 때 교육 효과를 더욱더 높일 수 있다. 또한, 홈페이지와 소셜 플랫폼을 연계하고 다양한 지식 및 정보 탐색을 위한 연관 콘텐츠로 연결하는 방식도 필요하다.
- 디지털 이미지의 특성과 미적 감흥의 차이점을 인식하며, 예술작품의 디지털 복제가 예술작품에 어떤 영향을 주는지 토의해본다. 디지털 이미지는 결국 실체가 아니라 실체처럼 느낄 수 있도록 만들어놓은 디지털 복제품 혹은 묘사된 디지털 이미지에 불과하다. 그러므로 디지털 이미지는 ‘아우라(aura)’의 상실이며, ‘시물라크르(simulacres)’이고 ‘아날로곤(analogon)’이다. 하지만 복제 기술이 생겨남으로써 전시의 가능성은 엄청나게 커졌으며, 아우라의 붕괴는 지각에도 변화를 주어 현대의 대중은 복제를 통하여 일회성을 극복하며 주관적인 체험을 경험하게 된다.
- 디지털을 통한 작품 감상에서 우리 감각의 작용, 특히 다중감각의 작용이 어떻게 다른지 디지털 감성에 대해 토의해본다. 디지털 이미지로 구성된 가상현실의 시공간은 수용자의 지각작용을 통해 가상화와 현실화를 반복하며 좀 더 역동적인 시공간으로 변모되고 확장된다. 이러한 시공간은 가상적인 것만도 현실적인 것만도 아니고, 비물질적인 것만도 물질적인 것만도 아니며, 세계이면서 동시에 주체의 신체적 현존까지 포괄한 제3의 시공간이라 규정할 수 있다. 곧 우리 몸과 지각의 확장이 이루어지며 촉각성, 정념성과 같은 특성을 더 활성화할 수 있다(이은아, 2015). 시각과 청각을 함께 즐기는 공감각을 기반으로 하는 디지털 시대의 감성은 더욱 복합적인 특성을 띤다. 디지털 시대의 감성은 기존의 감성과는 다른 차원이라 할 수 있으며, 이것이 맥루언(McLuhan)이 말한 미디어의 형성력이다. 가상 전시에서도 이러한 효과를 활용할 수 있어야 할 것이다.

3. 온라인 학습 자료의 제공

미술관 홈페이지는 다양한 온라인 학습자료를 제공한다. 워크북, 워크시트와 같은 학습자료 외에 디지털 기술을 활용한 자료로는 가상현실, 증강현실 기술을 활용한 교육자료와 디지털 스토리텔링을 활용하는 에듀테인먼트 콘텐츠를 들 수 있다.

가상현실, 증강현실 기술을 활용한 교육자료

가상현실, 증강현실 기술을 활용하는 에듀테크는 미술관 교육자료 제작을 위해서도 매우 흥미

롭고 유용한 기술이다. 가상현실(Virtual Reality, VR)은 컴퓨터그래픽이 만든 가상 환경에 사용자를 몰입하도록 하는 것으로 실제 환경은 볼 수가 없다. 반면에 증강현실(Augmented Reality, AR)은 실제 환경에 가상의 객체를 혼합한 것으로 사용자는 실제 환경에서 더욱 실감이 나는 부가정보를 제공받을 수 있는 장점이 있다.

증강현실을 활용하면 미술관의 실제 환경 위에 가상의 이미지를 중첩하여 보여주는 방식으로 작품에 대한 추가 정보를 제공할 수 있고 또한 원작의 이미지 활용을 극대화할 수 있다. 더불어 새로운 감각적 경험뿐만 아니라 입체적인 정보 제공이 가능해지므로 생동감 있는 교육을 실현할 수 있는 도구로 활용될 수 있다.

여러 나라의 미술관에서는 소장품의 이미지와 정보를 제공하는 기존의 방식에 증강현실을 활용하여 개별 소장품에 대한 이해도와 매력도를 향상하고 지식을 공유하는 새로운 방법의 교육 프로그램을 제시하고 있다. 미술관의 증강현실 교육 프로그램은 관람객의 흥미 및 교육 효과를 높여 미술관의 재방문에 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 실제 활용도를 높이기 위해서는 상호작용성 및 사용의 편의성을 높이는 노력이 필요하다.

디지털 스토리텔링을 활용하는 에듀테인먼트 콘텐츠

에듀테인먼트(edutainment)는 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어로 오락이 갖는 오락성, 도전성, 몰입성, 모험성 등의 속성을 학습활동에 재미 요소로 부가하여 학습 동기를 강화하여 학습효과를 높이려는 새로운 교육 형태이다. 일반적으로 영상, 음악, 애니메이션, 게임 등의 여러 형식과 교육 내용이 접목된 교육체제와 이러한 방식으로 개발된 교육용 소프트웨어, 출판물, 완구 등을 통칭한다. 학습자에게 일정한 지식과 정보를 재미있게 전달하는 스토리텔링이 접목되어 학습자의 주의집중력을 높여 몰입을 더욱 강화할 수 있다.

디지털 스토리텔링이 반영된 에듀테인먼트 콘텐츠 생산은 컴퓨터와 인터넷의 발전과 더불어 최근 더욱 발전하고 있다. 디지털 스토리텔링은 디지털 기술의 매체 환경이나 표현 수단을 수용하여 이루어지는 스토리텔링이다. 특히 게이미피케이션(gamification), 즉 비게임 분야에 대한 지식 전달, 행동 및 관심 유도를 위해 게임의 메커니즘, 사고방식과 같은 게임 요소를 접목하는 방식으로 학생에게 학습 동기를 부여하고 참여도를 높여 문제를 해결하게 한다.

미술관의 디지털 콘텐츠 구축에서도 디지털 스토리텔링, 게이미피케이션의 효과가 주목받으면서 이에 관한 연구와 제작이 급부상하고 있다. 이러한 콘텐츠는 포스트 디지털 세대에게 잘 부합하므로 미술관과 학교 연계 교육을 더욱 활성화할 수 있을 것이다.

온라인 학습 자료의 제공과 관련한 교육 내용 및 방법, 제언의 내용을 논의하며 활성화 방안을 살펴보면 다음과 같다.

○ 학교는 미술관 온라인 플랫폼에서 제공받을 수 있는 다양한 디지털 교육 프로그램과 자료

를 적극적으로 활용하여 학생들의 시각적 소통 능력을 향상해야 한다. 이를 위해 관객의 시각적 소통을 돕는 작품이나 작가에 대한 정보, 미술사적인 흐름을 알려주는 다양한 교육자료가 필요하다. 미술관에서 제작하는 디지털 콘텐츠는 작품의 의미와 의미 전달 방식 파악을 돕기 위한 매우 훌륭한 자료이므로 적극적으로 활용할 필요가 있다.

- 미술관의 다양한 디지털 콘텐츠에서 사용된 기술과 환경을 살펴보면서 ‘정보기술’과 ‘문화기술’의 융복합을 이해하며, 오늘날 창조산업에서 중요한 이유를 설명해본다. 정보기술에 다양한 문화의 형태가 덧입혀진 사례를 찾고 창의적 지식의 활용과 재생산, 다분야 협력의 중요성을 이해한다. 그리고 사용된 매체와 기술적인 특징, 전시 방식, 그리고 미학적 특징을 찾아 이야기해본다.
- 미술관에서 제공하는 디지털 콘텐츠를 활용하여 공감각적 요소를 추가하는 등 여러 방식으로 재가공하여 새로운 콘텐츠로 창조하는 작업을 해본다. 이러한 작업을 통해 디지털 예술의 변화와 문화콘텐츠의 특성을 파악하며 테크놀로지가 문화예술 창조활동에 기여하는 점과 작가의 재능, 독창성은 무엇인지 이해한다.
- 증강현실 등의 디지털 기술을 활용하며 피상적이며 수동적인 수용을 극복하고 감각, 지성, 감정이 상호작용할 수 있는 미적 경험이 되도록 미술관의 콘텐츠가 제작되어야 한다. 감각, 지성, 감정을 자극할 수 있는 질문이나 상호작용하는 활동 그 외 2차 자료 활용에 증강현실 등의 디지털 기술이 효과적으로 활용될 수 있기 때문이다. 또한, 이러한 종합적인 경험은 주체적인 수용, 비판적 사고, 인문학 사고를 형성하는 기반이 된다.
- 디지털 환경의 피상성을 극복하여 사색을 유도하는 학습이 되도록 안내하여야 한다. ‘검색은 있고 사색은 없다.’ 이는 디지털 환경의 피상성을 지적하는 말이다. 진정한 학습이 되기 위해서는 엄지만의 움직임이 아닌 사색을 유도할 수 있어야 한다. 이를 위해 온라인 저널, 온라인 포트폴리오, 온라인 전시와 같은 교수 방법을 활용할 수 있다.
- 스토리텔링이 반영된 에듀테인먼트 콘텐츠 활용, 증강현실을 이용한 소장품 교육 프로그램 등의 교육자료 제작을 위해 에듀테크가 미술관에서도 적극적으로 활용되어야 한다. 그리고 질적인 디지털 콘텐츠 제작을 위해서는 미술관 담당자, 학교 교사, 디지털 테크놀로지 전문가들의 협업이 이루어져야 한다. 교사는 학교 수업과 연계할 수 있는 내용적인 측면에서, 디지털 테크놀로지 전문가는 기술적인 측면에서 지원할 수 있으므로 좀 더 질 높은 콘텐츠 제작을 기대할 수 있다.

4. 소셜미디어 활용

Facebook, Twitter 같은 소셜미디어들은 사용자가 자발적으로 정보를 follower들에게 빠르게 전파할 수 있게 해준다. 미술관에서 운영하는 소셜미디어는 하나의 가상미술관 역할을 하면서 동시에 미술관 홈페이지로의 클릭과 탐색을 유도할 수 있다. 또한, 미술관의 일방적인 정보전달

에서 벗어나 관람객의 새로운 해석과 접근 그리고 관람객과 미술관, 관람객과 작가 간의 새로운 소통 공간 역할이 가능하다.

외국의 주요 미술관이 소셜미디어를 다양한 방식으로 적극적으로 활용한 데 비해, 국내의 주요 미술관은 사용자를 단순히 콘텐츠 정보나 기술적인 기능을 제공하는 대상으로 인식하는 경향이 있다. 이제는 소셜미디어 사용자를 예술적 경험을 탐색하고 재창조하며 미술관에도 영향을 미칠 수 있는 존재로서 인식하여야 한다. 즉, 미술관은 소셜미디어를 활용하여 주요한 가치를 토대로 콘텐츠를 구성하여, 사용자와의 경험 교류 및 확장을 꾀하여야 한다(이언주, 2017; 박혜원, 안형준, 2013).

미술관의 소셜미디어 활용의 장점을 상호작용성과 콘텐츠 생성이라는 두 측면으로 구분해볼 수 있다. 소셜미디어의 상호작용성은 일방향적 미디어에서는 불가능한 다양한 형태의 커뮤니케이션이 가능하므로 사용자들에게 개방된 방식으로 쉽게 네트워크를 형성하고 확장해 갈 수 있도록 해준다. 그리고 사용자는 소셜미디어로 미술관의 콘텐츠 생성에 참여할 수 있다. 소셜미디어의 향상된 기술은 일반 사용자도 손쉽게 콘텐츠를 제작하고 유통할 수 있도록 해주고 있다. 이처럼 미술관 사용자가 직접 혹은 간접적으로 예술가나 큐레이터의 역할을 수행하여 미술관의 콘텐츠 생성에 기여할 수 있다(박혜원, 안형준, 2013).

미술관은 소셜미디어를 활용하여 전시 기획과 실행의 여러 단계에서 관객들이 참여하는 방법들을 개발하고 있다. 그럼으로써 문화예술에 대한 관객들의 이해와 접근성을 전반적으로 향상할 수 있을 뿐만 아니라 관람객과 미술관의 관계가 더욱 수평적으로 변화할 수 있다. 미술관의 가치와 사용자와의 교류가 확장되는 방법으로 소셜미디어 활용에 대한 탐색을 지속하여야 한다.

소셜미디어 활용과 관련한 교육 내용 및 방법, 제언의 내용을 논의하며 활성화 방안을 살펴보면 다음과 같다.

- 소셜미디어의 관계 형성 및 네트워크 확대의 용이성을 활용하여 담론을 발전시키는 채널로 활용한다. 소셜미디어는 미술관과 관람자 사이의 상호작용을 활성화하고 대중들이 미술관의 자원을 보다 능동적으로 활용하며 문화활동에 참여할 수 있도록 이끌 수 있다. 학생들의 큐레이션 참여를 유도할 수 있고, 서로 간의 상호작용도 활성화할 수 있다는 장점이 있다.
- 미술관의 디지털 전략은 전시물과 관람객 경험 간의 관계성을 구현할 뿐만 아니라 관람객 스스로가 새롭게 해석하며 자신의 관점에서 의미 만들기 실천을 구현할 수 있게 해주는 방향으로 추진되어야 한다. 포스트 디지털 세대의 일상적인 소통방식인 디지털 미디어를 적극적으로 활용하고, 이들이 디지털 사용 방식인 인간관계를 위한 디지털, 표현을 위한 디지털, 시각적 라이프 스타일, 낙천적 라이프 스타일, 즉시성이라는 특성에 부합해가는 내용과 소통방식을 구현해야 가야 한다.

종합하면 언택트 환경, 디지털 환경에서도 여전히 교과역량 형성을 위한 미술관 연계 교육의 실효성이 높으며, 그 내용은 다음과 같이 재조정된다.

- 미적 감수성을 위한 미술관 교육: 디지털 문화콘텐츠 활용과 디지털 감성의 확장
- 미술문화이해능력을 위한 미술관 교육: 디지털 환경이 더해줄 수 있는 미술문화의 맥락성, 상황성
- 시각적 소통 능력을 위한 미술관 교육: 디지털 시각 매체를 통한 상호작용과 의미 구성
- 창의·융합 능력을 위한 미술관 교육: 디지털 환경이 제공하는 창의·융합적 환경
- 자기 주도적 미술 학습을 위한 미술관 교육: 디지털 환경으로 인한 학습의 선택권과 능동적 참여

V. 초등(예비)교사교육의 적용, 인식 및 요구 분석

1. 강의 내용 구성

| | 학습 주제 | 학습내용 | 비고 |
|----|--|--|---|
| 1주 | 학교와 미술관 연계 교육 | <ul style="list-style-type: none"> • 학교와 지역사회 연계 교육, 교육정책 • 미술관의 역할 • 학교와 미술관 연계 교육의 필요성 및 의미 • 미술관의 교육적 활용 방안 • 우리 지역, 우리나라의 대표 미술관 사이트의 자료 조사 • 소개하고 싶은 미술관 소개하기, lms에 공유 | <ul style="list-style-type: none"> • ‘박물관을 움직이는 사람들’ (국립중앙박물관 진로교육 동영상 자료) • ‘악동뮤지엄’ (대구미술관 꿈다락토요문화학교 동영상 자료) |
| 2주 | 언택트 환경에 서의 학교와 미술관 연계 교육 | <ul style="list-style-type: none"> • 포스트 디지털 (미디어) 시대와 문화예술 현상 • 포스트 코로나 시대와 에듀테크 현상 • 미술관의 디지털 전략 내용 조사 • 비대면 교육에서 활용 방안 모색하기 • 온라인 학습 자료 종류 찾아 분석하기 • 교과서 관련과 연계하여 교육 내용 재구성해보기, 수업 내용 고안해보기 • 언택트 환경에서 미술관 연계 교육으로 활용할 수 있는 자료 소개 및 분석, lms에서 공유하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 비대면 수업 자료 찾아 링크시키고 공유하기 / 자료 분석 및 요구사항 토론 |

2. 초등(예비)교사의 인식 및 요구 분석¹⁾

2.1 초등(예비)교사가 언택트 환경에서 다시 보는 미술관 교육

미술관 디지털 자료의 활용에 대한 다양한 의견

– 강의를 통해 미술관, 박물관 홈페이지에서 언택트 환경을 위한 다양한 콘텐츠가 충분히 마련되어 있다는 사실을 알게 되었다.

– 자신이 평소 관심 있는 미술작품이나 미술가에 대해 온라인 미술관이나 박물관을 활용해

1) 강의에서 나온 예비(교사)들의 다양한 의견을 종합하여 재구성하였다.

탐구하고 이를 학생들에게 애플리케이션을 통해 소개하는 활동을 한다면 깊이 있는 학습이 이루어질 수 있다.

- 학생들의 흥미를 유발하고 오감을 만족하게 하기에는 역부족한 것이 당장의 현실이다. 전시회를 둘러보는 나조차도 큰 흥미가 나지 않았다. 사이트 속에 작품에 대한 설명이 기재되어있지만 아무래도 큐레이터가 나와서 직접 설명을 해주거나, 소리를 활용한 청각 매체가 추가되어야 학생들의 흥미를 유발할 수 있다고 생각한다.

- 미술관 자료나 박물관 자료들은 사실 재미가 없다. 옛날 그림이 많고, 또 조각이나 그림 위주이다. 최근에는 훌륭하고 능력 있는 젊은 예술가들이 개인 웹사이트나 SNS를 통해 그림을 올리고 다양한 수업을 제안한다. 단순히 박물관이나 미술관이 제공하는 미술보다 더 흥미롭고 재미있는 형태와 다양한 표현 방법을 볼 수 있다.

- 미술관, 박물관 자료가 더 제작되기보다는, 교사로서 다양한 자료들을 적극적으로 찾아 활용하는 능력이 더 중요하다.

초등 미술수업에 사용할 만한 좋은 자료

- ‘어린이를 위한 집에서 만나는 미술관’²⁾과 같이 초등학생 대상으로 제작한 동영상 자료의 활용도가 높다. 많이 제작되면 좋겠다.

- 사비나 미술관 ‘거꾸로 보는 소장품 감상’이라는 미술감상 교육 프로그램은 미술작품에 대한 설명을 보기 전에 거꾸로 자신이 미술작품을 느끼고, 바라보는 관점을 정립한 후에 미술작품에 대한 설명을 보아 그것을 비교해 보는 활동을 한다. 작품을 클릭하며 여러 가지 미술작품에 대한 질문(작품의 느낌, 주제 등)이 나오는데 그것을 다 답변해야만 마지막에 미술작품에 대한 설명이 나온다. 온라인 미술작품 감상교육 프로그램으로 자유롭고 정답이 없는 질문과 대답을 통해 작품을 바라보는 감상자의 시각을 넓히고 입체적인 사고로 작품을 감상할 수 있게 한다.

- 3D나 증강현실처럼 관람할 수 있는 자료가 실제적이고 활용 가능성이 높다.

미술관 자료의 활용 방법

- 언택트 환경에서 무엇보다 중요한 것은 '학습자의 능동적인 참여를 끌어낼 수 있는가'의 문제이다. 그러므로 교사는 학습자가 온라인에서 다양한 작품을 탐색하고 그중에서 자신이 정한 주제에 맞는 작품을 선정하여 설명 책자 또는 자료(ppt) 등을 제작하도록 하는 것이 좋은 활동이라 생각한다.

- 교사가 학습지를 미리 구상해야 한다. 교사가 뚫어놓은 빈칸에 알맞는 단어를 쓰기라던가, 단어를 조합하여 새로운 문장 만들기 등의 활동지로 구상하여야 한다.

2.2 초등(예비)교사의 요구사항

2) <https://www.youtube.com/watch?v=vofbnlp8xeI>

자료는 방대하지만, 초등학생 대상의 주제에 적합한 자료와 쉬운 설명으로 제작된 자료가 더 제작되어야 한다. 주로 중고등학생이나 성인 대상의 자료이다. 학년과 주제에 맞는 적합한 자료를 찾는 것이 매우 어렵다.

초등학생의 관심을 끄는 재미있는 활동 자료가 개발되면 좋겠다. 예) 조금 더 학생들에게 직관적이고 재미있으며 쉽게 다가갈 수 있는 자료들을 더 제작한다면 좋을 것 같다. 학생들이 흥미를 느낄만한 작가의 일화 등을 활용한다거나 작가의 작업실을 증강현실로 그대로 옮겨 학생들이 체험하게 한다면 작품과 미술을 이해하는데 매우 생생한 학습 자료가 될 것이기에 이러한 자료들이 추가로 제작되면 좋을 것 같다. 작품에 대한 퀴즈나 퍼즐과 같은 게임 형태의 학습이 가능한 애플리케이션이나 VR, AR로 작품을 감상하고 체험할 수 있는 자료가 더 제작되면 좋을 것 같다.

온라인 미술관이라 하여 단순히 감상에만 치우치지 않고 작품감상과 표현활동을 연계하는 수업 내용을 제시하면 활용도가 높을 것이다.

교육자료가 체계적으로 목록화되어 있지 않아 교육자료를 찾는데 시간이 매우 많이 소모된다. 학교급별, 학년별로 체계화된 교육자료 플랫폼이 구축되면 좋겠다.

관람객과 큐레이터(혹은 도슨트)가 활발하게 상호작용하며 미술작품 감상에 대한 이해를 도모하는 자료가 제작된다면 좋을 것 같다. 예를 들어 영상 회의 프로그램이나 소셜미디어 같은 여러 프로그램을 활용하여, 실시간으로 소통하며 직접 이야기를 나누는 등의 방식도 가능할 것이다. 이처럼 온라인 감상교육임에도 불구하고 관객이 좀 더 활발한 작품감상의 주체가 되는 프로그램을 개발한다면 더 좋을 것 같다.

VI. 학교와 미술관 연계 교육 활성화를 위한 제언

학교와 미술관 연계 교육을 활성화되기 위해서는 다음과 같은 내용이 구현되어야 할 필요가 있다.

- 미술관의 디지털 전략이 좀 더 활발하게 이루어져야 한다. 우리나라의 ICT 강국임에도 불구하고 그동안 미흡했던 미술관의 디지털 콘텐츠 제작과 디지털 소통방식이 더욱 활성화 될 필요가 있다.
- 미술관의 디지털 콘텐츠 제작에서 좀 더 새롭고 다양한 에듀테크 기술을 도입하여야 한다. 현재 미술관 온라인 플랫폼에서 제공하는 교육자료에서는 에듀테크의 핵심기술 적용이 적극적으로 활용되고 있지 않다. 신기술을 도입하여 포스트 디지털 세대의 관심과 호기심을 유도할 수 있어야 하겠다.
- 소셜미디어 등 디지털 세대의 감성, 라이프 스타일에 부합하는 소통방법을 탐색, 미술관과의 친근함을 이룰 수 있어야 한다. 영상 미디어와 컴퓨터 테크놀로지의 발전으로 오늘날의 대중들은 종래의 이성 중심적 커뮤니케이션 방식에서 벗어나 이성과 감성이 어우러진 커뮤니케이션을 추구하고 있으므로 미술관 디지털 소통방식은 이 장점을 살릴 수 있어야 한다.
- 미술관 홈페이지나 소셜 플랫폼은 사용자에게 단순히 콘텐츠 정보를 제공하는 방식에서 벗어나 사용자가 디지털 콘텐츠를 탐색, 확장, 재창조해 갈 수 있도록 사용자 간 토론과 같은 능동적 참여가 가능한 방식으로 구성되어야 한다. 즉 플랫폼 사용자들이 디지털 콘텐츠에 대해 적극적인 교류행위자로 성장할 방안을 모색하여야 한다.
- 디지털 환경이 심도 있는 학습 경험을 담보하지는 않는다는 점을 고려하여 깊이 있는 학습 경험을 제공할 수 있도록 연구되어야 한다. 디지털 콘텐츠와 소통방식에 대한 조건 없는 찬미와 전환도 바람직하지는 않으며, 충실한 학습 경험을 제공할 수 있을 때 미술교육에 질적으로 이바지한다고 말할 수 있다. 디지털
- 미술관의 질적인 디지털 콘텐츠 제작을 위해서는 미술관 담당자, 학교 교사, 테크놀로지 전문가들의 협업이 이루어져야 한다. 교사는 학교 수업과 연계할 수 있는 내용적인 측면에서, 디지털 테크놀로지 전문가에게서는 기술적인 측면에서 지원할 수 있으므로 좀 더 질 높은 콘텐츠 제작을 기대할 수 있다. 이를 실현하는 방안으로 게이피피케이션과 같은 다양한 교육자료 공모전을 제안한다.
- 팬데믹 상황 이후 달라질 수밖에 없는 교육상황에서 미술관의 디지털 콘텐츠와의 연계가 하나의 해결 방법이 될 수 있다는 점에서 추진되어야 한다. 초중고 학교에서도 활용 가능

한 다양한 자료가 제작되어야 한다. 또한, 이론 중심의 강의뿐만 아니라 실기를 위한 강의에서도 그 활용 가치가 높도록 다양한 내용이 제시될 필요가 있다.

- 디지털 콘텐츠와 방법론 개발을 보급하기 위한 새로운 온라인 예술교육 플랫폼이 구축되어야 할 것이다. 그리하여 온라인 가상공간에서 학습자와 교사들이 저작권 문제없이 자유롭게 활용할 수 있는 디지털 콘텐츠가 공유될 필요가 있다.

참고문헌

- 김진곤(2016). 가상현실 전시관 구현방식에 대한 고찰. 커뮤니케이션디자인학연구, 55, 80-94.
- 김진숙(2020). 포스트 코로나 시대 중요해진 역량, '디지털시민성'. 월간 공공정책, 176, 22-25.
- 노찬숙(2016). 포스트 디지털 문화 시대로의 전이와 커뮤니케이션. 조형미디어학, 19(2), 47-53.
- 박혜원, 안형준(2013). 미술관 및 박물관에서의 소셜 미디어 활용 프레임웍에 대한 연구. 정보와 미디어, 25, 43-77.
- 손건훈(2020). 디지털 아트 아카이브와 미술 저작권의 문제 - 디지털 아트 아카이브의 활성화를 위한 방안을 중심으로. 홍익대학교 대학원 석사학위청구논문.
- 심혜련(2019). 포스트 디지털 매체 시대의 미학에 관하여. 한독교육학회 춘계학술대회 발표집. 5-20.
- 오재호(2020). 코로나19가 앞당긴 미래, 교육하는 시대에서 학습하는 시대로. 이슈&진단, 421, 1-25.
- 이상민(2020). 예비 초등교사 대상 온라인 미술교육 방안 연구. 한국초등교육, 31(2), 181-202.
- 이언주(2017). 미술관 소셜 플랫폼을 통한 경험 확장과 전략 실행에 관한 모델 제안 - MoMA, Tate를 중심으로. 한국과학예술포럼, 30, 321-333.
- 이은아(2015). 가상현실과 수용자 몸의 관계에 기반 한 지각적 정념적 시공간성 연구. 미학, 18(2), 87-111.
- 이은적(2018). 미술교과 역량 형성을 위한 미술관 교육, 학습자중심교과교육연구, 18(9), 955-977.
- 이은적(2020). 포스트 코로나, 디지털 미디어 시대에서의 학교와 미술관 연계 교육 활성화 방안 연구. 미술교육연구논총, 62, 203-225.
- 임장훈(2010). 3차원가상미술관 프레임워크디자인, 국립현대미술관의 증강현실 창작모듈설계, 예술과 미디어, 9(1), 67-81.
- 정성호(2006). 20대의 정체성. 서울: 살림출판사.
- 진중권(2003). 현대미학 강의. 서울: 아트북스.
- 한국문화예술교육진흥원(2020). 문화예술교육 웨비나 '문화예술교육의 대응은? 문화예술교육, 화성에서 감자키우기' (https://lib.arte.or.kr/artepick/board/VOD_BoardView.do)
- 시사상식사전. 포스트 코로나19 시대의 유망기술 25가지. 인터넷 자료.
- Baudrillard, J. (2001). 시뮬라시옹(하태환 역). 서울: 민음사. (원저 1981 출판)
- Benjamin, W. (1971). L'homme. le langage et la culture. trad. M. de Gandillac. Paris: Denoël.
- Couchot, E. (1998). La Technologie dans l'art - De la Photographie à la réalité virtuelle, Éditions Jacqueline Chambon, 134-135.
- McKee-Waddell, S. (2015). Digital literacy: bridging the gap with digital writing tools. Delta Kappa Gamma Bulletin, 82(1), 26-31.

언택트 환경에서 다시 보는 학교와 미술관 연계 교육

- 초등(예비)교사의 인식 및 요구 분석 -

이은적
(대구교육대학교 미술교육과)

Cf. 이은적(2020). 포스트 코로나, 디지털 미디어 시대에서의
학교와 미술관 연계 교육 활성화 방안 연구.

* 이 자료에는 네이버에서 제공한
나눔글꼴이 적용되어 있습니다.

1. 문제 제기: 언택트 환경에서 학교와 미술관 연계 교육은?

교육부와 문체부 정책 - 학교(문화)예술교육 활성화 기본 계획

- 학교 밖 자원의 유기적 연계 및 활용
- 지역연계 학교예술교육 프로그램의 다양화

➤ 학교와 미술관 연계 교육 논의

1. 문제 제기: 언택트 환경에서 학교와 미술관 연계 교육은?

미술 교과 역량 형성을 위한 미술관 교육(이은적, 2018)

- 미적 감수성: 전시물 기반의 엔터테인먼트 공간에서의 '와우'의 강력한 감정적 경험
- 미술문화이해능력: 맥락성, 상황성을 갖는 전시물을 통한 미술문화와의 만남
- 시각적 소통 능력: 다양한 시각적 매체와의 상호작용 속에 형성되는 의미 구성
- 창의·융합 능력: 전시물과 미술관 공간이 주는 창의·융합적 환경
- 자기 주도적 미술 학습 능력: 학습의 선택권과 능동적 참여를 자극하는 환경

➤ 언택트 환경 속에서 학교와 미술관 연계교육은 어떻게 이루어져야 할까?

2. 포스트 코로나 시대와 에듀테크

◆ 포스트 코로나19로 가속화되는 디지털 문화

- “세계의 심각한 위기를 해결하기 위해 IT산업이 호출되었고, 불과 2개월 만에 디지털 혁신의 2년 치의 가치를 목격했다.”(MS CEO)
- 코로나 이후의 4대 환경변화
 - ① 대면·원격 사회로의 전환
 - ② 바이오 시장의 새로운 도전과 기회
 - ③ 자국중심주의 강화에 따른 글로벌 공급망 재편과 산업 스마트화 가속
 - ④ 위험대응 일상화 및 회복력 중시 사회

- 세계적 팬데믹 현상 속 문화예술: 실시간 스트리밍하는 방식으로 온라인 소통 방식, '방구석 1열'로 초대, 동영상 공유 플랫폼인 유튜브(YouTube)로 집결
- 코로나19에 대응하는 교육 혁명, 에듀테크의 가속화
- 에듀테크(EduTech, Education+Technology): 빅데이터, 인공지능, 증강 및 가상현실, 사물인터넷, 코딩, 3D 프린팅, 게이미피케이션, 데이터와 소프트웨어, 교육용 앱, 교육용 SNS, 온라인 교육 플랫폼

◆ 코로나19에 대응하는 교육 혁명, 에듀테크의 가속화

- 디지털 리터러시 교육: 디지털 사회 구성원으로서 자율적인 삶을 살아가는데 필요한 기본소양으로 윤리적 태도를 보이고 디지털 기술을 이해하는 것은 물론, 이를 활용하여 정보 탐색 및 창작 등의 활동을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량
- 전인성(全人性) 회복을 위한 교육, '디지털 시민성' 함양을 위한 교육
- 디지털 교육은 교사에게 교과 지식, 교육학 지식과 더불어 테크놀로지 지식을 적절히 활용한 수업을 요구
- 전통적인 학교의 역할에서 벗어나 온라인 수업과 교실 수업을 차별적으로 구성하면서 지역사회와 연계하는 종합설계자 역할

3. 포스트 디지털 시대와 문화예술 현상

◆ '포스트 디지털 (미디어) 세대(Post Digital Generation, PDG)

- 기성세대가 차갑고 기계적이라고 느끼는 디지털 문화에서 따뜻하고 인간적인, 아날로그적 정감을 찾아 표현
- 디지털 기기와 매체를 자유롭게 활용한 자신의 감정과 욕구를 적극적으로 표출

예) 스마트폰 사용: 인간의 대화의 단절 vs 더욱 인간 중심의 삶 지향

◆ 포스트 디지털 시대와 세대의 특성

- 포스트 디지털 세대의 6가지의 핵심 코드 ('H·E·A·R·T·S') (정성호, 2006)

- ① 인간관계를 위한 디지털
- ② 표현을 위한 디지털
- ③ 시각적 라이프 스타일
- ④ 낙천적 라이프 스타일
- ⑤ 트렌드의 주체적 수용
- ⑥ 즉시성

◆ 디지털 문화예술 현상

- 디지털 경제, 디지털 금융, 디지털 마케팅, 디지털 헬스케어, 디지털 시대의 문화예술, 디지털 엔터테인먼트, 디지털 시대의 종교, 디지털 시대의 교육...
- 커뮤니케이션 방식: 애플리케이션이나 SNS, 즉 카카오톡, 트위터, 페이스북 등과 같은 **소셜 네트워크** 서비스, 정보를 **공유**하고 다수에게 **개방**된 방식, 이성과 **감성**이 어우러진 커뮤니케이션을 추구
- **가상현실**(Virtual Reality), **증강현실**(Augmented Reality) 등의 문화콘텐츠 관련 산업
- 디지털 기술을 이용한 예술적 실험 역시 증대, '**디지털 아트**' 혹은 뉴미디어 아트, 3차원 가상공간의 증강현실 미술관

4. 미술관의 디지털 전략 및 교육적 활용 방안

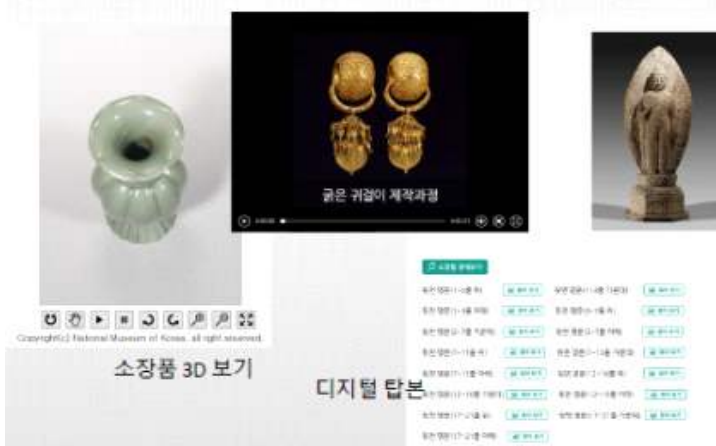
- 1) 디지털 아트 아카이브 구축
- 2) 3차원 가상 전시관
- 3) 온라인 학습 자료
- 4) 소셜 미디어 활용

4. 미술관의 디지털 전략 - 1) 디지털 아트 아카이브 구축

- 미술관 홈페이지
 - 소장품의 디지털화 작업
 - 스마트폰 애플리케이션: 예) Google Arts and Culture '웹에서 미술관들의 미술관을 만들다'
 - 소셜 플랫폼
- 기존의 물리적, 개념적 존재에서 탈피, '벽 없는 미술관'이 모바일 미디어와 네트워크 기술 활용 그리고 적극적인 관람객 참여를 통해 실현



- 디지털 아트 아카이브는 미술사에 대한 증거적 기능을 수행하며, 소장 자료를 이용한 학술 연구·교육 등의 목적에 이바지한다.



실감 영상관

자료출처: 국립중앙박물관 홈페이지



방탄소년단 x 국립중앙박물관

포스트 디지털 세대들의
대중문화 감성과 연계

• 저작권 보호 vs 문화 관련 산업과 교육의 발전

- **저작권**: 저작자가 자신이 만든 저작물을 독점적으로 이용하거나 남에게 허락할 수 있는 권리, 저작자가 죽은 후 70년간 유효
- 디지털 매체로의 변환, 온라인상의 전시와 배포, 이용자들의 무분별한 복제 등을 통해 저작권을 침해할 가능성이 증대
- 저작권 침해의 우려 → 디지털 아트 아카이브 구축, 활용에 제약 → 저작물의 이용허락계약서 작성, 저작권법상의 공정이용 조항 → 새로운 유형의 저작권 침해 형태 ...

➤ **저작권 의식에 대한 함양, 출처 존중의 원칙**

교육적 활용 방안

- 교육 내용 및 방법, 제언 등의 활성화 방안 모색

- 미술문화이해능력, 문화적 감수성 형성: 공간 제약x, 풍부한 맥락적 지식과 정보 제공, 문화적 불평등 축소, 사회적 유대감
- 자기 주도적 미술 학습 능력: 포스트 디지털 세대의 학습 동기 자극, 자발적인 동기로 활용 가능? 학교 수업과 긴밀한 연계 필요
- 저작권 교육: 미술관 디지털 콘텐츠의 교육적 활용 vs 저작권 침해
- 학생들의 관심 분야인 대중문화와 연계 ↑

4. 미술관의 디지털 전략 - 2) 3차원 가상 전시관

- 3D 스캐닝에 의한 실제 대상물과 동일한 외형과 구조의 재현
- 이미지 기반 기술에 의한 360도 회전이나 높은 해상도 처리
- 셰이더(shader)에 의한 질감, 조명, 렌더링 기술과 같은 다양한 그래픽 기술



자료출처: 국립중앙박물관



큐레이터의 전시 설명 실시간 방영

20세기 한국 회단을 대표하는 여성작가
박래현을 재조명하는 회고전 《박래현, 삼중동역자》
전시를 기획한 큐레이터의 설명으로 만나보세요!

자료출처: 국립현대미술관

교육적 활용 방안

- 3D 기반 가상 전시관: 증강현실과 가상현실을 활용하여 문화의 맥락성과 상황성을 보여주는 다양한 관련 자료↑, 연관 콘텐츠로 연결↑
- 큐레이터의 전시 설명 실시간 방영
- 디지털 이미지의 특성과 미적 감흥의 차이점: 아우라의 상실, 시뮬라크르, 아날로곤 vs 전시의 가능성, 복제를 통한 일회성 극복, 주관적인 체험

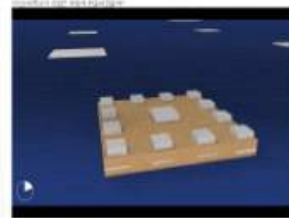
4. 미술관의 디지털 전략 - 3) 온라인 학습 자료의 제공

영상권 동영상



자료출처: 국립중앙박물관

가상현실, 증강현실 기술을 활용한
교육자료



4. 미술관의 디지털 전략 - 3) 온라인 학습 자료의 제공

- 에듀테인먼트(edutainment): 교육 (education)+오락(entertainment)
- 디지털 스토리텔링: 디지털 기술의 매체 환경이나 표현 수단을 수용하여 이루어 지는 스토리텔링
- 게이미피케이션(gamification)

예) 국립중앙박물관 앱의 '사신도 동물 깨우기'
 ① 전시실에서 게임 속 전시품을 찾는다.
 ② 카메라를 전시품 이름에 비춰 AR을 실행한다.
 ③ 전시품을 감상하고 미션을 해결한다.
 ④ 미션을 모두 해결하고 사신도 동물을 깨운다.

디지털 스토리텔링을 활용하는
에듀테인먼트 콘텐츠



자료출처: 국립중앙박물관

교육적 활용 방안

- 다양한 디지털 교육 프로그램과 자료의 적극적 활용
- 정보기술'과 '문화기술'의 융복합, 다분야 협력의 중요성
- 디지털 콘텐츠 활용, 재가공하여 새로운 콘텐츠로 창조하는 작업
- 디지털 환경의 피상성을 극복하여 사색을 유도하는 학습: '검색은 있고 사색은 없다' 극복해야, 온라인 저널, 온라인 포트폴리오, 온라인 전시 등의 교수 방법 필요
- 미술관에서의 에듀테크의 적극적으로 활용 ↑

4. 미술관의 디지털 전략 - 4) 소셜 미디어 활용

- Facebook, Twitter 같은 소셜 미디어
- 가상미술관인 동시에 미술관 홈페이지로의 클릭과 탐색 유도
- Follower들에게 빠르게 전파
- 콘텐츠 정보 제공에서 확대된 역할 필요
- 상호작용성과 콘텐츠 생성
- 전시 기획과 실행의 여러 단계에서 관객들이 참여하는 방법 개발 필요



출처: 국립중앙박물관 홈페이지

교육적 활용 방안

- 소셜미디어 활용: 미술관과 관람자 사이의 상호작용, 대중들의 미술관 자원 활용, 학생들의 큐레이션 참여 유도, 학생 간의 상호작용
- 포스트 디지털 세대의 일상적인 소통방식을 활용하면서 자신의 관점에서 의미 만들기 실천을 구현할 수 있게 해주는 방향으로 추진되어야

5. 초등(예비)교사교육 적용, 인식 및 요구 분석

- 미술관 디지털 자료에 다양한 의견
- 초등미술 수업자료 찾기
- 미술관 자료의 활용 방법
- 초등(예비)교사의 요구사항
 - 초등학교 대상의 쉬운 설명 자료
 - 재미있는 다양한 활동 자료
 - 작품감상 자료 외 표현활동과 연계하는 프로그램
 - 학교급별, 학년별로 체계화된 교육자료 플랫폼 ...

자료출처: 사비나미술관

대중을 위한 작가-미술품을 위한 집에서 만나는 미술관

<https://www.youtube.com/watch?v=cyvH1a3B0d4>



자료출처: 국립현대미술관

거꾸로 보는 미술관 소장품 감상

미술사적인 시간으로 돌아 미술품의 배경까지 알면 더욱 작품을 이해할 수 있습니다.



이메일주소

이름

이메일

6. 학교와 미술관 연계 교육을 활성화를 위한 제언

- 미술관의 **디지털 전략이 좀 더 활발**하게 이루어져야 한다.
- 미술관의 디지털 콘텐츠 제작에서 좀 더 새롭고 **다양한 에듀테크 기술을 도입**하여야 한다.
- 소셜 미디어 등 **디지털 세대의 감성, 라이프 스타일에 부합하는 소통방법**을 탐색, 미술관과의 친근함을 이끌 수 있어야 한다.
- 미술관 홈페이지나 소셜 플랫폼은 **사용자**가 디지털 콘텐츠를 탐색, 확장, 재창조해 갈 수 있도록 사용자 간 토론과 같은 **능동적 참여**가 가능한 방식으로 구성되어야 한다..

- 디지털 환경이 심도 있는 학습 경험을 담보하지는 않는다는 점을 고려하여 **깊이 있는 학습 경험을 제공**할 수 있도록 연구되어야 한다.
- 미술관의 질적인 디지털 콘텐츠 제작을 위해서는 **미술관 담당자, 학교 교사, 디지털 테크놀로지 전문가들의 협업**이 이루어져야 한다.
- 팬데믹 상황 이후 교육상황에서 **미술관의 디지털 콘텐츠와의 연계**가 하나의 해결 방법이 될 수 있다는 점에서 다양한 콘텐츠 자료 제작이 추진되어야 한다. (초중고 학생 고려, 표현활동 포함)
- 새로운 온라인 예술교육 플랫폼이 구축되고, 자유롭게 활용할 수 있는 디지털 콘텐츠가 공유될 필요가 있다.

4차 산업혁명의 시대,
포스트 코로나 시대의
공연예술이 가야할 길
: Zoom Generation

박나훈 (영산대학교 교수)

그림 목차

| | |
|--|-----|
| <그림 1> 가운데 한명의 주도자와 아울러 주변의 8명의 공연예술가들의 등장 | 122 |
| <그림 2> 화면이라는 공간 안에서의 다양한 구성과 면모를 보여준다. | 122 |
| <그림 3> 화면 디자인을 통한 새로운 형태의 하나를 보여준다. | 123 |
| <그림 4> 평면을 벗어난 공간이동 | 123 |
| <그림 5> 춤의 파트너로서 디지털 이라는 문구 | 124 |
| <그림 6> 반복 편집을 통한 효율적 군무 형성 | 125 |
| <그림 7> 프레임을 결합하는 방식의 구성 | 125 |

I. 들어가며

코로나 바이러스로 인해 정보통신의 기술에 의존하지 않고서는 공연예술이 불가능한 최근의 공연 예술의 현상을 놓고 볼 때, 향후 포스트 코로나 시대에 공연예술의 패러다임은 예견하고 조망 하는 것은 분명히 의미 있는 일이 될 것이라는 전제 아래에 본 논지를 펼친다.

발터 벤야민의 이론 아우라의 가치는 기술복제시대와 융 복합, 연결, 탈중앙화, 인공지능, 인터넷 등의 키워드가 핵심인 4차 산업혁명의 시대에³⁾ 그 가치를 상실한 듯 보인다. 물론 4차 산업 시대의 산물인 인공지능의 영향이 공연예술계에 창작자를 대체하는 방식으로 등장하면서 저작권의 문제도 존재하며⁴⁾ 그러하기에 우리에게 현장성의 아우라의 포기 할 수 없다는 논리도 유효하다고 보인다.

공연 예술은 기본적으로 동시성, 즉시성, 일시성을 근간으로 한다. 최근 뮤지컬의 대명사 팬텀 오브 오페라(Pantom Of Opera) 작품이 장기간 극장폐쇄에 따른 폐업을 선언하면서 공연예술계에 이슈가 되었고 이에 앞서 팬텀 오브 오페라의 로이드 웨버는 "Show must go on"을 선언하며 인터넷으로 그의 작품을 전 세계에 무상을 제공한 사례가 있다. 이렇듯, 코로나 바이러스 사태는 모든 예술가들에게 매체 사용법을 통한 창작물 생산을 경험한 초유의 사태라고 보여 진다. 이에 줌(Zoom)⁵⁾이라는 화상 채팅 방식의 소통 기구는 모든 예술가들에게 줌을 통한 새로운 창작양식을 선보이기도 했다. 이 현상이 단순히 코로나 바이러스 사태를 반영하는 한시적 현상인가 아니면 다가올 4차 산업시대의 공연예술의 주요 현상이 될지는 두고 볼 일이지만 동시대의 세대를 "Zoom Generation" 이라고 부르기에 어색함은 없다.

3) 『위키백과』

4) 차상욱. (2020). 인공지능 창작물의 저작권법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구. 계간 저작권, Vol. 33, 5-69.

5) 『위키백과』 Zoom은 교통, 기술 서비스, 화상회의 서비스 기업 이름 등 다양한 어원을 가지고 있으나 동시대에는 거의 화상회의의 상징적인 의미로 사용된다.

II. 공연예술의 흐름과 현주소

최근의 공연예술의 경향으로서 장소 특정적 공연은 극장공연의 패러다임에서 벗어난 새로운 공연 예술의 경향으로서 도시와 공동체 그리고 동시대의 이슈를 정면으로 언급하며 기존극장 공연예술과의 차별화를 꾀하고 있다. 공연예술이 행해진 공간의 기원은 과거 원시시대와 문명시대 그리고 그리스 시대를 거쳐 동시대의 프로시니엄(Proscenium) 무대와 블랙박스의(Black Box) 무대로 변천과정을 거쳐 왔다. 나아가 오늘날의 거리예술과 공공의 공간에서

의 공연형태, 심지어 전시관이나 박물관에서의 다양한 공연 형태를 놓고 볼 때 최근 공연 예술이 관객과 학습자를 보다 가깝고 깊이 만나고 소통하고자 하는 것으로 보여 지며 이는 공연예술의 외연을 확장함과 동시에 내연을 넓히는 과정이라 해석된다. 나아가 관객의 적극적인 참여를 이끌어내는데 인식론적 토대가 되어준 에리카 피셔의 수행성의 미학은 역할 바꾸기, 공동체, 접촉이라는 세 가지 원리를 통해 관객 참여를 보여주고 있다.⁶⁾

극장을 벗어난 다양한 공간에서 벌어지는 공연 형태 중 장소 특정적 공연에 대한 연구로서 공연의 기원설과 현대적 공연의 공간 형태에 대한 인식론적 과정을 다룬 박미령,조택연의 연구⁷⁾, 공연 공간변화에 따른 관객 체험의 문제를 다룬 백로라의 연구⁸⁾, 나아가 트랜스 미디어적 관점에서 특정한 레퍼토리인 앙르트(En-route)와 이머시브 연극의(Immersive theater) 대표적인 사례인 펀치 트렁크극단(Punchdrunk) 사례로 들어 새로운 공연예술의 형태를 연구한 안경희와 전윤경등의 연구들이 있다. 또한 연극 사회학적 관점에서 한국 동시대의 장소 특정적 공연 사례를 연구한 고주연⁹⁾의 연구 등이 있다.

위의 다양한 연구사례를 통해 알 수 있듯이 동시대의 공연예술의 양상은 비단 전통적인 극장 중심의 공연의 변화를 반증하는 유의미한 연구사례들이라고 할 수 있다. 또한 코로나 사태와 4차 산업 혁명의 시대의 공연예술의 방향을 제시하는데 인식론적 토대가 되어준다.

그렇다면 극장을 벗어나 거리와 특정한 장소를 넘나드는 이러한 공연예술의 환경 속에서 최근의 온라인 생중계와 줌(Zoom)을 공연 유통방식은 어떠한가? 물리적인 거리의 제한 없이 온라인상의 공간속에서 비대면의(Non-Contact) 원리로 이뤄진 이러한 공연의 형태를 공연예술계는 어떻게 수용할 것인가?

이와 관련하여 앞서 언급하였듯이 문화기획자 남정숙의 컬럼 “포스트 코로나 시대 문화예술은 무엇을 준비할까?”¹⁰⁾ 와 경희대 조은아 교수의 컬럼“온라인 공연 몰입 시간, 20분 넘기기

6) 에리카 피셔-리히테. (2017). 『수행성의 미학』. (김정숙, 옮김)

7) 박미령, 조택연. (2017). 관객 참여형 공연장에 대한 연구 : 장소 특정적 공연을 중심으로. 기초 조형학 연구, 제18권 1호, 157-172.

8) 백로라. (2013). 장소 특정적 퍼포먼스의 공간구성과 관객체험 연구, 인문언어, 99-125.

9) 고주연. (2018). 연극 사회학적 관점에서 본 장소 특정적 공연 분석. 학위논문(석사) 중앙대학교 대학원, 8.

힘들다.”¹¹⁾을 비교 연구할 필요가 있다. 컬럼에서 남정숙은 포스트 코로나 시대 이후에 공연예술가에게 필요한 정보 통신 기술의 재교육을 통한 일자리 창출과 공공성의 획득을 언급한 반면, 조은아 교수의 논지는 이러한 온라인 공연이 가지는 근본적인 한계를 언급하고 있다. 앞서 언급한 발터 벤야민의 아우라의 가치가 즉시성과 동시성을 근간으로 하는 공연예술계를 지배하는 것은 어떤 의미에서 온당하며 예술가로서의 경험을 지닌 본인에게도 충분한 동의를 얻을 수 있겠다.

그러나 최근의 사태와 공연예술의 다양한 변화를 시시각각 목격하는 동시대의 공연예술 양상을 놓고 볼 때 전통적인 방법의 공연예술 유통과 소통이 과연 실효성을 지속 시킬 수 있는지의 의문이 드는 것 또한 사실이다. 나아가 정보 통신 재교육을 통한 예술가의 재교육 혹은 역량강화가 순수 공연예술의 지평을 넓히는데 도움이 될 수도 있지 않나 하는 생각이 드는 것도 사실이다. 이에 최근의 줌 세대의 상징을 여실히 보여준 줌 공연을 사례로서 살피고자 한다.

10) 남정숙. (2020. 5. 18.). 서울문화투데이. (<http://www.sctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=32607>)

11) 조은아. (2020. 5.29.) 국민일보. (<http://m.kmib.co.kr/view.asp?arcid=0014613847>)

Ⅲ. Zoom 공연 예술 사례

줌 온라인 동영상 중 에린 뮤레이(Erin S Murray)의 “Thao and The Down Stay Down ‘Phenom”¹²⁾작품은 최근의 줌 세대가 보여준 연출력의 생동감을 여실히 보여주고 있다. 총 2분 여의 짧은 동영상 안에서 적절한 줌 활용과 앵글 편집 등을 통해 흥미로운 공연을 보여주고 있다. 아래 그림1과 2 그리고 그림3에서는 안무 연출의 다양한 요소를 보여주기 위해 등장과 퇴장의 구성미를 보여주고 있으며 극장 공연에서 볼 수 없는 다양한 형태의 연출미를 줌이라는 특수한 환경 속에서 연출해내고 있다. 특히 그림3은 모두 9명의 출연자들이 물리적인 접촉 없이 순수한 연출력으로 하나의 그림을 만들어내고 있다.

<그림 1> 가운데 한명의 주도자와 아울러 주변의 8명의 공연예술가들의 등장



<그림 2> 화면이라는 공간 안에서의 다양한 구성과 면모를 보여준다.



12) <https://youtu.be/DGwQZrDNLO8>

<그림 3> 화면 디자인을 통한 새로운 형태의 하나를 보여준다.



또한 그림 4에서는 각 연출자가 머무르는 집들의 위층과 아래층을 연결하는 연출 구성을 통해 위층에서 물을 따르면 아래층에서 물을 받아먹는 익살스러운 장면도 연출해내고 있다. 이는 프레임에 갇힌 공연예술가들의 공간이동 효과를 물리적인 이동 없이 순전히 화면의 편집효과를 통해 나타내고 있음을 알 수 있다. 이런 사례는 공연예술이 그동안 보여 온 혁신의 변화 측면에서 접근할 필요가 있다. 앞서 언급하였듯이 공연예술의 기원은 원시시대에서부터 프로시니엄 무대, 블랙 박스 극장 그리고 거리와 다양한 장소까지 이어져 온 것을 목격하였다. 나아가 최근의 디지털 시대에는 모바일을 통한 증강현실을 통해 장소 특정적 공연의 확장된 형태의 공연도 등장하고 있다. 프레임을 벗어난 공간이동은 공연예술의 역사가 이러한 흐름 속에서 계속 진행되고 있음을 반증하고 있다.

<그림 4> 평면을 벗어난 공간이동



또한 경이로운 사람, 천재라는 뜻의 어원을 가진 Phenom은 동시대의 비대면의 잔인한 환경 속에서 어떻게 사람들과의 소통을 끌어낼 수 있는지를 찾고 있는 듯 보이며 나아가 대면의 새로운 패러다임과 성찰에 대한 답을 어떻게 찾을 것인가에 대한 메시지로 해석된다.

두 번째 사례로서는 유럽의 혁신적 공연예술 플랫폼인 에어로 웨이브 축제¹³⁾ 줌 홍보 영상물 사례이다. 이는 앞선 에린 무레이의 작품과 유사한 측면에서 접근할 수 있다.

먼저 그림5의 문구에서 볼 수 있듯이 “Digital As Dance Partner” 춤의 파트너로서 디지털이라는 메시지는 최근 온라인 공연의 집중도에 대한 문제제기와 아울러 춤 공연의 방식을 근본적으로 대체하려는 움직임에 대한 많은 시사점을 준다고 할 수 있겠다. 연극의 경우 무대 연기와 매체연기로 나뉘어져 있으며 많은 연극학도들로 하여금 정극과 방송계 진출을 꿈꾸는데 필요한 커리큘럼을 작용하고 있다.¹⁴⁾ 그러나 매체연기가 아닌 디지털을 통한 새로운 연극형태 제작은 유구한 연극과 무대예술의 역사에서 아직 끝나지 않은 미완의 실험을 지속하고 있는 현실을 고려할 때 너무나 가혹한 요구일지도 모른다. 그러나 그림5의 문구에서도 알 수 있듯이 디지털이 파트너로서 작용할 수 있는가에 대한 문제는 포스트코로나 시대에 더욱도 필요해 보인다.

그림 6은 소수의 인원을 편집 기술을 통해 보다 확장된 군무의 형태를 보여주고 있다. 이는 앞선 에린 무레이의 작품보다 좀 더 큰 스케일을 추구한 형태로 보여지며 8명의 배우가 48명의 배우로 확장되는 다른 형태의 구성을 보여주고 있다. 나아가 그림7은 앞선 작품과 유사한 공간에서 방향 전환을 통한 구성을 보여준다. 즉, 하나의 프레임의 배우가 다른 프레임의 배우와 함께 분할과 합체의 구성을 통해 한정된 사각 프레임의 유연성을 보이며 공간 확장 구성을 보여준다. 이는 모바일을 통한 증강현실 장소 특정적 공연의 맥락과도 유사한 것으로서 장소 특정적 공연이 코로나유행으로 인한 도시간의 이동이 불가능한 상황에서 모바일 증강현실을 통한 작품 실현이 한계 없는 확장성을 가진 것과 유사하고 초기 구성으로서 역할을 하는 것으로 보인다.

<그림 5> 춤의 파트너로서 디지털이라는 문구



13) www.aerowaves.org 인출

14) http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom_view.asp?zom_idx=540&div=04&type=OUT 인출

<그림 6> 반복 편집을 통한 효율적 군무 형성



<그림 7> 프레임을 결합하는 방식의 구성



IV. 나가며

코로나 바이러스시대의 위기와 인터넷 발달이라는 4차 산업혁명의 시대적 조건이 아니라면 어쩌면 볼 수 없었을지도 모르며 탄생되지도 못했을 에린 무레이의 작품과 에어로 웨이브 축제의 영상물은 단순히 한시적인 창작 결과물로 보기에는 창작물의 탄생 배경이 서글프다. 하지만 위기 속의 기회가 존재하듯이 공연예술계가 당면한 과제이며 다가올 4차 산업시대의 비전을 제시하고 자리매김 하기 위한 과정으로서 의미 있는 창작 사례가 될 수 있다.

본 연구자는 앞서 장소 특정적 공연의 연구 사례를 언급하면서 공연예술의 변천사 또한 간단히 언급하였다. 원시시대의 장소에서부터 현재의 공성의 패러다임에 기초한 다양한 장소에서의 공연까지 공연예술의 역사는 그 시대와 환경 속에서 부단한 노력을 아끼지 않으며 예술 고유의 가치인 동시대를 읽고 미래를 제시하는 선구자의 역할을 해왔다.

비단 코로나 사태나 4차 산업의 시대의 도래가 아닐지라도 예술은 끊임없이 현재의 영역에서 미학적 변화를 추구하며 예술의 영역을 넓혀왔을 것이다. 인공지능의 역할과 관련하여 저작권의 문제 그리고 어디까지를 예술 보아야 하는가하는 근원적 질문은 어차피 예술이 가진 끊임 없는 생명력과 가능성이라는 관점에서 보아야 하듯이 동시대의 4차 산업혁명의 산물과의 결합을 단순히 배척과 예술의 독자성 차원에서 볼 문제가 아니라 오히려 예술의 영역을 넓히는데 유용한 토대로 작용될 수 있다는 관점에서 접근 하는 것도 방법이다. 결국은 대면과 비대면의 문제가 아니라 예술의 본질의 문제이며 대면에 대한 재성찰의 기회로서 작용되어야 하며 나아가 동시대의 테크놀로지에 대한 겸허한 수용과 소외되지 않는 테크놀로지와의 결합을 고민해야 할 것이다. 끝으로 테크놀로지에 의해 소외되지 않는 1과 1의 합이 1일 될 수 있는¹⁵⁾ 올바른 융복합의 협업 방향을 찾는데 본 연구의 의의가 있으며 불확실성의 시대에 언제나 열려있는 예술의 한계는 그자체로 이미 수많은 불확실성을 전제하고 있다고 볼 수 있다. 불확실성의 변증법의 미학을 곰곰이 생각해볼 문제이다.

15) S,H,Jang (2020) <https://n.news.naver.com/mnews/article/005/0001345459?sid=103>

참고문헌

- 고주연. (2018). 연극 사회학적 관점에서 본 장소 특정적 공연 분석. 중앙대학교 대학원 학위논문(석사), 8.
- 남정숙, (2020). 포스트 코로나시대 문화예술은 무엇을 준비할까?. 서울문화투데이.
- 박미령, 조택연. (2017). 관객 참여형 공연장에 대한 연구 : 장소 특정적 공연을 중심으로. 기초 조형학 연구, 제18권(1호), 157-172.
- 백로라. (2013). 장소 특정적 퍼포먼스의 공간구성과 관객체험 연구. 인문언어, 99-125.
- 에리카 피셔-리히테. (2017). 『수행성의 미학』. (김정숙, 옮김).
- 조은아. (2020.5.25.). 온라인 공연 몰입시간, 20분 넘기기 힘들다. 국민일보.
- 차상욱. (2020). 인공지능 창작물의 저작권법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구. 계간 저작권, 33호, 5-69.
- http://choomin.sfac.or.kr/zoom/zoom_view.asp?zom_idx=540&div=04&type=OUT
- <https://youtu.be/DGwQZrDNLO8>
- S,H,Jang (2020) <https://n.news.naver.com/mnews/article/005/0001345459?sid=103>
- www.aerowaves.org

Art, Culture Education

**The path for the performing arts of the era
of the 4th industrial revolution, and post-
Corona virus era**

-related to Zoom generation

Index, Keyword

- Introduction about speaker
- 2 columns
- How to get over the COVID 19
- Aura of Walter Benjamin, Temporality, Immediacy
- Site-specific performance-public arts-Technology-coexistence
- Zoom performance
- AR by Jille Jobin
- The destiny of arts

2 columns

- “What does artist have to prepare in the Post-Corona virus era?”
- By Nam Jeong Sook
- “It is tough to immerse on-line performance at least 20 min”
- By Prof Jo Eun A

How to prevail over the COVID 19?

- Nam: Digital literacy and Re-education for artist
- Prof Jo: There is no taking the place of the performance
- Current issue
- By Junyoung Kim
- 34 million



Dilemma

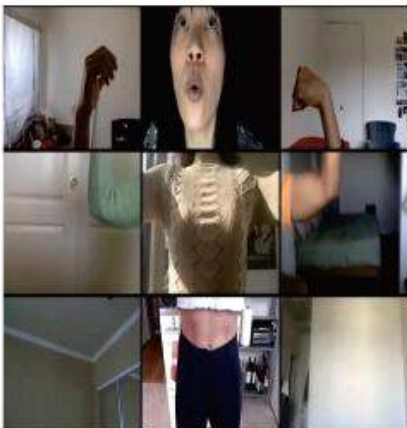
- Performance :Temporality -Immediacy-Importance of "AURA"
- Digital Performance
- 2 Dilemmas
- Persistence Performing art ?
- Or Acceptance Digital performing stuff ?
- Here are the meaningful cases
- "favoring the TECHNOLOGY"
- Pros of un-contact
- Efficiency of un-contact
- Way to avoid jumping to conclusion, etc, As of COVID 19

Site-specific performance-

- public arts
- Technology
- Coexistence
- From 10:00
- <https://youtu.be/emyh108PA00>



Zoom performance



- <https://youtu.be/DGwQZrDNLO8>
- **Thao & The Get Down Stay Down - Phenom (Official Music Video)**

AR by Jille Jobin

Beyond Site-specific performance

<https://youtu.be/JwmETBi7lxw>



OPPOSITION

- Other opinion -History of performing arts
- Stage acting / Media acting
- What if? Stage performance/ Media performance
- Screen 2d/ Theater3d/ what if ?4D
- Possibility?Necessity ?

Asking again,

- PERSISTENCE ?
- ACCEPTANCE?

Destiny of arts 1

Destiny of arts 2

- All things considered
- Not when, but How ?
- Here are meaningful history of art
- Game changer, Dramatic Transition

Art history's point of view

- Marcel Duchamp,
- **"Fountain"** -Changing revolutionary



설명

- John cage, 4:33
- Be filled with silence



설명

Challenge

- Brecht "Radio theory"
- Ligna group "Radio ballet"
- <https://youtu.be/rpT-wb3TPXk>



Baik Nam June

- Used technology against Modernism



설명

Conclusion

- **How to define the art ? Endless question**
- **Art is all about experiment and challenge**
- How to use Digital literacy -Philosophical approach
- **INTROSPECT-Reflection**
- **Social distance and Technology distance**
- Alienation from the technology and prep for the future.
- **Why , how and for what?**
- **SMALL**

- Thank you
- Show must go on in some way and in diverse ways.

2부 종합토론

2부 종합토론(1)

류지영 (춘천교육대학교 교수)

‘언택트 환경’에서 다시 보는 학교와 미술관 연계 교육’에 대한 토론

학교와 미술관의 연계 교육은 특히 현재의 포스트 코로나, 언택트 환경에 따른 온라인 시대, 교육적 관점에서 더욱 강조되고 있다. 발표자 이은적 교수님의 발제는 포스트 디지털 미디어 시대와 그 시대를 살아가는 세대의 특성과 문화예술 현상, 포스트 코로나 시대와 에듀테크의 가속화 현상 그리고 미술관의 디지털 전략과 변화와 더불어 예비교사의 관점과 요구 분석을 통해 달라진 미디어 환경으로서의 학교 미술관 연계의 방향성을 총체적이고도 다양한 관점에서 다루어 시의적절하게 시사점을 주고 있다. 학교와 교사의 역할에 대한 사고의 전환이라는 관점에서 발표자의 문제제기와 논의는 앞으로 학교 미술관 연계 교육의 방향성을 제시한다. 디지털 리터러시 교육의 강화, 전인성(全人性) 회복을 위한 교육, 교과 지식 및 교육학 지식과 더불어 이루어지는 테크놀로지 지식, 온라인 수업과 교실 수업을 차별적으로 구성하면서 지역사회와 연계하는 종합설계자로서의 교사의 역할에 특히 공감한다. 그리고 이러한 종합설계자로서의 교육자의 모습과 교사교육의 한계에 대해 고민하게 된다. 이와 같이 학교와 교사의 역할, 그 방향성이라는 관점에서 다음과 같이 추가적인 논의에 대한 요청을 부탁드립니다.

첫째, 학교와 미술관의 연계를 위한, 학교 측의 변화와 노력에 대한 관점이다. 본 발표에서는 미술관 측에 요구되는 혁신에 대해 특히 디지털 기술과 플랫폼이라는 관점에서 다루고 있다. 예비교사의 인식을 다루는 연구 주제의 특성상 당연한 것일 수도 있지만 학교와 미술관의 연계는 미술관만의 변화만으로 이루어지는 것은 아니며 중간자로서의 교사의 역할도 중요할 것이다. 이러한 경험의 중간 설계자가 되기 위한 교사의 역할 변화, 그리고 그것을 학교에서 가능하도록 하는 방법에 대한 말씀을 추가적으로 부탁드립니다.

둘째, 위에서 다룬 교사의 역할을 위한 교사교육의 관점이다. 학교와 미술관의 연계 교육을 위해서는 더욱 적극적인 교육자의 역할이 요구되며 이에 따른 교사교육에서의 고민이 깊어질 것이다. 우리 자신의 미적 감성의 문제와 함께, 학생의 미적 감성을 지도하기 위해서는, 교수자가 “가상미술관에 한번 들어가봐.”라고 말하는 정도로는 이러한 지도의 책무를 다했다고 보기 어려울 것이다. 앞서 말한 종합설계자로서의 교사교육을 위해 새롭게 요구되는 교사의 역량, 그리고 이를 위한 준비에 대해 교사교육의 관점에서 말씀을 부탁드립니다.

셋째, 학교 미술관 연계 교육의 의의에 대한 관점이다. 미술관에서의 체험은 나와 오브제가 일대일로 만나는 생생한 감성적 만남이라는 강력한 감정적인 경험이다. 온라인 시대에 미술관에서의 소통은 한편으로는 디지털 기술의 혁신과 더불어 장소와 시간을 가리지 않는 경험의 민주화, 문화의 평준화를 이루어냈지만, 한편으로는 모든 경험과 감성을 영상화함으로써, 직접 체험을 통한 나만의 특별한 경험이라기보다는 다른 이의 경험과 차별화되지 않는 평범 혹은 정보의

과다, 이로 인해 타인의 댓글을 참고하며 그 결과로 나의 경험이 조정되는 등 명암이 공존하는 것처럼 보인다. 온라인 시대의 미술관 연계 교육에 대한 기대와 더불어 이러한 부정적인 측면 역시 인식해가면서, 미술관과 연계하는 학교 교육에서 어떻게 나만의 경험을 창조해낼 수 있을까에 대한 고민과 함께 이에 대한 발표자의 견해를 추가적으로 요청 드린다.

2부 종합토론

2부 종합토론(2)

김혜주 (동서울대학교 교수)

‘4차 산업혁명의 시대, 포스트 코로나 시대의 공연예술이 가야 할 길 -Zoom Generation ’에 대한 토론

연극계에서는 이미 오래전부터 영상과 공연의 콜라보를 수없이 시도해왔습니다. 그런데 코로나 19시대에서 달라진 현실은, 공연에서의 영상의 활용은 배경이 주를 이루었고, 박나훈 교수님께서 발표 해주신 공연예술의 기본인 동시성, 즉시성, 일시성을 근간으로 한, 주인공은 배우이자 공연예술이었습니다. 그런데 지금은 영상, 즉 매체와의 결합과, 배우의 출연역시도 스크린의 프레임과 현 무대를 넘나들고, 배경 또한 넘나드는 등 영상은 공연에 있어서 더 이상의 보조출연이 아니게 되었고, 오히려 시공간을 넘나드는 하나의 새로운 발전된 장르로 자리매김하게 되는 등 긍정적인 효과도 상당히 발생하고 있습니다.

1. 관객의 적극적인 참여를 이끌어내는데 인식론적 토대가 되어준 에리카 피셔의 수행성의 미학의 세 가지 원리가 상당히 인상적이었는데요, 역할 바꾸기, 공동체, 접촉이라는 원리가 관객 참여를 어떻게 이끌어 낼 수 있는 지 구체적인 예시가 궁금합니다.
2. 정보 통신 재교육을 통한 예술가의 재교육 혹은 역량강화가 순수 공연예술의 지평을 넓히는데 도움이 될 수 있지 않나 생각이 된다고 말씀해 주셨는데, 정보 통신의 재교육은 어떠한 종류가 있으며, 그것을 통한 예술가의 재교육은 어떤 분야를 의미하는 지 궁금합니다.
3. 에린 무레이의 ‘Phenom(천재)’과 유럽의 혁신적 공연예술 플랫폼인 ‘에어로 웨이브 축제’ 중 홍보 영상물의 기법들 중에서 반복편집을 통한 효율적 군무 형성과 프레임을 결합하는 방식의 구성이 상당히 인상 깊었습니다. 저는 무용에 있어서 듀엣을 한국과 미국에서의 영상촬영으로 송출하여, 무용 선생님들이 서로 교감을 나누고 그 모습을 또 관객들이 영상을 통해서 또 다른 프레임 속의 무용선생님들을 보고 감정을 이끌어내는 모습을 실제로 공연을 보며 여러 가지 감동을 느낀 경험을 가지고 있습니다. 교수님의 입장에서 보실 때, 온택트 시대에 무대공연예술과 중 공연의 공통적인 장점이 아닌, 중 영상공연만이 지닌 진정한 매력과 앞으로의 발전방향에 대한 결과의 기대치는 어디까지인지 궁금합니다.

통합예술교육, 통합예술치료가 자리잡고 있는 이 즈음에, 코로나 19의 현실로 인하여, 아니면 4차 혁명으로 인하여 ‘통합예술공연’이라는 단어가 자리 잡고 있을지 모르겠습니다.

융·복합 시대에 걸맞게 우리는 빠른 환경에 적응하면서 살아왔습니다. 변화를 위한 혁신이 되
었든, 환경에 의한 새로운 문화양식의 재창조가 되었든 간에 확실한 건, 어떠한 상황에서도 문
화와 교육이라는 화두는 우리 삶의 근간을 이루고 있다는 사실입니다. 이로 인해 저를 포함한
우리 한국문화교육학회가 다방면으로 끊임없이 더욱더 노력해야 할 명분이 생겼다고 감히 말씀
드리고 싶은 정도로 한국문화교육학회의 일원임이 자랑스럽게 느껴집니다. 감사합니다.