

2020 ASIA RESEARCH PROJECT

2020 아시아 공동리서치 프로젝트



차례	이야기를 시작하며	004
	프로젝트 소개	006
	주요결과	008
	1. 리서치	
	— 리서치 개요	
	— 리서치 보고서	
	최석규	
	류성효	
	홍이지	
	2. 온라인 공유회	142
	— 발제	
	— 토론	
	다음을 준비하며	175

이야기를 시작하며

아시아 공동리서치 프로젝트는 2019년부터 시작하여 올해 2년째를 맞이했습니다. 첫 시작은 아시아를 새롭게 바라보고 교류하고자 하는 필요성에서 출발하여, 리서치와 포럼 중심의 프로젝트로 진행되었습니다. 아시아 지역을 심층적으로 이해하고 접근하기 위해서 어떠한 관점과 접근이 필요할까를 고민하며 프로젝트를 기획하였습니다. 그 과정에서 ‘동시대’, ‘예술의 사회적 실천’, ‘교육적 가치’라는 키워드를 중심으로 아시아의 다양한 사례를 찾고 아시아 담론이 갖는 동시대적 의미에 대해 질문했습니다.

올해 리서치에서는 이 키워드를 구체화된 리서치질문 형태로 발전시켜 리서치의 목적을 구체화하였습니다. 키워드를 발전시키는 과정에서 2020년의 사회적 이슈들이 자연스럽게 결합되었습니다. 코로나바이러스로 인해 교류가 멈춘 ‘동시대’의 사회적 문제를 마주하여 이동과 교류가 제한되는 시대의 아시아와 국제교류의 의미에 대한 질문을 던졌습니다. 사회문제들과 호흡하기 위한 문화예술교육의 확장을 위한 탐구도 지속하였습니다. 사회적 참여와 실천을 특징으로 하는 예술이 갖는 교육적 가치와 의미는 무엇일지 상호성과 태도를 중심으로 분석하고자 했습니다.

또한 각자의 영역과 관점을 반영한 리서치뿐만 아니라 아시아 예술의 사회적 실천과 예술교육을 주제로 교류를 지속해나가기 위한 제안을 디자인하였습니다. 리서치를 통해 사회적 상호작용을 중심으로 하는 예술과 예술교육을 위해 필요한 요소는 무엇인지, 이를 지원하기 위한 방식에서 어떻게 고려되어야 하는지를 함께 고민했습니다. 상호관계성을 만들어 내기 위한 지원방식과 기간, 참여대상과 협업의 방식을 열어두는 창의적 지원구조 등을 함께 이야기했습니다.

약 2년간의 리서치 중심의 프로젝트는 세 키워드(동시대, 예술의 사회적 실천, 교육적 가치)를 중심으로 분석하고 해석하는 시간이었습니다. 앞으로 아시아 공동리서치 프로젝트는 리서치 중심의 프로젝트에서 실질적인 교류의 장을 만드는 방식으로 변화해갈 예정입니다. 지난 2년간의 시도가 사회와 교류하는 새로운 프로젝트를 위한 기획의 시간으로써 의미를 가질 수 있도록 노력하겠습니다.

00. 프로젝트 소개

사업소개

아시아 공동리서치 프로젝트는 한국문화예술교육진흥원 국제협력팀과 3인의 리서처가 함께 총 10회의 기획·자문회의 및 워크숍을 통해 운영방향을 설정하고, 주요 결과를 논의하였습니다.

※ 프로젝트 과정 중 작성한 20년 리서치 기획안의 주요 요소를 발췌·재구성하였습니다.

참석자. 리서처 > 최석규(아시아나우 대표).
류성효(플랜비문화예술협동조합 이사)
홍이지(국립현대미술관 학예연구원)
한국문화예술교육진흥원 > 김세린(국제협력팀 팀장)
한미소(국제협력팀 주임)

회의 및 워크숍 진행개요
진행일자. 2020년 2월 ~ 12월
운영횟수. 총 13회
주요논의사항. 리서치 미션·비전 및 주제 설정, 공동 키워드와 질문 도출 등.

1. 기획 배경

문화예술교육은 학교 내의 지식 암기 위주의 입시교육에 대한 문제의식에서 출발하여, 예술교육으로 학교 교육 자체의 변화를 이루고자 하는 필요성에서 시작되었다. 2005년 예술강사 지원제도를 시작으로 정책의 기틀이 만들어졌고, 문화예술교육이라는 정책의 변화와 함께, 문화적 권리로서 예술교육, 엘리트 예술가 양성 중심에서 예술감수성 향상을 위한 보편적 교육 그리고 예술 자체에 대한 교육을 넘어 예술을 매개로 다양한 삶의 사건을 만들어내는 교육으로 그 방향성이 변화해왔다.

변화하고 있는 21세기의 사회구조

급변하고 있는 21세기 한국과 국제 사회 구조는 우리의 삶의 가치에 대한 질문과 세계를 바라보는 인식의 전환을 요구하고 있다. 또한 이러한 변화는 문화와 예술 그리고 교육 현장에도 다음과 같은 질문을 던지고 있다. 문화와 예술이 어떻게 지역사회의 삶과 일상과 연결된 경험을 창출하게 하는가? 다양성과 포용성의 동시대적 관점에서 예술의 사회적 가치 만들기는 무엇인가? 참여자가 주체적으로 문화와 예술과 관계 맺기는 무엇인가? 그리고 이러한 패러다임의 변화 속에서 서구적 관점이 아닌, 아시아적 관점에서 지역성과 동시대성은 무엇인가?

전환을 위한 고민과 질문들

이러한 질문들은 문화와 예술교육 분야에도 전통적인 예술교육의 대안을 찾는 것으로 이어졌고, 대안을 넘어 새로운 형식으로 전환을 요구하게 되었다. 즉, 문화와 예술의 사회적 역할과 가치에 대한 새로운 질문과 함께, 사회 참여적 예술의 활동 과정 속에서 발생하는 교육적 가치로 창의적 배움(Creative Learning or Unlearning)에 더욱더 주목하게 된다. 이에 한국문화예술교육진흥원은 아시아 공동리서치 프로젝트인 아시아의 사회 실천·참여적 예술 활동 연구 조사 랩을 시작 하게 되었다.

2. 세부내용

I. 미션(Mission)

- 1) 아시아 지역성과 동시대성 찾기
- 2) 아시아 지역의 사회 참여적 예술을 중심으로 창의적 과정에서 만들어지는 문화와 예술의 창의적 배움과 교육적 가치 발견
- 3) 리서치를 통한 아시아의 사회참여적 예술 프로젝트 개발
- 4) 2020-21년 연구조사 랩을 결과를 통한 새로운 문화와 예술교육 정책 만들기

II. 방향성(Direction)

핵심 주제어	주요 내용
Asia 아시아	<div><ul style="list-style-type: none">● 지역성 (Locality)● 아시아 동시대성 (Contemporary)</div>
Transforming 예술교육 방법론의 대전환	<div><ul style="list-style-type: none">● 크리에이티브 러닝·언러닝(Creative Learning / Unlearning)● 창의적 과정에서 만들어지는 교육적 가치● 사회 참여·실천적 예술● 참여자 주체성, 공동협력, 관계미학으로의 전환</div>
Research-led Practice Lab. 리서치를 토대로 아시아 프로젝트 개발	<div><ul style="list-style-type: none">● 예술가·연구자(Researcher), 커뮤니티, 예술강사 등의 협력 참여로 리서치를 통한 단계별 아시아 프로젝트 개발</div>

III. 2020 주요 리서치 방향성 (Research approach)

- 1) 아시아 지역의 예술의 사회적 실천을 드러내는 사례 심층조사
- 2) 아시아 사회참여적 예술의 인적(Influential and leading person/group),
물적(공간,기관) 리서치를 통한 지속교류/협업 가능한 소그룹 만들기
- 3) 크리에이티브 러닝·언러닝의 창의적 과정에서 생성되는 교육적 가치의 방법론 연구
- 4) 지속가능한 아시아 예술의 사회적 가치 실천을 프로젝트 개발을 위한
협력 프로그램 구상

사업추진 구조 및 과정

사전 기획	
사전기획 회의(2020년 2~ 8월(총 5회))	기획워크숍 (2020년 8월 12일 수요일 (1회))
<div><ul style="list-style-type: none">· 리서치 프로젝트 운영 방향 및 구조 설정· 리서치 요소 (리서치 목적, 주요개념, 리서치 분야) 논의</div>	<div><ul style="list-style-type: none">· 공동리서치 공통질문 및 주요 키워드 도출· 리서처별 주요 키워드 및 영역 공유</div>
▼	
리서치 실행	
리서치 (2020년 5~11월(7개월))	
주제별 리서치 설계 및 개별 리서치 실행(데스크 리서치 및 온라인 화상인터뷰 등)	
▼	
리서치 분석	
정기 회의 (2020년 8~12월 (총 6회))	
<div><ul style="list-style-type: none">· 리서처별 예상 분석지점 및 주요 사례 공유· 키워드 관련 사례 및 시사점 분석</div>	
▼	
결과공유	
온라인 공유회 (2020년 12월 11일 금요일)	
<div><ul style="list-style-type: none">● 방식. 유관사업 연계 진흥원 자체운영● 주요내용. 리서치 주요 결과 공유 및 해석 중심 토론</div> <div>행사명. 아시아, ‘그래도’ 만나기</div> <div>일시·장소. 2020. 12. 11. (금), 유튜브 생중계 구성</div> <div><div>-1부. 아시아 공동리서치 프로젝트 <아시아, ‘탐색하며’ 만나기></div><div>-2부. 문화예술교육 ODA <아시아, ‘함께하며’ 만나기></div></div> <div>주요 내용. 아시아를 탐색하며 분석하고, 함께하며 접점을 찾아온 사업의 과정 속에서 발견한 질문과 마주한 경험을 공유</div>	
피드백회의 (2020년 12월 29일 총1회)	
<div><ul style="list-style-type: none">· 리서치 프로젝트 의미, 성과, 한계 분석 및 공유· 21년도사업 추진방향 제언 등</div>	

— 리서처 사업 리뷰

최석규
아시아나우 대표

테크놀로지의 발전과 4차산업혁명, 세계적인 신자유주의 현상과 COVID-19으로 인한 팬데믹의 영향은 빠르게 현대 사회구조를 변화시키고 있다. 이러한 사회구조의 변화는 궁극적으로 우리의 삶에 대한 가치와 인식의 전환을 가져오게 한다. 21세기 한국 사회도 역시 이러한 변화와 전환을 요구 받고 있으며, 이러한 변화는 문화와 예술 분야 뿐만 아니라 예술 교육 현장에도 커다란 영향을 미치고 있다.

그간 문화와 예술영역에서 인권과 복지의 관점으로 다루어 졌던 장애, 고령화, 성소수자, 여성 등의 주제는 이제 다양성과 포용성의 관점으로 인식이 전환되고 있다. 또한 문화와 예술은 지역사회의 삶과 일상과 연결된 경험을 창출하고, 예술의 사회적 가치 만들기에 주목하고 있다. 문화와 예술교육 영역에서 또한 예술교육의 사회적 가치와, 참여자 주체성이 강조되는 예술교육, 테크놀로지 시대의 새로운 예술교육 그리고 패러다임의 변화 속에서 서구적 관점이 아닌, 아시아적 관점에서 지역성과 동시대성은 무엇인가를 질문하고 있다.

세가지 키워드: 아시아×예술의 동시대성×예술교육의 새로운 접근

이러한 배경을 바탕으로 아시아 리서치는 세가지의 키워드; 아시아×예술의 동시대성 ×예술교육의 새로운 접근으로 3년간 계획으로 2019년에 시작되었다.

아시아: 아시아 지역성과 동시대성 찾기 그리고 아시아 문화와 예술 교육 연대

기존의 서구 중심적인 문화와 예술 교육이 아닌 아시아의 문화와 예술 교육에 탐색으로 아시아 동시대 담론을 돌아보고 아시아에 대한 관심과 시각을 공유하기 위한 것이었다. 또한 아시아를 이해하고 탐색하는 시도 속에서 발견되어지는 아시아의 지역성을 토대로 활동하는 예술가, 예술 교육가 그리고 활동가(activist)들 과의 새로운 연결을 시도하는 것이었다.

예술의 동시대성: 예술과 사회 그리고

사회참여적 예술 활동

동시대 예술의 주제적 접근으로 예술과 사회의 관계성과 예술의 사회적 실천에 주목하였다. 아시아 곳곳에서 일어나고 있는 참여자 주체적 예술활동, 커뮤니티와 공동협력 예술작업, 그리고 관계미학을 기반으로 하는 다양한 사회참여적 예술활동 단체와 사례를 조사하는 것이 었다.

예술교육의 새로운 접근:

창의적 배움과 예술활동 과정이 예술교육적 가치
전통적인 예술교육의 대안을 찾고 대안을 넘어 새로운 형식으로 전환의 가능성을 연구해보는 것이었다. 특히 문화와 예술의 사회적 역할과 가치에 대한 중요성을 토대로 하는 사회 참여적 예술의 활동 과정 속에서 발생하는 창의적 배움(Creative Learning or Unlearning)과 예술 교육적 가치에 더욱더 주목하게 되었다.

2019~2020년 아시아 리서치

지난 2년간의 한국문화예술교육진흥원의 아시아 리서치는 크게 리서치와 포럼의 형태로 진행되었다.

2019년: 3개의 포럼과 1개의 리서치

첫번째 아시아 문화예술교육 포럼은 과천축제와 협력으로 국제포럼 〈아시아 공동체/참여 예술의 현황과 가능성〉으로 개최되었다. 아시아 지역의 거리예술과 다양한 커뮤니티 예술 사례를 파악하고, 아시아 지역 예술가와 단체들이 갖는 공통의 지점을 토론하고 공유하는 자리였다.

두번째 포럼은 서울아트마켓과 공동기획으로 팜스살롱의 일환으로 〈사회적 실천으로서 예술과 그 교육적 가치〉라는 주제로 한국, 대만, 이태리에서 예술 활동을 하고 있는 예술 단체들의 사례와 경험을 통한 사회참여적 예술 활동과 예술 교육적 가치에 대한 토론을 하는 자리를 가졌다.

2019년 포럼시리즈 마지막은 <지금의 아시아, 예술의 사회적 실천, 교육적 가치의 상상>이라는 타이틀로 아시아 동시대 담론에 주목하고, 아시아 지역성을 토대로 하는 교류란 무엇이고, 어떤 가능성을 가지고 있는 가를 토론했었다. 또한 아시아에서 예술의 사회적인 실천과 참여, 교류와 상호작용에 대한 관심이 커지는 흐름 속에서, 이러한 주제를 통한 아시아 연대를 이야기하였다.

2019 리서치는 다음과 같은 시사점과 질문들을 남겼다.
첫째 ‘아시아’에 대한 논의 방식은 무엇인가 였다. 지리적의 거대한 아시아를 어떤 맥락과 주제로 맵핑 할 것인가와 주제를 선정하고 맵핑을 하였다고 하더라도 정리된 데이터를 실제 활용하는가에 대한 문제였다.

둘째, 한국문화예술교육진흥원이 예술교육적 관점에서 바라봐야 할 아시아는 무엇인가였다. 타 기관과의 협력으로 아시아의 다양한 커뮤니티 예술 사례와 사회참여적 예술활동을 접할 기회가 만들어 졌지만, 이런 협력의 활동이 실제 예술교육과의 연계성은 무엇이고, 새로운 대안적 접근으로 예술교육에 대한 기회를 어떻게 만들것인가였다.

마지막으로 가장 큰 질문은 예술의 사회적 실천 활동에서 “예술 교육적 가치” 혹은 새로운 접근 방식의 예술교육은 과연 무엇인가였다. 사회참여적 예술가들은 그들의 창작/활동의 과정속에서 “예술교육적 가치”는 분명히 만들고 있지만, 창작자와 활동가들은 이것을 예술 교육적 관점으로 전혀 인식하지 않고 “예술교육”이라는 용어 사용에 굉장히 거부감을 갖고 있었다. 그러므로 이 질문에 대한 시사점은 “예술교육”에 대한 관점의 전환이 필요한 것이라고 볼 수 있다.

2020년: 아시아 사회 참여적 예술활동 연구조사 (Asia Socially-Engaged Arts Practice Research)

2020년 리서치는 위의 질문과 시사점을 토대로 아시아의 지역성과 동시대성을 기반으로 예술과 사회의 관계성에 더욱 더 주목하고 “사회 참여적/실천적 예술활동”에 연구 중심을 맞추고자 하였다. 그러나 코로나 바이러스 확산으로 인한 물리적인 아시아 교류와 리서치는 제한되어서 많은 어려움을 겪게 되었다. 결국 온라인을 통하여 아시아 지역내 예술의 사회적 실천 사례를 살펴보고, 향후 아시아의 지속가능한 교류와 협업의 방식에 대해 질문해 보면서 2021년 ‘아시아 사회참여적 예술 프로젝트 랩’ 기획을 위한 사전 준비 단계로 설정하였다. 한편으로 펜데믹의 영향은 디지털을 매개로 하는 아시아 교류의 가능성을 모색하게 만들었다.

각기 다른 주제로 세명의 리서처들은 사회참여적 예술 창작 사례 중심으로 하는 <한국과 대만의 사회참여적 예술 작품 창작 과정 분석을 통한 창의적 배움과 예술 교육적 가치 들여다보기>, 아시아 교류 형식에 대한 고민으로 <문화+예술+교육 ÷ 교류 × 아시아> 그리고 펜데믹의 영향으로 인한 새로운 디지털 교류 방식을 질문하는 <아시아 아카이브 기관 및 디지털 매개로 새로운 관계 구축하기>를 연구하였다.

2020년 리서치가 남긴 질문과 2021년 계획을 위한 고려사항들
코비드-19이 만든 펜데믹 현상은 아시아 국제교류의 근본적인 질문을 던지게 되었다. 이것은 물리적 이동이 불가능 혹은 제한으로 생기는 교류 방식의 문제라고 보지는 않는다. 이것은 교류의 대상으로 아시아는 무엇이고 아시아의 지역성과 동시대성에 기반한 어떤 명확한 주제적 접근을 할 것인가, 그리고 아시아 교류와 연대의 목적이 분명해져야 한다는 것이다. 그리고 아시아 예술의 사회적 참여/실천 활동에서 예술 교육적 가치, 창의적 배움 등의 새로운 예술교육의 접근방식에 대한 논리적 전개가 필요하는 것이었다. 그러므로 한국문화예술교육진흥원은 전통적인 개념으로 문화와 예술 교육론을 넘어서 동시대의 문화와 예술의 다양한 교육적 가치에 대한 개념 정리가 필요하다라고 본다.

2021년에 이 프로젝트가 리서처를 토대로 한 프로젝트 개발 랩(Research-led Socially Engaged Arts Practice Lab)으로 이어진다면 ‘사회참여적 예술’의 특징을 이해하고 다음과 같은 사항들이 충분히 고려되어야 할 것으로 본다. 먼저 사회참여적 예술 활동은 과정 중심의 예술 활동이므로 ‘시간성’의 고려이다. 즉 반드시 리서치 지원이 필요하고, 커뮤니티와 동료 그리고 협력 파트너십 만들기가 선행되어야 하므로 결과 중심이 아닌 ‘중장기 시간성을 고려한 과정 중심의 지원’ 이 되어야 한다. 또한 ‘다양성을 토대로 한 열린 구조의 창의성 실현’ 이어야 한다. 정해진 형식이 아닌 예술가, 예술교육가, 활동가들이 지역과 커뮤니티에서 발견한 지점에서 형식이 결정될 수 있도록 하는 열린 구조이어야 만한다. 그러므로 다양한 형식의 리서치와 공연 방식이 보장되고, 단계별 진화로 리서치, 파일럿 형식의 소규모 실험 단계, 그리고 메인 프로젝트로 확장되는 구조 가 되길 제안한다.

마지막으로 예술교육가 뿐만 아니라 사회 참여적 예술가 그리고 활동가(Activist)의 다양한 그룹들이 참여하고 그들이 협력과 충돌로 만들어지는 아시아 리서치 랩이 되었으면 하는 바람을 가져 본다. 다양성이 충돌하고 협력 할 때 그 속에서 새로운 형식의 예술교육이 생성할 수 있기 때문이다. 이러한 다양한 스펙트럼이 만들어 질 때 ‘다양한 예술 교육적 가치’가 동시에 존재 할 수 있기 때문이다.

01. 리서치

리서치 운영개요

운영기간.	2020년 5월 ~ 11월
참여 리서처.	총 3인 (류성효·최석규·홍이지)
리서처별 주제.	최석규 <한국과 대만의 사회참여적 예술작품 창작과정 분석을 통한 창의적 배움(Creative Learning)과 예술교육적 가치 들여다보기> 류성효 <문화예술교육의 사회적 역할을 함께 고민하고 실천하는 파트너로서의 아시아> 홍이지 <아시아 아카이브 기관 및 디지털 레지던시를 매개로 새로운 관계 구축하기>

한국과 대만의 사회참여적 예술작품 창작과정 분석을 통한 창의적 배움(Creative Learning)과 예술교육적 가치 들여다보기

최석규 아시아나우 대표

I. 서론

1. 리서치 배경
사회 참여적 예술과 예술 행동(Social engaged art and art activism)은 예술 작품 작
혹은 예술교육 등의 다양한 형태로 실천된다. 예술/예술가의 사회적 실천은 창작 과정
속에서 다양한 교류와 상호작용에 일어나고, 그 속에는 전통적인 학습, 기술 및 지식
습득의 교육은 아니지만, 교류, 경험 혹은 창의적 배움 이라는 예술의 교육적인 가치는
분명히 존재할 수 밖에 없다. 그러면 ‘사회 참여적 예술의 교육적 가치’는 전통적인
예술교육의 가치와 다른 것인가? 그렇다면 그 차이와 다름은 무엇인가?

2. 리서치 대상
대만의 프로토타입 파라다이스(Prototype Paradise) 프로듀서 요요 쿵과 한국의
〈코끼리들이 웃는다〉이진엽 연출과의 온라인 워크숍을 통하여 사회 참여적 예술
창작의 철학, 방향성, 방법론, 제작과정, 도전과제, 그리고 아카이빙과 평가 방식에 대한
연구 조사이다.

3. 리서치 목적과 질문
1) 사회 참여적 예술 창작의 철학/방향성, 방법론, 과정, 도전과제, 기록과 평가 방식
들여다보기
2) 사회 참여적 예술 작업에서 창의적 배움(Creative Learning)과 교육적 가치는
어떻게 찾을 수 있을까?
3) 사례 분석을 통해 향후 아시아의 사회 참여적 예술 프로젝트 개발의 새로운 방식을
고민해 보고, 한국문화예술교육진흥원 지원 정책 프로그램에 반영 되어야 사항은
무엇일까?

4. 연구 방식

연구방법	연구내용
● 온라인 워크숍: 인터뷰 및 대화를 통한 사회 참여적 예술 단체와 작품 분석	● 대만과 한국의 예술단체 및 작품 사례 공유 ● 코끼리들이 웃는다 + 프로토타입 파라다이스 리서치를 통한 분석과 해석
● 선행연구자 및 연구자료 교 분석	● 캐나다의 대런 오닐과 인터뷰 내용 정리 ● 선행연구 자료를 토대로 결과 해석

5. 참여 예술 단체 및 연구자
한국 이진엽 연출, 코끼리들이 웃는다
최석규 리서처, 프로듀서, 아시아나우(AsiaNow)
대만 요요 쿵 (Yoyo Kung) 프로토타입 파라다이스(Prototype Paradise)
룰루 우 (Lulu Wu) 드라마트루기 (dramaturgy)
캐나다 대런 오도넬 (Darren O'Donnell) <http://www.darrenodonnell.ca>
<https://mammalian.ca>

6. 단체소개

[코끼리들이 웃는다]

코끼리들이 웃는다는 2009년에 을지로 3가에서 장소특정형 공연 ‘입정동 바람, 바람.’을 시작으로 다양한 커뮤니티를 만나 다양한 장소에서 공연을 만들어왔다. 공연 창작에 있어서 중요하게 생각하는 요소는 장소성, 커뮤니티 그리고 관객 참여라 생각한다. 이 세가지 요소를 바탕으로 각기 다른 공연의 주제와 형식을 찾아가고 있다. 처음에 의도하지는 않았지만 지난 공연들은 사회적인 문제나 사회 소수자들의 이야기를 담고 있다.

<http://elephantslaugh.com> <http://vimeo.com/elephantslaugh>

[프로토타입 파라다이스]

프로토타입 파라다이스는 인생의 여정을 걷고 있는 사람들과의 대화를 통해, 사람들의 일상생활의 이야기를 중심으로 작품활동하고 있다. 주요 작품들은 야시장, 오토바이 수선 가게 그리고 쓰레기 수집 트럭 등의 공공 공간에서 만들어진다. 요요 쿵은 대만을 기반으로 활동하고 있는 연극과 퍼포먼스 예술가들의 단체인 프로토타입 파라다이스 창립자이자 프로듀서이다. 그녀는 다양한 창의적인 프로젝트를 기획하며 대만의 여러 예술 기관과 독립 프로듀서와 큐레이터들과 함께 작업을 하고 있다.

<http://prototypeparadise.com/about.html>

[대런 오도넬]

Darren O'Donnell은 도시 문화 기획자, 소설가, 수필가, 극작가, 영화 감독, 공연 감독 및 Mammalian Diving Reflex의 창립 감독이다. 토론토 대학의 도시 계획을 공부했고, 그의 창작 작업에 사회 과학적 접근 방식을 활용하고, 참여자들에 다양한 조건과 컨설팅을 제공한다. 그는 지역 사회의 커뮤니티와 작업을 하고 있고, 참여하는 사람들의 삶을 변화시키는 연결 관계를 만드는데 도움을 주고자 한다. Darren의 최신 저서 어린이 이발사의 헤어컷(Haircuts by Children)과 Other Evidence for a New Social Contract는 아동의 진보적이고, 포용적인 사회를 위한 혁신적인 제안이다.

<http://darrenodonnell.ca> <http://mammalian.ca>

7. 사례연구 작품

[코끼리들이 웃는다]

〈입정동 바람, 바람 Ipjeongdong Wind, Hope〉(2009. Sep.)

<http://vimeo.com/elephantslaugh>

〈동네 박물관 시리즈 #1 청계 Neighborhood museum #1 Chunggye〉

(2012. Apr./Oct.) <http://imeo.com/54990127>

〈두 도시 주물이야기 Neighborhood Museum #3 Ju Story〉(2013.Oct.)

<http://vimeo.com/100466631>

[프로토타입 파라다이스 (Prototype Paradise)]

〈스쿠터 원더랜드 Scooter Wonderland (Nov 23 to Dec.1)〉

스쿠터 원더랜드는 타이베이 시립 미술관(Taipei Fine Arts Museum: 의 “예술을 커뮤니티 속으로(Art into the community)” 프로그램으로 시작되었다. 스쿠터는 대만의 사람들의 일상과 늘 함께한다. 학교를 갈 때, 직장을 출퇴근 할 때, 식료품 쇼핑을 갈 때, 그리고 피자를 배달 할 때 언제나. 스쿠터 우리들의 주변에 함께 존재하는 안전한 천국, 우리의 일상의 하루가 시작 되는 곳, 스쿠터 정비공장에 오신 것을 환영합니다.

<http://prototypeparadise.com/scooterwonderland.html>

1) 탠런트 쇼(Talent Show): 스쿠터로 일상을 살아가는 우리의 박진감 넘치는 시간을 새로운 눈으로 보기

2) 빅 밴드(Big Band): 스쿠터 엔진 소리는 노래가 되고, 스쿠터의 나사는 또 다른 무용이 된다.

II. 본론

리서치 질문을 통한 발견 지점

1. 사회 참여적 예술 작업의 동기·계기

구분	내용
요요	예술을 일상의 공간에 위치시켜 사람들이 예술과 자연스레 만날 수 있도록 하고 싶고, 그 과정에서 사람들이 예술과 어떤 상호작용을 하는지 보기를 원한다. 스쿠터 삼은 대만의 가장 일상적인 공간이다.
진엽	극장을 찾지 않는 사람들과 관객으로 만나기 위함이다. 사람들이 자신의 일상을 새로운 시각으로 바라볼 수 있도록 하고 싶었고, 그래서 이들의 역사와 삶을 기록으로 남기기를 원했다.
대런	프로젝트를 통해서 내가 하고 싶었던 것은 참가한 청소년과 어른들 모두에게 도시의 생소한 것으로 이들을 데리고 가는 것이다. 청소년들은 이 도시 산책을 디자인하면서 조금 더 도시에 익숙해지 마련이었다. 우리가 사용한 방식은 매우 단순한 것으로 청소년들이 도시를 거닐면서 무엇을 관찰하는 것이고 그 속에서 도시의 다양한 모습을 발견하는 것이었다. 〈10대들과 도시 밤 산책〉

스쿠터 원더랜드는 타이베이 시립 미술관(Taipei Fine Arts Museum: <http://tfam.museum/index.aspx?ddlLang=en-us>)의 작업 의뢰로 시작되었다. 시립 미술관은 당시 “예술을 커뮤니티 속으로(Art into the community)”라는 프로그램으로 시작 되었다. 공연이 커뮤니티 내 일상의 공간 안에서 열려야만 한다고 생각했다. 현재 타이베이의 모든 행정구역 내에는 커뮤니티 센터가 있고, 각 센터 마다 댄스 교실과 작은 무대가 있다. 하지만 이 공간을 사용하고 싶지는 않았는데, 왜냐하면 여기서 하게 될 경우 소위 말하는 센터를 다니는 일부의 사람들과 예술 교류를 하게 될 것이기 때문이었다.

나는 예술을 일상의 공간에 위치시켜 사람들이 예술과 자연스레 만날 수 있도록 하고 싶고, 그 과정에서 사람들이 예술과 어떤 상호작용을 하는지 보기를 원한다고 말했다. 그것이 스쿠터 샵을 선택한 이유였다. 대만에는 정말 많은 스쿠터 샵이 있기 때문이다.

— 요요 쿵 인터뷰 중(이하 요요)

요요와 내가 모두 커뮤니티 작업이라는 공통된 아이디어를 가지고 있다고 생각한다. 나의 출발점은 약간 달랐는데, 입정동 사람들은 극장에 가지 않기 때문에 이들을 위해 공연을 만들고 싶었다. 그래서 입정동 사람들이 나의 관객이었다. 그리고 요요와 마찬가지로 나도 이들이 자신의 일상을 새로운 시각으로 바라볼 수 있도록 하고 싶었다. 그래서 이들의 역사와 삶을 기록으로 남기기를 원했다. 커뮤니티 작업을 하는데 있어서 나의 예술적 비전은 커뮤니티 내 연대감을 형성하고 서로 간 다른 점과 공통점을 알아가는 것이다. 개인적으로 이러한 과정은 사회의 일부가 되기 위한 유일한 방법이라 생각한다. 커뮤니티와 작업을 하면 사회에 대한 나의 무지함과 마주하게 된다. 나도 일상 속에서 작업을 하는 것을 선호한다. 마찬가지로 나도 관객이 우리 삶의 현장을 새로운 관점에서 바라볼 수 있기를 바란다. 요요가 말했듯이 우리는 너무 바쁘게 살아가면서 놓치는 것들이 있는데 공연을 통해서 이렇게 놓치는 것들을 자세히 관찰하도록 할 수 있다고 생각하며 이는 매우 중요하다고 생각한다.

— 이진엽 인터뷰 중(이하 진엽)

2. 사회 참여적 예술의 비전과 미션

구분	내용
요요	우리의 작업이 커뮤니티 안으로 예술을 가지고 들어가는 것이라고 생각해 본 적이 없다. 일상에서 평범하게 마주치는 사물이나 이미 친숙하게 느끼는 사람들을 새롭게 바라볼 수 있는 시각을 우리가 커뮤니티 사람들에게 제공할 수 있다면, 그로 인한 변화 속에서 예술을 발견할 수 있을 것이라고 생각한다. 커뮤니티 예술은, 예를 들어 발레 댄서를 커뮤니티로 초청하는 것이 아니고, 커뮤니티 안에 존재하는 것에서 출발한다. 커뮤니티 예술은 커뮤니티 사람들과 함께 만드는 것이며, 그 과정에서 얻는 경험과 일상 속 사물 및 사람을 새롭게 보게 되는 시각이라 생각한다.
진엽	커뮤니티 작업을 하는데 있어서 나의 예술적 비전은 커뮤니티 내 연대감을 형성하고 서로 간 다른 점과 공통점을 알아가는 것이다. 개인적으로 이러한 과정은 사회의 일부가 되기 위한 유일한 방법이라 생각한다. 우리는 너무 바쁘게 살아가면서 놓치는 것들이 있는데 공연을 통해서 이렇게 놓치는 것들을 자세히 관찰하도록 할 수 있다고 생각하며 이는 매우 중요하다고 생각한다.

대면	청소년과 어른들이 서로 시간을 보내면서 세대간의 교류를 보여주고, 평상시에는 서로 시간을 보내지 않은 어른과 청소년들 위한 사회적 교류 공간을 만들어 주는 것이다.
----	---

3. 창작·제작 과정

1) 프로토타입 파라다이스: 스쿠터 원더랜드 – 7개월 제작과정

구분	단계별 과정
사전단계	커미션너 (타이페이 시립미술관)과 기획 목적, 방향, 주제, 타이페이의 지리적, 정치적 맥락을 토대로 한 다양성 방향 토론 및 결정. 오픈콜과정을 통한 선정과 계약. 사전 일차 연구 조사를 통한 프로젝트 방향성 결정
Stage 1	연구조사 1) 현장 리서치: 여러 샵을 둘러 보고, 사람들과 이야기를 나누는 등, 꼭 모르는 집에 찾아가서 문을 두드리는 것 같은 작업 2) 우리와 함께 작업을 할 의지가 있고 자신의 샵에서 이상한 일이 벌어지는 것을 보기 원하는 스쿠터 샵을 찾는 일 3) 추천과 현장 리서치를 통한 스쿠터 전문가와 함께 할 수 있는 커뮤니티 참여자 구성
Stage 2	창작과 제작 과정 1 1) 참여 가능한 사람들과 미팅을 잡아 이야기를 나누는 작업과, 최종적으로 우리가 작업을 같이 하게 될 샵과 전문가 후보를 점차 줄여나가는 작업 2) 2-3개월 시간을 가지고, 너무 밀어 붙이지 않고 친분과 신뢰를 쌓으면서 이들의 일상과 일을 더 잘 이해하는 시간 갖기 3) 참여 커뮤니티의 흥미로운 부분을 선정, 관객과 무엇을 공유 할 내용에 대한 최종 논의
Stage	창작 제작과정 2 1) 예술가의 콘셉트를 토대로 공간 디자이너와 의상 디자이너등과 공연 공간, 의상, 사운드 등 결정 2) 관객을 위한 동선, 관람방법 및 구체적인 사항 결정 3) 실제 공연
사후단계	평가 및 피드백 회의 1) 참여 예술가 피드백 및 내부 평가 2) 참여 커뮤니티 1개월 후 방문 피드백 회의

2) 코끼리들이 웃는다: 개별 프로젝트 2-3개월 / 전체 프로젝트 4년
2009년 9월 입정동 바람, 바람/2012년 4월, 10월 동네 박물관
2013년 10월 두 도시 주물이야기

구분	단계별 과정
2009년 장소, 공간, 역사, 사람에 대한 리서치	<p>〈입정동 바람, 바람〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 청계천 금속공방이 모여있는 입정동 사람들과의 첫 만남 문 두드리기- 나를/함께하는 우리를 소개하기, 신뢰쌓기 2) 장소성, 공간 리서치 청계천 금속공방이 만들어진 역사적 사건들과 현재의 의미 3) 금속공방 사람들 인터뷰 청계천에서 삶의 시작과 현재 4) 과정 속에서 우리는 사람들이 원하는 것이 그들도 공연에 출연하고 싶다는 것을 알게 되었다. 그래서 다음 작업에는 그들도 함께 할 수 있는 작업을 고민하게 되었다.
2012년 지역성을 바탕으로 만들어진 이동식 공연 및 전시	<p>동네 박물관 시리즈 #1 청계</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 공방사람들과 함께 만든 그들의 일상을 담은 박물관 만들기 2) 예술가와 커뮤니티의 만남에서 만들어진 유형적, 무형적인 결과물들로 만들어지는 전시와 공연 3) 한국의 산업사회발전의 주역들이 살아가는 현장이지만, 가족들에게 보여주고 싶지 않는 작업환경에서 그들의 일상을 다르게 바라보기
2013년 한국과 일본의 주물 노동자 이야기 한국과 일본:아카이브 전시, 이동형 설치 그리고 공연	<p>〈두 도시 주물 이야기〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 두 도시 리서치: 공간/장소, 사람, 역사 관찰과 비교 연구 - 서울과 도쿄, 두 도시 주물 노동자들의 이야기를 찾아가는 커뮤니티 다큐멘터리 작업 2) 주물 노동자 개인사를 통해서 본 한국과 일본 사회 - 한국 산업화의 변화를 겪으며 살아온 입정동 주물 노동자의 개인사를 통해 바라본 한국 사회 - 근대 주물 기술을 전해준 일본의 주물 노동자의 개인사를 통해 바라본 일본 사회를 주제 3) 아카이브 전시, 이동형 설치물과 전시 그리고 한국 주물 노동자의 하루를 움직임 공연

3. 예술가의 역할/ 어떻게 다른 것인가?

구분	단계별 과정
연구자 / 리서치	<ul style="list-style-type: none"> · 사회적 맥락, 역사, 장소와 환경을 잘 연구하고 이해하는 역할. 리서치를 통해서 방향성을 제시하고 함께 하는 예술가와 공동 창작작업자의 역할 · 사회 참여형 프로젝트를 수행하는 예술가는 사회 연구자라 할 수 있다 다만 우리의 결과물이 글로 된 논문이 아닌 공연예술이나 전시일 따름이다. 예술가는 연구자처럼 배우려는 자세로 일을 하는데, 왜냐하면 우리는 사회에 대해 배우기를 원하고 다양한 배경을 가진 사람들로부터 배우고 싶어하기 때문이다. 그러므로 예술가가 커뮤니티에 가르쳐 주는 것보다 커뮤니티로부터 배우는 것이 더 많다고 느끼는 것은 자연스러운 일이라 생각한다.
초기 컨셉 개발자이자 프로듀서의 역할	<ul style="list-style-type: none"> · 예술적 비전을 제시하고 비전이 비슷한 사람들과의 연대를 만들고, 그들과의 협업을 통해서 프로젝트를 실행하고, 많은 토론과 대화를 통해서 세세한 부분을 현장에서 조율해가는 역할. · 항상 새로운 의견을 수렴하고 관심사와 목표가 같은 사람들을 발견하고 함께하는 그룹 만들기 역할 · 정해진 방향성, 큰 관점에서 모니터링을 하는 것이지, 세세한 세부 사항은 참여 예술가가 결정하도록 유도하는 역할
커뮤니케이터 (Communicator)와 청자(Listener)	<ul style="list-style-type: none"> · 커뮤니티 사람들, 비 예술인들의 이야기를 들어 주고 항상 관심을 갖는 역할 · 커뮤니티 사람들과 신뢰와 관계 형성을 만드는 역할 · 소통 담당자, 늘 들어줄 자세를 갖춘 역할
공동 창작자 (Devised theatre maker) 및 협력자	<ul style="list-style-type: none"> · 사람, 장소, 역사, 사회 맥락을 리서치 하고 관찰하고 발견 된 지점에서 새롭게 창작을 해 가는 역할 · 각자의 역할에서 공동 협력으로 함께 만드는 역할
퍼실리테이터 (Facilitator)	<ul style="list-style-type: none"> · 커뮤니티 사람들이 자신의 이야기와 경험을 나누도록 도와주는 역할 · 재능은 특정한 사람만이 가지고 있는 것이 아니라, 우리 모두가 다른 재능을 가지고 있다. 각자가 가지고 있는 재능을 발견해 주고, 자신 스스로와 남을 위해 인생을 흥미롭게 만들어주는 조연자 역할

4.사회 여적 예술 창작/제작 방법론 / Learning Points through practices

1) 나, 예술가로 출발하는 것이 아니고, 커뮤니티 사람들이 원하는 것과

그들에게 익숙한 것에서 출발하기

창작단체, 우리가 원하는 것을 고집하지 않는다. 초반에 입정동 사람들의 일상을 바탕으로 공연을 만들고자 했다. 그들이 살아가는 곳에서 연습하면서 창작과정도 나눌 수 있어서였다. 그리고 최대한 그들의 이야기를 공연화하여 그들의 경험에 더 중점을 두고 작업하면서 장기적인 만남을 계획하게 되었다. 시간이 지나면서 신뢰가 형성되며, 창작자인 내가 이들과 하고 싶은 작업을 그 위에 얹는다. [진엽]

2) 인터뷰를 매개로 사람들의 이야기에 귀기울이기와 신뢰와 공감대 만들기

그리고 그것을 동시대적 예술 작품으로 만들기

사람들과 인터뷰를 통해 그들 삶의 과거와 현재에 대한 이야기를 들었다. 커뮤니티와 오랜 기간 작업을 함께 했기 때문에 더 깊이 들어 갈 수 있다는 사실을 알았고, 때문에 특정한 커뮤니티와 더 깊은 공감대를 이룰 수 있다고 생각했다. 예술가로서 이렇게 깊은 공감대에 도달할 수 있다는 사실은 정말 흥미로웠다 두 번째 프로젝트인 동네 박물관을 진행할 당시, 이 곳 사람들은 자신의 삶과 일을 가치 있는 것이라고 여기지 않았다. 그래서 가족들을 자신들이 일하는 곳으로 초대할 적이 한 번도 없었다. 왜냐면 입정동이 지저분하고 가족들에게 좋지 않은 환경이라 생각했기 때문이다. 그래서 나는 박물관이라는 굉장히 우아한, 이 느낌과 대조되는 이름을 붙였다. 그리고 박물관을 만들어 이들의 직업 인생을 전시하여 이전과 다르게 볼 수 있도록 했다. [진엽]

초반에는 서로 이야기를 나누고, 친해지면서 서로를 이해해 나가는 단계를 거쳤다. 이 단계는 2-3달 정도 지속되었는데, 왜냐하면 전문가들은 예술가와 교류를 해 본 경험이 없었기 때문에, 이들을 너무 밀어 붙이지 않고 친분과 신뢰를 쌓으면서 이들의 일상과 일을 더 잘 이해하고 싶었기 때문이다. 그리고 나서 예술가가 흥미롭다고 느끼는 부분이나 최종 공연에서 선보일 수 있는 부분을 골라냈고, 그 후 논의와 짧은 리허설을 통해 마지막 공연에서 관객에게 어떤 것을 선보이고 어떤 이야기를 나눌 지 결정했다. [요요]

3) 일상의 개입과 침범 그리고 적절한 시간

비 예술인들과 보내는 시간은 2달 정도 내로 유지하는 것이 바람직하다고 본다. 그들의 일은 우리가 하는 작업과 전혀 상관이 없고, 물론 우리가 사례비를 드리지만 이것을 중요한 소득원으로 여기지 않는다. 그냥 재미있다고 여기고 친한 사이기 때문에 참여를 한다고 생각한다. 참여 시간이 길어지게 된다면 부담이 될 것이다. 비 예술인들과 일하는 시간을 2달로 정해 놓으면, 이들은 앞으로 두 달간 어떤 일이 벌어질지 명확하게 이해할 수 있고 그에 따라 계획을 세울 수 있을 것이다. 만약 두 달 보다 길어지게 된다면 아직 시간이 많이 남았으니 천천히 해도 된다는 식의 느슨한 태도를 보일 수 있다.

진엽이 더 오랜 시간 동안 작업을 하는 것에 대해 이야기를 했는데, 예술가에게 더 유의한 문제라고 생각한다. 3, 4 단계에서 비 예술가들과 실제로 만나 논의를 하는 부분은 2달 내로 유지하는 것이 적당하다고 본다. 더 오래 하면 이들의 집중력이 떨어질 것이며, 부담을 느낄 것이기 때문에 더 길어지면 즐겁게 하기 힘들 것이다. [요요]

나에게는 이들과 관계를 이어나갈 책임이 있다고 생각하기 때문에 커뮤니티와 어떻게 소통을 할지에 중점을 두는 것은 중요한 일이다. 입정동 작업 이후 몇몇 커뮤니티 작업을 했는데, 장기적인 관계를 유지하는 것은 정말 어려웠다. 그래서 적어도 입정동 사람들과의 관계를 유지해야 하겠다는 마음을 먹었고 이를 위한 노력을 계속하고 있다. [진엽]

● 커뮤니티의 일상을 일시적으로 개입과 합의

일상에 개입일 수 도 있겠지만, 우리는 사실 커뮤니티 사람들의 일정에 맞추어 우리 일정을 짠다. 우리는 이들에게 하던 일을 멈추고 우리 프로젝트에 와달라는 식으로 부탁을 하지는 않는다. 만약 초반에 이들이 우리가 무엇을 하려는지 이해하지 못하다면 문제가 될 수도 있는데, 자신의 일상이 중단되었다고 느끼는 사람도 있는 반면 흥미를 가지는 사람도 있고 사람들 마다 차이가 커서 뭐라 말하기가 쉽지 않다. 하지만 이들은 자신의 의견이 분명하고 반대 의견을 밝히는 것을 주저하지 않는다. (하하) 우리의 경우 프로젝트 착수를 성사시키기 위해 단계적인 접근을 시도한다. 그리고 많은 사람들이 각자의 삶이 있기 때문에 처음 단계에서의 만남에 있어 그들의 일정을 존중하고 그것에 맞춘다. 그 후 관계가 발전하고 이들이 우리 프로젝트를 좋아하게 되면 어느정도 협의를 해볼 수 있다. 그러면서 이들이 자신이 해야 하는 역할을 이해하게 되고 우리를 위해 일정을 조정한다. 초반에는 무엇인지 잘 모르지만 우리의 작업을 이해하고 나면 우리와 협의를 하려는 모습을 보인다. 일상에 개입 된다는 사실을 받아들이는 것이고, 이를 원하지 않으면 수용하지 않는다. 작업을 위해 합의를 하는 것이다. [진엽]

4) 사전 작은 공연으로 커뮤니티와 친해지기-오리엔테이션 과정

커뮤니티 사람들은 우리가 무엇을 하는 지 전혀 모르고 설명을 해도 이해하지 못하기 때문에, 우리는 항상 작은 공연을 보여드릴려고 노력한다. 구로에서 작업을 할 때는 어려움이 컸는데, 이 곳 사람들은 우리의 작품을 본 적이 없고 우리의 창작과정이 굉장히 길었기 때문에 우리가 매일 같이 너무 자주 찾아온다며 불평하는 사람도 있었다. 하지만 공연을 보고 나면 우리의 작업을 이해하게 된다. 예를 들어, 한 정육점 주인의 경우, 우리가 그의 가게에서 공연을 하는 것을 크게 꺼리다가 공연을 하고 난 후 우리를 보며 크게 미소를 지어주었는데, 그렇기 때문에 큰 공연을 하기 전에 작은 공연을 해서 우리가 어떤 작업을 하는 사람인지 알려주는 것이 중요하다. [진엽]

큰 공연을 하기 전에 작은 공연을 하는 것은 굉장히 좋은 전략이다. 마치 사람들을 위해 오리엔테이션을 하는 것과 같다고 생각한다. [요요]

5) 교육적 예술 제공하기 보다는 예술을 작업방식으로 도입하고 사용하기

커뮤니티와 작업에서 예술적 요소는 매우 중요한데, 왜냐하면 커뮤니티와 함께 서로의 생각과 느낌을 나누는 것이 우리의 작업 방식이기 때문이다. 물론 이야기를 하거나 밥을 같이 먹으며 친해지기도 하지만 예술 활동을 같이 하면 우리는 자연스럽게 더 가까워질 수 있고, 이들의 느낌과 생각을 표현할 수 있는 또 다른 방법이 될 수 있기 때문이다. 예술 교육을 제공하기 보다는 예술을 작업 방식으로 사용한다. 그것은 예술의 기술을 가르친다기 보다는 느낌을 표현하는 방법을 함께하기와 예술이 소통의 방식이 되는 것이다. [진엽]

6) 예술가의 역할은 다양하고 혼합해서 존재한다. 중요한 것은 예술가들이 부분만

참여하는 것이 아니라, 전 과정에 참여하고 함께 결정하는 과정을 거쳐야 한다.

커뮤니티 내 사람들과 일을 하는 예술가의 역할에는 여러가지 역할이 혼합되어 있다. 나는 작업을 같이 하는 예술가들에게 전 과정에 참여할 것을 요구한다. 예를 들어 6개월이라 하면 처음부터 끝까지 함께 하는 것이다. 내가 모르는 사람 집에 가서 문을 두드리고 싶다면 나와 같이 가서 두드리고, 스쿠터 샵 주인과 이야기를 나눈다면, 시간이 될 경우 이들도 함께 자리할 것을 장려한다. 나는 예술가들에게 이런 프로덕션 세부사항에 관여해야만 전문가를 더 잘 알게 된다고 말한다. 무엇을 좋아하고 싫어하는지, 어떤 부분에 중점을 두는지를 알 수 있다. 프로덕션은 최종 프레젠테이션의 콘텐츠에 영향을 미치는 창작 프로세스의 일부이다. 사회 참여형 프로젝트는 여러가지 부분이 혼합되어 있다. 따로 분리된 여러 다른 부분들이 마지막이 돼서야 하나로 합쳐지는 식이 아니다. 예술가는 프로듀서, 행정가, 진행자의 역할을 해야하고 동시에 예술적 결정도 내려야 한다. [요요]

7) 다큐멘터리 혹은 다원적 접근 방식

TED 강연 형식을 이용하여 예술가가 발견한 흥미로운 이야기를 잘 전달할 수 있도록 다큐멘터리 형식으로 진행하면서 커뮤니티 사람들의 일상의 전문가라는 것을 일깨워 준다. 또한 나와 연출가, 함께 창작할 예술가들, 드라마투르기 등과 다양한 관점에서 이야기를 나누어 보고, 다원적 학제와 방향으로 진행한다. [요요]

8) 하나 하나씩 커뮤니티 문 두드리기

나는 커뮤니티를 만날 때 공공 기관이나 중간에 다리를 놔 주는 조직을 거치지 않고, 보통 문을 하나하나씩 다 두드리는 편이다. 왜냐하면 물론 이러한 협회나 기관이 모두를 연결하는 역할을 하지만, 보통 협회가 선호하거나 더 사이가 가까운 사람들이 있기 마련이다. 협회를 통하는 것 보다 상점의 문을 하나하나 전부 두드려 무작위로 만나는 것을 더 좋아한다. 이렇게 기관/협회/단체에서 커뮤니티 사람들을 소개해 줄 때, 예술 작업에 이미 관심이 있는 사람들을 소개시켜 준다. 반면 우리의 방식은 무작위로 만나는 사람들은 예술에 대한 사전 지식이 전혀 없는 사람들이다. [진엽]

무작위로 문을 두드리는 식의 접근 방법을 사용해 찾으려 노력 했다. 대만에 대형 온라인 스쿠터 지식공유 포럼이 있다는 사실은 알고 있었다. 그래서 이메일을 보내 우리를 소개하고 우리 프로젝트에 관심이 있는지 물었고, 이 분이 프로젝트에 관심을 보이며 답장을 보내서 서로 연락이 닿게 되었다. 전문가 물색을 마치고 나서 나를 포함한 모든 예술가들이 각자 1:1로 전문가를 만나서 이야기를 나누었다. 약간 인터뷰 느낌을 띄는 식으로 일상적 대화를 나누면서 이 사람들이 평소애 어떤 업무를 하는지, 취미가 무엇이고, 직업관은 어떤지 등 최대한 많은 정보를 얻고자 했다. [요요]

9) 인터뷰: 무엇이 문제인가라는 질문에서 출발이 아니라 생활 주변이야기에서 시작

작업 시작부터 사람들에게 무엇이 문제인지 어떤 이야기를 하고 싶은 지 묻지는 않는다. 생활 주변의 이야기부터 풀어 나가면서 더 깊은 대화로 이어가는 우리만의 전략이 있다. 우리의 접근 방식을 명문화 해 놓은 것은 아니지만 거리나 동네에서 만나는 사람들에게 어떻게 접근을 해야하는지 여러가지 방법을 가지고 있다. [진엽]

인터뷰를 위한 전략 혹은 대화 기술이 따로 있는 것은 아니다. 지금도 여전히 어렵지만 어떻게 해야하는 지 경험이 쌓여서 방법을 터득해 조금 더 수월하다. 하지만 여전히 쉽지 않다. 한 번도 소통의 기술과 관련된 책을 읽어 본 적은 없다. 아마도 정말 많은 사람들을 만나 봤기 때문에 그나마 더 쉬워진 것 같다. [진엽]

나의 역할은 그냥 인터뷰와 대화 시간에 그냥 친구처럼 분위기를 좀 편하게 만드는 것이었다. [요요]

10) 기술이 아닌 자세: 관찰, 이해, 열림 마음, 선입견 깨기

성공적으로 작업을 수행하기 위해 어떤 기술(Skill)이 필요하기라기 보다는 자세라고 하는 것이 더 맞을 것 같다. 왜냐면 주변 환경이 나에게 새로운 공연의 형식에 대한 영감을 주기 때문이다. 그러므로 열린 마음의 자세를 갖는 것이 중요하다고 본다. 커뮤니티와 작업을 하면 예술이 무엇인지에 대해 스스로에게 묻게 된다. 나는 일반 연출가들처럼 연극학을 배운 것이 아니라서 어떻게 공연을 만들기 시작했는지 모르겠다. 내가 이전에 본 공연들이 있었고 그래서 “공연은 이래야 한다”는 생각을 따랐었는데, 지금은 공연이란 무엇인가 자문한다. 커뮤니티와 작업을 하면 이들이 나로 하여금 규칙을 어기도록 만든다. 이들이 나에게 완벽이란 무엇인가를 생각하게 한다. 이들의 참여에 대해 생각하면서 나의 예술에 대한 선입견이 깨졌다. 커뮤니티가 선보이는 공연을 만들고 싶다고 말할 때 내가 의미하는 바는, 커뮤니티가 무엇을 할 수 있는지, 무엇을 잘 하는 지를 더 고려한다는 말이다. 이들을 관찰하고, 이들과 이야기를 나누어서 이들이 무엇을 잘 하는지 파악해야 한다. 그래야만 이들이 선 보일 공연이 어떤 형식이 될 지 결정을 내릴 수 있다. 그렇기 때문에 열린 마음으로 임해야 한다. 공연이 어떤 모습이 될 지에 대해 열린 마음을 가져야 한다. [진엽]

11) 일상을 새로운 시각과 구도로 바라보게 하기

예술의 역할은 일상을 바라보는 새로운 시각을 제공해서 관객이 일상의 의미를 다시 한번 생각해 볼 수 있도록 하는 것이다. [진엽]

일상 속에는 이미 색다른 것들이 있다. 예술가의 역할은 관객이 새로운 구도에서 이를 볼 수 있도록 해주는 것이라 생각한다. [요요]

일상, 우리 주변의 것들은 지루한 것이 사실이다. 예술가의 역할은 예술가의 세계로 커뮤니티 사람들을 초대해서 일상의 것을 색다른 것으로 만드는 것이다. 사람들은 일상 안에서 보는 것들이 얼마나 중요하고 흥미로운 지 알아차리지 못하기 때문이다. 하지만 제 3자의 눈으로 보면 굉장히 흥미롭다. 우리는 가끔 우리가 가진 것이나 소중한 것을 못 볼 때가 있다. 익숙한 것을 색다르게 본다는 것은 흥미로운 일이다. 익숙한 것을 색다르게 하는 것이 예술의 역할이 아닐까 한다. [규]

12) 예술가와 사회활동가의 그 경계

진엽의 의견에 동의하며, 우리는 스스로를 사회활동가라고 정의하지 않기 때문이다. 우리가 스스로를 사회활동가라고 생각한다면 아마도 접근법이 다를 것이다. 왜냐하면 우리의 접근법은 응용 연극 공연(Applied theatre)중의 하나인 억압받은 사람들을 위해 커뮤니티 역량 강화(empowerment)와 결집력 향상을 통해 스스로 문제해결을 할 수 있도록 장려하는 작업 방식이 아니라 컨템포러리 공연을 창작 하는 것이라고 할 수 있다. 나는 궁극적으로 예술이 사회를 더 나은 모습으로 바꿀 수 있다고 믿는다. 단지 예술가 마다 이 목표를 이루기 위해 사용하는 방법이 모두 다를 뿐이다. [요요]

13) 참여 청소년과 동료간 협력관계(Collegiality)

창작자들이 청소년들과 일을 할 때 하는 실수 중 하나는 자신이 협력자로 참여하지 않는 것이다. 자신은 아예 발을 빼고 이 프로젝트는 청소년들이 이끄는 프로젝트이고, 오직 청소년들의 관심사에만 관심을 가지며, 청소년들이 주인이라고 한다. 나는 어떤 협력자도 그런 식으로 대하지 않는다. 내가 요요와 작업을 같이 하는 중에 요요가 무대 위에서 뭔가 하고 있다면, 나는 요요에게 나의 의견을 말하고, 내 생각에 그녀가 무엇을 어떻게 해야 하는지 이야기 하고, 그 이후 협상을 통해 합의에 도달하게 될 것이다. 이것이 청소년들과 작업을 큰 틀에서 봤을 때 내가 기반하는 원칙으로, 나는 이것을 “동료간 협력관계(collegiality)”라 부른다. 이들은 동료다. 단순히 프로젝트에 참여하는 청소년들로, 이들이 젊다는 사실만이 중요한 것이 아니다. 예술 작품을 공동으로 만드는 동료이며, 내 예술적 의견의 가치와 그들의 예술적 의견의 가치는 동등하다. 그들의 권리나 창의성에 개입을 하는 것이 아닐까라는 걱정은 내가 보기에는 그다지 할 필요가 없다. 청소년들과 작업을 했던 내 경험으로 봤을 때, 문제가 있다면 청소년들은 나에게 자신들의 생각을 이야기 한다. [대련]

14) 몇가지 원칙과 방법들 (대련)

구분	내용
기본원칙	동료의식, 동료간 협력관계의 원칙, 상하관계 전복하기
평소와 다른시간	평범한 시간을 보내는 것이 아니라 평소와는 다른 독특한 방식으로 함께 시간을 보내기
문화적 맥락	다양한 문화적 맥락이해하기
다양성	이민자, 소수자 등의 사회적 다양성에 대한 이해
신뢰관계	강한 신뢰관계를 어떻게 만들지가 가장 중요하다.
팀빌딩	게임, 사교적인 활동(저녁식사 나 노래방)으로 팀 빌딩
연극적 방법론	공동창작(Devised Theatre) 아 연극 교육학적 능력
소규모에서 확장	소규모 파일럿 테스트에서 점차적으로 프로젝트 확장
형식의 분명함과 역할의 자유 분방함	작품의 투어의 경우, 청소년 혹은 커뮤니티와 작업을 할 경우 중요한 점은 형식 자체에 대한 설명이 분명해야한다. 하지만 역할 속에는 큰 혼란이 있을 수도 있고 자유가 있을 수 있다.

5. 도전 과제와 실패의 경험들

1) 문화적, 사회적 차이에서 오는 실패: 현지 지역 커뮤니티의 목소리 듣기

●마카오에서: 커뮤니티 사람들의 철학, 목소리 들어주기

내가 마카오에서 시각장애인들과 작업을 했을 때, 우리가 준비한 공연의 형식이 있었는데, 사람들이 이 형식을 원하지 않았다. 우리는 이들에게 관객으로 참여해 커뮤니티 센터 주변을 걸을 것을 제안했는데, 이들은 야외, 일상공간에서 그렇게 하고 싶어하지 않았다. 그래서 우리는 커뮤니티 센터를 관객들에게 소개하기로 결정했고, 실내 투어를 조직했다. 이 사람들은 굉장히 독립적이고 자신들만의 철학이 있어서 이들의 의견을 듣는 것은 참 흥미로웠다. 그래서 우리의 방식을 밀어 부치지 않고, 오히려 이들의 생각하는 바에 따라 방향을 바꾸기로 결정했다. 우리는 이들에게 커뮤니티에서 관객들이 참여하는 프로그램을 어떻게 만들 수 있을지 의견을 물었고, 결국 이들 자신이 스스로를 위한 프로그램을 만들게 되었다. 이렇게 만들어진 공연은 이렇다 저렇다 평가할 수 없다. 이들이 원하는 것을 스스로 결정하도록 해주어야 한다. [진엽]

●연평도에서: 그곳에 존재함이 예술하기이다

연평도는 북한과 근접한 작은 섬이다. 프로젝트를 위해 2주간 방문을 했었다. 섬에 사는 사람들의 삶은 정말 믿을 수 없을 정도로 바쁘다. 어업을 해야 하고, 농사도 짓고, 과수원 일도 해야 해서 정말 바쁘다. 그래서 매일 워크숍을 할 수 없었고, 사람들이 모이는 곳이면 어디든 출동했다. 초등학교 운동장, 동네 체육대회, 군인 아파트 놀이터, 그물에서 꽃게 정리하는 곳, 어르신들의 일일작업 기다리는 곳, 경로당 등 사람들이

모이는 곳은 어디든 가서 공연도 하고 이야기도 나누었다. 하지만 결국 프로그램을 만들지 못하고 그냥 사람들을 모두 만나기 위해 노력했었다. 우리는 이 섬에 10명 정도의 할머니들이 계시며 이 분들은 몸이 아파서 움직이지 못할 때를 제외하고는 항상 일을 하신다는 사실을 알게 되었다. 이 분들과 노인지원센터에서 3번 정도 만났었는데, 이야기를 나누면서 섬이 작기 때문에 운전을 하면 30분만에 섬 전체를 볼 수 있지만, 이 할머니들은 차가 없고 항상 일이 너무 바빠서 거의 10년을 넘게 섬의 다른 곳을 구경해 본 적이 없다는 사실을 알게 되었다. 북한이 연평도에 미사일을 발사해서 폭격이 떨어진 사건 이후 정부에서 연평도에 투자를 많이 해서 연평도가 많이 바뀌었는데, 이 할머니들은 이렇게 바뀐 섬의 모습도 본 적이 없었다. 그래서 우리는 차를 빌려 이 분들을 모시고 섬을 둘러보았는데, 할머니들은 섬이 크게 바뀐 모습에 감탄하셨다. 또 우리 같은 젊은 사람들을 만나 보신 적이 너무 오래되었다며 젊은 사람들을 오랜만에 봐서 너무 좋다고 하셨다. 결국 이들과 예술작품을 만들 수는 없었다. 우리가 이 분들이 원하는 것을 찾은 것인지는 모르겠지만 마지막에 함께 시간을 보내게 되어 참 마음이 편했다. 그 곳에서 보낸 2주 동안 정말 뭘 해야 할지 몰라서 갈피를 잡을 수 없었다. 매일 같이 밤마다 안절부절 못해서 울음이 나올 정도 였는데, 마지막에 할머니들이 섬 관광을 정말 즐기셔서 결국 우리는 그나마 뭔가 하긴 했구나 라는 자기 위안을 받을 수 있었던 것 같다. [진엽]

● 우리가 개입하고 있는 커뮤니티 사람들의 삶과 일상에 맞추기

매번 실패를 한다. (하하) 실패라고 할 만큼 심각하지는 않을 지 몰라도, 매번 커뮤니티 사람들이 무엇을 수용할 수 있느냐에 따라 프로젝트가 바뀐다. 대부분의 경우 우리가 커뮤니티에 찾아가 이들을 프로젝트에 초청하는 식이다. 예술 프로젝트 참여에 관심이 있는 사람들 명단을 예술 센터가 보유하고 있다는 식의 이야기는 들어본 적이 없다. 만약 그런 식이라면 훨씬 더 작업이 수월 해서, 작업 구도나 작업 방식을 설정하면 되는, 일종의 오픈 콜 형식으로 진행이 가능하다. 관심이 있는 사람은 누구나 와서 명단에 이름을 적는 식으로 진행을 하면 되는데, 그러면 이들과 무엇을 할지 단계별 구상을 하는 작업이 정말 쉽고, 그 다음에는 그대로 이 단계들을 실현하면 된다. 하지만 현실에서 우리가 처한 시나리오의 정 반대인데, 우리가 이들의 삶에 개입을 하게 되는 식이다. 그렇기 때문에 우리 작업 방식을 커뮤니티 사람들의 삶과 일상에 맞춰야 한다. 뿐만 아니라 그들이 좋아하고 싫어하는 것에도 맞춰야 한다. [요요]

2) 대상화와 대상화 하지 않기, 그 경계는?

‘어떻게 하면 대상화를 피할 수 있을까?’는 매우 어려운 문제이다. 모든 커뮤니티가 서로 다른 특성을 가지고 있기 때문에 굉장히 어려운 문제라고 생각한다. 하나의 잣대로 선을 그을 수 없다. 요즘 한국에서는 감수성이 큰 이슈인데, 많은 소수 집단들이 감수성을 높여야 한다, 어떤 발언을 해서는 안된다, 어떤 행동을 해서는 안된다는 등의 목소리를 내고, 때문에 우리 스스로가 감수성 검열을 한다. 무엇이 옳고 무엇이 그른지 모호한 경우, 우리는 우리의 행동, 모습, 언행 등이 괜찮은 것인지 자문을 한다. 많은 논의가

필요하다. 여전히 어디가 그것의 경계인지를 찾는 과정을 거치는 중이라고 생각한다. 매번 창작과정에서 커뮤니티 사람들에게 그들의 모습이 올바르게 반영되었는지, 대본이 괜찮은지 물으며 소통을 한다. [진엽]

예술가와 커뮤니티 사람들 간에 합의가 있을 때도 있고 그렇지 않을 때도 있지만, 서로 간에 균형을 맞추고, 관객 앞에서 무엇을 선보일 것인지 합의를 한다면, 사람들을 이용한다는 비판을 받을 가능성이 낮다고 생각한다. [요요]

3) 팬데믹 시기: 무작위로 문두드리기와 소개 방식의 혼합

올해 금천문화재단이 커뮤니티와의 연결을 만들어내는데 많은 역할을 하였다. 대면의 어려움이 있는 시기여서 당연히 우리에게도 더 수월 하였다. 그래서 앞으로는 작업을 할 때, 작업의 특성에 따라 기관에서 소개 받는 경우와 문 두드리기를 통해 직접적인 만남을 혼합하는 접근을 해야겠다는 생각이 든다. 이것은 나에게 새로운 방식이고 고민이 되는 지점이다. [진엽]

● 커뮤니티 사람들이 배우로

우리는 커뮤니티와 함께 작업을 했지만 이들의 이야기를 바탕으로 작품을 선보이는 역할은 주로 배우가 맡고 있다. 하지만 이제 배우들 보다 커뮤니티 사람들이 무대에 서면 어떨지, 이들이 무엇을 할 수 있을지 생각 하고 있다. [진엽]

4) 팬데믹의 영향: 한계와 가능성 [대련]

● 전략적 거점 선택

어디를 거점으로 활동 할 것인지에 대한 전략적 선택이 필요하다. 현재는 한곳에 좀 더 오래 머물 수 있는 방법을 찾기 위해 노력 중이다. 5년짜리 장기 프로젝트를 곧 베를린에서 시작 할 예정인데 이를 통해서 유럽에서 거주할 수 있도록 임시 거주 허가를 받을지도 모르겠다. 가장 생산적인 활동을 할 수 있는 장소를 거점으로 선택해야 한다.

● 예산 조달 방식 찾기

나의 대부분의 작품은 박스오피스가 없다. 즉 티켓 판매를 통해 수익을 내는 형태가 아니다. 축제,극장, 예술위원회, 협회나 정부 등의 지원이 있기 때문에 실현이 된 것이며, 이 지원은 그러한 공연이 엔터테인먼트 이외의 다른 사회적 효과와 결과를 내기 때문에 제공된다. 일반적으로 봤을 때 적어도 당분간은 박스오피스에 의존할 수 없는 상황이 지속될 것이라는 사실을 받아들여야 한다. 그래서 늘 우리는 예산 조달을 위한 다른 방식을 찾아야 한다. 그리고 다른 조달 방식을 찾으려면 공연은 반드시 엔터테인먼트 이상의 무언가를 제공해야 한다. 우리 작품은 사회적 가치 효과와 결과를 내기 때문에 작품에 참여 하는 사람뿐만 아니라, 티켓을 구매하는 사람도 많은 영향을 받는다고 생각한다.

●VR의 가능성

VR은 영화와 비교해 볼 때 굉장히 공연에 가깝다고 본다. VR과 공연은 둘다 관객이 어디를 볼지를 제어 할 수 있다는 점이다. 즉 참여형이다. 공간을 구축 할 수 있고, 물체를 만져볼 수 있고, 1-1로 대화도 가능하므로 VR에 큰 잠재력이 있다고 생각한다. 쌍방향 참여형 VR 프로그램 안에서 자신이 직접 경험을 하는 형식으로 시도 해 보고 있는데, 이것은 중요한 부분이라고 생각한다. 현재 아틀레이드 대학과 Compelling story 프로젝트로 우리 도시의 이웃에 있는 사람들을 만나고 다양한 기술을 활용하여 실험하고 있다.

5) 아카이빙: 경험과 과정은 어떻게 기록되어야 하는가?

창작 프로세스에서 수많은 교류는 어떻게 기록되어 공연에 반영 될 수 있는가?

내가 시각 예술가라면 전시를 할 때 여러가지 문서나 아카이브 등을 포함시켜 내가 프로세스 중에 발견한 중요한 사항을 전시에 포함시킬 수 있다. 내가 오랜 기간 동안 고민해 온 질문은, 어떻게 형식을 바꿔야 프로세스가 진행되는 동안 일어나는 눈에 보이지 않는 일들이나 연결을 최종 공연에 반영할 수 있을까 이다. [요요]

내가 작품으로 선 보일 수 없는 것들이 정말 많아서, 혼잣말로 “이 부분은 다큐멘터리가 있어야 하고, 이 부분은 기록을 해야 하고…” 등등 이야기를 하곤 한다. 정말 많은 요소들이 최종 공연에 들어가지 못해서 안타깝다. 정말 많은 커뮤니티를 만나기 때문에 인터뷰와 문서 등 모든 것을 보관해 남겨야 한다는 생각이 들지만 이는 쉬운 일이 아니다. 이 기록들은 오직 나의 머리와 가슴 속에만 남아 있다. [진엽]

한 예술 평론가와 이 주제를 가지고 이야기를 나눈 적이 있었는데, 그 사람도 딱히 해결책을 가지고 있지는 않았다. 하지만 만약 우리가 프로세스 전체를 기록으로 남기고, 그를 인터넷에 게시하면 그에게 크게 도움이 될 것이라고 이야기 했다. 왜냐하면 예술 연구자와 비평가에게 예술가의 작업 방식인 프로젝트의 진화 과정을 이해하는 것은 중요한 일이기 때문이다. 작업의 기록들, 특히 글로 된 문서들을 발표한다면, 이는 우리가 대중에게 선보이는 프레젠테이션의 일부가 될 수 있을 것이라 생각한다. 하지만 모든 만남과 짧지만 흥미로운 대화 등 프로세스의 모든 부분을 기록한다는 것은 정말 어려운 일이며 엄청난 시간과 노력이 필요하고 담당하는 사람도 있어야 해서 불가능에 가깝다고 본다. 찰리가 말한 것처럼 이 기록은 나와 예술가들의 머리 속만 남아 있다. 우리의 경험이 일종의 에세이가 되어서 미래에 새로운 프로젝트를 할 때 생길 수 있는 비슷한 모습을 예상할 수 있게 해준다. 여전히 이 부분에 대한 훌륭한 해답은 없다. [요요]

●과정의 서술(Narrative way)과 해석(Interpretation way)

동시에 두가지 접근 방법으로 하나는 과정에 일어나고 있는 일들을 서술 형태로 기록하는 것과 다른 하나는 제3의 예술가(예를 들면 드라마터그)와 함께 기록을 남기는 것도 생각해 볼 만일이다.

그러나, 예술가들은 자신의 프로세스를 정리하면서 인터넷에서 공유하는 것은 이들에게 부담스러운 양의 일이 추가되는 것을 의미한다. 그리고 예술가들은 아직 완성되지 않은 중간 과정을 공유하고 싶어하지 않는 경우도 많다. 강요할 수 없다. 그래서 공유는 쉬운 주제가 아니다. 무엇을 공유할 것인지 정하기 어렵다. 결국은 무엇이 더 가치가 있고 덜 있는지 결정을 내려야 한다. 왜냐면 전 과정을 기록하는 것은 불가능 하기 때문이다. 어떻게 과정을 공유할지, 물론 결과물이 중요하지만 과정을 어떻게 포함할 것인지도 중요한 문제다. 왜냐면 관객은 결과물만 보기 때문이다. [큐]

● 기록의 한계

기록을 한다는 것은 어떤 면에서 중요한 일이지만, 한편으로 시간성을 토대로 하는 공연 예술을 내가 좋아하는 이유는 그 안에서 사람들이 서로 직접 만날 수 있기 때문이다. 시각 예술에서는 사람들이 서로 만난 다기 보다는 사람이 전시된 예술작품과 만나게 된다. 극장에서 사람들을 만나면 예를 들어 책을 읽는 것과 비교해서 감정을 더 풍부하게 느끼고 직접 서로 간에 감정과 이야기를 공유하게 된다. 그래서 더 효과적이라 생각한다. 그리고 사람들을 만나서 이야기를 들으면, 이야기를 하는 사람이 자신의 언어로 본인의 이야기를 직접 이야기 하는데, 반면 책의 경우는 작가가 글을 쓴다. 그렇기 때문에 사람들의 이야기를 그들 자신의 언어로 들으면 더 큰 감동을 느끼게 되고, 그래서 더 효과적이라 생각한다. 또한 이야기를 듣고 질문을 할 수도 있기 때문에 상호교류가 가능하다. [진엽]

● 편집되지 않은 기록물은 쓸데가 없는 대량의 데이터에 지나지 않는다.

대부분의 경우, 이런 식의 과정 중심의 작업이라면 사진이 정말 좋은 기록방법이다. 트레일러도 편집이 잘 된다면 정말 좋은데, 이때 반드시 편집을 통해 트레일러 형식으로 만들어야 하며 전체를 기록하는 기록물의 형태가 돼서는 안된다. 이런 형식의 작업은 기록을 하기가 굉장히 어렵다. 사람들 간에 굉장히 친밀한 관계 속에서 일어나는 일이기 때문이다. 사람들 사이에 만들어지는 연결이나 서로 알아가는 과정은 정말 보여주기가 힘들다. 우리가 이런 방식으로 기록을 하는 유일한 이유는 예산 지원 기관이나 주최측에게 보여주기 위해서다. 이런 기록만 봐서는 프로젝트를 잘 이해할 수 없다. 나의 경험에 비추어 보면 트레일러 같은 것을 만들어도 괜찮다. 물론 사진을 찍으면 무슨 일이 일어나는지에 대한 느낌을 최대한 가장 잘 기록할 수 있다. 일반적으로 사진사를 쓸 것인가 촬영 기사를 쓸 것인가 선택을 해야 할 때, 촬영 기사가 비디오를 훌륭하게 편집해서 트레일러로 만들어 줄 것에 합의하거나, 이 작업이 이미 계약에 포함되어 있지 않다면, 편집되지 않은 촬영물은 나에게 쓸모가 없다. 쓸데가 없는 대량의 데이터에 지나지 않는다. [대련]

6. 과정 중심의 창작 작업의 평가

구분	내용
내부평가	<p>내부평가란: 진업</p> <p>매번 작업을 할 때마다 커뮤니티 함께 작업을 잘 한 것인지, 이들이 삶을 전시한 것은 아닌지 검열을 하려고 항상 생각한다. 어려운 질문이다. 왜냐면 이들의 삶을 내가 전시한 것인지, 이용한 것인지 가능할 수 있는 기준이 굉장히 모호해서 항상 고민을 한다. 특히나 지속되는 관계를 맺으려 한다면 어려운 일이다. 찾아가서 인사를 하는 것은 가능하겠지만 장기간 이어지는 관계를 맺지는 못 할 것이다. 나의 공연을 평가한다는 것은 불가능하다. 커뮤니티와 작업이 어땠는지, 무엇을 더 발전을 시킬 필요가 있는지 생각해야 하는 것이다.</p>
	<p>커뮤니티의 변화에 대한 평가: 요요</p> <p>내가 가장 어렵게 느끼는 부분은, 종종 사람들이 나에게 예술적 개입을 한 후 바뀐 것이 있는지, 커뮤니티와 몇 달간 작업을 같이 한 후 바뀐 것이 있냐고 질문을 할 때이다. 이 질문에 확정적으로 “그렇다 바뀌었다”, 혹은 “바뀐 것이 전혀 없다” 답을 하는 것은 매우 어려운데, 왜냐하면 개입으로 생기는 변화는 매우 소소하고 미묘하기 때문이다. 이 변화들은 계산 할 수도 볼 수도 없는 것이다. 예산 지원 기관은 항상 수치를 달라고 하는데, 수치가 가장 쉬운 평가 방법이기 때문이다. 하지만 이런 프로젝트는 때때로 아주 적은 수의 사람들만 참여를 하는 경우가 있고, 그런 경우 많은 사람들이 참여하는 프로젝트와 비교해 더 큰 효과를 내고 더 깊은 관계를 만든다고 생각한다.</p>
지원기관 평가	<p>평가의 유의미성에 대한 질문: 대런</p> <p>나는 설문지를 돌리는 식으로 공연을 평가 한다는 것에 대해 조금 회의적이다. 평가를 한다면 즐거운 시간을 보냈는지 아닌지 물어보는 것 이외에는 어떻게 평가를 할 수 있을지 모르겠다. 어떻게 진행이 되고, 사람들이 좋은 시간을 보내고, 도시의 공간, 길거리를 잘 돌아다니는 지표 보는 것이 평가를 하는 최고의 방법이라고 생각하며, 이를 짧은 설문지의 수준으로 축소시키는 것이 얼마나 가치가 있는지 모르겠다.</p>
	<p>평가라는 것은 참 의미 없는, 지배구조 내의 유행어다. 실제로 무슨 일이 일어났고 사람들이 어떤 감정을 느끼는지에 대한 진실된 모습을 그리지 않는다. 특히나 공연처럼 평가를 위해 측정할 수 있는 것들이 짧은 시간이 지나면 사라져 버리는 경우, 또 이것들이 굉장히 개인적이며, 정량적이지 않고 정성적인 경우 어떻게 사람들이 느낀 감정을 깊이 분석할 수 있을지 모르겠고, 왜 이런 평가가 필요한 지 모르겠다.</p>

프로젝트가 끝났을 때 상당 수는 정답이 무엇이고 어떤 답을 듣기를 원하는 지 이미 알고 있다. 아이들은 바보가 아니다. 어떤 답을 원하는지 알고 있다. 그래서 프로젝트가 끝나고 나서 하게 될 설문 조사를 어떻게 디자인 할 것인지, 원하는 것이 무엇인지가 너무 뻔하게 드러나 보이지 않도록 신경을 써야 한다. 이 작업은 사실 매우 어려운 일이라 생각한다. 또 유념할 한 가지 사실은, 이런 프로그램을 진행할 때 사람들이 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 진행하는 것은 굉장히 쉬운 일 이라는 점이다. 그러므로 설문조사에서 긍정적인 결과가 나오도록 상황을 만드는 것은 어려운 일 이 아니다. 그렇기 때문에 이런 결과가 어디까지 가치가 있을지 의문시 된다.

관객으로부터의 평가는: 요요

내가 할 수 있는 일은 최대한 이야기를 많이 듣고 메모를 남기는 것이다. 이들이 무엇을 보았고, 우리가 누구이며 왜 이런 일을 한다고 생각했는지 적는다. 이들이 전혀 모르는 사람이라면 온라인에 어떤 말을 적었는지 알 수 없지만, 다리를 건너 아는 지인들의 경우, 이들이 공연에 대해 온라인에 뭐라고 적었는지 찾아볼 수 있다. 나는 이런 식으로 평가를 한다.

[진업] 개인적으로 사람들에게 공연이 어땠는지, 어떻게 느꼈는지 물어보는 것이 쉽지 않은데, 이렇게 물어보기에는 내가 좀 수줍은 성격인 것 같다. 예전이나 지금이나 비평을 읽는 것을 매우 즐긴다. 하지만 나를 비롯한 팀에게는 그렇게 중요하지는 않다고 생각한다. 왜냐하면 커뮤니티와 작업을 할 때 결과도 중하지만 과정이 더 중요하기 때문이다.

7. 참여적 예술 작업에서 예술 교육적 가치

1) 창작 프로세스가 이미 일종의 예술교육이다 [요요]

내가 함께 작업을 하는 비 예술인들을 커뮤니티로 정의한다면, 창작 프로세스가 이미 일종의 예술 교육이라 생각한다.

● 대화 과정 속에 커뮤니티 사람들이 예술가의 세계 이해하기

왜냐하면 내가 직접 왜 해당 프로젝트를 진행하는지, 프로토타입 패러다이스가 지난 몇 년간 어떤 일들을 해 왔는지 설명을 할 것이기 때문이다. 그러면 보통 매번 “왜 이런 일을 하고 싶어 하냐요?”, “어떻게 생계를 유지하세요?”, “무엇이 중요하다고 생각하시냐요?” 등의 질문이 나온다. 나는 이런 대화를 나누면서 점차 예술가는 어떤 사람인가 이해하게 된다. 그렇다 하더라도 우리 예술가들이 중요하게 여기는 것들이 실제로 중요한 것이라고 생각하지는 않을 것이라 본다.

● 과정의 소통 속에서 예술적 비전이나 해석에 따라 함께 창작하기: 일대일 예술교육 이런 과정을 통해 서로 소통을 하고 생각을 서로 나눈다. 또한 창작 프로세스가 진행되는 동안 예술가들은 마지막 프레젠테이션에서 무엇을 선보일지 이들과 논의를 한다. 비 예술인들도 자신들의 생각이 있고, 예술가들도 자신들이 생각이 있기 때문에 예술가들은 자신들의 예술적 비전이나 해석에 따라 어떤 점이 좋고 어떤 점이 중요한지 설명을 한다. 때로는 이것이 이미 일종의 예술교육이라는 생각이 든다. 사실 1:1 예술 교육인 셈인데, 왜냐하면 우리는 이들과 마주 앉아 예술을 바라보는 서로 다른 미학적 관점에 대해 논의를 하기 때문이다.

● 커뮤니티와 미학적 논쟁

미학과 관련된 흥미로운 예를 한 가지 이야기 해보겠다. 마지막으로 작업을 했던 스쿠터 샵의 주인은 젊은 남자였는데 이 분은 스쿠터 경주를 굉장히 즐겨서 빠른 속도로 거리를 질주하며 경찰에게 쫓기는 것을 좋아한다. (하하) 항상 자신이 스쿠터 운전을 정말 잘 한다고 생각하고, 많은 10대 청소년들이 이 사람을 동경한다. 초연을 하고 난 후, 우리에게 와서 조명의 색을 바꿀 수 있겠냐고 물었는데, 이 조명은 우리가 이 사람의 샵에 추가로 설치한 조명이었다. 그 이유는, 이 남자의 말을 그대로 인용하면, “색이 너무 흥해서”였다. 흥미로운 점은 내 앞에서 “흥하다”라는 말을 쓴 것이 아니라는 점이다. 동료 예술가 한 명이 나한테 와서 말하기를 그 남자가 내가 도착하기 전에 우리 쪽에 직접 찾아와 색이 너무 흥하니 바꾸면 안 되겠냐고 물어봤다고 했다. 하지만 내가 도착하고 나서 나와 이야기를 나눌 때는 더 예의를 갖추어 이야기했다. 그리고 나서 왜 이 색이 흥한지 논의 했는데, 초연을 했을 때 우리는 샵에 있던 조명의 밝기를 낮추어 보통 때보다 더 어둡게 만들었다. 그리고 나서 오렌지색과 노란색의 형형색색 전구를 달아 이 남자와 이 남자가 수리하는 스쿠터들을 돌려 썰도록 했다. 이 남자는 자신의 이웃집 사람이 자기에게 와서 어제 밤에 뭘 했는지 물으며, 마치 뭔가 종교의식을 하는 것 같았다고 이야기 했다고 말했다. (확산 — 이웃사람과의 예술적 대화 확산) 대만의 전통적인 시각에서 본다면 어쩌면 전체적인 모습이 사악한 종교의식이나 장례식처럼 보였을 수도 있다. 아마도 그래서 주인이 좋아하지 않았던 것 같다. 하지만 나는 우리가 조명을 그렇게 설정한 이유를 설명했고, 우리는 그와 전혀 반대의 생각을 가지고 있으며, 그가 그러한 조명 아래서 굉장히 멋져 보인다고 말했다. 어두운 공간에서 그런 식으로 전구 조명이 들어가면 마치 종교적인 느낌은 있을 수 있지만, 성자같이 보이게 해준다고 말했다. 그리고 마치 의사가 수술을 하는 것처럼 그 남자가 스쿠터에 수술을 하는 것 같다고 했다. 마치 도움을 필요로 하는 사람에게 도움을 주는 것 같기 때문에 굉장히 좋아 보인다고 하자, 순간 표정이 바뀌는 것을 볼 수 있었다. 그러면서 “아 그래요? 그런 생각을 전혀 못했네요. 제 모습이 그렇게 비춰지고 있는지 전혀 몰랐어요.”라고 말했다. 그래서 결국 샵 주인은 우리가 조명의 색을 바꿀 것을 강하게 고집하지 않았다. 우리가 그의 생각을 바꾸는데 성공한 셈이다. 하지만 결국 우리는 색을 약간 조정했는데, 왜냐하면 우리도 그의 의견을 상당히 존중한다는 모습을 보여주고 싶었기 때문이다. 어떻게 보면 일종의 협상 과정이었다.

● 비공식적인 예술교육: 무엇이 예술적으로 아름다운지에 대한 서로의 견해 주고 받기

이런 무대 뒤에서 일어나는 대화가 비공식적 예술교육이라고 생각한다. 사실 교육이라는 용어는 아직도 굉장히 어색하다. 왜냐하면 우리는 교육을 하는 것이 아니고 무엇이 예술적으로 아름다운지에 대한 서로의 견해를 주고 받는 것이기 때문이다.

● 커뮤니티 사람들이 예술가에 주는 영감

나는 커뮤니티 사람들과 함께 일을 하면서 이전에 없던 새로운 관점과 경험을 얻었다. 때로는 예술가로서 영감을 얻기도 한다. 최종 공연을 하기에 적합한 형식이 무엇인지 찾고 있었는데, 때로는 커뮤니티 사람들이 이 과정에서 영감을 제공했다.

2) 커뮤니티가 예술가에게 전해주는 교육적 가치 [진입]

● 나의 무지함에 대한 인식과 마주하는 것이다.

내가 시각장애인이나 난민 등 비주류 계층의 사람들을 만나본 적이 없었을 때는 내가 선입견을 가지고 있다는 사실을 전혀 알지 못했다. 논리적으로 어떻게 행동을 해야 하는지 알고 있었지만 특정 상황에 반응을 해야 할 경우, 본능적인 선입견이 작용을 했다. 커뮤니티와 작업을 하면서 계속 나의 선입견과 마주쳤고, 어떻게 극복해야 할지 몰랐기 때문에 사회활동가와 인터뷰를 하기로 결정 했었다. 왜냐하면 이들은 분명 여러 다른 사람들과 만나면서 자신의 선입견에 부딪혔을 것이고, 그래서 이들에게 어떻게 이런 감정과 맞섰는지 묻고 싶었다.

● 과정 속에 끊임없이 던지는 질문: 예술이 무엇인가?

예술이 무엇인지에 대한 고민이었다. 커뮤니티와 작업을 하면서 내가 예술이 무엇인가에 대한 질문을 많이 한다는 사실을 깨닫게 되었다. 공연을 제작할 때는 이런 질문을 하지 않는데 커뮤니티와 작업을 할 때는 이 질문을 정말 많이 한다. 요약이 이야기 한 것처럼 커뮤니티 사람들은 거꾸로 나에게 질문을 던진다. 그리고 내가 사람들에게 무언가, 예를 들어 A라는 것을 시키려고 하면 이들은 A를 하고 싶어 하지 않는다. 그러면 협상의 과정이 필요하고 그러면서 나는 계속해서 A가 왜 필요한지 질문을 품게 된다. 이런 과정에서 공연/예술이 무엇인가? 내가 예술을 하고 있는 것인가? 교육과 관련해서 이야기 하면, 개인적으로 예술이 무엇인지 계속해서 질문을 던지게 되고, 그러면서 의미나 해석이 계속해서 더 확장된다. 그래서 커뮤니티와 작업을 하면서, 나의 공연 형식에 대한 계속 질문을 던지는 것이 중요하다. 새로운 형식의 예술에 색다른 접근을 하는 것은 정말 중요한 일이다.

● 내가 만났던 많은 사람들은 사회적 소수자들이었다.

나는 한국사회의 특정 부분, 사회적 소수 집단을 만나며, 사회 체계와 법률의 부조리를 직시하게 되었다. 이 경험을 통해서 나의 생각이 넓어진다. 다양한 사람들과의 만남을 통해 다양한 사회적인 주제에 관심을 갖게 되고, 개인적으로 중요한 경험이다. 동시에 사회에 부정적인 면을 보게 되는 무서운 경험이기도 한데, 어떻게 해야 될 지 모르겠다. 예술이 무엇을 해야하는지에 대한 질문인데, 생각하면 마음과 머리가 복잡해진다.

3) 사회 참여적 예술과 사회 변화

● 예술적 개입이란 사람들이 일상 속에 하지 않는 것을 도와주는 역할

가끔 사람들이 나에게 우리의 작업 이후 무언가 바뀐 것이 있다고 물어보면, 예술가에게 사람들의 삶을 바꿀 권리가 있는 것은 아니라고 그들에게 답한다. 예술적 개입이란 사람들이 일상 속에서는 하지 않는 활동을 하도록 이들을 도와주는 것이다. 재미있다고 생각을 해서 참여를 하건, 삶의 매출이 오르는 등 자신에게 도움이 된다고 생각해서 참여를 하건, 그들에게는 그들만의 목적이 있고 우리도 우리만의 목적이 있기 때문에 크게 문제가 되지 않는다. [요요]

● 소수자 커뮤니티를 사회에 노출 시키는 일, 그것은 우리 사회의 일원으로 존재한다는 사실을 인식 시키는 것이다.

사회 변혁을 위한 예술의 역할에 대해서는, 커뮤니티와 작업을 하기 시작한 후부터 항상 스스로에게 이 질문을 던진다. 하지만 매 번 대답은 그렇지 않다 이다. 나의 일은 나의 삶이다. 사회에 대해 점차적으로 더 많이 배우고, 커뮤니티를 만나고, 공연 작업을 하면서 깨닫는 사실은 요요가 말했던 것처럼, 공연이 끝나자마자 눈에 띄는 변화가 있는 것이 아니고 생기는 변화는 정말 미묘하다는 점이다. 커뮤니티가 크게 변했다는 식으로 말하는 것은 불가능하다. 커뮤니티와 작업을 할 때 내가 세우는 목표는 이들을 노출 시키는 것에 더 가깝다. 나는 예전에 시각 장애인이나 난민에 대해 전혀 몰랐었다. 그래서 이들을 알아가는 과정을 거쳤고, 이들을 나의 공연에서 노출시키기를 원한다. 관객들이 이 사람들을 보고 이들이 우리 사회의 일원으로 존재한다는 사실을 인식하기를 원한다. 그 후 관객들의 삶에서 무슨 일이 일어날지는 모르지만, 일단 사람들에게 커뮤니티를 노출시키고 만남을 주선했다. 가장 최근에 올렸던 독산 여러분 공연에서 방직공장에서 일하시는 봉제사분들이 중국인 노동자분들을 만났는데, 한 봉제사님이 같이 공연하는데 서먹해서 내가 다가가서 이야기 나눴는데 공연에서 우리가 춤추는 노래를 안다고 그들도 좋아하는 노래라고 했다고 하면서 우리가 챙겨야지라고 하셨다. 공연을 함께 올리면서 독산동이 가지고 있는 이야기와 그곳에 살아가는 사람들이 모두 한 자리에 모여, 우리의 이웃은 확장된다. 초등학교친구들, 봉제사님들, 공연진행요원들, 중국교포분들 모두가 친구가 된다. [진엽]

4) 예술 교육적 가치는 분명하나, 과연 그것을 입증할 수 있는가? [대련]

처음에 사회참여적 예술 프로젝트를 제안 할 때 이런 프로젝트가 특정 목적을 달성하기 위해 좋다고 제안을 할 수 있는데, 예를 들어, <10대들과의 밤산책>의 경우, 이런 프로젝트가 이웃 동네에 대한 종합적 이해를 도모하기 위해 좋다고 한다거나, 도시 내 자신감 상승, 혹은 아이들에게 모르는 사람들과 이야기를 하지 말라고 하는 대신 긍정적인 길거리를 경험하는 시도를 하는 것이라든지, 모르는 사람에게 안전하게 말하는 법을 가르친 다든지, 이런 것들이 가치 있는 예술교육적 결과라고 제안을 할 수 있는데, 나는 솔직히 말하자면 그런 것들을 과연 입증할 수 있을지 여부와, 입증이 가능하다 한들 그러한 예술 교육적 평가에 가치가 있는지에 대해 회의적이다.

● 교육적 가치 증명과 평가의 한계성

사람들은 계속 변화하는 자기 스스로의 인식에 따라 평가를 한다. 또한 사람들은 무언가에 의해 자신이 변했다고 말하는 것에 상당히 낙관적이다. 프로젝트에 참여를 했을 때는 도시에 있는 모르는 사람들과 이야기를 나누고 싶다고 말하지만, 그 다음 날이면 다시 인스타그램만 들여다 보면서 자신이 편하다고 느끼는 테두리 안에서 지낸다. 행동은 쉽게 바꿀 수 있는 것이 아니다.

행동 변화의 원인 기제가 무엇인지 정하고 그것에 따라 평가를 한다는 것은 고차원적 연구를 하는 사회 과학자들도 난관에 부딪히는 문제다. 나는 도시 계획 전공 해서 사회 과학 분야 석사 과정을 공부했는데, 이 질문들을 들여다 보고 내가 내린 답은, 이런 소규모 일회성의 경험에서 청소년들이 일주일짜리 프로그램에 참여를 하고 나서 이런 식의 평가를 한다는 것은 대부분의 경우 담당 공무원을 만족시키기 위해서 재주를 넘으라는 말이나 다름없다.

평가와 교육적 가치 증명을 위해 만들어 내는 데이터에 유효성이 전혀 없다고 생각한다. 아이들과 일주일 정도 되는 시간 동안 이야기를 나누고 이 아이가 받은 인상이 오랜 시간 지속될 것이라 기대하는 것이다. 다음 주에 사회 과학자들과 내가 디자인 하고 있는 프로젝트에 대해 이야기를 나눌 예정인데, 이 프로젝트는 정해진 한 그룹의 아이들과 5년간 지속을 하는 프로젝트이다. 5년이라면 무언가 이야기를 해 볼 수 있다. 살펴볼 것이 있을 수 있고 청소년들이 어떻게 바뀌는 지, 무엇이 바뀌는지 이해하는 방법을 찾을 수도 있다. 또 다른 문제는 사실적 검증이 불가능하다는 것이다. 자신의 프로그램에 참여했던 청소년들 그들과 모든 면이 동일하지만, 자신의 프로그램에는 참여하지 않은 청소년 그룹이 있어서 양쪽을 비교를 할 수 있는 것이 아니다. 비교의 대상이 없다. 우리가 제공한 치료 혹은 약품이 과연 효과가 있었는지 아닌지는 대조군이 없기 때문에 파악할 수 없다.

아이들이 즐거운 시간을 보냈는지 그렇지 않았는지에 대해 정성적 평가를 할 수는 있는데, 이 프로젝트에 예술 교육적인 성격이 있었는지 여부를 밝힐 수 있는 증거와 관련해서는 좀 더 유의미하다고 할 수 있다. [대련]

8. 사회 참여적 예술 프로젝트 지원 방식

1) 중요한 지점들

- 사전에 리서치를 먼저 해야 한다.
- 커뮤니티 작업은 오랜 시간이 필요한 프로젝트이다.

시간이 정말 많이 필요하다. 한국에서는 커뮤니티 작업을 할 때 보통 2-3개월이 허락되었는데, 그래서 요요가 6개월이라고 했을 때 정말 놀랐다.

커뮤니티 프로젝트는 최소 2년이 필요한데, 예산 지원 기관은 매년 자신의 사업을

평가를 해야하는 구조다. 기간 동안 어떤 일이 생길지 확실히 알 수 없다. 그리고 지원 기관은 항상 굉장히 구체적인 계획을 원한다. 그것 또한 어려운 지점이다.

● 공연의 형식과 리서치 방식 모두가 자유로워야 한다.

생활문화 프로젝트는 정해진 형식에 따라 일정을 짜야 해서, 매달 미팅을 해야하고, 반드시 중간에 작은 프레젠테이션을 해야 하고, 최종 프레젠테이션이 필요하는 등, 짝 짜여진 일정을 따라야 한다. 그래서 입정동 사람들 프로젝트를 위한 사업 신청을 할 때, 이런 일정을 따를 수 없고, 나만의 일정으로 진행하겠다고 했더니 2차 지원을 거부 당했다. 개방된 형식이 아니고 명문화 된 규정을 따라야 한다. 이러한 규정은 커뮤니티 작업에 적용시킬 수 없다. 이 규정은 커뮤니티 센터나 노인지원센터, 아트센터에 정기적으로 방문을 하는 사람들을 위한 활동에 맞추어 만들어진 것이기 때문이다. 그래서 예술가가 커뮤니티로 찾아가 사람들을 만나고 새로운 형식을 만드는 것에는 적용하는 것이 합리적이지 않다. 정리하자면, 나의 계획을 그들의 틀에 맞추려고 하지 않았으면 좋겠다.

● 예산이 정말 제한되어 있어서 큰 문제이다.

2) 단계별 지원

첫 번째 리서치 지원, 두 번째 초기 시범 프로젝트 지원을 하고, 세 번째로 오픈 콜을 통해 두 번째 시범 프로젝트보다 더 큰 규모의 프로젝트 실행을 지원을 하는 것이다. 이렇게 하는 것이 예술가를 위해 더 합리적인 방법이라 생각한다.

구분	내용
리서치 지원	어떤 리서치를 할 것인지 간단하게 예술가의 진술을 2장 정도 받아서 각 예술가들에게 리서치 예산을 지원하고
초기 시범 프로젝트 지원	이후 어느 정도의 리서치 기간을 보낸 후, 한 번 더 콜을 하는 것이다. 동일한 그룹의 사람들을 대상으로 할 수도 있고, 더 개방적으로 리서치가 된 예술 프로젝트를 수행하는데 관심이 있는 사람들 모두를 대상으로 할 수도 있다. 두 번째 콜에서는 내가 리서치에 이미 참여를 했었다면 리서치 결과를 기반으로 작성한 좀 더 구체적 계획을 제출 할 수도 있다
최종 프로젝트 지원	최종 단계에서 가장 잘 실행 된 프로젝트 하나를 선택해서 대규모의 예산을 지원하는 것도 방법이다.

3) 차별적 지원정책

최종 단계에서 가장 잘 실행 된 프로젝트 하나를 선택해서 대규모의 예산을 지원하는 것도 방법이다. 한국의 지원 예산 규모는 항상 일정 수준에서 유지되기 때문에 프로젝트의 규모를 키우는 것이 불가능 하고, 모든 프로젝트가 비슷한 규모와 형태로 진행된다. 하지만 우리에게 더 큰 예산이 지원된다면 예술의 형태를 바꿀 수 있다.

소규모 예산도 있어야 하는데, 왜냐하면 프로젝트에 따라 소규모로 진행하는 것이 적합한 프로젝트도 있기 때문이다. 때때로 프로젝트는 소규모 이지만 예산 지원 규모가 균일하게 책정되어 있어서 예산의 규모에 맞추기 위해 프로젝트의 규모가 따라가는 현상이 발생한다. 그렇기 때문에 세 부류 - 대규모, 중규모, 소규모 예산이 마련되어, 각기 다른 프로젝트 규모에 맞추어 지원이 되어야 한다. [진엽]

4) 신뢰가 쌓인 팀들과 새로운 창작 작업

새로운 창작이나 새로운 작업 의뢰는 흔치 않은 일이다. 최근에 2012년부터 함께 호흡을 맞춰 온 독일의 팀과 독일에서 선 보일 새로운 작품을 개발 한 경우가 있었다. 하지만 한 번도 전혀 모르는 팀과 완전히 새로운 작업을 만든 적은 없다. 항상 소규모로 테스트를 하고 확장을 한다. [대련]

5) 파일럿 형태의 작은 작업으로 시작

보통 새로운 작업이 만들어지는 경우에, 새로운 아이디어가 나오면 안전한 장소를 찾아 소규모 파일럿 형태로 테스트를 한다. 그리고 나서 예산 지원을 하고 작업 의뢰 할 사람을 찾아 더 큰 규모로 수행을 하는 것이다. 대부분의 작업이 이동을 하는 와중에 새롭게 구상이 된다. 사실 누구도 완성된 공연을 초대하게 되는 경우는 없다. 왜냐하면 공연은 완성되는 것이 아니고 계속 진화하는 것이기 때문이다. 이런 형태의 프로젝트의 경우 더욱 그렇다. 무대 작품의 경우 사람들은 대사를 외우고, 정해진 공간에서 정해진 움직임을 하는 식의 공연을 반복하는 것이기 때문에 완성하는 것이 가능할 지 모르지만, 우리 작품의 경우 새로운 장소에 갈 때마다 환경이 완전히 바뀌기 때문에 계속해서 모든 것이 진화해야 한다. 끝난다는 것은 불가능 하다. 그러나 예외적으로 인생의 모든 성관계(All the sex I've ever had)의 경우는 거의 끝났다고 볼 수 있었다. 왜냐하면 구조와 형식이 바뀔 것이 거의 남아 있지 않기 때문이었다. 하지만 코로나가 등장해서 다시 바뀌어야 하는 것들이 떠오르고 있는데 관객의 구성이 바뀌어야 하고 대면 할 수 없기 때문에 관객의 배치가 바뀌어야 한다. [대련]

예술의 사회참여와 사회 참여적 예술의 그 경계

다른 사람과 의사 소통을 하거나 다른 사람이 경험하도록 만들어 졌다는 점을 고려하면 모든 예술은 사회적이다.(파블로 엘게라, 사회참여예술이란 무엇인가?) 우리가 ‘예술 행위’, 즉 예술 작품을 창조하는 경험 자체를 예술의 중요한 핵심적인 요소로 여긴다면, 사회참여예술에서 예술행위의 중요한 특징은 <사회적 교류와 사회적 행위>라고 할 수 있다.

사회참여예술을 이해하기 위해서는 예술행위의 두가지 유형을 구분하는 작업이 선행되어야한다. 그것은 <상징적인 예술행위>와 <실질적인 예술행위>이다. (파블로 엘게라) 예술가의 아이디어나 사회적 정치적 쟁점을 재현(Representation)을 통해 보여주는 것이 예술이라고 한다면 많은 예술작품들은 알레고리적, 은유적, 혹은 상징적 수준에서 사회적, 정치적 문제를 다루고 있다. 어떤 예술가 혹은 사회운동가가 구체적인 목적을 달성하기 위해 예술 작품을 혹은 예술행위를 도구적으로 혹은 전략적으로 사용하고 사회상황을 통제하려고 했다면 그것은 예술 액티비즘 혹은 사회운동으로 보아야 할 것이다.

정치적 사회적 쟁점을 하나의 연극 작품으로 보여주는 것은 예술의 사회적 행위 중 상징적인예술 행위로 사회적인 영향력을 대중에게 의미 깊은 방식으로 발휘하는데 관심 혹은 목적이 있을 수도 있다. 위르겐 하버마스(Jurgen Habemas)의 저서 <의사소통의 행위 이론, 1981>는 이런 과정을 ‘의사소통 행위’라고 하고 있다. 즉 사회적 행위는 원하는 목적을 달성하기 위해 개인이 상황을 조작하는 것 이상이고, 전략적 이성 혹은 도구적 이성을 활용하는 그 이상의 것이라고 할 수 있다. 그러나 이러한 예술행위는 상징적이며, 가상의 예술이기 때문에 사회참여예술로 간주되기 보다는 오히려 상징적 예술행위라고 할 수 있다.

사회참여적예술 혹은 예술작품에 있어 가장 중요하고 불가분한 부분은 <사회적 상호 작용>이라고 본다.(파울로) 사회참여예술은 상상이나 가상의 사회적 행위가 아니라 실질적인 사회적 행위를 바탕으로 한다. 이러한 예술적 행위를 통하여 사회참여예술은 특정 집단에 속한 사람들을 결집시키고, 그들과 교류하며, 심지어 비판하는 역할을 하는 것이다.(파블로 엘게라)

코끼리들이 웃는다와 프로토타입 파라다이스와 사회참여적 예술의 관계성

<우리 사회의 현재성에 대한 예술가의 자기 질문과 예술 형식에 대한 도전을 통한 예술로 사회적 관계 맺기>

시대의 변화와 함께 동시대 예술계의 중요한 화두 중의 하나는 ‘예술과 사회’, ‘사회적

예술’ 혹은 ‘사회참여적 예술’이라고 할 수 있다. 두 단체의 예술가와 인터뷰를 통해 그들은 예술을 통한 사회변혁 혹은 사회적 개입을 목적으로 하지는 않는다. 그러나 예술의 사회적 매개와 실천 행위는 예술창작 작품 과정에서 분명히 볼 수 있다. 그들의 예술행위는 예술가로 동시대의 사회적 주제에 대한 자기 질문에서 시작한 것이며, 예술의 형식에 대한 질문과 실험에서 출발 한 것이라고 볼 수 있다. 창작과정이 실천과정이 되고, 그 과정 속에서 예술의 사회적 매개가 예술행위로서 일어나고 있다고 본다. 이러한 관점에서 두단체의 예술작품은 사회참여적 예술이라 볼 수 있고 엘게라가 말하는 ‘예술의 사회적 상호작용’이 예술 작품의 중심축으로 작용하고 있는 것이다. 비록 예술단체 스스로는 사회참여적 예술단체라고 부르지는 않지만…….

2. 리서치 질문 1: 사회참여적 예술의 철학/방향성, 과정, 방법론

<태도가 형식일 될 때(When attitudes become form)> 에서 <태도가 예술작품 (When attitudes become artwork)이 될 때>

<태도가 형식이 될 때>는 큐레이터 하랄트 제만(Harald Szwmmann)은 1969년 스위스 쿤스트할레 베른에서 열렸던 전시제목이다. 그는 이 전시에서 전통적인 개념의 미술 형식인 회화나 조각을 단정하게 보여주는 대신에, 비물질적이고 언어가 중심이 되는 작품을 유기적이고 자유로운 방식으로 선보였다.(박보나, 태도가 작품이 될 때) 이 전시에 태도는 이전 체계와 규칙에 대한 비판적인 관점을 의미하며, 이 태도는 미술의 관습적인 틀을 거부하는 새로운 작품의 형식과 전시의 형태로 구현되었다. (박보나) 코끼리들이 웃는다와 프로토타입 파라다이스의 예술가의 태도는 두가지로 볼 수 있다. 하나는 동시대를 바라보는, 읽는 그리고 기존의 사회질서와 부딪쳐가는 예술가의 태도이고, 다른 하나는 창작 행위에서 함께하는, 만나는 사람들과의 사회적 관계맺기에 대한 태도이다. 전자의 태도는 예술가가 우리에게 이야기하고자 하는 동시대의 컨텍트(Contexts)를 만들어주고, 끊임없는 다양한 시도와 실험을 해갈 수 있게 만드는 예술 형식의 전환에 원동력이 되는 것이라고 본다. 열린 마음과 자세, 동료의식, 신뢰, 공감대, 그리고 선입견 깨기에 태도는 결국 사람들을 하나로 모으게 하고, 즐거운 시간을 만들고, 의미 있는 예술의 사회적 상호관계를 만드는 것일 된다.

코끼리들이 웃는다와 프로토타입 파라다이스의 사회참여적 예술의 역할

- 1) 커뮤니티 사람들이 일상에서 평범하게 마주치는 사물이나 이미 친숙하게 느끼는 것들을 새롭게 바라볼 수 있는 시각을 예술로 제공하는 것이다.
- 2) 커뮤니티 안에 존재하는 것에서 출발한다. 커뮤니티 예술은 커뮤니티 사람들과 함께 만드는 것이며, 그 과정에서 얻는 경험과 일상 속 사물 및 사람을 예술로 새롭게 비일상화 하는 시간을 제공하는 역할이다.
- 3) 세대간의 교류를 보여주고, 평상시에는 서로 시간을 보내지 않은 어른과 청소년들 위한 사회적 교류 공간을 만드는 역할이다.

사회참여적 예술의 창작 및 제작 과정

사회참여적 예술의 창작과 제작 과정은 기존 형식의 예술창작 작업 혹은 예술교육 과정과는 달리 여러 단계의 과정을 거친다. 예술가 마다 조금씩 다를 수 있지만 기본적인 연구 조사과정, 프로토타입 제작과정 혹은 일단계 창작과정 — 워크숍, 레지던시 등, 창작·제작 및 프리젠테이션 과정 그리고 평가 및 피드백 회의 과정을 거친다. 두 단계의 인터뷰 워크숍에서 공통적으로 발견되는 중요한 요소는 창작 혹은 제작 전 동시대 사회현상에 대한 질문을 통한 예술가의 주제의식 갖기가 선행되고 있다는 것이다. 즉 어떤 동시대의 컨텍스트기 예술가의 창작에 중요한 화두인가라는 것이다.

사회참여적 예술의 창작 및 제작 과정의 방법론

요요와 이진엽 연출가와 인터뷰 워크숍은 다음과 같이 사회참여적 예술의 창작과 제작에 필요한 지점들을 발견 할 수 있었다.

- 01) 나, 예술가로 출발하는 것이 아니고, 커뮤니티 사람들이 원하는 것과 그들에게 익숙한 것에서 출발하기
- 02) 인터뷰를 매개로 사람들의 이야기에 귀기울이기와 신뢰와 공감대 만들기 그리고 그것을 동시대적 예술 작품으로 만들기
- 03) 일상의 개입과 침범 그리고 적정한 시간
- 04) 교육적 예술 제공하기 보다는 예술을 작업방식으로 도입하고 사용하기
- 05) 예술가의 역할은 다양하고 혼합해서 존재한다. 중요한 것은 예술가들이 부분만 참여하는 것이 아니라, 전 과정에 참여하고 함께 결정하는 과정을 거쳐야 한다.
- 06) 사전 작은 공연으로 커뮤니티와 친해지기 - 오리엔테이션 과정 만들기
- 07) 다큐멘터리 혹은 다원적 접근 방식
- 08) 하나 하나씩 커뮤니티 문 두드리기
- 09) 인터뷰: 무엇이 문제인가라는 질문에서 출발이 아니라 생활 주변이야기에서 시작
- 10) 기술이 아닌 자세: 관찰, 이해, 열림 마음, 선입견 깨기
- 11) 일상을 새로운 시각과 구도로 바라보게 하기
- 12) 예술가와 사회활동가의 그 경계
- 13) 참여 청소년과 동료간 협력관계(Collegiality)
- 14) 다양한 문화적 맥락 이해하기
- 15) 신뢰관계와 팀빌딩
- 16) 소규모에서 확장
- 17) 형식은 분명하게 그러나 역할의 자유는 분망하게
- 18) 다양성의 원칙 - 이민자, 소수자 사회적 다양성의 이해
- 19) 대상화와 대상화 하지 않기, 그 경계
- 20) 예술적 개입과 커뮤니티의 일상과 맞추기

위의 발견된 지점들을 예술 창작 방법론으로 다시 정리하고, 이러한 창작방법론에 필요한 예술가의 능력(Skill)은 다음의 도표와 같이 정리 될 수 있다.

사회참여적 예술에서 예술가의 또다른 역할

사회참여적 예술 창작과 제작에 있어 예술가의 역할은 연구자/리서처, 컨셉 개발자, 프로듀서, 커뮤니케이터, 청자, 공동창작자, 협력자, 퍼실리테이터라고 할 수 있다.

3. 리서치 질문 2:

사회 참여적 예술 작업에서 창의적 배움(Creative Learning)과 교육적 가치

교차 교육학(Transpedagogy)

파블로 알게라는 전통적으로 예술에 대한 해석이나 작품 활동에 필요한 기술교육에 집중하는 예술교육과 반대로, 교차교육학이라는 용어를 사용하여 <교육과정자체가 예술작품의 핵심이다>라고 본다. 이런 예술작품들은 대체로 학술적이거나 제도적인 틀에서 벗어나 작품만의 자율적인 환경을 조성한다. 전통적인 교육에서 인정하지 않는 다음의 세가지, 즉 첫째 교육행위의 창의적인 수행성, 둘째 다양한 예술작품과 아이디어를 가지고 공동으로 예술 환경을 구축함으로써 지식을 공유할 수 있다는 사실, 셋째 예술 지식이 예술작품을 아는 것으로 끝이 아니라 세상을 이해하는 도구라는 사실을 우리에게 강조한다. (파블로 알게라)

예술행위와 교육, 연구 사회운동 분야에 걸쳐 활동하고 있는 예술단체들은 예술의 구성방식과 제작과정을 교육적인 수단으로 활용한다. 예술과 일정한 거리를 유지하면서 학문과 학문 사이의 경계를 희미하게 만드는 이런 단체들은 예술 그 자체만 보는 것이 아니라 사회적 교류과정에도 주목하는 새로운 형태의 예술행위를 보여준다. 그래서 이처럼 사회참여적 예술에서 발생하는 ① 수행성, ② 경험, ③ 모호성 탐구 같은 예술의 고유한 틀에 의존한다는 점에서 예술 창작과정에서만 일어날 수 있는 유력하고 긍정적인 교육 가치라고 할 수 있다. (파블로 알게라)

교육학에서 예술 바라보기에서 예술행위의 창작 과정에서의 배움의 가치 찾기로 전환

창작 프로세스가 예술교육이다
대화 과정 속에 커뮤니티 사람들이 예술가의 세계 이해한다.
창작 과정의 소통 속에서 예술적 견해나 해석을 함께 토론하고 만들어 가기 때문에 이것은 일대일 예술교육이라고 할 수 있다. 즉 비공식적인 예술 교육으로 무엇이 예술적으로 아름다운지 등에 대한 서로의 견해를 주고 받는 과정이 예술교육이다.
커뮤니티와 미학적 논쟁 자체가 예술교육이다.

상호연결(Interdependence)과 상호 교류가 되는 예술교육이다.

커뮤니티가 예술가에게 전해주는 예술적 영감 그리고 그들이 나에게 던지는 사회적 질문 자체가 예술가에게 주는 교육적 가치이다.

창작과정 속에 예술가는 사회 체계의 부조리와 만나게 되고, 예술가의 무지함과 인식의 오류를 마주치게 하는 것이다.

과정 속에 끊임없이 던지는 질문: 예술이 무엇인가? 그래서 예술가로 하여금 머물러 있지 않게 하고 늘 새로운 시도와 실험을 하게 만드는 원동력이 된다.

사회참여적 예술과 사회변화

예술적 개입을 통하여 사람들이 일상 속에 지나치고, 놓치고 있는 것은 다르게 혹은 새롭게 보게 하는 역할이다.

다양하고, 포용적이고 평등성이 존재하는 사회로 변화: 소수자 커뮤니티를 사회에 노출 시키는 일, 그것은 우리 사회의 일원으로 존재 한다는 사실을 인식 시키는 것이다.

4. 리서치 질문 3:

사회 참여적 예술 프로젝트 지원 방식에서 고려 사항들

구분	내용
리서치/과정중심	1) 반드시 리서치 지원이 필요하다.
	2) 커뮤니티와 동료 그리고 협력 파트너십 만들기가 선행되어야 하므로 결과 중심이 아닌 과정 중심의 지원이어야 한다.
시간성	1) 커뮤니티와 함께 참여하는 작업으로 오랜 시간이 필요한 작업이다.
	2) 단계별 룹텀 지원 형식이 되어야 한다.
다양성/창의성	1) 다양한 형식의 리서치와 공연 방식으로 구조의 열림
	2) 파일럿 소규모, 실험 단계, 메인 프로젝트 지원 규모의 형식의 다양화가 창의성을 확장 시킨다.

참고 자료 Reference

1. 인터뷰 기록(번역 박형준, 정리 최석규)

월	일시	참여자
9월	9월 27일, 일요일 10:30 - 12:30	이진엽, 코끼리들이 웃는다, 연출
10월	10월 30일, 금요일 10:30-12:30	요요 쿵, 프로토타입 파라다이스, 프로듀서 최석규, 아시아나우, 리서처, 프로듀서
11월	11월 6일, 금요일 10:30 - 13:00	이진엽, 코끼리들이 웃는다, 연출 요요 쿵, 프로토타입 파라다이스, 프로듀서 대런 오도넬, 도시 문화 기획자, 연출가, 영화감독, 소셜가, 창립자 Mammalian Diving Reflex. 최석규, 아시아나우, 리서처, 프로듀서

2. 웹사이트

코끼리들이 웃는다: <http://elephantslaugh.com> <https://vimeo.com/elephantslaugh>

프로토타입 파라다이스: <http://www.prototypeparadise.com/about.html>

대런 오도넬: <http://www.darrenodonnell.ca/> <https://mammalian.ca/>

작품 사례

코끼리들이 웃는다

임정동 바람, 바람: <https://vimeo.com/elephantslaugh>

동네 박물관 시리즈<https://vimeo.com/54990127>

두 도시 주물이야기: <https://vimeo.com/100466631>

프로토타입 파라다이스 (Prototype Paradise)

스쿠터 원더랜드: <http://www.prototypeparadise.com/scooterwonderland.html>

타이베이 시립 미술관: <https://www.tfam.museum/index.aspx?ddlLang=en-us>

3. 참고 도서

파블로 알게라, 사회참여예술이란 무엇인가? 열린책들 2013

박보나, 태도가 작품이 될 때, 바다출판사, 2019

서울문화재단, 서울을 바꾸는 예술: 하이라이트 1부 포럼 -예술 () 사회: 변주와 다양성, 2018

Clive Parkinson, Dementia & Imagination, 2017

일시. 9월 27일, 일요일 10:30 - 12:30

참여자. 이진엽 <코끼리들이 웃는다> 연출

요요 쿵 <프로토타입 파라다이스> 프로듀서

최석규 <아시아나우> 리서처, 프로듀서

온라인 워크숍을 시작하며 대만의 프로토타입 파라다이스와 한국의 코끼리들이 웃는다는 창작 사례 (creative case)의 분석을 통하여 사회적 실천 예술창작이 어떤 예술교육의 가치를 가질 수 있는가에 대한 시사점을 알아 보고자 한다. 각 단체의 예술적 비전과 창작 프로세스를 집중적으로 이야기하고, 커뮤니티 내 사람들과의 관계와 그들로부터 배운 점, 작업과정의 도전과제를 공유해본다. 마지막으로 이번 분석이 예술강사(Teaching Artists)에게 다른 혹은 새로운 예술교육의 접근 혹은 방식에 대한 시사점을 줄 수 있는 것을 찾아보고, 2021년 아시아의 예술의 사회적 실천 프로젝트 개발을 구상해 보자. 먼저 공유한 스쿠터 원더랜드와 입정동 프로젝트 3개의 영상을 이미 보았을 것이라 생각된다. 사전에 우리가 구성한 질문을 토대로 이야기를 진행하되, 대화 과정에서 서로가 편하게 질문을 하도록 하자. 공유한 질문들에 대한 이야기를 오늘 2시간에 다 하지 못한다면 2차 워크숍에서 계속해서 이어가도록 하자.

최석규(이하 쿵) 먼저 너무 큰 질문일 수 도 있겠지만 각 단체의 예술적 비전과 미션, 그리고 해당 프로젝트 혹은 작품의 작업 동기를 공유해 주시면 고맙겠습니다.

요요 나의 프로젝트는 1년짜리 단기 프로젝트이고 찰리의 프로젝트는 장기간 지속되는 프로젝트라서 성격이 다르다고 생각한다. <스쿠터 원더랜드>는 타이베이 시립 미술관(Taipei Fine Arts Museum: <http://tfam.museum/index.aspx?ddlLang=en-us>)의 작업 의뢰로 시작되었다. 시립 미술관은 당시 “예술을 커뮤니티 속으로(Art into the community)”라는 프로그램을 10 년째 진행하고 있던 차였다. 하지만, 2018 년에 나와 미팅을 했을 때, 이전과 다른 새로운 프로그램을 진행해보고 싶다는 의사를 밝혔는데, 시립미술관은 이전 8 년간 이 프로그램이 진행이 되는 여기에 크게 주의를 기울인 적이 없었다. 그러다가 시 의회가 커뮤니티 사람들이 참여하는 작업을 할 것을 요청한 것이었다. 내가 아는 바에 따르면, 타이베이시립미술관은 항상 박물관 내 전시와 관련된 작업에 더 중점을 둔다. 커뮤니티 프로그램도 있지만 주안점이었던 적은 없다. 이전 8년간 이 분야의 활동을 살펴보면, 미술관은 전문적으로 커뮤니티 문화활동을 하는 사회적 협회에 맡겨져 왔다. 이 협회들이 해 온 작업은 공모를 통해 어떤 커뮤니티 내에서 5-6개의 소규모 예술 프로젝트를 선발하는 것으로, 지원 예산을 각 프로젝트들 간에 배분하는 것이었다. 하지만 애초에 총 예산 규모가 크지 않아서 예술가나 커뮤니티가 조직하는 각각의 프로젝트에 실제로 돌아가는 예산은 정말 적었다. 결국 타이베이 시립 미술관은 이 적은 돈을 가지고는 할 수 있는 것이 없다는 사실을 알게 되었다. 무대 설치 업체를 불러 무대를 세우거나 음식과 음료를 살 정도밖에 안되는 적은 금액이었기 때문에 시립 미술관은 이런 상황을 바꾸고 싶어 했다. 미술관과 협력을 해온 협회는 여러 지역의 커뮤니티 리더들과는 친숙한 관계를 맺고 있었지만 예술가들은 잘 몰랐다. 그래서 미술관은 2018년에 방향을 바꾸어 중간 매개 역할을 거치지

않고 예술가들에게 직접 작업을 의뢰하기를 원했다. 그래서 미술관은 나를 찾아왔고 이야기를 듣고 난 후, 나는 만약 내가 “예술을 커뮤니티 속으로(Art into the community)” 프로그램을 진행하게 된다면 공연이 커뮤니티 내 일상의 공간 안에서 열려야만 한다고 생각했다. 현재 타이베이 모든 행정구역 내에는 커뮤니티 센터가 있고, 각 센터 마다 댄스 교실과 작은 무대가 있다. 하지만 이 공간을 사용하고 싶지는 않았는데, 왜냐하면 여기서 하게 될 경우 소위 말하는 센터를 다니는 일부의 사람들과 예술 교류를 하게 될 것이기 때문이었다. 그래서 나에게 선택권이 있다면, 나는 예술을 일상의 공간에 위치시켜 사람들이 예술과 자연스레 만날 수 있도록 하고 싶고, 그 과정에서 사람들이 예술과 어떤 상호작용을 하는지 보기를 원한다고 말했다. 그것이 스쿠터 삼을 선택한 이유였다. 대만에는 정말 많은 스쿠터 삼이 있기 때문이다. 미술관도 정말 좋은 생각이라며 동의했고, 한 번도 이런 작업을 시도해 본 적이 없었기 때문에 어떻게 될지 굉장히 흥미로워 했다. 초기에 나의 예술적 비전은 스쿠터 삼이라는 일상의 공간을 각계각층의 타이베이 시민들을 위한 상징적 무대로 만드는 것이었다. 왜냐하면 스쿠터를 한 번도 타본 적이 없는 최상위 부유층을 제외하면 대부분의 시민들이 스쿠터를 타며, 그래서 스쿠터를 고치거나 정기점검을 받거나 스쿠터를 사기 위해 스쿠터 삼에 방문하기 때문이다. 스쿠터는 법적으로 18살 이상부터 탈 수 있게 되어있지만, 사실 더 어린 학생들도 스쿠터를 탄다. 특히 여자친구랑 데이트를 하거나 산에서 올라서 친구들과 스쿠터 경주를 하려는 고등학생들은 나이가 차기 전에 스쿠터를 탄다. 스쿠터는 10대들의 삶에서 중요한 부분을 차지한다. 10대 청소년들부터 나의 어머니처럼 70대의 노인들까지 스쿠터를 타는 사람들의 연령대는 다양하다. 나의 어머니는 시장에 나가서 야채를 사는 등, 장을 볼 때 스쿠터를 이용하신다. 정말 다양한 사람들이 스쿠터를 타고 매일 같이 스쿠터 삼에 방문한다. 그래서 나는 스쿠터 삼을 플랫폼으로 활용해 스쿠터와 특별한 관계를 가지고 있는 다양한 사람들과 그들의 삶을 보여주고 싶었다.

초기에 나의 예술적 비전을 통해 구상했던 최종 공연은 TED 강연과 같은 형식이었다. 대상이 되는 사람들 뿐만 아니라 TED 강연과 마찬가지로 퍼실리테이터(진행자, *역주 facilitator)가 있고, 이 역할을 예술가가 맡아, 사람들이 자신의 이야기나 스쿠터와 관련된 경험을 나누는 것을 도와주는 것이다. TED 강연을 보면 무대 디자인은 정말 휘황찬란하고 번쩍거리며, 강연자는 자신감이 넘치고 언변도 정말 훌륭하다. 이런 식의 TED 강연 모델은 우리 같이 일상 속에서 살아가는 사람들은 실현할 수 없는 것이라 생각한다. 그래서 우리는 이 프로그램 안에서 “탤런트 쇼”라는 코너를 진행하면 어떨까 하고 생각했다. 텔레비전 속에서 우리는 놀라운 재능의 소유자들을 보지만, 사실 재능은 우리 모두가 가지고 있는 것이라고 생각하고, 우리 모두는 그러한 재능을 이용해 삶의 길을 찾을 뿐 아니라, 자신 스스로와 남을 위해 인생을 흥미롭게 만들 수 있다고 생각한다. 이를 위해 다큐멘터리 연극 접근방식을 사용하거나, 최종 공연인 TED 강연에 적합한 형식을 사용할 수 있겠다는 생각을 했다.

이런 형식을 이용해 프로그램을 진행하면서 저희가 발견한 흥미로운 사람들이 자신의 이야기를 전달할 수 있도록 돕는 것이다. 이것이 프로젝트의 시작점이었다. 스쿠터 원더랜드는 두 가지 시리즈로 구성되는데, 첫 번째 시리즈는 “탤런트 쇼”고 두 번째 시리즈는 “빅 밴드”다. “탤런트 쇼”의 경우 예술 활동을 해본 적이 없는 사람들이 참여한다. 일상의 전문가라고도 부를 수 있겠다. 하지만 (이 구상에 따르면) 최종 공연을 선보일 때, 구경하는 사람에게 제공하는 것이 별로 없었다. 예를 들어, 지나가는 사람 등, 소위 관객이 공연에 참여하지 않았다. 그래서 최종 공연을 할 때 관객의 참여가 큰 완전히 다른 공연을 기획하고 싶었다. 이를 위해 율리아 찬이라는 평소 가깝게 지내는 예술가와 논의를 했는데, 율리아는 평소에 소리를 사용하는 실험적 작업에 큰 관심을 가지고 있었다. 스쿠터 샵에서 공연을 하려는 나의 구상에 대해 율리아와 논의를 시작하자마자 우리는 스쿠터 샵에서 나오는 다양한 소리와 음성을 이용해 콘서트를

열 수 있겠다는 생각을 했다. 샵 안에 있는 사람들의 음성이나 스쿠터를 고칠 때 나는 소리 등, 샘플을 수집하고, 이 다양한 소리와 음성을 섞어 새로운, “선율”이라고 부를 수는 없지만, 사운드 스케이프를 만들어 샵 안에서 작은 콘서트를 여는 것이다. 이 흥미로운 방법을 통해 샵 안의 사람들로부터 더 큰 참여를 이끌어 낼 수 있겠다고 생각했는데, 순수하게 예술적 목적을 가지고 마지막 공연을 보러 왔던지, 스쿠터를 고치러 왔던지, 그 곳에 있는 사람들 모두의 행위와 목소리를 우리의 콘서트에 넣는다면, 관객의 참여를 통해 작품을 만들 수 있겠다는 생각이었다. 이것이 스쿠터 원더랜드가 두 가지 시리즈로 만들어지게 된 배경이다.

큐 스쿠터 원더랜드의 사례를 통한 창작의 시작과 과정, 목적 등을 자세히 설명해 주어서 감사하다. 프로토타입 패러다이스는 일상, 일상 속 공간, 그리고 그곳에 있는 다양한 사람들에 관심과 그들과 함께 하는 작업을 하고 있는 것 같다. 혹시 스쿠터 원더랜드를 포함해서 단체의 전체적인 예술적 철학, 비전에 대해 좀더 설명해 줄 수 있는가?

요요 위에서 언급한 내용이 프로토타입 패러다이스의 예술적 비전을 대략적으로 설명해준다고 생각한다. 한가지 덧붙이면, 내가 타이베이 시립 미술관과 커뮤니티 내 예술이 무엇인가에 대한 주제로 이야기를 나누었을 때 했던 말을 더하고 싶다. 나는 한 번도 우리의 작업이 커뮤니티 안으로 예술을 가지고 들어 가는 것이라고 생각해 본 적이 없다. 일상에서 평범하게 마주치는 사물이나 이미 친숙하게 느끼는 사람들을 새롭게 바라볼 수 있는 시각을 우리가 커뮤니티 사람들에게 제공할 수 있다면, 그로 인한 변화 속에서 예술을 발견할 수 있을 것이라고 생각한다. 커뮤니티 예술은, 예를 들어 발레 댄서를 커뮤니티로 초청하는 것이 아니고, 커뮤니티 안에 존재하는 것이다. 커뮤니티 예술은 커뮤니티 사람들과 함께 만드는 것이며, 그 과정에서 얻는 경험과 일상 속 사물 및 사람을 새롭게 보게 되는 시각이라 생각한다.

큐 일전에 커넥티드시티(Connected City)의 프로젝트 중 “메이커 시티(Maker City)”를 기획한적이 있다. 여기에 참여한 예술가 이런 인터뷰를 한 것을 기억한다. “사람들은 도시에 너무 바쁜 일상을 살고 있기 때문에 우리, 나의 주변에 있는 것들을 알아차리지 못한다. 커뮤니티 사람들이 일상 묻혀 볼 수 없는 것을 예술가는 새로운 시각으로 바라보게 해주는 것이다. 새로운 시각을 평범한 것을 다르게 볼 수 있는 기회를 제공하는 것이다.” 그것이 예술가의 역할이라고 말하는 것을 들었다. 방금 네가 한 말도 같은 맥락속에 있는 것 같다. 일상적인 것을 특별한 것으로, 색다른 것으로 만들 수 있다는 것이다.

진엽 스쿠터 원더랜드에 대해서 읽고 난 후, 요요와 내가 모두 커뮤니티 작업이라는 공통된 아이디어를 가지고 있다고 생각했다. 나의 출발점은 약간 달랐는데, 입정동 사람들은 극장에 가지 않기 때문에 이들을 위해 공연을 만들고 싶었다. 그래서 입정동 사람들이 나의 관객이었다. 그리고 요요와 마찬가지로 나도 이들이 자신의 일상을 새로운 시각으로 바라볼 수 있도록 하고 싶었다. 그래서 이들의 역사와 삶을 기록으로 남기기를 원했다. 그리고 나서 알게 된 것은, 사람들이 우리가 축제를 하는 것을 가장 좋아한다는 사실이다. 이전 작업보다 더 흥미로웠다고 말한다. 그 작업은 보다 더 개념적 예술이었기 때문에 그것보다는 여러 프로그램이 있는 축제를 더 선호한다. 음악이나 춤이 이 사람들에게 더 익숙한 형식이고 그래서 더 쉽게 즐길 수 있기 때문이다. 이런 경험을 했기 때문에, 이제 커뮤니티 작업을 할 때, 내가 원하는 것을 고집하지 않는다. 초반에 사람들이 원하는 것에 더 중점을 두고 장기적으로 진행한다. 초반에는 사람들이 원하는 작업을 더 많이 하고, 시간이 지나면서 내가 이들과 하고 싶은 작업을 그 위에 얹는다. 입정동 경험을 통해 나만의 전략을 개발하게 된 것이다. 커뮤니티 작업을 하는데 있어서 나의 예술적 비전은 커뮤니티 내 연대감을 형성하고 서로 간 다른 점과 공통점을 알아가는 것이다. 개인적으로 이러한 과정은 사회의 일부가 되기 위한 유일한 방법이라 생각한다.

커뮤니티와 작업을 하면 사회에 대한 나의 무지함과 마주하게 된다. 나도 일상 속에서 작업을 하는 것을 선호한다. 마찬가지로 나도 관객이 우리 삶의 현장을 새로운 관점에서 바라볼 수 있기를 바란다. 요요가 말했듯이 우리는 너무 바쁘게 살아가면서 놓치는 것들이 있는데 공연을 통해서 이렇게 놓치는 것들을 자세히 관찰하도록 할 수 있다고 생각하며 이는 매우 중요하다고 생각한다. 세 번째 작업을 할 때는 입정동 사람들이 가지고 있는 주물 기술에 호기심이 생겼다. 역사에 따르면 오래 전에 이 주물 기술이 한국에서 일본으로 전해졌는데, 일본이 한국을 침략했을 때, 이 기술은 변화된 모습으로 일본에서 한국으로 전달되었다. 그래서 주물 기술의 역사적 이동이 어떻게 바뀌었는지 흥미를 가지게 되었다. 당시에 우리는 일본이 한국과 비교해 경제, 환경, 사회 체계, 유행 등에 있어서 10년 정도 앞서 있다고 생각했기 때문에, 일본의 주물 기술이 어떻게 바뀌었는지에 대한 호기심이 있었고, 우리나라의 기술과 비교해보고 싶었다. 때문에 한국과 일본의 주물 기술자 커뮤니티를 만나고 싶었다. 개인적인 호기심이였다. 이 세 개의 서로 다른 프로젝트를 진행한 후, 영감이 떠오르지 않았다. 여전히 이들과 관계를 유지하고 싶었지만, 함께 작업을 하지 않는 상태에서 연결을 유지하기는 힘들었다. 그래서 축제를 열고자 했는데, 다양한 예술가들이 입정동에 찾아와 그곳에서 받은 영감을 통해 자신만의 작품을 만들기를 원했다. 하지만 예산 지원을 확보하지 못해 축제를 기획하는데 어려움이 있었다. 그래서 규모가 점점 축소가 되어 가다가 마지막에는 노래 경연 대회의 형태로 열렸다. 왜냐하면 입정동 일대는 재개발이 되고 있으며 현재 거의 절반이 철거가 된 상태다. 그래서 이제는 어떻게 해야 이들과 관계를 유지할 수 있을지 모르겠다. 입정동에서 다른 프로젝트를 위한 테스트를 해본 적도 있었다. 왜냐하면 이 곳 사람들과 이미 알고 있기 때문에 공간을 사용하기 위해서 별도의 허가를 받지 않아도 되기 때문이다. 이 분들과는 관계를 유지하고 있기 때문에 우리의 작업을 잘 지원해주시는 편이다. 초창기에는 관객으로 참여하셨는데, 시간이 지나면서

더 이웃같은 사이가 되었다. 그래서 이제는 공연을 보러 오지 않고 그냥 예술 작업을 하나보다 하신다. 그래서 우리 작품을 보러 오도록 더 장려를 해야한다. 우리의 작업 과정을 이미 모두 보았고 우리와 이웃처럼 지내기 때문에 너무 친숙해 진 것 같은 좀 이상한 느낌이다.

진엽 요요와 내가 하는 작업의 예술적 비전은 비슷하다고 생각한다. 흥미로운 점은 만약 한국에서 내가 스쿠터 원더랜드를 진행한다면 대만과는 매우 다른 모습이 될 것이라는 사실이다. 왜냐하면 대만에서는 많은 사람들이 스쿠터를 타기 때문이다. 요요가 왜 스쿠터 샵에서 작업을 했는지 이해가 간다. 서로 간 문화의 차이를 볼 수 있어 흥미로웠고, 문화의 영향력을 확인할 수 있어 참 좋았다.

큐 진엽씨가 스쿠터 원더랜드를 어떻게 한국의 사회와 문화에 맞게 재 맥락화 할 것인가에 대한 질문을 던진 것 같은데 굉장히 중요한 이슈라고 생각한다. 한국에는 스쿠터가 많이 없는 것이 사실이다. 자전거와 차는 많은데 스쿠터는 아니다. 어제 팬데믹 상황 속에서 국제적 활동을 어떻게 이어 나갈지에 대한 논의가 있었다. 물리적으로 이동이 불가능한 현재에서 창의적 국제공동작업을 하는 방법으로 창작자의 아이디어와 컨셉을 다른 나라와 지역에서 재 지역화하는 방법에 대한 이야기 였다. 여기에서 중요한 것은 예술가들이 그들의 개념을 전파 혹은 실현하기위하여, 현지 다른 나라와 지역에서 재 지역화 할 경우 사회적, 문화적 드라마투르기에 대해서도 많은 고려 해야 한다는 생각을 했다.

요요 입정동에서 3 개의 프로젝트를 하면서 이 곳에서 일하는 사람들을 위해 공연을 제작했다고 이야기 했는데, 이 곳에서 일하는 사람들이 관객의 일부라고 생각하냐? 아니면 공동 제작자인가?

진엽 입정동의 바람, 바람이 첫 번째 프로젝트였고, 이 프로젝트에서 우리는 입정동이 주는 느낌에 그 초점을

맞췄다. 사람들과 인터뷰를 통해 그들 삶의 과거와 현재에 대한 이야기를 들었다. 두 번째 프로젝트인 동네 박물관을 진행할 당시, 이 곳 사람들은 자신의 삶과 일을 가치 있는 것이라고 여기지 않았다. 그래서 가족들을 자신들이 일하는 곳으로 초대할 적이 한 번도 없었다. 왜냐면 입정동이 지저분하고 가족들에게 좋지 않은 환경이라 생각했기 때문이다. 그래서 나는 박물관이라는 굉장히 우아한, 이 느낌과 대조되는 이름을 붙였다. 그리고 박물관을 만들어 이들의 직업 인생을 전시하여 이전과 다르게 볼 수 있도록 했다. 세 번째 프로젝트인 두 도시 주물이야기를 진행했을 때, 나와 프로듀서 사이에 의견 대립이 있었다. 왜냐하면 당시 내가 공연을 보여주고자 집중했던 대상은 주물 기술자들이었던 반면, 프로듀서는 우리가 많은 돈과 노력을 들여 공연을 만들었으니 관객 층을 확장해야 한다고 생각했기 때문이다. 나는 우리가 관객을 특정할 수 있다면 일반 관객보다 이 특정 관객들이 작품을 더 깊게 이해할 수 있을 것이라 생각했다. 실제로 공연을 했을 때 주물 기술자들은 공연 속에 보이는, 내가 찾아낸 모든 세부적인 부분을 알아차렸지만, 일반 관객들은 전혀 식별하지 못했다. 나는 이 커뮤니티와 오랜 기간 작업을 함께 했기 때문에 더 깊이 들어 갈 수 있다는 사실을 알았고, 때문에 특정한 커뮤니티와 더 깊은 공감대를 이룰 수 있다고 생각했다. 예술가로서 이렇게 깊은 공감대에 도달할 수 있다는 사실은 정말 흥미로웠다. 물론 프로듀서가 생각한 더 광범위한 관객과 작품을 나눌 수 있는 기회는 약했지만 말이다.

요요 예술가들 뿐 아니라 다른 유형의 관객들에게도 작품을 선보일 수 있는 가능성이 있다고 생각한다. 나의 지인 중 보석 디자이너가 있는데, 이 친구도 주물 기술자들의 이야기에 큰 관심이 있을 것이라 생각한다. 왜냐하면 일을 하면서 주물 작업을 많이 하기 때문이다. 또한 이 친구는 일본 디자이너들과도 협업과 교류를 많이 하기 때문에, 디자이너들도 이러한 전쟁 역사의 맥락에서 일어난 문화적 교류에 관심이 있을 것이라는 생각이 든다. 입정동에서 열린 최종

공연에 비디오에서 본 바로는 입정동에서 일을 하는 기술자들만 입장을 한 것으로 보였는데, 이 지역에서 일을 하는 사람이 아닌 외부에서 온 기술자나 물건을 사러 온 사람들도 관객으로 참여를 했냐?

진엽 공연이 길에서 열렸기 때문에 자연스럽게 사람들이 참여할 수 있었고, 우리도 막을 생각은 전혀 없었다. 입정동 외부의 사람들도 참여를 했다.

요요 사람들이 입정동에 오거나 지나가면서 공연을 하는 모습을 발견하는 것이 가능했냐? 아니면 작업장에 방문하거나 물건을 사려는 확실한 목적을 가지고 입정동에 온 소수의 사람들만 참여를 한 것인가?

진엽 지나가는 사람들도 있었고 방문객 등 다양한 사람들이 있었는데, 공연을 제작할 당시에는 입정동 내의 관객들에 더 집중을 하고 만들었다. 하지만 공연은 개방되어 있었다. 만약 스쿠터 원더랜드를 한국에서 해보면 어떻게 생각했을 때, 한국에서는 특정 그룹의 사람들만 스쿠터를 사용한다는 사실이 떠올랐다. 대부분은 배달을 하시는 분들이 오토바이를 타시고, 최근에는 젊은 사람들이 굉장히 많이 탄다. 큰 유행을 타고 있으며, 놀랍게도 여성 스쿠터 운전자들도 굉장히 많이 봤다. 스쿠터 샵에 오는 사람은 특정그룹에 한정되기 때문에 문화적 차이를 보게 될 것이고, 그 결과에서 배울 수 있는 점이 있을 것이라 생각한다.

요요 팬데믹 기간 동안 배달업이 크게 성행하고 있다고 생각한다. 많은 참가자가 있을 것이다.

진엽 배달을 하시는 분들 중 정말 많은 과로사하고 있다고 들었다. 배달 시간 때문에 빠른 속도로 움직여야 해서 정말 말도 안되게 일을 한다.

큐 이미 언급은 앞에서 했지만, 그러면 조금더 자세하게 창작 프로세스의 서로 다른 단계에 대해 이야기해주기 바란다.

요요 나의 프로세스는 여러 해에 걸친 찰리의 프로세스에 비해 더 단순하다. 스쿠터 샵에서 공연을 할 수 있다는 사실이 확정되었을 즈음, 타이베이 시립 미술관에 스쿠터 원더랜드 관련 제안서를 제출하고 계약서에 서명을 했다. 계약서에 스쿠터 샵에서 공연을 한다고 명시되어 있었기 때문에 그 후 더 이상 선택의 여지가 없었다. (하하) 타이베이시립미술관은 우리 진행방법에 대해 굉장히 유연한 자세를 취했다. 이런 식의 공연에서 사전에 대본을 쓰고 그에 맞춰 사람들에게 진행을 해달라고 하는 것은 불가능한 일이다. 그래서 미술관은 우리가 연구와 조사를 통해 최종적으로 공연 형태를 결정할 수 있게 해주었다. 마찬가지로 참가자도 프로세스를 진행하면서 누가 참가할 지 결정할 수 있게 해주었다. 미술관에서 한 가지 강조했던 점은 스쿠터 샵을 선정할 때 여러 다른 행정구역에 걸쳐서 찾아 달라는 점이었다. 정치적 고려사항이다. 결국 스쿠터 원더랜드는 타이베이의 서로 다른 4개의 행정구역에 위치한 스쿠터 샵들에서 진행되었다. 만약 스쿠터 샵 4개가 전부 한 행정 구역에 위치하고 있었다면 시의원들이 미술관으로 찾아와 자신의 행정구역에서는 왜 스쿠터 원더랜드를 진행하지 않았는지 따져, 미술관이 곤란한 처지에 놓이게 되었을 것이다. 미술관의 입장에서는 지리적 다양성이 크면 클 수록 위원들에게 보고하기가 좋았다. 스쿠터 샵의 목록을 받은 후 희망적인 마음을 가지고 첫 번째로 밟은 단계는 우리와 함께 작업을 할 의지가 있고 자신의 샵에서 이상한 일이 벌어지는 것을 보기 원하는 스쿠터 샵을 찾는 일이었다. 우리 스스로도 최종 공연이 어떤 모습으로 진행될 지 명확하게 이야기 해줄 수 없는 상황이었다. 우리가 밟은 첫 단계는 지인을 통해 스쿠터 샵을 소개 받는 것이었는데, 예술가들은 될 수 있는 한 가장 개방된 구조의 스쿠터 샵에서 진행하면 좋을 것 같다는 의견을 표시했다. 또한, “탈런트 쇼”에 출연해 자신의 경험을 공유할 수 있는 흥미로운 전문가들을 물색하는 작업도 진행되었다. 이렇듯 첫 번째 단계는 현장 리서치였다. 여러 샵을 둘러 보고, 사람들과 이야기를 나누는 등, 꼭 모르는 집에 찾아가서 문을 두드리는

것 같은 작업이었다. 샵의 주인들은 이미 모두 나와 나의 지인들이 직접 아는 사이거나, 조금씩 알고 있는 사이였다. 하지만 전문가들은 정말 처음 만나보는 분들로 지인에게 소개를 받아, 나와 예술가들이 이들을 찾아가 우리 프로젝트에 관심이 있는지 물어 보았었다. 이렇게 첫 단계에서 현장 리서치와 데이터 탐독을 했는데, 이 데이터는 대만의 스쿠터 산업에 대한 것으로, 어떻게 도시의 거리에 지금처럼 많은 수의 스쿠터 샵이 생겨나게 되었는지를 보여주는 자료였다. 두 번째 단계에서는 사람들과 미팅을 잡아 이야기를 나누는 작업과, 최종적으로 우리가 작업을 같이 하게 될 샵과 전문가 후보를 점차 줄여나가는 작업을 했다. 세 번째 단계에서 우리는 4 개의 샵과 8 명의 다양한 전문가를 선정해, 이들과 예술가들이 함께 작업을 할 수 있도록 했다. 초반에는 서로 이야기를 나누고, 친해지면서 서로를 이해해 나가는 단계를 거쳤다. 이 단계는 2-3달 정도 지속되었는데, 왜냐하면 전문가들은 예술가와 교류를 해 본 경험이 없었기 때문에, 이들을 너무 밀어 붙이지 않고 친분과 신뢰를 쌓으면서 이들의 일상과 일을 더 잘 이해하고 싶었기 때문이다. 그리고 나서 예술가가 흥미롭다고 느끼는 부분이나 최종 공연에서 선보일 수 있는 부분을 골라냈고, 그 후 논의와 짧은 리허설을 통해 마지막 공연에서 관객에게 어떤 것을 선보이고 어떤 이야기를 나눌 지 결정했다. 네 번째 단계에서는 세번째 단계에서 예술가의 콘셉트를 이미 듣고 이해한 공간 디자이너와 의상 디자이너가 앞선 과정에서 결정된 사항에 따라 의상을 사고 최종 공연에서 사용하기 위한 손질을 하는 등, 관객을 위한 구체적 결정 사항을 실체화 한다. 한편, 샵 내부를 꾸밀 만한 시간적 여유가 없었는데, 왜냐하면 우리가 샵의 영업 활동을 방해 해서는 안됐고, 때문에 낮에는 정상 운영을 해야했기 때문이다. 그래서 우리가 상상한 바에 맞게 샵을 꾸미기 위해서 주어진 시간이 매우 짧았다. 하다가 아닌 것 같으면 상당히 빠르게 바꾸어야 했다. 최종 공연 전 몇 시간 뿐이었다. 프로젝트도 사용을 했기 때문에 이를 위한 장치들도 이 시간 동안에 설치를 마쳐야 했다. 최종 공연이

다가오면서 몇 일을 앞두고 전문가들을 샵에 모아 놓고 리허설도 했다. 그렇게 해서 준비를 마치고 모든 것을 한 데 모았다. 실제 공연이 어떤 모습이 될 지는 마지막 순간이 되어서야 알 수 있었다. 1단계에서 4단계까지 모두 진행을 하는데 대략 7개월 걸렸던 것 같다. 다만 예술 단체의 회계 연도에 따르면 다음 해 예산은 다음 해 초가 되어야만 확실하게 알 수 있다. 그래서 시립예술관이 처음 나와 미팅을 했을 때는 연초였고, 이들은 얼마의 예산이 필요한지 확실히 파악해야 했으며, 또한 나와 작업을 하기 위해 필요한 모든 행정 절차를 계획해야 했다. 미술관은 “예술을 커뮤니티 속으로” 프로그램을 진행하기 위해 일종의 오픈 콜을 진행했어야 했다. 모든 절차를 마치고 나니 정확히 기억은 나지 않지만 이미 3~4월이 되었던 것 같다. 그때가 되어서야 계약서에 사인을 할 수 있었고, 사람들에게 프로토타입 패러다이스가 미술관에서 작업 의뢰를 받았다고 공식적으로 이야기 할 수 있었다. 그때가 이미 4~5월 정도 였는데, 최종 공연은 11월 전에 마쳐야 했다. 왜냐하면 12월이 되면 다음 해를 준비해야 하기 때문에 12월 전까지 해당년도 회계를 마쳐야 했기 때문이다.

진엽 몇 달 정도 되는 시간이 충분한 것이라고 생각하나? 아니면 부족하다고 생각하나?

요요 아무리 길어도 부족하다. (하하) 하지만 우리에게 주어진 시간이 길다고 해도, 비 예술인들과 보내는 시간은 2달 정도 내로 유지하는 것이 바람직하다고 본다. 그들의 일은 우리가 하는 작업과 전혀 상관이 없고, 물론 우리가 사례비를 드리지만 이것을 중요한 소득원으로 여기지 않는다. 그냥 재미있다고 여기고 친한 사이기 때문에 참여를 한다고 생각한다. 참여 시간이 길어지게 된다면 부담이 될 것이다. 비 예술인들과 일하는 시간을 2달로 정해 놓으면, 이들은 앞으로 두 달간 어떤 일이 벌어질지 명확하게 이해할 수 있고 그에 따라 계획을 세울 수 있을 것이다. 만약 두 달 보다 길어지게 된다면 아직 시간이 많이 남았으니 천천히 해도 된다는 식의 느슨한 태도를 보일 수 있다. 진엽이

더 오랜 시간 동안 작업을 하는 것에 대해 이야기를 했는데, 예술가에게 더 유의한 문제라고 생각한다. 3, 4 단계에서 비 예술가들과 실제로 만나 논의를 하는 부분은 2달 내로 유지하는 것이 적당하다고 본다. 더 오래 하면 이들의 집중력이 떨어질 것이며, 부담을 느낄 것이기 때문에 더 길어지면 즐겁게 하기 힘들 것이다.

진엽 우리 기준으로 7 개월은 정말 긴 시간이다. 입정동 프로젝트같은 경우 2-3 개월 동안 진행했다. 공연 프로젝트의 경우 보통 3 달 동안 작업을 한다. 입정동 프로젝트를 시작했던 첫 번째 해에는 우리도 마찬가지로 여러 샵을 방문해서 문을 두드리는 식 이었다. 정보를 얻기 위해 기관을 찾아가거나 한 것이 아니었다. 그래서 처음 단계는 우리를 소개하고 서로 알아가는 시간이었다. 하지만 당시에 우리는 우리가 하고자 하는 작업이 무엇인지 전혀 모르는 상태였다. 매번 우리를 예술가라고 소개했지만 이 분들은 우리가 무엇을 하고자 하는 지 전혀 이해하지 못했다. 초기에는 소통을 하고 우리가 무엇을 하려는지 이들에게 이해시키는 것이 힘들어서 시간이 오래 걸렸다. 그리고 나서는 사람들을 인터뷰를 했다. 인터뷰를 하고 공간에 대한 리서치를 하고 나서 대략적으로 우리가 원하는 바가 정해졌고 공연의 형식과 방법이 정해졌다. 개인적으로 환경이 새로운 아이디어를 준다고 생각한다. 작업을 하는 곳에 누가 사는지, 어떤 사람들이 일을 하는지, 어떻게 우리의 작업을 소개하고 협업을 할 지 등, 모든 환경적 요소가 공연의 새로운 형식을 만들어 낸다고 생각하며 이는 매우 흥미로운 작업이라 느낀다. 한편 커뮤니티와 같이 일을 해 본 경험이 없는 사람에게 커뮤니티와 함께 일을 한다는 것은 쉬운 일이 아니다. 초반에 작업에 참여했던 배우들은 모두 항상 나의 등 뒤에 서 있었고, 아무도 노크를 하지 않아서 내가 유일하게 혼자 노크를 하는 사람이었다. 이 사람들은 어떻게 대화를 나눠야 하는지 몰라서 매일 같이 우리가 인터뷰를 하러 갈 때, 꼭 애벌레처럼 줄을 지어서 걸어 다녔다. 요즘은 함께 작업을 하는 사람들이 오랜 시간

동안 호흡을 맞춰온 사람들이라 작업이 더 수월하다. 하지만 우리를 좋아하는 사람이 있는 반면, 우리를 싫어하는 사람들도 있어서 때로는 감정이 상하는데, 물론 정말 사람이 좋은 분들을 만날 때도 있어서 이런 분들은 우리가 얻고자 하는 부분을 충족시켜 주기도 한다. 커뮤니티와 일을 하는 건 쉬운 일이 아니다.

큐 어떻게 해서 입정동 프로젝트를 지속하려고 마음을 먹게 되었는지, 어떻게 프로젝트가 다음 시리즈로 진화하게 되었는지 알려달라. 또한, 내가 원하는 것 보다 그들이 원하는 것에 집중하기 때문에 예술작품 보다는 축제의 형태로 진행을 하게 되었다고 말했는데, 이에 대해서도 내용을 공유해 주기 바란다.

진엽 입정동 작업이 나의 첫 커뮤니티 작업이었다. 나는 그들이 어떤 것을 좋아할 지 몰랐다. 그냥 그들이 내가 할 작업을 좋아할 것이라 생각했다. (하하) 그래서 그저 내가 좋아하는 것을 계속했는데, 축제를 했을 때 반응이 정말 좋아서, 단순히 내가 좋아하는 것에 집중하면 되겠다고 생각했다. 공연이 끝나고 입정동 커뮤니티와 작업을 돌이켜 보았을 때, 커뮤니티와 함께 일을 하는 것이 너무 힘들어서 더 이상 하고 싶지 않다는 생각이 들었다. 그래서 항상 1 년 정도의 휴식을 갖는다. 하지만 이 시간 동안 관계를 유지하고 싶다는 생각이 있어서 몇 달 마다 찾아가는데, 이렇게 찾아가는 것만으로는 깊은 관계를 맺을 수 없다. 그래서 공연을 함으로써 더 깊은 관계를 유지하려 한다. 공연을 하면 공연 작업을 통해서 서로 이야기를 나눌 수 있기 때문이다. 나에게는 이들과 관계를 이어나갈 책임이 있다고 생각하기 때문에 커뮤니티와 어떻게 소통을 할지에 중점을 두는 것은 중요한 일 이다. 입정동 작업 이후 몇몇 커뮤니티 작업을 했는데, 장기적인 관계를 유지하는 것은 정말 어려웠다. 그래서 적어도 입정동 사람들과의 관계를 유지해야 하겠다는 마음을 먹었고 이를 위한 노력을 계속하고 있다.

요요 방금 한 이야기의 시작 부분에 대해 한 가지 궁금한 점이 있다. 확인 해 보고 싶은 부분은, 첫 번째

프로젝트에서 참여한 배우들이 처음부터 끝까지, 세 번째 프로젝트를 마칠 때까지 내내 함께 일한 것이 맞나?

진엽 아니다. 첫 번째 프로젝트에 참여했던 배우들은 첫 번째 프로젝트 후 그만두었다. 그래서 매번 프로젝트를 할 때마다 멤버가 바뀌었다. 세 번째 프로젝트의 경우, 몇몇은 이미 처음에 입정동 작업을 할 때 같이 했던 사람들도 있었는데, 멤버는 계속해서 바뀌었다.

요요 처음에 이들이 뒤에 서 있고 노크를 하거나 모르는 사람들과 이야기를 하지 않았다고 했는데, 왜 본인에게는 어려운 일이 아니었나? 모르는 사람들의 문을 두드리는 것이 힘들지 않았나?

진엽 왜냐하면 내가 안하면 아무 일도 일어나지 않았을 것을 알았기 때문이다. 여기서 공연을 하기로 마음을 먹었기 때문에 일을 진행시켜야 했다.

요요 전에 비슷한 경험을 해본 적이 있나? 선생님께서 일을 했다가 아니면 다른 커뮤니티 경험이 있었나?

진엽 처음이었다. 학사 시절에 예술 워크숍을 하기 위해 학교에 방문한 적은 있었지만, 외부로 나가서 문을 두드리고 다닌 것은 처음이었다. 하지만 2009년 당시에는 더 열정이 있었고, 어려운 일에 도전하기 위해 필요한 에너지가 있었다. 돌이켜 보면, 시간을 돌릴 수 있다면 아마 절대로 다시 안 할 것이다. (하하)

큐 커뮤니티 작업이 얼마나 어려운 일이 상상이 간다. 춘천에서 축제를 15년간 진행하면서 커뮤니티와 일하는 것이 얼마나 어려운지 경험했기 때문에 이해한다. 해외 예술 단체 중 커뮤니티와 작업을 하는 한 극단의 사례를 살펴보면, 이 극단은 정규직으로 일하는 핵심 멤버가 있고, 새로운 프로젝트를 할 때마다 새로운 큐레이터가 참여를 하는 형태로 작업을 한다. 왜 배우들만 있을 때 어려움을 겪었는지 생각해

보면, 코끼리들이 웃는다는 프로젝트 기반의 작업을 하기 때문에 배우들의 고용형태가 정규직이 아니고, 또한 커뮤니티와 작업 자체가 매우 힘들기 때문일 수도 있겠다는 생각이 든다. 커뮤니티 사람들 중에 어떤 사람들은 매우 공격적이기도 하고, 정말 친절한 사람들도 있고 각양각색이다. 혹은 배우들이 창작은 잘하지만 의사소통이나 관계 개발을 위한 능력을 전혀 갖추지 못한 것일 수도 있다. 왜 공연자나 창작자가 오랜 시간 참여를 지속하지 않는지? 혹은 오랜 시간 참여를 하는 것이 오히려 부정적인지? 어떻게 생각하는지 의견을 공유해 주기 바란다.

진엽 2009년 당시 한국에는 장소 특정적 공연이나 커뮤니티 공연이 별로 없었다. 그리고 배우들은 모두 극장 공연을 위한 교육만 받은 상태였다. 이들은 연기에 더 중점을 두기 때문에 내가 극장 밖의 공간을 입정동에서 활동을 하자고 했을 때, 입정동에서 공연을 할 것이라는 사실은 알았을 지 모르지만, 입정동 사람들까지는 고려하지 못했다. 입정동에서 작업을 한다면 이 공간에 있는 사람들과 관계를 맺는 것은 필수적이라고 생각하는데, 왜냐하면 이 사람들이 이 공간의 주인이기 때문이다. 그렇기 때문에 공식적인 허가는 아니더라도 이들과 소통을 하고 허락을 받아야 한다고 생각한다. 당시에 배우들은 이런 부분에 대해서 전혀 교육을 받은 적이 없었고, 이런 작업을 본 적도 없었기 때문에 어떻게 접근을 해야 하는지 몰랐다. 하지만 요즘은 상황이 많이 바뀌어서 이런 식의 작업을 해 본 경험이 있는 예술가들은 이런 작업을 할 수 있다. 하지만 여전히 대부분 배우와 예술가들은 자신을 무대에서 공연을 하는 사람이라 생각한다. 그래서 여전히 커뮤니티와 소통을 하고 공간 사용의 허가를 받는 부분에서 어려움을 겪는 사람들이 많다. 대만의 상황은 어떤지 궁금하다.

큐 전통적 극장 공연 제작 기술은 더 이상 새로운 시대에 적합하지 않고, 장소 특정적 작품의 경우 더 그렇다. 커뮤니티 자체도 어렵지만 예술가의 방법론도 문제라는 말인가?

진엽 그렇다.

요요 보통 나의 역할은 초기 콘셉트 개발자이자 프로듀서다. 그래서 항상 예술가나 연출과 협업을 하며 이들과 함께 프로젝트를 실행하고, 아주 세세한 부분을 현장에서 조율한다. 프로토타입 패러다이스에서 함께 일해온 예술가들은 대부분 지난 수 년간 여러 프로젝트에 걸쳐 손발을 맞춰온 사람들이다. 그렇게 일을 해온 가장 큰 이유는 우리가 서로의 예술적 비전을 이미 이해하고 있으며, 서로의 비전과 목표가 비슷하다는 사실을 알고 있기 때문이다. 다른 극장 공연 전문가에게 자신이 달성하고자 하는 바를 설명하는 것은 생각보다 쉬운 일이 아니다. 당시 나는 이미 프로토타입 패러다이스의 공연을 극장 공연이라고 부르지 않고, 프로젝트나 프레젠테이션 공연이라고 부르고 있었다. 때때로 시각 예술가와 작업을 할 때는 개입, 상황, 라이브 아트(intervention, happening, live art)라고 부른다. 이런 용어를 쓰면 시각예술가들은 굉장히 빨리 알아듣고 우리의 대화가 굉장히 순조로워진다. 사회 참여형 예술 프로젝트(*역주 socially engaged = 모두 사회 참여형으로 번역)는 시각 예술적, 콘텐트포러리 예술적 맥락에서 이미 오랜 역사를 가지고 있다. 하지만 연극학에서 이를 다루는 방식은 현재 우리의 방식과는 다르다. 극장 분야에는 억압받는 사람들의 극장(theatre of the oppressed), 공동체 극장, 사람들을 위한 극장, 포럼 극장 등 다양한 규모와 형태의 응용 극장(applied theatre)이 있다. (*역주. theatre 는 극장, 극장 공연으로 번역) 다시 예술가 이야기로 돌아오면, 프로토타입 패러다이스 하에서 함께 일하고 있던 예술가는 대부분 같은 예술가였지만, 매번 새 프로젝트를 할 때마다 새로운 예술가를 같이 일하고 있던 친구들 그룹 안으로 초청했다. 그렇게 하면 새로운 의견을 수렴하고 관심사와 목표가 같은 사람들을 발견할 수 있다. 프로토타입 패러다이스에서 정규직으로 일하는 사람은 아무도 없기 때문에 모든 작업은 프로젝트 기반이다. 그래서 때때로 몇몇 예술가는 다른

프로젝트에 이미 참여하는 경우가 있기 때문에 내 프로젝트에 참여를 하지 못하기도 한다. 또 한 가지 알게 된 사실은, 예술가들 중 커뮤니티 작업에 관심이 있지만, 커뮤니티 내 비 예술인들과 소통을 하기 위한 기술은 없는 경우도 있다는 점이다. 이런 예술가 중 내가 아는 한 명을 예로 들면, 이 사람은 극장에서 연출을 할 때는 매우 예리한 시각으로 공간 속에 인물을 선보이는 능력이 있다. 하지만 이 예술가가 전문가와 이야기를 하는 것을 봤을 때, 이 사람은 전문가들이 하는 이야기의 요점을 전혀 이해하지 못했다. 가끔 사람들이 이야기를 돌리면서 내심 알아차리기를 바라고 여기 저기에 던지시 힌트를 던지는 경우가 있었는데, 나는 금세 알아차렸지만 이 예술가는 전혀 눈치를 못 채는 경우가 있었다. 이 부분은 예술가가 전문가와의 관계를 더 깊게 발전시키고자 했을 때 결국 문제가 되었다. 이 예술가의 성격 상의 문제도 있었지만, 동시에 학교 교육의 문제도 있었다고 생각한다. 예를 들어, 대학의 연극학과에서는 소통 같은 것은 전혀 관심도 없고 오로지 극장과 관련된 기술이나 테크닉만 가르친다.

큐 사람은 상대방이 하고 싶은 말을 듣는 것이 아니라 자기가 듣고 싶은 말만 듣는 다는 말이 있다. 우리 미팅이 끝나고 나서 아마 찰리의 노트와 나의 노트를 비교하면 아마 각자 듣고 싶었던 부분을 들어서 메모를 할 것이라 생각된다. 우리가 진짜 실제로 대화를 하고 있는 것인지 그렇지 않은지, 참 흥미롭다. 너무 일반화 하고 싶지는 않지만, 커뮤니티와의 작업을 할 때 예술가의 역할이 무엇이라 생각하는지에 대해 이야기를 듣고 싶다. 예를 들어, 요요의 노트를 읽었을 때, 감독이라는 전통적인 용어를 쓰지 않고 자신을 프로듀서 혹은 콘셉트 개발자라고 정의했는데, 궁금한 점은, 용어의 문제를 떠나서, 자신의 역할이 무엇이라 정의하나? 커뮤니티와 작업을 할 때 예술가의 가장 중요한 역할이 무엇이라 보나?

요요 내가 감독이나 예술가라는 용어를 쓰지 않는 이유는, 나와 함께 일하는 예술가들은 모두 연극과

공연에 관련된 배경이 있기 때문이다. 그래서 이들이 편하게 받아들이는, 혹은 친숙한 용어를 사용하려고 한다. 만약 내가 스스로를 연출이라 부른다면 예술가들은 아마 “그러면 내가 여기 왜 필요한가”라는 질문을 할 것이다. 그래서 한 발짝 물러서려고 한다. 또한 프로세스를 진행하면서 나오는 아주 색다르고 창의적인 아이디어를 듣는 것을 정말 즐긴다. 새로운 예술가들이 참여할 때마다 이들 한 명 한 명이 새로운 영감과 각기 다른 관점, 비 예술인들과 일하는 자신만의 방법을 가지고 온다. 나는 프로세스에 참여를 하는 것을 정말 좋아하지만, 큰 방향성을 정하거나 큰 관점에서 모니터링 하는 것을 즐기지, 아주 세세한 부분을 결정하지는 않는다. 예를 들어, 어떤 음악을 사용할지, 막간을 돌지, 의상의 색을 무엇으로 정할지 등에 대해서는 의견을 내긴 하지만 예술가가 결정을 하도록 맡긴다. 커뮤니티 내 사람들과 일을 하는 예술가의 역할에는 여러가지 역할이 혼합되어 있다. 나는 작업을 같이 하는 예술가들에게 전 과정에 참여할 것을 요구한다. 예를 들어 6개월이라 하면 처음부터 끝까지 함께 하는 것이다. 내가 모르는 사람 집에 가서 문을 두드리고 싶다면 나와 같이 가서 두드리고, 스쿠터 삼 주인과 이야기를 나눈다면, 시간이 될 경우 이들도 함께 자리할 것을 장려한다. 나는 굳이 그 자리에 있을 필요가 없다. 예를 들어 전문가가 리허설 시간이나 공간을 확인하기 위해서 이메일이나 메시지를 보낸다고 했을 때, 나는 예술가들에게 이런 프로덕션 세부사항에 관여해야만 전문가를 더 잘 알게 된다고 말한다. 무엇을 좋아하고 싫어하는지, 어떤 부분에 중점을 두는지를 알 수 있다. 프로덕션은 최종 프레젠테이션의 콘텐츠에 영향을 미치는 창작 프로세스의 일부이다. 사회 참여형 프로젝트는 여러가지 부분이 혼합되어 있다. 따로 분리된 여러 다른 부분들이 마지막이 돼서야 하나로 합쳐지는 식이 아니다. 예술가는 프로듀서, 행정가, 진행자의 역할을 해야하고 동시에 예술적 결정도 내려야 한다. 이는 나를 비롯해 프로젝트에서 함께 일하는 예술가들 모두가 처한 상황이라고 생각한다.

진엽 입정동 프로젝트를 할 때, 우리는 초반에 커뮤니티와 이미 관계를 형성한 상태였다. 그래서 각 프로젝트 마다 새로운 멤버가 있으면 이들을 입정동 커뮤니티에 소개했다. 하지만 내가 이들과 가장 가깝게 알고 지내기 때문에 내가 하는 일들이 많았다. 참 어려웠는데, 이야기 했듯이 2-3 달 동안 작업을 하면서 그 곳에서 지냈는데, 입정동 사람들은 새로운 멤버보다는 나에게 이야기를 하는 경우가 많았고 거기에 답을 해야 했다. 또 멤버가 새롭게 들어오면 좀 수줍어하기도 해서 커뮤니티와 소통을 해야 되는 책임은 나의 몫이었다. 도구를 빌리거나 허가를 받아야 할 경우, 내가 다른 멤버들에게 역할 분담을 했음에도 불구하고 항상 내가 이들과 같이 자리해야 했다. 입정동 작업을 한다는 것은 내가 해야 하는 일이 굉장히 많다는 것을 전제로 했다. 내가 모든 것을 다 하는 복합적인 역할을 수행했다. 다른 커뮤니티와 작업을 하게 되었을 때는 역할을 나누고자 했지만, 여전히 모든 결정을 내가 내려야 했다. 다른 사람들의 이야기를 많이 듣지만 항상 결정은 내가 내린다.

큐 일반화 하고 싶지는 않지만, 찰리와 요요가 가장 먼저 수행하는 역할은 연구자의 역할이라 할 수 있을 것 같다. 사회적 맥락, 역사, 장소와 환경을 잘 이해해야 하기 때문이다. 또한 예술가와 일을 하기 때문에 진행자 역할을 한다고 할 수 있다. 이들이 작업을 수행하도록 하되 방향성을 주는 것이다. 또한 소통 담당자 (communicator)와 청자(listener)의 역할도 한다. 잘 듣지 않으면 성공적 수행이 불가능 하기 때문이다. 그리고 마지막으로 창작자의 역할이 있다. 전통적인 예술에서 창작자의 역할이 가장 중요한 반면, 내가 관찰한 바에 따르면 커뮤니티 예술에서는 연구자, 진행자, 소통 담당자, 청자의 역할이 우선하고 이에 창작자의 역할이 더해진다. 찰리가 역할 분담에 대한 이야기를 했는데, 이 부분도 매우 중요하다는 생각이 든다. 찰리, 요요, 대련의 비디오를 보고 내가 세워본 가설이 있다. 대련의 작업은 투어링이다. 찰리의 경우, 작업에 따라 다르지만, 역시 국제 투어링이다. 이번 주에 콘셉트 기반 작업이 어떻게 이 곳 저 곳을

움직여다닐 수 있는지에 대해 이야기를 했다. 요요, 대련, 찰리의 세 가지 서로 다른 사례를 살펴보자. 가장 먼저, 어떻게 하면 사회 참여형 극장, 혹은 사회 참여형 예술 활동을 학습이나 언러닝, 비 전통적 예술교육에 사용하면서, 동시에 예술적 프로세스를 방해하지 않을 수 있을까? 요요와 찰리의 이야기를 들어보면 많은 리서치와 사람들 간의 소통, 이들에 대한 이해가 필요한데, 찰리의 경우 미술 워크샵 같은 전통적인 예술 워크샵을 진행했고, 두 번째 단계에서 요요는 알아낸 사실을 바탕으로 어떤 종류의 이야기를, 누가 예술적 작업으로 변형될 수 있는지 이야기를 했고, 세 번째 단계는 실제로 프레젠테이션을 하는 것 이었다. 첫 번째 질문은, 세 개의 단계를 세운다고 하면, 어떤 종류의 예술적 학습이나 예술 교육의 형태가 포함될 수 있을까? 일종의 예술 교육 프로그램을 제공하는 것이 바람직한가? 교육예술가가 참여할 수 있다면 어느 부분에 들어갈 수 있을까? 어떻게 너희의 작업으로부터 학습, 언러닝을 공유할 수 있을까? 혹은 프로세스에 교육예술가를 포함시킬 수 있을까를 생각하고 있다. 내 질문이 이해가 가나?

진엽 마지막 질문은 교육예술가를 참여시키거나 교육 프로그램을 프로젝트에 어떻게 포함할 수 있는지 묻는 것인가?

큐 만약 서로 다른 세 단계가 있다고 한다면, 어떻게 교육예술가가 참여를 할 수 있을까? 혹은 TA를 위한 교육 프로그램을 만들 수 있나? 진엽의 다른 프로젝트에서 게임을 하는 것을 본적이 있는데, 교육 프로그램은 아닌데, 재미있는 놀이 형식의 프로그램이 있었던 것 같다. 내 질문이 명확 하기를 바란다. 진엽이 이야기를 해주면 좋겠다.

진엽 우리가 우리의 작업에 기반해 워크샵을 이끌면 더 수월할 것이라 생각한다. 그리고 어쩌면 이 프로그램을 교육예술가에게 줄 수 있다. 예를 들어, 내가 나의 프로젝트를 기반으로 워크샵을 이끌고, 그 후에 이들이 우리 작업에서 영감을 얻어 자신만의

프로그램을 만들 수 있지 않을까 생각했다. 왜냐하면, 이들이 새로운 요소를 경험한다면, 당연히 자신의 프로그램에 적용할 수 있을 것이기 때문이다. 우리가 매뉴얼을 만들어서 이들에게 그 매뉴얼을 따르라고 하는 것은 불가능한 일이다. 영감을 얻어서 자신만의 프로그램을 만드는 것이 그들에게 더 수월할 것이라 생각한다. 또 다른 방법은 우리가 매뉴얼을 만들고, 그것에 대해 어떻게 느끼는지 보는 것이다. 그리고 나서 자신의 프로그램에 적용하거나 여러 다른 방법을 사용할 수 있을 수도 있겠다는 생각이 든다.

큐 교육예술가들을 위해 워크샵을 제공한다는 것인가?

진엽 그렇다. 그 후 자신만의 프로그램을 만들 수 있다. 우리가 매뉴얼을 만들 수는 있지만, 우리가 만든 매뉴얼을 완전히 그대로 사용할 수는 없기 때문에 아마 자신의 방법에 맞게 바꿀 것이다.

큐 매뉴얼을 만드는 것은 위험한 작업이다. 매뉴얼은 매뉴얼일 뿐 모두를 위한 것이 될 수는 없다. 어쩌면 사례 연구, 워크샵 결과 등 시각을 나누는 것이 매뉴얼 보다 나올 수 있다. 찰리의 의견에 동의한다. 찰리의 경우, 본인의 작업에서 커뮤니티를 위한 일종의 학습 프로그램을 제공하나? 이것이 필요하다고 생각하나? 아니면 교육 학습 프로그램을 커뮤니티에 제공하기 보다 이들의 이야기를 듣고 이들이 원하는 것을 바탕으로 일종의 참여형 프로그램(engagement program)을 진행하나? 왜냐면 지난번에 컨퍼런스에서 커뮤니티 사람들은 예술을 경험해 본적이 한 번도 없어서 예술작품을 보여줌으로써 본인이 하려는 작업을 이해할 수 있도록 한다고 이야기 하는 것을 들어서 질문을 한다. 교육 프로그램이라고 부르지 말자. 어떤 학습 프로그램을 이 커뮤니티에 제공해야 하나? 어떤 교육 프로그램이 가장 좋을까?

진엽 입정동 사례는 9개월에 걸친 작업이었기 때문에 매우 특별하다. 보통 커뮤니티 작업을 하면 2-3개월 정도 작업을 지속한다. 그래서 예술이 매우 중요한데,

왜냐하면 커뮤니티에 가깝게 다가가는 것이 우리의 작업 방식이기 때문이다. 물론 이야기를 하거나 밥을 같이 먹을 수도 있지만, 예술 활동을 같이 하면 더 가까워질 수 있고, 이들의 느낌과 생각을 표현할 수 있는 또 다른 방법이 될 수 있기 때문에 우리는 예술을 작업 방식으로 사용한다. 예술 교육을 제공하기 보다는 예술을 작업 방식으로 사용한다.

큐 기술을 가르친 다기 보다 느낌을 표현하는 방법을 가르친다는 말인가?

진엽 그렇다.

요요 커뮤니티 학습 프로그램부터 답을 해보겠다. 내가 함께 작업을 하는 비 예술인들을 커뮤니티로 정의한다면, 창작 프로세스가 이미 일종의 예술 교육이라 생각한다. 왜냐하면 내가 직접 왜 해당 프로젝트를 진행하는지, 프로토타입 패러다이스가 지난 몇 년간 어떤 일들을 해 왔는지 설명을 할 것이기 때문이다. 그러면 보통 때면 “왜 이런 일을 하고 싶어 하냐요?”, “어떻게 생계를 유지하세요?”, “무엇이 중요하다고 생각하시나요?” 등의 질문이 나온다. 나는 이런 대화를 나누면서 점차 예술가는 어떤 사람인가 이해하게 된다. 그렇다 하더라도 우리 예술가들이 중요하게 여기는 것들이 실제로 중요한 것이라고 생각하지는 않을 것이라 본다. (하하) 이런 과정을 통해 서로 소통을 하고 생각을 서로 나눈다. 또한 창작 프로세스가 진행되는 동안 예술가들은 마지막 프레젠테이션에서 무엇을 선보일지 이들과 논의를 한다. 비 예술인들도 자신들의 생각이 있고, 예술가들도 자신들이 생각이 있기 때문에 예술가들은 자신들의 예술적 비전이나 해석에 따라 어떤 점이 좋고 어떤 점이 중요한지 설명을 한다. 때로는 이것이 이미 일종의 예술교육이라는 생각이 든다. 사실 1:1 예술 교육인 셈인데, 왜냐하면 우리는 이들과 마주 앉아 예술을 바라보는 서로 다른 미학적 관점에 대해 논의를 하기 때문이다. 미학과 관련된 흥미로운 예를 한 가지 이야기 해보겠다. 마지막으로 작업을 했던

스쿠터 샵의 주인은 젊은 남자였는데 이 분은 스쿠터 경주를 굉장히 즐겨서 빠른 속도로 거리를 질주하며 경찰에게 쫓기는 것을 좋아한다. (하하) 항상 자신이 스쿠터 운전을 정말 잘한다고 생각하고, 많은 10대 청소년들이 이 사람을 동경한다. 초연을 하고 난 후, 우리에게 와서 조명의 색을 바꿀 수 있겠냐고 물었는데, 이 조명은 우리가 이 사람의 샵에 추가로 설치한 조명이었다. 그 이유는, 이 남자의 말을 그대로 인용하면, “색이 너무 흥해서”였다. 흥미로운 점은 내 앞에서 “흥하다”라는 말을 쓴 것이 아니라는 점이다. 동료 예술가 한 명이 나한테 와서 말하기를 그 남자가 내가 도착하기 전에 우리 쪽에 직접 찾아와 색이 너무 흥하니 바꾸면 안 되겠냐고 물어봤다고 했다. 하지만 내가 도착하고 나서 나와 이야기를 나눌 때는 더 예의를 갖추어 이야기했다. 그리고 나서 왜 이 색이 흥한지 논의 했는데, 초연을 했을 때 우리는 샵에 있던 조명의 밝기를 낮추어 보통 때보다 더 어둡게 만들었다. 그리고 나서 오렌지색과 노란색의 형형색색 전구를 달아 이 남자와 이 남자가 수리하는 스쿠터들을 돌려 팔도록 했다. 이 남자는 자신의 이웃집 사람이 자기에게 와서 어제 밤에 뭘 했는지 물으며, 마치 뭔가 종교의식을 하는 것 같았다고 이야기 했다고 말했다. 대만의 전통적인 시각에서 본다면 어쩌면 전체적인 모습이 사악한 종교의식이나 장례식처럼 보였을 수도 있다. 아마도 그래서 주인이 좋아하지 않았던 것 같다. 하지만 나는 우리가 조명을 그렇게 설정한 이유를 설명했고, 우리는 그와 전혀 반대의 생각을 가지고 있으며, 그가 그러한 조명 아래서 굉장히 멋져 보인다고 말했다. 어두운 공간에서 그런 식으로 전구 조명이 들어가면 마치 종교적인 느낌은 있을 수 있지만, 성자같이 보이게 해준다고 말했다. 그리고 마치 의사가 수술을 하는 것처럼 그 남자가 스쿠터에 수술을 하는 것 같다고 했다. 마치 도움을 필요로 하는 사람에게 도움을 주는 것 같기 때문에 굉장히 좋아 보인다고 하자, 순간 표정이 바뀌는 것을 볼 수 있었다. 그러면서 “아 그래요? 그런 생각을 전혀 못했네요. 제 모습이 그렇게 비춰지고 있는지 전혀 몰랐어요.”라고 말했다.

그래서 결국 샵 주인은 우리가 조명의 색을 바꿀 것을 강하게 고집하지 않았다. 우리가 그의 생각을 바꾸는데 성공한 셈이다. 하지만 결국 우리는 색을 약간 조정했는데, 왜냐면 우리도 그의 의견을 상당히 존중한다는 모습을 보여주고 싶었기 때문이다. 어떻게 보면 일종의 협상 과정이었다. 이런 무대 뒤에서 일어나는 대화가 비공식적 예술교육이라고 생각한다. 사실 교육이라는 용어는 아직도 굉장히 어색하다. 왜냐하면 우리는 교육을 하는 것이 아니고 무엇이 예술적으로 아름다운지에 대한 서로의 견해를 주고 받는 것이기 때문이다. 교육예술가를 위한 학습 프로그램에 대한 두 번째 질문과 관련해, 지금 당장은 머리 속에 떠오르는 것이 없다. 하지만 예술가를 위해 워크샵을 열자는 찰리의 아이디어와 교육예술가와 시각을 공유하고 그들이 직접 프로그램을 만들도록 하자는 아이디어가 좋은 생각이라 본다. 어쩌면 교육 예술가들이 동네 주변 일상의 공간 속에 있는 익숙한 사람들과 사물들 속에서 색다른 것을 찾으려는 우리의 콘셉트를 더 발전시킬 수도 있겠다는 생각이 든다.

진엽 미안한데 3분 안에 일어나 봐야해서 마지막 발언을 하고 싶다. 우리가 받을 질문 중 하나는 어려운 점을 묻는 질문이었다. 내가 겪은 어려움 중 하나는 나의 사회적 무지함에 대한 인식과 마주하는 것이었고, 다른 하나는 예술이 무엇인지에 대한 고민이었다. 커뮤니티와 작업을 하면서 내가 예술이 무엇인가에 대한 질문을 많이 한다는 사실을 깨닫게 되었다. 공연을 제작할 때는 이런 질문을 하지 않는데 커뮤니티와 작업을 할 때는 이 질문을 정말 많이 한다. 요요가 이야기 한 것처럼 커뮤니티 사람들은 거꾸로 나에게 질문을 던진다. 그리고 내가 이들에게 무언가를 시키려고 하면, 예를 들어 A 라는 것을 시키려고 하면 이들은 A 를 하고 싶어 하지 않는다. 그러면 협상의 과정이 필요하고 그러면서 나는 계속해서 예술이 무엇인지에 대한 질문을 품게 된다. 예술이 무엇인가? 내가 예술을 하고 있는 것인가? 교육과 관련해서 이야기하면, 개인적으로 예술이 무엇인지 계속해서 질문을 던지게 되고, 그러면서

의미나 해석이 계속해서 더 확장된다. 그래서 커뮤니티와 작업을 하고 나의 공연 형식에 대한 질문을 던지는 것이 중요하다. 새로운 형식의 예술에 색다른 접근을 하는 것은 정말 중요한 일이다. 좀 명확하지 않은데...

큐 첫번째가 뭐라고 했나? 나의 무지와 마주하는 것이라고 했나? 잘 못 들었다.

진엽 나의 무지함에 대한 인식과 마주하는 것이라고 했다. 내가 시각장애인이나 난민 등 비주류 계층의 사람들을 만나본 적이 없었을 때는 내가 선입견을 가지고 있다는 사실을 전혀 알지 못했다. 논리적으로 어떻게 행동을 해야 하는지 알고 있었지만 특정 상황에 반응을 해야 할 경우, 본능적인 선입견이 작용을 했다. 커뮤니티와 작업을 하면서 계속 나의 선입견과 마주쳤고, 어떻게 극복해야 할지 몰랐기 때문에 사회활동가와 인터뷰를 하기로 결정 했었다. 왜냐하면 이들은 분명 여러 다른 사람들과 만나면서 자신의 선입견에 부딪혔을 것이고, 그래서 이들에게 어떻게 이런 감정과 맞섰는지 묻고 싶었다. 미안한데 이제 가봐야 한다.

일시. 10월 30일, 금요일 10:30-12:30

참여자. 이진엽 <코끼리들이 웃는다> 연출

요요 쿵 <프로토타입 파라다이스> 프로듀서

최석규 <아시아나우> 리서처, 프로듀서

지난 주 미팅에서 찰리(진엽의 영어 이름)가 어려운 점에 대해 이야기를 하다가 끝났던 것 같다. 작업 방식에 대해 이야기는 했는데, 커뮤니티 작업이나 장소특정적 작업에서 무엇을 배웠는지는 이야기를 하지 않았다. 한 가지 질문이 더 있다면, 사회 참여형 예술 프로젝트를 위한 최고의 오픈 콜 방법은 무엇일까? 마지막에 찰리와 이야기를 했을 때 너무 틀에 맞춰야 해서 해야 하는 것과 하면 안되는 것들이 많다는 이야기를 했었다. 예술가의 관점에서 볼 때 최선의 방법, 가장 편한 방법, 가장 효율적인 오픈 콜의 방법이 무엇인지가 내가 논의를 제한하고 싶은 질문이다. 또한, 어떻게 자신의 작업을 평가할 것인가도 중요한 질문이라 생각한다. 그 다음으로는, 요요가 한국 상황에 대해 알고 싶어하는 질문을 적어서 공유했는데, 이에 최대한 답변을 하고, 답변을 하지 못하는 부분이 있다면 미팅이 끝난 후 리서치를 해서 자료를 제공을 하겠다. 하지만 모든 자료가 다 영어로 되어 있지는 않은데, 일부는 번역을 해서 줄 수 있다. 그리고 마지막 10분은 다음 주에 대련과 할 미팅에서 최고의 성과를 얻기 위해 어떻게 준비를 할 지 논의를 하면 좋을 것 같다. 이 외에 또 논의 하고 싶은 것이 있나? 첫 번째는 방식, 두 번째는 어려운 점, 세 번째는 커뮤니티로부터, 혹은 커뮤니티와 배울 점, 네 번째는 평가다. 질문이 많은데, 다섯 번째는 오픈 콜을 할 때 어떤 구도로 하는 것이 가장 좋은가, 그리고 무엇이 필요한 가에 대한 논의다. 자 시작하자.

#Method

진엽 나는 커뮤니티를 만날 때 정부 기관이나 중간에 다리를 놔 주는 조직을 거치지 않는다. 보통 문을 하나하나씩 다 두드리는 편이다. 시장에서 하는 작업의 경우, 보통 해당 시장에 초점이 있는데, 이들에게 연결을 해달라고 도움을 청하지 않고, 상점을 하나하나 돌아다니며 문을 두드려서 만난다. 이 방법이 우리에게 더 좋다고 생각하는데, 왜냐하면 물론 이러한 협회가 모두를 연결하는 역할을 하지만, 보통 협회가 선호하거나 더 사이가 가까운 사람들이 있기 마련이라, 협회를 통하는 것 보다 상점의 문을 하나하나 전부 두드려 무작위로 만나는 것을 더 좋아한다. 하지만 가장 최근 프로젝트인 독산 프로젝트를 수행했을 때는 커뮤니티와 관련해 금천문화재단의 도움을 받았고, 그래서 진행이 훨씬 수월했다. 사실 시장과 동네의 상점들을 돌며 직접 문을 두드려서 연결 된 곳도 있었기 때문에 반반씩 섞인 형태였다. 금천문화재단은 우리와 오케스트라(꿈의 오케스트라에 참여한 커뮤니티 - 역자 주) 사이에 협력을 위한 도움도 주었다. 진행이 잘 되었지만, 이렇게 단체에서 도움을 받으면 어쩐지 연결을 만들지 못했다는 느낌을 지울 수 없다. 만남은 참 쉽지만, 단체에 예를 들어 “이 분들과 리허설을 위해서 두 세번 만나야 합니다”라는 식으로 이야기를 해야 하는데, 뭔가 우리가 커뮤니티와 진정한 의미로 연결이 되었다는 느낌이 들지 않는다. 하지만 당연히 우리에게는 더 수월하다. 그래서 앞으로는 프로그램을 할 때, 새로운 커뮤니티를 누군가로부터 소개 받는 것을 감수하고서라도 두 방법을 혼합하는 접근을 해야겠다는 생각이 든다. 나에게서는 새로운 방식이다. 문을 두드리게 되면 그 과정에서 이미 인터뷰가 진행이 된다. 우리에게서는 이야기를 나누는 우리 나름의 방식이 있다. 프로젝트 시작부터 사람들에게 무엇이 문제인지 어떤 이야기를 하고 싶은 지 묻지는 않는다. 생활 주변의 이야기부터 풀어 나가면서 더 깊은 대화로 이어가는 우리만의 전략이 있다. 우리의 접근 방식을 명문화 해 놓은 것은 아니지만

거리나 동네에서 만나는 사람들에게 어떻게 접근을 해야하는지 잘 알고 있다. 요즘 머리 속에 떠오르는 질문이 있는데, 우리는 커뮤니티와 함께 작업을 했지만 이들의 이야기를 바탕으로 작품을 선보이는 역할은 주로 배우가 맡고 있다. 하지만 이제 배우들 보다 커뮤니티 사람들이 무대에 서면 어떨지, 이들이 무엇을 할 수 있을지 생각을 하고 있다.

큐 배우 대신 커뮤니티가 공연자가 되면 어떻게 고민하고 있다는 말인가?

진엽 지금까지는 배우가 작품을 선보였다. 하지만 지금 생각하고 있는 바는 커뮤니티 스스로가 무대에 서면 어떨까 하는 것이다.

요요 찰리에게 질문이 있다. 가장 최근에 한 프로젝트에서 문화재단 쪽 사람이 커뮤니티를 소개해 주었다고 했는데, 지금 당시의 프로세스를 돌아보면 소개를 받은 것이 득이 되었다고 생각하나 실이 되었다고 생각하나?

진엽 이번 프로젝트는 코로나 바이러스 때문에 어려운 점이 있었다. 프로젝트를 하기 위해 커뮤니티를 만나고자 했으나, 만나지 못하는 제약이 있었다. 만약 우리가 다양한 커뮤니티 사람들과 작업을 하고자 한다면, 누군가로부터 도움을 받아야 할 필요가 있을 수도 있다. 결정을 내리기 상당히 어려운 문제다. 단체는 사람들을 소개해 줄 때, 예술 작업에 이미 관심이 있는 사람들을 소개시켜 준다. 반면 우리가 단체를 거치지 않고 무작위로 만나는 사람들은 예술에 대한 사전 지식이 전혀 없는 사람들이다. 예술에 관심이 있는 커뮤니티는 전통적 극장 공연이나 전통적 예술을 접해 본 경험이 많지만, 그럼에도 불구하고 우리의 작업과 같은 학제간 예술은 경험해 본 적은 없어서 우리의 작업은 이들에게 새로운 경험이다. 그래서 커뮤니티 간에 어떻게 균형을 잡아야 할 지 고민이 된다.

요요 모르는 곳에 찾아가 문을 두드리고 인터뷰를 할 때, 이를 위한 전략이 있다고 했는데, 대화의 기술에 관한 책을 읽는 다던지, 전략을 세우기 위해서 기술인 노력이 있나?

진엽 전혀 아니다. (하하) 인터뷰는 할 때마다 참 어려운데, 지금도 여전히 어렵지만 어떻게 해야하는지 경험이 쌓여서 방법을 터득해 조금 더 수월하다. 하지만 여전히 쉽지 않다. 한 번도 소통의 기술과 관련된 책을 읽어 본 적은 없다. 아마도 정말 많은 사람들을 만나 봤기 때문에 그나마 더 쉬워진 것 같다.

큐 사람들을 찾아가서 문을 두드리고 이야기를 듣는다고 했고, 커뮤니티가 공연을 선보이는 것을 고려하고 있다고 했는데, 이런 접근 방법을 선택하기 위해서 본인과 팀에게 어떤 능력이 필요하다고 생각하나? 짧게 인터뷰 방법에 대해 이야기 했는데, 인터뷰 능력이 매우 중요한 것으로 보인다. 찰리는 이야기도 잘 하지만 듣는 것을 더 잘하는 것 같은데, 인터뷰와 듣기 능력이 중요한 것 같다. 그 이외에 경험으로 미루어 보아 작업을 성공적으로 수행하기 위해 어떤 기술(Skill 은 모두 기술로 번역)이 필요한가? 혹은 반드시 기술이 아니라도 어떤 자세가 필요하다고 생각하나?

진엽 자세라고 하는 것이 더 맞을 것 같다. 왜냐면 주변 환경이 나에게 새로운 공연의 형식에 대한 영감을 주기 때문이다. 커뮤니티와 작업을 하면 예술이 무엇인지에 대해 스스로에게 묻게 된다. 나는 일반 연출가들처럼 연극학을 배운 것이 아니라서 어떻게 공연을 만들기 시작했는지 모르겠다. 내가 이전에 본 공연들이 있었고 그래서 “공연은 이래야 한다”는 생각을 따랐었는데, 지금은 공연이란 무엇인가 자문한다. 커뮤니티와 작업을 하면 이들이 나로 하여금 규칙을 어기도록 만든다. 이들이 나에게 완벽이란 무엇인가를 생각하게 한다. 이들의 참여에 대해 생각하면서 나의 예술에 대한 선입견이 깨졌다. 커뮤니티가 선보이는 공연을 만들고 싶다고 말할 때

내가 의미하는 바는, 커뮤니티가 무엇을 할 수 있는지, 무엇을 잘 하는 지를 더 고려한다는 말이다. 이들을 관찰하고, 이들과 이야기를 나누어서 이들이 무엇을 잘 하는지 파악해야 한다. 그래야만 이들이 선 보일 공연이 어떤 형식이 될 지 결정을 내릴 수 있다. 그렇기 때문에 열린 마음으로 임해야 한다. 공연이 어떤 모습이 될 지에 대해 열린 마음을 가져야 한다.

큐 요요? 기술, 접근, 방식 등에 대해 이야기 해달라.

요요 지난 번에 프로세스에 대해서 이야기를 했다. 접근에 대해서 이야기를 하기 위해, 스쿠터원더랜드의 “탤런트 쇼”를 예로 들어 보겠다. 우리의 접근을 이야기 해보면, 최초에는 나와 연출가들, 즉 함께 일한 예술가들과 드라마투르기가 함께 모여 스쿠터 샵의 핵심적 특징이 무엇인지 살펴보았다. 또한 무엇이 우리가 스쿠터 샵에 흥미를 가지게 만드는지, 스쿠터 샵의 특징은 무엇인지, 전문가들이 누구이고 어디서 이들을 찾을 수 있을지 가능케 해 줄 특징을 확인해보았다. 이를 위해 몇 가지 학제와 방향을 확인하고, 전문가를 물색할 장소를 논의 했다. 그 후 논의한 바를 샵 주인에게 가지고 가서 일을 도와주는 가족이나 주변의 지인, 혹은 샵을 찾는 고객들 중 우리가 찾고 있는 전문가에 해당하거나 아니면 다른 사람들과 나눌 이야기가 많은 사람이 있는지 물어봤다. 그런 식으로 차차 전문가를 물색해 나갔다. 또한 이런 식으로 찾지 못한 전문가들은 무작위로 문을 두드리는 식의 접근 방법을 사용해 찾으려 노력했다. 예를 들어 우리가 섭외한 전문가 중 한 명은 BBS(Bulletin Board Service -인터넷 게시판)의 운영자로, 전혀 모르는 사람이었다. 물론 대만에 대형 온라인 스쿠터 지식공유 포럼이 있다는 사실을 알고 있었다. 그래서 이메일을 보내 우리를 소개하고 우리 프로젝트에 관심이 있는지 물었고, 이 분이 프로젝트에 관심을 보이며 답장을 보내서 서로 연락이 닿게 되었다. 전문가 물색을 마치고 나서 나를 포함한 모든 예술가들이 각자 1:1로 전문가를 만나서 이야기를 나누었다. 약간 인터뷰 느낌을 띄는 식으로

일상적 대화를 나누면서 이 사람들이 평소에 어떤 업무를 하는지, 취미가 무엇이고, 직업관은 어떤지 등 최대한 많은 정보를 얻고자 했다. 또한 이 전문가들의 성격이 어떤지, 예를 들어 수줍음을 타는지, 특별한 관심사가 있는지, 연봉이나 자신이 소속된 조직 등 특정 이슈에 대해 민감한 지를 관찰했다. 이렇게 두 세번 정도 만나 서로에 대해 어느 정도 알게 된 후, 공식적 절차를 밟아 그 때부터 최종 프레젠테이션까지 5-6번 정도 2주에 한 번씩, 매번 1-2시간 정도 함께 작업을 하는 것을 제안하고, 이에 동의를 하면 서로 조율을 해서 합의점을 찾는 방식으로 진행했다. 그 후에는 예술가가 직접 전문가와 연락을 하였다. 이러한 초반 작업 과정에 내가 참여할 때도 있었고, 참여하지 않는 경우도 있었다. 내가 참여를 하게 되면 나의 역할은 그냥 친구처럼 분위기를 좀 편하게 만드는 것이었다. 또한 이들이 필요로 할 때 의견을 제시하거나 조언을 해 주었다. 이 정도가 비 예술인 전문가와 관련된 나의 방법론이라 할 수 있을 것 같다.

#실패의 경험들

큐 자신과 예술가, 그리고 커뮤니티 사이에서 합의점을 찾으려 노력한다고 이야기 했는데, 자신이 의도한 바대로 일이 진행되지 않는 경우가 있지 않나? 커뮤니티 사람들이 본인과 다른 방식을 고집한다거나 합의점을 찾기가 힘들거나, 혹시 실패를 한 적이 있었나? 본인이 준비한 접근 방식이 커뮤니티와 잘 맞지 않았던 경험이 있었나? 합의점을 찾지 못할 때 가장 큰 문제가 무엇이었나? 이 질문의 요점은 실패다. 커뮤니티와 작업을 하면서 배운 점을 이야기 해달라. 어려웠던 점, 난관, 실패에 대해 이야기 해보자.

진엽 실패를 해 본 경험에 대해 이야기 해 보겠다. 실패라고까지 할 수는 없을지 모르지만, 내가 마카오에서 시각장애인들과 작업을 했을 때, 우리가 준비한 공연의 형식이 있었는데, 사람들이 이 형식을 원하지 않았다. 우리는 이들에게 관객으로 참여해

커뮤니티 센터 주변을 걸을 것을 제안했는데, 이들은 그렇게 하고 싶어하지 않았다. 그래서 우리는 커뮤니티 센터를 관객들에게 소개하기로 결정했고, 실내 투어를 조직했다. 이 사람들은 굉장히 독립적이고 자신들만의 철학이 있어서 이들의 의견을 듣는 것은 참 흥미로웠다. 그래서 우리는 이들을 밀어 부치지 않고, 오히려 이들의 생각하는 바에 따라 방향을 바꾸기로 결정했다. 우리는 이들에게 커뮤니티에서 관객들이 참여하는 프로그램을 어떻게 만들 수 있을지 의견을 물었고, 결국 이들 자신이 스스로를 위한 프로그램을 만들게 되었다. 이렇게 만들어진 공연은 이렇다 저렇다 평가할 수 없다. 이들이 원하는 것을 스스로 결정하도록 해주어야 한다. 매일 조금씩 걷기는 했는데, 커뮤니티 센터에서 작업을 한 후에 우리는 근처에 식당에 가야 했기 때문이다. 이 때는 예술가들이 관객을 식당으로 인도해서 갔다. 커뮤니티 작업은 어떤 작업이던 오랜 시간이 필요한데, 이 작업은 마카오에 찾아가서 그 곳의 관객을 만나 한 작업이기 때문에 2주라는 정해진 시간 동안만 작업을 할 수 있었다. 또 다른 실패 사례는 연평도에서 한 작업이다. 연평도는 북한과 근접한 작은 섬이다. 프로젝트를 위해 2주간 방문을 했었다. 섬에 사는 사람들의 삶은 정말 믿을 수 없을 정도로 바쁘다. 어업을 해야 하고, 농사도 짓고, 과수원 일도 해야 해서 정말 바쁘다. 그래서 매일 워크샵을 할 수 없었고, 일을 하는 사람들을 무작정 찾아가 이들이 일을 하는 곳에서 음악을 연주하고 함께 춤을 췄다. 결국 프로그램을 만들지 못하고 그냥 사람들을 모두 만나기 위해 노력했었다. 참여했던 배우들도 작업이 진행되는 동안 자신들이 그 곳에서 뭘 하고 있는지 모르겠다고 이야기했었다. 음악과 춤으로 즐거움을 주는 것 밖에 하지 못했기 때문에, 계속해서 작업에 대한 의구심을 가질 수 밖에 없었다. 결국 우리는 이 섬에 10명 정도의 할머니들이 계시며 이 분들은 몸이 아파서 움직이지 못할 때를 제외하고는 항상 일을 하신다는 사실을 알게 되었다. 이 분들과 노인지원센터에서 3번 정도 만났었는데, 이야기를 나누면서 섬이 작기 때문에 운전을 하면 30분만에

섬 전체를 볼 수 있지만, 이 할머니들은 차가 없고 항상 일이 너무 바빠서 거의 10년을 넘게 섬의 다른 곳을 구경해 본 적이 없다는 사실을 알게 되었다. 북한이 연평도에 미사일을 발사해서 폭격이 떨어졌던 적이 있다는 사실을 알고 있나? 그 사건 이후 정부에서 연평도에 투자를 많이 해서 연평도가 많이 바뀌었는데, 이 할머니들은 이렇게 바뀐 섬의 모습도 본 적이 없었다. 그래서 우리는 차를 렌트 해서 이 분들을 모시고 섬을 둘러보았는데, 할머니들은 섬이 크게 바뀐 모습에 감탄하셨다. 또 우리 같은 젊은 사람들을 만나 보신 적이 너무 오래되었다며 젊은 사람들을 오랜만에 봐서 너무 좋다고 하셨다. 결국 이들과 예술작품을 만들 수는 없었다. 우리가 이 분들이 원하는 것을 찾은 것인지는 모르겠지만 마지막에 함께 시간을 보내게 되어 참 마음이 편했다. 그 곳에서 보낸 2주 동안 정말 뭘 해야 할지 몰라서 갈피를 잡을 수 없었다. 매일 같이 밤마다 안절부절 못해서 울음이 나올 정도 였는데, 마지막에 할머니들이 섬 관광을 정말 즐기셔서 결국 우리는 그나마 뭔가 하긴 했구나 라는 자기 위안을 받을 수 있었던 것 같다.

큐 존재 자체가 예술이라 할 수 있지 않겠나? (하하)

진엽 우리는 섬 사람들을 한 명도 안 뵈놓고 다 만났다. 아이들, 군인, 군인 가족 등등... 그런데 이 분들은 정말 바쁘셔서 우리에게 할애할 수 있는 시간이 없었다.

큐 요요는 어떤가? 실패했던 적이 있나?

요요 매번 실패를 한다. (하하) 실패라고 할 만큼 심각하지는 않을 지 몰라도, 매번 커뮤니티 사람들이 무엇을 수용할 수 있느냐에 따라 프로젝트가 바뀐다. 내가 처한 상황은 찰리의 상황과 비슷한데, 대부분의 경우 우리가 커뮤니티에 찾아가 이들을 프로젝트에 초청하는 식이다. 예술 프로젝트 참여에 관심이 있는 사람들 명단을 예술 센터가 보유하고 있다는 식의 이야기는 들어본 적이 없다. 만약 그런 식이라면 훨씬

더 작업이 수월 해서, 작업 구도나 작업 방식을 설정하면 되는, 일종의 오픈 콜 형식으로 진행이 가능하다. 관심이 있는 사람은 누구나 와서 명단에 이름을 적는 식으로 진행을 하면 되는데, 그러면 이들과 무엇을 할지 단계별 구상을 하는 작업이 정말 쉽고, 그 다음에는 그대로 이 단계들을 실현하면 된다. 하지만 현실에서 우리가 처한 시나리오는 정 반대인데, 우리가 이들의 삶에 개입을 하게 되는 식이다. 그렇기 때문에 우리 작업 방식을 커뮤니티 사람들의 삶과 일상에 맞춰야 한다. 뿐만 아니라 그들이 좋아하고 싫어하는 것에도 맞춰야 한다. 스쿠터 원더랜드 “탤런트 쇼”에서 가장 어려웠던 부분은 내가 앞서 언급했던 인터넷 포럼의 전문가와 일하는 것이었다. 이 사람은 스쿠터와 스쿠터의 역사에 대한 지식을 정말 많이 가지고 있고, 평소에 자신이 사람들 역할을 정하는 위치에 서는 사람이라서, 관객들에게 무엇을 전달할 지에 대해 자신만의 정해진 생각을 가지고 있었다. 하지만 우리는 그가 공유하고자 하는 것이 흥미롭다고 생각하지 않았다. 그는 자신이 중요하다고 생각하는 관련 지식을 최대한 많이 나누려고 했는데, 우리는 이 지식보다는 그 사람 자체에 더 흥미가 있었다. 왜 게시판의 운영자가 되었고, 어떻게 스쿠터에 관심을 가지게 되었는데, 왜 개인적인 삶과 멀어지는 결정을 했는지 등이 알고 싶었다. 하지만 그는 오로지 스쿠터에 대한 지식만 나누고 싶어 했다. 그래서 대립이 되었고, 나와 예술가는 우리가 어떤 부분에 더 관심이 있는지, 그리고 왜 그런지를 설명해서 어느 정도 균형을 찾고자 했다. 하지만 되돌아 보면, 결국 그 사람이 했던 프레젠테이션이 가장 지루하지 않았나 생각한다. 이 사람을 설득해서 본인의 집착을 내려놓게 할 수 있는 더 효과적인 방법을 찾는 것이 우리가 마주했던 어려움이었다. 그 외에는 지난 회에 언급했는데, 스쿠터 샵의 주인이 우리가 설치한 조명의 색을 맘에 들어 하지 않아 바꾸고 싶어했던 일이다. 하지만 사실 이 사건은 실패라고 생각하지 않는다. 오히려 그 사람이 자신의 의견을 이야기해서 우리의 결정에 대한 배경을 설명할 수 있었고, 그 사람과 미학적 대화를 나누게 되어서 기뻐다.

#일상에 개입하기

큐 흥미로운 점은, 요요와 찰리 둘 다 예술 작업을 함으로써 커뮤니티의 일상을 일시적으로 일상에 개입 (*억주 interrupt) or interruption) 했다. 찰리의 경우 입정동 사람들과 오랜 시간 관계를 지속했는데, 시간이 지남에 따라 너희가 자신의 일상을 중단하는 것에 대한 이 사람들의 태도가 바뀐다고 생각하나? 혹은 너희들의 접근 방식에 더 익숙해 진다고 생각하나? 아니면 이들이 자신의 일상을 중단하는 것을 원하지 않는다고 생각하나? 혹은 결국 지켜워 할 것이라고 생각하나? 보통 전통적인 예술 작품을 만들 경우, 예술가가 작업에 대한 합의를 하기 때문에 뭔가를 개입한다는 느낌을 받지 않는다. 하지만 장소특정적 작업이나 커뮤니티 기반 작품은 대상의 일상 속으로 들어가야 해서 마치 이들의 일상을 중단시킨다는 느낌을 받을 수 있다. 이 개입 한다는 느낌이 시간이 흐르면서 바뀌는 것 같나? 아니면 여전히 일상을 중단한다고 느끼나? 특히나 동일한 사람이나 집단과 작업을 할 때 어떤가? 요요의 스쿠터 원더랜드의 경우 항상 대상이 바뀌기 때문에 해당되지 않겠지만, 다른 작업을 할 때 어땠는지 궁금하다. 이 질문을 하는 이유는 요즘 한국에서 생활문화예술이 크게 부각되고 있으며 정부가 여기에 중점을 두고 있기 때문이다.

진엽 요요가 그들의 일상에 개입 한다고 이야기 했는데, 우리는 사실 커뮤니티 사람들의 일정에 맞추어 우리 일정을 짠다. 우리는 이들에게 하던 일을 멈추고 우리 프로젝트에 와달라는 식으로 부탁을 하지는 않는다. 만약 초반에 이들이 우리가 무엇을 하려는지 이해하지 못하다면 문제가 될 수도 있는데, 자신의 일상이 중단되었다고 느끼는 사람도 있는 반면 흥미를 가지는 사람도 있고 사람들 마다 차이가 커서 뭐라 말하기가 쉽지 않다. 하지만 이들은 자신의 의견이 분명하고 반대 의견을 밝히는 것을 주저하지 않는다. (하하) 우리의 경우 반대가 너무 많아서 프로젝트 착수를 일단 성사시키기 위해 초반에는 항상 그들의

요구를 거의 모두 수용하는 자세를 취한다. 그 후 관계가 발전하고 이들이 우리 프로젝트를 좋아하게 되면 어느정도 협상을 해볼 수 있다. 그러면서 이들이 자신이 해야 하는 역할을 이해하게 되고 우리를 위해 일정을 조정한다. 초반에는 무엇인지 잘 모르지만 우리의 작업을 이해하고 나면 우리와 협상을 하려는 모습을 보인다. 일상에 개입 된다는 사실을 받아 들이는 것이고, 이를 원하지 않으면 수용하지 않는다. 작업을 위해 합의를 하는 것이다. 구로에서 작업을 할 때는 어려움이 컸는데, 이 곳 사람들은 우리의 작품을 본 적이 없고 우리의 프로세스가 굉장히 길었기 때문에 우리가 매일 같이 너무 자주 찾아온다며 불평하는 사람도 있었다. 하지만 공연을 보고 나면 마음에 들어 하는 경우도 있다. 예를 들어, 한 정육점 주인의 경우, 우리가 그의 가게에서 공연을 하는 것을 크게 꺼리다가 공연을 하고 난 후 우리를 보며 크게 미소를 지어 주었는데, 그렇기 때문에 큰 공연을 하기 전에 작은 공연을 하는 것이 중요하다. 이들은 우리가 무엇을 하는 지 전혀 모르고 설명을 해도 이해하지 못하기 때문에, 우리는 항상 작은 공연을 하려고 노력한다.

요요 큰 공연을 하기 전에 작은 공연을 하는 것은 굉장히 좋은 전략이다. 마치 사람들을 위해 오리엔테이션을 하는 것과 같다고 생각한다.

진엽 특히 일본에서 작업을 할 때 굉장히 유용했다. 일본 사람들은 사적인 이야기를 하는 것을 좋아하지 않는다. 그래서 78세의 한 주물 기술자와 인터뷰를 했을 때, 시작하면서 인터뷰를 총 5번 하기로 합의 했지만, 두 번의 인터뷰를 마치고 나서 이 분은 왜 이런 질문들을 하는 것인지 모르겠다고 하며 더 이상의 인터뷰를 거절했다. 우리는 이미 일본에 가 있었던 상태였기 때문에 굉장히 당황했는데, 이 분은 굉장히 완고한 자세를 취했다. 그래서 우리는 이 분에게 작은 공연을 보여줘도 괜찮겠냐고 제안을 했고, 이 분은 온 동네사람들과 가족들을 다 데리고 공연을 보러 오셨다. 공연을 다 보고 나서 이 분은 “아, 이제 이해가 간다”고 하셨고 결국 우리는 그 분의 가족 모두와

인터뷰를 했다. (하하) 커뮤니티가 우리의 작업을 이해할 수 있도록 작은 공연을 선보이는 것은 중요하다고 생각한다.

큐 흥미롭다. 일상 주변의 것들은 지루한 것이 사실이다. 예술가의 역할은 예술가의 공간으로 커뮤니티 사람들을 초대해서 일상의 것을 색다른 것으로 만드는 것이다. 사람들은 일상 안에서 보는 것들이 얼마나 중요하고 흥미로운지 알아차리지 못하기 때문이다. 하지만 제 3자의 눈으로 보면 굉장히 흥미롭다. 때로는 내가 곤란한 상황에 처했을 때, 만약 찰리가 나와 잘 아는 사이라면, 찰리가 하는 이야기가 더 유의할 수도 있다. 왜냐하면 사람을 자기가 자신을 제일 잘 안다고 생각하지만, 실제로는 자기 자신을 모습을 보지 못할 때도 있기 때문이다. 앞서 이야기 했듯이 우리가 가진 것이나 소중한 것을 못 볼 때가 있다. 익숙한 것을 색다르게 본다는 것은 흥미로운 일이다. 익숙한 것을 색다르게 하는 것이 예술이다.

진엽 예술의 역할은 일상을 바라보는 새로운 시각을 제공해서 관객이 일상의 의미를 다시 한 번 생각해 볼 수 있도록 하는 것이다.

요요 일상 속에는 이미 색다른 것들이 있다. 예술가의 역할은 관객이 새로운 구도에서 이를 볼 수 있도록 해주는 것이라 생각한다.

큐 흥미롭다. 새로운 구도와 시각이라. 그러면 어려웠던 점에 대해 이야기 해보자. 이미 이야기를 조금 나누었는데… 아카이빙, 경험과 과정의 기록하는 방법은 무엇인가?

요요 찰리의 프로젝트와 관련해 질문이 있다. 작은 섬에 방문을 했던 경험에 대해 이야기를 하면서 모두가 너무 바빠서 프로그램을 진행하지 못했지만, 할머니들을 모시고 섬을 구경했고, 할머니들이 섬의 바뀐 모습을 처음 보고 굉장히 놀랐다고 했다. 이 부분이 굉장히 소중한 부분이라고 생각한다.

프로젝트를 진행할 때, 이러한 관계를 맺는 것이나 교류를 하는 것이 정말 중요하다고 본다. 이런 부분은 프로세스가 진행되는 동안이나, 혹은 무대의 뒤에서 일어나는데, 우리는 극장 공연계에 몸 담고 있으며 시각예술인이 아니기 때문에 전시가 아닌 공연을 만든다. 공연이라는 형식을 통해서는 프로세스가 진행되는 동안 무대 뒤에서 일어나는 아주 중요하고 소중한 부분을 보여주기가 매우 힘들다. 하지만 내가 시각 예술가라면 전시를 할 때 여러가지 문서나 아카이브 등을 포함시켜 내가 프로세스 중에 발견한 중요한 사항을 전시에 포함시킬 수 있다. 내가 오랜 기간 동안 고민해 온 질문은, 어떻게 형식을 바꿔야 프로세스가 진행되는 동안 일어나는 눈에 보이지 않는 일들이나 연결을 최종 공연에 반영할 수 있을까 이다. 예를 들어, 설치된 조명이 흥하다고 생각했던 스쿠터 샵 주인을 내가 설득하기 위해 설명을 하고 이 사람의 생각이 바뀌는, 이런 부분들은 정말 소중한 교류이며 서로에게 영감을 줄 수 있다고 생각한다. 그래서 항상 최종 공연에 포함시키면 좋을 것 같다고 생각해왔지만 이렇게 하는 것은 쉽지 않다. 이 부분에 대한 경험이 어땠는지 궁금하다.

진엽 프로세스가 진행되는 동안 정말 많은 이야기가 있는데 이런 모든 부분을 공연에 포함시킬 수 없다는 이야기인가?

큐 내가 이해한 바는 그 뿐만 아니라, 예를 들어 연평도에서 한 작업을 보면, 찰리는 사람들이 무엇을 원하고 무엇을 할 수 있는지에 따라 사람들과 교류하며 관계를 맺는데, 이를 마지막 프레젠테이션에 보여줄 수 없다는 것이다. 그 이유는 시간적인 한계 때문인데, 그 당시의 할머니들이 느끼는 감정을 기록으로 남겨놓은 것이 아니기 때문이다. 요요의 질문은 그 부분이 보이지 않지만 소중한 부분인데, 이 부분을 어떻게 최종 공연에 보여줄 수 있는가 이다. 사실 공연은 이 부분을 보여주어야 한다고 생각한다. 물론 모든 프로세스를 다 보여줄 수는 없다. 극장 공연이나 공연 예술에서 어떻게 보이지 않는 소중한

부분을 선 보일 것인가는 사실 어려운 질문이다.

진엽 내가 작품으로 선 보일 수 없는 것들이 정말 많아서, 혼잣말로 이 부분은 다큐멘터리가 있어야 하고…, 이 부분은 기록을 해야 하고… 등등 이야기를 하곤 한다. 정말 많은 요소들이 최종 공연에 들어가지 못해서 안타깝다. 정말 많은 커뮤니티를 만나기 때문에 인터뷰와 문서 등 모든 것을 보관해 남겨야 한다는 생각이 들지만 이는 쉬운 일이 아니다. 또한 나는 이런 것들이 흥미롭다고 생각하지만 나와 의견을 같이 하는 다른 예술가를 찾을 수 있을지도 의문이다. 이 기록 들은 오직 나의 머리와 가슴 속에만 남아 있다. (하하)

큐 요요, 그런 질문을 오랫동안 해 왔다면 해답이라고 할 수는 없겠지만 뭔가 찾은 방법이 있었나?

요요 한 예술 평론가와 이 주제를 가지고 이야기를 나눈 적이 있었는데, 그 사람도 딱히 해결책을 가지고 있지는 않았다. 하지만 만약 우리가 프로세스 전체를 기록으로 남기고, 그를 인터넷에 게시하면 그에게 크게 도움이 될 것이라고 이야기 했다. 왜냐하면 예술 연구자와 비평가에게 예술가의 작업 방식인 프로젝트의 진화 과정을 이해하는 것은 중요한 일이기 때문이다. 작업의 기록들, 특히 글로 된 문서들을 발표한다면, 이는 우리가 대중에게 선보이는 프레젠테이션의 일부가 될 수 있을 것이라 생각한다. 하지만 모든 만남과 짧지만 흥미로운 대화 등 프로세스의 모든 부분을 기록한다는 것은 정말 어려운 일이며 엄청난 시간과 노력이 필요하고 담당하는 사람도 있어야 해서 불가능에 가깝다고 본다. 찰리가 말한 것처럼 이 기록은 나와 예술가들의 머리 속만 남아있다. 우리의 경험이 일종의 에세이가 되어서 미래에 새로운 프로젝트를 할 때 생길 수 있는 비슷한 모습을 예상할 수 있게 해준다. 여전히 이 부분에 대한 훌륭한 해답은 없다.

큐 내가 제안을 한다면, 요요가 이미 기록에 대해 이야기를 했지만, 어떻게 기록을 할 것인가가 중요하다.

우리가 지금 하는 리서치는 두 가지 문서로 기록을 할 예정인데, 한 문서는 누가 어떤 말을 했는지 대화를 기록하는 식이고, 다른 하나는 나의 분석과 해석이 포함된 글로 기록 될 것이다. 요요가 기록을 남기기 위해 시간, 노력, 돈이 필요할 것이라고 이야기 했는데, 거기에 하나를 더하면, 제 3자의 눈이 필요하다고 생각한다. 프로듀서나 드라마투르기처럼 본인과 비슷한 비전을 가지고 작품을 진정으로 이해하는 사람이 필요하다. 프로세스 전반을 기록하는 것도 좋은 생각이지만, 제 3자와 함께 기록을 남기는 것도 생각해볼 만 하다. 나는 프로젝트를 할 때 이런 방식을 즐긴다. 또 다른 하나는, 서술서다. 예를 들어, 이번 PAMS 를 시작했을 때, 첫 번째 워크숍을 진행하면서 참가자들에게 프로젝트를 통해 무엇을 성취하고자 하는지, 목표가 무엇인지 물었고, 다음 주에 워크숍을 한 번 더하는데 무엇을 배웠고 어떤 인상을 받았는지 물어볼 예정이다. 나는 각 참가자들로부터 최종 서술서를 제공 받는다. 가끔 어떤 참가자들은 전혀 예상치 못했던 이야기를 나눌 때도 있고 굉장히 감동적인 이야기를 해줄 때도 있다. 그래서 서술서를 받는 것이 효과 적이다. 그리고 인터넷 상에서 프로세스를 공유하는 것에 대해 이야기를 했는데, 한편으로는 굉장히 흥미롭지만, 다른 한편으로는 너무 정보가 많으면 다 소화할 수 없다. 그래서 항상 이 부분을 고민했다. 영국문화원에서 일을 할 때, 우리는 다양한 리서치 프로젝트를 후원했는데, 내가 모든 프로젝트에 다 참가를 할 수 없어서 선별적으로 참가를 했었다. 하지만 오직 20명 정도만 훌륭했고, 자신의 작업을 다른 사람과 공유하지 못했다. (???58:03) 그래서 자신의 프로세스를 인터넷에 글로 공유해 줄 것을 제안했는데, 이런 방식은 이들에게 부담스러운 양의 일이 추가되는 것을 의미했었다. 왜냐하면, 예술가들은 준비가 되지 않은, 중간 과정을 거치는 중인 작업을 공유하고 싶어하지 않았기 때문이다. 강요할 수 없다. 그래서 공유는 쉬운 주제가 아니다. 무엇을 공유할 것인지 정하기 어렵다. 하지만 결국은 무엇이 더 가치가 있고 덜 있는지 결정을 내려야 한다. 왜냐면 전 과정을 기록하는

것은 불가능 하기 때문이다. 어떻게 과정을 공유할지, 물론 결과물이 중요하지만 과정을 어떻게 포함할 것인지도 중요한 문제다. 왜냐면 관객은 결과물만 보기 때문이다. 2주 전에 찰리의 작업을 보러 갔을 때, 어떤 작업은 결과물을 보면 과정을 이해하거나, 어느정도는 그려볼 수 있다. 어떤 작품은 오로지 결과물만 보게 되지만, 어떤 작품은 과정까지 어느 정도 비춰준다. 예를 들어, 어떤 작품을 보면 커뮤니티 사람들이 앙상블을 만들기 위해 얼마나 고생을 했는지를 공연 속 그들의 움직임을 통해 비추어 볼 수 있다. 공연 예술에서 어떤 부분을, 왜 기록을 할 것인지, 어떤 기록을 보여줄 것인지의 문제는 매우 흥미로운 주제다. 그래서 제 3자의 시각을 두는 것을 즐겨한다. 반드시 제 3자와 동의하지는 않을지라도, 굉장히 소중한 의견이 된다고 생각한다. 커뮤니티 사람들과 함께 배운 점에 대해 이야기 해 볼 필요가 있을까? 이야기 하고 싶은 부분이 있나?

요요 일반적으로 봤을 때, 나는 커뮤니티 사람들과 함께 일을 하면서 이전에 없던 새로운 관점과 경험을 얻었다. 때로는 예술가로서 영감을 얻기도 한다. 최종 공연을 하기에 적합한 형식이 무엇인지 찾고 있었는데, 때로는 커뮤니티 사람들이 이 과정에서 영감을 제공했다. 어떻게 보면 마치 연출의 역할을 하면서 작품에 대한 의견을 준 것인데, 정말 좋은 생각이 나올 때도 있어서 수용을 하곤 했다. 이런 경우가 여러 번 있었던 것은 아니지만, 두 세번 정도 있었고 많은 것을 배울 수 있었다. 당시의 기억을 돌이켜 보면, 커뮤니티 사람들은 자신들이 흥미롭다고 생각하거나 직접 겪었던 경험들을 관객들이 경험을 해 볼 수 있기를 바랬고 많은 경험을 선사하고 싶어했는데, 이것이 우리에게 큰 영감이 되었다. 가끔은 관객들을 위한 색다른 프로그램을 생각해 내기도 했는데, 이들이 생각해 낸 재미있는 활동은 관객들에게 참 좋은 경험이었다고 생각한다.

진엽 내가 만났던 사람들 중 일부는 사회적 소수집단 사람들이었다. 나는 내가 우리나라 사회의 특정 부분,

사회적 소수 집단을 만나면, 사회 체계와 법률의 부조리를 직시하게 된다. 이 경험을 통해서 나의 지식이 넓어진다. 이 사람들과 한 작업은 이러한 주제에 관심을 가지게 해준, 개인적으로 중요한 경험이다. 동시에 사회에 부정적인 면을 보게 되는 무서운 경험이기도 한데, 어떻게 해야 될 지 모르겠다. 예술이 무엇을 해야하는지에 대한 질문인데, 생각하면 머리가 복잡해진다.

큐 지난번 인터뷰를 했을 때 자신이 커뮤니티에 주는 것 보다 커뮤니티로부터 더 많이 배우게 된다고 했던 기억이 난다. 여전히 그렇게 생각하나?

진엽 그렇다. 가장 최근에 진행했던 프로젝트에서 나는 방직공장에서 일하는 여성분들과 일을 했는데, 이들의 이야기를 들으면서 70-80년대에 노동자들이 어떻게 일을 했는지 들었고, 또 이분들이 시위에 가담했던 이야기도 듣게 되었다. 이전에 책에서 읽었을 때는 크게 와 닿지 않았는데, 본인의 직접 겪은 일을 이야기하는 것을 직접 들으니, 이들의 고통과 슬픔을 마음 속에서 느낄 수 있었다. 또한 중국인 노동자와 인터뷰를 하기도 했는데, 나 스스로도 이들에 대한 선입견이 있었고, 또한 이들에게 한국사람들이 이들에 대해 어떤 선입견을 가지고 있는지 여러 번 물어 보았었다. 이들의 답을 들으면서 커뮤니티로부터 사회에 대한 많은 부분을 배우게 된다는 생각을 했다. 하지만 이렇게 듣는 이야기들을 전부 소화하는데 힘이 부친다. 지난 2-3년 내내 난민, 시각장애인들과 작업을 하면서 정말 많은 문제들을 봤지만 내가 해결에 큰 도움을 줄 수 없는 것들이었다. 삶과 사회 체계에 대해서 배우고 있다고 생각한다.

요요 사회 참여형 프로젝트를 수행하는 예술가는 사회 연구자라 할 수 있다 생각한다. 다만 우리의 결과물이 글로 된 논문이 아닌 공연예술이나 전시일 따름이다. 예술가는 연구자처럼 배우려는 자세로 일을 하는데, 왜냐하면 우리는 사회에 대해 배우기를 원하고 다양한 배경을 가진 사람로부터 배우고

싶어하기 때문이다. 그래서 우리가 커뮤니티에 가르쳐 주는 것보다 커뮤니티로부터 배우는 것이 더 많다고 느끼는 것은 자연스러운 일이라 생각한다.

큐 둘의 이야기에 모두 동의한다. 우리는 책이나, 인터넷 TED 강연이나 학교에서 배움을 얻는데, 사회 참여형 공연 작품에서 얻는 배움은 이와 비교해 어떻게 다른가? 찰리는 실제 겪은 개인적인 이야기가 더 감동적이라고 이야기 했다. 사실 6-70년대 한국 노동계의 활동은 책에서도 읽을 수 있는 이야기다. 왜 공연 작품에, 특히 사회 참여형 공연 작품에 더 큰 가치가 있다고 생각하나? 교과서와 달리 실제 이야기이고, 개인적이 이야기이기 때문인가?

진엽 나도 항상 자문하게 되는 질문이다. 시각 예술과 공연 예술의 차이가 무엇인가? 내가 공연 예술을 좋아하는 이유는 그 안에서 사람들이 서로 직접 만날 수 있기 때문이다. 시각 예술에서는 사람들이 서로 만나다기 보다는 사람이 예술작품과 만나게 된다. 극장에서 사람들을 만나면 예를 들어 책을 읽는 것과 비교해서 감정을 더 풍부하게 느끼고 직접 서로 간에 감정과 이야기를 공유하게 된다. 그래서 더 효과적이라 생각한다. 그리고 사람들을 만나서 이야기를 들으면, 이야기를 하는 사람이 자신의 언어로 본인의 이야기를 직접 이야기 하는데, 반면 책의 경우는 작가가 글을 쓴다. 그렇기 때문에 사람들의 이야기를 그들 자신의 언어로 들으면 더 큰 감동을 느끼게 되고, 그래서 더 효과적이라 생각한다. 또한 이야기를 듣고 질문을 할 수도 있기 때문에 상호교류가 가능하다. 물론 우리가 하는 질문들 중 정답이 없는 질문들도 있는데, 사람은 모두 서로 다르기 때문이다. 하지만 그렇다고 답변으로 사람들을 평가하고 싶지는 않다. 이들의 언어를 그대로 무대로 옮겨와 관객들이 직접 보고 어떤 느낌을 받았는지 스스로 생각해야 하는 것이지, 나의 가치판단이 들어가는 것은 아니다.

큐 이야기를 듣고 나니 질문이 더 생긴다. 극장 공연, 공연, 공연 예술에는 감각을 나누는 모멘텀이 있다.

냄새, 감정, 느낌, 개인 간의 대화, 찰리가 말했듯이 상호 교류, 질문, 도전 등 많은 것이 있는데, 이러한 요소들이 정말 중요한 것이다. 하지만 팬데믹 이후 우리는 많은 것들을 면대면으로 하는 대신 디지털 공간에서 하고 있다. 그렇다면 팬데믹 기간 동안 사회 참여형 공연 프로젝트를 만드는 것은 불가능한가? 아니면 가능하지만 다른 방식으로 만들어야 하나? 어려운 질문인데, 팬데믹 기간 동안 디지털 방식으로 해야하나? 요즘과 같은 시기에 디지털이란 무엇인가? 예술 작품에서 공유란 무엇인가? 어려운 질문인데, 생각해 본 적이 있나? 어쩌면 너무 어려운 지도 모르겠다.

진엽 40분 밖에 남지 않아서 이 이야기를 나눌 수 있을 지 모르겠다.

큐 동의한다. 이 이야기는 나중에 하자. 그럼 평가에 대해서 이야기를 해보자. 정부는 아니더라도 예산 지원 기관의 평가 방식에 맞춰야 해서, 몇 명이 참석했는지, 공연을 몇 번 했는지, 뉴스나 티비에 몇 번 언급이 됐는지 등에 신경을 써야 한다. 예술단체로서 스스로 정한 평가 방식은 무엇이고, 또한 예산 지원 기관이 요구하는 평가 방식은 무엇인가? 한 가지 더 질문하면, 과정 중심적 작업을 어떻게 평가할 것인가? 과정중심의 작업의 평가란?

요요 너무 어렵다. (하하) 과정 중심적 작업의 평가 방법 역시 내가 아주 오랜 시간 해온 질문이다. 작업을 완전히 마치고 나면 우리는 보통 내부 평가를 위한 미팅을 한다. 내부 미팅은 보통 마지막 공연이 끝나고 한 달 후에 진행을 하는데, 그 기간 동안 충분히 생각할 시간을 가지고 만약 다음 번에 다시 한다면 어떤 부분을 다르게 할 지 논의 한다. 여기에 더해, 스쿠터 원더랜드 프로젝트 같은 경우, 공연 장소였던 스쿠터 샵들도 찾아갔다. 이 방문도 한 달 정도 시간이 지난 후 이루어졌는데, 스쿠터 샵 사람들과 편하게 이야기를 나누면서 프로젝트에 대해 어떻게 생각하는 지 물었다. 때로는 이웃들이 여러 가지 이야기를 해 주었는데

우리가 들을 기회가 없었던 경우도 있었다. 그래서 미팅을 통해 이웃들은 우리 공연에 대해 어떻게 생각을 했는지에 대한 중요한 정보도 얻을 수 있었다. 그리고 우리가 함께 작업을 했던 전문가들과도 저녁식사나 커피를 같이 마시는 자리를 마련했는데, 이들이 프로젝트를 하면서 어떤 느낌을 받았는지 종합해서 마무리하는 기회였다. 내가 가장 어렵게 느끼는 부분은, 종종 사람들이 나에게 예술적 개입을 한 후 바뀐 것이 있는지, 커뮤니티와 몇 달간 작업을 같이 한 후 바뀐 것이 있냐고 질문을 할 때이다. 이 질문에 확정적으로 “그렇다 바뀌었다”, 혹은 “바뀐 것이 전혀 없다” 답을 하는 것은 매우 어려운데, 왜냐하면 개입으로 생기는 변화는 매우 소소하고 미묘하기 때문이다. 이 변화들은 계산 할 수도 볼 수도 없는 것이다. 예산 지원 기관은 항상 수치를 달라고 하는데, 수치가 가장 쉬운 평가 방법이기 때문이다. 하지만 이런 프로젝트는 때때로 아주 적은 수의 사람들만 참여하는 경우가 있고, 그런 경우 많은 사람들이 참여하는 프로젝트와 비교해 더 큰 효과를 내고 더 깊은 관계를 만든다. 평가하기 어려운 점 중 또 하나는 길을 지나다가 참여한 관객의 반응을 어떻게 조사하는가 인데, 왜냐하면 이들은 왔다가 사라지는 사람들이기 때문이다. 내가 할 수 있는 일은 최대한 이야기를 많이 듣고 메모를 남기는 것이다. 이들이 무엇을 보았고, 우리가 누구이며 왜 이런 일을 한다고 생각했는지 적는다. 이들이 전혀 모르는 사람이라면 온라인에 어떤 말을 적었는지 알 수 없지만, 다리를 건너 아는 지인들의 경우, 이들이 공연에 대해 온라인에 뭐라고 적었는지 찾아볼 수 있다. 나는 이런 식으로 평가를 한다.

진엽 요요의 팀과 마찬가지로 우리도 공연 후 내부 평가를 한다. 개인적으로 사람들에게 공연이 어땠는지, 어떻게 느꼈는지 물어보는 것이 쉽지 않는데, 이렇게 물어보기에는 내가 좀 수줍은 성격인 것 같다. 예전이나 지금이나 비평을 읽는 것을 매우 즐긴다. 하지만 나를 비롯한 팀에게는 그렇게 중요하지는 않다고 생각하는데, 왜냐하면 커뮤니티와

작업을 할 때 결과도 중요하지만, 매번 작업을 할 때마다 커뮤니티 함께 작업을 잘 한 것인지, 이들이 삶을 전시한 것은 아닌지 스스로 검열을 하려고 항상 생각한다. 어려운 질문이다. 왜냐면 이들의 삶을 내가 전시한 것인지, 이용한 것인지 가능할 수 있는 기준이 굉장히 모호해서 항상 고민을 한다. 특히나 지속되는 관계를 맺으려 한다면 어려운 일이다. 찾아가서 인사를 하는 것은 가능하겠지만 장기간 이어지는 관계를 맺지는 못 할 것이다. 나의 공연을 평가한다는 것은 불가능하다. 커뮤니티와 작업이 어땠는지, 더 발전을 시킬 필요가 있는지 생각해봐야 한다.

큐 영국문화원에서 일할 때 문화원은 평가를 할 때 수치보다는 KPI, 즉 핵심성과지표 등에 더 중점을 둔다는 사실을 보았다. 찰리는 사회 참여형 극장 공연 프로젝트를 연평도나 일본 등지에서 수행했는데, 처음에 프로젝트 준비 작업을 할 때 평가를 어떻게 할지 정한다 하더라도, 연평도 작업 같은 경우는 평가를 할 수 없는 상황이었다. 다섯 가지의 지표를 정하더라도 너무 광범위한 부분을 다루어야 하기 때문이다. 그래서 어려운 점은 예산 지원이 평가를 통해 얻고자 하는 수치나 그들이 생각하는 성공, 즉 탁월한 성과와 어떻게 균형을 맞출까 하는 것인데, 내가 생각하는 더 큰 문제는 왜 평가를 해야하는지에 대한 근본적 논의다. 예산 지원기관의 평가는 물론 예산을 받기 위해 반드시 해야 하는 것이지만, 이를 떠나서 우리가 왜 평가를 해야 하고 누구의 관점에서 해야 하는지? 팀과 자신의 배움을 위해서 평가를 해야 하나? 아니면 커뮤니티와 앞으로 다시 작업을 하기 위해서 해야하나? 아니면 이 분야의 관심을 가지는 사람들을 위해서 해야 하나? 나는 팀을 꾸려 작업을 하는 경우, 나 스스로가 배움을 얻기 위해서 하는 면도 있고, 팀을 위해서 하는 부분도 있고, 예산 지원기관을 위해서도 하기 때문에 이들 간에 균형을 맞춘다. 왜 우리가 평가를 하고자 하는지도 잘 생각해봐야 할 중요한 문제이다. 언젠가 연구를 통해 여러 다른 KPI를 정하는 것도 좋을 것 같다. 아시아 지역에서 수행되는 평가는 굉장히 일차원적이기 때문이다. 굉장히 중요한

질문이다. 대상화와 대상화 하기 않기, 그 경계는? 진엽이 한 이야기 중에 커뮤니티를 이용해서는 안된다고 말했는데, 영어로 “objectifying” 이라고 하는 대상화의 개념에 대해 말한 것 같다. 물건 취급하거나 이용하는, 나의 예술적 도구로 이용하는 것이 될 수도 있다. 예를 들어 소수 집단이나 난민, 동성애자, 장애인 등과 같은 소수 계층과 작업을 한다면 이런 가능성을 배제할 수 없다. 물론 피해야 하는 방향이지만, 동시에 판정 기준은 객관적이라기 보다 굉장히 주관적이라 할 수 있다. 보는 사람의 관점에 따라 대상화 했다고 볼 수도 있다는 말이다. 어디까지 가야 선을 넘지 않는 것이라 보나? 윤리적 관점에서, 혹은 자신의 마음 속에서 스스로 생각해서 멀리해야 하는 것인가? 특히 커뮤니티 작업을 할 때 느꼈겠지만, 어느 순간 어떤 선을 넘어서는 안된다는 생각이 든 적이 있을 것이라 믿는다. 어떻게 하면 대상화하는 것을 피할 수 있을까? 가끔 장애인들은 자신을 대상화 하지 않으면 사람들에게 자신을 어떻게 인식시킬 수 있겠냐고 반문한다. 대상화를 하면 사람에게 자신들을 인식시킬 수 있기 때문에 부정적인 것이 아니라고 말한다. 어려운 문제다. 커뮤니티와 작업을 하면서 어떻게 대상화를 피할 것이고 선을 넘지 않을 것인가?

진엽 모든 커뮤니티가 서로 다른 특성을 가지고 있기 때문에 굉장히 어려운 문제라고 생각한다. 하나의 잣대로 선을 그을 수 없다. 요즘 한국에서는 감수성이 큰 이슈인데, 많은 소수 집단들과 작업을 통하여 감수성을 높여야 한다, 어떤 발언을 해서는 안된다, 어떤 행동을 해서는 안된다는 등의 목소리를 내고, 때문에 우리 스스로가 감수성 검열을 한다. 무엇이 옳고 무엇이 그른지 모호한 경우, 우리는 우리의 행동, 모습, 언행 등이 괜찮은 것인지 자문을 한다. 많은 논의가 필요하다. 여전히 어디에 선이 그어져 있는지 찾는 과정을 거치는 중이다. 또한 커뮤니티 사람들에게 그들의 모습이 올바르게 반영되었는지, 대본이 괜찮은지 물으며 소통을 한다.

요요 예술가와 커뮤니티 사람들 간에 합의가 있을

때도 있고 그렇지 않을 때도 있지만, 서로 간에 균형을 맞추고, 관객 앞에서 무엇을 선보일 것인지 합의를 한다면, 사람들을 이용한다는 비판을 받을 가능성이 낮다고 생각한다. 큐가 장예예술인들의 대상화는 인식제고를 가능케 하기 때문에 좋은 것이라 말했다고 했는데, 이 맥락에서 대상화는 논란이 되는 이슈를 부각함으로써 사람들을 도발해서 사람들이 이에 대해 생각하고 논의할 수 있게 만드는 전략의 하나가 될 수 있다 생각한다. 반드시 부정적인 것은 아니다. 가끔 사람들이 나에게 우리의 작업 이후 무언가 바뀐 것이 있냐고 물어보면, 나는 예술가에게 사람들의 삶을 바꿀 권리가 있는 것은 아니라고 그들에게 답한다. 예술적 개입이란 사람들이 일상 속에서는 하지 않는 활동을 하도록 이들을 도와주는 것이다. 재미있다고 생각을 해서 참여를 하건, 샴의 매출이 오르는 등 자신에게 도움이 된다고 생각해서 참여를 하건, 그들에게는 그들만의 목적이 있고 우리도 우리만의 목적이 있기 때문에 크게 문제가 되지 않는다. 하지만 때때로 나는 우리의 개입으로 인해 우리와 작업을 하는 사람들의 삶에 극적인 변화가 생기는 것으로부터 이 사람들을 보호해야 한다는 생각을 한다. 예를 들어, “탤런트 쇼”에 출연을 했던 전문가들 중에 10대 학생들이 두 명 있었는데, 대만에서 합법적으로 스쿠터를 타기 위해서는 18세 이상이어야 하지만, 이 두 학생들은 16, 17살이임에도 불구하고 매일 같이 스쿠터를 탔다. 사실 그 점이 우리에게 흥미로운 사실이었다. 왜 이 학생들은 법을 어기는 위험을 감수하면서 까지 매일 스쿠터를 타는 것인지 흥미로웠다. 그래서 사전에 지인 중 경찰인 분에게 만약 이 학생들이 자신은 합법적 연령에 달하지 않았지만 그냥 스쿠터를 탄다고 길거리에 있는 사람들에게 말하면 문제가 생길 것인지 물었다. 경찰 지인 분은 스쿠터를 실제로 타는 모습을 보이지 않는 한, 말을 하는 것만으로는 어떤 말을 해도 불법행위로 인정되지 않는다고 확인 해 주었다.이런 식으로 공연을 하는 사람들이 누구도 공연으로 인해 크게 곤란한 상황에 처하지 않도록 사전에 확인을 하였다. 개인적으로는 이 정도면 도덕적 의무는 충분하다고 생각한다.

큐 두 가지 질문을 하겠다. 하나는 요요가 이야기 했던 부분과 관련된 질문이다. 많은 사회 참여형 공연 프로젝트에서 사회활동가가 참여하는 모습이나, 정부 측 사람들이 목적 의식을 가지고 참여하는 모습을 볼 수 있는데, 이들은 예술이 사회를 바꿀 수 있다고 믿는다. 이미 이야기를 해 주었지만, 요요나 찰리는 작업을 할 때, 자신의 예술 작품이 커뮤니티 혹은 사회 속 사람들의 삶을 바꿀 수 있다고 생각하나? 혹은 우리가 그들의 삶을 바꾸어서는 안된다고 생각하나? 두 사람은 사회활동가가 아닌 예술가라서 정부가 원하는 방향에 따라 사람들을 바꾸거나 사회를 바꾸려는 명확한 목표를 가지고 있다고 생각하지는 않는다. 어떻게 생각하나?

진엽 커뮤니티와 작업을 하기 시작한 후부터 항상 스스로에게 이 질문을 던진다. 하지만 매 번 대답은 그렇지 않다 이다. 나의 일은 나의 삶이다. 사회에 대해 점차적으로 더 많이 배우고, 커뮤니티를 만나고, 공연 작업을 하면서 깨닫는 사실은 요요가 말했던 것처럼, 공연이 끝나자마자 눈에 띄는 변화가 있는 것이 아니고 생기는 변화는 정말 미묘하다는 점이다. 커뮤니티가 크게 변했다는 식으로 말하는 것은 불가능하다. 커뮤니티와 작업을 할 때 내가 세우는 목표는 이들을 노출 시키는 것에 더 가깝다. 나는 예전에 시각 장애인이나 난민에 대해 전혀 몰랐었다. 그래서 이들을 알아가는 과정을 거쳤고, 이들을 나의 공연에서 노출시키기를 원한다. 관객들이 이 사람들을 보고 이들이 우리 사회의 일원으로 존재한다는 사실을 인식하기를 원한다. 그 후 관객들의 삶에서 무슨 일이 일어날지는 모르지만, 일단 이 사람들을 직시해야 한다. 그래서 이 커뮤니티를 노출시키고 만남을 주선했다. 가장 마지막에 했던 프로젝트에서 방직공장에서 일하는 할머니들이 중국인 노동자들을 만났었고 서로 소통을 해보기 위해 작은 만남을 가졌다. 젊은 사람들은 방직 노동에 대해서 전혀 모르는데 이런 만남을 통해 모두가 한 자리에 섞이게 되고, 서로가 이웃이라는 사실과 이들은 사회 속에 숨겨져 있는 것이 아니라는 사실을 깨닫게 된다.

요요 나의 답변도 찰리의 이야기와 상당히 흡사하다. 우리는 스스로를 사회활동가라고 정의하지 않기 때문이다. 우리가 스스로를 사회활동가(Activist)라고 생각한다면 아마도 접근법이 다를 것이다. 왜냐하면 우리의 접근법은 응용연극 공연(Applied theatre)이라기 보다는 컨템포러리 극장 공연이기 때문이다. 예를 들어 나의 작업이 응용연극 공연(Applied theatre) 중의 하나인 억압받은 사람들의 극장 공연이라 한다면 커뮤니티 역량 강화(혹은 권력 이양 중 선택. 영어는 empowerment)와 결집력 향상을 통해 스스로 문제해결을 할 수 있도록 장려하는 작업 방식을 택했을 것이다. 나는 예술이 사회를 더 나은 모습으로 바꿀 수 있다고 믿는다. 단지 예술가마다 이 목표를 이루기 위해 사용하는 방법이 다를 뿐이다.

큐 사회활동가가 생각하는 예술의 역할은 요요가 이야기 했듯이 사회를 변화시키는 것이다. 많은 사람들이 “사회변화를 위한 예술”이라는 표현을 쓴다. 모든 예술이 다 그렇다고 할 수는 없지만 내가 접하는 예술의 역할은 생각을 제안하고 질문을 하는 것이다. 찰리가 독산동 작업을 하지 않았다면 나는 독산동에 방문할 일이 없었을 것이다. 예술가가 나 같은 관객에게 한 번도 보지 못한 것을 볼 수 있게 한 것이다. 내가 커넥티드시티를 하지 않았다면 창신동이나 서울역 뒷동네는 갈 일이 없었을 것이다. 예술은 사람들에게 색다른 시각을 제공한다. 보이지 않는 부분을 가시화하는 것이다. 이것이 예술의 중요한 역할 이라고 생각하는데, 정부는 항상 예술이 사회를 바꾸는 역할을 해야 한다는 부분에 큰 중점을 둔다. 그래서 나는 항상 자신부터 바꾸고 나서 말하라고 받아 친다. 감히 사회를 바꾸려고 하다니...(하하)

#Open Call

자 이제 마지막 질문으로 넘어가겠다. 만약 사회 참여형 프로젝트나 극장 공연을 오픈 콜로 진행한다면, 본인에게 가장 수월한 방법은 무엇이라 생각하나?

무엇이 필요한가? 예산만 주고 간섭하지 말라든지, 아니면 장기 프로젝트로 지원을 해줘야 한다면, 예술가나 프로듀서의 입장에서 오픈 콜을 진행하는 가장 이상적인 최적의 방법이 무엇이라 생각하나?

진엽 나 같은 경우 보통 제안서를 작성할 때, 완벽한 계획을 제출해야만 한다. 예산 지원 기관은 굉장히 구체적인 계획을 요구한다. 하지만 커뮤니티 작업은 구체적 계획을 세울 수 없다. 또한 장기적인 지원이 필요하다. 왜냐하면 커뮤니티를 만나야 하기 때문이다. 커뮤니티는 계획하는 즉시 만날 수 있는 것이 아니다. 만나기 전에 리서치를 먼저 해야 한다. 시간이 정말 많이 필요하다. 커뮤니티 작업을 할 때 보통 2-3개월이 허락되었는데, 그래서 요요가 6개월이라고 했을 때 정말 놀랐다. 한국에서는 예산이 정말 제한되어 있어서 큰 문제이다. 커뮤니티 작업은 오랜 시간이 필요한 프로젝트이고, 또 그 기간 동안 어떤 일이 생길지 확실히 알 수 없다. 그런데 지원 기관은 항상 굉장히 구체적인 계획을 원한다. 또한 커뮤니티 프로젝트는 최소 2년이 필요한데, 예산 지원 기관은 매년 자신의 사업을 평가를 해야하는 구조다. 그리고 공연의 형식과 리서치 방식 모두가 자유로워야 한다. 생활문화 프로젝트는 정해진 형식에 따라 일정을 짜야해서, 매달 미팅을 해야하고, 반드시 중간에 작은 프레젠테이션을 해야 하고, 최종 프레젠테이션이 필요한 등, 꼭 짜여진 일정을 따라야 한다. 그래서 입정동 사람들 프로젝트를 위한 사업 신청을 할 때, 이런 일정을 따를 수 없고, 나만의 일정으로 진행하겠다고 했더니 2차 지원을 거부 당했다. 개방된 형식이 아니고 명문화 된 규정을 따라야 한다. 이러한 규정은 커뮤니티 작업에 적용시킬 수 없다. 이 규정은 커뮤니티 센터나 노인지원센터,아트센터에 정기적으로 방문을 하는 사람들을 위한 활동에 맞추어 만들어진 것이기 때문이다. 그래서 예술가가 커뮤니티로 찾아가 사람들을 만나고 새로운 형식을 만드는 것에는 적용하는 것이 합리적이지 않다. 정리하자면, 나의 계획을 그들의 틀에 맞추려고 하지 않았으면 좋겠다.

요요 오픈 콜을 할 때 최소한 2부분으로 나누어 진행할 필요가 있다고 생각한다. 첫 번째 부분은 리서치다. 어떤 리서치를 할 것인지 간단하게 예술가의 진술을 2장 정도 받아서 각 예술가들에게 리서치 예산을 지원하고, 이후 어느 정도의 리서치 기간을 보낸 후, 한 번 더 콜을 하는 것이다. 동일한 그룹의 사람들을 대상으로 할 수도 있고, 더 개방적으로 리서치가 된 예술 프로젝트를 수행하는데 관심이 있는 사람들 모두를 대상으로 할 수도 있다. 두 번째 콜에서는 내가 리서치에 이미 참여를 했었다면 리서치 결과를 기반으로 작성한 좀 더 구체적 계획을 제출 할 수도 있다. 대만도 상황은 비슷하다. 장문의 완성된 계획을 제출해야 하는데, 이는 더 이상 효과적인 방법이 아니다. 우리의 프로세스는 항상 바뀌기 때문에 이러한 장문의 계획을 제출하는 것은 굉장히 소모적이며 그렇기 때문에 더 이상 합리적이라 할 수 없다.

요요 3개의 파트로 나누는 것도 생각해 볼 수 있다. 첫 번째 리서치 지원, 두 번째 초기 시범 프로젝트 지원을 하고, 세 번째로 오픈 콜을 통해 두 번째 시범 프로젝트보다 더 큰 규모의 프로젝트 실행을 지원하는 것이다. 이렇게 하는 것이 예술가를 위해 더 합리적인 방법이라 생각한다.

진엽 실행 된 프로젝트 하나를 선택해서 대규모의 예산을 지원하는 것도 방법이다. 한국의 지원 예산 규모는 항상 일정 수준에서 유지되기 때문에 프로젝트의 규모를 키우는 것이 불가능 하고, 모든 프로젝트가 비슷한 규모와 형태로 진행된다. 하지만 우리에게 더 큰 예산이 지원된다면 예술의 형태를 바꿀 수 있다. 소규모 예산도 있어야 하는데, 왜냐하면 프로젝트에 따라 소규모로 진행하는 것이 적합한 프로젝트도 있기 때문이다. 때때로 프로젝트는 소규모이지만 예산 지원 규모가 균일하게 책정되어 있어서 예산의 규모에 맞추기 위해 프로젝트의 규모가 따라 가는 현상이 발생한다. 그렇기 때문에 세 부류 - 대규모, 중규모, 소규모 예산이 마련되어, 각기 다른 프로젝트 규모에 맞추어 지원이 되어야 한다. 한국에서 해결되어야 할 문제라고 본다.

11월 6일, 금요일 10:30 분 – 13:00
참여자. 이진엽 <코끼리들이 웃는다> 연출
요요 쿵 <프로토타입 파라다이스> 프로듀서
대런 오도넬 도시 문화 기획자·연출가·
영화감독·소설가·Mammalian
Diving Reflex 창립자
http://mammalian.ca
http://darrenodonnell.ca
최석규 <아시아나우> 리서처, 프로듀서

큐 한국의 예술교육에 대해서 모든 것을 다 설명하는 것은 불가능하지만, 간단히 이번 리서치에 설명하겠다. 이 리서치는 한국문화예술교육진흥원(이하 KACES)의 작업 의뢰로 진행되고 있다. KACES는 방과 후 문화예술활동 프로그램과 교육 예술가 프로그램을 개발하는 것을 주된 목표로 하는 조직이다. 또한, 최근에는 국제교류에도 더 큰 관심을 기울이고 있으며, 이를 통해 기존의 문화와 예술 교육이 겪고 있는 문제점이나, 언러닝, 창의적 배움 등과 관련된 주제를 다루고자 한다. 지난 몇 년간 사회가 변함에 따라, 예술교육의 새로운 방향을 찾아야 한다는 논의 대두되고 있다. 학교부터 시작해서, 커뮤니티 예술 교육 등 여러가지 주제가 부각되고 있는데, 이러한 움직임이 이번 리서치의 배경이다. 세명의 리서처가 함께 하고 있으며 서로 배경이 조금씩 다르다. 나는 공연 예술과, 극장 공연 예술 활동 기반 사회 참여형 극장 공연 예술 활동(*억주 practice 는 “예술 활동”으로 통일)을 리서치하고, 다른 사람은 액티비즘, 큐레이터적 관점에서 리서치 하는 식이다. KACES는 기존의 예술교육과 다른 새로운 예술교육 방식에 대한 관심이 있어서, 새로운 접근이나 새로운 방법을 찾고 있다. 그리고 동시에 어떻게 기존의 방식에서 벗어난 예술 교육을 검증할 것인지 크게 고민하고 있다. 어떤 식으로 해도 교육적 가치가 있겠지만 어떻게 검증을 하고 평가를 할 것인지 고민하는 것이다. 아시아의 사례를 집중적으로 살펴보고 있어서, 이전부터 알고 지내던 요요, 찰리와 함께 리서치를 시작했다. 내가 이번 리서치를 통해서 달성하고자 하는 바는 찰리와 요요의 사례를 듣고 대화를 하며, 제 3자의 시각으로 이들의 방법론이 무엇인지 살펴보는 것이며, 또한 이들 작업 과정에서 얻을 수 있는 교육적 가치를 어떻게 입증할 수 있을지 탐구하는 것이다. 이에 더해, 교육예술가를 위한 새로운 체계를 마련할 것인지, 또한 예술가가 주도하는 사회 참여형 예술 작품을 머지 않은 미래에 실행할 수 있을지, 내년에 리서치를 하거나 오픈 콜을 어떻게 조직할 수 있는지 논의 하고자 한다. 이미 2~3회 정도 만나서 요요와 찰리가 자신들의 예술

활동을 공유했다. 내가 홍콩에서 발표 했던 작업이 훌륭했다는 기억이 떠올랐다. 먼저 본인의 관점과 사례를 20-30분 정도 공유해 줄 수 있을지 궁금하다. 그리고 요요가 몇 가지 질문을 미리 공유했던 것으로 알고 있으며, 찰리와 나도 하고 싶은 질문이 있어서 1시간 정도 질의응답 시간을 가지면 어떨까 제안한다. 시간을 내줘서 고맙다.

대런 한 가지 질문이 있는데, 사실 이런 대화를 나눌 때 마다 궁금한 점이다. 지금 언급하고 있는 예술 교육이란, 수학이나 과학 같은 기존의 교과과정을 전달할 수 있는 예술 교육을 말하는 것인가? 이번 대화를 통해서 그 방법을 찾으려고 하나?

큐 아니다. 한국의 문화예술교육 프로그램은 방과 후, 예술교육 프로그램에서 시작된다. 연극, 무용, 미술, 전통 타악기 연주, 공연 만들기 등의 구체적 기술에 기반한 프로그램을 진행해왔다. 그러다가 이러한 기술 기반의 전통적 예술 교육에서 벗어나 학교 밖으로 눈을 돌리기 시작했다. 예를 들어, 커뮤니티 기반, 지원 시설, 장애 예술 등으로 확장되고 있다. 아직 까지는 수학이나 과학 등을 혼합하는 쪽으로는 움직이지 않았다.

대런 잘됐다. 그런 방식은 굉장히 힘든 일이고, 개인적으로는 할만한 가치 없다고 생각한다. 가끔 예술이 다른 분야의 지식을 전달하는 것을 기대하는 질문을 받을 때가 있는데, 이는 어려운 일이라 생각한다. 그래서 혹시 이번 미팅도 그런 쪽으로 생각을 논하려는 것인지 확인하고 싶었다.

큐 찰리, 혹시 나의 이야기가 틀리거나 첨언이 필요하면 함께 해 주길바란다. 2000년대 초반에 직업 개발과 관련해 큰 이슈가 있었다. 많은 독립 예술가들이 정규직 형태의 일자리를 가지고 있지 않았기 때문에 정부가 예술가, 특히나 독립예술가를 위한 일종의 일시적 일자리를 마련하고자 했다. 3-5개월 정도 되는 기간 동안 일주일에 1-2번 정도

학교에 방문 해 예술 활동을 하면, 정부가 어느 정도의 임금을 지불하는 것이었다. 한편으로는 일자리 창출을 목표로 하는 면이 있었다. 들어 본 적이 있는지 모르겠지만, 한국의 교육은 좋은 대학과 직장을 찾는데 큰 중점이 맞춰져 있다. 그래서 교과 과정이 매우 과도하고 뻘뻘하게 짜여져 있다. 그래서 이 상황에 대한 돌파구를 찾고자 학생들을 예술활동에 참여시키려고 했다. 교사들과 함께 새로운 교과 과정을 만들려는 시도는 아니라고 생각한다.

대런 잠시만 기다려 달라. 파워포인트를 보여주면서 설명하겠다. 이미 알고 있는 작업이라면 말해달라. 이제 한국에서 막 진행하려는 작업이다. 정확한 날짜는 모르겠지만 이미 협의가 이루어 지고 있었는데, 마찬가지로 이 작업도 코로나 때문에 공중에 뜬 상태이다. 우리의 논의와 관련이 있다고 생각되는 몇 가지 프로젝트를 소개하겠다. 프로젝트 중 일부는 학교와 함께 진행을 한 작업이기 때문에, 정규 교육의 맥락 안에서 이루어졌다고 할 수 있고, 그렇지 않은 프로젝트들도 있다. 총 3-4 개 정도의 프로젝트에 대해 이야기 하겠다.

1. 10대들과 밤 산책

10대들과 밤 산책은 어떻게 보면 굉장히 기초적인 프로젝트이다. 배경을 간단히 설명하겠다. 2010년에 토론토에 있는 10대들과 작업에 굉장히 집중을 했었다. 이 청소년들과 많은 작품도 만들고, 활동을 하고, 토론토 시내에서 공연을 보고 다시 함께 돌아오기도 했는데, 하루는 이 학생들이 지하철을 타고 싶어 하지 않아서 한 시간 정도 걸어서 돌아왔었다. 거의 한 시간을 걸으려고 했다는 사실은 좀 놀라웠었다. 걸어오면서 이 학생들은 마치 도시가 놀이터인양 도시에서 놀이를 하면서 여기 저기 올라 타고 도시를 재미있고 창의적으로 사용했었다. 나이트 클럽들이 위치한 유흥가를 지나면서 클럽 앞에 줄을 서 있는 사람들을 관객 삼아서 관심을 끄는 행동을

하는 식으로 공연을 했다. 10대의 에너지를 발산하며 난장판을 만드는 우스꽝스러운 공연을 하는 모습을 어른들이 구경하는 흥미로운 시너지가 만들어졌다. 10대들과 밤 산책은 내가 10대들 여럿을 모아 함께 한 프로젝트로, 이들이 전혀 모르는 도시를 방문해 그 안에 특정 지역을 함께 돌아다니며 그 지역에 대해 알게 되는 활동을 했다. 많은 사람들이 이 프로젝트가 청소년들이 자신이 속한 지역을 관객들에게 소개하면서 자신에게 익숙한 동네를 관객에게 소개하는 방식일 것이라 기대했는데, 이는 이 프로젝트가 목표로 하는 바가 아니다. 이 프로젝트를 통해 내가 하고 싶었던 것은 프로젝트에 참가한 청소년과 어른들 모두에게 생소한 곳으로 이들을 데리고 가는 것이었다. 하지만 물론 청소년들은 이 산책을 디자인하면서 조금 더 도시에 익숙해지기 마련이었다. 우리가 이 산책을 디자인 하면서 사용한 방식은 단순히 청소년들이 도시를 거닐면서 무엇을 하는지 관찰하는 것이었다. 여러 도시를 찾아가 그 속을 걸어 다니며 도시 속에 다양한 모습을 발견하는 것이다. 이 친구는 손에 꽃 다발을 들고 있는데, 왜냐하면 당시 우리가 산책을 계획하는 과정에서 길에 죽어 있는 새를 발견 했었고, 그래서 이 청소년들은 이 죽은 새를 위한 작은 추모식을 치르기로 했기 때문에 꽃을 준비했다. 정말 단순하게 나무 타기를 한 경우도 있었다. 일상 속에서 볼 수 있는 아이들이나 청소년들의 행동 방식들 중 특정한 맥락에서 그 행동이 나왔을 때 어른들의 화를 돋우거나 큰 스트레스를 유발하는 경우가 있다. 이런 맥락에서는 청소년들의 작은 행동이나 일상적인 행동이 너무 지나치다고 받아 들여 질 수도 있다. 청소년들의 안전에 대해 어느 정도의 책임을 질 수 밖에 없는 어른들의 면전에서 아이들이 나무 타기를 한다는 행위는 흔히 볼 수 없는 광경이다. 위에 보는 사진은 브리스톨에서 열린 축제의 모습을 담은 사진이다. 이 축제를 위해 우리가 산책을 디자인 하는 과정에서, 우리는 숲을 지나가고 있었는데, 그 때 한 청소년이 화장실이 급하니 그냥 숲으로 들어가서 소변을 봐도 되겠냐고 물었다. 그래서 마음대로 하라고 했는데,

결국 이 사건을 공연의 일부로 만들기로 했다. 반드시 실제로 소변을 봐야 할 필요는 없지만 아이들이 관객에게 등을 돌리고 서서 소변을 보는 척을 하고, 다른 친구들이 아무 것도 관심을 끝만한 것이나 볼 것이 없으니 그냥 지나가라고 하는 것이다. 누구나 도시에서 밤에 산책을 나갔을 때 생길 수 있는 일상적인 일을 이용해 작은 공연을 선보이는 순간을 만드는 것이다. 이 사진은 청소년들이 프로젝트에 참가하기 위해 모인 사람들 중 외모가 가장 뛰어난 남자와 여자를 선발해 결혼식을 올리는 모습이다. 청소년들이 직접 도시에서 할 산책을 디자인 하기 때문에 이들이 해당 도시에서 하고 싶은 것이 무엇인지가 프로젝트에 반영된다. 이 프로젝트는 사실 일상에서는 굉장히 보기 힘든 광경을 연출하게 되는데, 왜냐하면 사실 상당 수의 어른과 청소년들이 함께 밤에 무작정 산책을 나가서 흥미로운 세대에 간에 교류를 보여준다는 일은 자주 일어나는 일이 아니기 때문이다. 이 과정에서 어른과 청소년 모두가 함께 시간을 보내고, 이들 간에 대화가 일어나는데, 이런 현상을 유도하기 위해 가벼운 대화를 나누는 방법을 참가자들에게 훈련 시킨다. 산책을 하는 동안 어른들이 청소년들과 이야기를 나눌 수 있도록 인센티브를 제공하고, 가끔씩 어른들이 청소년들에게 들은 바를 기억하는지, 청소년들을 알아가고 있는지를 확인할 수 있는 퀴즈 등 다양한 테스트 방법도 만들었다. 프로젝트의 구체적 모습은 무엇을 어디서 누구와 하는 지에 따라 크게 바뀐다. 하지만 모든 프로젝트를 아우르는 테마는 청소년들과 어른들이 서로 시간을 함께 보낸다는 사실이다. 어찌 보면 정말 흔치 않은 일인데 왜냐하면 청소년들과 어른들은 서로 이야기를 나누는 일이 없기 때문이다. 서로를 모르고 지내는 10대와 어른들이 많다. 그렇기 때문에 산책을 통해서 흔히 마주칠 수 없는 역동적 교류가 일어난다. 이 모습이 청소년들에 대해 들은 바 중 어떤 것을 누가 기억하는 지 퀴즈를 풀고 있는 모습이다. 이 사진은 우리가 어떤 곳을 찾아가는 지, 사람들이 무리를 지어 돌아 다니면 어떤 느낌인지를 잘 보여주는 사진이다. 산책이 디자인 된 형태는 나가서 큰 원을

그리며 걷는 것인데, 다양한 활동을 하다가 중간 쯤에 활동이 다 끝나면서, 별 다르게 하는 일 없이 어른들과 청소년들이 걸어 다니며 그냥 서로 시간을 보내는 식이다. 한 마디로 이야기 해 우리가 하고자 하는 바는 흔치 않은 사회적 교류의 공간을 만들려는 것이다. 결론적으로 말하면, 우리는 평상 시에는 서로 시간을 보내지 않는 어른들과 청소년들 위한 흔치 않은 사회적 공간을 만들게 된 것이다. 공연도 한 측면을 차지한다. 사진 속 청소년들은 주변의 숲에서 목숨을 끊은 한 10대의 이야기를 하면서 무슨 일이 일어났는지를 말해 주었다. 이 사진 속에 보이는 장소는 독일에서 발견한 굉장히 이상한 공간인데 우리는 여기 앉아서 즐거운 시간을 보냈다. 풍선에 가려져 잘 안보이지만, 벽에는 “섹스(Sex)”라고 써진 그래피티가 있었다. 우리는 모두를 이 장소로 모아, 살면서 거절을 당했거나 가슴이 아팠던 경험 등을 나누어 달라고 사람들에게 부탁했다. 어떤 도시 속 공간을 찾는가에 따라서 그 장소에 기반을 한 즉흥적 공연을 마련한다. 이 사진은 앞서 언급한 죽은 새를 위한 추모식 장면이다. 모두가 앉아서 새를 위해 기도를 하고 있다.

#아카이빙과 기록

여기서 잠시 이야기를 돌려, 내가 받았던 질문 중에 기록에 관한 질문이 있었기 때문에 그것에 관해 이야기 해볼 수 있을 것 같다. 위 사진 속에서 기록을 하고 있는 사람들을 볼 수 있다. 대부분의 경우, 이런 식의 작업이라면 사진이 정말 좋은 기록방법이다. 트레일러도 편집이 잘 된다면 정말 좋은데, 이때 반드시 편집을 통해 트레일러 형식으로 만들어야 하며 기록물의 형태가 돼서는 안된다. 이런 형식의 작업은 기록을 하기가 굉장히 어렵다. 사람들 간에 굉장히 친밀한 관계 속에서 일어나는 일이기 때문이다. 사람들 사이에 만들어지는 연결이나 서로 알아가는 과정은 정말 보여주기가 힘들다. 우리가 이런 방식으로 기록을 하는 유일한 이유는 예산 지원 기관이나 주최측에게 보여주기 위해서다.

이런 기록만 보서는 프로젝트를 잘 이해할 수 없다. 아카이브를 만들 수도 없다. 연극과 같은 극장 공연의 경우 아카이브가 가능한데, 아카이브를 하는 것이 비교적 잘되는 연극도 많이 있기는 하지만 여전히 연극을 비디오로 기록하는 것은 좋지 않은 생각이라 본다. 하지만 이 경우에는 경험에 비추어 보면 트레일러 같은 것을 만들어도 괜찮다. 물론 사진을 찍으면 무슨 일이 일어나는지에 대한 느낌을 최대한 가장 잘 기록할 수 있다. 일반적으로 사진사를 쓸 것인가 촬영 기사를 쓸 것인가 선택을 해야 할 때, 촬영 기사가 비디오를 훌륭하게 편집해서 트레일러로 만들어 줄 것에 합의하거나, 이 작업이 이미 계약에 포함되어 있지 않다면, 편집되지 않은 촬영물은 나에게 쓸모가 없다. 쓸데가 없는 대량의 데이터에 지나지 않는다. 투어링과 다른 도시에서 협력작업 기록에 대한 질문, 우리가 거기 없다면 어떻게 원거리로 진행할 것인지에 대한 질문, 그리고 하나가 더 있었던 것 같은데? 우리가 작업을 하는 방식을 설명하면, 서로 다른 멤버가 어떤 역할을 할 지 훈련이 잘 되어 있다. 우리는 프로젝트를 우리의 참여 없이, 혹은 대표자 없이는 내보내지는 않는다. 하지만 프로젝트를 진행하면서 사람들을 훈련한다. 예를 들어, 사진 왼쪽 앞에 서 있는 사람은 에마인데, 현재 18살로, 16살이었던 2018년에 프로젝트를 런던에 전달하기 위해 그 곳에 방문했었다. 이 프로젝트의 경우 합의된 조건은 해당 프로젝트에 참여했던 주니어 머맬리언 두 명과, 프로젝트에 한 번도 참여했던 적이 없지만 연출을 해 본 경험이나 크리에이터로 활동을 해 본 경험이 있는 시니어 머맬리언 두 명을 보내는 것이었다. 이렇게 네 명의 팀이 우리가 팀을 내 보낼 때 쓰는 전형적인 구성이다. 이러한 팀들은 모두 이 프로젝트의 이전 버전에 참여했던 사람들 중 멤버를 모아 구성된다. 에마는 독일 프로그램에 참여했다가 런던에 갔고, 토론토에서 온 친구도 있었고, 이탈리아 친구도 오려던 참이었는데 코로나로 중단되었다. 프로젝트에 참여를 했었으면 다른 곳에서 진행자로 참여할 자격이 있는 것이다. 그리고 항상 두 명의 시니어 프로듀서나 디렉터가 참여한다.

젊은 머맬리언이나 주니어 머맬리언 이야기가 나온 김에 언급하고 싶은 바가 있는데, 프로젝트는 굉장히 빠른 속도로 진행된다. 월요일에 작업을 시작을 하면 토요일이나 일요일에 공연을 선 보일 수 있다. 처음 며칠 간 답사를 하면서 장소를 보고 그 곳에 어떤 활동을 할 수 있을 지 가능성을 탐색하다가 몇 가지를 확정한다. 굉장히 짧은 시간 내에 공연을 선보여야 하기 때문에, 계속 진행을 하면서 연출을 해야 한다. 작업을 진행할 때 어른들이 애들 몇 명한테 이래라 저래라 하는 식으로 보이는 것은 우리가 원하는 바가 아니다. 그렇게 되면 자유로운 영혼을 가진 청소년들이 도시를 활보한다는, 우리가 만들고자 의도하는 환상이 깨지게 될 것이기 때문이다. 그래서 우리가 작업을 하는 방식은, 나나 다른 시니어 머맬리언이 엠마나 다른 한 명의 주니어 머맬리언과 직접 이야기를 나누는 식이다. 가서 이걸 해라, 이거 해야 한다, 이거 다시 바로 잡아라, 저 사람들 떨어져 나갔으니 데리고 와라 등의 지시를 이 두 명에게 내리면, 이 두 명이 그 지시사항을 더 많은 사람들에게 퍼트리는 것이다. 이 두 명이 “자 다 같이 이쪽으로 가자”고 하는 것은 괜찮지만, 내가 그런 식으로 지시를 내리는 모습은 보이고 싶지 않다. 대련과 밤 산책이 아니고 10대들과 밤 산책이기 때문이다. 이게 우리가 작품을 통해서 환상을 만드는 방식이다. 하지만 우리가 이전에 훈련을 한 적이 없는 현지의 10대들과 곧바로 작업을 할 생각은 전혀 없다. 굉장히 진행이 어려울 것이다. 우리가 만들어 내려는 분위기를 재연하기가 힘들 것이다.

#평가 / Evaluation

또 다른 질문은 평가에 관한 것이었는데, 평가라는 행위를 반드시 해야 하는 것인가? 우리는 작업을 통해서 특정한 교육 목표를 달성했는지 확인 하려는 것이 아니다. 사람들이 공연을 보러 와서 즐거운 시간을 보냈는지 확인 하는 것 외에는 달성하려는 목적이 없다. 이 것을 확인하는 것 외에 평가를 한다고

생각하면 어떤 부분을 볼 수 있을지 잘 모르겠다. 아마도 청소년들과 관객이 서로에 대해 배웠는지, 프로그램을 마친 후 참가자들 사이에 한 커뮤니티라는 좋은 느낌이 있었는지, 이런 점에 대한 평가라면 여느 다른 공연에서 공연이 어땠는지 평가하는 것이나 동일한 평가일 것이라 생각한다. 관객이 웃었는지, 관객이 박수를 쳤는지, 배우들은 어떻게 느꼈는지 등의 평가와 전혀 다른 점이 없다고 생각한다.

요요 평가를 어떻게 하나? 관객들 한 명 한 명에게 어떤 경험을 했는지 물어보나? 아니면 질문지 같은 것이 있나?

대련 지금 말하고 있는 것이 그 부분이다. 그런 평가는 하지 않는다. 나는 엄격한 방식으로 예를 들어서 설문지를 돌리는 식으로 공연을 평가 한다는 것에 대해 조금 회의적이다. 게임이 흘러가는 방식으로 평가를 시도해 보는 것은 관찰을 지도 모른다. 게임의 흐름을 포함시키는 공연이 점점 더 많아지고 있지만, 그것은 공연의 진행을 시험해보는 것이고 피드백을 받으려는 것이지, 평가를 한다면 즐거운 시간을 보냈는지 아닌지 물어보는 것 이외에는 어떻게 평가를 할 수 있을지 모르겠다. 어떻게 진행이 되고, 사람들이 좋은 시간을 보내고, 길거리를 잘 돌아다니는 지 보는 것이 평가를 하는 최고의 방법이라고 생각하며, 이를 짧은 설문지의 수준으로 축소시키는 것이 얼마나 가치가 있는지 모르겠다. 요요 주최측이나 후원자도 결과 보고서 같은 것을 제출하라고 하지 않았나?

대련 공연예술 극장이나 축제 같은 경우는 일반적으로 이런 것을 요구하지 않는다.

요요 참 좋겠다. (하하)

대련 사람들에게 물어보거나 마지막에 일종의 양식을 작성하라고 하는 것 외에는 딱히 생각이 나는 방법이 없다. 평가라는 것은 참 의미 없는, 지배구조 내의 유행어다. 실제로 무슨 일이 일어났고 사람들이

어떤 감정을 느끼는지에 대한 진실된 모습을 그리지 않는다. 특히나 이 공연처럼 평가를 위해 측정할 수 있는 것들이 짧은 시간이 지나면 사라져 버리는 경우, 또 이것들이 굉장히 개인적이며, 정량적이지 않고 정성적인 경우 어떻게 사람들이 느낀 감정을 깊이 분석할 수 있을지 모르겠고, 왜 이런 평가가 필요한 지 모르겠다. 예술 교육 상황과 관련해서, 종류를 막론한 모든 예술 교육이 전부 참가자들의 자신감 향상을 도모한다고 이야기하는데, 이러 부분에 대한 평가나, 모르는 사람과 얼마나 편안하게 이야기를 하는지 등의 항목이라면 초반에 평가를 할 수도 있을 것 같다. “모르는 사람과 이야기를 할 때 어떻게 느끼니”라고 물어 봤을 때, 대답을 “별로 편안하지 않다”, “좋아 하지 않는다”, “잘 못한다” 하는 식으로 프로그램이 끝나고 나면 몇 개의 질문을 준비해서 평가를 할 수도 있겠다. 청소년들의 경우, 예술적 개입 혹은 프로젝트가 어땠는지 평가를 하기가 더 쉬운 것 같은데, 관객은 매우 힘들 것 같다. 하지만 청소년들과는 할 수 있는 가능성이 있다고 생각한다. 하지만 이런 종류의 평가에는 확증 편향이 크게 나타날 수 있다. 아이들은 바보가 아니다. 어떤 답을 원하는지 알고 있다. 아이들에게 “모르는 사람과 이야기 하는 것에 대해 어떻게 느끼나?”라고 물어보면 프로젝트가 끝났을 때 상당 수는 정답이 무엇이고 어떤 답을 듣기를 원하는 지 이미 알고 있다. 그래서 프로젝트가 끝나고 나서 하게 될 설문 조사를 어떻게 디자인 할 것인지, 원하는 것이 무엇인지가 너무 뻔하게 드러나 보이지 않도록 신경을 써야 한다. 이 작업은 사실 매우 어려운 일이라 생각한다. 또 유념할 한 가지 사실은, 이런 프로그램을 진행할 때 사람들이 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 진행하는 것은 굉장히 쉬운 일이라는 점이다. 설문조사에서 긍정적인 결과가 나오도록 상황을 만드는 것은 어려운 일이 아니다. 그렇기 때문에 이런 결과가 어디까지 가치가 있을지 의문시 된다. 예산 지원 기관이 되었건, 누가 이것을 평가하던 간에, 처음 프로젝트를 제안 할 때 이런 프로젝트가 특정 목적을 달성하기 위해 좋다고 제안을 할 수 있는데, 예를 들어, 이런

프로젝트가 이웃 동네에 대한 종합적 이해를 도모하기 위해 좋다고 한다거나, 도시 내 자신감 상승, 혹은 아이들에게 모르는 사람들과 이야기를 하지 말라고 하는 대신 긍정적인 길거리를 경험하는 시도를 하는 것이라든지, 모르는 사람에게 안전하게 말하는 법을 가르친다든지, 이런 것들이 가치 있는 결과라고 제안을 할 수 있는데, 나는 솔직히 말하자면 그런 것들을 과연 입증할 수 있을지 여부와, 입증이 가능하다 한들 그러한 평가에 가치가 있는지에 대해 회의적이다.

큐 이 프로세스에 참여했던 청소년들이 시작했을 때와 끝났을 때 명백하게 무엇을 배우고, 발견했는지, 그리고 변화가 생겼다는 증명까지는 아니더라도 어느 정도의 결과가 있었다는 사실을 밝히기 위해 평가를 하거나, 어떻게 바뀌었다고 느끼는지 등을 확인해 보았나?

대런 이런 질문을 받을 때마다 마찬가지로 인데, 공연예술 축제에서는 나의 경험에 따르면 이런 부분에 대해 크게 신경을 쓰지 않는다. 청소년들이 참여하는 이유는 즐거운 시간을 보내기 위해서고 신나는 시간을 보내기 위해서다. 그렇기 때문에 축제의 입장에서는 평가를 해달라고 질문을 하거나 누군가가 바뀔 것이라는 기대도 하지 않는다. 배우들과 공연을 만들 때, 배우들을 시작 전 후로 모아 놓고 내 햄릿 프로덕션이 너의 삶을 바꾸었냐고 물어보지 않는다. 거의 말도 안되는 수준의 질문이다. 청소년들에게 질문을 하는 것도 이와 비슷하게 말이 안된다. 또한 평가의 형태를 정립 하기가 정말 힘들다. 사람들은 계속 변화하는 자기 스스로의 인식에 따라 평가를 한다. 또한 사람들은 무언가에 의해 자신이 변했다고 말하는 것에 상당히 낙관적이다. 프로젝트에 참여를 했을 때는 도시에 있는 모르는 사람들과 이야기를 나누고 싶다고 말하지만, 그 다음 날이면 다시 인스타그램만 들여다 보면서 자신이 편하다고 느끼는 테두리 안에서 지낸다. 행동은 쉽게 바꿀 수 있는 것이 아니다. 행동 변화의 원인 기제가 무엇인지 정하고

그것에 따라 평가를 한다는 것은 고차원적 연구를 하는 사회 과학자들도 난관에 부딪히는 문제다. 나는 도시 계획 전공 해서 사회 과학 분야 석사 과정을 공부했는데, 이 질문들을 들여다 보고 내가 내린 답은, 이런 소규모 일회성의 경험에서 청소년들이 일주일짜리 프로그램에 참여를 하고 나서 이런 식의 평가를 한다는 것은 대부분의 경우 담당 공무원을 만족시키기 위해서 재주를 넘으라는 말이나 다름없다. 하라하면 하겠지만, 만들어 내는 데이터에 유효성이 전혀 없다고 생각한다. 아이들과 일주일 정도 되는 시간 동안 이야기를 나누고 이 아이가 받은 인상이 오랜 시간 지속될 것이라 기대하는 것이다. 다음 주에 사회 과학자들과 내가 디자인 하고 있는 프로젝트에 대해 이야기를 나눌 예정인데, 이 프로젝트는 정해진 한 그룹의 아이들과 5 년간 지속을 하는 프로젝트이다. 5 년이라면 무언가 이야기를 해 볼 수 있다. 실패할 것이 있을 수 있고 청소년들이 어떻게 바뀌는 지, 무엇이 바뀌는지 이해하는 방법을 찾을 수도 있다. 또 다른 문제는 반 사실적 검증이 불가능하다는 것이다. 자신의 프로그램에 참여했던 청소년들 그룹과 모든 면이 동일하지만, 자신의 프로그램에는 참여하지 않은 청소년 그룹이 있어서 양쪽을 비교를 할 수 있는 것이 아니다. 비교의 대상이 없다. 우리가 제공하는 치료가, 약품이 과연 효과가 있었는지 아닌지는 대조군이 없기 때문에 파악할 수 없다. 이들이 즐거운 시간을 보냈는지 그렇지 않았는지에 대해 정성적 평가를 할 수는 있는데, 지금 내가 너희들에게 보여 줄 프로젝트가, 이 프로젝트에 교육적인 성격이 있었는지 여부를 밝힐 수 있는 증거와 관련해서는 좀 더 유의하다고 할 수 있다.

2. 고등학교 보건

이 프로젝트는 고등학교 보건(Highschool Health)이라 불리며, 다른 이름도 있는데, 비디오 버전의 경우 고등학교 보건이고 무대 공연 버전은 섹스 약물 범죄성(Sex, Drug, Criminality)이라 불린다. 청소년들 다수가 참여했는데, 자신들이 할 수 있는 한 가장 유명한 사람을 찾아서 인터뷰를 하는 것이 공연의 형식이었다. 사진에 보이는 사람은 댄 힐이다. “Sometimes when we touch”라는 노래를 아마 모를 텐데, 댄 힐은 1977년에 활동한 저스틴 비버급 가수로, 캐나다 사람인데 세계적으로 유명했다. 이제 그렇게 유명하지 않지만 셀렌 디옹을 위해 만든 곡이 그래미를 받기도 했다. 거물급 인사다. 이 사진에 나온 사람은 아툼 에고얀(Atom Egoyan)으로 캐나다 출신 영화 제작자이다. 이 사진은 앤 리 맥도널드다. 다큐멘터리 감독이자 소설가다. 라이브 버전의 사진이다. 축제에서 라이브 버전을 진행하는데, 축제에 참여하는 예술가들 중 가장 유명하고 참여할 의사가 있는 예술가를 초청한다. 청소년들은 관객들 앞에서 게스트들이 자신이 살면서 경험한 섹스, 마약, 범죄와 관련해 이야기 하도록 인터뷰를 진행한다. 첫 번째로 진행을 했을 때는 성적 취향에 대해서만 이야기 했었다. 자유로운 형태로 청소년들은 이 인터뷰자리에 와서 하고 싶은 것은 무엇이든 할 수 있다. 질문의 경우, 우리 팀이 게스트의 사전 인터뷰를 진행한다. 내가 직접 인터뷰를 하거나 팀의 일원이 미리 인터뷰를 해서 이들에 대한 정보를 최대한 알아 낸 후, 청소년들이 자신들의 인터뷰에서 던질 질문을 정하는 것을 돕는다. 댄 힐의 인터뷰를 예로 들어보면, 댄은 전립선 암에 걸려서 전립선을 제거했다. 내가 그와 이야기를 하던 중 그걸 알게 되었고, 이를 바탕으로 질문을 몇 가지 만들었다. 이 사진에 보이는 남자는 시리아 사람인데, 느지막한 나이까지 수총각으로 살았다. 그래서 어떻게 그럴 수 있었고, 어려운 점은 무엇이었는지 물었다. 청소년들은 평소에는 이런 질문을 할 수 있는 위치에 서거나, 이런 질문을 해도 되는 허락을 받는 경우가 없기 때문에 상하관계가

뒤집힌다고 볼 수 있다. 흥미롭고 중요하다고 생각하지만 아직까지 모르고 있던 정보를 묻는다. 모두가 입을 모아 하는 이야기 중 하나는, 성교육을 할 때 정작 본인들에게 필요한 정보는 얻지 못한다는 것이다. 대부분 혼전 순결에 대해 이야기를 하고, 성행위를 피해야 한다는 이이기를 듣거나, 콘돔을 어떻게 씌우는 지 등에 대한 정보만 얻는다. 그다지 흥미로운 정보가 아니다. 그래서 보통의 경우라면 허락되지 않을 질문을 어른들에게 던질 수 있다. 관객들은 어른들이 굉장히 너그러운 자세를 취하는 것을 보게 된다. 왜냐하면 어른들은 자신들이 보여줄 수 있는 가장 훌륭한 모습을 보여주기 위해 노력하기 때문이다. 개인적으로는 이 프로젝트에서 그 부분이 가장 흥미로웠다. 이 프로그램 또한 내가 10대들과 많은 시간을 보내는 과정에서 만들어 졌는데, 10대들은 항상 나에게 성적 취향에 관련된 질문을 던졌다. 이 질문들은 굉장히 순진한 질문인 경우가 많다. 나 스스로 깨닫게 된 점은 내가 보여줄 수 있는 최선의 모습을 보여주고 싶어하는 나의 바람이었다. 가장 훌륭한 정보를 주고, 농담을 하지 않고, 순수하고 도덕적인 정보를 주려고 했는데 왜냐하면 이 프로젝트를 통해 이들을 돕고 싶었기 때문이다. 10대들이 볼 때 자신들의 경험과 비교해 보면 나는 성행위에 있어서는 전문가나 다름 없다. 그래서 어느 정도의 전문성을 가지고 이야기 할 수 있다. 이 프로젝트에 참여했던 어른들은 정말 많은 노력을 했고 프로젝트에서 그 부분이 정말 아름다운 부분이라 느낀다. 세대 간의 대화는 정말 드물게 일어난다. 어른들의 최고의 모습을 본다는 것, 항상 내가 나쁜 모습만 보아서 라기 보다는, 누군가가 큰 노력을 기울이는 모습을 보는 것은 특별한 경험이다. 또한 두 그룹간에 소중한 시간을 같이 보낸다. 내 생각에 이 과정을 평가 한다면, 무엇을 배웠는지 평가할 수 있고, 몰랐던 사실 중 무엇을 배웠는지, 어떤 점이 놀라웠는지, 등이 평가를 위한 질문이 될 수 있다. 당연히 우리는 게이나 트랜스젠더를 섭외하려 하고, 최근에 핀란드에서 진행을 했을 때는 논바이너리인 사람들을 무대로 초청해 논바이너리로 산다는 것은

어떤 의미인지 물었다. 그래서 그런 부분에서 얻을 수 있는 배움의 성과가 있다. 원한다면 이런 성과를 평가하는 것이 가능한데, 이전에 몰랐던 것들 중 무엇을 배웠는지, 놀라운 사실은 무엇이었는지 등으로 평가하는 것이다. 이 프로젝트와 관련해 굉장히 흥미 있다고 느낀 점은 댄 힐이 한 이야기였는데, 이 사람은 우리에게 1969년에 여자를 임신시키면 어떤 일을 겪어야 했는지에 대한 끔찍한 이야기를 해주었다. 당시 캐나다에서는 낙태가 금지되어 있었기 때문에 그는 여자친구와 함께 운전을 해서 미국 국경을 넘어야 했다. 아이들에게 파트너를 임신시키는 것이 얼마나 골치 아픈 일인지 말로는 얼마든 이야기 할 수 있지만, 아무도 귀 기울여 듣지 않을 것이다. 하지만 댄과 인터뷰를 했을 때, 낙태에 대한 어조는 매우 달랐다. 낙태는 물론 쉬운 주제는 아니지만 헤로인처럼 심각하게 들리지는 않는다. 하지만 댄이 낙태는 헤로인만큼이나 끔찍한 일이고, 그래서 남자의 입장에서 낙태를 시키는 것이 얼마나 스트레스를 받는 경험이었는지 공유하는 것은 10대들에게는 새로운 사실을 발견하는 경험이었을 것이다. 이 것도 평가를 할 수 있는 방법이 있을 것이다. 청소년들의 태도가 어떻게 바뀌었는지를 알아 볼 수 있다. 이 인터뷰를 비디오로 만든 자료를 원한다면 공유하겠다. 우리가 한 작업은, 리얼리티 티비 프로그램에서 쓰는 방식처럼, 아이들이 댄을 인터뷰하는 영상을 바탕으로, 그 사이사이에 청소년들의 1:1 인터뷰를 삽입해 청소년들이 인터뷰에 대한 반응을 이야기하는 영상을 넣었다. 그래서 마치 인터뷰 내용에 청소년들이 반응하며 자신의 경험을 되돌아보는 순간을 보여주는 식으로 영상을 제작했다. 보고 싶다면 영상 링크를 공유할 수 있다.

큐 질문이 하나 있다. 누구와 일을 하느냐에 따라 다르겠지만, 청소년들과 작업을 할 때, 먼저 인터뷰 대상과 사전 인터뷰를 진행하고 윤리적 이슈가 무엇인지 지도한다고 했다. 어떤 질문을 해도 되고, 어떤 질문은 하면 안되는지 정하나? 그 사이에 어떻게 균형을 잡나? 그들이 스스로 진행을 하도록 하는

것인가? 지도하거나 멘토링을 하는 것은 어려운 일일 수 있기 때문이다. 자신이 직접 참여하는 식이 되는 것을 피하고, 그들 스스로가 진행하게 해야할 뿐만 아니라 여러가지 윤리적 이슈가 있다. 어떻게 스스로 검열을 하지 않도록 하나?

대런 어떻게 청소년들 스스로가 자신을 검열하지 않도록 하느냐는 말인가?

큐 그렇다. 어떻게 스스로 자신을 검열하지 않도록 하는지가 첫 번째 질문이다. 두 번째 질문은 대런이 관여할 때, 자신의 이성에 따라 어떤 것이 좋고 나쁘다는 검열을 하게 되는 것인지 알려달라.

대런 섹스, 마약, 범죄성이라는 특정 프로젝트와 관련해 이야기를 해보겠다. 두 번째 질문에 먼저 답을 해보면, 청소년들과 작업을 할 때 중요한 것은 이런 질문을 해도 괜찮다고 이들을 설득하는 것이다. 함께 자리한 사람 중 누구도 대답하기 싫은 질문에 대답을 할 필요 없고, 대답을 하지 않아도 괜찮다는 환경을 조성하는 것이 중요하다. 이는 청소년들에게 원하는 것은 무엇이든 질문을 할 수 있는 허가를 준다는 의미이다. 언제라도 인터뷰 대상이 더 이상 못하겠다고 할 수 있고, 이 질문은 건너 뛰겠다고 할 수 있다. 이 사실은 매우 명백하다. 청소년들에게 가장 어려운 점 중 하나는 특정 질문을 던질 수 있을만한 용기를 내는 것이다. 용기를 내도록 돕기 위해서 우리 자신이 처음에 인터뷰 대상이 된다. 청소년들은 우리를 편하게 대하고, 우리와 서로 친한 관계이며, 카메라 앞에 선 것도 아니다. 우리는 청소년들에게 알고 싶은 것은 무엇이든 물어보라고 한다. 나는 수줍음을 타는 성격이 아니라 넘어가는 질문이 없다. 편안하고 괜찮다고 느끼도록 하는 것이다. 당연히 나의 목표는 훌륭한 공연을 만드는 것이다. 사람들이 청소년들과 일을 할 때 하는 실수 중 하나는 자신이 협력자로 참여하지 않는 것이다. 자신은 아예 발을 빼고 이 프로젝트는 청소년들이 이끄는 프로젝트이고, 오직 청소년들의 관심사에만 관심을

가지며, 청소년들이 주인이라고 한다. 나는 어떤 협력자도 그런 식으로 대하지 않는다. 내가 요요와 작업을 같이 하는 중에 요요가 무대 위에서 뭔가 하고 있다면, 나는 요요에게 나의 의견을 말하고, 내 생각에 그녀가 무엇을 어떻게 해야 하는지 이야기 하고, 그 이후 협상을 통해 합의에 도달하게 될 것이다. 이것이 청소년들과 작업을 큰 틀에서 봤을 때 내가 기반하는 원칙으로, 나는 이것을 “동료간 협력관계(collegiality)”라 부른다. 이들은 동료다. 단순히 프로젝트에 참여하는 청소년들로, 이들이 젊다는 사실만이 중요한 것이 아니다. 예술 작품을 공동으로 만드는 동료이며, 내 예술적 의견의 가치와 그들의 예술적 의견의 가치는 동등하다. 그들의 권리나 창의성에 개입을 하는 것이 아닐까라는 걱정은 내가 보기에는 그다지 할 필요가 없다. 청소년들과 작업을 했던 내 경험으로 봤을 때, 문제가 있다면 청소년들은 나에게 자신들의 생각을 이야기 한다. 자신이 청소년들을 존중하고 협력자라고 여긴다면, 이들이 하고 싶어 하지 않는 일을 억지로 시키는 것은 사실 매우 힘든 일이다. 또한 이들 자신도 우리가 하고 싶지 않은 일을 억지로 시킨다면 그만 둔다고 할 것이다. 이걸 가혹행위다. 실제로 청소년들에게 가혹행위를 하는 사람도 있다. 물론 청소년이 아닌 배우에게 가혹행위를 하는 사람도 있다. 협상은 그 자체로도 중요하지만, 우리의 프로젝트 전반에 걸쳐 아주 흔치 않은 상황을 만들어 낸다. 예를 들어, 우리는 절대 청소년들을 절대 조용히 시키지 않는다. 이걸 금지 사항이다. 이는 내가 쓴 “아동 및 청소년 협력을 위한 머멜리언 프로젝트 조약”에 규정으로 명문화 되어 있다. 이 조약은 UN의 아동권리협약을 바탕으로 만들었다. 이 규정들은 나에게도 적용이 되기 때문에 아이들의 표현의 자유를 내가 억압해서는 안된다. 그래서 사람들에게 조용히 하라고 말 할 수 없다. “너희들이 이야기를 하면 내가 정신이 사납다”라고 말할 수 있지만 거기다 조용히 하라고 말 할 수는 없다. 예를 들어 지금 우리 미팅에 있는 사람들을 조용히 시킨다는 것은 절대 생각할 수 없는 일이다. 미팅 참가자 중 한 명이 말을 하면 다른 참가자들은

기다린다. 이 사람이 이야기를 멈추지 않고 끝도 없이 한다면, “미안한데 내가 하던 이야기 계속해도 될까?”라고 말할 것이다. 아이들과도 마찬가지다. 청소년들을 모아 놓고 육체적 움직임에 대한 지시사항이 없는 환경을 만들면 이들이 얼마나 충격을 받는지 보고 놀라게 될 것이다. 우리는 이들의 육체적 움직임에 대한 명령을 내리지 않는다. 절대 “앉아”라고 말하지 않는다. 한 가지 예외라면, 우리는 한 동안 해밀턴 조약이라는 개념을 사용했다. 해밀턴은 토론토 근처의 도시로 우리가 한 번 방문한 적이 있는데, 이 곳에서 갔던 청소년 리더는 항상 청소년들에게 입을 닫고 서로를 존중하라고 소리를 지르곤 했다. 그래서 해밀턴 조약을 발동하겠다고 말한 후, 해밀턴 조약의 효력이 있는 동안은 내가 독재자 입장에서 명령을 내렸다. 하지만 청소년들 모두가 대런이 독재자 모드에 돌입한다는 인식을 하고, 일정시간 동안 대런이 독재자가 될 것이며, 진행을 위해 조용히 하라고 말 할 것이라는 사실에 동의를 한다. 이 조약은 마치 수정헌법 5 조의 권리를 행사하는 것과 비슷한데, 이 조약은 정말 특별한 상황에서만 발동을 시킨다. 우리가 무대에 올라서 만드는 작품에도 의미가 있는 것은 맞지만, 우리가 함께 보내는 시간에도 중요한 가치가 있다. 우리가 훌륭한 작품을 만들기 위해서 청소년들에게 소리를 지르고 이들에게 가혹행위를 하거나, 혹은 스트레스를 줘서는 안된다. 사실 이런 모습을 독일에서 정말 많이 봤었다. 독일에서 같이 작업을 한 청소년들 중 다수가 이전에 다른 단체에서 1-2년 동안 일을 했었는데, 이 단체들은 공연을 무대에 올리고자 하는 극장 공연 예술가들 단체였다. 이들은 공연을 무대에 올리고 싶어하고, 사람들을 무대 위 특정 위치에 배치하려 하고, 대사를 정해진 순서대로 읊고, 조명을 시간에 맞춰 조절하는 등 전형적인 공연 제작 작업을 했었다. 전문 배우가 아닌 청소년들과 함께 이런 작업을 하려면 독재자가 될 수밖에 없다. 조용히 시키기 위해 소리를 질러야 하는 등 낭비할 시간이 없다. 이 청소년들은 그 사람들과 작업하면서 굉장히 고생을 했다. 왜냐하면 매멜리언이 만들고자 하는 분위기와는 달랐기 때문이다. 우리는

함께 보내는 시간을 작업보다 위에 둔다. 작품의 수준을 높인다는 명목으로 불쾌한 시간을 보내야 한다는 것은 의미 없는 일이다. 차라리 작품의 수준을 포기하겠다.

요요 지금까지 이야기 해 준 두 프로젝트에 참석한 10대들은 어디서 온 것인가? 반 친구들과 함께 왔나? 선생님들과 함께 와서 선생님들과도 같이 일해야 하나?

대런 매번 다르다. 10대들과 하는 작업은 학교와 협업을 할 때도 있다. 그러면 선생님이 동반을 하고, 이런 경우 가끔은 우리가 만들고자 하는 환경을 조성하기 위해 협상을 통해 이들을 안심시켜야 하는 경우도 있다. 섹스, 마약, 범죄성에는 10대 후반의 청소년들이 참여했다. 학교에서도 모집을 했지만, 진행은 학교 밖에서 했는데, 왜냐하면 학교에서 하면 10대들이 너무 스트레스를 받지 않을까 해서 였다. 하지만 전형적인 작업의 경우, 어린이 헤어드레서(haircuts by children)를 예로 들면, 반 아이들과 학교 밖에서 작업을 했다. 우리는 작업을 할 때 색다른 분위기를 만들기 위해 노력 하는 경우가 많은데, 가끔은 머멜리언 조약을 주최측에게 미리 보내야 했다. 솔직히 보낸다고 읽는 사람이 있는지는 모르겠다. 사람들을 해고 해야 하는 경우도 있었다. 가끔 청소년들을 보통 학교에서 대하듯이 가혹하게 대하는 사람도 있었다. 때로는 우리도 규칙에 따라야 하는 경우가 있었다. 내가 이해하게 된 사실은 우리가 이 프로젝트를 아시아에서 했을 때, 한국에서도 프로젝트 하나를 했는데, 한국에서는 청소년이 규칙을 잘 따라야 한다는 기대치가 높았고, 청소년들도 이를 문제 없이 받아들였다. 그래서 다른 곳에서 진행을 할 때만큼 폭발적은 아니었지만 평소보다는 더 폭발적인 모습으로 진행되었다. 우리가 보통 때보다 더 자유로운 환경을 조성했기 때문에 결과는 상대적으로 평가해야 한다고 생각한다. 그렇지만 확실히 이 프로젝트에 있어서 학교와 함께 작업을 하는 것이 쉬운 일이 아니다.

찰리 흥미롭게 잘 들었다. 나는 광주에서 진행된 머멜리언 프로젝트에 이바, 콘스탄틴과 함께 코디네이터로 참여했었다. 네이썬, 르니와도 함께 일했다.

대런 그 두 프로젝트는 자매 결연을 맺은 프로젝트다.

찰리 그렇다고 들어서 놀라웠다. 나도 2년 전 10대들과 작업을 해 본 경험이 있는데, 당시에는 성교육과 관련된 이야기만 했었다. 리서치를 하는 과정에서 마치 내가 10대들에게 성행위를 하라고 장려하는 것 같다는 느낌이 들었다. 그래서 성 교육과 관련된 공연을 어떻게 기획해야 할지 고민이 되었다. 그래서 예술적 접근을 통해 쇼 케이스를 만들면 어떨까 하는 생각이 들었다. 나는 이 10대들이 서로 간에 토론을 하기를 원했는데, 말로 토론을 할 때 우리의 상상은 끝도 없이 뻗어 나갈 수 있기 때문에 몇몇 쇼 케이스를 만들면 이 곳이 토론의 장이 될 수 있다 생각했었다. 여하튼, 내가 10대들과의 작업에 대한 이야기를 들었을 때, 해야 되는 일이 굉장히 많고, 약간 다른 점이 있다는 생각을 했다. 우리는 모두 10대였던 적이 있지만, 당시 어떤 느낌이었는데 잊은 채 살아간다. 어른이 되면 10대들을 만났을 때 어떻게 행동을 하고 소통을 해야 하는지 전혀 모른다. 왜 이렇게 느낌과 생각을 모두 잊었는지 모르겠다. 되살리기가 어렵다.

대런 내가 경험한 바에 따르면 10대들을 상대하고 그들과 소통하는 최선의 방법은 기타 다른 사람을 접할 때와 똑같이 상대하고 소통하는 것이다. 자신의 친구처럼 대하고 친구랑 이야기 하듯이 이야기를 하면 10대들은 굉장히 놀라면서 좋은 반응을 보일 것이다. 비법은 전혀 다르게 대하지 않는 것이다. 어른들을 대하듯 대하면 된다. 정말 좋은 반응을 볼 수 있을 것이다. 10대를 어른처럼 대하는 어른들은 거의 없다. 특히 권위를 지켜야 하는 자리에 있는 사람인 경우 더 드물다. 아이들에게 성행위를 장려할 것 같아 걱정된다고 말한 것과 관련해, 사실 정 반대라고

생각한다. 물어보고 싶은 질문은 무엇이든 물어볼 수 있다라는 말을 들으면, 성행위를 장려하는 것이 아닌가 하고 생각할 수도 있지만, 결국 청소년들이 프로젝트를 통해 성행위와 성적 취향에 대해 배우게 되는 점은 이 주제가 매우 복합적이라는 사실이며, 즐겁지 않은 경우도 많고, 굉장히 헛갈리는 주제라는 사실이다. 정직한 어른이라면 성행위에 대한 장미 빛 그림을 그려주지 않을 것이다. 코카인을 다량 흡입하고 누군가와 소위 안전하지 않다는 섹스를 해본 적이 있는 사람이라면 다음 날 정오에 깨질 것 같은 머리를 잡고 일어나서 HIV 에 감염된 것이 아닌가 걱정을 한다는 사실을 안다. 정직한 대화를 한다면 성행위를 장려하게 될 것이라는 걱정을 할 필요는 없다고 생각한다.

찰리 실제로 우리가 10대와 어른들과 인터뷰 자리를 마련해 자신의 성적 취향이나 성행위 경험을 물어보면 자신의 경험이나 감정을 말로 표현하는 것을 힘들어 한다. 한국 문화에서는 아이들과 청소년들을 너무 어린애 취급한다고 생각한다. 유럽에 있을 때 가족들과 밥을 먹으면, 그들은 아이들이 이야기를 하면 멈추고 아이들의 말을 듣는다. 하지만 한국에서는 밥을 먹을 때 아이들이 식탁으로 오면 아이들이 낄 곳이 아니니 저리 가라고 말을 한다. 아이들을 얼마나 존중하는지에 큰 차이가 있다.

대런 그렇다고 한다면 이런 식의 프로젝트를 통해, 청소년들과 작업을 하면서 이들의 이야기를 들어주고, 자신 본연의 모습을 보여줄 수 있도록 하고, 아이들이 조용히 하고 있기를 바라는 식의 전형적인 기대를 하지 않는다면 아이들은 놀라운 모습을 보여줄 것이다. 두 명의 아이들이 서로 모여서 떠들고 있을 때 보통 아이들을 따로 떼 놓는 경우를 아주 흔하게 볼 수 있는데, 이것은 결사의 자유를 침해하는 것이다. 청소년들은 UN 의 아동권리협약에 따라 결사의 자유를 가지고 있다. 누구와 친구를 할 것인지 선택할 권리가 있으며 우리는 이래라 저래라 할 권리가 전혀 없다. 이들을 떼어 놓는 것은 인권침해이다.

우리는 협상과 협업을 할 수 있을 뿐이다. 때로는 당황스럽기도 하지만 독재자가 되었을 때 치러야 하는 대가는 청소년들이 마음 닫고 열지 않게 되는 것이다. 프로젝트가 끝나면 프로젝트의 참가한 청소년들의 교실과 그들의 생활 속에서 우리가 만들어 낸 느낌이 얼마나 놀랍고 색달랐는지, 얼마나 큰 자유가 있었는지에 대한 이야기를 매번 듣게 된다. 청소년들은 이 점을 굉장히 소중하게 생각한다. 영국의 선생님들은 교실에서 아이들을 홀대하는 것으로 유명하다. UN 아동권리협약조차 영국을 특별케이스로 소개한다. 그래서 이 곳에서 어려움을 겪었는데, 아이들에게 자신 본연의 모습을 보일 수 있게 하고 규칙을 적용하지 않자 청소년들은 정말 훌륭한 반응을 보여주었다.

큐 질문이 몇 가지 있다. 규칙과 조약 등에 대해 이야기를 했는데, 이는 일반적으로 적용이 되나? 누구와 일을 하는 가에 따라 바꾸나? 이 조약에 대해 좀 더 설명을 해줄 수 있나? 이게 첫 번째 질문이다. 두 번째 질문은, 일반화가 힘들기는 하지만 홍콩에서 만났을 때 사회적 침술에 대해 이야기 했었다. 아이들, 청소년, 커뮤니티, 사회 참여형 예술 작업을 할 때 본인의 철학, 예술적 방향, 혹은 창작적 접근 방식, 철학이 무엇인가 이다. 세 번째 질문은 찰리가 이야기를 했듯이 나라마다 문화적 맥락이 매우 다르다. 캐나다, 유럽, 아시아에서 작업을 하는데, 어떻게 자신의 예술적 콘셉트를 다른 문화적 맥락에 전파하나? 프로세스는 무엇이며, 프로세스에서 무엇이 중요한가? 질문이 많아서 미안하다.

대런 기본원칙 - 동료 / 협력관계 조약은 그 개요를 명확하게 설명한 문서가 있다. 우리는 이 문서를 모두와 공유한다. 몇 개의 규칙이 분위기를 설정하고, 이 규칙들이 정립되고 나면 다른 것들은 걱정할 필요가 없다. 이런 규칙은 조용히 시키는 것을 금지하는 규칙만큼이나 기본적인 규칙들이다. 성인 동료를 조용히 시킨다는 것은 생각조차 하지 않을 일이다. 누구도 그런 행동을 하지 않을 것이다.

10대들과 작업을 위해 작업환경을 설정할 때 우리가 따르는 기본적인 원칙은 이들이 동료이며, 협력관계에서 자신들만의 능력을 발휘한다는 것, 그리고 이들의 능력은 중요하기 때문에 이를 묵살해서는 안된다는 것이다. 원한다면 조약을 보내줄 수 있다. 청소년들과 장기적인 교류를 할 때 기반하는 여러 원칙 중 가장 중요한 것은 동료간 협력관계를 유지하는 것이다. 결론은 동료 예술가를 대하는 방식과 10대들을 대하는 방식이 달라서는 안된다는 것이다. 성인 예술가 동료 중 다운중후군이 있는 사람이 있다고 하면 그 사람을 조용히 시키려고 하지 않을 것이며, 그 사람이 가진 능력 안에서 작업을 함께 할 것이다. 우리도 마찬가지다. 뛰어난 부분이 있고 그렇지 않은 부분이 있기 때문에, 만약 우리가 함께 작업을 한다면 잘하는 부분을 시키고 잘 못하는 부분은 시키지 않을 것이다. 그리고 못하지만 반드시 해야 할 필요가 있는 부분이 있다면 그 부분을 연습하도록 할 것이다. 어느 누구와 일을 하더라도 작업을 하는 방식에 차이가 없다. 그렇기 때문에 동료간 협력관계가 핵심에 있다고 할 수 있다. 하지만 좀 더 큰 그림을 봤을 때 우리의 철학을 살펴보면, 나는 작품을 만들 때, 그것을 사람들과 그저 즐거운 시간을 보내는 행위와 최대한 비슷하게 만들지만, 동시에 이를 예술이라고 부르는 데 문제가 없도록 하려고 노력한다. 하지만 평범하게 시간을 보내는 것이 아니라 평소와는 다른 독특한 방식으로 함께 시간을 보내는 것이다. 10대들과 어른들이 밤에 도시를 함께 거닐거나, 찰리가 참여했던 프로그램처럼 청소년들이 어른들을 데리고 다니면서 이웃에서 장사를 하시는 분들을 만나고, 아이들이 마치 동네의 주인인냥, 이 지역의 시장인 듯한 모습을 만들어내는 것이다. 이 아이들이 커피숍 사장님이나 자동차 정비소 사장님을 알고 지낸다는 식으로, 이 순간 만은 우리가 색다른 방식으로 함께 한다는 모습을 그려내는 것, 이것이 나의 공연이다. 아이들이 하는 다른 프레젠테이션은 그저 함께 할 수 있는, 서로 교류할 수 있는 색다른 방식이 있다는 사실을 증명하기 위한 장치일 뿐이다. 이를 통해서 방향 추를 현실보다 한 칸 더 이상향에

가깝게 돌리는 것이다. 모든 프로젝트는 이런 식인데, 그 의미는 앞서 이야기 했듯이 공연에서 받는 느낌과 공연을 만드는 동안 받는 느낌 간에 차이가 있어서는 안된다는 뜻이다. 공연을 만드는 시간을 즐겁지 않는데, 공연을 하는 시간은 즐겁다면, 나는 여기에 만족하지 못한다. 예술 작품을 만들기 위해서 고통을 받아야 한다면 굳이 왜 해야 하는가? 굉장히 중요한 점이다. 다양한 문화적 맥락에서 작업을 한다는 것과 관련해, 말했듯이 우리에게는 기본 원칙이 있다. 동료간 협력관계의 원칙, 상하관계를 전복시켜 만드는 분위기 등이 있는데, 이 분위기는 우리가 언제든지 그 수위를 조절하고 싶다면 원하는 방향으로 움직일 수 있다. 내 인생의 모든 성관계(All the sex I've ever had)를 예로 들면, 이 프로젝트에서 우리는 노인분들과 작업을 했는데, 각자 4시간씩 인터뷰를 하고 공연을 만들었다. 인터뷰 한 내용을 바탕으로 대본을 만들어서 공연 내에서 이 분들의 성생활을 소개하였다. 이들의 삶을 연도별로 돌아보면서 해마다 가졌던 모든 성관계를 이야기 하는 것이다. 이들을 무대 위에 올려 자신의 이야기를 나누도록 한다. 우리가 방문하는 곳마다 관객과 언론은 이들이 얼마나 용감한 지 찬사를 보낸다. 독일 사람들은 성행위, BDSM, 공공장소에서 벌어지는 성행위, 오픈릴레이션십 등 60년대에 이들이 경험했던 것에 대해 이야기를 했는데, 이들이 한 이야기와 우리가 싱가포르에서 여성들만 초청해서 공연을 했을 때 나온 이야기는 정말 달랐다. 싱가포르에서 게스트로 참여한 여성들은 대부분 평생 오직 한 두 명의 남자와 성행위를 해봤고, 다수가 18살이나 20살 때 만나기 시작한 남자와 여전히 결혼 관계를 유지하고 있었다. 이들의 이야기는 독일에서 나왔던 이야기처럼 충격적인 이야기는 아니었지만 싱가포르 관객과 싱가포르 언론은 이 여성들이 용감하다고 생각했다. 왜냐하면 싱가포르의 맥락에서 볼 때 이들은 여전히 위험을 무릅쓰고 무대에 나와 이야기를 한 것이기 때문이다. 독일에서 나온 것 같은 충격적인 이야기를 하지는 않았지만 이들의 이야기는 싱가포르의 맥락에서 봤을 때는 충격적인 이야기였고, 공연을 보러 온

관객에게는 정말 놀라운 일이었다.한 여성이 배개를 가지고 자위를 한 이야기를 아주 짧게 했는데, 공연이 끝나고 나서 젊은 여성이 이 여성에게 다가와 “그럼 자위를 해도 괜찮은 거죠? 맞나요?”라고 물었다. 이 질문 자체가 말도 안되는 질문인 나라들이 많이 있다. 사람들은 티비에서 자위에 대해 스스럼 없이 이야기 하고, 자위에 대한 농담을 하고, 유명한 사람들도 자위를 하다가 들키고, 뉴욕에서는 지난 주에 어떤 사람이 좀 미팅에서 자위를 하다가 걸린 일도 있었다. 프로젝트가 어디서 진행되는지에 따라 확장을 하거나 축소가 되기도 한다. 어디를 가든지 그 곳에서 나는 단지 방향 추를 이상향 쪽으로 한 칸 더 돌리려 하는 것 뿐이다. 예를 들어 포틀랜드에서는 출연진 전부가 약간 더 연령대가 낮은 노년층이었는데, 70년대에 모두 오픈릴레이션십을 경험해 본 사람들이었다. 이들은 교외에서 벌어지는 키 파티에서 대해서도 이야기를 했다. 키 파티는 70년대에 커를 여럿이 한 장소에 모여 각자의 열쇠를 그릇에 넣은 후, 정확히 기억은 안 나는데, 파티가 끝나고 나면 부인들이 전 부 하나씩 열쇠를 골라 그 열쇠 주인의 집에 가서 성행위를 하는 파티였다. 이 키 파티는 미국의 교외지역에서 성적 취향의 경계를 시험해보고자 했던 시기에 굉장히 크게 유행한 파티 방식이었다. 그래서 이를 경험해 본 사람들이 많았다. 일본에서는 이런 일이 일어난 적이 없는데, 대신 일본에서 일어난 일은 러브 호텔이었다. 많은 사람들이 러브 호텔을 이용하고, 배우자 몰래 외도를 하는 식이다. 일본 사회에서는 정말 많은 사람들이 외도를 한다. 그래서 이 부분에 대해 많은 이야기를 할 수 있었다. 결국 방향 추를 이상향으로 움직일 수 있다면 어떤 식으로든 프로젝트는 확장 할 수 있다. 청소년들도 마찬가지로 이들의 권리, 이들에게 허락된 것들을 다룰 수 있다. 찰리와 같이 일했던 콘스탄틴과 이바가 교실에서 만든 분위기는 보통 때보다 더 열린 분위기였다. 우리는 할 수 있는 한 최대로 보통 때보다 분위기를 고조시키려 노력했다. 비록 그 정도가 크지 않다 할지라도 그걸로 충분하다. 단지 각 프로젝트를 프로젝트가 벌어지는 장소의 느낌에 맞게 확장하려는 것이기 때문이다.

찰리 질문이 하나 있다. 나는 머맬리인 프로젝트 중 콘택트 잉크(??? 1:15:28)의 자매 프로젝트 머맬리언 다이빙 리플렉스(mammalian diving reflex)에 참여를 했었다. 내가 받은 느낌은 리서치 기간에 일어난 일과 리서치의 결과가 상당히 다르다는 사실이었다. 어쨌든 머맬리언 다이빙 프로젝트의 방식은 투어링을 하기 쉬운 방식이라는 느낌이 들었다. 매뉴얼이 있고, 기관에서 인터뷰 할 사람을 모두 준비시켜야 하고, 샵에는 모든 목록이 있었다. 아이들은 교실에 앉아 있었고, 초청 받은 관객은 모두 와서 인터뷰를 했다. 뭔가 굉장히 잘 짜여진 프로그램이라는 느낌이 들었다. 이와 비교해 콘택트 잉크(???1:16:10)같은 경우는 아이들에게 더 큰 자유가 주어졌던 것 같다. 나는 아이들이 좀 더 정교하고 정돈된 느낌이었으면 좋겠다고 생각했는데 아이들은 정말 자유로웠고 그래서 엉망이 되었다. 두 프로젝트가 굉장히 다르다고 느꼈다. 캐나다에서 공연을 제작할 때, 어떤 경우에는 창작 프로세스에 중점을 둔다고 생각한다. 투어링을 할 때 어떻게 바뀔 수 있는지 매뉴얼로 개발 될 수 있는지 모르겠다.

대런 어떤 프로젝트를 만들든지 우리는 제작 초기부터 투어링의 가능성을 염두에 둔다. 투어링이 가능하도록 디자인을 하는 것이다.이웃 산책(walking neighborhood) 프로젝트는 내가 실제로 본 적이 없기 때문에 어쨌든 잘 모르겠다. 청소년들과 작업을 할 때나 혹은 비 전문가와 작업을 할 때 중요한 점 중에 하나는 형식 자체가 매우 잘 설명되어야 하고, 이에 따라 사람들의 역할이 매우 분명해야 한다는 점이다. 하지만 그 역할 속에는 큰 혼란이 있을 수 있고 자유가 있을 수 있다. 예를 들어 어린이 헤어드레서(Haircuts by children)같은 경우, 역할이 매우 분명하다. 가위를 들고 머리를 자르는 것이다. 다른 것은 하면 안된다. 다른 것을 하는 것을 원치도 않고, 다른 일을 하라는 허락도 내린 적이 없다. 행사장에 머리를 자르러 왔다는 사실이 합의 된 상태다. 하지만 그 안에서 하고 싶은 것은 무엇이든 해도 되고, 손님이 문제 삼지 않는 한도 내에서 무엇이든지 할 수 있다. 이

사람들이 당신의 이웃입니다(These are the people in your neighborhood)같은 경우, 내가 프로젝트를 디자인하면서 의도한 바는 가능한 한 가장 사적인 질문을 하도록 만드는 것이었는데, 한국에서는 내가 참석을 하지 않았기 때문에 그 부분이 얼마나 강조가 되었는지 모르겠다. 가게 자체가 중요한 것이 아니다. 아이들에게 가게 안에 무엇이 있는지 물어보는 것을 원하는 것이 아니다. 가게 주인이 부인을 어디서 처음 만났고, 언제 처음 사랑에 빠졌다는 것을 알게 되었는지 등의 질문을 아이들이 물어 보기를 바라며, 이런 질문을 하는 것을 자유롭게 느끼기를 바란다. 질문을 통해서 이 사람들에게 대해 알아내야 한다는 역할은 협상이 가능한 것이 아니다. 하지만 그 틀 속에서, 얼마나 엉뚱한 질문을 할 수 있는지, 하면 안되는 질문은 무엇이고 어떻게 하면 그 질문을 돌려서 할지 등, 8살, 10살 아이들에게 쉬운 일은 아니지만 어느 정도는 아이들을 밀어 부쳐 볼 수 있다.

찰리 너의 프로덕션은 세계 곳곳에서 투어를 하는데, 어떻게 성공적인 프로그램 진행을 준비하는지 궁금했다. 하긴 이미 제작을 할 때 투어링을 생각한다고 했으니 이해가 간다.

대런 우리는 지금 막 독일에서 미팅 초반에 언급했던 360 도 비디오 프로젝트를 선보였는데, 이 작품의 경우, 디자인을 완성하는데 오랜 시간이 걸렸다. 우리는 항상 어떻게 하면 프로젝트를 다른 곳에서 짧은 시간 내에 재현 할 수 있을 지 생각하지만, 처음 개발을 하는 과정에서는 시간이 걸릴 수 있다. 이 프로젝트를 개발하는 데는 거의 3년이 들었고 여러가지 테스트를 하는 등 할 일이 많았다.

찰리 투어링을 고려할 때 가장 중요한 점이 무엇인가?

대런 어떻게 하면 짧은 시간 내에 수행을 할 수 있을 것인가 이다. 찰리 짧은 시간이라고 하면 2-3 주 정도를 말하는 것인가?

대런 주어진 작업 시간이 가장 길었을 때 1달 이었다. 대부분은 1 주일 정도를 원한다. 대부분의 주최측은 1주일 걸린다고 하면 정말 좋아한다.

큐 KACES 는 사회 참여형 극장 공연 프로젝트 기반의 작업 의뢰하는데 관심이 많다. 찰리가 이미 이야기를 했지만 다시 질문을 하겠다. 첫 번째 질문은, 본인의 구상이나 기존에 구축해 놓은 틀을 기반으로 할 때 작업의 프로세스는 어떻게 되는가? 두 번째 질문은 완전히 맨 바닥에서부터 작업을 할 때, 일반적인 작업 프로세스는 무엇인가? 리서치 기간은 어떻게 되는지? 가장 중요한 것은 무엇인가? 예를 들어, 기술을 사용한 작품을 했을 때, 창작자들이 기술 관련 지식은 제한되어 있어서 버그를 잡는 일, 여러 번의 테스트 시간 만들기 등의 과정을 놓쳤었다. 청소년들과 작업을 할 때 가장 필수적인 것은 무엇인가?

대런 어려운 질문이다. 디지털 관련 작업을 할 때 버그를 잡기 위한 테스트를 하는 것... 어떻게 하면 짧은 시간 내에 의도한 분위기를 만들 지, 또 강한 신뢰 관계를 형성할지가 가장 중요하다. 이를 위한 다양한 활동과 게임이 있다. 또한, 공공장소에서 모르는 사람들과 많은 작업을 한다. 10대들과 활동을 할 때 항상 하는 일련의 활동이 있는데, 보물 찾기와 비슷한 게임이다. 설명을 하자면, 특정한 사람들의 목록을 만드는 것이다. 예를 들어 쌍둥이 형제가 있는 사람을 찾는 것이다. 그냥 눈으로 보서는 알 수 없는 특징이 있어야 한다. 안경을 쓴 사람을 찾으라는 식으로는 말 할 수 없는데, 왜냐하면 안경은 그냥 보면 알 수 있기 때문이다. 쌍둥이 형제가 있는 사람, 호박 파이 먹는 것을 좋아하는 사람 등으로 정하고 나면 각자 흩어져서 사람들을 붙잡고 “쌍둥이 형제 있으세요?” 라는 식으로 질문을 해야 한다. 기본적인 팀 빌딩 활동이다. 그리고 청소년들이 질문을 할 수 있도록 허락을 하는 것이 중요하다. 내 인생의 모든 성관계(All the sex I’ve ever had)를 진행할 때 우리가 하는 전형적인 활동 중 하나는 벅찬 상대(out of my league)라는 활동이다. 이 활동을 하게 되면, 모두가

길거리로 나가 자신과 비교해 훨씬 더 매력적이어서 나오는 성관계를 하지 않을 것 같은 사람을 찾아야 한다. 내가 요요를 보면 이런 느낌이 든다고 가정하면 다가 가서, “실례합니다. 지금 진행 중인 프로젝트 관련 활동을 하고 있는데, 저는 저에게 벅찬 상대 혹은 너무 아름다워서 저 같이 못 생긴 사람과는 데이트 안할 것 같은 사람을 찾아야 합니다. 제 생각에 당신이 저에게는 벅찬 상대인 것 같은데 동의 하시나요?” 라고 묻는 것이다. 우리와 작업한 노인분들도 전부 이 활동을 하셨었다. 이 활동을 통해 우리가 보여주려 하는 것은 사람들이 친절하다는 사실이다. 대 놓고 못생겼다고 하는 사람은 아무도 없다. 굉장히 잘 대해 줄 것이다. 이 활동도 신뢰와 팀워크를 키워주는 활동으로, 이 밖에도 다양한 활동이 마련되어 있으며 매우 중요한 측면의 하나이다. 다른 하나는, 내 인생의 모든 성관계(All the sex I’ve ever had)의 예산을 살펴 보면 사교활동(socializing)이라는 예산 항목이 있다. 프로젝트 진행 중 적어도 2번은 모두를 저녁 식사나 노래방에 데리고 나간다. 사교 활동을 하는 시간을 갖는 것인데, 왜냐하면 우리는 사람들이 서로 어울리게 만들려고 하기 때문이다. 이런 활동을 하지 않고 호의적인 분위기를 만드는 것은 불가능 하며 사람들이 어울려서 서로 알아 가는 것은 기대할 수 없다. 이들은 모두 참여했으며, 이는 굉장히 중요한 측면이다. 이러한 활동은 모두 작업의 일부이다. 평소와는 다른 독특한 방식으로 함께하는 것으로, 우리 작업의 궁극적 목표이다. 새로운 창작이나 새로운 작업 의뢰는 흔치 않은 일이다. 보통 새로운 작업이 만들어지는 경우에, 새로운 아이디어가 나오면 안전한 장소를 찾아 소규모 파일럿 형태로 테스트를 한다. 그리고 나서 예산 지원을 하고 작업 의뢰 할 사람을 찾아 더 큰 규모로 수행을 하는 것이다. 대부분의 작업이 이동을 하는 와중에 구상이 되는데, 주최측에는 있는 그대로 이야기 하지 않겠지만 사실 누구도 완성된 공연을 사게 되는 경우는 없다. 왜냐하면 공연은 완성되는 것이 아니고 계속 진화하는 것이기 때문이다. 이런 형태의 프로젝트의 경우 더욱 그렇다. 무대 작품의 경우 사람들은 대사를 외우고,

정해진 공간에서 정해진 움직임을 하는 식의 공연을 반복하는 것이기 때문에 완성하는 것이 가능할 지 모르지만, 우리 작품의 경우 새로운 장소에 갈 때마다 환경이 완전히 바뀌기 때문에 계속해서 모든 것이 진화해야 한다. 끝난다는 것은 불가능 하다. 내 인생의 모든 성관계(All the sex I’ve ever had)의 경우는 거의 끝났다고 할 수 있다. 바뀔 것이 거의 남아 있지 않다. 하지만 코로나가 등장해서 다시 바뀌어야 하는 것들이 떠오르고 있는데 관객의 구성이 바뀌어야 하고 관객에게 다가갈 수 없기 때문에 관객의 배치가 바뀌어야 한다.

큐 새로운 작업을 할 때, 팀을 어떻게 꾸리나? 누가 프로세스에 협력자로 참여를 하나? 너의 팀이 있다면 방문 지역 쪽에서 기대하는 역할이 무엇인가?

대런 새로운 작업의 경우 우리는 항상 스스로를 대상으로 소규모 테스트를 한다. 아니면 최근에 2012 년부터 함께 호흡을 맞춰 온 독일의 팀과 독일에서 선 보일 새로운 작품을 개발 한 경우가 있었다. 하지만 한 번도 전혀 모르는 팀과 완전히 새로운 작업을 만든 적은 없다. 항상 소규모로 테스트를 하고 확장을 한다. 때로는 확장할 준비가 되어 있지 않아도 그냥 해야 되는 경우도 있다.

찰리 어떤 예술가가 협력자로 참여하나? 배우? 비디오 예술가?

대런 대부분의 경우, 공동창작 연극(Devised theatre)을 공부한 사람이나 연극 교육학을 공부한 사람들이다. 우리와 작업을 하는 사람들은 두 가지 부류로 나눌 수 있다. 학생들이 인턴으로 참여를 해서 나중에 예산 지원 기관이 정해지면 즉시 고용한다. 혹은 이전에 작업을 했던 도시에서 프로젝트에 참여를 했던 사람 중 한 명과 좋은 관계를 유지한다면 다른 도시에서 하는 프로젝트에 초청을 해서 관계를 키워 나가기도 한다. 예를 들어, 요요와 블루가 본인들은 모르고 있지만 최근 우리가 논의를 할 때

계속 거론되고 있다. 이들의 이름이 계속 거론되는 이유는 우리가 일본에서 거의 초연을 할 뻔 했던 내 인생의 모든 성관계(All the sex I've ever had)의 일본 버전을 성사시키기 위한 진행을 이어 나갈지도 모르기 때문이다. 그래서 계속 누가 일본까지 비행을 할 수 있을지, 대만에서라면 갈 수 있지 않을까 해서 요요와 블루가 방문을 하거나 이전에 협력했던 타이페이 국립극장 사람들이 갈 수도 있겠다는 생각을 하는 중이다. 우리와 팀워크가 잘 맞았던 사람들을 최대한 빨리 보낼 수 있는 방법을 생각 중이다. 현재 코로나로 인해 누구도 해외 방문을 할 수 없는 상황에서 아무도 독일에 방문하지 않고 내 인생의 모든 성관계(All the sex I've ever had)를 독일에서 진행하는데 성공을 했다. 우리 앞에 닥친 새로운 현실이 상당 기간 지속될 것이라는 사실이 확실히 되는 가운데, 어떻게 계속해서 사람들과 작업을 할 수 있을지 고민을 하는 중이다. 어쩌면 우리는 참여하지 않고, 이전에 함께 일했던 해당 지역에 있는 팀이 자신들의 지인을 고용하여, 이미 익숙한 프로젝트를 사람들을 더 불러 모아 수행하는 식으로 진행할 수도 있겠다는 생각이 든다.

찰리 만약 한국에 방문해서 내 인생의 모든 성관계(All the sex I've ever had)를 진행한다면 정말 참여하고 싶다.

큐 2주 전에 큰 포럼과 세미나가 있었다. 코로나 팬데믹이라는 뉴 노멀 시대에 국제 이동성은 상당히 제한적이다. 호주에서 만든 소위 말하는 트래블버블은 대만, 한국, 일본과 호주를 잇는다. 좀 더 안전한 지역 내에서 정부가 이동을 허용한 것이다. 상황 특정형이며 현지 맥락이 중요한 본인의 작업에서 국제 이동성이 중요하다고 생각하나? 계속해서 변하고 있는 현재의 상황을 어떻게 받아들이나? 혹은 이전에 같이 일했던 현지에 믿을 수 있는 동료와 작업을 할 수 있다고 말했는데, 앞으로 계속 나아가기 위한 다른 방법도 있다고 생각하나? 아니면 일시적으로 작업을 축소했다가 상황이 바뀌는지 보는 것인가? 아니면

상황을 받아들이고 새로운 이동성을 찾는 것인가? 어떻게 생각하나?

대런 이 주제와 관련해 매우 혼란스러운 상황이다. 잘 모르겠다. 희망이 별로 없는 상태인 것 같다. 머멜리언은 계속해서 토론토, 캐나다 기타 지역, 현재 거주 중인 온타리오 주 등에서 기회를 찾는데 집중하고 있고, 한 동안은 이 노력을 지속할 것이다. 현재는 한 곳에 좀 더 오래 머물 수 있는 방법을 찾기 위해 노력하는 중이다. 5년짜리 장기 프로젝트를 곧 베를린에서 시작할 예정인데, 이를 통해서 유럽에서 거주할 수 있도록 임시 거주 허가를 받을지도 모르겠다. 가장 생산적인 활동을 할 수 있는 장소를 거점을 선택해야 하는데 아마도 유럽이 되지 않을까 싶다. 어디를 거점으로 활동을 할 것인지에 대한 전략적 선택이다. 가끔씩 왔다 갔다 할 수도 있을 것 같은데, 아마 이전에 하던 것처럼 할 수는 없을 것이다. 지난 5년 동안 한 번도 한 장소에 한 달 이상 머물렀던 적이 없는데, 이런 식의 활동은 이제 불가능하다. 정말 모르겠다. 요즘 굉장히 불행하고 슬픔에 빠져 있을 때가 많다.

큐 그린 모빌리티와 디퍼 모빌리티(Green and Deep Mobility)에 대해 큰 논의가 있었다. 우리의 예술 작품의 국제적 접근을 다시 생각해야 한다는 것인데, 방금 이야기 해 주었듯이 지금과는 다른 접근법, 즉 기후 변화에 대한 책임감을 가져야 하는지? 예술가가 만드는 탄소 발자국은 다른 분야와 비교할 수 없을 정도로 작지만, 많은 예술가들은 아직 이 부분에 대한 생각을 하지 않으려고 한다. 현재 불확실한 상황을 거쳐가고 있는 중이기 때문이다. 방금 이야기 했듯이 더 작은 규모로, 국제 투어링 보다는 초 지역적 성격을 띄는 프로젝트가 생겨나고 있다. 이전보다 더 장기적이고 심층적으로, 예를 들어 한국이나 대만처럼 한 나라에서 진행되는 프로젝트를 말한다. 예산 지원 기관이 이런 식의 변화를 지원해줄 지는 모르겠다. 코로나만이 문제가 아니라 예술가의 활동방식을 근본적으로 바꾸어야 한다는 논의가 크게

일어나고 있는데, 나도 여기에 대한 답을 가지고 있는 것은 아니다. 하지만 현재 이 질문에 대한 큰 논의가 일어나고 있다.

대런 내가 하는 작업들 중 어린이 헤어드레서(haircuts by children)나 이 사람들이 당신의 이웃입니다(These are the people in your neighborhood)를 포함한 대부분의 작품은 박스오피스가 없다. 즉 티켓 판매를 통해 수익을 내는 형태가 아니다. 하지만 협회나 정부 등의 지원이 있기 때문에 실현이 된 것이며, 이 지원은 그러한 공연이 엔터테인먼트 이외의 다른 사회적 결과를 내기 때문에 제공된다. 일반적으로 봤을 때 적어도 당분간은 박스오피스에 의존할 수 없는 상황이 지속될 것이라는 사실을 받아들여야 한다. 박스오피스에 의존하는 형태는 한 동안 사라져야 하며, 우리는 예산 조달을 위한 다른 방식을 찾아야 한다. 그리고 다른 조달 방식을 찾으려면 공연은 반드시 엔터테인먼트 이상의 무언가를 제공해야 한다. 우리 작품은 사회적 결과를 내기 때문에 티켓을 구매하는 사람이나 작품에 참여하는 사람 말고도 작품에 참여하게 되는 사람들이 있다. 우리는 이런 작업을 계속 해왔기 때문에 이런 작품에 매우 익숙하다. 축제에 작품을 제안 할 때, 내 인생의 모든 성관계(All the sex I've ever had)와 같은 형태의 작품은 무대에 올리는 작품이기 때문에 티켓 판매를 할 수 있음에도 불구하고, 대부분의 경우 축제의 일부로 제작되어 축제의 커뮤니티 아웃리치 섹션이나 전용관에서 선보인다. 국립극장 같은 경우도 커뮤니티 아웃리치 부서가 있는데, 가난하고 허름한 부서라서 박스오피스 판매수익을 낼 것이라는 기대는 없지만, 이 부서는 보통 박스오피스 판매 뿐 아니라 청소년, 노인, 사회 참여형 프로그램 등도 진행을 해온 부서다. 그래서 이미 박스오피스가 중심이 되지 않는 형태로 작업을 하는 모델에 대한 이해도가 높다. 다른 곳도 이런 식으로 바뀌게 될 가능성이 있다. 현재 나에게 미래에 대해 생각한다는 것은 굉장히 어려운 일이다. 기대를 할만한 가능성이 전혀 없어서 동기부여를 하기가 정말 힘든 상태다.

큐 나의 마지막 질문은 코로나가 모두의 일상에 타격을 가했는데, 현재 상황을 고려했을 때 본인의 작품 중 변화나 재고가 필요한 작업 하나를 고른다면 어떤 작품을 고르겠나? 코로나 사태가 해결된다 하더라도 가까운 미래에 다른 바이러스가 창궐 할지도 모르는 일이기 때문이다. 불확실성은 우리를 우울하게 만드는 생각이라는 사실은 이해한다. 예술적이건 재정적이건 바꾸어야 하는 우선 순위나 전략을 고른다면 어떤 것을 고르겠나? 하나만 말해달라.

대런 VR 에 대한 놀라운 사실 중 하나는 영화와 비교해서 굉장히 극장 공연에 가깝다는 점이다. VR 과 공연은 둘 다 관객이 어디를 볼 지 제어할 수 없다는 공통점이 있다. 관객은 언제나 자신이 보고싶은 곳을 마음대로 쳐다 볼 수 있다. 또한 둘 다 참여형이다. 초기 VR 작품에서 볼 수 있었던 참여는 그리 흥미로운 것들이 아니었다. 책을 펼치거나 공을 던지는 등 단순하고 흥미롭지 않은 경우가 대부분이었다. 그래서 사회 참여형 작품을 만들어 온 예술가들이 가진 기술과 능력을 VR 작품에 적용시킬 수 있다고 생각한다. VR 상에서 채팅방을 경험해 본적이 있나?

요요 없다.

대런 VR 을 경험해 본적이 있나?

모두 있다.

대런 상어와 헤엄을 치는 경험 등을 제공하는 360도 비디오가 있고, 자유도가 제공되는 VR의 개념이 있다. 이는 가상의 공간 안에서 움직일 수 있는 VR 이다. 오쿨러스 리프트 같은 장치를 사용해 집 안에 공간을 구축하고 그 안에서 움직이는 것인데, 그 안에서 움직이면서 물체를 만져 볼 수 있는 등의 자유도가 주어진다. 채팅룸도 있고, AltspaceVR 도 있다. 이 곳에서는 아바타가 되어서 다른 사람들의 아바타를 만나볼 수 있다. 사람들과 대화를 할 수 있으며 함께

한다는 느낌을 강하게 받을 수 있다. 에니메이션에 불과하지만 실제로 그 안에서 누군가가 자신에게 너무 가까이 다가오면 자신의 공간이 침해를 받는 느낌까지 받게 되며, 취약한 위치에 놓였다는 느낌도 받게 된다. VR 관련 심포지움에 참여를 한 적이 있었는데, 특수 오디오 장치가 설치되어서 가상 공간 안에 누군가가 나와 가까운 거리에 서서 이야기를 하면 그 사람들 소리를 멀리 있는 사람 소리보다 더 크게 들을 수 있다. 또한 누군가에게 다가가서 그 사람과 1:1로 대화를 하면 다른 사람은 대화를 들을 수 없다. 나와 내 앞에 있는 사람 둘만이 들어가는 큰 구체를 만들 수도 있다. VR 에는 큰 잠재력이 있다고 생각한다. 짧은 시간 안에 VR 기술을 습득 해 사용할 수 있게 된다면, 오늘 당장이라도 할 수 있는 것들이 있다는 생각이다.

큐 한국에서 많은 작품들이 디지털화되고 있는데, 문제는 초기에 공연예술 작품들이 디지털화 될 때 획일적으로 모든 작품이 라이브스트리밍이나 아카이빙이 되었다는 사실이다. 공유를 한다는 느낌과 수준 있는 경험을 보장하기 위해서 게임화나 참여형 작품 등에 관심을 돌리고 있으며, 이는 코로나 팬데믹에 대응하기 위한 VR 혹은 디지털화 전략의 하나다. 하지만 아직 초기단계이고, 그래서 전통적인 디지털화 방식이 사용되고 있다. 쌍방향 참여형 VR 프로그램 안에서 자신이 직접 경험을 하는 형식을 이야기 했는데, 창작을 어떻게 할 수 있을지에 대한 중요한 부분이라고 생각한다.

대런 아틀레이드 대학에 그들 버전의 설득력 있는 이야기(Compelling telling)를 진행하자고 제안했다. VR 을 공부하는 학생들을 모집해 다른 버전과 마찬가지로 이웃에 있는 사람들을 만나러 갈 것인데, 다른 버전과 차이는 현장에서 이웃사람들과 시간을 보내는 대신 현장에서 약간의 작업을 한 후 다시 VR 연구소로 돌아와 코딩과 제작을 하고, 이들의 상점을 대략적으로 만들고, 뭔가를 하거나 배운 점을 반영하거나, 사진을 스캔해 사진을 VR 경험으로 재생하거나 하는 등의 작업을 한다는 것이다. VR

을 공부하는 학생들과 작업을 계획 중이다. 어떻게 진행되는지 알려주겠다.

요요 내 기억에 어린이 헤어드레서(haircuts by children)같은 경우 지역 주최자에게 주어지는 가이드라인 중 하나가 참가하는 아이들 중 50%가 취약계층 가정 출신이어야 한다는 내용이었다. 여전히 반드시 이렇게 진행해야 하나?

대런 그렇다. 이 가이드라인을 통해 우리가 협상하고자 하는 바와 그 의미를 좀 더 잘 설명해 보면, 부모님들이 축제에 참여를 하는 부류의 사람들이 아닌 아이들을 찾으려고 하는 것이다. 해당 지역으로 새로 이사를 온 가정이나 이민자 가정 아이들을 찾을 수 있다면 가장 이상적일 것이다. 서방 국가에는 새롭게 유입되는 이민자들이 많고 이로 인해 사회적 다양성이 매우 크기 때문에 어려운 일이 아니다. 한국이나 일본 같은 단일민족 사회에서는 좀 더 어렵겠지만 협상이 가능한 부분이다. 우리가 거리를 두려고 하는 것들 중 하나는 이미 아이들을 대상으로 예술프로그램을 진행하는 대안학교인데 이런 아이들은 이미 예술프로젝트에 많이 참여하고 있어서 우리가 목표로 하는 그룹이 아니다. 우리 프로젝트에 참여하는 아이들이 이렇게 항상 예술활동에 노출된 아이들이 되지 않도록 조심한다.

큐 오늘 이야기를 통해 배운점을 한글과 대만어로 기록할 것이다. 이 비디오는 공개하지 않을 것이지만 문서를 작성할 때 참조로 보겠다. 슬라이드 사진을 공유해 줄 수 있다면 좋을 것 같다. 또한 예술적 접근에 대해 글로 적은 문서를 공유해 줄 수 있다면 고맙겠다. 웹사이트에 이미 작품에 관한 것이 있기는 한데, 혹시 청소년들과 일하는 접근법에 대한 부분이 있으면 공유해 달라.

대런 이미 그 주제로 쓴 책이 있다. PDF 버전을 공유해주겠다.

대런 유네스코가 만든 문서 중 독일의 예술교육에 관한 글이 있다. 문서 자체도 흥미롭지만, 그 중에 한 챕터가 내가 독일에서 한 작업을 집중적으로 다루고 있는데, 이 글을 쓴 협회 사람이 자신이 보기에 무엇이 성공적이었고 어떤 부분에서 실패를 했는지를 이 글에 적어 놓아 매우 흥미롭다. 또한 예술가들이 어떻게 학교에서 선생님들의 분노를 사고 쫓겨나는 경우가 많은 지에 대한 이야기를 한다. 매우 흥미로운 문서인데 이를 공유하도록 하겠다.

류성효 플랜비문화예술협동조합 이사

01 한국문화예술교육의 주요 흐름

문화교육은

“문화교육은 다가올 사회적, 문화적, 생애사적 위기를 극복할 새로운 인간주체의 형성의 필요에서 나온 것으로 그 골자는 지식, 인성, 예술교육의 관계를 재조직하여 인간능력의 역동적 복합성(문화적 리터러시)을 활성화하고, 파괴되고 있는 공동체적, 사회적 연대의 기초인 사회문화적 자원을 재활용하려는 새로운 교육이념이다.”

- 심광현 (한예종 교수), 2002

문화예술교육지원법 문화예술교육진흥원 설립

2005년, 문화예술교육 지원법에 의거해 문화예술교육진흥원이 설립된다. 진흥원의 설립과 함께 문화예술교육에 대한 다양한 역할 및 실천방법에 대한 논의가 활발하던 당시 부산대 교육연구소에서 일을 하며 여러 분야의 문화예술전문가들이 참여하는 문화예술교육 기획전문가 과정을 운영했던 기억이 있다. 문화예술과 교육의 접점에 대한 이해의 변화와 역할의 확장에 대한 많은 사람들의 관심은 수많은 자발적 학습 및 연구모임까지 생겨날 정도였으며, 지역 내에서 협회의 형태로 구체적 활동을 추진하기도 했다.

<http://arte365.kr/?p=3809>

공교육 내에서의 지원사업 강사풀제 소외계층에 주목

문화예술교육진흥원은 설립 후 3년 정도 제도 및 추진체계의 기반을 마련하는 활동에 집중하면서 공교육 내에서의 문화예술교육 지원사업을 비중 있게 펼쳤는데 강사풀제 사업이 그 중심에 있었다. 그리고 문화예술교육 지원법 제1조의 법 제정 목적과 관련해 문화예술을 접하기 어려운 소외계층에 주목하는 지원사업을 추진했다. 법무부와 업무협약을 체결해 교정시설 수형자와 소년원학교 청소년을 대상으로 한 사업을 추진했던 것을 비롯해 당시 주요한 이슈로 등장하던 다문화와 관련해 국제결혼 이주여성 대상 교육활동, 외국인 노동자 등과 함께 하는 교육활동 등이 당시에 본격적으로 시작이 되었다.

인력의 전문성에 대한 구체적 요구 전문 매개자의 필요 전문인력 학습 및 자율연구 지원 강화 전문인력 직무분석 전문인력 아카데미 운영방안 연구

이와 같은 변화는 관련 사업을 진행하는 인력의 전문성에 대한 구체적 요구를 동반했다. 교육의 질적 수준을 담보할 수 있는 전문 매개자의 필요가 커졌으며, 이에 따라 문화예술교육 활동을 진행하고 있거나 참여를 희망하는 관련 전문 인력에 대한 학습 및 자율연구 등의 지원활동이 강화되기 시작했다. 경력과 역량에 따라 대상 별 적합한 전문성 강화 체계를 만들기 위해 문화예술교육 전문인력 직무분석 연구와 문화예술교육 전문인력 아카데미 운영방안 연구 등이 이 시기에 진행된다.

연계 가능한 부처와의 협력 강화 2000년대 말로 접어들기 시작하면서 부터는 문화예술교육진흥원은 역할 확장과 관련해 사업 연계가 가능한 부처와의 협력을 강화하는 활동을 강화한다.

예술강사 지원사업 보건복지가족부를 비롯해 교육과학기술부 등의 협력체계 강화의 성과로 예술강사 지원사업의 규모가 커지고 방과 후 돌봄 기능을 병행하는 문화예술교육 사업이 추가로 추진되는 등 사업목적에 위한 효율성과 체계성을 높이는 의미 있는 결과를 만들어 냈다. 또한 지역 연계를 강화하면서도 각 지역의 특화된 조건이나 상황에 탄력적으로 대응할 수 있는 체계에 대한 고민에 의해 2009년 광역 6개 지역을 대상으로 지역문화예술교육지원센터가 운영되기 시작한다.

문화다양성 관련 대응 구체화 그리고 유아를 비롯해 다문화 사회를 대비하는 노력을 포함한 문화다양성 관련 대응 구체화가 진행된 시기이기도 하다. 또한 문화예술교육 활동에 참여하는 경험을 제공함으로써 인해 기대되는 효과에 주목하는 문화예술 명예교사 운영사업도 실험되었으며, 공동체 문화를 회복하고 지역사회의 변화를 이끌어내기 위한 사업인 **생활문화공동체 만들기** '생활문화공동체 만들기 시범사업'도 시작된다.

전 국민으로 사업대상 확대 2010년 이후의 주요한 변화로는 문화예술교육 사업의 대상을 전 국민으로 확대하기 위한 노력, 그리고 시작부터 꾸준히 주요 과제 중 하나로 설정되어 운영되던 국제교류 **국제교류 관련 활동 확장** 관련 활동을 확장하기 시작했다는 것으로 설명할 수 있다.

서울 어젠다 채택 서울시는 2010년 '제2차 유네스코 예술교육 세계대회'를 개최했으며, 이를 통해 **지역문화예술** 전 세계의 예술교육 발전목표로서 '서울 어젠다(Seoul Agenda)'가 채택된다.

교육지원센터 운영 서울어젠다는 문화예술교육진흥원의 국제사업에서 아주 중요한 의미를 가지는 것으로 보여지는데 아르떼365의 관련 기사를 인용하면 다음과 같다.

“진흥원은 정부 부처와의 협력뿐만 아니라 민간·공공·국제 영역의 파트너를 구축하여 문화예술교육을 확산하고 지속가능성을 열어갔다. 특히 국제교류에 있어서는 미국, 유럽 등에 국한하지 않고 남아메리카, 중앙 및 동남 아시아권 등 전 세계적 문화예술 교육의 국제네트워크 협력을 위해 노력했다. 출범해인 2005년 '유네스코 예술교육 세계대회 아태지역 준비회의'를 주관하였으며, 2006년에는 '2006 유네스코 예술 교육 세계대회'에 한국대표단으로 참석하여 「예술교육 로드맵」 작성에 참여하는 등 적극적으로 각국 전문가와 네트워크를 구축했다. 이를 바탕으로 2010년 5월 제2회 세계문화예술교육대회를 한국에서 개최하였으며, 이 행사의 성공적인 개최를 발판으로 '서울 아젠다: 예술교육 발전 목표'를 발의하였다. '서울 아젠다'는 2011년 제36차 유네스코 총회에서 만장일치로 채택되었고, 이때 '세계문화예술교육 주간'이 탄생하게 되었다.

한편 2013년부터 국제사회 내 '지속 가능 발전 교육'으로서의 문화예술교육 가치 확산'에 기여하고자 시작된 문화예술교육 공적개발원조(ODA, Official Development Assistance) 사업은 수원국의 문화 존중과 주인의식(ownership)이 강조된 문화예술교육을 제공함으로써 공적개발 원조의 본래 목적인 인도주의적·보편적 가치를 지향하고 있다.”

[http:// arte365.kr/?p=43847](http://arte365.kr/?p=43847)

세계문화예술교육주간 문화예술교육사 제도의 도입 2010년대 중반에 접어들면서 한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육 활동의 성과와 가치를 공유하기 위한 사업으로 세계문화예술교육주간 행사를 정기적으로 기획하는 것을 비롯해 많은 수요를 고려한 장치인 문화예술교육사 제도의 도입, **인력양성 및 지원체계 고도화** 꾸준히 보완지점을 찾아 축적해 온 인력양성 및 지원체계의 고도화, 특화된 사업 중 주목성이 강하고 상징적인 역할 수행이 가능하다고 판단하는 활동 중심으로 프로그램의 브랜딩에 도전하기도 했다.

모두를 위한 문화예술교육이 실행영역에서 강화되기 시작 국내 문화예술교육과 관련해 주목할만한 변화가 더 있었는데 그것은 바로 **문화정책의 지역 분권화** 이전까지의 특정 대상 중심 정책에서 모두를 위한 문화예술교육이 실행 영역에서 강화되기 시작했다는 것이다. 특정 계층을 넘어 다양한 시민들이 참여할 수 있도록 대상을 확대하고 프로그램 운영 형태, 활용장소, 내용 등에서 폭넓은 실험과 변화를 도모한 많은 사업들은 문화예술과 지역사회가 인상적으로 연결되고, 그로 인해 문화예술교육의 역할이 다르게 이해되며 더 큰 잠재력 있다는 것을 확인시켜 주는 계기가 된다. 그리고 이러한 흐름은 문화 정책의 지역 분권화 기조에 따라, 문화예술교육을 실행하는데 있어 중앙과 지역의 관계기관 간 역할에 대한 조정과 정책사업의 단계적 지역화와 맞물리는 부분이 있다.

02 아시아를 주목하는 이유

그래서 아시아

반드시 아시아여야 할 이유를 설명하기는 어렵다. 하지만 문화예술교육과 관련된 국제교류를 추진할 때 고려해야 하는 여러 요소를 정리하고 대상을 찾기 시작하면 우선 고려할 수 있는 대상으로 아시아의 다양한 나라가 떠오르는 경우가 많다. 특히 예술의 사회적 가치와 교육의 사회적 효용성이 결합하는 활동으로서 문화예술교육의 역할이 무엇인가에 대한 질문을 가지고 사업을 구상할 경우 아시아는 그 어떤 지역보다 다양한 선택을 가능하게 한다.

사회문제 공동대응

가까운 물리적 거리만큼 문화적인 부분에서의 유사점도 많이 찾아볼 수 있는 아시아의 경우 최근 직면하고 있는 다양한 위기 관련 징후를 포착하는 정도에서도 상당한 공통점이 발견된다. 함께 직면한 다양한 사회문제 중 문화예술교육 활동을 통해 해법을 찾거나 풀어낼 실마리를 제공할 수 있는 사업을 함께 진행한 후 그 결과를 공유하거나 실행 과정에서 협력하는 등의 활동이 가능할 수 있다.

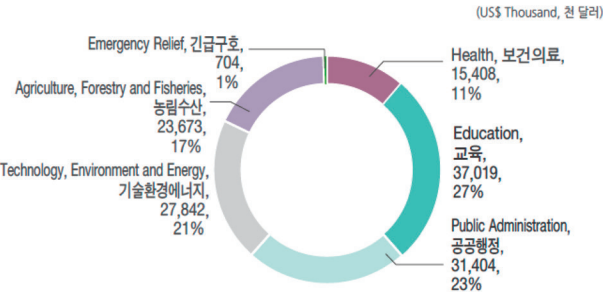
- 환경문제 대응 : 업사이클, 리사이클, 쓰레기문제, 기후위기 관련 교육활동 등등
- 아시아의 급격한 인구 고령화 문제 : 노인복지와 관련된 문제, 근본적인 문제를 함께 고민하는 교육활동 등
- 문화다양성의 가치를 공감하고 활용하는 문화예술교육 활동
- 혐오, 갈등, 분쟁과 관련된 해법을 찾아가는 문화예술교육 활동
- 여성 인권과 관련된 문화예술교육활동
- 난민과 관련한 문화예술교육활동
- 기타 ...

사회혁신 사례와
사회적 경제의 연결

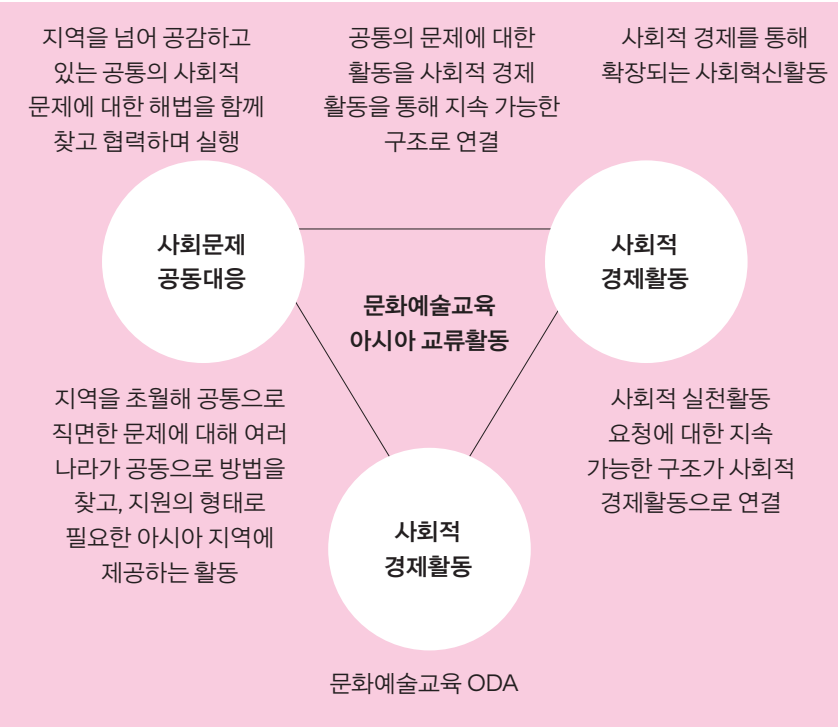
사회문제에 대한 해법을 정책 영역에만 의존해 기대하는 것이 어려운 지역이 많다. 특히 아시아의 경우 지역별 편차가 매우 크고, 적지 않은 지역에서 문제를 방지하고 있는 경우도 많아 민간 차원에서 발상이나 접근법 등에서의 혁신적 요소를 통해 해당 문제의 주요한 해법을 제시하는 활동에 대한 비중이 큰 경우가 많다. 그리고 이와 같은 경우 해당 활동의 지속성이 보장되는 것이 매우 중요하기 때문에 사회적 경제와 관련된 활동의 연계가 상당히 중요하기도 하다.

사회적 지원활동과
관련된 역할의 확대

한국의 국제적 위상은 여러 분야에서 급격한 변화가 일어나고 있다. 위상의 변화에 비례해 국제사회의 요구도 커지고 있는데 문화예술교육 ODA 사업은 다양한 기대효과를 만들어낼 수 있는 효과적인 정책적 접근으로서의 가치도 크다. 이미 2013년부터 한국문화예술교육진흥원은 베트남을 시작으로 문화예술교육 ODA 사업을 진행해 오고 있는데 수원국에서 기대할 수 있는 효과와 국내 강사들에게 새로운 경험을 제공할 수 있다는 부분, 구체적 수요에 효율적으로 대응하는 사업 개발로 이어질 수 있을 경우 향후 단순한 지원이 아니라 보다 다채로운 확장성을 가질 수 있다는 점에서 흥미로운 요소가 많다.



2019년 한국의 對아세안 분야별 무상 ODA 출처: OECD, 코이카



03 교류 방법에 대한 제안

문화예술교육 국제교류

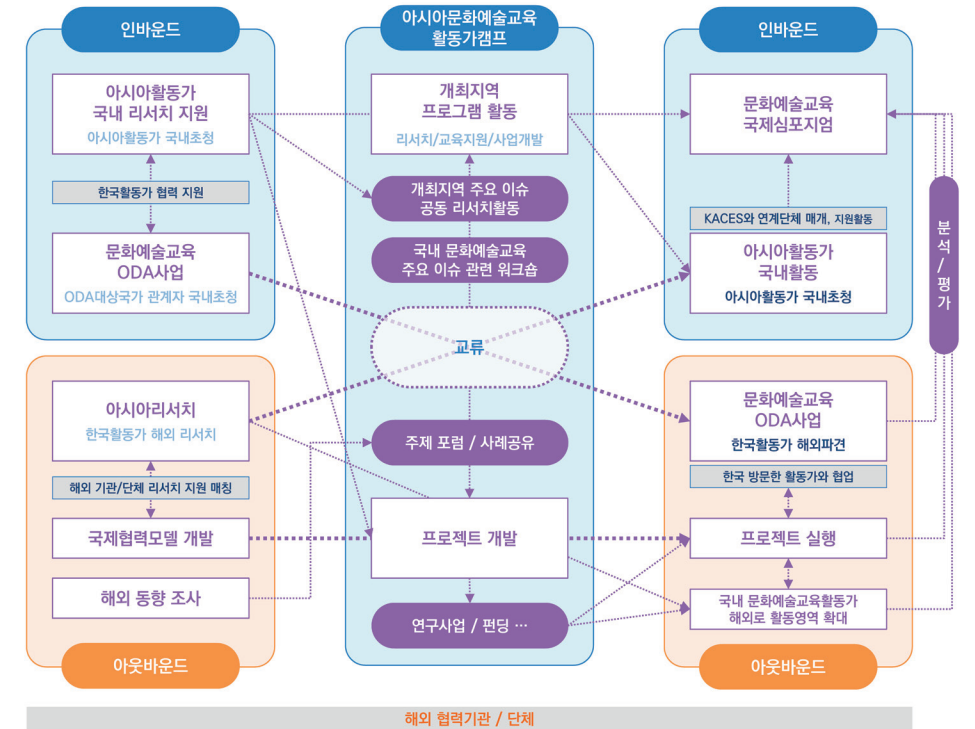
관련 자료를 찾아보면 한국문화예술교육진흥원이 설립되던 시기부터 국제교류는 주요한 과제로 설정되어 있다는 것을 알 수 있다. 견고한 한국 사회의 예술교육 관행에 변화를 주기 위해 새로운 방향의 설정과 자극, 동기부여 등이 필요했으며, 진흥원의 설립 목적과 맞닿아 있는 해외의 흥미로운 사례를 꾸준히 소개하는 방법을 통해 개념 설명만으로 채워지기 어려운 활동 유형의 개발, 태도에 대한 공감, 효과의 형태 등을 보여주었다. 그리고 자료를 통한 전달이 아닌 직접 만남의 기회를 제공하는 대표적인 인바운드 사업으로 해외전문가 초청워크숍이 초기부터 현재까지 꾸준히 진행되고 있으며, 해외한국문화예술교육 지원사업, '재외동포 문화예술교육지원사업', '우수 문화예술교육 국제협력 모델 발굴사업', '문화예술교육 ODA 사업' 등의 아웃바운드 사업도 2007년 이래 크고 작은 형태로 계속 실행해오고 있다. 그리고 국제교류와 국내 활동 연계의 밀도를 높이며 다채로운 프로그램으로 구성해 운영하는 세계문화예술교육주간은 2011년에 시작되어 현재는 한국문화예술교육진흥원의 대표적 연례행사로 자리를 잡았다. 또한 2년이 넘는 준비과정을 거쳐 코로나19라는 변수에도 불구하고 상당한 규모의 국제행사인 5회 International Teaching Artist Conference를 온라인으로 전환시켜 인상적으로 개최하기도 했다.

한국문화예술교육진흥원의 국제사업 성과에 대한 이해를 높이고 보완할 요소를 짚어 보기 위해 여러 자료를 찾아보다가 한국예술경영학회의 2016년 학술심포지엄 자료집을 발견했다. '국제 문화예술교육 교류 협력: 성과와 향후 과제'를 주제로 열린 심포지엄에서 정종은 한국문화관광연구원 부연구위원이 발표했던 '국제 문화예술교육 교류·협력 정책 방향과 과제'의 내용 중 실질적인 개선을 위해 유념해야 할 요소로 정리한 결론을 이번 리서치의 교류 방법 구상에서 가장 중요한 기준으로 삼았다.

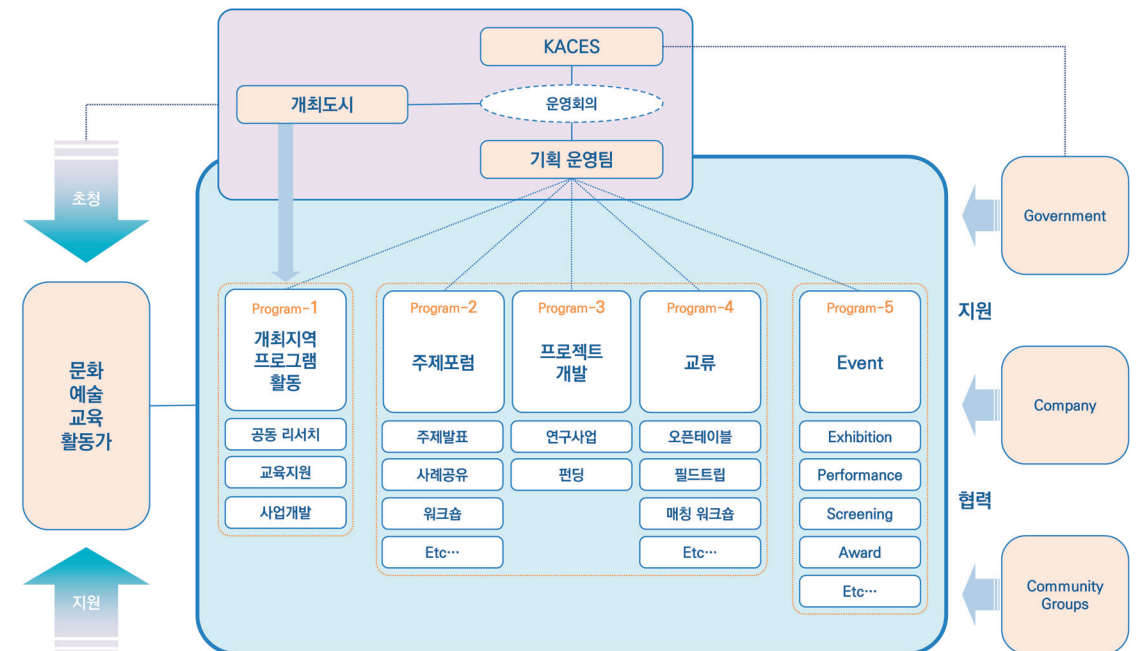
문화예술교육 국제교류 사업의 새로운 방향

- 명확한 포지셔닝과 인식 공감
- 수요 기반의 적실성 있는 정책 수립
- 협력적 거버넌스 중심의 사업 추진
- 사업효과성 제고를 위한 시스템 혁신
- 사업효율성 제고를 위한 프로세스 혁신

국제 문화예술교육 교류·협력 정책 방향과 과제
정종은 한국문화관광연구원 부연구위원 (2016)



아시아 문화예술교육 활동가 캠프 구성 가안



아시아 문화예술교육 교류 플랫폼의 의미 문화예술교육을 중심에 두고 아시아의 활동가들이 정기적으로 모이는 규모를 갖춘 플랫폼 형태의 자리는 찾기 어려웠다. 문화예술교육은 예술의 가치와 교육의 효용성이 결합하는 적극적인 실천활동이라는 부분에서 현장에서 발견할 수 있는 메시지와 요청, 개발할 수 있는 방법과 협력 등이 역동적으로 다양한 조합을 만들어 낼 수 있고, 만들어 내야 하는 분야라고 생각할 수 있다.

쉽게 정의하기도 어려운 아시아라는 대상의 거대한 스케일과 다양성, 복잡한 정치 사회적 환경은 문화예술교육의 역동적 역할 수행을 통해 어떤 시사점을 던지고 있는지 등에 대해서도 꾸준히 대화하고 경험과 관계를 축적할 수 있는 행사, 계기를 찾아보기 어려웠다.

아시아의 문화예술교육 현장을 읽고, 현장활동의 주체를 만나는 것은 현재 한국의 적지 않은 현상이 관성의 늪에 빠져 본질과 대비되는 모습을 보이고 있다는 것을 선명히 인지시켜 줄 수도 있으며, 문화예술교육이 얼마나 다양한 주체에 의해 고민되고 실천되는지를 드러내 국내에서 마치 어떤 자격을 가진 사람들만 주요한 대상이 되는 것 같은 인상을 주는 부분과 문화예술 창작 영역의 아티스트들이 다소 교육적 실천에 소극적인 모습을 보여주는 부분, 다양한 분야의 협업이 문화예술교육 영역에서 필요하다는 부분 등을 직간접적으로 논의하게 되는 결과로 이어질 수 있다.

아시아 문화예술교육의 현장이 다채롭게 교차할 수 있다고 하는 것은 각각의 현장을 주목하고 응원하며, 인력과 정보, 지원의 흐름을 필요한 곳에 연결할 수 있다는 것과 더불어 어떤 요소를 중심으로 준비하고 협력해야 한다는 논의로 발전될 수 있다.

캠프의 방향

사례 발표나 포럼 등에 한정된 것이 아니라 일정 기간을 통해 참여자가 다양한 프로그램에 참여하며 ‘활동’을 진행하는 형태로 운영하는 것을 원칙으로 한다. 행사가 정기적으로 진행된다는 것은 많은 부분에서 축적과 연결, 활용의 효과를 높일 수 있는 근거가 된다. 연례 행사로 캠프가 진행되는 것을 고려해 규모와 기획운영 방안 등을 고민할 필요가 있다.

국내 개최를 원칙으로 하고, 개최 지역을 특정하는 것이 아니라 국내 도시를 순회하며 진행하는 방법을 고려한다. 개최 도시는 문화예술교육과 관련된 도시의 전체 상황을 캠프 개최를 통해 진단하고 활용해 효과적으로 목적 성취가 가능한 운영을 지향할 수 있다.

캠프가 한국문화예술교육진흥원만의 투자와 지원에 의해 진행되는 것이 아니라 국내의 경우 문화도시사업, 도시재생사업 등과 협력해 공동지원, 협력운영 등에 대해 가능한 방법을 찾는다. 국내의 주요 사업과 협력하는 것 뿐만 아니라 아시아의 문화예술교육 관련 기관이나 단체와 협력해 프로그램 개발 및 운영, 활용 등과 관련해 협력할 수 있다.

프로그램

행사가 끝나면서 캠프에서 논의되거나 진행되는 프로그램의 여러 요소가 휘발되는 것이 아니라 여러 지역의 문화예술교육 현장에서 활용할 수 있는 자료나 출판물 등으로 제작하는 것을 고려할 수 있으며, 이와 같은 것을 관련 콘텐츠에 강점을 보이는 업체와의 협업을 통해 구체화할 수도 있을 것으로 보인다.

아시아 문화예술교육 현장 사례를 다양하게 수집하고 면밀히 분석해 매년 주제별 수상을 하는 방법도 고려할 수 있다. 이와 같은 수상이 캠프의 인상과 역할, 상징성을 강화해주는 것에 기여할 수 있으며, 수상에 필요한 지원은 문화예술교육진흥원에서 부담하는 것이 아니라 사회적 공헌의 형태로 투자가 가능한 기업 등으로부터 이끌어 내는 방법을 고민하는 것이 필요할 수 있다.

1. 개최지역 프로그램 개발

- 공동리서치 : 캠프에 참여한 인원이 개최 지역의 문화예술교육과 관련된 상황을 리서치하고 진단하는 프로그램 진행. 주요 리서치 대상의 경우 개최도시가 제안하고, 리서치 참여는 희망 인원을 대상으로 하는 방법이 가능할 수 있다.
- 교육지원 : 개최 도시에서 진행되는 프로그램을 캠프 참여자들이 협력하는 활동. 또는 캠프 참여자들의 특성을 고려한 프로그램을 준비해 해당 지역에서 진행하는 형태도 충분히 고려해볼 수 있다.
- 사업개발 : 캠프 참여자들의 특징과 경험을 활용해 지역에 필요한 프로그램을 개발하는 작업이 가능할 수도 있다. 작업은 개최지역 현지 인원이 실행하는 것을 전제로 개발할 수도 있으며, 캠프에 참여한 아시아의 문화예술교육 활동가들과 협력하는 것을 전제로 개발할 수도 있다.

2. 주제포럼

- 주제발표 : 캠프 개최 년도별로 동시대의 흐름을 고려해 주제를 설정할 수 있는데 해당 주제를 중심으로 한 발표가 진행될 수 있다.
- 사례공유 : 발표 주제와 관련된 사례 공유가 주요한 포럼의 내용이 될 수 있다.
- 워크숍 : 주제와 관련해 논의를 발전시키거나 국내외 관계자들이 구체적 목적을 가지고 워크숍을 진행할 수 있다.

3. 프로젝트 개발

- 연구사업 : 캠프의 주요한 역할이자 기능 중 하나가 프로젝트 개발일 수 있다. 캠프를 개최하거나 참여하는 인원이 프로젝트를 제안하고, 개발작업을 진행하는 등의 흥미로운 접근이 가능한 구조가 되어 진행기간 동안 상당히 진지하고 무게감 있는 활동이 가능할 수 있다. 물론 캠프 기간 내에 연구를 마무리 하는 것은 어렵다는 것을 전제로 캠프 기간에 프로젝트 개발 방향과 윤곽을

구성해내고, 함께 할 수 있는 인원을 찾는 작업이 주요한 목적일 수 있으며, 캠프 종료 이후 실제 연구사업 실행이 가능한 방법 등을 고려해볼 수 있다.

- 편당 : 캠프 기간 동안 프로젝트를 제안하고, 제안된 사업의 연구와 실행에 필요한 편당까지 연결되는 구조를 생각해볼 수 있다.

4. 교류

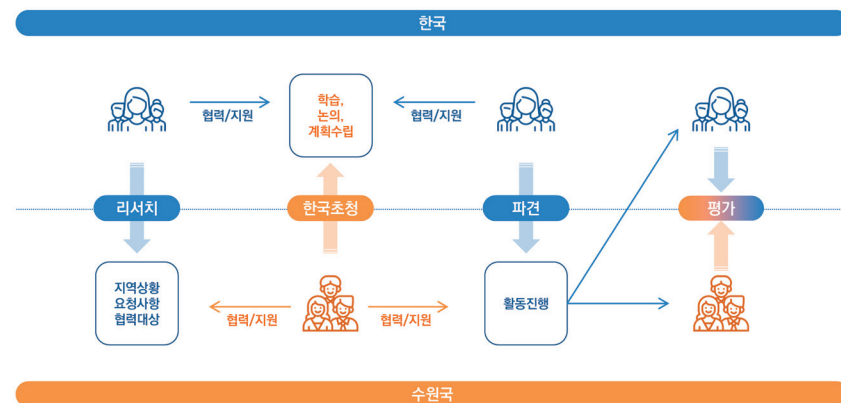
- 오픈테이블 : 자유롭게 주제를 설정해 누구나 미팅을 제안하고 교류를 진행할 수 있는 기회 제공
- 필드트립 : 캠프 개최도시, 또는 별도의 기획에 의해 국내의 문화예술교육 현장을 캠프 참여자들이 방문해 교류하는 프로그램
- 매칭워크숍 : 기획팀에서 참여자들의 특성을 분석해 교류와 관련해 기대효과가 예상되는 매칭을 통해 워크숍을 진행하는 프로그램

5. 이벤트

- Exhibition : 아시아의 문화예술교육 현장 사례나 주제 등을 중심으로 한 자료, 또는 작품의 전시
- Performance : 퍼포먼스의 형태로 공유가 가능한 콘텐츠를 중심으로 한 프로그램
- Screening : 다구나 영상 등을 모으고 편집해 소규모 영화제 형식의 상영회 프로그램 기획 운영
- Award : 아시아 문화예술교육 현장의 인상적 사례를 검토해 시상하는 프로그램
- 기타 : 캠프를 통해 진행이 가능한 다양한 프로그램을 구상하고 지속적으로 실험하는 것이 중요할 수 있음

리서치

문화예술교육 ODA 사업의 효율적 진행을 위한 구상



- 추후 파견될 TA, 또는 사업기획 관련 인력이 수원국의 지역상황, 필요한 형태, 협력파트너 등에 대한 리서치 진행
- 한국문화예술교육진흥원이 사전에 파트너십을 구축한 기관이나 단체가 한국에서

방문한 TA, 또는 사업기획인력의 리서치 활동에 대한 지원을 진행하며, 필요에 따라 추후 활동과 관련한 협의 진행

한국초청

수원국의 TA, 또는 관계자를 한국으로 초청해 현장활동을 효과적으로 하기 위해 필요한 사전학습이나 논의, 계획수립 등의 활동 진행

추후 파견될 TA가 한국을 방문한 인원의 활동을 함께 하거나 지원하는 역할 수행

파견

준비된 계획에 의해 한국의 TA가 파견되어 활동 진행

한국을 방문했던 인원이 현장 활동을 지원하거나 함께 진행하는 역할 수행

평가

사업 이후 한국문화예술교육진흥원과 수원국 모두가 사업 결과 정리와 분석 과정 진행 문화예술교육 ODA 사업이 일회성 사업이 아니라 일정 기간 이상 진행되는 것을 전제로 단계를 구성할 수 있을 경우 평가 결과를 바탕으로 다음 단계에 필요한 보완작업 진행

사업주제 관련

해당 국가의 사회적 이슈나 사회적 필요를 판단해 현지 파트너와 논의 후 주제를 설정하고, 해당 주제와 관련된 현지의 인력과 파견될 인력의 관계를 만들어 가는 단계부터, 학습을 통한 성장, 협업을 통한 경험 축적의 기회 등을 단계적으로 제공하고 장기적 관점에서 접근하는 형태로 문화예술교육 ODA 사업을 강조하는 형태.

일례로 환경과 관련된 교육의 경우 문화예술교육을 통한 접근에서 환경과 관련된 사람들의 이해를 높이는 것부터 활동 참여, 태도의 변화를 거쳐 스스로 주체가 되어 능동적인 관련 활동을 개발하고 실천하는 단계까지 고려하는 것이 필요할 수 있음.

국내 문화예술교육
사업의 활동범위
확장을 위한 구상



국내사례 발굴

- 국내의 문화예술교육 활동 중 인상적인 사례를 대상으로 국제교류에 적합하다고 판단되며 해당 TA, 또는 단체에서 국제교류를 희망하는 곳을 발굴하는 작업 진행
- 지원사업 사례 중 발굴하거나 공모를 통한 접근, 전문가에 의한 추천 등 다양한 방법이 가능할 수 있음

현지협의

- 문화예술교육 국제교류 활동을 진행함에 있어 대상지역으로 설정한 곳의 현지 파트너와 협력의 형태, 한국 TA 활동 지원의 방법, 전체적인 사업 진행의 형태 등에 대한 구체적 대화 진행
- 발굴된 국내사례를 기준으로 현지 진행 방향을 논의할 수도 있으며, 현재에서 필요한 부분에 대한 조사를 우선 시행한 후 한국문화예술교육진흥원과 파견할 인원 발굴 방법을 함께 고민해볼 수도 있음.

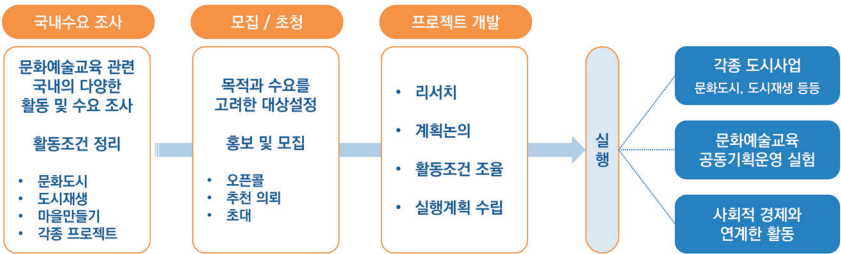
프로젝트 개발

- 각 사업의 특징과 대상지역의 상황 연계 매칭이 효과적인 형태
- 사업을 통한 TA의 성장이나 해당지역의 관련 인력 성장을 기대할 수 있는 형태
- 기타 논의과정을 통해

실행의 방향

- 문화예술교육 ODA: 지원의 성격이 강하면서도 수원국과의 관계 형성을 통해 향후 다양한 가능성으로의 확장을 고려할 수 있는 형태
- 문화예술교육 국제교류/협업 사례 개발: 구체적 목적, 상황, 대상 등의 특징에 주목하며, 유사 상황에서 참조하거나 관련 활동으로 연계되는 사례 개발
- 사회적 경제와 연계한 활동: 주요 혁신사례와 관련된 교육적 활동이 학습을 넘어 가지 지향점에 근거를 둔 경제적 활동으로 연결되어 독립적인 지속가능성을 확보하고 활동할 수 있는 형태의 실험

아시아 문화예술교육
활동가들의 국내활동
관련 구상



국내수요 조사

- 여러 지역에서 다양한 형태로 계획되어 있는 문화예술교육과 관련된 활동 내용 및 국제교류와 관련해 유의미한 수요에 대한 조사활동
- 해외 문화예술교육 활동가들의 국내 활동 진행 여부와 관련해 주요한 판단 기준이 되는 조건에 대한 내용 정리, 교류의 목적이나 활동 형태 등에서 오해가 있다고 판단될 경우 공통의 이해 지점을 찾고 협의하는 과정 진행

모집·초청

- 구체적 수요 조사에 기반해 적합하다고 판단되는 인원을 확보하기 위한 과정 진행
- 아시아 TA들의 국내 활동이 부족한 국내 전문인력을 대체하기 위한 것이 아니라 장기적으로 국제 교류를 통한 기대요소를 찾고, 구체화시켜나가기 위한 과정으로서의 의미에 비중을 두고 진행
- 오픈콜 형태로 공개 모집을 하거나 관련 전문가 및 협력 기관을 대상으로 추천을 의뢰하고, 다양한 조사 등에 의해 확보된 명단이 있을 경우 적합해 보이는 인원에게 초청장을 발송해 검토를 해 볼 수 있도록 진행

프로젝트 개발

- 모집이 되어 초청된 아시아 TA들이 요청한 지역/대상과 만나 상황 이해 및 실행 준비에 필요한 리서치 진행
- 리서치를 통해 구상한 계획의 실행과 관련한 협의 진행
- 실행계획 관련 주요 논의를 마친 후 실행계획 작성

실행의 방향

- 각종 도시사업과의 결합을 생각할 수 있다. 특히 상당히 고도화 된 사업계획을 설계했음에도 관련 경험을 가진 인력이 부족하거나, 협력할 대상을 찾지 못해 실행에 어려움을 겪고 있는 지역의 도시사업에 효과적인 결합이 가능할 수 있음. 다만 이러한 경우 도시사업의 필요를 해결하기 위해 인력을 연결한다는 의미로 진행하는 것이 아니라 해외 인력의 경험과 지역의 필요를 연결해 실험적인 사업 과정을 운영하면서 다양한 경험을 통해 상호이해 및 신뢰관계 등을 구축해 장기적 관점에서 지역간 교류의 기반을 다지는 계기로서의 목적에 더 큰 무게를 두는 것이 필요할 수 있음

- 예술창작 사업이 아주 활발하게 해외와의 공동창작 사업을 펼치고 있는데 반해 문화예술교육의 경우 그 가능성이나 의미에 비해 공동작업 사례가 매우 적다. 이런 점을 고려해 상대적으로 좋은 조건의 지원과 환경을 가진 한국에서 문화예술교육과 관련된 공동개발과 실행 등을 진행하며, 이를 기반으로 창작 결과의 상호 공유, 지역간 교류 촉진 등에 대한 기대
- 문화예술교육은 사회적 경제 영역과도 접점 형성이 가능하다. 사회혁신 사례의 지역내외 확장을 전개하는 과정에서 문화예술교육이 중요한 역할을 할 수 있으며, 반대로 문화예술교육의 인상적인 사업이 확장 과정에서 사회적 경제 영역으로 발전될 수도 있다. 대부분의 지역에서 공감될 수 있는 사회적 가치 지향의 문화예술교육 활동과 관련된 경제활동의 가능성은 보다 현실적인 각 활동의 지속가능성과 직결되기도 한다.

04 내용에 대한 구상과 관련사례 리서치

지역리서치와 문화예술교육



지역에 기반을 두고 활동을 전개하는 문화단체 및 활동가들이 각자의 시선과 작업으로 관찰과 수집, 매개활동을 진행하고 그 과정에서 지역의 동력, 가치, 이야기와 예술활동이 교차점을 형성하며 다채로운 결과를 만들어낸다.

이번 리서치에 참여한 말레이시아 쿠알라룸푸르에 기반을 둔 Lostgens'의 경우 대표적인 대안공간이자 지역 커뮤니티 연계 활동을 진행하는 아티스트 그룹으로서 다양한 주제와 목적을 가지고 긴 시간 동안 지역과 함께 호흡하며 관찰과 기록, 협업을 진행하고 있다. 동인천탐험단의 경우는 콜렉티브 형식으로 운영되는 인천의 문화공간을 중심으로 만난 아티스트들이 사라질 환경에 처한 마을의 흔적을 찾는 과정에서 작업과 학습을 병행하는 흥미로운 과정을 보여주고 있다.

최근 도시재생사업이나 문화도시사업 등에서 문화예술교육 관련 사업의 비중이 커지고 있다는 것을 고려했을 때 교류 방법에서 새로운 인바운드 사업의 형태로 제안한 방법을 활용할 수 있는 다양한 가능성도 크다고 볼 수 있다.

Lostgens' contemporary art space

Lostgens established in early 2004 by a group of artists. Though situated in the bustling capital city, Lostgens has managed to take on a certain quietness and edginess that comes from being off the beaten track. This self-managed experimental space aims to encourage originality, creativity, individuality, as well as to promote contemporary arts. It provides an alternative space for budding innovative exhibitions and performances. Lostgens has entered a next phase of unique development and operation. What started as a small private group has now moved out into the public, Lostgens aims to weave itself into the multicultural artistic atmosphere. More than just a place that brings together artists, it also provides a platform for a dynamic growth of multi-layered artistic culture. <https://lostgenerationspace.blogspot.com> lostgens@gmail.com

Yeoh Lian Heng | Lostgens' Director

Lostgens' Contemporary Art Space was established in 2004 by a group of artists. This self-managed alternative space aims to encourage originality, creativity, individuality, as well as to promote

contemporary arts and community art project. It provides an alternative space for budding innovative exhibitions and performances. More than just a place that brings together artists, it also provides a platform for a dynamic growth of multi-layered artistic culture.

Art Activities

Cultural activists exchange
TransActions in the Field~ challenging the role of citizen participation through participatory public art took place from November 14th to November 26th 2015 in Malaysia. The 12-day residential programme served as a place of co-creation and co-intelligence for experienced and newcomer creative practitioners in the interface between art and society to develop and share skills and experiences. The master class provided the participants with theory and discourse. It offered space for interventions, performances and real-life actions. The class was partly delivered with methods of Art of Hosting.

Link: transactionsinthefield.wordpress.com www.facebook.com/TATF2015
Video Link: www.youtube.com/watch?v=OjcyqDT38n4&feature=emb_logo
Gentrification issue
www.facebook.com/%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E7%9C%9F%E5%B7%B7-Lorong-Panggun-1921038451540464

Art and culture activities
https://www.facebook.com/PanggunlapanArtWeekend

About educational practice

In Malaysia, many old communities have gradually withered and disappeared as the population ages and young generation migrate.

How to revitalize the community has become an important issue, because the demise of the community also means the lost of history and culture.

Ten years ago, an art event in a century-old community on the water in Penang showed me the power that art can move together with education and bring change. Although the change can't happen in the sort time, the community changes that I have seen in a short period of time after art enters the community have allowed me to see the infinite possibilities of combining art with education.
2009 Penang clan jetties art festival

Article : https://bangunproject.wordpress.com/bangun-penang-2009/
Video Link: www.youtube.com/watch?v=EKkmlpkKdkw&feature=emb_logo
www.youtube.com/watch?v=CiME9AbIS9s&feature=emb_logo

Ideas in future

Through the arts and cultural activities, invite local/international artist, cultural worker or students of different disciplines residency in old communities with cultural history to conduct research, idea exchanges and social practices.
To achieve the purpose of opening up multiple perspectives and different exploration possibilities. The projects to be explored may include the issue of urban gentrification, preservation of cultural heritage and the coexistence of new and old cultures in the community.

이의중 재생건축가동인천탐험단 공동 진행

오래되고 본연의 가치를 평가 받지 못하여 활용되지 않고 있는 지역의 건물과 도시공간의 조사하고 이러한 공간을 고쳐서 활용하는 건축 작업을 인천에서 하고 있습니다. 이제는 사람들이 잘 다니지 않는 후미진 골목길 답사를 좋아하고 그곳에서 마주치는 새로운 공간을 사유(생각)하는 취미를 갖고 있습니다.

도시에는 다양한 가능성과 가치가 잠재해 있다고 생각합니다. 저는 전공이고 관심분야인 건축을 바탕으로 도시를 바라보고 있지만 도시의 다양한 가능성과 가치 발굴에는 항상 한계를 느끼고는 합니다. 그래서인지 도시에서는 부동산의 경제적 가치가 모든 것을 압도하고 이 외의 가치는 경시되며 우리의 삶을 어렵게 하고 있는 것 같습니다. 이런 이유로 보다 다양한 시각으로 도시가 해석되고 다양한 가치가 실현될 때 비로서 도시가 우리의 삶을 풍요롭게 할 것이라고 생각합니다.

3년 전부터 인천을 기반으로 활동하는 다양한 분야의 작가들과 도시를 답사하며 기록하고 함께 이야기하는 “동인천 탐험단” 활동을 하고 있습니다. 각자가 좋아하는 공간과 이야기를 중심으로 루트를 엮어가며 오래된 도시에 관심이 있는 많은 사람들을 만나게 되어 공감을 만들었고 때로는 같이 활동하는 친구가 되었습니다.

작년에 “동인천 탐험단” 정례코스 중 근대건축이 주택군을 이룬 신흥동이 재건축으로 철거가 시작되게 되었습니다. 다년간 신흥동을 다니며 가치에 대해 공감하고 있었던터라 이대로 철거되는 것에 안타까움이 있어 기록조사를 하게 되었습니다. 일반적인 아카데미한 기록조사보다는 공유와 확장이 가능한 형태가 되면 좋겠다고 뜻을 모아 1년에 활동의 과정을 거쳐 “신흥동 일곱주택”의 책을 출판까지 하게 되었습니다.

1년의 활동과정에 많은 일들이 있었지만 먼저 재개발로 소리소문 없이 사라질 운명이었던 신흥동을 공공과 민간의 다양한 주체에서 주목하게 되었고 일부이지만 신흥동의 부윤관사를 인천시에서 매입하여 보존하게 되었습니다. 그리고 “동인천 탐험단”의 활동도 이번을 계기로 마을의 답사와 기록조사에서 공간운영까지 활동영역을 확대해 나가며 다양한 분야와 협업하는 기회가 많아졌습니다.

교육적 접근에 대한 경험 | 일방적으로 정보를 전달하는 교육에는 한계가 있다고 생각합니다. 하지만 선 경험자가 상호간의 존중을 기반으로 현장에서 생각과 고민을 풀어놓았을 때 보다 다양한 생각과 공감을 이끌어 낼 수 있었고 이는 서로간의 신뢰를 만들게 되었습니다. 그리고 얼마 지나지 않아 참여자 각각의 생각으로 다양한 행동들이 현장에서 일어나게 되었습니다. 이러한 과정들이 실천적 교육으로 가는데 조금은 도움이 되지 않을까 생각합니다.

앞으로의 계획 | 저는 제가 속한 도시에서 공통의 관심사를 갖는 건축분야의 동료들 만나기 위해 많은 노력을 해 보았지만 그럴수록 더욱 아웃사이더가 되었던 것 같습니다. 친구는 예상 밖의 가까운 곳에 있을지 모르니 자신의 주변에 주목하길 권합니다. 지역을 기반하는 활동에 있어서 무엇보다 다양한 분야의 주체가 협업으로 활동하는 것이 중요하다고 생각합니다 그리고 이러한 지역을 연결하고 공유하며 연대하기를 기대하고 있습니다.

디자인 + 커뮤니티 + 메시지



디자인을 중심으로 공예, 음악, 영상, 교육 등의 다양한 활동을 감각적으로 진행하는 대표적인 팀으로 태국 방콕의 “Very Kind Invention”과 한국의 ‘재주도좋아’를 매칭하는 방법을 생각해 봤다. 사업을 운영하는 규모 측면에서는 Very Kind Invention이 크다고 볼 수 있지만 활동의 목적과 연계 협업이 가능한 지점 등에서 기대할 수 있는 부분이 있다고 판단된다. 또한 재주도좋아가 비치코밍을 통해 수집된 바다쓰레기를 공예품으로 재탄생 시키는 부분과 각각의 활동이 진행되는 과정을 교육적 요소를 강조한 프로그램으로 설계하고 운영하는 부분 등에서 주요한 활동이 아시아 지역으로 확장되어 사회적 가치가 돋보이는 교육활동으로서의 확장, 공예/디자인 작업과 관련된 새로운 가능성 등으로 이어질 수 있는 가능성에 주목한다.

이 협업의 경우 두 팀간 주고받을 수 있는 여러 형태의 조합이 각각 상당히 흥미로운 전개로 이어질 수도 있어 비슷한 경험, 유사한 활동 콘텐츠, 도움을 주고 받으며 함께 상대의 시장을 공유하고 성장하는 모델로서 실험해볼 수도 있다고 판단된다.

Very Kind Invention
23/25 Thonglor 20, 2305 Bann Chan Condo, Klongton Nue, Wattana, Bangkok
info@verykindinvention.co
http://www.verykindinvention.com
http://verykindinvention.wordpress.com

디자인과 문화기획을 아우르는 팀으로 Creative Consultancy and Experience Design Studio “Very Kind Invention”이 있다. 영국 유학시절에 만난 4명의 친구 Attanon Wongluang (Gun), Petchpisut Assarasakorn (Bia), Thiyaporn Panikbutr (New), Lisa Nantaterm (Niki)가 의기투합해 운영하고 있는 Very Kind Invention은 각자의 멤버들이 가지고 있는 다양한 스펙트럼이 녹아 있는 유기적인 디자인 관련 프로젝트를 기획하고 실행하며, 각각의 프로젝트를 통해 많은 아티스트들이 교차 교류하는 플랫폼을 지향한다.

특히 이 팀이 매력적으로 여겨지는 이유 중 하나는 세련된 형태로 균형 잡힌 상업적 요소를 수반하고 있다는 것과 호기심을 가진 대상에 구체적으로 접근하는 체계적 프로세스를 갖추는 등 지속 가능한 활동을 위해 필요한 것들을 준비하고 있다는 것이다.

미디어 교육과 행동하는 시민



영상 교육을 통해 지역을 읽고 문제를 찾아내며, 그 문제를 더 많은 사람들과 공유하고 해법까지 고민하는 상당히 체계적이며 적극적인 교육활동이 있다. 홍콩의 影行者 v-artist는 해당 도시의 대표적인 액티비즘 중심 영화제는 ‘홍콩사회운동영화제’와 깊은 관련이 있다. 홍콩 사회운동영화제는 홍콩의 주요한 사회문제 중 주제를 선정하며, 각 주제와 관련된 영화나 다큐멘터리 등을 문제가 드러나 있는 현장을 중심으로 상영하는 독특한 운영방식을 가지고 있다. 그리고 또 하나의 특징이 있는데 그것은 바로 어떤 주제와 관련된 영화나 다큐가 없을 경우 해당 주제에 대한 발언 의지를 가진 시민이 직접 영상교육을 통해 다큐나 영화를 제작해 상영한다는 것이다. 미디토리의 경우도 상당히 비슷한 부분이 있다. 단체의 출발점에 사회적 실천에 대한 의지가 있었으며, 미디어교육을 통해 시민들이 스스로의 시각을 인지하고 스스로의 목소리로 세상을 향해 외치며 움직일 것을 독려한다.

노인과 문화예술교육



Vangi Fong은 홍콩의 대표적인 문화예술교육 관련 기획자로서 노인문제 한정해 활동하지는 않지만 많은 교육사업에서 노인과 함께 하거나 노인을 대상으로 했던 경험을 가지고 있다. 그리고 이모저모도모소는 늙음, 오래된 것, 생활기술 등의 여러 요소를 활용해 상품 자체로서의 유니크한 매력이 보이면서 소재와 사용대상, 제작 참여자 등과 관련해 울림이 큰 메시지를 만들어 내는 활동을 보여주고 있다.

Vangi Fong | 홍콩의 문화예술교육 활동가

INTRODUCTION | The Hill Workshop is an independent art education company in Hong Kong found in 2012. Director, Fong Wan Chi Vangi is an artist as well as curator, started the project related to art education when the education system reform by the government in 2009. As a colony of England many decades, arts education is neglected by the education system for long. Education System Reform would be a chance to connect teachers and the arts professional, since we all know the teachers in school need more resources and supports to face to new syllabus- no syllabus in the near future. The Hill Workshop cooperate with teacher and students directly, providing different kind of art experience to schools including: artist-in-school residency, alternative arts camp, competition, exhibitions and workshop, etc.

IMPORTANCE

Learn from the stuff all around us

We learn together, there is no teacher (but we have facilitator)

Aware our way of seeing

Respectation to everyone

ACCOMPLISHMENT

Project like alternative arts camp make teachers and student memorable after graduated, teachers and students more eager to learn in a specific community.

Artisit-in-School Residecy- Changed the arts learning atmosphere in school, made arts looks interesting and deliver the social value of art making through the exhibition and workshop. Built the understanding and trust between teachers and young people.

Understanding everybody have their uniqueness of interested, tailor-made project like Storychick and Made-to-Measure got their own development very fast after 3 years cooperation

Empathize different classes of community

WORRIES

Position of arts in our social value- arts learning neglected by the government (history problem), arts being a kind of interest by a small group of people

Audience blooming- arts become popular but trendy, how to let the public understand the depth of

arts? Huge amount of public money put in art related construction, how to evaluate the efficiency of the using money?.

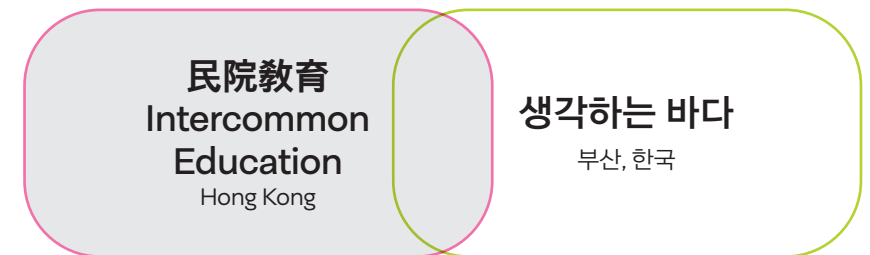
FUTURE PLAN | Since the issue of Covid-19, there is no more face to face art or art education programs in 2020, therefore "Goes to Digital" will be the core direction in the coming year. 'Aesthetic Forest' Digi-Learning Platform will be one of the solution to encourage public to learn aesthetic themselves.

In Hong Kong, discussions "aesthetics" are mostly placed on the academic level and are out of touch with daily life. The Covid-19 issue in Hong Kong is keeping serious, it already impacted daily life and the usual learning mode of everyone. Most people feel that their lives at home are affected, but it happens to be a chance to observe our life. It is also a good time to broaden the imagination of teaching for artists and teachers.

The plan will develop an easy-to-use learning platform where artists will collaborate with schools and different communities to provide resources for home learning, and explore the aesthetic experience of all aspects and areas of daily life through the online platform. The plan will invite schools and specific communities to participate in demonstrations, and the works of the two groups will be cross-referenced and discussions will be conducted through the works. The following aesthetic learning areas are tentatively designated as the first stage of exploration examples: placement, measurement, food, labor, moving images and text, hope that participants can see the close relationship between beauty and being good in our life. Even after the Covid-19, the platform will be an important tool for everyone to learn aesthetics.

<https://www.behance.net/vangifong> vangifong@gmail.com

창작과 학습, 실험



民院教育 Intercommon Education은 연구자 및 예술가 등 다양한 분야의 참가자들을 기반으로 한 학습 연구 실천 활동을 보여주고 있다. 다양한 전문지식간 유기적 협업을 통해 공동체를 통합하고 창조적인 심화학습을 통해 지역 문제에 적극적으로 개입하는 활동을 지향한다. 대안적 교육, 콜렉티브 형태의 협력 기반 교육 활동을 보여주고 있다. 부산 광안리에서 운영되고 있는 '생각하는 바다'의 경우 시인이자 문화기획자인 대표가 운영하는 공간으로서 쉼어 오피스 개념으로 출판사, 디자인스튜디오 등이 함께 공간을 사용하고 있는데 상당히 다채로운 문화행사 및 교육적 접근을 보여주는 프로그램이 기획 운영되고 있다.

생태, 적정기술, 라이프스타일



사실 이 두 팀은 이미 교류를 진행 중이다. Wattagatta의 리더인 재일교포 기선Kison은 부산의 대안문화행동 재미난복수와 인연으로 한국과 구체적 교류 활동을 진행하고 있으며, 이후 국내의 다양한 활동가를 만나는 등의 교류를 진행했다. DRP 멤버들은 직접 일본을 방문해 공동체 커뮤니티에서 일정기간 체류하며 다양한 협업 지점을 확인하기도 했다. 그리고 이러한 교류가 진행되는 과정에서 생태, 적정기술 등과 관련해 교류 당사자 뿐만 아니라 방문 지역의 시민들과 활동철학을 공유하는 자리를 비롯해 체험 및 교육 프로그램을 운영하기도 했다.

코로나19로 인해 현재 물리적 교류가 어려운 상황이지만 Wattagatta는 현재 더 많은 교류를 매개하기 위한 또 다른 거점으로 대마도에 공간을 조성하고 있기도 하며, 초기 교류 대상이었던 부산의 대안문화행동 재미난복수가 현재 부산 오륜동에 조성하고 있는 생태문화공간, 서울 동대문의 DRP 공간 등을 연결할 수 있는 다양하고 흥미로운 활동을 준비하고 있다는 소식을 들었다.

KISON (전기선/마쯔다 모토요시)

유치원부터 고등학교까지 조선학교를 졸업했으며 졸업여행으로 북한 방문도 하게 되었다. '조선인, 재일교포'라는 소수민으로 교육, 정치, 인종, 나라 등의 여러 가지 특수한 커뮤니티 아래에서 유년시절을 보냈다. 20살이 되어 한국인의 정체성을 찾고자 한국으로 왔으나 기존의 프레임으로는 제한적이고 막혀있는 사회라는 것을 깨닫고 세계여행을 떠난다.

2013년 일본으로 돌아와 사회의 영역에 얽매이지 않고 경계를 넘나드는 한 사람의 존재로서 세계관을 확장해 나가는 작업을 시작하여 실험적인 라이프 스타일을 스스로 만들어 가기 위해 나무작업 및 건축 등의 손기술을 늘려가다가 흙부대 건축으로 이어지게 되며, 구마모토 숲 속에서 '모두의 낙원'을 실험하는 사이하테(Saihate) 에코빌리지의 멤버가 된다.

다양한 경계와 영역을 오가는 실험을 위해 후쿠오카 중심가에서 '100년 뒤의 삶'을 실험하는 도시커뮤니티 큐로스(Qross)의 스타트 멤버로도 활동하고 있으며, 현재는 사이하테(구마모토) / 큐로스(후쿠오카) / Cift(코토) / 사스나(대마도) / 한국(서울/부산)

등 공유공간을 중심으로 커뮤니티의 경계를 확장하고 넘나드는 다 거점 라이프를 실천하고 있는 중이다.

2016년부터 시작하게 된 [왔다갔다] 프로젝트는 한국과 일본의 사이에서 Life Style, Culture, Art, 음악, 의식주, 수작업 등의 다양한 테마로, 경계로 오고가는 삶 디자인 프로젝트이다. 문화통역, 경계 코디네이터 등의 문화적 활동과 특수건축, 나무작업, 흙부대 건축 등 손을 사용하는 사람으로서의 균형을 잡으며 활동을 확장해가고 있다.

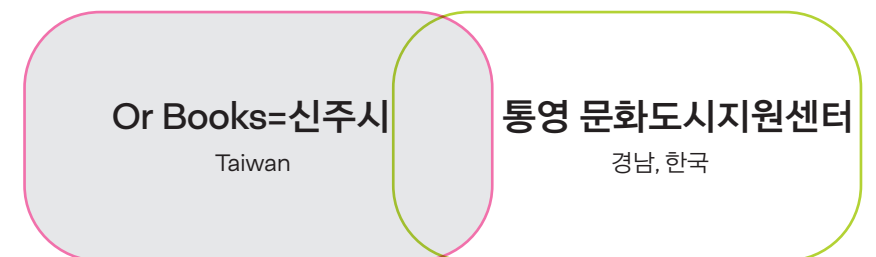
앞으로의 계획

지금은 경계에 위치하는 섬이나 지역에 주목을 하고 대마도에 체류하고 있습니다. 문화적으로도 위치적으로도 중요한 문화의 편집 지역이 될 가능성이 있다고 생각하기 때문입니다. 대마도에서 조선 통신사가 처음 방문한 佐須奈(사스나)라는 항구에 빈집을 임대하여 커뮤니티형성을 시작했습니다. 현대판 조선통신사를 구축해 나갈 생각입니다.

지금까지 활동을 생각해보면 물리적인 거리를 가지고 있어도 시너지효과를 기대할 수 있는 사람들이 만날 수 있는 기회를 만드는 코디네이터로서의 역할이 많았습니다. 물론 그 활동은 앞으로도 계속할 계획이지만 조금 더 부담 없이 첫 걸음을 할 수 있는 방법도 만들어 가려고 합니다. 다양한 문화가 자유롭게 왕래하는 시대가 오고 있는 것은 분명하지만 막연히 기다리고 있기만 하고 싶지는 않습니다. 예측할 수 없는 변수에 의해 기다리는 동안 지구는 멸망 할 수도 있고 자연스럽게 없어지거나 사람의 손에 의해 없어질지도 모릅니다. 그래서 더 나은 미래를 창조하고자 하는 공통점을 공유하고 다양성이 존중되며 공존하는 거점지역을 실재화 하는 것이 현대판 조선통신사입니다.

세계시아에서 관계를 연결하여 실천하는 장소를 만들어갈 생각을 하고 있습니다. 현대판 조선통신사의 거점지역은 현재 대마도와 중국 연변을 염두에 두고 진행을 해 나갈 생각입니다. 앞으로 뜻을 함께 하는 다양한 사람들과 다양한 협업을 기대하고 있습니다.

도시간 입체적 연결



문화예술교육과 관련된 교류를 구상할 때 개별단체, 또는 개별 사업을 중심으로 진행되는 경우가 일반적이지만 도시 규모가 크지 않고, 입체적인 활동이 잘 조직되어 있을 경우 도시간 교류를 실험해볼 수도 있다는 생각을 했다. 이러한 구상을 가능하게 한 것이 민간 기업으로 대만 신주시에 여러 기능의 거점공간을 조성 운영하고 있는 Or Books와의 만남이었다. Or Books는 IT 기업과 연구소, 대학이 다수 위치한 지역으로 인지도가 높은 도시인 신주시에 해당 도시 출신으로서 미국에서 성공한 사업가가 고향에 문화적 투자를 하기 위한 방법으로 시작된 민간기업이다. 기업의 형태를 하고 있지만 수익의 경우 해당 활동을 지속하기 위한 방법으로 고민되고 있으며, 대부분의 활동이 지역에 필요한 문화적 실천을 구체화하는 것이다. 첫 공간으로 작지 않은 규모의 서점과 채식레스토랑을 열었으며, 이후 예술과 생활의 접점을 보여주는 상징으로 공예를 주목하고 공예작가들의 작품을 전시하고 판매하면서 동시에 각 공예품이자 문화적 산물로서의 도자기를 사용하는 카페를 운영하고 있으며, 그 다음으로 지역 청년들이 공정여행에 기반해 도시의 여행상품을 발굴하고 기획해 운영하는 여행사와 게스트하우스, 지역의 음식문화를 보존하고 선보이는 음식박물관, 청년작가들을 인큐베이팅하는 전시장과 지원시스템 등 많은 사업을 아주 활발하게 진행하고 있다. 최근에는 젊은 기술자들이 도시에 많이 유입되면서 증가한 초등학교 수요에 의해 학교를 새로 세웠는데 그 과정에서 Or Books와 여러 분야의 지역전문가들이 자신의 아이를 키우고 싶은 마음과 의지를 커리큘럼, 건물디자인, 급식시스템 등으로 구현해 주도적인 역할을 했다.

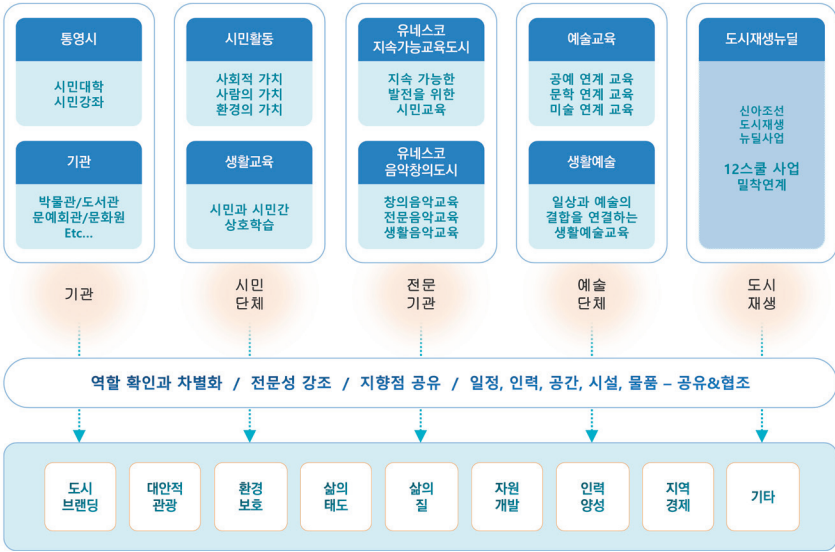
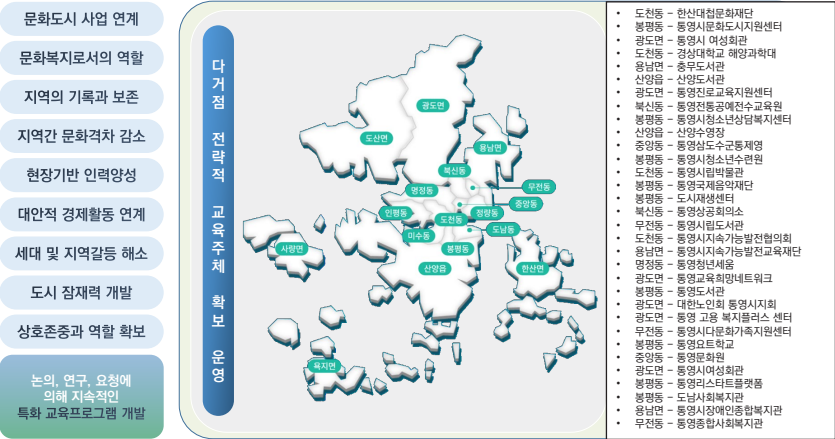
통영시의 경우 문화도시 사업을 준비하면서 지역의 주요한 문화자원 및 활동을 연결하고, 각자의 고유한 역할을 강조해 어떻게 유기적인 협업 구조를 만들어낼 수 있는지, 그리고 문화적인 도시가 되기 위해 어떠한 교육사업이 필요한지를 찾고 다 거점 다 주체로 입체적 작동체계를 만들기 위한 준비에 들어갔다. 이 과정에서 통영국제음악제, 통영지속가능발전교육재단, 남해의 봄날 출판사, 메타컨설팅에서 운영하고 있는 ‘남해안 여행학교’, 지역 전통문화 및 공방, 시민대학, 지역 청년들이 주축이 된 도시농업 활동 ‘반농반바’ 등등 다양하고 매력적인 주체를 연결할 계획을 가지고 있다.

이렇게 도시의 주요한 자원 및 활동, 가능성이 교육을 중심으로 시민들과 공유되며 모두가 참여하고 주도할 수 있는 기회를 제공하는 등의 공통점을 가지고 있다는 점에서, 그리고 해당 도시의 교류를 통해 추후 기획 매개 인력을 비롯해 예술가들의 교류도 구체화될 수 있다는 점에서 문화예술교육을 중심으로 도시간 입체적 연계모델이라는 새로운 도전을 시작해 볼 계획이다.

‘문화도시 통영’의 교육활동 특화 계획

- 모든 통영시민이 저마다의 고유한 가치와 역할이 있다는 것에서 시작하는 능동적이고 입체적인 교육활동

- 수많은 섬과 지형 등으로 인해 물리적 이동이 용이하지 않은 곳을 배려해 다 거점 일상적 활동으로서의 교육 강화
- 모든 문화도시 사업의 출발점이자 주요동력으로 교육활동을 연계하고, 이를 통해 시민들의 참여 촉진
- 누구나 가르치고 배우며, 어디에서나 가능하고 무엇이든 도전한다는 원칙 설정



계속 발견되는 흥미로운 점점

만나야 할 이유와 함께 할 수 있는 것들
창작 작업에서의 국제교류나 협업만큼 수많은 흥미를 품고 있는 문화예술교육에서의 교류와 협업이 한국과 아시아 사이에서 가능하기 위해 더 많은 상황에 대한 관심과 서로에 대한 존중, 능동적인 역할 찾기가 필요하다.

아시아 아카이브 기관 및 디지털 레지던시를 매개로 새로운 관계 구축하기

홍이지 국립현대미술관 학예연구원

리서치 대상. 기관 리서치, 기관 담당 이메일 인터뷰 등
리서치 방법. 이메일, 화상 미팅을 통한 인터뷰 진행 및 연구 분석
최종 결과물. 인터뷰 내용 정리 및 각 기관의 아카이브 사례 분석자료

목차

0. 들어가는 글: 디지털 시대의 새로운 연대의 모색과 가능성

1. 아시아 권역의 아카이브를 매개로 국가, 도시, 커뮤니티를 연결한다는 것 :
코로나19를 맞이한 아시아 기관들의 새로운 교육적 가치와 의미

2. 아시아 아카이브 기관의 현재
- 아시아 아카이브의 활용 및 분석
 - 홍콩 아시아 아트 아카이브 (AAA) 소개
 - AAA 설립자 & 총괄 디렉터 클레어 수 인터뷰 (붙임 1)
 - 베트남 하노이 헤리티지 스페이스: 응우옌 안 투안 디렉터 인터뷰 (붙임 2)

3. 온라인 레지던시 프로그램
- 디지털 레지던시의 분석 및 진단
 - 미국 로스앤젤레스 카운티 미술관 (LACMA) 디지털 레지던시
 - 디지털 아티스트 레지던시 (DAR) 소개

4. 나가는 글:
코로나19 이후 아시아, 교육, 교류의 의미 변화

2019년 월드 와이드 웹(World Wide Web)의 30주년을 맞이하여, 우리는 새로운 미래가 도래할 2020년에 대한 기대감으로 가득 찼었다. 4세대 이동통신인 LTE(Long Term Evolution)가 등장한 지 10년 만에 5세대 이동통신의 상용화가 이루어졌으며 인공지능, 사물 인터넷, 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 지능 정보기술, 나노기술에 이르기 까지 인류의 엄청난 과학기술 발전의 성과를 눈앞에 두고 있는 듯했다. 그뿐만 아니라 2019년은 세계여행 자유화가 시작된 지 30년이 된 해이기도 했다. 민간 우주여행의 가능성을 타진하며 새로운 시대로의 진입을 꿈꿨던 우리는 결국 전염병으로 인해 국경이 봉쇄되고 이동이 제한되는 초유의 사태를 경험하고 있다.

코로나19 이전까지 온라인 환경은 가상, 대체, 확장, 대안 공간으로 인식되었다. 그러나 코로나19 이후 온라인 공간은 사람을 만나고, 공유하고, 소통하는 가장 안전한 만남의 장소로 재편되었다. 1년이 채 안 되는 시간이지만 우리의 인식 체계는 생각보다 더 빠르게 새로움에 적응하였고, 이제는 미디어에서조차 마스크 없이 대화하거나 사람이 밀집한 상황을 보는 것이 어색하고 불편하게 느껴지게 되었다. 이러한 맥락에서 온라인은 유일하게 코로나19 이전의 과거와 (바라건대) 근미래의 타임라인을 이어나갈 수 있는 공간으로 인식되기에 이르렀다. 이제는 가상 공간이 아닌 리얼 타임의 온택트를 통해 마스크 없이 소통하고, 비행기를 타지 않아도 멀리 떨어져 있는 공간으로 이동할 수 있으며 시간과 장소, 공간에 구애 받지 않는 경험을 다시금 인지하게 된 것이다. 우리는 코로나를 겪으며 집과 온라인이라는 대체 불가능한 공간에 대한 인식의 대전환을 맞이하게 되었으며 온라인 공간은 가상공간 혹은 가상현실 같은 형용 모순의 상태나 무엇의 대안이 아닌 유일한 장소가 되었다.

삶이 핸드폰과 동기화되어 가고, 일상이 SNS 화 되어감에 따라 미술관을 비롯한 모든 문화예술 활동은 외부 세계와의 소통에 있어 큰 전환점을 맞았다. 그리고 코로나19 를 맞이하게 되면서 우리는 교류, 환대, 교육과 창작 활동에 대해 다시 생각해보게 되었다. 이에따라 최근에는 온라인 공간을 거점으로 오프라인 공간의 새로운 활용과 효용에 대해 논의되고 있다. 온라인과 오프라인 공간의 거점이 역전되는 상황을 맞이하게 되면서 핸드폰을 통해 더 편하고 빠르게 다양한 정보를 접하게 된 오늘날, 새로운 관계 맺기와 교류의 방법을 찾아보고 이를 통해 내일의 가능성을 찾아보고자 한다.

1. 아시아 권역의 아카이브를 매개로 국가, 도시, 커뮤니티를 연결한다는 것

앞서 언급한 바와 같이 전염병은 우리의 일상을 전복시켰다. 인적 교류가 차단된 상태에서 교류와 연대를 이끌어내야 했으며, 온라인 플랫폼을 통해 대안적인 방법을 찾아 활용해야 했다. 이러한 흐름과 변화를 진단하고 짚어보기 위해 아시아 권역의 문화 예술 기관, 그 중에서도 선도적으로 국가, 도시, 커뮤니티의 아카이브를 내실있게 구축하고 활용 방안과 2차 창작으로 이어지는 대표 기관의 변화 추이를 살펴보고 새로운 해법을 들어보고자 하였다.

이에 아시아의 대표적인 아카이브 기관인 홍콩의 아시아 아트 아카이브(이하 AAA)의 온라인 워크숍 프로그램과 웨비나 등을 비롯해서 온라인을 오프라인의 대체 플랫폼이 아닌 유일한 대안으로서 새로운 활용과 접근에 대해 살펴보았다. 특히나 코로나-19가 존재하지 않았던 시절, ‘아시아’, ‘아트’, ‘아카이브’의 시작을 살펴보기 위해 필자가 진행했던 AAA의 설립자이자 대표인 클레어 수의 인터뷰를 재개하고 해당 인터뷰 이후, 변화를 짚어보고 분석해보고자 한다. 그뿐만 아니라 베트남 하노이에서 국제 레지던시 및 프로그램을 운영하고 있는 ‘헤리티지 스페이스’의 응우옌 안 투안 디렉터에게 하노이에서 국제 교류 프로그램을 만든 이유와 그 시작, 그리고 코로나-19 이후, 그 동안의 노하우와 아카이브를 활용한 새로운 돌파구에 대해 물어보고 그가 준비중인 대대적인 베트남 예술 아트 아카이브 사업에 대해서 물었다.

기존에 존재하던 가치평가의 기준을 바꾸기는 어려운 일이기에 만족감의 측면에서 온라인을 통한 국제 교류와 교육이 유일한 방법이 됐을 때, 그동안 깨닫지 못했던 공간의 사유와 경험에 대한 인식의 과정은 더욱 견고해지거나 대체 방식에 대한 만족으로 이어지지 못했다. 코로나-19는 그 누구도 예상하지 못했던 재난이었으며 누구도 준비할 수 없었던 갑작스러운 상황이었다. 사전에 계획했던 것들은 무용해 졌으며 상황에 따른 정부의 방역 지침에 따라 즉흥적이고 즉각적으로 대응할 수밖에 없었다. 전염병을 경험하고 나서야 우리는 깨닫게 된다. 나의 숨이 타인을 구할 수도 해할 수도 있다는 사실을, 그리고 최소한의 주거 공간과 공공시설들이 역설적으로 얼마나 취약하고 동시에 대체 불가능한 공간인지 말이다. 이제 우리는 너무나 당연히 여기고 관성적으로 누렸던 환경에 대해 전면적으로 재고해야 하기에 이르렀다. 정말 필요한 대면은 무엇인지, 열린 개방성과 다양성을 축소하지 않고 지켜나갈 수 있을지에 대해 우리는 더욱 치열하게 고민하고 준비해야한다.

2. 아시아 아카이브 기관의 현재

본 연구에서는 아시아 국가의 문화예술 아카이브 중에서도 개인이 당시 시대 상황과 지역의 요구로 인해 자발적으로 시작한 사례들을 위주로 소개하고자 한다. 코로나-19 상황을 맞아 많은 연구자와 문화예술 창작자들은 리서치의 한계와 교류의 한계에 가장 먼저 직면하게 되었다. 이러한 한계를 극복하고 직접 가지는 못해도 신뢰할 수 있는 도시, 지역, 커뮤니티의 자료를 살펴보기 위한 첫 번째 단계로 해당 지역의 아카이브 센터 중에서도 오랜 기간 동안 아카이브를 설계하고 운영하며 자신들만의 특수성을 보유하고 있는 홍콩의 ‘아시아 아트 아카이브’와 하노이의 ‘헤리티지 스페이스’를 소개하고자 한다. 이번 연구를 시작하고 이동의 제한을 체험하며 인터넷 검색보다 신뢰할 수 있고 지속 가능한 교류를 이어나갈 수 있는 대상이 필요했다. 우리 나라의 경우 역시 최근 몇 년간 전문성을 갖춘 문화예술계의 DB 구축의 필요성에 대해 다양하고 많은 요구가 있다. 이제 우리는 온라인에서 보다 단단하고 신뢰할 수 있는 연결을 만들어내고 새로운 형태의 교류를 시작해야 할 때가 되었다. 또한 이러한

연결고리의 새로운 대안을 찾기 위해 ‘아시아, 이동, 교류’에 대해 아카이브, 휴먼 라이브러리와 문화 외교관에 대한 접근과 분석이 그 어느때보다 필요하다고 판단하였으며 대표 기관 두 곳을 선정하고 운영자와의 인터뷰를 통해 기관의 자산인 아카이브의 과거, 현재, 미래에 대해 물었다.

2-1. 아시아 아트 아카이브(홍콩)

<http://aaa.org.hk/en> 홍콩 아시아아트아카이브 전경 (구글 이미지 제공)



홍콩을 기반으로 하는 아시아 아트 아카이브(Asia Art Archive, 이하 AAA)는 중국, 한국, 일본, 동남아시아, 인도 등 아시아 지역의 현대미술사를 기록하고 관련 연구활동에 기여하는 비영리 기관이다. 2000년 설립자인 클레어 수(Claire Hsu)가 책장 하나 규모의 서재에서 시작한 AAA는 현재 3만 4천 항목 이상의 온, 오프라인 자료를 보유한 체계적인 아카이브 컬렉션으로 성장했다. 뉴욕에 ‘미국 아시아 아트 아카이브(Asia Art Archive in America, AAA-A)’를 두어 본사의 미니 허브 역할을 하고 있다. AAA는 물리적인 기록과 보관의 기능을 넘어서는 아카이브 활동을 목표로 한다. 다양한 국가 간에 유연한 협력 관계 속에서 통합적인 아카이빙 방법론의 연구와 실질적인 정보 교류를 이끌고, 결국 아시아라는 지역 범주에 제한없이 외부와 연결되고 협업하고 교류할 수 있는 방법을 적극적으로 모색하고 있다. 최근에는 본격적인 디지털 세대의 이용자 확장과 활용의 측면에서 저작권, 디지털 리터러시, 2차 창작과 새로운 온라인 아카이브에 관심을 두고 있으며 모두 무료로 열람과 이용이 가능하다.

2-2. 헤리티지 스페이스(하노이)

<http://aaa.org.hk/en> 2020년 MAP(Month of Art Project)

온라인 워크숍 진행 모습 (헤리티지 스페이스 제공)



베트남 하노이를 기반으로 하는 헤리티지 스페이스(Heritage Space)는 2014년에 개관한 국제 교류 플랫폼으로 전시 공간과 레지던시 공간도 운영하고 있다. 매년 MAP (Month of Art Project)를 운영하며 한 달동안 전 세계에서 전문가를 초대하고 현지 베트남 작가들과 교류하며 네트워크를 다지는 프로그램을 운영하고 있다. 해당 기간 동안 다양한 종류의 전시, 워크숍, 교육 프로그램, 영화, 무용, 강연 등 다양한 프로그램과 행사가 진행된다. 그뿐만 아니라 예술가들을 비롯하여 문화 연구자들, 각국의 문화 예술 단체 및 대사관, 비정부 기구와 다양한 방식으로 협업하며 베트남, 하노이의 예술과 사회적 맥락에서 지역성과 외부와의 관계 맺기에 대해 고민하고 있는 기관이다.

3. 온라인 디지털 레지던시 프로그램

앞서 언급한 것처럼 2019년 코로나-19 상황은 우리의 활동 범위와 공간을 제한시키고 기존의 공간과 거리에 대해 새로운 정의를 요구하기에 이르렀다. 이러한 흐름에 따라 새롭게 대두된 온라인 공간을 통한 창작 발표, 지식의 공유, 관계 맺기와 연대하기가 어디까지 가능할 것인지에 대해 전염병 시대를 살면서 다양하고 새로운 형식의 비대면 교류를 이어나가고 있다. 이러한 새로운 흐름에 따라 온라인을 통한 기존의 것들이 이어질 수 있는지, 그리고 그 한계와 문제점은 없는지에 대해 알아보고 대안 혹은 새로운 공간의 탄생이 가능한 것인지에 대해 알아보고자 한다. 코로나-19 상황이 심각해지던 2020년 소셜 네트워크 플랫폼, 인스타그램을 활용한 디지털 아티스트 레지던시 프로그램은 각국의 미술관들에 의해 동시다발적으로 생겨났으며, 성공적이었던 곳도, 큰 관심을 받지 못한 곳도 있었다. 그들 대부분의 목적과 의도는 이동이 불가피한 시기에 텅 빈 미술관을 기록하고 반면에 유일하면서도 가장 활발하게 활동할 수 있는 소셜 네트워크 계정을 통해 창작활동과 소통을 이어간다는 취지였다. 인스타그램 레지던시의 경우, 짧게는 3주, 길게는 12주까지 계정을 넘겨 작가, 큐레이터, 교육자가 자신의 창작물, 리서치 또는 결과물을 공유하고 댓글을 통해 소통하고 공유하는 방식이었다. 아래는 인스타그램 레지던시의 시작과도 같았던 로스앤젤리스 카운티 미술관(LACMA)의 2017년 인스타그램 레지던스 프로그램과 디지털 아티스트 레지던시(DAR)의 사례를 소개한다.

3-1. 미국 로스앤젤리스 카운티 미술관(LACMA) 디지털 레지던시

<http://unframed.lacma.org/2017/07/05/announcing-lacma%E2%80%99s-firstinstagram-artist-residence>

미국 로스앤젤리스 카운티 미술관(Los Angeles County Museum, 이하 LACMA)은 디지털 원주민 세대와 오늘날의 창작환경을 보다 깊이있게 이해하고 프로모션 하기 위해 2017년 소셜네트워크 플랫폼, 인스타그램 공간에 미술관 레지던시 프로그램을 운영하고 있다. LACMA 인스타그램 레지던시는 선정 작가에게 12주동안 해당 계정 명의를 주고 디지털 아카이브, 사진, 인스타 라이브를 통한 강의, 발견한 오브젝트 등 작가가 원하는 방식의 프로젝트를 형식의 제한없이 디지털 플랫폼을 통해 구현하는 레지던시이다. 첫 번째 작가로 과달루페 로살레스(Guadalupe Rosales)를 초대하였다.

그는 인스타그램이 디지털 아카이브가 된다는 발상에서 인터넷이 발명되기 이전인 1990년대 초반의 LA의 사적 아카이브와 공적 아카이브를 모아 피드를 채우는 프로젝트 ‘베테라나스와 루카스’, ‘맵 포인츠’를 선보였다. 그러나 당시 많은 호응과 관심이 있었지만 저작권의 문제, 이후 활용도와 관심이 급증한 인스타그램 계정에 대한 계정 관리 등의 이유로 다음 프로젝트로 이어지진 못했다. 그 대신 이전부터 운영하던 LACMA의 “Unframed” 페이지에 편입시켜 연구, 에세이, 온라인 프로그램, 디지털 아카이브등을 통합하여 관리하고 있다.

3-2. 디지털 아티스트 레지던시(DAR)

<https://www.digitalartistresidency.org/about>

디지털 아티스트 레지던시(Digital Artist Residency, 이하 DAR)는 온라인 플랫폼으로만 운영하는 레지던시 프로그램으로 2015년부터 운영되었다. 비영리 레지던시 단체인 DAR은 한 달에서 세달까지 자신들의 웹사이트와 SNS 계정을 점유하고 이를 통해 자신들의 창작 활동을 프로모션하고 홍보하는 용도로 사용한다. 일주일에 1번 이상 DAR 웹사이트에 작업/이미지/디지털 파일을 업로드 하는 것이 유일한 조건이며 가상 공간에 대한 이해와 활용, 커뮤니케이션의 적극적인 활용을 전제로 한다. 온라인 공간을 사용하는 레지던시인만큼 국적, 나이, 분야 등의 자격 요건이나 제한이 없다.

4. 나가는 글

아시아를 어떻게 정의하는가는 2019년 아시아공동리서치가 시작했을 때부터 연구자 전원이 지속적으로 질문하고 고민했던 부분이다. 그 결과 연구자 전원은 2년동안 진행된 아시아공동리서치를 통해 지정학적 위치에서의 아시아가 아닌 동시대의 관점에서 ‘아시아성’이라고 하는 아시아의 지향점에 대해서 치열하게 고민하였으며 국가가 아닌 도시, 그리고 커뮤니티와 동시대 담론 안에서 해석해왔다. 창작자의 태도와 그의 창작적 영향력이 어떻게 우리를 연결시키는 것인지, 이를 통한 상상력을 구체화 시키고 이를 우리의 과거와 다가올 미래와 연결지어 생각해 보는 것이 가장 중요한 것임을 연구를 통해 깨닫게 되었다. 우리의 연구가 다른 누군가에 의해 재조합되고 재해석된다면 이번 아시아공동리서치가 거둔 가장 큰 성과일 것이다. 연구의 다양한 사례와 크고 작은 단위의 다양한 분석 지점을 통해 새로운 관점을 도출하고 비교해보는 것은 무엇보다 중요한 것이다. 2020년을 맞아 새로운 플랫폼과 수많은 새로운 접근과 교류가 일어났다. 우리는 이를 통해 어떠한 새로운 창의적 배움과 교육적 가치를 찾을 수 있을지 고민해봐야 할 것이다. 코로나 이전으로 다시 돌아가지 못한다면 우리는 장기적인 관점에서 가보지 않은 곳을 어떻게 이해하고 누구와 관계 맺으며 어떻게 교류 할 것인지에 대해 결정해야할 것이다. 아카이브와 아카이브 기관 그리고 아키비스트는 가장 신뢰할 수 있는 대상이자 모든 것의 시작이 될 수 있을 것이다.

[참고자료]

- 1. 미팅룸, 『세어미: 공유하는 미술, 반응하는 플랫폼』, 스위밍폴, 2019
- 2. 미팅룸(meetingroom), 아시아아트아카이브 소개, <http://meetingroom.co.kr> (검색일: 2020. 12. 13.)
- 3. 아시아 아트 아카이브 대표 클레어 수 인터뷰, 〈홍콩 매거진(Hong Kong Magazine)〉, ‘Executive Director of Asia Art Archive Claire Hsu’, <https://www.scmp.com/topics/hkmagazine-archive> (검색일: 2020. 11.12.)
- 4. 〈사우스 차이나 모닝 포스트(Sputh China Morning Post)〉, ‘Claire Hsu: Artistic visionary preserving Asia’s art History’, <https://www.scmp.com/magazines/style/article/1049591/claيرهsu-artistic-visionary-preserving-asias-art-history> (검색일: 2020. 11.12.)

— 인터뷰 1

[붙임 1]
(본 인터뷰는 2015년 큐레이터 리서치 그룹
미팅룸의 지가은 아카이브팀 디렉터가
홍콩 AAA의 대표 클레어 수와 진행한 인터뷰를
재개함을 밝힙니다.)

Q1. 아시아 아트 아카이브가 어떤 기관인지
직접 소개해주신다면?

“저는 아시아 아트 아카이브가 보다 넓은 의미의 네트워크를 형성하는 한 축이라고 생각합니다. 지난 15년 동안 아시아 미술은 국가 차원의 지원 아래 경제, 사회, 정치적 그러한 팽창 과정에서 탄생한 일종의 결과물이자 체제입니다. AAA의 설립 시기는 이러한 성장을 둘러싸고 이루어지는 동시대 미술 현장과 지식을 다루는 방식에 대해 새로운 모델이 필요한 시점이기도 했습니다. 그 당시 미술계에 필요했던 것은 지식을 수집하고 이를 위한 제반 구조를 구축하는 일이었죠. 그래서 AAA는 먼저 공간을 확보한 후에 그 안에 무언가를 채워나가는 방식이 아니라, 정반대의 방식을 택했습니다. 콘텐츠와 자료, 지식을 쌓아나가고, 이 콘텐츠의 성장과 함께 점차 기관의 모습을 갖추게 되었습니다. 점진적인 과정이었죠. 이러한 과정은 아카이브가 어떻게 뭔가 차별화된 것을 제공할 수 있을까에 대해 고민했던 일례일 뿐입니다. (···) 아카이브는 어떤 새로운 일을 수행할 수 있는 동적인 형태로 기능해야만 새로운 지식을 창출할 수 있고, 나아가 그 아카이브가 보유한 콘텐츠를 활용할 수 있는 여러가지 차별화된 방법들을 개발할 수 있는 것입니다.”

Q2. AAA의 일련의 활동들은 아카이브가 어떤 의미를 가지는가 보다는 아카이브가 무엇을 할 수 있는가에 초점을 두고 있는 것 같습니다. 실제로 어떻게 아카이브 자체가 AAA의 프로그램 기획에 영감을 주고 이를 촉진시킬 수 있는지, 혹은 그 반대로는 어떻게 영향을 주는지 설명해주시겠습니까?

“아카이브가 어떤 일들을 할 수 있을까 고민하는 일은 AAA에게 중요한 질문입니다. 이러한 질문은 우리 자신뿐만 아니라, AAA의 문을 두드리는 이용자들이 아카이브를 활용해 뭔가를 할 수 있도록 독려하는 것에 그 목적이 있기 때문입니다. 이는 단순히

AAA가 아카이브에서 어떤 일을 하는가에 관한 것이 아니라, 다른 이용자들이나 기관들이 활용할 수 있는 플랫폼이나 프로그램, 방법론을 개발하는 방법에 관한 것입니다. AAA의 관심사는 AAA의 체제나 질서 너머에서 벌어지는 일들이기 때문입니다.”

“또 하나는 어떻게 아카이브로 다양한 이용자층을 끌어올 수 있는가에 대한 고민입니다. 보통 아카이브가 특정 분야에 대한 전문가나 학자를 위한 것이라고 생각하는 사람들이 많은데, 사실은 그렇지 않을 수 있습니다. AAA는 아카이브가 학자만을 위한 상아탑이라는 고정관념을 깨기 위해 지속적으로 노력해왔습니다.”

Q3. AAA는 홍콩 현지의 미술을 기록하는 일과 동시에, 국제적인 맥락에서 홍콩 이외 아시아의 다양한 지역들에서 벌어지는 미술 현장을 기록하는 일 모두를 담당하고 있습니다. 이 양자 간의 균형을 어떻게 유지하십니까?

“무엇보다 아카이브를 둘러싼 모든 개념은 항상 완전히 포괄적일 수가 없습니다. AAA가 아시아 전체를 빠짐없이 기록하는 것은 불가능합니다. 그래서 AAA의 목표는 비교 연구(Comparative Study)의 관점에서, 특정한 국가적 장소들을 그 지역에 내재한 다양한 역사들로 규명해내는 일에 가깝다고 생각합니다. 대부분 아카이브 기관의 활동들은 국가 단위에 초점을 두고 있지만, AAA는 그보다 더 폭넓은 지역 개념을 추구한다는 점에서 차별화됩니다. AAA가 다루는 아시아는 기본적으로 터키부터 동아시아 지역을 아우르지만, 그렇다고 해서 이 지역 내 모든 나라의 미술을 다룬다는 의미는 아닙니다. ‘아시아’라는 것은 AAA가 일을 진행하면서 직접 침투하고 펼쳐보고 분석하는 일종의 개념이자 실질적인 장소라고 할 수 있습니다.” Q4. 그러한 측면에서 AAA의 활동은 홍콩이나 아시아를 넘어 다른 나라들과 연결고리를 만드는 일을 주도하는 것 같습니다. 개인적으로는 아시아나 동시대 아시아

미술의 개념을 정의하는 것 자체가 여전히 서구 편향적인 사고에서 비롯되는 것이라고 생각되긴 하는데요. AAA는 아시아와 동시대 아시아 미술을 어떻게 정의하고 있습니까? “AAA가 아시아를 어떻게 정의하는가는 우리가 항상 스스로에게 던지는 질문입니다.

사람들은 우리가 ‘여기서부터 여기까지’ 아시아라고 지도에 그려주길 원하는 것 같아요. 물론 터키에서부터 동아시아라고 대답할 수도 있겠죠. 그러나 그보다 AAA는 동시대의 관점에서 수많은 의미 계층을 지속적으로 풀어낼 수 있는 하나의 현장으로서의 아시아에 주목합니다. 이상적으로 들리겠지만, 이미 존재하고 있는 국경들을 기꺼이 뛰어 넘어 현장을 보겠다는 뜻입니다. 우리 모두가 국가라는 테두리 안에서 살아가지만 AAA가 지향하는 것은 언어가, 아이디어가, 지식이, 서로 다른 창작적 영향력이 어떻게 이러한 경계들을 넘어 서로 이어질 수 있는지를 탐구하는 상상력입니다. 그리고 이러한 경계들을 넘어서서 보면 아주 중국적이거나 한국적, 일본적이라고 생각했던 어떤 사례들이 실제로는 수백년에 걸쳐 여러 지역으로부터 서로 다른 영향들이 겹겹이 쌓인 결과물인 것입니다. 이 역사는 바로 그 특정 지역에만 속한 이야기라는 것이죠. 그것이 어디에서 유래했는지를 이해하는 일만큼 동시에 이 이야기를 다양한 층위에서 비교해보는 것도 중요합니다. 이러한 사례들을 발견하고 재구성하는 것이 AAA가 추구하는 바입니다.”

Q5. 마지막 질문을 드리겠습니다. 당신 본인이 전문적인 아키비스트가 아니고, AAA도 엄밀히 말해 정식 아카이브 기관으로 보기 어렵다고 말씀하셨는데요. 그럼에도 불구하고 AAA 일련의 활동들은 아트 아카이브의 개념을 비롯해 아시아 미술사를 기록하는 방식을 재정립하는데 큰 역할을 했다고 생각합니다. AAA 내에서 당신의 역할과 앞으로 이 분야에서 AAA의 역할은 어디에 있다고 보십니까?

“AAA는 역사를 사유하는 방식을 전환한다는 점에서 차별성을 두려고 노력합니다. 역사는 보여지고, 읽히고, 쓰여지고, 연구되어야 하는 것입니다. 동시에 AAA가 타파하려고 했던 주류적 담론과 목소리를 우리 스스로가 재생산하고 있는 것은 아닌가 하는 경계심도 상기하게 됩니다. 문제는 만약 이러한 일을 하는 기관이 우리 하나뿐이라면 AAA가 진행하는 프로젝트들의 결과나 영향력에 대해서도 신중해야 한다는 점입니다. 그래서 아카이브가 늘 외부인들에게 열려 있어야 하고, 이들이 개입할 수 있는 여지를 만드는 것이 매우 중요합니다. 사람들이 AAA 아카이브에서 뭔가를 취할 수 있고 새로운 시도를 할 수 있도록 말이죠. 다른 기관의 자료 연계나 지적 네트워크도 형성하고 있습니다. 더불어, 끊임없이 자기 성찰적인 태도로 임하는게 중요합니다. 예컨대 우리가 어떤 자료의 디지털화 작업을 3년 간의 장기 계획으로 추진하고 이를 일반에 공개한다고 할 때, 이 영향력의 의미에 대해 지속적으로 자문해보아야 하는 것입니다. 다시말해, 여러 지역의 다양한 자료 및 컬렉션 범위를 검토하고 우리가 하고자하는 이야기를 하는 일은 끊임없는 균형 잡기와도 같습니다.”

— 인터뷰 2

[붙임 2] 인터뷰 1. Nguyen Anh-Tuan
(하노이 헤리티지 스페이스 디렉터, 베트남)

Q1. 본인과 소속 기관 소개를 부탁드립니다.
저는 하노이 기반으로 활동하고 있는 독립 큐레이터이자 아트 매니저인 응우옌 안-투안(Nguyen Anh-Tuan) 입니다. 2012년부터 2016년까지 무옹(Muong) 스튜디오에서 운영하는 작가 레지던시 프로그램인 무옹 AIR의 매니저로, 2016부터 2019년까지는 미국 보스턴 기반의 NPO인 인도차이나 아트 파트너십(Indochina Arts Partnership)의 국가 디렉터로 일했습니다. 2016년부터는 하노이에 위치한 독립 예술 공간인 헤리티지 스페이스의 예술감독으로 부임하여, 모든 종류의 예술 문화 프로그램을 담당해 왔습니다. 헤리티지 스페이스는 동시대 미술을 선보이고 교류하기 위한 독립 예술 공간으로, 전시와 예술 프로젝트 및 각종 문화 행사를 진행해 왔습니다. 또한 합법적인 사회적 기업이기도 합니다. 2014년에 설립된 헤리티지 스페이스는 사무실과 도서관을 갖추고 있으며, 분기별 테마에 따른 전시와 토크, 상영회, 퍼포먼스, 워크숍 등의 프로그램을 운영하고 있습니다. 창조성과 지적 교류, 예술 향유를 지원한다는 비전에 따라, 헤리티지 스페이스는 다양한 R&D 분야가 다학제적으로 교차하는 ‘허브’로 기능하며, 베트남 창조 산업의 문화적 구축에 직접적으로 참여하는 것을 목표로 합니다.

Q2. 기관 설립의 배경과 초기 활동에 대해서 들려주시기 바랍니다.

헤리티지스페이스는2014년에 예술가 트란 트롱 뷔의 자문을 바탕으로 응우옌 티 홍 민(Nguyễn Thị Hồng Minh)여사에 의해 설립되었습니다. 트란 트롱 뷔 (Trần Trọng Vũ) 는 2011-2012년 폴록-크래스너 미술상을 수상한 명망 있는 작가로, 현재 프랑스 파리를 기반으로 활동하고 있습니다. 하노이 기반의 대기업 TID 그룹의 회장인 홍 민 여사는 개인 미술품 컬렉션을 보유하고 있을 정도의 예술 애호가입니다. 2014년 TID 그룹은 하노이 외곽의 고급 복합 단지인

돌핀 플라자 호텔을 준공했는데요. 당시 회장님 주변의 여러 예술가와 지인들이 그 안에 독자적인 예술 공간을 만들라고 조언을 했다고 합니다. 이것이 헤리티지 스페이스의 탄생 비화입니다. 설립 첫 해, 헤리티지 스페이스는TID그룹의 전적인 지원을 받아 돌핀 플라자 내의 쾌적한 공간에 자리를 잡았습니다. 400평방미터가 넘는 갤러리와 100개 이상의 좌석을 수용할 수 있는 300 평방미터 규모의 다목적홀, 열람실, 그 밖에 다양한 활동을 위한 각종 설비 또한 갖추었지요. 제가 부임하기 전까지 헤리티지 스페이스를 거쳐간 매니저는 두 명입니다. 2014년에는 미디어 전문가가, 2015년에는 시인 겸 저널리스트가 매니저로 근무했습니다. 당시에도 전시와 세미나, 음악회, 워크숍과 같은 다양한 문화예술 프로그램을 운영하며 왕성한 활동을 했지만, 헤리티지 스페이스라는 조직의 목표와 비전이 불분명한데다 문화예술 공간으로서 향후의 발전 계획을 가지고 움직이는 것이 아니라 후원자의 뜻에 따라 좌지우지되는 문제가 있었습니다. 아마도 이 때문에 매니저들이 오래 버티지 못하고 그만두었던 거겠죠. 저는 그 뒤를 이어 2016년 초부터 이곳의 매니저로 합류하게 되었습니다. 제가 근무를 시작할 무렵, 헤리티지 스페이스의 운영비와 인건비, 프로그램 비용 등에 대한 TID 그룹의 재정 지원이 큰 폭으로 축소되었습니다. 2017년 초에 이르러서는 운영 예산이 완전히 삭감되고, TID 그룹은 가장 큰 규모의 연례 프로젝트인 “예술의 달(Month of Arts Practice)”과 최소한의 시설 운영비만 부분적으로 지원하는 구조가 되었습니다. 그 외 공간의 운영비와 인건비, 프로젝트와 행사에 소요되는 모든 비용을 오로지 저 혼자서 조달하고 집행하게 된 것이지요. 당시에는 인건비를 최소화할 수밖에 없었기 때문에 정규 직원은 저를 포함하여 두세 명에 불과했습니다. 지원은 거의 끊겼지만, 한편으로는 그 덕분에 대부분의 일을 “모든 접근법에 열려 있고 다양한 시각을 받아들이는 역동적이고 독립적인 예술 공간”이라는 우리 팀의 비전에 따라 적극적으로 끌고 나갈 수 있게 되었습니다. 제게 있어서는 이때부터가

헤리티지 스페이스의 본격적인 시작이라고 할 수 있습니다.

Q3. 기관의 아카이브와 자산이 가지는 의미는 무엇이라고 생각하시나요?

헤리티지 스페이스의 자산이 가지는 의미는 전적으로 그 정신과 사람들에 있다고 생각합니다. 2016년에 매니저로 부임하여 이듬해 독립적으로 공간을 운영하게 되면서부터, 저는 공간의 운영과 관리 방식에 제 생각을 불어넣기 시작했습니다. 저는 헤리티지 스페이스가 ‘창의적’이고 ‘혁신적’이며, ‘자유롭고’ ‘열린’ 예술 공간이 되기를 바랐습니다. 그때부터 우리는 영화, 문화적 담론, 예술, 라이프 스타일, 건축, 심리학, 철학, 패션, 역사, 인류학 등 다양한 분야에 대한 프로그램을 통해 최대한 많은 사람들을 공간으로 초대하고자 했습니다. 그렇게 만난 우리의 공간과 정신을 좋아하는 사람들 중 몇몇은 자원봉사자로 시작해 프로젝트 협력이나 프로그램 기획을 함께 하다, 종래에는 우리 팀의 핵심 멤버가 되어 정규직으로 일하게 되었습니다. 현재 헤리티지 스페이스의 핵심 멤버들은 예술, 문학, 교육, 환경, 금융 등의 다양한 배경을 가지고 있지만, 모두 자유로운 영혼과 문화와 예술에 대한 사랑이라는 공통점을 가지고 있습니다. 현재 헤리티지 스페이스의 가장 큰 자산은 함께 일하는 팀 멤버들, 공간을 지지하는 친구들과 자원봉사자들, 그리고 다양한 창작 분야의 예술 애호가들과 관객들입니다. 우리의 보살핌과 영향을 받아 매일 같이 발전하고 변화하고 있는 사회 여러 분야의 커뮤니티들 또한 우리의 중요한 자산입니다. 다만 물질적인 측면에서는 우리의 자산에 어떤 의미가 있는지 논하기가 쉽지 않네요. 한때 헤리티지 스페이스는 지원을 받아 아트 센터로서는 최고 수준의 시설을 갖추고 있었습니다. 하지만 5년 뒤, 우리는 아무런 미련 없이 그 모든 것을 포기하고 떠나왔습니다. 현재 우리는 30 평방미터가 채 되지 않는 작은 도서관에 자리해 있지만, 국내외를

가로지르는 네트워크와 파트너십, 크고 작은 연결고리들은 그 어느 때보다 풍부하다고 자부할 수 있습니다. 는 이런 관계들이야말로 문화예술기관의 존속과 번영에 가장 중요한 자산이라고 생각합니다.

Q4. 아카이브가 지닌 교육적 목적을 극대화 하기 위해 어떤 노력을 기울이고 계신가요?

모든 자산은 가치를 가지고 있으며, 그것은 고정불변의 가치가 아니라 스스로를 쇄신하기 위해 끊임없이 이동하고 변화하며, 사회와 환경의 변화에 적응하고, 옛 것과 새로운 것 사이에서 균형을 잡아야 한다고 생각합니다. 헤리티지 스페이스의 자산 역시 언제나 이동과 쇄신, 추가 혹은 교체를 필요로 합니다. 우리의 가장 소중한 자산인 팀 멤버들 또한 자주 바뀝니다. 새로운 사람들이 오고 또 가기도 하며, 다시 돌아오기도 하고 그러지 않기도 합니다. 모든 사람들로부터 우리는 무언가를 배우며 서로 주고받습니다. 책이나 도서관, (현재진행 중인 프로젝트인) 온라인 아트 아카이브의 경우, 어떻게 하면 누구나 접근하고 활용할 수 있도록 열어둘 수 있을지를 항상 고민합니다. 지식이 여러 개인들 사이에서 순환되고, 분석과 교환에 활용되며, 다종다양한 시각에서 전달되고 논의되다 다시 우리에게 돌아온다면, 그 지식에는 그만큼의 가치가 더해지게 됩니다. 이러한 맥락에서, 헤리티지 스페이스는 모든 사람들이 접근하고 이용할 수 있도록 자료를 디지털화하고 온라인 플랫폼에 공개하는 것에 가장 우선순위를 두고 있습니다. 연례 프로젝트인 MAP 역시 지식 교환 및 예술 창작에 있어 교육적인 가치와 아카이브로서의 가치를 가지고 있습니다. 이 프로젝트는 해가 지날수록 점점 더 크리에이티브 랩의 성격으로 변화하고 있는데요. 여기서는 모든 아이디어들이 환영받고, 실험되고, 도전되고, 전시되며, 매년 컬렉션에 아카이빙 됩니다. 매년 우리는 새로운 지식과 담론, 임상 실험을 담아내는 플랫폼을 열어 첫힐 만한 신선한 주제를 선정합니다. MAP의 데이터베이스는 해를 거듭할수록 풍요와

다양성을 더해가고 있습니다. 그곳에 담긴 모든 기획 프로그램, 작가들의 연구와 작업들, 서로 교환하고 공유하고 논의한 지식과 정보들, 그리고 출판물들은 실로 대단한 교육 자료입니다. 100명이 넘는 작가들과 20여명의 큐레이터 및 문화예술 전문가들이 MAP에서 개최된 수 차례의 세미나와 발표회, 라운드 테이블, 다섯 번의 대규모 전시와 네 차례의 출판 프로젝트에 참여했습니다. 우리는 앞으로도 이 역동적인 프로젝트를 꾸준히 지속할 계획입니다. MAP는 커뮤니티의 발전을 위한 지식과 교육이 교환되고 소통이 이루어지는 장이기도 합니다.

Q5. 헤리티지 스페이스가 추구하는 교육적 가치는 무엇입니까?

저는 교육의 진정한 가치가 개개인이 지닌 내면의 아름다움을 진작시키는 데 있다고 생각합니다. 그 연장선상에서 저는 헤리티지 스페이스의 교육적 가치를 다음의 두 가지 측면에서 찾고 있습니다. (1) 인간 대 인간의 상호작용에 대한 교육 (2) 콘텐츠와 제작에 대한 교육. 콘텐츠와 제작에 대한 교육은 이미 앞에서 MAP 등을 소개하면서 제법 언급을 한 것 같습니다. 사람들 간의 상호작용에 대한 교육은 헤리티지 스페이스가 추구하고 만들어 나가는 정신적인 가치에 반영되어 있습니다. 우리가 일하고 협력하는 방식, 우리가 문을 활짝 열어 많은 사람들을 초청하는 방식, 혹은 우리가 공동체와 소통하고 그들을 보살피는 방식에 말이죠. 저는 디렉터로서 헤리티지 스페이스의 모든 이슈에 궁극적인 책임을 가지고 있긴 하지만, 팀 내에서 저와 다른 멤버들은 동등하게 목소리를 내며 개개인의 멤버 모두가 각자의 전문 분야에 대해서 책임을 지고 있습니다. 그렇기 때문에 우리는 자격 조건이나 이력에 구애받지 않고 자유롭고 동등한 논의를 할 수 있지요. 모든 멤버들이 서로에게 배우며, 그건 저도 마찬가지입니다. 근무 기간이 짧은 길든, 해리티지 스페이스에서 일하는 사람들에게 이것은 분명한 이점이 됩니다. 우리의 근무 환경은 투명하고 건강하며, (제 생각에는)

교육적인 가치도 있습니다. 내부 인력의 에너지를 알아먹거나 해로운 생각을 하게 만드는 요인이 없다는 점에서 말입니다. 이러한 방식은 자원봉사자들이나 작가, 학자, 기관 파트너와 창조문화 허브, 프로그램 및 전시 관객들과 같은 더 큰 규모의 커뮤니티와 일할 때에도 똑같이 적용됩니다. 대규모의 그룹과 함께 다양한 종류의 프로그램을 진행하는 장기 프로젝트의 경우, 우리는 참여자들의 다양한 이해 관계를 충분히 반영할 수 있는 기획과 조직, 운영의 절차들을 설계하는 데 초점을 맞춥니다. 말하자면 우리의 가치를 참여자들에게 두는 거죠. 이렇게 스스로의 위치를 설정하는 것은 우리가 원하는 방향으로 사람들과 그들이 처한 환경을 바꾸는 교육의 한 방식이라고 생각합니다. 우리의 주관적인 편향을 그들에게 강요하지 않고, 각자가 스스로 선택할 수 있는 자율성을 주면서 말이죠.

Q6. 헤리티지 스페이스는 베트남과 하노이, 그리고 커뮤니티 내에서 어떤 관계를 맺고 있으며 어떤 의미를 만들어 가고 있습니까?

하노이, 그리고 베트남의 예술문화계 파트너들과 헤리티지 스페이스의 관계는 자연스럽게 형성되고 발전해 왔다고 생각합니다. 헤리티지 스페이스에서 일하기 전, 저는 10년 넘게 베트남 예술 대학의 미술원에서 근무했습니다. 호아 빈에 위치한 예술창작 레지던시인 무옹 스튜디오를 관리하는 한편, 스스로 몇 가지 예술 프로젝트를 기획하고 운영하기도 했었죠. 이러한 경험을 통해 여러 작가 및 기관들과 (물론 개인적인 측면에서 입니다만) 관계를 맺을 수 있었습니다. 이러한 개인적인 관계들이 이어져 헤리티지 스페이스라는 기관의 네트워크가 되어, 우리가 프로젝트와 프로그램을 거듭할수록 점차 확장되고 공고해졌습니다. 하지만 문화예술 공간은 문화예술계 뿐만 아니라 그 밖의 여러 사회 분야들 과도 다학제적인 관계를 맺어야 한다고 생각합니다. 우리가 프로그램을 개발할 때 여러 분야에 속한

그룹과 기관, 혹은 개인들과 협력하는 것은 부분적으로 헤리티지 스페이스의 관객층을 넓히기 위해서입니다. 물론 우리의 파트너들을 다양화하려는 취지도 있지만요. 그 노력의 결과 우리는 현재 건축, 디자인, 패션, 영화, 사회학, 인류학, 역사, 사회정치학, 젠더학, 무용과 연극, 문학과 서지학 등 다양한 분야의 파트너들과 좋은 관계를 가지고 있습니다. 2018년은 헤리티지 스페이스에게 무척 중요한 해였습니다. 영국문화원과 베트남 국립문화예술진흥원(Vietnam National Institute of Culture and Arts Studies, VIACAS)이 영국문화원과 유럽연합의 후원을 받아 기획한 ‘베트남 문화창조 허브(Cultural and Creative Hubs Vietnam)’ 프로젝트에서 여섯 개의 핵심 허브 중 하나로 선정되었기 때문입니다. 그 후로 약 3년간, 우리는 베트남의 세 지역에서 문화 산업과 사회 및 커뮤니티 개발 분야에 종사하는 수많은 개인들과 기관들을 만나 교류하고 협력할 수 있었습니다. 그동안은 우리의 활동이 주로 하노이, 그리고 호치민 시 일부에 국한되어 있었기 때문에 다른 지역 사람들과 만날 수 있는 기회가 거의 없었어요. 이 프로젝트에 참여함으로써 우리는 파트너들의 리스트를 보강하고 확장할 수 있었지요. 이는 장기적으로 볼 때 우리에게 큰 이득이 될 것입니다. 헤리티지 스페이스가 기획한 워크숍에 많은 개인들과 기관들이 새로이 참여해준 덕분에, 우리는 앞으로의 창조산업을 이끌어 갈 새로운 세대의 젊은이들과 접점을 만들 수 있었습니다. 초창기 헤리티지 스페이스처럼, 아직은 이 분야에 대한 지식과 네트워크가 충분하지 못한 이들이었습니다. 우리는 아주 가까운 미래에 우리의 동료가 될 이 다음 세대들을 기쁜 마음으로 도울 생각입니다. 우리는 베트남 국내의 창조산업 커뮤니티를 만들고 발전시키는 이 역할을 무척 자랑스럽게 생각합니다.

Q7. 베트남 외부, 특히 아시아에서는 어떻게 관계를 맺고 계신가요?

헤리티지 스페이스의 국제 관계는 대부분 예술 프로젝트와 프로그램을 통해 형성되고 발전됩니다. 앞서 언급한 MAP라는 프로그램은 예술에서의 창조적 실천과 문화 교류를 위한 플랫폼을 제공하는 것을 목표로 매년 개최되고 있습니다. 베트남 국내에서 활동하는 재능 있는 젊은 작가들은 우리가 직접 선정하여 초청하고, 국외 작가들은 국제적으로 활동하는 작가나 큐레이터에게 추천을 받거나 일본문화원, 괴테 인스티튜트, 한국문화원, 레스파스(L’espace)처럼 베트남에 위치한 외국 문화원을 통해 초청합니다. 초기 1-2년 이후에는 MAP 자체의 명성이 생겨, 정기적으로 문화원을 통해 참여자를 추천받는 한편, 저희도 쉽게 자체적인 커넥션을 이용하여 외국의 파트너들에게 직접 참여와 협력을 요청할 수 있게 되었습니다. 이처럼 헤리티지 스페이스의 국제 관계는 MAP에서부터 시작되었다고 할 수 있습니다. 2016년부터 19년까지 진행된 월레 프로그램을 통해, 헤리티지 스페이스는 외국 학자, 작가, 디자이너, 사진가, 영화제작자들과 다채롭게 협업할 수 있는 기회를 얻었습니다. 그들이 여행이나 단기 연수, 레지던시 장기 체류 등으로 하노이를 방문했을 때 초청하여 함께 프로그램을 만들었습니다. 모두 각자의 커뮤니티와 네트워크를 가지고 있었기 때문에, 일단 우리에게 좋은 인상을 받은 뒤에는 자신들이 속한 커뮤니티에 우리를 추천해 주었습니다. 그렇게 우리는 새로운 국제적인 네트워크를 만들 수 있었습니다. 또한 국내 예술계에서 좋은 평판을 쌓아온 덕분에, 헤리티지 스페이스는 외국 작가나 문화예술 기관들이 베트남의 아트 씬에 대해 알아보거나 협력의 기회를 찾아 하노이에 방문했을 때 반드시 들려야 하는 명소가 되었습니다. 어쩌다 보니 베트남과 세계를 잇는 문화예술계의 다리 역할을 하게 된 것이죠. 그래서 외국의 문화 기관이 연수 차 방문하거나 베트남의 문화예술계에 대한 심도 있는 리서치 트립 기획을 요청받는 일이 제법 자주 있습니다. 이런 방문은 그들 기관과 헤리티지 스페이스의 관계를 더욱 공고히하는 것은 물론, 외국 기관들에게 베트남의 다른 문화 허브들을 소개하는

기회가 되기도 합니다. 안팎으로 헤리티지 스페이스의 파트너십 네트워크를 더욱 확장하는 계기가 되는 셈이지요. 저 역시 개인적으로 아시아와 국제 기관들에서 매년 열리는 세미나나 워크숍에 초청을 받곤 합니다. 주로 베트남의 아트 씬에 대한 소개나 헤리티지 스페이스의 문화예술 활동을 다루는 발표나 토크를 하게 되는데요. 이 또한 우리의 네트워크를 확장하고, 새로운 친구들을 만나 지역적이고 국제적인 예술 씬에 참여하고 기여할 수 있는 좋은 기회라고 생각해서 즐겁게 참여하고 있습니다.

Q8. 대표적인 파트너십이나 프로젝트 사례들을 듣고 싶습니다.

가장 대표적인 사례라면 메콩 컬처 허브(대만과 캄보디아에 거주하는 메콩 지역의 문화적 네트워크, MCH)와의 파트너십을 들 수 있습니다. 2016년 제가 헤리티지 스페이스의 운영을 맡아 처음으로 MAP를 진행했을 때, 나산 컬렉티브의 주선을 통해 캄보디아 리빙 아트(CLA)의 주도로 동남아시아 문화 기관의 운영자들이 저희 공간을 방문한 것이 계기가 되었습니다. 당시 한 미국 작가가 발표를 하는 도중에 운영자들이 도착해, 프로젝트 멤버들과 의견을 교류하고 공유하는 자리에 곧장 초대했습니다. 저희 기관의 운영 방식과 MAP 프로젝트를 소개하는 자리이기도 했습니다. 그로부터 약 일 년 후에, 저는 CLA를 통해 메콩 컬처 허브의 워크숍에 초청받아 캄보디아와 라오스, 베트남, 미얀마, 태국과 대만을 포함하는 여러 국가의 문화예술기관들 간의 국제협력망 구축에 대한 아이디어를 발표하였습니다. 당시 제가 이 국가들의 여러 동료들과 업무적으로 활발히 교류하고 협력하고 있었기 때문인데요. CLA가 MCH의 프로젝트와 조직을 구상하는 데 있어 부분적으로 우리의 MAP 프로젝트의 영감을 받았다는 이야기를 듣고 꽤나 놀랐던 기억이 납니다. MCH가 발족된 이래, 저는 수많은 교류 프로그램에 참여하고 또한 베트남의 여러 기관과 동료들을 소개했습니다. MCH는 빠르게 성장하여 아시아와 동남아시아

일대에서 명망 있는 네트워크 기관으로 자리를 잡았습니다. 우리는 여전히 긴밀하게 협력하고 있으며, 주기적으로 다양한 방식을 통해 정보를 교환하고 있습니다. 최근에는 헤리티지 스페이스의 한 멤버가 커뮤니케이션 컨설턴트로서 MCH와 협력해 달라는 초청을 받기도 했습니다. 우리 두 기관의 건강하고 생산적인 관계를 잘 보여주는 사례이기에, 이 제안을 받고 무척 기뻐했습니다.

Q9. 코로나19 이후의 공간 운영

공교롭게도 저희가 기존의 넓은 공간을 떠나 작은 사무실로 이사하는 큰 변화를 겪은 지 1년 만에 코로나19가 발발했습니다. 베트남에 코로나19가 나타난 초기에는 사실 저희에게 미치는 영향이 그리 크지 않았습니다. 음력 설이 막 끝나갈 무렵으로 국내 작가들의 활동이 상대적으로 적은 때였으며, 헤리티지 스페이스도 기존 공간에서 진행하던 정규 프로그램이나 월례 행사들을 멈춘 상태였기 때문입니다. 새로운 공간의 임대료도 합리적인 수준이었고, 유급 인력도 이미 최소화되어 있었습니다. MAP 2019를 마치고 나서, 향후 발전 전략에 대해 구상하던 시기였죠. 그렇다고 해서 헤리티지 스페이스가 코로나19의 영향으로부터 완전히 자유로웠던 것은 아닙니다. 소, 중규모의 교육 프로그램 중 일부가 연기되었습니다. 새로운 수입원으로 기획한 아트 투어 역시 바이러스의 영향으로 3월부터 운영하지 못하고 있습니다. 이때부터 헤리티지 스페이스의 새로운 방향성이 필요하다는 생각을 하게 되었습니다. 외부 요소의 영향력을 최소화하고, 물리적 공간이 없거나 한정된 인력과 예산만이 주어지는 상황에서도 자립할 수 있는 새로운 활동 방식 말이죠. 우리는 온라인 프로젝트와 더불어 우리의 활동을 장기적이고 전문화된 프로젝트 기반의 포맷으로 변환하는 것을 논의하고 있습니다. 헤리티지 스페이스의 중추가 될 만한 핵심 프로젝트를 중심에 두고, 현재의 상황과 사회적 요구에 맞추어 유연하게 기획된 활동들이 보조를 맞추는 구조가 되는 거지요. 이런 방식이

작은 팀으로 구성된 우리 조직에 더 적합하다고 생각합니다.

Q10. 코로나19 시기의 온라인 프로그램 혹은 온라인 아웃리치에 관해 어떤 전략을 세우고 있습니까?

가상현실이나 온라인 기반의 프로젝트나 프로그램을 기획할 때, 우리는 다음의 핵심 가치를 따릅니다. 장기적일 것, 온전히 온라인으로만 진행할 것, 공동체에 반박의 여지 없는 이득을 제공할 것, 모두에게 열려있을 것, 근본적일 것. 이러한 가치에 기반하여 헤리티지 스페이스는 베트남 아트 아카이브 (ViAA) 프로젝트를 진행하고 있습니다. 체계적인 기록이나 심도 있는 연구와 출판물, 그리고 적절한 비평 체계의 결여로 약 30년간 방치되어온 베트남 동시대 미술에 대한 온라인 데이터 플랫폼을 구축하는 사업입니다. 한마디로, 그동안은 발전을 위한 어떠한 인프라도 갖추지 못한 상태였던 셈이지요. 바로 이런 점 때문에 ViAA는 우리의 온라인 프로그램이 지향하는 전략적인 가치에 부합한다고 볼 수 있습니다. 베트남 아트 씬에 존재하는 거대한 격차를 메우는 일일뿐더러, 베트남뿐만 아니라 국제적으로도 활용될 수 있기 때문입니다. ViAA는 미술 교육 프로그램, 연구 및 출판, 저술 및 비평과 같은 연쇄적인 활동의 중추로 활용될 것입니다. 사실 우리는 코로나19 발발 이전인 2019년 말에 이미 이 프로젝트를 계획하였습니다. 그러다 우연히 발생한 전염병이 ViAA에 더 집중하는 계기가 된 셈입니다. 코로나19로 인해 문화예술분야의 온라인 사업을 지원하는 다양한 기금이 조성되어, 향후 6-10개월 간 이 프로젝트를 진행하기에 충분한 자원을 확보할 수 있었습니다. 사회적, 지역적인 의의가 있는 사업이기 때문에 일단 무사히 운영을 할 수 있게 되면 장기적으로는 ViAA가 자체의 수익 모델로 충분히 지속할 수 있을 것이라고 생각합니다.

Q11. 헤리티지 스페이스의 향후 전망을 어떻게 보시는지요?

앞서 언급한 것처럼, 헤리티지 스페이스의 가치는 사람과 정신적인 측면에 있습니다. 법률상, 헤리티지 스페이스의 설립자는 TID 그룹의 회장인 홍 민 여사입니다. 비록 2016년에 여사님으로부터 법적인 소유권과 자율적인 운영권을 부여받기는 했지만, 여전히 그녀에게는 원한다면 언제든지 돌려받을 수 있는 권리가 있다고 생각합니다. 언젠가 그녀가 자신의 방식으로 헤리티지 스페이스를 운영하고자 하는 날이 온다면, 저는 아마 그만두게 될 것입니다. 우리의 비전과 생각하는 바가 다르기 때문입니다. 그렇게 되면 저와 현재의 운영팀은 새로운 이름으로 새로운 공간을 만들 것입니다. 이름은 이름일 뿐, 더 중요한 것은 기관이나 사람의 근간을 이루는 정신이니깐요. 아무튼 그렇기 때문에 헤리티지 스페이스든, 다른 이름이 되었든 간에 그 미래는 꽤나 불확실하고 예측이 어렵습니다. 동료들과 저는 지금 우리가 하고 있는 일과 계획에 만족하고 있습니다. 3-5년이 흐른 뒤, 운영 방식이나 비전, 동기가 더 이상 현실과 맞지 않다고 느껴진다면 우리가 일하는 방식이나 팀의 구성을 바꾸는 것은 물론, 헤리티지 스페이스의 존속 필요성에 대해서까지도 논의하게 될 것입니다. 만약 헤리티지 스페이스가 그 역할과 기능을 다했다는 결론이 나온다면, 우리는 아마 모든 것을 내려놓을 것입니다. 저는 개인적으로 어떤 기관이든, 그 안에 속한 사람들이 자신이 원하는 바를 이루고 그들을 둘러싼 환경을 바꾼 뒤, 그것이 더 이상 유효하지 않게 되면 폐기하는 메커니즘을 따른다고 생각합니다. 헤리티지 스페이스는 하나의 물리적인 실체나 운영 구조에만 의존하고 있지 않기 때문에, 우리는 그만큼 편안하고 자유롭게 미래를 위한 선택을 할 수 있을 것입니다.

02. 온라인 공유회

아시아
‘그래도’ 만나기:
‘탐색하며’ 만나기

동시대 아시아를 분석하고 이 과정 속에서 발견한 아시아의 사회 실천적 예술과 그 교육적 가치의 가능성에 대해 서로의 해석을 나누고 토론하는 장을 마련하였습니다. 동시대에 우리가 직면한 사회적 이슈를 받아들이고 이에 대해 스스로 목소리를 내는 다양한 예술적 실천의 사례를 공유하였습니다. 또한 이 과정에서 문화예술교육으로서 그 가치를 발견해내기 위한 시도와 그 의미를 함께 토론했습니다.

일시. 2020년 12월 11일 금요일, 13:00~15:00
장소. 유튜브 생중계
※ 다시보기 링크: <http://youtube.com/watch?v=shwrgNE-OrE&t=1010s>

한국과 대만의 사회참여적 예술작품 창작과정 분석을 통한 창의적 배움(Creative Learning)과 예술교육적 가치 들여다보기

최석규 아시아나우 대표

대만의 프로토타입 파라다이스(Prototype Paradise) 프로듀서 요요 쿵과 한국의 코끼리들이 웃는다의 이진엽 연출과의 온라인 워크숍을 통한 사회참여적 예술창작의 철학, 방향성, 방법론, 제작과정, 도전과제, 그리고 아카이빙과 평가방식에 대한 연구내용을 공유한다.

한국과 대만의 예술단체와 작품 사례 분석 리서치의 목적은 사회 참여적 예술창작 작업 과정에서 창의적 배움 혹은 예술교육적 가치에 대한 방향성을 찾고, 향후 아시아의 사회참여적 예술프로젝트 개발을 위한 새로운 접근방식을 도출하기 위함이다.

2020 아시아 공동 리서치
아시아 사회참여적 예술활동 리서치
연구기관: 한국문화예술교육진흥원

한국과 대만의 사회 참여적 예술 작품 창작 과정 분석을 통한 창의적 배움(Creative Learning) 과 예술 교육적 가치 들여다보기

연구자: 최 석 규

2020. 12. 09

연구보고서 구성 - 페이지수 참조

01

서론

- 리서치 배경, 대상
- 리서치 목적과 질문
- 연구방식
- 참여 예술단체와 작품 사례

1 - 6pg

02

본론

- 리서치 질문을 통한 발견 지점들
- 사회참여적 예술 작업의 계기
- 사회참여적 예술의 비전
- 창작/제작과정
- 예술가의 역할
- 사회참여적 예술 창작/제작 방법론

6 - 21pg

03

본론

- 도전 과제와 실패의 경험들
- 과정 중심의 창작/제작 작업의 평가
- 사회참여적 예술의 교육적 가치
- 사회참여적 예술 프로젝트의 지원 방식

21 - 29pg

04

결론

- 예술과 사회
- 분석과 해석
- 리서치 질문 1
- 리서치 질문 2
- 리서치 질문 3
- 참고 문헌

29 - 38pg

01

연구배경 및 대상

연구배경:

동시대적 주제:

예술과 사회: 예술의 사회적 역할, 사회 참여적 예술, 예술 행동(Social engaged art and art activism)

아시아:

아시아의 지역성, 아시아에서 국제교류

예술교육의 새로운 접근방식:

창의적 배움(Creative Learning) 과 '사회 참여적 예술의 교육적 가치'

연구 대상:

대만의 프로토타입 *파라다이스(Prototype Paradise)*, 프로듀서 요요 쿵

한국의 *코끼리들이 웃는다*, 이진엽 연출

캐나다의 대런 오도넬(Darren O'Donnell)

01

코끼리들이 웃는다



입정동 바람, 바람 Ipjeongdong Wind, Hope (2009. Sep)
<https://vimeo.com/elephantslaugh>



동네 박물관 시리즈 #1 청계
Neighborhood museum #1 Chunggye (2012. April/Oct)
<https://vimeo.com/54990127>



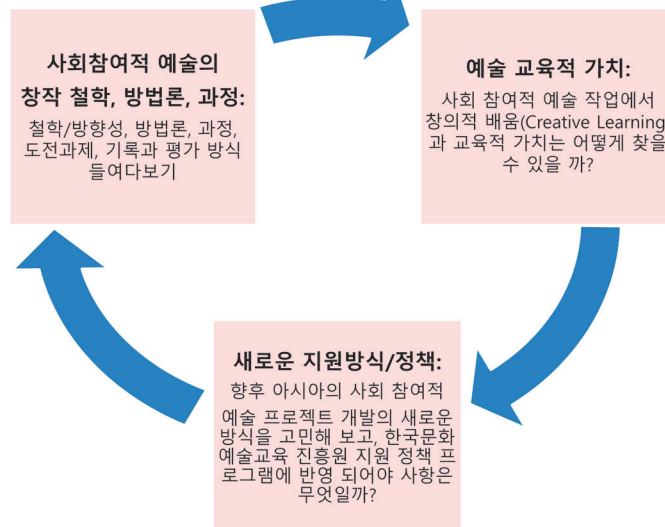
두 도시 주물이야기
Neighborhood Museum #3 Ju Story (2013.Oct)
<https://vimeo.com/100466631>

다양한 커뮤니티를 만나 다양한 장소에서 공연을 만들어왔다. 공연 창작에 있어서 중요하게 생각하는 요소는 장소성, 커뮤니티 그리고 관객 참여라 생각한다. 이 세가지 요소를 바탕으로 각기 다른 공연의 주제와 형식을 찾아가고 있다. 처음에 의도하지는 않았지만 지난 공연들은 사회적인 문제나 사회 소수자들의 이야기를 담고 있다..

<http://elephantslaugh.com>
<https://vimeo.com/elephantslaugh>

01

리서치 질문



01

프로토타입 파라다이스



스쿠터 원더랜드 Scooter Wonderland (Nov 23 to Dec 1)



프로토타입 파라다이스는 인생의 여정을 걷고 있는 사람들과의 대화를 통해, 사람들의 일상생활의 이야기를 중심으로 작품활동하고 있다.
주요 작품들은 야시장, 오토바이 수선 가게 그리고 쓰레기 수집 트럭 등의 공공 공간에서 만들어진다.
요요 쿵은 대만을 기반으로 활동하고 있는 연극과 퍼포먼스 예술가들의 단체인 프로토타입 파라다이스 창립자이자 프로듀서이다. 그녀는 다양한 창의적인 프로젝트를 기획하며 대만의 여러 예술 기관과 독립 프로듀서와 큐레이터들과 함께 작업을 하고 있다.

<http://www.prototypeparadise.com/about.html>

<http://www.prototypeparadise.com/scooterwonderland.html>

01

대런 오도넬

Darren O'Donnell은 도시 문화 기획자, 소설가, 수필가, 극작가, 영화 감독, 공연 감독 및 Mammalian Diving Reflex의 창립 감독이다.

토론토 대학에서 도시 계획을 공부했고, 그의 창작 작업에 **사회 과학적 접근 방식**을 활용하고, 참여자들에 다양한 조언과 컨설팅을 제공한다.

그는 **지역 사회의 커뮤니티와 작업**을 하고 있고, 참여 하는 사람들의 삶을 변화시키는 연결 관계를 만드는데 도움을 주고자 한다.

Darren의 최신 저서 어린이 이발사의 헤어컷(Haircuts by Children)과 Other Evidence for a New Social Contract는 아동의 진보적이고, 포용적인 사회를 위한 혁신적인 제안입니다

<http://www.darrenodonnell.ca/>
<https://mammalian.ca/>



7

02

사회참여적 예술의 비전과 미션

구분	내용
요요	일상에서 평범하게 마주치는 사물이나 이미 친숙하게 느끼는 사람들을 새롭게 바라볼 수 있는 시각을 우리가 커뮤니티 사람들에게 제공. 커뮤니티 안에 존재하는 것에서 출발. 커뮤니티 예술은 커뮤니티 사람들과 함께 만드는 것이며, 그 과정에서 얻는 경험과 일상 속 사물 및 사람을 새롭게 보게 되는 시각이라 생각.
진입	커뮤니티 내 연대감을 형성하고 서로 간 다른 점과 공통점을 알아가는 것. 예술이 사회의 일부가 되기 위한 유일한 방법이라 생각. 너무 바쁘게 살아가면서 놓치는 것들이 있는데 공연을 통해서 이렇게 놓치는 것들을 자세히 관찰하도록 할 수 있다고 생각.
대런	평상시에는 서로 시간을 보내지 않은 어른과 청소년을 위한 세대간의 사회적 교류공간 을 만들어 주는 것.

8

02

사회참여적 예술 작업의 동기/계기

구분	내용
요요	예술을 일상의 공간에 위치시켜 사람들이 예술과 자연스레 만날 수 있도록 하고 싶고, 그 과정에서 사람들이 예술과 어떤 상호작용을 하는지 보기를 원했다.
진입	극장을 찾지 않는 사람들과 관객으로 만나기 위함이다. 사람들이 자신의 일상을 새로운 시각으로 바라볼 수 있도록 하고 싶었다.
대런	청소년과 어른들 모두에게 도시의 생소한 것으로 이들을 데리고 가는 것 이다. 청소년들은 이 도시 산책을 디자인하면서, 그 속에서 도시의 다양한 모습을 발견 하는 것이었다. <10대들과 도시 밤 산책>

9

03

창작/제작 과정
프로토타입 파라다이스: 스쿠터 원더랜드, 7개월제작과정

구분	단계별 과정
사전단계	커미션너 (타이페이 시립미술관)과 기획 목적, 방향, 주제, 타이페이의 지리적, 정치적 맥락을 토대로 한 다양성 방향 토론 및 결정. 오픈콜과정을 통한 선정과 계약. 사전 일차 연구 조사를 통한 프로젝트 방향성 결정
Stage 1	연구조사 1) 현장 리서치: 여러 삶을 둘러 보고, 사람들과 이야기를 나누는 등, 꼭 모르는 집에 찾아가서 문을 두드리는 것 같은 작업 2) 우리와 함께 작업을 할 의지가 있고 자신의 삶에서 이상한 일이 벌어지는 것을 보기 원하는 스쿠터 삶을 찾는 일 3) 추천과 현장 리서치를 통한 스쿠터 전문가와 함께 할 수 있는 커뮤니티 참여자 구성
Stage 2	창작과 제작 과정 1 1) 참여 가능한 사람들과 미팅을 잡아 이야기를 나누는 작업과, 최종적으로 우리가 작업을 같이 하게 될 삶과 전문가 후보를 점차 줄여나가는 작업 2) 2-3개월 시간을 가지고, 너무 밀어 붙이지 않고 친분과 신뢰를 쌓으면서 이들의 일상과 일을 더 잘 이해하는 시간 갖기 3) 참여 커뮤니티의 흥미로운 부분을 선정, 관객과 무엇을 공유 할 내용에 대한 최종 논의
Stage 3	창작 제작과정 2 1) 예술가의 콘셉트를 토대로 공간 디자이너와 의상 디자이너등과 공연 공간, 의상, 사운드 등 결정 2) 관객을 위한 동선, 관람방법 및 구체적인 사항 결정 3) 실제 공연
사후단계	평가 및 피드백 회의 1) 참여 예술가 피드백 및 내부 평가 2) 참여 커뮤니티 1개월 후 방문 피드백 회의

10

03

창작/제작과정:코끼리들이 웃는다, 전체 4년 제작과정

구분	단계별 과정
2009년 장소, 공간, 역사, 사람에 대한 리서치	입정동 바람, 바람 1) 청계천 금속공방이 모여있는 입정동 사람들과의 첫 만남 • 문 두드리기- 나를/함께하는 우리를 소개하기, 신뢰쌓기 2) 장소성, 공간 리서치 • 청계천 금속공방이 만들어진 역사적 사건들과 현재의 의미 3) 금속공방 사람들 인터뷰 • 청계천에서 삶의 시작과 현재 4) 과정 속에서 우리는 사람들이 원하는 것이 그들도 공연에 출연하고 싶다는 것을 알게 되었다. 그래서 다음 작업에는 그들도 함께 할 수 있는 작업을 고민하게 되었다.
2012년 지역성을 바탕으로 만들어진 이동식 공연 및 전시	동네 박물관 시리즈 #1 청계 1) 공방사람들과 함께 만든 그들의 일상을 담은 박물관 만들기 2) 예술가와 커뮤니티의 만남에서 만들어진 유형적, 무형적인 결과물로 만들어지는 전시와 공연 3) 한국의 산업사회발전의 주역들이 살아가는 현장이지만, 가족들에게 보여주고 싶지 않는 작업환경에서 그들의 일상을 다르게 바라보기
2013년 한국과 일본의 주물 노동자 이야기 한국과 일본:아카이브 전시, 이동형 설치 그리고 공연	두 도시 주물 이야기 1) 두 도시 리서치: 공간/장소, 사람, 역사 관찰과 비교 연구 • 서울과 도쿄, 두 도시 주물 노동자들의 이야기를 찾아가는 커뮤니티 다큐멘터리 작업 2) 주물 노동자 개인사를 통해서 본 한국과 일본 사회 • 한국 산업화의 변화를 겪으며 살아온 입정동 주물 노동자의 개인사를 통해 바라본 한국 사회 • 근대 주물 기술을 전해준 일본의 주물 노동자의 개인사를 통해 바라본 일본 사회를 주제 3) 아카이브 전시, 이동형 설치물과 전시 그리고 한국 주물 노동자의 하루를 움직임 공연

11

03

사회참여적 예술의 창작 및 제작 방법론

Method	Skill
리서치를 토대로 창작 Research Led Practice	대화 / 의사소통 능력 Conversation Skill
관계미학을 바탕으로 창작 Relational Aesthetics	관찰 능력 Observation Skill
공동창작 Collective/Devised works	신뢰 만들기 능력 Trust Building Skill
다큐멘터리 제작형식 Documentary Approach	열린 마음 Open-minded Skill
사람이 중심의 창작 Person-centered Interactions	협력자 자세 Collaborative Skill
다양성, 포용성, 평등성 인식을 바탕으로 하는 창작 Diversity, Inclusion, Equality Approach	퍼실리테이팅 능력 Facilitating Skill

12

03

사회참여적 예술의 창작 및 제작 방법론

- 1) 나, 나의 예술로 출발하는 것이 아닌, **커뮤니티 사람들이 원하는 것, 그들에게 익숙한 것에서 출발**하기
- 2) 인터뷰는 사람들의 이야기에 귀기울이기와 **신뢰와 공감대 만들기 과정**이다. 거기에서 창작하기
- 3) **일상의 개입과 침범** 그리고 적절한 시간
- 4) 교육적 예술 제공하기 보다는 예술을 작업방식으로 도입하고 사용하기
- 5) 예술가의 역할은 다양하고 혼합해서 존재한다. 중요한 것은 예술가들이 부분만 참여하는 것이 아니라, 전 과정에 참여하고 함께 결정하는 과정을 거쳐야 한다.
- 6) 사전 작은 공연으로 커뮤니티와 친해지기 - 오리엔테이션 과정 만들기
- 7) 다큐멘터리 혹은 다원적 접근 방식
- 8) 하나 하나씩 커뮤니티 문 두드리기
- 9) **인터뷰: 무엇이 문제인가라는 질문에서 출발이 아니라 생활 주변이야기에서 시작**
- 10) 기술이 아닌 **자세: 관찰, 이해, 열린 마음, 선입견 깨기**
- 11) **일상을 새로운 시각과 구도로 바라보게 하기**
- 12) 예술가와 사회활동가의 그 경계
- 13) 참여 청소년과 동료간 **협력관계(Collegiality)**
- 14) 다양한 문화적 맥락 이해하기
- 15) 신뢰관계와 팀 빌딩
- 16) 소규모에서 확장
- 17) 형식은 분명하게 그러나 역할의 자유는 분망하게
- 18) **다양성의 원칙 - 이민자, 소수자 사회적 다양성의 이해**
- 19) **대상화와 대상화 하지 않기의 그 경계**
- 20) 예술적 개입과 커뮤니티의 일상과 맞추기

12

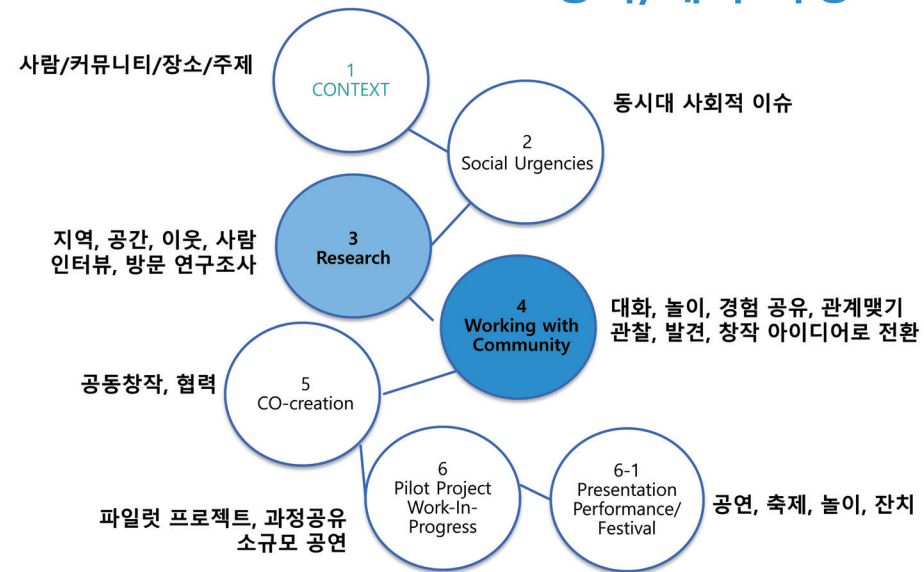
03

사회참여적 예술에서 예술가의 역할



13

Socially Engaged Arts Practice 창작/제작 과정



15

동시대 사회 현상 읽기 / Contexts

출처
서울신문 <http://stv.seoul.co.kr/news>



출처
<https://caratour.tistory.com/14>

16



결론

➤ 예술교육의 다양한 접근방식 만들기로의
전환을 위한 제언

18

예술과 사회

예술의 사회참여와 사회참여적 예술과의 그 경계

<예술의 사회적 교류와 사회적 행위>



리서치 질문 1

사회참여적 예술의 철학/비전/방향성

<태도가 형식일 될 때(When attitudes become form)> 에서

<태도가 작품(When attitudes become artwork)>이 될 때>

큐레이터 하랄트 제만(Harald Szwamm, 1969) / 박보나

동시대를 바라보는, 읽는
그리고 기존의 사회질서와
부딪치는 **예술가의 태도**

창작행위에서 함께하는,
만나는 사람들과 사회적
관계맺기에 대한
예술가의 태도

리서치 질문 1:

코끼리들이 웃는다와 프로토타입 파라다이스와 사회참여적 예술의 관계성

<우리 사회의 현재성에 대한 예술가의 자기 질문과 예술 형식에 대한 도전을 통한 예술로 사회적 관계 맺기>

시대의 변화와 함께 동시대 예술계의 중요한 화두 중의 하나는 '예술과 사회', '사회적 예술' 혹은 '사회참여적 예술'이라고 할 수 있다. 두 단체의 예술가와 인터뷰를 통해 그들은 예술을 통한 사회변혁 혹은 사회적 개입을 목적으로 하지는 않는다. 그러나 예술의 사회적 매개와 실천 행위는 예술창작 작품 과정에서 분명히 볼 수 있다.

그들의 예술행위는 예술가로 동시대의 사회적 주제에 대한 자기 질문에서 시작한 것이며, 예술의 형식에 대한 질문과 실험에서 출발 한 것이라고 볼 수 있다. 창작과정은 예술적 실천과정이고, 그 과정 속에서 예술의 사회적 매개가 예술행위로서 일어나고 있다고 본다. 이러한 관점에서 두 단체의 예술작품은 사회참여적 예술이라 볼 수 있고 엘게라가 말하는 '예술의 사회적 상호작용'이 예술 작품의 중심축으로 작용하고 있는 것이다.

사회참여적 예술의 역할

새로운 시각을 제공

• 커뮤니티 사람들이 일상에서 평범하게 마주치는 사물이나 **이미 친숙하게 느끼는 것들을 새롭게 바라볼 수 있는 시각을 예술로 제공하는 것이다.**

일상의 비일상화하는
시간 제공

• 커뮤니티 안에 존재하는 것에서 출발한다. 커뮤니티 예술은 커뮤니티 사람들과 함께 만드는 것이며, 그 과정에서 얻는 경험과 일상 속 사물 및 사람을 예술로 새롭게 비일상화하는 시간을 제공하는 역할이다.

사회적 교류 공간
제공

• 세대간의 교류를 보여주고, 평상시에는 서로 시간을 보내지 않은 어른과 청소년들 위한 사회적 교류 공간을 만드는 역할이다.

리서치 질문 2: 사회 참여적 예술 작업에서 창의적 배움(Creative Learning)과 교육적 가치

교차 교육학(Transpedagogy)

파블로 알게라는 전통적으로 예술에 대한 해석이나 작품 활동에 필요한 기술교육에 집중하는 예술교육과 반대로, 교차교육학이라는 용어 사용하여 **<교육과정자체가 예술작품의 핵심이다>** 라고 본다. 이런 예술작품들은 대체로 학술적이거나 제도적인 틀에서 벗어나 작품만의 자율적인 환경을 조성한다.

전통적인 교육에서 인정하지 않는 다음의 세가지, 사회참여적 예술활동에서는 첫째 행위의 **창의적인 수행성**, 둘째 **다양한 예술작품과 아이디어를 가지고 공동으로 예술 환경을 구축함으로써 지식을 공유할 수 있다는 사실**, 셋째 **예술 지식이 예술작품을 아는 것으로 끝이 아니라 세상을 이해하는 도구라는 사실**을 우리에게 강조한다.

이처럼 사회참여적 예술에서 발생하는 1) 수행성, 2) 경험, 3)모호성 탐구 같은 예술의 고유한 틀에 의존한다는 점에서 예술 창작과정에서만 일어날 수 있는 유력하고 긍정적인 교육적 가치라고 할 수 있다.(파블로 알게라)

창작 프로세스가 예술교육이다

- 대화 과정 속에 커뮤니티 사람들이 예술가의 세계를 이해
- 창작 과정 속에서 예술적 견해나 해석을 함께 토론하고 만들어 가기 때문에 이것은 일대일 예술교육이라고 할 수 있다. 즉 무엇이 예술적으로 아름다운지 등에 대한 서로의 견해를 주고 받는 과정이 예술교육
- 커뮤니티와 미학적 논쟁 자체가 예술교육

상호연결(Interdependence)과 상호 교류가 되는 예술교육

- 커뮤니티가 예술가에게 전해주는 예술적 영감 그리고 그들이 예술가에게 던지는 사회적 질문 자체가 교육적 가치.
- 창작과정 속에 예술가는 사회 체계의 부조리와 만나게 되고, 예술가의 무지함과 인식의 오류를 마주치게 하는 것
- 과정 속에 끊임없이 던지는 질문: 예술이 무엇인가? 그래서 예술가로 하여금 머물러 있지 않게 하고 늘 새로운 시도와 실험을 하게 만드는 원동력

사회참여적 예술과 사회변화

- 예술적 개입을 통하여 사람들이 일상 속에 지나치고, 놓치고 있는 것을 다르게 혹은 새롭게 보게 하는 역할
- 다양하고, 포용적이고 평등성이 존재하는 사회로 변화: 소수자 커뮤니티를 사회에 노출 시키는 일, 그것은 우리 사회의 일원으로 존재 한다는 사실을 인식 시키는 것

리서치 질문 2

전환

**교육학적 관점에서 예술을 바라보는 것에서
예술행위의 창작 과정, 그 자체에서의 배움의 가치 찾기로 전환**

리서치 질문 3: 사회 참여적 예술 프로젝트 지원 방식에서 고려 사항들

리서치/과정중심

- 1) 반드시 리서치 지원이 필요하다.
- 2) 커뮤니티와 동료 그리고 협력 파트너십 만들기가 선행되어야 하므로 결과 중심이 아닌 과정 중심의 지원이어야 한다.

시간성

- 1) 커뮤니티와 함께 참여하는 작업으로 오랜 시간이 필요한 작업이다.
- 2) 단계별 통털 지원 형식이 되어야 한다.

다양성/창의성

- 1) 다양한 형식의 리서치와 공연 방식으로 구조의 열림
- 2) 파일럿 소규모, 실험 단계, 메인 프로젝트 지원 규모의 형식의 다양화가 창의성을 확장 시킨다.

문화+예술+교육 ÷ 교류 × 아시아

류성효 플랜비문화예술협동조합 이사

※ 발표자료의 경우 리서치 보고서와 상동한 바, 해당자료를 참고하시기 바랍니다.



아시아 아카이브 기관 및 디지털 레지던시를 매개로 새로운 관계 구축하기

홍이지 국립현대미술관 학예연구원

코비드-19 이후 이동과 교류가 어려워진 시대에 새로운 연대는 가능할 것인가?
아시아 권역의 아카이브와 온라인 교류를 통해 국가, 도시, 지역, 커뮤니티 연결의
의미를 살펴보고 다양한 아시아 기관들의 새로운 교육적 가치와 의미를 탐색해본다.

온라인과 아카이브를 매개로 국가, 도시, 커뮤니티를 연결 하기

홍이지(큐레이터, 국립현대미술관)

Contents

디지털 시대의 새로운 연대의 모색과 가능성

아시아 아카이브를 매개로 연결하기

아시아 아카이브 기관의 현재: 홍콩과 하노이 사례

코로나-19 이후 아시아, 교육, 교류의 의미 변화

디지털 시대의 새로운 연대의 모색과 가능성

- 코로나-19 이후의 인적 교류 및 국제 교류 제한
- 창작활동의 제한에 따른 온라인 플랫폼 확장
- 아카이브와 온라인을 통한 지속적이고 새로운 대안
- 과거와 현재 그리고 미래를 이어 나가기

아시아 아트 아카이브



헤리티지 스페이스



코로나-19 이후 아시아, 교육, 교류의 의미 변화

- 새로운 플랫폼과 방법론을 통해 우리는 어떠한 새로운 창의적 배움과 교육적 가치를 찾을 수 있을까?
- 동시대의 담론과 창작활동을 이해하기 위해서 우리는 어떠한 대안적인 방법으로 교류해야 하는가?
- 경험이 전무한 상태에서 우리는 타인과 새로운 형식의 관계 맺기와 교류하기가 가능할까?
- 디지털은 정말 유일하고 가장 안전한 플랫폼일까?

02. 온라인 공유회

— 토론

모더레이터: 서지혜

토론자: 최석규·홍이지·류성효

※ 본 자료는 <아시아 ‘그래도’ 만나기> 웹플라이어 및 속기록에서 일부 발췌·응용하였습니다.

서지혜. 안녕하세요? 세 분의 발제를 매우 흥미롭게 들었습니다. 토론의 주제가 현재 많은 예술가, 예술교육 실천가, 연구자, 여러 사람에게 흥미 있는 주제라는 것을 실감하고 있습니다. 저는 공통적으로 발제에서 상호성의 과정이라는 것을 새롭게 생각하게 된 것 같습니다. 상호성이 예술가가 예술적 과정으로서 사회와 상호 작용할 때 그리고 각자의 실천을 실천가들과 함께 상호 작용할 때 그리고 지속적인 상호 작용 속에서 의미가 부여되고 누적되고, 유동성을 확보하는 아카이빙의 상호 작용이 교육과 맞닿을 수밖에 없겠다고 생각하게 되었습니다. 본격적인 토론에 앞서 2년간 지속되어 온 프로젝트의 동기와 비전 그리고 맥락을 간단하게 들어보겠습니다.

최석규. 아시아 리서치 프로젝트는 올해로 2년 차가 되었습니다. 한국문화예술교육진흥원과 3년 계획으로 진행 중인 프로젝트로서 기획 목적은 세 가지입니다.

첫 번째로 가장 큰 시작의 동기는 동시대 주제적 접근이라 할 수 있습니다. 예술의 사회적 실천 혹은 참여, 교류는 최근 굉장히 중요하게 다루어지고 있기 때문에 아시아 곳곳에서 진행되고 있는 예술의 사회적 실천 사례를 조사해보자는 것이었습니다. 즉 동시대의 예술과 사회 관계성에 대한 질문에서 시작 되었다고 볼 수 있습니다.

두 번째는 기존의 서구 중심적인 문화예술 교육이 아닌 아시아의 문화예술 교육은 어떻게 바라볼 수 있을까라는 질문입니다. 이분법적으로 서구와 아시아를 구분하는 것도 주의해야겠지만, 서양 중심의 사고에서 벗어나 아시아의 정체성, 아시아의 문화예술, 아시아 예술교육 그리고 아시아의 연대에 대해서 생각해 보자는 것입니다. 이를 통해 아시아의 지역성, 앞으로 아시아에서의 국제 교류는 어떻게 해야 될 것인가가 두 번째 질문이었습니다.

세 번째는 핵심 과제 중에 하나로 모든 예술은 사회적 상호 작용과 상호 관계성을 갖고 있다고 한다면, 사회 참여적 실천적 예술에서 창의적 배움은 무엇이고, 교육적 가치는 무엇인가라는 질문입니다. 기존의 예술교육과는 다른 것인가? 아니면 사회적 참여 혹은 실천 과정 자체가 이미 우리가 생각하는 예술 교육이라고 할 수 있는가? 결국 세 번째 질문의 핵심은 예술교육의 새로운 접근 방식에 대한 연구라고 할 수 있습니다.

위의 세 가지 질문을 바탕으로 2019년의 리서치는 저의 경우, 다양성, 포용성의 관점에서 장애와 예술에 대한 아시아 사례 조사를 통해 아시아 맵핑을 시도했고, 류성호 선생님은 액티비즘과 예술교육을 주제로 아시아 맵핑을 했습니다. 홍이지 선생님은 아시아의 동시대성과 아시아 동시대 예술의 담론과 주제의 변화에 대해 질문하였습니다.

올해는 발표 제목에서도 볼 수 있겠지만 구체적인 사례 조사를 통해 사회 참여적 예술의 방법론과 그 예술 교육적 가치, 아시아의 사회 실천적 예술단체의 연계 가능성, 새로운 연대를 위한 플랫폼 연구의 측면에서 팬데믹 상황에서 새롭게 조명되는 디지털 플랫폼, 앞으로의 아시아 국제 교류 방식에 대한 연구를 하였습니다.

앞으로는 지금까지의 아시아 리서치를 통해서 예술교육가, 사회 참여적 예술 창작자, 예술의 사회적 실천 활동가들과 함께 리서치 랩(lab)을 만들어 실질적인 아시아 교류를 시작해 보는 것이라고 할 수 있습니다.



서지혜. 류성호 선생님이 발표하신 캠프를 하나의 모델로서 플랫폼을 비저닝하고 계신 것 같고, 예술교육의 개념 정의를 동시대 예술가 특히 아시아로 넓혀서 예술적 실천과 상호 작용할 수 있는 가능성을 찾고 계신다고 이해했습니다. 창의학습과 사회적 참여예술과의 연계성이 궁금한데요, 세분이 각각 사회 참여적 예술을 어떤 관점으로 정의하고 계신지 말씀해 주시기 바랍니다.

최석규. 가장 중요한 것은 ‘예술과 사회의 관계성’으로 예술가이든 예술교육가이든 이 관계성을 어떻게 인식하고 자신의 작업(창작, 혹은 교육)에 적용하고 있는가에 달려 있는 것 같습니다. 어떤 사람에게는 상호 작용들이 우리 사회를 이야기 하는 ‘상징적인 예술 작품’으로 완결될 수 있고, 또 다른 경우에는 액티비즘의 관점에서 예술이 사회 변혁을 위한 하나의 도구가 될 수도 있습니다. 저의 리서치 속의 두 예술가에게서는 사회적 인식이 실질적인 예술 행위로 실천되고, 예술의 사회적 상호 작용이 커뮤니티에서 많이 일어났습니다. 저는 이것을 사회 참여적 예술이라고 정의할 수 있을 것 같습니다. 즉 사회 참여적 예술은 예술가들이 실질적 예술 행위가 사회 혹은 커뮤니티 속에서 일어나고, 그 속에서 사회적 상호 작용이 예술 작품으로 만들어지는 과정의 예술이라고 생각합니다.

류성호. 예술의 사회적 실천이라고 하는 부분에 관심을 가지고, 사회 실천적 행위가 진행되고 있는 지역을 보니 사회적 문제가 촉발되는 지점에 사람들의 소통 단절이나 일방적으로 의견을 수용하는 관습 등이 있음을 발견하게 되었습니다. 이런 사회적 문제를 해결하기 위해서 필요한 것 중 하나가 비판적으로 사고하며 필요한 정보를 취하는 것입니다. 예술가의 활동 중 상당수가 비판적 시선에 의해 진행이 되는데요, 이러한 창작 활동 과정에서 교육적 해석과 방법들이 있다는 것을 발견했고, 이것이 예술교육과 사회적 활동과의 연계성이 아닌가라는 생각을 하였습니다.

홍이지. 사회 참여적 예술이 앞서 발표한 것처럼 동시대에 반응하는 상황에서 실천으로서의 아카이브 활동과 필요성에 저는 주목했고 클레어수와 안투안의 인터뷰에서 알 수 있듯이 그들은 이것을 그냥 단지 서류와 묶어두는, 쌓아두는 것이 아니고 사람과 상상력을 통해서 사회에 다시 환원되고 다시 피드백을 받고 관계 맺기를 할 수 있다고 생각했습니다. 따라서 아카이브 자체가 사회를 움직이고, 이것은 지금 지속되고 있는 사회 참여적인 예술과 전혀 무관한 것이 어떻게 다시 2차 창작으로 연결되고 어떻게 관계를 맺어서 활용될 수 있는가에 주목했습니다.

서지혜. 최석규 감독님은 발제에서 창의적 배움을 가능하게 하는 것이 예술가가 가진 태도라고 하셨습니다. 이 태도가 만들어내는 과정이 어떠한지 하는지 그 과정이 예술교육 방법론일 수도 있고 예술가 자체가 교육자로서의 의미가 있을 수도 있고 그 과정에 함께하는 시민들이 그것을 예술 교육자의 경험으로 가져갈 수도 있다는 그런 의미를 가질 수 있을 것 같습니다.



최석규. 이번 리서치를 통해서 예술가의 태도를 말할 때 예술가의 자세 혹은 인식의 관점에서 이야기하고 싶습니다. 구체적으로 사회를 바라보고 ‘인식’하는 태도, 함께 작업하는 커뮤니티와 다른 창작자들을 대하는 ‘자세’로서의 태도라고 할 수 있을 것 같습니다. 리서치에서 공통적 발견되는 부분으로 창작자에게 중요한 것은 예술 그 자체 보다, 예술가가 우리 사회를 어떻게 바라보고 읽어야 되는가였습니다. 우리 생활 속에서, 우리 사회 속에서 무엇이 급박한 문제이고 무엇이 나에게 예술 창작의 질문으로 던져지는가에 대한 질문이자 이것에서 예술가의 태도가 나오는 것입니다.

예술가의 태도에 대해 두 가지를 언급했는데, 하나는 동시대를 바라보는 혹은 우리 사회를 읽는 예술가의 태도입니다. 두 번째는 창작 방식과 창작 과정에서 생각해야 되는 중요한 태도 혹은 자세인데, 대화 능력, 의사소통 능력, 듣는 능력이 필요한 예술 창작 과정에서 보이는 열린 마음과 신뢰를 만드는 태도라고 할 수 있습니다. 또한 사람과 사물을 관찰하는 능력과 협력자의 자세 등을 발견하게 되었습니다.

서지혜. 결국 개방성 즉 아직 모르는 영역에 대해 탐색하는 언러닝에 대한 존중 그리고 언러닝을 알아가는 과정에서 시민, 커뮤니티가 협력자로 함께 하는 그 과정 자체를 태도라고 정리할 수 있겠습니다. 예술가는 물론 참여자가 그러한 태도를 가질 수 있도록 퍼실리테이팅해야 하는 것 또한 생각하게 됩니다.

최석규. 창작자 혹은 예술교육가들이 자신이 갖고 있는 어떤 예술적 툴(Tool)에서 시작하는 게 아니라, 커뮤니티와 참여자가 하고자 하는 것과 참여자와의 대화와 관찰을 통해서 발견되는 것들을 그들 스스로 하게끔 하는 즉 수행성을 발휘하게 하는 능력이 중요하다고 볼 수 있습니다.

서지혜. 그런 예술가의 어떤 태도를 좀 더 많은 시민이 보고 이 창의적 배움의 과정으로 가져가야 할 필요가 있을까요?

최석규. 과정에서 창의적 배움이 어떻게 일어나는가에 대한 대표적인 예시는 요요쿵의 스쿠터 작업이라고 할 수 있습니다. 스쿠터의 전문가로 참여하는 사람들이 탤런트쇼 형식으로 보여주는 프로그램이 있었습니다. 예술가들이 스쿠터숍의 주인과 4개월 동안 많은 대화를 통해 작품을 창작하고 리허설을 하게 되었습니다. 한 스쿠터샵 주인의 리허설을 이웃 친구가 보고, 스쿠터샵 주인에게 “조명이 어둡고 굉장히 이상하더라”라고 이야기했습니다. 그 후 스쿠터샵 주인이 예술가들에게 자신의 생각을 이야기하며 조명을 밝게 해야 미학적으로 보기 좋다는 의견을 냈습니다. 예술가와 스쿠터샵 주인이 어떤 조명이 효과적이고 의미가 있는지에 대해 토론을 벌였다고 합니다.

이 예시에서 알 수 있듯이 예술을 하나의 테크닉으로 가르치는 것이 아니라, 스스로 느끼고 질문하는 것을 통해 과정 속에서 자연스럽게 상호 교류하면서 토론하는 것이 자연스러운 예술 배움의 과정이라고 할 수 있습니다.

또한 커뮤니티들이 자연스럽게 예술 활동을 이해하게 되고 예술가의 세계에 대한 호기심을 갖게 됩니다. 이런 창의적 배움의 과정 혹은 과정에서 예술 교육적 가치를 찾을 수 있다고 생각합니다. 전통적으로 생각하는 교육학적 정의보다는 상호 과정에서 자연스럽게 예술의 사회적 실천이 교육적 가치를 발현하고 있다고 이야기할 수 있습니다.

서지혜. 사회 참여적 예술, 창의학습 여기에 주목하는 반명 예술의 순수성, 자유로움이 보장되어야 하고 목적 지향적/가치 지향적인 방향으로 인해 예술이 왜곡될 수 있지 않은가 하는 우려가 있기도 합니다.

류성효. “정치적인 발언을 회피하는 것이 가장 정치적인 것이다.”라는 말이 기억납니다. 예술에 대한 정의는 개인적인 차이가 있다고 생각합니다만, 저는 예술의 순수성과 자유로움이 잘 드러나는 것은 의도나 메시지가 누구의 강제 없이 자기 선택에 의해서 발현되는 것이라고 생각합니다. 작가가 스스로 자기 삶에서 판단한 가치를 가지고 어떤 메시지를 만들어 내는 것이 가장 순수한 활동이 아닌가 하는 생각이 듭니다.

액티비즘 관점에서도 강제되는 조건들에 굴복하지 않고 스스로 판단하는 가치를 바탕으로 작품에 자기 의지를 최대한 담아서 활동을 하는 것을 순수한 활동이라고 생각할 수 있지 않을까요. 이렇게 자기 판단과 가치를 가지고 실천되는 대부분의 활동은 사회 참여적 활동으로 볼 수도 있습니다. 혼자 사는 사람이 아니라 사회 속에서 생존하고 있다면 말이죠. 최석규. 저는 결국 모든 예술은 정치적일 수밖에 없다고 봅니다. 여기에서 우리가 말하는 정치는 ‘어떤 의도, 나의 생각, 나의 견해를 말하는 정치라고 할 수 있습니다. 예술가가 자신의 생각, 관점, 의도를 표현하지 않는다고 한다면, 그것은 과연 어떤 예술일까요?

목적 지향적인 예술이라는 의견에 대해 저는 예술가 개인의 선택이 중요하다고 생각합니다. 어떤 방식으로, 어떤 은유적 방식(Layer)로 예술가가 선택한 관점을 보여주는가? 주제의식의 재연의 범주에 있는 건가? 아니면 사회 실천적 예술로 좀 더 실질적으로 사람들과 관계하고 그 속으로 들어가고 사회 작용을 만들어내는가? 아니면 액티비즘 관점에서 정치적 주제를 예술로 사용하고 있는가? 이런 모든 것은 창작자 개인의 선택의 문제라고 볼 수 있습니다. 결국 어떤 정치적 관점을 갖느냐는 것은 창작자로서 기획자로서 결정하는 일이라고 생각하기 때문에 모든 예술은 정치적일 수밖에 없다고 생각합니다.

서지혜. 상상 가능한 국제 교류의 구상을 구체적으로 제안해주시기도 하였습니다만, 사회 문제 공동 대응/시민교육/생태계 문제 등 폭넓은 사회적 실천을 다루어 주셨습니다. 이 다양한 사례에서 현실로 돌아오면 예술교육의 입지가 좁아진다는 의견이 있기도 합니다. 이 좁아지는 입지에서 말씀하신 사회적 실천을 어떻게 조화롭게 상호 작용할 수 있도록 할 수 있을까요?

류성효. 우리가 보통 교육이라고 하는 기계적으로 설명되는 형태의 활동들을 고려한다면 입지가 좁아진다고 느낄 수 있습니다. 하지만 제공되는 규정화된 교육이 아닌 실제로 툴 밖에서 살기 위해서, 행복해지기 위해서, 우리가 어떤 삶의 가치를 추구하기 위해서 가져야 될 학습의 기회 같은 것들은 더 늘어나고 있지 않은가요?

아시아 리서치를 통해서 봤던 사례의 교육자들은 특정 구조에 들어가서 지시나 요청을 받아 활동한다기보다 스스로 판단한 가치에 부합되는 방법을 고민하면서 교육적 효과라든가 활동들을 만들어낸 경우가 더 많았습니다. 교육을 특정 관계자들만 만드는 것이 아니라 현장에서 활동하는 사람들이 자기가 필요하다고 판단되는 것들을 구체화 하면서 제도화할 수 있는 형태로 설계하는 게 더 필요하지 않을까 하는 생각을 했습니다.

서지혜. 입지가 좁아진 것이 어떤 구조적이고 환경적인 문제일 수도 있는데 그에 대응해서 예술 활동가들을 사회 참여적 예술가들로 보고 주체성의 바운더리를 넓힐 수 있어야 한다는 말씀이었습니다. 또한 그 환경을 만드는 이해 당사자나 정책 입안자들 역시 현장의 주체성을 갖고 실천하시는 분들과 수용성을 가진 상호 작용이 일어나는 환경을 조성할 필요가 있다고 하셨습니다.

다음으로 아시아 국가들의 아카이브 현안과 한국의 국립현대미술관의 아카이브의 목적성과 전략에 대한 질문이 있었습니다.

홍이지. 국립현대미술관은 미술연구센터와 디지털 자료실을 운영하고 있습니다. 미술연구센터는 과천과 청주에서 작품을 보존·보관하고 있고 디지털 자료실은 서울관에서 운영하고 있습니다. 특수 자료 컬렉션을 갖고 있는 기관이라고 할 수 있습니다.

저의 경우, 미술 아카이브의 특징적인 상황을 고려해서 생각해 주셔야 할 것 같습니다만, 개인이 기증한 자료부터 시대를 관통하는 작가의 눈을 통해서 수집한 아카이브로 분류될 수 있고 자료를 통해서 시대를 들여다보는 것이 가장 중요한 목적이라고 할 수 있습니다. 이러한 아카이브는 작품의 배경 또는 이러한 작품이 나오게 된 시대적 상황을 이해할 수 있게 도와줄 뿐만 아니라 더 나아가서는 한국 사회를 심도 있게 이해할 수 있도록 도와주는 자료라고 할 수 있기 때문에 아카이브를 통해서 아시아의 다른 국가를 바라보게 된 계기이기도 합니다.

1998년에 인터넷이 등장하게 되면서 모든 것이 디지털의 풋프린트를 남기기 때문에 지우고 싶은 것조차 지울 수 없을 정도로 모든 것이 기록되는 상황이 되면서 아카이브의 의미도 조금씩 바뀌게 되었습니다. 많은 사람이 코로나시대를 겪으면서 디지털이 훨씬 간편하고 쉽게 접근할 수 있고 누구에게나 공평하다는 굉장히 밝은 부분이 있다고 보았다면, 저는 일련의 상태를 겪으면서 절대 디지털은 공평하지 않고 교육의 측면에서도 온라인의 한계가 드러났다고 생각합니다. 이런 상황에서 생각하지 못했던 취약계층과 그리고 접근성이 떨어지는 사람에 대한 배려는 없이 독단적으로 디지털로 향한 것은 아닌가라는 문제점이 드러났다고 생각합니다.

서지혜. 디지털이 드러낸 공평성의 한계, 차별성에 대해 아카이브가 하나의 대안이라고 볼 수 있을까요?

홍이지. 최근에는 선별 과정을 거친 자료들에 대한 신뢰성이 굉장히 많이 떨어진 것도 사실입니다. 하지만 이런 기관이나 개인이 어떤 굉장히 명확한 의도를 가지고 수집한 아카이브는 신뢰성을 가지고 오랜 기간 분석한 자료인 만큼 인터넷이나 구글을 통해서 찾는 것보다는 훨씬 더 방대한 자료를 접하고 이를 통해서 스스로 결론을 도출할 수 있다고 생각하기 때문에 아카이브에 조금 더 주목하게 됩니다.

서지혜. 코로나 시대 속에서 사회 참여적 예술의 실천이 아카이브를 통해 사회의 시민들과 밀접하게 매개될 수 있는 가능성을 말씀해주셨습니다. 특히 지역의 아카이브 액터의 중요성을 말씀해주셨는데 특히 문화 정책의 주체성이 중앙에서 정책으로 분산·이동되고 있는 차원에서 동시대 예술 아카이브 형태나 방식이 더 작은 규모의 지역에서 어떤 식으로 가능할 수 있을까요?

홍이지. 국립현대미술관에서 지역 네트워크 아카이브 사업이라는 것을 진행하고 있습니다. 우리나라에서는 중앙집권적인 성향이 강해 지역의 특수성을 살리는 아카이브의 사례를 찾아보기는 어렵습니다. 오히려 더 마이크로하게 특정 인물이나 특정 사건에 대한 아카이브가 늘어나게 되면 천편일률적인 형식의 아카이브가 아닌, 그 지방과 그 지역을 잘 살펴볼 수 있는 계기가 될 것 같습니다.



서지혜. 코로나로 인해서 어쩔 수 없이 단절된 듯 하지만, 이로 인해서 신뢰도 떨어지고 오히려 더 갈등이 커지는 사회를 직면하고 있는데 디지털 아카이브 기반의 매개가 이러한 갈등을 완화할 수 있는 역할의 가능성을 안고 있다고 볼 수 있을까요?

홍이지. 명과 암은 분명히 존재한다고 봅니다. 이 상황에서 모든 것이 불가능해졌을 때 우리는 어떻게 리서치하고 어떻게 교류하고 어떻게 창작 활동을 이어가야 하는가에서 리서치가 출발한 만큼 어떻게 서로를 이해할 수 있을지 그리고 과연 디지털을 통해서 저희가 이렇게 만났을 때 신뢰하고 정보를 교류하고 나아가갈 수 있을지에 대해서는 여전히 고민하고 있습니다. 이런 맥락에서 이미 신뢰가 구축된 휴먼 라이브러리를 적극적으로 활용하는 게 중요하다고 생각하는 동시에 아무런 네트워크를 만들지 않은 사람들은 어떻게 할 것인가에 대한 고민도 하게 됩니다.

서지혜. 특별히 아시아에 집중해서 리서치를 하면서 교류, 연대의 필요성이랑 방안도 제안해주셨습니다. 특별히 우리가 아시아에 집중해야 할 어떤 필요가 있을까요?



류성호. 인접해 있다는 측면에서도 집중해야 할 이유는 크다고 볼 수 있습니다. 동아시아, 동남아시아의 각 나라는 역사라든가 문화, 경제, 환경 여러 부분에서 아주 밀접하게 연결되어 있습니다. 이 연결의 맥락에서 적지 않은 문제에 대해 공감하는 부분이 많다고 생각하는데 이런 문제에 대한 공동 대응도 문화예술교육 관련 협력이라는 형태로 할 수 있겠다는 생각이 듭니다. 인접한 국가이기 때문에 갈등 상황도 발생하지만 민간 차원에서 갈등을 다른 부분으로 보완하거나 해소할 수 있는 협력 지점을 찾을 수 있지 않을까요? 그리고 정부간 정책적 관심 영역이 있기도 하구요, 정책적 관심이 있는 주제나 지역이라면 활동가들이 협업의 기회를 가질 수 있는 기회가 많아진다는 점에도 주목해 볼 필요가 있습니다. 또한 사회 참여적 활동이 필요한 많은 지역과 대상이 아시아에 있습니다. 그 부분도 아시아를 주목하게 된 이유 중의 하나라고 저는 생각합니다.

최석규. 현재의 시점과 지금 우리 주위에 일어나고 있는 팬데믹의 영향은 또다른 질문을 던지게 하는 것 같습니다. 당장 아시아의 다른 나라에 갈 수 없는 상황이 벌어지고, 온라인 교류를 통해 아시아의 동료들과 만나게 되면서 초국가적인 즉 트랜스내셔널(Transnational) 관점이 중요해진 것 같습니다. 왜냐하면 아시아에 살고 있는 우리 모두가 같은 경험을 하고 있기 때문입니다. 예를 들어 홍콩이나 대만이나 서울의 도시에 일어나고 있는 도시재생의 문제는 너무나 흡사하다고 봅니다. 또한 세대 간의 갈등과 차이들, 여성과 젠더의 문제 등은 지역마다 조금씩 다른 맥락이 있지만, 대부분의 아시아가 동시에 겪고 있습니다.

따라서 저에게는 아시아는 지리적, 역사적 맥락보다는, 트랜스내셔널한 관점에서 동시대에 일어나고 있는 이런 주제적 관점이 중요한 것 같습니다. 아시아의 예술가들이 이런 주제를 어떻게 논의하고, 그 속에서 차이를 발견하고, 예술로 같이 뭔가를 만들어 갈 수 있다고 봅니다. 그 속에서 예술과 사회의 관계 맺기가 일어나고 아시아의 예술적 연대가 만들어질 수 있지 않을까라는 기대를 해 봅니다.

서지혜. 이 팬데믹 상황으로 인해서 통제된, 이동할 수 없는 상황에서 어떻게 방법을 찾으셨는지에 대한 궁금증이 큼니다. 이런 제한적인 교류 상황에서 찾은 방법론 중에서 이 상황이 극복된 이후에도 적용할 수 있는 가능성을 보이는 것들이 있을까요?

홍이지. 아직도 해답을 찾고 있는 것 같습니다. 팬데믹 상황에서 서로의 상황을 살펴보게 되었습니다. 우리가 하고 싶다고 해서 가능한 것이 아니고 그들이 원한다고 해서 응할 수 없는 상대적인 상황을 살펴보고 대응하는 상황이 지속되면서 시간을 두고 충분히 숙지해야 한다는 생각을 하게 되었습니다. 즉 지금은 현상에서 결론을 바로 내리는 것보다는 장기적인 차원에서 중장기 계획으로 앞으로 이러한 상황에서 우리는 어떻게 해야 될 것인지 등의 미래에 대한 상상력을 동반한 해결책을 같이 강구하는 것이 중요합니다.

그리고 지금 이해하고 있는 지역적 맥락에서 무엇을 아카이브하고 이 아카이브가 어디까지 활용될 것인지 그리고 개인이 구축한 담론과 어떤 리서치 기반의 아카이브를 어떻게 소개할 것인지 그리고 이 활용법과 분석 방법을 조금 더 연구하고, 이미 구축된 네트워크를 가지고 있는 사람들과 아예 가지고 있지 않은 사람들을 어떻게 연결하고 이것을 확장할 것인가에 대해 논의하고 중장기 계획을 세워야겠다는 생각을 하게 되었습니다.

최석규. 리서치 과정에서 가장 현실적인 문제는 물리적 방문을 할 수 없는 상황에서 교류 방식을 선택하는 일이었습니다. 저는 지금까지 교류를 하는, 신뢰할 수 있는 동료를 선택했습니다.

무엇을 리서치할 것인가 또한 중요한 질문 중의 하나였습니다. 팬데믹 상황으로 인해 물리적 이동이 제한되면서 국제 교류의 위기가 온 것은 사실이지만, 한편으로는 ‘우리가 왜 교류해야 되고, 무엇을 가지고 교류를 해야 되는가?’라는 질문을 하게 했다는 유효성도 있었습니다. 앞으로의 국제 교류는 작고, 밀도 있는 교류가 필요하다는 생각을 하게 되었고, 질문을 가진 주제에 대한 심도 있는 리서치를 통해 해외 동료들과의 만남으로 연대해야겠다는 생각을 하게 되었습니다.

이 맥락에서 가능성의 관점으로 디지털 테크놀로지를 바라보고 싶습니다. 경험의 공유 방식이 다르고 감각적 경험의 차이, 만남의 깊이 차이가 있지만, 그럼에도 불구하고 온라인을 통해 리서치나 랩(Lab)을 만들어 다양한 공유의 장을 만드는 것은 비용과 국제적 이동이 만들어내는 환경적 피해에 있어 긍정적인 측면이라고 봅니다.



류성효. 저 또한 기존의 관계망이 없었다고 한다면 리서치하기가 쉽지 않았을 것 같습니다. 국가간 이동이 제한된 상황에서 진행하려다 보니 각 지역별로 신뢰할 수 있는 사람을 찾게 되었고 그 사람의 시선과 관계망을 활용해서 리서치를 진행 했습니다. 또한 매개를 작동시키는 활동이 얼마나 체계화될 수 있는가가 중요하다는 생각을 하였습니다. 이것은 리서치의 효율성이라든가 관계망의 확장 같은 부분에서 상당히 중요하게 작동할 수 있겠다는 생각이 듭니다. 이전까지는 주로 개인적 관계를 활용해 직접 대화를 하며 정보를 수집하는 형태로 진행을 했는데 그러다보니 실제 정보와 경험이 개인에 축적되어 있어 필요한 대상과 충분히 공유하는 것이 어려웠습니다. 이런 부분에 대한 보완책으로 디지털을 활용해 정보와 경험을 공유하고 확장하는 실질적인 방법에 대한 고민이 필요하다는 생각이 들었습니다. 서지혜. 마지막으로 리서치를 통해 발견하신 지점들에 기반하여 예술 실천가들이나 기관에서 고려해야 될 필요한 요소나 유의점을 부탁드리겠습니다.

류성효. 선입견을 없애고 능동적인 시선을 가지는 게 중요하다고 생각합니다. ‘뭔가가 필요할 것 같은데’라고 생각하는 사람이 있다면 당신이 바로 그 일을 해야 할 사람이라는 생각을 공유하고 싶습니다.

홍이지. 코로나사태를 통해서 기존에 생각했던 모든 것이 전복될 수도 있다는 교훈을 얻었습니다. 생각했던 어떤 정의, 의의, 제가 땅을 밟고 있는 곳에서 봤던 위치까지도 상대적일 수 있고, 상대적인 입장에서 다각도로 봐야지 이것을 제대로 본다고 얘기할 수 있다는 점을 깨달았습니다. 이 맥락에서 관계성 그리고 사람에 다시 집중하게 되는 것이 아닌가라는 생각을 하게 되었습니다.

최석규. 모든 예술은 사회적 내용을 담고 있습니다. 어떤 형태로 구현되는가가 조금씩 다를 뿐이고, 예술가들이 무엇을 그리고 어떤 형태를 선택하는가에 대한 문제라고 생각합니다.

그러나 예술가가 동시대를 살아가면서 예술과 사회의 관계에서 대한 ‘질문’을 하는 것은 굉장히 중요합니다. 사회를 어떻게 보고, 나의 예술이 무엇이고, 그 질문을 사람들과 공유하는 것을 말하는 것입니다. 이 프로젝트가 리서치 랩으로 이어진다면, 먼저 과정 중심의 작업이 되어야 할 필요가 있습니다. 단기 실현 제작 형식이 아닌, 다양한 시간성이 고려되어야 하고, 다양한 창의성을 발휘할 수 있도록 구조의 열림을 만들어 주어야 한다고 생각합니다. 예술교육가뿐만 아니라 사회 참여적 예술가 그리고 활동가(Activist)의 다양한 그룹들이 참여하고 그분들이 협력해서 만들어가는 리서치랩이 되었으면 하는 바람을 가져 봅니다.

다음을 준비하며

2년간 아시아를 대상으로 프로젝트를 운영해왔지만, 여전히 아시아 그리고 그 속의 예술의 사회적 실천은 다양하기에 쉽게 정리하기 어렵습니다. 하지만 2020년 모두가 직면한 ‘동시대’의 사회적 위기인 코로나바이러스의 유행이라는 공통점 속에서 아시아를 다시 생각해보게 되었습니다.

더욱 멀어지기도 혹은 더욱 가까워지기도 한 아시아의 실천들과 동료들은 여전히 중요한 대상이었습니다. 이동성이 제한되는 이 시대 속에서 같은 고민과 실천, 그리고 지향을 가진 공동체가 지속적이고 주체적인 연대를 가능하게 한다는 것을 확인하였습니다.

국제교류는 물론 예술가, 활동가 그리고 예술교육가로서 사회와의 적극적으로 상호작용하며 만들어내는 예술의 사회적 실천 또한 ‘관계’ 속에서 그 의미를 더욱 드러냈습니다. 어떻게 예술을 매개로 사회, 커뮤니티와 끊임없이 관계를 맺어나가는가 그리고 그 과정 안에서 주체가 어떠한 노력과 태도로 소통해 나가는가의 물음에서는 예술교육의 가치와 접점을 찾을 수 있었습니다.

탐색적인 시도로서 시작된 프로젝트는 여전히 질문과 과제를 남겨놓았습니다. 남은 과제는 리서치를 통해 이차적인 해석만이 아니라 예술을 매개로 하는 사회적 실천과 예술교육의 현장, 사람을 연결하여 그 의미를 만들어가는 장의 필요성을 확인하게 되었습니다.

앞으로의 아시아 공동리서치 프로젝트는 2년간 발견하고 찾아낸 지점들을 정리하고 다듬어, ‘동시대’의 ‘예술의 사회적 실천’을 통해 ‘교육적 가치’를 만들어내는 방식으로 변화해나가고자 합니다. 다양한 참여자와 지원방식을 포함하는 열린 구조를 통해 아시아지역의 많은 동료를 만나고 함께할 수 있는 창의적인 기회를 만들어가겠습니다.

퍼낸날. 2021년 1월
퍼낸곳. 한국문화예술교육진흥원
사업 기획. 국제협력팀
글·편집. 한미소
제작 기획. (주)컬처앤유 황서빈 대리
디자인. 산책자
문의. 02. 6209. 5954

등록번호 KACES-2051-C002
ISBN 978-89-6748-387-6



2020 ASIA RESEARCH PROJECT

비매품 / 무료

03370



9 788967 483876

ISBN 978-89-6748-387-6

2020

아시아 공동리서치 프로젝트