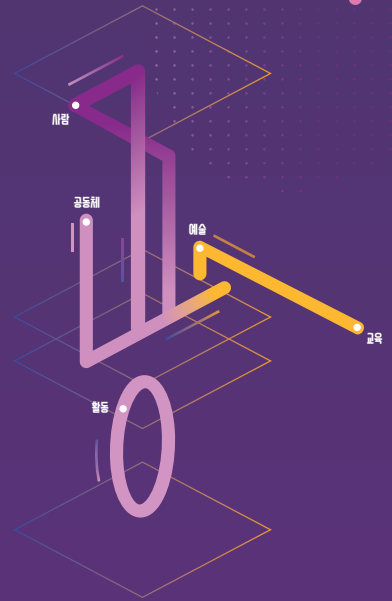


2019 문화예술교육 이슈리포트(3차)

공간, 만들어 가는 문화예술교육

| 발행월 2019년 11월 | 발행처 한국문화예술교육진흥원 | 발행인 이규석 | 홈페이지 www.arte.or.kr

우리사회 주요이슈를 문화예술에 접목, 결합한 이슈리포트 발간으로 문화예술교육 핵심의제를 도출하여 담론을 형성, 새로운 가능성을 함께 만들어 가고자 합니다.



이슈를 던지다

기획

담론 제안

담론 이슈 주제 : “공간 조성 과정=문화예술교육”

공간을 만들어가는 과정 자체가 문화예술교육 활동의 시작
문화예술교육에서 공간은 왜 중요하고, 그 공간을 만들어 가는 방법은 무엇이 있을까?

이슈를 말하다

전문가 의견

담론 형성

완성된 "결과" 보다는 진행되는 "과정"에 초점을 두고 조성·운영되는 공간

삶다, 다양한 삶을 상상할 수 있는 시·공간

박형주
광주청소년삶디자인센터장

놀이로 경험하는 예술이 삶에 스며드는 공간

강득주
서서울예술교육센터 매니저

예술 하는 곳, 팔복예술공장

황순우
전주 팔복예술공장 총괄기획자

이슈를 논하다

콜로퀴엄

담론 공유·확산

문화예술교육과 공간 : 만들어가는 과정으로 접근하기

공간 조성 과정의 철학과 가치 탐색을 통해
문화예술교육이 나아갈 방향 논의
김혁진 | 모든학교 체험학습연구소 연구위원

리포트 내용은 기관의 공식적 견해와 다를 수 있습니다.



공간을 만들어가는 과정 자체가 문화예술교육 활동의 시작이다.

한국문화예술교육진흥원 교육기반본부 교육R&D팀

담론 이슈 주제

공간 조성 과정이 곧 문화예술교육이라는 중요 관점을 기준으로 소통과 공감, 관계 속에서 스스로 교육 경험을 만들어가고 지속적인 활동과 능동적으로 참여하는 공간 조성 과정의 철학과 가치를 전달한다. 문화예술교육에서 공간은 왜 중요한지, 그 공간을 만들어 가는 방법은 무엇이 있는지에 대한 이야기를 나누고자 한다.

비 가변적, 수동적 공간에서 협업과 소통, 참여 기반의 혁신 공간들이 생겨나고 각 계에서는 공간 관련 사업을 주력으로 추진하는 등 공간에 대한 중요성이 부각되고 있다. 기존 공간을 혁신하려는 시도가 끊임없이 제기되고 있는 지금, 공간 조성 패러다임 전환과 맞물려 문화예술교육 공간에 대한 새로운 관점을 제시하고자 한다.

우리는 매일 공간 속에서 사람들과 활동하고 주변 환경의 영향을 받으며 삶을 만들어 간다. 공간은 사람들이 그 곳에서 만드는 의미와 과정을 거쳐 비로소 완성되어 간다. 문화예술교육에서 공간이 왜 중요하다고 생각할까? **물리적 공간을 넘어서 사람이 창의적으로 만들어가는 삶의 문화 공간이 곧 교육이기 때문이다.**

문화예술교육 공간은 계획 단계에서부터 예술가, 기획자, 행정가, 지역주민이 참여적 주체가 되어 수평적으로 협력하고 교류하며 만들어 나간다. **과정중심 사고와 창의적 활동을 중시하는 문화예술교육과 지역/공동체성을 가지고 삶의 기반을 다져나가는 공간 조성은 “함께 만들어 가는” 지향 가치가 같다.** 공간 조성의 과정은 사람 - 공동체 - 활동 - 공간 - 예술로 연결되어 실질적으로는 소통과 맥락, 관계 속에서 만들어지기 때문이다.

국내 대표적인 문화예술교육 공간 사례 및 철학과 가치 탐색을 통해 문화예술교육 공간에 대한 인식을 확장하여 미래 문화예술교육이 나아갈 방향을 제시하고자 한다.

‘공간’ 키워드 선정 근거

- 한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육 정책동향 조사를 매주 추진하고 있습니다.
- 정책동향 조사를 통해서 문화예술교육과 연계 가능한 핵심 주제어를 추출하였고, 최다 빈도를 차지한 키워드 중 하나인 ‘공간’을 이번 담론 이슈 주제로 선정하였습니다.

삶디, 다양한 삶을 상상할 수 있는 시·공간

(공간, 기능을 넘어 인간의 삶과 행동을 디자인 하는 일. 그에 고려되어야 할 사항을 중심으로)

박형주 (광주청소년삶디자인센터장)

‘삶디’라는 별칭으로 불리는 광주청소년삶디자인센터는 청소년이 문화작업과 노작 활동을 통해 자기를 발견하고 성장하면서 직업적 전망을 세우는 공간이다. 부모와 교사 이외의 제3의 어른과 함께 새로운 방식의 배움과 관계 그리고 일을 만들어가는 활동을 펼쳐나감과 동시에 개인적 필요와 사회적 가치 사이에서 창의적이고 대안적인 삶의 길을 모색하는 공간이다. 1967년 건립된 광주학생독립운동기념회관을 증·개축하여 조성되었는데, 조성 과정에서 운영자를 조기 선정하여 설계에서 완공까지 전 과정에 걸쳐 실질적 권한을 갖고 참여할 수 있도록 행정 프로세스를 혁신한 사례이기도 하다.

공간을 만드는 일은 공간의 기능을 넘어 공간의 철학을 필요로 한다. 배움의 공간이 삭막한 이유는 예산 부족 때문이 아니라 무엇이 중요하고 무엇이 필요한지를 모르기 때문이다. 공간 만들기는 궁극적으로 인간의 삶과 행동을 디자인하는 일이다. 더욱이 그것이 교육과 배움의 공간이라면, 그 안에서 이루어지는 그 어떤 강의 못지않게 나름의 ‘숨겨진 교육과정’을 지닌다. 흔히 겉으로 드러난 것보다 숨겨진 것이 우리 삶에 더 큰 영향을 미치듯이 교육이란 것도 그렇다. 그런 점에서 새로운 프로그램을 만드는 것보다 더 중요한 것은 새로운 교육문화를 만들어가는 것이고, 이런 문화가 만들어진다면 이미 문화예술교육은 다 이루어진 셈이다.

문화예술교육의 효과성을 높이기 위해서라도 프로그램이 이루어지는 배움의 공간, 좀 더 넓은 의미에서 배움의 내·외적 환경을 고려하는 것이 중요하다. 학습자가 배우고 익힌 것을 표현하고 공유하고 공감하며 소통하는 일련의 과정이 일상에서 자연스럽게 일어나는 환경 말이다. 삶디의 경우, 배움의 환경을 조성하기 위하여 소통구조, 물리적 공간, 인적 환경, 일상문화, 네 가지 요소를 중요하게 생각한다.

먼저 소통구조이다. 우리는 의식하든 못하든, 공간에 따라 일하는 방식이 달라지는 것을 느낀다. 예를 들어 일반적인 사무실에 들어가 보면 그곳은 사람들이 서로 소통 없이 일하는 공간이라는 것을 알 수 있다. 그래서 삶디는 새로운 배움의 공동체에 걸맞은 소통 체계를 구축하고, 사안에 따라 다양한 사람을 초대하며 팀의 경계를 넘어서고 학습과 업무를 온·오프라인을 통해 과정까지 공유하려는 노력을 해나가고 있다.

이러한 노력은 우리에게 익숙한 근대적 방식의 일 문화에 대한 성찰이기도 하다. 천천히, 정확하게, 깨끗하게. 삶디가 공간을 운영하기 위하여 정한 세 가지 원칙이자 약속이다. 빨리, 대충, 뒷마무리 없이 일하다 보면 몸은 편해도 마음이 불편하고 앞서갈 수는 있어도 오래 갈 수는 없다. 해서 어떻게 하면 천천히, 제대로 학습하고 성장해갈 수 있을지 고민하며 삶디에 필요한 약속과 문화를 정하고 공통감각을 키워가고 있다.

또한 나이와 직급, 계층에 상관없이 수평적 관계를 지향하면서 스스로 이름을 지음으로써 내 안에 있는 또 다른 나를 발견해보자는 의미로 독특한 이름 짓는 문화를 갖고 있다. 일의 즐거리를 세우는 사람이라는 뜻으로 직원 대신 ‘벼리’, 세상과 청소년을 잇는 지혜로운 어른이라는 의미로 강사와 선생님 대신 ‘고리’, 쉬며 놀며 배우며 시간과 공간의 주인이 되길 바라는 마음으로 청소년을 ‘노리’라 부른다. 벼리, 고리, 노리는 삶디에 발을 들이는 순간 자신의 별칭을 지어야 한다. 내 삶의 주인은 ‘나’라는 뜻으로 직접 새 이름을 짓고, 나이와 지위를 잊고 사람 대 사람으로 만날 때 우리는 다르게 시작할 수 있다는 믿음 때문이다.

다음으로 물리적 공간을 만들 때는 일곱 가지 측면을 고려하였다. 첫째, 다양한 표현 및 생산이 가능한 목적 공간으로 삶디에는 다섯 공방이 있다. 목공으로 일상에서 필요한 것을 스스로 만들고, 고치고, 재생산하며 생활생산력을 키우는 생활목공방. 시각디자인의 기초소양과 기술을 배우며 자신의 생각을 창의적이고 재치 있게 표현하는 시각디자인방. 모두의 부엌과 모두의 논밭을 중심으로 ‘소셜다이닝’과 ‘팜 투 테이블’을 실천하는 음식공방. 손바느질과 재봉틀로 쓸모를 만드는 손끝 기술을 통해 살림의 기초를 배우고 익히는 살림공방. 합주실과 녹음스튜디오실을 중심으로 다양한 대중음악(공연) 작업을 활성화하고 엮어내는 소리작업장.

삶과 밀접한 교육을 위해서는 이러한 목적 공간이 단지 체험과 교육만을 할 수 있는 수준이 아니라 실제 작업과 실험이 가능한 공간이어야 한다. 그래서 이러한 공간을 조성할 때는 반드시 공간 활용 계획은 무엇인가? 공간의 크기는 알맞은가? 어느 수준의 장비와 설비를 갖출 것인가? 다양한 학습형태를 소화할 수 있는 공간구조인가? 주 이용자가 가구, 장비 등 시설물을 활용하기 편리한가? 이용자가 공간에서 머무는 동안 안전하고 쾌적한가? 등등을 꼼꼼하게 살피는 게 중요하다.

그렇다고 지나치게 목적 공간으로만 채워지는 건 곤란하다. 어느 정도 쓸데없는 공간이 있어야 이용하는 사람의 몸과 마음이 행복하게 자란다. 그런 의미에서 둘째, 목적 없이 자연스럽게 만남이 일어나기도 하고 쉴 수도 있는 공간을 적절히 배치하는 것 또한 필요하다(어서옵썬, 소리없는 방, 정글 등).

셋째로 고려한 건, 유동적이고 즉흥적인 활동을 위한 빈 공간이다. 아무리 공간 조성 단계에서 이용자와 운영자의 의견을 반영한다 하더라도 시간이 지나면 사람들의 관심과 욕구가 변하기도 하고, 조성 당시에는 미처 생각하지 못했던 필요를 뒤늦게 발견하기도 한다. 또 학습자들의 참여로 공간이 만들어진 뒤, 새로운 공간의 경험이 다시 피드백으로 작용해 끊임없이 공간의 내용과 규칙, 때로는 형태까지 변화시켜야 하기도 한다. 따라서 언제든지 공간의 내용이 바뀔 수 있다는 유연한 태도가 무엇보다 중요하다. 삶디 4층에는 이름이 ㅅㅅ, ㅋㅋ, ㅎㅎ 등으로 되어있는 워크룸이 있는데, 프로그램 내용에 따라 공간의 쓰임새가 변경이 가능한 공간이다. 이와 연결해서 넷째로 공간을 다양하게 활용 가능하기 위해서는 공간을 비롯한 가구나 장비까지도 가변성, 개방성, 이동성 등 고려해서 만들어야 한다.

다섯째, 소통하는 데 있어서 공간이라는 매개체보다 더 좋은 건 없다. 탁월한 아이디어의 생성을 위해서는 정보의 유동적 네트워크를 이룰 수 있는 물리적 환경이 매우 중요하며, 이를 위한 가장 이상적인 공간 형태는 개인적인 몰입을 보장하되,

관련된 사람들이 자주 쉽게 교류할 수 있어야 한다. 그래서 삶디에는 책과 독립출판을 주제로 열린책방, 제로웨이스트와 같은 환경을 주제로 교류하는 카페 크리킨디 등 교류공간이 적절하게 배치되어 있다.

여섯째, 삶디에는 토종 텃밭 및 텃논과 같은 자연생태를 직접 만나고 키우는 공간 또한 갖춰져 있다. 이러한 공간은 단순히 환경만 잘 조성해준다고 끝나는 게 아니다. 관심과 애정을 갖고 돌보고 가꾸는 데 많은 수고가 필요하다. 이는 자연스레 일터와 배움터를 넘어 삶의 공간을 가꾸는 힘을 기르는 효과로 이어지기도 한다. 마지막으로 고정관념을 깨고 창의성을 깨우는 여러 장치를 곳곳에 배치할 필요가 있다. 삶디에서도 나무가 된 피아노, 테이블이 된 문 등 그런 장치를 쉽게 접할 수 있다.

소통구조와 물리적 공간 다음으로 배움의 환경 조성을 위하여 고민해봐야 할 세 번째 요소는 인적 환경, 즉 사람이다. 삶디는 ‘하고 싶은 일’보다 ‘만나고 싶은 사람’이 많은 곳이었으면 하는 바람이 있었다. 다양한 경험을 가진 사람이 모여 함께 이야기 나누고 일할 수 있는 환경, 다시 말해서 모인 사람의 문제의식에 따라 진행 과정을 바꾸기도 하고 새로운 필요와 의지가 모여 새로운 프로젝트가 기획되는 식으로 진화·발전할 수 있는 환경이 중요하다. 여기서 버리(스태프)는 매개자로서 자원과 현장을 연결하고 배치하여야 한다. 다시 말해서 적극적 학습자와 긍정적 조력자를 잇는 일을 담당한다. 이를 위해서 버리는 좀 더 세부적으로 관찰자로서 전체 상황을 끊임없이 읽고, 학습자의 성장을 지켜보며 반응하면서 최종 목적지를 잃지 않아야 하고, 학습설계자로서 학습자가 진짜로 원하는 것을 스스로 발견할 수 있도록 필요한 방법과 단계를 설계해 나가야 한다. 또한 학습자가 몰입할 수 있는 장치와 환경을 가시화하는 사람이자 학습을 촉발하는 촉진자가 되어야 한다.

마지막 네 번째 요소는 일상문화이다. 다채로운 의례, 소소한 축제와 공연 등이 프로그램 안팎에서 끊임없이 실현될 수 있는 환경, 다시 말해서 문화적 감수성이 자랄 수 있는 일상적 환경을 만드는 게 중요하다. 특히 학습중심 사회에서 배움의 공간은 평가가 확실한 공간, 다시 말해서 습득한 기술과 능력이 드러나고, 평가되며, 증명되는 공간이어야 한다. 그래서 삶디에서 무언가를 배운 청소년들에게 실제 일의 세계에서 일정한 역할과 기여를 할 수 있는 작은 일거리를 제공한다. 카페에 필요할 가구 제작, 홍보물의 삽화 제작, 기록영상 제작 등을 의뢰하기도 하고, 해외에서 오시는 손님에게 대접할 한 끼 식사를 차려보도록 하거나 어떤 의례나 행사에 어울릴만한 공연을 요청하기도 한다.

삶디의 프로그램 운영전략은 “낮은 문턱+넓은 벽면+높은 천장”으로 구성된다.

“낮은 문턱”- 진입 단계에서는 쉽고 가벼운 프로그램을 경험하고 짧고 단타성의 프로그램도 필요하여 일일 프로그램 등으로 관심을 유도한다.

“넓은 벽면”- 청소년들의 요구는 다양하고 다채로운데 하나의 장르 안에서도 깊이는 변형이 되며 다양한 기회를 갖게 하되 스텝들이 운영하는 것이 아니라 청소년들이 중간 역할을 수행하게 한다.

“높은 천장”-소수의 청소년 대상으로 집중적인 고비용 과정도 진행하는데 높은 천장을 경험한 청소년들이 ‘단골 청소년’이 되어 자신의 경험을 다시 어린 후배들에게 전달하는 배움의 마켓 기능을 수행한다.

놀이로 경험하는 예술이 삶에 스며드는 공간

강득주 (서울문화재단 서서울예술교육센터 매니저)

서서울예술교육센터는 서울시와 서울시 교육청이 2014년에 “교육도시 서울 기본계획”에서 발표한 서울 권역별 10개 아동·청소년예술교육센터 조성계획에 따라 첫 번째로 개관한 시설이다. 14년간 유휴시설로 방치되었던 김포가압장을 이용하여 아동·청소년의 예술적 놀 권리 지원을 목표로 공간을 조성하였다.

예술교육 공간은 외부의 수조 공간과 실내 공간으로 이루어진다. 실내는 예술가들의 연구·개발공간, 교육활동을 진행하는 세 개의 스튜디오, 미디어 아트 외 다용도로 사용되는 미디어 랩, 서가(書架)와 로비로 구성되어 있다. 프로그램은 예술놀이LAB, 기획 프로그램으로 운영된다. 핵심과정은 예술놀이LAB으로 상주예술가(LAB TA)들이 연구·개발한 예술놀이 프로그램을 학교나 지역사회 주민대상으로 운영한다.

서서울예술교육센터는 “예술교육 공간 특성화 운영을 통한 어린이 청소년의 예술적 놀 권리를 지원한다.”는 목표 아래 세부적으로 차별화 된 예술놀이 콘텐츠 개발 확산, 생활예술 활동 및 지역 문화예술교육 활성화 거점, 예술교육 전문 공간 협력 네트워크 및 거버넌스 구축이라는 과업으로 운영이 시작되었다. 서서울예술교육센터의 운영철학은 서울문화 재단에서 운영해 온 <서울예술교육>의 기본철학을 바탕으로 “가르치는 예술에서 경험하는 예술로” 라는 정신을 반영 하고 있다.

운영철학

“어린이 · 청소년들이 예술과의 만남을 통해 자신만의 세계를 창조하도록 돕습니다.”

“예술가처럼 상상하고 창작하면서 실패 없는 교육을 경험하도록 합니다.”

“예술과 일상이 만나는 창조적 놀이를 통해 자기 삶의 주인이 되도록 안내합니다.”

서서울예술교육센터의 운영사업에서 가장 핵심이 되는 사업이 ‘예술놀이LAB’운영이다. “예술놀이” 이란 용어는 최근 들어 많이 활용을 하고 있는 듯 하지만 더 깊게 들여다보면 그 개념이나 쓰임새는 조금씩 다른 것 같다. 서서울예술교육센터의 “예술놀이”가 무엇인지 묻는다면? 그 개념은 아직까지 명확하게 정리되지 못했다. 이는 아직도 예술가들과 함께 정리를 해 나가는 중이다. 그래서 아직 ‘예술놀이’에 대해 설명할 때는 예술놀이LAB의 운영방향을 기반으로 설명을 한다. 예술놀이LAB의 주축은 ‘예술가’다.

이들은 현업 예술가로 활동하거나 예술교육 관련 분야에서 활동하는 예술가로 자신의 창작작품 및 예술활동을 기반으로 놀이형 예술교육 프로그램을 개발하고 운영한다. 랩TA는 서서울예술교육센터 내 예술놀이LAB 공간에서 협의된 일정시간 상주하며 센터의 공간을 기반으로 하는 놀이 프로그램을 개발하고 운영한다. 랩TA 간의 공동연구를 통한 장르 간 융합프로그램도 개발·운영한다. 따라서 예술놀이LAB은 랩TA들이 상주하며 프로그램을 연구·개발하는 곳이고, 예술가 간의 교류의 공간이며, 예술가들이 지역과 소통하는 거점의 역할을 하는 공간이라 할 수 있다.

서울문화재단에서 진행한 ‘예술로 플러스’의 경우 학교로 예술가교사(TA)들이 찾아가는 방식으로 진행되고 있으나, 서서울예술교육센터에서는 예술교육 환경을 갖춘 전문 시설로 학생들이 찾아오는 방식이라는 점에서 의미가 있다. 학생들은 학교 밖에서 예술가와 만나고 더럽혀질까 눈치보지 않고 마음껏 무엇인가 해 볼 수 있는 전용공간에서의 교육을 바랬을 것이다.

하지만 시설의 조성과정에서 아쉬운 점은 시에서 건축을 주관하면서 실제 운영자들이 이 과정에 참여하기 어려웠다는 점이다. 운영주체의 고민은 설계 전부터 시작이 되어야 하나 공사가 끝나고 난 후, 운영주체가 시설을 인수하는 방식으로는 운영자 의견이 세부적으로 반영되기는 어렵다. 건축주와 운영자가 같은가 또는 다른가에 따라 그 결과는 달라진다는 점을 경험하였다. 서서울예술교육센터는 개관 이후, 지속적으로 추가적인 개선공사를 하고 있는데 해가 갈수록 운영예산이 감소될 경우 유지 보수의 어려움이 발생한다. 유휴시설을 활용하여 리모델링하는 경우 하자보증이 만료되는 3년 이 후 부터는 시설유지비가 더 올라야 한다. 때문에 가능한 전체 리모델링보다는 유휴시설의 경우 일부 역사적 흔적만 남기고 가능한 신축하는 것이 공간운영의 효율성이 더 담보 될 수 있다. 때문에 리모델링 하는 경우 공간이 협소하여 다목적으로 공간을 많이 활용하는데, 이 경우 집기와 장비의 잦은 이동과 직원의 피로도 측면에서 효율성이 떨어진다. 가능하다면 충분한 목적 공간을 확보하는 것이 바람직하다.

서서울예술교육센터 운영에 있어 중요한 방향중의 하나는 문턱 낮추기였다. 3년간의 운영을 통해 예술가들과 함께 하는 좋은 프로그램을 통해 참여도나 인지도가 높아졌지만, 기존 건물 자체가 낡설고 사무실처럼 느껴져 선뜻 실내로 들어오지 못하는 사람들이 대부분 이었다. 센터가 위치한 인근 지역이 문화향유의 수혜가 부족했던 지역이기 때문에 지역주민도 이런 문화예술공간을 많이 접해 보지 못해 낡설기도 했을 것이다. 때문에 지주 간판을 세우는 일부터 시작하여 **지역 어린이와 주민이 쉽게 참여할 수 있는 “예술로 바캉스(물놀이와 예술경험 연계)”나 지역주민이 주도하는 커뮤니티 프로그램, 지역기관 연계를 통한 홍보 등 다양한 방법을 시도**하였다. 누구나 아무 때나 마음대로 편하게 놀러 올 수 있는 곳이 되어야 지역사회 예술교육공간으로 역할을 다할 수 있다는 점을 생각해야 한다.

예술하는 곳, 팔복예술공장

(폐산업시설에서 시작한 예술창작, 예술교육 공간의 조성과정과 경험을 중심으로)

황순우 (전주 꿈꾸는 예술터/팔복 예술공장 총괄 감독)

팔복산업단지는 조성과정과 60년 동안 전주의 경제활동 속에서 환경도 피해를 겪고 산업이 쇠퇴하면서 일자리를 찾아 주민들이 떠나면서 공동체가 와해되는 과정을 겪고 있다. 이젠 팔복초등학교 전교 학생이 96명밖에 안 된다. 특히 썬전자 공장은 산업단지 속에 섬처럼 고립되어 사람들의 기억 속에 잊힌 지 25년이 흘렀다. 이곳을 어떻게 해야 할까 고민하면서 이와 유사한 창원 산업단지, 광주 소촌공단, 서울 금천예술공장, 부산 무지개 공단, 부산 금사공단을 찾아가 보면서 깊은 고민에 빠졌다. 어떻게 공동체와 환경을 회복하지? 전통문화 도시 전주에서 팔복예술공장의 정체성은? 지역주민을 위한 공간, 지역주민이나 시민을 위한 공간, 아니면 예술가를 위한 공간이어야 할까? 그리고 지속가능한 운영을 위해 어떻게 해야 할까? 이런 많은 고민 속에서 작업은 시작되었다.

우리의 기억 속에서 잊힌 장소와 공간을 회복시키는 작업은 그리 쉬운 일이 아니다. 보편적으로 해왔던 방식대로 설계하고 시설을 정비하거나 건축공사 이후에 프로그램을 집어넣고 운영인력을 투입하는 방식으로 잊혀진 장소를 재생하기 어렵다고 생각했다. 사업을 시작하면서 했던 고민에 대한 끊임없는 질문 속에서 이를 극복하기 위해 새로운 방식을 시도했다. 처음에는 전주시도 예외는 아니어서 설계발주부터 하기를 원했으나 끊임없는 설득과 단체장의 해안과 결정으로 이 작업이 가능했다.

기억은 개인의 것으로만 존재할 때는 추억이지만 기억을 공유하게 될 때 기억은 콘텐츠가 되고 재생의 씨앗이 된다. 옛 흔적과 관계된 사람들, 먹고 살기 위해 삶의 치열한 현장이었던 곳, 그리고 노동운동과 학생운동이 발아됐던 근현대사의 기억을 소환하는 작업부터 했다. ‘기억의 공유’를 위해 전북대학교 무형문화연구소(함한희 소장)와 함께 수업하듯이 배우고 체득하고 기억을 발굴하는 작업을 거쳐왔다.

‘천명의 얼굴과 마음’은 마음을 열고 얼굴을 맞대며 일정한 시간을 정해놓고 매주 진행하는 라운드테이블(팔복살롱)과 관계성이 있는 그룹과 개인을 일일이 찾아가서 인터뷰 하였다. 팔복예술공장의 방향과 역할, 지속가능한 운영 등에 대해 담론을 형성하는 과정이 비생산적인 지리한 작업이었지만 지역의 대표성이 있는 사람들에게 의해서만 의사가 결정되거나 관 주도의 사업에서 ‘동원’이라 일컬어지는 행사성이 아닌 누구나 와서 이야기 할 수 있는 시민사회의 담론에 의해 형성될 때 지속가능한 운영을 도모할 수 있는 시민의 힘이라고 보았기 때문이다.

마지막으로 ‘예술의 힘’은 예술가들의 눈을 통해 공간을 묻고 장소를 탐색해 가는 일련의 고통의 작업이지만 **사회에 대해 묻기도 하고 보이지 않는 감동을 통해 또 다른 소통의 통로를 만드는 작업**이었다. 18명의 작가가 참여하였고 5천여 명의 시민이 찾아 주었다. 이러한 일련의 작업을 통해 이미 우리들의 기억 속에 재생되고 있었다.

예술하는 곳, 팔복예술공장 (폐산업시설에서 시작한 예술창작, 예술교육 공간의 조성과정과 경험을 중심으로)

장소를 재생하면서 많은 계획과 내용을 쏟아 놓는다. 계획보다는 원칙을 세우는 데 집중하고 그 원칙을 따라 사업을 하고자 했다. 우리는 위의 세 가지를 통해 얻은 결과들을 정리하여 원칙을 정했다. 기억의 공유를 위한 아카이브 작업을 통해 보존과 철거를, 심 없는 라운드테이블을 통해 공간의 성격과 운영의 방향을, 비밀상의 발견 전시를 통해 공간을 묻고 장소를 탐색해 갔다. ‘예술의 힘’이 작동 하도록....

1. 예술하는 곳 2. 공원으로로서의 건축: 예술놀이터 3. 예술가와 함께 4. 주민과 함께, 지역과 함께 5. 보존을 위한 철거

실패해도 괜찮은 곳, 그래서 실험과 창작을 맘껏 할 수 있는 곳을 만들기 위해 ‘진화하는 공간’을 구상했다. 컨셉을 정하고, 파일럿 프로그램을 통해 확인과 조정을 하고 디자인에 담았다. 완결된 공간이 아니라 미완 속에서 예술가, 건축가, 학생들이 작업을 통해 만들어 가는 과정이다. 또한, 다섯 가지의 원칙을 수용하는 디자인 개념을 구현하기 위해 비밀상, 비건축, 탈경계의 개념으로 건축하였다.

- **비밀상**: 우리가 편견 속에 갇혀 살아온 아파트의 방, 늘 똑같은 교실, 동네 어디에나 있는 놀이터에서 해방하기 위해 익숙함을 벗어나 낯선 공간을 만들기로 했다.
- **비건축**: 철거가 설계의 답이다. 라는 생각으로 보존과 철거방법을 고민하면서 최소한의 건축을 피하여 기존건축의 감성을 나타내기로 했다. 가성비를 높이기 위해서라도....
- **탈경계**: 공간에 의해 프로그램이 규정짓게 되는 것을 막기 위해 프로그램이 공간을 선택하고 예술행위자가 공간을 선택하기 위해 경계 없는 공간을 만들기로 했다. 실제로 예술교육 프로그램에서 같은 프로그램을 다양한 공간에서 구사하는 실험을 통해 예술표현의 다양성을 표출하고 있다.

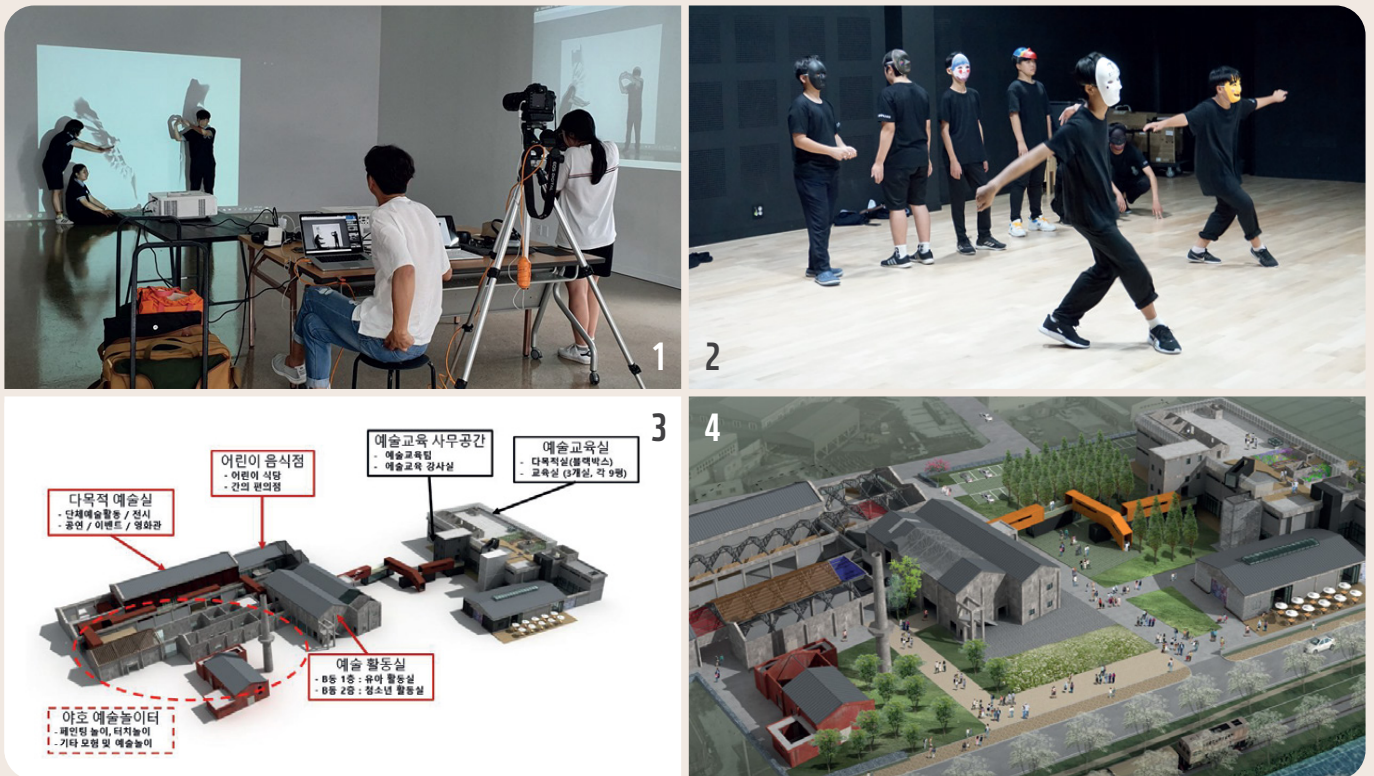
‘천명의 얼굴과 마음’을 통해 얻은 빅 데이터 중 다섯 개의 키워드-실험, 창작, 놀이, 생산과 소비, 커뮤니티-를 통해 프로그램을 만들고 공간을 구성하였다. **팔복예술공장의 운영 프로그램은 세 개로 구성되어 있지만 서로 긴밀한 상호관계가 있다. 전문예술인들이 활동하는 ‘창작 스튜디오’, 예술교육에 참여하기 위한 워크숍 중심으로 진행되는 ‘창작예술학교’, 유아부터 성인에 이르기까지 예술을 경험하는 ‘꿈꾸는 예술터’ 로 구성되어 있다.** 그리고 이 기능을 지원하기 위해 전시장, 랩실, 아카이브실, 커뮤니티 기능의 커피숍, 레스토랑을 운영하고 있다. 특히 예술교육을 위해 포럼, 워크숍, 경험의 단계를 진행한다. 포럼을 통해 비전을 세우고 워크숍은 이를 구현할 30명의 예술가를 선발하여 이론, 실습, 프로그램 개발, 교육참여를 통한 모니터링, 전시, 출판의 과정으로 이어진다. 이를 통해 만들어진 프로그램은 학생들의 예술 경험 현장으로 투입되어 실행되어 진다.

이슈를 말하다

예술하는 곳, 팔복예술공장 (폐산업시설에서 시작한 예술창작, 예술교육 공간의 조성과정과 경험을 중심으로)

팔복예술공장은 예술의 경험을 통하여 <자아를 발견하고 자아를 실현하기 위해, 타인을 이해하고 공감하는 능력을 키워가기 위해, 상상력과 창의성을 기르기 위해> 실험과 창작이 있는 곳으로 만들어 가고 있다. 이를 실현하기 위해 “**예술의 원시성 회복**”이라는 교육이념 아래 예술가들과 함께 <소리, 언어, 매체, 조형, 이미지, 몸짓>을 탐색하고 상호관계를 실험한다. 학습자 중심, 과정 중심 속에서 참여자의 생각과 표현을 존중해주며 다양한 공간을 활용한 프로그램을 구현하도록 한다. 현재 초등학교는 5*2, 중학교는 8*2로 프로그램을 진행하고 있으며, 10인 이내로 진행하고 있다. 그리고 다양한 계층을 위한 특별프로그램으로 건축학교, 그림책 학교, 몸의 학교 등 특성화된 프로그램을 준비 중이다. 또한 유아를 위한 전용공간과 야외 놀이터를 준비하면서 토요일에는 데일리 프로그램을 진행하고 있다.

우리는 흔히 예술을 ‘일상적이지 않은 특별한 경험’이라고 생각하는데 팔복예술공장에서의 특별한 경험이 모든 사람에게 실패를 두려워하지 않고 꿈을 꾸는 곳으로 거듭 태어나기를 바랄 뿐이다. 그래서 우리는 이곳을 흔히 부르는 ‘센터’라 하지 않고 예술가와 함께 ‘**예술하는 곳**’으로 만들기 위해 매진하고 있다.



1 — 주요 문화예술교육 프로그램(빛 그림 & 인체 드로잉)

2 — 주요 문화예술교육 프로그램(판타스틱)

3 — 전주 꿈꾸는 예술터(점선 동그라미) 조성 현황

4 — 전주 팔복예술공장 조감도

*출처 : 팔복예술공장

· 콜로кви엄을 통해 주요 이슈에 대해 심도 깊게 토론하여 깊이 있는 주제를 탐색합니다.

문화예술교육과 공간 : 만들어 가는 과정으로 만나다

김혁진 (모든학교 체험학습연구소 연구위원)

● 콜로кви엄을 통해 만들어진 공간에 대한 새로운 관점

지난 10월 25일, 광주 청소년삶디자인센터에서 문화체육관광부가 주최하고 한국문화예술교육진흥원이 주관한 콜로кви엄이 진행되었다. 2019년에는 4회간의 콜로кви엄을 진행할 예정인데 이 날은 세 번째 주제로 **문화예술교육을 공간 관점에서 접근**하였다. 이번에 제기된 문제 인식은 **공간의 정체성을 ‘과정’으로 생각하고 접근해 보자는 것이었다.** 공간 자체는 하나의 살아 있는 생명체와도 같아서 ‘완성된 결과물’이 아니라 **늘 변화하는 공간은 그 공간을 만들어가는 사람들에 의해 나름대로의 가치와 철학이 만들어진다.** 문화예술교육 그 자체가 하나의 과정이듯이 문화예술교육 공간이 만들어지고 운영되는 것 또한 하나의 과정이다. 이 과정 속에서 공간은 만들어가는 사람이 주인이 될 때 그 공간은 **고유의 가치와 정체성을 갖게 된다.**

● 문화예술교육, 왜 “공간”인가?

교육과 공간의 관계는 서로 어떻게 영향을 주고 받을까? 문화예술교육 공간은 무엇을 말하고 또 그 존재 가치는 어디에 있는가? 그 많은 문화기반시설들이 있는데 교육을 위한 공간이 왜 필요한가? 어디나 예술교육이 이루어질 수 있다고 하지만 실내든지 야외든지 예술적 감성을 불러일으키는 공간 속에서 교육을 한다면 그 효과는 어떻게 달라질까? 공간이 만들어진다는 것은 무엇을 말하는 것인가? 만드는 사람과 운영하는 사람이 다를 때 공간의 가치와 효용은 어떻게 달라질까?

일반적으로 사람들은 교육이라는 단어에서 학교의 모습과 경험을 연상한다. 학교의 일상적인 교육 경험을 생각하면 선생님(교수자), 학생(학습자), 교재(콘텐츠 내용)로 이루어지는 교실(공간)에서의 수업 장면을 떠올리게 된다. 수업은 진공상태에서 일어나지는 않는다. 교수자와 학습자가 만나는 곳은 공간이다. 교수자가 없을 수 있는 무형식적 학습(informal learning)의 경우에도 마찬가지이다. 하지만 공간은 제3의 교사라는 이야기에도 불구하고 수업이 이루어지는 공간의 변화와 혁신, 학습자 중심 공간에 대한 관심이 높아지고 정책에 반영된 것은 그리 오래되지 않은 것 같다.

문화예술교육 공간이라 하더라도 여전히 사람들이 떠올리는 공간의 모습은 규격화된 학교의 교실이나 문화센터의 강의실(교육실)일 수 있다. 아마도 문화예술교육의 수요자인 일반인들은 기존의 문화시설 또는 학교 같은 교육 공간이 있는데 굳이 다른 무엇인가가 있어야 하냐고 질문할 수도 있다. 그래서 문화예술교육 공간에 대한 질문들 중 하나는 “

이미 많은 박물관, 미술관 등 문화기반 시설도 있고 이곳에서 음악교육, 미술교육이 진행되고 있지 않은가?”라는 것이다. 그리고 하드웨어로서 구체적인 시설물 중심의 공간조성 사업에 대한 이미지는 과거에 다소 부정적인 경향도 있었다. 일부에서는 사람과 프로그램이 중요하지 제대로 유지하기도 어려운 건물 짓는데 쓰는 세금은 낭비라는 생각도 있었다.

● 문화예술교육 공간과 관련하여 왜 이러한 질문들이 나오게 되는 것일까?

여기에서 던지고 싶은 또 다른 질문은 “정작 예술가 또는 예술교육가 입장에서 문화예술교육 공간이 없다고 말한다면 이는 무엇을 뜻하는 것일까?”와 관련된 것이다. 공간이 없는 것인지 아니면 공간다운 공간이 없는 것인지 생각해 볼 필요가 있다. 같은 시설 공간이라도 목적성에 따라 공간은 달라진다. 다양한 문화기반시설의 강의실, 교육실이 해당 기관의 시설 구성을 위한 공간인지 예술교육을 위한 공간인지에 대한 진단부터 필요하다. 시설을 바라보는 관점도 사람이 모이는 공간이라기보다는 건축물 자체로 좁게 보는 것도 다시 생각해 볼 문제이다.

더 나아가 아주 현실적인 문제 가운데 하나는 공공건축물로 지어진 문화예술교육 이용시설의 조성 과정이다. **이곳을 사용할 예술(교육)가나 사용자들이 공간에 대한 연구, 기획과 설계, 시공과정에 주도적으로 참여하여 예술교육 환경을 만든 곳이 과연 몇 군데나 될까?** 행정기관 입장에서는 행정적 절차에 의해 건물을 준공하는 것이 중요한 성과목표가 되겠지만, 공간의 운영자나 이용자 입장에서는 준공 이후의 운영과정에 대한 심각한 고민이 필요해진다. 모든 공사와 설비가 다 마무리되고 운영인력이 개관에 임박하여 구성된 체험관 사례를 보면서 우리는 “이러한 문제에 대해 어떻게 대응해야 하는가?” 질문하게 된다.

시설물로서의 공간 자체는 독립적이지만 공간 자체는 하나의 살아 있는 생명체와도 같다. 공간은 그 공간을 만들어가는 사람들에 의해 나름대로의 가치와 철학이 만들어진다. 문화예술교육 공간은 예술교육 자체가 목적인 공간으로 교육과 공간이 만나 유기적인 관계를 만들어 간다. 이미 만들어진 공간에 문화예술교육이 들어갈 수도 있고 문화예술교육을 통해 공간이 만들어질 수도 있다. 문화예술교육 그 자체가 하나의 과정이며 사람이나 장르에 따라서 또는 사람과 장르가 융합하는 방식에 따라서 전혀 새로운 교육 경험이 만들어진다. **문화예술교육 공간이 만들어지고 운영되는 것 또한 하나의 과정이다.** 새로운 공간을 만드는 과정이든지 아니면 이미 만들어진 공간이든지 문화예술교육 공간이란 물리적 건물로만 존재하는 것이 아니다. 목적으로서의 예술이 교육을 통해 문화를 만들어가는 과정 그 자체가 된다는 것이다. 이 과정 속에서 주어진 공간 자체가 사람들에게 영향을 미치기도 하지만 **결국 공간은 만들어가는 사람이 주인이 될 때 그 공간은 고유의 가치와 정체성을 갖게 된다.**

공간은 물리적 실체로서 시설물이라는 개념을 넘어서서 삶과 문화가 만들어지는 곳이다. 보통의 사람들에게 삶으로서의 문화는 일상을 살아가는 구체적인 생활 지역을 전제로 한다. **일상 속 삶의 지역에 설치된 문화예술교육 공간은 단순한 건축물이 아니라 사람들이 만나는 지역문화의 플랫폼으로서 지역 예술교육을 창조하고 매개하는 공간이다.** 그래서

지역 문화예술교육 플랫폼으로서 교육공간은 지역성, 역사성, 시대성을 담아내기 때문에 동일한 모습을 갖기 어렵다. 여기에 더하여 하나의 공간에서도 서로 다른 생각을 가진 사람들이 참여하기도 하고, 시간이 흐르면서 사람들이 떠나고 다른 사람들이 들어오면서 공간 자체도 변하게 된다. 문화예술교육도 과정이지만 이 교육이 이루어지는 공간도 변화의 과정 속에 있다.

이러한 생각에서 문화예술교육 공간을 “과정” 자체에 초점을 두고 접근해 볼 것을 제안한다. 과정중심의 문화예술교육이 이루어지는 경험의 기반인 문화예술교육 공간 자체의 변화도 교육경험이 될 수 있지 않을까라고 생각해 보는 것이다.

● 예술교육 공간 조성 - 인식의 확장으로 연결

발제를 마치고 난 후 콜로кви움에 참석한 분들의 질문을 통해 발제에서 다루지 못한 더 깊은 이야기를 나눌 수 있었다. 팔복예술공장에서 준비 중인 유아예술교육 공간에 대한 지지와 함께 배경에 대한 질문, 문화기반시설의 교육과 문화예술교육 전용 공간에서의 차별화 방안, 소규모 문화공간에서 온 세대를 아우르는 프로그램의 가능성에 대한 질문과 발제자들의 의견 나눔이 있었다. 한 참가자는 문화예술교육 전용 시설에 대한 지지와 함께 적극적인 투자 확대를 요청하기도 하였다. 장애를 가진 예술가 또는 장애를 가진 수요자를 위한 문화예술교육 공간 확대에 대한 발제자의 의견도 논의되었다. 발제자들은 공통적으로 공간의 완성된 “결과” 보다는 진행되는 “과정” 자체에 초점을 두고 접근하였다.

공간은 새로운 문화예술교육 활동의 매개이며 문화예술교육 활동은 공간의 창조적 변화의 기제가 된다. 그래서 문화예술교육 공간의 조성 과정과 운영과정에서 예술(교육)가, 일반 이용자, 건축가 등 모든 사람들의 참여가 중요해지는 것이다. 이를 통해 살아있는 공간과 대화하면서 만들어가는 문화예술교육을 기대해본다.