

●
●
●
그럼에도 계속갑니다

이 자료집은 <2019 꿈다락 토요문화학교 운영 사업>의 일환으로 제작되었습니다.

이야기방 현장 리뷰

둘째 날 이야기방

도전하는 모험가의 나침반

늘 새로운 시도와 도전을 해나가는 예술교육가들.

별을 향해 길을 건듯이 저마다 '별'로 삼고 있는 예술교육의 지향점을 위해

예술교육가는 무엇을 설계하고 시도했는지에 관한 과정의 이야기를 나누어 봅니다.



이한숙 콘텐츠개발 연구진

중부대학교 산학협력단
<주말예술캠퍼스> 프로그램

크크키키, 나침반과 지도를 들고 떠나는
모두의 모험

안녕하세요. 중부대학교 이한숙입니다. 저는 콘텐츠개발 연구원으로 이 사업에 참여했고요. 저희 발표 제목이 ‘크크키키, 나침반과 지도를 들고 떠나는 모두의 모험’입니다. 모험을 해서 어디에 도착했냐보다 모험을 준비하고 떠나는 과정에 포커스를 맞춰서 준비하려고 노력했어요.

중부대학교는 주말예술캠퍼스 프로그램의 모태가 되는 ‘예술교육이 바뀐다’ 지원 사업부터 참여했습니다. 과거에는 통합 예술을 지향하는 프로그램을 기획했고, 최근에는 프로젝트형 프로그램을 지향하고 있습니다. 작년과 올해에 ‘크크마을의 키키광장’과 ‘크크마을의 키키연구소’를 진행했어요. 2018년에 진행한 ‘크크마을의 키키광장’은 아이들이 스스로 예술가가 사는 ‘크크마을’을 만들고 마을 사람들이 모이는 광장을 조성하는 프로그램이었고, 2019년에는 그 광장에서 예술가들이 마을 사람들과 경험하고 나누고 싶은 것을 채워 나갔어요.

작년에 크크마을을 경험한 친구들과 새롭게 경험하는 친구들이 함께 마을의 가치를 세우고, 3개의 랩이 팀을 이루어 프로그램을 진행했습니다. 랩은 소리 연구소 ‘쏙쏙랩’, 몸과 공간 연구소 ‘뭉뭉랩’, 소통과 미디어 연구소 ‘툭툭랩’ 세 가지로 구성됐고, 아이들의 연구는 마지막에 더하고 나누면서 성과를 공유하는 과정으로 진행되었습니다. 2018년에는 예술가인 아이들의 감각, 생각으로 이루어진 마을과 광장에서 아이들이 함께 살아가는 공동체의 삶을 구현하는 것에 중점을 뒀다면 2019년에는 예술가인 아이들이 광장에서 마을 사람들과 어떤 감각을 경험하고 나눌 것인가에

집중해 아이들 스스로 연구, 개발, 공유하는 과정으로 만들었어요. 그래서 아이들이 스스로 자신의 감각과 방식으로 함께 모색하는 과정에서 창의성이 발현되는 구조를 만들고자 노력했죠.

키키광장에서 무엇을 할 수 있을지에 대해 논의할 때, 아이들은 자신의 몸을 이용해 광장의 크기를 재는 것처럼 모든 건 아이들이 생각하고 결정하는 대로 이루어졌어요. 이러한 지향과 가치를 구현하기 위해 노력했던 저희에게 질문이 생겼습니다. ‘아이들의 감각을 어떻게 이해하고 함께 열 것인가’였습니다. 각각의 아이들은 서로 너무 다른 생각을 가지고 있고, 다른 환경에서 살고 있었고, 저희는 이렇게 다른 아이들을 하나의 틀로 규정할 수 없었어요. 그렇기에 저희가 어떤 걸 규정짓고 들어가기보다 아이들에게 맞춰 가고자 노력했죠.

‘아이들이 만들어 가는 광장의 경험과 새로운 기술, 환경에서 공부 필요한 사람은 누구인가’라는 질문도 생겼습니다. 아이들에게는 이미 생활화된 기술이지만 저희는 새로운 기술이 거북할 때가 있습니다. 새로운 기술을 두려워하는 우리가 가르치는 것이 아니라 공부를 해야 한다고 생각했어요. 그래서 저희는 먼저 ‘프로젝트형 수업 방법’, ‘미래 교육의 지향점과 아이들과 만나는 자세와 태도’, ‘새로운 기술과 지식’ 등 책을 읽으며 공부했는데, 책은 조금 잘 안 읽히더라고요. 그래서 교육에 관한 영상, 아이들에 관한 영상, 예술에 관한 영상을 많이 보고 다른 선생님과 공유했어요. 저희 책임 연구원 선생님은 ‘너무 피로감 쌓인다. 강사들이 선생님을 싫어할 것 같다. 좀 천천히 해라’라는 이야기에 “이거 오늘 꼭 봐주세요”라며 매일 하나씩 내용을 공유했죠. 사실 교육 자료들은 저희가 함께 찾은 것입니다. 다행히 다른 선생님들이 ‘같이 찾은 자료들로 오늘은 이런 주제의 내용을 같이 공부해 보자’고 하는 것 같아 기분이 좋았다고 피드백을 주기도 했어요.

요즘 미래 교육의 지향점도 많이 얘기하는데 사실 교육도 유행이 있잖아요. 과거에는 스팀 교육, 통합 교육, 한동안은 스토리텔링이 없으면 안 될 것처럼 강조했었고요. 저희는 교육자 혹은 예술가로 살아남기 위해 지향해야 할 교육 방법과 아이들과 만나는 자세, 태도에 대해 공부했어요.

새로운 기술과 지식을 공부하는 과정으로 지금까지 저희와 전혀 상관없었던 납땜질까지 해 보고, 여기저기 연수도 다니며 준비를 했습니다. 저희가 가장 중요하게 생각했던 단계는 워크숍이었죠. 2018년 프로그램을 하면서 부족했다고 생각한 부분을 어떻게 효과적으로 채울 수 있을지 생각했어요. 예를 들면 ‘키키연구소’의 소리 영역이 있는데 저희 중에는 소리 전문가가 없었습니다. 가치 탐구를 하면서 각각의 아이디어에 손을 들어 의사결정을 하는 방식에 대해서도 고민이 많았죠. 그래서 올해는 포항공과대학교(포스텍)의 김진택 교수님을 모시고 ‘가치를 디자인하다’라는 주제의 강연과 사운드 아티스트 정만영 작가님과 소리 탐구 워크숍을 진행했습니다.

랩별로 세부 목표를 정한 후에는 프로그램을 다듬고 또 다듬었고 프로그램에 들어가서도 계속 그렇게 했어요. 매일 모여 회의하며 프로그램을 어떻게 진행할지 대화하고 우리가 놓치면 안 되는 것을 확인했죠. 프로그램을 시작한 다음에는 수업이 끝날 때마다 우리의 행동에 아이들이 어떻게 반응했는지 공유하며 좋았던 것과 고쳐야 할 것들을 이야기하고. 복기록도 다시 썼어요. 아이들 한 명 한 명이 어떻게 발전하고 있는지, 아이들의 변화와 함께 성장하는 우리의 일기를 썼다고 생각하시면 될 것 같습니다.

랩에서는 다양한 활동을 하며 특별한 연구를 시행했어요. 가령 소통과 미디어 연구소 랩에서는 미디어의 감각을 익혀야 된다는 생각으로 항상 페이스북 라이브를 중계하면서 프로그램을 했습니다. 소리 연구소에서는 소리를 이미지로 바꾸는 과정을 통해 아이들이 소리를 다른 방법으로 생각하고 접근하는 체험을 했죠. 처음에는 저희도 아이들이 할 수 있을까 의심 했지만 재료를 마구잡이로 갖다 놓은 아이들이 영상에 직접 소리를 입혔는데 굉장히 그럴 듯했어요.

저희는 아이들이 모든 것을 스스로 결정하도록 함에 중점을 뒀습니다. 연구하고 싶은 분야의 랩을 선택하고, 마을의 가치를 스스로 탐색하고, 랩에서 자신의 연구 주제와 연구 방법, 결과 작품을 스스로 설계하게 했죠. 강사 역할은 아이들을 지지하고 수업 재료를 준비해 주는 것이었어요. 사실 재료 준비는 상당히 어려운 일이었습니다. 아이들이 현장에서 ‘다음에 우리는 뭐 만들 거예요’라고 말하기 때문에 미리 재료를 준비할 수 없었고, 아이들이 필요한 준비물을 말하면 그것을 구하러 돌아다니곤 했어요.

저희는 아이들이 마음껏 활동할 수 있는 공간을 만들어 주기 위해 끊임없이 아이들과 소통하고 협의해야 했는데 소통을 준비하는 과정은 몹시 길고 조금 고단하기도 했습니다. 아이들 간의 의견 대립도 있었죠. 예를 들면, 의견 발표를 준비할 때 한 아이가 ‘1, 2, 3, 4’ 이렇게 일목요연하게 쓰자고 하는데 다른 아이가 옆에 낙서를 했고, 그러자 일목요연하게 쓴 아이들이 ‘우리가 지금까지 협의한 것을 왜 망치냐’고 따졌어요. 이때 저희는 제재하지 않고 아이들이 스스로 얘기할 수 있도록 시간을 주었더니 낙서한 아이들이 이렇게 말했어요.

“지금 우리가 하는 이야기들을 자유롭게 낙서하는 것도 우리의 표현 방법인 거야. 이렇게 글씨로만 표현하는 게 아니라 이렇게도 표현할 수 있어. 그리고 이런 게 예술이야.”

낙서한 아이들과의 대립은 우리가 지향하는 점과 맞닿아 있었습니다.

아이들과 선생님 사이에서도 여러 논의가 있었어요. 아이들이 뭔가를 만든다고 했을 때 그것이 우리의 지향점과 맞는지 많은 고민을 했고, 저희가 목표를 제시할 때도 아이들이 순순히 말을 따라주지는 않았거든요. 그래서 끊임없이 물어보고 스스로 만들어 보게 하면서 아이들이 필요로 하는 재료, 만드는 방법, 직접 만드는 과정을 끊임없이 반복했어요. 프로토타입(원형)을 만들어 보고, 사용할 곳에 가져가서 작동되는지 확인하고, 다른 사람의 입장에서 체험도 하며 우리뿐 아니라 다른 사람도 원하는 것인지 생각했습니다. 그렇지 않으면 설문조사를 통해 다른 사람들의 의견을 수렴해 작품을 다시 제작하기도 했고요. 처음엔 작은 스노우볼이었던 것이 나중에는 연못 형태의 큰 봉지가 되기도 했죠.

프로그램에 필요한 기술은 전문가와 함께 해결하기로 했습니다. 사실 기술을 해결하지 못해 많이 괴로워했어요. 그때 예술가들은 정말 어떻게 할까? 자신이 만드는 작품에 최첨단 기술을 접목해야 한다면 예술가는 그걸 처음부터 배우나? 이런 질문을 해 보니 기술 전문가와 협업이라는 결론이 나왔습니다.

프로그램 목표를 따라 모험을 하는 과정에서 저희가 잊지 않으려 한 가치는 각자의 역할과 소통이었습니다. 기획자는 기획 의도대로 프로그램이 진행될 수 있게 목적지를 설정하고 방향을 잡는 나침반 역할을, 연구원은 기획자의 방향을 인지하고 구체적인

경로를 만들어 지도 그리는 역할을 하고, 강사는 아이들과 그 지도를 들고 모험을 떠났습니다. 보조 인력은 모험의 과정을 기록하고 안전을 관리하는 역할이었어요. 그리고 우리의 모든 역할은 한번에 수평을 이루는 게 아니라 나침반이 흔들려 방향을 다시 가리킬 때마다 지도 그리는 사람은 지도를 새로 그리는 과정을 반복하고, 강사들은 그 과정에 지도를 새로 해석하며 지도에 맞는 길을 가고자 노력했습니다. 그래서 이 프로그램은 아이들과 구성원의 소통과 공유, 공감이가장 중요한 핵심 키워드였어요. 또한 이러한 과정에서 우리 모두가 성장했다고 생각합니다.

저는 문화예술교육 자체가 모험이라는 말을 꼭 전하고 싶습니다. 정확한 경로가 있는 길을 가는 게 아니라 저희가 가는 길 자체가 모험인 거죠. 우리가 이 멋진 모험을 즐기며 낙오되지 않고 함께 만끽했으면 좋겠습니다.

과정의방

1인칭 주인공 시점에서 바라보기

주말예술캠퍼스 프로그램 결과 공유회

모더레이터

김병주, 류현미

컨설턴트

이예린

한국문화예술교육진흥원
시민교육팀

패널

주말예술캠퍼스 관계자

국민대학교 산학협력단
경북대학교 산학협력단
중부대학교 산학협력단
조선대학교 산학협력단
대구가톨릭대학교 산학협력단
세종대학교 산학협력단
명지전문대학 산학협력단
성결대학교 산학협력단
송의여자대학교 산학협력단

<대학별 운영 결과 피드백>

이예린 : 지난 1년 간 사전 워크숍과 현장 모니터링과 컨설팅을 통해 제3자의 시각에서 바라본 프로그램의 방향 진행 사항을 논의 하였습니다. 오늘은 대학별로 올해 진행한 프로그램에 대하여 어떠한 평가를 내리고 있는 지에 관한 이야기를 들어 보겠습니다.

국민대학교 산학협력단 : 저희는 연구진들이 수업할 때 관찰 평가를 많이 하고 수업 후에도 회의를 했습니다. 작년에 만족도 조사를 해 봤는데 참여자 연령대가 다양해 통계를 내기가 어려웠습니다. 그래서 이번에는 애들이 이 수업에서 기대하는 바와 끝났을 때 어떻게 무엇을 어떻게 했는지를 평가했습니다. 올해 좋았던 점은 기초·심화반을 분리하고, 기초반에서 다양함을 경험하고 표현하는 것에 자신감을 얻어 가는 프로젝트를 진행했다는 것입니다. 자체적으로 평가했을 때도 강사와 연구진이 시간을 많이 투입할수록 참여자의 만족도나 성과가 훨씬 좋아진다는 결과를 얻었어요. 프로젝트에서 긍정적으로 평가했던 부분은 수업을 하면서 강사의 개입을 최소화하고 아이들에게 많은 시간을 주다 보니까 훨씬 성과가 좋게 나왔는데 아이들이 스스로 질문하고 고민을 해결한 것이었습니다.



경북대학교 산학협력단 : 전년도 프로그램을 심화하여 학기 중 운영과 여름방학 프로그램 운영을 동시 진행하였습니다. 올해는 음악 미술 무용 장르간 통합에 대해 고민하였고, 모차르트를 소재로 장르 간 연계 지점이 명확할 수 있도록 일 년간 애썼습니다. 더불어 초등학생 저학년들 대상 프로그램에서는 현장의 유연함과 더불어 강사와 아이들 간에 즉각적인 호흡이 필요하다는 것을 개인적으로 확인하였습니다.

중부대학교 산학협력단 : 저희는 송송랩, 뭉뭉랩, 톱톱랩 이렇게 세 가지 연구소를 운영했습니다. 프로그램에 참여한 강사님들께 이번 프로그램이 작년과 다르게 좋아진 거나 느낀 점을 물어봤더니 “나는 그 안에 있는 게 좋았어”라고 대답해 주셨어요. 선생님들이 학교 현장에서 ‘지금 이렇게 수업하는 게 기본 교과 수업을 하는 것과 뭐가 다를까?’라는 의문점을 가지고 많이 고민

했어요. 저희 프로그램을 하면서 ‘진정한 문화예술 교육을 하려고 노력하는 그룹 안에서 내가 역할을 하고 있구나’라고 느낀 게 가장 큰 기쁨이었다고 들었습니다. ‘크크키키’는 아이들이 크크키키 이렇게 웃으며 재밌게 하자고 제목을 지었던 건데 아이들뿐만 아니라 프로그램을 기획하는 사람, 연구하는 사람, 같이 진행하는 강사님들, 보조 선생님들도 다 함께 행복하고 크크키키 웃었던 프로그램으로 기억됐으면 하는 바람입니다.

조선대학교 산학협력단 : 저희는 광주 곳곳에 있는 문화 공간에서 문화예술이 한 걸음 더 다가가는 수업에 중점을 두었습니다. 수업 전에는 이론적 측면이나 표현 활동에 철저하게 준비가 되었는지 아이들과 이야기를 나누고, 수업 후에는 느낀 점이나 보강 내용에 대해서 이야기했습니다. 매 수업마다 주 강사, 보조 강사가 회의를 진행하고 개발연구원 선생님들과도 개선할 부분을 항상 논의했습니다. 저희는 1기 프로그램을 체험적인 활동으로 했다면 2기 수업에서는 활동 수업에 더 중점을 뒀서 아이들이 자유롭게 변화하는 수업을 하였습니다. 처음에는 아이들이 소통을 어려워했는데 수업을 진행하면서 아이들이 어떻게 수업을 하면 좋겠는지 제안도 했습니다.

대구가톨릭대학교 산학협력단 : 저희는 차시가 끝나면 모든 인력들이 모여서 평가를 했어요. 여름 방학 기간 중에 6일 연속으로 진행하는 프로그램을 2주 동안 진행했습니다. 첫 번째 주에 했던 평가들을 합쳐서 다음 주에 바로 반영해 그 효과를 확인할 수 있었다는 게 장점이었던 것 같습니다. 보통 문화예술교육 프로그램이 진행되면 참여자들이 어떻게 변화할 것인가에 관심이 많은데 저희는 이번 프로그램에서 강사들의 기획 역량 성장에 큰 관심을 두었습니다. 그래서 생태 부분 핵심 개념을 가져 왔는데 이것은 자신 그대로를 알 수 있고 표현하는 과정입니다. 그 과

정에서 고유의 개성과 특성을 선생님도 자연스럽게 받아들이 수 있었고 참여자에게도 긍정적인 효과가 있었습니다. 활동에 대한 만족도는 높았는데 기간이 아쉽다는 의견이 많았습니다. 학교 시설과 자원을 적극적으로 활용함에도 좋은 평가가 많았습니다.

세종대학교 산학협력단 : 저희는 과정의 변화가 보였느냐에 관한 얘기를 많이 나눴고요. 그 부분에서 미술·시각예술 분야와 무용이 과연 통합 예술 쪽으로 잘 어우러졌냐를 얘기했습니다. 올해도 중반까지는 이질감이 있는 부분이 많았고, 이것을 어떻게 변화시킬 수 있을지 주 강사, 미술 선생님과 많이 얘기했어요. 프로그램 후반으로 가면서 변화를 느꼈습니다. 강사 선생님들과 1기 수업이 끝나면 2기 수업 전에 반드시 모여서 아쉬운 점을 얘기하며 아이들 특성에 맞춘 진행을 늘려 갔어요. 아이들이 처음에는 재미가 없다, 빨리 집에 가고 싶다는 얘기를 많이 했는데 뒤로 가면서 자신감이 많이 생겼고, 실수를 할 수도 있고, 꼭 그렇게 하지 않아도 된다는 걸 느꼈다는 말도 하더라고요.

명지전문대학 산학협력단 : 저희는 <나는 뮤지션이다>라는 대중음악을 주제로 프로그램을 진행했습니다. 평가를 했을 때 매번 아주 만족이라는 긍정적인 평가를 많이 받습니다. ‘나는 노래만, 보컬만 하고 싶다’ ‘나는 드럼만 하고 싶다’ 이런 학생들이 굉장히 많았어요. 그래서 학생 모집 단계에서 사전 면접을 진행해 사업의 취지를 같이 나누고 공감하는 학생을 프로그램에 참여시켰습니다. 이것이 저희 프로그램에 큰 뒷받침이 되었습니다. 저희 대학에서는 중학교 입학 과정도 운영하고 있어요. 그래서 학교에 잘 적응하지 못하거나 음악적 달란트가 있는 학생들의 눈높이를 파악할 수 있지 않았나 생각하고요. 흔히 접할 수 없는 악기나 녹음 장비, 마마무의 소속사 RBW와 연계해 공연장 방문 등을 제공해서 아이들이 좀 즐겁지 않았나 생각합니다.

마지막으로 저희 프로그램에 장애가 있는 학생이 한 명 있는데 덕분에 다른 아이들이 서로 더 많이 도와주고 배려하는 자극제가 되었던 것 같습니다. 자체적인 아쉬움은 두 가지 면에서 얘기하고 싶은데 첫 번째는 아이들이 12회 차를 계속 오기에는 쉽지 않았던 것 같아요. 다음에는 기수를 늘리고 회 차를 줄이는 방법을 생각하고 있습니다. 두 번째는 저희 프로그램의 취지가 음악 전 흐름을 이해하는 건강한 뮤지션이 되는 것을 알려 주는 것인데 일반적으로 기술적인 걸 요구하는 친구들이 많아요. 저희는 사전 면접을 통해서 그런 학생들을 뽑지 않았는데 이제는 거꾸로 음악에 대한 생각을 변화시키려면 선발 기준을 바꿔 생각이 다른 친구에게도 기회를 줘야 하지 않을까 생각합니다.

성결대학교 산학협력단 : 저희는 음악 코딩 프로그램을 가르치는데요. 저희도 매 차시 수업 종료 후에 회의를 하며 수업의 문제점이나 종합 성적을 살려서 보강했습니다. 음악을 아예 모르는 친구들이 음악을 하면서 코딩을 하려니까 편차가 좀 발생했고, 적극적인 학생과 소극적인 학생의 편차를 어떻게 극복할 것인가에 대해서도 회의를 했습니다. 학생들이 코딩에 편차가 있었다고 했는데 음악을 모른다고 무조건 안 좋아하는 건 아니에요. 음악을 잘 하는 학생들은 코딩을 통해서 기존에 있는, 자신들이 아는 음악을 표현하려고만 하더라고요. 창작이나 새로운 시도를 하는 게 아니라 아는 곡, 내가 좋아하는 곡을 어떻게든 코딩으로 만들어 보려고요. 오히려 음악을 아예 모르는 학생들이 소리에 의존해서 선생님들이 알려 주는 사운드를 어떻게 만드는 건지 적극적으로 배우려 합니다. 그런 아이들의 음악이 창작에 가까웠고 저희도 그게 더 좋았어요.

승의여자대학교 산학협력단 : 저는 일단 3년에 걸쳐서 프로그램을 진행했던 걸로 말씀드리겠습니다. 저는 올해 처음 주 강사로

투입되어서 프로그램을 함께 진행했는데요. 1~2년 차 때 있었던 불필요한 요소들을 제거하고 음악과 무용, 미술과 연극 등 순수 예술분야를 결합한 형태로 프로그램을 진행하는데 초점을 맞췄던 것 같습니다. 작년에 좀 보완해야 될 부분으로 강사의 전문성은 뛰어난데 아이들과의 소통이 좀 어려웠다는 얘기가 나와서인지 올해는 아이들과 소통하는 부분이 잘 진행됐던 것 같습니다. 특히 저희는 수업의 디테일이 가장 중요했었던 것 같아요. 저희가 진행한 프로그램은 예술 융합까지는 아니더라도 각각의 예술 장르를 확장시킨 것 같습니다. 예를 들어 몸을 풀 때는 무용을, 연극 할 때는 연극을, 미술 할 때는 미술을 하는 것이 아니라 하다 보니 미술을, 하다 보니 연극을, 하다 보니 움직임을 하는 식으로 진행이 되었습니다. 아쉬운 점은 저희가 마지막에 결과 발표를 하는데 기능 위주의 예술 사업이 아니기 때문에 발표할 때 퀄리티가 많이 낮아서 연습을 해야 되더라고요. 결과 발표를 위한 연습 시간이 꼭 필요하지 않은데 어쩔 수 없이 해야 되는 상황들이 아쉬웠습니다.

<워크숍 진행 : 나를 위한 프로그램 기획 하기>

김병주 : 우리가 같이 나누고자 하는 목적 중의 하나가 1인칭 주인공 시점에서 바라보는 것인데 여러분들이 해 온 사업은 3인칭 관찰자 시점으로 할 수밖에 없는 경우가 많았어요. 행위는 1인칭이었는데. 그래서 1인칭 혹은 나의 시점에서 올 한 해 동안 한 건 뭐였는지를 잠시 생각해 봐주시고요. 어떤 단어나 이미지가 머릿속에 떠오르도록 천천히 걷겠습니다. 모든 걸 다 내려놓으시고 사업과 관련된 1년간 무엇을 했는지를 떠올리시면 됩니다. 입구에 있는 엽서 중에 자신의 마음에 드는 것 세 개를 골라 달라고 했는데 혹시 고른 분들이 계셨나요? 다 고르셨어요? 세 개의 엽서들 중에 올해 사업을 정리하는 자신의 입장에서, 1인칭

관점에서 자신에게 와닿는 엽서 하나만 가져와 주십시오. 지금부터 말하지 않고 자신과 같은 걸 고른 사람을 찾아서 모여 앉으시면 됩니다. 그리고 팀이나 짝이 있는 분은 왜 이걸 골랐고 어떤 느낌과 이미지였는지, 가급적이면 올해 사업과 관련된 이야기를 나누고 원하시면 개인적인 이유도 괜찮아요. 함께 이야기를 나누시고요, 가급적이면 한 분이 이야기를 어느 정도 마무리한 다음에 그다음 분의 얘기를 듣고 다음에 추가적으로 궁금하신 것을 나누는 그런 시간을 잠시 갖도록 하겠습니다.

류현미 : 우리가 해 볼 것은 나를 위한 프로그램을 찾아보는 거예요. 주말예술캠퍼스는 무척 전방위적인 사업이에요. 내가 참여하는 순간부터 다시 되돌아보는 순간까지 한 마디, 한 마디가 중요한 사업이라서 우리가 간과했던 많은 순간들이 있을 거예요. 그래서 오늘 이 시간에는 내가 참여자가 돼서 나를 위한 프로그램을 만들어 보는 짧은 경험을 해 볼게요. ‘내가 무엇이 필요했기에 이 낱말을 골랐을까?’ ‘프로그램을 진행하면서 나에게 필요했던 것이 무엇이었을까?’ 조금 더 가슴 아프게는 ‘아, 나는 왜 이런 부분이 부족할까?’ ‘나에게 이런 부분이 더 있었으면 좋겠다’ 등 자신을 위한 프로그램을 같이 얘기하면서 4주짜리 프로그램을 만들어 보는 것입니다. 현실성이 없어도 되고, 예산도 무제한입니다. 장소도 아무 데나 상관없어요. ‘난 달나라에서 수업을 한번 받고 싶어.’ 혹은 ‘내 선생님이 어떤 대통령이면 좋겠어. 내 선생님이 이런 사람이면 좋겠어.’ 이렇게 상상해 보며 4주짜리 수업을 한번 짜볼게요.

그룹 1 : 저희 제목은 ‘마음의 아나바다’입니다. 저희 프로그램에서는 1주 차일 때는 마음을 아껴 쓰는 겁니다. 마음을 아껴 놓고 누군가와 나누지 않아요. 그러다가 2주 차에는 마음을 나눠 주는 겁니다. 아껴 썼으니까 누군가와 함께하고 싶을 것 같아서 누

군가와 함께하는 시간도 가져 보고 자신이 나눌 수 있는 사람이라는 것을 겪으면서 성장한 다음에 3주 차 때에는 바꿔 씁니다. 마음을 아껴 쓰고 나눠 썼으니까 또 바꿀 수 있잖아요? 그러면서 내 마음을 체인지시키고 그다음 마지막 4주 차 때는 다시 지낼 수 있게, 자신이 반성도 하고 다시 한 번 마음을 어떻게 쓸지 고민도 해 보는 시간을 갖는 수업입니다.

그룹 2 : 저희 제목은 ‘살고 싶은 대로 살아 보는 모험’입니다. 첫 번째 수업은 ‘백수로 살아 보기’ 4년간 진행됩니다. 우리는 아무것도 안 하고 사람들이 살 수 있는가? 우리는 어차피 경제 활동도 해야 되고 뭔가를 해야 된다는 압박 속에 항상 있잖아요? 아무것도 안 하고 살 수 있다고 믿고 하는 거죠. 그다음 2차시는 ‘회사 다녀 보기’ 우리 같은 예술가들은 ‘저녁 때 술 마시자, 놀자’ 했을 때 좀 편하게 나오잖아요. 그런데 회사 다니는 친구들은 ‘아, 내일 뭐 해야 돼’라고 하는데 이거 정말 이해가 안 됐거든요. 회사가 뭐 그렇게 대단하다고 나도 일하는데 했는데 이제 이해가 가더라고요. 이렇게 타인에 대한 공감 능력을 넓히는 게 예술가들에게 좀 필요한 거라고 생각해서. 길게는 아니어도 6개월 정도는 한 번씩 해 보는 게 어떨까라는 생각이 들고요. 그다음 3차시는 ‘예술가의 집짓기’예요. 우리가 앞에서 1차시에서 술을 마셨잖아요. 술병을 모았잖아요. 그 술병이 재료예요. 외국에 술병으로 지은 집이나 학교 같은 사례들이 있잖아요. 그런 집을 예술가의 창의성과 독특한 재료, 그리고 ‘나도 집 한 채 있으면 좋겠다’라는 욕구를 담아 짓는 겁니다. 그다음 4차시에는 ‘무생물 친구 만들기’를 넣었어요. 저희가 집을 짓고 살아갈 때 그 집에 누가 들어와서 살까요? 집안에 항상 뭔가를 채우기 바쁘고, 요즘 집이 감정쓰레기통이라는 얘기도 유행이고요. 집에 어떤 무생물 친구를 두고 그로 인해 내 감정을 비워낼 수 있는 시간을 갖고, 다시 내가 채운 걸 비우고 그런 걸 반복할 수 있다면 저희가

예술가로 오랫동안 살아갈 수 있지 않을까란 생각이 들어요. 평생에 걸쳐 친구를 만드는 과정이지만 내가 여기에서 다 비우고 다음 뭔가를 할 수 있는, 모험을 할 수 있는 용기가 생긴다면 이 수업이 종료된다고 생각합니다.

그룹 3 : 저희 제목은 ‘모험과 호기심에서 내가 지금 배울 파트별 모험’이었어요. 진짜 이런 걸 해 보고 싶어서. 개인적으로 학교에서도 해 보고 싶었는데 항상 안전상의 문제로 할 수 없었어요. 만약 해야 된다면 좀 위험하게 해 보고 싶어요.

그룹 4 : 저희는 제목을 ‘심신동동’으로 지었고요. ‘몸과 마음이 움직인다’는 뜻이에요. 대상은 예술 강사 혹은 예술에 종사하는 분들로 하고 싶었어요. 예술적으로 생활을 하다 보면 사실 케어는 하지만 셀프케어 안 되는 상황이다 보니. 1주 차에는 심신 기법 혹은 우리나라 전통 수련법을 가지고 몸을 조금 바로 세운 다음에, 한국무용에서는 스텝이라고 안 하고 디딤이라고 하는데 옛날에 고무줄놀이가 다 디딤에서 시작이 되거든요. 그렇게 간단하게 시작해서 자신이 바로 세워진 몸을 어떻게 쓸 수 있는지를 확인하면서 우리 안에 내재돼 있는 신명을 깨우는 그런 프로그램으로 진행해요. 그다음 2주 차에는 미술로 넘어가는데요. 몸을 바로 세우는 과정은 매 차시마다 넣어져 있어요. 미술은 내가 살고 싶은 공간을 꾸미는 작업이고 소리는 학교 밖과 공간 밖으로 나가서 녹음을 해도 되고요. 휴대폰에서 찾아서 녹음을 해도 되고요. 꾸미는 공간은 제한돼 있지만 재료는 제한되어 있지 않은 상태에서 해요. 왜냐하면 몸은 바로 세워져 있지만 정신이 피폐하면 건강하다고 말할 수 없잖아요. 그래서 몸을 바로 세우고 마음을 바로잡기 위해서 내가 살고 싶은 나만의 공간을 만드는 시간을 가지려고 해요. 그다음 3주 차에는 연극으로 넘어가는데요. 2주 차 때 교육 대상자에게 각자 집에서 물건을 하나씩

가져와 달라고 요청하고, 가져오면 두 조로 나눠서 재료를 바꿔요. 재료와 녹음했던 소리 혹은 장소를 바꿔서 스토리텔링으로 자신이 추구했던 인생이었지만, 다른 누군가가 생각하는 이상적인 삶으로 타인을 이해할 수 있는 시간을 가지는 거죠. 4주 차에는 딱히 할 것이 없어서 결과 발표하는 식으로 했어요. 1·2·3차 동안 준비되어 있기에 개인이 소모적으로 끝나는 게 아니라 지인들을 불러서 자신의 인생과 추구하는 바를 보여 주는 결과 발표회로 4주 차를 마무리하는 것으로 생각하였습니다.

그룹 5 : 저희 제목은 ‘어른, 교양으로 역량을 강화하자’입니다. 평생 교육을 주제로 했어요. 저희가 사실은 너무 일에 지쳐 있는 성인이기 때문에 뭔가 힐링도 하고 싶고, 반대로 누군가를 가르치는 사람이기 때문에 이런 기회를 통해서 다시 배우며 역량 강화도 하고 싶잖아요. 1~3주 차는 일반형으로 하고 4주 차는 심화형으로 나눠집니다. 첫 번째 테마는 각자 선생님들마다 1·2·3주 차마다 테마를 정해 주셨어요. 그것을 알기 위해서는 저희 선생님들 전공을 좀 알아야 되는데요. 저와 이현섭 선생님은 성악 전공이고 여기 계시는 최승희 선생님은 사진 전공이에요. 1주 차는 제가 테마를 짰는데 프로그램 제목은 ‘발레를 하면서 노래하기’입니다. 개인적으로 지금 발레를 배우는데 너무 힐링이 되고 좋더라고요. 힐링으로만 끝내지 않고, 제가 발레를 하는 노래하는 성악가가 됐으면 싶어요. 이현섭 선생님과 같이 쫄쫄이를 입고 발레를 하면 최승희 선생님이 사진을 찍어주는 역할을 하지 않을까. 2주 차는 이현섭 선생님의 테마로 힐링 프로그램인데 실외 프로그램이에요. 자갈을 밟거나 아니면 근처 좋은 숲에 가서 멍때리며 아무것도 안 하는 프로그램을 짰고요. 세 번째 마지막 일반 프로그램은 최승희 선생님이 짜셨는데 이것은 실내, 실외로 나뉘어져 있어요. 깊게 생각하지 않는 프로그램이에요. 제목이 ‘너무 지쳤잖아요?’예요. 1년 동안 선생님들이 열심히 해

주셨는데 마무리를 하면서 ‘아무 말 대잔치’처럼 아무 말이나 그냥 다 해보자, 이런 얘기도 나왔고. 또 서로 수고했다며 격려하면서 맛있는 음식을 먹는 시간이 있어요. 마지막 4주 차 심화과정은 협업으로 들어가서 서로 다른 전공을 배우는 시간을 가집니다. 저와 이현섭 선생님은 최승희 선생님께 사진을 배울 예정이고요, 최승희 선생님은 저와 이현섭 선생님에게 성악을 배워서 무대에서 데뷔하는 걸로 마무리를 하겠습니다.

그룹 6 : 저는 ‘1인칭 엑스트라 시점으로 바라보기’인데 1주 차는 안 하고 견디기, 하고 싶어도 참고 견디고 나서지 않기로 짰고요. 2주 차는 버텨 보기, 3주 차는 오지 않기, 투명인간되어 보기로 항상 그림자처럼 다녀 보기도 하고요. 마지막 4주 차는 잠수타고, 안 오고, 투명인간이 되는 통합 프로그램으로 엑스트라가 되어 느낀 점과 그때의 감각과 감정을 알아보는 프로그램을 시도해 보려고 합니다.

그룹 7 : 저는 주제가 ‘꿈의 연재’입니다. 저는 항상 꿈을 꾸거든요. 숙면을 못한다는 것일 수도 있는데 굉장히 재밌는 꿈을 많이 꾸는 편이에요. 다음날 잊기 싫어 기록해 두고 싶을 만큼 재밌는 꿈들도 많았어요. 저는 1차시 때 잠자면 꿈을, 상상은 자유니까, 영상으로 남길 수 있으면 좋겠어요. 그래서 1차시에는 최첨단 기계로 꿈 기록을 해 놓는 거예요. 영상으로. 물론 소리나 이런 것도 다 들어 있고요. VR(가상현실)을 활용해 볼 수도 있고요. 2차시에는 꿈을 꾸는 이유를 알아보는 거예요. 너무 신경을 써서, 스트레스를 받아서 등 다양한 이유가 있겠지만 그 꿈을 꾸는 정확한 이유를 모르니까 분석해 보고 싶어요. 3차시에는 같은 꿈을 이어 꿀 수 있도록 훈련을 하고 싶어요. 꿈을 꾸다가 갑자기 깨기도 하잖아요. 목이 말라서 깰 수도 있고 화장실이 가고 싶어서 깰 수도 있는데 뭐가 됐든 잠을 깬 후 다시 잤는데 꿈 이어서

꿈 적이 한 번씩은 있잖아요. 저도 잤다가 다시 잤는데 꿈을 이어서 다시 꾸는 재밌는 경험을 했어요. 이것을 다음날, 그 다음 날도 계속 이어서 스토리를 진행시키면 재밌겠다 싶더라고요. 꿈이 연계된다면 영상으로 매번 기록이 될 텐데 그걸 유튜브로 연재하는 거예요. 누구나 꿈은 상상 이상이니깐, 계속 꿈꾸는 훈련을 해서 되는 사람은 연재를 하고, 안 될 경우에는 단편 영화처럼 째막째막하게 올리면 재밌을 거라고 생각했습니다. 저희 그냥 ‘점점점’을 뽑았어요.

그룹 8 : 저희는 뽑은 걸 먼저 말씀드릴게요. ‘일상에 눈 맞춘 통합 문화예술교육은 여전히 어려운 질문’이라는 걸 얘기 나눴어요. 저희가 이야기한 건 아니, 프로그램 개발하고 교환하고 1년 동안 고생했는데 또 프로그램을 짜야 되나, 라는 생각으로 시작해서 아주 단순하게 교육 분야, 자연과 통합 예술을 하는 걸로 하고요. 1주 차에는 버리고 덜어 내는 걸 했어요. 제가 행정을 담당을 했는데 시간 내에 딱 끝내고 가면 좋을 텐데 그게 안 돼요. 지금 여기 있는 분들도 다 마찬가지로일 것 같아요. 그래서 일단 휴대폰이나 TV 이런 걸 좀 덜어 내고 버리는 연습을 하고요. 2주 차에는 아무 생각 없이 그냥 어디든 아무 데나 본인이 원하는 곳으로, 스페인을 가도 되고 그냥 한국에 있어도 되고요. 2주 차는 그곳에서 걷기를 하고, 3주 차는 바다로 떠날 거예요. 바닷가에서 명상이나 요가, 그냥 아무 생각을 안 할 수 있는 곳으로 가는 거죠. 4주 차에는 섬으로 가서 잠자는 연습을 하며 마무리를 했습니다.

그룹 9 : 저희 제목은 ‘내일이 없는 나는야 하루살이’입니다. 1주 차에는 본인이 현재 갈망하고 있는 아니면 좀 되돌아가고 싶은 그때의 시기를 찾아서 딱 하루를 고르는 거예요. 2주 차에는 예를 들어 제가 다섯 살을 골랐으면 진짜 다섯 살로 돌아가 일기

를 써요. 그리고 3주 차에는 이걸 계획한 내가 다시 다섯 살로 가서 살며 일기를 적는 거예요. 4주 차에는 2주 차에 쓴 것과 3주 차에 쓴 것을 읽고 미련 없이 현실로 떠나기입니다. 왜 이걸 하게 됐냐면 저희는 ‘시선의 높이’를 골랐어요. 저만 그럴 수도 있는데 수업을 하면서 가장 크게 느꼈던 게 아이들의 눈으로 아이들을 바라볼 수 있냐, 이게 가장 중요하다고 생각하는데 하루하루 수업을 하다 보면 애한테 갑자기 ‘안 돼, 누구야 안 돼’ ‘조용히 해’ 라고 화를 내다가도 한편으로는 ‘아, 이 나이 때는 원래 이렇게 떠들지’ 하다가 ‘조용히 시켜야 되는데’ 이렇게 왔다 갔다 하더라고요. 아이들의 눈높이를 좀 경험하고자 그렇게 정하게 됐습니다.

그룹 10 : 저희는 ‘새로운 문화예술교육에 관해서’가 제목인데 우리에게 아직도 배우의 욕구가 많이 있더라고요. 그래서 저희는 순수예술 분야를 좀 더 배우고, 4차 산업의 AI 문명 쪽으로도 관심이 있는데 왜 이걸 지금 못 배우고 있느냐를 생각해 봤죠. 시간도 있고 돈도 있으면 아마 배울 텐데... 저희를 가로막고 있는 무언가를 다 생각하기 시작했을 텐데 귀찮은 것도 있고 시간도 오래 잡아야 되고 여러 가지가 있더라고요. 그래도 ‘이거 하나는 알고 있어도 될 것 같은데’라고 생각했더니 돈이더라고요. 그래서 1년 정도 기간을 잡았고 주 5일 제가 배우러 다니는 거예요. 단, 배우러 가는데 돈을 받는 거죠.

김병주 : 4년간 백수로 지내는 팀과 배우러 가면서 돈 받는 팀과 또 정말 다양한 아이디어들이 나왔는데 항상 그런 것 같아요. 선생님들이 아까 발표하고 그럴 때 표정과 에너지가 말도 안 되게 힘이 넘치지만 한번 짜 보라고 했을 때 서서히 나오는 에너지는 되게 다른 것 같아요. 어디에 갔을 때 저도 똑같은 느낌이거든요. 심지어 말 안 듣고 일어나라고 해도 일어나지도 않는 사람들에게

프로젝트를 주고 ‘자, 5분 남았어. 5분 동안 하세요’ 하면 소리들이 커지고 에너지가 생기는 것 같고요. 우리 안의 그런 뭔가를 만들어보자, 창작해 보자, 창조해 보자는 욕구는 분명히 있는 것 같아서 우리 선생님들도 나를 위한 창조를 고민해 보면 좋겠다고 생각했습니다.

류현미 : 선생님들 너무 재밌게 잘 들었습니다. 계획안들을 보면서 아, 선생님들의 현주소를 우리가 직면했다는 느낌이 들었어요. 그리고 이게 어쩌면 아이들이 바라는 것일 수도 있겠다는 생각도 들었습니다. 아이들도 이런 수업을 듣고 싶을 것 같다는 느낌이 들었어요. 어쨌든 우리를 가로막고 있는 것들을 하나하나 걷어낼 수 있는 계획이 세워진 것 같아요. 문유석 판사님의 <개인의주인자 선언>이라는 책에 이런 문구가 저는 크게 다가왔는데 “우리의 능력은 최고가 되는 것에 있지 않다. 우리의 능력은 쉬지 않고 가는 데 있다.” 그리고 그다음이 “그러니 우리 얼마나 힘들겠어”였어요. 그동안 선생님들도 쉬지 않고 달려오시느라 얼마나 힘드셨어요. 우리 같이 마무리하도록 하겠습니다. 선생님들 수고하셨습니다.

2019 꿈다락 토요문화학교
Free Play Fun

꿈 다 락 전 시

“별처럼 빛나는 지향점이 있어 우리의 시행착오는 어둡지 않습니다”

시행착오(試行錯誤, Trial and Error)는 실패와 도전, 성장에 대한 이야기입니다.
꿈다락 토요문화학교가 걸어온 8년은
예술교육가들이 실패를 딛고 도전하면서 이뤄 낸 시행착오의 시간이었습니다.
우리가 숨한 시행착오에도 길을 발견한 것은
밤하늘의 별처럼 빛나는 ‘모두를 위한 문화예술교육’이라는 지향점이
우리 발길을 비춰 줬기 때문입니다.
우리는 새로운 출발선 위에 서 있습니다.
모두의 문화예술교육을 위해 각자의 나침반에 질문하며 나아갈 것입니다.

‘크크마을’에서 성장하는 참여자와 예술교육가

참여자는 스스로 생각하고 협업하는 과정에서, 예술교육가는 참여자의 동반자와 조력자가 되기 위해 공부하고, 도전하고, 경험하며 성장한다.

‘크크마을’은 아이들의 감각으로 창조된 마을이다. 2018년 ‘크크마을 키키광장’에서 아이들은 어른들의 틀에 맞춘 사회의 질서와 규범에서 벗어나 스스로 생각하고, 소통하고, 협업해 마을과 광장을 완성시켰다. 그리고 크크마을의 ‘키키연구소’는 마을과 광장을 만드느라 창의력을 발휘할 시간이 부족했던 점을 보완한 것이다. 프로그램에서 아이들은 키키연구소의 연구자이자 예술가가 되어 마을 주민과 함께 공감하고 싶은 감각을 체험하는 콘텐츠를 만들었다. 연구소는 미디어를 통한 창작 ‘툼툼랩’, 소리 채집과 사운드 스케이프를 활용한 ‘쏭쏭랩’, 움직임과 공간을 탐색하는 ‘뭉뭉랩’ 등 세 팀으로 구성했고, 아이들은 한 팀을 선택해 각각의 특성에 기반한 콘텐츠를 제작했다. 우리가 할 일은 새로운 기술 환경에 적응하고 활용할 수 있도록 충분한 시간을 주는 것이었다. 아이들의 창의성은 낯선 도구를 처음 만지는 순간이 아니라 도구에 익숙해 질 때 나오기 때문이다. 한편 예술교육

가는 아이들에게 질문을 던지는 역할을 맡았다. 한 번 더 생각하고, 다르게 생각하고, 새로운 방법을 접근할 수 있도록 감각을 열어주고 질문을 던져 아이들이 콘텐츠의 방향을 잊지 않도록 상기시키는 것이다. 더불어 아이들이 광장에 놓을 콘텐츠가 구현될 수 있도록 현실적인 조언을 하는 것도 예술교육가의 역할이었다. 예술교육가는 아이들의 호기심과 예측 불허의 상상력에 조언을 하고 때로는 함께 방법을 모색하기 위해 스터디를 하고 자료를 찾아야 했고 그 노력과 공부는 새로운 예술교육을 모색하는 과정이 됐다. 사람들은 흔히 예술교육은 참여자가 성장하는 프로그램이라 여기지만 그렇지 않다. 나는 프로그램에 참여하는 예술교육가, 콘텐츠 연구자 더 나아가 학부모도 함께 성장할 수 있어야 한다고 믿는다. 그리고 ‘크크마을’의 아이들은 호기심을 탐색하고 소통과 협업으로 창의력을 발휘하는 과정에서, 예술교육가는 참여자의 동반자, 조력자로서 상호작용하며 성장했다.



“제시된 길이 아니라 소통과 협업을 통해 스스로 모색하는 과정이 중요해요. 예술교육가는 함께 고민하고 아이들이 놓치지 말아야 할 질문을 던져 방향을 잊지 않도록 상기시켜주는 역할을 하죠. 또한 필요한 정보를 찾을 수 있도록 힌트를 주고 함께 의논하는 동반자이자 조력자입니다.”

- 현혜연 중부대학교 사진영상학과 교수 -



주말예술캠퍼스 중부대학교 산학협력단의
‘예술이 사는 크크마을의 키키광장 시즌2
- 크크마을 키키연구소’

예술마을에 살면서 스스로 만들고 싶은 마을과 광장의 삶을 기획하고, 구현 방법에 대해 고민하고, 공부하고, 공유하는 연구를 만들어 실행하는 프로젝트형 프로그램입니다. 키키연구소는 소리, 움직임, 미디어를 중심으로 ‘쏭쏭랩’ ‘뭉뭉랩’ ‘툼툼랩’이 운영됐으며 초등학교 4~6학년 학생들이 방학 동안 3기로 나눠 각각 8번씩 총 24번 만났습니다.

모든 순간에 통합 예술교육이 있었다

수업의 시작과 끝, 모든 시간과 장면은 장르 간 통합으로 귀결됐다. 각각의 예술 분야는 자연스럽게 배치되고 통합되었다. 그리고 눈앞에서 펼쳐지는 통합 예술을 보며 새로운 예술교육의 가능성을 발견했다.

처음에는 통합 문화예술교육에 대한 호기심과 의혹이 섞여 있었다. 어떻게 구현될 수 있는지 궁금했고, 자기 세계가 확실한 예술가와의 협업에는 회의적이었다. 하지만 나의 호기심과 의혹은 프로그램 시작 후 모두 풀리고 사라졌다. 본격적인 소리 채집에 앞서 관계를 형성하고 몸을 푸는 공간 드로잉 수업을 할 때였다. 아이들이 마스킹 테이프로 자신만의 공간을 만들고 그 안에서 일어나는 상황을 움직임으로 표현하는 미션이었다. 손을 뻗거나 뛰면서 공간의 크기를 설명하고, 간식을 먹고 게임을 하며 모습을 적극적으로 표현하는 등 아이들은 공간이 가진 이야기를 자연스럽게 소리와 움직임으로 표현했다. 프로그램 안에서 어려움 없이 공간과 소리와 움직임의 결합을 이해하고 표현하는 게 놀라웠다. 한편 소리의 개념 이해는 공간에서 소리를 없애는 방식으로 진행됐다. 소리로 가득 차 오하려 소리를 듣지 못했던 아이들은 무성영화의 한 장면처럼 연극적으로 소리를 상상해 움직임으로 표현했다. 소리와 이야기, 움직임이 자

연스럽게 결합되는 순간이었다. 그리고 나를 포함한 예술교육가들은 각자의 분야에서 수업을 리드하거나 보조하면서 크고 작은 수업 미션을 아이들과 함께 해결했고, 나는 아이들과 함께하면서 통합 문화예술교육을 새롭게 이해할 수 있었다. 예술 통합을 개념 이해나 상상이 아니라 눈앞에서 펼쳐지는 구체적인 상황으로 지켜볼 수 있었고, 통합 예술을 흡수하는 아이들의 모습은 감동마저 불러일으켰다. 돌이켜 보면 프로그램의 시작과 끝, 모든 시간과 장면은 장르 간 통합으로 귀결됐다. 그 안에서 나는 막연했던 통합 예술교육을 실제로 접근할 수 있었다. 또한 예술교육가로서 무용과 미술, 연극, 음악 등 각각의 분야가 기계적으로 나열되는 것이 아니라 하나의 장면과 미션 안에 자연스럽게 배치되고, 통합되는 과정을 확인할 수 있었다. 주말 예술캠퍼스 프로그램은 예술교육가인 내게도 통합 문화예술교육을 체험하고, 느끼고, 가능성을 발견한 시간이었다.



“예술교육을 하면서 다양한 분야의 예술가와 작품을 한 것은 처음입니다. 수업의 방향에 맞게 장면을 적절히 배치하고, 각각의 예술 장르가 부드럽게 연결되어 예술교육가들이 수업을 잘 이끌어 갈 수 있었던 것 같아요. 이번 프로그램을 통해서 저 역시 통합 예술교육에 대한 관심이 높아지고, 확장된 생각과 시선을 갖게 된 것 같아요.”

- 서재영 예술교육가 -



주말예술캠퍼스 송의여자대학교 산학협력단의 ‘신통방통 소리여행 두근두근 두드림, Taps’

현장에서 채집한 ‘소리’와 ‘공간’의 이미지를 움직임과 서사로 다채롭게 표현하는 예술교육 프로그램입니다. 미적 호기심을 자극하고, 소리와 움직임을 통합하는 예술교육으로 감수성을 키우는 프로그램으로 구성했습니다. 초등학교 1~4학년 학생들이 매주 토요일 학기 중에는 16번, 방학 중에는 10번의 만남으로 새로운 통합 예술교육을 체험했습니다.

춤으로 넓혀 가는 생각, 별☆캠프

춤으로 서로 다른 높이의 눈을 맞추며 생각을 나누고 또 넓혀 갔습니다. 그때, 그곳의, 그 사람의 생각을 이해하고 마음으로 표현하는 친구들의 사랑스러운 모습은 감동적이었습니다.

3년을 맞이한 별별캠프의 주제는 우주에서 바라본 지구였습니다. 참여 친구들과 선생님들은 모두 하나의 별이 되어 각자 고유한 모습으로 반짝거리며 존재했습니다. 그때, 그곳에 있던 여러 자료들을 살펴보면 지금 여기에 있는 우리들의 시선으로 느끼고 이해하며 생각의 표현인 각자의 춤을 공유하였습니다. 별별캠프는 연구진과 강사(주 강사, 보조 강사, 보조 인력) 그리고 참여 아동들까지가 지구별 부산의 작은 지역 공동체 별이 되어 각자 다른 눈높이에서 무용을 바라보고 표현해 볼 수 있도록 환경을 만들어가는 노력을 했습니다. 또는 참여 아동들에게 지시적인 언어보다는 참여 아동들이 자신에게 집중하고 몰입해 볼 수 있도록 학생과 평등한 관계를 유지하고 보조 강사님들은 참여 아동과 함께 이야기를 나누고 각자의 춤을 추었습니다. 수업 환경, 수업 자료(이미지, 음악 등)의 선

정은 사전 논의를 통해 역사적 자료 안에서 가장 원초적인 것, 남아있는 가장 옛것을 보여 주고 그때 그 시절로 가는 지식 여행을 통해 그때 그것이 되어 보는 무용 체험활동으로 이끌어 갔습니다. 사용 음악은 지역의 민속음악을 기저로 하여 음악의 다양한 버전(악기 구성, 편곡 등)으로 참여아동들의 몰입을 돕는 기능으로 사용하였습니다. 매주 토요일 3시간씩 12번의 만남 동안 우리는 춤으로 서로 다른 높이의 눈을 맞추며 개별적인 생각들을 공유하면서 서로를 존중하며 춤으로 생각을 넓혀 갔습니다. 별별캠프 연구진과 실천자들 모두 무용으로 무엇을 가르치기 보다는 서로 다른 생각, 서로 다른 태도, 서로 다른 개인들이 서로 존중 받고 인정할 때 비로소 발현되는 무용의 자기 교육적 인성교육의 기능이 이 시대 무용교육의 방향이어야 한다는 같은 신념을 가지고 있습니다.



“열 명이 넘는 많은 팀원들이 나이, 경력, 생각은 다 다를지라도 늘 같은 위치에서 같은 목적을 바라보고 서로가 힘이 되어 버터 가기에 멈추지 않고 3년을 달려올 수 있었습니다. 그 안에서 온몸을 다해 자기 춤으로 빛나고 있는 별별 선생님, 별별 친구들이 참 아름다웠습니다.”

- 노경희·이혜인 예술교육가 -



주말예술캠퍼스 경성대학교 산학협력단의 ‘지구별 우주☆캠프’

머나먼 우주의 시간으로부터 지금, 여기 우리가 있기까지 인류 문화에서 무용을 체험(상상)하는 프로그램입니다. 기원과 바람의 주술 춤, 감사와 오락의 예술 춤, 도피와 저항 정신의 예술이 무용으로 기록되는 지구의 공간과 시간을 동굴에서 들판이나 야외로 그리고 극장으로 옮겨 가며 시간 탐험을 합니다. 9월부터 11월까지 8~11세의 초등학생들과 예술 세계를 여행하였습니다.

2019 꿈다락 토요문화학교

Free Play Fun

결과자료집

발행정보

발행처	한국문화예술교육진흥원
발행인	이규석
기획	한국문화예술교육진흥원 시민교육팀
발행일	2019년 12월
편집	컬처코리아
홈페이지	www.arte.or.kr
문의	02-6209-5900
등록번호	KACES-1960-C006
ISBN	978-89-6748-336-4(03370)



비매 품/무료

