

CoP지원사업  
결과보고서

# CoP지원사업 결과보고서

## 목차

- 5 - 8 1. 프롤로그 / 임재춘
- 11 - 12 2. 한눈에 보는 2011 CoP지원사업 / 나하나, 최미란  
2011년 CoP지원사업 활동 맵(map)
- 13 - 22 3. 2011 경기문화예술교육지원센터 CoP 탐구  
문제의식  
누가  
학습 주제  
학습 방법  
새로운 질문과 갈등  
임시봉합  
CoP 좋았던 점  
CoP 아쉬운 점  
CoP 운영 TIP
- 23 - 44 4. 제 3의 시선 퍼실리테이팅 스토리  
김미경  
김정이  
예술숲
- 45 - 62 5. 그리고, 남은 이야기
- 63 - 68 6. 공부했던 자료목록  
각 CoP에서 참고했던 자료목록  
(책, 동영상, 사이트 등)

새삼 문화예술교육이 무엇인가, 광역단위 문화예술교육지원센터의 역할이 무엇인가를 묻는 것은 생각보다 어려운 일입니다. 많은 사람들의 관심과 이슈의 민감도에 비해 현장에서 이뤄지는 예술적 행위의 의도와 교육적 설정의 양태에 대한 풍부한 이야기가 아쉽다보니 더욱 그러한 것 같습니다. 해서 위험사회, 불안사회에 필요한 시대정신과 예술의 의미를 묻는 일이 문화예술교육의 가치를 묻는 일과 다르지 않기에 사람과 삶, 관계를 바탕으로 한 맥락의 총체성이 구체적인 문화예술교육 실천으로 드러날 수 있는 과정의 기획이 중요하리라 생각합니다.

사회적인 변화나 지역사회의 이슈가 내 삶에 끼칠 영향을 읽어내고 예술의 역할이나 나와 동료들이 함께 할 수 있는 일들을 찾아 모색하는 것은 비단 예술의 치유적 효과나 인간 자존감의 증대, 미화된 환경으로서의 예술의 기능에 국한된 것이 아닐 것입니다. 애초 일의 필요나 가치를 정의함에 있어 수행과제와 실행, 과정이 일관되고 함께 하는 사람들의 태도와 준비, 노력이 조화를 이룰 때 ‘일’은 ‘과업’을 넘어 내 삶의 일상이자 부분으로 자리할 수 있지 않을까 하는 점입니다. 프로그램화된 삶의 예술이 자발성을 거세함으로써 역설적으로 삶에서 멀어지는 현실을 직시할 수 있는 힘이 필요한 이유입니다. 매개자 교육, 네트워킹, 프로그램의 개발과 연구, 태도와 각성, 관점의 전환, 협력, 지식공유 등 문화예술교육에서 과제로 삼고 있는 이러한 것들이 정책이나 제도, 지원의 역할을 하는 주체들뿐만 아니라 보다 많은 사람들과 점점이 만나는 역할을 하는 이들 모두에게 던질 수 있는 질문입니다.

몸과 사고의 관성을 반성하는 것은 새로운 설정과 환경에 자신을 내어놓음으로써 스스로 낮설어지는 경험을 선택하도록 종용하고 재촉하는 기회를 제공합니다. CoP(Community of Practice: 학습공동체)는 예술가나 문화기획자, 교사, 예술강사 등 매개자들에게 지금의 문화예술교육, 내가 생각하고 주장하는, 추구하는 문화예술교육이 무엇인지 함께 고민하고 생각해보자는 제안입니다. 잠시 멈추고 생각해보자. 직관과 통찰이 유무형의 시스템에 갇혀있는 것은 아닌가, 현장이 필요로 하는 문화예술교육은 무엇인가, 그 필요는 어떤 가치를 기준으로 판단하고 수용할 수 있을 것인가. 나는 어떠한가.

여기에는 지원의 태도를 점검하는 것도 관련이 있습니다. 기존의 지원사업이 성과중심의 프로그램 기획과 대상의 설정, 운영 방식에 영향을 주고 있음을 반성하며 과정 자체를 살피면서 지원대상자들의 실패를 허용하고 수용하는 일을 가능하게 하는 것입니다.

다소 조작적이지만(그래서 CoP의 자발적 성격을 온전하게 보존하지 못한 면이 있습니다.) 2011년도에 추진한 CoP 지원사업은 다른 영역의 사람들이 함께 만나 학습모임을 구성하도록 제안하고 있습니다. 학교 문화예술교육과 관련된 경우,

예술가와 기획자, 교사가 포함되어 모임을 구성해야 하고, 지역사회 문화예술교육과 관련된 경우, 다른 장르의 예술가들의 결합을 요청하였습니다. 또한 100-500만원의 지원금은 여타 매개자 교육 프로그램 운영비용과 비교하면 말도 안 되는 금액입니다. 그러나 CoP에 참여한 매개자들은 그 속에서 치열한 자기 점검과 반성, 대안의 모색, 실천을 통해 자기학습의 전형을 만들어내고 네트워킹과 이후 지속적인 활동의 기반을 스스로 만들어내는 힘을 보여주었습니다. 설사 학습활동의 결과로 이렇다 할 것이 없다고 하더라도 이미 그 이전과 다른 것이겠지요.

그렇기 때문에 CoP는 그 자체의 완성도를 높이는 것이 목적이기보다 그저 구체적인 행동을 끌어주는 매체이자 계기일 뿐입니다. 문화예술교육이 실무자들의 문화적 각성과 헌신에 대한 의존도가 높다는 점은 문화예술교육이 향후에는 질적인 측면에서 더 많은 노력과 점검이 필요로 하는 상황에 비춰볼 때 매개자들의 학습 환경을 만드는 일이 매우 중요하고 일상적이어야 함을 의미합니다. 일과 배움, 관계의 설정과 비전이 그들 안에서 스스로 선순환될 수 있는 계기로 CoP 활동은 여러 가지 시사점을 주었습니다. 향후 CoP지원사업에서 담아내고자 했던 의미와 성과를 공유하고 아쉬운 부분을 보완하는 과제가 남아있습니다. 긴 호흡으로 공명할 수 있도록 노력하고자 합니다. 마지막으로 각 학습모임의 활동을 독려하기 위해 그들과 함께해 주셨던 지속가능창작공동체 김미경 님, 지식에너지 연구소 김정아 님께 특별히 감사의 마음 전하고 싶습니다. 더불어 30-40대 선후배 활동가들로 구성되어 지역사회 CoP 활동을 도와주신 예술숲의 장현선, 염진영, 우지연 님께도 감사드립니다.

2012. 1

경기문화예술교육지원센터

2

한눈에 보는 2011 CoP지원사업

학습구성원	● 예술강사 (국악, 연극, 영화, 디자인, 사진, 만화애니메이션, 공예)			
	● ▲ ■ 문화기획자 / 문화예술교육 기획자(미디어교육, 축제기획 등)			
	▲ ■ 학교교육 관계자(교사, 학부모, 특수학교 교사, 문화예술교육 코디네이터 등)			
	● ▲ ■ 예술가(배우, 시각예술, 문학-동화, 음악, 무용 등)			
	▲ ■ 문화예술교육 단체 / 지역단체 실무자			
활동주제	● ▲ ■ 자기활동의 심화			
	● ▲ ■ 지역자원과의 협업(공동체 형성)			
	▲ ■ 오감교육			
문제의식	기존 문화예술교육에 대한 대안 / 자기학습의 욕구 / 소통과 협업의 필요 / 자기 정체성 찾기			
퍼실리테이팅 진행방식	전문가 컨설팅 (퍼실리테이터 김정이) : CoP 주제설정 / 학습 진행방식 컨설팅	CoP지원단 활동 (예술숲 CoP) CoP활동 현장 인터뷰 및 퍼실리테이터 역할 공부	퍼실리테이팅 프로그램 (퍼실리테이터 김미경) : CoP 내부 소통을 위한 프로그램 지원 : 매칭워크숍을 통한 CoP간 만남 / 공유	
활동일정	접수 / 사전공고	서류접수: 2011. 7. 15 - 8. 5 선정공고: 2011. 8. 24	서류접수: 2011. 7. 18 - 8. 10 선정공고: 2011. 8. 19	서류접수: 2011. 7. 7 - 7. 26 선정공고: 2011. 8. 4
	프로그램	사전워크숍: 2011. 8. 30 1차 퍼실리테이션: 2011. 9 - 10 2차 퍼실리테이션: 2011. 11 - 12 결과워크숍: 2011. 12. 16 - 16	사전워크숍: 2011. 8. 11 현장인터뷰: 2011. 11 - 12 결과워크숍: 2012. 1. 17	사전워크숍: 2011. 9. 3 중간워크숍: 2011. 11. 19 매칭워크숍: 2011. 10 - 2012. 1 결과워크숍: 2012. 1. 19
CoP	● 예술강사CoP자율연수 “탐구생활”	▲ 지역사회CoP문화예술교육 “지구를 살리는 불가사의한 예술” 프로젝트	■ 학교CoP문화예술교육 “학교공간읽기” 프로젝트	

3

2011 경기문화예술포교교육지원센터  
CoP탐구

기존 문화예술교육에 대한

대안 찾기

소위 '전문가'들 중심의 문화예술교육에 문제의식을 느끼고 있던 중 우리가 머물고 있는 장소인 작은 도서관이라는 공간을 바탕으로 <작은 것, 공동체, 일상의 문화예술교육>에 대한 고민

기존의 지식전달과 주입식의 문화예술교육의 방식에 대한 대안이 어떤 것이 있을까?

가능적으로 그저 배우는 형식의 문화예술은 앞으로의 발전을 기대할 수 있는 교육방침은 아닌 것 같은데, 아이들의 생각을 이끌어낼 수 있는 예술교육이 필요한 것은 아닐까?

학교 공간이 학생들에게 문화예술교육적인가?

어떻게 하면 아이들에게 학교가 지루한 곳이 아니라라는 생각을 가지게 할 수 있을까?

아이들의 즐거운 놀이 같은 수업은 어떻게 해야 이루어질 수 있을까?

커뮤니티아트로서 아이들이 자기 동네에 관심과 애정을 가지고 지역을 이해하며 학교 또한 다양한 예술적 활동을 매개로 지역사회와 관계를 맺을 수 있을까?

기능적인 예술을 전달하는 학교문화예술교육의 변화를 통해 아이들의 생각을 이끌어낼 수 있는 예술교육이 필요하다. 진정한 학교 공간의 의미를 고민하고 공간 매개로 지역과 학교가 함께 고민하는 소통의 장이 필요하다. 학교가 열린 공간으로 지역사회의 중심거점으로 자리 잡기 위해서 어떤 방법이 있을까?

자기 정체성 찾기

교육자와 예술가, 교육자와 생존권자인 중자의 입장에서 현재 나의 위치에 대한 방향성을 도모하기 위한 철학적 고민의 필요

소통과 협업의 필요

교사라는 직업의 특성을 뛰어넘는 사고와 감성을 배우고 나누는 것을 어떻게 할 수 있을까?

타 분야 예술가들의 만남을 통해 다른 분야 예술 활동과 접목이 필요

자기 학습의 욕구

늘 사업위주로의 이야기와 결과 중심의 일상이었는데, 편하게 고민을 풀어내며 공부를 할 수 있는 시간이 필요

예술강사로서 짧은 지식을 모양만 바꿔 가공하고 있는 현실의 한계를 느낀다. 새로운 지식과 연구형태를 어떻게 하면 만들어 갈 수 있을까?

2. 누가

다양한 관심사를 가지고 만남

문화예술교육에 대한 관심

학교안의 문화예술교육, 새로운 학교 모델 만들기, 통합예술교육, 문화예술교육적인 학교 공간 만들기

지역과 소통, 연계, 관계에 대한 관심

내가 살고 있는 지역의 문화예술교육 연계, 작은 도서관, 마을 학교로써 학교공간 탐구

새로운 것, 재미있는 것에 대한 관심

세상의 빠른 변화에 대한 호기심, 공연 전시 영화 축제 행사 다문화 등 새로운 것

구성원들이 모인 방식

권유로 시작

관심 있는 한 선생님/기획자/예술가의 권유로 모임 구성, 다른 모임에서 함께 활동하는 구성원의 권유, 지인의 소개나 제의

자연스러운 만남

지역별/분야별 예술강사 모임, 기획자 모임, 같은 학교 동기, 다른 모임이 자연스럽게 이어진 형태, 연수 및 프로젝트로 만난 모임

개인적인 관심

환경/학교 공간 등 주제에 대한 개인적인 관심으로 자진해서 모임을 찾음

그 외

지원사업 공고를 보고 만들어진 모임, 영접월에 모임 참여, 상황 때문에 억지로 참여

3. 학습주제

자기활동 심화, 새로운 영역 개척

키네틱 아트를 인문학적

접근으로 풀어보기

<C.D.E>

키네틱 아트에 대해 학습하고, 연구하여 구성원들 스스로 성장 할 수 있는 내용을 기본으로 향후 디자인 수업에 실질적인 도움이 되는 연구/제작 활동

문화체험활동을 통한 읽기와 표현

<속이샘 영화가 좋아요>

학생들이 관심 없어하는 문화예술과

그에 따라오는 '향유'에 대한 관점에서 시작. '향유'에 대한 관점, 시각을 우리에게 직접 대입하여 풀어내기

기업 HRD를 위한 예술교육프로그램

개발을 위한 학습

<뚝자리모임>

예술강사들이 학교교육이 아닌 기업교육에 관심을 갖고 프로그램을 운영하면 좀 더 안정적으로 활동할 수 있지 않을까 생각. 기업교육과 기업에 대해 좀 이해하는 과정의 필요성을 느껴 제안

어린이를 위한 사진제작과

이를 활용한 수업모형 개발

<창의사진발전소>

기술 위주의 사진교육 방식을 극복하고 다양한 수업사례와 교안 분석, 이후 사진 예술강사를 위한 지침/강령을 만들기

만화교육에서의

인식변화를 위한 방안연구

<무한말풍선>

만화예술강사로서 교육현장에서 현실적인 의문점에 대해 토론하고, 그 해결방안 찾기

2011 한국만화예술교육의

지향점 탐구

<숨은그림찾기>

현재 문화예술교육현장의 예술가이자 교육자인 예술강사의 입장을 되돌아보며 지금까지 양적확대 되어온 만화애니메이션 교육과 강사 개인의 위치를 다각적으로 점검

수원화성공방거리 현장예술가 탐방

<사과나무>

우리가 꿈꿔왔던 현장예술가의 삶은 어떤 것인지 조사해보고 그것을 토대로 예술교육에 어떻게 접목 방안 연구



<바투박창천모임>

초기 주제는 왜 책을 읽게 하는가? 각 단체에서 장려하는 책 읽기 역시 상업적인 조장이 아닐까? 라는 의문점에서 출발. '피노키오의 모험'을 선정하여 피노키오의 모험에 대한 해석을 통해 인간의 본질, 인문학, 책 본질의 왜곡에 대해 논의

악학궤범 무거운 옷을 벗어라

<국악TA그룹 알아가다>

국악교육이 의무감이 아닌 즐거움이 되기 위해 우리들 스스로 “국악의 아름다움”을 체험하고 조선 성종 성현에 의해 집대성된 음악백과사전 “악학궤범”을 재구성

PBL로 풀어보는 교육연구

<연극누리>

학교 연극수업에서 발생하는 문제 상황에 대해 토론, 사례를 분석, 해결책 찾기

백남준 작품 미적체험

프로그램 연구개발

<TEA>

경기문화재단의 사업이고, 경기도 관련 문화예술단체나 기관 단체의 작품을 봤으면 했음. 그러던 중 백남준 아트센터에 방문을 하고 백남준 작품을 주제로 삼기로 함

변화하는 지구환경

<꾼>

수많은 환경적인 문제들 중 모든 것에 영향을 주고 심각한 문제라 생각된 '기후변화'라는 또 다른 큰 주제를 놓고 기후변화에 대해 우리는 무엇을 이야기하고 전달하는지, 예술가 집단에서 그것을 효과적으로 풀 수 있는 주제는 무엇일까를 고민하다 아이들이 느끼지 못하지만 항상 겪고 있는 그리고 감각적으로

모기 목숨은 코끼리 목숨과 같다

<살며 사랑하며, 놀이하며>

주제가 어떻게 드러날 수 있는가에 대해 논의를 하며 숲 생태전문가 초록지렁이님과 만나면서 주제를 구체화. 그러면서 ‘씨’에 대한 생각, ‘씨’가 성장해 나가는데 있어서 우리가 이야기하고픈 것의 관문이 될 수 있겠다는 것을 발견하고 집중해 나갈

초등교과 통합형

문화예술교육 프로그램 개발

<스토리씨어터 움벌레>

교육현장에서 단순체험이 아닌 깊이 있는 경험이 되도록 교육철학으로 녹여내 문화예술교육 실행, 스토리씨어터라는 새로운 장르 연극에 대해 고민하고 프로젝트를 실행

지역자원과의 협업(지역 공동체와 관계)

대안공간, 지역문화생활공동체와 접속하다

<자유상상 네트워크 문화접속사>

이미 활동하고 있는 문화예술집단, 문화운동집단들이 지역과 어떻게 만나고 있는지 그리고 어떤 다양한 판들을 벌이고 있는지 자세하게 들여다보며 분석. 이를 통해 우리가 가진 지역의 조건과 상황은 무엇이고 그렇다면 우리는 어디를 거점으로 지역운동을 시작할 수 있을 것인가 찾아봄

작은 것, 공동체, 일상의 문화예술교육

<착한지구만들기>

<지구를 살리는 7개 불가사의한 물건> 중의 하나인 도서관의 다양한 활동과 우리가 만난 작은 것들, 작은 사람들이 지구를 살리는 작은 힘이라고 생각하고 주제를 정함

<플랜E>

마을공동체안의 자연스런 일상적 행위로서의 아이들과 함께하고 다양한 계층 사람들과 소통의 의미를 나눌 수 있는 문화예술교육에 대한 고민으로 마을공동체 안에서 문화예술교육을 어떻게 풀어갈 지 고민

학교의 자투리 공간을

생태, 예술, 교육환경으로 바꾸기

<해솔공동체>

좋은 교육으로써의 학교 공간 환경변화. 학교가 지역사회의 중심점이 될 수 있도록 학교, 학부모, 학생이 함께 토론하고 학생뿐만 아니라 학부모 지역사회에도 좋은 배움의 터전이자 공유의 장, 편안한 쉼터가 되도록 공간 변화 실행

신 도시형 마을학교 모형발굴

<보평 아라리오>

학교 공간과 마을이 연계하여, 사적인 관계망을 형성하고 자발적인 그룹이 되어 자생성을 확보하는 프로젝트 실행

학교 공간에서

예술로 풀어나가는 수업

<꾸꾸는 놀이터>

체험으로 이루어지는 전통문화 중심의 교과통합. 지역예술단체와 학교가 연계하여 학교 공간에서 예술로 풀어나가는 수업이 아이들에게 재밌고 흥미롭게 다가갈 수 있도록 그 과정과 방법을 맛있는 음식을 나누며 이야기

버려진 공간 탐색, 그리고 재활용 워크숍

<남창초 문화예술교육연구소>

예술자원을 매개로 학교와 지역 간의 연계. 해외 대안교육의 사례, 국내 현장 탐방, 전문가 초청강의를 통해 교사와 예술가 기획자의 팀티칭으로 학교 안에서의 지속적인 예술교육

오감교육

지구의 면역력을 높이는

유기농예술-자연을 첨가 없이 번역하기

<CPR>

‘비경계성’, ‘내버려두기’, ‘놀이’라는 키워드에 공감대를 형성. 인간의 기본적인 감각인 육감을 이용한 ‘재생놀이 프로그램’방식으로 몸의 기억이 마음으로 지구를 이해하고 표면적이고 가시적인 변화가 아닌 의식의 변화로 개인의 가치변화를 이끌어 내고자 함

1인1책 갖기 학습공동체

<문예센터>

문학, 미술, 음악, 서예, 다도 등 문화 예술 활동을 통한 다양한 나눔 문화 실천, 핵심역량을 요구하는 사회에서 창의 지성교육을 통한 다양한 예술 활동 교육을 지원하고 봉사

MAPPING - 공간이 길을 건다,

지역에 길을 묻다

<무늬만문화예술교육연구소>

차이 인정하고 협업을 통해 새로운 가능성에 주목. 상상력과 엉뚱한 놀이를 통한 심리적 정서적 재할, 재생 실험 연구. 지역을 통해 개별화된 주체적인 삶의 방식을 설계, 다양한 삶의 방식과 가치의 문화가 공존하는 지향점을 두고 활동

장애학생에게 효과적인

전통복 지도 방법 연구

<무한사랑>

소통이 힘든 특수학교 공간을 프로젝트를 통해 소통의 장으로 발전. 학생, 학부모, 예술강사, 특수교사, 지역사회의 다양한 사람들과 만나 장애학생들에게 무한한 사랑주고 또한

교사들이 무한한 사랑과 자극을 받는 활기찬 학교 공간을 만드는 모임

#### 지역문화 연계를 통한 문화수업

##### <교문체>

김포지역의 벼농사와 두레문화를 통해 학교문화예술교육 교과서 + 체험활동으로 아이들이 오감을 통해 ‘만지고 보고 듣고 먹고 맡으며’ 살아갈 수 있도록 체험을 통한 학교문화예술교육

#### 4. 학습방법

##### 직접 만나기

매칭워크숍 통해 다른 CoP, 단체, 모임 만나기, 전문가 만나 강의 듣기, 멘토 만나 토론하기

##### 리서치

자료조사, 인터뷰

##### 스터디

관련서적탐독, 토론, 자체 워크숍, 관련 전시나 공연관람, 여행, 연수

##### 실행하기(파일럿프로그램)

모의 수업, 퍼포먼스, 프로젝트 실행

#### 5. 새로운 질문과 갈등

##### 새로운 질문

##### 관계에 대한 고민

모임을 진행하며 만난 관계(모임 구성원, 퍼실리테이터, 경기문화재단 등)를 어떻게 발전적인 방향으로 지속할 수 있을까?

서로 다른 자원들의 협업을 원활하게

할 수 있는 방안은?

문화예술교육을 통한 소통은 무엇인가?

##### CoP활동 과정의 결과물을

##### 현실화시킬 수 있는 방안

현재 공교육시스템에서 모임이 고민하는 문화예술교육의 실현이 가능할까?

학부모들에게 어떻게 문화예술교육을 실천할 수 있을까?

어떻게 보다 더 일상적으로 문화예술교육을 할 수 있을까?

##### 나의 삶과 정체성에 대한 고민

예술가로서 신념을 가지고 살 수 있는 방법은 무엇인가?

예술가로서 인생을 걸어가는 사람으로 자연을 어떻게 바라볼 것인가?

40대 이후의 나의 삶에 대한 질문

##### 예술강사로서의 고민

##### (예술강사 CoP참가자의 경우)

기존 예술강사 대상 재교육프로그램이 실제 예술강사 역량 강화에 얼마나 도움이 되었나?

예술강사로서 예술을 어디까지 봐야 하는가?

예술강사로서 어떤 신념을 가지고 수업을 해야 하는가?

##### 갈등

##### 활동내용에서의 갈등

CoP에 대한 이해가 부족한 상황에서 주제를 설정하다 보니 좌충우돌 하며 현장에서 지역,

대상, 인원,에 따른 조건들이 달고 주어진 시간 내에 해결하기 어려워 설문지와 공통적으로 크게 느끼는 문제들로만 해결방법을 찾기로 함

매칭 워크숍 진행에서 짧은 시간, 넓은 지역으로 제약이 많아 활동을 원활히 하는데 어려움이 있었고 결국 진행하지 못함

##### 관계속의 갈등

모임의 관계(지역-학교/학교-학교 등) 속 에서 문화예술교육상, 시각, 단어, 가치적 결과를 원하는 학교와 외부 인식 등 차이에서 오는 갈등

구성원간의 인식(교육관) 차이, 시간조율에 대한 어려움

각자 자신이 원하는 활동 영역에 대한 구체적 토의가 부족하여 결국 각자가 원하는 부분에 치중해서 연구함

활동 내용을 외부로 꺼내는 시간은 많았지만 정작 모임 안의 구성원들끼리의 깊이 있는 나눔이 부족

##### 개인적 갈등

정확한 정답이 없는 주제를 고민하고 공부하는 과정 자체가 힘들었음

개인적으로 너무 바쁜 다른 일들 사이에서 솔직히 말하면 돈도 되지 않는 일을 위해 가족도 등지고 모임에 나가는 것이 뭐하는 짓인지 모르겠다고 중얼거리며 현관을 나선 적이 있음

#### 6. 임시봉합

##### 시간이 해결

괜한 갈등인지라 알게 모르게 어느새 해결됨

##### 휴식기 갖기

우연히 잠시 활동의 흐름이 끊긴 적이 있었는데 그래서 그런지 그 이후의 모임은 내용적으로 급상승의 시기를 맞음

##### 만남

자주 만나기, 여행, 밥 먹기, 수다 떨기

##### 해결 불가

#### 7. CoP의 좋았던 점

##### 자아성찰의 기회

활동을 하며 나와 나의 작업에 대해 다시 돌아보았다. 예술적 창작활동에 대한 목마름 해소

내가 달라졌다. 예술가로서 문화를 창조하고 이끌어가는 예술가로서의 나까지는 솔직히 아직 아니다. 그런데 매일 화장실에서 휴지를 사용하는 생활인으로써 지구에 영향을 미치고 있다는 것을 인지하기 시작했다

수동적 예술강사가 아닌 적극적 자아를 지닌 예술교육자로서 새로운 삶으로 재탄생

문화예술교육자가 얼마나 풍부한 체험과 지식을 체득해야 하는지, 인문학에 대한 경험이 필요하다는 것을 깨달음

스스로에 대한 자기반성, 자기 철학에 대한 문제 발견

**인식의 변화**  
지금까지의 생각과 방식에서 새로운 해결책을 찾는 방법을 유연하게 찾아볼 수 있는 기회

결과보다 과정을 더욱 소중하게 느끼게 됨

**문제의식에서 비롯한 해결 방법을**

**자유롭게 실험할 수 있는 기회**

**(자유로운 학습활동)**

구성원의 여러 좋은 점을 최대화 하고 자유롭게 주제를 재설정하고 다시 나아갈 수 있다는 점

파일럿 프로그램이 ‘최종의 완성된 결과물을 향한 실험’이라는 의미로 접근 할 수 있어서 무한히 생각하고 실험할 수 있었음

**다양한 사람과의 만남**

개인적으로 가지고 있었던 고민을 구체적인 모임 형식의 활동으로 갖출 수 있어서 좋았다

건강한 갈등을 할 수 있어서 좋았다

문제의식을 가진 여러 명이 함께 모이고 해결해 나갈 수 있는 과정의 경험. 즐거운 배움의 과정, 과정 중에 배움과 통찰,

지속적인 의견 교류와 활동을 통해 문화예술교육에 대한 신선한 의견 제시

개인의 경험과 사례를 공유하며 현장의 문제해결에 도움이 됨

**재미있는 지원사업의 가능성 발견**

학습과 나눔을 지원해 주는 취지가 좋았다. 지원사업을 통한 모임도 재미있을 수 있다는 것을 느낌

일을 하며 내가 하는 일이 맞는지 틀린지 모르고 달려왔는데, 이번 지원사업을 통해

조금 나를 찾아가고 문화예술교육에 대해 다양한 생각을 할 수 있도록 해줌

**공유의 방식**

SNS활용한 진행과정이 신선하고 오히려 편안하게 서로의 진행 상황을 공유할 수 있어서 친근했음

## 8. CoP의 아쉬운 점

**CoP간 네트워킹 필요**

다른 분야와 생각의 교류를 할 수 있는 시간 아쉬움

CoP간에 서로의 이해가 부족

집중 워크숍이나 네트워크 파티 필요

**활동 시간 부족**

지원사업의 기간이 너무 짧음

**CoP활동 이후 지원이 계속 되었으면 좋겠음**

**CoP의 평가, 퍼실리테이션 방식**

**(문화접속사/예술강사 탐구생활 참여팀)**

CoP의 성격은 커뮤니티마다 차이가 있음. 다름의 차이는 다양성의 가치이고 그것이 문화의 핵심. 때문에 평가의 측면에서 수치화의 결과보다는 과정에 더 집중할 수 있는 평가지표가 필요함

자율학습모임인 만큼 자율성을

기반으로 한 평가가 필요

발표나 점검이 아닌, 놀이와 식사를 통해 이루어져야 한다고 생각함

어느 관리자, 지위자가 있는 구조라는

인상이 있는데, 이것은 부담스럽다

**처음에 CoP에 대한 이해가 필요함**

너무 자유롭기 때문에 혼란스러울 수 있다는 점

## 9. CoP 운영 TIP

### TIP 1

**무늬만문화예술교육연구소의**

**관계를 여는 프로그램 팀**

**무늬만문화예술교육연구소 / 이아람**

무늬만 연구진들의 초기 모임도 그렇고 다른 CoP팀들의 모임, 학교 안에서의 선생님들과 학생들의 만남에서는 어색함과 불편함이 있었다. 아직도 감성적인 교류를 하기엔 아쉬운 점도 많았고 모자라는 점도 많았지만 조금해하지 않고 자연스러운 만남이 되길 기대하며 우리만의 관계를 여는 프로그램들에 주목하고 있다. 무늬만 연구소에서는 사람과 사람과의 만남에서는 어느 공간을 막론하고 감성을 움직일 수 있는 혹은 아주 자연스런 게임을 통해 대상자와 관계를 좁혀나가고 있다. 학생들과 수업에서는 수업에 학생들이 동기화가 부여되고 이해할 수 있을 때까지 warm-up을 지속적으로 진행되고 있는데 스스로 원하는 게임도 진행할 때도 있지만, 서로가 함께 협업할 수 있고 상대방과 나의 차이를 인정할 수 있는 시간을 진행을 한다.

그 첫 번째가 의자 뺏기 게임이다.

이는 기존에 많이 활용되는 몸 풀기인데 술래를 제외한 모든 사람들이 의자에 둘러 앉아 있고 가운데서 술래가 질문을 함으로써 그에 해당되는 사람들이 다른 의자로 옮겨지는 게임이다. 외적인 모습에 질문을 하는 경우가 많지만, 눈에 보이지 않는 질문들을 해봄으로써

스스로 의도치 않는 상황들에 의해 재미있는 연출이 진행이 된다. 또한 움직임을 통해 이성을 누른 감성 자극제가 될 수 있다는 것이다.

다음으로는 시각을 제외한 오감활동들인데, 이는 시각에만 의존하는 사람들에게 익숙하지 않은 감각을 활용해 봄으로써 있는 그대로의 나의 모습을 표현해 볼 수 있고 예측하면 예측 할수록 어긋나는 비성형적 구조에서 배우는 유연성을 나눌 수 있다. 오감 활동에는 아주 많은 활동들이 있지만, 그 중에 안대를 쓰고 안내자와 함께 공간을 탐색해보는 것이 있다. 이는 안내자에 의존하여 움직이며 서로에 대한 신뢰와 불편함을 알아보는 시간이다. 이 전에 연구원들이 안내가 아닌 실제로 새벽시간, 어두운 암흑 속에서 공간을 둘러보는 마실 시간을 가져 본적이 있다. 눈을 뜨고 있어도 실제로 아무것도 보이지 않고 오로지 다른 감각에만 의존하여 활동을 해봄으로써 내 자신이 아닌 다른 사람과 서로 의존하면서 풍경들을 같이 알아보고 인식해보는 시간이 무엇보다 서로에게 큰 의지와 감성적인 관계를 좁힐 수 있었던 시간이었다. 그 외 다른 프로그램의 경우 일반적으로 생각할 수 없었고 행동할 수 없었던 것들을 진행해보면서 이성적으로 행동해야 한다는 정지된 자신의 모습을 풀어보는 것이 가장 중요했다. 예측할 수 없는 상황을 맞이함으로써 생겨나는 뜻밖의 상황들에 맞닥뜨렸을 때 시각보다 개별화된 다양한 감각적 관찰을 통한 과정을 중시하고 새로운 감각과 언어로 변주해 보는 놀이야말로 이 부조리하고 비선형적 놀이가 사람과의 관계를 좁히는 것 이상의 과정의 다양한 방식을 공유하는 지점일 것이다.

## TIP 2

### 남창초 주도권 논쟁 사례

#### 남창초 문화예술교육연구소 / 한문희

‘남창초 주도권 논쟁 사례’라고 하나기 마치 뭐 대단한 논쟁과 싸움이 있었던 것 같아 보입니다만 절대 그랬던 것은 아닙니다.

남창초등학교는 파일럿 프로젝트로 교사와 예술가가 함께 수업을 진행해 보기로 했습니다. 예술가가 수업에서 아이들과 할 수 있는 내용을 정하고 그 내용에 맞는 수업단원을 교사가 찾아 연결하는 방식이었습니다. 수업이니 정규 수업과정에 있는 내용이어야 했으니까요. 수업단원을 정하고 그것에 맞는 예술가를 섭외하고 내용을 준비하는 형태가 더 자연스러웠겠지만 우리가 가지고 있는 시간과 자원이 그리 넉넉히 않았습니니다.

우리는 우리의 자원을 최대한 활용했습니다. 그림 그리는 사람(회화작가), 나무 및 철 작업하는 사람(설치 및 오브제 작가), 음악 하는 사람(뮤지션)이 아이들과 할 수 있는 수업 내용을 구상하기 시작했습니다. 그래서 그림 그리는 송은지 작가는 1학년 아이들과 오래된 남창초등학교 벽에 벽화를 그리고, 철 작업하는 장성진 작가는 6학년 아이들과 여럿이 함께 타는 그 무엇을 만들기로 하고, 뮤지션 김동현은 4학년 아이들과 아이들의 이야기를 담아 노래를 만들어 보기로 했습니다. 교사와 예술가가 하나의 팀이 되어 각각 8시간에 걸친 수업을 통해 하나의 프로젝트를 완성해 가는 과정입니다. 교과내용에 대한 연구도 없었고 수업을 철저히 준비할 시간도 부족했지만 노련하신 각 학년 담임선생님들 덕분에 수업은 무난하게 진행되어 갔습니다.

하지만 몇 가지 문제점들도 들어옵니다. 예술교육이 수업에서 목적하는 바가 무엇인가에 대한 상이 조금은 다른 경우가

있었습니다. 또 수업 안에서 교사와 예술가의 역할이 불분명해 어려움을 겪기도 했습니다. 수업에서의 교사와 예술가의 역할과 수업 전체의 주도권이 누구에게 있느냐가 하나의 화두로 떠오릅니다. 학교 정규과정의 수업이므로 당연히 교사가 전체 주도권을 갖고 수업을 진행해야 할 듯 보입니다. 하지만 경우에 따라 교사가 주도할 수 없는 내용들도 많습니다.

강의를 해주신 백령 선생님께서도 현재 학교문화예술교육의 대안으로 팀티칭(Team teaching) 방식을 제안해 주셨는데 교사가 일방적으로 주도할 경우 ‘예술가의 도구화’라는 문제를 양산할 수 있음을 지적해 주셨습니다. 수업 안에서 예술가들이 도구화 되지 않으면서도 교사와 예술가가 함께 할 수 있는 방법은 무엇일까요? 교사와 예술가, 그리고 기획자가 완벽한 한 팀이 될 수 있을까요? 좋은 팀은 서로의 단점을 보완해 주고 공동의 목표를 향해 상호협력 합니다. 그리고 여기엔 상호 신뢰가 기본이 되어야 합니다. 교사와 예술가, 그리고 기획자가 서로 잘 할 수 있는 일을 할 수 있도록 구조를 만드는 것! 그것이 팀티칭의 열쇠가 아닐까 생각합니다.

남창초등학교의 주도권 문제는 주로 4학년에서 벌어집니다. 4학년 담임선생님은 우리 CoP의 팀원이 아닙니다. CoP팀원 중 교사가 3분이 계시지만 한 분께서 교과전담이라 학년을 맞고 계시지 않았고 우리에게 3명의 예술가가 있어 함께 수업을 진행해 볼 1개의 학년이 더 필요했습니다. 그래서 관심을 표명하시는 4학년과 5학년 담임선생님을 만나본 후 4학년 아이들이 음악을 좋아한다기에 김동현씨가 4학년과 음악작업을 해보기로 했습니다. 두 분 다 고생을 많이 하신 것으로 알고 있습니다. 4학년 선생님은 선생님대로 힘드셨고 동현씨는 동현씨대로 힘들었습니다. 두 사람의 갈등을 잘 조정하지

못한 기획자로서의 부족한 역량이 아쉬울 따름입니다. 그래도 마지막에는 작업 결과에 만족하며 서로에게 고마움을 표했다고 합니다. 과정상에서는 생각이 많이 다르신 4학년 선생님이 인해 조금 힘든 부분도 있었습니다. 하지만 과정을 정리하는 지금 4학년 선생님의 존재가 많이 고맙습니다. 선생님이 아니셨다면 이러한 주도권 논쟁도 화두로 등장하지 못했을 것이고 예술교육에 대한 생각이 우리와는 다른 교사 분들도 많이 계신다는 것도 알지 못하고 지나갔을 테니까요.

## TIP 3

### 학교, 지역공동체의 옆구리 찌르다.

#### (보평아라리오 사례)

#### 보평아라리오 / 이효순

학교공간을 지역공동체, 마을의 거점공간으로 성장하고 확장하고자 했던 보평의 사례들을 솔직하게 들어보고자 합니다. 올해 옆구리를 찔렀다고 자평한 이야기들을 진솔하게 들려주시면 됩니다. 여기까지 서는 발걸음을 띄웠고, 아직 이지점은 어렵다. 등에 대해서 들어보고자 합니다. 우리는 이렇게 옆구리를 찔렀다!

3월부터 학교로 출근했다.

문화예술코디네이터라는 직책이지만 실제 어떤 업무를 어떻게 풀어나갈지 가이드나 방향이 전무한 상태였다. 학교에 문화적 매체를 활용한 활동들을 접목하여 주입식 위주의 교육현실을 좀 더 창의적으로 넓혀내고자 하는 의지에서 만들어진 직책이라 생각했다.

처음 뵈 우리 교장선생님은 규율이 매우 엄격하신 호랑이 교장선생님에 가까웠다. 모든 선생님에게 똑같은 규율을 강조하셨고 모든

학생들에게도 똑같은 규칙이 적용되었다. 다르게 표현하면 매우 공정하고 공평한 분이 신겨다. 이것은 생활철학 뿐 아니라 교육철학에서도 나타난다. 모든 교실에 차별 없이 균질한 교육이 진행되길 모두에게 독려하셨다.

이러한 모토로 학교 안에서 다양한 활동이 진행됨과 동시에 ‘학교공동체’를 위한 ‘마을공동체’ 작업이 진행되고 있었다.

### 왜, 학교를 중심으로 한 마을공동체일까?

위에 기술했듯 신도시에서 주민의 구심점이 될 수 있는 것 중 가장 친숙한 것은 학교다. 대부분의 가족 구성이 부모와 학생으로 이루어 졌고 아이들에 대한 부모의 관심은 동서고금, 시대를 막론하고 유일무이한 공통점임은 틀림없다. 이런 점을 우리 교장선생님은 너무나 잘 알고 계셨기 때문에 학교를 중심으로 마을 공동체를 이뤄보고자 마을의 중심축들을 만들어 가게 된다.

### 처음 만난 마을 주민들

마을에는 정말 다양한 인적, 물적 자원이 있다. 어떻게 연결하여 구성해 내느냐가 관건인 것이다. 가장 먼저 학부모위원회와 운영위원회 등과 같이 학교의 공식적인 관계부터 만나기 시작했다. 사실 난 아직 학부형이 아니기 때문에 학부형이 되면 정말 뭐가 절실할지, 학교에 원하는 것이 뭔지 피부로 와 닿는데 한계가 있다. 특히 학교 안을 넘어 학교 밖, 마을까지 그 영역이 확대되면 더 많은 상상력이 필요로 해집은 자연스럽다. 내가 이럴 진데 다른 학부형들은 어떠했을까? “학교를 통한 마을공동체, 우리가 계속해야 합니다!” 라고 했을 때 솔직히 우리가 뭐하자는 것인지 정확히 이해한 학부형은 많지 않았으리라 생각된다. 그러나 조금씩 움직이기 시작한다.

아마 교장선생님의 강력한 후원과 믿음  
학부모들을 움직이게 한 결정적인 동기가  
되었겠지만 학교를 통한 마을공동체에 관심을  
보이기 시작한 것이다. 그것이 왜 중요한지  
공감하기 시작했다. 그러한 공감대는 마을축제  
추진위원회를 구성하는 토대가 되고 6월  
어느 날 첫 모임을 가졌다.

### 난관의 시작!

정말 다르다는 것을 실감했다. 왜 모였는지  
분명 공유하고 공감하고 무엇을 이뤄내야  
하는지도 알지만 그 방향이 너무 달랐다.  
다른 게 틀린 것은 아니지만 다름을 좁혀가는  
과정은 너무나 지난한 시간이었다.

마을축제를 통해 학교를 통한  
마을공동체를 이뤄가자는 커다란 틀에  
합의하고 그럼 무엇을 어떻게 할지에 대한  
후속논의들이 지속된다. 건축을 전공한  
학부모, 문화예술관련 교수님, 음악을 전공한  
어머니... 정말 각인각색이고 그 색깔만큼  
축제를 보는 관점과 접근법이 달랐다.  
당연했다. 우리가 얼마나 다른지를 확인하는  
과정 속에서 우리가 서로를 이해할 수 있는  
이유를 발견하게 되는 아이러니를  
경험하게 된다.

### 이제 진행이다.

축제는 학생들의 발표회와 다른 모습으로  
방향 잡혔다. 우리가 생각해 보야 할  
큰 주제들이 담겼다. 즐거움, 참여,  
환경이 그것이다. 주민과 학생이 참여하는  
프로그램으로 벼룩시장과 학생, 학부모 공연  
그리고 마을 축제 참여한 모든 사람이 함께  
눌 수 있는 놀이프로그램 정해졌다.  
마을축제이니 초등학교뿐만 아니라  
보평중학교도 참여할 수 있는 꼭지를  
만들었다. 이 과정을 모두가 즐길 수 있도록  
설계되었다. 오전에는 초등학교 아버지  
축구부와 중학교 아버지 축구부의 친선 경기를

치렀고 그 분들이 하루 종일 굳은 일을 도맡아  
하셨다. 보평의 천하장사~

공연을 준비한 학부모 동아리 놀마루와  
보평합창단은 정기적으로 만나 지속적인  
연습과 훈련(?)을 계속한다.

학생들은 학생회를 중심으로 공연에 참여할  
학생들의 신청을 받아 나름의 심사를 거쳐 최종  
선정된 팀이 무대에 올랐다.

전문공연팀도 추진위원의 도움으로 야외에  
잘 어울리는 공연이 섭외되고 지역의  
환경운동단체의 도움으로 환경관련 프로그램  
섭외도 끝났다.

경원대 미대친구들의 도움을 받아  
학교이야기 전시도 준비했다.

마을과 결합하기 위하여 마을단지에  
참여 유도 공문을 보내고 단지별 통장과도  
업무협의를 진행했다. 삼평동의 협조를 위해  
동장님께 초대장을 보낸 것을 물론이다.

각 단지와 학부모회에서 음식부스를  
맞아 주셨고 보평초 영화반 학생들도 주먹밥을  
만들어 제공했다. 모두가 모여 정말 나름  
즐거운 시간을 보냈다.

### 이제 본격적으로 '마을공동체'를 향한

#### 발걸음을 땀다.

축제가 지나고 마을에서는 후속조치가  
필요하다고 의견을 모았다. 누가 무엇을  
할 것인 가에서는 의견을 보였지만 지속적인  
활동이 계속되어야 한다는 지점에서는 모두  
같은 마음이었다.

보평중학교와 보평초등학교 그리고  
학부모가 모여 보평아나바다를 열기로 한다.  
보평중학교는 학교 일정상 함께하지는  
못했지만 함께할 의사를 보인 것에 의미가 있다.  
2012년에는 함께 진행 가능하리라 생각한다.  
학생들의 참여 신청이 100명을 넘었다.  
학부모의 참여의사도 높았다. 서로의 얼굴을  
알아가고 서로의 아이를 공유하며 일상의

작은 부분을 나눠가질 수 있는 '어떤 것'이  
생긴 것이다.

다른 방향에서는 공동체란 무엇인지  
기본적인 내용부터 다시 알자는 세미나가  
열렸다. Thomas J. Sergiovanni의  
학교공동체만들기를 함께 읽고 토론하는  
모임이다. 발제와 토론을 통해 우리는 조금씩  
성장해 나간다.

### 앞으로의 과제

그러나 이런 일련의 활동과 과정은 다수의  
의지가 반영되었다고 보기 어렵다. 또한  
지속적으로 만남이 이뤄지지 못하는 한계,  
예를 들어 이사를 가게 되거나 방학에 만남이  
끊긴다거나 하는 문제들이 생기기 쉽다. 또한  
활동하는 학부모와 그렇지 않은 혹은 맞벌이  
등으로 활동하지 못하는 학부모들 간에  
오해도 생길 수 있다. 학부모 입장에서는 이런  
일련의 활동, 봉사가 나의 자식에 국한되길  
원하는 사람도 분명 존재한다. 그러나 99가지  
안되는 이유를 들어도 1가지 꼭 해야되는  
이유가 그 모든 장벽을 넘게 하는 힘이라  
생각한다. 비록 공동체가 이미 다 해체되어  
실체여부 조차 확신하지 못하지만 우리는  
분명 공동체를 경험했던 세대이고 우리 다음  
세대들도 공동체를 통해 성장하고 살아가기  
때문이다. 그러한 공동체가 어떤 빛깔일지는  
좀 더 시간이 필요하지만 말이다.

## 4

### 제 3의 시선

#### 퍼실리티테이팅 스토리

“높기보다는 넓고 깊게 시작하자”

학교공간읽기CoP 지원사업에서 커뮤니티들의 실천과 관계를 촉진하는 역할을 시작하면서 목표를 그리 높게 잡지는 않았다. 당초 기대치가 낮았다는 의미가 아니라 단기성과 목표를 두고 100m 전력달리기를 하는 방식을 택하지 않았다는 말이다.

지역사회 안에서 함께 돌보고 배우는 교육공동체를 만들고, 이들이 서로 연대하고 성장해나갈 건강한 공동의 교육터전을 다져나가는데 있어서 CoP는 가장 기본이 되는 단위와 자원을 발굴하고, 형성하는 지원사업이다. 백년지대계는 너무 거창하더라도, 그래도 좀 길게 보고 내디뎌야할 거리를 가능해야 하지 않겠는가. 우리가 지금 발 딛고 있는 교육현실과 이슈를 공유하고, 서로 어떤 문제의식과 지향을 갖고 있는지 들여도 보고, 스스로의 폭을 통해 한계와 가능성을 자각하며 말이다. 더불어 앞으로 함께 해나갈 동반자들과 자발적이고 지속가능한 동력을 서로서로 찾아나가기까지 해야 한다. 무엇보다 그러한 발견과 성장이 강력한 누군가의 입에서 발화하여 일방적으로 다른 사람의 귀로 흘러들어가는 말이나 당위가 아니라 자신의 경험치 안에서 우려난 진하기만큼의 솔직함과 절박함에서 스스로 문제의식을 발견하고, 변화의 필요를 자각하고, 현장에서의 귀한 실천으로 구체화되어야 한다. 이런 작고 사소하지만 건강한 경험들이 쌓이면서 CoP의 실천은 우리 모두의 공유자원이 되기를 바랐다. 실은 높기보다는 넓고 깊은 바람이 있었다고 할까. 그리고 올해의 짧지만 진한 4개월은 그 단초를 발견하기에 충분했다.

학교가 지역사회가 가진 자원들과 어떻게 만날 수 있을까에 관한 고민을 이제 막 시작하는 파편적이고 이질적인 집단들이 연대 가능한 새로운 교육공동체의 단위로 성장해나가기 위해, 서로가 가진 다른 배경과 이야기들은 자기 영역 안에만 있는 것보다 더 좋은 아이디어, 다양한 가능성을 발견하는 자극이 되어야한다. 뿐만 아니라 그 만남이 서로의 결핍을 드러내는 장이 아니라 확장 가능한 외연으로 경험되어야 한다. 물론 해솔 공동체나 보평 아라리오처럼 지역사회 안에서 학교를 오랜 동안 실천해온 CoP도 있지만, 대부분의 CoP는 고민과 실험의 출발점에 있다. 새로운 교육공동체를 고민하는 단계에서는 건강한 커뮤니티를 형성하기 위한 자극과 촉진, 그리고 작고 사소하지만 좋은 경험을 쌓아가는 것이 중요하다. 아하, 이런 만남, 이런 모임이 정말 좋은 거구나.. 하는.

내가 커뮤니티들의 실천을 자극하고 촉진하기 위한 사용한 방법들은 뭐 그리 대단한 기법도 아니다. 활용하기에 어렵지도 않다. 재미있게 만나고, 창의적으로

소통하고, 자연스럽게 공유하는 판을 열고 공동의 이슈를 던지는 약간의 역할만을 했다. 그러다보니 커뮤니티들은 소통과 공유의 판에서 자연스럽게 대화를 하고, 서로가 가진 다양한 경험들을 공유자원화하고, 발견한 이슈나 문제의식을 쟁점화 하여 공론화하고, 저마다의 상황과 결합된 자기 문제의식을 스스로 찾게 되었다. 또한 이 열린 대화의 과정을 통해 개별 커뮤니티들은 자신들이 부딪힌 문제의식들을 커뮤니티 내부의 문제로 축소하여 사고하지 않고 다른 CoP들과 이야기를 나누면서 공동의 이슈로 확장하였으며, 이는 더불어 발 딛고 선 공동의 교육터전에 대한 문제의식을 공유하는 계기가 되기도 했다. 물론 물리적인 한계로 인해 너무 넓은 경기도라든지 이동과 일정조율의 어려움 때문에 일대일로 만나 긴밀하게 대화를 나누는 매칭워크숍이 원활하게 진행되지 못해 아쉬움을 남기기는 했지만 말이다. 그리고 지나고 나면 우리에게 대화의 시간은 언제나 아쉽고 부족하다.

이번에 함께 활동한 9개의 CoP는 대략 3가지 정도의 결이 있었다. 첫 번째 결은 지역사회 안에서 새로운 교육공동체의 필요를 인식하고 이제 막 시작하는 집단들로서, 이들은 처음 시작하는 집단이 부딪히면서 발견하게 되는 건강한 문제의식이나 이슈의 지점들을 적극적으로 발견하여 공론화하는 역할을 해주었다. 수원 남창초나 가평초의 꿈꾸는 놀이터, 무늬만 문화예술교육 커뮤니티 등이 그들이다. 두 번째 결은 이미 혁신학교로 지정되어 지역사회의 다양한 자원과 학교가 어떻게 만날 수 있을 것인가를 오랫동안 실험하고 실천해온 집단으로 해솔공동체나 보평아라리오 등이다. CoP 그룹 안에서 앞으로 나아갈 방향이나 반복적으로 부딪히게 될 문제의 스펙트럼을 보여주고, 이제 막 시작하는 팀들에게 자신들의 경험자원과 어려움을 헤쳐 나가는 지혜를 나누어 주는 역할을 했다. 그리고 이러한 과정이 그들에게는 현재 많은 난관에서 불구하고 나아가게 하는 응원가이자 자기 확신의 계기가 되었고, 혹시 놓치고 지나왔던 부분들에 대한 되새김의 계기도 되었다. 마지막으로 세 번째 결은 아직 지역사회와 학교의 결합에 대한 문제의식이 미흡한 CoP이다. 왜 교육프로그램이 아닌 이런 교육공동체 단위를 형성하는 과정에 예산이 지원되는가를 다른 팀과 만나서 소통하고, 문제의식들을 공유하면서 깊이 있게 공감하고 이해하는 단계에 이른 팀들이다. 교문체. 무한사랑, 문예센터, 움벌레 등이 그들이다. 이렇게 9개 CoP는 시작 지점은 조금씩 달랐지만 배움과 자각이 있었고, 그러한 통찰을 기반으로 저마다 다른 속도와 깊이로 성장하였다. 그리고 각각의 CoP는 그들에게 주어진 상황과 문제의식이 반영된 실천의 지점들을 찾았다.

커뮤니티의 기본 동력은 자발성이다. 이제 그들은 자신들이 새롭게 나아간 지점에서 더 깊은 고민을 하고, 그것의 해결을 위해 지역사회의 자원과 학교가 결합한 교육공동체 CoP를 만들어내고, 다른 CoP들과의 더 긴밀한 소통과 연대의 필요를 느끼게 될 것이다. 그들이 어떤 자발적인 배움과 연대의 실천 판들을 만들어낼지 기대가 된다.

개인적으로 공동체 활동을 하는 사람들과는 늘 공유하고자 하는 몇 가지 공동체 이슈가 있다. 이번 학교공간읽기 CoP에 참여하면서도 지속적으로 공론화한 문제의식이었다. 이는 내가 문화관을 기획하는 일에서 지속가능한 창작공동체를 위한 실천으로 활동을 전환하게 만든 문제의식이기도 하다. 첫 번째는 공동체를 가치 중심에서 관계중심으로 확장하여 바라보자는 것이다. 많은 공동체들이 가치아래 모이지만 사실 관계 때문에 깨지거나 지속가능한 동력을 발견하는 경험을 더 많이 할 것이다. 무엇보다 가치와 달리 관계의 깨짐은 상처가 된다. 건강하고 창의적인 관계를 어떻게 만들어나갈 것인가에 대한 공동의 노력이 필요하다. 때로는 관계로 인해 가치 또한 살아서 창조적으로 진화하지 않는가. 두 번째는 공동체의 실험과 실천은 성공과 실패의 틀이 아니라 배움과 성장의 틀로 바라보자는 것이다. 사람은 성공을 통해서만 성장하지 않는다. 실패를 통해서 더 많이 배우고 성장한다. 실패가 아니라 도전과 실험의 과정이다. 공동체는 실천의 결과나 성과를 평가하고 판단하기보다는 그 과정에서 어떤 배움과 성장이 있었는가 하는 관점으로 전환하자는 것이다. 그리고 세 번째는 공동체는 경쟁이 아니라 연대에 기반하고 있다는 것이다. 공동체는 내적으로도 외적으로도 서로 소통하고 공유하고 협력하는 활동을 통해서 에너지가 만들어진다. 이는 경쟁이 아니라 연대의 산물이다. 그리고 더불어 살아가는 삶의 단위는 개인이 아니라 공동체이다.

시작워크숍 - 질문던지기

시작워크숍은 처음 만나는 자리이니 CoP별로 돌아가면서 첫인사를 했고, 재단에서 왜 학교공간읽기 CoP라는 이름도 생소한 이런 지원사업을 하게 되었는가에 대한 이야기를 했죠. 그리고 CoP 참여자들 개개인 간에 서로 긴밀하게 만나는 시간을 질문던지기를 통해서 가져보았습니다. 모인 사람들에게 던지고 싶은 질문은 적고, 사람들과 1:1로 만나서 서로에게 질문을 하고 대답을 듣습니다. 그리고는 질문지를 교환하여 상대방의 질문을 갖고 또 다른 사람을 만났습니다. 내 질문만이 아니라 다른 사람들의 다양한 질문을 통해서 사람들을 만나보고, 최종적으로 네트워크를 타고 여행을 다녀온 나의 질문지를 받게 되었습니다. 사람들이 어떤 문제의식을 갖고 출발하는지를 살짝 엿볼 수 있는 시간이었습니다.

- Q : 신도시에서 마을 공동체를 만들기 위해서 어떤 노력이 필요할까요?  
- 이효순 / 보평아라리오
- A : 학교와 관계된 사람과 그 사람을 연결할 수 있는 사람.  
프로그램이 목적이 아니라 관계가 목적이 될 수 있는 노력 필요하다.  
- 전종호 / 해솔공동체
- Q : 스스로가 가치 있는 사람이라고 느끼는 순간은 언제일까? - 이선영(꿈꾸는 놀이터)  
우리 반 아이가 내가 하는 것을 똑같이 하고 있을 때(아이들에게 영향을 주고
- A : 있다는 것을 느낄 때) 그리고 가치라는 것이 살아 있다는 느낌을 많이 받게 되는 것 같다. - 전인영 / 움벌레
- Q : 학교의 문화예술교육을 교육과정과 연계할 때 어려운 점은 무엇일까요?  
- 전인숙 / 남창초
- A1 : 원인 교사 역량 부족. 예술에 대한 가치의 부재  
해결책 못하는 것을 스스로 인정. 자기 혼자 해결하려는 태도를 버리고 예술가의 도움으로 해결 - 이선영 / 꿈꾸는 놀이터
- A2 : 학교 수업의 고정관념(시간, 차시)을 깨고 들어가기 힘들다. 선생님들의 상식을 깨는 것이 힘들다. - 조미란 / 교문체
- A3 : 시간(학교 운영 중 교육과정)이 충분하지 않다. 교과목을 나누어 하고 있는데 문화예술교육을 하려면 시스템이 필요하다. - 전종호 / 해솔공동체



### 중간워크숍 - 발견된 이슈 & 문제 상황으로 대화나누기

중간워크숍은 무늬만문화예술교육커뮤니티가 서로 친해지는 프로그램으로 진행해주었죠. 우리 왜 이렇게 열심히 하는 거죠? 라고 누군가가 물을 만큼 뜨겁게 뛰었죠. 본 워크숍에서는 일반적인 보고의 성격을 탈피하고자 했습니다. PT형식을 취하되 "우리 이런 이런 활동했어요" 하는 방식의 활동성과 나열이나 보고가 아니라, 각각의 팀마다 실천과정에서 쟁점이 되었던 관점이나 문제의식을 명확하게 설정하고 "우리가 활동을 하다 보니 이런이런 이슈나 문제 상황들이 발견이 되더라. 이 지점에 대해서 다른 CoP들과 이야기를 나눠보고 싶다" 하는 방식으로 커뮤니티별로 발견한 이슈 & 문제 상황 중심의 PT를 해달라고 요청했습니다. 그리고 그렇게 도출된 이슈들을 가지고 대화의 장을 만들었죠. 중간워크숍은 최종보고보다 훨씬 다양한 쟁점화가 필요하다고 생각합니다. 이후의 남은 기간 동안의 활동과정에 실질적인 도움이 되고, 새로운 발견의 기회를 제공하는 과정이 되어야 하니까요.

<대화테이블이 열린 이슈들>

- 교사+예술가+기획자가 함께 팀티칭으로 수업할 때 수업의 주도권 문제 - 남창초
- 참여자들이 능동적으로 학습에 참여할 수 있는 방법 혹은 자연스러운 역할부여의 방법 - 움벌레
- 학교공동체를 통한 마을 만들기. 사적 관계형성이 어려워 공동체 의식이 낮고 자발적인 참여도 저조하다. 어떻게 해야 할까? - 보평아라리오

### 매칭워크숍

다수의 팀이 한꺼번에 만나기보다는 2팀 혹은 3팀이 만나서 서로의 활동에 대해서 좀 더 긴밀하게 알고, 문제의식을 공유할 수 있는 시간을 갖도록 하였습니다. 매칭을 하는 기준은 어떤 팀을 만나고 싶은가에 대해 사전 리서치를 한 결과와 서로 만나면 시너지가 만들어질 것이라고 생각되어지는 팀이 있다면 그것도 고려하여 매칭 하였습니다. 그리고 문예센터는 책 만들기라서 CoP의 다른 팀보다 문화운동공동체 이공의 개인사도서관을 방문하고, 인터뷰를 하는 것이 더 좋을 것 같아서 함께 방문하기도 했습니다. 그 외 지역적, 시간적 여건이 맞지 않았던 팀들은 일대일로 만남의 시간을 가졌습니다.

<팀별 매칭기록들>

- 남창초문화예술교육연구모임 - 교문체 (10월 13일)
- 문예센터 - 문화운동공동체 이공 (10월 23일)
- 무늬만문화예술교육연구소 - 무한사랑 (11월 12일)
- 교문체 (12월 7일)
- 꿈꾸는 놀이터 (12월 8일)
- 스토리씨어터 움벌레 - 무한사랑 (1월 7일)
- 해솔공동체 - 보평아라리오 (1월 7일)

### 결과워크숍

결과워크숍은 그간의 CoP활동을 마음껏 자랑 질하는 시간으로 마쳤습니다. 지금까지 너무 문제중심으로 접근했다면, 마지막은 멋지게 자랑하며 우리는 CoP지원과정을 통해서 이런 배움과 성장이 있었다는 것을 이야기하는 자리였습니다. 처음에는 어떤 목표와 문제의식으로 출발했는데 이런저런 과정을 통해서 지금은 이 지점에 와있습니다. 이야기를 하며 다른 CoP들과 경험을 공유하고 실천보따리를 맘껏 풀어놓는 자리로 마무리 되었습니다.

퍼실리테이터 김정이(지식에너지연구소)

들어가며.

찰리 채플린 주연의 영화 ‘모던 타임즈’에는 컨베이어벨트 앞에서 끊임없이 무언가를 만들어내는 장면이 있다.

그들은 무얼 만들고 있는 것이었을까?

2011년 경기문화재단에서 시행하는 예술강사 CoP 지원 심사 도중 불현 듯 모던타임즈의 컨베이어벨트 장면이 떠올랐던 까닭은 아마도 CoP 제안서의 내용들 태반이 교안(교재)개발에 있었기 때문이지 않겠나 싶다.

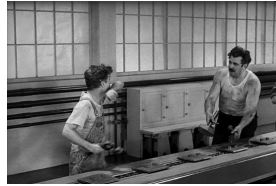
이런 현상은 비단 경기문화재단에서만 나타나는 현상은 아니고 CoP 활동을 처음 접하는 거의 대부분의 팀에서 나타나는 문제이다. 문화예술에 종사하는 사람들은 마치 끊임없이 새로운 제안, 새로운 기획이라는 제품을 생산하게 하는 거대한 컨베이어벨트앞에 서있는 듯하다. 그러나 정작 새로운 제안, 새로운 기획의 컨베이어벨트가 토해내고 있는 제품과 그 제품들이 소용되는 삶의 현장에 진정한 관심을 기울이고 있는지, 심지어는 무얼 만들고, 왜 만들고 있는 것인지를 제대로 이해하고 있는지 가끔 궁금해진다. 그래서 처음 팀들과 만나면 궁금한 속내를 감추지 못하고 물어보게 된다. ‘교안개발이 왜 필요한지, 그리고 이 교안개발 활동이 본인에게 어떤 의미인지, 그리고 교안개발로 문화예술교육이 활성화되는 것인지. 해당 장르 예술교육의 의미는 뭐라고 생각하고 계신지.....’

답변은 대부분 현재 예술강사에게 당면한 가장 시급한 문제가 교안개발이라는 것이다. 다음 해당 장르 예술교육의 의미를 묻는 질문의 대답으로는 첫째, ‘학습자들이 재미있어 한다.’와 둘째, ‘예술교육으로 상상력도 풍부해지고 자존감도 높아지고, 커뮤니케이션 능력도 좋아지고, 관계지수도 높아지고, 창의력도 풍부해진다.’고 한다. 제안서에 나온 그 말대로 보자면 문화예술교육은 한마디로 만병통치약이다.

그렇다면 2011년 교안을 만들면 2012년, 2013년, 2014년 계속 쓸 수 있게 되는 것인가? 또 그 프로그램을 수행하는 우리는 상처를 치유 받고, 재밌었고, 그렇게 능력이 높아지는 프로그램을 경험한 적이 있는가?

한마디로 현재 예술강사는 창조적이고 상상력도 풍부하고 자존감도 높고, 커뮤니케이션 능력도 좋고 관계지수도 높은 존재인가? 만일 그렇지 않다면 확신은 어디에서 오는 것인가?

내가 볼 때 이러한 대답은 컨베이어벨트 앞에서 나사의 한 부위만을 조이는 업무를 담당하면서 완성된 제품의 정체도 모르면서 마치 완성된 제품의 기능과



모던타임즈 컨베이어벨트 해프닝

효용가치를 논하고 있는 것처럼 들린다. 착각 속에 끊임없이 무언가를 조이고 칠하고 만들어내는 일을 계속해야 한다는 생각으로 인해 정작 컨베이어벨트를 정지시키고 컨베이어벨트 끝에 나오는 완성된 제품을 확인할 생각은 하지 못한 채 말이다.

채플린은 결국 사람 옷에 붙은 단추며 세상 모든 것을 조이는 신경쇠약에 걸려 버린다. 끊임없이 무언가를 기획하고 교안을 개발해야 될 것 같은 조급함도 신경쇠약은 아닐까 생각해볼 문제다.

CoP 활동에 있어 첫 번째로 중요한 것은 도메인(domain), 즉 관심영역 혹은 주제영역의 선정에 있다. 도메인은 커뮤니티를 결속시키는 공통의 관심분야로 학습 동기유발의 모체가 된다. 본질적으로 해결해야 할 매우 중요하고 근원적 문제이나 일상의 업무에 갇혀 계속 뒤로 미루어오던 “시급하지 않으나 중요한 문제”가 도메인이 될 때 CoP 활동은 의미를 획득하게 된다. 그러나 2011년 다양한 기관(경기문화재단 예술강사 CoP, 한국문화예술교육진흥원 사회예술강사 CoP, 지역사회활성화 CoP)에서 실시된 문화예술교육 CoP 활동제안서에 제출된 대부분의 CoP 도메인은 ‘교안(재)개발, 프로그램 개발’이었다. (왜 이리 다들 개발을 좋아하는지 대체 모를 일이다.)

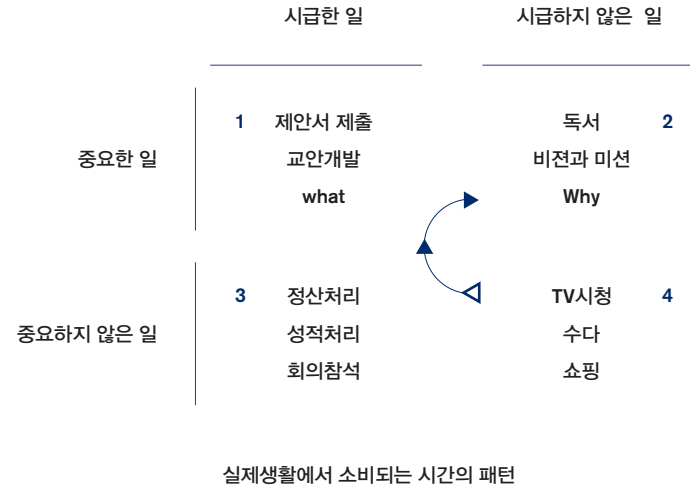
시간 관리론에서는 일의 순서를 정하는데 있어 다음과 같은 4가지의 기준을 제시한다.

1. 중요하고 시급한 일
2. 중요하지만 시급하지 않은 일
3. 시급하지만 중요하지 않은 일
4. 중요하지도 시급하지도 않은 일

1번은 하면 되고 4번은 안 하면 되고 2,3번이 문제인데, 우리는 흔히 3번을 택하곤 한다. 그리고 놀랍게도 안 하면 되는 4번에 시간을 가장 많이 소비하고 산다. 왜 그런지는 각각에 해당되는 구체적 사례들을 보면 쉽게 이해될 것이다.

	시급한 일	시급하지 않은 일
중요한 일	1 제안서 제출 교안개발 what	독서 2 비전과 미션 Why
중요하지 않은 일	3 정산처리 성적처리 회의참석	TV시청 4 수다 쇼핑

중요한 일과 시급한 일의 구체적 사례



이러한 측면에서 볼 때 대부분의 CoP에서 활동의 중심에 프로그램 개발(교안개발)을 둔 것은 이러한 개발이야말로 문화기획자들에게 가장 시급하고 중요한 일이었기 때문이다. 그러나 시급하고 중요한 일은 어차피 하게 되어 있고 해야만 하는 일상적 업무 활동이기에 본질적으로 CoP에서 추구되어야 할 도메인을 담지 못하게 된다. 한마디로 프로그램(교안)개발 활동이 기존 연구모임이나 스터디, 혹은 프로젝트 제안과 같은 기존 활동에는 합당할 수 있으나 현 시점에서 문화예술기관이 의도하는 전략적 CoP 활동<sup>1</sup>으로는 적합하지 않다고 볼 수 있다.

CoP란 용어를 채택한 것은 기존 경험의 범주를 벗어난 새로운 인식과 색다른 실천을 요구하는 것이며, ‘시급하고 중요한 문제’ 대신 ‘시급하지 않으면서 중요한 문제’를 다루고자 함이다. 시급하지 않으면서 중요한 문제<sup>2</sup>를 풀지 않은 채 시급하고 중요한 문제만을 풀게 될 경우 에너지는 쉽게 방전되고 긴 호흡으로 봤을 때 오히려 효율성과 효과성 모두 떨어지게 된다.(사실 시급하기에 중요해 보일 뿐인지 정작 본질적으로 중요한 문제가 아닌 경우가 더 많다.)

1. 2011년 시행된 한국문화예술교육진흥원의 예술강사, 지역사회 CoP와 경기문화재단 예술강사 CoP 추진계획을 살펴보면 각 기관별 CoP활동의 전략목표를 확인할 수 있다.

2. 철학적 사유와 자기성찰을 목적으로 한다. 윤석철 교수가 쓴 ‘삶의 정도’에서 언급되는 때의 사냥기술인 우회축적의 개념과 개구리가 높이뛰기 전 몸을 뒤로 젖혔다 펴겨가는 현상을 시급하지 않으면서 중요한 문제의 메타포로 상정할 수 있다.

예술교육의 필요성과 그 활성화에 관한 담론이 제기된 지는 꽤 오래되었다. 그런데도 불구하고 예술교육과 관련된 다양한 문제들은 묵은 채증처럼 좀처럼 내려갈 기미를 보이지 않는다.

그럼에도 불구하고 멈추지 않고 계속 움직이는 컨베이어벨트마냥 불량품을 만들고 있는 것인지 좋은 제품을 만들고 있는 것인지조차 누구하나 확신하지 못한 상태로 추진되고 시행되어져 간다.

예술교육과 관련된 문화정책이 내용적 정의(justice)에 근거하여 탑다운 top-down 방식으로 추진되어 온 이래 절차적 정의(justice)에 대한 문제는 계속 제기되어 온 바 있다. 한마디로 문화예술교육을 시행해야 하는 이유와 문화예술교육이 가지는 가치는 내용적인 차원에서 전혀 문제될 것이 없기에 추진된 것인데, 내용적으로 바른 것이라 할지라도 그것을 시행하는데 있어 충분한 준비가 되어 있는가와 시행에 있어 어떤 원칙을 중심에 둘지 정도는 시행 전 마련되었어야 하나, 이런 지점이 만들어지지 않은 채 서둘러 진행되는 과정이 과연 절차적으로 올바른가 하는 문제가 내내 제기되고 있다는 점이다.

문화예술교육은 정답을 가르치는 교육이 아니라 참여의 과정 속에서 생성되는 것이라는 점은 누구나 강조되어 왔으나 정작 그 과정을 가르치는 예술강사들은 예술교육 정책이 추진되는 과정에서 얼마나 공정한 대우를 받아왔고 추진절차는 정의로 왔는가는 되짚어 물어야 할 시점이다.

교육의 질은 교사의 질을 넘어서지 못한다는 이 단순한 명제가 예술강사들의 현실을 돌봐야 함을 역설적으로 드러낸다. 이 명제가 예술교육에서 발생하는 모든 문제의 책임을 예술강사 질의 문제로 환원되는 차원에서 사용되어져서는 안 될 것이다.(절차적 정의를 물어야 하는 이유다.) 돌이킬 수 없기에 언제까지나 누구의 잘못인가를 따지고 갈 수만은 없다. 이제부터라도 새로운 절차적 정의(justice)를 만들어 내야 한다. 한마디로 예술교육 활성화와 관련된 새로운 방법론이 필요하다. 이미 지난 기간 현장에서 몸소 다양한 어려움을 몸으로 겪어내며 축적된 암묵적 지식을 존중해주고 찬찬히 끄집어낼 수 있도록 도와주는 역할이 필요하다. 디자인의 본질이 삶을 있어 보이게 포장하는데 있지 않고 예술적 삶을 지향하는데 있는 것처럼 예술교육 활성화의 본질 또한 있어 보이는 어떤 다른 나라의 문화예술교육의 외관을 우리 것으로 포장하는데 있는 것이 아니라 우리 삶의 맥락에서 생성된 고유의 문화예술 교육을 위한 절차적 과정을 합의해내는 구조를 만들어냄에 있을 것이다.

따라서 이번 예술교육의 본질을 찾기 위한 과정으로서 경기문화재단에서 진행된 예술강사 CoP는 그러한 합의의 가능성을 볼 수 있는 과정이었다. 평소 가깝다고 생각한 사람들로 구성되었으되, 도메인을 논의하는 단계에서 혹은 각자가 생각하는 예술교육의 의미에 대해서 논의하는 과정은 서로가 가깝다고 생각했으나 실은 얼마나 먼 사이였는지를 확인해주는 자리가 되었을 것이고, 같은 장르이기에 필요에 의해 한 팀을 구성했으나 오히려 다른 장르 사람들과 더 가까운

느낌을 경험하는 자리이기도 했을 것이다.

가깝다고 여긴 것이 가깝지 않으며, 멀다고 생각한 것이 멀지 않음을 확인하는 것, 그 하나하나의 차이를 피상적으로 접근하지 않고 구체적으로 몸으로 확인해나가는 과정으로서의 CoP 활동의 결과이기에 더욱 가치 있고 아름답다.

애초 기대했던 팀에 비해 잘 진행될까 우려했던 팀들이 뛰어난 프랙티스를 나타낸 것 또한 CoP는 머리가 아닌 몸으로 익혀가는 과정임을 다시 한 번 반증해 주었다고 생각한다. 잘한 팀과 못한 팀이 분명히 드러난 과정이었으나 그럼에도 불구하고 애초 심사단계에서의 모습을 회상컨대 대부분의 결과물은 사실 처음 퍼실리테이터로서 그들과 만났을 때는 도저히 상상할 수조차 없을 정도의 구체적이고 세상에 하나밖에 없는 가치를 가진 보물과 같은 것들이 도출되었다. 특히나 이제 공부의 즐거움과 자기 장르에 대한 본질적 고민, 자신의 상태에 대한 인정의 과정이 이루어진 것을 확인한 점이 퍼실리테이터로서 느낀 가장 큰 보람이다.

사실 예술교육이 시행된 이후로 가장 처음으로 현장에서 오랜 기간 고민했을 그들일진대 어찌 다른 사람들이 그런 내용을 먼저 발견할 수 있을까 싶기도 하다. 어찌 보면 당연한 이런 가치 있는 결과물들이 이렇게 늦게나마 나오게 되어 새로운 시작을 만들어 낸 것. 그것이 2011년 CoP의 성과일 것이다.

세부적으로 그들이 낸 결과에 대한 해석까지 언급하고 싶으나 지면상 생략하는 것이 아쉬워 한마디 제안을 하자면 차기년도부터는 CoP활동의 결과 중 우수한 내용에 대해서는 연구보고나 학술지에 출간하는 것을 성과의 지원으로 포함했음 한다는 것을 마지막 제언으로 두고 싶다. 그래서 예술강사들의 역량을 공식화해내야 할 것이다.

마지막으로 오랜 기간 함께 고민했던 CoP 멤버 모두에게 고마움을 전하며 글을 마치려다.

안녕하세요. 김정어입니다.

2011년 없는 시간을 쪼개 낫선 CoP 개념과 장르 예술교육 본질에 대한 모호함을 긴 시간 고민하고 맞붙어서 개념을 잡아내신, 회피하지 않은 채 끝까지 최선을 다하신 모든 CoP 멤버들. 당신들이 문화예술교육의 진정한 중심입니다. 그동안 안주하려는 당신들을 끄집어내느라 흔들기 위해 따뜻한 말 대신 늘 아픈 말만 드렸습니다. 그 과정 모두를 이겨내신 당신들에게 사랑과 존경을 보냅니다. 정말 고생 많이 하셨습니다. ^^ 언제나 함께 하겠습니다.

지구를 살리는 불가사의한 예술프로젝트를 기획하며 참여하는 학습모임을 기존의 컨설팅이나 모니터링 방식이 아닌, 다른 형식과 내용으로 지원할 수 있는 방법은 없을까를 고민하게 되었다. ‘관리와 통제의 느낌이 훨씬 강한 기존의 방식을 따라가지 않고 지원받는 사람들의 실질적인 고민을 공유하는 과정을 통해 사업의 내용과 지원방식을 더 나은 방향으로 끌고 갈 수 있는 그 무언가가 있을까?’ 고민은 했지만 글을 쓰고 있는 나조차도 이미 모니터링이나 컨설팅 방식이 익숙했기 때문에 다른 대안이 쉽게 떠오르지 않았다. 그러던 중에 ‘퍼실리테이터(facilitator)’라는 용어를 접하게 되었다. 촉진제라는 뜻을 가지고 있는 이 용어는 주로 어떤 조직이 원활하게 활동할 수 있게끔 도와주는 사람을 일컫는 말로도 쓰인다고 했다.

그렇다면 나도 이 퍼실리테이터의 역할을 제대로 고민해보고 실험할 수 있는 스터디 그룹을 한번 꾸려보자는 생각이 들었다. 이미 현장에서 컨설턴트로 활동하는 사람 이외에 30대 중후반의 기획자나 활동가들과 함께 퍼실리테이터의 역할을 고민하며 지원받고 있는 6개의 CoP의 활동을 중간에서 정리하고 엮어내는 것을 한번 해보자는 것이었다.

그래서 사람을 모았다. 소개를 받기도 하고 기존에 내가 아는 인맥을 끌어 또 하나의 CoP를 만든 것이 예술술크(art-soup)이다. 다른 CoP와 마찬가지로 예술술크 또한 많은 시행착오와 시련(?)을 겪었다. 여기에서는 우리 예술술크가 활동했던 과정(만남의 기쁨, 침체, 도약)을 공유하고, 이를 통해 지구를 살리는 불가사의한 예술프로젝트를 제 3자의 시선으로 정리하고자 한다. 6개 CoP를 인터뷰한 내용을 통해 크게 ‘지구를 살리는 불가사의한 예술프로젝트’, ‘CoP지원방식’의 두 가지 키워드를 중심으로 이야기를 풀었다.

#### 예술술크에 모인 이들

장현선(장애프트너스 대표)

염진영

우지연(한국문화의집협회 사무국장)

나하나(경기문화재단 문화예술교육지원센터)

#### 활동일지

##### 만남의 기쁨

일단 만나니 좋았다. 처음에는 모인 이들 중에 그 누구도 CoP와 퍼실리테이션에 대해 알지 못해서 무엇을 해야 할지 확실히 감은 잡히지 않았지만, 뭔가 앞으로 같이 할 수 있겠다는 막연한 기대감 같은 것이 있었다. 우리는 일단 CoP와 퍼실리테이션에 대한 공부를 하며 6개의 CoP의 활동을 중간에서 엮어내기로 했다. 그래서 CoP의 대가이신 한국예술종합학교의 전수환선생님도 찾아가서 친절하게

이야기도 나누고, 주로 맛있는 음식을 찾아다니며 앞으로 우리가 해야 할 일에 대해 논의하는 시간을 가졌다.

#### 어떻게 되어가고 있는거지?

다른 CoP와 마찬가지로 우리도 정체의 시기를 겪었는데, 일단 모두 직장생활을 하고 있어서 함께 모일 수 있는 시간을 맞추는 것이 가장 어려웠다. 만날 때 마다 무엇을 해야 한다고 다짐을 하고 돌아가지만 다시 만났을 때는 전과 같은 이야기를 반복하는 일이 적지 않았다. 그래도 이런 상황을 겪으며 이런 저런 원인을 고민해본 덕에 CoP가 가장 잘 운영되기 위해서 필요한 요소나 효과적인 퍼실리테이션 방법이 무엇일지에 대해서 끊임없이 고민할 수 있는 계기가 되기도 했다.

우리의 경험과, 다른 CoP활동 관찰을 통해 알게 된 CoP가 잘 운영되기 위해서 필요한 요소들을 정리해보면 다음과 같다. ‘구성원 간의 친밀한 관계’와 ‘개인의 욕구를 반영한 명확한 학습주제’적어도 이 두 가지 요소가 확실해야 하며, 외부 사람에 의한 퍼실리테이션보다는 오히려 비슷한 고민을 하고 있는 다른 CoP와의 만남의 시간을 가지며 자기 학습의 기회를 늘려가는 것이 자발적인 활동을 지속하는데 긍정적 영향이 있을 것이라는 것이 지금까지 우리의 결론이다.

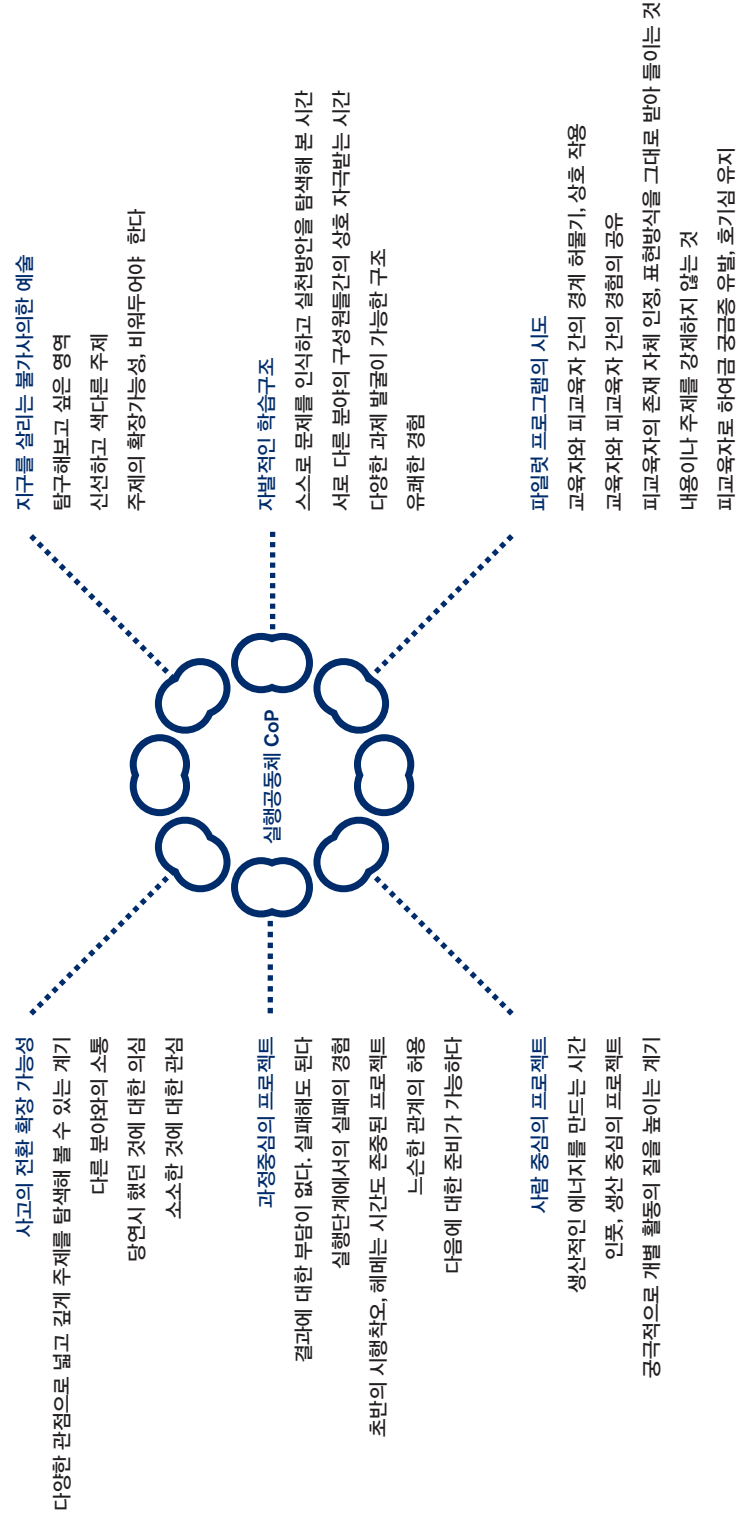
#### 막판에 감잡다

나름의 침체기(?)를 겪으며 일단 해야 하고 할 수 있는 우리의 과업을 정리해 보니 처음의 그것에 비해 많이 축소되어 있었다. 퍼실리테이션의 역할을 공부하고 실험하기로 했었는데 그것이 최소화 되고 대신 6개 CoP의 활동 과정과 고민을 현장인터뷰를 통해 중간에서 엮어내고, CoP가 매개자 교육지원사업으로서 어떤 의미가 있는지를 정리해 보기로 했다. 현장인터뷰는 장현선, 염진영, 우지연 3명이 각각 2개의 CoP를 몇 차례 만나며 진행했다.

예술술크 활동 약 3개월이 지난 지금에서야 서로가 익숙해지고, 현장인터뷰를 통해 나온 내용을 엮으며 이야기를 하다 보니 부끄럽게도 우리는 지금에서야 이 활동에 대한 감이 잡히고 같이 하고 싶은 그 무언가가 손에 잡히게 되었다. 그래서 추후에는 지원과 관계없이(물론 있으면 더 좋지만!) 이 모임을 지속해서 꾸려갈 생각이다.

아래의 내용은 인터뷰 후에 ‘지구를 살리는 불가사의한 예술’과 ‘CoP’ 두 가지의 키워드를 두고, 각 CoP의 활동 과정과 고민했던 내용을 통해 문화예술교육에 대한 의미를 되짚어 보았고 CoP가 그들에게 어떤 의미였는지를 정리해 보았다.

실행공동체 CoP의 실마리를 풀다



첫 번째 실마리

지구를 살리는 불가사의한 예술

CoP 활동을 통해 색다른 주제 ‘지구’와 만났다. 관심의 대상이 아니었던 ‘지구’ 그리고 ‘지구를 살리는 예술’이 탐구해보고 싶은 영역으로 자리 잡은 것이다. 또 CoP는 ‘지구를 살리는 불가사의한 예술’이라는 주제를 다양한 관점과 방식으로 학습하고 변주해보는 탐색과정으로 주제의 확장가능성을 열어주었다.

두 번째 실마리

자발적인 학습구조

CoP의 핵심은 스스로 문제를 인식하고(다양한 과제 발굴) 실천방안을 찾는 것. CoP가 대체 뭐야 하고 헤맸지만 모든 CoP가 알아서 자발적인 학습구조로 발전했다. 서로 다른 분야의 구성원들 간의 상호작용 또한 유쾌한 경험이었다.

세 번째 실마리

파일럿 프로그램의 시도

파일럿 프로그램이라는 실천을 준비하기 위해 다양한 학습과 깊이 있는 연구, 파일럿프로그램에서의 새로운 시도들이 가능했다. 문화예술교육이 낯선 예술가도 있었고 익숙한 활동가도 있었지만 문화예술교육을 새롭게 경험하는 시간이었다. 내용이나 주제를 강제하지 않고 피교육자의 표현 그대로를 인정하면서 교육자와 피교육자 간의 경계 허물기와 경험의 공유를 통한 상호작용을 경험하는 시간이 되었다.

네 번째 실마리

사람 중심의 프로젝트

사업진행은 늘 에너지가 소비되는 일이었는데 CoP는 에너지를 만들어내는 시간이 되었다. out-put 이 아닌 in-put 그 자체가 중요한 과정이었기에 개별 활동의 질도 높아지는 계기가 되었다.

다섯 번째 실마리

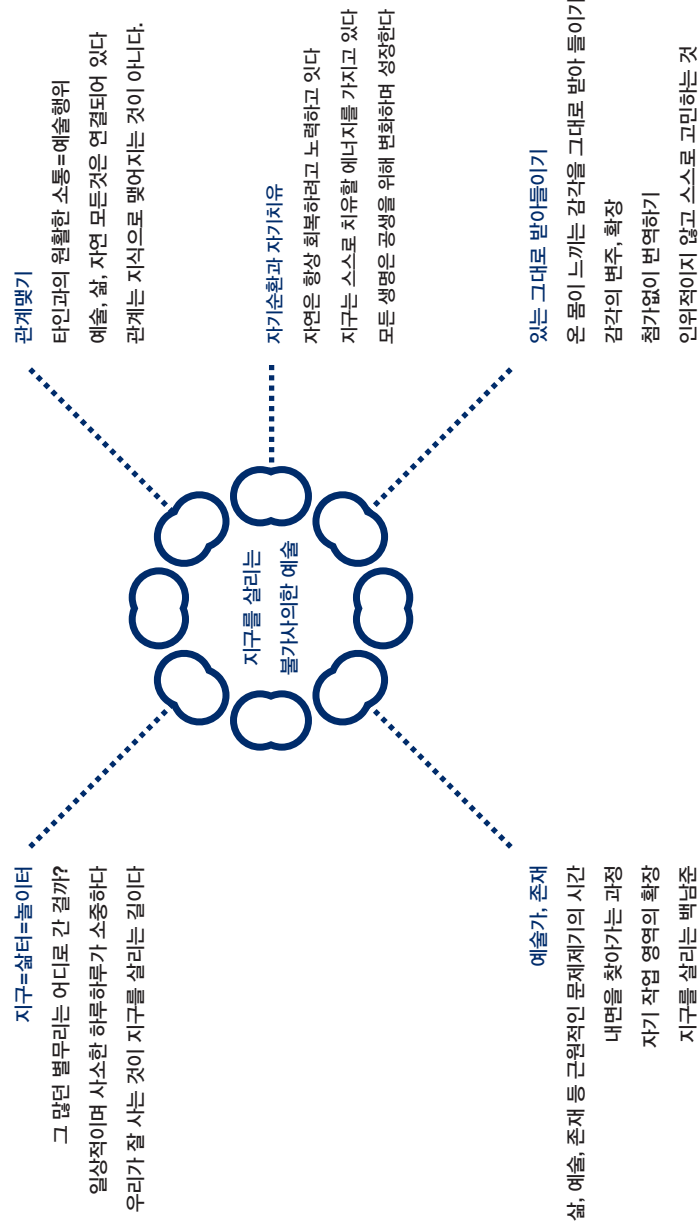
과정 중심의 프로젝트

시행착오, 오류 또한 CoP의 과정이었기에 해매기를 거듭하며 보다 깊이 있게 주제에 접근해갈 수 있었고 다양한 방식을 모색해볼 수 있었다. 실패가, 실패가 아닌 다음을 준비하게 하는 말 그대로 과정이 되는 과정 중심의 프로젝트였다.

여섯 번째 실마리

사건의 전환, 확장 가능성

다양한 구성원들이 모인 만큼 다양한 관점으로 넓고 깊게 주제를 탐색해 볼 수 있는 계기가 되었고 다른 분야와의 소통을 통해 주제의 확장 가능성을 확인할 수 있었다. 다른 분야와의 소통은 당연하게 생각했던 것들에 대해 의심하며 질문을 던지게 했고 당연하게 자리했던 소소한 것에 대한 관심으로 이어지게 했다.



예술가로서

존재에 대한 탐색

작품을 만드는 사람으로서 '삶은 뭐지? 존재는 뭐지?', '내가 하는 예술은 뭐지?' 이런 근원적인 질문을 스스로에게 끊임없이 묻는 시간이었다. 예술, 교육이 삶 속에서는 떨어져 있는 것이 아니라는 것, 좋은 작품, 프로그램이 만들어지기 위해서는 예술가 스스로가 좋은 생각, 예술가 삶 자체가 보다 좋아져야 가능하다는 것을 점검하는 시간을 만들어 주었다.

관계 맺기

예술과 예술교육, 예술창작과 향유. 이는 결국 타인과의 원활한 소통과 공감을 하는 관계로 이루어진다. 이 관계는 지식으로 맺어지는 것이 아닌, 함께 고민하고 성찰하는 과정을 통해 몸과 마음으로 맺어지는 것이다. 자연과도 마찬가지로이다. 예술과 삶, 그리고 자연은 모두 연결되어 관계 맺음을 통해 상생하는 에너지를 주고받는다.

있는 그대로 받아들이기

자연을 있는 그대로 바라보는 것, 마음과 생각이 하나가 되어 움직이는 것, 보이지 않는 내 감정을 알아차리는 것, 감각을 통해 내면을 들여다보는 것. 이러한 것들은 삶에서 매우 중요한 요소인데, 이것이 예술행위나 예술교육을 통해 가능하다는 확신, 그렇기 때문에 예술의 중요성을 다시 한 번 확인하는 시간이었다.

자기 순환,

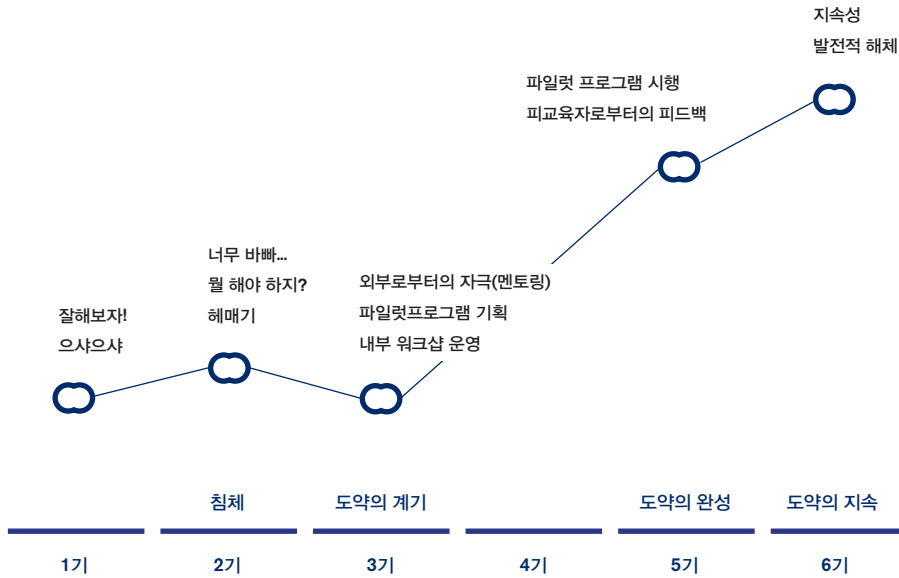
자기 치유의 과정

자연은 항상 다시 회복하려고 무던히 노력하고 있다는 시선을 중심으로 주제를 심화시켰다. 인위적이고 표피적인 방법이 아닌 지구 스스로가 자생할 수 있도록 도움을 주는 도우미, 즉 보태거나 변형 또는 첨가하지 않고 스스로의 에너지를 토대로 자기치유를 가능하게 도움을 주는 예술 활동, 삶의 방식은 서로의 공생을 위해 변화하고 성장하는 자기순환과정을 갖는 것이 아닐까?

삶터로서 지구,

우리는 어떻게 살 것인가?

'지구'라는 미지의 주제를 가지고 토론하고 실험을 하며 실천을 계속할수록 결국 우리가 잘 사는 것이 지구를 위한 것이 아닐까 생각하게 되었다. 단풍씨앗에 애정을 갖게 되는 것, 꽃을 심는 소소한 즐거움을 함께 나누는 것. 이런 마음이 고리 고리로 연결되어 커가는 것. 이것이 우리가 살아가는 방식이 될 것이라는 어떤 단초를 발견하였다.



우리 CoP들의 일생

CoP를 하나의 생명체라고 생각하면 어떻게? 유기적인 구조로서의 CoP, 살아 있는 생명력이 있는 CoP라면 사람과 같이 일생을 가진다고 생각해 보았다.

처음 CoP 활동에 임한 6개 팀들은 각자 나름대로의 시작점과 어려움, 이를 극복해 나가는 과정을 통해 팀원들의 역량이 축적되는 것을 느꼈다고 했다. 실제 만나 본 모든 CoP들의 진행과정을 살펴보다, 우리 예술숲 CoP는 공통된 주기가 있음을 발견하고 이를 각 CoP들에게 하나의 그래프로 그리기를 부탁했다. 역시 우리의 예상대로 여섯 개의 CoP들의 생애주기는 닮음 꼴을 하고 있었다.

CoP들은 초반에 의지를 다지는 과정을 통해 팀원들의 다양한 기대치가 점차 높아지면서 의욕적으로 시작하다, 각자 가져온 경험의 결의 다름을 발견하고 주제에 대한 고민이 더해지면서 소폭 침체하는 시기를 거쳤다. 그러나 이러한 '헤맴의 과정'은 그들에게 돌이켜보면 즐거운 과정이었고 이를 통해 새로운 사고의 전환을 할 수 있었으며, '헤맴'의 축적은 도약의 계기를 만나면서 방향성을 찾아 점핑하는 과정을 거친다. 여기에서 중요한 부분은 바로 '점핑-도약'의

계기에 해당하는 부분으로, 모든 CoP들이 도약의 짜릿한 경험을 하기 위해서는 외부로부터의 자극이 필요하다는 점이 도출되었다. 외부 자극은 CoP의 특성별로 다양했지만 주로 '사람'과의 만남을 통해 이루어졌다. 이러한 '사람'은 이번 CoP사업의 핵심 화두이기도 했고 마찬가지로 CoP활동의 정점을 찍을 수 있는 계기를 제공하는 인자로, 교수나 연구자가 아닌 팀원들이 고민한 지점을 실제로 활동해 본 경험이 축적된 Guru(스승)였다. 또한, 파일럿 프로그램이라는 기획 또한 이들의 도약을 자극하는 촉진제로서의 역할을 했다고 할 수 있다.

CoP활동의 정점을 찍은 파일럿프로그램은 각 CoP별로 시행하는 대상과 주제는 달랐지만 가장 중요한 부분은 대상자로부터의 진솔한 피드백을 들었다는 점이다. 내부적으로 고민한 주제와 행위에 대한 경험은 학습을 통한 이론적 배경과 외부 '사람'을 통한 방향성 정립을 통해 정리되고, 마지막으로 파일럿 프로그램을 통해 경험을 공유한 '대상자(역시 사람)'를 통해 완성되었다.

그렇다면, 앞으로 CoP들을 좀 더 멋지게 살아가기 위한 멘토역할로서의 퍼실리테이션은 어떤 활동을 해야 할까? 우리 예술숲 CoP의 고민은 다시 원점으로 돌아왔다. 하나하나 단계별로 고민을 한 결과, '헤맴의 허용', '보다 폭 넓은 헤맴 권장', '도약의 완성 경험의 공유'를 통해 실행CoP들의 사고 및 경험 확장을 도와주는 것이 필요하다는 결론을 얻었다.

또한, 도약의 완성에서 CoP의 활동이 끝나는 것이 아니라, 다시 한 번 활동을 정리하고 방향을 재구성하는 '재조정기'와 이를 통해 양적 도약을 거쳐 질적 도약을 할 수 있는 시간적 여유를 허락하는 것이 필요하며, 결국 CoP가 팀원들 개인의 네트워킹으로 확장되는 경험이 이루어졌을 때, 지속가능한 CoP로서의 요건이 성립될 수 있지 않을까 라고 조심스레 결론 내려 본다.



5

그리고, 남은 이야기

쑤이샘 영화가 좋아요 / 변미진

첫 오리엔테이션이 생각납니다. 삼삼오오 등그렇게 둘러앉아 무엇이라도 흘린 듯 김정이 선생님의 이야기를 경청했던 순간을. ‘예술의 교육’이 아닌 ‘예술을 통한 교육’으로 시선과 태도의 방향 전환이 필요하다는 말씀을 들으며 작은 설렘으로 고개를 주억거리던 때가 CoP와의 첫 대면이었던 것 같아요. 저희로서도 (예상했던 것보다도 훨씬) 생소했던 프로젝트라 전개 과정 중 뼈저터졌던 때도 있었습니다. 하지만 담백하면서도 통찰력이 돋보였던 퍼실리테이션을 통해 ‘향유-향유자’에 대한 테마로 팀의 고민을 재정비하게 되었고, 과연 향유자(享有者)라는 것이 만들어지는 것인가, 만들어질 수 없는 것인가에 대한 질문을 수없이 스스로에게, 타인에게 던졌던 시간이 되었던 것 같습니다.

<쑤이샘 영화가 좋아요>팀의 CoP 진행은 각각 다른 조건의 실험군을 정하고 팀원 스스로도 직접 실험 군으로 참여해 ‘향유’가 어떤 식으로 발현될 수 있는지, 또 그러한 발현을 자신만의 표현법으로 ‘재창작’할 수 있는지에 대한 실험으로 전개 되었습니다. 비록 첫걸음은 산통을(?) 겪었지만 두 번째 걸음, 세 번째 걸음으로 옮길수록 실험에 응해주었던 분들이나 저희 스스로도 전에 없었던 (어쩌면 망각하고 있었던) 가슴 설레던 순간들에 작은 희열을 느낄 수 있었습니다. 이런 인상은 실험 군이었던 그들에게는 ‘발견’으로서, 예술교육에 종사하고 있는 저희에게는 ‘환기’로서 좋은 자양분이 되어주었던 것 같아요.

공연이나 예술 작품을 보고 테마, 오브제를 단순히 적용해 감상으로 그치는 것이 아니고 느낌의 키워드를 수렴해 다시 표현해보는 과정은, 향유가 단순히 즐기는 것뿐만이 아니라 즐기어 나의 것이 되는 과정 또한 포함될 수 있다는 것을 깨닫게 한 시간이었습니다. 일종의 가능성을 발견하기도 했었고요. 마지막으로 <쑤이샘 영화가 좋아요>팀은 이러한 실험이 문화교육 현장에서 수직의 방향이 아닌 수평의 방향으로 학생-교사 모두가 향유의 맛을 느끼게 할 수 있는 작은 동기가 되기를 바라며 후기를 마칩니다.

피노키오를 통한 성장: 우리의 삶 자체가 예술

바투 박장천 / 박지성

CoP에 대한 개념조차 이해할 수 없었던 우리는 그저, 예술교육에 대해 공부하고 연구해야겠다는 대단한 포부로 CoP에 지원하게 되었다. 기존의 몇 번의 만남을 통해 다양한 의견과 생각들을 공유하고 공감하는 시간을 갖았었기에 무리는 아니라고 생각했었다. 하지만, 무엇을 어떻게 어디서부터 시작해야할지가 의문투성이였고, 우리들의 생각을 텍스트화 하는 과정은 고난의 연속 이었다. 학습 계획서를 작성하고 세부적인 예산안을 작성할 때에는 시작부터 거의 패닉상태였던 셈이다. 문학과 미술과 연극이 만나 우리가 소통을 할 수 있었던 것은 우리가

인간이라는 것과 예술가이기 때문이라고 뭉뚱그려 얘기할 수는 있었지만, 어느 지점에서 우리의 소통이 가능했는지는 여전히 의문이다. 하지만 한 가지 짚고 넘어가야 하는 부분은 우리는 서로를 이해하려 노력했고, 빈 그릇에 물건을 채우듯 무엇이든 담으려는 열정이 넘쳐났음엔 분명했다. 몇 번의 회의를 거친 끝에 책과 연결을 짓고 싶어졌고 책에 대한 많은 의문점을 갖게 되었다.

그렇다면 우리는 이러한 것들을 무엇을 통해 탐구해야할까... 고민하다가 어릴 적부터 접해오던 피노키오에 대한 이야기를 나누게 되었다. 그것이 우리 연구 주제의 기초가 되었고 그것을 바탕으로 의문의 의문을 쫓다보니 너무도 많은 정보들을 수집할 수 있게 되었다. 연구 중에도 우리는 끊임없이 우리가 하고 있는 것에 대한 옳고 그름에 집착 아닌 집착을 하게 되었고 그렇다 보니 결과물에 매달리게 되었다. 끝내는 교육 안을 짜느라 3주 정도의 시간을 보내기도 했었다. 하지만 김정이 선생님과과의 만남을 통해 원점으로 돌아간 우리는 시간은 촉박했지만, 과거의 누적된 정보들을 바탕으로 짧은 시간 안에 엄청난 집중의 시간을 갖게 되었다.

그렇다보니 신기하게도 기존의 것에 몇 배에 해당하는 탐구과제들과 자료들이 쏟아져 나왔고, 우리는 그것들을 두서없이 보는 듯 했지만 결국, 하나하나 정리가 되어가는 현상들을 발견하게 되었다. 결국, 이렇다 할 답안지 같은 어떠한 결과물은 얻지 못했지만, 일상자체가 마치 예술이 된 것 마냥 탐구하는 자세에 몰입하게 되었다. 무엇보다 책을 좋아하는 우리는 많은 책을 단시간에 소화해야 했었음에 체기가 왔던 적도 있었지만 CoP연구 뒤에 얻은 보고 중 가장 위대한 결과물은 책 한권을 보더라도 많은 것을 보게 되었다는 것이다. 흥미롭게도 결국, 우리들의 삶 자체가 예술이 된 것이다.

CoP의 처음과 끝

무한말풍선 / 박근애

CoP가 뭔지... ‘아.. 도대체 이건 뭐야?’에서 ‘하하, 이게 CoP구나!’까지는 꽤 오랜 시간이 필요 했다. 우리가 왜 이걸 해야 하는지 에서부터 주제를 결정하고 실행하기 까지 우리는 많은 고민을 하였고 고민 끝에 우리의 주제가 나왔다. 주제가 나오고 실행까지는 글로 쉽게 쓸 수 있다. 하지만 쉽게 쓰는 이 글 속에서 우리는 ‘CoP’라는 세 알파벳과 싸워야 했다. 머리가 나쁘면 몸이 고생이라고 그만큼 우리 ‘무한말풍선’팀은 더 많이 만나고 더 많이 생각하고 고민하고 머리를 싸매야했다. 지금은 그저 웃지만 그때는 정말 말로 표현할 수 없는 상황으로 김정이 퍼실리테이터와 최미란씨 그리고 우리 팀의 언쟁까지 있었다. 그리고 그 결과는 좋았다. 시작은 행한 들판 같았지만 그곳에 씨를 뿌리고 물을 주고 천천히 기다리니 싹이 돋더라는 것. 너무 성급한 결과물을 위해 비료를 줄 필요는 없었다. 그저 더 가꾸고 풀을 뽑고 싹이 더 자라날 수 있는 정보를 위한 시간을 투자하면 됐다. 곧 시간과의 전쟁이었다. 다들 바쁜 와중에 서로의 시간을 맞추고 그 시간이 헛되지

않게 토론을 이어갔다. 책을 사고 책을 돌려 읽고 서로 조사한 내용을 이야기 했다. 그리고 각자의 삶 안에서 해답을 찾으려 노력했다. 우리 팀의 주제는 '만화의 부정적인식과 인식변화를 위한 교육방안'이었다.

팀원 모두가 만화·애니메이션 강사이다 보니 만화교육을 하면서 겪었던 부정적 인식이 교육 안에서 교육의 질을 떨어뜨린다고 생각하였고 그 부정적 인식을 바꾸기 위한 교육 방안을 제시해 보고자 하였다.(아직까지 잔재하는 '만화는 안 좋은 것'이라는 부정적 인식) 그렇다면 부정적 인식은 어디에서 왔을까? 역사 속으로 거슬러 올라가 만화가 시작되고 만화가 부정적 인식을 갖게 된 계기를 정치적으로 사회적 상황으로 알아보았다. 그리고 우리 인생에서 만화의 역할은 어떠한지에 대해서도 이야기해 보았다. 만화가 우리 인생에 미친 영향은 살아온 인생과 시대에 따라 달랐다. 우리 팀은 20대에서 50대까지 다양하여 각각의 시대를 다양하게 이야기해 볼 수 있었다. 각자의 인생에서의 만화이야기는 책에서 읽은 만화의 역사와 달리 재미가 있고 흥미가 있고 공감대가 있었다. 그리고 각 세대별 소통으로 서로의 만화사에 대해 이해해 볼 수 있었고 만화가 우리인생에서 긍정으로 반응했다는 결과를 얻을 수 있었다. 결코 만화가 나쁜 것이 아니었구나, 그리고 부정적 인식은 만화역사 속 잘못된 지식과 교육으로 나왔다는 것, 그 잘못된 지식과 교육은 우리 강사가 앞으로 해결해 나가야 하는 역할과 과제라는 것을 알 수 있었다. CoP는 아주 짧은 시간 안에 서로를 이어 주었고 서로에게 과제를 주었다. 그 과제란 현재 CoP가 끝났지만 결코 끝날 수 없다는 것이다. CoP는 그저 시작 방법을 알려준 것이고 앞으로 우리가 고민하고 토론해 나가야 할 것이 많다는 것을 제시해 준 '좋은 선생님'을 만난 것 같은 활동이었다. 여기에서 좋은 선생님을 만난 것 같다는 것은 정답을 가르쳐 주는 선생님이 아닌 좋은 방향으로 혼자서 갈 수 있게 이끌어 주시는 선생님을 생각하면 될 것 같다.

CoP활동이 끝나고 워크숍을 통해 다른 팀들의 활동을 보면서 우리 팀과 다른 점 속에서 배워야 할 점이 있다면 배워야겠다는 생각으로 워크숍 발표를 들었다. 저 팀 참 잘했구나 하는 팀이 있었고 반면 생각보다 좀 아쉬움이 남는 팀도 있었다. 좋았던 팀에게 배우고 아쉬움을 남긴 팀에게서 또한 배우는 것 이게 바로 CoP의 매력 아닌가 싶다. CoP는 앞으로 지원할 많은 팀들에게 힘을 얻어줄 깨끗한 물이 될 것이다. 아무것도 없어 보이는 평범한 물이지만 그 물을 씨앗에 주면 쑥쑥 자라나게 해주는 힘을 주는 그런 물말이다. CoP물을 주면 스스로 태양을 찾아 새싹을 기우고 양분을 흡수하게 해줄 것이다. 그리고 CoP의 주제는 한 주제이지만 뿌리가 뻗고 또 뻗어 무한한 주제로 이어져 나갈 것이라고 생각된다. 얻는 것과 잃는 것 어떤 것이 더 좋은 것일까? 모두 좋은 것 같다. 얻으면 얻는 만큼 좋고 잃으면 잃는 만큼 깨달음을 주기에 좋은 것 같다. 그렇기에 이번 CoP는 얻은 것도 잃은 것도 많아 좋았던 탐구 모임이라 생각한다.

우리 팀은 이번 워크숍을 끝내고 제주도로 여행을 떠났다. 한라산 등반을 하면서

서로와 더 가까워 졌고 서로를 이끌어 한라산 등반에 성공했다. 누구 하나 낙오하지 않고 서로를 이끌어 목표에 도달하는 것 이것이 우리 팀의 매력이자 CoP에서 항상 웃음이 끊이지 않았던 이유라고 생각한다. 무한 말풍선 화이팅!

무한말풍선팀, 그리고 다른 팀들 그리고 김정이 선생님, 경기문화재단 관계자분들 모두 진심으로 감사드립니다. 모두에게 많은 배움과 깨달음을 받았기에 꼭 인사드리고 싶습니다.

### 교실안의 무수한 사건을 풀어내는 방법 찾기 연극누리 / 김해정

아이들과 만나는 것이 그저 즐겁고 행복하지만 한 6년차로 나에게 한계를 느끼고 있었다.

그때 마침 걸려온 전화 한통 “연구모임 사업 신청하려고 하는데, 주소 좀 불러줘 봐!”

같은 지역에 사시는 김경숙선생님의 전화였다. 이게 시작이었다.

그러나 연구모임 주제의 핵심이었던 PBL(문제중심학습)을 바라보는 자체를 어렵게 생각하고 선생님들께 “저 죄송한데 제가 이해도 못하고 아무래도 모임에 폐가 될 것 같습니다.” 라고 모임에서 빠지겠다는 말을 꺼냈고 불쾌한 내색 없이 나를 붙잡아주셨다.

이 날 이후 선생님들과 소통하는데 솔직하게 다가갈 수 있는 계기가 되어 스트레스 없이 아니, 오히려 너무나 즐겁게 CoP를 마쳤다. 더 재미있는 것은 예술강사를 하고 있는 학교 선배들에게 연락해 설문지를 실시하는 적극성까지 보였다. 결과물에 대한 부담감이 없다고 생각하니 CoP활동에서 연구주제를 풀어내는 과정이 마냥 즐겁고 의욕이 생겼다.

무용강사 이선영선생님과 표현예술치료사 윤순희선생님을 만남으로 학교현장에서의 문제와 어려움에 대한 도움도 받았다. 특히, 가정환경의 중요성에 대한 생각은 앞으로 우리가 아동들에게만 필요한 문화예술교육이 아닌 부모교육의 필요성을 깨닫는 순간이었다.

마라톤을 즐기는 인형극 전문가 이애경선생님과 연극누리에 필요한 리더 진명선선생님, 청일점 연극누리 브레인 이덕진선생님까지 좋은 인연으로 많이 배울 수 있어서 행복했고, 예술강사 6년 동안의 나를 돌아보고 안아주는 격려의 시간이었다.

CoP발표를 끝내고나서 퍼실리테이터로서의 무한한 책임감으로 푹푹 뭉치신

멋쟁이 김정이선생님께서 CoP설명회 때 말씀해 주셨던 박지원을 중심으로 이뤄졌던 백담파 네트워크이야기가 떠오르는 이유는 뭘까?

**내가 움직이게 하고 싶은 것들.**

**C.D.E. / 김윤정**

무엇보다도 CoP를 무사히 마칠 수 있게 되어 감사하게 생각한다. 그리고 끝까지 함께 한 팀원들에게도 감사하다. 분명히 공동체에서 충분히 일어날 수 있는 의견대립이나 기타 감정을 모두가 조절해준 현명함이 가장 소중한 결과물이 아니었나 싶다.

조금 아쉬웠던 것을 정리하자면 처음 우리 팀의 발단은 “세상에서 내가 움직이게 하고 싶은 것”이라는 주제 하에 브레인스토밍으로 출발했다. 멋진 출발에 부합하지 못한 시간 관리와 분배가 후회된다. 그러한 점을 각자 팀원들이 느꼈다면 발전은 충분히 있으리라 확신한다. 못내 아쉬운 것은 최종결과 워크숍 1박2일에 끝까지 함께 하지 못해 그것을 확인 못한 것이다. 하지만 몇 개월 동안 CDE모임의 대표로서 끝까지 믿어 주는 것을 배웠으므로 이 또한 믿어 의심치 않는다. 또한 리더로서 얻은 것은 함께 하는 것의 가치를 다시 확인 할 수 있었다.

결국 이번 CoP의 주제인 움직임에 관한 인문학적 접근은 나의 마음을 먼저 움직이는 데서 출발한 것은 아니었나! 돌이켜 생각해 본다.

**자율적인 학습과정을 통해**

**쑥쑥 성장한 문화접속사 CoP 이야기**

**민경은**

문화접속사 CoP는 2010년부터 지역문화운동을 시작하면서 지속적으로 가졌던 문제의식을 본격적으로 고민해보기 위한 모임이다. 문제의식은 문화라는 프레임으로 지역공동체를 어떻게 접속할 것인가였습니다. 특히 부천이라고 하는 도시, 서울이 인접한 베드타운의 성격이 너무도 강한 이 도심에서 지역공동체의 단위를 어떻게 형성하고, 그 안에서 지속가능한 움직임들을 어떻게 만들어 나갈 수 있을 것인가 하는 것이 우리가 고민하는 것들이다.

우리 CoP팀원들은 다양한 영역의 팀원들로 구성되어 있다. 건강한 공동체 형성에 집중하고 있는 문화기획자, 부천 도심 한가운데서 대안공간을 운영한 사람, 문화운동으로서 교육이라는 방법론을 택하고 있고, 교육예술을 실천하고자하는 예술가, 지역에서 십년을 시민단체에서 활동하고 있는 시민활동가, 청년들이 이끌어어나가는 “구로는 예술대학” 총장, 예비문화기획자들 등. 하나의 대상과 현상을 다양한 관점으로 접근하고 분석할 수 있는 구성원이 바탕이 되었다.

학습활동방식으로 우리가 택한 방법 1단계로는 공간답사와 인터뷰이다. 공간답사 시 주변 지역의 특성들을 함께 답사하면서 그 지역의 특성들을 파악하고 그 맥락 안에서 대안 공간, 지역문화공동체들을 파악하였다. 인터뷰는 사전 인맥을 기반으로 형식적인 방식보다는 대화방식으로 문제점 중심으로 진행하였다.

그리고 답사한 내용을 갖고 이후 별도의 모임을 통해 6hats방식으로 분석했다. 6hats는 실제 6가지 색깔의 모자를 만들어서 그 모자를 쓰면서 진행했다. 흰색(객관적 정보, 사실), 검정색(부정적, 잠재적 위험요소), 노란색(공정적 가치), 빨간색(느낌, 감정적 부분), 파랑색( 분석, 통찰), 녹색(새로운 발상, 접근 방법 혹은 우리가 배울 점은?), 색깔별로 정해진 관점으로만 이야기해야 하므로 하나의 관점을 공유하며 심도 있는 분석이 가능하다.

그리고 2단계로는 각각의 답사공간들을 분석한 후, 이 모든 통찰들을 모아서 우리는 어떤 방식으로, 어디를 거점으로 우리가 살고 있는 지역과 마을을 접근할 수 있을 것인가를 한 장 발상공유로 각각의 아이디어들을 모아보았다. 그러면서 우리의 명확한 한계를 인식하고, 우리가 부정할 수 없이 안고 가야하는 팩트에 대한 공유가 있었다.

우리에게 지역과 마을은 우리가 살고 있는 도시이다. 공동체에 대한 우리의 고민이 감히 가능할 것인가가 의심이 되는, 머물거나 거주하기 보다는 거쳐 가는 곳. 이런 도시를 기반으로 우리가 도심 안에서 어떤 지역공동체를 기반으로 어떤 문화운동을 할 수 있을 것인가. 한다면 어떤 방향이 가능할 것인가. 구체적인 방식은 어떤 것이 있을 것인가. 그러기 위해서는 우선 이미 활동하고 있는 많은 문화예술집단 혹은 문화운동집단들이 지역과 어떻게 만나고 있는지 그리고 어떤 다양한 판들을 벌이고 있는지에 대해서 좀 자세하게 들여다보면서 분석을 해보자는 것이었다. 어떤 상황과 조건들이 그러한 활동판들을 만들어내는 것이지를 들여다보면서, 우리가 가진 지역의 조건과 상황은 무엇이고 그렇다면 우리는 어디를 거점으로 지역운동을 시작할 수 있을 것인가.

물, 공기, 햇빛과 같은 팀원들이 고민에 물을 주니 고민이 무성해졌다. 학습 주제는 학습모임초반에 설정한 것보다 구체화 되어 나아가고, 변화하였다.

CoP는 자율성에 기반 한 공동체이고, 행위와 결합된 실천공동체이다. 팀원들 간의 학습과 실천의 경험과 과정들이 누적되다보면 자연스럽게, 혹은 당연하게 초기 목표와 방향이 재설정되어지고 변화해 나간다고 생각한다. 그리고 팀원들의 그러한 변화를 유연하게 수용할 수 있을 때에만 자발성에 기반 한 커뮤니티 활동이 가능하리라고 생각한다. 결정적이고 변경 불가능한 목표를 두고 실천을 하는 커뮤니티이기 쉽지 않는 문화예술영역의 구성원들에게는 유연한 공동체가 필요하다. 그런데 커뮤니티 활동 과정을 통해 변화하고, 유연하게 움직일 수 있는 지점들을 많이 허용되지는 않은 것 같다.

CoP를 하면서 생긴 가장 큰 질문은 우리가 하고 싶은 것과 우리가 할 수 있는 것을

구분하자, 그리고 우리가 하고 싶은 것이 우리에게 주어진 상황과 조건에 적합하지 않는 방향이고 방식일 때는 과감하게 버릴 수 있어야 한다. 문화운동은 사람들과 일상 삶의 영역에서 만나는 것이다. 우리가 가진 프레임으로 그들의 삶을 재단할 수는 없는 것이다. 그들이 놓인 상황과 조건에 대한 명확한 인식과 공감에서 출발해야 한다는 것이다.

문화접속사 CoP는 도시에서 지역을 사유하는 방식, 도심에서 마을 만들기를 접근하는 방향, 도심 안에서 지역공동체를 형성하는 단위를 어디로 잡을 것인가에 대한 구체적인 지점들, 지역공동체를 어떻게 접근할 수 있을 것인가에 대한 가장 신뢰할 수 있는 사례를 보고, 우리가 어디를 접속할 수 있을 것인가에 대한 감을 획득한 것을 팀원들 간에 공유할 수 있었던 것, 그 다양한 관점의 간극들을 대화를 통해 일정하게 모아낼 수 있었던 것이 가장 훌륭한 성과였다.

문화접속사팀은 2012년 사업의 프로젝트팀으로 성장해서 본격화하고, 또 새롭고 재미있는 내년의 작당을 함께 할 기획 단위들을 만들어서 CoP를 다시 만들어보고 싶다. 기존의 멤버들이 포함이 되겠지만, 이슈에 따라서 재 집합될 것이고 주변의 청년집단들에게 적극적으로 권유할 생각이다. 약간의 지원금이 주는 제약조건 속에서 성과지향성이 아닌 과정 중심으로 서로에게 배움과 성장의 기회들이 되어줄 것 같아서 2012년 새로운 CoP를 계획해본다.

### 꿈꾸는놀이터 '산행을 시작하다'

꿈꾸는 놀이터 / 이선영

#### 첫 모임(9월) - 서로 다른 생각을 하다

아직도 첫 모임의 어색함과 냉랭함이 기억난다. 학교 공간 프로젝트를 본격적으로 시작하는 첫 모임에서 학교 공간에서 교사와 예술가의 생각은 전혀 달랐다. 먼저 교사들은 예술가들이 수업에 들어온다면 스킬(Skill)위주로 교사의 보조 역할을 해달라고 요구했고 그것이 그들의 역할이라고 생각했다. 예술가들은 그런 역할이 필요하다면 우리의 역할은 동영상을 보는 것과 다름이 없다고 이야기하면서 좀 더 자기들의 수업경험담을 이야기했다. 미리 짜여진 교육과정과 주어진 몇 차시동안 수업에 투입되면 교사들은 자신의 업무를 해결하기 위해 교실을 떠난다. 그리고 약속했던 시간이 끝나면 아이들에게 많은 변화가 있기를 기대하고 요구한다는 것이다. 예술가들은 수업에서 아이들과 소통하면서 더 창의적인 작업을 하고 싶어 했다. 그러나 아이들의 정보를 얻거나 수업내용을 상의할 수 있는 시간과 의사소통의 분위기가 전혀 마련되어 있지 않았다. 이러한 어려움을 풀어나가고 싶다고 하면서 이번 프로젝트에서 이러한 소통을 하고 싶다고 했다.

교사들은 여전히 예술가들이 어떤 창의적인 작업을 끌어낼 수 있을까에 대한 불신과 학교 공간에서 문화예술교육은 어쩔 수 없는 화두라고 포기하는 말만

하고 있었다. 절충이 되는 과정을 찾는 것이 힘들겠다는 생각을 했었던 것 같다. 냉랭함과 함께 이 분위기를 어떻게 해야 할지 너무 난감했다...

서로가 이해하고 변화를 바라고 시작되었던 만남이기에 워크숍을 통해 청문예 예술가들은 교육법을 보여주고 이해시키고 싶어 했다. 그렇게 교사 연수의 기회를 준다면 우리가 추구하는 수업을 보여주고 싶다고 했다. 그리고 다시 이야기해보자고 말한다. 밥상도 나누지 못한 채 그대로 우린 헤어졌다.

#### 2차 모임 - 산을 넘다

오후 3시 30분 약속된 시간에 가평초 강당에 예술가 팀이 먼저 도착해 있다. 약속시간 10분이 넘어가자 교사들이 하나둘 모여든다. 서로 다른 구역에서 예술가 팀과 교사 팀이 자기끼리 수다를 떨고 있었다.

청문예의 탈춤 연수가 시작됐다. 탈춤은 각 학년 교육과정에 자주 등장하는 무용파트로서 학교에서 교사들이 수업하기 참 힘들어하는 부분이라서 협의하게 탈춤을 연수해 주기로 결정한 것이었다. 연수의 시작은 스트레칭이었는데, 몸만 풀어지는 스트레칭이 아니라 시간 내내 웃을 수 있어 마음까지 녹아들어가는 듯 했다. 교사들의 마음과 몸이 풀어지자 그 다음 자기 표정그리기(탈 만들기), 자기 이야기하기를 하면서 분위기는 점점 부드러워졌다. 표정에 대한 자기 이야기를 하면서 서로를 잘 알 수 있었고 서로 마주 보며 웃을 수 있었다. 가장 기본이 되는 정통 탈춤 동작을 배우고 각 개별로 춤 스토리를 짜기 시작했다. 예술가들과 교사가 팀을 이뤄 스토리를 짜는데 한 조는 “왕따”를 주제를, 다른 조는 오늘 우리학교에 있었던 사건 “소방벨 울리는 아이들”이라는 주제로 스토리를 짰다. 교사나 예술가 팀들이 모두 빠져들어 시간 가는 줄 모르고 연수를 즐겼다. 마지막 공연은 놀라웠다. 소감을 나누는데 지난번 모임에서 가졌던 생각들과 많은 변화가 있었다.

교사들이 수업에 활용할 수 있는 스킬에 쉽게 다가 갈 수 있는 시간이 되었던 것 같다. 청문예의 교육이 기존의 예술교육과 달리 아이들과 대화하고 토론하면서 스스로 생각하고 만들어 가는 수업으로 사실상 어려운 것이 아니라 조금만 다르게 접근하고 표현 한다면 재미있게 풀이해 나갈 수 있는, 아이들에게 편안하게 다가갈 수 있는 방법이었다고 느낄 수 있는 시간이 되었던 것 같다. 예술가들은 연수를 준비하고 교사들은 그 연수를 이해하면서 새로운 고민을 하고 서로가 각자의 역할에서 채워야 할 부분에 대해 고민하기 시작했다.

함께 모든 교사와 예술가들이 저녁식사에 동참했고 끊임없이 이야기를 나눴다. 다음에 또 만나자며 아쉬운 만남을 마쳤다. 산을 넘은 듯 한 기분이었다.

#### 3차 모임 - 마음을 합하다

연수 후 교사들의 의견이 달라졌다. 3차 모임에서는 함께 무엇인가를 해보자라는 이야기가 주를 이뤘다. 먼저 수업에 관한 교사들의 태도는 예술강사들이 보조적인 입장이 아니라 컨설팅 하는 입장을 가져야 한다고 바뀌었다. 특히, 문화 예술 교육에 있어 교사의 부족함을 인정하고 수업의 설계부터 함께 참여해야 한다는 사고의 전환은 이 모임의 가장 큰 실적이라 할 수 있다.

교사들의 적극적인 반응에 예술가들은 감동을 느끼고 또 반성했다. 자신의 생각을 알리기에 급급해 탄탄하지 못했던 연수 진행에 부끄러움을 느끼고, 미처 인지하지 못했던 부분들에 대해 솔직한 이야기들에 반성을 하는 계기가 되었으며, 그동안 왜 교사들과 이야기하지 못했나에 대해 게으름을 느꼈다. 이렇게 우리의 만남은 교사와 예술가가 함께 함으로서 아이들에게 더 많은 기회와 재미를 제공하고 나눌 수 있다는 기대감이 생겼다.

### 학교공간읽기 '이제 시작합니다' 경기문화예술교육지원센터 / 박아름

‘학교 공간 읽기’는 기존 학교문화예술교육에 대한 검토와 성찰을 바탕으로 공간적인 의미를 재탐색하고 기존 진행되던 기술적인 전달 방식의 학교문화예술교육 패러다임을 학교-지역-예술가 등 함께 고민하고자 시작되었습니다.

학교CoP문화예술교육 ‘학교 공간 읽기’프로젝트 지원사업은 실행에 앞선 자율학습모임을 지원 하는 낯선 방식이었기 때문에 경기문화예술교육지원센터에서도 자율학습모임 대한 방식을 많은 대화와 토론, 워크숍을 통해 기초부터 쌓아왔습니다. 학교 안의 구성원들이 어떠한 방식으로 외부와 소통하며 문제를 해결할 수 있으며 학교 외부의 자원들이 학교 안의 고민을 어떤 방식으로 함께 고민할 수 있는지, 인위적이지 않은 만남의 방식과 함께 공부하고 고민할 수 있는 관계 형성에 비전을 두었고 이러한 고민과 실행이 함께할 총10개의 지원 단체를 선정하였습니다. 재단(센터)가 모임들 우위에 있는 것이 아니라 함께 배우며 나아가는 자율 모임 형식의 진행 방식에 대한 생각과 의미를 전달하고 공유했던 사전 워크숍 이후 하나의 모임이 지원사업 수행의 어려움을 전달하며 지원포기를 했고 9월부터 총9개의 모임의 ‘학교 공간 읽기’가 진행되었습니다.

‘학교 공간 읽기’의 퍼실리테이팅은 9개모임의 관계 형성을 도울 수 있는 매칭워크숍 방식으로 같이 고민하고 함께 걸어갈 수 있는 공동체 형성에 중점을 두었습니다. 때문에 CoP에 참여하셨던 모임에서도 [공유, 소통, 토론, 열림, 고정되지 않음, 함께 만들어 나감, 간헐적이거나 막혀있지 않음, 무엇이든 실행, 수정, 보완 할 수 있는 관계] 등으로 표현할 수 있을 것 같습니다. 9월 이라는 늦은 시간에 시작하게 된 만큼 10월부터 단체의 특성과 성장 지점에 맞추어 매칭워크숍을 저자워크숍 방식으로 진행하였고 모임끼리 1:1 만남과 외부 모임과의 만남을 통해 건강한 자극과 갈등을 자발적으로 느끼고 향후 프로젝트에 반영할 수 있도록 도왔습니다. 이후 다른 두 개의 CoP와는 다르게 중간워크숍과 결과워크숍의 두 번의 만남을 가졌습니다. 중간워크숍에서는 각모임 별 프레젠테이션과 테이블

토론을 통해 개관적인 상황과 고민 지점을 공유하고 모임 자원들인 구성원들의 주관적인 생각과 철학의 지점을 나누며 각 학교와 지역의 상황을 알게 되었습니다. 또한 결과워크숍은 각모임의 실행을 마음껏 자랑하는 자리로 이후 모임 지속을 응원했습니다. 각 워크숍을 진행하며 더 긴 시간 공유하지 못함이 안타까웠고 차후 CoP 지원사업에서는 한 달에 한번 자유로운 티타임 방식의 만남을 제안하시는 구성원 분들이 많았습니다.

‘학교 공간 읽기’의 9개의 모임은 기초 다지기 단계의 모임부터 모든 논의 과정을 선행하고 프로젝트 실행하는 모임까지 분포되어 있었기에 담당자로서 자율모임 방식의 전체적인 맥락을 짚어 볼 수 있는 기회가 되었고 3번의 워크숍과 매칭워크숍, 개별만남을 통해 관계를 맺는 것이 가장 중요한 지점이라는 것을 깨달았습니다. 또한 ‘학교 공간 읽기’를 진행하며 향후 문화예술교육에서 발전적이고 이상적인 조력자의 형태와 역할은 어떤 것인가에 대한 고민이 저에게는 과제로 남았습니다. 마지막으로 CoP라는 새로운 방식으로 학습, 실행을 하면서 각모임 구성원들에게도 많은 어려움과 갈등이 있었을 것입니다. 하지만 이를 통해 기존의 학교문화예술교육이 나아가야 할 방향과 공동체의 구성원으로써 우리가 실행해야 할 지점들에 대한 고민이 생기셨으리라 생각되고 또한 이제 초석을 다지기를 시작한 만큼 이후 더 깊은 활동을 기대합니다.

### 잘 알지도 못하면서 경기문화예술교육지원센터 / 최미란

#### 배움의 시작, 스스로의 ‘해방’

랑시에르는 <무지한스승><sup>3</sup>을 통해 배움의 시작은 누군가를 통한 것이 아니라, 본인 스스로의 ‘해방’을 통해 가능하다고 말한다. CoP 활동 통해 이러한 ‘배움의 해방’을 시작할 수 있을 거라는 기대와 달리 정작 예술강사CoP는 그 ‘해방’ 앞에서 우리가 ‘고민’해야 할 것을 ‘고민’해야 했다. 무엇보다 기존의 연구모임처럼 어떤 ‘그럴듯한 결과물’을 만들어야 하는 우리 생각의 틀, 교안개발에서 한발 뒤로 물러나 예술강사로서 나의 위치를 되짚어 보는 과정이 필요했다.

#### 고민의 꼭지점들

예술강사로 이루어진 CoP였지만, 예술강사 1기부터 활동해온 강사부터 개인작업(사진, 연극, 미술)을 꾸준히 이어가는 강사 등, 다양한 경험과 이야기가 모였다. 퍼실리테이션은 그 간 강사 활동 속 고민, 예술교육과 자신의 이야기를 꺼내는 자리가 되었다. 강사활동을 몇 년 계속하다 보니 내 작업에서 손을 놓게 되는 허전함과 현장에서 혼자 수업을 진행하며 겪는 외로움, 만화가 문화생 시절 먹물 가는 일부러 소중하게 배웠던 이야기, 활동 중 겪는 학교현장의 현실의 토로, 솔직한 자기고백이 열렸다. 그렇게 고민의 꼭지점들이 모아지자, 예술강사CoP의

**탐구, 생활의 발견: 우리가 조우하는 모든 것들**

물론 학습주제가 바뀌면서 생긴 구성원 변경, 학습일정을 이행하기에 어려운 조건(강사활동일정, 개인적 상황들) 때문에 원활하게 진행되지 못한 CoP 등 12개의 CoP마다의 안타까운 사연과 고충들도 있었다. 그러나 이전과 다른 모험, 혹은 변화를 ‘실패’가 아닌, ‘성장의 나이테’ 받아들이고, 지원사업 종료 후에도 개인적인 모임으로 지속되거나, 다시 CoP의 내용을 재정비하고 활동을 확장하려는 계획들은 예술강사CoP의 의미 있는 성과이다.

다만, 지역을 기반으로 활동하는 문화예술기획자, 아동·청소년에게 머물러 있는 예술강사의 활동범위를 기업으로 확장하고자 했던 시도 등 다양한 관점들이 CoP내에서 서로 공유되지 못한 점이 아쉽다. 앞으로 자기활동의 고민을 넘어 작업과 예술교육이 서로 스며들고 나아가 지역, 교육환경으로 까지 내뿜을 수 있는 관계의 확장이 필요하다. CoP활동이 지난 3개월간 ‘그렇듯한 결과물을 남기는 일’로 부터 해방되었던 이야기가 우리의 삶에서 조우하는 모든 것을 발견하고, 자신의 에너지로 치환하는 시간들이 계속되기를 기대한다.

“정말 몰라서 들어가야 하고 그 과정이 발견하는 과정이어야 합니다.  
그러면서 수렴하는 겁니다.  
체계적으로 미리 가지 않고, 매번 발견하는 겁니다.”  
(영화 ‘잘 알지도 못하면서’ 중)

3. 프랑스 혁명 이후 부르봉 왕가가 복귀하는 바람에 네덜란드로 망명할 수밖에 없었던 조제프 자코토가 1818년 루뱅 대학 프랑스문학 담당 외국인 강사가 되어 학생들과 수업을 하는 것으로 시작한다. 학생들은 프랑스어를, 자코토는 네덜란드어를 몰랐다. 그는 마침 출간된 페늘롱의 <텔레마코스의 모험> 프랑스어-네덜란드어 대역 판을 소개하면서 이 책을 이용해 프랑스어 텍스트를 익히라고 주문했다. 우연히 시작된 이 실험은 기대 이상이었고, 학생들의 프랑스어 구사 수준은 놀랍게도 거의 작가 수준에 도달한 상태였다.

## &lt;학교공간 CoP&gt;

- 크레이지 아트, 메이드 인 코리아 - 임근준 / 갤리온
- 노임팩트 맨 - 콜린베번 저, 이은선 역 / 북 하우스
- 인간과 공간 - 오토 프리드리히볼노 저, 이기숙 역 / 에코 리브르
- 판타지아 - 브루노 무나리 저, 노성두 역 / 두성
- 영혼없는 사회의 교육 - 이계삼 / 녹색평론사
- 예술의 유혹하는 사회학 - 김동일 / 갈무리
- 예술이 교육에 미치는 놀라운 효과 - 앤 뱌포드 저, 백령 역 / 한길아트
- 물건이야기 - 애니 레너드 저, 김승진 역 / 김영사
- 읽기 혁명 1,2부 (KBS-TV), 토론의 달인, (사)아침독서운동본부
- 연극으로 배우기 - 토니잭슨 / 소명출판
- 생각의 탄생 - 마셀루트번스타인, 로버트루스번스타인 / 에코의 서재
- 공간의 생산 - 앙리르페브르 / 에코리브르
- 영혼 없는 사회의 교육 - 이계삼 / 녹색평론사
- 발휘 수 없는 공동체 마주한 공동체 - 모리스블랑쇼 / 문학과지성사
- 공간 장소 경계 - 마르쿠스슈뢰르 / 에코리브르
- 예술을 유혹하는 사회학 - 김동일 / 갈무리
- 예술이 교육에 미치는 놀라운 효과 - 앤 뱌포드 / 한길아트
- 물건 이야기 - 애니 레너드 / 김영사

## &lt;지구를 살리는 불가사의한 예술프로젝트&gt;

- 예술가로 살아가기 - KT&G 상상마당 열린포럼 / 상상마당
- 문화로 먹고살기 - 우석훈 / 반비
- 일상, 그 매혹적인 예술 - 에릭부스 / 에코의 서재
- 문화적인것·인간적인것 - 김용석 / 푸른숲
- 사과씨 공주 - 제인레이 / 웅진주니어
- 식물의 잃어버린 언어 - 스티븐 해로드 뷰터 / 나무심는 사람
- 만들고 행동하고 표현하라 - 게를트베커, 아르놀프룬체, 에나리겔, 하요베버 / 알마
- 초록색 엄지손가락의 티투 - 모리스 드뤼옹 / 유진
- 까마귀소년 - 야시마 타로 / 비룡소
- 시간상자 - 데이비드 워즈너 / 베틀북
- 생명있는 것은 아름답다 - 최재천 / 효형출판
- 호텔선인장 - 에쿠니가오리 / 소담출판사
- 리디아의 정원 - 사라스튜어트 / 시공주니어
- 씨앗도감 - 타카모리 토시오, 후루야 카즈호 / 진선출판사
- 괴짜생태학 - 브라이언 클레그 / 웅진지식하우스
- 숲유치원 - 장희정 / 호미
- 문화산업시대의 문화예술교육 - 문병호 / 자연사랑
- 커뮤니케이션 사상가들 - 강준만 / 한나래(1998)
- 나의 사랑, 백남준 - 구보다 시게코 저, 남정호 역 / 이순(2010)

- 굿모닝 미스터 백-해프닝, 플렉서스, 비디오아트: 백남준 - 김홍희 / 디자인하우스(2007)
- 달나라 백남준 - 백남준아트센터 / 백남준아트센터(2009)
- 백남준의 귀환 - 백남준아트센터 / 백남준아트센터(2010)
- TV부처 백남준: 백남준 추모문집 - 백남준 외 / 삶과꿈(2007)
- 백남준: 말말에서 크리스토포까지 - 백남준 외 / 백남준아트센터(2010)
- 비디오 아트 - 실비아 마르틴 / 마로니에북스(2010)
- 백남준 이야기 - 이경희 / 열화당(2000)
- 백남준, 나의 유치원 친구 - 이경희 / 디자인하우스(2011)
- 멀티미디어와 예술 - 허은, 안지영, 박상훈 / 한국학술정보(2003)
- THE AMERICAN CENTURY(현대미술과 문화 1950-2000) - 휘트니미술관 / 지안출판사(2011)

## 전시도록

- 백남준아트센터 기획전: <수퍼 하이웨이 첫 휴게소> - 백남준아트센터(2009)
- 백남준아트센터 개관 페스티벌: <나우 점프> - 백남준아트센터(2010)
- 백남준아트센터 기획전: <미디어스케이프, 백남준의 걸음으로> - 백남준아트센터(2011)

## 논문

- “백남준과 빌 비올라의 비디오아트 작품 비교연구” - 노수진 / 부산대학교 교육대학원 석사논문(2007)
- “백남준의 비디오 아트 연구” - 손이주 / 안동대학교 교육대학원 석사논문(2002)
- “미디어와 예술의 결합현상의 사례로서 백남준 비디오아트의 매체적 특성 연구” - 손형우 / 경희대학교 언론정보대학원 석사논문(2009)
- “백남준의 퍼포먼스 연구-매체의 변화와 감각의 확장을 중심으로” - 이수연 / 서울대학교 고고미술사학과 석사논문(2007)
- “백남준 비디오 아트의 특성 연구” - 이은정 / 경희대학교 교육대학원 석사논문(2002)
- “테크놀로지 아트의 상호소통에 대한 연구” - 장승효 / 홍익대학교 조소과 석사논문(2001)

## &lt;예술강사CoP자율연수 탐구생활&gt;

- 회복의 탄력성 - 김주환 / 위즈덤하우스(2011)
- 교사로 산다는 것: 학교교육의 진실과 불복종 교육 - 이계삼, 조너선 코즐 저, 김명신 역 / 양철북(2011)
- 만화의 이해 - 스콧 맥클라우드 저, 김낙호 역 / 비즈앤비즈(2008)
- 철학 상담소: 우울한 현대인을 위한 철학자들의 카운슬링 - 루 매리노프 저, 김익희 역 / 북로드(2006년)
- 한국 만화의 역사(열화당미술문고 603) - 최열 / 열화당(1995)
- 한국의 만화가 1(만화규장각지식총서 10) - 김성훈 / 한국만화영상진흥원 (2010)
- 학교란 무엇인가(EBS 교육대기획 초대형 교육 프로젝트) - EBS <학교란 무엇인가> 제작팀 / 중앙북스(2011)
- 과연 그것이 미술일까? - 신시아 프리랜드 저, 전승보 역 / 아트북스(2002)
- 일상, 그 매혹적인 예술 - 에릭부스 / 에코의 서재
- 아티스트를 위한 멘토링: 예술가들이 말하는 창의적으로 사는 법 - 이언 잭맨 저, 손희경 역 / 아트북스(2009)
- 피노키오의 모험 - 카를로 콜로디 저, 이승수 역 / 비룡소
- 피노키오는 사람인가, 인형인가 - 양운덕 / 창작과비평사
- 거짓말에 관한 작은 역사 - 마리아 베테티니저 / 가람기획
- 공간의 생산(부산대학교 한국민족문화연구소 로컬리티 번역총서 3) - 앙리 르페브르 저, 양영란 역 / 에코리브르(2011)



- 만들어진 전통 - 에릭 홉스봄, 버나드 S. 콘, 데이비드 캐너다인, 프리스 모건, 테렌스 레인저, 휴 트레버-로퍼 저, 박지향, 장문석 역 / 휴머니스트(2004)
- 백 白 - 하라 켄야 저, 이정환 역 / 안그라픽스(2009)
- 분노의 지리학, 소수에 대한 두려움(부산대학교 한국민족문화연구소 로컬리티 번역총서 4)
  - 아르준 아파두라이 저, 장희권 역 / 예코리브르(2011)
- 약이 되는 잡초음식, 숲과 들을 접시에 담다(농부가 세상을 바꾼다 귀농총서 25)
  - 변현단 저, 안경자 그림 / 들녘(코기토, 2010 알몸 엑스포메이션)

## 2. 만났던 사람

### <학교공간 CoP>

- 강의 : 예술이 교육에 미치는 효과
  - 백령 경희대 문화예술경영 연구소
- 박흥희 아버님 / 농사인
- 음정희 / 문화예술강사
- 김월식 / 예술가(계원대 겸임교수)
- 김종길 / 경기도 미술관 학예사
- 이인지 / 광남중학교
- 김가이 / 북촌젓대공방
- 백기영 / 경기도 미술관 교육팀장
- 최춘일 / 경기창작센터 행정팀장
- 라온제이 / 퍼머컬처대학

### <예술강사CoP자율연수 탐구생활>

- 채범석 / 애니메이션감독
- 김병삼 / 송실대학교 교육공학과 교수
- 유원준 / 더미디엄 대표
- 안수철 / 상명대학교 교수
- 권오성 / 한양대 국악과 명예교수
- 김난영 / 나경공방 작가(화성행궁 공방거리)
- 박영환 / 나무아저씨 작가(화성행궁 공방거리)
- 이선철 / 감자꽃스튜디오 대표
- 양재광 / 문화미디어 줄 대표
- 임민수 / 사진 문화예술교육 활동가
- 박은희 / 미술교사

### <지구를 살리는 불가사의한 예술프로젝트>

- 백기영 / 경기도 미술관 교육팀장
- 최춘일 / 경기창작센터 행정팀장
- 김월식 / 예술가(계원대 겸임교수)
- 김남수 / 국립극단
- 전수환 / 한국예술종합학교 무용원 교수
- 김미경 / 지속가능한 창작공동체
- 이영숙 / 올리브와 찐콩
- 김명준 / 영화감독
- 양정순 / 축제기획자
- 최예문 / 대안문화공간 소나무
- 유종반 / 인천 녹색연합

## 3. 영상자료

해외대안예술교육사례  
(영국의슈타이너학교/러시아틀스토이학교)

## 4. 사이트

블로그: <http://parublog.com/>

## 5. 전시 및 공연

전시: <영화와 만난 오토마타>

전시: <칸디다 회퍼> 사진전 - 국제갤러리

공연: <Sound, Song & Noise: 씨니 킴 & 로즈웰 러드> - LIG아트홀

CoP지원사업

발행처



발행일

2012년 2월 10일

디자인

busy busy

인쇄

아침미디어



이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시  
비영리 3.0 Unported 라이선스에 따라  
이용할 수 있습니다.

[creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0)



경기문화재단  
Gyeonggi Cultural Foundation

경기도 수원시 팔달구 인계로178

경기문화재단

T. 031-231-7258~9/7269

F. 031-236-0283

SNS

[www.twitter.com/@GGaceA](http://www.twitter.com/@GGaceA)

[www.facebook.com/ggacef](http://www.facebook.com/ggacef)

홈페이지

경기문화재단: [www.ggcf.or.kr](http://www.ggcf.or.kr)

문화예술교육지원센터: [www.ggace.or.kr](http://www.ggace.or.kr)

