2018 세계 문화예술교육 주간

2018
INTERNATIONAL
ARTS EDUCATION
WEEK

2018
세계
문화예술교육
주간

목차

1 행사 개괄

01 개최 배경 6
02 행사 개요 8
03 행사 주제 및 EI 9
04 프로그램별 행사 일정 10

2 추진 과정 및 성과

01 추진체계 14
02 추진공정표 15
03 추진 성과 및 개선 과제 16

3 프로그램별 추진 결과

01 공식 프로그램 20
1. 문화예술교육 국제심포지엄 21
2. 문화예술교육 워크숍 32
3. 문화예술교육 해커톤 50
4. 유관학회 세미나 52
02 지역 프로그램 66
03 해외전문가 초청워크숍 72
04 전시 74

4 대외 홍보

01 언론 홍보 78
02 온라인 홍보 82
03 오프라인 홍보 90

5 별첨

01 설문조사 결과 100
02 국제심포지엄 자료집 107
03 참여하신 분들 172

2018 세계문화예술교육 주간

2018 International Arts Education Week

1 행사 개괄

01 개최 배경

02 행사 개요

03 행사 주제 및 EI

04 프로그램별 행사 일정

01
개최배경

세계문화예술교육 주간

유네스코와 한국 정부가 공동 주최한 <2010 세계문화예술교육대회>의 성공개최를 바탕으로 2011년 11월, 대한민국 정부는 '서울 아젠다 : 문화예술교육 발전목표'를 주도적으로 발의했다. 프랑스 파리 유네스코 본부에서 열린 제 36차 유네스코 총회에서 '서울 아젠다'가 만장일치로 채택되며 <2010 세계문화예술교육대회>를 개최한 5월 넷째 주가 <세계문화예술교육 주간>으로 선포되었다. 대한민국 정부 주도로 <세계문화예술교육 주간>이 선포된 이래 매년 5월 넷째 주, 각 국가별로 다양한 문화예술교육 프로그램을 마련한다. 일반시민 누구나 쉽게 참여하고 즐길 수 있는 프로그램은 물론, 문화예술교육 관계자 및 전문가들의 논의의 장이 함께 펼쳐진다.

"오래된 미래, 다가올 미래"

제7회 2018 세계문화예술교육 주간행사는 '4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견'이라는 주제로 개최되었다. 국내외 전문가들이 한자리에 모여 변화하는 시대에 문화예술교육의 가능성과 새로운 방향에 대해 이야기하는 국제 심포지엄을 시작으로 문화예술교육 워크숍, 문화예술교육 해커톤, 유관학회 세미나 등 5일의 행사기간 동안 다채로운 교류·학습·경험의 장이 펼쳐졌다.

2011 대한민국 문화예술교육 주간

2011년 대한민국 문화예술교육 주간은 한국 정부와 유네스코가 공동 주최한 2010 세계문화예술교육대회 성공 개최 1주년을 기념하기 위해 개최되었다. 2011년 5월 23일부터 29일까지 '천 개의 시간, 천 개의 삶'이란 슬로건을 내걸고 전국에서 컨퍼런스, 워크숍, 거리공연 등 100여 개의 다채로운 행사가 진행되었다.

2012 제1회 세계문화예술교육 주간

2011년 유네스코 '세계문화예술교육 주간' 선포에 따라 대한민국에서 2012년 5월 2일부터 26일까지 세계문화예술교육 주간행사를 열었다. 또한 파리 유네스코 본부에서도 유네스코와 문화체육관광부가 공동으로 마련한 국제 기념행사를 진행했다.

2013 제2회 세계문화예술교육 주간

문화체육관광부가 주최하고 한국문화예술교육진흥원이 주관하여 2013년 5월 19일부터 25일까지 서울과 전국 각지에서 세계문화예술교육 주간행사를 열었다. 누구나 일상에서 문화예술을 누릴 수 있도록 387건의 다채로운 프로그램을 마련하여 국민의 많은 관심과 호응을 받았다.

2014 제3회 세계문화예술교육 주간

세계문화예술교육 주간을 기념하여 2014년 5월 18일 부터 24일까지 문화역서울 284를 거점으로 서울 및 전국 각지에 총 303개의 프로그램을 마련했다. 세월호 침몰이라는 국가적 비극을 딛고 일상을 다시 일으키는 문화예술교육의 의미와 역할을 공유하고, 서로 위로하며 다독이는 소소한 축제의 장이 되어 국민의 공감과 호응을 이끌어냈다.

2015 제4회 세계문화예술교육 주간

세계문화예술교육 주간이 개최된 이래, 처음으로 수도권을벗어나 지역(경상권)을 중심으로 개최하여 지역과 지역민의 호응을 이끌어내는데 성공했다. 2015년 5월 26일부터 30일까지, 부산을 거점으로 부산 원도심(중구)을 비롯해 해운대에 이르기까지 지역 전반을 아울러 경상권은 물론 기타 지역의 적극적인 관심과 참여까지 이루어 냈다.

2016 제5회 세계문화예술교육 주간

2016년 5월 21일부터 28일까지 상암동 디지털시티 일대에서정책 전시와 체험 프로그램을 상시 운영하여 일반 시민을 대상으로 한 한국문화예술교육의 가치 확산을 도모했다. 또한 다양한 층위의 이해관계자들이 능동적으로 참여할 수 있는 프로그램을 도입해 세계문화예술교육 주간의 의미를 공유하고 행사의 지속성 및 인지도를 강화했다.

2017 제6회 세계문화예술교육 주간

6번째 맞이하는 세계문화예술교육 주간행사는 동대문 디지털플라자(DDP)와 블루스퀘어 일대에서 2017년 5월 24일부터 27일까지 개최되었다. 문화예술교육 관계자 및 전문가, 예비인력을 중심으로한 전문성이 강화된 프로그램 운영과 더불어, 문화예술교육의 교류와 소통의 장을 마련하여 다양한 문화예술교육 주체의 참여를 이끌었다.

02
행사 개요

2018 제7회 세계문화예술교육 주간

행사명	2018 세계문화예술교육 주간
일시	2018.5.23(수)-5.27(일)
장소	문화비축기지 외
대상	문화예술교육 관계자, 전문가 및 일반 시민 등
주최	문화체육관광부
주관	한국문화예술교육진흥원
홈페이지	www.arteweek.kr

2018
세계문화예술교육주간
INTERNATIONAL ARTS EDUCATION WEEK

03
행사 주제 및 E.I

행사주제 2018 제7회 세계문화예술교육 주간

슬로건 오래된 미래, 다가올 미래

문화예술교육은 예술의 융복합을 통한 창의의 재정의와 예술의 접근성을 확대한 문화민주주의의 미래 앞에 와 있습니다. 2018 세계문화예술교육 주간을 통해, 4차 산업혁명을 앞에 둔 지금, 문화예술교육이 나아가야 할 방향을 살펴봅니다.

핵심가치 창의의 재정의, 예술의 접근성

추진방향

- 융합 예술 교육을 통한 창의의 재정의
- 기술 발전으로 인한 예술의 접근성 확대
- 새로운 환경과 문화 정책에 부합하는 문화예술교육의 본질과 의미 성찰
- 혁신 기술 기반 예술창작 협업과 문화적 교류

Event Identity

04
프로그램별 행사 일정

문화예술교육 국제심포지엄
5.23(수)

시간		내용	발제자
1부 10:30 -12:10	오프닝 퍼포먼스	오래된 미래, 다가올 미래: 로봇과 인간의 공생	**확장미디어스튜디오 & 열혈예술청년단**
	특별연설	다르게 보기, 새롭게 연결하기	**데니스 홍** UCLA, RoMeLa
	라운드 토크	첨단기술이 예술에 던지는 질문	**이윤준** Bang & Lee with 데니스 홍
	질의응답		
휴식			
모더레이터: 김주섭 서강대 아트&테크놀로지 학과			
2부 13:30 -16:15	기조연설	새로운 시대의 문화예술교육	**라미로 오소리오 폰세카** 콜롬비아 마요르극장
	발제 1	예술의 접근성: 4차 산업혁명 시대의 예술과 교육	**김현주** 서울미디어대학원대학교, 확장미디어스튜디오
	발제 2	예술, 과학, 기술 @창의미디어대학(SCM): 참여형 커리큘럼을 위하여	**리차드 윌리엄 앨런** 홍콩시티대 창의미디어대학, 인터렉티브미디어센터
	발제 3	팀랩의 디지털 아트	**타쿠야 타케이** teamLab
	발제 4	참여형 미디어 아트: 예술, 기술, 그리고 더 나은 삶	**베티 서전트 & 저스틴 드와이어** PluginHUMAN
	발제 5	경험의 오픈소스 제작 매뉴얼	**박지은** 릴리쿰
토론			

유관학회 세미나
5.21(월) - 5.26(토)

일시		주제 (주관단체)	장소
5.21 (월)	14:00-17:00	4차 산업혁명과 음악교육 (한국음악교육학회)	서울교육대학교 음악관
5.24 (목)	14:00-17:00	AR, VR, 3D 등의 4차 산업혁명 시대의 핵심인 영상산업에서의 연기의 변화조건 (한국연기예술학회)	문화비축기지 T2 실내공연장
	18:00-20:00	4차 산업혁명 시대의 무용연구 : 무용, 몸, 교육, 산업 (한국무용과학회)	한성대학교 미래관
5.25 (금)	14:00-16:00	초연결사회와 창의성 공유 Hyper-connected Society and Creativity Sharing (한국문화예술경영학회)	문화비축기지 T2 실내공연장
	14:00-18:00	4차 산업혁명 시대의 사진, 예술, 문화예술교육 ((사)한국사진교육학회, 현대사진영상학회)	문화비축기지 T6 2층 강의실
	14:20-18:00	4차 산업혁명 시대를 대비하여 창의적 인재양성을 위한 문화예술교육 방향과 과제 제안	문화비축기지 T6 1층 창의랩
	18:30-21:00	4차 산업혁명과 음악예술교육 (한국음악교육공학회)	서울교육대학교 음악관
5.26 (토)	10:00-13:00	4차 산업혁명시대 문화예술교육의 사회적 기능과 전망 (한국문화교육학회)	문화비축기지 T6 창의랩
	14:00-17:40	한국문화예술교육의 실태와 대안 (한국문화예술교육학회)	서울문화재단 대학로 연습실 다목적실
	14:10-18:00	4차 산업혁명시대의 연극교육 방향 (한국연극교육학회)	문화비축기지 T1 파빌리온
	14:30-16:30	한국영화교육 필요성 제고 및 제도개선 연구 (한국영화교육학회)	문화비축기지 T6 창의랩

문화예술교육 워크숍

5.23(수) - 5.27(일)

미래를 담자, 예술 캔버스

일시		프로그램명 (참여팀)	장소
5.23 (수) -5.24 (목)	10:00-13:00 15:00-18:00	뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기 (가제트 공방)	문화비축기지 T0 문화마당
5.23 (수)	13:00-15:00	또 다른 세계 (신남전기)	문화비축기지 T6 창의랩
	16:00-18:00	이상한 소리 공방 (송호준, 신구루)	문화비축기지 T4 복합문화공간
5.24 (목)	14:00-16:00	힙하게 탭 (녹녹)	문화비축기지 T1 파빌리온
	14:00-16:00	백제의 보물, 금동대향로 속 숨은 이야기를 찾아 (레벨나인)	엘리펀트 스페이스
	16:00-17:30	[강연] 게임의 가능성과 시리어스 게임 (허대찬)	문화비축기지 T6 강의실
5.25 (금)	10:00-12:00	멸종위기 동물 로봇 만들기 (조율)	문화비축기지 T6 강의실
	14:00-16:00	전자피크닉 (우당탕메이커스)	문화비축기지 T6 문화아카이브
5.25 (금) -5.26 (토)	19:00-22:00	시네마 TALK - 금 : 19:00-21:00 (이경미, 손희정) 토 : 19:00-22:00 (박상준, 김보영)	문화비축기지 T6 원형회의실
5.27 (일)	10:00-12:00	꿈 꾸는 집 살아있는 집 만들기 (셈스게임즈)	문화비축기지 T1 파빌리온

놀이로 날자, 예술 돗자리

일시		프로그램명 (참여팀)	장소
5.26 (토) -5.27 (일)	13:00-15:00	디지털 꿈 플러스 문화예술 놀이터 (디지털리터러시교육협회)	문화비축기지 T0 문화마당
	13:00-15:00	움직이는 예술정거장 - 토 : 쿠바로 가는 타임머신 일 : 가자! 세계속으로	문화비축기지 T0 문화마당
	13:00-15:00	시민과 함께하는 문화예술교육 워크숍 토 : 14:00-16:00(12팀) 일 : 13:00-15:00(13팀)	문화비축기지 T0 문화마당

문화예술교육 해커톤

5.26(토) - 5.27(일)

문화예술교육 해커톤

일시	프로그램명 (참여팀)	장소
5.26 (토) 10:00 **- 5.27 (일)** 18:00 (무박2일)	4차 산업혁명 핵심기술을 활용한 미래 세대를 위한 예술교육 아이디어 발굴	문화비축기지 T2 실내공연장

2018
세계문화예술교육
주간

2018 International Arts Education Week

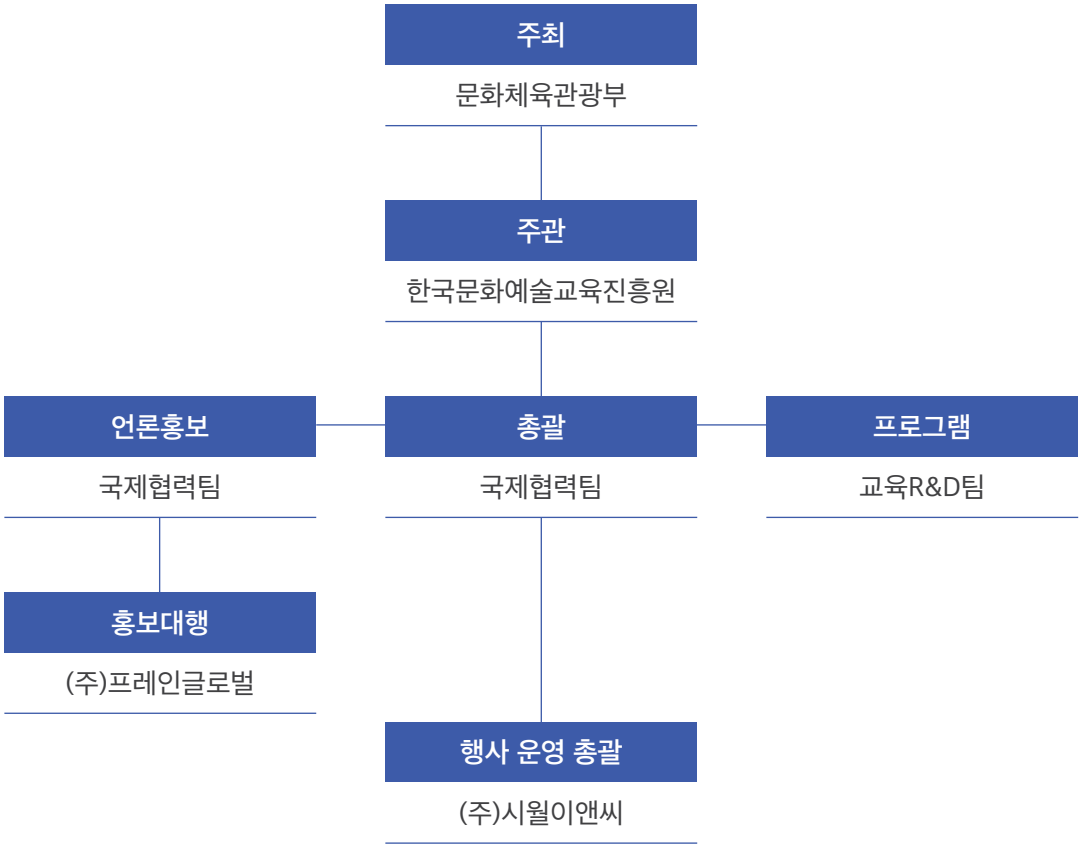
2 추진 과정 및 성과

01 추진체계

02 추진공정표

03 추진 성과 및 개선 과제

01
추진체계


주최
문화체육관광부
주관
한국문화예술교육진흥원
언론홍보
국제협력팀
총괄
국제협력팀
프로그램
교육R&D팀
홍보대행
(주)프레인글로벌
행사 운영 총괄
(주)시월이앤씨

02
추진공정표

추진내용	3월					4월					5월					6월				
	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	5주
행사 추진 계획(안)수립 및 보고			■	■																
계약 등 사전 행정처리					■	■	■													
전체 행사 진행 일정 확정					■	■	■													
행사 진행 장소 대관					■	■	■	■												
초청연사 확정 및 초청							■	■												
기획 프로그램 공간 확정					■	■	■													
기획 프로그램 세부 확정						■	■	■	■											
전시 콘텐츠 확정							■	■	■											
전시 콘텐츠 구성 및 제작								■	■	■	■	■	■							
공모 사전 홍보								■	■	■	■									
공모 진행 및 서류 심사									■	■	■	■								
홍보 계획 수립						■	■	■	■											
온라인 홍보 운영/ 이벤트 운영						■	■	■	■	■	■	■	■	■						
홍보물 제작 및 배포								■	■	■	■	■	■	■						
홍보물 디자인 공유 및 제작지원										■	■	■	■	■						
웹사이트 리뉴얼 및 정보업데이트								■	■	■	■	■	■	■						
주요 내빈 초청장 발송 및 참석확인											■	■								
언론 매체 홍보								■	■	■	■	■	■	■	■					
진행요원 모집 및 운영								■	■	■	■	■	■	■						
초청인사 관리														■						
공간 조성 및 설치														■						
행사 개최														■						
행사 개최 결과 보고 및 정산															■	■	■	■	■	■

03
추진 성과 및 개선 과제

추진 성과

▪ 문화예술교육 국제심포지엄, 주간행사 개막 모듈화 정착

2017년부터 지금과 같은 형태로 진행된 '문화예술교육 국제심포지엄'은 세계문화예술교육 주간행사에서 개막을 알리는 프로그램인 동시에, 명망 있는 국내외 연사들이 해당 주제로 문화예술교육의 트렌드와 비전을 제시하는 국제 심포지엄으로 자리 매김했다.
문화예술교육 관계자와 언론 등에서 개별 프로그램으로 인지도를 정착, 문화예술교육의 화두를 논의하는 대표적인 브랜드가 될 수 있다.

▪ 기술을 활용하는 전문 프로그램 진행

"4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견"이라는 주제로, 지금까지 주간행사에서 진행되어온 문화예술교육 프로그램과는 차별화된 기술과 예술의 융합 프로그램과 워크숍이 다수 진행되었다. 해당 프로그램과 워크숍은 기존 주간행사 프로그램과 달리 2,30대의 참여와 관심 직군도 다양화 되어 문화예술교육의 새로운 형태를 다양한 대상에게 전달하였다.
문화예술교육 관계자들에게 주간행사에서 제시하는 새로운 모델과 가능성을 제시하는 형태로 확대 진행 가능할 것으로 예상한다.

▪ 하나의 거점 공간, 집약된 자원과 인원

2018 세계문화예술교육 주간은 문화비축기지 개관 이후 처음으로 기지의 주간 단위 대관과 가장 많은 수의 공간 활용이 이루어졌다. 지금까지 주간행사에서 분리된 거점 공간 운영으로 인해 분산 되었던 자원과 인원의 효율을 극대화 할 수 있었고, 프로그램 참여자들 역시 하나의 프로그램 참여를 위해 방문했다가 다른 프로그램과 전시에 참여, 관람이 진행되어 다양한 콘텐츠에 참여할 수 있었다.

▪ 대시민 참여 프로그램 확대

2018 세계문화예술교육 주간에서는 문화예술교육 워크숍을 기획 프로그램과 공모형 프로그램으로 기획/실행했다. 특히 공모형 프로그램은 전국의 많은 문화예술교육 프로그램들의 사전 공모를 통해 마켓형으로 진행되었으며, 참여한 시민들이 하나의 장소에서 다양한 문화예술교육 프로그램을 체험하는 장이 되었다.

개선 과제

▪ 전문 프로그램 확대에 따른 운영 분리

지난 주간행사와 달리 이번에는 다양한 협업주체와 함께 운영하는 형식의 프로그램 (해커톤, 디지털 리터러시, 기술 워크숍, EBS중계 등)이 다수 진행됨에 따라, 전문가 집단 간의 조율과 공동 작업이 많이 필요했다. 이에, 운영사 및 기타 전문가들과의 협업 과정에서 주간행사의 전반적인 이해 상충을 고려하는 일정과 조율이 필요했다.

▪ 문화예술교육 국제심포지엄의 전문화

문화예술교육 국제심포지엄이 주간행사의 개막 프로그램 및 세부 담론을 공유하는 대표 프로그램으로 전문화된 만큼, 기획과 실행에 대한 단계를 보다 구체적으로 설정할 필요가 있다. 연사와 핵심 주제, 내용 기획은 진흥원에서 일원화하고 내용 구성에 따른 하드웨어 및 소프트웨어는 운영사 및 전문가그룹에 일임하여 관중과 호흡하는 과정과 설비, 장치, 공연 등은 전문가 주도 하에 진행되는 효율적인 운영이 요구된다.

▪ 프로그램 참여 대상에 대한 고려

국제심포지엄은 문화예술교육 관계자, 워크숍은 초중등학생. 이와 같이 주간행사에 전형화된 참여 대상은 해당 프로그램이 전문화되고 다양화 됨에 따라 다양한 대상으로의 변환 모색을 기대한다. 국제심포지엄은 더 다양한 분야의 전문가들과 일반인 참여를, 문화예술교육 프로그램과 워크숍은 차별화된 내용에 부합하는 다양한 계층의 모객을 목표로 진행한다.

▪ 세계문화예술교육 주간행사에 대한 명확한 포지셔닝

연간 진행되고 있는 문화예술교육 프로그램을 주간행사를 통해, 한 곳에 모아 시민들에게 참여를 독려하며 진행하는 것이 주간행사의 정체성과 미션에 부합되는지 고려해볼 필요가 있다. 2018세계문화예술교육 주간 행사를 통해, 주제에 맞는 색다른 기획 프로그램들로 문화예술교육 관계자와 시민 참여의 질을 높이는 모멘텀으로 전환할 수 있다. 다수의 모객이 아닌 새로운 문화예술교육 모델, 영감을 줄 수 있는 레퍼런스를 제시하는 것에 집중하면 세계문화예술교육 주간의 브랜드가 더 견고해 질 것으로 예상한다.

2018 세계문화예술교육 주간

2018 International Arts Education Week

3 프로그램별 추진 결과

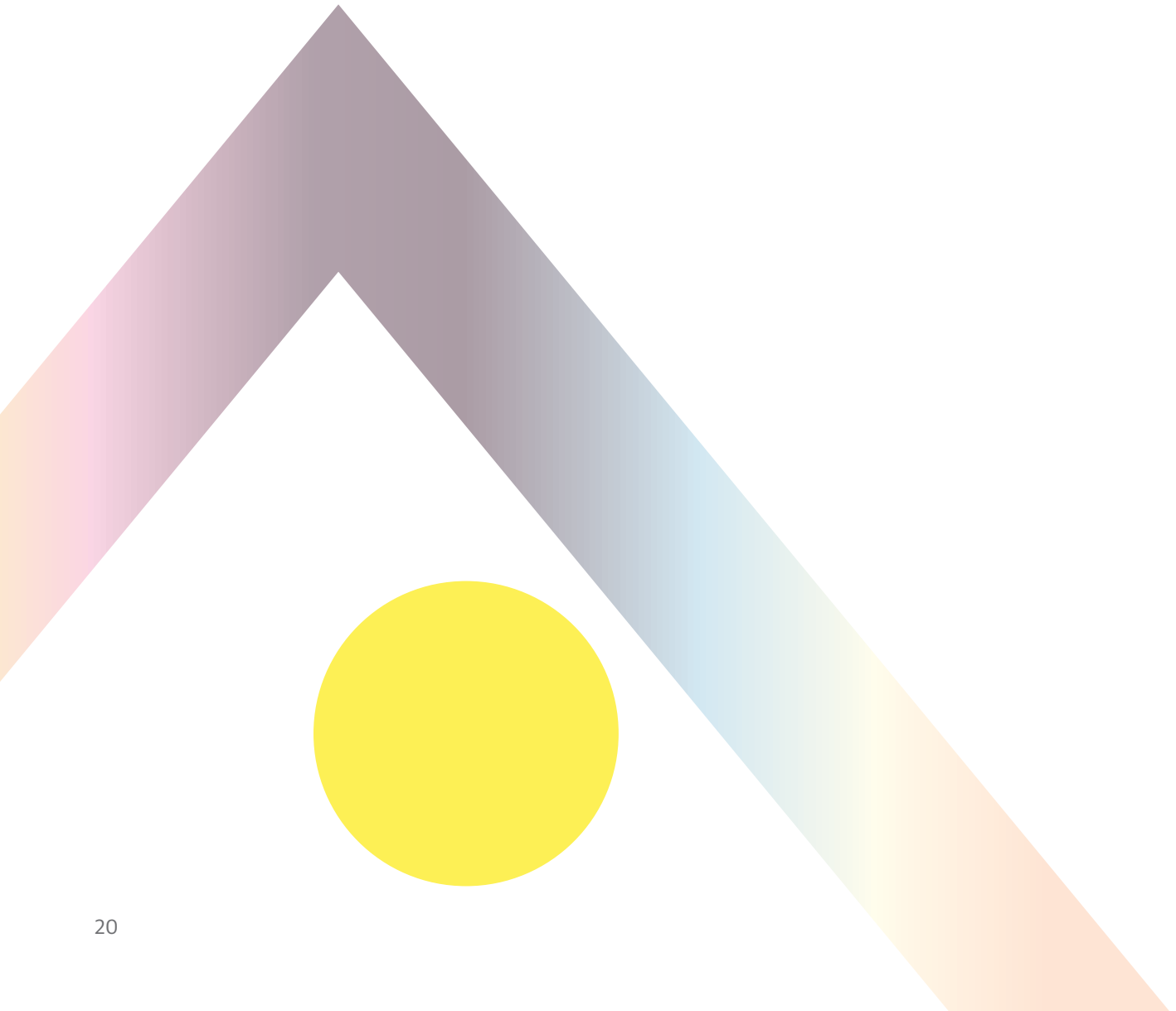
01 공식 프로그램
1. 문화예술교육 국제심포지엄
2. 문화예술교육 워크숍
3. 문화예술교육 해커톤
4. 유관학회 세미나

02 지역 프로그램

03 해외전문가 초청워크숍

04 전시

01
공식프로그램



01-1
문화예술교육 국제심포지엄

2018 문화예술교육 국제심포지엄
2018 KACES International Symposium

4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견
Rediscovering Arts and Culture Education in the New Era: Fourth Industrial Revolution

일시 | 2018년 5월 23일 수요일 오전 10:30
장소 | 문화비축기지 T2 실내공연장
참석 | 문화예술교육 관계자, 일반 시민 등 총 320명

2018 문화예술교육 국제심포지엄은
4차 산업혁명으로 빚어질 미래기술 환경에서
'창의의 재정의', '예술의 접근성'을 키워드로
시대의 흐름에 따른 문화예술교육의 본질과 역할을 성찰하고,
융합과 협업을 통해 지속가능한 문화예술교육의 가능성을 이야기를 들려주었다.

01-1
문화예술교육 국제심포지엄

오프닝 공연

확장미디어스튜디오 (로보틱 아트) & 열혈예술청년단 (퍼포먼스)

오래된 미래, 다가올 미래 : 로봇과 인간의 공생
The Future That We Know, The Future That Will Come

오프닝 공연으로 펼쳐진 로보틱 아트 공연은 열혈예술청년단과 SMIT 확장미디어스튜디오 아티스트와의 협업으로 2014년에 탄생한 <로봇을 이겨라> 연장선에서 기획되었다.
“오래된 미래, 다가올 미래” 공연은 인간-기계 공생에서 출발해 그 경계가 유기적이고 사이버네틱하게 결합되는 사이보그 이미지를 형상화하여 우리가 알고 있는 듯 모르는 미래기술 사회 속 인간에 대한 이야기를 들려주었다.

특별연설

데니스 홍(Dennis Hong) UCLA, RoMeLa

다르게 보기, 새롭게 연결하기
Seeing Things Differently, Connecting Things Unusually

"우연히 벤치 옆자리 아주머니가 딸의 머리를 땋아주던 장면을 스케치했던 것에서 스트라이더가 탄생했고, 휴머노이드 로봇 찰리는 뉴욕 자연사박물관에 갔을 때 멸종된 사슴의 이중 풀리 구조 무릎 모양을 스케치 했던 노트에서 착안해 탄생했어요."

2011년 세계 최초로 시각장애인이 운전할 수 있는 자동차를 만들어내 '달 착륙에 버금가는 성과'라는 찬사를 받은 로봇공학자 데니스 홍은 현재 미국 캘리포니아대학교(UCLA) 기계공학과 교수이자 세계적인 로봇연구의 메카 '로멜라(RoMeLa)' 연구소장이다. 그가 생각하는 창의력이란 크리에이티브는 무에서 유를 만든다기보다 기존에 있는 전혀 관계없는 것들을 연결시키는 능력이다. 그는 이번 심포지엄을 통해, 어떻게 관계없는 것들을 연결하여 다양한 기능을 가진 로봇을 탄생시켰는지, 호기심을 통해 어떻게 다양한 문제들을 해결해 나갔는지, 그의 연구소가 가진 창의력의 이야기를 공개했다.

01-1
문화예술교육 국제심포지엄

라운드토크

이윤준(Yunjun Lee) of Bang & Lee with 데니스 홍

첨단기술이 예술에 던지는 질문
When Cutting-edge Technology Meets Arts

"창의력의 목적은 당연히 전에 없던 새로운 솔루션을 만들기 위함이죠. (데니스홍)"

"창의력이나 호기심은 지금의 사회가 요구하는 것이 아니더라도, 미래가 요구하는 것일 수 있고 그 다음 세대로 갈 수도 있는 일종의 공헌의 형식이라고 볼 수도 있을 것 같아요. (이윤준)"

특별연설을 통해 '로멜라(RoMeLa)' 연구소의 창의력에 대한 이야기를 전해준 데니스 홍과 아티스트 컬렉티브 '방앤리(Bang & Lee)'로 활동하고 이윤준이 만났다. 인간을 위한 따뜻한 기술을 창조하고 있는 데니스 홍과 뉴미디어 아트 설치를 바탕으로 다양한 프로젝트를 전개해 온 아티스트 이윤준은, 기술과 예술 모두를 위한 창의력의 원천과, 다르면서도 같은 두 분야의 활동에 대한 흥미로운 이야기들을 나누었다.

기조연설

라미로 오소리오 폰세카(Ramiro Osorio Fonseca) 콜롬비아 마요르극장

새로운 시대의 문화예술교육
An Artistic Education for the New Times

"'Alma en Movimiento'는 발레와 관계된 프로그램입니다. 콜롬비아의 발레리노들, 발레리나들이 보다 나은 사회를 구현하는 데 기여할 수 있는 그런 프로그램이 되고 있습니다. '1년에 10만 명의 어린이'라는 프로그램은, 어린이들이 예술에 관한 경험을 직접적으로 함으로써 그들의 진로에 대한 희망을 가지고 그들의 진로를 정할 수 있게 해 주는 그런 프로그램입니다. 또 새로운 기술들을 통해서 문화활동에 관한 보다 더 민주주의적인 참여를 가능하게 하는 프로그램들이 있는데, 그것은 바로 '디지털 극장(Teatro Digital)'입니다."

라미로 오소리오 폰세카는 문화예술 정책전문가로서 콜롬비아의 초대 문화부장관을 역임하였고, 현재 콜롬비아 마요르극장장으로 문화예술계에 몸담으며 현 세대뿐 아니라 다음 세대를 위한 중요한 '과정'으로서의 문화예술교육을 강조하였다. 그는 이번 심포지엄을 통해, 콜롬비아 사회문화적 배경과 그에 따른 문화예술교육의 중요성을 강조하였으며, 현재 마요르극장에서 운영되고 있는 프로그램들을 통해 문화예술교육이 일반적인 학교 교육제도에 어떻게 도입될 수 있는지를 보여주었다.

01-1
문화예술교육 국제심포지엄

발제1

김현주(Hyun Ju Kim) 서울미디어대학원대학교, 확장미디어스튜디오

예술의 접근성: 4차 산업혁명 시대의 예술과 교육
Arts Accessibility: Taking a New Look at Arts and Education

"기술을 산업적 필요에서 예술 창작을 위한 도구적 목적에서 활용하는데 익숙했으나 앞으로의 사회에서 기술은 인간의 삶과 뗄래야 뗄 수 없는 관계 속에 있으며, 기술이 가진 사회적 의미, 알고리즘 사회가 가진 정치적 위험성 등을 외면할 수는 없는 바, 예술 교육에서도 이러한 문제는 함께 다루어져야 할 중요한 부분입니다."

김현주 교수는 확장미디어적 접근으로 기술환경에 놓인 인간의 상황을 고민하고, 디지털 테크놀로지가 이루어낸 미학적, 사회문화적 변화에 관심을 가지면서 디지털 테크놀로지의 비물질성과 인간이 테크놀로지와 상호작용하며 변화하는 일상을 주시해왔다. 이번 심포지엄에서는 '열혈예술청년단'과 함께하는 심포지엄 오프닝 공연에 대한 설명을 시작으로, SMIT의 교육프로젝트 사례를 통한 예술-기술 협력이 직면하는 도전과제와 기회, 예술(가)의 역할 등 4차 산업혁명시대에 거론되는 예술의 접근성에 대해 다루었다.

발제2

리차드 윌리엄 앨런(Richard William Allen)
홍콩시티대 창의미디어대학, 인터렉티브미디어센터

예술, 과학과 기술 @창의미디어학부(SCM): 참여형 커리큘럼을 위하여
Art, Science, and Technology@SCM: Towards a Participatory Curriculum

"기술 집약적인 미디어아트 스쿨의 커리큘럼은 주로 예술 실습과 기초교양에 의해서 정해지는데, 이런 학교에서 과학교육과 과학의 역할은 무엇인가를 고민하면서 커리큘럼을 계속 혁신해왔습니다. 우리의 커리큘럼은 무엇보다도 21세기에 급진적으로 변화하는 미디어 행위의 특징을 반영하고, 또 그에 따라 조정하는 방향으로 혁신이 이루어졌습니다."

홍콩시티대의 창의미디어대학 학과장이자, 디지털 인문학과 창의예술의 시각화, 가상/증강현실, 몰입형 시각화 등의 영역에서 다양한 프로젝트를 추진하고 있는 ACIM(Center for Applied Computing and Interactive Media)의 부소장인 리처드 윌리엄 앨런은, 창의미디어대학에서 시도하는 예술과학과 기술 융합형 커리큘럼에 대해 탐구해보고 이 분야에 익숙치 않은 학생들을 대상으로 과학, 기술을 교육할 때 맞닥뜨리는 도전과제들을 공유하였다. 러닝 바이 두잉, 협동 학습, 뉴미디어 창작 등 교육학적 특징과 그들이 개발한 전략도 소개하였다.

01-1
문화예술교육 국제심포지엄

발제3

타쿠야 타케이(Takuya Takei) teamLab

팀랩의 디지털 아트
Digital Art by teamLab

"teamLab의 작품은 경계를 허뭅니다. 캔버스 위에서 예술가가 뭔가를 표현하면, 캔버스의 경계가 그 작가의 표현의 경계가 됩니다. 그러나 디지털아트에서는 이와 같은 경계를 넘어설 수 있습니다. 나비 프로젝션을 이용한 작품이 예시가 될 수 있는데, 나비는 프로젝션 형태인데, 뒤쪽에 보면 검정색 모니터가 있어 모니터와 프로젝션이 같이 일어나기 때문에 자유롭게 모니터와 프로젝션 사이를 넘나들 수 있습니다. 디지털 아트의 세상 안에서는 작품이 물리적 캔버스 혹은 화면 밖으로도 나갈 수가 있는 것입니다."

teamLab은 동경을 기반으로 두고 있는 예술그룹으로서 그래픽 디자이너, 3D 애니메이터, 건축가, 프로젝트 매니저 등 다양한 분야의 전문가들 400여명과 협업하고 있으며, 디지털사회에서 일반화되어버린 휴머니티의 가치에 변화를 주기 위해 정형화된 틀에 갇히지 않되 참여자에게 영향을 주는 작업들을 시도하였다. 스스로를 '울트라테크놀로지스트' 집단이라 표현하는 팀랩의 아시아지역 디렉터 타쿠야 타케이가 다양한 작업자 간 협업과 융합 과정을 통해 새로운 경험을 만들고 가치의 기준을 바꾸는 팀랩의 다양한 활동을 소개하였다.

발제4

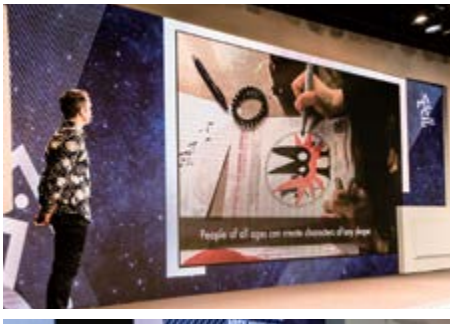
PluginHUMAN - 베티 서전트, 저스틴 드와이어(Betty Sargeant, Justin Dwyer)

참여형 미디어 아트 : 예술, 기술, 그리고 더 나은 삶
Participatory Media Art: Art, Technology and Wellbeing

"기술로 인해서 사람들의 사회적 참여가 오히려 어려워지는 경우가 있다는 것을 알고 이를 바꿔나가고, 우리를 위해 기술을 활용하고자 했습니다. 즉 기술을 위해서 우리가 이용되는 것이 아니라 우리를 위해서 기술을 사용하고 우리의 작품을 통해서 청중들이 사회적 참여를 할 수 있도록 하였습니다."

"심미적으로 아름다운 세계를 만드는 것이 아니라 우리의 활동을 통해서 사람들의 삶을 개선하는 데 조금이나마 기여하고자 합니다."

호추 출신 아티스트 베티 서전트와 저스틴 드와이어가 함께 이끌어가는 미디어아티스트 그룹 플러그인휴먼은 기술을 활용한 예술이 어떻게 사람들의 사회적·물리적 참여를 유도할 수 있는가에 초점을 맞추어 작업을 진행해왔다. 공동 크리에이티브 디렉터인 베티와 저스틴은 스토리텔링머신 프로젝트를 통해 기술과 창의적 예술이 사람들에게 어떤 긍정적인 변화를 불러일으켰는지를 공유하였고, 참여자들의 꿈꾸는 상태와 휴식, 이를 통한 건강한 삶의 가능성을 발견한 브레인웨이브 아트 프로젝트를 소개하였다.



01-1
문화예술교육 국제심포지엄

발제5

박지은(Ji Eun Park) 릴리쿰

경험의 오픈소스 제작 매뉴얼
Manual of Creating Open Source for Experiences

"릴리쿰이 하는 건 그저 물건을 소비하고, 자신은 소모되길 강요하는 현대 사회 시스템의 경계를 넘어서 개인이 환경과 기술, 예술에 대한 이해의 범위를 넓히고, 적극적으로 거기에 개입하여 자신의 삶을 바꾸어가는, 그래서 삶의 주체성을 회복하는 방법으로서의 제작과 놀이를 실험하고 공유하는 일입니다."

새로운 삶의 방식으로 '만들기'를 취함으로써 환경과 일상을 복원하려는 사람들이 모인 아티스트 그룹 '릴리쿰(Reliquum)'의 대표 박지은은, 물건을 소비하고, 자신은 소모되는 현대사회 시스템의 경계를 넘어 환경과 기술에 대한 이해의 범위를 넓히고, 적극적인 개입으로 자신의 삶을 바꾸어가는 방법으로서 '제작, 놀이와 실험'에 주목하고 있다. 일상화하고 놀이화 할 수 있다면 기술과 예술에 대한 접근성을 높일 수 있고, 이러한 경험들을 바탕으로 인간다운 삶의 회복에 필요한 놀이와 창작의 가치를 공유하고 재생산할 수 있음을 여러 프로젝트를 통해 보여주었다.

토론

창의의 정의와 예술의 접근성은 어떻게 변할 것인가?

"기계도 창의성을 갖는다고 말할 수 있을까?"

"미래기술 중심 사회에서 문화예술 분야, 교육과의 역할 변화는?"

"예술교육자들에게 더욱 중요해질 역량은 무엇인가?"

"교육적 환경의 변화에도 문화예술교육이 절대적으로 놓치지 말아야할 가치는?"

4차산업혁명으로 대표되는 첨단기술의 시대는 어쩌면 사람들이 생각하는 것보다 훨씬 가까이 와 있는지도 모른다. 변화된 환경은 어른들보다 현재 자라나고 있는 아이들, 문화예술교육의 대상이기도 한 아이들에게 굉장히 큰 영향을 미칠 것이다. 이제 우리 문화예술교육이 그 역할 변화에 대해서 나름대로 고민하고 답을 내어야 하는 시기가 왔다. 서강대학교 아트&테크놀로지 학과 김주섭 교수의 사회로, 심포지엄의 2부 발제자 7명이 토론을 진행하였다.

* 심포지엄에 대한 자세한 내용은 뒤에 첨부된 '국제 심포지엄 자료집'을 참고해 주시기 바랍니다.

01-2
문화예술교육 워크숍

문화예술교육 워크숍 '예술로 피크닉'

일시 | 2018년 5월 23일(수) ~ 5월 27일(일)
장소 | 문화비축기지
참석 | 예술강사, 예술교육자 등 매개자 및 일반시민 총1623명

2018년 세계문화예술교육 주간에서는 4차 산업혁명을 맞이하여 미래의 융합적 사고와 놀이가 결합되고, 다양한 기술과 매체로 이뤄진 문화예술교육을 소개했다.

'미래를 담자, 예술 캔버스'를 통해 4차 산업혁명에 대한 다양한 접근법을 보여주는 기획 워크숍을 선보였다. 또한 '놀이로 날자, 예술 돗자리'를 통해 일반시민이 문화예술교육의 다양한 주체가 되어 기획하고 참여할 수 있도록 공모형 시민워크숍도 운영하였다.

일시		프로그램명 (참여팀)	장소
5.23 (수) -5.24 (목)	10:00-13:00 15:00-18:00	뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기 (가제트 공방)	문화비축기지 T0 문화마당
5.23 (수)	13:00-15:00	또 다른 세계 (신남전기)	문화비축기지 T6 창의랩
	16:00-18:00	이상한 소리 공방 (송호준, 신구루)	문화비축기지 T4 복합문화공간
5.24 (목)	14:00-16:00	힙하게 탭 (녹녹)	문화비축기지 T1 파빌리온
	14:00-16:00	백제의 보물, 금동대향로 속 숨은 이야기를 찾아 (레벨나인)	엘리펀트 스페이스
	16:00-17:30	[강연] 게임의 가능성과 시리어스 게임 (허대찬)	문화비축기지 T6 강의실
5.25 (금)	10:00-12:00	멸종위기 동물 로봇 만들기 (조율)	문화비축기지 T6 강의실
	14:00-16:00	전자피크닉 (우당탕메이커스)	문화비축기지 T6 문화아카이브
5.25 (금) -5.26 (토)	19:00-22:00	시네마 TALK - 금 : 19:00-21:00 (이경미, 손희정) 토 : 19:00-22:00 (박상준, 김보영)	문화비축기지 T6 원형회의실
5.26 (토) -5.27 (일)	13:00-15:00	디지털 꿈 플러스 문화예술 놀이터 (디지털리터러시교육협회)	문화비축기지 T0 문화마당
	13:00-15:00	움직이는 예술정거장 - 토 : 쿠바로 가는 타임머신 일 : 가자! 세계속으로	문화비축기지 T0 문화마당
	13:00-15:00	[놀이로 날자, 예술 돗자리] 시민과 함께하는 문화예술교육 워크숍 토 : 14:00-16:00(12팀), 일 : 13:00-15:00(13팀)	문화비축기지 T0 문화마당
5.27 (일)	10:00-12:00	꿈 꾸는 집 살아있는 집 만들기 (셈스게임즈)	문화비축기지 T1 파빌리온

미래를 담자, 예술 캔버스

뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기 가제트공방

키워드 상호지지구조, 활동, 움직임, 협동, 건축, 목공

컨셉 상호지지구조는 기둥과 보 없이 짧은 부재들이 사각형, 삼각형 등 각각의 도형을 반복적으로 조합하여 패턴이나 비정형 패턴을 이루는 구조를 말한다. 5일간 진행되는 세계문화예술교육 주간을 위해 짧은 부목들이 서로 지지하는 일시적 건물들을 짓는다. 이 건물들은 문화비축기지 곳곳에 터를 잡고 마을이 된다.

결과 참여인원 65명

참가자들은 상호지지구조에 대한 간단한 설명을 듣고, 대나무를 이용해 구조를 맞추고 함께 돔 형태의 건축물을 지었다. 한 회에 참석한 인원은 몇 명이 되었든 1개동을 만들었는데, 그 과정에서 함께 이야기를 하며 구조를 세우고 함께 땀을 흘리며 건축을 통한 협동의 가치를 익히는 시간이 되었다. 이틀에 걸친 워크숍을 통해 세워진 구조는 5일간 문화비축기지를 채우는 조형물로서, 또 다른 프로그램이 진행되는 건물로서 기능했다.

01-2
문화예술교육 워크숍

미래를 담자, 예술 캔버스

또 다른 세계 신남전기

키워드 미디어아트, 맵핑, 시야확장, 기술, 프로젝션

컨셉 모니터의 프레임에서 벗어나고 공간에 대한 개념을 깨워본다. 프로젝션 맵핑 작업을 통해 직접 만든 이미지로 공간을 채운다. 이 공간이 높고 답답한 구멍 같을지라도 빛과 소리가 함께 있으면 더 넓은 세계로 향하는 길목이 될지도 모른다.

결과 참여인원 24명

기존에는 건물이나, 벽면을 활용하여 프로젝션 맵핑을 진행하기위해서 매우 복잡한 기술이 필요했으나, 지금은 프로그램 하나로 내 얼굴사진, 영상, 이미지들을 조합한 프로젝션 맵핑이 가능해졌다. 워크숍을 통해 프로그램의 활용을 익히고 자신의 얼굴과 이미지들을 조합해보았다. 워크숍 말미에는 문화비축기지 T6 복도를 활용한 프로젝션 발표 시간을 가져 미디어아트의 제작과정을 경험했다.

미래를 담자, 예술 캔버스

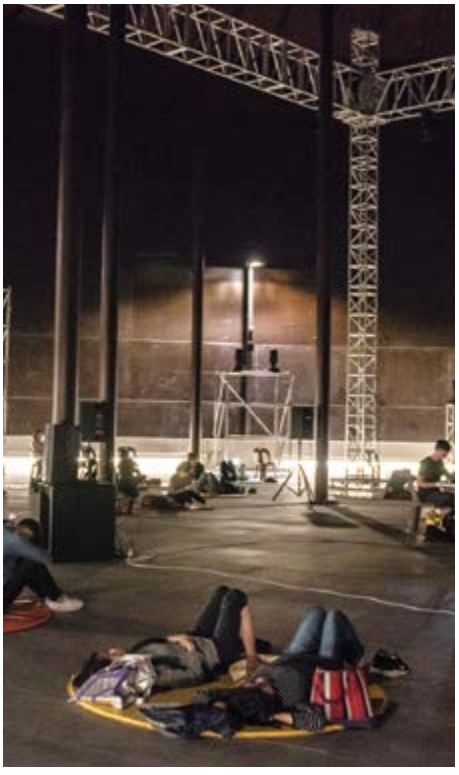
이상한 소리공방 송호준, 신구루

키워드 사운드아트, 노이즈, 휴식, 감상

컨셉 살짝 걷기만 해도 공명이 생기는 크고 답답한 통조림 같은 공간에서 소리를 통해 다른 공간을 경험할 수 있을까? 움직임에서 비롯한 소리인지, 인공적으로 만든 소리인지. 꿈인지 생시인지 구분을 못할 수 도 있는 몽환적 공간이 펼쳐진다.

결과 참여인원 37명

작가는 7개의 키워드(낮잠, 어제, 브로콜리&양송이, 국도, 낚시, 곶자왈, 여러분들의 생각)에 대한 즉흥적 사운드아트를 준비했고 그 공간에서 소리가 어떻게 울려 시민들의 귀에 전달 될 수 있는지 실험했다. 시간, 공간을 아우르는 다양한 키워드가 있었으며 시민들은 누워서 소리를 통해 키워드를 간접적으로 경험했다. 마지막에는 사운드를 만들어 내는 기계들에 대한 궁금증을 나누고, 서로 음악에 대한 이야기를 나누는 시간을 가졌다.



01-2
문화예술교육 워크숍

미래를 담자, 예술 캔버스

꿈꾸는 집 살아있는 집 만들기 셈스게임즈

키워드 3D 프린트, 완구, 장난감, 증강현실, 어린이

컨셉 놀기와 소유하기에 대한 새로운 경험. 갖고싶은 장난감을 내가 만들어본다. 내가 만들고 싶은 집은 어떤 모습일까? 아이디어를 표현하는 글과 그림을 그리고 3D 프린터로 구현한다. 증강현실을 통해 집과 나의 캐릭터에 생명을 불어넣는다.

결과 참여인원 22명

참가자가 3D 프린터로 제작한 집과 캐릭터를 직접 꾸며서 자기만의 장난감을 만들었고 증강현실로 구현되는 마을에 일어나는 사건사고를 해결하는 게임을 경험했다. 미세먼지 주의경보로 인해 국공립시설 학생들의 외부활동이 제한됨에 따라, 사전신청한 단체의 참여가 어려워졌으나, 참여방식과 일정을 조정하는 등 신속한 대처를 통해 프로그램을 원활하게 운영하였다. 프로그램 참여를 결정하는데 있어 미세먼지가 하나의 척도가 되고 있기 때문에 관련 대책을 세울 필요가 있다.

미래를 담자, 예술 캔버스

힙하게 탭! 녹녹

키워드 바디퍼커션, 소리, 몸, 움직임, 음악

컨셉 <힙하게 탭>은 남녀노소 누구나 몸만 오면 참여할 수 있다. 몸을 두드려 소리를 내는 바디퍼커션을 통해 몸의 소리를 듣는 시간. 우리에게 친숙한 악기부터 허디거니, 다르부카 같은 낯선 악기들과 바디퍼커션의 협주를 통해 풍성한 하모니를 경험할 수 있다.

결과 참여인원 29명

참가자들이 둥글게 모여 서서 발을 구르고 손뼉을 치며 리듬을 맞추니 처음엔 절대 맞지 않을 것 같던 박자가 점점 맞춰진다. 입을 두드리거나 움직이며 응용 리듬을 만들어 보기도 했다.
어렵지 않게 쉬운 리듬부터 시작하면 소리가 모여 음악이 된다. 내 몸에서 나는 소리에 집중해볼 수 있고, 내 몸을 새롭게 써보는 예술적 경험을 할 수 있었다.

01-2
문화예술교육 워크숍

미래를 담자, 예술 캔버스

백제의 보물, 금동대향로 속 숨은 이야기를 찾아 레벨나인

키워드 디지털, 영상, 인터렉션, 시간여행, 역사, 문화유산

컨셉 아름다운 백제 금동대향로를 찾아 떠나는 여행. 지구 밖에서 백제를 바라보며 선생님의 이야기를 듣다보면 금동대향로의 이모저모를 돋보기로 들여다보듯 알게 된다. 금동 대향로에 장식된 사람과 동물, 식물에 그림을 그리다보면 우리만의 문화재로 다시 태어난다.

결과 참여인원 22명

타임머신을 타고 백제의 보물을 발굴하러 시간여행을 떠난다. 고구려 고분벽화, 백제 금동대향로 등 우리나라의 문화유산을 시나리오를 기반으로 한 몰입환경에서 배울 수 있다. 전면 스크린, 바닥, 좌우측면까지 미디어를 활용하여 유물과 유물이 있던 환경으로 이동한다. 역사 이야기 속 보물을 탐구하여 유물의 시대 배경을 알아보고 세부 부분을 관찰하며 다른 향로와 비교해본다. 활동지와 팝업카드를 통해 배운내용을 복습하고, 친구들과 금동대향로의 부분을 그리면서 세부 요소를 파악하며 함께 색색의 금동대향로를 완성했다.

미래를 담자, 예술 캔버스

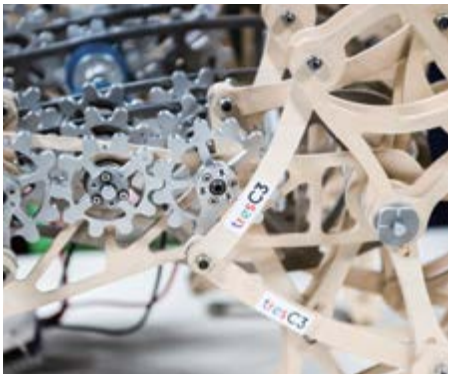
멸종위기 동물 로봇 만들기 조율(TRESC3)

키워드 테오 얀센 매커니즘, 아두이노, 인터렉션디자인, 로봇, 기술, 문화, 동물

컨셉 서울 도심 속 서식지 파괴로 인한 야생동물의 이야기를 나누다보면 지금 우리가 만나고 있는 동물과 새로운 문화와 기술이 접목된 미래의 동물에 대한 상상을 하게 된다. 아두이노와 인터렉션 디자인의 개념을 이해, 테오얀센 매커니즘을 토대로 동물 로봇을 만들어 본다.

결과 참여인원 25명

네덜란드의 키네틱 아티스트 테오 얀센의 매커니즘을 이용하여 로봇의 운동 원리를 체험해 볼 수 있었다. 참가자는 제각각 키트를 하나씩 받고 설계도에 따라 연결부위를 조립하고 회로를 연결했다. 참가자 대부분이 작동에 실패했다. 참가자들은 서로 상의하며 오작동의 원인을 찾아냈고 문제를 해결해내는 과정을 경험했다.



01-2
문화예술교육 워크숍

**미래를 담자,
예술 캔버스**

게임의 가능성과 시리어스 게임 허대찬

키워드 기능성게임, 게임, 문화예술교육, 문화예술

컨셉 게임은 첨단기술의 집약체로 현대에 이르러서는 다른 문화 콘텐츠와 문화현상에도 영향을 주는 존재로 부상했다. 시리어스게임의 사례를 통해 문화예술교육에의 활용가능성을 돌아보고 더불어 게임이 현대 문화예술에서 어떻게 활용되고 있는지 짚어본다.

결과 참여인원 21명

게임이라는 존재에 대해 많은 논의가 진행되고 있다. 게임은 성적에 도움이 안되고 인성에 악영향을 미친다고 비판받았고 여전히 그 대상이다. 하지만 한편으로는 이미 문화로서 인정받는 것을 넘어 다른 문화에 영향을 끼치는 주도문화로서 기능하고 있으며 산업으로는 이미 음악과 영화 시장을 넘어선 지 오래다. 이 모든 것을 통틀어 분명한 것은 게임이 우리의 사회와 우리 스스로에게 미치는 영향력이 상당하다는 것이다.

게임의 특징을 꼽을 때 가장 먼저 떠오르는 것은 바로 몰입이다. 앞서 언급한 많은 현상들은 바로 이 몰입이라는 특성에 근거한다. 우리의 시선과 몸의 움직임이 일치하며, 우리의 머리와 몸짓이 게임의 흐름과 동기화하며 발생하는 다른 매체와 차별화되는 초 근접성은 게임과 나, 즉 플레이어 사이에 있는 모든 것을 배제한다. 그런 '다른' 경험 때문에 이전에 존재하지 않았던 가능성과 기능, 그리고 반대급부가 함께 드러난다. 결국 또한 분명한 것은 게임의 가능성은 지금까지 역사에 존재했던 다른 많은 매체들과 차별화된 부분이 존재한다는 것이다.

이러한 게임에 대한 우리의 대부분의 경험은 놀이에 집중되었다. 여러 문화와 마찬가지로 우리가 즐기는, 즐길 수 있는 모습과 형태, 그리고 서비스가 대부분을 차지했다. 경제와 산업 영역에서 그 발전속도가 가속되면서 이러한 방향성은 더욱 굳건해지는 가운데 게임이 가진 다른 가능성에 대한 탐구가 진행되었다. 그들 중 하나가 바로 시리어스 게임이다.

시리어스 게임(Serious Game), 한국에서는 기능성 게임으로 번역된 이 개념은 재미 외의 게임이 가진 가치와 가능성을 찾고자 하는 행동의 한 형태이다. 이것은 게임이라는 이제는 너무나도 익숙해 쉽고 친근하게, 그리고 어떤 기대를 가지고 접근하는 틀 안에서 새롭고 낯선 모습과 방향, 메시지를 전달함을 목표로 한다. 시리어스 게임의 범위 안에서 게임은 무언가를 경험하고 체득하며 확장할 수 있는 교육으로서도, 낯설게 하기를 통해 일상에서 깨닫지 못했던 일상의 가능성을 찾고 미적 체험을 하는 예술로서도 작동하고 있다.

이번 강좌에서는 문화로서의 게임이 가진 오늘날의 모습에서 시작하여 게임에 대한 반성적 시각으로서 기능하고 있는 시리어스 게임에 대한 이야기가 진행되었다. 시리어스 게임이 무엇이며, 어떠한 게임이 나와있는지에 대한 예시, 그리고 이들이 어떠한 의미를 가지며 또한 게임이 교육, 예술 등의 분야에서 어떻게 활용되고 있는지에 대한 사례들을 다뤘다.

이러한 게임의 또 다른 시각은 어떠한 생각이나 관점, 메시지를 전달할 수 있는 미디어로서, 또 다른 지평을 열 수 있는 체험 세계로서, 혹은 너무나 압도적인 게임 자체에 거리를 둘 수 있는 반성과 환기의 도구로서 작동하며 스스로가 가진 가능성을 열 수 있는 발걸음이 될 것이다.

01-2
문화예술교육 워크숍

미래를 담자, 예술 캔버스

시네마 TALK 5.25(금) 이경미(영화감독), 손희정(문화평론가)

키워드 여성, 과학, 영화

컨셉 인종과 성차별이 너무나 당연했던 60년대 미국, 사회적 장애물에도 불구하고 유인우주선 프로젝트에 참여해 공헌한 세 흑인 여성을 다룬 영화 「히든 피겨스」. 영화감독 이경미와 문화평론가 손희정이 영화 속 '오래된 미래'가 가지는 오늘의 의미에 대해 이야기한다.

결과 참여인원 57명

영화 「히든 피겨스」 내용의 시대적 배경, 주인공들의 캐릭터, 영화가 만들어진 시점에서의 의미를 심도 있게 논의하였다. 여성을 주인공으로 한 영화, 이경미 감독의 「비밀은 없다」를 함께 소개하며 최근의 영화계에서 감독, 소재, 주인공들의 변화를 이야기했다. 문화예술계를 이끌어가는 이들과 함께 할 고민의 지점을 더불어 모색하며, 문화예술계에서 일하고 있거나 영화에 관심 많은 이들과의 자유로운 질의응답을 통해 담론을 확장하고 미래를 가늠해 보았다.

미래를 담자, 예술 캔버스

시네마 TALK 5.26(금) 박상준(서울SF아카이브), 김보영(SF소설가)

키워드 언어, 사고, 영화, SF

컨셉 영화 컨택트 (원작 테드 창 '당신 인생의 이야기')속에 나타나는 언어를 통한 새로운 사고, 다른존재와의 소통에 대한 이야기를 담아본다.

결과 참여인원 16명

'사피어-워프 가설'을 통해 영화 속 언어와 사고에 대한 이야기를 이끌어 갔다. '사피어-워프 가설은 한 사람이 세상을 이해하는 방법과 행동이 그 사람이 쓰는 언어 문법과 관련이 있다는 가설로, 언어가 마음을 만든다는 가설이다. '가위 눌림'이라는 단어와 현상은 우리에게 익숙하지만 그 단어를 모르는 문화권에서는 그 현상을 설명하지 못해 공포의 요인으로 인식하고, 자신이 무엇을 겪었는지 명확히 설명하지 못하는 것이다. 현상을 표현할 수 있는 언어가 존재한다면 누구나 겪을 수 있는 일이라는 공감을 할 수 있었을 것이다.

다른 언어를 공부했을 때, 언어를 통해 사고방식도 변화 할 수 있을까? 영화에서는 외계의 언어를 배우는 언어학자가 언어를 통해 그들의 사고를 알아가는 과정을 보여주었다. 영화를 한번 본 사람들도 참여했으며 영화 시작 전 토크를 통해 새로운 시선으로 영화를 볼 수 있었다.

01-2
문화예술교육 워크숍

미래를 담자, 예술 캔버스

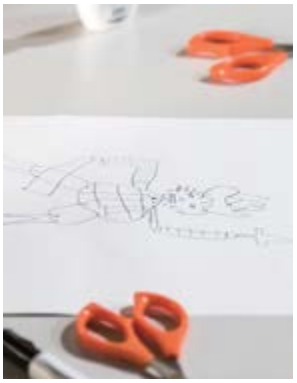
전자피크닉 우당탕 메이커스

키워드 코딩, 김밥, 만들기, 컴퓨터 언어

컨셉 프로그래밍된 지시문을 그대로 따라하는 컴퓨터처럼, 참가자가 작성한 김밥말이 지시문에 따라 컴퓨터인간이 김밥을 만든다. 누구나 아는 김밥 만들기라는 행위를 절차별로 사고하고 정확하게 묘사하며 지시문 화하는 훈련을 통해, 코딩의 원리를 익힌다. 컴퓨터인간이 만든 김밥을 간식으로 모두 피크닉을 떠난다.

결과 참여인원 15명

동물의 움직임, 김밥을 싸는 과정을 지시문으로 만드는 과정을 통해 컴퓨터의 작동 원리, 코딩언어를 파악하는 시간이 되었다. 진행에 연극과 미술의 요소가 포함되어 있고, 참가자 개개인의 특징을 살리는 프로그램의 특성상 참가자들의 집중도가 높았다.
미세먼지로 인해 야외에서 진행하고자 했던 워크숍을 실내공간으로 이동하여 진행했다.



01-2
문화예술교육 워크숍

놀이로 날자, 예술 돗자리 5.26(토) 14:00-16:00 (12팀)

프로그램명	신청팀	대상	키워드	프로그램 설명
'모여라 숲속 친구들'	아트스무디	초등학생 (가족참여 가능)	숲속, 자연, 음악, 미술, 무용, 연극, 통합예술	'모여라 숲속 친구들'는 21세기 다원화 시대를 살아가는 어린이에게 통합예술을 총제적으로 이해, 감상시킬 수 있으며 숲속의 자연을 통해 자유롭고 다양한 경험을 할 수 있는 프로그램이다.
오딧세이 동물잔치 (가면 만들기)	서인석	초등 2~4학년	이야기, 그리기, 만들기, 노래하기, 춤추기, 연기	그리스 신화 오디세이는 트로이 전쟁에서 승리하고 돌아오려다 풍랑을 만나 10년을 방황하던 중 벌어지는 사건들에서 사람이 동물로 변하는 이야기가 나온다. 그 동물들을 폐 골판지를 사용하여 만들어 쓰고 동굴 속에서 벌어지는 장면을 즐긴다.
마법의 양탄자를 타고 떠나는 음악여행	라온어스 음악 커뮤니티	초등 고학년 (20명)	즉흥연주, 노래, 타악기, 랩, 음계, 장르, 세계음악여행, 몰입	블루스, 레게, 펜타토닉 등 음계를 통해 음악을 느끼고 다양한 악기로 즉흥연주를 경험하는 신나는 음악여행. 마법의 양탄자를 타고 세계 여행 (미국, 자메이카, 일본)을 떠나 본다.
소리나는 디자인! 아트 마라카스	최영명	초등저학년	음악, 그림, 디자인, 마라카스, 소리, 드로잉, 이야기, 스토리텔링, 연주	소리나는 디자인. 보이는 음악을 경험해본다. 음악을 들으면서 내가 디자인하고 만드는 마라카스로 나의 디자인과 음악의 세계로 빠져본다. 디자인한 나의 작품으로 연주도 해본다.
혼디오니소스 축제	연극놀이터 와랑와랑	7세이상	가면, 축제, 신탁, 고대로 시간여행, 제대로 즐기기, 연극놀이, 당신은~이 될 것이다.	2016년 꿈다락토요문화학교 '혼디오니소스축제'의 한 회차를 축약하여 기획한 프로그램이다. 혼디오니소스 축제는 참여자들이 축제처럼 즐길 수 있는 교육프로그램으로 참여자는 신이되어 신탁을 내리는 과정에 연극놀이와 과정연극등을 경험하게 된다.
얘들아 ~ 인형과 함께 춤추면서 놀자!	예술놀이터 뭉	7세~ 초등 저학년 (12명 내외)	인형극, 인형 만들기, 생명, 음악, 인형과 함께 춤을, 공연	인형극을 본 후, 주변에서 쉽게 접할 수 있는 재료로 인형을 직접 만들어 움직여 본다. 음악과 함께 다같이 즉흥 댄스인형극을 만들어 발표 공연을 한다.
내 사진 여행시키기	여행하는 카메라	10세~16세 (1회: 8명 내외)	사진, 여행, 일상사진, 아동, 포토보이스, 미얀마, 네팔, 터키, 베트남, 인도, 태국, 한국	"'내가 좋아하는 이 게임을 외국 아이들도 하고 놀까?', '외국 아이들은 어떤 집에서 어떤 걸 먹고 뭘 할까?' 궁금하면 지는 거? NO! 궁금하면 찍는 거다! 너는 찍히니? NO! 나는 찍는다!
태양광선 바람막이 우산디자인	이선아	초등저학년 (1회: 15명 내외)	음악, 그림, 디자인, 투명우산, 설치미술, 드로잉, 이야기, 스토리텔링, 캐릭터	날씨가 좋을 때는 투명하게, 궂은날에도 기분좋게 즐기는 예술활동 햇살 눈이 부신날! 비바람이 몰아치는 날에도 끄덕없는 나만의 우산만들기! 우산을 모아서 설치 미술퍼포먼스, 포토존에서 촬영해본다.
여기 자리 있습니까?	이카시즈 고래	7세~ 초등저학년 (가족단위)	연극놀이, 미술, 일상의 쓰레기, 모빌 만들기	'자리'는 다양한 의미를 담은 공간을 의미한다. '여기 자리 있습니까?' 라고 묻는 과정에서 참가자에 의해 불려진 공간으로 변신하며 그 속에서 드라마틱 상상과 창의, 이야기가 자유롭게 생성될 수 있는 공간이 된다. 일상의 공간속에서 자유로운 상상과 창의가 가능한 경계 허물기를 진행하는 프로그램이다.
마법의 콩,잎,돌	아로리	남녀노소 가능	정지된 물체에 생명을 불어넣는 애니메이션 예술 체험	스톱모션 촬영기법을 활용하여 스스로 움직이지 못하는 자연물에 생명을 불어넣는 신비한 예술체험 이다. 스마트폰이 있다면 누구나 체험 할 수 있다.
국가대표 밴드 존 (국가대표 BAND ZONE)	DOO CHA CHA	가족 단위 (두 가족씩 *4팀)	올림픽, 일렉트로닉밴드, 스마트기기, 국가대표, 가족, 가족밴드, 아이패드, 스마트폰활용, 음악교육	4차 산업의 혁명으로 일상에서도 쉽게 접할 수 있는 스마트 기기의 음악 어플 (Garage band)을 통해 음악과 스포츠를 결합시켜 체험 한다. 또한 연주를 시각적으로도 공유하여 체험할 수 있도록 한다.
그림자의 계절	문화예술 놀이터 통	1회 5가족 10명 내외	그림자놀이, 신체표현놀이, 사계절, 계절 소품 만들기, 봄, 여름, 가을, 겨울, 그림자, 빔프로젝트 그림자, 문화예술놀이터통, 플레이통	빛과 그림자를 통하여 봄, 여름, 가을, 겨울의 계절 변화를 체험하면서 몸과 소품으로 표현하는 시간을 가족과 함께 가져본다. 빛을 통해 사물형태의 변화를 관찰하면서 신비한 상상의 세계를 예술적으로 표현하는 경험을 할 수 있다. 또한 그림자놀이를 통하여 자기만의 표현방법으로 가족과 소통을 느낄 수 있게 해준다.

01-2
문화예술교육 워크숍

놀이로 날자, 예술 돗자리 5.27(일) 13:00-15:00 (13팀)

프로그램명	신청팀	대상	키워드	프로그램 설명
엄마와함께 하는 '핸드메이드 종이인형놀이'	조정아	엄마, 7세-초등저학년	인형, 의상디자인, 패브릭, 페인팅, 촉감, 스토리텔링, 가족, 인형놀이, 인형극, 마음	가위로 조심조심 자른 종이인형에 여러가지 옷을 입히며 친구와 이야기하며 놀던 엄마의 어린시절 놀이문화 종이인형놀이를 아이와 함께 즐겨본다.
노래주머니 나와라 얍!	C.A.P.S PLAY	6-10세 동반 가족	예술놀이, 인성놀이, 풍선놀이, 혹부리영감님, 스토리텔링, 노래놀이, 놀이, 단체놀이, 즐거움, 신남, 창의인성예술놀이	혹부리영감님의 주머니에는 노래가 들어있었다. 풍선주머니를 이용하여 친구들과 함께 노래도 부르고 단체놀이를 하며 '즐거움'과 '신남'을 경험한다.
미세먼지 잡는 슈퍼로봇	서울 어바웃 아트센터	초등 3학년	미술, 공작, 코딩, 콜라주, 스토리텔링, 디자인, LED, 스팀교육	5월은 가정의 달. 우리들의 공공의 적. 가장 작고. 가장 말썽꾸러기인 미세먼지를 잡고 싶어요. 우리의 상상속 세균괴팡이미지 그리고 그것을 잡는 울트라파워캡슝 멋쟁이 로봇부품들을 그려서 모아모아 코딩된 나만의 슈퍼로봇만들기. 눈에서 불도나오고, 제법화려한 옷을 입고있는 울트라슈퍼로봇만들기.
모빌 가족을 잇다: 우리의 연결고리	ISK	가족	가족, 집, 일상, 추억, 모빌, 균형, 연결, 공간, 구조, 건축, 모양, 빛과 색, 패턴	모빌은 구조적인 균형감과 더불어 시각적, 그리고 청각적인 즐거움을 일으키는 작업물이다. 어떤 대상을 모빌에 걸게 되는지에 따라 서로 다른 창의적인 작품이 완성되고 그 안에 각 가족들이 가지고 있는 이야기와 추억을 담게 될 수 있다. 뿐만 아니라 모빌은 가정에서 인테리어 소품으로도 활용되어 장식할 수 있는 더없이 아름다운 조형물이다.
즉흥 jam '상상, 그 춤이 되다'	신희흥, 박수영	가족	스카프, 표현, 움직임, 선, 몸, 소리, 스토리텔링, 춤, 즉흥, 플래시몹, 거리공연, 무용수, 공연, 상상력	큰 스카프와 놀면서 스카프에 다양한 선이 그려지고, 그 선이 소리가 되고, 스토리가 되고, 움직임이 되어 표현해보고, 가위로 오려 컬러봉에 자신만의 도구로 꾸며 상상의 이야기가 즉흥 춤이 되어 의상입고 즉흥 공연과 런웨이를 한다.
힐링 업싸이클 페이퍼가든	J.O.A	가족, 일반시민	미술, 컬러링, 콜라주, 업싸이클링, 힐링, 스토리텔링, 가드닝, 꽃꽂이	플락스틱, 비닐, 종이등 우리 주변에서 흔히 보고 사용되고 버려지는 재료들을 이용해서 물을 줄 필요 없는 예쁘고 개성 있는 나만의 화분을 만들고 사진, 메모꽂이 혹은 인테리어소품으로서의 기능성도 추가한다.
스페인 문화체험 (플라멩코 무용과 음악)	롤라 플라멩코	일반시민	스페인예술, 플라멩코, 신체놀이, 리듬교육, 스페인어, 스페인기타, 춤, 플라멩코 탭, 캐스터네츠, 까혼, 음악, 악기, 무용, 댄스, 스페인	스페인의 무용 • 음악 '플라멩코'를 주제로 예술적 움직임과 리듬을 활용한 신체 활동워크숍 손뼉과 발 구름을 통한 간단한 동작들을 익히고 기타음악에 맞추어 신나게 스페인 음악과 무용인 플라멩코 체험한다. 실제 플라멩코 대표악기인 기타, 캐스터네츠, 까혼, 빨마스(손뼉치기) 등을 연주해볼 수 있으며, 함께 참여자들의 희망에 따라 플라멩코 전형적인 공연처럼 즉흥으로 직접 무용과 악기를 동시에 경험할 수 있다.
서클 프렌즈	지니 컴퍼니	일반시민	드럼서클, 타악기체험, 소통, 음악연주, 서클프렌즈	서클프렌즈 프로그램의 참여자는 모두 연주자가 된다.연령, 성별, 악기 연주능력에 상관없이 리듬게임과 함께 쉽게 진행되는 프로그램 속에서 말로 전달하지 못했던 이야기가 오고가는 것을 체험 할 수 있다.
지금 나의 마음은 어떤 모양일까요?	김은아	초등학생 (1회: 8명 내외) 4인가족, 2팀 내외	형태 찾기, 마음의 모양, 레이어(Layer), 시각화, 레이저 커팅, 조형, 디자인, 우드아트, 나만의 제품	나의 마음과 같은 형태의 조각을 선택해보고, 마음 조각을 차곡차곡 쌓아 눈으로 마음을 볼 수 있는 조형 작품을 만든다.
자유로운 몸짓으로 표현하기	윤보경	초등고학년 (1회: 15명 내외)	표현, 창작, 소통, 협력, 창의성, 신체, 감각	다양하게 모인 사람들과 작은 소집단을 무작위로 만들어 그룹을 형성한다. 일상에서 접할 수 있는 다양한 주제를 함께 찾아 본 후, 그룹별로 원하는 주제를 선정한다. 이후 팀원들이 협력하여 제시어를 만들고 이를 다른 팀과 교환하여 표현한다.
3D 홀로그램 피라미드로 우리가족 AR체험!	이상재미 연구소	가족	홀로그램, 크로마키, 4차 산업혁명, AR, 홀로그램 피라미드, 홀로그램 영상, 홀로그램 제작, 홀로그램 아크릴	간단한 3D홀로그램 AR체험! 내가 만든 3D 홀로그램 피라미드 속에서 내 모습 혹은 우리 가족을 촬영한 모습을 입체적으로 감상할 수 있다.
오늘은 내가 배우!	놀이터 하	전 연령대, 배우 5명, 관객 무한	배우, 체험, 연극, 코미디, 리딩, 효과음, 어른아이누구나, 함께, 녹음	오늘은 내가 배우! 의상을 걸치고 하나의 작품을 만들어 녹음까지하는 과정을 경험한다. 배우가 되기 위해서 간단한 스트레칭과 발음 연습을 진행한다. 자신에게 맞는 역할의 의상을 입고 10분동안 동화책을 읽으면 스펙타클한 목소리 배우로 변신한다.
뷰티풀 그린	도우민	가족	미래자연, 패스트패션, 패턴, 오염, 에코, 물감, 나뭇잎, 엽서	미래의 패스트패션이지만 더 태초의 모습을 추구하는 모습을 생각해보고, 물감을 사용해 즉흥적으로 자신이 원하는 패턴을 창작해보고 옷을 만드는 과정을 체험한다.

놀이로 날자, 예술 돗자리는 일반 공모를 통해 워크숍 참여팀을 모집했으며,
예술 전반에서 창의적인 문화예술교육을 구현하는 62팀이 공모에 참여했다.

서류심사를 거쳐 총 25팀이 선정되었으며,
26일(토)에 12팀, 27일(일)에 13팀이 프로그램을 진행했다.

결과 총 참가인원 약 500명

문화비축기지에 방문하는 일반시민 및 가족을 대상으로 프로그램을 구성·운영 하였다.
진행공간은 기획 워크숍인 "뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기"를 통해 만들어진 야외 돔을 이용했다.
프로그램 참여팀은 각 프로그램의 내용과 개성을 반영하여 돔을 장식하여 저마다의
축제 분위기를 만들어 나갔다.

운영계획 당시, 많은 시민의 참여가 일시에 몰릴 것에 대비하여 안내데스크와 프로그램별
접수데스크를 일원화 하였으나, 5.26(토) 운영 결과를 반영하여, 방문객의 참여도 제고를 위해
안내데스크와 접수데스크를 이원화하여 각 부스별로 운영진이 참관과 참여를 진행하도록
운영방식을 변경하였다.

방문객 및 수요자 특성에 맞춰 운영방식을 변경함으로써 5.27(일)의 경우,
비교적 원활하게 워크숍을 운영하였다.

01-2
문화예술교육 워크숍

놀이로 날자, 예술 돗자리

움직이는 예술정거장

키워드 쿠바, 타임머신, 음악, 흥, 여행, 체험, 움직이는 무대, 이국적-이색적 풍경

컨셉 '쿠바로 가는 타임머신' - '라틴음악'과 라틴 문화권 의상으로 연출된 이국적인 분위기에서 타악기 연주에 맞추어 참여자들의 예술적 '흥'을 이끌어내어 이국적이고 열정적인 도시인 '쿠바'로 떠나는 시간여행을 가진다.
'가자! 세계속으로' - 각자의 마음속에 자리 잡고 있는 '이국적'이라는 개념을 끄집어 내어보고, 흔히 접하던 풍경 속에서 놓치고 있었던 요소들을 발견하는 시간을 갖는다.

결과 참여인원 60명

프로그램별로 20~30명이 참여하는 120분의 프로그램으로 진행하였다.

26일 (토) '쿠바로 가는 타임머신' 프로그램은 진행자들과 보조 진행자들이 라틴 문화권 의상으로 통일하여 이국적인 분위기를 연출하였고, 타악기를 활용하여 참여자들의 예술적 '흥'을 이끌어내었다. 프로그램을 진행하는 동안 참여자들로부터 즐거움과 웃음을 잘 이끌어내었다.

27일 (일) '가자! 세계속으로' 프로그램은 컨셉에 맞게 공간 연출과 음악적 요소들의 가미로 참여자들이 직접 여행을 떠난 것처럼 이국적인 분위기로 연출하였다. 참여자들은 이국적-이색적이라고 생각하는 풍경의 특징들을 공유하는 시간을 가졌다.

01-2
문화예술교육 워크숍

놀이로 날자, 예술 돗자리

디지털 꿈 플러스 문화예술 놀이터 디지털리터러시교육협회

키워드 인공지능, VR, 가상현실, 증강현실, 코딩, 스마트기기, 그림 그리기, 작곡하기, 미술작품, 미술·음악놀이

컨셉 인공지능과 함께 그림을 그리고, 인공지능으로 작곡. 가상공간에 드로잉을 할 수도 있고, 직접 코딩하여 디지털 악기를 만드는 체험을 진행. 디지털을 활용한 문화예술을 체험하고 배울 수 있는 시간을 가진다.

결과 참여인원 약 730명

뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기 워크숍을 통해 만들어진 돔 중 5개의 지오데식 돔(육각형)과 문화비축기지 내 돌기둥과 지붕으로 이루어진 공간안에서 진행되었다. 예술 돗자리 참여팀의 돔과는 다른 형태의 돔 구성과 디지털, 스마트 기기, VR 장비 등의 설치로 디지털 꿈 문화예술 놀이터로서 공간 연출을 시도하였다.
각 부스별로 참여시간이 5분 내로 끝나는 체험프로그램과 20~30분 정도 소요되는 워크숍 또는 강좌, 체험 프로그램은 부스에서 즉각적으로 참여가 이루어졌으며, 워크숍 또는 강좌 프로그램은 신청 접수를 받아 시간대별로 프로그램을 진행하였다.
더위와 미세먼지의 영향으로 5분 내로 끝나는 체험프로그램에서 더 높은 참여도가 나타났다.

01-3
문화예술교육 해커톤

예술 해커톤 : 차세대 문화예술교육

주 제 | 4차 산업혁명 핵심기술을 활용한 미래 세대를 위한 예술교육 아이디어 발굴
참가접수 | 4. 27(목)-5. 14(월) / 124명 신청
참 석 | 문화예술(교육) 분야, 기술 분야, 교육 분야 관계자 70명

문화예술(교육), 교육 스타트업, 기술 분야 등 서로 다른 영역의 참여자가 모여 인공지능, 빅데이터, 가상현실 등 4차 산업혁명 기술을 활용하여 예술적 감각과 경험을 확장하는 시간을 가졌다. 문화예술교육의 새로운 가능성을 탐구한 10개 팀의 피칭대회에는 김준섭 예기 대표, 민수라 제일기획 크리에이티브 부문 ECD, 박형주 광주청소년삶디자인센터 센터장이 심사위원으로 나서 각각의 프로젝트에 대한 날카로운 질문과 조언을 아끼지 않았다. 미래세대를 위한 미술교육과 드론을 활용한 코딩의 융합을 선보인 '해-하', 초등학생의 아이디어를 만화로 구현하는 서비스를 개발한 '예민보스'가 우수상을, 주체적 감상을 할 수 있도록 도와주는 블록체인 기반의 미술 감상 플랫폼을 만든 '발사미'와 미래기술을 접하기 힘든 계층인 시니어를 대상으로 문화예술교육에 VR을 결합한 '루미너스'가 최우수상을 수상했다.

사전워크숍

일 시 | 5. 19(토) 13:00-18:00
장 소 | 한국문화예술교육진흥원 A-Lab
내 용 | 해커톤 오리엔테이션
주제 특강 (기술 기반 예술창작의 이해/여운승 교수)
팀빌딩 및 네트워킹 파티

해커톤

일 시 | 5. 26(토) 10:00-5. 27(일) 18:00 / 무박2일
장 소 | 문화비축기지 T2
내 용 | 팀별 아이디어 개발
분야별(문화예술-기술, 문화예술교육, 비즈니스) 전문가 멘토링
팀별 피칭대회
심사 및 시상

심사 결과

구분	팀명	프로젝트명	아이디어 설명
최우수	balsami	art walk	주체적인 예술 감상과 창작을 도와 예술이 쉬워지도록 돕는 블록체인 기반의 그림 감상 시스템
최우수	Luminous	Luminous	차세대 기술 소외계층(시니어)의 건강상태 등에 맞는 맞춤형 문화예술교육 큐레이션 서비스
우수	해-하	하늘 땅 별 땅	미래 세대를 위한 미술, 드론, 코딩 융합 교육(랜드 아트)
우수	에민보스	Children all artists	초등학생들의 스케치를 만화로 만들어주는 AI 툴 서비스

01-4
유관학회 세미나

일 시 | 5. 21(월), 24(목)-26(토)
장 소 | 문화비축기지 등
참 여 자 | 총 716명
문화예술교육 유관학회 회원, 학회 관계자, 문화예술교육자,
예술단체, 예술가, 대학(원)생 및 일반인 등

4차 산업혁명과 관련한 문화예술교육 혹은 자율주제를 바탕으로 유관학회 학술세미나를 개최하고, 이를 통해 문화예술교육 분야 유관학계의 협력과 교류 및 학문적 발전 기반을 마련함

일시		구분	장소
5.21 (월)	14:00-17:00	한국음악교육학회	서울교대 음악관
5.24 (목)	14:00-18:00	한국연기예술학회	문화비축기지 T2 실내공연장
	18:00-20:00	한국무용과학회	한성대 미래관
5.25 (금)	14:00-18:00	한국문화예술경영학회	문화비축기지 T2 실내공연장
	14:20-18:00	한국예술교육학회	문화비축기지 T6 창의랩
	14:00-18:00	한국사진교육학회&현대사진영상학회	문화비축기지 T6 강의실
	18:30-21:00	한국음악교육공학회	서울교대 음악관
5.26 (토)	10:00-13:00	한국문화교육학회	문화비축기지 T6 창의랩
	14:00-17:40	한국문화예술교육학회	서울문화재단 대학로연습실 다목적실
	14:10-18:00	한국연극교육학회	문화비축기지 T1 파빌리온홀
	14:30-17:30	한국영화교육학회	문화비축기지 T6 창의랩

진행내용 | 학회 별 세미나 주제 및 참석인원 일반인 등

학회명	세미나 주제	참석인원
한국음악교육학회	4차 산업혁명과 음악교육	40
한국연기예술학회	AR, VR, 3D 등의 4차 산업혁명 시대의 핵심인 영상산업에서의 연기의 변화조건	33
한국무용과학회	4차 산업혁명 시대의 무용연구: 무용, 몸, 교육, 산업	150
한국문화예술경영학회	초연결사회와 창의성 공유 (Hyper-connected Society and Creativity Sharing)	153
한국예술교육학회	4차 산업혁명 시대를 대비하여 창의적 인재양성을 위한 문화예술교육 방향과 과제 제안	64
한국사진교육학회 &현대사진영상학회	4차 산업혁명 시대의 사진, 예술, 문화예술교육	83
한국음악교육공학회	4차 산업혁명과 음악예술교육	68
한국문화교육학회	4차 산업혁명시대 문화예술교육의 사회적 기능과 전망	30
한국문화예술교육학회	한국문화예술교육의 실태와 대안	35
한국연극교육학회	4차 산업혁명시대의 연극교육 방향	30
한국영화교육학회	한국영화교육 필요성 제고 및 활성화 방안	30
총 합		716

01-4
유관학회 세미나

한국음악 교육학회

4차 산업혁명과 음악교육

목 표 | 4차 산업혁명 시대에서 요구하는 인간상을 육성하는데 있어 음악교육이 그동안 걸어온 길, 나아갈 방향 탐색

진행내용 | 개회 : 조성기 (한국음악교육학회장)
사회 : 김기수 학술이사 (진주교육대학교)

구성	내용	진행자 (소속)
제1발표	제4차 산업혁명 시대에서의 예술교육의 과제	민경훈 (한국교원대학교 교수)
	토론	김충서 (경안고등학교 교사)
제2발표	제4차 산업혁명과 음악교육 교수학습의 방향	장근주 (한국교육과정평가원 연구원)
	토론	조경선 (서울교육대학교 교수)
제3발표	제4차 산업혁명과 음악과 교육과정	박지현 (광주교육대학교 교수)
	토론	김사훈 (한국외국어대학교 교수)
제4발표	제4차 산업혁명 시대의 음악과 교육 방향에 대한 고찰	박정은 (경희사이버대학 교수)
	토론	양소영 (신용산초등학교 교사)

시대적 흐름에 따른 음악교육의 변화, 학습자의 달라진 수요 등을 발견하고자 하였다. 4차 산업혁명 기술과 관련 인공지능, 증강현실을 이용한 최첨단 교육매체와 음악교육 현장을 구체적으로 소개하며, 앞으로의 음악과 교육이 나아갈 방향에 대한 토론도 함께 진행하였다.

한국연기 예술학회

AR, VR, 3D 등의 4차 산업혁명 시대의 핵심인 영상산업에서의 연기의 변화조건

목 표 | 빠른 변화의 시대에서 연기예술을 비롯한 문화예술이 어떻게 대응해나가야 하는지에 대한 방향점 모색

진행내용 | 개회 : 오진호 (한국연기예술학회장, 상명대학교 영화학과 교수)
사회 : 오진호 (한국연기예술학회장, 상명대학교 영화학과 교수)

구성	내용	진행자 (소속)
제1발표	공연예술에 있어서 영상활용을 통한 배우(무용수)의 신체성 확장	한정수 (중원대학교 연극영화학과 겸임교수) * 홍세희 (이화창조 프레임 선임연구원) 대독으로 진행
제2발표	영화사의 미래 발전 방향성 연구	박해리 (청주대학교 대학원 문화콘텐츠학과 석사과정)
제3발표	4차 산업혁명시대의 연기예술	신대식 (상명대학교 영화학과 겸임교수)
토론	종합토론	박진태 (여주대학교 연예뮤지컬연기과 교수) 이영란 (경희대학교 연극영화학과 교수)

가상현실과 증강현실을 바탕으로 하는 배우의 연기 시스템 연구, 변화하는 다양한 매체 및 환경 속에서 연기예술의 적용, 확장된 가능성에 대해 소개하였다. 연기교육에 대한 인식의 변화, 새로운 기술 시스템의 적용과 활용방안에 대한 모색이 필요하다는 공감대를 형성하였다.

01-4
유관학회 세미나

한국 무용과학회

4차 산업혁명 시대의 무용연구: 무용, 몸, 교육, 산업

목 표 | 4차 산업혁명 시대 무용연구에 필요한 키워드를 제시하고, 관련 담론을 형성하고자 함

진행내용 | 개회 : 박재홍 (한국무용과학회장)
사회 : 홍애령 (한국무용과학회 총무이사)

구성	내용	진행자 (소속)
제1발표	'몸' : 지적장애 청소년의 커뮤니티댄스 참여가 운동수행능력에 미치는 효과에 관한 연구	홍혜전 (서원대학교) 이용호 (서울대학교) 정희정 (서울대학교)
제2발표	'미디어' : 공연에서의 영상활용 트렌드	김진태 (한성대학교)
제3발표	'교육' : 무용예술의 사회공언 가능성 탐색 -Arts Communication 21 기업연계 프로젝트를 중심으로	양정현 (국민대학교)
제4발표	'산업' : 무용분야 산업화 동향 및 트렌드	홍애령 (상명대학교)
토론	종합토론	강진주 (세종대) 이범구 (리얼발레그룹) 황성우 (연세대) 이성희 (국민대)

무용학 분야에서 '몸', '미디어', '교육', '산업'을 4차 산업혁명의 핵심 키워드로 선정하고, 인문·사회·미디어·교육 및 산업분야에서의 무용학 연구 과제와 방향성을 전망하였다. 장애학, 체육학 연구자들이 함께 시행한 융합연구를 소개하는 등 다양한 분야의 전문가가 함께 통합적 논의를 진행하였다.

한국문화예술경영학회

초연결사회와 창의성 공유(Hyper-connected Society and Creativity Sharing)

목 표 | 문화예술교육 틀 속에서 4차 산업혁명의 다양한 양상을 확인하고 가치를 정립하고자 함

진행내용 | 개회 : 신형덕 (한국문화예술경영학회장, 홍익대학교 경영대학 교수)
사회 : 신형덕 (한국문화예술경영학회장, 홍익대학교 경영대학 교수)

구성	내용	진행자(소속)
기조발제	4차산업혁명과 문화예술교육, 패러다임 전환이 주는 의미	박신의 (경희대 문화예술경영학과 교수)
제2발표	메이커 무브먼트와 문화예술교육: 아트팹랩과 메이커스 랩 - 1. 신매체 기반의 미술관 속 예술창작 공간	정은주 (국립현대미술관 에듀케이터)
	메이커 무브먼트와 문화예술교육: 아트팹랩과 메이커스 랩 - 2. 예술가의 자발적인 3D 프린터 제작부터 활용까지	신기운 (영남대 트랜스아트전공 교수)
	토론	백령 (경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원) 조은아 (추계예술대학교 예술경영학과 교수) * 상기 2인 불참으로, 신형덕 교수 대체 진행
제2발표	데이터 큐레이션과 문화예술교육: IT 기업이 바라보는 문화예술교육의 필요성	이은욱 (Nexon 인재문화팀 차장)
	토론	김해보 (서울문화재단 경영기획본부장)
제3발표	집단 간 상호교류 활성화와 문화다양성 증진을 위한 문화예술정책 : 무지개다리 사업을 중심으로	심규선 (서울시립대 도시과학연구원)
	토론	김세훈 (숙명여자대학교 문화관광학부 교수)
제4발표	무료입장에 따른 관람객 관람의도 수리모형 분석	서영덕 (추계예술대 예술경영학과 교수)
	토론	류승완 (중앙대학교 문화예술경영학과 교수)
일반논문발표 및 토론	사회 및 토론 좌장	홍기원 (숙명여대 문화행정학과 교수)
	1인 미디어 브랜디드 콘텐츠가 구매의도에 미치는 영향에 대한 연구	류범 (중앙대 문화예술경영학과 석사과정)
	종교시설을 활용한 예술경영의 인식유형연구	주희현 (홍익대 문화예술경영학과 박사수료)
	대중음악 페스티벌의 브랜드 자산 구성요인과 관객 경험 수준에 따른 차이에 관한 연구	이광원 (중앙대 경영학부 박사수료)
	제도화 과정의 관점에서 바라봄 국내 타투 산업과 타투이스트	박혜린 (홍익대 문화예술경영학과 석사과정)

01-4
유관학회 세미나

'메이커 운동(Maker Movement)'과 문화예술교육, '아트팹랩', '스페이스바' 현장 운영 분석을 통해 4차 산업혁명 시대의 문화예술교육 현장 변화 양상을 살펴보았다.
또한 IT 업계에서 바라본 창의적 문화예술 교육에 대한 신선한 시각을 제공하였다.

한국예술교육학회

4차 산업혁명 시대를 대비하여 창의적 인재 양성을 위한 문화예술교육의 방향과 과제 제안

목 표 | 다양한 예술장르의 입장에서 4차 산업혁명을 바라보는 관점과 대응 양상을 한자리에서 공유할 수 있는 기회를 제공하고자 함

진행내용 | 사회 : 1부 손지현 (서울교육대 교수)
2부 김지현 (조선대 교수)

구성	내용	진행자(소속)
제1발표	4차 산업혁명 시대가 요구하는 창의 융합인재의 양성과 이를 위한 과제	조대현 (경상대학교 교수)
	토론	윤관기 (공주대학교 교수)
제2발표	문화적, 기술적, 창의적 생산자(The cultural, technical, and creative producer)를 위한 미술교육	김시내 (서울교육대학교 강사)
	토론	이혜진 (성신여자대학교 교수)
제3발표	무용 전공 대학생의 체형 만족과 섭식 행동과의 관계에서 정서와 섭식행동 조절의 매개 효과	장혜주 (한양대학교 산학협력단 연구원)
	토론	이미희 (삼육대학교 조교수)

새로운 시대적 흐름에 부합하는 예술교육이 추구해야 할 가치와 지식의 방향에 대한 고민의 지점을 제공하였다. 또한 시대가 요구하는 창의적 인재를 기르기 위해서 음악교육, 미술교육, 무용교육, 연극교육이 나아가야 할 방향과 이를 추구하기 위한 예술교육의 환경적 중요성도 강조하였다.

01-4
유관학회 세미나

한국사진교육학회 & 현대사진영상학회

4차 산업혁명 시대의 사진, 예술, 문화예술교육

목 표 | 기술의 변화와 문화예술교육 현장의 변화양상을 살펴보고, 기술과 예술의 관계, 우리에게 미치는 영향력을 알아보고자 함

진행내용 | 개회 : 안홍국 (현대사진영상학회장)
사회 : 현혜연 (중부대학교 사진영상학과 교수)

구성	내용	진행자(소속)
제1발표	4차 산업혁명 시대-성장통을 겪는 인간과 예술, 가치를 묻다	김진택 (포스텍 창의IT융합공학과 교수)
제2발표	기술 사회를 살아가는 기술	최빛나 (언메이크랩 Unmake Lab/작가)
제3발표	예술이 재난을 극복할 수 있을까? 3D 프린팅과 사진을 활용한 예술의 사회적 가치 실험	강제욱 (예술과 재난 디렉터)
토론	종합토론	현혜연 (중부대 사진영상학과 교수) 유기상 (청운대 미디어 커뮤니케이션학과 교수) 이인희 (경일대 사진영상학과 교수)

4차 산업혁명 시대를 맞이하여 예술이 어떻게 우리의 삶에 조응할 수 있을지, 특히나 교육현장에서 어떻게 활용될 수 있을지 가능성을 탐색하고, 예술가들의 다양한 실험적 작업을 소개하여, 다양한 사회적 가치를 실현하고 있는 예술가들의 활동을 공유하였다.

한국음악교육공학회

4차 산업혁명과 음악예술교육

목 표 | 4차 산업혁명시대의 시대적 과제 대해 인지하고, 새로운 가능성, 기술의 활용 및 음악교육 접목을 통한 새로운 교육환경의 조성 사례를 공유하고 발전 방향을 모색하고자 함

진행내용 | 개회 : 윤성원 (사무총장)
사회 : 김기수 (진주교육대학교 교수)

구성	내용	진행자(소속)
제1발표	음악교사의 TPACK 역량	조성기 (공주대학교 교수)
	토론	장근주 (한국교육과정평가원 연구위원)
제2발표	테블릿 PC 가상악기를 이용한 오케스트라 활성화	백기한 (서울교육대학교 시간강사)
	토론	김영미 (계명대학교 교수)
제3발표	실감형 미디어를 활용한 음악감상 도구 개발 및 효과성 검증	김경태 (국립국악고등학교 교사)
	토론	조대현 (경상대학교 교수)
제4발표	초 · 중등학교에서의 현장 수업을 위한 서양음악이론 교수법의 제안	박재성 (한양대학교 교수)

4차 산업혁명시대에 음악교육의 주체로서 교사가 가져야 할 역량, 기술을 활용한 가상악기 활용법 (오케스트라 활성화), 신기술을 접목한 교자재 등을 소개하였다. 이에 대한 현장의 관계자의 의견 청취를 통해 토론 및 공론의 장을 조성하였다.

01-4
유관학회 세미나

한국문화교육학회

4차 산업혁명시대 문화예술교육의 사회적 기능과 전망

목 표 | 미래사회 인공지능 환경에 필요한 문화예술교육의 핵심 가치를 도출하고, 이를 기반으로 지역 내 문화적 갈등을 해소할 수 있는 지역기반 문화예술교육의 실천 전략을 모색하고자 함

진행내용 | 개회 : 김정희 (한국문화교육학회 회장/ 경인교육대학교)
사회 : 박정현 (한국문화교육학회 총무이사/ 경인교육대학교)

구성	내용	진행자(소속)
제1발표	4차 산업혁명시대 지역공동체 중심 문화예술교육의 가치와 실천 방향	정옥희 (목원대학교)
	토론	김해경 (경인교육대학교)
제2발표	문화예술교육의 소통이 주는 힘: 예술꽃 씨앗학교 사례로 보다	김지연 (프락시스 공동대표)
	토론	김지균 (예원예술대학교)
제3발표	제4차 산업혁명의 시대, 미술교육의 역할과 과제	김정효 (경인교육대학교)
	토론	김향미 (숙명여자대학교)

4차 산업혁명시대에서 문화 분야의 변화를 진단하고, 급변하는 미래 환경에 대비할 수 있는 문화예술교육의 역할을 논의하였다. 지역기반 문화예술교육 활성화를 위해 우리나라 실정에 맞는 교수법 도입, 지역 기반 시설과의 연계 등 구체적 실천방안을 관계자와 함께 모색하였다.

한국문화예술 교육학회

한국문화예술교육의 실태와 대안

목 표 | 한국문화예술교육 실태점검과 대안논의. 이를 통한 발전적 방향 모색

진행내용 | 개회 : 정재형 (한국문화예술교육학회장, 동국대)
사회 : 정재형 (한국문화예술교육학회장, 동국대)

구성	내용	진행자(소속)
기조발제	학교 문화예술교육의 전반적인 실태점검	오세곤 (순천향대 교수)
제1발표	문화예술교육사 처우문제	김광중 (예술강사 노조위원장)
	토론	한민서 (중앙대)
제2발표	문화예술교육인력양성문제	최영익 (동국대 강사)
	토론	이송하 (성균관대)
제3발표	문화예술교육의 제도개선	유지선 (예술강사)
	토론	박유신 (서울석관초등학교 교사)
제4발표	기초예술과 통합의 개념문제	오세준 (성균관대 교수)
	토론	안지언 (아트리서치랩 대표, 상명대 외래교수)
제5발표	4차 산업혁명과 문화예술교육	오현진 (중학교 교사)
	토론	박선민 (성균관대 박사, 한예종 강사)

예술교육가의 인력문제, 예술 교과목의 통합의 문제 등 한국문화예술교육과 관련한 실태를 점검하고, 착안된 문제점에 있어 향후 개선방향 모색에 대한 논의가 있었다. 문화예술교육 관련 제도적 개선의 필요성도 언급되었다.

01-4
유관학회 세미나

한국연극 교육학회

4차 산업혁명시대의 연극교육 방향

목 표 | 급변하는 시대에 연극예술 발전에 필요한 논의를 진행함

진행내용 | 개회 : 김인준 (한국연극교육학회장)
사회 : 김대현 (호서대학교 문화예술학부 교수)

구성	내용	진행자(소속)
제1발표	4차 산업혁명시대의 교육동향과 공연예술 기술변화 고찰	박정배 (청운대학교 공연기획학과 교수)
	토론	이원현 (성결대학교 연극영화학과 교수)
제2발표	예술,기술 그리고 사회의 융복합	정민혁 (성남문화재단 축제추진단 차장)
	토론	김인준 (국민대학교 공연영상학과 교수)
제3발표	4차 산업혁명시대,환경변화에 따른 예술창작, 예술교육	김선영 (문화예술경영센터 대표, 경기도 문화의 전당 이사)
	토론	김성노 (동양대학교 공연영상학과 교수)
제4발표	4차 산업혁명시대에 연극의 역할	류근혜 (상명대학교 연극학과 교수)
	토론	임주현 (정화예술대학교 방송영상연기학과 교수)

4차 산업혁명시대 공연예술과 기술의 변화, 현장의 흐름을 고찰하였다. 변화의 양상 속에서 연극교육의 방법, 역할, 미래 연극교육의 방향성에 대한 연구도 함께 소개했다. 예술의 역할과 의미는 4차 산업혁명 시대에 더욱 확대되어야 한다는 점에 공감대를 형성하였고, 변화할 교육 패러다임에 대해 논의하였다.

한국영화 교육학회

한국영화교육 필요성 제고 및 활성화 방안

목 표 | 교수와 학습자에게 합리적인 영화교육 방법론 제시, 기존교육에 종속된 영화교육에서 벗어나 올바른 영화교육의 대안을 제시하고자 함

진행내용 | 개회 : 김석범 (영화교육학회장)
사회 : 1부 민경원 (순천향대), 2부 김석범 (수원대), 3부 진승현 (호서대)

구성	내용	진행자(소속)
제1발표	학교 영화교육 효과성 연구	정민아 (성결대 연극영화학부 교수)
	토론	고동우 (호서대 영상미디어학과 겸임교수) 김진욱 (평택대)
제2발표	중등교육 영화 교과목 개설 필요성 연구	장다나 (예술강사)
	토론	류훈 (성결대), 박승규 (경기예고)
제3발표	영화 일반교과 개설 필요성 연구	박길우 (강남미디어고)
	토론	박철 (세종대), 이형철 (계원예고)

영화교육 공교육 편입을 위한 실질적이고 구체적인 관계자 논의에 앞서 초석을 다질 수 있는 논의의 장을 마련하였다. 학교 영화교육의 필요성 가조, 관련 제도개선 연구 발표, 방향성 전망 등이 이루어졌다.

02
지역프로그램

2018 세계문화예술교육 주간 지역 프로그램

세계문화예술교육 주간을 맞아 지역 문화예술교육지원센터에서 다양한 문화예술교육 프로그램을 진행하였습니다.

지역	프로그램명	세부프로그램	일정	장소	참여대상	참여인원
울산	2018 세계 문화예술교육 주간 "문화예술교육, 일상 속 보물찾기"	체험 프로그램 및 홍보부스 운영, 거리 공연, 포럼 등	5.25 (금) 10:00-17:00	울산시티호텔	울산시민 및 문화예술교육 관계자	1,000여 명
			5.26 (토) 13:00-17:00	울산 중구 문화의 거리		
세종	2018 세계 문화예술교육 주간 "차이를 즐기자, 창의를 즐기자"	문화예술 체험 및 공연 프로그램 진행	5. 26 (토) 11:00-17:00	세종호수공원 중앙광장	세종시민, 지역 문화예술단체, 예술동아리, 공연 등	4,700여 명
경기	2018 UNESCO 세계문화예술교육 주간 행사 "G-CAFE 늘꿈마을잔치"	생애주기별 문화예술교육부스 운영, 특별강연, 전시 등	5.26 (토) 10:00-16:00	경기도박물관	일반인 관람객 (초등학생 동반 가족) · 문화예술교육분야 실무자	1,600여 명
제주	2018 세계 문화예술교육 주간 "꿈다락, 노는게 예술이네!"	문화예술교육 체험 프로그램, 공연 등	5. 27 (일) 11:00-16:00	신산공원 내 광장	제주도민	2,000여 명

02
지역프로그램

울산

문화예술교육,
일상 속 보물찾기

울산문화예술교육지원센터 제공

세종

차이를 즐기자,
창의를 즐기자

세종문화예술교육지원센터 제공

02
지역프로그램

경기

G-CAFE
늘꿈마을잔치

경기문화예술교육지원센터 제공

제주

꿈다락,
노는게 예술이네!

제주문화예술교육지원센터 제공

03
해외전문가 초청워크숍

주간행사 연계 해외전문가 초청워크숍

주 제 | 기술과 예술의 창의적 결합을 통해 사회적, 물리적 참여를 유도하기
일 시 | 5.21(월)-5.26(토), 약 4일
장 소 | 문화비축기지, 인천문화재단
참 석 자 | 예술가, 예술강사 등 매개자 및 일반시민 총 80명

일자	내용	장소	프로그램 내용
5.21 (월)	단어나무 워크숍	문화비축기지	소셜네트워크서비스 등의 기술을 활용하여 참여를 이끌어내는 전시와 교육워크숍을 기획해보는 워크숍입니다.
5.24 (목)	드림 4.0 브레인웨이브 아트 워크숍	인천문화재단	새로운 기술(EEG)를 활용하여 참여자가 자신의 뇌파를 활용해 인터렉티브한 아트워크를 설계하고 응용하는 워크숍입니다.
5.25 (금)	드림 4.0 브레인웨이브 아트 워크숍	문화비축기지	
5.26 (토)	드림 4.0 브레인웨이브 아트 체험형 워크숍	문화비축기지	일반 시민을 대상으로 새로운 기술을 체험해보고 예술작품을 경험해보는 체험형 워크숍입니다.

04
전시

미디어아트 'LINK'전

한국문화예술교육진흥원과 EBS는 2018 세계문화예술교육 주간행사를 맞이하여 미디어아트 'LINK'전을 기획 전시하였다. 석유비축기지에서 문화비축기지로 탈바꿈한 장소의 의미성을 기반으로 공간 그 자체와 키네틱조각, 리플렉션 비디오, 상호반응 설치미술, 사운드, 무빙라이트 등 4차 산업시대의 문화예술교육을 조망해보는 미디어아트와 콘텐츠의 다양한 가능성을 제시했다.

전시일정 | 5.23(수)-5.27(일)
장 소 | 문화비축기지 T4 복합문화공간
공동기획 | 최원석, 노은주
작 가 | 김민직, 김재욱
T D | 윤석주
Drawing | 박민준

EBS

2018 세계문화예술교육 주간

2018 International Arts Education Week

4 대외 홍보

01 언론 홍보

02 온라인 홍보

03 오프라인 홍보

01 언론홍보

보도시기별 게재현황

기 간 | 2018. 5. 1 - 2018. 5. 31
홍보실적 | 총 133건

분류	구 분	게재건수
사전	방송 1건, 일반취재 및 온라인 29건	30건
행사 중	심층 4건, 방송 1건, 일반취재 및 온라인 84건	89건
사후	심층 1건, 방송 2건, 일반취재 및 온라인 11건	14건
총 계		133건

유형별 게재현황

분류	구 분	게재건수
일간지	심층 (취재 및 기획 기사)	3건
	단신 보도	11건
방송	뉴스 보도 (단신, 취재, 영상)	2건
	인터뷰	2건
온라인 외	심층 (현장 취재 및 인터뷰)	6건
	단신 보도	109건
총 계		133건

주요내용

'4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견'이라는 행사 주제를 전국적으로 확산, 행사의 전문성 및 대중적 인지도를 제고하기 위한 기획홍보를 집중적으로 추진하였다.

특히 국제 심포지엄 해외 초청 연사 인터뷰 및 기관장과의 대담을 통해 주간행사의 의의와 문화예술교육의 방향성을 전달하였고, '4차 산업혁명'과 문화예술교육과의 접점, 문화예술교육 종합계획 등 심층적인 내용을 전달함으로써 행사와 기관의 전문성을 강화하였다.

지면 및 주요 보도 기사

[행사 중] 뉴스원 2018. 5. 23(수)

[행사 중] 한국경제 2018. 5. 24(목)

[행사 중] 동아일보 2018. 5. 25(금)

01
언론홍보

방송보도

[행사 중] EBS 2018. 5. 23(수)

[행사 중] EBS 2018. 5. 27(일)

[행사 후] EBS 2018. 6. 17(일)

사진보도

[행사 중] 뉴시스 2018.5.23
'국제 심포지엄' 개회사

[행사 중] 연합뉴스 2018.5.23
'국제심포지엄' 개막

[행사 중] 연합뉴스 2018.5.23
'국제심포지엄' 발제

[행사 중] 연합뉴스 2017.5.26
문화예술교육 워크숍 '미래를 담자, 예술 캔버스'

[행사 중] 뉴시스 2018.5.25
'플러그인휴먼' 해외전문가 초청 워크숍

[행사 중] 뉴시스 2018.5.27
문화예술교육 워크숍 '놀이로 날자, 예술 돗자리'

02
온라인홍보

페이스북 콘텐츠 게재현황

분류	구 분	게재건수
사전	행사소개, 프로그램 참여자 모집 공고 중심	13건
행사 중	심포지엄 생중계, 현장사진/영상, 이벤트 진행 등	8건
사후	행사 현장 리뷰 중심	3건
총 계		24건

주요내용

국내외 전문가들이 참여한 국제 심포지엄 현장을 페이스북 라이브 방송으로 생중계하여 현장감 있는 영상을 실시간으로 송출하고 행사 현장 모습을 담은 사진 및 영상, 라이브 포토 콘텐츠를 발행하여 일반인들의 관심도와 호기심을 유발하였다. 페이스북은 총 24건의 콘텐츠를 업로드하여 반응률 및 도달률 모두 높은 수치를 기록하였다.

이외 행사 인지도와 현장 참여도를 높이기 위해 주요 포털(네이버 등) 사용자 특성에 맞춰 행사의 다양한 프로그램을 조명하는 콘텐츠를 발행하였다.

페이스북 주요게시물

행사 소개 카드뉴스

전문가 참여 안내

시민 참여 안내

02
온라인홍보

페이스북 주요게시물

시민 참여 안내 카드뉴스 활용 이벤트

국제심포지엄 라이브 안내

주간행사 현장 소개

주간행사 현장 스케치 영상

포털 및 블로그 주요 게시물

공연전시판 PC 메인 노출
2018.5.24(목)

공연전시판 모바일 메인 노출
2018.5.24(목)~5.25(금)

우리동네판 모바일 메인 노출
2018.5.25(금)~5.26(토)

공연전시판 모바일 메인 노출
2018.6.6(수)~6.7(목)

02
온라인홍보

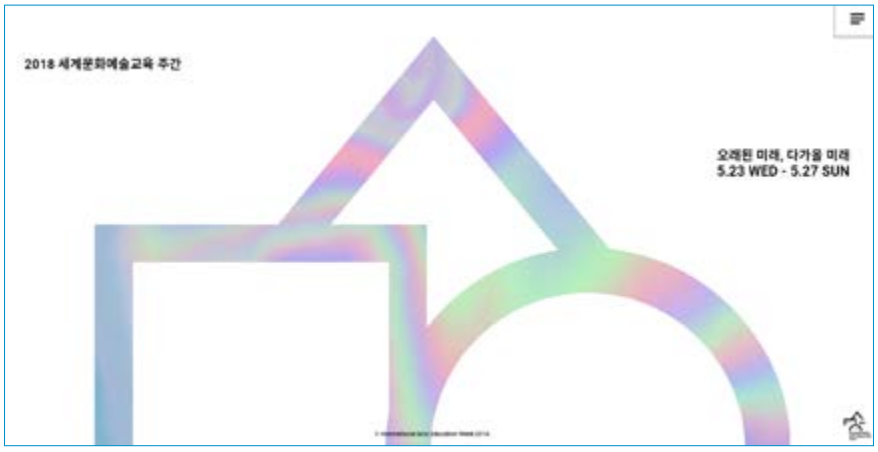
홈페이지 티저

Web UI

Mobile UI

홈페이지 메인

Web UI

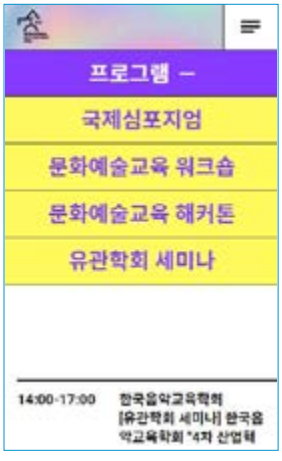


Mobile UI

홈페이지 메인

Web UI

Mobile UI

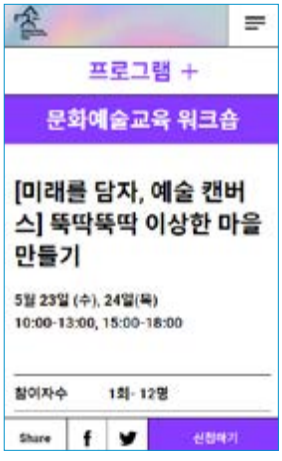


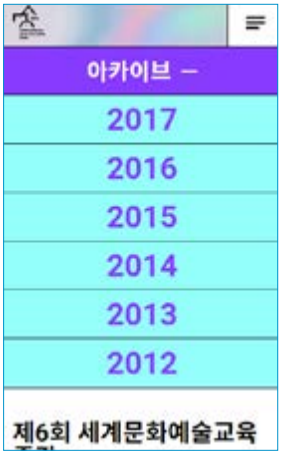
02.
온라인홍보

홈페이지 메인

Web UI

Mobile UI





티저 영상

세계문화예술교육주간

4차 산업혁명을 맞아

창의를
창의를

예술의 접근성을

문화예술교육의
미래를 조명해봅니다

국제심포지엄
문화예술교육 워크숍
예술교육 해커톤

이 모든것들이 한 자리

마포 문화비축기지
에서 열립니다

30여 개의
문화예술교육 워크숍

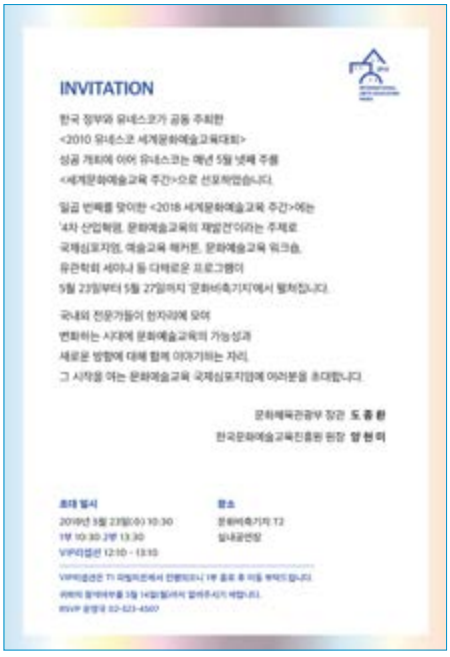
오래된 미래,
다가올 미래

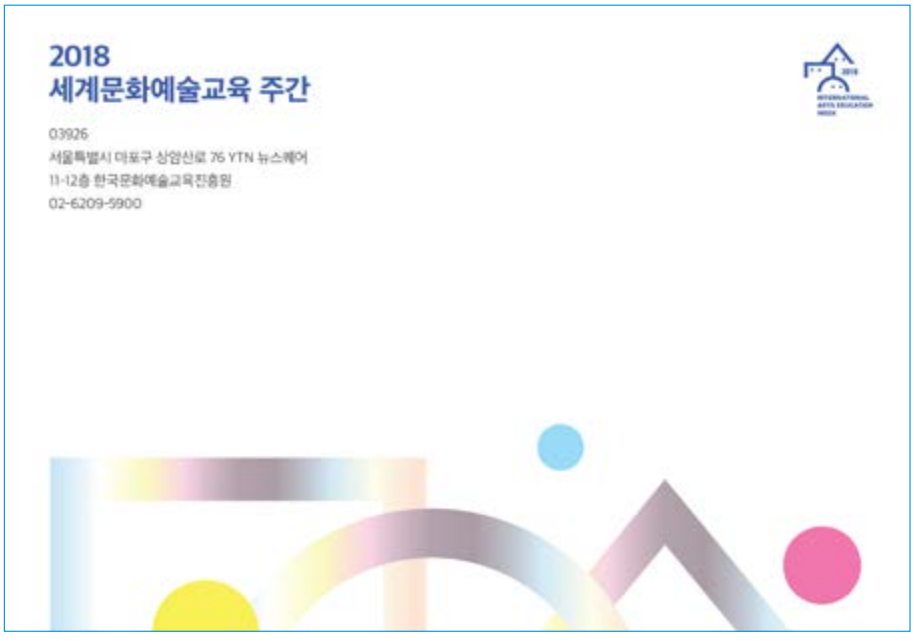
03
오프라인 홍보

포스터

초청장

2018
세계
문화예술교육
주간
오래된 미래,
다가올 미래
5.23.WED - 5.27.SUN
@문화비축기지

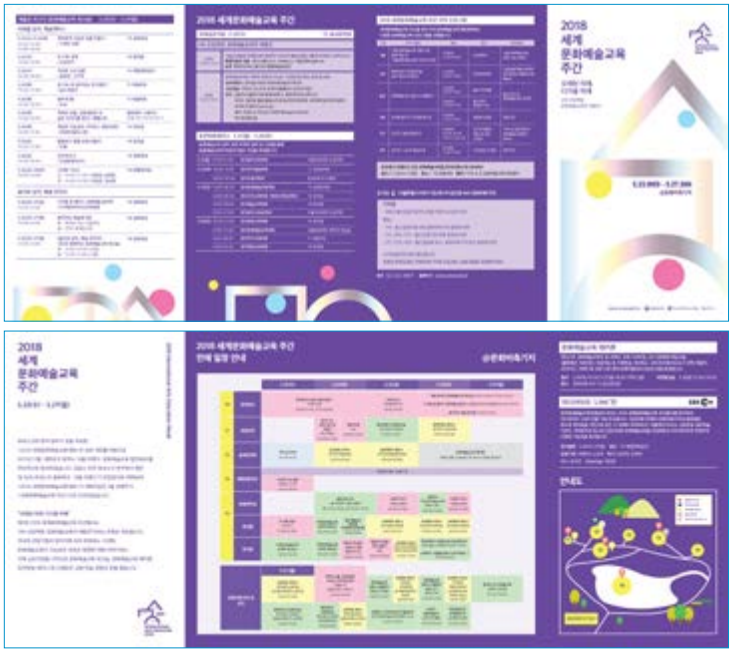

INVITATION


2018
세계문화예술교육 주간
03926
서울특별시 마포구 상암산로 76 YTN 뉴스퀘어
11-12층 한국문화예술교육진흥원
02-6209-5900

03
오프라인 홍보

리플렛

전체 리플렛



문화예술교육 국제심포지엄 리플렛

리플렛

문화예술교육 워크숍 리플렛

유관학회 세미나 리플렛

03
오프라인 홍보

리플렛

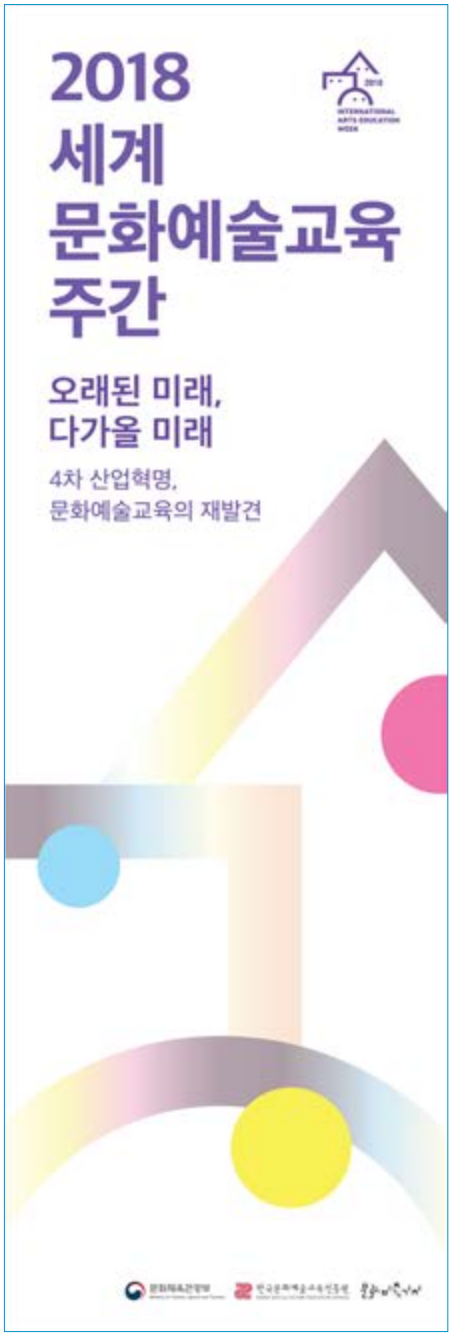
리플렛 키트 및 리플렛 제작

기념품

에코백

03
오프라인 홍보

가로등배너



가로등배너

문화비축기지 내부

상암사거리-월드컵파크7단지

홍대입구역-합정역

2018
세계문화예술교육
주간

2018 International Arts Education Week

5 별첨

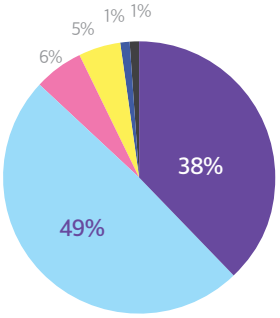
01 설문조사 결과

02 국제심포지엄 자료집

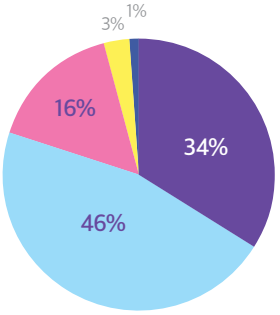
03 참여하신 분들

01
설문조사 결과

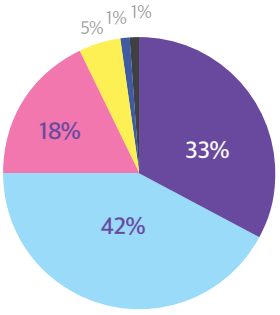
문화예술교육
국제심포지엄



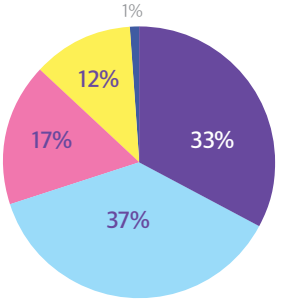
문화예술교육 국제심포지엄의
내용에 만족한다.



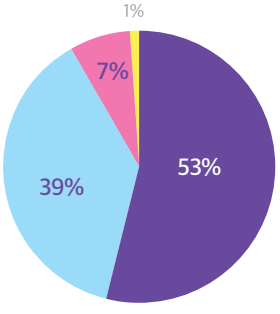
문화예술교육 국제심포지엄의
시간 구성이 적절했다.



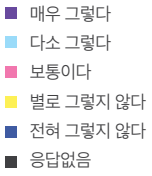
문화예술교육 국제심포지엄의
운영에 만족한다.



문화예술교육 국제심포지엄의
장소와 주변환경에 만족한다.



이후 한국문화예술교육진흥원의
관련 심포지엄, 포럼 등에 참여할 것이다.



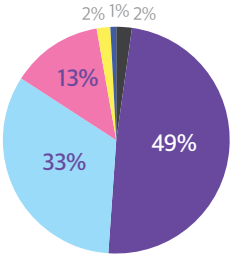
기타의견

- 다양한 분야의 강연을 들어서 좋았고, 또 이런 기회가 있으면 참여하겠다.
- 이번 심포지엄은 시대 변화 대비 좀 늦은 감이 있어 반가운 내용이었다.
  연 단위가 아닌 좀 더 자주 접할 수 있게 기회를 더 마련해 주길 바란다.
- 변화해가는 시대에 맞추어 예술, 기술, 과학 융합의 주제로 흥미로운 강연을 접하게 되어 좋았다.
- 세계적 유명작가, 대학교수, 쉽게 접근 가능한 교육단체 활동가까지 다양한 분들의
  강연을 듣게 되어 좋았다.
- 학기 중이고 한참 프로젝트에 돌입하는 시기라 심포지엄과 포럼에 거의 참석할 수 가 없어 늘
  많이 아쉬웠다. 행사기간이 학교 방학 중에 이뤄진다면 좋겠고, 현역에서 활동하는 예술강사,
  예술가 교사들이 참여하고 운영하는 행사가 있다면 다양한 경험이 될 것 같다.
- 실질적으로 우리가 교육에 정말 바로 응용할 수 있는 무언가 필요한 때가 아닌가 생각한다.
- 4차 기술산업혁명과 연관된 예술 작품, 사회와의 연관이 흥미로웠다.
  하지만 실제로 기술관련 전공을 하지 않고 관심만 있는 상태에서, (직업을 갖고 있기에 새로운 것을
  배우기 힘든 환경일 때) 그 사이의 연결고리 접점을 찾거나 배우고 싶어도 금전적 문제에 직면하는
  한국예술가, 예술교육가에게는 그림의 떡이 아닐까 하는 의문도 듭니다. 이러한 현실적 문제를 해결,
  논의하는 심포지엄도 있으면 좋겠다.
- 4차 산업혁명에 대한 '예술이나 예술가의 역할' 보다는 '문화예술교육에 대한 방향성과 가능성'에
  대해 조금 더 이야기를 하는 시간이 되었으면 좋았을 것 같다.
  운영과 준비된 내용이 전부 재밌고 유익하였다.
- 트렌드 또는 새로운 콘텐츠가 아닌 (4차 산업혁명 일지라도) 현 시장에 알맞은,
  필요한 강의가 앞으로 더 많이 있기를 기대한다.
- 국내 사례발표는 새로운 챕터로 운영했어도 경험을 공유할 수 있는 시간이 되었을 것 같다.
- 우리의 문화예술교육 현장에 접목하기에는 아직 먼 미래라고 느껴져 조금 아쉬웠다.

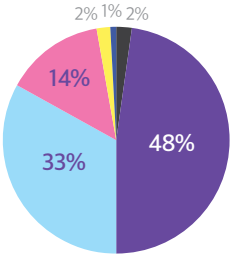
01
설문조사 결과

문화예술교육 워크숍

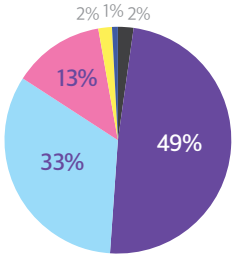
구분	미래를 담자, 예술 캔버스	놀이로 날자, 예술 돗자리
비율	59%	41%
빈도	147	103



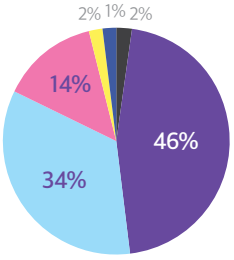
프로그램 내용 만족도



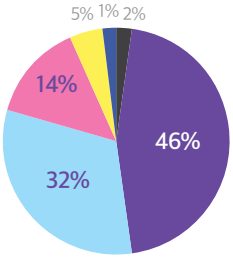
진행팀 만족도



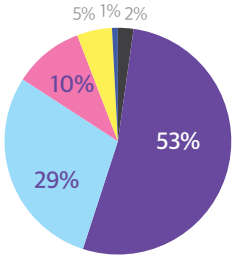
진행 장소 만족도



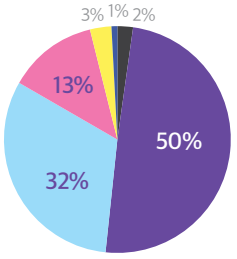
진행 방식 만족도



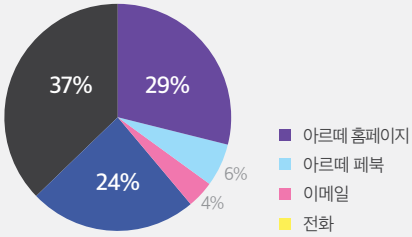
진행 시간 만족도



프로그램 재미, 유익성



전반적 만족도



참여경로

미래를 담자, 예술 캔버스

뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기 - 가제트공방

- 항상 아이들이 모형 이상의 실제를 만들 수 있는 프로그램에 관심이 있었는데, 좋은 시간이었다.
- 다른 분들과 두개의 결과물을 정해진 시간 내에 만들게 되어 뿌듯하고, 구조를 생각하며 만들 수 있어 재미있었다.
- 힘들었지만 재미있었고, 다들 친절하셔서 지치지 않고 재미있게 참여했다. 이런 좋은 체험이 있다는 걸 많은 사람들이 모르는 것 같다. SNS에 홍보를 많이 하면 더 많은 친구들이 올 수 있을 것 같다.

또 다른 세계 - 신남전기

- 미디어 파사드에 관심이 있어서 강의를 들으면 이론에 그쳤었는데, 이번 워크숍에서는 직접 실현해 볼 수 있어서 좋았다.
- 프로그램 진행 상황에 대해 세세한 정보 제공이 부족했다. 그러나 프로그램의 전반적인 질과 내용적 측면은 유익했다.
- 새로운 기술을 접할 수 있어서 재미있었고, 프로젝션 맵핑의 원리를 알 수 있었다. 조금 더 길게 진행하여 자신만의 작품을 가지고 갈 수 있었으면 좋겠다.
- 흥미로운 주제, 명쾌한 강의, 매우 만족스러운 시간이었다. 좀 더 긴 시간으로 더 진행할 수 있으면 좋을 듯하다.

이상한 소리공방 - 송호준, 신구루

- 너무 재미있었고, 선택하기를 잘했다는 생각이 든다. 아르떼아카데미 연수 등과 연계해 심도 있는 작가의 작업을 배워보고, 자기 작품을 만든다면 성취감이 높을 것 같다.
- 새로운 소리를 찾는다는 방향성이 신선했다. 하지만 1시간 가량을 가만히 듣기만 하는 것이 조금은 길게 느껴지고 지루하게 느껴졌다. 이것이 어떻게 진행되는 건지 간략하게 설명을 듣고 소리를 접했다면 이해의 폭이 더 넓어져 흥미를 더욱 느낄 수 있었을 것이다.
- 비슷한 소리 같지만 말로 표현하지 못하는 다양한 소리가 들리는 게 신기했고, 이미지가 그려지는 것도 재미있었다.
- 공간이 가진 물질적 특성이 소리로 나타나는 게 흥미로웠다. 사운드에 대해서는 내가 느끼는 점도 있지만 작가의 의도도 궁금해졌다.
- T4라는 공간적 특성과 프로그램 내용이 적절하였다. 공간이 굉장히 특색있었다. 공간에 대한 이해가 이뤄질 수 있는 요소가 있다면 더 좋을 것 같다.

미래를 담자, 예술 캔버스

힙하게 탭! - 녹녹

- 새로운 경험을 해서 좋았다. 예전에는 악기로만 멋진 박자를 만드는 줄만 알았는데 몸으로만으로도 박자를 만들 수 있다니 신기했다.
- 우리 몸에서 소리가 어떻게 나는지 알 수 있었고, 몸으로 이런 소리를 내며 노는 것이 재미있었다. 하루 더 참여할 수 있는 기회가 생기면 좋을 것 같다.

(강연) 게임의 가능성과 시리어스 게임 - 허대찬

- 4차 산업혁명과 문화예술교육이라는 주제에 잘 맞는 강연이었다. 강연은 좋았으나, 문화비축기지가 유동인구가 좀 적은 곳이라 일반인 참여자가 적은 것이 아쉽다.
- 프로그램 자체는 재미있고 유익했으나 주제와 프로그램의 연관성을 이해하지 못했다. 홍보가 좀더 필요한 것 같다.
- 게임을 주제로 다양한 의미를 배울 수 있어서 좋은 경험이었다. 홍보가 더 많이 이루어지면 좋겠다.

멸종위기 동물 로봇 만들기 - 조율

- 조금 어렵지만, 강사들이 세심하게 지도해주어서 잘 할 수 있었고 앞으로 이 분야에 대해 더 깊이 공부하고 싶어진다.
- 평소에 잘 접해보지 못했던 분야를 즐길 수 있어서 좋았지만, 작동원리에 대한 설명이 좀 부족해서 아쉬웠다.

전자피크닉 - 우당탕메이커스

- 코딩의 원리를 자연스럽게 익힐 수 있었다. 특히, 아이들이 관심있어하는 로봇이나 음식(김밥)을 소재로 이용한 점이 좋았다.
- 아이들에게 생소할 수 있는 코딩이라는 주제를 아이들의 눈높이에 맞춰 이해하기 쉽게 설명해주어서 지루하지 않게 다양하게 체험할 수 있었다. 선생님들이 너무 유쾌하고 재미있었다.
- 처음에 왔을 때는 쉬울 것 같았는데, 막상 하니까 굉장히 어려웠다. 코딩은 세세하고 집중력이 필요한 작업이라고 느꼈다. 선생님도 너무 좋으셔서. 다음에 또 오고 싶다.

시네마토크 <컨텍트>

- 예전에 보았던 영화였는데, 그 영화의 배경에 대한 이야기를 듣고 다시 보니 새로운 점이 보여서 유익한 시간이었다. 조금 더 이른 시간에 하는 것도 좋을 것 같다.
- 영화 <컨택트>에서 가장 흥미로운 부분인 언어라는 주제를 미리 짚고 영화를 접해서 흥미로웠다.
- 영화 시작 전 대담 내용들이 흥미로웠고, 이미 본 영화였지만 대담 후 여러가지 정보들을 듣고 볼 수 있어서 좋았다.

꿈 꾸는 집 살아있는 집 만들기 - 셈스게임즈

- 평소 3D 프린터 작동방식에 대해 아이들이 궁금해했었는데 직접 제작되는 모습을 보니 무척 좋았다.
- 자녀의 4차 산업혁명에 대한 초기 개념 형성에 큰 도움이 된 것 같다. 프로그램이 앞으로도 확대되었으면 한다.
- 아이들에게 4차 산업혁명을 어렵지 않게 놀이로 친근하게 접할 수 있었던 좋은 교육이었다. 이런 수업이 꾸준히 진행되면 좋겠다.

놀이로 날자, 예술 돗자리

- 아이들과 자유롭게 참여할 수 있어 좋았다.
- 진행자들이 적극적이어서 좋았다. 사진을 찍어주는 것에도 퍼포먼스 요소가 좀 더 있으면 멋질 것 같다.
- 다양한 문화체험을 경험할 수 있어서 좋았다.
- 직접 퍼포먼스에 참여하여 함께 공연함으로 해서 무척 좋았다.
- 참여자 모객, 홍보가 더 일찍 시작되었더라면 좋을 것 같다.
- 체험의 배경 지식을 좀 더 깊이 있게 설명해주시면 더 유익할 것 같다. 재료가 좀 더 다양했으면 한다.
- 아이들 체험의 경우 아이들 눈높이에 맞춰 설명해주시면 좋을 것 같다.
- 아이들과 소통하며 작품을 만드는 시간이 참 뿌듯했다.
- 프로그램별 진행 시간이 다소 짧은 듯 하다.
- 수업시간이 어린이들의 집중력이 저하되지 않을 정도여서 너무 좋았다.
- 이런 형태의 프로그램이 정기적으로 진행되었음 좋겠다.
- 옥외행사인 관계로 참여자들이 집중을 할 수 있는 공간을 배치하는 것에 대한 고민이 필요할 것 같다.

02
국제심포지엄 자료집

CONTENTS.

발표자료

1부 특별연설 | 데니스홍
다르게 보기, 새롭게 연결하기 109

1부 라운드 토크 | 이윤준(방&리) with 데니스 홍
첨단기술이 예술에 던지는 질문 111

2부 기조연설 | 라미로 오소리오 폰세카
새로운 시대의 문화예술교육 115

2부 발제1 | 김현주
예술의 접근성: 4차 산업혁명 시대의 예술과 교육 121

2부 발제2 | 리차드 윌리엄 앨런
예술, 과학, 기술 @창의미디어대학(SCM): 참여형 커리큘럼을 위하여 131

2부 발제3 | 타쿠야 타케이
팀랩의 디지털 아트 140

2부 발제4 | PluginHUMAN
참여형 미디어 아트: 예술, 기술, 그리고 더 나은 삶 143

2부 발제5 | 박지은
경험의 오픈소스 제작 매뉴얼 151

2부 토론
창의의 정의와 예술의 접근성은 어떻게 변할 것인가? 165

특별연설.

다르게 보기,
새롭게 연결하기

데니스 홍
UCLA, RoMeLa

Seeing Things Differently,
Connecting Things Unusually

Dennis Hong UCLA, RoMeLa

연설 요약문

크리에이티브는 무엇인가? 무에서 유를 만든다기보다 기존에 있는 전혀 관계없는 것들을 연결시키는 능력이라고 생각합니다. 노트하고 연필을 항상 갖고 다니며 일상에서 발견하는 신기한 점을 스케치하고 메모하는 습관이 있습니다. 미국 해군에서 새롭게 걷는 로봇을 개발해 달라는 요청을 받았을 때 10년 전 우연히 벤치 옆자리 아주머니가 딸의 머리를 땋아주던 장면을 스케치했던 것에서 스트라이더가 탄생했죠. 이런 것을 창의적 능력이라고 생각합니다. 휴머노이드 로봇 찰리는 뉴욕 자연사박물관에 갔을 때 멸종된 사슴의 이중 풀리 구조 무릎 모양을 스케치 했던 노트에서 착안해 탄생했어요. 모든 난제들을 해결하는 것은 융합이 성공적으로 일어날 때 가능해집니다.

다양한 분야의 친구들과 지내다 로봇 연구 아이디어가 생기기도 합니다. 지뢰 제거로봇을 개발하는데 텐션 조절 매커니즘 설계 과정에서는 가야금을 하는 친구가 줄의 장력을 조절할 때 서양 현악기와는 달리 특수한 장치를 위아래로 움직이며 조절하는걸 보여줬던 장면을 연결했어요. 전혀 관계없는 분야의 사람들이랑 소통하면서 새로운 것들이 만들어지기도 합니다.

또 중요한 것은 호기심입니다. 제 아들과 재미있는 실험을 하면 과학적 사고로 끝나는 것이 아니라 예술적인 면까지도 끌어내지는 점에 놀랍니다. 같은 것도 다르게 보고 생각의 틀을 깨는 것이 중요한데 로봇을 연구하면서 어떤 문제에 직면했을 때 프레임을 바꾸면 문제가 해결되곤 합니다. 그래서 일상생활을 항상 다르게 보려고 트레이닝 합니다. 로봇이 사람처럼 생겨야 된다는 고정관념을 버리고 황당한 질문과 대답이 오고가면서 탄생한 새로운 로봇들도 있습니다.

RoMeLa 연구소의 창의력 비밀에서 제일 중요한 것은 재미입니다. 결국 창의적인 아이디어는 즐겁고 행복하고 재미있을 때 나오거든요. 이것으로 예술교육 분야에 계신 여러분과 예술과 엔지니어링, 로보틱스에서 보는 창의력은 어떻게 같고 다른지 다양한 영감을 주는 이야기를 마치겠습니다.

라운드 토크.

첨단기술이
예술에 던지는 질문

이윤준

Bang & Lee

with 데니스 홍

Round Talk:
When Cutting-edge Technology Meets Arts

Yunjun Lee, Bang & Lee with Dennis Hong

라운드토크 요약문

이윤준 창의력의 목적은 뭘까요?

데니스 홍 창의력의 목적은 당연히 전에 없던 새로운 솔루션을 만들기 위함이죠. 로봇을 만드는 목적을 얘기하는 것과 연결이 되겠네요. 사람이 할 수 없는 일, 혹은 해서는 안 될 일을 대신해 주는 지능적인 기계, 그게 저한테 있어서 로봇이에요. 그러니까 사람이 할 수 없는, 해서는 안 될 그러니까 사람한테 행복을 줄 수 있는… 제가 한 일이 사회를 이롭게 하고 사람들에게 행복을 주는 기계를 개발한다고 정말 믿고 있어서 그래서 이렇게 행복한 거거든요.

이윤준 창의력이나 호기심의 문제는 사실상 지금의 사회가 요구하는 반드시 그런 것만이 아니더라도 미래가 요구하는 것일 수 있고 그 다음 세대로 갈 수도 있는 일종의 공헌의 형식을 가지고 있네요.

데니스 홍 제가 RoMeLa연구소를 만들었을 때 학생과의 그런 가치와 철학을 이야기했는데, 어떤 로봇을 만들거나, 연구를 할 때, 솔루션을 찾아갈 때 이것은 어떤 도전을 하는 거예요. 이 도전을 할 때 가능하다라는 걸 알고 시작하는 건 연구가 아니에요. 그건 숙제예요. 이게 가능한지, 불가능한지 모르는 상태에서 도전하는 것, 그게 연구거든요.

발표에서 재미있는 것을 많이 보여드렸죠? 사람들은 이걸 보면 사람들이 "와, 데니스 홍 교수님과 연구원들은 하면 다 성공하는구나." 아니에요. 이 뒤에 수많은 실패와 넘어지고 터지고 난리가 굉장히 많아요. 그런데 그중에서 제가 성공한 것만 보여드린 건데 재미있는 것은 우리나라에서는 성공한 것들만 보고 싶어 해요.

이윤준 방금 실패하는 연구를 하는 행위를 노동이라고 볼 수 있을까요. 말하자면 예술가들이 아무 목적성 없이 그 목적이 뭔지도 몰라요. 목적이 생겨날지, 안 할지도 몰라요. 그런데 노력하고 있는 것은 하나의 노동이라고 볼 수 있는가, 그것을 가치 있게 볼 수 있는가가 굉장히 저는 중요하다고 생각하거든요.

데니스 홍 일단 공대 쪽에서는 그것을 과정이라고 해요. 실패는 과정이에요. 성공을 하기 위해서 당연히 실패를 해야 되고 정말 위대한 아무도 얻지 못한 것을 하기 위해서는 더 많은 실패를 해야 된다는 과정으로 인정해 주는 당연히 밟아야 되는 코스로 받아들이는데, 물론 당연히 실패하면 안 좋잖아요? 실패할 수 없으면, 아니, 안 할 수 있으면 당연히 피해야 되는 거예요. 우리는 '그냥 실패해도 돼.'로 끝나는 게 아니고 기대치라고 그러죠? 이게 성공할 수 있는 가능성 곱하기 만일에 성공했다면 나오는 outcome, 그걸 기대치라고 하죠. 우리는 기대치를 따져서 아무리 실패할 가능성이 높더라도 outcome이 높으면 도전하는 거예요. 그런데 '실패해도 돼.'에서 끝나는 게 아니에요. 실패할 것 같으면, 실패할 확률이 높으면 중요한 거는 현명하게 실패할 수 있도록 학생들을 트레이닝 합니다.

이윤준 문화나 예술이라는 것은 사실 공공의 이익을 실현하는 부분이 있거든요. 공공의 미적 가치를 실현하는 부분이 분명히 있어요. 기술도 마찬가지인데요. 왜냐하면 공공의 목적이나 가치를 실현하기 위한 문화적 집단, 결과적 프로덕션의 집단이면, 추구하는 지점이 같은 것이고, 방향만 조금 다를 뿐이죠. 예술가들이 뭐랄까요, 아뜰리에에서 그림을 그리는 사람, 그리고 그림을 색깔을 구현하기 위해서 가르쳐주는 사람들의 입장에서는 그게 practitioner죠. 그런 입장에서는 (컬래버레이션이) 약간 수용하기 힘든 부분도 있을 수 있겠다는 생각이 약간 들어요.

데니스 홍 항상 협업하는 것과 팀이 중요한데, 잠깐 얘기했지만 T자형 인간이라는 말이 있어요, T자형 인간. 제가 그런 사람인데, 저는 기계 분야 중에 기계기구학이라는 분야에 굉장히 깊은 전문적인 지식을 갖고 있으면서 로봇을 하기 위한 모든 분야, 컴퓨터, 센서, 자율주행, 모든 분야를 어느 정도까지 깊이, 어느 정도 연구해서 그 분야의 전문가랑 얘기를 할 수 있을 정도의 지식을 다 쌓아놔요. 그렇기 때문에 가능한 거예요. 또 창의적인 로봇의 전체 진짜 로봇 시스템을 다 만드는 연구소는 정말 우리 연구소 밖에 없다고 자부하는데, 그 이유가 바로 이 모든 분야에서 협업을 자주해요. 아이디어가 나왔을 때 거기서 끝나는 게 아니에요. 새로운 아이디어, 와~ 이거 해야 돼. 그런데 이 어려운 문제를 해결하기 위해서 이 분야는 저기 누구, 이거는 어느 대학교의 누구 교수, 이렇게 팀을 잘 만드는 거죠. 이렇게 성공을 하는 건데, 예술에서도 그런가요?

이윤준 백남준이 그런 이야기를 했죠, 예술은 비빔밥 같다고. 백남준은 기술과 예술을 융합한 예술가잖아요. 한국 작가들이 앞으로 미래형 예술가가 되지 좋을 것이라 생각한 것이 무엇니야면, 우리가 비빔밥문화에 익숙하기 때문에 모든 것을 믹싱하는 협업을 잘하는 인간형이 될 것 이라고 생각해요

청중1 건축도 로봇이 될 수 있을까요?

데니스 홍 굉장히 재미있는 질문이고, 철학적인 질문이기도 합니다. 질문에 공대적으로 대답을 할게요. 보통 로봇이라고 하면 여러 가지로 정의할 수 있는데 세 가지만 있으면 로봇이라고 합니다. 센스, 플랜, 액트. 센스란 뭐냐 하면 로봇에 센서들이 다 있으니까 마이크라든지, 카메라든지, 눈, 코, 귀이고 외부에서 인포메이션, 정보들을 받아들이는 장치 센서들이 달려 있어야 되고요. 그렇게 받아들인 정보를 바탕으로 어떤 판단을 해야 돼요, 판단. 컴퓨터 판단. 세 번째는 그 판단을 바탕으로 정말 물리적인 일을 해야 됩니다. 걸어가든, 그 세 가지가 있으면 로봇이라고 부릅니다. 자, 그런 맥락에서 여러분이 갖고 있는 스마트폰, 스마트폰. 자, 스마트폰에 센서도 달려 있죠. 카메라도 달려 있고 마이크로폰도 달려 있고 모두 달려 있죠. 플랜, 컴퓨팅하나요? 그러면 안에 프로세스 컴퓨터가 되죠. 그런데 이 스마트폰은 움직이지 않고 어떤 일을 안 하잖아요 그래서 우리는 스마트폰을 로봇이라고 부르지 않죠. 반면에 또 전쟁에서 쓰는 폭탄제거 로봇을 보면 멀리서 사람이 이렇게 무선조종해서 움직이는 그 로봇들이 있잖아요? 센서도 달려 있죠, 카메라도 있죠. 어떤 일을 하죠. 액트 하죠. 그런데 사람이 무선 조종하기 때문에 엄밀히 이야기하면 그건 로봇이 아니에요. 그런데 우리는 로봇이라고 부르죠.

자, 엘리베이터에 센서 달려 있나요? 3층이든, 5층이든 알죠? 그러니까 센서가 달려 있어요. 플랜 하나요? 예, 5층, 7층 도중에 눌렀을 때 어떤 것을 먼저 해야 되는지 판단을 하죠. 액트, 물리적인 일을 하나요? 하죠. 사람들을 들어오는 거죠. 그러니까 엘리베이터는 정의에 따르면 로봇이에요. 그런데 아무도 엘리베이터를 로봇이라고 부르지 않는 거죠. 그러니까 질문에 답은 뭔지 모르겠어요. 하지만 흥미로운 질문입니다.

청중2 교수님의 연구소가 작지만 다양한 사람들을 이끌어나가는 힘이 있다고 생각하거든요, 그 힘이 과연 어떤 건지 궁금합니다.

데니스 홍 사실은 저 같은 경우는 행운아인 게 이런 걸 하기 위해서 학생들을 끌어 모으고 해야 되는 게 아니고 우리 연구소에는 로봇을 너무너무 좋아하는 애들이 오는 거예요. 그러나 단지 재미로 하는 데는 아니죠. 재미가 미끼죠. 재미로 왔다가 제가 하는 교수로서 어드바이저 하는 것 중에 우리가 개발하는 기술의 사회에 미치는 영향력에 대해서 항상 고민하는 자세를 갖게 하고. 그러니까 제가 치어리더예요.

이윤준 그 원동력은 어디서 나오는 거예요?

데니스 홍 열정은 그러니까 그 믿음이죠. 저도 되게 단순해요 나는 나의 행복을 최대한으로 만들면서 살고 싶어요. 그런데 나는 다른 사람들을 행복하게 해 줄 때 내가 제일 행복하거든요. 그래서 로봇 연구하는 것도 나는 진짜로 사람들을 이롭게 하는 그걸 만들면 저는 너무 행복합니다. 그리고 그게 제 인생의 최고의 가치거든요. 그래서 하는 겁니다.

기조연설.

새로운 시대의
문화예술교육

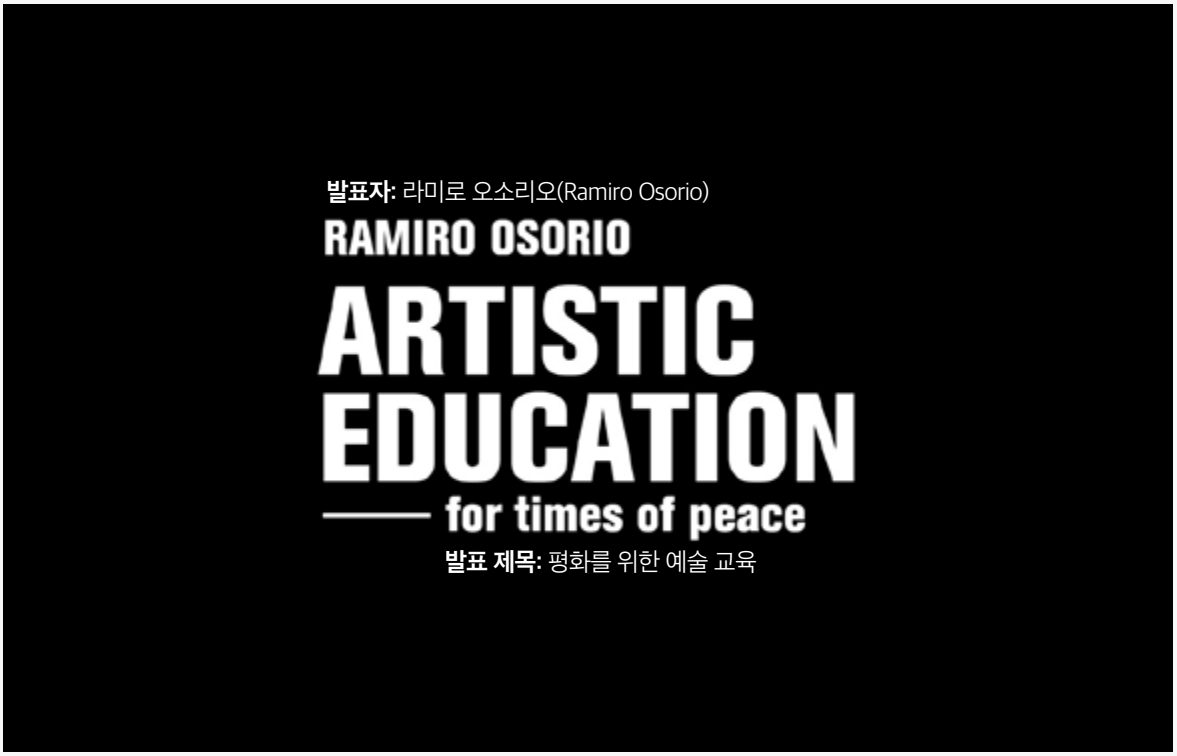
라미로 오소리오 폰세카

콜롬비아 마요르극장

An Artistic Education for the New Times

Ramiro Osorio Fonseca, Teatro Mayor

새로운 시대의 문화예술교육
An Artistic Education for the New Times
라미로 오소리오 폰세카, 콜롬비아 마요르극장
Ramiro Osorio Fonseca, Teatro Mayor


발표자: 라미로 오소리오(Ramiro Osorio)
RAMIRO OSORIO
ARTISTIC EDUCATION
for times of peace
발표 제목: 평화를 위한 예술 교육

콜롬비아의 인구수는 한국과 유사하지만 영토크기는 한국의 12배
* Colombia's territor y is twelve times the size of South Korea, with the same population
© Mario Carvajal
COLOMBIA:
다인종/다문화 국가
5000만 명의 인구수
세계 2위의 생물 다양성
세계 12대 초 다양성(megadiversity) 국가 중 하나
© Luc Viatour
84 84개 토착 인종 집단
3 3개 아프로-콜롬비안 인종 집단
* 공식 언어 : 스페인어
62 62개 토착 언어
2 2개 크리올 및 집시어
54.871 54,871종 등록된 동식물

Context:
THE ARTISTIC EDUCATION
and the construction of peace
발표 주제: 예술 교육과 평화 수립
Colombia: 콜롬비아는-
1991년, 문화적 권리(Cultural rights)가 헌법으로 보장되기 시작
2016년, 콜롬비아 정부와 콜롬비아무장혁명군(FARC)이 평화 협정에 합의하여 50년의 갈등에 종지부를 찍음
이 내전으로 인해 740만 명이 난민이 되는 등 세계에서 가장 많은 강제이주민이 발생함 (UNHCR 추정)
세계은행 (World Bank) 에 따르면 라틴 아메리카는 세계에서 가장 불평등이 심한 지역임 :
상위 10%가 부의 68%를 독점, 하위 50%는 단 3.5%만 보유.
불평등은 주로 제도적 취약성과 지식의 불균등한 분배로 지속됨

PRIORITIES:
My priorities have been to make effective

CITIZENS' CULTURAL RIGHTS

to build cultural centers that engage the Government and the artistic and cultural community with shared responsibility.

최우선 목표: 나의 최우선 목표는 효과적인 '시민들의 문화권' 이행을 위해 정부와 문화·예술 공동체가 협력하여 문화센터를 다수 조성하는 것

발표자 소개	콜롬비아 문화국(현 문화부 전신) 총괄책임자 (1991년~1993년) 콜롬비아 초대 문화부 장관 (1997년~1998년)
세부 목표	문화 정책 설계 과정에서 대중의 의견이 포함된 정치·기술적 메커니즘 수립 사회회복 프로그램과 예술의 융합

ACTIONS REGARDING ARTISTIC EDUCATION IN COLOMBIA

콜롬비아 예술 교육 계획:
강력한 시민 사회와 평화적 문화 조성의 도구로써의 예술교육 강화

Enhancing

ARTISTIC EDUCATION

as a powerful tool to build a *stronger civic society* and a culture of peace

세부 목표	초등 예술 교육의 질적 기준 마련 문화 다양성 이해 확산 예술적 재능과 역량의 조기 발견 전 교육 과정에 걸친 역량 개발 지식, 환경 및 생물 다양성에 대한 의식, 책임감 배양
설명	콜롬비아 안무가 알바로 레스트레포(Álvaro Restrepo)의 말처럼, "우리의 몸을 평화의 축으로써 바라보 새로운 윤리적인 시각"을 권장하는 예술 교육이 필요 우리의 몸과 땅의 관계를 이해함으로써 우리의 몸이 폭력과 권력, 다름에 어떻게 대응하고, 정체성 형성에 영향을 미치는지에 대한 이해를 도와줌.

At Teatro Mayor we believe that

ARTISTIC EXPRESSIONS

generate ***life-changing encounters***

transforming and enlarging people's imagination and horizons

마요르 극장의 철학:
예술을 통해 삶이 변화하는 경험을 선사하고,
사람들의 상상력과 한계를 확장

예술 교육에 대한 생각

예술 교육은 감각적 경험과 표현을 가능하게 하며,
대답보다는 질문이 비판적 사고능력을 키움

마요르 극장이 예술 교육에 기여하는 3가지 방식:

1. 포멀 댄스 교육	[영상 자료 1 : "영혼의 움직임"(Alma en Movimiento)]
2. 예술이 함께하는, 예술을 통한 교육	[영상 자료 2 : "십만 명의 아이들 마요르 극장 체험 프로젝트"(Cien Mil Niños al Mayor)] [영상 자료 3 : "디지털 극장"(Teatro Digital)] [영상 자료 4 : 마요르 극장의 관객을 위한 교육자료 제공 프로젝트"떼아뜨로페디아" (Teatropedia)]
3. 신규 관객층 형성	[영상 자료 5 : "국제 음악 페스티벌"("Festival Internacional de Música")]

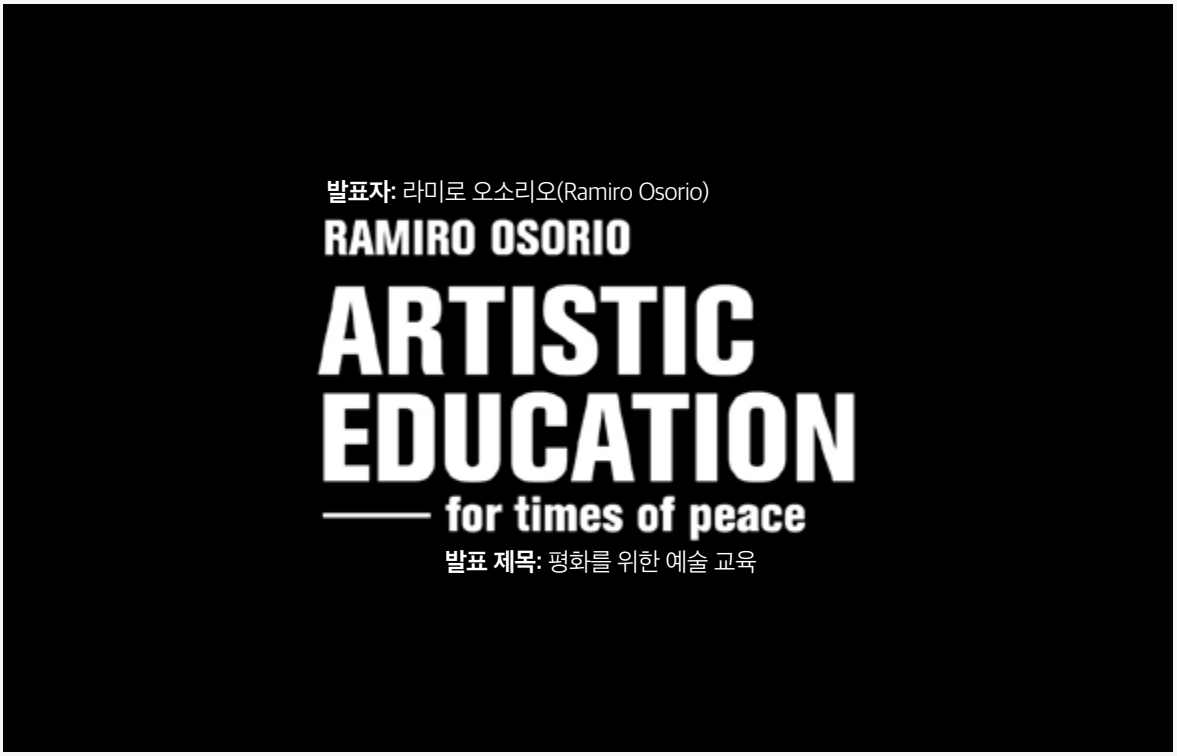
"예술은 특정 유명한 작가, 화가, 음악가의 전유물이 아니며, 모든 사람의 진정성 있는 표현이다."
철학자, 심리학자, 교육학자 존 듀이(John Dewey)

As philosopher, psychologist
and pedagogue John Dewey asserts:

"**ART IS NOT THE POSSESSION OF THE FEW WHO ARE RECOGNIZED**

writers, painters, musicians, it is the authentic expression of any and all individuality"

[영상 자료 6: “변혁”(Transmutación)]



발표자: 라미로 오소리오(Ramiro Osorio)

발표 제목: 평화를 위한 예술 교육

발제 1.

예술의 접근성 :
4차 산업혁명 시대의예술과 교육

김현주

서울미디어대학원대학교, 확장미디어스튜디오

Arts Accessibility:
Taking a New Look at Arts And Education

Hyun Ju Kim, SMIT

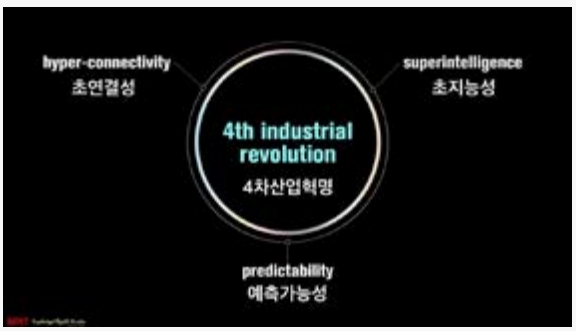
예술의 접근성 측면에서 4차 산업혁명 시대 문화예술 교육현황에 대해 생각해보고자 함

열혈예술청년단과 서울미디어대학원대학교에서 운영하는 연구실인 확장미디어스튜디오가 함께 2014년부터 <로봇을 이겨라>라는 시리즈의 융합실험극을 함께 협업

지난 4년간 3개 버전의 공연을 선보였었는데, <로봇을 이겨라>는 포스트휴먼이라는 시대적 담론에서 연기나 정의, 사랑 등의 일반적인 사회적 개념들을 새롭게 해석하고자 시도했음

다가올 미래의 기술사회 속에서의 인간의 조건에 대한 공통적인 고민을 했음

전문가에 따르면 4차 산업혁명은 데이터와 사물, 인간과 비인간 행위자들이 하나의 네트워크로 연결된 초연결성과 이 네트워크로 전송된 막대한 양의 데이터를 분석하여 일정한 패턴을 파악하는 초지능성, 그리고 이런 분석으로 미래를 판단하는 예측가능성이 특징. 인류의 기술발전사측면에서 거대한 스펙트럼의 일부라고 볼 수도 있으나, 적어도 최근 한국의 정부와 사회 전반의 분위기는 4차 산업혁명의 물결에 놀라고 또 대비하고 있는 듯 함. 이러한 변화 속에 문화예술의 방향성을 모색하고자 함.



청년 예술가에겐 동시대 한국의 현재 상황은 매우 쉽지 않은 생존게임을 하는 곳인 셈인데, 지난 14년간 예술 전공을 가르쳐오며

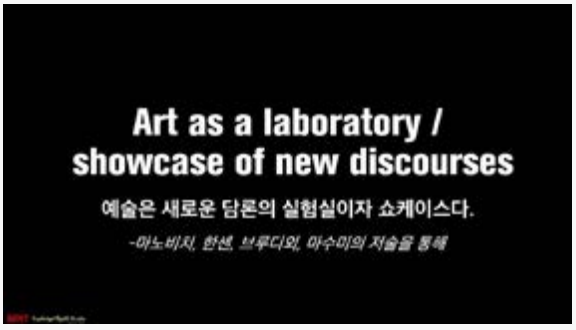
어떻게 예술가가 이 사회에서 살아남을 수 있을까? 4차 산업혁명이라는 기술과 산업으로부터의 변화의 바람이 대학 학령 인구 감소와 이에 따른 대학구조조정 속에서 예술 교육에 어떠한 긍정적인 동기들이 될 수 있을 것인가? 어떻게 우리 청년예술가들, 예술 지망생들이 그들이 하고자 하는 예술을 포기하지 않고 사회적 삶을 영유할 수 있을까?를 고민해왔음.

이 사회에서 예술은 어떠한 기능과
역할을 할 것인가?

더 나아가 어떻게 기술이 예술과 예술적 표현의
역량을 더 확장시킬 수 있을까에 대한 고민

예술은 그 자체로 존재의 이유가 되고,
실용적인 이유의 존재 유무를 떠나
인류의 삶에 필수적인 존재임

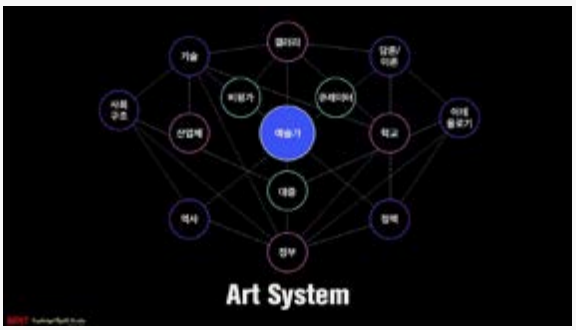
견고한 인간 사회의 구성체들 간에
풍족한 소통을 이끌어낼 사회적 틈으로서
존재한다는 니콜라스 부리오의 주장에 동감



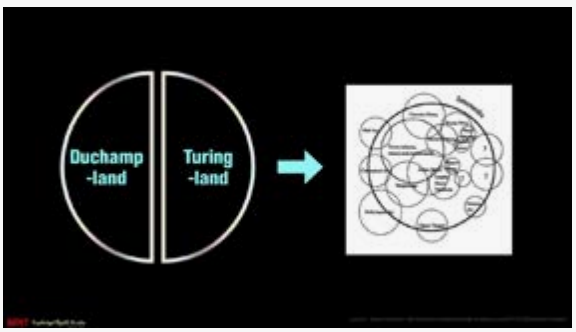
마노비치나 한센, 브루디외와 마수미처럼
저명한 미디어 문화 이론가들의 입장처럼
예술은 새로운 시대적 담론을 실험하는
실험실이자 그것을 보여주는 쇼케이스로 작동

예술은 무목적적이어도 됨
예술은 가치가 있음
예술은 유용함
예술은 추구되어야 마땅함
이라는 점을 끊임 없이 강조하고 있음

4차 산업혁명과 기술의 측면에서 오늘날의
예술 시스템은 예술가를 중심으로 다양한
주체와 기관의 네트워크로 구성되어 있음



뒤샹의 땅으로 상징화된 예술이나 튜링의
땅으로 상징화된 기술의 분리는 더 이상 의미가
없는 인터미디어의 환경이 만들어지고 있는 것



그렇기에 예술가는

보이지 않는 생각, 감각, 감성을 들춰
보이도록 하는 **제작자**이자,

정교한 기술과 매체를 활용할 수 있는 **기술자**,

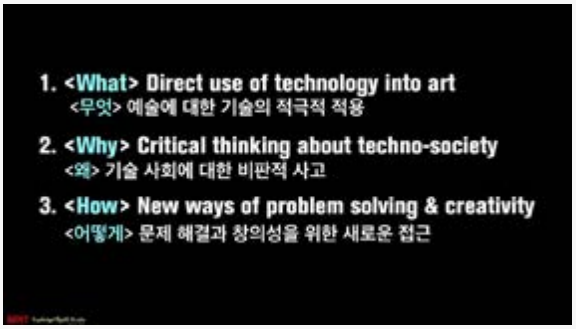
미적, 사회적 현상에 대한 비판과 담론의 생성을
할 수 있는 **비평가**이자,

미적, 사회적 현상에 대한 비평을 넘어 실천하는자,
또는 관계맺는자로서의 **액티비스트**

라고 생각됨

그러한 관점에서 4차 산업혁명을 어떻게
이해할 수 있을까, 우리의 문화예술 교육은
어떻게 대응해야 할 것인가

예술과 기술의 관계 측면에서
생각해 볼 것을 제안함



세가지 관점에서 4차 산업혁명의 시대
예술 교육을 접근하고자 함.

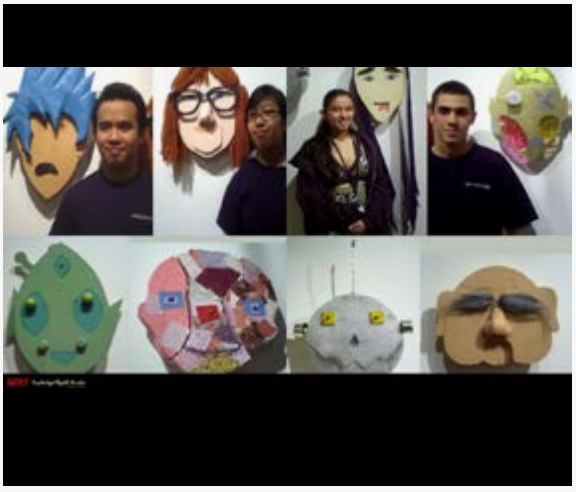
첫째, 무엇-관점에서 기술을 적극적으로
예술에 적용해 보는 시도.
즉, 어떻게 기술과 융합된 예술 교육의 내용과
목적은 무엇인가.

두번째는 왜-관점으로 테크노 사회가 가진
의미에 대한 비판적 논의의 시도.
즉, 오늘날의 4차 산업혁명의 사회가 당연히
무비판적으로 받아들여지지 않도록
비판적 시각에서 생각해 보는 것.

세번째로는 4차 산업혁명이 가져온 다양한
기술 변화 속에 어떻게 스스로 문제를 해결하고
창의성을 제고할 수 있을지에 대한 접근.
초연결과 초지능의 사회에서 창의성과 문제해
결력은 교육의 매우 큰 과제임.

아트보틱스 프로젝트는 여러가지 의미에서 총체적이고 혼종적이며 다학제적인 성격을 지니는데, 과학과 예술의 접점에서 전통적인 매체와 새로운 매체, 스크린과 소프트웨어 기반의 소프트(soft) 매체와 물리적이고 촉각적인 하드(hard) 매체의 결합을 통한 혼종적인 접근을 시도.

예술과 컴퓨터과학/로보틱스, 생물학, 물리학 등 다양한 전공의 대학생들이 이 수업을 통해 예술 매체와 컴퓨터 기반의 기술이 어떻게 결합 가능한가에 대해서 몸소 체험할 수 있었고, 학교와 지역의 커뮤니티가 함께 프로젝트를 진행함으로써 대학 고유의 영역을 벗어나 더욱 확장된 지역사회에서의 예술 실천으로 자연스럽게 옮아가면서.예술 매체와 컴퓨터 기반의 기술의 결합 가능성을 체험할 수 있고 확장된 범위의 예술실천으로 자리매김 했음



새로운 형태의 예술과 예술적 표현을 확장을 시도해 볼 뿐 아니라,기술과학의 입장에서도 creative computing이라는 접근이 가능했음. 갤러리와 지역 사회의 학교, 대학의 수업 공간이 한데 연결된 창조적 실험실이 만들어 질 수 있었고, 대학생들이 고등학생과 중학생들의 멘토가 됨으로써 협업하고 문제를 해결해 나갈 수 있는 상황을 만들어냄.

아트보틱스는 과학과 예술의 융합이라는 의미에서 학교와 지역사회, 갤러리, 대학생과 청소년들이 함께 협업한 하나의 융합적 예술 교육의 모델로서 의미가 있는데, 이는 기술을 직접적으로 예술에 적용한 시도로서 좋은 사례임. 이 프로젝트가 예술적 표현을 기술을 통해 새롭게 하는 것 이상으로 기술 사회에 대한 구성원의 고찰이 얼마나 깊이 있었는지, 또 참여자 스스로의 문제 해결과 창의성이라는 부분이 어떻게 보장 될 수 있었는지에 대해서는 생각해볼 필요가 있음.

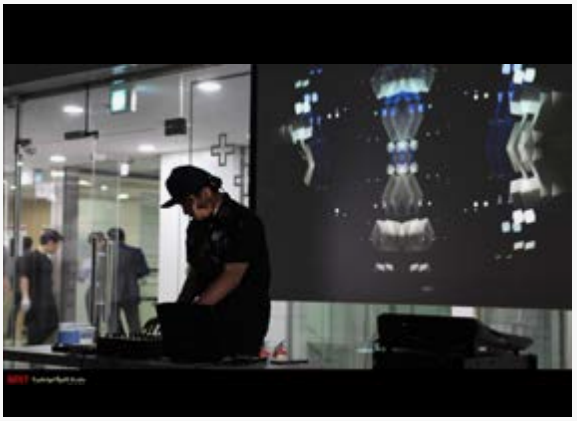
가령 우리가 한번 수업을 하게 되면 매번 프로젝트의 마지막 부분에 전시 행사를 기획하고, 수업은 그 프로젝트에 전시로 작품이 완성될 수 있도록 해야한다는 과제가 제시되는데, 이는 큰 동기부여일 뿐만 아니라 부담으로 작용하기도 함. 강사진 또한 전시라는 과업의 수행에 성취감과 더불어 많은 부담을 느끼게 되는데, 기술사회에 대한 통찰과 비판적 토론이 이 프로젝트를 통해서는 잘 이루어지지 않았던 것을 아쉬운 점으로 이야기해볼 수 있음.

또 하나의 사례로 SMIT의 교육 모델이 있는데 이 학교는 뉴미디어를 중심으로 미디어공학과 예술, 인문사회 분야가 함께 결합된 창의적이고 혁신적인 융합교육을 강조해온 대학원 중심의 대학임.
학부 시절 예술관련 교육을 받지 않은 채 콘텐츠 산업이나 문화예술 관련 업종에 종사하는 재직자들과 회화나 조소 등 전통적인 매체를 전공했다가 기술과 결합된 미디어아트로 진입하고자 학업을 시작하는 학생들 등 다양한 학생들이 재학중.

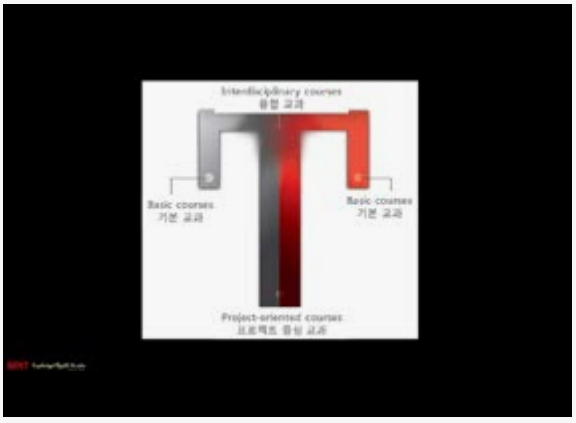
학교는 예술, 공학, 인문사회 관련 전공간 문턱을 최대한 낮추고자 수업을 모든 전공의 학생들이 들을 수 있도록 개방했고, 자유로운 네트워킹을 강조 . 뉴미디어와 예술의 융합, 인문사회학적 사고, 문제 해결력과 창의력등 앞서 소개한 3가지의 문화예술 교육 방향을 학제로 추구하고 있음.

매학기 뉴미디어파티라는 과제전을 열어 학생들의 작품을 실제 전시나 공연등의 형식으로 선보이고 공유하고 있음.

어떻게 제대로 된 융합 예술 교육을 할 수 있을까에 대한 고민은 예술적으로 충분히 완성도가 높은 학생들이 기술을 새롭게 배우고 그것을 적용해 완성도가 높은 작품을 해내는 것은 매우 어려운 일이고, 너무 넓고 얕은 경험은 깊이 있고 완성도 높은 결과를 만들 수 없었고, 또 한 분야에 깊이만 더하게 되었을 때는 결국 타 분야를 이해하는 한계가 있었음.



합의 된 해결책은 세 개의 레이어로 교과를 구성하여 예술과 과학의 기초적인 학문 단위 교과와 다학제의 교과가 융합적으로 결합된 혼종적 성격의 융합 교과, 그리고 이를 거쳐 프로젝트 형식으로 문제 해결과 창의적 해법을 만들어내는 교과로서 심화 교과 체제를 만드는 것



<로봇을 이겨라>도 피지컬 컴퓨팅 등의 기초교과와 컴퓨테이셔널 실험 영상 등의 학제간 융합 수업을 마친 학생들이 <피지컬 & 로보틱 미디어 아트>라는 심화 교과를 수강하면서 함께 진행된 프로젝트였음. 학교의 교육은 학교 밖으로 자연스럽게 표출되어 나올 수 있었고, 안무가와 연출가 등 다양한 장르의 예술가들과 학생들간의 협업이 가능했음. 학교는 예술의 장이 형성될 수 있는 하나의 맥락으로서 교수는 컨설턴트로서의 역할을 할 수 있음.

예술은 과학과 기술을 단순히 사용함으로써 표현의 확장을 이루는 것 만큼, 과정이 가진 의미에 대한 사유가 동반되어야 하는데 이러한 비판적이고 주도적인 사고와 과정에서 진정한 문제 해결과 창의성을 담보할 것임. 궁극적으로 예술의 접근성을 어떻게 제고할 수 있을까?

오늘날 기술환경 속 예술 교육은 일방향적 지도와 참여자의 수용이 아닌 적극적이고 주도적인 문제 해결과 예술적 과정이 일어날 수 있는 기회의 장을 제공한다는 데에 더 큰 의의가 있음. 먼저 예술을 중심으로 한 다양한 주체들 간 유연한 네트워크를 통해 만날 수 있는 장이 필요하고, 이것을 가장 잘 이끌 수 있는 주체는 학교와 지역의 문화센터 그리고 문화예술 기관. 예술 지도자는 참가자의 필요를 맞추어 주고, 다양한 기회를 만날 수 있는 조정자의 역할을 해야함.

예술이 가진 무목적성의 목적성을 상기하며, 창의적 해법이 산업적 의미나, 어떠한 편리에 부합하지 않아도 된다는 믿음이 깔려 있을 때 비로소 실용적 목적을 내려놓고 예술의 근본에서 부터 자유로운 탐험과 놀이가 가능해짐

지역과 사회, 공학과 예술, 인문사회의 영역을 횡단하고자 하는 노력과, 같은 세대, 문화권 뿐만 아닌 배경의 차이를 둔 사람들간에 소통과 네트워크는 더 큰 시너지와 새로운 가능성을 열어줌. 또한 온라인과 오프라인 플랫폼의 연결과 오픈 커뮤티의 활성화도 예술의 접근성을 높이는 좋은 기획이 될 것임.

이제껏 기술을 산업적 필요에서 예술 창작을 위한 도구적 목적에서 활용하는데 익숙했으나앞으로의 사회에서 기술은 인간의 삶과 땔래야 땔 수 없는 관계 속에 있으며 기술이 가진 사회적 의미, 알고리즘 사회가 가진 정치적 위험성 등을 외면할 수는 없는 바, 예술 교육에서도 이러한 문제는 함께 다루어져야 할 중요한 부분임

발제 2.

예술, 과학과 기술 @창의미디어학부(SCM): 참여형 커리큘럼을 위하여

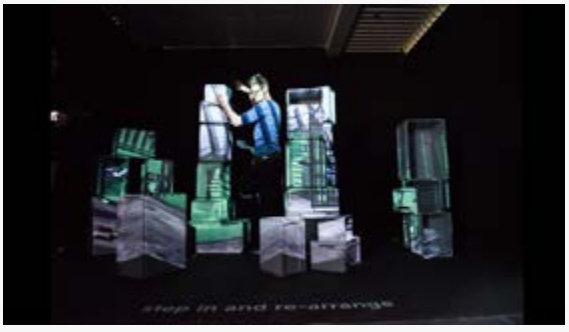
리차드 윌리엄 앨런

홍콩시티대 창의미디어대학, 인터렉티브미디어센터

Art, Science, and Technology@SCM:
Towards a Participatory Curriculum

Richard William Allen,
Chair Professor of School of Creative Media, Hong Kong City University

홍콩시티대학교의 창의미디어학부는 20주년을 기념하고 있음. 컴퓨터를 기반으로 미디어아트 활동을 육성·발전시키기 위해서 설립. 1998년에 설립될 당시에 영화·사진·음악 창작 등과 같은 전통적 활동들이 디지털 사운드와 이미지 메이킹으로 급속도로 변해 나가고 있었고, 게임, 인터렉티브 설치, 프로젝션 매핑 기술에 음향 예술, 등 새로운 분야가 부상하는 중이었음. 이 같은 흐름에 따라서 아시아에서 새로운 미디어아트가 꽃필 수 있는 방향으로 나아가고자 설립이 되었던 것

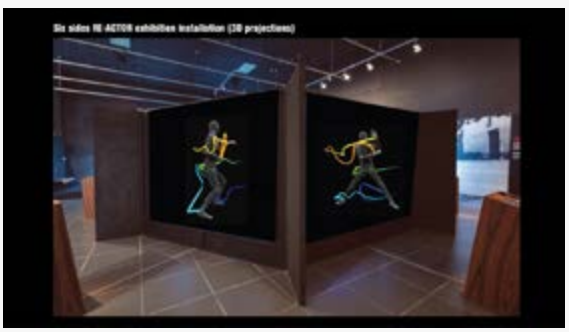


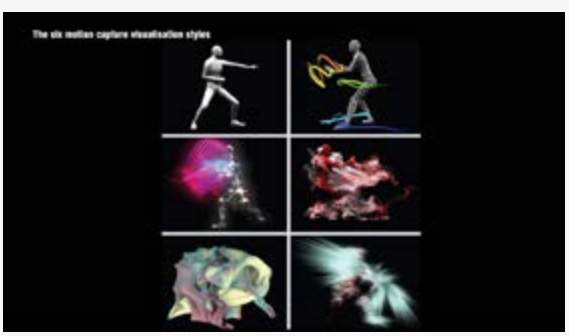
선구자적인 뉴미디어 아티스트인 제프리 쇼 교수는 가시적·비가시적 문화유산의 디지털 보존 및 전시 분야의 선구적 활동을 이어오신 분. 중국의 돈황동굴 작업도 하셨는데, 3D 몰입형 interactive 환경을 구현하시기도 했음. HAKKA KUNG FU(客家功夫)라는 작품을 한 것인데, 쿵푸 아티스트의 움직임을 모션캡처한 것이고, 여러 가지 혁신적인 방법들을 이용해서 모션캡처 데이터를 디스플레이했음. 학장으로 일을 하시면서 창의미디어학부에 여러 가지 변화들을 가져오기도 했음. 커리큘럼을 계속 혁신해나가는 데 있어서 기본적인 원칙 세 가지를 소개하고자 함.

첫 번째로는 균형. 전통적인 학교 기반의 교육, 예를 들어서 영화나 사진 등에서 이러한 전통적인 교육과 다학제교육 간에 균형을 어떻게 맞출 것인가. 미디어 실습에 있어서 학생들이 역량을 함양할 수 있도록 다학제 교육이 필요할 텐데, 어떻게 이 둘의 균형을 맞출 것인가가 첫 번째 원칙.

두 번째로는 학생들이 새로운 미디어아트와 그리고 디자인을 실습하기 위해서 어떠한 컴퓨팅 교육이 제공되어야 할 것인가라는 것.

세 번째는 커리큘럼에 있어서 과학의 역할은 무엇인가에 대한 것. 굉장히 기술 집약적인 미디어아트 스쿨에서 주로 커리큘럼이 예술 실습과 기초교양에 의해서 정해지는데, 이런 학교에서 과학교육과 과학의 역할은 무엇인가를 고민하면서 커리큘럼을 계속 혁신해왔음. 우리의 커리큘럼은 무엇보다도 21세기에 급진적으로 변화하는 미디어 행위의 특징을 반영하고, 또 그에 따라 조정하는 방향으로 커리큘럼의 혁신이 이루어졌음.





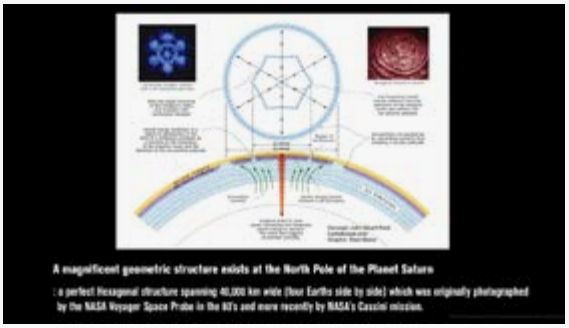
뉴 미디어 예술 및 과학학사학위 프로그램 BAS학사학위는 최근의 과학기술의 급진적 변화에 대응하여, 또 그 같은 변화에 발맞춰서 새로운 예술트레이닝을 받도록 설계됨. 이 학위는 2012년에 헥터 로드리게스 박사가 구성함.

인문학 학자로 커리어를 시작했지만 현재는 디지털미디어 아트 창작활동을 하고 계신 분이고, 컴퓨터연구 과학자이자 뉴미디어 아티스트인 미우 링 램(Miu-Ling Lam) 박사와 이끌고 있음.

BAS의 목표는 새로운 기술과 재료를 창의적으로 활용하도록 장려하는 것이며, 과학 및 연산사고를 활용하도록 하여서 컴퓨터 기반의 예술작품 및 인터렉티브한 작품을 다학제적 접근방식으로 만들도록 장려하는 것

BAS의 커리큘럼 디자인은 다섯 가지의 원칙을 중심으로 구성되어 있는데 첫 번째로는 예술과 과학 간에 창의적인 융합을 통한 다학제성. 두 번째로는 참여형 과학이고, 세 번째는 직접 실습하는 참여를 통한 학습. 네 번째는 협업적 학습이고, 다섯 번째는 뉴미디어의 창조임.

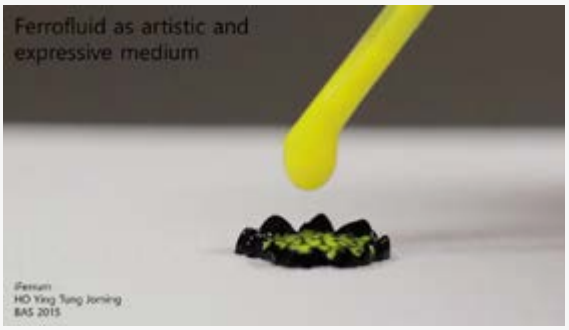
우선 첫 번째 예술과 과학 간에 창의적인 융합을 통한 다학제성에 대해서는, 학생들이 모호하게 과학의 영감을 받아서 예술작품을 만들어서는 안 된다는 것. 예를 들어서 한 학생이 양자역학의 불확실성 원칙에 대해서 듣고는 과학적 이론에 대한 이해가 전혀 없는 상태에서 불확실성에 대한 작품을 만들면 안 된다는 것임. BAS는 이보다는 더 깊이 있는 과학적 참여를 장려하도록 설계. 그래서 학생들이 물리적 재료, 절차 및 개념을 재료과학이나 또는 생물학과 같은 비예술 부문에 대한 이해를 바탕으로 작품을 만들게 됨. 이상적으로는 과학이 학생들의 예술적 가치실현에 기여할 뿐만 아니라 그들의 비전에 영향을 미치거나 전환시키는 것으로써 이를 위해서는 단순히 이론학습뿐만 아니라 이론이 행위로 이어지고 실현될 수 있도록 학생이 기술적 스킬을 특정 수준까지 통달해야함.

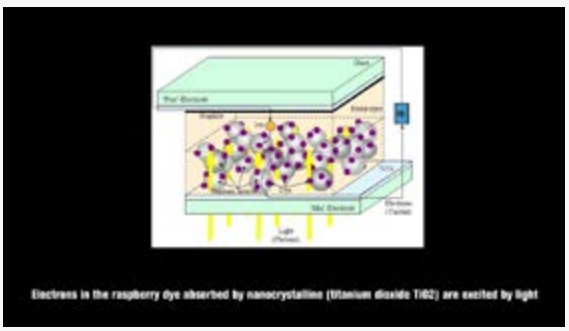


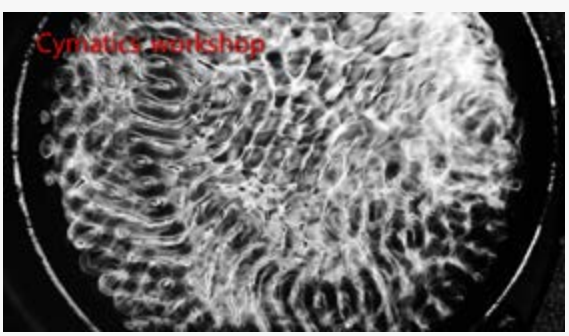
이는 과학기술에 익숙하지 않은 학생들에게도 겉으로 보이는 것만큼 복잡하고 두려운 일이 아닐 수 있음. 예를 들어서 램 박사는 한 수업에서 학생들에게 자기력의 원칙을 가르치며 학생들이 자기력을 이용해서 어떻게 흥미로운 예술작품을 만들 수 있는지를 가르침. 한 학생은 액체자석을 붓으로 활용하며 전자석원리를 이용한 시스템을 만들었는데, 액체자석의 전자기성질을 이용해서 캔버스 위에 역동적인 패턴을 만들어 내도록 한 것임. 또 다른 학생은 자기교반기를 변형해서 회전하는 팽이의 움직임을 통제하도록 했으나 쓰러지지 않고 끊임없이 회전하는 하나의 설치미술작품이 탄생함. 또 DIY 유기 태양전지 워크숍에서는 학생들이 산딸기주스와 같은 천연 염료를 이용해서 태양전지를 직접 만들어보기도 했고 사이메틱스 수업시간에는 램 박사가 소리의 기본물리학을 가르친 후 학생들이 소리와 진동을 시각화하는 기법을 개발해서 자신의 예술창작활동에 적용하도록 했음

둘째, BAS는 과학이 대중들에게 개방되어 있어야 함을 강조. 일반 대중은 과거에도 현대과학에 대한 지식을 보유하지 못했지만 컴퓨팅의 발전으로 상황은 더욱 심각해졌다고 할 수 있음. 시민들은 자신들 삶의 모든 영역에 영향을 미치는 이론이나 기술에 대한 정보를 제대로 제공받지 못하면서 민주주의 결핍이 일어남. 이에 과학과 대중 간 커뮤니케이션 채널을 발전시키는 것이고, 이때 예술가가 특별한 역할을 담당할 수 있음

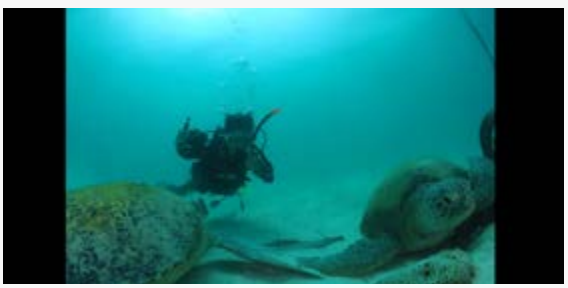
실천을 통한 학습이 이루어진 과학지식을 활용한 예술행위를 통해서, 전문가가 아닌 일반인도 과학을 이해하게 되고, 이 지식을 더 넓은 세계로 전파하게 됨







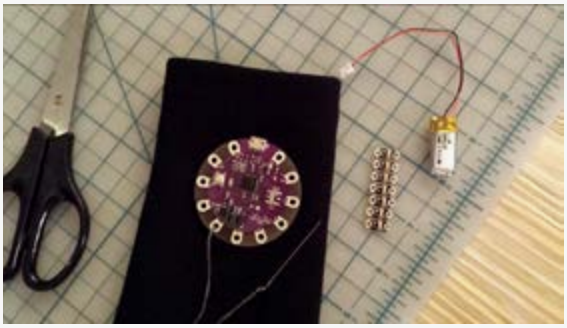
그래서 SCM 교육에 이 같은 특징을 살펴볼 수 있는 좋은 예가 스콧 헤셀의 The Extreme Environments Program임. 발견 중심의 교육을 강조하는 매우 혁신적인 예술연구 프로그램으로 학생들은 매주 취약하고 위기에 처한 생태계로 들어가서 이미 그곳에서 작업하고 있는 과학자들과 협업하여 환경 관련 데이터를 수집하고 그 데이터를 이용하여 새로운 미디어작품이나 게임 애플리케이션, 인터렉티브 시네마, 사진 및 비디오설치물 등을 만들게 됨. 환경의 영향을 받는 새로운 유형의 작품이 만들어질뿐만 아니라 보다 많은 대중에게 환경 관련 과학적 정보를 제공하는 새로운 방법을 열어줌. 학생들은 과학적 탐구에 대해서 배우고 이 탐구를 통하여 의미 있는 예술작품을 만들어 보다 많은 사람들과 소통하는 법을 배우는, 자신의 인생을 바꿔놓는 경험을 하게 됨

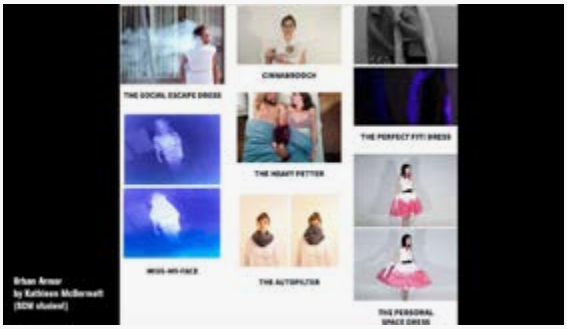


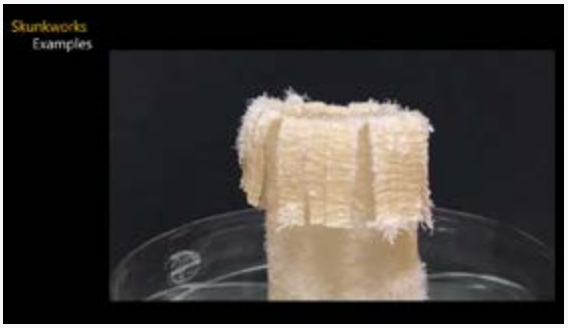
세 번째 원칙은 직접 실천을 통해 얻게 되는 구성주의적 개념의 지식. 과학적 배경지식이 없는 학생들에게 컴퓨테이션을 가르치는 것은 쉽지 않은 일. 우리는 컴퓨터의 기본개념을 가르칠 때 직감적으로 학생들이 받아들이고 직접 자신의 실습에 적용될 수 있도록 가르치고 있음. 학생들이 서서히 예시와 실습을 통해서 자신의 스킬을 발전시키도록 함.

더 나아가서 실제 과학활동이 진행되는 연구실에서 실습을 하도록 하는데, 생물학, 화학 혹은 물리학 연구실에서 실험을 하고 데이터를 분석하기도 하고, 또 과학자들과 팀을 구성하여 연구를 진행하거나 또는 아트스튜디오에 연구실과 같은 환경을 조성하기도 함.

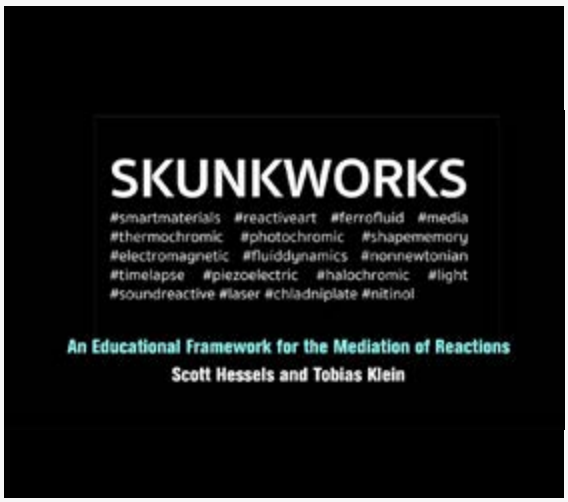
또 웨어러블(Wearable) 기술 시간에는 램 박사의 학생들은 전자와 관련된 기본원칙을 배워서 아두이노(Arduino)와 같은 웨어러블 툴킷(toolkit)을 프로그래밍하고 활용할 수 있게 됨. 전기가 전도되는 실로 의류에 부착이 되는데 그 안에는 전원장치가 들어 있고. 유무선 콤비네이션과 관련된 바이오센싱, 온도에 따라 색이 바뀌는 소재와 같은 스마트 재료가 들어 있음. 새로운 기술을 배우면서 새로운 예술 및 디자인 유형을 탐구. 보다 많은 지역 사회의 일원들의 도움을 받을 수 있는 새로운 구상을 하도록 장려함. 우리의 네 번째 원칙은 협업적 학습과 연계되어 있음. 학생들이 자신들의 지식의 한계선에서 지속적인 작업 가운데 리스크 테이킹을 하며 창의적인 시행착오 과정을 겪으면서 익숙지 않은 과학적 지식을 자신의 예술활동과 통합시키도록 장려하는데, 이렇게 성장을 돕는 학습환경을 확립하는 것이 중요. 실패도 허용할 수 있는 것도 아주 중요. 함께 문제를 풀어나가면서 해법을 찾는 협업적 학습의 장을 제공하는 것.

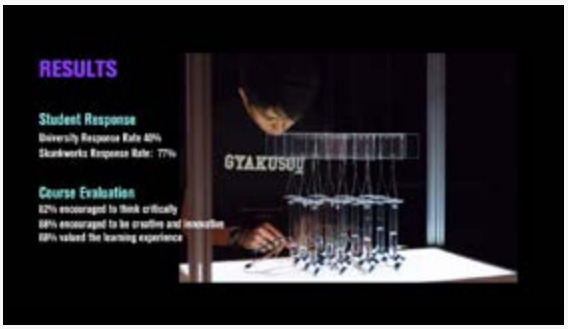


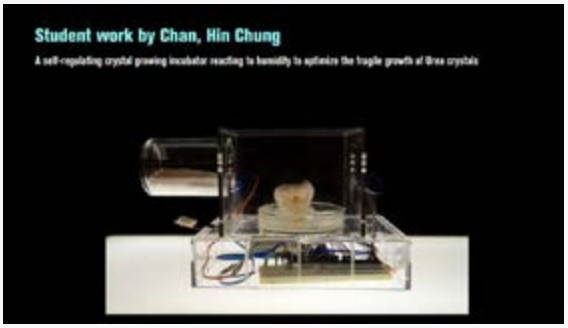




혁신적인 SKUNKWORKS 커리큘럼이 좋은 예임,







마지막 원칙은 진정한 뉴미디어의 창조.
새로운 기술은 과거 예술에 활용된 적이 없는 상징적 시스템이나 재료를 이용하여 예술을 창작할 수 있는 전례 없는 기회를 제공해줌. 새로운 미디어의 창의적 발전을 커리큘럼에 반영할 수 있는 방법 중 하나가 컴퓨테이션의 새로운 맥락이나 환경 속에 적용시키는 것.
그러나 뉴미디어의 창조를 위해서 전혀 새로운 예술적 미디어를 꼭 창조해야 하는 것은 아니고,
이미 존재하는 미디어를 다르게 변형하거나 확장하여 기술에 접목시킬 수 있음.

몇 가지 도전 과제들 중 하나는 장기적 지속가능성과 관련된 것. 또 하나는 예술 및 과학적 작업을 위해서 필요한 다양한 자원들을 학생들이 사용할 수 있도록 확보하는 것. 과학실험이나 장비 등에 대한 접근.
또 다른 도전과제는 지역사회에는 아직은 예술과 과학에 대해서 친숙한 사람들이 아주 많지는 않다는 점인데, SCM에서는 이런 문제들을 해결하기 위해서 중·고등학교에서 설명회도 열고 워크숍을 개최하고 있음. 최근 기계학습과 예술과 관련된 워크숍을 개최했는데, 200여 명의 일반 대중들이 참석 신청을 했었고 대규모 컴퍼런스를 컴퓨테이션 기반의 미디어아트를 내년 1월 달에 개최를 하게 될텐데 예술가와 학자들의 참여도 권장하고 있음

발제 3.

팀랩의
디지털 아트

타쿠야 타케이
teamLab

Digital Art by teamLab

Takuya Takei, teamLab

발제 요약문

teamLab은 동경을 기반으로 두고 있는 예술그룹으로서 그래픽 디자이너, 3D 애니메이터, 건축가, 프로젝트 매니저 등 다양한 분야의 전문가들 400여명과 협업하고 있음. teamLab이 어떻게 작품을 만들어내는지, 또 동시에 사람들에게 예술을 통해 어떻게 영향력을 미치고자 하는지에 대해 말하고자 함

첫 번째 개념은 팀랩의 작품들은 아트 속에 몸을 던지게 한다는 것임. 물리적 경계선을 예술을 통해 무너뜨리고자함. 관련 작품 크리스털 유니버스는 전체 공간을 LED 스트링으로 채워 넣고 마치 미로와 같이 만들어 자유롭게 돌아다닐 수가 있고 또 상호작용 하도록 함.

돌아다니는 사람의 위치나 행동이 작품 자체에 영향을 미침. 벽과 바닥이 거울로 되어 있어 마치 공중에 떠다니는 듯한 느낌이 들고 사람 자체가 예술에 변화를 일으키게 되기 때문에 관람객과 관람객 사이의 경계도 모호해짐.

또다른 사례는 바로 물 표면의 프로젝션. 물을 밟고 다닐 수 있고, 물 표면에 프로젝션이 되고 있기 때문에 사람과 작품이 상호작용을 하게 됨. 여기에 잉어가 관람객과 부딪혀 꽃이 되고, 벽면에 거울을 설치해 두어 무한대로 보이는 효과가 있음. 상호작용의 장점 중 하나가 바로 물을 사용했다는 점임. 물을 사용하게 되면 사람들이 실제로 물의 느낌을 얻을 수 있으므로, 진정한 의미의 몰입이 이루어질 수 있고, 신체를 이용한 몰입이 이루어질 수 있음. 작품을 즐길 때 우리 자신과 다른 사람 간에 경계가 모호해지고 설치 자체의 일부가 된다는 느낌을 다른 관람객들과 함께 누릴 수 있음.

다음 작품은 꽃이 떨어지는 유니버스와 같은 작품으로 화면은 돔 형태이고 바닥은 거울로 구성되어 있어 여러 방향으로 프로젝션을 활용해, 사람들이 마치 공중에 떠다니는 느낌을 갖도록 함. 같은 효과를 어떻게 보면 가상현실에서도 누릴 수 있지만 물리적인 설치를 통해서 가상현실과 같은 느낌을 받자라는 것을 목표로 설치된 작품. 뇌만 관련이 되어 있는 가상현실과는 다르게 이와 같은 방법으로는 신체 전체가 포함이 될 수가 있고, 작품을 다른 관람객들과 함께 즐길 수도 있음. 공간과 관람객 간에 경계선, 그리고 관람객과 관람객 간의 경계선을 모호하게 만드는 것임.

다음 작품은 LED나 프로젝션이 아닌, 실제 꽃 3천 송이를 천장에 걸어 두고, 모니터를 통해 관람객과의 거리에 따라 꽃의 높이를 계속 조절하여, 관람객이 꽃에 둘러싸인 느낌을 받도록 하였음.

두 번째 개념은 작품의 경계를 허무는 것임. 예를 들어서 어떤 작품이 있을 때는 캔버스를 예술가가 고르고 그 캔버스 위에서 예술가가 뭔가를 표현함. 그렇기 때문에 캔버스의 경계가 그 작가의 표현의 경계가 되기도 함. 작가는 그 제한된 공간 안에서 작품을 표현하게 되지만 디지털아트에서는 이와 같은 경계를 넘어설 수 있음. 나비 프로젝션을 이용한 작품이 예시가 될 수 있음. 나비는 프로젝션 형태인데, 뒤쪽에 보면 검정색 모니터가 있어 모니터와 프로젝션이 같이 일어나기 때문에 자유롭게 모니터와 프로젝션 사이를 넘나들 수 있음. 디지털 아트의 세상 안에서는 작품이 단순히 물리적 캔버스 혹은 화면 밖으로도 나갈 수가 있는 것임.

이 작품 같은 경우에는 6개의 독립적 작품을 함께한 것으로, 폭포, 꽃, 나비, 그리고 서예 등이 결합된 형태로, 작품들을 하나하나 별도의 공간에 전시할 수도 있지만 6개의 작품을 같이 전시하였음. 아티스트가 새로운 작품을 발표할 때 작품을 명확하게 나누어서 관람을 하고 전시를 하지만, 그렇지만 이와 같은 형태는 모든 작품이 같이 전시될 수가 있음. 물리적인 경계에 집착할 필요가 없기 때문임.

또한 저희의 새로운 동경에서의 실험에 대해서 말하고 싶음. 6월 21일 1만 제곱미터의 대형전시를 동경에서 진행할 예정임. 40여 개의 작품이 한 공간에서 경계가 없다는 개념을 가지고 동시에 전시됨. 꽃으로 이루어진 동물도 등장하며, 동시에 이러한 다양한 개별적 작품들이 연결됨. 서로 연결을 시키게 되면 서로의 작품을 넘나들면서 걸어 다니는 형상으로 설치가 될 예정임

세 번 째 주요 개념은 상호작용이 가능한 디지털아트는 사람들 간의 관계를 개선한다라는 점임. 사람과 꽃이라는 인터렉티브한 작품이 예시가 됨. 바닥과 벽면에 꽃이 있고 사람들이 가만히 있으면 발쪽에 꽃이 피어나는 것을 볼 수 있음. 그리고 걸어 다니게 된다면 꽃이 더 멀어지고 또 시들게 되는데, 보통 굉장히 아름답게 꽃으로 가득 차 있음. 개관 당일 굉장히 많은 사람이 들어오고 다 같이 움직였기 때문에 모든 꽃이 사라지는 사고가 있었음. 이 사고는 굉장히 흥미롭게 사건이 전개되었는데, 서로 모르는 사람들이지만 이야기를 시작하게 되었고, 일부가 바깥으로 움직이면서 꽃이 다시 피어났음. 다 같이 와~ 하는 순간들을 공유할 수 있었음.

세계에서 가장 유명한 작품 중의 하나인 모나리자를 실제 보러 가면 이렇게 많은 사람들이 앞에 있어, 내가 모나리자를 감상하는 데 방해가 된다 라고 생각하기 마련임. 그러나 디지털아트에서는 다름. 아이들이 심지어 뛰어다니지만, 뛰어다니면서 더 작품이 아름다워지기 때문에 그래서 함께한 아이들과 같이 감상을 하고 관람을 할 수가 있음.

심지어 누워서 잠을 자며 꽃을 많이 피워내 작품을 더욱 아름답게 만들 수도 있음. 모나리자 앞에 이렇게 누워 있다면 당연히 보안관들이 들어와서 쫓아냈을 것임. 이것이야말로 디지털아트와 기존의 작품과의 차이점을 보여준다고 생각함. 팀랩에서 작품의 가능성에 대한 생각임. 이것은 굉장히 유명한 분들의 초상화로, 모두가 과학자나, 예술가로 인간의 세계관을 바꾸어 놓았기 때문에, 역사에 이름이 남아 있음. 과학자가 새로운 물리법칙을 발견해 세상을 다르게 보게 만들듯, 예술가도 그러한 변화를 일으킬 수 있다라고 생각함. 18세기에 비를 실제로 그림에 그려 넣으면서 영감을 준 일본의 작품과 마릴린 먼로를 깡통수프로 표현한 앤디워홀의 작품이 예술가가 사람들의 시각과 세계관을 바꾸고, 세상과 업계를 바꾼 혁신의 예시가 될 수 있음.

팀랩 같은 경우에는 디지털혁명의 정중앙에 있다고 생각하며, 디지털 혁명, 디지털기술은 새로운 가치관을 만들어낼 것이라 생각함. 팀랩은 이와 같이 새로운 가치의 기준을 제시하기 위해 노력하고자 함.

발제 4-1.

참여형 미디어 아트 :
예술, 기술, 그리고 더 나은 삶

PluginHUMAN
저스틴 드와이어

Participatory Media Art:
Art, Technology and Wellbeing
PluginHUMAN, Justin Dwyer

저스틴 드와이어 (PluginHUMAN) :
PluginHUMAN의 저스틴 드와이어로, PluginHUMAN의 아티스트이자 디자이너이며 베티 서전트와 함께 PluginHUMAN의 크리에이티브 디렉터로 활동 중임.

PluginHUMAN은 사람들이 삶 속에서의 긍정적 변화를 경험할 수 있도록 기술을 활용하고 창의적 활동들을 이어가고 있으며, 또 사람들에게 예술과 기술은 어떻게 사람들이 사회적·물리적으로 연결될 수 있게 도와주는가에 대한 질문을 던지고, 답을 찾기 위한 프로젝트를 진행해왔음.

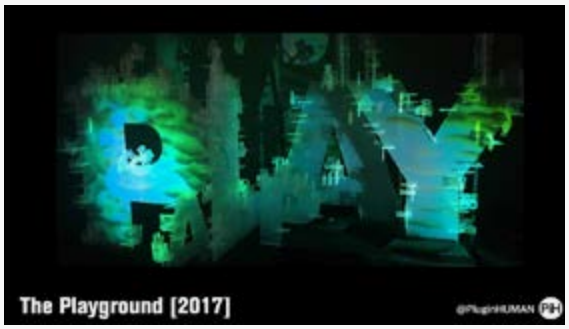
2016년 제작된 '스토리텔링 머신'은 미디어아트 설치 작품으로 여러 가지 인풋을 활용해 자동화된 스토리를 만들어내는 설치작품임. 노인층에서 아이들, 일반인들이 많이 참여를 하여 그들의 기여가 이 작품으로 이어질 수 있도록 했음. 여러 워크숍을 세계 곳곳에서 진행하여, 사람들에게 자신만의 의미 있는 아주 짧은 스토리를 쓰는 방법을 소개하였음.

디지털시대에는 간결하게 글을 잘 쓸 수 있는 능력이 중요하다고 생각해서, 다양한 문화의 사람들은 자신의 인생에서 경험한 이야기들을 소개하면서 이것을 마이크로 스토리 형식으로 풀어나갔음.

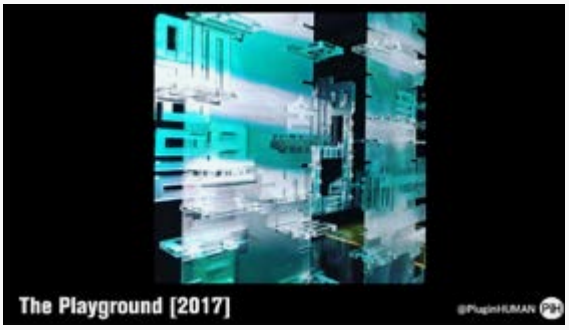
또 기술로 인해서 사람들의 사회적 참여가 오히려 어려워지는 경우가 있다는 것을 알고 이를 바꿔나가고, 우리를 위해 기술을 활용하고자 했음. 즉 기술을 위해서 우리가 이용되는 것이 아니라 우리를 위해서 기술을 사용하고 우리의 작품을 통해서 청중들이 사회적 참여를 할 수 있도록 함. 스토리텔링 머신에서는 참가자들이 자신들이 그린 여러 형태 크기의 그림 캐릭터들을 그리고, 기계가 임의로 참가자들의정보를 축적한 뒤, 데이터를 준 크리에이터와 이야기를 선별해서 세계 여러 지역을 배경으로 한 미디어화면에 제시하였음.

동영상 감상

PluginHUMAN이 이 작품을 끝냈을 때 사람들의 사회적 참여를 이끌어내는 데 성공했다고 생각했으나 직접적 참여를 더 많이 이끌어내고 싶었음. 2017년에는 플레이그라운드, 놀이터라는 레이저로 절단한 아크릴과 프로젝션 매핑기술을 활용한 참여적 미디어아트 작품을 발표함. 레이저로 절단한 아크릴 조각들을 전시장 안에 숨겨 두었고, 대중들이 이와 같은 작은 작품의 파편들을 찾아내는 데 소셜미디어상의 단서를 이용하거나 인쇄된 지도에 나와 있는 단서를 활용하였음. 전시공간을 탐색하면서 파편들을 찾아서 가져와서 미리 세워둔 조각상의 뼈대에 끼워놓으면서 예술작품에 참여하게 됨.



광주에서 진행했던 전시의 경우 참여자들이 자신들이 속한 도시환경과 연결될 수 있도록 하여, 자신과 또 자신의 주변과 재미있게 교류할 수 있도록 하기도 했음.

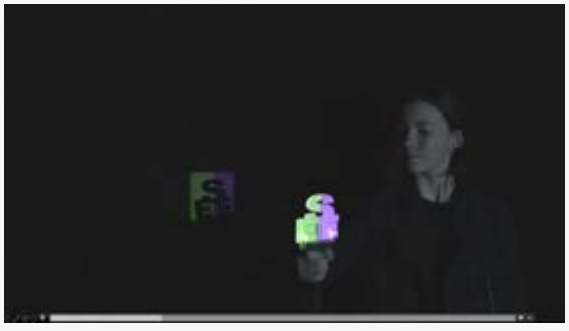


호주에서 이 프로젝트를 진행했을 때 화면의 아이는 가족과 매일같이 찾아와서 저희가 숨겨놓은 파편들을 찾았고, "이 조각 파편들을 찾을 때마다 제 자신을 찾는 것 같으며, 이 조각을 연결할 때마다 가족을 이루는 것 같다. 그리고 또 이 조각 파편들의 작품을 연결할 때는 마을을 만들어 나가는 느낌이 든다."는 이야기를 남겼음.

여러 사진도 소셜미디어에 업로드를 하여, 조각의 파편을 찾았을 때 참가자들이 직접 찍은 사진을 프로젝션 매핑기술, 바이브 가상현실 트레킹 시스템 등의 기술을 통해 작품에 반영하는 상호작용을 보여주기도 했음.

이후 너무 기술을 복잡하게 적용하지 않는, 조금 더 단순한, 보다 유연한 작품을 만들고자 했음. 놀이터와 비슷한 작품인 Word Tree는, 사람들이 소셜미디어나 인쇄된 지도상에서 단서를 찾아와서 함께 조각을 만들어나가는 유사한 점과 색을 입힌 아크릴 활용, 어느 곳에나 조각상을 설치할 수 있도록 하는 차이점을 가짐.

PluginHUMAN은 사람들이 기술과 더욱 가까워질 수 있는 경험을 제공하고자 함.



발제 4-2.

참여형 미디어 아트 :
예술, 기술, 그리고 더 나은 삶

PluginHUMAN
베티 서전트

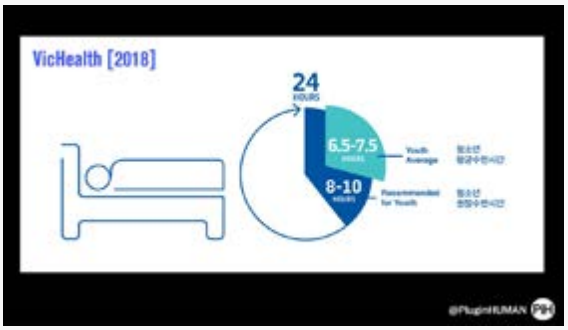
Participatory Media Art:
Art, Technology and Wellbeing

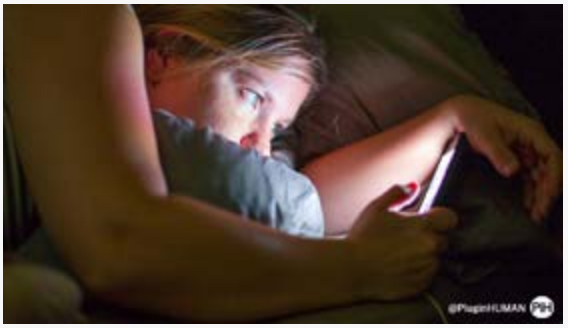
PluginHUMAN, Betty Sargeant

베티 서전트 (PluginHUMAN) :
PluginHUMAN의 크리에이티브디렉터로서 저스틴 드와이어와 함께 활동하고 있음. PluginHUMAN에서는 기술과 창조적 행위를 통해서 사람들의 삶 속에서 긍정적 변화를 경험하는 데 도움을 주고자 함. PluginHUMAN은 이 복잡한 아이디어를 단순화시켜서 누구나 이해할 수 있도록 만들고자 하는 목표를 가지고 있음.

오늘의 대표적인 프로젝트로는 '드림 2.2'를 소개하고자 함.

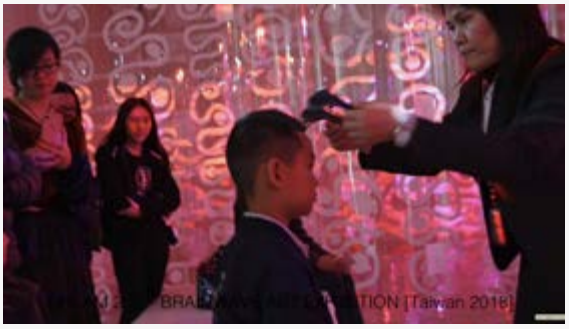
뇌파아트시스템을 설계해 몰입형 예술작품과 공공워크숍으로 활용했음. 예술과 기술이 우리 삶을 어떻게 개선시키는가에 주목하면서, 식단, 운동과 더불어 건강의 3대 축인 수면에 관심을 갖게 되었음. 사람들은 바쁘고 또 여러 기기를 사용하기 때문에 수면이 그렇게 중요하지 않다고 생각할 수도 있으나, 호주와 한국에서는 수면 부족 현상이 심각함. 수면의 부족은 우울증과 불안,자살 충동 등 정신건강에도 영향을 끼침.





작품을 통해서 우리 정신이 휴식을 더 취할 수 있도록 수면에 대한 교육을 제공할 수 있는 작품을 만들고자 했음. EEG 기술을 활용하여 뇌 속에서 일어나고 있는 전기활동을 읽고, 뇌파 활동을 실제로 시각화하고자 했음.
뇌 속에서 일어나는 일을 가시적으로 보여주는 그래프를 활용하고, 우리의 뇌 속에서 일어나는 일을 아름답게 표현하고자 했음.

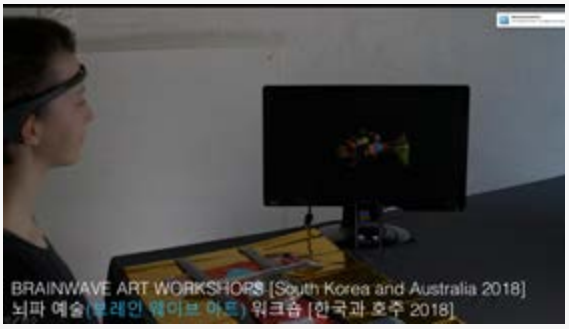
대만의 미술관에서 진행한 전시회에서는 브레인웨이브아트를 활용하여 뇌파를 표현했고, 이 뇌파는 여러 패턴을 보이면서 설치작품으로 전시되었음.
참여한 사람들이 잠시 멈춰서 휴식을 취하고 깊은 숨을 쉬도록 하면서 정적인 상태를 유지하도록 했고, 편안하게 정적인 상태를 유지할 때 조금 더 일관된 끊이지 않은 패턴들이 나타나는 것을 볼 수 있었음.



NTMOFA 대만의 미술관에서 공연을 하기도 했는데, 2명의 수면 중인 10대의 청소년들이 등장해서 실제 잠을 자도록 했고, 그들의 뇌파를 이용해 전시공간을 시각적, 청각적 예술로 채웠음. 몰입형 환경 안에 전시회를 찾는 사람들은 마치 미로를 걸어 다니는 것과 같은 느낌을 받게 됨. 또 이 10대 청소년들의 뇌파를 플라스틱에 이미지를 반사시켜 투명한 플라스틱에 투과해 패턴들 표현했고, 이러한 시각적 환경은 다른 사람의 꿈속을 거니는 듯 한 시적인 표현이 가능한 환경을 만들어내었음.

이 프로젝트를 활용한 워크숍에서는 참여자들에게 자신들의 꿈을 표현하도록 했고, 이것을 디지털화하여, 직접 EEG 헤드셋을 착용해 자신들의 뇌파를 시각화하는 경험을 제공함. 참여자들은 자신의 꿈의 이미지를 시각화하는 작업, 뇌파와 패턴을 바꾸어나가는 실험을 할 수 있었음.

이를 통해 뇌파의 그래픽을 보는 것만이 아니라, 이러한 다양한 예술적 표현을 통해서 자신의 뇌파와 그리고 또 정신상태에 대해서 사람들이 보다 큰 깨달음을 얻도록 하고, 또한 사람들이 실시간으로 수면이나 휴식이 뇌파에 어떤 영향을 미치는지를 볼 수 있게 했음.
휴식을 취할수록 뇌파가 거의 움직임이 없는 것도 확인할 수 있었음. 일반인들을 초대해서 우리 기술을 활용할 수 있도록 하면서, 우리와 참여자들 간의 경계를 무너뜨리고자 했음. 이처럼, PluginHUMAN은 기술 때문에 사람들이 소외되는 것이 아니라 사람들이 기술을 더 널리 활용함으로써 사회에 더 적극적으로 참여할 수 있다고 생각함.



또 중요한 것은 사람과 기술의 관계를 이해하고 그 관계가 지속 가능한가, 어떻게 하면 지속 가능하게 만들 것인가에 대해 질문하는 것임. 특히 자동화 시대 또는 산업혁명 4.0의 시대로 들어갈 때 기술과의 지속가능한 관계를 찾는 것이 중요함. 세계에 대해서 어떤 멋진 비전만을 가지고 있는 것이 아니라 실질적으로 보다 나은 세계를 구현하는 것이 우리 PluginHUMAN의 목적임. 심미적으로 아름다운 세계를 만드는 것이 아니라 우리의 활동을 통해서 사람들의 삶을 개선하는 데 조금이나마 기여하고자 함.

Plugin HUMAN은 인간의 경험에서 나오는 인터페이스를 만들려고 함. DREAM 2.2 프로젝트를 진행하는 데 있어서 여러 기술을 활용하지만 가장 핵심은 바로 인간의 몸 이라 할 수 있음.

이 프로젝트에서는 특히 휴식을 취하는 사람의 몸이 가장 중요하기 때문에, 이 작업에서는 최대한 많은 정보를 센서를 통해서 수집하고 이를 통해서 몰입형의 오디오·비디오 환경을 만듦으로써 이 기술 경험과 사람의 경험을 연결하고자 했음.

발제 5.

경험의 오픈소스 제작 매뉴얼

박지은
릴리쿰

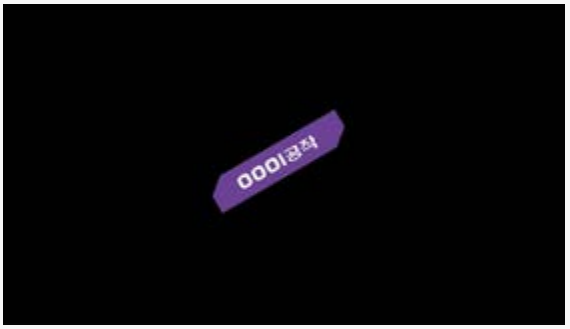
Manual of Creating
Open Source for Experiences

Ji Eun Park, PluginHUMAN

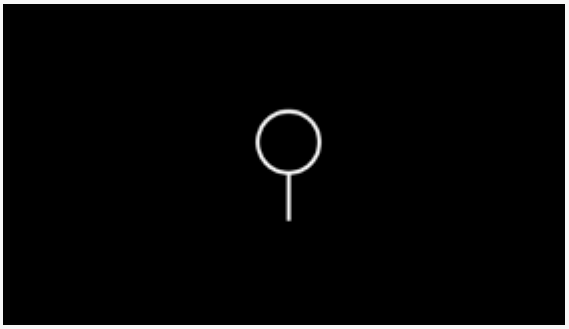
제작, 놀이, 실험은 그리 어려운 말이 아니지만,
그 단어들이 가리키는 범위는 굉장히 넓음.

릴리쿰이라는 생소한 단어는 라틴어로 '잉여'를 뜻하는데,
무언가를 만들고 난 뒤 남은 쓸모없는 것, 나머지란 뜻임.
이 이름을 스스로 잉여이길 선택한 사람들이 되자,
쓸모나 효용성, 가성비를 계산하는 삶에서 벗어나 낭만을
추구해보자는 뜻에서 골랐음

릴리쿰은 2012년 "땡땡이 공작"이라는 활동에서부터 시작
되었음. 내세웠던 모토는 '놀면서 만들고, 만들면서 논다'
그리고 '쓸데없는 것의 힘을 안다' 였음. 중심을 '놀이'에
두고 무언가를 만들어보고, 실험하고, 그걸 사람들과 나누는
활동을 하면서, 놀이뿐만 아니라 제작, 기술, 예술로
활동 범위를 넓혀왔음.



릴리쿰의 목표와 주제를 잘 나타내는 네 가지 사례를
소개하고자 함. 릴리쿰의 활동은 결과물에 목적을 두기
보다는 그 결과물이 나오기까지의 과정에 집중하는 편.
왜, 어떻게 만들어야 하는가, 어떻게 만들 것인가 그리고
어떤 메시지를 주고 싶은가에 대해 좀 더 고민하고 토론하는
과정을 거쳐 결과물을 만들어내는 것에 집중함.



이 레고 램프는 땡땡이 공작의 첫 워크숍에서 만든 것. 우리의 목표는 사회에 보탬이 되는 활동을 하는 것이었음. 하지만 그래서 뭘 하자는 건데? 라는 질문에 이르러선 번번이 막혀버렸던 우리는 우리가 하고 싶은 것, 재미있는 것을 하자고 결론을 내게 되었음. 그래서 나온 게 '놀이' 그리고 '만들기'라는 키워드.

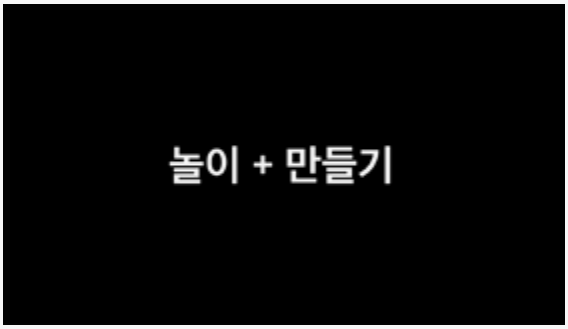
우리는 어릴 때 파도 앞에 모래성을 쌓는다거나, 소꿉놀이를 위해 벽돌을 빻아서 갈색 가루를 만드는 일 같은 참 의미 없는 일을 정성 들여서 했음. 그건 누가 시켜서 하는 일이 아니라 재미있기 때문에 하는 일. 하지만 대부분 그런 즐거움을 자라면서 공부나 취업, 저축 같은 '중요한' 일에 빼앗김.

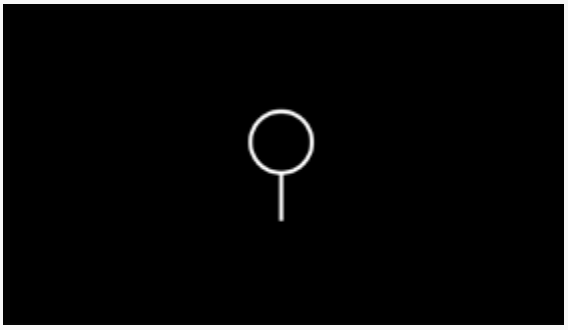
하지만 우리는 그 쓸모없는 놀이의 가치가 너무 저평가되었다고 생각했고, 그래서 쓸모없는 걸 쓸데없이 고퀄리티로 만들어보자고 결심함.

그 첫번째 시도가 "쓸데없는 고퀄리티 워크숍".

이날은 우리를 포함한 20명의 다 큰 어른들이 작은 카페에 모여 코인 배터리의 +, -도 구분 못 하던 사람들이 간단한 설명을 들은 뒤 손을 부들부들 떨면서 전선을 꼬고, 스위치와 연결하고, 레고 피규어의 머리에 구멍을 뚫고, 거기에 LED를 쑤셔 넣는 작업함.

그날의 활동을 통해 사람들이 진정으로 놀고 싶어 한다는 것, 놀이는 정말 우리 삶에 필요하다는 것을 느낌. 우리의 방향이 틀리지 않았음을 확인할 수 있었음.



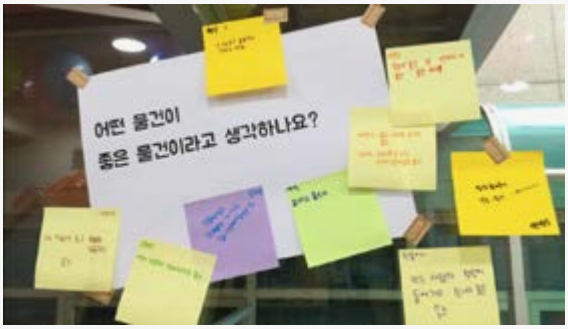


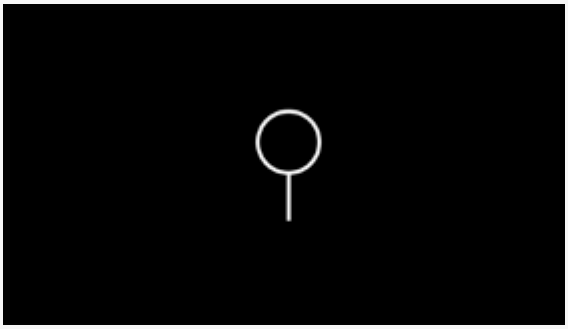
다음 사례는 '물건 파는 가게'라는 워크숍. 성북문화재단에서 14세에서 19세에 해당하는 청소년을 대상으로 5일짜리 워크숍을 해달라는 의뢰를 받아서 진행한 프로그램인데, 직접 물건을 만들고, 팔아보는 경험을 통해 손노동의 의미를 배우고 생산과 소비를 경험해보는 기회로 삼으면 좋겠다는 생각에 기획하게 된 워크숍이었음. 이런 경험이 물건과 사회를 바라보는 아이들의 시각을 어떻게 바꿀지, 흙, 천, 나무, 종이라는 재료를 어떻게 대하고 다루는지 보고 싶었음.

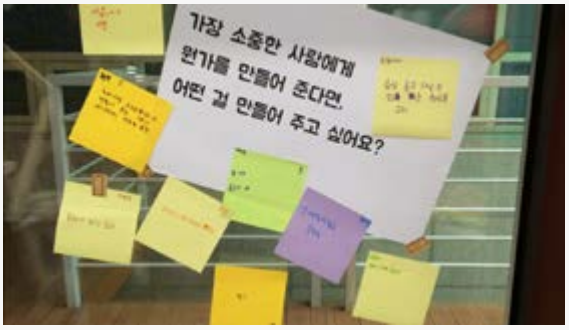
10명의 아이들이 릴리쿰에 모여서 첫날은 물건의 의미에 대해 생각해보는 시간을 갖고, 그 이후 사흘 동안 흙을 빚어서 도자기를 만들고, 직접 도안을 그려 레이저 커터로 자르고, 전동 장비들, 무시무시한 칼날이 돌아가는 테이블 톱을 이용해서 나무를 자르고, 붙이고, 실크 스크린을 미는 작업을 진행.

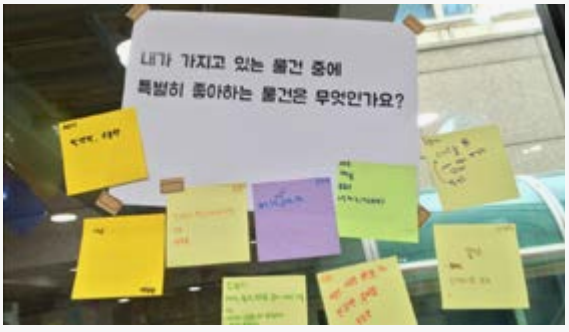
마지막 날에는 팀을 짜서 가게를 열어 아이들이 직접 가게의 이름을 정하고, 물건에 가격을 매김. 홍보물을 만들어서 지나가는 사람들을 불러들이기도 하고, 흥정하거나, 종료 시각이 임박해서는 파격 세일까지 감행. 영업이 끝난 뒤에 수익을 어떻게 나눌지는 팀끼리 알아서 결정하라고 했는데, 놀랍게도 아이들은 모두 정확히 1/n을 하는 방법을 선택함.

워크숍이 끝난 뒤 간단히 정리하는 시간에 우리는 아이들에게 물건에 대한 질문을 던짐. 소중한 사람에게 만들어주고 싶은것, 가장 좋아하는 물건, 좋은 물건이라고 생각하는 것, 그리고 다시 물건 파는 가게를 연다면 팔고 싶은 물건 등 을 물어봄. 돌아가신 할머니가 주신 것, 가장 처음 수집하는 것을 시작하게 된 선물, 추억이 담긴 것 등을 대답.







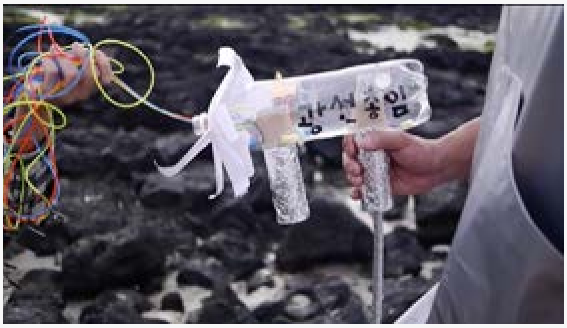


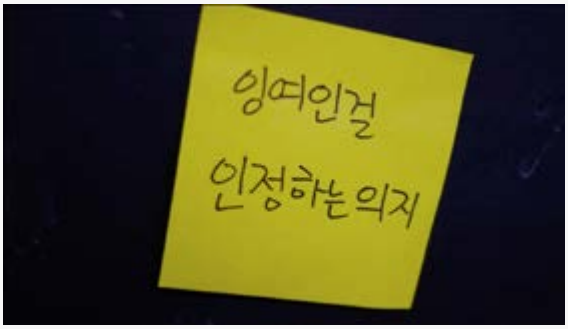
또 다른 사례는 미쉘 공드리 감독의 "비 카인드 리와인드" 라는 영화에서 영감을 받아 야매 패러디 영화를 만드는 워크숍이었음. 워크숍이 진행되는 이틀 동안 사람들은 민박집의 남는 공간에 모여서 영화를 선정하고, 시나리오를 각색하고, 고물상과 재활용 쓰레기 수거장을 뒤져서 소품 재료를 구해옴.

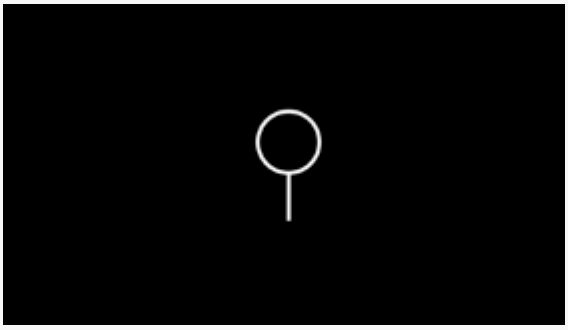
(영상)

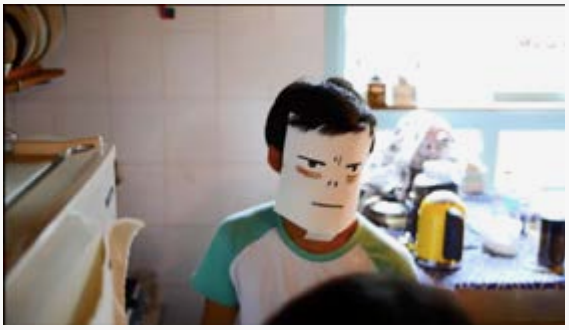
항상 보는 데서 그치던 영화를 처음부터 끝까지 직접 만들어 보는 건 새로운 경험이었음.

이 경험은 후에 말레이시아의 kolej yayasan sabah의 학생들과 크리스마스의 악몽을 만들거나, 고등학생들과 함께 블록버스터인 어벤져스, 그리고 오리지널 시나리오로 호러 영화를 만드는 경험으로도 이어졌음. 이 활동을 마무리하며 학생들에게 무엇을 배웠느냐 물었을 때 학생들은 '잉여인 것을 인정하는 의지'라고 답해줌.


광선총임





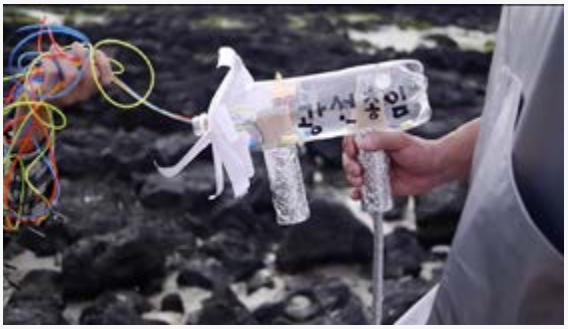


작년 5월 여성 고등학생을 대상으로 진행한 사물 해킹 워크숍작품인 스위치가 달린 고래 인형. 전기 파리채를 해킹해서 전기 충격기를 만드는 작업을 했는데, 이 고래 인형은 전기충격기.

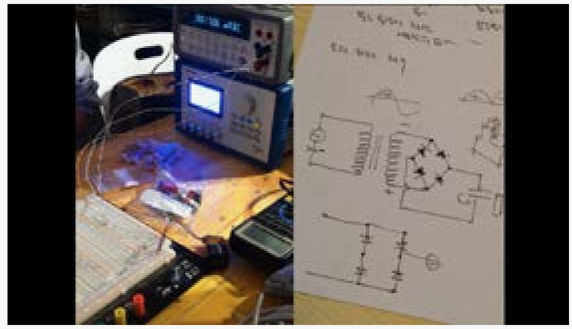
레고에 구멍을 뚫는 워크숍을 끝낸 뒤 두 번째로 진행한 건 '수리수리 자가수리'라는 아이폰 수리 워크숍. 사용하던 아이폰이 떨어뜨리는 바람에 액정이 깨져있었고, 비싼 비용을 내서 원래의 내 휴대폰이 아닌 '리퍼'폰을 받고 싶지 않았는데 친구가 자가 수리를 제안. 외국에서는 이미 다양한 기기들을 분해해서 그 방식을 공유하는 활동들이 많았고 이에 우리는 먼저 뜯어보고 공유한 매뉴얼을 참고해서 휴대폰을 분해해 봄. 칩이나 회로 안에서 일어나는 일들까지 전부 이해할 수는 없었지만 적어도 어떤 카메라고, 어떤 부품이 휴대폰을 진동하게 하는지. 그리고 무엇을 바꾸면 액정이 멀쩡해질지 이해할 수 있었음.

이 경험은 우리에게 기술을 어떻게 바라보아야 하는지, 그리고 어떻게 다루어야 하는지에 대해서 체득하는 계기가 되어줌. 이 사회에서 대부분의 인간은 기술에서 유리되어 있습니다. 기술을 이해하지 못하기 때문에 물건을 소유하는 게 아니라 오히려 물건의 소유가 되고, 자본이 더 많이 소비를 유도하기 위해 펼치는 계획적 진부화 전략에 고스란히 당할 수밖에 없었음. 이토록 끊임없이 소비하도록 짜여진 시스템에서 수리는 일종의 저항 운동으로, 수리를 할 수 있으면 물건의 수명을 스스로 결정할 수 있고, 의미를 부여할 수 있게 됨. 기술을 이해하는 것은 물건과 사람 사이의 관계를 지금까지와는 다른 것으로 바꾸어 놓는 것.

이러한 생각을 이어가기 위해 우리는 활동하는 동안 전기를 근본적으로 이해하기 위해 많은 활동과 연구회에 참여함. 일반적으로 기술 분야에서 더 많은 소외를 당하는 여성, 특히 학생을 대상으로. 그리고 여성을 대상으로 하는 젠더폭력이 만연해있음에도 한발 물러서 방관만 하는 사회에 그저 가만히 굴복하지 않겠다는 의미를 가진 물건을 만드는 '공작 소녀' 워크숍을 기획함. 이 워크숍은 단지 기술을 이해하고 활용하는 데 그치는 것이 아니라 기술로 사회적인 메시지를 발화한다는 의미를 가짐.



The Workshop OOOlcraft presents
Sloppy High-end Craft

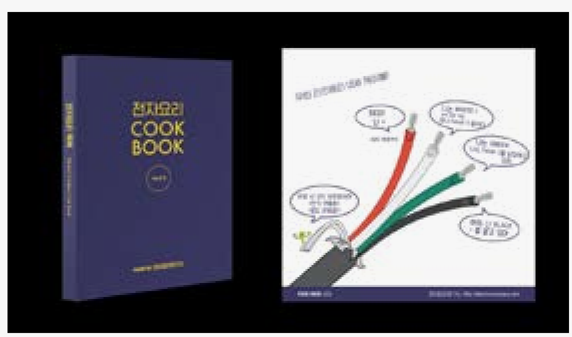


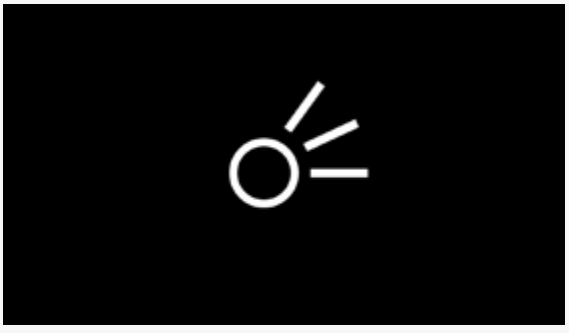
아이폰
수리수리
자가수리

Think It
Make It
Share It

전자요리
COOK
BOOK

REPAIR MANIFESTO
CONNECTS
ENTROPY
REPAIR IS SUSTAINABLE
EVERYTHING


전자요리
COOK
BOOK



결국, 릴리쿰이 하는 건 그저 물건을 소비하고, 자신은 소모되길 강요하는 현대 사회 시스템의 경계를 넘어서 개인이 환경과 기술, 예술에 대한 이해의 범위를 넓히고, 적극적으로 거기에 개입하여 자신의 삶을 바꾸어가는, 그래서 삶의 주체성을 회복하는 방법으로서의 제작과 놀이를 실험하고 공유하는 일임.

릴리쿰은 어느 분야에서도 전문가가 아니지만,
사람들의 참여를 유도하는 친구와 같은 역할을 하고자 하는,
아마추어리즘을 지향하는 사람들임.
자신이 원해서 하는 자발성, 과정에서 오는 즐거움,
그리고 정해진 형식을 때로는 부숴버릴 수 있는 모험적인 태도
같은 것들을 지향함.

릴리쿰의 이름과도 연결되는 그 쓸모없음,
하찮음은 우리의 활동에서 아주 중요한 요소임.
하찮다는 건 두렵지 않다는 것, 어렵지 않다는 것,
놀이처럼 즐길 수 있고, 실패해도 괜찮다는 뜻이기 때문임.
사람들이 기술, 그리고 예술을 대하는 태도 역시
이러해야 한다고 생각함.

기술이 아주 단단하게 포장된, 4차 산업 혁명이나 IOT처럼
그럴싸한 이름이 붙은, 결코 자신은 이해할 수 없을 과학이
전부가 아니라 뜯어보고, 들여다보고, 이해하고,
활용할 수 있는 무언가라는 것. 그리고 예술은 재능이 있는
사람들이나 하는, 미술관에서나 접할 수 있는,
아주 어려운 것이 아니라 일상에서 쉽게 접할 수 있고
자신의 안에도 내재되어 있는 무언가로 받아들이는
태도가 중요함.

예술은 사람에게 일용할 양식과도 같은 것임.

만약 윌리엄 모리스가 지금 이 시대까지 살아 있었다면,
예술은 일용할 양식과 같은 것이고, 기술은 그걸 요리하는
도구 같은 것이라고 말했을 것임. 다양한 시도를 하고,
실패하고, 더 잘 실패하는 것이 우리의 일상이 될 것이고
그것을 조금 먼저 경험하고 그 경험을 오픈 소스로 만들어
공유하는 것이 릴리쿰의 목표이며 활동하는 이유임.

삼세
해 모
키 들
의 형

배커존
모집
삼세
도 전
딱 지 왕

토론.

창의의 정의와 예술의 접근성은 어떻게 변할 것인가?

사회 : 김주섭 (서강대 아트&테크놀로지 학과 교수)

토론 요약문

사회 (김주섭) 정말 다채로운 이야기 들어봤는데, 오늘 마지막 순서로 연사님들 모두 다시 무대로 모셔서 조금 더 깊은 이야기 나누는 시간 가져보도록 하겠습니다. 심포지엄의 주제이기도 한 4차산업혁명으로 대표되는 첨단기술의 시대. 어쩌면 우리가 생각하는 것보다 훨씬 가까이 와 있지 않나 이런 생각이 오늘 들었습니다. 변화된 환경은 우리 어른들보다 현재 자라나고 있는 아이들, 문화예술교육의 대상이기도 한 아이들에게는 굉장히 큰 영향을 미칠 것이라고 보입니다. 이제 우리 문화예술교육이 그 역할 변화에 대해서 나름대로 고민하고 답을 좀 내놔야 하는 시기가 아닌가, 이런 생각을 해봤습니다. 오늘 토론 내용은 사전에 심포지엄 신청하신 분들로부터 받은 내용을 바탕으로 해서 준비해보았습니다. 요즘에 TV나 매스컴에서 보면 인공지능 화가, 인공지능 작곡가 얘기를 많이 합니다. '인공지능이 그림도 그리고 작곡을 한대. 그러면 창의성은 인간만의 것이 아닌가?' 이런 질문을 많이들 하십니다. 과연 기계도 창의성을 갖는다고 얘기할 수 있을까요?

라미로 오소리오 폰세카 (콜롬비아 마요르극장장)

기계는 어느 정도 창의력이 있을 수 있습니다. 단 인간과의 관계가 있을 때만 가능하다고 생각합니다. 저는 제 발표에 이 내용을 포함하지는 않았습니다만, 우리 콜롬비아에서는 굉장히 다양한 경험들을 시행하고 있고, 오늘 오후의 발표에서도 굉장히 많은 사례들을 보여주셨는데, 이와 같이 대학교에서도 많은 경험들을 시도하고 있습니다. 저는 연극 부문에 종사했고 다양한 연기자로서의 경험도 있고, 그다음에 디렉터도 했고요. 그런 것들을 봤을 때 사람, 연기자와 관객과의 만남이 굉장히 중요하다는 것이죠. 그 만남이 있을 때만 창의, 작품이 나온다는 것을 말씀드릴 수 있습니다. 같은 맥락에서 기계는 예술적인 인간과 연관되어 있지 않으면 창의적이 될 수 없다고 생각합니다.

리차드 윌리엄 앨런 (홍콩시티대학교 창의미디어학부 학과장)

반대되는 의견은 딱히 아닌데요. 그러나 기계가 창의적일 수 있다고 생각하지는 않습니다. 기계가 사고할 수 있다고 생각하지는 않고 상상력을 가질 수 없다고 생각합니다. 상상을 하는 것, 또 창조를 하는 것은 인간에게만 있는 전유물이라고 생각합니다. 인간만의 특징인 것이죠. 그래서 여기에 대해서 많은 논쟁이 있을 수도 있습니다만 기계의 창조성은 결국에는 인간이 기계를 어떻게 사용하느냐와 관련이 돼 있다고 생각합니다. 인간이 기계를 어떻게 프로그래밍을 하느냐, 컴퓨터 프로그램을 어떻게 하느냐에 따라서 결과물이 다르죠. 예술가가 컴퓨터를 어떻게 사용하느냐를 보면 인간과 컴퓨터의 상호작용이 이루어지고, 인간이 컴퓨터를 도구로 사용합니다. 기계학습에 이용하는 아티스트들이 있죠. 사진을 이용해서 이 사진을 기계에 넣어서, 그러면서 또 전혀 다른 템플릿을 얻기도 하고, 사운드아티스트들도 기계를 활용합니다. 단순히 컴퓨터가 알아서 자동으로 처리를 하는 것이 아니라. 그래서 기계가 어떤 프로그래밍을 스스로 진행을 하는 것이 아닙니다.

김현주 (서울미디어대학원대학교 교수)

사실 믿지 않는다고 말하기는 그 입장은 유보적인 것 같고요. 저희가 인공지능에서 가장 중요한 특징이라고 하는 머신러닝이나 이런 것을 보면 사실 어떤 패턴들을 인식하고 그것으로써 예측 가능한 그런 것들을 판단하게 되는 것들인데, 사실 기계가 창조적일 수 있을까 질문보다는 기계는 예측 불가능할 수 있다는 생각이 저는 들게 됐어요. 그리고 설명 불가능할 수 있다는 것. 설명 불가능할 수 있는 상황이 오면 그게 어떻게 보면 창의적일 수도 있겠다는 생각이 들지만, 말씀하셨듯이 인간과의 관계 속에서 창조성이라고 하는 것을 규정한다고 했을 때는 그것은 좀 다른 이야기인 것 같고요.

사회 (김주섭) 창의성이라는 것, 아까 폰세카 극장장님 말씀하셨듯이 결국 기계도 인간이 만들어 낸, 기계가 새로운 걸 만든다 해도 그 자체가 사실 인간의 창조물의 결과이기 때문에 그 범위 내에서 본다면 기계가 창의적인 게 아니라 사람이 결국은 창의적이다 라고 얘기할 수밖에 없지 않나, 이런 생각을 좀 하게 됩니다. 기계가 창의성을 갖느냐 안 갖느냐의 여부보다 중요한 것은 기술의 발전으로 급변하고 있는 사회에서 예술가 그리고 교육가의 역할이 어떻게 변해야 하는지. 사실 여기 와주신 내빈 여러분도 그런 것에 훨씬 더 관심 있지 않을까 하는 생각이 듭니다. 그래서 먼저 예술가의 역할에는 과연 4차산업혁명시대, 기술 중심의 사회에서 예술가의 역할이 어떻게 변화가 될까, 또 어떻게 변화가 되어야 할까에 대한 이야기를 나눠보고 싶습니다. 예술가의 역할에 어떤 변화가 있을까요?

베티 서전트 (PluginHUMAN)

먼저 제가 다른 예술가들에게 어떤 역할을 맡아야 하고 어떤 작업을 해야 하는지를 이야기하고 싶지는 않지만 제 자신의 이야기를 하면, 우선 최근에 예술과 디자인의 경계가 무너지고 있는 것 같습니다. 그러면서 예술이 보다 실용적인 결과물을 도출하고 있는 것을 볼 수가 있습니다. 저도 굉장히 실용주의적인 사람이고요, 컴퓨터도 좋아하고 컴퓨터는 창조적일 수 있다고 생각을 합니다. 그런데 이러한 가운데 예술가의 역할은, 저의 관점에서는 변화해야 한다고 생각을 합니다. 데니스가 앞서서 이런 이야기를 했습니다. 여러 아이디어가 있고 그리고 노트북에 썼다가 기다리죠. 적절한 시점이 와서 펀딩을 제공받거나 소개가 왔을 때 그 아이디어를 프로젝트에 적용할 수 있게 됩니다. 모든 아이디어를 즉시에 적용할 수 있는 것은 아닙니다. 왜냐하면 주변의 환경이 이것을 가능하게 만들지 못할 수도 있습니다. 그래서 갤러리나 미술관에 관심이 있어야 이것을 작품으로 만들어서 전시를 할 수 있는 것이기 때문에 아이디어가 때로는 기다려야 할 때가 있습니다. 그런데 예술과 디자인의 경계가 무너지면서 예술이 더 실용적이 되었습니다. 그러면서 예술가들이 더 창의적인 코딩작업을 하게 되고요. 그러면서 예술가들이 더 실용적인 면모를 띠게 되었습니다. 그러면서 예술도 바뀌고 있다고 생각을 합니다. 조금 더 폭넓게 사회 전체를 놓고 보면 예술가들이 이러한 시대, 자동화의 시대에 아주 좋은 위치에 있다고 생각합니다. 왜냐하면 산업이 혁신을 요청하고 있고, 사람들이 보다 유연하게 사고하기를 요구하고 있는데, 이것은 아티스트로서 우리가 잘하는 것이죠. 우리가 하는 일이 바로 그것입니다. 자원을 활용해서 혁신적인 일을 하고, 창조적으로 생각을 하고 방향을 바로바로 선회할 수가 있습니다. 그것이 바로 우리의 존재의 근간이 되는 것입니다. 그렇기 때문에 지금이 바로 예술가의 시대라고 생각을 합니다. 오찬을 하면서 이런 이야기를 했었죠. 저희가 아마 가장 최후에 이런 창조적인 사고를 하는 예술가이지 않을까, 우리 시대가 마지막이지 않을까 하는 이야기를 했었습니다. 그래서 사실 많은 수작업을 이제는 정말로 다 자동화를 하기 때문에 우리가 직접 창조적인 활동을 하고 있는 예술가로서 이제는 우리가 정말로 어떤 핵심적인 역할을 할 수 있다고 생각합니다. 우리가 했던 본연의 역할, 가장 잘하는 역할을 해나가기에는 가장 적기의 시대라고 생각합니다만, 저는 낙관주의자이기 때문에 이런 생각을 갖는 것일 수도 있다고 생각합니다.

사회 (김주섭) 예술과 디자인의 경계가 다 허물어지고, 그다음에 예술이 더 실용적이 되고 있다는 지점이 흥미로운 포인트인 것 같습니다.

저스틴 드와이어 (PluginHUMAN)

저는 좀 다르게 답을 하고 싶습니다. 우리가 자동화의 시대에 대해서 생각을 할 때 사람들은 일자리를 잃게 되는 것이 아닌가 걱정을 하죠. 그러나 항상 그런 것은 아닙니다. 혁신이 일어나고 또 자동화가 이루어졌을 때 과거를 한번 볼까요. 그럴 때 새로운 일자리가 생겨나고 잃어버린 일자리, 없어진 일자리보다 새로 생긴

일자리가 더 많아지면서 일자리 수 자체는 변하지 않은 것을 볼 수 있었습니다. 이러한 가운데 예술가의 역할은 무엇일까요? 계속해서 사람들이 경험할 수 있고 또 즐길 수 있는 아름다운 작품을 만드는 것이라고 생각합니다. 지금과 비슷하다고 생각합니다. 본질적으로는 달라지지 않을 것이라고 봅니다. 그래서 물론 초자동화가 일어나고 많은 일자리가 사라지더라도 부분적으로는 예술가의 역할이 사람들이 삶의 의미를 예술을 통해서 찾도록 하는 것이고, 표현을 통해서 찾도록 하는 것이라고 생각합니다. 왜냐하면 많은 사람들이 더 많은 시간을 쓸 수 있게 되고, 일자리를 풀타임으로 갖지 않고 일에 그만큼 많은 시간을 할애하지 않는다면 더 많은 시간을 다른 활동에 사용을 할 수 있기 때문에 예술가로서 우리는 스킬을 공유함으로써 그들이 삶의 의미를 찾을 수 있도록 도와줘야 한다고 생각합니다. 여러 재료를 이용해서 아름다운 것들을 만들고, 때로는 언뜻 보기에 두려운 것들을 만들도록 도와줄 수도 있겠지만, 어쨌거나 인생이 즐겁고 흥미롭고 의미 있는 것으로 만들도록 도움을 주는 것이 바로 예술가의 역할이라고 생각합니다.

사회 (김주섭) 이렇게 새로운 예술을 하면서 과거의 예술과 역할을 비교했을 때 본인의 역할이 다르다고 스스로 느껴지시나요?

타쿠야 타케이 (일본 teamLab 아시아지역 디렉터)

제가 생각하기에는 변화는 없다고 생각합니다. 이미 발표를 통해서도 말씀을 드린 바와 같이 저희가 보기에는 예술의 가장 핵심적인 것 중 하나가 바로 새로운 가치관을 제시하는 것이라고 생각합니다. 그런 측면에서는 같죠. 그런데 디지털 혁명의 시대이니까 제시하는 가치 자체는 달라질 수가 있습니다. 그렇지만 기본적인 방향은 같다고 생각합니다. 동시에 변화의 다른 측면을 생각해보면 우리가 작업하는 주제가 달라졌다고 생각합니다. 과거의 예술작품들은 어떻게 보면 일반 대중에게 비평적 시각을 제시하는 역할을 했다면 지금 현재는 웹사이트를 통해서 이런 부분들을 충분히 찾아볼 수가 있습니다. 굉장히 부정적인 측면은 인터넷상으로 너무나도 많이 볼 수가 있습니다. 그래서 이러한 비판적인 시각을 과거만큼 제시하지 않아도 된다라는 생각이 듭니다. 팀랩 같은 경우에는 이러한 인식을 바탕으로 해서 이상적인 경험, 또 이상적인 세상을 예술을 통해 경험할 수 있도록 하는 것을 목표로 하고 있습니다. 이러한 부분은 과거와 현재가 다른 부분이라고 생각합니다.

사회 (김주섭) 예술가의 역량에 변화가 있을까요? 과거와 현재를 비교했을 때 어떤 역량 측면에서 미래 예술가들에게 더 필요한 역량이 있다면 그게 무엇일까요?

김현주 (서울미디어대학원대학교 교수)

제가 아까 슬라이드에서 내용을 이어서 더 이야기하자면 결국은 중요한 것은 예술을 할 수 있는 어떤 사회적인, 문화적 분위기도 중요하지만 그만큼 예술가의 역할의 변화도 중요한 부분인 것 같습니다. 사실은 제가 가장 특별하게 생각하는 부분은 협업을 할 수 있는 것, 내가 못 하는 걸 다른 사람한테 손을 벌릴 수 있는 그런 능력, 그것이 사실 지금 오늘날 복잡한 기술을 활용한 예술을 하는 작가들한테는 훨씬 더 중요한 뭔가 어떤 스킬이라고 볼 수 있고요.
정말 어려운 기술을 정말 처음부터 배워가는 것도 너무너무 힘들지만 그것을 다른 동료들 그리고 예술 현장에 소통하는 것도 너무나도 힘들거든요. 또한 기업가정신이 매우 중요하다고 저는 생각을 하고 있고요. 하지만 한국의 상황에서 우리가 예술을 정말 지속 가능하게 계속해나가기 위해서 내가 무엇을 원하고 내가 어떤 표현을 하고 내가 어떤 기술을 쓰고 어떤 사람하고 같이 협업할 것인가라고 하는 것에 대해서 계속해서 끊임없이 개척자의 정신으로 그 고민들을 하고 실천해 나가는 것이 필요하기 때문에. 제가 요즘 학생들한테 계속 이야기하는 것이 "기업가정신을 가져라"라는 부분입니다.

사회 (김주섭) 협업 말씀하셨는데, 우리가 가장 좋은 것은 한 사람 안에서 융합이 된다면 그 사람이 이것 저것 다빈치 같은 인간이라면 가장 좋지 않을 때라는 어떤 생각을 하면서. 그렇다면 협업은 차선책인가, 협업은 어쩔 수 없는 건가. 어떻게 생각하십니까?

김현주 (서울미디어대학원대학교 교수)

가장 편한 것은 내 안의 융합이죠. 그렇지만 내가 나 스스로 모든 것을 다 안다라고 하는 것은 마치 얼음조각이 물 위에 떠 있을 때 별로 그렇게 크지 않잖아요. 갈라진 얼음조각 위에 서 있는 것 같은 느낌일 것 같습니다. 우리가 이해해야 하고 실제로 실행해야 할 그런 부분들은 훨씬 더 많아진다고 할 수 있습니다. 특별하게 다른 형식으로 만들게 된다면. 그렇기 때문에 그 융합적인 어떤 결과물들을 만들기 위해서 협업은 정말 필수적인 것이고, 협업할 수 있는 자세라고 하는 것 또한 정말 중요한 부분이라고 볼 수 있습니다.

사회 (김주섭) 예술가의 역할 변화도 있지만 사실 더 관심 있는 것은 이런 미래의 기술 중심 사회에서 문화예술 분야, 교육과의 역할에 변화가 있을까. 또는 역할에 변화가 있다면 어떤 방향으로 가야 할까. 또는 더 중요해질 역량은 어떤 것일까, 예술교육가들한테요.

리차드 윌리엄 앨런 (홍콩시티대학교 창의미디어학부 학과장)

두 가지의 예술교육을 구분할 필요가 있다고 생각합니다. 하나는 바로 예술역사 교육, 그리고 또 예술을 보다 넓은 대중들에게 소통을 시키는 종류의 교육이 있을 수 있고요. 그리고 새로운 기술이 이러한 교육을 하는 데 있어서는 큰 역할을 할 수 있다고 생각을 합니다. 디지털미디어를 이용해서 전통 회화 그림들을 재현하고 그리고 또 여러 가지 예술 스타일, 기법에 따라서 예술작품들을 다시 재현을 한다거나 또는 예술의 역사의 아카이브에 접근해볼 수 있도록 하고, 그러면서 여러 가지 스타일들을 경험해보면서 사람들이 예술에 대한 교육을 받을 수 있도록 하는 교육 한 분야가 있습니다. 그래서 이러한 교육에 있어서는 디지털 기술과 뉴미디어가 큰 역할을 할 수 있다고 생각을 합니다. 예술교육과 그리고 또 미술관의 역할에 있어서 중요한 역할을 할 수 있죠. 그러나 또 한편으로는 다른 종류의 예술교육이 있습니다. 바로 예술가들을 위한 교육입니다. 예술가들을 트레이닝 하는 것은 전혀 다른 분야라고 저는 생각합니다. 그래서 이것은 사실 답하기가 좀 복잡한 질문일 수도 있는데요. 원한다면 사람들은 회화를 할 수도 있고 그림을 그릴 수도 있죠. 다 뉴미디어 아티스트가 될 필요는 없습니다. 전통적인 회화를 하는 예술가여도 괜찮습니다. 기술을 교육하는 것, 특히 예술가를 위한 기술을 교육하는 것이 과학에 대한 백그라운드가 없는 사람들에게는 어려울 수가 있습니다. 그래서 예술을 교육하는 교육가들은 특정한 기법이라든가 또는 전략들이 필요하고요.

사회 (김주섭) 커뮤니티 기반으로 많은 정말 재미있는 교육활동을 하고 계신데, 예술교육과 역량이 좀 달라질 것이라고 보십니까?

박지은 (릴리쿰) 네. 저희는 역시 앞서서 말씀드린 것과 같이 저희 그룹 자체는 전문가가 아니고, 그리고 저희가 대상으로 하는 사람들도 전문으로 하는 사람이라기보다는 오히려 문외한이었던 사람들, 학생이나 아니면 일반 성인들 중에서도 학교를 졸업한 이후로 전혀 미술, 음악, 기술에 대해서 생각해보지 못한 사람들을 대상으로 하고 있는데, 그런 사람들을 대할 때 저희가 가져야 되는 태도 같은 것들은 이 사람들을 뭔가 대단한 존재 아니면 대단한 경지에 이르도록 길러내는 것이 아니라 자신의 일상에서 그런 것들을 주체적으로 바라볼 수 있고 해석할 수 있고, 그리고 자신 안에 있는 것들을 꺼내놓으려고 시도해볼 수 있는 그런 굉장히 작은 씨앗 같은 것을 심어주는 정도가 저희가 할 수 있는 영역이고, 그 사람들이 받아들일 수 있는 정도가 아닐까라고 생각하는 편입니다.

사회 (김주섭) 어떻게 보면 김현주 교수님 발제하신 조정자 역할, 그런 역할로써 조금 더 많이 역량을 생각하시는 거네요? 맞나요? 예술적 과정에 일어날 수 있는 기회의 장을 만들어주는 역할?

박지은 (릴리쿰) 저희는 시추선 같은 역할을 한다고 생각을 해요. 사람들이 봤을 때 저런 것도 되는구나, 저런 것도 만들 수 있구나. 그리고 저 사람들도 처음 해보는 건데 저렇게 시도를 했고 실패를 했구나 라는 과정 자체가 저희가 전달할 수 있는 부분이라고 생각합니다.

리차드 윌리엄 앨런 (홍콩시티대학교 창의미디어학부 학과장)

지금 하고 계신 것이 저희 학교에서 하는 것과 크게 다르지 않습니다.
저희 프로그램의 학생들은 전자·전기 관련된 수업을 받는데 한 번도 인두를 사용한 적이 없고, 한 번도 회로를 접한 적이 없는 학생들이었는데, 학생들이 말씀하신 것과 똑같은 활동을 하고 있습니다. 워크숍 활동이 저희 교실에서도 이루어지고 있습니다.

사회 (김주섭) 콜롬비아의 초대 문화부 장관을 하셨기 때문에 역량을 키워주는 데 도움을 주기 위해서 주로 어떤 정책을 했는지 한 가지만 사례를 말씀해 주시면 감사하겠습니다.

라미로 오소리오 폰세카 (콜롬비아 마요르극장장)

저는 예술가들의 역할을 조금 더 설명을 드리고 이 질문에 답변해드리고 싶습니다. 아티스트들에 관해서 우리가 굉장히 많은 기억을 가지고 있는데요. 아티스트라고 하면 어떤 특정의 도덕성, 윤리강령들이 있습니다. 그래서 실질적으로 사회에서 어떻게 보면 어떤 모범이 되고 있다 라는 것이 중요한 것입니다. 콜롬비아에서는 제가 발표할 때 굉장히 간략하게 언급만 했는데요. 정부가 무엇을 하는지에 대해서 설명을 드리자면, 먼저 아티스트들에게 그리고 새로운 문화 창작 활동을 하는 그룹들에게 힘을 실어주는(Empowering)을 하는 그러한 역할을 하고 있습니다. 그래서 그런 활동이 자발적으로 그리고 독립적으로 할 수 있도록 지원을 하는 제도들을 도입하고요. 그 제도들은 단기적이 아니라 장기적으로 도입을 하고 있습니다. 그렇지 않으면 하나의 문화로 자리를 잡을 수 없기 때문이죠. 공공정책을 수립할 때 이런 부분을 중요시 했다는 점을 말씀드리고 싶습니다.

사회 (김주섭) 중요한 부분인 것 같습니다. 장기적인, 지속적인 지원들 굉장히 중요한 부분이지 않나 생각합니다. 교육적 환경이 많이 변하고 있지만 문화예술교육에 절대적으로 놓치지 말아야 할 가치가 있다면, 역할이 있다면 무엇일지 극장장님 의견을 듣고 싶습니다.

라미로 오소리오 폰세카 (콜롬비아 마요르극장장)

예술가들은 그리고 문화를 촉진하는 장려하는 사람들은, 이러한 역할들을 하는 사람들은 지금 이 복잡한 시대를 거쳐 가고 있는데요. 우리 콜롬비아 상황에 대해서 말씀드리자면 우리나라는 굉장히 복잡한 상황을 겪고 있습니다. 50년간의 그러한 분쟁을 겪었기 때문입니다. 그렇기 때문에 우리의 역할은 바로 사람들의 기대를 더 고취하는 것입니다. 사람들에게 희망을 다시 주는 것이고, 더 나은 삶을 줄 수 있다는 믿음을 주는 것입니다. 그러한 과정에서 문화와 예술이 아주 큰 역할을 할 수 있을 거라고 생각합니다.

사회 (김주섭) 디지털로 가속화되고 있죠. 이렇게 가속화되고 있는 기술환경 변화, 또 그에 따른 문화예술교육의 변화는 이제 피할 수 없지 없나 오늘 심포지엄 하면서 이런 생각이 들었습니다. 그리고 초연결, 초지능화 두 단어로 4차산업혁명을 얘기하고 있는데, 이런 시대에 문화예술교육의 변화는 어떤 모습이어야 할지. 우리가 인간, 기계, 예술, 교육, 모든 부문에 걸쳐서 통합적으로 성찰해야 하는 시점이 아닌가 생각을 해봅니다. 지금까지 함께해 주신 우리 연사들과 내빈 여러분에게 진심으로 감사의 말씀 드립니다. 이것으로 2018 문화예술교육국제심포지엄 순서를 모두 마치도록 하겠습니다. 감사합니다.

03
참여하신 분들

주최

문화체육관광부	도종환 장관
예술정책관	이영열 국장
문화예술교육과	이정현 과장, 조상훈 사무관, 김미라 사무관, 윤정은 주무관, 정상만 주무관, 김지영 주무관

주관

한국문화예술교육진흥원	양현미 원장
교육기반본부	김자현 본부장
국제협력팀	정다워 주임, 장애란 주임, 양혜진 주임, 이현정 주임, 김가영 주임, 전아름 주임, 고아라 주임, 한미소 주임, 이현민 주임, 최혜원 인턴, 유승현 인턴, 나영인 인턴
교육R&D팀	임선영 팀장, 박수아 대리, 이현승 주임
교육연수센터	김주리 팀장, 신예린 주임, 이초록 주임, 장효선 주임,
시민교육팀	최지윤 팀장, 김민지 대리, 송윤영 주임, 김유진 인턴, 양소정 인턴
학교교육팀	이상은 팀장, 권재현 대리, 최지인 대리, 허지영 주임, 백지훈 주임, 김양희 주임, 민빛나래 주임, 조한별 인턴

후원

문화비축기지

문화예술교육 국제심포지엄

특별연설&라운드 토크	데니스 홍(UCLA, RoMeLa), 이윤준(Bang&Lee)
오프닝 공연	확장미디어스튜디오(로보틱 아트) & 열혈예술청년단(퍼포먼스)
발제자	김주섭(서강대 아트&테크놀로지 학과) 라미로 오소리오 폰세카(콜롬비아 마요르극장) 김현주(서울미디어대학원대학교, 확장미디어스튜디오) 리차드 윌리엄 앨런(홍콩시티대 창의미디어대학, 인터렉티브미디어센터) 타쿠야 타케이(teamLab) 베티 서전트, 저스틴 드와이어(PluginHUMAN) 박지은(릴리쿰)

문화예술교육 워크숍

미래를 담자, 예술 캔버스	
뚝딱뚝딱 이상한 마을 만들기	가제트공방
또 다른 세계	신남전기
이상한 소리 공방	송호준, 신구루
꿈 꾸는 집 살아있는 집 만들기	셈스게임즈
힙하게 탭!	녹녹
백제의 보물, 금동대향로 속 숨은 이야기를 찾아	레벨나인
멸종위기 동물 로봇 만들기	조율
전자피크닉	우당탕메이커스
게임의 가능성과 시리어스 게임	허대찬
시네마 TALK	이경미(영화감독), 손희정(문화평론가) 박상준(서울SF아카이브 대표), 김보영(SF작가)

문화예술교육 워크숍

놀이로 날자, 예술 돗자리	
모여라 숲속 친구들	아트 스무디
오딧세이 동물잔치	서인석
마법의 양탄자를 타고 떠나는 음악여행	라온어스 음악커뮤니티
소리나는 디자인! 아트 마라카스	최영명
혼디오니소스축제	연극놀이터 와랑와랑
얘들아~인형과 함께 춤추면서 놀자!	예술놀이터 몽
내 사진 여행시키기	여행하는카메라
태양광선 바람막이 우산디자인	이선아
여기 자리 있습니까?	이카시즈고래
마법의 콩, 잎, 돌	아로리
국가대표 밴드 존	DOOCHACHA
그림자의 계절	문화예술놀이터 통
엄마와 함께 하는 '핸드메이드 종이인형놀이'	조정아
노래주머니 나와라 얍!	C.A.P.S PLAY
미세먼지 잡는 슈퍼로봇	서울어바웃아트센터
모빌 가족을 잇다: 우리의 연결고리	ISK
즉흥 jam '상상, 그 춤이 되다'	신희흥, 박수영
힐링 업싸이클 페이퍼가든	J.O.A
스페인 문화체험 (플라멩고 무용과 음악)	롤라플라멩고
서클 프렌즈	지니컴퍼니
지금 나의 마음은 어떤 모양일까요?	김은아
자유로운 몸짓으로 표현하기	윤보경
3D 홀로그램 피라미드로 우리가족 AR체험!	이상재미 연구소
오늘은 내가 배우!	놀이터 하
뷰티풀 그린	도우민
놀이로 날자, 예술 돗자리	
쿠바로 가는 타임머신	박윤묵, 황정아, 강봉승
가자! 세계속으로	김채린, 구수현, 이상수
디지털 꿈 플러스 문화예술 놀이터	
	디지털리터러시교육협회

문화예술교육 해커톤

기획 협력	예술경영지원센터
멘토	최빛나(언메이크랩 작가) 배인식(키클롭스 대표) 이윤준(미디어아트그룹 '방앤리') 방자영(미디어아트그룹 '방앤리')
심사위원	박형주(광주 청소년삶디자인센터장) 김준섭(한국콘텐츠진흥원 문화창조아카데미 혁신서비스센터장) 김재현(크래비스 파트너스 대표) 민수라(제일기획 크리에이티브 부문 ECD)

03
참여하신 분들

유관학회 세미나

한국음악교육학회	
개회	조성기(한국음악교육학회장)
사회	김기수(진주교육대학교)
발제자	민경훈(한국교원대학교) 장근주(한국교육과정평가원) 박지현(광주교육대학교) 박정은(경희사이버대학교)
토론자	김충서(경안고등학교) 조경선(서울교육대학교) 김사훈(한국외국어대학교) 양소영(신용산초등학교)
한국연기예술학회	
개회 및 사회	오진호(한국연기예술학회장, 상명대학교)
발제자	홍세희(이화창조 프레임) 박해리(청주대학교) 신대식(상명대학교)
토론자	박진태(여주대학교) 이영란(경희대학교)
한국무용과학회	
개회	박재홍(한국무용과학회장)
사회	홍애령(한국무용과학회 총무이사)
발제자	홍혜전(서원대학교) 이용호(서울대학교) 정희정(서울대학교) 김진태(한성대학교) 양정현(국민대학교) 홍애령(상명대학교)
토론자	강진주(세종대학교) 이범구(리얼발레그룹) 황성우(연세대학교) 이성희(국민대학교)
한국문화예술경영학회	
개회 및 사회	신형덕(한국문화예술경영학회장)
좌장	홍기원(숙명여자대학교)
발제자	박신의(경희대학교) 정은주(국립현대미술관) 신기운(영남대학교) 이은욱(Nexon) 심규선 (서울시립대학교) 서영덕 (추계예술대학교)
토론자	신형덕(홍익대학교) ※백령(경희대학교),조은아(추계예술대학교) 대체하여 대리참석 김해보(서울문화재단) 김세훈(숙명여자대학교) 류승완(중앙대학교) 류범(중앙대학교) 주희현(홍익대학교) 이광원(중앙대학교) 박혜린(홍익대학교)
한국예술교육학회	
사회	손지현(서울교육대학교) 김지현(조선대학교)
발제자	조대현(경상대학교) 김시내(서울교육대학교) 장혜주(한양대학교)
토론자	윤관기(공주대학교) 이혜진(성신여자대학교) 이미희(삼육대학교)

유관학회 세미나

한국사진교육학회&현대사진영상학회	
개회	안홍국(현대사진영상학회장)
사회	현혜연(중부대학교)
발제자	김진택(포항공과대학) 최빛나(언메이크랩/작가) 강제욱(예술과 재난/디렉터)
토론자	현혜연(중부대학교) 유기상(청운대학교) 이인희(경일대학교)
한국음악교육공학회	
개회	윤성원(한국음악교육공학회 사무총장)
사회	김기수(진주교육대학교)
발제자	조성기(공주대학교) 백기한(서울교육대학교) 김경태(국립국악고등학교) 박재성(한양대학교)
토론자	장근주(한국교육과정평가원) 김영미(계명대학교) 조대현(경상대학교)
한국문화교육학회	
개회	김정희(한국문화교육학회장)
사회	박정현(경인교육대학교)
발제자	정옥희(목원대학교) 김지연(프락시스/공동대표) 김정효(경인교육대학교)
토론자	김해경(경인교육대학교) 김지균(예원예술대학교) 김향미(숙명여자대학교)
한국문화예술교육학회	
개회 및 사회	정재형(한국문화예술교육학회장)
발제자	오세곤(순천향대학교) 김광중(예술강사 노조위원장) 최영익(동국대학교) 유지선(예술강사) 오세준(성균관대학교) 오현진(중등학교 교사)
토론자	한민서(중앙대학교) 이송하(성균관대학교) 박유신(서울석관초등학교) 안지언(아트리서치랩/대표) 박선민(성균관대학교, 한국예술종합학교)
한국연극교육학회	
개회	김인준(한국연극교육학회장)
사회	김대현(호서대학교)
발제자	박정배(청운대학교) 정민혁(성남문화재단/차장) 김선영(예술경영지원센터/대표, 문화의 전당/이사) 류근혜(상명대학교)
토론자	이원현(성결대학교) 김인준(국민대학교) 김성노(동양대학교) 임주현(정화예술대학교)

03
참여하신 분들

유관학회 세미나

한국영화교육학회	
개회	김석범(영화교육학회장)
사회	민경원(순천향대학교) 김석범(수원대학교) 진승현(호서대학교)
발제자	정민아(성결대학교) 장다나(예술강사) 박길우(강남미디어고등학교)
토론자	고동우(호서대학교) 김진욱(평택대학교) 류훈(성결대) 박승규(경기예술고등학교) 박철(세종대학교) 이형철(계원예술고등학교)

지역 연계 프로그램

울산	울산문화재단(울산문화예술교육지원센터)
세종	세종시문화재단(세종문화예술교육지원센터)
경기	경기문화재단(경기문화예술교육지원센터)
제주	제주문화예술재단(제주문화예술교육지원센터)

해외전문가 초청 워크숍

공동 운영	인천문화재단(인천문화예술교육지원센터)
초청단체	PluginHUMAN(베티 서전트, 저스틴 드와이어)

미디어아트 'LINK' 전

공동기획	최원석, 노은주(EBS)
작가	김민직, 김재욱
TD	윤석주
Drawing	박민준

운영

총괄운영	㈜시월이앤씨
문화예술교육 국제심포지엄 연출	김서령
문화예술교육 해커톤 운영	임파트
해외전문가 초청워크숍 운영	컬쳐앤유
홈페이지	레벨나인
기록촬영	나랑같이
언론홍보	㈜프레인글로벌
방송 중계	한국교육방송공사(EBS)

2018 세계문화예술교육 주간 결과보고서

발 행 인 양현미

발 행 일 2018.07.

발 행 처 한국문화예술교육진흥원 국제협력팀

홈페이지 www.arte.or.kr (한국문화예술교육진흥원)
www.arteweek.kr (세계문화예술교육 주간)

연 구 진 www.arte365.kr

페이스북 www.facebook.com/artejockey

문 의 02-6209-5900

등록번호 KACES-1851-C002

I S B N 978-89-6748-260-2(03370)

추 최 문화체육관광부

주 관 한국문화예술교육진흥원

후 원 문화비축기지

www.arteweek.kr

문화체육관광부 한국문화예술교육진흥원