creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

교육학 박사 학위논문

퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육 실천 사례

2023년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 미술교육전공

고윤정

퍼포먼스 아트 중심의
통합예술교육 실천 사례

지도교수 김형숙
심상용

이 논문을 교육학 박사 학위논문으로 제출함
2023년 2월

서울대학교 대학원
협동과정 미술교육전공
고 윤 정

교육학의 박사 학위논문을 인준함
2023년 2월

위 원 장 최석원 (인)

부위원장 김남시 (인)

위 원 고동연 (인)

위 원 김형숙 (인)

위 원 심상용 (인)

국문초록

본 연구는 퍼포먼스 아트를 중심으로 실천하는 통합예술교육이 교육적으로 시사하는 바를 탐구하는 데 목적이 있다. 퍼포먼스 아트는 개방성과 비물질적인 속성을 중심으로 예술가와 관객이 신체적으로 공동으로 현존하며 관객이 적극적으로 작품의 협업자가 되는 열린 형식을 띤다. 최근 국내에서 주목하고 있는 통합예술교육(Arts Integration)은 협업을 중심으로 다양한 장르의 예술, 비예술적 요소가 통합되어 학습자가 주도하는 미적 체험을 목표로 하는 교육방법론이다. 본 논문에서는 2010년 이후에 주로 활동을 하기 시작한 현장의 예술가들의 프로젝트와 작품을 중심으로 탐구하여 현재 이 사례들이 미술과 교육현장에서 모두 유의미하다는 것을 담고자 하였다.

본 연구에서 살펴보고자 했던 연구 문제는 크게 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫 번째는 미술사적으로 퍼포먼스 아트가 발생하고 국내에 유입된 과정을 살펴봄으로써 퍼포먼스 아트의 속성 중 미술 교육과 연관되는 특징들을 살펴보고자 하는 것이다. 두 번째는 실제 현장에서 활용되고 있는 퍼포먼스 아트를 중심으로 한 통합예술교육의 교수-학습 모형이다. 예술가들은 각자의 방법론에 따라 프로젝트를 이끌어가는 구성 원리를 설계하고, 이에 따라서 작품 제작과 프로젝트의 모형을 만들었다. 세 번째는 이러한 배경 아래 만들어진 교수-학습 모형이 적용되는 과정과 퍼포먼스 아트의 역할에 대한 것이다. 퍼포먼스 아트가 교육적인 시사점을 갖게 되는 지점을 프로젝트 과정 중에서 발굴하여 향후 다양한 교육 현장에 연관될 수 있는 가능성을 살펴 보았다.

이를 위하여 Ⅱ장에서는 퍼포먼스 아트의 개념 형성 과정을 중심으로 미술사적으로 개방성, 열린 형식, 신체적 공동 현존, 수행성 등의 속성이 갖고 있는 의미를 살펴 보았다. 퍼포먼스 아트는 예술가의 신체가 재료가 되기도 하지만 스코어를 제시하여 관객이 참여하는 과정을 통하여 작품이 완성되는 현존성 중심의 작품으로 이어지기도 한다. 또한 1960년대

연극과 무용 등 다른 장르와의 협업도 발생하면서 기존의 장르를 탈피하고 실험적으로 예술을 이어갈 수 있는 형식에 대한 고민이 여기저기에서 등장하기 시작한다.

한국에서는 '행위예술'이라는 용어로 먼저 퍼포먼스 아트가 유입되었는데, 집단적 연극, 예술가 행위 중심의 활동, 제도권 밖의 예술로 인식되다가 2000년대 이후 미술계의 성장과 함께 실험성과 전위성을 대표하는 장르로 자리 잡았다. 퍼포먼스 아트 분야가 양적으로 성장하면서 장르의 융합, 협업, 참여, 다원적 형식이 다양한 방법으로 발전하였다.

Ⅲ장에서는 통합예술교육의 이론적 배경을 살펴 보았다. 여러 장르와 구성원의 협력으로 이루어지는 통합예술교육은 통합을 강조한 2015년 개정교육과정과 소수의 구성원을 대상으로 한 프로젝트 형식의 예술 교육 프로그램이 증가하면서 더욱 주목받기 시작하였다. 특히 미술이 중심이 되는 통합예술교육은 프로젝트를 진행하면서 만나는 문제들에 대해서 다양한 해결 방법을 제시해야 한다는 점에서 학습자 주도의 참여가 중요한 부분이기도 하다.

Ⅳ장의 예술가들의 실천 사례를 분석하면서 크게 이를 신체 표현 중심과 과정 중심의 프로젝트, 미술 중심의 다학제적인 프로젝트로 나누어서 살펴 보았다. 움직임과 행위를 중심으로 신체 표현을 여전히 중요하게 여기는 예술가 그룹은 새로운 감각을 찾고 하찮은 재료를 몸과 연결하여 끊임없이 자신을 재발견하는 과정을 구성 원리로 삼았다. 과정 중심의 프로젝트는 다원적인 형식을 띠면서도 퍼포먼스 아트의 작품 발표의 완성도보다는 과정 중에서 다양한 예술 장르의 방법들을 배우면서 일상의 사물과 예술을 연결시켰다. 미술 중심의 다학제적인 프로젝트는 사회적인 주제를 프로젝트 전반에 적용시키고 프로젝트 참여자나 다른 장르의 예술가들과 완벽한 합의에 이르도록 전체를 통솔하는 모형을 갖춘다.

Ⅴ장에서 밝히는 퍼포먼스 아트의 교육적 시사점은 학습자가 미술을 통한 미적 체험을 통하여 어려운 동시대 미술에 좀더 쉽고 익숙하게 접근하게 된다는 점이다. 또한 일상의 장소, 시간, 사물들을 관찰하여 예술

작업에 연계시키는 일을 통하여 자신의 주변 환경을 재인식하게 된다는 것이다. 참여자들은 프로젝트가 진행되면서 협업의 요소가 많은 퍼포먼스 아트를 통하여 대화적 소통과 교류를 하게 되고 점점 주도적으로 예술 프로젝트를 이끌어가는 협업자로 변화한다. 예술가와 참여자는 여러 가지 삶의 경험을 함께 하면서 자연스럽게 자신의 삶에 예술이 침투하는 경험을 하게 되고, 프로젝트가 완성되면서 오는 성취감을 느낀다. 또한 자신이 잊고 있던 모습들을 재발견하면서 자신을 성찰하는 시간을 갖기도 한다. 그렇기 때문에 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육은 새로운 문화적 실천의 담론 형성을 하는 과정에 기여한다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육은 관련 예산이 부족한 현실과 함께 불특정한 다수를 중심으로 하는 일괄적인 학교 미술 교육에 직접적으로 연계되기가 어려울 때가 있다. 학교 교육에서 주제를 중심으로 한 예술과 비예술교과의 통합적 교과 활동이 늘어나고 있지만, 나아가 소수로 나누어 프로젝트 형식의 프로그램이 필요하다. 정책에 의해서 교육 프로그램이 자주 바뀌거나 성과 중심으로 이루어지는 풍토도 보다 다양한 학생들의 요구 사항을 수용할 수 있는 방안으로 이어져야 하겠다. 또한 미술 교육 교사들이 직접 예술가들과의 재교육과 교류를 통하여 창의성을 발현할 수 있는 방안들을 마련해야 할 것이다.

본 논문은 여러 가지 현장에서의 실천적인 사례들을 바탕으로 미술 교육의 교과 활동에 새로운 담론을 제시했다는 점에서 의의가 있다고 하겠다.

주요어 : 퍼포먼스 아트, 통합예술교육, 동시대 미술, 다원 예술, 커뮤니티 아트

학 번 : 2010-31083

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 선행 연구 ····· 5
3. 연구의 내용과 방법 ····· 13
4. 연구의 중요성 ····· 19

Ⅱ. 퍼포먼스 아트의 이론적 배경 ····· 23
1. 퍼포먼스 아트의 개념 형성 ····· 23
1) 퍼포먼스 아트의 정의 ····· 23
2) 퍼포먼스 아트의 발전 과정과 속성 ····· 27
(1) 비물질성 ····· 31
(2) 스코어와 가이드 ····· 40
(3) 개입과 참여의 가능성 ····· 54

2 . 한국 퍼포먼스 아트의 발생과 전개 ····· 67
1) 기성 미술계에 대한 도전 ····· 67
2) 미술계 제도 변화와 퍼포먼스 아트의 성장 ····· 75
3) 소 결 ····· 92

Ⅲ. 퍼포먼스 아트와 통합예술교육의 연관성 ····· 94
1. 통합예술교육의 도입 배경 ····· 94

1) 미술 현장의 변화 ····· 94
2) 퍼포먼스 아트와 통합예술교육의 연관성 ····· 106

2. 통합예술교육의 의미와 전개 ····· 113
1) 통합예술교육의 정의 ····· 113
2) 통합예술교육의 현황 ····· 123
(1) 2015 개정교육과정과 통합예술교육 ····· 123
(2) 학교 밖 통합예술교육 ····· 131

Ⅳ. 퍼포먼스 아트의 통합예술교육 실천 사례 ····· 143
1. 신체 표현 중심의 통합예술교육 ····· 143
1) 감각의 재해석을 통한 행위 중심의 구성 원리 ····· 143
2) 구성원의 개별적 특성을 반영한 프로젝트 모형 ····· 150

2. 과정 중심의 통합예술교육 ····· 158
1) 즉흥을 위한 배움의 구성 원리 ····· 158
2) 다양한 장르 공존의 프로젝트 모형 ····· 165

3. 미술 중심의 다학제적 통합예술교육 ····· 175
1) 공동의 창작을 위한 배움의 구성 원리 ····· 175
2) 협업 중심의 프로젝트 모형 ····· 181

Ⅴ. 퍼포먼스 아트의 교육적 함의 ····· 191
1. 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육의 시사점 ····· 191

1) 감상과 비평교육에서 체험적 교육으로 ····· 190
2) 우연성과 즉흥성의 창발 ····· 196
3) 학습자 주도의 경험 ····· 199
4) 일상의 재발견을 통한 삶과 예술의 통합 ····· 203

2. 한계 및 제안점 ····· 207

Ⅵ. 결론 ····· 215

<참고문헌> ····· 221
<Abstract> ····· 235

표 목 차

<표 1> 《19금 릴레이 퍼포먼스》 시간표 ····· 89
<표 2> 다원 예술 개념의 변화 ····· 100
<표 3> 다원 예술 기존 정책의 변화 요구 ····· 100
<표 4> 서울문화재단의 다원 예술 지원사업 추이 ····· 102
<표 5> 관객의 층위 ····· 111
<표 5> 통합예술교육의 8가지 특징 ····· 118
<표 7> 협업 교육의 개념 ····· 121
<표 8> 일반적인 교육과 퍼포먼스 아트를 활용한 교육의 차이 ···· 122
<표 9> 부개여자고등학교 통합예술교육 수업사례 ····· 129
<표 10> 북서울시립미술관 교육프로그램 현황 ····· 137
<표 11> 토탈미술관 《드림아트랩 벙커 465-16》 프로그램 현황 139
<표 12> 신체 표현 프로젝트의 작동 원리 ····· 140
<표 13> 《총체적 난 극》의 학습 모형 ····· 149
<표 14> 김도희 로아트 퍼포먼스 워크숍 ····· 151
<표 15> 김도희 퍼포먼스 아트의 학습 과정 ····· 154
<표 16> 신제현 예술교육 프로젝트 구성 원리 ····· 164
<표 17> 금천구 할머니 학교《심리지도 그리기》 ····· 166
<표 18> 스페이스 캔 주관《아트버스캔버스, 캔 썸머 아트캠프》 167
<표 19> <(구)동일여자상업고등학교《패션 퍼포먼스 워크숍》 ···· 168
<표 20> 금천예술공장 청년예술단 《아트에듀 2019》 ····· 170
<표 21> 조영주 프로젝트 구성 원리 ····· 179
<표 22> <꽃가라 로맨스> 프로그램 학습 모형 및 적용 과정 ·· 181
<표 23> <꽃가라 로맨스> 움직임 리서치 ····· 182
<표 24> <꽃가라 로맨스> 각 차시별 진행과정 ····· 183
<표 25> <DMG: 비무장 여신들> 프로젝트 학습 모형 및 적용 과정 185
<표 26> <DMG: 비무장 여신들> 각 차시별 세부 사항 ····· 187

<표 27> <입술 위의 깃털> 프로젝트 적용 과정 ····· 187
<표 28> 서울문화재단 지역문화예술학교 참여자 인터뷰 ····· 200

그 림 목 차

<그림 1> 크리스 버든의 <쏘기(Shoot)>(1971) 전시장면과 마리나 아브라모비치의 <리듬(Rhythms)>(1973-1974)시리즈 ····· 33
<그림 2> 마리나 아브라모비치의 <7개의 쉬운 작품들>(7 Easy Pieces) (2005) ····· 37
<그림 3> 시몬느 포르티의 <기울어진 판>(Slant Board)(1961)과 <허들>(Huddle)(1961), 《저드슨 댄스 시어터, 작품은 끝나지 않는다(Judson Dance Theater: The Work Is Never Done)》(2018), 뉴욕현대미술관 재연장면 ····· 39
<그림 4> 알란 카프로우, <6개 부분에서의 18개 해프닝(18 happenings in 6 parts)>(1959)와 <들판(Yards)>(1961) ····· 42
<그림 5> 머스 커닝햄, 존 케이지의 공연《지나가고, 차고, 떨어지고, 달리는 방법(How to Pass, Kick, Fall, and Run)》(1965)과 블랙마운틴 컬리지 학생들의 수업 장면(1953) ····· 46
<그림 6> 저드슨 댄스 시어터의 공연 《그럴까요? 안할까요?(Would They or Wouldn't They?)》(1963)과 앤 핼프린의 《댄스 데크(Dance Deck)》(1954) ····· 49
<그림 7> 플럭서스의 출판물(1963)과 백남준의 <머리를 위한 선>(1961) ····· 50
<그림 8> 마리나 아브라모비치의 <토마스의 입술(Thomas' lips)>(1975)와 <측정할 수 없는 것(Imponderabilia)>(1977) ····· 58
<그림 9> 티노 세갈의 <키스(Kiss)>(2003) ····· 60
<그림 10> 리크리트 트리바니자의 <무제(Untitled)>설치 장면(1990)과 폴 챈의 <고도를 기다리며(Waiting for Godot)>(2007) ····· 64
<그림 11> <비닐우산과 촛불이 있는 해프닝>(1967)과 <한강변의 살>(1968) ····· 67

<그림 12> 이건용의 드로잉의 방법(1976)과 성능경의 <신문읽기>(19765 ····· 70
<그림 13> 아트선재센터《플랫폼 인 기무사》(2009)와 〈이것은 프로파간다이다〉 국내 전시 장면(2012) ····· 79
<그림 14> 쌈지 개관 기념 사진과 대안공간루프 정연두 개인전《보라매댄스홀》(2002) ····· 83
<그림 15> 《19금 릴레이 퍼포먼스》 장면 (2013) ····· 87
<그림 16> 페스티벌 봄 포스터와 윌리엄 포사이스 《헤테로토피아》 참여작 소개 ····· 103
<그림 17> 국립현대미술관 《예기치 않은》참여작, 옥정호의 <미술관 무지개>, <훌륭한 정신> (2016) ····· 105
<그림 18> 차지량의 <멈출 수 없는 미래의 환영>(2014) ····· 109
<그림 19> 퍼포먼스 아트를 활용한 통합예술교육 실천의 구조 123
<그림 20> 중학교 미술 교과서 퍼포먼스 아트 (교학사, 2017) ····· 126
<그림 21> 중학교 미술교과서 신체 표현 중심의 활동(2018) ····· 128
<그림 22> 토탈미술관 《벙커 465-16》 수업 전경(2019) ····· 139
<그림 23> '무늬만 커뮤니티'의《총체적 난 극》(2013)과 김도희 패밀리 퍼포먼스 (2021) ····· 156
<그림 24> 신제현의 <테이크아웃드로잉>과 낙지 퍼포먼스(2017) 161
<그림 25> 신제현의 《할머니 학교》 심리지도 그리기 장면 예시 166
<그림 26>석곡 초등학교 아트캠프, 주변 환경에 맞는 장소특정적 사운드 찾기 ····· 168
<그림 27> 동일여상 패션 퍼포먼스 워크숍 및 발표 장면 ····· 169
<그림 28>《아트에듀 2019》 무용 워크숍 장면 ····· 172
<그림 29> 조영주의 <꽃가라 로맨스>(2014) 연습 과정과 장면 ··· 185
<그림 30> 조영주의 <입술 위의 깃털>(2020) 연습 과정과 장면 ····· 190
<그림 31> 중학교 가정교과서와 미술교과서 (미래엔, 2018) ····· 206

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

본 논문에서는 퍼포먼스 아트를 실천하면서 발현되는 교육적인 함의를 통합예술교육(Arts Integration)[1)]의 측면에서 살펴보고자 한다. 통합예술교육은 학습자의 주도하에 예술과 다른 영역의 통합으로 이루어지는 예술교육 방법론이다. 동시대 미술에서 퍼포먼스 아트는 다원성과 상호교류의 특성을 중심으로 오늘날 주요한 예술 장르로 두드러지고 있으며, 한국에서도 실험성과 전위성을 대표하면서 협업, 융합, 탈장르, 과정 예술의 흔적들을 포괄하고 있다. 미술 현장에서 예술가가 퍼포먼스 아트를 활용하여 관객과의 접점을 좁히고, 신체적인 공동 현존, 수행성, 우연성, 예측 불가능성을 드러내는 것은 주요한 예술 전략이 되고 있다. 통합예술교육의 실천 과정에서도 예술교육의 대상이 중요한 요인이 되면서 개

---

1) 한국의 미술 교육에서 2010년 이후 통합예술교육이 주요한 예술 교육 방법론으로 드러나기 시작하면서 각 예술 분야와 예술 정책분야에서 먼저 통합예술교육의 개념에 대해서 연구가 진행되면서 여러 가지 용어가 사용되고 있다. 국내의 연구자들은 주로 'integrated Art Education'이라는 용어로 국내외 학술지에 발표를 하고 있으나, 'Arts Integration'이라는 용어가 이미 여러 예술 장르가 통합되고 있고, 가르침을 위한 교육 방법론이라는 뜻이 담겨 있어 본 논문에서는 'Arts Integration'을 사용하기로 한다(박지숙, 김태우, 2016 ; Yoon Soojin, Han Suksil, 2010 ; Kim JinTaek, 2015 ; Wilson, 2016 ; 김정섭, 2017 ; 오현진, 2017 ; 오레지나, 2018 ; 오세준, 2018 ; 김혜주, 2020 ; Yoon Hye Jeung, Chung Hee Jung, 2021).
또한 '통합'의 개념은 '융합'의 개념과 혼용이 되기도 한다. 국내에서 예술과 과학기술의 융합 정책이 지속해서 등장하고 있는 상황에서 통합예술교육이 드러나기 시작하면서 발생하는 혼란이라고 할 수 있다. 곽덕주, 박혜연은 '통합'과 '융합'의 개념을 구분하여 재정의한 바 있다. '통합'은 하나로 모아서 다스리는 행위에 초점을 둔다면, '융합'은 이러한 행위들을 통해 새로운 영역을 창출한다는 의미를 갖고 있다고 정의한다. 즉 통합의 경우 장르의 경계가 여전히 존재하는 반면 융합의 경우 장르 간의 경계는 흐려지고 새로운 결과물이 나타난다는 것이다(곽덕주, 박혜연, 2021).

인의 환경, 지역 사회, 경험에 대한 이해가 예술로의 접점으로 이어졌다(백령, 2015 ; Wilson, 2016). 이에 따라 미술 교육의 교육 방법에서도 개인의 주도성과 일상적 실천이 중심이 되면서 퍼포먼스 아트의 수행성이 적극적으로 활용될 수 있는 여지가 마련되고 있다.

본 논문에서는 퍼포먼스 아트를 주요 매체로 삼는 예술가들의 프로젝트를 분석하여 예술가들의 교육 학습 모형을 구성하는 원리를 찾고, 각각의 예술가들이 현장에서 장소와 구성원의 개입을 활용하는 방법들이 예술 작품을 만들어가는 중요한 속성이 되는 과정을 탐구하고자 하였다. 연구의 목적은 해외 사례에 집중되어 있는 통합예술교육에 대한 연구를 확장하여 국내의 예술가들의 실천 사례를 발굴하여 궁극적으로는 미술 교육 프로그램의 개발과 확장에 기여하는 것이다. 또한 미술, 음악, 연극 등으로 규정된 장르가 아닌 퍼포먼스 아트이기 때문에 가능한 실천적인 전략들을 살펴보고자 한다. 무엇보다도 미술 중심으로 통합예술교육을 이끌어가는 것이 함의하는 교육적 시사점을 찾아보고자 한다.

미술 장르는 작품이 완성되는 과정에서 다양한 문제 해결 능력을 요구하고, 일상의 쟁점을 다각도로 분석하고 탐구하여야 한다는 점에서 학습자로 하여금 통합적인 소양과 창의성을 발견하는 효과를 가져온다. 퍼포먼스 아트는 구성원 각자가 갖고 있는 개별적인 특성과 사회적인 문화, 관습이 모여 '몸'을 수단으로 지식을 전달하는 법을 제공한다. 퍼포먼스 아트는 주어진 상황을 파악하고, 물질적인 실천의 특성, 다른 문화적 실천 및 담론과의 관계 속에서 수행이 가능하다는 점도 미술 교육과의 연관성을 두드러지게 하는 요인이다(Taylor, 2016/2021). 퍼포먼스 아트는 수행의 과정에서 협력과 협업을 중심으로 이루어지는데, 예술 작품은 통합적으로 완성되면서 구성원의 개성은 최대한 반영이 된다는 점에서 교육적 소외나 차별의 과정을 해소하기도 한다. 교수자와 학습자의 구분이 없고, 학습자가 주도할 수 있으며, 지식적 차원이 아닌 자유로운 사고의 과정과 전환을 경험하는 것은 오늘날의 미술 교육이 추구하는 교육 목표이기도 하다.

서구에서는 1960년대 퍼포먼스 아트가 상품적 가치가 있는 예술에 저

항하고, 예술가의 신체를 통하여 정치적인 성향을 드러내는 전략으로서 확장되었다면, 한국에서는 '행위 예술'의 용어로 기성세대에 대한 저항으로 실천되었다. 집단적 연극이나 예술가 개인의 몸짓으로 이어졌던 행위 예술은 1990년대 예술가들의 소그룹 운동, 전시장 바깥의 영역에서 주로 실험되었다면, 2000년대에는 한국 미술의 성장과 함께 '새로움', '신진' 예술의 영역에서 대표되는 장르로 자리 잡았다. 예술계 곳곳에서는 화이트 큐브가 아닌 장소와 대안적인 공간에서 이루어지는 퍼포먼스 아트가 실험성의 확장으로 여겨졌고, 회화와 조각이 아닌 다른 매체를 수용해야 하는 움직임도 지속화되었다.

2000년대 공공미술에 대한 연구와 공동체를 대상으로 한 여러 가지 프로젝트가 활성화되면서 다원, 융합, 협업에 대한 프로젝트 모형과 함께 구성원의 특성을 어떻게 예술 작품에 반영해야 하는지에 대한 실천적인 전략도 미술계에서 주요한 탐구의 대상이 되었다. 예술 정책의 측면에서도 참여적 예술 형식이 지속적으로 독려되었으며, 2015년 개정교육과정에서도 공동체에 대한 해석과 교과목의 통합이 주요한 논점이 되었다. 학교 교육 안에서도 여러 과목을 통합적으로 다루거나 지역 사회와 연계하여 교과목을 해석하는 과정이 중요시되었다는 점에서도 미술을 통한 일상의 해석이 주요한 교육 목표로 이동하는 결과를 가져왔다.[2] 또한 이러한 속성들은 미술 교육의 현장에도 영향을 끼쳐 프로젝트에 참여하는 대상이 누구인지, 어떤 사회적 배경을 갖고 있는지, 다양한 장르의 통합이 물리적이고 단순한 나열식 결합이 아니라 유기적인 결합이 되기 위한 실천 전략이 무엇인지에 대한 문제제기가 있었다.

---

2) 국내 문화예술교육은 학교와 관련한 프로그램, 문화복지 차원의 예술교육, 인력양성 프로그램, 문화예술교육 연구개발, 문화예술교육 기반을 조성하는 영역 등으로 나누어 볼 수 있는데, 학교 교육 이외에도 전 연령대에 걸친 문화예술교육의 필요성이 확대되면서 소통 중심의 통합예술교육에 대한 연구와 프로그램 개발이 주목받기 시작하였다(박신자, 2010 ; 김정섭, 2017). 평생학습의 차원에서도 학습자 위주, 수용자 중심의 활동이 등장하는 점은 미술현장에서 참여자의 중요성이 두드러지는 지점과 맞물려 수용자의 입장에서 문화적 역량을 기르고자 하는 연구와 개발이 지속적으로 강조되었다. 2010년 이후 과학기술과 예술, 융합을 뜻하는 STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) 정책이 대두되면서 창조적 인재의 핵심역량을 융합적 사고에 두었다는 점도 이러한 흐름의 연장선상이라 할 수 있다.

이에 따라 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 교육적인 함의는 끊임없이 발생하는 즉흥적인 예측 불가능한 요인들을 어떻게 통제하면서 관객과 장소를 예술적인 시선으로 해석할 수 있는지에 대한 문제 해결의 지점이다. 학교 교육의 수업이 결과물을 중시하는 풍토에서 '과정 중심'으로 이동하고 있는 것도 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육이 학교 교육에 활용될 수 있는 접점이기도 하다. 또한 동시대 한국 미술에서 작품 제작의 범위가 확장되면서 예술가들이 '가르치는 예술가(Teaching Artist)'[3]의 역할을 동시에 하고 있다는 점에서도 퍼포먼스 아트와 미술 교육의 관계는 밀접하다. 공공미술의 영향으로 미술관이나 화이트큐브 전시장이 아닌 삶과 맞닿아 있는 장소에서의 협력 작업이 늘어났고, 예술가들은 커뮤니티를 탐색하는 인류학자이자 프로젝트를 이끌어가는 리더로서 작품의 관객이자 커뮤니티를 작품 안에 적극적으로 끌어들이고 있다(Turner, 2001/2014).

본 논문에서는 이러한 퍼포먼스 아트의 실천적인 전략을 '무늬만 커뮤니티', 김도희, 신제현, 조영주 등의 예술가들의 사례를 통하여 살펴보고자 한다. 이들의 프로젝트 모형은 프로젝트가 이루어지는 장소와 구성원에 대한 관찰을 통하여 구현되는데, 각각의 예술가마다 언어적 소통이 힘든 발달장애인, 중년여성, 미술계에 진입하고자 하는 신진 예술가, 엄마이면서 예술가인 동료 예술가, 지역에서 만난 할머니 등 한국 사회에서 발견할 수 있는 다양한 일시적 공동체를 작업 안으로 끌어들인다. 프로젝트에 따라서 동일한 구성 원리로 다른 장르의 예술가와 협업을 주도하기도 한다. 훈련되지 않은 학습자를 작품으로 끌어들이면서 발생하는 우연적인 효과가 오히려 작품을 창의적으로 극대화하는 결과로 이어지게 하기도 한다.

퍼포먼스 아트는 살아 있는 예술가의 신체를 재료로 하는 장르로 1960년대 이후 광범위하게 퍼져나갔는데, 플럭석스(Fluxus) 예술가들이

3) '가르치는 예술가'는 전문예술교육 그룹을 뜻하기도 하지만, 예술 창작 활동을 병행하면서 예술 교육 분야에서 활동하는 예술가라는 뜻이 동시에 담겨져 있다(양은아, 석지혜, 2010). '가르치는 예술가'의 개념은 예술가가 교육을 겸하는 경우가 늘어나면서 등장하였는데, 예술가-교사, 혹은 예술 강사 등과 혼용하여 사용되기도 한다(윤지혜, 2018 ; 유정화, 2021; 전수연, 2022).

이를 ‘인터미디어(intermedia)’로 규정하면서 여러 예술 형식의 수용으로 기존의 한계를 넘어서려 하였다면, 알란 카프로우(Allan Kaprow)는 ‘해프닝(happening)’으로 우연성과 즉흥성의 개입을 강조하였다. 연극과 무용에서 시도되었던 장르를 넘어서고자 했던 전략들은 이미 일상의 장소를 무대로 활용하는 다양한 예술 작품으로 이어졌다(Taylor, 2016/2021). 퍼포먼스 아트가 이루어지고 있는 현장성은 비물질성, 스코어와 가이드, 우연적인 개입의 가능성의 속성으로 연결되었다. 본 연구에서는 한국의 동시대 미술에서 퍼포먼스 아트와 미술 교육을 주요 매체로 활용하는 예술가들이 실질적으로 이러한 속성들이 어떻게 활용되었는지를 해석한다. 각각의 예술가들이 진행하면서 남긴 자료와 참여자들의 흔적은 퍼포먼스 아트가 일상에 스며드는 과정을 살펴볼 수 있게 하였다. 실질적으로 초기에 설정한 프로젝트의 구성 원리와 모형이 효과적으로 적용이 되었는지도 살펴보고자 한다.

장르의 통합과 관련된 미술 교육과 관련한 국내 연구가 아직까지 부족하기에 본 연구가 유의미하다고 할 수 있으며, 특히 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육이 학교 교육 현장을 비롯한 여러 현장으로 연관될 수 있는지 구체적인 실천 방법론을 제시하고자 한다.

2. 선행 연구

본 논문은 서구의 미술사에서 퍼포먼스 아트의 이론적인 배경을 찾고, 그것이 한국에 적용되는 과정을 연구하는 한편, 통합예술교육과 연계되는 지점을 찾아보고자 한다. 국내에서 연구된 퍼포먼스 아트와 관련한 연구는 대부분 서구의 미술사를 중심으로 연구가 진행이 되어왔다(백인경, 2014; 백지수, 2018; 신지원, 2016; 안세이, 2018; 이진주, 2018; 주혜진, 2018). 한국의 미술 현장에서 퍼포먼스 아트가 적용되면서 독자적으로 발전하여 온 연구는 시작 단계에 있다고 할 수 있다.

미술 분야에서는 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic), 티노 세

갈(Tino Sehgal)의 작업을 중심으로 한 연구들이 주를 이루고, 최근에 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)가 강조한 수행성(performativity)에 대한 관심이 급증하였다. 수행성에 대한 연구는 예술과 관객의 신체적인 공동 현존을 중심으로 관객의 참여와 역할, 주변 환경에 대한 관심을 예술가가 어떻게 해석하고 있는지를 보여주는 것이기도 하다. 또한 무용 분야에서도 안무의 개념을 새롭게 정립하는 연구가 등장하고 있다(최기섭, 2017). 연극과 무용 분야에서 미술의 영역과 접점이 되는 연구가 늘어나고 있다는 것은 그만큼 연구 분야에서도 장르적인 경계를 넘어서려는 것이 주요쟁점이라는 것을 뜻한다. 이와 같은 맥락에서 퍼포먼스 아트의 수행성을 다룬 백인경(2014)의 연구와 무용 분야의 제롬 벨(Jérôme Bel)의 농당스를 다룬 심하경(2017)의 연구를 통하여 미술 외 다른 장르에서도 주어진 상황에 대한 즉흥적인 해석이 공연의 중심이 되는 작품들이 연구되고 있음을 알 수 있었다. 공연예술 분야에서 포스트모던 댄스, 실험 연극에 대한 연구와 함께 미술 장르에서 아브라모비치, 세갈 등의 작가 연구가 유사한 시기에 등장하여 전반적으로 탈장르와 퍼포먼스 아트 관련 연구가 늘어나는 것을 알 수 있다.

퍼포먼스 아트와 교육의 접점을 동시에 다루는 연구는 카렌 모스(Karen Moss, 2016)의「퍼포먼스에서 교육으로: 실험적 미술 교육에서의 스코어 기반의 이벤트, 앤 핼프린, 알란 카프로우 그리고 앨리슨 노울즈를 중심으로(*Performance into Pedagogy: Anna Halprin, Allan Kaprow, and Alison Knowles' Score-based Events in Experimental Arts Education,* University of Southern California)」이다. 이 연구는 카프로우의 해프닝과 플럭서스의 실험성이 교육으로 이어지는 과정까지 작가 중심으로 분석을 하고 있다.[4] 특히 카프로우와 노울즈의 경우에는

4) 모스는 핼프린과 카프로우가 매일의 활동, 일상적인 움직임을 어떻게 예술에 적용하고 있는지를 구체화하고, 이러한 활동을 교육으로 전달하는 과정에 대해서도 밝히고 있다. 캘리포니아 대학은 페미니즘 미술이 주디 시카고에 의해서 등장한 곳이기도 하고, '새 장르 공공미술'을 주장했던 수잔 레이시(Suzanne Lacy)가 퍼포먼스와 행동주의 미술을 가르치는 곳으로 이곳에서 카프로우의 연구가 진행되고 있는 것은 매우 의미있는 일이다. 핼프린은 저드슨 댄스 시어터의 안무가들에게 오랜 기간 영향을 미쳤으며, 카프로우도 존 케이지(John Cage)에게서 해프닝을 배웠고, 학생들에게도 삶과 예술을 연결짓는 방법에 대해서 계속 교육을 했다

60년대 해프닝과 플럭서스를 구축했던 방법론을 미국의 서부에서 교수로 재직하면서 그대로 미술 교육의 실천 방법으로 사용하고 있어 학습자 주도의 경험을 분석하는 데에 의미를 갖는다.

퍼포먼스 아트를 수행하는 과정에서 사회, 문화적 관습이 드러나는 과정은 신체 미술에 대한 연구에서부터 출발한다. 신체 미술을 다룬 아멜리아 존스(Amelia Jones, 1999)의 연구와 페기 펠란(Peggy Phelan, 1993)의 연구는 여성주의적 관점의 신체 미술과 그에 대한 정치적 성향을 다루었다. 여성주의뿐만이 아니라 퍼포먼스 아트의 수행이 정치적 행위이자 저항의 의미가 될 수 있다는 점에서 두 연구자의 관점은 중요하다. 또한 존스는 퍼포먼스에서 기록의 중요성을 다루었는데, 한국 미술 현장에서 현재 퍼포먼스와 기록, 아카이브에 대한 관심이 높아지면서 이 부분 또한 주요 논점이 되었다. 국내에서는 주로 신체를 중심으로 한 '몸' 담론이나 신체미술과 관련된 연구가 이루어졌다. 안수진(2018)은 페미니즘 1세대 미술가들이 신체에 가학성을 보이며 행위자의 몸을 상징적인 기호인 동시에 심적 공간으로 삼았던 과정을 분석하였다. 퍼포먼스 아트의 초기 연구는 이렇게 몸으로 정치적 성향을 표현하는 방향이 주가 되었다.

미술에서는 주로 신체 미술과 관련된 내용이 퍼포먼스 아트 연구의 주를 이루었지만, 1950년대 당시 무용과 연극에서 선구적으로 경계를 허물고자 했던 점은 장르의 교류 측면에서 우선 살펴볼 필요가 있다. 뉴욕 현대미술관(MoMA)에서 발간한 저드슨 댄스 시어터 회고전에 대한 단행본 『저드슨 댄스 시어터(*Judson Dance Theater : the work is never done*)』에서 저드슨 댄스 시어터의 유래와 각 안무가의 특성을 살펴볼 수 있으며, 샐리 베인즈의 『포스트모던 댄스(*Terpsichore in sneakers : post-modern dance*)』와 그 외 많은 단행본에서 소개된 아방가르드 퍼포먼스와 저항적인 몸에 대한 연구를 다루었다(Banes, 1987; MoMA, 2018). 국내에는 잘 알려지지 않았지만 로버트 모리스(Robert Morris)가 시각예술가와 저드슨 댄스 시어터의 안무가들과 교류하였던 사실도 함께

는 것은 전방위적으로 관객 참여적인 설치나 협업으로 만들어진 이벤트들이 체계화되고 있다는 것을 뜻한다.

실험적인 활동을 이끌어갔다는 점에서 주목할 만한 지점이었다. 이는 미술과 무용이 결합하는 과정에서 초기에 시도되었던 실험들이 어떤 것이었는지를 알 수 있었다.

국내에서는 퍼포먼스 아트와 실험적 예술의 경계가 모호하던 시기에 주로 공동체 관련된 연구 혹은 참여적 미술의 입장에서 퍼포먼스 아트가 연구되었다. 기존의 연구에서는 공공미술과 관련된 이론과 참여적 미술, 공동체 기반의 예술교육이 하나의 궤를 이루며 다루어져 왔다. 참여 예술의 연장선상에서는 크리에이티브 타임즈(Creative Times)에서 오랜 기간 활동한 큐레이터 나토 톰슨(Nato Thompson, 2012)의 단행본『형식으로의 삶: 1991-2011에 사회적으로 연계된 예술(*Living as form : Socially engaged art from 1991-2011*)』을 참고하였다. 사회적 실천으로서의 참여와 소규모의 커뮤니티가 어떻게 동시대 예술과 실천으로 이어지는지 실제 사례 소개와 함께 오랜 기간의 활동이 집적되어 있다. 또한 그랜트 케스터(Grant Kester)의 『대화의 작품들: 현대미술에서 공동체와 소통에 관하여(*Conversation pieces : community and communication in modern art)*』에는 미술사적 사례와 함께 대화적 실천의 중요성을 부각하였다. 국내 연구에서 안세이(2018)는 「현대미술에 나타난 참여적 양상 연구 : 1990년대 이후를 중심으로」에서 참여적인 미술이 사회, 정치적인 담론에 강력하게 저항하는 참여에서부터 작품에서 관람객이 참여하는 과정이나 전시의 성격이 변화하고 있는 과정까지 분석하고 있다.

한국의 퍼포먼스 아트의 발생 과정과 관련하여서는 윤진섭 평론가의 책과 논문과 행보에 주목하였다. 윤진섭은 직접 S.T 그룹의 활동으로 시작하여 현재까지도 S.T 멤버들과 전시를 하고, 행위예술축제에서 활동을 이어가고 있다. 또한 국립아시아문화전당의 연구원으로 김구림, 성능경 등에 대해서 구술 기록 연구를 진행하였다. 윤진섭(2007)은 국립현대미술관에서 한국의 행위미술에 대한 전시를 대대적으로 조망하면서 『한국의 행위미술 : 1967-2007』을 발간하여 초기 행위예술의 발생과정과 2007년까지 시기의 행위예술 전반에 대해서 밝히고 있다. 국내의 퍼포먼

스 아트 연구는 주로 몸의 전략과 신체성, 백남준 작가론을 중심으로 이루어져왔는데, 동시대에서 다루어지는 퍼포먼스 아트의 비물질성, 수행성에 대한 연구는 아직까지는 서구의 이론이 중심이 되고 있다.

한국의 동시대미술에 대한 연구로는 김형미(2019)의 「한국 현대미술의 동시대성에 관한 연구 : 1990년대 작가들의 활동을 중심으로」와 문혜진의 「한국 포스트모더니즘 미술 논쟁 : 1987년-1993년의 미술비평을 중심으로」(2009)를 살펴볼 수 있다. 1990년대 후반 한국 미술에 사회적 현상이 적용되는 과정과 한국 예술가들의 세계 속으로 진출하는 과정을 서술하고 있다. 1990년대에 대한 연구는 한국의 현대미술계가 본격적으로 발돋움하던 시기에 관한 것이어서 퍼포먼스 아트와 관련한 접점을 선행 연구를 통하여 살펴볼 수 있다. 또한 사회의 발전과 변화가 미술계에 어떻게 영향을 주었는지 영향 관계를 찾아볼 수 있다.

동시대 미술에 대한 연구에서 주로 행위 예술, 몸의 전략, 공동체 기반의 예술교육이 연구가 되었다면, 일상과 예술의 결합이라는 측면에서 미술 교육 이론에서는 전통적으로 듀이(John Dewey)의 철학을 따르고 있다. 이는 구성주의 이론(Constructivism)과도 연관이 있는데, 그것은 구성주의 이론이 배움을 지식의 전달이 아니라 창의적 활동의 관점에서 해석하고 있기 때문이다(Wilson, 2016). 학습자는 직접 실천하고, 질문하며, 탐색하고, 적용을 시키면서 주어진 과제를 맥락화시킨다. 가르치는 교사들은 새로운 정보를 서로에 대한 이해를 바탕으로 전달하는데, 피아제(Jean Piaget)와 듀이가 20세기 초 유년기의 교육과 개발과 관련한 구성주의 이론을 발전시켰다면, 듀이의 교육철학을 연계시키는 교사들은 개인의 활동 범주와 경험을 예술교육과 연관지으면서 교육 프로그램을 발전시켰다. 여기에 비고츠키(Lev Vygotsky), 가드너(Howard Gardner), 콜(David Kolb) 등이 도전과 새로운 문제 해결 등력이 뇌의 활동을 증진시킨다는 새로운 관점을 보태면서 통합예술교육의 이론적 근거를 마련하다고 볼 수 있다(Cheery, Godwin & Staples, 1989).

퍼포먼스 아트 교육과 관련하여서는 찰스 가고리안(Charles Gagorian, 2008)의 『스펙타클 페다고지: 예술, 정치 그리고 시각문화(*Spectacle*

pedagogy : art, politics, and visual culture)』를 연구를 살펴보았다. 특히 가고리안은 퍼포먼스 아트가 공동 현존하는 일시적 공동체의 정치적인 성향과 문화적 습관을 드러내기에 매우 적합하며, 교육적 역할에 중요한 매체로 활용될 수 있다는 점을 강조하였다. 9·11 테러와 같이 재난적인 상황을 정치적 현안으로 드러내기에 퍼포먼스 아트가 적합한 상황에 대해서 강조한 가고리안은 예술가와 커뮤니티가 비어 있는 시간과 공간을 채우고 관계를 맺는 과정에서의 예술의 역할에 주목하였다.

르네 크레델(Renée Kredell, 2009)의 「비판적 미술 교육으로서의 퍼포먼스 아트(*Performance art as critical pedagogy, Art Education,* The Pennsylvania State University)」은 교육과 관련한 퍼포먼스 이론을 추적하면서 구체적으로 어떤 방법론으로 교육과 연관지을 수 있는지 연구한 논문으로 퍼포먼스를 실천하는 방법이 비판적 교육의 실천, 즉 파올로 프레이리(Paulo Fraire)의 입장에서 정치적 성향을 드러내는 방안으로의 퍼포먼스 교육 방법을 개인 프로젝트를 통해서 드러내었다. 몸으로 표현하는 실천이 가장 비판적 성향을 나타내는 지점이라는 것과 일상생활에서 퍼포먼스 아트로 연결될 수 있는 과정을 연구하였다. 유사한 입장에서는 레이시나 카프로우의 퍼포먼스를 연구한 논문(Jones, 2021; Fryd, 2007)이 주를 이루고 있고, 플럭서스의 교육방법이 적용되는 과정의 연구가 (Griniuk, 2020)이 직접적으로 연결되어 있다.

이는 퍼포먼스와 교육을 접목시킨 브라이언트 알렉산더(Alexander, 2005) 편의『교육으로서의 퍼포먼스 이론: 권력, 교육, 그리고 정체성의 정치학*(Performance Theories in Education : Power, Pedagogy, and the Politics of Identity)*』에서도 드러나는데, 학교 교육 프로그램 안에서나 미국 문화권 안에서 인종, 젠더 등의 문제들을 퍼포먼스와 접목시키는 방법과 가르치는 과정이 이러한 사회적 문제들을 제기하는 매개의 역할을 하는 것을 지적하고 있다. 일반적으로 예술가들의 작업을 분석하는 연구와 달리 이 저서에서는 미국의 학교 교육 안에서 퍼포먼스 아트의 저항적 성격에 충실한 프로그램들이 소개 되었다.

또한 미술이 관객과 만나고 창의적인 활동을 증진시키기 위해서는 미

술관 교육의 변화 과정도 살펴보아야 하는데, 특히 미술관 교육에서는 협업의 모델과 포스트 뮤지엄의 입장이 주로 연구되어 왔다. 새로운 세기에 적절한 미술관의 모델로 지속적인 협업을 강조한 후퍼 그린힐(Hooper- Greenhill, E, 2008)의 『뮤지엄과 시각 문화의 해석(*Museums and the interpretation of visual culture*)』이 주요 연구서이다. 뮤지엄을 수집과 전시에 국한하여 해석한 것이 아니라 갤러리, 역사성이 있는 장소를 포괄한 교육의 장으로 해석하였으며, 대중과 만날 수 있는 장으로 해석하였다. 후퍼-그린 힐은 미술관 교육을 지역 사회의 인적 자원과 물적 자원을 미술관으로 끌어들여 새로운 배움의 장이 될 수 있는 가능성을 언급하였으며, 특히 최근 저서에서 퍼포먼스 아트와의 교육의 연관성을 강조하기도 하였다.

통합예술교육과 관련하여서는 해외 박사 논문으로 아이리스 윌슨(Wilson, C. Iris, 2016)의 「통합예술교육과 문해력 연구(*Art Integration and Reading Achievement*, Florida State University)」를 들 수 있는데, 이 논문에서는 통합예술교육과 관련한 교육철학의 계보를 다루고 있다. 이 연구는 통합예술교육을 통하여 학습자의 문해력이 성장할 수 있는지를 다루고 있어 통합예술교육이 함의하고 있는 교육적 시사점을 연계하는 과정을 강조하고 있다. 국내 연구로는 백령(2015)의 『통합예술교육이란 무엇인가』를 통해서 현재 국내의 예술 교육 현장과 관련한 통합예술교육의 발전 과정을 살펴볼 수 있다.

통합예술교육에 관한 연구는 한국 내에서 활발하게 이루어졌던 논의로 오히려 한국의 연구자들이 해외에 연구 성과를 발표하는 성과가 두드러졌다(Yoon Soojin, Han Suksil, 2010 ; Kim JinTaek, 2015 ; Yoon Hye Jeung, Chung Hee Jung, 2021). 미술 교육과 관련하여서는 주로 미디어 아트와 연관된 미술관 교육 프로그램 연구가 통합예술교육과 유사한 입장을 다루고 있고(고동연, 2019), 미술 교육 중심의 실질적인 제안과 방안은 최근 연구 성과가 차차 나타나고 있다(오세준, 2018; 허정임, 2016). 또한 무용과 연극 분야에서 주로 통합예술교육을 다루고 있어 미술 중심의 통합예술교육 연구는 보다 더욱 필요하다고 할 수 있다(김혜

주, 2020; 박미영, 2016; 한혜리, 2011).

이와 관련한 미적 체험에 대한 철학적 논고로는 곽덕주, 최진(2018)의 「맥신 그린(Maxine Greene)의 '미적 체험 예술 교육 접근'의 인문교육적 가치: 새로운 '인문적' 교수-학습 패러다임을 탐색하며」를 들 수 있다. 곽덕주와 최진의 논의에서는 포괄적으로 예술작품이 '텍스트'가 되어 미적 체험 예술 교육이 인문적 교수-학습이 되고 있는지를 논하고 있는데, 예술가와 관객이 작품에 참여하면서 얻게 되는 비판적 사고력과 서사적 상상력이 해석적으로 체험될 수 있는 자기 실천적 방법에 대해 살펴볼 수 있다. 또한 현재의 미술 교육 현장에서 통합과 융합과 같은 혼재된 개념들이 어떻게 사용되고 있는지를 알 수 있었다.

특히 그린은 예술을 통한 사회적 변화에 대해서 연구했을 뿐만 아니라 최근의 디지털 아트와 접목된 예술 교육 프로그램, 공공교육기관에서의 프로그램, 사회적 상상력을 교육과 연계하고, 교육적 기반에 대한 개념을 형성하고, 역사적으로, 문화적으로 혹은 예술적인 사례들과 접목하여 광범위한 연구를 남겼다. 가르치는 사람의 역할의 다변화에 대해서 언급하였는데, 이러한 입장은 예술가와 관객의 역할 설정에도 다각도로 접목될 수 있다. 이는 가르침의 기저가 되는 철학이나 개념이 단지 이론에 머무르지 않고 일상의 장에서 지속적으로 행위될 수 있는 해석의 기반을 마련하였다고 볼 수 있다(Kohli, 2016)

서구에서는 주요한 연구와 현장 연계 작업들이 아카이브 사이트를 통해서 공개되어 있다. 아브라모비치는 직접 퍼포먼스 아트에 관심이 있는 사람들이 자신의 스튜디오에 와서 체험할 수 있도록 '마리나 아브라모비치 인스티튜트(https://mai.art)'를 운영중에 있고, 그리스에서 <집청소 워크숍(Cleaning the House Workshop)>을 중심으로 교육과정을 진행한다. 플럭서스에 대한 아카이브는 조지 마키우나스(George Maciunas)가 만든 재단의 웹사이트(http://georgemaciunas.com)에서 전시와 기존에 발표된 글에 대한 정보를 얻을 수 있다. 국내에는 국립현대미술관 아카이브센터에 이건용 작가가 기증한 <이건용 컬렉션>과 국립아시아문화전당의 구술기록으로 초기 행위 예술에 대한 연구를 살펴볼 수 있다.

이와 같이 서구의 연구는 퍼포먼스 아트와 교육의 관계성을 다룬 주요 연구가 조금씩 등장하고 있으며, 국내의 연구는 서구의 예술가, 한국의 초기 행위 예술에 대한 연구로 퍼포먼스 아트의 흐름을 간접적으로 유추할 수 있는 연구가 주를 이루고 있다. 미술 교육의 측면에서 통합예술교육이나 융합적 사고와 관련한 연구는 비교적 활발하게 이루어지고 있지만 본격적으로 퍼포먼스 아트를 언급한 논문은 아직까지 미비하다. 본 논문에서는 퍼포먼스 아트가 2000년대 이후 장르의 경계를 허물어뜨리며 등장하게 된 한국 미술 현장의 역사적인 배경과 퍼포먼스 아트의 참여적 형태, 열린 형식을 띠고 있는 특수성에 주목하는 한편 퍼포먼스 아트의 실천적 방법들이 어떻게 미술 교육과 연관시켜 살펴볼 수 있는지 해석을 시도해 보고자 한다.

3. 연구의 내용과 방법

본 연구는 퍼포먼스 아트가 한국의 미술 현장에서 변화를 겪으며 정착하게 된 과정을 살펴보고, 퍼포먼스 아트를 수행하는 방법들이 예술교육현장에도 유효한 통합예술의 교수-학습 모형을 갖추고 있는지 실제 사례를 분석하는 연구이다. 이에 따라 다음과 연구 문제를 정리해 볼 수 있다.

연구 문제 1. 미술사적 배경에서 퍼포먼스 아트의 개념 형성의 과정과 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 속성에 대한 연구를 통해 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 통합예술교육의 측면을 재발굴하고자 한다. 궁극적으로 퍼포먼스 아트를 수행하는 과정에서 등장하는 다양한 문제 해결의 과정이 통합예술교육에 기여하는 바를 연구하고자 하였다.

연구 문제 2. 통합예술교육 실천 방법을 기반으로 예술가가 실제로 현장에서 어떤 교수-학습 모형으로 관객을 능동적인 참여자로 만들고 있는지 구체적인 실천 사례들을 분석하였다. 실제 현장에서 사용되고 있는 방법들을 제시하고, 퍼포먼스 아트가 어떤 역할을 하고 있는지 탐구하였다.

연구 문제 3. 실천 사례를 통하여 예술가들의 교수-학습 모형이 교육적 시사점을 갖고 있는지에 대한 문제이다. 실천 사례들을 분석한 자료들을 기반으로 실제 현장에서 활용되고 있는 퍼포먼스 아트를 활용하는 예술 교육 프로젝트들이 참여자들에게 어떤 의미가 있는지를 살펴보았다. 퍼포먼스 아트가 통합예술교육 실천의 중심적 장르로 적절한지, 또한 프로젝트를 통해 도출된 시사점의 가능성과 한계를 밝혀보고자 하였다.

이를 위해 Ⅱ장에서는 퍼포먼스 아트의 개념 형성 과정을 미술사적 배경에서 살펴보아 비물질성, 열린 형식, 신체적 공동 현존, 수행성 등의 속성이 갖고 있는 의미를 살펴 보았다. 1960년대 급진적인 사회의 분위기에 따라 판매 전략에 반대하기 위해 나타났던 퍼포먼스 아트가 작가와 관객의 대면을 어떻게 이끌어 가고 있는지를 살펴본다. 또한 카프로우의 해프닝과 플럭서스 활동에서 나타나는 스코어와 이벤트가 이후에 예술교육과 연계하는 과정에 대해서도 짚어보고, 저드슨 댄스 시어터 등의 활동에서 미술과 무용이 협업하는 과정을 살펴본다. 스코어, 가이드, 제안 등은 오늘날까지도 퍼포먼스 아트에 관객의 참여를 자연스럽게 유도하는 주요한 교육적 도구가 된다.

또한 한국에서의 퍼포먼스 아트가 유입되면서 독자적으로 형성되는 과정을 살펴본 후 2000년대 이후의 한국 미술계의 성장과 함께 퍼포먼스 아트가 발전해 온 미술사적인 배경을 살펴본다. 행위 예술이라는 용어로 예술가의 행위와 1인 체제 중심으로 이루어지던 퍼포먼스 아트 작업이 2000년대 미술 현장에서는 장르의 혼용, 협업과 결합하면서 프로젝트의 규모가 커지는 과정을 추적하여 본다. 대화적 과정과 현장성을 기반으로

개방성과 우연성, 협력, 참여가 이루어지는 현재의 미술 현장을 분석하도록 한다.

Ⅲ장에서는 통합예술교육의 도입 배경과 정의를 알아보도록 한다. 여러 장르가 결합하는 다원적 형태의 통합예술교육의 이론적인 배경뿐만 아니라 한국의 미술 현장과 미술 교육 현장에서 어떻게 적용되고 있는지를 살펴본다. 장르의 융합이나 통합적 사고를 독려하는 교육 과정이 확산되면서 실제 미술 교육 현장에서도 이러한 방법들이 조금씩 개발되고 있는데 어떤 변화를 겪고 있는지 탐색한다. 학교 교육에서 2015년 개정 교육과정이 등장한 이후 실제로 학교 현장에서 이루어지고 있는 수업모형을 동시에 살펴보았다. 이러한 예술교육 실천 방법들은 미술관이 지역사회와 연계하는 과정, 다원과 융합이 강조되는 예술 정책과도 연관이 되고 있는데 이를 다각도로 살펴보도록 한다.

Ⅳ장에서는 예술가들의 실천 사례를 분석하도록 한다. 퍼포먼스 아트를 매체로 활동하는 예술가들은 끊임없이 새로운 사람들을 만나 작업에 참여를 시키고 자신의 작업을 타인에게 이해시키는 과정을 선제적으로 진행하기 때문에 예술 강사로서의 역할도 작품 활동과 크게 다르지 않다. 본 연구에서 대상으로 삼은 예술가들은 2000년대 이후 한국미술계에서 활동이 두드러지면서 퍼포먼스 아트를 활용하여 예술 작업과 교육 프로그램을 동시에 교차하여 진행한다. 동일한 방법론으로 때로는 관객을 만나고, 때로는 특수한 공동체를 찾아 관객을 작품의 협업자로 참여시킨다. 각 예술가마다 구체적인 방법은 다르지만 몸으로 하는 활동과 교감이 일시적 공동체를 형성하는 데 매우 효과적이라는 데 동의한다.

이 장에서는 그 과정을 크게 신체 표현과 과정 중심의 프로젝트, 미술 중심의 다학제적인 프로젝트로 나누어 살펴본다. 분석의 대상으로 삼은 예술가들은 2000년대 초반 미술계에 등장하여 현재까지 예술가로 활동하고 있다. 신체 표현 기반의 프로젝트를 주로 활용하는 '무늬만 커뮤니티'와 김도희는 퍼포먼스 아트를 도구로 활용하여 마주한 공동체를 통합하고 습관적인 감각들을 깨우는 과정을 프로젝트 도입 단계에서 제시한다. '무늬만 커뮤니티'는 2000년대 초반부터 내부적으로 느슨한 커뮤니

티를 추구하고, 외부적으로는 안양공공미술 프로젝트 등 공공미술이 공공조각에서 공동체 중심으로 흐르도록 하는 구심점의 역할을 하였다는 점에서 연구적 가치가 있다. 신제현 작가는 하나의 프로젝트를 이루기 위해서 만들기 워크숍, 무용 워크숍을 별도로 진행하고, 전문가들로 하여금 비전문가를 교육하는 과정을 프로젝트 도입 단계에서 진행한다. 하나의 공연을 한다고 생각하고 필요한 장르별 교육 과정을 삽입하고, 이후 모든 장르가 공존하는 방식으로 프로젝트를 진행한다. 미술 중심의 다학제적인 교류를 이끌어가는 조영주는 커뮤니티 아트 프로그램에서 영상 제작을 목표로 공동의 퍼포먼스를 구사하는 방식으로 장르 협업의 과정을 보여준다. 안무가 이외에 작곡가, 영상감독 등 전문가를 초청하여 교육을 하는 것 이외에도 각 장르 간의 예술가들이 협업을 할 때 서로의 장르에 대해서 배움의 과정을 겪으면서 동반성장을 하는 과정을 보인다.

Ⅴ장에서는 퍼포먼스 아트의 교육적 시사점을 도출하여 본다. 일상에 대한 관찰을 기반으로 시작하는 퍼포먼스 아트가 삶과 교육의 경계를 허물어뜨리는 과정에 대한 함의를 살펴본다. 동시에 퍼포먼스 아트를 활용한 통합예술교육이 갖고 있는 한계점을 찾아본다. 덧붙여 한국의 예술교육 프로그램을 주도하는 예술 정책이 학교 교육까지 미치기 위해서 어떤 방법들을 보완할 수 있는지 알아보도록 한다. 교육 과정에서도 통합을 강조하는 정책들이 등장하는 만큼 현장의 실천 방법들이 학교와 연계될 수 있는 방법을 모색하여 본다. Ⅵ장에서는 전체에 대한 종합적인 결론으로 퍼포먼스 아트 기반의 통합예술교육의 사례 분석을 통한 제언과 향후 과제를 제시하였다.

본 연구를 위한 방법으로는 문헌 연구와 인터뷰, 교수학습 모형설계를 위한 인터뷰 및 자료 분석을 시도하였다. 분석의 대상으로 삼은 미술 현장은 미술 교육 현장과도 유사한 실천적 '장'으로 실현되었다. 본 연구는 연구자가 예술 현장에서 일했던 경험들과의 연관 속에서 미술사적으로는 어떻게 변화하였는지를 살펴보았으며, 직, 간접적으로 경험했던 프로젝트를 모델로 삼아 미술 교육 현장으로 연계되는 모형으로 만들어 보았다. 신제현, 조영주 작가와는 2019년과 2022년, 실제로 함께 레지던시

프로그램에 참여하거나 전시를 기획하는 과정에서 만나면서 직접적으로 작품을 만들어가는 구조를 수년간 살펴볼 기회가 있었다. 2018년-2019년 신제현 작가의 예술 교육 프로그램에 참여하였던 과정의 일부가 연구자의 전시에 드러나기도 하고, 종종 참여자들과 만나 직, 간접적인 인터뷰를 하면서 교육과정을 참여 관찰할 수 있는 기회가 있었다. 또한 통합예술교육의 방법이 국내의 문헌에는 어떻게 드러나 있는지 살펴보기 위해 2015 개정교육과정과 꿈다락 토요문화학교의 아카이브를 함께 분석하였다. 특히 꿈다락 토요문화학교는 2021년에 10년차를 맞이하여 대대적인 아카이브와 설문, 인터뷰를 진행하여 예술 강사들의 활동을 분석한 연구를 발표하였다.

미술 교육과 관련하여서는 퍼포먼스 아트를 특수하게 교육에 적용하는 문헌과 일반적인 미술 교육의 입장에서 적용이 될 수 있는 맥신 그린의 미적 체험과 관련된 문헌연구와 공동체 기반의 미술 교육과 관련된 문헌을 함께 살펴보았다. 퍼포먼스 아트는 현존성, 즉 예술가, 공간, 시간, 관객이 모두 한 장소에서 동시에 만나는 특성을 갖고 있는데, 이때에 발현하는 미적 체험은 모두에게 고르게 분포가 된다. 주어진 상황을 꼼꼼하게 해석하고, 비판적으로 바라보며 이 과정이 모두에게 숙지되도록 하는 과정에서 예술 작품은 하나의 주제를 매개하는 역할을 하게 되고 모든 상황에 참여한 예술가와 관객은 작업을 통해 일인칭적인 경험을 한다. 그것은 관객이 단순한 참여에서부터 적극적인 참여에 이르게 하는 협업의 수준을 결정하는 계기가 되기도 하는데, 여러 가지 장르를 통합적인 예술교육을 실천하는데 동시적으로 적용할 수 있는 이론적 배경을 찾아보았다.

사례 연구에서는 각각 흩어져 있는 자료들을 모아 프로그램 모형과 개발의 방법을 분석하여 보았다. ‘무늬만 커뮤니티’는 2000년대 초반부터 활동하면서 프로젝트마다 주요 내용을 도록으로 남겨두거나 인터뷰를 하였기 때문에 기존 자료들을 활용하면서 이를 프로그램으로 체계화시키는 과정을 거쳤다. 김도희 작가는 주로 교안을 에세이로 남겨놓았고, 추가 인터뷰를 가졌다. 김도희 작가의 퍼포먼스 아트 교육 프로그램이 널리

알려져서 동료 작가들과 리서치 프로그램을 꾸준히 진행하고 있기 때문에 이와 관련한 다른 예술가들의 자료들도 함께 분석할 수 있었다. 간략한 수업일지, 관찰에 대한 소감문, 전시의 기록, 동료 비평가들의 리뷰 등이 실행 연구의 근거가 되었다. 프로그램에 참여하는 대상에 따라서도 조금씩 프로그램의 실행과정과 결과가 달라지는 지점이 있어 이를 관찰하고 분석하였다.

신제현은 자료를 주로 사진과 영상으로만 남겨두었기에 심층 인터뷰를 통해서 자료를 보완하였다. 연구자는 2019년 신제현 작가와 함께 금천예술공장 레지던시에 입주했던 경험이 있는데, 당시에 했던 예술 교육 프로그램을 참여 관찰하였으며, 이후 프로젝트를 함께 진행했던 경험에 비추어 프로그램의 모형을 체계화하였다. 조영주 작가의 경우에는 2021년-2022년 <입술 위의 깃털>과 <노란 벤자민과의 동거> 퍼포먼스를 준비하는 과정에 몇 차례 참여하여 다른 장르와의 협업이 어떻게 이루어지는 참여 관찰하거나 직접 연습 시간에 퍼포머로 참여해 보았다. 또한 아주머니들을 대상으로 한 작업들에 대한 구상이나 계획서를 모아 프로그램 모형 구축에 참고하였다. 신제현, 조영주 작가와는 협업을 하는 이유에 대한 인터뷰나 라운드테이블을 2019년, 2020년에 여러 차례 진행했던 경험이 있어 이때 추려진 내용을 기반으로 분석하였다.

예술가들이 진행하는 프로젝트들은 특정한 공동체를 대상으로 밀도있게 진행하는 프로그램이 주를 이루고, 학생 대상보다는 일반인들을 대상으로 한 경우가 많다. 그것은 예술 교육과 삶이 맞닿아 있다는 점에서도 의미가 있고, 미술, 무용이나 음악이 전문가만이 하는 것이 아니라 누구나 참여할 수 있다는 점을 환기하는 것이기도 하다. 또한 수업 일지처럼 예술가의 활동이 그대로 교육적 효과를 담은 기록이 된 경우도 있었는데, 연속된 프로그램 속에서 각각 어떤 활동들이 의미가 있었고, 다음 과제는 어떤 것이 있는지를 파악하는 순환적인 과정이 포함되어 있었다. 때에 따라서 각 차시마다 당시의 교육 과정을 리뷰하는 경우도 있어 참여자들의 경험담과 소감을 분석할 수 있었다.

이와 같이 미술 현장은 교육적 활동과의 유사성을 띠면서 감상과 비

평에 머무르던 예술 교육 활동에 창의성을 부여하고, 표현의 영역을 확장하는 장점을 갖는다. 학습자의 수준이 모두 달라 이를 공통적으로 아우를 수 있는 활동을 교수자와 학습자가 모두 함께 찾아가면서 하나의 퍼포먼스를 완성한다. 연구자는 독립큐레이터로서 예술가의 활동을 전시에 초청하거나 그들의 작업을 도와주면서 이 연구가 단지 기록을 분석한 것이 아니라 현장에서의 대응 방안에 대해서도 함께 모색하는 역할을 하여 향후 여러 교육 프로그램의 롤모델을 만들어가는 실천적인 방법을 발굴하는 과정을 함께 겪었다고 할 수 있다.

4. 연구의 중요성

본 연구는 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 개방성, 열린 형식, 현장성, 즉흥성, 수행성 등이 미술 교육 현장에도 적용이 되어 교수-학습자 간의 쌍방향적인 소통과 창의적인 예술 교육의 방법으로 교육적 함의를 갖고 있다는 것을 밝히고자 한다. 이러한 배경 아래 본 논문의 연구의 중요성은 다음과 같이 추려 볼 수 있다.

첫 번째, 본 연구는 미술 교육 현장에서 추구하는 창의성의 발현과 관련하여 예술가의 스코어와 가이드를 학습자의 해석에 의해 매번 예측불가한 결과를 초래하고, 그러한 결과가 오히려 유의미하다는 점을 구체적인 실천의 방법으로 제시했다는 점에서 중요성이 있다. 퍼포먼스 아트는 규칙에 의해서만 현장이 움직이는 것이 아니라 장소와 관객, 몸, 주어진 재료, 전략에 따라서 계속해서 변화의 가능성이 있기 때문이다(Gritzner et al., 2009). 예술 교육의 방법이 점차 장르의 다양성을 수용하고, 학습 과정에서 상호적인 과정을 강조하고 있다는 점에서 퍼포먼스 아트의 활용 가능성은 중요한 의미를 갖는다. 무엇보다도 퍼포먼스 아트의 미술 현장은 끊임없이 즉흥적으로 예술가의 판단에 의해서 변화한다. 여기에서 퍼포먼스 아트를 실천하는 과정에 예술가의 문제 해결의 숙련도에 대한 지점도 함께 살펴보아야 한다.

퍼포먼스 아트를 중심으로 제시되는 현장에서의 실천은 신체의 표현에 대한 자유로움, 일상과의 연계, 자발적이고 주도적인 학습자의 참여를 가능하게 한다. 또한 공동으로 창작 활동을 이어가기 위해 협업을 하기 위해서는 다른 구성원의 언어를 습득하고 수용하는 자세를 가져야 한다. 각자의 낯선 언어의 세계를 드러내는 과정은 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 교육적인 함의가 문화, 실천적인 담론 형성에 기여한다는 것을 뜻한다(Gagorian, 2016).

두 번째, 본 연구는 미술 교육의 이론에서 가장 중요하게 여기는 학습자의 체험의 측면을 확장하였다는 점에서 연구의 중요성이 있다. 경험적인 예술을 현장에서 수행하면서 작품이 완성되어 간다는 점은 교수자와 학습자, 주어진 환경이 모두 활용되는 과정을 함유한다. 듀이(Dewey)는 교육에서 경험을 중요하게 여겼으며, 인간과 자연의 유기적인 관계를 예술의 필요조건으로 보았는데, 그것은 교육의 과정이 학교 안에서만 이루어질 수 없고, 가족, 동료, 지역, 공동체 등 시간성과 공간성을 함유하는 여러 과정에서 능동적으로 이루어지는 속성과 연관된다(Dewey, 1938). 끊임없이 경험을 재구성하는 일상에서 새로움을 발견하는 과정은 퍼포먼스 아트가 제도권 미술을 거부하고 삶과의 밀착적인 관계에서부터 출발하였다는 점에서도 일맥상통한다. 또한 개념을 중요하게 여기는 미술 중심의 통합예술교육은 전체적인 프로젝트의 주제를 결정하여 방향성을 제시하는 데 기여한다(Wilson, 2016).

퍼포먼스 아트가 갖고 있는 교육적인 함의는 수동적인 감상의 영역이 아니라 직접적인 체험을 통하여 일상을 재인식한다는 점에 있다(Taylor, 2016/2021). 또한 프로젝트가 목표하는 바를 이루기 위해 문제 해결의 방법으로 다양한 예술 장르가 활용된다(Wilson, 2016). 퍼포먼스 아트 중심의 예술 교육 활동이 학교 교육 현장과 연결되는 것은 프로젝트 참여자에게 예술적 경험과 함께 리더십과 어려운 협력 과정을 경험하게 한다는 점에서 중요점이 있다. 교육학자들이 언급하는 전인적 교육, 인지력 향상, 상상력과 창의적인 잠재력의 계발은 예술과 문화적 체험의 확장에서 가능한데, 본 연구에서는 이러한 지점들을 현장 중심의 사례에서 구

체적인 방법을 제시한다는 점에서 연구의 중요성이 있다.

세 번째, 본 연구는 최근의 국내에서 등장하는 문화예술정책의 기조와 연관되어 해석할 수 있다는 점에서도 중요성을 띠고 있다. 국내에서는 융복합 예술에 대한 관심도가 높아졌고, 4차산업혁명, 기술에 대한 관심으로 장르의 융합이 강조됨에 따라 미술계에서 다양한 시도가 이어지고 있다. 과학기술과 산업의 융합, 산업의 융합으로 창조경제를 만드는 것이 국가정책의 핵심이었고, 그것이 예술에서의 융복합과 연결이 되었는데, 2010년부터 시작되었던 다원 예술, 실험 예술, 새로운 장르에 대한 욕구와 만나면서 장르의 결합에 대한 프로젝트가 증가하고 있다. 국내에서의 퍼포먼스 아트는 다원 예술이라는 용어로 장르의 융합과 연관되면서 점차 전시와 공연의 형태가 결합되는 방향으로 발전하였는데, 미술과 무용, 음악 등 다양한 장르가 교차하는 작품들이 폭발적으로 소개되고 있다.

또한 이러한 현상들은 예술가들이 예술 강사를 동시에 하면서 미술 교육 현장에 다원적 형식을 적용하였고, 미술 교육 현장도 이러한 현상들이 꾸준히 증가하고 있다. 예술가들이 설계한 실천적인 사례들은 교육 현장에 맞게 재구성되어 여러 가지 프로그램과 소규모 프로젝트로 영향을 주고 있다. 예술가의 실험적인 실천 과정이 두각을 보이면 예술정책에 반영이 되고, 예술 정책은 다시 미술 교육 현장에 적용이 되면서 정책을 중심으로 실험성과 보편성이 순환적으로 영향을 끼친다.

2020년부터 약 2년간 비대면과 관련된 현상들이 등장하면서 기술에 대한 관심도 급증하였고, 국내의 미술 현장과 교육 현장을 짚어본다는 점에서도 연구에 중요성이 있다. '뉴노멀'로 표현되기도 하는 최근의 현장은 과거 확연하게 구분되었던 장르의 역할과 경계를 무너뜨리고 현재 주어진 상황에서 가능한 여러 가지 활동을 적극적으로 접목시키는 프로그램의 개발에 집중되고 있다. 2015년 개정교육과정 안에서는 융합과 표현의 확장에 대한 강조점이 연계되었다. 관련된 프로그램 개발이 꾸준히 이어지고 예술가들이 유입되면서 학교 현장에도 조금씩 미술 현장의 프로젝트가 영향을 주고 있지만 효과적인 미술 교육 교과 과정이 아직까지

미비하다는 점에서 기존의 예술프로젝트 사례를 면밀히 연구할 필요가 있다. 2015 개정교육과정은 “다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 창의적인 사람”을 추구하며, “문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로” 문화를 향유하며, “공동체 의식을 가지고 세계와 소통한다”는 점에서 새로움의 추구를 다양성에 기초하고 있음을 알 수 있다(교육부, 2015). 이러한 흐름에 따라서 공통과목이나 융합과 관련된 과목들이 늘어나고, 창의적인 체험활동을 강조하고 있다.

이와 유사한 지점에서 본 연구는 미술 교육과 관련하여서 지역 사회의 연계 가능성을 제시했다는 점에서 의미가 있다. 오늘날 학교 교육에서는 적극적으로 주제별 융합, 교육과정 내에서의 재구성, 전시, 체험 등의 복합적인 과정을 활용하는 학습법을 추진하고 있다. 학교-지역 사회의 협력 모델이 개발되고 보급됨에 따라서 지역예술자원을 활용하는 방안도 등장하고 있다. 이러한 과정은 교육이 학교 안에서만 이루어지는 것이 아니라 삶과 연계되어 항상 이루어지는 기본적인 교육 철학을 기저에 있다고 보아야 한다. 이에 따라 본 논문은 동시대에서 발생하는 현상들을 관찰하고 방법론과 접목시켜 구체성을 제시한다.

이와 같이 본 논문은 문화예술교육의 질적 향상을 위해 제시되어야 하는 현장의 방법론을 중심적으로 제시한다. 이러한 활동들이 현장에서 실천되고 있는 것을 미술 교육 현장과 연관지어 분석한다는 점에서 이 연구는 중요성을 띠고 있다 하겠다.

Ⅱ. 퍼포먼스 아트의 이론적 배경

1. 퍼포먼스 아트의 개념 형성

1) 퍼포먼스 아트의 정의

퍼포먼스 아트는 미술의 일상적인 재료를 판매되기 어려운 형태로 발전시키면서 등장하였으며, 미술 실천의 전략에는 몸이 주요한 요소로 드러났다. 1960년대 후반에 미술 상품의 생산에 대한 대안과 미술시장과 정규적인 미술 제도를 뒤엎기 위한 수단으로서 비전통적인 공간 속에서 공연되는 과정들을 점차 퍼포먼스 아트로 광범위하게 지칭하게 되었다(Nelson, 1996/2006: 143-144). 1960년대 후반의 급진적인 사회적 요인들, 베트남 전쟁에 대한 반대 운동, 학생 시위, 페미니즘 운동 등도 퍼포먼스 아트의 형성 과정에 영향을 끼쳤다.

전시장 안에서의 신체적 행위가 관람객에게 제시되는 예술인 퍼포먼스 아트는 과거 예술 작품과 관객의 대면으로 감상이 이루어지던 체제에서 벗어나 예술가가 직접 관객을 만나는 방법으로 작품이 만들어진다. 실험적 연극, 일상의 움직임이 무용이 되는 과정과 같이 제도권 바깥에서 시도하였던 예술적 실천은 궁극적으로 미술의 영역에서 선보이면서 퍼포먼스 아트로 귀결되는 현상을 보여왔다. 동시에 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 작가와 관객의 현존성, 행위의 발생이 유의미한 수행성은 이후에 다른 예술 영역에도 영향을 끼쳤다. 퍼포먼스 아트의 발생 과정은 콜라주, 설치, 과정적인 예술의 발현 속에서 비물질적 작업이 강조된 가운데 등장하였으며, 그 전략은 궁극적으로 오늘날 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 여러 가지 속성들을 대변한다.

본 논문에서는 퍼포먼스 아트의 개념 형성 과정을 비물질성과 관객의 우연적인 개입, 이로 인한 참여적 형식이 가능하게 된 배경으로 나누어

서 살펴보고자 한다. 첫 번째는 비물질성과 관련된 속성이다. 미술 제도와 판매 전략에 저항하는 의미와 몸을 재료로 사용하였던 신체 미술에서 시작한 비물질적인 특성은 일시성과 퍼포먼스의 기록에까지 영향을 끼친다. 두 번째는 해프닝과 같이 관객의 위치와 역할이 두드러지는 우연적 개입에 바탕을 둔 이러한 경향은 플럭서스, 이벤트(event)와도 연관을 맺는 경향이다. 해프닝 등 스코어와 가이드에 의해서 작업이 완성되는 구성 원리는 이후 예술 교육적 측면에까지 영향을 끼쳤다. 이러한 가능성은 연극, 음악, 무용, 시 등 공연 예술과 연관성 속에서 다른 장르와 영향을 주고받으며 등장하여 상호학제적 교류에까지 확장되었으며, 퍼포먼스 아트를 수행성의 측면에서 바라보는 연극 이론과도 연관을 갖는다. 세 번째는 참여적 예술의 전략이다. 멕시코 치카노 운동에서부터 시작하여 강조된 관객의 역할은 오늘날 관객 참여적 예술에까지 영향을 끼쳤다. 관객은 전시장에서 작품에 개입하는 간단한 역할에서부터 공동의 협업자에 이르기까지 다양한 층위를 보인다.

초기의 퍼포먼스 아트 작업들은 일상의 재료를 탐구하는 지점에서 시작하였다는 데에서 공통점을 갖는다. 1910년대의 다다(DADA)에서부터 영향을 받은 퍼포먼스 아트는 예술과 삶의 통합을 지향하는 새로운 조형 수단이 되었을 뿐 아니라 제도권 내의 전시장이 아닌 다양한 장소를 무대 삼아 전위적인 예술을 실천하였다고 볼 수 있다. 1960년대에 들어서서는 이 지점이 좀더 강조되어 상업적인 판매 전략에 반대하고, 정치적인 입장을 표방하는 몸의 전략이 극대화되었다. 정치적 선언, 예술적인 집회, 총체적 예술 등 다양한 방식이 퍼포먼스 아트의 속성과 함께 등장하였고, 무용과 연극에서도 1960년대에 퍼포먼스 아트와 같이 실험적인 장르가 등장하고 연출되면서 여러 가지 면에서 접점을 이루었다.

가장 개인적인 것이 정치적이라는 여성주의 미술과 관객과의 현존성을 극도로 이용한 신체 미술의 전략으로서의 퍼포먼스 아트는 1960년대 장르적 실험이 등장하면서 복합적인 형식, 다양한 정체성을 다루는 영역으로 여겨져왔다. 퍼포먼스 아트에 나타난 실제적인 몸은 삶과 실제의 영역에 속하면서 문화적, 사회적 관습과 실천적 전략이 집적되었다고 보

아야 한다. 에리카 피셔 리히테는 1960년대 당시 퍼포먼스 아트가 여러 장르에서 각 분야마다 퍼포먼스가 중심이 되는 현상을 수행적 전환(performative turn)이라고 지적한다. '하나의 사건'이 일어나는 퍼포먼스 아트의 현장에서 관객은 행위자로 전이되고, 같은 공간, 같은 시간에 존재함으로써 예술가와 관객은 '지금 여기'에서 공동 주체가 된다. 과거 예술 작품이 생산이 되고 수용이 되는 과정이 단계적으로 이루졌다면 퍼포먼스 아트에서는 생산과 수용이 동시에 일어남으로써 전통적인 장르적 형식의 새로운 범주에 대한 검토의 필요성을 추구한다(Lichte, 2008/2017).

특히 1960년대의 뉴욕은 사회적으로는 베트남 전쟁, 인종차별과 같은 사회적 논쟁이 등장하고, 서로 다른 사회적 집단들의 갈등이 전면에 드러나던 시기였으며, 예술의 측면에서는 실험 연극, 무용, 미술 등등 각 분야의 예술가들이 서로 섞이고 교류하면서 장소에 관계없이 많은 예술 작품들이 등장하였다. 동시에 예술가들의 단체 행동, 기득권 예술에 대한 단체 행동, 다매체적인 예술 대중 잡지, 포스터 등이 적극적으로 수용되었다. 또한 뉴욕의 젊은 예술가들은 추상표현주의 작가들이 추구하였던 초월적인 주제에서 벗어나 대안적인 예술 장르를 소개하고자 하였다. 저드슨 교회, 루벤(Reuben) 갤러리, 레드 그룸스(Red grooms)의 스튜디오 등이 해프닝, 퍼포먼스 아트가 주로 발표되는 실험적 장소였다(고동연, 2015). 로버트 모리스가 저드슨 댄스 시어터의 안무가들과 교류하면서 일상의 움직임을 무용수들과 함께 연구하였다면, 리빙 시어터, 오픈 시어터 등의 그룹들도 즉흥적이고, 불확실하며, 시사적인 내용으로 실생활과 연극을 이어갔다. 무용 그룹과 연극 그룹들이 교류하면서 즉흥의 사용. 다른 예술과의 관련, 일상성 등이 탐구되었고, 그것은 우연성에서 기인한 출발이기도 했다(장지원, 2013).

이 시기에 액션 페인팅, 신체 미술, 비디오 설치 등이 함께 발전하였다. 더불어 해프닝, 플럭서스 등이 시각예술 분야에서 등장했던 퍼포먼스 아트의 혼재된 흐름이다. 우연성을 강조하는지, 신체적 기호를 중시하는지에 따라서 예술가들은 각기 다른 전략을 사용하였다. 음악에서는 케이

지가 1950년대 이미 수행성이 강조된 퍼포먼스인 <이벤트(Event)(1952>와 <작품(Pieces)>(1935~)를 선보였고, 이후 플럭서스 예술가들, 머스 커닝햄(Merce Cunningham) 등과 교류하면서 실험적 영역을 확장하였다. 연극에서는 연기자와 관객의 관계가 새롭게 규정되면서 마치 전시장의 퍼포먼스와 유사한 형식을 띠는 경우들이 종종 등장하였다. 역할을 바꾸거나 무대에 개입하였으며, 리처드 셰크너(Richard Schechner)를 중심으로 '환경 연극', 즉 관객 참여를 적극적으로 독려하는 연극이 등장하였다. 무용 분야에서는 커닝햄이 블랙마운틴 컬리지(Black Mountain College)에서 했던 활동이나, 저드슨 댄스 시어터의 활동이 두드러졌다.

미술 분야에서뿐만 아니라 연극, 무용 분야에서도 실험성을 강조하면서 유사한 현상들과 경계가 무너지는 일들이 등장하였는데, 예를 들어 연극 분야에서는 텍스트에 대한 분석과 해석에서 공연 형식의 실험이 이어지면서 미술 장르에서 벌어지는 현상들과 유사한 실험이 이어졌다. 퍼포먼스는 미술뿐 아니라 새로운 공연 형식을 추구하는 광범위한 용어로 확장되기 시작한다. 희곡을 탈피하고, 일상의 공간을 활용하는 연극에서부터 라이브니스, 삶에서 묻어 나오는 연기가 강조되는 연극, 사회 문화적인 관습이 주요 흐름으로 여겨지거나 신화, 제의적 양식들이 고르게 포함된다. 특히 최근 수 년간은 미디어의 변화와 퍼포먼스가 만나면서 이러한 변화들은 매체를 넘나들며 가속화되었다(유봉근, 2016).

이러한 시도들은 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 고유의 속성으로 귀결되어 오늘날까지에도 유사한 환경에서 지속적으로 적용이 되고 있다. 협업을 어떻게 할 것인지, 관객참여를 어떻게 할 것인지, 일상의 공간을 어떻게 해석할 것인지, 라이브로 진행되는 현장성은 어디까지 허용할 것인지는 작품마다 제기되는 화두이다. 다음 장에서는 수용자와 관찰자, 청중, 관객이 하나로 연계될 수 밖에 없는 과정을 미술사적인 입장에서 다루어 보면서 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 속성을 추적해 보고자 한다.

2) 퍼포먼스 아트의 발전과정과 속성

퍼포먼스 아트의 가장 큰 특징은 우연성에서 기인한 개방적 형식이다. 퍼포먼스 아트의 특성을 개방성과 현존성으로 구분하고 이를 퍼포먼스 아트를 구축하는 작가의 계획에 관객의 개입의 가능성이 얼마나 있는지에 따라 결과가 달라질 수 있다. 앞서 논의되었던 카프로우는 전시장에서 작가의 역할을 최대한 줄이고 관객에게 스코어를 제공하였다. 플럭서스 활동을 했던 예술가들도 관객의 참여를 유도하기 위하여 여러 가지 지시사항들을 개발했을 뿐 아니라 대학에서 수업으로까지 교육적 역할을 확대하였다. 관객의 역할에 대한 해석에 따라 퍼포먼스 아트는 신체 미술, 해프닝, 참여 미술, 예술가의 교육 활동에 이르기까지 개방성을 통해 다변화된다.

비물질적인 퍼포먼스 아트의 속성은 본래 미술 제도와 시장에 저항적인 의미에서 시작되어 신체 표현의 전략으로 유효하였지만, 열린 형식이라는 특성으로 관객을 끌어들이는 데 가장 의미있는 장르가 되었다. 미술관에서는 이러한 새로움에 대한 요구를 댄스 프로젝트, 미디어아트 등의 요소를 섞어 스펙타클을 경험하는 방향으로 기획하여왔다. 최근 휘트니 미술관(Whitney Museum)과 뉴욕의 뉴욕현대미술관, 영국의 테이트(Tate) 미술관은 2010년을 전후하여 퍼포먼스와 관련된 분과를 만들었다.

휘트니 미술관은 계속해서 실험적인 영역의 전시로 퍼포먼스와 연극, 음악, 무용 등을 선보여왔으며, 1970년대부터 트리샤 브라운(Trisha Brown), 이본느 레이너(Yvonne Rainer) 등 저드슨 댄스 시어터의 안무가들도 적극적으로 초청하여 왔다. 휘트니 미술관은 1970년대와 1980년대에 걸쳐 기업 후원의 분점을 개관했는데, 그 중 알트리아 분점은 퍼포먼스 프로그램만 별도로 운영하여 뉴욕의 그랜드 센트럴 역 건너편 42번가에 자리를 잡았다. 여기에서는 음악, 무용, 공연예술, 연극 등 대규모의 작품들을 올렸으며, 신진 예술가와 다학제적인 프로그램을 보였는데, 여기에서 조안 조나스(Joan Jonas) 등 우리에게 이미 잘 알려진 당대의 예

술가들이 작품들을 선보였다(Whitney Museum, 2021). 레이너 등 저드슨 댄스 시어터 안무가와 윌리엄 포사이스(William Forsythe)와 같은 당대의 안무가도 일찌감치 휘트니미술관에서 작품들을 선보였다. 알트리아 지점은 2008년까지 운영되었으며, 휘트니 라이브 등 현재까지도 휘트니미술관은 뉴욕현대미술관과 함께 퍼포먼스 아트에 매우 열려 있는 미술관 중 하나이다. 자체적으로 비엔날레 프로그램을 진행하고 있는 휘트니 비엔날레에서도 미술관의 바닥을 비롯한 여러 장소에서 퍼포먼스 프로그램이 열렸다.

아브라모비치의 전설적인 퍼포먼스 중 하나인 <해변이 있는 집(House with the Ocean View)>(2002)이 열릴 무렵 전세계적으로 퍼포먼스 아트는 거대한 이벤트가 되어 많은 미술 행사에 오프닝에 퍼포먼스 아트가 초대되었다. 쉬린 네사트(Shirin Neshat)의 <새의 논리(Logic of the Birds)>(2001), 캐서린 설리반(Catherin Sullivan)의 <5개의 자본환경(Five Economics)>(2003) 등은 퍼포먼스 아트가 확장되는 중요한 역할을 하였다. 그 이후 많은 콘텐츠와 상징적인 의미를 띤 작품들이 등장하고, 재료도 한층 복잡해지며 작품을 만들어가는 방법도 다각화되면서 퍼포먼스 아트와 관련한 영화, 사진, 비디오 설치 작품들이 지속적으로 소개된다. 스티브 맥퀸(Steve McQueen), 질리안 웨어링(Gillian Wearing), 더글라스 고든(Douglas Gordon), 샘 테일러-우드(Sam Talor-Wood), 도미니크 곤잘레스 포레스터(Dominique Gonzales-Foerster), 양 푸동(Yang Fudong), 빌 비올라(Bill Viola), 윌리엄 켄트리지(William Kentridge) 등 오늘날 주요한 요지에서 활동하고 있는 예술가들은 구조와 스케일면에서 라이브 퍼포먼스를 영상작업으로 옮겨 놓은 것처럼 작품 세계를 펼치고 있다. 또한 이 예술가들의 작업은 갤러리나 미술관의 큰 벽을 가득차도록 프로젝션되고 있으며, 많은 영상들이 스펙타클한 스케일을 포함한 장소와 세트장에서 촬영되고 있다. 많은 작품들이 갤러리나 빌딩 전체를 채우거나, 미술관의 가장 중심의 자리에 가득 메우는 경우도 등장한다(Goldberg, 2018).

뉴욕현대미술관은 2009년 기존의 미디어부서에 퍼포먼스 아트를 신

설하고 2013년에 퍼포먼스 아트를 전문으로 하는 큐레이터 스튜어트 코머(Stuart Cormer)를 영입하였다. 워커 아트센터에서 퍼포먼스 아트를 주로 전시하여 온 캐시 할브라이시(Kathy Halbreich)가 2009년 뉴욕현대미술관의 부관장이 되어 중앙정원을 이용한 퍼포먼스 작품들을 선보였는데, 대표적으로는 아브라모비치의 <예술가가 여기 있다(The Artist is Present)(2010)>가 있다(주혜진, 2018). 할브라이시는 뉴욕현대미술관에서 미술관의 댄스 프로그램을 기획하기 시작했다. 그녀는 워커 아트센터에서 함께 일했던 안무가 랄프 레몬(Ralph Lemon), 사라 메켈슨(Sarah Michelson), 브라운 등과 함께 뉴욕현대미술관에서도 댄스 프로그램을 이어갔다. 또한 2019년에 내부 공사를 마치고 재개관을 하여 퍼포먼스와 관련된 전시, 연구, 인터뷰 등을 적극적으로 하기 시작했다. 2012년 레몬이 주요한 댄스 프로그램으로 <On Line>과 <Some Sweet Day>을 기획하였고, 젊은 안무가들과 기존의 안무가들이 함께 상호교류하는 워크숍도 열렸다. 이후에도 뉴욕현대미술관에서 주로 댄스 프로그램이 등장하던 아트리움에서 퍼포먼스 프로그램은 갤러리나 정원 등으로 확장되어 계속해서 주요한 부분을 차지하고 있다(Bishop, 2014).

영국의 테이트 모던은 2002-2003년 무렵에는 뉴욕현대미술관에 비하면 퍼포먼스 아트와 관련한 프로그램이 부재하였지만, 점차 테이트 모던과 테이트 브리튼을 중심으로 관련된 기금들을 퍼포먼스 아트에 수여하기 시작하였다. 터빈홀을 중심으로 커닝햄이 초대되었으며, 올리아퍼 엘리아슨(Olafur Elliasson)의 <날씨 프로젝트(The Whether Project)>(2003)를 시작으로 본격적으로 미술관에서의 프로그램들이 활성화되었다. 2006년에 열린 테이트 트리엔날레가 열리면서 댄스 프로그램이나 관객 참여 안무 프로그램에 관심 있는 시각 예술가들이 초대되기도 하였고, 2003년 세갈의 스코어 기반의 프로그램을 시작하였다. 테이트 모던에서는 2012년 설치와 퍼포먼스를 위한 전시공간 '탱크(Tank)'를 개관하기에 이른다. 탱크에는 설치와 퍼포먼스를 할 수 있도록 3개의 순환적인 공간이 있으며, 일반적인 극장과 다르게 거칠고 회색빛이 나는 장소이다.

이러한 과정은 21세기의 미술관의 역할이 달라지고 있다는 것을 보여주고 있으며, 특히 테이트 모던 미술관이 등장한 이후에 유사한 현상들이 두드러진다. 테이트 모던은 전시를 블록버스터 형식으로 소화할 수 있도록 문화적인 즐거움을 제공하는 공간이 되었으며, 많은 군중들을 소화할 수 있는 거대한 홀이 미술관 안에 있다. 퍼포먼스 아트 프로그램은 정기적인 프로그램으로 실시될 가능성이 있고, 그에 따라서 전문적인 큐레이터, 레지스트라, 테크니컬 장비, 조명과 음향 장비에 이르기까지 그리고 모든 종류의 무대가 가능하도록 블랙박스 공간을 제공하는 데에까지 확장될 것이다. 큐레이터의 역할 또한 커미셔너와 프로듀서의 역할에 덧붙여 거대한 다학제적이고 많은 매체를 다루는 일로 변화하고 있다(Bishop, 2014).

여기에 미국에서 포스트모던 댄스 시기 이후의 흐름은 많은 안무가들의 공연을 미술관에서 선보이는데 기여를 하였다. 무용의 본질을 계속해서 다시 무너뜨리고 새로운 형식의 안무를 진행하는 과정과 댄스에 대한 담론이 확장되는 경향은 몸이 재료가 되고, 블랙박스, 프로시니엄, 공간에서의 공연은 당연한 것이 되도록 하였다. 피나 바우쉬(Pina Bausch), 안느 테레사(Anne Teresa) 등이 텍스트와 영상의 풋티지(footage), 음악, 건축 등을 결합한 공연을 선보였고, 유럽의 각종 페스티벌은 새로운 실험적인 무용의 플랫폼이 되었다. 관객들은 여름 내내 다양한 댄스 페스티벌을 즐겼고, 안무가들은 그들의 프로덕션을 구성하고 실험적이고 여러 가지 원칙들을 교차하는 과정을 계속해서 선보였다. 카프로우가 준비한 해프닝이 공연 형식으로도 선보이고, 무용가들의 실험이 미술관에서 소환되기도 하면서 퍼포먼스 아트는 하나의 장르로 자리를 잡았다. 관객 참여의 방점을 어디에 두느냐에 따라서 협동과 협력, 참여성은 미술의 범위는 즉흥과 연극, 일상 생활로 확장되었으며, 비물질적이고 유동적인 움직임은 동시대 미술에서 주목받는 형식이 되었다. 어떻게 장르를 혁명적으로 개척할 것인지 많은 예술가들의 실험이 지속적으로 드러나는 가운데, 이 장에서는 퍼포먼스 아트의 속성을 비물질성, 스코어와 가이드의 측면, 관객의 개입으로 나누어서 미술사적인 과정을 짚어보고자 한다.

(1) 비물질성

퍼포먼스 아트의 가장 큰 특징은 하나의 고정적인 작품으로 귀결되지 않는다는 것이다. 판매에 대한 저항적 의미로 시작된 비물질적인 특성은 퍼포먼스의 또다른 특성들로 이어지는데, 그것은 일시적으로 보이고 사라진다는 것과 일시성을 기록하기 위하여 사진, 악보, 영상 등의 기록물들이 양산된다는 것이다. 일시성은 작가와 관객의 현존성을 강조하는데, 그때 그 당시에 현장에 있는 것이 가장 유의미하다는 것을 뜻하기도 한다. 초기에 이러한 전략들은 예술가의 신체를 재료로 사용하고, 재현이 아닌 예술가 고유의 몸에서 나오는 상황이 퍼포먼스가 되는 과정으로 이어졌다. 신체를 사용한 퍼포먼스는 몸으로 예술가가 갖고 있는 저항 정신을 드러내면서 미술 제도를 넘어설 수 있는 전략이 되었다.

예술가의 신체는 작가의 몸이 곧 작품의 재료가 될 수 있는 가능성을 제기하였는데, 1970년대에는 신체 미술, 바디 아트가 퍼포먼스 아트의 주요 흐름 중 하나가 되었다. 신체는 퍼포먼스에서 고유한 물질성을 보여주는 것으로 퍼포머의 현실적인 신체와 작품 속에서 의미를 갖는 신체의 사이에서 긴장이 이어지기 때문이다. 예술가가 직접 퍼포먼스 아트를 주도하면서 예술가의 진실성이 작품과 일치하는 상황에서부터 예술가가 전체를 감독하고, 특수한 조건 속에서 신체가 작품의 언어를 수행하는 데까지 여러 가지 경우가 있다. 미술사적인 맥락에서는 퍼포먼스 아트에서 대부분 연극과 다르게 예술가가 퍼포먼스를 직접 수행하였기 때문에 자신의 육체를 사용한 경우가 주요한 조건이었다.

덧붙여 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 '체현(embodiment)'의 개념을 받아들이면서 육체에 대한 함의는 계속해서 탐구되고 있다. 즉 퐁티는 신체와 영혼, 감각과 비감각 사이를 연결하는 중요한 지점을 '살'이라고 지적하면서 육체가 살을 통해 세상과 연결되고, 신체는 살의 속성 속에서 도구적이고 기호적인 기능을 넘어선다는 것이다(Lichte, 2008/2017). 상징적으로 몸의 외형적인 면을 통해서 보는 신체성을 넘어 신체의 움직임을 공간의 특수한 성격을 체화하는 과정, 신체가 하는 특

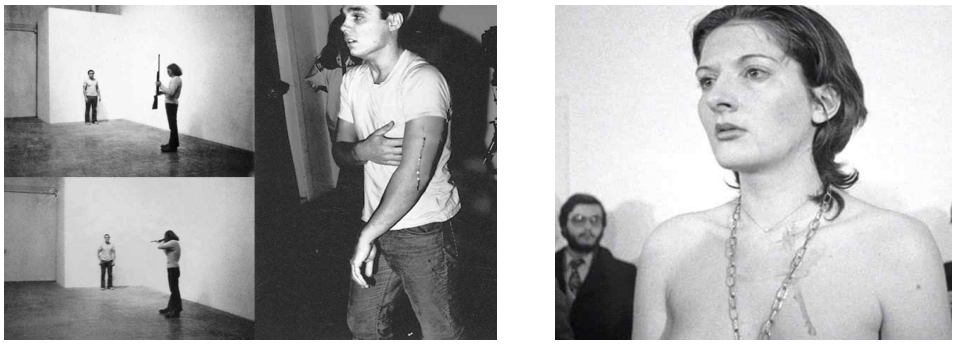
정한 행위들에 대한 감정적인 전달에 이르기까지 퍼포먼스에서 신체는 가장 중요한 재료이다. 몸이 갖고 있는 기호적인 의미까지 추가되면서 몸에는 개인의 역사와 실질적인 역사가 각인되어 퍼포먼스에서 공동 현존하는 관객, 장소, 분위기까지 모든 것이 축적이 되어 있다. 여기에 몸은 '몸짓'이 되면서 구체적으로 퍼포먼스 중에 관객의 행동과 반응을 유도하고 정동을 유발하는 실질적인 시발점이 된다.

이러한 신체 미술과 관련하여서는 크리스 버든(Chris Burden), 비토 아콘치(Vito Acconci) 등 가학적으로 신체를 다루는 작업과 페미니즘 미술의 일환으로 등장한 작업들을 대표적으로 살펴볼 수 있다. 버든은 갤러리에서 누군가에게 총구를 겨누거나 자신의 신체에 고통을 가하면서 가학적인 신체 퍼포먼스를 수행하였다. 5일 동안 아무것도 먹지 않거나 체육관 천장에 거꾸로 매달리는 등 오늘날에도 충격적으로 보이는 폭력적인 신체 작업들이 주를 이루었다. 아콘치는 갤러리에서의 작품을 공개하는 방식보다는 비디오 아트로 신체성을 보였다. 가학적이라기보다는 반복을 통하여 문지르기, 털을 뽑기 등을 보임으로서 몸이 작품을 생산하는 주체에 놓이는 과정을 다룬다. 이들의 작업은 신체 미술이 갖고 있는 현존성, 그리고 작가의 주체성 등을 다룬다. 버든은 갤러리에서 관객과 마주한 채로 가학적 퍼포먼스를 수행하면서 현존성에 대하여 직접적으로 실험한다면, 아콘치는 오히려 전혀 마주하지 않고, 근접 촬영의 영상으로 행위의 주체와 카메라의 시선을 동일시하면서 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 기록적 속성을 활용한다.

특히 페미니즘 미술이 주요한 급진적 흐름에 부합하면서 남성 위주의 전시, 남성과 여성 이외의 동성애자들의 불평등 등 다양한 정체성과 관련된 논의들이 등장하였다. 소수의 문화는 계속해서 쟁점이 되고, 중심이 되는 대체적인 흐름을 흔들며 다시 중심이 되는 상황들이 지속되었다. 이론적인 측면에서는 '예술가의 독창성', '유일한 미술품'에 저항하고, 매체들을 분화시키며, 새롭고 무시되어온 매체들이 등장하는 현상에 대한 분석이 등장하면서 여성의 신체는 전략적으로 등장하기에 이른다.

초기 페미니즘 미술에서는 신체를 예술 작품의 매체로 여기고 가장

‘개인적’이고도 ‘정치적인’ 전략으로 퍼포먼스 아트가 등장한다. 최근까지도 퍼포먼스 아트의 흐름을 주도하고 있는 아브라모비치는 유고 슬라비아 출신으로 공산 진영의 영웅으로 여겨졌던 부모님 밑에서 자라다가 1965년 예술을 공부하기 위하여 수도 벨그라드(Belgrade)로 떠났고, 초기에는 피카소에게 영향받은 몸의 이미지를 그리는 작업을 하였다. 1970년부터 처음 퍼포먼스를 시작한 아브라모비치는 초기작부터 머리에 총을 겨눈다든지 하는 퍼포먼스를 계획했는데 이러한 퍼포먼스는 위험 때문에 종종 실연이 거절되기도 하였다(Parry, 2015).



<그림1> 크리스 버든의 <쏘기(Shoot)>(1971) 전시 장면과 마리나 아브라모비치의 <리듬(Rhythms)>시리즈(1973-1974)

아브라모비치는 <리듬(Rhythms)>(1973-1974)시리즈를 시작하면서 자신의 신체를 하나의 퍼포먼스의 실질적인 매체로 사용하기 시작한다. 1960년대부터 1970년대까지를 퍼포먼스의 황금기라고도 부르는데, 당시에 여성자유주의의 움직임이 연관되어 있고, 여성 예술가들의 활동이 두드러졌기 때문이다. 아브라모비치 외에도 여성 예술가들은 신체를 젠더와 성, 인종을 즉각적으로 드러내는 요소로 사용하였다. 많은 여성 예술가들이 상당히 자신의 신체를 불편한 환경 속에 노출하는 시도를 하는 퍼포먼스를 선보였다.[5] 한편으로는 아브라모비치는 여성주의 미술보다는

5) 아브로마비치 외에도 슈니만(Carolee Schneemann), 안나 멘디에타(Ana Mendieta), 오노 요코(Yoko Ono), 레이시를 비롯한 여성 작가들은 신체의 물리적인 현존상태를 중심으로 한 작업들을 발표하였다. 아브라모비치가 태어난 유고슬라비아까지 비록 그 영향이 미치지 않았더라도, 아브라모비치의 1970년대 작업들은 이러한 페미니즘 미술의 흐름과 강력하게 연결되어 있다(Parry, 2015).

유고슬라비아가 위치한 발칸 반도의 혼란스럽고 폭력적인 역사의 흐름 속에서 투쟁하는 강인한 여전사의 신체를 표방하였는데, 이후 등장한 퍼포먼스에서 종교적인 의미를 뜻하는 기호들이 지속적으로 등장하기도 하였다(박미성, 2014).

아브라모비치의 <토마스의 입술(Thomas' Lips)>(1975)은 대표적으로 예술가의 직접적인 행위와 신체성이 의미가 있는 작품으로 여성의 나체의 몸이라는 지점과 자학을 하는 장면들, 그리고 그렇게 해야만 전달성을 갖는 필연적인 이유들이 모여 주체적인 신체성을 보여준다. 육체는 물질성을 넘어 하나의 '기호'로 역할하며, 육체의 움직임은 관람객에게 그대로 전염된다. 예술가의 행위는 관객의 몸과 마음에도 직접적인 영향을 끼치는데, 2시간 동안 이어진 <토마스의 입술>의 말미에 관객이 결국 예술가의 행위를 멈추게 했던 지점은 일시적인 관계 형성을 넘어 실제 사건이 벌어지고 있는 현장의 당사자로서 관객이 새로운 의미를 발견하는 가능성을 생성한 것이다. 페미니즘 미술에서 의미가 있었던 여성의 신체를 이용한 작품 이외에도 버든이 신체와 공간의 관계, 긴장감 등을 이용하여 작품 활동을 하였다. 그는 며칠을 굶거나, 어딘가에 갇히거나, 자신에게 총을 쏘거나, 손에 못을 밖는 등의 행동을 하여 긴장감을 최고조에 이르게 하였다.

이 시기의 퍼포먼스에서 보이는 신체는 주로 '벌거벗은 신체(naked body)'로 여성이 처한 상황을 바로 알려주는 역할을 하였다. 특히 아브라모비치는 신체를 물리적이고 감정적인 한계를 드러내는 역할을 하는 도구로 사용하였는데, 예술가의 실천은 관람객으로 하여금 수동적인 관람자의 역할을 벗어나게 하는 역할도 한다. 퍼포머와 관람자의 기존의 역할의 분담을 나누면서 아브라모비치는 관객들을 매우 불편한 상황으로 몰아가고, 몸이 견뎌내야지만 가능한 주제들을 드러내었다. 그 외에도 슈니만, 레이시 등이 1970년대에 자신의 신체를 통해 다루고자 하는 주제를 드러낸 사례이다.

아브라모비치는 여전히 시간성의 개념으로 자신에게 고통을 주는 프로젝트를 이어가고 있다. 그리스와 터키 등에서 일반인들과의 워크숍을

하고 있는 아브라모비치는 '마리나 아브라모비치 인스티튜트(Marina Abramovic Institute)'를 설립하여 그의 퍼포먼스 방법을 가르쳐주고 참여시킨다. <집을 청소하기(Cleaning the House)>라는 프로젝트로 이어지고 있는 이 프로그램에서 참여자들은 실제로 집을 청소하는 것은 아니지만, 거의 말을 하지 않고, 아침 일찍 일어나서 찬물에 뛰어들거나 숲을 조용히 산책하거나 오랜 시간 아무것도 하지 않음으로서 자신의 내면에 장시간 귀를 기울이는 프로그램을 수행한다. 아브라모비치가 수행하였던 오랜 기간 잠을 자지 않거나 먹지 않거나 수 만명을 만나는 등 긴 시간을 참아내야 하는 과정이 변주되어 참여적인 워크숍 형식으로 발전한 것이다.

이와 달리 레이시 등은 신체와 행위가 갖고 있는 공공적인 성격에 주목하면서 '새 장르 공공미술(new genre public art)'를 주장하는 방향으로 작품 세계를 확장하였다(Lacy, 1995/2010). 또한 페미니즘 미술에서 보여주는 신체가 1980년대로 넘어오면서는 도시에서의 게릴라 퍼포먼스, 상황에 대한 개입적인 양상을 보이는 것으로 넘어오면서 가학적 신체성에 대한 논의는 이 시기에 마무리된다. 하지만 퍼포먼스를 수행하고 있는 과정에 함께 지켜보고 있는 관객의 역할에 대한 비중이 부각이 되면서 함께 같은 장소, 같은 시간을 함유하는 지점은 최근의 경향까지도 지속적으로 영향을 끼쳤다고 할 수 있다.

같은 과정에서 일시적인 사건으로 끝이 나는 퍼포먼스 아트의 속성과 연관하여 기록의 중요성이 동시에 대두되었다. 협업을 하면서 가장 대표적으로 대두되는 퍼포먼스 아트의 특성은 기록의 다양한 역할이다. 퍼포먼스 아트는 여러 가지 이유로 수행과 동시에 기록을 남기게 된다. 기록은 기존의 기록물을 해석하는 과정과 퍼포먼스를 수행하면서 발생하는 기록을 어떤 방식으로 남기는지에 따라 다른 결과물로 이어진다. 그것은 퍼포먼스를 수행하면서 나타나는 과정은 마치 1960년대의 대지미술처럼 사진이나 비디오 등으로 현장의 기록이 진행이 된다. 예를 들어 로버트 스미슨(Robert Smithson)은 1970년 <나선형 방파제(The Spiral Jetty)>를 미국의 유타주 사막에 만들었는데, 사막에 대한 접근성도 어

렵고, 크기가 450미터에 달하기 때문에 우리는 항공촬영된 사진기록으로 대부분 이 작품을 기억한다. <나선형 방파제>의 경우 사진 및 16mm 필름, 에세이 등으로 기록이 남겨져 있다.

퍼포먼스 아트에서는 이와 유사하게 대부분의 관객이 2차적인 기록물을 통해서 작품을 접하게 되기도 하다. 사진, 문서자료, 음성 녹음, 비디오, 영화 필름 등의 자료들은 퍼포먼스를 접하는 새로운 매개체로서 작동하며, 당시에 퍼포먼스 아트를 접하지 못했다 하더라도 후대에 기록물을 해석하면서 새로운 이해가 가능하기도 하다(조수진, 2019). 퍼포먼스 아트에 있어 신체적인 공동 현존도 중요하지만 이후의 세대에게 작품을 전달하기 위해서는 기록물 역시도 중요한 요소이며, 때로 예술가에 따라서 기록물 자체가 작품이 되기도 한다.

아브라모비치는 기록물로서의 퍼포먼스를 사진, 영상에 그치지 않고, 이를 다시 '재연(re-enactment)'하는 과정으로 새로운 양상의 퍼포먼스를 발표하기도 하였다. 관람자가 재연을 통하여 이 퍼포먼스를 재경험하며, 이 퍼포먼스의 의미에 대해서 되돌아보는 것은 역사적으로도 계속 주요 장면들을 되새겨볼 수 있는 중요한 방법이 될 수 있다. 퍼포먼스의 기록물은 크게 두 가지로 작동하는데, 첫 번째는 리퍼포먼스(reperformance)라는 형식으로 퍼포먼스 자체를 재연하는 것이다. 새롭게 구성하거나 덧붙여질 수도 있고, 관객이나 장소에 따라서 달라질 수도 있다. 두 번째는 사진과 비디오 등의 기록방식으로 작동하도록 하는 것이다. 초기의 퍼포먼스 작가들은 기록물을 부차적인 것으로 이용했지만, 점차 사진과 비디오 작업들은 다양한 방식으로 확장되고, 오히려 카메라 앞에서 의식적으로 연출되기도 하였다. 존스는 이에 대해 작은 방에서 예술가의 행위를 보는 것이 사진이나 텍스트로 경험하는 것과 다르긴 하지만, 그것이 퍼포먼스의 역사적 진실을 마주하는 특권도 아니라고 말한다. 퍼포먼스를 눈으로 보았다고 해서 반드시 완전히 이해한 것도 아니고, 직관적인 이해보다 다시 되돌아보는 과정에서 기록이 필요하기 때문이기도 하다(Jones, 2017).

<그림 2> 아브라모비치의 <7개의 쉬운 작품들(7 Easy Pieces)>(2005)

아브라모비치는 구겐하임에서 2005년 <7개의 쉬운 작품들(7 Easy Pieces)>를 재연하면서 자신의 작품 <토마스의 입술>과 1960-70년대 작가들의 대표적인 작품 5점을 재작업하여 선보였다. <7개의 쉬운 작품들>에서는 원래의 작품 형태와 무관하게 모든 작품을 7시간 길이의 퍼포먼스로 각색하여 재해석을 시도하였다. 이 중 동료들의 작품으로 구성된 5개의 작품은 아브라모비치가 직접 경험하지 않은 퍼포먼스로 사진과 영상물의 기록을 통한 것이었다. 기록을 통해서만 의미를 부여받은 퍼포먼스의 흔적들을 다시 재해석하여 퍼포먼스의 일시적인 성격을 다각도로 살펴보면서도 아브라모비치의 해석의 과정이 주목되는 다층적인 의미를 갖는 것이다(신지원, 2016).

<7개의 쉬운 작품들>은 대부분의 초기 퍼포먼스 작품들이 거의 기록이 없다는 사실에 주목하면서 퍼포먼스의 일부에 대한 기억, 혹은 사진 기록에 의해 의존하는 경우를 언급하면서 아콘치의 <토양(Seedbed)>(1972), 밸리 엑스포츠(Valie Export)의 <액션 팬츠(Action Pants: Genital Panic)>(1969), 그리고 아브라모비치 자신의 퍼포먼스인 <토마스의 입술>(1975), 브루스 나우만(Bruce Nauman)의 <신체 압력(Body Pressure)>(1974), 지나 페인(Gina Pane)의 <훈련(The Conditioning)>(1973), 요셉 보이스의 <죽은 토끼의 그림을 설명하는 방법(How to explain Pictures of a Dead Hare)>(1965)을 재연하였다.

아브라모비치는 시간과 공간, 각각의 체험적인 경험을 상징적인 이미지와 함께 보여주었고, 이 중 직접 보지 않았던 작품들을 포함하여 퍼포먼스에 대한 기록들을 참고하여 재해석하였다. 그녀는 다른 기록물들을 읽어내는 해석자인 동시에 퍼포먼스 아트의 역사에서 연구자로서의 역할

을 동시에 해냈다. 다시 재해석하는 과정에서 비디오 테입이나 사진, 영화 등을 사용하였으며, 퍼포먼스 역사에서 남겨진 기록물은 또 다시 수행적 차원으로 미술관과 아브라모비치의 스태프에 의해 공개되었다. 리퍼포먼스가 진행되면서 이후의 공개된 대화 시간에 캐롤 슈트링가리(Carol Stringari)가 사용하는 기록간의 구조가 있는지 물었을 때, 그것은 예술가와 큐레이터의 해석과 보존의 실천적인 차이점이나, 기록을 다시 재생산하는 데 있어 구현되는 본래의 저작물과의 관계 등에 대한 것을 뜻하는 것이었다. 각각의 기록물들은 '본래의 경험'을 드러내는 개념들로 작동하며, 다양한 방법으로 다른 기록물과 연계되고, 가장 잘 이해될 수 있는 방법으로 생산되었다.

퍼포먼스 아트는 단순하게 시간성을 기록하는 것으로만 의미가 한정되는 것이 아니라 2005년의 아브라모비치의 시도 이후 기록을 통한 재연의 작업, 재해석의 과정, 그러면서 다시 덧입혀지는 예술가의 형식, 기록의 이용 가능한 범위 등에 대한 논의가 더해지고 있다. 시간을 기반으로 하는 동시대 미술의 미디어 아트 방식에서 기록은 예술작품을 생산하는 하나의 방법이 될 뿐만 아니라 기록을 재창조하는 실천적인 방법들과 예술가에서 시작한 관점들, 기존의 방법을 보존하는 과정에 대한 문제제기를 한다. 특히 미디어가 발달하면서 단순한 사진이나 텍스트로만 존재했던 기록은 여러 가지 방식으로 이루어지는데, 최근에는 영상기록물로만 작업을 선보이는 경우들도 늘어나고 있다(유봉근, 2016).

또한 비물질적이라고 여겨져왔던 퍼포먼스 아트가 미술관의 컬렉션이 되는 과정에서도 또 다른 기록물들의 형태가 예술가와 미술관을 연결하는 주요한 매개체로 작동한다. 뉴욕현대미술관에서는 2015년 시몬느 포르티(Simone Forti)의 <댄스 구성(Dance Construction)>(1960-61)을 소장하기에 이르렀는데, 이 퍼포먼스는 포르티에 의해서 직접 공연되는 것이 아니라 다른 무용수들에 의해서 진행이 된다. 뉴욕현대미술관에서는 작품의 '개념'을 소장하여 지시된 행위를 퍼포먼스 하는 것으로 다른 장소나 다른 무용수들에 의해서 퍼포먼스가 계속될 수 있는 가능성을 열었다. 뉴욕현대미술관에서는 지시문, 오브제(구조물), 작가가 죽은 뒤에도

이 작품을 언제든지 공연할 수 있는 공연에 대한 저작권을 소장하여 다양한 기록물이 퍼포먼스를 이루는 구성으로 작동할 수 있게 하였다(전지영, 2020).

<그림 3> 시몬느 포르티의 <기울어진 판(Slant Board)>(1961)과 <허들>(1961)(Huddle), 《저드슨 댄스 시어터, 작품은 끝나지 않는다(Judson Dance Theater: The Work Is Never Done)》(2018), 뉴욕현대미술관 재연 장면

실제로 뉴욕현대미술관의 큐레이터인 스튜어트 코머는 “그 이전에 적절한 모델이 없었다는 점이 부담이었다”고 이야기하면서 포르티와 큐레이터 안나 자네브스키(Ana Janevski)는 2년에 걸쳐서 이 과정을 의논했다고 한다. 그 결과 뉴욕현대미술관이 소장한 퍼포먼스 기록물에는 이 작품을 가르치는 비디오 영상, 스케치, 본래 작품 사진, 노트와 인터뷰 영상처럼 광범위한 기록물들이 포함되었고, 포르티는 큐레이터들에게 무용수 워크숍을 몇 년 동안 이어가도록 계획을 하고 있다고 밝혔다(MoMA, 2016). 또한 사진은 퍼포먼스를 기록하는 강력한 매체가 되면서 설치와 함께 혼합되어 기록되거나 비디오로 녹화하고 기록을 하면서 이 과정만을 추구하는 예술가들도 등장하였으며, 1980년대 이후 기술이 발전하면서 기록과 관련한 퍼포먼스 아트는 새로운 역할을 부여받으며 변화를 하고 있다. 이후 세대에서 미디어가 발달하고 있는 동시대 미술에서는 이전과는 또다른 양상으로 확장된다.

(2) 스코어와 가이드

퍼포먼스 아트에서 가장 중심이 되는 또 하나의 속성은 스코어에 기인한 것이다. 1970년 당시 스코어는 퍼포먼스를 함께 이루어가는 규칙과 같은 역할을 하였는데, 관객에게 퍼포먼스에서 여러 가지 규칙을 제시하고, 규칙에 의해서 매번 달라지는 형식으로 만들어지는 퍼포먼스는 퍼포먼스 장르를 넘어서 교육적 체계에까지 연결이 되었다. 예술가는 관객의 우연적인 행위들을 흡수하기 위해서 예술가 혹은 교육자가 계획해야 하는 것은 무엇인지 그러한 속성 때문에 등장하는 부수적인 작업의 산물은 어떻게 연계되고 있는지 지속적으로 연구하기에 이르렀다. 미술사적인 용어로 우연성을 이같이 정의한다면 교육적인 측면에서 우연성은 '창의성'으로 연결된다. 규칙에 얽매이지 않은 상태에서 얻어지는 일상에 대한 발견이 창발하는 과정은 즉흥이 아니라 오히려 더욱 계획된 상황에서 얻어진다.

스코어에 대한 개념을 제시했던 카프로우는 해프닝을 등장시키면서 '일시적'이고, '우연적'이며, 삶과 연관되어 있다는 점을 강조하였다. 해프닝은 이후에 다양한 미술 장르에 영향을 많이 끼쳤다. 무계획이며, 연습도 없이, 목적도 없이 일어나는 해프닝은 카프로우와 클래스 올덴버그(Claes Oldenberg)가 초기 작업에서 했던 시도들에서부터 본격화된다. 해프닝은 일종의 즉흥적이고 임의적인 형태로 퍼포머와 관람자 모두의 동시적인 참여를 추구한다. 카프로우가 해프닝을 만들어갈 때는 회화와 조각이 놓인 환경과 접합적인 구조에서 시작하였는데, 여기에서는 음향, 시간의 지속성, 제스처, 촉각 냄새 등 다양한 외부적 요인이 포함된다. 해프닝은 전통적인 연극에서 벗어나 사건이나 플롯, 극중 인물에 대한 내용이나 극에서의 서사는 없이 관객이 해프닝의 과정에 따라 스스로 의미를 이루며 나가는 것에 따른다(Smith, 1969/1985: 275).

카프로우는 대안적인 재료와 형식, 태도에 대하여 아상블라주(assemblages)와 환경(environments)로 규정하며, 이 둘은 비슷하지만 작품에서 내재된 성질이 밖으로 나오거나 혹은 안으로 들어가는지에 따

라 다를 뿐이라 말한다. '확장'(extension)이라고도 할 수 있는 이 원리는 하나의 장(field)을 이루면서 작동하는데, 입체적으로 각각의 다른 출발점에서 반응하면서 실질적인 공간과 개입하는 과정이 중요하다. 여기에 카프로우는 하나씩 주요한 개념을 덧붙이는데, 예를 들어 '변화(change)'는 예술 작품이 계속 변화하는 과정 속에 놓인다는 것을 뜻하는 원리이다. 각각의 부분은 떨어지거나 대체되거나 덧붙여질 수 있고, 이렇게 만들어진 조합은 수 백 가지가 가능하다. 각각의 변화들은 예술적인 기능들을 채우게 되었다. 여기에 '우연성(accident)'이 덧붙여지는 데 이는 예술가가 의식하지 않았으며, 우연적 변화는 때때로 일어나고, 진정한 자유 속에서 벌어졌다. 이것은 '기회'(chance)'와 연관되어 작품 안에서 여러 가지 변형을 가능하게 하였다(Kaprow, 1965).

카프로우는 이러한 원리에 따라 이벤트를 만들고, 이를 '해프닝'이라고 명명하였다. 하나의 환경 안에서 매체와 주요한 요소들은 서로 영향을 주고 받으며, 시각적으로 보이기도 하고, 촉각적으로 느껴지기도 한다. 시간과 소리, 물리적으로 현존하고 있는 사람들에 의해서 각각의 요소들은 하나의 작품으로 귀결된다. 해프닝은 주로 작은 작업실(loft)이나, 교실, 체육관 등 같은 곳에서 예술가들이 모이면서 진행되었다. 보는 이들은 매우 가까이에서 일어나고 있는 일들을 볼 수 있었고, 예술가와 친구들은 서로서로 환경적인 구조들을 조합하면서 연기하였다.

특히 카프로우는 올덴버그와 함께 교류하면서 작품과 환경의 관계에 대해서도 주목하였다. 올덴버그는 사물에 움직임을 주거나 규모나 재질을 변화시켜 이미지적인 구조를 사용하였는데, 카프로우의 만남을 계기고 도시의 삶을 주제로 한 해프닝을 발표하기에 이른다. 해프닝의 참여자이자 전시장 외부의 환경과 관객을 연결시키는 과정에서 도시의 삶을 노출시키고자 하였던 것이다. 이후 올덴버그가 일상 공간에 대한 침투로 소프트 조각의 방향으로 나아갔다면 카프로우는 우연성에 대한 관심을 보다 해프닝의 구조에 접목시켰다.

<그림 4> 알란 카프로우, <6개 부분에서의 18개 해프닝>(18 happenings in 6 parts)>(1959)(1959)과 <들판>(Yards)(1961)

한편 우연성에 기초한 해프닝은 계획이 없고, 전혀 스크립트가 없어, '어떤 일이 일어났을 뿐'이라고 오해를 받기도 한다. 뉴욕의 루벤 갤러리에서는 해프닝이 자주 소개되었고, 카프로우의 <6개 부분에서의 18개 해프닝(18 Happenings in 6 Parts)>(1959)도 여기에서 선보이면서 '해프닝'이라는 단어를 처음 사용하였다. 해프닝은 전통적인 극장형 연극은 거부하였지만, 대사가 없거나 계획이 없던 것은 아니었다. 이 작품에서는 때로는 단어들의 무작위적인 나열이나 구절, 그리고 추상적인 대화들이 등장하였다. 이 작품은 물리적인 구조로서 3개의 방을 나누고 같은 순간에 각각의 방에서 하는 활동들이 분리되어 독립적으로 기능하는 것을 강조하였다.

카프로우는 <6개 부분에서의 18개 해프닝>을 하면서, 관객이 작품의 일부가 될 것이라고 하였는데, 관객과의 관계는 이후 다른 작품을 기획하면서도 중요한 요소가 된다. 카프로우는 플라스틱 봉투를 관객들에게 보내고 종이, 사진, 나무, 페인팅 조각 등으로 사물을 제시하거나 각기 다른 지시문을 설치하여 그것에 따라서 관객이 움직일 수 있도록 하였다(Goldberg, 2011). 퍼포머는 지시문을 읽기도 했지만, 관람객들은 무슨 일이 일어났는지 정확하게 알지는 못했다. 카프로우는 각각의 행동들이 명확한 뜻을 갖고 있지는 않다고 했다. 완전히 우연에 기댄 것 같지만 사실 이 작품은 시연되기 이전에 연습이 되어 있었고, 지시를 하는 퍼포머는 각각의 장소에서 일어날 일들을 미리 숙련하였다. 관객의 우발과 우연성을 자연스럽게 일어나도록 하기 위해서는 오히려 더 많은 장치를

하고 행동을 예측해야 하는데, 이러한 해프닝의 특성은 향후 카프로우가 캘리포니아에서 교수로 재직하면서 많은 작업을 통해 잘 드러난다고 할 수 있다.

<카프로우의 해프닝 가이드>

1. 예술과 삶의 경계는 유동적이어야 하며, 불명확할 수도 있다.
2. 주제, 자료, 행동 및 그들이 불러일으키는 활동은 예술, 그 파생물 및 환경을 제외한 모든 곳에서 가져와야 한다.
3. 해프닝은 때때로 움직이고 변화하는 넓은 간격의 여러 현장에 분산되어야 한다.
4. 시간은 사물과 공간과 밀접하게 연결되어 가변적이어야 하며 연속성의 관습과 무관해야 한다.
5. 모든 재료, 행위, 이미지, 그 시간과 공간의 구성은 최대한 예술적이지 않고 실용적으로 이루어져야 한다.
6. 해프닝은 리허설을 하지 않고 비전문가가 한 번만 수행해야 한다.
7. 해프닝을 관람하는 관객이 있어서는 안된다. (그리고 일반적으로 그럴 수도 없다 (Moss, 2016).

이후 학교 교육을 통해서 가이드, 지시문, 스코어 등을 어떻게 조합하는지에 따라 현장에서의 관객 참여를 어떻게 조정할 것인지 여러 방법론을 통해서 실현했다고 보아야 한다.

한편 열린 형식이 가능했던 퍼포먼스 아트의 발전과정에서 상호학제적인 교류와 협업 예술에까지 영향을 끼친다. 역사적으로는 오래되었다고도 할 수 있는 상호학제적 교류와 협업 예술의 측면에서는 미래주의와 다다 운동의 1910년대 미술 실천이 퍼포먼스 아트 역사의 시발점이다. 미래주의 예술가와 다다이스트는 대중을 위한 오락적 공연물인 바리에테(Variété)와 카바레(Cabaret)의 문화적 의미와 전위적인 가능성을 의식하고 의도적으로 예술적 표현 수단으로서 퍼포먼스를 수용하였다. 연극으로서, 총체적인 공연예술로서의 다다 퍼포먼스는 이후의 퍼포먼스 아트의 전개에도 영향을 끼친다(조수진, 2019: 8). 퍼포먼스는 연극, 음악, 춤,

시 등의 모든 공연예술과도 연관되어 있다. 퍼포먼스 아트와 연극이 서로 영향을 주고받았을 뿐 아니라 20세기의 리빙 시어터나, 케이지와 저드슨 댄스 시어터의 안무가들의 활동은 퍼포먼스 아트가 폭발적으로 성장하는 데 기여하였다.

서구의 미술사에서 퍼포먼스 아트가 무용, 미술, 연극 등이 교류하던 과정은 케이지의 활동과 저드슨 시어터의 등장으로 이어지는 과정을 살펴볼 수 있다. 그 과정에서 주요한 부분은 음악 기반의 케이지의 등장이다. 케이지는 1950년대 말 실험음악에 대한 작곡법을 강연하고, 연극적인 이벤트를 소개하여 새로운 형식의 퍼포먼스를 실험해 볼 수 있게 하였다. 이러한 케이지의 교수법은 카프로우를 비롯한 많은 예술가와 연극인들에게 영향을 주었다. 이 시기에 자스퍼 존스(Jasper Johns)는 라우센버그(Robert Rauchenberg), 커닝햄 등과 교류하며 예술 공동체를 이루면서 일상과 대중적 이미지에 대한 탐구를 주로 하였다. 예술가의 표현의 근원이 미술가의 자아가 아닌 외부의 요인과 작용으로 가능하다는 것을 드러내는 작업을 시작하면서 해프닝, 플럭서스, 미니멀리즈, 팝아트 등의 태동기에 다양한 교류 활동을 주도하였다.

케이지는 전위 무용가인 커닝햄과 실험 예술 대학인 블랙마운틴 컬리지에서 강의를 맡으면서 공동 작업을 제작하였고, 이때 실험적인 작품들이 발표되었다. 1937년부터 시작된 블랙마운틴 컬리지에서의 협업은 음악, 무용, 퍼포먼스, 무대작업, 건축에 이르기까지 확장되어 진행되었고, 침묵과 소리의 경계를 탐구하면서 예술, 과학, 교육 안에서 창의력의 새로운 역동성을 추구하는 모델을 개발하였다(김희영, 2020). 듀이의 실천 이념에 따른 블랙마운틴 컬리지의 전체적인 교육과정은 일상과의 결합과 융합을 중심으로 하였다. 그중에서도 커닝햄은 일상생활에서 가져온 요소들을 연구하였고, 우연에 기초한 춤의 형태에 관심을 두었다. 케이지도 이러한 점에 공감하였을 뿐 아니라 제자였던 라우센버그는 커닝햄 무용단의 의상과 무대세트를 디자인하였다.

케이지와 커닝햄은 음악가와 작곡가로 협업하였지만, 공연 음악에 맞추어 연습을 하는 일반적인 형태보다는 오히려 불확실성과 우연성에 기

대어 작품 의도만 공유하고 공연 직전에서야 연습을 하는 과정으로 작품을 발표하였다. 1960년대 이후 커닝햄은 공연장이 아닌 박물관이나 체육관 등에서 공연을 하면서 같은 작품이라도 다른 시간으로 끝이 나거나 특정한 요소들을 바꾸어가면서 공연하였다. 이때 무대와 객석의 관계나 작품의 시간은 계속해서 달라진다. 이는 커닝햄의 <변형 5(Variation 5)>(1966)에 대표적으로 드러나고 있다. 무용수 각각이 자신의 동작만을 하고 있기 때문에, 관객이 어떤 부분에 집중해서 보아야 하는 지도 어려울 정도로 다층적으로 감각되는 작품이다. 일상의 소리와 소음에 관심이 있었던 케이지가 소리를 내고, 무용수들은 일반적으로 관객석을 향해서 춤을 추는 모습과 다르게 각자의 시선으로 춤을 추었다.

커닝햄과 케이지는 작품구상의 초기에 만나서 작품에 대하여 의논은 하였지만, 공연 하루 전날까지도 음악에 맞추어 보는 연습은 하지 않았다. 예측하지 않았던 새로운 움직임을 쉽게 접근하기 위함이었는데, 공연 중에 계속해서 생기는 불확실성은 예상하지 않았던 또다른 미학적 가치를 발견하면서 발전해 나갔다. 커닝햄은 공연 내의 순서를 프레이즈 단위로 동전을 던져서 만들어낸 '우연한 기회'를 거쳐 완성하였으며, 무용수들의 등장이나 퇴장, 의상, 무대장치, 조명 등도 계속해서 변수를 두었다. 일반적인 무대가 아닌 박물관, 체육관 등에서 공연을 하면서 공연 중간에도 무용수들의 위치가 계속 즉흥적으로 선택되면서 이루어졌다. 무대의 장소나 시간 등이 매번 다르기 때문에 같은 작품이라 하더라도 작품의 길이는 공연 때마다 달라졌다(최문애, 한경자, 2006). 1970년대 이후에는 다른 분야에서도 이같은 움직임들이 점차 퍼지면서 장르가 혼합된다는지, 우연성의 원리에 기인한 작품들이 지속적으로 등장한다.

이 시기에 장르에 대한 규칙이 무너지고 실험적인 아이디어들이 등장하는 과정은 1960년대 초반 무용 분야에도 영향을 끼쳤다. 포르티, 레이너, 브라운, 데이비드 고든(David Gordon), 데보라 헤이(Deborah Hay) 등은 전통적인 무용의 문맥을 해체하고, 케이지와 커닝햄과 함께 일하면서 예술계에서 관객을 이해시키는 과정에 대해서 습득하였다. 케이지가 초기에 해프닝과 플럭서스 이벤트에 영향을 주었듯이, 이 안무가들은 유

사한 실험을 작업에서 실천하였다. 일상생활과 예술작품이 분리될 수 없다고 생각했던 시각 예술가들의 실천들이 이들에게 영향을 주었고, 매일의 행동과 오브제들이 퍼포먼스의 재료가 되었다(김희영, 2020).

<그림 5> 머스 커닝햄, 존 케이지의 공연 《지나가고, 차고, 떨어지고, 달리는 방법(How to Pass, Kick, Fall, and Run)》(1965)과 블랙마운틴 컬리지 학생들의 수업 장면(1953)

해프닝이나 이벤트, 플럭서스 등은 반복/논리적 구조/동시성을 지니는 이벤트, 극장에서의 영상, 음악에서의 소리가 우선되는 것 등, 일상적인 소재의 파편들을 퍼포먼스의 구조로 삼았는데, 이러한 부분은 무용의 언어로 해석될 수 있는 여지가 있었다. 또한 커닝햄 스튜디오는 젊은 안무가와 시각예술가, 시인, 작곡가, 조각가들이 종종 무용에도 출연하고, 함께 만들기도 하여, 훈련되지 않은 신체로 퍼포먼스를 만든다는 새로운 무용미학을 제기하였다(Sally Banes, 1983). 카프로우의 해프닝은 예술과 일상생활의 경계를 깨었으며, 로버트 휘트먼(Robert Whitman)은 매체를 기술적으로 혼용하였고, 짐 다인(Jim Dine)은 물체를 행위자로 사용하여 작품과 이미지의 꼴라주를 만들었다.

우연성에 대한 관심은 1950년대 후반 무용계에서도 일어나면서 저드슨 댄스 시어터를 중심으로 증폭하였다. 저드슨 댄스 시어터에서 있었던 일들은 무용계와 미술계, 퍼포먼스 아트의 오늘에 이르기까지 계속해서 영향을 미치고 있다. '저드슨 활동(Judson Acts)'라는 단어는 포스트모던 댄스의 상징적인 의미로 여겨지고 있고, '일상의 움직임'과 같은 동작들이나 표현들은 안무가의 현장과 해석, 환경을 고려하면서 계속해서 변주

되어 나타난다. 무엇보다도 저드슨에서 실천했던 워크숍의 형식들은 2차 세계대전 이후 유럽에서 미국으로 이주하면서 생긴 자연스러운 부분으로 여러 가지 매체가 실험적으로 교류하는 과정이 필수적이었다. 1950-60년대 무렵에 시각예술, 음악, 문학 등이 함께 교차했던 활동들은 1960-1970년대에는 베트남 전쟁, 인종문제, 젠더문제 등 여러 가지 사회 현상들에 합류하게 하였고, 당시의 일상적인 삶은 이 시대의 정치적인 영역으로 이슈가 확장되고 있음을 이야기했다(MoMA, 2018).

안무가들의 관심은 걷기, 먹기, 목욕하기, 만지기 등의 일상의 행동들이 어떻게 퍼포먼스에 적용될 수 있는지에 관한 것이었다. 이것은 1955년에는 샌프란시스코에서 있었던 <안무가 워크숍 단체>에서 시도되었고, 핼프린이 이 아이디어를 지속적으로 발전시켰다. 이들의 초기 활동에 영향을 많이 끼친 핼프린은 연습을 하는 형식을 이용하여 저드슨 교회 멤버들을 이끌었는데, 캘리포니아의 집으로 불러들여 일반적인 댄스 테크닉보다는 신체의 움직임에 영향을 주는 몸의 구조에 대해서 가르쳤다. 건축가였던 남편이 만들어준 댄스 대크(Dance Deck)를 설치하고 브라운, 포르티, 레이너 등이 포함된 18명의 안무가들과 함께 몇 주씩 여름 워크숍을 가졌다. 헬프린은 그들의 몸으로 할 수 있는 능력과 움직임을 탐색하고, 즉각적으로 주변의 자연환경에 반응하는 활동들을 실험하였다. 개미, 물, 나무 등 환경적인 현상들이 가져오는 변화는 사회적이고 미학적인 형식에까지도 영향을 끼쳤다. 이 워크숍에는 음악가나 시인들도 초청을 받았고, 움직임의 통합을 강조하였다. 작곡가인 라 몬테 영(La Monte Young)과 테리 라일리(Terry Riley)가 1959-1960년까지 2년 동안 워크숍에서 음악감독으로 협업하였다(MoMA, 2018).

퍼포먼스 아트 장르에서 몸을 매개로 작업을 탐구하는 과정에서 안무가들의 활동을 연결시키면서 함께 교류하였던 예술가는 로버트 모리스가 있다. 퍼포먼스 아트와 관련한 작품을 보여준 시기는 짧았지만, 이후 예술 활동에 영향을 주면서 우연성, 시간성, 비결정성 등의 개방적인 특성이 어떻게 구체화될 수 있는지를 보여주었다. 모리스는 자신이 「댄스에 관한 노트(Notes on Dance)」를 발표하면서 신체 경험의 특징들을 기술

하였다. 케이지, 포르티 등과 함께 즉흥적인 퍼포먼스를 시도했던 모리스는 1960년대 초 저드슨 댄스 시어트의 안무가와도 협업하면서 지나친 규율을 넘어선 자유로움을 추구하는 무용과 일상적인 행위를 통한 협업에 관심을 두었다. 미술사에서는 「조각에 대한 노트(Notes on Sculpture)」가 더 잘 알려졌지만, 모리스는 규칙, 일상성, 표현적 방법뿐 아니라 움직임, 지각, 신체적 요소에 대해 짧은 비평문을 연속으로 발표하였다. 이후 이러한 신체에 관한 질문들이 미니멀리즘의 현상학적 지각에 대한 예술관을 정립하는 과정에 영향을 끼치면서 신체와 관계, 그리고 주변적 환경에까지 논의를 확장하였다. 우연과 일상의 요소들을 결합시키는 방법은 안무가마다 조금씩 달랐는데, 포르티가 훈련된 무용가 대신 지나가는 사람들과의 협업을 추구하였다면, 레이너는 일상에서 가져온 동작들을 활용하였다. 그러한 움직임에 대한 탐구의 중심에는 로버트 모리스의 영향력이 있었다.

샌프란시스코에서 함께 했던 안무가들은 뉴욕으로 함께 와서 그들의 몸이 공공장소의 퍼포먼스에 개입하고, 루벤 갤러리와 저드슨 교회에서 열린 많은 해프닝과 이벤트에 참여할 수 있는 개인적인 역량을 키워간다. 예를 들어 로버트 던(Robert Dunn)은 커닝햄 스튜디오에서 작곡을 하던 사람으로 커닝햄에 대해서 공부를 하고 있었는데, 안무나 테크닉을 작곡과 분리하면서 안무가들이 스스로 재료들을 배치할 수 있도록 하였다. 그것은 케이지의 '기회 스코어(Chance Score)'나 사티(Erik Satie)의 음악적인 구조와도 비견되는 것이었다. 1962년에 처음으로 이들이 공개적으로 저드슨 교회에서 이 작품들을 3시간에 걸쳐 발표하면서 성공적으로 대중들에게 소개되었다. 저드슨 교회는 이후에 여기에서 다양한 워크숍이 열리고 수많은 예술가들이 교류하는 장소로 발전하였다(Goldberg, 2011).

<그림 6> 저드슨 댄스 시어터의 공연《그럴까요? 안할까요?(Would They or Wouldn't They?)》(1963)과 앤 핼프린의 댄스 데크《댄스 데크(Dance Deck)》(1954)

이러한 과정들은 우연성을 사용하는 방법이 방대하다는 것을 뜻한다. 초기의 퍼포먼스 작업들이 기존의 정형화된 틀에서 벗어나고자 하는 시도에서 시작이 되었는데, 그것을 실현하는 방법은 오히려 일상적인 삶에서 더욱 연극적이고, 무용적인 부분을 이끌어내야 하기 때문이다. 카프로우가 전시장에서의 작가의 위치를 점점 지우고, 관객이 스스로 행동을 하기 위한 우연성에 주목하였다면, 음악과 미술, 무용의 교류를 통해 드러났던 1960년대 저드슨 시어터의 활동은 규칙과 관습에 저항하고, 평범한 일상을 무대 위로 끌어들이는 노력을 하였다. 특히 카프로우는 공연자와 관객의 경계를 지속적으로 무너뜨리고 소비문화와 상품화에 대한 저항적이고 공격적인 태도를 취하였다. 이에 비해 모리스와 저드슨 댄스 시어터의 시도는 신체성에 대한 탐구에 집중하였는데, 이렇게 우연성에 대한 다양한 시도는 퍼포먼스 아트의 '열린 형식'에 대한 고민의 시작이라 할 수 있다.

이들에 이어 1960년대 당시 주목해야 하는 우연성과 협업의 과정은 플럭서스의 활동에서 찾아볼 수 있다. '흐르다(flow)', '변화하다(change)', '없애다(purge)' 등의 단어가 결합하여 만들어진 플럭서스 운동은 조지 마키우나스가 만들어냈다. 그는 플럭서스를 '스파이크 존즈(Spike Jonze), 개그, 게임, 공연, 케이지와 뒤샹(Marcel Duchamp)의 혼합'이라고 묘사했다. 플럭서스는 전형적인 미술관의 전시나 아방가르드 움직임을 거부하였고, 마키우나스는 플럭서스를 제도와 경제적인 가치를 갖는 것에 반대하는 모습을 취하였다. 그는 플럭서스의 가치를 진지하기도 하고 풍자

적인 입장에서 지지하였고, 동료 예술가들의 집단적인 정체성을 도우려고 하였다. 1978년에 그가 죽으면서 플럭서스는 점점 사라졌지만, 그 이후 1993년 워커 아트센터의《플럭서스의 정신(In the Spirit of Fluxus)》회고전이나 그들에게 영향받았던 예술가들이 미술대학에서 가르치기 시작하면서 오늘날까지 플럭서스 정신이 이어지고 있다.

플럭서스로 활동했던 예술가들은 케이지, 오노 요코(Yoko Ono), 백남준, 라 몬테 영 등 작곡가, 시각 예술가, 퍼포먼스, 영상 등 다양한 분야의 예술가였는데, 그중 백남준은 현대 전자 음악을 접하면서 전통성을 벗어난 다양한 매체의 사용의 측면에서 플럭서스의 영향을 받았다. 백남준은 음악에서부터 예술의 영역을 시작했기에 소리와 매체적인 특성을 담은 작업을 먼저 하게 되었는데, 그것은 이미 장르의 혼합이 그의 작품 내부에서 일어났던 점을 알 수 있게 한다. 플럭서스는 총체적 예술에 가까운 공연을 하면서 이미 한 예술가마다 연출가로서의 면모를 보여주었다. 그들은 플럭서스를 '운동(movement)'이 아닌 역사의 한순간이자 아이디어, 하나의 경향, 사람들을 바꾸게 하는 힘에 불과하다고 언급하였는데, 그만큼 그들은 하나의 결과로 규정되는 것을 스스로 거부했다는 것을 알 수 있다.

<그림 7> 플럭서스의 출판물(1963)과 백남준의 <머리를 위한 선>(1961)

플럭서스 운동이 1950년대 후반 독일에서 먼저 시작되었을 당시에는 그들이 활동했던 라인 지역이 이미 문화적으로 자유 지대이기도 하였고, 새로운 예술의 움직임이 활발했던 곳이었다. 유사한 그룹들도 곳곳에 있었지만, 그들이 받아들인 것은 대중적인 예술에서부터 실험적 예술에 이

르기까지 새로움을 만들어낼 수 있는 것이라 하면 무엇이든 소화했던 과정이 있었다. 실험 음악과 관련된 공연, 다다의 기록물에 대한 연구 이외에도 콜라주, 행위, 우연성, 과정 중심의 미술에 대한 전시를 연구하면서 그들의 실험성을 구축하였다. 사소하게는 타자기 소리, 사이렌 소리, 말소리, 양치질, 식기를 부딪치는 소리 등의 음향적인 효과가 음악적으로 작용되는 과정을 연구하거나 소음이 예술이 될 수 있는지를 탐구하였다.

1962년에 마키우나스는 독일에서 플럭서스 공연을 열게 된다. 그는 자유로운 참여 형식을 추구하면서 참여한 예술가들과 함께 예술 장르를 해체하고 다시 예술과 현실을 종합하여 총체적인 예술 개념을 보여주려고 하였다. 단순한 행위에서부터, 해프닝, 이벤트 등의 여러 가지 용어로 혼용되었던 당시의 움직임은 전위적인 음악, 미술, 문학, 무대예술 등 이미 다원적인 움직임을 보여주었다. 여기에는 첫 공연은 딕 히긴스(Dick Higgins), 노울즈, 요셉 보이스(Joseph Beuys), 에멧 윌리엄스(Emmett Williams), 마키우나스, 백남준 등 총 9명이 참여하였고, 분절되어 있던 인물, 사건, 행위 등의 하나의 공간과 시간에 몰려 있는 연극도 선보였다. 그들은 이 공연을 유럽에서도 순회하여 공연 후 마키우나스가 뉴욕으로 건너가고 백남준도 뉴욕으로 이동하였으며, 히긴스가 1964-1974년까지 책자들을 발간하면서 전세계적으로 플럭서스 운동이 한동안 예술계 전반에 일어나게 된다(전선자, 2011).

이렇게 촉발된 활동에서 그들은 1963년 플럭서스 선언문을 만들게 된다. 여기에서 그들은 반전문적인 활동, 직업이 아닌 삶의 방식이 되어야 하는 부분, 일상의 경험, 식사, 일 등을 통해서 예술적 경험을 얻어야 하는 과정을 강조한다. 예술품이 일시적으로 사람들에게 예술의 필요성을 가르치는 기능을 가질 수는 있어도 전략적으로 판매되는 상품으로서의 예술에는 절대적으로 반대한다는 것이다. 또한 마키우나스는 순수하게 예술만을 위한 예술이 만연한 유럽에서 그러한 개념들은 제거되어야 하고, 플럭서스에 아시아인, 흑인, 여성들이 포함되어 선구자적으로 다양성을 포괄하였음을 선언하였다. 따라서 아시아 문화에 대해서도 관심을 가졌으며, 구타이 미술 등에 대해서도 연구할 것을 강조하였다. 덧붙여 문

화, 사회 및 정치적 입장이 실질적인 행동과 통일하여야 한다는 점을 강조하여 플럭서스가 예술을 넘어 문화적 통합에 연관된다는 것을 알렸다.

플럭서스 예술가들은 선언문이나 자신들의 예술적 형식을 잡지 활동을 통해서 외부에 알리기도 하였지만, 구체적으로 실천의 방법들을 만들어내고 이를 정리하는 과정을 갖추었다는 점에서도 의미가 있다. 그중에서도 '스코어'는 여러 가지 아이디어를 실현해 주는 일종의 지침으로 예술가의 저자성을 최대한 제거하고 관객들이 전시장 안에서 구현할 수 있도록 하는 역할을 하였다. 노울즈가 발표한 <Make a Sallad>(1962)는 수 십명의 사람들이 라이브 음악을 들으면서 스코어에 의해서 채소들을 섞어 관객에게 전달하는 퍼포먼스이다. 여기에서 스코어는 작품이 어떻게 작동하는지, 이 공연에 대한 지침이며, 상황과 설치에 대한 설정의 매뉴얼 등이 포함이 되어 있다. 관객들은 여러 가지 지침을 읽어보면서 스스로 읽고 해석하여 샐러드를 완성하게 된다. 이 작품은 여러 차례 이어졌고, 2008년 디트로이트에서 플럭서스 회고전에서도 소개가 되었다.

또한 1993년 워커아트센터에서 대대적으로 그들의 활동을 재조명한 《플럭서스 정신(In the Spirit of Fluxus)》에서는 예술과 일상과의 역할, 관객과 오브제 사이의 창조적인 상호작용의 측면들이 강조되었다. 플럭서스는 이러한 교류적 측면을 '인터미디어'라고 불렀는데, 전통적인 범주에 머무를 필요가 없고, 지속적으로 예술이 이동하고 지나가면서 새롭게 이어져야 한다는 것이다. 기념비적인 예술 작품을 탈피하기 위해 관객과 직접적인 소통을 강조하는 우편물 작업이나 관객과의 반응이 중요한 파노라마 작업 등 관객의 활동이 중요한 작품들이 함께 소개 되었다. '인터미디어'는 현재까지도 퍼포먼스 아트가 관객과의 소통과 참여를 독려하는데 있어서 중점적으로 다루어야 하는 개념 중의 하나이다. 학문과 학문 사이의 교류를 넘어서 관객과 함께 완성해 가야 하는 작업에 있어서는 참여의 범주를 결정하는 주요한 역할이라 할 수 있는 것이다.

이러한 플럭서스의 운동은 처음부터 융합을 강조하면서 여러 예술가들을 교류시켰다는 점을 넘어 그들의 활동이 교육 기관을 통하여 지속적으로 연계되었다는 점에서 의미를 갖는다. 1950년대 후반 카프로우, 히긴

스, 브레히트(George Brecht) 등이 케이지와 함께 교육 활동을 시작하였는데, 그들이 갖고 있는 방법론을 이론과 실질적인 협업 사례에 직접 적용할 수 있게 교육 과정을 정비하였다. 이후 카프로우는 칼아츠에서 퍼포먼스 아트와 관련된 방법론을 가르쳐왔으며, 노울즈도 교육으로 영역을 확장하였는데, 방법론의 중심에는 '스코어'가 있다. 특히 스코어는 작품에서의 지침과 매뉴얼로 일상의 삶을 연결시키고 일상의 움직임들이 예술로 귀결될 수 있는 가능성을 연계한다. 참여적으로 활동할 수 있는 구체적인 과정을 제시하고, 예술가의 실천 사항들을 돕는 역할을 한다. 참여자는 스코어를 통해서 간단한 행동이나 절차에 참여하고, 텍스트를 읽으며 지침을 해석하여 일상의 행동을 통해서 배움의 과정에 직접적으로 진입한다(Moss, 2016).

카프로우는 점차 작업 세계가 집단적인 해프닝에 가까워지면서 교육의 방법을 활용하였는데, 거리에서나 교실에서 새로움을 발견할 때 이를 문서화하고 그 과정을 표시하는 것에서부터 스코어의 방법론을 구축하였다. 캘리포니아 예술대학(Califonia Institute of Arts)에서는 '발견'을 기반으로 한 학습과정이나 노동집약적인 해프닝의 활동을 사용하기 위해 커리큘럼을 만들어갔다. 노울즈는 카프로우의 초청으로 함께 칼아츠에서 교육 활동을 이어가게 되었다. 5톤에 달아는 조각적 설치 작업이 스코어에 의해서 지시된 사항으로 지어졌고, 그 과정은 워크숍이나 수업 시간에 공유가 되었다. 컴퓨터가 만들어낸 시를 읽는 과정이나 과정을 영상으로 기록하는 방법, 다시 이러한 활동을 모아서 명상을 하는 방법들은 노울즈가 일상의 삶을 작업으로 연결하는 과정에서 고안한 것들이다.

<노울즈의 스코어>

먼지의 집
섬에서
전기를 사용
친구와 적이 거주

바다 위의 집
자연광을 사용
다양한 새와 물고기가 산다
(Moss, 2016)

그중에서도 노울즈는 '제안(proposition)'을 작업을 구축하는데 가장 중요한 방법론으로 삼았는데, 즉 관객으로 하여금 작품을 완성하는 마지막 역할을 수행하게 하는 것이었다. 위에서 보이는 것과 같이 지시사항들을 전달하고, 작업이 진행되는 기간 동안 직접적인 경험과 개입이 작품에서 중요한 지점이었다. 그녀는 관객의 '경험'이 작품의 매체가 될 수 있도록 강조하면서 플럭서스의 스코어 방법을 통해서 간단한 지시사항이 관객을 움직일 수 있도록 하였다. 노울즈는 음식 재료, 점심을 함께 먹으러 가는 장면 등에서 스코어를 만들어가는 방법을 착안하였다. 그것은 음식이야말로 삶을 풍요롭게 하면서 음식을 만들 때 말로 할 수 없는 에너지가 나오기 때문이다. 또한 함께 음식을 먹으면서 전달되는 반응과 사람들이 음식을 대하는 다른 태도를 접하는 것이 하나의 퍼포먼스처럼 느껴졌기 때문이기도 하다.

이와 같은 활동을 비교해 보았을 때, 플럭서스의 활동은 여러 예술가들이 종합적이고 총체적으로 활동한 과정도 넘어 스코어를 만들어가면서 작품에서 예술가의 역할을 최소화하고 관객의 활동이 우선시되는 것을 중요하게 여겼다는 점을 알 수 있다. 그들의 스코어는 간단하고 관객의 짧은 행동을 유도하는 것으로 일상적인 삶에서 의외의 순간을 발견해 가는 과정이 중요한 부분이다. 그것은 이후의 논의에서도 전시장에서 직접 마주하는 작가와 관객의 역할 설정에서 지속적으로 다루어져야 할 부분이다.

(3) 개입과 참여의 가능성

퍼포먼스 아트의 개방적 형식은 관객의 참여를 어디까지 끌어들이는

지에 따라 다양한 현상으로 이어진다는 것이다. 멕시코 치카노(Chicano) 예술운동에서부터 시작한 관객 참여 예술은 오늘날 공동체 중심의 협업 기반의 예술이 발전하는데 큰 역할을 하였다. 1960-70년대 멕시코계의 미국인들은 사회 운동적인 메시지가 담긴 포스터와 벽화를 제작하였는데, 이 시기의 저항적인 미술사적 흐름은 서구의 이방인들에게도 영향을 끼친 것이라 할 수 있다. 이 과정에서는 공동체적인 실천행위가 따르면서 복합적인 예술 운동이 펼쳐졌는데, 포스터, 벽화, 퍼포먼스, 그래피티, 미술 워크숍까지 다양한 활동들이 포함되었다. 치카노는 미국으로 바뀐 멕시코계 미국인 중 주류사회에 동화되지 못한 이들로 치카노 미술 운동은 주류 미술계와도 떨어진 민족 운동에 가까운 미술 운동이다.

주로 행동주의 미술의 연계 선상에서 논의되는 치카노 예술 운동은 농민 출신의 노동자 연합, 멕시코 벽화에서 영향을 받은 벽화, 포도농장 등 농장노동자의 포스터, 국경 문제를 다룬 포스터 등이 주를 이룬다. 캘리포니아주는 1930년대 뉴딜 정책 이후 공공벽화의 영향력이 강한 곳인데, 이 곳에서 디에고 리베라(Diego Rivera) 등 멕시코의 기념비적인 벽화 예술가들이 작업을 남겼다. 1970년대 초 다시 이러한 벽화 예술가들의 영향을 받은 작업이 등장하는데, 멕시코계 미국인뿐 아니라 다양한 인종과 젠더를 담은 벽화들이 다수 있었다. 벽화는 주민참여 프로그램으로까지 이어져 수 백명의 노동자들이 이 벽화 운동에 참여하였다.

이렇게 저항적 형식의 참여 미술이 있는가 하면 니꼴라 부리요(Nicolas Bourriaud)가 주장했던 관계의 미학(relational aesthetics)은 저항성보다는 관객의 참여가 전시장의 작업으로도 이어질 수 있는 가능성에 대해 제기한다. 예술가의 실존적 현실 안에서의 존재 방식이 주요한 모델 안에서는 실천적인 예술 형식이 의미가 있다는 것이다. 유럽의 큐레이터였던 부리요가 관계의 미학에 근거한 예술가들을 주요 미술 행사에 초청하면서 리크리트 트라바니자(Rirkrit Tiravanija)와 같은 예술가들의 프로젝트식 작품이 관객들에게 공개되었다. 전시장을 마치 부엌처럼 사용하여 요리를 하고 실험적인 음식을 하여 나누어주는 작업이 등장하면서 참여적 미술은 작업을 구축해 나가는 과정을 포함하기 시작한다

(Bourriaud, 1998).

관계의 미학은 또다른 아방가르드 예술을 만든다는 비난을 받기도 하였지만 예술가와 관객이 전시장에서 직접 대면을 할 수 있다는 점에서 이후의 미술계에 영향을 주었다. 예술가와 공동체의 관계, 개인과 개인의 관계를 다루는 작품과 기획이 수년간 여러 가지 형태로 등장한다. 부리오가 동시대 미술의 핵심을 참여와 전이, 접속과 만남, 협력과 계약, 예술 작품의 시공간으로 꼽으면서 예술 작품의 아우라가 관객으로 이동했음을 지적함과 동시에 관객은 전시장에서 예술 작품 이상으로 중요한 요소가 되었다. 전시장에서의 관객의 직, 간접적인 반응을 유도하는 전시의 기술들이 등장하고, 관계성을 드러내는 작업들이 외연적인 확장의 중심이 된다. 또한 작품을 만들어내는 과정을 이용하여 완성된 작업들이 등장하면서 예술가는 전지전능한 천재의 입장에서 여러 가지 협력 관계를 총괄하고, 그 관계를 이용하는 방법들을 작업에 전면에 내세우는 것으로 역할이 바뀌기도 한다.

저드슨 댄스 시어터를 비롯한 많은 예술가들이 전시장이 아닌 일상의 공간에서 퍼포먼스 아트를 수행하였다. 교회, 창고, 옥상, 길거리 등 어디라도 예술적 공간으로 바뀔 수 있었다. 실제적인 공간과 시간의 중요성은 퍼포먼스의 현장이 무대가 아닌 일상의 공간으로 가능하게 하는데 도움이 되고 있다. 자기 자신과 다른 사람을 현존으로 경험하고, 나 자신에게 일어나는 체험을 경험한다. 환경 연극을 창시했던 셰크너는 집단창작을 실천하면서 공연을 구성하고 있는 요소를 '주위의 사물이나 상황'의 의미로 확장하여 모든 상황이 총제적으로 집합되도록 하였다. 셰크너는 광장, 거리 등 마을 어디에서든 연극을 열었고, 관객들도 움직이거나 서 있을 수 있도록 하였다.

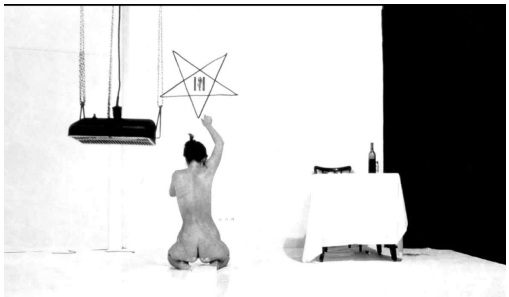
랑시에르(Jacques Ranciére)는『해방된 관객』에서 본래의 연극은 가상성과 수동성의 무대여서 관객을 수동적으로 보는 것에만 머물러 있도록 하였지만, 올바른 공동체는 연극적 매개보다는 공동체의 구성원들이 생생한 태도로 직접 체화되는 것을 경험하는 과정을 겪는다고 하였다. 여기에서는 살아 있는 신체들이 행위를 완수하고, 퍼포먼스를 만들어내

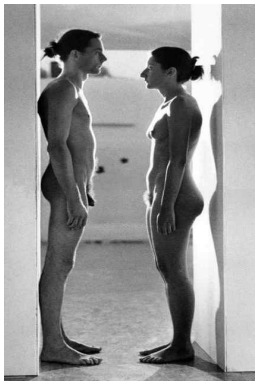
는 에너지를 재포착하는 능동적인 참여자가 있는 극이 의미가 있는 것이다. 그러기 위해서는 관객이 의미를 찾을 수 있도록 단서를 제시하고, 관객이 수동적인 관객의 위치를 바꾸어 실험할 수 있어야 하며, 서로의 거리두기를 없애야 한다. 관객이 행위의 마법적 고리에 휩쓸려 합리적인 관찰자의 특권보다는 생명의 에너지를 손에 넣는 특권을 가진다는 것이다. 랑시에르는 관객의 해방을 '무지한 스승'과의 연관성으로 이야기한다. 관객이 보아야 하는 것을 연출가가 관객에게 보게 만드는 것과 같은 과정은 학생이 배워야 하는 것을 스승이 학생에게 가르쳐야 하는 과정과 유사한 것이다(Ranciére, 1987/2016).

아브라모비치의 경우 자신을 가학하는 <토마스의 입술>(1975)을 통해 관객의 관습을 전복시키기도 하였는데, 이것은 관객을 협력자로 만들어 하나의 공동체를 만들어가는 시도 중 하나로 볼 수 있다. 리히테는 <토마스의 입술>을 통해서 퍼포먼스가 '하나의 사건'임을 강조하면서, 이 작품이 독립적으로 존재하여 고정된 형태의 작품을 창조하지도 않았고, 예술가가 특정 역할을 하는 배우가 아니었으며, 특정한 인물을 재현한 것도 아니라는 것을 밝힌다. 예술가는 스스로 자학을 하였으며, 관객은 자해로 인하여 얻은 고통을 함께 체험하였고, 점점 함께 고통스러운 상태가 되어갔다.

기존의 예술 작품에서 관객은 그저 작품을 감상하는 역할을 하였으나, 이는 연극적 무대가 아닌 일상의 공간에서 일어난 행위로 관객은 점차 아브라모비치의 퍼포먼스에 규범을 적용해야 하는 직접적인 행동을 하는 역할을 하게 된다. 관객이 직접 퍼포먼스를 끝내면서 관객 역시 '행위자'가 되는 것이다. 관객에게는 2시간 동안 예술가와 함께하면서 새로운 현실세계가 구축되고, 관객은 적극적으로 퍼포먼스에 개입하기에 이른다. 예술가는 자신의 육체를 변화시키면서 사람들이 휘말려드는 '사건'을 창출한 것인데, '같은 공간', '같은 시간'에, '같이 존재'하는 공동 주체가 되면서 행위와 반응이 서로 영향을 끼치며 상호작용하는 관계로 변화한다(Lichte, 2008/2017). 휘트니 미술관의 크리시 아일스(Chrissie lies)와의 인터뷰에서 그녀는 자신의 퍼포먼스는 가짜인 연극과 달리 진짜이

기 때문에 연극과 구별된다고도 하였다(Iles, 2005).





<그림 8> 마리나 아브라모비치의 <토마스의 입술(Thomas' Lips)>(1975)와 <측정할 수 없는 것>(Imponderabilia)(1977)

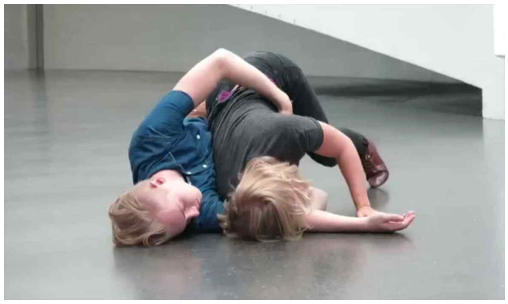
퍼포먼스의 비물질성을 드러내면서 관객의 행동을 유도하는 예술가는 세갈의 예를 살펴 볼 수 있다. 세갈은 예술 작품을 만드는 것이 아니라 경험을 만들며, 개방적이고 상호작용을 생성하는 방향으로 작업을 하고 있다. 그가 '구축된 상황(Constructed Situation)'이라고 부르는 것은 수세기 동안 물질성을 중심으로 하였던 미술관의 역할에서 춤, 노래 등의 행위 예술형식이 변주되고 있는 과정을 보여주는 것이다. 세갈의 작품을 몇 가지로 나누어보면 첫 번째는 신체의 움직임을 이용하는 안무에 가까운 작업, 두 번째는 <키스(Kiss)>(2004)에서처럼 갤러리 바닥에서 두 명의 '해석자'에 의해 이루어지는 작업, 세 번째는 예술가의 이름, 작품 제목, 날짜를 언급하는 선언적인 작업, 네 번째는 다양한 연령대의 해석자와 대화를 나누며 거니는 작업으로 사회적인 규범을 하나의 작품으로 적용시키려는 전략을 쓴다.

세갈은 무엇보다도 자신의 퍼포먼스를 미술관의 컬렉션으로 팔거나 계약을 할 때 여러 가지 제한사항을 두고 있는 것으로 잘 알려져 있다. 전시 중에는 전시의 작품에 대한 어떠한 사진도 남아서는 안되고, 서명 동의서, 녹음, 대본, 벽의 레이블, 도록, 보도자료에까지 엄격하게 많은 제한이 적용이 된다. 작품 제작과 그에 수반되는 전시에서 그의 작업은 어떠한 물질적인 변형도 일어나서는 안되는 것이다. 세갈은 '해석자'에게

충분히 매뉴얼을 제공하고, 약속과 신뢰에 의해서 움직이며, 공식적인 기록을 남기지 않는 방식으로 작업하였다. 그는 워커 아트센터에서 퍼포먼스에 대한 수집을 진행하면서 플럭서스의 예를 들며 문서화가 쉽게 성스러운 유물이 될 수 있고, 문서가 남게 된다면 플럭서스의 행동과 사건은 결국 문서에 의존할 수 밖에 없음을 지적한다. 반대로 그의 작업에서는 구두로 진행한 사항들이 계속 전승되어 30년, 200년 후에도 계속 선보일 수 있는 가능성이 내재되어 있다고 하고 있다. 이렇게 세갈은 워커 아트센터와 컬렉션 계약 과정을 협의하면서'작품을 볼 수 있는 최소 시간의 틀', '사진 및 기타 문서 수단의 금지', 그리고 '작품이 폐기될 시에 조항에 대한 질문, 논평, 변경을 요청할 것' 등을 요청하였다(Carpenter, 2014).

여기에서 <키스(Kiss)>(2004)는 마치 움직이는 조각과 같은 퍼포먼스이지만, 전통적인 조각의 특성과는 다른 비물질적인 양상을 동시에 보여주는 작품이다. 2010년 구겐하임 미술관에서 세갈의 회고전에서 선보인 <키스>는 1층의 원형 홀에서 두 남녀가 연인처럼 다양한 포즈를 취하고 포옹을 하는 안무적인 성향을 보여주는 작품이다. 바닥에 눕기도 하고 다시 천천히 움직임을 보이기도 하면서 전시기간 내내 퍼포머들은 움직임을 선보였고, 무용수들은 한 시간마다 교체되면서 퍼포먼스가 이루어졌다. 이 작품은 미술사적으로는 역사 전반에 걸쳐서 이루어졌던 <키스>의 여러 가지 모티브를 참조하였고, 미술관의 한 가운데서 천천히 지속되는 움직임으로 인하여 조각적 특성이 돋보이기도 하였다(이진주, 2018).

<키스>는 세갈의 작품에서 대표적으로 드러나는 미술사에서의 연대기적 특성을 따르면서 약속에 의해서 퍼포머들이 '해석자'로 역할하는 점, 그리고 그 약속이 안무의 요소를 띠고 있다는 점, 진행하면서 사진과 영상 기록을 남기지 않는 점, 미술관에서 전시를 하는 기간 동안 지속적으로 퍼포머들이 미술관에서 퍼포먼스를 보여주고 있다는 점 등을 모두 내포하고 있다. 일시적이고 무형의 예술을 통해 사회적인 만남과 경험에 참여한 기억을 바탕으로 가치 체계를 구축하는 것에 의미가 있다.



<그림 9> 티노 세갈의 <키스>(Kiss)(2003~)

개방성과 더불어 퍼포먼스 아트에서 중요한 지점은 '현존성'이다. 연극, 영화, 미디어 등 여러 가지 매체들이 발달하면서 기술적 이용을 기반으로 시각 문화의 변화는 점차 다각도로 실천된다. 해프닝이나 퍼포먼스 아트, 연극은 서로 영향을 주고 받으며 발전하였고, 수행성 개념이 강조되면서 관객의 참여, 상호작용이 필요한 요소들이 등장한다. 전통적인 연극에서 '텍스트'는 최고의 위상을 차지하고 있었지만, 플럭서스, 해프닝, 부조리극의 시도가 등장하면서 텍스트는 서서히 해체되었다. 그 결과 퍼포먼스 아트가 벌어지고 있는 '현재'의 시간이 작품 실현에 전면적으로 들어서게 되며, 실제적인 시간, 장소 등의 요소들이 중요해진다.

리히테는 퍼포먼스가 일어나는 실질적 시간, 장소 등의 요소가 중요해지면서 퍼포먼스와 행위 예술을 통해 변화가 일어나는 과정을 '수행적 전환'이라고 일컫는다. '수행적'이라는 개념은 존 오스틴(John Austin)에 의해 알려졌다. 오스틴은 언어철학자로 '수행적 전환'을 '행위하다(perform)'라는 의미에서 비롯되었으며, 언어가 행위를 이행할 수 있다는 가능성을 제시한다. 수행적 전환이 성공하기 위해서는 언어적인 조건뿐 아니라 제도적, 사회적 조건이 충족되어야 하는데, 이때 저마다 현존하는 사람들에 의해 대표되는 공동체를 대상으로 한다. 오스틴이 주장하는 수행성은 '발화'를 통해서 이루어지는데, 수행적인 개념은 반드시 발화 행위와 연관된다. 수행적 발화 이후에는 다양한 틀 사이의 조화와 충돌을 기반으로 참여자는 변환을 경험한다(Lichte, 2008/2017).

주디스 버틀러(Judith Butler)는 젠더가 인습화된 행위의 반복을 통해 만들어진 제도적 정체성이라고 주장하면서, 이러한 행위를 '수행적'이라

고 명명한다(Butler, 1988). 수행성은 그 자체로 '극적인 것'과 '비지시적인 것'이라는 이중적인 의미를 지닌다고 하는데, 수행적 행위는 육체적 행위로서, 주어진 것, 내적인 것, 실체 등 외부로 표현된 것과 연관되지 않는다. 육체적, 사회적 정체성은 수행적 행위에 의해 점진적으로 구성되고, 이렇게 역사적, 문화적 정체성이 형성이 된다(김승환, 2019). 버틀러는 정체성의 수행적 생산 과정을 체현(embodiment)과정이라고 설명하면서, 행동 양식이며, 역사적 상황을 극적으로 생산하는 방법이라고 규정한다. 연극적인 공연을 하는 과정에서 일어나는 수행성을 이미 우리가 인지하고 있는 사회적 조건들을 재경험하는 것으로 인지한다. 하지만 버틀러는 '퍼포먼스(performance)'와 '수행적(performative)'는 둘다 '행위하다(perform)'에서 등장하고 있기 때문에 수행성은 공연적인 성격이나 새로운 예술의 형태로 나타나는 것을 지적한다. 행위와 공연의 성격이 분명하게 드러나는 퍼포먼스 아트는 수행성의 미학에 기초하여 새로운 공연 개념으로 이야기할 수 있다는 것이다(Lichte, 2008/2017).

리히테는 무엇보다도 퍼포먼스를 하면서 행위자와 관객의 신체가 공동으로 현존하고 있다는 점을 지적한다. 공동 현존이 가능해야 공연이 성립이 되고, 특정한 시간대에 특정한 장소에 함께 모여 무엇인가를 해야만 한다는 것이다. 공동 현존이란 공동 주체의 관계로 관객은 놀이의 참여자가 되며, 공연이란 연기자와 관객의 상호 작용의 결과물이라는 것이다. 2010년에 이루어진 아브라모비치의 <예술가는 여기 있다(The Artist is Present)>는 이러한 지점을 잘 보여준다. 아브라모비치는 1분 동안 한 명의 관객과 마주하는 장면을 연출하였는데, 총 736시간 동안 뉴욕현대미술관에 앉아서 1,675명의 관람객들과 눈을 맞췄다. 관객이 있어야지만 의미를 갖는 이 퍼포먼스는 예술가와 관객이 공평하게 한 자리에 앉아 있어 예술가와 관객의 역할은 동등하게 부여된다(Lichte, 2008/2017).

여기에서 '현존'이란 기호적 육체에 대한 것이 아니라 현상학적 신체에 관한 것이다. '몸'은 이미 사회적, 역사적, 문화적으로 퍼포머와 관객에게 젠더, 인종 등등이 인지된 상태로 보인다. 하지만 몸은 가능성의 집

합소로서 지속적으로 끊임없이 구체화될 가능성을 보여준다. 역사적인 관습에 얽매여 있지만, 구현하는 것을 보여주는 것이다(Butler, 1988). 관습적인 연극이 재현의 개념으로 파악이 되어 왔다면 퍼포먼스/행위예술가들은 실제 공간과 실제 시간 속에서의 상황을 강조한다. 극작가 페터 한트케(Peter Handke)는 <관객모독>이라는 작품에서 무대를 텅 비우고, 배우들이 연기를 하는 것이 아니라 관객들의 이야기를 듣는 과정을 연극에 주요한 지점으로 설정한 바 있다.

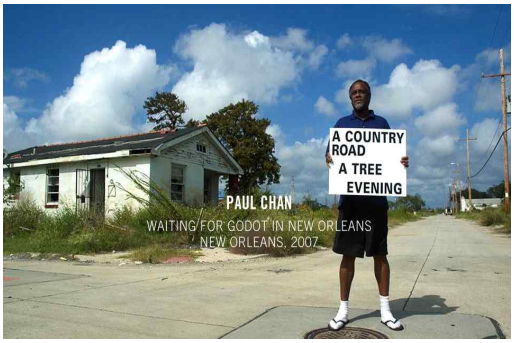
실질적인 공간이나 소리 등도 퍼포먼스의 현존성을 구축하는데 주요한 요소이지만, 퍼포먼스를 하는 시간은 무대가 지나면 다시 돌아올 수 없는 것으로 '일시성'을 가장 잘 드러낸다. 케이지는 '타임 브래킷(Time Brachet)'의 콘셉트로 시간성을 활용한 워크숍을 진행한 바 있다. 블랙마운틴 컬리지에서 케이지는 학교 식당에 관객용 의자를 삼각형 모양으로 네 군데 놓았다. 각 삼각형의 꼭지점은 공간의 중앙을 가리켰으며, 삼각형 중간의 큰 공간은 지나가는 용도로만 사용되었다. 삼각형 사이에는 대각선으로 전체 공간을 가로지르는 넓은 통로가 나 있고, 각 의자 위에는 흰 찻잔이 놓여 있었다. 케이지, 라우셴버그, 데이비드 튜더(David Tuder), 제이 와트(Jay Watt), 커닝햄, 찰스 올슨(Charles Olsen), 메리 캐럴라인 리처드(Mary Caroline Richards)가 참여한 이 이벤트에는 같은 시각 각각의 예술가들이 퍼포먼스를 했다. 케이지가 참여자들에게 일종의 악보와 퍼포먼스 매뉴얼을 보여주었고, 각각의 행위 동안의 타임 브래킷을 적어주었다.

예술가들의 행위는 자유롭게 정해졌고, 행위를 시작하고 끝내는 과정도 타임 브래킷 안에서는 자유롭게 하였다. 여기에서 제한된 것은 바로 '시간'이었다. 케이지는 사다리 위에 올라가서 글을 읽고 라디오를 틀며 작곡을 하였으며, 라우셴버그는 축음기로 오래된 음반을 틀고, 커닝햄은 다른 무용수와 함께 통로와 관객 사이를 지나가면서 춤을 추었다. 여기에서 지속적인 감정이나 인과 관계는 존재하지 않았으며, 비지속적인 것, 파편적인 것, 비연관성에 대한 경험이 촉발하였다(Lichte, 2008/2017).

한편 동시대 미술의 실천적인 사례로서는 좀더 공동체적인 입장에서

여러 가지 프로젝트를 선보이거나 이론화한 나토 톰슨의 사례를 들 수 있다. 뉴욕의 크리에이티브 타임을 오랜 기간 이끌었던 나토 톰슨은 살아 있는 예술 형식으로 여러 퍼포먼스 아트에 대한 사례 연구를 진행했다. 크리에이티브 타임은 공공미술과 퍼포먼스를 위한 비영리조직으로 1980년대 후반《Art on the Beach》행사에서 뉴욕시로부터 매해 다른 공공장소를 후원받고, 매해 다른 예술가들과 함께 퍼포먼스를 만들었다. 예술가들의 협업이 어떠한 방식으로 이루어지는 지에 따라서 결과물도 완전히 달라졌다. 1979년부터 1987년까지 8번에 걸쳐서 행사가 열렸으며, 초기에는 협업으로 만들어진 공공예술 작품도 있었지만, 점차 건축가, 퍼포먼스 아티스트, 디자이너 등 다양한 분야의 예술가가 참여하여 해마다 다른 방식으로 열렸다. 장소도 배터리파트시티, 퀸즈 등 뉴욕의 곳곳에서 진행되었다.

크리에이티브 타임의 기획으로 진행된 프로젝트에서 폴 챈(Paul Chan)은 카트리나가 휩쓸고간 뉴올리언즈에서 마을 사람들과 함께 언제 올지 모르는 희망에 대해 논하는 연극〈고도를 기다리며(Waiting for Godot)>(2007)를 동시대적인 미술 실천의 기법으로 만들어가기도 하였다. 마을 주민들에게 동시대 미술에 대해서 가르쳐주고, 이 연극의 포스터를 들고 주민들이 사진을 찍었으며, 연극을 각색하여 뉴올리언즈의 상황에 빗대었다. 뉴올리언즈에서 제일 상징적인 장소에 무대를 만들고, 흑인 배우를 초청하여 각색한 연극을 뉴올리언즈 억양으로 연습을 하게 하여 지역민들이 공감할 수 있도록 하였다. 이외에도 마크 디온(Mark Dion), 수퍼플렉스(Superplex), 카라 워커(Kara Walker) 등이 이 단체와 함께 거대한 공공조각에서부터 참여적 작업에 이르기까지 많은 작품들을 발표하였다. 일반적인 화이트 큐브와 공식적인 전시장이 아닌 장소에서 여러 가지 시도를 했다는 점에서 크리에이티브의 기획은 유의미하다.



<그림 10> 리크리트 트리바니자의 <무제(Untitled)>설치 장면(1990)과 폴 챈의 <고도를 기다리며(Waiting for Godot)>(2007)

참여적 미술에 대한 이론가인 케스터는 이러한 협업의 과정에 '대화'가 있음을 강조한다. 동시대 미술계에 대한 가치는 집단적인 협업과 협동적인 작업을 기반으로 한 예술에 있다는 것을 강조하면서 미술에서 소통의 중요성에 대한 강조를 하였다. 집단적인 협업적 작업이 가져오는 사회에 대한 탐구, 관객과 공간과의 끊임없는 상호작용이 갖고 오는 긍정적 요인에 대해서 분석한다. 특히 케스터가 주목하는 프로젝트들은 그것을 진행하는 작가보다는 관객과 커뮤니티의 현실적 필요성에 대해서 관심을 기울이는 사업들로 지역의 기관, 행정가, 작가, 커뮤니티 모두가 긴밀한 관계를 맺어야 한다고 주장하고 있다.

한편 참여적 예술에서 어떤 공동체를 대상으로 해야 하는지에 대해서 다음과 같이 논의가 있기도 한다. 즉, 여기에서 언급되는 공동체는 종교나 마을의 어떤 목적에 의해 모이는 제도적인 공동체, 결속력을 위한 연대적 공동체가 아니라 퍼포먼스의 시간 동안 공동의 행위를 통해 짧은 순간 함께하는 공동체인 것이다. 신념이 필요하거나 공동체를 형성하기 위해 장기간 수고해야 하는 과정은 필요하지 않다. 또한 관객의 행위를 적극적으로 바꾸기 위하여 예술가는 공간을 변형한다든지, 퍼포먼스의 중간에 참여를 유도하기 위한 제스처를 취한다든지 여러 가지 시도를 하기도 한다. 이 지점에서 '일시성'은 예술의 생산이 오랜 기간 형태를 유지해야 하는 작품에서 유동적이고 여러 가지 과정으로 접근할 수 있는 가능성이 등장했기 때문이기도 하다. 불연속적인 경험, 공공에게 개방된

공간, 고정되어 있지 않은 관객석, 실질적인 삶의 공간에서 이루어지는 과정은 개인의 관심사를 오히려 공동체에 투사하게 하고, 개인의 자유의지를 보여주게 하여 참여자로 하여금 보다 공개된 무대로 나서게 하는 힘을 갖게 한다(Phillips, 1989: 331-335).

참여적 예술의 이론이 주로 라틴 아메리카의 예술가나 큐레이터에게서 기인하는 것은 그들이 계속해서 서구사회에서 이방인으로 머물러 있기 때문일 것이다. 기예르모 고메즈페냐(Guilermo Gómez-Peña)를 비롯해서 많은 라틴 아메리카의 퍼포먼스 아티스트들은 사회적, 문화적 관습이 어떻게 퍼포먼스로 귀결될 수 있는지를 꾸준히 연구했다. 예를 들어 칠레에서는 마리아 호세 콘트레라스(Maria Jose Contreras)라는 예술가가 2019년 9월 11일 칠레의 쿠데타 40주년을 기념하여 산티아고 중심부 대로에 누워 있어 달라고 페이스북 메시지를 통해 요청하였고, 독재기간 동안 사라지거나 죽었던 사람들의 숫자인 1,210을 상징적으로 여겨 1,210명에게 이 메시지를 남겼다. 당일에 약 11분 동안 이 퍼포먼스가 진행이 되었고, 이 사건은 칠레의 역사적인 집단 증언이 되었다(Taylor, 2016/2021).

이같은 사례에서는 극장이나 전시장뿐 아니라 여러 장소에서의 퍼포먼스가 일어남에 따라 어디에서부터 어디까지가 퍼포먼스인지 구분하기가 어렵다. 그렇기 때문에 사회 참여적인 예술 실천과 공동체 퍼포먼스의 간극은 매우 좁다고도 할 수 있다. 예를 들어 미국과 적대적인 국가의 음식을 배워서 그것을 메뉴로 삼는 '컨플릭트 키친(Conflict Kitchen)'은 이란의 전통 메뉴나 북한의 만두 등을 선보였는데, 요리를 배우는 순간부터가 퍼포먼스인지, 혹은 음식을 나눠 먹는 과정에서 일어나는 일들이 퍼포먼스인지, 또 거기에서의 우연성은 어떻게 받아들여야 하는지 판단하기가 어렵다. 그것은 무대나 전시장에서 벌어지는 것만을 퍼포먼스로 한정지을 수 없다는 것이고, 도시에 개입을 하거나 거리를 무대로 한 많은 예술 활동들이 이에 해당한다. 일상의 행위와도 같은 요리, 걷기, 노래 등등의 단순한 관습적 반복 행동들은 모이고 모여 결국 하나의 정체성이 되고 문화적인 실천이 된다.

참여적 미술은 퍼포먼스 아트에서 작가와 관객의 관계에서부터 시작하여 논의가 전개되었다고 할 수 있다. 카프로우, 플럭서스, 저드슨 댄스 시어터 안무가의 작업에서 스코어로 제시된 관객들의 행동을 유도하는 많은 지시문들은 작가의 현존에 대한 중요도에 따라 퍼포먼스가 달라지는 지점에서 관객의 참여의 능동성이 결정되었다. 관객의 능동적인 행위를 해석하고 확장하는 과정과 공공성의 확보가 이어지면서 관객들의 행동은 참여가 되고, 예술적 행위들은 미술관 밖의 현장에서 적극적으로 연결된다. 같은 시간과 같은 장소를 공유하는 과정에서 예술과 비예술의 경계는 무너지고 예술가와 공동체에 대한 논의들은 더욱 다양해진다.

다음 장에서는 국내의 퍼포먼스 아트의 미술사적인 계보가 확장되는 과정을 살펴보고자 한다. 국내에서는 이러한 퍼포먼스 아트의 속성을 유입하여 초기에는 행위예술에서 시작한 몸의 전략을 보여 주었는데, 장르의 혼합과 교차, 관객의 참여 등 새로운 시도가 연계되면서 한국의 퍼포먼스 아트 장르가 독자적으로 발전하게 되었다. 이에 따라 미술 현장에서의 퍼포먼스 아트의 유입과 발전 과정을 살펴보고, 향후 교육현장과 연계될 수 있는 가능성을 살펴보고자 한다.

2. 한국 퍼포먼스 아트의 발생과 전개

1) 기성 미술계에 대한 도전

한국에서 퍼포먼스 아트가 시작된 시기는 1967년 12월 서울에서 열린 《청년작가연립전》에서 <비닐우산과 촛불이 있는 해프닝>이 발표된 이후이다. 서구와 일본의 퍼포먼스 아트가 1950년대 무렵 시작하였기 때문에 약 10년 간의 차이를 둔 시점이었다. 1967년 당시에는 해외의 작품도 그렇게 많지는 않은 시점이어서 다소 독자적으로 발전하였다고 볼 수 있다. <비닐우산과 촛불이 있는 해프닝> 이후 본격적인 행위예술 작품들은 <투명풍선과 누드>, <한강변의 타살>, 그리고 '제4집단'의 <콘돔과 카바마인>, <기성문화예술의 장례식> 등 당대의 한국 사회의 현실을 반영한 '한국적인 해프닝' 작품들이었다.

<그림 11> <비닐우산과 촛불이 있는 해프닝>(1967)과 <한강변의 타살>(1968)

1970년대에는 '이벤트'라는 용어가 보다 보편적으로 사용되어서 1960년대는 해프닝, 1970년대는 이벤트라는 인식이 있었지만 차차 1980년대에 이르러 퍼포먼스 아트라는 용어가 좀더 보편화되었고, 그 이후에는 여러 가지 한국의 미술사적인 현실과 반응하면서 퍼포먼스 아트라는 용

어로 정착하게 된다. ‘행위예술’은 한국에서 몸의 움직임을 통한 예술이 대두되면서 우리만의 용어로 사용되기 시작하였는데, 종종 행동에 초점을 맞춘 짧고 연극적인 상황에 가까운 것이었다. 해외의 퍼포먼스 아트가 장르의 경계를 허무는데 중심을 두었고, 신체를 활용한 예술가의 독자적인 행위에 주목하였다면, 국내의 퍼포먼스 아트는 시대적 상황에 대응하고, 미술과 연극 장르가 섞인 집단적인 행위예술의 형태를 띠고 있다(조수진, 2019: 264-266).

S.T 그룹의 일환이었던 윤집섭 평론가는 김구림, 성능경 등의 구술채록을 아카이브하거나, 행위예술과 퍼포먼스, 아방가르드 예술에 대해서 비평서를 발간하였다. 그 시대의 행위예술에 대한 전시《한국의 행위예술 1967~2007》(2007, 과천국립현대미술관)를 기획하기도 하였다.[6] 윤진섭과 이혁발의 대담에 따르면 한국의 행위예술은 1970년대까지 서양미술에 대한 드문드문한 정보로 인하여 오히려 독자적으로 발전하였고, 일본의 구타이 미술과도 크게 연관이 없다고 하고 있다. 일본의 구타이 미술은 다소 신체에 가한 폭력적인 행위예술이 대부분이었던 반면 우리의 행위예술은 그보다는 다른 성격이 강했기 때문이다.

> **발:** 우리의 행위 예술이 서구의 영향 속에서 자랐다고 봐야 하지 않습니까?
>
> **섭:** 아니요! 나는 그렇게 생각하지 않아요. 물론 용어가 들어온 것은 사실이지요, 해프닝, 이벤트, 퍼포먼스 등등. 그런데 재미있는 것은 우리나라에서 해프닝이 최초로 일어났던 1967년 당시만 하더라도 해프닝에 대한 뚜렷한 이해가 없었어요. (중략). 한국의 행위 예술이 서구의 영향권에서 멀어진 데에는 이처럼 정보의 부족도 한몫을 했어요. (중략) 아무튼 그러다보니 한국만의 독특한 행위예술 형태가 나타나기 시작했습니다.
>
> (중략) 나는 구타이 그룹이 우리나라의 행위 예술에 대단한 영향을

6) ST 그룹의 일원인 윤진섭 평론가는 여전히 행위예술 전시를 기획하거나 스스로 행위예술가가 되기를 자처한다. 2021년에는 이혁발, 성능경, 윤정미 등과 함께 작은 갤러리에서《건강연대》(2021. 9.19-10.11)작품과 행위예술을 선보였고, 김백기 등이 아시아의 퍼포먼스 아트 네트워킹을 추구하는 판아시아네트워크《PAN》(2021. 12.9-12) 목포에서 약 5일간의 퍼포먼스 페스티벌에 참여하였다.

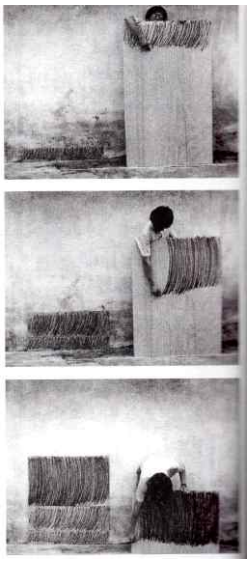
끼쳤다고는 생각하지 않아. 내가 활동하던 70년대 중반만 하더라도 행위 예술가의 작업에서 구타이 그룹처럼 과격하거나 신체의 행위성이 강조된 작품을 찾아볼 수 없었지요. 이건용. 성능경, 김용민, 장석원 선생이 1960년대 열심히 하였고, 강국진, 정찬승, 김구림, 정강자 선생 등은 행위 예술을 그만두고 페인팅이나 판화를 했어요(이혁발, 2019).

행위예술가들은 스스로 전위 작가, 실험미술가로 자처하며 기존의 국전 중심의 기성미술계와 앵포르멜 추상미술에 대한 도전으로부터 행위예술 장르를 시작하였다. 국내의 행위예술과 관련된 역사는 근대화의 노정에서 급변하는 사회의 영향으로 서구와는 다른 양상으로 전개되었으며, 1980년대에는 가속되는 독재정치에 대응하는 과정에서 발생하여 1960-1970년대와는 다른 양상으로 발전한다. 또한 서양미술에 대한 정보도 이전보다 더 많이 유입되는 상황에서 더욱 다원화는 양상을 보이게 된다. 한국의 행위 예술, 해프닝, 이벤트, 퍼포먼스 아트 용어의 혼재는 서구와 한국 미술 사이의 과정에서 탄생하였다고 볼 수 있으며, 퍼포먼스 아트가 한국의 특정한 시대 조건에 대응하며 나가며 발생한 현상의 결과이기도 하다(조수진, 2019: 267-269).

1960년대에는 입체미술, 과정미술, 설치미술, 대지미술과 실천을 위해 신체와 행위를 도입하거나, 작가의 연극, 선언, 시위 형식으로서의 행위예술 작품을 선보이는 일이 공존하였다. 또한 본래부터 한국의 독특한 정서를 보이는 굿, 마당극, 판소리 등의 영역도 거침없이 들어왔는데, 악기들이 동원되거나 열린 마당 공간에서 이루어지는 점들이 행위예술의 총체성과 결합하면서 자연스럽게 교차되었다. 기존의 엄격한 예술의 문법을 해체하면서 등장하였기에 놀이의 형식 등 본래 마을 공동체에서 벌어지는 활동들이 자연스럽게 삽입되었다.

1960년대 후반 시작된 행위예술 작품 중 대표적인 작품으로 여겨지는 강국진의 <한강 변의 타살>(1968)은 삽으로 구덩이를 파고, 작가들이 거대한 원색 비닐을 판초처럼 뒤집어 쓰며, 서로가 서로의 비닐 위에 페인트로 글을 쓴다. ‘관념론자’, ‘문화사이비의 대가’, ‘새로운 문화 무조건 배

척자', '19세기적 현대인', '문화정치 작가', '근시안적 비평론가'라는 문구를 빨강, 노랑, 파랑의 원색 비닐 위에 이 문구를 쓴 뒤에 구덩이에 들어간다. 모래에 비닐을 파묻는 행위를 함으로써 기존의 관념들과 세대를 땅에 파묻는데, 문구로 보아서 당시에 얼마나 새로운 세계에 대한 열망이 가득했는지를 알 수 있다. 관객들이 작가에게 고발장을 낭독하고, 작가들이 입었던 비닐과 고발장을 함께 태우면서 퍼포먼스가 마무리된다. 그 당시에는 이러한 작품들로 인하여 경찰서에도 끌려가기도 하고, 선언문을 읽기 전에 애국가를 부르기도 하는 등, 예술에 대한 개념이 당대 사회의 이념과 연결되어 행위 예술이 전개되었다. 이 중에서 동시대까지도 활동하고 있는 예술가는 김구림, 이승택, 이건용, 성능경 등이다(이혁발, 2019).



<그림 12> 이건용의 드로잉의 방법(1976)과 성능경의 <신문읽기>(1976)

한편 이 시기에 행위 예술을 하였던 '제4집단'의 경우에는 기존의 관습화된 연극을 계속 해체하면서 짧고 강렬하게 존속했던 퍼포먼스 집단이다. 극단이라는 연극적인 굴레를 벗고, 퍼포먼스 아트를 통해 일상으로 나아가 전통적인 극장의 형식을 해체하고자 하였다. 김구림을 중심으로 1970년 불특정 다수를 대상으로 하여 봉투를 나눠주는 퍼포먼스를 하였고, 봉투를 받은 사람들을 퍼포먼스의 행위자로 참여시키는 등 대중들을

대상으로 한 퍼포먼스를 적극 수용하였다. <육교 위에서의 해프닝>(1970), <가두 마임극>(1971) 등 명동과 같이 사람이 많은 곳이나 다방 등 적극적으로 관객과의 소통을 시도하였다. 젊은 세대를 대상으로 기성세대의 사고방식을 답습하지 말고 우리의 문화를 만들어나가고자 하는 선언적인 행동들을 포괄하였다(송윤지, 2019). 이 시기의 예술가들은 함께 시위를 시도하면서 단지 미술적인 상황에 대한 반기뿐 아니라 사회 발언을 표출하는 방향으로 공동의 활동을 이어갔다. 그것은 형식적으로 서구의 활동과 유사성이 있을 수도 있으나, 당시의 불안했던 사회상을 되돌아보고 반성적 태도를 갖는 것이 더욱 시급했음을 알 수 있다.

1970년대에는 '이벤트'라는 용어로 퍼포먼스 아트가 통칭되었다. 평론가 윤진섭을 포함한 <S.T 그룹>이 1970년대 이벤트의 핵심으로 이건용 작가를 중심으로 결성이 되었다. 이건용, 성능경, 윤우학, 시인 조향, 장석원, 김복영 등이 <S.T 그룹>에 있었으며, 이 그룹은 개념미술을 공부하던 모임에서 시작하였다. 1975년 <3인의 이벤트>를 시작으로 케이지의 책에서 보았던 '사건' 개념의 '이벤트'라는 용어를 차용하면서 70년대의 활동이 시작된 것이다(이혁발, 2019). 이들의 활동을 기반으로 2021년 경기도 미술관 《몸, 짓, 말》 전시에도 참여했던 이건용의 <달팽이 걸음>(1980) 등이 발표되었다. 이들의 활동은 1980년대 '현실과 발언'의 성완경 기획자의 전시에 초대되면서 정치적인 성향으로 다시 해석되기도 하였다.[7]

<S.T 그룹>은 이건용이 운영하는 이화여자대학교 앞의 미술학원에서 모여 좌담회를 열고 토론을 하면서 학회 조직 및 전시회를 열었고, 조셉 코수스(Joseph Kosuth) 등 개념미술에 대한 논문을 공부하였다. 당시 S.T 그룹의 전시는 일반인들에게도 상당히 인기가 있었는데 매번 전시

7) 이건용은 한국 실험예술 운동을 대표하는 S.T의 설립 멤버이면서 A.G.의 주요 작가로, 두 그룹 운동에 모두 참여한 유일한 사람이다. 1970년대 한국미술을 대표하여 1973년 파리비엔날레에 참여한 이후 작가의 몸을 예술의 매체로 활용하는 퍼포먼스 '이벤트-로지컬(Event-Logical)'을 손보였다. 손목과 팔꿈치를 각목으로 고정하여 작가의 신체가 놓은 조선 속에서만 선 드로잉을 남기는 '신체 드로잉' 등이 대표작이며, 김구림과 함께 현재까지도 왕성하게 활동하는 예술가 중 하나이다.

를 열 때마다 퍼포먼스가 열렸고, 중, 고등학교 학생, 회사원 할 것 없이 많은 인원들이 공간을 꽉 채웠다. 당시에는 드물게 이들은 일일이 관객들의 연락처를 받아서 전시 소식 엽서를 보내주기까지 했다. 개념미술에 대한 이론적인 토대를 받아들였을 뿐 아니라 여러 가지 다양한 당시의 흐름을 함께 읽어내려는 시도를 하였다. 특히 서구의 개념미술이 산업화에 초점이 되어 있었다면, S.T 그룹의 작업은 '자연'을 중요한 요소로 삼았는데, 동양 미학의 영향을 받아 자연에 대한 친화적인 것에 가까움이 있었다. 또한 매체적으로 새로운 미디어를 받아들이려는 시도를 하면서 미디어와 인간의 관계를 친화적으로 해석하려고 하였다(서정임, 2014).

1980년대 행위 예술과 퍼포먼스라는 단어가 혼재되어 현장에서 사용되었고, 1986년 아르코미술관에서 대규모 행사가 등장하면서 다시 자리를 잡게 된다. 1980년대에는 행위 예술의 공공적인 성격에 주목하여 대중과 직접 상호작용을 하기 위해서 도시의 공적 공간을 작품 발표 장소로 삼았으며, 미술과 무용, 연극, 음악 등과 결합하여 나타나면서 '행위예술'보다는 '퍼포먼스 아트'라는 용어를 사용하기 시작하였다. 아르코미술관 주최로 《서울 86행위설치미술제》가 열렸고, 이 행사를 계기로 흩어져있던 퍼포먼스 아티스트들이 다시 집결한다. 그 이후 설치미술, 행위예술가들이 갑자기 부상되면서 1988년 '한국행위예술협회'도 등장한다. 이 당시에는 미술뿐 아니라 연극, 음악 등 다양한 장르의 예술가들이 모여 작품 활동을 하였다.

행위 예술의 흐름은 1980년대 민중미술의 주요 흐름에 편승하지 못하고 80년대 초, 중반에는 다소 주춤했다. 그 이유는 서구의 영향을 아직까지는 많이 받던 시기이고, 한국 미술의 정체성의 문제, 자생적 문화에 대한 관심 등이 정착 중인 단계에 있었기 때문이다. 이벤트 작업을 발표하던 예술가들이 다시 회화로 돌아가는 경우도 있었다. 1986년의《서울 86 행위설치미술제》에서는 이건용, 성능경, 윤진섭, 안치인, 강용대, 신영성, 이두한, 남순추, 고승현, 방효성, 김용문 등의 행위예술작가들이 참여하였다. 이 전시에서 신영성은 전기톱으로 나무 판재를 해체하고, 이건용은 전시장 바닥에 백묵으로 드로잉을 하고 발바닥으로 지워나가는 드로잉

행위를 하였으며, 윤진섭은 청색물감을 칠하고 검은색 드로잉을 한 10여 명의 행위자들이 일정 시간 동안 정지 상태로 있는 <숨쉬는 조각>을 선보였다. 80년대의 행위미술도 실험음악, 조명 등이 등장하는 여러 가지 장르가 결합된 작품들이 실험이 되었다.

《서울 86행위설치미술제》를 기폭제로 이후 행위예술 작업들이 불붙어 90년대 후반 '한국행위예술가협회'의 총회를 창립하는 등 활발한 활동이 이어졌다. 윤진섭, 이건용, 성능경, 김구림, 강국진 등이 참여하였지만 영화나 무용, 의상 디자이너 등도 참여하였다(윤진섭, 2014). 1980년대는 한국 사회에서도 매우 격동의 시기였는데, 정치적 사회적 성장이 급변하는 시기였다. 아시안 게임과 서울 올림픽의 개최 등으로 현대사회로의 이행이 급속도로 전개되었고, 이때의 행위 예술은 1960-1970년대처럼 대표적인 집단적인 행위 예술보다는 현실적인 문제에 대한 참여의식이 주를 이루었던 시기이다. 또한 회화, 조각이 아닌 설치미술이 시작이 되면서 자연스럽게 장르에 대한 인식도 확장되었던 시기이다. 야외에서의 설치미술이 제도를 벗어나 전위적인 작가들에 의해 실천되면서 자연스럽게 현장성과 실험성이 공존하였다. 1980년대에는 대학로에 작은 미술관뿐만 아니라 소극장이 등장하면서 자연스럽게 예술 작업들이 전시장 내/외부에서 열릴 수 있는 기회들이 주어지기도 하였다(조수진, 2019).

1989년 윤진섭과 이불 등이 참가한《청년작가전》에서도 행위예술이 중심이 되었다. 국립현대미술관에 달걀 세례를 퍼붓고 석유곤로 위에서 생선을 굽는 장면이 TV에까지 방영이 되면서 논란이 되었다(안혜리, 1997). 1986년 국립현대미술관이 과천에 개관하였는데, 1989년 미술에 대한 통념에 도전하는 행위를 벌임으로써 그들의 역할과 가치를 증명한다. 대학로에서 오랜 기간 대중들과 소통하면서 자리잡힌 퍼포먼스의 형식을 권위있는 국립현대미술관에서 선보이면서 재야적인 성격의 행위 예술이 제도권 미술계로 진입한 첫 사례가 되었다(조수진, 2019). 이러한 다소 괴상한 행위들이 TV의 '문화가 산책' 코너를 통해서 소개가 되었고, 한 국회의원이 당시 국립현대미술관장인 이경성에게 연락하여 "그런게 예술이냐"고 항의를 했다고 한다. 행위 예술이 중심이 된 국립현대미술관의

《89청년작가전》은 이후《젊은모색전》으로 개명을 하여 이어졌다는 점은 행위예술의 실험을 '젊음', '신진'과 동일시하였음을 알 수 있다(윤진섭, 2014).

1989년 무렵에는 이불 작가가 신체 퍼포먼스를 통해 등장하면서 초기작에서 퍼포먼스를 위주로 한 작업을 발표한 것이 주요한 이슈 중의 하나이다. 소그룹 활동을 했던 1990년대 초의 작품은 육근병의 <타라>, 신영성과 하용석의 <난지도> 등을 들 수 있는데, 그중에서도 이불이 속해있던 <뮤지엄> 활동은 초기작에서 행위를 중심으로 이루어졌던 과정을 잘 보여준다. 비미술적인 요소들이 고급미술의 제도권 안으로 들어올 수 있게 실험을 감행하였던 부분들이 전시장의 안과 밖을 연결하는 계기가 되었다고 할 수 있다.

이불의 초기 작품은 '여성의 신체'와 '문화정치적 공간'의 관점으로 해석할 수 있는데, 남성 중심의 모더니즘의 유산과 한국의 지배 이데올로기에서 드러나는 아름다움과 추함의 충돌을 주요 과제로 삼았기 때문이다. 이불은 인체를 분절하고, 뒤틀고, 이어 붙이는 형식의 실험에 이어 자신의 신체를 변용하는 방식으로 여성의 신체에 대한 상징성을 투영하였다. 1988년 조각을 입고 벌인 퍼포먼스 <갈망>은 이불의 '소프트 조각'이 출발한 계기이며, 1990년대 초까지 약 5년간 전시와 행위예술 축제에 참여하며 여러 퍼포먼스를 보였다(서울시립미술관, 2021).

이불의 활동은 주로 초기의 행위 예술이나 사이보그 연작으로 알려져 있지만, 최정화 등과 당시 '뮤지엄'이라는 소그룹 활동을 통해서 1990년대의 문화의 상업화에 반대하고 1990년대의 특유의 기존의 모더니즘 예술과 차별을 두려고 하는 경향으로 귀결되었다. 그것은 예술에서 고정된 양식이 아니라 시대에 부응하면서 끊임없이 실험이 필요하다는 것을 보여주는 것이기도 하였다.

1990년대 초반에는 경제적인 상황이 나아지고, 사회적인 상황도 자유로운 시기를 맞이하면서 미술계의 활동도 다각화되었고, 국내에서도 여러 가지 예술 형식이 등장하였다. 한국 사회는 민주화 운동이 오히려 주변으로 밀려나고, 소비주의와 대중문화의 범람, 국제화, 세기말적 두려움

과 2000년대를 맞이하는 희망이 상충하는 변화의 시기에 놓여 있었다. 1990년대의 신자유주의적인 분위기, 대량생산, 대량소비 등이 확산되고 인터넷이 발달하면서 등장했던 사회, 문화적 변화들은 미술에도 영향을 많이 끼쳤다.

2) 미술계 제도 변화와 퍼포먼스 아트 성장

1980년대말-1990년대초 한국 사회는 거대이념이 무너지고, 민주화 항쟁, 서울 올림픽, 해외여행 자유화, 베를린 장벽의 붕괴 등 민주화에 대한 열망이 조금씩 실현되면서 세계화의 과정을 경험하게 된다. 급격하게 늘어난 국제 행사는 문화의 민주화로 이어졌고, 폭발적으로 상업적인 대중문화가 성장한다. X세대, 압구정동, '서태지와 아이들'과 같은 상업화로 대변이 되는 상징적인 사건들이 연이어 등장한다. 이러한 시대의 변화는 한국 미술계도 영향을 끼쳤는데, 국제전이 증가하고, 시장이 활성화되는 결과를 가져왔다. 국립현대미술관이나 호암갤러리가 본격적으로 가동되고, 미술계의 새로움에 대한 해답이 요구되면서 예술가로 하여금 자기 세계를 개별화하는데 영향을 끼쳤으며, 모더니즘, 민중미술에 대항할 비평 언어의 필요성이 부각되었다(문혜진, 2015).

무엇보다도 서구의 현대미술의 흐름을 그대로 따라가는 것이 아니라 한국 미술계의 고유의 특성을 드러내는 것이 중요하였다. 기성세대 및 기존의 예술적 범주와 단절을 선언하고 작품의 재료 면에서도 새로운 소재를 추구하였고, 관습적이지 않은 것을 찾아나섰다. 1993년에 뉴욕의 휘트니비엔날레 서울전이 열리고, 1995년에 광주비엔날레가 본격적으로 열리면서 자생적으로 미술계의 이벤트를 만들어가야 한다는 의식들이 등장한다. 광주비엔날레를 열면서도 준비과정에 대한 자성적인 목소리, 리뷰, 라운드테이블로 이루어진 이후의 담론들은 한동안 국제적인 비엔날레를 한국에서 잘 치뤄내야 한다는 압박감으로 이어졌다. 미국 미술을 소개하는 전시인 1993년의 뉴욕의 휘트니 비엔날레가 미국 문화의 특수성을 담

고 여성과 아프리칸-아메리칸, 동성애, 페미니스트 등 다양한 미국적 정체성을 포괄하였음에도 불구하고, 국내에서 이 전시가 초대되면서 한국 미술의 글로벌화에 대한 욕구를 앞당기는 효과를 가져왔다.

백남준에 의해 추진된 휘트니비엔날레 서울전은 뉴욕 이후 처음으로 서울에서 순회전을 갖고 국립현대미술관에서 개최되었다. 무엇보다도 몇몇 포르노그래피를 암시하는 작품들은 서울로 오면서 제외되는 등 본래의 비엔날레 형태를 그대로 갖고 오지는 못했다. 당시의 미술계가 미국의 사건과 담론을 순수하게 받아들일 상황은 아니었지만, 이 전시는 국립현대미술관의 최초 블록버스터 전시로 평가될 정도로 미술관 사상 최대의 관람객을 끌어모았다. 마치 이후의 한국 미술계가 급성장하며, 국제 미술계에 한국 미술이 등장할 것을 예견이라도 한 듯 휘트니비에날레는 여러 가지 교두보 역할을 하게 된다. 이후 여러 전시에서 상반된 정치적 이념을 넘어 예술로 하나될 수 있는 가능성을 제시하는 통합적 주제가 종종 등장하였으며, 휘트니비엔날레 서울전을 추진했던 큐레이터들이 1회 광주비엔날레에서 주요한 역할을 하기에 이른다(김진아, 2017).

이같이 1990년대는 한국미술계에서 세계 미술의 동향에 맞추기 위한 노력들이 상당했다는 점이 특징인데, 1995년에 베니스 비엔날레 한국관이 개관하였고, 1995년 광주 비엔날레가 개최되었다. 예술가, 평론가 이외에도 전시 기획자의 역할이 주요하게 부각되고, 대안공간이 등장하는 등 미술계도 양적인 성장이 진행된다. 1995년에 시작한 광주비엔날레는 눈부시게 발전하여 오늘날에는 세계적인 비엔날레 중 하나로 손꼽힌다. 광주비엔날레에서 감독을 맡았던 오쿠이 엔위이저(Okwui Enwezor), 마시밀리아노 지오니(Massimiliano Gioni), 제시카 모건(Jessica Morgan), 마리아 린드(Maria Lind) 등은 광주비엔날레의 전시 감독을 맡은 이후 세계적인 큐레이터로 부상하였다. 아프리카 출신의 기획자, 이탈리아, 뉴욕 등 다양한 외국인 기획자를 총감독으로 맞이하였던 광주비엔날레는 인종이나 지역의 갈등과 같은 이슈들을 적극적으로 수용하였다. 초기에는 한국인 감독이 비엔날레를 지휘하다가 6회부터 외국인 감독을 초대하면서 광주비엔날레는 저항적이며, 전위적인 예술을 선보이는 예술계의

주요 행사로 여겨졌다.

이러한 미술계의 1990년대의 변화는 세계화, 글로벌리즘과 연관하여 논의되고 있다. 이불, 서도호 작가 등이 세계 무대에 진출을 하였고, 국내에서도 글로벌한 전략을 실천하는 전시 기획이나 예술가들이 주목을 받았다. 1989년 국립현대미술관에 학예연구직제가 큐레이터를 제도적으로 수용한 뒤 1990년대 사립미술관이 급증하였고, 큐레이터의 역할도 상대적으로 부각된다. 1993년 문민정부 시기에는 적극적으로 세계화 정책을 펼쳤고, 문화체육부에서도 3대 정책 과제 중 하나를 국제화와 세계화로 수용할 만큼 글로벌한 전략의 중요도가 높았다. 1995년에 베니스 비엔날레에 한국관이 설치되었고, 당시에 베니스 비엔날레에 진출한 큐레이터는 한국 미술계를 이끌어가는 대표적인 큐레이터로 여겨졌다. 1980년대 말 토탈미술관이 자리잡기 시작했고, 1990년대 중반 금호미술관, 아트선재센터, 사비나미술관 등의 사립미술관이 설립되었다.

한편 1세대 큐레이터가 이일, 오광수, 송미숙 등이라면 2000년대의 2세대 큐레이터는 박경미, 김홍희, 김선정, 안소연, 이숙경, 윤재갑 등이며, 김승덕, 주은지 등 해외에서 성장한 큐레이터들이 한국현대미술전의 주요한 기획을 맡았다(전유신, 2017). 광주 비엔날레를 통한 독립큐레이터의 성장도 두드러졌다. 비에날레의 큐레이팅은 종종 독립큐레이터 고유의 영역처럼 여겨졌는데, 특정한 기관에 소속되지 않고 활동하면서 주제전시를 만들고 진보적인 미술관을 배경으로 활동하는 특징을 갖고 있다. 1990년대 등장한 독립큐레이터들은 전시 기획을 창작 과정으로 여기고 1960년대 후반 소수의 엘리트 기획자들이 마련해 놓은 전통을 따라 전시 기획의 자율성을 강조하였다(양은희, 2016). 전시 기획자가 창의적 담론의 생산자가 되면서 한국의 미술계에서도 전시 기획자의 역할이 급부상하였다. 이러한 관습은 동시대 미술에까지도 이어지고 있으며, 전시 기획자는 예술계의 실험성을 주도하는 또다른 집단으로 인식되고 있다.

사립미술관의 도약도 1990년대말부터 2000년대 초반에 이어졌는데, 아트선재센터는 2003년 무렵부터 해외의 작가들을 초청하여 전시를 열기 시작하면서 국제 교류를 활발히 하였다. 2006년 《메이드 인 아메리카:

1970년대 이후 미국 현대미술》등의 전시를 열거나 2009년 아이웨이웨이를 초청하였고, 해외에서 활동하는 석학을 초청하며 한국미술가들을 적극적으로 해외에 추천하였다. 또한 아트선재센터의 김선정 큐레이터는 'SAMUSO'라는 전시기획 기관을 운영하면서 직접 광주비엔날레에 진출하여 기획자로 활동하고, 현재에도 DMZ를 중심으로 국제적인 교류 중심의 예술 기획을 주로 하고 있다. 2005년 베니스비엔날레관의 커미셔너로 활동한 이후 LA 카운티 미술관과 휴스턴 미술관 전시에도 참여하였는데, 무엇보다도 사무소는 한국미술의 세계 진출에 주목하는 활동을 지속하였다.

아트선재센터는 국립현대미술관의 서울관 부지가 본격적으로 개관 관련 공사에 들어가기 전인 2009년 대대적으로 비엔날레 형태의《플랫폼인 기무사》전시를 연다. 오랜 기간 거의 사용하지 않았던 공간을 치우고 그동안 대중에게 공개하지 않았던 기무사터를 전시공간으로 활용하였다. 중국 작가 아이웨이웨이(Ai weiwei)에서부터 크리스티앙 볼탕스키(Christian Boltanski), 니나 피셔(Nina Fischer) & 마로안 엘 사니(Maroan El Sani) 등을 초대하였을 뿐 아니라 정도련, 주은지, 권미원 등의 아시아의 석학과 해외 거주 미술관 큐레이터들도 초청하여 비영리 전시공간과 큐레이터, 예술가들의 교류의 장이 되도록 하였다. 아트선재센터에서 2007-2008년 세갈 등을 초청하였을 만큼 해외의 예술가를 초청하는 과정에 적극 열려 있었다. 세갈은 <이것은 프로파간다> 작업으로 국립현대미술관《MOVE》(2012) 전시와 아트선재센터 전시를 통해 국내에 소개되었다.

이렇게 미술관의 역할이 수집과 보존에서 전시를 기획하는 것으로 이동하면서 국립현대미술관을 비롯한 삼성 리움 미술관 등 주요 사립미술관의 역할은 주로 전시를 스펙타클하게 보여주고, 신진 예술가를 발굴하여 스타 작가를 만들어내는 데에 초점이 맞추어진다. 또한 '경계'와 관련된 담론을 다루는 전시 제목이 많았는데, 이는 당시의 이슈가 다양성과 로컬을 잇고 사회 문화적인 계층과 인종을 넘어서는 내용을 다루려고 했다는 것을 알 수 있다. 이러한 흐름 속에서 국내 미술계가 좀더 '새로운

것'에 주목하면서 점차 퍼포먼스 아트는 전시장의 주요 이벤트로 자리를 잡는다.

<그림 13> 《플랫폼 인 기무사》(2009)와 티노 세갈의 <이것은 프로파간다>(2012)

서구에서 퍼포먼스 아트가 자리를 잡으면서 신체 미술, 행위 예술을 넘어 영상, 기록, 극의 형식을 띠는 등 여러 가지 실험을 거치는 동안 1990년대 한국에서는 여러 가지 형태의 퍼포먼스 아트가 공존한다. 이불이 기존 예술계에 대한 저항의 의미로 퍼포먼스를 하면서 부드러운 재료의 조각을 선택하였고, <사이보그>(1999)가 탄생하기 전까지 퍼포먼스 작업과 오브제 작업을 병행하였다. 또한 무용, 굿에 토대를 둔 전통적인 한국의 제의성을 따른 퍼포먼스 아트 작업들이 꾸준히 발표되었다. 이불은 1990년대 한국의 퍼포먼스 아트 장르에 있어 구세대에서 신세대 미술가로의 전환점을 보여 주었다.

한편 행위 예술 국제전이 확장되면서 퍼포먼스 페스티벌도 종종 등장하였는데, 이전보다 질적 향상을 위해 보다 전문성을 갖추고자 노력한 흔적들이 곳곳에 보인다. 백남준이 국내에서 적극적으로 활동하면서 플럭서스와 관련된 작품들도 국내에 소개가 되었다. 백남준이 머리를 붓처럼 이용하여 선을 긋고, 작은 TV를 의상처럼 매달고 첼로를 켜는 퍼포먼스를 벌이고, 넥타이를 끊는 행위들은 오늘날까지도 패러디화되면서 사람들의 인식 속에 행위 예술의 개념을 깊이 새겨놓았다.

백남준이 제도권 미술에서 초대가 되었다면 행위 예술과 관련한 활동

들은 야외에서의 거리 축제의 개념으로 선보이는 경우들이 등장하였다. 상당히 최근인 2006년까지도 행위국제미술제가 여러 소그룹에 의해서 성행하였다. 한국, 중국, 일본을 잇는 국제 행위 예술 전시를 열었던 《컴아트 그룹》, 《서울국제행위예술제 SIPAF 2000》, 《부천국제퍼포먼스아트페스티벌》(2002), 《김천국제행위예술제 KIPAF》(2002), 등이 열렸다. 2000년 '한국실험예술정신(KoPAS)'를 발족하여 2002년부터 <한국실험예술제>를 선보이고 있는 김백기, 2005년부터 'SORO'를 이끌면서 <판아시아 네트워크>를 이끈바 있는 문재선과 이혁발 등 행위예술을 연구하는 그룹들의 활동은 이어지고 있다. 한편으로 이 페스티벌은 주로 아시아의 예술가를 초청하면서 지역적 이슈와 연계하여 동시대 한국의 미술계에서 소환되고 있는 퍼포먼스 아트의 담론 위주의 작업들과는 다른 방식으로 전개되었다.

이들의 활동은 주로 지역축제와 맞물려 진행됨에 따라 예술도시생성 프로젝트의 일환으로 소개되거나 대자연에 침투하여 생태/환경미술의 화두를 던진다. 다수의 동시대 미술에서 이루어지는 퍼포먼스 아트가 대안공간에서 국립현대미술관, 비엔날레 등으로의 행보로 이루어지는 것과 다르게 제주도, 섬진강 등에서 지속되고 있다. 하지만 70년대 활동했던 예술가 중 매체를 전환하여 작품을 꾸준히 발표하고 있는 김구림, 이건용 등 몇몇의 경우를 빼면 대부분 주류 예술계에서 사라졌다. 행위 예술가로서 작품을 남기는 것이 어렵거나 생활고를 해결하지 못하여 잠시의 시도에 그치고 비주류적이고 실험적인 예술에 한계점이 있었기 때문이다. 이와 같이 이 시기는 90년대 후반에 출연한 신세대 미술의 등장과 더불어 행위에 대한 탐구가 공존하였던 시기로 볼 수 있다.

한편 1990년대에서 2000년대 초반은 퍼포먼스 아트가 여러 가지 실험을 거치고, 신진 예술가들이 계속해서 발굴되면서 하나의 장르로 자리잡아 가는 시기라고 할 수 있다. 기존의 한국의 퍼포먼스 아트를 추구하던 집단들도 2006년 무렵까지 행위예술제들을 통해서 꾸준히 작품을 발표했지만, 대안공간 등을 통해서 데뷔하는 신진작가들도 나름의 형식을 갖고 성장하기 시작한다. 대안공간의 등장, 해외에서 유입되는 신진작가

들의 성장, 퍼포먼스 아트의 탈장르적인 태도는 공통적으로 '자생'이라는 화두로 연계되어 성장과 발전의 과정이 유사하게 전개된다. 대안공간, 신생공간 등에서 '소수의', '실험적인' 주제로 등장하였던 신진작가들은 국립현대미술관, 유수의 비엔날레에 초청되면서 작업의 세계를 확장한다. 따라서 퍼포먼스 아트의 성장에 앞서 대안공간의 등장을 주목할 필요가 있다. 실험성과 젊음을 유사하게 바라보고 있는 미술계의 시선도 중요하지만, 물리적으로 상대적으로 작은 공간, 필요한 관객, 퍼포먼스의 길이, 몰입도 등의 현실적인 문제들도 잘 맞아 떨어진다고 볼 수 있다.

1999년 한국에서는 대안공간이 서울과 부산 등 주요 도시에서 등장하였다. 미국의 대안공간들이 주류에서 외면받는 여성과 유색 인종과 같은 소수자를 위해 전시공간 마련을 위해 출현하였다면, 1999년에 한국에 만들어진 대안공간은 외국에서 돌아온 유학생들과 동시대 주류의 전시장이 부족해서 생긴 자생적인 형태였다. 휘트니비엔날레 서울전에서부터 생긴 국제적인 감각과 실험적인 성격, 홍대 앞의 다양한 문화와 맞물려 여러 가지 형식의 미술을 받아들일 준비가 된 것이다(반이정, 2018). 특히 홍대 앞에서는 쌈지 스페이스를 중심으로 인디밴드 등의 독립적 예술활동을 하는 여러 형식의 콜렉티브가 수용되는 분위기였고, 젊은 작가들의 등용문으로의 역할에 대한 요구사항이 등장하였다. 미술계에서는 매체적으로 하나의 개념으로 규정할 수 없는 장르를 적극적으로 수용해야 하는 필요성도 대두되었다.

루프의 디렉터로 20여 년 가까이 활동했던 서진석은 2019년 열린 <대안공간 루프 20주년 아카이브 프로젝트 큐레이터 라운드테이블>에서 1990년대의 한국 미술계의 상황이 '대안성'을 추구하였던 것을 언급한다. 여행이 자율화되면서 유학생이 늘었지만 IMF를 계기로 한국으로 갑작스럽게 유입되었던 시점과 미학 이론과 관련된 과들이 등장하고, 홍익대, 서울대, 이화여대 이외에 한예종, 계원예술대 등의 등장으로 학교 중심의 카르텔이 무너졌다는 것을 지적한다. 세계화의 물결이 태동되면서 한국 미술계의 국제화도 상당히 중요한 이슈였다는 것을 함께 언급한다(대안공간루프, 2020).

대안공간 루프, 대안공간 풀, 프로젝트스페이스 사루비아다방이 서울에 자리를 잡았다.[8] 1999년 최정화, 노석미, 임민욱, 강홍구 등의 작품이 소개되기도 했지만, 정연두의 경우 1회, 3회 개인전을 루프에서 열었고, 이후 직접 공간해밀톤을 운영하기도 했던 홍성민 작가도 루프에서 개인전을 열었다. 사루비아다방은 실제로 다방을 인수해서 지하 공간의 시멘트벽을 그대로 사용하였는데, 당시에 회색벽이 그대로 사용되는 것 자체가 매우 실험적이기도 했다. 사루비아다방은 한 작가에게 설치기간을 한 달 이상 주면서 일종의 단기레지던시 같은 역할을 하였는데, 함연주 작가의 머리카락이 전시장 전체에 연결된 것과 같은 전시풍경은 지금까지도 전시장에서 시도하기 어려운 부분이다.

실제로 아트스페이스 풀과 루프는 오픈 기간이 1-2주밖에 차이가 나지 않았는데, 아트스페이스 풀은 연구를 많이 하는 예술가 집단 기반이었고, 루프는 홍대 지역에 위치하면서 주로 젊은 작가를 발굴한다는 목표를 갖고 있었다. 풀의 첫 전시가 최정화, 정서영, 박이소였다면 루프는 임민욱, 정수진, 정연두, 오인환 등 국내에서 첫 개인전을 여는 작가들로 구성했다(홍성민, 2020). 쌈지 스페이스는 기업 중에서 유일하게 대안공간을 운영했던 경우로 레지던시와 갤러리, 공연장 등이 있는 복합공간이었다. 미술, 무용, 연극, 음악 등이 섞여 있는 장소였고, 개관전 《무서운 아이들》에 응답하듯 약 20년 후 2018년 《여전히 무서운 아이들》이 기획되기도 하였다. 한국문화예술위원회에서 운영하는 인사미술공간은 2000년에 설립되었으며, 현재까지도 신진작가를 독려하고, 예술과 테크놀로지 등 실험적인 시도를 후원하고 있는 공간이다.

1999년 이후 2000년대까지의 대안공간은 우선 비영리전시장의 목적이 강하였다. 제도권에서 아직 소화하지 못하는 예술가들의 초기 작업들을 소개하고, 신진작가들을 발굴하기도 했지만, 갤러리는 영리 목적이고, 대안공간은 비영리로 운영되어야 한다는 신념이 강하였다. 예술가는 대안공간에서 경력을 쌓은 뒤 국내 유수의 갤러리에 편입하여 후원을 받는

8) 2010년 이후 대안공간풀은 아트스페이스풀로 바뀌었고, Y작가의 성추행이 불거지면서 해결하지 않고 문을 닫는 것으로 결론을 맺고 2020년까지 운영되었다. 프로젝트스페이스 사루비아다방은 현재 Project Space Sarubia로 운영되고 있다.

사례가 늘어났지만, 실질적으로 대안공간 운영에 큰 도움이 되지는 않았다. 대안공간 운영은 독립적이라기보다는 점차 예술기금의 규모에 따라 영향을 많이 받는 경향을 낳았다. 2009년 무렵 쌈지 스페이스는 대안공간의 비영리성에 대해 질문하면서 결국 폐관이 되었다.

<그림 14> 쌈지 개관 기념 사진(1999)과 대안공간루프 정연두 개인전《보라매댄스홀》(2002)

대안공간의 등장이 중요한 이유는 국립미술관, 사립미술관, 갤러리, 대안공간의 큰 축이 이 시기에 정착하기 시작했기 때문이다. 국립미술관과 사립미술관이 전시와 소장을 담당한다면 대안공간은 미술계의 연결고리가 되어 좋은 예술가를 미술계에 소개하는 역할을 하였고, 갤러리는 작품 판매와 예술가를 홍보하는 역할을 하였다. 국제 갤러리, 갤러리 현대, 가나아트센터, 학고재 등의 갤러리에서 일찌감치 국제교류와 한국의 예술가들의 작품 판매를 담당했으며, 2007-2009년 무렵 미술시장에 호황기가 오면서 이 축들은 무섭게 서로 긴밀한 관계가 된다. 한편 한국문화예술위원회, 서울문화재단을 비롯한 지역의 문화재단 등이 활성화되면서 제도적으로도 미술계의 신진을 발굴하는 체계가 자리를 잡았다. 국립현대미술관에서 운영하는 고양창작스튜디오가 2003년-2004년 무렵에 시작이 되고, 서울시립미술관에서 운영하는 난지창작스튜디오가 2006년, 서울문화재단의 금천예술공장이 2009년에 개관하면서 신진작가 발굴의 경로가 훨씬 풍성해진다.

루프나 사루비아 다방, 쌈지스페이스, 대안공간 풀에서 초기 10년 동안에 특별히 퍼포먼스 아트만을 위한 공간으로 운영된 것은 아니다. 하지만 간헐적으로 2010년 이후 본격적으로 퍼포먼스 아트를 매체로 삼은 예술가들이 이러한 대안공간에서 첫 작업들을 발표하는 기회를 가졌다. 또한 화이트큐브에서 해보지 못했던 작업들을 선보여 작가의 개별적인 역량이 어디까지 확장될 수 있는지 대안공간을 통하여 미술계에 소개가 되기 시작했고, 대안공간의 역할은 '신진 작가'를 발굴하고, 이들을 주류 예술계에 편입시키는 교두보로 규정되었다. 홍대 앞은 다양한 언더그라운드 문화가 발달되었던 곳으로 허벅지 밴드와 같은 인디밴드가 공연을 하거나 하상백 작가의 패션쇼 등 다양한 문화를 소화하였으며, 홍성민이나 정연두같이 현재 복합적인 매체를 다루는 예술가들이 차례대로 소개되거나 공동기획에 참여를 하였던 것이다.

2021년 대안공간이 20주년을 맞이하면서 『월간미술』, 『아트인컬처』, 『퍼블릭아트』 등 미술 월간지에서는 지난 대안공간이 등장했던 시기들에 대해서 되돌아보는 내용을 특집으로 다루었다. 국가에서 운영하고 있는 공간은 인사미술공간으로 이후에도 국가에서 다원 예술매개공간을 운영하려는 시도를 하였지만 길게 운영되지는 않았다. 대안공간 루프, 아트스페이스 풀, 쌈지스페이스 등이 당시에 1세대 대안공간을 주도했으며, 2세대 대안공간으로는 2005년 무렵 각 지역별로 대안공간이 등장하였다. 특히 이즈음에 생긴 대안공간들은 지역의 커뮤니티를 흡수하는 방식으로 등장하였기 때문에 당시의 공공미술과 관련된 담론들과 연관하여 지역의 미술과 지역 커뮤니티가 소통할 수 있는 창구로서 활용되었다(문선아, 2021).

대안공간은 1999년부터 수년간 황금기를 보냈지만 비영리로 운영되어야 한다는 미술계의 통념상 기관의 후원에 지나치게 의존하거나 각자의 색깔을 바꾸면서 약 20여 년이 지난 지금 이전만큼 권위있는 기관으로 역할하지 못하고 있다. 하지만 처음 대안공간이라고 등장했던 기관들은 독립으로 전시를 하는 큐레이터나 예술가를 양성하고, 유수의 미술관이나 갤러리로 다음 행보가 이어지게 하는 역할을 해냈던 점들이 있다.

2010년도를 지나면서 대안공간 세대와 신생공간 세대는 확연히 나누어졌고, 전시공간을 운영하는 이유도 달라졌다. 대안공간에서 개인전을 가진 작가는 그다음에 비엔날레에 초대되거나 큰 상업갤러리에 흡수되지만, 대안공간은 점차 국가 지원금에 의해 의존하고, 대안공간 1세대를 만들어냈던 예술계 인사들이 기성세대가 되면서 대안공간은 점차 새로운 예술 담론보다는 국내 제도적 성격을 띤 예술기관으로서의 명목이 좀더 강해진다.

한편 주요 미술 기관에서의 활동이 확장되는 것과 발맞추어 대안공간이 훨씬 더 서울의 여러 곳에 증가하고 있었고, 실험적인 퍼포먼스 아트 전시도 증가하기 시작한다. 무엇보다도 퍼포먼스 아트는 전시의 시작을 알리고, 주목을 이끄는 역할을 하면서 새로운 공간이나 미술 기관이 새롭게 정비될 때마다 초청이 되었고, 퍼포먼스 아트를 발표하는 것이 하나의 축제처럼 여겨지기도 하였다. 또한 미술 전시의 특성상 영화나 TV처럼 한꺼번에 많은 대중들을 대상으로 한 것이 아니기 때문에 적게는 수십 명, 많게는 수백 명에 이르는 관객들과 함께 공유하는 짧은 프로그램으로 퍼포먼스 아트는 여러 예술가와 기획자들에게 점차 매력적으로 다가오기 시작했다. 또한 늘 새로움과 신진 작가 발굴을 우선적으로 여기는 미술계의 분위기에서 퍼포먼스 아트를 소화하는 예술가들의 신선함에 대한 기대감도 컸다고 할 수 있다.

예를 들어 지금의 한남동 아마도예술공간 이전에 같은 공간에서 아트스페이스 풀에서 추가로 운영을 시작한 대안공간 꿀풀이 있었다. 한남동 주택을 개조하여 만든 꿀풀은 2011년 시작되었다. 개막 프로그램은 김상돈, 안데스, 홍순택, 김지혜 등 18명 팀이 참여한 대규모의 퍼포먼스 아트 프로그램이었다. 안데스 작가는 당시에 약 6년 동안 <데일리 코드>라는 블로그를 운영하면서 매일 버려진 옷으로 새로운 옷을 구상하는 과정을 기록하였다. 이후 버려진 옷으로 2년간 동진시장에 <덤스터>라는 옷가게를 운영하였는데, 이때 버려진 옷을 단순하게 다른 이에게 보내주기만 한 것이 아니라 그 옷이 어떻게 동진시장에 와서 다시 어떻게 다른 사람에게 흘러들어갔는지 향방을 추적하는 통계치를 기록하였다. 이러한

과정 중의 하나로 안데스는 한남동 꿀에서 쇼와 파티를 겸한 <데일리 코디 나이트>쇼를 진행한다. 패션쇼를 퍼포먼스화하면서, 본인이 코디한 옷을 일일이 참여하는 관객들에게 입혀주는 방식이었다.

또한 이 시기에 퍼포먼스 아트가 미술계에 점차 인식되면서, 한동안 전시 행사에 폭발적으로 오프닝 부대프로그램으로 초청되는 경향이 있었다. 이에 대해 신제현은 다음과 같이 언급하기도 하였다.

> 저는 한때 전시 참여보다 오프닝 퍼포먼스 행사에만 초청이 지속된 경험이 있어요. 그것은 퍼포먼스 아트를 하나의 부대행사에 불과한 과정으로 보는 현상이 있기 때문이기도 해요(신제현, 2020).

이러한 과정 속에서 등장한 퍼포먼스 아트 중심의 예술행사는 오로지 퍼포먼스 아트만을 주목했다는 점에서 유의미하다. 예를 들어 공간해밀톤에서 진행되었던 《19금 릴레이 퍼포먼스》는 19분까지만 퍼포먼스를 허용하는 페스티벌로 온전히 퍼포먼스 아트만 등장한 소규모 페스티벌이다. 이태원의 공간해밀톤은 약 1년 동안 유지되면서 해체를 하는 과정에서 마지막 프로그램으로 《19금 릴레이 퍼포먼스》를 기획하였는데, 이후 공간은 사라졌지만 1년에 한 번씩 4회까지 진행이 되면서 자연스럽게 당시의 신진작가들과 퍼포먼스 아트에 관심이 있는 예술가, 기획자들을 모으는 효과를 가져왔다. 딱딱하게 갖춰진 형식이 아니라 웃고 즐기는 형식의《19금 릴레이 퍼포먼스》는 첫 해에는 이태원에 신고가 들어올 정도로 파티에 가까운 형식을 띠었는데, 해를 거듭할수록 신제현, 송호준, 안데스 등의 신진작가 발굴의 효과를 가져왔다. 이러한 미술계의 현상은 당시에 예술가들이 회화와 조각이 아닌 규정짓기 어려운 다매체의 예술에 대해 갈증을 느끼고 있는 과정을 보여주는 대목이었다.

이렇게 2010년부터 2014년까지 열린《19금 릴레이 퍼포먼스》는 초기에는 공간해밀톤의 해체를 기념하는 의미로 진행된 퍼포먼스였으나 해마다 장소를 달리하며 열리면서 퍼포먼스 아트 페스티벌의 확장에 기여하였다. 퍼포먼스 아트만을 위한 행사였다는 점과 동시에 이때 퍼포먼스 아트를 시도했던 예술가들이 현재에도 여전히 퍼포먼스를 중심으로 자신

의 예술 세계를 확장하고 있다는 점에서 의미를 가진다. 이 행사를 기획을 했던 홍성민 작가는 퍼포먼스 아트는 주로 1-2회 등의 일회성으로 열려 관객들이 찾아와도 금새 끝나는 경우가 있는데, 짧지만 한번에 다양한 퍼포먼스를 감상할 수 있는 기회를 마련하고자 이 프로젝트를 열었으며, 19분이라는 시간 제한을 주는 긴장감으로 현장성을 최대한 끌어내고자 하였다.

<그림 15>《19금 릴레이 퍼포먼스》장면 (2011-2015)

예술가 안데스는 이 행사에서 '부추라마'라는 팀을 결성하여 사라져가고 있는 지역의 동요들을 모아서 다시 곡을 만들어 인디밴드 형식으로 퍼포먼스를 벌였다.

(단체)아침먹고 땡, 점심먹고 땡, 지렁이 세 마리, 해골바가지
월남마차가 번데기를 싫고 4층으로 올라갑니다. (중략)
아침바람 찬 바람에 울고가는 저 기러기,
우리 선생님 계실 적에 엽서한장 써주세요(중략)
샤바샤바 아이샤바 샤바샤바 아이샤바(중략)
니나니노 고릴라, 잘생긴, 못생긴, 시궁창에 빠져 죽어 (중략)
(사회자)...안녕하세요. 부추라마입니다. 영상에서 보신 것처럼 부추라마는
원래 2명의 여성으로 이루어진 팀인데요. 한명은 부추이고,
한명은 라마입니다...
그런데 한명이 도망을 가서 오늘은 부추없는 부추라마팀입니다.
부추라마는 주로 구전 동요를 부르는데요. ...
(단체)아프리카 다람쥐는 마음씨가 좋아
(사회자)기억나시는지 모르겠는데, 이 노래는 고무줄 뛰기를 할 때 부르는

노래인데요. 요즘 아이들은 게임에 빠져서 고무줄 뛰기를
하지 않는 다지요.
우리 때는 다리가 빠져라 고무줄 뛰기를 했었는데요. 이렇게요
(단체)전우의 시체를 넘고넘어. (중략)
(사회자)방금 이 노래는 군인들이 6.25전쟁 당시 부른 노래를
아이들이 따라 부른 노래입니다(부추라마, 2012).

부추라마는 공연을 할 때마다 조금씩 멤버가 바뀌면서 2012년 19금 릴레이 퍼포먼스에서는 밀리터리룩으로 참여자들이 통일을 하여 전쟁 당시의 구전 동요 외에도 핑클 노래 등을 구전 가사와 접목하여 새로운 노래를 만드는 등 인디밴드 느낌의 시대상이 반영된 노래를 공연하였다. 《19금 릴레이 퍼포먼스》는 저녁 6시부터 12시까지 계속될 정도로 19분의 파티가 끊임없이 이어지는 형식이었으며 해마다 10팀 이상이 참여하였다. 2011년에는 구동희, 이윤호, 송호준, 정금형, 홍성민, 부추라마, 옥인콜렉티브, 킴킴갤러리 등이 참여하였고, 2012년에는 신제현 등이 참여하였다.

홍성민은 이처럼 페스티벌 형식의 퍼포먼스 프로그램을 5년 가까이 진행했을 뿐 아니라 관련된 내용을 온라인 매거진 '포도포도'로 발행하여 '후기 개념미술'이나 '다원 예술'에 대한 비평글을 꾸준히 선보였다. 김남수 안무 비평가와 함께 강연 프로그램을 기획하거나 함께 경기문화재단 등의 《예술 가로지르기 썸머 스쿨》등에 초대를 받으면서 한동안 19금 릴레이 퍼포먼스 관련 행사들이 이어졌다. 이는 "'감각적 세계 안에 몸이 기입되는 방식'이라는 체험의 영역으로 확장되는, 몸이 세계를 느끼는 방식이란 토대 위에서 기존의 장르적 분할 체제를 재분할할 것을 제안하고 있다."고 평가되었다(김남수, 2011). 그는《19금 릴레이 퍼포먼스》에 관객이 이미 예술가에 가깝고 개념적으로는 낡았을 수 있지만, 겪어보면'의외로 신선한' 부분이 있으며, 그것이 예술가가 관객과 관계를 맺고 일시적인 순간의 공동체가 되는 과정을 촉발한다는 것을 지적한다. 첫 번째 행사에 열광했던 미술계의 호응에 반응하여 두 번째 행사가 성공적으로 이루어졌고, 그러면서 오히려 공연이 며칠에 걸쳐 연속되면서 서로 간의

관계 맺기가 쉽지 않았다고 지적할 정도로 당시에는 상당한 흥행을 했던 것으로 보인다(김남수, 2011).

[표 1]《19금 릴레이 퍼포먼스》시간표

<2011년- 19금 릴레이 퍼포먼스> **2011. 11. 11 대안공간 루프**	**<2014년-19금 릴레이 퍼포먼스>** **2014. 11. 8 대안공간 루프**
6;00 오프닝밴드 <빛과 세금>-1층 6;30 구동희, 이윤호라는 젊은이와 <General Electric> 7;00 디틀 플라이슈만, 예술아카데미에 대한 퍼포먼스 7;30 송호준, 영상과 믹싱퍼포먼스 <어제,오늘 그리고 빅토리> 8;00 부추라마 없는. 부추라마, [부추라마 2.0 beta] 버전 합창단 8;30 킴킴갤러리.(Estermann+Nakion), "Announcements &Distractions" 9;00.옥인콜렉티브, <작전명 –까맣고 뜨거운 것을 위하여> 9;30 (쥬)정금형, <금형 신제품 시연회> 10;00 홍성민, <영화> 연극배우들이 영화클립들을 더빙 10;30 길종상가의 박가공과 현시원, <골든> 11;00 2,(신윤예+홍성재) <19금노동>	오프닝. 테잎에잎 듀오 1. 6:00 신제현(시각예술) 2. 6:30 조은지 (시각예술) -----나팔꽃(2인조 여성/막간공연) 3. 7:00 김웅용 (영화퍼포먼스) 4. 7:30 정세영 (농댄스) ---나팔꽃(2인조 여성/막간공연) 5. 8:00 이민경(퍼포먼스) 6. 8:30 지보이스(게이 합창단) ---나팔꽃(2인조 여성/막간공연) 7. 9:00 송호준(시각예술) 8. 9:30 서영란(무용) ---나팔꽃(2인조 여성/막간공연) 9. 10:00 다페르튜토(시어터 퍼포먼스) 10. 10:30 백현진 (음악) 엔딩 테잎에잎 듀오

한편 1990년대 퍼포먼스 아트의 발전과 대안공간/신생공간의 지형도에 대한 이슈는 상당히 발전과 전개에 있어서 상당한 유사성이 있다. 대안공간, 신생공간 등의 독립된 전시공간이 여러 가지로 등장하는 배경에는 예술가, 독립기획자 등이 자생적으로 순환이 되어야 하는데, 퍼포먼스

아트도 장르적으로 실험성을 타진하면서 독자적으로 성장하는 과정에 놓이게 되었기 때문이다. 대안공간 시기에 현재의 중견작가들의 초기작들이 실험적인 방식으로 소화되었고, 2005년 무렵부터 2010년에는 지금의 한국의 현대 미술의 체계가 조금씩 자리를 잡았다. 국공립미술관, 사립미술관, 아트페어, 비엔날레, 대안공간 등의 현대 미술을 소화하는 기관들이 운영의 방식을 잡아가면서 서구에서 발전하고 있는 예술기관의 모습들을 빠르게 받아들였고, 이를 한국의 실정에 맞게 변화하는 과정을 거쳤다. 이처럼 퍼포먼스 아트는 실험적 예술 형식으로서도 의미를 가지고 있지만, 국내의 한국 미술계에서 나타나는 현상들 속에서 더욱 정착이 확고해지기 시작했다고 할 수 있다.

2000년대 이후에는 국가의 예술 정책, 국공립미술관의 변화, 비엔날레의 확장 등이 동시다발적으로 일어나는 시기이다. 참여 정부에서부터 촉발된 문화예술에 대한 지원과 융복합에 대한 정책이 보수적 성향의 정부에도 이어져 문화예술 정책의 중심이 되었다. 자유로움, 대안적인 현상들도 있었지만, 무엇보다 미술계에서는 세계화와 글로벌리즘에 대한 열망이 컸다.[9] 2010년을 전후하여서는 공신력이 있는 기관에서의 프로그램이 한국의 젊은 작가들을 발굴하는 데에 주목하게 된다. 글로벌리즘과 세계화에 기댔던 분위기에서 포스트모더니즘의 유입, 자유화의 확산으로 로컬의 예술성이 한국을 넘어 세계적으로 성장할 수 있는 가능성들을 발견하였고, 이에 따라 한국의 예술가들의 전시를 연달아 개최하고, 각종 공모와 수상 제도도 등장한다. 국립현대미술관의《젊은 모색》전은 2000년부터 좀더 본격적으로 시작하여 2013년과 2014년에는 연달아 열리렸으며, 삼성 리움미술관의《아트 스펙트럼》도 2012년과 2014년 개최되면서 젊은 작가들의 작업 세계를 크게 조망하였다.

국립현대미술관의《젊은 모색》전은 1990년에 처음 시작하여 2년에

9) 국립현대미술관에서는 2000년의 《새천년의 항로: 주요 국제전 출품 작가들, 1990-99》, 2009년의 《박하사탕 - 한국현대미술 중남미순회전 귀국전》 등 한국의 현대미술을 해외에 알리거나 해외의 예술가들을 국내에 초청하였다. 서울시립미술관에서는 《아시아 현대미술프로젝트》(2007)외에도 부르델(Antoine Bourdelle), 로베르 콩바스(Robert Combas), 로버트 인디애나(Robert Indiana) 등의 예술가를 초대하여 해외 블록버스터 전시를 개최하였다.

한번씩 비교적 꾸준히 되었는데, 초기에는 한국화 위주로 선정하다가 2000년부터 설치, 조각 등 여러 장르에 걸쳐 신진 작가들을 선정하기 시작했다. 2013년-2014년에는 연달아 2년에 걸쳐 진행이 되었는데, 삼성미술관의《아트 스펙트럼》과 함께 신진작가를 발굴하는 데에 대한 미술계의 열망이 반영이 된 것이다. 2013년에는 구민자, 김민애, 김태동, 박재영, 박제성, 백정기, 심래정, 유현경, 하대준이 2014년에는 김하영, 김도희, 노상호, 윤향로, 오민, 권용주, 김웅용이 선정되었다. 이중 구민자, 김민애, 오민은 후에 국립현대미술관의《올해의 작가》에도 선정이 된다. 이와 같이 2000년을 전후하여서는 한국예술의 글로벌 성장과 로컬에서 훌륭한 신진 예술가를 발굴하는 시기로 규정할 수 있으며, 이는 국내 퍼포먼스 아트의 성장과도 연관이 있다.

이렇듯 국내 예술계에서 퍼포먼스 아트가 주목을 받게 되면서 퍼포먼스 아트만을 추구하는 동시대의 예술가들이 등장하고 있다. 정금형은 2000년대초반부터 공연과 전시를 오고가며 특유의 공연형 퍼포먼스를 보이고 있고, 오민은 퍼포먼스의 기록적 속성을 이용하여 설치 작업을 중심으로 작업을 이어가고 있다. 《19금 릴레이 퍼포먼스》와 다양한 페스티벌을 통해서 발굴된 신진 작가들은 현재 국내 예술계에서 중진의 역할을 하고 있는데, 다른 장르의 전문가를 적극적으로 작업에 유입하거나 연극, 무용 등에서 활동하던 예술가들이 미술계에 진입하면서 실험적인 양상은 더해지고 있다. 2000년대 초반 커뮤니티를 위한 예술장르에 퍼포먼스 아트가 활용되면서 커뮤니티 아트, 미술, 무용, 연극 등은 경계없이 장르의 벽을 허물고 다양한 예술적 요소들이 작업에 활용되고 있다. 특히 우연적인 요소는 교육적 측면에서 '창의성'의 발현으로 이어지면서 참여자에게 의미있는 활동으로 변환되기도 한다.

3) 소 결

퍼포먼스 아트는 전시장 안에서 관객이 작품을 마주하고 감상하는 기존의 전통적인 관계를 전복시키고, 예술가와 관객이 직접 만나면서 현존

성을 기반으로 작품이 완성된다. 예술가에 따라서 범위는 다르지만 관객의 존재를 활용하여 참여와 우연성을 유도하는 것은 퍼포먼스 아트의 주요한 특성이라고 할 수 있다. 장르의 경계를 넘어서 전시장 안에서 행해졌던 많은 실험들은 유동적이고 비물질적인 작업이 전시 기간 동안 관객을 맞이하도록 하였으며, 그것은 신체를 미술의 재료로 사용하는 것에까지 이르게 하였다. 비물질적인 형식은 퍼포먼스 아트를 기록, 사진, 영상 등의 다른 매체로 전환하는 가능성에도 영향을 끼쳤지만, 작가의 신체와 행위만큼 관객의 역할과 참여도 중요한 부분이라는 것을 강조하게 되기도 하였다.

특히 우연성과 즉흥성을 기반으로 한 플럭서스, 카프로우, 블랙마운틴 컬리지의 실험 등은 동시대 미술에서 다양하게 변주되어 나타났다. 플럭서스, 카푸로우 등은 관객에게 지시문, 규칙 등의 스코어를 제시하고 관객의 예측불가능한 반응과 참여를 기반으로 퍼포먼스 아트를 구축하였다. 카푸로우, 노울즈 등은 이후에 캘리포니아에서 학교 교육을 통해서 스코어를 다양하게 해석하는 과정을 학생들에게 참여시킴으로써 예술교육에도 이러한 교육 방법론을 적용하였다. 한편 연극, 무용 등에서도 극장의 시스템을 벗어나 환경 연극, 실험 무용, 일상생활과 예술의 접목을 위한 실험이 계속되면서 관객이 참여하거나 무대의 시작과 끝의 경계가 없고 다양한 장소에서 이루어지는 활동이 동시에 나타났다.

한국에서는 1960년대 후반 행위 예술, 집단 연극의 형식으로 먼저 퍼포먼스 아트가 시작되었다. 예술가의 행위가 중심이 되어 장르적인 실험성을 드러내는 방식은 오랜 기간 한국의 퍼포먼스 아트의 발전 과정에 영향을 주었다. 행위를 중심으로 한 퍼포먼스 아트는 동시대 미술에서 시대가 변하여도 여전히 행위예술축제, 자연미술제 등을 통해서 여전히 중요한 축을 담당하고 있다. 1990년대 후반 한국의 미술계가 양적 성장을 하고, 홍대 앞을 중심으로 신진 예술가들의 작업을 선보이는 대안적 예술의 형식, 다매체에 대한 시대적인 요구가 등장하면서 퍼포먼스 아트는 점차 주목받는 장르가 되기 시작한다. 2000년대에 들어서 예술가의 의도를 나타내는 과정에서 여러 가지 시도가 기반이 되는 프로젝트의 형

식과 다른 장르의 예술가들을 적극적으로 협업자로 초대하는 작업, 음악, 무용, 연극 전공자들이 미술계에 유입되어 미술 현장에서 활동을 하면서 장르 간의 경계는 다양한 방식으로 드러나기 시작하였다. 미술관, 갤러리 이외에 서울의 각 전역에서 소규모 전시장이 등장하면서 여러 가지 예술적 실험은 장르별, 세대별로 다방면에서 이루어졌다. 예술가의 콜렉티브, 관객 참여의 방식은 꾸준히 발전하였고, 특히 2000년대 초반 공공미술의 형식이 공동체 중심으로 이동하면서 공동체에 대한 다양한 해석을 기반으로 한 예술 프로젝트가 급증하였다.

이러한 변화는 예술가의 작업이 하나의 장르로 규정될 수 없다는 것을 뜻하였는데, 예술작품을 만들어 가는데 이루어지는 다양한 문제 해결의 과정이 궁극적으로는 끊임없이 미술 교육의 영역에 영향을 주는 방향으로 이어졌다. 회화, 조각, 동양화, 서양화 등의 단일 장르를 중심으로 한 예술교육이 중심이 되었던 시기에서 주제를 중심으로 한 통합예술교육적인 실천이 두드러졌다. 퍼포먼스 아트는 특히 장소와 구성원에 대한 리서치가 기반이 되어야 비로소 이루어지기 때문에 일상과 예술의 경계가 구분이 되지 않고, 현장 중심으로 시도되는 프로젝트 방식은 예술 교육의 현장에 영향을 주고 있다. 다음 장에서는 퍼포먼스 아트와 통합예술교육적인 미술 교육의 직접적인 연관성을 알아보면서 실제 교육 현장에서는 어떻게 활용하고 있는지 알아보고자 한다.

Ⅲ. 퍼포먼스 아트와 통합예술교육의 연관성

1. 통합예술교육의 도입 배경

1) 미술 현장의 변화

문화예술정책의 발전과 각 미술 기관에서 1990년대 말 세대교체 이후의 시기 동안 질적, 양적으로 성장한 예술 분야는 사회적으로 참여가 활발했던 2000년대 초반의 분위기에 편승한다. 2010년 이후 다시 한번 세대교체가 일어나면서 2000년대 초반에 활동을 시작한 예술가들은 기성세대로 분류되고, 2010년 이후에 데뷔한 예술가들과 세대적인 차이를 뚜렷이 보여주는 시기를 맞이하였다. 여기에서 드러나는 한국 현대 미술에서의 동시대성은 우선 국가의 정책과 사회적인 사건들에서 기인한 몇 가지 원인에서 찾아볼 수 있다.

2000년 전후에는 참여 정부의 시기로 광장을 개방하여 적극적으로 월드컵응원을 하면서 국민들이 어디에서든지 '참여'의 목소리를 내는 것이 가능하다는 것을 증명했던 시기이다. 서울시청광장에서의 현장뿐 아니라 인터넷 매체가 빠르게 발달하면서 시민들은 어디에서든지 자유롭게 자신의 목소리를 내는 것을 점차 자연스럽게 등장한다. 보수 성향의 정부시기에서는 신자유주의 시기로 기술의 발달은 더욱 가속화되었고, 무엇이든 경쟁과 대량생산, 대량소비의 경향이 우세하였지만, 참여 정부 시기에 만들어 놓은 광장은 이후에도 다양한 의미에서 정책에 반대하는 정치성향의 국민들이 적극 활용하는 아이러니도 발생하였다.

특히 경쟁을 중심으로 한 신자유주의적인 분위기 아래에서는 오히려 소수의 목소리를 듣지 않고, 모든 것이 자본을 최우선하게 되면서 발생

하는 사회적인 문제들이 등장한다. 사회, 경제적으로 양극화가 가속화되지만 사회의 안전망은 크게 좁혀지지 않았다. 또한 1970년대 말-1980년대에 이르는 근대화의 시기 동안에 한강을 중심으로 한 아파트 개발, 도로의 개발은 2000년대를 전후하여 중산층이라는 계층을 만들어냈으며, 강남구에 유입되는 교육 특구 정책들, 분당 등 1기 신도시 정책 등 도시 시민으로서의 삶이 정책의 중심이 된다. 이후의 시기에서는 기존의 정책들이 지속적으로 확장되거나 변주하는 범위에 이르렀지만 몇몇 재난과 사건들은 사회의 분위기를 전환시키는 역할을 하였다.

1990년대에 삼풍백화점이 무너지는 사건이나 성수대교가 무너지는 사건들이 근대화의 과정에서 등장했던 사건이라면, 2003년에 대구지하철 참사, 2014년의 세월호 사건 등은 빠른 도시의 발달로 인한 사라진 사회 안전망과 관련된 사건들이다. 그 이후에는 사회적 사건과 범죄의 이면이 디지털 기술의 발달로 인하여 등장을 하게 되면서 지능화되고, 그것으로 인한 폐해가 등장한다. N번방 등의 성폭력 범죄 사건이 큰 이슈가 되었을 뿐만 아니라 그 이외의 사건들도 대부분 모바일이나 인터넷에서 이루어지는 사건들이 등장한다. 또한 강남역에서 여성이 살인되는 사건이 등장하는 등 혐오범죄가 급증함에 따라서 젠더 갈등도 매우 첨예하게 대립하는 사안이 되었다. 이전에 여성의 해방을 주장하던 '페미니즘'이라는 단어는 오히려 젠더 갈등을 유발하는 단어로 여겨지고 있다.

무엇보다도 인터넷 강국, 혹은 디지털 기술의 발전을 최우선으로 내세우는 환경 속에서 매체의 발달은 세계적으로 한국의 콘텐츠와 기술이 앞서가도록 하였는데, 유투브가 등장하여 개인방송의 시대가 열렸으며 공영방송보다는 모바일로 콘텐츠를 스트리밍하거나 케이블 방송, OTT 등으로 방송을 접하는 시기가 도래한다. 각자가 휴대폰을 소지하고, 보고 싶은 콘텐츠를 혼자서 감상하며, 인공지능이 발달하고 있는 과정에서는 모든 상황들이 개별화, 파편화되는 현상을 초래하면서 동시에 사회적인 이슈는 과대한 공동화가 진행이 되는 반대의 상황이 등장한다. 90년대 말에 확산되기 시작했던 컬러 TV의 영향이, 컴퓨터, 인터넷의 발달은 미술계에서도 매체가 확장되는 데에 영향을 끼친다.

이렇게 2000년대 이후의 한국 사회가 참여에 대한 독려, 신자유주의적인 물결, 그리고 기술의 발달, 도시화 등 빠르게 '현대적'인 부분들을 수용하면서 발전함에 따라 미술계에서도 유사한 현상들이 벌어진다. 1990년대말부터 2000년대 초반까지의 이슈가 세계화에 있었다면, 2000년대 이후에는 미술계에서 기성 세대에 끊임없이 도전하던 시기가 있었다. 또한 기술의 발달로 인하여 매체와 형식에 대해서는 지속적으로 과거의 사례들을 넘어서려는 시도들이 있었다. 2005-2008년 무렵에는 장소특정적 미술과 관련한 담론 새로운 장르의 공공미술과 관련된 이론들이 유입되면서 학계에서도 현장에서도 미술의 공공성에 대한 요구가 꾸준히 등장한다. 또한 참여적 미술에 대한 관심이 높아지면서 참여와 관계에 대해서 많은 시도를 하는 프로젝트가 등장한다. 참여의 예술은 한동안 예술계에서 큰 화두가 되었고, 공공미술의 영역은 모뉴먼트 조각에서부터 참여적인 공동체 기반의 미술까지 널리 이해되기 시작하였다.

2010년 이후 미술 현장의 변화는 빠르게 발전하는 기술로 각종 정보가 개인화되는 현상에 영향을 받은 것과 기술 발전으로 인하여 미술을 향유하는 인구가 계속해서 세분화되고 개별화되는 것이다. SNS나 지도 앱의 발달로 신생 공간의 확장이 이어졌고, 작은 공간에서의 전시, 활동, 소규뭐 워크숍, 비평 활동 등은 다양한 장소에서 벌어졌다. 퍼포먼스 아트가 정착하면서 예술가들이 적극적으로 전시장에서 토크를 하거나 다른 활동을 전시와 겸하는 활동, 그리고 공식적인 전시나 공연을 하기 전에 프로토타입(prototype) 형태로 짧게 수행하는 방식의 활동 등도 함께 늘어나기 시작하였다. 국립현대미술관이나 서울시립미술관 등 국, 공립기관의 미술관 이외에도 관객들은 작고 교통이 불편한 독립 전시 공간에서의 소규모 활동에도 적극적으로 참여를 하기 시작하였다.

을지로, 세운상가 등에도 폭발적으로 전시공간이 늘어나기 시작하였고, 합정동, 연희동, 연남동, 문래동 등 서울의 주변이라고 여겨졌던 곳들에서도 많은 전시가 열리고 있다. 관객들은 적극적으로 전시를 찾아가고 참여를 하는 과정에 끊임없이 노출되고 이를 적극적으로 수용한다.[10]

10) 사회 전반적으로 '88만원 세대론'이 등장하였는데, 미술 생태계 내에서는 2014년이 터닝포인트가 되면서 청년세대에 대한 담론이 본격적으로 시작된 해로 꼽을

개인과 개인의 대면, 작은 움직임에 대한 주목, 모바일 콘텐츠의 급증으로 인하여 개인 SNS의 활동이 오히려 다층적 의미를 생성하는 동시대의 경향은 작은 공간에서의 퍼포먼스 아트의 실험이 관객, 참여자, 협업자에게 오히려 신선하고 새롭게 다가가도록 영향을 끼쳤다.

2000년대 초반 미술계 생태계의 변화는 국립현대미술관, 사립미술관, 대안공간, 비엔날레, 미술시장, 문화재단, 레지던시 등 미술계의 제도권 기관 문화가 정착하는 단계였다면, 2010년대 초반은 이러한 각각의 프로그램들이 제도권에 안착하고 미술계 내의 힘의 이동이 지속적으로 재편되는 시기이다. 2000년대 대안공간이 막 만들어졌을 무렵 해외에서 유학파들이 귀국하여 개인전을 통해 서서히 데뷔를 하고 알려지기 시작하는 시기였다면, 2010년을 전후하여서는 영국과 프랑스, 독일 등에서 예술가들이 대거 귀국을 하는 시기이다. 뿐만 아니라 이 무렵에는 2000년대 초에 데뷔하였던 예술가들은 대부분 기성세대로 분류되고 국내파에서부터 유학파에 이르기까지 미술계의 양적 성장이 있었다. 그러다 보니 쏟아져 나오는 신진작가들의 작품을 소개하기 위하여 여러 가지 시도들이 있었고, 그것에 대해 준비하고 수용을 하는 기성세대와 도전을 하는 세대에 있어서 갈등의 상황이 촉발된다.

《공장미술제》, '미술생산자모임', 예술가의 복지, '88만원 세대' 등이 대표적인 2014년 전후의 기성세대와의 담론이며, 세대교체와 함께 예술계의 양적 성장이 예술 정책이나 예술 교육 정책에도 영향을 주기 시작한다. 상대적으로 실험성이 있으면서 기존의 미술계의 문법을 전복시키는 아이디어 위주의 작업들이 쏟아지면서 퍼포먼스 아트도 함께 양적 성장을 하였다. 특히 예술이 장르로 규정될 수 없다는 지점은 주제를 나타내기 위하여 여러 가지 매체를 사용하여 목표에 다다르게 하는 다양한

수 있다. 동시다발적으로 광주, 부산 외 지역 비엔날레가 열렸고, 여러 장소에 신생공간이 등장하면서 지형적으로 갤러리는 인사동과 삼청동, 대안공간은 홍대, 통의동이라는 인식이 공식이 깨지고 서울 전역에 전시공간이 등장한다. 영등포의 커먼센터, 시청각과 교역소, 아카이브 봄, 합정지구 등 작가와 기획자가 운영하는 자생적인 대안공간이 등장하고, 여기에 문래동 지역의 공간 사일삼, 구탁소 등, 800/400, 300/200 등이 등장했다. 이 중 커먼센터, 교역소, 800/400, 300/200 등은 현재 사라지고 현재에는 용산구로 이주한 시청각, 합정지구 등은 여전히 운영되고 있다.

지점들을 지지하는 예술의 생산 과정에 영향을 주기 시작하였고, 이는 예술 교육에서도 문제 해결을 위하여 다양한 시도를 하는 과정을 두드러지게 하였다.

예술가의 양적 성장, 퍼포먼스 아트의 양적 성장은 국가적인 정책과도 연계되어 나타났으며, 예술가들은 점차 여러 가지 제도에 의존도가 높아졌다. 레지던시가 대안공간의 역할을 대체하기도 하였고, 국가에서 운영하는 레지던시 이외에도 전국적으로 지방자치단체에서 운영하는 레지던시도 양적으로 성장하였다(문혜진, 2021). 비엔날레도 전국적으로 늘어나기 시작하여 한 도시에서 2개의 서로 다른 비엔날레가 등장하는 경우도 있다. 미술이 이벤트화되면서 기관 주도의 프로젝트도 함께 양적 성장을 하여 왔다는 것을 알 수 있다.

이 무렵에 촉발된 퍼포먼스 아트는 예술가의 행위보다는 실험적인 공연의 형식과 장르적으로 교차하는 시기를 거친다. 기성세대의 퍼포먼스 작업보다는 숙련된 공연의 협업 과정이 등장하였고, 순간적인 행위와 즉흥성에 기대는 제스처보다는 반복적 연습이 필요한 작품이 늘어났다. 또한 하나의 작업을 위한 장기간의 리서치, 독립영화를 연상시키는 영상 작업도 전시에 등장하면서 협업의 과정을 각기 다른 방식으로 매체를 다양하게 접목시키는 과정으로 연결짓는 예술가들의 행보가 다각화되었다. 비숍은 이를 '위임된 퍼포먼스'(delicated performance)라고 명명하면서 예술가가 총연출을 하고 전문가에게 퍼포먼스를 위임하고, 혹은 전체적인 작업을 상징할 수 있는 퍼포머를 초대하는 과정에 대해서 언급한 바 있다(Bishop, 2006). 한 순간에 휘발되는 퍼포먼스를 기록하기 위한 다양한 방식들이 발견되고 이는 그대로 매체, 시간, 장소에 대한 실험으로 이어졌다.

국내에서 퍼포먼스 아트는 '다원 예술'이라는 이름으로 2005년부터 본격적으로 변화가 보이기 시작하였다. 2006년 한국문화예술위원회에서는 연극, 무용 등의 장르를 기반으로 '다원예술소위원회'를 열어 2006-2008년에 걸쳐 다원 예술에 대한 토론회를 개최하였다. 예술가의 생존과 작품의 유통 문제에 대해서 다각도로 검토 후 다원 예술과 관련된 정책을

펴야 하는 의견들을 수집하였으며, 한국문화예술위원회에서는 2013년 다원 예술에 관한 연구와 전망에 대한 보고서를 펴낸다. 비주류로 인식되던 장르를 지원하여 예술의 다양성을 장려하고자 했던 다원 예술 정책은 2015년 블랙리스트 파문으로 한국문화예술위원회 지원이 중단되었다가 2021년 다시 등장하기도 하였다.

앞서 밝혔던 '소수의', '실험적인' 예술가들을 독려하기 위해 마련된 다원 예술과 관련된 보고서에서 초기에 많은 세미나와 토론을 거쳐 다원 예술에 대한 정의를 규정하고 있다. 미술뿐 아니라 연극과 무용 분야에서도 다원 예술이라는 용어가 거론되고 있기 때문에 어느 한 분야에 초점을 맞출 수가 없기 때문이다. 2005년 다원예술소위원회를 구성할 때에는 주로 연극기반의 예술가들을 초청하였지만 차차 다원 예술 분야는 여러 예술계 분야의 교집합이 되었다.

> 연극 연출가로서 연극에서 예술가의 탄생은 자신의 하고 싶은 욕망-꿈-을 실현하기 위해 연극의 엄청난 종합예술이라는 타이틀에 맞게 여러 사람들을 자신의 욕망을 위해 설득, 동의, 합의한다. 팀을 이룬 후에는 그들과 어느 시점까지 함께 가는 것은 더욱 엄청난 일이다. 후배 연출가들이 보통 몇 편의 연극을 제작, 연출하고 나서 연극을 떠나는 경우가 많다. 그 이유는 단 하나이다. 그들의 열의와 젊음을 보상해 줄 아무런 시스템과 지원이 존재하지 않기 때문이다(중략).
> 기금을 찾는다. 그래도 지금은 많이 좋아졌다. 신진예술가들에 대한 지원정책이 많이 생기고 있는 추세니 말이다. 그러나 이것도 내가 보기에는 신진들이 아니다. 이미 어느 정도 검증된 이들이 받는다. 그러니 진짜 신진들은 설 땅이 없다(박장렬, 2006).

몇 차례의 토론회 이후 정리된 다원 예술의 개념과 지원정책의 변화, 범주는 아래의 표와 같이 장르 예술을 벗어나고 새로운 예술을 의도적으로 촉진하려는 개념으로 점차 통용되기 시작한다.

[표 2] 다원 예술 개념 변화, (한국문화예술위원회, 2006)

다원 예술 개념어	
1	기성예술 관습의 대안적 개념
2	장르예술의 상대적 개념
3	새로운 예술을 의도적으로 촉진하려는 전략적 개념
4	변화에 유연하고 다양한 현상을 포괄하려는 개방적 개념

[표 3] 다원 예술 기존 지원 정책의 변화 요구 (이진아, 2008)

기존 지원정책의 변화 요구	
1	지원 영역과 범주 설정의 문제
2	장르에 대한 새로운 접근을 시도하는 예술 활동(탈장르 예술, 복합장르예술, 실험예술)
3	다양한 예술적 가치를 기반으로 하는 예술 활동 (문화다원주의, 예술활동의 공공성)
4	비상업적, 비주류적 예술활동(독립예술, 대안예술) 예술의 공공성, 문화의 다양성, 실험성의 지향

대안성, 새로운 예술, 유연성 등을 표방하는 다원 예술이라는 명칭은 실험이나 독립 등의 단어로 대변되지만, 무엇을 향유하는지 개념적으로 흔들리면서 장르의 개념으로 혼용되는 경향을 가져온다. 이 당시에 개념의 변화들을 추적해보면 예술의 탈물질화 경향에 따라 결과물에 대한 개념을 수정하고, 과정을 지원해야 하는 점, 새로운 개념의 대중예술과 독립예술, 소수자 문화운동 등 현상의 나열을 넘어선 주변부 문화, 지역운동, 사회참여의 예술실천을 수용하는 예술지원정책의 철학을 지적한다. 또한 매체의 실험, 장르의 융합과 마찬가지로 소통방식에 대한 실험에 주목을 하며, 지역 공동체, 시민사회, 수용자와 함께 만드는 작업을 추구하는 프로젝트를 지원할 것을 촉구한다(한국문화예술위원회, 2006).

언뜻 보면 대중(공공)예술과 소수자문화운동이 공존하는 지점이 상충하는 것 같지만, 2008년 무렵에 공공미술 이론이 상당히 유행하였고, 당대의 공공성이 추구하는 바가 소수 공동체를 위한 열린 가능성이었다는 것을 생각하면 다원 예술은 그 연장선상에서 실험을 넘어서 공동체를 아우르는 성격을 띠어야 한다는 당위성을 부여받은 것이다. 당시에는 다원

예술을 장르의 협력보다는 공동체 기반의 예술의 하나의 분과처럼 특별히 구분이 없이 언급하였다.[11)]

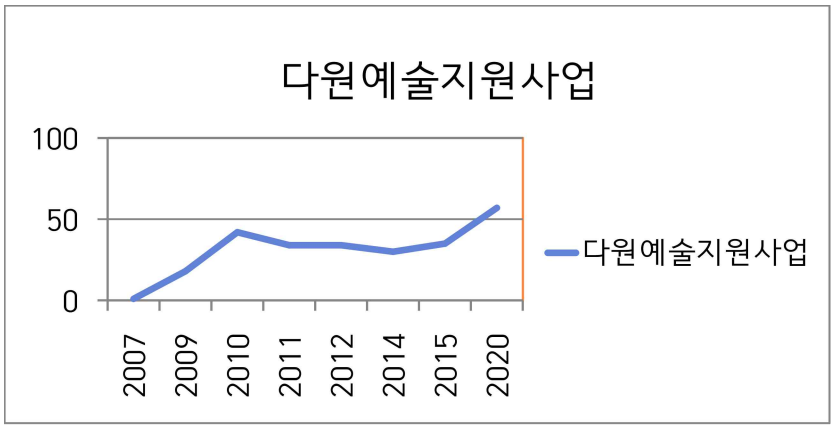
새로운 예술 정책의 일환으로 퍼포먼스 아트가 적극적으로 장려되기 시작한 것은 2004-2007년 무렵이다. 다양한 예술을 독려하기 위하여 전통적으로 장르가 확고했던 문학, 시각, 공연, 전통 문화 외에 각 문화재단에서는 다원 예술의 장르를 신설하였다. 변방에 머무르고 스스로 비주류라 규정했던 소수의 예술을 독려하기 위해 예술정책은 예술 장르 사이의 융합과 복합을 매개하는 영역으로 확장되었다. 2006년까지 다원 예술은 '기존의 장르 개념에서 포함되지 못한 채 남겨진 장르'를 지칭하는 단어에 불과하였다. 또한 미술계 내 공공미술 담론의 유행으로 공동체 기반의 미술의 다양한 양상과 퍼포먼스 담론이 분리되지 못한 채 동일한 범주 안에서 논의되었다. 그러나 정책적인 지원 아래 인천아트플랫폼, 서울문화재단 등에서 다원 예술 지원이 거듭되면서 예술가와 예술작품은 점차 새로운 국면을 맞는다. 서울문화재단에서는 2007년 '유망예술프로그램'의 실험예술 분야로 시작하여 현재까지도 꾸준히 다원 예술에 대한 지원을 진행하고 있다.

융합적 예술에 대한 관심이 높아지면서 다원 예술의 가치는 21세기를 리드할 동시대 예술의 새로운 형식으로 참조되었다. 다원 예술은 다원주의 즉 장르, 소수 공동체의 다양성을 추구하던 과정에서 점차 다학제적인(interdiscplinary arts)의 영역으로 의미가 변화하였다. 이는 각 장르에서 경계를 허무는 과정을 관찰하면서 어느 순간 장르가 혼용되고 있는데까지 영향을 끼쳤다. 다원 예술, 퍼포먼스 아트의 용어는 혼재되어 있지만, 대안공간의 역할, 새로움에 대한 촉구, 협업 과정에 대한 관심, 참여적 예술의 확장 등 여러 가지 현상들이 겹치면서 2010년 이후에 퍼포먼

11) 다원예술위원회는 2006년 5차례에 걸쳐 현장 예술인을 만나고, 2007년 5차례의 만남을 통하여 다원 예술 매개공간과 '새로운 장르의 공공예술'을 논하였으며, 2008년에는 다원 예술 현장 네트워크 현황을 확인했다. 특히 창작 주체간의 활발한 교류와 작품 쇼케이스 발표를 위해 짧은 시간 동안 다원예술매개공간운영을 촉구하였는데, 장르의 실험 외에도 사회적인 실천에 대한 요구사항이 있었다. 2022년부터는 서울문화재단에서 만든 대학로 극장 '쿼드'가 다원 예술 형식의 공연을 선보이는 장소로 등장하였다.

스 아트는 급격한 성장을 이룬다. 뿐만 아니라, 음악, 연극, 무용 예술가들이 미술 분야에서 활동을 시작하면서 장르의 교차와 융합의 현상은 더욱 가속화되었다. 공연 분야에서는 극장적 형식이 강력한 시스템에 의한 작품 발표의 장이라면 미술 전시장은 실험성을 기반으로 다양한 시도가 가능하기 때문이다.

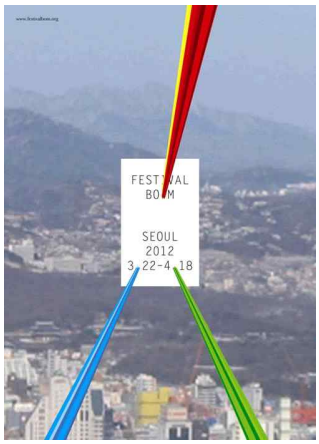
[표 4] 다원 예술지원사업 추이 (서울문화재단)



[표 4]와 같이 서울문화재단의 다원 예술 지원사업의 추이를 살펴보면 2007년 무렵 몇 건에 지나지 않았던 지원사업의 폭이 2009년 17건으로 갑작스럽게 늘어났으며, 이후 많으면 42건, 34건 등 상당히 많은 작품들이 서울문화재단을 통하여 배출되었음을 알 수 있다. 또한 일찍이 퍼포먼스/다원 예술분야에서 활동해온 홍성민, 김성희 등이 지원사업 초기부터 다량의 활동을 지원받았으며, 초기에는 공연, 연극 분야에서 국한되었던 지원이 2009년부터 시각예술가들의 선정도 늘었음을 알 수 있다. 시각예술, 연극, 무용 분야 그리고 페스티벌과 같은 전시, 공연 형식을 벗어난 형태의 작품에 지원을 하여 장르적으로 적절히 분배하려고 하였다. 이경성(연극), 태싯그룹(공연), 조형준(무용), 오민(시각,공연), 이양희(공연), 홍성민(시각), 안데스(시각), 정연두(시각), 김해주(시각)등 각기 다른 분야를 기반으로 다원 예술 장르를 통한 작품발표가 이어졌다.

이러한 현상들은 퍼포먼스 아트를 전면에 내세우면서 전략적으로 실

험성을 부추기기도 하였으며, 예술가의 공간과 생존, 예측 불가능한 예술의 영역을 확장하는 과정이 끊이지 않고 드러나는 계기가 되었다. 또한 작은 소규모 공간은 현실적으로 짧은 전시 기간, 불편하고 작은 공간 등을 이유로 전시를 비물질화시키고 이벤트처럼 퍼포먼스 아트를 소환하는 현상들을 가속화시켰다. 전시의 과정에서의 어려움은 문제 해결을 위한 예술가의 역량처럼 여겨지면서 삶과 맞닿은 공간에서의 예술 활동들이 자주 등장하게 되는 계기를 마련하였는데, 이러한 특성은 예술 교육 활동이 학교가 아닌 다양한 장소에서 일어나는 데에도 반영이 되었다.



<그림 16>《페스티벌 봄》포스터와 윌리엄 포사이스《헤테로토피아》 참여작 소개 (2012)

무엇보다도 국내에서 퍼포먼스 아트를 미술계의 중심에 서게 했던 행사는《페스티벌 봄》으로 2006년에서 2015년까지 지속되었으며 연극, 무용, 다원적인 장르와 대안적 예술공간의 활용면에서 한국 미술계에 많은 영향을 주었다.[12] 해마다 4월 무렵 약 10일 간 열렸던《페스티벌 봄》은

12) 김성희 감독이 초기에 《페스티벌 봄》을 만들고 예술감독을 하였는데, 중간에 예술감독이 바뀌면서 지금은 완전히 사라졌다. 이 당시 퍼포먼스 아트에 관심있는 신진작가를 많이 발굴하였고, 이때 《페스티벌 봄》에서 일했던 많은 예술가나 스태프들은 각자 다른 방식으로 현재 퍼포먼스 아트 분야에서 자리를 잡고 기획과 예술작업을 이어가고 있다. 실험공연 중심의《스프링 웨이브》가 《페스티벌 봄》으로 이어졌으며, 국립현대미술관에서 2017-2018 다원 예술 프로그램, 2020년 옵신(ObScene)페스티벌, 옵신 스페이스(ObScene Space)를 만들어 지속적

해외의 유명 예술가들을 초청하여 교류의 형식으로 이어졌으며, 한스 레만(Hans-Thies Lehmann)의 '포스트드라마 연극'의 개념을 차용하여 공연 안에서의 복합적인 상호작용을 하고 있는 과정을 추구하였다. 다양한 연극적 시도, 탈위계적 질서, 탈중심화, 관객과의 소통 방식 등에 대한 실험은 해외의 급진적인 공연을 관객에게 이해시키기 어렵다는 비난을 받기도 했지만 미술계, 연극계, 무용계에 걸쳐 전반적으로 영향을 끼친 장기간의 프로젝트였다고 할 수 있다.

2010년에는 아르코예술극장, 아르코미술관, 남산예술센터, 서강대학교 메리홀, 구로아트밸리, 정보소극장, 마로니에 공원, 서울월드컵경기장, 필름포럼 등에서 약 26편의 작품이 전시/공연되었고, 라이브니스, 관객의 자발성 등에 대한 체험을 유발하였다. 이러한 배경을 갖고 서현석, 임민욱 등이 작품을 발표하였고, 윌리엄 켄트리지(William Kentridge), 윌리엄 포사이스, 제롬 벨 등 국내에서 쉽게 접하기 힘든 예술가들이 초청되었다.《페스티벌 봄》을 통해서 2009년 임민욱은 <에스오에스 S.O.S>라는 작품으로 관객과 한강의 유람선을 체험적으로 만나게 되는 작품을 발표하였고, 정금형은 <일곱가지 방법>으로 정금형 작가가 홀로 기묘한 인형극을 펼쳤다. 2010년 정연두 작가는 마술과 영화, 촬영 행위를 담은 퍼포먼스 <시네매지션(Cinemagician)>을 선보였고, 이영준의 비평 퍼포먼스 <조용한 글쓰기(Silent Writing)>이 펼쳐졌다. 남화연이 실제 전쟁의 작전명을 활용한 <오퍼레이셔널 플레이(Operational Play)를 선보이고, 차지량이 2015년 <멈출 수 있는 미래의 환영> 작품을 선보였다. 19금 릴레이 퍼포먼스를 기획한 홍성민 작가도 때로는 페스티벌 봄에서 퍼포먼스로 참여하여 기획자와 퍼포먼스 아티스트로서의 역할을 동시에 수행하였다.

이러한 관심도에 따라서 2014년 이후 퍼포먼스 아트가 폭발적으로 성장기를 맞이하는데, 해외의 주요 퍼포먼스 관련 비엔날레에 대한 특집이 다루어지기도 하고, 광주 비엔날레 등 주요 미술행사에 퍼포먼스 아트 작업이 전면에 배치되기도 하였다. 2016년 국립현대미술관에서 다원 예

으로 탈장르의 예술을 기획하고 발표하는 장이 이어졌다.

술프로젝트 《국립현대미술관x국립현대무용단: 예기치 않은》이 등장하면서 고재욱, 안데스, 이태원, 옥정호, 조형준, 김숙현&조혜정&김성현, 진달래&박우혁, 황수현, 김뉘연&전용완, 김보라&김재덕, 이재영, 태이, 김정선&마티아스 등 13팀이 시각예술가와 안무가, 무용수의 협업을 중심으로 전시를 하기에 이른다.

<그림 17> 국립현대미술관《예기치 않은》참여작,
옥정호의 <미술관 무지개>, <훌륭한 정신> (2016)

이 전시는 각기 다른 장르의 예술가들이 협업을 하는 과정이 다른 장르를 알아가는 배움의 과정이자, 대화를 통한 교류의 순간이 중요하다는 것을 알려주는 계기가 되었다. 이때에 미술과 무용이 결합하여 이루었던 팀 프로젝트의 형식은 한동안 미술계에서 주요한 모델이 되었다.

《19금 릴레이 퍼포먼스》,《페스티벌 봄》, '퍼폼(www.performplace.org)' 등 2000년대 중반 이후 장르적으로 한국미술계에 자리잡기 시작한 퍼포먼스 아트는 예술과 관련된 다른 분야에까지 막대하게 영향력을 끼치며 예술 정책, 예술 교육 분야에도 변화를 일으키고 있다. 예술의 장르에 성역이 없다는 것이 점차 증명이 되었고, 퍼포먼스 아트를 통한 통합적인 예술 가치를 실현하는 데 여러 가지 실천적인 방법이 종종 소개되고 있다. 예술가들의 공동체에 대한 실험과 관객의 역할이 부각되면서 퍼포먼스 아트를 활용한 교육 프로그램도 함께 연관되어 변화하고 있다. 다음 장에서는 통합예술교육적 실천에 대한 정의를 통해서 퍼포먼스 아트와의 상관 관계를 밝히고 교육 분야에서는 어떻게 영향을 주고 받고 있는지 살펴보고자 한다.

2) 퍼포먼스 아트와 통합예술교육의 연관성

동시대미술의 흐름 속에서 보여주는 퍼포먼스 아트의 가시적인 변화는 지속적으로 관객 역할의 중요성이 더해지고, 전시의 열린 형식을 통하여 관객의 참여에 능동성이 강화되는 과정이 등장하고 있다는 점이다. 전시장의 열린 구조, 작품과 관객의 대면적 상황이 확대되는 점은 퍼포먼스 아트가 꾸준히 장르의 혼용과 개입이 수용되는 것과 연관된다. 현장에서의 즉흥적이고 우연적인 요소가 강한 퍼포먼스 아트는 미술 교육의 경향과 정책에도 영향을 주었다. 예술가들이 예술 강사로 활동을 하면서 자신의 작업 현장과 유사하게 교육 현장을 이끌었던 과정도 있었고, 미술계 제도적으로 다원과 융합, 참여의 과정이 강조되었던 한국의 현장도 영향을 끼쳤다.

앞서 살펴보았듯 2005년 이후 '다원 예술'이라는 명목 아래 실험적인 예술 현장이 독려되는 상황에서 가장 주목하여 볼 수 있는 현상은 시각예술, 무용, 연극 등의 장르의 협업이 우선시 되었다. 초기에 단지 여러 장르의 예술가들이 하나의 작업을 함께 완성하는 것에 불과했던 장르 간의 협업은 콜렉티브의 활동, 공연 기반의 예술가가 시각예술 장르로 전환하거나, 혹은 시각예술 전시공간을 활용하여 공연을 발표하는 등 여러 가지 방법으로 발전하고 있다. 2016년 국립현대미술관에서 국립현대무용단과 협력하여 만들었던《예기치 않은》전시에서 현대미술작가와 현대무용가를 매칭하여 협업을 하도록 하면서 이러한 경향성이 적극적으로 실험되었다. 현재에는 극장이나 공간에 대한 질문, 온라인 영역과 오프라인 영역, 사진과 영상 제작 등 여러 가지 작품을 만들어가는데 등장하는 다양한 질문들이 제기되고 해결해 가면서 여러 퍼포먼스 아트의 형식들이 공존하고 있다.

2005년을 전후한 기간에는 한국의 동시대 미술에 공공미술 담론이 등장하던 시기이다. 이 시기에는 공공미술에 대한 관심을 조각에서부터 공동체로 확장하며, 장소에 대한 해석을 중요하게 여기는 과정에 미술계의 이목이 집중되었다. 공동체와 함께 프로젝트를 하는 과정이 다양한 형식

으로 소개되었으며, 단순히 벽화를 그리는 것에서부터 참여를 유도하는 통합적 과정이 발전적으로 이루어졌다. 지역에서도 이러한 경향들이 두드러지게 나타났는데, 예를 들어 안양에서는 보충대리공간 스톤앤워터가 석수시장 안에 들어오면서 대안적 예술로서의 공공미술은 예술로 지역을 보듬으면서 새로운 시도를 할 수 있는 계기를 마련해주었다. 국내에서는 주로 공동체 기반의 예술을 실천하던 몇몇의 그룹에서 일시적인 공동체를 만드는 것을 전시장에서 가능하도록 한 사례들이 있다. 2004년 스톤앤워터에서는《2004 안양천 프로젝트-Flow》라는 프로그램으로 안양천을 따라 작품과 지역 공동체와의 협업이 중심이 된 전시를 9월 한달간 진행하였으며, 이후에 약 10년 가까이 스톤앤워터는 안양 예술의 중심이 되는 역할을 하였다. 대안공간의 공공적 역할과 함께 지역과 연계한 예술의 측면에서도 양적, 질적으로 성장하면서 다른 도시에 좋은 모델이 되었다.

경기도에서는 경기문화재단을 통하여 파주, DMZ 등 사회적 담론이 있는 곳에서 진행하는 예술적 실험을 적극적으로 후원하기도 했다. 경기문화재단에서는《커뮤니티 아트-열개의 이웃》이라는 프로젝트로 2006년 예술가의 작업실을 방문하는 프로그램에서부터 지역주민과 함께하는 공공일기 프로그램, 심리지도를 그리는 프로그램 등을 선보였고, 한동안 커뮤니티 아트는 기관 주도의 예술로서 하나의 장르처럼 여겨졌다. 권미원의 『장소 특정적 예술(One Place After Another)』(2013)이 이론서로 번역되면서 이러한 현상은 더욱 힘을 얻었고, 레이시의 『새로운 장르 공공미술: 지형그리기(New genre public art: Mapping the Terrain)』도 국내에서 많이 통용되는 이론으로 뒷받침 되면서 공동체 기반의 예술이 새로운 형식의 출발점으로 인식되었다(Lacy, 1995/2010).

공공미술의 영역은 마을미술프로젝트, 서울 공공디자인 프로젝트 등 다양한 지역에서 여전히 진행 중에 있으며, 지역 비엔날레도 일종의 공공미술 프로젝트와 유사한 형식으로 진행되기도 하였다. 예를 들면 광주비엔날레는 광주시립미술관이나 비엔날레관 이외에도 대인시장에서 프로젝트 형식으로 작업이 소개된다든지, 국군병원 등 오랜 기간 아무도 접

근하지 않았던 공간에서 전시가 이루어져오고 있는 점 등이 그러하다. 금강자연비엔날레, 태화강국제설치 미술제 등이 열리면서 공공조각의 형식을 띠거나 자연적으로 발생한 장소의 특성을 활용한 예술 작업들이 등장하기도 한다.

이외에도 한때 시장에서 이루어지는 프로젝트가 성행하였다. 안양의 스톤앤워터가 석수시장에 자리잡았던 것에 이어서 윤현옥 작가가 기획하였던 《통인시장 프로젝트》와 같이 시장 상인들과의 협업을 통한 프로젝트가 활발하게 소개되던 시기가 있었다. 전통시장이 무너져 내리던 시기에 비어 있는 점포를 활용하여 예술가가 입주하여 작업실로 이용하고 자연스럽게 시장 상인들과 소통하면서 청소 프로젝트, 합창 프로젝트, 도시락 프로젝트 등 시장을 활성화시키면서 단합할 수 있는 프로그램들이 지속적으로 개발되었다. 또한 안양천 프로젝트와 같이 홍제천 등 도심을 따라 만들어진 천을 가로지르며 실험적인 조각과 퍼포먼스가 발표되기도 하였다. 무엇이든 전시장이 될 수 있다는 아이디어가 공유되면서 전시와 퍼포먼스는 재개발을 앞둔 아파트, 옥상, 지하실 등 공간을 가리지 않고 이루어졌다.

김가람의 사회적 대화가 담긴 <아젠다 헤어 살롱>(2015~), 옥인 콜렉티브의 <아트 스펙트랄>(2016)처럼 자연스럽게 관객의 참여를 유도하는 퍼포먼스도 미술관에서 소개되었다. 김가람 작가가 미용 자격증을 따고 관객의 머리를 깎아주면서 대화가 이루어지는 <아젠다 헤어 살롱>는 그 당시 담론이 되고 있는 사회적 이슈들이 미용실로 변신한 전시장에서 이루어졌다. 리움의 전시장 1층을 널찍한 마루로 선보인 옥인 콜렉티브 틔 <아트 스펙트랄>에서는 관람객이 언제든지 올라가서 쉬거나 다른 일을 할 수 있도록 하였다. 옥인 라디오, 관객과의 기체조 등 옥인 콜렉티브는 관객과의 소통을 기반으로 한 여러 프로젝트를 선보였다.

이외에도 '노네임노샵', '문화로 놀이짱' 등의 콜렉티브 중심의 팀이 등장하여 프로젝트를 진행하는 과정에 있어 관계성은 팀의 내부에서부터 공동체를 접촉하는 일과 프로젝트를 진행하는 전반에 걸쳐 발생하였다. 프로젝트 특성상 지역과 특수한 공동체 등 대면의 시간을 갖고 일정 기

간 동안에 관계를 맺고 그것이 작품으로까지 이어지는 데에는 한 명의 예술가가 모든 과정을 진행하기가 어렵고, 아이디어의 공유나 프로젝트의 정리, 구술과 인터뷰 내용에 대한 기록 등 여러 가지 활동이 두 명 이상의 콜렉티브 활동이어야 가능하여 자연스럽게 여러 예술가, 기획자 콜렉티브가 등장한다. 미술계에 진입하는 과정에서 정보를 공유하고 연대를 해야 하는 실질적인 이유에서부터 프로젝트를 진행하는 과정에서 장, 단점을 보완하면서 공동으로 이어나가야 하는 부분이 있기에 이러한 현상들은 여전히 미술계 곳곳에서 일어난다.

동시대 미술의 현장을 보여주면서 '88만원 세대' 그리고 콜렉티브의 영역까지 당시의 예민한 감각들을 모두 아우르는 프로젝트는 차지량 작가의 <난민>(2014~)프로젝트를 들 수 있다. 차지량은 여의도의 빌딩을 습격한 <일시적 기업>(2011)이나 주거 문제를 고민한 <뉴홈>(2012) 등을 먼저 기획했는데, 가족과 오랜 기간 떨어져 지냈고, 정착이 힘들며, 세대적으로도 혜택받지 못한 구성원으로 지낸 자전적인 스토리에서 시작한 그의 작업은 태생부터 사회에 정착하기 힘든 당시 세대들에게 큰 반향을 일으켰다. 차지량은 이러한 세대를 '난민'이라고 규정하고 한강에서 거대한 배를 빌려 작은 배와 함께 이원생중계 형식을 띤 거대한 퍼포먼스를 벌인다.

<그림 18> 차지량의 <멈출 수 없는 미래의 환영>(2014)

퍼포먼스에 참여하는 관객들마저 난민으로 등록을 하면서 가상의 난민 신청자들은 울고 웃으며 작품의 당사자가 되었다. 2014년에 등장했던 이 작업에서 난민은 '체념이 극단에 이른 2024년'에 몰입하는 설정이었

다. 관객들은 서로 난민을 신청한 이유를 밝히고 대표를 뽑기도 하며 이 프로젝트에 참여하였고, 한 사람씩 나와서 여러 가지 발언을 이어갔다. 취업난, 외모 고민 등등으로 이루어진 난민 발표회를 지나 동료 작가들도 각각 가상의 시나리오로 이 프로젝트에 참여하면서 일시적인 콜렉티브를 이루었다.

이렇듯 관계와 참여에 대한 고민에서 시작한 예술가들의 작품이 지속적으로 등장하는 가운데, 퍼포먼스 아트가 활용되는 범위는 점차 다각화되었다. 윤현옥의 시장 프로젝트에서는 도시에 대한 불평을 모아 가요를 개사하여 '불평합창단'을 조직하여 오고가는 대화와 시장 상인들의 공연이 퍼포먼스라면, 차지량의 작업에서는 낭독, 연기, 생중계 등의 복합적인 구조 안에서 발생하였으며, 신체성을 드러내거나 커뮤니티를 아우르는 몸짓으로 활용되었다. 정금형의 작업에서는 약 1-2시간에 걸친 장시간의 실험적 공연이 되기도 하였다. 광범위하게 해석될 수 있는 퍼포먼스 아트의 실현 과정에서 변하지 않는 요소는 장소와 일시적 공동체를 형성하는 구성원에 대한 이해가 있어야 한다는 것, 그리고 진행 과정에서 주어진 상황은 매우 시시각각 즉흥적으로 변화할 가능성이 있다는 것이다. 무엇보다도 공동체 중심의 퍼포먼스 아트에서는 사람과 사람이 대면을 하면서 협업이 우선시 된다.

협업의 과정이 중요한 요소가 되면서 퍼포먼스가 이루어지는 현장은 우선 각 참여자의 현재 상태를 점검하고, 서로의 습관을 이해하는 과정을 거친다. 본격적으로 협업을 하기에 앞서 각 구성원의 가능성이나 역할을 발견하게 되는 것이다. 그리고 협업이 이루어지면서 과정에 대한 점검과 각각의 일정에서 중요한 요소와 그렇지 않은 요소들에 대한 재점검이 이루어지면서 퍼포먼스가 이루어질 때쯤 많은 요소들이 합의에 이르게 된다. 퍼포먼스 아트를 만들어가는 예술가가 리더가 되어 먼저 필요한 요소들을 가르쳐 주기도 하고, 참여자들의 특성에 따라 새롭게 무언가를 배우고 추가하는 자리가 이어진다. 협업의 과정은 미술 현장에서는 공동의 협업 방법이 주요한 프로젝트의 방법론이라는 점에서 교육현장에서 교수자와 학습자가 서로가 가르치고 배우는 현장과도 공통점을

갖는다.

이렇게 퍼포먼스 아트를 구축하는데 중요한 요소인 협업의 과정은 순환적으로 '점검-가르침-배움-재점검'의 과정이 반복되면서 하나의 작업을 완성된다. 퍼포먼스 아트를 수행하는 과정에서 교수자와 학습자의 역할이 불분명하고 대화적 실천의 중요성이 강조되는 지점은 예술가와 관객의 관계를 '일시적인 접촉자'에서 '커뮤니티의 형성'까지 확장한다. 또한 이때 형성되는 커뮤니티에는 사회, 문화적 관습이 적용되어 서로의 관습을 탐구하고 그것을 전복시키거나 공동으로 향유하는 과정이 포함된다. 참여자는 새로운 공간, 새로운 목표와 사람들을 만나 협업을 하면서 협동심의 향상이 가능하고 현대미술 개념에 대한 이해도가 높아진다. 퍼포먼스 아트는 간단하게 한 자리에서 서로를 환기하는 놀이식의 워크숍에서부터 장기간의 지역적 탐구가 포함된 프로젝트의 방식까지 여러 가지 형식으로 교육적 활용이 된다. 새로운 장르의 공공미술을 주장했던 수잔 레이시는 변화하는 관객의 참여도를 다음과 같은 범주로 나타냈다.

[표 5] 관객의 층위(Lacy, 1995)

레이시에 의하면 관객이 프로젝트에 깊이 관여할수록 협력과 책임성이 강해진다는 것이다. 퍼포먼스 아트는 무대나 전시장에서 현존하는 관객을 잠시의 참여자로 초대하기도 하지만, 제작 과정에서 일시적 커뮤니티가 꾸준히 참여하면서 위와 같이 공동의 협력 관계에까지 다양한 참여적 층위를 발견하게 한다(Lacy,1995/2010). 그것을 교육 현장에 적용시켜 보면 예술가의 아이디어와 목표를 실천하는 학습자로 관객이 참여를 하

면서 점차 함께 아이디어를 발전시키는 공동창작자가 된다는 것이다. 이 과정에서 학습자는 순간순간 변화하는 많은 문제점들을 스스로 해결하고 제시할 수 있는 역량을 키우고, 예술가 역시 현장에서 일어날 수 있는 일들을 습득하면서 자신만의 현장에서의 규칙들을 구축하게 된다.

관객으로부터의 새로운 배움 이외에도 때에 따라 예술가는 전문가와의 협업을 하거나 예술가가 장르를 전환한 경우에는 배움의 과정이 더욱 길게 소요되기도 한다. 장르별로 주로 사용하는 언어나 태도가 다르기 때문에 이 과정은 좀더 지난하게 이루어지기도 한다. 예를 들어 정금형 작가는 운동기구, 인형 등을 마치 상대배우처럼 이용하기 때문에 장시간에 걸쳐 굴착기 자격증, 헬스 트레이너 자격증 등을 준비하면서 각각의 기구들의 특성을 연구한다. 오민 작가는 음악 전공자이면서 시각예술 분야에서 활동하기 때문에 퍼포먼스 아트의 속성과 시간적인 재료, 안무와 협업의 과정에 대해서 오랜 시간 질문하였다. 오민은 이러한 질문에 대한 답을 전시를 할 때마다 별도의 기록으로 남겨두어 함께 책을 출판하면서 유사한 경험을 한 예술가들이나 비평가들과 대담을 이어가고 있다.

또한 시각예술가, 무용가, 사운드아티스트, 작곡가가 협업을 하면서 이러한 배움의 과정은 더욱 오랜 기간 의견을 교환하는 시간으로 변모한다. 최근 시각 예술가와 무용가와의 협업이 이어지면서 관객의 참여보다 전문가와의 협업이 더욱 긴밀하게 이어지기도 한다. 여기에서 무용가들이 주로 사용하던 '스코어'가 시각예술 분야에서도 공동으로 응용이 되기도 하는데, 무보, 악보와 유사한 뜻으로 쓰이던 스코어는 관객의 참여를 유도하는 가이드와 작가에게 퍼포먼스의 전체를 조망하는 시각적 악보의 뜻으로 각기 사용된다. 즉, 카프로우가 주로 해프닝을 선보이거나 노울즈가 관객 참여를 하기 위해서 만들었던 스코어는 관객들의 다음 행동을 유도하기 위한 몇 개의 중심적인 규칙으로 사용되었다. 국내에서 예술가들이 주로 사용하는 스코어의 뜻은 내부적으로 각각 다른 전문가들이 길을 잃지 않고 마지막까지 작품을 완성하기 위해 만들거나 예술가에게 영감을 주는 많은 소재들을 종합적으로 정리해 놓은 선제적인 기록이기도 하다.

이처럼 예술 현장에서의 즉흥성과 변화 가능성, 열린 형식이 가져오는 현장의 특성은 예술 교육 현장에도 영향을 주어 많은 예술 활동이 참여적이고, 몇몇 개의 규칙에 의해 작동하는 예측 불가능한 현장이 되도록 하고 있다. 예측이 어렵다는 점은 그만큼 창의적으로 작품이 발전하여 갈 수 있다는 속성이기도 하다. 하나의 현장에서 많은 사람들이 등장하고 사라지기 때문에 이 현장은 필연적으로 통합예술적인 활동으로 이어진다. 다음 장에서는 이러한 방식들이 실제로 예술 교육 현장에서는 어떻게 변화하여왔는지 짚어 보도록 한다.

2. 통합예술교육의 의미와 전개

1) 통합예술교육의 정의

통합예술교육은 예술교육에서 장르와 개인의 기량을 중시하는 교육에서 누구와 어떻게 활동에 참여할 것인지 초점을 두면서 시작되었다. 예술을 표현하는 데 있어 개인의 천재성 이외에도 개인의 환경, 지역사회, 여건, 여러 가지 경험적인 요소들이 입체적으로 영향을 끼친다는 데에서 새로운 방법을 모색하는 시도이다. 교육의 목표이면서 동시에 방법이기도 한 통합예술교육은 개인의 주도적인 역할을 기반으로 일상 속의 실천과 활동을 통해 인간 성장의 동력을 개발하는 데에 목표를 둔다. 장르별 예술 언어와 문화적 문해력 간의 연계성을 토대로 통합적인 주제와 방법을 개발한다. 이를 통해 학습자를 확장하고, 지역 내의 문화를 연계하며, 사회적 통합을 지향하는 데 물리적인 결합이 아닌 다양한 요소 간의 화학적 결합을 가능하게 한다. 무엇보다도 예술 활동의 창작에 참여자의 자발적인 참여를 유도하여 문화 예술 향유의 삶을 향하는 배움과 관련된 활동들이 주목받는다(백령, 2015).

통합예술교육은 각기 다른 주제들을 예술 기반의 전략들을 통해서 배워가는 과정으로 가르치고 배우는 방법론이다. 통합예술교육은 연계성,

포괄성, 그리고 규칙을 횡단하는 관계로 규정이 되고, 예술과 비예술 등의 통합의 시도에서 '예술을 통한 배움'을 강조한다. 많은 예술 형식과 예술을 통한 배움에서부터 예술과 함께 배우는 과정, 예술을 만들어가는 과정, 그리고 그것을 평가하는 과정에 이르기까지 이 방법론 안에서는 모두 중요하다. 또한 이 과정에서 예술이 과연 무엇인지를 잘 전달하는 것도 중요한 부분이다(Goldberg, 2017). 한편 통합예술교육은 주제를 먼저 정하고 그에 따라 표현하는 방법론과 매체를 결정하여 가는 동시대 예술의 규칙을 따르면서 교육학에서 요구하는 삶과 예술의 경계를 허무는 과정에 주목한다. 참여자들은 문제 해결을 위해 각 예술 장르에 대해서 높은 수준의 이해도가 필요하고, 사회를 바꾸기 위한 준비의 단계로, 교육적 맥락안에서 다양한 방법론을 접할 수 있다(Anderson, Carter and Lowe, 1999). 참여자가 주제를 이해하기 위해서 다양한 시도를 하게 된다면 그 프로젝트는 점차 더 깊게 주요한 쟁점들에 다가서는 것이다. 하나의 프로젝트를 위해 다학제적이고, 비판적 사고 과정에 접근하는 것은 다양한 방법론의 경험을 더욱 강화하는 것이라 할 수 있다(Eisner 1976, 2002).

통합예술교육은 구성주의 교육의 영향을 받는다고 할 수 있는데, 그것은 구성주의가 학습자의 자기 회복력과 학습자 스스로의 의식적인 행동을 통해서 지식을 재구성하는 것을 주장하기 때문이다(Wilson, 2016; Confrey, 1990 재인용). 전통적으로 교육학에서 강조하여 온 일상과의 경계에 대한 이론을 정립하였던 듀이를 비롯하여, 피아제, 비고츠키, 가드너, 콜 등의 구성주의 이론가들은 더욱 심도 있는 지식을 얻어내기 위하여 기초적인 역량을 발달시키는 것을 주장하였다. 다양한 활동에 노출되는 것이 인지적 활동에 도움이 되고, 어려운 상황에 도달하는 것이 결과적으로는 배움을 남긴다는 것이다(Cheery, Godwin & Stapals, 1989). 퍼포먼스 아트는 시작하는 순간부터 시간, 공간, 구성원등의 여러 가지 상황을 고려하면서 문제 해결을 하는 과정에 노출이 되는데, 그것은 미술 영역이나 교육 현장을 구분하지 않고 발생하는 배움의 과정이다.

통합예술교육은 특히 국내에서는 2005년 이후 교육계에서도 여러 가

지 다른 형식으로 전반적으로 강조가 되어 왔는데, 정부 부처 내에서도 다학제적인 교류가 이루어졌으며, 인간의 고유한 가치와 성장을 위해서는 한 장르만이 국한한 교육이 아닌 일상적 실천을 위해 필요한 다양한 예술장르의 배움이 훨씬 더 효과적이라는 것이 나타났기 때문이기도 하다. 또한 여러 지역 사회의 인적, 물리적 자원을 발굴하여 학교 안으로 끌어들이는 것이 학습자가 처해 있는 사회적인 환경을 반영할 수 있는 방법이기도 하다.

통합예술교육의 효과는 무엇보다도 학습자의 스스로에 대한 심도 있는 발견과 자신의 몸을 쓰면서 성찰하고, 질문하며, 의미를 만들고, 자신의 삶과 연계할 수 있는 예술경험이 가능하다는 점이 가장 크다. 결국 예술 감상을 눈으로 혹은 감정적으로 하는 소극적인 감상이 아니라 온몸으로 작품을 체험하는 예술 경험적인 차원의 감상이 주가 된다고 할 수 있다. 그것은 학습자에게 일종의 깨달음을 주는 과정으로 스스로에 대해서도 새롭게 발견하는 순간을 가져온다. 또한 여러 가지 장르를 접하면서 각 장르에 대한 이해도를 높이게 되는데, 학습자가 새로운 창작 방법을 터득하고 발견할 수 있는 가능성을 발견하게 된다. 표현의 수행과 발견은 이 과정에서 순환적으로 끊임없이 일어난다. 또한 음악, 미술, 체육 등의 한 장르에 국한된 것이 아니라 여러 다른 교과와도 교류하면서 학교 활동의 다양성이 증진된다(백령, 2015).

통합예술교육의 사회적 효과는 접촉과 경험 공유를 통한 사회 통합의 의미가 가장 크다. 사회의 구성원의 기준이 되는 젠더, 연령, 가족, 교육수준, 질병, 장애 등은 객관적인 구분으로 여겨지기도 하지만 실질적으로 사회, 문화의 변화 과정을 제대로 반영하기는 어렵다. 여러 연령대에 걸쳐서 경험되고 축적되어온 사회적 자원들은 예술 교육에서 충분히 활용될 수 있다. 통합예술교육을 통해서 현재의 삶과 미래를 연계하는 새로운 의미와 가치를 발견할 수 있는 것이다(백령, 2015). 그것은 교육의 효과를 단지 학교 교육 안에서만 고려하는 것이 아니라 삶 속에서 평생에 걸쳐 이루어지는 것으로 여기기 때문에 새로운 의미를 지속적으로 발굴할 수 있는 것이기도 하다. 이러한 직접적인 접촉에 의한 만남은 세계시

민주의적인 접근, 장애와 비장애에 대한 접근, 크고 작은 특수 공동체를 접하는 접근, 지역 사회를 해석하고 흡수하는 과정으로 확장되는데, 최근 지역에 따라 다문화가정이 폭발적으로 늘었다든지, 학령인구가 현저히 줄었다든지 하는 사회 현상을 예술 교육 방법에 적용시킬 수 있다.

이러한 통합예술교육은 넓게는 미술과 지역 사회의 관계나 혹은 사회 재건주의적인 입장, 세계 시민 교육의 일환으로 먼저 연구되었다(김형숙, 2009). 1990년대 후반에는 지방자치가 발전하게 되면서 지역의 특수성을 문화예술교육에 반영하는 방안이 추진되었는데, 한국 미술계에서 1990년대 후반 광주비엔날레 등이 막 시작되었다는 점을 고려하면 문화예술계의 기류는 유사하게 진행이 되었다고 볼 수 있다. 또한 입시 위주의 교육 정책에서 문화/예술 분야는 교육과정에서 부실하게 운영되고 있기는 하지만 반대급부로 주5일제와 함께 2010년 이후에는 중학생을 대상으로 자유학기제, 자유학년제 등이 진행되고 있기 때문에 학생들의 문화, 예술적 감수성을 어떻게 효과적으로 자극할 것인지에 대한 연구도 함께 진행이 되었다.

또한 과거의 지역 사회와 관련한 미술 교육은 주로 마을 개발이나 도시 운동, 시민 권리 운동 등과 연관되어 있으나 오늘날에는 듀이의 철학을 이어 받는 삶과 연계된 예술 활동으로 강조되고 있다. 그것은 인간이 새로운 세계를 만나면서 얻어지는 지식을 통한 교육으로 귀결되는데, 경험을 통해서 지속적으로 앎을 재구성하는 과정이 교육이라고 보기 때문이다. 주어진 조건을 활용한 문제 해결 능력에 대한 중요성이 강조되면서 그것을 지역 사회와 연관시켜 해석하여 볼 수 있고, 교육은 삶이 맞닿는 어느 장소에서나 이루어지는 것이라 할 수 있다(Dewey, 1934). 여기에서 지역은 단지 물리적인 한계점에 따라 다른 것을 의미하는 것을 넘어 공동의 목표와 목적을 갖춘 여러 가지 상황을 포함한다. 사회적으로 사고의 감정을 나누고 공유하며 능동적인 습관과 민주적인 생활 양식의 과정을 습득하는 것이 지역사회와 연관된 교육의 특징이다(Dewey, 1934; 김형숙, 2009). 방법적으로는 학교 교육 이외에 여러 가지 형식의 예술교육을 말할 수 있는데, 국내에서는 주로 커뮤니티 아트 프로젝트를

통해서 등장하거나 미술관 프로그램, 아르떼(한국문화예술교육진흥원)의 프로젝트를 통해서 등장하였다.

전통적인 교육학 이론에서는 이를 크게 개인의 차원과 사회의 차원으로 구분지어 볼 수 있다. 구성주의 이론이 개인의 차원에서 인지의 발달, 사회성 발달, 다중 지성, 실험적인 배움의 이론 등으로 문제 해결을 위한 핵심적인 역량을 통합예술교육의 특성에 두고 있다면, 사회적 차원에서는 지역 사회와의 연계의 지점에서 관련이 있다. 지식을 습득하는 과정에 있어 주어진 과제를 창의적으로 해결하고 실천적인 과정을 중요하게 여기는 것이 구성주의의 관점이다. 배움의 과정을 교실의 환경을 바꾸는 부분에서부터 실천하다보면, 문제 해결의 방법이 지역 사회와의 연계로 영역이 넓어지고, 사회적 소통이 실험성에 기여하면서 예술과 개인의 삶은 비로소 만나게 된다.

지역 사회의 연관된 프로그램이 주로 사회재건주의(social reconstruction)의 관점에서 이루어졌는데, 그 내용은 주제와 내용의 통합이 지역 사회의 경제적, 문화적 차이의 경계를 넘어 발전적으로 이루어질 수 있다는 것이다(Ulbricht, 2005; 김형숙, 2009). 소수의 엘리트를 위한 미술을 부정하고 일상생활에서 이슈를 발견해야 한다는 입장의 사회 재건주의적 관점은 주제의 통합과 함께 교육적인 방법의 통합도 함께 강조하였다. 지역 사회는 학교의 범주를 초월하여 실질적인 행동이 이루어지는 일상 공간의 활용을 추구하였다(Efland, 1990). 이러한 내용은 공공미술 프로젝트에서 인종에 대한 이슈를 다룬다든지, 트라우마로 남은 상처를 극복하는 등의 치유적 예술교육 프로젝트에 고르게 활용되었다.

이렇게 경험 중심의 통합예술교육은 지향점에 따라 8개의 특성인 활동 중심, 과정 중심, 학습자의 자발적 참여 등으로 정리해 보고자 한다.

[표 6] 통합예술교육의 8가지 특징 (백령, 2015)

특징	설명
활동 중심의 교육	'직접적인' 경험의 중요성, 몸의 감각을 깨우고, 체험을 통하여 학습하고 이해하기, 다양한 예술 언어로 창작하고 표현하기
과정 중심의 교육	학습자의 관점에서 배우고 학습하는 '방식'에 초점. 자신만의 생각과 경험으로 만들고 표현하기, 자신만의 방식으로 의미와 가치 찾기, 성찰하기
탐구 기반의 교육	질문 찾기와 의문 갖기, 고정관념을 버리고 다른 모습을 찾기, 정답보다는 숨겨진 가능성과 잠재력 찾기, 다양한 예술 언어 감각 깨우기, 자발성 유도하기
협동의 교육	학습자의 공동의 과제를 긍정적 상호 의존 관계에서 수행하도록 독려
프로젝트 기반의 교육	학생들의 문제 해결 능력을 키우고 여러 사람이 함께 해결하는 다양한 예술 역량 기반의 교육과정
학제적, 융합적, 통합적 교육	다양한 장르가 서로 연결되고, 융합되고, 통합될 때의 시너지 효과를 강조. 학습자의 다양한 개성과 소질을 창의적으로 발휘할 수 있음
학습자의 자발적 참여를 유도하는 교육	학습자가 스스로 참여를 해야 가능한 구조, 협동적 활동이 자연스럽게 이루어지고 토의와 토론으로 대안을 모색
자원 관리와 네트워킹을 강조하는 교육	지역의 유무형 자원을 활용, 지역의 자원이 제대로 관리가 되고 전문 예술가들과의 네트워킹이 중요

위의 내용에 의하면 통합예술교육은 결과보다는 과정을 중요시하고 함께 하는 과정에서 몸으로 표현하고 다양한 예술 언어를 배우며, 학습자의 자발적인 참여를 중요시한다. 이러한 관점은 퍼포먼스 아트의 열린 형식과도 유사점을 띤다. 퍼포먼스 아트를 감상하거나 공동 창작하는 과정에서 중요한 것은 참여자의 자발성이며, 작업이 이루어지는 과정에서 배우고 발견할 수 있는 것은 참여자가 속해 있는 물리적, 사회적 환경 조건을 다시 살펴보고 예술 안으로 끌어들일 수 있는 방법을 모색하는

일이기 때문이다.

이러한 통합예술교육은 국내에서는 2005년부터 구체적으로 교육과정 안에서 논의되기 시작하였다. 문화예술교육에 관한 제도와 법령이 정비되면서 서울문화재단, 아르떼 등의 문화예술기관을 통해서 장르의 통섭이나 해외 유수의 프로젝트를 분석하여 연구하는 프로그램들이 본격적으로 등장하기 시작했다. 특히 케네디 아트센터 (The John F. Kennedy Center)는 1990년대 후반부터 대표적으로 통합예술교육 프로그램을 운영해 온 곳으로 이에 대한 연구가 많이 진행되었다. 케네디 아트센터에서는 예술 형식과 다른 교과 영역을 연결하는 추구했기 때문에 예술기관과 학교 예술교육 프로그램의 동반 성장을 가능하게 한 성과가 있었다. 국내에서는 예술 정책과 제도에서 먼저 통합예술교육을 주도하면서 활성화되기 시작하였다.

앞서 이론적 배경에서 밝힌 대로 순수예술 분야에서는 한국문화예술위원회, 서울문화재단 등에서 '다원 예술'의 영역으로 장르의 교차와 통합을 독려하였고, 문화예술교육기관에서도 유사한 시도를 하기 시작했다. '미적 체험 예술교육', '통합예술교육', '다원 예술' 등의 용어들이 혼재하는데, 국내에서는 이를 주로 시각, 연극, 무용 등 다양한 장르를 아울러 예술교육을 구성하는 방식, 혹은 예술형식을 동원하여 비예술교과를 가르치는 교육방식을 지칭하는 것으로 정리될 수 있다(곽덕주, 박혜연, 2021).

또한 한편에서는 예술과 과학기술의 융합에 대한 목소리가 지속되고 있는데, 국내 예술정책에서는 팬데믹 시기를 직후인 2020년 이후 예술과 과학기술 융합 프로젝트에 대한 지원이 급격하게 증가하였다. 교육분야에서는 융합인재교육인 STEAM 교육의 일환으로 2008년 과학기술 진흥법의 진흥 이후 과학, 기술, 공학, 예술, 수학 등 교과 간의 통합방식을 추구했다면, 예술 정책적인 면에서는 가상 현실, 온라인 전시, 증강현실 등 비롯한 많은 기술관련 프로젝트를 유입하였다.

이러한 흐름 중에서도 퍼포먼스 아트를 중심으로 한 통합예술교육프로젝트의 속성은 다양한 표현의 연장선상에서 가능한 것이고 소리, 조형,

움직임의 장르가 통합적으로 이루어졌을 때 효과적으로 예술적 감성과 예술을 향유하는 기초 능력이 증진되는 것이다(박은혜, 2009). 이것은 퍼포먼스 아트가 예술가 개인의 행위에 불과한 것이 아니라 점차 규모가 커지고 여러 가지 조형적 언어들이 동시에 한 작품 안에서 수용되는 현상과도 연관이 있다. 이는 가고리안이 퍼포먼스 아트를 적극적으로 교육활동에 접목시켜야 한다고 주장하면서 사회적 습관과 문화적 체계가 하나의 퍼포먼스 안에서 드러나는 지점을 언급한 것과도 연관된다(Garorin, 1996). 즉, 참여자들의 교육 수준, 사회성 등이 한 작품 안에서 잘 녹아들어 완성을 위한 과정을 위해 공동으로 이야기를 만들어 내고 극적 요소를 결정하며 얻어지는 구성원들간의 배움이 퍼포먼스 아트를 기반으로 프로젝트를 구성했을 때 동반되는 유효한 교육효과라는 것이다.[13]

퍼포먼스 아트를 교육과 접목시켜서 해석할 수 있는 배경에는 협업과 협력을 미술 교육에서의 핵심적인 역량이라고 파악하는 과정이 있다. 협업 교육(collaborate learning)은 단지 기술적인 협력의 차원을 넘어서 사회구성의 지식을 습득하고 정치적인 이슈들을 미술관 안으로 끌어들이는 과정까지도 포함한다.[14] 협업 교육은 재구조화하는 과정에서 학습자로 하여금 지식의 공동체가 되는 과정까지 이르게 한다. 그것은 상호대화적인 측면, 사회적인 문맥을 끌어들이는 것을 포함한다.

---

13) 가고리안은 1996년, 《퍼포먼스, 예술, 문화, 페다고지》라는 심포지움에서 퍼포먼스 아트를 교육적 상황에 접목시키는 것을 본격적으로 주장하였는데, 인류학적, 자서전적인 퍼포먼스와 언어로서의 퍼포먼스, 텍스트로서의 신체, 지배적인 사회문화에 대항하는 정치적 퍼포먼스, 사회적 교류와 통합으로서의 퍼포먼스 등에 대해서 언급하였다. 급변하는 사회 속에서 다민족과 서로 다른 정치적인 입장을 반영하면서 서로를 이해하는 과정은 예술 작품을 함께 만들어가는 일만이 할 수 있는 일이라 여긴 것이다. 그는 학생들이 갖고 있는 제도적으로 습득해 온 문화적인 배경을 벗겨내고 예술 작품을 만들어가면서 그 과정을 다시 바라보는 일이 곧 경험을 공유하고 바꾸어나갈 수 있는 가능성을 발견하는 것이라고 주목한다(Gagorian, 1996).

14) 협업의 모델은 협력(cooperate learning)와 협업(collaborate learning) 로 나누어 볼 수 있는데, 협력의 모델은 기술적으로 직접적으로 교육활동에 도움이 되는 것에 비하여 협업의 모델은 그보다는 사회적 요인을 정당화하는 모델이라고 할 수 있다(Oxford, 1997).

[표 7] 협업 교육의 개념 (Oxford, 1997)

구분	협업 교육(Collaborative Learning)
목적	학습자가 지식 공동체에 동화된다.
영향관계	매우 다양하다.
관계	학습자가 다른 사람들과 깊게 연관된다. (교수자, 동료 이외에도 관련 내용을 제시하는 사람들)
정해진 규칙	거의 없음
주요 용어	상황적인 인지, 문화적 변용, 질문에 대한 반영

협업 중심의 교육이 학습자의 공동체를 우선시하고 다양한 영향관계에서 발생한다는 부분은 미술관 교육의 새로운 목표이면서, 퍼포먼스 아트가 교육적인 활동에 필요한 이유를 제시한다. 퍼포먼스 아트는 각기 다른 시간적, 공간적인 경험을 제공하면서 사람들의 행동과 인식을 동시에 함유하는데, 여기에서 신체는 질문이 제기되는 영역을 담고 있는 서사이자 장소로서 활용된다. 퍼포머와 관객은 동시에 같은 것을 경험하면서 서로에 대해 알아가고, 같은 구조와 맥락 속에 놓이게 된다. 미래적인 제작자와 소비자에게 창의적인 도구와 기술로서 퍼포먼스 아트가 활용되는 것이다. 기존의 퍼포먼스 아트가 급진적으로 장르의 경계를 허물며 발전해 온 단면은 계속해서 다면적인 인성을 입체적으로 끌어들이고 현실과 상상력을 융합시키는 과정에 놓이게 한다(Mcmahon, 1995). 명확한 목표가 정해져 있지 않고, 과정 중심적이며, 상황과 문맥을 중요시하는 열린 결말은 협업 교육의 이념과도 일치하며 미술관의 미래적 역할과도 연관이 된다.

이같이 퍼포먼스 아트가 미술 교육에서 함의를 갖는 것은 메시지 전달이 아닌 대화적 실천을 통해서 이루어지기 때문이다. 여기에서 행위는 관객의 문화적 배경, 지식의 정도에 의해서 다양하게 흡수되어온 사항들이 경험적으로 한 공간에 묻어나게 되어 있는데, 각각의 개인들을 개별적으로 서로 이해할 수 있는 방법들이 점점 개발되면서 퍼포먼스 아트는 점차 통합예술교육의 실천적 방법으로 깊숙이 침투하고 있다. 행동, 신호, 대화, 인지, 해석적 과정, 지식, 시각적 요소들은 동시에 영향을 주고받으며 이 과정에서 드러난다. 이같이 퍼포먼스 아트는 서로의 사고 과

정을 창의적으로 자극하는 역할을 하며, 관객들은 이 과정에서 서로 '함께 한다', 혹은 '현존한다'는 인식을 주고 받으며 경험을 나누고 현재부터 미래까지 열려 있게 된다. 퍼포먼스는 놀이이자, 교육이며, 창의적인 행동이다.

이와 같은 퍼포먼스 아트의 속성을 일반적인 교육과정과 차이점을 분석해 보면 다음과 같다.

[표 8] 일반적인 교육과 퍼포먼스 아트를 활용한 교육의 차이

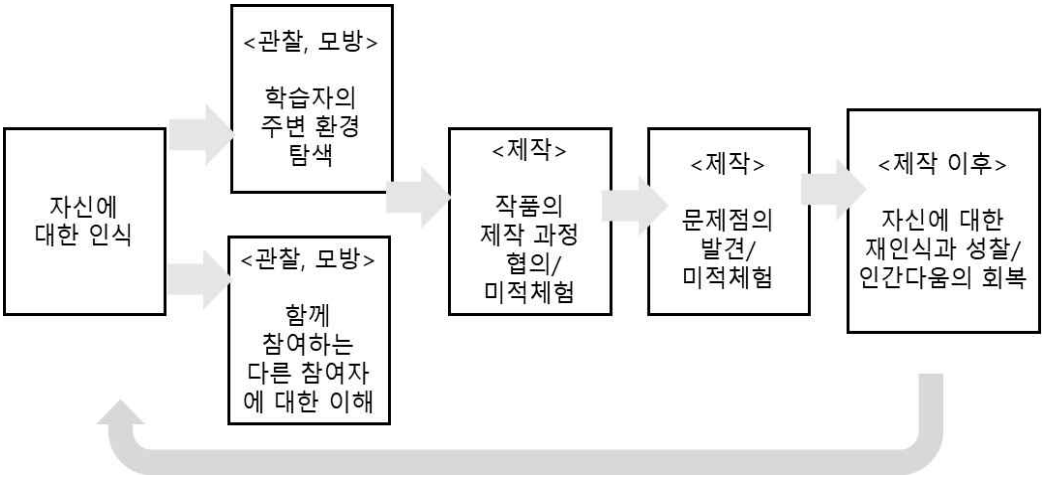
속성	일반적인 교육	퍼포먼스 아트를 활용한 교육
교수자-학습자의 관계	교수자, 학습자가 분명	교수자, 학습자가 불분명. 교수자와 학습자가 모두 참여자
과정과 결과	과정과 결과가 모두 중요	결과가 과정이 더 중요함
협력과 협동	개인적인 교육과 협업이 필요한 때가 나누어져 있음	대부분이 협업으로 이루어져 있고, 역할의 정도에 따라 단순 참여자에서부터 공동창작의 범위까지 범주가 다양함
장르	단일 장르	다양한 장르를 활용
기관	학교기관, 문화예술기관	학교 밖 공동체, 비정규교육을 포괄
실천 과정	교과 학습 위주	관찰, 모방, 자율성, 의외성, 창의성, 즉흥성, 참여와 체험 표현 중심
교육의 재료	교과 학습 위주	일상, 지역 사회 등 삶과 연결된 부분에서 활용

즉, 퍼포먼스 아트를 활용한 교육은 통합예술교육의 특성과 유사하게 과정 중심의 협력과 일상과 지역 사회의 자원을 예술 안으로 개입시키는 것을 보여준다. 이 과정에서 일반적인 교과 학습에서의 방법과 가장 큰 차이점은 학습자가 이 예술작품에 참여하면서 자신에 대해서 스스로 깨달아가는 순환적인 구조를 갖는다는 것이다.

아래의 <그림 19>에서와 같이 학습자는 퍼포먼스 아트 작품에 참여하기 위해서 자신의 환경과 상태를 점검하고 어떤 요소를 작품에 녹여낼

지 자신과 타인이 공동으로 합의하는 과정에 이르게 되는데, 여기에 미적체험과 창의성을 기반으로 한 탐색이 끊임없이 동시에 일어나며 작품 제작 이후에는 자신에 대한 성찰을 더욱 공고히 하게 된다.

이러한 과정들은 현장에서 놀이, 움직임, 게임, 연극, 합창 등 많은 공동체 예술의 형식과 결합하면서 끊임없이 변주되고 있다. 결말과 결과에 대한 자책이 아니라 더 나은 인간적인 삶으로서의 과정으로 퍼포먼스 아트에 대한 교육적인 함의는 창의성이 극대화되는 것을 넘어서 전인적 교육으로까지 확장된다. 다음 장에서는 미술 현장에서 퍼포먼스 아트의 동시대미술에서의 경향이 어떻게 교육현장과도 연관되는지 살펴보도록 하겠다.



<그림 19> 퍼포먼스 아트를 활용한 통합예술교육 실천의 구조

2) 통합예술교육의 현황

(1) 2015 개정교육과정과 통합예술교육

다양한 장르와 참여자의 협업으로 이루어진 통합예술교육은 2015년

개정교육과정에서도 강조하고 있는 지점이다. 2015년 개정교육과정은 2020년대 초반까지 가장 영향력 있는 교육과정으로 실질적으로 학교 현장에 많은 변화를 가져왔다. 또한 중학생의 경우에는 자유학년제, 자유학기제 등이 활성화되면서 미래에 대한 직업적인 탐구를 위해 각 교과가 융합적인 프로젝트를 경험하게 하는 프로그램이 증가하였다. 주 5일제에 덧붙여 여가시간, 방과 후 등이 늘어나면서 주요 교과목을 학습하는 시간 외에 대한 체험적 교육에 대한 필요성이 증가하였다.

2015년 개정교육과정에서 미술 교과는 자주적이고 창의적인 인간상에 비추어 의사소통 역량, 공동체 역량 등이 밀접하게 관련되어 있다. 미술을 통한 미적체험 활동, 창작, 감상 활동이 심미적인 인간 형성에 기여하는 데에서 한 단계 나아가 자기주도적이며, 시각적 소통 능력과 창의융합능력을 갖추어야 하는 것이 주요 목표로 되어 있다. 미술 교육의 기본인 체험, 표현, 감상 등이 고르게 분포되어 있으면서 특히 체험 면에서는 미술과 타 학습영역, 다양한 분야와 연결하게 되어 있고, 삶의 문제 해결에도 활용이 되도록 하고 있다(교육부, 2015). 이러한 교육과정의 기본적인 내용 체계는 앞서 살펴본 통합예술교육이 추구하는 바와도 맥을 같이 한다. 이러한 교육안은 초등학교에서는 미술과 타교과가 연계하고, 중학교에서는 미술과 다양한 분야와의 융합교육을 시도하고 있으며, 고등학교에서는 직업과 진로교육의 측면에서 연결이 되고 있다(김형숙, 2019).

2015년 개정교육과정은 무엇보다도 교과서의 형식이 바뀌어 지나치게 교과의 학습적인 목표에 치중하기보다는 획일화된 교육이 아닌 교육의 텍스트성을 살리고 학생의 능동적인 참여를 유도하여 교사와 학생이 함께 교과서의 구성을 만들어갈 수 있는 가능성을 제시하고 있다. 또한 통합된 주제별 교과서를 제공하는 방식으로 변화하였는데, 초등학교에서는 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활의 교과가 주제를 중심으로 통합된 교과서를 제공하는 방식으로 바뀌었다. 고등학교의 경우에는 1학년에서 통합과학, 통합사회 과목을 두어 문과와 이과를 나누지 않고 공통으로 배울 수 있는 과목을 먼저 학습하도록 하고 있다. 2009년에는 통합교과용 도서를 별도로 마련하여 '빈 차시'를 제공하였다면, 2015년 교육과

정에서는 '구성차시'로 공식화하여 주제별로 여러 교과를 다루고 풀어낼 수 있도록 하였다. 통합교과에서는 문화적 맥락에 가장 핵심적인 역할을 하는데, 그것은 학생들의 삶을 교과의 원천으로 삼고 있기 때문이다(유성열, 이찬희, 2022). 교사와 학생이 정해야 하는 수업의 내용은 능동적인 참여와 함께 학교 안과 밖의 환경을 끊임없이 연결해야 가능하다.

2015년 개정교육과정에서 통합과 관련된 교육안은 초기에 구체적인 지침이 없이 여러 가지 시도를 하였다가 최근에는 점차 시범학교나 시범학급을 통하거나 한국문화예술교육진흥원과 직접적인 협력으로 여러 가지 프로그램들이 등장하고 있다. 2010년 직후에는 주로 예술과 과학기술의 융합교육이 강조되었지만 현재에는 장르에 대한 경계허물기를 강조하기보다는 궁극적으로 과정 중심의 예술교육에 학습자가 참여할 수 있도록 하고 있다.

이러한 배경 아래 2015년 개정교육과정에서 통합예술교육을 실천하는 유형을 살펴보면 다음과 나누어 볼 수 있다. 첫 번째는 교과 과목간의 통합으로 인문과 수학, 역사와 과학을 통합하는 것과 같은 시도이다. 예술교과영역에서는 음악과 미술, 미술과 연극 등의 장르간 통합이라고 할 수 있다. 두 번째는 여전히 지속되고 있는 예술과 과학의 결합이다. 하지만 STEAM교육으로 잘 알려진 예술과 과학의 결합은 순수학문의 교차보다는 현재 상당히 기술 중심의 융합으로 치우쳐 있다. 예를 들어 예술영재고등학교가 2015년 개교 이후 예술과 과학의 다양한 실험적 시도를 추구할 것으로 예상했지만 아직까지는 인공지능, 사물인터넷, 정보기술 등에 간략히 예술적 해석을 가미한 과정으로 연계되어 있다. 예술영재학교에서 기획한 미술 전시는 여전히 화이트큐브의 회화 전시로 머물러 있고, 대부분의 영재 교육은 과학 중심으로 설계 되어 있다. 세 번째는 학교 교육에서의 빈 공간을 채워주는 여러 가지 프로젝트 형식의 실험이다. 교과서 밖의 활동이지만 학생들에게는 의미가 있는 활동으로 방과후 프로그램, 자유학기제 프로그램 등을 활용하여 학교 역량에 따라 전문적인 예술 강사과 함께 새로운 체험적 프로젝트를 이어가는 것이다. 이에 따라 비예술교과적인 요소들이 예술 영역으로 개입하기도 하고, 자

유롭게 여러 상황들이 우연적으로 발생하고 서로 침투한다.

이에 따라 학교 교육에서의 통합예술교육은 첫 번째와 세 번째 형식을 따르는 과정 중심, 예술과 예술, 예술과 비예술교과의 통합으로 따르는 것이 효과적인 경험적 교육의 영역이라 할 수 있다.

아브라모비치(Abramović Marina/유고슬라비아/1946~) **예술가는 여기 있다**(퍼포먼스/2010년) 넓은 공간에 놓인 탁자를 사이에 두고 위치한 두 개의 의자 중에서 하나에 작가가 앉아 서로 말 없이 감정을 주고받는 퍼포먼스 작품이다.

여러 명이 주제를 갖고 주제에 맞는 몸동작을 해 본다.

<그림 20> 중학교 미술교과서 퍼포먼스와 관련된 활동 (교학사. 2017)

서구에서는 영국과 미국 등에서 통합예술교육적인 실천이 두드러지고 있다. 미국에서는 교육의 불평등을 문제제기한 <홀로 아이를 남기지 않기 운동(No Child Left Behind Act)(2001)>이 등장한 이후에 문해력과 창의성에 대한 교육 활동이 지지를 받으면서 프로젝트 방식의 교육 프로그램 개발이 두드러지기도 하였다(Wilson, 2016). 특히 공교육 현장에서 예술가와 교사들의 파트너십을 통해서 예술인들의 가르치는 역할을 확대하도록 하였다. 실제로 국내에서도 통합적인 교육 프로그램들이 최근 두드러지게 된 데에는 예술가들이 예술 강사 역할을 동시에 수행하기 때문이기도 하다. 그것은 새로운 공동체를 탐색하고 지역을 탐구하는 예술적 리서치의 방법과 교육을 위해 만난 학습 공동체가 서로를 이해하기 위해 찾아가는 일련의 질문들이 유사하기 때문이다.

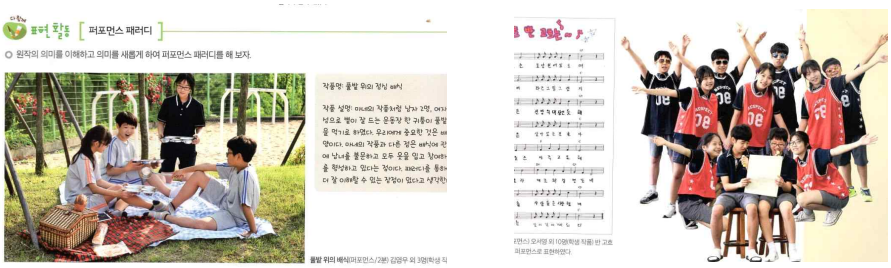
2015년 개정교육과정에서도 미술 교과는 체험, 표현, 감상 영역의 3가지로 나누어서 내용 체계가 이루어져 있다. 이중 체험 부분에서는 '타 학습 영역, 다양한 분야와 연계되어 있고, 삶의 문제 해결에 활용하는' 안을 우선시한다. 주제나 아이디어에 맞게 탐색과 상상을 하며 표현 재료

와 용구, 방법 등에서 자유롭게 매체를 다룬다. 예를 들어 초등학교 3-4학년 수준에서는 몸의 감각을 통하여 자연물과 인공물을 탐색하는 주제가 등장한다면, 5-6학년에서는 직접적으로 주변을 탐구하고 자료를 수집하며 마인드맵을 만들 수도 있다. 중학교 역시 자신과 주변의 대상뿐만 아니라 환경과 현상의 관계를 탐색하며 미술과 다양한 분야가 영향을 준 사례를 찾는다. 미술에 대한 관심을 높이기 위해 적극적으로 미술과 관련된 기관을 활용하는 것이 권고되고, 미술을 통한 사회 참여가 교과 체계 안에서 이루어진다(교육부, 2015).

이렇게 여러 가지 교과와 연계하여 활용이 가능한 미술 교육 과정은 효과적인 교육안을 개발하는 학교에 좀더 재정지원을 한다든지, 시범사례를 공모하는 방법 등으로 콘텐츠 개발을 강화하고 있다. 비대면 수업이 중심이 되었던 2020-2021년 동안에는 온라인으로 실기 수업을 효과적으로 할 수 있는 방법들이 등장하였고, 예술거점학교 구성 등으로 지역에 있는 예술가와 기관을 적극적으로 학교 안으로 끌어 들였다. 또한 지역의 예술기관이나 예술가와 연계하여 프로그램을 만드는 예술중점이음연구학교와 예술이음연구학교도 운영이 되었는데, 학생들의 학교예술교육의 질을 제고하기 위한 환경을 강화하여 체험적인 수업이 되도록 강조하였다. VR 소리미술관, 우리 동네 예술터 프로그램 등을 통해서 관심있는 학부모를 발굴하는 등 일련의 학교-문화예술기관-부모가 연관되면서 지역교육공동체를 운영하는 앱개발과 사례들이 꾸준히 개발되었다(교육청, 2021).

2017년 우수교육과정사례로 뽑힌 인천의 부개여자고등학교의 경우에는 공동체적인 예술교육프로그램을 수업 전반에 걸쳐서 실천하였다. 공동으로 탐구하고 참여를 하기 위해서 또래의 활동을 관찰하고, 모둠활동으로 사회-연극, 국어-모의재판, 융복합 미술 수업-역사, 문학-윤리-예체능으로 창작극 《도시락 속 머릿칼》공연을 만들었다. 미술 수업 내에서 협력과 질서를 위해 서로 노력하며 미적감각을 보충하기 위해 도구, 재료들을 탐색하는 활동도 하였다. 또한 방과후 활동이나 심화 프로그램으로 관련된 활동을 더욱 깊이 탐구할 수 있는 방안을 마련하였다. 하나

의 주제는 교과별로 변주되어 다양하게 적용이 되었다(부개여자고등학교, 2017). 이외에도 자신의 주변 환경에서 끌어들여 표현하기(씨마스, 2017), 기존의 퍼포먼스 작업 패러디하기, 표현과 합창 등 여러 예술 장르를 혼합하기, 랩으로 개사하여 노래를 부르기, 사회적 현상에서 예술 작품의 주제 찾기 등이 점차 확장되고 있는 미술교육의 영역이다(교학사, 2017 ; 씨마스, 2017 ; 미래엔, 2018)



<그림 21> 중학교 미술교과서 신체 표현 중심의 통합예술교육 활동 (미래엔. 2018)

실질적으로 입시 수업이 우선인 고등학교 수업에서 자율적으로 전시, 실험 등의 형식을 갖추고 실천하는 과정이 쉽지 않은데, 자연스럽게 교과 연계를 통해서 역량이 성장될 수 있도록 하였다. 무엇보다도 학생들의 갈등 상황이 감소되는 효과를 가져왔다고 한다. 동아리 활동, 봉사활동, 팀프로젝트나 창의적인 연구 성과로 이어지면서 부개여자고등학교는 현재까지도 유사한 활동을 통합 과정으로 이끌어 가고 있다(부개여자고등학교, 2017). 부개여고는 덧붙여서 기술과 관련된 영역을 확장하여 인공지능 거점학교로 선정이 되었고, 스마트팜, 사물인터넷, 3D프린트, 가상현실, 증강현실 등을 체험하는 수업이 개설되었고, 이를 기술적인 역할에만 국한한 것이 아니라 토론이나 미술관 체험, 디자인 씽킹 수업 등으로 이어가고 있다.

2015년 개정교육과정이 등장했을 당시에는 교과 간 연계 수업을 하는 지점이 어떤 방향으로 발전이 될지 예측하기 어려웠지만 현재에는 과학과 인문뿐 아니라 하나의 주제를 두고 여러 가지 관점에서 이를 다각도

로 다루어보는 수업들이 증가하고 있다고 할 수 있다. 이는 대학입시의 영향과도 연관이 되는데, 문과와 이과의 구분이 없어지고 개인 심화 주제를 발전시키는 것이 역량이 강화된 것으로 인정을 받는 경우가 발생함에 따라 융복합적인 사고의 필요성이 예전보다 늘어났기 때문이다. 이와 관련된 수업들이 교과 수업, 동아리 활동, 봉사활동, 방과후 활동, 개별탐구활동 등으로 확장되고 있다. 교육부에서는 이러한 통합적인 실천을 위해서 지역 사회와 연계하는 프로그램과 학교에 예술 강사를 직접 초대하는 학교 예술 강사지원사업, 교사들을 계속 재교육하여 좋은 사례를 꾸준히 나누는 교육연수를 하고 있다.

[표 9] 부개여자고등학교의 융복합 주제 수업 사례 (부개여자고등학교, 2017)

융복합 주제 수업 사례	**가. 수업**	
	<1학기> 1학년 한국사+미술+영어	
	한국사	▶제작 및 발표학습- '최고의 문화유산' ①우리나라 유네스코 문화유산 수업 ②유네스코 지정 문화재 중 하나의 '최고의 문화재'를 주제로 모둠별로 선택 및 자료조사③자료 제작 및 발표 ④교과체험학습과의 연계
	미술	▶우리 문화 유산 디자인하기 ①모둠별 유산 선정 ②조형요소 : 리듬과 대비 설명 ③모둠별 선정 유산에 리듬과 대비 적용하여 구상, 수정, 발표, 제작
	영어	▶외국인에게 소개자료 제작 ①우리나라 문화유산 중 외국인에게 소개하고 싶은 문화유산 만화로 제작하기 ②교과체험활동과 연계 : 국립박물관 방문하여 영어로 된 소개자료 비교 분석
	나. 방과후 학교	
	1학년 여름방학	
	Best of Best	①교과: 생물+영어 ② 다섯 종류 과학실험 --> 관찰내용 영어로 실험보충 ③일상생활 영어표현과 과학분야 관련 영어 학습
	문학과 함께하는 한국사 기행	①교과: 국어+한국사 ②시대별 역사적 배경 파악 ③작품감상을 통해 그 시대적 사회문화현상 파악

[표 9]에서 부개여자고등학교의 융복합 수업사례에서는 문화유산이라는 주제로 여러 교과에 걸쳐서 주제별 심화수업을 하였는데, 다른 학교

의 교안에서도 예술과 융합적 사고를 기반으로 하는 수업은 주로 프로젝트 방식의 수업 방식을 택하고 있다. 하나의 주제를 온전히 이해하기 위해서 교과 영역의 구분이 필요한 것이 아니라 여러 가지를 다각도로 살피는 과정이 필요하기 때문이다. 아직까지는 이러한 과정을 학교 교육 안에서 '퍼포먼스 아트'라고 하기보다는 통합, 융합 등의 개념으로 실행이 되고 있고, 퍼포먼스는 그 안에서 각각의 요소들을 연결하며 주변을 환기하고 탐색하는 과정에서 활용이 되고 있다. 일상적인 환경을 관찰하거나 사운드, 움직임 등으로 표현해 보는 과정이 삽입되어 여러 가지 교과 영역을 연계하는 방안으로 주목되고 있다. 직접적으로 퍼포먼스 아트라는 단어가 등장하는 것은 아니지만 현대미술에서 주로 쓰이는 대화, 놀이, 움직임, 도구의 이용, 리듬, 소리, 연극, 악기 등 다양한 요소들이 프로젝트 과정에서 보이고 있는 것이다.

이처럼 2015년 교육과정 안에서 통합예술교육적인 방법으로 미술교과는 다른 교과, 지역사회와 연계를 하거나, 장르적으로 결합된 형식을 보이면서 확장된 형식으로 학교 현장에서 실험되고 있다. 하지만 음악교과에서 1인 1악기를 시행하는 학교가 훨씬 많기 때문에 다른 예술 장르보다는 아직까지 취약한 부분이 있고, 예술교과의 경우 학교와 교사가 추가적인 지원사업에 대한 필요성을 느끼지 못하면 쉽게 외면되는 경향이 있다. 예술교과가 다른 분야와 연계 수업으로 확장되어 운영되는 범주가 점차 확장되고는 있지만 예산이나 관심도에 따라 여전히 장벽이 있다고 보아야 한다(학교문화예술교육 실태조사, 2021).

한편으로는 팬데믹 시기동안 학생들이 느끼고 있는 사회적 고립과 불안감, 긴장감에 대한 해소를 위해서 오히려 공동체 내의 관계를 강화해야 하는 지점도 현장에서는 대두되고 있다. 장기간의 비대면 시기에 이어서 갑작스러운 대면의 시기로 또다시 전환기를 맞이하면서 관계와 지역 사회를 강조하는 프로그램의 필요성이 훨씬 더 강조되는 시점에 놓여 있는 것이다. 다음 장에서는 학교 교육 이외의 현장에서 이러한 교육 방법들이 어떻게 전개되고 있는지 다루어 보고자 한다.

(2) 학교 밖의 통합예술교육

서구에서는 영국, 미국 등에서 통합예술교육에 주목하여 문화예술교육 프로그램 개발을 하고 있다. 영국에서는 공교육 내에서 통합예술교육 프로그램을 주로 주도하였다면 미국에서는 국가의 다양한 자문위원이나 지원사업, 공적 예술기관을 중심으로 주도되고 있다. 백악관 대통령 산하 예술인문학 위원회(President's Committee on the Arts and Humanities)는 2012년 이후 통합예술교육을 통한 학교개혁을 시도하였다(오현진, 2017). 이 위원회에서는 2011년 예술교육에 대해서 더욱 객관적이고 과학적으로 프로그램을 개발하기 위해서 대대적으로 연구를 진행하였다. 2009년의 통합예술교육에 대한 연구에서 학교 교육 시기에 통합예술교육을 받은 학생들이 20대를 맞이하였을 때 종합적으로 인성적인 면에서나 친사회적인 부분에 있어 우위를 점유하고 있는 것을 발견하였다. 청소년의 비행이 줄어들고 학생들의 적극적인 활동 참여가 자연스럽게 다른 학습에도 이어진다는 것이 증명되었다(태진이, 2011).

또한 미국에서는 워싱톤의 케네디 아트센터에서의 통합예술교육 사례가 잘 알려져 있는데, 이 곳에서는 예술통합에 대해서 기관이 나름대로 몇 가지 원칙을 정하여 프로그램 개발뿐 아니라 관련된 연구를 지속하고 있다. 케네디 아트센터에서는 통합예술교육을 실천하는 데 있어 '예술형식(art form)'에 대한 이해를 강조하여, 각 예술의 장르가 어떤 이점을 갖고 있는지를 중요하게 여긴다. 또한 '이해(understand)'를 기반으로 해야 하는 것을 강조하고 있는데, 여기에서의 이해는 주어진 상황에 대한 파악도 있겠지만, 각각의 본질과 성격, 기능을 파악하고, 사람들간의 관계에 있어서도 라포(rapport)가 형성되어야 하는 것을 포함한다. 케네디 아트센터에서는 이렇게 통합적 예술교육이 중요한 지점은 학습자가 종국에는 어떤 문제가 다가와도 해결할 수 있는 능력을 키울 수 있기 때문이라고 강조한다(Kennedy Art Center, 2020).

1999년부터 본격적으로 시작된 케네디 아트센터의 통합예술교육은 한 분야를 다른 분야와 연결시켜 두 분야 모두 학습효과를 상호적으로 강화

한다는 이념을 갖고 학생들이 예술 작품 만들기에 참여하며 안무가, 디자이너, 작곡가, 시각예술가들과 작업 안에서 문제 해결을 위해 노력하는 과정을 중심으로 연계되고 있는데, 주변의 학교와도 수 년간 연계하면서 이 분야를 발전시켰다. 사회나 역사의 한 장면을 그림이나 연극 등으로 바꾸거나 스스로 안무를 완성할 수 있도록 하는 일련의 과정들은 스토리텔링, 플롯의 구성, 요약과 추론, 신체 표현, 협업, 성찰에 이르기까지 여러 가지 단계에 걸쳐 완성이 된다. 학습자가 주도하여 어떤 아이디어를 더하고 뺄지를 결정하며 하나의 완성된 작품에 이르게 된다(오세준, 2018).

서구의 통합예술교육이 주로 학교 안에서의 커리큘럼을 어떻게 강화할지에 대한 것이라면 국내에서는 학교 밖의 통합예술교육의 영역이 보다 광범위하게 적용된다고 할 수 있다. 통합예술교육은 크게 예술 영역간의 관계, 예술과 타 교과간의 관계, 예술과 삶과의 관계로 나누어서 볼 수 있는데, 주제를 중심으로 한 여러 교과의 통합 이외의 영역은 국내 미술 현장에서 이미 오래전부터 다양하게 시도되었던 실천적 예술과 관계를 맺으며 발전하여 왔다. 지식적 교육이 아닌 장르의 소통, 비판적인 사고로 사회를 바라보고 이를 예술을 통해서 실천하는 사례는 다양한 예술 주체를 통해 접할 수 있다. 초, 중, 고등학교를 졸업한 이후에도 평생교육의 입장에서 청소년, 노인, 장애 등 다른 대상으로 엮이면서 통합예술교육과 연계되며, 지역의 이슈, 사회적 불균형 등 여러 가지 인식들과 결합하여 실천적 예술이 연관되어 왔다(박신자, 2010 ; 김정섭, 2017)

이같은 통합예술교육은 국내에서는 예술 강사지원, 예술교육 선도 학교를 지원하는 학교 중심의 프로그램, 문화복지시설, 취약계층을 대상으로 한 사회문화예술교육사업, 예술 강사양성, 재교육 등 인력양성 프로그램, 교재를 개발하고 제도를 평가하는 연구개발 프로그램, 문화예술교육의 기반을 조성하는 프로그램으로 나뉘어서 실시되고 있다. 특히 예술을 복지프로그램과 연관시키는 시도가 양적으로 성장하면서 전시, 공연의 일반적인 형식을 넘어서 프로젝트 방식의 과정 중심의 교육 프로그램이 확장되어 왔다고 할 수 있다(박신자, 2010 ; 김정섭, 2017).

그 중에서도 학교 밖의 통합예술교육의 양적 성장은 한국문화예술교육진흥원(이하 아르떼)의 역할이 주도하고 있다. 문화체육관광부 산하기관인 아르떼는 2005년부터 운영되기 시작하여서 현재 미술관, 학교 밖 예술교육, 학교 연계 프로그램 등에 광범위하게 연결되어 있다. 현재에는 학교 문화예술교육을 지원하는 사업과 전문인력을 양성하고, 교육프로그램을 개발하는 사업, 전문인력을 양성하는 사업 등으로 나누어서 문화예술교육사업이 진행되고 있다. 학교 교육으로 진행되는 미술교과 과정 외에 가장 광범위하게 영향력을 행사하는 예술교육 관련 기관이라고 할 수 있다. 특히 꿈다락 토요문화학교는 2012년부터 주5일 수업이 본격적으로 시행되던 해에 아동과 청소년을 아우르기 위해 시작된 활동이었는데, 2014년 이후부터는 주5일제뿐만 아니라 사립미술관과의 연계, 소외 지역 학교 교육과의 연계 등 학교 안과 밖을 연결하는 주요한 역할을 하고 있다. 특히 예술가들이 이 사업을 통해서 예술 강사로 활동을 하면서 예술가로서의 생계와 커뮤니티를 아우르는 프로젝트를 동시에 진행하고 있기도 한데, 이 과정을 통해서 자연스럽게 현대 미술 작업과 교육 프로그램의 경계가 허물어지는 효과가 나타나기도 하였다.

덧붙여 예술가도 여러 가지 워크숍을 통해서 서로에게 재교육, 토론을 하는 프로그램도 아르떼 사업의 일환으로 진행이 되어 최근에는 상당히 예술계에 영향력이 있는 사업이 되었다. 이렇게 직접 예술가가 예술강사로 나서면서 커뮤니티의 구성원들은 현대 미술의 어려움보다는 쉽게 여러 가지 경로로 통합적인 예술 교육 프로그램으로 진입하게 된다. 이러한 지점은 아르떼 지원사업을 통한 프로그램이 단순한 체험활동이 아닌 상당히 실험적인 요소에도 적극적으로 프로그램이 가능하도록 독려한 부분이 있고, 장르의 구분이 없이 통합적으로 참여가 가능하게 하면서 두드러졌다. 미술관을 연계하면서 사립미술관의 레지던시에 입주한 예술가와 연계하는 프로그램도 추진하였으며, 지역에 침투하고, 장애, 노인 등 특수한 커뮤니티를 적극적으로 예술 프로젝트 안으로 끌어들였다. 이러한 프로젝트 방식은 국내 뿐 아니라 국내의 예술가와 큐레이터가 인도네시아 등 문화예술소외 지역에 부딪히며 해외까지 문화예술교육 사업을

확장하는 데에 이르렀다.

이와 같은 꿈다락 토요문화학교는 더 이상 주말의 여가시간을 보내기 위한 간단한 프로그램이 아니라 전반적인 문화예술교육을 어떻게 할 것인지에 대한 정책을 진단하고 앞으로를 전망하는 중요한 프로그램이 되었다. 꿈다락 토요문화학교의 프로그램은 예술가, 미술관, 학교 교육, 기관 밖의 통합적인 예술로 나누어서 특징과 장점을 살펴볼 필요가 있다.

첫 번째로 예술가에게는 실험적인 시도가 가능하다. 전문적인 전시나 공연을 만드는 것도 예술가에게는 실험적일 수 있지만, 주어진 환경을 해석하고 새로운 이들을 작품에 끌어들이는 것 또한 예술가에게는 또 하나의 실험이 될 수 있다. 꿈다락 토요문화학교는 창작자, 예술가들을 적극적으로 프로그램에 끌어들이고 국공립, 사립 기관과의 연계를 하여 고유의 레퍼토리를 넘어선 실험성을 비교적 안정적으로 실천할 수 있는 기반이 되어 있다. 엘리트 교육을 통해 성장한 예술가들이 전형적인 창작 활동에서도 한 걸음 나아가 실천가로서의 의미를 갖게 되었다(제환정, 2021). 예를 들어 국민대학교의 <뭅뭅 프로젝트>는 무용의 요소와 영상 촬영, 편집기법, VR등을 이용하여 성북구를 중심으로 움직임을 표현하는 프로젝트인데, 몸의 인지에서부터 시나리오 구성, 리허설 및 발표에까지 초등을 대상으로 이루어졌다. 성북구에는 대학교 인적 자원이 풍부한 편이어서 한국예술종합학교 등 학생들이 그림, 설치미술, 연주, 퍼포먼스를 연계하는 프로그램을 성북구에 위치한 작은 예술기관을 중심으로 초등대상 프로그램이 활발히 운영되었다.

두 번째는 미술관의 입장에서도 여러 실험이 가능하게 되었다. 대부분의 박물관, 미술관 교육 프로그램은 전시연계 프로그램이거나 초등저학년 한정으로 진행이 되어 왔다. 전시연계 프로그램은 1차시나 2차시에 불과하고, 이마저도 팬데믹 상황으로 약 2년간 국공립미술관에서는 교육 프로그램이 거의 진행되지 않았다. 하지만 사립미술관 중에서는 꿈다락 토요문화학교와 연계하여 외부 프로그램을 진행한 사례들이 종종 있었다. 지역에 위치한 학교에서는 지역자치 지원사업을 통해서 사립미술관 활동을 초청하기도 하고, <꿈다락 토요문화학교>의 지원을 받기도 하면

서 학교 교육과 연계한 프로그램을 개발하였다. 또한 특수한 커뮤니티를 찾아가 예술교육 프로그램을 운영한다든지, 문화소외지역을 찾아가는 활동을 적극적으로 펼쳤다. 또한 수 백명의 학생들을 대상으로 하는 학교 교육과 달리 하나의 커뮤니티를 대상으로 약 10차시 안팎의 비교적 장기간 활동을 기반으로 하기 때문에 예술의 교육적인 효과가 매우 높은 편이다.

이와 같은 사업은 서울문화재단의 서울예술교육 지원사업에서도 이루어지고 있다. 서울문화재단은 어린이를 대상으로 2006년부터 어린이 통합예술교육전문 사업을 진행해 왔고, 2017년부터는 자유학기제 및 창의적 체험활동과 연계하여 청소년 예술교육 사업을 운영하여 왔다. 2022년에는 어린이 대상으로는 54개교 216학급이 지원을 받고 있는데, 특별히 5학년만을 대상으로 하고 있고, 1학기 과학 3단원 태양계와 별, 5단원 다양한 생물과 우리 생활, 2학기 국어 1단원, 2단원, 5단원의 주제로 한정지어 활용하고 있다. 초등학교 교과목의 예술적 재구조화로 교과 지식을 창의적으로 활용할 수 있는 방법을 고안하는 과정인 것이다. 또한 청소년 대상으로는 자유학년제, 학기제를 활용하는 방법으로 연간 총 36개교 144학급이 지원을 받고 있다(서울예술교육, 2022).

국내의 미술관 교육 프로그램도 지역 사회를 통합하기 위한 수단으로 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육 과정이 조금씩 응용되어왔다. 지역에 위치한 미술관들은 지역 공동체를 미술관으로 연계시키기 위하여 전시 이외에도 여러 가지 교육 활동이 필요하기 때문이다. 포스트 뮤지엄의 실천 전략이 지역 사회의 자원을 활용하고 외부의 환경을 미술관 안으로 끌어들여오는 방향으로 발전하면서 미술관의 역할이 새로운 배움의 터전으로 바뀌어 가고 있는 경향도 연관된다. 서울시립미술관은 최근 《SEMA CORAL》이라는 제목으로 미술관에서 일어날 수 있는 토론의 장을 넓혀 온, 오프라인으로 비평적 리서치를 지속하고 있다. 서울시립미술관은 오랜 기간 시청역 인근 직장인들이 유입되는 점심 시간을 이용하여 《예술가의 런치박스》를 열고 있는데, 이때 예술가의 작업에 따른 음식에 대한 해석과 여러 가지 형식의 퍼포먼스 아트가 맞물려 프로그램이

꾸준히 진행되고 있다.

또한 오산시립미술관에서는 커뮤니티센터를 미술관과 함께 구축하고 마을 공동체가 연계한 예술 프로젝트나 공연, 축제 등을 장기간에 걸쳐서 운영하고 있다. 김해 클레이아크의 어린이 대상의 거대한 방석 조형물을 옮기는 체험적 프로그램, 북서울시립미술관의 뮤지엄파티, 공간 체험 프로그램, 음악 읽기, 홍원석 작가의 아트택시, 정금형의 배달 서비스 프로그램, 헬로우뮤지움의 이건용, 윤진섭, 성능경 작가 연계 전시 등이 퍼포먼스 아트를 이용한 미술관 교육 프로그램이다. 미술관의 교육 프로그램은 지역민들의 실생활과 연관된 특성들을 반영할 수 있기 때문에 프로그램 면에서 학교 교육 프로그램보다 다양한 특수성을 반영한다. 미술관은 형식적인 학교 교육 프로그램과 다르게 직접 관객이 무엇을 배워갈지를 선택하면서 더 많은 동기가 반영되며, 전문적인 지식보다 참여자들의 소통의 방향이 더욱 중요하기 때문이다(Falk & Dierking, 2000).

이 중에서도 북서울시립미술관은 건립목적이 인구수가 많고 예술소외지역인 노원구에 예술적 체험을 전달하고 지역 공동체와의 상생을 위해 개방적인 공간으로 2013년 개관한 곳이다. 지하의 큰 공간을 교육 중심의 공간으로 정하여 개관 이후에 지역주민 대상의 교육 프로그램이 지속적으로 선보이고 있다. 인근의 초, 중, 고교와 함께 전시 연계 프로그램을 하는 것 이외에도 넓은 공간을 활용하여 공간에 여러 가지 구조물 위주의 전시를 보이면서 공간을 해석하는 관객 참여형 교육 프로그램이 소개되었다. 구조물은 그대로 관객에게 스코어로 작동하면서 해석의 여지를 열어 두는 역할을 하였다. 북서울시립미술관의 전시가 발달장애, 젠더, 공공성을 주제로 한 주제로 열려 있고, 최근 미술관을 새로운 배움터로 설정한 지식 공동체 기반의 전시와 체험이 우선시되다보니 자연스럽게 관객의 교육적 참여가 이루어지고 있다.

북서울시립미술관의 독특한 구조, 거울, 그림자 등을 이용한 교육프로그램이 초, 중, 고등학교 등 지역의 학생들을 대상으로 열렸다면 홍반장의 아트택시나 정금형의 배달 서비스 등은 예술에 관심있는 여러 관객들을 대상으로 대화적인 참여의 형식을 띠었다. 홍원석의 아트택시는 작가

가 택시기사를 표방하며 시민들과 만나서 다양한 이야기를 나누는 대화적 퍼포먼스 작업으로 북서울시립미술관에서는 현대자동차의 후원으로 이루어진《동행》전시에서 진행이 되었다. 홍원석은 현대자동차 중에서도 가장 오래된 구형 그랜저 모델을 직접 운전하며 노원구 지역의 명소를 관객과 함께 다녔다. 자동차에 관한 추억에서부터 노원구, 북서울시립미술관과 관련한 이야기들이 택시 안에서 이루어졌다. 영상, 구조물로 이루어진 전시에서 관객에게 미술관의 안과 밖을 연결하는 체험을 제공하게 된 것이다. 이외에도 북서울시립미술관은 사진 장르를 이용한 커뮤니티 아트 전시 등 일반적으로 커뮤니티를 아우르기 힘든 장르를 연계하여 미술관을 배움의 공간으로 바꾸고 있다.

[표 10] 북서울시립미술관의 교육 프로그램 현황

연도	전시/예술가	대상	퍼포먼스 아트의 활용
2016	《동행》/홍원석	일반시민	대화적 퍼포먼스
2017	《율동: 규칙과 운동감》	미취학, 초등	율동과 패턴을 이해하고 주어진 내용에 따라 율동, 패턴 제작 및 사진촬영
2017	《벌집 도시와 소리 숨바꼭질》	미취학, 초등, 가족 등	즉흥적인 이야기 만들기, 소리 만들기 워크숍
2019	《소프트 카오스: 공간 상상》	미취학, 초등, 가족 등	2차원과 3차원의 공간 경험
2019	《모으고 돌리고 이어서》	미취학, 초등, 가족 등	공간 구조 체험
2020	《사각 생각 삼각》전 연계- 나의 자리, 너의 자리, 우리의 춤	미취학, 초등, 가족 등	사각틀의 시각적 기호를 관찰하고 이를 안무로 만듦

또한 국내에서 가장 오래된 사립미술관 중 하나인 토탈미술관은 꿈다락문화학교과 장애인복지재단 프로그램을 통해서 <드림블로썸아카데미>와 《드림아트랩 벙커 465-16》프로그램을 운영하고 있다. 토탈미술관에서는 2017년부터 2020년까지 중구장애인복지재단에서 <드림블로썸아카

데미>을 진행하면서 예술가와 함께 프로그램을 운영하였다. 일반적으로 사회복지사와 함께 진행되는 미술 교육 프로그램과 달리 이 프로그램은 예술가가 직접 강사로 나서면서 접촉과 대면, 협업의 과정을 넓혔다. 이 프로그램은 성인발달장애인을 대상으로 한 것으로 초기에 장애인들을 대면했을 때 예술가들은 발달장애인의 예민한 특성에 대해 인지하지 못하였다. 사회복지사들이 가위나 칼 등 위험한 공구를 제공하지 않는 것에 비하여 겁 없이 물감을 뿌리거나 공간의 구조를 재단해 보는 프로그램들은 참여 장애인들이 낯가림을 차차 없애는데 기여하였다. 발달장애인의 특성상 같은 행동을 반복하거나 처음 만난 사람과 손을 잡는 행동을 전혀 하지 않는데, 참여자들이 다양한 접촉의 상황을 마주하면서 실질적인 변화가 일어난 것이다. 예술가들도 언어적인 소통으로는 수업 진행이 어려워 발달장애인들과 비언어적으로 대화할 수 있는 방법들을 개발하면서 점차 소통의 가능성이 확장되었다(토탈미술관, 2021).

토탈미술관의 융복합 프로그램으로 여수에서 이루어졌던 《드림아트랩 벙커 465-16》프로그램은 여수의 금오도 등 문화예술소외지역에서 학교와 연계한 프로그램으로 미디어아트를 교육과 접목시킨 프로그램이다. 2019년부터 시작한《드림아트랩 벙커 465-16》은 아이들에게 가상의 스토리를 제공하고 공간을 탐험하게 하면서 3D 프린터에서부터 AR, 증강현실, 스마트팜 등 다양한 미디어 아트 프로젝트로 구성되어 있다. 대부분 과학과 예술의 프로그램을 접해 보지 않았던 초, 중등 학생들은 이 프로그램을 경험하면서 협력과 기술 매체의 연결점에 대해서 배워 나갔다. 팬데믹 시대에 이루어졌던 이 프로그램은 실험적으로 지시자의 몇 가지 지시사항과 문장을 아이들이 스스로 해석하고 그 내용에 따라서 프로그램이 운영되었다. 비접촉을 강조하면서 결과적으로는 아이들끼리의 협력이 풍성하게 이루어질 수 있도록 장치를 마련한 셈이다. 이때 휴대폰의 앱, TV모니터, 줌(Zoom)을 이용한 전달의 과정은 카푸로우나 노울즈가 참여자에게 스코어를 전달했던 것과 같이 학습자가 주도하는 역할을 할 수 있도록 지시사항을 매개하였다.

수도권과 달리 여수 지역은 초, 중등학생의 숫자가 현저히 적어 한

학교에 수 십명에 불과한 경우도 있었는데, 토탈미술관의 프로그램은 교육청과의 협업을 추진하면서 약 4년간 진행이 되었다. 대부분의 미술관 프로그램이 관객을 지역사회에서 끌어들이는 반면 토탈미술관은 학교 교육과 연계되어 직접 지역에 예술적인 실천 전략들을 개입시켰다는 점에서 차이점을 보인다. 프로젝트 참여 대상으로 삼은 학생들이 도심에 비하여 숫자적으로 적었고, 1-2회에 불과한 일반적인 미술관 프로그램에 비하여 6회-8회차에 이르는 장기간의 프로젝트 형식으로 진행되면서 참여자들의 몰입도가 높았다고 할 수 있다. 이 수업은 과학과 기술, 미디어가 교육의 분야에도 침투하고 있는 시대에 학생들의 주도하에 학습이 가능할 수 있도록 기술적인 매체와 미디어 리터러시의 방법을 발견하였다(토탈미술관, 2021).

<그림 22> 토탈미술관 벙커 465-16 수업 전경(2019)

아이들에게 수업에 집중할 수 있도록 전반적인 가상의 이야기를 전달하였다. 2020년에는 <현자의 돌>, 2021년에는 <월슨 구출 대작전>과 <자청비> 스토리는 아이들이 전반적인 주제를 이해하는데 도움이 되었으며, 이를 쉽게 이해시키기 위하여 '아르르'라는 캐릭터가 아이들에게 각 차시마다 등장하여 당일의 임무를 설명하였다. 무엇보다도 일반적인 미술관 연계 프로그램이 단기에 그치는 것에 비하여 이 프로그램은 전교생이 19명인 여남중학교처럼 본래부터 잘 알고 있던 초, 중등 아이들이 모여 그룹을 만들었기 때문에 협업이 잘 되는 지점이 있었다. 미술관 연

계 프로그램이 한 지역에 국한되어 진행되는 것에 비해 이 프로그램은 여수교육청과의 연관성 속에서 '찾아가는 미술관 교육' 형태로 학교 교육과 유효하게 접목된 사례라고 할 수 있다.

[표 11] 토탈미술관《드림아트랩 벙커 465-16》프로그램 운영현황

연도	제목/스토리	캐릭터	참여자	기술매체	구현장소
2019	벙커 465-16	식물친구 소리친구 미래친구	토탈미술관 인근 초등학생	사운드, 아두이노, 인공지능, 사물인터넷 등	토탈미술관
2020	현자의 돌	아르르	동백초 12명, 여남중 19명	인공 지능 (AI), 증강 현실 (AR), 가상 현실 (VR) 연주, Zoom, 휴대폰 어플리케이션 등 다매체	동백초등학교, 여남중학교
2021	자청비	아르르	동백초 8명, 여남중 13명, 서울캠프 6명	스마트팜 기술	여수- 동백초등학교, 여남중학교 서울- 토탈미술관

북서울시립미술관과 토탈미술관의 사례는 미술관 교육이 지역사회에 정착하는 다양한 방식으로 살펴볼 수 있으며, 교육 프로그램 구성에 퍼포먼스 아트가 스코어, 영상 등의 방법으로 이용되고 있음을 알 수 있다. 북서울시립미술관의 경우에는 전시에서 지역의 공동체를 리서치하면서 예술가와 직접적인 대면을 하고 이를 작업에 반영하는 경우에서부터 공간의 구조를 활용하여 몸으로 거대한 조각과 그래픽 스코어를 해석하는 과정이 등장하였다.

토탈미술관은 수십 년 동안 미디어아트와 새로운 기술에 대해 쌓은 노하우를 소외된 지역의 학생들에게 전파시키는 역할을 하였다. 미술관과 학교가 장기간의 연계를 통하여 보기 드문 안정적인 프로그램을 진행

하였다. 아이들이 스스로 주도하여 여러 가지 기술을 구현할 수 있도록 휴대폰, TV 모니터, 노트북을 통한 미션 전달은 과거의 예술가들이 사용하였던 스코어처럼 학생들의 작업을 지시하는 역할을 하였다. 이 프로그램은 학생들에게 예술과 기술의 융, 복합적인 사고를 기를 수 있도록 하였으며, 중간중간 개입되었던 조력자의 역할을 최대한 줄여 학습자가 스스로 깨우칠 수 있는 발판을 마련하였다.

최근에는 퍼포먼스 아트를 가상현실과 연계하거나 팬데믹 기간에 잃어버린 감각을 찾는 활동을 중심으로 장애를 주제로 하는 프로그램도 등장하고 있다. 가상현실은 리얼리티를 다중감각적으로 보여주면서 학습자가 장면에 몰입할 수 있는 매체라고 할 수 있다. VR과 같은 몰입형 미디어는 관객들의 심리적, 정서적 변화에 이어 교육적 효과까지 달성하게 하고 있다. 관객의 다른 감각을 이용해서 총체적으로 빠져드는 상태를 뜻하는 몰입의 형식은 눈앞에 존재하지 않는 상태를 존재하는 것처럼 느끼게 한다(고동연, 2019). 덧붙여 기존의 퍼포먼스 아트에서 다루어졌던 관객의 참여적 형식은 가상현실에 적용될 수 있는데, 관객의 선택에 의하여 다른 결론에 다다르게 하는 방식이 다양하게 응용이 된다.

예를 들어 김준의 사운드스케이프는 2018년 백남준 아트센터, 국립현대미술관 등에도 소개가 되었는데, 미디어아트를 활용하여 정신적인 치유, 자연체험, 다양한 감각을 활용한 생태미술 교육의 방향성을 반영하였다. 생태환경은 일상적 장소와 환경의 일부라고도 할 수 있는데, 체험을 강조하여 감각의 재발견을 돕는 생태예술교육의 일환으로 발전할 수 있다. 참여자들은 최대한 자신을 둘러싼 환경에서 거의 들리지 않는 소리를 포착하기 위하여 자연환경의 변화에 주목하게 되고, 새롭게 무엇인가를 발견하는 것은 다층적인 소통방식을 가능하게 하는 교육적 과정에 다가가게 된다(고동연, 2019). 김준의 사운드스케이프 워크숍은 스피커, 앰프, 녹음기, 마이크를 작동하는 매체 활용법에 대해서 배우고, 미술관 주변의 소리와 물건을 수집하여 개별적으로 수집 상자를 만든다. 이 과정에서 참여자는 채집을 위하여 고도의 몰입 과정을 경험한다. 일상의 생활에서 만나는 소리의 다양성에 대해서 깨닫게 되기도 한다.

이같이 미술관의 교육 프로그램, 학교 밖의 통합예술교육이 지속적으로 중요한 지역의 이슈를 아우를 수 있는 방법으로 떠오르면서 창의적으로 프로그램을 개발해야 하는 필요성은 꾸준히 제기되고 있다. 다음 장에서는 사례를 정리하고 분석하여 실질적인 효과를 고찰하고자 한다.

Ⅳ. 퍼포먼스 아트의 통합예술교육 실천 사례

1. 신체 표현 중심의 통합예술교육

1) 감각의 재해석을 통한 행위 중심의 구성 원리

움직임과 신체 표현은 퍼포먼스 아트를 교육과 접목시키는 과정에서 가장 기본적인 활동이다. 이 과정은 모여 있는 구성원의 몸과 주변 환경을 환기시키고, 서로를 탐색, 관찰, 모방하며, 프로젝트를 진행하는 데 있어 각자의 행동반경을 확인하는 기초적인 방법론이 된다. 움직임과 신체 표현의 과정이 그대로 퍼포먼스 아트에 적용이 되는 과정은 프로젝트 성격마다 조금씩 다른데, 단합을 위한 도구에 그치는 경우에서부터 조금씩 퍼포먼스 아트 작품으로 완성이 되는 경우도 있다. 움직임과 신체 표현 중심의 예술 교육은 완성형의 공연보다는 간단한 역할극, 오락적이거나 놀이적인 요소가 부각되는 자발적인 표현을 이끌어가는 요소들로 이루어진다. 전문적인 무용, 음악, 연극 등의 연습 과정보다는 참여자의 성향이 반영되어 스스로를 드러내는 준비 운동의 단계라고 할 수 있다.

이러한 커뮤니티 아트가 국내에서 적극적으로 유입되던 2000년대 초반에 이러한 프로젝트를 시작했던 몇 몇의 예술 콜렉티브들은 움직임과 신체 표현을 적극적으로 활용하였다. 예를 들어 윤현옥은 '불평합창단'을 프로젝트에 적용시켜 시장상인들을 참여시켰는데, 잘 알려진 대중가요를 개사하여 현재 상황에 대한 불만을 표출하여 합창을 완성하였다. 이때 윤현옥은 상인들에게 단 1시간의 시간만 사용하여 개사에서부터 노래연습까지의 시간을 제한했는데, 빨리 결정해서 완성을 해야 오히려 즉각적으로 의미를 담은 가사가 노래에 잘 담긴다는 작가의 의도 때문이었다. 이를 윤현옥은 '창발'의 효과라고 하면서 시간제한을 통해 창의적 표현을 극대화할 수 있는 작동원리를 지켜나갔다. 시장상인과 안양시민들은 짧은 시간 안에 즉각적으로 반응하여 현상황에 대한 문제점과 개선점을 노

래 가사에 쏟아냈다.

움직임과 신체 표현을 보다 적극적으로 프로젝트에 적용시키는 콜렉티브로는 '무늬만 커뮤니티'를 들 수 있다. 김월식 작가를 중심으로 이루어진 '무늬만 커뮤니티'는 발달장애인, 산업의 역군에서 물러나 있는 노인, 네팔 마을 공동체 등을 대상으로 예술 교육 프로그램을 오랜 기간 진행해 왔다. 예술가와 커뮤니티의 느슨한 연대를 추구하는 '무늬만 커뮤니티'는 수원 지동을 중심으로 프로젝트를 구축하였으며, 인근의 소상공인들을 숙련된 전문가로 탈바꿈시켜 이를 퍼포먼스 아트로 바꾸어 나가는 과정에서부터 발달장애인들과의 비언어적인 소통을 신체 표현으로 구축하는 과정까지 다양한 활동을 벌였다.[15)]

'무늬만 커뮤니티'는 이를 소통의 차원을 '감각'으로 전환하는 실험이라고 표현하는데, 그것은 일반적으로 여겨지는 관계나 커뮤니티의 구축 과정을 꾸준히 다른 방법으로 가능성을 모색하기 때문이다. 이들의 프로젝트에 참여한 지역민들은 국내의 참여적인 미술의 초기 형태를 접하여 현대미술에 대한 지식이 없는 상태에서 다양한 워크숍 형식으로 조각과 퍼포먼스를 접하였다. 참여자들은 일상이 여러 가지 접촉 방식을 통해서 늘 접하고 있는 생활 속 사물과 거리가 변화하는 것을 목격하면서 새로운 감각의 차원을 경험하였다. 몸놀이 워크숍으로 몸을 다른 상태로 만들어 스스로의 몸에서는 잘 안 쓰던 근육을 발견하고, 퍼포먼스 작업을 통해서 주인공이 되면서 스스로 주도하는 일상을 경험하였다.

수원의 지동에서 수년간 《무늬만 열린 학교》를 운영했던 '무늬만 커뮤니티'는 지역의 동네 주민과 함께 은퇴한 시니어들이 만나고 친숙해지는 과정, 접촉의 지점을 통해서 관계가 확장될 수 있는 방법들을 모색하였다. 사회적 약자인 노인층이 오히려 프로젝트의 활동가가 되고, 콘텐츠를 개발하는 적극적인 소통의 대상이 되어 각자의 '차이'를 목격하고 이

15) '무늬만 커뮤니티'의 김월식 작가는 이후 수원의 경기상상캠퍼스에 위치한 다사리문화학교에서 멘토와 교장을 역임하면서 놀이와 상상력으로 문화기획을 하는 과정을 신진 기획자들에게 지속적으로 교육하는 역할을 하였다. 미술적 행위를 넘어서 스트릿 댄스, 연극 치료 등에서 놀이와 몸을 활용한 전략들, 소리와 접촉 등이 유의미한 지점을 개발하고 예술 강사들의 가르치는 각각의 기술들을 꾸준히 연구하고 있다.

러한 상황들이 거리가 좁혀질 수 있는 그들만의 소통구조를 만들어갔다. 여기에 <무늬만 공작소>, <플랫폼>, <도시락 심포지움> 등 여러 가지 활동을 인근의 재활용센터를 중심으로 지속적인 활동이 가능하도록 프로그램과 오프라인 공간을 만들어, 한 공간이 쉼터, 찻집, 레스토랑, 키친, 컨퍼런스, 공작소, 집필실, 무대, 스포츠와 레저 등 다양한 공간으로 변모하도록 하였다. 본부의 역할을 하는 <플랫폼>을 중심으로 예술가와 커뮤니티가 지속적으로 소통을 할 수 있는 관계망을 구축한 것이다.

이들은 2005년 안양공공예술프로젝트를 기점으로 안양시의 지역 노인들과 협업한 프로젝트 이후, 2003년 <매점불>, 2011년 생활문화재생레지던시 '인계시장프로젝트', 2013년 발달 장애인과의 협업극인 '총체적 난극', 2014년-2015년 아시아 예술가들의 커뮤니티 연구를 비롯 2014년 네팔과 수원 지동에서 지역주민들과의 협업을 통해 각각 힌두교의 신을 형상화한 <가네샤>와 수원 지동의 민간 신앙을 엮은 <지동신>을 만들어 제작하여 그들이 추구하는 느슨한 예술가의 연대가 어떤 것인지 꾸준히 작업을 보여왔다.

'무늬만 커뮤니티'는 연대의 중심에 퍼포먼스 아트, 간단한 신체 표현의 과정을 프로젝트의 구성으로 작동시킨다. 예를 들어 네팔의 친구 예술가에게는 장구를 선물하여 저절로 악기를 다루도록 하고, 목탁을 외국인 친구에게 주며 잘 모르는 외국의 악기를 다루는 과정을 관찰하였다. 네팔과 히말라야를 걸으면서 느꼈던 몸의 감각을 낯설게 다시 보는 과정을 통해서 언어적 소통이 아닌 방법으로 다른 사람들과 소통할 수 있는 방법들을 꾸준히 연구하였다. 네팔인들은 에베레스트산에 5000미터 이상 올라갈수록 쌓여 있는 눈을 있는 그대로 보는 것이 아니라 발끝으로 감각을 느끼면서 체험적으로 산을 경험한다. '무늬만 커뮤니티'는 네팔인들이 평소에 사용하지 않는 새로운 감각을 바탕으로 다른 감각을 대체하는 것을 롤모델로 하여 퍼포먼스 작업을 구축하였다. 시각장애인이 '눈으로 보는 것'이 아니라 '손으로 본다', '귀로 본다'는 단어들을 엮을 수 있을 정도로 다른 감각들을 되살리는 것이다.

이러한 감각에 대한 확장은 물질을 중심으로 하는 제주도 해녀학교,

전기가 없는 네팔의 작은 마을에서 자연 시간에 맞추어 하루를 살아가는 감각, 6분 동안에 하나의 정으로 그릇을 만들어가는 대장장이의 감각 등 특수한 장소에서 익힌 습관들이 작업 안으로 점차 적용된다. 특히 제주도 해녀학교에서는 오히려 수영을 못하는 사람들을 받아 해녀를 만드는데, 바다에서 부족한 정보를 감각으로 채워가며 몸으로 새로운 습관을 만들어가는지가 '무늬만 커뮤니티'가 주목한 감각의 확장이다.

'무늬만 커뮤니티'로 하여금 발달장애인들과 함께 했던 《총체적 난극》(2013)에서 새로운 감각을 통한 퍼포먼스 아트가 구체적으로 구현되었다. 자폐아나 발달장애인 등 거의 언어적인 소통이 어려운 대상과 함께 퍼포먼스 공연을 만들었는데, 처음 본 예술가들과 인사하는 방법에서부터 탁구를 통해서 소통하는 방법 등을 개발하였다. 커뮤니케이션의 기술로서 탁구를 치면서 그것이 그대로 자연스럽게 퍼포먼스 극으로 이어질 수 있는 교육 프로그램을 고안한 것이다. '무늬만 커뮤니티'에서 만났던 장애인들은 예체능 교육에 오히려 과도하게 노출되어 머리로 인지하여 무엇인가를 기억하는 과정은 완전히 불가능한 상황이었다. '무늬만 커뮤니티'는 이들과 함께 일반적으로 수 개월간 하나의 공연을 준비하는 것처럼 퍼포먼스를 준비하는 것이 아니라 그 순간에 맞게 몸으로 커뮤니케이션을 하는 과정을 쉽게 적응시켜 그것이 마치 하나의 퍼포먼스처럼 보일 수 있게 설치물이나 구성 요소들을 조정하였다.

이렇게 '무늬만 커뮤니티'는 문명사회, 현대인의 사회에서 익히 알려진 관습들을 제외하고, 감각적으로 다르게 생각할 수 있는 여지를 퍼포먼스에 적용시키려고 하였다. 그렇기 때문에 '무늬만 커뮤니티'는 프로젝트를 구축하는 작동원리에서 '아닌 것'을 찾는다. 즉, "비논리, 비합리적, 비시각적적, 비순차적, 비언어적"인 감각을 통해서 오히려 창의적이고, 새로운 감각에 대한 욕구를 충족시키는 것이다. 그리고 여기에서의 몸은 서로의 상황을 번역하는 장치로서 작동하며, 잊었던 감각들이 되돌아오는 저장소로서 역할한다(예술로 가로지르기, 2016).

'무늬만 커뮤니티'는 함께 등산, 탁구, 자이브 댄스 등 다양한 운동감각을 일깨워주는 움직임 워크숍을 프로젝트 준비 단계에서 꼭 실천하여

참여자의 몸을 완전히 풀고 새로운 것을 받아들일 수 있는 단계를 만든 다음 여기에 새로운 감각들을 덧입힌다. 일반적으로 잘 알려진 스포츠를 응용하는 것뿐만 아니라 1시간의 산행 후 손을 마사지하면서 몸의 내장 기관을 관찰하는 과정에 이르기까지 다른 방식으로 주변환경을 관찰할 수 있는 동작들을 꾸준히 삽입시킨다.

이렇게 '무늬만 커뮤니티'가 움직임의 여러 가지 다양한 요소들을 퍼포먼스 작업의 준비 단계에서 우선적으로 실행을 하는 원리로 프로젝트를 구축하고 있다면, 김도희는 몸에서 나오는 에너지를 발산하는 방법으로서 퍼포먼스 아트와 통합예술교육을 실천하고 있다. 김도희는 평면, 회화, 영상 작업을 할 때에도 자신의 몸이나 참여자들의 몸을 투과한 결과물을 작업으로 이어간다. 예술 작업에서도 자신의 행위뿐만이 아니라 아이의 소변, 출산 이후의 모유 등 몸과 관련된 자신의 세부적인 증상들을 적극적으로 끌어들이는 김도희는 과잉된 몸의 행위와 흔적에 대한 사후적 징후가 그대로 작업으로 연결된다.

김도희 작가 역시 발달장애인이나 특수한 공동체를 대상으로 오랜 기간 예술교육 프로그램을 동시에 진행하였다. 설치와 퍼포먼스를 위주로 작업을 하는 김도희는 대상의 물질적인 특성이나 후각, 진동, 노동 등 몸에서 최대한 가까이 목격한 행위들, 몸과의 밀접성을 부각시키는 체험적인 감상을 요구하는 작업을 보여 왔다. 내밀한 개인의 작업에서부터 사회적인 협업에까지 넘나들고 있는 김도희의 작업은 삶의 근본적인 과정이 몸에서부터 나온 경험을 기반으로 하고 있다고 여기고 몸으로의 탐구를 끊이지 않고 하고 있다. 김도희의 예술교육 프로그램에 참여한 공동체는 아무것도 없는 것, 비어 있는 것, 하찮은 것을 경험하면서 이러한 파편이 몸과 연결되는 과정을 배운다. 참여자들은 전혀 중요하지 않다고 생각했던 일상의 작은 조각들이 몸의 에너지를 외부로 표출하는 연결고리가 된다는 것을 경험하고 자신의 원초적인 감각에 집중하였다.

그것은 김도희 작가의 작업과도 연결이 되었는데, 2012년 플레이스막에서의《만월의 환영》전, 2012년 임신과 출산을 경험하게 된 김도희 작가는 당시 신생 공간이었던 플레이스막에서《만월의 환영》전과 2014년

《젊은 모색》전에 아이의 소변을 모아 거대한 설치 작업으로 연결했던 <야뇨증> 등에서도 드러났다. 만삭의 몸, 작가의 모유, 모유가 썩으면서 나는 악취, 부패한 흔적, 강력한 아이의 오줌 냄새 등 김도희의 몸과 연결되어 배설되는 솔직하고 구체적인 경험은 오히려 행위를 하면서 작가의 극단적인 순간이 정화의 순간으로 바뀌어 가고 있음을 말하는 것이기도 했다(권용주, 2014).

한편 김도희 작가는 2018년 고양창작스튜디오의 레지던시 작가로 입주하면서 교환 프로그램으로 일본의 세이지 시모다(Seiji Simoda) 예술가를 만나며 몸에 대한 흔적과 관련된 작업을 확장한다. 시모다는 일본의 퍼포먼스 아트 예술가이면서 국제 퍼포먼스 아트 페스티벌의 예술감독으로 김도희는 시모다를 만나면서 육체의 원초적인 감각들을 깨우는 여러 가지 워크숍에 참여하여 구체적인 방법론에서 영향을 많이 받았다. 시모다는 일본 이외의 여러 나라에서 동일한 워크숍을 진행해 오고 있는데, 퍼포먼스 아트가 어렵지 않게 관객과 공유될 수 있도록 몇 가지 규칙을 고수한다. 짧게는 3시간, 길게는 3달여 동안 진행하는 워크숍에서는 3분 안에 시작하고, 서로에게 자기 소개를 하며, 5분 동안 한번도 하지 않은 행동을 취하기, 좋아하는 동작을 만들기, 다른 사람에게 퍼포먼스 아이디어를 전달하기 등의 규칙 아래 워크숍을 만들어간다(Torrens, 2014).

김도희는 2018년 시모다를 만난 이후 한국에 그를 초청하여 2018-2019 3차례 워크숍을 가졌고, 금강 자연비엔날레 등에서 유사한 활동을 하였으며, 이 워크숍을 토대로 이후《패밀리 퍼포먼스》를 비롯해 여러 차례에 걸쳐 퍼포먼스 워크숍을 열었다. 작기는 5분 미만의 행위를 릴레이로 하는 워크숍을 통합예술교육 프로그램과 자신의 작업에 적용시켰다.《씨가 말랐대》(2020) 전시를 하면서 강력한 사회적 고발과 여성 연대를 구축하고, 제의적 양식으로 <강강수월래>(2020) 작업을 만들어가는 방법에서는 먼저 사전에 프로젝트에 동의를 하는 예술가들과 행위예술 이어가는 소규모 워크숍 프로그램을 진행하였고, 이들과 함께 아이와 함께하는 가벼운 퍼포먼스 아트 작업으로서《패밀리 퍼포먼스》도 주기

적으로 열고 있다. 이것을 다시 내밀한 관계성을 기반으로 하는 <배꼽> 프로젝트로 이어가, 전시 때마다 텐트 속에서 자신만의 <배꼽산>을 만드는 장기간의 사진과 조각 작업을 구축한다.

거대한 흙더미를 색깔별로 오랜 시간 분류하여 전시장의 바닥을 가득 채우거나 이를 치우는 과정에서 맨발로 흙을 밟거나, 부산 영도의 깡깡이 마을에서 선박의 녹을 제거하는 행위를 연상시키는 전시장의 벽면을 갈아내는 시도에서 예술가의 장시간의 노동은 작업의 구축에 절대적인 우위를 차지한다. 예술가의 몸, 참여자의 몸이 김도희의 작업에서는 가장 중요한 재료인 것이다. 김도희의 작업에서 중요한 프로젝트의 작동 원리는 결국 몸으로 행위를 했는지의 여부인 것이다. 그 과정이 참여자의 숫자나 시간의 지속, 도구의 사용, 장소에 대한 해석 등으로 변주하여 각기 다른 결과로 이어진다고 보아야 한다.

[표 12] 신체 표현 프로젝트의 작동원리

활동사항	무늬만 커뮤니티	김도희
프로젝트 준비	1) '아닌 것' 찾기 - 비논리, 비합리, 비순차적, 비시각적 등 2) 등산, 탁구, 자이브 댄스 - 일상의 스포츠 활동으로 약 1시간의 몸풀기 후 시작	<세이지 시모다 워크숍> 1)일상의 재료 찾기 2)각 참여자가 5분간의 시간을 지켜 퍼포먼스하기 3)참여자의 다양성, 비예술인의 참여
응용 및 구현	손으로 접촉하는 마사지 다른 감각을 교차하여 찾기	여성 예술가의 연대 패밀리 퍼포먼스
결과	<지동신> 등 조각 작업 《총체적 난 극》등 퍼포먼스 공연	<배꼽 프로젝트> 등 관객참여, 사진, 조각 <강강수월래> 등 여성예술인 연대

<표 12>에서 보듯이 신체 표현을 기반으로 하는 프로젝트는 결과물은 다양하더라도 프로젝트 진입 단계에서 반드시 몸을 움직이는 활동을 삽입시킨다. '무늬만 커뮤니티'의 경우에는 몸이 완전히 풀려야지만 새로

운 감각을 찾을 수 있기 때문이고, 김도희 작가의 경우에는 참여자 내에서 동등함을 찾아내고, 서로를 가장 잘 표현할 수 있는 방법이 몸이라는 것을 인식하고 있기 때문이다. 지금 주어져 있는 상황에서 갑자기 손에 쥐어진 작은 풀한포기, 종이 조각, 연필 하나까지도 몸을 나타내는 과정에서는 가장 중요한 도구가 된다. 참여자와 함께 이렇게 공동의 시간을 직접적으로 부대끼는 과정을 갖는 것은 직접적인 '접촉'과 '대면'의 시간이 가장 중요하다는 뜻이며, 그것은 '같이'하지 않으면 의미가 없다고 보아야 한다. 또한 땀을 흘리거나 소통을 하는 감각을 함께 찾아 그들만의 대화법을 찾아간다. 이렇게 움직임과 신체 표현은 통합예술교육의 방법에 있어 공동의 목표를 찾아가는 가장 중요한 원리가 된다.

2) 구성원의 개별적 특성을 반영한 프로젝트 모형

신체 표현을 중심으로 하는 통합예술교육은 프로젝트 구축 과정에서 신체 표현활동을 어떻게 바라보는지가 프로젝트 전체의 성격을 결정한다. 연극 활동의 경우에는 본래 대본과 주어진 텍스트에 대한 상황 분석이 가장 중요했다면, 이러한 강력한 규제의 틀을 깨고 허구의 세계를 자유롭게 표현하는 경험이 중요하며, 특정한 형식을 먼저 지키는 것이 아니라 참여자들과 함께 공동으로 그들만의 규칙을 만들어가는 것이 중요하다.

예를 들어 '무늬만 커뮤니티'는《총체적 난 극》을 만들면서 탁구를 끌어들이기까지 많은 시행착오를 겪었다. 발달장애인들과 어떤 방식으로 소통해야 할지 초기에는 그들을 관찰하고, 적절한 방법을 찾는데 많은 시간을 보냈이다. '무늬만 커뮤니티'에서 만났던 장애인들의 문제점은 주고 받았던 소통의 기술이나 과정을 쉽게 잊어버린다는 것이었기에 절대적으로 잊을 수 없는 '몸'으로의 커뮤니케이션 과정이 중요한 것이었다. 일반적으로 다른 예술가들이 경험했던 발달장애인들의 경우에도 장애인들이 낯가림이 심하여 서로 낯설게 보는 과정이 길었던 것이 주요한 한

계점으로 꼽는 지점이기도 하다. 일상의 자극이 일반인보다 세게 전달되는 발달장애인들에게 큰소리로 인사를 하거나 눈을 마주치는 행동들이 부담이 되다보니 '무늬만 커뮤니티'는 만남에서부터 수업의 과정에까지 다른 방법들을 구사해야 하는 지점에 놓여 있었다.

한편 행위를 중심으로 프로젝트를 구현하는 김도희 작가는 개별적인 참여자들의 행위자들을 엮어내는 워크숍을 주로 하고 있다. 대부분의 신체 표현의 과정들이 몸풀기에 불과하거나 실내에서 이루어지는 반면에 김도희의 워크숍은 아무것도 없는 들판, 유리창과 맨 바닥으로 이루어진 투명한 공간 등 몸을 중심에 두기 위해서 다른 제약적 상황들이 최대한 비어 있다고 할 수 있다. 모든 것을 비웠다고 생각하는 순간 또다시 다른 감각들이 살아나서 새롭게 주어진 환경을 해석하고 미적 체험을 이어가는 과정이 도드라지는 것이라고 할 수 있다.

[표 13] 《총체적 난 극》의 학습 모형 (무늬만 커뮤니티, 2012-2013)

프로젝트 개요	2012년 무늬만 커뮤니티 + 발달장애인 8명과의 퍼포먼스 공연 기간: 8개월 이상
연출자와 퍼포머의 관계	전혀 구분이 없다.
소통의 도구	놀이, 일상적 행위 스피드 퀴즈, 악기 연주, 노래 부르기, 탁구 치기, 하고 싶은 것 하기
움직임 워크숍	온 몸 스트레칭 안면 스트레칭 – 두 감정을 표정으로 나타내기보기 제자리 뛰기
데이트	'무늬만 커뮤니티'에서 참여자들을 위해 고안한 방법으로 워크숍마다 '데이트'라는 이름으로 짝을 지어 워크숍 시간을 보낸다.

'무늬만 커뮤니티'는 《총체적 난 극》 공연을 서두르지 않고, 장애인들의 몸의 상태를 보고 결정하여 간다. 이들은 장애인들과의 만남을 좀 더 효율적으로 하기 위해 '데이트'라는 방식을 고안하였다. 매번 다른 예

술 강사와 데이트를 하는 방식으로 짝을 이루어 서로에 대해 알아가도록 하였다. 이 방법은 낯가림이 심한 장애인들에게는 선생님이 자주 바뀌는 것이 좋을 때도 있고, 좋지 않을 때도 있는데, 여러 경우의 수를 경험하고 대비하기 위해서 되도록 서로 많은 폭의 경험을 나누었다. 언젠가 있을 《총체적 난 극》의 공연을 준비하는 예술 강사들의 입장에서는 두려움이 있었지만, 오히려 참여자들은 긴장감보다는 놀이의 연속으로 여겼다. 공연의 형식을 정해두고 하는 것이 아니라 오랜 시간 참여자들이 할 수 있는 범위를 관찰하고 이에 맞게 퍼포먼스를 결정해 나갔다고 보아야 한다. 개인의 자발성이 거의 없다시피한 상황에서 아주 조금씩 매일이 달라지는 과정을 통해 소통이 더디게 진행되는 것과 마지막의 결과를 예측할 수 없다는 점에서 예술 강사들이 초기에 불안함을 토로하기도 하였지만, 그날 그날의 과정에 맞추어 가능한 범위 내의 작은 소규모 워크숍들이 합쳐서 이후에 공연으로 귀결되었다.

《총체적 난 극》의 퍼포먼스는 번듯한 공연이 아니라 클라리넷을 다룬 경험이 있는 참여자가 클라리넷을 만지작거리다가 입으로 가져간다든지 하는 정도의 참여이다. 혹은 그동안 했었던 탁구를 조명 아래에서 다시 시도한다든지 하는 놀라움, 걱정, 결단, 포기, 인정 등의 여러 감정적인 레이어가 섞여 있는 현장적인 상황이 그대로 퍼포먼스 안에서 드러난다. 그 과정은 완결된 결과가 아니라 새로운 소통의 과정과 현상을 그대로 보이면서 핑퐁의 톡, 탁 소리로 리듬을 만들어가는 것이 관객에게 노출된다. 관객은 참여보다는 그들을 경험하면서'기다림'의 시간을 갖는데, 이것이 어찌보면 퍼포먼스에서 관객으로서의 현존성을 더욱 극대화하는 것이라고도 할 수 있다(무늬만 커뮤니티, 2012).

이와 유사하게 로아트 단체의 초청으로 발달장애인을 위한 신체 표현 워크숍을 장기간 진행했던 김도희 작가도 비언어적 소통의 어려움에 대해서 논의했던 과정이 있었다. 시모다의 방법론을 적용하여 3분 이내의 짧은 퍼포먼스를 도구를 이용하여 구현하는 워크숍이었는데, 새로운 움직임을 발견하기까지 실상은 상당힌 시간과 기다림이 소요되었다.

[표 14] 김도희 로아트 퍼포먼스 워크숍 (작가 제공)

프로그램 개요	발달장애인 예술가 대상 퍼포먼스 워크숍 참여자 약 10명, 각 퍼포먼스마다 주어진 시간 3분 일시: 2020년 10월-11월 약 8회
퍼포먼스 방법	1)평범한 재료(신문지)를 이용한 퍼포먼스 커뮤니케이션 2)움직이는 조각되기- 사물을 이용하여 포즈를 짓고 크로키로 감상을 표현 3)놀이터 환경을 이용한 퍼포먼스 4)자연물을 채집하고 퍼포먼스에 이용하기 5)모방행동을 이용하여 단체 퍼포먼스 이끌어내기 6)한가지 물질을 오랜동안 관찰하기- 점토나 양초 등 7)두려워하는 대상을 말로 표현하고, 방어기제를 신체표현으로 연결하기 (비오는 날씨 VS 우산, 원주민의 춤 등)
오류사항	타인의 표현을 모방, 반복하거나 동작이 작고 접촉을 싫어한다. 야외 공간의 경우 일반인보다 다소 위험하게 느낀다. 신문지 등의 물성을 알아채는데 시간이 걸린다. 강사가 제시한 조건을 이해하지 못하거나 시간이 부족할 때가 있다. 하얗고 네모난 종이를 제시하면 다 그리기로만 연결하고 다른 물성에 대해 자발적이지 않다. 한가지 행동을 반복하는 경우가 많다.
개별 참여자 코멘트	물체의 정해진 용도를 벗어나는 것을 매우 두려워 하는 참여자에서부터 모방과 창조를 적절히 오고가는 참여자에 이르기까지 개별적으로 다양한 상황을 보인다. 다른 사람들의 시선을 즐기거나 동물 등 알고 있는 사항들에 대해서 적용을 잘하는 경우가 있음. 때로는 지난 시간의 상황을 기억하고 재연하는 경우도 있음

김도희의 퍼포먼스 아트를 적용하는 과정을 살펴보면 주어진 사물과 상황을 계속 변주하고, 여기에 시간제한을 두어 그 시간 동안 온전히 개인의 시간으로 활용하되, 개별적인 활동의 고유함과 특유성을 존중하고 최대한 발휘할 수 있도록 하는 것을 알 수 있다. 종이, 신문지, 잡초 등은 늘 보는 일상의 환경이지만 그것을 어떤 도구로 활용하는지 다시 탐

색하면서 각자의 퍼포먼스는 계속 다르게 변화한다. 김도희는 이러한 방법을 엄마이면서 예술가인 사람들과 1년에 1-2차례 주기적으로 만나 《패밀리 퍼포먼스》를 실천하면서 새로운 연대의 가능성을 제시하기도 한다. 팬데믹 시기가 장기간 지속되면서 밖으로 나가고 싶은 주변 사람들의 요청상황들을 접목시켜 고안하게 된 것이지만, 여러 차례 거듭되면서 이 프로그램은 단지 만나서 놀기만 하는 것이 아니라 예술가들 스스로에게도 주변환경을 돌아보게 하는 효과를 가져왔다.

이러한 김도희 작가의 학습 과정을 정리해 보면 도입, 전개, 정리 단계로 나누어 볼 수 있는데, 전개의 단계에서 주어진 재료를 활용하는 시간을 두어 아이디어를 구상 후 각각의 퍼포먼스를 실제로 진행하고 발전시키는 과정을 중심으로 하고 있다는 것을 알 수 있다.

[표 15] 김도희의 퍼포먼스 아트 학습과정 (김도희, 2020)

도입 (약 15분)	지난 시간의 요약과 복습, 새로운 주제에 대한 탐색
전개 (약 120분)	(1)소개와 탐색 : 원미닛 스컵처 등의 신체를 활용하나 '순간 조각'을 소개 : 주어진 재료 (철사, 종이, 지점토 등)를 관찰하여 행위 구상 (2)실행 : 신체와 연장할 오브제를 만든다. : 약 30분 가량 각각 구상했던 퍼포먼스를 오브제와 함께 발표 : 서로의 퍼포먼스를 감상하고 발표한다.

이같은 적용과정을 살펴보았을 때, '무늬만 커뮤니티'는 프로젝트를 수행하는 대상을 통합시키기 위해 몸풀기의 일환으로 퍼포먼스를 활용하고 있는 반면, 김도희는 참여자의 각각의 행위를 이끌어내기 위해 퍼포먼스를 활용한다는 것을 알 수 있다. '무늬만 커뮤니티'는 산행이나 탁구 등 몸의 감각을 새롭게 하기 위해 1시간이나 2시간 등 시간에 구애받지

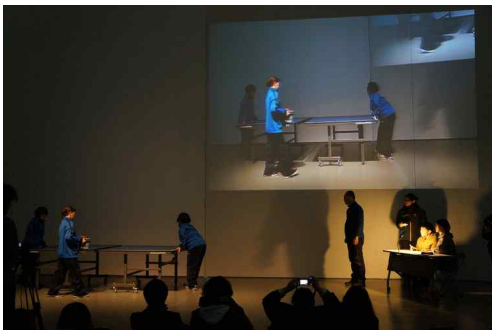
않고 우선적으로 기존의 습관을 벗어버릴 수 있는 방법들을 다양한 형식으로 구사하는 반면, 김도희는 현재 주어진 상황을 어떻게 해석하는지 그리고 그 상황이 참여자 각자의 행위로 이어질 수 있도록 하였다. 각자의 퍼포먼스에 3분-5분 간의 단독적인 행위의 시간을 주어 참여자가 모두 몸으로 자신만의 에너지를 쏟아낼 수 있는 온전한 시간을 확보하고 이를 릴레이로 이어갔다. 결과적으로는 이 작업들이 조각이나 설치, 영상 등 다른 형태로 마무리가 되기도 하여서 신체 표현을 기반으로 한 예술교육프로그램은 퍼포먼스 아트를 도구로 활용한 경우라고 보아야 한다.

'무늬만 커뮤니티'에 참여한 참여자들은 결과를 속단하기보다는 몸을 움직이는 과정을 통해서 몸에 배어 있는 습관들을 버리고 새로운 감각을 깨우는 과정에 몰입한다. '무늬만 커뮤니티'에 참여했던 참가자들은 장애인, 노인, 네팔 예술가 등 학교 교육보다는 다양한 연령대와 특수성을 갖는 공동체였던 반면 김도희 작가는 예술 강사로도 활동을 하여 5분 퍼포먼스의 콘셉트를 학교 교육과 여러 예술교육프로그램에도 비교적 적용을 많이 하였다. 발달장애인을 대상으로 한 프로그램에서는 교육적 효과가 더디기에 어떤 부분을 덜어내야 할지 중간에 피드백을 많이 거쳐 다시 새로운 방법들을 고안한 경우가 많았다.

> 오늘은 두 명의 참가자가 불참하였다. 매 주마다 한두 명의 참가자들이 불참하는 일은 매우 일상적인 일이다. 복지관에서의 고단한 일정으로 인해 몸이 좋지 않거나 개인이 가지고 있는 감정과 상황들에 대한 컨트롤이 되지 않아 약간의 문제가 생기거나 하는 일들은 빈번하게 발생했던 일이기 때문이다. 오늘도 역시 그러한 일이 일어나지는 않았을까 하는 걱정스런 마음이 앞선다. 공연에서도 역시 모든 참가자들이 무대에 오르지는 못할 것이라는 전망은 이미 일반론이 되어있다. 이것은 회의적인 태도라기보다 우리가 가지고 가야할 불일치함과 불확정성을 이해하고 드러내려 하는 고무적인 태도이다. (무늬만 커뮤니티, 2012)

> 만들기 자체에 흥미가 없었고 좋아하는 문양을 그리고 싶어하여 그대로 두었음. 옷에 별을 그림. 대신, 활동시간에 허용되지 않는 스마트

폰 보기에는 제제를 하여 허용의 선을 명확히 하였음. 퍼포먼스는 의욕을 보였고 늦게나마 페이스페인팅도 하겠다고 강하게 어필. 강사는 A의 뒷북치는 습관을 이용하여 참여도를 높이고 있지만 이 점이 고착화되는 것에 대한 우려도 함께 있음(김도희, 2020).



<그림 23> '무늬만 커뮤니티'의 《총체적 난 극》(2013)과 김도희 《패밀리 퍼포먼스》(2021)

이와 같이 신체 표현을 중심으로 한 통합예술교육은 참여자가 스스로의 몸을 움직임으로써 각자의 에너지와 호흡을 이해하고 외부에 드러내는 요소에 중심을 두고 있다. 일상의 재료에 좀더 집중하고 몸에 배어 있는 습관들을 드러내거나 혹은 바꿀 수 있는 방법들을 고안하면서 그것이 전시나 퍼포먼스로 이어질 수 있는 여지를 마련하는 것이다. 다른 프로젝트보다 상대적으로 긴 기간을 투입시켜 장기간의 효과를 추구하였던 프로그램에서는 실제로 약물 치료에 장기간 노출된 참여자가 몸을 움직임으로써 얼굴이나 몸의 표현이 점차 자유로워진다든지, 낯가림이 조금씩 줄어든다든지 하는 효과를 보였다.

김도희의 행위로 이어진 여러 가지 프로그램에 예술인들이 함께 참여했을 때 더욱 연대의 의미가 강하게 이어지기도 하였다. 《패밀리 퍼포먼스》는 2022년까지 약 3-4회 정도 진행이 되었는데, 2021년에는 국립현대미술관 과천관의 마당에서도 이루어졌다. 참여했던 예술가들은 국립현대미술관 과천관에서 전시를 했던 작가도 포함되어 있어, 예술가들에게

는 일터나 다름이 없는 미술관의 일부가 오히려 낯설게 보이면서 퍼포먼스의 과정이 새롭게 덧입혀졌다. 아이들과 함께 과천관 마당의 조각을 해석하면서 자연스러운 예술교육의 과정에 대해서도 다시 생각해 보게 되는 경험을 하게 되었다. 또한 여성 예술인들과 비정기적으로 5분 퍼포먼스를 실천해 보거나 외부에서 구현해 보면서 더욱 강력한 연대를 이어가게 되었는데, 몸으로 행해지면서 나타나는 에너지의 힘을 예술가들이 실감하는 과정이기도 했다. 스스로 체험을 해보면서 이러한 경험들이 쌓여 다른 예술교육 프로그램에 응용이 되면서 미적체험에 대한 폭이 넓어진다고 할 수 있다.

2. 과정 중심의 통합예술교육

1) 즉흥을 위한 배움의 구성 원리

과정 중심의 통합예술교육은 퍼포먼스 아트를 실천해 가는 과정이 하나의 프로젝트로 연계되어 있다는 점을 주지시킨다. 참여자가 여러 가지 장르에 대해서 이해를 해야 할 뿐만 아니라 하나의 목표를 이루어가는데 해당하는 기술을 익히거나 새로움을 받아들이는 것이 대해서 고민의 시간과 협업의 과정이 있어야 결과로 이어진다는 것이다. 또한 결과의 성공 여부보다는 결과를 위해 노력했던 시간적인 요소들이 더욱 중요하게 여겨진다. 그것은 프로젝트를 이루어가는 예술가의 고민이 이미 작업에 들어가기 시작하는 아이디어의 구상 단계에서부터 투입되는 시간의 속성이 연결되는 지점이기도 하다.

이러한 형식의 프로젝트는 꿈다락 토요문화학교나 학교 연계의 프로그램에서도 종종 발견할 수 있다. 특히 2020년 팬데믹 이후에는 기술과의 연계 프로그램이 늘어나 비대면으로 구성원의 온정을 전달할 수 있는 방법이나 생태 환경에 대한 주제를 다루는 프로젝트가 증가하였고, 일상에서 과학기술이나 수학적 원리를 찾아내는 것과 같은 여러 분야를 엮어서 단계를 밟아가는 프로젝트가 등장하였다. 이것은 2015년 개정교육과정에서 하나의 주제를 정하고 여기에 여러 가지 교과를 엮어서 예술 프로젝트로 만들어가는 과정과도 유사하게 진행된다고 할 수 있다.

여기에서 사례를 들고자 하는 예술가는 신제현 작가로 여러 예술교육 프로젝트에서 교육 강사로 활동한 신제현은 프로젝트마다의 주제를 풀어서 다양한 장르를 통합시키는 방법으로 프로젝트를 이끌어간다. 신제현 작가는 이 과정에서 어느 한 장르를 주연으로 하고, 나머지 장르를 조연으로 만드는 것이 아니라 참여 가능한 모든 장르와 모든 참여자가 하나의 프로젝트 안에서 공존할 수 있는 원리를 작동시킨다. 젠트리피케이션, 포르노그라피의 역사와 민주주의의 연관성, 미술계의 영어 권력과 같은 정치사회적인 문제와 개인적인 경험 사이에서 발생하는 공시성에 주목하

는 작가인 신제현은 프로젝트를 표현하는 부분에 있어 퍼포먼스 아트를 적극적으로 매체로 삼고 있다. 퍼포먼스에 앞서 장기간의 리서치를 실행하여 역사적 배경을 연구하고, 거대한 구조물이나 저절로 작동하는 악기, 무용수나 작곡가와의 협업, 관람객의 참여 등 하나의 극으로 작품을 구성하는 모든 요소들이 복합적으로 동시에 드러나는 형식을 주로 취한다.

여기에서 참여자들은 일상의 사물이 퍼포먼스의 도구, 혹은 새로운 발명품에 들어가는 구성품이 되는 과정을 직접적으로 배운다. 아두이노, 악기의 줄, 나무의 파편은 작은 배나 기타, 가야금 등으로 변화하였다. 만들기, 퍼포먼스 아트를 배우며 참여자들은 부분적으로 주어진 역할들을 소화해내면서 하나의 퍼포먼스 안에서 절대적인 구성원이 되었다. 참여자들은 이렇게 어려운 현대미술에 쉽게 접근할 수 있는 가능성을 발견하고, 주어진 사물과 공간을 새롭게 보는 시각을 배우며 발상의 전환을 경험하였다. 참여하는 작업에 대해 역사적인 배경지식, 장소성이 사물과 결합하는 과정을 직접 보고 들으면서 참여자들은 신제현 작가가 강조하는 '핍진성', 즉 그럴듯하고 진짜로 보이는 상황이 어떤 것인지 차근히 경험하면서 일상을 예민한 예술적 시각으로 바라보게 되었다.

작가는 다양한 움직임 장치를 발명하고, 작은 미니어처에 카메라를 투사하여 실제 거대한 구조물과 겹겹이 시선이 교차하는 과정을 연출하는 데, 이때 진짜와 가짜, 실재와 허구가 공존하면서 신제현 특유의 무대가 만들어진다. 이러한 방식으로 그는 미술계의 담론과 실천 사이에서 여러 가지 비우연적으로 발생하는 일들을 연결지점을 찾아 내어 오류, 역설, 아이러니한 지점을 노출시키는 데 주력하였다.[16] 이러한 작업 구조 속에서 함께 참여하는 협업자와 학습자들은 예술로 어떤 지점을 고발

16) 예를 들어 <설탕 만다라>를 제작하면서 신제현은 60일 간의 전시 기간 동안에 일주일에 3-4일을 하루 2-6시간 설탕으로 이미지를 그려 내었다. 문자나 기호화를 통하여 거대한 기호체계를 만들고 한국과 대만의 식민지 수탈 위안부의 문제, 미술계 성추행 문제, 대만의 국기 사과 문제 등 당시 50여 개의 사건과 관련된 상징들을 아르코미술관 바닥 한가득 채워 넣었다. 설탕으로 쓴 기호들은 관객이 와서 전시를 보며 밟으며 흐트러지는데, 이때 작가는 다시 이를 복구하여 조금씩 변화가 있긴 하지만 되도록 전체 이미지를 유지하려고 반복적인 수행을 하였다. 스프링 왕복 운동의 마찰 계수를 구하는 미분 방정식에 폭력의 사례들을 넣어 미술계의 성추행을 수치화하기도 하였다.

해야 하는지, 사회적 시스템의 오류를 어떻게 바라보아야 하는지 함께 공유한다. 만들기 작업에서는 단순히 발명의 과정을 경험하였다면, 퍼포먼스 아트에 참여하면서는 함께 사회적 목소리를 내는 목격자가 되기도 한다.

초기작에서 신제현은 직접적으로 재난적인 상황을 고발하고 거부하는 퍼포먼스를 벌였다. 작가는 테이크아웃 드로잉 사태가 있었을 때 장기간 그 곳에서 머무르며 싸이가 동원한 철수용역들을 대상으로 퍼포먼스를 벌였다. 신제현 작가가 주목하고 있는 여러 가지 '재난 현장'에서 오늘날에도 가장 유효한 것은 현대인의 건물주와 세입자 간의 분쟁이었을 것이다. 2016년 1년 6개월이 넘는 기간 동안 머무르면서 건물주로부터의 소송이 이어지면서도 장기간 연대하며 작품활동을 이어갔다.

> 심지어 제 작업은 용역을 환대하는 이들이나 용역을 관객으로 삼기도 했어요. 왜냐하면 저처럼 실험음악을 하는 사람은 관객이 적어요. 하루에 30~40명 정도 오면 성공한 날인데, 싸이가 용역을 200명 데려온다니까 '그러면 관객이 200명이네', 이런 마음이었죠. 크기는 140cm, 환경은 조금 편해지려는 욕망, '나'라는 괴물은 어마어마한 대가보다는 약간 편해지려는 것에서 시작된다고 생각해요. (최소연, 2016)

테이크아웃드로잉에서 용역이 다음날 들이닥친다는 통보를 받았을 때, 입주한 예술가들은 함께 두려움을 겪어 내었고 공유하였으며, 작가는 재난의 과정의 면면을 드로잉, 사운드 설치, 그리고 젠트리피케이션에서 버려진 거대한 기타를 접합시키면서 프로젝트를 마무리하였다. 퍼포먼스 아트가 일반적이지 않았던 시절, 소수의 관객만이 퍼포먼스 아트를 찾던 시점에서 현존하고 있는 건물 용역자 200명을 오히려 관객이나 증인으로 환원하며 작품활동을 이어간 것이다.

발명을 중요하게 여기는 신제현은 소도구, 아두이노, 악기, 등급별로 나누어 제작한 남자의 정액으로 만든 비누, 카메라를 투과하기 위해 만든 미니어처 등도 중요하지만 신제현은 퍼포먼스 아트를 실현하는 과정에서도 꼭 작가가 직접 개입하는 과정을 중요하게 여긴다. 주요 장면을

전문가를 영입하여 연출하는 장면도 있지만 작가의 퍼포먼스도 함께 복합적으로 진행하여 거대한 연합 퍼포먼스를 벌인다. 주로 작가는 시끄러운 사운드를 제작하여 연출하면서 드럼을 쌓거나, 작업의 일부를 부수고, 혹은 카메라를 직접 생중계하면서 자신의 역할을 퍼포머와 총감독으로 이중적으로 위치시킨다. 그것은 자신이 퍼포먼스에 출연하면서 작품의 일부가 되어 '진실성'을 추구할 뿐 아니라 퍼포먼스 아트를 대상화하는 과정에서 나오는 윤리적인 문제, 퍼포먼스의 수행성 등 여러 측면을 고려했을 때 직접적인 참여가 매우 중요한 문제라고 여겼기 때문이다(서울문화재단, 2018).

<그림 24> 신제현의 <테이크아웃드로잉> 퍼포먼스(2016)와 낙지 퍼포먼스(토탈미술관, 2017)

'재난'에 한동안 몰입했던 신제현은 재난의 현장을 이중적으로 구조화한 낙지 퍼포먼스 외에 여러 현장을 상징하는 작업을 발표하였다. 그 구조는 작은 모형 구조물을 만들고 거기에 카메라를 투과하여 거기에서 일어나는 일들은 대형 프로젝션에서 보이고, 실제 퍼포먼스는 주변적인 상황에서 이어지면서 동시다발적인 형식을 취한다. 재난적인 상황을 직접 몸으로 맞부딪친다는 것은 한꺼번에 사건이 터지는 과정이며 차례차례 순서대로 오는 것은 아니기 때문이다. 몸을 움직이는 과정은 무용수와 협업을 하지만 작가는 전체 퍼포먼스에서 연출뿐 아니라 카메라를 움직이거나 전체 퍼포먼스의 시선을 유도하기 위해 또다른 움직임을 동시에 진행하여 자신이 주요한 퍼포머로 참여한다. 또한 협업자의 경우에도 비전문가의 역할도 작은 활동을 하나씩 부여하면서 작업은 점차 거대한 협

력체계로 움직이게 된다.

어떻게 보면 엉뚱하고, 때로는 위험이 넘치기도 하는 그의 작업들은 남성들을 등급화하는 결혼정보회사의 서비스에 반하여 10명의 남성에게서 정액을 얻어 비누를 만들고 판매하는 프로젝트 <Love Soap Project>(2007-2017)으로 확장되기도 하였다. 1등급 남성의 비누 가격은 170만원이었던 것에 비하여 10등급 남성의 비누는 8천원으로 그 가격차가 200배에 달하였는데, 대부분 판매가 완료되었던 점도 매우 놀랍다. 강원비엔날레에서 2018년 보여준 퍼포먼스에서는 난민에 대한 관심을 촉구하는 <해피밀>에서 전시장 내부에 5톤의 크레인을 설치하고, 지상 4-5미터 위에서 난민들과 토속 음식을 먹으며 대화하는 장면을 실시간으로 프로젝션하였다. 아슬아슬하게 설치된 크레인에 올라가는 인원을 정하면서 음식을 나누어 먹는 과정은 과거 테이크아웃드로잉에서 보여주었던 두려움으로 인한 연대이자 새로운 일시적 공동체를 형성하는 과정이다.

이렇게 크고 작은 퍼포먼스를 수백 회 이상 진행하였던 신제현은 재난 프로젝트에서 낙지와 고등어 등 생물을 사용하기도 하였다. 사전에 숙련된 전문성은 있지만 퍼포먼스 자체를 연습하지는 않은 신제현은 퍼포먼스가 시작되기 전 약 20-30분 전에 퍼포먼스에 참여하는 모든 인원과 함께 간략하게 회의를 한다. 어디에서 어떻게 무엇을 할 것이며, 관객들에게 어떻게 다가설 것인지 동선을 정리하면서 관객과의 조우 과정에서 나오는 날것의 반응과 상호 작용을 최우선으로 삼는다. 그것은 참여자들에게 퍼포먼스 아트에 정답이 없고, '틀렸다'는 경험보다는 현장에서 언제든지 개입의 가능성을 열어두었기 때문이다. 참여자들은 함께 라이브니스를 연출하면서 자신들의 역할을 수행하여 연대적 경험을 하고 즉흥을 표출하였다.

소마미술관에서 진행했던 <핍진성-그럴듯한 소리>(2017)에서는 가야금 등의 국악 악기와 작가가 만든 악기, 스크리닝 등으로 이루어진 퍼포먼스에서 살아 있는 생물 고등어를 미술관 현장에서 내리치는 장면이 있었다. 악기 연주는 잘 되었지만 막상 예술가가 생물 고등어를 다루어 본 경험이 없었다. 현장 퍼포먼스에서 화이트 큐브의 미술관 벽에 고등어

피가 튀기고, 비린내가 났으며, 작가 스스로 놀라서 겨우 진정했던 장면이 있었다. 그 이후 작가는 생물을 현장에서 다루는 작업은 하지 않았지만 관객이 있음으로 인해서 생기는 현존성과 실감나는 과정은 그의 작업에서 작가의 행위가 여전히 주요한 역할을 하고 있다는 것을 알려주기도 한다.

국립현대미술관의 다원 예술프로젝트가 시작하던 시점인 2016년 《예기치 않은》의 <쾌락의 정원>, 그리고 개인전 《텍스트스케이프》(2019), 세종문화회관 미술관 《행복이 나를 찾는다》(2020)에서의 <백선>, 우란문화재단의 <춘앵무>(2019) 등 발레, 한국무용, 현대무용 전공자들과의 협업은 신제현 작가의 주요한 특징이다. 특히 무용가와의 협업이 많은 신제현 작가는 전체 퍼포먼스를 연출하면서 무용수 외에도 신진예술가들을 퍼포먼스에 적극적으로 참여자로 동시에 출연시킨다. 작가 생활 이외에도 발달장애인, 교육 프로그램을 지속적으로 병행해온 신제현 작가는 퍼포먼스에 조연이자 퍼포머로써 훈련받지 않은 사람과 매우 잘 훈련된 사람을 섞어서 함께 진행함으로써 서로가 서로에게 배우며 하나의 극을 만들어가는 공동체로서의 자부심을 주요한 지점으로 여긴다.

이처럼 신제현 작가는 본인의 예술 작업을 진행할 때에 전문가-비전문가를 함께 협업시키고, 현장성과 즉흥성에 의존하여 퍼포먼스 아트를 구현하는 과정을 그대로 예술 교육 과정에 적용시킨다. 사실상 실질적인 예술 작업과 예술 교육프로그램 운영 방식에 거의 차이가 나지 않는데, 그것은 작가가 퍼포먼스 아트 구현을 하는 방식에 비전문가나 현대미술에 관심이 없던 일반인들을 참여시키면서 작가가 추구하는 '핍진성'을 실천하였기 때문이다. 이러한 과정은 단기적인 프로그램에서부터 장기적인 프로그램에 이르기까지 다양하게 적용이 되는데, 금천예술공장 입주시기에 있었던 2018년 8개월 간의 동일여자상업고등학교 학생들과의 협업이나 2019년 청년예술단의 5개월 동안 진행된 아트에듀 프로그램이 대표적인 사례이다. 이렇게 장기간의 워크숍을 통한 프로젝트 방식은 2021년 중구에서 버려진 물건과 집에서 쓰이지 않는 자개로 이루어진 악기를 만들어 중구 주민들과 협업으로 연주를 하는《중구난방》공공미술 프로젝

트로 이어지기도 하였다.

이러한 신제현 작가의 예술교육 프로젝트는 다음과 같은 기본 원리로 구조화되어 있다. 복합적인 극, 동시 스크리닝, 전문가와 비전문가 퍼포머의 출연은 통합예술교육이 가장 잘 구현된 경우라고 할 수 있다. 즉 하나의 극 속에서 각각의 역할이 분명하고 합일점에 이르면서도 동시에 한 사람마다의 개성이 모두 돋보인다.

[표 16] 신제현 예술교육 프로젝트 구성 원리

교육 프로그램 순서	활동사항
프로그램 전 준비	인근 구청, 교육청, 미술관 등 기관을 통한 모객 담당 강사 섭외 (무용, 영상. 회화, 만들기)
프로그램 배경 설계	각 지역이나 구성원에 맞는 작업배경 설계 1) 고리 원전 등 재난적 상황 2) 버려진 생활쓰레기 수집 3) 패션 등 모집된 학생이나 커뮤니티의 특성에 맞게 주제 설정 4) 눈을 가리거나 소리가 안 들리는 장애의 상황 설정
만들기 제작	1) 미니어처 만들기 2) 영상제작하기 3) 버려진 물건으로 목공작업이나 악기 등 만들기 작업
공연을 위한 배움	1) 무용 강사와 함께 몸짓, 움직임 리서치 2) 악기 강사와 함께 연주 및 공연 준비
통합적 퍼포먼스	미니어처를 통한 카메라 투사로 공연의 무대를 채우고, 악기나 무용 공연, 패션쇼 등을 접목하여 통합적인 퍼포먼스 아트 협업 진행
대표 프로젝트	1) 할머니 학교- 금천구에서 2017년 할머니 학교 프로젝트를 한 이후 아차도, 제주도에서 지속적으로 할머니 학교 프로그램을 운영 2) 고등학교 협업 프로젝트 – 금천예술공장 입주 당시 인근 동일여자 상업고등학교와 2018년, 2019년 협업 3) 아트에듀- 동일여자상업고등학교와 신진 예술가들을 중심으로 교육 프로그램 진행 4) 재난 프로젝트 – 한국 사회의 재난을 주제로 프로젝트

	규모에 맞게 구성 5) 공공미술 프로젝트 – 아차도, 서울의 중구에서 주민들을 대상으로 악기 제작 및 연주 프로젝트 진행

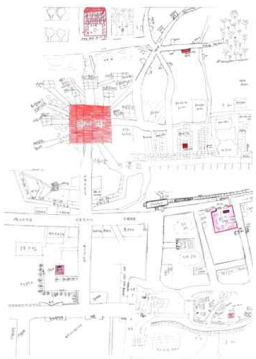
2) 다양한 장르 공존의 프로젝트 모형

복합적인 극, 동시적인 스크리닝, 많은 수의 퍼포머를 통솔하면서 신제현 작가 스스로 퍼포머로 드럼을 쌓거나, 카메라를 움직이거나, 어딘가에 올라가면서 신제현의 퍼포먼스는 이루어지고, 여기에서 협업자는 '전문가-비전문가'의 구성으로 진행이 된다. 무용, 악기의 기술이 없더라도 비전문가는 조명을 따라가거나 또다른 카메라를 따라가면서 작가의 연출에 협업하며 역량있는 퍼포머로 성장한다. 신제현 작가의 작품을 정액이나 법원의 소송, 미술관에서 닭을 키우는 등의 괴랄한 형태로만 치부할 수 없는 지점은 강력한 믿음으로 이어진 공동체를 이끌어가기 때문이다. 또한 순식간에 악기를 만들어 소리를 내거나 전선을 연결하고 드론을 날려 공중을 구획하는 순간적인 퍼포먼스는 신제현 작가만이 할 수 있는 숙련된 기술이다.

이 같은 프로젝트는 단기와 장기 프로젝트를 나누어서 살펴볼 수 있다. 단기 프로젝트라 하더라도 미술관의 전시 연계 프로그램보다는 프로젝트가 진행되는 인근의 문화재단이나 구청, 교육청을 통해서 현대미술에 관심이 있는 커뮤니티를 연결하여 최소한 5차시-7차시 정도로 진행한다. 장기 프로젝트의 경우에는 5개월-8개월 동안 주 1회나 월 3회 정도 진행하여 흐름이 끊기지 않게 한다. 또한 한 커뮤니티 당 10명 안팎으로 정하여 이 프로그램에 대한 관심이 지속적으로 집중될 수 있도록 하고 있다. 이러한 기본적인 설계 방향에 따라 대표적인 프로젝트의 구체적인 적용 방안을 살펴보면 다음과 같다. 젠더, 연령, 지역에 따른 특수한 성격이 프로젝트에 반영이 된다.

[표 17] 금천구 할머니 학교《심리지도 그리기》(2017)

활동사항	수업내용
프로젝트 진행 전 준비사항	금천구청을 통한 할머니 모객
수업준비	예술가는 먼저 관련 지역에 대한 리서치를 진행한다. 할머니들은 동네에 대한 추억이 될만한 소재들을 모아서 온다.
동네에 대한 추억 및 현황 토론	할머니들이 각각 살고 있는 동네를 중심으로 추억을 이야기하고, 어떻게 변화하여 왔는지 공유한다.
동네 함께 걷기	각 추억에 관한 내용을 정리하고 골목길이나 지역의 중심지를 함께 걸어본다.
심리지도 그리기	할머니 각자가 살고 있는 집을 중심으로 심리지도를 그린다.
배운 것 토론하기	동네에서 새롭게 주목하게 된 사물을 이야기하고 - 동네 쓰레기통, 골목길 등 그동안 스쳐지나갔던 동네의 다른 면에 대해 글을 쓰거나 그림을 그린다.
발표하기	그동안 진행한 내용을 발표하고, 할머니 학교를 통해서 배운 것을 토론한다.



묶인 쓰레기봉

정태월

지역탐방을 하면서 나는 많은 것을 느끼고 배웠다.

우리지역에 오래 살았는데요.
지역의 상황파악을 못하고 살았다는 생각에 다시 기회가 되면
돌아보고 싶은 생각이 든다.
시흥5동 어느 골목길에 이 부서진 통도 이렇게 귀중하게 보관
또는 마구 버리지 않고 지역을 지키면서 벽을 보호하는 역할
을 한다는 생각에 물건의 소중함에 모든 것을 쓰는 용도에 따라
귀함도 알았고,
함부로 버리면 안된다는게 마음속에서
느끼게 되었다.

할머니 학교에서 배우는 모든 것을
여러사람에게 알려서 할머니 학교의 발전을 기대한다.

<그림 25> 신제현의 <할머니 학교> 심리지도 그리기 장면 예시

금천구에서 진행했던 할머니 학교 프로그램을 초석 삼아 신제현은 현재에도 꾸준히 다른 지역에서 할머니 학교를 진행 중이다. 여러 커뮤니티 중에 60-70대 할머니들은 작업에 참여시키는 장벽이 가장 높지만 막

상 집중하기 시작하면 상당히 높은 교육 효과를 낼 수 있다. 현재 신제현은 아차도와 제주도에서도 할머니 학교를 진행 중이며, 버려진 물건으로 악기를 만들거나 그림을 그리는 프로젝트를 하였다.

[표 18] 스페이스 캔 주관《아트버스캔버스, 캔 썸머 아트캠프》(2017)

수업진행 과정	활동사항
수업 개요	일 정 : 2017년 8월 9일, 9시~18시 장 소 : 곡성군 (석곡초등학교) 대상 인원 : 석곡초등학교 학생 총 25명 - 제 목 : 뉴미디어 악기연주 퍼포먼스 - 주관 : 스페이스 캔《아트버스캔버스, 캔 썸머 아트캠프》
수업 배경	참여 학생들은 주목받지 못하고 배제되어 있던 주변공간을 탐방하고 공간에 배치된 여러 도구들을 활용하여 공간의 의미를 전복하는 퍼포먼스를 기획. 이후 레코더, 카메라, 접촉센서보드 등 뉴미디어를 이용하여 퍼포먼스를 효과적으로 기록. 참여 학생들은 일련의 활동을 통하여 사회를 이루는 모든 것에 관심을 가지는 예술 작가의 탐구의식을 배우고 창작과정 중 뉴미디어 활용 방법을 배우며 융·복합을 체험하는 시간을 가짐.
수업효과	주목받지 못하고 배제된 것에 관심을 가지는 태도가 예술의 시작이 될 수 있음을 이해 예술작가의 탐구의식을 배우고 뉴미디어를 활용하는 창작과정을 경험하며 융·복합을 체험
각 차시 구성	1차시: 신제현 작가의 작업을 통하여 배제된 것에 관심을 갖는 작가의 탐구의식과 특정 공간이 지닌 의미를 재개념화 시키는 과정을 이해한다. 2차시: 팀별로 장소를 선정한 후 공간의 특성을 전복시키는 컨셉을 결정한다. 3차시: 공간을 구성하는 도구를 활용하여 컨셉에 맞는 퍼포먼스를 창작한다. 4차시: 레코더와 핸드폰 카메라를 활용하여 퍼포먼스를 촬영한다. 5차시: 팀별 퍼포먼스를 감상하고 그에 따른 크리틱을 진행한다.

<그림 26> 석곡 초등학교 아트캠프,
주변 환경에 맞는 장소특정적 사운드 찾기

곡성의 석곡초등학교에서 진행된 프로젝트에서는 아이들에게 주변 환경에서 찾을 수 있는 소리를 채집하는 데에서 작업을 시작하였다. 프로토타입을 만들고 구체적인 악기를 만드는 시간에서부터 한쪽에서 퍼포먼스를 하면 한쪽에서는 구체적으로 핸드폰을 들고 촬영하여 서로를 감상하고, 그에 따른 크리틱을 진행하였다. 신제현 작가의 대표적인 작업 구성 원리가 잘 적용된 초등대상 프로그램이다.

[표 19] <(구)동일여자상업고등학교 (현)서울마그넷고등학교
패션 퍼포먼스 워크숍>

수업진행과정	활동사항
개요	대상: 동일여상고등학교 패션 전공학생 8명 장소: 동일여상, 금천예술공장 신제현 작가 작업실, 금천예술공장 창고 기간: 2018년 약 8개월 작품배경: 과거 박정히 정권을 무너뜨린 초석이 된 동일방직의 똥물 여공 사건을 환기시키고, 우리나라 최초의 노동자의 페미니즘 운동에서 영감을 받았다. 주제: 중, 고등학생들이 실제로 받은 차별과 폭력의 경험을 옷의 형태로 디자인하고 전시, 퍼포먼스를 통해 보여준 프로젝트 효과: 차별과 폭력에 대해서 실제의 경험을 진지하게 토론할 수 있었으며, 장기간의 프로젝트로 완성도를 높여, 토탈미술관 <배틀, 배

	틀> 전시 등 실제 기획전에도 작업을 출품하게 됨
프로젝트 전 준비사항	금천예술공장, 금천구청, 금천문화재단 등을 통해서 참여학교 모집 동일여자상업고등학교에 패션 관련 학과를 찾고 학교에 협력 의사 타진. 장기간의 프로젝트이므로 장기간 협업가능한 전문가 및 활동가 모집
각 차시 구성	**1차시: 차별과 폭력에 대한 토론** **2차시: 의상 디자이너, 의장 제작자 등 전문가 협력** 3차시: 배우는 과정 영상 촬영 4차시: 옷 완성 5차시: 7명의 무용수와 작곡가들이 학생들과의 토론을 통해서 움직임과 사운드 작곡을 협업 **6차시-9차시: 금천예술공장에서 패션쇼와 함께 <동일한 오렌지> 퍼포먼스 발표, 악기 연주와 학생들의 옷을 입은 무용수들의 퍼포먼스와 극이 펼쳐짐** 10차시: 토탈미술관, 유니온아트페어 등의 행사에서 작품 전시
감상 및 크리틱	장기간의 리서치와 옷 제작, 전시와 퍼포먼스 등 행사 후 각자의 리뷰 진행

<그림 27> 동일여상 패션 퍼포먼스 워크숍 및 발표 장면

동일여자상업고등학교와의 협업은 2018년 8개월, 2019년에도 1개월 정도 진행이 될 정도로 장기간의 프로젝트로 손꼽을 수 있다. 중, 고등학생들이 받아온 여성으로서의 차별과 폭력에 대해서도 토론을 벌였으며, 옷을 실제로 제작하는 데 여러 전문가들의 초청으로 완성도를 높였다.

금천예술공장의 창고동을 이용하여 패션쇼를 발표하는 과정에도 무용수, 전자악기 연주자, 영상, 조명 등을 이용하여 통합 예술적인 퍼포먼스 아트를 선보였다. 신제현 작가의 퍼포먼스는 하나로 일원화된 모습을 보이기보다는 동시다발적으로 구조물, 무용수, 사운드, 패션쇼 등이 펼쳐진다는 특징이 있는데, 사운드로 분위기를 변화시키며 다양한 디자인의 옷을 보여주었다고 할 수 있다. 이때 제작된 옷들이 의미와 함께 완성도를 보여주어서 실제 예술가들이 참여하는 대규모 전시에도 여러 차례 발표되었다.

[표 20] 금천예술공장 청년예술단《아트에듀 2019》

수업진행 과정	활동사항
개요	금천예술공장 청년예술단 예술교육 프로그램《아트에듀》로 입주 대상: 인근 초등학생, 동일여상고등학교, 신진 예술가들을 대상 내용: 프로젝트의 진행 과정, 금천예술공장 입주작가와의 협업, 무용, 사운드, 영상 등의 전문가들을 지속적으로 초청하여 장기간의 워크숍 진행 효과: 동시대미술이 가진 다양한 형식과 미학적 접근, 인식과 사고의 확장, 창의성, 비평의식, 현대미술에 대한 쉽고 재미있는 이해를 추구
프로젝트 전 준비 사항	전문가 모집: 참여 무용수, 타투이스트, 어시스턴트 기획자, 조각가, 영상제작자 등 예술투어 프로그램 등 모객: 금천예술공장 인근 초등학생, 동일여상 고등학생, 참여 신진 예술가
각 차시 구성	1차시: 치화평 음악 워크숍 *치화평: 치화평은 조선의 개국 서사시인 <용비어천가>를 가사로 하는 새로운 음악으로 창제된 '봉래의' 7곡 가운데 한국으로 '평화가 왔다', '평화롭다', '조화를 이루다'라는 뜻으로, 별도의 치화평 단기 워크숍을 진행하기도 함. 2차시: Hidden Times- 안과 밖, 다원 예술 주말 프로그램을 통해서 신진 예술가들이 영상 매핑, Vjing, 무용의 복합적인 퍼포먼스를 다루는 과정을 배움. 무용수의 움직임, 난민, 아프리카의 나레이션 등을 한데 어우러지게 하였다.

	3차시: 타키온 드라이브- 초등대상으로 빛보다 빠른 입자인 타키온을 타임머신 삼아 7-11살 아이들이 25년 후를 상상하도록 하여, 각양각색의 자동차를 만든다. 다같이 거대한 25년 후의 자동차를 하나로 공동제작하기도 한다. 4차시: 애프터스쿨 월요 특강- 신진 예술가들에게 정규 수업 외에 재료구성, 목공, 프리젠테이션, 공모서류 쓰기 등 실무적인 방법들을 전문가의 지도 아래 워크숍으로 진행, 을지로 등 탐방 5차시: 동일여상 금천 지역 뮤직비디오 만들기 워크숍 6차시: Vjing 영상 맵핑 워크숍 -실시간 영상 브이제잉과 맵핑을 배우고 무용수와 함께 복합적으로 실습하는 워크숍 7차시: 김현진 무용수 움직임 워크숍 -발레와 현대무용을 전공한 안무가와 함께 무용 워크숍, 건축공간과 개인사를 통한 개념적인 움직임을 만드는 워크숍 8차시: 최유림 전자 음악 작곡 워크숍 -뮤지컬 작곡가 최유림과 함께 나만의 곡 만들기 워크숍 9차시: 동일여상 옷만들기 워크숍 -여성으로서의 삶에 대해 이야기하고 그 이야기를 바탕으로 디자인부터 직접 제작까지 직접 진행할 수 있도록 하는 워크숍 10차시: 동일여상 현대무용 워크숍 -동일여상 학생들과 여성으로서의 삶과 움직임에 대해서 현대 무용 워크숍 11차시: 동일여상 석고 디퓨저 만들기 워크숍 -일상에서 흔히 볼 수 있는 물건들을 석고로 만들거 여기에 디퓨저를 만드는 워크숍 12차시: 애프터 스쿨- 미술대학에서 가르쳐 주지 않는 미술계에 대한 진입장벽에 대해서 장기간의 워크숍
비고	상당히 장기간의 프로젝트로 중간 중간 워크숍 형식을 추려서 다른 지역에서 같은 내용으로 진행하기도 함

2019년의 《아트에듀》 프로그램은 연구자도 종종 함께 참여했던 프로젝트로 신제현 작가의 예술교육 프로젝트의 모든 과정을 포함하였다고 할 수 있다. 지역적으로 시범사업이나 지역문화예술 발전에 관심이 높은

금천구에서 진행이 되었고, 무엇보다도 신진 예술가들의 참여를 높였다. 약 10여 명의 신진 예술가들은 미술대학에서 배울 수 없는 실무적인 현업작가들의 노하우를 배우기 위해 매주 모여들었고, 움직임 워크숍, 프로그래밍, Vjing, 영상제작 및 프로젝션 방법, 악기연주, 퍼포먼스를 만들고 촬영하는 방법, 전시를 하기 위해 자신의 기술력을 키우는 방법 등을 배웠다. 미술계에 진입장벽을 느끼고 있는 신진예술가들은 현업에서 활발히 활동하고 있는 신제현 작가에게 여러 가지 현장적인 이슈들을 배우기 위해 적극적으로 모여 들었다.

<그림 28>《아트에듀 2019》무용 워크숍 장면

금천예술공장 레지던시가 10여 년째 유지되면서 입주하기 위해서는 경쟁률이 무척 높아졌고, 레지던시에 입주한 것 자체가 수상 경력처럼 여겨지고 있는 오늘날의 현실에서 신진 예술가들만을 위한 교육 프로그램을 진행한다는 점이 미술계의 진입장벽의 측면에서는 매우 효과적이었다. 이후 이 프로그램을 통해 발굴된 신진 예술가들이 신제현 작가에 지속적으로 참여하거나 예술계에 점차 이름을 알리는 등 연이은 활동이 이어졌다.

약 6개월 동안 진행된 《아트에듀》프로그램은 프로그램 참여자의 집중도가 가장 높은 프로그램 중 하나였는데, 그것은 신제현이 교육 프로그램 대상을 모집할 때 특수한 과정에 관심이 많은 참여자들을 잘 찾아내기 때문이다. 이 또한 예술 작업의 사전 리서치의 연장선상이라고 할 수 있다. 예술교육 프로그램을 진행할 수 있는 적절한 지역을 찾아내는

것과 더불어 적극적으로 참여할 수 있는 공동체를 찾아내고, 어려운 현대미술에 진입할 수 있도록 경계를 낮추면서도 참여자의 주도적인 활동으로 완성도를 높인다는 점에서 예술교육 프로젝트의 완성도가 매우 높다.

또한 신제현 앞서 강조하였듯이 전문가들의 협업도 적극적으로 추진하여 프로젝트에 참여시켰다. 작가는 전문가와 비전문가가 모두 섞여 있는 과정 속에서도 개별적으로 주어진 역할이 돋보이도록 퍼포먼스에서 구성을 고르게 분배한다. 통합예술교육의 의미가 다원적으로 구성이 되면서도 각 개별적인 특성들이 살아 있는 과정에 무게를 둔다면 신제현 작가의 작업만큼은 정확하게 적용이 가능하다. 예술 교육과 예술 활동을 동시에 오랜 기간 병행했기에 모여 있는 공동체를 이끌어 나가는 신제현 작가의 숙련도가 매우 높은데, 이 때문에 어떠한 즉흥적인 상황에서도 대처가 가능하다. 공연이나 전시를 진행하는 데 있어 발생하는 다양한 갈등 상황에 작가가 적극적으로 관계망을 만들어 해결하면서 나아가는 것이다. 덧붙여 퍼포먼스 아트를 구현하는 과정에서도 여러 가지 가능성을 열어 놓고 시작을 하는 이유는 즉흥적인 상황에서 오는 순간적인 창발의 과정을 유도하기 때문이다.

퍼포먼스 아트가 갖고 있는 현장성과 즉흥성은 신제현 작가 작업에서 가장 중요하게 다루어지는 특성이면서, 즉흥적으로 다변화하는 과정에서 서로 조율할 수 있는 힘을 주고 받는 것이 교육적 현장이기에 신제현 작가에게 예술 현장과 교육 현장은 조금도 다름이 없이 진행된다. 여기에서의 '즉흥'은 주어진 대본, 가이드, 연습이 없이 즉석에서 결정되는 역할과 상황을 '지금, 여기'에서 생생하게 겪으며 살아본다는 뜻(김혜주, 2020)과 현장에서 예기치 않은 상황을 대처하거나 이용하면서 또다른 창의적 발상으로 이어지는 과정을 뜻한다. 아무리 잘 짜인 극형식을 갖추고 있다 하더라도 일상의 공간과 퍼포먼스의 장소가 얽혀 있고, 관객이나 커뮤니티가 함께 참여하고 있는 상황에서는 어떠한 변수가 생길지 모르는 일이다. 이러한 즉흥적 과정을 잘 이용하면서 다음 단계로 나아가는 과정은 예술과 일상적 삶의 결합이 자연스럽게 통합이 되는 과정에

놓여 있는 것이기도 하다.

이 과정을 연결하는 것은 '대화'인데, 서로의 이야기를 듣고 실천하는 과정에서 오는 대화의 방법은 예술가에게는 퍼포먼스 아트를 실현하기 위해 모여 있는 커뮤니티를 이끌어가기 위해 훈련된 각 예술가마다의 매뉴얼이기도 하다. 협력과 즉흥, 자유로움, 과정, 다양한 정답, 서로가 주인공이 되어가는 과정에서의 타협적인 지점을 찾아내는 것이 전인적인 교육의 형태이자 예술가가 교육자로서 동반 성장하는 밑거름이 되는 것이다.

신제현 작가의 작업과 교육 프로그램의 방식이 동일선상에서 작동한다는 점에서 예술 교육 프로그램에 대한 인식이 예술 작업보다는 쉬운 언어로 접근한다는 편견을 깨고 교육 프로그램의 완성도를 높여간다는 점에서는 재평가를 받아야 하는 지점이 있다. 예술 교육 프로그램을 하면 작업에 집중할 수 없다는 이분법적인 미술계의 오해에서 벗어나 예술 교육 프로그램을 하나의 거대한 퍼포먼스의 장으로 변화하게 하고 각 참여자들에게 작은 미션을 수행하면서 얻는 성취감을 동시에 제공하기 때문이다. 하지만 한편으로는 신제현 작가의 개인적인 역량에 프로그램 전체가 흔들리는 경우도 있는 한계점이 있다. 동전의 양면처럼 신제현 작가의 작업에서 가장 중요한 지점은 신제현 작가가 직접 프로젝트를 이끌어가야지만 의미가 있는 지점은 반대로 신제현 작가가 참여하지 않고 가이드만 주어졌을 때에는 프로젝트가 이루어지기 어려운 부분이 있다고 보아야 한다.

3. 미술 중심의 다학제적 통합예술교육

1) 공동의 창작을 위한 배움의 구성 원리

미술 중심의 다학제적인 장르의 협업은 퍼포먼스 아트를 구성하는 데 최근 두드러진 양상이라고 할 수 있다. 예술과 예술 장르의 결합이라고 할 수 있는 장르의 협업은 예술 분야에서는 주로 미술, 무용, 음악 혹은 미술과 연극 등이 결합하는 양상을 보이는데, 예술 교육 프로그램에서도 그대로 적용이 되거나 기술적인 요인들이 추가된다. 미술 중심의 다학제적인 장르의 협업은 각 장르마다의 예술가가 협업으로 이어지는 경우를 뜻하며, 서구에서는 주로 안무가가 직접 미술관이나 전시장에서 퍼포먼스 아트를 수행하는 반면 한국에서는 시각 예술가와의 협업으로 프로젝트가 이루어지는 경우가 좀더 보편적이다. 예술가가 스스로 본래 전공했던 장르를 전환하여 시각예술 분야에서 작업을 선보이기도 하는데, 그렇게 함으로써 본래의 장르가 가지고 있던 규칙들을 깨고 다른 장르의 요소들과 결합을 시키기도 한다.

이 과정에서 교육의 단계는 여러 차례에 걸쳐 일어난다. 우선 다른 장르에서 주로 사용하는 용어나 습관을 배우거나 공유하면서 어떻게 결합을 시켜야 할지 연구를 하는 도입 단계에서 일어나고, 실행의 과정에서는 지속적인 깨달음과 '피드백'의 과정이 있다. 장르가 다르기 때문에 구현하면서 불편한 점이 있거나 맞지 않는 부분에 대해서 피드백의 과정을 겪으며 다음 단계로 이동하게 된다. 여기에서 일어나는 피드백의 과정은 예술교육프로그램을 진행할 때 매순간마다 필요한 것으로 프로젝트를 시작하여 마무리를 하는 것이 '도입'과 '실행', '피드백', '재도입'의 순환적인 고리로 이어진다는 것을 증명하는 것이기도 하다.

또한 프로젝트에 따라 미술, 무용, 음악은 하나의 작품으로 어우러지기도 하고, 따로따로 공존하기도 한다. 결과물이 현장의 퍼포먼스가 아닌 영상으로 제작이 되는 경우도 있으며, 관객을 초대하여 공연으로 마무리가 되는 경우도 있다. 결과에 상관이 없이 여러 장르가 공존한다는 지점

이 중요한데, 통합예술교육적인 학교 교육의 프로젝트에서는 국어, 역사, 사회, 과학 등에서 먼저 주제를 정하고 필요한 장르를 개입시키기도 한다. 여기에서 퍼포먼스 아트는 단지 움직임이나 신체로 감정과 상태를 표현을 하는 것에 그치지 않고, 프로젝트의 전체를 통제하는 공동의 창작 목표로서 작동한다.

이러한 미술 중심의 다학제적 협업의 프로젝트 사례로서 조영주 작가의 사례를 들 수 있다. 조영주는 독일과 파리 활동을 마치고 귀국 후 2014년을 전후하여 약 2년 동안 대전, 부산, DMZ 등 5군데가 넘는 지역의 중년 여성들과 관계를 맺으며 댄스 사진과 영상을 제작하였다. 또한 어느덧 중년 여성이 된 자신의 모습을 담은 영상 작업을 발표한 2019년을 기점으로 육아, 돌봄 등 한국 사회에서 꾸준히 배제되어 온 여성의 이슈에 대해서 작업을 진행 중이다. 독일에서 예술가로 활동하는 기간에 주로 글로벌 에일리언(Global Alien) 공동작업을 이끌었던 조영주는 한국에서 개인 작업을 펼치면서 지역 여성들을 대상으로 한 교육 프로그램에서 출발하여 이를 토대로 댄스영상을 제작하는 과정에서부터 개인 작업을 이어오고 있다.

조영주가 주로 주목하고 있는 한국 사회의 중년 여성은 자신을 위한 삶보다는 가족을 일구어 나가고 돌보는 삶을 살고 있는 대표적인 사회적 집단이다. 자녀들을 키우기도 하고, 부모님을 돌보고, '뒷바라지'를 하면서 자신을 위해 꾸미거나 스스로를 위한 시간과 공간을 갖지 못한다. 그들의 몸은 그렇게 예쁘지 않고, 과거의 젊었던 시절과 많이 달라져 있다. 아이를 출산하거나 양육하면서 스스로는 돌보지 않았기 때문이다. 조영주는 아시아, 여성의 신체성에 주목하면서 한국 사회에서 유독 불합리함과 불편한 시스템의 구조에서 희생되는 한국의 중년 여성을 오랜 기간 탐구하였다. 지역민들과 다양한 노동 환경에 노출된 여성들은 조영주 작가의 작업에 참여하면서 성취감을 느끼며 적극적으로 참여하였다.

이러한 과정 속에서 2014-2017년 동안에는 <꽃가라 로맨스>(2014), <드레스를 입은 대화>(2015), <그랜드 큐티>(2015), <DMG: 비무장 여신들>(2015), <미스리와 김여사>(2017) 등을 발표하였으며, 서울시립미

술관의《예술가의 런치박스》를 통해서 지역의 음식을 나누어 먹는 예술교육 프로그램을 진행하거나, 2014년 오산시립미술관에서《반짝반짝 빛나는》등의 어린이 대상 예술교육 프로그램을 통해 예술교육과 예술 작업을 이어오고 있다.

작가는 그 무렵 다양한 지역에서 만난 아주머니들에게 드레스를 입히며, 춤을 추게 하는 과정은 오랜 기간 자신을 찾지 못했던 아주머니들에게 한 번의 드레스를 입는다는 것, 카메라 앞에서 다른 사람으로 변신하는 것, 동작을 외워서 춤을 춰본다는 것을 통해 자긍심을 느끼도록 영영향을 끼쳤다. 조영주는 이 영상 작업을 진행하면서 100여 명의 중년 여성들을 만났고, 그들에게 '삶'의 의미에 대해서 물어왔다. 대부분 결혼과 아이, 새로운 일들에 대한 다양한 목표점들을 주제로 나눈 '대화적 과정'을 살펴보면, 이미 영상으로 촬영되기 전에 이 프로젝트에 참여자들이 얼마나 진지하게 몰입했는지 짐작할 수 있다. 작가는 2017년까지는 이와 같이 지역민들과의 합창, 간단한 몸동작 등을 기반으로 하는 프로젝트를 주로 하였다. 조영주가 만난 여성들은 부산에서는 공장의 여성들, DMZ에서는 마을을 겨우겨우 꾸려가고 있는 여성들로 가족들의 돌봄 이외에도 생계를 책임지는 여성까지 비일상적인 삶이 일상을 차지하는 대상이었다.

2017-2018년 무렵 조영주 작가는 작가 스스로 아이를 낳고 키우게 되면서 작업의 결을 조금씩 바꾸기 시작한다. 육아와 결혼생활을 경험했던 아주머니는 바로 작가 자신이기 때문에 더 이상 다른 이들의 이야기에 주목하는 과정에 부담을 가지게 된다. 이후 2019년 플레이스막의 개인전《젤리비 부인의 돋보기》에서는 육아일지를 기반으로 작가가 직접 협업 기반의 퍼포먼스에 나서기 시작한다. 이 전시 이후 전문가를 더욱 적극적으로 작품에 영입시키고 장르의 통합을 기반으로 작품과 전시가 이어지게 된다. 대부분의 예술가들이 예술 강사 혹은 커뮤니티 아트 작업과 개인 작업을 분리하는 경향을 보이는 반면, 조영주는 퍼포먼스 아트를 활용하여 커뮤니티 아트 작업을 우선 실천한 후 점차 이를 작업화하면서 예술교육과 개인 프로젝트를 동일시하였다는 점에서 차이점을 보였다.

이 전시에서 선보인 <나의 몸을 쓰는 것>(2019)에서는 약 3년 동안 썼던 수유와 배변 등이 적힌 일지를 스코어로 삼아 작곡가와 악보를 만들고, 곡을 연주했으며, 덧붙여 안무가와 한 달여 동안에 안무를 만들고, 그것을 작가가 연습하여 직접 영상의 주인공이 되기에 이른다. 각각의 전문가와 협업을 하는 방식을 적극적으로 수용하면서 육아를 하는 초기의 3년 동안 아이를 기르는 과정 이외에 다른 일에 집중할 수 없는 작가의 현실을 반영하였다. 전시실 곳곳에 하얀색 가루로 만든 작은 조형물을 설치하여 아이의 우유, 모유를 연상시켰고, 작가도 하얀색 옷을 입었다.

2020년 이후 작품과 전시의 과정이 점차 영상 제작 이외에도 현장 퍼포먼스를 함께 하는 방식을 겸하는 것으로 변화한다. 작품의 규모가 커지면서 전문성을 갖고 있는 퍼포머, 음악가들과 협업을 할 수 있는 기회가 열리게 되면서 조영주의 역할은 전체 콘셉트를 결정하고, 작품을 총감독하는 역할로 변화하는 것이다. 대안공간 루프의 개인전《코튼시대》(2020)에서는 <입술 위의 깃털> 과 <세 개의 숨>을 제작하면서 현대음악 작곡가, 4명의 연주자들, 그리고 안무가, 퍼포머, 영상촬영, 편집감독 등과 협업을 하였으며, 오프닝 퍼포먼스에서 <세 개의 숨>을 연주하였고, 2021년 상반기에 <입술 위의 깃털>은 현장 퍼포먼스 버전으로《하나의 당김, 네 개의 눈》(2021) 단체전에 오프닝에 선보이게 된다.

작가는 베를린과 파리에서 30대 초반 예술가로 활동하면서 겪었던 유럽의 예술계와 아시아 여성으로서의 정체성에 대한 고민을 작품에 반영하였다면, 점차 근작으로 올수록 자신의 이야기를 서사적으로 풀어 그것이 '나'를 넘어 누군가의 이야기가 될 수 있다는 점에 주목하면서, 육아와 돌봄에서 비롯된 숨소리, 접촉, 억압적인 상황, 구조적인 폭력 등에 대해 마주하는 작품을 만들어낸다. <세 개의 숨> 영상 설치에는 덕트 배기관 구조물이 루프의 전체의 중심을 만들어냈는데, 탯줄을 모티브로 하였다. 작곡가 이은지는 육아일지에서 3시기를 기반으로 3악장의 곡을 썼고, 베이스 클라리넷, 알토 색소폰, 튜바, 퍼쿠션의 음역대를 내는 4개의 악기를 기반으로 곡이 연주된다. 1악장에서는 4명의 연주자가 덕트에

숨을 불어 넣음으로써 에어사운드를 발생시켜 어린 아이의 숨소리를 표현했다면 3악장에서는 점차 종소리, 고음의 울림이 있는 핑거 크로탈레스(finger crotales) 등의 악기로 구성이 된다. 엄마의 좌절감과 예술가의 절박함, 자신의 요구를 반복하는 아기의 흔적들은 관악기 연주 소리와 덕트를 통과하여 만들어진 공기 소리와의 조합으로 이루어진다(양지윤, 2020).

<입술 위의 깃털>(2020)에서는 여성 퍼포머 4명이 주짓수, 레슬링과 같은 스포츠에서 활용되는 몸짓을 차용하여 마찰의 움직임을 위주로 영상을 구성하였다. 이 작품은 2명 사이의 대결 구도, 접촉의 과정 등을 표현하였는데, 다른 작품보다 안무가와의 관계가 긴밀하게 연결되었다는 점에서 협업과 교육의 역할이 공존한다. 안무가와의 관계에 있어 작업의 구성을 가이드하고, 다시 피드백을 받고, 재수정을 하는 과정이 작업의 완성하는 과정이라고 할 수 있는데, 이 과정은 여러 예술교육 프로그램이나 조영주 작가가 진행했던 커뮤니티 댄스 프로그램과 유사한 원리로 작동한다. 특히 <입술 위의 깃털>은 처음에 영상으로만 제작했을 때와 달리 현장 공연이 이어지면서 안무가와 퍼포머는 이 작업에 대한 각각의 해석과 연결고리들을 적용시키게 되었는데, 그것을 이루어가는 것은 대화적 실천의 과정으로 일반 커뮤니티 아트 프로젝트나 예술교육 프로그램 현장과 다를 바 없이 진행된다.

[표 21] 조영주 프로젝트 구성 원리

순서	커뮤니티 댄스 및 영상제작 (꽃가라 로맨스, 디바들의 외출, DMG 비무장 여신들(2014-2017)	입술 위의 깃털 (2020) 인간은 버섯처럼 솟아나지 않는다 (2021)
1차시	발레 배우기, 콘셉트 이해하기, 일상의 생활에서 동작 찾아내기	콘셉트 이해하기, 일상의 생활에서 동작 찾아내기, 동작 테스트하기
피드백	**안무가나 예술가가 어렵지 않으면서 의미를 갖는 동작을 참여자들의 역량을 보면서 리스트를 만들어 간다.**	**안무가와 예술가가 정한 스코어나 가이드가 적절한지 퍼포머가 지속적으로 피드백한다.**

2차시 - 4 차시	몇 명씩 어떤 영상에 담을지 스크립트를 이해하고, 전체적인 동선을 구성한다. 부분씩 나누어서 연습한다.	몇 명씩 어떤 영상에 담을지 스크립트를 이해하고, 전체적인 동선을 구성한다. 부분씩 나누어서 연습한다. 퍼포머의 신체나 힘의 분배에 있어서 지금의 진행이 적절한지 꾸준히 피드백한다. 작업과 관련하여 개인적으로 겪었던 경험에 대하여 적용을 시키면서 능동적으로 퍼포먼스에 참여한다.
의상 리허설	최종적으로 의상을 입어보고 리허설을 진행한다.	
테스트 촬영	야외의 경우 사전에 테스트 촬영을 하거나 영상 스폿과 장면에 대한 스크립트를 최종 결정한다.	영상에 적합한 장면들을 최종적으로 점검한다.
최종 촬영 /공연	그동안 진행해왔던 대로 영상을 촬영하거나 공연을 진행한다.	

조영주의 작업과정에서 중요한 부분은 끊임없이 '피드백'이 이루어진다는 것이다. 작가가 의도하는 장면과 실제로 참여자들이 가능한 부분에 대해서 워크숍 중에 연구하고, 서로 피드백을 지속적으로 주고 받는다는 것은 프로젝트의 과정이 교수자와 학습자의 관계에서 동등한 대화적 실천이 교차되고 있는 것을 뜻하며, 예술가는 퍼포머에게서 뜻하지 않은 창의적인 움직임을 발견하고, 퍼포머는 작업에 자발적 참여를 통해 예술로 일상을 바라보는 과정을 겪는다. 실제로 프로젝트가 진행되면서 참여자의 자발성은 점점 적극적으로 변화하고, 현장에서 아이디어를 내거나 수행하는 과정에 대한 느낌을 토론하면서 프로젝트가 진행된다.

2) 협업 중심의 프로젝트 모형

이와 같이 조영주의 작업에서는 모든 작업들이 공동으로 참여하거나 제작되는 과정 중에 놓여 있기 때문에 1차시에서 5차시, 6차시까지 한 번에 3-4시간 정도씩 사전적으로 작품을 이해시키는 과정에서부터 필요한 동작들을 정하고 전체 구성에 이르며 반복 연습을 하게 되는 절차로 진행이 된다. 피드백에 대한 능동성을 제외하고서는 예술교육 프로그램과 안무적 행위는 유사하게 진행이 되며 특히 전문가의 협업 프로젝트라고 하더라도 서로의 분야에 대해서 인지하지 못한 부분이 있기 때문에 지속적으로 대화를 갖고 서로에게 재교육을 해야 되는 필요성이 있다. 이에 따라 <꽃가라 로맨스>, <DMG: 비무장 여신들>, <입술 위의 깃털>의 적용과정을 살펴보면 다음과 같다.

[표 22]] <꽃가라 로맨스> 프로그램 학습 모형 및 적용과정

활동사항	내용
프로그램 개요	완경기(폐경기)에 접어든 중년여성, 사회적 문화적으로 서민층에 해당하는 집단(도시 또는 도시의 변두리 지역의 참여자)과의 예술연계 프로젝트이다. 자신의 개인적인 이야기와 또, 일상생활의 제스츄어를 접목시키고, 음악과 무용으로 발전시키며, 참여자들이 주로 생활하는 공간을 배경으로 하는 비디오댄스 결과물을 제작한다. 이 프로젝트는 서민층의 중년, 노년 여성들이 잘 착용하는 의상 '꽃무늬 몸빼 바지'에서 착안했다. 형태와 기능은 실용적인 것을 추구하지만, 화려한 꽃무늬 패턴으로 된 옷은 '여성으로서의 정체성'을 단면적으로 보여준다고 생각한다. 신체적 호르몬의 변화와 사회적으로 요구되는 책임, 사회적 계급과 처한 환경적 요소들이 상호적으로 작용하는 작품이 될 것이다.
프로그램 사전 준비사항	참여대상자 미팅 및 최종 선정 총 참여대상: 12명 공장 멜로디 시간 및 종류 위치 체크 야외 장소 리서치 주변 공장 섭외
프로그램	2014. 10월 홍티 아트 레지던시에 입주작가로 활동하면서 부산 공

실행과정	장에서 일하는 완경에 접어든 중년 여성들을 대상으로 댄스 영상을 제작. 안무가와의 협업을 기반으로 5번에 걸쳐서 워크숍을 진행. 3차시까지는 안무를 배우기 위해서 사전 활동을 주로 하고 마지막 공연을 하면서 동시에 영상촬영을 진행하였다.

<꽃가라 로맨스>는 홍티아트센터에 입주작가로 거주하면서 지역연계 프로그램을 작업으로 연결시킨 사례이다. 조영주는 귀국 후 예술교육 프로젝트를 진행하면서 이를 영상 제작이나 다른 작업으로 연결시키는 방법으로 작업을 이어가기도 했다. <꽃가라 로맨스>는 의상을 따로 작가가 준비한 것이 아니라 최대한 참여자들이 자신들의 의상을 활용했는데, 이 과정에서 옆집에서 빌리기도 하고, 의상을 리폼하기도 하면서 참여자들의 자발성과 예술적 실천들이 동시에 일어났다.

[표 23] <꽃가라 로맨스> 움직임 리서치

각 차시 주요순서	세부 내용
내용 설명	비디오 댄스란 무엇인가 여성성에 관하여
몸풀기	요가, 국민체조 등 기본적인 동작을 변형
	공을 이용한 집중력/ 순발력 트레이닝: 자신과 타 참여자의 이름 찾기 놀이. 점점 공의 수를 늘려 멀티 태스킹 시도. 공간 또한 좁은 공간에서 넓게 변형
움직임을 춤으로 발전시키기	국민체조가 순서가 되어 움직임을 발전시켜나간다. 음악의 리듬과 흔들림 등의 요소가 더해지면서 움직임의 형태가 바뀌어간다.
	일상생활에서 참여자 집단이 주로 취하는 행동/표정이 담긴 사진을 이용하여 다양한 움직임으로 발전시키기 (사진 속 상황의 전 후를 상상하고 움직임으로 표현하기) 1) 행동: 청소기 작동, 바닥 걸레질, 화분 손질, 설겆이 2) 표정: 분노, 기쁨, 슬픔, 우울, 놀람 등의 표정
움직임과 움직임을 연결시키기	다양한 움직임의 연결지어 하나의 퍼포먼스로 구성
	그전에 한 작업과 함께 연결시키기. 국민체조와 음악이 바뀌었을때 한것과 자신의 이름 그리고 행동들에 대해서 해본다.

<꽃가라 로맨스>는 현대미술에 대해서 전혀 모르는 60대 아주머니들을 대상으로 영상 작업을 제작하기 때문에 워크숍 초기에 현대 미술이나 비디오 아트에 대해서 알려주는 부분에서부터 실제로 몸을 움직이기 위해 간단한 발레 동작을 배우는 동작까지 작업을 구축하는 초기에 워크숍이 상세하게 진행된다. 1, 2차시 동안에 작품에 대한 이해를 나누는 것뿐만 아니라 기본적인 동작을 배우고, 아주머니들이 추억 속에서 갖고 있는 젊은 시절의 움직임을 토론하고 이를 전체적인 안무에 반영한다.

[표 24] <꽃가라 로맨스> 동작 적용하기

차시별 주제	활동내용
1차시 발레 기본 동작 배우기, 실내에서 촬영전 기본동작을 익히는 과정	<기본동작 배우기> 영상 촬영전 워크숍이지만, 중년여성들은 화려한 꽃무늬 의상을 각자 준비하여 마치 곧 촬영에 들어갈 것처럼 최대한 준비를 하고 진행한다. 암바, 아노 등 발레 기본 동작 워크숍 안무가가 자세를 교정해 주고, 기본동작과 발레 1-5번을 가르쳐 준다. 팔을 올렸다가 내리는 동작, 동선 구성, 옆 사람과의 간격, 2명씩 짝지어서 움직여 보기, 팔을 교차하여 움직여보기, 앞뒤로 다함께 걸어보기, 뽈리에 동작하면서 사뿐사뿐 걸어보기, 날아가는 새처럼 표현해 보기, 한 동작에 멈춰 있어보기, 손을 항아리처럼 안고 돌아보기, 서로 껴안아 보기, 발레 턴하는 방법 배우기, 손으로 화장하는 흉내 내보기, <응용하기> **얼굴을 이쁘게 다듬거나 눈썹을 올리는 동작, 아이를 안는 동작, 임신했을 때의 걸음걸이, 화장을 하거나 거울을 보는 동작, 아이를 재우는 동작 등을 음악에 맞추어 자유롭게 걸어다니면서 해본다.** 간격을 맞추거나 동선을 구성하는 방법을 배운다. 영상에 맞

	게 동작이 구성되기 위해서 동작의 크기를 배우고, 몇 명씩 나누어서 역할을 할지 결정하도록 한다. 작가와 안무가의 가이드는 있지만 중간중간 치마를 치켜세우는 등 아주머니들이 즉흥적으로 동작을 추가하기도 한다. 오늘 했던 동작들 중에 마음에 드는 동작을 추려서 음악에 맞추어 해보고, 영상 작업에 적절한 동작들을 의논한다.
2차시 발레 기본동작 배우면서 영상에 적합하게 동작을 조금씩 완성하여 간다.	<기본 동작> 참여자들이 최대한 화려한 옷을 준비하여 입고 워크숍에 참여한다. 두 명씩 짝을 지어 리듬에 맞춰 걸어보기, 치마를 입은 사람은 치마를 이용하면서 옷이 나풀거리도록 뛴다. 가볍게 뛰면서도 몸이 움직여지는 방법들을 터득한다. '쁠리에-업-업-턴 동작'을 응용하여 본다. 투 스텝씩 뛰면서 턴하는 동작을 적용시켜본다. 팔을 올렸다 내렸다나는 동작을 영상 작업 순서에 맞게 구성하여 연습한다. 12명 중에 2-3팀으로 나누거나 다함께 하는 부분을 나누고 부분적으로 동작을 완성한다.
3차시-5차시	스크립트 구성 테스트 촬영 및 실제 촬영

<꽃가라 로맨스>는 아주머니들이 실제로 과거에 겪었던 상황들을 떠올리며 발레 동작에 응용해 보는 시간이 상당히 길다. 아주머니들이 갖고 있는 신체성은 누군가를 위해 온전히 희생한 모습을 띠고 있지만, 발레를 배우고 영상 작업 촬영의 주인공이 되면서 점차 온전히 자신만의 시간을 갖는 과정에 익숙해진다. 자신을 예쁘고 낯설게 보이기 위해서 자발적으로 의상을 갖추고, 영상에 맞게 동작을 연습한다. 홍티 아트센터에서의 이같은 커뮤니티를 대상으로 한 영상 제작 작업은 이후 조영주 작가 작업의 프로젝트 구성의 기본 골조가 된다.

<그림 29> 조영주의 <꽃가라 로맨스>(2014) 연습 과정과 실제 장면

<꽃가라 로맨스>가 부산 지역의 여성 노동자들을 대상으로 했다면, <DMG: 비무장 여신들>은 DMZ에서 오랜 기간 해설사로 일한 여성들에게 웨딩드레스 퍼포먼스를 벌인 프로젝트이다. 작가가 참여자로 선정한 여성들은 60대를 전후한 여성들이기도 하지만, 노동자이기도 하여서 가정의 내/외부에서 끊임없이 일을 하고 있는 여성들이다. 이같은 지점은 여성이 노동의 관점에서 끊임없이 쉬지 않고 일을 하고 있는 과정을 보이기도 하며, 예술 프로젝트에 참여함으로써 비로소 자신을 되돌아보는 미적 체험의 시간을 갖는 과정에 놓여 있기도 하다.

[표 25] <DMG: 비무장 여신들> 프로젝트 학습 모형 및 적용과정

활동사항	내용
프로그램 개요	지역 중년여성들과 그들의 일상 공간을 배경으로 하는 댄스 프로젝트이다. **신체적 변화와 사회적 역할의 큰 변화를 겪는 시점에 있는 참여자들은 미술/무용 연계 프로젝트를 통해 특히, 여성으로써의 정체성에 대해 다시 한 번 고민해 보게 된다.** DMZ 지역을 그것의 사회적 역사적 의미와 더불어, 지역주민의 일상이 이루어지는 공간으로 바라볼 수 있게 한다. 참여대상: DMZ 지역의 중년여성들 철원 농업기술센터 소속 농촌체험관광해설사 7명 작업내용: 중년여성들과 워크숍 및 댄스 영상제작, 사진 콘셉트: DMZ에서 웨딩 드레스를 입은 중년여성들로 구성
촬영장소	노동당사, 수도국지, 철조망과 지뢰 표시, 방앗간, 지뢰꽃길, 철원역, 제2 땅굴 앞, 얼음창고, 농산물 검사소 등

이와 같이 <DMG: 비무장 여신들>은 해설사로 오랫동안 일했던 아주머니 7명과 함께한 작업으로 아주머니들은 이 장소에 대해서 잘 알고 있었으며, 매일 일로 만나던 장소를 웨딩드레스를 입고 촬영을 함으로써 낯설게 보는 과정을 겪는다. 외부인들에게는 잘 공개되지 않는 촬영 장소에서 영상이 제작됨에 따라 사회적, 역사적 의미를 충분히 되돌아볼 수 있는 효과를 가져온다. 지역에서 해설자로 오랜 기간 일을 했던 아주머니들을 대상으로 했기에 이 프로젝트에 참여했던 커뮤니티는 자발적인 참여에 대한 의지가 상대적으로 강했다고 할 수 있다.

[표 26] <DMG: 비무장 여신들> 각 차시별 세부사항

워크숍 구성	내용
참여자들에게 작업 설명	평소에 해설사일을 하는 중년여성들을 모아, 이 해설사들이 DMZ에서 해설사가 아닌 변화를 할 수 있는 지점에 대해서 설명한다. 무겁게 주제를 이끌기보다는 참여자들이 즐겁게 참여할 수 있는 방법을 의논하고, 어떤 방식으로 사진, 영상 촬영이 될지를 공지한다.
토크	<촬영 전 사전준비> **여자답다/ 여성스럽다의 의미 토론하기** 내 인생에서 가장 아름답고 여성스러웠을 때는? 나의 이름, 나의 명칭, 나의 의무에 관련하여 여성스럽다라는 느낌이 드는 호칭은? 일상을 보내는 공간에서 내가 아름답다고 느낄 때는? 내 하루일과 중/한 주일 동안 가장 아름다울 때는? 여자라고 느껴질 때는? 어떤 장소에서?
동작연습	기본 동작 연습 및 영상촬영을 위해 짝짓기 구성, 동선 등을 사전에 익히도록 한다.
연습과정	1. 영상촬영과 초상 사진이 동시에 진행이 됨에 따라 한명씩 테스트 촬영을 해본다. 2. 실내에서 기본 동작을 익히는 시간을 갖는다. 3. 웨딩드레스를 입고 한명씩 테스트 촬영을 갖는다. 4. 4명, 3명씩 짝을 지어서 웨딩드레스를 입고 테스트 촬영 및 영상 촬영 시간을 갖는다. 드레스를 입고 촬영을 했을 때 잘 맞을만한 동작들을 찾는다. 팔을 뻗거나 안는

	등 여러 동작을 하도록 한다. 5. 야외에서 각 촬영 장소에서 테스트 촬영을 하고 동작들을 점검한다. 4명, 3명, 7명 등 몇 명으로 나누어서 촬영하는 것이 적절할지 의논한다.

작가는 아주머니들에게 특히 자신이 가장 아름다웠던 순간에 대해서 토론하도록 하면서 여성성이 최대한 드러날 수 있는 방안을 개별적으로 이끌어 낸다. 결혼한 여성이 다시 웨딩드레스를 입는 경험은 흔치 않은 일인데, 테스트 촬영과 실제 영상 촬영 과정에서 젊었던 시절을 생각하며 의상을 입어보는 과정 자체가 참여자들의 자발성을 이끌어 낸다.

한편 <꽃가라 로맨스> 이후 약 5번의 아주머니들과의 영상 촬영 작업은 조영주 작가가 많은 여성 공동체를 이끌어가면서 스스로를 여성으로서 되돌아보게 하는 과정을 겪도록 외부적인 장치를 마련한 것이라면 2019년 이후의 작업에서는 작가도 스스로를 돌아보고 외부 전문가들을 작업에 개입시키는 과정을 좀더 적극적으로 연계시킨다. <입술 위의 깃털>은 특히 안무가, 무용수와의 협업이 두드러진 작업으로 무용적인 제스처와 언어가 영상과 공연에서 표현되면서 장르 간의 교차가 적극적으로 이루어진다. 이때에는 전문가의 영입이기에 피드백 과정이나 이 작업에 참여하는 각 예술가들의 개인적인 경험과 연계된 과정들이 이전 작업보다 중요하게 여겨졌다.

[표 27] <입술 위의 깃털> 프로젝트 적용과정

활동사항	내용
프로젝트 준비	1. 안무가와 퍼포머 구성 전문적인 안무가 구성 및 대결구도에 맞는 퍼포머 구성 2. 기타 전문가 구성 - 카메라 감독, 전시를 위한 비평가, 장소 헌팅 등을 진행한다.
작품 개요	<입술위의 깃털> 작업은 4명의 여성 퍼포머가 등장. 우리의 일상에서 흔히 겪거나 느낄 수 있는 여성의 신체적인 접촉과 관련하여 사적인 지점들을 포착하고, 또 그것을 다루는 사회

	의 시선, 즉, 사회가 터부시 하거나 간과하고 싶어하는 부분들에 대해서 작품으로 표현함
전문가 워크숍 구성	1차시) 안무가, 퍼포머, 예술가 1차 미팅 2명의 대결적인 구도가 드러나는 운동 찾기 (레슬링, 주짓수 등) 2명이 삶에서 대결적인 구도가 드러나는 상황 토론하기 - 아이와 엄마, 친구, 연인, 경쟁자, 싸움 등 2차시) 안무가가 대략적으로 초안을 구성을 하고, 퍼포머와 함께 부분 동작을 재구성하며 연습한다. **예술 교육의 과정과 유사하게 안무의 구성과 피드백을 반복한다.** 3차시-마무리) 전체 촬영을 위한 안무를 완성하고, 연습한다. 마지막 연습시 준비한 의상을 입고 실전과 같이 연습 및 촬영 진행 재공연시) 2차시부터 다시 공연용으로 재구성을 하고 순서와 안무를 정한다. 영상을 제작할 때에는 중간중간 멈추고 촬영용으로 끊어서 진행했던 것과 달리 공연을 할 때에는 연속성이 있어야 하기 때문에 동선 등 공연에 맞게 연습.

<입술 위의 깃털>에서는 전문가의 피드백과 자발성이 두드러지면서 서로를 이해시키는 과정이 연습 시간에도 포함이 되었다. 예술가나 안무가가 작업을 구성했다 하더라도 실제 퍼포머가 실현이 가능한지, 작업의 결에 잘 맞는지 지속적으로 협의가 필요하기 때문이다. 이 과정에서 퍼포머는 자신의 실질적인 경험을 비추어 보면서 작업에 동작 구성을 함께 적용하기 때문에 작품에 임하는 과정에 신체적, 감정적 전달이 함께 이루어진다. <입술 위의 깃털>은 키가 큰 사람, 아이처럼 작은 사람, 마른 사람 등으로 퍼포머의 외형적인 신체성이 상징하는 부분이 있고, 역할에 따라서 그들의 힘이나 행동, 속도가 바뀌었기에 개인적인 경험과 순간적인 에너지와 호흡, 강약 조절이 달라진다.

전문가와 협업을 하는 과정에서도 지역 공동체와의 협업과 유사하게 전반적인 의미를 파악하고, 프로젝트를 구성하기 위해서 필요한 요소들을 1차시-5차시에 나누어 실제 촬영에 들어가기 전까지 프로젝트의 의

미와 움직임 리서치를 반복하게 된다. 협력을 하는 과정은 서로의 직업군에 대한 편견, 주도권의 균형이 순환적으로 적용되면서 이루어진다. 상대방에 대한 차이를 인식하고 서로를 인정하는 과정에 꾸준히 노출된다. 상대방의 가치를 인지하고, 자기반성적인 사고를 경험하는 것은 접근 방식의 차이를 배우면서 동반적으로 성장을 하는 결과로 이어진다 (이현정, 박소정, 2019). 커뮤니티와 관련된 작업들에서 종국에는 예술가와 참여자의 동등한 관계가 이어지면서 작업의 완성도가 구축되듯이 전문가의 협업에서도 관계와 역할에 있어 서로에 대한 배움이 지속적으로 일어난다.

이러한 작업 과정은 전문가가 협업을 하고 통합예술적인 형식을 띄었다고 해서 그들의 영역이 결코 독단적으로 결정될 수 없는 부분을 상징한다. 각각의 고유의 역할과 예술적 전문 영역은 있지만 함께 공동작업을 진행하는 과정에서 피드백을 주고 받고, 무지의 영역에 대해서 가르치고 배우며 작업이 진행되는 과정은 지역 연계 작업이나 기존의 커뮤니티 아트에서 서로에게 가르치고 배우며 성장하는 과정과 동일한 절차로 구성이 된다. 이러한 부분은 가고리안이 서구에서 퍼포먼스 아트 연구자들이 휘발되는 퍼포먼스에 나타나는 수행성에 사회, 문화적 관습이 드러나는 이유에 대해서 언급했던 부분이 그대로 적용이 되는 과정이라고 보아야 한다. 퍼포먼스 아트를 구축하고 실천하는 데에 있어 온전히 동작과 움직임만을 구성할 수가 없으며, 장소의 역사성에 대한 이해, 참여자의 개인적인 신체적, 감정적 참여, 참여 과정에서 다른 예술 장르를 경험하면서 오는 미적 체험은 모두 같은 시간을 현존하는 과정에서 발생한다.

<그림 30> 조영주의 <입술 위의 깃털>(2020) 연습 과정과 실제 장면

이와 같이 장르 협업의 통합예술교육적인 실천은 예술가의 내/외부를 연계하는 많은 요소들이 복합적으로 작용하면서 프로젝트가 완성되어 간다. 장르의 협업은 뚜렷한 예술적 성과로 이어지기 때문에 참여예술가들은 매우 적극적으로 다른 장르에 대해서 관심을 두고 지식과 경험을 공유한다.

Ⅴ. 퍼포먼스 아트의 교육적 함의

1. 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육 실천의 시사점

1) 감상과 비평교육에서 체험적 교육으로

퍼포먼스 아트 기반의 통합예술교육는 예술교육에서 참여와 체험의 폭을 넓힌다는 점에서 의미를 갖는다. 또한 예술을 통해서 다른 분야의 연결이 가능하고 그것이 삶의 문제 해결에 적극적으로 활용된다는 점에서도 의의가 있다. 학습자는 적극적으로 작품 제작에 참여함으로써 각 예술 장르가 갖고 있는 원리를 파악하고, 성찰할 수 있는 기회를 갖는다. 무엇보다도 감상이나 비평 활동에 그쳐 있는 소극적인 예술활동에서 체험적인 교육의 중요성이 강조되고 있다는 점은 그만큼 체험과 경험의 과정이 갖고 오는 미적 체험의 가능성이 크기 때문이다.

그것은 예술가의 상상력 속에서 주관적인 감정을 갖거나 정서적인 감각을 갖는 과정이 구체적으로 표현되었을 때에 의미가 있다는 점인데, 여기에 퍼포먼스 아트는 몸을 통한 체험이 더해지면서 몸이 재료가 되기도 하고, 참여자 고유의 몸짓이 반영되어 표현의 과정 하나하나가 깊게 체화된다. 몸을 통한 교육의 과정은 함께 토론하고 땀을 흘리는 과정이 삽입되면서 다른 예술 활동보다 참여자 내의 강력한 끈끈함이 전달되었다. 나의 몸뿐 아니라 다른 사람들의 몸짓을 바라보고 공유하는 과정이 에너지의 발산으로 이어졌다. 퍼포먼스에 대한 감상과 비평, 체험적 교육의 측면이 고르게 분포되어 있다 하더라도 체험의 영역이 프로그램을 주도하게 되면서 수용자의 입장이 중요해지고, 체험을 중심으로 한 이해와 소통의 방법론이 발달하게 된다. 포괄적인 예술 교육은 체험을 통해서 감각에 대한 또다른 이해를 하게 되고, 예술에 대한 이해와 관계에 대한

이해, 예술과 삶과의 관계를 다시 언어로 재구조화하는 과정에 놓이게 된다(박신자, 2010).

그린은 이러한 '미적 체험'을 기존의 감상적인 예술 교육과 구분한다. 즉, 이러한 교육행위는 성찰적이며, 문화적이며, 참여적인 형태로 예술과 연계가 되고, 학습자들은 그 가치와 의미를 지각하고 예술작품을 자신들의 삶 속에서 투영하여 각자의 삶이 다양하게 의미를 지니도록 성장시키는 것이라 한다(김병주, 2011; Green, 2001 재인용). 예술과의 연계성은 체험 속에서 새로운 배움의 만남이 이어지고, 새로운 패턴과 시각이 열리게 된다. 특히 그린은 이러한 체험적 예술교육을 위하여 서로 다른 매체를 탐구하고 표현하는 데 주목하였는데, 예술 작품을 통해서 개인적이고 능동적인 성찰과 발견을 이끌어낼 수 있기 때문이었다. 이는 몸을 통해서만 발견되는 새로움과 체험적인 교육의 과정이 필연적으로 연결되어 있음을 시사한다. 리히테는 이렇게 체험의 중요성이 강조되는 지점을 전위예술에서도 관객이 끊임없이 역할이 전도되어 극 안으로 적극적으로 들어오는 과정을 언급하면서, 관객은 이를 통하여'새로운 의미의 창조자'가 된다는 것을 지적하기도 하였다(Lichte, 2008/2017).

'무늬만 커뮤니티', 김도희, 신제현, 조영주 등 주요하게 다루었던 실천 사례에서 예술가들은 특히 참여자의 직접적인 체험의 중요성을 인지한 팀이었다. 그들의 프로그램을 체험과 이해, 소통의 측면에서 살펴본다면 감각을 해석하는 과정, 참여자들을 프로젝트로 적극적으로 끌어들이기 위한 장치들을 발견할 수 있다. 예를 들어 '무늬만 커뮤니티'는 감각을 드러내는 과정을 숨어 있는 생각과 예술적 실천의 근육을 훈련시키는 일이라는 주장을 하였는데, 그만큼 퍼포먼스가 일어나는 현장이 중요하다는 점을 인지한 것이다. 김도희는 이를 '원초적인 물질 감각'이라고도 하였다. 주어진 대상의 물질적인 특성이 무엇인지에 대한 관찰의 결과가 행위로 이어지는 것이다. 후각적인 자극, 진동, 노동 등 몸과의 밀접한 관련이 있는 것을 작업의 대상으로 삼기 때문에 일상에서의 사물을 지나치지 않고 끊임없이 관찰하는 과정이 수반된다.

이러한 통합예술교육의 과정에 참여했던 여러 참여자들도 예술가들과

공동의 체험을 구사하면서 각기 다른 방법으로 교류하게 되었다. ‘무늬만 커뮤니티’는 수원시의 작업실이나 안양공공예술 장소에서 특정한 플랫폼을 커뮤니티가 자주 모일 수 있는 장소로 지정함으로써 프로젝트만을 위한 공간이 아니라 다양한 교류의 장소로서 활용할 수 있도록 하였다. 인근의 짜장면집에서 수타를 하는 장면을 포착하여 이후에 국립현대미술관에서 수타 퍼포먼스를 벌이기도 하는 등 지역의 장소와 주민들을 여러 관계망 속에서 해석하였다. 김도희의 프로그램에 참여했던 발달장애인들도 처음보다 조금씩 마음의 문을 열면서 옆 친구의 그림을 모방하는 것에 불과했던 태도에서 점차 스스로 답을 찾아가는 과정으로 변화하였다.

‘무늬만 커뮤니티’와 김도희 작가는 참여자들에게 이러한 예술교육 활동이 동시대 미술의 영역인지, 퍼포먼스 아트 장르인지를 인식시키기보다는 몸을 움직이는 과정의 중요성에 대해서 인지를 시키고 스포츠와 댄스, 다양한 움직임을 프로그램에 접목시켰다. 반면 신제현과 조영주는 현대미술의 배경 안에서 지금의 활동이 어디에 위치하고 있는지를 우선적으로 잘 안내하였다. 그것은 ‘무늬만 커뮤니티’와 김도희 작가가 몸으로 부딪치며 참여자들과 친숙하게 되어야 다음 단계로 이동할 수 있기 때문이라고 여기기도 하였고, 비언어적인 방법으로 소통을 하는 과정 자체가 실험이기에 각 커뮤니티만의 소통방식의 개발에 주목해야 때문이기도 하다. 이러한 과정 아래에서 참여자들은 다음과 같이 직접적인 표현의 과정을 통해 변화를 보이기도 하였다.

> A는 계속 핑과 퐁의 리드미컬한 랠리를 만들어 내고 B에게 자리를 내준다. B는 극이 시작하기 불과 5분전 까지도 등장을 거부했다. 처음의 약속처럼 제인이 없는 자리를 메꾸어 주는 장치는 침묵과 웅성거림, 기다림이 될 것이었다. 총체적 난 극은 사고를 편집할 권한이 존재하지 않는다. 이 예측하기 어려운 사건의 개입 징후는 총체적 난 극의 텐션과 밀도를 만들기도 한다. 다행인지 불행인지 B가 등장한다. 탁구가 시작 된다. 핑.... 핑....핑... 좀처럼 퐁이 없다. 퐁은 어디 갔을까? 요꼬의 지구가 자전하는 소리처럼, (중략) B가 이 연주에 재능이 있다는 사실은 총체적난 극의 후반부 씬에서 증명된다. 그렇게 B의 퐁이 핑을

마주한다(《총체적 난 극》 리뷰, 2013, *무늬만 커뮤니티*).

마음에 안정을 주는 상징문양을 주제로 한 선녀옷을 제작함. 평면에 그림을 그릴 때는 주저함이 없었으나 입체 제작을 시작하면서 모든 순간에 자신 없어함. 그러나 강사가 오히려 의도적으로 도움을 청할 경우 친절하게 알려주는 것처럼 능력을 발휘. '모르겠어요'라고 할 때는 오히려 강사가 '아~ 이건 선생님도 잘 모르겠네요~ 어떻게 하면 좋을까요.'라고 물어보면 스스로 답을 찾아냄. 입체 작업을 자주하면서 이 부분을 역이용하고 인정하고 칭찬하면 자기신뢰가 강화될 것이라 생각. 춤추기(발레를 연상시키는)라는 반복된 퍼포먼스를 하면서도 차시마다 더 발전된 모습을 보여줌(김도희, 2020).

《총체적 난 극》에서는 일반적인 탁구의 모습과 다르게 오고가는 것이 없이 한 방향의 탁구 같기도 하였으나, 반복 끝에 답이 오기도 하면서 극적으로 쌍방향의 소통이 이루어졌다. 김도희의 프로그램에서는 각 차시가 지날 때마다 예술가와 참여자들이 퍼포먼스 아트에 대한 이해와 함께 협업의 과정에 속도가 붙기 시작하였는데, 옆의 학생의 그림을 모방하거나 반응이 더디던 초기의 모습에서 점차 자신들만의 리듬을 찾아가는 모습을 보였다.

신제현의 프로젝트에서는 참여자들의 자발성이 특히 두드러졌는데, 할머니들이 골목의 사물에 대한 시를 쓰고, 그림을 그릴 뿐 아니라 악기를 연주하는 데에 스스로 재미와 필요성을 느끼고 있는 것을 볼 수 있었다. 아차도, 제주도에서도 현재 2023년에도 진행 중으로 이어지고 있는 할머니 학교는 초기에 심리적인 진입장벽이 가장 높지만, 프로젝트를 진행하면서 자발성이 가장 뛰어난 그룹이 되었다. 단기로 만난 참여자들도 장소에 대한 역사적인 배경지식과 함께 자신의 경험을 공유하면서 움직임 워크숍에 참여하면서 더욱 몰입하는 결과에 다다르게 되었다.

또한 신제현의《아트에듀 2019》프로그램은 작가가 그동안 예술교육 프로그램으로 쌓아온 경험들을 잘 녹여내기도 하였고, 신진 예술가들의 호응이 좋아 학교 밖의 학교로서의 역할을 충실히 하였던 프로그램이다.

신진 예술가들은 이제 막 미술계에 진입한 입장에서 동시대 미술의 여러 가지 규칙들을 엮어가는 방법에 대해서 충분히 배워 나갔다. 신제현의 예술작품에《아트에듀》에서 만난 신진 예술가들이 여기저기 출연하면서 교육과 현장경험이 동시에 쌓여 갔다. 과정을 중요하게 여기고 즉흥성이 중요한 신제현의 작업에서 누군가가 중간에 개입이 되더라도 '틀린다'는 개념은 없는데, 그러다보니 신진 예술가들의 지속적인 현장 투입은 자연스럽게 이루어졌다.

조영주의 프로젝트에서 아주머니들은 자신의 내면과 외모의 아름다움을 발견하고, 이를 표현하는 데 성취감을 드러내었다. <꽃가라 로맨스> 이외에도 아주머니들을 대상으로 한 프로젝트는 <디바들의 외출>(2015), <그랜드 큐티>(2015), <워터리 마담>(2015), <드레스를 입은 대화>(2015), <미쓰리와 김여사>(2017) 등 유사한 시기에 여러 지역에서 연쇄적으로 진행이 되었는데, 이때마다 작가는 아주머니들이 잊고 있는 여성성을 뽐낼 수 있는 장치를 마련하였다. 작업실을 파우더룸으로 꾸미거나 티타임을 하는 시간을 가져 대화를 할 수 있도록 하였고, 이때 여성으로서 가장 아름다웠던 시기에 대한 이야기들을 나누었다. 파티 드레스나 웨딩 드레스 등 평범한 여성이 일생에 몇 번밖에 입을 수 없는 화려한 옷을 입고 자신의 포즈를 마음껏 취하도록 하여 표현의 폭을 넓혔다.

이와 같이 '체험'을 기반으로 한 예술 교육의 과정에서 중심이 되면서는 물리적으로 드러나는 작품의 완성도보다는 예술가와 참여자의 관계성이 전면에 드러나는데, 이때 참여자는 몸으로 발견하는 환경적인 요인들을 인식하며, 자발성, 성취감, 그리고 연대의 감정에 이르게 된다. 그리고 그것은 참여자가 일방적으로 느끼는 것이 아니라 가르치는 예술가의 입장에서도 동시에 주고 받는 감정이어서 마무리 단계에서는 예술가의 참여자의 구분이 모호해지는 단계에까지 이르기도 한다.

2) 우연성과 즉흥성의 창발

우연성과 즉흥성은 퍼포먼스 아트가 발생할 당시부터 주요한 특성으로 주목되어 왔다. 카프로우가 언급했던 우연성은 스코어, 가이드, 지시문에 의해서 예측하기 어려운 관객들의 반응과 태도였는데, 이러한 퍼포먼스 아트의 작동원리는 교육 프로그램에서도 주요한 속성으로 적용된다. 즉, 각 예술가가 설정한 초기의 계획들이 일종의 스코어나 지시문이라면 참여자가 어떻게 만들어가는지에 따라서 결과가 달라지기도 하고, 때로는 별다른 결론이 없이 마무리가 되기도 하며, 현장의 상황에 따라서 변수가 많아 계획과 다르게 진행이 되는 경우도 있다.

'무늬만 커뮤니티'의 《총체적 난 극》은 발달장애인들과의 공연을 준비하는 과정이었기에 더욱 결과를 예측하기 어려웠다. 이들은 수개월 동안'데이트'라는 형식으로 예술 강사와 장애인의 개별적인 만남을 꾸준히 시도했으며, 참여자들은 컨디션이 좋지 않은 날은 아예 빠지거나 하루 종일 말이 없는 날도 이어졌다. 공연날짜를 정했을 때에 예술 강사들의 걱정 섞인 일지도 종종 발견할 수 있었다. 일반적인 공연의 경우에는 일정이 정해지면 본격적인 연습에 들어가지만《총체적 난 극》에서는 참여자들의 컨디션과 할 수 있는 것을 충분히 관찰한 후 이에 맞추어서 공연을 구성하였다.

이렇게 불확실성과 우연성은 오히려 결과를 창의적으로 이끄는 데에 더욱 연관이 되었다. 퍼포먼스 아트를 수행하는 과정에서 즉흥성은 거의 매번 일어난다고 보아야 한다. 연습을 많이 하여도, 많이 하지 않고 열린 결말로 이어진다고 하여도 돌발의 상황은 발생하기 마련인 것이다. 그리고 그 돌발적인 상황은 위험하거나 있어서는 안 될일이 아니라 오히려 퍼포먼스 아트의 과정에서 가장 상상력이 동원되는 순간이 된다. 예를 들어 김도희 작가의《패밀리 퍼포먼스》에서도 아이들은 처음에 다소 어색하게 여겼지만 시간이 지나니 놀이의 방식으로 이해하면서 진행이 되었다.

> 퍼포먼스 마지막 순서에서는 매번 누구의 차례인지 중요하지 않았다. 모든 아이들이 한데 어우러져 공동의 퍼포먼스를 연출하였다. 도착하자마자 유니폼을 입은 직원을 마주해야 하는 미술관 입구 대신 잔디밭, 원형무대와 야외 조각이 아이들을 먼저 맞이했고, 스스로 무엇인가를 만들어내고 때로는 다른 이들의 활동에 자발적으로 참여하면서 온몸으로 미술관을 경험한 하루였다. (중략) <어린이 예술 선언>은 미술관의 규범화된 동선과 기능을 전복시키고, 전시에 종속된 지식이나 정보를 일방적으로 수용하는 닫힌 체험이 아닌 미술관을 둘러싼 새로운 가능성을 발견할 수 있었다. (이슬비, 2022, *돌보는 시간*)

참여자들이 전문가라 하더라도 퍼포먼스 아트를 수행하는 과정에서는 결말을 정해 놓지 않는다. 끊임없이 이루어졌던 '피드백'의 과정에서 예술작가가 우선 정해놓은 주제는 스코어나 가이드가 되고, 안무가와 퍼포머는 끊임없이 이를 해석한다. 이때 각각의 참여자는 자신의 어렸을 때의 일이나 일상에서 있었던 일들을 떠올리며 그 경험들을 연습실이나 무대 위의 구성에 반영한다. 조영주의 <입술 위의 깃털>은 두 사람 간의 다양한 갈등 상황, 폭력, 억압 등의 상황을 참여자들에게 제시했고, 협업을 통하여 안무가와 4명의 퍼포머는 끊임없는 개념화, 피드백의 과정을 거치면서 퍼포먼스를 완성하였다. 서로의 아이디어나 결과물은 한 작업에서 공유되고 퍼포먼스의 사이사이를 메꾸는 재료가 된다.

누구보다도 우연성과 즉흥성을 활용하는 예술가는 신제현으로 작가는 퍼포먼스를 수행하기 전에 참여자들과 오로지 약속만을 한다. 퍼포먼스가 시작되기 약 20-30분 전 사전 회의를 하는 신제현은 대략적인 순서를 정하고 참여자들에게 어떻게 이 퍼포먼스가 연결될 것인지를 주지시킨다. 작가는 스스로 발명한 악기, 심벌즈, 멜로디언 혹은 시끄러운 소리를 내는 인형을 여기저기 흩뜨려 놓고, 연주자들이 연주를 하는 동안 여기저기 침투하여 괴상한 사운드가 나도록 한다. 전문가들이 모여 즉흥적으로 피아노와 첼로, 콘트라베이스, 관현악기들이 동시에 악보 없이 연주를 하는 재즈의 잼(Jam)과 같이 신제현의 퍼포먼스는 즉흥적이고 즉각적이다. 퍼포먼스 중에 한국무용수나 현대무용 전공자가 무용을 보여주

기도 하는데, 그것은 오직 분위기에 따른 즉흥일 뿐 연습된 것은 없다. 이 퍼포먼스에는 실패는 없고, 기, 승, 전, 결도 참여자의 분위기에 따라서 이어진다. 신제현은 최소한의 가이드, 최소한의 스코어를 제시하고, 예측 불가한 상황을 일부러 유도한다.

우연성과 즉흥성이 강조된 통합예술교육은 주어진 대본이나 완벽한 연습이 없이 즉석에서 결정된 상황을 생생하게 겪으며 진행이 된다(김혜주, 2020). 삶이 곧 예술이고, 예술이 곧 삶인 현장이 그대로 진행이 되는 것이다. 교육자와 학습자의 주고받는 즉흥이 협력적인 상황이 끊임없이 연출된다. 《총체적 난 극》에서는 탁구를 하며 '핑, 퐁'을 연출하고자 하였지만 계속되는 '핑'에 언제 '퐁'이 올지 모르는 상황이며, 신제현의 퍼포먼스에서는 연속되는 즉흥으로 오히려 언제 들이닥칠지 모르는 재난의 상황을 비유한 것이 많았다. 그것은 카프로우가 추구했던 해프닝의 상황이 여전히 유효하다는 것을 뜻하기도 하는데, 예술가는 학습자와 관객에게 대략의 가이드를 제시하고, 상황마다 주어진 장소나 참여자에 의해 퍼포먼스는 계속 바뀌게 된다.

이렇게 예술가가 우연성과 즉흥성을 유발하기 위해서 자신의 프로젝트의 작동원리를 구축하게 되면 장소와 참여자를 바꾸어가면서 여러 번의 퍼포먼스 프로젝트를 열 수 있다. 신제현은 프로젝트마다 비교적 명확하게 작동원리를 구사하고 있는데, 도입 단계에서 현대미술에 대한 이해와 역사적인 배경에 대해서 이해를 시키고, 무용 워크숍, 기술이나 음악 워크숍, 만들기 워크숍을 각각 진행 후 퍼포먼스를 다같이 수행하는 것을 목표로 프로젝트를 이루어 나간다. 여기에서 주어진 재료에 덧붙여 참여자들의 일상에서 찾는 사물들을 재료로 활용할 수 있는 방안들을 고안한다. 김도희는 2-3분/ 혹은 5분이라는 시간 제한에 맞추어 릴레이로 행위를 이어 나간다. 두 작가 모두 교실 안에서든 밖에서든 일상의 재료를 기초로 하여 재료에 대해 탐구하는 시간을 갖는다. 김도희는 특히 하찮은 재료일수록 더욱 상상력을 자극한다고 여기기 때문에 아무도 주목하지 않을 것 같은 재료를 주요한 요소로 사용하려고 한다. 이렇게 모여있는 장소가 가르침과 배움의 장소가 되고, 일상의 재료와 참여자에 대

한 이해에서 시작한 퍼포먼스 아트를 위한 프로젝트에서는 교수자와 학습자가 동등한 입장에서 서로를 이해하기에 이른다.

3) 학습자 주도의 경험

퍼포먼스 아트를 수행하는 데 있어 관람객과 참여자의 역할이 대화하고, 교류하는 입장에서 프로젝트가 나아가다보면 참여자는 점차 자발적으로 단순 참여자에서 공동 제작을 하는 협업자에까지 이르게 된다. 일상과 예술의 경계가 흐려짐에 따라 참여자는 때로는 학습자이기도, 단순한 참여자이기도 하다. 특히 '자발성'이 전체 프로젝트의 결과를 결정하는 단계에 이르면서 참여자의 특성을 반영한 프로젝트 형식은 중요도가 높아지고 있다. 교육자가 주도하는 강의형 수업에서는 활용가능한 교육적 시간이 오히려 줄어들기도 한다. 상징성, 창의성, 배움의 효과가 있는 다양한 형식의 배움의 단계에서 일어나는 교육적 효과는 일방적인 주입식 강의에서는 일어나지 않는다. 미국에서는 공립학교 프로그램을 중심으로 이러한 문제점들이 꾸준히 제기되었다(Moran, Kornhaber, & Gardner, 2006). 예술을 통해서 각 개인의 역량을 발굴하고 예술이 작동하는 원리를 다른 교과에 접목시키는 시도는 오히려 학습 주제에 몰입하게 하는 효과를 가져오고 있다(Snyder, 2008).

이렇게 학습자의 자발성을 끌어내는 데는 과정은 궁극적으로 문제 해결 역량을 고취시키는 결과를 가져온다. 다양한 교육적 방법론은 학습자로 하여금 다양한 시각을 경험하게 하고, 주어진 문제를 다각도로 풀어볼 수 있게 한다. 또한 학습자가 하나의 공동체가 되면서 다른 학습자들의 광범위한 흥미와 태도, 경험, 형식들이 프로젝트 안에 들어오기 시작한다(Burnaford et al. 2001). 이것은 앞서 가고리안이 퍼포먼스를 기반으로 한 교육 방법의 의미를 학습자의 사회, 문화적 관습을 드러내는 것으로 지적했던 것과 유사한 지점이다. 예술은 이렇게 학습자에게 움직이고, 말하고, 만들어내면서 주어진 주제를 생각할 수 있는 동기를 부여한다

(Wilson, 2016). 학습자는 이렇게 다중적인 기술을 습득하고, 다른 이들을 이해하고, 어려운 과제와 모험에 도전하게 되는데, 퍼포먼스 아트는 시작과 동시에 이미 시간, 장소, 구성원에 대한 해석의 과정에서 주어진 과제의 새로움에 직면하게 한다.

토탈미술관에서 진행했던 <현자의 돌>시리즈에서는 '아르르'가 주인공인 짧은 애니메이션을 통해서 학생들에게 당일 워크숍에 대한 가이드를 간단하게 제시하였다. 그리고 학생들에게 구체적인 질문을 할 때에는 마이크를 통해서 중요한 내용만 고지하고, 3D 프린터나 노트북에서 발표를 준비하는 과정에 최대한 개입하지 않으려고 하였다. 상대적으로 스마트폰이 더 익숙한 세대이기 때문에 스마트폰 앱을 통해서 구체적인 미션을 전달한다. 스마트폰 메신저는 AI처럼 대화가 가능하도록 하여 간단한 도움을 스마트폰을 통해 얻을 수 있다. 카메라를 이용해서 아이들을 관찰하고 워크숍의 방향이 전혀 진도가 나가지 않거나 집중을 잘 못할 때에 손을 들고'조력자'를 불러서 도움을 청할 수 있도록 하였다. 5-6학년 혹은 중학생으로 이루어진 아이들은 기계를 직접 다루면서 대체적으로는 스스로 문제를 해결할 수 있었다(김수진, 2020).

[표 28] 서울문화재단 지역문화예술학교 참여자 인터뷰(2021)

참여자가 기획자가 되었을 때, 직접 기획한 활동을 해보고, 관객을 실제로 만나면서 활동에 주체성과 책임감이 더해지면 그 활동은 더 큰 미래의 가능성을 지니게 되는 모습을 보았습니다(백슬희).
대게의 청년들은 "나는 이곳의 거주자일까? 혹은 주민일까?"라는 물음을 갖고 있는데, 이번 TA활동을 통해 지역에서 역할하며 지역의 중심에 서는 경험을 했다고 생각합니다. 지역의 당사자가 되어 봄으로써 해보고 싶은 것이 생겨나고 더욱 적극적으로 참여할 수 있는 계기가 만들어짐을 확인했습니다(임성희).
무엇보다 참여자의 주체성이 강화되고 참여자와 TA 사이의 관계에 존중이 생겼어요. 교육자로서의 예술가가 아닌 함께 성장하는 '동료'로서의 예술가를 만날 수 있었습니다. 각자가 리더로 활동하지 않는 부분에는 동등한 참여자로서 임했고, 이 때 참여자와 TA 사이의 관계성이 더 짙어지는 것을 경험했습니다(한혜민).

위의 인터뷰는 2021년 서울문화재단에서 주최하였던 지역문화예술교육 지원사업에 참여하였던 예술가들의 인터뷰로 팬데믹 시기에 움츠려 있던 20-30대 청년과 함께 지역에 대한 공동 예술 리서치를 진행한 내용이다. 초기에 주최자는 3명의 예술가였지만, 점차 공동 기획자로 변화하고 있는 청년들에 대한 내용을 담은 것으로 광범위하게 해석되는 '지역'을 해석하는 과정을 담은 것이다. 특히 팬데믹 이후에 온라인으로 인한 참여가 함께 늘면서 줌(Zoom)등을 활용한 토론의 기회는 오히려 활발하여졌고, 전 세계를 연결하는 네트워킹 역시 보다 적극적이 되었다. 이러한 장치들은 다른 관심사의 구성원들을 쉽게 이어주는 도구가 되기도 하였다.

앞서 분석하였던 사례에서는 '무늬만 커뮤니티', 김도희, 신제현, 조영주 등은 참여자들이 자발적으로 참여할 수 있도록 다양한 장치들을 프로젝트의 구조에 적용시킨다. 《총체적 난 극》에서는 탁구와 몸풀기를 하지만 과정에서 잘못했다는 느낌을 주는 것이 아니라 몸을 움직이는 기쁨에 대해서 전달하려고 하였다. 그 중 약을 오랜 기간 먹었던 참여자는 차차 몸을 움직이면서 안면근육이나 굳어 있던 몸을 풀면서 태도가 조금씩 달라졌다. 김도희 작가도 프로젝트를 하면서 적절하지 않은 방법은 계속 바꾸어 나갔고, 특히 모방을 많이 하는 친구들을 스스로 생각할 수 있게 수업 중에 시선을 전환시키는 시도를 하였다.

> 하얗고 네모난 종이를 주면 다 그리기로만 연결한다.
> 다양한 물성에 자발적인 관심을 보이지 않는 편. 주로 한가지 행동만을 반복하는 경향을 보여서 퍼포먼스 중간에 개입하는 것이 필요할 때가 있다(김도희, 2020).

이에 비하여 신제현은 발명을 하는 과정을 가르친다든지, 숙련된 전문가를 개입시켜 기초적인 사항들을 가르쳐주어 학습자의 전문성을 높이는 방향으로 예술교육의 시간을 갖는다. 신제현의 프로젝트 중에서 특히 《아트에듀 2019》는 학습자로 참여한 신진예술가들의 자발적 참여가 두드러졌다. 실질적으로 미술대학에서 배우기 어려운 현장과 관련

된 직접적인 내용들이 프로그램을 채웠고, 신제현은 연령에 상관없이 미술계에 진입하고 싶어하는 사람들을 최대한 많이 수용했기 때문이다. 그동안 궁금했던 점들에 대해서 현장에서 검증할 수 있는 기회가 많이 생기면서 참여자들은 주도적으로 프로그램에 참여하였다. 또한 신제현의 퍼포먼스가 실험적이고 즉흥적이기 때문에 함께 하는 참여자들도 순간적으로 함께 절정에 다다르는 순간을 느끼게 되고, 예술가와 참여자의 관계를 넘어 각각의 분명한 역할이 있는 공동의 퍼포먼스가 된다.

조영주의 작업 중에서 <미쓰리와 김여사:이영숙과 김숙자 이야기>(2017)은 인천아트플랫폼에서 지역 연계 프로그램으로 진행한 것이었는데, 이 작업에서는 중년여성들의 자아를 찾는 과정에서 이야기를 나누거나 개사를 하면서 참여자들의 자발성을 높였다. 여기에서 중년여성들은 각각 자신의 꿈을 찾아가는 이야기를 바탕으로 전체 콘서트를 구성한다. 자신들의 이야기가 직접적으로 연계되기도 하였고, 지역의 아마추어 합창단과 '솔리스트'라는 노래를 부르면서 합창단의 모든 단원들이 자신의 이름을 부를 때 솔리스트 파트로 노래를 부를 수 있었다. 퍼포먼스의 피날레를 장식한 이 합창은 참여자들을 누군가의 '엄마'가 아닌 모두를 주인공으로 만들게 한 경험이었다. 이때 예술가와 참여자는 동등하게 주인공이 되면서 경계가 없이 어우러지는 경험을 하게 되었다.

카프로우는 자신을 '비-예술가'(un-artist)라고 칭하기도 하였는데, 관람객들과의 어우러지는 상황을 유도하기도 하였기 때문이다. 예술적이지 않은 일상의 공간에서 이루어지는 많은 행위와 몸짓이 모여 퍼포먼스는 언제 어디서든지 일어날 수 있고, 예술가와 참여자는 분리되지 않는다(김수진, 2019). '무늬만 커뮤니티'는 지역의 중심적인 일상 공간을 전시장이나 공연장이 될 수 있는 플랫폼으로 발전시켰고, 김도희의 5분 퍼포먼스는 아무것도 없는 빈 공간일수록 더욱 큰 의미를 가졌다. 종이쪼가리, 신문지, 스러져가는 풀잎들이 오히려 좋은 재료가 되어 참여자들의 주도적인 실천에 기여하였다. 일상이 예술이 된다는 것은 구체적으로 이와 같은 방법으로 실현이 되었다.

4) 일상의 재발견을 통한 삶과 예술의 통합

듀이는 경험으로서의 예술이 중요한 지점을 일찍부터 강조하였다. 교실 밖을 벗어나 일상 생활에서의 미적 경험은 그 어떤 것보다 중요하게 여겨졌는데, 퍼포먼스 아트에 참여하는 관객들은 화이트 큐브나 미술관 제도 속에서 작업을 이루어나가는 것이 아니라 일상 생활과 밀접한 환경 속에서 참여함으로써 삶과 예술의 경계를 흐리는 경험에 다다르게 된다(Dewey, 1934). 이렇게 예술작품을 통한 일상의 재발견은 프로젝트를 진행하는 과정에서부터 작품이 완성되는 그 순간까지 끊임없이 일어난다. 예술작품을 경험했던 순간에 그치지 않고, 관객이자 참여자, 협업자는 자신의 삶을 예술작품과 연계하는 과정을 쉬지 않고 염두에 두면서 자발성을 극대화한다.

퍼포먼스 아트를 경험하는 예술가와 관객 모두에게 미학적, 교육적으로 의미가 있는 것은 주어진 세계를 '재마법화'하기 때문인데, 고대 연극에서 아리스토텔레스가 카타르시스(Kartharsis)를 언급하였듯 육체적인 표현을 경험하는 것은 관객의 변화를 이끌어낸다. 카타르시스가 비극적 연극에 국한되었다면, 다양한 연극과 퍼포먼스 아트에서는 예술작품의 경험을 통해서 변환의 계기를 갖게 된다. 감정의 전염을 비롯한 다양한 전이와 변화는 관객에게 통과의례처럼 하나의 제의적 양식에 대한 연계로까지 이어지는데, 현대 사회에서 이러한 유사한 형식을 이용한 다양한 이벤트들은 모든 상황을 퍼포먼스 아트로 연결시킬 수 있는 가능성까지 제기가 된다(Lichte, 2008/2017). 그만큼 퍼포먼스 아트를 통한 일상과 예술의 연결은 강력한 연계성을 지닌다.

국내에서 이루어지는 프로젝트에서 일상에 대한 발견은 주로 '장소'와 '사물'에 대한 해석으로 이루어진다. 신제현의 할머니 학교에서 할머니들은 골목길의 사물들을 다시 보았다는 이야기를 나누면서 그 사물들에 대한 시를 쓰고 그림을 그리기도 하였으며, 중구의 지역 주민들은 온통 각 가구에서 오랜 기간 사용하지 않는 물건들을 가야금, 기타, 드럼 등으로 만들기 위해 갖고 왔다. 특히 주택가가 밀집해 있던 중구에

서는 장기간 동안 사용하지 않은 자개들이 나와 악기를 만들었을 때 악기만으로도 훌륭한 전시가 되었을 정도로 쓰임새가 달라졌다. 김도희의 경우에는 거의 소용이 없는 것 같은 쓸모없는 일상의 파편일수록 오히려 몸와 행위의 연결지점이 발생하였다.

'무늬만 커뮤니티'는 모든 프로젝트의 출발점을 지역민이 거주하는 거주지역에서부터 출발한다. 윤현옥이 참여했던 장소들도 안양천이나 석수시장, 통인시장 등 가장 사람들이 빈번하게 이용하면서 일상적인 장소였다고 할 수 있다. 퍼포먼스 아트 프로젝트에서 장소에 대한 재해석은 도입 단계에서 가장 중요한 이슈 중의 하나인 것이다. 예술가들은 마치 지역을 연구하는 인류학자처럼 어느 골목길이 사람들이 제일 많이 다니는지, 각 장소마다 어떤 역사를 담고 있는지, 어떤 사람들이 모여드는지 관찰한다(Turner, 2001/2014). 석수시장에서는 더이상 재래시장의 역할이 예전만큼 작동하지 않고 비어 있다는 것이 예술가들을 모여들게 하였으며, 상대적으로 안양천은 안양시민들이 늘 이용하는 장소라는 점에서 프로젝트가 시작하였다. 신제현이 금천구에 이어서 아차도나 제주도에 지속적으로 프로젝트를 벌이는 이유도 그곳이 예술의 손길이 닿지 않을 것 같고, 현대 미술이 오히려 작동하지 않을 것 같기 때문일 것이다. 그러나 일상의 장소를 뒤집으면서 창의적인 발상은 지속적으로 이루어지고, 예술가들은 더욱 제도권에서 벗어난 장소에서 새로움을 찾는다.

이러한 일상의 공간에 대한 해석은 퍼포먼스 아트에 참여하는 참여자들의 연령대나 학습의 범위가 학교를 다니는 학생을 넘어서 교육적인 활동의 혜택이 크지 않은 곳까지 포괄한다는 것을 뜻하기도 한다. 중년여성, 할머니, 노인, 장애인, 시장상인 등등은 학교 활동과는 이미 멀어진 연령대에 다다른 공동체이지만 예술가들의 교육 활동과 워크숍을 통해서 다양한 재교육 현장에 노출이 된다. 미술관과 학교, 일상 공간은 분리된 것이 아니라 한 공간에서 통합되어 연결될 수 있는 가능성이 드러난다. 감상과 비평, 표현, 체험은 동시다발적으로 이루어진다. 실제로 신제현이나 김도희, 조영주는 매 차시마다 마무리 단계에서 그

날의 과정에 대한 의견을 참여자들에게 들어보는데, 원래 계획가 달리 진행된 점을 짚어내거나 서로 다른 사람들의 퍼포먼스를 비평하는 시간을 갖는다. 이때 새로운 교육적 활동에서 오는 성취감과 이에 따른 자발성이 동시에 드러나기도 한다.

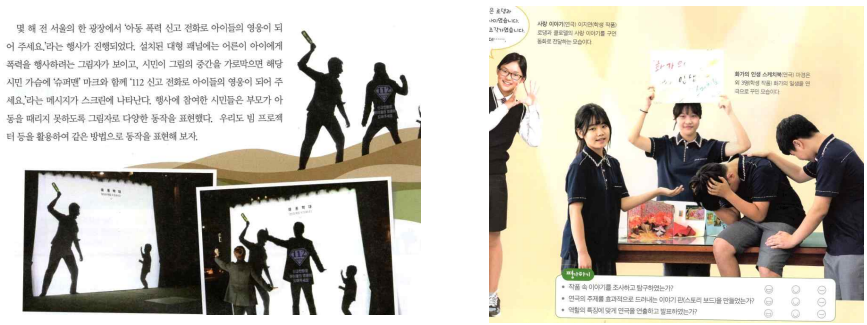
퍼포먼스 아트는 장소와 함께 '시간'을 재해석하게 되기도 한다. 나를 위한 시간이 없었던 중년 여성들에게는 집중의 시간을 마련하기도 하고, 산업의 역군에서 물러나 있는 노인들에게는 남는 시간을 활용할 수 있는 여지를 주기도 한다. 또한 공연이나 퍼포먼스가 이루어지는 당일의 시간만이 의미있는 것이 아니라 프로젝트에 참여하는 순간에서부터 색다른 시간을 만나고 있다는 것을 알게 되기도 한다. 또한 아침, 점심, 저녁으로 이루어진 매일같이 비슷한 시간과 일정에서 본래의 참여자들이 하고 있는 평범한 시간에 집적된 행위를 다시 바라보게 되기도 한다. 오전 11시에 할머니들이 일정하게 어디에선가 모여 있기도 하고, 중년 여성들에게는 일을 하거나 점심을 준비하는 시간이기도 하다. 일상의 시간에 이루어지는 각자의 하루는 다시 예술적인 재해석의 전환점이 된다. 또한 김도희가 각자의 참여자에게 주는 5분의 시간은 짧지만 참여자가 가장 자신을 잘 드러낼 수 있는 시간이기도 하다.

몸을 통한 다양한 행위들은 꼭 전문가여야지만 가능한 것이 아니라는 것을 깨닫게 되기도 한다. 참여자들의 본연의 행위에 좀더 주목하고 있는 김도희는 주어진 사물이나 빈 공간과 몸의 행위가 어떻게 연결될 수 있는지를 강조하는데, 그것은 매끈한 안무 동작이 아니더라도 참여자의 생각과 의도에 따라 의미가 있는 행위인 것이다. 김도희가 예술 강사로 참여했던 로아트의 워크숍에서 발달장애인들은 초기에 독수리, 각종 동물 등 여러 현상들을 모방하는 것에 그쳤지만 조금씩 자신들의 동작을 발견해 가기도 하였다. 또한 조영주의 작업에 참여한 중년 여성들은 '아이를 재우는 모습', '화장을 하는 모습' 등 여성으로서 경험했던 행동들을 안무와 연결시켰다.

이러한 예술가들의 일상에 대한 새로운 관점들은 학교 교육에서 지역 사회와 비-예술교과를 통합시키는 예술교육 프로젝트에 기여할 수

있다. 2015년 개정교육과정에서는 적극적으로 예술과 타교과의 주제를 엮어서 새로운 프로젝트로 이어나가는 통합적인 과정을 이어나가게 하였다. 예를 들어 고등학교의 개별적인 과제 탐구에서 현대시나 현대소설을 통해서 역사적인 배경을 이어간다든지, 근대사의 이면을 알아보는 활동에서 사진이나 조각적인 결과물로 역사를 새롭게 해석하는 활동이나 선사시대의 도구를 탐색하면서 새로운 도구들을 제작해 보는 과정을 탐색해 볼 수 있다.

여기에 퍼포먼스 아트를 활용한다면 현대시나 현대소설에 나오는 사람들의 몸짓을 안무로 발전시키거나 하늘, 제의적 양식들을 재해석하는 등 교과 과목에서 나온 활용하여 새로운 프로젝트로 연결시킬 수 있다. 서동요 등 고전에 나온 시가를 재해석하여 오늘날의 가요로 만들어 합창을 할 수도 있다. 실제로 중학교 가정 교과에는 엄마의 집안일에 대해서 고찰해 보고 이를 운율에 맞추어 개사를 해보는 단원이 있기도 하다.



<그림 31> 중학교 가정 교과서와 미술교과서 (미래엔, 2018)

<그림 31>에 보듯 중학교 가정 교과서에서 아동폭력과 성폭력에 대한 교육에 몸으로의 표현과 학교 교과 주제에 맞춘 퍼포먼스 프로젝트가 소개 되어 있다. 이렇게 학생들은 1주일에 한번 2-3시간에 불과한 미술 교과 시간을 프로젝트로 바꾸어 다른 교과와 연계할 수 있고, 미술, 음악, 무용 등 다양한 장르와 결합하여 주제를 탐구할 수 있는 여지가 마련된다. 주변의 학생들과 교사와 협력하여 타교과를 연결하

고, 미술관과 외부 환경을 연계할 수 있는 가능성을 발견한다. 최근 중학교 1학년의 자필시험이 없어지고 자유학년제가 되면서 미술관 방문이나 지역 사회의 특정한 장소에 방문과 답사를 다녀오는 일정이 늘어난 부분도 이러한 프로젝트의 발전 가능성을 유도한다. 하지만 현실적 여건상 교과서에 표현되어 있더라도 실제 미술 교육 과정에서는 실질적인 수업으로는 미미하다고 할 수 있다.

이렇게 일상에서 시작한 확장가능성과 삶과 예술의 통합적인 관점은 모든 인간의 활동이 예술활동과 연관지어서 생각해 볼 수 있는 시사점을 띠고 있다. 하찮게 여겨지는 삶의 파편이나 지나치는 공간, 미술과 관련이 없는 시간과 공간은 계속해서 다시 예술작업으로 모여들 수 있다. 이렇게 일상의 활동이 예술로 이어지는 과정에서 참여자는 일인칭적인 경험을 하게 되는데, 이때 자신의 일상과 삶에 대해서 변화된 관점으로 바라보게 되면서 자신의 삶을 변화시키는 가능성을 보게 된다(곽덕주, 최진, 2018). 스스로의 내면을 마주하며 자신을 위한 시간과 공간적 경험을 하는 과정은 다른 시각으로 매일의 삶을 다시 바라볼 수 있는 힘을 갖게 한다. 신제현이 아차도와 제주도에 꾸준히 방문하여 할머니들을 만나고 있는 이유도 이와 유사할 것이다.

2. 한계 및 제안점

본 연구에서는 퍼포먼스 아트를 활용한 통합예술교육적 실천을 신체 표현과 과정 중심의 프로젝트, 장르 협업의 프로젝트로 나누어서 살펴 보았다. 실천 사례로 언급한 '무늬만 커뮤니티'를 비롯한 신제현, 김도희, 조영주 등 여전히 미술현장에서 활동하고 있는 예술가들은 꾸준히 퍼포먼스 아트를 통해서 예술적 실험을 하고 있다. 예술가들이 다루고 있는 프로젝트는 대부분 일반인 관객들을 카테고리화하여 예술작업에 초대하고 있는 형식을 띠고 있다. 김도희와 조영주는 때에 따라서 꿈다락 토요문화학교나 이음센터 등을 통하여 초, 중등생들을 만

나기도 하지만 대부분의 프로젝트는 10명 미만의 특수한 소수를 위한 프로젝트로 이어지고 있다.

이러한 프로젝트들의 한계점은 공동체의 구성원의 범주, 그리고 정책과 관련된 문제, 예술가의 숙련도와 관련된 문제로 나누어 볼 수 있다. 무엇보다도 다양한 문제 해결 능력을 요구하는 통합예술교육은 10명 이상이 되는 학교의 정규 교육 프로그램이나 똑같은 형식으로 한 학년을 전부 가르쳐야 하는 대규모 수업에는 적용하기가 어렵다는 점이다. 신제현은 이에 대해서 '불특정 다수'를 위한 프로그램은 어렵다고 이야기한 바 있는데, 한 예술가가 감당할 수 있는 인원이 넘어가거나 아예 참여에 대한 관심이 없는 학습자를 프로젝트에 합류를 시키는 어렵다. 신제현과 조영주는 프로젝트를 구성하면서 주로 인근의 문화센터나 구청, 교육청, 문화재단을 활용하여 관심이 있는 집단을 모집하여 진행하여 왔다. 혹은 할머니 학교처럼 참여시키기 어려운 집단을 오랜 기간에 걸쳐서 설득을 시키기도 한다. '무늬만 커뮤니티'나 윤현옥 역시 수원이나 안양에서 프로젝트를 시작하기 이전에 지역 주민들에게 참여에 대해서 과정을 설명하고 설득하는 시간을 우선적으로 갖는다.

비용적인 면에서도 몰입도가 높은 통합예술교육 프로그램을 학교 교육 프로그램과 직접적으로 연관시키기가 아직까지는 어려운 편이다. 신제현의 경우 꿈다락 토요문화학교나 공공미술 프로젝트를 통해서 진행을 하게 되는 경우 협업을 하는 전문가들에게 상대적으로 학교 교육보다는 높은 강사비를 지급하고 초대를 하고 있는데, 학교 교육에서는 예산적인 면에서 학생들을 관심도 별로 나누고 이를 다시 성격에 맞게 나누어서 전문가를 초청할 만한 여력이 충분치가 않다. 혹은 학교나 교사가 관심이 있으면 추가로 관련된 기금을 마련하여 진행을 하기도 하는데, 실제로 교사들도 가장 이 부분에서 가장 힘든 일들을'행정업무' 처리라고 토로하였다. 그리하여 예술가를 직접 초대하는 등 적극적으로 연계가 되는 프로젝트는 대부분 문화소외지역이면서 전교생의 숫자가 매우 적거나 특수한 경우에 적극적으로 연결이 되고 있다.

또한 프로젝트의 진행과 관련된 비용을 주로 예술정책에 의해서 마

련하여 예술가가 진행하는 경우가 많다보니 프로젝트의 성격이나 빈도가 예술정책에 의해서 흔들리는 경우가 등장하기도 한다. 문화예술과 관련된 정책은 문화예술교육사업과 밀접하게 관련이 있기에 이러한 현상들은 연쇄적으로 발생하기 마련이다. 실험성이나 프로젝트의 의미가 과도하게 포장되거나 정책에 의해 급히 추진된 프로젝트는 성격이 모호하게 진행이 되기도 한다. 안정적인 재원이나 수입보다는 경쟁에 의해서 선정된 과정을 겪다보니 진행의 행정적인 절차가 프로젝트의 매끄러움을 방해하기도 한다.[17]

통합예술교육의 의미와 범주가 프로젝트마다 다르게 적용되고 있는 부분도 아직까지는 개념적인 혼란의 여지가 있다. 미국에서의 통합예술교육은 학교 교육 내에서의 교과과정의 통합(curriculum integration)의 의미로 사용되고 있는데, 국내에서는 예술교육기관이나 학교 교육안에서 큰 구분이 없이 혼용되고 있기도 하고, 융합교육과 혼용되고 있기도 하다. 융합교육은 주로 STEAM 정책과 연관된 과학기술과 교과과목의 용어로 사용되고 있다. 미국의 통합예술교육은 교육과정 안에서의 실천이기 때문에 '예술을 통해서' 비예술교과과정을 새롭게 바라보는 개념으로 사용되어 비예술과 예술, 수업 중에서 프로젝트의 수행, 문제 해결의 과정이 완성되도록 하고 있다(오세준, 2020). 국내에서는 아직까지 통합예술교육의 용어가 예술교육기관 중심으로 이루어지다보니 학교 교육이 프로젝트 형식의 문제 해결 중심 교육으로 체제를 바꾸는 일은 몇몇 지정된 우수학교사례 위주로 진행 중에 있다.

무엇보다도 퍼포먼스 아트를 구성하고 이끌어가는 역할을 하는 예술가는 예술계에서 차지하는 수적 비중이 높지는 않은데, 그것은 지속적으로 현대 미술을 잘 모르는 관객들을 협력자로 만들어가는 과정이 쉽지는 않기 때문이다. 또한 예술가에게는 즉흥적인 상황에 빠르게 대

17) 초기 커뮤니티 아트의 형식이 유입되었을 시기에는 주로 공동체를 지나치게 대상화하고, 개도의 대상으로 여겼다는 점이 주로 지적이 되었으나, 최근에는 현대미술에 대한 인식이 많이 개선되어 참여자들은 오히려 프로젝트에 열의와 적극성을 보인다. 아이디어를 내고 함께 몸을 움직이는 과정에 투입되는 것에 두려움이 없어지고 있는데, 이러한 적극성을 잘 활용하여 협업자로 작동할 수 있도록 다양한 예술적 장치와 재원이 뒷받침되는 것이 중요하다.

처할 수 있는 판단 능력이 필요한데, 프로젝트 전체가 예술가의 숙련도에 따라서도 결과가 매우 달라진다. 신제현의 경우에도 한꺼번에 많은 인원을 통솔하고 각자의 역할이 두드러지도록 프로젝트를 잘 이끌어가는데, 이러한 프로젝트 리더를 대체할 다른 예술가나 인력이 없다고 보아야 한다. 예술가의 유일무이성이 예술가의 본질이기도 하지만, 프로젝트를 이끌어나가는 사람으로서는 숙련도와 이해도에 있어서 대체불가하다는 점은 프로젝트의 지속성에 문제를 제기할 수 있다. 실제로 2005년을 전후하여 많은 예술가들이 커뮤니티 아트에 뛰어들었지만 꾸준히 아직까지 같은 기조를 유지하고 있는 예술가는 많지 않다.

이렇게 창의적인 아이디어들을 퍼포먼스 아트를 통하여 실험성을 실현시키는 과정에 대한 재교육도 필요한 지점이라고 할 수 있다. 학교 교육을 주로 하는 예술교사들은 현장에 접속하여 프로젝트 실행이나 예술가의 실천 방향을 적극적으로 수용해야 할 것이다. 또한 관객의 민주화는 작품을 만드는 과정에서 파트너, 참가자, 협력자로 만들지만 작품의 의미가 갖고 있는 모호함은 모순적으로 남아 있다. 또한 작품에 따라서는 관객이자 참여자의 노동의 인정 여부가 문제시 되는 경우도 있다. 프로젝트를 기획하는 예술가나 큐레이터는 최종적인 작품의 결론이 동시대미술의 현장 안에서 인정되기를 바라고 교육적 질문과 문제제기에는 소홀한 경향도 있다. 예술적 실험성과 정책적인 부분이 잘 맞물려서 프로젝트가 이어져야 하는 부분이 여전한 과제이다.

> 예술교육가 자신도 교육하는 동안 예술가의 창작 에너지를 스스로 일깨우지 않으면 단지 기능을 전수하는 역할에 그치게 될 수 있다. 한편, 반복적 학습을 통한 기술의 습득이라는 부분을 간과하는 경우도 있다. 즐겁고 재밌는 경험에서 그치게 되는 경우이다. 그런 경험은 단지 놀이에서 끝난다. 그 자체만으로는 예술교육이 될 수 없다고 생각한다. 예술은 궁극적으로 나의 즐거움을 타인과 공유하는 기호를 만들어 내는 것이고 이를 위해 구조를 만들어 나가야 한다. 그 과정이 즐겁지만은 않을뿐더러 때로는 고통스럽다. 예술교육과정에서 그 부분을 놓치고 갈 때 아쉬운 생각이 든다(남인우, 2017).

프로젝트를 진행하는 과정에서 발생하는 다양한 갈등 상황에 대해서도 주목해야 한다. 다른 장르의 예술가, 다르게 살아온 사람에 대해서 차이를 인식하고 자기 반성과 독단을 깨닫는 과정은 현장에서 즉각적으로 이루어지기 어려울 수도 있다. 또한 현대미술에 대한 이해가 없는 상황에서 주입식으로 커뮤니티에 참여를 요구하거나 참여자들이 예술가들을 환경미화의 영역을 잘 구분하지 못하면서 프로젝트를 오해하는 경우도 비일비재하였다. 최근에는 참여자들이 워크숍이나 현대미술에 대한 인식이 상당히 높아져 먼저 적극성을 보이고 스스로 연결고리를 찾아나가는 과정에 비교적 노출이 되어 있으나 여기저기에서 일어나는 다양한 갈등 상황은 협력을 하면서 함께 해결해 나가야 할 문제이자 일시적 공동체와 예술가가 동시에 성장하는 계기가 된다.

실질적으로 갈등의 상황은 예술가와 참여자보다는 협업을 하는 예술가 사이에서 일어난다는 점도 주목해야 할 부분이다. 대부분 6차시-8차시에 불과한 프로그램 안에서 참여자의 '참여'가 프로젝트의 과정이나 완성도에 영향을 미치기에 이들의 자발성을 촉발하는 장치는 많지만 협업을 하는 예술가 사이에서는 장르 간의 다른 언어를 배우고, 서로의 입장을 동등하게 가져간다는 것이 쉬운 일은 아니다. 제도적인 장치, 계약서 등의 명확한 협약 관계가 협업을 수월하기 위한 향후의 과제이기는 하지만 대부분의 갈등 상황은 예측 불가능한 상황에서 촉발되고 있다. 과거 공공미술 프로젝트의 실천 과정에서는 대부분 벽화를 그려 마을을 관광지로 만들고, 원치 않는 주민들을 대상화하여 프로젝트에 대한 참여를 억지로 만들어나갔던 점들이 지적된 바 있다. 최근에는 대상에 대한 리서치는 지역, 공간 리서치처럼 충분히 진행이 되면서 예술가와 참여자의 양상은 좋은 사례가 많이 발굴되어 갈등 상황은 줄어들어든 반면 협업자와의 관계는 여전히 첨예한 상황에 노출되어 있다.

> 결국 중요한 것은 '사람'입니다. 이전에 제안한 프레임에서도 중요 요소는 사람입니다. 교육자 혹은 기획자의 당사자성, 그리고 참여자 당사자성이 포인트입니다. 정책 당국과 현장 운영에서도 중요한 부분은

사람입니다. 더 많은 사람이 우리의 교육과 활동을 지지하고, 그들의 생각과 행동에 변화가 일어나는 것이 결국 우리의 성과입니다. 교육 현장에서 가장 중요한 '사람'은 참여자입니다. 하지만 우리는 모든 사람을 만족시킬 수는 없다는 점도 기억해야 합니다. 각 현장의 특성과 환경에 맞게 적절한 규모도 있을 것입니다(달꽃창작소, 2021).

많은 프로젝트의 결과물에서 공통적으로 지적되는 것은 결국 사람과 사람간의 연결을 어떻게 할 것인가에 대한 것이다. 덧붙여 통합예술교육의 실천 과정은 계속해서 지역의 예술가, 지역의 문화예술기반 공공기관, 전문적인 예술 강사 등 기존의 예술정책에서 실험성과 롤모델을 발굴하는 방식으로 개발되어야 한다. 문화예술교육의 방법론이 학교에만 머무르는 것이 아니라 사회적 맥락 안에서 소화되어야 하는 과정이 끊임없이 촉발되어야 한다. 특히 입시 위주의 정책에서 통합교과의 방향은 본래의 취지와 다르게 이어지기도 하는데, 지속적인 예술교사의 재교육과 학교 교육자들의 관심 속에서 꾸준한 성장을 보여야 한다. 통합예술교육에 대한 연구와 역사가 잘 갖추어져 있는 미국에서도 협업의 중요성을 강조한다. 학교 내 교사들과 학교 밖의 예술가들의 협력은 물론이고, 교육효과의 실질적 질을 높이기 위해서는 협업의 관계가 제일 중요한 논점 중 하나인 것이다(Bamford, 2006). 예술을 통합한다는 것은 종국에는 사람을 통합하고, 교사와 학생의 측면에서 이해가 오고가는 것이다. 그것은 학교 안의 프로그램이든, 학교 밖의 프로그램이든 모든 프로젝트에서 고르게 작동한다고 할 수 있다.

또한 학교의 통합적인 문화예술교육을 통해서 다문화가정, 학교 폭력 등의 학교 내에서의 사회문제를 아우를 수 있는 방안을 지속적으로 연구해야 한다. 퍼포먼스 아트, 커뮤니티 아트 프로그램의 장점은 각자가 갖고 있는 문제점이나 환경적 이슈들을 프로젝트 안에서 소화하여 프로젝트 과정 중에서 함께 해결해 나가는 것이다. 신제현의 작업에서 동일여상 학생들과의 워크숍 중 자신들이 겪은 여성으로서의 차별적인 지점을 작품에 녹여 낸 것이 그 예이다. 실질적으로 서울과 지역, 구도

심과 원도심 등 지역적인 격차가 일어나는 곳에서는 문화예술의 복지도 격차가 해소되지 않는데, 오히려 사회적 약자인 소수를 예술의 범주 안에서 받아들이면서 프로그램의 의의를 살려가는 것은 참여자들을 주체적이고, 기회를 확대하는 방향에서 참여를 독려하는 방안이 될 것이다.

실제로 한국의 학교 프로그램에서는 '어깨동무학교', 스포츠클럽을 활용한 프로그램 등이 활성화되어 있는데, 점차 문화예술을 중심으로 한 프로젝트들이 추진되고 있다. 통합예술교육이 일상생활에 대한 관심에서부터 시작하고 있기 때문에 자신감과 자아존중감을 향상시키는데 효과를 보이고 있기 때문이다(정희자, 2018). 통합예술교육을 실천하는 프로젝트라 하더라도 랩, 합창 등의 공연 형식을 따르고 있는데, 동시대 미술의 개념을 적용하여 퍼포먼스의 특성을 활용한 프로그램 개발은 지속적으로 이루어져야 한다.

연구적인 면에서는 무용 중심, 연극 중심의 통합예술교육의 연구가 주요하고, 동시대 미술과 퍼포먼스 아트에 대한 관심도가 아직까지 부족하다는 점에서 향후 과제를 짚어볼 수 있다. 재교육과 함께 다양한 예술 주체의 네트워킹도 동시에 이루어져야 한다. 실제로 토탈미술관의 경우에는 여수 교육청의 적극적인 교사의 재교육 프로그램을 통해서 네트워킹이 이루어졌다. 현장에서 실제로 활동하는 예술가들을 만날 수 있도록 추진한다는 것은 소외된 지역의 예술교육 환경에서는 매우 유의미한 일이었다. 통합의 과정이 한동안 팬데믹의 영향으로 몸으로 직접적인 체험을 진행하는 것보다 최근 기술 위주로 흘러가고 있는 것도 향후에 좀더 발전적으로 논의해야 할 부분이다.

이러한 한계와 제안점들은 이미 현장에서 많이 발견되고 인식되는 단계에 있다. 그만큼 과정 중심의 통합예술교육 프로젝트는 폭발적인 성장 단계에 있다. 실천의 과정과 사례가 중요한 이유는 통합과 융합을 현장에서 경험해 보지 않으면 실질적으로 어떤 부분에서 구체적인 통합이 이루어져야 하는지 예측하기가 어렵기 때문이다. 실전에 대한 경험이 쌓여야 프로젝트마다 새로운 의미망이 형성될 수 있는데, 그것

은 예술과 삶의 경험치를 넘어서 무엇인가를 이루어가는 도전적인 과제를 지속적으로 제시해야만 가능하다.

덧붙여 개인의 차원에서 미적 체험의 경험에 머무르는 것이 아니라 각 개인이 겪고 있는 사회적 차원의 이슈들이 자연스럽게 교육적 환경 안에서 소화된다면 통합예술교육의 실천적 의의의 목적의식이 보다 의미를 가질 것이다.

Ⅵ. 결　론

본 논문에서는 퍼포먼스 아트의 전반적인 발생과정을 살펴보고, 한국 현대 미술에서의 전개 과정에 대해서 탐구하였다. 한국 현대미술의 역사에서 퍼포먼스 아트는 한국 사회와 예술계의 시대적인 변화를 반영하며 발전하여 왔다. 본래 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 비물질성, 우연성, 관객의 역할 변화는 한국의 미술계에서도 유사하게 적용이 되어 나타났다. 예술가와 관객의 신체적인 공동 현존, 관객의 역할의 자율성 여부에 따라 퍼포먼스 아트는 실험적 공연이 되기도, 사진, 기록, 영상, 협업 프로젝트가 변모한다. 퍼포먼스 아트는 새로운 구성원과 일시적인 공동체를 형성한다는 점과 구성원의 사회, 문화적 관습들이 퍼포먼스에 드러나는 점, 그리고 관습적 영역과 장소에 대한 해석과 리서치를 해야 한다는 점 등 문화 실천적 담론 형성에 기여한다는 점에서 통합예술교육의 교육적 가치와 유사성을 띠게 된다.

한국의 퍼포먼스 아트는 미술 현장에서 여러 가지 실천을 통하여 변화하였는데, ‘소수의’ 장르이며 보호받아야 할 예술에서 미술계의 주요 장르로 발전하였다. 2000년대 초반 공공미술 담론이 유입되면서 공동체를 기반으로 한 여러 가지 실험과 예술교육 프로그램들이 실천되었고, 전시장 밖의 다양한 활동은 미술 교육에도 영향을 주었다. 미술에서 다매체, 장르 간의 교류에 대한 관심도가 높아지고, 각기 다른 분야의 예술가들이 미술을 매체로 삼으면서 여러 가지 시도가 등장하였다면, 미술교육에서는 2015년 개정 교육 과정에서 다른 교과와의 통합을 시도하는 정책과 STEAM 등 융합관련 수업 등에 대한 연구가 시작되면서 통합예술교육의 실천적 방법이 등장하기 시작했다.

통합예술교육은 협동과 협력, 그리고 지역 사회에 대한 관심을 기반으로 예술과 예술, 예술과 비예술, 비예술과 비예술 교과의 결합으로 구성이 되며, 학교 교육에서는 주제를 먼저 정하고 그에 해당하는 예술 장르와 교과목을 연계하는 방법론으로 실천되었다. 아르떼 등의 학교 밖

예술교육을 지원하는 프로그램에서는 미술, 연극, 무용 이외에도 기술적인 실험이 더해진 프로그램들이 등장하고 있다. 특히 팬데믹 이후 VR, 인공지능 등의 기술을 활용한 프로그램이 등장하였다. 통합예술교육은 예술 작품을 만들어가는 과정에서 여러 가지 문제 해결의 방향을 제시한며, 학습자의 주도적인 경험에 의하여 이루어진다는 점에서 지속적으로 연구 및 개발되어야 하는 교육 방법론이다. 오늘날의 미술교육의 흐름은 여러 가지 통합예술교육의 방법이 대두되고 있는 시기라고 할 수 있는데, 퍼포먼스 아트와 관련하여서는 장르의 협업과 교류가 바탕이 되고, 구성원과 장소에 대한 심도 있는 리서치가 기반이 되어야 한다는 점에서 유의미하다고 할 수 있다.

본 논문에서는 퍼포먼스 아트 중심의 통합예술교육 실천 사례가 될 수 있는 예술가들의 프로젝트를 신체 표현 중심, 과정 중심, 그리고 미술 중심의 다학제적 프로젝트로 나누어 살펴보았다. 동시대 미술에서 예술가의 행위적인 요소가 강조된 퍼포먼스 아트와 공연적 형식의 퍼포먼스 아트가 공존하는 양상은 예술교육의 실천 사례에서도 그대로 적용된다. 그것은 프로젝트 진행 과정에서 몸의 움직임을 중심으로 한 경험적인 감각과 담론이 중요하기 때문이다. 신체 표현 중심의 프로젝트에서부터 미술 중심의 다학제적인 프로젝트에 이르기까지 실천과정에서 삶과 실질적인 현상은 '몸'을 통하여 예술가와 구성원에게 체화가 된다.

신체 표현 중심의 프로젝트는 사용하지 않던 신체적인 감각을 깨우고 종이 조각, 나뭇가지 등 하찮은 재료와 몸을 연결하는 행위 중심의 프로젝트가 주를 이루었다. 과정 중심의 프로젝트에서는 예술가가 참여자들에게 다양한 예술 장르를 접하게 하고, 일상의 장소, 사물과 예술을 연계시키는 방법을 고르게 가르쳐주었다. 참여자들은 살고 있는 동네와 장소의 역사적 배경 등에 주목하여 예술로 연결시켰고, 쓸모 없는 가구, 오랜 기간 사용하지 않던 집기류를 모아 새로운 작품을 만들어 내는 데에 주도적으로 참여하였다. 미술을 중심으로 한 다학제적인 프로젝트에서는 시각 예술가가 설계한 프로젝트의 구성 원리가 마지막의 공연적인 형식으로 나오기까지 전체를 통제하는 주요한 개념이 되었다. 참여자와 다른

장르의 예술가들은 협업을 진행하면서 공동창작의 구성원으로 역할하면서 프로젝트에서 발생하는 다양한 문제 해결의 방법을 습득하였다.

‘무늬만 커뮤니티’, 김도희, 신제현, 조영주 등은 각자의 퍼포먼스 아트의 구성 원리를 주요한 스코어로 제시하여 여러 공동체를 작업 안으로 끌어들였다. 예술가들이 설계한 학습 모형은 프로젝트를 연결하는 과정에 퍼포먼스 아트를 활용함으로써 예술가들은 구성원과 장소의 관계망을 형성하는데 기여하였다. 몸을 움직이면서 신체를 표현하여 일시적으로 공동체를 형성하는 데에 구체성을 제시했으며, 만들기, 무용, 음악 워크숍을 각각 가지면서 본래의 프로젝트 과정에 적용을 시키기도 하였다. 공동체 의식이 함양이 되어야 한다는 공허한 주제어가 어떻게 구체적으로 실천적으로 적용될 수 있는지 보여준 사례이다.

이에 따라 본 논문에서는 퍼포먼스 아트와 통합예술교육의 관계성에 대해 문제제기를 하였던 연구 문제와 연결지어 예술가들이 설계한 프로젝트의 구성 원리가 통합예술교육의 학습 모형으로 작동하였는지를 살펴보았다. 예술가가 설계한 각자의 구성 원리와 학습 모형은 대부분 6회차-8회차에 이르는 형식으로 도입-실행-마무리-재도입의 순환적인 구조 속에서 진행이 되었다. 예술가의 퍼포먼스 아트 중심의 학습 모형은 첫 번째로 구성원 각자의 환경과 개별적인 특성을 반영하는 방법론을 제시하였으며, 두 번째는 몸을 통한 경험적인 감각을 드러내는 과정을 담았다. 세 번째로는 협업과 협력의 과정을 담았으며, 마지막으로 공동창작의 가능성을 제시하면서 구성원으로 하여금 참여자와 프로젝트의 협업자 역할을 두루 경험할 수 있는 다양한 역할을 포괄하는 효과를 가져왔다.

예술가들은 참여자, 협업자와 함께 프로젝트의 배경, 각자의 이야기들을 먼저 나누는 시간을 갖고, 이를 여러 예술 장르에 맞게 표현하는 방법들을 함께 만들었다. 6회-8회차에 이르는 프로젝트 모형은 1, 2차시에는 장소와 역사적 배경, 참여자들의 이야기로 논의되었으며, 3차시부터는 구체적인 예술 행위와 연결되었다. 예술가에 따라 마지막에 이를 모아서 퍼포먼스 아트로 발표를 하는 경우도 있었고, 프로젝트 중간에 퍼포먼스를 섞으면서 최종적으로는 다른 형식의 예술 장르로 변화히기도 하였다.

이는 최근 미술 교과에서 '자신과 주변 환경', '주제 탐색'의 시간으로 주변 대상을 관찰하고, 아이디어를 발상하는 여러 가지 방법들을 끌어들이는 방법과도 유사하다고 할 수 있다(씨마스, 2017). '무늬만 커뮤니티'와 신제현의 경우에는 6개월 이상의 장기간의 프로젝트를 진행하기도 하였는데, 작업적 결과보다는 참여자들과의 교류적인 관계에서 오는 우연성과 즉흥성을 재발견할 수 있는 기회를 마련하였다.

'무늬만 커뮤니티', 김도희, 신제현의 경우에는 다양한 장르와 구성원이 공존하는 방식으로 퍼포먼스를 진행하면서, 구성원의 특성에 따라 퍼포먼스는 유동적으로 변화하는 과정을 보여주었다. 조영주 작업에서의 퍼포먼스는 협업과 끊임없는 협력을 바탕으로 공동창작의 합일점을 제시하는 방향으로 퍼포먼스 아트가 구현되었다. '무늬만 커뮤니티', 김도희, 신제현의 작업에서 구성원들은 전문가와 비전문가가 상관없이 온전히 특유성과 개성을 공동현존하는 장에서 드러내고, 그들의 행위가 각자 발현이 되었다면, 조영주 작가의 작업에서 구성원들은 아주머니, 중년여성, 돌봄 등 당사자성의 담론을 드러내면서 퍼포먼스 아트를 통한 문화 실천적인 양상을 보여주었다.

본 논문에서 분석의 대상으로 삼은 프로젝트는 협업, 과정 중심, 다양한 예술, 비교과와의 결합의 특징을 담은 통합예술교육의 특징들을 담으면서도 왜 퍼포먼스 아트로 이루어져야 하는지 지속적인 질문을 함유하였다. 다른 예술 장르와 달리 시각예술 장르는 개인의 문제와 사회적 차원의 문제들을 끊임없이 환기시킨다는 점에서 일상에서의 관찰자적인 시선과 문제 제기의 과정이 기저에 있다고 보아야 한다(Gagorian, 2016). '무늬만 커뮤니티', 신제현, 조영주 등은 노인, 장애인, 동네 가게의 주인들, 할머니, 중년여성, 미술계에 진입하고자 하는 예술가들을 프로젝트의 대상자로 삼았으며, 각각의 대상과 지역이 갖고 있는 쟁점들을 오랜 기간 연구하였다. 조영주가 아주머니들에게 가장 아름다웠던 시기에 대해서 질문하였던 것처럼 각각의 프로젝트들은 구성원이 기저에 갖고 있는 또다른 감각과 감정들을 끌어내었다. 이는 퍼포먼스 아트가 갖고 있는 실천적 담론이 능동적으로 참여하는 구성원들에게 사회적 차원의 의미가

함께 있다는 것을 보이는 지점이다.

또한 각 예술가가 보여준 프로젝트의 구성 원리는 전문가와 협업, 학교 교육, 장애인 예술교육 사업 등으로 확장되어 응용이 가능하다. 학교 교육의 경우에는 2015개정교육과정에 의해 주제를 중심으로 한 다양한 분야의 통합교육의 측면에서 유사한 형식을 발전시키고 있다. 미술교과에서도 퍼포먼스 아트를 적극적으로 소개하고, 학교 안에서의 사회적 문제들을 체험적이고 표현적 방법으로 가시화할 수 있는지도 교과목 안에서 다루고 있다(교학사, 2017; 씨마스, 2017; 미래엔, 2018). 퍼포먼스 아트를 중심으로 한 통합예술교육은 학습 모형의 구조를 간략화하여 꿈다락문화학교 등에서도 응용이 되고 있다. 미술 외에 연극, 무용 등의 예술인도 적극적으로 통합예술교육 프로그램에 참여하고 있으며, 이들이 참여자로부터 발견하여 새로운 프로젝트로 이어지는 사례도 조금씩 늘고 있다.

나아가서 미술 교육의 측면에서는 불특정 다수를 위한 일방적인 교육이 아니라 소그룹 위주의 프로젝트 형식의 프로그램으로 교과의 내용을 응용하여 재편할 필요가 있다. 이는 각 학교와 미술교사들의 노력도 함께 필요한 일인데, 예술가들의 창의적이고 즉흥적인 주제 찾기와 문제해결의 방법들이 학교 교육에 정착할 수 있도록 재교육의 방안이 함께 마련되어야 할 것이다. 미술 교육의 시간 외에도 지속적으로 운영되고 있는 자유학기제, 방과후 프로그램 등을 적극적으로 활용하여 프로젝트 형식이 가능하도록 학교 편제를 재구성하는 노력도 함께 필요하다.

2015년 개정교육과정에서 강조하였던 통합과 융합의 사고 방식은 초기에 각 교과의 핵심적인 특성만 반영한 물리적인 결합이었다. 통합예술교육의 실천이 거듭되면서 등장하는 변화는 예술 프로젝트의 유동적이고 역동적인 변화로 이어질 수 있다. 또한 예술을 만들어가는 과정의 모형은 무엇인가를 연구하고 소통과 교류를 기반으로 한 예술교육의 과정과도 연계되는 지점이 있다. 창작과 교육은 지속적으로 삶과 연결되며, 예측 불가능한 문제들이 등장하고 해결하는 과정에 놓여 있다는 점에서도 퍼포먼스 아트와 통합예술교육의 관계에는 유의미한 연관성이 있다.

이러한 미술 교육 분야는 정책적으로 지원이 되었을 때를 중심으로 활성화되는 경향이 있다. 즉, 현재 다양성의 측면에서 실험적인 시도가 순수 예술의 차원에서 지원이 되면서도, 동시에 또 다른 교육 패러다임이 등장하면 쉽게 바뀌어 나가는 경향이 있다. 일상과 삶의 접점을 좁히고, 삶에 대해서 질문할 수 있다는 측면에서 이러한 시도가 지속화되어야 하는 만큼 정책에 의한 양적 성장보다는 질적인 성장이 우선시 되어야 하겠다.

참 고 문 헌

국내문헌

고동연 (2015). **팝아트와 1960년대 미국 사회**. 서울: 눈빛.

_____ (2018). **소프트파워에서 굿즈까지: 1990년대 이후 동아시아 현대미술과 예술 대중화 전략**. 서울: 다할미디어.

_____ (2019). 초등학생을 위한 관객참여적인 예술가의 미술관 교육: 오산시립미술관의 사례. **미술 교육논총**, 33(2), 285-312.

_____ (2019). 몰입, 신체적이고 다중감각적인 지각, 생태미술 교육: 버추얼 리얼리티(Virtual Reality)와 사운드스케이프 교육 프로그램, **미술과 교육**, 20(4), 101-128.

고용수 (2018). 초연결사회의 시각예술 창작지원 정책 방안 연구. **한국예술연구**, 22, 147-170.

국립현대미술관 (2016). **예기치 않은**. 서울: 국립현대미술관.

교육부(2015). **2015 교육개정과정 총론**. (교육부 고시 제2015-74호 [별책 1). 서울: 교육부

경기문화재단 (2016). **예술로 가로지르기: 경계와 차이**. 수원: 경기문화재단.

곽덕주, 최진 (2018). 맥신 그린의 '미적 체험 예술교육 접근'의 인문교육적 가치: 새로운 '인문적' 교수-학습 패러다임을 탐색하며, **교육철학연구,** 40(2), 1-26.

곽덕주, 박혜연 (2021). 문화예술교육의 교수-학습 방법으로서 '통합'과 '융합' 개념 탐색: 실험적 소고, **문화예술교육연구**, 16(1), 197-226.

국립현대미술관 (2007). **한국의 행위미술: 1967-2007**. 서울: 국립현대미술관.

기혜경 (2017). 대중매체의 확산과 한국현대미술: 1980~1997년을 중심으

로. 박사학위논문. 홍익대학교.
김남수 (2011). 체험을 사랑하는 체험으로 순간의 공동체를. **경향 아티클**, 5, 59.
김소연 (2008). 기획특집: 2000년대 젊은 예술의 궤적: 독립예술, 비주류 예술, 다원 예술에 대한 이해와 오해. **연극평론**, 51, 44-53.
김소영 (2021). 포스트드라마 연극 <당신의 만찬>과 관객의 탈경계적 자아. **美學(미학)**, 87(1), 1-33.
김수진 (2019). '놀이'를 다루는 예술가의 미술 교육적 시사점에 대한 연구, **조형교육**, 72, 41-66.
_____ (2020). 뉴노멀 시대의 학습자 주도형 융복합 문화예술교육 사례. **한국박물관교육학회**, 23, 48-51.
김승환 (2019). '수행성' 관점에서 바라본 여성 퍼포먼스 아트의 '자학적 상처' 의미 분석: 지나 판과 마리나 아브라모비치. **유럽문화예술학논집**, 12(1), 1-23.
김영인 (2019). 예술가는 그곳에 없었다 - 마리나 아브라모비치 The Cleaner, 2018.9.21~2019.1.20 피렌체 팔라쪼 스트로치 (Firenze Palazzo Strozzi), **미술세계**, 77, 96-101.
김정섭 (2017). 한국 역대 통합예술교육 연구의 쟁점과 합치점 메타분석. **한국예술연구**, 16, 165-191.
김진아 (2007). 전지구화 시대의 전시 확산과 문화 번역: 1993 휘트니비엔날레 서울전, **현대미술학 논문집**, 11, 91-135.
김형미 (2019). 한국 현대미술의 동시대성에 관한 연구: 1990년대 작가들의 활동을 중심으로. 박사학위논문. 서울대학교.
김형숙 (2009). 미술과 지역사회의 파트너쉽: 지역사회 미술 교육의 성립 배경을 통해 본 실태 연구. **미술 교육논총**, 23(1), 93-124.
_____ (2019). 2015 개정 미술과 교육과정이 남긴 과제: 세계시민교육을 향하여. **미술 교육논총**, 33(3), 26-45.
김형숙, 조경주, 장선결, 양민영, 이화식, 장덕우, 이태윤, 김희선 (2017). **중학교 미술 ①②**. 교학사

김희영 (2020). **블랙마운틴칼리지**. 서울: 사회평론아카데미.

김혜주 (2020). 연극 중심 통합예술교육 프로그램 모색. **문화예술교육학회**, 15(6), 37-53.

문혜진 (2015). **90년대 한국미술과 포스트모더니즘**. 서울: 현실문화연구.

_____ (2021). 대량 이미지 시대와 동시대 미술 현장의 변화, **한국근현대미술사학회**, 42. 99-132.

박미영 (2016). 통합무용예술의 교육적 가치와 의의, **한국무용교육학회**. 27.(1). 25-51.

박신자 (2010), 학교와 지역사회 연계한 통합형 문화예술교육의 발전 방향. **디지털디자인학연구**. 10(4). 199-208.

백로라 (2010). 무엇을 위한, 누구를 위한 형식 실험인가?-제 4회 국제다원 예술축제'페스티벌 봄', **공연과 리뷰**, 69, 29.

백령, 서울문화재단 (2016). **통합예술교육이란 무엇인가**. 커뮤니케이션북스.

백인경 (2014). 에리카 피셔-리히테의 퍼포먼스 이론 연구:'수행적인 것의 미학'을 중심으로. 석사학위논문. 서울대학교.

백지수 (2018). 퍼포먼스의 미적 경험에 대한 연구: E. 피셔-리히테의 <수행성의 미학>을 중심으로, 석사학위 논문, 이화여자대학교.

서정임, 이건용 인터뷰(2014). 전혀 쓸모없는 일을 극단적으로 밀고 나갈 때 가장 예술다운 예술이 나온다, **아티클**, 2014, 36.

신지원 (2016). 마리나 아브라모비치(Marina Abramović)의 반복된 퍼포먼스: 비물질화된 작업의 기록과 전수(傳受)의 문제, 석사학위논문. 홍익대학교.

신혜영 (2018). 한국 미술생산장의 구조 변동 연구. 1990년대 전후의 변화 양상을 중심으로. **현대미술사연구**. 43. 89-111.

심재민 (2010). 포스트드라마의 몸: 현상학적인 몸의 현존 방식에 대한 레만의 해석」. **한국연극학회**. 42. 2010. 157-191.

_____ (2015). 예술과 사회의 관계에 대한 재성찰: 2015 페스티벌 봄. **연극평론**. 77. 81-86.

심하경 (2017). 무용의 자기반영적 비판으로서 농당스(non-danse) 연구 : 제롬 벨(Jérôme Bel)의 초기 작품을 중심으로. 석사학위논문. 서울대학교. 2017.

안세이 (2018). 현대미술에 나타난 참여적 양상 연구 : 1990년대 이후를 중심으로. 박사학위논문. 서울대학교.

안수진 (2018). 미술과 마조히즘. 석사학위논문. 서울대학교.

안태호 (2009). 예술의 경계를 넘는. 질문으로서의 축제 - 다원 예술축제 페스티벌 봄. **플랫폼**. 72-75.

양지연 (2013). 뮤지엄 기반 협업의 가치와 방법론에 대한 연구. **문화예술교육연구**. 8(4). 115-132.

양은희 (2016). 1990년대 이후 한국미술의 세계화 맥락에서 본 광주비엔날레와 문화매개자로서의 큐레이터. **현대미술사학회**. 40. 97-128.

연혜경, 이주연, 조우호, 이상돈, 신은희, 임명숙, 윤지숙. **중학교 미술 2**. 서울: 미래엔.

오세준 (2018). 케네디센터 CETA 프로그램의 통합예술교육 방법론에 관한 고찰. **한국무용교육학회**. 29(1). 33-47.

_____ (2020). 미국의 통합예술교육이 학교 안에 실현하는 역동성과 그것이 한국의 문화예술교육에 주는 시사점. **모드니예술**. 17. 55-66.

유봉근 (2016), 테크놀로지 시대의 퍼포먼스 연구 -일상화된 퍼포먼스 또는 퍼포먼스의 일상화를 중심으로, **유럽사회문화**, 16, 55-80.

윤난지 외 (2016). **키워드로 읽는 한국현대미술**. 서울 : 사회평론아카데미.

_____ 외 (2000). **모더니즘 이후, 미술의 화두**. 서울 : 눈빛.

윤인경, 이철편, 이규욱, 임상현, 차일석, 최창민, 신민철, 이수정, 김윤정,

이해영, 박선영, 한성은, 권기영. **중학교 기술・가정 2**. 서울:미래엔.

윤진섭 (1995). **행위예술 감상법.** 서울 : 대원사.

_____ (2014). **글로컬리즘과 아시아의 현대미술**. 서울: 사문난적.

이동연. 김상우. 민병직. 김성윤. 양기민 (2007). 한국의 대안공간 실태 연구. **(사)문화사회연구소**.

이경미 (2018). 21세기 매트릭스 그 안에서 예술하기, '국립현대미술관 다원 예술 2018'. **연극평론**. 89. 여름호. 87-94.

이민경 (2019). 학습자 주도 수업에 의한 배움의 재구성: 거꾸로캠퍼스 사례를 중심으로. **학습자중심교과교육연구**. 19(1). 1259-1282.

이임수 (2014). 1970년대 미술의 확장과 대안공간: 112 Greene Street. The Kitchen. Artists Space를 중심으로. **현대미술사연구**. 35. 149-180.

이슬비 (2021). 돌보는 시간: 미술관과 어린이를 위한 새로운 관계 맺기 연구. **한국문화예술위원회 아르코 공공예술 연구지원**.

이승엽 (2015). 샐리 베인스. 저드슨 댄스 시어터의 탄생. **공연과 리뷰**. 21. 216-235.

이진아 (2006). 다매체 시대 한국 연극의 변화에 대한 소고. **한국드라마학회**. 25. 17-38.

이진주 (2018). 티노 세갈(Tino Sehgal) 작품의 수행성과 비물질성에 대한 연구. 석사학위논문. 홍익대학교.

이혁발 (2008). **서울의 행위예술가들**. 서울 : 다빈치기프트.

_____ (2012). **행위예술 이야기 : 윤진섭과의 대화** / 이혁발 대담. 서울 : 사문난적.

이현정, 박소정 (2019). 미술치료사와 예술가의 협업 경험에 대한 질적 연구. **한국예술치료학회지**. 19(1). 211-228.

이혜인 (2015). '관계성'에서 바라본 로버트 모리스의 퍼포먼스에 대한 연구(1963년-1965년을 중심으로). 석사학위논문. 국민대학교.

장지원 (2013). 즉흥을 사용한 무용실험그룹들의 특성연구. **춤과 지성**. (5). 97-153.

전승보 엮음 (2019). **큐레이팅을 말하다. 전문가 29인이 바라본 동시대 미술의 현장.** 서울 : 미메시스.

전혜숙 (1996). '과정' 개념을 통해 본 로버트 모리스(Robert Morris)의 초기 작품들. **서양미술사학회**. 117 - 139.

정유진 (2019). 포스트 미디어 시대 미술관의 변화에 관한 연구. 조형예술학부 석사학위논문. 이화여자대학교.

정혜원 (2002). '경계'에서 행해진 창조와 실험의 연극들. 제5회 '변방연극제'중 『NEGO』. 『아마도 오늘이 내일』. 『사막-반경 10미터』. **공연과 리뷰**. 39. 105-110.

조익환, 김용주, 윤명화, 강재희, 김용순, 정윤정, 이나라, 정우정, 권지현 (2017). **고등학교 미술 교과서**. 씨마스

조수진 (2018). 한국 행위미술은 어떻게 공공성을 확보했나: '놀이마당'으로서의 1986년 대학로와 한국행위예술협회. **현대미술사연구**. (44), 253-284.

_____ (2019). **퍼포먼스 아트: 한국과 서구에서의 발생과 전개**. 서울 : 서강대학교 출판부.

조현아 (2021). 퍼포머 곽혜은. 명지혜. 임은정. 조은별. 개인 간 접촉으로 구성되는 서사의 그물망. **월간미술**. 437(6). 162-165.

주혜진 (2018). 티노 세갈의 미술관 퍼포먼스에 나타난 관객성. 석사학위논문. 홍익대학교.

조광석 (2010). 현대미술에서 작가. 행위. 기록의 문제. **기초조형학연구**. 11. 455.

조은숙 (2002). 로버트 던(Robert Dunn)의 워크샵이 저드슨 댄스 시어터(Judson Dance Theater)에 미친 영향. **무용예술학연구**. 9. 239-260.

조주영 (2014). 주체없이 행위성을 설명하기 -주디스 버틀러의 수행성 개념을 중심으로. **한국철학사상연구회**. 25. 73-96.

조주현 (2016). 포스트-미디어 시대 참여예술의 담론과 양상 연구 : N. 부리오의 미학적 관점을 중심으로. 박사학위논문. 이화여자대학교.

진휘연 (2003). 《When Attitudes Become Form》. 1969년 아방가르드 미술의 집결장. **서양미술사학회**. 19. 105 - 130.

최기섭 (2017). 안무 개념의 역사성. 석사 학위 논문. 서울대학교.

최문애. 한경자 (2006). 머스 커닝햄 작품 성향의 변천 과정 -무정형. 무결정. 우연. **체육사학회지**. 11(2). 195-205.

파블로 엘게라 (2011). 고기탁 (역). **사회참여예술이란 무엇인가**. 서울:

한국문화예술교육진흥원 (2022). **꿈다락 토요문화학교 10년을 말하다.** 한국문화예술교육진흥원.

한국문화예술위원회(2006). **다원 예술정책 수립을 위한 기초 연구보고서**. 한국문화예술위원회.

한국문화예술위원회(2013). **다원 예술의 현황과 전망 연구**. 한국문화예술위원회.

한결 (2009). 동시대 예술운동의 동반자로서 춤 : 2019 뉴욕 MoMA 재개관의 의미. **공연과 리뷰.** 25. 242-248.

한혜리 (2011). 예술통합 무용교육 방법론 연구. **한국무용교육학회**. 22(2). 21-37.

허정임 (2016). 예술교육에서 통합·융합교육의 개념 고찰: 미술 교육을 중심으로. **한국초등미술 교육학회**. 47. 141-167.

Banes, S. (1991). *Terpsichore in sneakers*. (박명숙 역). **포스트모던댄스.** 서울 : 삼신각. (원저출판 1987)

Bourriaud, N. (2016). *Postproduction: culture as screenplay: how art reprograms the world*. (정연심, 손부경 역). **포스트프로덕션: 시나리오로서의 문화, 예술은 세상을 어떻게 재프로그램 하는가**. 서울: 그레파이트온핑크. (원저출판 2005).

Fischer-Lichte, E (2017) *Ästhetik des Performativen*. (김정숙 역). **수행성의 미학**. 서울: 문학과 지성사. (원저출판 2004)

Flusser, V. (2020) *Gesten: Versuch einer Phänomenologie* . (안규철 역). **몸짓들**, 서울: 워크룸프레스. (원저출판 1991)

Helguera, P. (2013) *Education for socially engaged art : a materials and techniques handbook.* (고기탁 역). 사회참여예술이란 무엇인가. 파주: 열린책들. (원저출판 2011)

Lepecki, A. (2014) *Exhausting dance : performance and the politics of movemen.* (문지윤 역). **코레오그래피란 무엇인가 : 퍼포먼스와 움직임의 정치학.** 서울: 현실문화. (원저출판 2005)

Lucie-Smith. E. (1985), *Movements in art since 1945.* (김춘일 역), **1945년 이후 현대미술의 흐름.** 서울 : 미진사. (원저출판 2019)

Nelson, R. S (2006), *Critical terms for art history.* (신방혼 외 역), **새로운 미술사를 위한 비평용어 31.** 서울: 아트북스. (원저출판, 1996)

Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé.* (양창렬 역). **해방된 관객**. 서울: 현실문화. (원저출판 1987).

Taylor, Diana. (2021). *Performance* (용선미 역), **퍼포먼스 퍼포먼스**, 서울: 나선프레스. (원저출판 2016).

Turner, Victor Witter, (2014). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* (김익두, 이기우 역), 제의에서 연극으로 : 놀이의 인간적 진지성. 서울: 민속원 (원저출판 2001)

국내 온라인 사이트 및 기관

[김도희] http://kimdohee.com (2022년 4월 18일 접속)

[대안공간루프] http://altspaceloop.com/ (2021년 9월 15일 접속)

[무늬만 커뮤니티] https://likecommunity.tistory.com/ (2022년 7월 1일

접속)
[한국문화예술교육진흥원] http://www.arte.or.kr (2022년 6월 15일 접속)
[서울문화재단] http://www.sfac.or.kr (2021년 11월 3일 접속)
[서울시립미술관]. https://sema.seoul.go.kr (2021년 10월 27일 접속)
[조영주] http://www.youngjoocho.com (2021년 12월 15일 접속)
[퍼폼플레이스] www.performplace.org (2022년 1월 5일 접속)
[토탈미술관] www.totalmuseum.org (2022년 6월 30일 접속)

해외문헌

Allen. Chay (2015).“Experience, chance and change: allan kaprow and the tension between art and life. 1948-1976”. Thesis. University of Oxford.

Allexander, Bryant Keith (2004). *Performance Theories in Education: Power, Pedagogy, and the Politics of Identity*. Routledge.

Anderson, R., Carter, I. & Lowe, G. (1999). *Human behavior in the social environment: A social system approach*. Aldine Gruyter.

Birringer. Johannes (2013).“What is score? Pre-choreography and post-choreography”. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 9(1). 7-13.

Bishop. Claire (2012). *Artificial Hells : Participatory Art and the Politics of Spectatorship.* Verso.

___ (2014).“The Perils and Possibilities of Dance in the Museum: Tate. MoMA. and Whitney.”*Dance Research Journal*. 46(3). December 2014. 62-76.

Bourriaud. Nicolas (1998). *Relational Aesthetics*. Les Presse Du Reel.

Franc.

Britta B. Wheeler (2003). “The Institutionalization of an American Avant-Garde: Performance Art as Democratic Culrure. 1970-2000”. *Sociological Perspectives. 46(4) (Winter 2003).* 491-512.

Burt. Ramsy (2006). *Judson Dance Theater : performative traces.* London ; New York : Routledge.

Butler. Judith (1988). “Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory”. *Theater Jouranl.* 40(4). 519-531.

Cherry, C., Godwin, D., & Staples, J. (1989). *Is the left brain always right?* Fearon Teacher Aids. Torrance, CA.

Confrey, J. (1990). What constructivist implies for teaching. *National Council of Teachers of Mathematics.* Reston, VA.

Eisner, E. (2002). *The arts and the creation of mind. Centrality of curriculum and function of standards.* New Haven, CT: Yale University Press.

Gagorian. Charles (2008). *Spectacle pedagogy : art. politics. and visual culture.* Albany : State University of New York Press.

Giannachi. Gabriella ed (2018). *Histories of Performance Documentation : Museum. Artistic. and Scholarly Practices.* London : Routledge.

Goldberg, M. (2006). *Integrating the arts: An approach to teaching and learning in multicultural and multilingual settings* (3ed ed). Boston : Allyn & Bacon.

Goldberg. Roselee (2011). *Performance Art: From Futurism to the Present.* New York : Thames & Hudson.

Griffin. Tim (2018). “The Kitchen. New York. In conversation with

Jonah Westerman". *Histories of Performance Documentation : Museum. Artistic. and Scholarly Practices.* London : Routledge.

_____ (2018). *Performance now : live art for the 21st century.* New York : Thames & Hudson.

_____ (2018). "Performa. New York". *Histories of Performance Documentation : Museum. Artistic. and Scholarly Practices.* London : Routledge.

Hantelmann. Dorothea (2010). *How to Do Things with Art. the Meaning of Arts Performativity.* Zurich: JRP Ringier Les Presses du Réel.

Janevski. Ana & J. Lax.. Thomas (2018). *Judson Dance Theater : the work is never done.* New York. NY : The Museum of Modern Art.

Jenkins. Janet (1993). *In the Spirit of Fluxus.* Walker Art Center. Minneapolis MN.

Jones. Amelia & Stephenson. Andrew ed. (1999). *Performing the body/performing the text.* London ; New York : Routledge.

Hallmark. L. (2015). *Leaning is aesthetic: Art and performance as pedagogic conversations.* Unpublished doctoral dissertation. Columbia University.

Hooper-Greenhill. E. (2007). *Museums and education: PurpoLse. pedagogy. performance.* London & New York: Routledge.

Goldberg, Merryl Ruth (2017). *Arts integration : teaching subject matter through the arts in multicultural settings.* New York : Routledge

Kaprow. Allan (1965). *Assemblages. Environments and Happenings.* Harry N. Abrams.

Kester. Grant (2004). *Conversation pieces : community and*

communication in modern art. Berkeley : University of California Press.

Kirby. Micheal (1995). *"Happenings". Happenings and other acts*. London ; New York : Routledge.

Kredell. Renée (2009). "Performance art as critical pedagogy. Art Education". Ph.D. dissertaion. The Pennsylvania State University.

Kohli. Wendy (2016). "The Dialectical Imagination of Maxine Greene: Social Imagination as Critical Pedagogy". *Education and Culture*. 32(1). 15-24.

Lacy. Suzanne (1995). *Mapping The Terrain: New Genre Public art*. Bay Press.

Lippard. L. (1997). *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*. Los Angeles & Berkeley: University of California Press.

Mallos M. (2012). Collaboration is the key: Artists. museums. and children. *Journal of Museum Education. 37*(1). 69-80.

McEvilley. T. (2005). *The triumph of anti-art: Conceptual and performance art in the formation of post-modernism*. Kingston. N.Y.: McPherson & Co.

Menniger. Margaret Eleanor (2011). "The Classroom as a "Total Work of Art":Pedagogy, Performance and 'Gesamtkunstwerk'". *Ubiquitous Learning: An international Journal*. 3(3). 97-104.

Morse. Meredith (2016). *Soft is fast : Simone Forti in the 1960s and after*. Cambridge. MA : MIT Press.

Moss. Karen (2016). "Performance into Pedagogy: Anna Halprin. Allan Kaprow. and Alison Knowles' Score-based Events in Experimental Arts Education". Ph.D. dissertaion.

University of Southern California.
Phelan. Peggy (1993). *Unmarked : the politics of performance*. New York. Routledge.
Phillips. Patricia C. (1989).“Temporality and Public Art”. *Art Journal*. 48(4). *Critical Issues in Public Art*. 331-335.
Pineau. Elyse Lamm (1994). “Teaching is Performance: Reconceptualizing a Problematic Metaphor.”. *American Educational Research Journal*. 31(1). 3-25.
Rainer. Yvonne (2020). *Work 1961-73.* New York : Primary Information.
Roth. Moria (1997). *Performance Art: (Some) Theory and (Selected) Practice at the End of This Century Art Journal*. 56. (4) 73-83.
Sadler-Smith. Eugene (2015). “Wallas’ Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?”. *Creativity Research Jounal*. 27(4). 342-352.
Sandford. Mariellen R. ed (1995). *Happenings and other acts*. London. New York. Routledge.
Santone. Jessica (2008). “Marina Abramović's "Seven Easy Pieces": Critical Documentation Strategies for Preserving Art's History”. *Leonardo*. 41(2). 147-152.
Smith. Terry (2010). “The State of Art history: Contemporary art”. *The Art Bulletin*. 92(4). 366-383.
Thomson. Nato (2012). *Living as form : socially engaged art from 1991-2011.* New York. Creative Time Books. MIT Press.
Torrens. Valentin ed. (2014). *How we teach performance art: university Courses and Workshop Syllabus*. United States : Outskirts Press.
Wilson, C. Iris (2016), “Arts Integration and Reading Achievement”.

Ph.D. dissertaion. Florida State University.
Zeitz. Joshua (2006). *1964: The Year the Sixties Began.* American Heritage. Oct. 57(5). 32-46.

해외 기관 및 사이트

[Walker Art Center] http://walkerart.org (2021년 12월 20일 접속)
[George Maciunas Foundation]. http://georgemaciunas.com/ (2022년 5월 30일 접속)
[Marina Abramobic Institute]. https://mai.art/ (2022년 6월 1일 접속)
[Whitney Museum] https://whitney.org/exhibitions/performance (2022년 6월 10일 접속)

Abstract

A Case Study of Arts Integration focusd on Performance art

Koh Yoon Jeong
Interdisciplinary Program in Art education
The Graduate School
Seoul National University

The purpose of this study is to explore the educational implications of arts integration focused on performance art. Performance art takes on an open form in which the artist and the audience co-exist physically, centering on openness and immaterial properties, and the audience actively becomes a collaborator of the work. Arts integration, which has recently been attracting attention in Korea, is an educational methodology that aims at an aesthetic experience led by learners by integrating various genres of art and non-artistic elements centering on collaboration. In this thesis, we explored the projects and works of artists in the field who started their activities mainly after 2010, and tried to include that these cases are meaningful in both the art and education fields.

The study questions to be explored in this study can be divided into

three major categories. The first is to examine the characteristics related to art education among the attributes of performance art by examining the process in which performance art occurred and was introduced to Korea in terms of art history. The second is a teaching-learning model of arts integration focused on performance art that is being used in the actual field. The artists designed the compositional principles that lead the project according to their own methodology, and made the production of the work and the model of the project accordingly. The third is about the process of applying the teaching-learning model created under this background and the role of performance art. The point where performance art has educational implications was discovered during the project process, and the possibility of being related to various educational sites in the future was examined.

In Chapter Ⅱ, the significance of attributes such as openness, open form, physical coexistence, and performativity in art history was examined, focusing on the process of conceptual formation of performance art. In performance art, the artist's body is sometimes used as a material, but it also leads to a work centered on presence in which the work is completed through the process in which the audience participates by presenting a score. In addition, as collaborations with other genres such as theater and dance occurred in the 1960s, concerns about a form that could break away from the existing genre and continue art experimentally began to emerge here and there.

In Korea, performance art was first introduced under the meaning artist's action, and it was recognized as a collective play, an activity centered on the artist's own performance, and an art outside the institutional sphere. As the field of performance art has grown

quantitatively, genre convergence, collaboration, participation, and pluralistic forms have developed in various ways.

In Chapter Ⅲ, the theoretical background of arts integration was examined. Arts integration which is achieved through cooperation between various genres and members, began to attract more attention as the revised curriculum in 2015 that emphasized integration and art education programs in the form of projects targeting a small number of members increased. Particularly, in arts integration centered on art, learner-led participation is an important part in that it is necessary to present various solutions to problems encountered during the project.

While analyzing the practices of artists in Chapter Ⅳ, it was largely divided into projects centered on body expression and process, and multidisciplinary projects centered on art. The group of artists, who still value body expression centered on movement and action, took the process of constantly rediscovering themselves by finding new sensations and connecting trivial materials with the body as their constituent principle. The process-oriented project took on a pluralistic form, but rather than the perfection of performance art presentation, it connected everyday objects and art while learning the methods of various art genres in the process. An art-centered, multidisciplinary project has a model that applies social themes throughout the project and leads the whole to reach perfect agreement with project participants and artists of other genres.

The educational implication of performance art revealed in Chapter V is that learners can approach difficult contemporary art more easily and more familiarly through aesthetic experience through art. Also, by observing the place, time, and objects of daily life and linking them to the work of art, one becomes aware of one's surroundings again. As the project progresses, the participants communicate and exchange

through dialogue through performance art, which has many elements of collaboration, and gradually transforms into a collaborator who leads the art project proactively. Artists and participants naturally experience art permeating their lives while experiencing various life experiences together, and feel a sense of accomplishment when the project is completed. They also have time to reflect on themselves while rediscovering aspects of themselves that they have forgotten. Therefore, integrated arts education centered on performance art can be said to contribute to the process of forming a new cultural practice discourse.

Nevertheless, there are times when it is difficult to directly connect arts integration centered on performance art with comprehensive school art education centered on an unspecified majority along with budgetary issues. In school education, subject-centered art and non-art subject-centered curricular activities are increasing, but a smaller number of project-type programs are needed. The climate in which education programs are frequently changed by policy or performance-oriented also needs to lead to a plan that can accommodate more diverse students' needs. In addition, art education teachers should come up with ways to express their creativity through direct retraining with artists.

This thesis is significant in that it presents a new discourse on curricular activities of art education based on practical cases in various fields.

keywords : Performance Art, Arts Integration, Contempary Art, Interdisplinary Art, Community art.

Student Number : 2010-31083