

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤르자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무



진주삼천포농악
(진주삼천포농악보존회 제공)

“ 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안 ”

대담자

위라룬 분야수랏

(치앙마이, 치앙마이 대학 교수, 사회연구소 소장)

정병훈

(경상국립대학교 명예교수, 유네스코 창의도시 진주시 포컬포인트)

제이드 민티

(남아프리카 공화국, 남부 창의도시 대표)

조르디 파스쿠엘

(바르셀로나, 세계지방정부연합UCLG 문화위원회 코디네이터)

들어가는 말

코로나 19가 초래한 인간 삶의 새로운 조건과 상황, 그리고 앞으로 나아갈 방향에 대해 논의하는 것을 ‘포스트 코로나 담론’이라고 부릅니다. 여기서 ‘포스트 코로나’란 ‘코로나 이후’ 라는 시간적 의미만을 갖는 것이 아닙니다. 그것은 코로나 19가 초래하는 사태가 상당 기간 동안 지속될 것을 상정하고, 그것에 적응하면서 살아야 하는 삶의 조건을 의미합니다. 나아가 코로나 19로 인해서 세계화의 확산이 중지되고 오히려 역세계화, 혹은 지역화의 흐름이 발생하는 현상을 포함합니다.



위라룬 분야수랏



정병훈



제이드 민티



조르디 파스쿠얼

팬데믹 상황에서의 포스트 코로나 담론에서 빼놓을 수 없는 중요한 주제 중의 하나가 바로 “팬데믹 상황에서의 문화예술 활동”입니다. 코로나 이전에 우리는 모든 예술활동이 기본적으로 대면적인 활동이라고 여겨왔습니다. 문화예술 활동은 이를 직접 감상하는 관객과의 직접적인 상호작용이 전제되어야 가능하다고 생각했습니다. 음악, 연극, 춤 등의 공연예술 뿐만 아니라, 회화와 조각, 디자인과 같은 시각예술에서도 관객이 작품을 직접 대면함으로써 감상 행위가 이루어진다고 생각해 왔습니다. 민속예술과 공예 역시 언택트한 상황을 고려해 본 적이 거의 없습니다.

그러나 코로나로 인해 직장과 학교 그리고 일상적 삶의 현장에서 사람 간의 접촉이 최소화되는 디지털 언택트가 일반화 되었고, 그런 추세는 되돌릴 수 없는 대세로 자리 잡았습니다. 이제는 직접 대면해서 이루어지던 일들이 예외적이고, 오히려 직접 대면하지 않고 디지털 매체를 통해서 소통하고 생활하는 것이 일반적인 일이 된 것입니다. 이것이 이른바 뉴노멀(new normal)입니다. 문화예술 활동도 예외가 아닙니다. 뉴욕 필하모니와 메트로폴리탄 오페라가 관객 없이 무관중, 비대면으로 교향악과 오페라를 연주하였고, 우리는 디지털 매체를 통해서 그것들을 감상할 수밖에 없었습니다.

과연 이러한 상황에서 공예와 민속예술이라는 문화예술 활동이 어떤 방식으로 이루어지고, 이어질 것인가 하는 것은 중요한 관심사가 아닐 수 없습니다. 이러한 맥락에서 <공예 및 민속예술 국제저널>은 그 창간호에서 이러한 시대적 맥락을 반영하여 “팬데믹 시대의 문화예술활동 : 그 과제와 극복방안”을 주제로 삼았습니다.

Q 1 팬데믹 상황으로 인해서 모든 경제활동과 사회활동이 위축되고 있습니다. 이와 더불어 가장 큰 타격을 받는 활동이 문화예술 활동입니다. 어떻게 팬데믹 상황에서 문화예술 활동을 이어갈 수 있겠습니까? 특히 공예 및 민속 예술 활동을 중심으로 말씀해 주세요.

정병훈 | 코로나 19의 확산을 막기 위해 사회적 거리두기를 하고 격리와 봉쇄까지도 해야 하는 상황을 인류가 그나마 버티어 낼 수 있었던 것은 디지털 전환 덕분입니다. 컴퓨터와 인터넷의 발명, 스마트폰의 출현, AI의 발전으로 말미암아 인류가 경험하고 있는 크고도 빠른 변화를 우리는 제 4차 산업혁명이라고 부릅니다. 나는 제 4차 산업혁명이 코로나 상황에서 인류가 끊임없이 문화를 생산하고, 문명을 견지하는 커다란 방파제 역할을 하고 있다고 생각합니다.

나는 코로나 19와 제 4차 산업혁명이 가져온 뉴노멀에 민속예술과 공예도 적응할 수밖에 없다고 생각합니다. 또한 제 4차 산업혁명은 가상현실, 증강현실, 혼합현실과 홀로그램 기술, 각종 센서 기술과 신체 감응장치 등의 새로운 현실을 경험하게 하는데, 언컨택트 상황이 심화됨에 따라, 우리는 이 새로운 현실에 적응해야 한다고 말하고 싶습니다. 그러기 위해서는 몇 가지 노력이 필요하다고 생각합니다.

첫째, 제 4차 산업혁명의 의미와 내용을 이해하고, 그 중심이 되는 매체와 디지털 기술들을 활용하는 방식을 배울 필요가 있습니다. 아마도 공예 및 민속예술 분야의 예술인들이 가장 소홀하게 생각해 왔던 부분이 아닌가 싶습니다.

둘째, 공예와 민속예술을 비롯한 여러 문화활동을 디지털화하는 작업을 추진해야 합니다. 공예 활동을 단계화하고 체계화하여 이를 디지털화하는 작업, 민속예술의 교육과 전승 작업을 기록하고 디지털화하는 작업이 선행되어야 합니다. 나아가 민속예술과 미디어 아트, 공예와 미디어 아트의 융합을 시도할 필요가 있습니다.

셋째, 이를 위해서는 각 도시가 예술인들이 공동으로 활용할 수 있는 디지털 장비를 갖춘 미디어랩을 설치하는 일이 필요합니다. 특히 민속예술과 공예 분야에는 디지털 기기를 사용하는 일에 서투른 노년층의 예술인들이 많기 때문에, 그들의 표현 욕구를 충족시키기 위한 기술을 가르치거나 대신 실현해 줄 수 있는 인력이 양성되어야 합니다.

파스쿠얼 | 이 질문에 대한 대답은 앞의 세 가지 질문에 대한 생각을 포함합니다. 공예 및 민속 예술은 대개 집합적인 활동이고, 공간을 공유하며, 유일무이한 순간을 창조하는 작

업에 의존하기 때문에, 팬데믹 상황에서 그 활동들을 유지하는 것은 매우 어려운 일입니다.

첫째, 보건 당국의 지시를 따르는 것이 중요합니다. 또한 물리적 거리두기 원칙, 위생이 철저히 시행되는 것이 중요합니다.

둘째, 우리는 우리의 가치와 원리들을 지킬 필요가 있습니다. 공예 및 민속예술, 그리고 무형 유산은 일반적으로 발전의 지역화, 즉 사람, 의미 그리고 장소 사이의 긴밀한 관계를 보여주는 최고의 사례들입니다. 팬데믹은 오늘날 이러한 관계가 어느 때 보다 중요하고 우리의 생산과 소비의 순환이 사회적, 경제적, 그리고 문화적 측면에서 우리가 살아가는 장소와 더욱 긴밀해 질 필요가 있다는 것을 말해 줍니다.

셋째, 조직과 개인의 일정을 일상적으로 결정하는 연중 축제의 사이클이 유지되어야 합니다. 이 사이클은 사람들에게 매우 중요한 것이어서, 공예 및 민속예술 활동가만이 아니라, 모든 공동체 구성원들에게 그러합니다. 이 활동들은 우리의 정신을 고양하고, 발전의 장기적 순환을 이해하며, 우리로 하여금 과거에도 그러했듯이 바이러스와 싸움에서 이길 수 있다는 확신을 갖도록 하는데 필요합니다.

분야수랏 예술과 문화활동은 팬데믹으로부터 필연적으로 영향을 받습니다. 그러나 이 분야에서 삶을 영위하는 그룹들, 예를 들어 예술가, 기업, 그리고 젊은 창업자들은 여전히 그들의 작품 혹은 공예를 끊임없이 만들어내고 있습니다. 온라인상의 보급은 현재 팬데믹의 영향을 완화하는 중요한 해결책이 되고 있습니다. 다들 얘기 하듯이, 이 새로운 접근방식은 연장자들에게는 채택하기 어려운 것이 될 수 있습니다. 왜냐하면 테크놀로지의 기법과 지식이 부족하기 때문입니다. 따라서 이 사람들은 새로운 플랫폼에 새로운 세대 혹은 십대 들의 도움을 받아야 합니다.

수탉 사원 근처에 위치한 언덕의 멩(Hmong)족 마을은 치앙마이에서는 여행자들에게 인기있는 곳이었습니다. 잘 알려진 그들의 수공예는 많은 수입을 창출하였고, 특히 여성들에게 그러했습니다. 팬데믹에서 비롯된 제한으로 인한 방문자 수의 감소는 그들의 생업에 커다란 영향을 주었습니다. 그러나 그 마을 사람들은 그들의 공예 작업을 여전히 이어가고 있습니다. 치앙마이 주 정부 조직과 치앙마이 대학은 도시 발전의 주축으로서 이 마을이 생산한 물품들을 온라인 상에서 배포함으로써 그 마을들을 격려해 왔습니다. 이러한 조치는 지역 사람들, 관련된 전문가들, 그리고 마을의 십대 청소년 사이의 지식 통합 그리고 협력을 이끌어 내었습니다. 특히 십대 청소년들은 온라인 상에서의 배포의 지원자로서 역할을 해 왔습니다. 이 조치는 또한 각각의 세대, 원주민의 지식 전승, 그리고 문화 유산이 청소년들에게 인지되는

| 데 크게 기여하였습니다.

Q 2 팬데믹 상황은 각 도시 나름의 무형유산 전승 방식을 유지하는 데도 어려움을 낳고 있습니다. 어떻게 각 도시의 고유한 무형유산 전승 방식을 보호하며, 이어갈 수 있을까요? 또한 무형문화유산 분야에서 인재를 양성하기 위한 창의적이고 대안적인 교육 방법에는 어떤 것이 있겠습니까? 공예 및 민속예술 분야를 중심으로 말씀해 주십시오.

민티 코비드 19는 그것의 심각한 난점에도 불구하고 지식을 기록하고 전달하는 일에서의 디지털 미디어의 잠재력을 강조하였습니다. 당분간 문화 유산의 디지털화와 그것의 온라인 상에서의 유용성이 구글 문화와 같은 박물관과 기관에 의해서 늘어날 것입니다. 테크놀로지가 저렴하게 공급되면서, 방송국 수준의 비디오 제작 뿐만 아니라, 강력한 온라인 데이터베이스 프로그램의 증식이 일어나고 있습니다. 온라인 투어와 토크가 코비드 이후에 일상적인 것이 되었습니다. 사회적 미디어가 사람들의 광범위한 그룹을 향해서 마케팅 하는 일을 가능하게 하고 있습니다. 이 모든 일은 무형문화재를 가지고 스토리텔링하는 일이나 다수의 플랫폼을 통하여 작업할 기회를 창조합니다. 사람들은 최종 생산물(공예 작업 혹은 공연)에만 관심을 가지는 것이 아니라, 점점 더 그 예술을 만드는 과정에 대해서 듣는 데 관심을 가집니다. 그들은 제작자에 대해서 알고 싶어 합니다. 그러한 관심을 유발하는 짧은 비디오가 여러 가지 이유에서 유용합니다. 특히 그것이 무형 문화의 아카이브로 발전할 때는 더욱 그렇습니다. 그런 아카이브 콘텐츠는 범주화될 수 있고, 추적이 가능하며, 또한 그 내용이 반복해서 도출될 수 있습니다. 제작자들은 자신의 언어로 자신들을 표현할 수 있고, 따라서 진정성을 확보할 수 있습니다. 다른 언어로의 캡션과 채록을 통해서 그 전통이 시작된 지역을 넘어서서 공유될 수 있습니다.

정병훈 한국 전통예술의 전승 방법에 “구전심수(口傳心授)”라는 말이 있습니다. 스승과 제자 사이에 말로 전하고 마음으로 가르치는 일을 의미합니다. 이것은 오랜 세월 동안의 접촉과 삶의 동행을 전제합니다. 그런데 코로나 상황은 이것을 어렵게 하거나, 불가능하게 만들고 있습니다. 한국에서는 코로나 19가 심해지자, 방역체계가 강화되면서, 전통예술의 전승 장소인 전통예술회관, 보존회관 등을 폐쇄하기도 하였습니다. 직접 대면하기 어려운 상황에서 그나마 전수활동이 가능했던 것은 역시 디지털 매체 덕분입니다.

진주시에서는 올 봄부터 “진주 사람 누구나, 춤 한 자락!”이라는 제목으로 60세 이상의 고령자들을 대상으로 지역의 전통춤, 탈춤, 풍물, 전통음악을 전수하는 교육프로그램이 전개되고 있습니다. 그런데 코로나 상황이 심각해지면서 전수 공간이 폐쇄되고, 전수시설을 이용할 수 없게 되었습니다. 그 때 강습을 맡은 강사들은 자신들이 담당하는 부분의 교육내용을 동영상으로 제작하여 수강생들에게 일일이 보급하였고, 줌(ZOOM)을 이용하여 화상강의를 진행하였습니다. 정기적으로 줌을 통해서 강사를 만나고, 자신이 연습한 내용을 동영상으로 만들어 강사에게 보내는 일을 반복하면서, 수강생들의 춤과 악기연주 기량이 부쩍 향상되었습니다. 때문에 나는 우리가 디지털 매체와 환경을 충분히 활용할 수 있도록 훈련 받는다면, 대면 강의에 못지않은 성과를 올릴 수도 있으리라고 생각합니다.

분야수랏

팬데믹은 문화적 이벤트가 조직되는 방식에 변화를 가져왔습니다. 코비드 19의 리스크를 감소시키기 위해서는 우리는 일부의 이벤트를 취소하지 않을 수 없었습니다. 또한 현재 상황에 비추어 이벤트들의 배열에 변화를 가져왔습니다. 송크란 페스티벌은 팬데믹으로 인해서 취소되었습니다. 그리고 올해 송크란 페스티벌이 취소되는 것에 대해서 어떻게 생각하는가에 대한 조사가 진행되었습니다. 응답자의 80%가 이 결정에 동의한다는 사실이 발견되었는데, 생명을 구하고, 건강을 지키기 위한 일이 무엇보다도 중요한 일이기 때문입니다. 그러나 페스티벌은 우리가 팬데믹을 효율적으로 통제할 수 있게 된다면 내년에는 다시 열릴 수 있을 것입니다. 80대의 응답자들 중의 일부는, 그들이 송크란 페스티벌이 정치적 갈등으로 인하여 취소되었을 때 이러한 상황을 경험하기도 했지만 그 이후에는 페스티벌이 오늘날까지 계속 열려왔기 때문에 그 결정은 수락할 만하다고 언급하였습니다

5월에 열리는 불교 이벤트, 인타킨 페스티벌은 2020년 18일에서 25일 사이 열리기로 계획되었습니다. 그 페스티벌은 취소되어야 했으나, 우리는 방역 조치와 지침 아래서 의식의 배열을 변화시킴으로써 유지하기로 결정하였습니다. 왜냐하면 그것의 중요성과 그것에 대한 우리의 믿음이 매우 크기 때문입니다. 모든 전통적인 봉헌이 준비되었고, 본래적인 불교 의식이 주요 관계자에 의해서 완벽하게 수행되었습니다. 일반 대중들은 사회적 거리두기 정책에 따라서 의식에 참여하는 일이 허용되지 않았지만 우리는 모든 의식을 생방송을 통하여 제공함으로써 우리의 성스럽고 상서로운 이벤트를 널리 알렸습니다.

사람들은 문화적 활동에 물리적으로 참가할 수 없었기 때문에, “공예 및 민속예술의 도시 치앙마이” 프로젝트는 팬데믹이 어떻게 토착적 지식의 전승에 영향을 줄 수 있는가를 알게 해 주었습니다. 온라인 공예 워크숍은 바구니 세공품, 금박공예, 그리고 아크하 부족의 자수와 같은 지역의 지식과 공예인들의 기법을 활성화하는 데 작용해

왔습니다. 우리는 온라인 등재 사업을 시작하였고, 우편 서비스를 통하여 재료들을 보내주었습니다. 재주있는 예술가들이 시범을 보이도록 초대되고, 워크숍을 위한 그들의 방법이 기록됩니다. 영상은 온라인 상에서 방송되고, 사람들은 그것을 볼 수 있고, 자신의 공예를 창조할 수 있습니다. 더욱이 사람들은 온라인 상에서 코멘트를 남김으로써 그들에게 유용했던 전문적 지식을 서로 교환할 수 있습니다

Q3 팬데믹 상황으로 인해서 문화의 생산과 소비 형태에 변화가 초래될 수밖에 없는 상황입니다. 무관중 공연, 동영상 촬영 및 유튜브 송출 등의 형태로 문화적 서비스를 제공하는 방식이 등장하였습니다. 이것은 문화 생산자와 소비자 간의 쌍방향적 소통이 아닌 일방적인 소통 방식입니다. 여기서 초래되는 문제에는 어떤 것들이 있으며, 이를 어떻게 해결할 수 있겠습니까?

민티 온라인 상의 매체들이 일방향적인 것이 될 가능성이 있다는 것은 사실입니다. 그러나 반드시 그런 것은 아닙니다. 온라인 상의 매체들의 본체가 여러 가지 형태로 활성화 될 수 있으며, 그것은 그러한 조정이 일어나는 것을 보증하는 추가적인 과정이 요구됩니다. 그 재료가 활성화되기 위해서는 조직과 디자인이 필요합니다. 조정은 비데오 컨퍼런싱 플랫폼 뿐만 아니라, 즉각적인 메시지 만들기를 통해서도 생성될 수 있습니다. 줌, 마이크로소프트팀, 구글챗 등은 온라인 컨퍼런싱을 통한 의사소통을 보증하는 방식을 제공하는 많은 프로그램들 중의 일부입니다. 어떤 플랫폼은 여러 가지 언어로의 동시 번역을 허용하기도 하고, 그림으로써 그것들로 하여금 여러 다른 소구 청중들에게 도달하는 일을 용이하게 만듭니다. 조정된 온라인 프로그램은, 예를 들자면, 마스터 클래스의 형태를 취할 수 있습니다. 이것은 미리 레코딩된 재료를, 마스터/ 공예가/음악가/공연자들이 청중에게 직접 말하는 것 혹은 작은 온라인 그룹이 참여하는 것을 촬영한 것과 블렌딩 하는 일을 포함할 수 있습니다.

그러한 온라인 상의 상호작용의 성공적인 사례들이 존재하는데요, 그것은 단지 말하는 것뿐만 아니라, 실제로 창조적인 연습에 참여하는 참여자들을 갖는 것을 포함합니다. 그것은 온라인이 실제로 상호작용을 산출할 수 있다는 것을 보여줍니다. 더욱이 가상현실에서의 최근의 진보는 현재로서는 어느 정도의 한계를 가지고 있지만, 그런 세션에 참가하는 사람들로 하여금 더욱 몰입하게 합니다. 이상적으로는 그러한 조정을 보장하기 위해서는 특화된 팀이 요구될 수도 있습니다. 그러나 불행하게도 모든 조정된 온라인 세션들은 그 팀이 명료하게 수행하는 역할에 따라서 주의깊게 계획될 필요가 있습니다. 팀들은 다양한 기술을 필요로 합니다. 거기에는 효과적인 프로그램을 보장하는 특별한 교육, 연구 그리고 매체를 초월하는 제작 기법 등이 포함됩니다. 훌륭한 사운드와 비주얼을 보증하는 기술적 함축도 있습니다.

정병훈 코로나 19의 위협은 국가와 산업을 디지털화, 스마트화 하는 일에 커다란 자극제가 되었습니다. 문화 현장에서도 디지털 기술의 도입이 가속화되면서 문화활동의 성격과 의미가 많이 변화하였습니다. 실제로 코로나 19가 확산되면서, 문화예술 현장에서 비대면 공연, 무관중 공연 등이 폭발적으로 증가하였습니다.

나는 디지털 언컨택트가 서로 단절되고 고립되기 위해서가 아니라, 새로운 방식으로, 때로는 더욱 밀착된 관계로 연결되기 위해서 선택된 트렌드일 수 있다고 생각합니다. 코로나 19로 인한 언택트 상황에 잘 적응하기 때문에 ‘코로나 세대’로 불리는 젊은 세대들은 코로나 여파로 문화공간이 수시로 폐쇄되는 우울한 현실에 별로 개의치 않습니다. 그들에게는 새롭게 열려있는 가상현실이 있기 때문입니다.

그들은 예를 들어 디지털 트윈(digital twin) 기술로 코로나를 이겨내고 있습니다. 이 기술은 컴퓨터에 현실 속 사물의 쌍둥이 모델을 만들고 현실에서 발생할 수 있는 상황을 시뮬레이션하는 기술입니다. 이것은 현실을 디지털 세계로 복제하는 기술이지만 코로나 세대는 문화기술로 창조된 이 디지털 세계를 더 가깝게 느끼기도 합니다. 나아가 이 기술을 통해서 고도의 미감을 발휘하는 예술에 더욱 공감하기도 합니다. 따라서 앞으로 문화계에서도 유튜브와 페이스북, 인스타그램을 비롯한 각종 디지털 플랫폼을 장악한 예술가가 예술성과 흥행성을 확보할 가능성이 있습니다.

따라서 디지털 기술을 이용한 문화적 서비스와 소통은 일방적이라고 생각하는 것도 일종의 편견입니다. 오히려 우리는 디지털 기술을 효과적으로 활용함으로써 기존 예술의 일방성을 극복해 갈 수도 있습니다. 우리는 스마트폰을 통해서 어떤 예술활동에 대해서도 그것을 즉각적으로 감상하고, 자신의 의견을 제시하고 평가할 뿐만 아니라, 스스로 예술 작업에 참여할 수도 있습니다.

분야수랏 유튜브를 통해서 예술과 문화를 유포하는 일은 일방향이 소통이 될 수 있습니다. 그러나 비디오를 만드는 과정은 매우 중요하면서도 간과하기 어려운 일입니다. 비디오는 전문가들과 관련자들의 해석을 위한 창의적인 방식을 찾기 위한 브레인스터밍 개념으로부터 만들어 집니다. 이러한 종류의 조정은 자신들의 가치있는 예술과 문화를 보존하기 위하여 스스로를 헌신하는 사람들의 네트워크를 강화할 수 있습니다. 유튜브를 통해서 예술과 문화를 유포시키는 일은 강사들과 실습생들이 물리적으로 서로 만나기 어려운 경우에도 공예 하는 방법 혹은 안무를 전달하는 효과적인 방법 중의 하나입니다.

실습생들은 비디오를 통해서 배울 수 있고, 시간 상의 제약없이 스스로 연습할 수 있습니다. 더욱이 그들은 비디오를 정지시키고, 자신이 원하는 부분을 반복할 수

있습니다. 치앙마이는 현재 관심있는 사람들을 위해서 전통 공예에 대한 비디오를 공유함으로써 온라인 공예 워크숍을 진행해 오고 있습니다. 그러나 이러한 활동(operation)은 예술과 문화의 일부일 뿐이지 그 전체는 아닙니다. 팬데믹으로 인한 상황이 완화되거나 우리가 그것을 효과적으로 통제하는 경우, 모든 실습생들은 그들의 경험을 공유하기 위하여 모여야 하고, 그들의 기법을 생산 확대에 의해서 개선하며, 더욱 지속가능한 방법으로 공예 네트워크를 발전시켜야 합니다.

Q 4 팬데믹 시대에 문화예술 생태계의 유지와 지속을 위해 귀 도시에서 행해진 공적 지원 제도가 있다면 어떤 것입니까? 귀 도시의 좋은 사례가 있으면 제시해 주시기를 바랍니다.

파스쿠얼

나는 카탈로니아의 수도 바르셀로나에 살고 있습니다. 그 도시의 의회는 예술과 문화 생태계를 지원하기 위해서 세 가지의 “정책 패키지”를 시행하였습니다. 그 중 첫 번째 것은 3월에, 두 번째는 5월에, 그리고 세 번째 것은 얼마전, 그러니까 2020년 10월 15일에 시행되었습니다.

첫 번째 패키지는 1백만 유로의 엄청난 펀드를 포함하는데, 그것은 바르셀로나에서 개최되었던 주요한 문화행사, 음악 페스티벌의 일정을 재조정하고, 풀뿌리 문화와 관련된 여러 형태의 섹터들(지역 극장, 공간 창조, 무형 유산을 포함하여 그 섹터에서의 문화협동조합과 그밖의 조직들)의 약한 구조에 대해서 특별한 관심을 보임으로써, 팬데믹 위기 상황의 충격을 완화해 보려는 데 목적이 있습니다.

두 번째 패키지는 11개의 이니셔티브를 포함하는데, 그것은 문화 섹터를 지원하고, 직접 도움을 줌으로써 지역의 문화적 네트워크를 지원하기 위한 것입니다. 이러한 조치들은 50만 유로의 펀드를 포함하는데, 그 펀드는 새로운 혁신적 문화프로젝트를 재정적으로 지원하기 위해서 할당되었습니다. 여기에는 코비드 이후 단계에서 문화공간을 지원하기 위한 펀드, 예술가 개인들과 그룹들을 직접 지원하기 위한 1백 6십 7만 유로의 펀드, 계획된 모든 소통 활동을 강화하기 위해 추가된 1백만 유로가 포함됩니다. 그 패키지는 또한 여름 축제(그렉 2020 페스티벌)를 모든 적응 방법과 완화책을 동원하여 조직하는 일과 지역의 예술 섹터를 활성화하기 위해 필요한 80여개 작품 제작을 포함하는 프로그램에 사용됩니다. 또한 그 패키지는 새로운 시민문화사무소, 새로운 클리어링 하우스, 그리고 바르셀로나의 문화적 구조에 대한 지원과 조언을 위한 영접 공간을 위한 것입니다.

세 번째 패키지는 (a) 문화, 과학, 교육 분야의 창조, 연구, 혁신 프로젝트에 투입될 225개의 이례적인 기금, (b) MACBA(Barcelona Museum of Contemporary Art)

를 통한 예술 작품 매입을 위한 60만 유로 펀드인데, 이것은 아직 인정받지 못했거나 가치 있다고 인정받을 필요가 있는 예술가 세대를 인식하기 위한 것입니다. 이 펀드는 또한 바르셀로나에서 예술과 연관된 조직 전체에 재정적 지원을 하기 위한 방식이기도 합니다. (c) 그 도시의 세가지 주요한 음악 시설인 오디토리엄, Palau de la Musica, Liceu 오페라 하우스의 조인트 프로그램을 지원하는 것인데, 이것은 현대 음악과 오페라 분야의 예술가들의 예술적 진흥을 위한 기금 체계를 확립하기 위한 것입니다. (d) 시립 박물관과 유산 센터의 온라인 활동이 강화될 것입니다. 디지털 콘텐츠와 공간들의 기술적 장비의 수준을 높이는 일이 추진될 것입니다. (e) 바르셀로나 도서관은 우수한 학생들을 위한 디지털 교육 리소스에 접근하기 위하여 82만 5천 유로에 해당하는 재원을 확보할 것입니다.

또한 UCLG 문화위원회가 전세계에 걸쳐서 도시들이 채용한 비슷한 조치의 사례들을 모은 “문화, 도시, 그리고 COVID-19 팬데믹 1부: 다가올 도전에 대비한 초기 조치 및 드래프팅 기록”을 출간하였다는 것을 주목하는 것이 중요합니다.

분야수랏

예술과 문화의 원천은 고수입의 산출과 지역 사람들을 위한 웰빙 제고에 기여해 왔습니다. 그러나 팬데믹은 불가피하게 그들이 생산하고 소비하는 방식에 영향을 줍니다. 예술과 문화의 생태계를 유지하기 위해서, 우리는 사람들이 자신들의 가치있는 토착 지식을 인식하고 그들의 잠재력을 최고로 개선할 수 있도록 고무하는 기법 재교육과 기법 고도화 라는 개념의 공적 지원 프로젝트를 도입하였습니다. 치앙마이에서 가장 크고, 가장 유명한 목공예 마을 반 타와이는 타와이 사원, 톤 캐우 파우 등 피타야라이 학교, 치앙마이 주 정부 조직, 치앙마이 문화 사무소 등의 단체들의 협력 아래 진행되는 “기념 박물관 건립 프로젝트”를 위한 사례 연구 대상으로 선정되었습니다.

그 프로젝트는 지역 사람들로 하여금 그들의 공예 기법을 개선하고 그들을 보존하는 지속가능한 방법을 추구하도록 고무하였습니다. 불교 목공예와 락 사묵 조각은 좋은 예입니다. 락 사묵은 사묵(Samuk), 흑칠, 목재, 기름, 강황에 의해 중성화된 라임 등으로부터 만들어진 물질입니다. 그 물질은 원하는 조각으로 만들어질 수 있고, 그것이 마르면 단단해지고 오래갑니다.

이러한 예외적인 기법은 예술가와 전문가들의 브레인스토밍을 통해서 개선되어 그것의 생산 유형을 확장하는 데 이릅니다. 더욱이 지역의 박물관은 모든 토속적인 지식과 공동체의 공예 기법을 수집하고 지역의 지혜에 대한 인식을 제고하기 위하여 건립되었습니다. 그 박물관은 타와이 사원 지역에 위치하고 있습니다. 그곳은 공동체의 중심인 동시에, 지식 교환, 창조성, 그리고 유포를 위한 최고의 지속가능한 실

천의 장소입니다. 치앙마이는 그 프로젝트의 초기부터 실제로 예술과 문화의 생태계를 보존하고 유지하기 위한 공적인 지원 활동을 진행하였습니다. 문화자산은 언제나 도시 발전의 원동력입니다.

정병훈

진주시에서는 봄, 가을에 대표적인 축제들이 열립니다. 봄에는 “진주논개제”라는 전통예술축제가 열리고, 가을에는 “진주유등축제”와 “개천예술제”가 열립니다. 그런데 올해는 코로나 19로 말미암아 이 축제들이 모두 취소되었습니다. 축제의 취소는 도시의 문화예술 활동을 위축시킬 뿐 아니라, 축제에 참여하고 공연하는 예술인 단체와 개개의 예술인들의 생활을 매우 어렵게 만듭니다. 많은 예술인들이 생활고를 겪고 있는 것이 사실입니다.

진주시는 코로나 19로 말미암은 문화예술인들의 어려움을 해결해 주고, 문화예술 활동의 지속을 지원하기 위한 공모 사업을 3차에 걸쳐 시행하였습니다. 이 사업은 코로나 19로 위축된 지역의 문화예술 공연단체에게 공연기회를 제공하고, 문화예술 감상을 통해서 시민에게 활력을 제공하기 위한 것이었습니다.

진주시는 『전통 문화예술 공연단체 활동지원 사업』, 『청년예술가 지원 사업』, 『생활문화축제』, 『영호남 명무명창축제 지원사업』, 『지역문화예술 지원사업』 등 다섯 개 사업에 총 20억 원을 지원하였습니다. 그 중 『전통 문화예술 공연단체 활동지원 사업』을 예로 들자면, 이 사업에서는 약 3억 원 예산으로 진주의 전통문화예술을 전승하고 있는 예술인 및 단체들 중 29개를 선정하여 지원하였습니다. 선정된 단체들은 코로나 19 상황 속에서 단체별로 무관중 공연을 진행하였고, 그 결과물을 지역방송사를 통해서 방영하거나 유튜브를 통해서 송출하였습니다. 이 사업을 통해서 약 40개의 공예 및 민속예술 분야의 지역 문화자산이 디지털화되었고, 이것들은 지역 문화예술 아카이브 구축에 기여하게 될 것입니다.

5 팬데믹 시대에 더욱 주목해야 할 문화예술의 사회적 가치와 공적 역할은 무엇일까요? 특히 사회적 단절과 고립 현상 극복에 문화예술은 어떻게 기여할 수 있겠습니까?

정병훈 코로나 19 이후에 또 다른 바이러스가 발생할 수도 있고, 새로운 바이러스가 인류를 위협할 수도 있습니다. 여기서 우리는 코로나 19로 인한 팬데믹 현상의 근본적인 원인을 생각해 볼 필요가 있습니다. 그 근본적인 원인은 대량 생산과 소비를 위해서 자연을 훼손하고, 도시화의 과정에서 박쥐와 같은 야생동물의 서식지를 침탈한 데 있습니다. 결국 이 사태는 자연을 인간의 편의를 위한 착취와 이용의 대상으로 여기는 자연관에서 비롯된 것입니다. 여기서 문화예술의 가치를 새롭게 인식할 필요가 있습니다.

첫째, 전통 예술은 인간과 자연 사이의 적절한 관계가 어떤 것인가에 관한 지혜와 지식을 담고 있습니다. 한국의 농악과 탈춤, 그리고 굿은 사람과 자연이 어떤 관계를 가져야 하는가를 잘 알려줍니다. 공예도 마찬가지입니다. 대부분의 공예가 나무를 비롯한 자연물을 재료로 삼습니다. 그러한 자연물들이 얼마나 소중이 다루어져야 하는가를 전통공예는 보여줍니다.

둘째, 전통예술을 포함하여 문화예술은 우리가 지금까지 살아 온 삶의 방식에 대한 반성을 토대로 새로운 삶의 방식을 모색하고 상상해 보는 역할을 해 왔습니다. 팬데믹 시대에서 우리가 얻은 것이 있다면, 그것은 우리가 지금까지 살아 온 삶의 방식에 대해 반성할 기회를 갖게 되었고, 새로운 삶의 방식을 모색할 용기를 갖게 되었다는 것입니다. 바로 그러한 반성과 모색을 가능하게 하는 것이 문화예술이 지닌 가치라고 생각합니다.

셋째, 문화예술은 팬데믹 상황에서의 코로나 블루, 코로나 레드와 같은 현상을 치유하는 데 기여할 수 있습니다. 문화예술은 공유된 문화적 체험을 통해 공동체 의식을 생산함으로써 개인이 갖는 불안, 우울, 불신, 경계, 공격성이라는 심적 상태를 완화하는 데 도움을 줄 수 있습니다. 또한 탈춤과 같은 전통 예술 속에 담긴 역설과 풍자는 사람들로 하여금 어떤 이데올로기나 관점, 삶의 방식에 집착하지 않는 초연한 삶의 태도를 일깨울 수 있습니다.

Q6 팬데믹 현상은 가장 취약한 그룹과 개인들에게 가장 불리한 상황을 초래합니다. 이러한 양극화 현상을 극복하기 위해서는 어떤 문화정책 도입이 필요할까요?

파스쿠엘 질문 5번과 6번에 대해서 같이 대답하겠습니다. 나는 앞서의 대답을 기반으로 좀 더 부연해서 말하겠습니다. 이 위기는 예술과 문화가 사회적 단절과 고립을 극복하는데 기여할 수 있다는 것을 보여줍니다. 그러나 (대개 커다란 도시에 있어서) 사람들이 문화적 삶에 참여하지 못하게 하는 방해 요소들이 여전히 많이 존재합니다. 나는 문화활동이 인권에 기초해야 한다고 이해합니다. 좀더 명료화 해 봅시다. (나는 독자들이 이 사실에 대해 나와 공유할 수 있으리라고 확신합니다.) 우리가 문화적 삶에 참여하는 일이 옳다는 것을 인정할 경우에만, 우리는 이 권리를 지역적으로 보장하고, 보호하고, 증진하기 위해 정책, 프로그램, 그리고 프로젝트를 만들 수 있습니다. 만일 그렇지 않으면 공적인 정책을 위한 논거가 매우 약해 질 것입니다. 그러니까 그것이 사실이라면, 만일 우리가 문화적 삶에 참여하는 일이 옳다면, 우리는 그러한 참여를 방해하는 장애물에 대해서 심각하게 생각할 필요가 있습니다.

장애물들은 매우 광범위합니다. 그것은 거리(문화적 실천과 이벤트에 누구나 접근할 수 있는 것은 아닙니다), 성(여전히 많은 문화 활동의 서사는 여성을 배제하고 있습니다), 교육 혹은 계급(모든 사람이 참여할 수 있는 것은 아닙니다)과 관련된 이슈를 포함합니다. 때로는 장애물이 언어와도 관련된 것일 수 있고, 또한 문화적 배제(원주민은 여전히 문화활동이라고 인정되는 범위의 문화활동에서 배제된다)와 관련된 것일 수 있습니다.

확실히 만일 장애물에 대한 분석이 작거나 중간 크기의 도시(거기서는 형식적으로나 비형식적으로나 정보에 대한 접근이 더 용이합니다) 보다 큰 도시에서 더욱 긴급하다면, 그러한 장애물에 대한 깊이 있는 분석은 매우 중요합니다. 우리는 사회적 단절과 고립을 극복하는 일이 모든 문화 조직에서 가장 일차적인 것임을 보증할 필요가 있습니다.

정병훈 코로나 19 상황에서 가장 큰 어려움을 겪고 있는 사람들 중 한 부류는 공연을 해서 먹고 사는 전문 예술인들입니다. 우리 지역의 전문예술단체인 <큰들>을 예로 들어 얘기하겠습니다. <큰들>은 전통탈춤을 현대 연극의 기법과 접목하고, 풍물, 판소리, 굿놀이 등의 전통예술을 결합하여 만든 '마당극'을 주로 공연하는 단체입니다. 이 단체는 연간 100회 정도의 공연을 합니다. 그래야 단체를 유지할 수 있고, 단원들에게 적절한 급여를 줄 수 있습니다. 그러나 코로나 상황에서 그들은 많은 공연 기회를 잃어 버렸습니다. 그들이 공연을 통해서 참여하는 많은 축제들이 무산되었고, 사

회적 거리두기로 말미암아 실내 공연 뿐 아니라, 실외 공연도 거의 불가능했기 때문입니다. 마당극은 이름 그대로 마당에서 공연되는 연행물이기 때문에, 실외 공연이 대부분입니다. 팬데믹 상황에서 예술가들은 가장 취약한 계층 중의 하나이고, 양극화 현상에서 빈곤한 계층을 대표하는 그룹입니다. 그런 문화예술인들을 위해서 도입해야 할 정책들을 다음과 같이 제시하고 싶습니다.

첫째, 문화예술인들이 비대면 상황에서 예술활동을 지속할 수 있는 길은 디지털화입니다. 따라서 그들에게 촬영장비, 녹화장비 등을 제공하고, 그 사용법을 익힐 수 있는 훈련을 제공하는 일이 가장 시급한 일입니다. 그것이 아니면 미디어랩을 건축하여 여러 예술단체들이 그 시설과 장비, 그리고 인력을 공동으로 활용할 수 있도록 체계를 갖추어야 합니다.

둘째, 예술인들에게 실업수당을 지급해야 합니다. 최근 몇 년간의 공연 횟수, 급여 내역 등을 토대로 그들이 이전과 비슷한 수준의 삶을 유지해 갈 수 있도록 예술인 복지 제도를 확립해야 합니다.

셋째, 예술인들이 공연활동을 할 수 없을 동안에, 그들이 자기 개발에 힘을 쏟을 수 있도록 프로그램을 개발해서 제공해야 합니다. 연출법, 연극론, 전통예술, 미학, 예술영어 등을 온라인 수업을 통해서 비대면으로 수강할 수 있는 기회가 마련되었으면 좋겠습니다.

넷째, 진주시가 시행했던 바와 같이 비대면, 무관중 공연을 최고 수준의 장비와 인력을 동원해서 디지털화함으로써 지역의 문화예술 아카이브를 구축하고, 그것이 지속적으로 활용될 수 있도록 해야 합니다. 진주시의 경우를 보면, 축제를 개최할 수 없는 상황에서 축제 예산을 적절히 전용한다면 앞서 제시한 방안 및 프로그램 중 상당한 부분을 지원하고 시행할 수 있을 것입니다.

민티 연세가 많고 몸이 불편하거나 재정적으로 어려움이 있는 사람들이 온라인 재료를 이용하는 데는 또 다른 장애물이 있습니다. 문화정책은 가장 기본적인 수준에서 데이터와 태블릿에 대한 접근을 제공함으로써 디지털 이용가능성을 확대해야 합니다. 그러나 테크놀로지가 편하지 않은 사람들도 이것들을 이용하게 하기 위해서는 훈련을 포함한 추가적인 지원이 필요하고, 그러한 참여가 가능하도록 하는 추가적인 지원이 필요합니다. 이를 위해서는 예를 들어 그러한 종류의 지원이 필요한 사람들에게 모바일 서비스를 제공하기 위한 도서관이 기반이 되는 지자체 차원의 서비스가 필요합니다.

열정이 있고, 소구 대상이 되는 청중의 한계를 이해하며, 훌륭한 교육적인 기법을 가지고 있는 지원팀이 또한 필요합니다. 팬데믹에도 불구하고 안전한 거리두기와 마스크를 착용한 소그룹은 가능하며, 특히 그러한 상호작용이 필요하고 그것에 도움을 받을 수 있는 연장자들에게 필요합니다. 프로토콜이 잘 지켜진다면, 주의깊게 운영되는 프로그램을 생산하는 것을 막을 필요가 없습니다. 그러한 서비스를 가능하게 하는 문화정책은 텍스트 형식의 변화를 표방해야 하고, 적절한 예산이 수반되어야 합니다.

이것은 한 지역의 취약 계층의 본성, 필요의 정도, 그리고 그러한 필요에 대한 조치에 대한 연구에 토대할 필요가 있습니다. 이상적으로는 대규모로 문화정책을 변화시키기 이전에 가능한 조치에 대한 테스트가, 가능하면 청중에게 적절한 방식으로, 지역 사람들의 평가를 통해서 이루어져야 합니다. 시험적인 조치는 보다 더 세밀하고 지역에 걸맞는 반응을 허용할 것이고, 문자화된 정책에 영향을 줄 수 있습니다.

분야수랏

치앙마이는 취약한 그룹과 개인, 특히 대표할 사람이 없는 지역을 위한 정책과 프로젝트를 발전시켜 왔습니다. 여성기업가, 즉 사회에서의 청년과 여성의 역할을 강화하는 개념은 그 프로젝트와 더불어 이러한 그룹들이 더 넓은 문화적 삶에의 참여를 증진하는 데 적응해 왔습니다. 그 프로젝트는 상호간의 더 좋은 상호작용을 위한 사회적 공간을 그들에게 제공하는 초기 접근을 발전시켜 왔습니다. 예술가들과 공예가들은 이러한 접근의 견인차 역할을 해 왔습니다. 그 접근은 역으로 일반 대중에게 문화적 다양성에 대한 인식을 가져왔습니다. 그 프로젝트는 사회적 불평등을 줄이고, 이 그룹들 간의 사회적 양극화를 경험하는 위험을 완화시키는 데 도움이 될 수 있습니다.

최근 들어 우리는 유네스코, 타일랜드 삼성전자, 그리고 관련 섹터들 사이의 협력 아래 몽 힐 부족 마을에 사는 사람들에게 태블릿을 제공하는 공적 지원 프로젝트를 운영하였습니다. 그것은 팬데믹으로 인해서 그들의 생계 수단이 크게 영향을 받았기 때문입니다. 온라인 배포와 효과적인 마케팅에 관한 이해를 확립하고 지식을 공유하는 일을 돕기 위해서 특수한 오리엔테이션이 개최되었습니다. 가장 중요한 것은 온라인 배포가 그들의 전통적인 예술과 공예 뿐만 아니라, 널리 인정받는 주목할 만한 삶의 방식을 증진시키는 데 도움이 된다는 것입니다. 더욱이 그 프로젝트는 취약 그룹과 다른 섹터들이 서로 의존하는 네트워크의 확대를 조성할 수 있습니다.

7 팬데믹 시대에 가장 타격을 받는 영역의 하나가 창의관광산업일 것입니다. 우리가 직접 현장을 방문하여 체험하고 오감을 만족시키는 일이 여의치 않다면 창의관광산업은 어떻게 활로를 찾아야 하겠습니까?

민티 | 관광지, 페스티벌, 그리고 문화 장소를 방문하는 식의 문화 관광, 타 문화에 대한 관심이 팬데믹 이전에 매우 고조되었습니다. 그것보다 더 참여적인 형태의 관광으로서, 방문자들이 예술/공예/요리/공연과 같은 코스를 택하는 방식의 창의관광이 발전하고 있습니다.

문화관광은 여러 곳에서 도전에 직면해 있는데, 그것은 (예컨대 앙코르와트와 같이) 지역이 대규모의 관광단으로 들끓는다거나, (바르셀로나와 같이) 지역의 전통적인 삶이 심각하게 훼손된다든가 하는 것입니다. 결과적으로 이런 곳에서는 팬데믹 때문에 방문객의 숫자가 감소한다는 것이 사실이지만, 팬데믹은 지금까지의 관광 정책을 긍정적인 방식으로 재조정하는 기회를 제공합니다. 가상 투어가 팬데믹 상황에서 매우 인기있는 것이 되었습니다.

적소(niche) 문화관광 역시 영향을 받았습니다. 이것은 매우 소규모 그룹이 지역 사람들의 집에서 가정에서 만든 음식을 맛보며, 관심있는 예술가들을 그들의 작업실에서 만나는 등의 고품질의 체험을 하는 프리미엄 관광의 유형입니다. 이러한 투어는 매우 강력한 내러티브를 가지고 있고, 개발하는 데 오랜 시간이 걸리며, 비용도 많이 듭니다. 그러한 적소 문화관광은 소수 인원의 관광이 지속되는 한 계속 늘어날 것입니다. 이러한 관광은 좀 비용이 들긴 하지만 그것이 벌어지는 지역에 대한 영향이 적고, 높은 가치의 투어인데, 그것은 궁극적으로 관광객 뿐만 아니라 호스트가 되는 지역인들에게도 유니크한 체험을 제공합니다.

이와 비슷하게 창의관광은 통상 작은 그룹을 대상으로 하기 때문에, 팬데믹 상황이 보다 유니크한 소규모의 상호작용을 개발하는 기회가 될 수 있습니다. 적소 문화 관광이나 창의관광은 온라인 상의 상호작용 기회를 제공합니다. 그것은 차후의 대면 방문의 첫 국면이 될 수 있습니다. 예를 들어서 온라인 상에서 그 장소에 대한 소개가 이루어질 수 있고, 메일/푸리에를 통해서 사람들이 자신들이 있는 곳에서 전통적인 소재에 참여하는 일이 가능한 곳에서 워크숍 같은 체험을 갖게 할 수 있으며, 그 자체로서 유니크한 체험을 만들어 낼 수 있습니다.

파스쿠엘 | 이 이슈를 소개하기 위해서 루시나 지메네즈가 그의 논문 “코비드-19 시대의 문화: 자연은 그의 왕국을 주장한다”에서 한 말을 인용합니다. 그녀는 “전지구적 온난화

로 고통을 받는 행성은 그것이 수백만명의 부산한 리듬을 멈출 때까지 인간을 뒤흔든다. 생산과 소비를 위해 디자인된 지구 사회는 느림 혹은 무기력함의 시기에 진입하기 위해서 갑작스럽게 그러한 일을 멈춘다.” 생산, 전시, 예술과 문화의 만격을 위한 새로운 디자인이 경제가 덜 부산한 리듬을 획득할 때 일어납니다.

팬데믹은 부를 집중시키고 불평등을 확대하는 사회적, 도시적 모델에 도전합니다. 관광산업은(모두는 아니지만, 그 중 상당한 부분은) 지속가능하지 않은 기반에 기초해 있습니다. 이러한 상황을 역전시키기 위해서 몇몇 도시와 지방정부는 문화와 혁신이라는 렌즈를 통해서 현행의 도시적 모델의 변화를 고무합니다. 창의관광은 그 대답의 한 가지가 될 수 있습니다. 문화에 접근할 수 있도록 문화적 접근성 프로젝트를 도입하는 새로운 프로그램을 위한 새로운 기회가 있습니다. 또한 이러한 관점을 가지고, 사람을 참여시켜서 그들로 하여금 실천하고, 공동-창작하고, 참여하고, 공동-기획하고, 공동-큐레이팅할 수 있도록 하는 참여적 프로그램이 강화되어야 합니다.

관광산업은 해당 사이트의 실행 능력에 대한 보다 정확한 분석을 통해서 지속가능성에 기초한 대안적인 문화적, 환경적, 사회적, 경제적 모델과 자연적, 문화적 유산 사이트를 함께 즐기는 더 좋은 방식, 디지털화, 그리고 당연하지만 지역 공동체를 강화하고자 하는 목적을 추구하도록 고무되어야 합니다. 문화적 유산과 조직은 이제 취약한 입장에 처해 있고, 창의성은 사회적 변화와 맥을 같이 하는 열쇠입니다.

Q 8 팬데믹 상황은 문화예술 분야의 국제 교류 및 협력 프로그램의 위축을 가져오고 있습니다. 각종 비엔날레와 전시회, 레지던스 프로그램, 국제학술발표회의 취소 혹은 연기가 속출하고 있는 상황입니다. 이 현상을 어떻게 극복하여 네트워크를 유지할 수 있을까요?

정병훈 | 진주시에서도 전통공예비엔날레가 내년으로 연기되었고, 공예 분야의 레지던스 프로그램, 국제 학술대회가 취소되었습니다. 다른 도시의 상황도 우리가 크게 다르지 않을 것입니다. 또한 네트워크의 역할이 축소되고 있습니다. 나는 이런 상황에서 도시들 사이의 네트워크가 유지되기 위해서는 다음과 같은 일들이 필요하다고 생각합니다.

첫째, 가상공간과 가상현실을 최대한 이용하자는 것입니다. 진주시는 지난 9월 오스트리아 미디어 아트 창의도시 린츠를 비롯한 몇 개의 도시를 방문하기로 되어 있었습니다. 하지만 국가 간의 문이 잠긴 터라, 그 방문이 허용될 수 없었습니다. 그래서 11월에 두 번에 걸쳐서 오스트리아 도시들을 가상 방문하여 그 도시의 발제자들

과 공통의 주제를 가지고 웨비나를 개최하였습니다.

둘째, 우리가 현재 함께 준비하고 있는 “공예 및 민속예술 저널”은 코로나 상황을 뚫고 우리가 서로 협력하고 교류할 수 있는 진정한 디지로그 매체입니다. 우리는 이 저널에 담길 논문을 공모하고, 투고하고, 선정하기 위해서 수없이 접촉해 왔습니다. 이 저널은 먼저 인쇄물로서 간행될 것입니다. 하지만 곧 이어 웹매거진의 형태로 더 많은 콘텐츠를 담게 될 것입니다.

셋째, 나는 각 도시들이 고유한 문화 자산을 소개하는 사이트 들을 좀 더 많이, 좀 더 체계적으로 개발할 것을 제안합니다. 또 각 도시에서 행해지는 창의적 문화활동 들을 그 가상공간에서 소개할 수 있기를 바랍니다. 각 도시들의 예술인들이 서로의 가상공간을 방문해서 디지털 공간에서 이루어지는 가상의 사고 실험들을 공유하면서, 서로 창의성을 북돋을 수 있을 것입니다.

마지막으로 나는 공예와 민속예술 서브 네트워크의 도시들이 공통의 주제를 가지고 연례적으로 웨비나를 개최할 것을 제안합니다. 예를 들어서 “문화와 창의성”, “문화와 교육”, “문화 거버넌스” 등을 주제로 토론회를 여는 것은 재미있고 유용할 것입니다. 각 도시가 차례로 앞으로 몇 년간 개최한다면 창의도시 서브 네트워크 발전에 커다란 도움이 될 것입니다.

민티 팬데믹이 시작되면서 전 지구상의 많은 이벤트가 취소되었습니다. 비엔날레, 전시회, 교류프로그램, 컨퍼런스, 공연예술 및 필름 페스티벌이 온라인으로 진행되었습니다. 이것은 도전일 뿐만 아니라, 기회를 만들어냅니다. 갑자기 자기 집에서 참여할 수 있는 선택지가 넘치고 있고, 청취자들이 제한된 시간에 압박을 받기도 하였습니다. 이벤트를 온라인으로 옮김으로써 유발되는 유익을 경험하지 못한 사람들에게는 지난 몇 달 동안에 여러가지 방식의 온라인 상의 시도들을 리뷰해 볼 수 있는 기회가 있습니다. 이것은 차세대의 이벤트 기획자들이 다른 사람의 경험으로부터 배우고, 성공적인 모델을 자신들에게 적용할 수 있는 기회를 허용합니다. 예를 들어 비주얼 아트에 기반을 둔 프로그램은 페스티벌의 포맷으로 인스타그램과 같은 플랫폼을 사용하고 있습니다. 공연예술 이벤트는 분리되어 있는 동안에도 같이 연구할 수 있는 새로운 방식을 시도하는 공연자들을 보고 있습니다. 도전이 있는 것이 확실하지만, 새로운 형태의 예술이 이 과정에서 등장하고 있습니다.

많은 온라인 상의 이벤트가 무료이지만, 이용자의 자료를 수집하기 위한 북킹 시스템을 만들어 왔습니다. 이를 통해서 이 공급자들은 장래에 그들의 프로그램을 미세-조정할 수 있는 이득을 얻을 수 있습니다. 또한 그것은 사용자들이 차후에도 적

당한 가격에 그 연습을 반복할 수 있도록 허용할 수 있습니다.

라이브와 온라인 혼합 이벤트의 좋은 예들이 있습니다. 이것은 엄격한 프로토콜을 따르지만, 제한적인 양의 라이브한 상호작용 기회를 만들어 냅니다. 그러한 혼합 이벤트는 보다 효과적인 테크놀로지 장치에 대한 요구를 산출하며, 이것은 이벤트 코디네이터에게 커다란 압박으로 작용할 수 있습니다.

따라서 팬데믹은 우리로 하여금 새로운 참여 방식을 시도하도록 하는데, 그것은 다가올 국면에서 우리에게 도움이 될 수도 있습니다. 그것은 또한 디지털의 경계를 밀고 나가서 새로운 기술과 새로운 형태를 만들어 내도록 요구합니다. 그것은 또한 새로운 청중을 맞을 수 있도록 하고, 우리가 지금까지 경험해 보지 않은 경계와 영역을 넘어서서 새로운 연결을 가능하도록 합니다.

파스쿠얼

문화적 네트워크가 이전 보다 더욱 적극적으로 활동하도록 노력할 수 있게 하는 것이 우리의 책임입니다. 그러나 우리는 또한 팬데믹 이전의 조건들이 문화활동가들이 국제 협력, 개발, 그리고 교류에서 중요한 역할을 수행하기에는 사실상 매우 빈약했음을 이해할 필요가 있습니다. 사실상 발전, 시민권, 그리고 민주주의에 관한 전지구적 토론은 문화, 인권, 그리고 도시들에 대해서 지역적인 공간만을 제공하였습니다. 보다 정확히 말해서 발전을 위한 전지구적 프레임, 즉 UN 2030 아젠다와 그 지속가능발전 목표(SDGs)는 지속가능한 발전에서 문화의 위치에 대해서 거의 언급하지 않습니다. “문화적 목표”라는 것이 없습니다. 또한 문화활동가, 계획 혹은 프로그램을 명확히 지칭하는 목표도 매우 희박합니다. SDGs는 우리 도시에서의 문화시스템을 분명하게 강화하지 않습니다. 다만 SDGs에는 지역화 하는 일에 있어서 문화적 요소를 포함해야 할 필요성에 대해서 인식을 제고하려는 다음과 같은 중요한 노력들이 있습니다. (a) “지속가능한 발전 목표에서의 문화: 지역적 행동을 위한 지침”이라는 문건은 17개의 SDGs 각각과 문화 사이의 관계에 대해서 특수한 지침을 제시합니다. (b) “지속가능한 도시들에서의 문화”에서 전세계 220개의 사례들을 담은 “OBS”는 훌륭한 실천 사례 데이터베이스를 제공합니다.

이러한 조명을 통해서 문화와 코비드-19 팬데믹에 대한 언급인 “코비드-19에 대응하여 문화의 잠재력을 실현하기 위한 보장”은 대화와 발전의 문화적 다양성을 위한 국제적인 날인 2020년 5월 21일에 시작되었습니다. 그것은 #문화2030 목표 캠페인은 UN2030 아젠다 프레임 안에서 문화의 자리를 증진하려는 것을 목적으로 합니다. 문화2030 목표 운동은 전지구적 위기를 계기로 해서 기대된 UN2030 아젠다의 재구성된 내용에 문화가 명확히 존재할 것을 주장합니다. 그리고 UN기관,

정부, 그리고 모든 이해당사자들이 지속가능 발전목표를 위한 유엔 10년 행동(UN Decade of Action)의 중심부에, 문화가 기후 목표, 성평등, 불평등과의 싸움과 마찬가지로, 중핵적인 우선권을 확보하기 위한 핵심요소로 보장받을 수 있도록 행동할 것을 촉구합니다.

위기 동안에 문화는 전지구적 연대를 위한 줄기가 되어 있습니다. 그러나 문화의 잠재력은 아직 충분히 인정되고 있지 못합니다. 우리가 일단 효과적인 치료수단과 백신을 갖게 된다면 “장기적 회복”을 통해서 낮은 밀도의 원리를 계속 지켜가고, 노동자와 방문자들에 대한 보호를 개선하며, 증진된 위생과 청소 수단을 개선해 가는 일은 도움이 될 것이다. 또한 그러한 회복이 문화적 생산과 제공의 “지역화”에 도달할 것입니다. 이러한 경향이 시민들(특히 취약계층)을 포함하는 정책과 프로그램을 수반한다면, 문화 제도와 시민을 새롭게 연결시키는 데 이를 수 있고, 따라서 공동체 속에서 문화의 역할 증진이 일어날 수도 있습니다. 만일 이러한 경향이 국제적 문화적 교류와 협력을 축소시키지 않는다면 상당히 긍정적입니다. 반대로 문화적 삶에 대한 지역의 문화적 참여 증진 혹은 “지역적인 원천을 가진” 문화에 대한 포커스가 문화적 다양성의 보호와 증진, 그리고 협력과 연대의 중요성에 대한 인식의 증진과 연결될 가능성은 충분합니다. 좀 더 앞으로 나가 봅시다. 지구의 모든 시민들이 동시에 처음으로 경험하는 팬데믹은 인간으로서의 유약함 때문에 우리가 겪는 도전을 함께 극복해야 하는 운명에서 우리 모두를 하나되게 할 수 있을 것입니다.