2024년 한국문화예술위원회 광역문화재단 협력 국외연수(캐나다) 결과보고집



2024년 한국문화예술위원회 광역문화재단 협력 국외연수(캐나다) 결과보고집



본 국외연수는 한국문화예술위원회와 한국지역문화지원협의회 회원기관인
15개 광역문화재단이 함께 협력하여 추진하였습니다.

목 차

4 I. 한국지역문화지원협의회 소개

6 II. 2024년 한국문화예술위원회-광역문화재단 협력 국외연수
1. 2024년 국외연수 개요
2. 2024년 국외연수 세부 내용

16 III. 2024년 국외연수 참가 후기

52 IV. 기타 참고자료
1. 캐나다 및 퀘벡주 개요
2. 시나르 비엔날레
3. 몬트리올 예술위원회

I.
한국지역문화지원협의회 소개



한국지역문화지원협의회

한국지역문화지원협의회 The Korean Association of Regional Arts Agencies

한국지역문화지원협의회는 문화예술진흥법 제36조(협의체의 구성)에 의거하여 발족한 협의기구로 회원기관은 한국문화예술위원회와 17개 광역자치단체 광역문화재단으로 구성되어 있습니다. 2007년 '전국지역문화지원협의회'의 이름으로 발족하여 한국문화예술위원회에서 협의회 사무국 설치 및 운영을 시작하였습니다. 2010년부터 2018년까지 공연장상주단체육성지원 사업 등 지역협력형 사업평가 업무를 수행하였으며, 2011년 '한국지역문화지원협의회'명칭으로 변경되어 지금까지 지역문화예술진흥을 위한 관계자 협력 네트워크 조직으로서 지역의 다양한 예술 이슈로 관계 맺는 허브 역할을 수행하고 있습니다.

주요사업

- 지역문화예술 지원 네트워크 구축 및 활성화, 업무협의·조정 회의
- 지역문화예술 진흥을 위한 회원기관 워크숍 및 포럼
- 지역문화예술 관련 조사연구 사업 종합 관리
- 지역문화 행정가 역량 강화를 위한 교육·연수 프로그램 운영

《한국지역문화지원협의회 회칙》 제4조(사업)
협의회는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각호의 사업을 한다.

1. 지역문화예술 지원 네트워크 구축 및 활성화, 지역문화예술 진흥을 위한 광역 시·도 및 문화재단간 협의·조정 등에 관한 사항
2. 지역문화예술진흥기금 운영 활성화를 위한 한국문화예술위원회와 광역 시·도 및 문화재단 간의 협의. 조정 등에 관한 사항
3. 홈페이지 운영을 통한 지역 간 문화예술지원 정보제공 및 공유
4. 기타 협의회의 발전을 위한 사업

회원기관 (18개 기관)

한국문화예술위원회	대전문화재단	충남문화관광재단
서울문화재단	울산문화관광재단	전북특별자치도문화관광재단
부산문화재단	세종시문화관광재단	전라남도문화재단
대구문화예술진흥원	경기문화재단	경북문화재단
인천문화재단	강원문화재단	경남문화예술진흥원
광주문화재단	충북문화재단	제주문화예술재단

Ⅱ. 2024년 한국문화예술위원회-광역문화재단 협력 국외연수

2024년 국외연수 개요

국외연수 사업개요

◦추진 목적 : 해외사례 리서치를 통해 지역 맞춤형 공공 예술지원 모델 구상 및 교류.협력 방안 모색 등 문화예술 전문역량 강화

◦참여 대상 : 한지협 회원기관의 추천을 받은 예술창작 지원사업 실무자

◦추진 시기 : 매년 하반기

◦연수 지역 : 예술위 후보지 및 재단 희망 지역 선별 검토

◦참여 규모 : 총 20명 내외(예술위 2명, 회원기관 실무자 17~18명)

◦진행 절차 : 연수국가 논의·확정 → 현지 기관 섭외 및 프로그램 구성→ 일정, 예산 검토·확정 → 국외연수 시행 → 결과보고

2024년 국외연수 개요

◦연수 목적

- 한국지역문화지원협의회를 통해 구축된 한국문화예술위원회-17개 광역문화재단과의 네트워크 체계 강화
- 북미 최대 공연예술컨퍼런스 시나르 비엔날레(Biennale CINARS) 참여
- 몬트리올예술위원회 및 주요 문화예술 기관, 단체 대상 실무 협의
- 현지 문화예술 공간·시설 운영사례 모니터링 통해 지역 맞춤형 공공 예술지원 모델 구상 및 교류.협력 방안 모색 등 문화예술 전문역량 강화

◦연수 기간 : 2024. 11. 10.(일) ~ 11. 17.(일) / 6박 8일

◦연수 장소 : 캐나다 몬트리올

◦연수 참가자

- 한국지역문화지원협의회 회원기관 소속 등 총 17인

연번	지역명	기관명(가나다 순)	소관부서(팀)	이름	직급
1	강원	강원문화재단	예술지원팀	박실	대리
2	경기	경기문화재단	예술지원팀	김한솔	주임
3	경남	경남문화예술진흥원	경영지원팀	장윤미	대리
4	경북	경북문화재단	문화사업팀	정선익	팀장
5	광주	광주문화재단	창작지원팀	나양채	대리
6	대구	대구문화예술진흥원	예술진흥팀	장현진	과장
7	대전	대전문화재단	예술지원팀	허유진	과장
8	서울	서울문화재단	예술지원정책팀	이현지	과장

9	세종	세종시문화관광재단	예술지원팀	최정윤	대리
10	울산	울산문화관광재단	예술지원팀	이은경	주임
11	인천	인천문화재단	예술지원팀	김유빈	대리
12	전남	전라남도문화재단	문예창작진흥팀	서주현	주임
13	전북	전북특별자치도문화관광재단	교육문화팀	김도연	책임
14	제주	제주문화예술재단	예술지원팀	천민권	팀장
15	충남	충남문화관광재단	예술지원팀	김진하	대리
16	-	한국문화예술위원회	극장운영팀	장계환	전담심의관
17	-	한국문화예술위원회	지원총괄팀	김한수	과장
-	울주	울주문화재단	문예진흥팀	복영웅	대리
-	울주	울주문화재단	문예진흥팀	이영우	주임

※ 지역 간 연계 강화를 위해 동일한 출장업무 수행하는 울주문화재단 2인 동행
※ 공모 추진 일정으로 회원 기관 중 부산, 충북 미참여

연수 일정

구분	일자	주요 일정
1일차	11.10.(일)	· 출국 (인천→벤쿠버→몬트리올) · 몬트리올 도착
2일차	11.11.(월)	· Old Montreal · 시나르 비엔날레 오프닝 네트워킹 파티 참석 및 관계자 미팅
3일차	11.12.(화)	· World Creation Studio 견학 및 미팅 · 캐나다예술위원회 주최 오찬 참석 · Conseil des arts de Montreal(몬트리올 예술위원회) 방문 및 미팅 · 시나르 비엔날레 Opening Show
4일차	11.13.(수)	· Mont-Royal · 시나르 비엔날레 오피셜 공연 관람
5일차	11.14.(목)	· 시나르 비엔날레 Exhibition Hall · Korea Focus Pitching Session · PHI Centre · 시나르 비엔날레 오피셜 공연 관람 · Montereal Notre Dame Basilica · 한국-캐나다 상호문화교류의해 기념 쇼케이스
6일차	11.15.(금)	· 성요셉성당 · 몬트리올 현대미술관(MCA) · 몬트리올 미술관(MMFA)
7일차	11.16.(토)	· 몬트리올 출발
8일차	11.17.(일)	· 인천 도착

2024년 국외연수 세부내용

캐나다 국제공연예술컨퍼런스 시나르 비엔날레(CINARS BIENNALE) 참여

◦시나르 비엔날레 주요 프로그램 참여

- 참여 프로그램

연번	프로그램명	참석 일자	주요 내용
1	Opening Party	11.11.(월)	· 2024 시나르 비엔날레 오프닝 이벤트로, 개회사 및 시상, 네트워크 파티 진행
2	Exhibition Hall	11.13.(수)	· 예술 기업과 에이전시가 설치한 전시 부스로, 새로운 작가를 발굴하고, 미래의 협력자를 찾고, 강력한 전문 네트워크를 구축할 수 있는 기회. 올해는 총 219개의 부스가 설치되어 다양한 공연단체, 에이전시, 예술인들이 참여자들과 만남
3	Pitch Session	11.14.(목)	· 심사위원단이 선정한 기업 또는 아티스트가 진행 중인 프로젝트에 대한 정보를 공유하는 자리 · 올해는 2024-2025 한국-캐나다 상호문화교류의 해를 맞이하여 <KOREA FOCUS> 피치 세션이 별도 진행됨 (한국국제문화교류진흥원 주최) - 발표자 : 국립극단, 백다솜, 64ksana, Q댄스컴퍼니, 전주세계소리축제
4	Official Programming	11.12.(화)~ 14.(목)	· 시나르 비엔날레 공식 상연 공연으로 총 22개 상연 · 광역문화재단 참여자들 인솔하여 총 6개 공연 단체관람 (평균 1일 2개 공연)
5	OFF Cinars	11.11.(월)~ 15.(금)	· 시나르 비엔날레 기간 동안 진행되는 96개의 비공식 공연 · 광역문화재단 참여자 포함 개별 공연 관람 스케줄 수립 및 관람 진행



시나르 비엔날레 오프닝 파티



시나르 비엔날레 오프닝 공연



시나르 비엔날레 부스



<Korea Focus> 피칭



시나르 비엔날레 공식 공연



시나르 비엔날레 OFF 공연

현지 주요 문화예술 기관 관계자 업무협의

① 캐나다예술위원회(Canada Council for the Arts)

◦한-캐 상호문화교류의해 네트워킹 이벤트

- 일시 및 장소 : 11.12.(화) 12:30~14:00 / Hôtel Bonaventure
- 참석자
  · (캐나다) 캐나다예술위원회, 캐나다공연예술협회, 캐나다문화유산부 및 주요 공연예술 관계자
  · (한국) 한국문화예술위원회, 한국국제문화교류진흥원, 예술경영지원센터, 광역문화재단 연수 참여자, 공연예술 관계자 등 시나르비엔날레 한국 참여자 60여명
- 주요내용 : 2024-2025 한-캐 상호문화교류의해 기념 양측 대표 인사말 발표 및 상호 교류 및 네트워킹 진행



한-캐 상호문화교류의해 기념 네트워킹 오찬

② 몬트리올예술위원회(Conseil des arts de Montreal)

- 일시 및 장소 : 11.14.(목) 21:30~22:00 / Conseil des arts de Montreal
- 미팅 대상 : Nathalie Maillé
- 주요내용

· 캐나다는 연방국가로, 몬트리올예술위원회 뿐만 아니라, 캐나다예술위원회, 퀘백예술위원회도 별도로 운영되고 있음
· 몬트리올예술위원회는 캐나다예술위원회보다 1년 먼저인 1956년에 설립
· 2023년 기준 약 21,506,600CAD(한화 약 215억원) 지원
· 단체 운영 지원(2개년/4개년), 프로젝트 지원, 레지던시, 아티스트 워크숍, 수상 등의 지원사업을 운영하고 있음
· 위원회는 총 21명의 위원으로 구성됨. 위원회 회의는 격월로 진행되어 1년에 6회 개최됨
· 위원 중 10명이 각 분야의 심사위원장으로서 심사에 참여함
· 개인 예술인을 지원하지 않고, 예술단체(혹은 협회)에만 지원을 하며,
이 단체 지원을 통해서 개인에게 간접적으로 혜택이 돌아갈 수 있도록 하고 있음
· 몬트리올은 약 60퍼센트가 다른 곳에서 이민을 온 이들로 구성된 도시임. 이에 따라 문화적 다양성에 집중하고 있으며 더불어 환경, 사회참여성, 지속가능한 전환 등에도 관심을 가지고 있음





몬트리올예술위원회

현지 문화예술 공간 및 시설 방문 및 운영사례 모니터링

① World Creation Studio

- 일시 및 장소 : 11.12.(화) 10:00~11:00 / World Creation Studio
- 참석자 : Milo Reinhardt, 국외연수 참여자 17인
- 주요내용

· World Creation Studio는 예전에 섬유공장이었던 공간을 활용하여 조성
· 주로 젊은 예술인들의 창작을 지원하고 있으며, VR, 오디오비주얼 등의 기술교육과 장비, 공간, 네트워크를 지원
· 캐나다예술위원회, 몬트리올예술위원회, SAT 등 다양한 기관의 지원을 받고 있음

<주요 운영 프로그램>
· (CO/CREATE) 젊은 예술인들이 함께 공동창작을 할 수 있는 레지던시 프로그램으로 18~35세 예술인들로 구성됨. 지원서 내의 창작 목표와 경험 등을 고려하여 선발하고, 1년에 한 번 선정하여 4개월씩 운영함
· (OPLEN/WOLRD) 전세계 개인 예술가들 대상으로 열린 레지던시 프로그램으로, 상시모집으로 열려있음. 기간도 자유롭게 설정 가능
· (WORKSHOPS) 예술인들이 주도하는 워크숍으로 몬트리올 지역사회의 동료 아티스트들과 함께 배우고 협업할 수 있는 기회를 제공. 사운드, 디지털 제작, 코딩, 디제잉, 비디오 제작, 3D 아트, VR 등 다양한 크리에이티브 스트림 등을 다룸

· 현재 온라인으로 기술지원과 네트워크를 가능하게하는 별도의 플랫폼을 제작 중
· 한국과도 <APE Camp> 참여를 비롯하여 여러 협업 프로젝트를 진행하고 있음







World Creation Studio

② PHI Centre

- 일시 및 장소 : 11.14.(목) 21:30~22:00 / Rialto Theatre
- 참석자 : Pierre-Olivier, 국외연수 참여자 17인
- 주요내용

<Coded Dreams> 전시 관람
혁신적인 기술의 집중적인 사용을 통해 사회가 특히 빠르게 변화하고 있는 세상에서 대중이 AI를 더 잘 이해할 수 있도록 탐구의 공간을 만들고자 하는 전시
1) TULPAMANCER
먼저, 자신에 대한 독특한 성찰과 탐구를 제공하는 가상 현실 작품. 과거에 대한 기억과 비전을 공유하면 인공지능이 VR로 해당 전경을 그려내고, 개개인의 스토리를 기반으로 최종 결과지를 만들어냄
2) THE GOLDEN KEY
AI를 기반으로 민담을 재창조하는 몰입형 작품. 관람자가 특정 키워드나 문장을 컴퓨터로 입력하면 모든 값이 내러티브 형성 과정에 영향을 미쳐 끝없는 이야기를 만들어냄







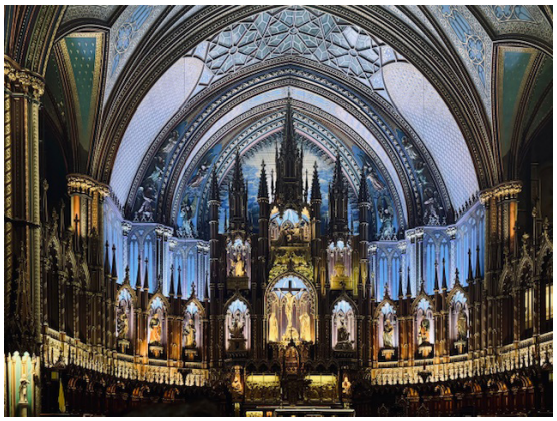
PHI Centre

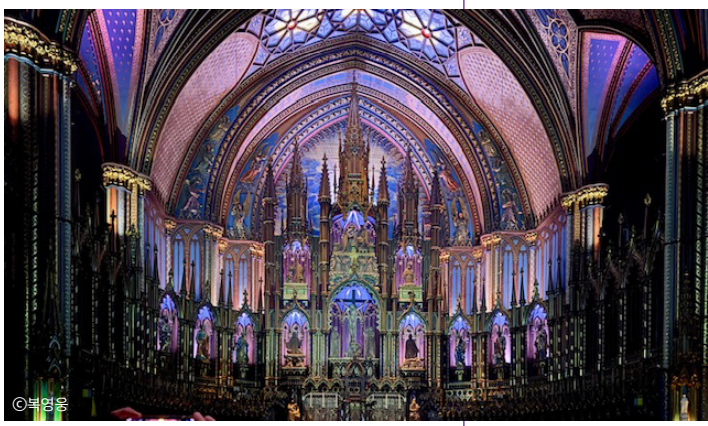
③ 몬트리올 노트르담 대성당(Notre-Dame Basilica of Montréal)

- 일시 및 장소 : 11.14.(목) 18:00~18:40 / Notre-Dame Basilica of Montréal
- 참석자 : 국외연수 참여자 17인
- 주요내용

<몬트리올 노트르담 대성당>
캐나다 최초의 고딕 양식의 성당으로, 기도와 가톨릭 예배를 위한 장소일 뿐만 아니라 국가 장례식과 같은 중요한 국가 행사가 이뤄지는 역사적인 공간

<The Aura Experience>
세계적인 실감미디어 기업인 Moment Factory에서 만든 몰입형 라이트 쇼. 몬트리올 노트르담 대성당 내부에서 약 20분동안 음악과 함께 진행되는 라이트 쇼





몬트리올 노트르담 대성당

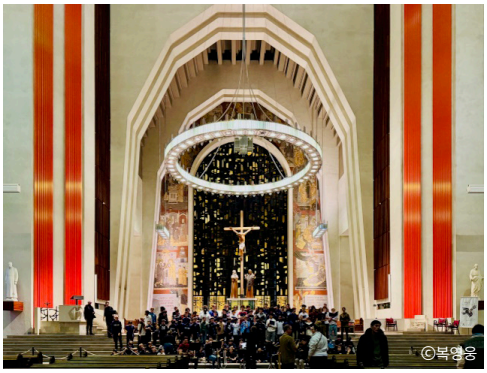
④ 성요셉 성당(Saint Joseph's Oratory of Mount Royal)

- 일시 : 11.15.(금) 10:00~11:00
- 참석자 : 국외연수 참여자 17인
- 주요내용

<성요셉 성당>
안드레 수도사가 세운 성당으로 안드레 수도사는 캐나다 몬트리올 지역 노트르담 대학에서 수위로 40년 간 생활하며 치유은사로 많은 사람들을 치료하여 '몽로얄의 기적을 일으키는 사람'으로 불리움. 돔의 높이가 97m로 세계 두번째 규모







성요셉 성당

⑤ 몬트리올 현대미술관(MAC), 몬트리올 미술관(MMFA)

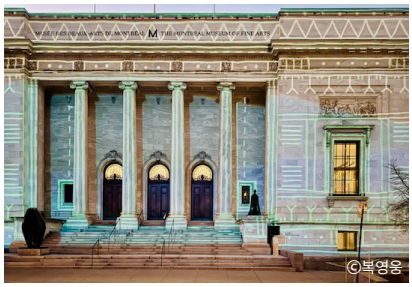
- 일시 및 장소
  · 11.15.(금) 11:30~12:30 / Museum of Contemporary Art
  · 11.15.(금) 14:00~16:30 / Montreal Museum of Fine Arts
- 참석자 : 국외연수 참여자 17인
- 주요내용
  · (몬트리올 현대미술관) 기획전시인 <The Children Have to Hear Another Story> 전시 해설 및 관람

<The Children Have to Hear Another Story>
세계에서 가장 유명한 퀘백 지역 원주민 감독으로 다큐멘터리 영화 제작자이자 활동가, 가수 알라니스 옴소윈(Alanis Obomsawin, Abenaki)의 작품 전시. 이번 회고전은 1960년부터 2010년대까지 그녀의 촬영, 시각, 음악 작업에 대한 포괄적인 작품을 보여줌. 원주민이 겪는 사회적인 문제를 주로 다루며 지역사회에 많은 영향을 끼치고 있음

  · (몬트리올 미술관) 상설전시(Collections) 관람

<몬트리올 미술관>
1860년에 세워졌으며, 34개의 전시실은 중세 이전에서 현대에 이르는 작품을 다양하게 전시하고 있음. 캐나다의 작품이 주류를 이루고 있으며, 세계적으로 유명한 피카소, 샤갈 등의 작품도 전시되어 있음
<Quebec and Canadian Art>, <Inuit Art>, <Early to Modern International Art> 등 주제 전시 진행







몬트리올 현대미술관, 몬트리올 미술관

프. 2024년 국외연수 참가후기

참가 후기

성명	기관명
박실	강원문화재단

2024년 11월 10일부터 11월 17일까지 6박 8일 동안, 캐나다 몬트리올에서 열리는 '시나르 비엔날레(CINARS Biennale)'를 관람하고 몬트리올 내 문화예술기관 방문을 통해 선진국의 지원방식을 보며 문화예술 매개자로서의 역할과 가치를 되새기는 기회를 가졌습니다. 특히 이번 연수는 지역 맞춤형 예술지원 모델을 구상하고, 국제 전시·공연·축제 등의 우수 사례를 연구하여 지역에 실질적으로 적용할 수 있는 방안을 모색하는 의미 있는 시간이었습니다.

(시나르 비엔날레(CINARS Biennale) 관람)
몬트리올에서 열린 '시나르 비엔날레'는 1984년부터 진행된 북미 최대 공연 축제이자 국제 공연 예술 마켓 중 하나로, 전 세계의 다양한 공연 예술 작품들이 소개되었습니다. 격년마다 열리는 이 행사에서는 연극, 무용, 음악, 다원/서커스 등 다양한 장르의 공연을 관람할 수 있었습니다. 마임 공연(HAPP)에서는 독창적인 퍼포먼스는 물론, 무대 속 아이들을 위한 예술인의 순수한 세계관이 반영된 인상적인 무대였으며 넌버벌 형식의 공연은 국적 불문, 남녀노소 누구나 이해하기 쉬워 가벼운 마음으로 즐겁게 관람할 수 있었습니다. 연극 공연(Civilization and its Discontents)에서는 사회적 메시지를 담은 작품이 관객의 웃음(풍자)을 이끌어 내며 공감을 이루는 모습을 볼 수 있었는데, 불어 진행(영어 자막)은 작품의 의도를 100% 이해하기 어려웠지만 해외 공연을 직접 관람하며 그들의 문화예술 표현 방식을 확인하고 새로운 경험을 확장했다는 점이 매우 의미 있는 시간이었습니다. 무용 공연(VAV)은 몸을 통한 감정의 표현과 메시지 전달 방식이 인상 깊었으며, 서로 다른 문화를 가진 예술인이 자신의 생각을 어떻게 작품에 반영하는지 확인하는 기회가 되었습니다.

시나르 비엔날레는 단순 공연을 관람하는 차원을 넘어 예술이 다양한 사람을 연결하고, 문화를 연결하는 핵심적인 역할을 한다는 사실을 깨닫게 해주었습니다. 또한, 각국의 예술인들이 다양한 문화적 배경 속에서 작품을 만들어가고 있는지 직접 확인할 수 있었습니다. 이런 경험은 문화예술 창작 활동을 지원하고 협력하는 방식에도 많은 도움이 될 것입니다.

(문화예술기관 방문 및 관계자 미팅)
연수 중 의미 있는 일정이었던 몬트리올의 대표적인 문화예술기관을 방문하고(Conseil des arts de Montreal과 World Creation Studio), 기관 관계자들과 미팅을 가진 점입니다. Conseil des arts de Montreal은 몬트리올의 공공 예술지원을 담당하는 기관으로 730여개의

문화예술단체를 지원하는 주요한 역할을 하고 있었습니다. 이 기관은 다양한 예술 분야에 걸쳐 프로젝트 지원을 진행하며, 다양한 문화와 인종적 배경을 가진 사람들이 많은 몬트리올의 특성상 문화 다양성의 중요성을 강조하고 있었습니다. 특히, 지역 예술인들이 참여할 수있는 기회를 제공하고, 그들이 지역 사회와 연결될 수 있도록 하는 다양한 프로그램을 운영하는 점이 인상적이었습니다.

World Creation Studio는 비영리 예술단체이자 몬트리올의 창작 커뮤니티로 예술인들이 창작 과정에서 실험적인 작업을 할 수 있는 환경을 제공하고 있었습니다. 레지던시 공간에서 예술인들 간의 교류와 협업을 통한 네트워크가 형성되고 있었으며 특히 예술과 기술의 융합 사례와 작업과정을 볼 수 있었습니다. 이곳에서의 경험을 통해 국내에서도 지역 예술인들이 창작활동을 자유롭게 할 수 있는 공간을 제공하고 서로 교류할 수 있는 플랫폼을 마련하고 다양한 분야에서 교류하고 작업할 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요함을 알게 되었습니다.

(몬트리올 미술관(MMFA) 전시 및 Notre-Dame AURA 쇼 관람)

몬트리올 미술관(MMFA)은 1860년 개관한 캐나다에서 가장 오래된·큰 규모의 현대미술관으로 45,000여 점의 작품을 전시하고 있습니다. 몬트리올이 문화와 예술의 도시라 불리는 의미를 현대미술관의 규모를 통해 느낄 수 있었습니다. 몬트리올 미술관은 작품을 전시하고 감상하는 공간을 넘어 마음과 정신을 치유·치료하는 공간으로도 유명한데 미술치료사를 상근 직원으로 고용하고 미술치료 시설을 운영하여 예술과 문화의 사회적 기능을 수행하는 영향력 있는 공간이었습니다.

Notre-Dame AURA 쇼는 빛과 소리의 조화를 보여주는 디지털 실감 영상 공연으로, 몬트리올의 Notre-Dame 대성당을 배경으로 진행되었습니다. 계절과 날씨의 흐름을 음악, 조명으로 표현하였으며 왜 아우라 쇼인지를 느끼게 했던 몰입감 있는 경험을 제공하였습니다. 촬영 제한으로 가족에게 공유할 수 없어 아쉬웠지만 캐나다를 방문한다면 소중한 사람과 다시 보고 싶은 공연 중 하나였습니다.

(결론)

이번 출장에서는 몬트리올의 다양한 문화예술 현장과 기관들을 직접 탐방함으로써 지역 맞춤형 공공 예술지원 모델을 구상할 수 있는 유용한 자료를 수집할 수 있었습니다.

또한 몬트리올에서 경험한 우수한 문화예술 사례들을 강원 지역에 어떻게 접목할 수 있을지에 대한 실질적인 아이디어를 얻을 수 있었습니다. 레지던시 국제교류 지원사업 중 레지던시 프로그램 지원 확장을 고민하게 하였으며, 도내 예술인들이 세계속에서 자유롭게 창작 할 수 있는 공간과 프로그램을 마련할 필요가 있겠다 생각되었습니다.

이번 출장은 단순한 문화 체험을 넘어 예술 지원 모델에 대한 구체적인 비전과 협력 방안을 모색할 수 있는 기회였습니다. 향후 이러한 경험을 바탕으로 더욱 활발한 국제 교류 협력 사업이 이루어질 수 있도록 고민하고 노력하겠습니다.

성명 김한솔
기관명 경기문화재단

코로나로 위축되었던 국외연수가 다시 재개되었고, 마침 경기문화재단에서 한국지역문화지원협의회(이하 한지협) 실무를 담당하고 있어 연수에 참가하게 되었습니다. 재단에 입사한 이후 처음으로 해외 출장을 나가게 되어 기대감이 컸습니다.

연수 기간 동안 모든 일정이 만족스러웠지만 그 중 기억에 남는 일정은 시나르 비엔날레에서 공연을 관람한 것과(특히 'Play dead'), 몬트리올 예술위원회를 방문한 일정, 그리고 노트르담 대성당에서 라이트 쇼를 관람한 일정이었습니다.

시나르 비엔날레에서는 다양한 공연을 관람하면서 예술의 다채로움을 느낄 수 있었습니다. 관람한 공연 중 두 개의 공연에서 예술인들이 상의를 탈의하는 연출이 있어 약간 당황스러웠지만, 그럼에도 불구하고 예술활동에 모든 것을 던지는 듯한 예술가들의 고유한 정신을 경험한 것 같아 인상 깊었습니다. 몬트리올 예술위원회 방문을 통해 예술인들이 어떤 지원을 받고 있는지(개인은 지원하지 않고 단체만을 지원하는 등), 예술위원회가 예술을 지원하는 데 있어 가장 중요하게 지키려고 하는 가치는 무엇인지에 대해 알 수 있어 유익했습니다. 특히 통번역가님을 통해 몬트리올 예술위원회에 자유롭게 질의하며 몬트리올의 예술 지원 분야와 운영 방침에 대해 폭 넓게 이해할 수 있었던 것 같습니다. 노트르담 대성당에서의 라이트 쇼는 지금까지 관람한 미디어 아트쇼 중 가장 세심한 연출이 돋보여 환상적이었던 것 같습니다.

이 외에도 한지협 회원 광역재단 관계자분들과 함께 현재 운영 중인 예술지원사업에 대한 현안 등을 공유하며 각 재단별 지원사업 심의 방침 등에 대해 알게되어 보람있는 시간이었습니다.

특히 이번 연수를 통해 제주문화예술재단과 깊은 인연을 맺을 수 있었고, 최근에는 제주특별자치도에서 광역재단 업무 협력 소통 간담회를 추진하기도 하였습니다. 간담회를 통해 제주문화예술재단이 진행하는 예술지원사업의 지원 규모와 방식에 대해 심층적으로 알게 되었고, 차년도에는 (청년) 예술인 네트워킹 활성화를 위한 협력 방안을 논의할 수 있는 기회도 가질 수 있었습니다.

성명 장윤미
기관명 경남문화예술진흥원

제21회 시나르 비엔날레
· 시사점
- 몬트리올 일대에 흩어져있는 문화공간들(호텔, 박물관, 극장 등)을 찾아다니며 지역을 탐방할 수 있도록 조성하였으며, 연령대에 상관없이 관객이 직접 참여하고 교류하는 공연을 개최하여 지역 시민 밀착형 문화예술 향유가 가능했음

· 후기
- 공연, 전시 등이 개최되는 문화적 공간으로 찾아가는 재미가 있어 외부인들이 관광하기에 적합하였음. 몬트리올 동네 곳곳을 다니며 극장과 호텔을 찾아다니면서 지역의 매력을 느낄 수 있었음
- 어린이 대상 마임 연극에서부터 성인들의 스포츠 레슬링을 주제로 한 서커스 연극까지 다양한 연령대를 고려한 연극의 구성이 지역민들이 공정하게 모두 문화적 요소를 즐길 수 있었던 것이 좋았음
- 비엔날레 오프닝 파티나 오찬 파티의 경우 예술가, 촉매자, 기관 관계자 등을 구분하여 교류하면서 작품에 대한 홍보와 국제적 외부 활동으로 확장할 수 있는 문화의 장 형성이 잘 되어있었으나 통역 수단이 없어 의사소통에 한계가 있었음. 또한 행사장 내에 의자가 배치 되어있지 않아 자유롭게 돌아다니며 교류하기 좋았으나, 참석자의 편의성이 미흡하여 아쉬웠음.

몬트리올 비영리단체(World Creation Studio)
· 시사점
- 사운드, 디지털 제작, 코딩, 디제잉, 비디오 제작, 3D아트, VR 등 현대적이고 창의적 분야를 다루고 있으며, 경험 없는 예술가들의 참여 기회 제공과 지역 내 예술가들이 서로 배우고 협력하는 등 예술인들간의 교류가 활성화 되어있음
- 독립적 레지던스가 아닌 여러 분야의 예술가들이 협업하고 창작하여 팀을 이루어 그룹 전시를 만들어내는 등 협업 레지던스 공간으로 자리매김하였음

· 후기
- 노후화된 건물 내에서 작업하는 부분이 아쉬웠으나 장비를 다룰 수 있도록 공간과 레지던스 운영을 제공하여 예술가들이 네트워킹과 작업을 동시에 진행할 수 있는 장점이 있었음

몬트리올 예술위원회
· 시사점
- 지역 예술가들을 외부로 활동을 확장 시킬 수 있도록 적극적으로 지원하고 있음
- 평가위원회를 통해 공정성과 윤리성을 강조하여 예술단체를 선정하고 있음. 특히 성소수자,

인종, 장애 등 소수자들에 대한 공정한 지원을 위해 노력하고 있음
- 지원 시, 범죄 이력 조회의 한계가 있을 수 있으나 전과 기록 담당 위원을 두고 있어 윤리기준을 엄격히 평가함
- 지원사업 탈락 사유에 대한 민원은 국내·외 민감한 문제로, 전체 공개보다 우수사례가 될 수 있는 최고점수 프로젝트의 선정 사유를 밝혀 탈락한 단체에게 참고가 될 수 있도록 정보를 제공함

· 후기
- 전국 광역재단의 관계자들이 모여 예술기관·단체 방문과 공연·전시를 관람하면서 제각기 다른 느낀점과 지역 실정에 필요한 문제점들에 대해 공유하여 예술행정 벤치마킹에 도움이 됨

올드 몬트리올 생폴거리
· 시사점
- 몬트리올의 역사적 매력을 느낄 수 있는 구시가지로, 잘 보존된 건축물과 성당, 박물관, 조형물 등 문화거리로 적합하였으며 쓰레기 한 점 없는 깨끗한 도시환경과 현지 예술작품이나 지역 특색이 묻어난 기념품 가게들도 구경할 수 있어 몬트리올의 역사적·문화적 매력을 느낄 수 있는 관광지로 자리매김함

· 후기
- 올드 몬트리올 생폴거리는 지역의 역사적 자원을 그대로 보존하고 문화예술공간으로 활용하면서 지역적 특색을 살리면서 관광 활성화에 도움이 됨
- 화려하고 아름다운 건축물뿐만 아니라 깨끗한 거리 조성에 정부와 지역민의 협력이 돋보였음

기타 방문지 후기
· 노트르담 대성당
- 성당 내부의 화려하고 아름다운 구조물과 미디어아트의 빛·음악을 결합하여 건축물에 대한 장엄한 공간감과 화려함으로 감동이 배가 되었으며, 지역의 랜드마크라고 칭할만했음

· PHI센터
- 관객 참여형 ai 전시가 돋보였음, 직접 작품에 관여하여 관객의 생각에 따라 미디어 영상이 만들어지는 것이 인상 깊었으며, 디지털아트 기술과 인간의 생각이 접목되면서 다양한 작품으로 완성될 수 있었음. 인간의 개입으로 ai가 창조하는 작품이 무궁무진한 결과물을 만들어낼 수 있었으며, 이와같은 작품이 국내에도 활성화되었으면 좋겠다고 생각함

· 성 요셉 성당
- 몬트리올의 높은 언덕인 몬 로얄에 위치하여 성당 건축물의 아름다움뿐만 아니라 지역의 경치까지 한 번에 감상할 수 있었음

· 몬트리올 현대미술관
- 캐나다의 지역적, 역사적 주제를 담은 작품을 비디오 아트 등 현대적인 작품들로 전시하고 있어 작품을 통해 지역의 문화와 사회를 이해할 수 있었음, 도시 중심지에 위치하고있어 예술적 경험을 느끼기에 접근성이 좋았음

· 몬트리올 미술관
- 층별로 중세 이전에서 현대에 이르는 작품을 구분하여 전시 되어있어 역사적 단계별로 작품을 관람할 수 있었고, 로댕, 피카소, 샤갈, 모네 등 거장의 작품을 접할 수 있는 기회였음, 세계적 명작과 몬트리올의 지역적 예술 영향을 감상할 수 있었으며, 공간이 매우 넓어 관람 시간을 길게 잡고 천천히 감상하는 것이 좋을 듯함

우수사례
· 관광 활성화된 도시 조성
- 자연 및 건축물을 있는 그대로 보전하려 애썼으며 지역의 역사와 건축물의 아름다움을 유지하여 관광화하였음
- 쓰레기를 발견할 수 없는 깨끗한 거리환경을 조성하여 건축물들의 아름다움이 돋보였음
- 구시가지, 신시가지가 조성되어 있어 전통과 현대가 어우러지며 자연 그대로의 도시발전이 잘 설계되었음
- 지역의 랜드마크인 노트르담 대성당, 성 요셉 성당과 문화공간인 미술관, 박물관들이 즐비해있어 지역의 역사적, 문화적 매력을 함께 느낄 수 있어 외부 관광객 유입이 활성화되어 있음

· 지역 친화적 문화행사 조성
- 몬트리올 지역 내 문화공간들을 활용하여 원하는 공연, 전시를 골라서 볼 수 있었으며, 극장이나 전시홀을 찾으러 골목 곳곳을 누빌 수 있는 비엔날레 행사 장소 조성이 관광 활성화에 기여함
- 어린이, 성인 등 세대 모두가 즐길 수 있는 공연을 준비하였고, 관객이 직접 참여할 수 있도록 유도하는 연극 등으로 관객의 흥미와 집중도를 높임
- VR 체험 미디어 작품이나 관람객 참여형 ai 전시는 인간이 직접 작품에 개입하고 소통하여, 현대 기술과 예술, 인간이 서로 상호작용할 수 있는 몰입감 높은 예술의 매력이 돋보였음

성명 정선익
기관명 경북문화재단

1. 2024년 국외연수의 시사점

□ 유통과 확산을 위한 세계공연 예술마켓

○ 예술단체가 창작 및 실연에 그치지 않고, 적극적인 홍보와 PR을 통해 공연 레파토리의 유통과 확산을 도울 수 있는 플랫폼의 필요성 확인할 수 있었다.

○ 창작-공연-유통--공연-창작의 선순환적 사슬체계에 따른 창작과 공연의 상생의 생태계 구축 필요함을 느꼈다.

○ 아직 국내에서 시범적으로 운영 중인 예술마켓을 경북 특화 페스티벌 집중 개발하고, 중장기적으로 예술과 과학기술, 환경, 사회문제 등에 대한 아젠더를 제시할 수 있는 예술 프로그램 개발의 필요와 이유를 찾을 수 있었다.

→ 지원중심의 공모사업 형태를 넘어, 유통을 할 수 있는 플랫폼의 역할을 재단이 해야하고, 할 수 있음을 확인했다.

→ 예술마켓 자체를 지역의 페스티벌로 기획하여, 세계적 공연 콘텐츠의 결집을 통한 관광객 유입 제고와 예술단체 간의 선의의 경쟁 유도의 가능성을 봤다.

□ 문화시설을 활용한 문화향유 기회 확대

○ 방문했던 몬트리올 미술관에는 미술관의 소장품 혹은 컬렉션과 관련되거나 전시와 관련된 굿즈를 판매하고 있었음. 이는 방문 도시와 국가에는 관광 산업에 도움이 되어 예술과 관광분야의 선순환구조를 이루고 있었다. 그 기관을 방문할 수 밖에 없는 이유를 사소한 곳에서부터 찾고, 개발하는 노력이 필요하다.

□ 유휴공간을 활용한 예술공간 구축

○ 과거 섬유공장이었던 공간을 예술공간으로 구축한 World Creation Studio는 AI, ICT 등의 신기술과 전통예술의 융합을 꾀하는 예술가들의 실험실이자, 놀이터로 활용되고 있었다.

○ World Creation Studio에 입주하는 작가에게 주어지는 명확한 과업이나 목표가 뚜렷하지 않고, 결과를 요구하지 않아, 자유롭고 창의적인 시도와 접근을 과감하게 할 수 있는 환경이 조성되어 있었다.

→ 예술인 및 예술단체를 지원하는 공모사업에는 과업과 결과물이 따르기 마련이라, 실험적·창의적 보다는 안전 및 평이한 작업을 답습하려는 경향이 있다.

→ 이에 예술인 지원사업 중 일부는 실험에 그치더라도 과감한 예술적 활동을 지원할 필요가 있음을 확인하였다.

□ K-culture의 발전에 따른 동등한 지위에서의 국제교류 필요

○ K-culture의 위상이 일시적인 현상이 아닌, 전지구적 문화임이 확인 되고 있지만, 팬들이나 이용자에 한할 뿐이고, 국가 간, 기관 간에는 여전히 우리나라가 외국과 타

기관을 벤치마킹을 해야하고, 배워야 하는 대상으로 대하고 있다는 한계를 느꼈다.
→ 이에 국가 간, 기관 간에서도 동등한 지위에서의 문화의 국제교류가 이루어져야하고, 이를 재단이 앞장서야 한다는 것을 느꼈다.

□ 기타의견
○ 문화가 차세대 먹거리임을 구호적으로 이야기하는 경우가 많으나, 문화와 경제를 따로 두고 정책을 논하고 있다.
→ 이를 예술마켓과 같은 플랫폼 구축으로 예술과 경제의 결합된 정책으로 해결하고자 하는 노력이 필요하다.
→ 기술이나 스포츠, 경제나 정치와 다르게 문화분야의 전문가는 그 경계와 지위가 모호한 것이 현실이다. 문화분야 종사자의 전문성을 확보를 위한 자구적 노력과 지위를 확립하고자 하는 국가적, 구조적 노력이 필요하다.
○ AI, ICT 등 신기술 전문가의 지식과 기술, 예술가의 상상력를 융합한 접근법으로 사회적 이슈나 문제에 접근하고자 한다면 우리나라의 융·복합 예술도 충분한 경쟁력이 있다고 판단되었다.
○ 경북 내의 유휴공간을 활용한 문화 공간 구축으로 역사적 사실과 의의는 보존하면서, 역사와 문화예술을 한 공간에서 느낄 수 있도록 하는 문화시설을 전략적으로 개발할 필요가 있다.
○ 하나의 축제를 보기위해 20시간 가량을 이동해 찾아가는 것이 수고롭지 않을 만큼 훌륭한 국내 페스티벌 개발이 필요하다. 이는 문화선진국으로 전세계의 문화를 선도하는 것은 물론, K-culture의 명맥을 이을 수 있은 탁월한 수단이 될 수 있다고 느꼈다.
○ 특히, 이번 연수를 통해 각 광역재단 실무자와 네트위킹하며 지원사업 방향성 나아가 재단의 미래 등에 대해 고민하고 논의할 수 있는 기회였다. 각 지역재단 상황과 현장의 소리를 듣고 많은 공감대를 형성하는 것이 큰 유익이었다.
○ 향후 지속적인 연수 기회로 예술지원 담당자의 역량강화 및 네트워크 지원이 필요하다는 것을 느꼈다.

2. 국외연수를 통한 우리 재단의 적용방향
□ 경상북도 특화 페스티벌 개발
○ 3대 문화권, 4대 정신을 넘어선 경북의 독창적이고, 창의적이며 나아가 대한민국 문화를 선도할 수 있는 경북 특화형 페스티벌 개발이 필요하다.
○ 경북의 문화는 온고지신(溫故知新) 중 온고(溫故)에 머물러 있다고 생각이 많이 들었다. 온고(溫故)는 중요한 정신이지만, 이를 바탕으로 지신(知新)해야만, 경북 문화의 새로운 장을 열 수 있다.
○ 이를 위해 재단은 틀과 개연성을 벗어난 유연한 생각을 할 수 있는 전문가 집단 및 다양한 계층, 연령 등의 이야기를 들을 수 있는 자문위원회, 라운드테이블 등을 개최하여 현장에서 미래의 목소리를 듣는 노력을 하여야 한다.

□ 유휴공간을 활용한 문화공간 구축

○ 재단이 설립취지와 다양한 활동을 위해서는 보유하고 있는 공간이 반드시 필요하다.

→ 경북 내 유휴공간을 확보하고자 하는 재원 확보와 노력이 필요하다.

→ 이를 통해 예술인 및 예술단체가 활용할 수 있도록 지원해야 한다.

→ 유휴공간을 활용한 사업 기획 필요하다.

□ 동등한 지위에서의 문화교류 필요

○ Conseil des arts de Montréal 방문을 통해 우리 재단이 예술인 및 예술단체에 하고 있는 정책과 지원사업이 결코 뒤지지 않음을 확인하였다.

→ K-culture라는 훌륭한 콘텐츠를 보유한 것은 물론, 선진적인 시스템 역시 갖추고 있음을 자부심으로 여기고, 동등한 지위에서 정책 교류와 협업 기회 마련이 필요하다.

성명 나양채
기관명 광주문화재단

"Art is Medicine"

이 문구는, 시나르 비엔날레 오프닝 파티 때, 사전공연을 진행한 한 공연자가 한 멘트이다. 짧은 영어실력에 멘트의 모든 내용을 이해하지는 못했지만, 'Art is Medicine'라는 말은 또렷하게 인식되었고, 이번 연수를 정의하는 한마디의 말로 내개 인식되어 연수기간 내내 머릿속에서 맴돌았다. 문화재단의 존재하는 이유와 의미에도 부합되는 것 같은…

올해 광주문화재단 근무가 13년차가 되지만, 재단에 근무하기 전에 공연단체에서 근무하였다. 서울아트마켓에도 부스를 신청하여 단체의 작품을 홍보했던 경험도 있고, 지금 생각해보면, 당시 '시나르'라는 행사에 대해 글로벌 공연예술 마켓이 있다는 정도의 인식을 갖게 되었다. 이러한 스토리를 갖고 있는 나에게는 이번 연수일정에 시나르 비엔날레 참가라는 계획을 접했을 때, 기대와 약간의 흥분이 속마음에서 꿈틀거렸다. '시나르 비엔날레'를 내가 참여한단 말인가!!!

이번 6박 8일동안의 몬트리올 연수의 일정 모두가 알차고, 도움되고, 생각할 거리를 주는 일정이였지만, '시나르'에 대한 막연한, 얕은 지식을 가지고 있던 나에게는 시나르 비엔날레 참관이 가장 의미있는 연수프로그램이였다. 공식일정에 시나르 비엔날레 전시 부스 관람이 있었지만, 틈틈이 두어번 전시 부스가 진행되는 곳을 방문하여 모든 부스를 관심있게 보고, 자료도 받아오곤 하였다.

연수일정 중, 몬트리올 예술위원회를 방문하고 기관설명을 들었던 부분도 의미있게 다가왔다. 예술인 지원에 대한 '공정, 공평, 투명, 공개..' 같은 단어가 생각되어 우리와 같은 공통점을 발견할 수 있었으며, 예술인을 더 넓게, 깊게 지원할 수 있는 방법은 없을까 라는 고민을 갖게 되었다.

연수에 참여한 광역재단의 직원들 모두 각각의 기관에서 예술인 지원업무를 담당하고 있어, 서로 이야기하는 과정에서 공통점이 많아서 연수기간 중 또한 소소한 즐거움을 주었다.

밤낮이 바뀌는 시차에 대한 적응 과정은 어려움이 있었으나, 이번 연수를 통해, 문화예술의 중심에서, 때로는 주변에서 지내온 나의 삶의 궤적을 돌아보게 됨과 동시에, 앞으로도 한걸음한걸음 전진하고자 하는 의욕이 충전되는 좋은 연수가 되었다.

성명 장현진
기관명 대구문화예술진흥원

이번 한국지역문화지원협의회 국외연수는 캐나다 몬트리올의 공공예술 지원 사례와 공연장, 미술관 등 여러 문화 현장을 경험할 수 있어서 너무나 뜻깊은 6박 8일의 시간이었다. 특히 각 지역의 실무자들이 국외 연수 기간 동안 같은 업무를 하는 유대감으로 단시간에 가까워지면서, 지원사업 심사와 평가 등 그동안 궁금했던 부분에 대해서 편안하게 대화하고 소통하면서 타 지역의 사례와 정보를 얻을 수 있는 좋은 기회가 되었다.

3일차에 방문한 World Creation Stuio는 VR, 3D프린터, 비디오아트 등 예술-기술을 결합하는 활동을 하는 단체인데 18-35세의 로컬 영아티스트를 위한 레지던시와 워크숍 등을 운영하고 있었다. 해외 아티스트들을 위한 레지던시 프로그램까지 확대할 계획을 가지고 있었고, 현재 개발 진행 중인 온라인 플랫폼을 통해 향후에는 스튜디오에 직접 방문하지 않더라도 온라인을 통한 워크숍이나 여러 단체 및 아티스트 간 네트워크 형성도 가능하도록 준비하고 있다고 하였다. 현재 우리팀에서는 '문화와 ABB결합지원사업'을 운영하고 있다. ABB란 Ai, Big-data, Block-chain의 줄임말이다. 사업은 ABB 기반 융합예술에 대한 교육 및 실습과 기술융합형 문화콘텐츠 제작·지원 2Track으로 운영하고 있다. 사업에 참여 하는 예술인들이 교육에 참여하여 기술과 예술의 접목에 대한 지식을 얻고, 전문 기술가에게 멘토링을 받을 수 있어서 좋은 피드백을 받고 있지만 예술가와 기술가의 좁히지 못하는 간극이 있다는 의견도 있었다. 향후에 World Creation Stuio의 온라인 플랫폼을 통해 온라인 워크숍 프로그램을 함께 기획하거나 참여하게 된다면 그러한 간극을 해소하여 지역 예술인들에게 조금 더 전문적인 교육을 제공 할 수 있을 것 같다는 생각이 들었다.

몬트리올예술위원회는 공공 예술지원 운영 방식에 있어서도 다른 점이 있었다. 몬트리올은 캐나다에서도 불어를 사용하는 유일한 지역으로 독특한 문화를 가지고 있는데 몬트리올예술위원회는 프랑스어와 관련된 문화를 지속적으로 유지하고 발전시키려고 노력하는 지역적 방향성을 가지고 있었다. 그리고, 예술인의 복지에 대한 지원은 없으며 오로지 창작활동에 대한 지원만 하고 있었다.

이사회는 21명으로 구성되어 있으며, 문화예술분야 및 변호사 등 다양한 분야 전문가로 구성되어 있다. 보조금 심의는 10개의 분야별 평가위원회에서 진행하는데 이사회 구성원도 포함되어 있다. 10개의 분야별 평가위원회는 디지털 아트, 시각예술, 서커스와 거리예술, 음악, 영화, 문학 등 장르별로 나누어진다. 평가위원회에서는 신청서 심사, 관리, 평가를 진행하고 있다. 각 분야별 평가위원은 홈페이지에 공개되어 있고, 시각예술 분야에는 한국인 1명이 몬트리올예술위원회 이사이자 평가위원으로 참여하고 있다.

결과 발표 시에는 탈락 프로젝트에 대한 개별 피드백은 없으나 최고/최저 점수를 공시한다. 최고 점수를 받은 프로젝트는 선정 사유에 대해 설명을 제공하여 선정되지 않은 단체들은 그것을 참고해서 자신의 프로젝트를 보완할 수 있도록 하고 있었다. 우리 기관에서는 심사 후 분야별 심사총평을 제공하고, 개별 피드백은 진행하지 않는다. 심사 총평 제공 시에 최고 점수를 받은 사업에 대한 평을 조금 더 보완하여 제공하면 좋을 것 같다는 생각이 들었다.

몬트리올은 기대 이상으로 문화예술로 활기차고 북적이는 도시였다. 아침에 커피를 마시기 위해 들린 카페에서 우연히 행위예술가를 만나기도 하고, 지하철 출구 옆 건물의 빈 벽에는 미디어 아트 작품이 나오고 있어 밤에도 도시가 활기찼다. 또 플라스 데자르(Place des Arts)를 중심으로 다양한 규모의 공연장들이 밀집되어 있었고 도보 접근성도 좋으며, 신축 공연장들이 많아서 공연장 컨디션도 좋았다. 시나르 비엔날레를 계기로 여러 공연장에서 다양한 공연을 관람한 것은 매우 좋은 기회였다. 마지막 날 보았던 오프 시나르 'Glob' 공연이 제일 인상 깊었는데 서커스 기반의 넌버벌 공연이었다. 시나르 비엔날레에 가기 전부터 티져 영상을 보면서 기대를 했던 공연이었는데 배우의 몸짓, 의상, 소품, 세트 모두 동화같이 아기자기하고 재미와 감동을 주는 공연이었다. 관람객 연령대도 미취학 아동부터 성인까지 다양했고 공연 중간중간 관객들의 리액션도 자유로워서 공연에 재미를 더 했다.

짧다면 짧은, 길다면 긴 6박 8일의 기간 동안 하루하루 알찬 일정으로 많은 것을 보고 느끼면서 지역 문화예술기관의 실무자로서 조금 더 적극적으로 새로운 사례들을 접하고 받아들이기 위해 노력해야겠다는 생각이 들었다.

좋은 기회를 만들어주신 한국문화예술위원회와 김한수 과장님, 이번 연수를 통해 인연을 맺게 된 지역 담당자분들 모두 고생 많으셨고 앞으로도 좋은 관계를 유지해나갔으면 좋겠습니다. ^^

성명	기관명
허유진	대전문화재단

○ 2024 시나르 비엔날레

- (총 평) 지역 곳곳에서 열리는 지역 대표 공연 예술행사로서의 우수성 및 차별성 돋보임

 * 대전지역: 지역대표공연예술제지원사업(9단체 지원) 성과공유회 시 해당 사례 공유 예정

- (공간적 특성)

· 축제 내방객의 접근·편의성을 제고할 수 있는 몬트리올 도심 속 공연장을 다수 보유

· MEM 및 Espace Danse와 같은 복합문화공간의 경우 디지털 사이니지, 홍보게시판 등을 차별적으로 배치하여 공간을 브랜딩하고 있었으며, 특히 조명 및 음향장비, 스크린 등 무대 구성과 같은 내부 시설요인이 우수한 편임

- (콘텐츠 특성)

· 지역 국제문화예술교류 inbound 사업 운영 시 통역 자막에 오류가 있거나 무대와 어울리지 않는 자막 화면 구성으로 관람 방해요인으로 여겨지는 적이 종종 있었음

· 이번 비엔날레 여러 공연의 경우 시·청각 요소만으로도 공연의 주요 메시지를 전달하고 있어 언어적 차이에 따른 불편함을 거의 느낄 수 없었음. 또한 문화예술의 가치를 공연단체와 관람객이 함께 공감할 수 있는 우수한 공연들로 구성되었다고 보임

· 단 몇몇 공연(서커스, 현대무용 등)의 경우 국가별 정서, 문화적 차이에 따른 공감 및 몰입도가 떨어지기도 함

○ 기관미팅

- World Creation Studio(비영리단체)

· 2022년부터 신진 아티스트(18~35세 미만) 인큐베이팅을 위한 레지던시 프로그램(코워킹 프로그램, 워크숍, 프리뷰, 오픈스튜디오, 쇼케이스, 기술교육, 커뮤니티 지원) 운영 중

· 향후 예술위원회 및 펀딩 지원을 통한 (온라인)국제 레지던시 또한 운영 예정으로, 대전문화재단의 과학+예술 융복합 브랜딩 사업인 '아티언스 대전'이나 시각예술 레지던시 대전테미예술창작센터와 연계 가능할 것으로 보임

· 단 민간기관이라 운영공간이 다소 협소하고 예술가 대상 개별 제공이 아닌 Co-working 중심 스튜디오로 운영하고 있음에 따라 향후 연계 사업을 추진할 하게 될 경우 온라인으로만 진행할 필요 있어 보임

· 한편 '창작활동의 독립성 및 자율성 지향'과 '결과물 중심이 아닌 창작 과정 자체'에 대해 보다 중요하게 생각한다는 점에서 국내 레지던시 운영 방향과 차이가 있음

· 민간단체이지만 자체적으로 공간 운영에 힘쓰고 있는 모습을 보면서 최근 국내 국공립 레지던시 공간이 많이 사라지는 현실에 안타까운 마음이 드는 동시에 레지던시 사업 담당자로서 자성하게 됨

- 몬트리올 예술위원회

· 정부보다 1년 빠른 1956년도에 설립된 최초 기관으로서, 전국적으로 문화예술 발전 선도

· 지역 내 문화예술활동 지원, 관련 부처/단체/시설 지원 등하며 특히 지역의 60% 이상

다민족 국가로서 '문화다양성, 지속가능성, 지역사회기여, 환경'과 같은 4가지 요인을 예술지원 지향점으로 두고 있음

· 2025년 5가지 사업주요 추진방향 중 '소수문화 지향보호/문화다양성 가치보존'과 '지속가능성/환경보호/ESG'에 대해서 특히 공감, 우리나라 또한 문화다양성(무지개다리) 사업 운영이나 전국적으로 ESG 이슈가 있었으나 운영 상 깊이의 차이가 있다고 보여짐, 한시적, 단편적으로 고려할 것이 아니라 운영 사업 전반에 문화다양성 및 지속가능성(ESG)의 내용이 담길 수 있도록 전사적 차원에서의 고민이 반드시 이루어져야 할 것

· 그 밖에도 '개인지원이 아닌 지원단체 평가', '예술복지제도 미운영', '이사회 수당 미지급'과 같은 사안들이 국내 재단 및 기관과 다른 점으로써 흥미롭게 느껴짐

○ 공간탐방

- 몬트리올 현대미술관

· (공간) 현재 공간 리뉴얼 중으로 임시공간 내 전시 운영 중, 접근성은 좋지만 전시장과 교육실이 떨어져 있어 이동이 불편한 편

· (콘텐츠) ① 복도 일부를 활용해 문화다양성 작품을 전시 중이나 작품으로 인식하기 어려움, 관람객이 인지할 수 있는 돌출 형식의 사인물이 병행 설치되어야 할 것으로 보임, ② 전시장 내의 경우 임시공간이기는 하지만 공간 구성이 흥미로운 편, 다양한 가벽색(레드, 네이버, 브릭 등) 구성과 양면 판넬형 DID모니터 배치가 인상 깊었으며, DID모니터 배치는 차년도에 즉시 적용해보고자 함, ③ 전시 연계 일별 무료프로그램 운영 중

- 몬트리올 미술관

· 1860년에 세워진 미술관인데도 불구하고 굉장히 쾌적하고 세련된 분위기로 전시장 구성, 중세 이전부터 현대까지 다양한 작품을 각 공간 섹션에 배치, 일부 시대의 경우 분더캄머(수집가의방)와 같은 느낌을 받을 수 있어 디스플레이 또한 흥미롭게 느낄 수 있었음

· 특히 층별 복도 또는 자투리 공간 등을 활용해 작품을 설치한 점이 독창적이였고, 복도의 유리 통창을 통해 보여지는 건물 경관과도 조화를 이루고 있어 랜드마크로 가치를 가질 수 있을 것이라 사료, 또한 자연광 활용 등 전반적인 전시장 조도가 우수한 편으로 차별적인 미술관 구성 및 운영 방식을 탐구해볼 수 있는 기회가 됨

- PHI CENTRE

· 공연 및 시각예술 복합공간, 인공지능, VR 및 MR 등과 같은 기술과 예술을 결합하여 인터렉티브 아트의 경험을 해볼 수 있는 전시 프로그램 운영 중, 2개 프로그램 모두 관람객의 직접 체험이 가능하지만 특히 개별 방(약 8개 정도)에서 진행, 개인의 삶에 대한 스토리텔링을 가상현실 내 시각적으로 표현한 프로그램의 경우 보다 관람객이 몰입 가능, 단 이미지 맵핑의 보다 다양하게 이뤄졌으면 하는 아쉬움이 들었으며, 엔지니어 및 시각예술가가 보다 폭 넓게 협업하여 시각적(예술적) 효과를 조금 더 부각했으면 함, 또한 이러한 새로운 예술 융합콘텐츠가 보다 더 많이 생산될 수 있도록 지원 필요

- 노트르담 바실리카 성당(레이저쇼)

· 몬트리올에서 가장 오래된 고딕 형식의 본 성당의 경우, 스테인글라스와 목재 조각상, 조형물, 파인프 오르간 등으로 조성, 일반적으로 유럽권에서 흔히 볼 수 있던 성당이라고 생각하였으며 내부로 들어가기 전까지는 다소 작은 규모로 생각함

· 레이저쇼를 보고는 그 생각이 180도 바뀌었고, 이 성당 및 공연에 매료됨. 메인 조각상, 천장, 사이드 기둥 및 조형물 등 성당의 전체 공간을 정밀하게 계산하여 기획한 레이저쇼 공연의 경우, 클래식한 공간 속 이질적이라 느껴질 수 있는 레이저(빛)의 패턴, 속도, 색상을 웅장하고 화려하게 표현하고 있었음, 또 음악과 빛의 움직임은 역동적이였으나 조화로웠으며 공간이 주는 아우라에 압도되었으며, 공연/공간에 매료되었음

○ 실무자 네트워크: 국내외 기관별 지원사업 운영 방식 공유 등 지역형 예술지원체계 차별화 및 지속 발전방안 모색

성명
이현지

기관명
서울문화재단

2024년 한국문화예술위원회-광역문화재단 협력 국외연수는 무척 뜻깊은 경험이었습니다. 저는 서울문화재단 내 예술지원사업에 대한 통합적인 관리(통합공모, 통합 심의위원풀 관리, 통합 데이터 관리, 예술지원 업무 자동화, 지원사업 현장평가 등)와 정책 마련(예술지원 공통기준 신설/개편/보완 등), 〈서울예술상〉 개최 및 후속지원 등의 업무를 진행하는 예술지원정책팀에서 일하고 있습니다.

〈서울예술상〉은 창작-향유-확산으로 선순환하는 예술지원사업체계를 구축하기 위해 예술창작활동지원사업 선정작 및 그 해 서울에서 발표한 작품 중 경쟁력 있는 우수 작품을 선발하여 시상하는 제도입니다. 저는 〈서울예술상〉을 통해 선정된 작품을 국내외로 확산시켜, 양질의 예술작품 향유 및 예술작품 자체의 성장도 도모하고자 하는 후속지원 업무를 맡고 있어서 〈서울예술상〉 선정작의 국내외 유통 및 확산에 대한 아이디어를 얻고 싶어 이번 연수를 참여하게 되었는데요, 제가 기대했던 것보다 더 많은 것들을 보고 배울 수 있었습니다.

특히 세계적인 공연예술마켓 시나르 비엔날레에 참석함으로써 넌버벌, 소규모, 현대적인 것과 전통적인 것들이 접목된 작품들이 해외 시장에서 주목을 받는다는 것과 예술작품의 해외 교류가 이루어지는 과정과 방식에 대해 확인할 수 있었습니다. 또한 국내 여러 기관에서 해외 진출을 지원하는 네트워킹이 이미 탄탄하게 자리잡고 있고, 지역 문화재단에서도 해외 교류에 대한 지원이 이루어지고 있다는 점도 알 수 있었습니다. 향후 이러한 부분에 대한 추가적인 조사와 분석을 통해 서울문화재단 예술지원정책 수립과 서울예술상 후속지원에 대한 체계적인 과정을 만들어가고자 합니다. 더불어 다수의 좋은 예술작품들을 밀도 높게 관람할 수 있었다는 점, 세계적인 공연예술마켓이 어떻게 운영되는지 직접 참여해볼 수 있었다는 점도 매우 긍정적인 경험이었습니다.

World creation studio나 몬트리올 예술위원회 등 기관 방문에서도 많은 영감을 받았습니다. World creation studio는 융합예술 분야나 지역 예술인, 특히 청년예술인 지원에 주목하고 있다는 것이 서울문화재단과 유사했고, 몬트리올 예술위원회는 보조금을 통한 예술인 지원이나 시상식 운영 등이 방향성이나 내용, 규모의 측면에서 서울문화재단과 유사하다는 점을 확인할 수 있었습니다. 더불어 주목했던 점은 각 기관들에서 보조금 외에도 개인/기업의 후원금을 적극적으로 활용하면서 유연하게 사업을 운영하고 있다는 점이었습니다. 기부가 활성화된 문화 차이도 있겠지만 저희 재단에서도 최근 제휴 협력 부분을 확대하고 있어 예술지원사업이나 서울예술상 후속지원의 측면에서도 기부/후원을 좀 더 적극적으로 활용하며 열린 체계로 만들어가도 좋겠다는 생각이 들었습니다.

길지 않은 기간의 많은 일정들 사이에서도 올드 몬트리올, 몬트리올 현대미술관, 노트르담 바실리카 성당 등 몬트리올의 주요 문화 공간을 빠짐없이 둘러볼 수 있도록 이끌어주신 점에 대해서도 감사하게 생각합니다. 기관에서 가는 해외연수가 너무 업무적인 스케줄만으로 채워지거나 너무 비업무적인 부분으로만 채워질 경우, 양쪽 모두 연수의 효율성이 떨어질 수 있다고 생각합니다. 그런 측면에서 이번 연수는 업무적인 부분에서

정보와 영감을 얻고, 비업무적인 부분에서 창의성을 발휘시켜 시너지를 극대화할 수 있었던 연수라고 생각합니다.

또한 서로가 서로에 대해 궁금하지만 막상 업무적인 전화를 통해서는 물어보지 못 했던, 각 재단에서 지원사업이 어떻게 진행되고 있는지에 대해 이야기할 수 있는 시간이 있었던 것도 이 연수의 장점 중 하나였습니다. 이런 기회 말고는 자유롭게 만나 이야기를 나눌 수 없을 것 같은 각 지역, 강원, 경기, 인천, 경남, 울산, 대전, 세종시, 전남, 전북, 대구, 충남, 경북, 제주, 울주, 광주와 한국문화예술위원회 지원사업 담당자 분들의 사업 운영에 관한 내용이나 실무자들의 고민 지점들을 공유하며 저희 재단의 방향성과 철학에 대해서도 다시 한 번 생각해볼 수 있었고, 타 지역 예술지원사업 현황을 파악하고 지역간 정책 차이에 대해 이해의 폭을 넓힐 수 있었습니다. 연수 기간 내 모두와 충분한 대화를 나누어보지 못한 점이 아쉬우나 향후 지속적인 정보 공유를 통해 지역간 협업 체계를 구축해나가며 다각적인 예술지원정책을 함께 고민할 수 있을 것이라고 기대합니다.

마지막으로, 부담스러울 수 있는 행정적인 부분을 축소하고, 이동의 편리성 등을 고려하여 최대한 많은 경험을 하고 올 수 있도록 지원하며, 전체 일정에 맞춰 다니되 꼭 보고 싶은 공연들은 자유롭게 보고 올 수 있도록 융통성을 발휘해주시는 등 곳곳에서 연수에 집중하여 많은 것을 얻어갈 수 있도록 세심하게 배려해주신 덕분에 알찬 시간을 보내고 돌아올 수 있었습니다. 효율적이고, 편안한 연수를 기획하고 운영해주신 한국문화예술위원회에 다시 한 번 감사한 마음을 전하며, 저는 이번 연수의 경험을 업무에 잘 활용할 수 있는 방안을 지속 고민하겠습니다.

감사합니다.

성명 최정윤

기관명 세종시문화관광재단

지난 11월, 광역문화재단 간 네트워크 체계 강화 및 해외 문화예술 우수사례 탐방을 통한 문화예술 전문역량을 강화하기 위해 6박 8일간 캐나다 몬트리올에 다녀왔다. 이동시간을 제외하면 짧은 기간이었지만 2024 시나르 비엔날레 공연 관람, 몬트리올 예술위원회 및 민간예술단체 방문, 현대미술관과 노트르담 대성당 아우라 쇼 관람 등을 통한 문화예술체험까지 알찬 시간을 보냈으며, 이번 경험을 통해 크게 세 가지의 시사점을 얻을 수 있었다.

첫째, 세계의 전문예술가들이 보여주는 다양한 분야의 공연 관람을 통해 문화예술 소양을 확장 시킬 수 있었다. 우리가 참여한 시나르 비엔날레는 몬트리올에서 2년마다 개최하는 북미 최대 공연축제이자 아트마켓으로 전 세계 1,300명 이상의 예술가와 관련 전문가들이 참여하여 음악, 댄스, 서커스, 연극 등 다양한 분야의 공연이 진행되었다. 연수 기간동안 개막공연을 포함하여 총 4개의 공연을 관람하였는데 공연장 환경에 따른 무대구성, 소품 활용, 관객 맞춤형 주제 구성 등 단순히 공연 관람에서 그치지 않고 우리 시의 예술인·단체 공연과 비교하며 생각할 수 있게 하였다. 그 중에서 “PLAY DEAD”라는 공연은 현대무용과 서커스를 융합한 작품으로 주변에서 흔히 볼 수 있는 식탁, 옷장, 의자 등을 소품으로 활용하고, 움직이는 조명과 배우들의 유연한 몸동작만으로도 긴 시간 동안 관객들에게 긴장감과 몰입도를 유지하게 해주어 가장 인상깊은 공연이었다.

둘째, 현재 추진하고 있는 예술지원사업을 확장하고 발전시켜 나갈 수 있는 아이디어를 구상해볼 수 있었다. 연수 둘째 날, 민간 비영리 단체 World Creation Studio와 몬트리올 예술위원회를 방문하여 각 기관 소개를 듣고 관계자분들과 이야기 나눌 수 있었다. 대화 시간을 통해 코로나 팬데믹 이후 중단되었던 국제교류사업과 해외 레지던시 지원, 융복합 예술 발전을 위한 기술자문 및 청년예술인 육성을 위한 협업 기회 제공 등 보조금을 통한 금전적 지원뿐만 아니라 간접지원을 포함하여 지원 범위를 확장하는 방안을 고민하게 되었다. 또한 몬트리올 예술위원회의 사업 심의 과정 및 모니터링 소개를 통해 지원사업 평가요소, 심의 결과 공개 등 좀 더 투명하고 공정한 심의를 위해 우리 재단에서는 어떤 부분을 접목시킬 수 있는지 생각해보는 기회가 되었다.

마지막으로 한국문화예술위원회와 각 광역문화재단 종사자 간 대면 교류를 통해 네트워크를 형성할 수 있었다. 이번 연수 참여자분들은 각 재단의 예술지원사업 담당자분들이 대부분이었는데 유사한 업무를 수행함에 따라 자연스럽게 사업관리 및 현황에 대한 활발한 논의가 이루어졌을 뿐만아니라 애로사항을 나누며 문제를 해결하기 위한 아이디어도 얻을 수 있었다. 이번 기회로 이루어진 협력 체계를 통해 앞으로도 상호 업무 효율성을 증대시킬 수 있도록 지속적인 교류를 기대해보게 되었다.

성명 이은경
기관명 울산문화관광재단

2024 CINARS Biennale

- 몬트리올에 모인 예술인들의 공연, 전시를 펼칠 수 있는 공간을 제공하고, 다양한 경로로 세계 관계자들에게 판매될 수 있도록 기회를 만들어 준다는 점이 인상 깊었습니다. 선정된 공연팀들 간의 네트워킹, 기관 대상 홍보 시간 등 다양한 교류를 통해 자신들의 예술 세계를 공유하고 전파하고자 하는 모습을 보고 국내에서도 이러한 자리, 기회가 더 많아져서 세계에서 국내 예술을 쉽게 볼 수 있는 미래를 생각해보게 되는 자리였습니다.

○ 기관 미팅

- [몬트리올 예술위원회]
  다양한 기관을 방문 하였지만 몬트리올 예술위원회를 방문하여 들었던 현황 이야기가 가장 인상 깊었습니다. 예술가들이 몬트리올로 모여들게 하기 위해 작업 공간을 저렴하게 제공, 일반 시민들에게 예술에 대한 접근성 강화, 모든 예술인들에게 공정하게 지원 확대를 위해 노력 중인 점, 환경문제와 아트분야 접목하여 환경 보호를 위한 예술 환경 제공 예정인 점 등 다양한 이야기를 들려주셨었는데, 그 중 몬트리올의 예술가들이 지원금을 타는 것이 올림픽에서 메달 따는 것 만큼 어렵다는 부분이 가장 인상 깊었습니다. 예술인들로 하여금 지원금을 통한 예술 작업을 하는 길과 자생력을 길러주는 길 모두를 진행하고 있다는 점 또한 기억에 남았고, 다양한 지원을 위한 예산 확보와 시민들에게 공정한 기회를 주기 위한 노력 등 한국에서 하는 노력과 크게 다르지 않다는 점도 매우 인상 깊게 남았습니다. 다음에도 방문을 하게 된다면 좀 더 자세히 실무 현장에서 어떤 점들이 개선할 부분이고, 어떤 방법으로 문제를 개선하는지 등 다양한 질문을 하는 기회를 갖고 싶어졌습니다.

- [World Creation Studio]
  다양한 분야의 예술인들이 모여 서로의 재능을 발휘하여 프로젝트 혹은 지원금 공모에 참여하는 민간단체를 만나는 자리였습니다. 다양한 분야의 예술인, 나이가 어린 예술인 등 여러 연령대가 연합하여 프로젝트를 진행하는 등 실제 현장을 돌아보는 기회가 있어서 더욱 좋았습니다.

○ 현장견학

- 가장 넓고 다양한 미술 전시를 볼 수 있었던 몬트리올 미술관이 가장 인상 깊었습니다. 유명한 예술인(피카소, 달리 등)들의 작품을 눈으로 직접 보기도 하고, 현장에서 그림을 그리는 예술인을 보기도 하는 등 자유로운 화풍을 보는 자리가 있어 좋았습니다. 많은 전시를 보고 예술적 소양을 기르는 기회가 되었던 것 같습니다.

○ 종합의견

- 예술지원 사업을 운영하는 17개 시·도 광역문화재단의 사업 담당자들이 모여 연수를 통해

다른 재단의 사업 현황을 직접적으로 알 기회가 생긴다는 점, 네트워킹을 통한 접점이 생긴다는 부분이 가장 좋았던 것 같습니다. 다른 나라의 예술위원회는 어떤 업무를 하는지, 예술인들을 보호, 지원하기 위해 벤치마킹 할 수 있는 부분은 어떤 것이 있는지를 면담, 회의를 통해 배울 수 있다는 점도 뜻 깊었습니다. 한국내의 각 재단에서 하는 사업의 경우 전화한통으로 배울 수 있지만, 해외 기관의 경우 이런 기회가 아니면 알 수 없기 때문입니다. 이번 네트워킹과 시나르 참여를 통해 어떤 부분이 예술인들의 세계를 확대, 지원 하는데 도움이 되는지 한번 더 생각해보게 되는 계기가 되었으며, 한번 더 참여할 기회가 생긴다면 그때는 더 많은 생각을 바탕으로 더 많은 것을 질문하여 얻어가는 기회의 장으로 만들어가고 싶다는 생각을 해보게 되었습니다. 끝으로 이번 연수(네트워킹)를 위해 고생해주신 한국문화예술위원회 담당자 분들에게 감사드리며, 같이 참여한 재단 담당자분들에게도 함께 뜻 깊은 시간을 가지게 되어 좋았고, 다음 기회에도 꼭 함께 배우는 자리를 가지면 좋을 것 같다고 전달드리고 싶었습니다. 감사합니다.

성명 김유빈
기관명 인천문화재단

캐나다의 몬트리올이라는 지역은 지명만 어렴풋이 아는 낯선 도시였고, 그 곳에서 개최되는 시나르 비엔날레 역시 나에겐 비슷한 인지도의 축제였다. 이름만 어렴풋이 아는 도시의 비엔날레를, 일면식은 없지만 끈끈한 공감대가 있는 낯설고도 가까운 동행자들과 함께 경험하게 된다는 것이 매우 뜻깊은 이벤트였다.

시나르 비엔날레 오프닝 파티

좋은 기회로 방문한 몬트리올에서의 첫 행사는 2024 시나르 비엔날레의 오프닝 파티였다. 파티 이전에 몬트리올의 구시가지 관광을 통해 빠르게 이곳의 문화와 정취를 느낌으로써, 외국인들 사이에 섞이는 행사에 그리 두렵지는 않게 설레는 맘으로 입성할 수 있었다. 대부분이 불어를 쓰는 외국인이었지만, 스무 명이 넘는 한국인들 사이에 있노라면 분위기를 나쁘지 않게 즐길 수 있었다. 하지만 분위기를 즐기는 것과 실제로 행사의 취지를 이해하고 파티를 즐기는 것은 엄연히 다른 문제였다.

몬트리올은 불어와 영어를 혼용하는 지역이다. 뒤에서 얘기하겠지만, 몬트리올 위원회에서도 문화다양성의 가치를 존중하며 이 지역의 가장 큰 문제인 언어적 문제를 해소하고자 노력한다고 하였다. 그럼에도 불구하고, 시나르 비엔날레의 언어적 장벽은 별다른 해소 도구 없이 진행되었다는 점이 아쉬웠다. (물론 몬트리올 위원회와 비엔날레 주최 측은 별개의 기관이지만) 몬트리올이라는 지역이 갖고있는 특수한 환경과 국제 비엔날레라는 타이틀의 행사 규모를 고려한다면 언어적 문제점을 충분히 고려하고 타파할 노력이 있어야 했음을 참여자로서 여실히 느꼈다.

요즘 시대에 언어의 한계를 해소할 수 있는 수단은 다양하다. 다양한 번역어플, 챗GPT, 사전에 번역된 페이지로 보내주는 QR코드 등. 다만, 이 방법들은 호스트가 아닌 게스트가 행사의 흐름을 따라가는데 활용하기에는 한계가 있다.

다양한 국가에서 방문하고 네트워킹을 주목적으로 하는 아트마켓인만큼 행사 내내 내려와 있던 스크린에 비영어권 국가 (사전에 등록이 완료되고 방문이 예정돼있던 단체의 국가가 있을 경우 더욱) 언어 정도는 번역해주는 주최 측의 친절함이 있었으면 어떨까 싶었다. 그게 어려웠다면 인사말과 수상자 소개 정도가 QR코드로 박힌 페이퍼였어도 좋았을 것 같다.

이런 부분에서 행사가 다소 친절하지 못함을 느꼈음에도 불구하고, 우리 저마다의 통번역 어플을 통해 어느 정도 행사를 이해하고자 노력하였으나, 공연을 사고자 온 것은 아니니 적극적으로 해외 공연단체에 관심을 보이긴 어려웠다. 해외 참여자 역시 비영어권의 동아시아 무리에 쉽게 다가오기 힘들 터. 오프닝 파티라는 이름에 기대하는 네트워킹은 이뤄지지 못해 다소 아쉬웠다.

2. World Creation Studio

버스에서 내리자마자 마주한 World Creation Studio은 낯선 몬트리올에서 매우 친숙한

외형이었다. '인천아트플랫폼?!' 인천에서 온 나뿐 아니라 시각분야, 레지던시를 잘 아는 분들은 이구동성 아트플랫폼 같다는 말을 뱉으며 입구에 들어섰다. 유휴공간을 크게 리모델링하지 않아 세월이 고스란히 묻어나는 내부 역시 친숙했다. 친절한 한국문화예술위원회는 우리에게 통역사를 지원해주었고, 통역사를 통해 듣는 스튜디오의 운영 및 지원방식은 친숙했던 공간과는 달리 사뭇 낯선 방향으로 이뤄졌다.
영 아티스트의 협력기회를 제공하기 위해 VR, 오디오비쥬얼의 툴 등을 활용한 익사이팅한 활동지원은 얼핏 보기엔 우리가 흔히 아는 융·복합, 아트테크놀로지의 지원사업처럼 비춰졌다. 그러나 설명을 들을수록 여기서의 '협업'은 결과물에 집중한 기술과 예술의 융합이 아닌, '영 아티스트의 협력' 부분이 크게 작용한다는 것을 느꼈다. 그 부분이 크게 느껴졌던 이유 중 하나는 지원 자격이었다. 우리 재단에서 흔히 말하는 지원자격은 창작활동 N년, 포트폴리오 등에 기반한 말 그대로 실적에서의 정량적인 자격이 크게 작용한다. 그런데 World Creation Studio의 자격기준은, '청년 LGBTG'가 가장 주된 것이라고 하였고, LGBTQ를 지원하는 이유는 소외된 계층이기 때문이라고 간단명료하게 설명했다. 그렇다면, 익사이팅한 활동을 할 수 있는 자격기준은? 어느 정도 기술을 다룰 줄 아는지 봐야하는 것이 아닌가? 라는 의문이 곧이어 들었다.

질문에 대한 답은 이랬다. 위에 언급한 '영 아티스트의 협력'이 본 스튜디오의 주목적인만큼 응모하는 아티스트들의 경험치가 모두 다르기 때문에 기술적인 부분에 대한 경험 부분을 필수자격으로 보지 않으며, 서로 다른 분야의 아티스트들이 협력할 수 있도록 기회를 제공할 수 있도록 도와준다고 하였다. 개인마다의 경험치와 작업과정의 편차가 크기 때문에 사전 미팅을 통해 지원이 필요한 단계를 파악 및 설정하고 다양한 워크샵을 통해 아트테크놀러지 단체와의 기술적 협력을 도모한다고 했다. 응모 아티스트가 기술적인 부분을 전혀 알지 못하더라도 개인 프로젝트를 가지고 있고 이를 기술적으로 구현하고자 하는 의지와 방향성이 있다면 아트테크놀로지 기술을 배울 수 있도록 지원하는 것이 열려있다는 점이 매우 인상 깊었다.

국내 여러 재단에서도 융복합 예술 분야에 대해 워크샵, 교육, 컨설팅을 진행한 것으로 안다. 하지만 이렇게 1:1로 개인 프로젝트 단계에 따라 맞춤형으로 지원을 하고, 단순 교육에 그치지 않고 실제 본인 프로젝트를 구현하는 데까지 스트레이트로 서포트 해주는 방식은 다소 신선하였다.

이렇게 개개인의 프로젝트 스테이지에 따라서 지원영역이 다르기 때문에, 개인작업에 대한 레지던시는 자리가 날 때마다 모집을 하며, 지원기간도 한달~1년 내로 다양하다고 하였다.

재원조달 방식 역시 다소 특이했는데, 로컬아티스트를 지원하는 영역에 있어서는 정부의 펀딩을 사전에 받긴 하지만, 인터네셔널(국제교류)영역의 경우, 아티스트들로부터 우선적인 프로포절을 받은 이후 그걸 토대로 정부 지원을 요청한다고 하였다. 통상적인 중앙정부의 정기공모 방식이 아니라는 것으로 이해했다. 처음에는 '정해진 지원방식이 없으면 민원이 심하지 않을까?' 생각이 스쳤지만, 아티스트의 개인작업에 집중하는 이러한 플렉서블한 지원방식은 오히려 민원을 줄일 수 있겠다는 생각으로 마무리됐다.
World Creation Studio는 궁극적으로는 아티스트들이 독립적으로 본인의 작업을 이 시설 내에서 충분히 해내어 지역을 넘어 국제적 행사까지 확장해나갈 수 있도록 희망한다고 했다.

이를 위해 웹플랫폼을 개발 중인데, 이 공간에 직접 오지 않더라도 3D 기술 등을 동반한 온라인플랫폼을 활용한 지원방식을 개발 중에 있다고 하였다. 이 웹 플랫폼을 활용하는 방식도 신선하게 다가왔는데, '이머시브 크리에이션'이라는 비디오를 아티스트들에게 보여줌으로써 그들이 각자의 작업 과정에서 겪는 어려움에 대해 해결방식을 어프로치 할 수 있다는 점이, 결과보다 작업 과정에서의 협력을 중시한다는 것을 다시 한 번 느꼈다.

3. 몬트리올 예술위원회

몬트리올 예술위원회는 웅장해 보이는 유럽풍 건물에 위치해 있었다. 몬트리올 재단도 아니고 예술위원회면 어떤 일을 할까 궁금증을 갖고 방문했는데, 결론적으로는 우리나라 지역별 문화재단과 유사하게 지역단위의 예술활동을 지원하는 역할을 하는 듯하였다. 시 인구 약 200만 명 중 약 2만 1천 명이 아티스트로 등록돼 활동하고 있는 몬트리올시는 9만 명의 근로자가 아트관련 업종에 종사 중이라고 했다.

몬트리올 예술위원회의 2023년도 예산은 캐나다달러 약 2,150만불(한화 약214억원)이며 이중 90%가 아티스트 지원비이고, 정부차원의 관련 부서가 34개가 있어 이들과 협력하여 약 500건을 지원하고 있다고 했다. 많은 자본과 노력이 투여됨에도 불구하고 현실적으로 지원금을 받기 매우 어려워, 지원 및 선정 수치에 대해서는 스포츠로 따지면 올림픽 금메달 따는 수준이라고 비유하기도 했다.

위원회가 추구하는 대표가치가 '공정성', '위험도전성', '민첩성', '근접성', '윤리성'으로 통역된만큼 문화자문위원회는 남녀비율, 문화계 비율, 세대간 비율, 타 문화권참여 등을 골고루 고려하여 21명을 구성함으로써 공정성과 다양성을 도모하고자 하는 듯 했다. 지원방식은 정부로부터 지원금을 받으면 자금 자문위원회 프로그램에 지원을 해주고, 자문위원들은 아티스트가 프로그램 신청 시 평가위원회에 연결시켜 선별과정을 거친다고 했다. 여기서도 윤리기준이 매우 엄격하게 작용한다고 하였다. 지원방식은 문화의 집, 공원, 스트리트 예술활동, 아티스트 워크샵, 작품보존 저장소 등을 지원해준다고 했다. 주요 지원하는 단체의 고려사항에 대해 들으면서 World Creation Studio 때와 마찬가지로 또 한 번 놀랐는데, <1.민족,인종 소수단체 2.LGBTQ 3.능력의 다양성 4.성별 5.언어>라고 하였다. 특히 문화다양성을 위해 민족적 소수단체는 몬트리올의 모든 프로그램에 참여할 수 있다고 하였다. 여기까지만 보고 매우 진보적인 예술지원방식을 고려한다고 느꼈는데, 또한번 놀란 것은 프로페셔널 예술의 기준이었다. 예술분야의 전문트레이닝(예술학교, 마스터) 수료 여부 등을 통해 프로(전문)예술에 대한 기준을 삼는다고 했다. 이 부분은 우리나라 대부분의 재단이 삼는 기준과는 사뭇 다르기도 하고 꽤나 정통적인 방식이라 놀라웠다.

이 외에 다양한 안내를 들으며 아이러니했던 부분이 세가지 있었다. 위에서 언급했듯, 몬트리올 위원회는 문화다양성을 추구하는 데 있어 가장 방해요인인 '언어'문제에 대해 매우 고민한다고 했다. 요즘에는 예술작품 프로덕션 비용이 증가함에 비해 불어를 쓰기 때문에 문화에 대한 수요를 유지하기가 어렵다고 했다. 그렇지만 관객개발에 대한 문의에는 철저히 경제학적 관점에서 수요와 공급의 원칙에 의해 예술지원을 하고 있다고 일단락하여, 언어적 장벽에 대해 구체적으로 어떤 지원과 노력을 하고 있는지가 궁금했다.

두 번째로는 공정성과 윤리관을 매우 중시하는 기관이지만 직접적으로 아티스트

개인에게 지원하지 않고 단체를 통해서 지원한다고 했다. 선정기준의 60% 정도는 프로젝트의 질, 가치, 20%정도는 단체의 행정 및 운영방식, 20%는 소속성(시, 주, 국가전역에 걸쳐 활동하는지)이라고 했다. 개인적으로는 이 부분이 상당히 놀라웠다. 정통성을 갖춘 수준 높은(프로)예술단체만 지원한다면 공정성에 있어 위험부담이 크다고 느껴졌기 때문이다. 한편으로는 단체만 지원하기 때문에 공정성을 더 엄격히 검토하는가 싶었다.

세 번째로는 지원금을 따기도 힘들고, 수익성이 낮아서 생계가 어려운 예술인이 많다고 하였는데 복지적인 영역의 지원에 있어서는 단호히 'NOPE!'이라고 대답하였다. 단체를 지원하다보니 단체 자체적으로 소속 아티스트들에게 간접적 형태로 복지영역을 커버할 수는 있어도 위원회에서 직접적인 복지 지원을 하지는 않는다고 했다.
'참관'. 설명 내내 한국과 다른 점이 많았지만, 가슴 깊이에서 언어적 장벽을 뚫고 눈빛으로 공감하는 대목이 있었다. 위원회 근로자들은 일주일에 2~3개 단체 프로그램을 참관하여 다음 지원 평가시에 고려항목으로 적용한다고 하였다. 이 대목에서 위원회 근로자분들 모두 한숨과 함께 주말이 없다는 표현을 하여, 나 역시 끄덕임으로써 깊은 공감을 표했다.
다만 몬트리올 예술위원회는 예술단체로부터 참관용 티켓을 구입하며, 이 예산만 연간 1억2천만원에 달한다고 하였다. 위에서 언급한대로 직접적 복지는 없으나, 철저한 경제원칙에 의해 지원하고 있음을 또 한번 느꼈다.

공모 시즌이 다가온만큼 선정 이후 평가결과에 대해 공개하는 방식도 궁금했다. 사유에 대해서는 공개를 하나, 공개방식은 응모 단체 전체 중 최고점수, 최저점수를 밝히고, 가장 높은 점수를 득한 단체의 평가에 대해 밝힌다고 했다. '내가 왜 떨어졌나?' 가 아닌 '저 사람이 왜 붙었는지'에 대해 밝히는 것이 좋은 방향이라고 느껴졌다.

4. SLAM! 오프닝공연 / Civilization and its discontents 공연
시나르 비엔날레 오프닝공연인 SLAM!은 비언어적 모션이 많기 때문에 쉽게 관람할 수 있다고 들어 꽤나 기대를 했던 공연이다. 그렇지만 매우 중요한 오프닝공연이라 그런지, 인사말과 축사를 5명의 인사들이 번갈아 나오면서 꽤나 긴 시간 진행을 했고, 역시나 자막스크린없이 진행하는 긴 축사에 공연시작도 전에 피로도가 쌓였다. 관객의 박수로 마무리된 축사 끝에는 주요 인사들끼리 단상 옆에서 셀피를 찍기도 했고, 대규모 공연장에서 수상자들이 객석 중간중간에서 튀어나와 인사하는 장면들은 낯설었는데 이후 진행된 쇼에서 터져나오는 가짜같은 관객들의 호쾌한 반응을 보며, 캐주얼한 분위기에 내가 적응하지 못한 거라는 생각이 들었다. 그에 비해 다음날 본 Civilization and its discontents 공연은 대사가 가장 많았음에 불구하고 가장 재밌게 본 공연이었다. 영어 자막스크린이 있었지만, 그보다는 없어도 될만큼 단순한 대사, 대사 없이도 맥락이 파악되는 시각적 요소 기반의 극이었던 점이 몰입도를 높였다고 생각한다. 그래서 이 두 개 공연을 보고나서는 어쩌면 언어적 장벽은 위원회의 어떠한 지원이 아닌 예술작품 스스로 깨치는 부분일 수 있겠다고 생각했다.

5. 주한캐나다대사관 초청 오찬 / 부스
오프닝 칵테일파티에 이어 또 외국인들과 네트워킹할 기회가 있었다. 오프닝 파티보다 작은 규모라 그런지 외국의 공연제작자 또는 배우들이 먼저 인사를 걸어왔다. 당황하지 않고,

다양한 번역 수단을 사용해 네트워킹을 시도해 가장 재밌는, 독특한, 유명한 공연 등을 추천받음으로써 오프닝 파티에서의 아쉬움을 달랬다.

공연단체들의 부스가 있는 EXHIBITION HALL 방문은 기대했던 일정 중 하나였다. 개성있게 꾸민 부스를 기대했으나, 기대보다는 단조로웠다. 그렇지만 이전에 봤던 공연들의 부스에 가서 잘보았다고 응원의 감상평을 던지고 온 것으로도 만족스러웠다.

6. The AURA Experience (몬트리올 노트르담 대성당)
가뜩이나 정교한 성당 내부 건축디자인을 하나하나 따서 미디어파사드로 작업한 것이 존경스러울 정도로 멋있었다. 라이트 쇼는 자칫하면 촌스러울 수도 있는데, 정교한 내부 디자인을 놓치지 않고 스토리텔링 구현에 활용한 것이 매우 인상깊었다.
온갖 자연재해를 비롯한 역경을 막아내는 성당, 12 제자와 예수님상을 각각 비추는 표현 등이 진짜로 신이 이 성당에 있는듯한 믿음을 갖게 할 정도의 예술이었다고 생각한다.
과거 카톨릭 성도들이 성당을 건축하며 그 시대만의 정교한 조각으로 성스러움을 바쳤다면 이날 본 아우라 쇼는 현대 카톨릭이 그 성스러움을 현대방식으로 표현한 것이라는 느낌이 들었고, 한 공간에서 시대를 초월하는 홀리함을 느낄 수 있었다.

7. 몬트리올 현대미술관, 몬트리올 미술관
두 미술관은 규모나 전시작 모두 큰 차이를 보였으나, 두가지 공통점을 발견할 수 있었다.
첫째, 지하강국인 캐나다인만큼 두 미술관 모두 지하장소를 잘 활용하고 있었다.
둘째, 규모와 상관없이 두 미술관 다 교육실이 잘 관리되고 있고 활발하게 운영되고 있는 것이 인상 깊었다. 예술교육에 대한 인식의 차이가 몸소 느껴졌다. 캐나다 최대 규모의 미술관 몬트리올 미술관에 입장하자마자 인천 파라다이스시티 소녀상(끌로에)이 반긴 것이 반가우면서도 친근하게 느껴졌다. 그러나 친근함도 잠시, 곧이어 나오는 로뎅, 르누아르, 세잔, 모네, 피카소, 앙리마티스, 달리 등의 유명작가들의 캡션이 끝도없이 나오는 소장품의 규모에 놀랐다. 해외의 미술관을 방문한 게 오랜만이라 그런지, 전시장 중간중간 나무판자에 소묘할 수 있는 종이와 연필이 구비된 것이 흥미로웠다. 여담이지만 남, 녀, 제3의 성이 이용 가능하다고 표기되어있는 평등지향 화장실의 픽토그램이 바지, 치마, 치마바지로 보수적 표현으로 돼 있는 모순점이 재밌었다.

여러모로 많은 것을 느끼고, 배우고, 웃으면서, 가장 오래 기억에 남을 듯한 해외방문일정이었다. 개인적으로는 물론이거니와 돈 주고도 경험할 수 없는 여러 일정들을 예술위의 컨택을 통해 쉽게 경험할 수 있었던 것이 가장 큰 배움이었다. 이번 경험을 통해 해외의 국제비엔날레가 어떤식으로 운영되고, 캐나다의 공연, 캐나다 지역의 예술위원회가 어떻게 운영되는지 샅샅이 들여다볼 수 있었던 것이 문화예술 지원 업무의 전문역량을 한 단계 업그레이드시켰다고 생각한다.

끝으로 단순히 비엔날레 일정에 그치지 않고 유관기관 방문 등 문화예술과 관련한 다양한 프로그램을 구성하여 어디서도 하지 못할 경험을 선물해준 한국문화예술위원회에 감사를 전합니다.

성명
서주현

기관명
전라남도문화재단

2024년 시나르 비엔날레 국외연수는 공연 예술의 국제적 흐름을 파악하고, 협업 가능성을 모색할 수 있는 소중한 기회였습니다. 이번 비엔날레는 문화예술, 창작, 문화적 다양성이 어우러진 글로벌 교류의 장으로, 창의적 영감과 실질적인 협력 방안을 탐구할 수 있는 다양한 프로그램으로 구성되었습니다. 몬트리올이라는 도시가 지닌 독특한 문화적 맥락 속에서 경험한 다양한 활동은 국내 예술 지원 사업의 새로운 방향성을 모색하는 데 중요한 밑거름이 되었습니다.

먼저 시나르 비엔날레의 오프닝 파티부터 다양한 공연 쇼케이스는 세계 공연 예술의 현재와 미래를 조망할 수 있는 기회였습니다. 특히, SLAM!과 같은 대규모 공연은 현지 관객의 반응을 통해 공연 예술이 지닌 지역적 특수성과 글로벌 정서를 동시에 체감할 수 있었고, 이러한 현장 경험은 국내 공연 기획 시 새로운 시각과 아이디어를 접목하는 데 큰 영감을 주었습니다.

몬트리올 예술위원회 및 World Creation Studio와의 미팅에서는 창작 지원 체계와 창의적 교류 사례를 직접 확인할 수 있었습니다. 특히 몬트리올 예술위원회의 체계적이고 공정한 지원 시스템은 국내 창작 지원 사업 설계에 있어 구체적인 참고 자료가 될 것으로 보입니다. 또한, World Creation Studio에서 비영리 단체로 어떻게 자생하며 창의적 커뮤니티를 강화하고 있는지에 대한 질의응답을 통해 사례를 공유하며 관점의 폭을 넓혔습니다. 아울러, PHI Centre에서 경험한 생성형 AI와 예술의 융합 사례는 기술이 단순 구현을 넘어 예술적 맥락에서 어떻게 활용될 수 있는지에 대해 직접 작성하고 체험하며 깊은 통찰을 하였습니다. 이는 향후 국내 사업에서 주제를 선정하거나 기획 방향을 설정하는 데 새로운 인사이트를 확장하는데 도움이 될 것으로 기대됩니다.

이 외에 올드 몬트리올, 현대미술관, 그리고 노트르담 바실리카의 라이트 쇼와 같은 프로그램은 전통적인 예술 형식과 현대 기술이 조화를 이루는 독창적인 예술적 시도를 직접 경험할 수 있는 의미 있는 시간이었습니다. 이러한 공간들은 도시와 예술, 그리고 문화가 서로 영향을 주고받으며 공존하는 방식을 체감하게 해주었고, 이는 지역 기반 프로젝트를 기획할 때 도시의 특성을 반영한 창의적인 접근 방안을 모색하는 데 중요한 도움을 줄 것입니다.

이번 연수는 다양한 성과를 거뒀지만, 무엇보다 다른 광역문화재단 담당자들과의 네트워킹은 연수의 또 다른 중요한 성과였습니다. 지원사업 운영에 대한 고민과 아이디어를 타 지역 담당자들과 공유하고 협업 가능성을 논의하면서 네트워크를 확장할 수 있었습니다. 이러한 인적 자원은 앞으로 국내외 협력 프로젝트를 진행하거나 정보를 교환하는 데 있어 중요한 자산이 될 것입니다.

끝으로, 2024년 시나르 비엔날레 국외연수는 글로벌 공연 예술의 흐름과 지역적 특수성을 동시에 이해하며, 국내 사업에 새로운 전략과 관점을 더할 수 있는 중요한 계기가 되었습니다. 현장에서 얻은 다양한 경험과 통찰은 앞으로 국내 예술 생태계를 확장하고 국제적 협력 기반을 강화하는 데 중요한 자산으로 활용될 것입니다. 이번 연수에서 얻은 교훈과 성과를 바탕으로, 국내외 문화 예술의 발전과 협력을 위한 지속적인 노력을 이어갈 계획입니다.

성명 김도연

기관명 전북특별자치도문화관광재단

금번 2024 한국문화예술위원회-광역문화재단 협력 국외연수는 캐나다(몬트리올)의 문화예술 우수사례 탐방과 관계자 만남을 통하여 문화예술분야의 견문과 인적 네트워크를 쌓을 수 있게 해준 소중한 기회였습니다.

World Creation Studio의 경우, 몬트리올 내 예술 생태계를 직접 조성해나가며 지속가능한 문화예술 커뮤니티를 형성해나가는 지점이 인상 깊었습니다. 비영리단체의 창작공간이 레지던시로 활용되며 몬트리올의 아티스트가 살아갈 수 있는 자생력을 키워나가고 공동의 창작활동을 통하여 끊임없는 아이디어 창작소를 만들어내가는 모습이 굉장히 이상적인 구조를 띠고 있다고 생각했습니다. 기관이 아닌 단체에서 단순 창작을 넘어서서 신진 아티스트를 발굴·멘토링까지 하는 지점 또한 매우 흥미로웠습니다. 스튜디오 공간을 제공하고 워크숍·기술 공유의 장을 마련하여 인력 양성과 역량 강화에 힘쓰는 모습이 인상적이었습니다.

현재 재단에서도 '창작공간 활성화 지원사업'으로 레지던시 지원사업을 추진하고 있으나, 재단->민간단체에게 지원하는 형태로 재단의 권한이 다소 부족하여 가교 역할의 강화가 필요하다고 느꼈습니다. 커뮤니티 및 레지던시 공간을 보다 더 활성화 할 수 있도록 다양한 연구모임, 워크숍, 공유의 장의 역할이 확장되어야함을 느꼈습니다. 이를 통해 도내 예술가의 성장기회를 더 넓혀간다면 창의적인 결과물과 동시에 아티스트 간 협업을 통한 시너지 창출이 발현될 것이라 생각됩니다. 또한 해외 레지던시와의 교류를 통하여 도내 뿐만 아니라 국외 교류까지 확대할 수 있는 방안 모색의 필요성을 느꼈습니다.

연수에서 가장 메인 행사였던 2024 시나르 비엔날레는 기존에 국내에서 쉽게 보지 못했던 공연과 프로그램을 엿볼 수 있었습니다. 국제적인 비엔날레인 만큼 다양한 국적, 연령, 기획자, 프로그래머 들이 한 데 모여 오프닝 파티부터 전시 부스, 공연 관람 등을 함께 할 수 있었습니다. 특히 공연의 경우, 어떠한 공연은 난해함을 느끼기도 하였으나 이를 바라보는 열린 시각들을 바라볼 수 있었고 관람객의 반응 또한 국내와는 사뭇 다른 느낌을 받을 수 있었습니다. 언어로 표현하지 않아도 몸짓과 감각으로 표현하며 와닿는 감정들이 예술의 감수성을 느낄 수 있게 해주었습니다.

몬트리올 미술관, 현대미술관, 몬트리올 예술위원회의 경우, 예술창작 지원의 중요성을 다시 한 번 생각해보는 계기가 되었습니다. 미술계 거장들의 작품을 보며 웅장함과 동시에 심미적인 아름다움을 느낄 수 있었습니다. 또한 몬트리올 예술위원회에서 몬트리올의 지원체계와 예술지원을 바라보는 시각, 기관의 이념과 방향성들을 보며 국내 및 전북과 공통점과 차이점에 대해서도 알 수 있었습니다. 전체적으로는, 현재 재단에서 운영하고 있는 문화예술 지원사업이 도내 예술가를 지원하는 가장 기본적인 주요 사업이기에 수요자 중심의 안정적이고 체계적인 지원구조가 될 수 있도록 노력해야겠다는 생각이 들었습니다.

그 무엇보다도, 금번 연수에서 가장 큰 장점은 타 광역문화재단의 문화예술행정 담당자들과 교류하고 네트워크를 쌓을 수 있다는 점이었습니다. 업무적으로 공통의

관심사와 고민지점을 나누고 공감하며 소통하는 시간들이 매우 유익하고 즐거웠습니다. 향후 지원사업 업무 추진 시, 타 지역과 연계 및 협조하여 진행 할 수 있는 부분들이 기대되었습니다. 또한 연수는 여기서 마무리 되었지만 서로 업무적 자문을 구하거나 때로는 공적인 업무 외에도 허물 없이 소통할 수 있는 관계를 맺을 수 있었습니다. 타 행사나 기관에서도 각 지역의 문화재단 관계자를 만날 기회는 많았지만 단순히 1박2일의 워크숍이나 딱딱한 회의 자리에 그치는 경우가 많아 아쉬웠습니다. 하지만 이 연수는 약 일주일동안 같이 일정을 하며 진정한 네트워크의 연결고리가 되었던 뜻 깊은 연수였습니다.

향후에도, 이러한 연수를 통해 담당자의 역량강화와 동시에 관계를 맺을 수 있는 협력구조가 지속되기를 바랍니다. 금번 연수로 유익하고 즐거운 시간을 보낼 수 있었고 좋은 분들을 만날 수 있어 영광이었습니다. 또한, 뜻 깊은 연수를 준비하고 기획해주신 한국문화예술위원회 관계자 분들께 감사의 말씀을 드립니다.

성명 천민권
기관명 제주문화예술재단

지난 10월, 부산국제공연마켓(BPAM) 개막식에 참석했다. 이는 차년도 공연 분야 공모사업 점검을 겸한 우리 재단 팀 워크숍의 일환이었다. 특별한 사전 정보 없이 관람한 개막 공연은 놀라웠다. 공연 전반에 고난도의 곡예가 이어졌고, 최근에는 접하지 못한 서커스를 기반으로 하였기 때문이다. <라 갈르리>라는 이름의 이 작품은 캐나다에서 제작되었다. 연기, 서커스, 전위예술이 어우러진 이 공연은 BPAM에서 다원 장르로 분류되었다.

캐나다 공연예술을 가까이에서 접한 것은 이번이 처음이었다. 특히 서커스를 기반으로 한 작품이라는 점이 인상적이고 흥미로웠다. 얼마 뒤, 한국문화예술위원회로부터 국외 연수 방문국가가 캐나다(몬트리올)로 결정되었다는 소식을 듣고 기대감이 커졌다. 캐나다는 과연 인간의 한계를 시험하는 듯한 이런 서커스를 예술로 어떻게 인식하고 있을까 하는 궁금증도 점점 깊어졌다. 연수기간 방문한 몬트리올 예술위원회에서는 서커스 예술에 대한 지원을 언급하였다. 이는 서커스가 캐나다에서는 하나의 독립된 예술 장르로 자리 잡고 있으며, 공연예술에서 중요한 위치를 차지하고 있음을 보여준다. 또한 캐나다에서 서커스가 오랜 시간 예술로 인정받아 왔다는 사실을 알게 되었다. 특히, 1984년 거리 공연자 기 랄리베르테(Guy Laliberté)가 설립한 태양의 서커스(Cirque du Soleil)는 서커스를 기반으로 한 무대예술을 세계적으로 알린 대표적인 사례로 꼽힌다.

사실, 우리나라에도 서커스가 활황이던 시절이 있었다. 어린 시절, 동네 공터에서 유랑 서커스단의 공연을 본 기억이 생생하다. 그러나 1990년대 들어 서커스 단원에 대한 인신매매와 비인간적인 대우가 사회 문제로 떠오르면서 서커스는 점차 대중에게서 멀어졌다. 연수 기간 내내 이러한 인권 침해가 없었다면 우리나라에서도 서커스가 하나의 예술 장르로 자리 잡았을까 상상해 보았다.

연수자 전원이 함께 관람한 시나르 비엔날레의 오프닝 공연도 서커스를 기반으로 한 작품이었다. <SLAM>이라는 이름의 이 작품은 프로레슬링 경기장에서 벌어지는 대결을 소재로 삼았다. 프로레슬링은 실제 선수 간 대결이 아니라 시나리오에 기반한 연출에 가깝다. 이 대본과 규칙을 무시한 채 펼쳐지는 곡예와 역동적인 연기는 관객의 시선을 단숨에 사로잡았다. 하지만 작품이 전달하고자 하는 의미는 다소 모호하게 느껴졌다. 객석을 가득 메운 관객들이 배우들의 고난도 곡예에 환호와 박수를 보낼 때, 나는 연기의 화려함 뒤에 숨겨진 메시지를 이해하려 애썼지만 쉽지 않았다.

반면, 시나르 비엔날레 개막 3일 차에 관람한 <Civilization and its Discontents>는 매우 흥미로웠다. 네 명의 주인공이 낯선 숙소를 방문하며 벌어지는 이야기를 담은 이 작품은 객석을 활용하는 파격적인 연출이 돋보였다. 배우들은 객석으로 난입하거나 관람객을 무대에 올려 끝까지 앉혀 두는 등 몰입감을 극대화했다. 프랑스어 대사와 영어 자막으로 진행된 작품 속에서 캐나다 관객들의 웃음과 반응은 대사에 담긴 풍자와 함축을 보여주는 듯했다. 그러나 캐나다를 비롯한 서구 문화를 깊이 이해하지 못한 나는 작품의 숨은 의미를 온전히 파악하지 못해 아쉬움이 남았다. 어쩌면 이 작품이 관객에게 특별한 의미를 전달하려는 의도가 없었을 수도 있다.

이는 우리나라의 공연 예술이 해외에 소개될 때도 마찬가지일 것이다. 제주는 신화와 샤머니즘을 바탕으로 한 전통예술이 많다. 이를 이해할 배경지식 없이 해외 관객이 그 깊은 의미를 느끼기란 쉽지 않다. 제주 4·3 사건도 그렇다. 한동안 금기시되었던 이 역사적 비극은 지금도 제주의 창작자들을 통해 공연예술로 재해석되고 있다. 지역에서 출발한 예술이 세계인의 공감을 얻으려면 작품의 배경과 문화를 올바르게 정리하고 관객에게 정보를 제공하는 노력이 병행되어야 할 것이다.

성명 김진하
기관명 충남문화관광재단

"지역 예술의 국제화를 위한 광역문화재단으로서의 역할은 무엇일까?"

이번 2024 한국문화예술위원회-광역문화재단 협력 국외연수를 마치고 다시 일상으로 복귀하는 동안 개인적으로 머릿속에 오랫동안 의문과 해결 과제로 떠오른 질문이다. 이 질문에서 나아가, '일개 사업 담당자인 나부터 할 수 있는 일은 무엇일까?'를 고민하는 계기를 만들어 주었다.

캐나다 몬트리올에서 열린 '2024 시나르 비엔날레'와 연계하여 진행된 이번 국외연수에서 총 6편의 시나르 비엔날레 공식·비공식 참가작을 관람했다. 공연장르는 재즈 클래식부터 댄스, 서커스, 한국의 전통음악까지 세계 각국에서 참가한 공연 단체들의 작품을 만나볼 수 있었다.

대부분의 작품들이 비언어적 표현(마임, 댄스, 서커스)을 바탕으로 구현된 작품이어서 언어가 통하지 않아도 얼마든지 작품이 전달하고자 하는 의도를 파악할 수 있었다. 예술 작품을 감상하는 데 있어 언어는 더 수월하게 감상하도록 도움을 줄뿐, 필수는 아니라는 사실을 다시 한 번 깨달을 수 있었다.

'언어가 통하지 않아도(서로의 모국어가 달라도) 작품을 감상할 수 있다'는 사실에, 문득 우리 지역의 예술인들을 떠올리지 않을 수 없었다.

충남문화관광재단은 공모 사업에 선정된 예술인들을 대상으로 보조금 직접지원 방식에서 더 나아가 예술인들의 시선 확장을 도모하는 간접지원 프로그램을 운영하고 있다. 특히 올해는 청년·중견·원로 예술인들을 대상으로, 예술인 활동강화 교류협력 기획사업의 일환인 〈충남예술 더 강해GYM〉 프로그램을 통해 1박2일 워크숍을 진행하며 '2024 PAMS(서울아트마켓)'을 방문했다.

워크샵에 참여했던 예술인들은 서울아트마켓에서 진행된 다양한 공연과 부스 프로그램을 열과 성을 다해 참여했다. 특히, 아트마켓에서 소개된 국내외 예술 작품들과 그 과정에서 이루어진 네트워킹 기회를 통해 예술인들은 자신들의 작업에 대한 새로운 가능성을 모색하며 국제 예술 시장에 대한 관심을 한층 더 높였다.

적극적인 자세로 아트마켓에 참여하는 예술인들의 모습을 보면서, 지역 예술인들의 국제화를 향한 의지와 열망을 느낄 수 있었다. 당장 거창한 국제화 사업을 만들어 낼 수는 없겠지만, 현재 주어진 위치에서 할 수 있는 일은 지역 예술인들에게 지속적으로 시선을 넓힐 수 있는 경험을 제공하는 것이지 않을까 스스로 답을 내려 본다.

시나르 비엔날레에 참여한 한국팀의 공연을 보며 한국 문화예술의 저력을 확인했듯, 각 지역의 예술인들이 수도권 진출을 넘어 국제화까지 더 넓은 시야를 가질 수 있도록 담당자로서 꾸준한 관심을 가지며 연결고리가 되어야겠다고 다짐한다. 먼 훗날 우리 예술인들이 단순 방문객이 아닌, 국제 행사에 공식 공연팀으로 참가하여 무대를 빛내는 그 날이 곧 오기를 기대해본다.

성명
복영웅

기관명
울주문화재단

2024년 국외연수는 시나르 비엔날레와 몬트리올을 중심으로 진행된 다양한 활동들을 통해, 예술의 글로벌 흐름과 다양한 문화적 교류를 경험할 수 있었던 값진 기회였습니다. 특히 비엔날레 참여와 기관 미팅, 현장 견학, 네트워크 형성 등 여러 프로그램을 통해 국제적인 예술환경을 깊이 이해하고, 다양한 창작 및 협업의 가능성을 엿볼 수 있었습니다.

2024 시나르 비엔날레는 세계 최대 공연예술 최전선에서 펼쳐지는 국제적인 예술행사로, 오프닝 파티와 함께 많은 예술과들과의 교류가 이루어졌습니다. 부스 및 공식 공연을 관람하면서, 최신 예술 경향과 창작자들의 혁신적인 접근을 접할 수 있었습니다. 특히, 다양한 형태의 예술 작품들을 직접 경험하면서, 예술의 다채로운 언어와 표현 방식 등 나아가야 할 방향에 대해 많은 영감을 받았습니다. 비엔날레의 프로그램과 작품들 속에서, 예술이 시대적·사회적 문맥 속에서 어떻게 변형되고 확장될 수 있는지에 대한 깊은 인사이트를 얻을 수 있었습니다.

기관 미팅은 이번 연수의 핵심적인 부분이었습니다. 몬트리올의 World Creation Studio, 몬트리올 예술위원회, 캐나다예술위원회와의 오찬을 통해, 예술 기관들이 실제로 어떻게 운영되는지, 또 그들의 작품 지원 방식과 정책을 자세히 알 수 있었습니다. 이들 기관의 지원 체계와 예술환경을 배우면서, 우리나라 예술계와의 비교를 통해 한국 예술계의 발전 가능성을 고민하게 되었습니다. 이러한 경험은 향후 예술 프로젝트나 국제적 협업을 계획하는 데 큰 도움이 될 것으로 보입니다.

올드 몬트리올, 몬트리올 현대미술관, 몬트리올 미술관, PHI Centre, 노트르담 바실리카 성당(The Aura) 등 다양한 문화유산과 예술 공간들을 방문하면서, 캐나다와 몬트리올의 풍부한 예술적 전통과 현대적인 창작 환경을 함께 경험할 수 있었습니다. 특히, 몬트리올 현대미술관과 PHI Centre는 혁신적인 미디어 아트와 인터랙티브 아트 작품들이 전시되어 있어, 현재의 예술 경향을 몸소 체험할 수 있었습니다. 이러한 현장 경험을 통해 예술 작품이 어떻게 공간과 관람객과의 관계를 형성하는지에 대한 새로운 관점을 얻을 수 있었습니다.

국외연수의 또 다른 중요한 성과는 다양한 예술 재단 및 외부 기관들과의 네트워크 형성입니다. 비엔날레 참여자들과의 자연스러운 교류를 통해, 서로 다른 문화적 배경을 가진 예술가들과의 의견 교환이 이루어졌습니다. 이는 단순한 네트워크를 넘어서, 예술적 협업의 가능성까지 엿볼수 있는 기회였습니다. 이러한 네트워크는 국이와 국내 예술계 간의 교류를 증진시키는 중요한 다리가 될 것으로 보입니다.

종합하여, 이번 국외연수는 예술적 감수성을 한층 넓힐 수 있었던 중요한 경험이었습니다. 비엔날레와 다양한 예술 기관의 프로그램을 통해, 국제 예술계의 흐름을 직접 체험하고, 우리의 예술이나 나아갈 방향에 대해 생각할 수 있었습니다. 특히, 예술이 어떻게 사회적 문맥과 연계되어 영향을 미치는지, 그리고 예술 기관들이 어떻게 이를 지원하는지에 대한 깊은 통찰을 얻을 수 있었습니다.

또한, 다양한 예술가들과의 네트워크를 통해, 국경을 넘어선 예술적 협업과

교류의 중요성을 다시 한번 느꼈습니다. 향후에는 이러한 경험을 바탕으로, 더욱 글로벌한 시각에서 예술을 기획하고, 국내외 예술계와의 연계를 강화하는 데 힘쓸 필요가 있다는 점을 깨달았습니다.

이번 연수를 통해 얻은 모든 경험은 예술적 성장뿐만 아니라, 국제적인 협업과 교류의 가능성을 넓히는 소중한 자산이 될 것입니다. 이 경험을 바탕으로, 앞으로도 지속적으로 글로벌 예술 환경에 기여할 수 있는 다양한 프로젝트와 활동을 이어나가고자 합니다.

성명 김한수
기관명 한국문화예술위원회

지난 6월 국외연수 준비를 위한 설문조사를 진행하여 국외연수에 대한 다양한 의견들을 취합했습니다. 그리고 설문조사에서 추천받은 권역 중 하나인 캐나다 몬트리올의 '시나르 비엔날레'가 결국 연수의 메인 주제로 선정되게 되었습니다.

시나르 비엔날레는 오랜 역사에 걸맞게 그 규모가 상당했습니다. 전 세계 다양한 공연예술 분야의 종사자들이 한자리에 모여 함께 소통할 수 있는 장이었고, 행사 기간 내내 메인 장소였던 보나벤처 호텔의 다양한 스팟에서 많은 이들을 만나며 자유롭게 교류할 수 있었습니다. 특히나 우리나라의 다양한 문화예술 기관들도 참여한 행사였기에 국내에서는 볼 수 없었던 분들과 오히려 비엔날레 자리에서 만나 이야기하며 교류할 수 있었습니다.

시나르 비엔날레 기간에는 또한 다양한 작품들이 상연하여 취향에 맞는 공연들을 관람할 수 있었습니다. 어린이 대상 작품부터 연극, 음악, 무용, 서커스, 다원예술 등 다양한 장르의 공연들이 기간 내에 몬트리올 전역에서 선보여졌습니다. 특별히 몬트리올 지역이기에 역시 서커스 장르에 대한 기대가 컸습니다. 오프닝 작품인 <SLAM!>과 함께 7핑거스의 <Dual Reality> 작품을 관람했고, 굉장한 에너지와 테크닉, 무대구성 등이 인상적이었습니다. 다만, 서커스의 전형적인 감정 묘사 방식은 우리나라 관객들의 정서와 아직은 조금 다르다는 것을 동시에 느낄 수 있었습니다. 반면, 무용 작품이었던 <VAV>와 어린이 관객을 대상으로 한 <HAPP>은 함께 관람한 연수 참가자분들도 대부분 즐겁게 볼 수 있었던 작품이었습니다. 그리고 특별히 한국국제문화교류진흥원에서 주관한 <Korea Focus>를 통해 소개된 아티스트들과 그들의 쇼케이스 공연도 굉장히 인상깊었습니다. 개개인의 실력은 탁월했고, 이에 반응하는 현지 관객들의 환호도 상당했습니다.

행사 기간 동안 캐나다 문화유산부를 비롯하여 캐나다의 다양한 기관 종사자들을 만날 수 있었습니다. 특히 캐나다예술위원회는 예술위원회와 공동기금 사업을 통해 이미 연이 있는 기관이었기에 더욱 많은 대화를 나눴습니다. 2024-2025 한-캐 상호문화교류의 해를 맞이하여 향후 협력방안에 대해 캐나다예술위원회가 굉장히 적극적으로 제안하였고, 해당 의견은 교류협력팀에 전달하였습니다. 앞으로도 지속적인 교류를 통해 양국의 뛰어난 예술가들이 더 많은 기회를 얻게 되었으면 하는 바람입니다.

또한 연수 셋째 날엔 몬트리올예술위원회에 방문하였습니다. 많은 인원이 한번에 방문했음에도 친절히 맞아주었고, 기관의 지원사업 체계에 대해서도 상세히 설명해주어서 서로 같은 점과 다른 점을 함께 비교해보고 질문할 수 있었던 시간을 가졌습니다.

더불어 견학했던 World Creation Studio와 PHI Centre는 예술과 기술을 결합한 기반의 활동, 작품들을을 선보이는 기관으로 예술위원회의 APE Camp 및 교류협력팀하고도 향후 교류 방안이 기대되는 기관들이었습니다. 우리나라도 예술과 기술이 융합되어 창작활동을 하는 분야는 앞으로도 계속 활성화될 것이기에 국가적으로도 단순히 기업의 투자방식이 아닌 창작 지원쪽으로도 반드시 지원해야한다는 생각이 들었습니다. 몬트리올 노트르담 대성당의 라이트 쇼를 기획한 Moment Factory처럼 현재 실감미디어 시장은 민간의 기업이 주도하더라도 예술가나 단체들이 지원을 받아 이를 좀 더 적극적으로 활용할

필요가 있어 보였습니다. 이외에도 몬트리올 현대미술관, 몬트리올 미술관 전시 관람을 통해 원주민 문화와 이를 기반으로 한 다양한 형태의 문화 예술활동을 확인할 수 있어서 인상 깊었습니다.

그리고 무엇보다 이번 연수에서 가장 뜻깊었던 것은 다른 지역재단 종사자분들과 함께 교류했던 부분이었습니다. 빠듯한 일정으로 인해 네트워킹 자리를 많이 마련하지 못했지만, 연수 기간동안 자연스럽게 서로 친해지고 교류하게 되어 감사한 마음이 큽니다. 앞으로도 연수를 통해 맺어진 관계를 바탕으로 계속해서 협력할 수 있는 기회가 생겼으면 합니다. 그리고 마지막으로 연수 전부터 연수 기간 내내 아낌없이 도와주신 시나르 한국본부장성은 본부장님과 주한 퀘벡정부 대표부 이윤희 상무관님께 깊이 감사의 마음을 전합니다.

Ⅳ. 기타 참고자료

캐나다 및 퀘벡주 개요

국가 개요



- 국가명 : 캐나다(Canada)
- 인구 : 약 4천만 명(2023)
- 수도 : 온타리오주 오타와
- 면적 : 9,984,670km² (세계2위)
- 캐나다 내 한국인 수 : 약 240,000명
- 공식언어 : 프랑스어, 영어
- 화폐단위 : 캐나다 달러(CAD, C$)

퀘벡주 개요



- 인구: 약 870만 명 (2022)
- 주도: 퀘벡시티
- 인구밀도 높은 지역 : 몬트리올– 약 430만 (2023)
- 면적: 1,542,056km²
- 언어: 프랑스어(약 76%), 영어
- 불어-영어 이중언어 비율: 46,4% (2021)





캐나다 연방정부와 퀘벡주정부 문화 관련 부처

Government of Canada / Gouvernement du Canada

Canadian Heritage 캐나다 문화유산부

Canadian Heritage and its portfolio organizations play a vital role in the cultural, civic and economic life of Canadians. Arts, culture and heritage represent more than $57 billion in the Canadian economy and close to 673,000 jobs in sectors such as film and video, broadcasting, music, publishing, archives, performing arts, heritage institutions, festivals and celebrations.

Canada Council for the Arts / Conseil des arts du Canada

캐나다 예술위원회

Culture et Communications Québec

퀘벡주정부 문화부

SODEC Québec

퀘벡 문화사업개발 공사

CALQ Conseil des arts et des lettres du Québec

퀘벡 예술문학 위원회

시나르 비엔날레(Biennale CINARS)

시나르(Cinars) 조직 개요

◦시나르(Cinars)

- 퀘백 및 캐나다 공연예술의 수출을 촉진하고 지원하는 것을 사명으로 하는 비영리 조직

"퀘벡의 창의성은 독창적이고 독특합니다.
또한 다른 곳에서 볼 수 있는 것과는 달리 수요가 많습니다.
우리는 상호성과 교류를 많이 믿으며, 점점 더 많은 예술가들이
여기 또는 다른 곳에서 온 다른 제작자와 자신을 연결하여
그들의 창조에 새로운 색상, 새로운 차원을 제공하기를 원합니다."
-Cinars 설립자 AlainParé

◦주요 목표

· 공연 예술 부문에서 부상하는 문화 창작을 장려한다.
· 제작을 전문으로 하는 조직과 쇼 프레젠테이션을 전문으로 하는 조직 간의 상업적 논의를 촉진한다.
· 몬트리올을 공연예술 네트워킹의 세계적인 허브로 만든다.

◦주요 서비스

1) 시나르 비엔날레 (Biennale CINARS)

- 1984년 개최 이래로 세계에서 가장 중요한 국제 공연예술 컨퍼런스 중 하나로 자리매김함. 몬트리올에서 2년마다 개최하고 있으며, 약 4백여 명의 발표자를 포함하여 54개국에서 온 약 1,900명의 전문가들이 참가. 일주일 동안 캐나다 퀘벡 및 해외에서 온 170개 이상의 쇼가 무대를 장식하고 워크숍, 네트워킹 이벤트, 전시장도 함께 운영

2) 퀘백 대표공연 소개 (International Representatation)

- 시나르는 다음과 같은 내용을 통해 해외진출을 지원함

· 캐나다대표단체 파견(Québec On Stage) : 매년 시나르는 퀘벡 예술 회사 및 에이전트와 함께 가장 중요한 국제 마켓에서 여러 공동 참석을 기획

QUEBEC ON STAGE
퀘벡 프로덕션을 해외에 홍보하고 발표자와의 관계를 구축 및 강화하기 위해 시나르는 매년 퀘벡 회사의 에이전트 및 대표와 팀을 이루어 QUEBEC ON STAGE라는 이름 아래 주요 컨퍼런스 중 일부 순서에 소개함
공유 부스, 간략한 프레젠테이션 및 네트워킹 이벤트를 포함한 공동 참여 기회를 창출하면 퀘벡 참가자는 더 많은 가시성의 이점을 누리고, 더 많은 발표자를 만나고, 동료들과 상호 지원 의식을 키우고, 더 저렴한 비용으로 회의에 참여할 수 있음. 한국의 PAMS를 비롯하여 WOMEX, YPAM, APAP 등과 협력 중

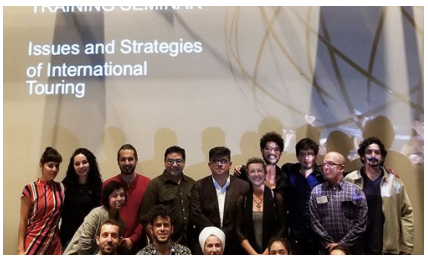


· 해외 쇼케이스 기획: 시나르는 국제 시장의 맥락에서 해외 쇼케이스를 기획함. 대표적으로는 시나르가 APAP(Association of Performing Arts Professionals) 컨퍼런스의 일환으로 2012년, 2014년, 2016년에 뉴욕에서 <Ice Storm>이라는 쇼케이스를 기획했음

3) 전문성 개발 (Professional Development)

- 매년 시나르는 아티스트 대표 및 에이전트를 위해 고안된 교육 세미나와 국제 투어와 관련된 기술 개발을 장려하기 위한 대상 워크숍을 제공함. 코칭 서비스는 또한 예술 회사의 특정 요구 사항을 해결하기 위해 일년 내내 제공 중

교육 세션
시나르는 1999년부터 캐나다, 멕시코, 한국, 핀란드, 노르웨이, 일본의 공연예술 전문가들에게 15개 이상의 교육 세미나를 제공함. 100개 이상의 연극, 무용, 음악, 서커스, 종합예술 분야의 에이전트 및 예술 회사 대표들을 대상으로 전 세계 투어를 진행함



4) 협력적 프로모션 방법 개발 (The Development of Cooperative Promotional Tools)

- 퀘벡 및 캐나다 기업의 해외 홍보를 지원하기 위해 시나르는 홍보 DVD 제작과 같은 여러 홍보 협력 활동을 펼침

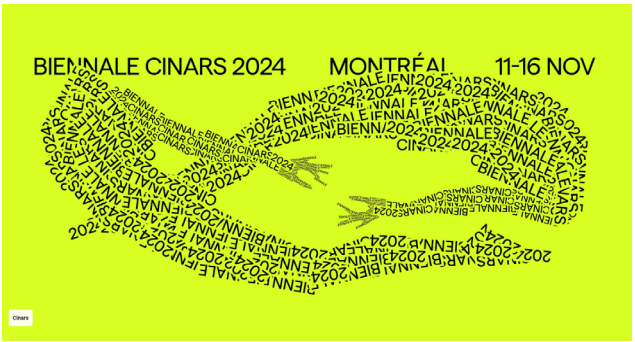
5) 전문성 제공 (Expertise)

- 시나르는 또한 공연 예술 부문에 대한 연구를 수행하고, 특정 지리적 영역에 대한 장기 전략을 수립, 국제 네트워킹 이벤트의 운영자 또는 컨설턴트 역할을 함으로써 전문 지식을 제공함

2024 시나르 비엔날레 (Biennale CINARS 2024)

◦행사 개요

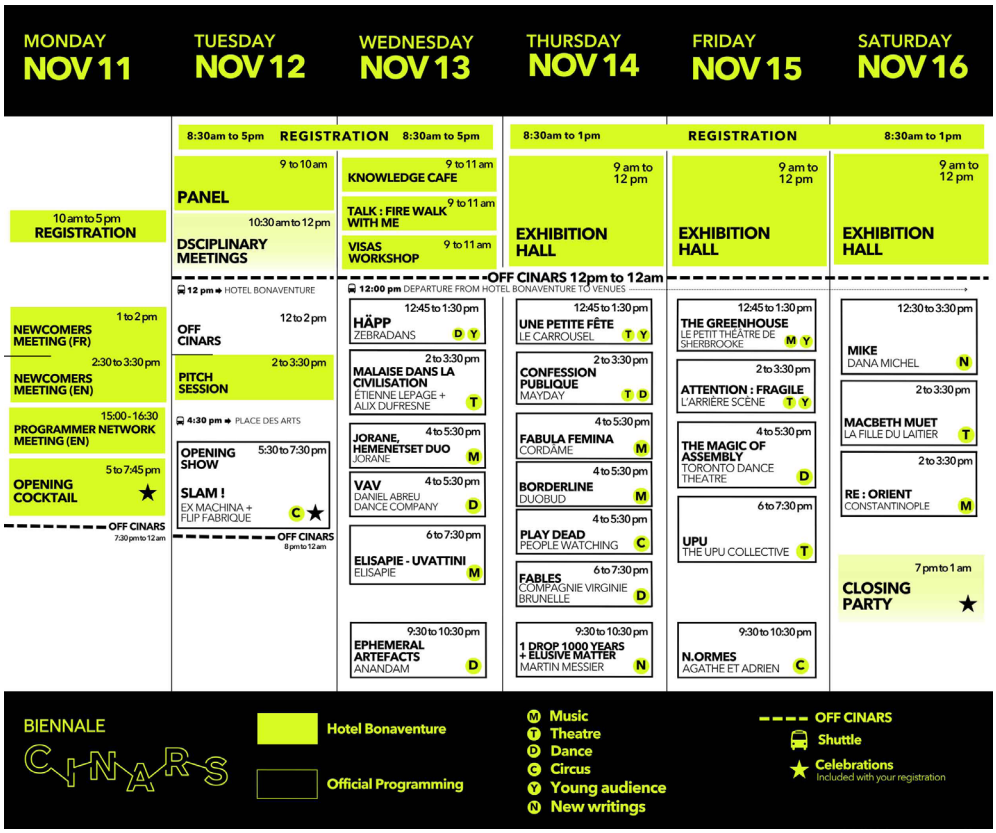
- 행사명 : 제21회 2024 시나르 비엔날레(Biennale CINARS 2024)
- 기간 : 2024.11.11.(월)~ 11.16.(토) (매 짝수년 11월 개최)
- 개최장소 : 캐나다 몬트리올
- 파트너 : 몬트리올예술위원회, 퀘벡예술문학위원회, 퀘벡주정부, 캐나다예술위원회
- 행사규모



1,300	331	182	41
델리게이터	프로그래머	공연회수	국가

- 주요 프로그램 및 일정

연번	프로그램명	주요 내용
1	Panel	· 우리가 더 효과적으로 함께 살 수 있도록 공연예술이 어떻게 도울 수 있을까? 공연 예술계의 리더 세 명을 초대하여 이 첫 번째 질문에 대한 관점을 공유하는 세션
2	Pitch Session	· 심사위원단이 선정한 기업 또는 아티스트가 진행 중인 프로젝트에 대한 정보를 공유하는 자리
3	Knowledge Cafe	· 다양한 주제에 대한 토론 진행. 10개의 원탁이 10개의 질문을 중심으로 구성됨. 테이블당 두 명의 호스트가 각자의 경험을 바탕으로 토론을 진행
4	Exhibition Hall	· 예술 기업과 에이전시가 설치한 전시 부스로, 새로운 작가를 발굴하고, 미래의 협력자를 찾고, 강력한 전문 네트워크를 구축할 수 있는 기회
5	Official Programming	· 22개의 시나르 비엔날레 공식 상연 공연
6	OFF Cinars	· 시나르 비엔날레 기간 동안 진행되는 약 70여 개의 비공식 공연



◦주요 이미지

- 공연 소개 예시



DANSE

PROGRAMMATION OFFICIELLE

HÄPP
ZEBRADANS

Détente, pivotement, immobilité, puis verticalité. Ensemble, ils retombent sur leurs deux pieds. Une réflexion vive et artistique, ponctuée de gestes, de notes de guitare et de rythmes. Plongez dans un spectacle ludique et musical conçu...

13 novembre 2024 à 12:45



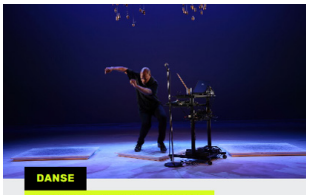
DANSE

PROGRAMMATION OFFICIELLE

VAV
DANIEL ABREU DANCE COMPANY

«VAV» est la sixième lettre de l'alphabet hébreu et symbolise ce qui unit, ce qui maintient tout ensemble; un crochet, le lien, la conjonction du ciel et de la terre, de l'homme et de l'esprit. Sa définition régit les relations en général, y...

13 novembre 2024 à 16:00



DANSE

PROGRAMMATION OFFICIELLE

EPHEMERAL ARTIFACTS
ANANDAM

Ephemeral Artifacts est un spectacle de claquettes pas comme les autres. Cette production dynamique propose un voyage à travers l'évolution du jazz et du tap en centrant le corps comme le site de récits charnières de notre époque. Mettant en...

13 novembre 2024 à 21:30

- 컨퍼런스 및 부스 이미지









◦(참고 기사) 질 도레(Gilles Doré) 시나르 비엔날레 총감독(Executive Director) 인터뷰 발췌 (2024 시나르 비엔날레 관련)

Q. 2024년 행사는 예술적 혼합성과 문화 간 대화에 중점을 둡니다. 이 초점이 프로그래밍에 어떻게 반영됩니까?

A. 2024년 행사에서는 새로운 글쓰기, 예술적 혼합성, 그리고 문화 간 대화를 강조하는 것을 목표로 합니다. 예술적 형태가 확장되고 있으므로, 우리는 대규모 현대 작품들과 해외 투어가 더 쉬운, 더 친밀한 작품들을 포함할 것입니다.또한 어린이와 청소년을 위한 프로그램을 우선시하고 싶습니다. 저는 모든 극장에 젊은 팀들이 자신들의 세대와 공감할 수 있는 프로그램을 큐레이팅해야 한다고 믿습니다. 흥미롭게도 젊은 세대가 무대를 위해 글쓰기에 접근하는 방식에도 눈에 띄는 변화가 있습니다.

Q. 시나르는 다양한 국제 기구들과 파트너십을 구축했습니다. 이러한 협업은 어떻게 행사의 영향력을 높이고 공연 예술 커뮤니티 내에서 글로벌 협력을 촉진할 수 있습니까?

A. 시나르는 미국, 유럽, 아시아의 공연 예술 시장을 통합하는 공연예술 마켓 연합(CPAM)을 설립했습니다. 이러한 협력은 네트워크를 풍부하게 하고 전략적 제휴를 가능하게 하여 글로벌 협력을 촉진합니다.

Q. 시나르는 다양한 국제 기구들과 파트너십을 구축했습니다. 이러한 협업은 어떻게 행사의 영향력을 높이고 공연 예술 커뮤니티 내에서 글로벌 협력을 촉진할 수 있습니까?

A. 시나르는 미국, 유럽, 아시아의 공연 예술 시장을 통합하는 공연예술 마켓 연합(CPAM)을 설립했습니다. 이러한 협력은 네트워크를 풍부하게 하고 전략적 제휴를 가능하게 하여 글로벌 협력을 촉진합니다. “Discover International Network” 행사에는 전 세계의 젊은 프로듀서와 에이전트에게 조직을 소개하는 전 세계 10개의 프로그래머 네트워크가 참여하여 네트워크를 확장하려는 사람들의 전문성을 강화하는 것을 목표로 합니다.

Q. 귀하의 리더십 역할을 고려할 때, CINARS 2024는 예술 분야의 개방성과 포용성을 증진하면서 오늘날의 사회정치적 과제를 어떻게 해결할 수 있을까요?

A. 1984년 세계화 시대에 설립된 시나르의 사명은 항상 국경을 초월하고 연결을 촉진하는 것이었습니다. 기후 변화, 인구 이동, 경제적 어려움, 보호주의, 통합되고 분열되는 신기술, 영화관에서 관객이 이탈하는 등 오늘날의 도전 과제는 2024년 시나르 비엔날레에 큰 장애물이 되고 있습니다. 우리는 몬트리올에서 함께 모여 공연 예술이 세계를 하나로 묶고 그 다양성과 풍요로움을 기념하는 것의 중요성을 강조할 것입니다. 우리 모두는 지구를 보호하고자 하지만, 지역 경계를 넘어 관객에게 다가가고자 하는 예술가들을 희생시키지 않는 것이 중요합니다. 예술가들은 보호주의와 공격성의 부상에 맞서 인문주의적 가치를 옹호하는 데 중요한 역할을 합니다. 그들은 민족주의가 아니라 창조의 변혁적 힘을 통해 연결을 강화합니다.

Q. 올해는 새로운 분야 간 미팅(Disciplinary Meetings)을 도입하게 되었습니다. 전문가들 간의 협업을 강화하고 비엔날레의 목표에 어떻게 기여할 수 있을까요?

A. 시나르 비엔날레는 다양한 예술 분야의 1,200명 이상의 전문가들이 모이는 교차로 역할을 합니다. 올해 우리는 같은 분야의 전문가들 간의 소규모 그룹 상호작용을 촉진하기 위해 분야 간 미팅을 조직했습니다. 현대 무용, 서커스, 창작 음악 및 연극 분야의 전문가들은 젊은 관객들을 위해 아이디어를 공유하고 분야별 도전 과제와 영감을 주는 이니셔티브에 대해 논의할 기회를 갖게 될 것입니다.

Q. 오프 시나르(OFF CINARS) 프로그램은 몬트리올 전역의 다양한 장소에서 추가 공연을 제공합니다. 이 프로그램은 다양한 예술적 목소리를 홍보하면서 공식 프로그램을 어떻게 보완합니까?

A. 오프 시나르 프로그램에는 서커스, 댄스, 음악, 다학제 및 연극을 포함한 100개 이상의 추가 공연이 포함되어 있습니다. 이 풍부하고 다양한 라인업은 공식 프로그램을 보완하여 전 세계에서 공연될 다양한 작품들을 선보입니다. 몬트리올의 모든 극장과 지구에서 창의력이 울려 퍼질 것입니다. 퀘벡에는 전 세계적으로 인정받는 양질의 프로그램을 제작하는 독특한 창의적인 에너지가 있다고 믿습니다. 올해는 스페인, 체코 공화국, 프랑스, 이탈리아, 아르헨티나, 그리고 한국의 작품들이 오프 시나르에 소개될 예정입니다.

Q. CINARS의 국제적인 입지를 활용하여 오늘날의 공연 예술 분야의 글로벌 도전 과제를 어떻게 해결할 수 있습니까?

A. CINARS는 50개국 이상에서 1,200명 이상의 전문가를 유치합니다. 저희 컨퍼런스, 워크숍 및 라운드테이블은 인도 태평양, 서유럽, 원주민, 라틴 아메리카, 중부 유럽, 아시아 및 퀘벡을 포함한 다양한 지역의 크리에이터, 프로그래머 및 에이전트를 위한 플랫폼을 제공합니다. 이러한 국제적인 존재감은 우리의 공유된 경험을 풍부하게 하고 전 세계 공연예술 전문가들에게 중요한 공통의 가치를 강조합니다. 현대 공연예술은 전 대륙에 걸쳐 활기를 띠고 있지만, 넷플릭스나 틱톡과 같은 플랫폼은 라이브 아티스트를 가리는 경우가 많습니다. 우리가 접하는 예술적 목소리는 모잠비크, 한국, 캐나다, 원주민 보호구역, 인도 등 그들의 문화적 맥락에 따라 크게 다릅니다. 하지만 글로벌 관객과의 연결의 핵심 가치는 그대로 유지됩니다.

Q. 올해 비엔날레와 공연 예술 유통의 미래에서 기술의 역할을 어떻게 보십니까?

A. 오늘날 우리가 직면한 주요 과제는 작품의 발견 가능성입니다. 그러나 비엔날레 참가자들은 이러한 발견 가능성을 높여주는 시나르 앱을 사용할 수 있으며, 이를 통해 전문가들은 제공되는 122개의 전시회 중 어느 것이든 쉽게 찾고 연결할 수 있습니다. 40년 전, 우리는 학생 신문에 광고를 게재하고, 라디오에 광고를 게재하고, 거리에 포스터를 붙이고, 카페에 유인물을 배포하는 등 전통적인 방법으로 프로그램을 홍보했습니다. 그러나 오늘날 우리는 소셜 네트워크에 중점을 두고 홍보 전략을 업데이트해야 합니다.

Q. 시나르는 친환경 책임 행사로 거듭나기 위한 조치를 취하고 있습니다. 이 이니셔티브와 라이브 엔터테인먼트 산업에 미칠 잠재적 영향에 대해 더 자세히 말씀해 주시겠습니까?

A. 시나르는 회사와 협력하여 생산 및 물류 프로세스를 분석하고 개선 사항을 개발하고 가치 사슬을 혁신하는 것을 목표로 하고 있습니다. 여행을 중단하는 것은 불가능하지만, 우리는 여행 관행을 개선할 수 있습니다! 서구 국가에서는 이것이 긴급한 관심사이지만, 음식과 같은 기본적인 필수품이 일상적인 도전이 될 수 있는 다른 문화에서는 그 영향이 다르다는 점을 인식하는 것이 중요합니다.

Q. 마지막으로, CINARS 2024를 방문할 때 추천하고 싶은 하이라이트나 꼭 봐야 할 프로그램은 무엇인가요?

A. 모든 프로그램은 관객의 선호도와 프로그래머가 원하는 것에 따라 꼭 봐야 하는 프로그램입니다. 주요 추천작으로는 레슬링, 서커스, 연극을 결합한 플립 파브리크와 엑스 마키나의 〈SLAM!〉과 1990년대 원주민 언어로 부른 히트곡이 포함된 음악 공연인 엘리자피의 〈Uvattini〉가 있습니다. 이 공연은 연극적 요소와 보호구역에서의 삶을 묘사한 프로젝션으로 더욱 강조되었습니다. 다른 주목할 만한 공연으로는 멜라니 데머스의 'Confession Publique', 마틴 메시에의 '1 DROP 1000 YEARS', 제브라단스의 'Häpp!' 등이 있습니다.

출처 : https://internationalartsmanager.com/cinars-2024/

몬트리올 예술위원회(Conseil des arts de Montreal)

조직 개요

몬트리올 예술위원회(Conseil des Arts de Montréal, CAM)는 몬트리올의 예술 생태계를 지원하고 발전시키는 데 중점을 둔 비영리 단체. 2023년 기준, CAM은 404명의 개별 예술가와 731개의 단체 및 집단을 지원하며, 예술을 통해 지역사회의 다양성과 창의성을 강화하는 역할을 하고 있음

◦설립 연도	1956년
◦미션	몬트리올의 전문적인 예술 창작, 제작 및 보급을 식별하고 지원
◦주요가치	공정성(Equity), 도전성(Audacity), 민첩성(Agility), 근접성(Proximity), 윤리성(Ethics)
◦비전	몬트리올이 예술적 활력, 포용성, 혁신 능력으로 국내외에서 인정받는 세계 주요 문화 대도시로서 명성을 높이는 데 기여함

CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

예산

2023년 CAM의 재정은 대부분 몬트리올 지자체에서 지원을 받았고, 자선기금과 기부를 통해 추가적인 자금을 확보함

◦총 예산	$23,687,818 (전년 대비 7% 증가)
◦주요 출처	- 몬트리올 지자체: $21,506,600 (91% 차지) - 기부 및 후원: $762,277 (43% 증가) - 예술 단체 및 프로그램에 직접 투자: $19,416,504
◦운영 프로그램	- 운영 보조금: $12,728,700 - 프로젝트 지원: $2,027,400 - 예술가 스튜디오 유지: $457,304

이사회 운영

◦구성 및 역할

- 이사회 구성: 몬트리올 예술위원회의 이사회는 다양한 분야의 전문가들로 이루어져 있으며, 조직의 전략적 방향을 결정하고 주요 정책을 감독함(현재 총 21명으로 구성)

◦주요 위원회
- 집행위원회: 운영 감독 및 주요 결정을 내리는 역할을 담당
- 감사위원회: 재정 감독 및 투명성 확보
- 선정 및 지명위원회: 새로운 이사 선출 및 위원회 구성 관련 업무 수행

◦주요 회의 활동
- 2023년 한 해 동안 총 7회의 정기 회의가 열렸으며, 추가적으로 특정 위원회별로 별도 회의가 개최됨

◦평가 위원회의 구조
- 심의 과정은 분야별로 나누어진 평가 위원회를 통해 이루어짐
- 이사회 위원 중 10명이 각 분야의 평가 위원회장으로 심사에 참여함
- 공연예술, 시각예술 및 디지털예술, 문학, 다학제 예술 및 비전통예술 등 각 위원회는 관련 분야의 예술 전문가 및 학자로 구성됨

◦평가 절차
- 위원회는 프로젝트 및 단체의 지원 신청을 검토하고, 예술적 가치, 사회적 영향, 포괄성 등을 기준으로 평가를 진행
- 평가 위원회는 특정 분야의 임시 위원을 포함하여 다양성을 반영

예술 지원 주요 사업

사업명	주요 내용
운영 지원 프로그램 (Operating Support Program)	- 목적: 예술 창작, 제작, 배포 및 예술 행사의 가시성을 지원 - 지원금: 총 $12,728,700 투자, 580개 단체 및 예술가 그룹 지원 - 특징 · 신규 2년 운영 지원금 프로그램(Two-Year Operating Support Program) 도입: 46개 신규 단체에 $560,000 투자 · 47% 승인율로 높은 수혜 범위
장애 예술가 및 단체 지원 (Support for Artists and Organizations Living with Disabilities)	- 지원금: $350,000 (전년 대비 42% 증가). - 목표: 장애 예술가와 단체의 프로젝트 수행 환경 조성 - 수혜자: 26개 단체와 개인.
원주민 예술가와 단체 지원 (Support for Indigenous Artists and Organizations)	- 지원금 · 원주민 예술가 지원: $113,745. · 원주민 단체 및 집단 지원: $60,000. - 내용 · 예술 프로젝트 및 단기·중장기 계획 지원 · 다양한 예술적 관행 이해를 위한 프로그램 제공
캠 투어 프로그램 (CAM en tournée)	- 목표: 예술 작품을 몬트리올 전역에 무료 또는 저비용으로 제공 - 성과: 485회의 공연이 몬트리올 여러 지역에서 개최 - 2025년 목표: 예술의 접근성을 확대해 소외 지역까지 도달

예술가 스튜디오 지원 (Artist Studio Support Program)	- 예산: $339,301. - 내용 · 비거주용 건물 내 스튜디오를 사용하는 예술가들에게 재정적 지원 제공 · 총 420명의 예술가, 단체 및 조직이 혜택을 받음
레지던시 프로그램 (Residency Program)	- 지원 내용 · 총 41개의 레지던시 지원, 예술가들에게 창작과 연구를 위한 최적의 환경 제공 - 국제 레지던시 프로그램 (International Residency Program): · 15개국에서 18개 프로젝트 지원 · 국제적 대화와 창작 장려
접근성 비용 지원 펀드 (Accessibility Cost Support Fund)	- 예산: $73,188 - 대상 · 장애 예술가 및 단체 · 장애인을 위한 공연 제작과 접근성 향상 지원
창의적 공간 연구소 (Innovation Lab for Creative Spaces)	- 목표: 창작 공간의 접근성 개선 및 부동산 문제 해결. - 특징 · 금융 지원(Financial Support), 장소 제공(Locations), 전문 지식 공유(Expertise)로 구성 · 몬트리올 시와 협력하여 진행

자료 출처 및 제공

캐나다 및 퀘벡 주 개요
주한 퀘벡정부 대표부 이윤희 상무관

시나르비엔날레
시나르 홈페이지(https://cinars.org/), 장성은 시나르 한국 본부장

몬트리올예술위원회
몬트리올예술위원회 홈페이지(https://www.artsmontreal.org/) 및 연차보고서

연수 사진
한국문화예술위원회 김한수 과장, 울주문화재단 복영웅 대리

발행일
2025.2.26.

발행처
한국문화예술위원회 지원총괄팀

디자인
파이카 paika

한국문화예술위원회