

## 음악을 접목한 협동 창의 교육<sup>1)</sup>

YOUNGMI HA PROFESSOR, MUSIC ADJUNCT FACULTY, NEW YORK UNIVERSITY, USA<sup>2)</sup>

---

### 초록

협동 창의 교육은 우리가 살면서 직면하게 되는 다양한 문제를 보다 폭넓은 시야에서 이해하도록 하는데 중요한 역할을 한다. 본 논문에서는 뉴욕대학교에서 이루어진 협동 창의 교육의 사례를 바탕으로 음악과 예술 분야에서 직면할 수 있는 문제를 해결할 수 있는 방안을 모색한다. 특히 연주자와 작곡가와의 협동과 연결을 지향하는 음악 만들기 협동 창의 작업, 그리고 음악과 다른 예술 분야 간의 융합을 지향하는 음악 접목 협동 창의 작업에 대해 다루고 있다.

---

### 키워드

음악, 예술, 협동, 문제 해결

---

1) 본 원고는 2021 년 5 월 28 일 숙명여자대학교 창의융합 디자인연구소의 크리에이티브 컨버전스 봄 국제학술대회 발표 자료를 재구성한 원고임.

2) [youngmi.ha@nyu.edu](mailto:youngmi.ha@nyu.edu)



---

## 1. 음악의 정의

창조(creativity)는 서로 다른 분야나 생각, 형태, 혹은 존재들을 융합하여 다른 무언가를 새롭게 만들어 내는 행동이다. 음악 또한 이러한 창의성을 표현할 수 있는 예술적인 형태 중 하나라고 할 수 있다. 음악은 수많은 사람들이 공감할 수 있는 시간과 공간의 연결 매체로서, 보이지도 않고 만질 수도 없으며, 간직할 수도 없어 보다 신비한 형태의 예술로 표현된다. 여기에서 단순한 소리(Sound)와 음악(Music)의 차이점이 나타난다. 소리는 일정한 파장 혹은 진동이 공기를 통해서 귀로 전해지는 수단이다. 즉 소리는 어떠한 감정이나 맥락도 함축하고 있지 않다. 반면 음악은 소리를 이용한 문화적인 현상으로, 메시지 혹은 감성의 전달 수단이다. 따라서 음악은 일정한 소리의 파장, 진동을 몸으로 느끼게 하고(feel), 이를 통해 사람들은 감성적, 정신적, 예술적인 의미를 경험(experience)하게 된다. 그래서 음악은 “즐긴다”(Feel the Music) 라는 개념으로 표현될 수 있으며, 다른 분야와의 결합과 응집으로 새로운 의미를 갖게 될 수 있다.

---

## 2. 음악 만들기 협동 창의 작업

음악 만들기 협동 창의 작업은 일반적으로 분리된 음악인(작곡가 혹은 연주자)과 청자의 역할 거리를 줄이는 작업이다. 작업을 통해 서로의 역할을 이해함으로써 이들의 관계가 작곡가 → 연주자(해석) → 청자로 연결되는 것이 일반적이다. 하지만 경우에 따라서는 이러한 수직 관계를 없애고, 혼자서, 혹은 좀 더 많은 사람들이 공동으로 창작에 참여 할 수 있다.

### 2.1. 음악 수업안에서의 협동 창의 작업 (2021 비대면 수업 사례)

음악 만들기 협동 창의 작업의 한 예로 뉴욕대학교 음악대학 음악 이론 수업 수강 학생들의 그룹 작품을 들 수 있다. 음악은 시각 예술과는 달리, 일정한 장소에 함께 모여서, 소리에서 나온 파장을 직접 몸으로 느끼고, 그리고 정신적 혹은 감성적인 표현으로 전달이 된다. 이 때 시간과 공간 (Time and Space) 의 경험을 통해 전달이 되는 음악이, 비대면 온라인으로는 그런 전달이 시간의 차이로 힘들었다. 과제는 수업에서 배운 이론을 중심으로 그룹으로 콜라보를 해야 되는 것이 전제 조건이었으며, 새로운 음악을 창작, 있는 음악의 재 해석, 혹은 음악의 분석이었다.

5명으로 구성된 그룹의 학생들은 1995년에 발표된 락 음악인 Alanis Morissette의 One hand in my pocket 을 현대의 학생들에게 보다 친숙한 팝 장르로 편곡하였다. 또한, 곡의 코드나 빠르기, 스타일 등을 바꿈으로써 이전과는 다른 새로운 음악을 만들어 내었다. 기존의 곡을 자신들이 즐겨 듣는 분위기로 재해석했다고 할 수 있다. 이렇게 만들어진 음악을 듣는 청자들은 편곡자와 연주자의 이러한 새로운

해석을 염두에 두고 감상함으로써 편곡자, 연주자와의 연결을 느낄 수 있다. 이 작업에는 가수 3 명과 음악 반주 작곡 작업에 1 명, 영상 편집에 1 명이 참여하였으며, 코로나로 인해 실시간 연주를 함께하는 것이 불가능하여 분리된 녹음과 영상을 쌓아가는 형식으로 제작되었다. 이와 같이 새로운 음악을 만들고 녹음하기까지 여러 문제에 직면할 수 있으며, 이를 해결하기 위해 폭넓은 사고의 실현과 색다른 변화가 필요하기 때문에 여러 사람들과의 공동 작업이 요구된다.

## 2.2. 새로운 음악 만들기 청소년 협동 프로그램(YOUTH MUSIC FESTIVAL)

YOUTH MUSIC FESTIVAL 은 2015 년에 만들어진 음악 만들기 협동 창의 작업을 실현하는 뉴욕 대학교의 음악 융합 프로그램이다. 이 프로그램에는 뉴욕대학교 작곡 전공 학생들과 졸업생, 그리고 교수진들과 청소년 연주자들이 참여한다. 이들은 서로 간의 협동 작업을 통해 새로운 음악을 만들고 연주하게 된다. 이때 하나의 음악을 만들기 위해 연주자가 작곡자와 협업하여 함께 의논을 해 내가는 색다른 방법으로, 새로운 음악인 “New Music”에 대한 이해도와 활용성을 높이는 데에 그 의의가 있다.

### 2.2.1. YOUTH MUSIC FESTIVAL 의 진행 과정

이 프로그램의 연주자들은 참여 희망자들에 대한 신청을 받은 후, 오디오션 비디오와 에세이를 통해 선정된다. 대부분의 음악 작업 프로그램들이 숙련자들을 대상으로 하는 것과는 달리 YOUTH MUSIC FESTIVAL 은 연주자들의 실력, 나이, 성별, 악기 분류 등에 상관없이 다양한 사람들을 폭넓게 선발한다. 따라서 5 세부터 17 세까지 다양한 연령대의 청소년들이 이 프로그램에 참여하고 있다.

이렇게 선발된 청소년 연주자들은 악기에 대한 관심도와 숙련도에 따라 작곡가들과 매칭된다. 그리고 매칭된 연주자와 작곡가는 대면 혹은 비대면으로 여러 번의 회의를 거쳐 만들고자 하는 곡의 방향과 스타일을 정한다. 대부분의 연주자들은 자신이 연주하는 곡의 작곡가에 대한 이해나 의식을 하지 못하는 경우가 많다. 그런데 이 과정에서 연주자들은 기존에 분리되어 있던 연주자와 작곡가 사이의 연결을 경험하게 되며, 자신만을 위한 곡이 제작된다는 사실에 흥미를 가지고 참여하게 된다. 이렇게 만들어진 곡은 여름 동안 연주자들에게 전달되며, 작곡가로부터 곡을 받은 연주자들은 리허설 시작 전까지 곡을 개별적으로 연습하는 시간을 가지게 된다.

그 뒤 가을학기가 시작되면 연주자들은 뉴욕대학교로 초대되어 리허설을 진행한다. 여름 동안 해당 곡을 연습한 학생들은 곡에 대한 새로운 질문과 의문을 갖게 되고, 리허설을 통해 작곡가와의 긴밀한 소통을 하며 곡을 수정하기도 한다. 공연 2 주 전에는 연주자들을 뉴욕대학교 녹음실에 초대하여 전문 음악가와 같은 스튜디오 녹음 경험을 가지도록 한다. 연주자들은 녹음 엔지니어와 의논하며 그동안 연습했던 곡이 최대한 완벽하게 기록될 수 있도록 반복하여 녹음하는 과정을 거친다. 이 과정에서 연주자들은 누군가의 강요 없이도 더 나은 질의 녹음을 하기 위해 열정적인 자세로 임하게 된다. 이를 통해 연주자들은 공연장에서의 연주와 녹음 과정에서의 차이점을 배우고, 음악을 어떻게 기록하는지에 대해 경험한다. 또한 자신의 음악을 객관적으로 평가해 보는 능력을 기를 수 있다.

11 월에는 음악이 완성 단계로 접어들게 된다. 이때 연주자들은 뉴욕 대학교 극장에서 연주회를 가진다. 이날의 공연은 라이브 스트리밍을 통해 연주회에 참여하지 못한 사람들에게도 온라인으로 송출되며, 비디오와 오디오 녹음을 통해 기록된다. 이를 통해 연주자들은 자신의 가족이나 지인들과 연주의 경험을 공유하고 즐길 수 있도록 한다. 참가자들 중 일부는 12 월 크리스마스 파티 음악회에 초대되어 보다 편안한 연주 환경을 경험할 수도 있다. 이러한 다양한 공연 경험을 통해 연주자들은 자신의 연주에 대한 성취감을 얻게 되며, 공연에 대한 두려움을 해소할 수 있다.

이 프로그램을 통해 청소년 연주자들은 자신의 연주에 대한 흥미와 자신감뿐만 아니라 직접 작곡에 도전해 보고자 하는 동기 부여를 받게 된다. 작곡가와 직접 소통하고, 그들이 만든 곡을 직접 연주해 봄으로써 자신들도 직접 새로운 곡을 만들어 볼 수 있겠다는 자신감과 자신이 만든 곡이 연주되는 경험에 대한 호기심을 가지게 되는 것이다. 실제로 이 프로그램에 연주자로 참여했던 학생들이 이듬해에는 작곡가로서 참여하여 자신의 곡을 만드는 사례들이 적지 않다. 또한 프로그램이 진행되는 모든 과정에서 연주자들은 다른 동료 연주자들의 연주에 대해 진지하게 감상하고 평가함으로써 음악에 대한 깊은 통찰력을 얻게 된다. 이는 음악에 접근하는 가장 이상적인 방식이다.

---

### 3. 다른 예술과의 음악 접목 협동 창의 작업

음악을 접목한 협동 창의 작업은 단순히 음악만을 새롭게 만드는 것이 아니라 다른 예술 영역과 함께 작업함으로써 이루어진다. 이는 그저 음악을 듣는 것만이 아닌 음악을 보고, 듣고, 몸으로 표현할 수 있도록 한다. 그리고 그 과정을 통해 음악(Music), 무용, 연극(Movement), 비주얼(Visual Art), 그리고 기술(Technology) 간의 통합이 이루어진다. 이렇게 만들어진 새로운 개념의 예술 작품에 대한 퍼포먼스를 통해서 예술의 전반을 이해하고 직접 체험할 수 있다.

음악을 접목한 협동 창의 작업에는 세 가지 요소가 적용된다. 첫 번째로 자유롭고 개방적인 즉흥 작업이고, 두 번째로 기술이 사용되며, 세 번째로 예술 작품이 만들어지기 위한 협업이 이루어진다.

#### 3.1. IMPACT (Interactive Multimedia Performing Arts Collaborative Technology)



그림 1 IMPACT

음악을 접목한 협동 창의 작업을 실현하는 예라고 할 수 있는 IMPACT 는 2007 년 5 명의 뉴욕대학 교수들을 중심으로 만들어진 3 주 집중 예술 융합 프로그램이다. 당시 이화여자대학교 무용 전공과 작곡과 학생들이 각각 12 명씩 참여하였다. 이렇게 IMPACT 가 초기에는 아시안 예술 전공 학생들을 대상으로 하였으나, 2008 년부터 비 예술 전공자들 또한 참가하게 되면서 수업안과 중심 관점이 점차 바뀌게 되었다. 음악, 무용, 기술 중심이던 수업에 연극과 visual art 가 더해짐으로써 보다 기초적인 수준의 수업으로 변화하게 된 것이다.

2010 년에는 인천에 위치한 가톨릭대학에 초청되어 한국 학생들을 대상으로 1 주 프로그램으로 진행되었다. 2016 년에는 청소년을 위한 Teen IMPACT 을 3 주간 진행하였는데, 이에 대한 반응이 좋아 이듬해인 2017 년부터 지금까지 대학생을 위한 IMPACT 과 청소년을 위한 Teen IMPACT 를 병행하여 진행하고 있다. 2018 년에는 한국에서 열린 International Computer Music Conference 에 초대되어 1 주간 Kids IMPACT 을 1 주간 진행하였다. ‘Sing Music, Hearing Image’라는 주제의 미술과 음악의 융합 수업이었다. 당해 Kids IMPACT 는 한국에서 진행되었기 때문에, 참여한 외국인 아이들에게 한국의 문화와 예술을 알릴 수 있도록 하는 커리큘럼이 추가되었다. 이와 같이 IMPACT 는 “소통, 협동, 자유로운 창조, 퍼포먼스로의 새로운 표현”이라는 기본 세가지 정신은 유지하되 매해 구성과 수업 내용을 조금씩 변화시키며 상황에 따라 최대한의 효과를 낼 수 있도록 구성되고 있다. 2019 년 이후로는 소수의 그룹을 중심으로 한 1-2 주 워크샵이 추가되었으며, 2022 년에는 3 주 여름 프로그램의 진행을 계획 중이다.

### 3.1.1. IMPACT 의 3 요소

일반적으로 예술 창작은 모든 인류의 창작물 중 가장 훌륭하고 중요한 행위라고 간주된다. IMPACT 는 공연과 일상의 활동을 기술을 통해 표현할 수 있는 영역을 넓히는 것에 그 주안점이 있다. 이를 위해 IMPACT 는 비판적 사고(critical thinking), 문제 해결(problem solving), 협력(collaboration), 행동(action), 변화(change), 예술 창작 과정에서의 즐거움(enjoying the process of making arts)의 자세를 중시한다. 그리고 이러한 목적을 달성하기 위해 다음의 세 가지 요소를 포함하고 있다.

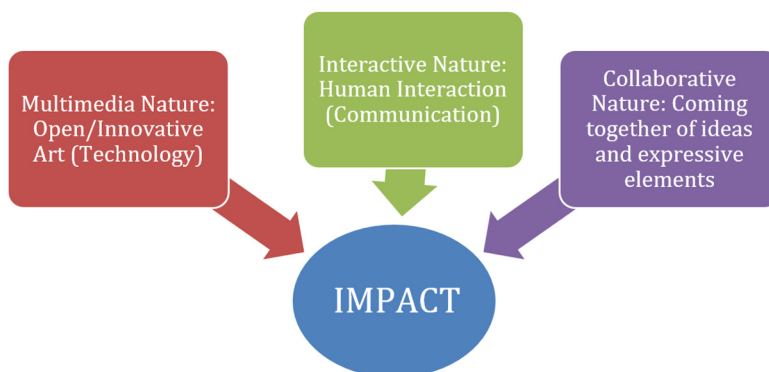


그림 2 IMPACT 3 요소

첫째는 상호적 성향(Interactive Nature: Human Interaction)이다. 이는 참여하는 학생들이 한 개인으로서, 그리고 하나의 예술가로서 다른 학생들과 강사진들과 맺는 관계를 말하기도 하며 예술의 표현 범위를 확장시키는 기술과의 상호작용을 뜻하기도 한다. 이러한 상호성 내에서 소통(communication)은 자연스럽게 형성되고 사용되며, 그것을 통해 학생들은 기존의 사고의 한계에서 벗어나 다양한 아이디어에 접근하고 이를 실행할 수 있다.

둘째는 멀티미디어적 성향(Multimedia Nature: Open/Innovative Art)이다. 프로그램 과정에서 기술은 예술적 표현의 진화적 도구로서 작용한다. 또한 기술은 우리의 자신의 연장으로서 우리의 존재를 표현하고 비추어 줄 수 있는 도구로서 사용된다. 기술은 끊임없이 변화하고 발전하기 때문에, 이를 예술적 표현에 이용하는 IMPACT의 커리큘럼 또한 그에 맞춰 변화하였다. IMPACT에서는 다양한 예술 분야에 대한 기술을 배우고 이를 사용함으로써 시간 단축, 방법의 간편화, 실용화, 공유의 간편함을 경험하게 된다. 이러한 기술의 장점들은 비 예술인도 예술 창조에 보다 쉽게 접근 가능하도록 한다. 예술에 대한 접근 방법을 확장해서 기존의 전통적인 방식으로는 할 수 없었던 아이디어의 현실화를 경험해볼 수 있도록 하는 것이다. 하지만 기술만을 위한, 혹은 기술이 중심이 되는 창작은 권장되지 않는다. 모든 과정이 기술을 통해 이루어질 필요는 없는 것이다. 예를 들어 음악 분야에서는 기술뿐만 아니라 직접 악기를 연주하는 방식을 병행하고 있으며, 비주얼 분야에서는 손으로 직접 스케치하거나 만들어보는 수작업을 함께 사용하고 있다. 이와 같이 IMPACT에서는 전통적인 접근과 기술적인 접근을 균형 있게 사용하도록 권장한다.

이러한 접근에 있어서는 자율성(Improvisation nature)이 강조된다. 여기의 자율성은 즉흥 연주를 의미한다. 이는 창작과 공연이 동시에 이루어지도록 함으로써, 제한된 시간 안에 짧은 작품을 완성하기 위해 무엇을 할 수 있는지를 보여주는 중요한 방식이다. 이때 창작 과정에 대해 틀에 짜인 공식이나 순서를 학습하는 것이 아니라, 강사진들은 전체적인 방향과 가능성만을 제시해준 후 학생들이 능동적으로 문제를 해결하고 즉흥 연주를 통한 짧은 작품의 완성을 경험하도록 한다. 단순히 생각으로만 문제에 접근하기보다 짧은 작품이라도 악기나 소리가 나는 물체를 사용해 직접 참여하여 완성할 수 있도록 유도하는 것이다. 이때 음악적인 숙련도가 있는 학생들과 그렇지 않은 학생들의 비율이 적절하도록 배치하여 서로간 협업이 이루어지도록 한다. 예를 들면 강사진들이 학생들에게 몇 가지의 짧은 이야기나 이미지를 제시해 주면, 학생들은 그 속에서 상황이나 스토리 라인을 정한 뒤 그에 맞는 악기 연주를 직접 해보는 방식이다. 여기서 학생들은 주위에서 쉽게 사용할 수 있는 악기들을 가지고 스스로 여러가지 소리를 내보며 즉흥적으로 음악을 만들게 된다. 이러한 즉흥 연주는 나중에 더 복잡한 작품을 만들 때 아이디어를 제공해 주기도 한다. 이는 단순한 연주가 아닌 창조의 일부분이 행위 (Performance)로 표현이 함께 된 중요한 예술 창조의 경험이다.

셋째는 공연 예술적 성향(Performing arts)이다. 이는 직접적인 행위를 통해 예술적인 형태와 표현을 만들어 냄으로써, 타인이 공연자에 대해 그리고 공연자 스스로를 알 수 있도록 한다. IMPACT에서 창작하는 예술 작품은 모두 공연 예술을 바탕으로 하고 있다. 비 예술 전공 학생들은 공연 혹은 예술

창조에 대한 자신감이 부족하거나 부담을 느끼는 경우가 많다. IMPACT에서는 다양한 수업들을 통해 이러한 두려움을 점차 해소할 수 있도록 유도한다. 3 주동안의 수업 자체가 하나의 공연으로 간주되며, 매 수업에서 자신들의 작품에 대해 발표하도록 한다. 예를 들어 음악 수업에서 즉흥 연주를 하는 경우 단순히 연주만을 하는 것이 아니라 실제 공연처럼 학생들이 입장과 퇴장에 신경을 쓰도록 한다. 이때 가장 중요한 점은 쑥스러운 학생들이 웃거나 두리번거리는 등 상황을 회피하지 않고 이 과정에 진지하게 임하도록 하는 것이다. 짧은 퍼포먼스라도 시작부터 마감까지 자신의 연주에 완전히 집중하도록 권한다. 연주자들이 처음에는 이 과정을 어색하게 느끼고 피하려고 하지만 시간이 지날수록 익숙해지며 점차 자신의 공연에 스스로 몰입할 수 있게 된다. 이렇게 연주자가 자신의 공연에 진지한 태도를 보이면 청중 역할을 하는 다른 학생들 또한 진지한 자세로 공연을 보게 된다. 자연스럽게 서로가 자신의 역할에 충실하고 존중하게 되는 것이다. 이 단계가 되면 어떠한 말이 오가지 않아도 IMPACT의 첫 번째 요소인 상호적 성향이 암묵적으로 실현된다.

### 3.1.2. IMPACT의 진행 과정

IMPACT의 첫 주에는 오리엔테이션이 진행되며, 다른 다양한 분야에 대한 수업이 이루어진다. 이때 학생들이 자신의 관심 분야에 상관없이 음악, 무용, 연극, 비주얼 아트, 그리고 테크놀로지(오디오 비디오 포함) 모든 영역을 경험하도록 한다. 이는 학생들이 자신의 관심 분야에 국한하여 사고하기보다 다양한 분야 간의 융합적 사고를 유연하게 할 수 있도록 유도하기 위함이다. 또한 첫 주에서의 수업은 후의 그룹 작품을 창작하기 위한 초석이 된다.

둘째 주에는 첫 주에서 경험한 분야들을 바탕으로 서로 간의 콜라보를 시작한다. 더 이상 각 영역을 분리하여 수업을 진행하지 않고, 두 영역, 혹은 세 영역을 결합되는 과정에 대해 경험하는 것이다. 이때 학생들은 자신들만의 아이디어를 이용하여 그룹 작품을 만들기 시작한다. 학생들은 그룹 내 구성원들 간의 소통을 통해 서로가 가지고 있는 생각이나 능력을 공유한다. 그리고 여러 기술과의 상호작용을 거쳐 그 아이디어를 현실화한다. 이렇게 나온 작품들의 범위는 상당히 다양한데, 영화(Theater and theatrical production), 새로운 음악과 즉흥 연주(New music and improvisation), 영상(Video), 소리(Audio and sound), 춤(Dance and movement), 문화와 경험에 대한 기록(Texting, mapping and scripting culture and experience) 등이 그 예이다. 마지막으로 이 작품들을 모두의 앞에서 즉흥적으로 공연함으로써 다른 그룹원들의 피드백과 평가를 받는다. 이러한 일련의 과정들은 앞서 언급되었던 IMPACT의 3 요소에 그 기반이 있다.

셋째 주에는 둘째 주에 만들었던 그룹 작품을 무대 위에서 공연하기 위한 리허설이 진행된다. 리허설은 크게 Walk Through, Group Rehearsal, Dress Rehearsal, Final Dress Rehearsal의 네 단계로 이루어진다. Walk Through에서는 기본적인 기술과 동선을 확인하고, Group Rehearsal 전체적인 구성, 어울림, 조명 등 세부적인 요소에 대해 확인한다. 준비가 끝나면 Dress Rehearsal에서는 모든 그룹들이 공연 순서에 맞춰 예비 공연을 한다. 이는 조명, 준비된 영상, 음원 등을 마지막으로 확인하는 중요한

과정이다. 끝으로 Final Dress Rehearsal 에서는 실제 공연과 같은 순서와 방식으로 최종적인 리허설을 진행한다. 마지막 리허설 단계에 이르게 되면 프로그램에 참여한 대부분의 학생들이 자신의 퍼포먼스에 대한 큰 자신감과 집중도를 가지고 몰입하여 참여할 수 있게 된다. 이렇게 많은 단계별 리허설을 하는 것은 IMPACT 가 최종 결과물인 공연을 중요시 해서가 아니다. 리허설은 창작의 연속이다. 리허설이 모두 끝나면 최종적으로 그룹 작품을 실제 공연에 올리게 된다. 하지만 이 단계가 프로그램에서 가장 중요한 것은 아니다. IMPACT 에서 가장 중요한 것은 결과가 아니라 그룹 구성원들과 함께 작품을 창작하는 과정 그 자체이며, 공연은 이러한 과정을 보여주는 표현 방법으로써 사용되는 것이기 때문이다. 이와 같이 IMPACT 는 예술을 기술이라는 도구를 통해 표현해보고, 소통과 협력을 통해 사회성을 증진시키며 이를 통해 자신을 찾고 돌아볼 수 있는 홀리스틱 교육 방식이다.

---

#### 4. 결론

음악을 만드는 방법은 다양하다. 혼자서, 혹은 그룹으로 음악을 만들 수 있지만, 다른 예술 분야와의 협동 작업을 통해서도 음악을 만들 수 있다. 음악이 다른 예술 혹은 테크놀로지와 함께 표현의 방법으로 사용되면, 음악 특유의 성향과 기능을 잃는 것이 아니라, 오히려, 틀에 짜이지 않은 자유롭고 새로운 음악을 만들 수 있다. 전통을 유지 하는 것은 같은 것을 반복하는 것이 아니다. 그 시대에 맞도록 같은

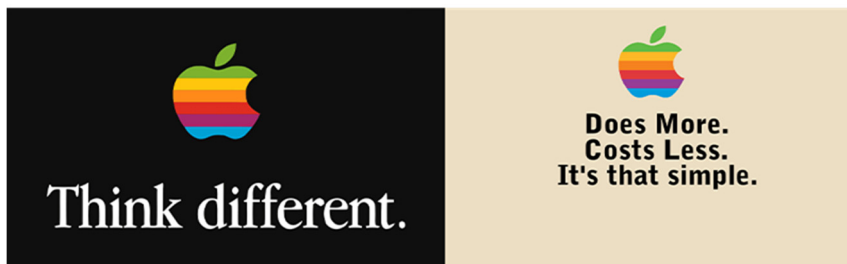


그림 3 광고 슬로건, Steve Jobs - Apple, 1997-2002



“Solutions for a small planet.”

그림 4 광고 슬로건, Thomas J. Watson - IBM, circa 1924



것이라도 새로운 해석을 요구한다. 이렇듯, 음악 및 모든 예술은 각 순간 선택이 요구된다. 자연스런 영감 혹은 연습에 의한 쉬운 선택 아니면, 문제를 해결해야 되는 어려운 선택이 예술을 만드는 과정이다. 대부분이 문제의 해결을 위해, 좀 더 나은 선택을 위해 많은 고민을 한다. 이때 협동 작업의 경험이 있다면, 새로운 시각, 방법의 사용이 두렵지 않으리라 생각한다. 음악을 사랑했던 과학자 아인슈타인은 “문제를 풀기 위해서 예전과 같은 방식이 아닌 새로운 방식으로 도전을 해야 된다” 라고 말했다.

위 사진들은 각각 애플과 IBM 사의 광고 슬로건을 나타낸 것이다. 이들은 모두 어떤 문제를 해결하기 위해서는 이전과는 다르게 생각해야 함을 내포하고 있다. 이와 같이 어떠한 문제에 정체되어 있거나, 보다 나은 결과를 만들어 내기 위해 이전과는 다른 도전을 필요로 하는 경우가 있다. 이 도전을 낫설지만 새롭고 다양한 방법들을 만들어 내며, 더 나은 결과를 산출할 수 있도록 한다.

예술 또한 마찬가지이다. 예술은 선택 혹은 문제 해결(Problem Solving)의 연속이며, 특히 무언가 새로운 예술적 창조를 할 때 이러한 상황에 직면하게 되는 경우가 많다. 매 순간 선택이 요구되는 예술의 창작 과정에서 최상의 선택을 함으로써 한 단계 더 발전할 수 있는 것이다. 이때 새롭고 폭넓은 사고가 요구된다. 그리고 예전의 사고를 모두 버리는 것이 아니라, 이를 적절히 융합하는 과정이 필요하다.

융합 예술 창작의 경험은 단순히 하나의 예술만을 배우는 것이 아니라 더욱 열린 사고와 방법을 찾는 과정이다. 이때 서로 간의 이해를 바탕으로 원활한 소통을 함으로써 더 나은 사회, 미래, 그리고 자신감 있는 나 자신을 만들 수 있다. 본 논문에서 제시된 협동 창의 교육의 형태와 사례들은 예술가들로 하여금 새로운 도전을 이끌어낼 수 있는 방식이다. 이러한 방식을 더욱 확장하여 자신의 문제에 적용해 봄으로써 보다 새로운 경험을 할 수 있을 것이다.