

## 인문예술창작 융합교육 사례발표<sup>1)</sup>

차수정 숙명여자대학교 무용과 교수<sup>2)</sup>

### 1. 창의 융합 교육

숙명여자대학교에서는 4 개 전공의 교수가 함께 기초교양과목 인문예술창작을 개발하여 교육 운영하고 있다. 인문예술창작 교양과목의 개발은 재학생들의 창의성 증진을 목적으로 처음 시작되었다. 이를 위하여 다양한 전공의 교수가 창의성의 개념에 대해 먼저 심도 깊은 토론과 논의를 진행하였다. 창의성이란 누구나 아는 정의이면서도 전공과 분야에 따라서 다르게 해석되기도 한다. 인문학의 창의 예술에서의 창의 과학에서의 창의를 교육을 통해서 기르고자 하는 것이 교수진의 목표였고, 그래서 이에 대한 논의를 시작하게 되었다. 인문학 전공, 예체능 전공, 과학과 관련된 디자인 전공 등에서 모인 교수들은 예술교육을 통해서 창의성을 기르자는 데에 공감하였다. 그에 따라 예술교육의 창의성을 육성할 수 있는 방법에 대하여 고민하였다.

이 과정을 통해 “예술 교육의 창의성은 장르 간, 예술과 기술, 예술과 인문학이 서로 융합하는 과정에서 생겨난다”라는 교육의 모토를 수립하였다. 우리가 생각한 예술교육은 곧 창의적 융합 교육이며 이 예술교육은 예술적 감수성과 인문학적 지식을 융합하게 하는 것이다. 이질적인 여러 매체가 서로 교차되는 과정에서 장르간, 예술가 간의 놀이형식 방법을 실현시키며, 예술과 기술의 융합을 새로운 창의적 교육방식으로 구체화하고자 하였다. 이에 예술교육에서 학생들로 하여금 창작을 하게 하고 이를 선보이는 과정을 경험하게 하여 창의성을 기르도록 하자는 공통의 목표를 세웠다.

이 창의적 융합 교육을 이미 오래전에 개발하여서 이끌고 있는 뉴욕대학교의 임팩트(IMPACT) 프로그램과 협업을 통해서 개발하고 한국 교육실정에 맞게, 우리 학생들에게 보다 적합하게 개발하고자 하였다. 뉴욕대학교의 임팩트 프로그램은 1976 년 스테인하르트 단과대학 내의 교수와 학생들이 테크놀로지를 접목한 오페라, 댄스, 연극, 시각예술, 음악 관련 11 개의 멀티미디어 작품을 6 주만에 선보이는 실험에서 발전하였다. 매해 여름 열리던 임팩트 프로그램은 2007 년부터는 대학생을 대상으로

1) 본 원고는 2022 년 05 월 21 일 개최된 2022 디자인학회 봄 국제학술대회 중 창의융합 디자인연구소의 특별 세션 “융합연구를 통한 교육혁신” 발표 자료를 재구성한 원고임.

2) [sjcha@sookmyung.ac.kr](mailto:sjcha@sookmyung.ac.kr)



하는 워크숍으로 발전되었다. 해당 프로그램은 창작 아이디어를 바탕으로 새로운 예술창작을 펼치며, 테크놀로지를 사용하여 제작하여 이를 무대에 선보이는 혁신적인 창작 교육이다.

그림 1은 임팩트 프로그램 워크숍의 한 장면으로, 화면에 보여주는 그림처럼 자신의 신체를 이용하여 다양하게 표현하는 법을 배우는 장면이다. 몸을 통해서 표현하는 무용 전공을 쉽게 접근하고 다양한 창작 영역에서 쓰일 수 있도록 쉽고 재미있게 접근할 수 있게 해 준다. 아이디어로 공연을 할 때 그 제한은 없으며, 주어진 제약 안에서 최상의 창작물을 공연에 선보이고자 애쓰게 된다. 팀은 협업을 통해서 놀라운 창작 결과물을 선보이게 된다. 간단한 비닐이나, 두루마리 휴지만으로도 멋진 의상과 무대 효과를 연출할 수 있다.



그림 1 뉴욕대학교의 임팩트 수업

간단한 센서와 음악을 융합하거나, 음악과 영상을 융합하는 과정을 통해서 공연물이 새롭게 접근할 수 있도록 새로운 테크놀로지를 다양하게 활용하는 것도 중요하다. 새로운 디지털 시대에 맞는 새로운 접근과 표현에 대한 용기를 불러일으키는 것 또한 임팩트 프로그램에서 다루는 중요한 부분이다.

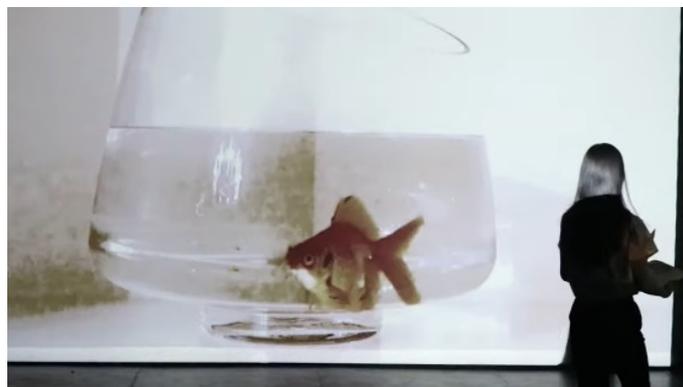


그림 2 뉴욕대학교 방문 숙명여자대학교 재학생의 공연

숙명여자대학교 교육혁신 연구팀은 뉴욕대학교와 공동으로 임팩트 프로그램을 함께 교육을 진행하였고, 그 과정에서 배운 바를 이후 숙명여자대학교 인문예술창작 교육에 반영하였다. 숙명여자대학교 재학생이 뉴욕대학교를 방문하여 2주간의 워크숍을 진행하고 공연을 하기도 하였다. 비전공학생들이 공연 스토리, 댄스 코레오그래피 창작하고 이에 맞는 음악과 영상을 제작하여 공연에서 선보였다.

## 2. 인문예술창작 강좌 소개

숙명여자대학교의 인문예술창작 강좌는 2017 년부터 무용, 영문학, 작곡, 시각영상디자인 4 개 전공이 협업하여 발전시키고 있는 교양강좌를 위한 창의융합 교육 프로그램이며, 스토리텔링, 무용, 음악, 영상의 창작 프로세스를 워크숍을 통하여 습득하고 각기 다른 전공의 학생들이 팀을 이루어 학기마다 새로운 주제로 창작 공연을 펼치는 15 주차 수업이다. 다양한 인문예술분야의 창작프로세스와 서로 다른 영역의 융합 과정을 통하여 창의성에 대한 구체적인 프로세스를 익히고 자신들의 아이디어를 발전시킨 창작물을 제작하고 공연함으로써, 직접적인 창작의 경험과 새로운 영역의 도전과 시로도 융합적 사고와 창조적 사고를 함양하는 것이 본 강좌의 목표이다.

본 교육은 프로젝트 기반 학습을 지향하며, 여러 장르의 예술을 배우고 경험하고 새롭게 함께 만들어가는 경험을 하는 프로그램이다. 창작의 과정 중 생각을 교환하고, 새로운 시각으로 다른 영역을 더 배우고 함께 응용하는 임팩트가 강조된다. 수강생의 전공이 아닌 다른 예술장르와 테크놀로지를 체험하게 함으로써, 본 전공에 대한 새로운 시각과 융합적 해석이 가능하도록 도와준다.

융합 수업에는 많은 어려움이 존재한다. 융합수업에 대한 대학 내 지원은 매우 취약하며, 다수의 교수자가 교육하기 때문에 책임 시수를 제대로 인정받기 힘든 한편, 다른 전공과 융합하기 위해서 노력은 배로 요구된다. 대부분의 대학에서는 이러한 고충으로 인해 융합수업을 개발되어 운영되는 것은 매우 드물다. 그러나 숙명여자대학교에서는 2017 년 2 학기부터 6 년제 교육의 혁신을 위해서 시간을 투자하고 노력한 참여교수 무용과 차수정 교수, 작곡과 홍승기 교수, 영어영문학부 박소진 교수, 시각영상디자인과 이지선 교수(그림 3 참조)의 자발적인 동참이 있었기에 강좌가 개발되어 이어질 수 있었다.

해당 교수진이 개발한 인문예술창작 교양강좌의 교육과정은 크게 3 단계로 이루어져 있다. 첫번째 단계는 다양한 인문 예술 창작 영역의 프로세스 배우기 단계로, 각 영역의 창작 프로세스를 각 전공 교수가 진행하는 워크숍을 통하여 체험하고 배우는 과정이 진행되는 단계이다. 그 다음 2 단계는 영역간 융합 창작하기, 그리고 마지막 3 단계는 오픈 공연과 성찰하기이다.

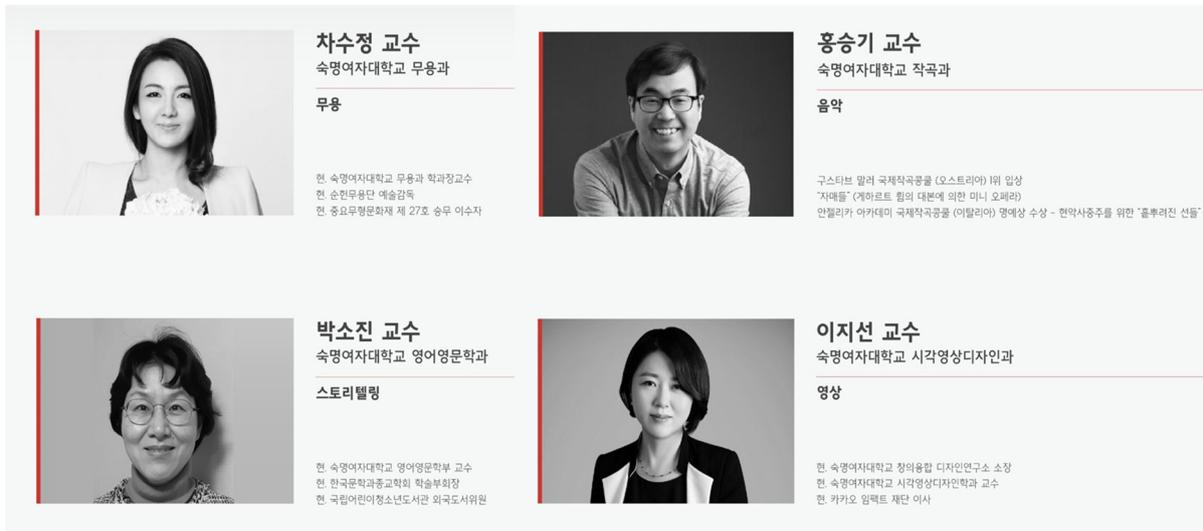


그림 3 인문예술창작 교양강좌 참여 교수진

### 3. 인문예술창작 커리큘럼 1 단계

인문예술창작 교육과정의 첫 단계는 스토리텔링 창작, 무용 창작, 음악 창작, 영상 창작 총 4 영역의 워크샵으로 이루어져 있다. 스토리텔링 창작에서는 동화를 이용하여 자신의 이야기로부터 시작해 자연스럽게 스토리텔링의 창작을 연결해 나간다. 무용 창작에서는 자신의 몸을 이용해 다양한 표현을 시도해 보고, 시나리오를 표현할 수 있는 신체적 표현 방법으로써의 무용을 알고 활용할 수 있게 된다. 음악 창작에서는 자신의 감성을 음악으로 표현하는 다양한 악기와 디지털 음악 저작도구를 통해서 시도해 봄으로써, 음악으로 표현할 수 있게 된다. 영상 창작에서는 스토리를 시각적 표현요소로 전달하는 방식을 습득하여 영상을 제작함으로써 영상 표현방식을 익히고 활용할 수 있게 된다.

1 단계의 각 워크샵 내용은 각각 한 영역의 창작 프로세스를 다루고 있다. 먼저 스토리텔링 창작에서는 참여하는 학생이 자신의 이야기를 하도록 유도하고 이를 경험하는 과정을 거치며, 그 과정 중에 본인이 좋아하는 이야기와 본인의 이야기를 연결하는 과정을 진행한다. 스토리텔링 창작 프로세스는 다음과 같다. 수강생들은 먼저 이야기의 기초를 구성하는 워크숍을 체험하고 스토리텔링 재창작에 대한 이해의 시간을 가진다. 이후 팀으로 나뉘어 스토리텔링 창작을 진행하면서 장면에 대한 아이디어로 스토리보드를 그려보고, 설정한 인물과 인터뷰를 하면서 인물의 세부 캐릭터를 완성한다. 그 다음, 스토리의 상황을 나타내는 배경을 설정하고 줄거리를 완성하게 된다. 스토리는 이어지는 공연을 위한 창작과정에서 다듬어지면서 발전한다.

이 프로세스 중에서도 이야기의 기초 구성하기는 가장 먼저 진행되는 순서이다. 이 과정에서 주인공은 누구인지, 어떠한 상황에 처하는지, 주인공의 목적, 욕구는 무엇이며, 겪는 어려움이 무엇이며 어떻게 대처하는지 등 다양한 질문에 대해서 한두 문장으로 정리하면서 수강생들은 이야기의 기초를 구성하게 된다.

이야기의 기초 구성하기를 통하여 구성된 이야기를 가지고 학생들은 팀별로 스토리보드를 작성한다.



그림 4 학생 팀 <자각몽>이 작성한 스토리보드

다음은 무용 창작 프로세스로, 무용 창작은 내 안의 나를 이끌어내어 다른 이들과 소통하는 것이다. 무용을 통해 내가 살아 있음을 가장 가깝게 느끼는 순간을 경험하며 내 몸과 마음과 생각이 일치할 수 있는 신체훈련을 할 수 있다. 무용은 인간이 가지고 있는 가장 진실된 직접적인 표현이라고 할 수 있겠다. 그렇기 때문에 무용을 통해서 신체의 힐링을 경험할 수 있다.

무용창작 프로세스는 다음과 같다. 먼저 다양한 소리, 물체들을 활용한 표현을 몸의 움직임으로 시도함으로써 춤 창작에 대한 이해를 갖추는 과정을 거친다(그림 5 참조). 춤 창작에서는 동작에 대한 정확한 표현법 및 동작 간 다양한 연결 방법에 대한 이해 및 실습을 하게 된다. 수강생들은 개인별, 또는 그룹별로 여러 동작으로 구성된 춤을 창작한다. 이후, 그룹별 시나리오와 맞는 적절한 안무를 구성하며 공연을 위한 그룹별 안무 발표 시연회 및 평가 과정이 진행된다.



그림 5 인문예술창작 수업 중 춤 창작 실습

그 다음은 음악 창작 프로세스로, 음악은 박자, 가락, 음성 따위를 갖가지 형식으로 조화하고 결합하여, 목소리나 악기를 통하여 사상 또는 감정을 나타내는 예술이다. 즉, 인간이 들을 수 있는 영역의 음과 소음을 소재로 하여 박자, 선율, 화성, 음색 등을 일정한 법칙과 형식으로 종합해서 사상과 감정을 나타내는, 소리를 통하여 "사상과 감정을 표현하는 예술"이라 할 수 있다.

본 교육의 음악의 창작 프로세스는 다음과 같다. 먼저 수강생들은 건반, 현악기, 관악기, 타악기 등 악기를 통한 창작을 하거나 보컬, 목소리, 손뼉, 발 구르기 등 신체를 이용한 창작을 경험하게 된다. 그 다음 이전 경험을 살려서 팀별로 타악기와 신체 소리를 이용한 즉흥 연주를 진행하여 음악창작의 이해를 심화시킨다. 이렇게 얻어진 다양한 사운드를 컴퓨터 작곡 프로그램이나 핸드폰 작곡 앱을 이용하여 창작물을 만드는 과정을 진행한다(그림 6 참조). 마지막으로 팀별로 공연에 대한 음악 컨셉을 논의하는 과정이 있다.

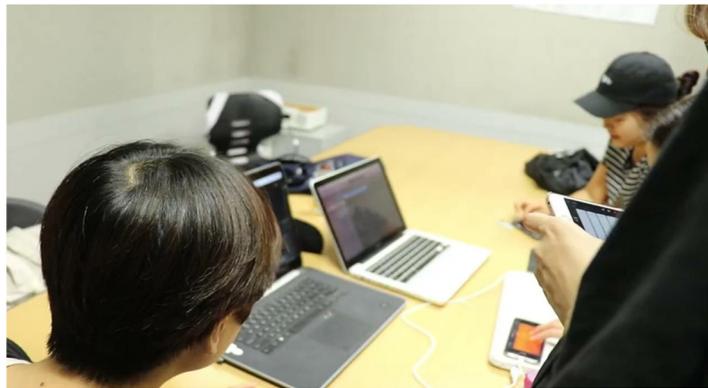


그림 6 인문예술창작 수업 중 컴퓨터 프로그램을 사용한 창작 과정

영상 창작은 시각적으로 현실을 보여주는 것뿐만 아니라, 시나 음악을 접할 때 떠오르는 마음 속의 이미지인 심상까지 포함한다. 즉 영상은 우리가 눈으로 지각하는 어떤 것을 의미하기도 하고, 마음 속에 상상된 어떤 형태를 의미할 수도 있다. 무대에서 영상은 단지 이야기뿐만 아니라 관객에게 시각적인 정보의 전달을 하는 도구가 되었으며, 또한 무대가 시간과 공간의 제약을 넘어서는 것을 가능케 한다.

본 강좌의 교육과정 속 영상 창작 프로세스는 다음과 같다. 먼저 기하학 또는 타이포를 이용한 영상 제작 실습을 통해 수강생은 모션 영상 디자인을 이해하게 되며, 핸드폰 카메라 및 영상편집 앱 또는 모션 프로그램을 이용한 제작 방식을 습득한다(그림 7 참조). 이후 팀별 스토리텔링과 무용 코레오그래피를 기반으로 한 무대 영상 스토리보드를 작성하고, 영상 스토리보드에 따른 모션영상디자인에 창작한 사운드를 더하여 영상을 제작한다.

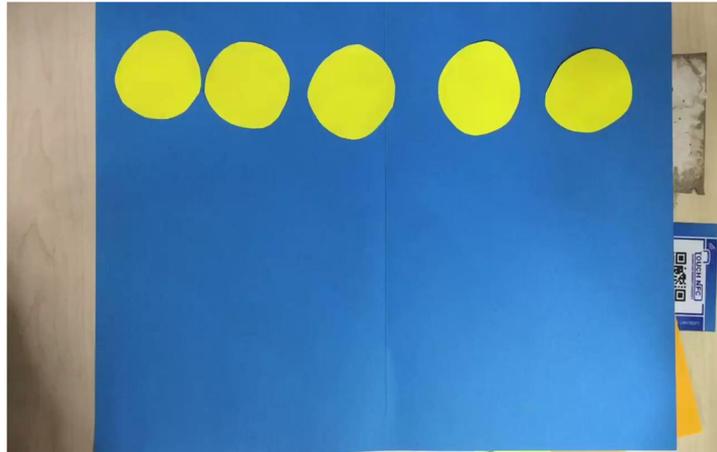


그림 7 모션그래픽 수업 자료

---

#### 4. 인문예술창작 커리큘럼 2 단계

교육의 두번째 단계는 서로 다른 영역 간의 융합창작을 하는 것이다. 그 중 하나인 스토리텔링과 영상 융합 창작 단계에서는 스토리텔링 창작과정을 거쳐 시나리오를 개발하고, 이 시나리오를 또 다시 스토리보드로 발전시킨다. 스토리보드를 통해 각 장면의 시각적 요소를 창조하여 이야기에서 영상 표현까지의 창작 융합 과정을 다룬 워크숍을 진행하게 된다. 이를 통하여 수강생은 스스로 상상한 새로운 이야기를 효과적이면서도 미적으로 잘 전달하는 시각 커뮤니케이션 방법을 습득하게 된다.

음악과 무용의 융합 창작에서는 수강생들이 먼저 시나리오와 스토리보드를 참고하여 이를 바탕으로 적합한 음악을 창작한다. 수강생은 시나리오의 언어적 표현에 따른 멜로디, 리듬 등의 음악적 표현을 연구하게 되며, 교수자는 수강생이 말하고자 하는 바를 음악을 통해 직접적으로 표현하는 방법 중 최선의 방법을 찾기 위해 실험하고 시도하도록 지도한다. 또 표현 목표와 음악에 적합한 무용의 안무를 창작하여 전체적인 공연의 완성도를 높이는 노력을 하도록 이끈다.

---

#### 5. 인문예술창작 커리큘럼 3 단계

교육의 세번째 단계는 공연을 하는 것과 성찰하는 것이다. 팀별 공연을 위하여 팀 빌딩과정을 거쳐 각기 다른 전공분야의 학생들을 한 팀으로 구성한다. 팀별 협업을 통하여 자신들의 이야기를 스토리텔링을 통하여 개발하며, 공연의 제목과 주제를 정한다. 학생들은 10 분 이내의 공연 스토리보드를 작성하여 공연을 기획하고 이에 맞춘 음악과 무대 영상을 제작하여 창의적인 전달방법을 다양하게 실험한다. 음악에 따라서 무용의 안무가 창작되고, 안무는 보다 직접적인 주제 전달을 가능케 하는

공연의 디테일을 개발하는 역할을 하게 된다.

공연을 준비하는 과정은 교육과정에서 매우 중요한 부분을 차지한다. 공연의 시나리오, 음악, 무용, 영상은 해당 전공자가 맡아서 제작하는 것이 아닌, 모든 팀원의 참여로 창작되며, 각 분야 별 창작에 모든 수강생이 빠짐없이 참여하여 창작과정에 적극 개입하는 것이 강좌의 목표이다. 14 주차의 오픈 공연을 위하여 팀들은 스토리보드에 따라서 공연의 의상, 조명, 사운드를 세분화하고 이에 따른 준비과정을 거친다. 이후 12 주차와 13 주차, 2 회의 리허설을 통하여 각 전공 교수의 조언을 통하여 공연의 세부적 완성도를 높이는 과정을 수행한다. 영상디자인 작업은 후반부 작업으로 리허설 과정과 동시에 최종으로 완성되며 이는 무대조명, 의상과 함께 준비된다.

14 주차에 전체 팀의 공연이 열리며, 이 공연에서 각 팀은 준비한 10 분 내외의 공연을 하게 된다(그림 8 참조). 모든 팀은 자신의 공연에서 자신들의 창작물을 최대한 간결하고 명확하게, 창의적으로 전달하는 것을 목표로 삼는다. 예술적 완성도보다는 창의적 예술로서의 접근을 목표로 하며 이 공연을 통하여 수강생들은 관객과의 소통을 시도한다. 소통의 결과를 겸허히 수렴하며, 15 주차에는 공연을 영상을 보며 각 팀별로 공연을 성찰하며 개인별로 스스로 창작의 과정을 성찰하는 기회를 갖는다. 교수자는 성찰 과정을 통하여 이후 창작의 동기부여의 기회를 모색하도록 돕는다.



그림 8 14 주차 공연 예시

---

## 6. 결론

본 교육과정을 개발 운영하면서 얻게 된 인사이트는 다음과 같다. 먼저, 창작을 어렵게 느끼는 학생들을 위하여 교육과정 초기에 즐거운 실습을 통해 직접 창작해 보도록 하는 것이 필요하다. 각 분야별 전공 교수들이 각 분야의 창작 프로세스를 강의를 통하여 개념을 명확히 수립해주고 처음 접하는 분야이더라도 쉽고 즐겁게 접근할 수 있는 실습 워크숍을 경험하게 하여 창작을 직접적으로 경험하도록 유도하였다. 그를 통해 학생 스스로의 창작 과정을 정의하게 해보는 것이다. 각 주차 별 진행되는 창작 실습은 개인으로 진행되는 것이 아니라, 다양한 전공의 학생들이 팀을 이루어 진행함으로써 다양한

분야의 창작과정을 직접 익히고 자신들만의 방식으로 창작을 해 나갈 수 있도록 유도하고자 하였다.

창작 과정과 더불어 이후 직접 사람들에게 공연을 선보이는 단계는 이 교육에서 매우 중요한 부분이다. 팀을 이루어 하는 공연을 해봄으로써 창의적 협업 배울 수 있다. 팀으로 진행되는 인문예술창작 수업은 서로 다른 영역 간의 커뮤니케이션을 통하여 융합하는 과정에서 창의성을 발현하도록 하는데 최종 목표를 두고 있다. 서로 다른 전공과 커뮤니케이션 방법을 경험하고 배움으로써 수강생이 자신의 전공의 울타리에서 벗어난 사고를 할 수 있게 독려하였고, 다양한 분야의 협업 방식을 배울 수 있도록 하였다. 이러한 교육에서의 경험을 통하여 성찰하는 기회를 부여하고자 하였다. 공연이라는 최종 결과물을 보여주는 것은 참여 학생들에게 예술 창작 행위 전체를 스스로 고찰할 수 있는 계기를 제공한다. 소속 팀의 공연이, 즉 자신의 공연이 관객에게 보여졌을 때의 반응을 통하여 창작에 대한 보다 직접적인 성찰의 기회를 갖게 된다. 성찰을 통한 교육의 효과는 매우 높으며, 이후 다른 창작 활동의 욕구를 불러일으키는 중요한 요소로 작동하게 된다. 교육과정의 말미에 이루어지는 15 주차의 성찰 과정은 이후 창작 활동의 교량 역할을 하게 된다.