퍼포먼스로서의 비대면 예술교육

Online(Touchless) Art Education as Performance

2021

문화예술교육 유관학회

온라인 세미나

2021.5.28 FRI
13:30 - 16:30

수원대학교 아마랜스홀

녹화 후 업로드
무관중 현장개최



주최

문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

주관

사단법인 한국예술교육학회
Korean Association of Arts Education

제1발표 ——— **미래사회의 예술교육을 위한 교사의 수업 역량 탐색**
발제자 김은주(광주 양산초등학교) 토론자 김현미(국민대학교)

제2발표 —— **4차산업의 창의력 토대 구성을 위한 로그라인 설정 프로그램 개발**
발제자 김의준(서경대학교) 토론자 장민용(서경대학교)

제3발표 ——— **'4차산업혁명' 시대의 예술교육 방향 <인공지능시대에 필요한 배우의 연기훈련>을 중심으로**
발제자 하경화(청주대학교) 토론자 김혜주(동서울대학교)

목차

제 1발표 미래 사회의 예술교육을 위한 교사의 수업 역량 탐색

Ⅰ. 서론 4

Ⅱ. 음악 수업 역량의 의미와 요소 5

1. 음악 수업 역량의 의미 5
2. 음악 수업 역량의 요소 5

Ⅲ. 음악 수업 사례를 통해 살펴본 미래 예술교육을 위한 수업 역량 탐색 7

1. 교수·학습 상황에 따른 원격수업 수행 능력 7
2. 새로운 수업 상황에 적합한 교과 역량 반영 능력 11

Ⅳ. 결론 및 제언 13

참고문헌 14

토론문 : 김현미(국민대학교 교수) 15

제 2발표 4차산업의 창의력 토대 구성을 위한 로그라인 설정 프로그램 개발

Ⅰ. 서론 21

Ⅱ. 이론적 배경 23

1. 문제해결 시뮬레이션과 픽션 예술 23
2. 문제 설정 도구 로그라인 23

Ⅲ. 프로그램 개발 및 시행 25

1. 프로그램의 구성 25
2. 프로그램의 시행 및 결과 26

Ⅳ. 산출물 분석 및 평가 29
1. 평가 기준 29
2. 분석 및 평가 사례 30

Ⅴ. 결론 32

참고문헌 33

토론문 : 장민용(서경대학교 교수) 34

제 3발표 '4차산업혁명' 시대 예술 교육 방향: 〈인공지능시대에 필요한 배우의 연기훈련〉을 중심으로

Ⅰ. 서론 41

Ⅱ. 4차산업 환류로 변화하는 배우의 연기 환경 42
1. 공연예술과 인공지능 간의 앙상블 42
2. 영화 연기에 영향을 준 인공지능 44
3. 다원 예술 시대에 정체성 확립을 위한 배우의 나아갈 방향 45

Ⅲ. 제언 50

참고문헌 54

토론문 : 김혜주(동서울대학교 교수) 55

표 목차

제 1발표 미래 사회의 예술교육을 위한 교사의 수업 역량 탐색

표 1. 음악 수업 역량 관련 선행 연구 분석 5

표 2. 학교 교육 일반적 상황에서의 수업 역량 관련 내용 6

제 2발표 4차산업의 창의력 토대 구성을 위한 로그라인 설정 프로그램 개발

표 1. 문제설정을 위한 로그라인 작업 구성 25

표 2. 20가지 문제설정(플롯) 25

표 3. 20가지 문제설정 산출물 사례 26

표 4. 로그라인(추구) 분석 30

표 5. 로그라인(모험) 분석 30

표 6. 로그라인(추적) 분석 31

표 7. 로그라인(구출) 분석 31

표 8. 로그라인(탈출) 분석 31

그림 목차

제 1발표 미래 사회의 예술교육을 위한 교사의 수업 역량 탐색

그림 1. 학생들을 위해 개설한 유튜브 채널의 수업 콘텐츠 예시 8

그림 2. 학생들의 피드백을 반영하여 수정한 형태의 수업 콘텐츠 예시 9

그림 3. 리코더 연주를 위한 실시간 쌍방향 원격수업 예시 10

그림 4. 등교 수업에서 활용한 롤 피아노, 활동 재구성 자료 예시 12

제 2발표 4차산업의 창의력 토대 구성을 위한 로그라인 설정 프로그램 개발

그림 1. 로그라인 제출 방식 26

제 1발표

미래 사회의 예술교육을 위한 교사의 수업 역량 탐색

김은주 (광주양산초등학교 교사)

국문초록

2016년 ‘4차 산업혁명’이라는 용어가 등장한 이후, 2020년 전 세계는 Covid-19라는 큰 위기 속에 삶의 전 영역에서 큰 변화를 맞이하였다. 특히 교육 현장은 ‘대면 수업’을 기반으로 하였던 기존 학교 교육의 패러다임에서 완전히 다른 새로운 흐름 속에 놓였다. 이러한 상황 속에서 학교 예술교육은 학생과 교사와의 ‘만남’이 단절됨으로 인해 매우 본질적인 어려움을 겪게 되었다. 수업에서의 만남과 소통의 제한과 통제로 인해 예술교육이 추구하는 다양한 경험과 표현 활동이 거의 이루어질 수 없었기 때문이다. 이에 예술교육의 관점에서 새로운 상황에서도 교과의 본질을 살리는 수업을 실현하기 위한 연구와 노력이 필요한 실정이었다. 본 발제는 앞으로의 예술교육을 위해 교사가 갖추어야 할 수업 역량을 탐색하는 것을 목적으로 하였다. 우선 선행연구를 분석함으로써 교사의 음악 수업 역량의 의미와 요소를 정리해 보고, 다음으로 초등학교 현장에서의 음악 수업과 성찰 사례를 통해 교사에게 요구되는 수업 역량을 탐색해보았다. 연구 결과, 교사의 음악 수업 역량은 교과 교육 및 학생에 대한 전문적 지식을 기반으로 음악 수업을 설계하고 수행하며, 평가와 피드백 및 환류의 전 과정 속에서 학생의 학습과 성장을 안내하고 지원하는 데 필요한 역할과 능력을 의미하였다. 또한 음악 수업을 위한 교사의 역량으로는 ‘교수·학습 상황에 따른 원격수업 수행 능력’과 ‘새로운 수업 상황에 적합한 교과 역량 반영 능력’임을 확인할 수 있었다. 이어 앞으로의 학교 예술교육을 위한 몇 가지 사항을 제언하였다. 앞으로 예술교육 실행의 주체로서의 교사 역량에 관한 다양한 연구와 시도를 통해 예술교육의 본질을 실현할 수 있는 수업이 이루어지기를 기대한다.

Abstract

A Study on the Exploration of Teaching Competency for Art Education in the Future

Eunju, Kim (GwangJu Yangsan Elementary School)

Since the term '4th industrial revolution' appeared in 2016, the world has faced a major changes in all areas of human life great crisis of called Covid-19 in 2020. In particular, the field of education has been put in a completely different trend from the existing paradigm of school education based on “face-to-face classes”. In this situation, art education in schools has suffered a very essential difficulty due to the disconnection of "meetings" between students and teachers. This is because the various experiences and expression activities pursued by art education could hardly be achieved due to the restrictions and control of meeting and communication in the class. Therefore, from the perspective of art education, research and efforts were needed to realize the class that preserves the essence of the subject even in a new situation. This presentation aims to explore the teaching competencies that teachers should have for future art education. First, by analyzing previous studies, the meaning and elements of the teacher's teaching competency to teach music were examined. In addition, it explored the educational ability required of teachers through examples of music classes and reflection in elementary school. As a result of the study, the teacher's music teaching competencies meant the roles and abilities based on subject education and student expertise which necessary to guide and support student learning and growth in the entire process of designing and conducting music instruction and evaluation, feedback. In addition, it was confirmed that teachers competencies for music classes were the ability to conduct online-classes according to the teaching and learning situation and the ability to reflect the music competence appropriate to the new class situation. Subsequently, several suggestions were made for future school art education. In the future, it is expected that classes that can realize the essence of art education will be made through various studies and attempts on teacher competency of arts education.

Ⅰ. 서론

2016년 스위스 다보스 포럼에서 등장한 ‘4차 산업혁명’이라는 용어는 당시 우리에게 앞으로 다가올 미래 사회의 변화에 대한 막연한 기대와 상상을 불러일으켰다. 그러나 그로부터 머지않은 2020년, 전 세계는 Covid-19라는 예측 불가능하며 속수무책의 상황을 만나 삶의 모든 영역이 급격한 변화를 맞이하였다. 사람 대 사람, 즉 면 대 면을 기반으로 했던 대부분의 일상생활 모습은 ‘비대면’을 추구하는 방향으로 바뀌었으며 사회 전 분야에서 ‘비대면’과 ‘비접촉’의 효율성에 주목하게 되었다. 어느새 4차 산업혁명의 바람은 사람들의 삶 곳곳에서 그 영향을 미쳐, 사회 전반의 의사소통 방식이 정보통신기술을 통하여 이루어지게 되었다.

무엇보다 공교육 현장은 많은 사람들의 관심과 염려 속에 기존 학교 교육의 패러다임에서 완전히 벗어난 모습으로 변모했다. 학생과 교사의 만남을 바탕으로 면대면으로만 이루어지던 학교 현장의 수업은 ‘학생이 없는 교실’, ‘교사 없는 수업’이라는 극단적인 변화를 수용해야만 했다. 그리고 이러한 상황과 환경 속에서 특히 학교 예술교육은 학생과 학생, 학생과 교사와의 ‘만남’이 어려워짐으로 인해 매우 본질적인 어려움을 겪게 되었다. ‘온라인 개학’, ‘원격수업’, ‘등교와 원격 병행 수업’이라는 초유의 상황 속에서 학생들의 예술적 경험과 표현 활동을 포함한 교수·학습 활동은 거의 이루어지기 어려워졌고, 그나마 제한적으로 이루어진 등교 수업 상황에서 예술 수업 활동은 사회적 상호작용과 의사소통의 전면적인 통제 속에 놓이게 되었기 때문이다.

다행히 짧은 기간 동안에도 학교 현장의 교사들이 여러 가지 형태의 원격수업을 비롯하여 비대면-비접촉 방식을 포함한 다양한 형태의 교수·학습 활동을 발굴하고 시도함으로써 학교 교육은 새로운 흐름 속에서 그 어느 때보다도 비약적인 발전을 이루고 있다. 다만, 사람과 사람 사이의 만남과 소통을 전제로 하는 ‘예술교육’의 관점에서는 변화한 상황 속에서 교과의 본질을 살릴 수 있는 수업의 실현을 위해 더욱 깊이 있는 연구와 노력이 필요한 실정이다.

이러한 맥락에서 본 발제는 앞으로의 예술교육을 위해 교사가 갖추어야 할 수업 역량이 무엇인지 탐색해 보는 것을 목적으로 한다. 이때, 발제자가 직접 경험한 학교 현장의 상황과의 유기적인 연계를 도모하기 위해, 발제에서 다룰 예술교육의 범위는 초등학교에서의 음악 교과 수업으로 정하였다. 우선 관련된 선행 연구를 고찰하여 교사의 음악 수업 역량의 의미와 구성 요소에 관하여 정리해 본다. 이어서 초등학교 현장에서의 음악 수업과 성찰의 실제 사례를 통해 교사에 요구되는 음악 수업 역량을 더욱 깊이 살핌으로써 예술교육의 현재를 진단하고 미래의 발전을 위한 과제를 도출하고자 한다.

Ⅱ. 음악 수업 역량의 의미와 요소

1. 음악 수업 역량의 의미

'수업 역량(instructional competency)'은 교육학 일반에서는 '교수 역량(teaching competency)', '수업 전문성'과 동의어로 취급하며(최미영, 2014), 많은 연구자들이 '교사가 수업을 수행하는 데 필요한 역량', '가르치는 일을 성공적으로 수행할 수 있는 교사의 능력' 등의 의미로 다루고 있다(백순근 외, 2007; 진성희, 나일주, 2009). 그러나 '수업'의 범위에 대해서는 연구자마다 해석이 다르므로 수업에서 발휘되는 교사의 역량의 의미 또한 다양하게 나타날 수 있다. 이중 음악 수업에서의 교사의 전문성, 교수 역량에 관해 다룬 민경훈(2014)의 연구에서는 '교사의 역량'에 대한 해석에 있어 음악 수업을 위한 교사의 전문성에 초점을 두고 교과 교육학의 관점에서 교사 역량을 이야기하였으며, 최미영(2014)은 '음악교수역량'이라는 용어를 사용하면서 성공적으로 음악교육을 수행하기 위해 교사에게 요구되는 다양한 내적 특성이 반영된 행동 특성이며 이론적이고 실천적인 역량의 총체로 정의하였다.

본 발제에서는 '음악 수업 역량'의 의미를 '음악 수업을 계획하고 실천하고 평가하는 교육활동 전반에서의 교사 전문성'으로 보고, 수업을 위한 물리적 환경과 요인을 포함하는 것으로 해석하였다.

2. 음악 수업 역량의 요소

음악 수업 역량의 의미와 관련된 요소를 살펴보기 위해, 선행 연구에서 다룬 다양한 관점의 수업 역량을 분석해 보았다. 먼저 음악 수업에 초점을 둔 연구물에 나타난 수업 역량 관련 내용은 〈표 1〉과 같다.

표 1. 음악 수업 역량 관련 선행 연구 분석

연구자	음악 수업 역량 관련 내용
민경훈 (2014)	• 교육과정과 학습자 이해의 능력 – 교육과정의 이해와 적용 능력, 학습자의 음악적 능력에 대한 이해, 청소년기의 음악적 취향에 대한 이해, 학습 내용 재구성의 능력, 음악과 연간 운영 계획 수립의 능력 • 교수·학습 전략의 역량 – 음악 수업 설계와 방법의 구상 능력, 음악 수업에서 발문 적용의 능력, 음악 수업에서 평가의 능력, 교수·학습 지도안 구성의 능력
최미영 (2014)	• 전문 지식 및 기술 영역 – 교과 지식, 음악 기술, 학습자에 대한 지식, 교수학습에 대한 지식, 평가에 대한 지식 • 교수–수업 계획 영역 – 음악 수업의 목표 설정, 음악수업의 구조화, 교수전략 선정, 교수방법 및 자료 계획, 평가계획 및 도구 개발, 음악수업계획서 작성, 교수학습 환경 조성 • 교수–수업 실행 영역 – 선수학습 회상, 동기부여, 교수법 및 교수전략 활용, 교수매체 및 자료 활용, 의사소통, 상호작용, 학습정리, 학생관리 및 학급 운영

• 교수-수업평가 영역 - 학습효과 평가, 평가결과 해석 및 활용 • 전문성-전문적 책무성 영역 - 전문성 계발, 리더십 및 협력 • 전문성-전문가적 기질 - 열정, 성실

한편, 포스트 코로나 시대의 교사 전문성, 플립드러닝, 원격수업 등 최근의 학교 교육 일반적 상황에서의 수업 역량과 관련된 연구물(오영범, 2020; 이효진, 박인우, 2020; 조윤정, 2021)에 나타난 내용을 정리하면 〈표 2〉와 같다.

표 2. 학교 교육 일반적 상황에서의 수업 역량 관련 내용

연구자	수업 역량 관련 내용
이효진, 박인우 (2020)	• 수업 전 - 학습설계 역량, 학생관리 역량 • 수업 중 - 학습활동 촉진역량, 학생수행 조절 역량, 교수자 태도 역량, 의사소통 촉진 역량 • 수업 후 - 심화학습 지원 역량, 학습평가 역량
오영범 (2020)	• 원격수업 사전 점검 - 원격수업 환경 구축 역량: 원격수업 시스템 사전 점검 역량, 학습자 정보 격차 관리 역량 • 원격수업 설계 - 원격수업 설계 역량: 학습자 요구 분석 역량, 학습내용 구조화 역량, 수업목표 달성도 평가 역량, 학습자 학습 관리 역량, 윤리적 이슈 예방 역량 • 원격수업 실행 - 원격수업 실행 역량: 상호작용 촉진 역량, 즉각적 피드백 역량, 이해도 점검 역량, 학습자 간 협력관계 구축 역량, 시스템 오류 방지 및 복구 역량 • 원격수업 성찰 - 원격수업 성찰 역량: 원격수업 시스템 사후 점검 역량, 원격수업 설계 및 실행 성찰 역량
조윤정 (2021)	• 학습하는 방법(learn to learn)을 알려주는 학습 전략의 안내자 • 학습자의 세계와 학습을 관련짓는 맥락(context) 전문가 • 학습에 대한 개별 피드백을 제공하는 평가 전문가 • 디지털 미디어 리터러시에 대한 적응 및 비판적 이해 습득 필요 • 생태적 전환을 위한 실천가 • 네트워크 사회 속에서 관계 역량의 네트워킹 전문가 • 삶의 통찰을 제공하는 파수꾼으로서의 스승

선행 연구를 살펴본 결과, 교사의 수업 역량과 관련하여 다루는 범위와 세분화의 정도에는 차이가 있었으나, 전반적으로 음악 교과 교육 및 학생에 대한 전문적 지식을 기반으로 하여 음악 수업을 설계하고 수행하며, 평가와 피드백 및 환류를 거치는 수업의 전 과정 속에서 학생의 학습과 성장을 안내하고 지원하는 중심적인 교사의 역할을 강조하고 있음을 알 수 있었다.

Ⅲ. 음악 수업 사례를 통해 살펴본 미래 예술교육을 위한 수업 역량 탐색

지금까지 선행 연구를 통해 예술교육, 특히 음악 교육에서 교사에게 요구되는 수업 역량에 관해 살펴보았다. 이와 관련하여, 이 장에서는 발제자의 초등학교 음악 수업과 성찰 사례를 토대로 미래 사회에서 요구되는 교사의 음악 수업 역량을 더욱 깊이 있게 탐색해 보고자 한다.

1. 교수·학습 상황에 따른 원격수업 수행 능력

1) 온라인 개학 직후 전면 원격수업 상황

2020년 한 해는 교육 현장 내에서는 '온라인 개학', '사회적 거리두기 단계별 학사 운영', '시차 등교', '전면 원격수업', '부분 원격수업', '등교 병행', '학습 꾸러미' 등 낯선 용어들이 많이 만들어지고 교실 수업 속에서 사용되었다. 3월이면 당연히 새 학년 새 학기가 시작되던 일상이 무너져 버리고, 학생들은 하염없이 학교에 갈 날을 기다리며 집에서 4월 온라인 개학을 맞이하였다.

학생들이 학교에 등교하지 않은 상황에서 수업을 이끌어야 하는 선생님들의 상황도 당황스럽기는 마찬가지였다. 갑작스러운 상황에서 해내야 하는 원격수업은 매우 두렵고 막연하기만 하였다. 그리하여 초기의 원격수업은 기존의 EBS, 유튜브 내의 콘텐츠 중 교과 학습 내용과 관련이 있는 자료들을 선별하여 학생들에게 제공하거나, 가정에서 해결할 수 있는 형태의 자료집을 제작하여 교과서와 함께 학습할 수 있도록 안내하는 소극적인 형태로 이루어졌다.

본 발제자는 2020학년도 당시 초등학교 3~4학년 7개 학급의 음악을 가르치는 교과 전담 교사로 근무하였는데, 원격수업 콘텐츠와 관련하여 음악 교과 수업에서 꼭 활용하여야 할 자료인 '음원, 악보' 등의 저작권 문제가 매우 큰 고민으로 다가왔다. 또한 다른 교사들이 제작한 콘텐츠들은 우리 학교 교육계획과 학생들의 학년 교육과정을 분석하여 계획한 '나의 수업'으로 온전히 활용하기가 어려웠다. 또한 교과 전담 교사라는 제한된 교수 상황에 처해 있었기에 담임 교사들과의 소통, 학생들의 수업 접근성 등을 고루 고려해야 했다. 이에, 처음에는 휴대폰 한 대와 핀 마이크 하나로 학생들을 위한 유튜브 채널을 만들고 수업 콘텐츠의 주인공으로 수업을 직접 촬영하기 시작하였다.



그림 1. 학생들을 위해 개설한 유튜브 채널의 수업 콘텐츠 예시

촬영 전, 화면에서 비칠 수업 내용의 가독성을 높이기 위해 여러 준비가 더 필요했고, 서툰 영상 촬영과 편집 실력으로 인해 여러 번 다시 수업을 준비해야 하는 어려움도 겪었지만, 많은 학생들뿐만 아니라 교내의 교사들에게도 수업 후 반응은 매우 폭발적이었다. 더불어 교사 스스로에게는 자신의 수업에 대한 반성과 발전의 기회가 되었으며, '유튜브에 선생님이 나오는' 수업을 수강하는 학생들에게는 온라인 수업에 참여율을 높이는 동기 부여를 제공해 주었다.

2) 원격-등교 병행의 블렌디드 러닝 상황

2020년 5월, 드디어 학생들의 등교 수업이 시작되었다. 그러나 불안한 상황 속에서 조심스럽게 이루어지는 음악 수업에서는 '노래 부르기', '리코더 연주하기' 등 비말 발생과 전파의 우려가 있는 대부분의 수업은 제한될 수밖에 없었다. 또한 학생들은 안정적인 등교 상황이 아닌, 동시간대 밀집도에 따라 1/3 등교, 2/3 등교 등 학교에 나오는 날과 나오지 않는 날이 번갈아 이어지는 상황 속에서 수업에 참여해야 했다. 음악 수업도 학생들의 원격 학습 상황과 등교 학습 상황 모두를 고려해야 했으며, 실시간 쌍방향 수업 인프라가 갖추어지지 않은 가정이 2/3 이상이었기 때문에 수업 내용 외적인 문제로도 많은 어려움이 있었다.

이에 학생들에게 원격수업과 등교 수업 상황에서 학습 내용을 안내하고, 기존에 전면 원격수업 상황에서 제공하였던 수업 콘텐츠에 대한 피드백을 받아 보았다. 놀랍게도 많은 학생들이 교사가 직접 출연하는 수업에 대한 만족감을 드러냈으며, 의외로 원격-등교 수업 상황 병행으로 인한 교과서 준비가 가장 어렵다고 이야기하였다. 학생들의 피드백을 바탕으로 하여, 원격수업 콘텐츠에 교사의 수업 장면과 교과서 학습 내용을 함께 담을 수 있는 방향으로 구성을 변화시켜 보았다.

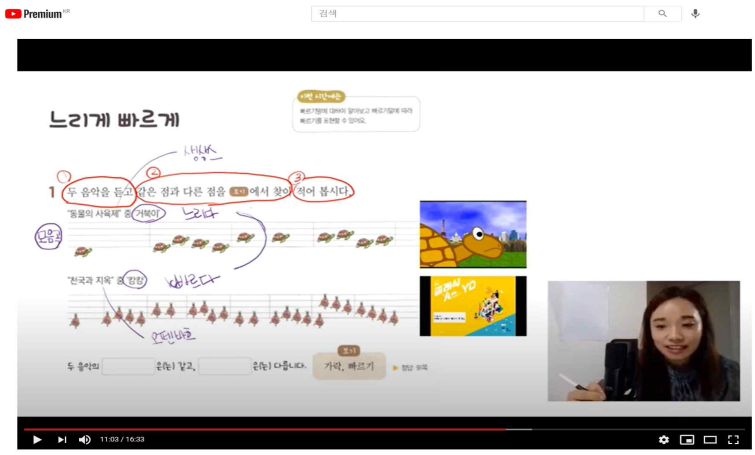


그림 2. 학생들의 피드백을 반영하여 수정한 형태의 수업 콘텐츠 예시
(교과서 활동 + 교사의 수업 장면)

학생들의 의견을 듣고 수정한 형태의 수업 콘텐츠를 만들면서 수업 준비 방향도 달라졌다. 막연하게 추측하였던 학습 상황이 구체적으로 어느 정도인지를 알 수 있었기 때문이다. 학생들이 가정에서 e-학습터를 활용한 온라인 수업 수강을 어떤 원격학습 기기로 하고 있고 수강 시 어떤 어려움이 있는지 등을 파악한 후의 원격수업은 보다 학생들에게 가까이 다가갈 수 있었다. 또한 원격수업에서 만난 선생님의 수업에 익숙해진 학생들은 마스크를 쓰고 거리를 둔 상황에서의 등교 수업에서도 교사를 친근하게 여기고 수업 활동에 매우 몰입하는 모습을 보였다. 원격수업 상황을 공동의 문제로 다루었을 때, 학생들과의 소통은 더욱 원활해졌으며 오히려 등교 수업 상황에서의 교수·학습 활동에도 큰 도움이 되었다.

3) 실시간 쌍방향 원격수업 상황

원격수업 콘텐츠 제작이 익숙해졌지만 음악 수업에서 학생들과 직접 음악적인 소통을 하기 어렵다는 점은 아쉬움으로 늘 남았다. 특히 리코더 연주와 같이 입으로 부는 관악기는 초등학교 음악 수업에서 매우 큰 비중을 차지하는 중요한 활동임에도 대면 수업에서 전혀 다룰 수 없다는 점, 학생들이 가정에서 콘텐츠를 기반으로 한 수업만으로는 충분한 연주 기능 습득이 어렵다는 문제가 있었다. 이에 관악기 연주 활동의 실시간 쌍방향 원격수업을 시도하였다. 실시간 쌍방향 방식의 원격수업은 학생들과 비대면으로 가장 원활하게 소통할 수 있는 장점이 있으나, 초등학생들이 스스로 가정에서 원격수업 기기를 갖추고 참여하도록 하는 데 많은 시간과 노력이 필요했다. 가정 환경에 따라 원격수업 기기 보유와 활용의 제한이 있었고, 교담 교사로 학생들을 만나야 했기에 희망하는 학생들을 중심으로 작은 동아리를 구성하여 Zoom을 활용한 실시간 쌍방향 원격수업을 실시하였다.

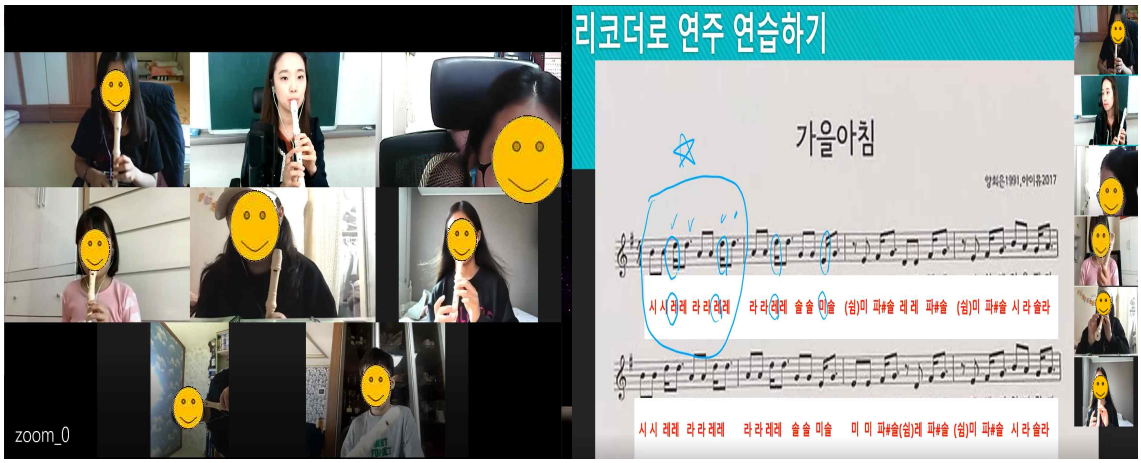


그림 3. 리코더 연주를 위한 실시간 쌍방향 원격수업 예시

실시간 쌍방향 원격수업을 통해 학생들의 리코더 연주 활동을 실시한 결과, 콘텐츠 제공형 원격수업이나 교실 수업 상황에서 제공하기 어려웠던 학생 개별 피드백을 제공하고 필요 시 보충 지도를 해 줄 수 있었다. 더불어 학생들 또한 자신의 활동 모습뿐만 아니라 교사나 다른 학생들의 활동 모습을 살펴볼 수 있다는 점에서 학습 활동에 도움을 주었다. 다만 실음 중심의 연주 활동이 제한된다는 점, 다수의 학급 학생이 참여할 경우 모든 학생들과 수업 접근성과 참여에 관한 수업 외적 문제를 교사가 다루어야 한다는 어려움이 발견되었다.

4) 원격수업 수업 수행을 위해 계속된 노력 – 원격 수업 기기 및 플랫폼 활용 능력

다양한 교수·학습 상황에서의 원격수업을 수행하기 위해 많은 노력과 시도가 필요했다. 특히, 원격수업은 멀티미디어 활용 능력이 기본적으로 요구되며 학생들과의 수업을 위한 다양한 원격교육 플랫폼 중 적합한 것을 선택하기 위해서는 다방면의 지식과 기능이 필요하였다. 초등학교 현장에서는 지난 해부터 교사들의 꾸준한 노력을 통해 다양한 원격수업용 플랫폼이 활용되고 있다.

본 발제자 또한 e-학습터, EBS 온라인 클래스, 온더라이브, 구글 플래스룸, Zoom, MS Teams, 밴드 라이브 등을 비롯하여 동영상 편집과 인코딩, 원격수업 자료와 썸네일을 만들기 위한 다양한 프로그램을 익히고 이를 수업 상황에 적용하기 위한 노력을 기울였다. 처음에는 휴대폰 한 대와 핀 마이크가 전부였던 원격수업 기기도 '웹캠, 지향성 마이크, 조명, 액정 태블릿, 크로마키 천' 등 다양해져 교실 속에 교사의 원격수업을 위한 작은 스튜디오가 마련되었다.

다행히 원격수업을 지원하기 위해 교육부를 위시한 각 시도교육청에서 원격수업 기기 보급과 다양한 연수 프로그램을 마련하여 지원하고 있다. 이에 학교 교육에 참여하는 모든 교사들은 이를 활용하여 자신의 원격수업 수행 능력을 함양함과 동시에, 참여하는 학생들이 원격수업에 참여하여 학습 활동이 원활하게 이루어질 수 있도록 노력하여야 한다.

2. 새로운 수업 상황에 적합한 교과 역량 반영 능력

1) 대면 수업 상황에서의 제한된 음악 활동

여러 차례 시행착오를 거쳐 원격수업 상황에서의 다양한 음악 수업 수행 능력을 습득했을 무렵, 학생들의 등교 수업을 맞이하게 되었다. 그동안 비대면 환경에서 학생들의 음악적 경험을 위한 수업을 구상하고 적합한 수업 콘텐츠를 만들기 위해 노력했지만, '실음을 바탕으로 하는 심미적 음악 경험'을 추구하는 음악 교과의 본질에 다가가는 수업에 대한 아쉬움이 늘 남아 있었다. 그러나 대면 수업 시에도 감염병 예방을 위해 비말 발생이 우려되거나 학생-학생, 학생-교사 간의 접촉을 최소화해야 하는 매우 제한된 상황 속에서의 음악 수업은 여러 가지 난관을 가지고 있었다.

우선, 피아노와 다양한 악기, 교수·학습 자료를 갖추고 있는 음악실을 사용할 수가 없었다. 학생 간 밀집도를 낮추면서 등교 인원을 늘리고자 했던 학사 운영 방침에 따라 단위 수업 시간이 35분으로 단축되고, 쉬는 시간이 없이 블록으로 묶이거나 5분에 불과하였기 때문에 특별실로 이동하고 수업 후 소독 등의 방역을 해 내는 것은 불가능했기 때문이다. 어쩔 수 없이 각 교실에서 음악 수업을 해야 했는데, 피아노 등의 반주 악기가 없이 멀티미디어에만 의존해야 하였다.

또한, 비말 발생 우려로 인해 음악 수업에서 노래 부르기 활동은 '지양'되었으며, 리코더와 같은 입으로 부는 관악기 활용은 마스크를 벗을 수 없은 교실 수업 상황에서 아예 불가능했다. 초등학교 음악 수업 활동에서 노래 부르기는 매우 큰 비중을 차지한다는 점, 가락 악기 연주를 통해 학생들이 느낄 수 있는 음악적 경험과 느낌은 다른 것으로 대체하기 어렵다는 점에서 이러한 상황을 극복하기 위한 깊은 고민과 노력이 필요해졌다.

2) 실음 중심의 비접촉 음악 활동을 통한 음악적 소통 역량 증진 수업

본 발제자는 초등학교 음악 수업에서 교사의 반주는 학생들의 수준과 상황을 고려한 다양한 활동의 기반이 된다는 점에서 수업 시 늘 피아노 반주를 활용해 왔다. 그러나 교담 교사로 음악실 피아노를 활용하기 어려운 상황에서 고민 끝에, 교실에서의 음악 수업을 위해 가지고 다닐 수 있는 '롤 피아노'를 교수 자료로 활용하였다. 실제 피아노만큼 실음 악기의 아름다운 음색을 제공하기에는 어려움이 있었으나, 일방적으로 흘러가는 멀티미디어 음원에 비해 학생들이 악곡에서의 가락의 흐름과 아름다움을 충분히 느끼도록 하는 데 용이하며, 상황에 따라 다양한 음색을 들려줄 수 있어 수업 속에서 학생들과의 소통에 도움이 되었다.

한편, 수업에서 학생들이 노래를 부르는 활동에 적극적으로 참여하기는 어렵다는 점에서, 대신 학생들이 노래의 흐름을 따라 함께 할 수 있는 학습 활동을 구안하기 위해 노력하였다. 그중 4학년 '리듬 악기 노래'에서는 악곡의 선율 리듬을 활용하여 리듬 오스티나토를 만들고 다양한 교실 타악기를 활용하여 일부가 아닌 학생 모두가 연주에 참여하도록 하였다. 교과서에 제시된 악기나 활동을 달리하여야 했기 때문에 활동 재구성이 불가피했는데, 이 과정에서 학생들과 함께 사고하고 결정하였다.

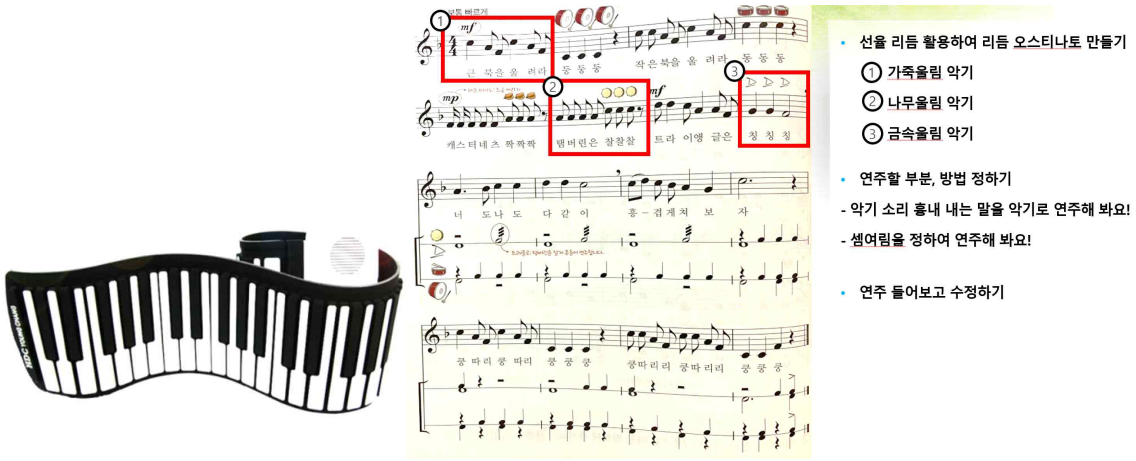


그림 4. 등교 수업에서 활용한 롤 피아노, 활동 재구성 자료 예시

(사진 출처: 악기 코리아 / 교과서 출처: 미래엔 초등 음악 4)

이러한 학습 활동에서 교사는 전체적인 안내자로 역할을 하면서 학생들이 음악적 아이디어를 내었을 때 최대한 존중하면서 '즐기고 참여하며 소통하는 수업'으로 만들기 위한 노력을 기울였다. 작은 부분이나마 학생의 의견을 경청하고 반영하였을 때, 활동 자체뿐만 아니라 수업의 모든 과정에서 교사와 학생, 학생과 학생의 소통이 원활하게 이루어짐을 경험할 수 있었다. 더불어 오랜 원격수업과 제한된 등교수업 속에서 거의 모든 교과에서 개별 활동 이외에 짝 활동이나 모둠 활동으로 협동하는 활동을 하지 못하고 있었기에, 음악 수업이기에 가능했던 '함께 생각하고 함께 연주하는 활동'에 큰 기쁨과 보람을 느끼는 모습을 발견할 수 있었다. 이러한 경험을 바탕으로 붐웨커, 데스크벨 등 학생 개별로 연주할 수 있는 선율 타악기를 활용한 노래의 주요 선율 연주 등을 통해 학생들의 참여와 소통을 기반으로 한 다양한 활동으로 한계를 극복한 음악 수업에 도전할 수 있었다.

Ⅳ. 결론 및 제언

2020년 이후, 학교 교육을 이루는 공동체의 모든 구성원들은 교육 현장을 강타한 코로나 19로 인해 준비 없이 맞이한 미래의 교육에 적응해야만 했다. 그중에서도 교사들은 변화한 상황 속에서도 학생의 성장과 발달을 지원하는 교육의 본질을 수업에서 지켜내기 위해 고군분투해 왔다.

이와 관련하여 본 발제에서는 초등학교에서의 음악 수업 사례와 경험을 바탕으로 미래 사회에서의 예술교육을 위한 교사의 수업 역량으로 '교수·학습 상황에 따른 원격수업 수행 능력'과 '새로운 수업 상황에 적합한 교과 역량 반영 능력'을 다루었다. 학생들과의 만남이 제한되고 대면 수업이 어려운 상황에서의 수업을 계획하고 수행하며 반성하는 일련의 과정을 통해, '예술교육'이 지닌 원초적인 특질 중 하나가 '사람과 사람의 관계', '학생과의 만남'이었음을 다시금 깨닫게 되었다. 또한 '관계와 만남'이 소중해진 수업 상황에서 무엇보다 '학생'의 목소리에 귀 기울였을 때 더욱 풍성한 예술적 경험의 기반이 만들어진다는 점, 수업 속에서의 소통의 열쇠가 될 수 있다는 점을 확인할 수 있었다.

본 발제를 통해 다룬 내용을 바탕으로 앞으로의 학교 예술교육을 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 학교급별로 실제 교육 현장의 더 많은 예술 수업의 발굴과 우수 사례 보급이 필요하다. 둘째, 음악을 비롯한 예술교육 특성에 맞는 원격수업 플랫폼과 기능을 개발하고 활용 방안을 마련해야 한다. 셋째, 다양화된 수업 상황과 환경 속에서 예술교육을 실현하기 위한 연수와 수업 환경 구축, 교수·학습 자료 데이터베이스 구축 등 수업을 위해 적합한 지원이 필요하다. 넷째, 예비 교사 양성 과정에서도 새로운 상황과 관련한 수업 수행 역량 함양 내용과 방법을 포함하여야 한다.

이제는 일상이 되어 버린 원격수업 상황에서, 그리고 제한과 통제가 익숙해져 버린 등교수업 상황에서 수업에서 어떻게 이러한 관계와 만남을 회복하고 예술교육의 본질을 실현해 갈 것인가가 예술 교육 현장에 여전히 절실한 문제로 남아있다. 앞으로도 예술교육 수업 실행의 주체로서 교사의 역량에 초점을 둔 다양한 연구와 시도가 이루어져, 학생들의 예술적 감성을 북돋아 주고 예술을 통한 소통으로 모두가 행복한 수업이 실현되기를 기대한다.

참고문헌

민경훈(2014). 교과교육학의 관점에서 중등학교 음악 교사의 역량 강화에 관한 논의. **음악교육공학, 18**, 251-274.

백순근, 함은혜, 이재열, 신효정, 유예림(2007). 중등학교 교사의 교수역량 구성요인에 대한 이론적 고찰. **아시아교육연구, 8**(1), 47-69.

오영범(2020). 비대면 원격수업 사례분석을 통한 교수자의 원격수업 역량 탐색: 실시간 쌍방향 수업을 중심으로. **교육공학연구, 36**(3), 715-744.

이효진, 박인우(2020). 대학 교수자의 플립드러닝 수업역량에 대한 학습자 요구분석. **교육정보미디어연구, 26**(4), 827-852.

정옥희(2021). 뉴노멀시대 예술교육의 파르마콘적 담론. **예술교육연구, 19**(1), 35-52.

조윤정(2021). 포스트 코로나 시대, 요구되는 교사전문성과 교사상. **서울교육 제63권 통권242호.**

진성희, 나일주(2009). 초등 교수역량요소 도출 및 예비초등교사와 초등교사간 교수역량 인식 비교. **초등교육연구, 22**(1), 343-368.

최미영(2014). 초등교사의 음악교수역량 구성요소에 대한 연구. **음악교육공학, 21**, 1-25.

John, C. & Jason, T., 김영선 옮김(2020). **교실이 없는 시대가 온다.** 서울: 어크로스.

토론문 : 김현미(국민대학교 교수)

2011년 독일 하노벅박람회에서 처음 거론된 '4차 산업혁명'이라는 용어는 2016년 스위스 다보스의 '세계경제포럼'에서 차세대 산업혁명의 키워드로 떠오르며, 전 세계적으로 이슈화가 되었다. 4차 산업혁명을 이루는 인공지능(AI: Artificial Intelligence), 가상현실(VR: Virtual Reality), 증강현실(AR: Augmented Reality), 사물 인터넷(IoT: Internet of Things), 빅데이터(Bigdata), 기계학습(Machine Learning), 로보틱스(Robotics), 3D 프린팅(3D Printing) 등과 같은 주요 기술은 사회, 경제, 문화 전반에 걸친 새로운 산업 동향으로 자리매김하였다. 4차 산업혁명에 따른 교육 패러다임의 변화는 예견된 일이었으나 2019년 12월 발생한 COVID-19로 인해 그 속도는 가속화되었고, 교육 현장은 적응할 겨를도 없이 매우 급박한 상황에 맞닥뜨리게 되었다. 초·중·고등학교와 대학교를 포함한 교육계는 기존의 전통적인 오프라인 교육과는 다른 새로운 교육형태와 교육방법 등의 전환이 필요하게 되었다.

사상초유의 사태인 만큼 교수·학습에 대한 매뉴얼이 없었던 상황에서 온라인 개학, 원격-등교 병행의 블렌디드 러닝 상황, 실시간 쌍방향 원격수업 상황 등에 따른 김은주 선생님의 실제적인 음악수업사례는 미래사회의 예술교육을 위한 교사의 역량과 포스트 코로나 시대 예술교육의 방향성에 생각해 보는 계기가 되었다. 의미 있는 토론을 진행하고자 발표 원고를 읽으면서 들었던 몇 가지 질의를 드리고자 한다.

1. 원격수업에 따른 음악수업의 평가 기준과 방법

다양한 교수·학습 상황에서 시행된 원격수업은 수업의 방법뿐만 아니라 수업내용 및 평가에 있어서도 많은 변화를 가져왔을 것으로 생각된다. 기존의 대면수업과는 달리 원격수업을 위한 여러 가지 플랫폼의 활용과 수업에의 적용이 이루어진 상황에서 음악 수업의 평가는 어떻게 이루어졌는지 궁금하다. 기존의 오프라인 수업의 평가 기준과 동일하였는지, 다르게 운영되었다면 다른 점은 무엇이었는지, 교사가 사전에 따로 마련한 평가 기준이 있었는지 궁금하다. 또한 이러한 평가에 대한 학생들의 반응은 어떠하였는지 설명을 듣고 싶다.

2. 새로운 수업 상황에 따른 음악 활동의 분야

현재 대면 수업이 이루어지고 있지만, 여전히 비말 발생의 우려로 인해 노래 부르기와 리코더와 같은 초등학교 음악 수업에서 중요하게 다뤄지는 활동들이 이루어지지 못하고 있다. 음악교과는 가창, 기악, 창작, 감상 등의 다양한 활동을 통해 학생들의 음악성과 표현력을 길러주는 것을 목표로 하고 있다. 기존의 음악수업을 통해 얻을 수 있는 교육적 효과를 대체할 수 있는 교육방법을 찾는 것은 쉽지 않은 일이다. 발표자께서는 등교 수업의 음악 수업에서 롤피아노를 활용하거나 붐웨커, 데스크벨 등을 이용한 수업을 진행하였다고 했는데, 초등학교 수업현장에서 시도해 볼 수 있는 다른 음악 활동에는 무엇이 있을지 궁금하다. 아울러, 포스트 코로나 시대를 대비한 초등학교 음악교육의 방향성에 대한 생각도 듣고 싶다.

제 2발표

4차 산업혁명의 창의력 토대 구성을 위한 로그라인 설정 프로그램 개발

김의준 (서경대학교 교수)

국문초록

제4차 산업혁명에 의한 사회변혁에 대응하기 위해 예술교육을 통한 창의력 고양에 대한 논의가 지속적으로 이루어져 왔다. 본 연구는 창의력 증진을 위한 예술교육의 도구로 픽션 예술 분야의 주요 창작 개념인 로그라인(Logline)에 주목하여 창의력 향상을 위한 도구로서 그 가능성을 탐색해보았다. 그 이유는 주입식 교육의 한계에서 벗어나 문제의 설정부터 스스로 하는 창의력 강화를 위해서는 픽션 안에서 주인공이 해결해야 하는 문제를 설정하는 로그라인 작업이 창의력 중잔 학습 방식으로 매우 유용할 수 있다고 판단했기 때문이다. 본 연구는 로그라인 작업이 교육도구로서 갖는 타당성을 검증하기 위해 예술대학 신입생을 대상으로 로그라인 창작 실습을 진행하였다. 이와 함께 정량적 창의력 측정 방식인 TTCT(Torrance Test For Creative Thinking)와 별개로 정성적 평가 기준을 제안하고 로그라인 설정이 가진 픽션 예술 전문가 교육을 위한 특화된 교육 프로그램으로서의 가능성을 탐색하였다. 특히 설정 문제의 대중 공감성(통시적 요소와 공시적 요소)과 예술성(아이러니와 구체성)을 주요 평가 기준으로 제시하여 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상인 '바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재'의 핵심 역량과 조응하고자 하였다. 이를 통해 향후 공교육 과정 속에서도 일반적인 적용이 가능한 창의력 향상 프로그램으로의 발전을 지향하였다. 그러나 본 연구가 포괄적 창의력 증진 프로그램으로 발전을 위해서는 창의력 측정의 정량성 도입이 필요하고 비전공 학생에 대한 추가 연구가 요구된다.

Abstract

A Study on the Development of a Logline Setup Program for the Construction of the Foundation for Creativity of the 4th Industrial Revolution

Euijun, Kim (Seokyung University)

In order to cope with social transformation caused by the Fourth Industrial Revolution, discussions on improving creativity through art education have been continuously held. This study explored its potential as a tool for improving creativity by paying attention to Logline, a major creative concept in the field of fiction and art, as a tool for improving creativity.

The reason is that the logline task of setting problems that the protagonist has to solve in fiction can be very useful as a creative learning method in order to overcome the limitations of cramming education and strengthen creativity.

This study conducted a logline creation practice for freshmen at the College of Arts to verify the feasibility of logline work as an educational tool. In addition, we propose qualitative evaluation criteria independently of TTCT (Thorance Test For Creative Thinking), a quantitative creativity measurement method, and explore the possibility as a specialized training program for the training of fiction art experts with logline settings. In particular, the public empathy (traditional and public elements) and artistry (irony and specificity) of the setting problem were presented as the main evaluation criteria to coordinate with the core competence of "creative convergence talent with right personality" pursued by the 2015 revised national curriculum.

Through this, it aims to develop into a creativity-enhancing program that can be applied in general even in public education. However, the development of this study into a comprehensive creativity promotion program requires the introduction of quantitative measures of creativity and further research on non-major students.

Ⅰ. 서론

2016년 초 스위스 다보스에서 열린 세계경제포럼(World Economic Forum,WEF)에서 클라우스 슈밥 교수에 의해 제시된 '제4차 산업혁명'이라는 화두는 이제 4차 산업혁명이 우리 생활 속에 깊숙이 뿌리내릴 것이라고 예상했던 시점인 2025년까지 불과 4 년의 시간을 남겨두고 있다. 2021년 현재 2016년에 예상했던 것 중 이미 많은 것이 실생활에 사용되고 있다. 디지털 정체성, 유비쿼터스 컴퓨팅, 주머니 속 슈퍼컴퓨터(스마트폰), 사물 인터넷, 자율주행 자동차 등은 예상과 같이 여러 형태로 구현되고 있으며 현재의 발전 속도를 감안할 때 2025년까지는 보다 많은 변화가 일어날 것으로 예상된다.

그러나 이와 같은 신기술의 적용이 촉발시킬 사회문화적 영향에 대해선 정확히 알 수 없다. 다만 기술적 발전뿐 아니라 인구통계학적 변화 같은 비기술적 변화가 동반될 것이며, 지난 시대에 비해 자본보다는 능력이 중요한 생산요소로 여겨지는 새로운 사회가 등장할 것이라는 전문가들의 예상이 지배적이다.(Schwab,2016:11)

이와 같은 세계적인 추세 속에서 한국 사회 역시 새로운 패러다임에 적응하기 위해 구조적 변화를 능동적으로 추진해야 한다는 논의(한동승,2016:12)가 오랫동안 이루어져 왔다. 한국은 이미 1990년대에 들어 30년간 지속된 년 평균 7% 이상의 고도성장 시대를 마감하고 이후 장기간에 걸쳐 성장률의 하락 추세를 기록하고 있다. 이와 같은 성장률 하락은 고도 성장기를 견인한 '모방형 인적자본'기반 산업이 한계에 이르렀기 때문으로 세상에 없던 것을 만들어 낼 수 있는 '창조형 인적자본'의 공급이 적절하게 이루어지지 않았기 때문이라는 분석이 있다.(이찬 외,2018:69)

30년의 고도성장과 30년의 저성장 이후 한국 사회는 이제 4차 산업혁명이라는 보다 본격적인 환경 변화에 직면하고 있다. 그러나 아직도 우리의 교육 현실은 주입식 지식전달 교육으로 2차 산업혁명 시대에 머물러 있어 효과적인 인재 양성이 여전히 쉽지 않다는 지적이 있다.(이찬 외,2018:97) 주입식 교육방식은 선진기술을 빠르게 습득하고 쫓아가는 데는 효과적일 수 있으나 세상에 없는 새로운 아이디어를 창의적으로 생각해내는 데는 한계가 있기 때문이다.

4차 산업혁명을 견인하는 기술의 개발과 함께 기업에 대한 정의 역시 큰 변화를 겪고 있다. 1980년대까지 대부분의 경영대학원에서 기업은 이윤추구를 그 목적으로 한다고 가르쳤으나, 이제는 소비자에게 경험하지 못했던 새로운 삶을 창조하고 이 과정에서 발생하는 가치(value)를 극대화하는 주체로 기업을 정의(이찬 외,2018:293)하고 있다. 따라서 새로운 가치를 창조할 수 있는 능력이야말로 기업 생존의 핵심 요소라고 할 수 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 세상에 없던 새로운 기술과 인문학적 가치 창조가 기업과 산업의 핵심이 된 전례 없는 환경에 한국 사회는 직면해있기 때문에 이와 같은 변화에 대응하는 새로운 기술과 가치를 창조해낼 수 있는 창조형 인적자본의 안정적인 공급이 절실히 필요하다.

'창의력'에 대한 사회적 요구에 따라 그동안 다양한 연구들이 진행되어 왔다. 학교 교육의 창의력 제고를 위해 체제적 교육 모형의 이론적 토대를 제시한 연구(김영채 2020)와 일상의 창의력 증진을 위한 요소와 함의에 대한 연구(정세영 외, 2019:1-17), 4차 산업 혁명 시대의 대학

교육에 대한 연구(한동승, 2016:9-24) 등이 있다. 이와 함께 창의력 측정에 필요한 평가 방식에 대한 연구(김영채,2012:1-29, 김효정& 현은령, 2009:169-181)가 있고 창의력 개발 프로그램의 효과에 대한 연구(송홍준&이병임, 2016:695-704)가 있었다

그렇다면 '창의력'이란 어떻게 정의될 수 있는지 먼저 살펴보아야 한다. 창의력에 대해 이찬은 다음과 같이 정의하고 있다. "창의력이란 스스로 생각하는 힘을 바탕으로 새로운 문제를 찾고 그 문제에 대해 나름대로의 대안을 제시하는 능력을 말한다.(이찬 외,2018:231)" 즉 창의력이란 ① 문제를 설정하고 ② 설정된 문제를 해결하는 능력이라고 규정할 수 있다. 본고는 창의력의 두 요소 중 문제 찾기 즉 문제 설정에 먼저 주목 한다. 그 이유는 문제 설정이 문제 해결보다 더 어려운 과제로 인간의 재능이나 창의성을 판별하는데 중요한 요소가 된다는 주장(Getzels,1989; Runco& Okuda, 1988; Smilansky, 1984; 하주현, 2003:99 재인용)에 동의하기 때문이기도 하지만, 1990년 이후 지속되어 온 한국 사회의 저성장이 결국 아무도 설정해주지 않는 문제를 스스로 찾는 능력의 부재에 기인한 것이라는 판단 때문이다. 가치와 기술에 대해 선진국들과 동일한 위치에서 고민하여 문제를 특정하고 해결책을 찾아야하는 입장에서는 문제 설정 능력이 문제 해결 능력에 앞서 전제되어야하는 필수 조건이다.

이에 4차 산업혁명 시대 창의력 제고를 위해 본 연구는 학생 스스로 문제를 설정하는 예술교육 프로그램의 개발을 위해 픽션 예술 분야에서 현재 활발하게 이루어지고 있는 캐릭터의 문제 설정 작업인 로그라인(Logline)을 소개하고, 이것이 전공자를 제외한 일반 학생들을 대상으로 한 보편적인 창의력 향상 프로그램으로 발전할 수 있는지 그 가능성을 검토해보고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 문제해결 시뮬레이션과 픽션 예술

예술과 문화를 진화생물학적인 측면에서 살펴보았을 때 발견할 수 있는 가장 큰 특징은 인류의 유산이라 인식되어왔던 이 두 가지 영역이 사실은 생존과 번식을 지향하는 진화의 도구로서 존재해왔다는 관점이다. 진화론자들이 보는 예술은 아이들의 놀이와 그 기능적인 측면에서 많은 부분이 닮아 있다. 즉 예술은 아이들의 놀이와 같이 정신의 적응력을 키우는 훈련의 기능을 가지고 있다. 예술은 고도한 집중을 통해 두뇌를 자극하고 활성화시켜 인간의 지각, 인지, 표현 체계를 발전시키고 이를 통해 창의성을 낳는 사회적, 개인적 체계가 된다. (Boyd,2010: 234) 예술은 풍부한 추론과 정보의 유형화 처리를 통해 지금 여기에 국한된 조건을 극복하고 위험에 대한 대응 및 처리 능력을 고양시켜 생존과 번식의 효율성을 높인다는 의미다.

예술에 대한 진화생물학적 시각은 아리스토텔레스로부터 시작된 스토리에 대한 전통적인 시각 즉 잘 다듬어진 스토리를 통해 독자는 정서의 승화를 경험하게 하고, 지적 이해의 지평을 넓혀 삶의 태도까지 변하게 할 수 있다는 전통적인 입장과 차이가 있다. 갓셜은 픽션을 '삶의 난제를 위험부담 없이 시뮬레이션하는 오래된 가상현실 기술'로 설명한다.(Gottschall,2012: 93) 요컨대 스토리는 일종의 시뮬레이션이고, 정신의 가상현실 기술이라는 것이다. 갓셜이 스토리를 일종의 시뮬레이션이라 지칭할 때, 그 시뮬레이션의 모델은 현실의 삶이다.(이효걸,2018:247)

여기서 주목할 부분은 픽션 예술의 본질을 문제의 설정과 해결로 규정한 대목이다. 문제란, 진화가 생물학적인 생존과 번식을 지향한다고 했을 때, 생존과 번식에 대항해 생기는 장애를 뜻한다. 인간은 생존과 번식을 위협하는 주변 환경의 변화에 대응(Boyd,2010: 234)하기 위해 뇌의 진화가 이루어져왔고, 이 진화의 도구로 픽션 예술이 사용되어 왔다는 것이다. 뇌진화의 3대 가설인 생태적 지능 가설과 사회적 지능 가설 그리고 일반 지능 가설 모두 인간 생존에 필수적인 뇌의 기능을 각각의 차원에서 가설로 구성한 것이다.

픽션 예술의 존재가 생존과 번식에 위협이 되는 다양한 문제를 규정하고 이에 대응하는 가상 훈련의 성격을 지닌 것이라면 픽션 창작 훈련이야 말로 진화론적 입장에서 보면 창의력 제고를 위한 매우 효과적인 프로그램으로 발전할 가능성을 가지고 있다.

2. 문제 설정 도구 로그라인

문제 기반 스토리텔링 관점에서 보면 픽션 예술에 대한 진화 생물학적인 시각 즉 문제 해결 시뮬레이션이 반드시 새롭다고만 볼 수는 없다. 이야기의 플롯을 인물이 가진 문제의 해결과정으로 보는 3막 구조의 문제 기반 스토리텔링은 아리스토텔레스 이후로 창작자에게 창작의 가이드가 되어왔기 때문이다.(윤혜영,2018:187) 즉 전통적인 방식에서도 이야기란 주인공에게 발생하는 문제의 설정과 해소로 인식되어 왔기 때문에 문제에 대한 규정 및 그 근원을 반듯이 진화적 관점에서만 볼 필요는 없는 것이다.

이와 같은 맥락에서 보면 전통적인 관점과 진화적 관점 모두 픽션 예술의 본질에 '문제'의 설정과 해소가 있다는 것에는 이견이 없다. 결국 이야기에서 플롯은 인물이 가진 문제 해결 과정

이며, 결말은 이러한 플롯을 구조화하는 동력인 동시에 이야기의 주제를 전달한다고 볼 수 있고 이야기 속 인물은 주변 상황과 인물들에 의해 유발되는 외적 문제뿐만 아니라 내적 문제를 지닌 존재로 볼 수 있다. (윤혜영,2018:188)

플롯을 인물이 가진 문제 해결로 보는 시각과 함께, 플롯을 도발적 사건(Inciting incident)과 해소(Resolution)로 보는 시각도 존재한다. 이 경우 플롯을 구성하는 두 요소는 문제를 일으키는 사건과 그것으로 발생한 일이 여러 과정을 거쳐 해결되는 순간으로 이루어진다. 이와 같이 해당 플롯을 만들어주는 외적 사건과 해결 중에서 전자를 도발적 사건(Inciting incident)라고 말한다.(Mckee,2001: 293) 따라서 플롯을 스무가지 유형으로 구분한다면 우리는 이것을 주인공이 해결해야할 문제의 스무가지 유형이라고도 볼 수 있다. 또한 플롯은 캐릭터에게 일어난 어떤 일 또는 캐릭터에게 무슨 일인가 벌어지는 것을 말하는 것으로 규정되기도 한다.(Bell,2010:19)

아머는 드라마의 가장 기본적인 구조를 규정할 수 있는 하나의 패턴을 추정할 수 있는 데 그 패턴은 한 마디로 '문제를 가진 인물'이라고 주장하며 이야기의 문제 설정 요소에 대해 강조하고 있다.(Armer,1990:143)

이와 같은 픽션의 창작 과정에서 '문제 설정'요소가 가장 강조되는 개념으로 '로그라인(Logline)'을 들 수 있다. 보통 '영화를 한 줄로 설명하면 무엇인가?'에 대한 답으로 우리는 로그라인 또는 한 줄 설명(one-line)이라는 개념을 사용하며,(Snyder,2005:24) 일반적으로 4가지 요소로 구성된다.[1)]

① 주인공 protagonist
② 도발적 사건 inciting incident
③ 주인공의 목표 protagonist's goal
④ 중심 갈등 central conflict

로그라인 구성의 주요 요소에서 결론 또는 문제의 해결이 빠진 것은 전통적으로 로그라인이 활용된 분야가 마케팅 영역으로 픽션의 결론을 노출하는 것이 금기시 되어왔기 때문이다.

창의력 향상을 위해 누군가로부터 주어진, 모범 답안이 있는 문제를 푸는 지난 시대의 교육과 달리 학생 스스로가 문제를 선정하고 이에 대한 답을 찾는 과정은 픽션 예술의 창작 행위와 매우 흡사하다. 그 중에서도 창작 기획단계에 주요 개념인 로그라인 설정 작업은 픽션 예술의 본질인 생존을 위한 인지적 대응의 시발점으로 중요한 위치를 점하고 있으며, 창의력 향상을 위한 시뮬레이션적 성격을 가지고 있다.

1) https://www.masterclass.com/articles/screenwriting-tips-how-to-write-a-logline#how-many-words-in-a-standard-logline

Ⅲ. 프로그램 개발 및 시행

1. 프로그램의 구성

총 6주간 진행된 본 프로그램은 문제 설정을 위한 로그라인 작업을 3가지 영역으로 구성하였다. 영역 ①은 전체적인 개념 및 과제 설명 영역 ②는 로그라인 창작 과제 진행 영역 ③은 산출물에 대한 분석과 평가로 이루어졌다.

표 1. 문제설정을 위한 로그라인 작업 구성

순서	항목	내용
1	로그라인 개념 설명	로그라인 일반 개념과 문제 구성 요소(통시성, 공시성) 20가지 플롯별 문제설정/해소 구조
2	과제수행	10가지 로그라인 창작① (추구,모험,추적,구출,탈출,복수,수수께끼,라이벌,희생자,유혹) 10가지 로그라인 창작② (변신,변모,성숙,사랑,금지된 사랑,희생,발견,지독한 행위,상승,몰락)
3	평가	설정 문제의 공감도 평가

출처: 2021 스토리텔링의 이해 수업계획서

영역①은 진화생물학적 관점에서 스토리텔링의 탄생 과정을 설명하고, 로그라인의 개념과 문제 구성의 주요 요소인 통시성과 공시성에 대한 설명이 진행되었다. 이와 함께 20가지로 유형화된 문제의 종류에 대한 설명과 예시가 진행되었다.

표 2. 20가지 문제설정(플롯)

플롯	문제설정(도발적 사건)	행동	해소
추구	(사람,물건,장소) 잃어버림	찾음	찾는다/못찾는다
모험	(위험에) 처한다	(위험)을 겪는다.	(위험)에서 벗어난다
추적	잡아야 할 대상이 나타남	추적한다	잡는다
구출	구해야 할 대상이 나타남	구하려한다	구해낸다
탈출	갇힌다	탈출하려한다	(장소)에서 벗어난다
복수	(원한이) 생긴다	(원한을) 갚으려 한다	(원한을) 갚다
수수께끼	(궁금한 것이) 생긴다	(궁금증을) 풀려고 한다	(궁금증이) 풀린다
라이벌	양보할 수 없는 것에 대해 대결	엎치락뒤치락 대결	대결에서 승리
희생자	힘의 우위에 선 상대 출현	엎치락뒤치락 대결	대결에서 승리
유혹	해서는 안 될 것에 대해 유혹	갈등 끝에 유혹에 진다	치명적 대가를 치르다
변신	신체적 저주를 받기	저주 풀려고 노력	진정한 사랑이 저주를 푼다
변모	내적 문제 있는 인물 외적 문제 발생	외적 고난과 내적 갈등	의미 있는 인물이 된다
성숙	어린이에게 외적 고난이 온다	고난을 겪는다	무엇인가 배워, 한 단계 성숙
사랑	사랑하기 어려운 남녀 만남	고난을 겪는다(사랑을 키운다)	아름다운 사랑의 꽃을 피운다

금지된 사랑	사랑하면 안 되는 남녀 만남	고난을 겪는다(도덕적 갈등)	빗나간 열정은 죽음으로 끝남
희생	보호할 가치가 있는 상대를 만남	삶의 본능과 희생 사이 갈등	본능에 저항하고 희생
발견	삶의 의미를 묻는 사건과 마주 친다	나는 누구인가 고뇌	인생의 의미를 발견한다
지독한 행위	보통사람에게 극단적인 사건 발생	벗어나려한다	극단적인 사건에서 벗어난다
상승	도덕적 난관에 봉착	도덕적 갈등	인간 성격의 긍정적 선택
몰락	도덕적 난관에 봉착	도덕적 갈등	인간 성격의 부정적 선택

출처: 인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯(Tobias,2011) 재정리

영역②는 창작 과제 수행 단계로 2주에 걸쳐 총 20가지 유형의 문제를 설정하는 실습이 진행되었으며 참가자들이 생산한 결과물은 다음 캡처사진과 같이 과목 밴드를 통해서 게시되었다.

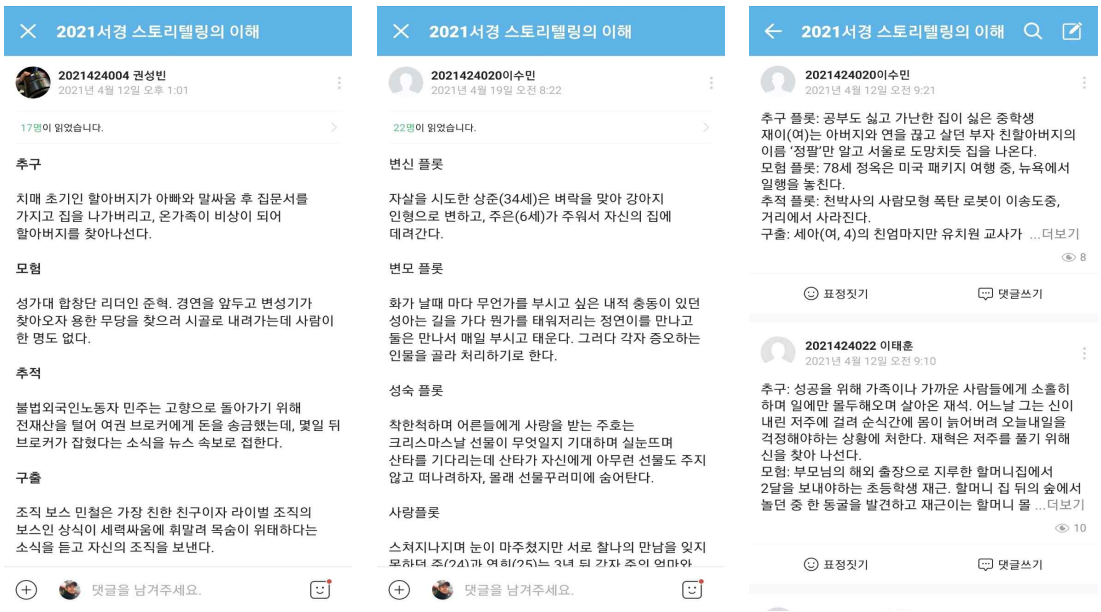


그림 1. 로그라인 제출 방식

2. 프로그램의 시행 및 결과

창의력 향상을 위한 로그라인 설정 프로그램은 2021년 3월 8일부터 4월 19일까지 43일간 서경대학교 영화영상학과 1학년 재학생 32명을 대상으로 '스토리텔링의 이해'수업 과정 중 진행된 창작 실습으로 1인당 20개의 로그라인을 생산하여 총 640개의 로그라인을 창작하였다.

표 3. 20가지 문제설정 산출물 사례

플롯	문제설정(도발적 사건)	로그라인
추구	(사람,물건,장소) 잃어버림	선천적으로 감정을 느낄 수 없어 감정 보청기를 끼고 살아왔던 정민은 보청기를 잃어버리자 공감 능력을 상실한 상태로 보청기를 찾아 나선다.

모험	(위험에) 처한다	자신의 젊은 시절 사진을 보며 처녀 시절로 돌아가고 싶었던 순희는 계모임 할매들과 함께 동네 점집에서 최면을 걸어 그 시절 속으로 들어가게 되고 최면이 풀리지 않자, 현실 세계로 돌아오기 위한 여정을 시작한다.
추적	잡아야 할 대상이 나타남	지리산 중턱에서 고가의 문화유적들을 발굴하는 작업반장 민상은 반달곰의 습격을 받고 작업에 방해되는 반달곰을 잡아들이라는 상사의 명령을 받는다.
구출	구해야 할 대상이 나타남	경훈의 딸이 좀비 바이러스에 면역이 있다는 사실이 알려지자 김 박사는 딸을 납치하고 경훈은 딸을 되찾기 위해 실험실로 향한다.
탈출	갇힌다	사진을 찍으러 다니다 우연히 터널 안에서 조직 폭력배의 살해 현장을 목격한 사진기사는 한 컨테이너 창고에 갇히고 폭력배는 그의 카메라에서 아내와 딸의 사진을 발견한다.
복수	(원한이) 생긴다	여러 번의 유산과 노산으로 힘겹게 얻은 아기가 시어머니의 실수로 사망하게 되자 미연은 남편 몰래 시어머니 살해 계획을 세운다.
수수께끼	(궁금한 것이) 생긴다	고위직 관부 A는 불륜녀와 모텔에서 술을 마시다 여자가 사망하자 의문도 모른 채 현장을 꾸민다
라이벌	양보할 수 없는 것에 대해 대결하는 상대가 생긴다	매번 미스코리아 선발대회에서 진을 수상하던 연정이 이번 대회에서 신인에게 1등을 빼앗기자 심사위원의 환심을 사기 위해 그의 집으로 찾아간다.
희생자	양보할 수 없는 것에 대해 힘의 우위에 선 상대 출현	오랫동안 무명 가수로 활동해온 유정은 유명 가수 다정의 폭언과 폭행을 견디며 생활하던 중 유정이 다정의 곡을 커버한 영상이 인터넷에서 화제가 되어 주목받는다.
유혹	해서는 안 될 것에 대해 유혹	수녀가 되기 위해 남자친구와 이별한 수진은 그를 잊을 수 없어 재회하지만 그 날의 실수로 순결을 잃어버리고 내적 갈등에 빠진다.
변신	신체적 저주를 받기	부모님의 사랑을 독차지하는 형에 비해 차별을 받아온 창기는 '이렇게 사느니 개가 되는 게 낫겠다!'라고 생각하며 자고 일어났더니 반려견 뽀미로 변해 있었다.
변모	내적 문제가 있는 인물에게 이 문제가 부각 되는 외적 문제 발생	결벽증을 가진 완벽주의자 32세 독신 찬영은 누나의 장난꾸러기 조카를 일주일 동안 본인의 집에서 돌보게 된다.
성숙	어린이에게 외적 고난이 온다	8살 범찬은 폭력적인 아버지로 인해 자전거 티모를 타고 밖으로 나와 방황하던 중에 집 나온 같은 반 민수를 만나 둘만의 아지트를 꾸민다.
사랑	사랑하기 어려운 남녀 만남	연인들의 외도를 조사하는 사립탐정 금미는 자꾸만 다가오는 형철이 부담스럽지만 점점 그에게 빠져드는 것을 부정할 수 없다.

금지된 사랑	사랑하면 안 되는 남녀 만남	고등학생 수진은 부모님 몰래 친오빠와 비밀 연애를 하던 도중 생리가 멈춘다.
희생	보호할 가치가 있는 상대를 만남	지옥에 천 년마다 한 번씩 내려오는 천국행 엘리베이터를 타는 인원은 7명, 상철과 그의 아들은 사람들의 환심을 사기 위한 선행을 시작한다.
발견	삶의 근본적인 의미를 묻는 사건과 마주 친다	핑크색이 싫었던 초등학생 민지는 남자애들과 어울려 놀고 싶어서 혼자서 머리를 짧게 자른다.
지독한 행위	보통사람에게 극단적인 사건 발생	양심적 병역 거부자 상훈은 정부가 만든 전쟁 시뮬레이션에 던져지고 생존을 위해 총을 잡는다.
상승	도덕적 난관에 봉착	해고될 위기에 처한 연구원 연수는 100번째 시도 끝에 언니의 불치병 치료제를 개발한다.
몰락	도덕적 난관에 봉착	목사 영광은 아들이 무참히 살해당하고 교인들이 다 떠나자 교회를 닫고 신에 대한 반감으로 십계명을 하나씩 어긴다.

출처: 2021 스토리텔링의 이해 제출 과제 밴드 (202142○○○○ 김○○ 학생의 창작물)

Ⅳ. 산출물 분석 및 평가

일반적으로 창의력에 대한 정량적 평가는 TTCT(Torrance Tests For Creative Thinking)를 통해 이루어져왔다.(김영채,2012:1) 본 연구의 경우 창의력 교수-학습 접근법 중 창의력 증진을 위한 별도의 수업 단위 또는 프로그램/코스(Course)의 운영과 유사한 특징을 가지고 있어 일반 수업 중 이루어지는 통합적 접근법 보다는 독립적 접근법(Separate)에 의한 학습의 성격을 가진 것으로 볼 수 있다.(김영채,2012:4) 다만 그 대상이 픽션 예술을 전공하는 대학생으로 한정되었으며 전체 스토리텔링 과목의 한 부분인 문제 설정 작업 즉 로그라인 실습의 한 부분으로 진행된 특징이 있다. 이에 본 연구에서는 창의력 교육의 효용성을 측정하는 정량적인 방식보다 예술 교육 측면에서 픽션 예술 산업군 내에서의 효용성을 측정하는 정성적 평가 방식을 제안한다.

본 연구에서 사용할 분석 및 평가 기준은 크게 두 가지 영역으로 구성되었다. 첫째 영역은 설정 문제의 대중 공감성(통시적 요소와 공시적 요소)이고 두 번째 영역은 설정 문제의 예술성(아이러니와 구체성)이다. 이와 같은 기준은 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상인 '바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재'의 핵심 역량과도 연관성을 가지고 있다. 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상으로 교양 있는 사람과 자주적인 사람, 더불어 사는 사람과 창의적인 사람이 있는데 본 연구가 제안한 평가 기준은 소통과 공감을 통해 더불어사는 사람을 지향하는 가치를 공유하고 있으며 예술성을 통해 창의적인 사람의 가치를 지향한다.(교육부, 2016, 고시 제 2015-80호: 43)

1. 평가 기준

1) 통시성

설정 문제의 통시성이란 역사적으로 과거에서부터 인간의 생물학적인 조건이 변하지 않는 한 유사한 반응을 촉발시키는 성격을 말한다. 블레이크 스나이더는 영화에서 원초적 욕구야 말로 주인공이 설정하는 문제의 핵심이 원시인도 이해할 수 있고 반응과 관심을 가질 수 있는 본능적인 특징이 필요하다고 주장한다. (Snyder,2017: 81) 본 연구는 이와 같이 먼 과거의 인류로부터 현재의 인류까지 생물학적 공통점을 가진 인간이라는 존재에게 별다른 설명이 필요 없이 특정한 욕망을 불러일으키는 요소를 문제의 통시성으로 규정하고 분석 및 평가에 사용했다.

2) 공시성

설정 문제의 통시성이 인간의 생물학적인 조건에 기인한다면, 문제의 공시적 요소는 문화적인 특징을 담고 있다. 공시성은 통시성이 가진 종적인 특징과 달리 횡적인 특징을 갖는다. 현재를 기준으로 공간적으로 횡적인 지역 또는 계층에서 발생하는 요소로 이것을 통해 형성되는 공통의 관심(Common interest), 공감(Sympathy), 동료애(Companionship) 등은 엔터테인먼트의 구성 요소 중에서도 중요한 위치를 점하고 있다.(Armer,1990:88) 특히 4차 산업혁명 시대에 사는

픽션 예술의 소비자들은 점점 더 소통의 영역을 확장하여 SNS를 통해 교류하고 있으며 공통의 주제를 통해 서로 특정된 이슈에 반응한다. 따라서 설정 문제의 공시성은 통시성과 함께 영화산업의 흥행 요소로 중요한 위치에 있다.

3) 아이러니

블레이크 스나이더는 설정 문제의 본능적 요소와 함께, 로그라인에서 가장 중요한 것으로 아이러니를 지목하였다. (Snyder,2005:25) 그는 아이러니가 관개의 주의를 얻는데 매우 효과적이라고 주장한다. 이에 비해 로버트 맥기는 아이러니가 관객이 생각하는 인생의 진정한 모습이기 때문이라고 설명한다. (McKee,2001:200)

4) 구체성

픽션 예술에 있어서 설정 문제는 시각과 청각적인 이미지를 촉발시켜야한다. 이것은 상상의 구체성으로 이어져 우리 삶에서 만나는 문제의 시뮬레이션으로서 이야기의 가치를 재고한다. 블레이크 스나이더는 로그라인은 머리 속에 그려지는 이미지를 제공해야 한다고 주장한다.(Snyder,2005:26) 이것을 통해 문제를 보다 실감나게 체험 할 수 있으며, 결과적으로 문제해결에 대한 욕구를 명확하게 추동할 수 있다.

2. 분석 및 평가 사례

본 연구에서 제시한 4가지 분석 및 평가 기준을 토대로 산출물을 분석한 사례는 다음과 같다.

표 4. 로그라인(추구) 분석

구분		내용
로그라인		선천적으로 감정을 느낄 수 없어 감정 보청기를 끼고 살아왔던 정민은 보청기를 잃어버리자 공감 능력을 상실한 상태로 보청기를 찾아 나선다.
통시성	하	본능에 호소하기 보다 상대적으로 높은 차원의 욕구에 호소(소통과 공감 욕구)
공시성	상	공감능력 부재의 소시오패스로 인한 사회문제를 은유할 수 있음
아이러니	상	공감능력 부재 상태로 타인의 공감을 이끌어 내야하는 상황
구체성	중	청각 이미지 생성
평가		본능에 직접적으로 호소하여 원시인도 이해할 수 있는 쉬운 욕구를 발생시키지는 않지만, 현재 사회 문제를 은유적으로 설정하여 공감을 이끌어 냄

표 5. 로그라인(모험) 분석

구분		내용
로그라인		자신의 젊은 시절 사진을 보며 처녀 시절로 돌아가고 싶었던 순희는 계모임 할매들과 함께 동네 점집에서 최면을 걸어 그 시절 속으로 들어가게 되고 최면이 풀리지 않자, 현실 세계로 돌아오기 위한 여정을 시작한다.
통시성	상	집으로 돌아가려는 사냥꾼의 후예로서의 욕구
공시성	상	고령화 사회문제

아이러니	상	젊은 모습으로 다시 나이든 모습의 현실을 찾음
구체성	하	시대설정이 모호해 시청각 이미지 생성 부족
평가		본능에 호소하고 사회문제 은유성이 좋으나 손에 잡히는 구체적 이미지가 연상되지 않아 상상의 추진력이 다소 약함

표 6. 로그라인(추적) 분석

구분		내용
로그라인		지리산 중턱에서 고가의 문화유적들을 발굴하는 작업반장 민상은 반달곰의 습격을 받고 작업에 방해되는 반달곰을 잡아들이라는 상사의 명령을 받는다.
통시성	상	자연 생태계 내의 상위 포식자와의 대결. 생존이라는 오래된 욕구를 소환
공시성	하	공시적인 요소의 보강이 요구됨
아이러니	하	아이러니 요소의 보강이 요구됨
구체성	상	추적 대상을 구체적으로 특정하여 시각 청각 이미지 생산이 효과적임
평가		자연 생태계 내에서 포식자 지위를 놓고 대립하던 원초적 경험이 부각되는 문제 설정이나 현재 사회적으로 의미 있는 사안과 연관성이 구체적으로 설정되지 않아 대중적 관심을 받기에 다소 부족함

표 7. 로그라인(구출) 분석

구분		내용
로그라인		경훈의 딸이 좀비 바이러스에 면역이 있다는 사실이 알려지자 김 박사는 딸을 납치하고 경훈은 딸을 되찾기 위해 실험실로 향한다.
통시성	상	가족이나 혈연의 안전을 위한 싸움이라는 본능적 요소 있음
공시성	상	코로나 사태 이후 세계적인 관심을 받고 있는 면역 설정
아이러니	상	사람을 살려야하는 김박사가 사람을 납치함
구체성	상	좀비와 실험실 설정으로 시청각 이미지 생산이 효과적임
평가		본능적인 요소와 사회적 이슈가 동시에 존재하며, 아이러니와 구체성을 모두 담고 있음. 협력과 경쟁이라는 사회적 뇌 진화 가설을 이야기 구조 속에서 은유할 수 있는 여러 요소들을 포함한 문제 설정으로 판단됨.

표 8. 로그라인(탈출) 분석

구분		내용
로그라인		사진을 찍으러 다니다 우연히 터널 안에서 조직 폭력배의 살해 현장을 목격한 사진기사는 한 컨테이너 창고에 갇히고 폭력배는 그의 카메라에서 아내와 딸의 사진을 발견한다.
통시성	상	가족을 구해야하는 본능적 요소 강함
공시성	상	반사회적 범죄의 사회적 이슈화
아이러니	상	가족을 위한 직업인 사진 촬영이 가족을 위험에 빠트림
구체성	상	사진, 터널, 조폭, 컨테이너, 가족의 모습 등 매우 구체적인 시청각 이미지 생산
평가		통시성, 공시성, 아이러니와 구체성 모두 일정 수준이상 구비되 대중적 관심을 받을 수 있는 요소를 가졌다고 판단됨.

Ⅴ. 결론

본 연구는 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 그 중요성이 더욱 강조되고 있는 창의력 제고를 위해 픽션 예술 창작의 주요 개념인 로그라인 설정 과정을 일반적인 교육 프로그램으로 발전시킬 수 있는지 그 가능성 타진해 보았다. 그 결과 로그라인 설정 작업은 창의성 개발 프로그램으로서 일정 부분의 가능성을 보여줌과 동시에 그 한계점도 노출되었다.

로그라인 설정 작업을 진행하면서 실험 참여 학생들은 '인간에게 문제가 되는 것이 무엇인가'에 대해 2주간 총 20개의 산출물을 생산하기 위해 집중적인 창작 활동을 수행하였다. 실습 참여자들은 이와 같은 과정을 통해 문제를 해결해야하는 주체인 인간과 인간이 해결해야하는 문제의 조건에 대해 집중적으로 사유하는 체험을 하게 되었다. 인간에 대한 이와 같은 사유는 과제 설명 영역에서 진행된 문제의 통시성과 공시성에 대한 이해를 바탕으로 구체화되었다. 이와 함께한 문제 설정 과정에서 아이러니와 구체성을 지향하며 이를 통해 미학적 가치 생산을 동시에 체험할 수 있었다. 이와 같은 체럼은 픽션 예술을 전공으로 하는 대학생들에게 절실히 요구되는 창의력 개발에 매우 중요한 요소로 이를 통해 제고된 역량을 통해 평균적으로 높은 수준의 산출물을 생산해냈다.

이와 같은 가능성과 함께 다음의 한계 역시 발견되었다. 우선 본 연구는 스토리텔링의 이해 과목 내에서 전공 대학생을 대상으로 진행되었기 때문에 보다 넓은 연령대의 비전공학생의 창의력 증진 도구로서 그 효용성을 본 연구만으로는 검증할 수가 없다. 따라서 이와 같은 단점을 보완하기 위해서는 초등학생과 중학생, 고등학생을 대상으로 별도의 연구가 진행되어야한다. 또한 성과 측정 부분에 있어서도 본 연구는 한계를 노출했다. 전문가 교육에 유용한 정성적 평가 외에도 일반적으로 널리 쓰이는 정량적 평가를 동시에 적용할 필요가 있다. TTCT와 같이 널리 사용되는 창의력 측정 방식을 도입하여 실험 전후의 측정치 비교를 통해 창의력 향상에 대한 보다 입체적인 평가 시스템을 구축할 필요가 있다.

본 연구는 창의력 증진을 위한 프로그램으로 문제 설정 부분을 강조하여 연구가 진행되었다. 후속 연구를 통해 문제의 설정뿐 아니라 제시된 문제의 해결 프로세스에 대한 연구가 이루어져 4차 산업혁명 시대 '창조형 인적 자본' 공급에 기여할 수 있는 픽션 예술 교육의 기여할 수 있기를 희망한다. 미래 사회는 4차 산업혁명에 의해 구현되는 새로운 기술과 가치 중심의 사회가 될 것으로 전망할 수 있으며, 가치 전달의 도구로 '이야기'의 중요성이 더욱 강조되고 있다.(Jensen,1996:160) '드림 소사이어티'로 불리는 이와 같은 새로운 사회를 준비하기 위해 창의력과 가치를 동시에 훈련할 수 있는 스토리텔링 교육의 중요성에 대한 인식과 연구가 더욱 요구된다.

참고문헌

김영채. (2012). 창의력의 영역 보편성과 특수성: 쟁점과 TTCT 창의력 검사의 분석. 사고개발, 8(1), 1-29.

김영채(2020). 학교 창의력을 어떻게 교육할 수 있는가?. 사고개발, 16(1), 1-21.

김효정, & 현은령. (2009). TTCT (Torrance Tests For Creative Thinking) 를 통한 디자인교육전문가 양성 프로그램의 효과성 검증에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 15(2), 169-181.

송홍준, & 이병임. (2016). 창의력개발 프로그램이 창의성 및 문제해결에 미치는 영향. 한국교양교육학회학술대회 자료집, 695-704.

이찬 외(2018). 창의혁명. 서울: 코리아닷컴

이효걸(2018). 스토리의 진화론적 존재이유와 실존적 기능. 글로벌문화콘텐츠,제32호, 237-254.

윤혜영. (2018). 문제 기반 스토리텔링의 관점에서 본 영화 플롯의 결말 유형 연구:'스토리헬퍼'를 중심으로. 만화애니메이션 연구, 187-214.

장근주. (2019). 미래사회* 를 대비한 예술교육** 의 방향 탐색. 예술교육연구, 17(1), 1-16.

정세영, 김수임, & 김영채. (2019). 일상의 창의력-그 체제의 요소조직과 실제적 함의. 사고개발, 15(1), 1-17.

하주현. (2003). 문제발견, 창의적 사고, 창의적 인성의 관계. 교육심리연구, 17(3), 99-115.

한동숭. (2016). 4 차 산업 혁명 시대, 대학 교육과 콘텐츠. 인문콘텐츠, (42), 9-24.

Armer, A. A.(1990) 지음/김광호·김영룡 공역. 텔레비전 연출론. 서울: 나남.

Armer, A. A. (2002). Writing the screenplay: TV and film. Waveland PressInc.

Bell, J. S. (2010). 지음/김진아 옮김. 소설쓰기의 모든 것-플롯과 구조. 서울:다른

Boyd, B. 지음/남경태 옮김(2010). 이야기의 기원. 서울: 휴머니스트.

Getzels, J. W. (1987). Creativity, intelligence, and problem finding: Retrospect and prospect. Frontiers of creativity research, 88-102.

Gottschall, J. 지음/노승영 옮김(2012). 스토리텔링 애니멀. 서울. 민음사.

Jensen, R. 지음/서정환 옮김(1996). 드림소사이어티. 서울: 리드리드출판.

McKee, R., & Gauthier, B. 지음/고영범·이승민 옮김(2001). 시나리오 어떻게 쓸 것인가. 서울: 황금가지.

Runco, M. A., & Okuda, S. M. (1988). Problem discovery, divergent thinking, and the creative process. Journal of youth and adolescence, 17(3), 211-220.

Smilansky, J. (1984). Problem solving and the quality of invention: An empirical investigation. Journal of Educational Psychology, 76(3), 377.

Snyder, B. 지음/이태선 옮김(2005). Save the cat ! 서울. 비지앤비즈..

Schwab, K. 지음/송경진 옮김(2017). 제4차 산업혁명. 서울: 새로운 현재.

Storr, W. 지음/문희경 옮김(2020). 이야기의 탄생. 서울: 흐름출판

Tobias, R. B. 지음/김석만 옮김(2011). 인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯. 서울: 풀빛.

토론문 : 장민용(서경대학교 교수)

정보통신기술(ICT)의 급속한 발전에 따른 4차 산업혁명 시대의 새로운 테크놀로지는 영화영상 제작 환경에 변화를 가져온다. 사물인터넷 기술을 영화영상 제작 현장에 구현하고, 빅데이터를 활용하여 디지털 스토리텔링 저작도구를 개발하며, VR의 360° 이미지 재현은 사실적 간접체험을 극대화한다. 이러한 기술의 발전은 다양한 형태의 영상제작을 가능하게 하는 영화 교육을 필요로 하고 새로운 영상 콘텐츠의 생산을 촉진하고 있다. 그러나 이러한 기술의 혁신은 새로운 것이 아니다. 1895년에 탄생한 영화는 다양한 형식과 이야기의 실험을 통해 새로운 예술로 성장했다. 그 시작부터 기술과 불가분의 관계에 있었던 영화 예술은 언제나 새로운 테크놀로지를 적극적으로 받아들여 관객의 시선을 사로잡으며 스크린의 세계로 우리를 이끌었다.

그 어느 때보다 창의적 인재의 양성이 요구되는 4차 산업혁명의 시대에 영화 교육은 다양한 학생들을 대상으로 창의적 사고, 상상, 은유 등을 통해 스스로의 시청각 세계를 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 공동 작업으로 진행되는 영화제작은 자신의 비전을 구체화시키는 개인적인 능력뿐만 아니라 타인과 소통하고 협업하여 공동의 목표를 이루어내는 과정을 필수적으로 밟아나가게 된다. 제작현장의 다양한 변수를 통제하고 임기응변을 통해 창조적인 문제해결점을 발견해나가는 능력 또한 배우게 된다. 이러한 교육은 어떤 상황에서도 체계적이고 자기 주도적으로 자신 앞에 놓인 힘든 과제들을 슬기롭게 해결할 수 있는 능력을 키울 수 있는 이 시대가 요구하는 창의적인 인재를 양성하는 교육으로 자리할 수 있다.

학생들의 실습작품과 할리우드 블록버스터에서 보이는 예산의 규모와 영화의 길이의 명백한 차이에도 불구하고 모든 영화를 만들기 위해서는 이야기, 즉 시나리오가 필요하다는 사실은 변함이 없으며, 로그라인 창작은 효과적인 방법 중 하나이다.

발표자는 영화를 포함한 픽션 예술의 본질을 문제의 설정과 해결로 규정하고, 4차 산업혁명 시대에 요구되는 창의성을 키우기 위한 효과적인 교육 프로그램으로 로그라인 설정 프로그램을 제안한다. 한 문장으로 전체 이야기를 표현하는 로그라인은 주인공으로 시작해 그가 무엇을 바라고 원하는지 그리고 대적해야 할 장애물은 무엇이지를 알려준다. 이 교육은 정답을 찾는 주입식 교육과 달리 학생 스스로가 문제를 선정하고 답을 찾는 과정으로 진행된다. 프로그램화된 로그라인 창작은 6주라는 비교적 짧은 시간동안 이루어진다. 영화교육은 시나리오 창작이든 실제 영화제작이든 그 결과물을 만들어내는데 복잡하고 오랜 시간이 걸리며 많은 참여자를 필요로 한다. 반면에 이 교육은 정해진 수업 절차에 따라 효율적으로 진행되고 즉각적인 평가가 가능하므로 빠른 피드백이 가능하며 다양한 픽션 예술 창작에서 창의성을 키우는데 효과가 있을 것으로 기대된다. 또한 영화학과의 시나리오 수업과 영화제작실습 수업에서 시나리오 작성 교육을 위한 체계적이고 효과적인 교육방법으로 사용할 수 있다고 판단된다.

추가로 발표 내용과 관련해서 로그라인에서 문제해결에 대한 교육은 어떻게 진행되는지, 이러한 로그라인 창작이 영화 시나리오 창작 수업에 적용할 때 어떻게 사용할 수 있는지에 대한 의견을 주시면 영화 교육에 커다란 도움이 될 것이다.

제 3발표

‘4차산업혁명’ 시대 예술 교육 방향 : 〈인공지능시대에 필요한 배우의 연기훈련〉을 중심으로

하경화 (청주대학교 교수)

국문초록

본 연구는 제4차 산업혁명 시대에 인공지능과 예술의 협업, 예술가로서의 존립에 대한 고찰이며 인공지능 시대의 연기 예술 교육에 관한 “딥 러닝 연기훈련 방법”의 제언이라 할 수 있다. 인공지능의 영향에서 벗어날 수 없을 것 같은 현재, 대중 예술의 근간인 무대공연예술에서 인공지능이 서서히 두각을 드러내 그 중심에 서서히 자리 잡아가고 있다.

이공계열을 교육을 위한 NCS가 교육과정으로 정리될 것 같았던 제4차 혁명이 교육뿐 아니라 실생활에 중심은 물론 홀로그램, 3D맵핑, 4D, VR, AR등 인간 점유의 순수예술 세계로 스며드는 시대가 되고 있다.

예술은 기계가 대체될 수 없다는 생각은 변화해야 하고, 예술가도 변화해야 할 때이다.

연기자는 물론 음악가, 무용가, 미술가 영역에서 인공지능 예술가들 그 역할이 어디까지 진화되어 갈 것인가? 과연 자연인 예술가들은 독립적 존재로 존재할 수 있는가? 협업자로서 인공지능은 어느 수준까지 진화할 것인가? 많은 이론과 가설이 나오고 있다.

본 연구에서는 2021년 현재 각 예술에 영향을 주는 인공지능에 대해 살펴보았다. 특히 인간의 동작과 감정을 65개 이상 표현할 수 있다는 인공지능연기자가 나온 후 자연인인 배우의 노력은 무엇이고, 그에 따른 연기교육법은 어떻게 해야 하며, 그것이 무엇인지에 대해 논하였다.

인공지능 시대여서, 배우가 변화해야 해서, 새로운 연기법이 필요하다는 것은 아니다.

배우가 다른 예술가처럼 끊임없이 연마해야 하는 것은 마치 프로그램된 인공지능의 딥 러닝과 같은 것이고, 그런 습관 같은 학습과 훈련이 배우에게 필요하다는 사실이다.

배우가 지녀야 할 자기 체화의 연기법은 첫째, 자신을 볼 수 있게 하는 연습 둘째, 제3의 시각으로 자신을 내다 보며 하는 연기, 그리고 장면 연기의 효율적 표현법에 대해 언급하였다. 이 연구는 인공지능을 극복하기 위해서라기보다 배우 스스로 또는 교육 입장에서 진보적이고 효율적인 연기훈련에 관한 연구를 지속해야 할 필요성에 관한 것이다.

Abstract

Art Education in the age of the Fourth Industrial Revolution
-Actor training needed in the age of artificial intelligence-

Kyung-hwa, Ha (Cheongju University),

The study is a review of artificial intelligence, art collaboration, and existence as artists in the Fourth Industrial Revolution. It is a suggestion of deep learning acting training methods for acting arts education in the era of artificial intelligence.

Currently, artificial intelligence seems to be inevitable under influence of artificial intelligence, and artificial intelligence is slowly gaining prominence in the stage performing arts, the foundation of popular art.

The fourth Revolution, which seemed to be organized as a curriculum for science and engineering education not only education but also in real life. It is becoming an era that permeates the world of human-owned pure art such as holograms, 3D mapping, VR, AR as well as the center. It is time that or idea that art cannot be replaced by machines must be changed and so must be changed by artists. How far will AI artist, as well as performers, evolve in the fields of musicians, dancers, artists? Can narural artist exist as unique being? To what extent will artificial intelligence evolve as a collaborator? There are a lot of theories and hypotheses coming out.

This study looked at artificial intelligence affecting each art as of 2021. In particular, there was an artificial intelligence actor who could express more than 65 human movements and emotions, and what the efforts of the natural actor were, and what the acting education method should be, and what they were. In the age of artificial intelligence, actors don't need new acting techniques because they have to change.

The fact that actors have to constantly polish themselves like other artist is like deep learning in programmed artificial intelligence and that learning and training such as such habits are desperately needed.

The actor's self-styled acting method mentioned first practices that allow to see yourself, second, acting looking at himself from a third perspective, and efficient expression of scene acting. This study is not about overcoming artificial intelligence, but about the need to continue research on acting training that is progressive and effective on the part of actors themselves or education.

Ⅰ. 서론

4차 산업혁명의 쟁점은 인공지능이며 그중 인공지능 예술가는 예술계의 혁신이다. 여러 매체에서 인공지능 미술가, 인공지능 지휘자, 인공지능 음악가는 보도되고 있기도 하다. 사람만이 할 수 있다고 믿었던 순수예술이 인공지능의 범주로 넘어가고 있는지도 모를 시점에서 예술교육의 한계는 어디까지 인가, 그리고 예술가로서의 존립은 가능한가? 그리고 연기는 과연 인공지능연기자가 자연인인 배우보다 얼마나 월등하게 연기를 해낼 수 있는가에 대한 의문들이 나오기 시작했다. 2015년 동아일보 11월 4일 기사에 나타난 인공지능 배우의 기사에 보면,

“2010년 세계 최초로 안드로이드 형 로봇을 주연으로 한 영화〈사요나라〉가 연극으로 일본에서 공개되었으며, 이는 2011년 3월에 발생한 후쿠시마 원전 사고 이후 배경이 되는 내용으로 인공지능 배우가 눈을 찡그리거나 깜박이는 연기”를 언급하고 있다.

연출가 히라타 오리자가 제작한 2인극 〈사요나라〉는 2013년 내한 공연을 하기도 하였으며, 그는 국내에서도 과학연극 시리즈 등으로 잘 알려진 일본의 극작가이고, 연출가이다. 히라타 오리자는 2008년부터 세계적인 인공지능 로봇 권위자인 이시구로 박사와 로봇 연극 프로젝트를 진행해 왔으며, 연극에서 사용된 '제노모이드 F"는 일본 오사카 대학 이시구로 박사 연구팀이 2010년에 개발한 것으로 인간과 매우 유사한 외형을 띠며 65가지의 표정 연기가 가능하다고 하였다.

연출 히라타 오리자는 관객 반응을 감지해 그때그때 반응하는 안드로이드 형 로봇을 개발하겠다고 하기도 하였지만 이후 진보된 상황은 확인이 어렵다.

그리고 JTBC 교양프로그램 'Jobs'에서 뮤지컬 배우 마이클 리는 인공지능은 뮤지컬 배우를 대체할 수 없다고 하였으나 상황은 바뀌고 있었다. 2013년 3월 24일 YTN 뉴스에 언급되었듯이 휴머노이드 로봇, 뮤지컬에 데뷔하다‘기사에는 로봇 배우들이 직접 노래와 연기를 했고, 2021년 현재 보컬 노이드가 생겨난 상태이다. 보컬 로이드는 야마하가 제작한 컴퓨터 음악 제작을 위한 음성합성 엔진으로 목소리를 뜻하는 보컬(Vocal)과 인간형 로봇을 뜻하는 안드로이드(Android)의 합성어다. 가사의 멜로디를 입력하면 인공적으로 사람의 목소리로 된 노래를 만들어 낼 수 있다고 한다. 음성합성 엔진은 쉽게 말하면 말 그대로 음성(목소리)을 합성해서 만든 엔진이다. 목소리를 녹음 후 분석하여 한번 음성합성 엔진으로 만들어 두면 그 후는 기존 목소리를 녹음한 사람을 섭외하지 않아도 명령어 혹은 단어들을 입력하여 목소리를 만들어낼 수 있다. 보컬 로이드처럼 기존의 사람과는 별도의 캐릭터를 만들어내기 위해 약간의 가공(?)처리를 한 엔진도 있으나 기존의 사람 목소리를 재현하기 위한 엔진도 존재한다. 굳이 보컬 로이드처럼 노래 프로그램이 아니어도 목소리를 분석하여 가상의 음성을 만들어내는 프로그램들은 대부분 넓은 범위에서 음성합성 엔진에 포함된다.

이러한 4차 산업혁명 시대에 순수예술에 국한되었던 공연예술의 꽃 배우는 과연 어떤 존재로 자리매김해야 하는지에 대한 것과 다원 예술과의 효율적인 앙상블을 위해 배우는 어떤 방법으로 존속해야 하며 연기법은 어떻게 연구되고 지속되어야 하는지 논의를 하고자 한다.

Ⅱ. 4차산업 환류로 변화하는 배우의 연기 환경

1. 공연예술과 인공지능 간의 앙상블

제4차 산업혁명의 도래 이후 현재 공연예술은 퍼포먼스적 공연을 넘어 타 예술과의 환류와 더불어 영상이 무대 위에서 작품의 완성을 돋보이고 있는 상황이 진행되고 있다.

매년 열리는 파다프(PADAF, Play and dance art festival) 의 작품들의 경향 역시 코로나 상황이 진행되면서 순수예술은 점점 진화된 상태임을 부정할 수 없다. 즉 영상예술이 주는 이상적 효과가 무대공연의 쾌거를 이루고 있다. 세기말적 세균 압박은 2021년 언 텍트(untact/on-tact) 시대로 돌입되고 교육계만 아니라 공연계는 온라인(on-line)으로 공연을 하기도 하고, 영상 맵핑을 활용한 순수 공연예술의 하나인 연극이 주목받기 시작했다. 그에 따라 배우들의 연기도 영상에 맞춰 움직임이나 소리의 조율, 표정 역시 훈련되어, 또는 만들어져 독특하게 구성되는 작품들이 주를 이루고 있다. 과학기술이 발전해서 예술의 보조, 완성도를 높일 수 있지만, 그것이 메인이 되기에는 시간은 더 많이 필요할지도 모른다.

무대예술에 인공지능 앙상블의 효과는 많은 의미를 지니고 있으며, 배우들에게, 연출가들에게 자극제가 되고, 진보적인 경향을 만들고 있는 경우를 살펴보고자 한다.

1) "붕어빵아, 헤엄 쳐라" 에서 볼 수 있었던 영상의 상징적 의미

2018년 현대극 페스티벌에서 앙콜 공연까지 한 공동 창작, 김한아 연출의 〈붕어빵아, 헤엄쳐라〉는 내용이나 표현양식에 있어서 상당히 상징적 의미를 내포하고 있다.

작품에서 가장 많이 사용하는 시계태엽 영상은 시계 퍼포먼스 장면으로 7회 나오는데, 배우들은 이 영상과 음향이 나오면 느리게 걷기가 기본이 되지만 매 장면의 내용이 다르게 진행이 되기에 상징적으로 보여준다. 치열하게 자신의 길을 찾거나 무엇인가 갈망하고 쟁취하려는 것으로 정지 동작과 느린 움직임으로 관객에게 사유의 시간을 부여하기도 한다.

이 장면은 배우들의 얼굴 위로 영상이 배어 나오기에 시간이나 세상의 굴레 속에 힘들게 살아가는 모습으로 투영되어 각 장면에서 배우들이 다른 주제로 움직여도 극에 맞는 이미지 창출을 유도하는 효과를 가져오기도 한다.

시계태엽 영상과 먹물이 퍼지는 영상의 사용은 검정비닐 봉투에서 힘겹게 나온 고양이와 인물들이 자신을 비추는 그림자를 마주하면 먹물처럼 퍼지는 영상이 무대 벽면을 가득 채워 연결되면 그들의 상처와 분노를 표현하기도 한다.

이후에도 비가 내리는 영상, 바다 물속의 영상으로 연결되어 각 장면의 주제와 인물의 심리상태를 표현해 무대예술에서 배우가 살릴 수 없었던 정신적. 심리적 표현을 영화적 기법의 컷트 연결과 같은 이미지 창출을 해 완성도 있게 나타내기도 하였다.

2) 〈One Thing〉 이 보여준 배우의 연기확장 효과를 위한 영상

〈One Thing〉에서 영상은 인물의 심리 상태와 인물 간의 관계 구도를 큐빅과 벽면에 상황에 맞는 영상들을 비춰서 무대에서 표현할 수 없는 인물의 내면세계와 상황의 전개를 색으로 표

현하고, 박신양의 그림 〈한강〉, 극 내용 중 남녀의 정사 장면, 어항 속의 물고기, 살바도르 달리의 〈기억의 고집〉, TV 속 장면들 역시 영상을 이용한다. 이는 배우의 심리적 표현과 인물 간의 갈등 구조, 표현적 연기에 보조적 역할을 하면서 관객에게는 전달의 주된 역할을 하기도 해 영상의 앙상블은 무대예술의 2% 부족을 충족시키면서 100%를 이루는 요소로 작용 한다.

〈One Thing〉은 영국의 심리학자 출신 작가 팸 젬스 (Pam Gems, 1925-2011)의 작품인 "Dead fish"가 원작이고, 내용은 작은 쉐어 하우스 (share house)에서 4명의 여성이 서로 다른 이념과 사상 유물론적 가치관 등 난해한 이야기를 각자 느끼는 '희, 노, 애, 락'의 심리적 시각을 영상과 미술, 사진의 오브제 사용으로 독특하게 진행하였다.

첫째, 작품에 사용된 박신양의 미술작품 〈한강〉은 붉은 상처의 하늘이 뒤덮인 도시는 거친 숨을 몰아 내 쉬고 있는 한강과 대비된다. 물은 한곳을 향해 고여가는 듯 모든 시점이 왜곡되어 그림이 틀 밖으로 쏟아질 것 같다. 도시의 슬픔과 눈물 같은 한강에서 사람들은 무엇을 낚으려는건지 낚시대만 있고 낚시줄은 없다. 그림 속 낚시꾼은 허무의 사랑을 꿈꾸기도 하고 그렇게 살아온 인간의 삶과 작품 속의 인물들을 모아 놓은 듯 하다.

둘째, 작품 속 인물의 색감은 Complex를 나타내는데, 연출은 인물의 내적인 성향으로 색을 부여한 듯하다. Green 색의 의상을 입은 두자, Red의 강렬한 색과 디자인을 소화하는 스타스, 정갈하고 정리된 감각을 주는 Blue의 피쉬, 그리고 신비, 우아, 불안정, 불행, 숭고를 의미하는 보라색의 바이올렛, 그녀들은 각기 다른 유형의 성격을 유지하고 있음을 나타낸다.

정신적, 육체적으로 가정주부의 피곤과 심리적으로 쉬지 못하는 불안정함이 내재 된 두자는 부조리하게 녹색이다. 연출은 "난색과 한색을 혼합한 색으로 그것은 흥분도 아닌 침체도 아닌 정서적으로 불안함으로 자연의 색이기도 한 녹색은 대지에서 주는 안정감 어머니 그리고 휴식의 공간"을 의도했다지만, 그녀가 그것을 완성하였는지는 의문으로 남겨지기도 한다.

스타스는 물리치료사와 성을 파는 직업을 갖고 이중적 자기 내면을 물리적으로 나타내고 있으며, 자립적인 인생을 살고 싶은 이상과 위험한 일탈의 삶의 표현이 빨간색의 옷과 과감한 디자인으로 나타내고 있긴 하나, 건강함과 열정으로 나타내려는 자신의 외적 표현 의지와는 다르게 정서적으로 결핍되어 허공에서 맴도는 현대 여성의 다른 모습으로 보이기도 한다.

Blue인 피쉬는 사회주의적 성향이 강한 여성이고 사회적 위치가 있으며 지식인이다. 반면 지독한 자신감에 남자를 사랑하되 집착하는 사랑을 하며 그로 인한 정신적인 상실감을 대표하는 인물로 표현되었다. 정서적으로 안정되고 마음을 냉정하게 하고 신뢰를 상징하는 반면, 이기적인 사랑을 원하는 그녀는 이성적이고, 논리적인 외적인 모습과 반대로 절망, 고독, 슬픔을 나타내주기도 한다.

보라색의 바이올렛은 가장 어린 여성으로, 염세적이며 현실보다 이상을 상상하는 인물이다. 피쉬를 통해 대리만족을 느끼고 자기 정체성을 찾아가는 또 다른 피쉬를 의미한다. 보라색이 지닌 다면성 중 연출은 성직자의 색, 동성애자의 색, 미치광이 색, 예술가의 색에 의미를 두어 바이올렛의 혼재된 심리를 표현했다.

이 작품의 특징은 인공지능의 협업으로 관객들에게 미치는 영향은 배우들의 연기확장이라 할 수 있다. 즉, 영상을 이용한 배우들의 동선(블로킹) 이동, 영상에 의한 무대 환경의 자극, 인물의 심리가 영상과 같이 3차원적 의미를 보이므로 새로운 형식의 연기양식, 열린 공간의 활용

을 볼 수 있었으며, 남녀의 정사 장면, TV 장면, 어항, 한강의 그림 장면 등은 배우에게 '제3

의 상대'와의 연기 호흡을 연결하는 내적 정서의 외적 연기확장으로 유도하였다.

3) 〈뮤지컬 빈센트 반 고흐〉에 나타난 제3의 공간의 확장

화가 반고흐의 생애와 작품세계를 담은 뮤지컬로 ICT 기술을 활용한 무대가 화두이다.

이 작품은 프로젝션 맵핑 (3D로 스캔하여 제작된 콘텐츠를 영상으로 투사해 입체적으로 보이게 만드는 기술)을 이용, 무대셋트 위에 고흐 작품, 배경 건물, 내부 거실을 투사함으로서 무대효과를 극대화하였고, 이는 관객에게 고흐의 삶과 감정의 기복을 절실하게 받아들이게 하는 정서적 효과를 도출하는 결과를 불러온다.

입체적 사물에 영상을 투사하는 3D Max에서 울퉁불퉁한 부분을 평균화시키는 오브젝트맵핑, 3D 애니메이션, 그리고 인터렉티브 미디어(Interactive Media- 대화형 매체는 텍스트, 그래픽, 애니메이션, 영상, 소리와 같은 콘텐츠를 눌러서 사용자의 동작에 반응 하는 디지털 컴퓨터 기반 시스템상의 제품과 용역을 의미한다, 상호작용 매체를 의미한다. 예를 들면 신도림역 다큐브 시티에 있는 피아노 계단처럼, 사용자가 계단을 오르면 피아노 소리와 함께 빛도 들어오고 연주도 할 수 있는 미디어) 이런 첨단 기술이 사용되어 시간과 공간의 초월을 획득하기도 하였다. 이렇듯 무대예술에서의 인공지능은 여러모로 배우에게 다른 자극을 줄 수 있는 역할을 한다고 할 수 있다. 공연에서의 한계와 무한의 가능성은 무엇이고 그런 상황에 맞게 연기의 모든 부분에 있어서 어떻게 긴장과 이완을 조율하느냐가 초점이라 생각한다.

4) 대사가 들어간 현대무용 〈우담바라〉

점점 변화하는 4차 혁명 시대에 맞춰 몸으로 표현하는 예술 무용에서도 변화는 되고 있었다.

2016년 11월 제1회 고양 국제무용제에서 김복희 무용단은 〈삶 꽃, 바람꽃〉에 무용수의 해설 삽입으로 드라마 요소를 부여하고, 의상과 가면의 사용으로 극의 분위기를 살렸으며, 조명을 소품과 장치의 효과로 사용하기도 하였다. 이 무용단의 경우 소설이나 시를 몸으로 표현해 온 시간이 짧지만은 않다. 변화되는 시기에 변화하는 후세들에 맞게 작품의 표현 방법이 다양해 져오고 있다. 그리고 2021년 3월 5일~ 7일 아르코 대극장에서 진행된 김복희 무용단 창단 50주년 기념 공연에서는 희곡〈피의 결혼〉, 소설 〈우담바라〉를 무용을 넘어 연극적으로 표현하였다. 〈우담바라〉에서는 연기적인 극적 움직임은 물론 무용수가 무대 연기자처럼 감정을 사용하여 직접 대사를 하였으며, 사진을 이용한 입체 불상 소품들의 사용으로 무용수 역시 다양한 분야의 예술가라는 인식을 심어 주었다.

2. 영화 연기에 영향을 준 인공지능

인공지능은 유토피아 영화와 디스토피아 영화에서 더 잘 볼 수 있고, 그 놀라움과 신비로운 양상들은 상당히 잘 알려져 있다는 사실이다.

1921년 이탈리아 안드레디드 감독이 "기계 인간 The Mechanical man"에서 로봇을 등장시킨 이후 열거하지 않아도 될 정도로 영상의 가능성은 영상예술의 최고점을 찍고 있다.

2014년〈분노의 질주 7〉 촬영 당시 메인 배우 폴 워커가 사망하자 동생들을 대역으로 촬영하여 컴퓨터그래픽으로 편집, 폴 워커, 특유의 움직임, 걸음걸이 등 사소한 디테일 정보를 대역에

게 덧입혀 가능성에 대한 무한을 증명하기도 하였다.

그리고 연출, 연기 등의 창작영역은 인공지능의 대중화 이후 인간 고유 영역 중 하나로 남을 것이라는 기대와 달리 많은 영역을 AI에게 내줄 수 있다는 예측들은 많이 있다.

“2017년 8월 28일 네이버 뉴스에서는 예술과 VR. 인공지능 등을 연계해 창작물을 만들어내는 연구단체 카오스 그룹 랩스(chaos group labs)의 디렉터 크리스 니콜스는 ‘인공지능을 통해 만들어낸 프로그램인 디지털 인간 (Digital Human)은 영화계에 점차 중요한 역할을 차지하게 될 것’이고 "인공지능이 모은 데이터는 더욱 실제 같은 인간을 만들어 낼 누 있을 것"이라 예측하고, 영국의 옥스퍼드. 미국의 예일대 등 세계 유수 연구진은 50년 이내에 번역부터 AI가 인간 대신 활약할 것으로 보인다”고 예측했다.(주간동아 1235호)

이처럼 증강현실(AR)을 활용한 영화, 뮤지컬이 공연되고, 가상현실(VR) 기술이 공연계에 접목되고, 빅데이터와 인공지능의 기술이 예술 현장에 도입되는 상황은 확연한 사실이다.

이미 알다시피 4차 산업혁명 영화들이 불현듯 나온 것은 아니다. 헐리우드 영화에서 인공지능 사용은 개봉 당시 한국에서도 화제를 일으켰던 ET(1982. 스티븐 스필버그). 터미네이터(1984. 제임스 카메론) 등 많은 작품이 제작되었었고, 점점 발전되어 왔으며 지금도 제작되는 중이다.

사실 많은 영화에서 테크노포비아(Technophobia, 기술 숭배 주의)의 맛을 보아온 시점부터 지금까지 인공지능은 유효적절하게 그 중심 역할을 담당하고 있다.

그렇다면, 인공지능 배우가 나온다면, 이미 나왔다지만 연기 표현 능력이 어디까지 발전되며 그 가능성에 대한 여부도 논쟁점이 될 수 있기에 배우 역시 긴장하지 않을 수 없다.

3. 다원 예술 시대에 정체성 확립을 위한 배우의 나아갈 방향

4차 혁명 시대에 배우들은 과연 어떤 방법으로 연기를 할 것인가는 화두가 될 것이다.

앞에 서술했듯 단편적인 연기는 이미 인공지능 배우 해낸다고 해도 과언은 아니라 할 수 있다. 코딩으로 입력되고 조성된 인공지능 배우는 65개의 감정을 표현할 수 있다고 했으며 이런 인공지능 배우가 나온 지 10년이 지난 지금 살아있는 자연인 배우 역시 변화되어야 한다고 생각한다. 굳이 로봇과의 연기대결을 이야기하는 것은 아니다.

영화 연기나 무대 연기에서 사용될 인공지능 연기 그리고 인간으로서의 숙련되고 완숙한 감정의 조화가 시대에 맞게 쟝르 불문의 배우가 되어야 하고 그에 따른 연기훈련도 해야 할 것이다.

1) 인공지능과의 앙상블로 실현 가능한 예술의 가능성과 한계

인공지능은 자연인인 인간처럼 어떤 욕구나 성취욕 그리고 목적은 없다. 인간이 지닌 감정 지능과 본질적으로 다르다고 생각한다. 그러나 자연인인 인간에게는 오감과 또 하나 직관력이 부가되는 육감이 있다는 사실이다.

자연인 인간의 그 직관력이 사실 연기수행 시 대단한 힘을 발휘할 수 있다고 생각한다.

그러나 2018년 9월 29일 주간동아 1235호에 정수인이라는 컬럼니스트는 ‘인공지능은 Deep Learning만 있다고 하였으며 이 딥 러닝이란 “컴퓨터가 사람처럼 생각하고 배울 수 있도록 한

기술로써 인간 두뇌의 신경세포 활동을 모방하는 기계학습의 트렌드” 라 기술했다.

인공지능이 지닌 "사람처럼 ", "모방", "학습" 이것은 ’창조는 직관력‘없이는 불가능하다 라고 생각하는(필자를 포함한) 이들에게는 인공지능의 연기는 한계가 있어 보이기도 한다.

그러나 만약 다니엘 골먼의 저서〈포커스〉에서 언급된 '감정 지능'(박세연. 2018: 17-18)이 인공지능 연기자에게 부합된다면 조금은 논점이 있는 상황이 될 수도 있다 여겨진다.

그러나 과연 A.I가 감정 지능을 스스로 조율할 수 있을지에 대한 의문은 제기된다. 연기의 세계에서 본다면, 과학기술에 접목된 경우 ‘모션 캡처(motion capture)’는 배우들에게 또 다른 자극이 되기도 한다. 모션 캡처란 몸에 센서를 부착시키거나, 적외선을 이용하는 등의 방법으로 인체의 움직임을 디지털 형태로 기록하는 작업을 말한다.

1970년대 말부터 알려지기 시작한 기술로 1980년대 들어 컴퓨터를 이용하면서 ‘인간의 동작 분석’이 학문적으로 시작됐다. 신체 여러 부분에 센서를 부착한 뒤에 센서의 위치값을 통해 가상 캐릭터가 같은 동작으로 움직이게 하는 것이 이 기술의 핵심이다. 어떠한 실제 물체의 움직임을 수치 데이터로 저장하였다가 컴퓨터로 만든 가상의 물체에 모션 데이터를 넘겨주는 과정을 모션 캡처라 할 수 있다. 2020년 가상 캐릭터 콘써트에 사용되기도 하였다.

그리고 영화의 등장인물을 나타내는 데에도 쓰이는데, 《반지의 제왕》에 등장한 골룸이 한 예다. 영화에서 골룸의 표정과 동작 등을 ‘실제 배우의 연기’를 여러 대의 적외선 카메라로 찍어 컴퓨터로 기록한 다음 그 움직임을 컴퓨터 그래픽으로 만든 골룸 캐릭터로 표현하도록 합성하는 것이다. 영화 《리얼 스틸》에 나타나는 로봇의 제어 방식 역시 모션 캡처 방식을 이용한 것이라고 볼 수 있다. 또한 병원 재활의학과에서 환자의 보행을 교정하거나, 체육선수들의 자세 교정에도 이용하고 있다.

인물의 동작뿐만 아니라 감정표현을 위한 얼굴 표정까지 3D 데이터로 추출하여 보다 빠르고 자연스럽게 캐릭터의 움직임을 제작할 수 있는 컴퓨터 그래픽 연산 기술이다. 어떤 실제 물체의 움직임을 수치적 데이터로 저장하였다가 컴퓨터로 만든 가장의 물체에 모션 데이터를 넘겨주는 과정이라고 할 수 있다. 이처럼 자연인인 배우의 신체를 이용한 인공지능의 도움을 받아 효과적으로 사용할 수는 있으나 인공지능 배우가 자연인 배우를 능가할 수 있을까? 에 대한 논의도 제기할 수 있다.

인공지능 배우가 자연인인 인간의 모든 감정과 즉석에서 일어나는 감정의 표현을 대신할 수 있을지는 의문이지만 협업은 가능하다는 사실을 증명할 수는 있다.

2020년 주간동아 1235호에 의하면 AI(인공지능) 로봇이 창조하는 예술 분야가 우리의 미래 그 가운데 하나라 설명한다.

“예술창작은 인간 고유의 행위인가. 1955년 창안된 AI가 그동안의 ‘기술결정론’ 논의를 뛰어넘어 인간 고유의 본질적 영역에 도전하겠다는 것이다. 다 학제적 융합 인재인 브랜 페렌(Bran Ferren)은 TED 강연에서 ‘예술은 생각을 나누기 위한 또 다른 방법이고 세상의 지식과 통찰력을 연결 한다’고 하였다“.

위에서 본다면 인공지능은 전지전능의 개념이라 생각할 수 있다, 그러나 인간이 지닌 내적인 창조성과 순간 집중력은 인공지능이 해결할 수 있는 문제는 아닌 듯하다.

연기를 포함 순수예술의 범주는 인간이 지닌 무한의 가능성이고, 인공지능이 자체적으로 만들어 낼 수 있는 것은 아니기 때문이다. 그러나 인공지능의 예술가로 불리는 그들이 존재하는 것

은 사실이다.

첫째, 새로운 소리와 음악가들

중앙 SUNDAY 2021년. 01.23 자료에 보면 2019년〈 NHK 홍백가합전〉에서 30년 전에 사망한 일본의 가수 미소라 히바리가 야마하의 '보컬 로이드 AI'로 살아난 신곡 '아레까라(그로부터)'를 불렀으며, 한국에서도 2021년 1월 29일 〈SBS 세기의 대결! AI vs 인간〉, 2020년 Mnet 〈음악 프로젝트〉에서는 김광석, 신해철, 거북이 터틀 맨(임성훈)의 홀로그램을 무대로 귀환해서 공연했다. 일본 야마하는 모리야마 가이지 무용수의 신체에 센서를 여러 개 장착해 움직임을 파악한 뒤 자동반주 기능이 있는 AI 피아노가 그에 맞는 멜로디를 자동으로 연주하는 역발상적 퍼포먼스를 보여주었다.

"AI 예술의 근본은 신경망 기반의 '진화 생성 예술'이라고 할 수 있다. 이미 인공신경망(Artificial Neural Networks)은 1970년대 음악 작곡 분석을 위해 최초로 개발됐고, 그 후 쿨리타(Kulitta)는 확률적으로 새로운 음악 구조와 멜로디를 생성하는 자동 음악 작곡용으로 사용돼 왔다. IBM의 '왓슨 비트(Watson Beat)'는 AI 인공신경망에 리듬과 멜로디, 악기 편성, 장르 간 차이를 학습시켜 새로운 음악을 만드는 것인데, 인간 작곡가가 선호하는 음악을 이해해 유사한 형태로 새롭게 작곡해낸다. 스페인 멜로믹스 (Melomics)는 생태계 진화 과정을 모방한 알고리즘을 기반으로 작곡하는 AI 음악 시스템으로, 인간의 개입이 필요 없다. 또한 예술 음악용 AI 프로그램인 이아무스 (Iamus)는 독자적인 스타일의 음악을 작곡해 AI 런던 심포니오케스트라가 연주, 앨범으로 발매한 바 있다. 구글 '마젠타(Magenta) 프로젝트'는 미술·음악 AI 개발을 위한 '텐서플로(Tensorflow)' 머신러닝 기반의 오픈소스 프로젝트로, 2017년 다양한 악기의 음색을 조합해 새로운 소리를 창출하는 '엔신스(NSynth)'를 개발했다. 또 마이크로소프트(MS)의 자동반주 생성 프로그램 '송스미스(Songsmith)'는 음성신호를 분석해 적절한 코드를 찾아내고 선택된 음악 스타일에 맞춰 반주를 입히기 때문에 완성도가 높다" 고 2020년 주간동아 1235호의 기록에서도 볼 수 있다.

둘째, 협업하는 AI 미술가

2019년 9월 26일 한국 AT 갤러리에서 아트 행사의 하나로 〈AI 화가와 미술가의 만남〉이 진행되었다. AI 화가 '이메진 AI'와 인간 화가'두민 작가'의 협업이 화제였다. '독도를 주제로 콜라보 작업을 진행한 〈Commune with...〉는 독도 이미지를 수면을 경계로 하여 지상 독도는 두민 작가가 서양화 기법으로, 표면에 비치는 독도는 이메진AI가 동양화 기법으로 표현하고, 교차 되는 수면 경계선은 두민 작가가 동서양 혼합 표현 후 크리스탈 레진을 이용 실질적인 질감이 느껴지도록 코딩 작업을 하여 완성하였다.

"AI 미술은 특정 기법을 모방, 재현, 추상화하는 화가는 물론, 도자기를 빚는 공예 분야까지 진출했는데, 특히 작품 평가 기능의 AI가 등장해 예술품으로서 가격 형성에도 당당히 개입하고 있다. 구글의 AI 화가 플랫폼 '딥드림(Deep Dream)'은 작품을 그리는 AI와 작품의 질을 평가하는 AI가 상호 소통함으로써 높은 품질의 작업을 도출할 수 있었다. 그 결과 빈센트 반 고흐를 모사한 작품 총 29점을 9만 7천 달러 (약1억1800만 원)에 판매했다"고 주간동아 1235호에 기록되어 있다. 이외에 뉴욕에서 경매를 하는 AI에 대한 소식도 전하고 있다.

셋째, 춤추는 AI 무용수

2020년 6월 26일~27일 한국예술종합학교 신창호 안무가는 국립 현대 무용단과 AI 딥 러닝한 〈비욘드 블랙〉을 공연하였다. 무용수에 의해 진행되는 공연인 만큼 무용 부문은 현재 인간 무용수와 휴머노이드형 로봇이 함께 공연하는 인간-기술의 협업 수준이다.

"2018년 스위스 취리히대는 댄싱 로봇 '애니몰(ANYmal)'을 개발했다. 애니몰은 직사각형 몸체에 다리가 4개 있는 형태인데, 음악 템포 (Beat Per Minute·BPM)를 분석하고 그 속도에 맞는 움직임을 생성한 다음, 운동 속도가 음악 속도와 일치하는지를 확인하는 AI 소프트웨어가 장착돼 있다. 이 애니몰 로봇은 프로그램 된 동작 시스템에 의존하지 않고 스스로 음악을 느끼고 춤추는 인간적인 단계를 보여준다."(주간동아. 1235호)

만약 스스로 느끼고 춤추는 인간적인 단계를 애니몰이 해내었다면 자연인인 인간만의 영역이던 예술에 협업으로서 자리 잡기 시작한 AI는 협력자인지 아니면 자연인인 인간이 AI의 협력인지 경계가 궁금해지는 시점이 될 수도 있다.

그러나 A.I는 적어도 예술계에서는 인간의 모사와 인간이 프로그래밍한 기계의 발전이라 생각된다. 과학적 성과는 대단하나, 108번뇌를 지닌 인간의 심리를 표현할 대체 배우는 아직은 없다고 생각된다. 과학이 발달 되고 영화는 과학에 무너져 가는 인류를 표현해 왔다. 20세기 말 21세기는 지구 종말이 올 것이라 여기며 살아온 세대들도 존재한다. 그 예로 1982년 미국에서 제작된 블레이드 러너는 지구는 2019년에 산성비가 내리고, 복제인간들이 인간처럼 생각하고 인간보다 더 유능하게 표현된 바 있다. 그 이후 계속 디스토피아 영화는 미래에 대한 암흑기를 예고하고 있던 것도 사실이다. 2021년 현재 많은 영화가 미래세계에 대해 묵시록을 얘기하지만, 인간의 지능과 감성 지성을 지닌 A.I가 나온다 해도 자연인 인간만이 할 수 있는 연기 표현, 즉 표정 연기, 얼굴 부분 근육의 움직임, 각 근육의 미세한 움직임으로 인한 몸짓의 변화, 소리와 호흡의 미세한 변화, 그리고 연기의 크레센토와 디크레센토를 스스로 조율해 표현한다는 가설은 성립될 수 없을 것이다. 자연인인

사람마다 표현법과 근육의 사용, 얼굴구조, 소리 내는 방법이 다르기 때문이다. 딥 러닝을 한다 해도 선택의 폭이 너무 다양하기 때문이다.

2) 인공지능 시대에 부합하는 배우들의 딥 러닝(Deep Learning) 연기훈련

앞서 언급한 〈사요나라〉의 인공지능 배우가 연기 중에 사용할 수 있는 감정의 종류가 65개가 넘는다는 사실은 자연인인 배우는 그 이상의 능력을 지니고 있다고 볼 수 있다. 인공지능의 딥 러닝은 인간이기 때문이고, 표정과 감정의 표현 관계를 명확하게 분석해야 한다. 물리적으로 표현할 수 있는 경우와 오로지 의식에 한정되는 경우는 다르기 때문이다. 자연인인 배우는 인공지능 배우보다 우월한 존재이기에 더 많은 가능성을 열어 연기 훈련과 디테일한 연기 표현 방법 연구를 해야 한다. 본 연구자의 생각은 모션 캡쳐 같은 기계를 이용한 기술적인 부분을 제외하고, 배우는 또는 교수자는 새로운 연기법의 창출, 기발한 신 이론이 아니라 기존 연기법을 이용한 절충주의 연기훈련으로 '자기 체화'를 위한 맞춤식 훈련이 효율적이라 생각한다.

실지로 기존의 배우뿐 아니라 교육을 받아야 하는 또는 교육을 담당한 교수자도 포함해서 새

롭지 않더라도 더 강화된 자기 체화 프로그램을 수행해야 할 것이다. 연기를 위한 방법 중 자기 체화를 위한 방법이 무엇이고, 실지로 자기 체화 한 것이 성공적이었다면 매번 작품에 어떤 영향으로 연기에 작용하는지 되돌아 생각해 볼 필요가 있다.

배우가 연기를 잘한다는 것은 무엇인가? 일반적으로 연기의 최고봉이라 여겨지는 당대 배우들을 생각해 보자. 그들이 작품에 임하는 태도나 노력은 세밀하게 짐작할 수 없다. 그들이 어떻게 준비하고 노력하는지 노출 시키는 경우가 드물기 때문이다.

그러나 적은 정보는 얻을 수 있다, 예를 들면, 영화 〈호빗〉에서 베네딕트 컴버배치의 모션 캡처, 만화영화 〈그린치〉 〈언더 독〉에서 그는 보이스 캐스팅의 1 인자로 불리고, 2019년 〈명탐정 피카츄〉에서 배우 라이언 레이놀즈는 안면 모션 캡처와 목소리 연기, 그리고 〈조커〉의 호아킨 피닉스는 순발력으로 에드 립 연기를 이용, 하나의 씬 을 13개의 버젼으로 변화시켜 표현해 감독이 그 어느 장면도 같은 것이 없어 선택의 어려움을 겪었다고 한다. 그리고 무대와 영화를 넘나드는 알파치노는 〈베니스의 상인〉을 영화와 무대 연기로 소화하는데 자유로울 뿐 아니라 여러 배역에서 자신이 맡은 역할을 본인이 아니라 배역으로 승화시키는데 월등하다는 사실은 자명하다.

무대나 매체에서 자유로운 배우가 누구일까? 한마디로 요약하면 준비된 배우라 할 수 있다.

준비된 배우가 되기 위해서는 많은 부분의 수련이 필요하다. 타고난 배우일지라도 수련이 없다면 그 재능은 퇴보한다는 사실은 명백하다. 〈반지의 제왕〉 골룸의 앤디 서키스는 그가 그 역을 위해 마약 중독자와 고양이의 모습을 관찰해 역을 묘사하였고, 영화〈킹콩〉의 모션 캡쳐 역을 맡고 아프리카 르완다로 가서 2개월간 고릴라의 움직임과 특징, 17가지로 분류한 발성법을 자신이 연구, 고릴라의 움직임과 울음소리를 표현했다고 한다. 영화〈혹성탈출〉 시리즈에서 시저 역을 소화해 내었는데 그는 풍부한 감정표현과 섬세한 연기력으로 배우의 노력이 얼마나 중요한지 알 수 있게 하였다. 모션 캡쳐 연기는 배우의 디테일한 안면 근육 연기와도 밀접한 관계가 있고, 연기력이 없다면 성공적으로 역을 소화할 수 없다는 것도 사실이다. 그렇기에 CG가 발달하고, A.I가 발전할수록 배우의 발전도 동행 되어야 한다.

연기 교육에 있어서 가장 중요한 사실은 새로운 이론, 새로운 연기법이 아니라 제대로 된 연기 교육이라 할 것이다. 발전 없는 착함이 도태라는 말처럼 배우가 존립하려면 자발적 자기 주도 학습이 되도록 딥 러닝처럼 연기법을 습득해야 한다고 생각한다.

혹자들은 새로운 학설을 창조해내고 논지를 펼쳐야 한다고 주장할 수도 있으나. 실제 교육 현장에 들어와 본다면 그런 생각이 현실과 완전히 다름을 체감할 것이다. 누구나 알고 있는 훌륭한 연기법들은 문자로 서술된 글이고, 철저한 인지적 습득과 훈련이 동반되지 않는다면 자기 체화를 위한 개인의 맞춤화된 훈련법은 아니라는 사실이다. 이런 과정에서 배우가 지녀야 할 태도가 바로 딥 러닝(Deep Learning)이라 생각한다.

새로운 이론? 필요하다. 그리고 전통을 고수하는 것과 거기서 출발해야 하는 것도 중요하다. 그러나 쏟아부어 넣는 것만이 최상은 아니다. 딥 러닝의 단계 (지도학습, 비지도학습, 강화학습), 즉 자동으로 학습하는 알고리즘처럼 배우 역시 그에 맞는 연습이 필요한 것이다. 각각 개인이 지닌 모양과 색과 결이 다른 사실을 인지하고 개인에 맞는 자기 체화를 위해 반복 수련과 수정된 수련법이 필요하다고 생각한다.

Ⅲ. 제언

연기자가 연기를 위해 해야 할 일은 인문학 수련은 기본이고, 그리고 중요한 것은 자신의 몸과 소리를 사용해서 표현해야 할 '외적, 내적 몸' 만들기이다. 외적으로는 신체 훈련인 무용을 포함해서 자신의 사지와 근육을 잘 사용 할 수 있어야 하며, 내적으로는 감성 표현력을 확대할 수 있는 오감훈련과 직관력 키우기이다.

스타니슬라브스키는 배우를 천재와 그렇지 않은 배우로 나누었지만, 천재 역시도 자기 감성을 위해 노력해야 한다고 설명한다. (김석만, 1993:76)

배우의 상상력은 굉장히 중요하다. 앞서 살펴본 바와 같이 무대에서의 연기는 4차산업과 더불어 변화하고, 그에 따라 배우의 연기훈련도 변해야 한다는 것을 인지했다. 무대에서 인공지능 오브제와의 연기 앙상블은 배우에게 많은 연기훈련을 요구하게 될 것이다. 그에 따라 배우는 자신이 지닌 재능 외에 신체적으로 요구되는 훈련과 감성 훈련, 연기확장훈련을 해야 할 것이다. 한편으로 무대 연기에서의 인공지능의 과도한 협업은 한계가 있을 수 있다. 영상의 맵핑들은 스크린에서 주는 이미지와는 사뭇 다르고 시각적 효과는 일정 시간이 지나면 시각에 자극을 준다는 사실은 무대예술의 정체성 혼란을 가져올 수 있으며 무대예술의 꽃인 배우가 단순하게 공연에서 하나의 오브제로 밀려날 수도 있다.

반면에 매체는 어떠한가? 절대적인 조건이 되는 시점이라 할 수 있다.

카메라 연기 즉, 영화 촬영에서는 프리 비쥬얼을 준비하는 경우 어느 각도 어느 방향 등 미리 인지하고 촬영하기도 임하기도 하지만 허공에 대고 연기하거나, 상대역 없이 연기해야 하는 상황이 오게 되면, 배우에게 필요한 것은 상상력과 집중력 그리고 직관력 있는 순발력일 것이다.

한국 영화 〈신과 함께〉에서 배우들의 제작발표회 인터뷰 당시, 크로마키를 사용한 촬영으로 배우들은 초 밀도의 집중력과 상상력이 필요했으며, 그리고 실제로 배우의 상상력에 의존해야 하는 인공 셋트의 혼합촬영으로 배우들 간의 앙상블도 요구되는 경험을 충분히 하게 된 촬영이었다고 하였다.

이렇듯 인공지능이 가미된 연기예술의 세계는 C.G, 가상현실(VR), 모션 캡쳐, 보이스 로드, 인공 셋트 내에 설치된 온갖 종류의 기계와 공존해야 한다.

배우는 대상 없이, 허공에서 연기하고, 때에 따라 움직임이 필요한 신체 사용이 증가함과 동시에 공간 감각훈련과 감성 훈련이 가장 강하게 필요하다는 사실에 있다. 그리고 연기와 호흡 사이의 화술 훈련은 물론, C.G, 인공 Set, 배우의 연기력 이 모든 것들이 요구되는 시대이다. 영화나 드라마에서 리얼리티를 살리기 위해 실제 공간을 똑같이 만들어 묘사하듯 연기 역시 리얼이 아닌 리얼리티가 중요하다. 무대예술도 마찬가지이다. 2020년 극단 초인은 영상 맵핑을 활용한 공연 〈스프레이〉를 온 라인 케이블 편성을 받기도 하였다. 이 작품 속에서 배우들의 연기는 신체적 훈련과 내적 정서를 표현하는 데 외적으로 과장된, 동작과 표정에 중심을 두어, 극장이라는 공간에 맞게 확대하여 표현하였다. 연출 역시 이 작품을 진행하면서 배우에게 필요한 연기 표현의 확대와 축소를 조율하여 신체적인 것은 확대를, 호흡과 소리는 축소하여 영상으로 스

트리밍했기에 배우가 지녀야 할 자기 딥 러닝을 요구한듯하였다. 왜냐하면 배우는 와이어리스를 얼굴에 붙인 채 과장된 움직임과 그에 따른 거친 호흡 연기를 절제시켜야 했기 때문이다.

연기법에 대한 새로운 이론이란 기존의 연기훈련을 변화시켜 절충하는 방법이 대다수이고, 그것이 '신 이론'이라 할 수 없다. 그러나 중요한 사실은 훈련법들이 연기자들에게 어떻게 일목요연하게 흡수되어 연기에 적용하느냐의 문제이다. 단기 연습으로 훈련을 완성할 수 없다.

실제로 음악연주자, 무용수, 작곡가, 작가, 화가, 가수 등 타 공연자들과 비교해 보면 연기자들은 지속적인 훈련을 게을리하는 경우가 많으며, 데뷔를 하고 나서는 필요하지 않다고 생각하는 경향까지 자리 잡고 있다. 새로운 작품을 시작하면 그때 시작해도 된다고 생각해서인지? 아니면 자신을 믿는 것인지는 알 수 없다.

지속적인 연기훈련의 부족은 어디에서 오는 것인가? 개인의 차이라고 간과해서도 아니다.

연기 교육은 첫걸음부터 배우의 몸과 정신에 체화시켜야 하는 것이 철저한 기본이다. 고대부터 내려온 연습법, 교육받는 모든 연기훈련의 기본이 같아도 받아들이는 차이는 분명하다.

연기훈련을 문학적인 용어로도 설명할 수 없다면, 설명해도 받아들이는 이가 수용하지 못한다면 직접 보여주는 행동으로 가르쳐야 하며 경험하게 하여 몸에 체화시키는 것이 최선이다.

"몸은 의미를 형체화하는 것이 아니라 에너지를 발화하는 것"(정정호, 1991 :371) 이라 했듯이 연기훈련의 딥 러닝을 위해 배우는 행동하는 자신의 템포, 자신의 신체적 조건과 능률을 알아야 한다. 자신이 표현할 수 있는 모든 것을 체험하기 위해, 기본적인 자기 정서를 체크하고, 지속적인 숨 고르기를 해야 한다. 인공지능이 딥 러닝 방법으로 정보를 선택해 움직이듯 배우들 역시 연기훈련의 방법을 순환시켜 연기하는 순간 선택을 하고 적용시켜야 한다.

본 연구자가 강조하는 절충주의 연습 중 " 배우가 지녀야 할 기본적인 자기 체화 방법"을 간단히 실례로 들어보겠다.

1) 자신을 볼 수 있게 하는 연습

스타니슬라브스키는 '상상력'을 다른 측면의 설명하면서 인간 삶의 내면적 형체를 볼 수 있는 배우의 내적 능력이라 소개하면서 이것을 '영상을 만들어내는 내면의 눈'이라 명명하였다. 가장 기본적인 상상력을 이용하는 연습은 배우가 많은 작품에서 사용해야 하는 기본이면서 연기의 중추임을 기억해야 한다는 사실은 중요하다.

"창조 작업으로서 〈영화 필름과 같은 것을 본다는 것〉 : 내적 시각(김태훈 역, 2013:83-84)"은 비제니에이고 '비제니에'는 배우가 무대 위에서 끊임없는 연기의 호흡을 유지해야 한다는 의미라 생각한다. 알고 있으나, 연기하는 순간에 적용하지 못한다면 의미는 상실되는 순간이다.

그리고 스타니슬라브스키는 이것을 시각적인 것, 청각적인 것 외에 미각, 촉각, 후각, 근육의 느낌을 증가시키는 '시각적인 형상'으로 정의했다. (박상하, 2015:195)

그러므로 본 연구자는 비제니에(видение)를 배우들의 연기훈련에 적용, 기본 훈련에 그치지 않고 매체 연기, 장면 연기에도 기본적인 연습법으로 절충하여 수련시켜야 한다고 생각한다. 배우가 연기를 잘하려면 자신의 조건과 가능성을 파악하고, 한계점과 개선점을 찾아야 할 것이다.

배우가 자신을 제대로 바라볼 수 있는 능력을 키우는 것은 신체를 이용한 정서 훈련이 기본

이고, 그 훈련의 첫 번째가 상상력을 이용한 상황 보기와 그것에 대한 반응 연습이다.

자신의 감정의 크기와 표현의 강약을 조절해서 표현하는 것은 자신을 알아가는 과정이다.

자신의 표정과 정서의 확대로 인해 변화되는 움직임, 제스처, 짓거리들을 찾아내야 하는 것이 가장 중요하다.

예를 들어 배우가 무대 위에서 대본에 제시된 대사를 할 시 상황이나 사건이 대사와 상관이 있을 때, 또는 그와 유사한 경우 경험을 이용할 수 있고, 자신의 계획, 꿈을 이야기하는 장면에서 사용하면 효과적이다. 이런 상황은 연기훈련법에 기본으로 사용하는 것은 누구나 알고 있다. 그러나 알고 있으면서도 구체적으로 자기 체화 사용법 적용은 쉽지 않다. 기본 훈련부터 시작해서 매 순간, 모든 대사, 모든 장면 연기마다 정확하게 배우의 몸과 의식에 체화 시켜야 하기 때문이다. 그 장면을 배우가 눈앞에서 그 상황을 보면서 자기 언어를 사용해 말을 하고, 움직이는 것이라 할 수 있다. 이는 “눈으로 그린다, 눈으로 본다”라는 의미이고, ‘내적 상상’을 하면서 자신의 언어로 말을 하면서 실행하는 것이라 설명할 수 있다. 정서와 같이 움직이는 것은 인간의 근육이다. 비제니에 훈련을 위해 배우는 물리적, 신체적 근육과 신경 사용을 먼저 해야 한다. 몸의 중심에서 가장 먼 발가락부터 천천히 움직여서 매 순간, 대사마다 확대하는 연습을 반복하는데, 대사와 상관이 있던 없던 모든 근육의 미세한 움직임을 사용하는 법을 체득해야 한다. 배우가 자신의 표정을 정확히 알고 있어야 하는 이유는 자신을 내다보면서 하는 연기의 단계까지 연결되기 때문에 배우 스스로 자가 연습은 필수적 요건이다. 컴퓨터의 딥 러닝 1단계가 교육자로부터 받는 이론과 실기 교육이라면 딥 러닝의 2단계 교육법이 ‘자가 연습’이다. 교수자에게 배우고 모집한 정보를 스스로 체득하고 섞어서 사용해야 한다는 사실이다.

이는 매체 연기에서도 배우들이 샷의 크기에 따라, 카메라 모션에 따라, 셔레이드에 따라, 훈련하여 적절하게 사용할 수 있는 방법이고, ‘기본적인 훈련이 되어있는 배우’라면 매체 연기나 무대 연기 모두 효율적으로 소화 시켜 인간이 지닌 자연인인 감정을 표현하는데 자유로울 수 있다.

2) 자신을 내다보는 연기를 위한 연습

배우가 진실로 자신의 연기를 체득하면서 순간순간 집중과 직관을 사용할 수 있다면 교수자에게 받는 교육은 첫 단계에 그칠 수 있다고 생각된다. 그 목적을 위해 배우는 자신을 볼 수 있는 연습을 완벽하게 체화해야 하고, 자신을 볼 수 있게 된 후 배역을 충분히 해석하고 내면과 결속하는 과정이 필요하다고 생각된다. 그 방법의 하나로 타인으로서 느끼는 정서 훈련이다.

인물에게 주어진 상황이나 감정이 자연인인 배우와는 동떨어진 것일 수 있을 때, 배우가 해야 할 일은 타인의 감정을 자기화하는 것이다. 직접, 간접 그리고 관찰, 기타의 방법으로 직관력을 키우는 것이다. 배역에 충실하다는 것은 작품 속의 인물이 되는 것이고, 자신의 연기 표현의 갖가지 종류들을 인지하는 배우라면 작품 속 인물이 되는 것이고 연기하는 자신을 체크 할 수 있다고 생각한다. 이에 맞는 훈련에는 아메리칸 액팅 메소드에 나오는 지버리쉬(gibberish)를 효율적으로 사용할 수 있다. 이는 의미 없는 혹은 이해할 수 없는 것을 의미하며, 상황에 따라서 알아들을 수 없는 감탄사가 될 수도 있고, 흔한 저질의 욕이 될 수도 있으며, 국적 없는 말이 될 수도 있다. 이것은 배우의 내적인 정서를 밖으로 끌어내기 위한 것이고 가장 많이 사용되는 연습이기도 하다. 그러나 본 연구자는 주로 화술과 Scene making에서 사용하는데, 이는 무대 연

기 Blocking에 가장 큰 영향을 미치는 것으로, 무대 위의 움직임, Business, Gesture와 동반되는 Scene에서는 효율적이다. 즉 '대사에 따라 변화되는 배우의 동선, (블로킹(blocking)의 의미로 배우가 무대 위에서 상황에 따라, 대사에 따라, 감정에 따라 이동하는 것)'과 '대사 앞의 대사'에 "정서가 담긴 머릿속의 대사"로 표현하고자 한다. 이는 일반 대화극 연기에도 적용 가능한 것으로, 前 대사, 後 동작/ 前 동작, 後 대사,/ 동시동작(同時同作)에 사용하는 것이고, 배우가 대본에 제시되지 않은 대사(말)로 자신의 정서에 맞는, 입 밖으로 뱉어내지 말아야 할 대사, 혹은 배우 자신만의 정서를 강하게 덧칠시키는 대사로 프리 액팅과 같이할 경우 배우는 연기하는 순간 바로 전에 미리 만들어 정서를 끌어내 머릿속에서 '뱉어낸' 다음 대본에 주어진 대사나, 동작을 이어 연기하는 것이라 할 수 있다. 여기서 중요한 것은 '대사의 비트 분석'이 기본이 되어야 하고, 대사에 정서가 명확하게 들어가야 한다는 것이다. 이런 정서 훈련의 외적 표현을 위한 방법이 첫째, 'Three-W'를 이용한 장면 만들기 둘째, 화술 훈련 그리고 움직임이 강조되는 창작 실습에도 효율적이라 믿는다.

사실 연기는 무대에 국한된 것은 아니며, 매체 연기에서도 이 연습법이 적용된다. 더 나아가 배우의 내적 정서가 외적 연기에 미치는 영향은 일반 화술(대화극)뿐 아니라, 매체 연기인 영화, 드라마 연기, 라디오 화술에까지 연결될 수 있다는 사실은 왕성하게 활동하는 배우들을 보면 알 수 있다.

배우가 거쳐야 할 기본 훈련이 정서와 신체의 훈련이라는 것은 누구나 잘 알고 있는 사실이다. 그리고 배우들은 기본 감각 훈련을 하고 있다. 그러나 감각 훈련을 여러 장르와 여러 작품에 적용하여 효율적인 연기효과를 얻어내는 실질적인 예가 얼마나 많은지 궁금하게 여겨지기도 한다. 이 방법만이 좋은 연기훈련법이라고 강조하는 것은 결코 아니다, 새로운 이론은 더욱 아니다. 어느 시스템이든, 절충하여 개인 개인에게 맞춤식 교육으로 잘 소화된 훈련을 한다면 매체나 무대 위에서 죽은 연기, 호흡이 끊기는 연기예술은 사라질 것이다.

이렇듯 배우의 외적, 내적 훈련이 기본 훈련으로 명확하게 구체적으로 자리 잡아 일련의 과정을 거친 후 배우 스스로 조절하고 수련하는 딥 러닝 능력이 생기고, 그것이 지속 훈련으로 성립되면, 배우는 시대가 변해도 인공지능과 비교될 수 없는 존재뿐만 아니라 어느 장르에서나 살아있는 배우가 될 수 있는 것이라 생각 한다.

참고문헌

김석만, 편저. (199). 이론과 실천, 스타니슬라브스키 입문, 76-77
김태훈 (2013). 스타니슬라브스키 연기학 전문용어. 예니. 83-84
다니엘 콜먼, 박세연 역,(2018). 포커스. 리더스 북. 17-18
미카엘 체홉. 윤광진 역(2000). 미카엘 체홉의 테크닉 연기. 예니.
마빈 칼슨, 김익두 외 옮김(2004). 연극의 이론. 한국문화사
박미리(2009). 감정 모델 연극치료. 학지사.
베리 패리스 편저. 정윤경 역(2014). 스텔라 애들러. 연극과 인간
심재민 외 (2010), 포스트 드라마 연극미학. 푸른사상.
신현숙(2002). 한국 현대극의 무대 읽기. 연극과 인간.
S. Loraine Hull(1985). STRASBERG'S METHOD, OX BOW PUBLISHING. Inc.
이소영, 정정호 편역, 포스트모더니즘개론. 한신문화사, 1991.371-372
앨리슨 호저 편저. 김남채 역(2010). 배우 훈련. 동인
안민수(1998). 연극연출. 집문당
우타 하겐, 김윤철 역(2011), 산 연기. 퍼스트 북.
앤보카드&티나란다우. 이곤 역(2005). 뷰 포인트 연기훈련. 비즈 앤 비즈.
조기숙(2013). 무용 실기에 기반을 둔 연구에 관한 고찰. 한국무용 기록학회
제리 L. 크로포드, 조안 스나이더. 양광남 옮김(1991), 연기. 예하 출판사.
G.크리스티, 박상하 외 역(2015). 스타니슬라브스키 배우교육. 도서출판 동인. 195-196
한스-티즈레만. 김기란 역, (2013). 포스트 드라마 연극. 현대미학사.
하경화(2010), 장면 연기와 실연. 엠애드.
하경화(2008). 무대와 배우. 엠애드.
주간동아 1235호 네이버 TV. 2020.04.17.
중앙 선데이. news.joins.com. Sunday 2021.01.23.
http://naver.me/5jAwkSxG
http://naver.me/xDssC4vH
http://naver.me/GAiYGyjH
http://naver.be/13RgsswHSFg
http://naver.me/5aVz1Z1T
http://naver.me/FHZEPnpt

토론문 : 김혜주(동서울대학교 교수)

1. 초록에 있는 내용 중, '맞춤 교육을 위해 NCS 교육과정으로 정리될 것 같았던 혁명이 교육 뿐 아니라 예술계에 스며드는 시대가 되고 있다.'고 의견을 말씀해 주셨는데, NCS는 우리 예술계의 실정에서 연출가의 프로세스와 스텝의 경우를 제외하고는 배우의 이론 정립이 전혀 없는 상황인데, 이 점을 어떻게 생각하시는 지 궁금합니다.

2. 인공지능을 극복하기 위해서라기보다 배우 스스로 또는 교육 입장에서 진보적이고 효율적인 연기법에 관한 연구를 지속해야 할 필요성에 관한 것이라고 말씀해 주셨는데, 인공지능에 관한 경쟁체제 보다는 다른 컬러로서 인공지능의 장점은 어떠한 것이고, 이러한 장점을 업고 다각화된 연기법의 개발에 대해서는 어떠한 방안이 있을까요?

3. 2013년에 내한한 히라타 오리자가 제작한 2인극 〈사요나라〉의 '제노모이드 F'는 인공지능 로봇끼리의 2인극이었나요? 액션과 리액션의 조정이나 시한부적 예술의 연극의 정의를 재조명하는 계기가 되었는지 궁금합니다.

4. 인공지능의 협업으로 관객들에게 미치는 영향은 배우들의 연기확장이라는 말씀이 상당히 인상적이었습니다. 맞는 말씀이라고 동의하는 바이지만, 혹시 인공지능의 협업으로 인한 배우들의 보완점과 방향은 어떻게 하면 좋을까요?

5. 증강현실 (AR)은 영화, 뮤지컬에 가상현실 (VR) 기술은 공연계이 접목된다고 발표해 주셨는데, 빅데이터의 기술은 예술현장에 도입되는 상황이라는 말씀을 해 주셨는데, 증강현실, 가상현실, 빅데이터의 효과적인 사례를 각각 구분하여 비교하여 첨언을 해 주셨으면 합니다.

6. 자신을 볼 수 있게 하는 연습과 자신을 내다보는 연기를 위한 연습은 배우로서의 시각과 캐릭터로서의 시각의 구분과 비중이 어느 정도 필요한 것인지 인공지능의 관점에서 인간의 연기와 최대한 근접하게 표현하는 보완점은 있는지, 마지막으로 앞으로의 시대에는 양단의 장점을 더한 협업이 베스트인지 의견을 부탁드립니다.