

Paradigm shift in ChungKang

Paradigm shift in ChungKang



청강문화산업대학교

청강문화산업대학교

COVER ART

태양랑전기 컨셉아트



감독

김상동 (청강문화산업대학교
애니메이션스쿨 교수) / Flux
Animation Studio. 그래픽디자이너
역임 / (주)픽토스튜디오. 제작팀
감독 역임 / 임필미레그림연구소
전임강사 (연구원) 역임 / CJ
E&M 영화애니메이션팀 Visual
Development Supervisor /
현재 <추모열전> 감독, <태양랑전기>
감독 (2016년 대한민국 영상대전
애니메이션부분 최우수상 수상) /
서울대학교 미술대학 학사

컨셉 아티스트

구윤형 (태양랑전기 컨셉아트)

태양랑전기(Hemos: The Solar Boy)

SF 스페이스 오페라

로그라인

자바행성을 탐사중인 우주인 히모스가 미스터리한
행성의 신족을 만나 겪는 은하 영웅전기

시놉시스

신들의 행성 자바는 신과 인간의 관계처럼 지구와
조우하지 못한 채 실존하고 있다. 히모스는 자바에
도착한 우주인으로 탐사로봇 네모와 함께 광물
채집, 환경 정보 등을 수집하여 데이터를 전송하는
일을 수년째 계속 해오고 있다. 그러던 어느 날, 처음
마주하게 된 신족 원주민들의 자신과 닮은 모습으로
인해 생각의 혼란에 빠진다. 이들은 히모스의
잊어버린 과거의 기억들을 찾아주며 탐사활동에
숨겨진 비밀계획이 있었음을 확인시켜 준다. 신족과
히모스의 앞날에 판타지 같은 모험담이 펼쳐진다.

 청강문화산업대학교

in ChungKang



Paradigm shift

in ChungKang

Paradigm Shift in Chungkang

13

공연예술스쿨 프로덕션교육

**내가 흘리는 땀과
눈물이 공연이 된다**

19

유아교육과 놀자공

**놀이, 자연, 공동체 안에서
아이다움을 발견하다.**

25

잠깐학교와 자람학교

**학교에서
학교의 틀을 벗다**

31

탐블벅 염재승 대표 인터뷰

**다양한 시도가
가능한 사회, 그리고 교육**

35

<부산행> 연상호 감독 인터뷰

**애니메이션과 실사를 넘나드는
혁신적 콘텐츠 창작자**

39

Paradigm shift in chungkang

**청강이 만들어가는
교육 패러다임 쉬프트**

발행인
이수형

사진
박경호

책임
박인하

디자인
오늘의풍경

기획 및 편집
미래원 (정책본부)
이지영, 김기대,
황미정, 이상국

발행일
2019년 1월

청강문화산업대학교

TEL. 031-637-1114
FAX. 031-639-5222
HOMEPAGE. www.ck.ac.kr
E-MAIL. webmaster@ck.ac.kr
주소. 17390
경기도 이천시 마장면
청강가창로 389-94(해월리)

본 매뉴얼 리포트에 이용된
모든 콘텐츠(텍스트, 이미지 등)의 저작권은
청강문화산업대학교에 있습니다.

또한, 이 콘텐츠에 관한 청강문화산업대학교의
제반 권리는 웹, e-북 등 기타 매체에서도
저작권법 등 관련 법률에 따라 동일하게 보호됩니다.

Review in Chungkang

45

ANIMATION

한국 애니메이션
시대 풍자극을 열다

**반도에
살어리랏다**

47

WEBTOON

너무나 현실적인,
그래서 희망적인

열정호구

49

GAME

속력보다
중요한 건 방향

PEPO

51

FOOD

현장에서 답을 찾는
로컬푸드 음식문화행사

**쿨투라 맛
나드리**

53

FASHION

지구 최고의 스타일을
찾는 사람들

**청강류
K-pop
스타일링**

57

MUSICAL

주크박스 뮤지컬의 음악은
결국 모든 것에 선행한다

광화문연가

55

IT

가르치며 배우는 IoT
메이커 교육

**코딩
멘토링
교육**

People in Chungkang

61 **이동후**

게임콘텐츠스쿨

기술과 예술 그리고
인문이 만나는 현장에 합류하다

65 **전혜정**

만화콘텐츠스쿨

웹소설창작전공 교수가
문화기술을 바라보는 시각

69 **정광조**

애니메이션스쿨

애니메이션스쿨에서 여는 제 2의 인생

73 **이은율**

공연예술스쿨

공연현장과 교육현장의 브릿지 되고파

77 **이상미**

만화콘텐츠스쿨

스타 작가가 교정을 거닐다



83 나비스토리, 소통

87 섬표, 들메곤을
고쳐 매고

91 CK BOX Story

93 자연과 문화가
공존하는 청강
캠퍼스

Now
in Chungkang

“학교라는 공간에 모여 가르치고 배우는 교육은 이미 구시대 전통이 되어가고 있습니다.

**가르침과 배움은 이제
대학 담장을 넘어
세상과 협업하는 모습 속에서
스스로 진화하고 있습니다.**

청강은 망설이지 않습니다.

**용기 있는 도약으로
변화를 이끌 것입니다.**

세상을 바꾸는 추진력과
책임지는 용기, 세상 밖을 응시하며
'다름'을 찾아내는 통찰력,
그리고 사람을 품어내는 온화함을
갖춘 청강인을 꿈꾸며
최선을 다하는 대학이 될 것입니다."

이수형

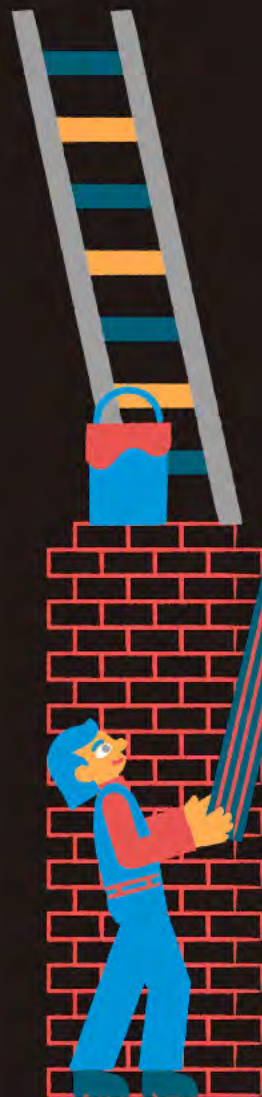
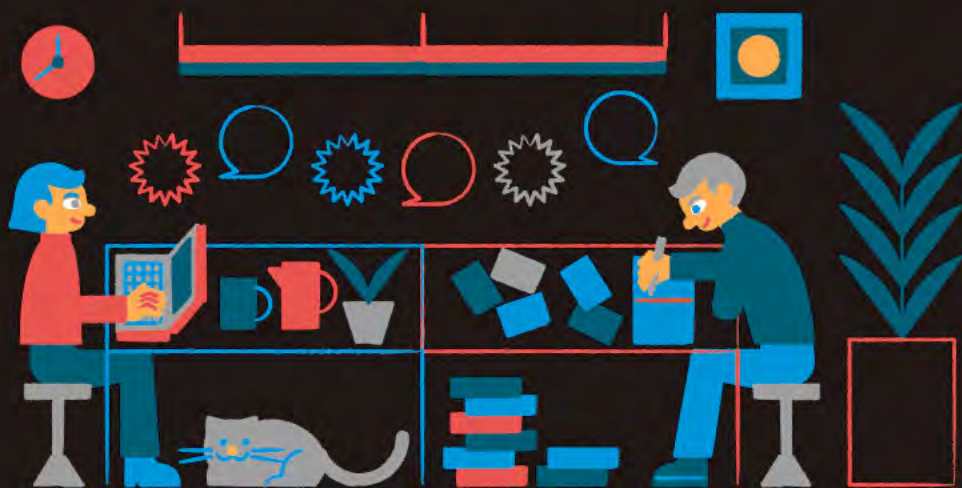
청강문화산업대학교 총장 이수형

A

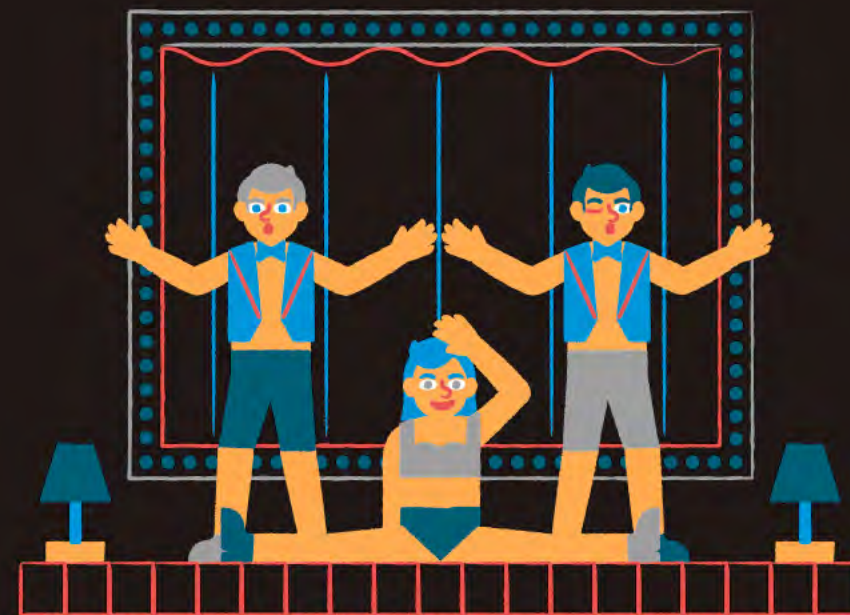
Paradigm

Shift

**"'어떻게 될지
모르는 상황에서
어떻게 할지
아는 능력'을
키워야 한다.**



2018년 50편이 넘는 공연이 무대에 올랐다. 대학로에서, 청강의 소극장에서, 심지어 캠퍼스 거리에서도 공연이 올랐다. 청강 공연예술스쿨은 근대적인 교육이 아니라 완전히 다른 교육을 한다. 우리가 한 교육 패러다임 쉬프트의 이름은 프로덕션 교육이다!



**즉 '자유의
감각'을
익혀야 한다."**



우치다 타츠루, '미래교육 어떻게 디자인할 것인가' 강연 중

무대 위 배우들, 무대 뒤 스태프들, 공연 하나가
오르기까지 많은 사람들이 참여한다. 막이 오를
때의 두근거림, 무대 위에 조명이 꺼질 때의 짜릿함.
한 학교에서 한 해에 50여 편이 넘는 타이틀이
공연된다면 믿을 사람이 있을까? 가능하거나 한
일일까? 불가능한 일을 가능하게 만드는 유니크한
교육의 현장, 청강이라면?

공연예술을 가르치는 국내의 모든 대학은
학교와 현장을 이어줄 매개가 무엇인지를
고민하고 해결하려 한다. 청강문화산업대학교
공연예술스쿨 역시 여러 시행착오를 거치며
해법을 찾아왔고, 몇 년 전 '프로덕션 실습'이라는
답을 찾았다. 프로덕션 실습은 학교에서
공연 프로덕션의 전체 과정을 체험하는 청강
공연예술스쿨 특유의 프로그램이다. 졸업한
청강인들이 한몫을 해내는 배우이고 스태프가
될 수 있도록 학교에서 최대한 많은 프로덕션을
경험하게 한다. 여기에 더해 다양한 조건과 한계
상황 속에서도 끝까지 프로덕션을 완결 지을
수 있는 실력과 근성을 키운다. 2018년에도
공연예술스쿨은 '최대한 많은 프로덕션을
실습한다'는 아젠다에 충실하면서 현장에 바로
적응하는 청강인, 실력과 근성의 청강인을 기르기
위해 노력했다.

4 2018 제1회 연출페스티벌
연극 <결혼전야>



다양한 형태의 프로덕션이 실행된다

2018년 한 해 동안 총 50편이 넘는 공연이
제작·기획되었다. 1학기말과 2학기 말에 모든 전공의
교육 내용이 결집되고 융합되는 실습공연들,
학생들의 창작극 축제 '세익스피어 워크숍', 약
한 달간 대학로에서 진행되는 스쿨의 핵심 사업
청강대학교페스티벌, 연출 전공 원년을 맞아 새로
시작된 연출 페스티벌, 전공심화과정의 학기말
프로덕션, 그리고 학생들의 자발적인 프로덕션으로
이루어지는 방학 워크숍, 1학년 교과과정에서
진행되는 워크숍까지 공연예술스쿨의 2018년은
'프로덕션 실습'이라는 목표를 최대한 달성하기
위해 뜨겁게 움직였다.

프로덕션 실습은 졸업반이나 특정 학년에만
해당되지는 않는다. 스쿨에 재학 중인 모든
학생들이 스스로 프로덕션을 구성한다. 창작물을
직접 개발하기도 하고, 창작물이 아닌 경우
작품의 라이선스를 획득하는 것부터 프로덕션을
시작한다. 학교라고 그냥 넘어가지 않고, 철저하게
현장의 시각으로 프로덕션이 진행된다. 이렇게
진행된 교과, 비교과과정 전체의 작품이 스쿨

새롭게 연극영상전공이 활성화됨에 따라 공연
양식에 대한 실험이 교과과정을 통해 시도되고
비교과과정인 프로덕션 워크숍을 통해 이를 스스로
실험해보려는 학생들이 나오고 있다. 2018년의
두드러진 특징이다.

소셜미디어와 다양한 홍보 채널을 통해 학교
외부로 발산된다.

한편, 새롭게 연극영상전공이 활성화됨에
따라 공연 양식에 대한 실험이 교과과정을 통해
시도되고 비교과과정인 프로덕션 워크숍을 통해
이를 스스로 실험해보려는 학생들이 나오고 있다.
2018년의 두드러진 특징이다.

어느 대학에서도 보여주지 못한 다채로운
결실은 프로덕션 교육을 아젠다로 정한 교육
패러다임 쉬프트의 결과물이다. 공연예술스쿨은
2004년 뮤지컬스쿨로 시작되었다. 뮤지컬스쿨은
당시 연기와 무대미술전공으로 양분되어
전문교육이 시행되었다. 현장 전문가들이 참여한
전공별 교육은 일정한 성과를 만들었지만, 남다른
교육에는 도달하지 못했다. 더 깊게 들어가야했다.
연기전공이 뮤지컬연기와 연극영상연기로
분리되어 전문화되었다. 무대미술전공은
무대디자인, 무대제작, 조명디자인, 영상디자인,
음향디자인으로 세분화되었다. 창작극 제작을
위해 연출극작전공이 추가되었다.

이렇게 전문화된 교과과정도입은 2018년
모든 전공에 3학년까지 학생들이 채워지면서
변화의 원년을 맞이하게 되었다. 공연예술스쿨의
교육체제는 복잡해보이지만 전체가 하나의
흐름으로 명확하게 디자인되었다. 1학년은
프로덕션의 기본 요소들을 학습하고 전공별로
기초적인 공연교육들을 다진다. 2학년은 한

발 더 나아가 심화된 전공학습을 완수함과
동시에 교내 오디션을 거쳐 프로덕션에 실제로
투입되어 공연예술스쿨 교육의 정수를 맛보게
된다. 3학년은 정규 교과과정에 편성되어 있는
프로덕션의 리더가 되어 기본 역량을 더욱 단단히
다지며 졸업 준비하게 된다.

프로덕션 교육 체계는 자발성을 바탕으로
한다. 교수에 의해서가 아니라 스스로 첫 단추부터
시작해 마지막까지 전체 과정을 조율한다.
21세기가 요구하는 핵심역량인 4C COMMUNICATION,
COLLABORATION, CREATIVITY, CRITICAL THINKING가
자연스럽게 길러진다. '공연을 프로덕션한다'는
프로젝트에 도전해 스스로 모든 과정을 경험하며
성장한다. 완벽한 PBL PROJECT BASED LEARNING
교육이다. 프로덕션 교육을 통해 공연예술스쿨의
학생들은 '스스로 캐릭터를 창조할 수 있는
배우'가 되고 '텍스트를 창의적으로 해석하여
디자인으로 구체화할 수 있는 무대 스태프'가 된다.

기능인이 아니라 공연 창작자다

공연이 끝나면 학생들은 훌쩍 성장해 있다. 성취의
즐거움도 있고, 경험과 과정에서 배우기도 한다.
밤을 새우는 일이 허다하지만 학생들의 표정이
다르다. 얼굴에는 즐거움이 가득하고, 매번 자신과
팀의 변화에 놀란다. 우리는 학생들이 즐거울 때
더 많은 것을 배울 수 있다고 믿는다. 그 과정에서
현장 전문가인 교수들은 교사가 아닌 코치가 된다.
상하관계로 묶이지 않고 옆에서 함께 걸어가는
멘토가 된다. 학생들은 멘토의 가이드와 조언에
의해 자신의 능력과 가능성에 맞는 선택지를
찾게 된다. 한 명의 낙오자도 없는 공연 창작자로
성장하는 것이 목표다.

청강문화산업대학교는 2018년부터 기존
뮤지컬스쿨에서 공연예술스쿨로 확대되었다.
다양한 양식과 테마를 실험하는 장이자, 교육
패러다임 쉬프트를 구체적으로 실현하고 있는
프로덕션 교육의 산실로 거듭날 것이다.

2016년 (1학년)

- 동계워크숍 뮤지컬
〈I Love You〉

2017년 (2학년)

- 1학기 실습공연 뮤지컬
〈컴퍼니〉(피터)
- 제1회 청강대학교페스티벌
뮤지컬 〈베어〉(엘런)
- 하계워크숍 뮤지컬
〈스릴미〉(네이슨)
- 동계워크숍 뮤지컬
〈유린타운〉(바벨)

2018년 (3학년)

- 제2회 청강대학교페스티벌
뮤지컬 〈카바레〉(MC)
- 제1회 연출페스티벌
〈오스카! 신에게 보내는
편지〉(오스카)

INTERVIEW

노승진

청강 공연예술스쿨 13기, 뮤지컬연기 전공

2016년에 입학, 군대도 뒤로 미루고 휴학도 한번 하지 않은 채 전공심화과정뮤지컬연기 진학을 앞두고 있는 노승진 학생을 인터뷰했다. 왜 노승진 학생은 잠시라도 학교를 떠나 있지 못한 것일까?

최승진(이하 최) 멘토-멘티로 지내다가 인터뷰를 하게 되니 더 반갑네. 공연리스트를 정리해보니 3학년 들어 주인공을 연달아 맡고 있네요. 외부 공연에서 주연을 맡아 주목을 받기도 했죠. 학교 교육의 무엇이 승진을 이렇게 성장하게 만든다고 생각하나요?

노승진(이하 노) 프로덕션이죠. 많은 프로덕션이 만들어지니 배우들에게는 그만큼 많은 기회가 주어지거든요. 저는 〈베어〉를 기점으로 프로같이 공연을 만드는 방법을 터득해가고 있는 것 같아요. 2주 만에 음악을 완성하고 2주 만에 장면을 다 떼고 2주 동안 런을 돌면서 디테일을 잡고, 그리고 공연 2주 전에 극장에 들어가 준비를 완료했잖아요. 너무 바쁘지만, 진짜 좋았어요. ‘아! 현장에 가면 이렇게 속도감 있게 공연이 완성 되는구나’라는 깨달음이 들었습니다. 그 이후부터 준비하는 기간은 짧아지는데 공연 진행 과정에서는 더 밀도가 생기더라고요. 그래서 그런 경험을 쌓는다는 차원에서 저는 학교의 프로덕션 교육이 정말 좋다고 생각해요.

최 프로덕션 교육을 통해 무엇을 가장 핵심적으로 배우고 있다고 생각하나요?
노 작품 전체를 볼 수 있다는 점, 극적 행동을 알게 된다는 점, 그리고 배우가 무대 위에서 어떻게 움직이면 되는지 그 밀도와 방향을 알게 된다는 점을 꼽을 수 있을 것 같아요. 특히 극적 행동은 수업을 통해서도 다소 추상적으로 이해하게 되는데 실제로 관객을 만나고 공연을 하게 되면 경험적으로 알게 되더라고요. 첫 공연이 끝났을 때 ‘아, 이거구나’ 싶었어요. 이 정도로 이야기를 해야 관객들이 내 에너지를 알 수 있겠구나, 내 소리를 들을 수 있겠구나 하는 생각이 정확히 들어와서 정말 좋았습니다. 그래서 어떻게 준비하면 될지 구체적으로 알게 되는 것, 저는 이 모두를 프로덕션 교육을 통해 하나하나 깨닫고 있어요.

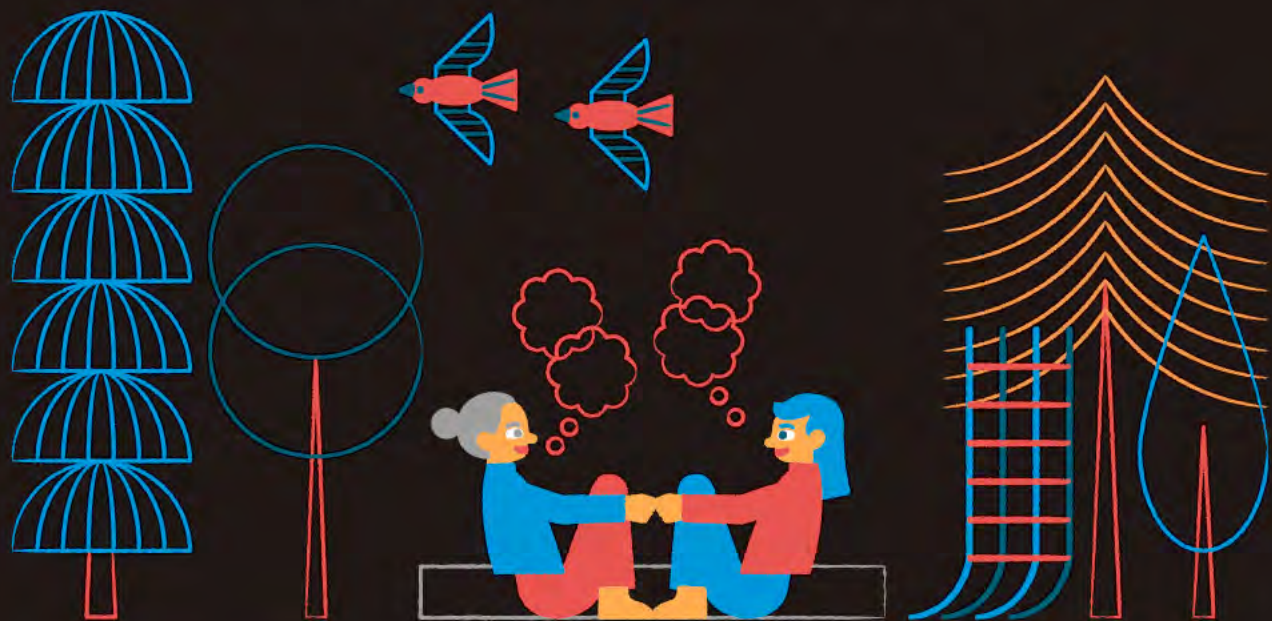
최 그 모든 것들을 ‘알게 된다’는 건 왜 그렇게 중요한 걸까요?
노 그런 깨달음을 통해 결국 어느 상태로 공연을 올리면 되는지를 판단할 수 있게 되기 때문이에요. 공연을 올릴 수 있는 수위를

직관적으로 알게 되고, 가능한 상태와 불가능한 상태의 차이를 알게 되는 것. 학교 프로덕션에 들어가 연습을 하다보면, 선배와 후배 사이에 연기력의 차이도 별로 없고 노래 실력도 별반 차이가 없을 때가 있어요. 그런데 딱 한 가지, 움직임에서는 큰 차이가 나더라고요. 그런데 이게 공연을 한 번이라도 더 하게 되면 분명히 극복되는 면이 있어요. 동일 프로덕션에서도 공연을 하면 할수록 나아지고요. 이렇게 해볼까, 저렇게 해볼까 하는 실험과 노력 속에서 하나하나 찾아지는 것이 분명히 있어요. 배우의 움직임은 결국 학습을 통해서 얻어지는 것이라고 생각합니다. 배우의 본능도

중요하지만, 저는 결국 학습이 관건이라고 생각해요. 타고난 사람들이 정말 부럽긴 하지만. **최** 프로덕션 교육을 통해 배우가 움직임의 밀도와 수위를 경험적으로 알게 되기 때문에 반복됨으로써 배우는 거의 본능에 가깝게 움직임을 학습하게 된다는 거죠.
노 네. 공간감이라고 하잖아요. 무대를 쓸 줄 알고, 내가 어디에서야 될지를 알게 되는 것이요. 〈카바레〉에서 MC를 할 때 제가 무대에 그냥 나와 있어야 하는 경우가 많았는데, 장면 안의 다른 배우들을 보면서 매일 매일 조금씩 다르게 그들의 말을 듣고 반응하면서 제 자리를 찾았던 것 같아요.

최 〈카바레〉를 흥미롭게 봤던 기억이 나네요. 2016년 승진이 입학했던 당시부터 우리 스쿨이 지금과 같은 분위기였나요?
노 제가 2학년이 되고, 또 3학년이 되면서 조금씩 프로덕션이 늘어나더라고요. 연출전공 학생들도 들어오고요. 저는 이런 분위기가 참 좋아요. 좀 다른 걱정은 1학년들끼리 프로덕션을 꾸리는 것보다는 선배들이 적어도 몇 명 들어가 주는 게 좋다고 생각해요. 특히 무대전공은 더욱 그런 것 같습니다. 그냥 기수가 높다는 이유로 선배가 아니라 공연을 정말 제대로 해서 공연에 대한 경험이 있는 선배들이 후배들과 함께 하는 것이 제일 좋을 것 같아요. 가령, 마이크 차는 방법, 극장 예절 등을 알려줄 수 있는 선배가 프로덕션에 꼭 있어야 한다는 생각입니다.
최 대학로페스티벌을 1, 2회 전부 참여했었는데, 두 번 다 참여한 사람으로서 어땠어요?
노 학교 실습공연도 그렇지만 외부공연이라 그런지 정말 감사하게도 할 수 있는 것은 다 할 수 있었어요. 학교에서 지원을 잘 해주셔서 여러 시도들이 가능했던 것 같습니다. 특히 무대 팀에서는 많은 것들을 시도할 수 있었어요. 사실 공연 외적인 조건과 환경에 대해선 잘 알 기회가 별로 없는데 대학로페스티벌을 하면서 그런 것들을 알게 된 것 같아요. 그리고 저는 〈카바레〉 때 서울예대 밴드팀과 함께 공연했던 것도 좋은 기억으로 갖고 있습니다.
최 네, 오늘 재미있고 흥미로운 이야기 많이 해줘서 정말 즐거웠어요. 앞으로도 더 많은 이야기 나눠봅시다. 고마워요! 

2018 청강대학교페스티벌
뮤지컬 〈카바레〉



아이들은 마음껏 놀 때 가장 행복하다. 놀이, 자연, 공동체에서 행복한 아이들을 길러낸다. 자격증, 인증이 중요한게 아니라 어떤 교육을 할 것인가가 중요하다. 우리는 담대하게 바뀌어나간다.

모든 순간들과 장소에 넘쳐난다."

"가능성은
끝이 없고
배움은 우리가
경험하는

로베르타 글린코프, 캐시 허시-파섹
〈최고의 교육 Becoming Brilliant〉 中



출판사: 정민당(유아교육과 교수) 그림: 김희애

아이들은 놀고 싶다. 놀아야 한다. 하지만 놀이를 빼앗긴 아이들은 스마트폰을 친구삼아 시간을 보낸다. 청강문화산업대학교 유아교육과는 행복한 아이가 행복한 어른으로 성장한다고 믿는다.

유아교육이 사회적 문제가 되었다. 유치원 문제는 연일 뉴스를 장식했다. 2018년 내내 한국의 유아교육은 희망보다 절망을 주었다. 세상에서는 다른 교육을, 다른 교사를 원하는데 전국의 유아교육과는 똑같은 커리큘럼을 강요받는다. 완벽한 혁신이 필요했다. 유아교육의 패러다임 쉬프트. 자격증이나 인증보다 앞서 어떤 교육을 할 것인가라는 본질을 고민했다.

답은 어렵지 않았다. 아이들이 행복해 지기 위한 가장 좋은 방법은 제대로, 재미있게, 친구들과, 함께 놀아야한다. 유아교육은 아이들이 놀이와 자연 그리고 공동체 안에서 저마다의 속도로 성장하는 아이디어를 발견하고 지원해 줄 수 있어야 한다. 놀이, 자연 그리고 공동체의 가치를 실현하며, 그 안에서 유아가 가진 가능성을 지지해 줄 수 있는 '진짜' 유아교사가 되어보면 어떨까? 그런 유아교사를 우리가 교육한다면 어떨까?

놀이, 자연, 공동체, 그래서 놀자공

청강 유아교육과는 국내 유아교육과 중 최초로 놀이, 자연, 공동체 중심의 특성화된 '청강 놀자공' 교육과정을 운영하고 있다. 청강 놀자공은 아이들이 놀이와 자연, 공동체 안에서 저마다의 속도로 성장하는 진정한 아이디어를 발견하도록 지원하는 교육과정이다. 놀자공을 통한 교육 패러다임 쉬프트는 크게 놀자공 교육과정교과, 놀자공 Day 비교과로 구성되어있다. 2018년에는 세계 전문가들이 참여하는 심포지움과 워크숍으로 구성된 놀자공 국제 페스티벌을 개최하기도 했다.

청강 놀자공의 근본철학은 예비 유아교사들이 자연 속에서 자기 안의 아이디어를 마음껏 발산하며 친구들과 함께 놀이하는 경험을 통해, 진짜 선생님이 한 발로 나아간다는 확신에서 출발한다. 놀자공 교육과정은 자연과 유아, 식물이야기, 자연속의 생명, 자연손끝놀이, 동물이야기, 자연놀이 I, II, 자연체험활동 및 안전, 자연체험원실습, 자연생태조형, 자연교실구성, 자연프로그램개발 및 운영까지 특성화

놀자공 교육철학의 핵심은 실천이다. 책상에 앉아서 배우기 보다는 자연으로 들어가 놀이를 통해 몸으로 익히는 것이 목적이다. 놀자공 데이는 한 달에 두 번 청강을 찾는 유아들과 자연 속에서 뛰어노는 프로그램이다.

12과목으로 구성되어있다.

청강 예비 유아교사들은 놀자공 교육과정을 통해 아이들과 자연에서 함께 놀며 놀이의 즐거움을, 놀이를 통한 자연스러운 성장을 경험하고 있다. 놀자공 교육과정의 첫 단계로 2018년에는 놀자공 기초단계 '자연과 유아', '식물 이야기', '자연속의 생명', '자연손끝놀이' 4과목이 운영되었다.

자연과 유아^{3학점} 과목은 교사 스스로가 즐겁게 몰입해야 함께 하는 유아들도 건강하게 발달할 수 있음을 깨닫는 기초단계 수업이다. 이를 위해 한 학기 수업의 약 2/3 이상을 교실이 아니라 자연 속에서 친구들과 마음껏 뛰어놀며, 예비교사로서 자기 안의 아이디어를 만나는 성찰의 시간을 갖는다.

식물이야기^{3학점} 과목은 주변에서 흔히 볼 수 있는 식물에 대해 탐색하는 과정을 통해 자연에 한발자국 다가가도록 도와주는 수업이다. 캠퍼스와 건지산을 가득 메운 계절별 식물을 직접 관찰하고, 알아봄으로써 각각의 식물에 담겨있는 이야기를 알아간다. 이 과정에서 학생들은 자연 속에서 흔히

자연놀이 프로젝트
놀자공 DAY



마주할 수 있는 생명체인 식물에 관심을 갖고, 자연과 더불어 살아가는 공동체적 관점을 키워 나갈 수 있다.

자연 속의 생명^{3학점}은 자연과 생명에 대한 올바른 견해를 갖도록 해주며, 자연과 인간과의 관계를 바라보는 다양한 이론들을 종합적으로 알아보는 과목이다. 자연 안에서 생명의 중요성을 인식하고, 모든 생태계를 존중하며, 자연 생태에 중요한 기본 원칙들에 대해 알아본다. 이를 바탕으로 자연과 인간의 상호관계에 대해 깊이 있게 이해하고 상생하는 자연공동체적 가치관을 키울 수 있다.

자연손끝놀이^{3학점}는 자연물을 활용하여 직접 놀이감을 만들고 환경을 구성하며, 자연놀이 실천 감각을 일깨워 주는 과목이다. 전임교수 3명의 팀티칭으로 이루어지며 직접 나무를 다듬어 블록과 모빌 그리고 장식품을 만들기도 하고, 자신만의 개성이 돋보이는 문양을 넣은 직조활동을 통해 창의성을 발현한다. 뿐만 아니라 비교과 프로그램과 연계하여 캠퍼스 곳곳에 직접 밧줄놀이터를 구상하여 설치하는 프로젝트 수업도 이루어진다.

놀자공 데이를 통해 진짜 놀아보다

놀자공 교육철학의 핵심은 실천이다. 책상에 앉아서 배우기 보다는 자연으로 들어가 놀이를 통해 몸으로 익히는 것이 목적이다. 놀자공 데이는



한 달에 두 번 청강을 찾는 유아들과 자연 속에서 뛰어노는 프로그램이다.

아이들이 물려오면 흙과 돌이 있는 한옥 청현재의 마당을 찾는다. 도화지나 크레파스 대신 흙바닥에 손가락으로 그림을 그린다. 광목천을 함께 쥐고 술방울을 던지며 받고 함께 논다. 어린 시절 해 지는지 모르고 서로를 붙잡으려 뛰어 다니던 잡기 놀이는 기본이다. 여러 꽃이 피는 봄에는 진달래 꽃을 따 화전을 부치기도 한다. 청강 둘레길을 돌며 땀을 흘리기도 하고, 쉼터에 둘러앉아 근처 자연물을 탐색하기도 한다.

한 달에 두 번, 계절에 맞게 옷을 갈아입는 자연 속에서 청강 예비 유아교사들은 청강을 찾은 어린 친구들과 자연스럽게 어울려 놀았다. 처음에는 아무 것도 가르치지 않고 논다는게 어색하기도 했지만, 이내 어린이들의 놀이에 스스로없이 녹아들어갔다. 딱딱한 선생님이 아니라 자연 속에서 자연스럽게 놀 수 있는 내면의 아이디어를 경험하며 진짜 선생님이 성장했다. 1학기 9회, 2학기 9회 총 18회의 놀자공 데이가 개최되었고, 17개 기관 400여 명의 아이들이 청강을 찾아 함께 놀았다.

정규 교육과정과 놀자공 데이에서 배운 경험을 '자연놀이 나들이: 기관탐관'을 통해

확인했다. '자연놀이 나들이: 기관참관'은 놀이와 자연, 공동체의 가치를 실천하고 있는 외부 교육기관을 탐방하는 프로그램이다. 이렇게 1학기 39시간, 2학기 32시간 총 71시간 이수를 완료했다. 놀자공 교육과정을 경험한 학생들은 "숲에서 자유롭게 놀던 어린 시절의 기억이 새록새록 떠올라요. 그래서 놀이가 점점 재미있어요"라고 고백한다. 그 과정에서 "아이들을 대하는 마음가짐과 아이들이 놀이를 대하는 모습에서 많은 것을 느끼게 돼요. 자연 속에서 스스로없이 자유롭게 노는 아이들의 모습을 통해 아이들에게 진짜 놀이가 무엇인지 알게 되었어요"라고 말하는 학생들도 있다.

학생들 뿐만 아니라 참여하는 교수들도 변화를 경험한다. 권유선 교수는 "놀자공은 새로운 무엇인가가 아니라, 어린 시절 내 안에 있던 아이다움이다. 그리고 여전히 우리 모두는 놀이를 통해 행복을 느끼고, 자연 속에서 여유로워지며, 공동체 안에서 희망을 얻는다. 놀자공은 우리가 잠시 소홀히 했지만, 앞으로도 우리 안에 있을 힘"이라고 말한다.

세계의 경험을 듣다, 놀자공 국제페스티벌

국제숲교육협회장 독일의 페트라 예거 **PETRA JAGER**와 영국 웰튼 자연놀이학교 **WELTON FREE RANGER FOREST SCHOOL** 교장인 샬롯 루카스 **CHARLOTTE LUCAS**가



↑ 놀자공 DAY

청강을 찾았다. 10월 26일(금)부터 27일(토)까지 제1회 청강 놀자공 국제페스티벌이 개최되었다. 처음 시작할 때만 해도 어떤 변화를 해야할지 몰랐던 유아교육과는 2018년 먼저 변화한 이들을 초빙해 경험을 함께 나눴다.

춥고 쌀쌀한 날씨에도 250여 명이 모여 강연과 워크숍에 참여했다. 직접 숲으로 가 숲놀이를 체험했다. 언어도, 나이도 상관없이 함께 자연 속에서 하나가 된 시간이었다. 숲 속에서 자유놀이를 즐기고, 요가를 함께 했다. 페트라 예거와 샬롯 루카스의 강연과 워크숍 프로그램 외에도 한국숲교육협회 유아숲지도사의 자연놀이 워크숍이 진행되었다. 국내외의 자연놀이 전문가들과 청강 놀자공의 가치를 공유하며 보다 행복한 놀이, 보다 풍요로운 자연, 보다 건강한 공동체를 위해 함께 나아가야 할 방향을 모색하는 뜻깊은 자리였다.

청강문화산업대학교 유아교육과가 걷는 길은 숲 속의 작은 오솔길이다. 많은 사람들이 걷는 넓고 편한 길이 아니라 나무뿌리와 돌뿌리가 깔려있는 누구도 가지 않은 좁은 길이다. 이 여정 속에서 우리는 예기치 못한 소나기를 만날 수도 있고, 돌부리에 걸려 넘어질 수도 있을 것이다. 그럼에도 불구하고, 우리는 편한 길 대신 완전한 패러다임 쉬프트를 선택했다. 자연 속에서 자기만의 아이다움을 발견할 교사와 놀이 속에서 아이답게 자라는 아이가 함께 만들어갈 공동체를 꿈꾸며, 우리는 계속 우리만의 길로 나아갈 것이다.

INTERVIEW

페트라 예거 샬롯 루카스

PETRA JAGER

CHARLOTTE LUCAS

페트라 예거는 세계 최초 숲 유치원을 창시했다. 현재 독일 Flensburg Waldkindergarten을 운영하고 있다. 샬롯 루카스는 영국에서 영국 Free Ranger Forest School을 운영하고 있다. 둘은 열정적으로 자연 속에서 놀면서 변화하는 아이다움을 이야기했다.

장민영(이하 장) 자기 소개와 청강 유아교육과에 대한 소감을 부탁드립니다.

페트라 예거(이하 페) 저는 독일 내 숲유치원을 최초로 만든 Petra Jager입니다. 25년 동안 Flensburg에서 Waldkindergarten을 운영하고 있으며, 현재 국제숲교육협회장을 역임하고 있습니다. 이번 청강 놀자공 페스티벌에 초대된 것을 매우 감사하게 생각합니다. 특히 제가 몸담고 있는 자연, 숲에서의 유아교육의 가치를 함께 공유하고, 같은 방향으로 나아갈 수 있는 또 다른 파트너를 만났다는 생각에 매우 기쁩니다.

장 페스티벌에 참가하면서 현장에서 만난 청강인들은 어땠어요?

페 청강문화산업대학교에서 만났던 학생들과 교수진, 그리고 페스티벌에 참가했던 많은 참여자들을 만나면서 전 세계 아이들을 위한 교육이 자연 속에서, 놀이를 통해서, 그리고 더불어 함께 자라나는 힘에서부터 비롯됨을 다시 한 번 깨달을 수 있었습니다. 앞으로도 세계숲교육협회와 청강문화산업대학교의 놀자공이 함께 나아갈 수 있는 방향을 모색하여 더 나은 유아교육이 전 세계에 뿌리내릴 수 있도록 함께 노력하겠습니다.

샬롯 루카스(이하 샬) 저는 영국에서 다양한 연령대 영유아를 대상으로 Forest School을 운영하고 있는 Charlotte Lucas입니다. 이번 청강 놀자공 페스티벌에 참여하면서 많은 것을 보고, 느끼고, 배우는 경험을 할 수 있었습니다. 무엇보다 놀자공 페스티벌을 준비하는 열정적인 교수진, 그리고 학생들의 모습을 보면서 아이들의 성장과 발달을 지원하는 유아교육자로서 매우 감사함을 느꼈습니다.

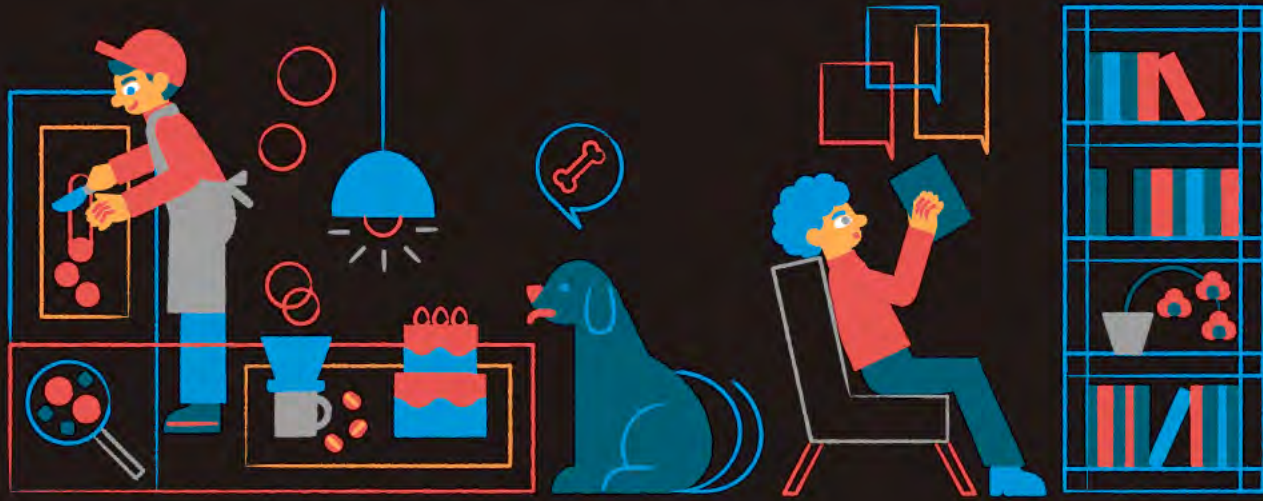
장 놀자공 교육과정이 진짜

유아들을 위한 교육과정이라고 생각하시나요?

샬 놀이와 자연, 공동체와 관련된 워크숍을 진행하면서 청강문화산업대학 유아교육과 학생들이 자신들의 생각과 의견을 자신있게, 무엇보다도 자유롭게 공유하는 모습을 확인할 수 있었고, 이러한 예비유아교사들의 모습은 분명 미래의 우리 아이들에게 좋은 모델링이 될 것이라 생각하였습니다. 이러한 학생들의 모습은 놀자공 Day와 같은 비교과 프로그램을 통해 유아교육과 교수들이 실제 영유아를 대하는 모습으로 좋은 모델링을 제시하는 실질적인 교육이 이루어지고 있기 때문임을 알 수 있었습니다.

장 저희는 모든 걸 완전히 바꾸려고 합니다. 가능할까요?

샬 청강문화산업대학교 유아교육과 교수진의 성장하고자 하는 마음가짐, 열정이 전해졌습니다. 놀자공 교육과정이 가지고 있는 가치, 교육방향에 대한 다른 나라의 사례를 배우고자 하는 열정, 그리고 그것을 학생들을 위한 교육에 다시 반영하여 발전시키고자 하는 모습들은 한국에 있는 동안 끊임없이 경험할 수 있었던 놀라움이었습니다. 청강 놀자공이 지향하는 방향으로 나아가고 있는 한 사람의 유아교육자로서 놀이, 자연, 공동체, 이 세 가지 기둥은 우리 아이들이 제 각기의 모습으로 성장하고 발달해 나아가는 데 매우 근본적인 토대임을 다시 한 번 확인할 수 있는 귀중한 기회였습니다. **G**



**그래야 더
신나게 공부하여
좋은 결과를
얻을 수 있다."**

학교법인 청강학원 이사장 정희경

**"학생이 품고
있는 창조적
에너지를 다양한
활동을 통해
발산해야 한다.**



이거영 (미래원) 그림 김희애

수동적인 교육 수요자의 입장이 아니라 상호작용 하는 학습의 주체
창의적으로 문제를 해결하는, 배움이 삶으로 들어오는 평생의 학습

청강문화산업대학교는 오래 전부터 미래교육을 고민했다.
미래대학을 탐구하고 실천해 보려고 했다. 이 과정에서 작지만
의미 있는 2가지 학교를 시작했다. 학교 안의 학교 잠깐학교와
자람학교다.

잠깐학교와 자람학교는 교육과 학습을 둘러싸고
있는 패러다임 전환에 대한 청강문화산업대학교의
대응이다. 4차 산업 혁명 시대의 사회와 경제,
기술의 변화는 교육의 변화로 확산되었고, 이러한
변화는 단계적이거나 선형적이지 않다. 거대한
역사와 문명의 변화가 예측되고 있다. 현재
중고등학생들은 평생 20번 직업을 바꾼다는
예측이 있다. 사피엔스 SAPIENS의 저자 유발
하라리 YUVAL NOAH HARARI는 “2050년대 세상이
어떻게 달라질지 아무도 모른다. 우리 자녀 세대가
40대가 되었을 때 그들이 학교에서 배운 내용 중
80-90%는 쓸모없을 확률이 높다”고 말했다.

2018년 오늘의 사고와 교육방식으로는
다가올 미래를 예측할 수가 없다. 초-중-고-
대학으로 이어지는 정규 교육에서 얻은 지식으로
평생을 살아갈 수 있을까? 아침에 등교해
한 반에서 여러 명이 모여 같은 커리큘럼대로
공부하는 교육은 19세기에 완성되어 20세기에
꽃피웠다. 지금은 21세기다. 숙련된 기술만으로
앞으로 미래의 삶을 영위하기는 점점 더
힘들어진다.

청강문화산업대학교는 오래 전부터
미래교육을 고민했다. 미래대학을 탐구하고 실천해
보려고 했다. 이 과정에서 작지만 의미 있는 2가지
학교를 시작했다. 학교 안의 학교 잠깐학교와
자람학교다.

학교 안의 학교

학교 안에 새로운 학교, 정규교육기관인 대학에서
가르치고 배우는데 어떤 규정도 하지 않는 학교,
잠깐학교와 자람학교다. 학교 안의 두 학교는 교육
대상, 방법, 장소 등 학교라면 응당 이래야 한다는

생각을 버린 실험학교다. 10대부터 80대까지
모두를 위한 교육, 1 대 다수의 전달식 강의가
아닌 상호 작용하는 동적인 학습, 개인이 추구하는
가치를 나눌 수 있는 열린 교육, 얹어 삶으로
들어오는 잠깐의 순간을 꿈꾸는 학교이다.

잠깐학교는 ‘삶을 바꾸어줄 잠깐’에
주목한다. 청강LAB에서 운영하는
잠깐학교는 학교 공간과 제도를 벗어나
다른 공간에서 다양한 방식으로 새로운 교육을
시도한다. 잠깐학교는 성수동에 위치한 교육공간
카페성수에서 열린다. 일정한 형식이 아니라
워크숍, 멘토링, 콘서트, 포럼 등 다양한 형식을
가져와 사람과 삶, 삶의 동력이 되어줄 학습에
집중한다.

특히 잠깐학교에서 집중한 학습의 키워드는
‘잠깐’이다. 잠깐 다른 일을 해보고, 잠깐 다른
시선으로 세상을 바라보고, 잠깐 색다른 음식을
나누어 보고, 잠깐 잊었던 책을 읽어보는 것을
통해 일상의 수많은 잠깐을 새롭게 만들고자
한다. 또한 잠깐학교의 중심에는 ‘사람’이 있다.
사람은 세상으로 나아가 다른 사람을 만나고
문화를 만든다. 거꾸로 문화에서부터 시작하면
세상으로 들어가 결국 사람을 향한다. ‘사람-세상-
문화’에 대한 이해와 철학을 나누고 배우는 것이
잠깐학교의 지향점이다. 사람에게서는 몸이 있고,
마음이 있고, 무언가를 만드는 짓이 있다. 세상과
문화도 마찬가지이다.

2016년부터 시작한 잠깐학교는 노년 문화와
공동체 연대 의식을 탐구하는 ‘WAWA WONDERFUL
ACTIVE WISE AGING 문화공동체 포럼’, 더 작게 더
밀착하여 문화를 향유할 수 있는 프로그램인
‘하우스 콘서트 THE HOUSE CONCERT IN 카페성수’, 골목에서
낭창낭창한 책 읽는 목소리를 울려 퍼지게 하는
‘골목낭독’, 소비에 익숙해진 현대인에게 사부작



2018년도 잠깐학교 운영 프로그램

프로그램명	기간 및 일시	진행
북클럽 〈작가와 당신의 모임, 작당모임〉	김성과 삶이 녹아드는 과학 북클럽	2018.02.19~04.02. 4회 이지유
	일본서브컬처 연구 독서모임	2018.02.27~03.27. 4회 박인하
	맛보는 음식독서단	2018.02.22~07.26. 6회 김현숙
	그레 잠시만 도망가자	2018.04.27. 이종범
	늘 괜찮다 말하는 당신에게	2018.05.01. 장여울
	음식의 문화를 말하다	2018.05.17. 한복진
골목낭독	나이를 배우다	2018.05.24.~08.09. 12회 박사
	아트스쿨	1년 안에 그림 그리며 감상하기 매 주 토요일 최석운
	팝업레스토랑	BYOB, bring your own bottle 2018.01.~08. 노재승
셀프쿠킹클래스	청강 영 셰프 팝업 레스토랑	2018.12.01. 푸드스쿨
	그 만화, 그 요리	2018.01.~08. 상시 운영 -
푸드 콘텐츠 워크숍	그 영화, 그 요리	2018.09.~12. 상시 운영 푸드스쿨
	푸드 콘텐츠 디자인 워크숍	2018.04.05.~04.19. 3회 강은경
	식재료 이야기 식당	2018.04.11.~04.25. 3회 안주원
	유럽 디지털 이야기	2018.11.15.~11.29. 3회 허수진
	푸드 드로잉 워크숍	2018.11.24.~12.01. 2회 정현
패션 메이커스 & 메이크업 워크숍	푸드 페어링 워크숍	2018.10.24.~10.31. 3회 안주원
	페브릭 켈린더와 테라피 컬러링 외	2018.01.20.~02.03. 3회 장남용 외
패션 스타일링 & 메이크업 워크숍	직장인을 위한 셀프 메이크업	2018.01.20.~02.10. 4회 강경아
	프랑스 전통 고풍형 타피스트리 아트웍 외	2018.05.12.~12.08. 12회 신미희 외
패션 스타일리스트 워크숍	패션 스타일리스트 자격증 과정	2018.10.13.~12.08. 8회 최경아

사부작 손을 통해 ‘생산’의 감각을 되살리는
‘메이커스 워크숍’ 등 여러 프로그램이 꾸준히
진행되고 있다.

2018년 하반기 잠깐학교는 읽고 대화 나누고
관계 맺는 경험을 하는 잠깐학교 북클럽 프로그램
‘맛 보는 음식독서단 시즌 2’와 ‘작가와 당신의 만남,
작당모임’을 운영하고 있으며, 청강문화산업대학교
패션스쿨 패션메이커스전공 교수진에게 전통 및
현대 패션 기법을 배워 핸드메이드 생활용품을
제작하는 ‘패션 메이커스 워크숍 원데이 클래스’를
운영하고 있다.

놀이와 체험 중심으로 일상에서 문화예술
활동에 대한 흥미를 높일 수 있는 다양한
프로그램도 운영 중이다. 매 주 자신이 그린 그림을
최석운 화백과 함께 이야기 나누면서 나의 일상을
미술 작품으로 형상화하는 수업인 ‘1년 안에 그림
그리며 감상하기’, 영화와 TV프로그램에 나온 요리
레시피를 보고 스스로 요리하는 셀프쿠킹클래스
‘그 영화, 그 요리’, 음식을 맛보며 식문화에 대한
새로운 이야기를 듣고 푸드 콘텐츠 제작의 시야를
넓히는 ‘푸드 콘텐츠 워크숍’ 등이 잠깐학교에서
정기적으로 열리고 있다.

자발적 학습공동체를 꿈꾸는 잠깐학교

잠깐학교는 우리 시대 여러 세대 사람들의 교육
수요에 대응하는 차별화된 콘텐츠 프로그램을
운영하며, 배우고 가르치는 교육의 즐거움을 새롭게
탐구하고 실험하고 있다. 잠깐학교에서는 가르치는
사람과 배우는 사람의 경계를 허물고, 함께 세상에
대해 깊이 관찰하고 탐구하여 견문을 넓혀 나가는
학습공동체를 꿈꾼다. 박인하 교수의 ‘서브컬처
북클럽’은 6주간의 정기모임 이후에도 매달

1권의 책을 읽어가고 있는 자발적 독서공동체로 발전하기도 했다. 잠간학교는 책을 매개로 삶의 지혜를 배우고 나누는 인문학교로, 현대와 전통 문화 기술로 인류 문명을 발전시키는 문화학교로, 취향의 다양성을 존중하는 문화예술 평생 교육 학습기관으로 조금씩 더 나은 삶을 향해 나아가고 있다.

가르치며 자라다.

'자기주도 학습 공동체의 장'인 자람학교는 학생 스스로 배움과 가르침의 주체가 되어 자신의 지식과 경험을 나누는 재학생 비교과 활동 프로그램이다. 학생들은 스스로 교육프로그램을 제안하고 구성하여 교수자로서 수업을 진행한다. 2017년 파일럿프로그램으로 시작한 자람학교의 시작은 순탄하지 않았다.

교육에 대한 고민을 풀기 위해 시작한 미래대학 스터디를 통해 우리는, 개인의 학습

동기를 확인하고 이를 실현하는, 개인의 경험과 지혜를 나누는 방식의 학습공동체를 여러 곳에서 확인했다. 미국 최초로 설립된 성인학습기관인 '뉴스쿨대학교의 은퇴자교육원 ^{IRP}'은 1962년 베블런과 존 듀이 등이 포함된 151명의 퇴직교사들이 설립한 동료학습 방식의 평생교육 기관이다. 어른의 놀이터라고 불리는 일본 '자유대학 ^{自由大學}'은 좀 더 생활 밀착형 배움의 장이다. 분절화된 청년세대를 '학습'으로 마주치고 엮어내는 '오픈 컬리지'도 활발히 활동 중이다.

그런데 이러한 역동성이 제도화된 교육기관인 '대학'에서 발현될 수 있을까? 기존 사례는 모두 목표를 위해 모인 사람들이 만들어낸 비정규 교육기관이었다. 교육을 받기 위해 정규교육기관인 대학에 들어온 학생들에게 학습자가 아닌 능동적 교수자로서의 욕망이 확인되지 않은 상태에서 이런 프로그램을 오픈하면 성공할 수 있을까? 많은 고민이 있었다. 그럼에도 불구하고!

항상 그랬듯 청강의 정신으로 먼저 시도했다. 학습자와 교수자를 구분하는 것이 우리의 편견일

수 있다 판단했다. 문화 콘텐츠 창작자이자 메이커로 이 곳에 머물며 자신의 지혜와 경험을 쌓아가고 있는 학생들의 의지를 믿고 2017년 파일럿 프로그램을 시작했다.

우리의 고민이 무색하게 학생들은 무엇을 가르치고 싶은지 명확히 알고 있었고, 자신의 지식을 빠르게 확장했고 정확하게 전달하였다. 2018년도에 우리는 좀 더 과감하게 일반인 대상으로 프로그램을 진행했다. 학생들은 책임이 커진만큼 성장했다. 시작도, 확산도 모두 기대 이상이였다. 우리는 자람학교를 새로운 교육 생태계 구축을 위한 중요한 프로그램으로 지속하기로 했다.

13개 프로그램, 가르치며 배우고 성장하다

2018학년도 자람학교는 '나만의 캐릭터로 굿즈 만들기', '커피 이야기' 등 총 13개 프로그램이 진행되어 14명의 교수자와 187명의 참여자가 함께

했다. 푸드스쿨 김민제, 정운수 학생은 스스로 교수자가 되어 커피에 대한 역사, 커피 생산국 이야기와 공정무역, 품종별 커피의 맛과 로스팅 방법 등의 이론 수업과 핸드드립과 커피머신을 통한 커피 추출 등의 실습 수업을 진행하였다. 학생들은 수업 준비를 위해서 커피와 관련한 많은 참고 도서를 읽고, 관련 자료를 찾으면서 자신의 지식을 확장할 수 있었으며, 수십 번의 커피 추출 실습을 통해 스스로의 기술을 더 견고하게 만들 수 있었다.

애니메이션스쿨 이윤희 학생은 애니메이션, 게임, 만화 속에 머물러있던 캐릭터를 핀버튼, 에코백, 엽서, 스티커, 배지 등의 머천다이즈 ^{굿즈}로 제작하는 메이커스 수업을 진행했다. 문화 콘텐츠를 창작하는 학생들에게 창작콘텐츠를 시제품으로 만드는 메이커스 활동은 교육 내용을 연결하고 확장할 수 있는 새로운 가치이다. 사실 머천다이즈 ^{굿즈} 제작을 포함한 메이커스 활동은 현재 청강에 붙고 있는 새로운 바람이다.

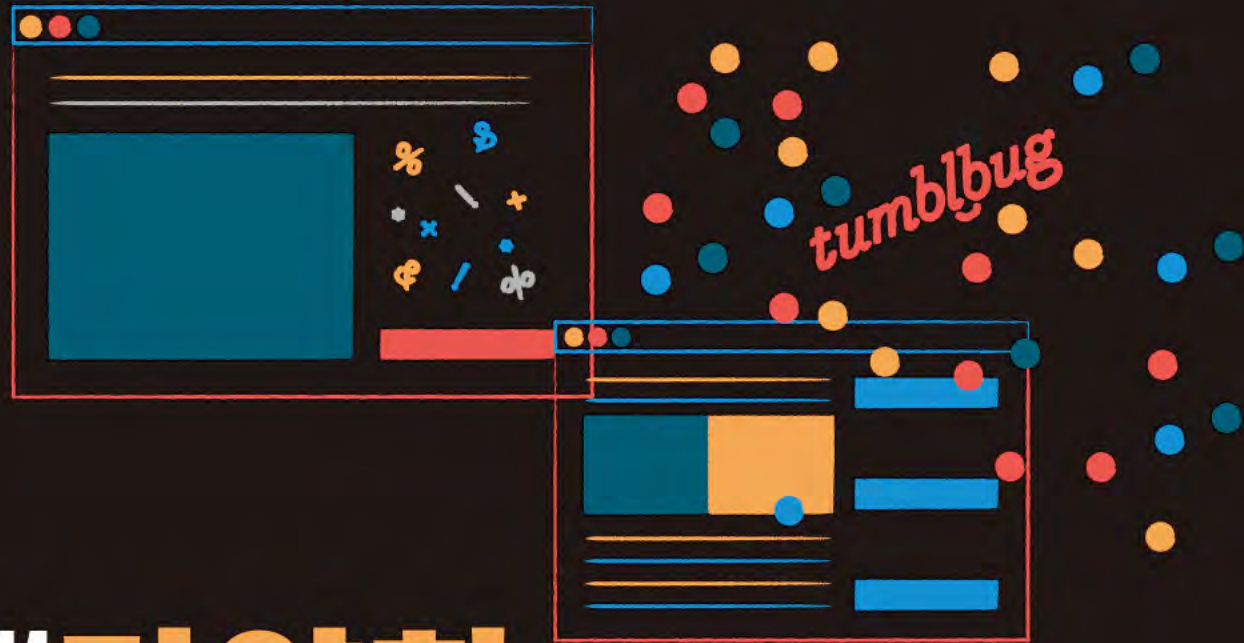
패션스쿨은 디자인, 스타일링 외에 핸드메이드 제품에서부터 테크니컬인 제품에 이르기까지 다양한 패션 콘텐츠를 기획하고 제작하여 나만의 브랜드를 구축하는 패션메이커스 교육에 집중하고 있다. 푸드스쿨 역시 제철 식재료와 로컬 푸드를 이용한 상품 개발과 브랜드 런칭을 교육과정에 포함하였다. 디지털 기술과 ICT 분야의 성장을 바탕으로 한 메이커 운동은 모바일IT스쿨의 교육 방향을 전환하는 주요한 원인으로 작동하고 있다. 캠퍼스 내 메이커스 바라는 스쿨 연합 판매전, 도원결의, 마켓의 오픈으로 이어졌다. 도원결의 마켓은 '나만의 캐릭터로 굿즈 만들기' 결과물 뿐 아니라, 애니메이션스쿨, 만화콘텐츠스쿨, 게임콘텐츠스쿨 등 다양한 스쿨의 학생들이 제작한 머천다이즈 ^{굿즈}를 선보이는 자리였다.

새로운 것과 새롭게 배우는 것이 합쳐지는, 자신의 경험, 지식을 다른 사람의 경험과 지식과 합쳐야 하는 메이커 활동은 나의 가치를 공유하고, 다른 사람의 가치를 공유받는 자람학교와 동일한 철학을 지향한다. 참여하고, 나누고, 배우고, 변화하는 과정이 우리가 자라는 학습의 과정이다. 자신의 지식과 경험을 자발적으로 공유하여 다른 사람에게 배움의 기회를 제공하는 '자기주도적 학습 공동체의 장'을 만들어가면서 '나눔'과 '존중', '다름', '사람'의 가치를 체득하는 것이 바로 우리 스스로 자라는 '자람학교'이다. 

2018년도 자람학교 운영 프로그램

수업명	교수자 정보	수업 내용
나만의 무드등 만들기	만화에 나개임학과(심화) 서민수	하바리움 무드등에 대한 제작 방법을 배워보고 직접 제작하는 수업
강아지 ^{오고양이} 간식만들기	푸드스쿨 김성실	시중에서 구하기 쉬운 재료들로 만드는 건강한 반려동물 먹거리 제공 수업
소이 캔들 만들기	만화콘텐츠스쿨 박규리	시중에서 비싸게 파는 캔들을 저렴한 가격으로 직접 만들어보는 수업
포토샵으로 인생샷 만들기	애니메이션스쿨 박우정	기초적인 포토샵에 대한 툴을 설명하고 자신의 사진을 직접 보정해보는 실습을 진행하는 수업
커피이야기	푸드스쿨 김민제, 정운수	우리가 마시는 커피에 대해서 한걸음 더 다가가는 계기가 되고, 핸드드립과 커피머신을 사용하는 간단한 방법을 배우는 수업
나만의 캔들 만들기	패션스쿨 박귀련	시중에서 비싸게 파는 캔들을 저렴한 가격으로 직접 만들어 보는 수업
실생활에 유용한 색종이접기	유아교육과 박서연	역자, 꽃모빌 등 색종이로 자신만의 색다른 용품들을 만들어 보는 수업
자취생을 위한 간단한 집밥 만들기	푸드스쿨 이은지	가족과 떨어져 혼자 지내는 자취생들을 위해 저렴하고 간단한 집밥 요리를 배워보는 수업
나만의 캐릭터로 굿즈 만들기	애니메이션스쿨 이윤희	나만의 창작캐릭터를 만들어 핀버튼, 에코백 등의 굿즈를 직접 만들어 보는 수업
스타일링 완성하기	패션스쿨 한재호	나에게 맞는 코디와 색을 찾고, 간단한 악세사리도 제작해보는 수업
핸드드립 커피배우기	푸드스쿨 심성현	우리가 자주 마시는 커피 추출 및 시음을 직접 배워보는 수업
즐거운 방송댄스 배우기	패션스쿨 한재호	몸치박치 탈출은 물론 스트레스까지 풀리는 댄스 수업
나만의 커스텀 케이크	푸드스쿨 김연진	케이크 만드는 법을 배워 나만의 개성있는 케이크를 만드는 수업

독립적인 창작 활동을 지원하는 텀블벅과 크리에이터와 메이커스를 양성하는 청강문화산업대학교가 만났다. 혁신을 통해 가치를 만드는 스타트업 대표가 스타트업 교육기관을 지향하는 학교에게 패러다임 쉬프트에 대해 답을 했다.



"다양한 시도가 가능한 사회, 그리고 교육."

텀블벅 엄재승 대표



인터뷰 | 이지영(디자인) | 텀블벅 | 그라피카

청강문화산업대학교와 (주)텀블벅은 지난 11월 16일 업무협약을 체결했다. 청강문화산업대학교의 재학생들은 텀블벅이 주관하는 크라우드펀딩 교육을 지원받고, 텀블벅 플랫폼을 통해 크라우드펀딩 프로젝트를 진행하게 되었다. 텀블벅은 2011년 설립하여 주로 예술과 문화 관련 프로젝트를 중점적으로 다루고 있다. 독립적인 문화 창작 활동의 지원을 목표로 하는 텀블벅과 풍부한 문화산업 콘텐츠와 시설을 보유한 청강문화산업대학교는 문화 콘텐츠 산업 발전과 인재 양성에 최적의 협업 파트너이다. 업무협약 체결 이후 엄제승 대표를 만나 텀블벅의 철학과 청강문화산업대학교와의 교류를 통해 이루고자 하는 목표에 대해 이야기를 들어보았다.

형강(이하 형) 2017년 텀블벅 결산 내용을 보니 무척 놀랍습니다. 성공 프로젝트의 수나 후원금 등 양적인 측면에서의 실적 뿐만 아니라 ‘창조적 시도’와 ‘행보’가 두드러진 것 같습니다. 성폭력 문제나, 장애우와 함께 살아가는 문제 등 사회적 이슈를 다루는 프로젝트도 있었고, 공정함과

오래된 것에 대한 존중을 담은 제작 등 창작에 관한 철학을 담은 프로젝트도 있었습니다. 텀블벅이 추구하는 철학이 무엇인지 궁금합니다.

텀블벅(이하 텀) 텀블벅이 추구하는 것은 다양한 시도가 가능한 사회적인 토대를 만드는 것입니다. 다양한 시도가 가능하게 하려면

독창적이고 혁신적인 것을 추구하는 것뿐 아니라, 사회에 만연한 편견과 차별에서도 자유로울 수 있어야 한다고 생각합니다. 이 때문에 텀블벅은 공정한 시각을 갖고 더 많은 사람들에게 다채로운 시도를 소개하기 위해 노력하고 있습니다.

형 특별히 기억에 남는 프로젝트가 있으신지요?

텀 겨울옷 한텐 **방한 실내복**을 만들어 크게 성공한 참새잡화가 좋은 사례가 될 것 같습니다. 참새잡화는 2016년 무대미술을 전공한 2인이 시작한 패션브랜드로, 연극적 상상력이 깃든 물건을 일상에서 기분 좋게 사용할 수 있는 제품으로 만든다는 비전을 갖고 있습니다. 가령 스즈키나 한텐처럼 만화나 영화를 통해서는 익숙하지만, 일상에서는 막상 구하기 힘든 의류를 제작하는 것입니다. 이 팀은 첫 프로젝트 때 300만 원 정도의 펀딩에

성공했는데요, 현재까지 매 시즌 새로운 아이템을 텀블벅 펀딩으로 소개하고 있습니다. 가장 최근 프로젝트인 텐텐은 무려 1억 5천이 넘는 자금 모집에 성공했습니다. 이제는 텀블벅이 반짝이는 아이디어로 한번 펀딩하는데 그치는 게 아니라, 자신의 팬덤과 주변을 꾸준히 넓힐 수 있는 플랫폼으로 작동하고 있는 것을 보여준 좋은 사례라 기억에 남습니다.

형 최근에는 메이커스 운동도 활발한 것 같습니다. 기술적 측면에서 시제품 제작이 용이해진 것도 있지만 텀블벅같은 펀딩 회사의 도움으로 재정적 측면에서 제품 제작이 용이해진 덕분입니다. 메이커 운동에 대한 전망과 텀블벅과의 연계점에 대해서는 어떻게 생각하시는지요?

텀 기술 발달로 제작 비용이 하락해 더 적은 인원으로 높은 퀄리티의 제품을 만들 수 있기 때문에, 제품, 영화, 게임, 패션 등 분야를 막론하고 이러한 움직임은 더욱 확산될 것이라 생각합니다. 또한 이러한 변화 덕에 앞으로 안정적인 직장이나 산업에 들어가는 것보다, 자기 일이나 자기 프로젝트를 시작하는 사람들이 점점 더 늘어날 것으로 보고요. 그럴수록 직접 자기 네트워크와 팬 층을 만들고 필요한 자금을 모으는 일은 여전히 중요할 텐데요, 텀블벅이 이 점을 훌륭하게 도울 수 있을 것으로 생각합니다.

형 지난 10월 23일에 우리대학 전체 교직원 교육 프로그램인 ‘Creative Moment’에서 ‘텀블벅으로 보는 크라우드 펀딩과 성공 노하우’라는 주제 강연을 해주셨습니다. 전체 교직원들을 한번에 만나셨는데, 우리대학에

대한 인상은 어떠셨는지요?
텀 당일 한 시간 정도 앞서 방문했는데요, 일단 캠퍼스 시설이 무척 좋아 놀랐습니다. 특히 창작 활동을 할 수 있는 공간이나 지원 시설이 잘되어 있는 것 같아 좋아 보였습니다. 길을 물었을 때 안내해주신 학생분들도 무척 친절했구요. 저도 예술학교를 다녔다 보니 학교에서 학생들이 삼삼오오 모여서 과제나 작업에 관해 이야기하거나, 자기 작업을 하는 모습, 심지어 편의점 가는 모습까지 모두 정겹게 느껴졌습니다.

형 ‘Creative Moment’ 이후에 몇 번의 만남을 진행했고 우리대학과 교류협약도 맺으셨습니다. 특별히 우리대학과 협약을 맺으신 이유와 금번의 교류협약을 통해 텀블벅이 기대하시는 바는 어떤 것이 있으신지요?

텀 청강문화산업대학교의 많은 학생이 자기 프로젝트를 어떻게 알리고 시장에서 반응을 테스트할 수 있을지 고민한 데 비해 아직 텀블벅을 어떻게 활용할 수 있을지는 잘 모른다고 알고 있습니다. 이번 교류 협약이 청강문화산업대학교 학생들에게 텀블벅이 한결 쉽게 다가갈 수 있는 계기가 되길 기대하며, 학생분들의 많은 프로젝트가 텀블벅을 통해 더 많은 사람과 만날 수 있는 계기가 되길 기대합니다.

형 4차 산업혁명으로 교육 패러다임도 변화가 큼니다. 창작 상용화에 기여하는 산업체로서 문화 콘텐츠 창작자를 양성하는 교육기관에 대해 조언을 부탁드립니다.

텀 이미 무척 잘하고 계신 것 같아서 어떤 말씀을 보태야 할지 모르겠습니다. 다만 과거를 돌아보면 제가 영화과 학생으로서

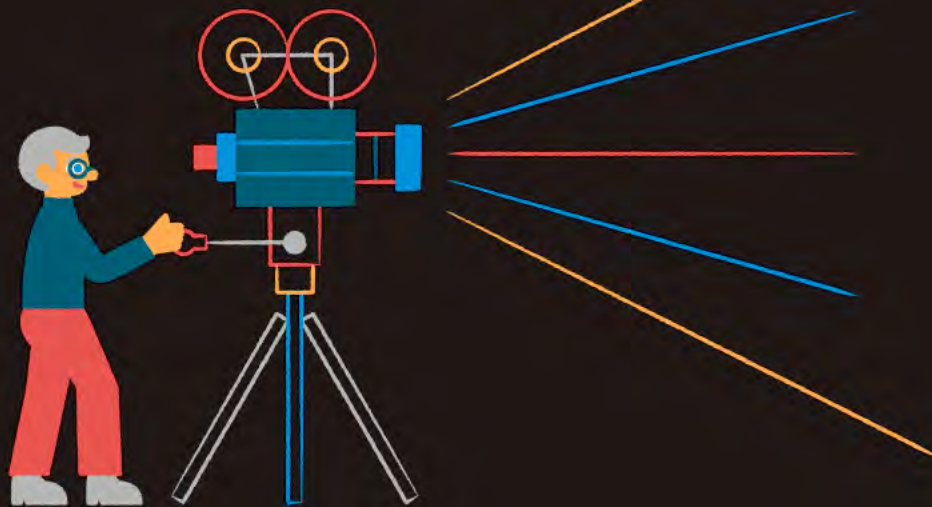
교육을 받을 땐 제 아이디어나 콘텐츠가 시장에서 어떤 반응을 얻을지 즉각적으로 확인하기 힘든 어려움이 있었습니다. 대부분의 경우 학교 내부에서나, 일부 산학협력 프로그램 관계자의 피드백을 듣는 정도가 전부였기 때문이지요. 지금은 여건이 많이 바뀌어서 학생들이 어떤 것을 만들든 원한다면 쉽게 시장의 피드백을 얻을 방법이 많아졌다고 봅니다. 텀블벅도 이런 기능을 무척 잘할 수 있는 채널이기도 하고요. 학생들이 모조록 이렇게 시장과 직접 만날 기회를 잘 활용하도록, 교육기관에서 지금처럼 적극적으로 길을 터주시면 좋을 것 같습니다.

형 마지막 질문입니다. 대표님은 ‘영화’를 전공하시고 콘텐츠 창작 지원 사업을 하시는데요, 문화와 예술을 공부하는 젊은이들에게 조언을 해주신다면 어떤 것이 있으신지요?

텀 건강을 꼭 지키라고 말씀드리고 싶습니다. 문화 예술, 창작을 공부한다는 것은 다른 분야보다도 자기가 좋아해서 시작한 분들이 많을 것으로 생각하는데요, 실제로 자기가 좋아하는 일을 지속하는 것은 정말 어려움이 많습니다. 결실을 보기까지 많은 좌절이 따르기도 할 것이고, 여러모로 인내심이 많이 요구될 수 있을 것입니다. 그 과정에서 각자가 자신의 건강을 소홀히 하지 않는 것이 무엇보다 중요하다고 생각합니다. **C**



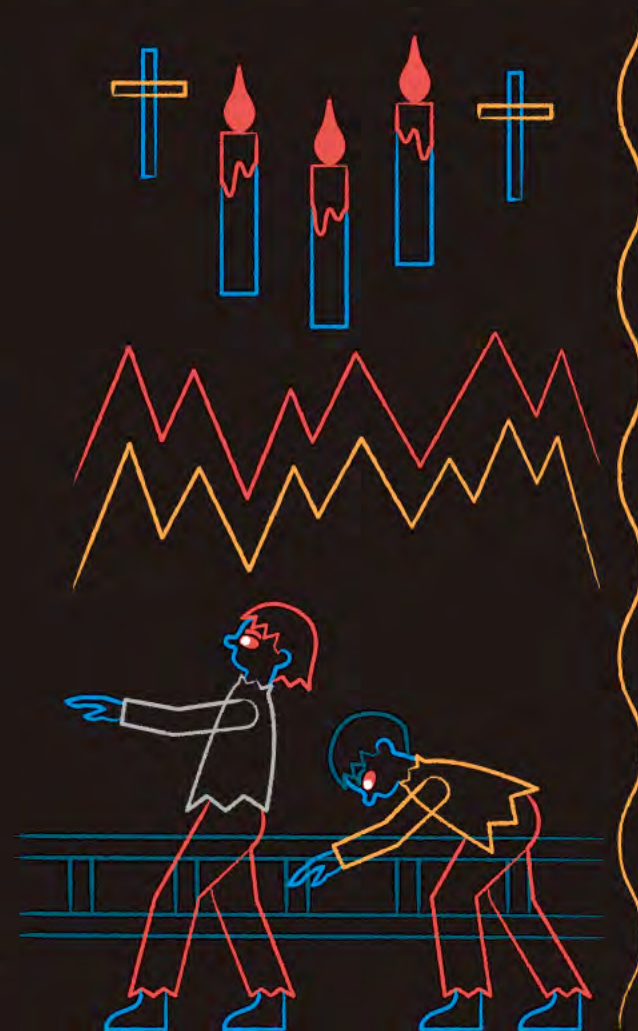
천만 관객이 든 영화 <부산행>의 감독. 애니메이션 감독, 영화 감독 그리고 만화작가까지. 스스로를 규정하지 않는 혁신적 콘텐츠 창작자 연상호의 이야기. 스스로 패러다임 쉬프트를 보여주는 연상호의 작업



A PARADIGM SHIFT

“애니메이션과 실사를 넘나드는

연상호 감독



혁신적 콘텐츠 창작자.”

인터뷰: 강경경 (애니메이션감독 교수) 그림: 김희애

연상호 감독은 대학 시절 서양화를 전공했다. 순수회화로 시작한 세상에 대한 관심은 애니메이션으로 자연스럽게 이어졌고, 그의 첫 작품 <D-Day>는 스릴러라는 장르에 퍼펫을 재료로 한 단편 스톱모션 애니메이션이었다. <지옥, 두 개의 삶>은 작화방식의 중편 애니메이션으로, 그의 파격적인 작품세계에 많은 이들이 적지않게 충격을 받았지만, 덕분에 매니아들이 생기기 시작하였다. 그 후 황무지같은 애니메이션 업계에 <돼지의 왕>이라는 장편 애니메이션의 성공은 단비같은 돌파구로 다가왔다. 연상호 감독에게 작품성과 흥행 모두 성공이라는, 영예로운 꼬리표를 달게 한 <부산행>의 성공은 그에게 더 큰 기회가 열림을 알렸다. 독특한 작품세계와 노련한 제작방식의 '연상호 표' 작품을 볼 수 있길 기대해본다.

자체를 안했었는데 부산행을 하고 나서 여러 가지 기회가 더 생겼죠. 부산행이 국내 뿐 아니라 해외에서도 반응이 뜨거워서 사실 해외에서도 여러 기회가 생긴 상황입니다. 그래서 더 많은 영화를 기획할 수 있게 된 거 같아요.

형 지금까지 만드신 애니메이션 작품이 무엇, 무엇이 있는지 알려주시겠어요?

연 아주 초기의 단편 애니메이션을 제외하고 2003년에 <지옥>이라는 단편 애니메이션을 만들었고 그 이후 2006년에 두 편의

단편을 묶은 <지옥, 두 개의 삶>을 만들었고요. 그 이후 <사랑은 단백질>이라는 단편을 만들었어요. 또 다른 단편으로는 <창>이라는 단편 애니메이션이 있고요. 장편 애니메이션은 <돼지의 왕>, <사이비>, <서울역> 이 세편의 장편 애니메이션을 연출했고 제작은 <발광하는 현대사>, <카이, 거울 호수의 전설>, <졸업반> 등을 제작했습니다.

형 공포물을 좋아하는 저로서는 2003년도 작품인 <지옥, 두 개의 삶>이라는 중편 애니메이션을 아주 인상 깊게 보았던 경험이 있습니다. 이 작품을 기획하고 제작하시게 된 과정을 알려주세요

연 대학교 1학년 때 여러 가지 단편 애니메이션 시나리오를 썼었는데 그 중 하나가 <지옥>이었어요. 그 당시만 하더라도 개인 컴퓨터가 그다지 좋지 않아서 2D컴퓨터 애니메이션을 만든다는 것은 꿈도 못 꾸던 시절이어서 시나리오만 써놓고 만들지 않고 있다가 2000년대에 개인 컴퓨터의 사양이 좋아지면서 2D애니메이션을 개인 작업으로도



만들 수 있는 시대가 오면서 제작에 들어갔던 작품이었어요. 운 좋게도 <지옥>이 인터넷에 이목을 끌면서 2006년에 한편의 단편을 더 만들어서 <지옥, 두 개의 삶>이라는 연작 형태의 애니메이션으로 만들 수 있었습니다. 사실 그 당시에는

형 칸 영화제 감독주간에 초청되었던 장편 애니메이션 <돼지의 왕>은 시나리오의 짜임새와 극 중 인물이 살아있는 것 같다 라는 평가 함께, 많은 분들이 애니메이션 제작공정을 궁금해 하시는데요, 짧은 기간안에 쥘리트를 낼 수 있었던 방법이 무엇인가요?

연 대학을 졸업하고 한동안 OEM회사에서 일을 한 적이 있었는데 새로운 기술이 나오면서 기존의 2D애니메이션의 제작방식과 다른 방식으로 애니메이션을 만들 수 없을까 하는 생각을 많이 했었어요. 그

후 회사를 퇴사하고 <사랑은 단백질>이라는 작품을 하면서 제작 파이프 라인을 좀 다르게 시도해봤어요. 3D 더미DUMMY를 바탕으로 2D 작화를 하는 방식이었는데 그 방식으로 <돼지의 왕>까지 만들게 되었지요.

형 가장 애착이 가는 작품이 있다면 어떤 작품을 꼽을 수 있을까요?

연 제일 애착이 가는 애니메이션 작업은 <사이비>였던 것 같습니다. 사실 첫 번째 장편 애니메이션을 만드는 것도 힘든 일이지만 두 번째 장편을 만드는 것은 더욱 힘든 일이라고 생각합니다. 그것을 이루게 해준 작품이기도 하고 개인적으로는 꼭 만들어 보고 싶던 톤앤매너의 작품이기도 합니다. <사이비>라는 작품을 만들게 돼서 정말 행복했습니다.

형 장편 애니메이션 <사이비>는 청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 학생들이 인턴십으로 참여했었습니다. 어느 부분을 학생들에게 맡기셨나요?

연 당시에 청강문화산업대학교

인턴십을 통해 1,2학년 학생 분들이 배경이미지에 대한 작업을 진행했었고 컨셉아트를 진행했었습니다.

형 감독님이 보시기에 청강문화산업대학교 애니메이션 스쿨의 차별점이 있다면 무엇이라고 볼 수 있나요?

연 아무래도 작업에 전문화 되어 있는 학생들이 많이 있고 학교 자체에 프로덕션을 위한 공간이나 장비에 대한 지원이 잘 되어 있다고 생각이 들어요. 마치 학교 자체가 거대한 프로덕션 스튜디오라는 느낌을 받았습니다.

형 애니메이션 감독을 계획하고 꿈꾸는, 더 나아가 창작자를 꿈꾸는 후배들에게 말씀하시고 싶은 것이 있다면 무엇인가요?

연 모든 창작자들이 마찬가지로 창작자의 가장 필요한 덕목은 그냥 관객의 입장에서 많은 영화나 만화 애니메이션 게임 음악을 즐기고 감동하라고 이야기 하고 싶습니다. 어차피 연출자의 취향이라는 것은 그런 관람태도에서 나오는 것이고 자신이 만들 작품에 대해서도 자신이 즐겼던 무언가를 남에게 주기 위해 만든다는 태도가 중요한 것 같습니다.

형 앞으로 나를 작품에 대해 소개해주실 수 있나요.

연 현재는 부산행의 시퀄 무비로 알려진 <반도>라고 하는 실사 영화를 준비하고 있습니다. 그 외에도 <송곳>을 그린 최규석 작가와 공동작업으로 만화도 준비하고 있습니다. 같이 스토리를 쓰고 지금 최규석 작가가 만화를 그리고 있습니다. 아마도 내년 상반기에는 선보일 수 있을 것 같습니다

형 <반도>가 많이 기다려집니다. 오늘 이야기도 감사드립니다. G



"새로운 시도와 혁신,

청강이 만들어가는 교육 패러다임 쉬프트"



대한민국 최초의 문화 산업 특성화 대학! 학과 체계를 벗어나 8개의 스쿨로 재편하는 교육혁신의 산실! 'Only one only the best'로 나가기 위해 Super Innovation College 선언!



김기대 (미래창)

패러다임 전환은 토머스 새뮤얼 쿤(THOMAS KUHN)의 「과학 혁명의 구조」(1962)에 처음 등장한다. 패러다임은 일정한 시기에 과학자들에게 보편적으로 인식된 과학적 성취다. 많은 과학자들은 패러다임 안에서 답을 찾으려 한다. 그러다 기존 패러다임으로 설명할 수 없는 일들이 등장하며 위기를 맞고, 새로운 패러다임이 과학혁명을 통해 수립된다고 보았다.

과학에서 사용되던 패러다임 쉬프트라는 용어는 우리 사회 모든 분야에 적용된다. 패러다임 쉬프트는 과학, 경제, 정치, 교육 등 모든 분야에서 위기에 빠진 보편적 인식을 바꾸는 일이다. 19세기 완결된 현재 교육 패러다임은 사회 변화에 전혀 발맞추지 못하고 있다. 과학기술의 발전을 통해 사회는 모든 분야에서 혁신적 패러다임 전환을 보여주는데 비해 교육은 낡은 옷을 벗지 못하고 있다.

세계경제포럼은 「일자리의 미래」 보고서를 통해, 2020년까지 로봇공학, 빅데이터, 바이오, 3D 프린팅 등의 분야에서 일자리 200만 개가 증가하고, 현재 초등학교에 입학한 아이들의 65%가 지금은 존재하지 않는 전혀 새로운

형태의 일자리에 종사하게 된다고 밝혔다. 쉽게 예측하기 어려운 불분명한 시대의 변화를 앞에 두고 있는 미래 교육은 혁신을 통한 패러다임 전환을 통해 구체화될 것이다. 이제 우리는 이런 변화 앞에서 100년 넘게 지속되어 오던 교수자의 낡은 노트, 하나의 정답만을 찾아가는 학습자의 문제 해결 방법, 그리고 시간표와 교실에 지배받는 교육방법론 등을 포함한 모든 것을 버려야 한다.

「문화산업」 대학이라니!

청강문화산업대학교는 누구보다 먼저 변화했다. 국내에서는 문화산업이라는 용어의 정의조차 불분명했던 때인 1993년에 문화산업 분야에 집중하여 특성화된 대학으로 출발했다.

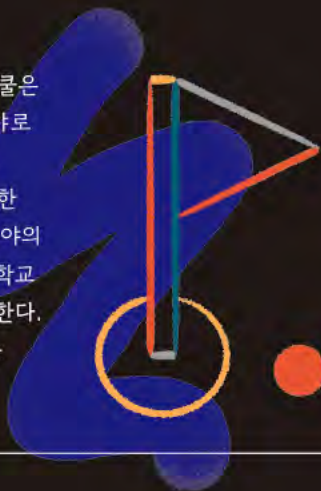
「문화산업이 뭐예요?」「산업대학이예요?」와 같은 질문을 받고, 의심의 눈으로 바라보았다. 매체의 특성이 다른 만화와 애니메이션을 1개 과에서 가르치고, 학위를 받은 사람이 현장과 상관없는 이야기를 하던 시기였다. 애니메이션, 만화, 게임, 뮤지컬 등 전문분야에 집중하고, 현장의 젊은

청강문화산업대학교는 새로운 중장기발전계획을 통해 ‘SIC, Super Innovation College’를 선언했다. 청강은 SIC를 목표로 수업과 제도, 산학협력, 대학문화와 인프라, 글로벌과 지역연계의 총 4개 분야의 슈퍼 혁신을 추진하고 있다. 청강은 지금까지와 마찬가지로 변화를 두려워하지 않을 것이다. 용기 있는 도약과 치밀한 혁신을 통해 교육 패러다임 쉬프트를 주도할 것이다.

전문가들이 참여했다. 학교가 현장이 될 수 있도록 콘텐츠 창작을 지원했다. 개인창작작업공간인 CCRC^{CHUNGKANG CREATIVE RESEARCH CENTER}를 운영하고, 스쿨별로 콘텐츠 창작 지원 프로그램을 운영했다.

다양한 취향이 연결되는 초연결사회의 특성을 살려 ‘메이커^{MAKER}’라는 새로운 분야에도 먼저 집중했다. 메이커들은 현대인들의 세분화된 취향에 맞는 다양한 제품을 제작한다. 그리고 여러

플랫폼을 통해 수용자와 연계한다. 패션스쿨은 패션 디자인을 넘어 스타일링과 메이커 분야로 확대했다. 푸드스쿨도 호텔 등에 취직하는 조리사가 아니라 기획, 조리, 마케팅이 가능한 새로운 푸드 메이커를 양성한다. 콘텐츠 분야의 창작자와 라이프 스타일 분야의 메이커는 학교 안에서 다양한 협업을 통해 경쟁력을 강화한다. 기존 전공이나 학과의 체계로는 할 수 없는 일들이었다.



8개의 School이 되다

청강문화산업대학교는 2011년 ‘스쿨제도’를 만들어 24개의 학과를 8개의 스쿨로 개편하였다. 스쿨은 규모화, 다양한 코스와 융합, 역량 중심 교육을 지향하는 교육 체계이다. 스쿨제도는 대학을 둘러싼 환경의 변화를 먼저 예측하고 능동적으로 대처한 청강의 혁신전략이었다.

애니메이션, 만화콘텐츠, 게임콘텐츠, 푸드, 패션, 공연예술, 모바일IT스쿨과 유아교육과까지 8개 스쿨과 1개의 교양교육원 리케이온을 신설하였다. 스쿨제도는 학문의 융합으로 그치지 않았다. 각 스쿨은 예산편성과 운영권을 부여받아 스쿨 별 교육목표와 전략에 맞게 예산을 사용하고 있다. 이를 통해 특성에 맞는 교과와 비교과 과정 운영 등이 가능했다. 스쿨은 이러한 자율성과 책임을 바탕으로 자체 발전계획 수립 및 세부사업을 추진하고 있으며, 본부조직은 대학의 중장기 전략과 발전계획을 바탕으로 스쿨 사업을 지원하고 있다. 청강문화산업대학교가 아닌 청강문화산업대학교의 ‘스쿨’이 자기 분야에서 only one only the best가 되는 것을 목표로 하고 있다.

SIC, Super Innovation College를 향하다.

무서운 속도의 환경 변화는 대학의 본질까지 바꾸는 혁신을 요구하고 있다. 청강은 새로운 중장기발전계획을 통해 ‘Super Innovation College’를 선언했다. 청강은 SIC를 목표로 수업과 제도, 산학협력, 대학문화와 인프라, 글로벌과 지역연계의 총 4개 분야의 혁신을 추진하고 있다. 다양한 역량기반 교육과정을 통해 학생 스스로 ‘창작자와 메이커의 창조적 융합인재’로 성장하도록 지원할 것이며, 유연학기제, 모둠식 교육과정, 현장과 공동학위, PBL 학습^{PROJECT BASED LEARNING} 등이 적극적으로 도입될 예정이다. 업계, 교수, 학생이 함께 창직과 창업으로 나아가는 산학협력 혁신이, 글로벌 수준의 교육과정 수립과 인재 배출을 목표로 하는 글로벌 혁신이 진행될 것이다. 또한 지역, 일, 학습이 연계되는 평생교육체계를 정비하고 이를 통해 미래 사회 변화에 발빠르게 대응할 예정이다.

산업 및 직업구조의 변화는 빠르게 진행되고 있다. 창작자와 메이커의 창조적 융합인재는 미래사회변화에 따른 새로운 인재상이다. 청강은 변화를 두려워하지 않고 용기 있는 도약으로 교육 패러다임 쉬프트를 주도할 것이다. ☺

8 SCHOOLS IN CHUNGKANG



청강사계 靑江四季 Le Quattro Stagioni di ChungKang



반도에 살어리랏다



반도에 살어리랏다(2018) I'll Just Live in Bando 감독·각본
이용선(2012년 청강 애니메이션을 졸업) | 출연 이승형, 오가번,
이용우, 박진영 외 | 장르 드라마, 사회풍자, 코미디 | 상영시간 85분

평범한 40대 가장에게 배우와 교수 두 가지 제안이
동시에 들어왔다. 평생의 꿈에 도전할 것인가? 아니면 보다
안정적인 직업을 선택할 것인가!

〈반도에 살어리랏다〉는 한국판 〈심슨 THE SIMPSON〉을 표방하며 사회의 부조리한 현실을 풍자한 본격 서바이벌 코미디로 2018년 1월 개봉한 장편 애니메이션이다. 2018년 1월 극장가는 〈신과 함께〉, 〈1987〉, 〈라라랜드〉가 호평 상영중이었다. 그 사이에 신카이 마코토 감독의 〈너의 이름은〉, 박평식 평론가의 “살을 꺼안고 다독이는 죽음”이라는 한줄 평이 화제가 된 〈코코〉가 새롭게 개봉되어 극장판 애니메이션이 관객 동원에 성공하던 시기였다. 〈반도에 살어리랏다〉는 겨울시즌 대작과 밀일 인기 애니메이션의 틈바구니에서 독립영화배급라인으로 몇몇 극장에 상영되었다. 적은 극장에서 관객을 만났지만 우울한 한국사회의 현실을 희화한 시대풍자극으로 좋은 평가를 받았다. 작품의 호평은 국외로도 이어졌다. 안시ANNECX 국제애니메이션영화제, 오타와국제영화제 장편부문에 선정되었고, 체코의 Anifilm 영화제에서 장편부문 그랑프리를 수상했다. 버라이어티VARIETY는 “저예산의 핸디캡을 시나리오의 완성도와 간결한 캐릭터 디자인으로 극복한 현명한 연출작”으로 호평하였다.

40대 가장의 슬픈 이야기

주인공 오준구⁴⁵는 불러주지 않는 연기자이자 연극영화과 시간강사이다. 아등바등 살던 그에게 어느날 다행히 2개의 기회가 동시에 찾아온다. 출강하던 학교에서 우연히 비명소리를 듣고 최 교수의 방으로 들어간다. 최 교수는 여 제자^{박기영}와 부적절한 관계를 갖다 심장발작을 일으킨 것. 오준구는 위기의 순간 최 교수를 살려내고, 최 교수는 오준구에게 자기 뒤를 이어 전임교수 자리를 제안한다. 갑자기 찾아온 정교수 자리. 이 하나 만으로도 엄청난 기적인데, 연애 매니지먼트 회사에 다니는 91학번 동기 박성철에게 전화가와 드라마에 비중 있는 역으로 출연하라고 제안한다. 주인공 오준구는 안정을 택해 대학 교수가 되느냐, 아니면 평생 꿈인 비중 있는 드라마의 배역을 맡느냐를 두고 고민에 빠지지만 가족을 생각해 결국

교수가 되기로 결심한다. 오준구의 선택은 옳았을까? 상황은 최 교수의 약속대로 전개되지 않았다. 교수회의에서 다른 동료 교수가 전임 교수로 추인되면서 오준구는 낙동강 오리알 신세가 된다. 오준구는 지푸라기라도 잡는 심정으로 최 교수의 부적절한 요구를 받아들인다. 이야기는 홍상수류 지식인들의 부정적 이면을 더 과장해서 드러낸다. 〈반도에 살어리랏다〉에 나오는 모든 선택은 이익을 전제로 한다. 꿈, 가족, 학군, 심지어 다이어트까지. 모든 부정적 상황을 오준구라는 캐릭터를 통해 극대화한다.

사회의 부조리에 분노, 하지만 내 삶은

현실을 풍자한 판타지는 오준구라는 캐릭터가 가지는 삶의 부조리를 관객에게 드러낸다. 나는 거대한 부조리에는 분노하지만, 내 삶은 작은 부조리의 연속이라는 걸 블랙 코미디를 통해 깨닫게 된다. 과장된 갑을관계에서 기적적인 신분상승을 꾀하는 오준구는 ‘가족’을 내세워 부조리한 선택에 면죄부를 받으려 한다. 이용선 감독은 “부조리와 비극을 담고 있지만 한편은 희극적인 상황극인 〈반도에 살어리랏다〉를 통해 잠시나마 삶의 위안을 얻길 바란다”고 작품의 의도를 밝혔다. 이 작품의 스토리와 연출, 제작, 편집, 프로듀싱 등 전반을 도맡은 이용선 감독은 2012년 청강문화산업대학교를 졸업한 독립애니메이션 감독이다. 전작 〈화장실 공굴〉에서 이미 코미디 장르에서 성공적인 스토리텔링 능력을 인정받고 본격적으로 장편애니메이션에 도전했다. 5천만원으로 스태프 12명이 참여한 2년 만에 완성한 초저예산 장편 애니메이션의 제작이 가능했던 것은 대학 내 스튜디오 제작 시스템을 바탕으로 한다. 청강문화산업대학교는 대학 내 다양한 스튜디오를 운영하며, 현장과 학생들을 연결해 주고 있다. 이용선 감독은 〈돼지의 왕〉(2011), 〈사이비〉(2013) 같은 선 굵은 사회풍자 애니메이션을 보여주는 연상호 감독과 또 다른 블랙 코미디 기반 사회 풍자 애니메이션의 가능성을 보여주었다. 

열정호구



좀 힘들다고 못 참고 금방
나가버리는데 딴 데 가서
적응 할 수 있을 것 같아?



서사 콘텐츠의 목적은 이야기에 몰입하게 만드는 것이다. 독자들이 빠져드는 이야기의 공통점은 주인공에게 이입을 한다는 것이며, 이 과정에서 주인공을 괴롭히는 적대자의 힘이 강력할수록 흡입력은 강화된다. 이야기의 흐름을 붙잡고 있는 주인공과 적대자의 힘이 막상막하일 때 손에 땀을 쥐게 되며 주인공이 강력한 힘에 대항하다가 극적으로 승리를 거머쥔 때 독자는 마치 자신이 승리를 거둔 것과 같은 쾌감을 일으킨다. 이러한 공식이 흔하게 보이는 것은 영웅이 등장하는 슈퍼히어로 장르다. 반면, 슈퍼히어로도 등장하지 않는 일상물에서 주인공에게 공감 이외의 감정을 갖기란 여간 어려운 일이 아니다.

넌 우리의 악당이다! 직장상사 '조옴쌀'

네이버에서 연재 중인 <열정호구>는 그 어려운 일을 해냈다. 동시대의 청년들에게 있어 <슈퍼맨>의 렉스 루터박사, <배트맨>의 조커와 같은 인물을 만들어냈기 때문이다. 그의 이름은 '조옴쌀'. 신입사원에 대한 이해심이 쏙살만큼도 없다는 뜻으로 예측되는 상징적인 이름의 조옴쌀 대리는 <열정호구>의 주인공 박소연의 첫 직장에서 만난 상사이다. 박소연은 현 시대의 어느 청년들처럼 구직의 어려움을 겪었고, 시사만화가로서 '쏙살닷컴'에 입사한 사회 초년생이다. 직장인으로서 기쁨을 만끽한 그녀는 얼마 지나지 않아 부당한 현실 앞에 서게 된다. 만화에 대한 전문적 지식이 전혀 없는 조옴쌀은 입사 '6개월 후 정직원 전환'이라는 미끼로 신입사원에게 강도 높은 노동을 요구한다. 조옴쌀이 원하는 시사만화가의 요건은 서른 번이 넘는 수정을 감수한 채 하루에 한 번씩 업데이트 할 수 있는 웹툰을 완성하는 것이다. 이것을 해낼 수 있는 사원은 조옴쌀이 경외하고 총애했던 은지 씨 뿐이었다. 은지 씨는 식사를 챙기면 퇴근할 수조차 없는 엄청난 업무량을 묵묵히 처리하다가 두 달 만에 퇴사했다. 조옴쌀에게 은지 씨는 시사만화가로서의 표준이

열정호구 (2016. 10. 10 - 연재중) 작가 송병이 | 연재 네이버 만화 | 연재 일 매주 화요일



되었고, 은지 씨보다 못한 사람들에게 은지 씨 만큼의 노동량과 업무량을 해내라고 요구했다. <열정호구>의 조옴쌀은 초인적 적대자가 아니다. 오히려 조옴쌀을 보며 느껴지는 공포감과 적개심은 일상에서 흔하게 볼 수 있다는 점에서 강화된다. 조옴쌀은 현실 어디에서나 볼 수 있는 인물이며, 이는 회사생활을 경험한 사람들이라면 여지없이 공감할 수 있는 흔한 캐릭터이며, 풍경이라는 점에서 허망하고 두렵다.

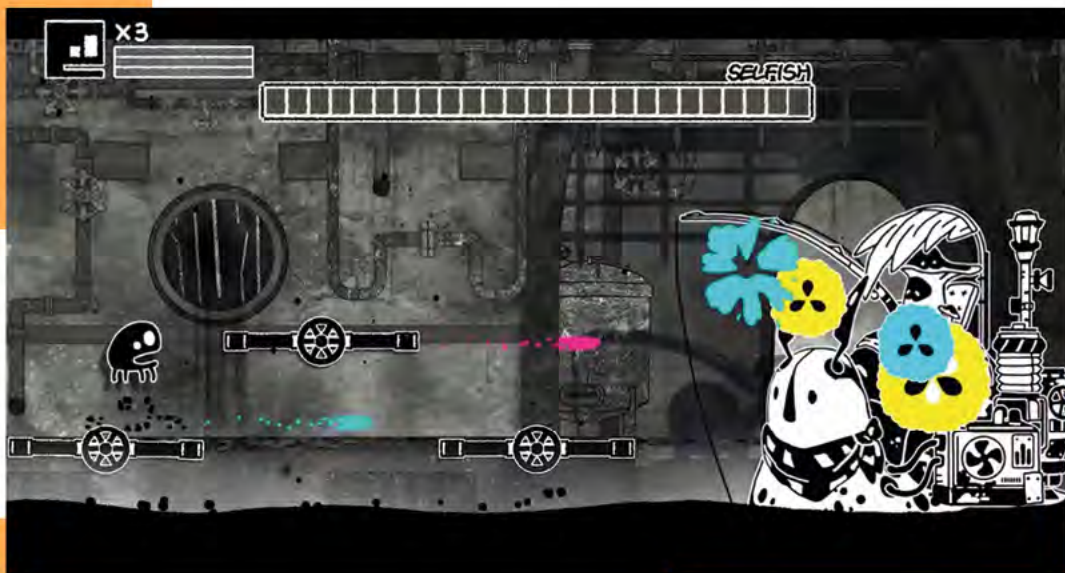
모든 주인공은 이겨낼 힘이 있다. 그랬으면 좋겠다

그럼에도 불구하고, 쏙살닷컴에 계속해서 다니는 박소연에게는 그럴만한 사정이 있다. 청년 시기는 원래 아픈 것이며 그것을 참고 이겨내야만 한 단계 성장할 수 있을 것이라는 부모님의 조언은 그녀를 불합리와 부당함을 견뎌야 한다는 틀에 가두어 버렸다. 수직관계 안에서의 권위주의의 압박. 이것은 박소연의 삶 안팎에서 그녀를 가두는 굴레가 되어버렸기에 그녀는 묵묵히 견디는 것을 선택한다. 아파도 힘들어도 견디기 위해 부당함과 불합리함에 입을 닫아버린 것이다. <열정호구>를 감상하는 모든 독자들의 공공의 적인 조옴쌀과 쏙살닷컴. 그들에게서 우리가 얻게 되는 감정들은 현실에서 겪을 수 있는 일들이라 더욱 슬프고 황망하지만 그렇기 때문에 오히려 이겨낼 힘이 있다는 것을 역설적으로 설명한다.

모든 주인공은 자신이 인지하지 못할 뿐이지 적을 이겨낼 강력한 힘을 내포하고 있지 않은가. 그래서 우리는 박소연을 응원한다. 지금의 나와 닮았고, 과거의 나로 연상되는 박소연이 진정한 자신의 삶의 주인공으로 살아가기를 바란다. 송병이 작가는 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨을 졸업한 후에 회사생활을 하면서 겪은 일들을 뼈대로 <열정호구>를 창작했다. 그래서 더욱 박소연이 본인의 서사에서 주인공이 될 수 있기를 바라며, <열정호구>의 희망적인 결말을 기대한다. 꼭 그랬으면 좋겠다. G

대한민국을 살고 있는 수 많은 20대 비정규직 박소연.
지금의 나와 닮았고, 과거의 나로 연상되는 박소연은
열정 호구 대신 자신의 삶의 진정한 주인공으로 살아갈 수 있을까?

PEPO



팀명: BUD | 팀장: 기원 김준호 | AD: 원화 권유환 | 애니메이션: 김기운, 한연지
배경: 아트 김소희 | 프로그래밍: 남승현 | 사운드 디자인: 김태현
전용 2D 플랫폼: 슈팅 보스 러시 | 플랫폼: 약 1시간 30분 (3개 스테이지)

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨은 해마다 국내 최대 게임쇼 지스타 G-STAR를 찾아 학생들이 만든 게임을 전시한다. <PEPO>는 부산인디커넥트페스티벌 BIC 2018 경쟁 부문에 진출해서 많은 프로젝트 제의를 받았고, 지스타 2018에서 공개되어 관람객들의 사랑을 받았다. 이후 여러 매체에 기사화되는 등 2018년 주목받는 인디게임으로 자리잡아가고 있다.

'게임포커스 GAMEFOCUS.CO.KR'는 2018년 12월 13일자 'BIC과 지스타에서 주목받은 인디게임, 하드코어 슈팅 <PEPO> 개발한 청강대 'BUD''라는 기사에서 "2D 횡스크롤 슈팅 게임으로, 플레이어는 작고 귀여운 세포 'PEPO'를 조작하고 빨강, 파랑, 노랑 3가지 색을 이용해 보스들의 패턴을 공략해야 한다. 특히 흑백 톤을 사용한 게임의 아트 스타일과 귀여운 캐릭터와 달리, 게임의 난이도가 생각보다 상당히 BIC 2018 현장에서는 게임을 시연하는 관람객들의 탄성이 이어지기도 했다"고 소개하며, "게이머들의 관심을 자극하는 힘"을 갖고 있는 게임으로 평가했다.

몇 번이고 다시 스타트라인 앞에 서다

팀 'BUD'는 2017년 3월, 프로토타입 수업을 통해 결성된 팀이다. 군 입대 전 모바일게임 프로젝트를 함께했던 친구들과 재대 후 다시 만나 팀을 이루었다. 김태현 14학번, 사운드디자인, 남승현 14학번, 프로그래밍, 김기운 14학번, 애니메이션-이펙트, 김소희 16학번, 배경으로 구성된 BUD의 팀명은 '새싹', '꽃봉오리'라는 뜻으로, 꽃봉오리처럼 어떤 꽃이 될지 알 수 없는 '잠재력이 있는 팀'의 의미를 담았다. 2D를 잘 다루는 아트 팀원들과 2D 게임을 좋아하는 팀원들의 성향이 반영되어 '2D 플랫폼 보스 러시' 장르로 진행했다. 중간, 기말 발표의 평가를 통해 완성도와 나름의 재미가 있지만, 개성과 매력이 보이지 않는다는 점이 지적되었다. 프로토타입 제작은 원하는 결과를 얻지

못한 채로 마무리되었다.

다른 팀들은 한창 기획이 안정을 찾아가고 개발을 진행하고 있는 와중에 팀 'BUD'는 다시 출발선 앞에 서게 되었다. 자칫 팀이 와해될 수 있는 위기였지만 이들은 서로 격려하며 팀을 다시 꾸려나갔다. 팀 분위기는 조용했지만 서로에 대한 믿음은 강했다. 게임은 '2D 플랫폼 보스 러시' 장르 그대로에 '슈팅'을 섞고 '스파인 2D'를 사용해서 캐릭터와 오브젝트들의 특징이 살아 움직이는 2D 애니메이션 같은 비주얼을 목표로 테스트를 시작했다. 애니메이션 테스트와 함께 콘셉트를 고민하다 무채색 위주의 배경을 사용하고, 3가지 컬러를 포인트로 잡아 색깔을 이용한 슈팅 게임을 만들어보자는 의견이 나왔다. 기존의 것을 버리고 새로 만드는 것이 도박일 수 있지만, 새로운 콘셉트가 성공할 거라는 확신이 있었기에 다시 게임을 만들기 시작했다. 방향이 정해지니 개발은 빠르게 진행되었다. 프로토타입의 실패들이 좋은 교훈이 되었다.

성공적인 첫 걸음으로, 긴 여정의 시작

모바일 게임이 대세지만 <PEPO>는 PC 게임이다. 오래 전 아케이드 게임처럼 평면에 재현된다. 이런 구성일 경우 대개 근접전투로 진행되는데, <PEPO>는 대전형 게임에 슈팅 장르를 접목시켰다. 원거리 슈팅이라 박진감이 넘친다. 무엇보다 가장 큰 특징은 처음부터 '보스'를 만난다는 점이다. 보스는 차근차근 스테이지를 클리어해 나가면 최후에 나타나는 캐릭터로 인식되지만, <PEPO>는 바로 보스와 대전을 벌인다. 게다가 흑백톤 특유의 예술적 감성과 화려한 형광색 슈팅 액션이 게임성을 극대화한다. 현재 <PEPO>는 2019년 내 정식 출시를 목표로 추가 개발 중이다. 스팀과 PS4, 닌텐도 스위치 등 가능한 다양한 플랫폼으로 많은 유저들을 만나 캐릭터 'pepo'와 함께 한 모험이 오래도록 기억되는 진짜 게임이 되기를 기대한다. G

더 복잡하게, 더 거대하게를 추구하는
게임 시장을 거슬러 올라가다. 전통 2D 게임에 혁신을 준
<PEPO>, 느리지만 착실한 첫 걸음을 내딛다

쿨투라 맛 나드리



행사일 2018. 11. 13. | 장소 쿨투라 | 세프 푸드스쿨 북종대 교수
식재료 이천한우, 개펄무, 인삼, 쌀

청강문화산업대학교에는 학생들과 지역주민에게 사랑을 받는 쿨투라 CULTURA, 이탈리아어로 '문화'가 있다. 푸드스쿨에서 로스팅한 원두로 내린 커피와 저렴한 가격에 멋진 요리를 맛 볼 수 있는 청강의 명소다. 2018년 11월 13일 저녁 쿨투라에서는 이천지역 식재료로 한식의 맛을 표현하고 즐기는 한식 맛 콘서트 '쿨투라 맛 나드리' 행사가 열렸다. 쿨투라 대표 셰프 CHEF인 푸드스쿨 북종대 교수가 이천을 대표하는 농축산물인 이천쌀, 이천한우, 이천인삼, 이천계절무 등을 주재료로 한식 상차림을 선보였다.

지역에서 나는 건강한 식재료를 찾다

'쿨투라 맛 나드리'는 새로운 메뉴를 선보이는 행사가 아니다. 지역에서 나는 재료를 찾고, 생산자와 만나 재료의 특징을 익히고, 재료를 활용한 한식 메뉴를 개발하고, 어울리는 상차림을 낸다. '맛 콘서트'라는 이름처럼, 생산자들이 함께 하고, 메뉴를 개발한 셰프가 재료와 음식을 설명한다. 하나하나 과정들이 쌓여서 '음식'이란 콘텐츠를 만든다.

북종대 교수는 '쿨투라 맛 나드리' 행사를 위해 학생들과 이천 로컬푸드센터와 지역 농가를 방문하여 지역의 특산물을 조사하고 식재료를 준비했다. 지역 농축산물을 통한 조리는 정확한 이력을 통해 생산자를 신뢰할 수 있고, 재료가 지닌 장점을 극대화할 수 있다. 너른 들에서 풍부한 햇빛을 받고 자라 풍부한 수분감을 갖고 있는 이천쌀, 친환경으로 재배한 벚짚과 다양한 생균제로 사육한 1등급 이천한우, 일교차가 큰 마사토양에서 재배되어 크고 단단한 이천인삼, 그리고 매운 맛이 강해 항균성 등 인체방어성분을 함유하고 있는 이천계절무는 다양한 코스 요리로 창작되었다. 이천고구마로 만든 식전 주전부리를 시작으로 이천쌀과 인삼으로 만든 인삼죽을 에피타이저로 냈으며, 이천들기름으로 향을 더한 야채무침, 메인요리로는 이천한우 등심으로 만든 양념구이를 선보였다. 이천계절무로 만든 생채,

이천유과로 만든 디저트와 이천계절무차, 이천와인 등 이천의 맛과 향기가 듬뿍 담긴 상차림이 이어졌다.

지역으로 한 발 더

'쿨투라 맛 나드리' 행사는 지역 식재료 생산자와 네트워크를 구축하는 새로운 교육 패러다임을 보여주었다. 호텔 중심의 표준화된 조리 교육 모델은 지역을 중심으로 변화하는 새로운 음식문화를 반영하지 못한다. 기본과 함께 자신의 개성을 지닌 푸드 인제가 되기 위해서는 기존 교육과 완전히 달라진 교육 패러다임 스위트를 필요로 한다.

청강문화산업대학교 푸드스쿨은 음식에 대한 지식과 기술을 배우는 것을 넘어 음식의 맛과 멋, 재료의 생산과 활용, 영양과 건강, 그 밖의 다양한 푸드 관련 콘텐츠와 문화를 살려 자신만의 브랜드로 사업화까지 할 수 있는 창의적인 푸드산업 인재를 길러낸다. 식재료의 이해부터 음식의 판매까지 푸드산업 전반을 이해하고 경험하는 교육과정을 위해 2009년 학교기업 '쿨투라'를 설립하였다. 쿨투라는 푸드스쿨의 실습교육을 통해 개발된 메뉴를 상품화하여 운영된다. 레스토랑은 '푸드창업프로젝트', '레스토랑 OJT ON-THE-JOB TRAINING' 수업 결과물인 단품메뉴와 스페셜 코스메뉴를 판매하고 있다. 카페베이커리에서는 '베이커리 메뉴 개발', '커피로스팅', '디저트플레이팅' 수업과 연계하여 커피 원두를 직접 로스팅하여 추출한 커피, 빵, 디저트 케이크를 판매하고 있다. 팜베이커리 부문에서는 '상품개발', '팜투테이블 OJT' 수업을 통해 생산된 생강청, 자몽청, 바질 페스토 등 제철 채소와 과일로 만든 잼이나 발효식품을 판매하고 있다.

이번 '쿨투라 맛 나드리' 행사를 통해 푸드스쿨은 지역으로 한 발 더 나아갔다. 항상 답은 현장에 있다. 식재료에서부터 시작해 조리과 판매까지 푸드스쿨은 늘 현장과 함께 한다. C

현장에서 답을 찾듯 농가를 찾고, 식재료를 발굴한다.
지역에서 생산한 좋은 재료와 청강의 실력이 만나 새로운 메뉴가
탄생한다. 교육이 현장이고, 현장이 교육이다.

청강류 Kpop 스타일링



일본 아이돌 AKB 48이 참여해 화제가 된 M-net의 리얼리티 프로그램 ‘프로듀스 48’의 강력한 인상 중 하나는 독특한 스타일이다. 청강문화산업대학교 패션스쿨 최민혜 교수 팀의 작품이다. 한국을 대표하는 스타일디렉터로 활동 중인 최민혜 교수는 프로듀스 48의 디렉터이자 레드벨벳, 샤이니, 위너 등 아이돌 스타일리스트로 활동하며 청강류 Kpop 스타일을 만들어가고 있다. 연예인의 이미지를 결정하는 여러 요소 중 첫 인상을 좌우할 정도로 중요한 요소는 스타일이다. 연예인의 스타일을 제안하고, 디렉팅하는 직업이 바로 스타일리스트다. 청강문화산업대학교 패션스쿨은 현장에서 활발하게 활동 중인 교수들이 의상스타일링에서부터 메이크업, 헤어 스타일 뿐만 아니라 패션브랜드 홍보, 비주얼디렉터에 이르기까지 다양한 영역의 패션을 섭렵하며 전문적인 스타일리스트 기법을 가르친다. 학생들은 졸업 후 패션업계와 방송 현장에서 전문적인 스타일리스트로 활발하게 활동하고 있다. 빠른 속도로 현장에 퍼져나가고 있는 청강류 Kpop 스타일링의 정체는 무엇일까?

Kpop 스타일, 청강이 만든다

패션스쿨에는 현장과 동일하게 엔터테이너를 위한 의상 및 오브제, 메이크업, 헤어 등 스타일링 컨셉을 잡고 실물로 제작하는 콜라보레이션 교과목인 ‘스타일리스트 실무 수업’이 있다. 이소연, 김한솔, 황영지, 김예영 팀은 ‘동심’이라는 컨셉으로 곰돌이 머리띠, 헤어피스, 레이스 장갑 등을 제작했다. 2015년 <SHAKE IT>이라는 앨범으로 한국과 아시아를 강타한 SISTAR가 뮤직비디오, 앨범 자켓, 방송 등에서 이 스타일링 제품을 착용하면서 업계에 청강 패션 스타일링 류가 생겨났다. 브랜드 콜라보레이션으로 ‘벨앤누보’와 협업한 의상, 오브제, 액세서리 작품들은 고준희, 악동뮤지션의 <보그걸>, <엘르> 패션매거진의 화보로 제작되었다.

수업 뿐만 아니라 국내외 스타일링 현장실습에서도 청강류 스타일링이 완성된다. 학생들은 스타일디렉터 서수경 교수 팀과 함께 세븐틴, 싸이, 소녀시대의 방송 및 콘서트, 스타일리스트 최민혜 교수 팀과 함께 프로듀스48, 이성식교수 팀과 프로듀스 101 등 다수 프로그램의 아이돌 스타일리스트로 활동하고 있다. 현장과 일치된 교과과정, 현장에서 활발하게 활동 중인 셀럽 교수들과 함께 하는 다양한 현장실습은 청강류 스타일링의 원천이다.

모델, 드라마, 영화로까지 확장되어가는 청강류

패션스쿨 졸업생 유재창은 국내 최대 모델 에이전시 에스팀ESTEEM에 믹스스테이지 아티스트로 선정되어 청강류 스타일링을 만들고 있다. 그는 패션모델 장윤주와의 패션 화보, 나이키를 비롯한 브랜드 캠페인 광고, AOMG 뮤직비디오 등 다양한 분야에서 스타일리스트로 활약하고 있다. 3학년 이하나 학생은 jtbc 드라마 총괄 의상팀에 속하여 서강준 등 배우들의 스타일링을 담당하고 있다. tvN드라마 <아는 와이프>의 주인공인 지성과 한지민의 스타일리스트로 패션스쿨 3학년 학생들이 참여하였다. 그 외에도 인기리에 방영되었던 <미생나인>, <쇼피왕 루이>, <왕은 사랑한다>, <아르곤> 등 다양한 TV프로그램 분야와 <지금 만나러 갑니다>, <남한산성>, <신과 함께>, <미생> 등 유명영화의 의상팀 등에서도 학생들이 활발하게 활동하고 있다. 현장의 흐름을 정확하게 인식하고 기본부터 철저하게 학습해 나가는 커리큘럼. 다양한 교과목과 현장실습 및 브랜드 콜라보레이션 프로젝트를 통해 학교에서 현장을 경험하는 교육 패러다임 스위프트. 기본에서부터 새롭게 설계된 패션스쿨 스타일리스트전공 학생들의 손에 의해 드라마, 영화 속 배우들의 다양한 스타일링 이미지는 한 컷 한 컷 ‘지구 최고의 스타일’을 지향하며 오늘날 빛을 발하고 있다.

Kpop 스타일링, 패션, 드라마, 영화에 이르기까지 폭넓게 현장을 침투한 청강패션스쿨의 스타일링, 청강류! 재학 중 다양한 현업과 현장 활동의 기회를 통해 완성된다

코딩 멘토링 교육



자율주행 자동차 제작 대상 이천시내 초등학교 15명 | 멘토링 모바일 IT스쿨 김경신 교수 및 재학생 6명 | 기간 2018. 10~11. (총 6주)

사물인터넷을 활용한 로봇 만들기 ET 프로젝트 대상 이천시내 중, 고등학교 20명 | 멘토링 모바일 IT스쿨 김경신 교수 및 재학생 6명 | 기간 2018. 3~10. (총 7개월)

생각이 현실이 되는 교육, 아이디어를 함께 나누고, 발전시켜, 무언가를 만들어내는 새로운 인재. 바로 메이커스 MAKERS다. MIT 미디어랩은 '시연하느냐 죽느냐 DEMO OR DIE'라는 철학으로 유명하다. 아무리 창의적인 생각이 있어도 실전을 통해 구체화되어 마침내 시연 DEMONSTRATION하지 않으면 아무 소용없다는 의미다. 나카무라 이치야는 <상상력의 천국, MIT 미디어랩> 영어판 미디어, 2004이라는 책에서 "여기서는 학문으로서의 연구나 비평보다는 발명이 평가를 받는 분위기이다. 논문보다 물건이나 프로그램 혹은 작품이 말을 한다. 미래의 예측이라는 것도 평가의 대상이 된다. 실제로 동작하는 것을 보여주어야만 비로소 일로 평가를 받게 된다"며, 교수나 학생 모두는 "무엇인가를 만들어서 스폰서에게 시연을 한다. 시연에 사용된 아이디어나 기술, 착상을 거슬러 올라가 다음 연구과제로 만들거나 다음에 실용화로 연결시키기도 한다"고 소개했다.

청강문화산업대학교 모바일 IT스쿨도 IoT 사물인터넷, INTERNET OF THINGS 등 다양한 신기술에 기반한 메이커 활동을 교과, 비교과 과정에서 진행 중이다. 여러 프로그램 중 '서희 청소년 문화센터'와 공동으로 진행한 이천시 초·중고 학생들을 대상으로 한 코딩, 멘토링 교육은 '만들기를 통한 배움 LEARNING BY MAKING'이라는 메이커스 철학을 구체화한 개성있는 프로그램으로 좋은 평가를 받고 있다.

자율주행자동차에서 로봇만들기까지

모바일 IT스쿨의 2학년과 3학년으로 구성된 재학생 코딩 교사들과 이천시에 거주하며 코딩교육을 희망하는 학생들 간에 멘토링을 형성, 코딩수업을 진행한 이 사업은 최근 국내 코딩 교육붐과 맞물려 학생·학부모들의 지대한 관심과 참여 가운데 성공적으로 수행되었다. 초·중·고 학생 코딩교육은

2018년 10월부터 6주간 <자율주행 자동차 제작>이라는 제목으로 희망학생 15명을 대상으로 진행하였고, 중학생과 고등학교 학생을 대상으로는 사물인터넷 IoT 아이디어 창의 작품을 제작하는 '사물인터넷을 활용한 로봇만들기 ET 프로젝트'라는 주제로 지난 3월부터 10월까지 7개월간 진행하였다. 2018년 3월부터 시작한 중, 고등학교 멘토링 행사는 5월까지 기초 이론과 창의 아이디어 설계 단계를 지나 6월부터는 청강문화산업대학교에 위치한 모바일 IT스쿨 'IoT 융합 콘텐츠 공작소'에서 직접 작품을 만들어 보는 수업으로 진행되었다.

IoT 시대에 맞는 아이디어 작품 제작능력을 배우고 만들어 보는 이 활동을 통해 중, 고등학교 학생들은 소프트웨어나 프로그래밍 경험이 없는 초심자라도 쉽게 사용할 수 있는 플랫폼 디바이스 아두이노 ARDUINO를 이용한 프로그래밍과 다양한 센서 활용법, 그리고 우리 주변을 직접 움직이는 모터제어 방법 등에 관한 개발활동을 체험했다. 멘토 학생들 또한 그간 배운 코딩 지식을 가르치면서 오히려 배운 지식을 정리하고 어린 학생들의 아이디어를 통해 새로운 영감을 얻는 보람있는 시간을 보냈다.

멘토링을 통해 새로운 꿈을 갖다

교육에 참여했던 학생들은 사물인터넷을 이용하여 이천시의 생활개선을 위한 다양한 아이디어를 제안하고, 이후 멘토링을 통해 구체화시켰다. 이렇게 만들어진 제품들은 10월 '이천 청소년 진로축제' 때 별도의 부스를 통해 전시되기도 하였다.

메이커스 활동은 미국을 비롯해 세계 선진국에서 활발하게 벌어지고 있다. 우리나라도 마찬가지로 분야별 메이커스 활동을 지원하는 메이커 스페이스 등이 새롭게 탄생하고 있다. 청강문화산업대학교도 2019년에 메이커 스페이스를 교내에 조성하는 등 다양한 메이커 교육 프로그램을 준비하고 있다. G

만들기를 통한 배움의 전환,
구체적인 실천으로 코딩 멘토링 교육. 모바일 IT스쿨 재학생,
이천지역 초·중·고생 대상 멘토링 교육 진행

주크박스 뮤지컬의 음악은
결국 모든 것에 선행한다

글 최승연(공연예술스쿨 교수)

광화문연가



무지컬 <광화문연가> 작·고선웅 | 작사·작곡 최이영훈
연출 이지나 | 프로듀서 박민진 | 제작 CJ ENM | 공연일시
2018.11.02~2019.01.20 | 공연장소 디큐브아트센터

<광화문연가>와 같은 주크박스 뮤지컬이 먼저 근본적으로 해결해야 할 것은 원재료로 제공되는 음악에 드라마를 어떻게 입히는가 하는 점이다. 음악은 보통 그 음악이 품어왔던 당대의 맥락을 끌어안으며 향유되는 특성이 있기 때문에, 주크박스 뮤지컬의 드라마 역시 그 맥락에 맞게 입혀지기 마련이다. 더욱이 애초부터 전략적으로 해당 아티스트의 팬이 뮤지컬의 관객으로 상정되기 때문에 음악이 향유되는 맥락을 벗어난 드라마는 시도되기 쉽지 않다.

<광화문연가>는 잘 알려져 있듯 고 이영훈이 작곡하고 이문세가 불러 1980년대 한국 발라드 음악의 수준을 한 단계 높인 음악들을 원재료로 사용한다. 2011년 초연 이후 2012년 재연, 2013년 광화문연가2, 그리고 2017년 CJ에 의해 새로 쓰인 광화문연가와 2018년 재연^{현재}에 이르기까지, 음악의 재료는 고정되어 있는 대신 드라마는 전체 판을 바꿔 두 번 변화되었다. 흥미로운 것은 서로 다른 세 가지 버전을 ‘추억, 작곡가, 학생운동’이라는 키워드가 관통한다는 점이다.

추억, 작곡가, 학생운동

‘추억’은 플롯을 조직하는 축으로서, 현재가 과거 1980년대 중후반을 소환하고 다시 현재로 돌아와 작품이 마감되는 방식을 취하게 만든다. 그리고 ‘작곡가’는 남자주인공의 직업이며, ‘학생운동’은 주요 인물 혹은 여자주인공이 과거에 가담했던 일로 설정되어 있다. 다만 <광화문연가2>는 초연 <광화문연가>의 스피드 오프 버전으로 아이돌 주인공과 한물간 인기가수의 이야기가 주요 드라마라서 이러한 키워드에서 다소 비껴나 있지만, 초연 드라마에 바탕을 두고 있기 때문에 그 흔적은 쉽게 찾을 수 있다.

작곡가 이영훈의 음악은 학생운동이 일상화되어 있던 시대를 소환하여 그 안에서 사랑했던 ‘과거’ 연인들의 이야기라는 맥락과 결부된다. 서사의 기본 틀은 이영훈 음악의 가사가 주로 끝나버린 첫사랑을 노래한다는 점과 무관하지 않으며, 2008년 이영훈이 작곡하기 전 직접 초연 대본의 틀을 만들었다는 점과는 더더욱 무관하지 않다. 대중이 이영훈의 음악을 실제로 향유하는 방식 혹은 작가의 기획에 의해 설정된 향유의 틀이 <광화문연가>의 전체 드라마 안에 녹아 있다. 그런데 현재의 시점에서 과거를 소환하여 구성되는 드라마는 그 해결점이 결국 현재에 놓인다는 것, 다시 말해 ‘현재를 어떻게 해결할 것인가’ 하는 점에 놓여 있음을 주목해야 한다. 과거는 반드시 현재의 ‘문제적 상황’을 풀기 위해 조명된다. 이 지점에서 CJ버전 <광화문연가>는 가장 적극적이고 파격적이다. 1분 후면 죽을 운명인 주인공 명우가 맺은 연인들을 초월적 존재인 ‘월하’가 개입하여 해결하는 구조이기 때문이다. 작품은 처음부터 한계 상황을 긴박하고 명확하게 설정해 놓고 현재의 명우가 어떻게 죽음을 맞는지에 주목한다. 얼마 남지 않은 현재에서 해결해야 할 점들은 무엇이고, 그것을 어떻게 해결할지에 초점을 맞춘다는 이야기이다.

현재를 어떻게 해결할 것인가

<광화문연가>는 관객의 기대를 배신함으로써 현재를 해결한다. 작품은 명우가 이승에서 제대로 풀어야 할 인연이 첫사랑 수아가 아니라 현재 명우 옆을 지키고 있는 아내 시영이라고 이야기한다. 수아에 대한 기억은 지나간 사랑에 대한 집착이고 시영은 마지막으로 기억해야 할 ‘결에 있는 존재’라는 논리다. 작품은 이 논리를 관객에게 인지시키기 위해 여러 설정과 상황을 반복한다. 시영을 현재 사랑으로 완전히 받아들이지 못했던 명우의 ‘문제적

<광화문연가>를 <광화문연가>로 기억하게 만드는 방식은
고 이영훈의 음악. 주크박스 뮤지컬의 힘인 음악은 드라마와
분리되어 마치 콘서트장처럼 열광을 끌어낸다

상황'을 수아와 함께 했던 과거를 소환하여 사건과 상상을 분리함으로써 시영을 인정하게 만든다. 이를 통해 명우의 기억에 수아가 아닌 시영과의 추억으로 가득 차게 만드는 것이 작품의 목표다.

이런 이유로 2막에 잠깐 등장하는 중년 수아는 명우와의 추억을 이미 기억의 저편으로 돌린, 쿨하고 냉담한 여성으로 묘사될 수밖에 없다. 청강문화산업대학교 공연예술스쿨 교수로도 활동 중인 이은율은 중년 수아를 맡아 작품의 핵심 드라마가 펼쳐지는 2막에 인물의 본질적 특성을 성실하게 표현했다. 작품에서 수아는 청년 수아와 중년 수아로 분리되어 등장하는데 중년 수아는 작품의 말미에 후일담처럼 등장해서 인물 표현에 다소 한계가 있을 수밖에 없다. 그러나 이은율 특유의 부드럽고 선한 이미지 대신 호탕하고 활달한 성격의 수아를 구현함으로써 작품이 명우의 실제 기억과 상상을 혼재하고 있음을 드러내고 수아가 등장하는 대부분의 장면이 명우의 희망 내지는 상상에 근거하고 있음을 명확히 보여주었다.

명우의 현재 시점에 등장하는 중년 수아는 오랫동안 이어졌던 명우의 죄의식과 괴로움을 단번에 사라지게 하고 그 대신 명우와 시영의 관계를 부각시켜야 한다는 미션을 부여받고 있어서 독립된 인물로서 작품 안에서 영역을 확장하기 쉽지 않다. 한계가 있는 인물을 연기하는 배우는 더 어려운 법이라서, 인물 표현의 방법론을 찾기에 쉽지 않았을 것이다. 그러나 이은율은 중년 수아가 작품에서 해결해야 할 미션들을 튀지 않게, 그러나 매우 충실하게 완수했다.

그럼에도 불구하고 <광화문 연가>에서 서사의 개연성은 관객을 명확하게 설득하는데 실패한다. 역설적이지만 <광화문연가>는 이런 문제들 때문에 결국 주크박스 뮤지컬의 핵심으로 되돌아간다. 작품 전체에 걸쳐 이영훈의 음악이 등장할 때마다 드라마의 약점들을 잠시 잊고

음악의 매력에 빠지게 된다. 드라마적 긴장을 놓고 콘서트를 즐기듯 '음악'을 즐기게 된다. 커튼콜 이후 진행되는 <붉은 노을> 싱얼롱 타임은 중년 이상의 관객들을 모두 포괄하는 축제의 시간으로서, <광화문연가>가 포지셔닝 되고자 하는 방식을 잘 보여준다. 양식적으로 완전한 뮤지컬 대신 콘서트처럼 소비되는 뮤지컬이면 된다는 판단이다. 흐르는 음악을 '듣고' 극의 외부에 놓이는 인물들의 쇼를 '보며' 음악과 드라마를 분리시키는 뮤지컬로 <광화문연가>의 소임을 다하는 것이 나쁜 것만은 아니다. 그러나 드라마의 개연성 결여로 음악과 드라마가 분리되는 이러한 현상이 '이영훈'이라는 원재료를 현실적으로만 고려한 결과라면 재고할 여지가 있다. <광화문연가>가 안정적인 창작뮤지컬 레퍼토리로 발전하려면, 원재료에 대한 저작권 문제가 주크박스 뮤지컬의 한계를 결정짓는 상황에 대한 진지한 고려가 필요해 보인다. ☺



REVIEW

C

People

이동후

기술과 예술 그리고 인문이 만나는 현장에 합류하다

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨의 힘은 프로젝트 기반의 차별화된 커리큘럼을 통해 개인의 역량을 충분히 향상시키고 현장과 동일한 수준의 작업을 진행하는 데 있다. 팀으로 소속된 학생들은 전문분야에 집중하여 작업하지만 기획, 프로그래밍, 그래픽, QA의 서로 다른 분야를 이해하고 실무에 가까운 협업을 경험한다.

애니메이션 <뿌로로와 노래해요>, <선물공룡 디보>, 게임 <킬라이드 온라인>, <데빌메이크라이 모바일>, <골든글러브> 등 여러 프로젝트에 참여한 3D 모델링 분야의 프로페셔널인 이동후 교수. 이동후 교수는 게임콘텐츠스쿨의 아트 분야를 더욱 두텁게 만들어 주고 있다.



그는 남다른 게임콘텐츠스쿨의 경쟁력으로 협업하는 프로젝트 기반 수업과 분야별 전문성있는 교수진을 꼽는다. “프로젝트 기반 수업의 중요한 과정 중 프로토타입 수업에서는 게임의 가장 중요한 목적인 게임성을 빠르게 검증해서 유저가 기획한 의도대로 게임을 즐길 수 있을지, 조작이 불편하지 않은지 등을 확인하는 과정을 거칩니다. 기획, 그래픽, 프로그래밍 등 서로 다른 파트 모두 게임의 본질적인 고민을 함께하고 아이디어를 더하며 문제를 하나하나 해결해

“전통적인 수업 방식만으로는 부족함을 느꼈습니다. 학생들에게 너무 익숙하고 반복학습이 가능한 유튜브를 활용한 방법은 문제점은 해결할 수 있는 최선의 방법이었습니다.”

나가는 수업으로 진행되죠. 아이디어가 구체화 되고 팀원이 확정되면 확정된 컨셉으로 실제 게임을 제작하는 프로젝트 수업을 진행합니다. 프로젝트를 담당하는 교수님들의 팀워크 매우 중요합니다. 실무경험을 통한 자세한 피드백, 프로젝트에 임하는 자세, 커뮤니케이션 방법 등 실무에 필요한 모든 것을 함께 전달합니다.”

다양한 이머징 테크놀러지를 활용한다

이동후 교수는 반복적인 학습으로 학생들의 성취도를 높이기 위해 유튜브를 이용한 라이브 수업을 진행하고 있다. 라이브 수업 사례는 청강 X팀 다양한 문화를 대화를 통해 해결하는 프로젝트를 통해 전체 교직원에게 공유되기도 했다.

“제가 담당하는 ‘3D 캐릭터 제작’ 수업은 인체, 조명, 빛, 재질 등 캐릭터 제작을 위한 필수적인 이론 기반을 다지고 그것을 구체화하기 위해서 툴을 활용한 기능을 전달합니다. 다양한 시연과 응용과정을 전달하기에는 전통적인 수업 방식만으로는 부족함을 느꼈습니다. 학생들에게 너무 익숙하고 반복학습이 가능한 유튜브를 활용한 방법은 문제점을 해결할 수 있는 최선의 방법이었습니다.”

수업 시간에 한 번 말하고 나면 다 이해하지

못한 학생들은 복습할 방법이 없다. 학생들이 수업시간에 집중하지 못하면 교수자의 발표자료를 제대로 이해하지 못하기도 한다. 수업의 포인트를 한번 놓치면 그 부분이 비어있게 되고, 이런 과정이 쌓이면 격차가 너무 커진다. 이 격차를 줄여주기 위한 창구로서 라이브 수업은 큰 도움을 주고 있다고 한다.

“강의실 안에서 이론과 기능 이외의 라이브 수업을 하며 작업 태도, 팀워크의 중요성, 아티스트에게 필요한 생활습관까지 현업에서 일하기 위해 개발자에게 필요한 모든 것을 전달하려고 노력합니다. 강의실에서는 크리틱을 통해 학생들마다의 상황과 개성, 성취도에 따라 개별적이고 밀도있게 지도합니다. 이런 새로운 수업방법을 통해 많은 효과를 체험하고 있고 조금 더 발전적인 방식으로 확장해나가고 노력하고 있습니다.”

이동후 교수의 적극적인 제안으로 학교 전체 차원에서 이머징 테크놀러지를 활용한 교육혁신을 준비 중이다. 이동후 교수는 딱딱한 방식의 온라인 교육보다 새로운 세대에게 익숙한 여러 테크놀로지를 활용하는 편이 효과가 있다고 연이어 강조한다.

“교실에서 소통하지 못하는 친구들도 라이브 수업을 하면서 마이크로 얘기하고 글을 쓰고 하면 훨씬 더 소통이 가까워집니다. 미리 녹화한 동영상이라 아니라 라이브영상을 통해 실시간으로 대면하는 것 자체로 더 나은 학습효과를 보이는 거죠. 이런 기존 온라인 강의하고 다릅니다.”

게임을 만드는 일은 사람을 이해하는 일이다

이동후 교수는 애니메이션, 게임 등 다양한 분야에서 근무했다. 여러 분야 중에서 특히 게임을 만든다는 건 어떤 의미인지를 질문했다.

“게임을 만들기 위해서는 기본적으로 게임이 무엇인지, 인간이 무엇을 즐거워하는지 어떤 것에 반응하는지를 고민하고 그것을 사용자의 플랫폼에 맞게 개발하는 일이 필요합니다. 게임은 사람들이 무엇에, 어떻게, 왜 반응하는지 고민하고, 사회적인 변화에 대응하여 변화된 기술을 학습해야 하는 종합예술이기 때문이지요.” 종합예술인 게임에서 프로그램이나 기획이 아닌 이미지를 그리는 아티스트는 어떤 고민을 해야하는지도 궁금했다. 이동후 교수가 거침없이

답을 이어갔다. “아티스트를 꿈꾸는 학생들에게 필요한 기술과 툴을 익히는 것도 중요하지만 세상을 새롭게 발견하는 것을 자주 강조합니다. 남들과 다른 눈으로 보려고 노력하는 것이 필요합니다. 같은 나무를 봐도 오늘은 다른 이야기를 보려 노력하고 다른 색과 다른 장면을 떠올려 보면서 끊임없이 세상을 새롭게 관찰하고 재발견하려는 노력을 해야 합니다. 조금 더 긍정적으로 세상을 바라보는 삶의 자세도 중요합니다.”

어디서 보더라도 항상 밝게 웃으며 만날 수 있는 긍정왕 이동후 교수. 이런 태도는 쉽게 얻어진 건 아니다.

“삶의 태도 자체가 연습이 필요합니다. 똑같은 사안을 놓고 부정적으로 보고 문제점을 바라보는 사람이 있고, 똑같은 사안을 봐도 긍정적인 면과 가능성을 보는 사람이 있습니다. 그건 연습으로 가능합니다. 하지만 중고등학교에서 교육 받을 때 경쟁에 노출되었던 친구들은 세상을 긍정적으로 바라볼 힘이 별로 없습니다. 이제라도 그런 환경을 제공해야 된다고 생각하고, 경쟁보다는 네가 바라보는 세상이 훨씬 중요하다고 말하고 있습니다.”

주변에 있는 모든 환경을 긍정적으로 볼 때 삶이 바뀐다고 몇 번을 강조했다. 그리고 자신이 경험한 변화를 학생들에게도 전해주고 싶다고 한다.

“교육자로 오래있지 않았지만 교육은 학교에만 있는 것은 아니다. 주변 환경을 어떻게 구성하고 그 사람에게 어떻게 주려 노력하느냐에 따라 어느 순간 그 친구도 받아들이기 시작한다. 그러면 그게 에너지가 되어서 경쟁하지 않는다. 내가 만들고 싶은 것을 즐겁게 만들면 결과가 어떻게든 행복한 것을 알게 해주는 게 진짜 교육이 아닌가 생각한다. 보여주고 암기하고 하면 되는 기술 자체를 전달하는 건 쉽다. 중요한 건 그 목표가 어딜 향하는지, 이걸 배워서 생활 습관을 바꿈으로써 앞으로 전진 할 수 있는 동력을 머릿속에 갖게 하는 것이 더 중요한 교육의 가치라고 믿는다. 어른도 바뀔 수 있다.”

이동후 교수는 어느 조직에서도 그 조직의 목표를 이해하려고 노력을 많이 한다고 했다. 청강에 와서는 대학의 가치를 많이 고민했다고 한다.



“아무 것도 아닌 것 같지만 우리 대학의 자연사랑, 인간사랑, 문화사랑 이런 가치가 진짜로 이뤄지고 있는 것인지 그 가치가 진짜 목표인지, 구성원이 다 이해하는 것인지 나한테 되게 중요하다. 더불어서 설립자의 꿈과 목표에 맞는 곳으로 진짜 발전했으면 좋겠다.” 이동후 교수가 마지막으로 이야기해 준 개인적 바램은 외국에서도 게임제작을 공부하는 학생들이 스스로 찾아오는 학교를 만드는 일이라고 했다. “학생들이 입학하고 싶고 함께하고 싶은 스쿨의 이유 중 하나가 나 자신이 되는 것이다. 이동후 교수에게 배우고 싶어서 가고 싶은 학교. 너무 행복할 것 같다.”

“게임을 만들기 위해서는 기본적으로 게임이 무엇인지, 인간이 무엇을 즐거워하는지 어떤 것에 반응하는지를 고민하고 그것을 사용자의 플랫폼에 맞게 개발하는 일이 필요합니다.”



전혜정

웹소설창작 전공 교수가 문화기술을 바라보는 시각

죽을 때까지 새로운 걸 배우고 싶다고 말하는 전혜정 교수. 시각디자인학과를 졸업하고 대학원에서 디자인 박사 학위를 받았다. 박사가 끝나고 스토리텔링센터 연구원을 거친 뒤, 스토리텔링회사를 창업했다. 대학원 10년, 스타트업 5년. 다시 학교로 돌아온 건 새로운 걸 배우고 연구하는 일을 좋아하는 자신에게는 학교

가 좀 더 적성에 맞다는 것을 깨달았기 때문이다. 연구실을 방문했을 때 아날로그 기계와 디지털 기술이 공존하는 공간이 가장 먼저 눈에 들어왔다. 박물관에서 볼 법한 아날로그 TV와 타자기, 최신 과학기술로 무장한 디지털 장비가 함께 공존했다.





“모든 것이 자신의 생각과 연결되어야 하는데, 그게 결국은 관심이거든요. 인간에 대한 애정이 있어야 좋은 캐릭터도 나와요.”

“제가 강원도 삼척의 시골에서 자라다보니까 도시에 대한 동경, 이런 게 항상 있는 거예요. 아주 어렸을 때 흑백 TV를 봤는데 도시 사람들의 삶이 너무 다르더라고요. 부러웠거든요. 중학생 때 우체국에서 단말기를 빌려와서 서버에 접속하여 통신이라는 걸 시작했어요. 그때의 문화 충격이 굉장했어요. 서울에 있는 사람들, 모르는 사람들과 랜덤으로 채팅방에 만나서 대화를 나누는 게 엄청나게 신기했죠.” 중학교에 다닐 때 처음 접속한 PC통신은 자신의 세계를 확장하는 통로가 되었다. “그 당시 시골에선 웬만한 만화도 거의 안

“글 쓰는 기술만 있다고 해서 좋은 글이 나오는 게 아니고, 글을 써야 하는 이유가 있어야 좋은 글이 나오잖아요. 내가 하고 싶은 이야기를 정말 내 의도대로 전달하기 위해 노력하다보면 글 쓰는 기술 자체는 늘어요. 그러려면 내가 하고 싶은 얘기가 먼저 있어야 하거든요. 인간에 대한 애정과 공동체에 대한 관심 없이는 하고 싶은 말이 생성되지 않는다고 생각하는 거죠”

들어왔는데 PC통신에만 들어가면 모든 정보가 다 열리는 거예요. 그래서 생각했죠. 기술이 최고구나. 통신을 시작하지 않았으면 더 다양한 미래를 생각해 보지 못했을 거라고 생각해요. 그때 문화 충격 때문인지 지금도 새로운 기술이 등장하면

빨리 경험해 보고 싶어요. 아날로그 기계들도 좋아하는데, 저런 기계들이 인류의 패러다임을 계속 바꿔왔던 기계들이라고 생각해서 애정이 있습니다.”

과학기술에 대한 깊은 관심은 사람에 대한 애정에서 출발한다. 새로운 사람을 만나는 걸 좋아하고 학교 내에서도 비슷한 시기에 임용된 교수들과 친하게 지낼 정도로 사람들과의 교류를 즐긴다.

“임용된 지 3년 이내의 교수님들이 모여 있는 영맨 모임이 있어요. 워크숍 때 만났는데 얘기하다 보니까 재미있어서 아예 모임을 만들어서 친해졌죠. 제가 일이 끝나면 술을 한 잔 하는 걸 좋아하는데 아쉬우면 가끔 영맨 모임을 기웃대요. 전 제가 내성적이고 소극적이라고 생각해왔는데 인생을 돌이켜보니 의외로 이런 식으로 여기저기 기웃거리고 다녔더라고요.”

만화콘텐츠스쿨에서 웹소설창작전공을 맡고 있는 전해정 교수의 또 다른 이력은 작가다. 그는 단편소설집 〈아무도 몰라〉로 데뷔한 후로, 단편 SF영화 〈아톰팩스〉, TV시리즈 애니메이션 〈로봇트레인〉, 중국과 태국으로 진출한 장편웹툰 〈세이프〉의 시나리오를 썼다. “글도 인간에 대한 애정과 공동체에 대한 관심 없이는 잘 쓸 수 없다.”고 말한다.

하고 싶은 이야기를 의도대로 전달하기 위해 기술 필요

“글 쓰는 기술만 있다고 해서 좋은 글이 나오는 게 아니고, 글을 써야 하는 이유가 있어야 좋은

글이 나오잖아요. 내가 하고 싶은 이야기를 정말 내 의도대로 전달하기 위해 노력하다보면 글 쓰는 기술 자체는 늘어요. 그러려면 내가 하고 싶은 얘기가 먼저 있어야 하거든요. 인간에 대한 애정과 공동체에 대한 관심 없이는 하고 싶은 말이 생성되지 않는다고 생각하는 거죠.”

예를 들어 나라에 어떤 큰 사건이 생겼다면, 이 사건을 둘러싼 사람들의 반응, 해석하는 사람들, 연루된 사람들을 보며 관심을 갖기 시작하면 자신만의 생각으로 쓸 이야기가 생긴다. 이러한 과정도 이야기를 만드는 토대다. 이런 식으로 최근 발생한 KT 화재를 소재로 SF소설을 쓸 수 있다. 그는 즉석에서 하나의 이야기를 만들어 설명했다.

“단순히 화재로 통신이 끊겨서 불편하다는 정도에 그치면 관심이 없는 거죠. 하지만 관심을 갖게 되면, 예를 들어 어제 저처럼 그 사고로 불편한 사람들이 존재한다는 것을 알게 되거든요. 만약에 사람이 몸을 포기하고 세계인류가 디지털화 되어 가상세계에서 살고 있었다면 어떤 한 섹터의 인류가 멸망한 거예요. 그런 식으로 이야기가 생기는 거죠. 모든 것이 자신의 생각과 연결되어야 하는데, 그게 결국은 관심이거든요. 인간에 대한 애정이 있어야 좋은 캐릭터도 나와요. 애정이 없는 채로 캐릭터를 만들면 전형적인, 어디서 본 듯한 캐릭터만 나오는데 애정을 갖고 사람을 대하다보면, 예컨대 악역이라도 이해할 수 있는 악역이 나오죠. 단순하지 않고 입체적인 캐릭터가 나오면 좀 더 살아있는 캐릭터, 좀 더 사람들과 소통할 만한 작품이 나오니까.”

마케팅은 소통하는 방식을 이론적으로 풀어주는

전해정 교수는 만화콘텐츠스쿨에서 장르연구 및 만화 기획과 마케팅 수업을 담당하고 있다. 마케팅 수업이라고 해서 마케팅의 이론이나 원리만을 이야기하는 수업은 아니다.

“만화를 기획하는 순간부터 마케팅적인 전략이 있어야 해요. 어떤 플랫폼에 올릴지, 시장 상황은 어떤지, 이 장르 상황은 어떤지, 어떻게 기획하고 어떻게 문서를 만들어야 할지, 어떤 스토리로 어떤 그림으로 어떻게 어필할지, 여러 가지를 마케팅적으로 생각하고 작품을 기획하죠. 결국 만화는 누군가와 소통하는 작업이고 마케팅에는 사람과 만화가 더 잘 소통할 수 있는 실마리가 있다고 생각하거든요. 특히 대중적인

콘텐츠를 만들고 싶다면, 내가 좋아하는 걸 만들고 끝내는 게 아니라 역시 대중의 눈높이라든가 대중적인 콘텐츠에 관심이 있어야 할 거 같아요. 많이 읽고 많이 팔고 싶다면 대중을 알아야 하죠.”

그가 말하는 마케팅의 의미는 결국 사람들

“만화를 기획하는 순간부터 마케팅적인 전략이 있어야 해요. 어떤 플랫폼에 올릴지, 시장 상황은 어떤지, 이 장르 상황은 어떤지, 어떻게 기획하고 어떻게 문서를 만들어야 할지, 어떤 스토리로 어떤 그림으로 어떻게 어필할지, 여러 가지를 마케팅적으로 생각하고 작품을 기획하죠.”



향한다. 비슷한 관심을 지닌 사람들과 소통하는 것, 어렸을 때 PC통신 단말기로 새로운 세계를 만났던 것처럼 다른 사람들과 연결되는 관계로 이어진다. 학교에서 어떤 관계를 맺고, 어떻게 소통하고 싶은지를 물었다.

“뭔가를 배울 수 있는 사람, 같이 얘기하다 보면 저한테 지적인 자극을 주는 사람을 더 많이 만나고 싶어요. 동료 교수인 이종범 교수님과 친한데 요즘 읽고 있는 책이라면서 질문 기법 책을 소개하더라고요. 제 전공과는 전혀 다른, 제가 있는 줄도 몰랐던 그런 취미나 지식을 소개해 줄 수 있는 사람, 저한테 새로운 세계를 넓혀줄 수 있는 사람을 더 만나고 싶어요. 저는 여러 통신이 필요한 거죠. 어렸을 때 단말기 열고 새로운 세계가 확 열렸듯이 모든 사람이 단말기라고 치면, 한 사람한테 접속했을 때 그 사람이 가진 세계만큼 내 세계가 확 넓어지는 느낌을 주는 그런 사람들을 만나는 걸 좋아합니다. 그런 사람들에게 관심 있는 거 같아요.”



애니메이션스쿨

글 이상국 (미래원)

정광조

애니메이션 스쿨에서 여는 제 2의 인생

이름만 들어도 애니메이터라면 누구라도 선망하는 픽사, 드림웍스, 블루스카이. 글로벌 애니메이션 제작사에서 한국으로 돌아와 학생들과 치열하게 일 년을 보냈다. <UP>픽사, <Megamind>드림웍스, <Ice Age

4, 5>블루스카이 등의 작품 제작에 참여한 정광조 교수는 15년간의 미국 생활을 마치고 한국으로 돌아와 현재 애니메이션스쿨에서 학생들을 가르치며 두 번째 삶을 살고 있다.

“애니메이션 공부를 제대로 해서 현지에서 경험을 쌓고 싶었어요. 15년 동안 애니메이션 스튜디오에서 작품 제작에 참여하며 한국 사회보다 인종, 종교, 사회적으로 다양성이 높은 미국 사회 구조 속에서 작품을 이끄는 감독, 프로듀서로서의 역량을 지켜봤죠. 그 사람들의 비전을 실현시켜 주는 아티스트로 일하면서 배웠던 경험은 진짜로 엄청났던 것 같아요.”

정광조 교수는 미국에서 생활하는 동안 다양한 사람들과 어울려 지내며 다양성을 존중하는 법, 나와 다른 사람을 대하는 법을 배웠다고 한다. 어떻게 하면 다양한 사람들이 협력하여 전 세계에서 사랑받는 영화를 만들어 낼 수 있을지, 서로가 만족한 상태에서 공동의 과업을 성취해 낼 수 있는지에 대해 배우고 익혔다고,

“결국 개인으로 보면 굉장히 다양한 친구들이 팀워크를 해서 졸업 작품을 만들거든요. 그런데 어느 작품도 서로가 비슷한 작품이라는 게 없을 정도예요.”

미국 사회에서 사람들 사이의 관계를 조율하고 공동 목표를 해결해 낼 수 있게끔 했던 그의 경험은 청강의 애니메이션 교육 현장에서 빛을 발휘하고 있다.

“지금 우리 학생들이 미국 사회보다는 덜 다양하지만 결국 개인으로 보면 굉장히 다양한 친구들이 팀워크를 해서 졸업 작품을 만들거든요. 어느 작품도 서로가 비슷한 작품이라는 게 없을 정도예요. 사용하는 미디어도 2D부터 3D 혹은 2D와 3D를 합치기도 하고 스톱모션이라는 기법도 쓰기도 하죠, 세계적으로 볼 수 있는 다양한 기법들의 작품이 나오고 장르도 내용도 다양하고 캐릭터도 다양해요, 이야기 방식도요.”

한 학년 180명 정원인 애니메이션스쿨에서 학생들은 보통 1년 정도의 시간을 갖고 졸업 작품을 만든다. 지도 교수가 전체적인 프로덕션 제작 과정을 진두지휘하고, 그 외 연계과목 교수가 부분적인 직무 능력에 도움을 준다. 학생들은 여러 번의 발표를 통해 작품 점검을 받고 최종 완성된



작품은 애니메이션스쿨에서 자체적으로 운영하는 유튜브 채널에 게시된다. 수많은 학생들이 작품을 만들어 내지만 비슷한 애니메이션 작품은 거의 없다.

43세 교수가 20대 친구들과 될 수 있는 체력과 열정

정광조 교수는 2017년 부임하고 바로 2학년 프로젝트를 맡았다. 그가 맡았던 친구들은 그 학기 학기작으로 최우수상을, 2018년에 맡은 졸업반 학생들도 내부 상영회에서 최우수상을 받았다. 임용 2년차로 그가 좋은 성과를 낸 비결은 무엇일까 궁금했다.

“따로 큰 비결이라고 공유할 건 없어요. 다행인건 제가 갖고 있는 에너지랑 학생들의 에너지가 궁합이 좋았던 것 같아요. 물론 제가 갖고 있는 프로덕션의 다양한 작품 경험들이 있었기 때문에 학생들에게 잘 전달이 된 거 일 수 있지만요.”

온화한 미소로 겸손하게 말하는 그에게서 밝은 기운의 에너지가 느껴졌다. 에너지의 원천이 어디일까 궁금했다. 교내 농구 동아리의 지도교수로 매주 1-2회 학생들과 어울려서 농구 시합을 하고, 애니메이션스쿨의 동료인 백종열, 하광민 교수와 농구를 즐겨한다고 들려주었다.

“제 인생을 돌이켜보면 가장 좋아했던 것은 그림 그리는 것이었고, 꾸준히 농구가 있었어요. 미국에 있을 때도 각 회사마다 농구 동아리가 있어서 모든 회사의 농구동아리에 다 참여를 했고, 사내 농구 대회에 나가서 우승도 했죠. 농구는 3-5명 같이 팀을 이뤄서 하면

“체계를 바꾸고 새롭게 다지고 앞으로 다가올

어떠한 업계의 현황이라든가 직업 생태계

바뀌더라도 꾸준히 이어갈 수 있는 체계를

만들려고 하는 거거든요. 새로운 인재상을 제대로

길러낼 수 있는 애니메이션 스쿨의 교과과정을

설계하고 있어요”

문화, 인종, 언어 다 다른데도 애니메이션으로 뭉치듯이 뭉쳐지더라고요. 농구 같이하던 직장 동료가 여전히 가장 친한 동료로 남아 있거든요.” 팀 스포츠를 통해 동료애를 기를 수 있다고 강조한다. 뿐만 아니다. “아티스트들이 너무 자기 능력개발에만 개인적으로 힘쓰다 보면 팀워크나 협업과 같은 관계에 약해지는 편이 있어요. 이런 거는 운동으로 해소가 될 수 있고요, 실제로 운동을 하면 혈액순환이 좋아지면서 뇌 활동이 굉장히 좋아져요. 오전에 막혔던 일이 농구를 하고나면 오후에는 너무나 쉽게 풀리는 것을 10여 년 동안 느끼고 살았던지라 우리 학생들에게도 그런 얘기를 자주 하거든요.” 에너지의 원천을 엿본 기본이 들었다.

자율성이 높은 주체적인 애니메이션 아티스트

애니메이션 아티스트로 청강에서 제 2의 막을 열어 나가고 있는 그는 교과과정 개발위원으로 동료 교수들과 애니메이션스쿨 2020년 혁신을 준비한다.

“체계를 바꾸고 새롭게 다지고 앞으로 다가올 어떠한 업계의 현황이라든가 직업 생태계가 바뀌더라도 꾸준히 이어갈 수 있는 체계를 만들려고 하는 거거든요. 새로운 인재상을 제대로 길러낼 수 있는 애니메이션스쿨의 교과과정을 설계하고 있어요. 10년 20년 뒤에도 애니메이션스쿨이 건강하게 살아갈 수 있는 틀을 닦고 있다고 믿고 있거든요.”

애니메이션스쿨은 자율성이 높은 주체적인 인재를 배출하기 위해 노력 중이다. 시대나 시류에 편승하는 학습이 아니라 자신을 먼저 발견하고 자기의 쓰임새가 어떻게 될지 스스로 인생을 설계하고 학습까지도 설계할 수 있는 것. 그렇게 된다면 넘쳐나는 정보 시대에서 분명히 본인이 원하는 것들을 취할 수 있을 거라고 말한다.

“단순히 선배나 교수에 기대는 비독립적인 인재가 아니라 훨씬 더 자율적이고 독립적인 인재가 될 거예요. 거기 맞춰서 우리는 학생이 원하는 작품과 프로젝트를 진행할 때 지도해 주고 서포트해주고, 그 사람이 스스로 펼쳐나갈 수 있도록 도와주는 거죠. 수동적인 교육 시스템에서 굉장히 능동적이고 자기중심적인 시스템으로 옮길 수 있도록 설계 중인 거죠.”

자율성이 높은 주체적인 인재 양성을 위한

애니메이션스쿨의 변화는 이미 시작되었다. 비교과 활동, 상담, 프로젝트 지도 등을 통해 한발씩 나아가고 있다. 2020년도 교육과정은 그 동안의 변화를 더욱 정교하게 시스템화한 것이다. 스쿨의 변화에 대한 학생들의 반응도 피부로 느껴지고 있다.

“예전보다 조금 더 자기중심적으로 생각할 수 있게 되고 자율적이고 능동적으로 되고 있거든요. 상담을 하더라도 이번 학기만하더라도 첫 학기에 비해 훨씬 더 학생들이 긍정적이고 자기 갈 길을 찾아가는 친구들이 많더라고요.”

정광조 교수는 사회에 완벽한 어른이 되기

“단순히 선배나 교수에 기대는 비독립적인 인재가 아니라 훨씬 더 자율적이고 독립적인 인재가 될 거예요. 거기 맞춰서 우리는 학생이 원하는 작품과 프로젝트를 진행할 때 지도해 주고 서포트해주고, 그 사람이 스스로 펼쳐나갈 수 있도록 도와주는 거죠.”

전의 마지막 관문이 대학이라고 말한다. 그는 제대로 된 어른, 제대로 된 아티스트를 길러내기 위해 총력을 다 하고 있다.

“항상 모든 클래스의 첫 시간에 던지는 질문이 같거든요. 본인은 어른이라고 생각하세요? 본인이 아티스트라고 생각하세요? 스스로 생각하고 스스로 행동하고 스스로 책임질 수 있는 사람이 저는 어른이고 성인이라고 봐요. 그 다음에 그런 것들을 표현할 줄 아는 사람이 아티스트예요. 아티스트라는 게 다른 게 아니라 자기 생각, 자기 느낌, 자기 감정을 표현하는 사람이라는 광의적인 의미거든요.”



이은율

공연현장과 교육현장의 브릿지 되고파

뮤지컬의 매력에 빠져 무대에서 쌓은 경험을 학생들과 나누고 있는 사람이 있다. 대학에서 성악을 전공한 이은율 교수는 현재 뮤지컬 <광화문연가>에 출연하는 15년차 뮤지컬 배우이자, 매년 디지털싱글앨범을 발

표하는 가수다. 동시에 10년 넘게 재즈밴드팀의 보컬로 활동한다. 청강문화산업대학교 공연예술스쿨 교수로 임용되어 학생들을 만나고 있는 이은율 교수를 공작소 연구실에서 만났다.



“밖에서 청강문화산업대학교가 유명해요. 무대와 학생들이 현장에 많이 투입되어 있고 뮤지컬 전공 출신들의 배우도 활발하게 활동 중이죠. 학교에 무대 제작소가 있다 보니 이걸로도 굉장히 유명합니다. 번지점프를 하더라는 작품을 학교에서 만든 적이 있는데, 호평을 받았어요. 소문대로 학교에 직접 와서 학생들을 가르쳐 보니 꽤 실력이 좋은 학생들이 많아서 놀랐습니다.”

2018년 3월에 임용되어 두 번째 학기를 보낸 소감을 물었더니 학생들 칭찬이 이어진다. 공연예술분야의 신흥강자로 떠오르고 있는 청강문화산업대학교 공연예술스쿨에 합류해 정신없이 1년을 보냈다고 한다. “우리 전공은 한 학기에 2번 보컬 실기시험을 봅니다. 학생들은 실기시험을 치르기 위해서 노력을 하고 연습하고 자신들이 레파토리를 만들기도 합니다. 저는 보컬을 직접 지도해 줘요. 실기시험 때 학생들의 실력이 느는 걸 보면서 가장 보람을 느꼈습니다. 여름에는 대학로 페스티벌 공연에서 공연한 뮤지컬 〈카바레〉의 음악 감독을 했어요. 학생들이

“학생들이 공연의 메카인 대학로 한복판에서 공연을 했는데 상당히 부담되고 떨렸을 텐데도 전문배우처럼 멋지게 공연을 올렸습니다.”

공연의 메카인 대학로 한복판에서 공연을 했는데 상당히 부담되고 떨렸을 텐데도 전문배우처럼 멋지게 공연을 올렸습니다. 특히 무대와 학생들이 음향, 조명, 무대 디자인을 만들어 내는데 있어서 프로공연과 견주어도 손색이 없을 실력이었습니다. 학생들과 1학기, 여름 방학을 같이 땀 흘리면서 연습 과정을 다 봤는데, 그 과정에서 성장한 학생들을 보니 정말 뿌듯했습니다.”

학생들은 공연을 통해 성장한다

공연이 가져다주는 성장이 엄청 크다고 한다. 공연예술스쿨은 2018년에 50회가 넘는 공연을 교내외에서 개최했다. 공연 하나를 올리기가 간단해 보이지 않는다.

“프로덕션에 총력을 다 하기 위해 대부분의 수업이 10주차로 운영됩니다. 그리고 남은 5주동안 공연에 주력하게 됩니다. 학생들은 아침 10시부터 밤 10시까지 공연에만 집중합니다. 이런 시스템은 타 학교에서는 시행되지 않는 제도라 학생들에게도, 교수들에게도 신선하고 도전적입니다.”

“뮤지컬을 하려면 춤, 노래, 연기 세 가지 실력을 모두 갖추어야 합니다. 세 가지를 해야 하기 때문에 뮤지컬과 학생들은 늘 바쁘죠. 타 전공 학생들에 비해 자신을 훈련하고 기본 역량을 쌓는데 필요한 시간이 더 많이 요구됩니다. 그럼에도 불구하고 세 가지 모두 잘하기란 쉬운 일이 아닙니다. 그래서 교수님들은 학생들의 장점, 이 학생이 어느 것에 우세한가, 3가지 역량 중에 어떤 점에 더 강점이 있는가를 파악해서 프로덕션 공연을 할 때 그 것에 맞는 배역이나 포지션들을 정해주기도 합니다. 학생이 가진 장점이 있다면 그 장점을 더 펼칠 수 있도록 공연에 투입하는 거죠.”

‘프로덕션 공연’이라는 이야기가 나왔다. 프로덕션 공연은 공연예술스쿨의 차별화된 교육 시스템을 설명하는 핵심 단어라고 한다. “프로덕션 체제의 운영은 하나의 공연이 만들어지기까지 형성되는 제작 과정과 공연 시스템을 말합니다. 한마디로 말하면 공연 중심으로 스쿨을 운영하겠다는 이야기입니다. 실기와 현장 중심의 교육을 위해 프로덕션이 만들어집니다. 프로덕션에 총력을 다하기 위해 대부분의 수업이 10주차로 운영됩니다. 그리고 남은 5주동안 공연에 주력하게 됩니다. 학생들은 아침 10시부터 밤 10시까지 공연에만 집중합니다. 이런 시스템은 타 학교에서는 시행되지 않는 제도라 학생들에게도, 교수들에게도 신선하고 도전적입니다.”

정규 수업을 진행하고, 학생들은 별도로 팀을 구성해 공연을 무대에 올린다. 이 과정에서 교수님들도 계속 코칭과 멘토링을 수행한다고 한다. 모든 공연은 스태프와 배우가 함께 하는 과정이고, 기본은 협업이다. 이 공동작업의 DNA를

학교에서부터 만들어가는 제도가 공연예술스쿨의 프로덕션 체제다.

재즈밴드 보컬, 배우, 그리고 교수

배우이자 밴드의 보컬로도 활동하는데 교육에 관심을 갖게 된 계기는 무엇이었을까? “어렸을 때부터 꾸준히 노래를 배워왔고 레슨을 받아왔던 사람이여서 배우의 중요성에 대해 크게 생각했습니다. 무대에 서는 한, 무대에 있는 한 배워야 한다고 생각해요. 이제는 누군가를 가르칠 수 있는 단계에 접어들었다고 생각해 강의를 시작했습니다. 다음 세대에게 바톤을 넘겨줄 좋은 전달자가 되고 싶어요.” 하지만 학교에서 막상 학생들을 가르치고 보니 스스로 배우는 부분도 많다고 한다.

밴드의 보컬과 뮤지컬 공연의 배우, 각각 다른 경험의 차이에 대해 물었다. “많이 다릅니다. 혼자 노래할 땐 나에게만 스포트라이트가 비추지고 내가 하는 퍼포먼스와 소리에만 귀 기울이게 되는데, 밴드 공연을 하게 되면 악기와 협업을

“뿌듯함과 함께 책임감도 생겼습니다. 수업이 아닌 대화에서 서로의 마음을 확인하고 마음을 읽었을 때, 그 과정에서 서로 신뢰가 쌓일 때 이 시간들이 그냥 흘러가는 건 아니구나 하는 생각에 가슴이 뜨거워졌습니다.”

해야 합니다. 나만 돋보이는 게 아니라 밴드에 드럼, 콘트라베이스, 기타, 트럼펫 등 악기 사운드와 보컬이 어우러져야 해요.” 밴드도, 공연도 일단 무대에 오르면 협업이 이루어져야 한다고 재차 강조한다. “노래도 중창과 합창이 있고, 연기도 항상 상대 배우와 합을 이뤄내야 합니다. 그 안에서 서로 조율하고 내 소리보다 타인의 소리에 귀 기울이고, 이런 것들이 무대에서는 기본으로 요구되는 능력입니다.”

무대뿐만 아니라 조직에서도, 그리고 사회와 가정에서도 필요한 능력이라는 생각이 들었다. 소통의 중요성에 대해 다시 질문했다.



“좋은 공연은 관객과 함께 만들어갑니다. 관객과 같이 소통하고 호흡하며 저희는 저희가 가진 정서를 전달하는 것이죠. 그 전달은 일방적일 수 없기 때문에 소통이 끊기면 안됩니다. 배우에게 기본적으로 요구되는 기본기입니다. 또한 요즘은 라이브 공연을 많이 해서 악기 소리를 들을 줄 알아야 합니다. 제가 재즈밴드 보컬을 놓지 않는 이유도 실제로 악기들과 호흡하기 위함이에요. 무대에서는 그 능력이 있어야 합니다. 뮤지컬 배우는 악기 소리를 들을 줄 알아야 한다, 이 노하우를 학생들에게 자주 이야기합니다.”

임용 첫 해 좋은 기억에 대해 물었다. 고민하지 않고 단번에 가슴 뭉클했던 순간이 있다고 이야기를 꺼냈다. “학생들과 상담을 많이 하는데 내 조언을 듣고 많이 변하고 자존감을 되찾을 때가 있어요. 그럴 때 이 학생이 나를 굉장히 신뢰하고 있구나, 라는 감정이 듭니다. 뿌듯함과 함께 책임감도 생겼습니다. 수업이 아닌 대화에서 서로의 마음을 확인하고 마음을 읽었을 때, 그 과정에서 서로 신뢰가 쌓일 때 이 시간들이 그냥 흘러가는 건 아니구나 하는 생각에 가슴이 뜨거워졌습니다.”

이은울 교수는 학생들에게 “무대에서 오래 살아가는 사람이 되자”고 이야기한다. 그러기 위해 스스로 건강하게 무대 위에 오를 수 있도록 노력하며, 공연현장과 교육현장의 브릿지가 되는 역할을 계속 이어나가고 싶다는 포부를 밝혔다. “청강을 거쳐 간 학생들이 현장에서 굳건히 서 있는 모습을 항상 상상하고 있습니다.”

이상미

스타 작가가 교정을 거닐다

재학 중 봉사활동으로 방문했던 네팔. 그 곳에서 이상미 학생은 쿠마리 설화를 접하고 이를 모티브로 <시타를 위하여>를 제작하였다. 이 작품은 2013년 네이버 대학만화 최강자전에 선발되며 이상미 학생은 학생이며 동시에 웹툰작가 하가가 되었다. 졸업 이후에도 꾸준히 작품 활동을 계속해오던 하가 작가는 2018년 다시 학교에 돌아왔고, 텀블벅에서 <킹스메이커> 출판 프로젝트를 2억 8천만원의 펀딩에 성공시켰다. 학생 이상미의 이야기, 작가 하가의 이야기를 들어본다.

준히 작품 활동을 계속해오던 하가 작가는 2018년 다시 학교에 돌아왔고, 텀블벅에서 <킹스메이커> 출판 프로젝트를 2억 8천만원의 펀딩에 성공시켰다. 학생 이상미의 이야기, 작가 하가의 이야기를 들어본다.



대중들에게 프로젝트의 취지를 설명하고 비용을 모으는 크라우드 펀딩 **CROWD FUNDING** 시장의 규모가 커지고 있다. 2018년 텀블벅에서 레진코믹스 연재작 〈킹스메이커〉 단행본 출판 프로젝트 펀딩이 무려 2억8천만원으로 마감되어 큰 화제가 된 하가 작가. 2013년 네이버 대학만화 최강자전에 〈시타를 위하여〉로 8강에 진출한 이후 네이버 웹툰에 〈시타를 위하여〉²⁰¹⁴, 〈공주는 잠 못 이루고〉²⁰¹⁵를 연재했고, 레진코믹스에 〈킹스메이커〉 1부 총 37화를 완료했다. 현재 2부를 준비 중인 하가 작가는 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨로 돌아와 전공심화 과정을 밟고 있다. 작가 활동도 한창 바쁠 텐데 왜 다시 학교에 와서 전공심화 과정에서 공부하고 있을까 궁금했다.

“대학 재학 중 2학년 후반에 공모전에 나가서 데뷔를 하고, 3학년 때 연재와 학교생활을 병행했습니다. 당시에 시간 관계상 새로운 기술이나 이론 수업을 많이 듣지 못한 것들이 졸업하고 아쉬움으로 남아있어서 더 배우기 위해 돌아왔습니다.”

다시 하는 학교생활에서 누리는 자유

강사가 더 어울릴 것 같은, 실은 한국만화영상진흥원 등에서 강사로도 활동한 하가 작가는 다시 시작한 학교 생활에 만족하고 있을까? 어떻게 학교 생활을 꾸려가고 있는 걸까?

“1-3학년 때 시간이 많지 않아서 못 들었던 이론 수업 중에 ‘소논문’과 ‘스케치 업’ 수업 2개를 메인으로 수강하고 있습니다. 논문 작업을 하면서

“대학 재학 중 2학년 후반에 공모전에 나가서

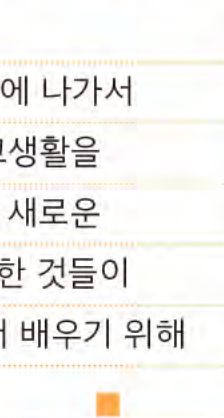
데뷔를 하고, 3학년 때 연재와 학교생활을

병행했습니다. 당시에 시간 관계상 새로운

기술이나 이론 수업을 많이 듣지 못한 것들이

졸업하고 아쉬움으로 남아있어서 더 배우기 위해

돌아왔습니다”



의외로 내가 비평 작업에 흥미가 있구나 하고 느꼈고, 장래에 대학원 진출도 진지하게 고려하게 되는 계기가 되기도 했습니다.”

전공심화과정은 전문학사과정과 달리 자유도가 높아져 큰 어려움은 없다고 말한다. 1-3학년 과정은 수업의 날짜나 시간표가 정해져 있고, 졸업 작품 등 정확하게 프로그램을 따라가야하는데 비해 4학년 과정인 전공심화과정은 “본인이 찾아다니면서 수업을 들을 수 있는 자유가 있는 것이 크게 달라진 점”이라고 말한다. 이런 자유도와 함께 아무래도 일찍 데뷔한 친구들이 함께 하고 있어 “살아있는 현장 경험을 나눌 수 있다는 것도, 이전과 달라진 점”이라고 말한다.

학생으로 만나는 하가 작가도 신선하지만, 세 작품의 연재를 끝낸 작가 하가의 삶도 궁금했다. 하가 작가는 재학 시 데뷔하였음에도 무사히 졸업했고, 자연스럽게 차기작 연재도 이어갔다.

“작품의 연재와 단행본 발간 작업, 그리고 다음 작품의 구상 및 연재, 단행본 발간 작업의 반복이었습니다. 작품 당 1년 정도의 공백이 있었으며, 특히 두 번째 연재작 〈공주는 잠 못 이루고〉는 중단편으로 총 14화를 주간 연재하였고, 이 이후에 주간 연재를 통해서 장편을 그릴 수 있겠다는 자신감이 생겨 〈킹스메이커〉 1부를 연재, 현재 단행본 제작까지 완료했습니다.”

작품 연재, 휴식, 연재로 반복되는 삶이라고 한다. 휴식 기간도 사실은 ‘단행본 준비를 하거나 차기작 구상, 세이브 쌓기 등의 작업’을 하는 기간이지 완전한 휴식은 아니라고. 휴식 기간 중에 최대한 다양한 경험을 쌓아야지, 차기작에 자연스럽게 녹아들어갈 수 있다고 한다.

만화가로서 하가, 그리고 청강

하가 작가는 경험의 중요성을 강조했다. 데뷔작이 학교에서 봉사활동을 갔다온 경험에서 아이디어가 나왔고, 후속작은 중국 교환학생으로 다녀온 경험에서 나왔다고 한다.

“네팔 봉사활동 여행이나 중국 교환학생을 통해 내용이 나왔는데, 작품을 위한 여행이 아니었는데도 작품의 구상 중에 문득 인풋이 아웃풋으로 나왔습니다. ‘아 실제로 봤던 것이 확실히 도움이 되는 구나.’를 느끼는 순간들이 가장 기억에 남습니다.”

본인이 어떤 작가인지 물었더니 웃으며 햇병아리 작가라고 답한다.

“아직은 햇병아리라, 어떠한 만화가라고 정의내리기는 좀 어렵지 않을까요? 하지만, 굳이 현재를 정의해보자면 두 번째 작품의 후기

“네팔 봉사활동 여행이나 중국 교환학생을 통해 내용이 나왔는데, 작품을 위한 여행이 아니었는데도 작품의 구상 중에 문득 인풋이 아웃풋으로 나왔습니다. ‘아 실제로 봤던 것이 확실히 도움이 되는 구나.’를 느끼는 순간들이 가장 기억에 남습니다.”

포스팅을 하다가 언급 됐던 ‘해외여행 장려 작가’라는 키워드를 뽑을 수 있을 것 같습니다. 작품들이 거의 여행을 통해 해외의 이국적인 내용을 바탕으로 그려졌기 때문입니다. 추후에는 국외만이 아니라 국내에서의 이전 왕조 시대를 도전해보고 싶다는 생각을 하고 있으며, 먼 미래에는 어떤 나라의 지난 문화들을 두드러지게 표현할 수 있는 스케일이 큰 작가가 될 수 있으면 좋겠습니다.”

자연스럽게 학교에 입학해 만화가로 성장한 이야기가 나왔다. 3년을 다녀 졸업하고, 다시 심화과정을 거쳐 졸업을 앞두고 있는 하가 작가에게 청강에서 보낸 시간은 어떤 의미일까?

“한마디로 말하면 ‘돋보기’. 우리 학교가 좋게 말하면 작업에 집중하기 좋은데, 나쁘게 말하면 자유롭게 오가기 위한 교통이나 주변 유흥 관련된 시설이 상대적으로 적다고 생각됩니다. 그래서 작업에 집중하겠다고 마음먹으면 교내 시설이나 환경이 잘 뒷받침되어 있어 온전히 집중할 수 있는 돋보기 같은 생활을 할 수 있을 것이라고 생각합니다.”

좋은 점만 과연 있었을까? 약간 긴장된 마음으로 19살로 돌아가면 다시 학교에 올 것인가를 물어보았다.

“예. 청강문화산업대학교에 오기 전 다른

곳과 같이 합격해서 고민했던 시기가 있었습니다. 주변의 이야기나 대학의 네임 벨류보다, 입학하여 어떤 것을 배워 나갈 수 있을지를 중요한 요소로 생각했습니다. 그래서 각 대학별 졸업 작품을 보았는데, 좀 더 나와 맞을 것 같은 청강문화산업대학교를 선택하였고, 입학하고 나서 나의 선택이 틀리지 않았음을, 내 인생의 중요한 기회 중 한 번을 잡은 것이라 생각 했습니다. 청강문화산업대학교는 3년제라 커리큘럼이 압축되어 있었고, 나의 배움을 위한 갈증을 채워줬습니다. 원하는 만큼, 벅찰 정도의 과제나 수업이 특히 나와 잘 맞았습니다. 물론 이것은 사람마다 각기 다르게 다가올 것이라 생각합니다.”

작가 하가이며 동시에 재학생 이상미로 살았던 삶도 2019년 졸업으로 끝난다. 팬덤을 사랑하는 작가이면서도 학교에서는 수업을 착실히 듣고, 과제에 밤을 새는 학생이기도 하다. 유려한 그림체 뒤에 초조하게 잠 못 이루던 밤이 있었을 것이며, 섬세하게 쌓아가던 붉은 색조 뒤에 고뇌하던 나날들이 있었을 것이다. 초조함과 고뇌를 가라앉히고, 늘 투명하고 맑은 작품으로 독자들과 마주하기를 기원한다. 새롭게 연재가 시작될 〈킹스메이커〉 2부를 통해 최초로 장편에 도전할 작가 하가의 새로운 도약을 응원한다. 



ID

Now

in

Chungkang

나비스토리, 소통

‘나비다방’에 와 보셨나요? 대학본부가 자리잡은 청강홀 4층에는 나비다방이 있다. 대학본부와 다방? 연결이 안되지만 나비다방에는 ‘나비마담’이 있고, 이런저런 행사가 열린다. 노하우를 나누기도 하고, 수다를 떨기도 한다. 갑자기 번개가 잡혀 맛난 먹거리를 나누기도 한다. 평소 보지 못한 구성원들이 ‘무언가’를 함께 하며 말과 웃음을 나누며 함께 소통한다. 글 한혜원(부속실)

나비다방에서 이야기 나눠요

2018/04/20

패션스쿨 김명희 원장과 함께 ‘미녀, 미남들의 수다방’이라는 주제로 이야기 모임을 가졌다. 서로의 얼굴에 컬러판을 대보며 어울리는 색깔을 골라주는 과정을 하는 내내 나비다방은 커다란 웃음소리로 가득 찼다.



귀한 강의, 맛난 간식
정말 감사합니다!
오늘 배운 것을 바탕으로

쿨톤 코디를 적극
고려하겠습니다!

만화콘텐츠스쿨 김은권

04

05



총장님과의 대화

2018/05/24

소통에는 직접 만나 이야기 하는것 만큼 가장 확실한 방법은 없기에, 청강대의 가장 소중한 구성원인 학생회 대표들과 함께 하며 ‘경청’의 시간을 가지는 자리를 마련했다.



05

리케이온 건물이 본관과는
떨어져 있는데 <우밥>을 통해

많은 선생님, 교수님들을 만날
수 있는 것 같습니다.

리케이온 유재성

우리같이 밥 먹어요(우밥)

2018/06/14

때때로 <우리 같이 밥 먹어요>는 좀처럼 만나기 어려운 교직원들이 서로를 알게 되고, 친해지는 좋은 기회가 되기도 한다. 여러 이야기를 나누던 중에 나비님께서 청강대에서 근무하며 느꼈던 각자의 감회를 나눠보자는 제안을 주셨고, 덕분에 여러 생각을 허심탄회하게 이야기하여 서로에게 가까이 다가가는 좋은 기회가 될 수 있었다.



나비다방에서 이야기 나눠요

2018/06/29

숨겨진 건강 전문가이신 만화콘텐츠스쿨의 김은권 교수와 함께 각 체질의 특성과 성격에 대해 이야기를 나누었다. 체질을 알기 위해 나를 관찰하고 주변 사람들과의 관계까지 살펴보다 보니 인간관계의 고민까지 이야기 나누는 진지한 시간을 가질 수 있었다.



06

소통이 별건가요?

Community building이

별건가요? 자꾸 만나고,

얼굴 보고, 말하고, 웃고...

그러면 되는 거죠.

저를 ‘나비’라 불러주세요

‘나’를 나타내는 여러 호칭 중에 가장 많이 불리는 건 아마도 직함일 것이다. 직함은 내가 맡고 있는 역할과 부여받은 책임을 한 단어로 나타내고 있지만, 그와 동시에 구성원 간의 상하를 구분 짓고 보이지 않는 벽에 둘러싸이게 만들기도 한다. 청강문화산업대학교에는 ‘총장’을 부를 때 ‘나비’라 부른다. 두 날개가 있는 나비처럼 자유로운 조직이 되고자 하는 바람을 담아, 너와 나를 직함으로 구분 짓는 것이 아니라 함께 소통하고자 하는 이수형 총장의 요구에 의해서다. 나비라 불러달라는 주문이 당혹스럽기도 했다. 그랬는데 어느새 총장 집무실 바로 옆에 나비다방이 문을 열었다. 누구에게나 열려 있는 이 공간은 따뜻한 차를 함께 하며 자유로운 아이디어와 엉뚱한 상상을 나누기도 하고 때로는 진지한 토론으로 열띤 대화와 오가기도 하는 곳이다. 교직원이 참여하는 이야기 모임이 진행되기도 하고, 맛있는 음식을 만들어 나누기도 하고 흰 벽에 거침없는 낙서도 하는 공간. ‘나비다방’은 말 그대로 사람들이 모이는 곳, 함께 모여 이야기를 나누는 곳, 이야기를 나누며 마음의 벽을 허무는 공간이 되어 가고 있다.

이야기도 나누고, 맛난 것도 먹어요

‘나비다방에서 이야기 나눠요’는 나비다방에서 진행되는 이야기 모임이다. 짧은 시간이지만 업무를 벗어나 새로운 것을 접하고 함께 이야기를 나눠보고자 시작된 이 모임은 모니터에서 눈을 돌려 서로를 마주보는 곳, 때로는 내가 자신 있는 분야에 대한 정보를 서로 나눈다. 멋쟁이가 되는 법, 건강해지는 법, 학생과 소통을 잘 하는 법, 때로는 아무런 주제 없이 웃음과 대화가 마냥 흐르는 곳, 바로 나비다방의 일상이다. 어느 조직처럼 청강문화산업대학교에서도 원활한 소통이

나비다방에서 이야기 나눠요

2018/08/10

청강대의 '소통왕' 게임콘텐츠클 김상중 원장과 함께 '어떻게 하면 학생과의 소통을 잘 할 수 있을까'에 대한 고민을 나누었다. 학생과 함께 하며 부딪혔던 과거의 고민들을 스스럼없이 공유하며 나누어 준 소통의 비결은 우선 내가 먼저 솔직해져야 하고, 상대방이 아닌 내가 바뀌어야 한다는 어렵지만 단순한 지혜였다.



청강 체전

2018/10/11

청강대의 체육대회는 학생들만의 축제가 아니다. 여러 스쿨의 교직원이 모두 총 출동하는 큰 행사에 당연히 나비님도 함께다.



2시간이 2분처럼 지나간 시간이었습니다.

소통해주신 이야기들 잘 기억하겠습니다. 김상중 원장님 짱!!!!

박선수를 만영우



번개모임

2018/10/10

청강에 오신지 2년이 되신 신입 교수 그룹과 함께 뜨거운 저녁을 보냈다. 평소에도 단체 카톡방에서 교류하시는 분들이셔서 그런지 모이자마자 시끌시끌. 여기서는 웃음이 터지고, 다른 쪽에서는 진지한 이야기로 가을날의 청현재를 뜨끈하게 데워주었다.

우리같이 밥 먹어요 (우밥)

2018/11/20

2018년의 마지막 <우리 같이 밥 먹어요>는 청강대의 든든한 허리, '팀장 그룹'을 초대해 함께 했다. 학교의 역사만큼이나 오랜 시간을 함께한 팀장 그룹이어서 그런지, 마치 가족 모임과 같이 편안한 분위기의 <우리 같이 밥 먹어요> 시간을 보냈다.



또 말이 너무 많았지요?
아마 우리 청강의 기둥

선생님들과의 대화에
목이 많이 말랐었나 봅니다.

청강문화산업대학교 나비 이수형



나비다방에서 이야기 나눠요

2018/11/30

MBTI 검사를 이용해서 자신에 대해 알아보는 시간을 가졌다. 학생진로상담센터의 유희정 상담사와 함께 검사를 진행하며 모두들 나에 대해 객관적으로 볼 수 있게 되었고, 나의 장점과 단점에 대해 더욱 깊이 이해할 수 있었던 시간이었다고 이야기했다.

이루어지는 건강한 조직을 만들고자 많은 고민과 여러 시도가 있었다. 결국은 가장 단순한 방법, 같이 자주 만나 서로 얼굴을 맞대고, 함께 몸을 부딪치고, 따뜻한 밥 한 끼를 같이 나누는 것이야말로 최고의 방법이라는 것을 깨달았다. '우리 같이 밥 먹어요'는 매일 일어나는 평범한 일상, 점심을 나누며 함께 만나고자 마련된 자리이다. 함께 밥 먹는 사람을 '식구'라 부르는 것처럼 이 시간만큼은 함께 점심을 먹는 '청강 가족'이 되어 사무실에서는 좀처럼 나누기 힘들었던 소소하지만 친밀한 시간을 나누고 있다. 타부서 교직원을 만날 기회가 적기도 하고, 개인적인 이야기를 나눌 기회는 더욱이 없기 마련이다. 처음에는 낯설고, 불편했음에도 모르지만 어느새 입사 20년차 교직원과 신입 직원이 함께 웃고, 관심 가는 취미 등 다양한 이야기를 나누다보면 식사가 끝난 후에는 마치 오래 알고 지낸 동료처럼 한걸음 가까워지는 순간을 마주하게 된다.

교직원, 학생과 같은 구분을 넘어

자주 만나 서로에 대해 알아가는 소통의 자리가 있다면 짝짝 선물과도 같은 '번개 모임'도 있다. 똑같은 건물과 사무실, 나의 책상에만 머무는 단조로운 일상을 깨기 위해 우리는 때때로, 갑자기, 이유 없는 모임을 만들곤 한다. 그저 날씨가 추워서, 가을바람이 좋아서, 나누고 싶은 먹거리가 있어서, 청강들에 달린 모과로 따뜻한 차를 만들기 위해서 등 특별하거나 중요한 것 없이 그저 같이 부딪치며 이야기와 웃음을 나누기 위해 함께 모여 수고와 즐거움을 기꺼이 보태었다. 소통을 위한 청강의 노력은 교직원에만 머무르지 않는다. 청강문화산업대학교의 가장 중요한 구성원인 학생과 만나 그들의 고민과 이야기를 경청한다. 때로는 직접 부딪치며 학생들과 함께 하루를 같이 한다. 우리는 '청강'이라는 이름으로 함께 하는 동반자다. 1996년 첫걸음을 댄 이후 늘 그래왔듯이 더 나은 길을 찾고자, 최선의 결과를 만들고자 많은 고민을 하고 있다. 하지만 그 과정 중에도 건강한 몸과 마음을 유지하기 위한 우리의 노력은 늘 진행 중이다. 자주 만나고, 얼굴 보고, 말하고, 웃고... 가장 단순하지만 어려운 일들을 함께 하며 우리는 마음과, 생각과 비전을 함께 나눈다. 함께 하는 힘을 믿기에 오늘도 손을 맞잡고 새로운 꿈을 꾸며 앞으로 나아간다. G

08

10

11

쉽표, 들메끈을 고쳐 매고

비움으로써 채워가는 '쉽표, 들메끈을 고쳐 매고' 오롯이 홀로 설 수 있는 개인들이 모여 더 단단한 청강으로 거듭난다.

글 이지영 (미래원)



“흐르는 냇물소리에 집중하니 내가 어디에 있냐에 따라 소리가 다릅니다. 물소리가 때로는 웅장하여 산을 울리기도하고 다른 소리들에 묻혀 가늘게 들리기도 합니다. 유심히 듣다보니 냇물은 규칙적인 소리를 내며 참으로 열심히 내려가고 있었습니다. 특별하지 않은 냇물 소리가 일상에서 벗어난 나를 보게 합니다.” 강문정



“아무것도 안하고 지낸 며칠인데 짝찬 기분으로 돌아갑니다.” 고정훈



“제주로 간다. 비우고 채우러 간다. 비행기에서 들은 노래 가사가 내 마음을 읽는 것 같다. ‘지나간 것은 지나간 대로 그런 의미가 있죠. 후회 없이 꿈을 꿔다 말해요. 새로운 꿈을 꾸겠다 말해요.’” 김경원



“마음을 추스리고, 생각을 잡고, 내일을 기다리며 쉬려고 합니다.” 최문호



“가야산 상왕봉 1430미터. 산새소리, 계곡물 소리, 나무와 조릿대의 바람소리가 들렸습니다. 다 비우고 이 소리에만 집중하고 싶었으나, 등반 내내 머릿속엔 처리해야할 업무와 앞으로 진행해야할 업무가 가득했음을 고백하지 않을 수 없습니다.” 김기대

“지금 이 바람을 오래 기억하겠습니다.” 송용우



“오래된 새것. 온 사방이 오래된 것들입니다. 창고, 헌책방, 구식 사진관 등이 사람들과 함께 골목 풍경을 만들고 있습니다. 오랜 시간이 고스란히 담긴 풍경을 눈과 마음에 담아갑니다.” 박경호

지금 나에게, 우리에게 필요한 쉽표

《쉽표, 들메끈을 고쳐 매고》는 매년 4박 5일의 기간 동안 각자의 일과 삶에서 벗어나 오롯이 혼자만의 자기 직면과 성찰을 지원하는 프로그램이다. 신을 발에 동여매는 들메끈을 고쳐 매는 잠깐의 쉽표를 통해 개인과 조직이 함께 성장할 수 있게 되길 기대한다.

문득 멈추고 싶은 욕망이 들곤 한다. 잠시 멈추어 내가 서 있는 자리가 어디인지 확인하고 싶고, 내 안 깊이에 있는 마음의 상태가 어떠한지 돌보고 싶다.

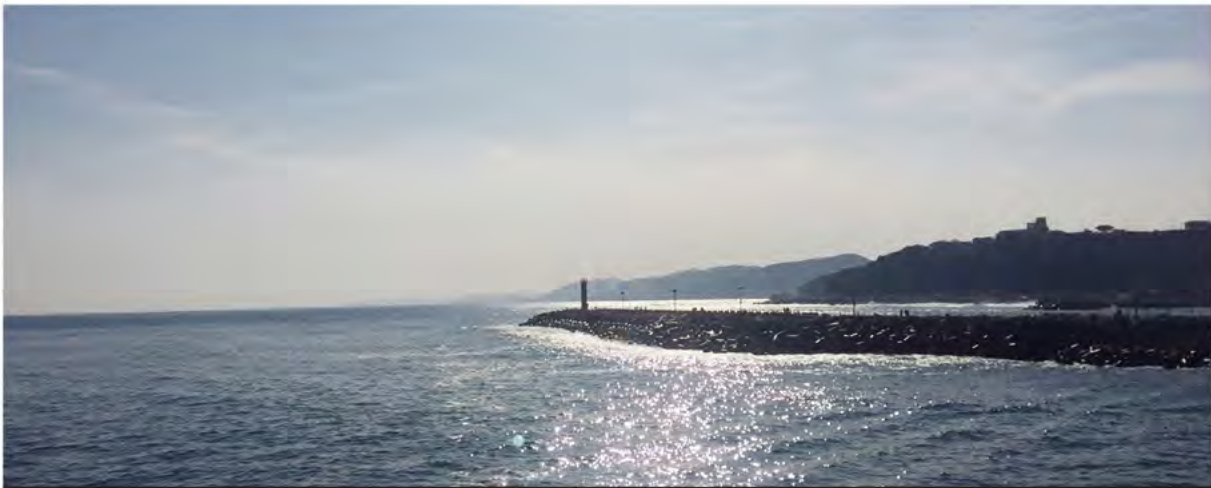
우리는 어딘가에 소속된 직장인, 누구의 엄마, 누구의 아들, 누군가의 친구, 이웃... 많은 인연과 관계를 바탕으로 얻어진 역할들을 모두, 빠짐없이 성실하게 수행하고 있다. 하지만 우리는 그러한 역할이 아닌 단지 나만을 위한 잠시의 쉽표가 필요하다. 오로지 나만이 나를 성장시킬 수 있기 때문이다. 나를 있는 그대로 직면하는 용기를 내어야 한다. 내 안에서 올라오는 감정들에 귀 기울이고, 그것이 내 삶에서 의미하는 것이 무엇인지, 무엇으로 인해 발현된 감정인지, 어떻게 다룰 수 있을지 가만히 들여다보는 것. 그렇게 내 안에서 받아들이고 함께 하는 것. 홀로 자신을 비추는 것. 이것이 지금 우리에게 필요한 '쉽표' 일 것이다.

우리는 믿고 있다.

각각의 건강한 개인이 공동체의 역량을 만들 수 있다는 것을

조직도 마찬가지다. 모든 조직은 각자의 방식으로 세상에 기여하고 긍정적인 사회의 변화를 이끌어간다. 선한 의지를 실현해가는 노력, 좌충우돌의 과정을 통해 충분한 성과와 자부심을 얻는다. 그러나 조직도 냉정한 성찰의 시간이 필요하다. 조직 안의 역동이 조직의 목표와 동일한 방향인지, 조직의 목표가 더 많은 사람들의 삶을 행복하게 하는지, 더 좋은 사회를 만드는 것에 기여하는지 점검하는 돌아봄의 시간을 가져야 한다. 이러한 성찰만이 더 건강한 조직으로의 성장을 가능케 하기 때문이다.

청강문화산업대학교는 2019년 올 해로 개교 23주년을 맞이했다. 사람으로 따진다면 청년기에 이르렀다. 우리는 우리가 존재하는 방식이 올바르게, 우리의 색깔이 짙어지고, 깊이



“명상이란 과거를 과거에 두고, 미래에 대한 걱정과 기대를 미리 하지 않으며, 단지 지금 이 시간과 공간에 머물러 나의 몸이 느끼는 감각에 집중하는 것이라고 하였습니다. 그보다 더 중요한 것은 내가 여전히 과거에 집착하거나 미래를 걱정하고 있다면, 그것을 깨닫고 즉시 현재로 돌아오는 것이라고 했습니다.” **이지영**



“소박한 한 꾸러미를 짊어지고 나보다 힘차게 걸어간다. 그 속에 뭐가 가득할까 궁금했다. 내 등의 배낭은 무겁기만 했다. 커피 한잔이 그냥 힘이 된다. 다시 걸었다.” **김두엽**



“적당한
때 쉼표를
찍었습니다.”
김수정



“아무 계획 없이 통영으로 갔습니다. 여객터미널 근처 식당에서 우짜를 먹었습니다. 해안누리길을 걸었습니다. 편안한 일상을 누렸습니다. 행복합니다.” **정종진**

“신경끄기의
기술. 아..잘
안껴진다.
기술이
필요하다.”
이재복



“부산입니다. 목언수행을 하듯 말 한마디 안하고 눈만 동그랗게 뜨고 다니니 그간의 삶이 얼마나 행복했는지 알게 됩니다. 올해에는 말을 좀 예쁘게 하는 법을 배워야겠다고 생각해 봅니다.” **김명현**



“남해 바다에
왔습니다.
마음 비우기
이틀째입니다.”
오남곤

있어지길 기대하고 있다. 지금의 구성원들이
여기 없더라도 우리가 심어놓은 씨앗과 우리가
다져놓은 청강의 DNA가 멋지게 무성한 나무와
숲을 이루길 원한다. 그래서 20주년이 되는 해에
〈쉼표, 들메끈을 고쳐 매고〉를 시작했다. 쉼표
혹은 간격을 통해 획득할 의미와 방향이 청강의
다음 단계를 멋지게 연결시키길 기대하고 청강의
지난 20년을 성찰했다. 이후 〈쉼표, 들메끈을
고쳐 매고〉는 청강의 의례가 되어 새로운 해가
시작되면 출정식과 함께 우리는 모두 각자의 삶과
일을 놓고 온전히 자신만의 시간 속으로 향한다.
누군가는 순례자의 길을 걷고, 누군가는 산 중
적막한 곳에서 쌓아둔 책을 본다. 4박 5일의 기간
동안 적막의 하루를 기꺼이 맞이하면서, 일상의
삶으로부터 배우고, 배운 것을 다시 일상의 삶으로
가져가면서 진정한 의미로 단단한 개인이 된다.
우리는 믿고 있다. 각각의 건강한 개인이 공동체의
역량을 만들 수 있다는 것을.

“우리 안에는 신선함에 대한, 다시 생기를 얻으려는
본능이 있다. 우리 안 창조의 힘을 해방시키고자
하는 본능이. 우리의 삶을 진정으로 변화시키는
힘을 자신 안에서 깨우려는 본능. 그 본능은
우리에게 말한다. 바로 이 변화가 자신 안에서
가장 깊은, 가장 본질적인, 가장 자신다운 무엇을
회복하는 길이라고.” **THOMAS NERTON**



“혼자만의 시간을 갖고 걸으니 아무런
동요도 없는 차분한 마음이 됩니다.”
이은표

CK 시그니처 원두 이야기

새벽의 안개. 사계의 역동성. 청강의 달빛이 커피 향으로 만개하다.

글 구경원(푸드스쿨 교수)



문화CULTURE의 어원은 발을 갈다라는 라틴어 cultus에서 나온 말이다. 만화, 애니메이션, 게임처럼 인간의 창의력에 기반한 문화산업도 중요하지만, 문화의 기본에 뿌리를 둔 푸드분야도 중요한 문화산업의 영역이다. 청강문화산업대학교는 푸드산업에 새로운 가치를 부여하기 위해 푸드스쿨을 운영하고 있다. 이 전공의 학생들이 직접 생두의 구입부터 선별, 로스팅을 통해 커피가 가진 본연의 향을 활짝 피워내 탄생시킨 것이 바로 'CK 시그니처 원두'다.

스몰럭서리의 즐거움, 로스팅 커피

서드웨이브 커피가 빠른 속도로 유행하고 있다. 스타벅스 등으로 대표되는 대형 커피숍이 아니라 골목에서 제대로 된 맛을 만들어내는 로스팅 커피숍이 서드웨이브 커피를 주도하고 있다. 푸드스쿨 카페베이커리 전공도 시대 흐름에 발 맞춰 로스팅부터 제대로 된 교육을 시행하고 있다. 로스팅은 생두에 열을 가해서 물리적, 화학적 반응을 통해 새로운 플레이버를 만드는 작업이다. 가히 커피에 영혼을 불어 넣는 작업이라해도 과장이 아니다. 학생들은 로스팅에 사용되는 기계의 구조와 작동 방법은 물론이고 생두가 자란 환경과 생두의 품종, 가공방법, 플레이버와

커피소개

CK 시그니처 원두 패키지는 청강문화산업대학교 애니메이션스쿨 학생 및 교원의 작품을 바탕으로 디자인했습니다. 3개의 패키지 배열에 따라 <두더문 (To the Moon)>, <추모열전>, <청강이> 장면을 만들 수 있습니다.



새벽 안개 속 영감 청강의 새벽이 되면 서늘한 안개가 주변을 가득 메우게 됩니다. 마치 상상의 구름처럼 깊습니다. 동 틀 무렵이면 언제 그랬냐는 듯 사르르 개어버리는 이 안개는, 좋은 아이디어를 깨우기 위해 새벽을 벗 삼는 학생들의 시간을 담았습니다. 은은하고 가벼운 <새벽 안개 속 영감>은 청강에 가득히 들어찬 상상력을 상징하는 커피입니다. 매우 부드러운면서도 꽃 내음의 향미, 허끝을 감도는 진한 향, 부드러운 바디감이 특징인 에티오피아 예가체프와 중성적이고 산뜻한 산미와 단단한 바디감이 있는 브라질 세하도를 혼합하여 표현하였습니다.



달빛 이는 캠퍼스 청강 주변에는 높은 건물이 없습니다. 그래서 달 가까운 밤 교정에 서면, 마치 청강의 건물들이 큰 달을 머리로 이고 있는 듯이 보입니다. 달빛이 밝은 날 밤이면 학생들은 친구들과 함께 운동장에서 늦은 운동을 하기도 하고, 기숙사와 도서관에서 이야기를 나누며 과제를 하기도 합니다. <달빛 이는 캠퍼스>에는 친구들과 더불어 학문과 예술을 논하는 청강의 삶을 담았습니다. 부드러운 강한 바디감과 깨끗한 산미를 가진 과테말라 안티구아에 오렌지의 달콤한 산미와 적당한 바디감이 있는 콜롬비아 수프리모 후일라를 혼합하여 표현하였습니다.



청강행진곡 청강은 사계의 변화가 매우 뚜렷합니다. 철 따라 섬세하게 설계한 교정 내 꽃과 나무들이 차례로 피고 지기 때문입니다. 흐드러지는 벚꽃부터 풍경을 지우다시피 내리는 함박눈까지, 청강에는 도심에선 느끼기 힘든 계절의 정취가 있습니다. <청강 행진곡>은 계절이 약속하는 청강의 교정을 씩씩하게 걸어 다니며 생활하는 학생들의 진취성을 표현한 커피입니다. 초콜릿의 진한 단맛과 과일 목직 산미를 가진 케냐산 커피에 독특한 향미와 품위 있는 산미를 갖추고 있으며 강렬한 바디감으로 부드러운 초콜릿과 같은 맛을 느낄 수 있는 인도네시아 만델링을 혼합하여 표현하였습니다.

자연과 문화가 공존하는 청강 캠퍼스

글 김기대(미래원) 그림 김희애



2 문화사랑관

음식은 문화이며 요리는 예술이다! 맛과 멋으로 어우러지는 푸드스쿨, 예비 셰프, 파티시에, 바리스타, 푸드 메이커와 크리에이터들이 오감을 자극하는 뜨거운 아우라를 뿜어낸다.

8 창작마을

국내 최대 규모의 창작스튜디오 CCRC에서 예술적 감성과 독창적 아이디어가 애니메이션으로 탄생한다.

1 현재2관

무한도전 청강게임! 한국의 불리자드, 에픽게임을 꿈꾸며 24시간 꺼지지 않는 바다 위의 등대처럼 대한민국의 게임산업을 지키고 있다.

2 현재3관

작업으로 젊음을 불태운다. 일명 야작실인 신테크실과 문 닫힐 새 없는 연구실에서 만화까지 콘텐츠 꽃이 피어오른다. 만화콘텐츠스쿨&IoT 콘텐츠 메이커들이 4차 산업혁명을 이끌어가고 있다. 모바일IT스쿨

3 인간사랑관

유아교육에 대한 열정 가득한 친구들이 함께 만들어가는 놀이, 자연, 공동체! 90,000원 이상의 만화 도서, 국내 최대 규모의 만화도서관!

5 공작소

무대와 작품이 만들어지는 과정이 고스란히 담겨있는 공연예술스쿨 공작소!

4 어울림관

즐기고 창조하고 공유한다! 청강류스타일의 브랜드를 만드는 패션스쿨 & 푸드스쿨 학생들이 펼치는 맛의 향연! 쿨투라

6 뮤지컬하우스 '숨'

열정의 목소리가 항상 울려 퍼지는 뮤지컬하우스 숨은 학생들의 노력이 환호와 박수로 되돌아오는 곳!



9 청강홀

청강의 과거와 현재, 그리고 미래를 만나는 청강 아카이브! 청강홀에는 대학 행정본부, 청강역사관, 청강만화역사박물관과 도서관이 있다.

10 청현재

캠퍼스 가장 높은 곳에 위치한 자연 속 고요한 힐링의 공간



올해 떠올린 수많은 꿈들이
별이 되어

하늘 가득 메우기를...

나무들을 키워내는 사람이고 싶다.
내가 손질하고 다듬어준 묘목이
10여년 뒤 아름드리나무로 크는 걸
보는 것도 이리 기쁘는데,
하물며 사람을 키우는 일은 얼마나 기쁠까.
물 주고 거름 주고 정성을 쏟되,
비바람 이겨내며 스스로 크도록 기다리면서...

설립자 고 청강 이연호

더 많은 꿈들이 별이 될 수 있도록
더 많은 묘목이 아름드리나무로 클 수
있도록 청강의 서포터즈가 되어주세요.

청강의 서포터즈에게는

- 청강문화산업대학교의 각종 교육 프로그램, 강연, 세미나, 워크숍 및 주요 행사에 초청합니다.
- 발간 도서 구입 및 교육, 강연 수강 시, 할인혜택을 드립니다.
- 청강의 연간 활동을 정리한 애뉴얼리포트를 매년 보내드립니다.

청강의 서포터즈란

청강문화산업대학교가 문화산업 발전을 주도하는 대학이 될 수 있도록, 우리의 재학생들이 꿈과 희망을 안고 스스로를 키워나가는 인간이 되고, 자신의 지식과 기술을 남을 위해서 쓰는, 열린 정신적 자유를 누리는 인간이 될 수 있도록 후원해주시는 모든 분들이 청강의 서포터즈입니다.

서포터즈의 후원 기금 용도

청강문화산업대학교 재학생 장학금과 교육을 위해 사용하겠습니다. 희망하는 용도를 지정하시는 경우 해당 용도로 사용하겠습니다.

서포터즈의 후원 참여

후원 기금은 일시납과 정기납부로 구분할 수 있습니다. 온라인 입금은 하나은행 494-910008-10704(예금주 청강문화산업대학교)입니다.

문의·연락처

청강문화산업대학교 미래원
031.639.5788

후원 참여 시 세제혜택

→ 개인기부(개인 근로소득자)

연말정산 시 연간 소득금액 100% 한도 내에서 기부금 전액이 세액 공제 대상이 되며, 세액공제율은 2,000만 원 이하는 15%, 2,000만 원 초과분은 30%로 차등 적용됩니다.

→ 개인기부(개인 사업자)

종합소득세 신고 시 사업소득금액 100% 한도 내에서 기부금 전액에 대해 필요경비 산입이 가능합니다. 다만, 사업소득 외 기타 종합소득이 있는 경우에는 필요경비 산입과 세액공제 중에서 선택 가능합니다. 세액공제를 선택하는 경우의 공제율은 근로소득자와 동일합니다.

→ 법인기부(주식회사, 법인 단체)

법인세 신고 시 당해 사업연도 연간 소득금액(이월결손금 차감 후)의 50% 범위 내에서 손 비처리가 인정됩니다.

→ 공통

당해 연도 기부금 한도가 초과된 기부금액은 향후 5년 이내 이월공제가 가능합니다.

in ChungKang



Paradigm shift

COVER ART

in ChungKang 표지에 사용된 모든 이미지는 청강문화산업대학의 학생 및 교직원의 작품입니다.

열대식물

by 최윤영
(2019 만화콘텐츠를 졸업예정)

꽃이 한창 만개하는 시기를 소녀와 나비를 조합하여 그렸다. 선화로 흐름을 그리듯 부드럽게 면을 나누고, 그 면을 에어브러쉬나 효과 등을 쓰지 않고 단색으로 채색하여 투명하고 맑은 색을 강조하였다. 따라서 주제부가 돋보이게 화사한 화면을 연출하였다.

백앗긴 들에도 봄은 오는가
by 전은지
(2019 만화콘텐츠를 졸업)

여지라는 이유로 태몽 속 부처님이 주신 '해송'이란 이름을 백앗긴 주인공 금숙이. 여성이었기에 감내해야 했던 불평등함을 타파해 나가며 성장하는 숙이의 이야기.

해이! 파티

by 실러캔스(유수현, 노민준, 장우영, 김성민, 서효진, 김예리, 김희경, 김지현, 최혁준, 차진민, 조관희(2019 게임콘텐츠를 졸업))

우당당당 파티 슈팅 캐주얼 네트워크 스파르타 게임. 4인이 즐기는 폭죽 파티 대난투!

MAI EMPTY CITY

by 매운탕(박태양, 강하경, 이상준, 박희은, 김지연(2019 게임콘텐츠를 졸업))

세상의 악을 청소하기 위해 안드로이드 청소부 메이가 나타났다!

* 넥슨GT선정 우수 졸업작품
* 데브캣 스튜디오 선정 우수 졸업작품



in ChungKang