

2019
CHUNGKANG

WAVE

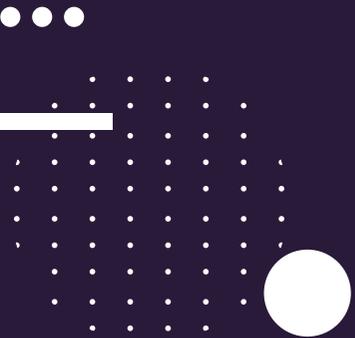


WAVE IN CHUNGKANG

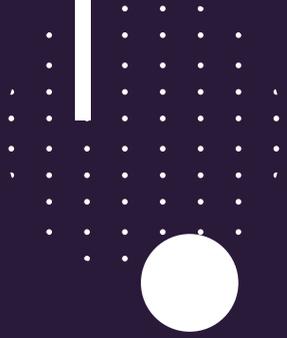
2019 ANNUAL REPORT

청강문화산업대학교

2019 청강문화산업대학교 애뉴얼리포트



청강문화산업대학교



WAVE
IN CHUNGKANG

혁신은 기존의 것을 파괴한 뒤
무의 상태에서부터 새로이 시작된다.
점이 모여 선이 되듯,
하나의 목소리들이 모여 파동을 만들어내며,
곧 미래를 뒤흔드는 큰 물결을 이룬다.



BE THE NEXT WAVE

2019 CHUNGKANG
ANNUAL REPORT

CONTENTS

03. PEOPLE

01. COVER STORY :WAVE

- 12 **Top 7** 애니메이션스쿨 국제랭킹 7위
- 18 **Maker** 우리는 선천적 메이커다
- 24 **Wave** 디자인 Wave in 청강
- 30 **엄기호** 새로운 세대가 온다



11



- 52 **홍석인** 어쩌면, 도대체, 괴이한 SF의 작가 이제는 홍지운(a.k.a. DCDC) 홍석인
- 56 **Mike Nguyen** '손'으로 직접, '애니메이션 영화'를 만드는 애니메이터 마이크 누엔
- 60 **서수경** 서수경 스타일리스트를 말하다
- 64 **정종필** 복합적 지식이 융합된 콘텐츠 제작자를 키운다
- 68 **팀스툼** 아무도 기대하지 않았던 그들이 대상을 받은 이유

51



02. REVIEW

37

- 38 **Animation** 애니메이션의 혁신 리얼타임 애니메이션
- 40 **Manhwa** 익숙한 것을 낯설게 만드는 시선의 작가, 한혜연
- 42 **Webnovel** 웹소설에서 웹툰으로 웹툰에서 웹소설로, <덴마 어나더 에피소드>
- 44 **Game** 게임콘텐츠스쿨 새로운 스테이지로
- 46 **Food** 천리장을 통해 보는 조선시대의 신제품 개발 아이디어
- 48 **Musical** 자발적이고 창조적인 공연근육을 키워나갔던 2019년



73

04. CHUNGKANG NOW

- 74 **Chairman's Story** 교육 60년, 현재 玄 裁 정희경 선생, 교육의 약속
- 78 **One Campus** 신의 콧김, 비로소 인간이다. 창작뮤지컬 <가디언 마스크: 두번째기회>의 탄생
- 82 **Lykeion School** 아리스토텔레스가 세운 리케이온이 청강에
- 84 **Creative Moment** 혁신과 창조를 고민하는 시간, 청강 크리에이티브 모먼트, 크리에이티브 데이
- 88 **갈롱마켓** 생산자와 소비자가 직접 만나 소통하는 복합적 문화공간. 갈롱패션, 갈롱마켓
- 90 **2019 Chungkang**

“ 혁신은 멋진
구호도 아니고,
다른사람들이
알아서 하겠거니
하는 것도 아니고,
어디서 뚝
떨어지는 것도
아닙니다.

어떻게 해야 학생들이 찾아올까...
이건 더이상 우리의 질문이 되어서는 안됩니다.
오히려 이 시대에 왜 학생들이 대학을 가려고 할까,
이런 변화의 시대에 대학교육을 한다는 건 무엇이고,

우리는 무엇을,
어떻게 제공해야
학생들과 급변하는
사회의 욕구에
대응을 넘어,
새로운 흐름을
주도하는 대학이 될까?
이런 질문들이
먼저여야 할 것
같습니다.”

구성원 개개인이 매일 자기부터 혁신하며,
그 힘으로 자기 주도적으로 업무에 몰두할 때 일어납니다.
그 과정에서 여러분들의 자기실현 욕구도 충족되어야 하고,
동시에 세상에 없던 새로운 개념의 일하는 방식이나 내용이 나올 수 있습니다.
혁신은 조직이 하는 것이 아니라 개인이 하는 것이고,
스스로 움직이는 자각된 개인들이 뿜어내는 에너지의 결과로
혁신이 일어나는 것이라고 저는 굳건하게 믿습니다.

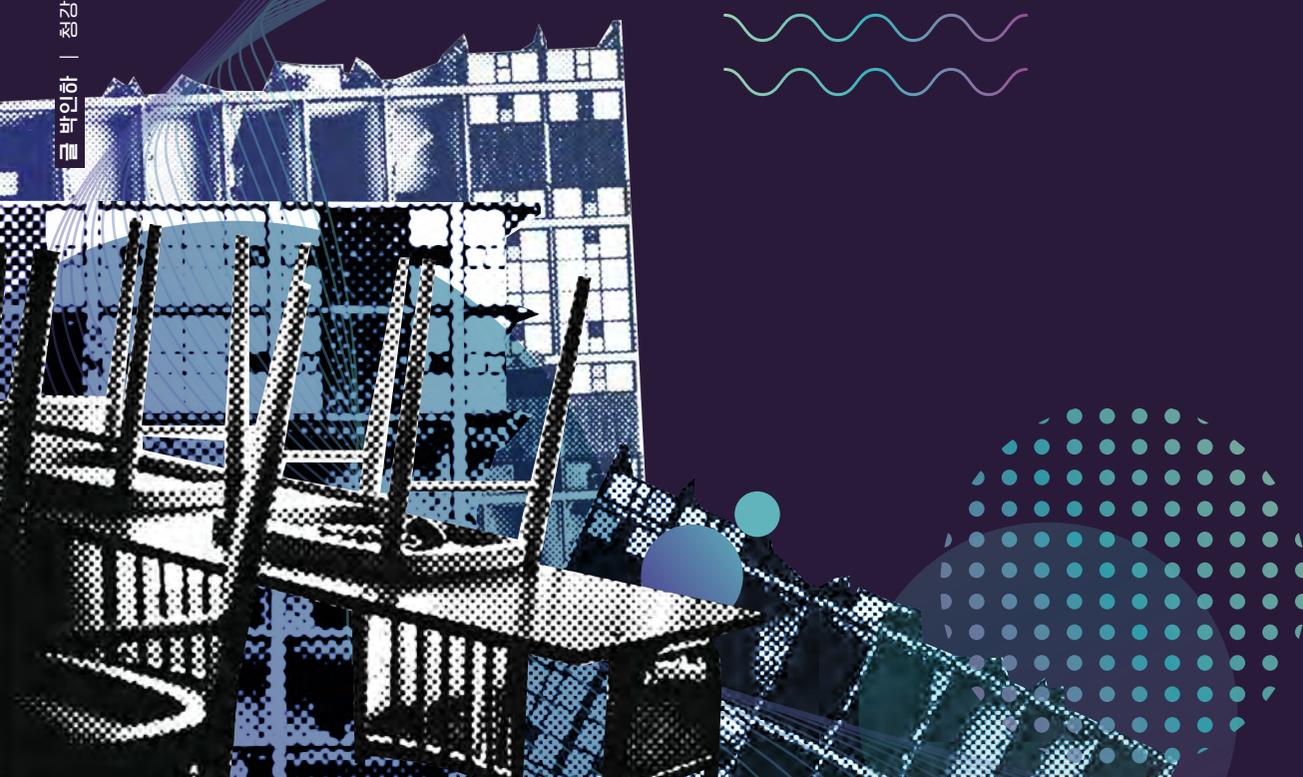
이수형 | 청강문화산업대학교 총장

청강문화산업대학교 총장 이수형 이수형

혁신하거나, 사라지거나

우리는 왜 스쿨을 만들었나

글 박인하 | 청강문화산업대학교 정책부총장, 만화콘텐츠스쿨 교수



2020년 새해에 발행된 <시사IN> 643호 커버스토리는 '대학이 사라진다'였다. 책장과 책이 뒤엉킨 도서관에 학생 한 명이 지나가는 표지 사진이 암울했다. <시사IN> 기사에서 2018년 2월 문을 담은 '한중대' 태권도학과 재학생들의 이야기를 소개했다. 이들은 여러 대학으로 흩어졌고, 심지어 학업을 포기하기도 했다. 한 명, 한 명 대학에 입학할 때는 모두 꿈을 지닌 학생들이었다.

대학이 없어진다는 건 그동안 상상도 못 할 일이었다. 경제는 성장했고, 인구도 늘었다. 당연히 학교가 모자랐다. 하지만 세상은 예상과 다르게 빨리 변했다. 인구가 너무 많이 늘어나니 산악제한을 해야 한다고 생각하던 시대에서 인구가 줄어들어 나라가 없어질 수도 있다고 걱정하는 시대가 되었다.

태어나는 아이들이 줄어들자 여러 분야에서 기본 구조가 흔들리기 시작했다. 대학도 이 위기 앞에서 자유로울 수 없다. 2020년부터 대학 정원이 남기 시작했다. 2018년 기준 대입 정원은 약 49만 명, 2020년 입학 가능 학생 수는 42만 명이다. 2021년에는 41만 명, 2023년에는 40만 명, 2024년에는 37만 명으로 줄어든다. 이 숫자조차도 희망적인 관측이다. 대학을 왜 가야되는지 의문을 품는 학부모와 학생들이 늘 어나고 있다. 인구 변화에 따른 대학 위기는 예전부터 경고되었다. 정부는 대학 구조개혁 방안을 만들어 구조조정을 요구했다. 대학을 평가하고, 재정지원과 연계했지만 '혁신'과는 거리가 멀었다.

한발 앞서는 개혁

청강은 1996년 개교부터 '문화산업 특성화대학'으로 운영되었다. 문화산업이라는 개념조차 생소하던 시기였다. 애니메이션과, 만화창작과, 푸드 스타일리스트과 등 누구도 하지 못했던 학과를 개설했다. 하지만 이런 특성화에 안주하지 않았다. 젊은 대학답게 좌충우돌 다양한 시도를 거듭하다 2006년 개교 10주년을 맞이해 '뉴스쿨'을 선언하며 2008년 8개 계열 24개 학과 체제로 개편했다. 이 과정에서 문화산업 분야의 폭을 넓혀 캐릭터, 일러스트레이션, e-스포츠 등의 새로운 과를 신설하기도 했다. 2008년부터 2013년까지 교육역량 강화사업에 6년 연속 선정되는 우수한 대학이었지만, '대학의 본질부터 바꾸는 파괴적 혁신'에 대한 고민을 놓지 않았다. 2009년 미래 사회의 다양한 변화에 대응하기 위한 조직인 '청강미래원'을 설립했다. 이수형 당시 미래원장은 "한발 앞서는 개혁"을 넘어서 "무서운 속도로 변하고 있는 오늘의 교육 환경"에 맞서기 위해 "대학의 본질부터 바꾸는 파괴적 혁신"을 요구했다.

대학은 '학과 중심'으로 운영된다. 어떤 이슈라도 학과 안으로 편입되어, 학과의 시선으로 소화되었다. 청강처럼 산업과 밀접한 연계성을 지닌 특성화 대학은 학과를 넘어서는 전략적 사고가 필요했다. 마치 대학의 본질처럼 인식된 '대학-학과'라는 뿌리 깊은 사고를 벗어나야 혁신이 가능했다. 개별 학과를 없애고 변화하는 미래에 대응하는 '어젠다(agenda)' 중심으로 교육의 새로운 틀을 제시하기로 했다.



<시사IN> 643호



스쿨이 태어나다

2011년 24개 학과에서 다루는 분야를 분석하고, 미래에 다가올 문화산업 이슈를 콘텐츠, 에코라이프, 패션, 뮤지컬, 모바일 5개 어젠다로 묶었다. 학부나 계열 차원이 아니라 독립된 하나의 '학교(school)'를 지향하자는 의미로 5개 스쿨을 출범시켰다.

스쿨 체제로 바꾸면서 대학 운영도 파괴적으로 혁신했다. 조직 운영의 핵심은 예산과 인력이다. 스쿨 체제가 혁신의 성과를 내기 위해 '예산'과 '인력'이 있어야 한다고 판단했다.

예산편성 및 집행에 대한 권한을 대대적으로 스쿨에 이양했다. 스쿨 규모에 맞는 실링을 편성해 예산 편성과 집행이 스쿨 발전 계획에 맞춰 가능하도록 했다. 스쿨에 행정실을 구성해 대학 본부에서 진행하던 업무들을 스쿨로 이관했다. 운영 단위로 존재하던 학과를 어젠다

단위로 확장하고 실질적인 예산과 권한을 부여하면서 '본질을 바꾸는 파괴적 혁신'이 시작되었다. 자연스럽게 어젠다 내부에서 연결이 발생했다. 만화, 일러스트레이션, 애니메이션, 영상, 게임, 스토리텔링, 기획 분야가 묶인 콘텐츠스쿨은 만화, 애니메이션, 게임 세 기반 축으로 성장하며 동시에 연계와 확장이 벌어졌다.

발전적으로 집중하고, 분화하다

2011년 콘텐츠, 에코라이프, 패션, 뮤지컬, 모바일스쿨로 시작한 스쿨 체제는 2015년 콘텐츠스쿨이 각각 만화 콘텐츠, 게임콘텐츠, 애니메이션스쿨로 분화되고, 에코라이프스쿨이 푸드스쿨로 변화되며 7개 스쿨 체제로 확대된다.

2011년 스쿨 체제 1기 출범 당시 콘텐츠스쿨과 에코라이프스쿨 2개의 대형 스쿨을 통해 창작자와 메이커를 양성하려는 계획을 잡았다. 콘텐츠스쿨은 전공별로 경쟁력을 더욱 강화하며 발전해 나가 2015년 스쿨 체제 2기에서는 3개의 스쿨로 분화, 발전했다. 에코라이프스쿨은 메이커 분야 중 디자인이나 캐릭터 등을 제외하고 푸드에 집중했다.

스쿨 체제의 혁신은 다양한 성과를 낳았다. 게임콘텐츠스쿨과 만화콘텐츠스쿨은 게임과 웹툰 시장의 성장과 함께 해당 산업 분야의 교육을 주도하며 한국 최고의 전문화된 교육기관으로 자리 잡았다. 2011년 스쿨 체제 출범 당시 "청강문화산업대학교라는 명칭을 기억하지 못해도 스쿨이 해당 분야에서 최고의 교육기관이 되는 걸 목표로 해야 한다는 이수형 당시 미래원장의 선언에 맞게, 게임콘텐츠, 만화콘텐츠, 애니메이션스쿨은 해당 분야에서 최고의 교육기관으로 자리 잡았다.

세 번째 스쿨 체제의 시도

청강은 다른 대학보다 한발 앞서 준비하고, 시행한 결과 스쿨 체제라는 대학 교육의 혁신 체계를 만들었다. 하지만 세상은 더 빠른 속도로 변화하고 있다. 2019년 청강은 기존 대학발전계획을 새롭게 수정해 대학혁신 발전계획을 정리했다. 스쿨체제의 장점을 유지하며, 더욱 빠른 변화 속도에 맞추기 위해 '창의융합스쿨'을 신설하는 스쿨 체제 3기를 준비하고 있다.

2019년 한국콘텐츠진흥원의 '2019 콘텐츠원캠퍼스 구축 운영' 사업에 '콘텐츠 IP확장을 통한 융합형 콘텐츠 개발 교육'에 선정되었다. 공연예술, 만화콘텐츠, 게임콘텐츠, 애니메이션, 패션스쿨 학생들이 모여 허영만 작가의 <각시탈> IP를 재해석하여 융합 콘텐츠를 개발하는 프로젝트를 진행해 2020년 1월 6, 7일 쇼케이스 공연과 성과발표를 진행했다.

책임교수를 맡은 최성신 공연예술스쿨 원장은 "교수들보다 학생들이 훨씬 더 열려있다. 융합교육과 융합 프로젝트를 통해 전공 분야의 시너지도 만들어내는 모습을 보았다"고 설명했다. 전공 분야의 전문역량을 기반으로 융합역량을 기르는 융합 교육의 가능성을 확인한 청강은 2020년 재학생 대상 '창의융합스쿨'을 설립해 여러 전공 학생들의 융합교육과 프로젝트를 지원할 계획이다.

19-20세기 방식의 교육으로 21세기에 살아 남는 인재를 기를 수 없다. 청강은 전문화된 스쿨 하나 하나가 해당 분야의 전문 교육을 주도할 수 있도록 끊임없이 혁신해 나갈 것이다.

혁신하거나, 사라지거나
두 갈래 길에
청강이 걸어가는 길은
혁신의 길이다. 

01.

- Top7
- Maker
- Wave
- 엄기호

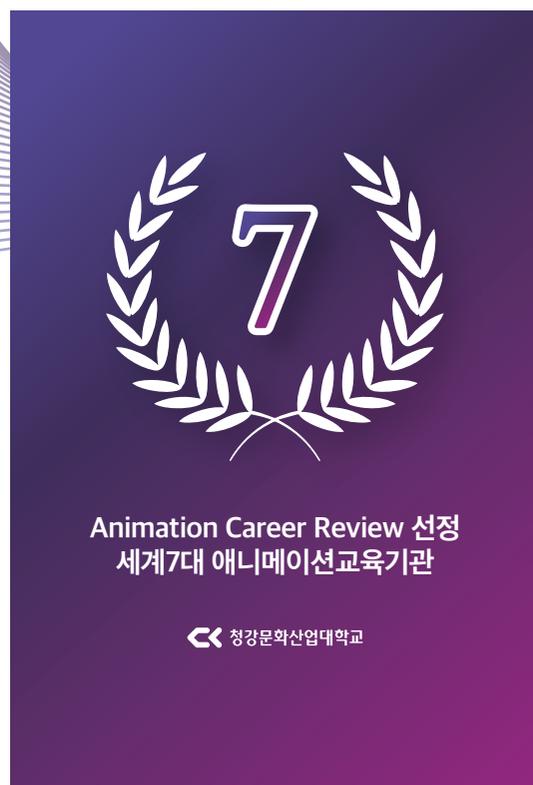
Cover Story : WAVE

서핑 중에 경이로운 순간은 빅 웨이브 전문 서퍼들이 거대한 파도를 잡아 그 위에 올라탈 때다. 빅 웨이브 전문 서핑 대회인 퀵실버 에디 아이카우 서핑대회(Quiksilver Eddie Aikau Surf Contest)는 20피트, 그러니까 6미터 이상 파도가 올라와야 경기가 개최된다. 빅 웨이브가 오기 시작하면 서퍼들이 바다에 나간다. 순식간에 서퍼들은 거대한 건물보다 높은 파도 꼭대기에 올라간다. 똑 떨어지는 것 같지만, 다시 튀어나와 파도를 탄다. 청강은 빅 웨이브를 기다렸다. 준비하지 않은 사람에게 빅 웨이브는 공포지만, 몇 년을 기다렸던 서퍼들에게는 기회의 순간이다.

TOP 7

애니메이션스쿨, 국제랭킹 7위?!

청강 애니메이션스쿨이 세계 애니메이션 대학 순위 7위에 올랐다고?
미국, 프랑스, 캐나다, 일본과 같은 전통적인 애니메이션 강국도 아니고
한국에서 세계 7위에 올랐다니 모두들 이 뉴스를 듣고 깜짝 놀랐다.
애니메이션스쿨은 어떤 교육을 했던 걸까?



세계에 유명한 애니메이션 교육기관이 많다. 디즈니와 픽사의 나라 미국. 미국의 유명 애니메이션 대학 칼아츠(California Institute of the Arts)나 최초의 애니메이션 영화 <판타스마고리(Fantasmagorie)>(1908)의 작가 에밀 콜(Emile Cohl)의 이름을 딴 교육기관 에콜 에밀 콜(Ecole Emile Cohl)의 이름을 언급하면 사람들이 고개를 끄덕인다. 애니메이션 교육계에 오래된 전통을 넘어서는 빅 웨이브 위에 올라선 청강 애니메이션스쿨이 있다.

2019년도 전세계 애니메이션 스쿨 랭킹

1 Sheridan College

2 Rubika

3 MoPA

4 Bournemouth University

5 Media Design School

6 ESMA

7 ChungKang College of Cultural Industries

8 Griffith University

9 Animation Workshop/VIA University College

10 RMIT University

11 University of Technology Sydney

12 ArtFX

13 Emily Carr University of Art + Design

14 Image Campus

15 Beijing Film Academy

16 Billy Blue College of Design

17 NAD

18 Royal College of Art

▲ 출처 : 애니메이션 커리어 리뷰

청강의 이름이 먼저 알려진 건 유튜브를 통해서다. 2020년 1월 현재 운영하는 세 개의 채널을 통합해 70만 여 명의 구독자를 보유한 청강 애니메이션스쿨 유튜브 채널에서는 다양한 작품이 업로드 되고 있다. 뿐만 아니라 재학생들은 해외 유명 영화제에서 차곡차곡 수상 실적을 쌓아가고 있다. 현장에서 활동하는 교수들을 대거 영입해 현장 친화적 교육을 진행하고 있다. 교수의 면면을 보아도 해외 유명 대학과 비교해 부족함이 없다.

2017년 애니메이션스쿨은 그동안 성과를 모아 객관적인 평가를 받아보기 위해 글로벌 전문 리서치 단체 '애니메이션 커리어 리뷰(<https://www.animationcareerreview.com/>)'에서 조사, 발표하는 세계 애니메이션 교육기관 탑 25(Top 25 Animation Schools and Colleges in the World)에 도전해 보기로 했다. 첫 도전에서 탑 25에 세계 유수의 대학들과 이름을 올렸다. 첫 도전인 2018년 탑 25위에 랭킹된 애니메이션스쿨은 두 번째 도전인 2019년도 랭킹에는 무려 7위에 올라갔다.

'애니메이션 커리어 리뷰'는 연간 180만명이 방문하는 영향력이 있는 사이트로 전 세계의 애니메이션, 게임 디자인, 그래픽 디자인, 디지털 아트 분야의 대학과 전문 교육기관에 대한 정보 및 랭킹을 2012년부터 발표해오고 있다. 2019년도 세계 애니메이션 교육기관 탑 25(미국 교육기관은 별도 랭킹을 발표)에서 세계 최고 수준의 영화학교로 불리는 중국의 '베이징 영화학교'(Beijing Film Academy)가 15위를 하였고 200년 가까운 역사와 전통을 자랑하는 '영국 왕립 예술학교(Royal College of Art)'는 18위를 차지했다.

23개에 이르는 다양한 조사를 통해 랭킹 선정

조사 및 평가기준은 학문적 평판, 입학 선호도, 프로그램의 깊이와 폭, 학비대비 가치, 고용 데이터, 교수의 커리어 등 23개에 이르는 다양한 기초정보를 제공하여 이루어졌다. 애니메이션스쿨이 7위에 오른 주요 요인으로 작은 대학이 가지는 장점을 살려 종합대학들과 차별화된 전략으로 문화콘텐츠분야에 집중해 특성화에 성공한 점이 높은 평가를 받았다.

청강 애니메이션스쿨은 무엇이 특별할까? 여러 장점이 있지만 핵심적인 경쟁력은 세 가지로 요약된다. 첫 번째, 체계적이고 정교하게 구성된 커리큘럼이다. 매 학기 작품을 제작할 수 있는 프로젝트 수업이 개설되고 그것을 위한 연계수업, 독립적인 수업들이 거미줄처럼 디테일하게 짜여있다. 아트, 연출, 애니메이션, 3D 이미지, 3D 캐릭터, 모션 그래픽, VFX 분야로 직군 트랙을 세분화하고 있고, 애니메이션 사운드, 인체 드로잉, 애니메이션 감상과 토론, 필름의 이해, 콘텐츠 인문학 등의 기초과목 또한 다양하게 배치되어 있다. 프로젝트 팀 티칭 및 일대일 크리틱을 통해 학생 개인의 진로를 면밀히 살펴 학생들이 원하는 직무분야의 전문가로 성장해 나갈 수 있는 코칭교육을 실시하고 있다.



▲ 스쿨 학생들의 졸업작품 스토리보드



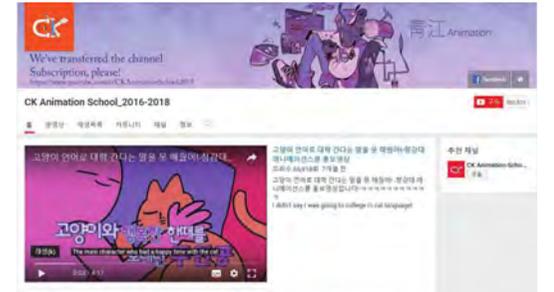
▲ 위클리 드로잉



◀CCRC 스튜디오 제작 풍경

70만 구독자를 자랑하는 애니메이션스쿨 유튜브 채널

두 번째 요인으로 70만 구독자 수를 자랑하는 청강 애니메이션스쿨 유튜브 채널이 있다. 교육기관은 물론 애니메이션 관련 회사를 포함해도 독보적인 채널이다. 누구보다 발 빠르게 유튜브 채널을 개설하고, 유튜브를 통해 다양한 작품을 홍보, 유통했다.



▲ 도도(Dodo)

▲ 좀블리

2013년 영화 <아이언맨>과 애니메이션 <미소녀전사 세일러문>을 혼합한 특독 튀는 아이디어로 제작된 1학년 과제작품 <아이언문(Ironmoon)>이 유튜브를 통해 크게 화제가 되었다. 심지어 이 애니메이션 링크를 <아이언맨>의 주인공 로버트 다우니 주니어가 리트윗하기도 했다. <아이언맨> 뿐만 아니라 장난감들이 엄마를 차지하기 위해 고군분투하는 2017년 졸업작품 <도도(Dodo)>는 2020년 1월 현재 조회수가 4326만 회를 기록하고 있다. 지구의 구성요소인 흙, 물, 불, 바람을 캐릭터화하여 환경파괴의 위험을 재미있게 풀어낸 2017년도 과제작 <팀(Team)>도 조회수 3365만회를 기록하고 있다.

애니메이션스쿨은 유튜브 채널도 적극적으로 활용하고 있지만, 2008년부터 학생작품 배급 지원을 통해 국내외 영화제와 공모전에 작품을 응모하거나 배급하고 있다. 김성용 애니메이션스쿨 원장은 “유튜브라는 새로운 배급 채널이 생기기 이전부터 청강은 꾸준히 학생 작품을 배급했다. 유튜브가 아니라 새로운 채널이 생긴다면 적극적으로 대응할 것”이라고 설명했다. 청강 애니메이션스쿨은 과제전, 졸업작품 등으로 나온 작품을 다양한 채널을 통해 배급하여 애니메이션 향유자와 작가를 적극적으로 연결하고 있다. 그 결과 많은 학생들이 재학 시절부터 앙시, 자그레브, 히로시마, 오타와 등 세계 애니메이션 페스티벌 본선에 진출하거나 수상을 하고, 애니메이션 감독으로 데뷔 하고 있다.



▲ 팀(Team)

이런 적극적 창작활동을 가능하게 해 주는 청강 애니메이션스쿨의 인프라 중 하나로 국내 최대 규모의 창작 스튜디오 CCRC가 있다. 애니메이션스쿨 지하 1층에는 작업대 수백 개가 놓인, ‘던전’이라는 별명이 붙여진 이 작업공간에서 3학년과 4학년 전공 심화과정의 학생들이 자리를 배정받아 본인만의 공간을 자유롭게 꾸며 작업실로 활용하고 있다.



▲ 해외전문가 초청강연-Mark Oftedal 감독 특강



▲ 마이크 누엔 교수님과 애니메이션스쿨 학생들

차별화된 이력의 우수 교수진

세 번째 우수한 교수진이 애니메이션스쿨 경쟁력의 기반이다. 메이저 스튜디오인 픽사, 드림웍스, 블루 스카이에서 3D 애니메이터로 근무한 경력을 가진 정광조 교수, 칼라츠의 필름&비디오 감사 역임 및 디즈니, 드림웍스, 유니버설 스튜디오에서 애니메이션 슈퍼바이저 및 애니메이터로 활동한 마이크 누엔 교수, 장편 애니메이션 <원더풀데이즈> 총괄 프로듀서를 역임한 이경학 교수, FOX Korea 사장을 역임했던 김성용 교수, CJ E&M 콘텐츠 연구소와 영화 <괴물> 스토리보드 아티스트로 활동한 하광민 교수, EBS <미술탐험대>, <스쿨랜드> 외 다수의 TV 시리즈 제작과 단편 <벌레아이>를 창작해 해외 우수 영화제에서 수상한 김윤경 교수, KBS한국방송공사 디지털방송 CG팀장 역임 등 방송, 광고, 홍보영상 제작 경력을 가진 이재철 교수 등 글로벌 수준의 현장경력을 갖추고 있다. 17명의 전임교수를 포함해 애니메이션 관련 전문영역에 뛰어난 실력을 가진 40여명의 외래교수가 포진되어 있다.



이밖에도 애니메이션 분야 세계 상위권 대학과의 교류 협력을 통해 2017년 덴마크 VIA TAW, 2019년에는 프랑스 Supinfocom Rubika 등의 교육기관과 교환학생 프로그램을 운영하고 있다. 또한 청강 애니메이션스쿨만의 특별한 비교과 프로그램이 있다. '랩타임 튜터링 프로그램'은 방과 후 랩실을 운영하여 선배 튜터들이 재학생 튜티들에게 작업 수업을 돕는 프로그램이다. 정규수업 외에 매주 진행되는 학생주도의 드로잉 프로그램인 '위클리 드로잉', 영화를 감상하고 토론하는 '시네마천국', 마이크 교수 외 전임교수가 다양한 주제를 가지고 따뜻한 차를 마시면서 편안한 강연과 토론을 하는 '애니토크' 등이 진행되고 있다. 다양한 분야의 마니아들이 모인 청강 문화산업대학교답게 학생들끼리의 교류 또한 활발하다. 애니메이션, 만화, 게임스쿨 학생들의 자율 모임인 '도원 결의'는 벌써 올해 3년째 진행되고 있고, 높은 퀄리티의 각종 굿즈를 판매하며 1년에 1회 진행하던 행사를 2회 진행하고 있다. 김성용 원장은 "우리는 빅 웨이브 위에 올라섰다. 앞으로 청강 애니메이션스쿨의 더 높은 도약을 기대해 달라"고 소감을 전했다.



◀ 학생들이 직접 제작한 캐릭터 굿즈



▲ 애니토크 마이크 티타임

INTERVIEW 김성용 애니메이션스쿨 원장



어떤 계기로 애니메이션 교육기관 탑 25에 지원하게 되었나?

2017년에 덴마크 TAW(The Animation Workshop) 대학에서 학생 한명이 본교로 교환학생을 오고 싶다고 희망하여 해당 학교를 검색해 봤더니, 자랑스럽게 글로벌 순위가 올라가 있는 것을 보게 되었다. 애니메이션 교육기관의 글로벌 순위가 궁금해 다른 유명 대학들을 추가로 조사하여 보았더니 모두 자랑스럽게 글로벌 순위를 홍보하는 것을 발견했다. 곧바로 해당 조사기관을 접촉하여 글로벌 랭킹 사업을 시작하게 되었다.

2020년 순위를 예측해 본다면?

상위 Top 10은 사실 미세한 차이에 의해 매년 순위가 변화한다. 특히 재학생이 유명한 영화제에서 수상하거나, 교수진에서 세계적인 프로젝트를 진행하거나 한다면 순위 변동이 벌어진다. 2020년에는 장담하긴 어렵지만 최선을 다해 Top 10을 유지하려고 노력 중에 있다.



애니메이션스쿨의 빅 웨이브는 무엇인가?

2020년 현재 애니메이션이 전통적인 영역을 벗어나서 다양한 플랫폼에서 소화되고 있다. 모든 종류의 정보 및 지식 전달, 엔터테인먼트 등 여러 커뮤니케이션 영역에서 활자와 그림을 대체하는 영상 콘텐츠의 기본으로 자리 잡았다. 이미 우리 시대는 콘텐츠가 폭발하는 시대다. 애니메이션이 가장 중요한 표현과 의사 전달의 수단이 되었다고 본다. 이는 콘텐츠 산업에서의 빅 웨이브이며 청강의 애니메이션 교육 방향도 이에 따라 전통의 영역을 아우르면서 다양한 분화를 추구하고 있다. <>

우리는 선천적 메이커다, 개교부터 시작된 청강 메이커

‘물건을 만드는 사람’이라는 메이커(maker)의 사전적 정의에 따르면,
나는 물론이고 우리 모두는 메이커다.
작년 겨울, 누군 다했는지 손재주가 전병인 나의 조카가 기특하게도
크리스마스를 혼자 보내고 있을 것이 뻔한 큰아빠를 위로하기 위해
꼬박 이틀이나 걸려 크리스마스카드를 만들었다.

손 때가 묻고 구깃구깃해진 조카의 크리스마스카드를 받았을 땐
나도 미처 깨닫지 못했었지만, 그 녀석도 나와 같은 메이커였다.



◀ 청강 메이커 스페이스
전시 풍경

메이커 페어(Maker Faire)를 주최하는 세계 최대의
메이커 전문 커뮤니티 메이커 미디어(Maker Media
Inc.)의 설립자 데일 도허티(Dale Dougherty)는 내 서랍
속에 넣어 둔 조카가 만들어준 크리스마스카드를 본
적이 없다. 하지만 그는 2011년 TED 강연 <We are
makers>를 통해 ‘우리는 모두 만드는 사람’이라고
말하며 나의 조카도 메이커라는 것을 상기시켜 주었다.
그의 말처럼 우리는 선천적으로 창작 본능을 가지고
태어난 메이커다.
안타깝게도 얼마 전 마땅한 수익 구조를 마련하지 못한
메이커 미디어는 파산하고 말았지만, 그렇다고 해도

우리의 신분이 갑자기 바뀌는 것은 아니다. 우리는 늘
무언가를 만들고 있었고, 그래서 메이커다. 미국의
대표적인 메이커 스페이스(maker space)인 테크샵
(Tech Shop)의 공동설립자 마크 해치(Mark Hatch)를
비롯한 수많은 메이커들도 여전히 우리 모두는 메
이커라 주장했다.

그럼에도 불구하고 나를 포함한 선천적으로 메이커인
우리들은 ‘당신이 메이커야’라고 했을 때, 그 말에
수긍하는 사람은 많지 않을 것이다. 2016년 9월 정부는
국무 회의에서 ‘국내 메이커 운동 활성화 추진 계획’
을 발표했다. 이 계획의 목표는 “메이커 운동을 통한,
지속 가능한 창조 경제 구현”이다. 무언가를 만들었던,
타고난 메이커인 내 조카는 정부의 계획인 제조업 및
창업 활성화에 도달하지 못해 메이커라 주장하기 어
려워진다.

타고난 메이커지만, 메이커가 될 수 없다고?

‘메이커’라는 용어는 위에서 언급한, 데일 도허티가 적극적으로 개념화하고 사용해 널리 알려졌다. 그가 주창한 메이커 문화는 1960년대 서구 사회에서 출발한 DIY(Do it yourself) 운동을 기원으로 한다. 일상에서 필요한 물건을 스스로 만들거나 여가를 위한 취미 활동으로서의 ‘만들기’가 1960-70년대 서양의 저항 문화와 맞물리며 당시 산업사회가 독점하고 있었던 생산과정을 민주화하려는 시민운동의 개념으로 드러나고 확산된 것이다. 영국 사회학자 데이비드 건틀렛(David Gauntlett)의 말처럼, “누군가에게 자신의 문제를 돈 주고 해결하게끔 하는 생각을 거부하는 것”이 DIY 운동의 시작인 셈이다.

그렇다보니 DIY에 관련된 활동은 특정 영역에 국한되지 않는다. 뜨개질이나 의상제작, 각종 공예 분야는 물론이며 심지어 보일러와 자동차를 직접 고치는 일도 당연히 DIY 활동의 일부였다. 그야말로 ‘일상 속 실천’인 셈이다. 애플이나 구글 등 세계 IT산업을 선도하는 여러 기업들이 대부분 차고(garage)에서 탄생했다는 것은 잘 알려진 사실인데, 다양한 도전과 혁신의 기반이 된 차고문화 역시 미국으로 확산된 DIY가 바탕이 되었다.

이렇듯 일상에서 실천한 DIY 문화와 ICT 기술의 결합을 통해 메이커 운동의 개념을 구체화시킨 서구의 행보를 보면 2016년부터 미국이 추진하고 있는 ‘메이커 국가 선

도 전략(A Nation of Makers Initiative)’이 얼마나 단단한 사회적, 문화적 경험과 기반을 토대로 수립된 정책인지 쉽게 짐작할 수 있다.

메이커 관련 기사에 자주 인용되는 수치는 미국 성인의 57%인 1억 3,500만 명이 ‘메이커’로 집계되었다는 2013년 10월 13일자 《USA Today》의 ‘Martha Stewart: Meet USA’s new entrepreneurs’라는 기사에 소개된 내용이다. 2013년에 57%였으니 2020년에는 그 수치가 더욱 상승했을 것이다. 우리나라의 경우, ‘메이커 운동에 대한 국민인식조사(과학창의재단)’를 통해 본인이 ‘메이커’에 해당한다고 응답한 비율이 19.3%에 불과했다. (어쩌면 생각보다 높은 수치일 수도 있다.)

서구의 메이커 문화는 반소비주의, 반기업주의, 환경주의, 뉴에이지, 자립운동 등 DIY에 내재된 가치를 실천하며, ‘만들기’의 주체와 영역이 대중으로 확대되고 다양해지는 과정을 꽤 오랜 시간동안 축적된 경험의 산물인 셈이다. 이는 최근 우리나라에서도 확산되고 있는 것처럼 보이는 메이커 문화가 누군가의 주도하에 단기간에 이를 수 없는 것이며, 갑자기 등장해서 조만간 사라질 ‘유행’이 아니라는 사실의 분명한 이유다. 나에게 ‘청년창업’, ‘스타트업’, ‘제조업 혁신’ 등을 연관 키워드로 하는 우리의 메이커 문화 확산을 위한 노력이 ‘4차 산업혁명의 시민 주도’를 정부 주도하에 이루려는 아이러니함으로 느껴지는 이유이기도 하다.



다양한 지점에서 피어나는 한국의 메이커 활동

우리나라의 메이커 문화가 정부주도의 탑-다운 방식으로만 형성되는 것은 아니다. 인터넷 인프라를 발판 삼아 오픈 하드웨어와 오픈소스 소프트웨어를 축으로 공유 활동을 이어가는 우리나라 메이커 커뮤니티가 점차 확장되고 있는 추세인 것은 다행스러운 일이다.

국내에는 이미 놀이와 취미 활동 또는 예술 활동을 위한 커뮤니티가 2017년의 기준으로 약 3,200여개나 존재하고 있다. 이들은 온라인에서 각종 정보를 공유하며 비산업적 소규모 문화행동주의 경향을 바탕으로 하는 ‘만들기’를 사회적인 공동체 만들기로 결부시키려 노력하고 있다.

아직 상대적으로 그 수가 적긴 하지만 산업적 이해로부터 비교적 자유로운 소규모 민간 메이커 스페이스도 점차 외연을 넓혀가는 중이며 기술의 융합을 통해 제작한 제품을 사업화할 수 있는 물리적인 환경도 조성되고 있다. 또 일상과 기술을 결합한 미디어 아트나 키네틱 아트 등의 창작활동을 통해 예술과 기술의 경계를 허물고 그 접점 찾기를 시도하는 ‘메이커 아티스트’와 그들의 작품들을 소비자에게 공유하고 판매하는 플랫폼들도 점차 늘어나고 있다.

이런 활동들을 과거의 DIY 운동과 같은 반자본주의적 시민운동으로 볼 수는 없겠지만, 적어도 메이커 양성을 통해 청년 창업과 제조업 혁신을 이루려는 정부 주도의 ‘정책 추진’과는 분명한 차이가 있는, 메이커 운동다운 움직임이라고 할 만하다.



개교부터 시작된 청강 메이커

메이커라는 용어조차 존재하지 않았던 1996년, 문화 산업분야 전문대학을 표방하며 문을 연 우리 대학은 그 동안 문화산업 창의인재 교육모델 구축을 통해 애니메이션, 만화, 게임, 공연예술, 패션, 푸드, IoT, 유아교육과 같이 다양한 문화콘텐츠 분야에 대한 전문교육과 영역 간 융합교육을 꾸준히 시도해왔다. 다양한 신기술을 기반으로 하는 교과, 비교과 과정을 개발하고 운영 중이며 취업창업지원센터에서 진행하는 각종 프로그램을 통해 학생들이 자신의 아이디어를 발전시키고 구체화 할 수 있도록 돕는다.

최근에는 청강 메이커스 랩과 메이커 스페이스를 신설하여 학생들의 창조적 아이디어를 현실로 구현하고 다양한 플랫폼을 통해 유통함으로써 새로운 가치를 창출하는, 일명 '청강 메이커 운동'의 적극적인 지원을 시도하고 있기도 하다.

상상한 것을 직접 배우고 만들고 기획하고 실험하고 공유하며 스스로 성장하는, 우리 대학과 메이커스 랩이

추구하는 액티브 학습은 본질적인 의미의 메이커 정신과 그 축을 같이 한다고 볼 수 있다. 따라서 우리 대학의 학생들은 이미 '무엇인가를 만들고 행동하는 사람', 즉 '메이커'였다. 그리고 이들은 현재 우리 대학 메이커 운동의 일선에 있다. DIY 운동이 서구의 메이커 문화 형성의 바탕이 되었던 것처럼 우리는 자연스럽게 청강에 어울리는, 청강다운 메이커 문화의 기반을 마련해온 셈이다. 때문에 청강의 메이커 문화 확산을 위한 여러 가지 시도는 당연히 공공 주도의 관제화된 그것과 그 결이 다르다. 정부의 정책을 지향점으로 창조경제 구현이나 제조 창업 활성화를 부르짖거나 청년 혁신을 억지로 강요하지 않는다. 우리 대학의 메이커 운동은 그 동안 우리가 잘해왔던, 꿈을 실현하고 공동체에 기여하는 문화산업 인재 양성의 노력을 기반으로 더 잘 할 수 있는 것을 차분히, 하지만 부지런히 탐색하는 과정과 그 과정의 공유다. 지금도 우리 대학에는 20여개의 크고 작은 메이커스 동아리가 자율적으로 운영되고 있으며 온라인의 오픈 포트폴리오를 통해 아이디어를 공유한다.



▲ 청강 메이커스 랩 홈페이지 (ckmakers.com)

시대가 바뀌며 과거 DIY를 기반으로 했던 전통적 메이커운동은 최근 DIT(Do it together)를 강조하고 있다. 이는 공유문화를 통한 협업과 혁신이 현대 메이커운동의 핵심가치임을 의미한다. 정보통신기술이 발달하며 커뮤니티를 통한 지식의 습득과 학습이 활발해지고, 공유형 제작 공간, 즉 메이커 스페이스를 탄생시키는 배경이 되었다. 우리 대학이 메이커 스페이스를 구축하게 된 과정과 크게 다르지 않다.



▲ 청강 메이커스페이스 개소식과 함께 첫 전시회도 개최되었다.

하지만 많은 전문가의 지적처럼 활발히 확산되는 공공 주도의 메이커 스페이스 조성 붐에 비해 우리나라의 메이커 문화는 미숙한 것이 현실이다. 3D프린터를 비롯한 몇몇 기계로 딱 채워져 단순 체험장에 그치는 공간도 많다. 메이커 스페이스는 공간이 아니라 커뮤니티여야 한다. 말 그대로 상상이 현실이 되는 곳이어야 한다. 이제 막 새로 발을 댄 청강 메이커 스페이스도 다양한 문제점을 만나게 될 것이다. 하지만 우리는 지난 23년간 차곡차곡 쌓아 온 우리만의 메이커 문화를 가지고 있다. 문화산업으로 특성화된 청강의 개별 전공은 끊임없이 무언가를 만들어왔다. 그동안 쌓인 치열한 경험은 공공 주도의 메이커 운동 활성화 노력이 단기간에 이루어낼 수 없는 청강만의 경험이자 청강 메이커 운동 활성화를 위한 밑거름이다.



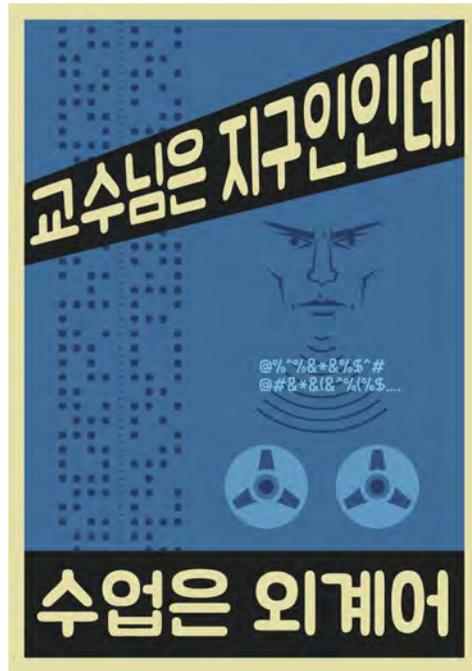
손재주가 전방이지만 만들기를 즐기는 나의 조카는 어느덧 고등학생이 되었다. 그 아이는 2년 후에 우리 대학에 지원할 것이며, 합격한다면 누구보다 열정적으로 만들고 행동하며 공유함으로써 청강다운 메이커 운동에 동참할 것이다. 그리고 데일 도허티로부터 받았다가 2016년 국무회의를 통해 잃을 뻔한 '선천적 메이커'의 지위를 공고히 유지할 수 있을 것이다. ☺



디자인홍보, 청강을 브랜딩하자

센터명은 '디자인'과 '홍보'를 합쳐놓은 것이었는데, 이렇게 명명한 이유는 디자인과 홍보를 결합하여 '디자인홍보'라는 새로운 업무 영역을 개척하라는 뜻이었다고 해석했다. 그래서 단순히 하나에 하나를 더해서 둘이 되는 것이 아닌, 둘 이상이 될 수 있는 새로운 영역, 즉 제 3의 의미를 찾아내야 했다. 청강 디자인홍보의 새로운 의미는 '브랜드 디자인'이라고 판단했다.

수많은 디자인의 정의 중에서 제가 찾아낼 수 있는, 디자인홍보센터가 지향해야 하는 정의였다. 이때만 해도 디자인 공부를 헛하진 않았다며 뿌듯해 했던 것 같다. 하지만 막상 보직에 임명되고 나니 해야 하는 일은 디자인 따로, 홍보 따로였다. 쉽게 생각해 보면, 디자인홍보센터가 교내에 활용되는 리플렛이나 현수막을 만들고, 또 홍보를 위해 보도 자료를 배포하는 기관으로 이해하는 건 어쩌면 당연한 일이었다.



디자인으로 추구할 수 있는 청강만의 브랜딩에 대해 생각해보기 시작했다. 사실을 말하자면, 매년 각 스쿨들이 요청해오는 자잘한 실무들을 계속 쳐내면서 큰 그림을 그리는 건 쉽지 않았지만, 어차피 구체적인 디자인을 진행해야 한다면 실무에 브랜딩을 조금 더 풀어놓아보면 어떨까, 그런 생각이 들었다.

마침 청강을 설명할 수 있는 독특한 유행어들이 있었다. 그 중 하나가 '트위터 하버드'다. 청강의 학생들이 가장 많이 하는 SNS 서비스가 트위터이며, 한국에서 트위터를 하는 젊은 친구들은 문화·예술 분야, 특히 서브컬처 산업에 통달해 있는 마니아들이 많기 때문이다. 만화, 애니, 게임, 공연 등에 관심이 많은 젊은 친구들에게 청강대가 '네임드'였다. 트위터에선 청강이 마치 하버드처럼 유명하다고 해서 붙여진 이름이다. 청강을 친숙하게 생각하며, 트위터



를 잘 사용하고, 서브컬처를 좋아하는 젊은 친구들의 유행 중 하나가 '드립'이다. 애드립의 줄임 말이지만 '드립친다'고 활용하면 자유로운 연상과 발상으로 어처구니없을 정도의 농담을 던지는 포괄적인 상황을 의미한다.

디자인홍보센터가 해야 하는 실무 중에 학교 입구에 있는 청강교와 가로등의 배너를 교체하는 일도 포함되어 있다. 뭔가 진지하게 접근해야 할 것 같은 '교내 환경 조성'이라는 업무를 청강을 좋아하는 친구들이 좋아할만한 '드립'을 해보기로 결심했다.

신입생들이 들어오는 3월에 기묘한 배너를 만들었다. 원본 이미지는 1950-60년대 러시아가 스푸트니크 계획을 실행할 때쯤 만들었던 포스터다. 이 포스터 이미지를 구매해 카피를 교체했다. 학생들이 무척 즐거워했고, 트위터에 소개도 되었다.



과제폭격기 교수님과 청강 칼로리 절약회

3월의 신선 배너 폭격이 성공하자 내쳐 새롭게 준비한 교내 포스터도 같은 감성을 담았다. '걷는 만큼 소모한 칼로리를 알려줌으로써 걷기를 장려하자'는 기획이 저에게 넘어왔는데, 마치 다이어트를 강요하는 것처럼 비취질까봐 걱정이 되었다. 그래서 칼로리 정보는 전달하되 일부러 반대의 의도로 보이도록 가장했다. 청강 칼로리 절약회라고 포스터를 만들어 게시했는데, 이것 역시 약간 입소문을 타서, 인터넷 매체에까지 소개가 되었다. 지금 봐도 꽤 과감한 청강 디자인 웨이브는 대학 이미지가 너무 장난스럽게 비취질까 많이 고민하기도 했다. 이런 새로운 시도는 젊은 학생들 사이에선 어느 정도 통할지는 몰라도, 교수님들이 보시기에는 애초에 이해도 되지 않는 감성일 수도 있었으니까. 그러나 청강은 역시 달랐다. 다른 대학은 못할지라도 청강은 new WAVE를 두려워하지 않았다.

새로운 세대가 온다

문화인류학자 엄기호 선생을 만나다

'90년대생이 온다'가 우리 시대의 트렌드다.

389세대, X세대 등 세대를 규정하고 해석하려는 움직임은 늘 있었다. 세대갈등도 낫설지 않다. 하지만 '90년대생'으로 대표되는 새로운 청년 세대는 '새로운 세대'를 넘어 시대를 바꾸는 거대한 물결처럼 받아들여진다.

새로운 세대를 어떻게 이해하고, 소통할 것인가의 문제는 늘 새로운 세대의 물결을 맞이해야 하는 교육기관으로 속명이다. 새로운 세대에 대한 바른 이해를 위해 문화인류학자 엄기호 선생을 만났다.



2019년 8월, 전체 교직원이 함께 한 '2019 여름 크리에이티브 데이-새로운 시대, 새로운 상상' 워크숍을 통해 엄기호 선생에게 새로운 세대에게 보이는 특이점에 대한 강의를 들었다. 두 달 후 좀 더 작은 모임을 조직해 학생들과의 관계에서 마주했던 실제 사례들에 대해 이야기를 나누면서 새로운 세대에 대한 이해를 더해갔다. 이후 글은 두 번의 만남을 통해 나누었던 이야기를 엄기호 선생을 화자로 하여 정리했다.

자율성의 위기, 소속감의 위기

먼저 시대에 대한 이야기를 할 수 밖에 없다. 인간이 살아가는 사회는 비교적 최근까지 위계적인 구조를 가진 준거집단을 당연하게 생각했다. 최근에 들어와 네트워크의 발전으로 인해 인간의 준거집단이 비약적으로 확대되고, 더 이상 위계적으로 만들어진 사회는 받아들여지지 않고, 작동하지 않게 되었다. 그렇다면 다른 형태의 사회, 사람 사이의 결합이 나타났는가? 나는 아직은 아니라고 본다. 결국 지금 시대는 자율성의 위기와 소속감의 위기를 동시에 겪고 있는 상태이다. 조금 뒤에 이야기하겠지만, 이 위기를 극복하기 위해 개개인이 알아서 역량을 키우는 것은 사실상 거의 불가능한 일이다. 이젠 공동체의 문제이다.



정동의 감각과 보편의 감각을 동시에

이전에도 그랬지만 어떤 일에 대해 “왜?”라고 물으면 대부분 젊은 세대는 “그냥”이라고 대답한다. 왜에 대한 질문은 의미에 대한 질문이다. 심리학회 소식지에서 본 이야기가 있다. 우스개 소리로 부모를 돌아버리게 하는 3대 요가 “그냥요, 아니요, 몰라요”라고 한다. 이들의 소통은 더 이상 의미 중심의 소통이 아니라는 것이다.

청년세대에 대해 이야기하자면, 새로운 세대는 의미를 파악하기 전에 정동¹⁾(affects, 情動), 정동의 감각을 먼저 느끼는 세대라고 볼 수 있다. 의미를 알아야 하는, 의미를 파악해야 하는 세대와 다르다. 기성 세대는 의미를 모르면 소통하지 않지만 젊은 세대는 느낌 만으로도 충분히 소통

하고 공감하며 연대감을 만든다. BTS의 아미와 같은 것이 대표적이다.

동시에 이 세대는 기성세대와는 달리 보편에 대한 감각, 코스모폴리탄 감각을 갖고 있는 세대다. 우리 세대는 해외에서 삼성이나 LG를 보면 없던 애국심도 생겨나는 세대다. 그런데 새로운 세대는 맥도날드가 미국에 있다는 사실에 놀라워하는 세대다. 먹고, 마시고, 즐기고, 향유하는 것들이 글로벌화 되어져 있는 어떤 것이다. 이것은 이 세대가 가지고 있는 대단한 강점이다. 보편적 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 기반을 갖추었기 때문이다. 결국 새로운 세대의 인재 양성을 위해 한국의 대학이 추구해야 하는 방향은 이 보편성에 대한 감각을 좀 더 꽃피게 하고 정동적 역량을 발휘하게 하는 것이다.

함께 만드는 공동체 역량

그런데 보편감각은 장점이지만 굉장히 주의해야 할 감각이다. 표준에 대한 감각으로 자기 사회를 들여다보는 것처럼 쉬운 것은 없다. 하지만 그 나라의 특수한 환경과 사정이 있을 수밖에 없다. 이를 배제한 채 보편적 관점으로만 자기 사회를 본다면 ‘혐오’가 일어날 수밖에 없다. 한국도, 프랑스도, 미국도 마찬가지다. 현재 거의 대부분의 나라에서 나타나고 있는 현상이 자국 혐오다. 보편적 인권과 보편적 정서의 표상에 반해 현실은 특수한 사정이 넘쳐 난다. 혐오를 조정하고 협상하고 해결하는 역량. 이것이 필요하다. 앞서 나뉘던 사회에 대한 이야기로 연결해보자. 지금의 사회변화는 새로운 세대가 혐오를 다룰 역량을 만들어내기 어려운 구조다. 커뮤니티, 대면적 관계에서의 경험이 적고, 자기를 단속하고, 나를 감추고, 관계를 단절하는, 온라인 기반의 짧은 관계의 경험이 대부분이다. 지금은 무엇보다 사생활, 개인 정보가 중요한 사회이다. 대면하면서 나오는 역량, 즉, ‘정치공동체를 만들어가는 역량’은 타자와 세계에 대한 관심과 관찰에서 시작된다. 대면적 관계는 지속을 전제로 한다. 지속을 전제로 한 관계에서, 물성화의 과정에서 관찰과 협상과 문제 해결능력이 생겨난다. 개인의 노력과 역량에만 기댈 수 없다. 여기에 대학이 무엇을 가르칠 것인가의 답이 있다. 새로운 세대뿐 아니라 여러 세대가 함께 정치공동체를 만들어가는 역량을 키워야 한다.

결국, 읽기

다시 ‘지속’에 대한, ‘의미화’에 대한 논의로 돌아가자. 의미화는 이야기이고, 이야기는 흐름이고 지속이다. 순간이 아니다. 지속되는 이야기를 만들어낸 것이 ‘읽기’였다. 루텐베르크의 활자 개발은 근대 사회를 만들어낸 가장 큰 역할을 한, 인간에 대한 이해를 바꾸게 한 혁명이다. 책을 읽는다는 것은 시간을 들여, 떨어져 있어 보이는 것들을

역어서 하나의 잘 짜여진 구조로 파악하는 역량이 생기는 것이다. 이것은 정말 읽기만이 가능한 것이다. 읽는 사람들이 초점을 맞추는 것은 역음, 맥락, 연결이다. 연결과 파악을 위해 시간을 들이는 것이다. 시간을 들이는 것은 지루함을 견디는 것이다. 나는 책을 읽는 것을 좋아하는 사람이지만 여전히 대하소설 읽을 때마다 1권과 2권을 지루하다. 견뎌야 한다. 이야기 안에서는 불필요했던 것, 재미없어 보이는 것들이 다 복선으로 작용된다. 왜 지금 시대 다시금 읽기 교육이 강조되는지 그 이유가 여기에 있다.

<특권>²⁾의 내용을 기반으로 이야기 해보겠다. 과거에는 구하기 힘든 지식을 독점함으로써 지배적 엘리트가 되었다. 지식의 장소성이 1970년대 인터넷 등을 통해 깨지기 시작했고, 세인트폴 스쿨 같은 교육기관은 커리큘럼을 바꾸었다. 세계에 대한 지식이 아닌, 세계 안에서 세계를 움직이게 하는 지식을 가르치기 시작했다. 정확히 교양이라고 할 수는 없지만, 표현하자면 교양과 직결되는 문제. 즉, 큰 질문을 다루기 시작했다. 과거의 엘리트들이 방어적이며 범접할 수 없었으나, 새로운 엘리트는 도스토예프스키부터 해리포터까지, 바흐에서부터 BTS까지 언급하고 다룬다.

그런데 이걸 잡다하게 다 가르치는 것이 아니다. 바흐에서 BTS를 아우를 수 있는 질문. ‘음악이란 무엇인가?’, 즉 이 책에서 ‘큰 질문’이라고 하는 근본적인 질문을 다루는 것이다. 소위 인문학이다. 세인트폴 스쿨은 1년 동안 서구 문명사, 문명이란 무엇인가를 배운다. 예를 들어 각 양식의 차이 등 세세한 것을 외우는 것이 아닌, 문명에 대한 정의, 서구에 대한 정의부터 문명의 주체로서의 책임감까지 이어지는 큰 질문을 다루고, 이를 통해 자신의 견해를 가지게 하는 교육을 한다. 그 이후로는 굉장히 세부적이고 완전히 육화된, 구체적 적용 사례를 다룬다. 큰 틀과 구체적 사례를 동시에 다룰 수 있게 하는 교육이다.

1) 라틴어 affectus, 영어와 불어의 affect에 상응하는 말로 변양, 정서, 감응 등으로 번역되는 용어. 감정, 느낌 보다는 전개인적인(pre-individual), 관계성 개념의, 신체성 개념을 강조하는 용어

2) 대화 당시에는 출판 전이었으나, 현재 출판을 완료됨. 미국 명문 사립 고등학교인 세인트폴스쿨에 대한 심층 취재 도서로 엄기호 작가는 ‘한국 사회 엘리트들의 구조 변동과 한국 엘리트들의 무능을 이해하는데 좋은 영감이 될 것이라 확신한다.’는 추천평을 썼다.

청강 청강대의 학생들은 콘텐츠를 생산하는 학생들이다. 매일이 테스트다. 잘 적응하는 아이들이 있는 반면 버너지 못하고, 우울해 하며, 자존감이 낮아지는 학생도 있다.

엄기호 한국 사회를 성과사회라고 한다. 성과를 내지 못하면 도태된다. 당연히 이런 사회에서는 최상의 성과를 내지 못하면 못한 자기를 탓하게 된다. 이런 열패감을 가지지 않기 위해서는 빨리 성과를 내고 성공해야 한다. 청강대와 같이 문화 콘텐츠를 생산하는 곳에서는 특히 심할 것이다. 옆 친구와 비교가 될 것이기 때문이다. 성과를 내지 못한다면 한 편에선 자기가 대단한 존재라고 생각하는 자의식은 과잉되어 있지만 다른 한 편에서 자기 스스로에 대한 존재감, 즉 자존감은 매우 낮을 가능성이 크다



학생들도 나를 가르칠 만한 사람이라고 믿고 시작하자는 것이다. 이것이 의심스럽다면 내 강의를 선택하지 말라고 한다. 모든 관계가 그렇지만 교육은 특히 신뢰를 바탕으로 하는 것이다. 신뢰를 바탕으로 하는 존중과 존엄이 관계 회복에 대한 나의 답이다.



엄기호(호선영)그림
2019. 8. 20.



▲ 엄기호의 저서들

청강 한편으로는 2~3년전부터 학생들에게 특징적 경향이 발견되고 있다. 불편한 것에 대한 반감이다. 작품을 만들 때조차 창의적 도전보다는 쉽고, 귀엽고, 힐링하는 콘텐츠를 만들려고 한다.

엄기호 청강대 뿐 아니라 이 시대의 특징이다. 이는 정치적인 이슈와 연계된 문제다. '개인적인 것이 정치적인 것이다. 개인적으로 불편한 것을 참지말라.' 개인의 불편이 얼마나 구조적인 것인지 인식할 수 있게 하는 감수성과 민감성 교육에 대한 이야기다. 그런데 이것이 '불편한 것이 모두 나쁜 것이고, 나를 공격하는 것이다.'라고 오해하는

지경에 이르렀다. 자신의 미학적, 사회적 정당성을 공격 당했다고 생각하는 경향이 있다. 학생과의 대화, 학생 작품에 대한 코멘트를 강하게 할 수 없는 상황이다. 예술계열뿐 아니라 인문사회계열도 비슷한 현상에 있다. 이 문제를 포함하여 한국사회는 현재 '관계'의 문제에 패닉 수준이다. 어느 정도 다가가고, 어느 정도 선을 지키고 하는 등의 문제에 대해 어려움을 겪고 있다. 아노미만큼 정확한 표현이 없을 정도이다. 해결할 수가 없으니 문제가 생길 때에 외면해 버리는 선택을 하고 있다.

청강 관계 회복에 대한 선생님의 아이디어, 답은 무엇인지?
엄기호 현재는 관계에 대한 판단이 어려워진 상태로 보인다. 예의바른 상태로 외면하고 관여하지 않는 상태를 유지하며, 불신이 설정된 상태이다. 신뢰의 관계로 회복하는 것은 결국 존중의 문제라고 본다. 존중받는다느 느낌을 받은 사람만이 존엄을 느낄 수 있다. 존중과 존엄이 교차하는 지점에서 만들어지는 것이 신뢰이다. 신뢰가 있어야 불편도 자기 방어가 아닌, 개선을 목적으로 이야기할 수 있다. 내 강의의 경우, 학생들에게 사전에 반드시 하는 이야기가 있다. 나는 학생들을 나를 통해 배울 의지가 있는 사람이라고 믿고,

청강 큰 질문을 다룰 수 있는 교육. 쉽지 않은 일이고, 여러 어려움이 예상된다.

엄기호 어려운 일이다. 모든 학생에게 적용할 수도 없는 문제이다. 교수들 간 협업도 필요하다. 교수들 사이에 헤게모니 다툼이 없어야 하고, 총장의 단호한 의지도 필요하다. 혁신학교 사례로 말씀드리면 교사 1/3 코어층의 의기투합, 공부, 연구와 2/3에 대한 인정과 강압하지 않는 분위기 형성이 동시에 요구된다. 점차 1/3 코어층의 확대를 통해 혁신학교를 만들어가야 한다. 가르치는 사람, 배우는 사람 모두에게 쉬운 일은 분명히 아니다.

새로운 세대, 교육의 혁신

엄기호 선생은 정동의 감각을 바탕으로 이야기를 만들어 가는 능력을 갖춘 인재를 키워나가는 것이 새로운 세대의 교육 방향이라고 했다. 그리고 이것은 청년세대에게만 위임된, 혹은 기성세대에게만 책임지어진 것이 아닌 우리 모두가 함께 공동체를 만들어가는, 공동체의 역량을 키워 내는 마주침, 연결, 관계, 신뢰, 지속을 바탕으로 해야 한다고 했다.

새로운 세대가 온다. 그리고 청강은 연결을 통해 새로운 혁신을 이룰 것이다. ☞

02.

- Animation
- Manhwa
- Webnovel
- Game
- Food
- Musical

Review

● ● ● REVIEW

청강 스쿨은 낮은 지식을 전달하지 않고 현장에서 치열하게 움직인다. 지난 2019년도 청강 스쿨은 바쁘게 움직였다. review에서는 청강 스쿨이 만들어낸, 고민하는 작품과 교육과 작가에 대해 함께 생각해 본다.

익숙한 것을 낯설게 만드는 작가 한혜연

한혜연은 1990-2000년대 한국 여성만화의 대표적인 작가다. 1993년 잡지 『타치』에 데뷔한 그는 미스터리와 추리 장르의 클리셰에 근간하여 섬세한 캐릭터의 내면을 담아낸 작품을 주로 다루었다. 학부에서 생물학을 전공한 한혜연은 생물학적 관점으로 세상과 인간군상의 면면에 대하여 탐구한 <기묘한 생물학>이 2011년 '오늘의 우리 만화'에 선정되기도 했다.

1990년대 여성 작가의 만화는 1980년대 순정만화 정치에 힘입어 작가 개인의 욕망과 개인주의를 투영할 수 있었다. 1990년대 여성작가가 창작한 만화에 나타나는 다양한 스펙트럼은 1980년대의 사회상과 여성작가들의 노력에서 근원을 찾을 수 있다. 1980년대는 통제와 자유의 모순된 시대가치가 양립하던 시대로 국가나 총성과 같은 거대담론이 무너지면서 개인에 대한 자유와 감성이 대두되기 시작했다. 기존의 가치관에 대하여 주체적으로 사유할 수 있는 여성들 속에서 여성작가는 탄생했다. 그들이 창작한 만화는 기존의 체제에서 순응하던 순정코드들을 있는 그대로 받아들이지 않았다. 1980년대 여성만화는 모순된 가치 안에서 탄생했음에도 불구하고 명징하게 자신들의 정치를 실현하는 방향으로 기존의 순정코드를 역이용했다. 이로써 시작된 여성들의 욕망을 투영하는 도구로서의 여성만화는 1990년대에 이르러 작가 개인마다의 스타일이 곧 장르로서 받아들여졌다.

1990년대 독자를 세분화한 잡지가 대거 창간되었다. 다양성이 보장되었던 1990년대의 만화산업은 개성적인 작가들을 등단시킬 수 있었는데, 그 중 돋보이는 여성 만화가 중 한 명이 한혜연이다. 인터뷰에 따르면, 친척분이 운영하시는 만화방을 통해 만화를 친숙하게 접할 수 있었다. 또한 어려서부터 즐겨왔던 미스터리, 추리소설은 한혜연의 독특하고 고유한 작품세계를 만드는 데 중요한 자양분이 되었다.



작품과 독자의 거리를 조율하는 탁월한 능력

한혜연의 만화는 캐릭터의 심리묘사를 세련되게 풀어나간다. 만화에 등장하는 사건의 무게가 결코 가볍지 않지만 캐릭터의 표정이나 행동은 그렇게 큰 사건의 한복판에 있을 것이란 생각이 들지 않을 정도로 차분하다. 그의 작품을 읽을 때면 성숙한 '큰 언니'의 이야기를 엿듣는 듯하다. '사랑'이라는 흔한 소재를 다루는 그의 작품 <금지된 사랑>은 사랑의 기쁨과 아름다움이 아니라 사랑이 지나간 후의 쓸쓸함과 공허함을 이야기한다. '쓸쓸함'과 '공허함'은 사랑하고 헤어졌을 때 마주하게 되는 '나'에서 비롯된다. 어차피 상처 입을 것을 알면서도 빠져버릴 수밖에 없는 사랑을 부둥켜안고 있는 나에 대한 질책과 동정은 사랑이라는 비이성적 감정에서 이성을 놓지 않으려고 애쓰기 때문에 더 아프게 다가온다.

<금지된 사랑>은 사랑에 대해 질문을 던진다. 그냥 서로가 좋아하면 되는 그런 사랑이 아니라 사랑하며 상처 입을 사람들이 생각할 수밖에 없는 사랑에 대한 질문 말이다. 사랑에 있어서 어른스러움이란 무엇일까? 해서는 안 되는 사랑과 해야만 하는 사랑의 경계는 누가 만드는 것일까? "어차피 무얼 원한다 해서 다 얻어질 수 있는 것도 아니고 나와는 상관없이 굴러가기도 하는데" 우리는 왜 사랑에 빠지고 그토록 강렬하게 원하게 되는 것일까? 이러한 질문에 답하게 된다면 성숙한 사랑을 하게 되는 것일까?

<금지된 사랑>은 '사랑'이라는 소재를 한혜연 식으로 변주한 캐릭터들의 복잡하고 미묘한 심리묘사가 강조된 수작이다. 이외의 작품에서도 그는 주로 캐릭터의 내면의 이야기에 집중하여 스토리를 이끌어간다. 캐릭터의 시점으로 발화하는 내레이션으로 채워져 있는데도 캐릭터에게 느껴지는 묘한 거리감은 작품의 개성을 돋보이게 하는 요소이다. 캐릭터의

심리에 공감되고 몰입하지만 어느 순간 감지되는 거리감은 큰 언니의 이야기를 듣고 함께 눈물 흘리지만 결코 모든 것을 이해할 수는 없는 난해함과 같다. 그것은 큰 언니의 세계에 대한 동경에서 파생된 낯설기 때문이다.



모순 속에서 알게 되는 성장통

바람으로 이루어진 상상의 세계와 그것은 상상일 뿐이라는 현실적 자각을 깨닫고 점점 이성적으로 판단하고 경계 짓고, 그것이 어른다운 것이라고 자신을 위로할 수밖에 없는 사랑. <금지된 사랑>이 일반적인 로맨스물과 다른 지점은 여기에 있다. 현실에서의 사랑은 동화처럼 마냥 'Happy ever after'가 아니라고 깨닫는 순간 갈등이 찾아오고 그래서 사랑의 끝에는 상처가 동반되기에 사랑은 뜨겁고도 차갑다. 비이성적인 사랑의 감정을 이성적이고 현실적으로 조율하려는 노력이 모순인 것처럼 그의 만화는 익숙함과 낯설이 교차한다. 익숙한 소재에서 고집어 낸 시니컬하고 날카로운 감성은 그의 이력에서 '생물학'을 잊어버리게끔 만든다.

그러나 <기묘한 생물학>과 같은 작품에서는 그의 이력과 흥미가 작품으로 발현되었음을 알 수 있다. <기묘한 생물학>은 세계와 인간의 작동원리에 대한 작가의 시선을 보여주는 작품집이다. 일상에서 벌어지는 기이한 사건들을 보여주고 그것을 해석하기 위해 그가 전공했던 생물학적 지식을 동원한다. <기묘한 생물학>은 한혜연의 세상을 향한 지적 호기심과 미스터리한 사건들을 통제할 수 없는 인간이란 생명체의 알 수 없음을 다룬다. 그렇기에 '기묘한 생물학'인 것이다.

우리는 세상에 대해 얼마나 알고 있을까? 많은 이들이 보이는 대로만 존재하는 것은 아니라고 생각하면서도 이따금씩 세상에 대해 전부 안다고 생각하기도 한다. 그렇기에 우리는 마치 세상의 모든 것을 아는 사람들처럼 지루하고 지리한 일상을 보낸다. 한혜연은 우리

에게 질문한다. 익숙한 이 세상에 당신은 무엇을 느끼고 살고 있는가? 가족, 친구, 사랑에 대하여 당신은 얼마만큼 이해하고 있는가? 이 세상의 모든 것을 우리가 해석할 수 있을까? 그의 작품이 던진 질문을 통해 우리는 익숙한 주변을 새롭게 바라볼 수 있는 체험을 한다. 익숙함 속에서 질문하며 찾게 된 낯선 것들. 그것은 곧 작가 한혜연이 세상을 바라보고 이해하는 관점이다. <

웹툰에서 웹소설로, 웹소설에서 웹툰으로 “덴마 어나더 에피소드”

양영순 작가의 걸작 스페이스 오페라 웹툰, <덴마>를 원작으로 둔 웹소설 <덴마 어나더 에피소드 3부작>(홍지운)이 네오픽션에서 출간되었다. 원작 웹툰의 내용을 기반으로 둔 외전 웹소설이 원작의 완결 이후에도 뻗어나갈 수 있는 가능성에 대한 탐구와 흥미로운 실험을 엿볼 수 있는 프로젝트다.

양영순의 웹툰 <덴마>(네이버웹툰)는 한국 웹툰사와 한국 SF사 양측에서 범접할 수 없는 궤적을 그린 작품이다. 그리고 양영순 개인에게도 <철권무적>이나 <라미레코드>와 같은 과거의 작품들을 통합하는, ‘양영순 유니버스’를 성립시켰다는 점에서도 큰 의미를 갖고 있는 작품이기도 하다.

<덴마>의 세계관을 간략하게 요약하자면 다음과 같다. 8우주라는 세계가 있다. 별과 별 사이를 여행하는 것이 당연시되는 이 발전된 문명의 세계는 동시에 자본과 권력의 야만에 사로잡혀있다. 8우주의 세력구도는 공식적으로는 평의회와 귀족들에 의해 양분되고 있으며 암암리에 태모신교나 고엘 정교회와 같은 종교집단이 그에 영향을 미치고 있다. 그리고 이 단체들은 모두 돈과 힘에 취해 시민들을 수탈하고 권력을 공고히 하는 것 외에는 아무런 관심도 없는 양아치 무리다.

양영순은 이렇게나 잔혹한 세계를 마련한 뒤, 그 안에서 아등바등 발버둥 치며 살아가는 인간들의 군상극을 진행했다.

수십의 인물들이 각자의 욕망을 갖고 서로와 관계를 맺는 이 복잡무비한 서사는 10년이라는 연



재기간동안 아슬아슬한 긴장 속에서 훌륭히 유지가 되었다. 비록 얼마 전 맺어진 완결에 대해 많은 독자들이 악평을 남기기는 했으나, 이 오랜 기간 동안 이렇게나 많은 인물들로 저글링을 해왔다면, 공을 놓치는 순간 끝이 나는 것이 놀랄 일은 아닐 터이다.



▲ 소설의 원작 웹툰 <덴마> 양영순 작가 특유의 유니버스로 구성된 중독성 있는 스토리텔링이 특징이다.

<덴마>의 외전, <덴마 어나더 에피소드>

나는 몇 해 전 <덴마>의 외전 소설을 쓰지 않겠느냐는 제안을 받았다. 영광스러운 이야기이기도, 현업 작가라면 결코 거절할 수 없는 제안이었다. “<덴마>의 외전 작업이라면 고료도 받지 않고 할 수 있어요.”라고. (물론 고료는 확실하게 받았다.) 그리고 신이 나서 부리나케 작업에 착수했다.

작업에 앞서 나는 웹툰인 <덴마>와 웹소설인 <덴마 어나더 에피소드>의 차이를 어떻게 둘 것인지 우선적으로 계산했다. 일단 <덴마>와 같은 군상극으로는 진행하지 않기로 결정했다. 만약 내 재량이 마음껏 발휘될 수 있는 웹소설이라면 모를까, 어디까지나 원작을 둔 외전 작품이라면 완결성이 있는 형태를 가져야 한다고 계산했기 때문이다.

다음으로는 이미 거대한 세력 간의 다툼을 그리게 된 <덴마> 본편과는 달리, 비교적 작은 규모의 시공간으로 이야기를 한정하기로 했다. 나는 계약을 완료한 이후 <덴마> 원작의 내용이 어떻게 전개될 것이며 결말은 어떻게 날 것인지, 내가 다루어도 되는 소재와 다루면 안 될 소재에 대해서 양영순 작가와 편집부가 정한 방침을 전달 받았고, 그 안에서 내 기량을 가장 잘 발휘할 수 있도록 했다.

마지막으로는 <덴마> 본편의 팬서비스가 될 내용을 다루려고 했다. <덴마 어나더 에피소드>의 핵심인물들은 모두 <덴마> 본편에서 주로 다루지지는 못했으나 끊임없이 회자 되는 인물이거나 그 관계자였다. 그리고 그 인물들에게 느와르와 종교 논쟁, 하이스트를 키워드로 기승전결을 꾸려나갔다. 결국 나는 내 소설을 썼다라고 하기 보다는 철저하게 <덴마>의 외전을 작업한 것이었다. 그리고 나는 이 과정을 거친 것을 내 소설 열 편을 쓴 것보다도 더 자랑스럽게 생각한다.

원소스 멀티유즈 시대를 준비하며

앞서 말한 바와 같이 <덴마>는 스페이스오페라이자 거대한 군상극이었다. 천재 작가인 양영순이 수십의 인물이 십년동안 이야기를 가꾸어나간 이 여정은 아쉽게도 그 결말에서 많은 독자들에게 외면을 받았다. 사실 저자 혼자서 이 오랜 기간 동안 이렇게나 방대한 이야기를 다루었다는 것부터가 찬사를 받아 마땅한 과업이었음에도 말이다.

하지만 이는 결국 저자 하나의 재능에 모든 것을 맡겨야 하는 현재의 시스템이 가진 한계에 대한 증명이기도 했다. 사실 양영순의 재능 하나만을 놓고 본다면 양영순은 얼마든지 <덴마>를 십년은 더 끌고 갈 역량이 있을 것이다. 다만 차기작에 대한 작가로서의 야망이 그 역량을 다른 곳으로 돌렸을 뿐. 그러니 <덴마>와 같은 거대서사가 장기적으로 유지 및 보수가 되기 위해서는 작가의 정체성보다는 텍스트 생산 노동자의 정체성을 갖고서 기획자의 시선으로 접근하는 보조 인력들이 필연적으로 요구된다고 할 수 있겠다.

콘텐츠 시장은 점차 커져만 가고 있으며 그 시장 안에서 요구되는 인력들의 성격 또한 다변화가 진행되고 있다. <덴마>와 <덴마 어나더 에피소드>는 이 다변화의 과정 속에서 진행한 즐거운 실험이었다. 이후 <덴마>가, 또 한국의 콘텐츠 시장이 원소스 멀티유즈 전략을 어떻게 반영하고 확장시켜나갈 것인지에 대해서는 초기의 실험대상 중 하나로서 즐거이 기대할 수밖에 없는 것 같다. < >

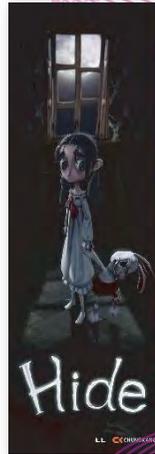


게임콘텐츠스쿨 새로운 스테이지로



게임콘텐츠스쿨은 2019년 10월 29일(화) 판교 테크노벨리 창조경제혁신센터 국제회의장에서 20번째 졸업 작품 발표회인 '청강 게임 크로니클'을 열었다. 청강 게임 크로니클은 지난 2000년부터 졸업 예정자들이 제작한 게임을 외부에 공개하여, 실무에서 일하고 있는 졸업생들과 업계 관계자들을 초대하여 시연하는 행사로 2019년 20주년을 맞이해 '청강 게임 크로니클 : 스테이지 20'으로 버전업된 행사를 선보였다.

게임콘텐츠스쿨은 창의적 게임 콘텐츠 창작 역량을 강화하는 철저한 실무 중심의 시스템으로 기획자, 프로그래머, 그래픽 디자이너, QA 전문가를 길러내는 교육 과정을 운영하고 있다. 게임콘텐츠스쿨의 가장 큰 행사인 '청강 크로니클'은 재학 중인 3학년 학생들이 게임스튜디오에서 1년간 제작한 작품을 발표하는 자리로, 완성작은 지스타에서도 만나볼 수 있다. 청강 게임 크로니클은 국내 게임 교육기관 중 가장 크고 가장 퀄리티가 뛰어난 결과물들이 발표되는 행사라는 평가를 받고 있으며, 2017년부터 게임 회사들이 가장 많이 모여 있는 판교에서 개최하고 있다. 이번 '청강 게임 크로니클 : 스테이지 20'에는 총 16개 팀(개발팀 13개, QA 팀 3개)이 참여하여 개발한 게임을 발표하고, 직접 시연할 수 있는 행사장을 운영하였다. 행사에 참여한 선후배 및 게임업계 관계자들은 게임을 직접 플레이하며 게임의 퀄리티와 아이디어를 칭찬하기도 했고, 크리틱을 진행하는 모습도 볼 수 있었다.



언리얼 엔진
버추얼 프로덕션

청강게임만의 글로벌 교환학생 프로그램

2018년 게임콘텐츠 스쿨은 싱가포르 난양 폴리텍 대학교와 함께 하는 글로벌 교환학생 프로그램을 실시했다. 학생들의 시야를 넓히고 효과적인 게임 제작 교육 방안을 모색하자는 취지로 청강 게임콘텐츠스쿨은 싱가포르 난양 폴리텍 대학의 인터랙티브&디지털 미디어 스쿨(School of Interactive & Digital Media)과 MOU를 맺고 특성화된 교환 프로그램을 기획해 운영하고 있다. 2018년에 이어 2019년에도 글로벌 교환학생 프로그램이 시행되었다.

게임콘텐츠스쿨은 서로 상반된 전공 역량을 가지는 컴퓨터 그래픽 직군과 컴퓨터 프로그래밍 직군이 긴밀한 커뮤니케이션 협업을 통해 게임 제작 과정을 진행하도록 구성되어있다. 이러한 협업 과정은 게임콘텐츠스쿨 교육과정의 백미로 손꼽히고 있다. 이 과정에서 학생들은 협업이 가능한 분야별 게임 제작자로 성장한다.

청강-난양의 글로벌 교환학생 프로그램은 한 대학 구성원이 아니라 타대학, 그것도 언어가 다른 해외 학생들이 참여해 프로젝트 팀을 구성하는 게임 제작 프로젝트다. 양교 학생들은 청강에 모여 서로 섞여 팀을 구성하고 영어로 커뮤니케이션 하면서 하나의 게임 프로젝트를 완성하는 경험을 가진다. 현업 회사의 개발 환경 못지 않게 잘 갖춰진 개발 환경에서 학생들이 고생해 팀 프로젝트를 완성하면, 현업 개발자들이 찾아와 학생들이 만든 작품을 플레이하며 게임 개발에 관련된 대화를 자유롭게 나누는 즐거운 중간 평가 행사가 학생들을 기다리고 있다.

한국, 싱가포르 학생들의 게임잼

양대학 학생들이 팀을 이뤄 참여한 정규 프로젝트 수업 이외에 두 대학은 게임 잼(Game Jam)이라 불리는 독특한 행사를 운영했다. 싱가포르 난양 폴리텍 대학은 자체적으로 IGCC (International Game Concept Challenge)라는 이름의 게임 잼 행사를 운영하고 있으며, 청강문화산업대를 비롯해 중국, 일본, 프랑스, 핀란드 소재의 대학들이 함께 참여하고 있다. 청강에서도 2019년 처음으로 여름 방학 기간 싱가포르 난양 폴리텍 대학 학생들과 함께 자체적으로 주최한 글로벌 게임 잼 행사를 성공적으로 진행하였다.

청강 게임콘텐츠스쿨의 글로벌 프로젝트로 인해 학생들의 시야가 넓어진 것은 물론이고, 특히 학생들에게 영어 공부의 중요성을 체감시키는 한편 글로벌 산업 트렌드를 읽을 수 있는 소중한 경험을 제공해줄 수 있게 되었다. 2019년 10월 싱가포르 현지에서 개최된 양교 글로벌 교환학생 프로그램에 대한 추가 논의를 통해 앞으로도 양교 학생들이 서로의 대학을 방문해 프로젝트에 참여할 수 있도록 교환학생 프로그램을 지속하기로 협의했다. 또한, 짧은 기간에 학생들의 전공 역량을 강화시킬 수 있는 프로젝트 참여 수업과 게임잼 행사를 지속적으로 강화, 추진하기로 합의하였다.



천리장을 통해 보는 조선시대의 신제품 개발 아이디어



우리나라 대표적인 전통 양념류인 간장과 된장의 소비가 점점 줄어들고 있다. 전통 장류를 만드는 가정도 크게 줄었고, 대부분 공장에서 만든 제품을 구매해 먹는 형편이다. 음식에서도 문제를 인식하고 이를 해결하려는 노력에서 태어난 발명품이 있다.

전통 장류는 오직 콩과 소금, 볶짚으로만 만들어진다. 콩을 삶아 메주를 만들고, 볶짚으로 묶고 매달아서 발효를 시킨다. 소금물에 메주를 넣고 숙성시킨 후 간장과 된장을 가른다. 간장을 달여서 장독대에 넣고 계속 숙성시키면서 사용한다. 만드는 방법이나 시기 등에 따라 매우 다양한 맛과 품질의 전통 장류가 만들어진다. 요즘 같이 표준화, 공업화된 시대와는 맞지 않는 제조방법이다. 그렇지만 큰 범위에서 보면 짠맛과 감칠맛이 조화된 조미료로써 거의 비슷한 맛의 제품이 만들어진다고 할 수 있다.

좀 더 맛있고, 좀 더 오래 저장할 수 있는 방법은 없을까? 조선시대에 장을 만들던 가문에서도 비슷한 고민을 하였을 것이고, 이를 해결하기 위해 많은 생각을 하였을 것이다. 시간과의 싸움이 그 첫 번째 방법이다. 오랫동안 저장하여 숙성시키면 더 맛있는 간장을 만들 수 있다는 것을 알게 되었을 것이다. 이는 수분이 증발되기 때문에 염도는 포화상태로 올라가서 저장성이 높아지고, 감칠맛 성분은 농축되기 때문에 맛이 더 좋아지는 원리이다. 약 3년 정도 숙성시키면 가장 맛이 좋은 상태가 된다고 알려지고 있다.

그렇다면 좀 더 빠르게 맛있는 간장을 만들 수는 없을까? 이런 고민도 했을 것이다. 가열과 감칠맛 재료를 첨가하는 방법으로 이 문제를 해결하였고, 이렇게 태어난 장이 천리장이다.

우리 조상의 음식혁신

<증보산림경제>에 의하면 천리장 제조방법은 “감청장(甘淸醬)을 약한 불에 달여 1말이 5되로 줄어들 정도로 줄이고, 별도로 삶은 쇠고기를 가져다 지방을 뺀 얇은 편육으로 저며 별을 찢고 가루를 만든 다음, 그것을 졸인 장 속에 넣고, 또 약한 불에 진한 죽처럼 될 때까지 졸인다”고 되어 있다.

즉, 막 가른 간장을 줄여서 그 양이 절반이 되도록 하면 간장의 염도가 포화상태가 되기 때문에 오래 두어도 상하지 않는다. 천리를 가도 상하지 않기 때문에 천리장이라는 이름을 얻었다. 햇빛에 오랫동안 건조하면서 숙성시키는 방법과 달리 바로 먹을 수 있게 되는 것이다. 또한 지방이 없는 쇠고기를 편육을 만들고 별로 건조시키면 그 과정에서 쇠고기에서 핵산계 감칠맛 성분 5'-IMP이 생성된다. 이 방법은 육류나 생선의 숙성(aging)과 같은 원리이다.

간장을 줄이고 나서 숙성된 쇠고기 가루를 넣고 약한 불에 추가로 졸이면 저장과 감칠맛의 두 마리 토끼를 아주 빠른 시간에 다 잡을 수 있는 것이다. 천리장이 만들어지면서 새로운 용도도 자연스럽게 개발되었을 것이다. 간장은 음식의 간을 맞추고 맛을 좋게 하는 목적으로 사용되는 일종의 조미료이다. 천리장은 숟가락으로 떠서 밥에 넣고 비벼서 먹어도 좋을 만큼 맛이 좋다. 밥에 얹어서 먹을 수 있는 일종의 소스의 용도가 새롭게 만들어졌을 것이다. 물론 그 시대의 서민들이 먹기에는 너무 비싼 고급 음식이었을 것이지만, 여러 문헌에 등장하는 것을 보면 신제품으로서의 주목을 충분히 받았다는 것을 알 수 있다.

명인과 함께 천리장을 재현

청강문화산업대학교 푸드스쿨에서는 셰프를 꿈꾸는 학생들에게 천리장을 만드는 지식과 기술을 전수하는 과정을 통해 문제를 인지하고 해결하는 경험을 하게 하였다. 한식진흥원이 주관하는 ‘장 문화 관련단체 연계행사지원사업’을 통해 천리장을 재현한 대한민국 식품명인 제50호 윤왕순 명인을 모시고 천리장에 대해 배웠다.

전통 한옥 가옥 청현재에서 실시된 교육에서 윤왕순 명인은 “전통 장(醬)문화를 개선 발전시키기 위해서는 끊임없이 창의적인 시도와 개선을 통해 보다 우수한 제품을 개발하는 것이 중요하다”며 “우리 음식에 대한 애정과 자부심을 가지고 노력해야 우리 장류가 세계적인 식품으로 확실히 자리를 잡을 수 있다”고 학생들에게 오랜 경험과 지식, 기술을 차근차근 전수했다. 장류 생산과 관련된 각종 식재료와 정성에 대해서도 아주 자세히 설명하였다.

학생들의 전통 장류에 대한 관심은 크지 않은 것이 현실이다. 단순히 장을 담그는 지식과 기술에 대해 강의를 하였다면 전혀 흥미를 느끼지 못하였을 것이다. 전통 음식을 단순히 계승하는 것을 넘어 우리 시대에 적합한 형태로 발전시켜야만 문화를 효과적으로 이어나갈 수 있다.

천리장은 그 시대의 성공적인 신제품 개발 프로젝트이자 음식혁신 프로젝트였다. 그 시대와는 달리 학문적으로도 크게 발전하였고, 더 좋은 식재료와 더 좋은 제조 환경이 있다. 우리시대의 천리장은 무엇일까? 간장의 맛을 좋게 할 수 있는 또 다른 방법은 무엇일까?



다시 생각해 보기를 통해 또 한 번의 혁신을

이런 질문들은 학생들에게 숨겨져 있는 도전 정신을 끄집어 내었다. 허브가 들어간 간장, 색이 있는 간장, 북대가리와 표고버섯을 이용한 감칠맛 강화 간장, 가쓰오부시와 다시마 육수를 이용한 감칠맛 강화 간장 등의 아이디어를 제안하였다.

이밖에 청강 푸드스쿨의 슬로푸드 교과목에서는 전통 장류를 단순 조미료를 넘어 스스로 개발하려는 생각으로부터 볶음 고추장 프로젝트가 진행되었고, 시제품을 제작해 판매하기도 했다. 메뉴개발 프로젝트 수업에서는 전통장류를 이용한 다양한 음식 개발이 진행되었다. 이렇게 이 시대의 천리장이 점점 더 많이 개발되고 있다. <C>

윤왕순 명인 ▶



자발적이고 창조적인 공연근육을 키워나갔던 2019년

연극사의 사건이 되는 장면들은 언제나 없었던 것이 새롭게 만들어지던 순간에 존재해왔다. 창작자들의 문제의식은 시대의 변화와 당대의 감수성에 민감하게 반응하며 만들어졌고 그 결과물로 연극은 양식과 주제의 양측면에서 진화를 거듭해왔다. 최근 몇 년간 청강 공연예술스쿨의 아젠다는 '프로덕션 시스템'의 교육적 내면화에 초점을 맞춰왔으며, 그 궁극적 목표로 레퍼토리 극단의 탄생을 도모해왔다. 이를 통해 연극적 사건을 견인할 수 있는 인재가 양성되기를 꿈꿔왔던 것이다.

2019년의 심화과정 학생들은 스쿨의 궁극적 목표가 그저 공허한 이상이 아님을 확인시켜주었다. 심화과정에서 공연되었던 세 편의 작품, 그림자극 <미녀와 야수>, 가족극 <바리데기와 동이 이야기>, 연극 <메멘토 모리>는 스쿨의 교육적 성과를 가시적으로 보여주었다.

심화과정 학생들 전부가 참여했던 1학기 공연 <미녀와 야수> (4월 15일-16일)는 디즈니 뮤지컬 <미녀와 야수>를 40여 분으로 줄여 그림자극으로 양식 변화를 시도한 작품이었다. 청강 졸업생으로 현장에서 그림자극 작업을 하고 있는 변재중 연출(2010학번)이 직접 지도했기에 그 의의는 더 컸다. 공작소에 크게 자리 잡은 무대 제작소 안에 스크린과 조명을 설치하고 배우의 실루엣만으로 캐릭터의 핵심을 잡아내는 움직임 훈련을 거듭한 결과 환상물로서의 공연의 본질이 잘 전달되었다.



◀ 그림자극 <미녀와 야수>



구체적인 공연을 통해 창조적 성장으로

객석은 공작소 마당에 설치되었고 관객은 마당에서 제작소 벽면에 비치는 그림자를 '보고' 저편에서 흘러오는 배우들의 목소리와 노랫소리를 '듣는' 형태로 관객을 했으나, 관객은 한계를 인식하기보다는 상상력을 동원하여 공연을 흡수했다. 결과적으로 공연의 드라마와 양식으로 구축되었던 쾌활하고 명랑한 분위기는 공연예술스쿨 구성원 이외에도 학교 전체 구성원들과 이천 시민들로 채워졌던 야외 객석을 효과적으로 설득했다. 배우의 얼굴표정이 삭제된 신체 퍼포먼스 훈련의 결과물로서 주목되었던 공연이었다.

한편, 심화과정 학생들의 졸업공연이었던 연극 <메멘토 모리>(작 김기람, 연출 오태훈, 10월 22일-24일, 공작소 306호 블랙박스)는 소박한 소네트와 같은 공연이었다. 라틴어로 "자신의 죽음을 기억하라"라는 뜻의 제목은 이 공연의 핵심을 압축하는 것으로서, 5명의 인물들이 자신이 죽고 싶었던 결정적인 순간을 기억함으로써 살아 있는 현재와 다가올 미래의 의미를 되새긴다는 내용의 공연이었다. 원래 상업 공연에서는 작가 김기람이 연출까지 담당했으나, 이번 공연을 위해서는 심화과정 오태훈 학생이 연출을 맡아 진행했다. <메멘토 모리>에서 가장 특징적인 것은 심화과정 무대미술전공 학생들의 역량과 연기전공 학생들의 역량이 잘 융합되어 하나의 전체를 만들었다는 점이었다. 간단한 소도구와 움직이는 의자를 기민하게 활용함으로써 다양한 공간을 만들고, 무대에 사용되었던 가구를 전부 직접 제작하여 극공간을 아끼자기하게 펼쳐 놓았던 방식은 공연의 큰 미덕이었다. 그리고 주제적인 측면에서는 작품 특유의 '위로'의 코드가, 이제 학교 밖을 나가 세상과 정면승부해야 하는 그들이 스스로에게 건네는 위로로 확장되어 전달되었다. 공연을 평생의 업으로 삼을 청강 졸업생들이 지지치 않고 잘 견딜 수 있도록 스스로를 무장하려는 정신의 자세가 느껴졌다.



연극 <메멘토 모리>



가족극 <바리데기와 동이 이야기>

창작집단 조직으로 이어진 프로덕션 교육

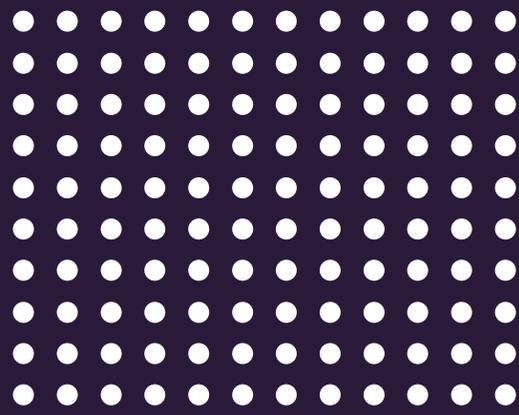
앞서 언급했던 그림자극 <미녀와 야수>가 스쿨에서 이루어지는 기초교육의 성과를 확인시키는 공연이었다면, 가족극 <바리데기와 동이 이야기>(5월 22일~23일, 극장 숲)는 학생들의 공연근육이 어디까지 어떻게 확장될지 기대하게 만드는 공연이었다. 다시 말해, 전자가 스쿨의 현재라면 후자는 스쿨의 미래였던 셈이다. <바리데기와 동이 이야기>는 가족극을 전문으로 다루는 흥성연 연출의 지도 아래 탄생된 창작극으로, '바리데기 설화'와 '나무꾼과 선녀 설화'를 결합시켜 새롭게 각색한 공연이었다.

무능하고 가부장적인 아버지들을 기지에 넘치는 어린 딸들이 구원한다는 드라마는 의상과 무대, 그리고 연기톤에 묻어나오는 한국적인 정서와 잘 결합되어 편안하게 수용될 수 있었다. 지브리 스튜디오의 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>의 주인공 센/치히로처럼, 때로는 지하세계에 또 때로는 저승으로 총횡무진하며 융합한 활약을 보여주는 바리데기와 동이의 모험상은 성인과 아이 모두를 만족시켜야 하는 가족극의 가능성을 충분히 보여주었다. 실제로 리닝타임 60분으로 진행되었던 이 작품은 가능성의 실험을 위해 학교 안에서 재공연되었다. 청강의 5월 축제인 '열려라 청강'(5월 25일)에 참여한 가족단위 관객을 대상으로 40분짜리 야외극으로 축소하여 다시 공연했던 것이다. 공연의 압권은 객석의 아이들이 공연의 하이라이트에서 생명수를 상징하는 구슬을 자발적으로 들고 무대로 나오는 모습이었다. 가족극으로서의 가능성이 빛을 발하던 순간이었다.

이러한 성과를 바탕으로 해당 공연에 참여했던 심화 학생들은 이후 해월리를 표상하는 '해월'이라는 이름의 창작집단을 조직했다. 창작집단 해월은 <바리데기와 동이 이야기>의 경험을 토대로 한국적 색채가 강한 <자린고: 조록 이야기>라는 창작 가족극을 새롭게 제작하고 음성군의 지원을 받아 음성 '설성문화제'에서 공연을 하는 쾌거를 올렸다. 창작집단 해월은 2019년 10월말 현재, 정식 극단 등록을 위한 절차를 밟아가고 있는 중이다. 향후 연극사의 한 장면을 만드는 주제로 본격 성장하기를 기대해본다.

2019년 청강 공연예술스쿨 리뷰는 구체적인 세 편의 공연 <미녀와 야수>, <메멘토 모리>, <바리데기와 동이 이야기>로 상징된다. 청강 공연예술스쿨은 공연 결과물들을 통해 스쿨의 교육목표를 한 단계 더 심화시키고 구체화시켰다. 청강 공연예술스쿨의 미래는 잠재력으로 응축된 현재가 만나게 될 길 위에 한층 더 가깝게 다가와 있을 것이다. ㉔

03.



- 흥석인
- Mike Nguyen
- 서수경
- 정종필
- 팀스툼



People

청강의 힘은 사람에게서 나온다. 재학생, 졸업생, 교수까지 청강에 함께 모여 SIC(Super Innovation College)에 도전하는 사람들. 청강 DNA를 지닌 이들을 한 명씩 만나보았다. 그들이 이야기하는 청강과 나, 그리고 교육과 생활에 대한 흥미로운 이야기들이다.

홍석인



어쩌면, 도대체, 괴이한 에스에프의 작가 이제는 **홍지운**(a.k.a dcdc) **홍석인**

편안하게 '한국의 신진 SF작가 홍지운'이라고 제목을 붙여도 되겠지만, 홍지운(2019년 <무안만용 가르바니온>을 제출간하며 바뀐 필명. 그래서 a.k.a. dcdc) 작가의 작품을 몇편 읽어보면 '신진 SF작가'라는 타이틀이 너무 김빠진 맥주 같다는 걸 느끼게 된다.

어쩌면? 도대체? 괴이한? 이 질문 뒤에 더 붙는 단어들도 몇 개 있는데 생략하자. 2015년 SF 어워드 시상식에서 장편소설상을 수상하며 걸그룹 춤을 추었다는 증언을 떠올리지 않더라도 일단 흥미로운 작가이자 교수임에는 분명하다.



SF위어드 단골 수상자이며, 한국과학소설연대 작가 회원이고, 괴이학회라는 모임에도 참여하고 있고, 2019년에 인기 웹툰 <덴마>(양영순)을 소설로 옮긴 <덴마 어나더 에피소드>를 출간하기도 한 만화콘텐츠스쿨의 웹소설 전공 홍석인 교수. 좀비, 슈퍼 히어로와 같은 SF를 가장 한국적이지도 모발적으로 해석하는 장르소설 작가이기도 하다. 소설과 전혀 다른 꽃사슴 같은 그가 정말 궁금하다.

“안녕하세요. 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수이자 주 분야인 SF작가로 활동하고 있는 홍석인입니다. 현재 외부에서는 dcdc/홍지운이라는 필명으로 활동을 하며 주로 쓰는 분야는 SF소설이지만 작법서를 쓰거나 비평가로도 활동한 바가 있습니다.”

많은 팬들이 궁금해 하는 필명에 대해 홍석인 교수는 “dcdc는 타이핑이 쉬워 사용했는데 외부 클라이언트들에게 dcdc라는 필명이 장난 같다는 지적을 받아 홍지운이라는 새로운 필명을 지어 활동하고 있습니다.”라고 설명했다.

어린 시절 사람들을 즐겁게 만드는 모습이 너무나 위대해 보여 코미디언의 꿈을 키웠지만 시간이 지날수록 나이가 들수록 딱히 본인이 웃기는 사람도, 무대 체질도 아니라는 것을 느꼈다고 한다.

“사람을 웃기는 일도, 무대도 둘 다 에너지가 많이 필요한 일인데 저는 사람이 전체적으로 저용량입니다. 그래서 자연스레 무대가 아닌 무대 뒤편에서 일하는 사람인 작가가 되기로 결심하게 되었죠. 무엇보다 아침에 일찍 일어나는 것을 질색하고 체력이나 근력 모두 약한 편인데 한국 사회에서는 아침에 일어나지 않고 몸을 쓰지 않고 고를 수 있는 직업이 그렇게 많지가 않더라고요. 그러다보니 자연스럽게 작가의 길로 접어든 것 같아요.”

작가가 되겠다는 결심보다 상황이 자신을 작가의 길로 이끌었다고 설명한다. 여러 분야 중 SF 작가로 활동한 이유는 무엇일까? 이것 또한 상황이 그를 이끌었을까?

“많은 분야의 소설이 있지만 저는 SF를 가장 좋아합니다. 10년 전까지만 해도 문단 문학에 비해 주목도 받기 어렵고 대어점 시장과 달리 돈도 벌지 못하는 곳이라는 인식이 강했지만, 지금은 많은 작가들의 대활약으로 그 위상이 완전히 달라졌어요. 10년 전을 다시 생각해 보면 그냥 그때도 SF 출판 시장에는 제가 좋아하는 작품도, 존경하는 작가님들도 많았거든요.(웃음) 좋아하는 만큼 오래도록 SF 단편을 쓰고 데뷔를 위해 도전을 반복하다 결국 이 자리까지 왔어요. 속된 표현으로 SF 코인에 존버한 끝에 대박이 터진 그런 상황이에요(웃음)”

그냥 오래 버텼다라고 말하지만 오래 버텼다가 보다는 성실하게 씬없이 글을 썼고, 그의 톡톡 튀는 글은 독자들에게 dcdc라는 작가를 기억하도록 했다. 단편, 중편, 장편에 이르기까지 다양하게 창작한 작품 중 가장 기억에 남는 작품은 무엇일까?

“잘 쓴 작품보다는 못 쓴 작품이 기억에 남아요. 요즘 작품보다는 처음에 쓴 작품이 기억에 가장 많이 남고요. 제가 보고 싶어서 쓴 첫 소설, 첫 자식인 <20XX 뽀뽀이 대량학살사건에 대한 보고서>라는 단편이 가장 기억에 남습니다. 일상적으로 쓰는 포장재, 즉 뽀뽀이의 한 알 한 알마다 그 안에는 고도의 지적 문명이 자리 잡은 우주가 들어있다는 아이디어에서 출발한 단편 소설이에요. 인류는 자신보다 더 지적인 존재가 있다는 사실을 받아들이지 못하고 뽀뽀이를 터트리며 학살을 자행하게 되는 그런 이야기였어요. 앞에서 말했듯이 잘 써서 가 아니라 오로지 제 아이디어만을 갖고서 과제나 공모전이 아닌 제가 읽고 싶어 쓴 첫 소설이기에 가장 기억에 남는 것 같아요.”



궁금하다. DCDC

좋아하기 때문에 선택한 SF

SF작가이지만 만화비평도 하고, 마블유니버스에 대해 특강도 했다. 좀비, 코스믹호러 등 다양한 작품 영역에 걸쳐있다. 그는 자신을 ‘잡다하게 쓰는 작가’라고 설명한다.

“SF가 중심이긴 하지만 미스터리도, 비평도, 판타지도, 호러도 쓰고.. 하여튼 잡다합니다.”

소설을 쓰다 만화비평도 하고 강의도 했다. 그리고 2019년부터는 청강에 전임교수로 전공(웹소설) 학생들을 가르치고 있다. 작가와 교수, 어느 쪽이 더 흥미로울까? “아무래도 교수 쪽이 더 흥미롭지요. 작가는 재밌지만

제가 책임져야 할 것은 비교적 적은 편이에요. 정해진 기간 안에 일정한 수준 이상의 원고만 제출

하면 그 외에 제가 고려해야 할 문제는 아무래도 그리 많지 않지요. 하지만 교수는 매 순간마다 고민을 하지 않을 수 없어요. 작가는 아무리 못해도 저 혼자 망하는 일인데, 교수는 자칫해서 조금이라도 학생들에 대한 관심이나 긴장을 잃으면 줄줄이 망할 사람들이 늘어나게 되니까요. 교수는 역할은 아무래도 학생들과 적극적으로 교류를 해야되니까 욕심이 자주 생기게 되네요.

잡다하게 다양하게 쓰는 이종잡식성 SF작가

멘투맨으로 지도해 준 프로젝트인데요, 정말이지 한국에는 좋은 인재가 많다는 것을 느끼게 되었

“하나라도 더 알려주고 싶고 한 줄이라도 더쓰게 돕고 싶거든요. 덕분에 아이들만 바쁘게 지내고 있지요.” 학생들과 자주 만나고, 대화하고, 더 많이 부대끼면서 스스로 변화하고 있다는 홍석인 교수. 그는 처음 생긴 전공의 1기 신입생들을 가르쳤고, 콘텐츠창의인재동반 사업의 멘토로 멘티들을 지도하기도 했다. 정신없이 바쁜 일년이었다고 회고한다. 여러 사업 중에서 특히 콘텐츠창의인재 동반사업은 “한국콘텐츠진흥원이 지원하고 우리 대학이 플랫폼 운영을 맡아 작가, 편집자 등이 멘토가 되어 젊은 창작자들을 10개월 동안 멘투맨으로 지도해 준 프로젝트인데요, 정말이지 한국에는 좋은 인재가 많다는 것을 느끼게 되었습니다. 제가 비록 지금은 멘토로서 여러 멘티 분들을 가르치고 또 이끌었습니다만, 그분들의 재능이 하나 같이 출중한지라 언제라도 그분들이 저를 추월해서 대박 나는 작가가 될 포텐셜을 갖고 계시더라고요. 이제부터는 제가 이끈다기보다는 뒤처지지 않도록 열심히 노력해야 할 시점이 다가온 것 같아요.(웃음) 이젠 우리 학생들을 보면서 늘 느끼고 있는 마음입니다.”

2019년에 10여 권의 책을 출간했다. 재출간된 소설집도 있고, 몇 년 전부터 집필해 최종완성한 책도 있지만 쉽지 않은 스케줄이었다.

“교수가 될 것이라고는 예상하지 못한 상황에서 1년 스케줄을 짰

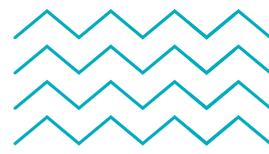
꾸준히 활동하는 SF작가이며 좋은 교수가 되고싶다.

입니다. 2020년에는 창작은 가급적 비중을 줄이고 교수로서 좀 더 수업과 학교 업무에 시간을 투자해 보려 합니다. 그렇다고는 해도 이미 출간하기로 예정된 책이 다섯 권 정도

있어 바쁠 예정이지만, 뭐 올해와 비교하면 절반이니 어떻게든 되겠지요. 그리고 수업 진행을 위해 작법서를 좀 써볼까 고민하고 있습니다. 수업에서 얻은 노하우를 좀 더 정돈된 텍스트로 남기고 싶어요.”

2020년 전공 2년차를 맞이하는 청강 웹소설 전공의 안정을 위해 교육과 교재 개발 등에 집중할 계획이라는 홍석인 교수. 하지만 그의 톡톡 튀는 상상력으로 가득찬 소설 작업도 쉬지 않을 것이라 했다. 여전히 바쁜 2020년이 되겠지만, 작가와 교수 모든 영역에서 좋은 성과를 기대하게 되는 홍지운(a.k.a. dcdc) 홍석인 교수였다. < >





Mike Nguyen



‘손’으로 직접 ‘애니메이션 영화’를 만드는 애니메이터 마이크 누엔

이미 애니메이션의 거의 모든 작업이 디지털화되고 있는 시점에 자신의 ‘손’으로 직접 한 장 한 장 움직임을 그려 ‘애니메이션 영화’를 만들고 있는, 그렇게 자신을 소개하는 애니메이터이자 교수인 마이크 누엔. 2000년부터 지금까지 손그림만으로 극장판 애니메이션 영화를 제작하고 있는 바위처럼 흔들리지 않는 정통 애니메이터가 청강에 있다.

드림웍스, 월트 디즈니, 유니버설 픽처스 등 애니메이션 분야를 잘 모르는 사람에게도 대단하게 느껴지는 글로벌 애니메이션 회사에서 일했으면서도 늘 새로운 도전에 나서는 마이크 누엔 교수. 그가 청강 문화산업대학교에 오게 된 계기는 무엇일까? 2017년부터 학생들과 함께해온 그의 이야기를 들어봤다. “2012년도부터 한국에 있었는데요. 전에 있던 다른 학교에서 학교의 통제에 의해 창의성이 억압 받는 것을 목격하곤 했어요. 제가 젊은 친구들과의 직접적인 소통을 통해 건설적인 관계를 형성하더라도, 학과의 오래된 지식이나 운영 효율성, 안주하려는 습성 등을 이유로 젊은 친구들의 더 큰 잠재력 성장을 막는다는 느낌을 부지불식간에 느꼈습니다. 제가 청강문화산업대학교를 알게 되었을 때, 학교가 전체적으로 가르침에서 헌신, 인내, 집중을 추구하고 개개인의 창의적인 성장을 자유롭게 추구하도록 응원하는 것 등을 보고, 제가 같이하기 좋은 곳이라고 생각했어요.”



애니메이션이 만들어지는 대부분의 과정이 디지털화 되어 있는 요즘에도 손으로 직접 그림을 그리는 방법을 고수하고 있다. 그 이유는 무엇일까? 전통에 대한 집착같은 건 아닐까? 궁금했다.

“아이들은 다들 그림 그리는 걸 좋아하죠. 손으로 직접 그린 그림이 살아나는 걸 보는 것은 마법 같은 경험이에요. 이런 이유들 때문에 (손으로 직접 그리는 방식의) 2D 애니메이션이 어린 친구들에게 예술적 창의성과 특성을 촉발하고 개발하는데 엄청난 영향이 있습니다. 3D 애니메이션은 이런 식의 영향은 없다고 생각해요. 매력적인 손 그림 애니메이션을 제대로 만들기 위해 제작자에게 요구되는 예술적 감성은 어마어마하지만, 제대로 된 감성으로 만들어지면, 2D 애니메이션 영화는 실사 영화와 비교할 수 없을 정도로 시대를 초월하여

학교에서 누군가에게 배우는 입장의 학생들과 가르치고 평가하는 교수의 관계는 모든 면에서 자유롭게 공유하기가 어렵다. 하지만 젊은 세대들과의 진정한 공유를 원하는 마이크 교수는 정규 교과목이 아닌 ‘애니톡(커피톡)’으로 불리는 프로그램을 만들어 학생들과 자유로운 만남의 시간을 갖고 있다.

학생들과의 자유로운 소통이 중요

“삶은 모든 이야기의 원천입니다. 이 넓은 주제를 다루는 정규교과 수업이 없기 때문에 학생들이 애니메이션 혹은 게임, 영화, 그래픽 소설 등에 대한 좁은 관심 분야를 넘어 호기심 많은 탐험가가 되기를 희망하고, 저에게 흥미진진한 삶의 일부를 모두에게 공유하는 것이 재미있을 것이라고 생각했습니다. 살고, 경험하고, 감사하고, 또한 개인적으로 느끼는 매혹적인 무언가를 많은 이들에게 공유하는 것은 우리 인간 본성의 보편적인 욕구입니다. 그래서 아마도 애니톡(커피톡)과 같은 비교과 프로그램을 통해 모든 사람들이 자유롭게 이러한 주제에 참여할 수 있고, 가벼운 토론을 통해 보다 개인적으로 연결할 수 있는 환경을 제공하고자 했습니다.”

오랫동안 사랑받습니다. 디즈니의 <백설공주>와 <밤비>가 좋은 예입니다.”

전통에 대한 집착이 아니라 손으로 그린 2D 애니메이션이 ‘시대를 초월하는 매체’라고 말한다.

“2D가 시대를 초월하는 매체라는 건, 3D 영화의 상업적 트렌드 속에서도 꾸준히 새로운 세대들이 2D의 예술성을 추구해오는 것으로 입증되었다고 생각해요. 업계가 3D 영화를 곳곳에서 찾고 있지만, 오히려 이것이 인디 프로덕션들이 2D 감성을 새로운 차원으로 성장시킬 수 있는 좋은 기회이며, 2D의 마법을 관객들에게 다시 소개시켜줄 좋은 시기입니다. 2D는 시장에서 말하는 것과 달리 구식이 아닙니다. 그저 업계가 감수성의 결여와 무의미한 내용들로 인해 매력적인 영화를 만들어내지 못했기에 관객들이 떠났던 거죠.”

교수로 활동하지만 꾸준히 자신의 프로덕션을 통해 2000년도부터 극장판 애니메이션 <My Little World>를 직접 제작하고 있기도 하다.

손으로 직접 그림을 그려 만들어지는 애니메이션

“이 영화는 진정한 우정의 치유력과, 일상생활의 단순성이 갖는 아름다움에 대한 이야기입니다. 우리는

소음이 가득하고 각자의 내면을 들여다 볼 여력이 없을 만큼 급변하는 사회에 살고 있습니다. 그러한 상태에서 더 사랑받을 수 있는 삶의 본질을 보지 못한 채 기쁨을 잃을 수 있다고 봐요. <My Little World>는 오직 애니메이션만이 전달할 수 있는 매력적인 형태로 이 사랑스러운 단순성을 관객들에게 상기시켜주고자 해요.”

청강에는 두 가지 일을 겸하고 있는 사람들이 많다. 마이크 누엔 교수는 애니메이터와 교수 두 가지 역할을 하고 있다. 그는 애니메이터에 대해 “애니메이션은 생명을 불어넣는 일입니다. 애니메이터의 책무죠. 본질적으로 애니메이터는 캐릭터 연기를 통해 이야기를 전달하는 사람입니다. 영화를 보러 가면 우리는 배우의 훌륭한 연기를 기대하죠. 애니메이션도 똑같습니다.

애니메이터 그리고 교수

애니메이션 된 캐릭터의 훌륭한 연기를 기대하죠. 애니메이터는 애니메이션의 꽃이라고 할 수 있습니다.”라고 설명한다. 또한 교수로서 그는 “전 가르친다는 표현 보다 공유한다는 표현을 훨씬 좋아합니다. 저에게 굉장히 영향을 많이 준 어느 멘토분이 이렇게 얘기했었죠. ‘누군가를 아티스트가 되게끔 가르칠 수는 없어.’ 예술은 그 사람의 마음 안에 직접적으로

닿아 있다고 생각합니다. 그 사람의 마음 안에서 일어나는 모든 것들이 투영된다고 할 수 있는 것이죠. 그래서 전 이러한 것들을 그림적으로, 즉 애니메이션 영화를 만드는 것으로 소통하는 능력과 포용하는 방법들에 집중하곤 합니다.”라고 자신의 역할과 교육관을 설명했다.

새롭고 매력적인 창작물에 대한 가능성들이 새로운 세대의 강점을 살리면서 동시에 헌신적인 직업의식에 대한 전문성의 확립도 중요하다는 마이크 교수는 학생들이 현장에서의 경험을 졸업 전에 경험해볼 수 있도록 했다. 담당했던 프로젝트 수업에 참여하는 학생들과 <My little world>를 함께 작업한 것이다.

함께 작업하며 현장 경험

가장 주안점을 두는 것은 젊은 아티스트들의 긍정적인 성장을 도모하는 것입니다. 처음부터 젊은 아티스트의 제작 역량이 적절한 프로덕션 수준에 적합하기는 어렵고, 그렇게 성장하기 위해 많은 시간을 필요로 합니다. <My Little World>를 수업시간으로 끌어온 것은 사실 저에게는 큰 위험이기는 했지만, 잘 받아들여진 것 같아요. 극장판 애니메이션의 매우 높은 수준이 결국 젊은 참여자들의 감성을 끌어올리고 일반적인 수업에서 얻기 어려운 굉장한 예술적 깊이를 깨우치게 하거든요.”

최고의 예술성과 강한 목적의식을 가진 차세대 젊은 예술가들에게 영감을 불어 넣어 의미 있는 예술을 만들고 그들의 삶에 기쁨을 불어 넣는 것을 자신의 목표로 삼고 있는 마이크 교수. 그에게 꿈을 물어봤다.

예술가 소유의 프로덕션 스튜디오를 만드는 꿈

“제 꿈은 다가올 미래에 우리 모두가 함께 성장하고, 많은 사람들이 힘을 합쳐서 의미 있는 콘텐츠를 만들면서도 안정적인 삶을 유지할 수 있는 예술가 소유의 프로덕션 스튜디오를 만드는 것입니다.

한국의 현재 애니메이션 업계 임금은 가족을 이루고 살기에는 너무 낮아서 모든 젊은 예술가들이 인내하고 극복해야하는 문제로 자리 잡고 있습니다. 기성세대로서 저는 예술성과 상업성에 관련하여 긍정적인 변화를 불러일으키고 싶어요. 보다 시급한 목표는 앞으로 몇 년 안에 <My Little World>를 최고의 예술 작품으로 완성 시키는 것입니다. 그 이후로 모든 것이 쭉 이어져 일어날 것 같아요. 제 생각에 이것은 그저 희망찬 생각 이라기보다 한국의 젊은 예술가들의 뜨거운 열정과 감성을 고려하고, 제가 살아오면서 개인적으로 축적한 풍부한 경험을 감안할 때, 매우 성취 가능한 예측이라고 생각해요. 모든 긍정적인 변화는 용감한 신세대로부터 시작되는 것이니까요.” 한국의 젊은 예술가들의 뜨거운 열정과 감성에 공감하고, 창의적인 그들의 개성을 존중하며 함께 성장하고자 하는 그의 용감함을 응원하며 꿈이 이뤄지는 날을 기대해본다. <<

서수경



스타일리스트를 말하다 패션스쿨 특임교수 서수경

소녀시대, AOA, 빅스, 악동뮤지션, 세븐틴, 구구단, 광희, 정혜영, 이민정 등 수많은 톱스타의 스타일리스트로 유명한 서수경. 스무명이 넘는 연예인의 스타일링을 맡고 있지만, 학교 강의는 물론 늘 새로운 프로젝트를 고민한다.

패션스쿨 특임교수로 스타일크리틱 및 산업체 협업 프로젝트 수업을 맡고 있는 서수경 교수로부터 '스타일리스트'라는 직업에 대해 그리고 스타일리스트로 성공할 수 있었던 그녀만의 비결과 새로운 포부에 대해 들어봤다.



“안녕하세요. 스타일리스트 서수경입니다. 학생 때부터 친구들 의상 리폼 해 주는 것을 좋아하였고, 동대문에서 옷 구경하는 것도 좋아했던 것 같아요. 어려서부터 동생이랑 동대문에 자주 놀러 갔고 어느 날 우연히 스타일리스트라는 직업을 TV를 통해서 알게 되어 시작한 것이 지금까지 계속 하게 되었습니다.”

고등학생 때부터 스타일리스트라는 한 길을 바라본 서수경 교수는 대학도 의상학과로 진학했다. 학교 졸업 후 선배인 우리나라의 대표적인 1세대 스타일리스트 한혜연의 어시스턴트로 일을 배우기 시작했다. 짐을 들고 광고 촬영장을 따라다니다 어느 날 명동으로 시장조사를 나갔는데, 명동으로 들어서는 초입에 양쪽으로 본인이 참여한 광고가 붙어 있는 것을 보고는 몽클해졌다는 서수경 교수는 그때 처음으로 “아! 이런 느낌으로 이 일을 하는 거구나, 이 맛에 스타일리스트를 하는구나.”라고 느꼈다고 한다.

“스타일리스트라는 직업은 결과가 늘 바로바로 나오는 일이에요. 결과를 기다리지 않아도 된다는 점이 가장 큰 매력이었어요. 잘 못한 결과나 잘한 결과가 바로바로

스타일리스트라는 직업에 미치다

나온다는게 장점이자 단점이 라고 생각합니다.”

서수경 교수는 스타일리스트 라는 직업이 예민할 수밖에

없는 직업이고 하루에도 열두 번씩 그만두고 싶다는 생각을 할 정도로 힘들었고, 매일 아침 알람이 울리면 몸이 땅속으로 꺼졌으면 하고 바라기도 했다고 한다. 그런데도 불구하고 이 일이 너무나도 재미있었다고. 다시 스물한 살로 돌아가서 어시스트 했던 것처럼 일 하라고 하면 지금은 못할 것 같을 정도로 그때는 미쳐서 했다고 한다.

“무언가 하나에 미치면 어디로든 길은 열리게 되어 있어요. 그러니까 고민하지 말고 그 고민할 시간에 미치세요. 고민은 짧게! 결정은 빠르게! 그리고 미치기!”

스타일리스트로 특별히 노력하였던 점은 잠을 줄이고 열심히 쉬지 않고 끊임없이 일을 하였고 특히 관련 잡지를 꾸준히 읽었다고 한다.

“의상과 졸업 후 한혜연 실장님의 제자로 입문을 해서 어시스턴트로 이 일을 시작하게 됐어요. 그런데 학교에서 배운 기초지식은 있는데, 막상 일을 시작 하니까 브랜드 공부도 해야 하고, 알아야 될 게 너무 많은 거예요. 그래서 잡지를 거의 바이블처럼 봤어요. <보그>, <바자>, <엘르> 등의 잡지를 머리맡에 놓고 누워서 잠이 들 때까지 보고 자고, 일 끝나고 침대에서 잡지를 매일매일 봤어요. 사진뿐만 아니라 법전 외우듯이 모든 글씨를 다 읽었어요. 거의 3-4년을 한 번도 안 빠지고 그렇게 노력했죠.”

전문잡지뿐만 공부를 끝내지 않았다. 인터넷을 들어가 수많은 패션 컬렉션 사이트를 이잡듯 뒤져 공부했다.

“그리고 늘 컬렉션을 볼 수 있는 사이트를 들어가면 디자이너의 거의 백 몇 개가 넘는 컬렉션을 전부 다 훑어봤어요. 또 한 달에 2번 정도씩 동대문 도매시장을 새벽 4시까지

돌았어요. 뭐가 유행하고 또 시장에 뭐가 깔렸는지를 알아야 하니까요. 그러는 동안에 저는 따로 놀지도 않았어요. 저한테는 그게 다 놀이였던 것 같아요.”

스타일리스트 활동 외에 최근에는 홈쇼핑 출연, 네이버 포스트 연재, 유튜브 채널 운영 등 끊임없이 노력하고 있는 서수경 교수의 에너지 원천은 무엇일까? 서수경 교수는 긍정적인 마인드로 뭐든지 할 수 있다는 마음가짐과 뭐든지 해보겠다는 의지라고 말한다.

가장 재미있는 놀이를 하듯 모든 열정을

서수경 교수는 평소 쇼와 컬렉션, SNS 등 주변의 모든 것로부터 스타일링에 대한 영감을 얻으며 빠르게 변화하는 패션 분야의 최신 트렌드를 파악하기 위해 끊임없이 노력한다. 어시스턴트로 일하던 사회 초년생 때와 변하게 없다고 말했다.

“스타일리스트는 일단 욕심이 많고 성실해야 해요. 머리로는 하는 게 아니라 발로 하는

직업이에요. 일 끝나고 발 땀새가 나야 오늘 열심히 일한 거고 누가 제일 많이 돌아다녀서 제일 예쁜 옷을 많이 가져왔는지가 그 스타일리스트를 판단하는 첫 번째 기준이라고 생각하거든요. 스타일리스트의 일이 늘 결과가 눈으로 바로 보이니까 육체적으로 힘들고 정신적으로도 힘들어요. 힘들지 않다고 하면 거짓말이죠. 그래서 저는 잘 놀아야 한다고 생각해요. 일을 열심히 하는 것만큼 잘 자는 것, 잘 먹는 것, 잘 노는 것 이게 진짜 중요하다고 생각해요.” 스타일리스트라고 하면 화려한 걸모습만 생각하기 쉽지만 얼마만큼 많이 움직이고 뛰어다니느냐가 경쟁력이라고 한다. 열심히 일하는 것과 함께 잘 놀고, 잘 쉬어야 한다고

화려한 모습 뒤엔 꾸준한 노력과 성실함이

몇 번씩 강조했다.

서수경 교수는 지난 2019년 11월 2일 카페성수에서 ‘K-Stylist talk show 지구 최고의 스타일을 찾아서’라는 특강을 진행하기도 했다. 대학에서 패션을 전공하는 학생들뿐 아니라 일반인들에게 꾸준히 스타일리스트의 비전과 중요성을 알리는 일을 하고 있다.

“특강을 통해 스타일리스트라는 직업이 어떤 일을 하는지 알려주고 그동안 제가 한 작업들을 학생들에게 설명하고 학생들이 궁금해 하는 점을 답변 해 주는 시간을 가졌어요. 그리고 스타일리스트라는 직업의 좋은 점과 힘든 점 등 현실적인 조언들도 전했구요.”

(주)Soo스타일 대표를 맡고 있는 서수경 교수는 직원들이 안정적으로 다닐 수 있도록 회사를 체계화하고 시스템화 하는 게 앞으로의 목표라고 한다. 스타일리스트라는 직업을 하면서 얻은 게 많아 다양한 분야에서 열심히 일하고 이 분야에서 오래 일하고 싶다고 하는 서수경 교수의 말에서 대표로서의 책임감과 열정을 느낄 수 있었다.



“스타일리스트는 일단 열심히 버티기만 하면 진짜 많은 것을 할 수 있는 직업이고 특히 여자들이 결혼하고 아이를 낳고도 할 수 있는 좋은 직업이에요. 다른 직업들은 남자들이 많이 있지만 스타일리스트는 여자들이 많아 성별이나 스펙 등에 차별을 받지 않고 통런 할 수 있죠. 게다가 이 직업을 하면서 다른 분야들도 많이 접할 수 있고요.”

스타일리스트는 장점이 많은 직업이다. 미디어가 다양해지고, 연예인들의 활동 범위가 넓어지며 스타일링은 단순히 예쁘게, 멋있게 보이기가 아니라 개인 브랜딩 그 자체가 되었다. 하지만 인터뷰를 통해 확인할 수 있었던 건 문화산업의 다른 분야들과 마찬가지로 스타일리스트 역시 개인이 얼마만큼 좋아하고, 노력하느냐에 따라 결과가 나오는 직업이라는 것이었다. 3

스타일리스트를 꿈꾸는 학생들을 위한 응원 한마디

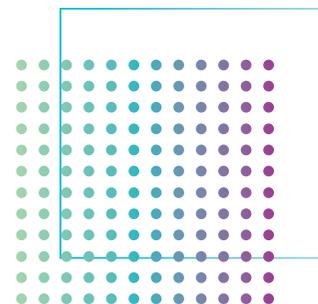
정종필

인터뷰 양석현 | 디자인홍보센터

PEOPLE



복합적 지식이 융합된 콘텐츠 제작자를 키운다 테크니컬 아트디렉터 정종필



<총무공전>, <임진록>, <천년의 신화>, <거상>, <군주 온라인>, <아틀란티카>, <삼국지를 품다> 등 다양한 히트작 게임 개발에 참여했던 스타 개발자.

돌연 후학 양성을 위해 업계를 뒤로하고 교육자로 변신해 놀라움을 자아냈던 인물이 있다. 대한민국 '1세대 게임 개발자'에서 이제는 대학 교수로 변신한, '대마왕'이라는 닉네임이 친근한 청강 게임콘텐츠스쿨의 정종필 교수를 만나봤다.



“원래는 고등학교 때 만화를 좀 그린다는 소문이 나 있었는데, 어느 날 친구들이 같이 게임을 만들어보려고 요청했고 그러다가 자연스럽게 컴퓨터로 그림을 그리는 것을 알게 되었죠. 프로 그램머들만 있던 게임 개발팀에서 유일하게 그림을 그릴 줄 아는 사람이 필요했을 뿐 어떤 의도도 아니었어요.” 단순히 ‘재미있어서’ 발을 담근 게임개발은 이렇게 시작되었다. 정종필 교수는 군 제대 후 직장생활을 연이어 시작했고 게임은 그냥 직장인 밴드 같은 취미활동으로만 생각했다고 한다.

“갑자기 같이 일하던 리더 친구가 제대로 회사를 차리고 일해보자고 하더라고요. 그래서 미련 없이 다니던 회사를 때려치우고 월급도 없는 게임팀에 들어가서 일하게 되었죠. 약간 죽기 전에 하고 싶은 건 해보고 죽자는 느낌으로. 그리고 정신차려 보니 20년이 지나있었네요.”

초창기 1세대 한국 게임 개발자들의 이야기다. 그때 컴퓨터 게임개발을 업으로 삼을 생각도, 그런 일이 있다는 개념자체도 별로 없던 시절이다. 그 시절을 실제로 겪어본 산 증인에게 직접 물었다. 제대로 무언가 배울 수 있는 길이 그 당시에도 있었을까.

“실제로 아무것도 없던 시절이에요. 책도 없고 학원도 학교도 없고.. 그저 볼 수 있는 자료는 그 당시 유명한 외산 게임들을 직접 해 보면서, 혹은 일본 게임 잡지를 어렵게 구해서 그 안의

돋보기로 잡지를 보며 공부하던 20대 시절

게임 스크린샷에 나와 있는 도트게임들을 돋보기로 봐 가면서 공부할 수밖에 없었죠. 컴퓨터도 몇 대 없어서 친구들 4명이 두대의 컴퓨터를 나눠서 작업했구요. 처음에는 친구 집 방 하나에 모여서 작업을 했고, 이후 작은 오피스텔로 옮겨서 거의 숙식을 사무실에서 했었습니다. 그리고 그게 내 20대의 전부였어요. 20대에는 정말 사무실에서 일만하고 공부하는 인생이었죠. 아무에게도 도움 받을 수 없고 어디서든 배울 수 없고 그저 이렇게 외롭게 혼자서 공부하면서 평생 살아갈 줄 알았는데, 어느새 이렇게 동료들이 늘어나고 같이 공부하는 학생들이 있게 되어서 ‘참 인생 알 수 없다’고 생각해요.”

인고의 세월을 거쳐 스타개발자로, 이제는 후학을 양성하기 위해 대학으로 온 그는 학생들에게 가장 인기 있는 교수이면서도 한편으론 ‘대마왕’이라는 별명으로 불린다. 별칭의 유래가 궁금했다.

“일단 내가 생긴 게 좀 무섭습니다. 평소 인상이 거친 편이라 그런지 모르지만 실제로는 별 생각이 없는 사람이라서 문제지. 정말로 순수하게 아무 생각이 없어요. 그런데 일 할 때에는 변하곤 합니다. 게임 만드는 일은 나에게 매우 중요한 일이니까. 그렇게 변할 때에는 굉장히 진지하고 불같이 지기 때문에서인지 회사에서부터 직원들이 별명으로 불려왔던 것이 계속 이어져 온 거 같네요. 친근함의 표시이자 두려움의 두 가지 이유가 아닐까. 사실 이렇게 말하지만 솔직히 나도 언제부터 왜 이렇게 불렸는지 정확히 기억이 없습니다. 정신차려보니 다들 그렇게 부르고 있더라고요.”

이러한 그의 성향을 반영하듯 정종필 교수의 수업은 학생들 사이에서 인기도 있지만 소위 ‘빡세기’로 소문나 있다. 하지만 기술과 결합한 그래픽 디자인 전문가를 키워내려는 그에게는 절대 타협 할 수 없는 부분이다.

“인터뷰하기 전 오늘 수업에서도 말했던 이야기예요. ‘너희들도 처음엔 그냥 게임 그래픽은 그림만 그리는 건 줄 알고 학교에 들어왔지?’라고. 다들 배시시 쓸쓸한 표정으로 웃더라고요. 이제는 눈치 챈 거죠. 그냥 순수하게 그림을 그린다는 것과 게임에 그래픽 아티스트로 참여한다는 것은 조금 다른 것입니다. 마치 그냥 운전하는 것과 프로 레이싱 드라이버가 된다는 것의 차이일까. 무슨 일이든 특정 직업에 속하게 되면 추가로 필요한 기술이나 지식이 생기게 되죠. 어떠한 예술적 기반은 기술적 기반과 합쳐지면서 그 가치가 생기게 되는 게 우리 같은 분야예요. 그냥 그림만 예쁘게 그리는 것과 게임에 예쁘게 돌아가는 그림을 그

대마왕이자 기술과 결합한 그래픽 디자이너

리는 것은 다른 기술이 필요한 거죠. 이것은 프로그래머가 제어할 수도 없고 체크할 수도 없는 영역이며, 요즘 게임에서는 특히나 아티스트의 기술적 측면이 게임 퀄리티와 퍼포먼스를 제어하는 경우가 허다하기 때문에

피해할 수 없는 영역이에요. 내가 수업에서 얘기하는 것은 늘 이런 영역이고, 특정한 직업군이 아닌 ‘게임을 만들려는 그래픽이라면’ 누구나 알아야 할 기본적인 그래픽적 지식이라고 할 수 있습니다. 우리 같은 복합적 지식이 융합된 콘텐츠 제작자라면, 두려워하지 말고 넓게 배우고 보는 자세가 준비되어 있어야 합니다.”

정종필 교수가 재직 당시 게임업계는 게임을 가르치는 교육기관에 대한 관심이 크지 않았다. 업계 전반에 걸친 경력직 우선채용의 세태. 그가 현업을 떠난 이유도 이러한 고민에서였다. 세스 엘리스 슈퍼셀 개발자는 경력직만 채용하는 업계 현황에 대해 “최대한 많은 연료가 필요하니 숲을 반쯤 잘라 버리죠!”라고 대답하기 쉽습니다. 그러나 그렇게 가다간 금세 ‘이런, 나무가 하나도 없잖아’라고 말하는 상태가 옵니다.”라고 경고하기도 했다. 정종필 교수에겐 큰 부담이었다고 한다.

“업계가 어느 정도 자리를 잡아가고 또한 정체되어 가면서 짧은 게임 역사의 역량적 한계를 나타내고 있다고 생각해요. 애초에 제대로 된 놀이 문화가 없는 상태에서 급하게 게임이 커가면서 생기는 많은 부작용과 한계들이 게임 산업의 현재 문제라고 할 수 있고 모두들 그걸 넘어서고자 불철주야 노력하고 있는 것이 게임업계의 현실이죠. 그런데 한 편으로는 그런 노력을 위해 너무나도 많은 미래를 포기하고 있는 것은 아닐까 생각이 들었습니다. 물론 현재 실무에 있는 게임 개발자들의 노력은 너무나도 훌륭하지만, 아무도 ‘미래’를 위한 숲을 가꾸고 있지 않다는 생각이 들었습니다. 회사는 경력직만을 원하고 당장 나올 수 있는 결과물을 원합니다. 마치 지금 현재만을 위해서 숲을 태우고 있는 느낌이었을까. 이 사람들이 언젠가 늙어서 은퇴하거나 해외로 빠져나가서 갑자기 생길 공동현상을 걱정하고 있는 사람은 아무도 없는 것 같았습니다.”

그는 이러한 세태가 그와 같은 1세대 게임 개발자들의 잘못이 일정부분 있다는 부채의식을 가지고 있었다. 그가 직접 대학에 가서 학생들을 키우고 ‘재미있는 게임을 만든다는 것’이

어떤 것인지 보여주겠다고 결심한 계기이다.

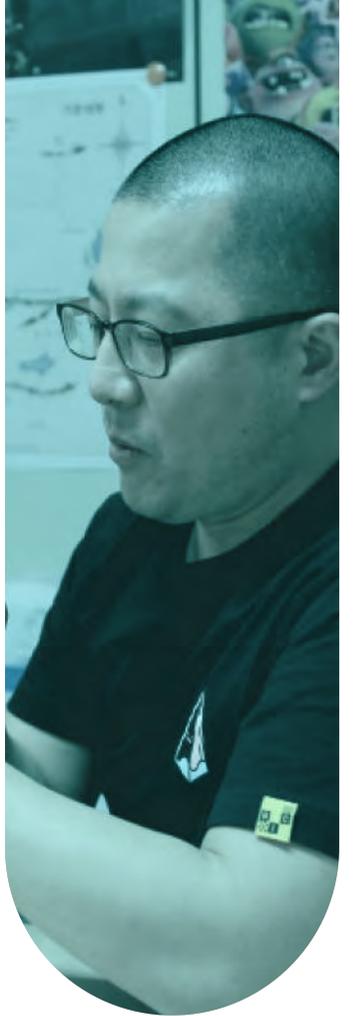
“이 업계의 미래는 누가 책임질 것인가. 그리고 옛날 사람들보다 뛰어난 새로운 인재들은 누가 공급할 것인가. 물론 나 한 명이 할 수 있는 범위가 크지 않지만, 누군가는 이런 생각을 해야 하고 어딘가는 이런 교육을 해야 한다고 생각했죠. 그리고 제대로 된 교육을 할 수 있는 건 역시 팀 작업을 통한 교육이 최고라고 생각했습니다. 요즘 학생들은 꿈이 없다 열정이 없다 라고들 하지만, 사실 그것은 희망이 없기 때문이라고 생각해요. 업계에 취업 성공한 선배들, 업계에서 성공한 선배들의 모습을 일반 학생들이 쉽게 볼 수 있다면, 희망이 생기 마련입니다. 희망이 생긴다면 열정은 따릅니다. 학교는 학생들의 건강을 신

경 쓰고, 교수는 학생들의 실력을 신경 쓰고, 업계에 진출한 선배는 후배들의 희망이 되는 환경이 가장 이상적인 환경이라고 봅니다.”

이제는 그의 의도대로 청강 학생들이 현업 개

발자들에게 신선한 충격을 주고 있다. 졸업작품 발표회 등에서 ‘우리도 긴장 해야겠다’는 소리가 자주 들린다. 자연스럽게 업계의 산학협력 관심이 커졌다.

“저는 우리 학생들이 무엇보다 ‘밑에서 치고 올라오는 역할을 해주길 바랍니다. 다행히도 지금의 청강문화산업대학교는 유일한 밭이라고 생각해요. 훌륭한 학생들이 열심히 잘 배우고 있고, 실제로 커서 게임업계에 정착하는 비율도 상당합니다. 큰 부자가 된 유명 개발자도 있고, 생각지도 않았던 곳에서 우리대학 출신들을 만나기도 하고. 지금 생각으로는 오히려 다음 단계로 발전을 위해 경쟁자가 생겼으면 좋겠다는 바람이에요. 서로 견제하면서 발전할 수 있는 든든한 경쟁학교가.”



학생들의 희망과 열정 사이



팀 STORM

아무도 기대하지 않았던
그들이 **대상**을 받은 이유
대상을 수상한 '최하위'팀
청강게임스쿨
'팀스톰'이야기



Team STORM

- 팀장 및 기획 장민석 학생
- 기획 오재석 학생
- 프로그래머 김영해 학생
- 프로그래머 이종휘 학생
- AD 아트 디렉터 서정태 학생
- 캐릭터 애니메이션 남원훈 학생
- 배경 그래픽 박제휘 학생
- 배경 그래픽 이수형 학생
- 배경 그래픽 권준원 학생
- 배경 그래픽 김של진 학생
- 크리처 애니메이션 임형석 학생
- 크리처 애니메이션 이지석 학생

글로벌 인디 게임제작 경진대회 2019(GIGDC 2019) 대학부 제작부문 대상! 청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨 팀 스톰 (Team Storm)의 게임 <클라우드리아(Claudia)>! 소식이 발표될 때 아무도 믿지 않았다. 모르는 사람들은 뭐 청강이 또 뒀구나, 하는 정도로 당연하게 생각했지만 게임콘텐츠스쿨, 그것도 졸업작품을 하는 학생들은 의아해 했다. 밑바닥에서 뒤집기 한판? 도대체 무슨 이야기일까? 게임 <클라우드리아>를 개발한 팀 스톰 학생들을 만나 비하인드 스토리를 들어왔다.



◀ 클라우드리아는 거의 모든 애니메이션 리소스를 한 장씩 직접 그려 생동감있는 그래픽이 가장 큰 장점인 게임이다.

“스파인이라는 제작 툴이 있어요. 거의 필수라고 할 수 있는데… 제대로 다룰 줄 아는 멤버가 없었던거죠.” 서정태 AD
“그래서 애니메이션을 손수 한 장, 한 장씩 꾸준히 그리기로 결정한 거예요. 장인정신이 아니라 어쩔수 없는 선택이었어요.” 남원훈

게임에 필요한 애니메이션 리소스를 모두 수작업으로 진행하게 된 것은 다룰 수 있는 툴이 없어서였다. 그러다 보니 그래픽 인원이 더욱 필요해져서 최종적으로 팀원은 총 12명이라는 기록(?)도 세우게 됐다.

“해야 할 작업이 많다보니 AD를 맡은 서정태 학생이 무섭게 일정관리를 했어요. 기획에서 먼저 필요한 것을 문서화하고, 일주일에 한 번씩 회의를 통해 철저히 작업량을 정해서 AD가 각자의 역량에 맞춰 체계적으로 분배했죠.” 장민석 팀장
“아까 장민석 팀장도 이야기했지만, ‘마지막 기회’라는 절박함이 모두에게 있었기 때문에 다들 잘 따라준거 같아요

수작업 애니메이션 단점이 오히려 장점으로

(웃음)” 서정태 AD
디지털 애니메이션 작업을 할 수 없어 선택한 수작업 애니메이션이 오히려 <클라우드리아>의 가장 큰 장점이 되었다. 정성

스런 수작업으로 그려진 아름다운 카툰 풍의 애니메이션 작화는 많은 이들을 매료시켰다. 기술적 측면에서의 역량 부족을 인정하고, 그래픽 디테일에 보다 많은 정성을 투자한 ‘선택과 집중’의 결과였다.

“절박하게 팀을 합치고, 내부에서 아트풍이 잡히고… 그러면서 어느 날 교수님들께 ‘이제 좀 귀도에 올랐다’는 칭찬을 들었어요. 그때부터 정말 의욕이 생겨서 더욱 열심히 하게 되더라고요.” 박제휘

“주변의 시선이 바뀌고 기대가 오르니까 그래서 우리끼리 ‘좀 더 많은걸 보여주자, 놀래켜 보자’는 욕심이 생긴 거 같아요.” 이수형

“그때부터가? 이수형 학생이 외부 공모전 출품이나 이런 정보들을 공격적으로 많이 찾기 시작했죠(웃음).” 장민석 팀장

“우리가 원래 몇 개 팀이었지? 2개 팀이었나?” 이지석

“무슨, 4개는 넘었을걸(웃음)” 이종휘

팀 스톰은 복학생 위주로 구성된 졸업작품 제작팀이었다. 졸업작품 제작팀 중 비슷한 프로젝트를 진행하던 몇 개 팀이 합쳐져 탄생한, 게임콘텐츠스쿨 내부에서도 기대감이 낮은 소

평범함이 모여 특별함이 되다

위 ‘최하위’ 팀이었다고 한다. 이렇게 모인 팀 스톰은 전체 게임 제작을 주도할 실력이 뛰어난 사람도 없었고, 그렇다고 그들에게 시간이 넉넉하게 주어진 것도 아니었다. 여러 팀이 하나의 팀이 되었으니까.

“주변의 기대요? 그냥 졸업만 해라… 라는 느낌? 물론 교수님들이 직접적으로 그렇게 말씀은 안 하셨지만요. (웃음)” 서정태 AD

“시기상으로도 3개월도 안남은 시점이어서, 모두가 절박함이 있었어요. 팀 평균연령도 높고… 그래도 ‘끝까지 완성해서 졸업은 하자’라는 게 처음 심정이었죠” 장민석 팀장
팀 스톰 학생들은 자신들의 ‘실력이 부족하다’는 것을 인정하고 이를 끊임없는 대화를 통해 해결하려는 의지가 있었고, 더 이상 ‘팀 해체는 없다’는 공통의 목적을 가지고 ‘최선을 다해 포기 없이 끝까지 해보자’는 목표를 설정했다. 최단 시간 한계를 극복하기 위해 교수님들을 적극적으로 활용했다. 모르는 부분이 있거나, 문제가 있거나, 오류가 나면 교수님을 찾아가다. 교수님들의 피드백을 받아 좋은 부분은 더 구체화 시키고, 오류를 수정하며 본인들의 작품을 한 단계씩 성장시켜 나가는, 그런 체계적인 팀이 되었다.



◀ 이지석

장민석 팀장 ▶

결과적으로 이렇게 완성된 게임 <클라우드리아>는 인디게임 개발자들이 선호하는 ‘부산 인디커넥트 페스티벌 2019’의 경쟁작 부문과 DDP 독립게임초대전에 선정 되었으며, ‘넥스 GT 선정 우수 졸업작품’으로 채택 되고, 문화체육관광부가 주관하는 ‘글로벌 인디 게임제작 경진대회 2019’에서 대학부 최고의 상인 대상을 차지하여 많은 이들의 놀라움을 자아냈다.

“부산 인디커넥트 페스티벌과 지스타 국제게임쇼에 나가서 여러 사람들 앞에서 시연해 본 게 아주 좋은 경험이었던 거 같아요. 저희들이 보는 시야와 유저들이 보는 시야가 다름을 직접 느끼는 시간이라서 공부도 많이 됐고요. 플레이하면서 재미있어 해주시고 피드백도 써주시고 개발자로서 매우 보람이었어요.” 오재석

“무엇보다 GIGDC 대상이 가장 큰 원동력이었던 것 같아요. 대상을 받을 거라곤 정말 상상도 못했거든요. 수상하고 나니 이제야 실감이 나고… 내부적으로 다음 스템에 대한 가능성도 발견하고 더욱 미래를 바라볼 수 있게 됐죠.” 이수형

인터뷰 도중에도 학생들은 팀원들 서로에게 공을 돌리기 바빴다. 수상 이후에도 팀 스톰은 여전히 개발한 작품이 부족하다고 느끼고 개선을 위한 작업을 진행하고 있다고 했다. 다시 세운 목표도 있다. 향후 국내뿐만 아니라 글로벌 게임시장에 <클라우드리아>를 정식 출시하겠다는 계획.

“원래 개발 계획에서 단계를 더 추가해 출시까지 해보자로 선의했었어요.” 장민석 팀장

“아, 맞다. 저희가 이제 좀 자신감이 붙어서 ‘게임을 출시

하고 싶다. 가능성이 있을까요?’라고 이동후 교수님께 질문을 한 적이 있어요. 근데 교수님은 오히려 생각지도 못한 점을 짚어 주시더라고요. ‘너희가 이 게임을 개발하기까지 과정이 너희들끼리만 잘해서가 아니다. 학교의 지원과 교수님들의 노력 없이 가능했는지 돌아봐야 한다. 그간 정식 출시까지 생각한 너희 선배들도 많았지만 출시 못한 이유가 있다. 각자 스스로를 점검하고 출시까지 견뎌낼 팀워크도 체크해야한다.’라는 취지의 말씀이었죠. 저희끼리만 잘나서 다 해냈다는 생각을 돌아보게 하시는 말씀이었어요. 앞으로의 계획을 보장할 방법도 정말 상세히 조언해 주셨어요.” 서정태 AD
“생각해보니 게임 내적인 그래픽 색감, 게임성에 대한 피드백뿐만 아니라 팀원 간 인간관계 부분 등 외적인 부분에서도 교수님들의 도움이 없었다면 여기까지 못했을거 같아요. 지도교수님이신 김도경 교수님도 자주 오셔서 팀원들 한명, 한명 직접 이야기도 들어주시면서 지도해 주시고… 정말 많이 챙겨 주셨어요. ‘아버지 같았다’라고 하고 훈훈하게 인터뷰 마무리 할까 합니다!” 박제휘

대상을 수상하다

“에이, 아버지는 오버고!(일동웃음)” 지나온 과정을 잊지 않고 돌아보며 다시 한 단계씩 꾸준히 나아가는 팀 스톰에게 정식 출시도 그리 멀지 않은 꿈인 것 같아 보였다. 평범함을 뛰어넘어 최고의 상인 대상을 수상한 학생들, 그들의 키워드는 ‘특별한 무언가’가 아닌 끈기와 인내, 노력을 모아 일컫낸 ‘꾸준함’과 이를 통해 다져진 ‘팀워크’, 그리고 어려움을 이겨낸 과정 속에서 마침내 깨닫게 된 ‘겸손’에 있었다. <▶>



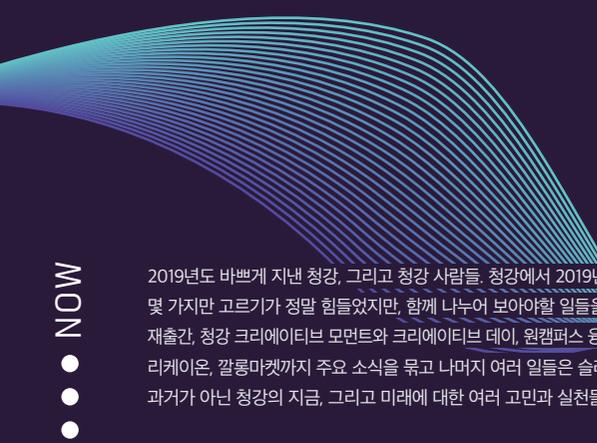
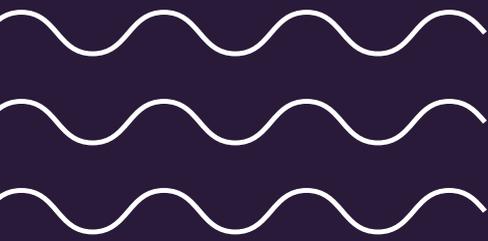
박제휘 ▶

◀ 서정태 AD

04.



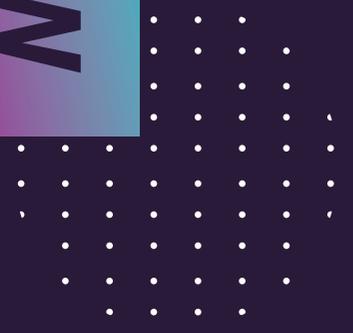
- Chairman's Story
- One Campus
- Lykeion School
- Creative Moment
- 깔롱마켓
- 2019 Chungkang



NOW ● ● ●

2019년도 바쁘게 지낸 청강, 그리고 청강 사람들. 청강에서 2019년 1년 동안 벌어진 일들 중에서 딱 몇 가지만 고르기가 정말 힘들었지만, 함께 나누어 보아야 할 일들을 정리했다. 정희경 이사장의 저서 재출간, 청강 크리에이티브 모먼트와 크리에이티브 데이, 원캠퍼스 융합교육과 콘텐츠 개발, 교양교육원 리케이온, 깔롱마켓까지 주요 소식을 묶고 나머지 여러 일들은 슬라이드 넘기듯 하나로 묶어보았다. 과거가 아닌 청강의 지금, 그리고 미래에 대한 여러 고민과 실천들을 묶었다.

Chungkang Now



교육 60년, 현재 玄哉 정희경 선생,

교육의 약속



‘이 사회로부터 혜택 받은 빛을 갚는 길은 가르치는 교육자로서 봉사하는 것이라 생각했다.
가르치는 일은 나의 기쁨이요 생명이였다.’

- 이화여고 10대 교장 이임사에서 -



“젊은이여 행복하세요

평생 교육자이자 여성 지도자로서 삶을 살아온 현재(玄哉) 정희경 선생(현 학교법인 청강학원 이사장)의 저서들이 2년여의 긴 준비시간을 지나 여성 권의 책으로 세상에 다시 태어났다. 그동안 정희경 선생이 펴낸 15여권의 저서들은 시간이 흘러 쉽게 접하기 어려웠다. 삶의 지혜를 담은 선생의 책 중 6권 <시한 속의 너와 나>(1972), <또 하나의 여로>(1977), <약한 이 힘 되고 어둠의 빛 되어>(1982), <더불어 산다는 것은>(1987), <역사의 길목에 서서>(1988), <기 죽이지 말라구요?>(1992)를 골라 재출간했다. 선생의 저서는 대한민국의 여성, 사회, 교육, 정치, 경제, 외교 등 실로 방대한 분야에 걸친 고민과 지혜, 애정을 담고 있다. 청강문화산업대학교 이수형 총장은 “이번에 재 발간하는 저서 묶음 속에 들어있는 글에는 정희경 선생이 평생 이 나라의 진솔한 교육을 위해 천박하지 않고 격 있는 삶을 위해, 조금 더 상식이 받아들여지는 사회를 염원하며 쓰신 흔적이 구절마다 드러난다”며 이번 책의 가치를 평가했다.

과거에서 미래를 보다

정희경 선생이 저서 속 30-40년 전의 시대상황에서 고민하고 예견했던 일들이 현재 우리의 교육현실과 커다란 차이가 없음을 알게 된다. 그는 우리사회의 교육풍토, 입시정책, 학생교육에 대해 교육자로서 느끼는 한계와 반성을 통해 교육 개혁 및 변화의 필요성을 제시하고 있다. 6권의 책은 1960년대부터 1990년대까지 정희경 선생이 활동한 시대를 조망하며 동시에 그 안에서 시대를 관통하는 공통의 진리를 담고 있다. 일제 강점기와 분단을 거치며 여성이자 교육자로 한계와 싸우고, 미래를 위해 헌신한 여러 장면들이 생생하다. 여성신문사 김효선 대표는 “32년생 정희경 선생님은 여성에게 정말 가혹한 시대를 이겨내고 새로운 길을 만들고 좁은 길을 넓히며 살아오신 분이다.

나의 역할을 사회로, 그리고 세계로 확장하세요”

교육자, 학자, 정치인, 사회운동가로 우리사회 모든 영역에서 당당한 여성으로서 개척자의 길을 내셨다”고 밝혔다. 선생의 책은 개척자의 길을 증언한다.

정희경 선생은 1996년 개교한 청강문화산업대학교의 학교법인 청강학원 이사장이다. 청강문화산업대학교는 애니메이션스쿨, 만화콘텐츠스쿨, 게임콘텐츠스쿨, 푸드스쿨, 패션스쿨, 공연예술스쿨, 모바일스쿨, 유아교육과 등 스쿨체제로 교육시스템이 운영되며, 문화산업 분야의 전문 인력을 양성하고 있다. 교육자로서 문화산업 전반에 관심을 가지고 있었던 그는 국가의 격을 높이는 데 문화 이상의 것이 없으며, 청강대학이 문화산업 전반에 대한 이해와 참여의 폭을 넓히면서 보다 더 많은 우수한 문화산업 인재를 양성하는 대학이길 바라고 있다.

젊은이들을 격려하고 지지하며

정희경 선생은 평소 ‘젊은이들에게 일러두고 싶은 말들’을 그의 저서에 남겼다. ‘꿈을 꾸고 그 꿈을 계속 가꿀 것, 자기 자신을 사랑할 것, 공동선(共同善)의 추구, 절약과 근면의 실천, 친절과 정직의 실천, 행복한 젊은 날을 보낼 것, 역사를 공부하는 젊은이가 될 것’, 그가 젊은이들에게 바라는 소망들이다.

우리는 정희경 선생의 저서를 통해 그의 치열했던 삶의 경험과 수많은 고민들, 우리사회에서 여성리더로서의 도전적 인생행로를 잠시나마 엿볼 수 있는 소중한 기회를 갖게 되었다. 정희경 선생의 말과 글이 이 시대를 살아가고 미래를 준비해야하는 이 땅의 모든 이들에게 등대와 나침반의 역할을 해 주기를 기대한다.



나의 삶이 꿈이 되게

대학세계에 차분히 머물고 싶었던 20대의 계획은 30대에 와서 제법 영글 것도 같았는데 30대를 완전히 벗어나기도 전에 나는 고교 교장이라는 직업으로 옮겨야 했고, 다시 남북대화란 엄청난 무대에 뛰어들어, 이제는 싫어도 남의 '시선'을 의식해야 할 딱한 정황에 빠져들게 되었다. 나에게는 실망한다는 일이 의식적으로 금지되어 왔고 또한 섭사리 실망 하지도 않는 고마운 습성이 붙어 있다. 실망하지 않는 것은 내일을 살아야 하는 각오를 날마다 새롭게 해주어서 고맙다.

<시한 속의 너와 나>

“나만의 꿈을 꾸세요

삶이 허락되어 있는 하루하루의 날들이 너무나 고맙고 소중해서 입김을 불어넣으며 글을 썼다. 이 봄을 그리고 여름, 가을, 겨울을 내게 허락해 주시는 이의 뜻 따라 힘껏 살고 싶다. 느끼며, 생각하며, 일하며, 글쓰며 그렇게 가득하게 살고 싶다. 희망은 누군가의 삶의 모습에서 보이지 않는 가장 아름다운 것, 미래에 대한 좋은 것이 희망으로 변한다. 21세기를 사는 사람들은 스스로의 삶의 스타일을 순간순간 달리하면서 사회를 살아야 한다. 환경과 자원, 인구 문제에 대해 세계적인 강한 공동체 의식을 가져야만 한다.

<또 하나의 여로>



이 나라에서 경제적으로나 사회적으로나, 개인의 자질이 있어서나 어떤 면에서든지 내가 가진 것이 보통 수준 이상이라고 한다면, 그것은 이미 값야 할 빛을 지고 있다는 것이다. 실력은 대단하지만 조화된 인생관, 긍정적인 가치관을 가진 사람됨이 되지 못한다면 자신의 이기적 욕심은 일시 채울 수 있는 사람은 될지언정 사회가 요구하는 쓸모 있는, 그리고 쓰이는 사람이 되기는 어려울 것이다.

<약한 이 힘 되고 어둠의 빛 되어>

항상 한 토막의 새로운 시작을 한다는 마음의 자세가 필요하다. 이것은 새로운 느낌과 새로운 생각, 새로운 각오를 위해 과거를 정비해 보는 좋은 계기가 되기 때문이다. 아무도 대신해 줄 수 없는 스스로의 생활에서 자기 나름대로의 절도를 만들어 지켜 나가야 한다. 공부할 때는 깔끔하게 공부에 집중하고 잠을 잘 때는 만사를 덮어놓고 폭 자고, 뛰고 놀 때는 맘을 흠뻑 흘리며, 일할 때는 일의 재미를 한껏 맛보며, 깊은 생각이 필요할 때는 잡념없이 그 생각에 골몰해 보는 그런 삶의 음률을 만들어 내기 바란다.

<더불어 산다는 것은>

그 꿈을 계속 가꾸고 추구하세요”

분단된 조국 국토와 분열된 민족의 참화를 뼈저리게 되새기면서, 우리는 안정을 희망하면서 늘 불안정 상황을 생활하여 왔으며, 평화를 갈망하는 만큼, 어쩔 수 없는 불목(不睦)의 대결의 조건들이 유난히도 불편스러워 애간장이 타들어 가는 듯한 안타까운 삶을 살아왔다. 이러한 견잡지 못할 소용돌이 속 같은 술한 곤혹스러운 역사의 길목 길목에서 우리는 늘 조금씩이나마 보다 나은 방향으로 역사를 끌어왔으며, 또한 갈등과 고통 속에서도 국가의 성장 발전을 가능케 해온 경험을 가지고 있기 때문이다.

<역사의 길목에 서서>

가능하다면 젊은이들이 이 책을 널리 읽어주었으면 하는 욕심이 생긴다. 세월이 올봄의 기상처럼 상례를 벗어나서 곤두박질치고 세상 변화의 물결이 이리 호들갑스럽고 거칠게 흐른다 해도 그저 떠밀려가는 삶이 아니라 뜻을 품고 거슬러 올라가는 삶들을 생각하는, 그리고 온고지신(溫故知新)하는 푸근한 마음으로 세상을 깊이 있게 음미하는 젊은이들이 많았으면 한다. 이제 앞으로의 세상은 나란히 줄을 서기에 바쁘고 같은 것을 뜯어 나누어 먹기에 급급해야 할 세상이 아니라 좀 더 자유롭게 독특한 자신의 모습을 가꾸어 나가서 남과 다른 재미를 서로서로 나누어 가지는 다양한 세상, 그러면서 사람됨의 소중함을 같이 나누어 가지는 그런 세상이 될 것이고 되어야 한다. ㉞

<가족이지 말라구요>



정희경 (鄭喜卿, 1932년 5월 24일-)

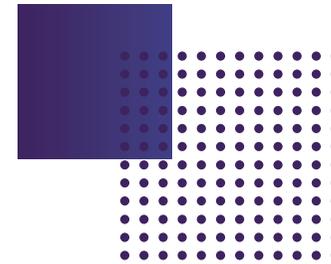
현 학교법인 청강학원 이사장. 서울대 사범대학 교육학과를 졸업하고 미국 캔자스 주립대 대학원에서 교육심리학을 공부하였으며, 서울대 교수와 성균관대 여학생 처장, 이화여고와 현대고, 계원예고 교장을 역임하고 청강문화산업대학교 이사장까지 평생을 교육자로 살아왔다. 우리 교육계에서 '카운슬링' 분야를 처음으로 개척했고, 서울대 학생지도연구소 창설 멤버로 참여했으며, 서울대 교육학과 1호 여성 교수이기도 하다. 한편, 국민의 정부 시절 전국구 1번 국회의원으로 활동한 정치인이면서 첫 남북 적십자회담 때는 남측의 유일한 여성 대표로 참여하기도 했다. 여성 운동과 남북교류, 사회봉사, 출판문화 등 다방면에서 활동해 온 그는 계속 적으로 '1호'를 기록해 온 인물로도 유명하다. 북한어린이돕기 운영위원장과 한민족어린이돕기 네트워크 상임대표, 일가재단 후원회 회장, 대한YWCA 후원회 이사장 등 다양한 사회활동을 해왔고, 1987년 국민훈장(모란장), 2008년 비추미 여성 대상 별리상(교육, 연구개발 부문)을 수상하기도 했다.

창작 뮤지컬 <가디언 마스크:두번째 기회>의 탄생

신의 콧김, 비로소 인간이다.



공연예술스쿨을 중심으로 애니메이션, 만화콘텐츠, 게임콘텐츠, 패션스쿨까지 총 5개 스쿨이 청강 울타리 안에서 융합 프로젝트를 시도했다. 전체 사업을 총괄한 최성신 공연예술스쿨 원장은 5개 스쿨 학생들이 모여 <각시탈>(허영만)을 리부트해 새로운 창작 뮤지컬 <가디언 마스크:두번째 기회>를 완성해 낸 기억을 한국콘텐츠진흥원에서 펴내는 <지금, 만화> 5호에 에세이로 풀어냈다.



사람은 태어날 때부터 시간의 강물에 풍덩 던져진다. 왜 태어났는지를 질문하기도 전에 심장은 뛰고, 폐는 공기를 마시며, 몸은 내달리기 시작한다.

야훼 하나님은 흠으로 사람을 지으시고 생기를 그 코에 불어 넣으시니 사람이 생령이 된지라.

<창세기 2장 7절>

신은 천지를 창조한 후, 인간을 창조하였다. 흥미로운 것은 신이 인간을 창조할 때, 흠으로 자신의 형상을 본떠 만들었다는 사실이다. 그렇게 자신을 닮은 흠덩어리를 쓰옥 보고는, 심호흡을 한번 깊게 한다. 그리고는 그 흠덩어리의 코에 후~ 하고 생기(生氣)를 불어 넣는다. 이때, 놀라운 일이 일어난다. 흠덩어리의 심장이 뛰고, 폐가 활동하고, 몸뚱이가 살아 움직이기 시작한 것이다. 인간의 역사는 태초에 '신이 인간에게 콧김을 나누어 준 사건'으로부터 시작한다. 흠덩어리를 살아 움직이게 할 수 있는 콧김! 이 얼마나 놀라운 콧김인가! 신만이 할 수 있는 일. 바로 창조. 후~ 하고 콧김을 부는 순간! 창조의 능력은 인간의 몸속에 자리를 잡았다. 그리고 신은 인간에게 속내를 말한다.

야훼 : 웬만한 건 내가 다 만들어 놓았단다. 그러니 피조물들 중에 재료를 골라 생각하는 것을 흠덩어리를 만들고, 거기에 후~ 하고 너도 콧김을 한번 불어 볼 테냐?

인간 : 아.....신나겠는걸요.

야훼 : (염화미소를 지으며) 암, 신나지, (혼잣말로) 그걸 해봐야 비로소 인간이 되는거니까 말이다. 하지만 꽤나 고통스러울게다. 이놈아!



비로소 인간이 되어 진정한 창조의 고통 속에서

휴먼어리를 마주하다

한국콘텐츠진흥원의 '2019 콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업' 지원 아래 만화, 게임, 애니메이션, 패션, 그리고 공연예술. 다섯 전공의 크리에이터들이 모였다. 각기 자기의 전공 역량을 바탕으로 허영만 작가의 <각시탈>이라는 휴먼어리를 마주하게 되었다. 마주한 모든 이에게 '그 휴먼어리가 동시대 살아 움직이게 할 방법을 찾아라.' 라는 화두 하나를 슬그머니 밀어 넣었다. 과연, 60여명의 크리에이터들은 콧김을 찾아 낼 수 있을까?

'눈을 피한다. 수줍어한다. 말이 없다.'에서 '테이블마다 웃음꽃이 핀다. 시끄럽다. 눈을 마주 친다.'로 변화하는 시간은 불과 3번의 만남이면 충분했다. 던져 놓은 화두는 들어본 적도 없다는 듯이 만나는 즐거움에 빠져 웃어대는 크리에이터들에게 콘텐츠 IP는 어떻게 확장하는지, IP를 확장할 때 미디어 전략은 어떻게 세워야하는지, 허영만 작가는 어떤 생각으로 <각시탈>을 창작했는지 직접 이야기를 들을 수 있도록 판을 만들었고, 현장의 작업자와의 만남을 주선했다. 그거면 충분했다. 테이블로 돌아온 학생들은, 각 전공의 특성을 살려 <각시탈>의 발상을 찾기 시작했고, 찾아낸 발상은 새로운 꿈으로 바뀌기 시작했다.

신의 콧김을 불어 넣다.

길은 두 가지로 생겨나기 시작했다. '각시탈은 무엇일까?'라는 질문으로부터 길이 먼저 생겨났다. 허영만 작가의 <각시탈>의 배경인 1930년대에 '각시탈' 이강토가 해결하는 사건들을 찾아보는 순간 현재에도 여전히 같은 유형의 사건들이 벌어지고 있다는 뉴스를 접하게 되었다. '허영만의 만화 속에 존재하는 각시탈'을 지금 동시대로 불러내어서, 힘들고 어려운 곳, 약자들이 있는 곳을 찾아가게 하자. 그리고 그 각시탈이 무슨 일을 벌이는지 상상해보자. 그렇게 창작 뮤지컬 <가디언 마스크:두번째 기회>는 콧김을 만나 살아 움직이기 시작했다.



두 번째 길은 각자의 전공에서 '허영만 작가의 <각시탈> 원작 IP로부터 무엇을 새롭게 확장할 수 있는가?'의 고민 으로부터 생겨났다. 만화창작전공은 <가디언 마스크:두번째 기회> 텍스트를 바탕으로 웹툰 창작을 기획했고, 애니메이션전공은 텍스트를 애니메이션으로 만드는 창작을 구상했다. 게임전공은 게임 플레이어가 각시탈과 정신적 공유를 통해 독립군을 구하고, 플레이어가 알고 있는 미래 독립 이후의 이야기를 전달한다. 이 구조 과정에서 한국의 역사를 다시 떠올리게 하여 현 시대의 문제점을 파악한다는 스토리로 게임을 제작했다.

이렇게 원작 허영만 작가의 <각시탈>이라는 휴먼어리에, 신으로부터 받은 콧김을 불어 넣는 일. 청강대 학생들은 자신의 DNA 깊은 곳에 신의 흔적으로 남아 있던 '콧김'을 꺼내 쓰기 시작하고 있다. 그 과정이 결코 재밌거나 쉽지 않을 터인데도, 그 고통의 터널을 지나 찾아오는 가슴 벅찬 순간을 기대하며 밤을 지새우고, 동료들과 손을 맞잡고 작업대 앞에 마주 한다. 이 순간 "태초에 콧김을 나누는 사건"은 또 다시 재현되고 있는 것이다.

만화-웹툰이라는 장르의 특징은, 무한한 상상력과 소재의 다양성이라고 요약하고 싶다. 그 상상력과 소재의 다양성이 영화, 드라마에 신선한 피를 공급하고, 장르를 확장하고 있다. 정덕현 대중문화평론가는 "허영만, 이현세 작가 이후 강풀, 윤성호 작가 등의 웹툰이 인기를 끌면서 웹툰이 원데이터가 된 2차 콘텐츠들이 쏟아지기 시작했다."며 "이제는 웹툰 원작이 일상화 돼 '괜찮다'고 소문난 웹툰은 이미 대부분 드라마나 영화로 만들어지고 있다."고 말한다.



공연 시장도 만화-웹툰 원작 작품이 대중적 친숙함과 소재의 흥미로움을 등에 업고 작품으로 생산되고 있다. <위대한 캣츠비>를 시작으로 <순정만화>, <신과 함께>, <나빌레라>, <무한동력> 이후 <이토록 보통의>, 연극 <한번 더해요>, <우리 집에 왜 왔니> 등으로 연결되고 있다.

요즘 공연 현장에서 문화를 소비하는 관객층은 잘 짜인 플롯구조의 웰메이드 작품도 즐기지만, 유튜브나 페이스북 북에서 유통되는 단순 사건의 감정적 소통도 즐긴다. 감정적 소통은 깊은 사색을 통해 맥락을 생산하지 않아도 얼마든지 즐길 수 있다는 사실을 증명하고 있다. 그래서 드라마를 다루는 크리에이터들은 자기 작업을 통한 컨텍스트 생산 방식을 더욱 깊이있게 유지하면서도, 감정적 소통을 통한 컨텍스트 생산 방식에도 새롭게 도전 해야한다. 이 과정에서 '뮤지컬'이라는 공연 양식이 아주 적합한 휴먼어리라는 것을 크리에이터들은 직감한다. 그래서 뮤지컬 제작 및 창작자들은 웹툰에 손을 내밀고, 웹툰은 뮤지컬에 기꺼이 IP를 내어주는 만남의 역사가 지속되고 있다.

콘텐츠를 생산하는 크리에이터

비로소 인간이 되다

청강 크리에이터들은 작가 허영만의 작품 발상을 이해하고, 드라마의 기본 구조를 이해하는 바탕 위에 흥미로운 이야기를 창조해갔다. 1974년 탄생한 만화 <각시탈>은 창작 뮤지컬 <가디언 마스크:두번째 기회>로, 게임, 애니메이션, 웹툰 등의 확장 콘텐츠로 재생산되었다. 이 과정은 서로의 부족한 부분을 나누고, 자신의 깊은 내면에 있는 '신의 콧김'을 꺼내어 서로 만나고, 하나의 콘텐츠를 창조하는 체험의 과정이다.

이 경험이 시시각각 광속의 속도로 변화하는 문화의 현장에서, 소모적인 크리에이터가 아니라 '신의 콧김'을 꺼내 비로소 '인간'이 되어 진정한 창조의 고통 속에서 콘텐츠를 생산하는 크리에이터가 되는 경험을기를 상상한다. 더 나아가 이 경험을 바탕으로 아시아, 아니 세계의 콘텐츠 시장에 창조의 콧김을 나누는 청강 크리에이터들이 만들어낼 콘텐츠 세상을 상상한다. ③



아리스토텔레스가 세운 리케이온(Lykeion)이 청강에 청강 교양교육원 리케이온



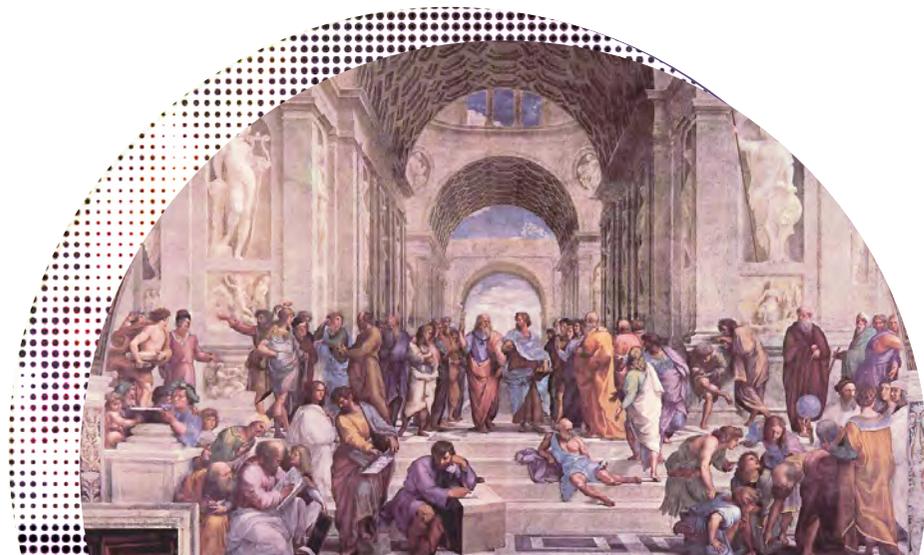
“리케이온이 뭐죠?” 학생들이 자주 묻는 질문이다. 청강에서 리케이온의 역할은 ‘교양교육원’으로 학생들의 인성교육과 세계관 확장을 위한 다양한 교양과목을 교육하는 스쿨이다. 리케이온이라는 낯선 이름은 어디에서 유래한 것일까?

유럽과 미국을 중심으로 한 나라를 서양이라 부른다. 오늘날 세계 문명의 주도권을 쥐고 있는 나라들이다. 그들이 만들어 낸 다양한 사회·문화적, 자연·과학적 사고와 시스템을 나머지 대부분의 나라들이 따라 배우고 있다. 그들은 어떻게 그런 성취를 이루었을까?

리케이온의 유래

그들은 자신들이 이룩한 성취의 출발을 고대 그리스 문화에서 찾는다. 특히 기원전 6세기부터 기원전 4세기까지를 ‘그리스 고전기’라고 부르는데, 이때가 그리스 문화의 전성기로 우리가 알고 있는 많은 위대한 예술가, 사상가, 학자들이 안정된 정치적 바탕 위에서 많은 업적을 남긴 시기다. 수학, 천문학, 문학, 과학, 철학 등 오늘날 서양문화의 기반이 된 학문의 영역들이 모두 이 시대에서 뻗어나왔다. 그 중에서도 그리스 철학은 2,500년이 지난 오늘에 이르기까지 학문은 물론 우리의 생각과 삶의 여러 부분에 아직도 지대한 영향을 미치고 있고 그 후학들이 만들어낸 다양한 관점의 세계관들이 서로 융합·발전하여 현대 문명 탄생의 밑거름이 되었다.

<아테네 학당> 라파엘로 ▼



“이 세상 모든 것은

서양철학의 중심에는 우리가 익히 들어본 이름이 있다. 바로 소크라테스. 그리고 그의 제자 플라톤. 플라톤은 단 한 권의 책도 남기지 않은 스승 소크라테스의 말을 꼼꼼히 기록해 철학사에 아주 중요한 책을 펴냈다. 그리고 ‘아카데미아’라는 학교를 만들어 학생들을 가르쳤다. 아카데미아는 일종의 사립학교인 셈. 그곳에서 공부하던 학생들 중 가장 열심히 공부했던 학생이 있었으니 그가 바로 아리스토텔레스다. 플라톤은 그를 가리켜 ‘아카데미아의 정신’이라 부르며 칭찬했다고 한다. 스승 플라톤이 죽은 후 아리스토텔레스는 잠시 이웃나라 마케도니아의 알렉산더 대왕을 가르치기도 했다. 이후 아테네로 돌아온 그는 자신의 연구와 후학양성을 위해 스승처럼 학교를 만들었다. 그 학교가 바로 리케이온(Lykeion)이다. 이때가 기원전 335년 경이니, 약 2,300년 전의 일이다.

유명한 그림 하나를 보자. 르네상스 미술을 대표하는 화가인 라파엘로가 그린 <아테네 학당>이라는 작품이다. 고대 그리스 문화를 탄생시켰던 여러 분야의 인물들을 한데 모은 작품이다. 사실 이 그림에 등장하는 인물들만 알더라도 상당한 교양수준을 갖추고 있다는 말을 들을 수 있다. 이 작품의 중심에 두 사람이 있다. 한 사람은 손을 하늘로 향하고 있고 또 한 사람은 땅을 가리키고 있다. 이 두 사람은 누구일까? 오른쪽에서 땅을 가리키고 있는 사람이 바로 아리스토텔레스다. 왼쪽이 스승 플라톤. 왜 손이 향하는 방향이 서로 다를까? 스승과 제자인데? 이유를 고민해 보고, 다른 인물들도 찾아 보면 재미있는 여러 내용들이 이 그림 하나에 들어있다는 걸 알게 된다.

다양한 상상력의 산실

아리스토텔레스는 우리가 알고 있는 거의 대부분의 학문을 연구했다. 논리학, 윤리학, 천문학, 생물학, 동물학, 정치학, 수사학 등 그 폭이 엄청나다. 다양한 분야의 연구와 지식이 그의 상상력과 결합해 또 다른 학문을 개척했던 것. 이렇듯 지식이라는 것은 각각의 분야도 의미가 있지만 그것들이 서로 섞여 이전엔 생각지 않던 새로운 아이디어로 재탄생



할 수 있다. 2천 수 백년이 훨씬 지나도 그 법칙은 여전히 유효하다.

아리스토텔레스는 “이 세상 모든 것은 존재하는 이유가 있다”고 말했다. 이런 고민을 통해 우리는 ‘나는 누구인가?’, ‘어떻게 살 것인가?’와 같은 삶의 근본적인 질문을 할 수 있게 된다. 또한 어떻게 하면 우리가 원하는 행복을 얻을 수 있을까?, ‘덕이란 무엇인가?’ 라는 질문에서 중용의 의미와 보편적 도덕원리가 무엇인지와 같은 실천적 지혜를 배울 수 있다.

청강의 교양교육원 리케이온은 아리스토텔레스의 사상을 바탕에 두고 있다. 리케이온은 ‘정신적 자유를 누리는 인간’이라는 교육목표를 실현하기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간에서 서로 소통하는 열린교육을 추구한다.

내 길을 찾아주는 북극성

이를 위해 내 몸과 마음을 느끼고(몸마음챙김 명상), 마음과 내면을 들여다보며(온전한 자기와의 만남, 나를 향한 여행), 이를 경험하는(그림책으로 마음읽기, 내 마음을 비추는 사진) 과목들을 비롯해 심리학, 철학, 문학, 예술 등 폭넓은 콘텐츠로 구성된 교과목을 개설해 운영하고 있다. 아울러 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적 토양을 만들어줄 것이다.

이러한 리케이온의 교양교육시스템을 ‘폴라리스 프로그램(Polaris Program)’이라 부른다. 캄캄한 사막이나 어두운 바다에서 북극성(Polaris)이 길잡이 역할을 하듯 리케이온의 ‘폴라리스 프로그램’은 각자의 삶의 방향을 알려주는 ‘자기만의 별’을 발견할 수 있는 고유의 능력을 교육한다. 작게는 각자의 전공영역에서 크게는 저마다의 세계관을 보다 깊고 넓게 조망할 수 있도록 리케이온의 구성원 모두가 함께 노력하고 있다. <<

존재하는 이유가 있다”

혁신과 창조를 고민하는 시간

청강 크리에이티브 모먼트, 크리에이티브 데이



어제는 '혁신'이라고 칭송 받았던 것들이 오늘은 '생활' 속에 스며들어 우리와 함께 하기도 한다. 변화, 창의, 혁신 등 단어의 소용돌이 속에서 많은 사람들이 새로운 것을 찾지만 때론 실체 없는 그림자를 잡으려는 시도로 끝나기도 한다. 학령인구 축소와 디지털 혁명의 거센 변화 앞에서 혁신하지 않으면 사라질 운명에 처할 교육기관. 청강은 넓은 패러다임을 바꾸고 혁신과 창조를 고민하기 위해 꾸준히 노력해 왔다.

2017년 3월부터 한 달에 한 번, 청강문화산업대학교 구성원들은 현장 전문가와의 만남인 '크리에이티브 모먼트(Creative Moment)'를 통해서 창의, 혁신, 변화를 향한 능동적인 발걸음을 지속하고 있다. 청강 구성원 모두는 저마다의 수업과 업무를 잠시 내려놓고 크리에이티브 모먼트에 참여 한다. 세상을 바꿀 변화는 '한 순간'이라는 믿음으로 크리에이티브 모먼트 에서는 교육, 산업, 문화 다양한 분야의 전문가들을 모여 그들의 이야기를 경청한다.

마음에 창의와 혁신의 씨앗을 뿌리는 것

종이비행기 전문가에서 체인지 메이커까지

국내 최초 종이비행기 국가대표 '위플레이' 이정욱 대표와 함께 종이비행기를 날리며, 자신이 좋아하는 것을 업(業)으로 개척하는 '퍼스널 브랜드(Personal Brand)'와 '스토리텔링(Storytelling)'의 중요성을 공감했다. 채용의 새로운 패러다임을 제시하는 온라인 채용 플랫폼 '원티드(<https://www.wanted.co.kr/>)'의 황리건 이사의 창업 경험과 채용 환경에 대한 강의를 통해 학생들이 마주할 창업 현장에 대한 인사이트를 얻기도 했다. 크라우드 펀딩 플랫폼으로 다양한 문화콘텐츠 펀딩을 주도하는 '텀블벅(<https://tumbbug.com/>)'의 염재승 대표의 강연에서는 창작자로서 어떻게 자신을 내보이며 홀로 설 수 있는지에 대한 고민을 나누었다. '루트임팩트'의 허재형 대표의 강연에서는 우리 주변의 문제에 관심을 갖고 해결하는 체인지 메이커의 궤적을 쫓으며 사회 혁신 교육의 중요성에 대해서 공감하기도 했다. 2019년 여름방학을 이용해서 '모먼트'를 '데이'로 확장한 '크리에이티브 데이(Creative Day)'를 개최했다. '내일을 향한 새로운 상상'을 주제로, '미래사회', '교육', '문화'의 다양한 전문가와 깊이 있는 이야기를 나누었다. 기술 발전의 흐름 속에서 노동의 변화를 따라가며 '노동 없는 미래'의 가능성을 상상하게 해주신 'LAB2050'의 이원재 대표, 일방적인 교수자로서 '불통'에 갇혀 있는 악순환의 고리를 시원하게 끊을 수 있게 함께 성장하는 배움에 대한 '상상'의 세계를 열어주신 엄기호 작가. 구조적인 학습플랫폼을 지향하며, 그 안에서 삶과 통합된 삶의 실천을 나눠주시는 수원시평생학습관 정성원 관장. 생애 전환의 시기에 문화예술과의 결합을 통해 나 다음을 놓지 않는 생애에 대한 새로운 관점을 나누는 한국문화예술 교육진흥원 임선영 팀장 등 많은 분야의 전문가들이 참여해 청강 구성원들과 함께 미래, 혁신에 대한 이야기를 나누었다.



모먼트와 데이를 넘어 슈퍼 혁신으로

'크리에이티브' 행사를 통한 다양한 분야와의 만남은 청강 구성원 각자에게 새로운 인사이트를 가져다 주었다. 뿐만 아니라 일회적인 강연을 넘어 꾸준한 교류협력으로 발전하기도 했다. 텀블벅과 함께 만화콘텐츠스쿨, 패션스쿨, 푸드스쿨 학생들이 만든 다양한 콘텐츠를 '크라우드 펀딩'을 통해 구체화 하기 위한 워크숍을 개최했고, '원티드'와 함께 게임콘텐츠스쿨 3,4학년 재학생들의 포트폴리오 기반 매치업 서비스 프로그램을 진행했으며, 루트 임팩트와는 2020년부터 함께 교육프로그램을 개설하기로 했다. 우리는 책, 강연, 북클럽 등 여러 교육 콘텐츠들이 넘쳐나는 세상에서 살고 있다. 이런 상황에서 매달 전체 조직원이 한 자리에 모여 강연을 듣는 일이 고전적이라 생각할 수도 있지만, 함께 모여서 같은 강연을 듣는 순간 저마다 마음에 창의와 혁신의 씨앗이 뿌려진다고 생각한다. 같은 씨앗을 품은 사람들이 꾸준히 늘어나고, 함께 소통한다면 모먼트와 데이를 넘어 슈퍼 혁신이 가능할 것이라 믿는다. 2020년 에도 크리에이티브 시리즈는 계속 될 것이고, 이 크리에이티브 행사는 세상을 향해 열린 우리의 창이 될 것이다. <



시작부터 지금까지
크리에이티브 행사 전체 현황

2017

4월	일과 삶의 일치	조영훈 마음의 씨앗 센터장
5월	노년의 삶과 문화	박인하, 이범로 교수
6월	진정한 자아와의 만남을 통한 일(직업)과 삶의 연결	김찬호 교수
8월	지역사회 다시보기	임경수 전주도시재생현장지원센터장
9월	기관평가 인증 후속, 내부감사, 2주기 대학구조개혁 평가	이상희, 강명주, 이상근, 박찬일 교수
10월	스스로 업을 만드는 앙트십 인재	장영화 대표
11월	덕업일치 '덕후와 업(業)의 만남'	이정욱 대표
12월	공유를 통한 학습	마이크 누엔 교수

2018

3월	지금까지 없던 청강, 혁신은 은밀하게 과감하게 이야기가 있는 데이터 시각화	백종열 교수 조성웅 전자계산소소장
4월	4차 산업혁명시대 문화경제와 대학교육의 미래	한국과학창의재단 최연구 연구위원
5월	태양계시대의 서막	과학책방 갈다 이명현 대표
6월	4차 산업 시대의 스마트 라이프	(주)씨퀵로 정원혁 대표
9월	덕후 만들기 프로젝트: 스쿨 채널 브랜딩	김윤경 교수
10월	텀블벅으로 보는 크라우드 펀딩과 성공 노하우	텀블벅 엄재승 대표
11월	원티드 사례를 통한 창업과 창업 교육 이야기	원티드 황리건 이사
12월	쓰레기 소각장에서 도시의 새로운 창의 환경으로	(주)노리단 류효봉 대표

2019

3월	어메이징 브루잉 컴퍼니의 도전과 혁신	김태경 어메이징 브루잉 컴퍼니 대표
4월	시장, 먹거리로 삶을 연결하다	이보은 농부시장 마르쉐 상임이사
5월	Enuma's Kitkit School Postmortem	김형진 교육 스타트업 Enuma
6월	책처럼 깊이 있게 뉴스처럼 빠르게	이연대 스리체어스 북저널리즘 대표
8월	크리에이티브 데이 · 새로운 시대, 새로운 상상 1. 새로운 내일, 노동 없는 미래 - LAB2050 이원재 대표이사 2. 함께 성장하는 배움에 관한 상상 - 엄기호 문화학자, 작가 · 내일을 향한 발걸음 - 변화 1-1. 생애 전환을 통한 창의적 나이들 - 한국문화예술 교육진흥원 교육 R&D팀 임선영 팀장 1-2. 변화, 그럼에도 불구하고 변하지 않는 것 - 김태권 작가 · 내일을 향한 발걸음 - 평생학습 2-1. 평생학습, 또 다른 세상은 가능한가? - 수원시 평생학습관 정석원 관장 2-2. 4050 신중년과 함께 걷기: 성인 학습자 사례 공유 - 패션스쿨 김명희 교수	
9월	체인지 메이커 커뮤니티를 짓다	루트임팩트 허재형 대표
10월	거꾸로 교실 사례와 미래교육	미래교실 네트워크 임성희 팀장
11월	융합교육과 콘텐츠 IP 확장	문화관광연구원 이성민 연구원



생산자와 소비자가 직접 만나 소통하는 복합적 문화공간

청강패션, 깔롱마켓



국내 온라인 마켓, 통칭 이커머스 시장으로 불리우는 업계의 규모는 2018년 기준 연간
누적 거래액 100조원의 마켓으로 성장했다. 이커머스 시장의 성장세와 더불어
자연스럽게 국내 오프라인 마켓은 점차 설자리를 잃어가고 있다.



대형 오프라인 마트의 대명사라 할 수 있는 이마트의 경우 작년 2분기 사상 처음으로 영업 적자(299억원)를 기록했다. 소규모 영세 오프라인 매장들이 대형마트들의 등장으로 점차 쇠퇴기를 건던 변화의 시기가 얼마 되지 않은 것 같은데 이제는 그 대형마트들이 이커머스의 성장세에 생존을 위협받는 형국이다.

온라인 시장으로 빠르게 재편되는 최근 오히려 시대를 역행하는 마켓들이 주목받고 있다. 온라인이 아닌 오프라인 마켓으로, 매년 몇 회씩의 오픈 기간과 장소를 정하고 셀러들이 모여 합동으로 열리는 새로운 형태의 오프라인 마켓이다.

보통 '프리마켓'으로 불리는 이러한 마켓은 벼룩시장류 오프라인 마켓인 '플리마켓' 형태처럼 단순히 중고물품을 판매하는 것이 아니라 핸드메이드 창작자들이 직접 만든 물품을 가져와 스스로 셀러가 되어 판매한다. 생산자가 직접 판매자로 변신해 구매자와 '소통'하는 방식이다. 단순히 물건을 사고 파는 것을 넘어 마켓이 열리는 장소 자체를 하나의 복합적 문화공간으로 변화시킨다. 가족, 친지, 연인들의 나들이 코스로 알려지기도 하고 공예품 판매뿐 아니라 간단한 간식을 팔기도 하며 소규모 버스킹 공연이 같이 열리기도 한다. 직접 다녀온 사람들의 입소문을 타고 하나의 트렌드로 자리 잡아 다음번 개최의 시기엔 더 많은 사람들이 방문한다. 사라져가던 오프라인 마켓의 새로운 돌파구로 주목받는 이유다.



폼나게 멋지다, 깔롱마켓

프리미엄 프리마켓, 깔롱

깔롱마켓은 이러한 오프라인 프리마켓의 퀄리티 업그레이드 버전이라 할 수 있다. 2019년 기준 4년째 열리는 깔롱마켓은 매년 정기적으로 4회 마켓을 오픈한다. 깔롱마켓은 원래 <소소원>의 선미숙 대표가 재능있는 여성 크리에이터들과 한번 '재미있게 놀아보자'는 취지에서 가볍게 시작했다고 한다. 생소하게 들리는 깔롱의 뜻도 외국어가 아닌 '귀엽고 아름다운 옷차림, 폼나게 멋지다'는 의미의 경상도 사투리라고.

이제는 온라인상에서 '깔롱마켓캡틴'이라는 별명으로 더 유명한 선대표는 깔롱마켓이 아무 셀러나 쉽게 들어올 수 없기 때문에 더욱 특별하다고 말한다. 깔롱마켓은 마켓이 끝나고 다음 마켓이 열릴 때마다 매번 셀러원 모집공고를 낸다. 그러면 전국의 핸드메이드 장인들이 지원을 한다. 지원해서 다 들어올 수 있는 것도 아니다. '캡틴'이 직접 지원자를 심사 숙고해서 깔롱마켓에 출품할 수 있는 장인 셀러를 선발하기 때문에 무척 들어오기 어렵다고 한다. 퀄리티를 신뢰 가능한 프리미엄 마켓이라 할 수 있는 이유다.

'청강패션·깔롱마켓', 청강패션스쿨과의 콜라보

2019년 9월, 11월 두 번에 걸쳐서 열린 깔롱마켓의 15번째, 16번째 마켓은 '청강패션·깔롱마켓'이라는 타이틀로 청강문화산업대학교 패션스쿨과 함께 특별한 콜라보레이션 합동 마켓으로 진행되었다. 패션스쿨이 위치한 청강대 캠퍼스 내 어울림관 건물의 내·외부 주변을 수놓은 듯 꾸며진 '깔롱마켓 우리마켓'은 심사를 거쳐 모인 전국 100여개 팀 이상의 핸드메이드 장인들의 작품을 소개하고, 옷과 모자부터 도자기, 목장 유제품, 뜨개, 수제차, 천연화장품 등 다양한 작품들을 판매했다.

깔롱마켓은 전국 각지의 공예 '장인'이라고 불리울 수 있는 사람들이 모여 마켓을 형성하다보니 셀러에 따라 개인적인 팬층도 상당하다. 또한 장인 셀러들의 특징은 대부분 인스타그램, 페이스북 등 각자의 소셜 계정을 가지고 있고 다수의 팔로워를 보유한 영향력 있는 크리에이터라는 점이다. 실제 마켓 당일에도 이천 지역사회 주민들뿐만 아니라 온라인에서 개최 소식을 듣고 전국 각지에서 경기도 이천의 청강대 캠퍼스까지 찾아온 방문객들을 다수 볼 수 있었다. 콜라보레이션 합동마켓답게 청강패션스쿨 재학생들로 구성된



스쿨부스도 마켓 셀러로 함께 참여하였다. 패션스쿨은 60여명의 학생들이 직접 부스에 참여하고 대학수업과 연계하여 손수 제작한 다양한 공예품들을 선보였다. 청강패션스쿨 학생들은 스쿨에서 자체적으로 개설하여 운영 중인 패션메이커스하우스 홈페이지(<https://www.fashionmakershouse.com/>)와 모바일 앱을 통해 직접 제작한 공예품들을 온라인 상에서 판매하며 재학생 신분일 때부터 창업현장의 문을 두드리기도 한다. 이번 '청강패션·깔롱마켓'을 통해 학생들은 온라인상에서 판매하며 호응을 얻었던 작품들을 오프라인에서 소개하기도 하였다. 직접 소비자들과 소통하며 판매하고 실제적인 피드백을 얻는 현장 경험과 깔롱마켓 장인 셀러들의 퀄리티 있는 다양한 공예품들을 접하고 그들이 소비자들과 소통하는 과정을 직접 지켜보며 학생들은 더욱 다양한 배움의 기회를 얻을 수 있었다.

콜라보레이션, End가 아닌 And

이 행사엔 청강패션스쿨만 참여한 것이 아니다. 청강푸드스쿨 팜푸드비즈니스전공 재학생들은 푸드스쿨의 황지희, 백혜원 두분 교수님과 함께 부스를 개설하여 직접 샌드위치와 치킨랩을 만들어 셀러로 참여 하기도 했다. 마켓이 열리는 와중엔 청강대 댄스 동아리 <INTRO>가 깜짝 공연을 개최하기도 하며 셀러와 방문객 모두에게 즐거운 볼거리를 제공하기도 했다.

이천 지역 주민들을 포함하여 많은 방문객들이 있었던 두 번의 콜라보레이션 마켓행사는 각 행사당 2천여명 이상의 순 방문객 수를 기록했다. 금요일, 토요일에 걸친 주말 이벤트라 많은 가족 단위 방문객들의 관심으로 지역 사회에서 화제가 되기도 했다.

깔롱마켓은 올해에도 봄을 알리는 3월부터 다시 정기적으로 개최된다고 한다. 작년 즐거운 동행을 했던 청강문화산업대학교의 학생들과 일회성 콜라보레이션으로 그치는 것이 아닌, 다시 한번 함께하기 위한 계획을 이미 추진하고 있다는 소식이다. 올해에는 또 어떤 재미난 어울림을 보여줄지 기대되는 이유다.

End가 아닌 And

2019 청강



32,526,000 / 525,600 / 8,760 / 365 / 52 / 12 / 1
초 / 분 / 시간 / 일 / 주 / 월 / 년

이 숫자들은 바로 우리가 달력 12장으로 떠나보낸 2019년을 쪼개어 초, 분, 시간, 일, 주, 월, 년으로 나타낸 '시간'이다. 웨스터 사전에서는 시간을 '과거에서 현재를 거쳐 미래로 이어져 가는 크고 작은 사건들의 연속'이라 정의했다. 청강에서 2019년이라는 시간은 약 3,500명의 학생, 그리고 2-300여명의 교직원이 모여 이루어온 다양한 '사건'들로 가득 차 있다. 재미있는 코멘트는 모두 청강 내부 소통공간인 야머에서 채집해 아주 살짝 다듬었다.

2019년 제14회 학부모가 뽑은 교육브랜드 大賞



1. 학부모가 뽑은 교육브랜드 대상 '교육콘텐츠 특별상' 청강대 수상

여성신문이 주관하는 '학부모가 뽑은 교육브랜드 대상'에 우리 대학이 '교육콘텐츠 특별상'을 수상했습니다. 총장님께서 수상 소감 자리에서 '격려나 칭찬은 필요 없고 잘못된 방향의 잣대나 검열만 교정해주셔도 교육 잘 할 수 있다고 돌직구를 던지셨습니다. 전혜정

2월

2. 입학식 '너는꽃'

3월

청강대만의 특색있는 전통으로 자리잡은 입학식 '너는꽃'이 어느덧 3년째를 맞이하였습니다. 청강에서 자신만의 꿈을 꽃 피울 신입생들의 미래를 응원하고 격려하는 의미를 담은 통합 입학식은 3년째 재사용 중이며 올해엔 설립자 청강 선생님의 말씀이 덧붙여진 현수막과 총장님, 교수님들과 직원 선생님들의 환영의 난타 공연, 공연예술스쿨 타악팀의 멋진 퍼포먼스, 예코풍선 날리기와 무지개떡 나눔 등 지켜본 모두에게 많은 볼거리와 이야깃거리가 가득했던 풍경이었습니다. 양석현



3. 지역어르신 '장수사진 촬영' 봉사활동 진행

3월

오늘 우리대학과 올림푸스코리아, 이천시청이 공동으로 '어르신 장수사진 촬영' 행사를 주관했으며, 이천시청 내 80세 이상 독거노인 70여분을 추천받아 '영정사진/스냅사진' 촬영, '손수건만들기' 체험프로그램을 진행했습니다. 우리패션스쿨 재학생 40여명이 어르신들의 헤어, 피부미용메이크업을 진행했고, 장남용 교수님께서 예쁜 문양의 나만의 손수건 만들기 프로그램을 진행해 주셨습니다. 아침부터 예쁘게 한복을 차려입으신 어르신들이 줄지어 들어오셨고, 70명에 선발되지 못한 어르신들이 자꾸 끼워달라며 조르기도 하셨습니다. 영정사진이라는 이미지 때문에 조금 조심스러웠는데, 행사 내내 밝은 미소, 수줍은 미소가 가득한 공간이었습니다. 어르신들이 우리대학 및 학생들에게 감사함을 표하셨고, 1회성이 아닌 지속적인 행사로 자리잡았으면 좋겠다는 의견을 주셨습니다. 김기대



4. 교직원 꽃 심기 행사

4월

비온 뒤 촉촉한 땅이라 꽃 심기 딱 적당한 환경이었네요. 게임스쿨 교수님들, 선생님들 아이들처럼 장난도 쳐가며 땅 파고 꽃 심고, 마구 떠들다 보니 바로 앞에서 강의중인 걸 알아차리고 민망했지만, 즐겁게 꽃 심기를 마치고 담소도 나누었습니다. 권유선



5. 열려라 청강

5월

하나부터 열까지 모두 청강 구성원들의 손길로 완성된 다채로운 콘텐츠들. 3년차를 맞이하여 준비하는 손길이 능숙해지고 지금까지의 경험으로 좀 더 좋은 방향으로 점점 진화되는 '열려라 청강'을 볼 수 있었습니다. 올 해는 매주 토요일에 진행되는 경기생활기술학교를 통해서 지역의 많은 분들이 행사에 셸러로 참여하는 등 지역과 더 밀접히 연결되는 해이기도 했습니다. 양손 가득 애니-만화-게임의 굿즈를 사가는 어린 학생들, 난타, 뮤지컬, 합창 등 한 자리에서는 볼 수 없는 다채로운 공연. 몸과 마음을 함께 챙기는 요가. 건지산 자락에서 펼쳐진 살아있는 유아 자연놀이. 직접 체험해 볼 수 있는 패션 소품 만들기-아두이노 로봇 코딩교실 등이 펼쳐졌습니다. 특히 올해 처음 열린 청강의 스타 교수님 특강에는, 어느 중학교 선생님께서 한번 자리를 잡으시고는 모든 강연이 끝날 때까지 계시다가 너무 좋은 강연을 들었다고 감사의 인사를 남겨주시기도 했습니다. 황미정



6. '2019년 세계애니메이션 7위' 랭크

6월

세계 애니메이션 교육기관 중 무려 7위를 하는 놀라운 성적을 거두었습니다. Animation, Game Design, Graphic Design, Digital Art 분야의 대학과 전문교육기관에 대한 정보 및 랭킹을 2012년부터 발표해 온 'Animation Career review' 라는 글로벌 전문 리서치단체에서 받은 성적이었으며 지난해는 100위 안에 진입하였고 올해는 더 높은 성적인 7위를 받았습니다. 이소영



7. 2019 청강만찬 x 백두캠프

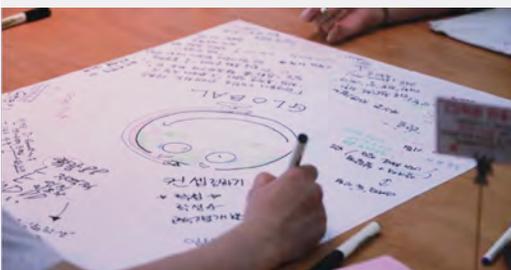
7월

만화콘텐츠스쿨 동문 작가인 백두(백승훈) 작가와 웹툰 제작사 투유드림엔터테인먼트에서 지원받아 '청강만찬x백두만화캠프'를 개최하였습니다. 감사님들을 모시고 특강 진행과 함께 '스토리', '드로잉' 등의 알찬 수업도 진행했습니다. 캠프 참여생들이 캠프기간동안 만들어 낸 산출물로 캠프 장학생을 4명 선발해 소정의 장학금도 전했고, 기획안 공모전도 열어 4명의 수상자도 배출했습니다. 학생들에 대한 시상식을 마무리 하면서 '2019 청강만찬x백두캠프'의 모든 사업을 마치게 되었습니다. 시상식이 끝나고 간담회 시간을 짧게 가졌는데요. 투유드림의 비전과 스쿨 학생들의 희망을 연결하는 사업으로 발전할 수 있도록 더 노력하자는 바람을 서로가 확인하는 자리였습니다. **홍난지**

8. 크리에이티브 데이 교직원 워크샵

8월

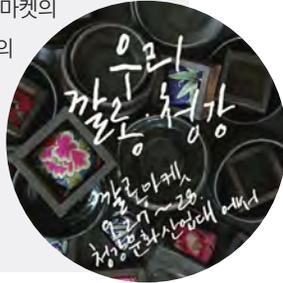
다양한 외부 전문가들과 함께 내부 구성원 교수님들이 참여해주신 강연으로 외부의 흐름 및 변화에 대한 인식의 폭을 넓히고, 강연 이후에는 여느 대학의 흔하고 딱딱한 워크숍에서는 볼수 없는 다양한 문화콘텐츠 향유의 시간을 통해 전체 교직원이 대학 발전 인식에 대한 긍정적인 시간을 가질 수 있었습니다. 전달 다양한 '강연'과 '탕진'을 통해 말랑말랑해진 머리와 활짝 열린 마음으로 청강 구성원들이 다양한 주제에 대해 머리를 맞대고 앉아 편안하게 이야기를 나눴습니다. 조직과 인프라, 산학혁신, 10년 뒤의 청강 등 결코 가볍지 않은 주제임에도 학생 식당이 가득 차도록 시끌시끌한 분위기 속에서 2일 동안 쌓은 창의를 '폭발'시켜 주셨습니다. **황미정**



9. 청강패션, 깔롱마켓

9.11월

핸드메이드 전문 브랜드 깔롱마켓과 함께 우리대학 캠퍼스에서 '청강패션, 깔롱마켓'을 개최했습니다. 경기도 광고에 위치한 깔롱마켓은 핸드메이드로 유명한 장인들의 협동조합으로 평상시엔 네이버 밴드를 통해 운영을 하고 있으며, 1년에 4번 크게 오프라인 마켓을 여는데, 감사하게도 이번 가을 마켓에는 우리 청강패션스쿨 학생들과 콜라보로 운영을 하고 싶다고 제안해 오셨습니다. '청강패션, 깔롱마켓'이라는 이름으로 깔롱마켓의 대표적인 유명 핸드메이드 장인 분들의 멋진 핸드메이드 작품들과 함께 우리 패션스쿨 학생들이 열심히 작업한 재미난 핸드메이드 소품들을 같이 선보여 풍성한 마켓이 되었습니다.



서재화

10. 일가재단 감사의 밤

10월

우리가 잘 아는 '가나안농학교'의 설립자 김용기 선생님의 '일가재단'에서 우리 정희경 이사장님께 감사패를 드리는 뜻깊은 자리에 함께 하게 되었습니다. 개인적으로는 중학교 때 가나안농학교에 2박3일 입소교육을 받았던 경험이 있어서 남다른 감회가 있었고, 무엇보다 일가재단의 지난 30년의 역사 속에 우리 이사장님의 교육적 철학과 수고가 너무 많은 부분에서 깊이, 그리고 지금까지 일관되게 자리했다는 점에서 다시 한 번 감동을 받았습니다. 자신의 소신을 평생 이렇게 변함없이, 지속적으로 노력하시고 당신 주변에 선한 영향력을 전파하셔서, 많은 분들이 닮고 싶은 어른이신 것을 알게 되는 그 현장에 있으면서 저도 가슴 뭉클했습니다. 이사장님을 대신해서 총장님께서 감사인사를 전하실 때 저도 어깨가 으쓱해졌고, 우리 대학이 자연 사랑, 인간사랑, 문화사랑의 교훈을 기반으로 교육하고 있는 것도 이런 많은 노력들에 연결이 되어 있다는 것을 알게 되었습니다. 참 좋았습니다. **김윤경**



11. 설립자의 날 + 메이커스페이스 개소식

11월

화려한 행사 보다는 우리 대학이 이 땅에 세워지게 된 뜻을 다시 생각해 볼 수 있게 된 소중한 하루였습니다. 우리 대학의 뿌리는 멀리 1910년 10월 3일 삼흥교육당 설립까지 거슬러 올라갑니다. 일본에 나라를 빼앗긴 어른들이 우리나라의 미래를 위해 가장 중요한 교육을 위해 전답을 내놓았습니다. 우리 대학의 뿌리가 참 소중한 가치에 있다는 사실은 늘 자부심을 갖게 합니다. 가문에 내려온 교육 의지를 실천하기 위해 이연호 선생님은 시간과 비용을 아끼지 않으셨습니다. 제가 제일 좋아하는 이연호 선생님의 말씀입니다.

"나는 평생 나무 기르는 일을 즐겨왔습니다. 재미를 터득하면서 인재 기르는 일은 얼마나 더 보람될까를 설레는 가슴으로 집어보곤 했습니다. 나에게는 늘 교육사업에 대한 강한 집착이 있었는데 그것은 주로 학교사업에 뜻을 두었던 집안 어른들과 나의 기독교 신앙에서 온 것이며, 재물이 쓰여져야 할 많은 일 가운데 교육이 우선이기를 바랐던 나의 평소 소신에서 온 것입니다. 성실한 인간, 신의 있는 인간, 그러나 무엇보다도 창의성과 자발성을 갖춘 인간재목이 쑥쑥 자라나는 삶의 도장이기를 기대합니다." **박인하**

4개월 전...하얀 도화지처럼, 무한한 가능성을 지닌 우리 융합의 장이 이처럼 의미 있는 날에 문을 연다는 사실이 그저 감사하고 즐거운 일인 것이라곤 생각했었습니다만, 총장님과 부총장님의 말씀을 통해 설립자님의 뜻과 의미와 취지를 다시 상기하곤 참 많은 생각을 하게 된 시간이었습니다. 시작에 대한 설렘은 이제 접어두고, 우리가 상상할 수 없었던 여러 가지 일들이 우리를 통해 일어나는 우리의 소중한 공간이 될 수 있도록...부지런히 닦고 조이고 기를 치겠습니다. **조장호**



12. 크리스마스 점등식

12월

점등식은 저에게 정말 의미 있는 행사라, 스테프로 다시 한번 참여하게 되었습니다!! 점등식을 통해 저 자신의 19년도에 삶에 대해 돌아봄과 동시에, 나 자신과 내 주변 사람들에게 감사함을 가지게 되었고, 점등 시 밝은 희망도 보게 되었습니다. 의미 있는 행사를 개최해주셔서 정말 감사합니다. 오늘도 '맑음'입니다. **김종재**



13. 2019 송년의 밤

12월

오늘 저녁 쿨투라에서 2019년 송년의 밤이 있었습니다. 몇 년 전 부터 매년 조금씩 다른 방식으로 송년의 밤이 진행되고 있는데요. 이번 송년의 밤은 뷔페식 음식에 마지막 댄스타임까지... 여느 때보다 풍성하고 신나는 콘셉트의 송년의 밤이었던 거 같습니다. **정종진**

준비해주신 모든 분들 정말 고생하셨고 감사합니다! 생각지도 못하게 최고의 선물이 되었고 바로 이어진 마지막 리딩투게더까지 최고의 추억으로 기억될 날이 되었습니다!! 모두 모두 메리크리스마스!!!! **이동후**





더 많은 꿈들이 벌이 될 수 있도록
더 많은 모목이 아름다리나무로 클수 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 매뉴얼리포트를 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 후원해주는 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 국민은행 230137-04-003408 (예금주: 청강문화산업대학교)입니다.

문의 · 연락처

청강문화산업대학교 미래원
031.639.5788

후원 참여 시 세제 혜택

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.

나무들을 키워내는 사람이고 싶다.
내가 손질하고 다듬어준 모목이
10여년 뒤 아름답드리나무로 크는 걸
보는 것도 이리 기쁘네.
하물며 사람을 키우는 일은 얼마나 기쁠까
물주고 거름주고 정성을 쏟되,
비바람이겨내며 스스로 크도록 기다리면서...

설립자고 청강 이연호



BE THE NEXT WAVE

2019 CHUNGKANG
ANNUAL REPORT

발행인	책임
이수형	박인하
기획 및 편집	디자인
미래전략실 (정책본부)	우당탕 스튜디오

발행일 2020년 1월

청강문화산업대학교

TEL | 031-637-1114

FAX | 031-639-5727

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.