

---

# 2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서

— 한국연극교육학회

‘비대면 시대 연극교육

: 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론’

---

---

## 2020 문화예술교육 유관학회

### 온라인 세미나 결과보고서

— 한국연극교육학회

‘비대면 시대 연극교육: 접근 관점  
및 온라인 기반 교수학습 방법론’

---

#### 발행인

이규석

#### 발행일

2020. 12.

#### 발행처

한국문화예술교육진흥원

#### 기획

교육기반본부장 김자현

지식정보R&D센터 팀장 노준석

지식정보R&D센터 윤예솔

#### 등록

KACES-2040-R017

#### ISBN

#### 문의

Tel. (02)6209-5945

Fax. (02)6209-5999

E-mail. [contact@arte.or.kr](mailto:contact@arte.or.kr)

[www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr)

저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공  
누리에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유  
롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 공공저작물을 상업  
적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형  
하여 이용하는 것은 금지합니다.



---

## 제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서」를 제출합니다.

---

---

한국연극교육학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

---



---

## 연구진

---

**제1발표** 언택트(Untact)시대, 온라인 연기교육에 대한 단상-2020 1학기 1인 에튜드와 관찰수업 경험을 중심으로

**발표자** 하병훈 (인천대학교 공연예술학과 교수)

**토론자** 김현희 (성균관대학교 연기예술학과 교수)

**제2발표** 비대면 실기수업 사례 -다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하기

**발표자** 최정선 (서울예술대학교 공연학부 연기과 교수)

**토론자** 윤소희 (한국예술종합학교 연극원 연기과 강사, 배우)

**제3발표** 블렌디드 러닝을 적용한 연극연출 수업설계 및 운용방법

**발표자** 이기호 (경성대학교 연극영화학부 교수)

**토론자** 이정하 (세명대학교 공연영상학과 교수)

**제4발표** 코로나 19로 인한 비대면 연극교육에 관한 사례연구:공연제작실습<푸르른 날에>를 중심으로.

**발표자** 이지수 (중앙대학교 예술대학 공연영상창작학부 강사, 극단 프로젝트그룹 연희공방 대표)

**토론자** 정지호 (동서울대학교 연기예술과 교수)

**제5발표** 포스트 코로나시대의 연극교육환경

**발표자** 조준희 (동국대학교 예술대학 연극학부 교수)

**토론자** 배진성 (가천대학교 연기예술학과 교수)

**종합토론**

**토론자** 이곤 (청운대학교 연기예술학과 교수), 하병훈, 최정선, 이기호, 이지수, 조준희



---

## 목차

---

제1발표 언택트(Untact) 시대, 온라인 연기교육에 대한 단상: 2020년 1학기 1 인 에튜드와 관찰 수업 경험을 중심으로	7
제2발표 비대면 실기수업 사례 -다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하기	21
제3발표 블렌디드 러닝을 적용한 연극연출 수업설계 및 운용방법	33
제4발표 코로나19로 인한 비대면 연극교육에 관한 사례연구:공연제작실습<푸 르른날에>를 중심으로	49
제5발표 포스트 코로나시대의 연극교육환경	63





언택트(Untact)시대, 온라인  
연기교육에 대한 단상  
: 2020년 1학기 1인 에튜드와  
인물관찰을 중심으로

---

하병훈 (인천대학교 공연예술학과)



---

## 그림 목차

---

<그림 1>	화상회의 프로그램(ZOOM)을 이용한 1학년 1인 예튜드 온라인 수업 모습	14
<그림 2>	화상회의 프로그램(ZOOM)을 이용한 1학년 동물관찰에 관한 온라인 수업 모습	16



---

## 언택트(Untact)시대, 온라인 연기교육에 대한 단상 : 2020년 1학기 1인 에튜드와 인물관찰을 중심으로

---

### 1. 들어가며

‘주지하다시피 2020년 상반기는 인류가 겪어보지 못한 새로운 코로나 바이러스로 인하여 크나큰 어려움에 직면한 해입니다. 이번 코로나19사태는 인류의 모든 생활방식을 변화시켰습니다. 우리와 연결짓자면 사람이 모이는 공연계는 가장 큰 직격타를 맞았고, 실기과목인 연기교육에서도 엄청난 어려움에 직면했습니다. 인류는 일찍이 마케팅적으로 언택트 시대(un + contact)를 예견하기도 하고 그에 따른 준비도 해 왔으나, 이번 코로나 사태로 인해 그 속도가 급격하게 물리게 되는 경험을 하게 되었습니다. 다들 동일하시겠지만 본인은 이번 코로나 사태로 인하여 지난 1학기는 이론 수업 뿐만 아니라 실기과목도 온라인 비대면으로 진행하였습니다. 여기에는 대표적으로 비대면 화상회의프로그램인 ZOOM을 사용하였습니다. 컴퓨터를 사용하더라도 개인의 프라이버시가 혹시라도 노출되는 것을 극도로 꺼리던터라 일체의 화상카메라와 마이크 같은 장비를 사용할 일이 없던 본인도 결국 상황에 밀려 부랴부랴 급하게 사용방법을 익혀 한 학기를 마지못해 방어해냈다는 인상을 지울 수 없습니다. 본 발표자의 경우는 1학년 연기입문 및 연기전공심화, 2학년 성격구축 및 역할창조실습과목을 담당하면서 지난 1학년 1학기 과정은 1인 에튜드의 과정을, 2학년 1학기의 과정은 관찰을 통한 역 구축을 코로나19로 인하여 전면 온라인 ZOOM 수업을 진행하였습니다. 처음에는 온라인 화상수업의 내용을 무엇으로 채워야하는가에 대하여 많은 고민을 하였습니다. 각자 개인 독백을 준비시켜 교육 해야하나? 그렇다고 한다면 1학년의 경우 이제 독백중심의 입시과정을 막 끝낸 상황에서 또다시 입시와는 별로 차별되지 않는 개인 모노로그 수업을 진행하는 사실에 자칫 흥미를 잃을 수도 있겠다는 걱정도 들었고, 2학년의 경우 과정상 장면연극을 진행해야 하면서 상대배역과의 약속과 호흡을 배워야하는 데 다시 개인수업으로 진행될 경우 그 심화과정에서의 흐름을 잃어버리지는 않을까 하는 우려가 있었습니다.

다행스럽게 1학년 1학기는 개개인이 스스로 작업해야 하는 1인 단계의 교육이라서 큰 무리 없이 진행되었고, 2학년의 경우는 희곡의 역할을 좀더 심화시키는 과정으로 이끌면서 큰 어려움이 없었으나, 상대적으로 연극제작수업이나 타 실기과목 같은 경우는 연극제작과정을 포기하고 제작을 위한 준비과정(리딩과 희곡분석 등)이나 관련한 다른 보완 수업으로 대체하는 등 큰 어려움에 직면하기도 하였습니다. 연극제작수업 같이 많은 사람들이 모여서 공동과제를 담당해야 할 수업들은 앞으로의 비대면 온라인 교육에 있어서의 방향성 설정과 방법론 모색에 과제가 아닐 수 없으리라 여겨집니다. (다행히 오늘 발표 중 연극제작실습과 관련한 비대면 수업을 진행

한 경험을 가지신 이지수 교수님의 사례에 관심을 가지고 듣고 싶은 지점이기도 합니다.) 하지만 이번 학기는 그 위기를 넘겼다고 하나, 다음 학기부터 이런 상황이 지속될 경우 향후 수업콘텐츠를 교육목표와의 연장선상에서 어떻게 해결해야 하나는 심각한 도전이 될 수 있겠다 싶습니다. (이 부분에 대한 고민은 결말 부분에 좀더 보완하기로 하겠습니다.) 일단 본인의 이 글은 이번 학회의 취지에 따라 지난 학기 동안 부득이하게 진행된 비대면 화상회의 프로그램(줌 ZOOM)을 이용한 연기교육 경험을 중심으로 서술하면서 진행하겠습니다. 나아가 이번 학회가 앞으로 더욱 활성화될지 모르는 비대면 화상수업에 대한 다양한 방안 모색의 계기가 되기를 기대합니다. 참고로 서술 방식은 학술논문 형식이 아닌 발표 형식처럼 존칭으로 서술하도록 하겠습니다.

## 2. 인천대학교 공연예술학과와 연기교육 체계

본격적인 지난 학기의 온라인 ZOOM 수업을 논하기에 앞서서 저희 학교의 연기교육 체계를 간단히 설명드려야 할 것 같습니다. 그래야만 비대면 화상회의를 통한 연기교육에서도 큰 무리없이 진행될 수 있었던 점과 그럼에도 불구하고 비대면 수업만으로는 한계를 가질 수 밖에 없는 부분을 구분할 수 있을 거라 생각합니다.

저희 인천대학교 공연예술학과와 저학년(1,2학년) 수업은 크게 스타니스랍스키학과와 연기교육시스템을 기반으로 하고 있습니다. 주지하시다시피 스타니스랍스키연기교육 프로그램은 배우교육에 있어서 크게 ‘자신에 대한 배우의 작업’ 단계와 ‘역할에 대한 배우의 작업’ 단계로 나누며, 최종적으로는 이 두 과정의 조화로운 결합을 통해 무대 위 배우의 창조적 영감에 의한 자연스러운 연기를 획득해 내기 위한 방법교육에 목표를 두고 있습니다. 전자의 경우는 언제, 어디서나, 무엇이든 주체자인 ‘나’로서 출발하여 자신에 대한 탐구와 훈련을 행하는 단계이고, 후자는 극작가나 외부에 의해 주어지는 상황과 역할에 대하여 ‘등장인물’로서의 논리를 받아들이고 행동해 나가는 단계가 됩니다. 이를 교육 단계별 과정으로 요약해 보면,

### < 자신에 대한 배우의 작업 >

1. 집중력과 상상력을 중심으로 한 행동의 요소훈련
2. 신체적 행동의 기억(=물체 없이 하는 행동 =상상의 대상을 가지는 행동)에 대한 훈련
3. 에튀드(Etude)의 단계
  - 1인 에튀드 : 자기 일상의 한 단면을 무대에 옮기기
  - 2인 에튀드 : 유기적 침묵을 위한 비언어 에튀드, 언어를 사용한 에튀드
4. 관찰훈련 (동물, 사람, 사물 등에 관한 신체적 변형과 구현)

### < 역할에 대한 배우의 작업 >

#### 1. 인물 형상을 위한 에튜드

- 1인 에튜드
- 2인 이상의 비언어 및 언어사용 에튜드 등

#### 2. 장면연극

- 1차 : 소설 등을 이용한 장면연극
- 2차 : 희곡을 사용한 장면연극 등

#### 3. 졸업연극 - 비로소 한 막이나 작품 전체를 가지고 진행하는 전막공연

상기의 과정이 대학 4년여의 과정을 통해서 일관성을 가지고 진행되며, 매 단계의 발표와 개인평가를 거쳐 다음 단계로 넘어가게 되는데, 인천대학교의 경우 이 4년 동안의 과정을 2년으로 압축하여 연기교육 체계를 구성하였습니다. 2학년 2학기에 사실주의 계열의 작품으로 비로소 전막공연을 올린 후에 기본체계를 끝내며, 3학년부터는 다양한 장르의 공연과 다양한 연출가를 만나는 과정으로 두고 졸업할 때까지 뮤지컬이나 기타 장르의 연극제작 전반을 연출담당 교수님과 외부 강사님들과의 작업으로 진행합니다. 여기서 본 발표자의 경우 지난 1학기는 위의 과정 중 밑줄 그은 1인 에튜드와 관찰 수업을 중심으로 온라인 수업을 진행하였습니다.

### 3. 1인 에튜드

주지하다시피 1인 에튜드의 과정은 단순한 상황극, 즉흥극이 아니라 창작과정에서는 자신이 작가와 연출가가 되고 발표시에는 연기자가 되는 스타니스랍스키 시스템의 <신체적 행동법>에 있어서 실제 무대작업과 교육현장에 적용하는 가장 기초단위이자 유기적인 활용법입니다. 개인 자신이 준비단계에서는 극작과 연출력을 발휘해서 상황과 사건을 구성하고 발표단계에서는 연기자가 되어서 스스로 구성한 상황을 연기합니다. 여기서는 학생 자신들이 가장 잘 알고 있고, 익숙한 자신의 생활을 재료로 하여 작은 극적 장면이나 에피소드들을 구성합니다. 향후 기말발표 때는 스스로 제목을 붙이고 자신이 주인공이 되는 자신만의 하나의 소품을 구성하게 됩니다. 이는 처음부터 희곡의 역할을 맡는 데서 오는 가장과 과장 같은 거짓의 과잉행동을 지양하고 배우 자신만의 창조적 개성을 자신이 익숙한 상황에 자연스럽게 빠지면서 진실하게 드러낼 수 있도록 유도하기 위한 목적입니다. 물론 이 1인 에튜드도 에튜드 전에 진행해야 할 기본과정(상기 자신과의 작업 중 1,2번에 해당)에 대한 교육 후에 진행됩니다. 대표적인 행동을 위한 요소훈련으로 오감을 가동하는 감각훈련과 이를 ‘물체없이 하는 행동(=상상의 대상을 가지는 행동)’을 통해 종합하는 훈련을 마친 상태에서 진행하였습니다.

이번 ZOOM을 통한 1인 에튜드 화상교육에서는 평상시에는 무대에서 평가자 앞에서 진행하던 상황을 카메라 앞이라는 조금은 다른, 환경적 특수성을 감안하여 다음의 기본 사항을 교육

시킨 다음에 진행하였습니다. 이 몇가지 조건들을 카메라를 활용하여 중점적으로 응용해 볼 것을 지시하였습니다.

\* 조건 및 지시사항

1. 에튜드 기본 구성으로 장소를 자기 방이나 집(거실)에서 일어날 수 있는 사건으로 구성할 것, 여기서 화상카메라를 정면에 두고, 무대환경을 적절히 배치하여 조절할 것(이 과정에서 카메라의 미장센, 즉 영화에서 말하는 카메라 앞의 무대배치에 대한 교육을 더불어 진행하였습니다)
2. 대사가 발생할 수 있는 상황이 있을 때, 본인이 전체적으로 설정되어진 화면앵글을 스스로 체크해보고 카메라 밖에다 대상을 두어 그 대상에게 말하고 들을 것(무대에서 스스로 보고 듣고 하는 감각을 기르기 위함)
3. 에튜드 구성 역시 하나의 소품이고 자신의 작품이므로 기말에 발표함에 있어 작품으로서의 구성이 필요한데, 이에 그 시작과 끝을 화면 안으로의 등장을 시작으로 하고 화면 밖으로 퇴장하는 것을 끝으로 구성할 것 (기말에 발표시 자신의 작품에 적절한 제목을 붙일 것도 주문)
4. 사실주의에서 관객에 대한 입장인 제4의 벽에 대한 인식을 동일하게 카메라에 둘 것. 이로서 관객을 의식하는 행동, 자신의 상황을 무의식중에 설명하는 행동에 대한 경계심을 가질 것을 지도.

<그림 1> 화상회의 프로그램(ZOOM)을 이용한 1학년 1인 에튜드 온라인 수업 모습







#### 4. 관찰

관찰의 과정은 자신에 대한 배우의 작업 단계에서 역할에 대한 배우의 작업으로 넘어가는 준비 작업이자 교량적 단계로서, 단순한 근육 작용에 의한 외형적 관찰만 요구되어지는 것이 아니라, 외형적으로 나타난 몸의 움직임을 통해 행동 심리를 유추하고 나아가 사고의 방식까지 밝혀내는 신체를 통한 역할로의 접근 방법 -외면을 통한 내면적 접근- 으로 활용되는 과정입니다. 희곡 속 인물의 외적형상과 신체적 움직임을 구체적으로 파악하고 행동원리를 통해 적용하는데 도움이 되는 과정입니다. 스타니슬랍스키 학파의 배우교육 프로그램에 있어서 관찰에 대한 교육과정은 크게,

- \* **동물 관찰** - 동물의 움직임, 외양, 특성, 본능 등을 파악하여 형상화하는 작업으로서, 동물의 형상을 직접적으로 등장시키는 극 뿐 아니라, 다양한 동물의 특징적 움직임을 등장인물의 성격에 적용시켜 캐릭터 형성에 도움 받을 수도 있도록 하는 작업입니다. 또한 본격적인 인물 관찰에 들어가기에 앞서 눈에 띄게 차별화되는 동물의 움직임을 통해 관찰의 방법론을 신체적으로 움직이면서 변화, 변신을 익히고, 인간과는 다른 동물의 여러 움직임을 신체로 가져가 봄으로써 평소 쓰지 않던 근육의 확장과 단련에도 도움을 받는 과정입니다.
- \* **사람(인물) 관찰** - 이는 등장인물이 가지는 다양한 직업적 특성과 그에 따른 움직임, 또 여러 성격적 움직임으로서 버릇, 제스처 등을 관찰해내어 등장인물에 해당하는 행동원리를 파악하면서 인물의 외형적 형상을 구체화하는 작업에 도움을 받는 과정입니다.

이외에도 **사물과 판타지(Fantasy) 관찰** 등이 있습니다만 여기서는 한정된 지면과 시간상 설명을 생략하고 학교수업에서도 직접적 활용도가 낮아 시간 관계상 설명만 진행하고 건너뛰고 있습니다. 1학년의 경우는 동물과 익명의 일상의 인물관찰을 주문하고 향후 이 인물의 행동원리를 통해 에튜드로 발전시키는 과정을 가지며, 2학년의 경우는 해당 희곡을 정하고 역할을 맡아 그

인물에 적합한 행동을 가지는 사람의 형상을 발견하고, 파악, 유추, 확장, 적용하도록 하고 있습니다.

관찰에 대한 온라인 지도에서는 다음의 상황을 중점적으로 지도하였습니다.

1. 동물관찰의 경우는 동물원을 직접 방문하여 관찰하는 것이 가장 좋으나 직접 가지 못하는 상황이므로 학생들이 많이 보는 유튜브의 동영상상을 활용할 것, 단 하나의 영상만 보는 것이 아니라 해당 동물에 대한 전반적인 공부를 위해서 다양한 영상을 바탕으로 동물의 생리와 움직임의 원리를 파악하여 활용하도록 지시함
2. 이후 인물의 경우 주변의 공원이나 산책시 발견하는 희곡에 해당되는 인물과 유사한 행동패턴을 가진 인물의 발견하고 그의 행동을 1차 복제하는 일- 코로나로 대외 활동을 하지 못할 시 자신의 배역에 대한 인물 행동의 소스를 다큐멘터리 영상이나 영화를 통해서 발견하거나, 나아가 기존 배우를 이 역할에 캐스팅한다고 가정할 때 그들이 하는 행동을 복제해 내고, 그 신체적 행동을 통해 행동스타일 및 행동원리를 파악하고 응용하여 이를 확장 적용하는 일
3. 향후 이들 관찰을 통해 발견한 인물의 행동원리를 바탕으로 본인 배역의 행동을 단위별로 설계하는 일련의 행동충보를 만들어 그 행동충보에 따라 행동하기(여기에는 외적 신체 행동인 말도 포함되며 인물의 말하는 방식, 억양 등을 응용하는 것도 포함됩니다)
4. 기말에 자신의 장면을 관찰을 바탕으로 파악한 행동원리를 바탕으로 외형적 준비(분장, 소품, 의상 등)를 다 갖춘 후에 완성한 장면을 발표하기

<그림 2> 화상회의 프로그램(ZOOM)을 이용한 1학년 동물관찰에 관한 온라인 수업 모습





## 5. 평가

지난 학기 동안의 온라인 수업에 대한 학생들의 분위기를 간단한 평가를 하자면, 일단 1학년 학생들은 어쩔 수 없이 상황을 받아들이고, 빨리 수업에 적응하는 모습을 보였습니다. 그간 입학식, O.T, M.T 등의 기존 대학 일정을 전혀 해보지 못한 상황에서 대학생활 자체를 온라인으로 시작하는 현실을 받아들이고 이에 대해 적응하는 신입생으로의 자세일 수도 있고, 혹은 디지털 세대이자 디지털 유목민(digital nomad)으로서 특징이 아닐까 생각되기도 합니다. 처음 몇주 동안은 기존 노트북에 설치되어 있는 카메라나 1대의 화상카메라를 사용하여 수업하다가 단계별 발표를 거듭하면서 스스로 화질이 나은 발표용 카메라를 한 대 더 추가하면서, 전체 설명시에는 기존 카메라를 통해 설명을 듣다가 자신의 발표 차례에는 미리 발표용 화면에 맞추어 셋팅해 놓은 제2 카메라를 이용하는 등 적극적으로 적응하는 모습을 보여주기도 하였습니다. 그러나 2학년의 경우 전년도 경험한 대면 수업에 비해서 온라인 비대면 수업으로 전환되는 데에 따른 수업의 질과 효과가 떨어질 것을 염려한 나머지, 남학생의 경우는 군입대용 휴학을 심각하게 고민하는 친구들이 일부 있었습니다. 하지만 2학년 역시 일정 정도의 시간이 흐른 후에는 처한 환경과 수업의 방식에 따라 현 상황에 적절하게 따라오면서 수업에 적응하였습니다. 여기에는 다음시간 수업내용에 대한 사전 공지와 미리 관련자료를 단체톡을 통해 제공하는 등의 사전 준비와 조율을 충분히 하느냐 그렇지 않느냐에 따라 참여도가 달랐습니다. 또한 집에서 편안한 상태로 전체설명을 듣는 순간, 또 다른 친구들의 발표를 보는 동안에도 다과 등을 함께 들면서 해도 되게끔 하는 편안한 수업 방식도 일부 도움을 주었다고 생각합니다. 또한 같은 학년 동기끼리도 서로 만나지 못했던 상황이라 수업이 끝난 후 교사만 퇴장하고 일정시간 동안 서로 화상으로 잡담하고 의견을 나누도록 유도하였던 점도 화상수업에 적응하는 데 도움이 되었다고 생

각됩니다. 이는 수업 중 쉬는 시간 교사의 화면과 소리를 끄고 있는 동안 서로 간의 잡담 태도와 강도를 통해서도 확실히 온라인이라는 환경에 적응하고 등 친밀도가 높아져있다는 점을 확인할 수 있었습니다. 또한 동기들의 발표를 같이 시청하고 교사의 1대 1 질문을 통해서 동료의 발표를 서로 평가하는 시간을 가지고, 이후 학생들의 의견을 교사가 총화하는 시간을 통해 자신들의 시각이 다른 친구들과 구체적으로 어떻게 다른가에 대해 인식하는 시간도 가짐으로서 비록 화상수업이지만 대면수업 때 부담감으로 쉽게 발표하지 못하는 경우가 있는 데 비해, 화상으로 확대된 얼굴을 보면서 질문하고 답할 땐 비교적 주변을 의식하지 않고 곧잘 대답하는 것을 보면서 이것은 또 화상수업만의 장점이지 않나 하는 생각이 들었습니다. 또한 학생들은 이론 수업의 경우는 오히려 온라인 수업이 질이 더 좋다고 합니다. 교수는 평상시 수업의 경우 말로 처리할 수 있는 부분도 온라인 동영상의 경우는 탑재해야 할 자료 등의 준비로 오히려 많은 시간이 들고 번거롭기도 하지만, 학생들의 경우는 그 시간뿐만 아니라 일정기간을 동안 자유롭게 들으면서 일정 시간을 채우면 되고, 또한 한때 언론에 나오기도 하였던 시험을 조직적으로 모여서 푼다고 부정행위로 문제가 되기도 했지만 시험도 편리하게 볼 수 있고, 상대평가가 아니라 절대평가로서 성적에서도 부담을 덜 느끼는 모양새입니다. 이렇다고 한다면 지금의 온라인 수업이 수용자 측면에서 많은 장점도 가지고 있지 않나 하는 생각도 들었습니다. 안전을 가장 중요시해야 하는 어쩔 수 없는 상황에서 온라인 수업밖에 선택할 수 없는 환경이라면 이런 장점들을 잘 활용하고 다양한 수업 방식이 모색하는 일은 온라인 수업은 새로운 형태의 수업 방안도 아닐까 하는 생각도 가져봤습니다. 하지만 그 한계와 문제점은 반드시 있을 것입니다.

## 6. 나가며 - 한계와 과제

지금까지 언택트 시대 온라인 화상회의 프로그램인 ZOOM을 활용한 연기교육법으로 1인 에튜드와 역할로 들어가기 위한 준비단계로 1인이 하는 관찰 수업을 중심으로 살펴 보았습니다. 그러나 연극은 1인으로만 끝나는 것이 아닌 2인 이상의 관계를 통해 교감, 교류, 상호행동을 이루어 거기서 발생하는 여러 갈등을 무대 위에 펼치는 것입니다. 그리고 우리는 그것을 드라마(drama)라고 하기도 합니다. 과격하기는 하지만 혹자는 혼자 연기하는 것이 어떻게 연극이 될 수 있느냐며, 모노드라마(monodrama)를 연극이 아니다 라고 주장하기까지 합니다. 이렇듯 연극은 ‘일정한 텍스트를 공유한 연기자 혹은 퍼포머(performer) 사이의 상호관계’라는 것을 전제로 할 때 상대 배우끼리의 교감, 교류 혹은 상호행동에 대한 교육이 반드시 이루어져야 한다고 생각합니다. 그러나 부득이하게도 이번 코로나 사태로 인해 비대면 교육의 결정이 이루어지고 개인 간의 직접적인 접촉을 금하는 온라인 수업을 하게 되었습니다. 1학기 수업 때는 1인에 관한 교육을 진행함으로 인해 위기를 모면하였지만, 과정상 1학기 때 진행해야 할 2인 에튜드에 대한 과정은 진행하지 못하였습니다. 천만다행으로 코로나 위기 단계가 2.5 단계에서 2단계로 하향되면서 우리 대학은 실기수업에 한해서 대면수업으로 전환함으로 인해 2인 이상이 서로 관계를 맺

는 단계에 대한 진행을 할 수 있게 되었습니다만, 이후 2인 이상의 수업시 많은 불편함이 발생할 것입니다. 안전상 서로 마스크를 끼고 연기해야 하는 데, 그럴 경우 상대배우의 얼굴과 표정을 제대로 보지 못하는 경우가 생길 수 있고, 마스크를 벗고 하자니 혹시나 모를 무증상 감염자로 인해

강의실 내에 만약 확진자가 발생하거나 기타 심각한 상황이 발발했을 때는 다시 전면 폐쇄될 텐데 그럴 때 어쩔하나 걱정됩니다. 사람이 모이는 공연계 뿐만 아니라 서로 간의 관계에 대한 연기교육은 어떻게 진행해야 할지, 실기 교육계의 심각한 과제가 아닐 수 없습니다. 그럼 향후 2인 이상의 서로 간의 관계교육도 온라인으로 어떻게 교육할 수 있을까?는 새로운 과제가 될 것 같습니다. 여기에는 다음의 일부 온라인 교육상의 문제점도 더러 발생하였습니다. 1학기 때의 1인 교육을 진행함에 있어도 온라인상의 과부하가 겹쳐서 접속이 끊어지거나 학생 개인의 와이파와 스마트기기들의 조건 문제, 혹은 가정의 수업환경이 여의치 않거나, 개인환경을 노출하고 싶지 않은 친구들이 사비로 연습실을 대관해서 진행하는 문제 등이 있었습니다. 강의동 영상을 하여 탑재해서 일정기간 보게 하는 이론 과목과는 달리, 실기과목의 경우는 앞으로 이에 대한 환경조성을 국가적으로 혹은 대학 자체에서도 관심을 가지고 확충해야하는 문제로 여겨집니다. 한편 저희 학교도 학생들의 휴학비율이 역대 최고였다고 합니다. 더구나 실기과목을 온라인으로 교육함에 있어서 학생들의 만족도를 대면수준에 버금가는 상태로까지 끌어올리지 못한다면 예술교육, 특히 1인 중심의 음악이나 미술교육과는 달리 연극분야의 교육은 크나큰 타격에 직면할 것이라 여겨집니다. 더구나 일부 과학자는 이번 코로나 사태는 전초 전에 불과하며, 지구의 기상이변으로 극지방의 얼음이 녹으면서 그 속에 잠재해있던 수많은 정체를 바이러스가 인류를 크게 위협할 거라고 합니다. 그렇다고 한다면 인간의 활동이 지구환경을 바꾸는 인류세에 처한 인간에게 언택트는 선택이 아닌 필수 사항이 될지도 모르겠습니다. 이번 2학기의 경우도 위기대응 단계 심각상황 2.5일 때 학교는 학과 개강총회를 ZOOM으로 하며, 부득이 2주간 온라인으로 다시 비대면 수업을 하였습니다. 비록 초반 2주간 만이지만 기대했던 2학기 수업마저 비대면이 되자 많은 실망을 가지고 있었으나, 한편으로는 1학기 때 경험을 가졌던 상황이라 이제 온라인 접속교육에 어느 정도 익숙해지는 분위기도 감지할 수 있었습니다. 이는 초반의 불쾌한 골짜기(uncanny valley)가 많이 상쇄되지 않나 하는 생각도 하였습니다. 그렇다고 한다면 이러한 상황도 결국 익숙해지는 단계가 되어 우리 삶의 일부가 될 것이 분명할 터라고 여겨지면서 앞으로의 연기교육을 어떻게 진행해야 할지는 여전히 큰 과제가 아닐 수 없습니다. 우리의 공연의 모습은 어떻게 바뀔지, 그에 따른 교육은 또 어떤 모습으로 바뀔지, 나아가 실기에 의존하는 예술대학이 과연 존재할지도 의심되는 상황을 맞이하게 될지도 모른다는 불안이 엄습하기도 합니다. 하지만 일시적 적응 현상으로 볼 수도 있습니다. 유럽의 봉쇄해제에 대한 폭동현상이나, 우리의 경우도 ‘코로나 블루’라는 심각한 우울증을 경험하기도 합니다. 마지못해 적응하지만 분명 사람은 만나야 하고 어떤 식으로든 접촉을 해야한다고 생각합니다. 현재 공연계라 공연

을 실시간 전송하는 것으로 간신히 명백을 유지하지만, 대학로 소극장 같은 민간업체들은 거리 두기에 따라 관객수를 줄이더라도 어떻게든 공연을 올리고 또 그렇게 모두들 여느 때와 크게 다르지 않게 극장을 열면서 극장 대관이 여의치 않는 모습을 봅니다. 하지만 실제 연극공연을 영상으로 보는 것만큼 재미없는 것도 없으며, 연극은 영화의 시대와 TV의 시대도 사멸을 위협 받았지만 살아남았습니다. 하지만 이번처럼 심각한 질병과 사람이 모이는 것을 위협받을 때는 ‘현장에서의 만남’이라는 연극의 성격과 특성도 일부 바뀌게 되지 않을까 생각합니다. 당장 우리 공연계의 당면 과제가 아닐 수 없는 것 같습니다. 분명한 사실은 지금 당장 그 모색을 해서 대비해야 한다는 것입니다. 오늘 학회의 가치가 여기에 있는 것 같습니다.

---

제2발표

# 비대면 실기영상수업 사례 :다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하기

---

최정선 (서울예술대학교 공연학부 연기과)





---

## 그림 목차

---

<그림 1> VLLO, QUIK 앱	30
<그림 2> 새로 신설된 수업 홍보영상	31
<그림 3> 전공 홍보영상	31



---

# 비대면 실기영상수업 사례: 다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하기

---

## 1. 서론



지난 4월, 서울예술대학교 연기전공의 호흡과 소리& 실기수업을 영상으로 제작한 후 실로 많은 생각의 전환을 맞았다.

서울예술대학교의 경우 Covid - 19 상황으로 인해 지난학기 개학이 3주간 미뤄졌고, 이후로도 몇주간 온라인강의를 해야했다.

필자는 발성과 관련된 이론으로 PPT 영상강의를 업로드 하면서 대면강의를 곧 시작할 수 있을 것이라 예상했지만, 상황

은 종료될 기미가 보이지 않았다. 3주간 이론수업을 진행하다가 더 이상 실기수업을 미룰 수가 없다고 판단, 2학년 학생 두명을 집으로 초대해 실기수업을 영상으로 제작했다. 학생 두 명에게 엑셀사이즈를 지도하는 모습을 담았고, 영상을 보는 학생들도 함께 따라할 수 있도록 편집했다. 그런데 그 영상이 예상치 못하게 학생들에게 인기를 끌면서 SNS를 떠돌게 되었고 영상수업 우수사례로 선정되어 서울예술대학교의 홍보영상으로도 소개되었다.

실기를 영상으로 가르치는 일. 이전에는 가능할 것이라고 생각지 못했던 일로 예상치 못한 반응을 얻으면서 필자는 영상을 활용하는 방법이 &실제로 가능한 일이라는 것&과 &이제는 피해갈 수 없는 시대'가 되었다는 것을 알게 되었다. 수업 영상이 나오기 전까지 필자는 영상을 자르고 붙이는 간단한 편집조차 하지 못하는 지극히 아날로그적인 시대를 살아온 중년의 선생이었다. 영상의 시대라는 것도 알고는 있었지만 유튜브를 통해 한번씩 정보를 찾아보는 수준이었고, 영상을 만드는 일은 젊은 사람들의 영역이라고 생각했다. 필자가 생각의 전환을 맞은 부분이 바로 이 부분이다. 내가 가르치는 학생들이 손안에 영상을 끼고 살아온 세대라는 것에 대한 이해없이 아날로그식의 수업방식을 고수하면서 변화의 필요성을 인식하지 못했다는 것이다. 우리의 학생들은 스마트폰의 등장과 함께 뒤집어진 세상을 살고 있는데, 나를 포함한 교육자들은 그들의 세상에 대한 이해가 전무했다. 코로나 상황이 종료된다고 하더라도 이전의 아날로그식 수업방식만을 고수하는 것은 이제 불가능하다는 확신도 든다.

## 2. 본론

### 2.1 우리가 가르치고 있는 Z세대

일반적으로 1995년 이후 태어난 세대를 일컫지만, Z세대의 정확한 연령대에 대한 의견은 다르다. 미국에선 대체로 1990년 이후에 태어난 세대를 일러 Z세대라 한다. Z세대는 이른바 디지털 원주민(digital natives)으로, 이들은 텔레비전, 휴대전화, 랩톱, 데스크톱, MP3 플레이어 등 하루 최소한 5가지의 디지털 기기를 오가면서 멀티태스킹을 한다. 또 하루 시간 중 41퍼센트를 컴퓨터나 모바일 기기를 사용하는데 쓰며 디지털로 서로 단단히 연결되어 있다. 박명기는 “Z세대의 특징은 ‘모든 것을, 어디에서나, 당장 원한다’로 요약된다....”

- 다음백과: Z세대 - 트렌드 지식사전 5, 김환효, 인물과 사상사

Z세대의 가장 큰 특징은 디지털 기기를 능숙하게 다루며 멀티태스킹에 능하다는 것인데, 이는 동전의 양면처럼 ‘산만’하다는 것을 뜻한다. 모바일로 게임을 하면서 동시에 카톡을 하고 인스타그램 팔로우하며, 때로는 게임을 하면서 과제를 한다. 또한 위의 사전적 정의에서도 언급한 것처럼 즉각적으로 정보를 찾아볼 수 있고, 무엇이든 손에 든 모바일로 처리할 수 있다보니 자신이 원하는 일을 즉각적으로 하고자 하는 성향이 강하다. 이러한 성향으로 인해 Z세대는 집중력이 매우 약한데 연구결과에 따르면 Z세대의 집중력은 ‘8초’로 금붕어의 9초보다도 짧다.<sup>1)</sup> 이러한 Z세대의 집중력을 간파한 동영상 서비스가 바로 바인(vine)이다. 바인은 단 6초 짜리 동영상 서비스로 주의 지속 시간은 짧지만 초반의 주의 집중도는 매우 높은 Z세대의 특성을 간파한 서비스라고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

이러한 세대적 환경으로 인해 Z세대는 글에 약하고 영상에 강한 특성을 보인다. 순간집중력은 매우 강한데 반해 긴 글을 소화하거나 읽어내는 인내심이 매우 약하다. 글을 읽으면서 상상하는 이중 프로세스에 약하고 글의 맥락을 통해 핵심을 파악하는 능력이 퇴화된 것 처럼 보인다. 심지어 같은 영상이라고 하더라도 자막없이 영상을 끝까지 소화하지 못한다. 성장과정에서 유튜브 등의 동영상 서비스에 익숙해져 있고, 자막이 달려있는 예능프로그램에 익숙해진 영향이라 유추할 수 있다.

이러한 Z세대의 특성으로 인해 교강사들은 코로나 시대에 난생 처음으로 온라인으로 실기를 지도해야 하는 어려운 상황에서 더 어려운 강의를 만나게 되었다. 우리의 영상강의를 듣는 학생들이 디지털에 능한 동시에 동시에 너무 산만한 것이다. 이 Z세대들이 온라인 강의를 들으며 하

1) 전문대학교육협회 <포스트 코로나 19 시대 대응 - 역량중심 교육을 통한 교육혁신 방향 및 사례 과정> - 버지니아대 류태호 교수의 온라인 강의에서 얻게 된 정보

2) 다음백과: Z세대 - 트렌드 지식사전 5, 김환효, 인물과 사상사

는 멀티태스킹은 다음과 같다.<sup>3)</sup>

카톡을 하고  
유튜브를 보고  
게임을 즐기며  
친구들과 수다를 떨고  
먹거나 잠을 자고  
두개의 디바이스로 동시에 두 강의를 듣거나  
영화를 본다 - 영화 한편 보는 시간이 동영상 강의 시간과 딱 맞답니다!

이렇게 멀티태스킹에 능한 학생들, 한편으로는 ‘산만’한 학생들을 위해 우리 교강사들은 어떤 온라인 강의로 공략해야 할까? 아무리 좋은 강의라고 하더라도 100% 멀티태스킹을 막을 수는 없을 것이다. 하지만 최소한 ‘이 강의는 나중에 다시 봐야겠다’ 라는 결심을 유도할 수는 있다. 그러기 위해서 우리의 강의는 유익하고도 재미있어야 한다는 결론에 도달한다. 그리고 이 재미라는 것은 단순한 개그가 아니라 영상 바깥에서 나의 이야기를 듣고 있는 학생에 대한 배려와 적극적인 소통의 의지에서 나온다.

## 2.2. 학습자 중심으로 바뀌어야 한다는 시대적 요구 + 코로나 19= 필요한건 탈권위

현 시대는 자기주도형 성향을 가진 학생들에게 수업에 대한 무한한 선택권이 펼쳐져 있다. 수업을 수강할 선택권은 오로지 학생들한테 있고, 수업이 만족스럽지 못할 때는 가차없이 수강을 철회한다. 학생들은 교수를 예전처럼 숭배하지 않고 자신이 지불한 수업료 만큼의 교육 서비스를 받기를 원한다. 이러한 시대적 변화의 요구를 서서히 인식해가던 교수들은 급작스럽게 한 번도 경험하지 못했던 상황에서 더 큰 도전의 상황에 직면해 있다. 영상전문가들에게 영상으로 수업을 해야하는 것이다.

우리의 교육 수요자들은 삶의 많은 시간을 재미있고 짧은 영상들에 노출되어 살아왔다. 재미를 찾아 세계에서 쏟아지는 영상을 찾아다니는 학생들을 위해 우리는 과연 예전의 강의 방식을 고수할 수 있을까? 이전의 아날로그식 수업방식에 카메라만 비친 상태라면 교강사들은 본인의 온라인 강의를 들으며 냉정한 평가가 필요할 것이다.

‘나는 나의 온라인 강의를 들으며 판짓을 하지 않을 자신이 있는가?’

공급자의 입장에서 편의함이 아니라 교육수요자의 입장에서 생각하는 것. ‘내가 이런 강의를 하니까 봐라’가 아니라 ‘여러분의 니즈에 맞춘 콘텐츠를 제공하니 보세요’ 라는 자세가 필

---

3) 이번 세미나를 위해 서울예술대학교에 재학중인 학생에게 학생들의 온라인 강의를 수강하는 방법에 대해 자문을 구하였다.

요한 것이다. 이러한 자세의 변화는 바로 기존의 권위를 버리는 것에서 출발할 수 있다.

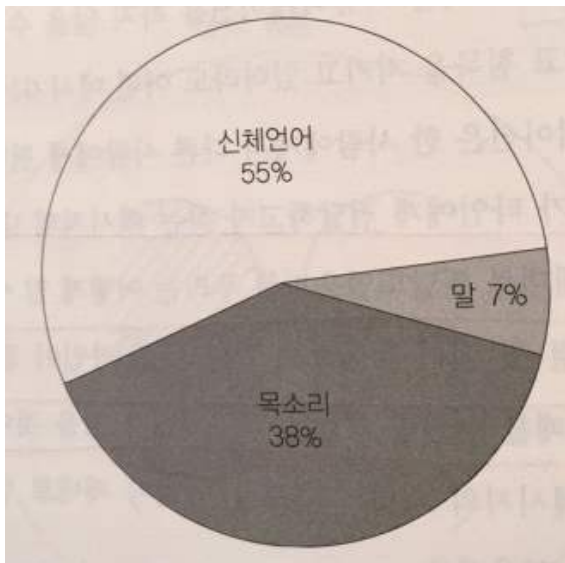
‘권위의식 자신이 다른 사람을 통솔하거나 이끄는 힘을 가지고 있다는 인식이나 판단’<sup>4)</sup>

이제는 힘이 우리에게서 학생에게로 옮겨간 것에 대해 받아들여야 한다. 권위의식을 버리지 못하고 기존의 수업방식을 고수한다면 ‘나도 보지 않을 강의’가 나올 것이다. 강의를 듣는 학생들에 대한 배려와 영상바깥의 그들과 적극적으로 소통하려는 의지. 다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하는 것. 바로 이것이 온라인 강의의 핵심이며, (영상을 제작할 당시엔 전혀 의도하지는 않았지만) 필자의 영상강의에서 가장 돋보이는 장점이기도 했다.

## 2.3 다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하는 방법

‘다이나믹하게 소통하기’라는 키워드를 들었을 때 가장 먼저 떠오르는 것은 교강사들의 다이나믹한 화술일 것이다. 그런데 다이나믹한 말하기가 실제로 누구나 가능한 일이라고 한다면, 심지어 쉽다면 믿을 수 있을까?

### 1) 다이나믹한 말하기



보통 다이나믹한 화술은 말을 잘하는 사람들이 갖추고 있는 특별한 기술이라고 생각하기고, 이는 쉽게 습득되지 않는다고 여긴다. 하지만 다이나믹하게 말하는 사람들의 특징을 살펴보면 이것이 기술이 아니라 태도에서 나온다는 것을 알 수 있다. 바로 상대방과 소통하려는 의지가 강하다는 것이다. 상대방에게 내 말을 전달하려는 의지, 소통하려는 의지가 강할수록 제스처어, 얼굴표정, 억양 등의 말하기 재료들이 풍성해지고, 이는 곧 지루하지 않은 말하기로 연결된다. 즉 다이나믹한 말하기의 뿌리는 소통하려는 의지에서 나온다. 영

상 바깥의 학생들과 적극적으로 소통하기 위한 의지를 키웠을 때 교강사들이 자동적으로 얻게 되는 기술이 바로 다이나믹한 말하기이다.

심리학자 메라이언 교수에 의하면 사람이 의사소통을 하는데 있어 단어로 이루어진 말 자체

4) 다음사전

가 차지하는 부분은 7%인 반면, 억양 등의 목소리의 요소가 38%, 제스처어나 표정등의 비언어적인 요소는 55%라고 한다. 그런데 이 3가지 요소들은 서로 불가분의 관계를 맺고 있는데, 제스처어와 얼굴표정이 풍성해질 때 목소리의 요소 또한 다이나믹해지고 자동적으로 목소리와 함께 발현되는 단어들 또한 다이나믹하게 살아난다. 말 뿐만 아니라 소리와 신체언어가 풍성해진다는것은 오디오 뿐 아니라 비디오로도 학생들이 지루함을 느끼지 않고 전달하는 콘텐츠에 집중할 수 있는 환경을 제공한다는 뜻이다.

이와는 반대로 모노톤의 말하기는 소통의 의지가 부재된 상태에서 나오는 경우가 많다. 대면 강의보다 교습자의 말하는 양이 훨씬 더 많은 영상강의에서 안타깝게도 모노톤의 강의가 학생들의 멀티테스킹을 부추기고 있다. 많은 학생들이 영상강의의 질에 대해 논할 때 교강사들의 일정한 톤을 언급하는 것도 바로 이 이유일 것이다.

## 2) 되묻고 대답을 유도하는 방식

또한 소통하려는 의지가 강할수록 학생들에게 대답을 유도하는 질문을 많이 하게 된다. 질문을 유도하고 적절하게 답하는 수업방식으로 일방적인 강의가 아니라 학생들과 함께 있는 것 같은 현장감을 유지할 수 있다. 필자의 영상강의에서도 무엇인가를 끊임없이 묻고 대답을 유도하는 경우가 많았는데, 실제로 학생들은 필자가 질문을 할 때마다 자신도 모르게 대답을 하며 강의에 참여하는 적극성이 높아졌다고 답했다.

## 3) 실기수업의 경우 크루들을 활용

실기수업의 경우 영상강의가 어렵다고 여겨지는 이유 중 하나가 바로 교강사 스스로 엑셀싸이즈를 하는 모습을 영상에 담아야 한다는 것이다. 하지만, 스스로 하는 모습을 보여주는 것보다 크루를 활용해 엑셀싸이즈를 지도하고 학생들도 그 모습을 보며 함께 할 수 있도록 유도하는 과정이 학생들의 참여도를 높이는데 훨씬 더 효과적이다.



실제로 실기영상중에 교강사 혼자 엑셀싸이즈를 하는 모습을 담은 영상들이 있었는데, 흔히 &넘사벽&이라고 불리는 교강사들의 실력을 학생들이 따라하기에는 역부족이었다는 피드백이 많았다. 미숙한 학생크루를 지도하는 과정과 학생크루가 달라지는 모습을 모니터 해주며 학생들의 동기부여 뿐 아니라 참여도를 높일 수 있다.

만약 간단한 엑셀싸이즈라면 교강사 스스로 하는 모습을 간략하게 찍어서 학생들에게 배포한

후 익힐 수 있는 시간을 주고, 줌으로 같은 시간대에 접속해 함께 엑셀싸이츠를 해 보는 방식도 효과적이다.

#### 4) 편집기술과 자막

이 부분이 교강사들에게 가장 도전적이고 어려운 과제처럼 여겨진다. 현재 교강사들의 평균 연령은 40-50대. 대학시절까지 손으로 레포트를 쓰던 시대를 살아온 교강사들에게 영상편집기술은 보는 것만으로도 외계의 언어를보는 것 같은 기분을 느끼게 한다.

하지만 팩트는 이것이다. 더 이상 방관하기 어려운 온라인 강의에 대한 시대적 요구를 수용하기 위해 최소한의 편집기술을 익혀야 한다는 것이다. 그리고 간단하게 편집할 수 있는 앱만 설치하면 스마트 폰으로도 충분히 편집이 가능하고, ‘이 일이 내일이다’라는 인투의 마음만 가지면 생각보다 손쉽게 할 수 있다! 아래는 필자가 현재 사용하고 있는 <VLLO 블로>라는 앱과 <QUIK 킥>이라는 앱이다. 일반인들도 쉽게 다룰 수 있도록 디자인된 앱으로 이 앱들을 다루다 보면 이 시대가 얼마나 영상의 시대인지를 새삼 깨닫게 된다.

<그림 1> VLLO, QUIK 앱



간단한 편집만으로도 영상은 전혀 매력과 재미를 띄게 된다. 심지어 몇 개의 자막만으로도 말로만 전달하는 아날로그 방식보다 훨씬 더 전달하고자 하는 바를 명확하게 전달할 수 있다. 필자의 영상강의 또한 학생들에게 어필하게 된 가장 큰 힘이 바로 편집인데, 간단한 편집도 하지 못했던 필자가 학생의 힘을 빌어 첫 편집을 하게 되면서 실제 영상보다 편집을 통해 훨씬 더 재미있는 결과물이 나온다는 것을 알게 되었다. 편집에 따라 강의의 질 또한 달라진다는 것을 몸소 경험하며, 간단한 편집기술은 이제 교강사들에게 필수사항이라는 것을 깨닫게 되었다.

#### 2.4. 영상의 다른 가능성들, 더 이상 책을 읽지 못한다고 욕할 이유가 없다

“요즘 애들 문제 많네.”

영상에 자막을 달고 있는 필자의 모습을 보고, 뭘 그리 애를 쓰면서 사냐는 타과 교수의 말에 ‘요즘 애들은 짧은 영상이라도 자막이 없으면 보기 힘들다고 하네요’ 라고 말하니 바로 튀어나온 답이다. 이후로 몇몇 교수에게서 똑같은 말을 반복적으로 들으며 우리가 얼마나 권위적인 사고방식에 사로잡혀 있는지를 확인했다. 스마트폰을 안겨준 것도 기성세대이고, 어려서부터 자막달린 예능프로에 익숙하게 만든 것 또한 기성세대이다. 젊은 세대들 문제 많다는 말이야 기성

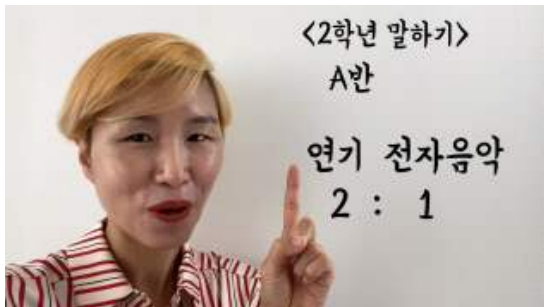


세대들의 단골문장이라지만 우리의 교육수요자들을 문제 많다 라는 말로 벽을 치고 이해하려 들지 않는다면 결국 도태되는 것은 우리 교강사들이다.

긍정적이고 오픈마인드의 태도를 가진 학생을 싫어하는 교육자는 없다. 학생들도 우리에게 같은 걸 원할 것이다. 쌍방 커뮤니케이션이 가능해지기 위해 우리가 배워야 할 것은 글도 못 읽는다고 불평할 것이 아니라 그들의 주요소통 수단인 영상에 대해 공부를 해야 한다는 것이다.

필자는 영상에 대한 관심과 힘에 대해 인식하게 되면서 다양한 상황에서 학생들과 소통하기 위해 영상을 활용하기 시작했는데, 효과는 기대이상이었다. 새롭게 신설된 수업에 대해 홍보하는 영상을 만들어 배포했고, ‘영상이 답이다’ 라는 확신으로 전공의 홍보영상을 제작하기도 했는데 코로나로 어려운 상황임에도 불구하고 지원률에서 선전하는 효과를 보았다.

<그림 2> 새로 신설된 수업 홍보영상



<그림 3> 전공 홍보영상



### 3. 결론

‘골방에 갇혀 있는 친구 - 예전에는 오타쿠, 지금은 세계와 소통하고 있는 친구’

유튜브가 소통의 기준이 되면서 어차피 영상을 수업에 활용하는 시대는 곧 닥쳤을 것이다. 다만, 코로나로 인해 시기가 앞당겨졌을 뿐이다. 싸강(인터넷 강의)은 유명 수능강사들의 영역인지 알았지 우리의 영역이라고 생각하지 않다가 적응 단계 없이 뛰어들게 되면서 특히 예술계통의 실기수업을 가르치는 교강사들은 대혼란을 겪었다. 하지만 조금이라도 제대로 영상강의를 만든 교강사들이라면 영상강의가 생각지도 못한 활용도가 있음을 알았을 것이다. 우선, 학생들에게 언제든지 복습을 할 수 있는 기회를 제공한다. 연계수업의 경우 이전 수업을 수강하지 못한 학생들에게 지난학기 영상강의를 제공해 진도를 따라오게 유도할 수도 있다. 필자같은 경우 현장 공연에서 배우들을 코칭하다가 수업을 위해 제작된 훈련 영상을 활용하기도 했는데, 제한된 시간에 코칭을 해야 하는 환경에서 매우 유용하게 활용할 수 있었다. 아예 필자가 가르치는 주요 콘텐츠를 시리즈로 제작해 유튜브 채널을 운용하면 좋겠다는 꿈도 가지게 되었다. 사실 이번 기회야말로 연구실이라는 골방에 갇혀있던 교수들을 세계와 소통하도록 만들 계기일지도 모른다.



---

제3발표

# 블랜드드 러닝을 적용한 연극연출 수업설계 및 운영방법

---

이기호 (경성대학교 연극영화학부)



---

## 표 목차

---

<표 1>	연출실습(3)의 블랜디드 러닝 적용	43
<표 2>	블랜디드 러닝 설계안	45



---

# 블렌디드 러닝을 적용한 연극연출 수업설계 및 운영방법

---

## I. 서론

2019년 12월 12일 중국 후베이성 우한시에서 코로나 바이러스가 최초 보고된 이후 WHO에서는 2020년 3월 11일 마침내 코로나19(COVID-19)에 대해 팬데믹(pandemic)을 공식 선언하기에 이르렀고, 그 후 코로나의 영향은 우리의 삶과 생활 전반에 큰 변화를 가져왔으며, 특히 교육에 있어서는 수업방식에서 전혀 새로운 국면에 처하게 했는데, 그동안 당연시되어왔던 대면 수업 방식을 비대면 수업으로 전환하도록 하는 특단의 조치가 취해졌던 것이다. 때문에 2020학년도 1학기 동안 교육현장에서는 학생들뿐만 아니라 교육자들까지 이 새로운 환경에 적응하기에 급급한 나머지 교육의 질적인 문제에까지 주의를 기울일 여유가 없었다. 그렇게 한 학기를 보내고 두 번째 학기를 맞이하게 되면서 교육현장에서는 코로나 이후를 대비해야 한다는 목소리와 함께 4차 산업혁명시대의 교수학습법에 대한 연구의 필요성을 끊임없이 제기하고 있으며, 이에 교육자들은 현실적으로 피해갈 수 없는 코로나 팬데믹에 적응하기 위하여 교수학습법의 대안을 모색해나가고 있다.

코로나 팬데믹 이전부터 교육현장에서는 4차 산업혁명시대의 도래로 인한 새로운 교수학습법에 대한 연구가 전개되어 왔으며, 본 연구자도 이러한 일련의 시도로서 2018학년도부터 기존의 대면 수업으로 실시되어왔던 연출실습 교육을 대면과 비대면이 합쳐진 수업의 형태인 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 적용해왔고, 매년 블렌디드 러닝의 적용 강화를 확장해나가고 있으며, 실습이 필요한 수업에 있어서는 이론 강의로 학습이 가능한 부분을 동영상으로 제작하여 온라인 강의로 학생들이 학습할 수 있도록 제공하고 있다. 아울러 블렌디드 러닝을 적용한 수업 설계 및 운영의 사례를 바탕으로 ‘프로젝트 기반 플립 러닝을 적용한 연출실습 수업 설계 및 운영’ 연구논문을 발표하기도 하였다. 본 연구자는 코로나 팬데믹이 아니더라도 4차 산업혁명시대를 살아가야 할 학습자들에게 적합한 교육을 위해서는 기존의 대면 방식의 교수학습법에 대한 교수자의 고정관념에서 탈피해야 한다는 인식이 필요하다고 여겼다. 이제 막 걸음마를 떼며 들어서고 있는, 한 번도 가보지 못한 삶의 환경으로서의 4차 산업혁명시대, 그리고 수업방식을 대면 방식에서 비대면 방식으로 단번에 전환시켜버린 코로나 팬데믹 상황 등은 교수자들보다 앞으로 이러한 예측불허의 미래를 살아가야 할 학습자들이 당면한 현실이므로, 이들을 위해서라도 당면한 팬데믹 상황뿐만 아니라 4차 산업혁명 시대의 삶의 환경과 생활 방식에 적합한 교수학습법의 연구와 실행이 매우 요구되고 있다 하겠다.

본 연구의 목적은 ‘프로젝트 기반 플립러닝을 적용한 연출실습 수업설계 및 운영’의 연구에서 한 걸음 더 나아가 학습자들의 연출실습 학습 효과의 제고뿐만 아니라 블렌디드 러닝의 활용성을 더욱 높이는 데 있다. 이를 위하여 오늘날 학습자들의 생활방식 및 학습특성을 고려한 교수자의 교수방식의 전환과 함께 온오프라인의 다양한 교수학습법의 활용으로 학습자들의 학습효과를 향상시키는 것은 물론 비대면 생활 환경에서도 적용해나갈 수 있는 교수학습법을 도출하

고자 한다.

본 연구자는 연극연출 수업방식으로 프로젝트 기반 학습법을 적용해왔으며, 2018년부터 사전 동영상 강의방식인 플립 러닝을 적용하여 블렌디드 러닝으로 교수해왔으며, 이러한 수업의 효과를 ‘프로젝트 기반 플립 러닝을 적용한 연출실습 수업 설계 및 운영’에서 발표한 바 있다. 그 후 코로나 팬데믹에 따른 여파로 인하여 줌(zoom) 테크놀로지의 활용으로 온라인 실시간 양방향 화상수업을 추가 적용하게 되어 연극연출 수업방식에 전면적인 전환을 시도하게 되었다.

이에 본 연구에서는 연극연출 수업에서 실행하고 있던 프로젝트 기반 플립 러닝에 온라인 실시간 양방향 화상 강의의 도입으로 연극연출 수업의 교수 및 학습 효과를 극대화할 수 있는 교수학습법을 도출하고자 한다.

## 2. 교수학습법과 접근방식의 전환

### 2.1 교수학습법

#### 1) 프로젝트 기반 학습

프로젝트 기반 학습(Project-based Learning, PBL)은 ‘동료 학습자들과의 협력활동에 의한 프로젝트 수행 과정을 통하여 당면한 문제를 해결하면서 학습의 결과물을 제작, 완성해 가며 학습하게 되는 교수학습모형’<sup>5)</sup>으로 정의하고 있으며, ‘과정 중에 발생하는 학습효과라는 측면에서 고찰했을 때 학습자가 스스로 문제점을 찾아내고 해결방안을 모색하며 협력에 의한 조사 탐구를 통해 과제를 만들고 결과를 공유하는 일련의 과정에서 배움이 일어나는 수업형태’<sup>6)</sup>이다. 따라서 프로젝트 기반 학습은 교수자에 의한 일방적인 지식습득이 아니라 학습자가 주어진 문제나 상황에 대하여 프로젝트를 수행하는 과정에서 학습 주제를 탐구하고 해결책을 모색하는 학습자 주도의 능동적인 교수학습방법을 의미한다.

프로젝트 기반 학습의 특징은 다음 여섯 가지로 정리된다. 첫째, 프로젝트 기반 학습은 학습자들로 하여금 중요한 개념이나 질문을 탐구하도록 한다. 둘째, 프로젝트 기반 학습은 질의 과정이 구조화되어 있다. 셋째, 프로젝트 기반 학습은 학습자들의 필요와 흥미에 따라 달라진다. 넷째, 프로젝트 기반 학습은 교수가 일방적으로 정보를 전달하는 것보다는 학습자가 독립적으로 결과를 만들어 내고 발표함으로써 이루어진다. 다섯째, 프로젝트 기반 학습은 내용을 창조하고 결론을 도출하며 탐구할 수 있는 창의적 사고, 비판적 사고, 그리고 정보를 다루는 기술 등이 요구된다. 여섯째, 프로젝트 기반 학습은 실제 생활, 실질적인 문제 및 이슈들과 관련된다.<sup>7)</sup> 이러한 프로젝트 기반 학습의 특징은 기존의 교수자 중심의 교수학습법에서 학습자 중심의 교수학습법으로의 전환을 필요로 하며, 이러한 교수학습방법의 전환을 바탕으로 프로젝트 기반 학습

5) 임정훈, 임병노, 최성희, 김세리, 「초, 중등학교에서 교실수업과 웹기반 학습을 연계한 커뮤니티 기반 프로젝트 학습모형 개발 연구」, 〈교육공학연구〉 20(3, 2004), 119쪽 참조.

6) 이성대, 김정옥, 이주원, 이경원, 공일영, 이혁제, 관재은, 김지훈, 정성아, 『프로젝트 수업, 교육과정을 만나다』, (경기: 교육연구소 배움, 2015) 참조.

7) 간진숙, 신미숙, 권명순, 「프로젝트기반 학습의 플립러닝 수업 모형이 자기주도적 학습능력과 셀프리더십 및 학습역량에 미치는 영향」, 〈수산해양교육연구〉 28(5, 2016), 1480쪽 참조.



이 적용될 수 있다.

프로젝트 기반 학습은 수행기간 동안 학습을 공동으로 수행할 학습자들로 몇 개의 모듈을 구성하는 데서부터 시작된다. 학습자 모듈은 실행단계로 들어가서 질문과 조사, 분석, 만들기를 거쳐 과제 해결 또는 산출물을 도출해내고, 결과물 발표와 평가 및 공유 과정으로 학습을 진행한다. 실행단계를 세부적으로 살펴보면, 각 모듈별로 수행과제의 주제를 도출하도록 하는데 토론을 통해 문제 및 학습과정을 계획하도록 한다. 모듈별 학습계획이 세워지면 수행기간 동안 과제 수행을 전개하도록 하는데, 과제 수행은 과제에 대한 원인과 결과, 가능한 해결안 등의 학생들의 생각(Ideas)의 제시, 과제에서 제시된 정보, 학습을 통해 습득된 지식으로서 알고 있는 사실(Facts)의 나열, 과제를 해결하기 위해 더 알거나 이해해야 할 사항들인 학습과제(Learning Issues) 도출, 그리고 과제를 해결하기 위해 취해야할 구체적 실천계획(Action Plans)을 작성하면서 산출물을 만들어내는 과정으로 진행하도록 한다. 매 수업마다 모듈별로 수행내용을 발표하도록 하고, 다른 모듈로부터 질의응답을 거치며 수행과제를 발전시키고, 마지막 수업에서 결과물을 발표하도록 하고 결과물과 전체 과정에 대하여 평가하고, 공유하도록 한다.

## 2) 플립 러닝

플립 러닝(Flipped Learning)은 온라인과 오프라인이 결합된 형태로서, 강의실에서 이루어지던 교육과정 중에서 교수자가 미리 교수내용을 동영상으로 제작하여 수업 전에 학습자에게 제공함으로써 학습자를 수업에 들어오기 전에 영상 강의를 미리 학습하게 하고, 오프라인으로 이루어지는 대면수업에서는 학습자의 질문에 교수자가 대답하는 방식으로 진행하고, 질의응답이 끝나면 학습자는 동영상과 질의응답으로 습득된 내용을 연습, 문제해결, 프로젝트, 토의, 토론 등의 활동으로 학습하도록 하는 거꾸로 수업 방식이다.

플립 러닝이 대학교육에서 관심을 갖는 이유는 대학에서의 교수학습 방법이 점차적으로 교수(Teaching)활동 중심에서 학습(Learning)활동 중심으로 변화되어가고 있다는 데서 찾을 수 있다. 전통적인 수업방식이었던 교수활동 중심의 수업방식이 교수자의 일방적인 전달식이라면, 학습활동 중심의 수업 방식은 교수자보다 학습자 위주의 수업방식으로서 학습활동에 초점이 맞추어져 있다는 점이 확연히 대비된다. 그래서 학습자 중심의 수업 방식을 기반으로 하고 있는 플립 러닝은 교수학습 방식의 변화와 맞물려 새로운 교수학습법으로 확산되고 있는 것이다.<sup>8)</sup>

플립 러닝의 수업은 수업 전 학습내용, 수업 도입 시 질의응답, 수업 중 학습활동으로 구분하여 설계하도록 하고 있다. 교수자가 수업 전에 학습자에게 제공할 수업내용을 동영상으로 제작하고, 수업에서 학생들이 학습활동을 할 수 있도록 주별 수업내용을 구성해야 하는데, 그러기 위해서 우선 동영상 강의 콘텐츠를 구성함에 있어서 강의실에서의 수행 중심의 학습활동을 어떻게 전개시킬 것인가를 염두에 두고 설계를 해야 한다.

플립 러닝에서 영상강의로 제공되는 강의 콘텐츠 분량은 강좌의 학점 및 수업시수에 따라 달라질 수 있으나 영상강의를 통한 사전 학습이라는 측면에서 10분 내외가 적당하다. 교수자는 기존의 수업내용과 분량에서 핵심적인 교수내용을 요약하여 사전학습내용으로 제공할 콘텐츠로

8) 이기호, 「프로젝트 기반 플립 러닝을 적용한 연출실습 수업설계 및 운영」, <연극교육연구> 36(2020), 156쪽 참조.

만들어야 하며, 교수 분량이 많을 경우 플립 러닝의 동영상 강의가 아닌 화상강의 등의 실시간 영상강의 방식을 활용하는 것이 적합하다. 플립 러닝의 동영상 강의 내용은 강의실에서의 학습 활동을 제시하거나 이끌어내는 내용으로 구성되어야 한다.

플립 러닝 설계에서 무엇보다 중요한 것은 오프라인 학습을 바탕으로 강의실 안에서 학습효과가 높은 능동적인 학습활동이 학습자에게서 활발하게 일어나도록 하는 것이다. 따라서 강의실 안에서의 학습활동이 플립 러닝에서 가장 중점을 두어야 하는 것으로, 학습자가 온라인 수업 내용에서 제기한 질문을 해소하기 위해 교수자의 도움을 받는다는 것과 강의실에서 학습자가 수업의 주체가 되어 자기주도적인 학습활동을 활발하게 전개하는 과정에서 학습자 개개인에게서 나타나는 학습효과를 염두에 두고 수업을 설계해야 한다.<sup>9)</sup>

### 3) 온라인 실시간 화상 강의

온라인 실시간 화상 강의는 인터넷을 활용한 화상회의 또는 화상 강의 기능을 이용한 온라인 수업 방식을 말한다. 인터넷을 통한 화상회의 기능은 다양하게 개발되어 있지만, 가장 많이 활용되는 기능은 화상회의를 위해 개발된 줌(ZOOM) 기능과 구글 클래스룸(Google Classroom)과 미트(Google meet)를 들 수 있다. 본 연구자는 올해 1학기와 2학기 동안 줌과 구글 클래스룸, 그리고 구글 미트를 화상강의로 활용해보았으며, 직접 활용한 바에 의하면 화상회의를 위해 개발된 줌이 구글에 비하여 보안에 취약하다는 평가를 받고 있긴 하지만 수업활용성이 가장 뛰어나다고 평가되었다. 하지만 사용자에 따라서 그 평가는 달라질 수 있겠다.

온라인 실시간 화상 강의의 가장 큰 특징은 디지털 기술을 활용하여 온라인으로 실시간 양방향 소통을 가능케 하는가 하면 교수자의 권한을 학습자들에게 나누어 부여할 수 있는 임파워먼트 테크놀로지(empowerment technology)의 활용을 통하여 수업의 주도권이 교수자에게서 학습자에게로 옮겨갈 수 있다는 점이다. 기존의 오프라인 강의실은 교수자가 주도하는 세상이었지만, 오늘날 사이버 공간은 아날로그 세대인 교수자가 주도할 수 있는 세상이 아니다. 오히려 어린 시절부터 디지털 기술을 생활 속에서 접하며 자라난 세대인 디지털 네이티브(digital native)<sup>10)</sup>로서의 학습자들의 세상이라고 할 수 있다. 따라서 사이버 세상에서의 교수학습의 주도권을 디지털 네이티브인 학습자들이 이끌어가도록 하는 것이 세대의 특성상 자연스러운 현상이고, 오히려 이러한 세대 간의 문화적 특성과 현상을 교수방법으로 활용하게 되면 교수자의 교수방식에서 획기적인 변화가 초래되는 것일 뿐만 아니라 학습자들은 기존의 아날로그 방식의 수업에서의 일방적인 지식전달 수업방식에서 벗어나게 되고, 자신들에게 익숙한 생활방식에 의한 학습방법을 적용받게 됨으로써 자연히 자기주도적이며 능동적인 학습태도를 취하게 됨으로써 학습효과가 향상될 수 있는 가능성이 있는 것이다.

9) 앞의 논문, 158쪽 참조.

10) 디지털 네이티브(digital native)란 태어나면서부터 디지털 환경에서 자라난 세대를 일컫는 말이다. 국어사전 참조. 미국의 교육학자 마크 프렌스키가 2001년에 처음 제시한 개념이며, 국제전기통신연합(ITU)의 보고서 ‘정보 사회 측정’에 따르면, 2013년 기준으로 15~24세 한국 청소년의 99.6%가 디지털 네이티브로 밝혀졌는데, 이는 전 세계 청소년 디지털 네이티브 비율 중 1위이다. 백과사전 <https://100.daum.net/encyclopedia/view/24XXXXX89631> 참조.

#### 4) 블랜디드 러닝

블랜디드 러닝(Blended Learning)에 대해 Mantyla(2001)은 ‘두 가지 이상의 학습 전략을 혼합하여 학습 환경을 최적화하는 전략적 학습 과정’<sup>11)</sup>이라고 정의하였고, Driscoll(2002)은 ‘다양한 웹 기술 간의 조합, 웹 기반 학습과 면대면 학습간의 조합, 다양한 교육학적 접근 방법론 간의 조합, 교육공학과 업무과제 간의 조합’<sup>12)</sup> 등으로 정의하였다.

앞에서 기술한 프로젝트 기반 학습은 오프라인 수업방식으로서 기존의 대면수업 방식이긴 하나 교수자 중심의 수업방식이 아닌 학습자 중심의 수업방식으로 전환된 교수학습법이다. 플립 러닝은 거꾸로 학습법으로서 교수내용은 수업 시간 전에 동영상 등을 통해 예습하도록 하고 수업에 들어와서는 학습자들의 자기주도적이며 능동적인 학습활동이 일어나도록 하는 블랜디드 러닝 방식이다. 실시간 온라인 화상강의는 임파워먼트 테크놀로지를 활용하여 온라인 상에서 교수자와 학습자 사이에 실시간으로 양방향 교수학습이 이루어지는 형태의 온라인 교수학습법이다.

본 연구에서는 이 세 가지 교수학습법을 필요에 따라 조합하여 교수 및 학습효과를 극대화하기 위한 방법으로 블랜디드 러닝을 적용하였다. 블랜디드 러닝을 위해서는 대학 내에 이러닝 환경이 구축되어 있어야 하는데, 이러닝 환경은 이미 국내 대학에서는 보편화되어 있는 교수학습 시스템이라고 할 수 있고, 코로나 팬데믹으로 인한 실시간 화상강의도 온라인 기능을 통해 시도될 수 있으므로 이 세 가지 교수학습법에 의한 블랜디드 러닝의 환경이 구축되어 있다고 할 수 있다. 김동일, 이해정, 손지영(2005)은 대학교육에서 블랜디드 이러닝의 필요성에 대해 다음 네 가지로 제시하였다.<sup>13)</sup> 첫째, 블랜디드 이러닝은 강의실의 교육과 온라인 교육의 혼합을 통해서 각 장점들을 동시에 활용할 수 있어서 기존의 학습 환경을 개선시키고 교육의 효과성을 증진시킨다. 둘째, 블랜디드 이러닝은 강의실에서 면대면 교육을 실시하면서 융통성과 분산성의 장점을 가진 이러닝을 함께 활용하게 되어 학습자 중심의 양방향 학습이 가능하고 인터넷과 디지털 테크놀로지를 활용하게 되어 교육의 효율성을 증가시킨다. 셋째, 블랜디드 이러닝을 통해 교육의 세계화를 지향할 수 있다. 넷째, 블랜디드 이러닝은 이러닝이라는 새로운 교육 체제의 도입을 효율적으로 실행할 수 있도록 한다. 따라서 대학교육에서 기존의 인프라를 효율적으로 활용하면서 이러닝의 장점을 결합하고, 여기에 더하여 실시간 온라인 화상강의까지 조합, 구성하는 블랜디드 러닝에 의한 예술실기 교수학습법을 실행하고자 한다.

#### 2.2 교수학습법에 대한 개념과 접근방식의 전환

프로젝트 기반 학습, 플립 러닝, 실시간 온라인 화상강의를 조합한 형태의 블랜디드 러닝을 적용하여 예술실기 수업을 설계하고 운영하기 위해서는 우선 교수자의 교수법에 대한 접근방식이 전환되어야 한다. 이 세 가지 교수학습법은 기존의 전통적인 대면수업 방식과 다를 뿐만 아니라, 교수학습법이 표방하고 있는 교수자의 역할과 학습자의 역할에서 뚜렷한 전환현상이 나타

11) Mantyla, K. Blending e-Learning: The Power is in the Mix Alexandria, VA: ASTD. (2001)

12) Driscoll, M. Blended learning, E-learning, Vol. 3(3, 2002), 54-56쪽 참조.

13) 김동일, 이해정, 손지영, 「대학교육의 질 제고를 위한 Blended e-Learning 체제 정착 방안 연구: S대학교 사례를 중심으로」, <아시아교육연구>6(4, 2005), 99쪽 참조

나고 있기 때문이다. 따라서 블랜디드 러닝을 적용하여 교수학습효과를 극대화하기 위해서는 교수학습방식에 대한 교수자와 학습자의 개념과 접근방식의 전환이 필요하다.

## 1) 교수자의 교수법에 대한 개념과 접근방식

프로젝트 기반 학습은 여섯 가지의 특징에서 나타나듯이 교수자의 강의 중심이 아닌 학습자의 학습활동, 즉 과제 수행중심의 교육방식이다. 주어진 주제 또는 스스로 세운 가설을 바탕으로 질문과 조사, 분석, 그리고 만들기의 과정 중심 학습방식이므로 교수자는 기존의 강의 중심 교수방식을 탈피하고 학습자의 학습 환경 구축과 학습활동 촉진에 힘써야 한다.

플립 러닝은 거꾸로 학습법으로서 학습자들이 수업 전에 미리 제공된 동영상 강의를 학습하고 수업에 들어오고, 수업에서는 학습한 내용에 대하여 질문과 토론, 연습, 프로젝트, 문제점 해결 등으로 학습자 스스로 학습활동을 함에 따라 교수자는 수업 전에 제공할 동영상 강의를 설계하고, 수업에서는 학습자들이 학습활동을 위한 여건을 제공해주고 시시각각 학습자들의 학습활동을 지켜보며 질의응답, 피드백으로 참여해야 한다.

실시간 온라인 화상강의는 강의내용을 PPT 등으로 준비하여 줌, 구글 미트나 클래스룸 등의 웹 기능을 활용하여 온라인상에서 학생들에게 강의하면서 채팅, 손들기, 소회의실, 과제 등의 다양한 기능들을 활용하여 학습자들과 실시간으로 양방향 소통하며 이루어지는 수업이다. 다만 생활 속에서 이미 디지털 테크놀로지에 적응이 되어 있는 학습자와 달리 아날로그 교수 환경에 익숙한 교수자가 온라인 강의환경에 적응해야 하는 문제가 있다.

이상의 교수학습법은 공통적으로 교수자 중심이 아닌 학습자 중심의 교수학습법이며, 교수자가 가르치는 일보다 학습자의 학습을 더 중요시하여 학습활동을 촉진시키는 촉진자(facilitator)로서의 역할이 더 요구된다. 따라서 이 세 가지 교수학습법을 조합한 블랜디드 러닝을 위해서는 교수자의 강의방식에 대한 개념과 사고방식이 우선적으로 전환되어야 할 필요가 있는 것이다.

블랜디드 러닝을 위해 교수자는 먼저 사이버 공간에 대한 인식을 바꿀 필요가 있다. 앞서 지적했듯이, 사이버 세상은 디지털 네이티브인 학습자들의 세상이다. 디지털 네이티브는 멀티 태스킹에 능숙하고 신속한 반응을 추구하는 경향이 있다고 알려졌다. 다양한 디지털 기기를 사용해 동시다발적으로 여러 정보를 얻거나 인스턴트 메신저 등을 통해 다른 일을 하면서도 상대방과 즉각적인 의사소통을 하는 데 익숙하기 때문이다. 디지털 네이티브는 온라인을 소통과 협업의 공간으로 여기며 SNS 등에서 공통 관심사를 공유하는 방식으로 트렌드를 만들어낸다.<sup>14)</sup> 아날로그 세대로서의 교수자가 실시간 양방향 화상 강의 환경 속으로 들어가는 것은 학습자들의 세상인 디지털 환경 속으로 들어가는 것이므로, 이곳에서의 활동은 학습자들이 주도하는 것이 자연스러운 일이기 때문에 학습활동도 학습자들이 주도하도록 하는 것이 활동력을 상승시킬 것이다. 오히려 아날로그 세대인 교수자가 학습자의 도움을 받으면서 함께 활동을 해나갈 수 있는 교수활동 방식으로의 인식 전환이 요구된다 하겠다. 줌이나 구글 미트 등의 임파워먼트 테크놀로지는 교수자가 주도권을 학습자에게 위임함으로써 학습활동을 학습자들이 주도하도록 하는 한편, 학습활동 과정에 교수자는 필요에 따라 개입이 언제든지 가능하기도 하다. 따라서 임파워먼

14)백과사전: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5753590&cid=40942&categoryId=31630>참조

트 테크놀로지를 교수법으로 수용, 적용함으로써 권한 나눔에 의한 학습활동 중심의 새로운 교육환경이 구축될 수가 있다. 예를 들어 줌을 활용한 화상강의의 핵심은 주인(host) 권한을 위임할 수 있다는 것인데, 교수자가 학습자에게 호스트를 위임하거나 소그룹 활동에서 각 모듈별로 학습자들이 호스트로서 학습활동을 주도해나가도록 하게 하면서도 교수자는 언제든지 입장하여 활동에 개입하거나 퇴장하여 소그룹 활동에 자율성을 완전히 보장해줄 수도 있다. 프로젝트 기반 학습이나 플립 러닝에서는 이러한 기능이 없지만 학습방식에 있어서 줌에서의 호스트 권한 위임과 같은 방식을 적용하여 학습자들에게 자율성을 제공하고, 자기주도적 학습이 이루어질 수 있는 환경을 제공함으로써 학습자가 심리적으로도 안정감을 갖고 학습에 몰두할 수 있도록 유도할 수 있다.

## 2) 학습자의 학습법에 대한 개념과 접근방식

블렌디드 러닝의 학습효과를 높이기 위해서는 디지털 네이티브로서의 학습자 또한 교수자와 마찬가지로 전통적인 개념에서의 대면 수업 방식의 수동적인 학습방법에서 탈피하여 프로젝트 기반 학습뿐만 아니라 플립 러닝, 그리고 온라인 실시간 양방향 수업에서 학습에 임하는 태도와 접근방식의 전환이 필요하다.

정보화시대를 향유하고 있는 동시대인이긴 하지만 학습자는 교수자와 달리 온라인 학습 환경에 더 익숙해져 있는 것이 현실이다. 디지털 네이티브로서의 학습자는 오프라인에서의 교수자 주도에 의한 일방적인 지식전달식 교수방식에 흥미를 잃어갈 수밖에 없다. 마찬가지로 학습효과도 학습 환경과 밀접하게 연관될 수밖에 없으므로 디지털 네이티브로서의 학습자를 위한 학습 방법이 모색되어야 하는 것은 시대적 흐름에 따른 자연스런 현상일 것이다. 온라인 수업 방식은 학습자의 디지털 생활방식에 더욱 밀접하게 연관된 방식이기 때문에 학습내용의 특성과 질적인 문제를 고려하여 오프라인과 온라인을 적절히 구성한다면 디지털 네이티브 학습자에 맞춤형 학습 환경 및 학습방법이 만들어질 수 있으리라 생각된다. 따라서 학습자에게 이미 흥미를 잃어가는 기존의 전통적인 수업방식을 맹목적으로 따를 것이 아니라 자신들에게 흥미로우면서도 학습 효과가 높을 수 있는 수업방식에 대해 스스로 주체의를 가지고 능동적으로 학습 환경을 창조해나가도록 제안할 수 있다.

블렌디드 러닝에 의한 학습효과를 높이기 위해 학습자들은 오프라인과 온라인의 장점을 활용하여 자기주도적인 학습과 능동적인 학습활동으로 임하고, 기존의 학습방법에 대한 고정관념에 자신을 가두지 말고 유연한 사고로서 새로운 환경에 쉽게 적응하는 디지털세대로서의 융통성을 학습에서도 발휘하여야겠다. 또한 언제든지 임파워먼트 테크놀로지의 특성에 의한 호스트 권한이 자신에게 부여될 경우 자기주도적인 활동을 수행할 자세가 되어 있어야 한다. 그리하여 기존의 학습이 교수자의 교수활동에 의존된 방식이었다면, 블렌디드 러닝에서는 학습자 스스로 학습활동을 전개하면서 교수자의 도움을 받는 방식으로 학습법의 개념과 접근방식의 전환이 요구된다 하겠다. 이에 따라 오프라인 수업방식인 프로젝트 기반 학습에서와 마찬가지로 학습자의 학습활동 중심의 학습법이 플립 러닝으로 연결되고 실시간 온라인 화상강의에서는 디지털 환경 안에서 더욱 주도적으로 학습활동이 전개되도록 할 수 있는 것이다. 오히려 아날로그 세대인 교수자에게 디지털 환경에서의 학습기능과 다양한 소통방식을 안내하는 능동적이고 적극적인 자세가

디지털 네이티브 학습자에게 더욱 어울린다 하겠다.

### 3. 수업설계 및 운영

교수자의 강의 개념을 교수 중심에서 학습 중심으로 전환하고, 임파워먼트 테크놀로지의 개념과 기능을 최대한 적용하기 위하여 대면 방식과 비대면 방식의 교수학습법의 선입관과 고정관념을 허물고, 연극연출 교과목 중 연출실습(3) 교과목에 대하여 대면과 비대면 방식의 조합으로 블랜디드 러닝으로 설계하고 운영하였다. 대면 방식의 프로젝트 기반 학습, 대면과 비대면의 조합 형태인 플립 러닝, 비대면 방식의 온라인 실시간 양방향 화상 강의를 수업내용의 특성에 맞추어 블랜디드 러닝으로 설계, 운영하였다.

#### 3.1 수업 설계

2018학년도부터 프로젝트 기반 플립 러닝으로 블랜디드 러닝 수업을 설계하여 운영해오고 있는 연출실습(1)과 연출실습(2)에 이어서 2020년 1학기에는 연출실습(3) 교과목을 기존의 프로젝트 기반 플립 러닝에 온라인 실시간 양방향 화상 강의 방식을 추가하여 블랜디드 러닝으로 설계하여 운영하였다. 수업계획서 작성시에는 9주차부터 14주차까지 6주간 플립 러닝과 프로젝트 기반 학습으로 설계하여 제시한 상태였고, 실시간 화상강의는 대면 수업인 이론 강의로 계획되었던 7주차까지의 수업을 코로나19 확산 여파로 비대면 수업방침이 정해짐에 따라 갑작스럽게 실시간 화상 강의로 전환하여 진행하게 되었다. 블랜디드 러닝을 적용하여 연출실습(3) 교과목을 [표 1]과 같이 설계하였다.

<표 1> 연출실습(3)의 블랜디드 러닝 적용

수업기간	수업내용	블랜디드 러닝 적용	온라인/오프라인
1주차~7주차	이론 강의	실시간 화상강의	줌(ZOOM)
8주차	중간고사	실시간 화상강의	줌(ZOOM)
9주차~14주차	과제수행 실습	프로젝트 기반 플립 러닝	학습관리시스템(LMS)/실습 강의실(3개)
15주차	기말고사	프로젝트 기반 학습	실습강의실

#### 3.2 수업 운영

2020학년도 1학기에는 코로나19의 확산으로 인한 비대면 수업방침이 정해짐에 따라 모든 수업이 비대면으로 전환되었는데, 1주차부터 7주차까지의 수업을 줌을 활용한 실시간 화상 강의로 진행하였다. 중간고사는 비대면 수업방침에 따라 줌 기능을 활용하여 시험문제를 미리 업로드한 상태로 시험시간에 맞추어 공개되도록 하여 시험시간을 50분으로 설정하여 수강생들이 줌 기능

안에서 시험을 치르고, 시험이 끝나면 온라인으로 제출되도록 하였다. 제출된 답안지는 온라인 상에서 채점을 한 후, 문제마다 점수 산정에 따른 피드백을 제공하고, 총점에 대한 피드백을 제공하여 수강생들이 실시간으로 자신의 중간고사 점수와 평가 점수에 따른 교수의 피드백을 받을 수 있도록 하였다.

9주차부터 14주차까지의 수업은 플립 러닝과 프로젝트 기반 학습으로 진행하였는데, 학기 시작 전에 미리 촬영한 강의영상을 학습관리시스템(LMS)에 탑재한 후 수강생들이 주차별로 수업 전에 학습할 수 있도록 하였고, 강의영상에 대한 강의 보충자료를 강의자료실에 업로드하여 자유롭게 다운 받아서 학습을 보완하도록 하였다. 온라인 영상시청에 의한 학습현황은 온라인 출석현황으로 체크되도록 하였고, 오프라인 강의실 출석현황과 합산되도록 하여 출석점수에 반영하였다. 오프라인 강의실 수업에서는 사전학습내용에 대한 질문을 받고 답변을 한 후 곧바로 모듈별로 과제를 수행하도록 학생들을 분산시켰다. 모듈은 3개팀으로 구성되었고, 수강생들은 모듈별로 다른 강의실에서 과제수행 학습을 한 후 수업이 끝나기 30분 전에 본 강의실로 모이도록 하였다. 과제수행은 과제수행계획서를 바탕으로 진행하도록 하였고, 모듈별 활동이 끝난 후 모듈별로 발표를 하도록 하였고, 다른 모듈은 발표자에게 질문하도록 하였다. 모듈별로 질문과 대답은 자신들이 속한 모듈의 과제수행과 맞물려 매우 진지하게 진행되었다. 모듈별 발표와 질의응답이 끝나면, 교수자는 전체 과정에 대한 피드백을 한 후 다음주차 수업에 대한 안내를 하였다. 이렇게 5주차 수업이 진행된 후 6주차에는 모듈별로 최종 산출물 발표를 진행하였고, 발표에 대한 질의응답 후 교수자의 피드백을 진행하였다. 기말고사는 교수자의 평가 이외에 개인 평가와 팀평가를 실시했는데, 개인평가는 모듈별로 동료평가를 하도록 하였고, 팀평가는 다른 모듈 팀에 대한 평가를 하도록 하여 평가방법에 있어서도 프로젝트 기반 학습에서의 방법을 적용하여 수업이 전반적으로 학습자들이 주체가 되도록 하였다.

### 3.3 운영 결과

본 연구자는 예술실기교육에 있어서도 4차 산업혁명시대를 대비한 새로운 교수법 모색의 필요성을 염두에 두고 기존의 오프라인 수업으로만 진행되어 오던 연극연출 실습교과목에 온라인을 조합하여 운영해왔다.

프로젝트 기반 플립 러닝을 적용한 연출실습을 설계하고 실제 수업에 적용해 본 결과, 수강생들의 교육만족도와 수업을 진행하면서 확인되는 수업 효과를 종합해보면, 이 수업방식의 적용으로 학습자의 학습에 대한 관심도가 매우 높아졌고, 학습태도가 향상됨으로써 학습능률이 상승했으며, 무엇보다 긍정적인 면은 학습자의 능동적이고 자기주도적인 학습활동, 상호작용 향상이었다. 교수자에게는 기존의 교수활동 중심의 수업방식에서 학습활동 중심의 수업방식으로 교육방식에 대한 개념 전환이 시사하는 바가 매우 크다고 할 수 있다.<sup>15)</sup>

본 연구자가 설계하여 운영해 오던 기존의 프로젝트 기반 플립 러닝에 더하여 온라인 실시간 화상 강의까지 조합한 블렌디드 러닝을 실행한 결과로서 예술실기교육을 위한 블렌디드 러닝 설계안을 [표 2]와 같이 도출할 수 있었다.

---

15) 이기호, 앞의 논문, 170쪽 참조

<표 2> 블랜디드 러닝 설계안

수업	실시간 화상 강의	플립 러닝	프로젝트 기반 학습	블랜디드 러닝
수업 전		<ul style="list-style-type: none"> <li>사전학습: 온라인으로 수업영상 시청, 과제 및 교수 내용 학습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직전 수업에서의 과제수행계획서 확인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>플립 러닝의 영상을 통한 사전학습 활용</li> <li>과제 제시</li> </ul>
수업 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>강의자료(PPT, 영상, 기타) 띄우기</li> <li>채팅장 활성화</li> <li>소회의실 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>질의응답 : 사전 학습내용에 대한 질문과 대답</li> <li>강의내용 보완</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교수자: 대면 강의, 과제 제시, 학습방법 안내, 질의응답</li> <li>학습자: 과제 기반 학습내용 숙지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실시간 화상강의/대면 강의</li> <li>지난 과제수행 확인</li> <li>질의응답</li> </ul>
수업 진행	<ul style="list-style-type: none"> <li>실시간 화상 강의 (비대면)</li> <li>토론</li> <li>모듈별 활동 전개</li> <li>모듈 활동 후 복귀</li> <li>질의응답: 실시간 채팅, 음성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>제시된 과제 수행</li> <li>모듈별 활동 : 과제, 토론, 토의, 문제해결, 프로젝트 등</li> <li>피드백 : 학습활동에 대한 피드백</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듈별 활동 : 과제수행, 프로젝트 만들기 활동(60분)</li> <li>교수자: 프로젝트 수행 지도</li> <li>모듈별 발표: 수행 과제 발표 및 질의응답, 토론</li> <li>전 과정과 내용에 대한 피드백</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실시간 화상강의/대면 강의</li> <li>모듈별 학습활동</li> <li>모듈별 발표와 질의응답, 토론</li> <li>교수자와 질의응답</li> <li>교수자의 피드백</li> </ul>
수업 후	<ul style="list-style-type: none"> <li>교수자: 수업 녹화 영상 업로드</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>학습자: 과제수행 계획서 또는 과제 수행노트 제출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업영상 업로드</li> <li>과제수행계획서/과제수행노트 제출</li> </ul>

본 연구자는 온라인 방식인 실시간 화상 강의, 오프라인 방식인 프로젝트 기반 학습, 온라인과 오프라인이 결합된 방식의 플립 러닝을 조합하여 실시간 온라인 방식과 온라인 방식, 그리고 오프라인 방식을 그 기능과 활용성에 따라 조합하여 연출실습 수업을 [표 2]와 같이 블랜디드 러닝 설계안으로 설계하고 수업에 적용하였다. 수업 초기에는 코로나 팬데믹에 의한 갑작스러운 비대면 수업에 대한 적응 시간의 부족과 실시간 화상 강의에 대한 적응과 기능에 대한 미숙함 등에서 어려움을 겪었다. 그러나 줌, 구글 클래스룸, 구글 미트의 실시간 온라인 교수 환경과 다양한 기능에 미숙함과 적응의 어려움이 점차적으로 해소되어가면서, 특히 임파워먼트 테크놀로지의 개념과 기능을 효율적으로 수용하면서 교수 중심이 아닌 학습 중심의 교수학습법에 대한 교수 방법의 전환이 이루어졌고, 거기에 비대면 교수법에 대한 개념과 접근방식을 긍정적으로 전환하면서 블랜디드 러닝을 적용한 수업설계안이 비대면 시대에서의 예술실기교육의 방안이 될 수 있음을 알 수 있었다. 말하자면 코로나 팬데믹이라는 특수한 상황의 전개에 맞추어 수업방식을 대면, 비대면, 대면과 비대면의 조합을 적절히 구성할 경우 시시각각 변해가는 상황에 유연하게 대처해 나가도록 하는 블랜디드 러닝 설계안도 만들어낼 수가 있는 것이다. 이를 위해 교수자가 교수활동 중심이 아닌 학습활동 중심으로의 교수법에 대한 개념과 인식을 전환하고, 그리고 긍정적이고 적극적인 자세로 온라인과 오프라인의 특성과 테크놀로지의 각 기능의 장점들을 활용할 경우 4차 산업혁명시대에 적응할 수 있는 맞춤형 블랜디드 러닝이라는 교수학습법



이 될 수 있다고 할 수 있다.

#### 4. 결론

예술실기교육은 학습자의 재능을 실기 또는 실습을 통하여 향상시켜야 하기 때문에 개별적인 맞춤형 실습교육이 필요하고, 맞춤형 실습교육으로 교수자와 학습자간 면대면 수업이 당연시되어왔다. 그러나 우리는 4차 산업혁명시대라는 새로운 삶의 환경 속으로 진입하고 있고, 여기에 코로나 팬데믹까지 겹치게 됨에 따라 비대면을 포함한 새로운 교수학습법에 대한 논의와 연구의 필요성 앞에 강제 소환되어버렸다.

본 연구에서는 수년 전부터 예술실기교육에서의 미래교육의 방안을 모색하기 위하여 시도해왔던 프로젝트 기반 학습, 플립 러닝에다 올해 들어와서 갑자기 닥친 코로나 팬데믹에 의한 실시간 화상 강의의 경험을 조합하여 블랜디드 러닝에 의한 예술실기교육에서의 새로운 교수학습법을 시도하였다. 그 결과로 교수자가 교수 내용의 특성과 교수학습법의 개념과 접근방식의 전환에 따라 오프라인과 온라인 방식을 효과적으로 조합하여 블랜디드 러닝 강좌를 설계할 경우 학습자들의 학습태도를 능동적이고 자기주도적으로 바꾸게 만들고, 학습효과 또한 향상시킬 수 있음을 확인할 수 있었다. 이로서 코로나 팬데믹 환경 속에서와 이후 시대의 비대면 삶의 방식에서도 즉각적으로 적응해나갈 수 있는 유연성을 갖춘 교수학습법의 가능성을 엿볼 수 있었다.

결론적으로 비대면 시대에서의 예술실기교육의 방안 모색과 함께 4차 산업혁명시대의 교수학습법으로 대면 방식과 비대면 방식의 블랜디드 러닝을 예술실기교육에 유연하게 적용하여 수업을 설계하고 운영하는 방안을 제시하고자 하였다. 블랜디드 러닝을 적용한 예술실기교육의 설계 및 운용을 위한 방법을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 대면을 통한 오프라인 수업방식은 프로젝트 기반 학습법(Project-based Learning, PBL)을 활용한다.

둘째, 동영상 제공을 통한 온라인 수업 방식으로 플립 러닝(Flipped Learning)을 활용한다.

셋째, 비대면 수업방식은 온라인 실시간 양방향 화상 강의를 위해 임파워먼트 테크놀로지를 활용한다.

넷째, 대면 수업방식의 프로젝트 기반 학습과 비대면 수업방식의 동영상 강의, 양방향 화상강의를 조합하여 블랜디드 러닝의 예술실기교육을 설계하고 운영한다.

예술실기교육에 블랜디드 러닝을 적용하여 수업을 설계하고 운용하기 위해서는 먼저 교수자의 강의 개념이 교수자의 교수활동 중심에서 학습자의 학습활동 중심으로의 전환됨이 우선되어야 하고, 마찬가지로 비대면 온라인 실시간 양방향 수업에 임하는 학습자의 심적 경향 및 사고방식 또한 학습주도형으로 전환되어야 한다. 그리고 온라인 실시간 양방향 화상수업의 효과를 높이기 위해서는 임파워먼트 테크놀로지의 개념과 기능 적용이 핵심 관건이라고 할 수 있다.

본 연구 결과에서 나타나듯이 기존의 아날로그 방식의 예술실기교육에 디지털 방식의 개념과

기술을 도입하여 프로젝트 기반 학습이나 플립 러닝, 온라인 실시간 화상 강의 등의 새로운 교수학습법을 활용하여 교수자와 학습자의 교수학습 개념 및 방식을 바꾸고, 학습자의 학습태도를 바꿈으로써 학습효과가 향상되고, 학습자들의 교육만족도가 상승된다면 그것은 대단히 고무적인 교수학습법이라 할 수 있다. 따라서 현실적으로 우리가 4차 산업혁명시대에 진입해있다는 생각, 거기다 코로나 팬데믹과 같은 비대면 환경을 앞으로도 피할 수 없다면 연극연출뿐만 아니라 예술실기교육 전반에 있어서도 본 연구에서 제안한 블랜디드 러닝이 그 대안이 될 수 있을 것으로 보인다. 코로나 팬데믹에 따른 비대면 예술실기교육에 어려움을 겪고 있는 교수자들에게 본 연구가 하나의 방안으로 고려되길 기대해본다.

코로나 19로 인한  
비대면 연극교육에 관한 사례연구  
: 공연제작실습 <푸르른 날에>를  
중심으로

---

이지수 (중앙대학교 예술대학 공연영상창작학부 강사, 극단  
프로젝트그룹 연희공방 대표)



---

# 코로나 19로 인한 비대면 연극교육에 관한 사례연구

## : 공연제작실습 <푸르른 날에>를 중심으로

---

### 1. 들어가며

2020년 가히 사상초유의 재난이라 할 수 있는 코로나19 팬데믹pandemic으로 인해 개인과 공공생활의 모든 역할과 기능 변화가 요구되었고 교육 분야도 예외가 아니었다. 면대면 교육이 중심인 예술실기 분야에서도 비대면 방식이 요구되다보니 교육현장에서 많은 혼란과 어려움을 겪었고, 이는 아직 해결되지 않은 숙제이기도 하다. 특히 본 연구자가 담당한 공연제작실습은 공연을 통한 예술적 성취를 주목적으로 하는 수업이다 보니 비대면 중심의 교육운용에서 다음과 같은 문제가 발생하였다.

“연습과 공연으로 이루어지는 공연제작실습 수업에서 비대면 방식은 어디까지 활용 가능한가?” “공연자와 관객의 직접 만남이라는 연극의 조건 상 관객과 대면하지 못하는 언택트untact 공연을 연극이라 할 수 있는가?” “관객과 만나는 경험을 하지 못하는 학생 공연자들에게 어떤 공연적, 예술적 성취감을 줄 수 있는가?” 코로나19가 아니더라도 온라인 교육이 대두되는 요즘, 실기교육 또한 온라인 수업이 가능한가 하는 의문이 있던 차에 지난 공연제작실습은 교수와 학생 모두의 시험이자 실험이었다.

### 2. 공연제작실습 <푸르른 날에> 소개

“중앙대학교 예술대학 공연영상창작학부 연극(1캠)”(이하 중앙대 연극학과)의 공연제작실습 과목은 3~4학년의 학생 공연자들이 졸업을 위해 두 번을 이수해야하는 필수 과목으로 보통 세 학과의 협업과 5~6명의 지도교수, 30~40여명의 학생 공연자들이 참여하여 실제 공연과정을 체험하는 것을 목표로 한다.<sup>1)</sup> 여름과 겨울 방학을 이용하여 학생들이 자발적으로 준비하는 춘추계 공연, 공연제작실습의 전 단계인 단막극실습과 장막극실습도 지인 관객을 만나는 발표회를 갖지만, 일반 관객을 만나는 공연을 전제로 기획 및 프리프로덕션 단계에서부터 제작과 연습의 프로덕션 과정, 그리고 공연과 공연 후 평가에 이르는 전 공연과정을 체험하는 것은 공연제작실습 과목이 유일하다 할 것이다.

이러한 과목의 특성상 담당 지도교수에 의한 수업은 매 학기 개강일 부터 시작하지만 학생

---

1) 2020-1 중앙대학교 연극학과 공연제작실습 <푸르른 날에> 공연은 연극학과, 공간연출학과, 패션디자인학과와의 협업으로 진행되었고, 최재오 예술감독 외 7명의 지도교수진과 강민구 학생 연출 외 53명의 학생 배우, 스태프들이 참여하였다. 본 연구자는 (대표) 지도교수 역할을 하였다.

공연자가 주축이 되는 프리프로덕션 단계는 이전 학기부터 시행된다. 한 학기가 끝나가는 14~15주차에 다음 학기 공연제작실습을 위한 학생 연출의 프레젠테이션과 심사를 하는데, 본 연구자가 2020년도 1학기에 담당한 공연제작실습 <푸르른 날에>도 2019년 말 학생 연출의 프레젠테이션과 심사를 거쳐 선정된 작품이다.<sup>2)</sup> 텍스트와 연출이 결정되면 연출은 방학 중 주요 디자이너 선정과 대본 각색 등 공연 콘셉트를 정하기 위한 작업을 실행한다. 배우 오디션 또한 전 학기 종료 후 학생 연출과 학과 교수의 주관 하에 미리 진행되기도 하고, 새 학기 시작 전 과목 담당 교수가 배정되면 과목 지도교수의 참여하에 진행되기도 한다.<sup>3)</sup> 가급적 학기 시작 전 배우 오디션을 진행하는데, 이는 공연의 역할에 따라 과목의 수강을 결정하는 학생들을 위한 배려이다.

학기 시작 1~2주 이내에는 수강 정정을 마친 공연자 구성원이 대부분 결정되고, 늦어도 3주차에는 연습이 시작된다. 연습 기간은 작품에 따라 다르지만 보통 8주에서 12주 사이에서 정해진다. <푸르른 날에>의 경우 극의 등장인물 수가 많고, 연출이 구현하고자 하는 별도의 이미지 장면이 있어 개강 전 주 연습 시작을 전제로 12주차에 공연을 희망하였다. 공연날짜는 공연장을 필요로 하는 다른 공연과의 조율에 따라 시기를 확정하는데 매 학기 올라가는 3~4편의 공연이 12~15주차 사이에 공연을 하며, 15~16주차 수업은 공연 후 평가의 시간을 갖는 것이 관례이다.

첨언할 것은 교수연출로서 과목을 맡는 것이 아닌 이상 지도교수의 역할은 최소화된다는 점이다. 예술감독, 지도교수, 기획 무대 조명 의상 분장 파트별 지도교수, 제작감독 등 7~8명으로 구성된 지도교수진들은 학생 공연자들의 공연 과정이 높은 성취와 완성도를 갖도록 방향을 제시하거나 피드백을 할 뿐 실제 디자인과 제작과 연습의 주축은 학생 공연자들이다. 그렇다면보니 일반적인 경우 표면적인 공연제작실습 수업의 진행과 실제적인 공연제작실습 연습 및 제작의 지도를 순조롭게 병행할 수 있었다. 본 연구자가 지도한 <푸르른 날에>의 공연자와 공연일정 정보는 미주에 밝힌다.<sup>4)</sup>

- 
- 2) 공연제작실습 <푸르른 날에>의 학생 연출인 강민구 연출은 2019년 12월 10일(화)에 프레젠테이션을 하였고, 이날 학과의 심사를 거쳐 이듬해 공연제작실습 작품으로 선정되었다. 이때 이미 정경진 작가로부터 저작권 협의를 완료하였고, 제작PD, 드라마터그, 무대감독 등 주요 학생 스태프 선정을 마친 다음이었다.
  - 3) 강민구 학생 연출의 워크파일 Work-File을 보면 공연제작실습 <푸르른 날에> 오디션은 2019년 12월 27일(금) 오후에 진행되었고, 이날 오디션 결과를 공고하여 1차 배우 공연자 명단을 정하였다.
  - 4) 공연제작실습 <푸르른 날에> 공연 정보: 2020년 6월 6일(토) 15시, 중앙대학교 공연예술원 Space 1959 / 공연자 정보: 작 정경진, 각색·연출 강민구, 각색·드라마터그 유혜지, 출연 전소율 박성암 박준혁 김민화 오세영 고종민 강승호 서은영 김용준 박범수 한다희 박건태 김지웅 배훈 조휘경 김종훈 원태연 박혜원 김지성 유준홍, 무대디자인 이해원·임우정, 조명디자인 김현, 의상디자인 김도현·김유진·김윤서·정한, 무대감독 엄성현, 조연출 노윤지·박나현, 무대조감독 박연수·유희지·이아리·이정배·조경환·최문정·황정인, 분장 박소정·조혜원, 조명디자이너 어시스턴트 김서하·김해빈·박서우, 분장스태프 박문국·박하현, 총괄프로듀서 차승은, 부총괄 프로듀서 김세이, 홍보·마케팅팀장 김규리, 극장운영팀장 이소정, 홍보·마케팅팀원 이현주, 극장운영팀원 한수하, 그래픽디자이너 윤유경, 포토그래퍼 차승은, 예술감독 최재오, 지도교수 이지수, 기획 지도교수 이해정, 무대디자인 지도교수 이진석, 조명디자이너 지

### 3. 코로나19로 인한 공연제작실습 형태의 변모

코로나19로 인한 급작스런 비대면 중심 교육 요청으로 모든 교육 분야가 어려움에 봉착했겠지만 가장 곤혹스러운 분야는 예술실기 과목이었을 것이다. 온라인에 적합한, 혹은 온라인을 활용한 교수 내용을 개발하는 것은 차치하고, 이에 못지않게 예술실기 교육에 있어 핵심이 되는 부분은 학생들의 이해와 성취를 예민하게 감지하고 즉각적으로 피드백 할 수 있는 동시성과 현장성이라 할 수 있는데, 현재의 학교 재정과 기술 여건상 모든 실기 과목을 충족시킬 만한 시스템이 갖추어지지 않았기 때문이다.<sup>5)</sup> 특히 공연제작실습은 앞서 기술한 것처럼 학생 공연자 중심의 실습과목이라 비대면 중심 교육을 계속적으로 이어가기란 어려운 일이었고, 결국 공연의 형태와 수업의 형태 모두 변모할 수밖에 없었다.

학생 연출이 계획했던 공연제작실습 <푸르른 날에>의 제작 일정을 요약하면 ‘2020년 1월, 주요 스태프 구성 완료 및 디자인 협의 시작. 2020년 2월, 수강 정정을 반영한 배역 확정. 2020년 2월 24일(월) 개강 전 연습시작. 2020년 3월 중순, 테이블 작업 완료 및 디자인 협의 완료. 2020년 3월~5월, 리허설과 제작 진행. 2020년 5월 22일(금)~24일(일), 공연’이다.<sup>6)</sup> 하지만 코로나19로 2주간 개강이 연기되고, 예술실기 과목의 의무적인 비대면 강의 주차 또한 2주 운용에서 4주 연장으로, 또 다시 8주차 중간고사 기간까지 확대되면서 무엇보다 수업의 주가 되는 학생 공연자들의 공연 연습이 금해졌다. 개강이 연기되면서 공연 일정도 그에 맞춰 6월 첫째 주로 옮겨졌지만, 개강 이후 8주 동안 대면 연습이 중단되다보니 연습이 가능한 기간은 4주였다.<sup>7)</sup> 여기에 방역 당국의 지침과 학교 측의 권고에 따라 남은 4주간 5인 이하의 대면 연습만 가능했고, 공연도 일반인 무관객으로 이루어져야 했다.

제작과 수업 조건이 개강 전부터 정해졌다면 이에 맞는 방안을 모색했겠지만, 코로나19 확산 추세에 따라 수업 지침이 수차례 변경된 점, 세 학과가 협력하여 공연이 올라갈 뿐 아니라 각 학과별 공연자들에 대한 수업 평가가 병행된다는 점, 연극학과에서는 공연제작실습 수업 이수가 졸업을 위한 필수 과목이라는 점, 공연자들의 수강 목적이 공연인 경우와 필수 학점 취득인 경

---

도교수 김광섭, 의상디자인 지도교수 김장현, 분장 지도교수 윤지민, 제작감독 김종우

- 5) 중앙대학교의 경우 ‘CAU MOOC 멀티 스튜디오’가 있지만 모든 강좌를 소화할 수 없어 온라인 강의 방안으로 ‘자체 동영상 콘텐츠 개발’ 업로드와 ‘줌ZOOM을 통한 실시간 화상 강의’를 제안하였는데, 줌을 통한 실시간 화상 강의의 경우 동시성에 문제가 있어 온라인 수업 진행에 어려움을 겪었다.
- 6) 강민구 연출이 2019년 12월 10일에 발표한 공연계획서와 PT 자료를 보면 ‘2019년 8월, <푸르른 날에> 작품 결정 및 core-staff 구성 시작. 정경진 작가 조사 및 광주 민주화운동 자료와 이와 비슷한 국가폭력사태 자료 조사. 2019년 9월, 출판사와 작가를 통해 저작권과 각색 허가 협의 완료. 제다製茶과정, 불교문화, 시대적 배경 등 작품의 이해를 위한 배경과 문화 조사. 2019년 10월, 연출 개념과 방향성 고찰. 각색방향 수립. 2019년 11월, 각색 초본 완성. 2019년 12월, 공연제작실습 PT 심사 참가. 2019년 12월 중, 공연용 대본 완성.’ 등 공연제작을 위해 세심한 준비를 해왔음을 확인할 수 있다.
- 7) 2주간 개강 연기로 인해 3월 16일 개강 일이 1주차라 했을 때 8주차 5월 9일까지 방과 후 연습이 금지됐고, 일부 학생 공연자들의 사정상 12주차인 6월 첫째 주 이후로는 공연일자를 늦출 수가 없는 상황이었다.

우 등 다양하다는 점, 무엇보다 학생 공연자들의 공연 성취 의욕을 보상한다는 점을 종합적으로 고려하여 학과 회의와 제작 회의를 통해 공연의 형태를 낭독극으로 변경하였다. 비대면 수업 희망자가 있어 부분적으로 캐스팅을 변경하였고, 배우들의 대사 숙지와 동선의 활용은 4주의 연습 기간을 감안하여 연출이 자유롭게 구상하기로 하였다. 디자인 회의를 통해 무대와 조명은 낭독극에 구애받지 않은 70% 수준의 제작을, 의상은 애초의 제작 계획 그대로 진행하기로 하였다. 그리고 두 공연제작실습 과목의 교수진들과 수강자들이 방역 지침을 따르는 최소한의 인원으로서로의 공연을 관극하기로 하였다.

수업의 측면에서 대면 연습이 이루어지지 않은 8주 동안 전면적인 비대면 교육을 시행하는 것은 불가능한 일이었다. 코로나19로 인한 예외적인 경우라 공연자들의 연습 기간인 4주 동안 8~10주차 수업을 하는 식의 조정이 가능하기도 했지만, 이는 온라인 강의 주차가 변경되고 확대되는 과정에서 정해진 결과이기에 무한정 수업을 늦출 수는 없었다. 또 비대면 수업 희망자가 있어 모두를 아우르는 적절한 온라인 강의가 보완되어야 했고, 온라인 강의에 대한 학생 일반의 우려가 컸던 때라 시기에 맞는 강의 진행이 요구되기도 했다. 다만 8주로 연장되는 과정에서 실기 과목은 2주간 일시적인 유예 기간을 둘 수 있어,<sup>8)</sup> 본 연구자는 모든 수강생을 대상으로 한 6주간 비대면 중심 수업 진행과 이후 10주간 비대면 희망자를 위한 별도의 온라인 콘텐츠를 제공하였다.

비대면 중심 수업으로 우선 가능했던 것은 <푸르른 날에>의 시공간적 배경이 되는 518 민주화운동과 다도茶道 관련한 텍스트 자료와 동영상 자료의 업로드, <푸르른 날에>의 선행 공연 및 학생 연출의 공연 콘셉트와 관련한 공연영상 업로드, 그리고 이에 대한 감상을 각자의 방식으로 기록하여 후에 토의로 발전시키는 것이었다. 기성 공연인도 공연제작 시 관련 텍스트와 영상을 감상하는 것은 흔한 방법이다. 일종의 플립러닝(Flipped Learning)으로서 선행 공연이나 연출 콘셉트 공연영상 관람은 공연자들이 모방할 수 있다는 학생 연출의 우려에 제외하였고, <화려한 휴가>와 <택시 운전사> 등의 영화는 동영상 자료에 포함하였다.

실제 비대면 수업 진행은 줌(ZOOM)을 통한 기본 오리엔테이션과 연출의 공연 콘셉트 발표, 각 디자이너들의 디자인 콘셉트 발표, 공연자들의 온라인 자료 감상 발표와 대본과 역할에 대한 소감 발표 등이었다. 토의가 아니라 발표라고 한정된 것은 줌이 본 연구자가 활용 가능한 유일한 실시간 쌍방향 화상 서비스였는데 동시성과 현장성에서 다수가 사용하기에는 매우 미흡했기 때문이다. 오프라인 상에서라면 관련 자료 공유와 연출 및 디자인 콘셉트 발표, 그리고 개별 리딩을 통한 작품과 인물의 소감 발표가 공연자들의 활발한 토의로 이어졌을 것이고, 이 또한 공연에 대한 이해와 참여자의 관심도와 집중도를 높이는 주요 수단으로 기성 공연자들도 활용하

8) 온라인 강의가 2주에서 4주로, 4주에서 8주로 변경되는 과정에서 대면 수업을 해야 하는 실기 과목은 대면이 가능할 때까지 2주간 휴강을 선택할 수 있었다. 공연제작실습 수업은 학생들의 연습에 맞춰 진행해야 하므로 2주간 휴강을 하였고, 결과적으로 5인 이하의 대면 연습이 가능했던 9주차가 본 연구자의 수업으로선 7주차인 셈이다. 학생들이 연습 및 공연한 4주 동안 비대면 희망자를 위해 6주차 수업 내용을 따로 업로드 하였다.



는 방법이다. 하지만 좁은 일대일 핸드폰 화상 통화처럼 즉각적인 반응을 나타내거나 동시 발화가 안 되고 타인의 말을 차단해버려 다수가 참여한 조건에서는 생동감 있는 피드백이 불가능했다. 이에 좁은 상에서 다수를 토의로 이끌기보다는 각 발표에 대한 교수의 피드백에 그치는 것이 낫겠다는 판단을 하였고, 이후 12명의 주요 배역을 포함한 20여명의 등장인물이 온라인상에서 대본 낭독을 해보겠다는 계획도 취소하였다.

4주간의 비대면 수업은 통상적인 공연제작 초반 과정을 수업 주제로 삼은 것으로 정상적인 대면 조건에서 이루어졌다면 학습 성과가 달랐을 것이다. 공연 단체에서 대면 자체는 개인의 수행성을 직간접적으로 자극하므로 팀워크를 맞추기 위해서라도 단체의 과제를 적극 이행하게 된다. 하지만 서로 다른 곳에 위치하면서 언제든 화상 대면이 끊어지거나 자의로 중지시킬 수 있는 온라인 수업 조건 상 개인의 수행 의지를 고무시키기는 쉽지 않은 일이었다. 더구나 첫 4주는 학생 공연자들 사이에 대면 수업 전면 금지와 공연제작 중단 우려가 팽배한 때라 비대면 수업의 효과는 더욱 미미하였다.

지도교수 제작 회의에서 <푸르른 날에> 공연 형태의 변모를 논의했었기에 공연 워크숍이나 언택트 공연으로 전환된다면 비대면 수업 진행에 있어 새로운 모색이 가능하다고 보았다. 하지만 공연 워크숍으로의 전환은 구체적인 워크숍 형태의 모호함과 다른 학과 협업 공연자들과의 작업 연계를 분리할 수 없어 불가능했고, 언택트 공연은 영상 작업자 섭외와 예산 재분배의 어려움, 일부 배우의 영상 노출 거부 의사에 따라 불가했기에 4주간 비대면 중심 수업 후 사실상 수업 콘텐츠가 고갈되었다. 따라서 2주 후에 있을 5인 이하 대면 연습을 학과와 일부 학생의 양해 하에 소급 적용하여 지도교수와 학생 연출, 그리고 배역에 상관없이 연습 참여가 가능한 3명의 학생 배우가 모여 2회에 걸쳐 <푸르른 날에> 장면 분석과 텍스트 리딩에 관한 동영상 강의 콘텐츠를 제작하였고, 이를 업로드 한 후 모든 공연자가 개인 작업의 예시로 삼게 하였다.

7주차부터 시작되는 후반 10주 수업-학생들 입장에서는 8주차 중간고사 이후 4주간의 연습과 공연-은 공연제작과 같이 진행하였다. 그리고 비대면 희망자를 위해 수업 및 연습 내용은 수시로 촬영되어 제작 단계에 따라 6회에 걸쳐 업로드 하였다. 낭독극 형태에 5인 이하의 대면 연습이 전제되었기에 연습이 시작되기 전 군중이미지 장면은 연출에 의해 삭제되었고, 무대와 조명 디자인도 수정되어 예산 집행 및 제작에 들어갔다.<sup>9)</sup> 내용 전개상 5인 이상이 출연하는 장면이 적었기에 세부연습에는 큰 무리가 없었으나 전체 흐름의 강도와 리듬감을 조정하는 것이

9) ① 2020년 3월 19일 협의된 무대시안



② 2020년 4월 9일 수정된 무대안으로 제작된 무대 사진



학생 연출 입장에서 가장 어려웠고, 이에 대한 지도교수의 대안 제시도 극장에 들어가는 공연 주에 해결하라는 수밖에 없었다. 주말 연습은 두 개 이상의 연습실을 확보하여 장면 순서대로 5인 이하의 배우가 각 연습실에서 준비를 하면-이때는 연출이 멀찍이 거리를 두어 가급적 6인 이상의 밀집 접촉을 피했다-연출이 방을 옮겨 연출하는 방식으로 진행했다. 20명이 한 번에 등장하는 서너 이미지 장면과 각 장면의 동시 연결은 20인이 한 공간에 있어야 했기에 학과에서 허락한 공연 주에 극장에서 해보기로 하였다.

통상적인 낭독극에서 일반 공연과 다를 바 없는 ‘스탠딩 낭독극’<sup>10)</sup>으로의 변화는 변경된 무대를 연습실에서 확인하면서부터다. 디자인 수정 단계에서 우려되기도 하였으나 연습실에 설치된 서로 다른 높이의 무대 바닥을 실물로 확인하니 공간 분할이 분명하여 장면과 인물에 따른 배우 위치의 변화가 요구되었기 때문이다. 단지 장면 연결의 편의성에 따라 공간을 점유하기에는 무대의 깊이와 좌우, 높낮이가 주는 의미가 강해 공간에 맞는 배역의 배치와 이동이 필요하였다. 이에 1980년대 과거와 2009년 현실의 교차, 현재의 여산과 정혜가 30년 전의 민호와 정혜를 회상하는 극 구조를 감안하여 연출은 배우의 위치를 수정하였고, 무대와 어우러진 배우 이동의 의미가 생성되다보니 다시 보면대와 대본으로 대표되는 낭독극 진행과 균형이 맞지 않게 되었다. 그래서 공연 전까지 대본을 암기하여 실제 무대에서는 자유로운 이동과 자세가 가능하였고, 이에 다시 발화의 강도와 대상이 문제가 되어 상대를 분명하게 인지하는 실제 공연과 같은 대사 구사를 하자 애초에 의도하지 않았던 새로운 형태의 스탠딩 낭독극이 된 것이다.

공연 후 4주의 수업은 극장에서의 작업 과정과 피드백을 촬영하여 비대면 희망자를 위한 3주차 동영상 자료로 업로드 하였고, 한 주는 공연 후 평가를 줌 강의로 진행하였는데 다른 학과와의 일정 조율로 공연 후 평가를 먼저 시행하고, 극장에서의 작업 과정은 마지막 3주에 나눠 업로드 하였다. 공연 전날 최종 리허설을 일부 학내 전공자들에게 오픈하여 결국 2회에 걸쳐 진행된 공연제작실습 <푸르른 날에> 스탠딩 낭독극 공연 이미지는 미주에 첨부한다.<sup>11)</sup>

#### 4. 비대면 중심의 공연제작실습 제작 방안

10) 낭독극의 정의를 정확한 대본 읽기 위주의 공연이라 했을 때, 무대와 조명 등 무대이미지의 강도가 세고 배우들이 대본을 암기하여 무대에서 대본을 소리하지 않아 낭독극임을 인식할 수 없어 스탠딩 낭독극이라 임의로 칭했다.

11) 2020년 6월 6일 공연된 낭독극 영상 캡처 사진



<푸르른 날에> 공연을 통해 학생 공연자들의 수행과 성취 과정이 주가 되는 공연제작실습에서 비대면 중심의 교육이 가능한가 하는 점은 여전한 의문이 따른다. 학교에 따라 다르겠지만 본 학과의 공연제작실습은 여러 학과의 대규모 인원이 협업하는 수업으로, 더욱이 이번 제작 및 수업 형태의 변형과 연습과 공연의 열악한 여건을 야기한 것은 코로나19라는 예기치 못한 재난이었기 때문이다. 따라서 재난 조건을 전제하지 않은 비대면 중심의 공연제작실습이라면, 본 연구자의 교육과 공연 경험을 통해 다음과 같은 조건과 방안을 제시해보겠다.

#### 4.1 공연 텍스트 작업의 유연함

비대면 중심의 공연제작을 전제한다면 무엇보다 공연 텍스트 작업에서 유연해야 한다고 본다. 여기에서 공연 텍스트 작업이란 공연을 위한 텍스트 선정 및 각색과 윤색 작업과 배우의 대사 수정 및 숙지 작업을 모두 아우르는 뜻으로 사용했다. 다시 말해 텍스트에 대한 모든 공연자의 작업이 유연하고 가벼운 태도를 취해야 한다는 것이고, 반대로 말하면 유연한 텍스트 작업에 대해 모두의 동의가 선행되어야 한다는 의미이다.

대면 연습이 충분치 않은 비대면 중심의 공연제작에서 가장 해결하기 어려운 부분은 충분한 상상블 연습이다. 관객 입장에서 공연이란 어느 장소에 어떤 인물이 모여 한두 시간 동안 무슨 사건을 벌이는 행위이지만, 이를 위해 공연자들은 텍스트를 이해하고 분석하고 숙지하고 암기하는 긴 시간을 보낸다. 더구나 인물의 대사가 서로 엉키지 않고 합을 맞추기 위해 상상블에 특히 신경을 쓴다. 하지만 TV드라마나 영화 제작의 예처럼 배우의 말을 붙이는 작업이 개인적으로 해결된 후 모두가 모이는 대면 연습에 임한다면, 그때 할 일은 각자의 말과 행동의 순서와 강도를 조정하는 일일 것이다.

이는 매체의 특성이나 작품의 수준과는 관계없다고 본다. 매체와 작품에 따라 한 번에 숙지하는 대사의 양에 차이가 있다 보니 서로의 말과 행동을 조정하는 좀 더 긴 시간이 필요할 뿐이다. 셰익스피어 시대에는 이 방법으로 공연을 연습했고, 현대 연극에서도 종종 있는 일이다. 상업극 뿐 아니라 완성도 있는 공연에서도 어떤 사정에 의해 배우가 이탈하면 새로운 배우가 1~2주 만에 투입되는 경우는 놀라운 일이 아니다. 물론 이러한 예가 교육적 목적을 가지는 공연제작실습 수업에 합당하지는 않겠지만, 비대면 중심 수업을 전제한다면 텍스트 작업에 대한 태도는 좀 더 유연할 수 있어야 하며, 또 그런 작업이 가능한 텍스트여야 함은 물론이다.

#### 4.2 플립러닝의 적극적 활용

텍스트와 공연 이해를 위한 온라인 사전 학습을 적극적으로 활용하는 것이 필요하다고 본다. 선행공연의 영상 기록물이나 협의된 공연 스타일에 대한 동영상 자료도 예외는 아니다. 일반교육 분야에서의 선행학습 효과와 예술교육 분야에서의 그것은 다를 수 있다. 더구나 학생 연출이

요청했듯이 공연자의 창작 가능성을 제한하고 위축시키는 모방에 대한 우려도 종종 나타난다. 무의식에 인상이 남아 모방된 이미지가 표현된다는 것인데, 본 연구자로서는 시대에 맞지 않는 호도糊塗라고 본다. 이미 온갖 미디어 콘텐츠가 홍수처럼 범람하여 모든 분야의 독창성이 의문이 되는 시대에 초중등 교육 과정에서 일시적으로 정보를 제한하는 경우라면 모를까 정보의 차단은 적합한 방법이 아니라고 본다. 그리고 정보의 과잉이 창작능력을 제한한다는 사실도 명확히 입증된 바 없다.

권장되고 논의되어야 할 것은 정보를 차단하는 것이 아니라 정보를 처리하는 방법이다. 예를 들어 직접적인 선행공연영상을 관람한 경우, 영상을 통해 텍스트를 구현한 방법과 공연 및 연기 스타일의 생성을 추론하여 이번 공연에서 공연자 자신에게 적합한 방법을 모색하게 하는 것이다. 단순히 표면적으로 드러나는 것의 다양함은 연극 교육에서 중요한 부분이 아니다. 학생 연출과 학생 배우의 작업을 지켜보면 종종 그들 사이에서 상투적이지 않은 방법의 탐색이 주제가 되곤 한다. 분노의 감정을 드러내는 방식에서, 우월함을 과시하는 행동에서 뻔한 방법이 아닌 뭔가 독창적인 방법을 찾는다. 즐거움을 나타내거나 슬픔을 느끼는 다른 방법을 고민한다. 하지만 지도교수 입장에서 정작 문제가 되는 것은 감정과 행위와 행동의 사실성, 즉 살아있음 그 자체가 부족하지 살아있음을 나타내는 방법의 미흡에 있지 않았다. 학생 연출의 장면 구성도 어디에 서는가 문제가 아니라, 왜 그 자리에 서는가 해결되지 않는 경우가 빈번했다. 선행공연과 그 밖의 다양한 영상 자료 학습을 통해 왜 그 자리에 있게 했는지의 질문이 던져지고 답해진다면, 자신의 공연에서도 이에 적합한 답을 찾을 수 있다고 본다.

### 4.3 원활한 비대면 쌍방향 소통

공연제작실습에서 비대면 중심의 수업이 가능하려면 당연히 다수의 원활한 쌍방향 소통 도구가 필수적이다. 현재의 줌 시스템으로는 다중 발화와 수신이 불가능했기 때문에 이번 <푸르른 날에>에서는 활용도가 매우 낮았다. 기술 발전의 속도를 가늠하면 분명 몇 해 안에 해결될 것으로 전망한다. 그리고 온라인 쌍방향 소통 시스템이 향상된다면 현재의 수업 및 제작 형태가 상당 부분 달라질 것이라 본다.

작품의 이해와 역할의 분석을 위한 기본 테이블 작업 과정은 말할 것도 없고, 장면의 구축을 위한 테이블 리딩 뿐 아니라 개인 스탠딩 리딩도 가능하게 한다. 등장인물의 수만큼 모니터가 있는 것을 가정한다면 공간에서의 기본적인 움직임도 가능하다. 텍스트의 이해와 역할의 설계는 물론 실질적인 대사의 암기와 제스처의 처리 등 역할 구축의 상당 부분을 각자의 공간에서 화면을 보며 개인 작업으로 해결하는 것이다.

다만 실제 무대 공간에서의 공간 점유와 앙상블을 뺀 배우 작업의 상당 부분이 비대면 중심의 공연제작실습에서 이뤄진다면 학생 공연자 또한 최소한의 대면을 선택하지 않을 이유가 없게 된다. 그리고 이러한 효율성이 학생 공연자의 연극 작업으로서 적합한 것인가에 대해서는 의

문이 든다. 비대면 중심의 연극 작업은 그 자체로 효율성을 전제하는데, 이에 따라 학생 공연자들의 대면 연습 시간도 점차 짧은 형태로 변모한다면 공동 작업 과정에서만이 얻을 수 있는 연대감과 성취를 제거하는 결과를 가져오기 때문이다.

과거의 연습 추세는 연습 기간 절반을 테이블 작업에 할애하고, 남은 절반은 테이블 작업을 통한 작품의 이해와 대사 암기 후 동선 작업을 하는 것이었다. 최근에는 테이블 작업 시간을 최대한 줄이고 바로 대본을 들고 일어나 움직이면서 대사와 행동을 동시에 숙지하는 추세이다. 말과 행동을 같이 체화한다는 점에서, 또 무대 공간과 상대와의 관계를 느끼면서 한다는 점에서 바람직한 연습 형태라 할 수 있다. 본 연구자는 어느 것에도 동의하지 않는데, 어느 방법이건 연습을 통한 배우의 대사 암기 시간을 포함하고 있고, 암기와 관련한 부분이 제해된다면 연습은 더욱 효율적으로 진행될 수 있다고 판단한다.

대사 암기는 사실 개인 작업으로 마칠 수 있는 부분이다. 그럼에도 하지 않는 것은 배우 사례비를 포함한 제작과 연습 조건, 연습시작 날에 처음으로 대본을 봐야한다는 낭만적인 관습, 홀로 대사를 암기하면 불필요한 쪼와 대사 투가 굳어진다는 연기 교육의 오해, 대사 숙지는 실제로 상대 배우와 주고받으며 천천히 해야 한다는 게으름 등의 종합일 것이다. 배우 혼자 자신의 전체 대사를 기계적으로 암기했다 하더라도 상대와 말과 행동을 주고받을 수 있는 연기 기본 능력을 갖추었다면 대사 투가 기계적으로 굳어질 걱정을 할 필요가 없다. TV드라마에서, 영화에서 이미 많은 배우들이 입증하고 있다. 그럼에도 유독 연극에서는 같이 모여 암기하는 것을 선호한다.

모두가 모여 연습하는 것을 연극의 정체성으로 판단하는 것은 연극 문화에 관한 영역이다. 연극 작업의 의미와 가치를 연극 생활과 연결 짓는 것도 연극 철학에 관한 영역이다. 비대면 중심의 연극 교육에 있어 효율성의 크기를 얼마나 허용할지는 조심스럽게 다뤄야 할 부분이라고 판단한다.

#### 4.4 언택트 공연

비대면 중심의 공연제작실습 방안에서 빼놓을 수 없는 부분은 언택트 공연이다. 올해는 코로나19로 인한 공연 취소를 보상하기 위해 무관객 공연영상 스트리밍서비스로 대체한 것이 빈번해진 것이지만, 공연의 영상 제작과 공연영상의 온라인 송출은 이전부터 이루어졌던 바 이에 대한 논의가 분분함에도 점차 확산되는 추세이고, 본 연구자가 지도하는 2학기의 공연제작실습 또한 코로나19의 영향으로 무관객 공연의 가능성을 열어놓고 있다.<sup>12)</sup> 몇 해 전까지 공연영상에

12) 본 연구자가 현재 지도하는 2020-2 중앙대학교 연극학과 공연제작실습 <햇빛 속을 떠도는 작은 천체위에서 가까스로 우리>(원작: Thornton Wilder의 “The Skin of Our Teeth”)는 언택트 공연을 전제로 수업을 진행 중이다. 코로나19가 종식되지 않아 2학기 강의계획서에 언택트 공연으로 진행될 수 있다는 정보를 밝혔기에 수강 신청 및 캐스팅 작업도 이에 대한 이해와 양해가 있는 공연자로 구성되었다.

대한 연극인들의 인식은 영상으로 기록한 기록물이었다. 이후 뮤지컬 시장에서는 공연영상을 문화콘텐츠로 판매하는 일이 종종 있어왔지만 연극만큼은 예외라 여겼다. 연극을 연극답지 못하게 하는 것이라 여겼고, 지금 여기에서 공연자와 관객이 직접 만나는 것에 연극의 정체성이 있다고 보았다. 그러다가 국립극장에서 레퍼토리로 상영한 NT Live<sup>13)</sup> 시리즈로 공연영상에 대한 인식의 전환이 시작된 것은 부정할 수 없는 일이다.

언택트 공연의 정체성에 대한 논의는 논외로 하고, 본 연구자 역시 공연영상을 기록물로 치부하다가 2017년과 2020년 공연실태중계와 언택트 공연에 직접적으로 관여하면서 공연미디어의 수준과 완성도가 달라졌음을 확인했다.<sup>14)</sup> 코로나19로 공연 연기와 무관객 공연이 빈번히 발생하면서 본 연구자 또한 직접 피해를 입었기에 이 또한 공연영상에 대해서 다시 생각하는 계기가 됐다. 주목한 것은 공연영상을 통한 관객의 접근성이 용이하다는 점과 이로 인한 본 공연에 대한 관심이 높아졌다는 점이다. 본 연구자가 관여한 2020년의 언택트 공연은 15,000여 회의 조회를 기록했고, 댓글에 남겨진 영상 관객의 반응은 대체로 실제 공연의 관심을 드러낸 것이었다. 국립극장의 NT Live 시리즈에 대한 일반인들의 반응도 대체로 호의적이고, 동시에 실제 공연에 대한 관극 열망을 표명했다.

미디어 노출에 관심이 많은 학생 공연자들에게 언택트 공연은 공연으로서의 성취감을 느끼면서 동시에 미디어를 대비하는 수단으로서도 좋은 기회가 된다. 언택트 공연을 준비했던 입장에서 젊은 공연자들의 관심의 많음을 실제 확인하기도 하였다. 언택트 공연에서는 3차원의 무대 공간이 2차원의 화면으로 크기와 무게가 축소되기에 연출과 디자인과 연기적인 면에서 재고해야 할 부분이 생기는데, 무대에서 중요하게 여겼던 공간과 구성의 분위기는 약화되고, 무대에서 눈여겨볼 수 없었던 작은 제스처와 표정은 카메라에 의해 바로 눈에 띄었다. 손실되는 공연의 미덕은 있지만 대신 미디어의 특성이 가미되기에 매체연기에 관심이 있는 공연자들은 언택트 공연에 더욱 큰 관심을 보인 것이다. 다만 공연의 완성도와 같이 공연영상의 완성도도 배정된 예산과 어느 프로덕션이냐에 따라 차이가 있고, 공연 주체의 공연영상에 대한 이해에 따라서도 차이가 있어 이에 대한 별도의 작업이 필요함을 확인했다.

13) 정식 명칭은 National Theatre Live로 로렌스 올리비에에 의해 설립된 로얄국립극장the Royal National Theatre 공연의 라이브 중계 서비스이다. 2009년 6월 헬렌 미렌 주연의 <페드라>를 시작으로 공연 중계가 시작되었고, 우리나라에서는 녹화된 NT Live <워 호스>가 2014년 3월 15일~16일 양일간 국립극장에서 상영되어, 이후 해마다 NT Live가 계속되고 있다. <[https://en.wikipedia.org/wiki/National\\_Theatre\\_Live](https://en.wikipedia.org/wiki/National_Theatre_Live)>

14) 2017년에는 본 연구자가 연출한 연극 <혈우>가 창작산실 네이버TV에서 전막 실태중계 되었고, 2020년에는 본 연구자가 연출한 뮤지컬 <원이 엄마>가 안동MBC 유튜브Music 채널에서 무관중 라이브공연으로 생방송 되었는데, 무대 공간에서 느끼는 울림은 적었지만 다채로운 화면 구성과 편집으로 실제 공연과는 또 다른 흥미를 자아내었다.

## 5. 나가며

코로나19 팬데믹의 종식 여부와 관계없이 비대면 중심의 교육 상황은 계속적으로 요구되리라 본다. 교육 기회 확대와 교육 소비자의 권익, 그리고 교육 사업의 수익이라는 측면에서 무크 MOOC와 같은 대규모 공개 온라인 강좌가 활성화되고 있고, 이는 교육 콘텐츠를 지속시키고 확장시킨다는 점에서 교육 생산자에게도 기회가 된다고 판단한다. 문제는 예술실기 분야에서도 이를 적용할 수 있는가 하는 점이다.

현재의 온라인 시스템으로는 일정 수준의 학부 공연자들의 예술적 성취를 피드백 하는 것은 불가능하기에 예술실기에 적합한 시스템을 갖추는 것이 무엇보다 선행되어야 한다. 시스템이 갖춰진다면 비대면 방식은 어디까지 활용 가능한가라는 점에서 개인 작업의 효율성을 극대화 할 수 있다고 본다. 다만 공동 작업으로서의 연대감과 성취를 헤칠 수도 있기에 허용 범위에 대해서는 조심스럽게 판단해야 한다고 본다.

실제 관객과 만나는 경험을 하지 못하는 학생 공연자들에게 어떤 공연적 성취감을 줄 수 있는가라는 점에서는 본 연구자의 공연 경험을 통해 기우임을 확인했다. 완성도 높은 공연과 공연 영상은 접근의 용이함으로 인해 관객의 주목을 더욱 끌었고, 또 매체 예술에 관심 있는 젊은 공연자들은 미디어에 적응한다는 점에서 성취감과 만족도 모두 높았음을 확인했다.

배우와 관객의 직접 만남이라는 연극의 전제가 상실되는 공연을 공연이라 할 수 있는가 하는 점은 본 연구자에게도 논의의 과제이다. 본 연구자도 언택트 공연에 대해 호의적인 태도로 바뀐 것이지, 관객이 없는 극장에서의 공연은 결코 즐거운 것이 아니었다. 이에 대한 논의는 학계 뿐 아니라 연극계 내부에서도 계속 이어질 것이다. 그리고 씨어터 라이브(Theatre Live), 씨어터 무비(Theatre on the Movie), 언택트 공연 등 영상 송출을 전제로 하는 연극 제작 또한 확장됨에 따라 이에 대한 이해와 기능적 역량이 필요함도 분명할 것이다.





---

제5발표

# 포스트 코로나시대의 연극교육환경

---

조준희 (동국대학교 예술대학 연극학부)



---

## 그림 목차

---

<그림 1>	미네르바의 온라인 강의 플랫폼	66
<그림 2>	필자의 <연기4> 수업 대면/비대면 수업 영상 예시	68
<그림 3>	HTHT(High Touch High Tech)의 개념	69



---

## 포스트 코로나시대의 연극교육환경

---

### 1. 들어가는 글

코로나 팬데믹 이후 뉴 노멀(New Normal) 시대에 적합한 대학연극교육의 방향은 무엇이며 그것을 실현하기 위한 구체적인 방법은 어떠한 것들이 있는가를 찾아보는 것이 본 발제의 작은 고민이라고 할 수 있다. 올해 1학기에 국내 대학 사회는 코로나 19의 대유행 속에서, 초유의 온라인 교육으로 급속한 교육 패러다임의 전환을 맞이해야 했다. 이 모든 과정들은 사전 준비 없이 너무도 급박하게 이루어졌다. 1학기 개강은 나날이 증가하는 확진자 증가 추세 속에 연기되고 대학의 행정부서와 교수자, 학습자 모두 나름의 노력을 기울였지만 상당한 혼란 속에서 초유의 비대면 학기가 시작되었다. 기술적으로는 웹엑스(Webex), 줌(Zoom), 구글 행아웃(Google Hangout) 등 기존의 화상회의 시스템을 가져와, 2학기가 개강하여 몇 주 지난 지금까지 이론 수업은 물론 실기수업에서 ‘어쩔 수 없이’ 활용하고 있는 실정이다. 그 과정에서 학습자보다는 교수자가 낮은 강의 환경과 기술적 문제에 적응해야 하는 어려움을 호소하고 있다. 그러나 선택의 여지가 없는 상황에서의 피할 수 없는 선택이라는 측면보다는 앞서 언급했듯이 코로나 팬데믹을 받아들이며 뉴 노멀 교육환경을 구축하는 방향으로 발상의 전환을 이룬다면, 기존의 연극 교육환경을 혁신하는 발전 가능성을 모색해볼 수 있지 않을까 하는 상상을 해본다. 한자어 위기(危機)가 danger와 opportunity의 의미를 모두 담고 있다는 점을 고려해본다면, 새로운 교육방향 및 방법의 혁신의 계기로 삼을 수 있기 때문이다. 그래서 이 시점에서 교육자이자 철학자인 존 듀이(John Dewey)의 말을 되새겨볼 필요가 있다.

We do not learn from experience. We learn from reflecting on experience.

우리는 경험에서 배운다기보다는 경험에 대한 성찰에서 배운다.

그런데 우리가 지금 실행하고 있는 온라인 교육은 MOOC에서부터 태동하여 TED와 같은 개방형 온라인 교육 플랫폼을 통해 구축되어왔고 국내에서는 K-MOOC로 잘 알려져 있다. 다만 코로나 이전의 국내의 대학교육도 그랬지만, 특히 연극과 같은 실기교과는 이러한 온라인 교육 프로그램 및 콘텐츠 개발에 거의 관심을 기울이지 않았을 뿐이다. 즉 뉴 노멀 시대에 우리에게 필요한 에듀테크(EduTech) 기술과 온라인 교육콘텐츠는 오래 전부터 우리 주변에 존재하고 있었으나 사용자의 측면에서 교수자나 학습자 모두 그것에 큰 관심을 기울이지 않았을 뿐이라는 사실을 확인할 수 있다.

그래서 본고에서는 온라인 교육의 대표사례로서 2014년부터 신입생을 모집하여 현재 하버드

대학보다 입학하기 어려운 학교로 꼽히는 미네르바 스쿨(Minerva School)에 대해 간략히 살펴보고 시사점을 얻고자 한다.

## 2. 미네르바 스쿨의 성공사례

이 학교는 강의실도, 도서관도 없다. 그렇지만 미국대학교육협의회(KGI) 인정 정식 학사학위를 수여한다. 모든 강의는 20명 미만의 소규모 세미나 형식의 온라인 플랫폼을 통해 실시간으로 진행된다. 대신 학생들은 4년 동안 세계 7개 도시 속으로 흩어져 공부한다. 실용적 지식(Practical Knowledge)을 습득하는 것을 목표로 글로벌 시티즌십을 가진 학생들을 양성하고자 한다. 1학년 샌프란시스코, 2학년 서울·하이데라바드(인도), 3학년 베를린·부에노스아이레스, 4학년 런던·타이베이로 수업 장소를 옮긴다. 1학년 무전공 입학 및 핵심역량 안내 기초강좌 수강, 2학년 전공 선택, 3학년 전공심화과정으로 학습경로 선택 및 캡스톤 프로젝트 시작, 4학년 캡스톤 프로젝트 마무리 후 졸업의 커리큘럼으로 구성되어 있다.

‘포브스’는 최근 기사에서 미네르바스쿨을 “세상에서 가장 흥미롭고 중요한 고등교육기관”이라고 평가했다. 학생들은 강의 시간에 한곳에 모일 필요가 없다. 정해진 시간에 아무 데서나 온라인에 접속해 강의를 듣는다. 수업도 교수의 일방적인 강의가 아니라 미리 준비해온 주제로 토론하는 방식이다. 나머지 시간에는 학교와 연계된 기업인 아마존, 우버, 애플 등에서 프로젝트를 수행한다. 예를 들어, 2학년 2학기를 하이데라바드에서 보내고 있는 한 학생은 앞선 1학기에는 서울에서 공부했다. 그와 동급생들은 카카오, SK엔카닷컴 등 국내 기업 프로젝트에 투입돼 현장을 경험했다.

<그림 1> 미네르바의 온라인 강의 플랫폼



학생들의 발언 빈도에 따라 빨강, 노랑, 초록색으로 표시된다. 교수는 발언량이 적은 학생에게 추가 질문을 던진다.

미네르바 교육의 키워드는 크게 세 가지로 대별된다. (1) 수준별 맞춤 학습(Cross Contextual Scaffolding), (2) 완전히 능동적인 학습(Fully Active Learning), (3) 체계적인 피드백(Systematic Formative Feedback)이 그것이다. 이러한 미네르바의 세 가지 교육이념을 효과적으로 구현하기 위한 솔루션이 포럼 1.0이다. 이러한 에듀테크의 기반이 없이 양질의 교육은 불가능했을 것이다. 그 결과 플립드 러닝(flipped learning) 기반의 완전한 능동학습이 가능해지며 실시간 비디오 기반 온라인 학습관리시스템에 의해 모든 교수학습 자료가 빅데이터로 저장된다.

그런데 미네르바의 에듀테크보다 더 중요하게 고찰해야 할 것은, 미네르바의 교육 키워드에서 향후 뉴 노멀 시대에 연극교육이 지향해야 할 중요한 방향성을 도출할 수 있다는 점이다.

### 3. 뉴 노멀 시대 연극교육의 지향점

모두가 간절히 바라고 있는 코로나의 종식 이후, 즉 지금 논의하고자 하는 포스트 코로나의 시대에 우리의 대학교육은 코로나 이전의 그것으로 결코 환원하지 못할 것이라고 대부분의 교육학자들이 전망하고 있다. 비대면 강의의 편리함에 익숙해진 디지털 네이티브들인 밀레니얼 세대들은 (이론 수업은 말할 필요도 없이) 실기 수업일지라도 온라인과 오프라인 결합한 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 선호할 확률이 높다. 대학생들은 등록금 반환이나 온라인 수업의 질 문제에 대해 성토하면서도 향후 온라인 수업 수용여부에 대한 설문조사에는 상당히 긍정적인 입장을 취하고 있다. 그래서 뉴노멀 시대에는 온라인 교육을 아우르는 교육의 진정한 R&D가 이루어져야 할 필요성이 대두된다. 이러한 측면에서 포스트 코로나 시대의 중요한 교육의 지향점을 다수의 전문가들의 의견을 수렴하여 정리해보면 다음과 같은 세 가지로 요약될 수 있다.

#### 3.1 온/오프라인 블렌디드 러닝(Blended Learning)

캠퍼스의 공간은 지금까지 실기 중심의 연습실, 일대 다수 중심의 강의실로 구분하여 운영되어 왔다. 포스트 코로나 이후의 캠퍼스의 공간은 다양한 기능을 통합하고 새로운 공간 개념에 입각하여, 온/오프라인 블렌디드 러닝이 가능한 학습의 장으로 구축되어야 한다. 지금의 우리에게 는 낯설 수 있지만 마루가 깔린 연습실에 미디어 시스템을 도입하여 실시간 화상회의나 수업이 병행 가능한 학습공간이 요구된다. 그리고 이러한 오프라인 공간의 통합뿐만 아니라 온라인과 오프라인을 통합할 수 있는 가상의 수업공간이 필요한데, 대표적으로 플립드 러닝(Flipped Learning)과 같은 콘텐츠 개발을 통해 교수자와 학습자의 밀도 있는 토론 학습이 가능한 환경을 조성할 필요가 있다. 교수자는 해당 수업의 핵심 이론을 미리 녹화하여 학생들에게 배포하는 수고로움을 감수해야 하지만 학습자는 기본적인 이론 강의를 미리 선학습하고 수업시간에 보다 심화된 토론 위주의 수업을 할 수 있다는 점에서 고효율을 얻을 수 있는 학습법으로 평가된다.

필자의 사례를 중심으로 설명을 하면, 필자는 1학기부터 강의 시간을 놓친 학생이 녹화된 수업을 재생하여 들을 수 있게 하는 교육서비스를 제공하고자 하였다. 필자는 매 강의의 링크를 제공하여 해당 수업을 결석한 학생들이 언제 어디서나 다시 보고 반복해서 시청할 수 있게 한다. 또한 코로나의 주기적인 창궐로 인해 불안감을 느끼는 학생이 집에서 실기수업 상황을 시청할 수 있도록 했다. 그래서 아래 <연기4> 수업의 경우, 3시간 수업을 30분 단위로 쪼개 2명씩 한 팀씩, 총 12명의 학생을 한 주차에 면대면으로 수업하고 동시에 다른 학생들은 웹엑스로 수업의 상황을 실시간 중계로 시청하고 질문할 수 있게 하였다. 그래서 대면 연습실에서의 교수자와 학습자 2인, 비대면 실시간 중계를 보며 질문하는 다수의 학습자의 이원적 온/오프라인 동시 학습 구조가 만들어진다. 여기에 플립드 러닝을 도입하여 <연기4> 수업은 미리 제작된 8편의 플립드 러닝 비디오 클립을 수업 전에 학생들에게 시청하도록 하고 있다.

앞으로는 한발 더 나아가 기존의 면대면 강의로 인한 수강신청의 제약을 풀어야하는 상황에 직면하였다고 판단된다. 실기수업이라도 온라인 수업의 비율을 강화하여 학생들의 시간표 선택권을 보장함으로써 시간대가 겹치는 다른 수업을 청강할 수 있도록 하는 학생들의 학습권의 배려가 필요한 시대가 되었다고 믿는다.

<그림 2> 필자의 <연기4> 수업 대면/비대면 수업 영상 예시

연기4\_대면수업중계영상\_09-28-2020 <#>



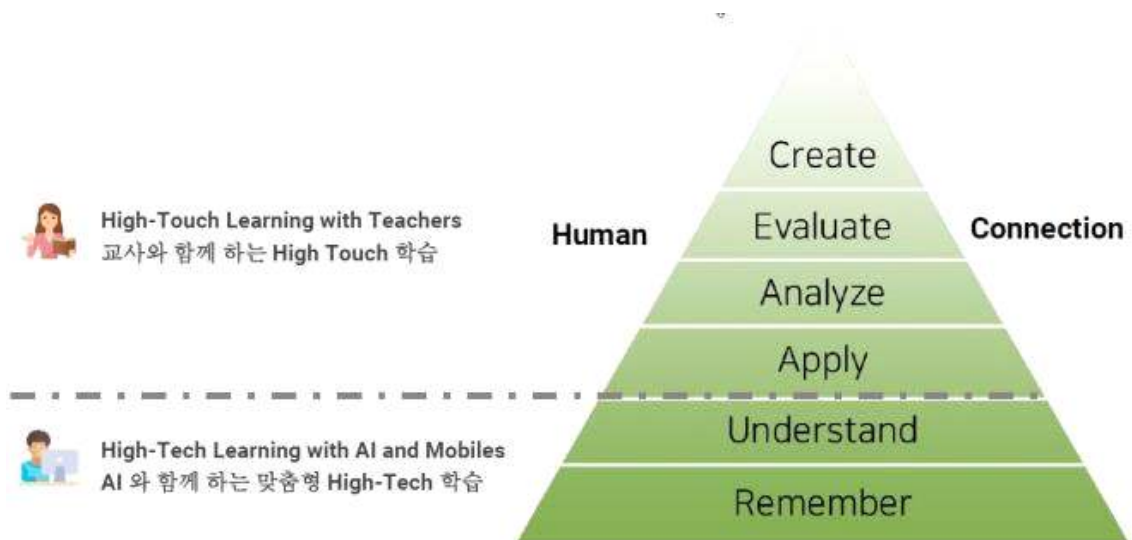
### 3.2 개인별 맞춤 학습 제공

단순히 학령인구 감소에 따른 대학의 생존을 위해서라기보다는 개별 학생의 참여와 각각의



성취를 미래 대학교육의 목표로 해야 한다. 이주호 KDI 국제정책대학원 교수는 HTHT(High Touch High Tech)의 개념으로 그것을 설명한다. AI(High Tech)가 지원하는 맞춤형학습체계를 구축하여 학습자 개개인이 다른 수준과 속도로 학습하는 것을 가능하게 하고, 학습자와 교수자 간의 보다 인간적인 관계(High Touch)를 형성하여 학생 개개인에게 가장 필요한 상담을 제공해야 한다는 것이다. 즉 AI가 에듀테크의 한 축을 담당하지만 정작 중요한 것은 기술보다는 교수자와 학습자간의 탄탄한 인간적 네트워크가 훨씬 더 중요하다는 사실을 알 수 있다. 아래의 표가 그의 주장을 간략히 보여주고 있다.

<그림 3> HTHT(High Touch High Tech)의 개념



기존의 연극교육환경에 대해 성찰해보면, 프로덕션 중심의 제작실습(학교마다 다양한 수업명칭으로 개설된 관계로 다양하게 표현하고자 노력하였음)이 실기수업에서 가장 큰 비중을 차지하였다. 공연 만들기에서는 종종 과정보다는 결과가 교수자나 학습자에게 우선시되는 목표가 되었고 학습자는 속칭 단과 수업인, 연기, 무용, 성악, 움직임 등의 수업을 등한시하며 학기말에 대중에게 오픈되는 프로덕션 수업에 몰두하였던 것 또한 사실이다. 하지만 코로나를 겪으며 1학기 대부분의 대학의 프로덕션 수업이 장면발표, 낭독 공연, 갈라 콘서트와 같은 무관중 약식 발표 형태로 대체되면서 학습자나 교수자 모두 연극실기교육의 목적이 무엇이었는지에 대해 성찰하는 시간을 제공하였다고 본다. 기존의 공연제작수업은 프로덕션 시작 전과 후의 학생 개개인의 발전에 대한 코멘트에는 인색하였고 전체적인 공연의 질을 위해 종종 학생 개개인에 대한 미시적인 상담 및 개인적 성취도 평가는 생략되기 쉬웠다. 이러한 코로나 시대의 ‘색다른 경험’은 기성 교수자에게나 학습자에게 모두 신선한 충격을 제공하였을 것으로 판단되며, 코로나 종식

이후에도 최소한 ‘학교’에서는 기존의 성과 중심보다는 과정 중심(Process Oriented)의 프로덕션 수업이 이루어질 것으로 예측된다.

필자의 경우, 대학원 이론 수업의 경우 1학기 비대면 강의를 통해 얻을 수 있는 이점으로 일대일 질의와 답변을 통한 교수자와 학습자의 친밀감 강화, 유튜브나 검색엔진을 통한 실시간 시청각 자료 제공, 학습자 발제문의 세밀한 피드백 및 개별적 제공과 같은 긍정적인 요소들을 확인할 수 있었다. 그래서 2학기에도 대학원 이론 수업은 비대면으로 진행하고 있으며 좀 더 개별적 맞춤형 학습이 될 수 있도록 다양한 방법을 모색하고 있다. 이렇듯 학생의 개인별 맞춤 학습 제공을 위한 다양한 교수법이 에듀테크의 기술적 기반 위에서 연구되어야만 하는 시대가 도래 하게 되었다.

### 3.3 협력·소통 중심의 학습

스탠포드대학교 교육대학원 부원장인 Paul Kim은 포스트 코로나 이후 학생들에게 요구되는 역량을 기존의 4C에서 확장하여 6C를 제안하였다. 4C는 Creativity(창의성), Collaboration(협력), Critical Thinking(비판적 사고), Communication(소통)이다. 여기에 추가된 2C는 Compassion(공감능력)과 Commitment(헌신)이다. 이러한 6C의 능력을 갖춘 인재는 기존의 수업방식으로는 양성할 수 없으며 일부 대학의 교수학습개발센터 중심으로 연구되고 있는 PBL(Problem Based Learning), TBL(Team Based Learning), Active Learning 등의 집단협력수업을 통해서 가능할 수 있다. 왜냐하면 뉴노멀 시대는 경쟁에서 상생과 협력의 시대로 교육의 패러다임이 전환되어야하기 때문이다. 최재천 이화여대 교수의 지적처럼, 코로나로 인해 인류는 서로 얼마나 긴밀하게 연결되어 있으며 서로를 떠나서 홀로 존재할 수 없음을 절실하게 깨닫는 시간을 경험하고 있다.

연극교육 중 특히 실기교육은 본질적으로 신체 중심의 집단적 사고를 통해 6C의 역량이 발현될 수 있는 매우 적합한 교과목들이라고 할 수 있다. 다만 기존의 일방적인 도제식 교육 방식을 지양할 필요가 있다. 스승과 제자라는 위계의 구도에 간혀 창의성과 비판적 사고, 소통의 측면이 약화될 수 있는 여지 또한 단점으로 지적될 수 있기 때문이다. 이를 위해 디자인 씽킹(Design Thinking)과 같은 집단적인 창의적 문제해결 방식을 도입하고 Paul Kim의 지적처럼, 교수자가 teacher라기 보다는 coach라는 인식의 전환을 이룬다면 실기교육의 본질적 체질 개선은 충분히 가능하리라 믿는다. 그래서 장훈 교수의 지적처럼, 교수자는 지식의 큐레이터가 될 필요가 있다.

현재와 미래를 살아갈 우리에게 중요한 것은 적실성 있는 질문을 제기하는 능력이다.

질문에 관련된 지식과 정보를 인류 대도서관으로부터 추출·정리·조합하여 일관된 진술

과 입장으로 정리하는 능력, 즉 지식의 큐레이팅 능력이 핵심이다. 교수자는 여러분의 지식 큐레이팅 능력을 개발하도록 돕는 조력자일 뿐, 더 이상 선생도 아니고 공동학습자(mutual learner)도 아니다.

그는 교수자의 역할(Role)에 대한 인식 전환이 교육적 가치관이나 교육방식을 바꾸는 중요한 기준이 될 수 있음을 천명한다. 뉴 노멀 시대에 연극교육, 특히 실기교육의 교수자가 기존에 가졌던 교육철학을 다시 한 번 점검하여 포스트 코로나 이후 급변하는 연극교육환경에 대비해야 할 필요성을 절감한다.

#### 4. 나가는 글

본고는 포스트 코로나 시대의 연극교육환경의 변화를 전제로 뉴 노멀 시대에 연극교육에 필요한 요소들을 주로 비연극 분야의 교육 트렌드를 중심으로 논의하였다. 물론 필자도 ‘실기교육은 반드시 대면으로만 진행되어야 한다. 배우 교육은 바뀔 필요성이 없다’는 고정관념에 함몰되었던 적도 있었다. 하지만 뉴 노멀 시대에는 연극교육의 수요자인 밀레니얼 세대를 중심으로 연극교육의 ‘주어진 환경’이 파괴적으로 재편될 것으로 예상된다. 특히 대학교육은 협소한 직업교육의 측면보다는 이미 융합적 사고를 기반으로 한 초연결형 인재를 양성하는 것으로 전 세계적인 트렌드가 이동하고 있다. 물론 직업배우, 직업연출 등을 배출하는 것도 중요한 연극실기교육의 목표이다. 하지만 21세기의 교육은 4차 산업혁명시대의 급변의 과정을 겪은 지 채 몇 년이 되지 않아 벌써 포스트 코로나 이후의 뉴 노멀을 준비해야 할 정도로 파괴적인 변화를 겪고 있다. 과연 우리를 둘러싼 정치, 사회, 경제적인 급변에 우리의 연극교육은 아무런 영향을 받지 않을 수 있는가?

필자는 스스로 이러한 자문에 대한 답으로 본고를 써 나가면서 그 해답은 AI를 위시한 테크놀로지에 있다기보다는 오히려 이미 우리 안에 가지고 있을 것이라는 확신을 얻게 되었다. 영국의 교육학자인 켄 로빈슨(Ken Robinson) 경이 <학교혁명(Creative Schools)>에서 오래전 강조했던 학교의 획일화된 교육 시스템이 창의력을 죽이고 있다는 주장을 다시 한 번 반추해보며 본고를 마무리하고자 한다.