

12.21.SAT.

서교스퀘어

📍 서울 마포구 양화로 72

SEOUL TEACHING

ST

2024
서울지역
학교예술강사 부대사업

말하는
예술교육

A
ARTIST
CARNIVAL
C

12.21.SAT.

서교스퀘어

📍 서울 마포구 양화로 72

발행처 상명대학교 문화예술교육사업단
발행일 2024년 11월 16일
주소 서울특별시 종로구 홍지문 2길 20(홍지동, 상명대학교)
미래백년관 R302-1호 문화예술교육사업단
문의 T.1800-8661
홈페이지 www.arte.smu.ac.kr
이메일 seoulta@smu.ac.kr
총괄 이소미
기획 심지훈 실장, 안용세 팀장
편집 민경민 실장, 김지선 팀장
운영 김민석 연구원, 이성규 연구원, 이승훈 연구원, 유재혁 연구원, 장영훈 연구원, 현수민 연구원

CONTENTS

- **STAC** 4
SEOUL TEACHING ARTIST CARNIVAL
말하는 예술교육 소개
- **세부 일정** 5
- **세부 프로그램**
 - 렉처퍼포먼스 ‘무목적 대화’** 6
프로젝트 그룹 잼잼
 - 주제중심 강연** 8
메타휴먼랩 감성놀이터
최석영 대표
 - 주제중심 사례발표** 10
영화분야
이지현 예술교육가

주최
문화체육관광부

주관
한국문화예술교육진흥원

운영기관
상명대학교 산학협력단 문화예술교육사업단

운영진소개

단장 이소미

실장 심지훈(기획, 행정), 민경민(재정, 예산)

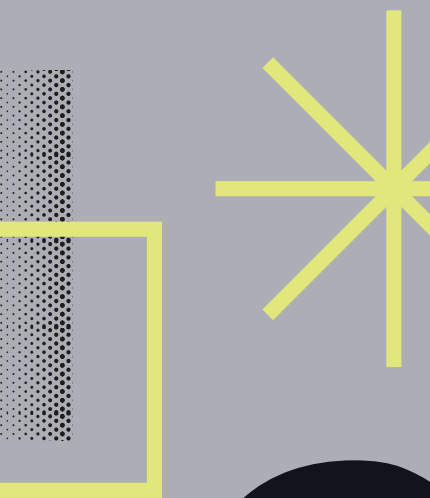
팀장 안용세(기획, 행정), 김지선(재정, 예산)

연구원 김민석 이성규 이승훈 유재혁 장영훈 현수민



ST

A
ARTIST



CARNIVAL

C

STAC

SEOUL TEACHING ARTIST CARNIVAL

말하는 예술교육 소개

「2024 STAC(Seoul Teaching Artist Carnival)」 렉처 시리즈 ‘말하는 예술교육」은 학교 현장에서 활동하는 예술교육가의 역량 강화를 목표로 한 부대사업입니다. 이번 자리에서는 예술교육가들에게 요구되는 시대적 주제와 이슈를 반영하여, 강연, 사례 발표, 렉처 퍼포먼스 등 다양한 형식을 통해 실질적이고 체계적인 지원을 제공합니다.

특히, 이번 「2024 STAC(Seoul Teaching Artist Carnival)」 렉처 시리즈 ‘말하는 예술교육」 시리즈는 AI 기반 예술교육과 에듀테크 등 최신 교육 트렌드를 중심으로, 예술교육가들이 현대적 교육 방법론과 교수 역량을 심화할 수 있도록 돕고자 합니다. 이를 통해 예술교육가는 창의적이고 혁신적인 교육 방식을 탐구하고, 이를 실제 교육 현장에 적용하여 학생들의 예술적 성장과 흥미를 유도할 수 있도록 지원합니다.

또한, 렉처 퍼포먼스와 강연 및 사례 발표는 예술교육가들이 서로 다른 예술 분야의 사례를 공유하며 AI 및 에듀테크를 활용한 창의적 실천 방안을 성찰할 기회를 제공합니다. 이를 바탕으로, 예술교육가는 새로운 디지털 기반 교과서 및 기술 기반 학습 과정에 기반한 주제 중심 교수법을 심화할 수 있습니다.

끝으로 이번 「2024 STAC 렉처 시리즈 ‘말하는 예술교육」은 예술교육가들이 실질적인 영감을 얻고, 이를 현장에서 효과적으로 적용할 수 있도록 돕고자 합니다.

세부 일정

렉처퍼포먼스 ‘무목적 대화’

13:30 - 14:30

프로젝트 그룹 “잼잼”

14:30~14:45

주제 중심 강연 준비 및 휴식시간

주제 중심 강연

14:45 - 15:45

최석영

메타휴먼랩 감성놀이터 대표

15:45~16:00

주제 중심 사례 발표 준비 및 휴식시간

주제 중심 사례발표

16:00 - 16:30

이지현

영화분야 학교예술강사

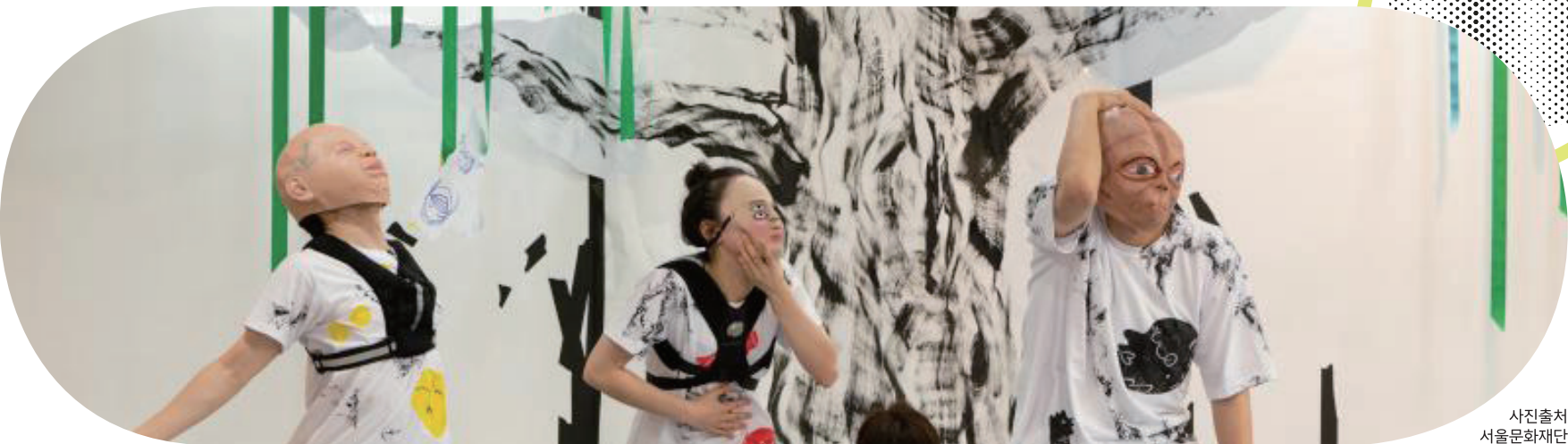
12.21.SAT.

서교스퀘어

서울 마포구 양화로 72

렉처퍼포먼스
‘무목적 대화’

프로젝트 그룹
“잼잼”



사진출처
서울문화재단

렉처 퍼포먼스 및 프로젝트 그룹 소개

렉처 퍼포먼스 <무목적 대화>는 우리가 일상에서 나누는 ‘대화’의 의미를 돌아보는 ‘말하(지-않)는 공연’이다. 실험적인 현대무용과 음악, 그리고 현대미술의 표현형식을 넘나드는 경계에서 퍼포머들은 주어진 강연의 시간과 공간에서 그들만의 ‘목적 없는 대화’를 나눈다. ‘무목적’은 반드시 ‘무의미’를 의미하지 않는다. 고정된 목표나 목적이 없을 때, 우리는 의도치 않게 새로운 경험과 의미를 발견하기도 한다. 우리가 나누는 대화의 ‘목적 없음’을 있는 그대로 마주하고 감각 할 때, 우리에게 열리는 새로운 대화의 형식은 어떤 것들이 있을까?

이번 렉처 퍼포먼스 그룹, “잼잼”은 이전에 서울 스테이지11의 일환으로 <잼잼놀이터>라는 즉흥 퍼포먼스로 함께 작업하였고, 현대무용가 김호연과 현대미술작가 알렉스 김은 움직임과 시각예술 활동을 접목한 예술교육 프로젝트로 다년간 호흡을 맞춰오고 있다.



출연진
PERFORMER

김호연 | 현대무용가
임정하 | 현대무용가
이영례 | 현대무용가
곽유하 | 현대무용가
도윤승 | 현대무용가
신정민 | 현대무용가
알렉스 김 | 현대미술작가
김현수 | 라이브사운드&음악감독

STAFF

김진우 | 무대감독
박병철 | 조명감독

주제 중심 강연



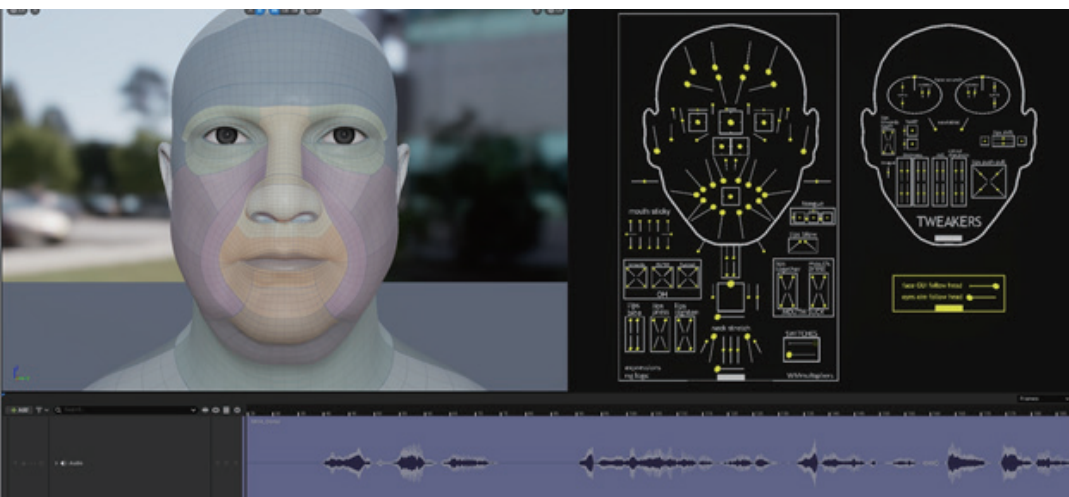
최석영 대표
메타휴먼랩 감성놀이터

AI 및 XR 분야의 선구자적 작가이자 기업가인 최석영은 현재 XR 전문기업 감성놀이터의 대표이사이자 AI영화감독으로 활동하고 있다.

중앙대학교 첨단영상대학원에서 예술공학 박사과정을 수료하였으며, 한국메타버스산업협회 이사직을 맡아 업계 발전에 기여하고 있다. 2024년 국제고양이AI필름페스티벌의 총괄디렉터로서 AI 예술의 새로운 지평을 열고 있으며, 특히 '피나댄스'와 같은 AI 영화 제작을 통해 인공지능과 예술의 융합을 선도하고 있다. 남산도서관과 한전아트센터 등에서 AI와 미디어아트를 결합한 혁신적인 전시를 선보였으며, VR 기술을 활용한 심리치유 프로젝트도 진행했다. 전 한양대학교 디자인대학원에서 메타버스/메타휴먼 분야의 교육자로서도 활동하며, 디지털 기술과 예술의 경계를 확장하는 데 주력하고 있다.

2024년에는 세계 최초로 AI 기술을 활용한 국제고양이AI필름페스티벌을 기획하여 안양시에서 성공적으로 개최하였으며, 이를 통해 AI 예술의 대중화와 새로운 문화 콘텐츠의 가능성을 제시하였다.

감성놀이터는 연남동의 작은 화실에서 시작하여 현재 DMC첨단산업센터를 거점으로 활동하는 아트테크 기업이다. 심리치유VR 콘텐츠 개발, 디지털휴먼 및 모션캡처 기술 연구, 국제고양이AI필름페스티벌 기획·운영 등 XR 기반의 혁신적인 콘텐츠를 개발하고 전시하며, 새로운 미디어 아트의 가능성을 탐구하고 있다. 최근에는 오픈



소스 생성형 AI 기술을 적극 활용하여 전통적인 예술 형식과 첨단 기술을 융합한 실험적인 작품들을 선보이고 있다.

인터랙션 랙처 < 디지털휴먼 립싱크 x AI >는 최신 AI 기술과 디지털휴먼 제작 워크플로우를 탐구하는 '아트테크 강의'이다. 실제 참여자의 목소리와 얼굴 스캔을 기반으로 한 실습을 통해, 퍼포머들은 디지털 휴먼 제작 기술과 인터랙티브 콘텐츠 제작 과정을 직접 경험하게 된다. 특히 스테이블 디퓨전 ComfyUI 기반으로 다양한 생성형 AI를 활용하여 창의적인 아트웍을 제작하고, 이를 디지털휴먼과 결합하는 실험적 작업을 진행한다. 기술과 예술의 경계를 넘나드는 이 강의는 참여자들에게 새로운 디지털 표현 방식과 가능성을 제시한다.

주제 중심 사례발표

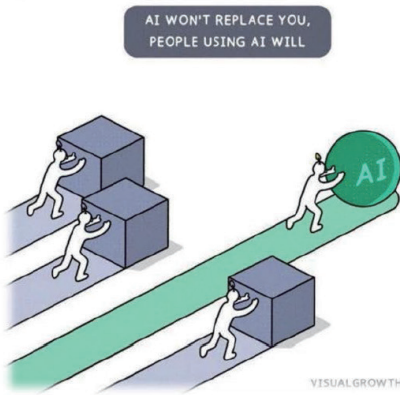
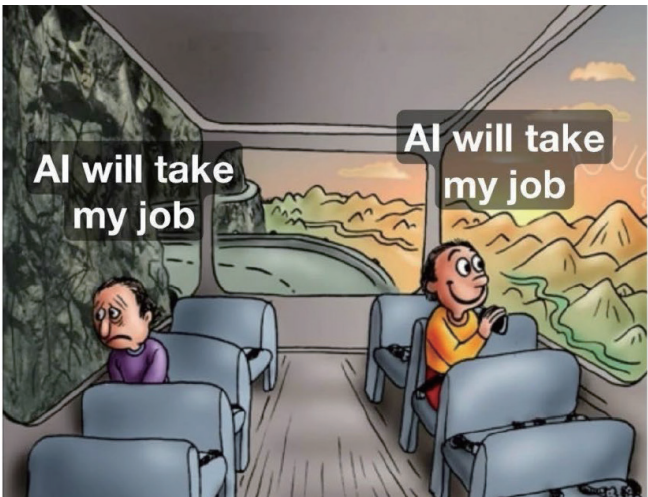
이지현 예술교육가
영화분야



예술교육가로서, 한국문화예술교육진흥원을 비롯해 다양한 학교와 복지기관에서 20년간 활동하며, 유아부터 노인복지시설까지 폭넓은 대상과 환경에서 문화예술교육과 미디어교육을 진행해 왔다. 영화, 교육학, 디지털미디어교육을 전공하며 다채로운 연구와 교육 경험을 쌓아왔으며, 현재 부산과학기술대학교 1인미디어학과에서 강의를 맡고 있다.

STAF에서 신기술을 활용한 실험영상을 제작하며 창작의 새로운 가능성을 탐구했으며, 생성형 AI를 활용한 단편 실험영화를 제작·상영·전시한 경험을 바탕으로 문화예술교육 프로그램 개발에 힘쓰고 있다. 서울시교육청, 경기도교육청, 세종시교육청, 아르떼 아카데미에서 교원과 예술강사를 대상으로 연수를 진행했으며, 영화진흥위원회 교강사연구회를 통해 스마트한 영화교육 교안을 개발하였다. 또한, 서울연구원의 연구지원을 통해 평생교육기관의 비대면 교육을 연구하고, 성북교육청의 고교학점제 교재를 집필했다.

한국영상문화제전 미디어교육 최우수상, 한국문화예술교육진흥원 문화예술교육 교안 공모전 우수상, 시청자미디어재단 미디어우수교육 공모전 대상 등 다수의 상을 받은 바 있다. 최근에는 2024년 대한민국 문화예술교육 대상에서 진흥원장 표창을 수상하며 그 공로를 확인받았다. 앞으로도 신기술과 창의적 콘텐츠를 융합하여 문화예술교육의 새로운 가능성을 열어나가고자 한다.



수업사례 발제 “AI, 문화예술교육의 경계를 넓히다”

“AI, 문화예술교육의 경계를 넓히다”는 AI 기술을 활용하여 문화예술교육의 새로운 지평을 열고 창작과 교육의 가능성을 탐구해본다. 다양한 연령별 AI 교육 활용 사례를 중심으로, 기존의 창작 활동과 AI 기술이 결합하여 만들어내는 시너지 효과와 교육 현장에서의 실질적인 적용 가능성과 잠재력을 살펴본다.

발표자는 영화와 디지털 미디어 교육을 전공한 예술교육가로, 신기술과 예술을 접목한 실험적 창작 활동을 통해 교육 현장에서 적용하고 있다. 생성형 AI를 활용한 실험영화 제작 및 전시 경험을 바탕으로, 창작과 학습의 장을 확장하는 실험적 사례를 소개한다.

또한, AI 활용 과정에서 발생할 수 있는 개인정보, 적용 가이드와 같은 현실적인 고민도 함께 다룬다. 기술이 예술적 표현과 교육적 의미를 어떻게 풍성하게 만들 수 있는지 다각도로 접근해 본다.

AI 기술이 단순한 도구를 넘어, 예술적 가능성을 확장하고 교육의 새로운 패러다임을 여는 것에 함께 고민하고자 한다. 학습자와 예술교육자가 함께 만들어갈 문화예술교육의 미래를 상상하는 장이 될 것이다.