

융합예술 교육과정 개발

윤여문

*청운대학교 실용음악과

e-mail: hippie740@gmail.com

The Study of Convergence Arts Curriculum Development

Yoemun Yun

*Dept. of Applied Music, Chungwoon University

요약

4차 산업혁명은 한국 고등교육의 새로운 패러다임을 요구하였다. 기초 이론 교육에서 벗어나 특정 프로젝트를 기반으로 융합컨텐츠를 제작할 수 있는 인재 양성과 대학이 위치한 지역내의 융합컨텐츠 플랫폼 구축, 미래 세대를 위한 다양한 융합 프로젝트를 이용한 교육으로 궤도는 수정되었다. 이는 고등교육 내의 예술 전공 또한 대대적인 교육 패러다임 전환을 의미한다. 이를 위해서 예술 부문 산업체 협력 및 산/학 공동 창작 과정 교육, 지역 문화 정책 협력 등 광범위한 선행 연구가 요구된다.

1. 서론

유튜브나 미디어 아트로 통칭되는 4차 산업시대 예술 컨텐츠 대부분은 여러 학문의 실무자들이 모여 하나의 프로젝트를 제작하는 방식이다. 이를 실행하기 위해서는 특정 예술파트의 전문가보다는 참여자 모두가 다양한 예술적 역량을 기본적으로 함양하고 있어야 한다.

컨텐츠의 스토리텔링 구조 이해, 능숙한 영상 편집 및 사운드 처리 기술, 그리고 이러한 다양한 기술을 윈도우나 애플 기반의 소프트웨어를 이용하여 자유롭게 제작할 수 있는 능력을 겸비해야 한다. 그러므로 실무자는 컨텐츠 제작의 시작부터 끝까지 아우를 수 있는 능력, 다양하게 발생하는 부문별 문제 해결 능력, 예술적 창의성, 여러 전공의 전문가와 함께 컨텐츠를 제작 할 수 있는 협업 정신이 필요하다.

특정 융합 컨텐츠 제작을 위해 참여자들끼리 진행과정 및 방향성을 함께 공유하는 동시에 학문별(전공별) 현장 전문가와 지역문화 네트워크 협력이 절실하다. 학생들이 직접 주도하는 프로덕션 구성, 예술대학 세부 전공별 계획, 산업체, 지역 행정기관과 융합컨텐츠 제작 협력 체계가 구축되어져야 한다.

2. 본론

융합예술 교육은 여러 전공이 모여 하나의 컨텐츠를 만들어가는 과정을 교육하는, 즉 포괄적이고 근본적인 개념에서의 융합교육과 특정 융합 컨텐츠를 각 전공별로 실질적으로 제작하는 과정을 교육하는 실무/실습 수업이다.

[표 1] 포괄적인 의미에서의 융합교육 과정 수업계획의 예

| 주차별 수업계획 | | |
|----------|-------|--------------------------------------|
| 제7주 | 학습 목표 | 융합컨텐츠 제작기획 |
| | 수업 내용 | 제작 세부 일정, 예산안, 구성안과 대본 |
| 제8주 | 학습 목표 | 융합컨텐츠 분석 |
| | 수업 내용 | 융합컨텐츠 제작 사례 분석, 산업체 참여 기술 사례와 적용 분야 |
| 제9주 | 학습 목표 | 융합컨텐츠 디자인 |
| | 수업 내용 | 융합컨텐츠 공간구성, 음악제작, 조명/음향/영상 디자인과 제작기획 |
| 제10주 | 학습 목표 | 융합컨텐츠의 정책과 지원의 근거 |
| | 수업 내용 | 문화예술, 융합컨텐츠 정책과 지원 구조 |
| 제11주 | 학습 목표 | 융합컨텐츠 제작 1 |
| | 수업 내용 | 분야별 제작과정 |
| 제12주 | 학습 목표 | 융합컨텐츠 제작 2 |
| | 수업 내용 | 제작과정 분석, 연습, 제작회의 |

먼저 근본적인 의미에서의 융합교육과정은 학생 및 산업체 전문가 등 모든 관련 실무자들이 콘텐츠 제작 및 진행과정을 토의를 통해 공유하는 것으로 진행된다.

[표 2] 구체적인 의미에서의 융합교육 과정 수업계획의 예 (음악/음향 부문)

| 주차별 수업계획 | | |
|----------|----------|---------------------|
| 제7주 | 학습 목표 | 융합 음악 작곡 실습 4 (스트링) |
| | 수업 내용 | 융합콘텐츠 창작 실습 |
| 제8주 | 학습 목표 | 융합 음악 작곡 실습 5 (리듬) |
| | 수업 내용 | 융합콘텐츠 창작 실습 |
| 제9주 | 학습 목표 | 사운드 제작 1 (편집) |
| | 수업 내용 | 융합콘텐츠 창작 실습 |
| 제10주 | 학습 목표 | 사운드 제작 2 (녹음) |
| | 수업 내용 | 융합콘텐츠 창작 실습 |
| 제11주 | 학습 목표 | 사운드 제작 3 (믹싱) |
| | 수업 내용 | 융합콘텐츠 창작 실습 |
| 제12주 | 학습 목표 | 사운드 제작 4 (마스터링) |
| | 수업 내용 | 융합콘텐츠 창작 실습 |

[표 2]에서와 같이 구체적인 실무 교육은 프로젝트 제작에 필요한 각 전공별 실제 제작 과정으로 이루어진다. 예를 들어, 음악 파트의 경우, 먼저 프로젝트에 필요한 작곡에 대한 강의가 선행되고, 콘텐츠에 맞는 음악적 분위기, 악기 사용, 사운드 실무에 관한 토의를 통해 학생(실무자) 주도형 음악/음향 제작을 완성하는 방식이다.

융합 프로젝트에 대한 실제 음악/음향 교육과정은 크게 콘텐츠에 적합한 작곡, 믹싱, 마스터링으로 분류된다. 작곡의 경우, 곡의 분위기, 멜로디/코드진행, 곡의 구조, 가상악기의 사용을 중심으로 제작된다. 녹음/믹싱/마스터링의 경우, 가상악기에서 제외된 실제 악기 녹음, 보컬 오버더빙, 밸런스, 이퀄라이저/컴프레서 사용, 공간계열 효과음 사용 등의 사용으로 최종 작품을 완성하는 방식이다.

이러한 교육과정 중에 교수자는 각 팀원의 수행 역량에 맞는 적절한 업무 분담과 팀원끼리의 부드러운 협업이 이루어질 수 있도록 노력하고, 함께 적극적으로 프로젝트에 참여할 수 있는 환경을 조성하는 것 또한 중요하다.

3. 결론

컴퓨터와 스마트폰의 대중화/대량화에 맞추어 세계는 4차 산업혁명이라는 새로운 환경에 직면하게 되었다. 수백년동안 이어졌던 문화/예술 형식과 제작방식은 불과 몇십년만에 테크놀로지 또는 디지털이라는 기술적 진보에 의해 완전히 새로운 환경으로 전환되었다.

서론에서도 언급했듯이, 트위터, 페이스북, 유튜브, 인스타그램 등 시간과 공간, 그리고 세대를 초월하는 거대한 미디어의 출현으로 더욱 많은 대중들이 매우 손쉽게 문화/예술 작품을 감상하거나 직접 제작할 수 있는 환경이 조성되었다.

누구나 마음만 먹으면 문화예술 창작이 가능한 이러한 현재의 상황에서 고등교육의 전공자들은 시대에 요구에 부응하는 교육 체계가 필요하다.

그러므로, 디지털 시대에서 요구하는 예술전공 교육은 아날로그적 창작 방법, 일방통행적 예술적 견해, 개인의 예술적 감수성에 의존하는 콘텐츠 제작에서 탈피하여 디지털 도구를 사용하는 창작 능력, 예술을 융합적 사고에 기인하고 협업하여 완성하는 방법 및 문제해결 능력, 연관된 예술 파트와 공유할 수 있는 의사소통 능력을 겸비한 실무적 인재양성에 초점을 맞추어야 한다.

참고문헌

- [1] 정동암, “미디어 아트, 디지털의 유혹”, 커뮤니케이션북스, 9월, 2007년.
- [2] 도메니코 콰란타, “뉴미디어 아트, 매체를 넘어서”, 칼라박스, 6월, 2018년.
- [3] 박숙영, “디지털미디어와 예술”, 이호여자대학교 출판부, 02월, 2016년.
- [4] 허정아, “디지털 시대의 문화콘텐츠 기획”, 연세대학교 출판부, 10월, 2006