

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.6.443>

JCCT 2023-11-52

사운드아트의 국내 고등교육 가능성 - 창의적 융복합 교양교과 제안을 중심으로

The Higher Education Possibility of Sound Art in Korea – Focusing on the Proposal of Creative Fusion Liberal Arts Learning

이은영*

Irene Eunyoung Lee*

요약 사운드아트(Sound Art 또는 Sonic Art)는 20세기 중반부터 주로 유럽과 미대륙을 중심으로 실천되어 온 현대 예술의 한 지류로 우리나라에서는 일반적으로 다원예술 분야로 간주하거나 현대음악이나 미디어아트의 하위장르(subgenre)로 인식되는 경향이 있다. 2000년대 이후 지금까지 북미와 유럽의 일부 우수 대학에서 전공으로 개설되어 이 분야를 전문적으로 연구하거나 실천적인 작가로 활동을 하는 인재들을 사회로 배출하고 있기는 하지만 아직은 비주류적 예술 분야로 간주되는 것이 실상이고, 국내의 대학에서는 아직 사운드아트를 주전공으로 개설한 학교를 찾아보기는 어려운 것이 현실이다. 본 논문에서는 창의적 융복합 교양교과로서 실제로 국내 4년제 종합대학에서 운영하는 <현대사회의 사운드아트>라는 교양교과목 수업모형과 교수법의 소개와 함께 고등교육의 교양학습으로서 사운드아트 활용의 가능성을 논의한다.

주요어 : 사운드아트, 교양교육, 융복합 창의성, 예술감상, 실천주의적 교양교육

Abstract Sound Art (Sonic Art) is a branch of contemporary art that has been practiced dominantly in Europe and the Americas since the mid-20th century; and in Korea, it tends to be regarded as a multiple art field or as a subgenre of contemporary music or media art. Since the 2000s, some leading universities in North America and Europe have been opened sound art majors, producing talented people who specialize in this field or work as practical artists, yet it is still considered a non-mainstream art field. It is difficult to find schools that have opened sound arts as their major program in domestic universities. Along with the introduction of a liberal arts curriculum model and teaching methods used in the <Sound Art of Modern Society> course operated in a four-year university in South Korea, this paper discusses the possibility of using sound art as a main subject in liberal arts learning in higher education as a creative fusion liberal arts subject.

Key words : Sound art, Liberal Arts Education, Convergence Creativity, Art Appreciation, Practical Liberal Arts Education

*정회원, 호서대학교 혁신융합학부 (제1저자)
접수일: 2023년 10월 3일, 수정완료일: 2023년 10월 20일
게재확정일: 2023년 11월 5일

Received: October 3, 2023 / Revised: October 20, 2023

Accepted: November 5, 2023

*Corresponding Author: irenelee@hoseo.edu

Dept. of Innovation and Convergence, Hoseo Univ, Korea

I. 서 론

Covid 19팬데믹이 발생한 이후 세계적으로 거의 모든 산업분야에서 네트워크 소통이 상당히 강화되었을 뿐 아니라 1인미디어 콘텐츠의 사용의 엄청난 증가와 스마트미디어로 사용할 수 있는 아주 다양한 SNS와 OTT 콘텐츠들이 생산·배포되었다 [1, 2]. 이로써 누구나 쉽게 다양한 정보를 접하는 가속화된 디지털 정보사회의 발전은 당연히 사운드아트 분야에서 활동하는 수많은 작가들에게도 자신들의 작품을 알릴 수 있는 멀티미디어 콘텐츠 환경을 제공했고, 그로 인해 관심있는 사람들은 이전의 시대에 비하여 예술작품을 쉽게 인터넷 콘텐츠로 작품을 살펴볼 수 있는 기회를 가진다. 뿐만 아니라, 최근 대중에게 널리 알려져 활용되고 있는 OpenAI의 ChatGPT와 같은 생성기반 AI 서비스는 수많은 인터넷상의 정보들을 보다 쉽게 접근하고 이해할 수 있게 해주고 있으며 또한 앞으로 문화예술 산업 전반에서 더욱 다채로운 AI기술의 활용이 예견되고 있다 [3]. 당연히 사운드아트 분야의 관련된 자료들도 인터넷 상에서 꾸준하고 빠르게 생성, 유통, 축적, 그리고 보완되면서 다양한 예술적 실천과 학문적 발전을 살필 수 있게 확장하고 진전될 것이 예측된다. 그러나, 현재 우리나라의 대학 환경은 고령화 저출산 사회에 접어들어 급격하게 줄어드는 학력인구로 인해 존재위기가 계속 인식되고 있는 상황이므로 [4], 입학경쟁률과 취업률에 민감할 수밖에 없다. 고로, 대학의 전공수업들은 졸업생이 사회에 취업할 인재의 양성 교육을 목적으로 하고 문화예술관련 전공은 순수예술보다는 문화산업에서 취업이 가능한 대중예술 직업군에서 활동할 인재를 교육하고 배출하는 커리큘럼을 우선시하는 것이 현실이다. 사운드아트는 기존의 실용음악이나 음향제작 전공과 커리큘럼상의 유사점이 존재할 수 있는 점, 또한 국내에서는 음악·음향과 함께 기술기반의 공학과 예술철학 등을 다룰 수 있는 석·박사 교수진 층이 아직 두텁지 못한 점이 있으므로 이 전공이 일반 국내 대학에서 개설되는 것은 그리 낙관적일 수는 없어 보인다. 이러한 환경속에서 본 연구자는 아직 국내 대학에서 많이 다루어지지 않은 사운드아트 예술을 활용한 교과목인 <현대사회의 사운드아트>를 개발하여 충청남도에 위치한 4년제 H종합대학교에서 2021년 2학기부터 일반교양 교과목으로 운영하였고, 경험적상 이 교양교육의 의미와

가치가 상당히 있음을 확신하기에 본 논문에서 교과과정 설계와 운영의 내용을 공유하고자 한다.

II. 본 문

1. 사운드아트 고등교육 현상(現狀)

앞서 언급한 바와 같이 우리나라의 대학에는 순수 예술적인 성격의 사운드아트를 독립적인 전공으로 운영하는 학교를 찾기 힘들다. 오늘날 사운드아트는 음악, 미술, 기술, 건축, 도시 설계, 환경 소리, 라디오 작업, 그리고 예술철학 등을 종합적으로 다루는 학제적이고 융복합적인 예술 분야라고 일컬어지고 있는데 [5, 6], 국내에서는 간혹 서울대학교의 작곡과, 한국종합예술대학교의 음악원 내 뮤직테크놀로지 전공, 홍익대학교의 미디어전공이나 학제전공, 성균관대학교의 미디어영상 전공 등 사운드와 밀접하게 연관된 학과 안에서 사운드아트 창작 또는 연구 교과목이나 워크숍 프로그램 등이 간혹 운영되는 경우가 있기는 하지만 명실상부하게 독자적인 전공 또는 부전공으로 명시된 짜임새 있는 커리큘럼을 운영하고 졸업생을 배출한 학교는 아직 없어 보인다. 그런데 20세기 말 또는 2000년대에 들어설 무렵부터 이미 영미권과 유럽 등지에서는 혁신적인 유수의 대학원과 대학교에서 사운드아트 전공을 개설하기 시작하였고, 지난 20여년간 차차 그 수가 증가했다. 앞서는 일부 국가들의 학교와 전공을 언급하자면 우선 미국은 뉴욕에 위치한 Columbia University의 Sound Art 석사과정 (MFA) [7], 일리노이에 위치한 Northwestern University의 Sound Arts and Industries 석사과정 (MA) [8], 시카고에 위치한 시카고예술대학교 (SAIC)의 Art and Technology/Sound Practices (AT/SP) 전공의 4년제 학사과정(BFA) 그리고 2년제 석사과정 (MFA)[9], 그리고 캘리포니아 CalArts 예술대학의 Music Technology Interaction Intelligence Design (MTIID) 전공과 Composition and Experimental Sound Practices 전공이 4년제 학사(BFA)와 2년제 석사(MFA) 프로그램을 제공하고[10, 11] 이 외에도 타학교들이 상당 수 있다. 두번째로 영국을 살펴보면, 6개의 단과대학으로 이루어진 런던예술대학교 (University of the Arts London)의 런던커뮤니케이션대학 (London College of Communication)에서 3년제 우수 학사(BA(Hons)) 과정[12]과 2년제 석사(MA) Sound Arts

전공[13], 에든버러 대학교 (University of Edinburgh)의 Sound Design (MScR) 석사전공[14], 왕립예술대학 (Royal College of Art)의 Sound Design (MA) 석사전공[15] 등을 사운드아트 학과로 볼 수 있고 언급된 학교들의 학과 이외에도 Music Technology나 Acoustics 등의 학과에서 대중음악 이외의 실험적인 연구와 창의적 소리예술을 교육·연구하고 있다. 마지막으로 독일과 네덜란드의 경우, 베를린 예술대학교 (Berlin University of the Arts)의 Sound Studies and Sonic Arts 석사과정(MA)[16], 미디어 예술 아카데미 쾰른의 Media and Fine Art학과 내 Sound Art / Sound Studies 학사와 석사에 상응하는 자격증(Diploma) 과정 [17], 그리고 헤이그 왕립예술원 (the Royal Conservatoire, The Hague)의 Sonology 전공 학사와 석사과정[18, 19] 등이 있다. 이러한 미국과 유럽 대학의 사운드아트 전공 프로그램들은 다양한 소리, 음향 및 현대음악과 관련된 이론과 실천, 또는 첨단과학 기술 응용 및 창의적 도구 개발 등을 숙달할 수 있는 커리큘럼과 근현대시대에 새롭게 정립되어가는 인간 예술의 표현과 소통 방식의 변모·확장을 반영하고 특이성을 감안한 심도 깊은 예술철학적 연구를 할 수 있도록 설계되어 학생들의 창의적 예술성을 함양하는 목적을 두고 있다. 국내 유수의 대학에서도 사운드아트의 특수성과 보편성을 잘 정리하면서 예술적 확장을 위한 전공 교육으로서 연구와 교육에 힘을 쏟을 수 있는 연구소나 전공이 생기면 좋을 것이다.

2. 교양교과 내용

1) 사운드아트 101

일반 대학생 대상의 사운드아트에 대한 교양교과를 진행하기 위해서는 무엇보다 우선적으로 예술이란 무엇인지, 그 ‘알 수 없는 모호성 (je ne sais quoi)’에 대한 이해를 높이는 것, 그리고 20세기 현대예술과 음악의 다양성에 대한 기본적 설명과 함께 사운드아트의 기원과 역사적 발전을 언급하는 것이 필요하다. 학제적인 성격이 강하여 그 개념 자체가 모호하다고 일컬어지는 것이 사운드아트의 본질적인 특성이므로 [20-22], 학습자들이 이 예술을 처음 접하게 될 때 과연 단순하게 정의하거나 하위장르를 명확하게 구분하는 것이 왜 쉽지 않은가에 대하여 유연하고 열린 사고로 받아들일 수 있도록 할 기반이 필요하기 때문이다. 그러므로 무조건

사운드아트를 강의할 것이 아니라 고대 예술의 제의적인 종합예술의 기원부터 고정화된 예술의 관념에 도전한 20세기 아방가르드(avantgarde), 플럭서스(fluxus), 우연성음악(chance music), 레디메이드(ready-made), 구체음악(music concrète)등의 현대예술이 있기까지 주류의 흐름과 도전적 변화, 예술적 진화의 의의를 간단히라도 정리하여 설명할 필요가 있다. 기본적인 예술의 변천에 대한 이해는 다윈주의적, 포스트모더니즘적, 그리고 실용주의적 사조들이 디지털 문화와 어울리면서 미디어아트 등 새로운 표현들이 등장하는 경향에 맞물린 가운데 1960년대부터 서구사회를 중심으로 발달한 사운드아트의 배경과 역사적 진화를 이해하는데 도움이 된다.

또한, 사운드아트의 개념설명, 세부장르, 그리고 간단한 역사 등을 알기 쉽게 설명해주며 예제들을 보여주는 방식을 혼합하면서 이 분야에 대한 상식을 넓혀주는 것이 필요하다. 일반적으로 사운드아트는 작은 개념으로는 ‘소리(音)’를 표현기법, 매체, 또는 개념 등으로 활용하면서 작가의 자율적(autonomy)인 예술표현을 만들어내는 다양한 예술행위를 포함하는 것이라 할 수 있을 것이며 또한 광범위하게는 예술철학[6]과 건축이나 도시설계 등 공간적인(spatial) 분야[5]도 긴밀히 연결된 매우 학제적인 개념으로 볼 수 있다. 사운드아트의 다양한 하위장르 중 대표적인 몇 가지만 언급하자면, 시각적인 조각물과 음악, 소리, 혹은 음향적 요소를 결합하여 공간적인 형태의 예술 작품으로 감상하게 되는 작품을 주로 일컬으며 간혹 장소 특정적(site-specific)이기도 한 사운드조각(sound sculpture), 실제로 존재하는 공간에서 물리적 또는 개념적으로 소리 요소를 얹어 새로운 공간으로 인식 또는 경험하도록 하는 사운드설치(sound installation), 소리와 시각의 요소를 하나로 만들어 감상할 수 있도록 만드는 오디오비주얼(audiovisual), 특정지역이나 사회에서 고유한 소리환경이나 풍경을 활용하는 사운드스케이프(soundscapes), 소리와 물리적, 미적, 그리고 행동적인 요소들을 종합하여 연출하는 사운드공연예술(sound performance art), 전자적으로 음악과 소리 음향 조작과 프로세싱을 융합하는 전자음향/음악(electro-acoustic), 그리고 시적인 단어의 발음, 강세, 음성의 톤과 특정 음성 기술을 사용하여 음악적인 효과를 창출하는 소닉시(sonic poem)등으로 구현되는 등을 언급할 수 있다 [6, 21, 22].

사운드아트 역사를 말할 때 그 시초에 대한 의견은 여러 의견이 다양하다고 할 수 있는데[23], 어떤 학자나 예술가는 후기 낭만주의 시대의 작곡가인 독일의 빌헬름 리하르트 바그너(Wilhelm Richard Wagner)가 창시한 종합예술인 총체극(Gesamtkunstwerk) 또는 그의 1849년 저술서 <미래의 예술 (The Artwork of the Future)>를 중요한 시발점으로 언급하고[24], 어떤 주장은 프랑스의 미래파 화가였던 루이지 루솔로(Luigi Carlo Filippo Russolo)의 1912년 노이즈 뮤직 실험 등에 상당한 기원적인 무게를 두기도 한다[25, 26]. 어쨌든, 사운드아트는 특히 1900년대 중반부터 마그네텍테이프 등의 새로운 도구들로 다양한 소리를 녹음, 저장 그리고 재생할 수 있는 매체들과 전자적으로 음향 프로세싱을 할 수 있는 수단이 출현하게 되면서 현대음악 작곡가인 피에르 쉐페르(Pierre Schaffer)와 같은 예술가의 구체음악 작업이나 존 케이지의 우연성음악 등의 활동이 본격적으로 벌어지고 또 미술 전시회나 출간 서적 등에서 사운드아트라는 용어가 사용되면서 오늘날까지 전 세계에서 많은 예술가들이 활발히 역동적인 활동을 벌이도록 진화한 것을[20, 23] 학습자에게 설명하는 것은 필요하다.

2) 듣기 미학

무엇보다도 먼저 학생들이 이 교과목에서 경험해야 하는 것은 ‘주의 깊게 듣기’이다. ‘듣기의 예술’에 대한 많은 고찰을 한 연구자들은 하나같이 ‘소리는 언제 어디에나 존재하지만 듣는 이에 따라, 상황에 따라 모두 다른 경험을 하는 점’을 주목한다[27-29]. 이런 특성을 감상자가 인식하고 이해하게 될 때 소리는 예술로써 더욱 흥미로운 재료이자 주제가 될 수 있고, 교실안에서 듣는 자연의 환경 소리마저 학생들의 창의성을 높일 수 있는 좋은 도구가 될 수 있다[30]. 그러므로 학생들에게 적절하게 어렵지 않은 방법으로 직접적으로 소리를 주의 깊게 듣는 경험을 하도록 유도하면서 차차 소리와 관련된 음양학적 특성이나 녹음, 편집 등의 소리조작까지 학습이 이어질 수 있도록 체험기반의 과제들을 적절히 섞어서 운영하면 좋을 것이다. <현대사회의 사운드아트>에서 활용하는 방법을 간단히 예로 소개를 하자면, 강의실에서 교수자가 소리의 특성이나 마이크의 특성에 대하여 이론적인 설명을 일방적으로 하는 것은 지루하고 학습효과가 떨어지므로 학기 초반부터 학생들에

게 녹음 과제를 수행하게 한다. 2주차와 3주차 즈음 수업내용에 대한 감상을 약 30초 내외로 말하는 것을 직접 핸드폰으로 녹음하게 한다. 약 1주일 간격을 두고 낮과 밤을 다르게 지정하여 과제물을 생성하여 제출하게 할 때, 직접 녹음한 음원을 듣고 감상을 간단히 적도록 요구한다. 이 과제를 통해 학생들은 자연스럽게 평소 주의를 기울이지 않았던 주변의 소리에 대해 인식하게 될 뿐 아니라 밤과 낮 소리의 질감의 차이, 또는 날씨의 영향에 의한 소리의 변화, 본인의 컨디션에 따른 청각적 요소의 차이 등을 구분하면서 경험적으로 소리의 특성을 하나씩 알아가고 관심을 기울이게 되는 것을 감지할 수 있다. 또한 조용한 내부환경에서 핸드폰 마이크를 본인의 입에서 대략 10cm 가까이 들고 녹음하는 것과 30cm 이상 간격을 두고 녹음하는 두 가지 방법으로 녹음 한 뒤 감상하게 하는 것은 마이크 위치 등의 차이로 발생하는 녹음소리의 차이점을 인식하게 하는 방법이 된다. 그리고 타학생과 각자 녹음한 음원을 교환하여 비교하여 청취할 때에는 비록 같은 지시 사항이었지만 각자 다르게 연출하여 다른 특징으로 소리화 되는 것을 직접 경험할 수 있게 한다. 이러한 과제와 청취연습은 듣기 미학의 경험적 학습의 좋은 방법이자 예술적 표현의 창작과정에서 발생하는 불확실성[31]을 이해할 수 있게 해준다.

3) 사운드 조작 학습

예술교육을 하는 데 있어 실천적인 면이 있어야 학습이 되는 점을 강하게 주장한 실천주의적 음악교육론가인 뉴욕대학교의 데이빗 엘리엇(David J. Elliott) 교수는 특히 음악 작품이 인간의 ‘음악하는 행위’와 분리될 수 없다는 것과 음악은 역사, 사회, 문화적 맥락에서 결정된다는 점을 강조하여 설명하였다[32]. 불특정 다수의 전공이 뒤섞인 대학생들을 대상으로 하는 교양교과목은 매 학기마다 수강생의 전공 배경과 인원이 다르다. 게다가 음악교양과 같은 교과를 운영할 경우에는 학생들 사이에 각자 음악교육적 경험의 차이가 상당히 있는 경우가 많은 것이 흔한 일이다. 그러므로 교양으로 실천적인 예술적 표현의 교육을 할 경우, 학생수준의 편차에 의해 형평성에 어긋나는 경우가 존재할 수 있으므로 사전지식에 의한 형평성에 어긋나지 않게 환경의 제약과 한계를 고려해서 교과를 설계할 필요가 있다. 또는 교수자가 ‘학교와 학생들의 상태를 고려하고

자신이 추구하는 교육의 목적을 이루기 위해 어떤 방법론적인 접근을 할 것인가?에 대해 선택과 고민을 매학기마다 하고 맞춤형처럼 조정하여 운영하는 묘(妙)를 발휘하는 것이 좋을 수 있다.

여러 사정을 고려하여 <현대사회의 사운드아트>에서 실천적인 예술표현의 교육을 위해 어느 누구나 간단히 다운로드 받아서 활용할 수 있는 음성편집 또는 동영상편집 프리웨어(free-ware)를 선택하여 학생들에게 소리를 편집하고 조작하는 방법을 교수자의 동영상 강의를 따라서 하는 방법으로 진행한다. 최근엔 Wondershare Filmora 12를 활용하여서 기존에 본인들과 타학생들이 과제로 녹음한 음원을 활용해 목소리 편집, 환경음(ambience) 치환, 배경음악 삽입, 이펙트(SFX) 음원 삽입, 그리고 잔향(reverb), 에코(echo), 코러스(chorus), 피치(pitch)등의 소리 시그널 변형 이펙트(audio signal processing effects)를 적용한 뒤에 편집된 음원을 추출하는 과제를 수행했다. 대부분의 수강생들이 모든 편집적인 요구사항들을 완수할 뿐 아니라 음원편집은 어려울 것이라고 막연하게 생각했던 것에 비해 과정이 쉽고 흥미로워서 앞으로 자신이 소리로 표현할 수 있는 것이 많을 수 있을 것 같다는 긍정적인 경험을 언급하는 경우가 많았다. 학습자들의 현상학적 그리고 표현적, 행동적 반응의 측면에서 볼 때 이러한 실천기반 사운드 편집학습의 교육적 의의에 대한 확신을 가질 수 있었다.

4) 작품조사와 감상활동 학습

학습자들이 사운드아트의 다양한 표현법을 흥미롭게 인식하며 조사와 감상을 할 수 있도록 선택한 교수법은 모두 활동이다. 학생 단독보다는 4~6명 정도로 모두를 구성하여서 조사활동과 감상을 함께 하도록 하는 것이 보다 생기고 토의가 활성화 된 학생주도형 수업을 가능하게 한다. 특히, 사운드아트 작품은 관객이 직관적으로 그 개념이나 의미를 알아채는 것이 쉽지 않으므로 약간의 예술을 감상하는 방법을 알려주는 감상활동 가이드(<그림 1>)를 따라서 감상할 수 있도록 한다. 각 모듈 별 한 학기에 최소한 한 명의 아티스트와 대표 작품을 심도 깊게 분석하며 살필 수 있도록 하고 강의실에서 모듈 활동의 결과를 공유하게 한다. 필요한 경우 교수자의 보충적인 설명이나 피드백을 추가하는 형식으로 작품조사와 감상활동을 정리해준다. 감상활동지

가이드라인을 참고하면서 학생들이 조사할 대상은 학기에 따라서 다소 변경될 수 있지만 그간 여러 학기에 걸쳐서 조사대상으로 활용했던 아티스트를 리스트로 적시하여 주차별 단위의 교과내용을 예시로 정리하면 <표 1>과 같다.

예술작품 감상활동지

작성자 학번 및 이름: _____

*무엇과 왜이 작품이 의미가 있는가라는 것을 늘 생각해 보면서 감상하도록 노력해 보는 것은 중요합니다.

I 일반 정보 (General Information) - 주로 갤러리에서 레이블이나 가이드북에서 찾을 수 있는 정보들. 예술가의 설명서들이 있는 경우가 있습니다. 어디에서 정보를 얻었는지 따로 노트로 표기하거나 정리해 놓도록 합니다.

1. 주제/대상: _____
2. 예술가 이름: _____
3. 작품 년도: _____ (제작년도? 다른 버전이 있는가? 비슷한 작품보다 어떤 이후에 만들어졌나?)
4. 기법/소재/유래: _____ (어디에서 만들어졌나? 누구를 위해 만들어졌나? 지리적 위치의 예술의 전형인가?)
5. 장소: _____ (지금 작품은 어디에 있는가? 본래 어디에 위치하는가? 감상자가 올려보아야 하는가? 감상자가 내려보아야 하나? 만일 본래 장소에 있는 것이 아니라면 감상자가 예술가의 의도를 볼 수 있는가? 모든 면(sides)에서 볼 수 있는가 아니면 한 면에서만 볼 수 있는가?)
6. 기교(technique)와 재료(material): _____ (무슨 재료들로 만들어졌는가? 어떻게 수행했었나? 얼마나 크거나 작인가?)
7. 소리의 발현과 재생 재료? (작품이 소리를 지녔고 들을 수 있는가? 어떠한 방식으로 소리가 발현되는가? 어떻게 소리를 감지하는가? 소리의 조직화가 고정된 시간성인가 비교정된 시간성을 지녔나?)

II 간단한 설명 (Brief Description)

몇 개의 문장으로 작품을 묘사해봅시다. 무엇처럼 보이나요? 무엇인가를 재현하고자 했나요? 보이는 것을 이야기하면 됩니다. 무언가 추상적인 것인가? 주제나 대상이 무엇인지, 어떠한 면이 강조되었는지를 말하도록 한다. 목적이 없는 작품인가? 어떠한 요소가 주도하는가? 이 색션은 읽는 사람에게 작품이 무엇과 같이 보이는지를 느낄 수 있도록 하는 목적이며 분석을 하는 부분은 아닙니다.

III 형식 (Form)

이 부분은 분석의 가장 중요한 포인트입니다. 분석할 때의 가장 긴 색션이 되어야 합니다. 선정된 작품이 어떠한 차원의 작품인지 (2차원, 3차원 등) 생각하도록 꼭 주의하도록 합니다.

작품 요소

1. 주 음원 재료 (악기, 소음, 목소리, 앰비언스, 녹음 형태 등)
2. 소리 발생 및 재생방법 (녹음재생, 마이킹, 실시간 변형, 채널 수, 스피커 위치 등)
3. 선 (직선, 곡선, 각도, 흐름, 수평, 수직, 대각선, 윤곽 (contour), 두께, 얇기, 암시, 등)
4. 모양 (어떤 모양이 만들어졌고 어떻게 생성했나?)
5. 빛과 값 (value) (근원 (source), 평면 (flat), 강조 (strong), 대비 (contrasting), 굴곡없는 (even), 값 (values), 강조 (emphasis), 그림자 (shadows))
6. 색 (Color) (1차 (primary), 2차 (secondary), 혼합 (mixed), 보색 (complimentary), 따뜻한 (warm), 차가움 (cool), 장식적 (decorative), 값 (values))
7. 텍스처와 패턴 (실질적 (real), 함축적 (implied), 반복적 (repeating))
8. 공간 (깊이 (depth), 교차되는 (overlapping), 원근법/투시법 등 (kinds of perspective))
9. 시간과 운동성

디자인의 원칙

1. 통일성과 다양성
2. 밸런스 (대칭, 비대칭)
3. 주안점과 부차적인 점
4. 스케일과 비례 (무게, 물체나 형상이 서로 어떻게 연결되고 셋팅되어 있는가)
5. 질량/볼륨 (3D art)
6. 리듬
7. 기능/색팅 (건축/공간)
8. 내부/외부 관계 (건축/공간)

IV 견해와 결론

이 부분은 설명을 넘어서 결론과 본인 스스로 작품에 대한 의견을 제공하는 부분입니다. 어떠한 설명을 하든지 위의 III (형식) 색션에서 분석한 것에 근거하여서 논해야 하는 것입니다.

1. 이 색션에서 어떻게 그리고 왜 주요 요소들과 원칙들이 예술가의 창작의 의미를 부여하게 하였는지를 논하십시오.
2. 본인의 논의를 내용들을 작품에 대한 사실들로 뒷받침하도록 합니다.

그림 1. 예술작품 감상활동 가이드라인
 Figure 1. Guidelines for Art Appreciation Activities

표 1. 주차별 교과내용
Table 1. Weekly Curriculum

주차	학습내용	교수법 적용 내용
1	OT & Ice Breaking	<강의 + PBL 과제> PBL 과제: 강의 내용관련 자기반영 감상을 외부에서 환경음과 함께 녹음(낮) 완성, 청취하여 감상과 함께 제출하기.
2	창의적 예술이란? 학습목표: 예술의 개념과 분류에 대한 이해도를 높인다.	<강의 + 모듈 활동 + PBL 과제> 모듈 조사 및 토의: 조편성 & 아이스브레이킹, LCC 유튜브 채널 조별 탐색, 토의내용 공유(게시판) PBL 과제: 강의 내용관련 자기반영 감상을 외부에서 환경음과 함께 녹음(밤) 완성, 청취하여 감상과 함께 제출하기.
3	사운드아트란? 학습목표: 소리의 개념을 이해하고 사운드 아트의 역사와 현대사회에서의 위상을 살펴본다.	<강의 + 모듈 활동 + PBL 과제> 모듈 조사 및 토의 활동: Global Sonic Culture 조별 탐색, 토의내용 공유(LMS 게시판). PBL 과제: 강의 자기반영 감상을 조용한 내부환경에서 초근접과 근접의 버전으로 녹음 완성, 청취하여 감상과 함께 제출하기.
4	소리, 예술, 그리고 형이상학 I 학습목표: 소리의 특성 이해도를 높일 수 있다. - 대표작가 2인, 대표작품 설명듣기	<강의 + 모듈 활동 + PBL 과제> PBL 과제: 타학생이 제출한 음원과 교환, 서로의 음원을 비교하여 듣고 차이점으로 인식한 것들을 작성하여 제출하기.
5	사운드 편집 실습 학습목표: 사운드 편집을 위한 동영상 강의 시청하면서 실습하기.	<동영상 강의 + 실습활동> PBL 과제: “사운드 편집 따라하기” 동영상 강의 시청하며 편집 실습하기 (과제 기한은 약 3주 배정).
6	소리, 예술, 그리고 형이상학 II 학습목표: 도슨트의 개념 이해(강의식 진행). 각 조에 총 8명의 사운드 아티스트 중 1인씩 담당하도록 배정하기. 배정된 작가의 작업을 예술감상활동지를 참고하여 모듈 활동을 통해 분석하며 미학적 시각으로 감상하여 살피고, 감상체험을 토의하여서 나중에 도슨트 역할을 수행하기 위한 역량활동을 한다.	<강의 + 모듈 활동 + PBL 과제> 모듈 활동: 조별 조사대상 작가 배정, 1차 조사 및 감상활동 (감상활동지 활용). PBL 과제 (계속): “사운드 편집 따라하기” 동영상 강의 시청하며 편집 실습하기. *모듈 별 심층 조사대상 8명의 작가 리스트의 예: 제이콥 커케가드 (Jacob Kirkegaard), 샘슨 영 (Samson Young), 로리 앤더슨(Laurie Anderson), 료지 이케다 (Ryoji Ikeda), 자넷

		카디프(Janet Cardiff), 장영혜중공업, 태셋그룹, 맥스 노이하우스(Max Neuhaus) 등.
7	도슨트 역할로 모듈 조사내용 발표 1차 - 사운드조각, 사운드 설치 작품 중심으로 학습목표: 도슨트가 되어 배정된 사운드 아티스트와 작품들을 타 학생들에게 소개하도록 한다. 교수자는 학생발표에 대하여 피드백과 작가와 작품에 대한 부연설명을 한다.	<강의 + 모듈 활동 + PBL 과제> 모듈 발표 활동: 도슨트 (조) 역할극 1차, 3개 조 발표 (학생평가지 작성). PBL 과제 (계속): “사운드 편집 따라하기” 동영상 강의 시청하여 편집 실습 마무리, 과제 제출완료하기.
8	중간고사	레포트 대체 - 국내외 해외 사운드아트 이벤트 또는 전시를 찾아 각 1개씩 추천하기
9	도슨트 역할로 모듈 조사내용 발표 2차 - 오디오비주얼과 사운드를 케이프 중심으로 학습목표: 도슨트가 되어 배정된 사운드 아티스트와 작품들을 타 학생들에게 소개하도록 한다. 교수자는 학생발표에 대하여 피드백과 작가와 작품에 대한 부연설명을 한다.	<강의 + 모듈 활동> 모듈 발표 활동: 도슨트 (조) 역할극 2차, 3개 조 발표 (학생평가지 작성). PBL 과제: 기말작업 아이디어 구상하기 (리서치 또는 사운드물 제작 중 택1).
10	도슨트 역할로 모듈 조사내용 발표 3차 - 사운드 퍼포먼스 행위와 일렉트로어쿠스틱 중심으로 학습목표: 1) 도슨트가 되어 배정된 사운드 아티스트와 작품들을 타 학생들에게 소개하도록 한다. 교수자는 학생발표에 대하여 피드백과 작가와 작품에 대한 부연설명을 한다. 2) 하반기 워크숍을 위한 새로운 팀 구성 또는 개인 활동 선호도에 따른 분류, 의견 수렴	<강의 + 모듈 활동> 모듈 발표 활동: 도슨트 (조) 역할극 2차, 3개 조 발표 (학생평가지 작성) PBL 과제: 기말작업 아이디어 구상하기 (리서치 또는 사운드물 제작 중 택1)
11	창의적인 기말과제를 위한 브레인라이팅 (Brain-Writing) 워크숍	<모듈 Brain-Writing 워크숍> 개인별 기말과제 구상을 위한 브레인라이팅 (Brain Writing)을 워크숍 실시, 아이디어 보완.
12	창작작업 실습 및 Q&A	개인별 창작작업 진행 - 녹음, 편집 등의 과정에서 발생하는 문제점은 교수자의 도움을 받도록 한다. 기타 질의응답 진행.
13	기말평가 - 발표 1	기말발표 (10명), 피드백, 개인성찰지 작성.
14	기말평가 - 발표 2	기말발표 (10명), 피드백, 개인성찰지 작성.
15	기말평가 - 발표 3	기말발표 (10명), 피드백, 개인성찰지 작성.

5) 강의 모형설계 분석

위의 <표 1>에서 볼 수 있듯이, 본 교과목은 학습자 중심의 교수학습인 PBL(problem based learning)로 진행하도록 녹음 및 편집과제, 작품 조사와 감상, 토의, 창의적 표현완성을 종합적으로 활용하여 학습자의 학습동기를 유발하고, 효과적인 학습으로 구성했다. 이 강의 모형과 교수법의 내용이 켈러(John M. Keller)의 학습동기이론의 개념들을 활용하여 각 활동과 학습이 ARCS의 구성요소 중 어떤 수업과정으로 연결되는지 살펴보고자 한다. 즉, 학습의 동기설계를 위한 구체적인 전략을 제시하고, 이를 체계적인 하나의 이론 틀 안에서 제공하는지 살펴봄으로써 통합적 의의를 지니는 ARCS의 기본 아이디어[33]를 <현대사회의 사운드아트>의 수업과정에 적용해 분석해보는 것이다. 한 학기 동안 어떠한 조사활동과 프로젝트를 진행할 것인지 구체적인 학습목표를 학기초에 제시하고 모듈 활동을 연결하여 다양한 현대예술을 접하고 토의하는 과정에서 자연스럽게 글로벌사회를 인식할 수 있도록 하며 적절한 수준의 PBL과제를 통해 기말 발표까지 학생이 사운드를 다룰 수 있는 능력을 함양하는 종합적인 교과목의 전반적 내용을 ARCS의 기본 아이디어에 적용하여 정리하면 <그림 2>와 같다.

동기요소	주의력(A)	관련성(R)	자신감(C)	만족감(S)
학습동기	사운드아트의 어떠한 방법으로 학생들의 주의를 집중시키는가?	사운드아트의 어떠한 측면이 학생들에게 유용한가?	학습자들에게 성공적인 학습을 위해 어떠한 도움을 줄 것인가?	지속적인 학습유발을 위한 방법은 무엇이 있는가?
학습내용	세계 각지의 작가들과 작품, 행사들을 조사연구, 감상하고 비평한다.	현대예술 개념과 사운드아트의 역사와 다양성을 이해할 수 있다.	멀티미디어시대에 어떠한 콘텐츠에도 활용되는 사운드 편집을 할 수 있다.	자율적 선택으로 창의적 자기표현 또는 작품 조사를 진행하여 발표에 도전한다.
학습전략	명망있는 작가의 작품을 모듈로 조사, 토의하여 지적 호기심과 주의력 향기를 도모한다.	초보장점의 특성을 지난 글로벌 4차 산업시대의 국제 대학의 연상과 학생작품을 인식할 수 있게 유도한다.	본인과 동기들의 음원을 활용하여 사운드 편집을 완성하도록 적절한 수준의 편집실습을 한다.	자기주도적 프로젝트의 발표를 완수하면 A학점의 보상과 자신감을 얻을 수 있다

그림 2. ARCS와 <현대사회의 사운드아트> 학습동기, 내용과 전략
 Figure 2. ARCS and <Sound Art of Contemporary Society> Learning Motives, Contents & Strategies

위의 그림을 통해 <현대사회의 사운드아트>는 교수자의 지식전달, 조사활동과 발표, 다양한 PBL 과제를 통한 듣는 미학과 ‘사운드를 조작하는 행위’를 모두 포함하므로, 이론적 학습과 체험기반 학습은 물론 다양한 교수법이 종합적으로 어우러지며 특히 동료학생과 소통을 활성화하는 심화된 모듈 활동과 토의, 그리고 개인적인 표현이나 창의적 사유활동의 결과물이 양산되

도록 설계되어 ARCS의 구성요소에 상당히 부합하고 있는 것으로 볼 수 있다.

III. 결론 및 논의

지금까지 설명한 일련의 수업 내용을 통해 <현대사회의 사운드아트> 교양교과에서 최종적으로 기대하는 것은 본질적으로 학제적이며 융·복합적인 천성을 지닌 사운드아트를 통해 학부생들이 자연스럽게 융합적 사고의 산출물들을 보고 들으며 ‘느끼게 하는 것’이다. 그리고 통합적, 이종적(heterogeneous), 자율적인 자유 예술로서 사운드 아트를 접하게 됨으로써 예술학, 철학, 그리고 문화기술적 측면에서 융합적으로 사고하는 경험을 얻을 수 있을 것으로 기대한다. 한편, 오늘날 진정성 있는 작품으로 평가받는 국제적인 사운드아트의 다양한 사례와 작가들을 살펴봄으로써 문화, 예술, 사회 등이 작품과 어떻게 연결되어 있고 신성장 예술활동으로 어떻게 주목받는 활동을 펼치게 되는지 그 창의적 표현과 행위의 다양성을 인식하면 창조적 사고력을 키우는 밑거름이 될 수 있다. 어쩌면 성장세력이 매우 강한 현대예술분야인 사운드아트를 면밀히 조사하는 것은 AI시대를 맞아 빠르게 변화하는 문화예술계의 흐름을 긴밀하게 인식하는 기회가 될 수도 있을 것이다. 그리고 더 발전적인 기대를 하자면 학생들이 자신의 전공분야에서 사운드를 응용하여 학제적이고 융·복합적인 연구나 프로젝트를 이끄는 계기가 될 수 있을 가능성도 있다. 그러므로 녹록지 않은 우리나라의 고등교육 현실적 환경을 감안하여 이제는 사운드아트를 전공으로서 교육해야 한다는 생각에서 벗어나 합리적인 교양예술로서 대안적인 교육을 도모하는 것은 장기적 안목에서는 대학과 국가, 그리고 오늘날의 사회가 지향하는 융·복합적 전인교육을 실현하게 되는 하나의 노력이 될 수 있을 것이다

References

[1] Choi, J.Y., *A study on individual media use changes before and after COVID-19 : Focusing on the application of the Big 5 personality trait factors.* 2023: p. undefined.
 [2] Rodriguez, S., YouTube is social media’s big winner during the pandemic. 2021, CNBC.
 [3] Bang, J. and B.C. Cho, *Policy Proposals in*

- Response to Changes in the Authoring and Distribution Environment of Contents by Generative Artificial Intelligence*. Journal of Broadcast Engineering, 2023. 28(4). <https://doi.org/10.5909/JBE.2023.28.4.400>
- [4] Sung, H., *4 out of 5 universities are unfilled... a catastrophic decline in the school-age population*, in *Sedaily*. 2023, Sedaily: Seoul, Korea.
- [5] Gascia, O. and O. Gascia, *Stereophonica : Sound and Space in Science, Technology, and the Arts*. 2021.
- [6] Cox, C., *Sonic flux :sound, art, and metaphysics*. 2018, Chicago :: The University of Chicago Press.
- [7] University, C. *Sound Art MFA Program*. 2023 [cited 2023 Sept. 30]; Available from: <https://music.columbia.edu/graduate-study/programs/sound-art-mfa>.
- [8] Northwestern. *MA in Sound Arts and Industries*. 2023 [cited 2023 Sept. 30]; Available from: <https://sound.northwestern.edu/>.
- [9] SAIC. *Academic Departments Sound*. 2023 [cited 2023 Sept. 30]; Available from: <https://www.saic.edu/sound>.
- [10] CalArts. *MTIID (Music Technology Interaction Intelligence Design)*. 2023 [cited 2023 Sept. 30]; Available from: <https://mtiid.calarts.edu/>.
- [11] CalArts. *Composition and Experimental Sound Practices* 2023 [cited 2023 Sept. 30]; Available from: <https://music.calarts.edu/programs-specializations/composition-and-experimental-sound-practices>.
- [12] UAL. *Undergraduate BA (Hons) Sound Arts*. 2023 [cited 2023 Oct. 1]; Available from: <https://www.arts.ac.uk/subjects/animation-interactive-film-and-sound/undergraduate/ba-hons-sound-arts-lcc>.
- [13] UAL. *Postgraduate MA Sound Arts*. 2023 [cited 2023 Oct. 1]; Available from: <https://www.arts.ac.uk/subjects/animation-interactive-film-and-sound/postgraduate/ma-sound-arts-lcc>.
- [14] Edinburgh, U.o.t. *Postgraduate Study – Sound Design MScR*. 2023 [cited 2023 Oct. 1]; Available from: <https://www.ed.ac.uk/studying/postgraduate/degrees/index.php?r=site/view&edition=2023&id=408>.
- [15] RCA. *Sound Design 2023* [cited 2023 Oct. 1]; Available from: <https://2022.rca.ac.uk/programmes/information-experience-design-sound-design-ma>.
- [16] Berlin, U. *Sound Studies and Sonic Arts*. 2023 [cited 2023 Oct. 2]; Available from: <https://www.udk-berlin.de/en/courses/sound-studies-and-sonic-arts-master-of-arts/>.
- [17] KHM. *exMedia – Sound*. 2023 [cited 2023 Oct. 2.]; Available from: <https://en.khm.de/exmedia-sound/>.
- [18] Conservatorium, K. *Bachelor Sonology*. 2023 [cited 2023 Oct. 2.]; Available from: <https://www.koncon.nl/en/programmes/bachelor/sonology/bachelor-sonology>.
- [19] Conservatorium, K. *Master Sonology*. 2023 [cited 2023 Oct. 2.]; Available from: <https://www.koncon.nl/en/programmes/master/sonology/master-sonology>.
- [20] Lee, I.E., *The Evolving Sound Art (Part 1): Sonic Singularities and Chronicle Traces*. The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), 2020. 6(1): p. 395-401. <https://doi.org/10.17703/JCCT.2020.6.1.395>
- [21] Shim, S., *Analysis of the Sub-Genres of Sound Art*, in *Graduate School of Communication & Arts*. 2012, Yonsei University: Seoul, Korea.
- [22] Licht, A., *Sound Art: Origins, development and ambiguities*. Organised Sound, 2009. 14(1): p. 3-10. <https://doi.org/10.1017/S1355771809000028>
- [23] Gál, B., *Updating the history of sound art: Additions, clarifications, more questions*. Leonardo Music Journal, 2017. 27: p. 78-81. https://doi.org/10.1162/LMJ_a_01023
- [24] Becker, C. and R. Crawford, *An interview with Paul D. Miller a.k.a. DJ Spooky--that subliminal kid*. Art Journal, 2002. 61(1): p. 82-91.
- [25] Wikipedia, *Sound art*. 2023, Wikipedia, The Free Encyclopedia.
- [26] Tate. *Sound Art*. 2023 [cited 2023 Oct. 2.]; Available from: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/sound-art>.
- [27] Voegelin, S., *Ethics of listening*. Journal of Sonic Studies, 2012. 2(1).
- [28] Voegelin, S., *Sonic possible worlds*. Sonic Possible Worlds, 2014: p. 1-216.
- [29] Mowitt, J., *Sounds: The ambient humanities*. 2015: Univ of California Press.
- [30] Alawad, A., *Can we bring the natural environment into the art classroom? Can natural sound foster creativity?* Educational Research and Reviews, 2012. 7(28): p. 627.
- [31] Bo, P., *The Uncertainties in Contemporary Art*. International Journal of Advanced Culture

- Technology (IJACT), 2023. 11(2): p. 170-177.
<https://doi.org/10.17703/IJACT.2023.11.2.170>
- [32]Elliott, D.J., Music matters: A new philosophy of music education. 1995.
- [33]Byeon, Y., *Understanding Teaching and Learning Theory*. 1999, Seoul, Korea: Hakjisa. 231-233.