교환학생 체험기

Artez University of the Arts, The Netherlands

학과 : Design Art Technology

방송영상과 2020134012 이고은

안녕하세요 방송영상과 재학생 이고은입니다.
한국기준으로 2023-1학기 네덜란드 아르테즈로 교환학생을 다녀왔습니다. 학교나 동네에 관한 소개는 같은 학기 학교를 함께 다녔던 윤수영님의 글이 충분하기 때문에 저는 학과에 관한 정보들 위주로 소개드리려 합니다. 제가 공부했던 학과가 소수인원에 학과 이름이 바뀐지 얼마 되지 않았고, 당시 아르테즈를 다니는 재학생들도 DAT(Desgin Art Technology)학과에 대한 정보가 많이 없는 상태였습니다. 그래서 DAT를 준비하는 학생분들을 위해 학과에 관한 이야기를 드리고자 합니다.

1. 학과 소개

아른헴 캠퍼스에 위치하고 있으며 수업은 인터네셔널 학생이 한 명이라도 있을 경우 영어로 진행됩니다. 학과 사이트에 의하면 DAT는 기술을 예술적 매체로 활용하거나 응용디자인에 사용하고 싶은 학생에게 최적화된 학과라고 소개합니다. 모든 코스가 실습을 중심으로 진행되고 많은 툴을 배울 수 있습니다. 굳이 따지자면 예종에서는 툴을 많이 배우는 멀티미디어영상과와 유사하다고 생각합니다. 하지만 학과 이름에 Tech가 들어가는 만큼 코딩을 비롯해 기술적인 부분이 학과 공부에 큰 부분을 차지하는 것이 차이점이라고 할 수 있습니다. 아래 시간표를 참고하여 배웠던 툴 몇 가지를 소개해 드리겠습니다.

YEAR 2	OK26-05B	OK26-05A		OK26.05A	R3.05B		OK26.05A	OK26.04		OK26.03	OK26.05B		OK26-05B	OK26.05A	
2	B-DT-2DPR2S-21	B-DT-2MTH2S-21		B-DT-2DAR2S-21	B-DT-2DOI2S-21		B-DT-2CEN2S-21	B-DT-2DSI2S-21		B-DT-2DSI2S-21	B-DT-2PRO2S-2		B-DT-2MET2S-21	B-DT-2DBC2S-21	
	Designing Programmes / Soyun Park	Media Theory / Art History Lectures / Sanneke Huisman (TBA)		Digital Art / Jasper van Loenen	Design of Instruments / Mike Rijnierse		Critical Engineering / Luis Fernandez	Design by Sound / Natalia Dominguez Rangel (29 March,12 & 19 April, 10 & 17 May 2023		Design by Sound / Natalia Dominguez Rangel (30 March, 13 & 20 April, 11 May 2023	Projections / Bram de Groot		Media Theory / Marijke Goeting	Design by Code / Bram Bogaerts	

유럽학교가 전부 그렇진 않겠지만 대부분 수업 시간표가 짜여져 있는 것으로 알고 있습니다. 저는 교류학생 신분이었기 때문에 위 수업 중 2개를 제외한 나머지 수업을 수강했고, 1-2주차를 듣고 2개의 강의를 수강취소 하는 방식을 시간표를 만들었습니다. 아래는 수업 소개 입니다.

1. Designing Programmes
   - Touch Designer(TD) 툴을 가지고 주제에 맞는 프로젝트를 진행했습니다. 개인적으로 TD를 한국에서 조금 익히고 갔던 터라 무리 없이 수업을 들을 수 있었지만 툴을 잘 알지 못해도 충분히 자기 수준에서 프로젝트를 진행할 수 있게 해줍니다.

2. Media Theory
   - 말 그대로 이론 수업입니다. 자신이 관심있는 주제를 기반으로 에세이를 쓰는 과제가 있습니다.

3. Digital Art
   - 게임엔진을 활용하여 게임 Landscapes를 만드는 것과 OpenSCAD라는 툴을 활용하여 3D 프린팅 하는 것이 과제였습니다. 특이했던 것은 자신이 쓰고싶은 게임엔진 즉 언리얼, Unity, Godot 등 수많은 툴 중에 자신이 익숙하거나 혹은 쓰고싶은 툴을 선택할 수 있게 해주었다는 점입니다. 이 수업 또한 자신이 만들고 싶은 주제를 가지고 게임 환경을 구축해보는 시간이었습니다. 3D 프린팅 과제의 경우 OpenSCAD에서 데이터 기반의 모델링 작업이 중심이었는데, OpenSCAD를 처음 접하는 거라 걱정했지

만 기초를 알려주는 시간이 충분히 있어 어렵지 않게 따라갈 수 있었습니다.

4. Design of Instrument
    - 개인이 프로젝트를 진행하고 싶은 장소 하나를 결정해서 그 공간과 연관된 작업을 하는 것이 목표였습니다. 마치 독립프로젝트처럼 주제나 장르, 형식, 툴 사용에 그 어떤 제한도 있지 않았습니다.

5. Design by Sound
    - 말 그대로 사운드를 디자인 해보는 수업이었는데 시간표에 쓰여있는 것처럼 매주 진행되는 수업은 아니었고, 약 8번의 수업이 있었습니다. 팀을 나눠 조별로 주제를 정한 후 하나의 오디오 프로젝트를 만드는 것이 과제였고, 제가 속한 조는 액션 영화들에서 영감을 받아 직접 긴장감있는 시퀀스를 만들기 위한 녹음 및 믹싱을 진행했습니다. 이 수업 또한 다양한 사운드 툴 중에 사용하고 싶은 것을 써도 무관했습니다.

6. Design by Code
    - java 스크립트 위주로 진행되는 코딩수업이었습니다. 학년이나 학기마다 다르게 진행될 듯 싶은데 뭐가 되었든 다른 수업에 비해 단계별로 알려주는 수업이라 코딩에 익숙하지 않은 분들이더라도 큰 무리 없이 들을 수 있다고 생각합니다. 물론 저도 코딩에 대해 아는 게 거의 없는 상태에서 영어로 이 수업을 수강하면서 쉽진 않았지만 제가 할 수 있는 선에서 과제를 제출한 결과 나쁘지 않은 성적을 받을 수 있었습니다. 하지만 코딩을 잘하더라도 그만큼 노력하지 않은 학생에게는 Redo 즉 재수강의 기회를 주시더군요..

나머지 Critical Engineering과 Projection 수업은 드랍했기 때문에 정확히 설명드리긴 어렵지만, 제 기억에 Projection은 금속을 활용하여 프로젝트를 하는 시간이었고, Critical Engineering은 모니터 안에서만 진행하는 프로젝트가 아닌 아두이노 등을 적극적으로 활용하여 실체를 만드는 수업이었던 것 같습니다.
보시다시피 자신이 주제를 선정이나 툴 사용에 큰 제한이 없는 수업들이 많았습니다. 0부터 10까지를 스스로 생각해야 하는 시간이 많아서 영상을 전공했던 저로서 다른 의미로 창작의 고통을 느꼈습니다만, 결과적으로 생각할 수 있는 힘이나 고정관념에서 벗어나는 힘을 기를 수 있었던 시간이었습니다. 또 DAT 친구들 중에서도 툴에 친숙하지 않은 친구들이 많았는데 모두가 튜토리얼을 보거나 혹은 개인적으로 연습하는 시간을 많이 가지는 듯 했습니다. 저 또한 학기 초반부에는 유튜브 튜토리얼을 보는데 많은 시간을 투자했고, 다양한 툴을 적재적소에 활용할 수 있는 실력 또한 기를 수 있었다고 생각합니다.

시간표가 달라질 수도 있지만, 수업이 진행되는 방식이 참고가 되었으면 해서 써보았습니다. 저는 툴에 많이 익숙하지 않았기 때문에 일부러 2학년을 선택했고, 개인적으로는 상당히 만족스러웠습니다. 글 초반부에 언급했던 것처럼 10명 내외의 소규모의 인원으로 수업이 진행되기 때문에 매주 자신이 디벨롭 해온 과제를 발표하고 학우 및 교수와 피드백을 나누는 식으로 진행됩니다. 소규모 수업을 좋아하는 저로서는 이 또한 정말 좋은 부분이었고, 친구들과 금방 친해질 수 있는 계기도 되었습니다.

2. 강의실

제가 찍은 강의실 사진입니다. 소규모 학과라 할당된 강의실이 많지 않았습니다. 2개 정도의 강의실을 번갈아가며 썼고, 테이블 4개 정도를 가운데에 붙여 도란도란 둘러 앉아 다들 자기 작업을 하는 식이었습니다. 그래서 당연한 말이겠지만 노트북이 꼭 필요합니다(!!!!!)

3. 총평

- 개인적으로 교환학생 치고 수업을 많이 들었다고 생각하고, 그래서 정말 바쁜 학기를 보냈습니다. 방학에 많은 국가를 여행하면서 회포를 풀 수 있었지만 돌이켜 생각해보면 수업 하나를 더 드랍할 걸 하는 후회도 있습니다. 저는 학과 특성이 달라 전공학점으로 인정될 수 있는 수업이 거의 없기 때문에 그냥 학점 많은 4학년이 되었으니까요. 그럼에도 좋았던 것은 선진국의 마인드(?)와 자신의 프로젝트를 대하는 친구들의 태도, 생산적인 피드백 문화를 배울 수 있었다는 것입니다. 우드, 메탈, 종이 등 여러 워크샵(공방)에 가서 내가 생각한 것들을 바로 실체화 시킬 수 있는 점 또한 아르테즈의 장점이라고 생각합니다. 내가 선택한 주제를 한 학기 내내 이끌어가는 수업들만 있다보니 내가 어떤 작업을 선호하는지 또는 힘들어하는지가 극명하게 드러났습니다. 또 영상전공자로서 영상이 아닌 수많은 포맷으로 작업을 할 수 있다는 것 자체가 큰 해방감을 느끼게 해주었고 꼭 내가 하는 작업이 영상일 필요가 없겠다 라는 결론을 내릴 수 있었습니다.

4. 마치며

쓰다보니 정말 다시 돌아가고 싶다는 생각이 많이 드네요. 혹여나 아르테즈를 준비하시면서 궁금한 점이 있다면 fivegood2@naver.com 으로 연락주세요. 최대한 많이 알려드리겠습니다. 저도 먼저 다녀오신 분들의 많은 도움을 받았기 때문에 다음 분들께 보답하고자 하니 부담없이 연락주시면 됩니다.