

경희대 아트퓨전디자인대학원

스페이스디자인학과 등 4개 학과 올해 첫 입학

퓨전문화의 새로운 패러다임을 창출하는
전문인재 양성을 목표로 올해 개설해
첫 신입생을 받은 경희대 아트퓨전디자인대학원은
환경조경디자인 등 석사과정 4개 학과에
모두 10개의 전공을 두고 있다.



“오늘날 디자인은 일상생활의 거의 모든 영역에 관련된 마치 공기와도 같은 필수적인 존재입니다.” 경희대학교 아트퓨전디자인 대학원의 이현국원장의 말처럼, 디자인은 소득증대와 고도의 산업화 등 사회여건의 변화와 함께 빠른 속도로 변화하면서 우리사회 전반에 지대한 영향력을 행사하고 있다.

예술과 디자인의 퓨전화 지향

특히 일반인들의 디자인에 대한 이해와 요구가 양적, 질적으로 팽창하면서 디자인은 다양한 문화적인 욕구를 충족시키는 수단으로, 고부가가치를 창출하는 분야로 창의성과 제학문간의 통합적인 교류를 바탕으로 하는 차별성을 요구받고 있다. 이러한 현실적 필요성에 대한 이해가 바로 경희대학교 아트퓨전디자인(Art Fusion Design) 대학원이 설

립된 바탕이 되었다. 예술과 디자인의 퓨전화를 지향하고, 퓨전 문화의 새로운 패러다임을 창출하며, 뉴 밀레니엄에 실무 능력을 겸비한 전문인재를 양성하는 것을 목표로 올해 첫 신입생을 받은 아트퓨전디자인 대학원에는 석사과정 4개 학과에 모두 10개의 전공이 있다.

먼저 스페이스디자인학과와 환경조경디자인 전공은 조경학 분야에서 환경을 고려한, 환경을 반영한, 환경을 위한 외부공간 디자인을 강조하는 국내의 유일한 고등교육기관임을 자부한다. “조경학이 종합과학이자 응용예술임에도 불구하고, 우리나라에서는 협의의 의미로서만 이해되어 온 경향이 있습니다. 저희 대학원에서는 이러한 편협한 시각에서 벗어나고자 합니다.” 조경학은 학문의 속성상 디자인 분야가 우선적으로 강조되어야 함에도 불구하고 많은 대학교가 실무 위주의 교육을 중심으로 조경학을 농학계열로 편제하고 있는 경우가 많은 것에 이현국원장은 아쉬움을 표했다. 디스플레이·플로라디자인 전공은 공간을 대상으로 하는 디자인 영역 중 전통과 현재성, 그리고 공간 디자인과 꽃 예술이 조화된 새로운 디자인 영역을 확립하기 위한 것이다.

최근 꽃 예술은 무대장식 및 인테리어 등에서 활발하게 이루어지고 있는 분야로, 자연물을 주 소재로 사용한다는 측면에서 환경친화적인 내용이 중시되는 현실과 부합하여, 그 발전 가능성과 활용범위는 무한하다고 할 수 있다.

전시환경디자인 전공에서는 선진국가들의 사례에 비추어 현저하게 낙후되어 있는 우리들의 생활환경에서의 전시 및 환경적 측면의 공간이 갖는 의미를 짚어보고, 인간과의 유기적 관련성 속에서 보다 현실적이고 효율적이며 시간적인 이미지를 창출하는 작업과정에 기반을 두고 있다.

다음으로 프로덕트디자인학과와 세라믹디자인 전공은 급변하는 생활문화와 다양한 도자 디자인 분야의 중요성이 대두되고 있는 시점에서 현대인의 기호에 맞는 실용적 산업도자 및 주거생활 공간을 위한 인테리어 도자 디자인 등에 관하여 연구하고, 다양한 표현기법에 따른 실기 및 조형적 능력을 배양한다. 제품디자인 전공은 보다 편리하면서 사용이 용이한 디자인을 추구한다. 기술의 진보는 다양한 기능의 복합화된 제품을 생산했지만, 한편으로는 편리함 이상으로 커뮤니케이션상의 어려움을 초래하는 역기능을 초래하고 있다. 이에 본 전공에서는 합리적이고 분석적인 사고를 바탕으로 디지털 환경 속에서 네트워크시스템을 구축함과 동

시에 토털 디자인 개념을 도입함으로써 미래의 디자인 방향을 예측할 수 있는 능력을 배양토록 한다.

문화상품디자인 전공은 일반적 관례에 편중되어 있는 국내 문화상품에서 탈피하여 첨단 이미지와 조형적 특수성을 종합, 고부가가치 상품을 개발하는 디자인 분야이다.

퓨전미디어디자인학과는 새로운 매체를 통한 표현 영역의 확대가 요구되는 상황에서, 디자인 분야 간의 퓨전화를 통하여 시너지 효과를 창출하는 학과이다.

“요즘 컴퓨터 그래픽스 기술의 발전과 인터넷 사용자의 급증에 따라 사회적으로 그 활용도가 점차 커지고 있는 디지털 미디어 디자인 분야는, 정보화사회 첨단영상분야로 국제적인 경쟁력을 가질 수 있는 분야입니다.” 본 전공에서는 CD-ROM, DVD, Web 등의 사용자 중심의 인터랙티브 미디어와 3차원 디지털 애니메이션 제작과 관련된 이론과 실기를 통하여 창의적인 멀티미디어 콘텐츠를 기획할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 비주얼미디어디자인 전공은 특정한 메시지와 형태를 시각으로 재해석하여 창조적 연구를 촉진하며 그것을 디자이너의 관점에서 재표현해 내는 능력을 기르는 데 목표를 두고, 디자인의 기본요소인 공간과 리듬, 연속성 등을 기본으로 시각언어의 합리적 표현능력을 배양하고 여러 가지 시각적 미디어의 요소를 창의적으로 구성하는데 초점을 맞춘다. 디지털영상제작 전공에서는 시대적 변화와 필요성에 대응하여 디지털 영상물을 제작하고, 특히 다큐멘터리 중심의 제작과정을 기획에서 편집까지 교육함으로써 디지털 제작기술에 대한 정확한 이해와 사용 그리고 이야기를 만들어낼 수 있는 연출과 편집 능력을 배양한다. “최근 들어 디지털 영상제작기술의 발전과 인터넷을 통한 작품배급의 확산으로 영상제작의 저변이 더욱 두꺼워지고 있으며, 비전문인에 의한 작품제작이 활발하게 이루어지고 있습니다. 언어 커뮤니케이션의 시대에서 영상 커뮤니케이션의 시대로 전이하는 현 시점에서 제작의 의도를 정확히, 그리고 흥미롭게 전달할 수 있는 영상기술 및 미학적 훈련의 중요성이 대두됩니다.”

마지막으로 문화예술기획학과의 문화예술기획 전공에서는 예술의 창의성과 행정 및 경영의 효율성을 조화롭게 접목시켜 세분화된 예술 장르별 특성에 맞는 미술전시 기획가(큐레이터)와 공연예술 및 이벤트 기획전문가 등을 양성하고 있다. 이러한 목표를 위해 건축, 회화, 조각, 공예, 디



스페이스디자인학과 주임교수인 김도경교수와 학생들의 설계수업 Critic장면

자인 등 조형예술의 표현 경향을 다각적인 시각에서 살펴보고, 구체적인 작품을 중심으로 작업의 표현경향을 분석하고 비평, 토론한다. 또한 선진 유럽과 미국의 문화정책을 살펴보고, 예술과 문화정책과의 상호연관성을 연구하며, 문화정책에 따라 다양하게 나타나는 각국의 공연예술과 전시예술의 표현사례를 구체적으로 비교 분석한다.

지도교수 2명, 교과과정 통합운영

경희대학교 아트퓨전디자인 대학원은 “21C 디지털시대에 알맞은 전공과정이 개설되어 있으며 실무 능력을 변화하는 시대의 추세에 맞도록 전문분야의 인재를 양성하고자 하므로 타대학과 차별화된 교과과정 및 학사운영을 하고 있어 매우 진취적이고 미래지향적인 대학원”이라는 것이 이현국 원장의 설명이다.

특히 2명의 지도교수 제도를 두고 있으며, 모든 교과과정을 통합운영하여 어떤 과목이든 전공에 관계없이 수강할 수 있는 탄력적인 교과과정 체제도 마련하고 있다. 현재 서울디자인포럼학회 수석부회장, 서울미협부회장, 청주국제공예비엔날레조직위원회 부위원장을 역임하고 있으며, 우즈베키스탄 예술원 아카데미 디플로마를 수여받은 바 있는 이현국 대학원장은 “예술 또는 디자인에 스스로 잠재적인 능력이 있다고 생각하는 사람이라면 누구든지 입학이 가능합니다. 저희는 21C에 알맞은 퓨전디자이너를 지향하는 사람들의 뜻을 이루는데 일조하고자 합니다”라며 디자인은 무엇보다 자아실현에 유익한 학문분야라고 강조한다. ⑤7

장미라<본지 객원기자>