

ANIMATION제작을 통하여 관찰된 집단과제물제작의

기초디자인교육으로서의 효율성

기초 디자인 교육을 위한 자연에 관한 연구

The Value for Basic Education in Design

정성환/전북대학교예술대학 산업디자인과

이명진

Kim-pyo Lee

1. 목적

정성환, 이명진, 김효진, 김효진

Department of Industrial Design, KAIST

현행 대학입시의 선발기준은 실기고사의 경우 소묘와 색채구성을 일반적으로 채택하고있으나, 이러한 실기과목은 대학별,수험생의 자질등에 따른 차이를 인정하더라도,입학자격 유무를 판단하는 변별력으로서와 입시준비과정에서의 실기능력이 입학후 디자인 문제 해결능력과 비례한다고 보기에는 무리가 많다고 할 수 있다. 특히,대학입시라는 당면목표를 중시하는 실기교육은 디자인에서 요구되는 유연한 사고력과 창의력을 개발하는데 과연 얼마만큼 기여하며 입학후 수업적응능력을 향상시키는데 기여하는가는 재고할시기가 되었다고 할수 있다.

대학에서의 기초디자인 교육은 비능률적일 수 밖에 없었던 입시실기능력의 한계를 극복하기 위하여 창의력과 사고의 유연성,향상을 목표로 하여야 할 것이며,또한,시청각교육이 강조되던 시대에서 이제는 영상시대에 적합한 교육이 되어야 하고 일반화되어가는 새로운 미디어에 대한 관심을 높이는 등의 목표를 달성하기 위한 기초디자인 교육이 되어야 할 것이다.

2.연구방법

기초 시각 디자인 교육에서의 평면성의 한계를 극복하고 학생,개개인의 감각훈련을 목표로한 개인 과제물,부여 제작,평가과정을 지양하고,team work을 통한 집단 결과물 추출을 위한 ideation,제작,평가과정에서 개개인의 능력을 계발하고 기초 시각디자인과 영상디자인과의 연계성을 확보하여 창의력과 사고능력을 향상시키기 위한 방법으로 animation제작을 과제로 채택하고,결과물 제작과정에 참여하므로ideation,illustration 및 디자인을 위한 도구로서의 다양한 기자재 활용 및 computer에 관한 이해를 높여또또하고 제작과정에 참여하는 동안 사고력,창의력의 향상 정도와 흥미유발 가능성을 관찰하고 결과물을 전시를 통해 평가하는 방법으로 집단 과제물 제작의 기초디자인 교육으로서의 효율성에 관하여 연구코쳐하였다.

3. 교육대상 및 결과물 처리

- 1) 교육시기 : '94학년도 1학년 2학기 표현기법(전공필수과목,주 4시간,2학점)
- 2) 수강인원 : 40명(공업디자인 20명,시각디자인 20명)
- 3) 소요기간 : 약4주
- 4) 결과물 처리 : 학기말 과제전 conti 및 animation전시,상영
- 5) 평가 : 제작과정별 평점으로 평가하고 team전체 평가
- 6) portfolio : video tape으로 제작
- 7) 소요기자재 : camcoder,macintosh(power pc),복사대

4. 전제사항

- 1) 수업전 animation수업진행에 관한 내용을 고지하지 않았으며,수업내용을 이해시키는 과정에서 작물 자료등을 제시하지 않았으므로해서 선입견과 모방의 여지를 배제하였음.
- 2) 본 과제진행에 앞서 본 수업과 유사한 진행방법으로 2차에 걸친 결과물물 제작하여 사전에 team원 각자에 관한 이해와 teamwork의 효율성을 이해시키고져 하였음.
- 3) ideation을 위한 brain storming과정에 지도교수의 참여는 가능한 억제하였으며 팀별 회의결과 presentation하는 과정에서 자유토론으로 평가하고 수점토록 하였음.
- 4) 제작에 필요한 기자재 활용방법은 지원자에 한하여 사전교육을 실시하였음.

5. 주 관찰 내용

다음 사항을 중점적으로 관찰하여 연구의 자료로서 활용코쳐 하였음.

- 1) 교육진행기간 동안의 흥미유발 정도
- 2) brain storm과정에서의 idea escalation효과 체험 및 이해 정도
- 3) team work의 효율성과 학생 상호간의 자극을 통한 교육효과에 증대 정도
- 4) 최초에 발상된 idea와 최종 결과물 제작과의 비교를 통한 시각화 과정의 이해정도
- 5) 디자인 도구로서의 computer에 관한 관심과 활용의 숙달정도

- 6) computer software를 숙달되게 활용하는데 소요되는 기간
- 7) character개발,동작연구,illustration능력의 향상 정도
- 8) 제작과정의 참여로 개인의능력 개발 가능성
- 9) 개인과제 결과물과 집단과제 결과물의 비교를 통한 교육효과
- 10) presentation을 통한 발표능력의 향상정도

6. 수업진행과정

animation의 제작과정은 1초당 30cutx30초 총900cut이상의 illustration을 필요로 하는 많은 작업량을 요하는 수업이며 제한된 수업일정에 맞추기 위하여 4-5명으로 team을 구성하고 자유주제를 부여하였다.효율적인 ideation방법으로 brain storming회의법으로 ideation과정에서 idea escalation이 이루어 지도록 하였으며,이러한 회의결과를 conti로서 작성하게 하고 이를 각team별로 presentation하고 발표과정에서 자유토론행식을 통하여 1차 idea 를 screening하여 수정도록 하였다. 이러한 screening과정의 수정 내용은 2차 presentation을 거쳐 최종적인 idea를 확정하고촬영용 conti를 작성하여 ideation과정을 마무리하였다.

구체적인 illustration과정에서는 재료의 한정을 두지않고 다양하게 활용하도록 하여 지점토, cell지,A4크기의 용지등을 사용하거나 이를 혼합하여 사용하기도 하였다.

이렇게 완성된 illustration은 촬영복사대와 camcorder로 comma촬영하고 이를 macintosh의software M.M. Director로 옮겨 편집하였으며 title등 문자작업은 여타 다른software를 활용하여 제작케 하였다.

효과음,음악등도 최종적으로 완성된 결과물에 M.M. Director에서 삽입하여 완성하였으며 학기말 과제전 전시를 위한 최종 마무리 작업을 실시하였다.

전시후 완성된 작업은 당초 computer에 담겨진 내용을 8mm video tape으로 복사하고 이를 복사하여 각자 portfolio에 수록하도록 처리하였다.

7.평가

animation을 기초디자인수업과정에서 실시한다는 것은 작업량,일정상에 많은 무리가 있음은 예상했던대로 많았다고 할 수 있다. 또한, 수업에 참여하는 학생들의 idea구상력,illustration능력,character개발능력,동작연구등에 대한 숙달정도가 1학년이라는 한계 또한 수업의 장애가 되어 목표했던만큼의 효과를 거두기에는 무리가 있었다고 할 수 있으나 이러한 한계성은 미리 예상되었던바였으며, 이러한 한계성을 바탕으로한 수업의 효과를 목표로 하였다고 할 수 있다.

그러나,이러한 한계에도 불구하고 긍정적인 결과도 도출되었다고 할 수 있다.

특히,많은 작업량을 기꺼히 수행하는데는 수업에서의 동기유발과 흥미유발로 인해 가능했으며,따라서 4주라는 짧은 기간동안에 완성이 가능했으며,복잡한 computer software활용에 대해 큰 어려움없이 접근하였다고 할 수 있다.

특히,animation수업에 대한 정보가 전혀 주어지않은 조건하에서 경험이 전혀없는 학생들간의 ideation과정에서 brain storming을 통해 idea가 escalation되는 과정을 경험하게 되었고,활발하게 각자의 의견을 개진하고 곧 바로 screening되고 평가되어 사고의 순발력을 높이는데 기여되었다고 할 수 있다.수업중 illustration과 computer작업이 동시에 이루어 짐으로써 시행착오에 대한 이해가 신속히 이루어졌으며 평면 illustration이 computer monitor상에서 동화상으로 변화하는 입체적인 수업으로 충분히 흥미를 유발하는 요인이 되어 전체적으로는 흥미유발,사고의 유연성과 창의력을 높이는 계기가 되었다.또한,전혀 생소한 computer를 매우 훌륭한 도구로서, 편리한 도구로서, visualize하는데 가장 합목적적인 도구로 이해하는 등의 synergy효과가 있었다고 할 수 있어 animation수업은 표현기법과목의 목표를 수행하는데 대한 가능성과 기초디자인 교육으로서 효율적인 방법이라고 사료된다.

8.기대효과

Animation수업은 표현기법수업에서 처음 실시된 수업이기때문에 비교치를 가지고 정확하게 교육적 효과치를 분석하여 결과를 추정할 수는 없으나,다음과 같은 교육적 효과는 있었을 것으로 기대된다.

즉,전반적인 수업과정이 학생들의 ideation과정을 통해 얻은 결과물이라는 성취감으로 디자인에 대한 흥미와 이해에 도움이되었을 것이라는 점과 디자인에 있어 개인의 뛰어난 능력과 함께 훌륭한 team work또한 문제해결방법으로서 합리적인 방법이라는 이해와 문제해결방법을 체험하였다고 할 수 있다.

최종 결과물은 900장이상의 illustration을 요하였지만 실제적으로는 그 이상의 작업이 있었으므로 아이디어의 visualize를 위한 sketch능력,입체적인 시각으로 대상을 파악하는 시각등 여러가지 능력을 개발하는 계기가 되었을 것으로 기대된다.

작업과정은 학생개개인 모두가 참여하였으나,각각의 과정에서 느끼는 흥미의 정도는 각기 달랐다고 할 수 있는데 이는 스스로 자신의 능력을 개발하는 계기가 되었을 것으로 기대된다.

전제한바와 같이 비교치가 없는 가운데 이러한 교육적 효율성을 논하기는 무리이며,차후 수업과정에서 얻어지는 결과물과 비교,분석하여 animation등의 집단결과물의 기초디자인 교육으로서의 효율성에 대하여 후속연구가 진행되어야 할 것으로 사료된다.