

디자인학부 기초조형교육 개발에 관한 연구

A Study for the Foundation Course in Design Division

문 찬

이화여자대학교 디자인 학부

Charn Moon

Division of Design Ehwa Women's Univ

1. 연구의 목적과 내용

1999년 현재 한국의 대학교는 종전의 학과 단위의 운영에서 학부제로의 통합운영 방식으로 전환하고 있으며 이네 학부제 편성을 마친 학교와 이를 진행 또는 계획중인 학교가 상당수이다. 이에 따라 학부제에 수반되는 적절한 교과과정의 개발은 당연한 수행과제의 하나이며 디자인관련 학부 역시 예외는 아니다. 종전과 같이 학과단위의 신입생을 대상으로 하는 기초교육에서 지금은 전공선택 이전까지의 공통과정을 위한 교과목이라는 새로운 개념과 방법을 연구, 정착시키는 필요성이 대두되는 시기이다. 그럼에도 불구하고 디자인 기초조형 과정은 전공과정에 비해 상대적으로 매우 소홀하게 인식되어 왔다. 전공교육은 지속적인 연구와 교과의 개정 그리고 내용의 보완을 통해 그 수준이 국제적으로 손색이 없는 반면 기초교과는 상대적 무관심 속에 방치되어 답보상태를 거듭하고 있는 현실이다.

학부제의 오랜 전통을 가진 미국의 대학교에서는 1년차 전담부서를 따로 두어 운영하고 있을만큼 1학년 실기실습에 중요한 비중을 두고있으며, 한국의 디자인 교육도 여기서 한번쯤 재정비, 고찰을 해야할 필요가 있다.

더우기 학부제 시행으로 1년차 교육이 디자인 학부로 통합 운영되어 가고 있으므로 모든 디자인 전공에 포함되는 공통의 디자인 기초과정으로써의 연구가 요구되어진다. 따라서 본 연구는 디자인전공 1년차 학생을 대상으로한 조형실습 교과목 정리에 연구의 범위를 두었으며 연구의 목적은 이를 개발, 발전시켜 현재의 1년차 디자인교육에 적절하고도 합리적인 교육 프로그램을 운영하고자 함에 있다.

2. 문제의 제기

대학 1년차 학생을 대상으로하는 디자인 기초과정의 어려움은 그 내용의 방대함과 그 다양성 속에서 어떤 내용을 발췌하여 실습함이 학습의 효율성을 높이는가 하는 선택에 있다. 내용의 방대함이란 조형일반의 요소, 원리에서부터 디자인에의 적용과 이해, 그리고 방법에 있어서는 평면조형, 입체조형 그리고 정보매체 디자인에 이르기까지의 다양성을 말한다.

1) 기초과정과 전공과정의 연계성 부재

1학년의 기초디자인 과정은 학생 개개인의 조형능력과 창의력을 개발함이 가장 큰 목표임은 당연하다. 그러나 종전의 그리고 현재의 교육은 지나치게 추상적 조형실습 위주로 진행되어 많은 문제점을 안고있다.

예를 들어 기하학적 다면체제작과 같은 추상적 실습이

학생의 소재에 대한 제작경험을 쌓는 것 외에 과연 얼마나 조형의 요소와 원리를 이해하여 장차 스스로의 조형관 정립에 활용할 것인지는 의문이다. 이러한 순수 조형물 제작이 잠재적 조형능력을 다소 갖추어 줄지는 모르나 2학년부터 시행되는 전공수업에 과연 얼마만큼 연계성을 가지고 학생의 사고력 함양에 도움을 줄 수 있는지 또한 의문이다.

2) 창의성과 사고력함양에 관한 문제

본 연구자가 지난 7년간 대학 1학년 강의를 진행해본 결과, 한국학생들의 가장 부족한 소양으로써 창의력의 결여, 적극적 사고의 부재, 그리고 자기 주장 관철에의 두려움등 수동적 자세가 일관되게 보여지는 단점들이 있었다. 동양적 문화의 배경과 고등학교의 입시위주 교육환경에서 비롯된 불가피한 현상이지만 이는 반드시 극복되고 개선되어야 하며 이는 디자인에 입문한 학생을 위한 적합한 교과과정의 수립과 정착을 통해 반전 되어야 한다.

3) 교과행정의 문제점

디자인 학과나 학부가 속한 한국의 대부분 대학교는 종합대학으로써 그 일괄적 학사행정에 따른 운영방식을 택하고 있다. 즉 필수교양강좌의 이수학점이 졸업에 필요한 학점에 상당한 비중을 차지 하는바, 전공교육 시간배정이 상대적으로 낮아지며 전공과정을 중시하다 보니 특히 1년차 과정의 실습교육은 더욱 위축되는 것이 현실이다.

물론 전인적 디자이너 양성을 위한 교육이라는 측면에서 볼 때 폭넓은 교양의 습득이 바람직 하겠지만 미국 로드 아일랜드 디자인 대학의 1년차 실기실습이 주당 15시간, 프랫 미술대학이 12시간임에 비해 한국은 이화여자대학교가 9시간으로 가장 많은 편이고 그 이하의 시간배당을 유지하고 있는 학교가 상당수이다.

적은 실습시간은 당연히 강좌 커리큘럼에 영향을 미치는데 과목당 주 3시간 이라는 적은 시간과 25-30명(많은 경우 40명)의 많은 학생을 한 교사가 강의 해야하는 현실에서는 일률적이고 일방적 강의가 불가피 하며 학생과 교사 상호간의 토론과 작품의 비평, 그리고 학생 개개인의 프레젠테이션은 기대하기가 힘들다. 그럼에도 불구하고 상기한 내용이 디자이너의 필수적인 소양임을 부정할 수 없다면 이러한 소양은 1년차 시절에서부터 키워져야 하는 것이 바람직하고 그렇다면 교과 내용의 수정과 보완은 불가피하다.

3. 기초교과과정의 강의특표

디자인의 기초교육과정은 디자인에 처음 입문한 학생에게 경험과 지식을 습득케 함을 원칙으로 삼고 있다. 특히 교육생에게 장차 숙성할 수 있는 자질과 사고력을 우선적으로 배양해야하는 철학이 있어야 한다. 그 내용을 크게 드로잉과 정보매체, 평면조형, 그리고 입체조형의 세 분야로 분류하여 고찰하였다.

1) 기초드로잉과 정보매체 (Foundation Drawing & Medium)

사물의 표현력과 테마에 대한 기획능력을 학습하는 과정이며 컴퓨터를 사용해 변형, 발전시키는 표현의 과정을 교육한다. 첫 단계는 사실적 묘사와 테마에 의한 다소 추상적인 요소를 가미한 소묘로 이루어진다. 이는 소묘에 의한 표현기교, 화면의 구성력과 기획력을 갖추기 위함이다. 두 번째 단계로써 정보화 시대의 필수 교양인 컴퓨터를 매개로 스캐닝(scanning)과 도큐먼트(document)편집, 그리고 드로잉의 변형과정을 학습한다. 이 과정을 통해 수작업에 의한 드로잉과 컴퓨터에 의한 표현을 병행하여 체험 함으로써 양자간의 장단점을 이해하게 된다. 즉, 핸드 드로잉과 컴퓨터 드로잉이라는 양대 표현기법을 비교체험 함으로써 기초적 소양을 구축해 나가는 과정이다.

2) 평면조형(Two Dimensional Design)

평면조형의 강의목표는 시각화 능력(visual knowledge)의 함양과 비평, 발표능력(critical judgement)을 병행발전 시키는데 있다. 모든 디자인 영역을 포괄적으로 수용할 수 있는 2차원 공간내에서의 구성능력과 해결력을 스스로 찾는 자세를 갖추도록 해야한다.

- 시각적 언어화(visual communication)에 의한 상호관계 형성과 경험을 통해 자신의 개발 뿐만 아니라 학생 상호간의 영향에 의한 교육효과 증대를 위해 교사는 정기, 또는 비 정기적으로 토론과 작품비평을 학기중에 수차례 실시한다.

-이러한 소양을 기본토대로 삼고 학생의 시각언어(visual language)를 미디어의 활용과 평면작업의 반복을 통해 숙련화 시킨다. 이러한 작업을 형성 시키는데 필요한 요소는 다음과 같다.

-색채, 스케일, 형태, 패턴, 구성, 환영, 착시(illusion), 연속성, 운동성

3) 입체조형(Three Dimensional Design)

학생들은 대부분이 입체물 보다는 평면적 화면구성에서 익숙한 상태에서 입학한다. 따라서 이 과정에서는 공간의 깊이와 그 잠재성, 그리고 3차원 공간의 원리를 이해 시키는데 수업의 1차 목표를 둔다. 이에 모든 교육방침은 학생 스스로 입체라는 3차원 조형에 대한 조사와 이해를 통해 그 본질을 파악하게 하는데 있다. 이를 통해 학생들은 점층적으로 디자인에 대한 지각력(perceptual aspects)을 키워 나갈수 있다. 즉, 이미지, 오브제와 장소의 상관성, 개념과 의도(컨셉), 형태 등이 그것이다. 입체조형과 평면조형 수업의 연계성은 매우 중요한데 입체조형 역시 다분히 시각적 요소들(visual corporeal elements)을 가지고 있기 때문이다. 선, 면, 형태, 비례, 구성 등이 그것이다.

입체조형교육의 가장 큰 특성은 조직과 구조성에 의한 실물의 배출에 있다. 환영이 아닌 현실적 형태를 공간 속에 창출함이 교육의 최종목적이며 이를 이해, 실습 시킴이 중요하다. 따라서 합리적이고 논리적 사고를 키우는 테마를 우선적으로 학습 하여야 한다.

수업의 진행과 평가는 과제물에 발표와 비평을 포함시킨다. 교사와 학생 상호간의 토론에 의해 형태, 재료와 기획의 각각의 의미에 관한 지식을 나누는 것이 중요하다. 다음은 입체조형 강좌의 제안 사례이다. 학기 중 총 4개의 테마로 나뉘어 진행되며 부가적으로 컴퓨터를 이용한 작품기록, 보존과 문서작성을 학습한다.

Project 1 : 자연물의 구조와 특성 크로키 / 선재를 이용한 조형연습

Project 2 : 조형의 기본원리와 순수조형물 / 면재를 이용한 조형연습

Project 3 : 소형의자 / 구조에 대한 이해와 사고력 배양 / 면재를 이용한 조형실습

Project 4 : 계란낙하 / 주어진 조건에 만족하는 문제해결 능력의 배양 / 선재를 이용한 조형실습
포트폴리오: 컴퓨터를 사용한 작품관리와 기록보존

4. 결 론

학부제 시행에 따른 디자인 지망 1년차 교과과정의 정비라는 필요성에 의거하여 이상과 같이 살펴 보았다. 몇가지 주목하여야 할 사항을 정리하면 다음과 같다.

1) 각 수업의 연계성; 1년차 과정의 실기수업들(입체조형, 평면조형 등)은 상호간에 긴밀한 연계성과 공조를 형성 하여야 한다. 각 교사간의 긴밀한 협의가 공통의 교수목표를 위해 이루어져야 하며 자칫 산만해 지거나 중복되기 쉬운 내용을 배제하여 수업의 전문성을 높여야한다. 또한 건축이나 회화, 조소등과 같은 타분야의 기초조형에 대한 교류와 협조를 이루어 정보와 지식을 공유, 발전 시킴이 중요하다.

2)사고력의 함양; 과제물 속에 내포되는 각 주제에 대한 정확한 이해와 요구되는 각 디자인 요소들에 대한 문제해결을 통해 논리적 사고력을 확장 시켜야 한다. 이는 제작기법과 조형감각에 앞선 상위의 개념으로 해석 되어져야 한다.

3)발표(presentation)능력의 증진; 학생들의 작업기교와 노력은 매우 뛰어나지만, 의사교환과 발표의 능력은 상대적으로 매우 부진한 편이다. 교수 일인당 학생수가 많고 수업시간의 배정이 적은 현실에서 적용하기 어려운 사안이나 가능성을 찾아 적극 시도하여야 한다.

4)팀에 의한 작업(team work)

같은 맥락에서 팀원간의 브레인스토밍과 협력관계 형성을 1년차 과정에서부터 체험하게 하고 이를 통해 규모가 큰 작업도 체험 가능하게 하여 2년차 전공진입후 수업의 연계와 지속성을 갖추도록 지도한다.