

# 디자인 사고를 위한 평면조형 교육 프로그램에 관한 연구

Study of 2D design educational program for the design thinking approach

양재범

동의대학교 산업디자인학과

Yang, Jae-Bum

Dept. of Industrial Design, DEU

• Key words: design thinking, Two-Dimensional Design, educational program

## 1. 서론

정보화 사회의 출현으로 말미암아 모든 분야가 급격하게 변하고 있으며, 새로운 삶의 방식과 사고의 대전환을 요구하고 있다. 급격한 변화는 문화 산업의 첨병이라고 할 수 있는 디자인 분야에서도 예외가 아니며, 최근에는 정치, 경제, 사회, 문화 등 일상생활 모든 분야에서 디자인은 직접, 간접적으로 밀접한 관계를 맺고 있다. 이러한 상황에 디자이너의 사회적 책임과 역할이 매우 크다고 아니할 수 없으며, 디자이너가 그 책임과 역할을 다하기 위해서는 디자이너에게 요구되는 자질과 기술을 충분히 갖추지 않으면 안 된다. 각 대학을 비롯한 디자인 교육기관에서는 나름대로의 교과과정을 통해 디자이너를 지망하는 학생들의 자질과 기술을 신장시키고자 노력하고 있다. 이 과정에서 전문성을 추구하기 위한, 또는 새로운 요구에 대응하기 위한 교육은 주된 관심사로 떠오르고 있는 반면, 시대가 변해도 그 가치가 떨어지지 않는 기초를 위한 조형 교육은 상대적으로 소홀히 취급되고 있는 실정이다. 본 논문은 이러한 배경에서 근원적이고 보편적인 조형 능력을 신장시키기 위한 하나의 과정으로 평면조형에 대한 교육 프로그램을 제시하는 데 목적을 두고 연구를 진행하였다.

## 2. 디자인교육에서의 평면조형

현재 각 대학의 디자인 전공교과과정에는 평면조형이라든가 기초디자인 과목으로 창의성 및 조형발상을 위해 여러 단계의 평면조형 연습과정을 두고 있다. 디자인전공에서 평면조형 과정은 대개의 대학의 교과목 해설에서 디자인교육의 기초로서 사물을 조형적으로 관찰하고 대상의 구조적 특성을 파악하여 양식화하여 의도적으로 평면에 구성하는 능력을 기르고, 형태, 색채, 재질, 그리고 공간, 대비, 리듬, 비례, 강조, 등과 같은 디자인의 요소를 목적에 맞게 효과적으로 표현하는 능력을 함양함으로써 평면 디자인의 기본원리를 이해하는데 주로 개설 목표를 두고 있다. 이와 같은 과정은 디자인에서 추구하는 최종목표인 새로운 조형의 발견을 이러한 기초과정을 통해 좋은 결과를 얻어내려 하는데 있다. 대개의 대학에서 개설된 평면조형 관련 교과목은 대학 1,2학년에 집중 개설되어 있으며, 이는 전공의 기초로서 상위전공을 진행하기 위한 필수 과정으로 생각하고 있다.

### 2-1. 기초디자인으로서의 평면조형

디자인뿐만 아니라, 어떠한 일에서도 전문가가 되기 위해서는 기초가 필요하다. 기초라고 말해도, 디자인 세계에서는 '평면

조형'이라는 명칭이 독립된 장르를 구축하고 있는 것처럼 느껴진다. 확실히 평면조형만으로도 충분히 실용면에 응용할 수 있고, 그 나름대로 예술성도 가지고 있다. 그러나 그것은 평면조형이 아니라 훌륭한 작품 그 자체로 구분된다. 평면조형은 본격적인 작품을 만들기 위한 연습 작품이라기 보다는 어디까지나 토대에 지나지 않는 것이다. 또한 기초디자인과정의 하나로 평면구성이 있고 이외에 입체구성 색채구성, 표현기초, 공간구성, 시간구성 등이 있다. 이것들이 밀접하게 뒤얽혀져 형성될 때 디자인의 힘은 강화된다. 평면조형만으로 기초가 해결된다고는 말할 수 없는 것이다. 그런데 학교에서는 교과목으로 이것들을 단독으로 공부하고 있기 때문에, 많은 학생들은 각 베이직 디자인이 독립하고 있는 것처럼 생각하는 현상도 나오고 있다. 그리고 평면조형을 마치 목적처럼 착각하기 시작한다. 그것을 목표처럼 생각하는 것은 커다란 잘못이다.

### 2-2. 디자인 사고를 위한 평면조형

선진국의 디자인교육은 경쟁력있는 디자이너를 육성하기 위한 실용적 목적에서 시작되었다. 이러한 평면조형의 교육은 일반화된 규칙을 주입시키는 것보다는 자유로운 표현능력과 창조성을 자연스럽게 발전시키는 학습방법이 필요하다. 이와 같은 창조성과 실용성에 바탕을 둔 자유로운 사고의 발전은 디자인 사고를 기초로 한 교육을 통하여 이뤄질 수 있다. 현재까지 진행되어 온 교육은 학생들에게 추상적 개념을 중점적으로 가르쳐왔다. 즉, 자신들의 경험을 만들어가는 과정에서조차 추상성이 부각되어, 교육의 결과가 궁극적으로 일상의 삶과 연결되지 못하였다. 디자인은 생각하고 행동하는 방식이며, 인간의 욕구를 충족시키기 위하여 결과물을 만들어내는 창조적이고 실용적인 과정이기 때문이다. 또한 문제를 풀어나가는 과정에서는 디자이너적 사고(designer's thinking)라고 구분될 수 있는 상상력과 유연한 사고를 중심으로 한 창조적인 문제해결 능력을 필요로 한다. 디자인 문제를 해결하는 과정에서 풍부한 학습경험이 제공되고, 수렴적 사고(convergent thinking)와 확산적 사고(divergent thinking)가 유연하게 상호작용하는 과정에서 자연스러운 학습을 유발하여 이와 같은 지식과 경험을 축적하고 미래에 활용할 수 있게 한다.

## 3. 평면조형 교육 프로그램

디자인 교육의 핵심을 이루는 것은 창조성 개발을 통한 디자인 표현 능력의 신장이다. 다른 미술의 영역과는 달리 디자인은 구체성을 바탕으로 하는 활동 과정이므로 각 단계마다 체

계적이고 분석적인 교육과정에 도입하고, 교육과정에서 현장 수업에 이르기까지 밀도 있게 이루어져야 한다. 따라서 수업의 모형이 단계별로 구체화되어 있지 않으면 전문 교육의 축소형이 되거나 공예적 특성을 지닌 행위 재현이 교육의 중심이 되어 미술교과의 일반적인 수업처럼 지나치게 추상화 될 수도 있다. 디자인은 디자인적 사고를 연구비탕으로 하여 학생들의 학습에 적용되어야 한다.

### 3-1. 평면조형에서의 점, 선, 면

평면조형 학습에서, 점, 선, 면은 가장기초이며 모든 시각 요소들의 근본이다. 그 중요성은 2차원과 3차원에서 이미지와 형태를 생성하는 데 활용해 봄으로써 명백하게 알 수 있다. 그러나 그 요소들은 디자인뿐만 아니라 대중매체와 같은 분야에서도 널리 이용되고 해석될 수 있기 때문에, 단지 시각적 학습에 대해서만 점, 선, 면을 정의하고 응용하기에는 때때로 어려움이 따른다.

### 3-2. 평면조형의 교육과정

평면조형에서 형태를 이루는 기본 요소의 특징이나 해석, 또는 다양한 활용을 시각적으로 연구하거나 학습할 기회는 흔하지 않다. 이러한 요소들을 이해하는 것은 매우 중요하며 시각화나 디자인 과정에서 구성력과 창조력을 가져다 준다. 학생으로 하여금 형태구조나 구성에 시각적 흥미와 의미를 더하는 요소들의 중요성과 역동적 감각을 이해시키는 목적이 있다.







주별	강의내용	과제내용	주별	강의내용	과제내용
1주차	강의 계획 설명 0.8mm 및 실기강의 아이디어스케치 8개 스케치 작품		2주차	점 구성 I 아이디어스케치발전 확대복사, 트리밍 시안작업의 발전 과정, 완성도	
3주차	점 구성 흑백 채색 작업 A4 size 제출 구성원리의 이해 평면에 적용능력 구성과 색채작업		4주차	컬러 문&매너 점 구성 컬러 채색 작업 A4 size 제출 구성원리의 이해와 적용능력	
5주차	구성과 추상 점 구성을 이용한 책표지 디자인 완성 및 평가와 발상에서 제작까지		6주차	기하학적과 유기적 점구성 II 흑백 명암 및 질감표현 점구성 흑백 채색 작업 완성 제출 30*30cm size 제출	
8주차	점구성 II 표현완성 오브제 자료수집 배경이미지 자료수집		9주차	점 구성 II 오브제를 이용한 평면구성 평면조형 작업의 구성능력, 성실도	
10주차	공간 입체 오브제를 이용한 평면구성 완성 A3size 구성원리의 이해와 표현능력 작품의 완성도		11주차	선 구성을 이용한 평면디자인 제작 선구성 아이디어 스케치 A4 size 제출 아이디어의 발상 선구성의 원리 이해	
12주차	구성수법(콘트라스트, 강약과 장단) 선구성을 이용한 평면디자인 제작 선 구성 확대 시안작업 선구성의 원리 이해		13주차	구성수법(운동감) 레이아웃 구성과 색채작업 학기말 평면조형 종합평가 중앙대학교 조형전 포스터 완성 A 1 장 2점	

도표. 평면조형 교수계획서

도표는 동의대학교에서 1학년과정 1학기 평면조형 15주 교육 프로그램이며 그림의 자료는 평가과정에서의 결과분석을 일상의 삶 속에서 어떻게 탐구되고 또 미디어에 어떻게 적용되는

기를 보여주는 사례이다.

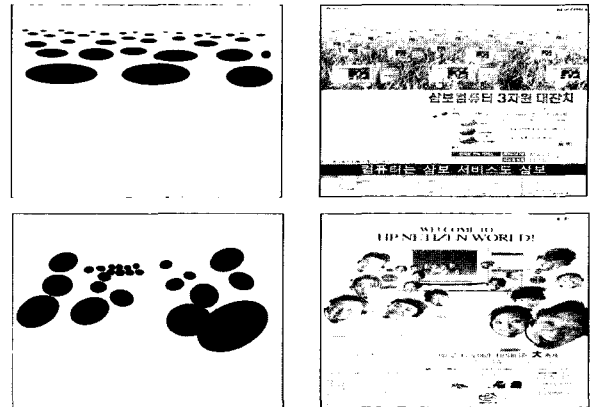


그림1. 매체(신문광고)에 응용된 평면조형 사례연구1.2

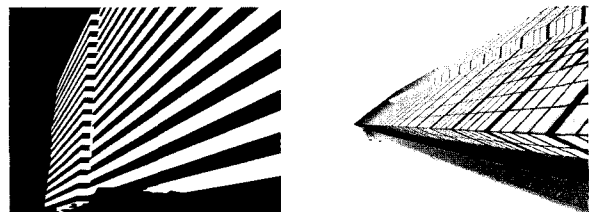


그림2. 일상의 삶과 연결된 평면조형 사례연구1.2

## 5. 결론

최근에는 컴퓨터에 의한 디자인이 흔한 일이 되어, 디자인 현장에서는 컴퓨터가 점차 세력을 확장하고 있다. 컴퓨터로 인해 표현의 폭이 확대된 것만은 확실하다. 그러나 컴퓨터는 만능이라고 하는 신화를 그대로 믿고, 컴퓨터만 있으면 아무라도 굉장한 작품을 만들 수 있다고 믿는 사람이 많은 것 같다. 말할 것도 없이 컴퓨터는 도구에 불과하며, 사용하는 사람의 능력 이상으로는 작동하지 않는다. 사용하는 사람의 디자인 능력은 컴퓨터로 길러지는 것이 아니라, 디자인의 기초를 쌓는 것에 의해 길러진다. 예를 들어, 하나의 선을 화면에 긁는 것은 매우 간단한 일이지만, 효과적인 곳에 선을 긁는 일에는 그 나름대로 센스가 필요하다. 또한 평면조형이 아무리 훌륭해도 실제로 응용되지 않는다면 아무런 의미가 없다. 이에 본 논문은 디자인사고를 기초로 한 평면조형교육 프로그램의 하나의 방법을 제시하였다. 이를 학습함으로써 학생들은 독립된 과목으로서가 아닌 응용과목과의 연관성 그리고 실무에서의 실용성에 바탕을 두어 일상의 문제 해결과정을 통하여 발상과 표현에 더욱 적극적이고 창의적이게 될 것이다.

## 참고문헌

- 히로시 나구모, 박영원 역, 시각표현, 도서출판 국제, 1996
- 찰스 왈쉬레거/신디아부식, 원유홍 역, 디자인의 개념과 원리, 안그래픽스, 1998
- 권은숙, 초, 중등 디자인교육에 대한 기초연구, 디자인학연구, 제20권, 제1호, 1997.5
- 김관배, 입체조형 교육 프로그램에 관한 연구, 디자인연구 학술지, 제14집, 2000
- 신명철, 디자인교육에서 기초표현 전개 과정에 관한 실험 연구, 디자인학연구, 제33권, 제1호, 1999.11