

한국의 대학 기초조형교육 모델 제안

A Proposal for Fundamental Design Curriculum
at Universities in Korea

하상오

동아대학교 조형디자인학부 교수

Ha, SangOh

Faculty of Design, Dong-A University

1. 서론

2. 대학 디자인교육과 기초조형교육

2-1. 디자인교육에 있어서 기초조형교육

2-2. 기초조형교육의 의의

3. 대학 기초조형교육의 당면과제와 방향

3-1. 기초조형교육의 당면과제

3-2. 기초조형교육의 방향

4. 대학 기초조형교육의 모델

4-1. 기초조형교육의 모델(IME&H)

4-2. 학년별 커리큘럼의 구성

5. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구는 한국 대학의 학부제 교육시스템에서 나타나고 있는 기초조형 교육의 현상과 문제점을 파악하여 대학 디자인 교육에 효과적으로 활용될 수 있는 기초조형교육의 모델을 제안하고자 하였다.

따라서 기초조형교육과 관련된 형식적 내용을 중심으로 조사, 분석한 결과 한국에 있어서 기초조형 교육의 문제점은 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저 기초조형교육의 수업시수 부족과 실습과목에 집중된 교과목의 비중, 그리고 저학년에 편중된 교과편성이다. 더욱이 심각한 문제는 교과내용에 있어서 전문성이 부족하다. 이러한 교육의 질적인 문제는 커리큘럼 구성과 같은 형식적인 요인도 있지만, 각 교과목 간의 연계와 통합을 필요로 하는 기초조형 교육에 있어서 이를 조정, 관리 할 수 있는 코디네이터 (coordinator)로서 기초조형교육을 전담하는 교원이 없다는 점이다.

이러한 현상을 감안하고 이에 대응하기 위해 다음과 같은 4가지 개념, 즉 조화, H (Harmony),를 핵심개념으로 하여 개인의 창의력을 육성하는 요소로서의 I (Idea, Identity), 그리고 소재와 매체 등 물질

적인 관계를 교육하는 요소로서의 M (Material, Media), 마지막으로 인간과 환경의 사회적인 관계를 대상으로 하는 E (Environment),라는 3단계의 커리큘럼으로 구성된 「IME&H」 모델에 의해 학년별 기초조형교육 커리큘럼을 제안하고자 한다.

주제어 : 바우하우스, 기초조형, 커리큘럼

Abstract

This research has purposed to grasp of the existing condition of the Fundamental Design Education and problems that are appearing in the education system in Korea of the Faculty of the University so, I do suggest that the model of Fundamental Design Education can be used effectively in design Education College.

Accordingly, the consequence of analyze and research about formal contents which is connected with the Fundamental Design Education. The problem with Fundamental Design Education in Korea can summarized as follows.

To start with, the Fundamental Design Education not only has shortage of lesson times but also given much weight in the Practice Course and low grade. Furthermore, the serious problem is lack of expertise as contents. As I mentioned, this quality of education's problem is type of factors as the configuration of curriculum. Moreover, we do not have dedicated teachers as a coordinator, who has cooperation and integration between the subjects required the adjustment in the Fundamental Design Education.

Therefore, I set to the four kinds of concepts oppose to these symptoms. As H (Harmony) is the core concepts, 1-step, to foster creativity as an element of I (Idea, Identity), 2-step, educational materials and media relations, material as the element M (Material, Media), 3-step, the human and social relationships in the environment to the E (Environment) consisting of a 3-step curriculum "IME & H" model by grade. I do suggest that the Fundamental Design Education curriculum.

keywords: Bauhaus, Fundamental Design, Curriculum

1. 서론

근대 디자인교육으로서의 디자인 기초교육은 독일 바우하우스(BAUHAUS)의 예비과정에서 비롯되었으며, 바우하우스의 교육목표는 학생 각자가 지닌 감성과 개성의 발견에 근거한 창조적인 전인적 인간의 형성을 목표로 처음 배우는 학생들에게 예술에 관한 전반적인 기초지식을 부여하기 위해 조형과 관련된 소재와 기술을 습득시키는 것을 그 목적으로 하고 있었다.

그 후 바우하우스에서 비롯된 기초조형교육의 영역은 뉴 바우하우스(New Bauhaus), 울름(Ulm)조형대학, 메사추세츠공과대학(MIT) 미디어랩(Media Lab)의 성립에 이르기까지 변화를 거듭하여 오늘에 이르고 있으나 디자인 전문영역의 발전 규모나 속도에 비해 기초조형교육 분야는 그 정도가 미약한 실정이며, 특히 한국의 대학에 있어서 그 현상이 두드러지고 있다.

그 이유로서는 디자인 개념의 확산과 디자인에 대한 사회적 요구의 변화에 대응할 수 있는 기초조형 커리큘럼의 확립과 개선에 대한 연구와 교육실천이 부족했기 때문이다.

오늘날에 있어서도 한국대학의 기초조형교육의 목표는 바우하우스 시대와 마찬가지로 조형에 있어서의 표현력을 기르는데 중점을 둔 교육과목을 중심으로 커리큘럼이 구성되어있는 실정이며, 이와 같은 기초조형 교육에 대한 고정된 시야와 편협된 인식에 의해 정착된 현재의 기초과정은 사회와 디자인 환경의 요구를 적극적으로 수용하고자하는 전문과정과는 동떨어진 입장을 나타내게 되어 커리큘럼 상에서 서로의 연휴를 어렵게 하는 커다란 요인이 되고 있으므로 전문과정과의 융합을 통한 사회적 조형 환경에 대한 이해력, 나아가 고도의 기술, 디지털정보사회에 적극적으로 대응할 수 있는 기초조형교육 커리큘럼이 요구되고 있다.

따라서 본 연구는 한국 대학의 학부제교육시스템에서 나타나고 있는 기초조형 교육의 실태와 문제점을 파악하고 대학 디자인교육에 있어서 체계적이고 객관성 있는 기초 조형교육의 모델을 제안함으로써 대학 디자인교육에 효과적으로 활용하고자 하는데 그 의의가 있다.

2. 대학 디자인교육과 기초조형교육

2-1. 디자인교육에 있어서 기초조형교육

이제까지 산업사회의 전개는 기술기반에 대응하는 형태로서 세분화의 방향으로 진화해 가고 있으며 결과적으로는 제각기 영역의 독립성을 강화하는 방향으로 나아가고 있다

그러나 최근 산업의 전개에 있어서 하나의 제품이 하나의 기술 영역만으로 생산되어지는 예는 드물고, 대부분의 경우 복수의 영역을 횡단적으로 활용, 전개하는 방향으로 나아가고 있으며 이 배경에는 산업기술이 고도화하고 디자인의 대상이 점차 복잡화됨에 따라 관련된 영역을 유기적으로 연계 시키지 않으면 문제 해결 자체가 어렵게 되었기 때문이다.

이는 오늘날의 컴퓨터와 통신네트워크 기술의 급격한 발전에 의한 정보 사회의 형성에 의해서 더욱 가속화되는 사회현상으로 나타나고 있으며 디자인에 있어서도 종래와 같은 산업에 국한해서 대응 하는 단편적인 영역이 아니라 수많은 디자인 영역을 횡단하고 다양한 현상에 대응 가능한 체제의 구축이 요구되며 이러한 디자인 영역에 있어서 조형전반에 통용되는 조형 활동의 기초 분야가 디자인 교육 커리큘럼에 있어서는 기초조형에 해당한다.

즉, 기초조형에 있어서 기초란 의미는 기초의학, 기초화학, 기초공학 등과 마찬가지로 그 분야의 전공으로 세분화되기 전에 공통적으로 필요로 하는 학문을 말하는데, 디자인 교육에 있어서 기초조형이란 「공통적으로 존재하는 기초적이면서 중요한 과제들을 모아서 그것들을 사회발전을 위하여 응용할 수 있는 능력을 몸에 익히는 교육」을 목표로 하고 있다.

따라서 기초조형교육은 디자인 영역 간에 공통되는 모든 지식, 기술을 집약해서 광범위하게 통용 될 수 있는 디자인의 「공통언어」를 설정하는 것이 불가피하며 이와 같은 관점에서 본다면 디자인의 「공통언어」는 디자인 영역 간에 공통되는 요소로서 「보편적」이면서도 「본질적」인 성질을 지닌 「공통인식」의 확보가 관건이기도 하다.¹⁾

1) Special Issue of Japanese Society for the Science of Design, Vol.10, No.3, 2003, P.48

한편, 디자인 교육의 특성 가운데 하나는 “기초”와 “전문”의 관계성에 개재하는 역동성이며, 미디어와 과학기술, 정보 등을 폭넓게 받아들이는 불확정적이고 미분화한 표현에 대해서 응용 가능한 능력의 육성이다.

또한 디자인 교육의 기반을 이루고 있는 기초조형교육은 디자인 전문 영역을 지원하고 보조하는 역할에 그치는 것이 아니라 그 자체가 역동성을 가지고 폭 넓은 디자인 전문영역을 종적, 횡적으로 결부시켜서 무한한 조형언어를 통해 디자인 영역간의 커뮤니케이션 기능을 확장시켜 나가는데 그 의의가 있다고 할 수 있다.

그러나 사회가 요구하는 다양한 디자인 현상에 개별적으로 대응하는 형태의 세분화된 교육방식은 대학의 디자인 교육 현장에 있어서 무리한 측면이 있으므로 대상으로 하는 분야의 전문가와 협력해서 디자인을 응용 할 수 있도록 교육하는 방식을 채택하는 것이 바람직하다. 즉, 기초조형교육은 다양한 디자인에 대응할 수 있는 기초 능력과 더불어 그것을 응용 할 수 있는 능력의 육성이 중요한 관건이다.

2.2. 기초조형교육의 의의

바우하우스는 제 1차 세계대전 후의 불안정한 정세 속에서 14년이란 짧은 활동에 지나지 않았지만 그 성과는 세계에 널리 파급되었으며, 그 가운데서도 가장 뛰어난 업적의 하나는 바우하우스의 디자인 방법론이 건축, 인더스트리얼 디자인, 비주얼 디자인 등 디자인 전 영역에 걸쳐서 광범위하게 침투하였다는 것과 교육방식이 세계 미술교육의 혁신을 촉진했다는 데 있다.

특히 잇텐(Johannes Itten)의 독자적인 교육방법에 의해 도입되어져 알베르스(Joseph Albers), 모홀리-나기(Moholy-Nagy)에 의해 전개된 예비교육(기초교육)은 폭넓게 세계에 수용되어져서 디자인 교육의 「기초」로서 기초 조형교육의 규범이 되었다. (표1)

[표1] 바이마르 바우하우스의 수업조직도

공방 생산을 위한예비교육 각 공방 마이스터의 수공예기술지도		소재연구 다양한 소재에 의한 소재의 자유 디자인실습		형태요소와 색채이론
자연의 묘사	수학 물리 역학 메카닉스	테크니컬 드로잉과 구조실습	종합 공간이론	
조화이론				

(Rainer k. Wick)

기초조형이란 조형의 기초를 의미하는 것이 아니라 모든 조형의 전문분야에 있어서 공통된 기초적으로 중요한 것에 관하여 연구하거나 교육하는 전문적인 영역을 말한다. 이러한 의미에서 본다면 기초조형교육과정은 자신의 아이디어를 도출하는데 끝나는 것이 아니라 자신의 잠재의식 가운데 잠자고 있는 사고양식을 일깨워줌으로써 “아이디어, 표현방법과 테크닉을 강요하기 보다는 개인의 선천적인 가능성을 해방한다.”고 하는 미술교육에 있어서의 본질적인 목적을 추구하고 있다.

또한 바우하우스의 예비과정인 그러했던 것처럼 조형의 기초 교육이란 그 당시나 지금도 변함없이 지성과 직감력에 의해서 통합되어진 운동의 역동성 가운데서 그 생명력을 발휘한다.

나아가 기초조형에서는 구체적인 목적을 조형행위의 근간으로 삼기보다는 미적기능과 물리적 기능을 주로 해서 조형적 발상, 소재의 가능성을 다양한 방법으로 표현하고 조형적 감각의 계발을 통해서 「자기발견(Self-discovery)」이 그 목적이다.²⁾

자기발견의 과정으로서 조형교육은 이론을 실제의 체험을 통해서 이해해 나간다고 하는 경험적 측면이 필요하게 되지만 이는 좁은 의미로서 경험주의를 말하는 것이 아니라 이론만으로 이해와 습득이 어려운 조형요소를 자신의 신체를 매개로 이해하게 하는 것이다. 따라서 결과보다는 과정의 중시, 과정에서 습득된 체험을 소중하게 생각하는 관점을 바탕으로 하지 않으면 안된다.

2) Deastyne Howard, Inside the Bauhaus, Rizzoli, 1986. P.76

3. 기초조형교육의 당면과제와 방향

3-1. 기초조형교육의 당면과제

한국의 기초조형교육은 1930년대 중반 일본의 식민지 상황 하에서 소학교와 보통학교의 「미술과 도화교육」의 한 영역으로서 도입되어져서 1940년 후반에는 서울대학교 미술학부에 도안과가 설치되어 「구성」이라는 교과목 명칭으로 대학의 디자인 교육과정에 설치되었다. 이어서 1958년 미국을 경유한 바우하우스의 기초 교육체제를 그대로 도입한 기초과정의 교육체제로 홍익대학교 미술학부 공예학과가 설치된 이후 폭넓게 확산되어왔다. 더욱이 1970년대에 이르러서 다양한 기초조형교과목이 속속 설치되기 시작하여 현재와 같은 기초과정의 교육 시스템이 정착하게 된 것이다.³⁾

대학의 디자인 교육과정에 기초조형교육이 도입되면서부터 40여년이 경과한 현재 한국의 160여개 대학 중 116개 대학에서 디자인 관련 학과 및 전공이 개설되었으나 그 양적인 팽창에 비해 바람직한 교육성과를 거두고 있다고는 단정하기 어려운 실정이다.

1995년 한국의 교육부는 「대학의 다양화와 특성화」라는 목표를 세우고 공통의 학문영역을 통합하여 학과와 전공을 설치하고 기초에서부터 세분화 되어진 전공에 이르기까지 교육과정을 체계적으로 구성하기위한 교육시스템으로서 “학부제”를 도입하였다.

이와 같은 교육시스템을 학생들이 입학해서부터 2년차, 3년차에 들어가서 자신의 적성에 맞는 전공을 선택할 수 있도록 하자는 의도 하에서 도입되었고, 현재 한국의 160여개의 4년제 대학 가운데 72개 대학이 다양한 형태로 학부제를 도입하고 있으나 디자인 관련 대학이 소속되어있는 100개 대학 가운데 22개교가 학부제를 시행하는데 그치고 있다.

이와 같이 디자인 관련 학부제 시행 율이 저조한 것은 학부제가 기본적으로 학부 내에서 커리큘럼의 편성과 운영을 통합해서 실시해야만 하는 전제조건 때문에 이제까지 학과별 운영 시스템으로

부터 학부제로의 전환은 많은 문제점을 지니고 있기 때문이다.

특히 대부분 한국의 대학에 있어서 디자인 관련학과 및 전공은 학문분야가 다른 타 학부에 소속되어 있기 때문에 시행에 이르기까지는 많은 장애요인이 존재하고 있다. 한편 현재 한국의 4년제 대학 졸업 이수 학점을 학부제 교육 시스템 하에서는 120학점제이지만 종래의 학과 체제하에서는 140 단위를 이수하게끔 되어 있기 때문에 각 대학에서는 아직도 120-140학점에 이르기까지 다양한 졸업이수학점 체제를 유지하고 있다. 그 가운데서도 기초조형에 관련된 교육과목은 평균 18학점이 개설되어 있어 졸업이수 학점의 13.9%를 차지하고 있으며 기초조형교과목은 이론 5과목, 실습 8과목 총 13개의 교과목이 개설되어있고 이론과목은 기초과정의 24.7%, 실습과목이 75.3%의 비율을 차지하고 있어 실습과목에 비해 이론과목의 점유율이 매우 저조한 것으로 나타나고 있다. (표2)

[표 2] 3개국의 기초조형교육 수업 비중

구분	졸업이수학점	기초과목학점	과목수 (이론/실습)
한국	120-140	18(13.9%)	13(5/8)
미국	120-180	12(16.5%)	7(2/5)
일본	120-130	34(22.5%)	17(9/8)

(기초조형과목의 비율과 커리큘럼의 개설 수 비교; A Proposal for Fundamental Design Education at Universities in Korea, p.115)

더욱이 이론 과목의 절반 이상은 디자인론, 디자인사가 차지하고 있는 반면 조형론, 색채학, 도학, 미술사 등의 설치율이 저조하고 실습과목 가운데 드로잉, 소묘과목의 개설이 가장 많고 입체조형과 평면조형과 같은 교과목은 각 대학의 기초과정에 있어서 필수과목으로 자리 잡고 있어 기초조형교육이 특정한 교과목에 편중되고 있는 현상이 두드러지고 있다.⁴⁾

또한 기초조형의 각 교과목의 이수유형도 기초공통과목의 전공필수과목, 전공선택과목의 3가지 유형이 있으며 각 교과목의 이수 유형은 졸업이수학점에 커다란 영향을 미치기 때문에 어떤 유형에 소속되어 있느냐에 따라서 그 교과목의 중요도가 결정될 수 있으므로 신중한 선택이 요구된다.

3) 김정자, Retrospective of Chung-Za, Kim, 예경출판사, 1994, P.12

4) Design Research No.40, Mar.06, Japan Design Research Association, 2006. PP.23-24

한편 기초조형교육에 대한 앙케이트 조사 분석⁵⁾에 의하면 디자인 교육에 있어서 기초조형교육의 중요성에 대해서 전임교원의 85.1%, 강사의 86.5%가 기초조형의 중요성을 명확히 인식하고 있으며, 기초조형교육에 있어서 중점적인 교육내용에 있어서 전임교원 52.1%가 창의력함양, 31.9%가 조형능력 향상을 목적으로 하고 있으며 강사는 38.5%가 창의력 함양, 32.7%가 조형능력향상에 두고 있음을 알 수 있을 뿐 아니라 교육경력이 많을 수록 기초조형교육이 창조력의 함양과 조형능력의 향상에 유용하다는 인식을 갖고 있었다.

또한 전임교원의 86.2%, 강사의 73.15%가 기초조형교육을 담당한 경험이 있으나 현재 기초조형에 관한 강의는 전임교원이 36.2%, 강사가 38.5%를 담당하고 있어 전임교원은 오랜 교육경력에 비하여 기초조형 강의 경력이 비교적 짧은 한편, 오히려 강사에 의한 강의 비중이 높아져가고 있는 실정이다. 나아가 교과과정의 편성에 관해서는 전임교원의 19.4%, 강사의 13.5% 밖에 만족하지 못하는 것으로 나타나 양자 대다수가 만족하지 못하고 있으며, 그 이유로서는 전임교원은 기초조형교육의 수업시수의 부족 37.1%, 이론과 실기 교과목의 연계성 부족 14.3%, 기초과정의 편성 시 학과와 전공의 특성에 따른 고려부족 순으로 교과과정의 편성에 있어서 불만이 많은 것으로 나타났고 대부분 대학의 기초과정 교육프로그램이 타 대학과 차이가 없으며 기초조형교육을 담당하는 전임교원의 확보율이 21.5%에 지나지 않는 등 기초과정의 교육 프로그램 운영에 있어서 일관성과 전문성이 결여되어 있는 것을 알 수 있었다.

3-2. 기초조형교육의 방향

현재 한국의 대학에서 시행되고 있는 학부제 교육시스템은 기본적으로 학부내의 커리큘럼 편성과 운영이 통합된 가운데 실시하는 것을 전제로 하기 때문에 대부분의 디자인 관련 학과 및 전공이 다른 학문분야에 소속되어 있는 현 상황 아래서는 학부제의 전면실시가 이루어지기까지는 아직 많은 과제가 있다고 볼 수 있다.

따라서 현재의 교육 시스템 하에서의 효과적인 기초과정의 운영시스템으로서 기존의 소속 학부와 학과, 전공 내에 기초조형 교육을 전담하는 전임교원을 두고 기초과정을 통합 운영하는 교육시스템이 바람직할 것으로 생각된다.

한편 한국, 미국, 일본, 3개국의 디자인 관련 대학 기초과정의 커리큘럼 조사에 의하면 한국은 졸업이수 학점이 120학점부터 140학점에 이르는 다양한 졸업학점이 개설되어 있으며 이 가운데 기초조형교육관련 학점은 졸업이수 학점의 13.9%를 점유하고 있으나 일본(22.5%), 미국(16.5%)에 비해 기초과정의 수업비중이 낮아 수업 시수 부족에 따른 기초조형교육의 부실을 초래하는 요인으로 작용하고 있어 기초과정의 수업 비중을 20%정도까지 높여, 교육의 충실화를 도모해 나갈 필요가 있다. 또한 기초조형 13개 교과목 가운데 이론 교과목의 설치율(24.7%)이 실습교과목(75.3%)보다 현저히 낮을 뿐만 아니라 실습교과목 또한 대부분이 드로잉, 입체조형, 평면조형등과 같은 특정한 교과목 위주로 커리큘럼이 편성되어 있어 차별화된 기초조형교육을 운용 하는데 저해요인으로 작용하고 있다.⁶⁾

더욱이 교육내용이 실습 교육에 편중되어 있기 때문에 일본의 연습(演習), 미국의 디자인 세미나(Design Seminar)와 같이 실습과 더불어 조형과 관련된 풍부한 정보를 의사소통 할 수 있는 새로운 교과목의 개발이 뒤따라야 할 것으로 보여진다. 그리고 기초조형교과목이 1,2학년 그 가운데서도 특히 1학년에 집중적으로 설치되어있어 커리큘럼 편성 시 많은 어려움이 뒤따르게 된다.

5) 기초조형 교육에 관한 교원의 인식조사로 한국의 53개 디자인관련 대학 전임 교원 및 강사 140여명을 대상으로 실시되었다.

Ha Sang-O, A Proposal for Fundamental Design Education at universities in Korea, Kyushu University, 2006, PP.126-131)

6) Ha Sang-O, Ibid, PP. 67-71

따라서 1,2학년 집중되어 있는 기초조형교과목을 3,4학년에 이르기 까지 폭넓게 실시하고 전공과 연계한 전문기초조형교과목을 체계적으로 편성 하여 교육의 효율성을 높임과 동시에 각 대학독자의 교육목표와 전공의 특성을 살려서 차별화된 기초조형교육커리큘럼 편성이 이루어져야 한다. 또한 대부분 기초조형과목의 교육내용이 전문성이 부족하므로 급변하는 정보시대에 능동적으로 대응할 수 있는 새로운 조형정보를 교육내용에 지속적으로 추가 보완해 나갈 것이 요구된다.

이에 비해 세계의 우수한 디자인 관련대학은 제각기 특성화된 기초조형교육 프로그램의 개발과 육성에 의해 차별화된 디자인교육의 강화를 모색해나가고 있다.

미국의 로드아일랜드 디자인대학(Rhode Island School of Design)의 기초조형교육은 파운데이션 코스(Foundation Course)를 통해 제각기의 기초과목의 연계와 폭넓은 조형영역의 통합적인 경험으로 학생들에게 폭넓은 사고력과 문제해결능력을 길러주고 있으며, 플랫폼 미술디자인대학(Pratt School of Art & Design)에서도 모든 예술분야의 학생이 전공을 결정하기 전, 1년간 다양한 예술원리에 대한 통찰력을 기르고, 아트센터 디자인대학(Pratt School of Art & Design)의 커리큘럼과 교육철학의 핵심을 이루고 있는 파운데이션 코스는 50여명의 교수진에 의해서 통합 운영되고 있다.

한편, 일본의 무사시노 미술대학(武蔵野美術大學) 조형학부 기초디자인학과는 울름조형대학의 교육프로그램을 기초로 해서 기초조형교육을 전 교육과정에 확대하여 디자인교육의 존재방식과 디자인교육과정의 혁신을 시도하고 있으며, 타마 미술대학(多摩美術大學)은 체계화된 기초조형교육 프로그램의 운용에 의하여 기초과정과 전공기초과정이 종횡으로 연계성을 가질 뿐 아니라 실무교육을 겸비한 교육으로 효율성을 극대화시키고 있다.)

7)

<http://www.artcenter.edu/accd/faculty/faulty.jsp>

<http://www.pratt.edu/ad/ather#>

<http://www.risd.edu/undergraduate.cfm>

<http://www.musabi.ac/dept/kisode/>

<http://www.tamabi.ac.jp/dept/>

이상과 같은 국내의 기초조형교육의 전반적인 문제점과 지향점을 감안한다면 기초조형교육에 있어서 심리학, 커뮤니케이션론, 예술공학 등 폭넓은 학제적인 교과목의 도입을 통하여 다양화된 디자인영역을 획적으로 연계하는 한편, 오늘날과 같은 새로운 멀티미디어 환경에 적응 할 수 있는 테크놀러지와 창조력의 융합을 시도하는 노력을 계속해 나가야 할 것으로 생각된다.

그러나 현대 사회의 다양한 디자인 요구를 대학의 기초디자인교육 현장에서 개별적으로 대응하는 형태의 세분화된 교육프로그램을 구축하는 데는 한계가 있으므로 대상이 되는 디자인 분야 전문가와의 협력을 바탕으로 기초교육시스템 가운데서 적극적으로 활용하는 교육방식을 모색해 나가야 할 것으로 생각된다.

4. 기초조형교육의 모델

4-1. 기초조형교육의 모델 (IME&H)

장기적으로 장래에 필요한 기초조형교육의 방향성을 알기 위해서는 먼저 교육의 목표부터 다시 한 번 살펴볼 필요가 있다. 그 이유는 전통적인 관점과 고정적인 인식에 따라 기초조형교육이 정착되어져 왔기 때문이다. 즉, 현재 한국의 대학에 있어서 기초조형교육의 목표는 바우하우스 시대와 같이 「창조력의 함양」과 「개성의 신장」에 두고 있다. 그런 까닭으로 기초조형교육은 조형에 있어서 표현력을 키우는 것에 중점을 둔 교육과목을 중심으로 커리큘럼이 구성되어져 있다. 단 이러한 기초조형의 목표는 커리큘럼의 구성자체에 문제가 있다고 하기보단 오히려 이러한 전통적인 교육목표만을 굳건히 지켜온 결과, 오늘날의 사회와 생활환경의 요구를 적극적으로 수용하려고 하는 디자인 전문 과정 내지는, 현실의 변화를 적극적으로 받아들여 자기의 가능성을 찾으려고 하는 학생들과는 큰 격차를 가지게 되었다. 그 결과 디자인교육에 있어서 기초영역과 전문영역을 구분하는 커리큘럼상의 상호 연계가 이루어지지 않아 오히려 문제가 되고 있다.

따라서 이상에서 나타난 문제점을 감안하여, 이론과목과 실습과목의 배분, 기초과정과 전문과정의 연계를 통해 기초조형교육의 새로운 방향

성을 모색함과 동시에 기초조형교육 영역의 확장과 발전으로 이어지는 교육과정을 다음과 같은 3가지 단계로 접근하고자 하였다.

제 1단계는 조형행위의 당사자인 학생자신의 창의력과 개성의 함양, 즉, I (Idea, Identity)에 초점을 두고 있다.

이 단계에서는 디자인의 필수조건이라고 할 수 있는 현실적 사명에 근거한 전 단계로서 먼저 조형사고와 감각을 양성하면서 기술을 뒷받침 하는 표현력을 배양하는 것에 중점을 둔다. 즉 조형요소를 둘러싸고 있는 조형적인 사고를 확충하고 시각의 법칙이나 발상방법을 익히는 것으로 조형 분야에 공통하는 색채, 형태표현, 게다가 커뮤니케이션 수단으로서의 표시방법의 기초를 양성하는 것이 필요하다고 생각되어진다.

또, 대상의 관찰과 묘사훈련을 해나감으로써 질감, 양감, 운동감 등을 종합하여 표현하는 힘을 키우고 디자인론 등의 이론과목을 통해서 디자인 영역과 각 분야의 관련성이나 배경을 바르게 이해하여 감각에만 의존하지 않는 이론적이고 계획적인 디자인 사고와 전개방법을 익힌다.

나아가 예술, 디자인과 과학, 디자인 모든 영역 간의 관계, 실제적인 행위와 이론적인 사고, 그것들 사이를 연결하는 디자인 사고 등 디자인이 여러 학문과의 연계를 맺는 것을 통해 풍부한 가능성을 가진 학문영역으로서 기초조형교육을 재인식하게 함으로서 학생들에게 학습의 동기를 부여한다.

기초조형교육의 제 2단계는 조형의 대상인 사물, 즉, M (Material, Media)에 초점을 두고 있다.

즉, 조형의 대상을 사물로부터 정보로 확대하는 것이다. 이는 객체로서 그려내는 것이 불가능한 대상(정보)을 「경험의 형태」로서 그려내는 것을 시도하는 것이다. 또 고정되어진 물체로서 다루는 것이 불가능한 대상을 「인간과의 인터랙티브한 관계 속에서 변화되는 활동의 요인」이라고 인식하고 정보를 다루는 훈련을 행하는 것이다.

이것은 지금까지 조형교육의 중심이 되어져 왔던 「만드는 것」으로 부터 「사용하는 것」으로의 변화를, 또 「조형」과 「정보」를 적극적으로 통합하는 커리큘럼으로 바뀌어나가야 한다는 것을 의미한다. 이를 통하여 디자인의 대상으로서의 정보는 관계하는 인간의 경험과 그 해석 속에서 의미를 발견하는 것이 가능해진다. 즉, 정보는 사람들의 활동과 불가분의 관계를 가지고 있으므로

디자인 되어진 「형태」는 구체적으로 만들어지는 대상의 속성과 관련하여 다양한 조건에 대응 가능한 학습경험이 필요하다. 따라서 이러한 경험과 관련한 다양한 정보를 제공하는 과목을 투입 편성할 필요가 있는 것이다.

한편 지금까지의 「형태 만들기」에 적용되어진 학생들의 관점을 「정보」와 「커뮤니케이션」으로 자연스럽게 이동시키기 위해서는 학생들의 관심과 흥미의 대상인 디자인 전문분야와의 연계가 2단계의 조형교육 커리큘럼의 구성에 있어서 무엇보다도 중요하다고 할 수 있다. 즉, 렌더링, 모델링, 타이포그래피, 다이어그램, 애니메이션 등, 각각의 전공기초과목의 수업 속에 커뮤니케이션 디자인의 다면적인 모든 문제를 종합적으로 체험 가능한 프로그램의 운영이 필요하다.

또한, 컴퓨터를 중심으로 한 네트워크 구축과 그것을 이용해 디자인정보를 입수가능토록 하는 교육환경을 구축하는 것도 현실적으로 매우 중요하다. 이러한 기초조형교육의 환경구축은 컴퓨터 그래픽데이터의 CAD 응용과 CAD 데이터를 이용한 디자인 모델 제작, CG 애니메이션에 의한 디자인시물레이션, 디지털 편집시스템과 직접 연결되어지는 영상시스템의 운용 등, 다양한 디자인 분야, 표현분야로 그 영역을 확대해 나가는데 중요한 역할을 할 수 있다.

마지막으로 제 3단계는 기초조형교육의 단계적인 접근 중에서 무엇보다도 중요한 단계로서 외부적인 환경, 즉, E (Environment)에 초점을 두고 있다.

이 단계는 추후 디자이너가 적용하지 않으면 안 되는 사회, 환경의 제 문제에 대한 응용의 단계라고도 말할 수 있다. 이것은 디자인의 학습과정 중에서 무엇보다도 어려운 문제라고 할 수 있으며, 이 단계에서 학생은 지금까지의 감각중심의 조형감각을 넘어서 지적, 분석적사고로의 전환이 필요해진다. 게다가 지적, 분석적 사고로 움직이게 함과 동시에 직관적, 종합적인 조형 프로세스를 한층 강화하여 양측의 밸런스를 유지할 필요가 있으며, 그러기 위해 커리큘럼의 구성은 신중하고 세심한 주의를 요구하며 적절한 편성을 필요로 한다.

특히, 사회적으로 중요한 부분이나 영역으로의 개척은 각 영역에 있어서 어떤 것이 문제이고 무엇이 문제로서 다루어져야만 하는지에 대해서 폭 넓은 검토가 필요해진다. 그리고 그것들 개개가지는 정보를 링크하고 사회화하기 위한 방법론

을 확립해 나가는 것이 필요하다. 이러한 과정을 잘 이끌어 가기 위해서는 먼저 디자인 전문 과목을 심화시키는 방법과 기초과정의 교육내용을 심화시켜 보다 세분화, 전문화하고 디자인과 조형에 관련하는 질 높은 내용을 제공하지 않으면 안 된다고 생각한다.

즉, 기초조형교육 중에 형태론, 조형 구상론 등 조형과 관련한 과목을 시작으로 재료계획론, 재료 과학, 조형공학, 생산과학, 인지과학, 감성과학 등, 재료와 과학, 기술에 관한 폭넓은 영역을 다룸과 동시에 지각심리학, 조형심리학의 개설에 따른 커뮤니케이션의 효과를 높이는 것도 필요할 것이다. 또 조형문화학, 동서양문화론, 생활문화론 등, 디자인과 관련한 모든 환경요인을 검토, 분석함과 동시에 디자인컨셉과 디자인 프로세스 전개방법의 연구를 통해서 유용한 디자인결과를 도출해 내는 다양한 방법론의 검토도 잊어서는 안 될 것이다.

한편 디자인 현장으로부터 체득한 전문적인 이론과 방법을 연결하기 위해서는 현장 전문가로부터의 디자인세미나, 프레젠테이션, 워크숍 등도 필요할 것이며 국내의 사정만이 아닌 세계로 시야를 폭 넓힘과 동시에 문화의 보편성과 상이점에 대해서 활발한 의견교환의 기회를 많이 만드는 것도 유용하다고 생각되어진다. 이러한 기초조형의 포괄적인 과정을 체험함으로써 각자의 관심분야와 디자인테마를 발견하고 또 스스로 문제를 제기하고 이를 자주적으로 해결해 나가는 능력의 습득이 요구된다.

추후 기초조형교육은 디자인 전문과정과의 융합을 통해서 정보기술과 정보화 사회의 요구에 대응 가능한 커리큘럼의 구성이 필요할 것으로 예상되어진다. 즉, 미적감성을 포함한 종합적인능력을 가진 디자이너, 오늘날의 산업과 사회변화에 대응 가능하고 디자이너 양성에 원동력이 되는 실제적인 교육 프로그램으로서의 기초조형교육 커리큘럼 구성이 필요할 것이라고 생각된다. 마지막으로 이상과 같은 3단계의 과정은 이론과 실습을 연계, 혹은 기초과정과 전문과정의 연계와 통합을 통하여 조화, 즉, H (Harmony)를 지향하는 것을 목표로 하여 이러한 4가지의 개념으로부터 기초조형교육의 기본모형을 설정하고자 했다. (표3)

[표3] IME&H의 구조



「기초」에 의미를 부여하기 위해서는 사회에 대응할 수 있는 기초조형교육내용을 준비해야 할 것이다. 그러므로 창조적 감성과 관계하는 기초조형교육의 방법을 여러 측면으로부터 다시 볼 필요가 있으며 새로운 기초조형의 창출을 목표로 계속 정진해 나가야 필요가 있다. 이러한 이유로 여기서 제안한 기초조형교육의 모델은 「이론과목과 실습과목의 연계」, 「기초과정과 전문과정의 연계」 그리고 「교육내용의 질적 향상」으로 연결되어져 최종적으로는 학생들이 사회나 전문영역으로부터의 요구에 적절히 대응 가능한 능력을 가지게 될 것으로 기대된다.

이상과 같이 기초조형교육의 전개방향은 디자인의 전문과정과의 융합, 정보기술이나 정보화 사회의 요구에 대응 가능한 커리큘럼의 구성을 기본으로, 미적감성을 포함한 종합적 능력을 가진 디자이너, 그리고 기술이나 사회변화에 적절한 대응이 가능한 디자이너의 양성으로 이어져 실제적인 교육프로그램으로서의 기본적인 모델을 제시하는데 의의가 있다고 생각한다.

4.2. 학년별 커리큘럼의 구성

전술한 「IME&H」라는 기초조형교육의 개념을 바탕으로 학년별 커리큘럼을 구성하였고, 이를 토대로 앙케이트 조사를 통하여 기 구성한 학년별 커리큘럼의 객관성을 검증하고자 한다.

이 조사는 대학의 기초조형교육 모델검증을 위한 연구의 일환으로써 전국의 4년제 대학에서 6년 이상 기초조형 교육 경험이 있는 전임교원 20명을 대상으로 하여 2007년 11월 10일~ 17일까지 1주 간에 걸쳐 이루어졌으며, 「IME&H」 개념에 근거한 학년별 커리큘럼을 구성(표.4)하고 이에 대해 다음과 같은 3가지 항목에 대해 중점적으로 조사(표.5-7)한 후 그 결과를 분석하여 기초 조형교육 모델을 제안하고자 하였다.

[표.4] 「IME&H」 개념에 근거한 학년별 커리큘럼구성안

구분	과목
4년	①인지심리학 ②인지과학 ③감성과학 ④디자인해석론 ⑤조형문화론 ⑥동서문화론 ⑦생활문화론 ⑧디자인매니지먼트 ⑨디자인 세미나 ⑩워크숍 ⑪프리젠테이션 ⑫디자인 방법론
3년	①영상공학 ②재료계획론 ③재료과학 ④조형공학 ⑤생산과학 ⑥기호론 ⑦지각심리학 ⑧조형심리학 ⑨조형론
2년	①정보디자인 ②인터랙티브디자인 ③렌더링 ④모델링 ⑤인간공학 ⑥애니메이션 ⑦컴퓨터그래픽 ⑧CAD ⑨디자인시뮬레이션 ⑩사진 ⑪색채학 ⑫미술사 ⑬제도, 도학
1년	①조형의 원리 ②발상과 표현 ③평면조형 ④입체조형 ⑤디자인론 ⑥커뮤니케이션론 ⑦형태론 ⑧디자인사 ⑨표시기법 ⑩드로잉

1) 각 학년별 특성을 고려하여 적절하지 않은 과목을 조사한 결과는 다음과 같다. (표5)

[표.5] 학년별 불필요한 과목 (단위: 명)

과목 번호	학년												
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬
4년	4	9	3	5	1	8	9						
3년	3	6	7	5	6	4	7	4					
2년	2	2	2	2	1	1		6	1	1	4	3	
1년	4					7	3	2	7	5			

이 표에 의하면 4학년의 경우는 인지과학, 동서문화론, 생활문화론 등의 3과목, 3학년의 경우는 재료계획론, 재료과학, 생산과학, 지각심리학 등 4과목, 2학년의 경우는 디자인 시뮬레이션이, 1학년의 경우는 커뮤니케이션론, 표시 기법 등이 부적절한 과목으로 평가하고 있어 커리큘럼 구성에 재검토가 필요하다고 판단된다.

2) 학년간의 변경이 요망되는 과목을 조사한 결과는 다음과 같다. (표6)

[표.6] 학년간 변경이 요망되는 과목(단위: 명)

구분	기존	변경				
		4년	3년	2년	1년	대학원
4년	동서문화론					1
	인지심리학		2	1		1
	인지과학					1
	디자인해석론				1	
	조형문화론		1			
3년	생활문화론				1	
	감성과학		1			1
	디자인방법론			1		
	조형론			6	1	
	조형심리학	1		1		
2년	재료계획론				2	
	기호론	2		1		
	영상공학			1		
	렌드링		1			
	미술사				1	
	인간공학		2			
	디자인 시뮬레이션		1			
	정보디자인		4			
	색채학		1		2	
	컴퓨터그래픽				4	
인터랙티브 디자인	1	4				
1년	발상과 표현			1		
	디자인론			2		
	디자인사			1		
	커뮤니케이션론		1	4		

이상의 표를 참고하면, 대부분의 과목은 낮은 빈도를 나타내고 있으나 3학년의 조형론은 2학년 과정으로, 2학년의 정보디자인은 3학년 과정으로, 또한 2학년의 컴퓨터그래픽은 1학년 과정으로, 인터랙티브디자인은 3학년 과정으로 각각 변경하는 것이 적절할 것으로 판단된다.

3) 학년별로 추가가 필요로 하는 과목을 조사한 결과는 다음과 같다.(표7)

[표.7] 학년별 추가가 필요한 과목(단위: 명)

구분	과목
4년	디자인마케팅(2명), 디자인시나리오, 디자인기획론, 경영학개론
3년	비주얼프로그래밍, 마케팅, 미디어디자인, 디자인마케팅, 한국의 전통문화, 기초공학론
2년	시나리오스토리보드제작, 아이디어발상, 재료와 가공, 한국디자인의 이해, 재료와 기술, 디자인이미지론
1년	재료와 기법연구, 문화와 디자인, 조형연습

(표4)와 (표7)을 비교해 보면, 4학년에는 디자인 마케팅 등 디자인경영관련 과목이 보완될 필요가 있으며, 3학년에는 미디어와 프로그래밍 등 기술 응용 과목의 보완이 요청된다. 또한, 2학년의 경우

기술 이해를 바탕으로 하여 기술과 조형력을 보완할 수 있는 과목이 필요하고, 1학년은 문화 및 조형 일반에 대한 교양 과목의 보완이 이루어진다면 바람직한 커리큘럼이 완성될 수 있을 것으로 판단된다.

이상과 같은 결과를 근거로 하여 다음과 같이 「IME&H」 모델에 의한 학년별 커리큘럼을 구성, 제안하고자 한다. (표8)

[표.8] 「IME&H」 모델에 의한 학년별 커리큘럼

E	4	①인지심리학 ②감성과학 ③디자인 해석론 ④디자인세미나 ⑤디자인 매니지먼트 ⑥지역문화 디자인 ⑦프리젠테이션 ⑧디자인 워크숍 ⑨디자인 마케팅 ⑩디자인 방법론
	3	①영상공학 ②정보디자인 ③디자인 마케팅 ④조형공학 ⑤비주얼프로그래밍 ⑥기호론 ⑦조형심리학 ⑧한국문화와 디자인 ⑨인테리어 디자인
M	2	①커뮤니케이션론 ②애니메이션 ③인간공학 ④렌더링 ⑤모델링 ⑥CAD ⑦조형론 ⑧색채학 ⑨재료와 기술 ⑩사진 ⑪미술사
	1	①조형의 원리 ②발상과 표현 ③평면조형 ④입체조형 ⑤디자인론 ⑥컴퓨터 그래픽스 ⑦형태론 ⑧디자인사 ⑨소재와 기법 ⑩드로잉 ⑪문화와 디자인
I		

5. 결론

본 연구는 한국 대학의 학부제교육시스템에서 나타나고 있는 기초조형교육의 실태와 문제점을 파악하고 대학 디자인교육에 있어서 체계 적이고 객관성 있는 기초조형교육의 모델을 제안하고자 하였다.

따라서 기초조형교육과 관련된 형식적 내용을 중심으로 앙케이트 조사를 통한 계량적 방법을 사용하여 분석적으로 검토했으며 이를 통하여 한국의 기초조형교육 상황을 밝히는 동시에 기초조형교육의 문제점을 도출했다.

한국에 있어서 기초조형교육의 문제점을 요약 하면 다음의 세 가지를 들 수 있다. 먼저 기초조형교육의 수업시수부족과 실습과목에 집중된 교과 과의 비중, 그리고 저학년에 편중된 교과편성이다. 더욱이 가장 심각한 문제는 교과내용에 있어서 전문성의 부족이다. 이러한 교육의 질적인 문제는 커리큘럼 구성과 같은 형식적인 요인도 있지만 각·교과목간의 연계와 통합을 필요로 하는 기초조형교육에 있어서 각 학과 및 전공에 따른 이론

과 실습, 전공과 기초, 년차별 교과목 연계 등에서 파생되는 여러 가지 문제에 대해 이를 조정 관리할 수 있는 코디네이터 (Coordinator)로서의 기초조형교육 전담교원이 없다는 점이다.

이러한 현상을 감안하고 이에 대처하기 위하여 다음과 같은 4가지 개념 즉, 조화(H: Harmony)를 핵심개념으로 하여 학생 자신의 창의력과 개성을 육성하는 I (Idea, Identity), 물질적인 관계를 교육하는 요소로서의 M (Material, Media), 마지막으로 외부적 환경의 사회적인관계를 대상으로 하는 E (Environment))라는 3단계의 기초조형교육 모델을 바탕으로 학년별 기초조형교육 커리큘럼을 구성함으로써 대학 디자인교육에 있어서 체계적이고 효과적인 기초조형교육 모델을 제안하고자 하였다.

금후 기초조형교육은 디자인 전문과정과의 연계를 통해서 정보기술과 정보사회의 요구에 적응 가능한 커리큘럼의 구성이 중요할 것으로 생각되어진다. 즉, 「IME&H」 모델과 같은 포괄적인 교육과정의 체험을 통하여 급변하는 현대사회변화에 대응할 수 있는 종합적 능력을 지닌 디자이너 양성에 기여할 것으로 기대되어 진다.

나아가, 앞으로 기초조형교육의 효율성을 높이기 위해서는 사회변화에 적극적으로 대응하는 교육내용을 지속적으로 보완해나가는 것이 필요할 뿐 아니라 창조성과 감성에 관련된 기초조형교육의 영역을 개발, 확대해 나가야 할 것이다.

참고문헌

- 김정자, Retrospective of Chung-Za, Kim, 예경출판사, 1994
- 박휘락, 한국미술교육사, 예경출판사, 1998
- 유현숙, 학부제 운용성과의 대학간 비교연구, 고등교육연구 제12권 1호, 2001
- 홍진원, 한국의 대학에 있어서 디자인교육의 역사적인 전개에 관한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1993
- 이현정, 대학개혁과 학부제 도입의 과제, 한국통계학회논문집 제3권 1호, 1996
- 곽춘근, 바우하우스가 한국의 디자인교육에 미친 영향, 계명대학교 대학원 석사학위논문, 1992
- 공예뉴-스總編集10, 基礎造形, 利根川 印刷株式會社, 1977
- 木村健太, 바우하우스의 연구-사회적 다이내믹즘으로서의 예술교육, 筑波大學 博士學位論文, 2001

- 宮脇理, 디자인교육의 다이내믹즘, 建帛社, 1993
- Design Research No.40, Mar.06, Japan Design Research, Association, 2006
- Walter Gropius, 杉山俊多譯, 바우하우스—그 건축조형이론, 鹿島出版社, 1979
- Special Issue of Japanese Society for the Science of Design, Vol.5, No.3, 1998
- Special Issue of Japanese Society for the Science of Design, Vol.9, No.1, 2001
- Special Issue of Japanese Society for the Science of Design, Vol.10, No.3,4, 2003
- Design Research No.40, Mar.06, Japan Design Research, Association, 2006
- Ha Sang-O, A Proposal for Fundamental Design Education at Universities in Korea, Kyushu University, 2006
- Cristian Grohn, DIE BAUHAUS IDEA, Weiterfuhrung Rezeption, 1991
- Gail Green Hannah, Elements of Design, Princeton Architectural Press, 2002
- Rainer K. Wick, Teaching at Bauhaus, HATJE CANTZ, 2000