

技能競技大會 그래픽 디자인表現에 관한 小考

Study about Graphic design's representation of Skills Competition

임 태 윤(Lim, tae yun)

경남대학교 디자인학부

이 논문은 2005년도 경남대학교 교내학술연구비에 의해 연구되었음.

Abstract

1. 서론

- 1-1. 연구의 목적
- 1-2. 연구의 방법과 범위

2. 본론

- 2-1. 국제 기능올림픽대회 역사
- 2-2. 한국위원회의 연혁
- 2-3. 기능경기대회의 목적
- 2-4. 기능경기대회 분과 및 직종
 - 2-4-1. 분과 및 직종의 현황
 - 2-4-2. 참가선수의 분포
- 2-5. 그래픽디자인 표현에 관한 현황
 - 2-5-1. 1과제: 북커버 디자인
 - 2-5-2. 2과제: 포스터 디자인
- 2-6. 그래픽디자인 표현의 문제점

3. 결론 및 제언

1947년 스페인 마드리드에서 처음 열린 국제기능올림픽대회는 세계 각국의 기능인들이 모여 나뉠대로의 실력을 겨루는 국제대회인데 우리나라는 1967년 처음으로 참가하게 되었다. 1977년 네덜란드에서 열린 제23회 대회에는 참가 후 처음으로 세계정상을 차지하는 쾌거를 이루었으며 그 후 2001년 우리나라에서 개최할 때까지 모두 13번의 우승을 거두었다.

이러한 쾌거에도 불구하고 그래픽디자인직종은 타 직종에 비해 성과가 그다지 좋은 편은 아니었다. 이러한 이유는 여러 가지가 있겠으나 대표적인 것은 참가선수들의 대부분이 디자인의 기본원리나 요구사항들을 무시한 채 컴퓨터를 이용한 표현에만 신경을 쓴 것에 기인할 수 있다. 따라서 본 논문은 2005년도 경남지방기능경기대회 그래픽디자인직종 출품작을 분석하여 보았다. 참가한 선수들은 경남소재 10개 실업계 고등학교 재학생이었으며 개인이 1명 있었다. 이들을 대상으로 1과제의 "book cover design"과 2과제의 "poster"를 분리하여 각각의 러프스케치와 컴퓨터 작업한 내용을 디자인표현요소에 따라 분석하였다. 또한 이들의 아이디어 창출 시 어떠한 것에 비중을 두었으며, 과연 창작적인 아이디어에 얼마나 관심이 많은가를 작품을 통해서 분석해 보았다. 그리고 디자인에 있어서 레이아웃의 표현에 많은 문제점이 지적되어 이에 대한 연구도 아울러 이루어 졌는데 그 결과 러프스케치에 쓰여진 표현재료는 1,2과제 공히 색연필이나 연필을 많이 사용하고 있으며, 비주얼 사용요소는 1과제는 창작아이디어가 별로 없으나 2과제는 44명중 약 50%에 가까운 21명이 창작아이디어를 사용했다.

또한 사용되어진 색상은 1,2과제 공히 청색을 가장 많이 사용한 것으로 드러났다. 1과제의 책 등 표현에 있어서 우측에 표현한 것보다는 좌측에 표현한 것이 많았으며 2과제의 포스터 형식은 대부분이 가로형으로 제작되었다.

마지막으로 바라고 싶은 것은 진행에 어떠한 어려움이 있는지는 모르지만 경기실시분과가 현실에 맞게 조정되어야 할 것으로 사료되며 본 논문이 향후 그래픽디자인 직종 참가경기자들에게 도움이 되었으면 하는 바램이다.

Abstract

The first International Vocational Training Competition (IVTC) was held at Madrid, Spain in 1947 and masterly skilled people competed for the championship at the IVTC. In 1967, the first time Korean team began to participate in the event and won at the 23rd IVTC in 1977 for the first time. Since then, Korea participators had won thirteen times at the IVTC until Korea hosted the IVCT in 2001.

Despite of the good result, Korean team did not get a good result, especially from graphic-design part compared with the others. And there could be many reasons for this. One possible reason we think is that most of the participants mainly focused on computer-work, ignoring the basic principle and requirements. For that reason this study was conducted to try to make an analysis of the graphic-design part exhibits of Gyeongnam local technical contest 2005. The participants consisted of ten high school students from Gyeongsangnam-do and an individual. This study gave an analysis of two design points which are rough-sketch and computer-work, each selected from "book cover design" of the first subject and "poster" of the second subject. Using the works, we also analyzed where the participants put the weight when they have ideas, and how much they show an interest in creative ideas. Since many problems were pointed out in the representation of layout, we also made an analysis on this. As a result, the color-pencils or the pencils were used as representation materials in both subjects. In the field of visual element, the participants in the first subject used little creative ideas; however, in the second subject 21 of 44 participants (50%) did.

In addition, blue was the color which was mostly used in both subjects. People would rather prefer using left side to right side when they represented the first subject, and most works from the second subject was horizontally made.

In the end, I suggest that competition advance department needs to be properly adjusted to meet the

reality and also hope this study help the participants of graphic-design.

(keyword)

Graphic Design

Layout

Rough Sketch

1.

1-1. 목적

국제기능올림픽대회란 매년 세계 각 국의 기능인들이 모여 나뉠대로의 실력을 겨루는 국제대회로서 1947년 스페인의 마드리드에서 처음으로 열렸다.

이러한 국제대회에 우리나라가 참가하게 된 것은 1967년 제16회 대회였으며, 1977년 네델란드 위트레흐트에서 열린 제23회 대회에서는 참가 후 처음으로 세계정상을 차지하는 쾌거를 이루었다. 그 후 1989년 영국 버밍엄에서 열린 제30회 대회에서는 금메달 11개 등 모두 16개의 메달을 받아 종합우승을 차지하는 등 2001년 우리나라에서 개최할 때까지 모두 13번의 우승을 거두었다. 그 결과 약진하는 한국의 이미지를 부각시키고 세계수준의 우수한 기술을 과시했으며, 국내적으로는 기능을 중시하는 사회풍토를 만드는데 기여함은 물론, 청소년 기능인의 자부심과 긍지를 높임으로써 수출촉진, 중화학공업 육성정책 등을 뒷받침하고 기능인력의 저변을 확대하는데 기여한바 있다. 그러나 이러한 우승의 요인이 몇몇 종목에 편중됨으로서 특정분야의 기능인 양성은 부정할 수 없는 숙제로 남게 되었다.

따라서 본 논문에서는 지금까지 수상한 종목 중에서, 특히 그래픽디자인분야에서 각종문제점들을 종합 분석하여 우수한 인재들이 참가하여 수상할 수 있도록 자료제공을 하는데 그 목적이 있다.

1-2 연구의 방법과 범위

본 연구는 2005년 경남지방기능경기대회 그래픽디자인 직종에 참가한 선수들을 대상으로 했으며, 참가인원 50여명 중 기권 및 미 완성작을 제외한 44점을 대상으로 하였다.

참가한 선수들은 경남소재 10개 실업계 고등학교 재학생이었으며 개인이 1명 있었다.

이들을 대상으로 본 논문에서는 1과제의 “book cover design”과 2과제의 “poster”를 분리하여 각각의 리프스케치와 컴퓨터 작업한 내용을 디자인표현요소에 따라 분석하였다.

또한 이들의 아이디어 창출 시 어떠한 것에 비중을 두었으며, 과연 창작적인 아이디어에 얼마나 관심이 많은

가를 작품을 통해 분석해 보았다.

마지막으로 디자인에 있어서 레이아웃의 표현에 많은 문제점이 지적되어 이에 대한 연구도 아울러 이루어 졌다.

2. 본론

2-1. 국제기능올림픽대회의 역사

1947년 스페인의 마드리드에서 처음 열린 국제기능올림픽대회는 각 국의 젊은 기능인들이 모여 자국의 우수한 기술을 과시하고 국내적으로는 기능인을 중시하는 사회풍토와 수출촉진에 힘입어 기능을 통한 국제사회에서의 인지도 향상에 일조를 하고 있다.

올해 2005년 국내전국기능경기대회는 대전에서 개최되며 여기에 입상한 수상자들은 2007년 일본 스지오카에서 열리는 제39회 국제기능올림픽대회에 참가할 수 있는 자격을 가진다.

2-2. 한국위원회의 연혁

1965년 유럽을 순방하며 국제기능올림픽대회의중요성과 가치를 깨달은 김종필 민주공화당 의장은 우리나라에서도 이와 같은 대회를 개최하고 국제기능올림픽대회에 기능청소년을 참여시킴으로서 기능 습득의욕을 북돋우고 국가 근대화 작업에 동참할 수 있는 동기를 부여하겠다는 계획을 세우게 되었다. 그 후 1966년 네델란드에서 열린 제15회 국제기능올림픽대회에 참관인단을 파견하여 회원국 기능선수들의 실력 수준을 눈으로 직접 확인한 우리나라는 이 대회가 입상선수들의 지위향상 및 산업사회에 미치는 영향이 크다는 것을 인식하고 마침내 국제기능올림픽대회 회원국으로 가입할 것을 결정하였다.

그 후 정부는 이 계획을 적극적으로 추진하였고 이러한 배경에서 1966년 1월 “사단법인 국제기능올림픽대회 한국위원회”가 설립되었다.

한국위원회는 초기 설립당시 보건사회부 소관의 민간단체인 사단법인체로 발족하였다. 그 후 1976년 12월 과학기술부 산하의 출연기관으로 한국기술검정공단이 발족되면서 10여년간의 정부국고보조단체에서 벗어나

한국기술검정공단산하 법인체로 이관되었다.

1982년 3월 노동부산하 한국직업훈련관리공단(이후 한국산업인력공단으로 명칭이 변경됨)이 발족되면서 한국위원회는 이 공단에 발전적으로 통합 흡수되었고, 현재는 한국산업인력공단 이사장이 회장직을 겸하고 있다. 한국위원회는 1966년 2월 스페인 마드리드에 소재 한 World Skills에 회원국 가입신청서를 제출했고 World Skills의 전 회원국의 만장일치로 가입이 승인되었다.

이와 동시에 제16회 국제기능올림픽대회에 대비한 제반사항의 토의과정에서 8개 직종의 과제출제와 2개 직종에 대한 심사국으로 지정되는 성과도 거두었다. 한국이 동양권에서는 일본에 이어 두 번째로 정식 회원국으로 가입한 것이다.

한국위원회는 1966년 9월 최초로 지방기능경기대회를 가졌고 같은 해 11월에는 제1회 전국기능경기대회를 거쳐서 국제대회 파견선수를 선발하여 1967년 7월 스페인 마드리드에서 열린 제16회 국제기능올림픽대회에 9명의 선수를 파견하였다.

2-3. 목적

기능경기대회의 목적은 21세기 지식기반사회에서 인적자원개발이 산업정책의 핵심사항임을 인지하고 이러한 시대적 요구에 부응하기 위해 기술 집약적 고 기술 산업분야 등에 대한 기능장려 사업수행과 더불어 명장, 우수지도자, 우수사업체 및 중소기업체 근로자 사회 각 분야의 우수기능인들을 선정, 지원하고, 기능인의 저변확대와 기능우대 풍토 조성을 통한 기능인의 사회적, 경제적 지위향상을 도모하는데 그 목적이 있다.

또한 우수기능인 발굴과 기능수준의 향상을 목적으로 국내기능경기대회를 개최하고, 여기서 배출한 기능청소년들이 국제대회에서 국위선양과 국가경쟁력강화에 일조를 하도록 힘쓰는데 있다.

2-4. 기능경기대회 분과 및 직종

2-4-1. 분과 및 직종의 현황

지방에 따라 분과 및 직종이 다를 수 있겠으나 2005년도 경남지방기능경기대회에서는 기계, 금속 등 총 10개 분과 53개 직종으로 이루어 졌다.

분과	실시직종	참가인원	분과	실시직종	참가인원
기계	기계조립	13	건축 · 목재	조적	11
	프레스금형	0		석고장식	0
	정밀기기	8		가구	10
	시계수리	8		창호	8
	기계제도/CAD	27		목공	8
	선반/CNC	8		건축제도/CAD	10
	밀링/CNC	7		타일	8
수송 · 설비	자동차정비	19	공예	장식미술	12
	농기계수리	17		석공예	10
	메카트로닉스	18		그래픽디자인	47
	냉동기술	0		귀금속공예	11
금속	차체수리	9	의상	보석가공	0
	용접	12		목공예	12
	원형	9		도자기	7
	주조	0		나전칠기	8
	관금	0		차수	7
	배관	0		양복	7
	자동차도장	11		드레스메이킹	15
전기 · 전자	공업전자기기	9	미예	기계편물	0
	전자기기	9		한복	18
	통신기기	20		화훼장식	12
	옥내배선	11		미용	27
정보 처리	동력배선	10	총계	이용	12
	전기기기	7		요리	31
	컴퓨터제어	18		컴퓨터정보통신	0
정보 처리	정보기술	17	직종	제과·제빵	8
	웹디자인	67		53개직종	633명

[표1] 기능경기대회 분과 및 직종의 현황

2-4-2. 참가선수의 분포

번호	소속	직종	인원	현황
1	창원기계공업고등학교	11	50	정밀기기6, 기계제도6, 선반4, 메카트로닉스14등
2	김해건설공업고등학교	8	37	기계제도4, 자동차정비7, 조적6, 통신기기5등
3	진주기계공업고등학교	7	22	기계조립4, 밀링5, 메카트로닉스4, 육내배선3등
4	삼천포 공업 고등학교	4	23	석공예7, 건축제도7, 동력배선5, 육내배선4
5	거제 공업 고등학교	6	19	용접6, 컴퓨터제어4, 기계조립3, 정밀기기2등
6	경남정보고등학교	3	19	웹디자인10, 그래픽디자인6, 정보기술3
7	경진 고등학교	4	16	통신기기5, 공업전자기기3등
8	공군기술고등학교	4	15	기계제도4, 공업전자기기4, 정보기술4등
9	마산무학여자고등학교	2	14	웹디자인11, 그래픽디자인3
10	경남애니메이션 고등학교	2	12	그래픽디자인7, 웹디자인5
11	밀성정보고등학교	2	12	그래픽디자인7, 웹디자인5
12	김해농업고등학교	2	12	농기계수리10, 화훼장식2
13	경남항공고등학교	5	11	기계조립3, 선반2, 통신기기3, 공업전자기기2등
14	창원공업고등학교	3	10	용접4, 기계제도3, 기계조립3
15	남해정보산업고등학교	2	10	그래픽디자인5, 웹디자인5
16	개인	14	41	요리14, 도자기7, 농기계수리2, 한복4등
17	기타			귀금속, 그래픽디자인등
총	86개기관	44	633	

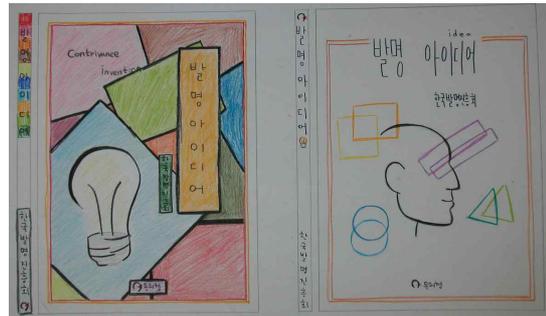
[표2] 참가선수의 분포

2-5. 표현에 관한 현황

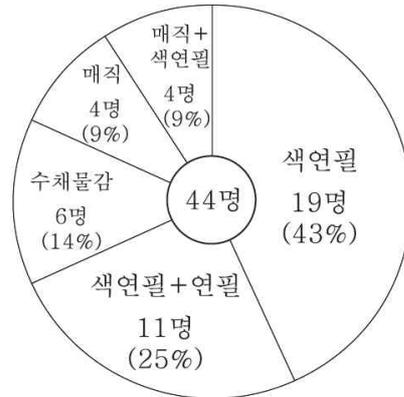
2-5-1. 1과제: 북 커버 디자인

2-5-1-1. 러프스케치 표현재료

여기서 표현재료라 함은 컴퓨터작업이 이루어지기 전에 러프스케치에 사용되어진 재료를 말하는데 44명중 43%인 19명이 색연필을 이용하였으며, 연필과 색연필을 혼용해서 사용한 11명을 합치면 전체 인원의 68%인 30여명이 색연필을 사용한 것으로 나타났다.



[1] 색연필을 사용한 예



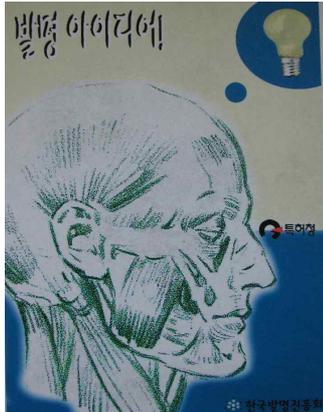
[표3] 러프스케치 표현재료 -1

2-5-1-2. 비주얼 사용요소

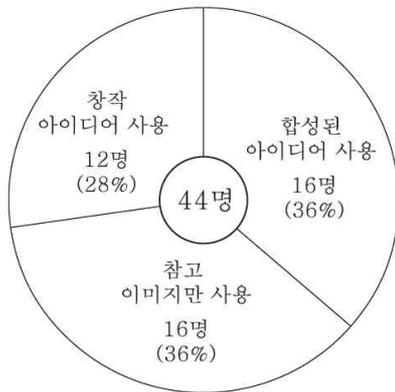
비주얼사용요소는 경기자에게 제공되는 참고자료인 도안을 말하는데 1과제 당 심벌마크 로고 등 4-5개의 도안이 제공된다.

경기자는 이 참고자료를 응용하여 디자인을 하는데 디자인과정에서 제공된 자료를 그대로 쓰는 자, 전혀 다른 아이디어를 창작하여 디자인하는 자, 제공한 자료와 창작한 것을 합성해서 디자인한 자 등으로 나뉘

어 지는데 그 분포는 다음과 같다.



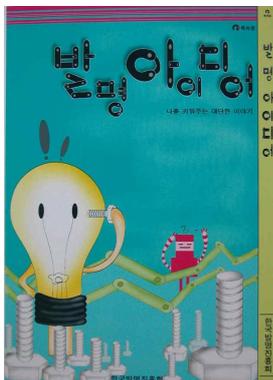
[2] 참고 이미지만 사용한 예



[표4] 비주얼 사용요소 - 1

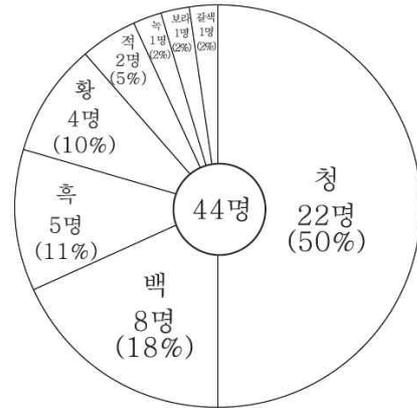
2-5-1-3. 사용되어진 색상

“북 커버”디자인에 사용된 색상은 청색이 가장 많다. 총 44명중 22명인 50%의 경기자들이 청색을 사용한 것이다.



[3] 청색계열 사용의 예

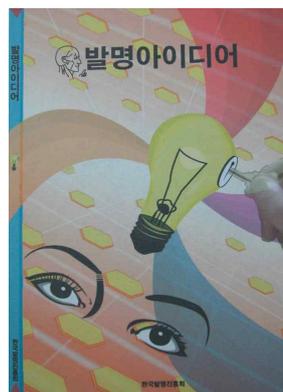
청색이 명시성이 높아 눈에 잘 띄기는 하지만 다수의 경기자들이 사용함으로써 작품의 독창성이 결여될 수 있는 문제점도 있다.



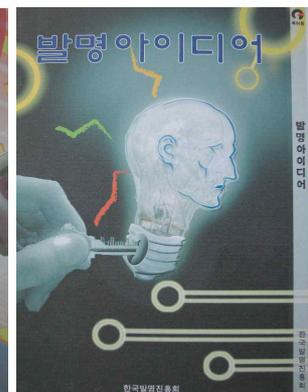
[표5] 사용되어진 색상 - 1

2-5-1-4. 책등 표현

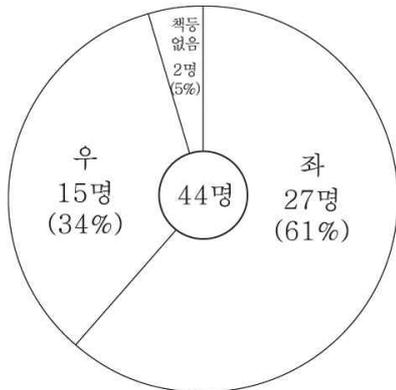
책등이란 책을 펼쳤을 때 책의 뒤쪽부분을 말하는데 일반적으로 책을 책꽂이에 꽂았을 때 보이는 부분을 말한다. 이 책등 표현에 있어서 많은 선수들이 좌측에 표현했는데 이는 고서들이 우측에 표현하는 것과 대조되는 현상이라 하겠다. 또한 2명의 선수는 책등을 표현하지 않았는데 이는 “디자인조건”이나 요구사항을 제대로 읽지 않은 결과라 볼 수 있다.



[그림4] 좌측 책등 예



[그림5] 우측 책등 예



[6] 책등 표현

2-5-2. 2과제: 포스터 디자인

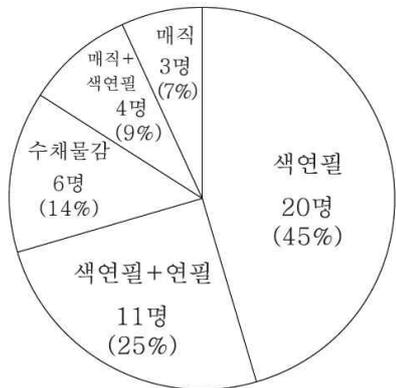
제2과제의 주제는 “제38회 발명의 날 행사포스터디자인”인데 수작업3시간과 컴퓨터디자인작업4시간으로 총 7시간이 소요된다. 이 작업에 나타난 내용들을 분석해보면

2-5-2-1. 러프스케치 표현재료

포스터디자인의 러프스케치에 나타난 표현 재료 역시 1과제의 북 커버 디자인과 별 다른 점이 없다.



[그림6] 수채물감 사용의 예

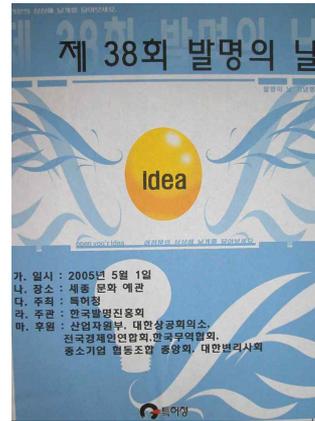


[7] 러프스케치 표현재료 - 2

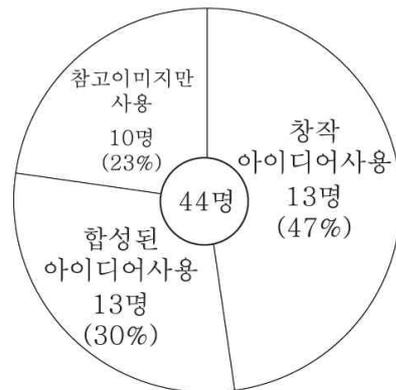
가장 많이 사용되어진 재료는 색연필이다. 나머지 수채물감이나 매직 등은 몇 명밖에 사용하지 않았다.

2-5-2-2. 비주얼 사용요소

비주얼(visual) 사용요소로 제공된 참고이미지는 5가지로서 근육이 표현된 얼굴모양, 눈, 전구, 손, 특허청의 로고와 심벌, KIPA(한국발명진흥회)의 로고와 심벌 등인데 경기자는 이러한 비주얼요소를 자유롭게 표현하되 주어진 이미지를 변형하여 사용할 수 있다.



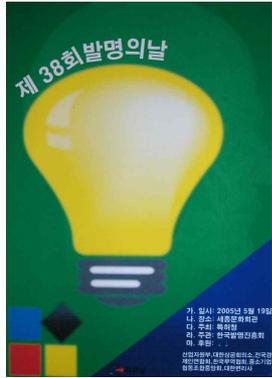
[그림7] 창작 아이디어 사용의 예



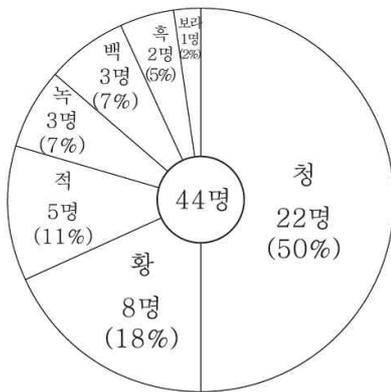
[표8] 비주얼 사용요소 - 2

2-5-2-3. 사용되어진 색상

포스터디자인에서도 1과제의 북 커버 디자인과 마찬가지로 주로 사용되어진 색상으로는 청색계열이 가장 많은 22명으로 전체의 50%를 차지하고 있다. 다음이 황색으로 8명이 사용하였다. 이는 경기자들이 색상을 선택함에 있어서 광고매체의 특성과 관계없이 시각효과가 큰 색상을 선택하는 것이기 때문이다.



[8] 녹색 사용의 예

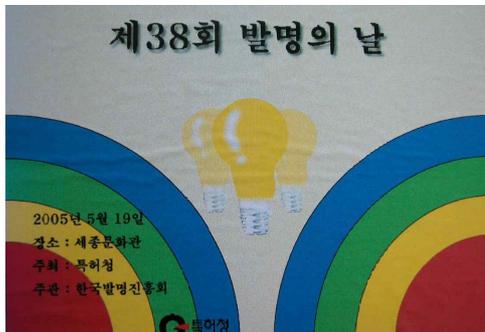


[표9] 사용되어진 색상 - 2

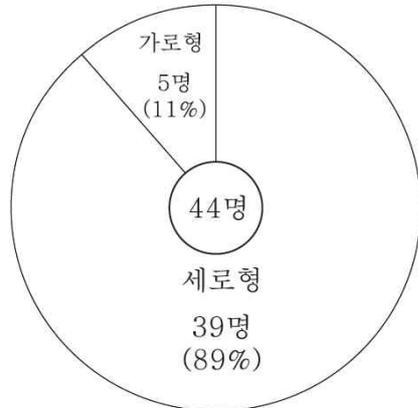
2-5-2-4. 포스터의 형식

형식이란 포스터제작 시 가로로 제작하느냐, 세로로 제작하느냐하는 문제인데 우리주변에서 흔히 볼 수 있는 형태는 세로형이다.

이는 세로형이 시각효과가 높을 뿐 아니라 포스터 부착 시 공간정리에 있어서 효율적인 면이 높다는 것이다.



[그림9] 가로형의 예



[표10] 포스터의 형식

2-6. 표현의 문제점

2-6-1. 리프스케치 표현이 숙달되어야 한다.

리프스케치는 컴퓨터작업을 위한 전 단계로서 본인의 아이디어를 간단하게 스케치하는 것인데 주어진 “과제 꾸밈”의 지시에는 “채색재료는 자유로이 사용”이라고 되어있다.

그런데 1과제와 2과제 공히 68%에 해당하는 30여명이상이 색연필이나 또는 색연필과 연필을 혼용해서 사용한 것으로 나타났다. 그 결과 리프스케치가 마커나 수채물감, 포스터컬러, 파스텔 등의 재료를 사용한 것에 비해 부드럽긴 하나 강한 이미지를 표현하지 못했다.

또한 지도하는 교사에 따라 표현방법이 극히 제한적으로 나타났는데 그 결과 학교별로 그룹화 된 표현방법이 되었다.

2-6-2. 아이디어발상에 비중을 두어야 한다.

디자인에 있어서 가장 중요한 것은 아이디어 발상이다. 아이디어가 얼마나 좋은가, 또는 문제가 있는가에 따라 디자인의 성패가 달려있기 때문이다.

2005경남지방 기능경기대회의 아이디어를 분석해 보면 주제가 “발명”과 관련된 것으로 주어진 참고자료의 이미지가 사람의 두뇌와 눈, 전구, 손등이다.

디자인 조건을 보면 “주어진 이미지는 적절한 것으로 전부 또는 일부를 자유롭게 선택하여 변형하여 표현하고, 제3의 이미지를 추가로 제작해 첨가할 수 있다.”

로 되어있다.

이렇게 디자인조건을 준 이유는 이미지를 참고로 하되 제3의 이미지를 유도해 내라는 뜻이다. 주어진 이미지만을 참고로 작업을 한다면 그야말로 독창성이 결여된 작품이 탄생하게 될 것이다.

1과제인 북 커버 디자인의 경우 참고이미지만으로 작업한 경기자가 16명이다. 이는 참고이미지만으로 화면 구성을 하여 표현한 것인데 경기자의 창작 아이디어는 전혀 없는 작품이다.

순수하게 경기자의 아이디어로 제작한 작품은 12명인 28%에 해당한다. 이는 평소 훈련과정에서 컴퓨터운용의 기능적인 면만 강조한 결과라 볼 수 있다.

2-6-3. 특정색상에 의존하여 작품의 독창성 떨어진다.

요즘은 차별화시대이다. 특히 공모전이나 경기대회인 경우 다른 사람과의 차별화는 본인을 부각시킬 수 있는 좋은 기회이며 방법이다. 본 지방기능경기대회의 북 커버 디자인이나 포스터의 경우 청색계열이 44명중 1, 2과제 공히 22명으로 전체의 50%를 차지하고 있다. 이는 심사위원으로 하여금 변별력을 떨어뜨릴 뿐 아니라, 차별화가 어려워 수상권에 진입하는데 어려움을 준다. 특히 색상은 다른 디자인요소보다 전체의 이미지를 결정하는데 중요한 역할을 하므로 차별화된 색상의 사용이 필요하다.

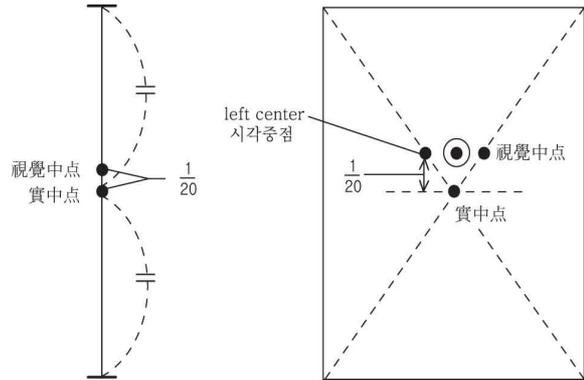
2-6-4. 레이아웃 능력이 향상되어야 한다.

레이아웃이란 지면에 들어갈 일러스트레이션, 표제, 본문, 로고 등 메시지구성의 각 요소를 독자의 접촉 행동의 심리적 과정을 고려하면서 효과가 극대화되도록 일정한 공간 안에 효율적으로 배열하는 과정을 말한다.

좋은 레이아웃은 수용자의 주목과 흥미를 끄는 것이어야 하며 광고가 읽혀지도록 유도하는 기능을 가져야 한다. 전달되는 내용은 진지하고, 타당하며, 소비자에게 중요성을 느끼게 하는 것이어야 한다.

따라서 레이아웃은 시각중점의 원리와 지렛대 작용의 원리가 고려되어야 하는데 먼저 시각중점의 원리란 인간이 수직선이나 수직사각형을 볼 때 실제적 중심점보다 약간 위쪽, 왼쪽에 중심점이 있는 것으로 지각하게 된다. 이 심리적 중심점을 시각중심점이라고 하며 인간의 이 지각원리를 고려하여 광고의 가장 중요한 요소

를 이 시각중점에 오도록 레이아웃 해야 한다. 흔히 이 시각 중점은 실중점 보다 전체길이의 1/20쯤 되는 곳에 위치한다고 한다.



[11] 레이아웃의 視覺中點

또한 지렛대 작용의 원리란 <시이소오(see-saw)>의 원리라고도 하는데 시각중점의 원리에 의하여 광고지면의 가장 중요한 요소를 이 시각중점에 두되 나머지 레이아웃 요소는 양적 또는 질적으로 시각적 비중이 상대적으로 큰 것일수록 시각 중점에 가깝게 놓고 그 대칭의 위치에 있는 상대가 되는 대상은 비중에 따라 시각중점으로부터 적절히 거리를 잡아 전체적으로 균형을 주어야 한다.1)

이러한 레이아웃의 기본원리에 대한 지식의 부족으로 포스터의 경우 참가자의 대부분은 중앙에 일러스트레이션을, 상단에는 카피를 표현하여 시각효과를 극대화하지 못한 아쉬움이 있다.

중앙에서 1/20정도 상단으로 이동하여 시각중점을 살렸으면 하는 바람이다.

2-6-5. 주어진 디자인조건에 대한 이해가 부족하다.

주어진 디자인조건이란 참가한 경기자들이 디자인작업을 할 때 지켜야 할 내용을 말하는데 이것조차 제대로 이행하지 않는 경기자들이 많다. 특히 컴퓨터 작업시 트래핑과 블러드작업, 레지스트레이션마크와 크롭마크표현을 하도록 되어있음에도 이를 잊어버리거나 무엇인지를 몰라 질문하는 경기자들이 가끔 있다. 답변을 해 주면 금방 알 수 있는 것이지만 참가경험이 적고 무관심하게 지도를 받은 탓에 훌륭한 디자인을 하

1) 오두범, 광고커뮤니케이션 신문, 전예원, 1989, p.238

고도 채점대상에서 제외되는 경우가 가끔 나타난다.

그 외에도 특별히 요구한 주최측의 로고나, 책제목 등 디자인의 필수조건인 요소들을 빠트림으로서 심사위원들을 당황하게 만든다.

디자인 조건은 쉽게 말하면 경기규칙이다. 달리기 선수가 주어진 트랙을 이탈하여 달리는 것이다 다를 바 없다. 아무리 신기록이 나왔다 하더라도 경기 룰을 지키지 않았기에 이는 반칙행위로 처리되어 기록 인정을 받지 못하는 것과 마찬가지다.

출전선수들에게 작품 못지 않게 지도해야할 과제인 것으로 사료된다.

3. 및 제한

그래픽디자인 표현에서 나타난 문제점을 보완해 나가며 이에 대한 연구와 노력이 이루어질 때 경남지방기능경기대회에서 수상한 선수들이 전국기능경기대회, 나아가 국제 기능올림픽대회에도 입상할 수 있는 발판에 마련될 것이다.

특히 러프스케치 표현에서는 지방의 한계를 뛰어넘지 못하는 수준으로 좀 더 강렬한 색상표현이 이루어져야하며, 컴퓨터작업만 강조할 것이 아니라 디자인과정에서 필수적인 러프스케치를 중시하는 분위기가 되어야 할 것이다.

아이디어발상에 있어서도 대부분의 참가선수들은 참고 자료에 의존하고 있으며 본인이 창작한 창작아이디어를 이용해 제작한 선수는 1과제에서는 21%에 불과하나, 2과제인 포스터에서는 47%로 나타났다. 이는 “디자인은 창작이다”라는 기본개념을 엄두에 두지 않은 결과로 해석되며 독창적이며, 다른 선수들과의 차별화를 위해서도 고려해야할 사항이다.

준비된 아이디어는 레이아웃으로 연결되는데 레이아웃능력이 부족하여 훌륭한 아이디어가 줄작이 되어버리는 경우가 가끔 있다.

레이아웃은 눈의 시점이동을 이용하여 보는 이로 하여금 시각효과의 극대화를 도모하는 것으로 이미 전술한바와 마찬가지로 레이아웃의 기본을 이해해야 할 것이다.

또한 아쉬운 것은 작품제작에 있어서 직접적인 영향을 미치지 않지만 주최측에서 제공한 주어진 “디자

인 조건”에 대한 이해가 부족하여 좋은 작품을 제작해 놓고도 조건에 맞지 않아 아쉽게 심사대상에서 제외되는 일들이 가끔 일어나고 있다. 이에 대한 사전교육이 필요할 것 같다.

지금까지는 작품제작상의 문제를 논했으나 경기진행과정에서의 문제로서 경기실시분과 조정이 필요할 것으로 사료된다. 이미 구두 또는 서면 상으로 건의한 적이 있지만 다시 한번 짚어본다면, 디자인이나 미술과 관련된 직종들은 이와 관련된 분과신설이 필요하다는 것이다. 예컨대 웹 디자인이나 장식미술, 그래픽디자인 등을 하나로 묶는 분과의 신설이다. 특히 그래픽디자인이 공예분과에 속해 있다는 것은 시대착오적인 내용이다. 대학에서도 디자인이 국내에 들어온 초기에는 공예학과 안에 그래픽수업이 이루어졌지만 그 후 최근에는 공예학과와 그래픽디자인학과는 엄격히 다른 교과내용으로 수업이 이루어지고 있는 현실을 감안할 때 하루빨리 시정되어야 할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 1) 오두범, 광고커뮤니케이션 신론, 전예원, 2004
- 2) 맨프레드 마이어, 디자인의 기초원리, 창미, 1984
- 3) 최 영훈, 색채학 개론, 미진사, 1988
- 4) 금 창연, 편집레이아웃, 독자와 함께, 1995
- 5) 시몬 제닝스, 도서출판 국제, 1993