

# 우리 고유상징물의 형태를 응용한 그래픽 기초교육

Basic education of graphic design applicable to native symbol in korea

김천전문대학 산업디자인과 나 윤화

Rha, Yun Hwa

Department of design, Kim Chun junior college

Keyword: 고유 상징물, 형태, 디자인 교육

## I. 연구의 목적

현대 사회는 기술적이고 예술적이며 정보화적인 상호 관련 요소들이 얽혀 communication design의 큰 발전을 가져 왔다. 이러한 상황 아래 정보화 사회라고하는 새로운 사회적 요구에 부응하는 적절한 디자인 교육 특히 시각전달 디자인 교육의 바탕을 다져주는 실기 조형 교육 및 표현 감각은 그 중요성이 크다고 할 수 있다.

이에 평면 디자인이라는 제하의 과목이 시각 전달 디자인의 전반적인 표현 능력을 키워주는 과목이라는 전제아래, 서양적인 평면 교육을 배제하고 표현 감각적인 면에서 학생들에게 우리의 뿌리를 찾는다는 긍지를 심어주고 그들 내부의 동양적인 정서를 찾아주는 작업의 하나로 고유 문양 및 사물의 실루엣에 대한 Graphic化 작업을 실시 하고자 한다. 이는 디자인 작업의 기본이 인간을 대상으로 하는 것이며 communication 체계속에서 인간인 수용자의 지각효과의 극대화가 최종의 목표라고 전제할때 인간 내면의 관습적인 익숙함에 호소하는 표현력이 그 소구효과도 클것이라고 짐작되어진다. 그러므로 이상적인 디자인 교육은 현실이 감안되고 미래를 지향하는 사고의 토대를 실제 교육을 위한 기본 자세로 하고 그 가시적 표현의 밑바탕에 우리 고유의 역사성을 첨가하여야 그 효과의 극대화를 이룰 수 있으리라 여겨진다.

따라서 이러한 측면의 목적으로 논의 및 연구를 진행 시키고자 한다.

## II. 연구 실시 대상

대구대학교 응용미술학과 1학년 평면디자인  
중경산업대학교 컴퓨터디자인학과 1학년 평면디자인

## III. 연구의 개요

### III-1 작업 순서

#### 1. 단계

1 1. 학생들 자신이 우리나라 고유의 문양 및 사물(시대 선택 없음)의 스크랩을 작성한다. 즉, 일종의 사전을 만들도록 유도 한다.

1 2. 1차적인 스케치 작업으로 문양이나 사물의 형태중에서(예: 화무늬, 당초무늬, 고려청자, 이조백자 등) 가장 현대적이며 재 작업의 가능성이 있는것을 선택하도록 한다.

1 3. 한가지 선택한 문양을 일정한 규격으로 복사한뒤 그 문양을 기준으로한 2차적인 스케치 작업으로 Graphic化 작업을 진행한다. 여기에서 주목할 점은 선의 단순화 및 현대화가 이단계에서 이루어진다는 사실이다.

1 4. 1 3의 작업진행으로 Graphic化 되어진 고유 문양 및 사물의 형태를 선으로만 이루어진 상태로 일차적으로 완성 시킨다.

1 5. 선으로 이루어진 문양에 색채를 더하는 작업을 통해 구체적으로 완성 시킨다.

#### 2. 단계

2 1. 1단계의 작업을 수행한 학생들을 대상으로 고유 문양 및 사물의 형태를 선정 시키되 연

속 무늬, 구체적 사물의 실루엣, 물체의 연속감등을 선택토록 유도 한다.

2.2. 자유로운 스케치 작업으로 현대적인 재 작업을 진행 시킨다.

2-3. Coloring 작업시 크게 현대적인 색의 선택 분야와 동양의 이미지를 지니고 있는 색의 선택 분야로 나누어 작업을 유도 시킨다.

3. 단계

2단계에서 완성된 문양을 기준으로 차거나 혹은 새로운 고유 사물의 형태를 선정하여 컴퓨터 그래픽 처리로 새로운 표현 감각을 진행 시킨다.

### III-2. 평가 기준 및 방법

1. 작업순서에 있어 1단계의 평가 기준은 작업 대상물의 수집에 관한 성의에 중점을 두고 고유 문양이나 사물의 형태에 대한 관심도를 기준으로 평가 한다.

또한 선의 단순화 작업에 있어 기초 디자인 제도 능력을 평가하며, 합리적인 단순화 작업 능력을 통한 Graphic design 작업 수행 능력의 가능성을 평가 한다.

끝으로 색채 감각의 응용 능력을 평가 한다. 그 기준은 ① 색 사용의 수, ② 채도의 단계, ③ 전체적인 색 감각의 자연스러움 등을 기준으로 한다.

2. 2단계의 평가 기준은 ① 고유 물체의 형태가 얼마나 충실히 표현되어 있는가? ② 고유 물체의 형태가 얼마나 Graphic化 과정을 거쳤는가. ③ 나아가 Visual Communication design에의 적용 가능성등은 있는가? ④ 고유색을 살린경우와 현대적 색을 살린경우로 나누어 그 시각효과가 얼마나 자연스러운지를 기준으로 한다.

## IV. 논의 및 결론

현대 문명이 복잡다양화 되어가고 인쇄에 의한 복제 기술이 놀라울 정도로 향상되었으며 각종 매체의 발달로 서양의 많은 표현 형식 및 표현 감각 등이 너무도 자연스럽게 우리 학생들에게 스며 있는 것이 오늘의 현실이다. 이상황에서 우리나라 디자인의 교육의 확립시기에 대해 우선 논의 하자면 우리 디자인 교육의 효시라 할 수 있는 국립 서울대학교 예술대학 미술학부 도안과 (1949년 응용 미술과로 개칭)가 발족한 것은 해방 이후 미군정 밑인 1946년 이었고 이어 1953년에는 미술대학으로 승격 되었으며, 1959년에는 홍익대학에 공예학부가 개설되어 디자인 교육이 기틀은 잡기에 이르렀다. 이시기 공예 및 디자인 교육의 태동기(1945~1959) 무렵에는 대중의 디자인 인식이 아주 희박하였다. 심지어 오늘날에 이르러서도 일부에서 디자인이라면 패션 디자인, 의상 디자인정도로 밖에 인식하지 못하거나 디자이너를 순수미술가 즉 예술가와 동일 시 하는 등의 사회적 상황이기 조차하다. 또 그 역사적 원류에 있어서도 앞서 설명한 도안과, 공예학부 설립시기로 인식하거나 서양의 실용성 위주의 사상에서만 태동한 것으로 인식하는것도 해당학과에서 수학한 우리 자신들이 다시한번 재고해 봐야 할 문제점이 아닌가 한다.

오늘날 우리의 디자인 교육이 다분히 회화적이고 공작적인 수준에서 과학적 지식과 인접학문과의 연계성을 끝없이 추구하는 합리적이며 현실적으로 바뀌어 가고 있다. 이러한 상황아래 구체적 교육 시행과정에 있어 단순한 한가지 가시적 표현에 있어서조차 역사성을 부여하지 않는다는 것은 우리 고유의 조형의식을 전달하는 communication체계속에서의 전달자로서의 역할을 제대로 수행하지 못하고 있는 것으로도 여겨진다.

이에 단순한 조형 작업이나 서양적인 평면 디자인 교육에서 조금이라도 벗어나 우리 고유의 표현 감각을 밑바탕으로 현대적인 기법으로 재 창조하는 작업을 실시한 것이다. 즉, 우리 고유 문양 및 사물(실루엣)의 Graphic化 작업을 해봄으로서 서양적인 표현 감각에 익숙해 있는 학생들 내부에 동양적 정서를 끌어내고자 함이다. 물론 오늘날 디자인 교육을 수학하고 있는 학생들은 그 수학 방법이나 도구의 문제, 표현의 기술적 요인들이 상당히 사회, 문화, 기술적 문제들과 얽혀 서양적인면을 활용할 수 밖에 없는 상황아래에 놓여 있다. 그러나 디자인 작업의 최초 단계인 막연한 구상 즉 생각과 아이디어 발상 단계에서 우리 고유의 역사성을 이론적으로 경험하게 해주고 그것에 대한 research 작업을 통한 호기심 유발을 유도 시킨다면 자연스럽게 가시화(可視化) 단계를 이룰 수 있으며 나아가 구체적 실체화(實體化), 실용화(實用化)단계에서도 어느정도의 교육효과를 볼 수 있으리라 짐작된다.

이는 학생들에게 우리 뿌리를 찾는 작업에의 긍지를 심어주며, 나아가 본격적인 시각 전달 디자인 조형 작업의 전반적인 수용의 상황 아래에 놓였을때 우리의 고유한 표현형식 및 감각을 선택하여 현대적으로 재 창조할 수 있는 작업을 하게하는 디자인 기초 교육이 되리라고 생각 한다.