

우리 나라 디자인 교육에 관한 연구
-대학의 시각디자인 교육을 중심으로-

A Study on the Design Education Program in Korea
-Focused on University Graphic Design Education Program-

박진숙

세종대학교 산업디자인과

1. 서론

1-1. 연구의 목적 및 필요성

1-2. 연구방법 및 범위

2. 미래의 디자인 발전 방향

2-1. 사회적인 측면

2-2. 기술적인 측면

3. 현 미국대학의 시각 디자인 교육의

현황과 분석

4. 문제점 및 개선방향

5. 결론

Keywords

future oriented, graphic design, education program

ABSTRACT

This study is to develop a new graphic design education program for the 21th century. Since futuristic vision of design area gives great influence to our graphic design education, this study is based on the theory of many futurists and the speeches of 35th IAA world advertising congress held in Seoul, June 9-12. PRINT's survey for Graphic design education program in the United States has been used as a sample for examining our problem and based on that this study introduces new ways of graphic design education.

논문요약

본 연구는 학생들이 졸업 후에 접하게 될 사회를 국내 시각디자인 발전을 위한 교육활동의 초점으로 맞추어서 미래의 사회적, 기술적 상황이 시각디자인 분야에 미치는 영향을 여러 미래학자들이 예견한 이론을 바탕으로 내다본다. 이러한 상황에 비추어 볼때 현재의 교육은 어느방향으로 지향되어야 하는지 PRINT사가 실시한 미국대학의 그래픽디자인 프로그램 설문조사를 바탕으로 진단한다. 그리하여 새로운 기술의 도입에 보다 확실한 지표를 설정하여 이 변화를 주관하는 주체로서의 교육방향을 정립하기 위함이다.

1. 서론

1-1. 연구의 목적 및 필요성

미국의 경우 그래픽 디자인은 20세기 말에 들어서면서 두 가

지 큰 변화를 겪었는데, 첫째는 80년대 중반의 새로운 기술(매킷토시를 중심으로한 컴퓨터 기술)의 보급으로 전통적 방법에 익숙해 있던 이 분야 종사자들이 서로 앞 다투어 변화에 적응하느라 매우 긴장된 시기를 겪었으며 둘째는 90년대 초 경제적 불황으로 인하여 많은 디자이너들이 이 분야를 떠나거나 문을 닫아야만 했던 사실이다.” 오직 고객의 요구에 다양한 모습으로 대응하면서 생산성 높은 일을 하는 사람만이 지속적으로 그 일을 해 나갈 수 있었고 그 상황을 누가 왜 어떻게 극복했는가는 이 시대를 사는 우리에게 매우 중요한 교훈이 되었다.

이제 경제는 회복되었고 뉴 미디어에 의한 새로운 기술들은 많은 의문점을 풀어주었으며 우리는 다시 자세를 가다듬고 새로운 미래를 관망해볼 시기를 맞이하였다. 앨빈토플러는 '새로운 기술은 매 10년마다 그 지식의 양이 배증한다고 해도 과언이 아니다.' 라고 했다. 그에 의하면 졸업 후 10년이 되면 학교에서 배운 사실이나 이론의 절반 이상이 남아빠진 구지식으로 되어버리며 졸업 후 20년이 경과되면 그 학생은 40세 초반이 되는데 그때는 그가 학교에서 배운 것의 4분의1정도만이 유용하게 될 것이라고 한다.²⁾

본 연구는 이러한 전통적 교육의 결함을 감안하여 학생들이 졸업후에 맞이하게 될 사회를 교육활동의 초점으로 맞추어 장차 살게될 세계의 윤곽을 파악하게 해주며 그들이 일하게 될 사회체제의 특성을 알게 해 줌으로써 대학교육이 미래 사회에서 요구하는 문제들을 해결할 능력을 배양하는 비옥한 배움터가 되는 것을 그 목적으로 하고 있다.

1-2 연구방법 및 범위

디자인의 사전적 의미는 '설계, 계획'이라는 뜻이며 라틴어의 Designare에서 온것으로 '계획을 기호로 명시한다' 는 어원을 갖고 있다.³⁾ 따라서 디자인의 기본적 의미는 어떠한 일정한 목적을 실현하기 위하여 세우는 일련의 행위개념을 말하는 것이다.⁴⁾ 그러나 실제적으로 pattern이라는 단어와 마찬가지로 결과물과 그 행위가 혼동된 의미로 사용되고 있기도 하다. 즉, well-designed design이라는 뜻의 결과물을 지칭하기도 하는데 여기서 우리는 2가지 문제점을 제기할 수가 있다. 첫째, 반드시 아름다운 것만이 디자인은 아니다. 둘째, 반드시 창의적인 것만이 디자인은 아니다. 그 보다도 더 중요한 것은 생산적이고 실용적인 것이며 현대디자인의 예술적 감각이라 함은 소비대중의 기호와 감각에 적응하고 선도하는 양측면을 절충하는 것이라고 할 수 있다.⁵⁾ 따라서 장차 어떤 사회

가 올 것인가는 그 기술적, 경제적, 문화적 상황이 디자인 행위에 많은 영향을 주기 때문에 디자인이란 무엇을 만드는 계획이라고 정의 할 때에 우선 연구되어야 할 과제이다.

우리나라에 디자인이 도입된 시기는 1940년부터 1945년 사이에 일본 식민주의 시대에 일본인을 통해 들어왔으며, 일본인들은 디자인을 '도안'이라는 용어로 번역하여 사용하였다.⁶⁾ 이렇게 도입된 디자인은 지난 반세기 동안 한국의 자본주의 도입과 발전에 연계되어 서구문화의 수용과 서구 디자인의 확산을 가져왔으며 현재는 세계적으로 유행하고 있는 디자인의 큰 흐름인 포스트 모더니즘의 양식을 따르는 등 디자인의 글로벌리즘 양상을 띠고 있다. 따라서 이제 다가오는 세기의 디자인 방향을 예측해 보기 위해서는 우리나라 고유의 문화적 특성보다는 디자인의 국제적인 동향을 살펴보는 것이 시대 상황에 기반을 둔 사회의 특성과 조화를 이룬 디자인의 향방을 가능해보는데 바람직하다고 본다. 본 연구의 현재 대학의 디자인 교육 현황분석은 95년도 봄 PRINT사가 구미, 캐나다 지역의 274개의 4년제 대학 그래픽 디자인 프로그램을 대상으로 실시한 설문조사를 바탕으로 하였으며 앞으로 우리나라 디자인 교육이 미래의 상황을 대비하기 위하여 어떻게 디자인 되어야 하는가를 연구해 본다.

2. 미래의 디자인 발전 방향

2-1 사회적인 측면

90년대 초 Business week지가 예견하기로는 90년대에 들어서서 가장 많이 오르내리는 단어는 '디자인'이 될 것이라고 하였다. 하지만 90년도가 절반이상인 지난 지금 돌아켜보면 정확히 말해서 디자인 그 자체보다는 양질의 디자인이 강조되어온 것을 알 수가 있다.⁷⁾ 그러면 왜 디자인의 질을 높이는 방법을 개발하지 못하는가? 그것은 이 분야가 어디로 가는지를 전혀 내다보지 못하고 그저 새로운 기술에 연연해서 쫓아가기 때문이다. 다시말해 미래에 대한 전망을 잃었다고 할 수 있으며 이것은 즉 이 분야의 미래를 잃었다고 할 수 있다.

1) Tucker Viemeister, What's After World Domination?, Communication Arts, 1994, 5/6

2) 앨빈 토플러, 이상주/김안중 역 : 미래를 위한 학습 II, 배영사, p.81, 1984

3) 임연용, 현대디자인원론, 학문사, p.13, 1994

4) 명승수, 현대디자인학의 지평, 디자인하우스, p.15, 1994

5) 상동, p.18, 1994

6) 한양대학교 서양사연구실:서양의 역사와 문화, 한양대학교 출판원, p.39, 1994

지난 세기 동안의 변화는 실로 굉장한 것들이었다 - 전기, 자동차, 비행기, 전화, 핵폭탄, 텔레비전 등등 이러한 변화들은 아주 근본적이고 극적이어서 다음 세기에는 이만한 변화를 기대해 보기는 어렵다고 한다. 하지만, 미래의 디자이너들은 단지 로고를 디자인하거나 컴퓨터 인터페이스(computer interface), 가상현실(virtual reality)을 디자인하는데 그치지 않고 살아있는 유기체간의 복합적인 상호작용까지도 규명하게 될 것이다.⁸⁾

마가렛 모간 하버드(Margaret Morgan-Hubbard)는 환경지침(Environmental Action)에서 '우리는 아마도 인류역사상 지구의 생태 체계를 운영할 첫 세대가 될 것이다.' 라고 말했다. 신경심리학자인 리처드 레스택(Richard Restak)은 새로운 약의 발명으로 '우리의 뇌 자체를 디자인할 수 있게 된다.' 고 까지 했다. 이러한 예측들은 우리가 생각하고 있는 디자인의 범위를 크게 확장시켜 준다.

폼즈 게빙 인스티튜트(Vorm's geving Institute - 네덜란드 암스테르담에 있는 Form Giving Institute)가 주최한 "디자인과 문화산업(Design and cultural industries)"에서 데이빗 헤일즈(David Hales)는 현재 대부분의 디자인 분야가 단지 디자인 언어만을 사용함으로써 그들의 능력을 널리 알리지 못하고 있다고 개탄을 했다. 앞으로 디자이너들은 그들의 역량을 보여주기 위하여 각종 새로운 기술을 다 동원할 것이고 디자이너와 클라이언트, 미디어와 대중간의 커뮤니케이션 방법은 보다 다양해지며 디자이너는 더 나은 질의 결과물을 더 빠른 방법으로 제작하게 될 것이다. 즉, 비즈니스과정과 잘 융화된 통합적인 디자인 과정(design process)을 찾아낼 것이다. 따라서 산업혁명 이전의 소수 엘리트 집단을 위한 디자인은 이제 사회 깊숙히 파고 들어서 삶의 일부가 되었으며 새로운 기술들은 여러가지 마케팅 도구(marketing tool)로 작용하여 소비자에게 도달하기 위한 각종 언어로 이야기 하게 될 것이다. 다니엘 벨은 이러한 커뮤니케이션 기술들의 융합인 '컴퓨터 커뮤니케이션'의 등장을 예고하였으며 앨빈토플러는 (제3물결)에서 '커뮤니케이션 혁명후 인간은 자신의 이미지를 전자공학적으로 전세계에 내보내는 것을 가능케하지만, 동시에 단일체 의식에 따른 사회적으로 용인된 퍼스널리티 스타일의 폭이 상대적으로 좁아짐에 따라 인간각자에게 복잡한 자아상을 제공해 주고 인간을 더욱 분화시키게 할 것이다.'라고 하여 커뮤니케이션과 개인 성격과의 관계를 우려하였다. 즉, 매체의 탈 대중화는 인간 성격의 다양화를 가져오며 이것은 장차 하나의 새로운 사회적 성격으로 다가올 것이다.

또한, 기업의 측면에서 보면 컴퓨터가 생산라인을 관리하게 됨에 따라 완전 주문 생산이 가능하게 되고 이러한 프레스토 효과는 제조 공정에서 탈 대중화의 결과를 가져오게 될 것으로 예측되어진다.⁹⁾ 예술적으로는 컴퓨터에 의한 디자인이나 그밖의 첨단제조기계를 사용함으로써 더욱더 많은 기능을 소수의 기능들 속에 통합 가능하게 만들고 이에 따른 소비 시장은 상품의 선택권, 모델, 타입, 크기, 색깔, 주문생산등을 끊임없이 확대 할 것을 요구받게 된다.

따라서 상품의 수명이 짧아지고 매매의 빈도 또한 높아지며 소비유행의 변화도 자주 일어나고 일시적인 유행이 성행하게 된다. 이것은 단지 상품시장이나 노동시장에 국한되지 않고 정보, 생산, 가정생활 까지도 더 작고 더 다양한 소단위로 분해되어지며 어떤 특정한 단일 가족형태가 오랫동안 지배하는 일은 거의 없고 매우 여러가지의 가족구조로 나타남에 따라 상품 및 서비스 종류의 다양화는 수요 가치 생활양식의 다양화를 반영하게 될 것이다.¹⁰⁾

이러한 다양성에 어떻게 대응해야 할 것인가가 미래의 디자인산업에서 해결해야 할 가장 큰 문제가 아닐 수 없다.

2-2 기술적인 측면

R. W. 프리호다가 1984년에 예측한 1999년의 미래는 훨씬 빨리 현실로 이루어졌다. 즉 사람들이 직접 오가지 않고 영상으로 일을 처리할 수 있게 되었고 가내 전자 근무 체계는 이미 현실화 된지 오래되었다. 1970년대 후반 미 국방성에 의해 처음 제작된 인터넷은 1990년에 이르러 상업적인 성격이 더욱 짙어지면서 매년 그 사용자의 숫자가 20% 내지 30%씩 증가하고 있고, 이같은 증가 추세라면 1999년 3억명, 2000년 7억 5천만명, 2001년 15억명으로 불어날 것이라고 한다.⁷⁾ 이러한 컴퓨터 네트워크는 전세계 인류를 1대1의 관계로 연결시켜주고 있으며, 개인용 커뮤니케이션 시스템이 시장에 도입되는 단계로부터 문제의 핵심은 각 개인들간의 상호교류 능력을 향상시켜 개인의 역량을 강화시키는 데에 그 기술적인 문

7) 이인자, 우리나라 디자인도입에 관한 사회경제사적 고찰, 디자인학 연구, p.135, 1985, vol. 11

8) Tucker Viemeister, What's After World Domination?, Communication Arts 1984, 5/6

9) 다니엘 벨, 서규환 역 : 정보화 사회와 문화의 미래, 디자인하우스, p.89 1984

10) 앨빈 토플러, 이계행 역 : 제3물결, 한국경제신문사, p.230, 1980

제의 촛점이 맞춰지고 있다. 기업은 향후 수십년 동안을 생존해 나가려면 개인의 커뮤니케이션 욕구를 충족시키지 않으면 안되게 되었고 세계 경제의 규모가 커질수록 최소 경제활동 단위들의 비중은 더욱 높아지게 되었다. 모든 사람들이 세계 경제의 일원으로 편입됨에 따라 가장 효율적이고 효과적인 경제 단위는 개인이 된 것이다.

현대적 의미의 컴퓨터가 최초로 탄생한 1944년 이래, 언젠가 인간은 기계의 노예로 전락하고 말 것이라는 우려가 높았다. 하지만 결과는 오히려 그 반대로 기술력이 발달할수록 그 기술을 이용하는 인간은 더 힘을 갖게 되었으며 창의적인 사고를 가진 개인은 전세계에 걸친 정보를 공유할 수 있는 능력과 적응력이 커짐에 따라 더욱 더 자유롭게 되었다. 시의 적절하고 제한없는 정보를 제공해 줌으로써 글로벌 네트워크 시장은 보다 효율적으로 기능을 발휘하게 되었으며 세계 경제 규모가 확대될수록 그 최소 경제 단위의 힘이 더욱 강력해진다는 글러벌 패러독스를 낳았다.¹³⁾ 그동안 산업화 시대의 수동적인 방관자였던 개인이 21세기에 들어서서 적극적으로 사회를 만들어간다는 사실은 광고마케팅 커뮤니케이션에서 큰 의미를 지니고 있다. 구매 결정권을 지닌 개인이 변화하고 있으며, 그 커뮤니케이션 방법에 있어서도 대중에게 하나의 메시지를 전하는 시대에서 독특하고 고객 지향적이며 개인적으로 바뀌어져야 하기 때문이다.

베이츠(Bates) 회장인 마이클 번기(Michael Bungey)는 이것을 '1:1 커뮤니케이션 시대'라고 명명하고 '1:1세계의 광고는 상호작용의 광고여야 한다... 소비자는 우리의 메시지를 언제 어디서 어떻게 수용할 것인가를 결정한다. 그들은 능동적으로 우리의 브랜드 등에 대한 정보를 요청할 수단을 지니고 있다. 따라서 이들은 창조적 고객(creative consumer)이라 불릴 수 있으며 우리는 그들을 우리가 진행하는 창조 프로세스에 동참시켜야 한다.' 라고 강조하여 새로운 구매력을 가진 소비자와 접촉하는 방법을 제시하였다.¹⁴⁾

영국의 기네스 PLC (Guinness PLC)의 피터 미첼(Peter Mitchell)은 '인터랙티브 매체(Interactive Media)를 통한 미래의 마케팅 커뮤니케이션(Marketing Communication)의 세계화'라는 주제의 연설에서 새로운 매체를 이해하는 것은 마케터들이 관심을 가져야 할 중요한 일이나 기술보다도 소비자의 의도를 이해하는 것이 더 중요하다고 하여 메시지가 매체보다 중요함을 강조하였다. 그는 인터넷(internet)은 많은 잠재성은 있으나 발전은 예측불허라고 내다보고 인터넷(internet)은 일대일로 접근 가능하다는 잇점은 있으나 광고의 미묘함

이나 감정을 전달 못하는 단점을 갖고 있음을 지적하였다. 따라서 전통적인 광고방법도 소비자를 잘 이해하고 전체적인 제품에 대한 경험을 잘 제공한다면 충분히 효과적이기 때문에 계속 공존할 것이나 그때그때 재평가 될 것이라고 내다보았다. 여기서 우리는 다시금 컴퓨터 기술에 대한 인간의 새로운 사고방식을 향한 노력을 집할 수가 있다. 즉, 인간세계에 대한 고려와 함께, 컴퓨터가 인간생활의 주가 아닌 배경으로 사라지게 되는 인식의 전환을 의미한다. 그럴 경우여야만이 우리는 아무것도 의식하지 않고서도 그 기술을 이용할 수 있으며 그 이상의 새로운 목표를 향해 촛점을 모을수 있기 때문이다. 이것이 바로 우리가 나아가야 할 지향이며 IAN-신경전자지능증폭기(Intelligence-Amplifier Neuralectronic)로부터 인간의 두뇌에 정보를 집어 넣는 수준인 바이오 싸이버네틱스(생체인공두뇌)시대에서조차도 인간은 더욱 정신에 대한 지식을 증대시켜 과학이나 예술등 분야에서 생산성을 증진시키게 될 것이다.¹⁵⁾

3. 현 미국대학의 시각 디자인 교육의 현황과 분석

PRINT사가 95년 봄 AIGA 그래픽 디자인 커리어 가이드와 교육 디렉토리(Graphic Design Career Guide and Educational Directory)에 나와 있는 미국, 캐나다 지역의 274개 4년제 대학 그래픽 디자인 프로그램을 상대로한 설문조사는 미래를 주도해 나갈 차세대의 시각디자이너들에게 보다 새로운 기술과 훈련을 제공하기 위하여 각 대학들은 어떻게 대처하는 지를 일반적인 사항, 학생, 교수, 교과목, 시설, 철학 등의 항목으로 나누어서 행하여 졌다.

약 35.4%에 해당하는 학교로부터 매우 성의 있는 답변이 있었으며, 대부분의 학교들은 정보통신사회를 사는데 필요한 교육을 준비하는 데에 좀 더 많은 시간을 할애하고자 노력하고 있음을 알게 되었다.

- 일반적 사항 (General Information)

-
- 11) 엘빈 토플러, 이계행 역 : 제3물결, 한국경제신문사, p.18, 1994
 - 12) 존 네이스비트, 정성호 역 : 글로벌 패러독스, p.69, 세계일보, 1994
 - 13) 상동, p.82, 1994
 - 14) Michael Bungey, 제35회 세계광고대회, 1996
 - 15) R. W. 프리호더, 김명자 역 : 앞으로 50년, 정음사, p.125, 1984

그래픽 디자인 프로그램은 주로 교양과정학부(liberal arts college)나 대학(University), 독자적인 예술대학(art school)내의 미술학과(fine arts departments)에 속해있다. 수여하는 학위종류로는 B.F.A 가 전체의 3/4 으로 가장 많고 그 다음이 B.A, B.S순이며 한 대학만이 BAA(Bachelor of Applied Art)라는 학위를 주고 있다. 학과의 명칭은 매우 다양하여, 커뮤니케이션 디자인(Communication Design)과 일러스트레이션(illustration)(또는 포장디자인), 비주얼 커뮤니케이션 디자인(Visual communication Design), 컴퓨터 아트 앤 디자인(Computer Art and Design), 일렉트로닉 이미징(Electronic Imaging), 광고디자인(Advertising Design), 디자인 아트(Design Art), 시각정보기술(Visual Information Technology), 상업미술(Commercial Art), 아트 인 비즈니스(Art in Business)등등이다. 이상의 학과는 여러분야를 포함하는데 프린트 커뮤니케이션(Print communication), 일러스트레이션, 광고, 컴퓨터에 의한 디자인(Computer aided design), 시간매체(Time based mediums), 패션, 인테리어, 인더스트리얼(Industrial), 전시, 환경 그래픽, 인터페이스 디자인(interface design), 사진 등이 있다.

- 학생 (students)

주로 포트폴리오 심사(portfolio review)에 의한 선정 방법을 취하고 있으며 B.F.A. program은 그중 에서도 매우 경쟁력이 높아서 입학지원자 중 약 10-15%의 학생만이 입학가능하다고 한다. 몇몇의 학교들은 정규 4년제 외에 인턴십이라든가 포트폴리오(portfolio)를 만드는 기간을 더한 5년제 과정을 공식적으로 추진할 것을 고려중이다. 약1%에 해당하는 학생들이 해당분야에서 졸업후 과정(post graduate degree)를 밟고 있는 사실을 감안해 볼때 5년제 과정은 전문적 훈련과정을 포함한다는 점에서 매우 흥미로운 해결책이라고 본다. 각 학과의 규모는 도표 1과 같다. (약 8%가 한 학년에 25명 이내, 23%가 26-50명, 36%가 51-100명, 16%가 101-150, 9%는 151-200명이며, 3학교는 200-300명의 학생으로 되어있다). 조사에 대답한 97개 학교에서 매년 약 1900명의 학생이 졸업을 하는 셈이며 80-100%의 졸업생이 디자인 분야에 취직을 한다고 한다.

- 교수진 (faculty)

조사에 의하면 상당히 적은 숫자의 디자인 전공 교수진들이 디자인 분야를 가르치고 있으며 대다수의 교수진은 비디자인 전공으로 나타났다. 약1/3의 대학은 단 1명의 디자이너 전임

교수를 두고 있고 그 중 절반의 대학은 디자인 시간 강사로 대치하고 있다. 전체 응답 학교 중 약 절반이 2-3명의 전임 디자인 교수를 두고 있고 나머지는 4-7명 정도로 나타났다. 전문적인 art school 범주에 속하는 학교들은 정책적으로 많은 수의 파트타임 강사를 갖고 있는데 (약 5:1의 비율), 전임교수(full-time faculty)도 종신제(tenure)보다는 다년제 계약방식을 취하고 있다.

그래픽 디자인 과정(Graphic design course)은 다른 실기(studio)분야에 비해 대체적으로 많은 숫자의 등록학생이 있는데 반해 전임 교수 숫자는 매우 적은 숫자로 나타나 있다. 각 대학의 전임 교수 채용기준은 다소 차이는 있으나 대동소이한 것으로 약 80%대학이 최종학위로 M.F.A.를 선호하고 M.A.와 실무경험 5년이상을 그 조건으로 내세웠다. 7%의 대학이 M.F.A.와 그에 상응하는 경력이라고 답했으며 전문적인 디자인 학교는 B.F.A.와 정규교육외의 실무경험을 요구하는 경향으로 나타났다. 거의 모든 디자인 교육자들은 대학 밖의 디자인 현장에서 실무를 계속하고 있고 또 그와 같이 하는 것을 권장하고 있다. 약 절반의 대학이 교수 연구실적으로 학술적인 논문이나 저술을 인정하고 있으며 일부의 대학에서는 관련 연구활동 정도로 밖에 인정해 주지 않는 실정이다.

교수의 직무범위를 보면 주 12-20시간, 평균 18시간의 책임강의 시간외에 종신제 과정(tenure track)의 경우 학생지도, 독자적으로 연구하는 학생관리, 대학의 위원회 활동, 전공분야의 실무활동등으로 구성되어있다. 각 대학의 디자인 분야를 항상 시대에 뒤떨어지지 않게 하기 위하여 여러가지 방법들을 고안하고 있는데 주로 세미나, 학술대회, 워크숍을 위해 따로 연구비를 측정해 놓고 있으며 또한 교과 목표에 기술적인 훈련, 최근의 이슈(issue), 시대적 경향등을 포함하기도 한다. 신임 교수의 경우 주로 컴퓨터 기술을 발전시키는 일을 담당하게 되는 데 자연히 컴퓨터와 관계되는 과목을 가르치다보니 그의 과목들은 창의적인 내용이 결여되는 경우가 많고 주로 컴퓨터실 관리와 보수로 많은 시간을 보낸다는 보고도 있었다. 또 순수 미술의 배경을 가진 종신제(tenured)교수들은 새로운 기술에 대한 이해 부족으로 예산이나 과목 개설에 비협조적인 경우가 많고 특히 나이 많은 교수중에는 당연히 디지털방식에 의해 제작되어야 하는 것도 옛날 방식을 고수하는 경우가 있는 것으로 나타났다.

또 다른 중요한 문제점은 모순된 교수평가 방법에 있는데 디자인 교수들을 디자인 분야가 아닌, 때로는 예술분야도 아

년 사람들에게 종신제(tenure)심사를 받게하는 것이다. 그 평가기준으로는 주로 강의 목표, 학생교습작품, 강의 진행법, 학생 및 교수에 의한 강의 평가, 전공분야의 인지도, 학회 및 협회 활동, 작품 활동등이 있는데 종신제(tenure)심사와 교수임용시 순수미술분야와 디자인 분야의 평등한 기준 설정이 시급하다고 한다. 왜냐하면 순수미술과 커뮤니케이션 디자인분야의 교수들간에는 서로 미적, 철학적 기준의 격차가 아주 오랜 문제로 자리잡고 있는데 디자인분야를 순수하지 못한 학문 즉 '적용(applied)'된 학문으로서 예술적 가치가 떨어진다고 보는 견해와 신기술 사용과 숫적으로 많은 학생수에 대한 적대감이 그 원인으로 분석되고 있다.

- 교과목 (curriculum)

각 대학 프로그램의 강약은 어떠한 과목을 개설하고 있는나에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 대부분이 순수미술을 중심으로 시작하여 나중에 전공으로 연결되는 좁은 구조를 갖고 있는데 반해 다양한 프로세스와 전공외의 여러 분야를 겸하게 하는 폭넓은 구조를 가지고 있는 경우도 있다. 이러한 경우는 그들의 광범위한 기초를 강점으로 내세우고 디자인 이론 외의 다양한 비평능력을 배양할 수 있다는 점을 자랑하고 있으나 오히려 좁은 구조의 교과설정이 기초 과정에서의 철저한 이해와 단계적인 사고능력 개발이나 실험적인 사고법을 중시하는 것으로 나타났다. 순수미술 기초과정과 전공과정의 비율, 그 융통성등이 주요과제로 드러났고 전통적 방법과 컴퓨터등의 전자기술과의 균형이 중요하다는 응답자도 있었다. 이들은 environmental communication, human-computer interface, interactive/kinetic information design 등의 과목을 개설함으로써 그 균형을 유지하고 있다. 그 다음의 주요과제는 각 학과를 다음과 같은 내용으로 어떻게 균형을 맞추는가이다. 즉, 전통적인 방법과 전자기술, 이론과 실기, 평가분석력과 표현력등이 있는데 공통적으로는 어떻게 신기술을 통합하느냐에 관심이 집중되어있다. 또한 새로운 과목을 개설하고자 하는 대학도 많은데 주로 전자매체를 다루는 새로운 이론 과목으로서 interface, metaphors, 가상현실, interdisciplinary collaboration (한 학문 분야 이상의 공동과목)등이 있다.

이러한 새로운 학문을 5년제 프로그램으로 연장하여서 가능케 하는 방법도 제시되었다. 실제적으로 한 대학이 5년제를 실시하고 있는데 타이포그래피, 디자인스튜디오, 모더니스트와 포스트모더니스트이념, 신기술, 도제실습, 논문 등의 과목으로 구성되어있다. 컴퓨터를 이용한 디자인 과목은 전자

미디어로 분리하여 따로 개설하는 경우와 시간매체(time-based media - interactive, montage, animation등)개념으로 현존하는 교과목에 통합하는 경우등이 있다. 후자의 경우는 디자인의 기초가 되는 순수미술 실기과목을 디자인 성향이 짙은 과목으로 교체하거나 보강하는 경향이 있다. 이 점에서 상당수의 응답자가 (그 중에는 기술적으로 우수한 사람들도 포함) 기초과목 강화를 강조했는데 하이텍(high-tech)을 기초과목에 도입함에 따라 필수적인 기술(skill)들 - 즉 타이포그래피, 드로잉, 사진등이 약해지는 경향이 있다고 우려했다.

또한 디자인 역사에 대한 과목 부족을 가장 취약점으로 여기는 학교도 17개나 되었다. 디자인론과 디자인사는 학생들 로하여금 실무에 접했을때 보다 사회적이고, 이론적이며, 역사적, 문화적 이슈(issue)에 관심을 갖게끔하므로 중요하다고 조사되었다.

-시설(Facilities)

보통 한반에 10~20명, 적게는 8명, 많게는 28명이 수업을 듣는다. 전체 응답자중 3/4이 흑백제판용 카메라(Stat camera)를 갖고 있고, 실크스크린 프린트 시설이 되어있는 학교가 2/3, 1/3이 사진식자 시설을 갖고 있으며, 1/6의 학교가 옵셋인쇄 시설을 갖고 있다. 사진암실은 거의 대부분(9/10) 있고 2/3가 사진촬영실을 갖고 있다. 1개 대학은 최근에 Chromatec(칼라 교정)이 가능한 FABCO color comp system을 갖춘 것으로 조사되었다.

디자인분야의 독립된 컴퓨터실을 보유한 학교는 2/3에 해당하며 나머지는 다른과와 공유하는 것으로 나타났다. 컴퓨터 1대당 학생비는 약 50%의 학교가 1:1로 나타났고 20%는 1:2, 나머지 중에는 1:15인 학교도 있었다. 그래픽이나 사진암실은 주로 학생들에 의해서 운영되며 약 1/4에 해당하는 학교는 종일제 전문기술자를 두어 학생들을 돕게하고 있다. 컴퓨터실은 20%의 학교가 종일제 전문기술자를 두고 있고 30%는 시간제로, 25%는 아예 전문 기술자가 없는 실정이다. 컴퓨터 전문 기술자가 없는 컴퓨터실(lab)은 그 운영상 큰 문제가 있는것으로 지적되었다.

컴퓨터 기종은 3개 대학을 제외한 모든 대학이 매킨토시를 쓰고 있고 대부분 Flatbed scanner, 흑백 레이저 프린터 등을 갖추고 있으며 주변기기로는 Syquest, CD-Rom drive, optical disk drive, drawing tablet, slide scanner, film recorder, digital still and video camera, linotronic imagesetter나 컴퓨터 출력이 가능한 제록스 컬러복사기 등이 있다. 보유 소프트웨어

어로는 Quark Xpress(83%), Photoshop(78%), illustrator(76%), Macro mind Director(44%), Painter(14%)등이 있다. 드물게는 Corel Draw, Fontographer, Hypercard, premiere, Alias Animation, Strata Vision, Auto CAD, Mosaic, Swivel 3D가 있다. 주된 문제점으로는 컴퓨터 보수, 메모리(RAM)와 소프트웨어를 업그레이드(upgrade)하는 것 등이었다고 조사되었다.

-교육 이념(Philosophy)

거의 모든 대학의 가장 기본적인 교육 목표는 학생들로 하여금 창조적으로 시각적 문제 해결하는 능력을 배양해 한다는 데 일치하고 있다. 실제적으로 대부분의 교육목표는 다음과 같은 아주 상반된 개념들 사이에 존재하고 있었다. 즉 이념과 기술, 이론과 실제, 감성과 이성, 개인과 협동, 과정과 결과, 추상과 구상, 기술적인것과 양식적인것(stylistic), 깊이와 넓이, 인문사회학(liberal arts)과 미술(fine arts), 직관과 분석 등등...

인문사회학(Liberal art)나 과학(science)에 속해있는 프로그램은 학생의 잠재능력을 최대화하기 위한 방법을 강조하는데 비해 미술(fine-art)에 속해 있는 프로그램은 개념적(conceptual)인 문제해결법과 디자인과정을 결과물보다 더 중요시 하는 경향이며 직업적이고 전문화된 프로그램은 포트폴리오제작, 컴퓨터 기술, 인턴쉽, 취업문제등을 강조하는 것으

16) R. W. 프리호다, 김명자 역 : 앞으로 50년, 정음사, p.45, 1984
 17) 상동, p.163, 1994
 18) 상동, p.113, 1994

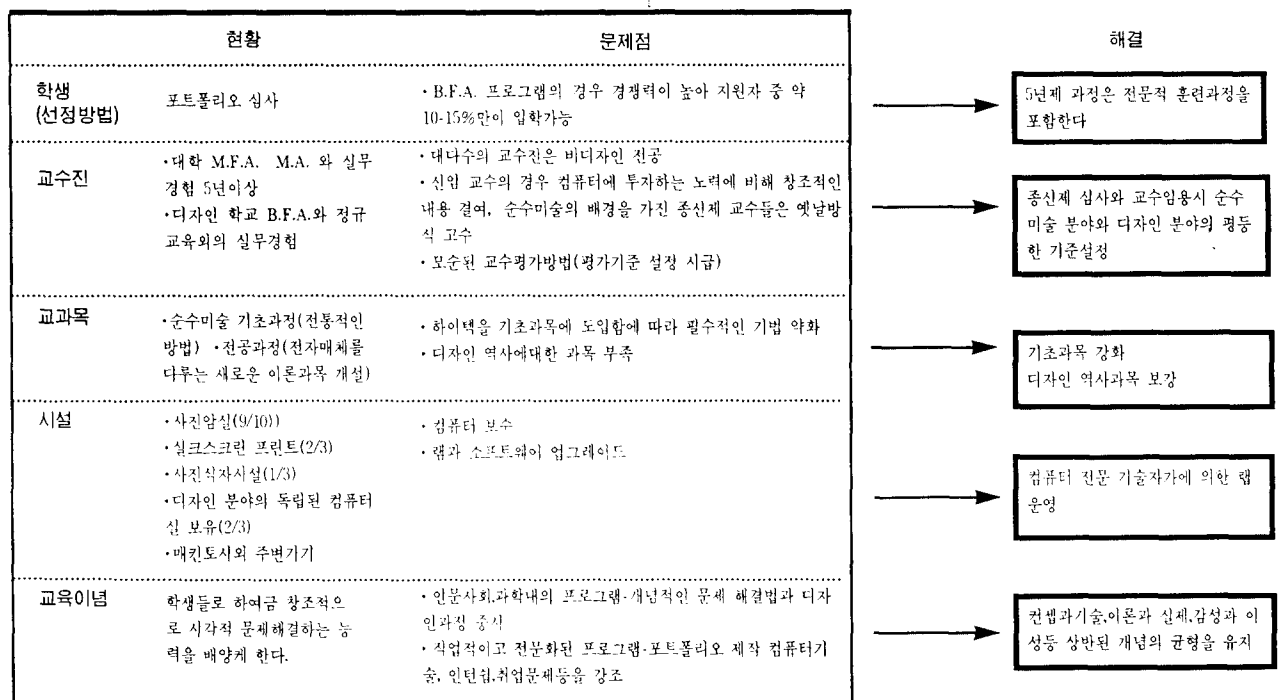
로 나타났다. 한 응답자는 그의 교육이념을 '단순한 형태 제작을 넘어서 연구,계획 그리고 평가이다.'라고 정의했다.

4. 문제점 및 개선방향

미래를 예측한다는 것은 매우 어려운 일이다. 아더 C. 클라크는 단기예측은 너무 낙관적이고 장기예측은 너무 비관적인 이유를 '인간의 정신은 직선적으로 사고하는 경향이 있으나 진보는 지수적으로 전개된다. 지수적 곡선은 처음에는 서서히 올라가다가 직선을 교차하며 급상승해서 그 위로 치솟게 된다.' 라고 설명하였다.¹⁶⁾ 2장에서 예견된 사회적, 기술적 상황은 먼 미래가 아닌 이미 진행되고 있는 상황이거나 여러 조건들이 만들어낸 결과를 전제로 한것이다.

한가지 분명한 것은 인간의 수명은 연장될 것이고 교육에 소요된 시간과 생산적으로 활동하는 시기(30세 이상~60세)의 비는 1:1에서 머지않아 1:2 또는 1:3의 비율로 늘어날 것이라는 사실이다.(인간수명이 150세 까지 연장되면 90세~120세까지 생산 가능)¹⁷⁾ 바꾸어 말하면 현재 교육 받은 학생이 향후 1세기를 살아가는 동안 지속적으로 유용하게 쓰일 수 있는 교육이 지금 당장 이루어져야 한다는 것을 의미한다.

새로운 기술은 계속 개발될 것이다. 디자이너란 이 새로운 기술을 인간이 원하는 방향으로 변화시키는 역할을 해야 하며¹⁸⁾ 기계로 대체할 수 없는 일에 더 많은 시간과 노력을 기울여 이 변화를 주도해 나아가야 한다.



-기초과정분야

현재 대학들의 주된 관심은 새로운 기술을 어떤 비중을 두고 받아들일 것이며 기존의 디자인 기초과정과의 균형문제는 어떻게 할 것인가에 있다. 브라인 무스(Bryn M. Mooth)는 멀티미디어의 신화를 정복하기 위한 "인터랙티브하기위하여(Getting Interactive)"라는 글에서 멀티미디어 디자인은 기본적인 프린트물 디자인원리들, 즉 타이포그래피, 공간, 구도에 디오, 비디오, 애니메이션을 혼합해 놓은 것과 같다. 문자나 비주얼을 종이에 배치하는 것과 똑같고 그것이 가장 기본이 된다. 장비는 물론 중요한 도구이지만 무엇보다 중요한 것은 아이디어, 즉 컨셉이다' 라고 하였다.

매체가 바뀌어도 그 기본이 되는 창조과정이나 디자인의 기본원리는 불변하므로 기초과정들은 절대로 그 비중이 약화되어서는 안된다고 본다. 탈 대량화, 탈 대중화로 집약되는 미래의 사회상은 보다 다양한 퍼스널리티의 개인이 그 경제 최소단위인 관계로 그들에게 어떤 방법으로 도달하는 것이 가장 효과적인 커뮤니케이션인지 그시스템을 디자인 할 수 있는 능력을 배양해야 하기 때문이다.

-관련학문분야

인터랙티브한 전달방법(Interactive communication)에 대한 사회적 욕구는 점차 증대하여 2000년에는 이 분야의 사업이 1조 달러에 달할 것이라는 예측도 있다. 현대의 디자인 학생들은 실로 정보의 하이웨이를 달리는 시각물 건축가라고 할 수 있다. 그러나 학생들은 통찰력을 가지고 그 컴퓨터에 가려진 인간의 욕구를 내다볼 수 있어야 한다. 학교교육은 이러한 비전을 현실화하는 해결책을 꿈꾸는 장이되어야 하며 시대적인 경향을 이해하고 미래의 디자인을 내다보기 위한 디자인 사적인 교육이 중요하다고 본다. 웬드리치몬드(Wendy Richmond)는 '2020년의 교육(Teaching for 2020)'에서 인터페이스디자인에 관련된 학문들로는 도시계획, 패션, 광고 등이 있으며 청각이나 제스처 등 신체감각에 대한 훈련도 중요하다고 했다.

또한 향후 5~10년 동안의 마케팅커뮤니케이션방식은 현재의 대화형에서 소비자가 조정하는 대화방식으로 바뀔 것이라고 하므로 인터랙티브디자인은 소비자가 무엇을 원하는지 어떻게 그들의 마음을 사로잡을 수 있는지 전달기능을 강화하기 위한 심리적 교육이 필요하다고 한다. 이상과 같은 디자인사, 도시계획, 패션, 광고, 심리학 등 폭넓은 관련학문이 미래를 위한 디자인 교육학과에 반드시 포함되어야만 한다.

-5년제 교육과정

미래를 대비한 교육은 이상에 열거한 것보다 근본적이고 폭넓은 학문을 바탕으로 해야한다. 그러나 간과할수 없는 부분이 새로운 기술에 어떻게 대처해야 하는가하는 문제이다. 인간의 커뮤니케이션 방법은 점점 다양해지고 그 변화하는 기술들을 4년제 교육과정에서 전부 다루기란 불가능 하다고 본다. 현재의 상황은 졸업후 직장에서 일정기간의 견습기간을 거쳐 그 직장에서 필요로 하는 기술을 배우는 실정이나 이 과정을 대학에서 흡수하여 산학협동의 장으로서 졸업후 1년 정도 연장하여 교육한다면 보다 다양한 기술을 익히고 나서 적성에 맞는 직장선택을 하수 있다는 잇점이 있고 기업측에서는 이미 훈련된 인력을 직접 고용할수 있어서 좋다. 따라서 미국의 일부 대학에서 추진중인 5년제 프로그램을 우리나라에서 도입한다면 그 대학의 경쟁력이 크게 달라지리라 본다.

5. 결론

미래의 기술발전을 대비한 그래픽 디자인 교육이라는 주제는 매우 중요하지만 솔직히 완벽한 대응책은 없다고 해도 과언이 아니다. 이길도 비젤(Igildo G. Biesele)은 2000년이 되면 4명에 1명꼴로 학교에서 배운 것과는 전혀 다른 직업을 갖게 된다고 1977년에 쓴 Graphic Design International에서 예견하였는데 이것은 새로운 기술과 더불어 디자인 분야의 실제적인 직업 또한 미처 예상치 못한 다양한 형태로 나타날 것이라는 불확실성 때문일 것이다. 오직 광범위한 훈련과 지속적인 재확인 만이 새로운 세계에서 필요로 하는 지식과 능력을 배양하는 유일한 방법일 것이다. 이 시대의 특징은 우리가 변화하는 상황에 구성되어지는 것이 아니고 상황을 구성하는 능동적인 주체가 되려는 욕망의 연속이라고 할 수있다. 기술적인 변혁은 다양한 분야의 전공을 필요로 하지만 여러분야를 걸친 새로운 복합적인 성격을 띤 전공도 필요로 할 것이다. 예를들면 그래픽디자이너에게 인터스트리얼플래닝을 가르친다면 새삼 인터스트리얼 디자이너로 전환하지 않아도 될 것이다. 마찬가지로 조각가나 실내장식, 건축가가 아니더라도 공간을 디자인할 능력을 갖춘다면 새로운 복합(multi)능력을 갖춘 그래픽디자이너가 될 것이다. 너무 세분화된 기능을 가진 디자이너는 급변하는 세계에서 자칫 수명이 짧아질

우려가 있으므로 전공과 전공을 이어주는 다각도의 교육이 이루어져야 하겠다.

또한 과학적 발명이 예견되는 미래에는 보다 조직적이고 방법론적인 창조과정에 따라 양적으로나 질적으로 다른 결과를 가져올 수 있다. 그중에서도 창조적인 컨셉으로 디자인하는 훈련은 가장 중요한 부분이다. 창조력 그 자체는 어느 정도 훈련이 가능하지만 사실은 융통성있는 태도와 실험정신, 모든 것을 새롭게 보는 능력에 대한 자신감이 전제되어야 한다. 교육에 있어서 창조성이 강조되려면 무엇보다 교사 자체가 그 중요성을 인식하여야만 한다. 자칫 교사들은 디자인과정에 전문가적인 견해를 주지시킨다고 학생의 독창적인 견해를 무시할 수가 있기 때문이다. 학생이나 교사는 이제 더 이상 안일한 방법에 안주해서는 안되며 앞으로 올 세계에 대한 구체적인 상상력을 발휘하여 모든사람이 자신의 미래를 디자인하는 새로운 유토피아를 향해 나아가야 할 것이다.

참고문헌

- 존 네이스비트, 정성호 역 : 글로벌 패러독스, 세계일보, 1994
- 조너선 위너, 이용수, 홍유희 역 : 100년 후 그리고 인간의 선택, 김영사, 1994
- 다니엘 벨, 서규환 역 : 정보화 사회와 문화의 미래, 디자인하우스, 1994
- 가타야마 도시히로, 하버드대학의 시각예술교육, 도서출판 국제, 1994
- R. W. 프리호다, 김명자 역 : 앞으로 50년, 정음사, 1984
- 엘빈 토플러, 이제행 역 : 제3물결, 한국경제신문사, 1980
- 김정, 세계의 미술교육, 도서출판 예경, 1980
- 조병호, 21세기의 자녀교육, 교육과학사
- 엘빈 토플러, 이상주/김안중 역 : 미래를 위한 학습 I, II, 배영사, 1984
- 광대웅, 국내 미술 디자인계 대학의 색채교육현황과 개선방안 연구, 디자인학 연구, 1996, vol. 14
- 이재국, 디자인의 글로벌니즘과 문화적 아이덴티티, 디자인학 연구, 1995, vol. 11
- 이인자, 우리나라 디자인도입에 관한 사회경제사적 고찰, 디자인학 연구, 1995, vol. 11

- 김재명, 시각언어와 사회생활공간과의 관계에 관한 연구, 한양대학교 대학원, 1981
- 정건공, 대학에 있어서의 시각전달디자인교육에 관한 연구, 경희대학교 교육대학원, 1982
- Igitdo G. Biesele, Graphic Design International, ABC Edition Zurich, 1977
- Now That... Now What/A special Issue, Print, 1995, 11/12
- Tucker Viemeister, What's After World Domination?, Communication Arts, 1994, 5/6
- Wendy Richmond, Teaching for 2020, Communication Arts, 1994, 9/10
- Kurt Klein and Daniel Dejan, New Printing Technology, Communication Arts, 1993, 11
- Bruce Turkel, Design Makes the World Go 'Round, How, 1996, 4
- Charles Hess, Future Visions, Print, 1989, 3/4
- Patrick Coyne, Interactive Design Annual 1, Communication Arts, 1995, 5/6

PRINT's 1995 Undergraduate Graphic-Design Education Survey

Please answer the following questions and return the survey in the enclosed SASE no later than May 15. This will ensure that information about your program is compiled with other data for presentation in PRINT's November/December 1995 special issue.

You need not put your name on this survey; if you choose to do so, the information will be kept strictly confidential. Nothing that appears below will be quoted directly unless permission is granted by the respondent.

General Information

1. Is your program part of a
 Liberal arts college or university
 Trade school
 Fine arts school
 Professional design school
 Other (Please specify)
2. Which of the following degrees is/are offered by your program?
A.A. B.A. B.S. B.F.A. Other
3. How many years has your program been in existence?
4. What is the length in years of the graphic design concentration in your program?
5. Do you feel that graphic design and the graphic design faculty are respected by the administration?
Yes No
by other faculty in the art department? Yes No
by faculty in other departments? Yes No
by students in the art department? Yes No
by students in other departments? Yes No

Comments:

The Students

6. How many students are enrolled in your program?
7. Do students undergo portfolio review or other evaluation by faculty for admission and continuance in your program?
8. What percentage of students who apply to your program each year are admitted?

9. What percentage of students in your program transfer from other programs in the school?
10. From other schools?
11. How many graduate each year?
12. How many graduates of your program find employment in graphic design or a related field each year?
13. How many pursue postgraduate degrees in graphic design or a related field each year?

The Faculty

14. How many graphic design faculty are in your program?
 Full time Part time
15. What constitutes a full-time faculty position?
16. What degree, if any, is required?
17. What professional experience, if any, is required?
18. Are faculty required to maintain professional competency through ongoing professional practice?
19. How many faculty members are practicing art directors or designers?
20. How many are involved in fine art or experimental work?
21. How many are involved in research/writing?
22. How many faculty members, if any, are tenured?
23. Are policies being discussed or implemented to ensure that tenured faculty stay abreast of developments in the design field?

Comments:

24. What do faculty consider to be the department major strengths?
25. What do faculty consider to be the department major weaknesses?

The Curriculum

26. How many credits are required?
27. How are credits distributed?
 Humanities Art History
 Studio Miscellaneous
28. What are the primary strengths of your curriculum?
29. What changes would you make to improve the curriculum?

