

일러스트레이션 전공교육을 위한 교과과정 연구

A Study on The Curriculum for Illustration Major

주저자 : 곽영권(Kwak Young-kwon)

서울시립대학교 산업디자인학과

이 논문은 2003년도 서울시립대학교 학술연구조성비로 연구되었음.

1. 서론

2. 현황과 문제점

- 2-1 개괄적 흐름
- 2-2 현황분석
- 2-3 대안교육사례
- 2-4 외국의 대학교육

3. 방향모색

- 3-1 새로운 인식의 필요성
- 3-2 다양한 효용성
- 3-3 장르의 특성과 교육 핵심

4. 건본제안

- 4-1 비 실기수업
- 4-2 기초과정
- 4-3 중급과정
- 4-4 고급과정

5. 결론

참고문헌

(要約)

이 논문은 일러스트레이션 전공교육을 위한 교과과정 개발이 주 목적이다. 지난 30년 동안 일러스트레이션 분야는 양적으로나 질적으로 눈부시게 발전했으며 유형도 매우 다양해졌다. 최근에는 한국작가들의 작품이 국제적으로 인정된 단체에서 수상을 하는 등 나름대로의 성과도 있었다. 그럼에도 불구하고 전문 일러스트레이터 양성을 위한 교육과정은 마련되지 않았다. 이를 해결하기 위해서는 달라진 환경과 시대에 필요한 교과과정의 연구와 이에 걸맞는 교수진의 전문성 확보가 지름길이라고 생각한다. 시각언어인 일러스트레이션 교육의 핵심은 소통의 본질과 객관성 확보, 그리고 표현 방법론의 전문화이다. 또한 일러스트레이터 양성을 위한 기초조형교육은 매우 중요하지만 현재의 교육과정으로는 성과를 기대하기 어렵다. 양질의 일러스트레이션, 일러스트레이터의 배양을 위해서 독립된 장르의 위상에 맞는 교육과정 개발이 필요한 때이다. 아울러 이 줄고가 일러스트레이션 전공의 교육뿐만 아니라 인접한 만화나 애니메이션 분야의 교육방법론으로도 접목될 수 있기를 바랄 뿐이다.

(Abstract)

Developing curriculum in the field of illustration is the main purpose of this study. During the past 30 years, illustration industry has achieved remarkable success in South Korea. Moreover the trends in styles are various today. Aspiring Korean illustrators were awarded prizes by authoritative international organization for their illustrated picture books lately. Regardless of achievement in the field of illustration, an adequate curriculum to educate illustrators was never developed. Facing the challenging circumstances of the 21th century, professors of illustration need to be specialized and they must study the ultimate curriculum of illustration. Since illustration is a visual language, the kernels of education for illustration are teaching the nature of visual communication, getting the objectivity of communicating and establishing a professional techniques for expression. Even though the basic formative arts training courses are fairly important to students who major in illustration, it is impossible to see the achievement with the current situation of curriculum. In order to make good products of illustration and competent illustrator, we must try to create education system which well-matched for an independent genre of illustration field. Besides I hope this study will be used as one of the teaching methods for the field of animation and cartoon as well as for the field of illustration.

(Keyword)

Illustration, Curriculum, Major course

1. 서론

이 논문은 현재 국내 대학에서 일러스트레이션 관련수업의 현황과 문제점을 분석하여 전공교육을 위한 대안을 제시하는데 그 목적이 있다. 지난 30년 동안 일러스트레이션 분야는 많은 발전을 해왔다. 그런데 국내 디자인분야의 흐름은 시류에 따라 유행이 만들어지는 경향이 있다. 예컨대 디자인용 컴퓨터의 보급으로 편집디자인이 붐을 이루더니 컴퓨터 성능이 발전함에 따라 컴퓨터그래픽디자인이 그 뒤를 따랐고 지금은 애니메이션과 인터페이스디자인이 뒤를 잇고 있다. 그러므로 최근 대부분의 디자인학과에서 컴퓨터는 가장 친숙한 도구이자 화두일 것으로 판단된다. 이런 환경에서 자연스런 현상인지는 모르겠으나 일러스트레이터를 지망하는 학생들의 그림그리기 능력은 매우 심각한 수준이다. 현재 전업작가로 활동하고 있는 역량있는 일러스트레이터들 중 디자인학과 출신은 매우 드물며 대부분이 회화나 조소를 전공한 사람들이다. 20세기와 21세기를 가름하는 시기에 대두되었던 화두 중의 하나가 '디지털 문화와 아날로그 문화의 상관관계'이었다. 이것을 일러스트레이션 분야와 연관지어보면 디지털매체와 지면매체가 상생할 것인가 아니면 상극으로 될 것인가로 유추해볼 수 있겠다. 종이 발명된 이후에도 양피지는 수백 년 동안 사용되었지만 디지털매체의 확산속도는 과거 어떤 매체와도 비교가 안 될 정도로 빠르다. 그런데 지난 20세기에 가장 많이 사용된 단어가 '커뮤니케이션'과 '이미지'라고 한다. 이는 인간이 이미지의 효율적인 소통을 위해 얼마나 심혈을 기울였는가에 대한 증거이기도 하다. 그러므로 시간이 지날수록 이미지를 창조적으로 소통하는 전문분야가 각광을 받는 것은 당연한 결과라고 하겠다. 그러면 이미지 소통의 효율성을 생각해볼 때 과연 지면매체는 살아남을 수 있는가, 영상매체의 기술이 끊임없이 발전하고 있는 시대를 맞이하여 과연 일러스트레이션의 위상은 어떠한가, 이것은 지면매체 중심이었던 이 분야가 단순히 '좋은 일러스트레이션이란 무엇인가'라는 차원을 넘어 영상물과 상생할 수 있는 방법은 무엇인가 하는 문제로 귀결된다. 이는 일러스트레이션뿐만이 아니고 문자코드의 책 문화도 같은 처지이다. 위기는 또 다른 의미의 기회이다. 장르의 존재의 당위성을 확보하기 위해서라도 일러스트레이션과 일러스트레이터는 어떻게 교육되어야 하고 탈바꿈해야 하는가를 반성하고 되새겨볼 때이다.

2. 현황과 분석

2-1 개괄적 흐름

1970년대가 일러스트레이션의 태동기였다면 80년대는 양적 팽창과 저변확대, 90년대는 질적 성장과 다양화된 시대로 구분해 볼 수 있겠다. 21세기에 들어선 지금 그야말로 문화의 정체성을 되찾고 세계를 향해 새로운 도약을 하기위한 최적기라고 생각한다. 1970년대까지 삽화라고 불리던 일러스트레이션이 사회에 공식적으로 등장한 것은 1979년에 있었던 '월간 디자인'사 주최로 열린 'BIM공모전'이 처음이었다. 'BIM'은 Best Illustrator's Medal의 머리글자로 국내 최초의 일러스트레이션 공모전이였다. 당시 일러스트레이션은 디자인관련학과-산업미술학과-산업미술학과-도안과-의 교과과정에서조차 독립된 과목이 없었고 그래픽디자인 수업 속에서 지엽적으로 가르쳤다. 그런 가운데 80년대 후반에 들면서 잡지와 출판사 중심으로 일러스트레이션에 대한 수요가 폭증¹⁾하면서 각 디자인관련 학과에서는 일러스트레이션을 독립과목으로 가르치기 시작했고 미술관에서도 일러스트레이션 전시회가 폭주하게 된다. 다시 말하자면 백년대계의 교육기관이 미래에 대한 준비 이전에 산업현장의 뒤를 따라가기에 급급했던 시대였다고 생각된다. 이런 흐름 속에서 80년대 말에는 일러스트레이션 협회가 발족하게 되고 일러스트레이션학과²⁾까지 만들어지게 된다. 지난 1995년에는 프랑스 파리에서 '한국어린이그림대전'이 열렸으며 최근에는 국내 작가들이 국제적으로 권위있는 단체로부터 주는 상을 수상하였고(자료1참조) 일러스트레이션 관련 공모전도 다양한 형태로 나타난다. 월간일러스트가 발행한 <일러스트레이터가 되는 길>에 의하면 국내에 '한국출판미술대전'을 비롯하여 크고 작은 공모전이 19개나 되며 일러스트레이션협회도 4개에 이른다. 또한 일러스트레이션과 캐릭터를 전문으로 취급하는 사무실도 서울을 중심으로 80개에 이르고 있다. 이 외에도 각종 전시회에서 표현의 가능성을 실험하는 작품들이 나타나다가 하면 현재는 디지털일러스트레이션과 사이버전시 형태도 많이 보이고 있다.

이러한 현상들을 종합해보면 경제성장과 문화생활의 다양화로 사람들은 그에 걸맞는 시각매체를 요구하고 아울러 이를 제공하는 작가들의 출신을 다양하게 만들었다고 해석된다. 이와 같은 문화양태의 다변화는 날이 갈수록 세계화되어가는 지구촌에 적시 적절한 경쟁력을 제공한다고 하겠다. 그럼에도 불구하고 한국 일러스트레이션 분야의 미래는 그리 밝지만은 않다. 왜냐하면 일러스트레이터가 되고자 하는 사람을 길러낼 수 있는 전문교육기관이 드물고 디자인학과 내에 개설되어 있는 교육과정으로는 구조적으로 어려운 점이 많기 때문이다. 또한 조형분야별 교류가 없으며 특히 일러스트레이션 분야와 관련된 교육내용은 지난 20여 년간 크게 바뀐 것이 없는 까닭에 이 분야 전반에 걸쳐 답보적인 상황을 면치 못하고 있다. 1994년 말 안그래픽스에서 출판한 <디자인사전>에서조차 일러스트레이터를 "정보전달 기능을 전제로 하여 목적에 맞는 조형을 창안하는 디자이너라고 인식되고 있다"라고 서술할 정도이다. 회화과 출신의 전문일러스트레이터를 디자인학과 일러스트레이션 강사로 채용하는 일이 90년대 이후에나 가능했다는 사실에서 교육의 후진성을 조금이나마 엿볼 수 있겠다.

이러한 현상들을 종합해보면 경제성장과 문화생활의 다양화로 사람들은 그에 걸맞는 시각매체를 요구하고 아울러 이를 제공하는 작가들의 출신을 다양하게 만들었다고 해석된다. 이와 같은 문화양태의 다변화는 날이 갈수록 세계화되어가는 지구촌에 적시 적절한 경쟁력을 제공한다고 하겠다. 그럼에도 불구하고 한국 일러스트레이션 분야의 미래는 그리 밝지만은 않다. 왜냐하면 일러스트레이터가 되고자 하는 사람을 길러낼 수 있는 전문교육기관이 드물고 디자인학과 내에 개설되어 있는 교육과정으로는 구조적으로 어려운 점이 많기 때문이다. 또한 조형분야별 교류가 없으며 특히 일러스트레이션 분야와 관련된 교육내용은 지난 20여 년간 크게 바뀐 것이 없는 까닭에 이 분야 전반에 걸쳐 답보적인 상황을 면치 못하고 있다. 1994년 말 안그래픽스에서 출판한 <디자인사전>에서조차 일러스트레이터를 "정보전달 기능을 전제로 하여 목적에 맞는 조형을 창안하는 디자이너라고 인식되고 있다"라고 서술할 정도이다. 회화과 출신의 전문일러스트레이터를 디자인학과 일러스트레이션 강사로 채용하는 일이 90년대 이후에나 가능했다는 사실에서 교육의 후진성을 조금이나마 엿볼 수 있겠다.

자료1 한국 일러스트레이션 역사

- 1979 월간디자인사 주최 'BIM공모전' 개최
- 1984 '무지개회 일러스트레이션전' 창립전, 출판문화회관
- 1985 '84 일본 일러스트레이션전, 워커힌미술관
- 1986 일본 오타나미술관주최 '세계어린이그림책원화전', 워커힌미술관

1) 1988년 출판등록이 허가제에서 신고제로 바뀌면서 신문 잡지, 출판 등의 인쇄매체가 400% 이상의 양적 팽창을 보여 연간 발행되는 출판물이 4만여 종 2억여 권에 이르렀다.

2) 1990년 인덕전문대학의 응용미술학과가 일러스트레이션 학과로 개편되었다.

- 1987 노마국제그림책공모전, 강우현, 류계수 수상
- 1988 대한출판문화협회 주최, '국제그림동화원화전'
- 1988 월간디자인사, '베스트아메리칸일러스트레이션전'
- 1988 한국출판미술가협회(KPIA) 창립,
- 1990 인덕전문대학 일러스트레이션학과 신설
- 1990 KPIA, '한국출판미술신인대상전' 개최
- 1990 어린이전문서점 초방 설립, 대표:신경숙
- 1995 프랑스정부초청 '한국어린이그림책전', 파리
- 1995 예술의 전당, '한국일러스트레이션-언어와 현실전'
- 1995-97 '그림책일러스트레이션 워크샵', 교육공동체
- 1996 '세계의 그림책 우리의 그림책전', KBBY, 연세대
- 1999 한겨레일러스트레이션학교 개교, 한겨레문화센터
- 1999 일러스트레이션 전문지 '월간일러스트' 창간
- 1999 한국직업능력개발원 '일러스트레이터직무분석' 실시
- 2000 문학동네, '서울 동화일러스트레이션 공모전' 실시
- 2000 보림출판사, '보림 창작그림책공모전' 실시
- 2001 한겨레일러스트레이션학교 '디자인어워드교육상' 수상
- 2001 서울특별시, '환경일러스트레이션 공모전' 개최
- 2001 다큐멘타리 '한국생활사박물관' 출간, 사계절출판사
- 2002 류계수의 '노란우산', 뉴욕타임즈 선정 '올해의 우수 그림책 10권' 수상. 국제어린이도서협의회(IBBY)의 '50년 통산세계의 어린이책 40권' 선정
- 2003 이호백의 '도대체 그동안 무슨 일이 일어났을까' 뉴욕타임즈 선정 '올해의 우수그림책 10권' 수상

2-2 현황분석

필자의 조사에 의하면 국내 일러스트레이션학파가 있는 대학은 한양여대(2년)뿐이며 상명대 디자인대학원(5학기)과 서울시립대 디자인대학원(4학기)에는 일러스트레이션전공으로, 숭의여대는 일러스트레이션&카툰전공(2년)으로 개설되어있으며 교과과정은 자료2와 같다. 그나마 일러스트레이션 과목이 개설되어있는 학과를 중심으로 조사한 결과이다. 대학별로 학과의 지향점이 다르므로 외형적인 교과과정으로 단순 비교하는 것은 위험하며 제한된 지면관계상 관련 자료를 전부 나열하기 또한 어렵다. 하지만 일러스트레이션과나 전공으로 독립되어있는 학교를 제외하고는 대부분이 디자인학과 중심으로 편성된 교육과정에서 디자인중심의 일러스트레이션 교육이 이루어지고 있다고 보면 큰 무리가 없을 것이다. 그러므로 손으로 많이 그려보고 익히는 과정에서 기본기를 터득할 수밖에 없는 일러스트레이션의 속성상 방향성 있는 교육은 이미 구조적으로 어렵게 되어있다. 다시 말하자면 현재 우리의 미술교육환경은 대학입학 이전에는 다양한 조형경험을 기대하기 어렵고 그나마 필수과정으로 되어있는 미술학원에서조차 입시미술의 전형성에 눌러 소양교육은 물론 기본기 연습마저도 부족하다는 것이다. 그런데 일러스트레이션 분야의 전문가가 되기 위해 대학에 들어온 신입생으로서도 소양과 기본기를 갖추 수 있는 교육환경이 충분하지 못하다는 것이 우리의 당면한 현실이다. 이런 사회적 배경에서 지난 십여 년간 여러 경로를 거치면서 일러스트레이션관련 대안교육이 그 필요성을 절감하는 사람들에게 의하여 진행되어왔다고 여겨진다.

자료2 일러스트레이션과목 개설현황(2004년1월 기준)

(보기 : 학년/학점/시간수)

학교	구분	기초설기과목	일러스트레이션 과목
건국대		관찰과표현(1/2/3)	일러스트레이션(3/2/3)
		발상과표현(1/2/3)	
경원대			일러스트레이션Ⅱ(2/4/8)
경희대		드로잉(1/2/4)	2D일러스트레이션(2/3/4)
		컴퓨터드로잉(1/2/4)	3D일러스트레이션(2/3/4)
단국대			기초일러스트레이션Ⅰ(2/6/8) 캐릭터일러스트레이션Ⅱ(3/6/8)
동덕여대		관찰과표현Ⅰ(1/4/6)	일러스트레이션Ⅰ(2/4/6)
		발상과표현(2/3/3)	
		표현기법(2/2/3)	
상명대		드로잉Ⅱ(1/4/6)	일러스트레이션 Ⅰ(2/4/6), 일러스트레이션 Ⅲ,Ⅳ(3/4/6)
상명대 대학원		일러스트레이션-Ⅳ	디지털일러스트레이션Ⅱ
		일러스트레이션세미나	일러스트레이션세미나지먼트
		일러스트레이션이미지표현	픽처북일러스트레이션
		에디토리얼일러스트레이션	연속시리즈일러스트레이션
		비주얼에세이	작문법
서울시립대		관찰과표현Ⅰ(1/4/8)	일러스트레이션Ⅰ(2/4/8)
		평면조형Ⅱ(1/4/8)	그림책일러스트레이션(3/2/4)
			편집일러스트레이션(3/2/4) 일러스트레이션Ⅳ(4/4/8)
서울시립대 대학원		창작그림책Ⅱ	비주얼에세이Ⅱ
		아티스트북Ⅱ	디지털일러스트레이션Ⅱ
		정보일러스트레이션	환타지일러스트레이션
		일러스트레이션워크샵	일러스트레이션세미나
		캐릭터일러스트레이션	일러스트레이션프로젝트-Ⅳ
서울산업대		드로잉(1/3/2)	기초일러스트레이션(3/3/4),
		평면조형(1/3/2)	편집일러스트레이션(3/3/4),
		정밀묘사(1/3/2)	갤러리일러스트레이션(4/3/4),
		발상과표현(2/2/3)	뉴미디어일러스트레이션(4/3/4)
		재료와표현(2/2/3)	
서울여대			일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
성균관대		관찰과표현Ⅱ(1/4/6)	일러스트레이션Ⅱ(2/4/6)
성신여대			일러스트레이션Ⅰ(1/4/6)
			일러스트레이션Ⅲ,Ⅳ(3/4/6)
세종대		평면조형Ⅱ(1/4/6)	일러스트레이션(2/2/3)
숙명여대			일러스트디자인Ⅱ(3/4/6)
중앙대		드로잉Ⅱ(1/4/8)	일러스트레이션Ⅱ(3/8/8)
		발상과표현(2/4/8)	
홍익대		평면조형Ⅰ(1/4/8)	일러스트레이션스튜디오Ⅱ (3/4/8)
		표현기법Ⅰ(1/4/8)	
		표현기법Ⅲ,Ⅳ(2/4/6)	
한양여대 일러스트레이션과		소묘(1/2/3)	카툰일러스트레이션(1/2/2)
		평면조형(1/2/2)	동화일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
		입체조형(1/2/2)	디지털일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
		일러스트기법Ⅰ(1/4/4)	시시일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
		일러스트와사진(1/2/2)	이미지일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
		일러스트와색채(1/2/2)	캐릭터일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
		회화Ⅱ(2/6/6)	판화일러스트레이션Ⅱ(2/6/6)
*일러스트론(1/2/2)	드로잉일러스트레이션(1/3/3)		
숭의여대		드로잉(1/3/4)	
		표현기법(1/3/4)	

자료2의 교과과정을 분석해보면 다음과 같다.

- (1) 대부분 학과의 교육목표가 '시각디자인 분야의 전문가' 양성이므로 수업형태는 디자인수업을 지원하는 개념에서 진행될 수밖에 없다. 그러므로 기초조형연습과 기본기를 다지는 과목도 시각디자인 전반 즉, 제너럴그래픽, 편집디자인, CI, 일러스트레이션 등을 포괄하는 준비과정으로 인식되어 있다.
- (2) 드로잉과 페인팅, 재료기법관련 실기수업이 절대 부족하며 특히 '움직이는 실물이나 현장 그리기'를 위한 현장교육프로그램은 확인할 수가 없었다.
- (3) 학부과정에서 한양여대 등 몇 개 대학을 제외하고는 대부분 학과의 과목명칭이 일러스트레이션 I,II 등 포괄적인 명칭으로 되어 있어서 매체나 주제별, 혹은 개인별 관심사를 심화시키는 수업은 확인할 수 없었다.
- (4) 발표와 토론을 통해 학생 개인의 아이덴티티, 또는 스타일 개발을 위한 독립과목을 찾아보기 어렵다.
- (5) 학부과정에서 한양여대를 제외하고는 전체적으로 일러스트레이션 관련 이론과목이 개설된 곳이 없었다.
- (6) 숭의여대에는 학부제 안에 일러스트레이션&카툰 전공이 있는데 관련 전공과목이 개설되어있지 않았다.
- (7) 대부분 학과에 개설되어있는 일러스트레이션 강좌의 성격이 다양한 유형의 전문일러스트레이터를 배출하기에는 역부족이며 상대적으로 많이 개설되어있는 학과의 경우라도 교과목간에 수업목표와 수준에 따라 전후로 연결고리가 필요하다.

일러스트레이션 분야의 발전을 위해서는 전문교육과정이 필요하지만 취업중심의 관행상 이상적인 교육기관의 출현은 시간이 걸릴 것으로 사료된다. 다시 말하자면 디자인중심 교육과정을 이수한 학생입장에서 볼 때 취업을 우선시 하는 풍토에서 프리랜서일 수밖에 없는 일러스트레이터의 현실을 받아들이기란 매우 어렵다. 설령 힘들게 결심한다 해도 졸업 후 일러스트레이터의 길을 가기 위한 제도적 장치-예를 들자면 실무 프로젝트를 참여해볼 수 있는 연구소-가 필요하다. 그리고 교과과정상 정해진 수업기간에 압축해서 배우다 보니 현실적인 시장요구의 그림유형에 너무 민감해지며 더욱이 미래를 준비하는 실험적 교육이 불가능해 새로운 산업현장의 요구가 나타나면 대처하기가 어렵다. 또한 학생 개인별 관심사를 개발할 수 있는 교육프로그램이나 동기부여를 위해 일러스트레이션 문화의 진수를 접할 수 있는 교육프로그램은 찾아보기 힘들었다.

2-3 대안교육 사례

90년대 후반 디자인용 컴퓨터 보급이 활발해지면서 대학교육이 첨단 디자인분야 중심으로 탈바꿈하고 있는 동안 일러스트레이션 교육은 특별한 움직임 없이 답보상태를 면치 못하였다. 각 대학마다 시장의 흐름을 읽고 진행한 '특성화' 시도의 영향이기도 하겠지만 우수한 대학의 디자인학과에서 점차 일러스트레이션 과목이 줄어든 것이다. 그러나 디자인 시장에서 컴퓨터를 다루지 못하면 취업마저 어려웠던 이러한 시기에 여러 유형의 대안교육이 나타났다. 일러스트레이션의 진정성을

전파하고자 대안학교를 표방하고 나선 다우일러스트레이션학교와 창작그림책 기획을 통해 작가를 길러낸 어린이그림책 전문출판사, 관련협회나 일련의 전문가들에 의한 일러스트레이션 워크샵, 그리고 1999년에 개교하여 지금까지 이어지고 있는 한겨레일러스트레이션학교 등이 그것이다. 다우일러스트레이션학교는 편집디자인 붐이 활발하던 1992년에 서울대학교를 시작으로 세 차례의 교육을 실시하였는데 각 대학 시각디자인학과에서 일러스트레이션에 관심이 높은 학생들을 학교가 임의로 선발하여 일주일에서 10일간에 걸쳐 진행되었다³⁾. 이미 1988년에 화가 류재수가 백두산이야기를 직접 쓰고 그린 일이 있지만 일러스트레이터가 출판사의 주문을 받아 그리던 관습에서 벗어나 직접 쓰고 그리는 창작그림책을 기획하기 시작한 것은 어린이전문서점을 표방하고 나선 '초방'이었다. 초방 대표 신경숙은 기획을 통해 창작그림책과 작가발굴을 시도하였으며 마찬가지로 어린이그림책 전문출판사인 '재미마주'의 대표 이호백도 새로운 그림책기획을 통해 역량있는 작가들을 배출하였다. 워크샵은 협회단위 또는 일러스트레이션공동체⁴⁾에서 실시하였는데 짧게는 2박3일에서 길게는 일주일정도의 기간에 걸쳐 초대강의와 소품제작, 그리고 참가자의 작품평 등을 중심으로 진행되었다. 주안점은 '그림에서의 서사성'을 중심으로 '양식론과 소통의 진정성'이었다. 한겨레일러스트레이션학교는 비전공자들도 있지만 학생들 대부분이 현역 일러스트레이터거나 디자인학과, 또는 회화과 졸업생들로 이루어져 있다. 교육내용은 그림책 기획에서부터 더미북 제작에 이르기까지를 총괄하도록 편성되어있다. 2003년 10월에는 '나의 그림, 우리 이야기, 세상의 책'란 주제로 서강대 동문회관에서 5일간의 일러스트레이션컨퍼런스가 열리기도 했다.

자료3 한겨레일러스트레이션학교 학생 전공별 분포도

년도	1기	2기	3기	4기	5기	6기	7기	8기	합계
	1999	1999	2000	2000	2001	2002	2002	2003	5년
회화	2	3	4	5	10	11	10	13	58
조소					1	1			2
조형예술						1			1
디자인	11	6	9	7	7	8	7	5	60
공예	2	2	1	1	3		1	1	11
만화/애니		1	1			1			3
미술교육			1	1	1	1		1	5
비전공자	8	8	7	9	4	2	4	7	49
총계	23	20	23	23	26	25	22	27	189

이와 같이 약 십여 년간에 걸친 대안교육의 내용을 요약해 보면 다음과 같다.

여러 디자인학과에서 일러스트레이션 과목이 사라지는 것과는 반대로 국내에서 활약하는 일러스트레이터 대부분이 순수 미술전공자인 현상은 시사하는 바가 크다. 속성상 디자인과 회화의 영역을 공유하고 있는 일러스트레이션의 태동은 시각

3) 다우연구소(대표:권혁수)주최로, 전갑배, 류재수, 곽영권, 이성표, 황성순, 이민수, 최범, 김정하, 김찬호가 강사로 참여하였다.

4) 그림책일러스트레이션 교육을 위한 교육공동체로 류재수, 곽영권, 권혁수, 이호백이 구성원이며 워크샵교육에는 구성원을 비롯하여 강우현, 정상진, 조월레가 함께 하였다.

디자인에서 비롯되었고 시각디자인 범주에서 교육을 담당해왔지만 이제는 새로운 교육과정을 필요로 하고 있는 때가 된 것이다. 그간에 걸친 대안교육경험에 의하면 사회적 효용성이 뛰어난 일러스트레이션을 만들어내기 위해서는 여러 전문영역이 유기적으로 기능하여야 한다. 장르 내적으로도 미술과 문학과 출판의 세 분야가 공존하고 있지만 외적으로도 콘텐츠 개발은 물론 독자와 도서관, 그리고 비평활동 등 여러 전문분야와 연계시켜 생각해 보아야 할 일이다. 특히 외적인 조건은 1995년 파리의 '한국어린이그림책전' 기간 중에 있었던 '프랑스 출판전문가와의 대담'에서 현지 출판인들이 프랑스의 경험을 바탕으로 강조한 내용이다. 지금까지 진행되어온 유형별 대안교육을 분석 검토하여 발족한 것이 한겨레일러스트레이션 학교이다. 이 학교는 앞서 실천한 교육성과를 토대로 하여 학생 스스로 관심사를 심화시켜서 그림책으로 만들어내는 과정을 추가시킨 것이 특징이다. 교육과정으로 굳이 그림책제작을 선택한 이유는 그림책이 여러 가지로 복합적인 장점이 있기 때문이다. 그림책은 미술과 문학과 출판의 삼위일체형 문화상품이다. 그래서 하나의 과정을 진행하는 동안 기획에서 글쓰기와 그림그리기, 편집디자인은 물론 인쇄과정까지 알아야 제대로 된 작품을 만들어낼 수 있다. 일단 그림만으로도 책이 가능하겠지만 아무 의미없는 그림이 아니라 무엇인가 그림으로 소통이 가능할 때만 그림책이 된다. 결국 자신이 그리는 행위에 대해 사회적, 조형적으로 내용과 연관시켜 고민을 해야만 하는 것이다. 그래서 그림책창작은 이러한 복잡성에 일정한 기간 안에 교육이 완성될 수 있는 분야가 아니다. 그림을 잘 그린다거나 개성적인 스타일이 뛰어나다고 해서 해결될 일이 아니므로 스스로 빠져들 수 있는 관심사의 개발이 필수적이다. 원칙과 방법론을 실무형 수업을 통해서 학습하고 이를 토대로 개인의 능력과 기질에 맞추어 진행할 수 있을 뿐이다. 기본적으로 한겨레일러스트레이션학교의 교육은 '학습형태의 교육+생산개념의 제작+실무평가용 전시'의 구도 속에서 이루어진다. 강사는 전업작가, 출판편집자, 그림책기획자, 교수, 글작가, 아트디렉터 등으로 구성되는데 수업은 학생이 하나의 공동프로젝트를 진행하면서 자연스럽게 역량을 갖춰가고 다양한 분야의 전문가를 만나도록 계획되어있다. 이 학교는 교육과정과 교육방법의 전문화로 2001년 월간디자인사에서 주관하는 '디자인어워드' 교육상을 수상하기에 이른다.

2-4 외국의 대학교육

외국의 교육사례는 우리의 그것과 비교하기보다는 독립교육과정을 위한 참고자료로서 의미가 있겠다. 미국 내 디자인관련 대학 중에서도 The School of Visual Arts(SVA), Savana College of Art & Design(SCAD), Parsons, Rhode Island School of Design(RISD), Royal College of Art(RCA)의 일러스트레이션 전공 교육과정을 중심으로 살펴보았다. 학교마다 교과과정의 차이는 있으나 공통적으로 Drawing과 Painting을 비롯하여 재료기법과 관련된 수업이 많고 대상은 인물, 동물, 풍경 등이 중심이다. 특히 SVA는 입문과정, 중급과정, 고급과정 그리고 대학원 코스로 구분되어있으며 입문과정과 중급과정은 코스별로 10개에서 19개의 실기수업이 5주내지 9주 프로그램으로 편성되어있다. SVA는 필자가 조사한 다른 대학

에 비해 실기강좌를 가장 많이 개설해놓았는데 그것도 일정기간에 집중되어 있어서 학생들이 다양하게 선택할 수 있다는 것이 특징이다. 또한 대학원 과정인 'Illustration as Visual Essay' Program의 경우 학생이 하나의 주제나 대상을 정하고 취재하여 소책자를 제작하는 과정으로 구성되어 있는데 학생들 개인의 비전에 대해 삶의 태도를 갖고 깊은 사고를 하도록 유도한다. SVA와 RISD는 해부학강좌 - Anatomy of a Portrait, Artistic Anatomy - 가 있으며 관찰을 통해 학생들의 정체성과 개성을 파악하여 스타일을 개발하는 교육프로그램인 'Developing a Personal Style(SCAD)'과 'Illustration Portfolio(SVA)'가 개설되어있다. RISD의 경우 교과목 명칭도 내용과 소통에 대한 깊은 성찰을 유도하는 'What's your story', 한 인간이 생물학적이 아닌 사회구조 속에서 어떻게 남녀로 규정되고 있는지를 탐구해보는 수업인 'XX/XY', 형식과 내용에 관계없이 개념과 발상을 중심으로 학생들이 개인별 출판물을 만들어보는 수업인 'Words, Images, & Ideas : Start your own Publication' 등 수업목표와 과정을 특화시키는 양상을 띠고 있다. 또한 일러스트레이션전공 교육과정에 'Advanced Comic Book Illustration', 'Comic Book Storytelling', 'The Comic Book Narrative'등 만화관련 수업이 편성되어있는 것이 다른 점이다. 특히 '교육생에게 숙성할 수 있는 자질과 사고력을 우선적으로 배양시켜야 한다는 것이 그들의 철학⁵⁾이다. Parsons와 RISD에는 이론강좌 'History of Illustration'이 있으며 SCAD에는 'Humorous Illustration'수업이 있다. 전문대학원인 RCA에는 역사와 생태계 일러스트레이션을 전공하는 과정이 개설되어있다. 전체적으로 보면 기본기를 다루는 교육프로그램이 다양화, 세분화되어있고 최근의 디지털 매체와 관련 있는 분야, 즉 만화와 애니메이션과의 연계성도 고려하여 편성되어있다는 것이 특징이다. 국내 대학의 경우 일반적으로 학기당 강좌별 강사 1인을 원칙으로 하고 있는데, 스웨덴 왕립미술학교처럼 일련의 교육과정을 다양한 프로그램으로 선후가 있도록 편성한다든지 하나의 프로젝트를 중심과목으로 정하고 이를 지원하는 보조강좌를 다양하게 개설해서 학생들로 하여금 선택하도록 한다든지, 또는 하나의 강좌를 두세 교수가 공동으로 담당하는 수업방식도 바람직하겠다.

3. 방향모색

앞에서 지적한대로 지금까지 일러스트레이션은 주문에 의해서만 그려지는 이른바 타율성의 영역이었다. 그래서 IMF시기에 일러스트레이터들은 잡지사, 출판사와 함께 동반 추락을 해야만 하였다. 1980년대 후반에 잡지사와 출판사의 범람으로 호황을 누리던 일러스트레이션 분야가 성장기간을 자신에 대한 재투자의 기회로 삼지 못하고 침몰한 것이다. 지금은 그림책 시장의 활성화로 명맥을 유지하고 있지만 최첨단 디지털 문화의 공략으로 또 다른 위기를 맞이하고 있다. 이를 극복하기 위해서는 무엇보다 일러스트레이션에 대한 새로운 인식을 고취하고 이에 맞는 교육방법을 마련해야만 한다. 1999년에

5) 문찬, 로드아일랜드디자인대학의 기초교육과정에 관한 연구, 기초조형학회 No.1-3, 2000

국무총리실 산하 한국직업능력개발원에서 국내에서는 처음으로 일러스트레이터의 직무분석⁶⁾ 작업이 이루어졌다. 1980년대 정부의 직업분류표에도 올라있지 않아 학과개설 인가마저 어려웠던 '일러스트레이터'라는 명칭이 공식적으로 언급되었던 의미있는 작업이었다. 연구보고서에 의하면 일러스트레이터라는 '직무의 정의'는 "일러스트레이션화 할 내용에 대한 각종 정보들을 종합분석하여 이를 바탕으로 일러스트레이션이 실행 매체에 적정하도록 구체적인 시각이미지를 창조하는" 것이다. 더불어 '직업기초능력'으로는 "의사소통능력, 문제해결능력(체계적인 논리전개, 접근방법 및 프로세스 선택 등), 정보능력(수집 및 분석), 기술능력(적절한 표현방법 적용능력)" 등을 들고 있다. 일러스트레이터의 직능분류에서는 "광고일러스트레이션, 그림책일러스트레이션, 출판일러스트레이션, 캐릭터 일러스트레이션, 정보일러스트레이션, 멀티미디어일러스트레이션"으로 구분하고 있다.

3-1 새로운 인식의 필요성

국내 일러스트레이션 시장이 아직 다양하지 못하지만 최근 들어 사실적인 일러스트레이션에 대한 관심이 많아지고 있다. 본래 일러스트레이션이 사실적인 그림인데 이런 현상이 보이는 까닭은 그동안 일러스트레이션에 대한 인식이 잘못되었다는 뜻이기도 하다. 문제는 리얼리티지만 이것을 해석하고 표현해내는 방법이 많으므로 보는 관점에 따라 다른 주장을 하는 것도 무리는 아니다. 사진같이 그렸다고 리얼리티가 사는 것이 아닌 것처럼 그리는 기술로 일러스트레이션이 완성되는 게 아니라는 것은 이제는 상식이다. 그림으로 말을 하고 정보를 전달하기란 조형능력만으로는 결코 안되는 일이다. 그것도 관념적이거나 상투적인 어법으로는 더욱 불가능하다. 그러나 일러스트레이션의 산업현장에서는 개성이란 포장아래 조형연습도 부족한 채 이치에 맞지 않는 어려운 그림들을 많이 보게 된다. 이미 십 년 전에 출판된 필자의 줄져 <그림이야기 사람이야기>에서 지적했듯이 세계화의 명분아래 저절러지는 문화의 획일화와 패권주의는 '개성만능시대'를 초래하게 되고 이로 인한 과도한 차별화의 질주는 개성을 위한 개성의 틀 속에서 또 하나의 문화의 경직화 현상을 낳게 된다. 강렬한 개성이라는 것은 다름 아닌 무력한 개인의 자기존재에 대한 사회적 증거로서의 역할이다. 결국 자기부정 내지는 자기 증오로까지 치달을 수 있는 위험을 내포하고 있는 것이다. 여기서 길게 언급하기는 힘들지만 지난 이십 년간 한국 일러스트레이션 계는 이러한 차별화를 위한 '개성 만들기'에 급급하여 시각적 소통의 리얼리티를 위한 연구에는 소홀하지 않았나 하고 반성해볼 일이다. 막강한 컴퓨터의 등장과 쓰임새 없는 현장을 핑계로 교육풍토 자체가 사실적 그림그리기를 포기한 것은 아닌가 할 정도로 적박하다.

한 점의 일러스트레이션이 완성되기까지는 그리는 일 외에도 많은 과정이 필요하며 각 분야의 전문가들이 협력하여야 좋은 결과가 나올 것이다. 초창기에 비하면 최근에는 여건이

많이 전문화되었다고 생각한다. 그러나 이러한 분업형식의 과정은 장점도 있겠지만 그림 그리는 사람을 기능공으로 전락시킬 위험이 크며 또한 그리는 이의 입장에서는 이미 그런 사례들을 많이 겪어왔을 것이다. 그림책의 특성상 글이 필요하지 않을 수도 있으며 글은 결정적으로 시각적 상상력에 걸림돌이 될 수도 있다. 일러스트레이션은 미술과 문학이 만나는 지점 이기에 글의 존재를 격리시킬 수 없듯이 마찬가지로 그림의 존재를 종속적으로 여겨서는 좋은 작품이 나올 수가 없다. 그리고 그림이 사회적으로 존재의 가치를 인정받기 위해서는 이미 반세기전에 설파했던 루돌프 아른하임Rudolf Arnheim의 주장을 되새겨 볼 필요가 있겠다. 그에 따르면 미술에 관한 정상적인 견해는 미술이라는 것을 시각적 형태로 파악하고 또한 시각적 형태는 생산적 사고를 창출해내는 최고의 방법으로 인정하는 것이며 이는 심리적, 교육적 측면에서의 시도를 바탕으로 이루어져야 한다고 주장한다. 이렇게 해야만 미술을 비생산적인 고립으로부터 해방시킬 수 있다는 것이다. 이와 같은 맥락에서 미술평론가 성원경 교수는 '앞의 구체성으로부터 출발해야 할 미술교육개혁'에서 다음과 같이 주장하고 있다.

19세기 이래의 화보신문이나 사진, 영화, 만화, 출판미술을 비롯하여 유럽사회는 비주얼라이제이션의 전통을 사회적 총자산의 중요부분으로 풍부하게 확립하고 활용하고 있었다. 우리가 서양에서 장작 두려워하고 새롭게 배워야 할 것은 이 같은 전통의 연속성과 사회적, 문화적 총자산의 두께와 그 총량이다. 우리가 한국의 미술문화에서 그 결핍을 뼈아프게 아쉬워해야 할 것은 한 명의 피카소가 아니라 제대로 그려진 일러스트레이션을 결들인 아동출판물이며... (중략) 앞의 구체성과 미적 특질은 서로 불가분의 관계다. 구체적일수록 온전하고 아름답고 힘이 있다. 구체적이고 아름다울수록 개인도 사회도 자유로워지고 힘이 있고 발전한다. 구체성은 지식의 양적 증대만이 아니라 지식의 형식을, 아름다움과 윤리성까지를 만들어 낸다. (중략) 우리의 미술교육은 이처럼 앞의 구체성이 갖는 중요성을 새롭게 인식하고 앞의 강도를 높이고 구체화하는 노력을 제일 첫째의 목표로 삼아야 한다. (중략) 그림을 잘 그리는가 아닌가의 문제에 앞서 이것이 무엇을 의미하는가부터가 주목되어야 할 것이다. 지식의 구체성과 그 전달 형식의 구체성 양면에 관계되는 것이 바로 그 본래적 의미에서의 일러스트레이션이다. (중략) 우리의 미술이 제대로 일어서고 미술교육의 내용도 제대로 잡히려면 바로 지식의 구체성을 존중하고 그것을 정확하게 커뮤니케이트 할 수 있는 제대로 된 시각형식의 탐구 즉 일러스트레이션 내지 비주얼라이제이션 능력의 중요성에 대한 인식을 새로이 해야 한다. 여기서 일러스트레이션이나 비주얼라이제이션이라는 말을 다같이 의미의 드러남, 사물에 대한 앞의 시각적 구성, 커뮤니케이션의 시각적 실현이라는 의미로 이해해주기 바란다. 시각화한다는 것은 오늘의 문화의 매우 중요한 측면을 이루고 있다.⁷⁾

6) '일러스트레이터 직무분석' 작업은 한국직업능력개발원 분석책임자 정향진 외에 권학수, 광영권, 박미숙, 박지연, 이복식, 이성표, 이지은, 이혜리, 유미옥이 참여하였다.

7) 성원경, 교육시장과 미술교육 개혁의 과제, 한국종합예술학교부설 한국예술연구소, 1994. 9

이렇듯 장황하게 인용하는 이유는 압축해서 전달하는 것이 성완경 교수의 본래 취지를 손상시킬 위험이 있어서이다. 내용의 요지는 일러스트레이션의 속성을 미술교육 전반에 접목시켜 미술의 건강성을 회복하려는 의미로 해석되는데 일러스트레이션의 본질을 꿰뚫고 그 중요성에 주목하고 있는 것이 놀랍다. 일러스트레이션을 다루는 디자인학과 교육 당사자들의 반성보다 주변의 비평이 먼저 제기되는 현실이 안타까울 뿐이다. 문자의 발명에서 인쇄와 사진을 거쳐 지금은 영화, TV, 비디오, 인터넷 등 영상물이 시각문화를 주도하는 시대임을 부정할 수 없다. 그러므로 현대사회에서 일러스트레이션은 무엇인지, 왜 만드는지, 일러스트레이션 기술은 발전하고 있는지, 무엇이 새로운 기술을 고안하게 하고 또 그것은 사회에 어떤 영향을 미치는지를 끊임없이 탐구해야한다. 특히 무엇이 일러스트레이터를 지향하는 학생들로 하여금 새롭게 보는 방식을 발견토록 할 수 있는가의 문제를 인식의 전환점으로 삼아야 된다고 생각한다.

3-2 다양한 효용성

21세기 시각문화 환경은 날로 새로워지고 있다. 사회적 수요와 요구의 증가에도 원인이 있겠지만 무엇보다도 과학기술의 발전속도가 더 빠르기 때문에 적절하게 대처하지 못한다는 데 고민의 핵심이 있는 것이다. 그러므로 작품으로서의 가치보다는 제작기술이 우월함으로 인하여 본말이 전도되는 현상이 일어나기도 한다. 이러한 사회적 수요와 요구가 생긴 분야가 '그림책 일러스트레이션'과 '정보 일러스트레이션', 그리고 '컴퓨터와 애니메이션분야'의 일러스트레이션이다. 요즘은 한국에서 가장 활발한 일러스트레이션 분야는 그림책시장으로 어린이를 대상으로 한 것이 대부분이다. 그림책일러스트레이션 역시 국내에서는 전문적으로 가르치는 교육기관이 없다. 앞서 말했듯이 한겨레일러스트레이션학교가 교육상을 수상한 것도 국내 교육현실의 척박함을 증명하는 일이기도 하다. 이야기그림책이 픽션이 많다면 정보그림책은 논픽션이 많고, 이야기그림책에서 문학성이 중요시된다면 정보그림책에서는 사실중심으로 설명이 더 중요시된다고 보겠다. 하지만 둘 다 정서적인 면과 함께 감동체계에 호소하는 것이 공통점이다. 이러한 그림책 일러스트레이션 시장이 활성화되면서 창작그림책에 대한 관심도 점차 높아지고 있다. 더욱이 화가가 글 그림을 혼자서 만들어내는 이른바 '그림책작가'란 명칭도 등장했다. 그래서 미술과 문학과 출판이 공존하는 그림책 장르를 제대로 일궈내기란 현재와 같은 교육구조로는 불가능에 가깝다고 판단된다. 그림책작가는 조형성과 문학성을 겸비하고 아울러 작가만의 콘텐츠가 있어야 비로소 가능하기 때문이다.

정보 일러스트레이션은 다큐멘터리와 인포메이션의 두 요소를 포함하고 있는데 역사물이나 생태계, 또는 의학도감이나 과학잡지 등 정보의 전문성이 요구되는 분야에 사용되는 그림이다. 이미 외국에서는 정보 일러스트레이션 계통도 세분화되어 '생태계'나 '역사'에 대한 일러스트레이션 전공까지 개설되어있는 대학도 있다. 일러스트레이션 전공도 흔치 않은 한국 대학의 현실과는 문화적 환경이 너무 차이가 난다. 대대로 일러스트레이션을 업으로 이어받는 풍토 속에서 축적되어있는

서구사회의 시각정보의 문화적 가치는 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다. 세종길 박사에 의하면 정보 일러스트레이션은 학술화와 도감화, 삽화, 그리고 예술적 자연화로 구분된다. 학술화란 전형적인 시점의 그림으로 형태의 특징을 가장 잘 파악할 수 있는 방향에서 털갈이, 털의 성격, 무늬, 좌우형태 등을 비교해서 도면처럼 그리는 그림을 말하며 도감화란 학술화에는 미치지 못하나 다른 유사종과는 구분되게 그리는 그림이고 삽화는 그림책으로서 분위기를 살리는 그림이지만 상황에 맞게 그린 그림이다. 그리고 예술적 자연화란 작가가 스스로 자연이 좋아 자연 속에서 살며 자연의 상태를 관찰하여 그리면서도 자신의 개성을 담아내는 그림으로 일종의 장르화이다. 국내에서 정보 일러스트레이션의 모범 사례로는 사계절출판사의 '한국생활사박물관' 프로젝트를 꼽을 수 있겠다. 그러나 국내에는 이러한 정보일러스트레이션에 적합한 작가를 배출해낼 수 있는 교육기관이 없다. 다큐멘터리 성격의 그림은 어떤 뛰어난 스타일이나 세밀화 능력만으로 되는 작업은 아니다. 대상에 대한 관련지식이 있어야 되고 편집자의 기획의도를 토대로 전문가의 고증을 시각적으로 재현해내야 한다. 그리는 이가 알고 있는 수준이 그림의 수준을 결정할 수 있는 분야이다. 역사, 과학, 건축, 의상, 전통, 전쟁 등 관련지식이 없는 한 획득 그을 수 없는 것이 정보 일러스트레이션으로 또 다른 세계에 탐닉하는 마니아들의 분야인 것이다. 역사적 사실을 종합한 하나의 전형 만들기과 사라져간 문화재의 원형복원도 서로 구분되어야 하고 문헌적 고증과 시각적 고증이 전혀 성격을 달리하므로 전문가의 고증만으로는 하나의 진실에 도달하기 어렵다. 정보일러스트레이션의 주안점은 무엇보다 기획의도를 제대로 숙지하고 그려야 할 대상이 보통명사인지 고유명사인지를 구분하는 것, 관련된 정확한 정보, 전문가의 효율적 고증 그리고 리얼리티의 추구로 집약된다.

다음으로 디자인 외 분야의 매체들에 사용되는 일러스트레이션의 경우를 살펴보자. 이미지를 효율적으로 다룰 수 있는 고급컴퓨터의 보급으로 한 때 일러스트레이션 분야에서 컴퓨터 일러스트레이션이 유행한 적이 있다. 매킨토시컴퓨터와 페인터프로그램의 발전은 도입초반에 미흡했던 표현방법에서 벗어나 최근에는 매우 효과적인 결과를 만들어내고 있다. 그래서 일러스트레이션의 사용처도 다양해져서 만화, 애니메이션, 멀티미디어, 첨단영화 등에 두루 쓰이고 있다. 그런데 이렇게 다양하게 사용되면서도 교육과정에서는 일러스트레이션과 밀접한 관계를 갖고 있지 못하다. 다시 말하자면 분야별 폐쇄적인 관습의 영향이기도 하겠지만 다른 인접분야의 교과과정이나 수업방식에서 일러스트레이션을 적극적으로 연계시키지 못하고 있다는 말이다. 일러스트레이션이란 과목도 중요하지만 지금까지 언급해온 일러스트레이션의 속성에 대한 인식이 더 중요하다. 이런 연계를 통하여 만화나 애니메이션에서는 기본적인 조형능력개발은 물론 화면 연출, 스토리텔링, 인물과 캐릭터 개발까지 매우 효과적일 것이며 전체적으로 조형성과 창의성 면에서 많은 도움을 줄 것으로 예측된다. 이외에도 에어리언이나 반지의 제왕 등 첨단영화의 제작과정에서 보듯이 한편의 영화가 만들어지기까지 수많은 일러스트레이터와 일러스트레이션이 필요하며 분야간의 기능별 연대가 절실한 시대인

것이다. 이런 맥락에서 만화, 애니메이션, 멀티미디어, 첨단영화제작을 목표로 하는 교육과정에는 일러스트레이션수업을 반드시 개설해야 된다고 생각한다. 즉 단편적인 기술만으로는 창조적인 작품을 하기 어려우며 이를 극복하기 위해서는 전문 분야별 연대를 통한 복합기능이 필요하다는 말이다. 그림책 일러스트레이션, 정보일러스트레이션, 아티스트 북, 그리고 만화나 애니메이션 등의 장르가 하나의 전문적인 기술만으로는 도저히 해결되지 않는 시점에 도달한 것이다.

3-3 장르의 특성과 교육의 핵심

순수미술이 작가중심의 '창작자지향성' 문화라고 한다면 일러스트레이션은 독자중심의 '수용자지향성' 문화이다. 그래서 일반적으로 지금까지 일러스트레이터는 주문을 받으면 수용자를 예측하고 이에 맞추어 생산하는 것을 상식으로 인식되어 왔다. 창작자지향성 그림은 스스로에게 충실하면 될 것이다. 반면에 수용자지향성 그림은 수용자인 대상에게 충실해야 한다. 일러스트레이션은 일반 대중의 현실 속에서 끊임없이 출몰하지만 그 중요성에 비하여 관련 연구는 아주 미흡한 편이다. 특히 현대 시각문화에 있어서 일러스트레이션의 특성에 대한 연구는 순수미술 장르와 비교하면 더욱 그렇다. 수용자지향성인 그림에서 '소통의 본질'과 '소통의 객관성'은 매우 중요한 특성이다.

'그림은 말 없는 시이고, 시는 말하는 그림이다'란 표현이 있다. 창작에 있어서 글과 그림은 모두 말하고자 하는 본질을 전달하는 과정으로써 형상화를 취하고 있다. 이런 연유로 그림말인 일러스트레이션과 말그림인 시는 비록 그 외형은 다르지만 전달하고자 하는 본질은 맥을 같이 한다고 보겠다. 일러스트레이션은 본질적으로 그림으로 말하는 기능성 그림이다. 그래서 소통의 객관성과 이야기구조의 서사성이 필연적이다. 서론에서 보았듯이 20세기의 화두가 '이미지'와 '커뮤니케이션'이었으니 소통의 극대화를 위해서라도 '객관성'과 '서술성'은 매우 중요하다. 빠른 속도로 문화가 변해가는 현대사회에서는 이러한 시각적 소통의 기능이 날이 갈수록 확대되고 있다. 말그림의 속성을 갖는 일러스트레이션이 문자코드에 비하여 소통상 영향력이 큰 이유는 정보전달 방법의 다름에 있다.

언어는 사용하는 사람들 사이의 약속체계이므로 학습이 필요한 소통수단인 반면에 그림은 직접적으로 소통하는 감성체계이므로 학습이 없이도 가능하며 언어권 영역의 통계를 벗어나고 있기 때문이다. 그런데 이렇게 영향력이 큰 그림이라는 도구에서 소통의 객관성은 어떻게 얻어질 수 있는가. 소통의 과정을 살펴보자. 작가에게 어떤 전달하고자 하는 내용이 있을 때 보이지 않는 본질(내용)과 표현의 결과(그림)의 관계는 형이상학과 형이하학의 관계이다. 즉 전달하는 과정에서 형태를 알 수 없던 본질이 그림이라는 형태의 구체성으로 드러나는 것이다. 그런데 이렇게 바뀌는 과정에서의 문제는 결과로서의 그림이 본질의 전체를 보여주기 어렵다는 점이다. 작가가 무수히 변하고 있는 인식의 순간 중에서 어떤 부분을 직관적으로 선택해서 표현할 수밖에 없다. 이런 본질에 대한 인식의 파편이 어떻게 전체를 취할 수 있을까? 미술평론가 김백균 교수는 이에 대해 다음과 같이 서술하고 있다.

그렇다면 대상의 본질은 영원히 표현할 수 없는 것인가? 대상과 주체 그리고 인식이 무상하다 할지라도, 그 안에는 변화의 법칙, 곧 '이(理)'가 있으며, 대상의 변화하는 '이'를 체득하는 것으로 대상의 본질을 파악할 수 있다고 여겼다. 그러나 이 '이'는 구체적인 물상을 지니고 있는 것이 아니라, 형이상(形而上)의 것이다. 따라서 인간의 감각적 기관에 의해 파악되지 않는다. 그러므로 그것이 인식의 대상으로 될 때 반드시 형상화(形象化)의 과정을 겪게 된다. 즉 상(象)을 드러내는 형(形)은 과정을 말하는 것이다. 그림이든 글씨든 시든 모두 가슴속에서 이 형상화의 과정을 거쳐 시나 그림, 글씨라는 일정한 형식을 지닌 구체적 형상(形象)으로 표현된다. 이 과정은 필연적으로 '간이(簡易)'의 법칙을 거친다. 대상의 시공간 변화의 모든 것을 재현한다는 것은 불가능하므로 그것의 본질적인 면만을 '상(象)'으로 나타내는 것이다. 개념이나 상징은 인식과정(形象化)의 요소들이다. '간이'의 법칙을 거쳐 드러난 형상은 이제 형상 너머의 본질과 맞닿아 있는 것이다. 시와 그림의 성패는 될 수 있는 한 간결한 형식으로 풍부한 내용을 전달할 수 있느냐에 달려 있게 된다. 간결하지만 한 폭의 그림에 인생에 대한 관조가, 한수의 시에 삶의 원리가 담겨 있을 때 우리는 그 속에서 유향을 통해 무한을 맛보는 것이다. 이것은 '간결하고 쉬운' 형상 속에서 본질을 직관할 수 있을 때 가능하다.⁸⁾

추상적인 하나의 본질에 대한 구체적인 표현은 여러 가지이며 서로 다른 이 구체적인 결과가 바로 작가마다의 해석이요 개성에 해당하는 것이다. 산을 그리되 바라보는 시점과 생각하는 관점의 차이에 따라 서로 다르게 드러날 수밖에 없다. 직관에 의한 형상화 작업을 어떻게 설명할 수 있을 것인가, 이럴 때 표현결과에 대한 평가가 다수의 공감으로 확립될 수 있는 것처럼 객관은 다름 아닌 다수의 주관이라고 생각할 수도 있다. 그러나 교육적으로 학생 개개인의 정체성 확립을 위해서라도 창작전반에 대한 논리적인 접근이 필요하다. 이런 소통의 객관성을 위한 필수강좌가 시지각이론 분야이다. 현재 한국의 미술대학 교육실정에서 가장 결핍되어있는 부분이 바로 시지각이론인데 필자의 확인으로는 국내에서 시지각이론의 전문가를 찾아보기 힘들었다. 그래서 학부나 대학원에 관련 강좌를 개설하려 해도 적임자를 찾을 수 없는 실정이다. 소통의 과정에서 본질에 대한 인식은 교육의 대상이 아니라 학습을 통한 깨달음의 결과일 것이다. 이는 취직을 위해 현장적응 위주로 개설되어있는 교육과정에서 어렵다고 생각할지도 모른다. 그러나 커뮤니케이션과 이미지에 대한 올바른 학습과 확신이 없는 상태에서 구체적 형상으로 만들어진 그림은 무의미할 뿐이다. 게다가 하나의 본질에 대한 작가마다의 표현이 다르다는 것을 감안한다면 더욱 그러하다.

소통의 방법은 그림 이외에도 문자와 오감(五感), 그리고 인간이 감지할 수 없는 전파의 영역까지 여러 가지이다. 그런데 첨단매체의 발전은 이러한 소통의 방법들을 점차 하나로 묶어가고 있다. 그림과 소리와 문자를 하나로 보여주는 것은

8) 김백균, 어린이책에서 시와 그림의 바람직한 관계를 위하여, 창비 이야기 제3호, 2003겨울

물론 촉각까지도 만족시키려고 하고 있다. 그래서 기본기 연마를 위한 시각적 조형연습이외에도 오감과 관련된 교육프로그램도 개발해야 한다. 예를 들자면 음악이나 소리를 듣고 시각적으로 표현하는 수업처럼 여러 가지 냄새나 촉감 등의 느낌을 시각적으로 표현하는 것이다. 또는 소리와 빛이 시간 속에서 내용의 중심역할을 할 때 이와 어울리는 시각이미지를 만드는 수업일 수도 있다. 즉, 시각언어로서의 일러스트레이션이 첨단 매체의 소통방식에 어떻게 기능하여야 하는지에 대한 교육이 필요한 것이다. 그런데 일러스트레이션의 이러한 그림말의 속성을 해결하려면 조형성, 문학적성, 기능성을 충족시켜야만 한다. 조형성이란 추상적 개념인 조형원리를 비롯하여 구상, 비구상적 조형연습을 통해 습득되는 것이며 문학적이란 이미지와 텍스트의 관계, 수사법, 서사(Narrative)연구를 통해 얻어지는 것이고, 기능성은 제작한 그림의 합목적성을 위한 방법론 즉, 내용과 매체와 재료기법의 함수관계를 풀어 낼 수 있는 능력을 가리키는 것이다.

다음으로 일러스트레이션 교육에서 가장 절실한 것은 '컨텐츠' 문제이다. 흔히 '매체는 많으나 컨텐츠는 없다' 또는 '작가는 많으나 적합한 작가는 없다'란 말들을 많이 한다. 이는 기술자만 양산하는 교육풍토 속에서 수준과 내용이 차별화되지 못하고 서로 비슷하다는 것을 지적하는 말이다. 지난 세기가 이미지의 효율적인 커뮤니케이션 방법론 개발에 몰두한 시대였다면 오는 세기는 당연히 개발된 매체에 실릴 내용을 찾는 시대일 수밖에 없다. 그런데 기술의 발전 속도가 사람의 정신문화를 앞질러서 첨단매체의 외형만 화려할 뿐 담길 내용에 대한 준비는 미흡한 실정이다. 과거에 케이블TV가 생기면서 담길 내용이 없어 힘들어하다가 새로운 매체를 효율적으로 사용도 못해보고 문화적 저급함을 그대로 드러내고 말았던 경험이다. 그럼에도 불구하고 현재 붐을 이루고 있는 인터넷이나 벽걸이형 디지털TV 매체의 현실도 크게 다르지 않다는 것이다. '문화의 세기' 들어오면서 가장 많이 사용되고 있는 단어가 컨텐츠며 지난 국민정부의 문화관광부에서도 산하기관에 한국문화컨텐츠진흥원을 두어 문화 인프라 구축을 위한 컨텐츠 개발사업을 지원하고 있다. 컨텐츠의 개발은 튼튼한 인문학적 토대 위에서 가능하다. 첨단과 취업이 판치는 대학사회에서 인문학의 위기는 바로 이 컨텐츠의 고갈을 예고한다. 만화나 애니메이션, 또는 영상매체만 그런 것이 아니다. 문학과 불가분의 관계에 있는 일러스트레이션 분야야말로 인문학의 토대 위에서 컨텐츠 개발에 관심을 가질 때이다. 특히 픽션이건 넌픽션이건 작가적 관점의 관심사 없이는 작품의 수준을 높이기 어렵다. 인도출신 캐나다 애니메이션 작가 이슈 파텔도 창작의 모티브를 제공하는 이 '관심사'를 강조하고 있다. 그러므로 미래지향적인 일러스트레이터를 길러내기 위해 학생들 개개인의 관심사를 관찰하고 이끌어줄 수 있는 교육프로그램과 전문 인력의 발굴이 필요하다. 그래서 '문화상품으로서의 일러스트레이션'의 개념을 도입한 실험적인 교육으로 일러스트레이션 문화의 가능성을 넓혀나가야 한다.

마지막으로 교육의 성과를 가능할 수 있는 방법을 생각해보자. 일반적으로 지금까지 학교는 교육만을 전담하는 전문기관

으로 여겨져 왔다. 그러나 사회구조의 변화로 지금은 기업에서도 교육기관 역할을 하고 있으며 교육적으로도 산학협동이나 관학협동을 권장하기도 한다. 이런 맥락에서 필자는 미래 지향적인 일러스트레이션 학교란 그 개념의 축을 교육과 실험 제작을 통한 생산에 이르기까지 일괄적으로 다룰 수 있어야 한다고 생각한다. 그래서 사회에서 꼭 필요하지만 시장경제의 논리로 불가능한 시각문화의 연구와 생산을 교육기관에서 담당할 수 있어야 한다. 다시 말하자면 교육 성과를 실용화할 수 있도록 연결시킬 수 있는 실험제작구조가 교육주체의 주관으로 이루어져야 교육적으로 성과를 기대할 수 있는 것이다. 일러스트레이션 관련 상품을 생산할 수 있는 시설은 큰 예산이 필요한 대규모의 설비가 아니더라도 가능하며 특히 소규모 형태인 가내수공업 방식의 공방시스템만으로도 새로운 문화상품 제작이 가능하다. 아울러 시각문화 교육의 다양성과 학생들의 진로를 위해서는 관련 분야와의 연결고리를 가지고 수업내용과 담당교수진을 구성(아티스트 북-만화-애니메이션)하는 것도 바람직하다고 생각한다. 그리고 관련분야끼리 공통분모를 찾아 시각문화이벤트를 개발할 수도 있으며 더불어 네 분야를 묶어서 컨텐츠별 심화교육이나 작품 스타일별 그룹교육을 병행하는 것도 효과적인 방법이겠다.

4. 견본제안

4-1 비 실기수업

이론과목이나 강의수업이란 명칭대신에 비 실기수업이라고 한 까닭은 강의위주의 수업인 논(論)이나 사(史), 학(學)의 형태 이외에도 실기와 병행하며 진행되는 강의라든지, 시청각 수업, 현장답사 등 여러 가지 유형의 수업이 포함되었기 때문이다. 이론과목은 주로 조형론과 대중예술론, 그림책론, 방법론 등으로 구분할 수 있으나 '소통과 매체의 역사'의 측면에서 접근해나가는 것이 효율적이라고 사료된다. 수업형태가 답사와 시청각교육을 중심으로 강의와 실기를 병행하는 수업은 한국의 조형, 문화답사, 컨텐츠 개발, 컨퍼런스, 워크샵, 세미나 등이다. 이 중에서 특히 '컨퍼런스'란 수업의 내용을 예로 들자면, 교수진이 학생들에게 중요하다고 판단되는 한 가지 주제를 정하고 이에 대한 각 분야의 전문가를 초청하여 분야별 의견을 들은 후 토론과 질의문답을 벌이는 수업방식인데, 학생들이 사회적 이슈나 사물의 본질과 현상에 대하여 총체적인 안목을 기르는 수업이다. 이외에도 '트렌드분석' 강좌를 개설하여 시각문화 전반에 대한 시장(Market)과 문화(Culture)와 표현(Expression) 그리고 Lifestyle 등을 조사분석, 이를 통해 학생들로 하여금 시대적 공감대와 좌표를 읽을 수 있도록 한다.

4-2 기초과정

일러스트레이션의 입문과정은 여러가지 방법이 있겠지만 여기서는 일단 기초실기과정은 제외하고 언급하겠다. 기초실기과정은 드로잉과 페인팅을 중심으로 재료기법, 컴퓨터실기, 판화, 사진 등의 조형연습을 가리키는데 재료기법과 조형연습은 각 대학마다 다루고 있으며 교육목표와 담당교수에 따라 매우 다르므로 공통적으로 언급하기에는 무리가 있다. 다만

기본기의 연마를 위해 충분한 시간과 다양한 프로그램이 제공되어야 한다는 것을 강조하고 싶다. 그래서 이를 제외하고 몇 가지를 말하자면 먼저 '대상연구'와 '관찰과 표현' 과정, 그리고 '단어 그리기'와 '수사법 연구' 과정으로 나누어 볼 수 있겠다. 먼저 대상연구란 인물연구, 배경연구, 소도구연구 등으로 세분되는데 세 가지 모두 화면을 구성하는 요소들이다. 일러스트레이션에서 인물은 중요한 요소로 항상 모든 이야기의 중심에 놓여져 있다. 일러스트레이션이란 것이 결국은 '사람 또는 사람과 관련된 이야기'이기 때문이다. 동물이나 어떤 물건이 주인공이라 해도 그것은 사람의 생각으로 의인화 된 상태이기에 역시 마찬가지이다. 이렇게 중요한 인물을 더 세분해서 공부하자면 다시 인종별, 지역별, 나이별, 성별, 직업별, 성격별로 구분하여 연구해나가는 것이 효과적이다. 우리 옛이야기에 나오는 인물을 어떻게 그려야 효과적인가에 대한 수업은 거의 들어보질 못했다. 서구문화에 익숙해져 있는 요즘 학생들에게 한국인의 정형성을 찾아 그려보는 수업은 꼭 필요하다. 그러므로 일러스트레이션에서 인물연구는 독립된 교과목으로도 운영할 필요가 있을 만큼 중요한 대상이다.

다음으로 '관찰과 표현'이다. 이 말의 개념은 막연히 그리는 것이 아니고 '어떤 것을 치밀하게 들여다보고 찾아내서 의도적으로 화면에 연출한다'는 뜻을 내포하고 있어서 매우 중요한 수업이다. 여러 가지로 살펴보는 관찰과정을 거치면서 '말하고자 하는 주제와 불거리가 있는 정보'가 살아날 수 있다. 관찰과 표현은 '실상(實像)그리기'와 '심상(心像)그리기'로 구분되는데 실상그리기는 존재의 있는 그대로를 그리는 것으로 과학적 접근태도에 닿아있으며, 심상그리기는 그리는 이의 마음으로 해석해서 그리는 것으로 문학적 접근태도에 닿아있다고 보겠다.

이러한 관찰과 표현을 토대로 '명사그리기', '형용사그리기', '동사그리기'로 들어간다. 이는 일러스트레이션이 문학과 미술의 만나는 지점에 있는 까닭에 서술성을 연마하는 과정이다. 명사는 말 그대로 '사랑, 우리, 왕' 등을, 형용사는 '조용한, 답답한, 무서운' 등을, 동사는 '달리다, 때리다, 어지럽다' 등을 일컫는데 '단어 그리기'는 단순한 단어풀이 차원을 넘어 '문자와 그림'의 관계를 공부하는 화두가 되어야 한다. 문자로 '왕'은 그야말로 왕일 수밖에 없지만 애써 그려놓은 그림은 그렇게 보이지 않을 수도 있다. 또 어떤 사람이 '사랑'이라는 말을 쓰면 문자로는 정해진 뜻의 사랑이지만 그 말을 들은 여러 사람의 머리 속에는 각자 다른 사랑의 이미지가 떠오른다. 이렇듯 사람과 사람사이의 소통에 있어서 약속체계인 문자의 본질과 시지각적 소통체계인 그림의 본질이 어떻게 다르고 또 상상할 수 있는가를 연구해야 하는 것이다.

그 다음 과정이 단어들을 조합한 '문장그리기'이다. "나무꾼이 징검다리를 건너고 있었습니다."와 같은 문장을 그리는 일은 일종의 장면그리기로 상황을 연출하는 능력을 길러주는 수업이다. 단어그리기가 문자와 그림의 본질을 비교연구하는 과정이라면 문장그리기는 텍스트와 이미지의 관계를 더욱 긴밀하게 연구하는 과정이다. 하나의 문장도 관점에 따라 이미지는 수없이 많은 상황으로 연출될 수 있다. 문장그리기에 들어가면 공부는 복잡해진다. 단순히 단어를 그리다가 문장그리기로 들어오면 개개인이 살아온 역사와 시각적 경험을 총 동원

해서 그러도 장면이 해결되지 않는 경우가 많아지기 때문이다. 평범하게 살아온 사람이라면 문장 속에 존재하는 '모르는 대상', '경험해보지 못한 현실'을 제대로 드러낼 수 없을 것이다. 그렇게 어려운 대상과 상황이 아니더라도 평소에 한 번도 생각해보지 않은 경우라면 누구나 표현하기 힘들 것으로 생각된다. 이와 더불어 '문장그리기' 과정에서는 수사법과 리얼리티의 문제에 부딪치게 된다. 일러스트레이션의 기초를 닦는 일은 그림으로 시작하겠지만 말하는 그림으로 귀결되어야 한다. 또한 문자로 표현하기보다는 그림으로 표현하는 것이 더 나은, 그런 그림이어야 한다. 그래서 일러스트레이션 수업의 목표는 시각적 리얼리티에 의한 감동이어야 한다.

4.3 중급과정

중급과정은 기초과정에서 익힌 능력을 토대로 여러 가지 매체에 실리는 그림을 실습, 제작하는 과정이다. 전체적으로 '매체연습'에 해당되며 학생들의 관심사를 찾아내 이끌어주는 배려가 필요하다. 개개인의 관심사와 표현경향, 그리고 호감을 갖는 매체와의 삼각관계를 같이 연계해서 풀어주도록 한다.

그림책일러스트레이션

그림책은 픽션과 년픽션으로 구분되는데 국내에서는 시장구조상 어린이그림책으로 분류되어있다. 하지만 여기서는 수업단위를 고려해서 아이템별로 구분해보자면 스토리텔링이 중요한 옛이야기 그림책, 글 없는 그림책, 그리고 창작그림책으로 나누어서 진행할 수 있겠다. 물론 창작그림책에도 정보그림책이 있을 수 있고, 그림만으로 된 정보그림책도 있으며 옛이야기 그림책도 펼치면 입체로 되는 것도 있으나 중급과정에서는 작업상 난이도 문제로 창작그림책을 제외하고 진행한다.

정보일러스트레이션

정보일러스트레이션은 사진이나 문자로 대신할 수 없는 시각적인 지식과 정보를 총 망라한 영역으로 그 대상은 제한이 없다. 그러므로 그림 그 자체가 정보를 대신할 수 있도록 정확하고 이해하기 쉽게 구체적으로 표현해야 한다. 그래서 투시법이나 해부학적 묘사능력을 비롯하여 관련분야의 지식이 요구된다. 주로 의학, 지도, 환경, 역사, 생태계, 도감 등 전문분야에서 사용된다.

시사일러스트레이션

시사일러스트레이션은 정치/경제/사회/문화를 시각적으로 다루는 비주얼저널리즘 영역으로 유형에 따라 현상취재 형식의 르포타주, 기록형식의 다큐멘터리, 유명인사를 풍자하는 캐리커처 등으로 구분된다. 비주얼저널리즘의 특징은 풍자와 해학으로 저널리스트 일러스트레이션과는 구분되어야 한다. 표현상 유형은 객관적이고 사실적으로 접근해서 스트레이트 기사처럼 그리는 방향과 주관적으로 분석해서 해설기사처럼 그리는 방향이 있다. 시사일러스트레이션에는 시간성·공간성·지역성이 작용하는데 풍습과 가치관의 차이에 따라 풍자가 다르기 때문이다. 시사일러스트레이션이 비주얼저널리즘으로서 인정을 받으려면 지식과 정보를 바탕으로 철저히 사실에 근거한 작업태도로 작품을 만들어야 한다.

캐릭터일러스트레이션

캐릭터는 C.I나 애니메이션을 지원하는 수단으로 관련 과목끼리 연계해서 수업하기도 하지만 여기서는 캐릭터 그 자체로

독립된 작품이자 상품제작을 목표로 수업을 진행한다. 그래서 대부분 어떤 단계를 대변하는 상징물로 많이 사용되었던 사례에서 벗어나 개발된 캐릭터가 이벤트용 기념품이나 우리문화를 알릴 수 있는 관광상품, 사이버 퍼포먼스를 위한 주인공, 또는 문화트랜드에 맞는 수집용 작품으로 자리매김할 수 있는 방향으로 수업을 유도한다.

아티스트 북

아티스트 북은 미술이 문학과 출판의 만나는 지점에 위치하는 일러스트레이션 분야에서 필수적으로 다루어야 하는 아이템이다. 내용과 형식 또는 발상과 표현에서 제작에 이르기까지 제한사항이 없으므로 일러스트레이션 장르의 성격상 보편화 되어있는 규격화된 출판물이나 제작과정, 또는 그림그리기의 틀을 벗어나 자유롭게 창작할 수 있는 수업이다. 이를 위해 프린팅·바인딩·재단·제본 등이 가능한 공방이 필요하다.

환타지일러스트레이션

UFO나 SF 등 또 다른 하나의 세계를 만들어내는 마니아(Mania)의 영역으로 각 나라마다 존재하는 신화의 세계, 첨단 과학으로 인한 미래사회의 예측, 불안정한 정신세계를 극복하려는 종교적인 영적세계 등이 그 대상이다. 환타지는 비현실적, 비논리적 감동이다. 그래서 가공의 일이라는 것을 알면서도 내용이나 효과에 의해 작품 속으로 몰입한다. 환타지는 독자의 경험을 토대로 작품속의 인물과 공감대를 형성하면서 감동을 받는다.

4-4 고급과정

고급과정은 기초과정, 중급과정에서 터득한 개인적 성과를 종합 분석하여 학생 개인별 작품의 방향성을 가늠하는 것을 목표로 한다. 조형성+컨텐츠+기획력을 중심으로 작품연구, 작가연구를 진행하는데 개인의 방향성은 작품세계와 스타일 개발에 역점을 둔다. 또한 '문화상품으로서 일러스트레이션'이란 개념아래 프로젝트형 수업 또는 창작그림책, 비주얼에세이, 이미지애니메이션, 아트포스터, 유머러스일러스트레이션, 종이조각Paper Sculpture 등의 수업을 진행한다.

창작그림책

창작그림책은 내용기획에서 더미북 만들기까지 그림책 전 과정을 다루는 수업으로 개인별 컨텐츠 개발이 필수적이다. 최소한 두 학기가 소요될 것으로 판단되는데 주안점은 내용과 양식의 일관성, 지역적 차별성과 국제적 보편성의 획득이다.

비주얼에세이

비주얼 에세이Visual Essay란 학생이 하나의 주제, 또는 대상을 정하고 자료조사, 현장답사, 인터뷰, 촬영 등의 방법으로 내용을 취재하여 그림을 그려나가는 과정이다. 결과물은 책으로 제작하는데 주로 언론매체에서 접근하기 어렵거나 다루기 힘든 주제와 대상을 목표로 진행하는 것이 효과적이다.

유머러스일러스트레이션

세계적 수준의 민화전통이 있는데도 불구하고 한국 일러스트레이션에는 유머러스한 작품이 드물다. 그래서 얼핏 보면 유모어는 신문 카툰리스트의 전유물처럼 보인다. 시사일러스트레이션과는 달리 일상주변에서 소재를 발굴하여 여러 가지 수사법 즉, 풍자·해학·아이러니·패러디·직설·은유·비유 등으로 표현해본다.

이미지애니메이션

여기서 이미지애니메이션이란 스토리와 캐릭터가 절대적인 일반 애니메이션과는 달리 작가의 스타일이 돋보이도록 이미지 위주로 제작하는 애니메이션이다. 그래서 이야기보다는 개인별 스타일이나 작품성이 돋보이도록 하며 그림이 음악과 함께 어우러지도록 만드는 일러스트레이션적 애니메이션 소품이다. 작품제작상의 난이도 문제로 길이는 5분정도로 제한한다.

5. 결론

커뮤니케이션이 필수적인 일러스트레이션 분야의 교육에서 '조형성' 못지않게 중요한 것이 '기능성'이다. 디자인과 순수미술 사이에서 일러스트레이션만의 독자적인 교육과정이 없는 관계로 두 가지 요소를 충분히 가르치지 못하고 있으며 결과적으로 격변하는 21세기를 이끌어나가기 어렵다고 생각한다. 전문 일러스트레이터 양성을 위한 교육의 핵심은 소통의 본질과 객관성 확보, 그리고 방법론의 전문화로 요약된다. 더 나아가 작가로서 자기세계를 완성하기 위해서는 컨텐츠 개발이 필수적이며 그래서 학생들의 관심사를 심화시켜줄 수 있는 교육프로그램이 절실하다. 이를 위해서는 무엇보다도 일러스트레이션 담당교수의 전문화가 시급한 과제일 것이다. 시각언어로서 일러스트레이션의 교육방법론은 인접한 만화나 애니메이션 분야에서도 응용 또는 활용할 수 있는 개인성이 매우 많다고 생각한다. 국내 처음일 것으로 예상되는 일러스트레이션전공의 교육과정 연구에 부족한 점이 많을 것이나 향후 애니메이션이나 만화분야와 연대하여 시너지 있는 연구 성과물을 낼 수 있는 단서가 되기를 바랄 뿐이다.

참고문헌

- 광영권, 그림이야기사람이야기, 신구문화사, 1994
- 디자인사전, 안그래픽스, 1994
- 일러스트레이터가 되는 길, 월간 일러스트, 2001
- 일러스트레이터 직무분석, 한국직업능력개발원, 1999
- 광영권, 출판미술 실무제작에 관한 연구, 명전논총, 1992
- 김백균, 어린이책에서 시와 그림의 바람직한 관계를 위하여, 창비이야기 제3호, 2003 겨울
- 문찬, 로드아일랜드디자인대학의 기초교육과정에 관한 연구, 기초조형학회 No.1-3, 2000
- 성완경, 교육시장개방과 미술교육 개혁의 과제, 한국예술종합학교부설 한국예술연구소, 1994.9
- 이대일, 현대미술과 소외현상에 대하여, 명전 논총, 1988
- <http://www.schoolofvisualarts.edu/main2.html>
- <http://www.risd.edu/illustration.cfm>
- <http://www.rca.ac.uk>
- <http://www.scad.edu/dept/illu/>
- <http://www.parsons.edu/illustration/index.html>