



패키지디자인 기초과정의 효과적 조형학습

The Education of Form Definition during the Basic Curriculum of Package Design

신성철 / 평택대학교 디자인학부 조교수

1. 서론

패키지디자인의 교육은 보다 전문적인 소양을 필요로 하는 특성 '평면과 입체를 동시에 소화할 수 있는 조형능력과 재료 및 제작프로세스에 대한 이해를 필요로 함'을 갖고 있음에도 불구하고 시각디자인 제 분야의 동일한 과정과 조건하에서 학습되어지고 있는 것이 현실이다.

현대의 정보화 사회에서 패키지디자인은 생산성 향상에 치우치던 산업사회의 단편적이고 획일적인 수단에서 벗어나 이제는 상품이 문화의 가치를 높이고 국가 경쟁력을 갖는데 중요한 지식기반산업의 하나로 분류되고 있다.

따라서 패키지디자인분야도 지식기반사회에서 중추적인 역할을 똑같이 분담해야하며 무엇보다도 중요한 것은 디자이너를 육성하는 대학의 디자인 교육 환경 또한 시대와 사회가 요구하는 현실성 있는 내용으로 개선되어 패키지디자인을 공부하려는 학생들에게 보다 효율적인 학습의 기회를 제공해야할 것이다.

아울러 디자인의 조형표현 방법은 인간의 품요

한 생활에 제 문제를 발견하고 계획적이고 과학적인 과정을 거쳐서 구체적인 형태를 동반한 해결책을 제안하는 것이다.

따라서 현대사회에서 패키지디자인 교육의 목적은 학생들로 하여금 다양한 정보와 방대한 자료들을 잘 숙성시켜 질적으로 우수하고 풍부한 지식을 공유할 줄 아는 실무능력을 습득시켜 사회적 역할과 사명을 극대화하는데 있다고 할 것이다.

1. 연구 배경 및 목적

조형형태 탐구에 대한 관심과 노력은 오랜 역사를 갖고 있으며 그 결과 많은 발전을 가져왔고 지금도 지속되고 있다. 오늘날 현대사회는 다원적이며 동태적이고 다양성을 추구하는 것이 그 특징이다.

기업이나 교육, 사회 전반적으로 일어나는 변화의 속도는 더욱 가속화되어가고 있으며, 디자인 작업을 수행하는 사람들에게 이를 수용할 수 있는 더 깊은 이해와 더 많은 창조적 능력을 요



구하고 있다.

오늘날 만들어진 디자인 결과물이 분해되지 않는 흉물스러운 쓰레기로 방치되거나 도심의 미관을 해치거나 또는 안전성이 결여되어 인간의 생명까지도 위협하는 애플단지로 전락하는 것을 볼 수 있다.

디자인의 궁극적인 목표가 인간의 환경과 그가 사용하는 도구를 변형시키고 더 나아가 인간 스스로까지도 변형시키는 것이라고 할 때 이러한 급격한 변화를 겸허히 수용하고 적극적인 자세로 우리들 자신을 변화시키며 나아가 국가와 세계의 디자인문화를 발전시킬 수 있는 기회로 삼아야 할 것이다.

본 논문에서 다루고자하는 '형태짓기' 학습과정에 대한 노력은 조형형태를 탐구하는 순수미술이나 디자인영역에서 양적측면 뿐만 아니라 질적인 측면에서 지속적인 발전을 추구해 온 것은 사실이다.

특히 패키지디자인의 기초과정에서 다루어지고 있는 입체조형은 3차원의 조형행위에서 공통적으로 학습되는 기초적이고 중요한 과정으로서 지속적이고 심도있게 연구하고 교육해야 할 전문 분야라고 할 수 있다.

그러나 아직도 우리의 패키지디자인교육에서 조형적 사고의 발상이나 재료와 표현기법에 대한 학습의 범위가 단순히 표면의 시각적인 아름다움과 형태만을 다루고 있다고 할 수 있다.

패키지 디자인도 궁극적으로 인간의 삶을 풍요롭고 아름답게 창조하기 위한 조형의 행위라고 볼때 올바른 조형교육을 학습하기 위해서는 조형행위가 단순한 형태발상에 머물지 않고 자연을 통한 인간의 고유한 활동, 즉 자연형태를 통한 인

간적 조형사고의 의미에 대해 깊이 고찰할 필요가 있다.

따라서 본 논문은 디자인 사고의 방법, 표현방법, 다양한 재료의 활용 등의 필요성을 부각시키면서 사물과 사물, 사물과 인간이 갖는 상호 커뮤니케이션에 대하여 논리적인 접근방법을 통해 보다 효율적인 '형태 짓기' 학습방법에 대한 가능성을 모색하고자 하였다.

디자인은 끊임없이 변화하는 새로운 상황에 적응하고 시대와 사회가 필요로 하는 다양한 요구들을 수용하고 창조하지 않으면 안될 것이다.

그러기 위해서는 패키지디자인을 대상으로 하는 모든 교과과정에서 가치관의 변화, 생활태도의 변화 등 시대적, 사회적 환경의 변화에 대해 올바른 인식이 필요하며 문화와 삶을 책임지는 디자이너로서의 사명감이 요구된다. 디자인학은 변화의 학문이며 인간의 학문이다.

변화는 미(美)이며 이(理)이고, 사물에 대하여 감동을 주고 신선한 바람을 불러일으키는 설계를 할 수 있다.

따라서 본 논문은 디자인의 궁극적인 목표를 구현하고 디자이너로서 인간과 문화에 대한 역할과 책임을 충실히 수행할 수 있는 새로운 학습과정의 가능성을 모색하고, 패키지디자인 교육의 학습효과를 높일 수 있는 방안을 제시하는데 연구의 목적을 두었다.

2. 연구범위 및 방법

본 논문의 1장에서 연구의 목적과 배경, 연구 범위 및 방법에 관해 서술하였고, 2장에

서는 현대사회에서의 패키지디자인의 개념과 다양성 요구에 대한 제기능에 대해서 고찰해 보았다.

다음으로 본 논문에서 중점적으로 다루고자 하는 부분으로 국내의 참고문헌을 통해 이론을 뒷받침 할 수 있는 내용을 발췌하여 신고, 이해를 돕기 위하여 도표 등을 제시하였다.

패키지디자인을 배우는 학생들이 반드시 갖추어야 할 기초적인 학습의 내용을 형태의 아름다움이나 외관 등 시각적 효과를 다루는 부분부터 형태를 구조와 기능의 관점에서 사고하고 연구하는 부문에까지 전반적인 교육의 과정을 다루면서 패키지디자인 교육의 현실과 문제점 등을 생각해 보았다.

패키지디자인 교육에서 효과적인 학습의 한 방법으로 디자인시스템의 상관관계를 보여주는 디자인 주시위 놀이를 학습모델로 응용하여 오늘날 기초과정에서 다루어지고 있는 학습의 내용과 비교분석하면서 시대적, 사회적 변화와 요구에 대해 학습내용이 모델의 상관관계를 통해 보여주는 수용요건들을 충족시킬 수 있는지의 여부와 정도를 고찰해 보았다.

결론 부문인 3장에서는 제시된 교육의 현실과 문제, 그리고 이를 개선하고 보완할 수 있는 체계적이고 논리적인 학습모델 활용의 필요성과 향후 교육의 방향성을 모색해 보고자 하였다.

본 연구를 통해 패키지디자인교육의 기초과정 학습이 학생들에게 보다 효율적이고 합리적인 조형사고와 감각을 길러주며 주어진 과제를체계적이고 논리적으로 해결할 수 있는 능력을 기르는데 다소나마 효과적인 결과를 가져올 수 있기를 기대 해 본다.

II. 본론

1. 패키지디자인 기초과정 교육 실태

1-1. 현대사회의 패키지디자인

패키지디자인은 시대의 삶의 모습과 문화와 이념 등의 사회적 현상을 담아내는 그릇이다.

단순히 상품을 담는 것 뿐만 아니라 생산자의 서비스 정신까지도 담아내는 조형행위이며 과학이라고 할 수 있다.

그러므로 현대사회에서의 패키지디자인 교육은 새로운 시대를 조망하는 통찰력과 패키지의 제반 여건들 즉 상품, 기술력, 재료, 유통, 판매, 온라인 및 오프라인 미디어 등을 아우를 줄 아는 능력배양에 있다고 할 것이다. 또한 현대사회에서는 자연환경에 대한 관심이 고조되어가고 있어 패키지로 야기되는 환경오염과 관련해서도 폭넓은 지식을 갖고 있어야 한다.

현대는 물질중심에서 정신중심의 패러다임을 맞고 있다. 대량정보시대는 라이프스타일의 변화와 가치관의 변화, 문화와 기술 환경의 변화를 가져오고 있으며, 패키지디자인분야에도 많은 변화를 가져오고 있다.

모던시대의 획일적이고 일방적인 디자인 경향에서 다의적이며, 다중적인 감성소비의 시대로 변환되고 있는 것이다.

다시말하면 상품의 외면성과 현실성보다는 상품의 내면성을 추구하게 되었으며 유행위주의 대중소비에서 개성중심의 개인소비로 트렌드가 옮겨가고 있는 것이다.

이러한 관점에서 현대사회에서 패키지디자인의 개념의 정의를 살펴보기로 하자. "패키지디자



인은 산업구조 및 유통시스템의 변천과 소비생활 및 소비패턴의 변화, 판매경쟁의 심화, 국제무역의 증대 등의 원인으로 패키지는 단순히 내용물을 싸고 담는 것 이상으로 상품판매와 유통 및 소비의 원만한 수행을 위한 도구로서 과학적이고 합리성을 내포한 개념을 갖고 있다. 패키지디자인이란 물질적인 기능과 감성적인 기능을 지키며 다양한 목적을 달성하기 위하여 일정한 형태를 취하고 이를 담는 형태를 만들거나 도형화하는 제반활동을 뜻한다"라고 정의하고 있다. 이 두 개념을 볼 때 산업사회에서는 단순히 내용물을 담는 물리적인 기능만을 강조한 반면에 현대사회에서의 패키지디자인은 다양한 소비패턴과 라이프스타일, 복잡 다양한 유통구조와 시장 환경의 변화 등에 의해 다양한 기능이 요구되어지고 있는 것을 알 수 있다.

패키지디자인에서 무엇보다 중요한 것은 다양한 기능 중에서 무엇에 기준을 두어야 하는가 하는 점이다. 아무리 현대사회가 많은 것을 요구한다 할지라도 전부를 다 수용할 수는 없기 때문이다. 설사 많은 부분을 다 수용했다 하더라도 독창성이 결여된 디자인이 될 것이다.

다음은 생산자가 말하고자 하는 상품의 이미지를 어떻게 적절히 결합하는가 하는 점이다. 이 결정은 디자이너의 몫이 될 것이다. 앞서 서론에서 언급한바와 같이 다양한 정보와 자료들을 나름의 방법으로 숙성하여 말하고자 하는 내용을 시각적으로 또는 형태적으로 표출해야 한다.

대학의 교육에서 이러한 능력을 습득시키기 위해서는 교과서적인 지식의 단편만으로는 불가능하다.

체계적이고 원리에 충실한 학습을 통해 얻어지

는 많은 경험과 지식의 단편들을 조합할 줄 아는 지혜의 능력을 통해 가능해질 것이다.

1-2. 패키지디자인과 기능

다음은 현대사회에서 상품을 둘러싸고 있는 다양한 요구에 대하여 필연적으로 소구해야 하는 패키지디자인의 기능에 대해서 고찰해 보기로 한다.

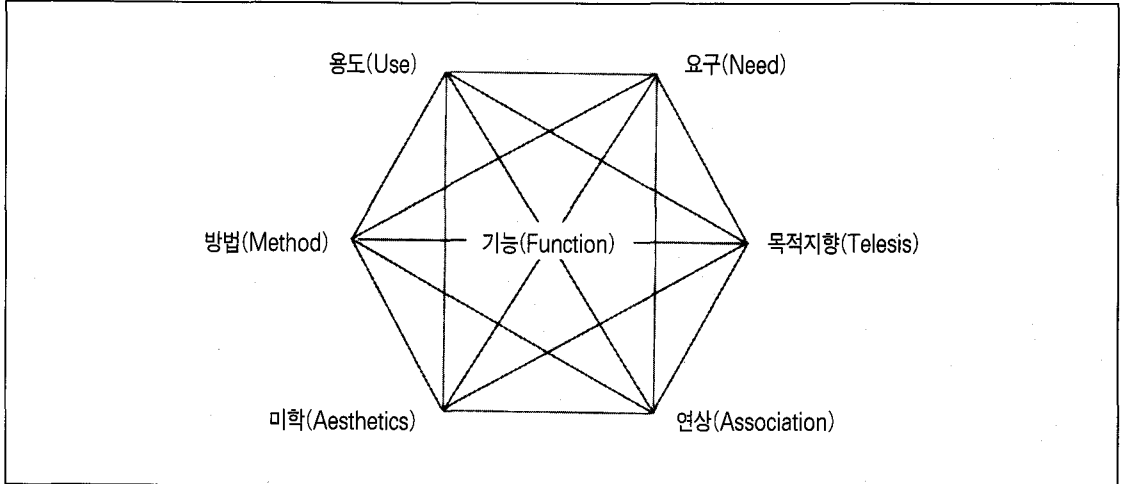
조형형태를 창출해 내는 조형표현 활동은 회화, 조각과 같은 순수조형과 건축, 공예, 디자인 등과 같은 실용 조형이 있다. 특히 실용조형분야에 있어 조형활동은 아름다움과 쓰임새, 다시말하면 형태와 기능을 추구하는 활동이다. 쓰임새와 아름다움의 추구는 고대 그리스 이전부터 미학으로서 많은 학자들이 연구하여 왔다.

디자인은 일반적으로 전체적인 모든 조건, 다시말하면목적, 소재, 구조, 미적표현, 생산수단, 생산성, 유통구조 등의 여러 요소들을 만족시키는 객관적사고 시스템에 의해서 만들어 지는 형태를 말한다.

그리고 주체에 따라서 또는 어디에서 발상을 시작하였는가에 의해서 개발의 방향은 다르지만 개별적인 것은 물론 전체조건에 대한 기능도 함께 다양한 각도에서 검토하고 개발하지 않으면 안된다. 디자인은 이러한 여러가지 조건들을 만족시킬 수 있는 기능에 대해 끊임없이 연구 노력하여 앞으로 오는 시대적, 사회적 요구에 대해 이상을 구체화하고 객관적인 방법을 바탕으로 독창성과 다양성이 풍부한 삶의 실현을 목표로 조형을 추구해 가는 것이 앞으로의 과제일 것이다.

“설리번의 형태는 기능을 따른다”라는 근대디자인의 관점에서 “프랭크 로이드 라이트의 형태

(그림 1) 기능복합체



와 기능은 일치되어야 한다”로 이어지는 기능에 대한 논리는 디자인이 그 자체의 목적을 충족시키기 위해 취하는 행동의 방법은 기능이라는 점을 강조하고 있다.

현대의 기능은 탈근대화, 고도 정보화, 소프트웨어, 서비스화, 국제화 등의 변화에 의해 오히려 기능으로부터 독립된 디자인의 경향을 보이고 있다. 근대의 디자인이 주로 물리적인 기능을 강조했다면 현대디자인의 기능은 근원적인 인간의 감각을 중시하는 감성적 경향이 점차 두드러져 가고 있다.

현대사회에서 기능의 확장은 상품이 이미지를 판다라는 새로운 개념을 낳고 기능 자체가 상품화하는 경향이 두드러지고 있는데 이는 앞서 언급한 감성적 경향의 결과라 할 수 있다.

패키지디자인 교육에서 간혹 학생들이 기능이 우선이나, 형태의 아름다움이 우선이나를 놓고 논쟁을 하는 경우가 있다. 스스로에게 물어도 혼란스러운 질문이다.

그러나 분명한 사실은 형태의 아름다움을 다루는 것 또한 기능에 포함된다는 사실을 이해한다면 대답은 명확해진다.

다음의 [그림 1]은 기능간의 역학적 활동과의 여러가지 관계를 보여주는 기능복합체의 구성도이다. 그림에서 보듯이 디자인 문제해결의 프로세스를 이해하는데 도움이 되는 기능복합체의 여섯가지 부분에 대해 패키지디자인의 상관관계를 개별적으로 검토해 가면서 개념을 설명하기로 하겠다.

1-4-1. 방법

도구, 작업과정, 그리고 재료의 상호관계를 말한다. 재료는 있는 그대로를 정직하게 사용하는 것이 훌륭한 방법이다. 재료와 도구는 최선의 선택을 통해 사용되어야 하며 저비용 고효율로 적용될 수 있는 것을 선택해야 한다. 패키지디자인의 기능 가운데 생산적인 기능이 이부분에 해당되는 것으로 생산비용의 문제는 기업의 경제적



손익과 무관하지 않다.

따라서 패키지디자인 학습과정에서도 이부분에 대한 충분한 이해와 지식이 선행되어야 한다.

1-4-2. 용도

비타민 병은 속에 있는 알약을 쉽게 꺼내 먹을 수 있도록 만들어져야 하며 잉크병은 쉽게 넘어 지지 않도록 만들어져야 한다. 따뜻하게 데워먹는 1회용 인스턴트 식품의 포장은 끓는 물에 잘 견뎌야 한다. 깨지기 쉬운 제품은 잘 보호되도록 포장되어야 한다.

그러나 내용물을 보호한다는 차원에서 불필요한 재료를 많이 사용하는 것은 고비용을 초래하므로 매우 불합리한 일이 된다.

이렇듯 디자인의 목적에 따라 조건을 충분히 수용하고 효율적인 기능을 발휘할 수 있는 디자인을 개발해야 한다.

패키지 디자인에서는 매우 중요한 기능으로 개발 전에 충분한 검토와 노력이 요구된다.

1-4-3. 요구

현대사회의 소비패턴은 매우 복잡하고 다양화되었다. 다품종 소량화가 보편화되고 일인십색의 소비자 욕구를 충족시켜야 하는 과제가 바로 패키지디자인의 문제이기도 하다.

오늘날 수많은 제품이 매장의 진열대에서 소비자들의 시선을 끌기 위하여 다양한 방법으로 어필하고 있다.

소비자의 요구를 충족시키지 못하는 패키지디자인 제품은 영악한 소비자에게서 외면당하고 종내 그 수명을 다할 것이다.

이것은 기업의 생존과도 직결되는 문제로서 디

자인개발시에 소비자의 욕구에 대한 충분한 조사 검토와 결과물을 프리테스트해보는 세심한 과정이 필요하다. 소비자는 왕이라는 옛말에 비중을 두기보다는 기업과 함께하는 동반자로서 그들의 목소리에 귀를 기울일 줄 아는 보다 현명함이 요구되고 있다.

1-4-4. 목적지향성

디자인에 있어서 목적지향적 개념은 반드시 그것을 낳은 시대와 사회적 상황을 반영해야하며 그러한 개념이 운용되는 일반의 인간적으로 보편적인 사회 경제 질서와 부합되어야 한다. 오늘날 이 과정은 마케팅의 수단으로 발전하여 제품이 생산되고 소비될 때까지 전 과정에 걸쳐 반영되어지고 있다.

마케팅 활동이란 고객을 이해하고 제품을 판매하여 소비자를 만족시키고 유지하려는 기업의 제반활동을 말한다.

특히 현대사회의 마케팅 활동은 소비자를 만족시킬 수 있는 창조력이 발휘되어야만 그 가치를 인정받게 된다.

이렇듯 마케팅 활동은 창조적인 사고와 의식이 수반되어야 한다는 현대사회에서의 시장상황과 비교할 때 패키지디자인과는 밀접한 관계를 갖고 있다.

1-4-5. 연상

우리는 어떤 대상에 대해 지나간 과거의 경험이나 사실에 대해 기억을 더듬어 가는 심리적 상황에 의해 우리로 하여금 기성의 가치에 대한 긍정적 혹은 부정적인 선입관을 갖게 만든다.

아직도 많은 제품들이 소비자들에게 외면당하

고 있는 것은 바로 이러한 연상적 측면을 제품개발 시에 고려하지 않은 결과라고 할 수 있다.

제품의 특성을 고려한 세련된 디자인, 소비자가 제품을 구매했을 때 자부심을 갖게 하는 디자인, 제품의 특성을 심분 살린 디자인과 의약품인지 구별이 되지 않는 그래서 더욱 친근감을 주는 디자인 등 본래의 대상이 갖는 이미지에 연상적 가치를 부여함으로써 소비자들에게 좋은 인상을 줄 수 있는 그래서 더욱 가치 있는 디자인 개발이 선행되어야 할 것이다.

1-4-6. 심미성

디자이너들은 종종 방법, 용도, 요구, 목적지향성, 연상적용, 그리고 심미성 등의 기본적인 기능상의 욕구 이상의 것을 구하고자 노력한다. 그들은 이외에도 정확성, 간결성 등 더 압축된 표현방식을 갈구하기도 한다. 이러한 관점에서 우리는 앵무조개의 나선, 갈매기의 유연한 비행, 뒤틀린 나무줄기의 근육, 석양의 노을빛 등에서 우리가 발견하는 미와 비교될만한 심미적 만족을 발견할 수 있다.

사물의 단순성에서 유추되는 특수한 만족감은 우아함이라고 불릴 수 있다.

조형활동은 쓰임새외에도 아름다움을 추구하는 활동이라고 했다. 심미성의 추구는 조형행위에서 가장 중요시 되는 부분이기도 하다.

이러한 아름다움의 추구는 비단 순수한 조형활동에만 국한 된 것이 아니고 상품이나 패키지디자인 등 오늘날 기업활동에서도 흔히 찾아볼 수가 있다. 특히 현대사회가 감성적 소구경향이 두드러지게 나타나고 있어 미의 추구는 앞으로도 지속될 것이다.

1-3. 실택의 문제점

조형행위의 역사는 인류의 역사와 비례한다고 할 수 있다. 시대적, 사회적 환경변화에 따라 조형행위는 기술과 더불어 우리들의 삶을 영위하는데 기반이 되고 인간의 강한 조형의욕이 물질과 정신과 밀접한 관계를 맺어오면서 조형의 역사는 형성되어 왔으며 시대별로 많은 예술가, 조형학자들에 의해서 연구되어 왔다.

역사적으로 볼때 독일의 뮤즈운동에서부터 바우하우스에 이르러 본격적으로 체계화되기 시작한 조형교육을 예민한 관찰력을 길러 용구와 기능적인 특성을 이해하게 하고, 그것을 효과적으로 사용하는 힘을 길러주며 양식이나 방법에 구애됨이 없이 표현의 범위를 넓혀 독창적이고 다각적인 객체화작업을 할 수 있도록 하는게 그 목적을 두고 있다.

따라서 조형교육은 능동적인 변화관을 전제로 교육해야하며 학생들에게 다양한 조형경험을 부과하여 조형과정에서 스스로 주어진 문제를 이해하고 분석하여 해결할 수 있는 능력과 조형감각의 확장, 창조적 능력을 배양해야 할 실천 목표를 갖고 있어야 한다.

오늘날 디자인교육에서 기초조형학습의 중요성이 날로 증대되고 있는 것이 사실이다. 오늘날 컴퓨터가 보편화하면서 대학에서의 조형교육이 소홀하게 다루어지고 있음을 우리는 간과해서는 안된다. 컴퓨터가 조형활동을 대신해 주는 도구로서 이해되고 연필이나 붓 대신 마우스를 가까이하는 현실에 직면해 있다.

자기 스스로가 직접재료와 부딪쳐 체험하는 가운데 그 재료가 지니고 있는 성질을 알고 그 표현의 가능성을 체득하므로써 창조능력과 태도가 배



양되는 디자인교육의 특성으로 볼때 기초조형의 중요성이 날로 높아져가는 것은 결코 이와 무관하지만은 않다고 생각된다. 기초조형의 중요성에 대한 이해의 폭을 넓히기 위해 조형의 개념을 살펴보기로 하자.

조형이란 여러 가지 것을 사용하여 어느 관념에서 형체를 만들어내는 것을 뜻하며 어떤 물질을 빌려 이것에 필요한 형태를 부여하는 행위이다. 이는 재료의 설정과 기법개발을 통한 모든 창조적 표현활동이 포함되며 하나의 기능아래 통일된 표현시도의 종합적 추구가 수반된다.

이처럼 조형은 인간이 일정한 생활목표를 효과적으로 달성하기 위하여 물질적 재료를 가공, 형성하여 시각적으로 표현한 결과이며 기술에서부터 형태 짓는 일에 대한 모든 과정을 광범위하게 포함하고 있다.

조형이란 물질로서의 소재를 가지고 형태로서의 양식을 실현함으로써 기능으로서의 의미를 구현하는 행위, 과정, 수단이다.

또다른 조형의 개념을 살펴보면 조형이란 "인간이 만들어낸 형이 있는 모든 것을 말하며, 그것은 어떤 물질을 차용하여 이것에 필요한 형태를 구체적으로 부여하는 행위를 말한다."라고 정의를 내리고 있다 이상의 개념에는 두 가지의 공통점이 있는데 하나는

쓰임새라고 하는 기능과 또 하나는 아름다움을 표현해내는 형태가 그것이다. 조형 활동이란 아름다움과 쓰임새를 추구하는 활동이다. 미를 추구하는 인간의 역사는 자연과 인간과의 상호관계의 역사라고 해도 과언이 아니다.

"미는 탁월한 진실이다"라고 한 플라톤의 말은 미는 외형적인 것에 그치지 않고 인간 내면 깊숙

이 잠재되어 있는 정신을 중요시하고 있는 것이라고 할 수 있다.

소크라테스가 화가인 빠라시오스와 조각가 크리톤에게 말하기를 모델이 가지고 있는 미를 그리는 데에는 신체의 움직임에 의하여 혼 그 자체의 미를 표현하는 것이 좋다고 말한 것도 같은 의미를 나타낸 것이라고 할 수 있다.

그러므로 조형 활동에 의해 만들어진 조형작품은 이미지에 대응하는 사물에 의해서 조형 활동이 구체적으로 형상화되며 그 결과 사물과 정신의 결합체로 탄생된다고 말할 수 있을 것이다.

이것이 가능해 지기 위해서는 논리적, 분석적 프로세스를 통하여 그것을 인식하고 종합적인 것으로 해석하여 새로운 조형세계를 창조할 수 있는 능력이 배양되어야 한다. 그러므로 조형을 외형에 근거한 형태적 차원의 활동과 그것에 의해서 형성되는 물적 대상으로 그쳐서는 안되며 정신적 차원이 결합된 대상으로의 인식과 그것을 찾고 제고시킬 수 있는 의지와 작업태도가 전제되어야 한다.

따라서 대학에서의 패키지디자인 교육과정에서도 위에서 언급한 내용과 같이 논리적이고 분석적인 사고의 패턴을 개발해 낼 수 있도록 학습교과목의 내용이 개선되어야 하며 제반 학습환경의 제 요인들을 현대사회가 요구하는 다원화된 방법론에 의해 새롭게 조망해 볼 필요가 있다고 본다.

본 연구자 또한 연전에 실무현장에서 디자인을 체험한 디자이너로서, 또한 현대 대학에서 패키지디자인 교육을 책임지고 있는 교육자의 입장에서 기초과정교육의 문제점들을 고찰해 보고 올바른 교육의 방향을 제시하는데 있다.

1-4. 효과적인 학습모델 활용방안

현대사회에서 패키지디자인 교육을 효과적으로 수행하기 위해서는 보다 체계적인 교과과정의 수립이 무엇보다도 중요하다.

시시각각 변화하는 디자인 환경에 대응하여 그 해결방법 또한 그에 부합하는 다양한 모델을 구축하고 논리적이고 과학적인 해법을 통해 다원화된 시장이 여건들을 수용하고 적절한 문제해결의 방법을 제시하여 실질적이고 합리적인 디자인 효용가치를 창출하지 않으면 안된다.

현재의 대학 교육은 대부분 아마추어리즘의 획일적이고 단편적인 교과과정과 단조로운 학습내용, 제한된 실습시설(컴퓨터 및 일반적인 실습실)만으로 구성되어 있어 효과적인 학습이 제한적일 수 밖에 없으며 사회에 진출하여도 전문적인 재교육이 불가피한 실정이다.

따라서 전문적인 패키지디자인어 육성을 위한 대학의 교육프로그램은 교과내용이나 교수 방법, 실습시설에 있어 가일층 현실적인 교육이 선행되어야 할 것이다.

본 장에서는 앞서 지적한 조형학습의 문제해결 방안으로 패키지디자인 기초과정에서 학생들에게 주어진 디자인의 주제를 그들 스스로 효과적으로 해결해갈 수 있는 학습모델 활용방안을 제시하므로 패키지디자인 교육의 올바른 방향에 관해 고찰해보고자 한다.

1-4-1. 디자인시스템 상관 모델 응용

본 학습모델은 일본의 디자이너에 의해 만들어진 디자인 주사위 놀이라고 일컬어지는 디자인시스템의 상관도를 응용하였다(그림 2).

이 방법은 그림에서 보는바와 같이 디자인의

조건(의도)을 통하여 형태가 디자인되는 것을 나타내고 있으나 같은 가치로서의 방법이 나오는 것은 아니고 디자인 의도에 따라 여러가지로 변화될 수 있는 점이 특징이다.

어떤 방법으로 또는 어디에 중점을 둘 것인가에 따라 개성적인 디자인이 될 수 있다.

이 방법은 특히 패키지디자인 교육 등에서 동일한 테마를 여러가지로 바꾸어서 교육시킬 수 있으며 그때마다 흥미로운 결과를 얻을 수 있는 장점이 있다.

이 방법은 합리적이고 올바른 디자인 과정의 체크리스트 역할도 할 수 있고 연구의 출발점도 자유롭게 정할 수 있으므로 독창적인 결과를 얻을 수도 있다. 다양한 디자인 의도를 통해 형태화 되는 것이지만 시작과 과정이 달라짐으로서 형태도 다르게 되고 문제해결의 방법이나 프로세스에 따라서도 결과적으로 다양한 형태화가 이루어질 수도 있다.

새로운 신제품의 패키지디자인이나 리뉴얼 디자인에 따라 디자인 개발 방향을 달라질 수 있다.

또한 어떤 재료를 선택하느냐, 어떤 프로세스를 이용하느냐에 따라서도 크게 달라진다. 인쇄 방법, 패키지의 구조 등 주어지는 다양한 디자인의 조건에 따라서도 연구방향도 달라지며 그 결과물 또한 달라진다.

좀더 구체적으로 말하면 새로운 재료가 개발되어 그 재료를 패키지의 개발에 사용한다고 가정하면 주사위는 M(Material)에서 시작될 것이며, 패키지 재료를 가공하는 방법에 대해 주안점을 둔다면 그 시작은 물론 재료 가공의 시스템인 W(Work)가 될 것이다.

또 다른 학생은 패키지 외형이 형태나 시각적



효과의 디자인의 의도를 갖는다면 그것은 미학적 조건이 되는 A(Appearance)방향으로 연구가 시작될 것이다. 그 외에도 어떤 목적 P(Purpose)에 사용되며, 어떤 기능 F(Function)을 갖느냐 등에 따라 다양한 개발방향과 독창적인 결과물을 얻을 수 있으며 아울러 우리는 보다 많은 전문지식을 얻을 수 있을 것이다.

이러한 디자인의 조건과 개발방향에 대한 상관관계를 보여주는 것이 바로 디자인 시스템의 상관도라 할 수 있다. 이러한 개발방법을 이용하여 패키지디자인 기초과정의 학습방법으로 응용한다면 보다 효과적인 학습의 효과를 극대화할 뿐만 아니라 학생들에게 다양한 개발방향에 대한 전문지식의 습도도 가능한 것이다.

1-4-2. 디자인 의도별 상관관계 개념 정의

1) W(Work)

패키지디자인의 재료의 가공을 통한 포장방법에 관한 부분으로 다분히 생산적 기능에 해당된

다고 볼 수 있다.

재료의 가공이나 포장의 구조, 생산방법 등을 검토하고 생산성을 높일 수 있는 디자인의 조건이 요구된다.

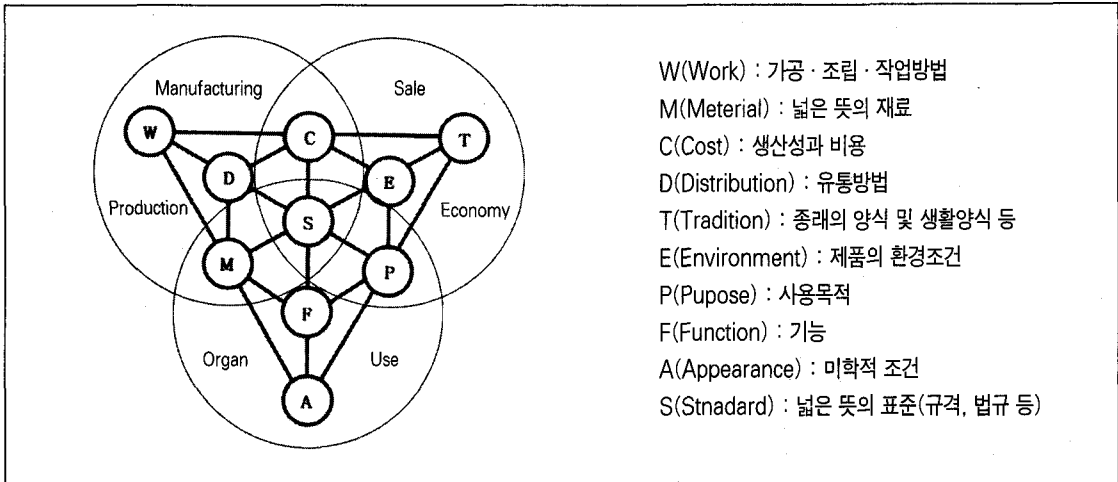
아무리 아름답고 뛰어난 패키지일지라도 가공이 어렵고 양산(양산성은 코스트와도 관계가 있음)이 어려운 기술상의 문제가 있다면 그것은 좋은 디자인이라고 할 수 없다. 재료가 적게 들고 가공과 포장공정이 단순한 것일수록 적절한 포장이라고 할 수 있다.

2) C(Cost)

경제성이 있느냐 없느냐는 이윤을 추구하는 기업의 생리상 매우 중요한 부분이라고 할 수 있다. 포장비의 상승은 결국 제품의 가격을 높이는 요인이 되므로 가급적 비용을 최소화하는 것이 좋다. 패키지디자인에서 경제성을 극대화하기 위해서는 포장재와 작업공정 등을 사전에 면밀하게 검토하지 않으면 안된다.

W(Work)부분에서도 언급한바와 같이 재료

(그림 2) 디자인시스템 상관도



의 사용량이나 작업공정과도 관계가 있으므로 상관관계의 검토를 통해 불필요한 낭비가 없어야 할 것이다.

그러므로 패키지디자인의 기초교육에서도 이러한 점을 고려하여 외형의 아름다움만을 추구해서는 안되며 병행해서 반드시 재료의 선택이나 성형, 가공, 작업공정 등에 관해서도 충분히 검토되고 연구하는 올바른 학습이 이루어져야 할 것이다.

3) T(Tradition)

생활의 양식 즉 소비자들의 생활 패턴을 고려하는 부분은 우리는 흔히 소홀히 다루는 경향이 있다.

사용자 측면에서 볼때 종래의 구태의연한 패키지의 구조나 사용방법은 오히려 불편함을 초래하여 신뢰도를 떨어트리는 결과를 낳는다.

기업의 이미지가 실추되어 경제적으로 큰 손실을 추래하므로 이부분에서도 많은 시간적 투자가 필요하다.

시대에 어울리는 세련된 표면디자인을 통해 사용자에게 즐거움과 자부심을 갖게하는 디자인, 원터치 캔이나 이지 오픈 패키지, 같은 시간, 같은 장소에서 사용하는 제품을 분리해서 포장하기보다는 하나의 패키지에 포장하는 배려, 가급적 과대포장을 지양하며 패키지의 부피를 최소화하는 등 소비자의 생활양식이나 편리성을 고려한 패키지디자인이야말로 좋은 디자인이라 할 수 있다.

4) P(Purpose)

일반적으로 패키지디자인의 1차적 목적은 보호성이다. 그러나 현대사회에서 사회가치관의 변화는 문화와 생활양식의 다원화, 다양화를 낳고

디자인의 조건 또한 많은 것을 수용하고 고려하지 않으면 안된다.

오늘날 패키지의 의미 또한 단순히 내용물을 포장하는데서 더 나아가 상품자체로서의 기능을 갖는다.

기업의 얼굴이며 정신까지도 포함한다고 할 수 있다. 디자인의 개발에 앞서 주어진 조건을 얼마만큼 충실하게 패키지에 담느냐 하는 것이 무엇보다도 중요하다.

따라서 그 사용의 목적에 부합하는 일반적인 기능 외에도 사용자의 심리적 만족감을 줄 수 있는 패키지디자인의 개발은 현대사회의 디자이너에게는 큰 짐이 되기도 한다.

오늘날 대학에서 패키지디자인을 탐구하는 학생들에게는 더욱 부담스러운 과제이기도 하다. 그러나 향후 이들이 사회에 진출하여 전문디자이너로서 패키지디자인을 연구할 때는 큰 위안이 되리라고 생각한다.

5) A(Appearance)

현대사회에서 심리적 만족감을 주는 요인 중에서 사물의 내면적인 가치도 중요하지만 외형의 아름다움은 상대적으로 크다 하겠다. 과자나 케익을 먹을때 그 자체가 갖는 맛과 영양분 외에도 패키지가 갖는 색채나 형태가 지니는 아름다움과 이를 통해 느끼는 만족감을 동시에 먹는다고 해도 과언이 아닐 것이다.

그러므로 패키지의 조건 중에서 외형적인 아름다움의 추구는 당연히 패키지의 기능에 포함되는 것으로 어떤 상품의 패키지일지라도 반드시 고려해야하는 과제일 것이다. 기업의 측면에서 볼때 매력적인 포장은 제품에 대한 사회적 태도를 반영한다고 한다.



사용자들에게 우호적이고 강한 인상을 주기 때문에 만족감을 수반하여 기업의 신뢰도에 큰 영향을 미칠 수 있는 것이다.

대학의 기초교육에서 시각적인 아름다움을 표현하는 학습과정은 다양한 과목에서 이루어지고 있다고 할 수 있는데 패키지디자인의 경우는 분야가 갖는 특성상 좀더 차별화된 교육이 필요하다고 생각한다.

패키지는 입체적인 특성을 갖고 있어 각각의 제한적인 공간에 많은 시각적 요소들을 구성해야 하므로 형태와 구조의 탐구와 함께 상관관계를 고려하면서 조형 활동이 세심하게 이루어져야 할 것이다.

6) M(Material)

패키지디자인을 위해서 재료의 선택은 무엇보다도 중요하다고 할 수 있다. 여기서 Material은 넓은 뜻의 재료를 의미하나 패키지디자인에서 사용되고 있는 재료들은 제한적일 수밖에 없다.

현대사회에서의 재료의 사용은 산업사회에 비해 다양해진 것은 사실이나 오늘날 자연환경을 고려해 볼때 앞으로도 그 수는 제한적일 수밖에 없을 것이다.

가장 많이 사용하는 재료로는 종이 단연 으뜸이며, 1900년대 초 셀룰로오스의 발명을 통해 플라스틱류의 포장재가 다음으로 많이 사용되고 있다.

플라스틱은 어렵고 까다로운 형태를 비교적 수월하게 성형할 수 있고 또한 대량으로 생산할 수 있으며 생산속도도 매우 빨라 현대사회에서 가장 보편적으로 많이 사용하고 있다.

우리는 BC 2000년경 이집트의 유리의 성형기술이 발달하고부터 현재까지 화장품이나 액체의 패키지용기로 가장 많이 사용되고 있으며 금속

관, 나무 등도 재료로 많이 활용되고 있다. 이와 같은 재료의 선택은 무엇보다도 제품의 안전성과 인쇄, 가공이 용이하고 고급스러운 느낌을 줄 수 있어야 하며, 내용물과도 잘 어울리는 장점이 있어야 가능하다.

그러나 환경문제가 대두되면서 플라스틱의 발포제품인 컵라면 용기나 식품용 트레이, 발포성 완충포장재 등은 환경을 오염시키는 요인으로 인해 환경의 규제를 받고 있다.

7) D(Distribution)

하나의 제품이 생산에서 소비자의 손으로 건네지기까지 전 과정을 통해 어떤 방법으로든 포장되고 적재되고 운반되어진다.

다시 말하면 유통방법에 관한 부분인데 여기서는 유통과정 자체를 말하고자 하는 것은 아니고 유통과정에서 패키지디자인의 구조나 형태로 인해 발생할 수 있는 문제점에 대해 언급하고자 한다.

패키지의 규격이 내용물의 크기에 비해 상대적으로 크다면, 복잡한 구조로 인해 비합리적인 형태로 만들어져 매장의 진열공간을 효율적으로 활용하기가 어렵다는 것은 기업의 입장에서는 경제적인 가치로 볼 때 매우 불합리한 방법이 아닐 수 없다.

따라서 디자인 개발 시 반드시 포장형태의 합리적인 방안을 강구해야 한다. 합리적인 형태의 변화와 개선, 특히 크기의 축소방안 등이 이러한 욕구를 만족시킬 수 있는 효과적인 방법으로 대두되고 있다.

포장형태의 변화의 요구는 매장의 진열환경 여건은 물론이고 제한된 창고의 적재기능을 만족시킬 수 있어야 되는데 이러한 욕구는 지금의 유통구조가 개선되지 않는 한 계속 확산될 것으로 추

정된다.

이렇듯 적재하기 쉬운 형태, 취급하기 편리한 구조, 취급하는데 가장 효율적인 중량, 판매하는데 부담이 없는 형태 등으로 디자인이 개발되지 않으면 현대사회에서 기업의 경쟁력은 약화되고 경제적으로 큰 부담을 안게 될 것이다.

앞으로 패키지디자인 교육에서도 이런 점들이 고려되어 보다 현실감 있는 학습이 이루어져야 할 것이다.

8) E(Environment)

여기서의 환경은 기업이나 제품을 둘러싸고 있는 시장 환경(주위의 지배조건) 즉 경쟁제품, 소비자, 시장여건, 가격, 유통구조, 광고, 마케팅 등의 경제행위의 배경이 되는 총체적인 구조를 말한다.

대학의 패키지디자인 기초과정의 교육내용에 이러한 점을 모두 고려하여 학습할 수는 없으나 초기의 과정에 기업이나 제품을 둘러싸고 있는 시장환경에 대해 얼마간의 교육이 이루어진다면 후일 전문디자이너로서 갖추어야 할 기초소양을 갖게 되므로 사회에 진출하여 재교육의 시간적인 낭비가 초래되지 않을 것이다.

9) F(Function)

제품이 생산에서부터 소비에 이르는 전 과정에서 여러 형태의 기능이 수반된다.

제품을 보호하는 1차적 기능에서부터 환경보호를 위한 윤리와 도덕적인 기능까지 다양한 기능을 수용해야 하는 것이 현대사회의 패키지디자인의 사명이다.

패키지의 구조나 형태, 재료가 유통 중 제품을 충분히 보호하며 변질되지 않는지, 합리적이고 경제적인지, 또는 유통과 적재, 운반과정에서 야

기될 수 있는 문제들은 해결해줄 수 있는 기능인 생산적 기능, 표면디자인의 시각적 차별성이 있는지, 구조나 형태의 독창성이 있는지, 내용물에 대한 정보전달은 효과적인지 등을 검토하는 정보적 기능, 제한된 공간에 진열이나 적재는 용이한지, 생산자나 소비자 입장에서 유통이나 운반 시 편리한지 등을 검토하는 편의적 기능, 끝으로 포장재를 재활용할 수 있는가, 내용물을 사용 후 다른 용도로 사용할 수 있는 가치가 있는가, 자연환경에 공해가 되는 요인은 없는지 등을 검토하는 처리적 기능 등 다양한 조건들을 수용해야 하는 것이 오늘날 패키지디자인의 현실이다.

10) S(Standard)

넓은 의미의 표준규격을 의미하는데 패키지 디자인에서 표준은 매우 중요한 요인이 되기도 한다.

패키지가 규격 외로 제작된 경우 유통과정이나 적재 시에 불필요한 공간을 유발할 수 있고 경제적으로도 큰 손실을 가져올 수 있으므로 디자인 개발 시에 신중을 기해야 한다.

또한 생산 공정에서도 기계적성이나 자동생산라인의 조건에 따라 표준화해야 하는 경우가 있는데 사전에 충분한 검토가 요망된다.

1-4-3. 기초과정교육의 다양성 추구

이상으로 효과적인 패키지디자인의 기초교육을 위한 하나의 방안으로 디자인 주사위놀이(디자인 개발시스템 상관도)를 통해 방향별로 학습에 적용할 수 있는 개념을 정립해 보았다. 물론 제시된 내용들이 그대로 적용되기에는 많은 시행착오가 수반될 것이다.

그리고 끊임없는 실험적인 노력과 실천이 요구



될 것이다.

기업이나 디자인전문회사 등에서 다양한 디자인 개발시스템을 통해 디자인의 문제를 해결하고 있으나 실제로 대학의 교육에서는 현실적인 문제 해결방법보다는 그래픽디자인이나 형태와 구조에 대한 감각적이고 단편적인 조형실습만이 행해지고 있는 것이 사실이다. 앞으로 대학 교육에서도 이러한 학습모델이 다양하게 개발되고 체험적인 조형 활동과 더불어 효과적인 학습이 되도록 노력해야 할 것이다.

앞서 패키지디자인교육의 실태와 문제점에서도 지적한바와 같이 그 필요성을 모두가 인식하고 있음에도 불구하고 실천하지 못하는 것이 사실이다.

시대와 사회적 환경이 변하고 디자인이 지식기반의 한축으로 비중이 커진 만큼 디자인교육의 장래를 위해서도 교육자 스스로 변화되고 다양한 학습과정과 교수법 등의 실험적인 노력이 수반되어야 하며 교육의 여건이 또한 질적으로 뒷받침될 수 있도록 인프라가 구축에도 심혈을 기울여야 할 것이다.

특히 기초조형교육이 외형에 근거한 형태적 차원의 활동과 그것에 의해서 형성되는 물적 대상으로 그쳐서는 안되며 시대적, 정신적 차원이 결합된 대상으로 인식되어야 하며 그것을 찾고 재고시킬 수 있는 의지와 작업태도가 전제되어야 한다고 하였다.

따라서 이것이 가능해 지기 위해서는 논리적, 분석적 학습과정을 통하여 그것을 인식하고 종합적인 것으로 해석할 수 있는 능력과 새로운 조형세계를 창조할 수 있는 예지적인 능력이 배양되어야 할 것이다.

패키지디자이너는 기업이나 제품을 둘러싸고 있는 제반환경에 관해 충분한 이해가 필요하며 많은 지식을 필요로 한다. 따라서 패키지디자이너는 마케팅전략은 물론 플래너와 같은 기획능력, 2, 3차원의 평면과 입체, 공간을 넘나들며 디자인하는 조형표현능력, 패키지 프로세스와 기계적성, 재료공학, 인쇄학 등을 소화할 수 있는 공학적 능력을 겸비한 디자인 엔터네인먼트가 되어야 한다.

앞으로 대학에서의 패키지디자인 기초교육이 앞에서 언급한 내용과 같이 학생들에게 논리적이고 합리적인 사고능력을 습득시킬 수 있는 다양한 학습패턴을 개발해 낼 수 있도록 교수방법이나 내용이 개선되어야 하며 제반 학습 환경의 여러 요인들을 현대사회가 요구하는 다원화된 방법론에 의해 새롭게 재편해야 할 필요가 있다.

III. 결론

교육은 백년지대계라 했다. 현재 우리가 처한 교육의 환경이 정녕 미래를 지향하며 세계화에 과감히 맞서 무한경쟁시대에 경쟁 국가들과 어깨를 나란히 할 수 있을지는 미지수다. 그러나 분명한 것은 현재의 교육이 패러다임의 변화를 필요로 하고 있는 것은 주지의 사실이다.

시대적, 사회적 환경은 다원화, 다양화를 추구하며 변화를 갈구하고 있다. 변화의 성향이 이성적이고 논리적이기 보다 다분히 감성적이고 즉흥적이며 자극적이다. 이러한 변화가 인간에게 어떤 의미를 갖는가를 깊이 생각해야 한다. 변화가 곧 새로움은 아니며 새로운 것만이 좋은 것은 아니다.

아이디어발상의 원리와 방법에서 창의성(아이디어)이란 낯은 것들의 새로운 조합이며 창의력이란 새로운 것을 조합할 줄 아는 능력 그 이상도 그 이하도 아니라고 어느 광고인은 말했다.

여기서 낯은 것이란 물론 오래된 것만을 뜻하는 것은 아니다.

이미 존재하는 것들의 총체적인 의미이며 전체를 형성하는 기반(틀)을 말한다.

우리는 지금 모든 분야에서 변화를 추구하고 있다.

그러나 우리는 무엇으로 무엇에 의해, 무엇을 위하여 변화를 모색할 것인가를 생각해 보아야 한다.

본연구소는 끝맺는 말을 통해 진정으로 참된 변화는 무엇인가라고 모두에게 되묻고 싶다.

21세기에 들어서면서 디자인분야는 변화의 중심축에 서서 시대의 문화를 어우르며 지식기반사회의 밑그림을 그려가고 있다. 그 그림은 모네의 인상파나 피카소의 큐비즘일 수도 있다. 그래서 시대를 훌쩍 뛰어넘는 당대에는 환영받지 못하는 그런 것일 수도 있다.

그러나 현대의 디자인 교육은 다른 교육들과 마찬가지로 현실적인 사고위에서 미래를 예지할 수 있는 토양을 구축해야 한다. 특히 대학의 교육은 눈앞의 현상적인 것만 쫓아가는 일회성의 어리석음이 있어서는 안된다. 보다 멀리 볼 수 있는 안목이 필요하다.

높이 나는 새는 멀리 본다 했듯이 교육자는 디자인을 배우는 학생들에게 먼저 높이 나는 원리와 방법을 배워줘야 할 것이다.

그러기 위해서는 이제까지 언급한대로 교과과정의 지속적인 변화와 개선이 선행되어야 할 것

이다.

특히 패키지디자인 기초과정의 교육이 보다 체계적으로 구축되어 심화과정과 자연스럽게 연계가 가능하도록 개선되어야 할 것이다.

앞서 언급했듯이 패키지디자인은 다른 시각부문과 차별성을 갖고 있다. 그것은 패키지디자인의 특성상 많은 분야의 지식과 경험을 필요로 하기 때문이다.

따라서 교육내용에 지식과 경험을 습득하는데 필요한 교과과정을 보강하여 효과적인 학습이 되도록 노력해야 할 것이다.

아울러 효과적인 학습을 돕는데 필요한 실습시설도 보강하여 보다 입체적이고 합리적인 교육이 되도록 노력해야 할 것이다.

패키지디자인은 사람의 마음을 담는 선물상자와 같은 것이다.

단순히 내용물을 담고 포장하는 도구로서가 아니고 상품의 얼굴이고 나아가 기업의 얼굴이다. 구매한 사람을 현혹시키는 마법의 상자가 아니라 만든 사람의 정신이나서비스가 묻어나는 보자기와 같은 것이다.

이러한 따뜻하고 아름다운 마음을 전할 수 있는 패키지디자인 개발을 위해서 패키지디자이너와 교육자 모두가 디자인교육의 변화에 귀를 기울여야 할 것이다.

본 논문이 향후 패키지디자인 교육의 질적 개선에 조금이나마 기여할 수 있게 되기를 소망하며 아울러 미비하고 부족한 부분에 대해서는 앞으로 보다 심도 있는 연구 노력과 개선을 통해 보강토록 할 것이며, 이외에 학습효과를 높일 수 있는 교수법이나 교과과정의 개발에 대해서도 지속적으로 노력할 것이다. ☐