

# 감성을 통한 디자인 프로세스 개발과 디자인 학습 동기유발 훈련과정의 연관성에 관한 연구

A Study on Relationship between the Development of the design process and the  
Motivation of study design through Individual Sensibility

박종현\* 이종렬\*\*

Park, Jong-Hyun Lee, Jong-Ryul

## Abstract

Students in the field of architectural design, form and design of the new learning process, and in the design of a very premiere. Perhaps one way of theoretical training and strict discipline academy will probably already be familiar with. In addition to academic activities rather passive liberal arts students, learning basic academic skills than students, vocational students lag is most. However, these have been popular with young sensibility popular consensus here and he has the potential to move actively. This is very sporadic but does not control the many, it's even the potential fragmentation of consciousness, because they themselves do not know a lot of parts. Therefore, the power embodied in the design process and disclose the outside, it fits in the design field to produce results. And designed to improve learning ability and motivation to want to promote. Accordingly, this research through the following four methods to test the methodology on the basis of the results and try to find solutions to problems. ① Outside the student's latent ability to express emotion should be. ② Students' interests are actively utilized in the design classes. ③ Analysis of individual interests and ideas, and how to take advantage of the design process that is induced. ④ The final work should express your own personality into the design. Through this, students' academic motivation and a positive vision of the direction of design is proposed.

키워드 : 디자인 프로세스, 교수법, 학습동기부여, 감성학습

Keywords : Design Process, Teaching Method, Motivation, Emotional Study,

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

건축 디자인분야에 입학하는 학생들의 대부분은 디자인이라는 새로운 학습형태와 그 과정, 그리고 디자인 연구 분위기에 매우 초연하다. 아마도 단방향 이론 교육과 엄격한 학원규율 아래 이루어진 고등교육 환경에 이미 익숙해져 있기 때문일 것이다. 더불어 학업활동에 다소 소극적인 인문계열 학생과, 기초적 학습능력과 소양에서 인문계 학생들에 비해 상대적으로 미약한 실업계열 학생이 2·3년제 대학에서는 대부분이다. 이 또한 위의 원인으로 한몫을 하고 있다.<sup>1)</sup> 그러나 본 연구에서는 이들이 가지고 있는 젊은 감성은 현재 통속되고 있는 대중적 공감대와 그에 능동적으로 움직이는 잠재력을 가지고 있다고

판단한다. 예를 들면, 우리주변에 무한히 쏟아지는 매스 미디어들을 개인적 취향에 따라 선택해 즐기는 것과 다양한 개성을 표출하는 trendy look(힙합과 같은) 및 그 유사한 행위 등을 들 수 있다. 다만 이것이 매우 산발적이며 제어되지 않는 경우가 많고, 그것마저 그들 무의식에 파편적으로 잠재하기 때문에 스스로 인지하지 못하는 부분이 많다. 따라서 그들로부터 이러한 능력을 끌어내어 흥미 있는 디자인 과정을 훈련하고, 보다 심도 있는 작품 과정을 통해 디자인 분야에 걸 맞는 결과물로 만들어 낸다. 이로써 디자인 학습능력 증진과 학업에 관한 스스로의 동기 유발 촉진의 중요 원리(principle)가 되고자 한다.

### 1.2 연구의 방법 및 범위

학생들의 산발적인 감성적 성향들은 위에서 언급하였듯 학생들의 내재에서는 자유롭지만 이들이 디자인을 전공하는 과정에서 드러나지 않음은 학습활동에서 여러 가지 문제점들을 가지고 있다는 증거이다. 이에 본 연구는 먼저 ① 디자인 학습 활동에서 학생 또는 디자인 수업의 문제점 등을 짚어보고, ② 그에 적절한 해결방안을 제시하여, ③ 다양한 실험을 통하여 학생들의 반응과 디자인

\*국민대학교 일반대학원 건축대학 박사과정

\*\*경민대학 건축인테리어학부 조교수

1) 기대할만한 동일계열의 고등교육을 받은 학생들 역시 디자인적 사고의 자유로움을 찾기란 매우 어렵다.

성향에 관한 학습 동기유발 과정을 객관적으로 진단해 보고자 한다.

## 2. 선행 이론 및 연구

본 연구에서 다루고자 하는 디자인적 행위의 분석적 과정과 결과도출의 방법은 다음의 선행연구에서도 찾아볼 수 있다. ① 디자인 행위에 있어서 객관적인 관찰 방법인 사고기록 분석법(protocol analysis)이 Simon<sup>2)</sup>에 의해 제시된 바 있다. Omer Akin은 그의 논문 '디자인 프로세스의 탐구(An Exploration of the Design Process)'에서 Simon의 '사고기록 분석법'을 사용하여 디자인 과정을 관찰하였다. 그의 목적은 '직관적 디자인(intuitive design)'의 실체를 파악하는 것이었다. ② John C. Thomas와 John M. Carroll은 '디자인의 심리학적 연구(The Psychological Study of Design)'라고 하는 논문에서 디자인 영역이 다르더라도 디자인 행위에는 유사성이 있다는 사실이 밝혀졌다고 주장한다. 또한 디자인은 단순히 문제를 해결하는 것이라기보다는 문제를 해석하는 것(a way looking at problem)이라고 말하고 있다. ③ 한편, 조대희(2000)의 연구에서는 디자인 교육의 어려움은 디자인과제가 불분명하게 정의된 문제(ill-defined problem)<sup>3)</sup>이며, 이를 풀어가는 인간의 사고 메커니즘 또한 분명한 해독이 곤란하다는 것을 인정하고, 사고하는 인간이 보여주는 디자인 사고의 특성과 디자인 문제의 구조적 특성을 파악한 다음, 이 결과들이 실제 교육에 시사하는 바를 규명하고자 하였다.

## 3. 디자인 학습의 문제점 및 해결 방안

### 3.1 디자인 학습의 문제점

위의 서론에서 언급한 바와 같이 디자인분야의 입학생들은 학업성취도에서 매우 미약하다. 다년간 이 학생들을 경험하고 관찰하여 본 결과 이들에게 아래의 몇 가지 특이점을 가지고 있다는 것을 발견할 수 있었고, 이들을 그 문제점들의 원인으로 지목하고자 한다.

**첫째, 디자인학습 과정과 분위기에 적응하는 것에 매우 어려워하고 있다.** 이는 앞서 언급한바와 같이 단방향 이론 교육과 엄격한 학원규율에 익숙해져 있고, 학업활동에 다소 소극적인 학생들이 2·3년제 대학에서는 대부분이기 때문이라 판단된다.

**둘째, 궁극적으로 건축 디자인 분야를 위하여 입학하는 학생들을 찾기란 매우 어렵다.** 이 문제는 상위 대학과 일부 인기 학과들을 제외하면 모든 학교에서 공통적인 문제점일 것이다. 대부분 학생들은 본인이 희망하는 학교나 학과에 관계없이 입시성적에 견주어 입학하는 경우가 대부분이기 때문이다. 절대적이지는 않으나 학생들 또한 이로 인한 학습의 의지력 부족을 보이고 있으며, 이

러한 문제는 학습 분위기마저 저해하는 요소로서 나타난다.

**셋째, 다른 분야 커리큘럼에 비해 실기 위주의 수업 과정에 부담을 느끼고 있다.** 건축 디자인학의 특성상 이론 과정보다는 실기위주의 과정이 전체 커리큘럼의 70-80%를 차지하고 있다. 대부분이 디자인적 테크닉과 사고력을 요하는 경험적 내용들이다. 따라서 비교적 실습 훈련에 많은 시간과 노력을 소비해야만 한다. 그러나 학생들은 이러한 기본적 특성을 파악하지 못한 상황에서, 당장 직면하는 과다한 작업량들을 소화해 내지 못하거나 그 자체를 이해하지 못하는 경우가 상당하다. 이 과정에서 몇몇 학생들은 이러한 수업과정의 필요성과 이유를 의심하고 스스로 포기, 중도 탈락하는 경우가 나타나며 최근 들어 매년 그 세가 급증하는 상황이다.

**넷째, 전공에 대한 전문의식이 부족하다.** 디자인은 사회적 기반을 어느 정도 갖고 있는 전문직 분야이다. 학생들이 이러한 전문분야로 진출하기 위해서는 기술과 지식에서 스스로 발전하고 실력을 다듬어 사회에서 인정받는 인재가 되어야 할 것이다. 그러나 수업에 임하는 태도에서 학생들에게서는 그 진지함을 찾아보기란 여간 힘든 일이 아니다. 아마도 학교 수업이라는 부정적 고정관념에 의한 매우 수동적인 자세를 가지고 있거나, 그 가치를 폄하하는 것으로 보인다. 결국 이 또한 학습 분위기 조성의 큰 장애거리라 할 수 있다.

이러한 문제점은 사실상 오늘에 일만이 아닌, 오랜동안 교내에서는 당연시하는 문제들이었다. 그러나 현재 들어 그 정도가 매우 두드러지게 나타나고 있고, 세대가 바뀌면서 학생들의 성향 또한 변하며, 그 성향은 기존의 학습 방법과 동떨어져 점점 개인주의와 흥미위주, 그리고 이에 따른 학습의 근성 부족으로 이어지는 문제점을 보이고 있다.

### 3.2 해결 방안

이에 본 연구는 이러한 문제를 극복하기 위해 학생들의 성향을 냉정하고 현실성 있게 파악하고, 앞서 서론에서 언급하였던, 잠재되어 있는 개개인의 감성과 흥미, 젊은 학생들의 열정과 능동적이며 자유로운 사고를 적극적으로 자극해 보고자 한다. 또한 이를 이용하여 디자인 수업과 직접 연관시켜 디자인 프로세스에 대입하고자 한다. 따라서 아래 네 가지 방법을 통하여 그 방법론을 실험하고 그 결과를 바탕으로 문제점 해결 방안을 찾아보도록 한다.

**첫째, 학생들에게 잠재해 있는 감성적 능력을 겉으로 표현하게 한다.** 이 시대의 젊은 학생들은 다른 어느 세대보다도 스스로가 잠재하고 있는 예술적, 열정적인 감성들을 가지고 있다. 그러나 이들은 이를 자유롭게 밖으로 드러내거나, 스스로 통제하는 능력이 부족하다. 때문에 이러한 능력들은 잠재적으로 가려져 있거나 매우 산발적인 모습을 나타내고 있다. 따라서 이것을 적절히 통제하

2) Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1993). Protocol analysis: Verbal reports as data. MIT Press, Cambridge, MA

3) 해결 목표와 수단을 분명하게 찾을 수 없으며 해결안의 옳고 그름에 대한 객관적 판단 기준도 찾기 힘든 문제를 말한다.

고 표현해 낼 수 있는 훈련방법을 통하여 스스로 생각하고, 적절히 말하며, 다양하게 표현하는 능력을 기르도록 하여 학생들의 잠재성을 발견하도록 한다.

**둘째, 학생들의 관심분야를 적극적으로 디자인 수업에 활용한다.** 사람은 관심분야에 적극적인 호감을 나타내기 마련이다. 학생들 역시 주요 관심사는 가지고 있을 것이며, 그에 대한 호감도 역시 상당할 것이다. 따라서 이번 실험은 「캐릭터 찾기」라는 주제로 학생들의 호감 정도를 자극하고, 적극적으로 자신의 소재를 디자인에 활용하고자 한다.<sup>4)</sup> 이 「캐릭터 찾기」 실험은 평소 관심이 있거나 존경하는 인물을 선택하여 이들을 심층탐구하고, 그 분석내용을 논리적으로 정리하여 키워드 위주로 디자인을 풀어어나가는 내용이다.<sup>5)</sup>

**셋째, 개인의 관심분야에 대한 분석과 생각, 그 활용 방법을 디자인 프로세스로 유도한다.** 찾아낸 분석 내용과 키워드를 다양한 방법<sup>6)</sup>을 이용하여 시각적으로 나타낸다. 이는 주관적이고 추상적인 이미지를 구체적으로 시각화 하고, 다른 사람들과 공유할 수 있는 객관적인 디자인 과정의 도구로서 사용된다. 또한 토론방식의 수업을 통하여 본인의 디자인 전개과정에 대해 논리성과 타당성, 합리성 등을 함께 이야기 하고, 부족한 면은 이 토론을 통해서 서로 보충하도록 한다. 이런 과정에서 학생들은 여러 사람들과 생각을 공유하고, 관념을 통하며, 프로세스와 논리를 함께 판단하게 된다. 또한 다른 생각들과의 교류로서 이 과정에서 새로운 흥미 거리를 갖게 되길 기대한다.

**넷째, 최종 작품으로 본인의 개성을 디자인으로 표출한다.** 마지막 과정으로서 지금까지 이끌어낸 여러 디자인 요소들을 구체적인 작품으로 표현해낸다. 이 과정에서 교수자는 본인의 주관적 관점보다는 학생들의 관점에서 작품을 표현하는 것으로 그 무게를 실어야만 할 것이다. 교수자의 주관적 의도로 프로세스 내용을 강제한다면 자칫 학생이 주도해온 작품의 흐름과 재미를 한순간 놓아버릴 수 있기 때문이다.<sup>7)</sup> 뿐만 아니라 이 작품은 온전히 학생들의 작품이므로 기술적인 면에서 부족한 문제를 제외하고 모두 학생들의 의도와 표현 방법을 바탕으로 프로세스를 촉진시켜야 할 것이다. 이 프로그램은 디자인을 전공한 학생들의 학습 동기유발이 첫 번째 목적이기 때문이다.

4) 이번 실험에서는 인물을 주제로 탐구하여 디자인 프로세스를 진행하였지만, 다양한 부분에서 이러한 프로세스는 적용이 가능하다. 예를 들면, 현재 통속되고 있는 대중문화 중 힙합문화나 B-boy, 온라인 게임, 영화, 다양한 장르의 음악 등 무형의 감성적 트렌드 등을 적용할 수 있다. 그 무엇이 되었건 학생들이 관심을 갖고 탐구할 수 있는 분야는 모두 적용 가능하다. (물론 제외되지 않은 산발적 적용을 배제한다. 이는 교수자의 적절하고 조심스러운 통제가 필요하다.), <08-1 & '09-1 경민대학 실내건축전공 2학년 실내건축제도>

5) 4.2장에서 구체적인 설명과 예시로 대체한다.  
6) 이번 실험에서는 예술적 표현 방법의 기초적인 「음악(music), 사진(image), 색채(color), 행위(performance), 영상(movie)」을 채택하였다.  
7) 이는 학생들의 흥미를 저해할 수 있는 요소가 될 수 있고, 그에 따라 이 과정을 쉽게 포기해 버릴 수도 있다.

### 3.3 실험 내용

위 3.2의 내용으로 그 분석 데이터를 얻어내기 위해 본 연구는 실내건축전공 2학년 학생들<sup>8)</sup>을 대상으로 임의의 수업을 이용하여 이 실험을 진행하였다. 그리고 이를 통하여 디자인 수업에 필요한 직접적인 학생들의 소양과 그 결과들을 얻어내고자 하였다, 이를 위해서 본 연구는 ① 「매체를 통한 표현 및 발상 훈련」과 ② 「캐릭터를 통한 컨셉 분석 훈련」, ③ 「작품 제작 훈련」 등 크게 3가지의 실험<sup>9)</sup>을 학생들에게 수행하였고, 그 결과 아주 다양하고 재미있는 실험 결과들을 얻어낼 수 있었다.

#### (1) 매체를 통한 표현 및 발상

각 결과를 설명하기 위한 매체로서 대중적 예술 분야의 기초적인 음악(music), 사진(image), 색채(color), 행위(performance), 영상(movie) 등 5가지의 표현 방법을 선정하였다.<sup>10)</sup> 그래서 이를 통하여 미리 정해진 주제를 빠르게 파악하고 최선의 표현력을 보여주어 각 팀별로 프레젠테이션 하게 하였다. 발표과정은 기존의 전문적인 프레젠테이션형식은 철저히 무시하고 개인의 사고와 표현력 전달에만 중점을 두어 학생들에게 자유로운 말하기 및 표현하기를 보장하였다. 주제는 당일 공지하고 아래의 내용 중 하나를 택일하여 준비하며, 제공된 시간은 약 두 시간여이다. 이 시간 안에 생각과 준비과정을 거친 후 발표 및 토론하도록 하였다. 이는 주제에 관한 빠른 사고력과 효과적인 내용과약인 순발력, 그에 따르는 자신감 있는 표현력에 집중하는 훈련이다. 각 주제는 아래 <표 1>과 같다.

표 1. 주제별 세부 내용

분류	세부내용
음악	봄, 자유, 열정, 추억, 슬픔
사진	대한민국, 가족
색채	바람, 영혼, 엄마의 자장가, 승리
퍼포먼스	자유주제
영상	돈, 아버지 혹은 어머니, 친구

이러한 실험 과정에서 학생들은 다양한 매체와 방법을 이용하여(특히 예술 문화적 표현방법을 이용하여) 공통된 주장에 대해 자유롭게 표현하고, 그에 대해 서로 토론하며, 논리적 사고와 개념 전개과정에 학생들은 흥미를 유발하게 될 것이다. 이를 통하여 디자인 프로젝트를 수행하기 위한 기초적 능력을 자연스럽게 습득하게 될 것이다.

#### (2) 캐릭터를 통한 컨셉 분석 훈련

위의 1차 실험 과정이 디자인적 소양을 갖추기 위한 기초적 훈련이었다면, 2차 실험 과정은 앞의 과정을 토대

8) 실험대상은 본교 건축인테리어학부 실내건축전공 2학년 약 40여명을 대상으로 실시하였다.

9) 위의 3가지 실험 방법은 학생들에게 흥미를 유발하고, 그 과정을 즐기며, 동시에 개성 있는 각각의 디자인 결과물로 유연히 진행하기 위한 저자의 개발 교수법임을 밝힌다.

10) 이 5가지는 추상적 개념설명에 직접적으로 도움을 줄 수 있는 프레젠테이션의 한 방법이 된다.

로 본격적인 디자인 프로세스를 실험하게 된다. 여기에서 디자인 작업에 가장 기본적 소양인 개념적 사고와 논리력, 그리고 상상력과 분석력, 표현력을 훈련토록 하였다.

최종 작품은 임의 조형물(조각미술, 설치미술 등)로 하였으며, 실험 과정 중 이를 미리 염두에 두고 프로세스를 진행하게 하였다. 실험 방법에 관한 내용은 아래 <표 2>와 같다.

표 2. 실험 방법

①	<b>캐릭터 분석 및 키워드 도출</b> 대중적으로 잘 알려진 캐릭터 <sup>11)</sup> 를 선택하고 그에 관한 자료를 다양한 매체 <sup>12)</sup> 를 통하여 수집하고 심층 분석한다. 그리고 자신만의 분석 데이터를 도출하여 그 분석 결과를 토대로 설득력 있는 키워드를 나열한다.
②	<b>색채 분석</b> 위의 데이터에서 나타난 키워드를 활용하여 개인이 생각하는 이 캐릭터의 색채를 선정하고, 그 분석 내용과 근거를 서술한다.
③	<b>형태 분석</b> 역시 위의 데이터에서 나타난 키워드를 활용하여 캐릭터의 형태를 도출하고, 캐릭터에 관한 객관적이고 설득력 있는 형태 및 행위에 대한 참고 이미지를 찾아낸다. 직접 그 형태를 만들거나 행하여도 좋다. 이 분석은 색채 분석과는 별개로 진행되어야만 한다. 형태 선택에 작위적인 모습으로 나타날 수 있기 때문이다.
④	<b>드로잉</b> 위의 3가지 분석내용을 토대로 최종 형태를 결정하고 그에 수반한 각 입면 및 평면을 free sketch한다. 또한 공개 프리젠테이션 및 토론을 통하여 자신의 조형과 캐릭터의 분석내용이 어떠한 상관관계를 가지고 있으며, 그 타당성과 설득력을 함께 검토하여 본다.

(3) 작품 제작 훈련 (portfolio)

최종 결과물로서 지금까지의 디자인과정을 출력물로 기록하였다. 이는 건축디자인 프로젝트의 결과물인 패널 제작의 기초 훈련으로 볼 수 있다. 학생들의 원활한 작업 진행과 단체 전시의 일관성을 기하기 위해서 패널의 레이아웃(800x200 가로방향)을 미리 제공하여 주었고, 이를 바탕으로 지금까지 개인이 작업한 내용들을 삽입하여 제작하게 하였다.



그림 1. 제시된 기본 PANEL (800 x 200)

4. 방법론 적용 실천 내용

4.1 매체를 통한 표현 및 발상

11) 위인, 영화 및 소설 등의 가상 인물, 신화 속 주인공 등 개성이 아주 강한 캐릭터를 선정하게끔 유도한다. 단, 연예인은 제외한다. 왜냐하면 대중문화 시장의 다양한 변화에 따라 기획사에 의해서 만들어진 이미지로 대중에게 나타나는 경우가 많기 때문이다. 따라서 작위적 의도에 따라 변화가 많은 연예인과 같은 캐릭터는 디자인 분석 내용에서 제외한다. <08-1 경민대학 실내건축전공 2학년 실내건축제도 & '09-1 2학년 실내건축제도>

12) 웹 검색만의 데이터는 활용가치를 두지 않는 것을 원칙으로 한다.

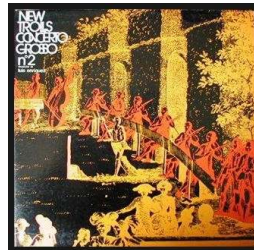
실험 결과, 많은 양의 다양하고 흥미로운 작품들이 대거 나타났다. 학생들의 직관적인 상상력의 작품들도 있었고, 유머러스한 작품들도 많이 눈에 띄었다. 특히나 주목할 만한 점은 평소 수동적인 수업태도를 일관하던 일부 학생들도 스스로 이야기하고, 능동적으로 표현하며 디자인 과정을 즐기고 있는 모습이 많이 나타났다는 것이다.

아래 예시된 내용은 실험과정 중 나타난 결과이며 무작위로 선정한 작품임을 밝힌다.

4.1.1 음악 표현

특정한 상황이나 사건에서처럼 음악도 개인에게 정서적 경험을 하게 한다. 이러한 정서적 반응은 음악구조의 인식, 신체적 변화, 주관적 감정경험, 다른 사건과의 연상, 개인의 인식과 행동에 따른 정서의 판단 등 여러 요소들로 인함이지만 이전 많은 연구자들은 감상자들이 음악에서의 정서적 내용을 지각(perceive)하는 것과 음악이 개인적, 주관적, 정서적 경험을 생성(produce)한다는 것, 결국 이 두 요소는 상호작용을 한다는 것을 발표해 왔었다. 따라서 음악표현 실험에서는 이러한 주장을 바탕으로 하여 앞서 말한 다섯 가지 주제를 키워드로 제시하고, 자신들이 생각하는 이것들의 경험적 이미지를 음악으로 표현하고 디자인적 화법으로 프레젠테이션하게 하였다. 아래 <표 3>은 음악표현의 다섯 가지 주제 중 슬픔(Sorrow)을 키워드로 하여 학생이 표현한 예시이다.

표 3. Andante (Most Dear Lady) - New trolls



이 음악은 현악의 소리가 슬픔을 표현하는 것이 가장 인상적이라고 생각한다. Classic + Rock의 조화는 멋진 Collaboration을 이루며 바이올린과 첼로의 도입부에서 잔잔한 슬픔을 보여 준다. 이후 보컬을 통한 가장 절제적인 표현과 함께 슬픔을 억누르고 있으며, 중간 이후 오케스트라의 강한 고음으로 인해 슬픔의 절정을 이룬다고 생각한다. 간절한 사랑의 이별의 슬픔을 울부짖는 듯 한 사운드는 마음 한 구석에 쌓아두었던 모든 슬픔을 표출하기에 충분하다고 생각한다.

슬픔이라는 것은 어느 누구에게나 존재한다. 이런 슬픔을 음악을 통해 표현한다면, 가장 이상적인 음악이 New trolls의 Andante 라고 생각한다.

사람에게 슬픈 감정을 나타나게 하는 음악은 대략 정해져 있는 듯하다. 매우 느린 템포와 단조로운 멜로디, 낮은 음역 등의 그 공통 유형을 가지고 있다. 헝가리의 레조 세레스가 작곡한 1935년 'gloomy sunday'라는 곡은 음산한 멜로디와 보컬, 느린 템포 등이 극도의 우울감을 유도한다. 위의 곡 역시 슬픔을 나타내는 공통의 요소와 패턴을 가지고 있어 듣는 사람으로 하여금 절정의 우울감으로 유도하고 있다고 표현하고 있다.

#### 4.1.2 사진 표현

사진표현 실험은 대한민국(Rep of Korea)과 가족(Family)이라는 두 가지 주제를 제시하여 자신들이 생각하는 이것들의 이미지를 사진으로 표현하고, 디자인적 화법으로 각자의 내용을 프레젠테이션하게 하였다. 아래 <표 4>는 ‘대한민국(Rep of Korea)’을 사진으로 표현한 예시이다.

표 4. 한국인의 냄비근성



우리나라 사람들은 단결력이 좋으나 그 유효성이 오래가지 못하고 쉽게 발열했다가 시간이 지나면 잊어버리는 이른바 ‘냄비근성’을 보이고 있다.

그 사례로서 네티즌 문화가 떠올랐고 그 최대 이점이자 문제점은 자율성과 익명성이라고 생각한다. 현재 우리나라에서 가장 이슈였던 최진실 사건만 살펴보면 최진실은 안재환과 관련된 악성 루머로 경찰에 수사를 의뢰하는 등 정신적인 고통을 겪어왔다는 점에서 ‘악플’로 인한 고통이 자살의 한 원인이라는 추정이 가능하다. 가까운 지인의 죽음에 치명적 영향을 미쳤다는 루머는 당사자인 최진실에게 엄청난 심적 고통이 됐을 것이다. 심지어 최진실이 숨진 뒤에도 ‘안재환과 관련한 루머가 사실로 확인될 것을 두려워한 나머지 자살한 것 아니냐’는 2차 악성 루머까지 떠돌고 있었다. 죽어서도 악플의 명령에서 벗어나지 못하고 두 번 죽임을 당하고 있는 형태이다.

이 사건으로 사이버모욕죄(최진실법)라는 법률이 만들어졌고, 민주주의 국가 중에서 도입을 추진하는 것은 대한민국이 최초이다. 이게 우리나라의 현실이며, 국민들 스스로가 자의식을 갖고 윤리적으로 생각하고 행동해야하며, 사회적인 제도의 개선도 함께 되어야 한다.

대한민국은 짧은 역사에도 불구하고 비약의 경제 발전과 격동의 역사를 가지고 있다. 일본 식민통치와 민족해방, 이 후 이념체제의 양분으로 인한 분단과 한국전쟁, 그리고 휴전. 눈부신 경제 발전과 또한 경제 위기도 있었다. 이러한 모습을 실제로 경험하지 못한 현 세대들은 아마도 월드컵이나 골프, 야구가 강한나라이거나 한류를 이른 대중문화 강국 정도로 인식하지 않을까 생각했었다.

그러나 실험 결과는 예상과 달리 대한민국 정서에 깊이 뿌리박혀 있는 가장 암묵적이고 큰 문제점을 들춰내며, 이를 시사하고 있었다. 이는 대학생으로서 이 사회를 바라보고 있는 학생들의 사고 수준을 반영하고 있다고 판단되며, 여기서 말하는 이른바 ‘최진실 사건’에 대한 한국사회의 반짝 이목을 짚어보고, ‘한국인의 냄비근성’에 관한 문제점을 다시금 함께 생각할 수 있었다.

#### 4.1.3 색채 표현

색은 사물과는 별개로 단독으로도 이미지를 환기시킨다. 실제 이미지 조사 사례를 보면, 색으로부터 이미지를 연상하는 것에는 몇 가지 단계가 있다. 흰색의 경우, 흰

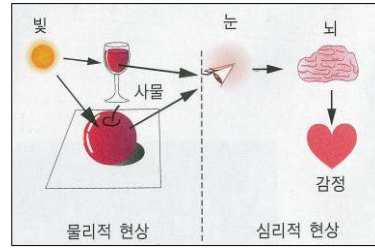






그림 2. 색은 물리적과 심리적인 현상의 총체이다.

구름이나 흰 옷과 같은 구체적인 것에서 가벼움이나 부드러움 또는 산뜻함이나 청결함 등의 감정, 더 나아가 고결, 숭고 등과 같은 추상적인 개념까지도 연상할 수 있다. 반대로 말하면, 대상물에 어떤

특정한 색을 부여함으로써 그 색 자체가 가지고 있는 이미지를 대상물에 부여할 수 있는 것이다. 이 색의 효과는 거리나 건축물 등 큰 대상물에서부터 립스틱이나 키홀더 등 늘 주변 가까이에서 접하는 제품에 이르기까지 다수의 제품 이미지의 컨트롤에 활용되고 있다.<sup>13)</sup>

이번 색채표현 실험은 주어진 키워드의 이미지를 주관적 색채로 표현하는 실험이다. 이것은 기존의 색채이론을 기반으로 생각하는 것이 아니라, 다분히 개인이 생각하는 색채의 주관적 관념으로 색채에 관한 이 키워드를 설득시키는 훈련이다. 이를 통하여 학생들은 무형의 상상을 눈으로 판별하고 함께 공유할 수 있는 시각적 이미지화를 익히게 될 것이다.

표 5. 바람

 바람 = 사랑 PINK	세상의 그 어떤 존재하는 물건이면 바람을 스치듯 바람이 닿을 곳 까지도 바람이 스친다. PINK는 흰색, 검은색, 빨강색이 섞여서 만들어지는데 흰색은 아름다움을, 검은색은 이별을 빨간색은 열정을 연상케 한다.
 바람 = 슬픔 GREY	어느 한곳에 머무를 수 없어 고독하다. GREY는 검정색과 흰색의 조화로 만들어지는데 어둠과 밝음, 죽음과 삶 이사이에 느껴지는 상처들이 슬픔을 연상케 한다.
 바람 = 다혈질 PURPLE	우리에게 시원한 바람으로 우리의 기분을 좋게 해주는가 하면, 이따금씩 슬픔을 이겨 내지 못한 화를 보이기도 한다. 그러면 바람은 폭풍이 되어 모든 것을 날려 버리고 아무도 이것을 막을 수 없어 단지 기다리기만 한다. 하지만 곧 조용함이 불기 시작한다. 그래서 빨강도 아니고 파랑도 아닌 야누스 같은 이중적인 PURPLE 택하였다.
 바람 = 바람 TRENCPARENCY	바람은 다른 어떤 것으로도 설명할 수 없는 바람이라고 생각한다. 따라서 바람은 무채색이다. 눈으로는 보이지 않아 그 자체만으로 자기를 나타내기 때문이다.

물리적으로 공기의 움직임을 나타내는 바람은 눈으로 식별 불가능한 무형의 것으로 우리가 피부로 느끼거나 움직이는 사물에 의해 능동적으로 분별해야하는 자연현

13) 컬러코디네이션의 실제 - 환경색채 / 도쿄상공회의소 / (주) 휴엔즈 / 2007



상이다. 이번 실험은 바람(windy)이라는 키워드를 통하여 우리가 느끼는 이것의 이미지와 성격을 색채로서 표현하고 함께 토론하였다. 또한 바람이라는 어휘는 자연현상 이외에 의인화되는 또 다양한 의미도 생각해 볼 수 있다. 위의 <표 5>에서 나타나 듯, wish(바람), immorality(불륜), fever(열정/태풍) 등이 그 예이다.

4.1.4 행위 표현

퍼포먼스라는 용어와 개념은 오늘날 광범위하게 사용되고 있다. 가장 광범위하게는 연극, 무용, 음악을 포함하는 공연예술(performing arts)이라는 전통적인 학제적 개념과 비슷하게 사용된다. 또한 퍼포먼스는 표현의 가장 광범위한 매체로서 음악과 행위라는 자유로운 요소가 그 표현력을 극대화 시킨다. 이번 행위표현 실험은 자유주제이다. 각자 몸으로 표현할 수 있는 어떤 주제나 상황을 연출하여 대사를 제외한 행위로서 극을 표현해 낸다.

아래 <표 6>는 얼마 전 사회적으로 큰 이슈가 되었던 '된장녀'의 생활을 단면적으로 표현한 작품이다. 우연한 기회로 남자친구를 만들어 내고 그 남자친구를 만날 때마다 고가의 선물을 요구하는 등 데이트 비용의 부담을 주게 하고 결국 빈털터리의 남자에게 퇴짜를 놓는다는 내용이다.

표 6. 된장녀

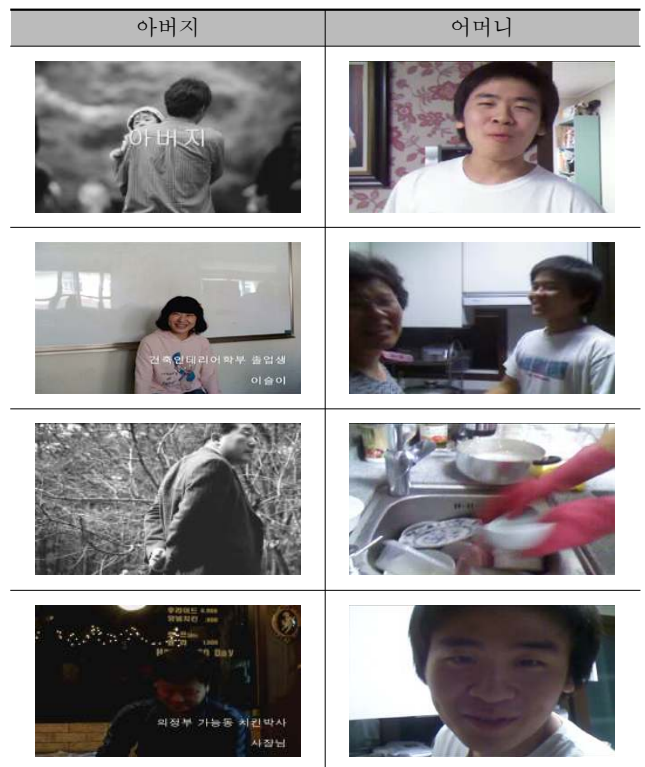


4.1.5 영상 표현

마지막 실험인 영상표현실험은 지금까지 훈련하였던

표현 방법들을 총체적으로 활용하여 영상으로 제작하는 실험이다. 간단한 콘티와 시나리오를 기반으로 영상을 제작하고, 주어진 주제를 영상을 통하여 메시지로써 전달하는 훈련이다. 아래 <표 7>14)은 '아버지'와 '어머니'를 주제로 한 각각의 영상이다. 첫 번째 영상은 아버지에 관한 주변인들의 생각을 인터뷰하며 사람들이 생각하는 아버지에 관한 공통의 코드를 찾아내는 내용으로 진행되었다. 부드러운 영상과 음악이 아버지를 다시금 생각하게 하는 감동을 주는 작품이다. 두 번째 영상은 매일 가사노동에 시달리는 어머니를 위해 하루쯤 아들이 대신하여 가사일을 돕는다는 내용이다. 평소 의식하지 못한 어머니의 일상을 영상을 통하여 다시금 내 어머니의 존재성을 생각해 보자는 내용이다.

표 7. 영상표현 작품



4.2. 캐릭터를 통한 컨셉 분석 훈련

이번 2차 실험은 디자인 수업 진행 중 학생들의 관심 분야를 적극 활용하여 수업에 관한 학생들의 흥미유발과 참여율을 높이는 흥미유발 실험이다. 이를 통하여 학생들은 개념적 사고와 논리력, 사고력, 분석력, 표현력 등을 자연스럽게 훈련하게 되며 디자인 프로세스를 조금 더 흥미롭고 능동적으로 수행하게 된다.

이 실험의 방법은 앞서 3장에서 언급하였듯이 각자 개인이 가장 선호하는 캐릭터를 선정하여 그에 대한 면밀한 분석과 키워드를 뽑아내고, 색채와 형태로 이를 치환하여 최종 작품(조형물)에 적용한다. 결국 그 결과물은 각자가 선정한 캐릭터의 키워드가 그대로 녹아져 있어야

14) 영상을 예시로 나타내기 어려운 관계로 캡처 화면으로 대체한다.

하며, 이 작품을 다시 캐릭터 분석단계로 회귀하여 참조하였을 때(cross-reference), 객관적이며 논리적으로 그 형태에 대한 설득력이 조형에 갖추어져야만 한다.

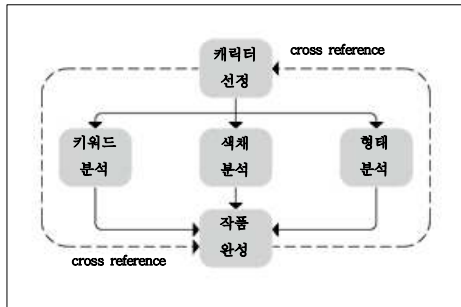


그림 3. 디자인 프로세스

#### 4.2.1 캐릭터 분석

디자인을 위하여 선정한 여러 캐릭터들은 각각 그 생애의 배경이나 업적, 개성 등 캐릭터를 설명할 수 있는 내용과 그 내용을 축약할 수 있는 키워드들을 나열해 낼 수 있다. 예를 들어, 제 16대 대한민국 대통령인 노무현 전 대통령을 간단한 분석과 키워드로 나열해 보면, ① 「시골 농가에서 자란 상고출신의 인권변호사」, ② 「오랜 세월 한국정치에 뿌리박혀있는 지역주의 탈피를 위한 정치적 노력」, ③ 「'타화와 타협', '권위주의 타파'라는 보수주의 한국정치에서는 이루기 어려운 진보주의 정치문화」, 그리고 ④ 「비리 수사에 연루된 비운의 대통령」 등 4가지로 분석해 볼 수 있다. 이렇듯 캐릭터는 그 나름의 설명 가능한 키워드를 가지고 있고, 얼마나 효과적이고 설득력 있는 키워드로 이들을 설명 수 있느냐가 이번 실험에서는 중요한 요소가 될 것이다.



그림 4. Ennio Morricone  
은 결과를 볼 수 있다.

<그림 4>는 이 실험과정에서 한 학생이 선정한 캐릭터이다. 영화음악가로 잘 알려진 Ennio Morricone<sup>15)</sup>이다. 그의 분석의 내용을 요약하면, 수많은 영화음악은 청각적 이미지를 영상에 맞는 음악으로 창조하여 시각적 이미지를 더욱 극대화 시키고 슬픔, 분노, 사랑 등의 감정적 표현을 자신의 음악적 성향으로 풀어내는 예술가라고 말하고 있으며, 아래 <표 8>에서 우리는 Ennio Morricone를 키워드로 분석해 놓

표 8. Ennio Morricone (음악가) - keyword

키워드	설 명
Baton (지휘봉)	그의 음악은 직접 자신이 만들고 오케스트라와 지휘를 한다.
Melody (선율)	그의 음악에서 나오는 선율을 통해 자신의 느낌을 표현한다.
Sensibility (감성적)	음악은 그냥 이루어지는 것이 아니라 만드는 사람이든 듣는 사람이든 서로 상호적인 작용을 통해 얻어지는 감성적인 교감이다.
Screen (영상)	그의 음악은 영상을 더욱 가치 있게 만든다. 음악만 있다면 감동은 적을 것이지만 적절한 영상과 음악의 조합으로 더욱 가치 있는 영상이 완성된다는 생각이다.
Nostalgia (향수)	영화의 장면을 보았을 때, 떠오르는 상황과 거기에 포함된 음악을 통해 그 것을 회상 할 수 있다는 의미이다.

#### 4.2.2 색채 분석

분석된 키워드는 그 어휘로서 개성을 갖는다. 사랑, 분노, 행복 등 감성으로 이어지는 키워드나 리더십, 권위 등 행위로서 이어지는 키워드 등 그 내재되어 있는 느낌은 아주 다양하다. 이것을 근간으로 나열된 키워드는 색채로서 표현해 낼 수 있다. 예를 들면, '사랑 = PINK', '분노 = RED', '리더십 = BLUE' 등 그 느낌대로 키워드와 색채는 연관되어 진다. 그러나 분석된 색채는 뒤이어 실행될 형태분석에서도 마찬가지로 진행되어야 한다. 예를 들어 위에서 제시한 노무현의 '진보주의'라는 키워드는 청와대와 관련시켜 'BLUE'라고 명명하는 것과 정치 생활 중 노무현으로 표명되었던 노란풍선의 'YELLOW'는 분석내용에서는 나타나지 말아야 할 작위적인 내용일 수 있기 때문이다. 이러한 제한적 요소를 두는 이유는 최종 결과물에서 다양하고 창의적인 디자인 보다는 캐릭터가 주는 보편적인 고정관념, 즉 예측 가능한 결과에서 벗어날 수 없는 결과물이 나타날 수 있기 때문이다. 아래 <표 9>는 위의 캐릭터를 색채로 분석해 놓은 내용이다.

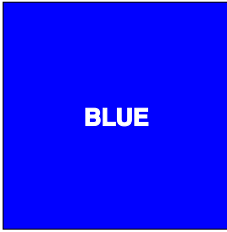
표 9. Ennio Morricone (음악가) - color



회색은 단순한 색이다. 은은하지만, 단조롭다고 생각이 들지 않는 것이 회색이라는 생각이 들었다. 그런 모습의 Ennio Morricone의 모습과 음악적인 모습이 많이 닮아있다고 생각이 들었다. CD의 자켓을 보면 다수의 모습의 회색으로 표현된 것과, 그의 흑백사진에서 찾아볼 수 있다. Ennio Morricone의 음악은 단순한 멜로디와 직접적인 연관성이 있다고 생각하였으며, 단순하고 간결하기에 멜로디의 느낌을 쉽게 이해한다고 생각을 한다. 간결한 멜로디 속의 서정적인 느낌은 회색의 단순함으로 표출이 된다는 생각이 들었다. 튀지 않는 그의 성격, 한결 같은 모습을 표현한 색이라 생각하였다.

파랑은 고요한 색이라 생각한다. 예를 들면 바다를 표현하자면, 고요한 바다가 있지만 잔잔한 바다가 있다. 하지만 거친 바다의 모습도 볼 수 있다. 이것이 그의 음악적 표현

15) 엔니오 모리코네(Ennio Morricone, 1928년 11월 10일 ~ )는 이탈리아의 작곡가, 지휘자이다. 캐릭터 컨셉분석 훈련과정을 설명하기 위한 예시이다.



이라고 생각한다. 느린 템포에서 빠르고 긴장감 넘치는 느낌 또한 웅장한 느낌의 표현, 엄숙함의 표현과 뿔어져 나오는 장엄한 사운드의 느낌을 잘 표현한다고 생각한다. 영상의 감동만으로 부족한 느낌을 그의 음악으로 생명을 넣어준다고 생각한다. 또한 위대한 음악가라고 생각을 할 때 그의 능력과 지금까지의 업적을 볼 때, 끝이 없는 넓은 공간의 의미로 과방을 표현하고 싶다. 그의 음악의 모든 것을 표현하기 위한 가장 적합한 색이라 생각한다.

#### 4.2.3 형태 분석

형태분석 실험 역시 위에서 분석된 키워드를 통하여 그 키워드가 행하는 조형적이며 행위적인, 재료와 질감적인 느낌을 다양한 자료를 통하여 찾아내는 실험이다. 이 과정에서 앞서 말한 보편적 고정관념 탈피도 물론 중요하겠지만, 가장 주의해야 할 것은 위의 나타난 색채분석의 결과와 연관되어지면 곤란하다는 것이다. 왜냐하면, 형태를 찾아내는 탐색의 범주가 좁아지고 그 과정이 극히 제한적으로 변질되어 흐를 수 있기 때문이다.

표 10. Ennio Morricone (음악가) - shape



지휘봉

지휘봉의 움직임은 통해서 나타나는 음악적인 리듬감과 강약을 느낌으로 표현한 구조물이라 생각한다. 수직적 느낌의 구조물과 곡선 느낌의 구조물의 보여주는 조화가 마치 지휘하는 것을 표출한다는 생각을 하였다.



멜로디

음악의 느낌과 강한 표현을 보여주며, 원의 크기와 길이는 음악의 선율을 느끼게 하고, 가운데 큰 원은 지휘자 이외에는 수많은 오케스트라 악기의 조화라는 이미지를 생각하였다. 조화를 통한 완성을 표현한다고 생각한다.



교감

Ennio Morricone의 음악을 통하여 교감 할 수 있는 느낌을 표현하였다. 음악 하나로 음악적 의미와 표현을 쉽게 전달하며, 청중에게 하여금 감동이나 슬픔, 기쁨을 느끼게 한다. 서로에게 상호작용을 할 수 있다는 생각한다.



배경

단조롭게 생각되는 모습을 더욱 극적이거나 아름답게 포장하는 역할을 하는 것이 그의 음악이라 생각을 한다. 슬픈 장면엔 음악이 없으면 감동이 덜한 것처럼, 그는 영상에 더 큰 매력을 느끼게 한다. 손 모양의 조형물이 메인이라면 그의 음악은 넓은 바다라고 생각된다.



향수

향수라는 그리워하는 마음을 표현하였다. 새의 모습은 과거의 모습이며, 사람은 자신의 모습으로, 과거를 갈망하는 모습을 표현. 그의 음악을 들었을 때 문득 떠오르는 영화의 이미지를 표현하며 영상을 보았을 때, 생각나는 음악을 다시 느끼고 싶다는 감정을 표현.

#### 4.2.4 드로잉(DRAWING)

앞의 3차례의 분석내용을 토대로 그 형태와 재료, 색채를 최종적으로 결정하는 실험이다. 선정된 캐릭터에 관하여 키워드로서 나타났던 상상들이 다양한 매체로의 표현과 토론의 결과로서 보다 구체적인 조형으로 진보하는 과정이라 할 것이다. 표현력의 자유를 위하여 컴퓨터 작업을 가급적 배제하고 작품은 연필을 사용하여 손으로 직접 그리게 하였다. 때문에 이는 이유없는 학생들의 그리기의 공포에서 벗어나게 하는 의미이다. 대부분의 학생들은 본인의 그림실력에 매우 소극적이다.

또한 나타나는 조형의 결과는 다시 캐릭터로 회귀하여 그 인물과 비교하였을 때 그 해석이 일치가 성립되어야 할 것이다. 이 역순의 방법을 통해 최종 결과물의 당위성과 그 설득력을 판별할 수 있기 때문이다.

표 11. Ennio Morricone (음악가) - drawing



키워드의 감성적이라는 표현은 이미지의 꽃을 대변하는 의미라고 생각한다. 꽃을 보았을 때 느끼는 감정 아름다움을 느끼고, 꽃을 가지고 사랑을 표현하듯이 그런 모든 감성적인 면을 표현한다고 생각하였다.

가시가 있는 줄기는 영상이라는 표현이다. 가시가 있는 줄기는 특정한 의미를 가지고 있는 영상의 의미라고 해석된다. 그의 음악이 있기에 영상의미를 더욱 강조하고 극대화 하지만, 영상도 자체만 시각적인미를 강조하기 위해 가시의 표현을 하였다.

브라운 계열의 정장은 노스텔지어의 표현이다. 오래된 자신이 입던 옷이 가장 편안하며, 그것이 없으면 허전함을 느끼고 그것에 대한 향수를 느끼게 되기 때문이다. 예를 들어 어린아이가 자신의 곰인형, 자신의 이불에 집착하는 것이 이러한 표현이라고 생각한다.

교감이라는 의미는 꽃의 이미지와 가시의 의미가, 서로 상호 작용한다는 의미를 부여하였다.

서로 다른 감정의 것들이 하나의 의미로 포함하는 것은 음악을 통하여 이루어 진다고 생각이 되었다.

멜로디와 지휘봉이라는 의미는 중앙에 높은음자리표를 통하여 표현한다고 생각한다. 중심에 위치한 높은음자리표는 음악가 자신의 감정을 표현할 수 있는 가장 대표적인 전달 방법이라는 생각을 하였다. 음악을 통하여 영상과 감성적인 모든 부분을 만족 시킬 수 있다고 생각하였다.

#### 4.3 작품 제작 훈련 (portfolio)

마지막 작품 제작 훈련은 최종적으로 작품 전시를 위한 패널 제작 훈련이다. 다른 디자인 분야에서도 마찬가지로 지이겠지만 이 방법은 컨셉을 효과적으로 설명하고, 작품을 구체적으로 보여줄 수 있는 가장 보편적인 표현방법이다. 이 실험에서의 가장 큰 주안점은 '패널을 얼마나



화려하고 멋있게 제작하는가?’가 아니라, 내용들은 이미 충분히 도출하였기 때문에 ‘지금까지 만들어 낸 데이터들을 얼마나 효과적으로 layout하는가? 관람하는 사람으로 하여금 얼마나 편히 작품을 읽어낼 수 있게 하는가?’이다. 아래 <그림 5>는 Ennio Morricone에 관한 최종 Panel 예시이다.



그림 5. Ennio Morricone (음악가) - (최종 PANEL)

#### 4.4 실천 효과

이 실험의 결과로 나타난 작품들은 교내 작품전에 함께 전시되었다. 협소한 전시장 상황 때문에 모든 학생들의 작품을 전시 할 수는 없었으나, 대다수의 학생들은 자신의 작품이 전시장에 함께 전시되고 서로의 생각을 이야기 하며 여러 교수님들과의 크리틱을 통해 한걸음 더 배울 수 있게 되는 스스로의 학습적 만족감을 표현하였다.

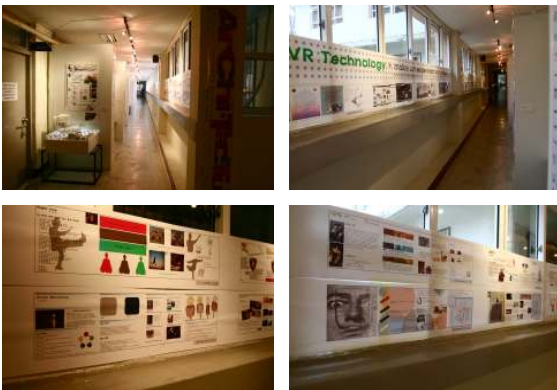


그림 6. 작품 전시 091205 - 12 경민대학 예의관 3층

또한 앞서 언급한 바와 같이 수동적인 수업태도를 가진 학생들이 적극적인 모습으로 자신의 작품과정을 표현하고, 그 결과를 제시하였다는 것이 매우 고무적이다.

이에 따라 본 연구는 이 실험에 대한 학생들의 만족도에 관하여 설문조사를 실시하였고, 총 28명의 학생들이 이 설문에 응하였다. 질문은 총 6가지로 수업의 난이도, 유익성, 수업시기와 학문 분야, 가장 흥미로웠던 실험, 그리고 이 실험에서 느낀점이나 건의사항을 묻는 질문이었으며, 각 질문의 복수응답은 허용하였다. 설문 결과의 결과는 아래와 같다.

1. 이번 디자인 실험은 본인에게 있어 난이도는 어떠했습니까?



- ① 매우 어려웠다. (1/3.5%)
- ② 조금 어려웠다. (14/50%)
- ③ 그저 그렇다. (9/32%)
- ④ 쉬운 편이다. (2/7%)
- ⑤ 매우 쉬웠다. (2/7%)

2. 이 실험이 디자인 훈련 과정 중 본인에게 얼마나 유익하다고 생각하십니까?



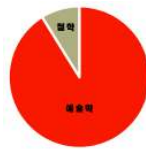
- ① 매우 유익했다. (9/34%)
- ② 유익했다. (12/46%)
- ③ 그저 그렇다. (7/20%)
- ④ 유익하지 않다. (0/0%)
- ⑤ 시간낭비다. (0/0%)

3. 이 수업은 우리학과 3년 6학기 커리큘럼 중 어디에 위치하라고 생각하십니까?



- ① 1학년 1학기 (10/32%)
- ② 1학년 2학기 (11/35%)
- ③ 2학년 1학기 (6/19%)
- ④ 2학년 2학기 (3/9%)
- ⑤ 3학년 1학기 (1/3%)
- ⑥ 3학년 2학기 (0/0%)

4. 이 디자인 수업은 어느 학문 분야에 속한다고 생각하십니까?



- ① 인문학 분야 (0/0%)
- ② 사회학 분야 (0/0%)
- ③ 예술학 분야 (26/82%)
- ④ 공학 분야 (6/18%)
- ⑤ 철학 분야 (0/0%)

5. 2차례에 걸쳐 총 10회의 디자인 실험 중 가장 흥미로운 과정은 무엇이었습니까?



IMAGE > PERFORMANCE > CHARACTER > FORM > MUSIC > COLOR > MOVIE      COLOR > DRAWING

6번째의 느낀점이나 건의사항을 묻는 질문에서는 대부분 수업에 대한 만족감을 표현하였고, 창의력과 상상력을 필요로 하는 이러한 수업은 정식 커리큘럼에 포함되기를 희망하였다. 또한 이 과정은 1학년에 배치되어 미리 훈련하여 고학년에 시행되는 디자인 과정이 더욱 흥미롭고 질 좋은 결과를 얻어내기를 희망하였다.

이 과정의 난이도를 묻는 질문에서는 예상과는 달리 조금은 어렵다는 결과가 과반 수 이상이었다. 그러나 사실상 이 과정은 어린이 감성훈련과정<sup>16)</sup>에도 포함되어 있는 표현력 훈련의 기초격으로 현재 초등교육의 한 방법으로 활용되고 있는 부분이다. 우리 학생들이 이 과정을 어려워하는 원인은 성장 과정 중에 확립화 되어 있는 교육방식으로 인한 자기주장 표현의 억제와 감성 표현의 퇴화이다. 이러한 표현능력 부족이 학생들로 하여금 디자인 분야 학습을 어렵게 만드는 요인이라 본 연구는 분석한다. 그러나 고무적인 것은 유익성을 묻는 질문에는 대부분 매우 유익하다고 응답하였다. 이 부분이 우리 학생들의 감성적 잠재성을 확인할 수 있는 대목이며, 또한 장

16) 어린이들의 음악경험에 대한 실험적 연구 / 서양음악학회 Vol- No 13 / 오지향 / 2007

기간 훈련을 통한 미래 가능성을 엿볼 수 있는 것이 이 실험에서 가장 중요한 성과이다.

### 5. 결론 및 제언

지금까지 3단계에 걸쳐 진행된 실험은 예상대로 흥미로운 내용과 학생들의 참여적 분위기로 매우 가치 있는 시간이 될 수 있었다. 그리고 실험 결과 본 연구에서는 아래의 몇 가지 실험성과를 얻어낼 수 있었다.

첫째, 디자인 학습과정에서 학생들의 취약부분을 발견할 수 있었고, 이를 자극하여 발전시킬 수 있는 방법론을 제시할 수 있었다.

둘째, 학생들의 적극적인 수업 참여도와 흥미유발성에 있어 큰 성과를 얻었다. 설문조사 중 디자인훈련에 있어 유의성을 묻는 질문에 80%가 유의함으로 답변하였다.(첨선내용 참고) 이러한 학생들의 수업참여와 흥미가 앞서 예시로 제시하였던 작품과 같이 결과물에서 참신함과 독창성이 엿보이는 작품으로 나타나게 되었다.

셋째, 실험과정을 마무리 하면서 학생들은 이 실험 이래로 습득하지 못한 다양한 표현능력을 자연스럽게 습득하게 되어 디자인 과정에 있어 표현 및 프레젠테이션 방법의 다양화를 모색할 수 있었다.

넷째, 최종 작품들을 함께 공유하고 공개 전시회를 가지면서 학생들은 디자인 학습활동에 관한 성취감을 갖게 되었다.

위의 네 가지 성과를 기반으로 하여 주목할 만한 점은 단순히 이 실험이 디자인 수업에 국한되어 일어나는 것뿐 만 아니라 학과 전체의 학습 분위기와 학과생활에도 그 파급효과를 나타내고 있었다는 것이다. 이는 새로운 학습방식이 학생들에게 능동적으로 활동할 수 있는 계기가 되었다는 증거이며, 궁극적으로 고질적 문제인 학업중도탈락에도 영향을 줄 수 있을 것이라 기대하는 것이다.

한편, 이 방법론은 범위를 더욱 확대한다면 다른 디자인 분야에도 적극적으로 활용할 수 있는 데에 큰 장점이 있다. 그 중 건축디자인에도 적극 활용할 수가 있다.

사실상 앞의 실험 내용들은 지금까지 3년제 대학에서 진행하기 힘들었던 내용들이다. 왜냐하면, 전문대학은 지금까지 기능인을 전문적으로 양성하는 대학이라는 관념이 지배적이었기 때문에 대부분의 커리큘럼이 기술적이고 기계적인 학습상으로 진행되어 온 것이 사실이다. 그러나 디자인 분야 과정은 무한한 상상력과 창의력을 필요로 하는 분야이고, 학생들은 그에 적극적으로 움직이는 열정을 보여야만 하는 분야이다. 따라서 지정된 학문적 범주 안에서 스스로 생각하고 자유롭게 상상하며 과감한 표현력을 디자인을 통하여 보여주어야만 한다. 그러나 우리 학생들의 성향은 잠재되어 있는 충분한 능력이 존재함에도 불구하고, 매우 소극적이고 지루해 한다는 것

이 가장 큰 문제점이며 수업 안에서도 이를 억제하고 있음이 지금에 처한 현실이다. 따라서 이러한 프로그램을 저학년 디자인 분야 커리큘럼에 적극 도입하여 디자인적 기초함양에 뒷받침이 되고, 그 결과 학생들은 디자인 프로세스 방법론을 통하여 잠재하고 가능성 있는 학생들의 능력을 고취시키고, 학생들 개인의 흥미를 유발하여 디자인 학습 능력을 증진시키기를 기대한다. 더불어 학교 활동에도 적극적인 참여양상을 기대함과 동시에 앞서 문제시 되었던 학생들의 중도탈락율 문제에도 고무적으로 영향을 주길 기대한다. 또한, 이를 건축설계(실내건축 설계)에 적극 적용하여 다양한 작품의 성향을 드러내는 증거를 후속 연구에서는 필요할 것이다.

### 참 고 문 헌

1. Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1993). Protocol analysis: Verbal reports as data. MIT Press, Cambridge, MA
2. John C. Thomas & John M. Carroll, The Psychological Study of Design (1979) in 'Development in Design Methodology' (N, Cross, ed.), John Wiley & Sons, pp. 221 - 235
3. 김영애, 건축설계교육 교수학습을 위한 교과과정 변화에 대한 사례 연구, 대한건축학회 제25권 제1호, 2009
4. 오지향, 어린이들의 음악경험에 대한 실험적 연구, 서양음악학회 Vol- No 13, 2007
5. 장혜경, 혁명적 가족관계를 위한 가족정책과제 - 정보화로 인한 가족기능변화와 미래가족전망, 한국여성정책연구원, 2007
6. 조대희, 건축설계 교육에 있어서 설계과정의 주제설정에 관한 연구, 대한건축학회논문집 계획계 16권 12호, 2000
7. 실내건축을 위한 색채디자인, 한국실내디자인학회, 기문당, 2003
8. 컬러코디네이션의 실제 - 환경색채, 도쿄상공회의소, (주)휴엔즈, 2007
9. 퍼포먼스론, 한국연극학회 Vol 13. No 1, 김방욱, 1999

논문접수일 (2010. 06. 29)

심사완료일 (1차 : 2010. 07. 25, 2차 : 2010. 07. 28)

게재확정일 (2010. 08. 06)