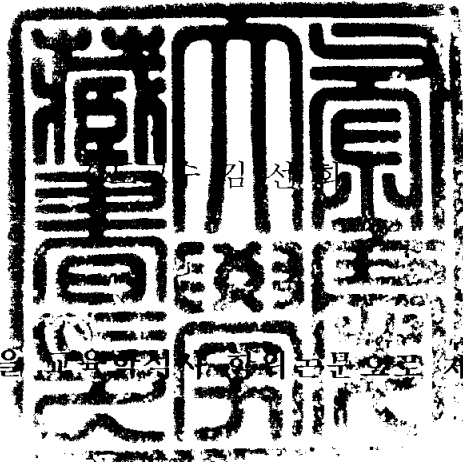


교육학석사학위논문

상업계 디자인교과의 일러스트레이션 표현기법에 관한 연구

- 그래픽디자인 교과를 중심으로 -



이 논문을 교육학석사학위논문으로 제출함

2004년 2월

부경대학교 교육대학원

디자인교육전공

김민정

김 민 정 의 교육학 석사 학위논문을 인준함

2003년 12월 25일

주 심 : 김 명 수 (인)

위 원 : 장 청 건 (인)

위 원 : 김 선 화 (인)

차 례

Abstract	V
----------------	---

I. 서 론

1. 연구 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	3

II. 본 론

1. 상업계 고등학교의 일러스트레이션교육	4
1-1. 상업계 디자인교육의 목표	4
1-2. 상업계 디자인교육과정의 변천	5
1-3. 상업계 디자인과의 교과 분석	7
2. 디자인 교과의 일러스트레이션교육	10
2-1. 6차 그래픽디자인 교과 분석	11
2-2. 7차 그래픽디자인 교과 분석	14
2-3. 6·7차 그래픽디자인 교과 비교	17
2-4. 교과에서 나타난 일러스트레이션 표현기법 분석	20
2-5. 일러스트레이션 표현기법	30
2-6. 교과에서의 일러스트레이션 내용상의 문제점	37
3. 디자인 교육의 일러스트레이션의 표현기법 중요성	41
3-1. 일러스트레이션의 정의	41
3-2. 일러스트레이션의 구성요소	42

3-3. 일러스트레이션의 표현기법 중요성	43
3-4. 일러스트레이션 표현기법에서의 컴퓨터 활용	44
4. 그래픽디자인 교과에서의 일러스트레이션교육에 관한 실태 조사	46
4-1. 설문조사 및 분석	47
4-2. 문제점 및 개선방안	59
5. 일러스트레이션의 수업 방안 제시	60
5-1. 일러스트레이션의 수업 목표	60
5-2. 일러스트레이션의 교수·학습 방법	60
5-3. 수업지도 전개 과정	64
5-4. 결과 분석	67
 V. 결론	 69
 참고문헌	 71
 부록	 73

표 차 례

[표 1] 상업계 고등학교 디자인 교육 과정의 변천	6
[표 2] 6·7차 교육과정 변화에 따른 전문교과 비교	8
[표 3] 7차 교육과정에서의 상업계고등학교 시각디자인과 전문교과 ...	9
[표 4] 6차 교육과정의 ‘그래픽디자인’ 교과내용	12
[표 5] 7차 교육과정의 ‘그래픽디자인’ 교과내용	16
[표 6] 6·7차 교육과정의 ‘그래픽디자인’ 교과내용 및 각 단위비중도 18	
[표 7] 6·7차‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션단원 내용비교 ...	19
[표 8] 6차‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션단원 삽화내용분석 ...	21
[표 9] 6차‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션단원 삽화의 표현기법 분석	23
[표 10] 7차‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션단원 삽화내용분석	28
[표 11] 7차‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션단원 삽화의 표현기법 분석	29
[표 12] 설문조사 대상 고등학교	46
[표 13] 7차 ‘그래픽디자인’ 교과 편성	63
[표 14] 학습계획	64
[표 15] 학습평가	67
[표 16] 수업결과 분석	67

그 립 차 례

[그림 1] [표9]의 표현기법의 비중 그래프화	24
[그림 2] [표11]의 표현기법의 비중 그래프화	30
[그림 3] 연필표현	31
[그림 4] 색연필표현	31
[그림 5] 목탄표현	32
[그림 6] 흑연가루표현	32
[그림 7] 파스텔표현	32
[그림 8] 펜과 잉크표현	33
[그림 9] 마커표현	33
[그림 10] 수채물감표현	34
[그림 11] 과슈표현	34
[그림 12] 유화표현	34
[그림 13] 아크릴물감표현	35
[그림 14] 목판화표현	35
[그림 15] 에칭표현	35
[그림 16] 석판화표현	36
[그림 17] 모노페인팅	36
[그림 18] 스크래치보드	36
[그림 19] 콜라주표현	37
[그림 20] 동일한 소재의 표현기법에 따른 연출	44
[그림 21] 교사 성별	48
[그림 22] 교사 경력	48
[그림 23] 교사 자격증 표시과목	48
[그림 24] 학생 성별	49
[그림 25] 학생 학년	49
[그림 26] 일러스트레이션 수업 유무(교사)	50
[그림 27] 일러스트레이션교육의 중요성	51

[그림 28] 일러스트레이션 수업 시 채택 교과	52
[그림 29] 일러스트레이션 교과 이수 학년	52
[그림 30] 교과 주당 수업 시수	52
[그림 31] 6·7차 교과에서의 컴퓨터의 활용도	53
[그림 32] 교재만으로 일러스트레이션수업의 가능성	54
[그림 33] 일러스트레이션 수업 유무(학생)	54
[그림 34] 수업 시 이해를 돕기 위한 방법	55
[그림 35] 일러스트레이션교육이 실시 능력 발전에 미치는 영향	55
[그림 36] 일러스트레이션 수업 시 컴퓨터 활용도	56
[그림 37] 일러스트레이션 수업 시 재료에 대한 경험 정도	57
[그림 38] 일러스트레이션 수업 시 표현기법에 대한 경험 정도	58
[그림 39] 이론학습 교과 교수·학습의 기본 모형	61

Abstract

A Study on the Illustration Expression Technique of Design Teaching Material -The case of Graphic Design Curriculum-

Min-jeong, Kim

Graduated School of Education
Pukyong National University

Modern people live their lives in information society. It is a visual image that can most easily perceive information in the society. The illustration, that is, a means of visual information transfer, has become the most effective area of visual communication in accordance with the development of graphic design. Modern illustration has overcome supplementary roles for explanations of simple sentences and expands its scope to several genres.

The illustration follows ideas and starts from visualization. Therefore, basic training including drawing technique is essentially needed. The illustration is said to be an effective area to experience various techniques and materials and elevate designers' inventiveness and design ability.

The design education makes use of personal computers more

than before because of the development of computers: The case is applied to the illustration education as well. However, computers cannot replace designers' hands and heads at expansion of inventiveness and design ability, which the illustration education needs.

The paper describes the subjects for commercial high schools's design education regarding the illustration expression techniques as follows:

First, before investigating commercial high schools' illustration education, the study examined the curriculum and design education of vocational high schools' design department.

Second, the subjects of 'Graphic Design', that is, a special subject of the illustration, were compared with those of the 6th and the 7th Curriculum.

Third, the study theoretically examined the illustration by books and theses at home and abroad and suggested a variety of expression techniques, and described the techniques of famous illustrators at home and abroad.

Fourth, a questionnaire survey was conducted to examine not only the state of the classes of vocational high school's illustration but also the expression techniques experienced by students.

Lastly, the study suggested effective class enough to elevate design ability as well as inventiveness of students by a variety of expression techniques.

The vocational high schools' design education is incorrectly thought to be an education operating graphic program by computer: Even illustration class has increased personal computer efficiency day by day. The personal computer efficiency is though

to be important: At the class of illustration, manual operation may help the students, who become designers in the future, have good design ability enough to draw everything while watching it and to have inventiveness making use of the ability and understand and solve problems by excellent insight. Therefore, the manual operation is thought to be important at the expression technique by computer.

The paper describes the class making use of the expression techniques of a variety of illustrations of design education, and describes the manual operation's importance despite of continuous and expanded use of computers at designs.

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

우리는 정보의 홍수 속에서 살고 있다. 이러한 많은 정보를 단시간 내에 전달해야하는 미디어시대에서는 논리적 관념에 의한 전달보다는 시각적 감각에 의한 순간적인 전달이 필요하다. 따라서 정보처리 능력에서 시각이 많이 작용되기 때문에 시각적 이미지의 중요성을 알 수 있다. 이러한 시각적 정보 전달의 수단으로 일러스트레이션은 그래픽 디자인의 발달과 더불어 Visual Communication의 가장 효과적인 영역으로 자리잡고 있다.

현대의 일러스트레이션은 단순한 글을 설명하기 위한 보조적인 역할을 뛰어 넘어 여러 장르에서 활용되고 있다.

일러스트레이션은 실용적인 미술 영역으로, 전통적인 인체 묘사 드로잉이나 페인팅을 기초로 하여 커뮤니케이션을 전제로 하는 미술 형태이다. 그러나 좋은 아이디어가 있더라도 시각적으로 구체화시킬 수 없으면 활용할 수 없다. 일러스트레이션은 아이디어를 전제로 하며, 가시화하는 일에서부터 시작한다. 따라서 드로잉의 기법을 비롯한 기초 훈련은 필수적이다. 이렇듯 일러스트레이션은 다양한 기법과 재료를 경험함으로써 디자이너들의 창의성과 조형능력을 높이는 효과적인 영역이라 할 수 있다.

그러나 오늘날 컴퓨터의 발달로 디자인교육에 전반적으로 컴퓨터

활용이 확대되고 있고, 일러스트레이션교육에 있어서도 마찬가지이다. 일러스트레이션교육의 가장 기본인 창의성과 조형능력 신장을 하기 위해서 컴퓨터는 디자이너들의 손과 머리를 대신할 수 없다.

따라서 일러스트레이션교육에 있어서 컴퓨터를 이용한 표현기법에 앞서 수작업을 통한 표현기법을 다양하게 경험함으로써 학생들의 조형능력과 창의력 신장에 많은 도움을 줄 수 있다. 이러한 의미에서 실업계 고등학교의 디자인교육은 현실에서 일러스트레이션의 다양한 표현기법에 대해 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보려고 한다.

본 논문의 목적은 현재 시행되고 있는 일러스트레이션 교육이 어떤 표현기법 교육을 실시하는지 알아보고, 보다 다양한 표현기법과 자료를 제시함으로써 다양한 경험을 통한 학생들의 조형능력과 창의성을 신장시키기 위한 효율적인 방안 제시하는데 있다.

2. 연구범위 및 방법

본 논문에서는 실업계 고등학교 디자인과 중 일러스트레이션단원이 구성되어 있는 상업계 고등학교 ‘그래픽디자인’ 교과를 선택하였다.

본 연구는 지방자치제로 인해 교육이 특성화된 부산시내 디자인과 설치되어 있는 상업계 고등학교를 대상으로 하며, 연구 범위는 상업계 고등학교의 실무기본교과인 ‘그래픽디자인’교과 중 일러스트레이션 단원으로 한정한다.

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구방법은 ‘그래픽디자인’ 교과와의 6차와 7차에 제시된 내용을 비교·분석하고, 국내외 관련 서적과 논문 등 문헌을 통하여 일러스트레이션에 대한 이론적 고찰과 다양한 표현기법을 살펴본다. 일러스트레이션 교육의 수업 현황과 학생들이 어떤 표현기법들을 경험해 보았는지 알아보기 위해서 상업계 고등학교의 선생님과 학생을 대상으로 설문조사를 실시한다.

설문 방법으로는 직접 방문 혹은 인터뷰를 통해 민도분석 하였다. 조사기간은 2003년 10월 23일부터 10월 31일까지이며, 부산시내 상업계 고등학교 23개 학교 중 ‘그래픽디자인’교과를 다루고 있는 10개 학교의 선생님 30명과 학생300명을 대상으로 실시하였다.

II. 본 론

상업계 고등학교 디자인과의 디자인교육은 전문교과를 중심으로 이루어져 있으며, 전문교과를 통한 일러스트레이션 교육을 살펴보면 아래와 같다.

1. 상업계 고등학교의 일러스트레이션교육

1-1. 상업계 디자인교육의 목표

시각디자인의 발전은 이제 경제 발전과 시각 문화 발전, 나아가 세계적 차원의 발전이라는 다중적 이익을 가져올 수 있는 고부가가치의 미래형 산업으로 자리잡고 있다. 따라서 시각디자인 교육은 시각 문화 발전과 정보 전달의 중요성에 대한 사명감을 일깨우고, 수준 높은 디자인을 창작할 수 있는 뒷받침이 된다. 정보 전달의 기본적 지식을 갖춘 인력을 배양하는 일은 교육적으로나 국가적으로 매우 시급하고 중요한 과제로 부각되었다.¹⁾ 이를 해결하기 위하여 디자인업계에 종사할 인재를 양성하는 직업 준비 교육기관으로 실업계 고등학교의 디자인 교육이 부각되고 있다.

이와 같이 21세기 디자인교육은 다원화되어 가는 사회의 요구에 부

1) 교육인적자원부, 고등학교 그래픽디자인, 교학사, 2002, p.3.

응하여 미래의 정보 및 국제사회에서 다양하고 독특한 문화를 창조하는 창의적인 인간을 양성하는 일이며, 예비 디자이너로서 타고난 재능과 독창적인 조형표현의 잠재성을 충분히 발휘시킬 수 있도록 다양하게 계획되어야 할 것이다.

따라서 7차 교육과정에서 제시하고 있는 상업계 고등학교 디자인과의 구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

시각디자인에 관한 기초지식과 기술을 습득하게 하여, 시각디자인 분야에 창의적으로 적응할 수 있는 기본적인 능력과 태도를 기른다.

(가) 시각디자인에 관한 기초 지식과 기능을 습득하여 시각디자인 관련 분야로 진로를 선택하게 한다.

(나) 시각디자인 업무에 관한 전문 지식과 기능을 습득하여 시각디자인 실무에 능동적으로 활용할 수 있는 미래 지향적인 창의성과 적극적인 태도를 가진다.²⁾

1-2. 상업계 디자인교육과정의 변천

1960년대 산업화 과정을 거치면서 1958년 6월 5일 문교부령 제76호에 의해 공업계 고등학교에 처음으로 디자인과가 설치 운영 되어왔으나 최근 시대의 변천과 사회의 요구로 상업계 고등학교의 대폭적인 학과 조정으로 디자인 관련학과의 신설이 크게 늘어나고 있다.

상업계 고등학교 디자인과 교육과정 변천을 살펴보면 [표1]과 같다.

2) 교육인적자원부, 고등학교 교육과정 해설-[19]상업에 관한 교과, 1997, p.49.

교육과정	설치학과	교과
제1차 교육과정 (1954~1963)	상업미술	·상업미술
제2차 교육과정 (1963~1974)	상업미술	·상업미술
제3차 교육과정 (1974~1981)	상업미술	·상업미술
제4차 교육과정 (1981~1988)	상업미술	·상업미술
제5차 교육과정 (1988~1992)	상업미술	·상업미술
제6차 교육과정 (1992~1997)	상업디자인과	·상업디자인일반 ·상업미술 ·그래픽디자인 ·컴퓨터그래픽
제7차 교육과정 (1992~1997)	시각디자인과	·시각디자인일반 ·사진 ·시각디자인실무 ·그래픽디자인 ·컴퓨터그래픽

[표1] 상업계 고등학교 디자인 교육 과정의 변천

상업계 고등학교 디자인 교육은 제1차에서 5차 교육과정까지 상업미술로 학과가 설치되어 있었고 상업미술이라는 일반적인 미술교과로 구성되어 전문적인 디자인교육을 하기에는 부족함이 있었다. 그러나 제6차 교육과정(교육부 고시 제1992-19호)에서 처음으로 디자인과가 설치되어 ‘상업디자인과’라는 명칭으로 제정되면서 ‘기초 지식의 습득’의 목표 아래 전문적인 디자인교육이 이루어 졌다. 그 후 교육현장 및 사회의 요구에 따라 제7차 교육과정에서는 ‘시각디자인과’로 개칭되었고 ‘급변하는 정보화 사회에서 창의적으로 적응하여 자아를 실현하여야 한다’는 목표 아래 더욱 전문적인 성격을 띠게 되었다.

그 결과 전문교과 중심으로 교육되어 지고 있는 상업계 고등학교 디자인 교육의 교과 내용에도 변화를 가져 왔다.

위의 내용에서 알 수 있듯이 상업계 고등학교에서 본격적으로 디자인 교육이 이루어진 것은 6차 교육과정부터이며, 1차에서 5차 교육과정까지는 ‘상업미술’이라는 교과로 전문적인 디자인교육이라기 보다는 일반적인 미술교육이 이루어졌음을 알 수 있다. 따라서 시각디자인의 중요한 요소 중 하나인 일러스트레이션은 디자인 전문교과가 구성되어 있던 6차 교육과정에서부터 디자인 교육과 함께 전문적으로 교육되어 졌다.

1-3. 상업계 디자인과의 교과 분석

상업계 고등학교의 교과에 대해 살펴보면, 시각디자인 관련 교과로 편성되어 있으며, 실무 교과 이수에 필요한 기초이론교과와 실무 기초를 배우는 실무기본교과, 그리고 전공 영역의 실습을 중심으로 구성된 실무심화교과로 구성되어 있다.

상업계 고등학교 디자인 교육을 통해 일러스트레이션 교육이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보기 위해 상업계 고등학교의 6차와 7차 교육과정에서의 전문교과를 비교하여 살펴보면 [표2]와 같다.

교과구분	6차 교육과정	7차 교육과정	비고
기초이론교과	상업디자인일반	시각디자인일반	개칭(사회적 요구반응)
실무기본교과	상업미술		폐지(전문성 고려)
	그래픽디자인	그래픽디자인	동일(실습+이론)
	컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽	동일(실습+이론)
		사진	신설(전문성 강조)
실무심화교과		시각디자인실무	신설(전문성 강조)

[표2] 6·7차 교육과정 변화에 따른 전문교과 비교

7차 교육과정 교과목의 특징을 살펴보면 6차 교육과정의 실습교과에 이론이 추가되어 명칭은 동일하나 교육내용이 변경되거나, 6차 교육과정의 ‘상업디자인일반’ 교과가 7차 교육과정에서 사회적 요구에 반응하여 ‘시각디자인일반’으로 개칭되었다. 그리고 전문성을 고려하여 6차 교육과정에 없었던 ‘사진’과 ‘시각디자인실무’ 교과가 7차 교육과정에서 신설되었고 ‘상업미술’ 교과가 폐지된 것을 알 수 있다. 이것은 기초적 이론 지식의 습득과 실습을 통한 디자인 표현기법의 습득을 통해 창의성의 개발에 중점을 두도록 교과과정을 개정함으로서 실무적이고 창의력이 있는 디자이너의 양성에 초점을 두었다.³⁾ 따라서 실업계 고등학교 디자인 교육에서는 어떤 것을 ‘얼마나 아느냐’라고 보는 이론 지식의 습득보다는 ‘얼마만큼 할 수 있느냐’라고 보는 조형능력을 통한 표현의 창의성을 더 중요하게 보기 때문에 학습 원리로 체험 학습을(learning by doing)을 강조하고 있다.

이 가운데 실업계 고등학교의 교과과정에서 일러스트레이션이 다루어지고 있는 교과를 살펴보기 위해 실업계 고등학교의 전문교과의 목표 및 주요내용을 7차 교육과정에서 살펴보면 [표3]와 같다.

3) 교육인적자원부, 고등학교 교육 과정 해설-[19]상업에 관한 교과, 2001, p.98.

교과목	목표	주요내용
시각디자인일반	시각디자인 분야에 관한 기본적인 지식과 원리를 이해하고 창의적이고 효과적인 정보 전달 방법을 습득하여 전문인으로서의 디자인 관리 능력을 기른다.	·시각디자인의 개요 ·시각디자인의 역사 ·시각디자인의 확장과 영향 ·시각디자인의 구성 요소와 원리 ·시각디자인의 과정과 관리
사진	사진 분야에 대한 기초 지식을 습득하고, 이를 토대로 다양한 실습을 경험함으로써, 실무에 관한 지식은 물론, 사진에 관한 기본적인 실무 능력과 태도를 기른다.	·사진의 이해 ·도구와 장비 ·촬영 ·현상과 인화 ·포트폴리오와 액자 ·사진의 활용 ·디지털 사진
시각디자인실무	시각 디자인 실무에 관한 기초 지식을 습득하고, 이를 토대로 다양한 디자인 실습을 경험함으로써 시각 디자인에 관한 기본적인 실무 능력과 태도를 기른다.	·편집 디자인 ·광고 디자인 ·포장 디자인 ·영상 디자인 ·인터랙티브 디자인 ·아이덴티티 디자인
그래픽디자인	그래픽디자인 분야에 대한 기초 지식을 습득하게 하고, 이를 토대로 다양한 실습을 경험하게 함으로써, 실무에 관한 기초 지식은 물론, 그래픽디자인에 관한 기본적인 실무 능력과 태도를 기른다.	·그래픽디자인의 이해 ·조형실습 ·관찰과 표현 ·일러스트레이션 ·타이포그래피 ·그래픽디자인의 실제
컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 분야에 대한 기초 지식을 습득하고, 이를 토대로 다양한 실습을 경험함으로써, 컴퓨터그래픽에 관한 기본적인 실무능력 및 태도를 기른다.	·컴퓨터그래픽의 이해 ·컴퓨터그래픽의 하드웨어와 소프트웨어 ·컴퓨터그래픽과 시각 언어 ·컴퓨터그래픽의 디자인의 실제

[표3] 7차 교육과정에서의 상업계 고등학교 시각디자인과 전문교과

*음영처리 된 부분은 일러스트레이션 단원을 포함하고 있는 교과목을 표시한 것이다.

2. 디자인 교과에서의 일러스트레이션교육

현재 실시되고 있는 상업계 고등학교 디자인과 전문교과 중 일러스트레이션에 대해 다루고 있는 교과는 [표3]에서 알 수 있듯이 ‘그래픽 디자인’교과이다. 그래픽디자인교과는 상업계 고등학교 전문교과의 실무기본교과로 시각 디자인 과목군에 속하며, 상위 과목인 ‘시각 디자인 실무’ 과목에 쉽게 적응하기 위한 중간 과정의 역할과, 시각 디자인의 기본적인 과정을 효과적으로 익히기 위한 가장 기본적인 실습 과정을 중점적으로 다룬다. 그리고 디자인 분야에 대한 기초 지식을 습득하게 하고, 이를 토대로 다양한 실습을 경험하게 함으로써, 실무에 관한 기초 지식은 물론, 그래픽 디자인에 관한 기본적인 실무 능력과 태도를 기르는데 목표를 두고 있다.⁴⁾

그래픽디자인교과는 2003년부터 7차 교육과정이 운영됨에 따라 현재에는 6차 교육과정에서 7차 교육과정으로 바뀌고 있는 상황이다.

따라서 ‘그래픽디자인’ 교과에 제시되어 있는 일러스트레이션 표현기법에 대해 분석하기 위해 6·7차 교육과정에서 비교·분석하고, 앞으로의 7차 교육과정에 적합한 일러스트레이션 수업에 대한 방안을 제시해 보고자 한다.

4) 교육인적자원부, 고등학교 교육 과정 해설-[19]상업에 관한 교과, 2001, p.166.

2-1. 6차 그래픽디자인 교과 분석

6차 ‘그래픽디자인’교과는 상업 디자인과의 신설에 따른 전문 교과로서, ‘상업디자인일반’ 교과와 심화 내용을 담고 있다. 목표는 상업 디자인의 발전이 모든 산업 분야에 적용되고, 이에 따른 디자인의 활용 범위 디자인의 방법과 기능을 익히는데 있다.

따라서 교육부에서 제시한 상업계 고등학교 교육과정 해설서에서 6차 ‘그래픽디자인’ 교과 지도상의 유의점에 대하여

첫째, ‘상업 디자인 일반’ 과목과의 연계성을 고려하여 지도한다.

둘째, 디자인 실무에 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 아이디어의 발상부터 이미지의 형상화에 이르는 전개 과정의 경험 축적에 유의하여 지도한다.

셋째, 그래픽 디자인의 제작 의도가 효과적으로 표현 될 수 있도록 소재의 선별 능력 향상에 유의하여 지도한다.

넷째, ‘상업 디자인 I 실습’, ‘상업 디자인 II 실습’과 연계하여 지도한다.

마지막으로 평가에 있어서는 심미적 기능, 표현 기법, 실무 능력 등을 고루 평가한다.⁵⁾

라고 제시되어 있다.

그러므로 그래픽디자인 교과를 학습함으로써 디자인의 기능과 도구의 사용방법 등 표현 기법을 습득하여 실제 제작에 있어서 활용하는 능력을 고루 갖추 수 있도록 하는 것이 6차 ‘그래픽디자인’교과의 특징이라 볼 수 있다. 6차 교육과정의 ‘그래픽디자인’교과의 단원구성 및 내용을 살펴보면 [표4]와 같다.

5) 교육부, 고등학교 교육과정 해설 -실업계(상업계열) (22-20), 1995, 내용을 요약함.

대 단 원	중 단 원	내 용
I. 그래픽 디자인	1.그래픽디자인의 개요	디자인 용어의 정의와 목적 범위 범위에 대해서 기록하였다.
	2.디자인 분야별 직무와 기능	각 분야의 직무와 기능에 대해서 표로 나타내었다.
II. 기초 디자인	1.소묘와 스케치	선, 선 연습, 기본 형태 그리기, 변형된 기본 형태 그리기, 양감과 질감표현, 석고 데생에 대해서 학습한다.
	2.정밀 묘사	점묘화, 선묘화 표현기법을 익힌다.
	3.형태의 단순화	단순화의 방법, 시각의 법칙, 단순화의 종류, 단순화의 기법과 실재에 대해서 학습한다.
	4.평면 및 입체 구성	구성의 요소, 구성의 원리, 점 구성, 직선의 구성, 곡선의 구성, 면의 구성, 입체구성에 대해서 학습한다.
	5.일러스트레이션	일러스트레이션의 종류(표현양식에 의한 분류, 용도에 의한 분류)와 표현기법(투명묘사, 불투명묘사, 건식묘사, 에어브러시 묘사)에 대해서 학습한다.
	6.문자 디자인	타이포그래피와 레터링, 레터링의 종류에 대해서 학습한다.
III. 평면 디자인	1.픽토그램 디자인	픽토그램의 기능과 조건에 대해서 학습한다.
	2.우표 디자인	조형 요소 문자, 일러스트레이션, 우표의 크기, 컬러, 레이아웃 등에 대해서 학습한다.
	3.카드 디자인	평면 및 조형과정에 대하여 알아보고 인쇄물 재구성에 표현의 새로운 기법에 대해서 학습한다.
	4.포스터 디자인	포스터의 종류, 포스터의 크기, 작품제작 순서 등에 대해서 학습한다.
	5.편집 디자인	전반적인 인쇄물을 만들기 위한 요소를 익힌다.
	6.신문 광고 디자인	광고의 매체, 광고디자인의 요소에 대해 학습한다.
	7.캘린더 디자인	캘린더의 구성요소와 캘린더의 주제의 선정에 대해서 학습한다.
	8.CIP	CIP의 기본 요소, CIP의 응용 요소, 마크와 심벌에 대해서 학습한다.
IV. 입체 디자인	1.포장 디자인	포장디자인의 기능, 특성, 제작요소에 대해서 학습한다.
	2.옥외 광고 디자인	옥외 광고 디자인의 기능과 특성, 종류, 기능적 효과, 표현양식 기법에 대하여 학습한다.
	3.POP 광고 디자인	POP 광고의 기능, 종류, 역할에 대해서 학습한다.

[표4] 6차 교육과정의 ‘그래픽디자인’ 교과내용

6차 그래픽 디자인 교과 구성은 I 장 그래픽디자인, II 장 기초디자인, III 장 평면디자인, IV 장 입체디자인으로 4개의 대단원과 19개의 중단원으로 구성되어 있다.

I 장 그래픽디자인에서는 그래픽디자인의 개요와 디자인 분야별 직무와 기능이라는 2개의 중단원으로 구성되어 그래픽 디자인의 개념을 이해하고 디자인의 기능을 익힌다.

II 장 기초디자인에서는 그래픽디자인의 기초인 소묘와 스케치, 정밀묘사, 형태의 단순화, 평면 및 입체구성, 일러스트레이션, 문자 디자인 관한 기초적이고 기본적인 기능을 다룬다.

III 장 평면디자인에서는 주로 픽토그램, 우표, 카드, 포스터, 편집, 신문 광고, 캘린더, CIP 등의 디자인을 II 장인 기초디자인 단원의 내용을 기초로 하여 이를 익힐 수 있는 기능을 연마한다.

IV 장 입체디자인에서는 시각적이고 평면적인 디자인에서 입체적 디자인의 영역인 포장, 옥외 광고, POP 광고 등에 관한 지식과 이에 활용될 수 있는 디자인 기능을 익히도록 한다.

이러한 교과구성을 통해 시각디자인의 다양한 분야를 접할 수 있도록 하였고, 동시에 실무에서도 적절히 사용할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 내용이 이루어져 있다. 이를 통해 디자인 분야별 직무와 기능, 그리고 디자인의 영역을 제시함으로써 학습자로 하여금 디자인 전문 영역의 이해와 실습을 겸할 수 있는 경험적 교과로 제시되어 있다.

2-2. 7차 그래픽디자인 교과 분석

7차 ‘그래픽디자인’교과의 시각디자인 과목군의 실무 기본 교과로서, 상위 과목인 ‘시각디자인실무’ 과목에 적응하기 위한 중간 과정의 역할과, 시각디자인의 기본적인 과정을 효과적으로 익히기 위한 가장 기본적인 실습 과정을 중점적으로 다룬다. 목표는 디자인 분야에 대해 기초 지식을 습득하게 하고, 이를 토대로 다양한 실습을 경험하게 함으로써, 실무에 관한 기초 지식은 물론, 그래픽 디자인에 관한 기본적인 실무 능력과 태도를 기르게 있다.

따라서 교육부에서 제시한 상업계 고등학교 교육과정 해설서에서 7차 ‘그래픽디자인’ 교과 지도상의 유의점에 대하여

첫째, 기초 디자인에 관한 기본적인 개념과 원리를 이해하도록 하고, 시각 디자이너로서 갖추어야 할 기본적인 실기 능력을 기르도록 지도한다.

둘째, 시각 자료를 충분히 활용하여, 관찰과 표현 또는 정보 전달에 대한 기본 개념을 충분히 이해할 수 있도록 지도한다.

셋째, 학습 내용에 따라 강의, 문답, 토의, 조사, 실습, 시범 등 다양한 교수·학습 방법을 활용하여 학습의 효과를 높인다.

넷째, 단편적인 기법 수준보다는 내용에 따른 표현 방법의 적절한 선택 및 전달의 효과, 미적 가치 등에 중점을 두어 평가한다.

다섯째, 제작한 작품의 제작 의도를 발표하고, 서로의 작품을 비평하는 시간을 가지도록 하여, 디자인의 객관성에 대한 이해도를 평가한다.

라고 제시되어 있다.

그러므로 그래픽디자인 교과를 학습함으로써 기초 디자인에 관한 기본

적인 지식을 바탕으로 시각 디자인 즉, 정보 전달 디자인에 관한 실제적인 학습을 통해 실무적으로도 능숙하게 처리할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하는 것이 7차 ‘그래픽디자인’ 교과목의 특징이라 볼 수 있다.

7차 교육과정의 ‘그래픽디자인’교과목의 단원구성 및 내용을 살펴보면 [표5]와 같다.

7차 그래픽디자인 교과 구성은 I 장 그래픽디자인의 이해, II 장 조형실습, III 장 관찰과 표현, IV 장 일러스트레이션, V 장 타이포그래피, VI 장 그래픽디자인의 실제로 6개의 대단원과 14개의 중단원으로 구성되어 있다.

I 장 그래픽디자인의 이해에서는 그래픽 디자인의 개념을 이해하고 디자인의 범위와 영역을 이해한다.

II 장 조형실습에서는 평면조형과 입체조형의 기본적인 개념을 이해한다.

III 장 관찰과 표현에서는 주로 관찰을 통한 표현기법, 재료 특성을 통한 표현기법을 통해 기본적인 표현기법을 익힐 수 있는 기능을 연마하고, 디자인과 전달의 의미를 이해한다.

IV 장 입체디자인에서는 시각적이고 평면적인 디자인에서 입체적 디자인의 영역인 포장, 옥외 광고, POP 광고 등에 관한 지식과 이에 활용될 수 있는 디자인 기능을 익히도록 한다.

VII 장 그래픽디자인의 실제에서는 컴퓨터가 그래픽디자인에 어떤 영향을 주는지 이해하고, 출력과 인쇄 과정에서 오프셋 인쇄를 중심으로 익히도록 한다.

6차 그래픽디자인 교과보다 단원내용이 더욱 세부적이고 전문적이게 구성되어 있다. 이러한 교과구성을 통해 시각 디자인에 관한 기본적인 이론과 제작 기능 및 관련 소양을 기쁨으로서 학생들에게 지적, 정신적 사회화 경험을 의도적으로 제공하는 경험적 교과로 제시되어 있다.

대 단 원	중 단 원	내 용
I. 그래픽 디자인의 이해	1.그래픽디자인의 개념	그래픽디자인의 뜻과 그 기능과 역할을 학습한다.
	2.그래픽 디자인의 범위와 영역	그래픽 디자인의 범위와 영역과 인접분야와 그래픽 디자인의 관계를 이해한다.
II. 조형실습	1.평면 조형 실습	조형 작업의 시작으로서 평면 조형을 이해한다. 사물의 표면 이미지가 그 사물의 속성과 일치하는 사례를 들어본다.
	2.입체 조형 실습	입체 조형의 기본 개념을 이해한다. 생활 속의 입체 조형물을 찾고, 그 기능과 역할을 이해한다.
III. 관찰과 표현	1.관찰을 통한 표현 기법	관찰의 자세를 갖춘다. 자연을 관찰하여 이루어진 디자인 및 조형물을 찾아보고, 그 특징을 말해 본다.
	2.재료 특성을 통한 표현 기법	효과 적인 표현 기법을 이해한다. 효과적인 표현 기법이 활용된 디자인이나 조형물을 찾아본다.
	3.디자인과 전달	디자인과 전달의 의미를 이해한다. 시각 디자인 요소에 쓰이는 시각 언어를 찾아보고, 심미성, 목적성, 전달성에 대해 알아본다.
IV. 일러스트레이션	1.일러스트레이션의 기초	일러스트레이션의 개념을 이해한다. 여러 시각 매체에서 일러스트레이션을 찾아보고, 그것의 역할과 기능에 대해서 토론한다.
	2.일러스트레이션의 전달	일러스트레이션의 전달 방법 여러 가지를 알아본다. 디자인과 여러 매체 중에서 일러스트레이션의 사례를 조사해 보고, 전달 특성에 대하여 알아본다.
V. 타이포그래피	1.타이포그래피의 기초	타이포그래피와 레터링의 영역을 이해한다. 관련 용어를 이해하고, 그 예를 찾아본다.
	2.레터링 실습	레터링을 이해하고 실습한다.
	3.타이포그래피 실습	타이포그래피의 기본 요소와 원리를 이해한다. 관련 용어를 이해하고, 예를 찾아본다.
VI. 그래픽 디자인의 실제	1.컴퓨터와 소프트웨어의 기본 이해	컴퓨터가 그래픽디자인에 어떤 영향을 주는지 알아본다. 그래픽디자인 관련 소프트웨어는 어떤 것이 있고, 그 기능이 무엇인지 안다.
	2.출력과 인쇄 과정의 이해	출력과 인쇄 과정에서 기본적으로 이해해야 할 내용을 설명하기 위하여 가장 널리 활용되고 있는 오프셋 인쇄를 중심으로 다루었다.

[표5] 7차 교육과정의 '그래픽디자인' 교과내용

2-3. 6·7차 그래픽디자인 교과 비교

교과내용의 변화를 살펴보기 위해 그래픽디자인 교과를 6차와 7차 교육과정에서 비교해 보면 단원구성 및 내용이 다음과 같이 달라졌음을 알 수 있다.

가. 대단원의 분류에 있어 6차에서는 크게 넷으로 구분되어 있으나 7차에서는 여섯 단원으로 확대 개편되었으며 6차 교육과정에 없었던 관찰과 표현, 그래픽 디자인의 실제라는 새로운 단원이 신설되었다.

나. 일러스트레이션과 문자디자인은 6차의 기초디자인 중단원에서 7차에서는 각각 대단원으로 나누어 졌으며 문자디자인을 타이포그래피로 명칭을 변경하였다.

다. 6차에서 대단원이었던 평면디자인과 입체디자인을 7차에서는 대단원 조형실습의 중단원으로 각각 평면 조형 실습, 입체 조형 실습으로 구분하였다.

라. 평면디자인과 입체디자인의 내용에 있어서도 6차에서는 시각표현들의 형태로 구체화하였던 내용을 평면조형에서는 기초조형, 질감 표현 및 색채표현으로 입체 조형에서는 선, 면, 복합 재료 조형으로 구분시켰다.

그 외의 차이점에 대해서 살펴보면 7차 그래픽디자인 교과에서는 6차 흑백교과서와는 달리 색채를 활용한 시각적 자료를 활용하여 학습자들의 참여도를 더욱 높이고 표현법의 훈련을 통해 다양한 디자인 학습 활동이 이루어 질 수 있도록 하였다.

6차와 7차 ‘그래픽디자인’교과의 단원구성 및 ‘그래픽디자인’ 교과에서 차지하는 각 단원의 비중도를 비교하여 살펴보면 [표6]과 같다.

6차 교육과정			7차 교육과정			
대단원	중단원	%	대단원	중단원	%	
그래픽 디자인	그래픽 디자인의 개요	0.9	그래픽	그래픽 디자인의 개념	5.7	
	디자인 분야별직무와 기능	0.5	디자인	그래픽 디자인의 범위와 영역		
기초 디자인	소묘와 스케치	7.9	관찰과 표현	관찰을 통한 표현 기법	30.8	
	정밀묘사	3.3		재료 특성을 통한 표현 기법		
	형태의 단순화	4.2		디자인의 전달		
	평면 및 입체구성	14.0	일러스트레이션	일러스트레이션의 기초	16.7	
		일러스트레이션		6.1		일러스트레이션의 전달
		문자디자인	19.2	타이포그래피	타이포그래피의 기초	15.0
					레터링 실습	
			타이포그래피 실습			
평면 디자인	픽토그램 디자인	3.3	조형 실습	평면 조형 실습	17.6	
	우표 디자인	3.3				
	카드 디자인	2.8				
	포스터 디자인	4.2				
	편집 디자인	5.1				
	신문광고 디자인	3.3				
	캘린더 디자인	3.7				
입체 디자인	CIP	6.5		입체 조형 실습		
	포장 디자인	5.1				
	옥외광고 디자인	3.3				
	POP광고 디자인	3.3				
			그래픽 디자인의 실제	컴퓨터와 소프트웨어의 기본이해	14.1	
				출력과 인쇄 과정의 이해		
				디자인 실습		

[표6] 6·7차 교육과정의 ‘그래픽디자인’ 교과내용 및 각 단원 비중도

*음영처리 된 부분은 일러스트레이션 단원의 교과 내용의 변화를 표시한 것이다.

6차 교육과정에서 7차 교육과정개편으로 [표6]에서 알 수 있듯이 일러스트레이션 단원이 중단원에서 대단원으로 바뀌면서 그 영역이 보다 전문화 세분화되었고 교과에서 차지하는 비중도 6차 교육과정에서는 6.1%였던 것이 7차 교육과정에서는 16.7%으로 높아졌다.

다음으로 6차와 7차 ‘그래픽디자인’교과에서 일러스트레이션 단원의 내용을 살펴보면 [표7]와 같다.

	6차 교육과정		7차 교육과정	
단원	내용구성		내용구성	
일러스트레이션	일러스트레이션의 종류	·표현양식에 의한 분류 ·용도에 의한 분류	일러스트레이션의 기초	·일러스트레이션의 역할과 기능 ·형태 연습 ·화면배치연습 ·이미지 연결 연습
	일러스트레이션의 표현기법	·투명묘사법 ·불투명묘사법 ·건식묘사법 ·에어 브러시 묘사법	일러스트레이션의 전달	·일러스트레이션의 메시지 전달 사례 ·문장의 시각화 연습 ·정보와 지식의 시각화 연습

[표7] 6·7차 ‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션 단원 내용 비교

6차 교육과정에서는 일러스트레이션 단원에서 일러스트레이션 종류와 일러스트레이션 표현기법으로 내용이 구성되어 있고, 7차 교육과정에서는 일러스트레이션 단원에서 일러스트레이션 기초와 일러스트레이션 전달로 구성되어 있다. 6차 교육과정에서 일러스트레이션에 대해 단편적인 지식으로 구성되어 있다면 7차 교육과정에서는 일러스트레이션에 대해 보다 폭 넓은 지식으로 구성하고 있다. 이중 표현

기법에 관한 내용은 6차에서는 일러스트레이션 단원의 소단원에서 구체적으로 다루어졌지만 7차에서는 표현기법이 구체적으로 구성되어 있지 않아 일러스트레이션 단원의 표현기법에 대한 비중도가 낮아졌다고 볼 수 있으나, 7차 교육과정에서는 ‘관찰과 표현’이라는 대단원에서 전반적인 전통회화 기법을 다루고 있어 ‘그래픽디자인’교과 전체로 보면 오히려 표현기법에 관한 비중도가 높아졌음을 알 수 있다.

2-4. 교과에서 나타난 일러스트레이션 표현기법 분석

‘그래픽디자인’교과에서 일러스트레이션 교육을 위해 어떤 표현기법을 기재하고 있는지 6차와 7차 교육과정의 일러스트레이션 단원에서 참고되어 있는 삽화를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

2-2-1. 6차 그래픽디자인 교과에 나타난 표현기법 분석

6차 ‘그래픽디자인’교과에 나타난 일러스트레이션 단원에서 어떠한 삽화를 참고하고 있는지 살펴보면 [표8]와 같다.

일러스트레이션 단원에서 소단원인 일러스트레이션의 종류에 관련된 삽화가 12개이고, 일러스트레이션의 표현기법에 관련된 삽화가 8개, 그리고 참고 작품이 10개로 총 30개의 참고 삽화가 제시되어 있으며, 일러스트레이션 단원 전체에 삽화가 차지하는 비중이 65.4%이다.

단원내용		삽화제목	컷수
일러스트레이션의 종류	·표현양식에 의한 분류	[그림2-79]사실적 묘사를 바탕으로 한 구상적인 일러스트레이션	3
		[그림2-80]추상적인 일러스트레이션	2
	·용도에 의한 분류	[그림2-81]광고 포스터를 위한 광고 일러스트레이션	2
		[그림2-82]신문 광고를 위한 에디토리얼 일러스트레이션	1
		[그림2-83]표지 일러스트레이션	2
		[그림2-84]TV 일러스트레이션	2
일러스트레이션의 표현기법	·투명묘사법	[그림2-85]투명 색채 특유의 모습을 투명 묘사법을 살려 제작한 관광 포스터	1
	·불투명묘사법	[그림2-86]유화와 젯소를 사용하여 제작한 불투명 묘사법	2
	·건설묘사법	[그림2-87]건설 묘사법 -종이 찢음을 이용한 일러스트레이션 -펜화 기법을 이용한 일러스트레이션	2
	·에어 브러시 묘사법	[그림2-88]에어 브러시 묘사법	3
참고 작품		-우주의 모습을 에어 브러시 기법으로 표현 -젯소와 아크릴 기법으로 한 일러스트레이션 -종이자르기 기법으로 만든 일러스트레이션 -아크릴과 불투명 수채화 기법으로 표현한 일러스트레이션 -에어 브러시(우주 배와 여자 로봇) -에어 브러시(로봇과 손과 피에르 달) -컴퓨터 그래픽을 이용한 일러스트레이션 -사진을 합성한 일러스트레이션 -종이자르기 기법을 이용한 일러스트레이션 -물감뿌리기 기법을 이용한 일러스트레이션	10
		계	30

[표8] 6차 ‘그래픽디자인’ 교과의 일러스트레이션 단원 삽화 내용 분석

1.소단원인 일러스트레이션의 종류에서는 사실적 묘사를 바탕으로 한 구상적인 일러스트레이션 3개, 광고 포스터를 위한 광고 일러스트레이션 4개와 표지 일러스트레이션 3개, 그리고 TV 일러스트레이션 2개에 대해서 제시되어 있다.

2.소단원인 일러스트레이션의 표현기법에서는 투명 색채 특유의 모습을 투명 묘사법을 살려 제작한 관광 포스터 1개와 유화와 젯소를 사용하여 제작한 불투명 묘사법 2개, 종이 찰흙을 이용한 일러스트레이션 1개, 펜화 기법을 이용한 일러스트레이션 1개, 에어브러시 묘사법 3개에 대해서 제시되어 있다.

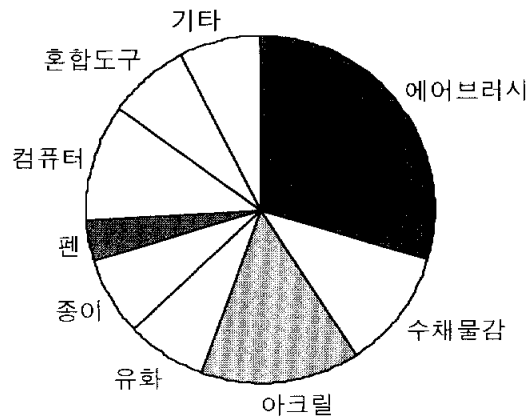
그리고 마지막으로 참고 작품에는 우주의 모습을 에어브러시 기법으로 표현, 젯소와 아크릴 기법으로 한 일러스트레이션, 종이자르기 기법으로 만든 일러스트레이션, 아크릴과 불투명 수채화 기법으로 표현한 일러스트레이션, 그 밖에 에어 브러시 기법으로 표현한 일러스트레이션 2개와 컴퓨터 그래픽을 이용한 일러스트레이션, 사진을 합성한 일러스트레이션, 종이자르기 기법을 이용한 일러스트레이션, 물감뿌리기 기법을 이용한 일러스트레이션 등이 제시되어 있다.

이러한 참고 삽화에 활용된 일러스트레이션 표현기법을 표현하는 도구에 따라 분류하고, 각 표현기법의 비중도를 살펴보면 [표9]과 같다.

표현도구	삽화제목	%
에어 브러시	[그림2-81]광고 포스터를 위한 광고 일러스트레이션 1 [그림2-81]광고 포스터를 위한 광고 일러스트레이션 2 [그림2-88]에어 브러시 묘사법 1 [그림2-88]에어 브러시 묘사법 2 [그림2-88]에어 브러시 묘사법 3 [참고작품]우주의 모습을 에어 브러시 기법으로 표현 [참고작품]에어브러시-우주 배와 여자 로봇 [참고작품]에어브러시-로봇 손과 피에르 탈	26.7
수채물감	[그림2-79]사실적 묘사를 바탕으로 한 구상적인 일러스트레이션 1 [그림2-79]사실적 묘사를 바탕으로 한 구상적인 일러스트레이션 3 [참고작품]물감뿌리기 기법을 이용한 일러스트레이션	10.0
아크릴	[그림2-80]추상적인 일러스트레이션 1 [그림2-80]추상적인 일러스트레이션 2 [참고작품]젯소와 아크릴 기법으로 한 일러스트레이션 [참고작품]아크릴과 불투명 수채화 기법으로 표현한 일러스트레이션	13.3
유화	[그림2-86]유화와 젯소를 사용하여 제작한 불투명 묘사법 1 [그림2-86]유화와 젯소를 사용하여 제작한 불투명 묘사법 2	6.7
종이	[참고작품]종이자르기 기법으로 만든 일러스트레이션 [참고작품]종이자르기 기법을 이용한 일러스트레이션	6.7
펜	[그림2-87]건식 묘사법-펜화 기법을 이용한 일러스트레이션	3.3
컴퓨터	[그림2-86]투명 색채 특유의 모습을 투명 묘사법을 살려 제작한 관광 포스터 [참고작품]컴퓨터 그래픽을 이용한 일러스트레이션 [참고작품]사진을 합성한 일러스트레이션	10.0
혼합도구	[그림2-82]신문 광고를 위한 에디토리얼 일러스트레이션 [그림2-83]표지 일러스트레이션 2	6.7
기타	[그림2-79]사실적 묘사를 바탕으로 한 구상적인 일러스트레이션 2 [그림2-83]표지 일러스트레이션 1 [그림2-83]표지 일러스트레이션 2	6.7
계		100

[표9] 6차 ‘그래픽디자인’ 교과목의 일러스트레이션 단원 삽화의 표현기법 분석

[표9]에서 삽화에 나타난 표현기법의 비중도를 시각적으로 그래프화 시키면 [그림1]과 같다.



[그림 1] [표 9]의 표현기법의 비중 그래프화

일러스트레이션 단원의 참고 삽화에 나타난 표현기법으로 에어브러시를 이용한 표현기법이 26.7%로 가장 많은 참고 삽화가 교과에 제시되어 있다. 다음으로 아크릴을 이용한 표현기법은 13.3%로 나타났고 수채물감과 컴퓨터를 이용한 표현기법은 각각 10.0%로 나타났다. 그 밖에 유화와 종이, 그리고 혼합도구를 이용한 표현기법은 각각 6.7%로 같은 나타났으며, 펜을 이용한 표현기법은 3.3%로 가장 적은 참고 삽화가 제시되어 있음을 알 수 있다.

그리고 6.7%를 차지하고 있는 나머지 3개의 삽화는 6차 그래픽디자인 교과가 흑백으로 구성되어 표현기법의 제시 없이는 표현기법의 정확한 구별이 어려운 것을 나타낸 것이다.

6차 ‘그래픽디자인’교과 일러스트레이션 단원의 삽화를 통해 표현기

법을 분석해 본 결과는 다음과 같음을 알 수 있다.

가. 컴퓨터의 발달로 현재 활용성이 거의 없는 에어브러시 표현기법을 가장 많이 제시함으로써 시대성에도 뒤떨어지는 빈곤한 내용을 구성하고 있다.

나. 6차 ‘그래픽디자인’교과에서 에어브러시를 이용한 표현기법 다음으로 아크릴과 수채물감을 이용한 표현기법을 가장 많이 제시하고 있다. 그러나 아크릴의 경우 젯소를 이용하여 질감을 만들어 그 위에 정밀묘사 형식으로 하는 일반적인 표현기법을 제시하였고, 수채물감의 경우에도 물감뿌리기 표현기법과 같은 재료의 특성을 살려 활용한 표현기법이 1개 제시되어 있고 나머지는 일반적으로 사용되고 있는 수채정밀묘사기법을 제시하여 교과를 통한 다양한 표현기법 교육이 불가능하다고 볼 수 있다.

다. 컴퓨터의 보급으로 컴퓨터를 활용한 표현기법도 수채물감과 같은 비율로 제시하고 있으며 유화와 종이, 펜 등 여러 혼합도구를 이용한 다양한 표현기법들이 적은 비율로 제시되어 있다.

라. 교과가 흑백으로 구성되어 있어 표현기법을 구별하는데 다소 어려움이 있음을 알 수 있다.

따라서 6차 그래픽교과에서는 삽화를 통해서 다양한 표현기법을 제시하는데 부족함이 있음을 알 수 있다.

2-2-2. 7차 교육과정에서의 표현기법 분석

7차 ‘그래픽디자인’교과에 나타난 일러스트레이션 단원에서 어떠한 삽화를 참고하고 있는지 살펴보면 [표10]과 같다.

일러스트레이션 단원에서 소단원인 일러스트레이션의 기초에 관련된 삽화가 57개이고, 일러스트레이션과 전달에 관련된 삽화가 22개로 총 79개의 참고 삽화가 제시되어 있으며, 일러스트레이션 단원 전체에 삽화가 차지하는 비중이 49.6%이다.

1.중단원인 일러스트레이션의 기초에서는 총57개의 삽화를 기재하고 있으며, 디지털도구를 이용한 최근의 일러스트레이션과, 여러 종류의 일러스트레이션, 캐릭터 일러스트레이션, 공간배치를 위한 일러스트레이션 등 다양하게 제시되어 있고 참고 작품에는 학생작품과 외국 작품이 다양하게 제시되어 있다.

2.중단원인 일러스트레이션의 전달에서는 총22개의 삽화를 기재하고 있으며, 일러스트레이션의 시각화에 관련한 삽화가 제시되어 있고 참고 작품에는 다양한 학생작품이 제시되어 있다.

이러한 참고 삽화에 활용된 일러스트레이션 표현기법을 표현하는 도구에 따라 분류하고, 각 표현기법의 비중도를 살펴보면 [표11]과 같다.

일러스트레이션 단원의 참고 삽화에 나타난 표현기법으로 컴퓨터를 활용한 표현기법이 46.8%로 가장 많이 제시되었다. 다음으로 수채물감을 이용한 표현기법이 21.5%, 혼합도구를 이용한 표현기법이 5.1%로 나타났으며, 색연필을 이용한 표현기법이 2.5%로 가장 적은 참고 삽화가 제시되어 있음을 알 수 있다.

그리고 24.0%높은 비율을 차지하고 있는 ‘기타’는 정확한 표현기법의 제시 없이는 표현기법의 정확한 구별이 어려운 것을 나타낸 것이다.

7차 ‘그래픽디자인’교과 일러스트레이션 단원의 삽화를 통해 표현기법을 분석한 결과는 다음과 같음을 알 수 있다.

가. 삽화의 갯수는 6차 ‘그래픽디자인’교과 보다 많으나 컴퓨터의 발달로 표현기법에 있어서도 컴퓨터를 활용한 표현기법이 삽화의 과반수 가까이 차지하면서 삽화를 통하여서는 오히려 다양한 표현기법을 접할 수 있는 기회가 줄어들었다.

나. 수채물감을 이용한 표현기법이 21.5%로 높은 비율을 나타내었으나, 기법 면에 있어서는 일반적인 회화 기법을 사용하고 있어 다양한 표현기법을 경험하는데 어려움이 있다.

라. 교과가 칼라로 구성되어 있으나 표현기법의 제시 없이는 구별하는데 어려움이 있다.

따라서 7차 그래픽디자인교과에서도 교과서만으로는 다양한 표현기법을 접할 수 없으며, 6차 그래픽디자인교과에서 보다 컴퓨터를 활용한 표현기법의 삽화가 많아지면서 컴퓨터에 대한 의존도가 확대되었음을 알 수 있다.

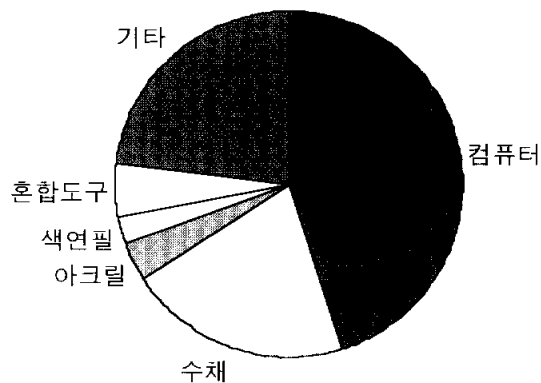
단원내용		삽화제목	컷수
대단원도입		·포스터에 나타난 일러스트레이션	1
일러스트레이션의 기초	단원 도입	·일러스트레이션 학생작품	1
	[탐구 기초]일러스트레이션의 역할과 기능	·디지털 도구를 이용한 최근의 일러스트레이션	3
		·여러 종류의 일러스트레이션	6
		·그래픽 일러스트레이션	6
		·만화적 표현의 일러스트레이션	1
	[탐구 기초]형태 연습	·사실형	1
		·추상형	1
		·기호형	1
		·일러스트레이션 캐릭터	5
	[실습 과제]기호 형태를 이용하여 캐릭터 만들기	·참고 작품	3
		·(심화 학습)	1
	[탐구 기초]화면 배치 연습	·공간배치	5
	[실습 과제]자신의 이미지를 화면에 배치하기	·실습 과제의 예	1
	[탐구 기초]이미지 연결 연습	·연속성을 가진 이미지의 연결 예	4
	[실습 과제]기본 이미지를 이용하여 연속 장면 만들기	·실습과제의 예	2
		·(심화 학습)도널드 크루즈의 '화물 열차'	4
[실습 보충]일러스트레이션 참고 작품	·펜과 수채화를 이용한 학생작품	1	
	·상상력을 동원한 여러 가지 인물 캐릭터, 학생작품	5	
	·얼굴 사진을 잘라 내어 재구성한 포스터, 외국작품	1	
	·연속 장면을 이용한 카드 디자인, 외국 작품	4	
일러스트레이션과 전달	단원 도입	·출판물 속의 일러스트레이션	1
	[탐구 기초]일러스트레이션 메시지 전달 사례	·기계의 열개도	1
		·복합 정보를 함축한다.	1
		·시각적 운유법을 나타낸다.	1
		·사물의 의미를 상징적으로 나타낸다.	1
		·문장을 보완하여 메시지를 전달한다.	1
		·문장과 일러스트레이션	1
	[실습 과제]간단한 문장을 그림으로 나타내기	·실습과제의 예	2
	[탐구 기초]정보와 지식의 시각화 연습	·정보를 나타내는 일러스트레이션	1
	[실습 과제]간단한 정보에 따라 그림으로 나타내기	·실습 과제의 예	6
		·날말의 의미를 시각화한 학생작품	2
	[실습 보충]일러스트레이션과 전달 참고 작품	·서술적인 긴 문장을 포괄적으로 시각화한 학생작품	2
		·정보의 정확성이 요구되는 맵 디자인, 학생작품	1
		·동작에 대한 정보를 연속적인 이미지로 나타낸 학생작품	1
		계	79

[표10] 7차 '그래픽디자인' 교과와 일러스트레이션 단원 삽화 내용 분석

표현도구	삽화제목	%
컴퓨터	[단원원 도입]포스터에 나타난 일러스트레이션-1 [1.탐구기초]디지털 도구를 이용한 최근의 일러스트레이션-3 [1.탐구기초]그래픽 일러스트레이션-6 [1.탐구기초]만화적 표현의 일러스트레이션-1 [1.실습과제]심화학습삽화-1 [1.실습과제]실습과제의 예-2 [1.심화학습]도널드 크루즈의 '화물 열차'-4 [2.실습과제]실습과제의 예-2 [2.탐구기초]정보를 나타내는 일러스트레이션-1 [2.실습과제]실습 과제의 예-6 [2.실습보충]날말의 의미를 시각화한 학생작품-2 [2.실습보충]정보의 정확성이 요구되는 맵 디자인, 학생작품-1 [2.실습보충]동작에 대한 정보를 연속적인 이미지로 나타낸 학생 작품-1	46.8
수채	[1.실습과제]참고작품-3 [1.탐구기초]연속성을 가진 이미지의 연결 예-4 [1.실습보충]펜과 수채화를 이용한 학생 작품-1 [1.실습보충]상상력을 동원한 여러 가지 인물 캐릭터, 학생작품-5 [2.탐구기초]기계의 열개도-1 [2.탐구기초]복합 정보를 함축한다-1 [2.탐구기초]시각적 은유법을 나타낸다-1 [2.탐구기초]문장과 일러스트레이션-1	21.5
아크릴	[1.단원도입]일러스트레이션 학생작품-1 [2.단원도입]출판물 속의 일러스트레이션-1 [2.탐구기초]사물의 의미를 상징적으로 나타낸다-1	3.8
색연필	[2.실습보충]서술적인 긴 문장을 포괄적으로 시각화한 학생작품-2	2.5
혼합도구	[1.탐구기초]추상형-1 [1.실습과제]실습과제의 예-1 [1.실습보충]얼굴사진을 잘라 내어 재구성한 포스터, 외국작품-1 [2.탐구기초]문장을 보완하여 메시지를 전달한다-1	5.1
기타	[1.탐구기초]여러 종류의 일러스트레이션-6 [1.탐구기초]사실형-1 [1.탐구기초]기호형-1 [1.탐구기초]일러스트레이션 캐릭터-5 [1.탐구기초]공간배치-5 [1.실습보충]연속 장면을 이용한 카드 디자인, 외국 작품-1	24.0
계		100

[표11] 7차 ‘그래픽디자인’ 교과와 일러스트레이션 단원 삽화의 표현기법 분석

[표11]에서 삽화에 나타난 표현기법의 비중도를 시각적으로 그래프화 시키면 다음과 같다.



[그림 2] [표 11]의 표현기법의 비중 그래프화

2-6. 일러스트레이션의 표현기법

교과에 나타난 일러스트레이션의 표현기법을 분석해 본 결과 다양한 일러스트레이션 표현기법이 있음에도 불구하고 교과에서는 한쪽으로 편중되어 있는 재료와 다양하지 못한 표현기법의 제시로 일러스트레이션 수업 시 수작업의 다양한 표현기법을 통한 창의적인 일러스트레이션 교육에 어려움이 있다.

일러스트레이션을 목적에 맞게 표현하기 위해서는 다양한 표현기법

을 경험하여 목적에 가장 부합되는 표현기법을 선택할 수 있어야 한다. 이러한 기법들은 또한 그리기 위한 재료들과도 연관이 되는데 재료의 선택 역시 일러스트레이션에 있어 매우 중요한 역할을 한다.

따라서 교과서에서 제한되어 있는 표현기법의 문제점을 통해 본 논문에서 재료와 관련하여 일러스트레이션의 표현기법을 살펴보면 아래와 같다.

(1)건성 재료의 기법⁶⁾

건성재료는 각각 다른 밀도와 톤, 질감을 나타낼 수 있으며 폭 넓은 선과 톤을 표현할 수 있다. 대부분이 기초적인 소묘재료로 많이 사용되며 일러스트레이션에 있어서는 다른 재료와 혼합하여 많이 사용된다. 기본적인 건성재료에는 다음과 같다.

①연필

가장 기본적인 재료로 8H로부터 8B(8H... ,2H, H, HB, F, B, 2B,... 8B)까지 구분되어 H는 딱딱한 정도를, B는 부드러운 정도를 나타낸다. 드로잉을 위해서는 일반적으로 B, 2B, 4B등이 쓰이는데 이것은 선에서부터 톤에 이르기까지 또는 점에서 크로스해칭까지 자유롭게 기교를 부릴 수 있기 때문이다.

②색연필

다양한 빛이나 명암을 세밀하게 또는 단순하게 색이나 톤으로 나타낼 수 있는 재료이다. 회화에서 나타낼 수 없는



[그림 3] 연필표현



[그림 4] 색연필표현

6) 앤드류 장, 일러스트레이션, 디자인하우스, 2000, p.149~199내용요약

투명효과도 나타낼 수 있다. 목탄이나 파스텔보다 단단하고 강하며 맑은 이미지를 창출할 수 있으며, 종이에 따라 다양한 텍스처 효과를 낼 수 있다.

③목탄

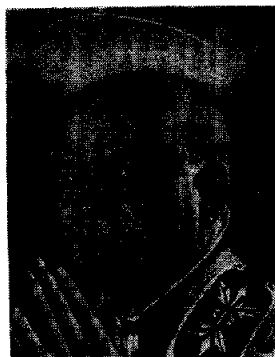
목탄은 미술 재료 중 가장 오래되고 기본적인 것이며, 짙은 벨벳 블랙의 색상을 연출할 수 있다. 세밀한 표현은 다소 어려움이 있다. 감동적인 분위기를 연출할 때 많이 사용되는 것으로 가장 적은 노력으로 가장 자유롭게 그림의 효과를 연출시킬 수 있으며 톤드로잉에 많이 쓰이고 있다.



[그림 5] 목탄 표현

④흑연가루

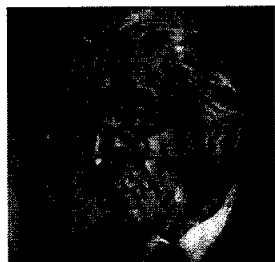
빠르고 다양하게 완성도를 볼 수 있는 재료이며 어둡게 바탕을 칠해 밝은 부분을 지우개로 지워 나가는 방법에 주로 적합하다. 흑백의 그림뿐 아니라 수채물감이나 유화물감 등 어떠한 재료도 함께 사용할 수 있으므로 응용도가 매우 높은 재료중의 하나이다.



[그림 6] 흑연가루 표현

⑤파스텔

하드, 중간, 소프트로 구분되며, 다소 불안정하고 부서지기 쉬우나 소프트파스텔은 매우 부드러워 분위기 있는 그림에 좋다.



[그림 7] 파스텔 표현

(2)용해성 재료의 기법

용해성재료는 독특한 질감과 색상을 지니고 있으며 혼합재료 기법에 적당하다. 크게 유성재료와 수성재료로 나눌 수 있다. 유사한 성질을 지닌 재료끼리는 손쉽게 결합하여 사용할 수 있으나 유성과 수성을 혼합하여 사용하려면 좀더 세심한 주의를 기울려야 한다.

①펜과 잉크

단순하면서도 자유로운 재료이며 다양한 기법을 표현할 수 있는 전통적인 재료이다. 선으로 질감을 살릴 수 있으며 손으로 문질러 음양의 효과를 낸다거나 펜촉으로 잉크를 뒤킨다거나 또 칫솔 등으로 잉크를 뿌려 튕트효과를 준다거나 하는 방법 외에도 색깔이 있는 잉크를 사용한다거나 수채화나 콜라주 효과 등 얼마든지 새로운 기법을 개발할 수 있다.



[그림 8] 펜과 잉크 표현

②마커

잉크가 기본재료로 대개가 그림의 외곽선으로 그리거나 그 안을 색으로 채우기 위해 이용한다. 색깔이나 크기가 매우 다양하고 쓰임새도 많으며, 색의 중복이나 습관에 의해 적절한 기술을 나타낼 수 있다. 이것만 사용해서는 정확성이 떨어진다.



[그림 9] 마커 표현

③수채물감

미술재료 중 이용하기 편리하면서도 다양한 기능을 갖추어 예술가들이 즐겨 사용하는 재료이다. 기본적으로 수채화란 물을 사용하는 투명체로 투명일 때 가장 좋은 효과를 낼 수 있으며 여러 색이 겹쳐져 갖가지 색깔을 창조해낼 수 있다.



[그림 10] 수채물감 표현

④과슈

불투명 수채화물감이다. 수채화물감이 물을 사용하여 농도를 열게 하는데 비해 이것은 흰 물감을 섞어 채도를 낮게 하는 불투명 수채화물감으로 페인팅이나 일러스트레이션뿐 아니라 디자인 작업에도 많이 사용되는 물감이다. 흔히 사용하는 포스터 컬러도 이것의 한 종류이다.



[그림 11] 과슈 표현

⑤유화물감

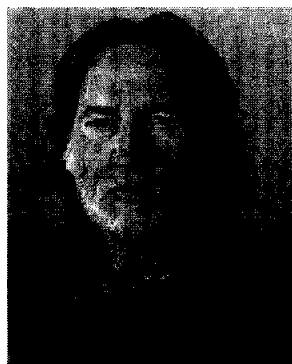
재료 중 가장 여러 가지의 기법을 구사할 수 있으며, 혼합하여 사용가능하나 수용성 재료에 대해서는 반발하게 된다. 수채화물감과 달리 실수를 해도 긁어내서 다시 칠할 수 있다는 이점이 있다.



[그림 12] 유화 표현

⑥아크릴물감

물을 사용하면서도 유화물감이 가지고 있는 효과를 그대로 간직하고 있는 것 이외에도 각종 재료와 친화력이 강해 함께 사용하기는 것에 따라 여러 효과를 낼 수가 있다. 빨리 마르며, 편리한 대로 용도에 따라 사용할 수 있다.



[그림 13] 아크릴물감 표현

(3)그 밖의 기법

①판화기법

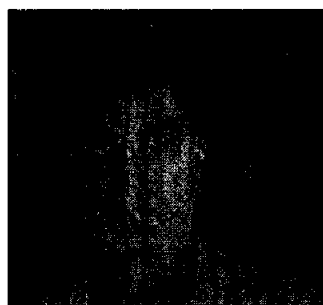
판화기법은 사진이 발명되기 이전이나 인쇄가 일반화되기 이전에 많이 사용되었으나 오늘날에도 나름대로의 독특함 때문에 많이 활용되고 있다. 판화의 종류는 다음과 같다.

⑦목판화-나무결 위에 이미지를 그리고 이미지 이외의 부분을 파내어 그 위에 잉크를 칠한 후 종이를 놓고 누르거나 문질러 찍어내는 기법이다. 세밀한 그림이나 하드에지의 그림에 적합하다.



[그림 14] 목판화 표현

⑧에칭-이미지 부분을 송곳으로 긁어내어 그림을 그리고 드로잉이 새겨진 금속판 위에 잉크를 입힌 다음 닦아내면 파낸 부분에 잉크가 스며들고 그 위에 물 먹인 종이를 놓고 잉크가 종이에 옮겨지는 방법으로 이것의 재료는 동이나 아연판을 쓴다. 자유로



[그림 15] 에칭 표현

운 선과 이미지의 창조가 가능하다.

㉔석판화-기름기 있는 크레용이나 잉크와 물을 이용하여 크레용 부분은 물을 배척하고 대신 그 위에 잉크가 묻어 그 부분만이 찍힌다. 돌판에 그림을 그린 듯한 효과를 준다.

㉕모노프린트-유리나 플라스틱 같은 표면에 잉크나 유화물감을 손가락이나 뽕죽한 물건 등으로 찍어 이미지를 그린 다음 그 위에 종이를 살짝 덮고 롤러나 주걱 등으로 종이를 문질러서 그림들 베껴 내는 것이다. 예측할 수 없는 우연의 법칙에 의하여 똑같은 이미지를 만들 없다.

②스크래치보드

흑색보드를 이용하는 판화 방법의 일종이다. 잉크나 물감 등으로 채색을 하고 그 위에 크레용이나 크레파스 등으로 두껍게 칠한 후, 날카로운 도구로 긁어내는 기법이다. 단순히 펜으로 그린 그림과 달라서, 예리하고 강한 선이 특징이며 생각하지 못했던 질감을 얻을 수 있다.

③콜라주⁷⁾

콜라주는 물감을 칠하는 대신 다른 재료를



[그림 16] 석판화 표현



[그림 17] 모노페인팅



[그림 18] 스크래치보드

7) 신용순, 혼합재료에 의한 일리스트레이션 표현 연구, 대전산업대학교, 1997, p.108.

접착제로 붙여서 그림을 만드는 기법이다. 여러 가지 물질을 짜 맞추어 붙임으로써 촉각적이고 입체적인 이미지를 만든다. 이질적인 재료의 콜라주는 다소 산만하지만 변화와 흥미로움을 주며, 동일한 재료로 된 콜라주는 강한 통일감을 준다.

2-5. 교과에서의 일러스트레이션 내용상의 문제점

‘그래픽디자인’ 교과에서는 일러스트레이션의 종류를 매체와 기능 및 목적별로 다음과 같이 분류하였다. 매체별로 분류해 보면 출판 일러스트레이션, 광고 일러스트레이션, 상품 일러스트레이션, 환경 일러스트레이션, 디지털 매체 일러스트레이션, 영상 전파 매체 일러스트레이션이 제시되었고, 기능 및 목적별 분류에서는 동화 일러스트레이션, 저널리스틱 일러스트레이션, 정보 일러스트레이션, 캐리커처로 분류하여 제시되어 있다. 이와 같이 ‘그래픽디자인’ 교과에서 제시한 일러스트레이션의 분류는 다양한 표현기법에 관해서는 전해 논하고 있지 않으며, 제시한 기능 및 목적별 분류에서도 구체적으로 목적에 맞는 기법을 제시하지 못함으로써 목적에 맞는 다양한 일러스트레이션의 종류와 기법을 교육하기에는 어려움이 있다. 현대의 일러스트레이션은 종류와 기법이 매우 다양하고 표현양식과 형태, 기법 그리고 작가의 개성 등에 따라 끊임없이 변하고 있으므로 교과서 보다 다양한 기법과 종류를 소개하기 위해 표현양식과 용도별로 분류해 보면 다음과 같다.⁸⁾

8) 박선의, 최호천, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1994. p.88~94내용요약.

<표현양식에 의한 분류>

1) 추상적 일러스트레이션

표현양식은 현대적이지만 내용에 관한 구체성이 없어서 대중적이지 못하다. 그러나 보는 사람에게 생리적, 심리적 어필이 강하기 때에 전달하는 정보나 내용을 정확하게 암시하면 효과가 있다.

추상적 일러스트레이션은 다시 기하학적 추상 일러스트레이션, 유기적 추상 일러스트레이션⁹⁾, 앙포르멜 추상 일러스트레이션¹⁰⁾으로 분류된다.

2) 구상적 일러스트레이션

한 번 보고 무엇이 그려져 있는 지를 알 수 있는 것이다. 즉 대상을 질서에 의하여 사실적으로 표현하는 것이 구상이다. 구상적 일러스트레이션은 사진과 같이 극사실적인 구상 일러스트레이션과 예술적 구상 일러스트레이션으로 분류된다.

3) 반 구상적 일러스트레이션

구상적인 모티브에서 발상을 얻어 마음껏 단순화 하든가 혹은 과장 하든가 구상과 추상이 혼합된 것을 말한다. 무엇이 그려져 있는가를 즉시 알 수 있는 구상성과 보는 사람의 생리나 심리에 스며드는 추상성이 적당히 얹혀 다각적인 효과를 낸다.

<용도에 의한 분류>

9) 자연계에서 찾아볼 수 있는 형태를 이용한 일러스트레이션으로 기하학적 추상 일러스트레이션보다 시각적으로 유동적 쾌감을 느끼게 한다.

10) 비구상적, 부정형적인 것을 말하며 우연성이 강한 터치에 의해 표현된다. 기학적 추상과 유기적 추상 일러스트레이션표현에 비해 유기적 질서는 없다.

1) 광고를 위한 일러스트레이션

시장에서 상품 또는 서비스를 팔기 위하여 제작된 광고를 위해 그린 그림을 말하며, 상품판매를 위한 메시지 전달이라는 면에서 출판 일러스트레이션보다 창작의 자유나 그림의 형태가 제한적이며 광고주가 제시하는 아이디어나 지침에 따라 그려야하는 경우가 많다.

포스터, 신문광고, 잡지광고, DM(Direct Mail), 팜플렛 등이 있다.

2) 출판 일러스트레이션

좁은 의미로는 잡지나 신문 등에 글과 함께 들어가는 그림을 말하며, 넓은 의미로는 책의 표지나 그림책에 들어가는 그림도 포함한다. 일러스트레이션의 분류 중 자유와 창의와 개성이 보장되고 작업을 통해서 자신의 작품활동과 연관지을 수 있는 폭이 넓다.

3) 테크니컬 일러스트레이션

기술적인 일러스트레이션으로서 우리가 볼 수 없는 기계의 구조나 원리, 기능 등을 시각적으로 설명해줌으로써 구조와 상황을 정확하게 이해할 수 있도록 돕는 그림을 말한다. 이것은 그림의 분위기나 개인의 특성을 무시하고 오로지 대상을 정확하게 설명하기 위한 일러스트레이션으로 대부분 고도로 숙련된 기술과 정확한 제도, 원근법 등에 관한 지식이 필요하다. 기계류, 메디컬류, 동식물류, 지형도 등의 표현에 많이 쓰인다.

4) 만화 일러스트레이션

연재만화, 시사만화, 만화책, 만평 등에 들어가는 그림으로 우리가 가장 오랫동안 친근하게 접해 온 대중미술이다. 간단한 라인 드로잉에 의하여 캐릭터가 선정되고 그 캐릭터를 중심으로 이야기가 펼쳐진다. 소재가 드라마처럼 다양하며 활용범위가 계속 확대되고 있다.

5) 컴퓨터 일러스트레이션

80년대 초기부터 대중화되기 시작한 컴퓨터에 의한 새로운 표현이다. 종래의 방법으로는 불가능한 표현을 단시간내에 실험을 할 수 있으며, 무한히 변형된 이미지와 특수한 효과를 만들어서 다양한 색상 효과를 얻을 수 있다. 또 작품영역을 넓힐 수 있으며 새로운 감각의 시각적 효과들을 창조할 수 있다. 무한한 가능성이 잠재되어 있는 차세대 일러스트레이션분야이다.

6) 패션 일러스트레이션

패션의 밑그림으로 윤곽 드로잉에 의한 선의 날렵함이나 생동감에서 오는 특이한 예술적 효과를 나타냄으로써 멋과 개성을 표현할 수 있다. 누드 드로잉이나 해부학 등 인체 드로잉 훈련과 색채 및 디자인에 대한 감각을 충분히 갖추고 있어야 한다.

7) 캐리커처

캐리커처는 이탈리아의 ‘과장하다’의 뜻을 지닌 ‘카리카레’에서 유래된 것으로 인물의 특징을 살리기 위하여 신체의 일부를 강하게 과장시킨 일러스트레이션을 말한다.

복잡한 사실들을 단순하게 약화해서 그리며, 인물의 얼굴에서 특징을 정확하게 뽑아내어 과장시킬 수 있는 시각과 그것을 그릴 수 있는 드로잉 실력이 있어야 한다.

3. 디자인교육에서의 일러스트레이션 표현기법

중요성

3-1. 일러스트레이션의 정의

오늘날 일러스트레이션은 디자인의 전 분야에 널리 활용되고 있으며 독자적인 예술의 한 장르를 형성하고 있다. 넓은 의미로서는 회화적 일러스트레이션(pictional illustration)으로부터 그래픽 일러스트레이션(graphic illustration)과 사진, 비디오, 영상, 디지털 그림 등에 이르기까지 모든 시각적 요소를 말한다. 그러나 좁은 의미로의 일러스트레이션은 대중 전달, 즉 대량 인쇄 제작을 목적으로 그린 회화적 일러스트레이션을 말한다.

일러스트레이션의 어원은 ‘조명 illumination’, ‘밝게 하다 to make light’의 뜻을 가지고 있다. 어떤 대상에 빛을 비춤으로써 더욱 분명해진다는 뜻을 가지는 것으로 어떤 내용의 구체적인 이해를 돕기 위해 시각적 효과로 표현하는 그림이다.¹¹⁾ 이러한 의미는 ‘인간에게 알린다’는 뜻으로 커뮤니케이션의 본질을 그대로 표명한 것이기도 하다.

예술장르로서의 일러스트레이션은 시각적 설득을 목적으로 하는 목적 예술이다. 문자는 말의 시각적 배열에 따라 내용을 전달하지만 일러스트레이션은 동시적, 직감적으로 그 의미를 해석 할 수 있다는 점에서 대중에게 보다 설득적인 방법으로 커뮤니케이션이 가능하다. 따라서 일러스트레이션은 자기 자신의 감성을 표현하는 작품보다는 대중에게 수용될 수 있는 합목적성이 전제되어야 한다.

따라서 일러스트레이션은 목적이 있어야 하며, 그 목적에 맞는 정

11) 민철홍 외 4인, 디자인사전, 안그래픽스, 1994, p.173.

확한 컨셉트를 추출하여 대중에게 보다 쉽게 커뮤니케이션하기 위한 일종의 표현방법이다. 그러나 이러한 표현이 일반적인 의미의 단순히 연마된 묘사력이 되어서는 안 된다. 또한 다양한 재료를 선정해서 모두가 공감할 수 있는 독특한 표현이 되어야 하며, 일러스트레이터는 이러한 표현을 위하여 다양한 재료를 능숙하게 다룰 줄 알아야한다.

3-2. 일러스트레이션의 구성요소

일러스트레이션을 제작하기 위해서는 첫째로 그리기 위한 재료가 있어야 한다. 모든 재료들의 특성을 이해하고 각 재료간의 연관성을 연구해야 하며, 늘 새로운 재료를 찾아내서 독창적인 표현 능력을 길러야한다. 새로운 재료는 일러스트레이션의 질을 높이고 작업 시간을 단축시키며, 새로운 형태의 미술 장르를 창출하기도 한다.

둘째, 기법을 연구해야 한다. 아이디어를 목적에 맞게 표현하려면 드로잉이나 채색을 포함한 미술의 기본 형식을 이해해야 하고, 그에 따른 표현 기술이 갖추어져야 하며, 이러한 기법을 통해 만들어지는 고유의 개성이 필요하다. 기법이란 모든 것을 보고 그릴 수 있는 조형능력 뿐만 아니라 그것을 응용할 수 있는 창의력, 문제를 파악하고 해결할 수 있는 통찰력 등이 포함된다.

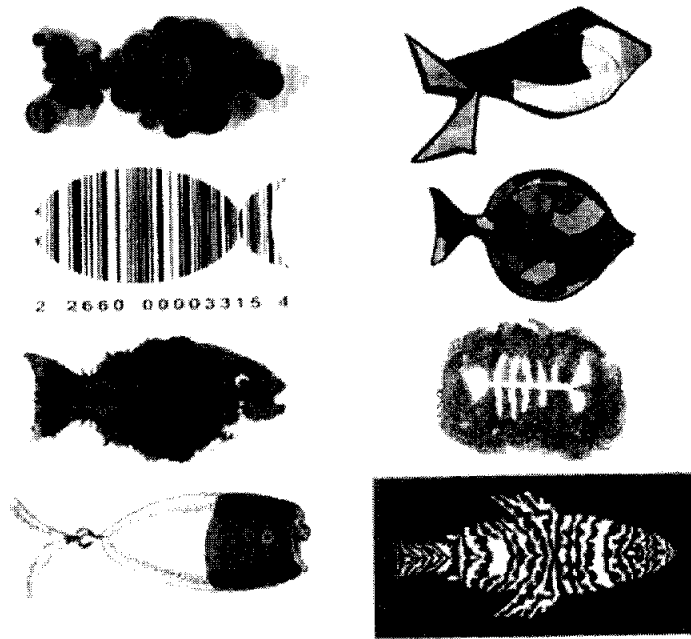
셋째, 컨셉트를 연구해야 한다. 일러스트레이션이란 목적의 전달이 전제되어야 하는 것이므로 그림을 통해서 내용을 독자에게 전달시킬 수 있는 아이디어가 있어야 한다. 컨셉트란 자신이 표현하려는 목적을 어떻게 관측하고, 접근하고, 표현하는 구상의 기술을 말하는 것으로 창작의 기본이 된다.

따라서 일러스트레이션의 구성요소로 재료(Medium), 기법(Technic), 컨셉트(Concept)를 들 수 있으며, 이세가지가 서로 일치되어 하나의 그림을 표현할 때 좋은 일러스트레이션이 가능한 것이다.

3-3. 일러스트레이션의 표현기법 중요성

동일한 소재라고 할지라도 다양한 표현기법을 통해 여러 이미지를 연출할 수 있다. 예를 들어 [그림 20]과 같이 물고기라는 동일한 소재를 가지고도 각각 표현하는 기법에 따라 전혀 다른 이미지를 연출할 수 있는 것이다. 그러나 일러스트레이션에서는 단지 독특한 표현기법이라고 하여 활용할 수 있는 것이 아니라 활용하고자 하는 표현기법이 목적에 적합한지를 먼저 고려하여야 한다.

따라서 일러스트레이션은 목적에 맞는 다양한 기법을 통하여 고유의 개성이 요구되며, 아이디어를 목적에 맞게 표현하기 위해서 드로잉이나 채색을 포함한 미술의 기본 형식을 이해하여, 그에 따른 표현 기술이 갖추어져야 한다. 이렇게 갖추어진 표현기법은 모든 것을 보고 그릴 수 있는 조형능력 뿐만 아니라 그것을 응용할 수 있는 창의력, 문제를 파악하고 해결할 수 있는 통찰력 등을 향상시키는데 중요한 요소로 자리 잡고 있다.



[그림 20] 동일한 소재의 표현기법에 따른 연출

3-4. 일러스트레이션 표현기법에서의 컴퓨터 활용

시대의 흐름에 따른 그래픽 행위의 변천과정을 살펴보면 고대에서는 광물에서 얻은 천연안료나 식물의 즙을 짜서 벽화 등을 그렸으며 구텐 베르크의 인쇄활자 발명 이후 지난 500여년 동안 이용되어온 인쇄 매체에서 이제 컴퓨터 그래픽스란 새로운 매체로의 전환기를 맞이하고 있는 셈이다.¹²⁾ 컴퓨터 그래픽스의 활성화는 일반 사설학원에서부터 시작되어 이제는 각 대학의 정규과목으로 채택되기에 이르렀고, 국내 최초의 국제 컴퓨터 그래픽스 전시회인 KIC' 85가 삼청동

12) 김수경, 이대윤 편저, 컴퓨터 그래픽, 디자인신문사, 1992, p.17.

KOEX 전시장에서 개최되었고 1986년 아시안 게임과 1988년 제24회 서울 올림픽을 개최하게 됨에 따라 KBS, MBC 양대 방송이 보여준 컴퓨터 그래픽스 화면은 우리나라 컴퓨터그래픽분야의 본격적인 시작을 알리는 계기가 되었다.

이처럼 지난 수십년간 컴퓨터의 급속한 보급과 그래픽 소프트웨어의 발전은 컴퓨터 그래픽스의 발전을 가속화 시켰으며, 이제 디자이너들에게는 필수적인 표현 도구로서 활용되고 있는 형편이다. 지금까지 해왔던 전통적인 방식의 일러스트레이션 제작 기법과는 달리 컴퓨터 그래픽은 작업의 속도가 신속하고 변형, 이동, 복제, 확대, 축소, 등의 기능이 손쉽게 되어 있고, 문자 삽입 등의 편집 또한 매우 편하다. 이처럼 오늘날 컴퓨터의 활용 의존도가 높아지는 이유는 다양한 이미지를 빠른 시간내에 표현하거나 변형시킬 수 있다는 점과 묘사하기에 어려움이 비교적 큰 상상의 이미지를 쉽게 그려낼 수 있기 때문이다.

그러나 일러스트레이션 표현기법 수업 시 컴퓨터를 활용한 손쉬운 표현기법은 수작업을 통해 얻을 수 있는 창의력이나 조형능력, 통찰력 등을 기르는 데에는 방해요소로 작용하고 있음에도 불구하고 디자인에 있어서 컴퓨터의 의존도는 날로 확대되고 있는 추세이다.

이러한 사실 가운데 상업계 고등학교의 일러스트레이션 표현기법 교육은 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보면 다음과 같다.

4. 그래픽디자인 교과에서의 일러스트레이션교육에 관한 실태 조사

현재 우리나라 고등학교의 디자인교육은 컴퓨터의 발달로 인하여 디자인교육에 전반적으로 컴퓨터의 활용이 확대되고 있다. 이러한 현실에서 일러스트레이션교육은 컴퓨터를 이용한 표현기법에 앞서 수작업을 통한 표현기법이 어떻게 이루어지고 있는지 알아보기 위해 현재 시행되고 있는 부산시내의 상업계 고등학교를 중심으로 설문지를 통해 일러스트레이션교육의 수업현황을 조사하였다.

설문대상은[표12]과 같으며, 부산시내의 상업계 고등학교 23개중 ‘그래픽디자인’교과를 선택하고 있는 10개 학교를 선정하고 그 학교에 재직중인 디자인계열 교사 30명과 디자인을 전공하고 있는 300명의 학생을 대상으로 조사하였다.

	학교명	설립	학과
1	경일정보여자고등학교	사립	그래픽디자인과
2	계성산업정보고등학교	사립	시각디자인과
3	덕명정보여자고등학교	사립	시각디자인과/멀티미디어과
4	대연정보고등학교	사립	애니메이션과/상업디자인과
5	부산상업고등학교	사립	상업디자인과
6	부산여자상업고등학교	사립	시각디자인과
7	부산영상고등학교	공립	영상디자인과
8	부산정보과학고등학교	사립	디자인과
9	부산정보디자인고등학교	사립	시각디자인과
10	한국테크노과학고등학교	사립	웹디자인과

[표12] 설문조사 대상 고등학교

설문조사 기간은 2003년 10월 23일부터 10월 31일까지 실시하였고 설문내용은 일러스트레이션교육에 관한 질문을 통해 빈도 분석으로 결과치를 얻어 그래프화 하였다.

이에 조사된 설문결과를 통해 현재 시행되고 일러스트레이션교육의 문제점을 분석하고 개선방안을 제시하고자 한다.

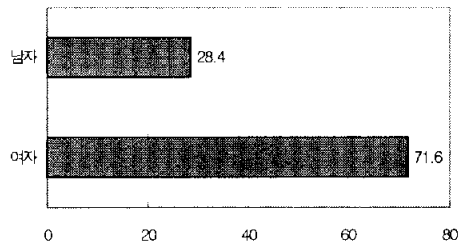
4-1. 설문조사 및 분석

4-1-1. 기본 사항

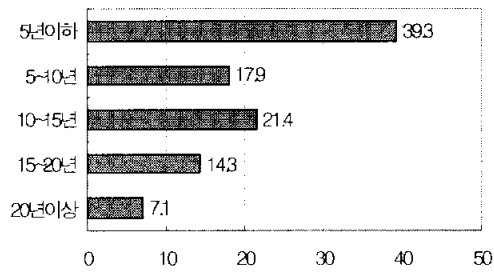
(1)교사

설문에 참여한 교사들의 기본 사항을 조사한 것은 [그림21~그림23]과 같다.

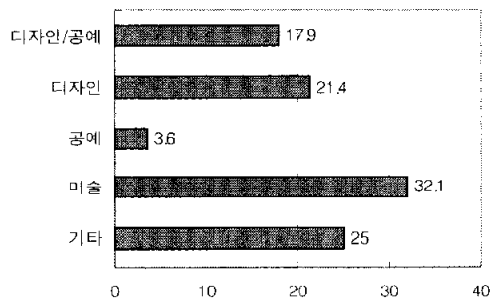
30명 대상의 선생님 중 28명(93%)이 설문에 참여하였으며, 성별에 따른 분석에 의하면 ‘남자’는 28.6%(8명), ‘여자’는 71.4%(20명)로 나타났다. 교사의 경력은 ‘5년이하’가 39.3%(11명)로 가장 많이 나타났다. 교사들의 자격증 표시과목은 ‘미술’이 32.2%(9명)로 가장 많았으며, 다음으로 ‘기타’가 25.0%로 나타나 전문교사의 수급이 제대로 이루어지지 않고 있음을 알 수 있다. 그러나 이것은 일부 학교만을 근거로 한 것이므로 실제 전체 비율과는 차이가 있을 수 있다.



[그림 21] 교사 성별



[그림 22] 교사 경력

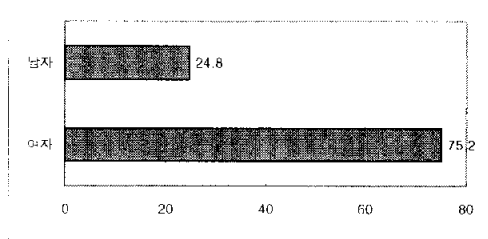


[그림 23] 교사 자격증 표시과목

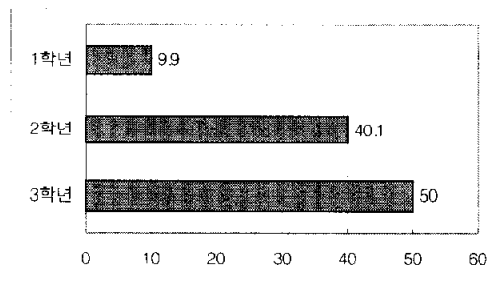
(2)학생

설문에 참여한 학생들의 기본 사항을 조사한 것은 [그림24,그림 25]와 같다.

300명 대상의 학생 중 294명(98.0%)이 설문에 참여하였으며, 성별에 따른 분석에 의하면 ‘남자’는 24.8%(73명), ‘여자’는 75.2%(221명)로 나타났다. 설문대상 학생의 학년은 ‘3학년’이 50.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘2학년’이 40.1%, ‘1학년’이 9.9%로 3학년과 2학년을 위주로 조사되었다.



[그림 24] 학생 성별



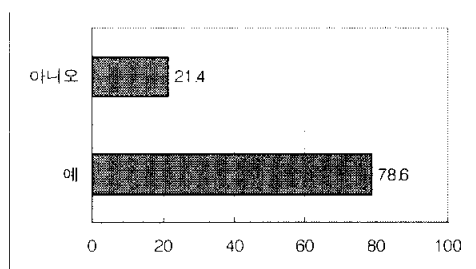
[그림 25] 학생 학년

4-1-2. 일러스트레이션 교육에 관한 분석

(1) 교사

다음은 조사에 참여한 교사들의 일러스트레이션 수업과 교과목에 대해 조사한 것이다.

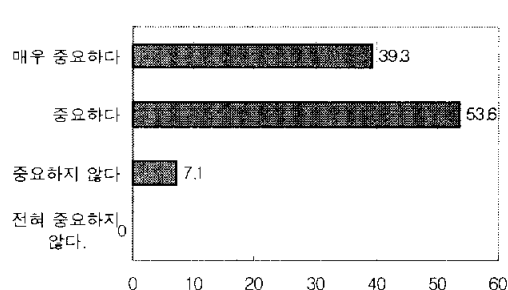
일러스트레이션 수업경험에 대해서는 78.6%가 경험이 있었으며, 21.4%는 수업 경험이 없는 것으로 나타났다.[그림26]



[그림 26] 일러스트레이션 수업 유무(교사)

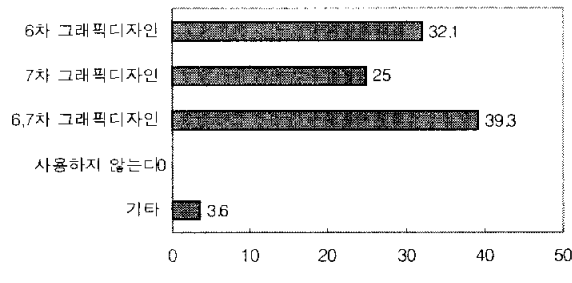
디자인 교육과정에서 일러스트레이션교육의 중요성에 관하여서는 ‘중요하다’가 53.6%, ‘매우 중요하다’가 39.3%로 나타나 일러스트레이션에 대한 중요성이 총 26명으로 92.9%의 높은 비율로 나타났다.[그림 27] 일러스트레이션의 중요성을 인지하고 있는 교사 26명을 대상으로 그 이유에 대하여 조사하였더니 38.5%의 교사가 ‘창의성 및 조형능력을 기르는데 도움이 된다’라고 답변하였으며, 다음으로 ‘관련 실무에 활용할 수 있는 내용이다’가 30.8%, ‘디자인과 학생이 꼭 배워야 할 기초 전문과정 중 하나이다’가 23.1%로 나타났다. 반면에 ‘중요하지 않다’고 답변한 교사들이 2명으로 7.1%로 나타났다.

으며, 그 이유는 두 교과 모두 ‘일러스트레이션 외에 다른 디자인교과 과정이 시급하다’라고 답변하였다.

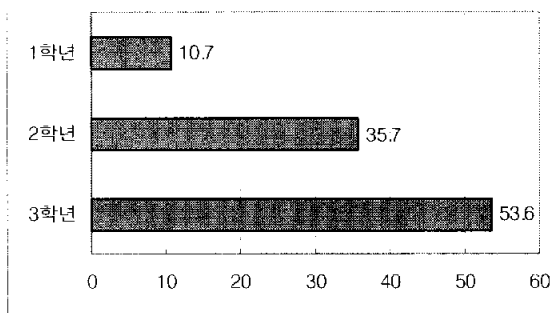


[그림 27] 일러스트레이션교육의 중요성

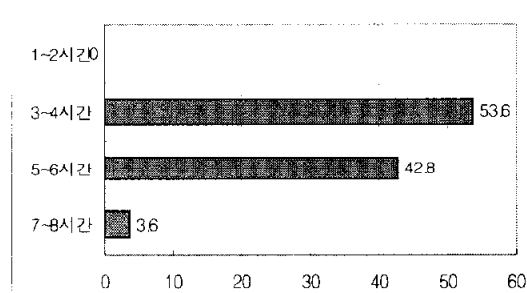
일러스트레이션 수업을 위해서는 6·7차 그래픽디자인교과 동시 활용이 39.3%로 가장 많았으며, 다음으로 6차 그래픽디자인이 32.1%, 7차 그래픽디자인이 25.0%로 나타나 6차 교육과정에서 7차 교육과정으로 변화는 시기로 6·7차 그래픽디자인교과가 동시에 사용되고 있다.[그림28] 일러스트레이션 수업 시 채택하고 있는 교과 의 이수 학년은 53.6%로 3학년이 가장 많았으며 2학년이 35.7%, 1학년이 10.7로 나타났다. 따라서 일러스트레이션 수업이 2, 3학년을 위주로 이루어짐을 알 수 있다.[그림 29] 그리고 채택하고 있는 교과의 주당 수업 시수는 3~4시간이 53.6%로 가장 많았으며 5~6시간이 42.8%, 7~8시간이 3.6% 비율로 나타났다.[그림 30]



[그림 28] 일러스트레이션 수업시 채택 교과

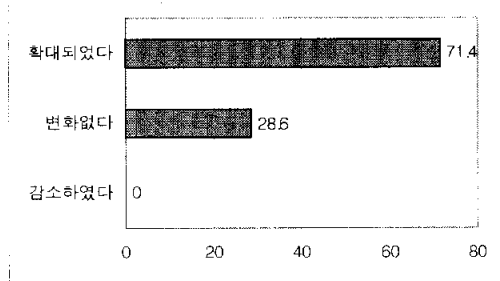


[그림 29] 일러스트레이션 교과 이수 학년



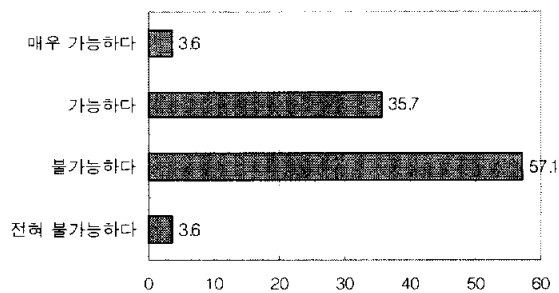
[그림 30] 교과 주당 수업 시수

6차 그래픽디자인교과에서 7차 그래픽디자인교과로 변하면서 컴퓨터의 활용도에 대한 결과로 과반수가 넘는 71.4%의 교사가 컴퓨터의 활용도가 일러스트레이션 수업에서 ‘확대되었다’고 답변하였으며, ‘변화없다’가 28.6%로, ‘감소하였다’가 0%로 조사되었다. [그림 31]



[그림 31] 6·7차 교과에서의 컴퓨터의 활용도

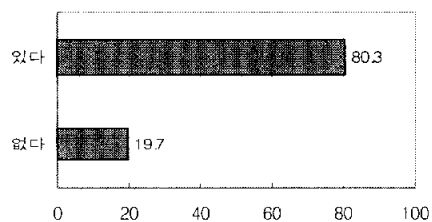
전문교과 중심으로 이루지고 있는 수업의 실정에서 일러스트레이션교재만으로 다양한 표현기법 수업의 가능성에 대하여 60.7%의 교사가 불가능하다고 답변하였다. 반면에 가능하다고 답변한 교사들은 39.3%로 나타났다. 불가능하다고 답변한 교사 17명을 대상으로 그 이유에 대하여 조사하였더니 ‘교재내용이 체계와 수준이 빈약하다’가 53.0%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘교재내용만으로 창의적인 발상 교육이 부족하다’가 29.4%, ‘현세대에 뒤쳐진 내용이 많다’가 5.9%로 조사되었으며, 기타의견으로는 ‘수업시간이 모자라 충분히 습득시키지 못하고 있다’라고 답변하였다.



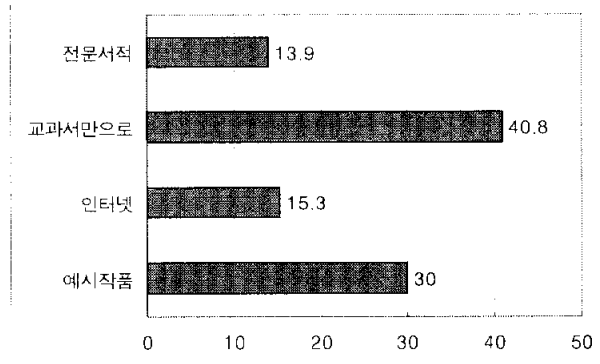
[그림 32] 교재만으로 일러스트레이션수업의 가능성

(2)학생

일러스트레이션 수업에 대한 경험에 대하여 조사한 결과 236명 (80.3%)의 학생이 ‘있다’라고 답하였다. 그리고 일러스트레이션 수업 시 수업의 이해를 돕기 위한 방법으로는 ‘교과서만으로’가 40.8%의 높은 비율로 나타났으며, 다음 순으로 ‘예시작품’이 30.0%, ‘인터넷’이 15.3%, ‘전문서적’이 13.9%로 나타나 수업이 전문교과 중심으로 이루어지고 있음을 알 수 있다.

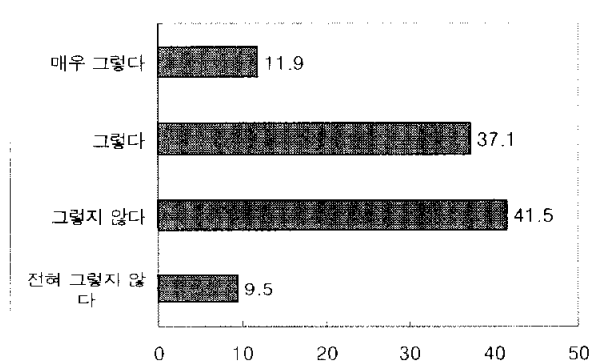


[그림 33] 일러스트레이션 수업 유무(학생)



[그림 34] 수업 시 이해를 돕기 위한 방법

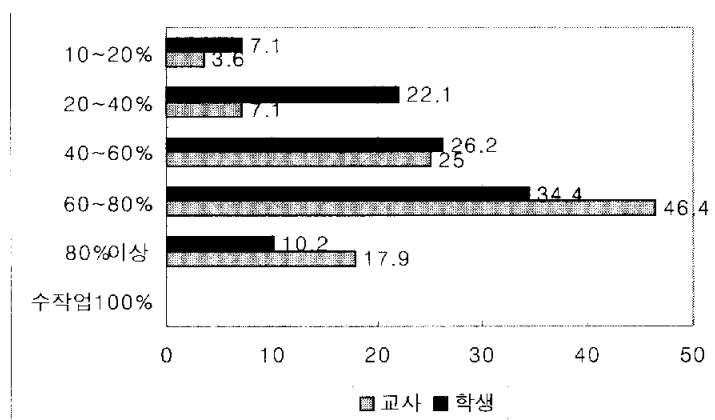
일러스트레이션 수업이 자신의 디자인 실기 능력에 도움이 되는냐는 질문에 41.5%의 학생이 ‘그렇지 않다’고 가장 많이 답하였고, ‘전혀 그렇지 않다’라고 9.5%, ‘그렇다’가 37.1%, ‘매우 그렇다’가 11.9%로 전체적으로 부정적인 대답이 51%로 과반수를 넘었다.



[그림 35] 일러스트레이션교육이 실기 능력 발전에 미치는 영향

(3) 교사와 학생

일러스트레이션 수업 시 컴퓨터의 활용도에 대한 수치결과는 교사가 46.4%로 '60~80%'가 가장 많으며, 학생도 동일하게 '60~80%'가 34.4%로 가장 많다. 다음으로 교사는 '40~60%'가 25.0%, '80%이상'이 17.9%로 학생은 '40~60%'가 26.2%, '20~40%'가 22.1%로 전반적으로 컴퓨터의 활용도가 높게 조사되었다. 그리고 '수작업 100%'는 0%로 조사되어 수업 시 컴퓨터의 활용도가 많음을 알 수 있다. [그림 36]

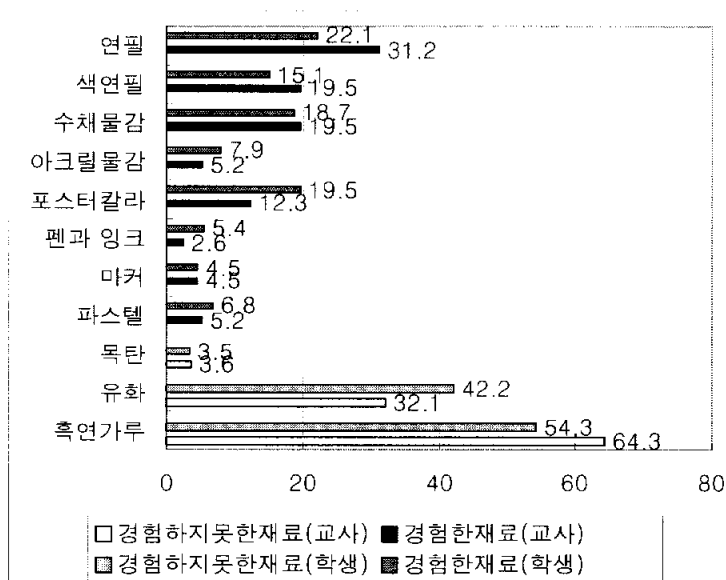


[그림 36] 일러스트레이션 수업 시 컴퓨터 활용도

일러스트레이션 수업 시 교사와 학생을 대상으로 가장 많이 사용되는 재료를 조사하였더니 교사와 학생이 동일하게 연필이 가장 비율을 나타내었고, 다음으로 교사는 색연필과, 수채물감은 19.5% 동일한 빈도수로 사용되고 있다. 그리고 포스터 칼라가 12.3%, 아크릴 칼라와 파스텔 칼라가 5.2%로 동일하며, 마커와 펜과 잉크 순으

로 나타났다. 학생은 ‘포스터칼라’가 19.5%, ‘수채물감’이 18.7%, ‘색연필’이 15.1% 순으로 조사되었다.

같은 항목에서 경험하지 못한 재료를 조사하였더니 교사와 학생 모두 흑연가루가 가장 많았으며, 다음으로 유화, 목탄으로 조사되었다. 이것으로 보아 표현기법에 사용되는 재료들은 주변에서 접하기 쉬운 재료를 많이 사용하고 있다는 것을 알 수 있다.

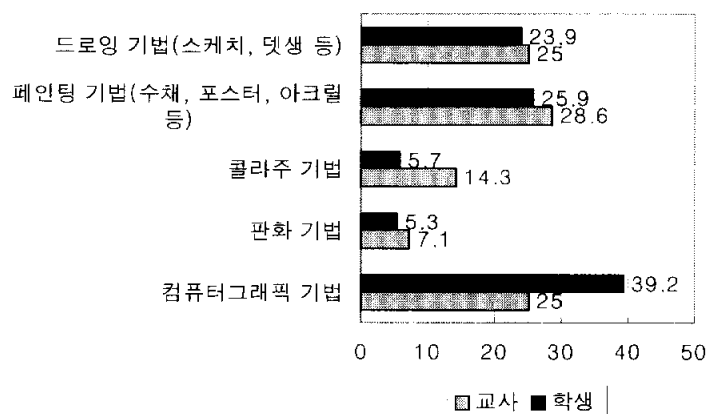


[그림 37] 일러스트레이션 수업 시 재료에 대한 경험 정도

교사와 학생을 대상으로 일러스트레이션 표현기법 중 가장 많이 사용되는 표현기법에 대한 조사 결과는 [그림 38]와 같다.

교사는 ‘페인팅기법(수채, 포스터, 아크릴 등)’이 28.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘드로잉기법(스케치, 텃생 등)’과 ‘컴퓨터그

래픽 기법'이 동일하게 25.0%로 나타났다. 그리고 '콜라주 기법'이 14.3%, 판화기법이 7.1%로 나타나 표현기법에 있어서 컴퓨터그래픽 기법이 높은 비율을 나타내었다. 반면에 학생은 '컴퓨터그래픽 기법'이 39.2%로 가장 많이 나타나 교사의 입장에서 보다 컴퓨터에 대한 의존도가 높음을 알 수 있다.



[그림 38] 일러스트레이션 수업 시 표현기법에 대한 경험정도

4-2. 문제점 및 개선방안

일러스트레이션 수업에서 교사가 학생들에게 의도하는 것은 다양한 표현기법을 통한 창의적인 조형능력이지만, 앞의 설문조사 분석에 따르면 실제적인 일러스트레이션 수업에서 전반적으로 컴퓨터의 의존도가 높아지면서 다양한 표현기법을 경험하는데 어려움이 있는 것으로 나타났다. 재료 면에서도 일반적으로 경험할 수 있는 연필, 수채물감 등이 우선순위에 나타났으며, 이러한 재료로 표현 가능한 드로잉 기법(스케치, 텃생 등)이나 페인팅 기법(수채물감, 포스터칼라, 아크릴 등)이 높은 비율을 나타냈다. 이러한 현상은 보다 다양한 재료를 통한 표현기법을 경험하기란 부족함이 있다. 또한 수작업을 통해 경험할 수 있는 다양한 표현기법을 컴퓨터그래픽 기법으로 대체함으로 학생들이 직접 수작업을 통한 경험이 아닌 컴퓨터그래픽 프로그램을 잘 활용하도록 일러스트레이션 교육이 이루어지고 있는 실정이다.

오늘날과 같이 컴퓨터그래픽 프로그램을 사용하는 것이 디자이너의 몫이긴 하지만 컴퓨터는 수단일 뿐 디자인의 전부가 되어서는 안 된다. 디자인교육의 기초단계인 고등학교에서는 컴퓨터를 능숙하게 다루는 교육보다는 전통적이거나 새로운 표현기법을 수작업을 통해 경험하여 모든 것을 보고 그릴 수 있는 조형능력 뿐만 아니라 그것을 응용할 수 있는 창의력, 문제를 파악하고 해결할 수 있는 통찰력 등을 기를 수 있는 수업을 모색하여야 하겠다.

따라서 본 논문에서는 교과에 적합한 학습내용과 단계에 따라 설문을 통해 나타난 문제점을 바탕으로 일러스트레이션의 수업 방안을 제시하고자 한다.

5. 일러스트레이션의 수업 방안 제시

5-1. 일러스트레이션의 수업 목표

본 논문에서 제시하는 수업은 7차 ‘그래픽디자인’교과에서 제시하는 바와 같이 학생의 잠재능력을 개발하는데 있다. 이 것은 실습 과정을 통해 시각 디자인에 대한 이해와 발상법을 다양하게 경험할 수 있도록 하는데 의의가 있다.

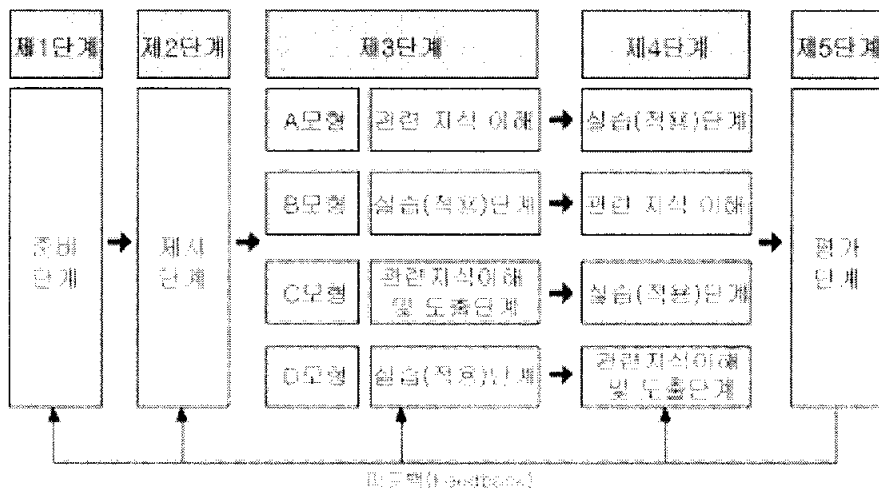
이에 일러스트레이션 수업의 목표는 일러스트레이션의 목적에 알맞은 표현기법을 이해하고 일러스트레이션의 다양한 표현기법을 통하여 조형능력과 창의력을 기르는데 있다.

5-2. 일러스트레이션의 교수·학습 방법

제7차 상업계 교과 교육과정에서는 이론과 실습이 통합되어 교수·학습이 이루어져야 한다고 주장한다. 이것은 체험 학습의 원리에 바탕을 둔 ‘교과 교육의 적합성 제고’, 유사한 내용에 대한 중복 교육의 극복과 실험·실습장의 효율적인 활용을 통한 ‘교육의 경제성 제고’, 이론·실습 통합에 따른 ‘교수·학습의 효율성 제고’, 산업체를 비롯한 ‘각종 작업장의 적응성 제고’, 전공 이론과 실험·실습을 통합시킴으로써 ‘연역적 사고와 귀납적 사고를 유기적으로 결합시키는 학습’이 되도록 할 수 있다는 것이다.¹³⁾

본 연구는 제 7차 교육과정에서 연구·제시된 Leighbady & Kidd의 기능 교육·훈련을 위한 교수-학습 과정에 Glaser의 교수과정의 모형이 포함된 통합 교과 교수·학습 모형을 기본으로 한다.

우리나라에서 소개된 실습 중심 교수·학습 모형 중 가장 고전적이면서도 현재까지 교육현장에서 적용되는 모형이 Leighbady & Kidd의 기능 교육·훈련을 위한 교수·학습모형이다. 이 모형은 준비단계-제시단계-응용단계-평가단계로 이루어지고, 중요한 사항은 각 단계의 상호 관계이다. Glaser의 교수과정 모형은 수업이 진행되는 흐름을 보고 그것을 개념화하여 [그림 39]와 같은 일반 모형을 만들어 제시하였다.



[그림 39] 이론학습 교과 교수·학습의 기본 모형

13) 교육인적자원부, 고등학교 교육 과정 해설, 2001, p.69.

[그림 39]에서 제시한 모형에서 관련지식 이해 단계는 계열 및 교과
의 특성에 따라 실습 단계 전이나 실습 단계 후에나, 또는 실습 단계
도중에 올 수도 있다. 따라서 본 논문에서는 [그림 39]의 모형에서
“교과내용, 여건, 학습자의 수준 및 발달단계 등의 특징”이 반영되어
있는 A를 선택하여 수업에 적용 실시한다. A모형의 경우는 준비단계
→단원개관단계→관련지식이해단계→실습(적용)단계→평가단계로 구
분된다.

이러한 이론과 실습의 통합 교수·학습 방법을 바탕으로 제 7차
‘그래픽디자인’교과를 중심으로 일러스트레이션 단원의 수업 방안을
제시하고자 한다. ‘그래픽디자인’교과의 편성을 살펴보면 [표 13]과 같
다.

대 단 원	중 단 원
Ⅰ. 그래픽 디자인의 이해	1. 그래픽디자인의 개념
	2. 그래픽 디자인의 범위와 영역
Ⅱ. 조형실습	1. 평면 조형 실습
	2. 입체 조형 실습
Ⅲ. 관찰과 표현	1. 관찰을 통한 표현 기법
	2. 재료 특성을 통한 표현 기법
	3. 디자인과 전달
Ⅳ. 일러스트레이션	1. 일러스트레이션의 기초
	2. 일러스트레이션의 전달
Ⅴ. 타이포그래피	1. 타이포그래피의 기초
	2. 레터링 실습
	3. 타이포그래피 실습
Ⅵ. 그래픽 디자인의 실제	1. 컴퓨터와 소프트웨어의 기본 이해
	2. 출력과 인쇄 과정의 이해

[표 13] 제7차 ‘그래픽디자인’ 교과 편성

본 연구는 일러스트레이션 단원에서 일러스트레이션의 개념을 이해하고 일러스트레이션의 분류 중 가장 창의적이고 다양한 표현기법을 활용할 수 있는 동화 일러스트레이션 중에서도 전래동화에 대한 수업 방안을 제시하고자 한다.

5-3. 수업지도 전개과정

5-3-1. 학습 계획

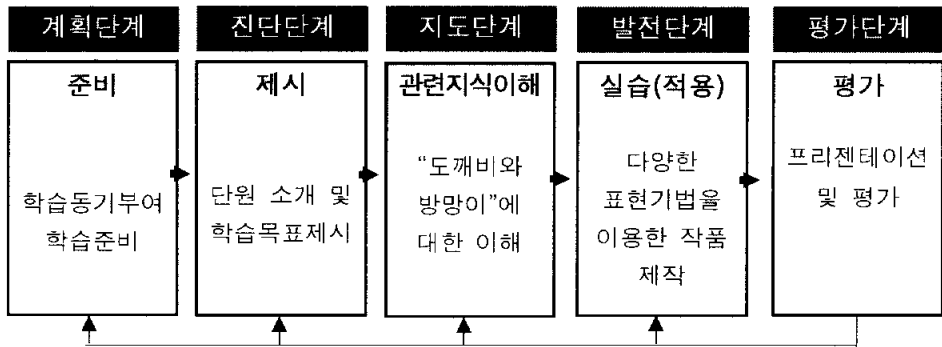
단원	그래픽 디자인-일러스트레이션	
학습목표	1. 일러스트레이션의 목적과 내용에 알맞은 표현기법을 이해할 수 있다. 2. 하나의 동화내용이 표현기법에 따라 다양하게 표현되는 것을 이해할 수 있다. 3. 디자인 과정에 적합한 매체를 활용할 수 있다.	
학습자료	교사	교과서, 컴퓨터, 파워포인트 학습자료
	학생	교과서, 노트, 연필, 연습장, 채색 및 조형 재료(색연필, 수채물감, 연필)

[표 14] 학습계획

일러스트레이션 표현기법에 대한 수업이 체계적인 실기 수업이 될 수 있도록 학습 내용 이해에 중요한 역할을 하게 될 교수·학습 자료는 교사가 수업 전에 미리 제작한다. 그리고 동일한 내용이라도 표현기법에 따라 다양한 표현되는 것을 이해시키기 위하여 실습에 활용할 동화는 전래동화인 “도깨비와 방망이” 하나의 내용을 정하여 조별학습을 실시하고자 한다.

5-3-2. 학습 과정

제 7차 교육과정에서 제시한 이론·실습 교과목의 모형을 바탕으로
계획단계→진단단계→지도단계→발전단계→평가단계 과정에 따라
다음과 같이 구성한다.



(1)계획단계 : 준비 - 학습 동기부여, 학습 준비

학습 자료 등 실습실 기자재가 올바르게 작동하는지 점검하고 창의적인 학습활동이 이루어 질 수 있도록 학생들의 태도 및 수업 분위기를 조성하여 학습에 대한 준비를 갖추게 한다.

(2)진단단계 : 제시 - 단원 소개 및 학습 목표제시

일러스트레이션 단원에 대해 간략히 소개하고 일러스트레이션 실습을 통하여 학습할 것을 인지시키고 학습 목표를 제시한다.

(3)지도단계 : 관련지식이해-“도깨비와 방망이”에 대한이해

전래동화 “도깨비와 방망이”의 내용을 설명하고 수채물감파, 색연필, 연필을 이용한 다양한 표현기법을 이해하기 쉽도록 시청각자료를 활용하며, 시대별 도깨비의 이미지와 나라별 도깨비의 이미지를

제시하여 학생들이 도깨비에 대한 시각적 경험을 할 수 있도록 한다.

(4)발전단계 : 실습(적용) - 다양한 표현기법을 이용한 작품제작

실습과정을 설명하고 실습 시 조별학습에 관한 유의사항을 전달한다. 아이디어 발상단계에서 학생들이 문제해결에 대한 자신감을 갖고 실험적이고, 창의적인 발상이 이루어질 수 있도록 유도하며, 조형작업을 함에 있어 재료 선택과 기술적인 지도에 힘쓴다. 작품이 완성되면 수정 및 보완사항을 점검하고 마무리하도록 한다.

(5)평가단계 : 평가 - 프리젠테이션 및 평가

자신의 작품에 대해 어떻게 설명할 것인지를 생각해보도록 한 후, 다른 작품과의 비교 평가를 교수와 학습자가 같이 한다. 이때 교사는 학생들이 자유롭게 발표할 수 있도록 유도하고, 조언하며, 일러스트레이션의 표현기법에 대해 인지시킨다.

5-3-3. 학습 평가

본 수업은 이론과 실습을 병행하여 실시하므로 평가에 있어서도 일러스트레이션의 목적에 알맞은 표현기법에 대한 이해도와 실습 능력을 고려하여 평가하는 것이 중요하다. 평가는 학습의 이해도를 측정할 수 있게 수업 시 수행 평가와 수업에 임하는 태도에 대한 평가로 구분한다.

영역	배점	평가사항
이해	30%	-일러스트레이션의 개념 이해 -일러스트레이션의 목적과 내용에 알맞은 표현기법 이해
실습	40%	-주어진 재료를 이용한 창의적인 표현기법, 작품의 완성도
발표	20%	-발표내용/ 발표태도
태도	10%	-실습준비/수업태도/조원별 참여도
총계	100%	-위 사항을 종합하여 평가한다.

[표 15] 학습 평가

5-3. 결과 분석

고등학교 2학년 3학급을 대상으로 수업을 실시하였으며, 수업 후 실습평가와 학생들의 의견을 통해 결과를 분석한 결과는 [표 16]과 같다.

영역	장점	단점
이론	시각자료를 통해 내용이해가 용이함	하위 학생들의 이해부족
실습	조별협동심 기를 다양한 재료 및 기법 이해	아이디어 발상의 문제 자주 접하는 표현기법에서 크게 벗어나지 못함
발표	자신의 문제점 해결 및 아이디어 공유	발표 전달력 부족
태도	전반적인 수업태도 좋음	조별학습이라 의견 교환시 분위기 산만함

[표 16] 수업 결과 분석

실기 시간에 가장 활용빈도가 높았던 수채물감, 연필, 색연필을 이용하여서도 충분히 다양한 표현기법을 통해 창의력을 향상을 위한 경험을 쌓을 수 있으며, 일러스트레이션의 목적에 맞는 표현기법을 구사할 수 있었다. 물론 학습 과정에서 몇몇의 문제점이 나타났으나, 그것은 그 동안의 획일화된 학습 활동의 누적 된 결과로 볼 수 있다. 앞으로 좀 더 다양한 수업 연구와 노력이 뒷받침된다면 기존의 일러스트레이션 수업에서 컴퓨터를 이용한 수업이나 획일화된 표현기법에서 탈피하여 다양한 표현기법을 구사할 수 있는 수업이 충분히 가능하다고 본다.

II. 결 론

오늘날 컴퓨터의 급속한 발달은 전문기술 분야 뿐만 아니라 일상 생활의 구석구석까지 그 영향을 미치지 않는 곳이 없다. 이것은 디자인 분야에도 예외는 아니며, 기존의 표현도구 즉, 연필, 자, 컴퍼스, 에어브러시 등이 연출하는 시각적인 표현효과를 컴퓨터로 쉽게 재현해 낼 수 있게 되면서 디자이너에게 컴퓨터에 대한 의존도는 날로 확대되고 있는 실정이다.

이러한 현상은 고등학교 디자인교육에서도 동일하게 나타나고 있다. 최근의 고등학교 디자인교육에서도 신속하고 쉽게 디자인 작업이 가능한 컴퓨터그래픽에 대한 의존도가 확대되면서 일러스트레이션 표현기법 교육에서도 수작업에 대한 교육이 줄어들고 있는 실정이다. 이처럼 일러스트레이션 수업에서 컴퓨터에 대한 의존도가 확대될수록 수작업을 통해 경험했던 표현기법을 컴퓨터 표현기법으로 대체되어 학생들이 다양한 표현기법을 경험하지 못하지 못하고 있다. 이러한 현상은 수작업 요소에 의한 표현기법을 통해 모든 것을 보고 그릴 수 있는 조형능력 뿐만 아니라 그것을 응용할 수 있는 창의력, 문제를 파악하고 해결할 수 있는 통찰력을 향상시키는데 방해 요소로 작용하고 있다.

이에 대한 대안으로 일러스트레이션의 다양한 표현기법 교육을 도모하고, 수작업을 통한 조형능력과, 창의력, 통찰력 등을 기를 수 있는 효율적인 방안을 제시하고자 하였다.

그러기 위해서 상업계 고등학교에서 실시되고 있는 ‘그래픽디자인’

교과를 분석하고, 설문을 통해 일러스트레이션 수업에 대하여 교사와 학생들의 경험을 조사하였다. 그 결과 6차에서 7차 ‘그래픽디자인’교과로 변하면서 교과에서 일러스트레이션의 비중은 증가하였으나 전통적인 표현기법보다는 컴퓨터 관련 내용이 더 증가하였다. 그리고 디자인 전문 교원의 부족, 표현기법에 있어 컴퓨터의 활용도가 증가하면서 수작업 표현기법이 컴퓨터 그래픽표현기법으로 대체, 다양하지 못한 수업방식 등으로 일러스트레이션의 표현기법에 관한 교육이 제대로 이루어지지 않고 있다.

이와 같은 문제점을 개선하기 위해, 7차 교육과정에 적합하고 학습자의 흥미와 창의력을 유발시키는 수업지도안을 제시하였다.

일러스트레이션의 다양한 표현기법을 위해 일러스트레이션의 분류 중 표현기법의 제한 없이 가장 다양한 표현기법을 활용할 수 있는 ‘동화 일러스트레이션’을 실습과제로 선택하여 표현기법에 대한 다양한 학습자료와 경험을 함으로써 학생들의 조형능력과 창의력, 통찰력 등을 향상시킬 수 있도록 하였다.

따라서 본 논문에서는 일러스트레이션의 다양한 표현기법에 대한 수업 방향을 모색하여 획일화, 비개성화되어 있는 일러스트레이션 표현기법의 교육을 다양하게 이루어지게 하기 위해서 일러스트레이션 표현기법 수업 시에는 컴퓨터에 대한 의존도를 줄이고 수작업을 통한 다양한 표현기법수업이 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

<단행본>

- 앤드류 장, 일러스트레이션의 세계, 디자인하우스, 1997.
- 앤드류 장, 줄리 리버맨 공저, 일러스트레이션, 디자인하우스, 2000.
- 민철홍 외 4인, 디자인사전, 안그래픽스, 1994.
- 박선의, 최호선, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1994.
- 이언 심프슨, 새로운 일러스트레이션 입문, 시공사, 1997.
- 밥 코튼, 새로운 그래픽디자인 입문, 시공사, 1997.
- 시몬 제닝스, 디자인의 세계, 도서출판 국제, 1993.
- 임홍순, 일러스트레이션 기법, 미조사, 1983.
- 교육인적자원부, 고등학교 그래픽디자인, 교학사, 2002.
- 교육부, 고등학교 그래픽디자인, 대학교과서주식회사, 1999.
- 교육부, 고등학교 교육과정 해설-실업계(22-20), 1995.
- 교육인적자원부, 고등학교 교육과정 해설-[19]상업에 관한 교과, 1997.

<논문>

- 장미경, 임혜송, 한국일러스트레이션 교육의 지평탐색, 경희대학교, 1999.
- 이관식, 감성 이미지를 활용한 일러스트레이션 교육방법 연구, 단국대학교, 2002.
- 조경숙, 통합교과 운영을 통한 효율적인 디자인 역사 수업방안 연구, 부경대학교, 2002.

- 문철, 시빅스틱적 발상이 일러스트레이션교육에 미치는 영향, 한국디자인학회, 1996.
- 신용순, 혼합재료에 의한 일러스트레이션 표현 연구, 한국디자인학회, 1997.

<참고 URL>

- 교육인적자원부 - <http://www.moe.go.kr>
- 일러스트 하우스 - <http://illusthouse.com/>
- 일러스트닷컴 - <http://www.illustrator.com/>

[부 록]

디자인교재의 일러스트레이션 표현기법에 관한 연구

본설문지는 상업계 고등학교에서 실시하는 일러스트레이션 교육의 실태조사를 위한 조사 자료로 사용하고자 합니다.
잠시 시간을 내어 주시어 답을 해주신다면 소중한 자료로서 많은 도움이 될 것이다. 이 설문지는 논문 자료 이외에는 사용하지 않을 것을 약속드리며 여러분의 많은 협조 부탁드립니다.

부경대학교 교육대학원 디자인교육전공 김 민 정

교 사 용

<기본사항>

1. 성별은 어떻게 되십니까?
1) 남 2) 여
2. 교직 경력은 어떻게 되십니까?
1) 5년 이하 2) 5~10년 3) 10~15년
4) 15~20년 5) 20년 이상
3. 자격증 표시과목은 무엇입니까?
1) 디자인·공예 2) 디자인
3) 공예 4) 미술
5) 기타()

<일러스트레이션 교육 관련>

5. 선생님의 학교에서 일러스트레이션에 관한 수업을 하고 계십니까?
1) 하고 있다 2) 하지 않는다
6. 디자인 교육과정에서 일러스트레이션 교육이 중요하다고 생각하십니까?
1) 매우 중요하다 2) 중요하다
3) 중요하지않다 4) 전혀 중요하지않다
7. (6번 질문에서 1, 2번 선택 시)
일러스트레이션교육이 중요하다고 생각하시는 이유는 무엇입니까?
1) 창의성 및 조형능력을 가르는데 도움이 된다
2) 디자인과 학생이 꼭 배워야할 기초 전문과정 중 하나이다
3) 디자인분야에서 일러스트레이션의 영역이 날로 커져가고 있기 때문이다
4) 관련 실무에 활용할 수 있는 내용이다

8. (6번 질문에서 3, 4번 선택 시)
일러스트레이션교육이 중요하지 않다고 생각하시는 이유는 무엇입니까?
1) 디자인실습능력에 도움이 되지 못한다
2) 일러스트레이션 외에 다른 디자인교과 과정이 시급하다
3) 학교교육 외에도 학생 재량으로 학습이 가능하다
4) 관련 실무에 활용할 수 없는 내용이다.
5) 기타:
9. 일러스트레이션교육 수업을 위해서 어떤 교과를 채택하고 계십니까?
1) 6차 그래픽디자인
2) 7차 그래픽디자인
3) 6,7차 그래픽디자인
4) 사용하지 않는다
5) 기타()
10. 채택하고 있는 교과의 이수 학년은 몇 학년입니까?
1) 1학년 2) 2학년 3) 3학년
11. 채택하고 있는 교과의 주당 수업 시수는 몇 시간입니까?
1) 1~2시간 2) 3~4시간
3) 5~6시간 4) 7~8시간
12. 6차 교과에서 7차'그래픽교과'로 변화면서 컴퓨터의 활용도는?
1) 확대되었다 2) 변화없다
3) 감소하였다

13. 전문교과 중심으로 운영되고 있는 학교의 디자인 교과과정에서 일러스트레이션 교재만으로 다양한 표현기법 교육이 가능하다고 생각하십니까?

- 1) 매우 가능하다 2) 가능하다
- 3) 불가능하다 4) 전혀 불가능하다

14. 일러스트레이션 수업 시 컴퓨터의 활용도는 얼마입니까?

- 1) 10~20% 2) 20~40%
- 3) 40~60% 4) 60~80%
- 5) 80%이상 6)수작업100%

17. 일러스트레이션수업 시 표현재료로 가장 많이 사용되는 것은 무엇입니까?
(순서대로 5가지를 선택하세요)

(> > > >)

- 1) 연필 2) 색연필
- 3) 수채물감 4) 아크릴물감
- 5) 포스터칼라 6) 펜과 잉크
- 7) 마커 8) 파스텔
- 9) 목탄 10) 유화
- 11) 흑연가루

18. 17번 표현재료의 보기에서 한번도 경험해 보지 못한 재료는?

19. 다음의 일러스트레이션 표현기법 중 수업 중에 가장 많이 사용되는 기법을 순서대로 쓰시오.

(> > > >)

- 1) 도로잉기법(스케치, 뎃생 등)
- 2) 페인팅기법(수채, 아크릴 등)
- 3) 콜라주기법
- 4) 판화기법
- 5) 컴퓨터그래픽 기법

* 설문에 응해주셔서 감사합니다 *

<기본사항>

1. 학생의 성별은 무엇입니까?

- 1) 남 2) 여

2. 현재 몇 학년입니까?

- 1) 1학년 2) 2학년 3) 3학년

<일러스트레이션 교육 관련>

5. 일러스트레이션교육을 받아본 경험
이 있습니까?

- 1) 있 다 2) 없 다

6. 일러스트레이션 수업을 이해하기
위해 어떤 방법으로 도움을 받았습
니까?

- 1) 전문서적 2) 교과서만으로
3) 인터넷 4) 예시작품

7. 일러스트레이션 교육이 자신의 디
자인 실기 능력 발전에 도움이 된
다고 생각하십니까?

- 1) 매우 그렇다 2) 그렇다
3) 그렇지 않다 4) 전혀 그렇
지 않다

8. 일러스트레이션 수업 시 컴퓨터의
활용도는 얼마입니까?

- 1) 10~20% 2) 20~40%
3) 40~60% 4) 60~80%
5) 80%이상 6)수작업100%

9. 일러스트레이션수업 시 표현재료로 가
장 많이 사용되는 것은 무엇입니까?
(순서대로 5가지를 선택하세요)

(> > > >)

- 1) 연필 2) 색연필
3) 수채물감 4) 아크릴물감
5) 포스터칼라 6) 펜과 잉크
7) 마커 8) 파스텔
9) 목탄 10) 유화
11) 흑연가루

10. 17번 표현재료의 보기에서 한번도 경
험해 보지 못한 재료는?

11. 다음의 일러스트레이션 표현기법 중
수업 중에 가장 많이 사용되는 기법을
순서대로 쓰시오.

(> > > >)

- 1) 도로잉기법(스케치, 뎃생 등)
2) 페인팅기법(수채, 아크릴 등)
3) 콜라주기법
4) 판화기법
5) 컴퓨터그래픽 기법

* 설문에 응해주셔서 감사합니다 *