

基礎디자인 教育에 있어서 造形의 要素와 그 表現에 대한 考察

梁 承 横

美術大學 產業美術 副教授, 視覺디자인

目 次

- I. 머릿말
- II. 造形要素의 體系的 分析과
그 解說
- III. 造形要素의 構成과 그 表現
에 대한 한가지 方法(事例)
- IV. 맷는 말

I. 머릿말

우리나라의 디자인 教育에 있어서는 기초디자인에 대한 비중이 아주 낮은 것 같다. 대개 기초디자인 實技學習은 大學 1학년 1년동안 이수하게 되는데 大學 전체의 教養學科目에 비중을 크게 두는 우리의 教育政策 때문에 일반적으로 평균해서 2가지 과목의 實技이외에는 이수되지 않고 있는 실정이다. 이것을 내용별로 살펴보면,各大學에 따라서는 그 명칭이 다소 다르기는 하지만, 素描와 構成이라는 內容으로 성격 지워진다.

이 글에서는 大學의 디자인 教育에 있어서 基礎디자인에 대한 理論的 考察을 그 주된 目的으로 하는 것도 아니고, 또 現在의 체제를 부정하려는 것도 아니며, 더더군다나 현재의 教養 科目的 중요성을 과소평가 하려는 것도 아니다. 단지 현재의 체제 가운데서 이루어지고 있는 基礎디자인의 교수방법에 대한 한가지 事例를 中心으로 이 교과목의 중요성과 이에 대한 教育的 관심을 높히자는 데 그 일차적 목적이 있다.

과거 수십년 동안 우리의 디자인 教育과 入試에 대해서 생각해 보면 大學에 들어와 디자인을 전공하기 위해서는 素描와 構成이라는 入試用 實技科目을 치루지 않으면 안되었던 것이다. 問題는 이러한 方法이 수십년동안 지속해 오는 동안

入試를 위한 素描와 構成作品에 대한 편견과 타성이 생겨 大學에 들어와서도 상당히 나쁜 영향을 주고 있다는 데 있다. 좀 더 구체적으로 말해서 大學入學前에 1년 또는 그 이상의 기간 동안 감수성이 예민한 고등학교 학생들이 아래의 例示 作品과 같이 거의 劍一의이고 公式的인 作品연습에 익숙해 지지 않으면 안되기 때문에, 大學에 들어와서도 이러한 方法이 디자인의 기초적인 方法인 것처럼 意識化되어 있다. 무엇보다도 먼저 이러한 잘못된 意識과 習性에서 學生들로 하여금 해방하게 하지 않으면 안 될 것이다. 이것은 전국적으로 거의 회일화된 현상으로서 이와같은 劍一化된 체험과, 大學入學 後 1, 2학년 동안에, 우리의 경우 보편적으로 중요하게 생각하지 않고 있는(時間적, 內容의 그리고 方法의으로도 중요하게 생각하지 않는 것이 보편적인 경향이다.) 基礎디자인 科目과의 相關關係 때문에 보다 더 發展的인 디자인 專門教育을 위해서는 커다란 장애 요소로 인식된다고 말하지 않을 수 없다.

이와같은 전제에서 기초디자인의 한가지 方法으로서 造形의 要素와 그 表現에 대해서 체계적으로 考察해 보고자 하는 것이 이 글의 기본적인 動機라고 말하고 싶다. 물론 이와같은 전제에 대한 타당성을 구체적인 자료로서 제시할 수는 없지만, 과거 15년 이상의 기간동안, 필자의 교육경험과, 이미 보편화되어 있는 여러 전문가

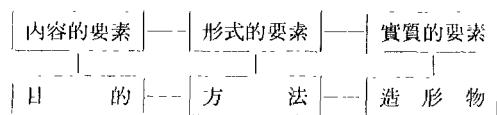
들의 入試構成에 대한 批判 등에 근거하여 평가해 볼 때 아마 어느 누구도 이점에 대해서는 否定의이지는 않을 것이라고 확신한다. 그렇다고 해서 이 글의 주된 目的이 入試構成에 대한 邋究나, 또는 入試方法에 대한 그 어떤 암시를 내포하려는 것은 결코 아니다. 오직 大學 디자인 教育에 있어서 기초디자인 교육의 중요성과 그것에 대한 앞으로의 이론정립을 위한 한가지 시도로서 筆者의 그동안의 경험에 근거하여 그 어떤 可能한 方法의 例를 제시하고 모든 디자인 教育者들의 이에 대한 관심과 새로운 탐색에 기여하고자 하는 것이다.

II. 造形要素의 體系的 分析과 그 解說

어떠한 事物이든지 그 事物을 구성하고 있는 屬性은 形態, 色彩, 材質로 이루어져 있다. 그러나 우리들의 日常生活에 있어서의 이러한 事物이란 대단히 具體的인 것이어서 예를들면 自然物의 경우에는 나무, 꽃, 사과 등, 그리고 人工物의 경우에는 결상, 화병, 전구 등과 같은 구체적인 事物로서의 나무, 꽃 등에 대해서 우리들의 눈이 순차되어 갔기 때문에 이러한 事物들이 구성하고 있는 屬性으로서의 形態, 色彩, 材質과 같은 純粹한 造形要素 그 자체에 대해서는 우리들의 눈이(感覺) 순차되어 있지도 않고 그 것에 대한 純粹한 感覺的反應에 대해서도 민감하지 못하다. 따라서 一般人에 있어서나, 심지어 디자인 교육에 있어서까지도 그 구체적인 事物에 얼마나 가까우며(비슷함의 정도) 또 구체적인 意味를 얼마나 잘 表現하고 있으며, 그리고 얼마나 그러한 것들이 잘 반응하느냐, 하는 것으로 디자인이나 造形藝術을 경험하고 있기 때문에, 基礎디자인에 있어서 이러한 방법으로 순차된 感覺으로는 더욱 푹넓은 造形創造性의 개발이라는 교육의 目標를 달성하는 데에는 아무런 끝모없는 단습이나 모방에 지나지 않는다고 말할 수 있다.

이 章에서는 어떤 具體的인 事物로서의 對象에 執着하지 않고, 純粹한 造形要素, 即, 事物을 構成하고 있는 基本構成 要素로서의 純粹한 屬性 그 자체에 대한 感覺的인 反應과 그 構成

에 대해서 考察하기 위해서 造形要素 그 자체, 다시 말해서 造形 그 자체를 構成의 최소단위로 分析하여 고찰해 보는 것이 바람직하다. 왜냐하면 디자이너나 美術家가 作品을 創作하는 手段, 또는 媒體란 바로 이와같은 造形要素를 떠나서는 생각할 수 없기 때문이다. 이러한 造形要素들 가운데서 의도적으로 作家가 선택하여 그것을 目的의 맞게 構成함으로서 創作에 이를 수 있기 때문이다. 이것을 표로써 정리하면 다음과 같다.



內容的要素란 造形藝術의 世界에서는 대개 다음과 같이 구분지어 설명할 수 있다. 即 어떤 구체적인 目的을 實現하는 디자인의 경우에는 本人 이외의 他에 의해서 주어지는 경우가 대부분이지만, 純粹美術에 있어서는 本人(作象)이 自發的으로 설정하는 경우가 대부분이다.

만약 우리들이 어떤 表現하고자 하는 内容이나 目的을 가정했을 때 作家는 우선 그 内容과 目的에 가장 적합한 造形要素를 創意的으로 선택해야 할 것이며, 또한 그 要素를 構成함으로써 構造的으로 一致시킬 수 있는 어떤 體制를 갖추지 않으면 안될 것이다. 이것을 우리는 形式的要素라고 말할 수 있다. 실제로 이 形式은 어떤 構造를 갖고 있으며 또한 어떤 구체적인 材料로써 구체화되어 우리의 知覺對象으로 存在하게 되는데 이것을 우리는 實質의 要素라고 부르며, 이 세가지 要素가 가장 바람직하게 組織化(organization)되는 것을 造形이라고 말할 수 있는 것이다. 그러나 이것은 實際 造形藝術 作品, 그것이 純粹美術이든, 디자인이나 創作의 경우를 分析한 것일지언정, 基礎디자인의 경우에는 이와 같은 고도의 造形能力 이전에 造形要素에 대한 感覺的體驗이 先行하지 않으면 안될 것이다.

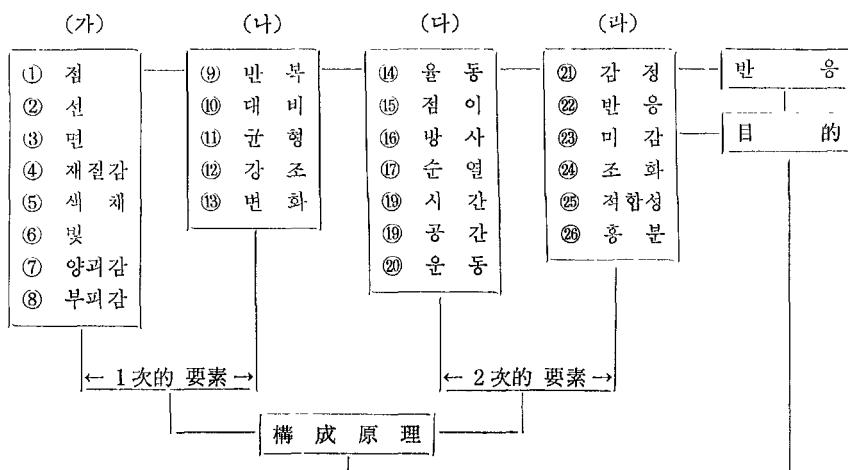
앞에서도 말했듯이 基礎디자인 教育에서는 무엇보다도 造形要素에 대한 純粹한 感覺體驗이 중요하기 때문에 일제의 先人觀에서 해방되어야 한다. 基礎디자인이라는 어떠한 造形上의 問題를 나

둘 수 있는 能力を 배양하는 것이기 때문에, 造形作品을 구성하고 있는 造形의 要素 그 자체와 그것이 組織될 때의 視覺的 效果와 그 反應에 대해서 먼저 체계적으로 分析하고 도표로 만듬으로써 전체를 이해할 필요가 있다. 造形의 要素와 그 構成이 우리의 感覺에 와 닿는 것은, “純粹 感覺的 어피일”¹⁾이며, “그것의 美的 價値는 幾何學의 形態가 純粹 感覺에 反應하며, 情緒的

으로도 어피일하는 근본적으로 抽象的인 特質로서의 美的 價値인 것이다.”²⁾

다시 말해서 造形要素와 그 構成이란 근본적으로 純粹하고 抽象的이기 때문에 이러한 感覺을 훈련하는 方法을 제시함으로서 造形創造의 잠재능력을 개발할 수 있는 것이다.

造形의 要素와 그 構成의 方法에 대한 체계적 구조를 도표로 그리면 다음과 같다.



事物을 構成하고 있는 屬性을 形態, 色彩, 材質이라고 말하지만 實體의 디자인에 있어서는 다소 모호한 概念일 뿐이다. 따라서 形態를 위의 도표 ①, ②, ③과 같이 點, 線, 面이라는 기본 단위요소로 分析할 수 있으며 ④의 材質感은 그 材料로부터 체험할 수 있는 視覺的이고 축각적인 경향으로 色彩의 경우는 그 자체의 屬性과 빛으로 分析될 수 있다. 이 외에도 各要素들이 平面, 立體, 量塊, 부피감이 있는 要素로서 多樣해 지고, 또한 이러한 要素들은 어떤 組織化에 의해서 平面 및 立體의 空間에 놓여지게 마련인데 그것이 모두 도표의 (나)項目的 ⑨, ⑩, ⑪, ⑫, ⑬, 반복, 대비, 균형, 강조, 변화의 方법으로 구성되고, 우리들이 이렇게 구성된 것을 바라다 볼 때에는 (다)項目的 ⑭, ⑮, ⑯, ⑰, ⑲, ⑳, 유통, 점이, 방사순열, 시간, 공간, 운동과 같은 느낌(Feeling)과 만나게 된다. 이러한 느낌을 통해서 과종적으로는 (마)項目的 간

은 感情이나 反應, 目的에 도달하게 되고 그 反應과 目的의 정도에 의해서 그 質을 評價할 수 있게 된다.

기초디자인에 있어서 造形要素와 그 構成原理는 理論家 등에 따라서 아주 다양하다. Reid Hastie는 그의 책 Encounter With Art에서 線, 形態, 토운(tone), 材質, 色彩, 다섯가지를 디자인의 要素로 반복, 유통, 비례, 균형, 강조를 主原理(Major Principle), 교체, 순열, 방사, 평생, 변전, 대칭, 대비를 副原理(Minor Principle)로 分析하고 그 結果 調和, 적합성을 통해 美에 도달한다고 서술하였다.³⁾

중요한 것은 도표에서 보는 바와 같이 要素를 가운데서 의도적으로 선택하여 目的(또는 表現內容)에 맞도록 하는 것이 構成의 原理이기 때문에 어떠한 先入觀이 없이 이러한 감각 체험을 얼마나 많이 그리고 체계적으로 하느냐에 그 意義가 있는 것이다.

1, 2) 鄭時和, 現代디자인 研究(미진사) p. 31, 174.

3) Reid Hastie, Christian Schmidt, Encounter with Art. p. 44.

(가)項目과 같은 要素를, (나), (디)項目과 같은 方法으로 構成하든지 또는 (가), (나)項目과 같은 要素를 (다), (라)項目과 같이 구성하든지, 또는 그 以外의 方法으로 구성하든지 관계 없이 먼저 그 基本單位 要素를 체험하는 것이 중요하다. 따라서 그렇게 하기 위해서는 그 한가지 方法으로 自然物과 人工物 가운데서 이와 같은 要素와 構成을 탐색하는 눈으로부터 出發하지 않으면 안 될 것이다. 아래의 사진은 對象에 대한 純粹造形要素와 그 構成을 分析的으로 탐색하는 눈의 한가지 例를 제시한 것이다.

III. 造形要素의 構成과 그 表現에 대한 方法(事例)

도표에서 보는 바와 같이 造形要素 가운데서 ①點의 要素 하나만을 例로 들어 보아도 그 點이 도표의 (나)項目의 각項目와 같이 어떻게 構成되느냐에 따라 그 느낌(Feling)은 전혀 달라지게 마련이며 나아가 이러한 느낌을 통해서 어떤 이미지(Image)를 전달할 수 있다. 이러한 이미지를 造形要素와 그 構成을 통해서 表現할 수 있을 것이다. 그러나 그 이미지란 具體的인 이미지 일 수도 있고 抽象的인 이미지 일 수도 있지만, 특히 기초디자인 교육에 있어서는 구체적인 이미지의 表現보다는 보다 더 細緻은 抽象的 이미지의 表現을 체험하는 것이 중요하다. 그렇게 함으로써 이러한 抽象的 이미지의 表現能力은 장차 디자인의 구체적인 目的에 構造的으로 一致시킬 수 있는 데 토대로 풍부하게 하는 結果가 되는 것이다.

여기서는 도표에서 보는 바와 같이 모든 造形要素와 그 構成에 대해 일일이 예시할 수 없기 때문에 ①點의 要素로써 그 한가지 方法을 도표 ⑩와 같이 대신하고자 한다.

동일한 화법에 전의 요소로써 구성할 수 있는例는 수없이 많으며 또한 각각의 構成은 각각 다른 느낌을 우리에게 전달해줄 뿐만 아니라 어떤 抽象的 이미지를 분출하는 것이다. 그러나 이러한 각각 다른 이미지 가운데서 예를 들어, 도표

⑩의 경우와 같이 어떤 구체적 目的 또는 内容에 가장 알맞는 이미지를 찾을 수 있기 때문에 10가지의 抽象的인 이미지 가운데서 ⑩번의 構成은 그 内容과 目的에 相對的인 의미에서 構造的으로 一致한다고 말할 수 있다. 따라서 기초디자인 교육에서 중요한 것은 이와 같은 경험을 꼭넓게 그리고 다양하게 하는 것이 가장 바람직한 것이라고 말하지 않을 수 없다.

IV. 맷 는 말

오늘날 우리의 大學에 있어서 디자인 教育은 人學하기 전에 이미 전공분야를 선택한다고 할지라도 각 전공에 알맞는 기초의자인의 중요성과 그것에 대한 多樣한 교수방법을 개발하지 않으면 안된다고 생각한다. 이러한 뜻에서 앞의 도표와 그리고 點을 中心으로 한 한가지 例를 제시하였다 해서 이러한 方法을 公式化할 수 있는 것은 결코 아니다.

John, F.A. Taylor가 그의 책, Design and Expression in the Visual Art에서 말했듯이, “모든 人間의 藝術은 곤組合(Combination; 認識 ;構成이라고 말해도 좋다)의 藝術이다. 그것은 事物을 만드는 일이 아니라, 形態를 만드는 일(Form-Producing; 譚註 ; 造形이라고 말해도 좋다)일 것이다. 그래서 그 造形의 要素는 주어지는 것이다. 이렇게 하여 要素들을 組合하고 紹織化해서 그 가운데 있는 그 자체의 形態(pattern)을 소개하는 것이다. 그러므로 藝術이創造하는 것은 事物이 아니고, 그 事物의 形態이다. 우리들 자신에게 한정되어 있는 藝術이란 곧 言語(Speech)이기 때문에 自然의 침복 가운데서 만약 藝術이 말을 하지 않는다면, 거기엔 전혀 아무런 말이 存在하지 않을 것이다.”

結論的으로 기초디자인 교육에 있어서 가장 중요한 것은 그 要素로 構成되는 무한한 造形(Form-Producing)의 可能性을 체험하는 것이기 때문에 무엇보다도 먼저 획일화된 既存入試構成에 대한 意識과 習性에서 벗어나 造形言語에 대한 體驗을 伸張시키는 時間과 力法을 학생들

4) John F.A. Taylor, Design and Expression in the Visual Art. p. 6, 7.

에게 마련하는 적극적인 努力を 하지 않는다면
진정한 意味의 造形創造 및 디자인 세계의 入門
은 거의 不可能할 것이라고 생각한다.

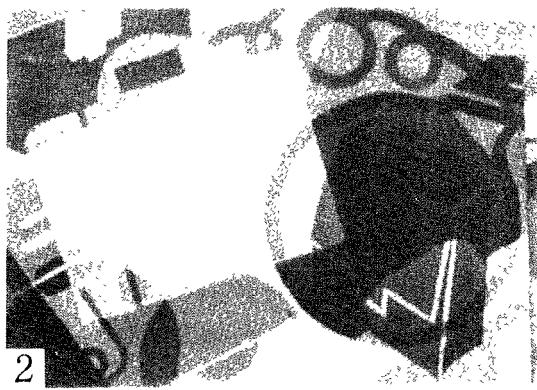
參 考 書 簿

鄭時和. 現代디자인 研究. 미진사.
Missingham, Hal Design Focus, Van Nostrand

- Reinhold. 1978.
Hastie Reid, Schmidt Christian, Encounter with
Art, McGraw-Hill.
Varney Vivian, Design in Nature, Daris Publica-
tion Inc. 1970.
Taylor, John, F.A. Design and Expression in
the Visual Arts, Dove Publications Inc. 1964.



1

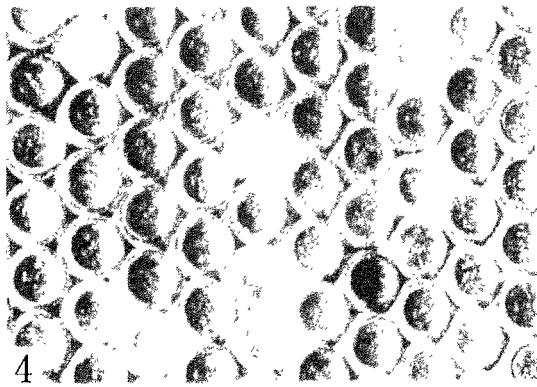


2

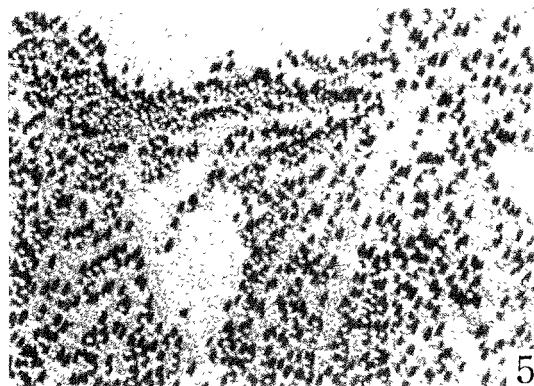
人試構成作品의 一般的 傾向



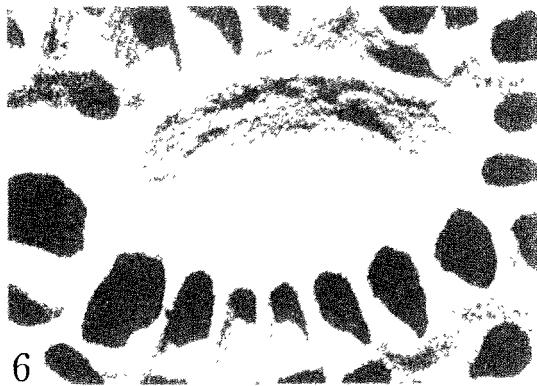
3



4

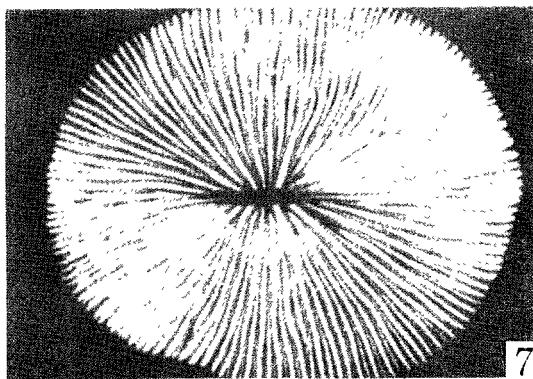


5



6

點의 要素와 그 構成이 주는 추상적 느낌



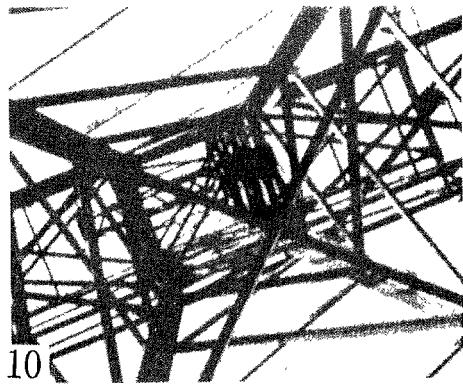
7



8

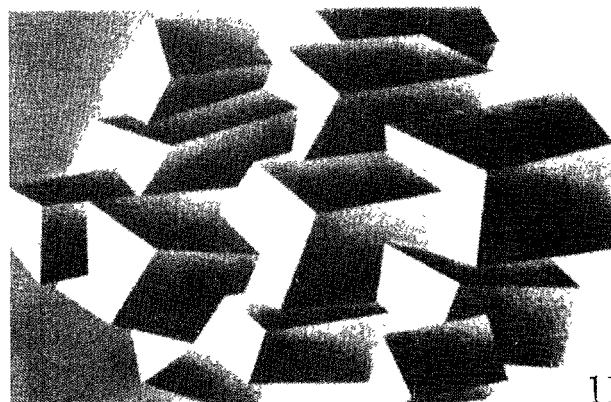


9

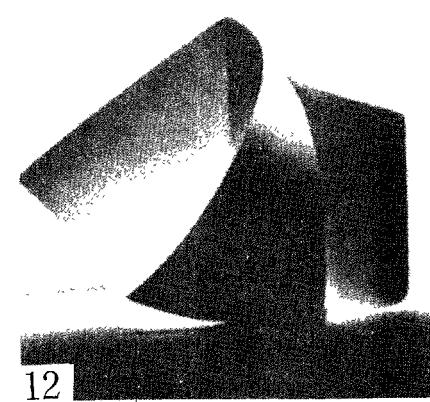


10

線의 要素와 그 構成이 주는 抽象的 느낌



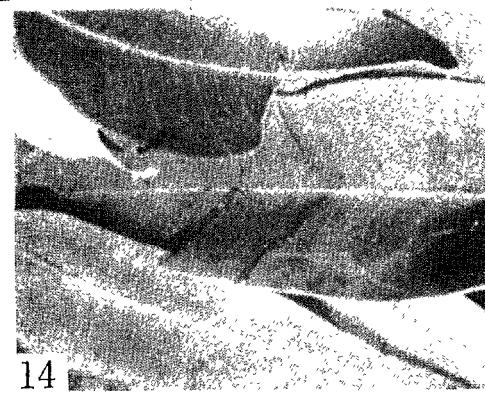
11



12



13



14

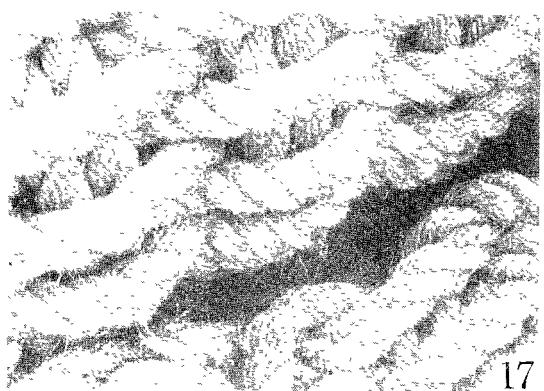
面의 要素와 그 構成이 주는 抽象的 느낌



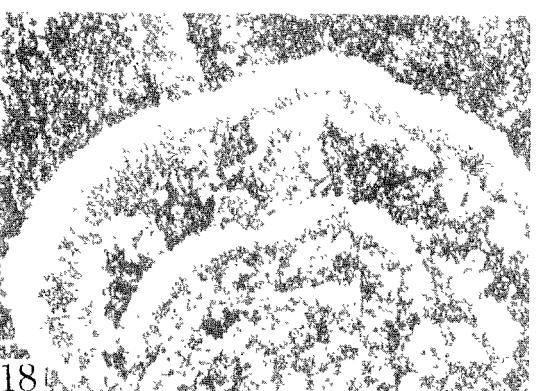
15



16

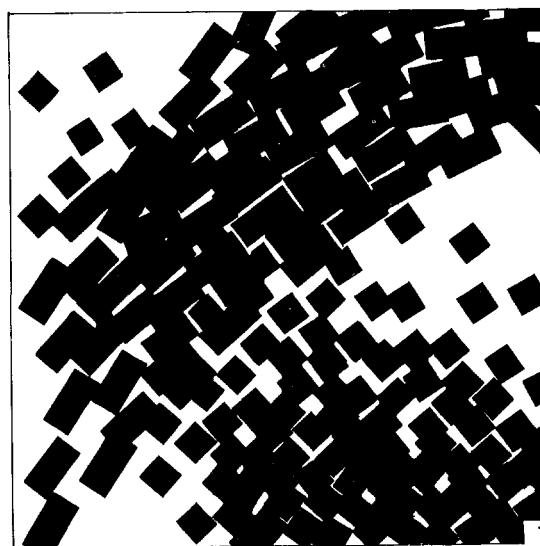
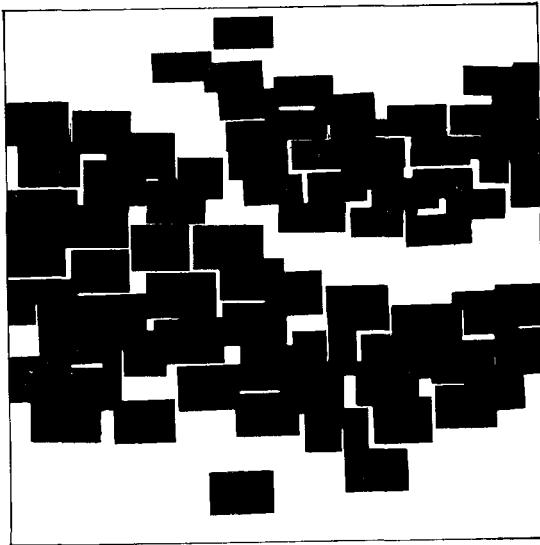
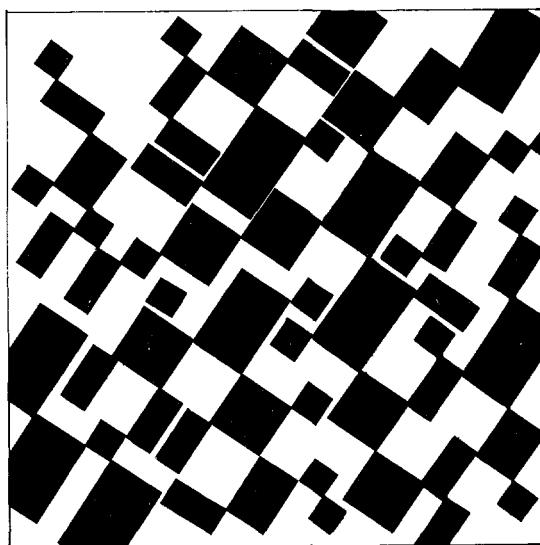
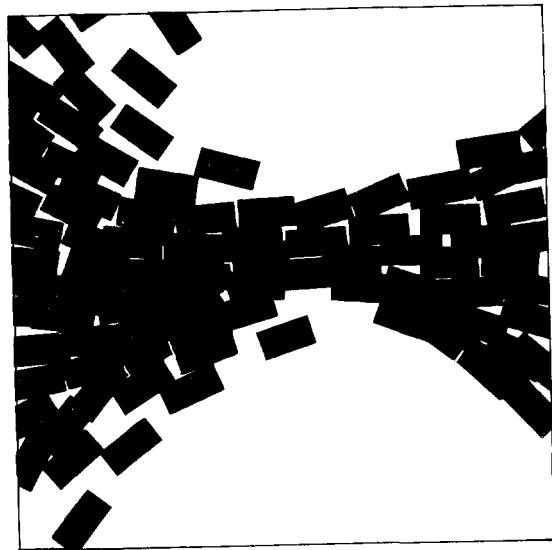
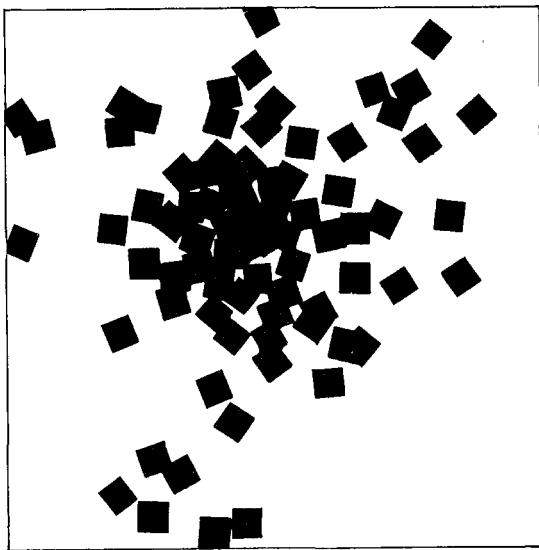


17

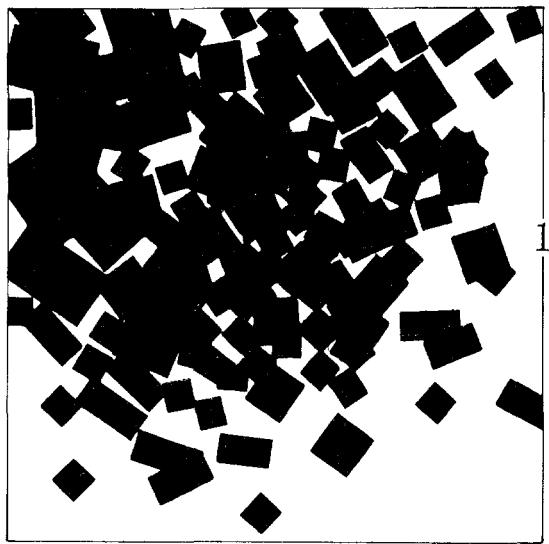
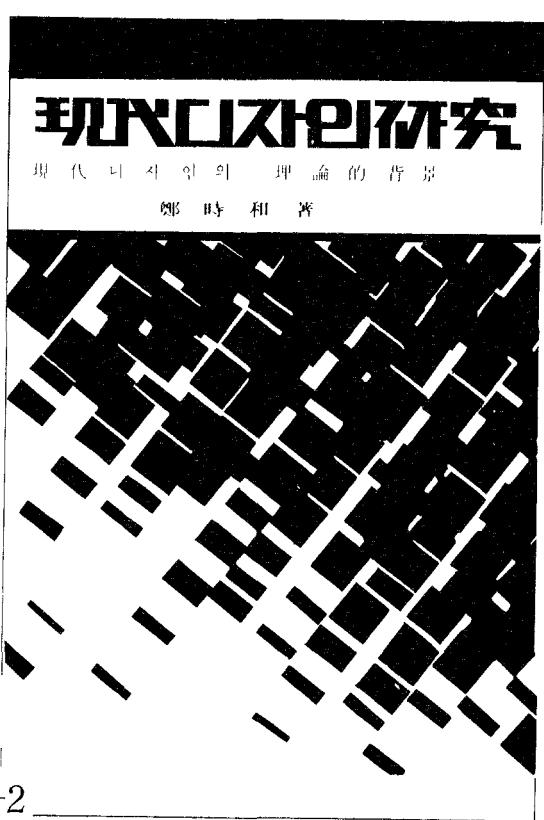
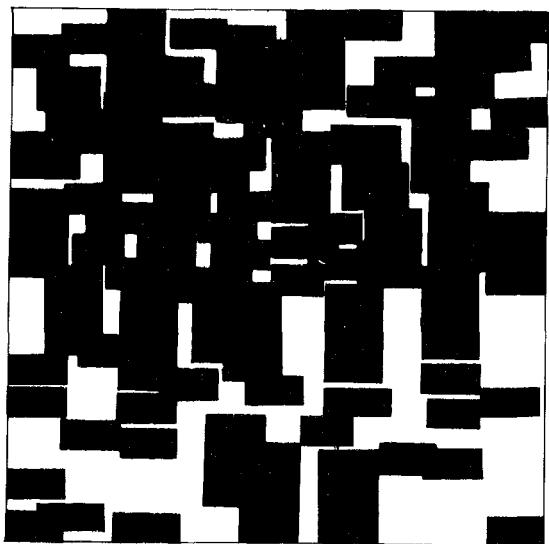
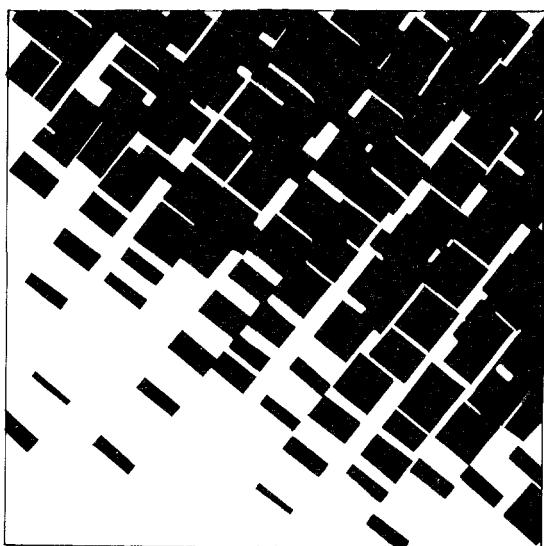
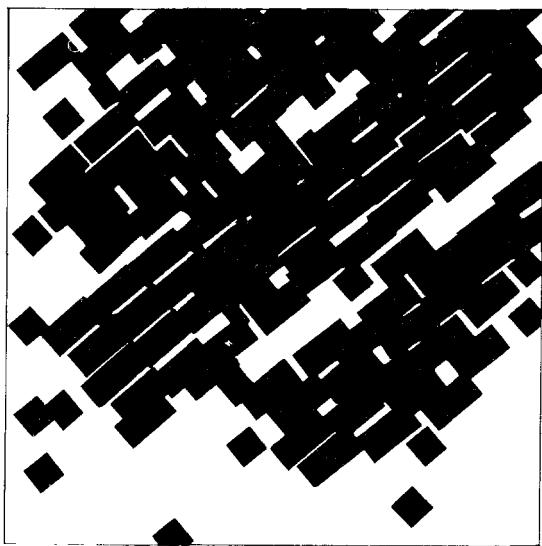


18

有質의 要素와 그構成이 주는 抽象的 三昧



19-1



19-2