[UCI]I804:24011-200000236056

2008년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

民畵를 活用한 디자인 授業 指導方案에 關한 硏究

- 아이덴티티디자인 中心으로-

조선대학교 교육대학원

미 술 교 육 전 공

고 선 희

民畵를 活用한 디자인 授業 指導方案에 關한 硏究

-아이덴티티디자인 中心으로 -

Research on teaching ways for design using a folk paintings

- Focused on identity design -

2008년 2월

조선대학교 교육대학원

미 술 교 육 전 공

고 선 희

民畵를 活用한 디자인 授業 指導方案에 關한 硏究

지도교수 김 대 원

이 논문을 교육학석사학위(미술교육) 청구논문으로 제출합니다.

2007년 10월

조선대학교 교육대학원

미 술 교 육 학 과

고 선 희

고선희의 교육학 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 인

위 원 조선대학교 교수 인

위 원 조선대학교 교수 인

2007년 12월

조선대학교 교육대학원

目　　次

국문초록

ABSTRACT

Ⅰ. 序論 ····· 1

1. 硏究의 目的 ····· 1

2. 硏究의 方法 및 範圍 ····· 2

Ⅱ. 民畵에 대한 考察 ····· 3

1. 民畵의 槪念과 特性 ····· 3

2. 民畵의 類型 ····· 6

3. 民畵의 表現技法 ····· 7

1) 畵面의 平面化와 각 事物의 色滯效果 ····· 7

2) 多視點의 童詩的 表現과 遠近法의 무시 ····· 9

3) 複合性과 反復性 ····· 11

Ⅲ. 디자인에 關한 考察 ····· 13

1. 디자인의 槪念과 條件 ····· 13

2. 아이덴티티 디자인 ····· 15

1) 아이덴티티디자인의 槪念 및 必要性 ····· 15

2) 아이덴티티 디자인의 分類 ····· 16

3) CI디자인 ····· 17

4) BI디자인 ····· 18

5) CI, BI 開發의 期待 效果 ····· 19

6) 우리나라의 아이덴티티디자인 ····· 19

Ⅳ. 民畵를 活用한 아이덴티티 디자인 授業指導方案 ····· 26

1. 民畵指導를 위한 先行條件 ····· 26
2. 디자인 敎育과 컴퓨터 그래픽 ····· 28
3. 컴퓨터 그래픽 授業의 特徵 ····· 29
4. 民畵를 活用한 컴퓨터디자인 授業 模型 ····· 30
1) 計劃段階 ····· 30
2) 診斷段階 ····· 34
3) 指導段階 ····· 42
4) 發展段階 ····· 49
5) 評價段階 ····· 53
Ⅴ. 結果分析과 指導의 效果 ····· 57
1. 學生作品 分析 ····· 57
2. 指導의 效果 ····· 64
Ⅵ. 結論 ····· 66

參考文獻 ····· 68

表 目 次

<표 1> 單元 內容 構造 ····· 32

<표 2> 發展系統 ····· 32

<표 3> 單元 指導 計劃 ····· 33

<표 4> 評價計劃 ····· 34

<표 5> 學習者 說問 調査書 ····· 35-37

<표 6> 診斷評價 ····· 38

<표 7> 分析 및 對策 ····· 39

<표 8> 矯正學習 Ⅰ ····· 39

<표 9> 矯正學習 Ⅱ ····· 40

<표 10> 深化學習 ····· 41

<표 11> 敎授學習指導案 Ⅰ(로고,심벌마크,캐릭터,쇼핑백 디자인):약안 ····· 42

<표 12> 敎授學習指導案 Ⅱ(배너디자인) ····· 43-47

<표 13> 形成評價 ····· 48

<표 14> 發展段階 形成評價 ····· 49

<표 15> 發展段階 分析 및 對策 ····· 50

<표 16> 補充學習-일러스트레이터 ····· 50

<표 17> 補充學習 -포토샵 ····· 51

<표 18> 深化學習-아이덴티티 디자인의 分類 ····· 52

<표 19> 個人別 評價 基準表 ····· 53

그 림 目 次

<그림 1> 오쓰에 ····· 4

<그림 2> 花卉圖 ····· 8

<그림 3> 책거리그림 ····· 8

<그림 4> 朱雀圖 ····· 9

<그림 5> 巫神圖 ····· 9

<그림 6> 魚蟹圖 ····· 10

<그림 7> 冊架圖갈개병풍 ····· 10

<그림 8> 日月扶桑圖 ····· 11

<그림 9> 百童子圖 ····· 11

<그림 10> 花鳥圖 ····· 12

<그림 11> 金剛山圖 ····· 12

<그림 12> 虎皮圖 ····· 12

<그림 13> 學生作品 ····· 57

<그림 14> 學生作品 ····· 57

<그림 15> 學生作品 ····· 58

<그림 16> 學生作品 ····· 58

<그림 17> 學生作品 ····· 59

<그림 18> 學生作品 ····· 59

<그림 19> 學生作品 ····· 60

<그림 20> 學生作品 ····· 60

<그림 21> 學生作品 ····· 61

<그림 22> 學生作品 ····· 61

<그림 23> 學生作品 ····· 62

<그림 24> 學生作品 ····· 62

<그림 25> 學生作品 ····· 63

<그림 26> 學生作品 ····· 63

<그림 27> 學生作品 ····· 64

<그림 28> 學生作品 ····· 64

◈國文抄錄

世界化趨勢와 매스미디어의 발달에 따른 정보의 홍수 속에서 우리의 靑少年들은 西歐文物을 無批判的으로 받아들임으로써 文化的 植民地化되고 있는 게 현실이다. 따라서 國際化, 情報化時代에 급속하게 유입되는 外國文化의 흐름 속에 우리 민족의 정체성을 잃지 않도록 하는 傳統 文化 敎育은 무엇보다 중요하다. 우리 전통의 강조는 자기 것을 앎으로서 世界文化를 더 많이 이해하고 좀 더 효율적으로 받아들일 수 있는 바탕을 제공하므로 國際化時代에 꼭 필요한 교육이라 하겠다. 美術敎育에서도 우리 고유의 가치관을 회복하고 올바로 계승 발전시킬 수 있는 傳統美術敎育이 절실히 요구되며 이러한 관점에서 본 論文은 학생들에게 傳統美術에 대한 관심과 이해를 높일 수 있는 제제를 선정하고 지도 방법을 모색한 硏究物이다.

우리의 傳統 중 中國이나 西歐의 영향을 받지 않고서도 높은 예술 감각을 자랑하며 어느 나라에서도 따라오지 못할 전통미술은 많이 있고, 그중에서 한국의 민화는 그 대표적이 예라고 생각한다. 우리의 민화는 누구나 쉽게 느낄 수 있듯이 서구 예술과는 현격한 양식의 차이를 보이고 있고, 아시아권에서도 그들과 다른 특성을 지니고 있다. 이러한 특성은 우리 고유의 세계관이 深層으로부터 번져 나와 작거나 크게 우리의 미술전반에 걸쳐 영향을 주었기 때문이다. 그러나 아무리 훌륭한 우리의 傳統이라고 그대로 바라만 봐서는 우리 것의 범주를 벗어나지 못한다. '글로벌 경쟁시대에 우리만의 디자인과 브랜드도 힘을 합치면 세계적인 것이 된다.' 는 광고 문구처럼 우리 것을 계승. 발전시켜 세계시장에서 경쟁할 수 있는 창의적인 작업으로 이어져야 한다. 이에 본 연구에서는 민화가 가지고 있는 특성과 현대적인 造形性을 아이덴티티 디자인 수업에 활용하는 방법을 찾고자 한다. 사회적 變化와 사업의 多角化, 시장의 世界化, 그리고 브랜드의 多國籍化 현상으로 '지구촌시대'가 도래하고, 전자·정보통신기술의 발전으로 말미암아 多樣化, 個性化가 강조되는 디지털 정보화시대로 접어들면서 아이덴티티디자인의 중요성이 더욱 커지고 있으며, 우리

상표의 브랜드화라는 차원에서 전통의 이미지를 살린 CI, BI디자인은 더욱 많은 强占을 갖게 될 것이다.

본 연구는 2007년 6월~7월 ○○전문계 고등학교 1학년 컴퓨터디자인과 3개 학급 학생들 101명을 대상으로 민화를 활용한 디자인 수업을 실시하며 준비한 자료와 授業指導案, 그리고 結果物이다.

수업실시에 앞서 민화와 디자인, 그리로 아이덴티티 디자인에 대한 基本 知識과 興味度에 대해 設問調査했다. 조사결과 디자인에 대한 관심은 높은 편이었으나 민화에 대한 기본지식과 관심도가 매우 낮았다.

'전통적인 것은 고리타분하고 노인들이나 좋아하는 것' 이라는 인식이 되어있는 학생들은 민화이미지를 이용한 디자인수업을 이해하지 못했다. 이에 대처하기 위해 학생들로 하여금 민화자료를 스스로 준비하게 하여 전통미술에 관심을 갖게 했고 다양한 자료를 통한 鑑賞學習, 先行學習, 診斷評價, 矯正.深化學習을 통해 수업에 필요한 기본적 지식을 습득하게 했다.

처음 민화이미지를 활용한 아이덴티티디자인이라는 학습목표와 수업과정을 설명했을 때 무척이나 실망하고 난감해했던 학생들은 민화자료 준비과정과 선수학습을 통해 점점 민화 이미지에 호감을 갖게 되었고 대부분의 학생들이 적극적으로 작품제작에 임했다. 특히 자신들의 專功分野인 컴퓨터그래픽을 이용함으로써 새로운 槪念의 美術道具로 인식하고 더 자신 있게 수업에 임할 수 있었다. 그러나 아이덴티티디자인이라는 생소한 분야를 민화이미지를 가지고 創意的으로 디자인하는 데에는 우수한 컴퓨터 그래픽 기능을 가지고도 많은 어려움이 있었다. 특히 캐릭터를 디자인하는데 그림 실력이 부족한 학생들은 많이 부담스러워했고 인터넷검색으로 가져온 이미지나 旣存의 캐릭터를 模倣한 작품들도 많이 나왔다. 때문에 민화의 特徵을 多角的으로 探索해보고 전통 소재를 경험해 보며 다양한 기법과 그 밖의 象徵에서 우러나오는 민족의 정서, 사고 등을 통합하여 아이덴티티디자인이라는 현대적인 결과물을 제작하는 창의적인 수업이 되도록 노력했다. 그 결과 학생들은 민화를 활용한 디자인 작업과정에서 다채로운 색들과 함께 다양한 紋樣과 空間構成의 특징을 알아보고 표현하며 자연스럽게 우리 민족의 傳統美를 느껴볼 수 있었다.

앞으로 美術敎師들이 이러한 전통미술을 이용한 수업에 관심을 갖고 指導方法이나 關聯 資料들을 다양하게 개발해나간다면 학생들은 한국 傳統美에 대한 자긍심과 함께 傳統美感을 터득하여 그 실용성을 높은 文化藝術로서 계승 발전시킬 수 있는 세계 속의 韓國人으로 성장해 나갈 수 있을 것이다.

ABSTRACT

Research on teaching ways for design using a folk paintings

- Focused on identity design -

Koh Seon-Hee
Advisor : Prof. Kim Dea-Won
Major in Fine Arts Education
Graduate School of Education
Chosun University

As mass media has developed and become more globalized, it is true that teenagers become slaves of western culture as they accept western civilization thoughtlessly. So education of tradition is the most important thing to prevent losing our identity, and it is also essential to know our own tradition to understand global culture and develop it.

In the point of art education, our traditional art education is really needed and it would be a good source of developing teenager's interest and knowledge about our tradition. We have thousands of unique outstanding traditional arts that never be defeated by others. Especially falk arts are a

representative among them. The forms of Korean falk art are totally different from those of Western art. They are also quite different from those of Asian art. The difference mentioned above comes from the view of the world, which reflects Korean inner spirit area and influences on Korean art widely. However splendid Korean art tradition is, there will be no more progress if we look on it as what it is.

We have to succeed in our tradition and make a progress of it to survive in the competitive world market as the advertisement reads 'even with our own design and brand, we can produce world famous products if they are combined together.' Hereby we are looking for the method of using folk painting character and the modern formative art in identity design class. With the phenomena of radical change in our society, business diversity, market globalization, multinational brand and so on, we are entering 'a global era'. That is to say, we are getting into digital information era as diversity and individuality are getting more important.

With the progress of electronic intelligence communication technology, the gravity of 'identity design' is getting bigger and bigger. Additionally, CI, BI design that has our own traditional image would have more strong points than ever as our own brand.

I performed this research with a teaching master plan and enough data. This research was also done in 'a design class with falk paintings'. 101 students ,who are in the first grade and whose majors are computer design, were divided into three groups in the research. I enlisted the help of them from Jun to July in 2007.

Before the research class, I fulfilled questionary about basic knowledge and interest of identity design.

The result of it revealed that the interest of identity design was somewhat high, but basic knowledge and interest of falk paintings was

very low. The students, who have the recognition that tradition is musty and just the old like it, didn't understand the design class at all.

To solve the problem like that, in the first step I made them prepare folk paintings data by themselves and learn basic knowledge through appreciation of folk paintings. Then I let them preview, examine, review and reenforce their lessons. At first, many students were disappointed when I explained the goal and the course of a 'identity design class' using folk paintings. But they were getting more interested in 'folk paintings image preparing' and most students took part in their own art works. Thus the class preceded smoothly. They participated in the class seriously and confidently and recognize computer graphic as new concept of art instrument simply because their major was computer graphic. But even though with superior computer graphic.

I had many difficulties in designing a new field of 'identity design' through falk art creation. The student who was poor especially at painting had a hard time to design a character and many students used the image from internet or the imitation image.

Therefore we made an attempt to search traditional image material in many fields and we also tried to experience many techniques and feel national spirit and thought from the traditional symbols. We struggled to make the class creative anyway. As a result. the students could find out a variety of colors, patterns and space organizations through the 'identity design' classes and they were able to have yes for Korean traditional beauty.

If art teachers develop the method of teaching traditional art and search for art materials concerned, students could apprehend Korean traditional beauty and take a pride in our tradition. By succeeding in the practicability of traditional Korean art, students will grow genuine Koreans in the world.

Ⅰ. 序 論

1. 硏究의 目的

國際化· 世界化 시대에 살고 있는 학생들은 현대 과학 기술의 발달과 사회의 변천에 따라 각국의 문화가 밀려들어와 우리의 傳統文化보다 西歐의 文化에 더 익숙해져 우리 것을 지켜나가기가 어려운 실정이다. 우리 문화에 대한 올바른 인식과 民族的 主體性 없이 받아들이는 外來文化는 우리 문화의 종속을 의미한다고 할 수 있을 것이다. 따라서 '國際化時代일수록 國籍 없는 文化가 될 수 없고 가장 민족적인 것이야말로 가장 국제적인 것이 될 수 있으며 가장 우리다워야 세계적인 것이 될 수 있다.'[1]라는 말처럼 이 시대의 과제는 바로 傳統의 뿌리에 이루어진 새로운 문화를 창조해 나가는 것이다.

이러한 시점에서 오늘날 우리의 미술 교육과정에서도 全人敎育과 價値觀 敎育의 바탕위에 복합적이고 다변적인 인간상을 제시하면서 이전의 교육과정에서보다 더욱 적극적으로 전통문화를 강조하고 있다.[2]

이에 부응하여 본 논문에서는 전통미술에 대한 자긍심을 길러주고 우리의 개성과 주체성을 찾기 위해 전통 민화를 현대적으로 재구성하는 교육방안에 대해 연구하였다. 민화는 우리 민족의 美意識과 情感이 표현된 그림이며 實用性, 象徵性, 現代的인 造形性을 갖추고 있기 때문이다. 이러한 민화를 활용한 미적 체험을 통해 우리 미술문화에 대한 주체성을 확립할 수 있고 이를 바탕으로 세계 문화에 대한 이해를 돕고자 했다. 특히 민화이미지를 국제 경쟁력과 기업경영의 일환으로 현대 기업을 상징하고 진보된 커뮤니케이션(communication)의 요체라 할 수 있는 아이덴티티디자인에 접목시킴으로서 창조적인 傳統文化繼承에 도움이 될 거라 여겨진다.

또한 情報産業社會의 컴퓨터는 현 시대의 산물이며 놀라울 정도로 다양한 분

1) 이성도. 『한국 미술의 조형의식, 미술교육, 제5호』. 한국 미술 교육 학회. 1995. p44
2) 교육부. 『중등학교 교육과정 해설』1999. pp152-155

야에서 예술적 도구로서의 그 기능을 수행하고 있고 특히 디자인 분야에서는 컴퓨터 작업의 비중이 커져가고 있으므로 본시 학습에 컴퓨터 그래픽을 활용함으로서 변화와 발전이 급격히 이어지고 있는 현대 디자인에 발맞추고자 했다.

따라서 본 연구는 민화를 활용해 전통미술에 대한 관심과 이해를 높이고 이것을 현대에 맞게 디자인하여 컴퓨터그래픽으로 제작함으로서, 7차 교육과정이 강조한 情報化時代의 변화에 대처할 수 있는 효율적인 美術科 敎授 學習方法의 다양화를 꾀하고자 했다.

2. 硏究의 方法 및 範圍

본 연구에서는 민화와 디자인의 특성을 鑑賞領域과 表現領域으로 나누어서 지도 과정을 연구, 분석하였다. 특히 학생들이 작품제작에 앞서 우리 미술에 대한 자긍심을 갖도록 지도하였고, 현대 경쟁사회에서 필수적으로 강조되는 산업디자인분야에서 이미 앞서가고 있는 서구 선진국과 경쟁하기 위해서는 무조건적 모방에서 벗어나 우리 傳統美를 활용한 디자인으로 승부를 거는 것이 필요함을 인식시켰다. 또한 21세기 정보화 시대에 과학기술의 발달과 사회의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 방안으로 컴퓨터 그래픽의 응용소프트웨어를 작품제작도구로 활용하게 하여 현대적 디자인의 요구에 부응할 수 능력을 심어주고자 하였다. 그리고 컴퓨터 디자인과 학생들이 동일계 취업 시 가장 많이 요구되는 작업인 아이덴티티디자인을 표현주제로 삼아 학생들의 진로에 도움을 주고자 했다.

이러한 目標를 達成하기 위한 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 수업 시작 전 민화와 디자인에 대한 이해도 및 관심도를 實態調査를 통해 알아보고 학생들의 성취동기를 높일 수 있는 수업이 되도록 지도방법을 모색한다.

둘째, 민화에 대한 기초적인 조사와 감상 및 활용 지도를 통해 민화가 가지고 있는 전통적인 미의식과 역할, 현대적인 조형성을 알고 현대적 표현방법을

모색하게 한다. 즉 과거의 답습과 모방이 아닌 현대적 계승을 통한 창조적 작업이 되도록 한다.

셋째, 디자인의 개념과 아이덴티티디자인의 종류 및 중요성을 알아보고, 우리나라 기업들의 아이덴티티디자인을 보며 현대적인 활용방법을 익히게 한다. 또한 로고, 심벌마크, 캐릭터, 포장용구, 배너의 활용범위를 제시하여 기능에 맞는 디자인이 되도록 한다.

넷째, 컴퓨터그래픽을 이용하여 디자인하기 때문에, 이미 그래픽도구 활용학습이 되어있는 전문계고 컴퓨터 디자인과 학생들을 대상으로 수업을 실시하지만, 기초적인 포토샵과 일러스트레이터 사용법을 先行學習 시켜 수준차를 줄인다.

다섯째, 민화의 전통적인 技法을 고수하기보다 조형적 특성과 소재를 기능에 맞게 활용하고 현대적 느낌으로 응용하도록 한다.

여섯째, 학생들이 작품제작 후 자신의 작품의 주제와 컨셉을 설명하게 하여 감상과 평가가 동시에 이루어지도록 한다.

일곱째, 설계된 學習模型을 실제 수업에 적용하고 결과물을 제시한다.

Ⅱ. 民畵에 대한 考察

*1.*民畵의 槪念과 特性

꾸밈없이 살아온 서민의 삶 속에서 태어난 민화는 우리 겨레의 신화와 종교, 우리의 정신이 깃들어 있는 귀중한 유산이다. 옛 사람들의 주거 공간을 꾸미고, 회갑이나 혼례 등의 행사와 일 년 중 중요한 節氣 때마다 쓰이던 그림이기에 민화는 우리가 지나온 삶의 또 다른 표현이기도 하다.[3] 그러나 민화는 흔히 낙관이 없어 제작연대나 작가를 모르는 그림으로 조선시대에는 雜畵 ·

3) 윤열수. 『민화Ⅰ』. 도서출판 예경. 2004. p.7

俗畵 ·別畵라고도 불리어 사대부 계층에서는 천시되어 오던 그림이다.

대부분의 민화는 서민 화가가 서민들을 위해 그린 그림으로, 慣習이나 生活樣式의 필요에 의해서 그려진 것이기에 창의성보다는 모방이나 모사에 의해 그려짐으로써 형식화된 유형에 따라 繼承·發展되어 온 경향이 짙다. 그러나 민화는 오랫동안 생활과 밀착되어 발전해 옴으로써 내용과 발상 자체에 한국의 정서가 짙게 배어 있다고 볼 수 있으며, 세련된 정통회화에 비하여 익살스럽고 소박한 형태 및 파격적인 구성, 다양한 색채 사용 등을 주요한 특징으로 가진다.[4)]

이렇게 민화는 민족의 본질적인 의식과 정신문화가 담겨 있는 그림으로 인정받으면서도 미술사 분야에서 적극적으로 연구되지 않은 분야이다.

민화라는 용어를 최초로 만든 일본인 미술평론가 야나기 무네요시(柳宗悅)[5)]는 1929년 3월 일본 민예품 전시회에서 '民俗的 繪畵'라는 의미로 '민화'라는 명칭을 사용하였고, 1937년 2월 일본의 『月刊工藝』지에 기고한 工藝的 繪畵라는 글에서 "民衆속에서 태어나고 民衆에 의해 그려지며 民衆에 의해 구입되는 그림을 민화라고 하자"[6)]라고 주장하였다. 그가 민화라는 용어로 부른 것은 일본 토속적 회화인 오쓰에(大津繪)[7)]를 지칭한 것으로 한국 민화의 개념과는 다른 것이었다. 우리나라에서는 1960년대 무렵에야 비로소 '民畵'라는 어휘가 쓰이게 되고, 민화에 대한 연구와 논의가 활발해지면서 여러 학자 등이 민화의 의미를 다음과 같이 정의하고 있다.

<그림 1> 오쓰에 28.7×18.4cm,종이에 채색,에도시대,일본 개인소장

4) 윤정임. 『조선시대 민화의 특징을 활용한 미술수업 지도에 관한 연구』. 경희대학교 교육대학원. 2006

5) 야나기 무네요시(柳宗悅):1909년 조선 도자기를 구입하면서 한국미의 탐구를 시작하여 한국 민속공예에 관심을 가져 민속 공예품과 조선자기 등을 수집하고 이에 대해 재평가를 내렸다. 1924년 서울에 조선미술관을 개설하고 1931년 잡지《공예》를 창간하였으며 일본 각지를 돌면서 민예운동을 전개하였다.

6) 조부수. 『민화에 반영된 한국인의 심성과 미의식』. 홍익대 교육대학원. 1985

7)오쓰에(大津繪) : 먹으로 간략하게 그린 그림으로 호분 등으로 착색한 일종의 조화(粗畵)로 원래는 불화였으나 점차 토속화, 희화(戱畵)로 변했다. 에도시대에 오오쓰 지방에서 많이 그렸기에 붙여진 이름이다.

趙子庸은 민화의 개념을 두 가지로 분류하였는데 좁은 의미로는 社會構造意識으로 느껴지는 庶民, 平民, 賤民, 民衆, 商人, 民間등의 어감을 통해서 오는 「民」이며, 넓은 의미에서는 사회적 지위를 가리지 않고 인간본연의 자세로 돌아간 때의 벌거벗은 알몸 모습을 뜻한다고 전제하면서 우리의 민화는 넓은 의미로 취급되어져야 한다고 주장했다.

그는 또 민화의 특성을 5가지로 구분하고 있는데 첫째, 민화는 多彩極彩主義를 지향하고 있다. 둘째, 민화는 비사실주의, 비합리주의, 비정상주의, 비극세주의, 비가식주의, 비양심주의 세계에서 자유분방한 동심의 화풍을 창작해 냈다. 셋째, 諧謔的인 요소를 가지고 있다. 넷째, 실물을 寫生하는 畵法과는 거리가 먼 환상주의적인 특징이 있다.

다섯째, 민화는 중국 등의 정통화에서 볼 수 없는 한국화만의 특징이 명백히 발휘되고 있는 獨創的인 회화의 세계이다.[8] 라고 설명하고 있다.

金鎬然은 "민화는 우리 겨레의 美意識과 情感이 가시적으로 표현된 그림이다. 겨레의 미의식과 정감은 겨레가 오랜 역사를 통하여 이 땅에 삶을 베풀면서 몸에 지니게 된 생활철학과 생활 감정의 미학적 측면이며, 그것이 회화의 형식으로 구체화된 상태가 곧 민화이다"라고 정의하고 민화를 '겨레그림'이라 불렀다.[9]

金哲淳은 민화를 제멋대로의 그림으로 민화의 소재, 주제는 같아도 같은 그림이 없는 것을 특성으로 들고 있다. 즉 "材料나 表現方式에 구애를 받지 않고 자유롭게 표현하였으며, 똑같은 그림을 그리지 않았다"는 것이다.[10]

朴容淑은 화법이 독특하고 낙관이 없는 것을 특성으로 보았다. 이것은 곧 자기의 흔적을 남기지 않으려는 자세인 동시에 참다운 의미의 해탈이다.

이렇게 민화는 작가가 자기를 버렸다는 사실과 민중이 원하는 바를 좇아서 그림을 그린 점, 교화가 있었다는 점을 특성으로 보았다.[11]

---

8) 조자용.『한국민화의 멋』.서울:한국브리태니커.1980.p.51.
9) 백경화. 『민화이미지를 활용한 시각디자인 학습지도방안에 관한 연구』.동아대학교 교육대학원. 2005.
10) 김철순. "민화란 무엇인가?" . 『민화』. 서울:중앙일보 계간미술. 1978.p.196-197
11) 박용숙. "회화로서의 민화". 「민화」. 서울 : 중앙일보 「계간미술」. 1978. p.206-207.

李禹煥은 조선시대 미술의 특징 자체를 生活愛의 미로 보고 생활 속에서 가꾸어진 실용성이 강한 무명의 생활미술로 민화를 평가하였다.

조선회화는 크게 鑑賞畵와 실용적인 生活畵로 대별되는데, 종래의 繪畵觀은 前者만을 정통시해 왔다.

그러나 李禹煥은 "민화를 실용적인 생활화로 인식하고 양쪽을 통합한 조선회화로 회화사를 재구성할 수 있다."[12]고 보았다.

2. 民畵의 類型

민화는 用度와 技法, 材質, 主題 등에 다라 분류할 수 있고 연구자에 따라 각각 그 방법과 내용이 다른데, 이는 민화를 보는 관점에 따라 그 방법이 달라지기 때문이다. 일반적으로는 민화의 畵題나 題材에 의한 분류가 가장 많지만 민화에는 여러 가지 소재와 주제가 복합적으로 혼합되어 나타난 것도 많기 때문에 정확히 분류하기는 어렵다.

야나기 무네요시는 민화의 소재와 내용, 특성을 고려하여 민화를 十長生, 四神圖, 辟邪, 神仙圖 등의 道敎的인것, 세속화된 佛畵, 高僧像, 寺院壁畵 등의 佛敎的인 것, 文字圖, 文房圖, 百童子圖 등 敎育的인 것, 그리고 花鳥, 魚類, 山水, 風俗 등의 日常的인 것으로 분류하였다.

그러나 이들 그림은 시대가 흐름에 따라 본래 사상과 관계없이 도형스타일 중심으로 발전하면서 얽히고 설케기 때문에 주제에 의한 분류가 반드시 도움이 되는 것은 아니라고 밝히고 있다.[13]

金哲淳은 민화를 꿈의 민화, 사랑의 민화, 믿음의 민화, 길상의 민화, 깨달음의 민화 등으로 분류하였으며, 민화를 겨레그림 즉 서민들의 꿈과 믿음과 깨달음의 의식을 담아 낸 뜻 그림임을 명확히 하였다. 또한 소재를 중심으로 花鳥, 山水, 民俗, 佛敎畵로 분류하였다.[14]

---

12) 이우환. 「조선의 민화」. 서울: 열화당. 1977. p.9.
13) 야나기 무네요시(柳宗悅). "조선의 민화". 「민예」. 1959. 8월 호.
14) 김철순. "민화란 무엇인가?" . 『민화』. op. cit.. p.183-187

한국 민화 재발견에 선각자 역할을 하였으며 직접 수집한 민화로 에밀레 박물관을 세워 민화를 국내외에 널리 소개한 조자용은 민화를 크게 韓畵라 하고 이를 純粹繪畵와 實用繪畵로 분류하였다.

그리고 이것을 상징별로 壽, 雙喜, 子福, 財福, 寧福, 祿福, 德福, 吉祥, 壁邪, 民族 등 열 가지로 분류했다.

또한 이를 다시 화제별로 나누어 山水畵, 壽石圖, 花卉畵, 蔬果圖, 花鳥圖, 蓄獸圖, 靈獸畵, 魚蟹圖, 草蟲圖, 屋宇畵, 器用畵, 人物畵, 風俗畵, 道釋畵, 記錄畵, 說話畵, 圖案畵, 地圖畵, 混成圖, 春畵圖 등 스무 가지로 분류하고 있다.[15]

이와 같이 여러 사람들이 민화를 분류하고자 시도하였으나 각각 그 나름대로의 한계성을 지니고 있다고 할 수 있다.

3. 民畵의 表現技法

1) 畵面의 平面化와 각 事物의 色滯效果

민화는 평면적으로 그려져 있다. 화면에 등장하는 사물들은 입체감이나 사물 상호간의 공간감이 무시된 채 평면화 되어 그려져 있는 것이다.

민화는 실제감 있게 그린다는 것이 중요시되지 않았을 뿐더러, 되풀이 그려지는 과정에서 평면적인 처리가 보다 묘사하기 쉬웠기 때문에 그랬던 것이기도 하다.

그리고 강렬한 색채효과를 주는 데 있어서 입체감을 내기 위한 明暗表現은 색채의 선명도를 현저히 떨어뜨리기 때문이기도 했을 것이다.

민화에서는 입체감보다도 개개의 색 면이 지닌 밝고 강한 色彩效果가 훨씬 중요했던 것이다.[16]

---

15) 조자용. 「한국민화의 멋」. 한국브리태니커. 1980. p.51.
16) 장민자. 『민화로부터 차용된 민속이미지 연구』. op. cit.. p.12-13

〈그림 2〉 〈花卉圖〉
8曲屛중6곡병.종이에채색
각67×32cm. 개인소장

〈그림 3〉 〈책거리그림〉
종이에채색 각91×38cm.
계명대학교박물관소장

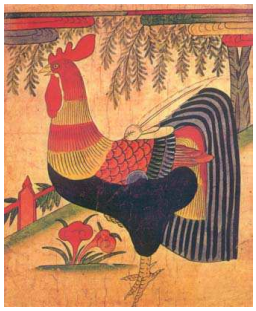
<그림 2>를 보면 사실적인 표현보다는 대상의 특징을 잡아 單純, 變形하여 형태의 윤곽선을 그리고 그 위에 立體感 없이 平面的으로 彩色함으로써 깔끔하고 화려한 민화의 장식적인 특징이 잘 나타났다고 할 수 있다.

<그림 3>은 多時點. 同時的인 표현과 함께 밝은 眞彩의 아름다움이 돋보이며 단순하면서도 깔끔하여 현대적이다. 平面的인 技法을 씀으로써 세련된 장식효과가 두드러진다.[17] 민화의 색은 세상을 푸른색, 붉은색, 검정색, 흰색, 노란색의 다섯가지 (오방색)의 조화와 변화로 보고, 그 변화와 배합에는 회화적인 원칙 말고도 철학적인 뜻이 담겨져 있다.[18] 즉 우리민족이 예로부터 간직해 왔던 傳統色彩는 감정이나 감각에 의하여 지배되지 않고 陰陽五行思想이나 自然主義思想 에 기조를 두고 있다.

민화에서 느낄 수 있는 색채의 아름다움은 한국민족의 전통적인 색감과 직결되는 것으로서 사실적인 색채표현보다는 고유색의 구조적 질서에 치중하고, 주관적인 색의 가치를 추구하였다.<그림 4> 즉 다섯 가지의 색 중에 어느

17) 윤정임. 『조선시대 민화의 특징을 활용한 미술수업 지도에 관한 연구』. 경희대학교교육대학원. 2006. p.22-23.
18) 이정민. 『민화를 통한 전통미술의 수업 방안 연구』. op. cit.. p.17

색을 주조로 해서 그림을 그리는가를 중요시했다. 흰색, 검정색, 붉은색, 파란색, 노란색을 주조로 한 그림을 그리면서 끊임없이 색에 변화를 주었고 작가의 심리적 상태나 정서적 측면에 따라 색채가 선택되어졌다.



〈그림 4〉 〈朱雀圖〉
종이에 채색. 36.7×42.cm.
개인소장

〈그림 5〉 〈巫神圖(倡夫)
비단에 채색. 87.7×52.6cm.
일본 시즈오카시립 세리자와케이스케미술관

또한 민화의 색채는 當代의 效用 觀念과 民間의 생활에 호응하는 宗敎的 觀念 속에서 陰陽의 사상과 결부되어 이루어졌으며, 색채의 信仰的 觀念 속에서 장식적 효과를 부여하면서 독자적인 질서를 형성하였다.[19]<그림 5참조>

2) 多視點의 同時的 表現과 遠近法의 無視

민화에서 볼 수 있는 多時點 현상은 정통회화에서 볼 수 있는 '나'와 '우주'와의 合一的 관계에서 비롯된 시형식의 일부를 반영하는 것이면서, 보다 정확하게는 '나'라고 하는 개별적 주관성이 소실된 데에서 비롯된 주제와 대상과의 미분화 상태에서 나온 다시점 현상이라고 보아야 한다. 그렇기 때문에 민화의 미분화 상태에서 보다 훨씬 자유분방한 시점의 이동현상을 한 화면 속에서 드러내 보이고 있다. 좌· 우, 상하로 거침없이 시점을 이동해 가면서 사물을 포착해내고 있는 것이다.[20] 거리가 멀어짐에 따라 크기는 작아지지 않고 그대로

19) 장민자. 『민화로부터 차용된 민속이미지 연구』. op. cit.. p.7.
20) 김종남. 『컴퓨터그래픽을 활용한 민화의 디자인 지도연구』. 한국교원대학교 교육대학원.2001.

이거나 더 커지면서 가까이 있는 대상이 작아 보이는 逆遠近法이 사용되면서 공간의 上下遠近 무시, 空間의 上下關係 무시, 視點의 이동, 時間의 연속성, 表現의 同時性, 平面的 構圖가 나타난다고 볼 수 있다.

〈그림 6〉 〈魚蟹圖〉
종이에 채색. 6曲屛 중
1곡병. 각37× 25㎝. 개인 소장

〈그림 7〉 〈책가도갈개병풍〉
문방도2曲屛風. 종이에 채색. 64.0× 31.9㎝.
52.8×28.0㎝. 日本民藝館 소장

공간의 상하원근 무시된 그림은 〈魚蟹圖〉 〈그림 6〉에서 잘 나타나 있다.

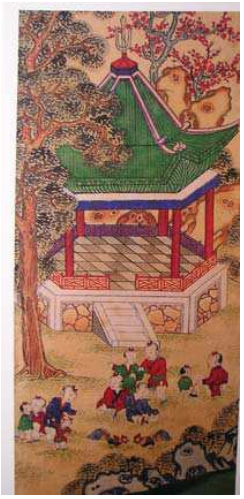
또 민화는 하나의 시점이 아니라 두 개이거나 여러 개의 시점을 통해 여러 각도에서 사물을 봄으로써 表現의 同時性을 이룬다. 이는 책거리 그림에서 잘 나타나며 形態의 解體 및 再構成, 幾何學的 平面構成은 서구 입체파의 조형원리와 흡사하다고 할 수 있다. 그러나 민화의 多視點은 현대의 입체파 회화의 다시점과는 그 생각의 뿌리가 전혀 다른 것이다. 입체파 회화에는 자아의 대상에 대한 논리적· 분석적인 태도가 깔려있지만, 민화의 多視點은 자연과 '나'를 하나로 느끼고 모든 존재에 일체화된 상호 교감을 느꼈던 일반서민의 사고방식으로 부터 나온 것이다.

〈그림 7〉은 〈책가도〉로써 多時點, 多面化 表現技法을 잘 보여주는 그림이다. 왼편 앞의 책은 세워진 것처럼 보이지만 안경이 놓여 있는 형태를 보면 위에서 내려다 본 모습이라고 할 수 있고 뒤편에 있는 서적들은 정면과, 왼쪽, 오른쪽, 위쪽에서 동시에 본 모습이라고 할 수 있다.

우측그림을 보면 위에서 본 모습의 찌그러진 사각형과 삼각형 모양도 작가의 자유로운 思考가 그대로 보이면서 19세기 朝鮮時代 作品이라고 상상하기가 힘들다.

또한 민화에서는 時間性의 표현이 자유자재이다. 한 화면에 일정한 시간 속의 상황만 그려지는 것이 아니라, 과거와 현재와 미래의 사건들이 동시 共存的으로 펼쳐진다. 낮과 밤이 같이 그려지고, 〈그림 8〉 한 사람의 幼年期와 靑年期, 老年期, 四季節이 동시적으로 펼쳐지기도 하는 것이다.[21]<그림9>

〈그림 8〉 〈日月扶桑圖〉
麻에채색 150×122.8cm.
개인소장



〈그림 9〉 〈百童子圖〉
6曲屛 중 1곡병
종이에채색
각7×28cm. 계명대학교박물관소장

3) 複合性과 反復性

민화는 複合性과 反復性이 두드러진다. 즉 그림에서 그리고자 한 의도나 그림의 주제가 일치하는 것이면 관련된 圖上들을 모두 하나의 화면에 묘사한다.

21) 윤정임. 『조선시대 민화의 특징을 활용한 미술수업 지도에 관한 연구』. op. cit.. p.16-19

그러면서도 이들을 묘사하는 시점이나 표현방법은 서로 일치하지 않는 경우가 많다.

〈그림 10〉은 새와 소나무 그림이 등장하는가 하면, 꽃과 풀 그림 등이 한데 어울려 하나의 그림을 형성하고 있는 것이다. 같은 대지에 있으면서도 터무니없이 크게 그려진 모란꽃, 다른 대상에 비해 상대적으로 작게 그려진 3층 樓閣, 크게 한 자리 차지하고 있는 새 등은 모두가 제각기의 장식적 아름다움에 의해 존재하고 있다.[22] 민화의 여러 부문의 그림이 지니고 있는 좋은 요소들을 이것저것 짜 맞추어 하나의 화면에서 한꺼번에 느끼고자 했던 民衆의 소박한 慾望이 반영된 그림이라고 말할 수 있다.

〈그림 10〉〈花鳥圖〉
종이에 채색. 72.5× 41.5cm.
개인 소장

〈그림 11〉〈金剛山圖〉
종이에 채색. 126.2×56cm.
호암미술관 소장

〈그림 12〉〈虎皮圖〉
종이에 채색. 98.5× 39.5cm.
개인 소장

反復性은 呪術的인 면과 밀접한 연관을 지니고 있는 것이라 여겨지는 데 똑같은 행위를 반복함으로써 일종의 심리적 만족감이나 성취 의지를 보이는 것은 주술적 행위의 일반적인 현상이기 때문이다. 반복성은 주술적 효과 이외에도 리듬감을 불러일으킨다. 리듬감을 느낄 수 있는 예는 같은 모양의 밭을 여러 번 반복하여 그림으로써 산으로 점점 올라가는 효과를 보이는 〈金剛山

22) 윤정임. 『조선시대 민화의 특징을 활용한 미술수업 지도에 관한 연구』. op. cit.. pp.24-25

圖〉 〈그림 11〉에서도 볼 수 있으며,[23] 〈그림 12〉에서는 시간의 흐름에 따라 처음의 구체적인 호랑이 무늬에서 작가의 主觀的인 양식에 따라 점차 바둑무늬로 변해가고 후반기에 가서는 호랑이의 머리 부분 형태가 사라지고 완전한 평면 구성을 이루는 것에서도 볼 수 있다. 이와 같이 민화의 反復的인 표현수법은 이미지 전달을 강렬히 부각시키는 효과로서, 대상의 再現이나 描寫라는 일차적인 현상에서 일탈하여 이를 화면으로 재구성하고 음미하여 반영한 결과로 평가되며, 회화 영역뿐 아니라 디자인적인 요소로서도 높이 평가된다.[24]

이러한 민화의 特徵들은 현대 미술교육의 좋은 제재가 될 수 있으며, 학생들이 흥미를 가지고 창의적 디자인으로 표현할 수 있도록 방향제시를 해줄 것이다.

Ⅲ. 디자인에 關한 考察

1. 디자인의 槪念과 條件

디자인이라는 개념은 인간의 조형활동 발생 당시부터 존재하는 것이나 용어로서 Design이라는 말이 사용되기 시작한 것은 르네상스시대 부터 이다.

디자인의 정의는 다음의 두 가지 어원적 由來를 지니고 있다.

첫 번째 語源은 15-16세기 불어의 '데쌩(desseing)'과 비슷한 시기에 형성된 라틴어 '데세그노(desegno)'로서, 이 두 단어의 뜻은 '계획, 의도, 목적, 모델, 그림'을 의미한다.

디자인의 또 다른 어원으로서, 라틴어원의 '데시그나레(designare)는 '지시

23) 윤열수 . 『민화 이야기』. 디자인하우스. 2003
24) 이해경. 『민화의 조형적 특성과 象徵性에 관한 연구』. 경희대학교 교육대학원 . 2005

하다 또는 의미하다'를 뜻하는 말로 이것의 語源的 구조는 'de'와 'signare' 의 결합에 의해 이루어진 것으로 '기존의 기호로부터 분리시켜 새로운 기호를 지시하다'를 의미하게 된다.

이 어원으로부터 디자인의 의미는 한마디로 '이미 존재하는 기호를 해석해서 새로운 기호를 창조하는 행위'라고 할 수 있다.[25)]

디자인의 의미나 해석은 시대나 문화의 變遷에 따라 상당한 차이가 있어 일정한 정의를 내린다는 것은 어려운 일이나 일반적으로 디자인이라 하면 넓은 의미로는 모든 조형계획에 대한 계획을 가리켜 기계의 설계에서 회화의 밑그림까지 포함되며 또 좁은 의미로는 재래의 도안이나 의장과 거의 동의어로 사용되어 왔다.

그러나 오늘의 디자인이란 말은 이것보다 새로운 개념으로 된 것으로 이제까지의 장식이나 문양을 디자인이라 하던 시대는 과거의 것이고 현대의 디자인은 대량생산에 의한 제품의 기능이나 구조 등의 종합적인 조형계획을 의미하게 되었고 근대적 조형정신과 미의식에 의하여 合目的 造形을 목표로 하는 곳에 오늘날의 디자인의 의의가 존재한다고 할 수 있을 것이다.[26)]

즉, 디자인이 조형이긴 하나 繪畫, 彫刻 같은 미술과는 달리 실용성이 있어야 하며, 미술 작품의 평가와는 다르다. 디자인의 경우 아름다움이란 대중이 공감하는 미의식에 적합하도록 하는 것으로 時代性, 國際性, 民族性, 社會性, 個人性, 등의 복합된 것 중에서 公約數的인 것이다.

또한 디자인은 디자이너에 의하여 새롭게 창조되는 것으로 獨創的이 아니면 안 되며, 제품을 될 수 있는 대로 적은 비용으로 좋은 물건이 되도록 유의해야 한다. 즉, 합목적성과 심미성이 경제성과 밀착 되었을 때야말로 디자인은 참으로 훌륭한 것으로 될 것이다.[27)]

---

25) 김민수.『디자인의 문화적 의미와 역할』.서울대학교미술대학.1996
26) 이우성.『디자인 개론』.대광서림.1996
27) 이수경 외. 『한국디자인 교육의 실태조사』. 한국직업능력개발원.1998

2. 아이덴티티 디자인

1)아이덴티티 디자인의 槪念 및 必要性

아이덴티티 디자인(Identity Design)이란 기업이나 단체 등 특정 대상을 '象徵化'하는 디자인이라는 뜻을 갖고 있는 시각전달디자인의 한 분야로서 심벌, 로고, 엠블럼, 캐릭터, 색채설정 등을 다루는 디자인을 말한다.

아이덴티티 디자인은 企業이미지의 統一性을 구축하고 브랜드의 가치를 높이는 역할을 하고 있는데, 그 發展背景은 오랜 역사를 지니고 있다. 목축, 농경생활을 하던 시절 소유하고 있는 양, 소, 말 등의 가축에 인두로 烙印을 찍어 소유물에 대한 표시를 시작하면서부터였다. 본격적인 아이덴티티의 유래는 독일의 바우하우스의 디자이너들이 나치를 피해 미국으로 망명하여 IBM,코카콜라 등의 企業戰略을 위해 광고 디자인을 비롯한 각종 시각적인 표현에 그 기업의 이미지를 통일적으로 나타내면서부터 현대적 개념의 아이덴티티 디자인이 탄생되었다.[28]

90년대를 넘어 오면서 여러 가지 사회적 변화와 사업의 다각화, 시장의 세계화, 그리고 브랜드의 多國籍化 現想으로 "지구촌시대"가 도래하고, 전자, 정보통신기술의 발전으로 말미암아 多樣化, 個性化가 강조되는 디지털 정보화시대로 접어들면서, 오늘날 우리 시대의 모든 기존의 가치가 급변하는 환경 속에 놓이게 되었다. 이러한 변화는 기업의 환경에도 많은 영향을 끼쳐 기존의 아이덴티티 방법론에도 影響力을 발휘하고 있다.

기존의 아이덴티티 디자인 작업은 劃一化, 統合化가 강조된 까닭에 완성된 심벌 및 기본 요소들은 체계화된 수많은 항목에 들어맞아야 했다.

과거에는 일단 개발이 완료되면 고정된 매뉴얼에 따라 기업 전체차원에서 엄격하게 관리하여 원래 목표에 맞춘 이미지 아이덴티티를 제작하기 위해 그

28) 조용근.『모션아이덴티티 디자인의 의미과정에 관한 연구』. 동아대학교조형연구소. 1985.

들의 創作欲求를 자제해야 했으며 불특정 다수의 일반인과 고객들은 기업이 周到綿密하게 계획한 후 내보내는 정보를 수용하여 왔다.

그러나 오늘날 우리들은 다양성이 인정되는 사회 속에서 살고 있다는 점을 고려하면, 현대 아이덴티티 디자인은 획일성으로부터 다양성으로, 이성으로부터 감성으로의 전환이 시작되어야 한다.

과거와 달리 대부분의 상품들은 大同小異한 機能, 價格, 品質의 타사제품과의 경쟁을 전제로 출시되며 디자인 수준 고하를 불문하면 100%에 이르는 신생기업들이 자신의 독자적인 아이덴티티 시스템오로 무장한 채 활동을 개시한다. 따라서 과거에는 아이덴티티 작업이 선택사양이었으나 지금은 기본사양으로 그 입지를 굳혔다.[29)]

2) 아이덴티티 디자인의 分類

Identity Design은 開發段階에서 크게 베이직 시스템(Basic System)과 어플리케이션 시스템(Application System)으로 구분이 되는데, 베이직 시스템에서는 위에서 설명한 심벌, 로고 등을 개발하고, 이는 해당 아이덴티티 디자인 프로그램의 기초가 되는 기초설정들을 지정하는 단계다.

Basic System은 團體, 企業 등 특정 단체의 성격이 잘 드러나는 幹略, 圖形化된 마크인 심벌마크(Symbol Mark)와 기업명을 나타내는 로고타입(Logotype), 그들에 적용될 색채인 기업전용색채(Corporate Color), 로고타입과 유사한 분위기이면서 본문을 쓸 때에 사용되는 기업전용의 서체(Corporate Type & Font), 필요에 따라 엠블럼(Emblem)과 캐릭터 등을 포함시키기도 하며, 이는 각 아이덴티티 디자인의 기초가 되는 客體들을 만드는 과정이다.

Application System은 베이직시스템에서 제작된 객체들을 적용하는 단계다.

크게 스테이셔너리(Stationary-서식류:봉투, 종이, 명함 등..)류와 사인(Sign-간판, 현판, 안내판, 유도판, 픽토그램, 배너 등)류, 운송수단(차량, 비행기, 선박

29)경노훈. 『 기업아이덴티티의 심벌마크 디자인 변화와 소비자 인지도에 관한 연구』. 디자인학 연구집. 1997.

등..)류와 유니폼류, 그리고 영업아이템류 등으로 구성되어 있으며 베이직 시스템에서 개발된 객체 요소들을 적용하는 實例의 일정규정을 정하는 단계를 어플리케이션 시스템 디자인 단계다.
아이덴티티 디자인에도 흔히 알려진 CI, BI외에도 EI, PI, LI 등 많은 분야가 있다.[30]

*3) CI*디자인

CI란 (Corporate Identity)의 약자로서 直譯하면 기업의 자아동질성 작업 즉 기업이미지의 통합 계획을 뜻하며 環境變化에 능동적으로 대처하기 위하여 기업이 새로운 전략과 이미지 확립을 통하여 이를 실시하는 것이다.

CI는 기업전반에 걸친 이미지 상을 확립하고 대중에게 호의적 이미지를 갖게 하며 일종의 기업개성화 주체서의 작업 즉 기업의 독자적인 자신의 存在意義를 명확히 하고자 하는 적극적인 커뮤니케이션 활동을 통해 자사에 대한 內外關係者의 의식 전환 및 체질개선과 기업의 이미지 개선, 보다나은 시장 환경, 경영 환경을 만들어 내는 총체적인 文化戰略을 뜻한다.

현대의 CI는 환경변화에 대한 대응 및 경영내부 환경변화에 따른 기업문화의 창조라는 관점에서 더욱 필요한 경영전략의 커뮤니케이션 요체가 되고 있다.

CI계획은 본래 기업문화를 혁신시켜 조직체로서의 발달과정을 새로운 단계로 통합해 가려는 것이며, 거시적으로는 기업의 종합적인 커뮤니케이션 시스템이나 戰略으로서의 위치를 차지해 대외적인 이해와 아이덴티티를 확립하는데 목적이 있다.[31]

---

30)박강용. 『현대의 CI와 기업문화』. 단국대학교산업대학원. 2004.
31)우상기. 『도시 디자인에 있어 CI계획의 의의에 관한 연구』.영산대학교.2001.

4) BI디자인

BI(Brand Identity)란 브랜드를 구성하는 모든 요소들을 一貫性 있고 主體性 있게 이미지를 형성하고 특정한 브랜드에 대한 選好度를 제고시키는 것을 말한다. 여러 종류의 상품을 생산하는 경우 CI라는 單一形態의 이미지로 제품에 따라 성향이 각기 다른 시장을 점유하기가 어렵기 때문에 각 제품에 따라 소비자에게 친근감이나 신뢰감을 비롯하여 기술 개발력, 청결감 등 주로 감성적인 평가를 중심으로 한 BI전략이 전개되는 예가 많다.

기업에서는 캐리어 백 디자인, 네이밍, 쇼핑백 디자인, 라벨 디자인, 포장디자인, 이벤트 캐릭터, 슬로건, 브랜드 색상, 브랜드 로고타이프, 카탈로그, 브랜드 마크, 포장지, 상품명, 광고, 프로모션 등이 이에 해당한다.

기업이 수행하는 모든 활동들이 하나의 이미지를 나타내야 하며 상품도 이름이 있으면 그 제품만이 가지고 있는 독특한 기능 내지는 품질의 우수성, 나아가 그 제품을 만드는 메이커 또는 판매자를 소비자들이 쉽게 식별(구별)하기 위해서 브랜드가 필요하다.

그래서 소비자들이 選好하는 상품으로서 인정되면 그 다음부터는 상품을 산다기 보다는 브랜드를 산다고 할 정도로 소비자에게 브랜드에 대한 강한 이미지가 남게 된다. 다시 말해서 브랜드는 경쟁제품과의 差別化를 위한 수단으로서 필수적인 것이라 할 수 있다. [32]

브랜드는 타 브랜드와 비교해서 識別/差別化 기능, 信賴/品質 保證의 기능, 意味/象徵의 역할을 한다.

따라서 코카콜라나 마이크로 소프트,IBM의 브랜드 가치는 엄청나다고 할 수 있다.[33]

---

32) 정수진 외.『웹아이덴티티가 브랜드 이미지향상에 미치는 영향에 관한 연구』. 경희대학교디자인연구원. 2005.

33) http://www.nextcomm.co.kr/cibi/bi_overview.htm

5) CI, BI開發의 期待 效果

가. 企業環境의 일체감 부여로 소비자에 대한 커뮤니케이션 기능이 증대된다.

나. 기업을 기억하게 하는 효과와 함께 競爭業體와의 차별화를 가질 수 있다.

다. 기업의 활성화와 더불어서 기업의 이미지 창조를 가중시킬 수 있다.

라. 영업력의 강화와 판매의 강도, 지명도 등을 강화시킬 수 있다.

마. 기업의 경영 이미지 통일에 따른 販賣, 投資, 經營管理 등에서 상승효과가 기대된다.

바. 조직의 活性化, 能率의 向上, 管理의 容易, 效率的 組織强化에 크게 기여된다.[34]

6)우리나라의 아이덴티티 디자인

(1) 포트폴리오[35]

① 한국교총

1947년 창립된 韓國敎員團體 總 聯合會가 2007년 60주년을 맞이하여 선포한

34) 양영종『CI효과에 관한 연구』. 한국홍보학회. 2004.
35) http://www.brandmax.co.kr

엠블럼 디자인이다. ‘6’에서 뻗어 나오는 획과 그래픽 리본의 형태들이 60주년의 축제분위기를 연출하면서 동시에 한국교총의 심벌을 의미하고 있어 미래에도 지속되어야 하는 한국교총의 成長과 繁榮을 각인시키고 있다. 오른쪽 하단의 ‘ㅎ’으로 표현되는 붉은 두 획은 ’한국교총‘의 첫 자음으로 엠블럼을 더욱 의미 있게 만들고 있다. 엠블럼은 60주년의 기쁨과 설렘, 과거와 미래의 영속성, 미래를 향한 비전과 도약을 함축하고 있다.

②모바일게임시스템즈(모바일게임업체)

모바일게임시스템즈는 모바일 게임개발 기술자들을 위한 툴제작 및 기반기술개발을 하는 업체이다. ‘모바일의 無限技術’슬로건에 부합하는 형태를 고려한 끝에 뫼비우스의 띠를 形象化한 안이 채택되었다.

③아이너지(학원)

아이너지는 기존 학원과 독서실의 장점을 결합한 신 개념이 學習空間이다. 창의적인 두뇌회전과 학습을 이끌어가는 에너지를 표현하기 위해 회전하는 원형 심벌을 디자인 하였다. ‘i’이니셜에 포함된 원은 ‘머리’를, 심벌로 표현된 원은‘에너지’를 의미한다.

④인모아커뮤니케이션즈(솔루션개발업체)

인모아 커뮤니케이션즈는 웹기획, 마케팅, 컨설팅 및 관련 솔루션 개발업체다. '인모아'의 '인'은 사람을 의미하며, 동시에 인터넷을 의미한다. '사람을 모으다'라는 의미로 정리되는 네임을 심벌에 반영한다. 큰 個體가 작은 개체를 감싸 안은 형태로 '모으다'를 표현하였으며 두 개체가 모여 하나의 큰 개체로 표현되는 것은 完成物을 의미한다.

⑤신성비철산업(폐기물 처리 전문업체)

신성비철산업은 폐기물 처리 專門業體로 사업 확장과 수주 증대를 위해 CI 개발을 했다. CI개발 시 가장 중요시한 것은 자연의 느낌을 가지도록 하는 것이었기에 한자이름'成'자의 의미를 새순과 부합하여 무언가를 이루어 내려는 의미 외에도 새로운 시작과 도전 등의 의미를 담았다.

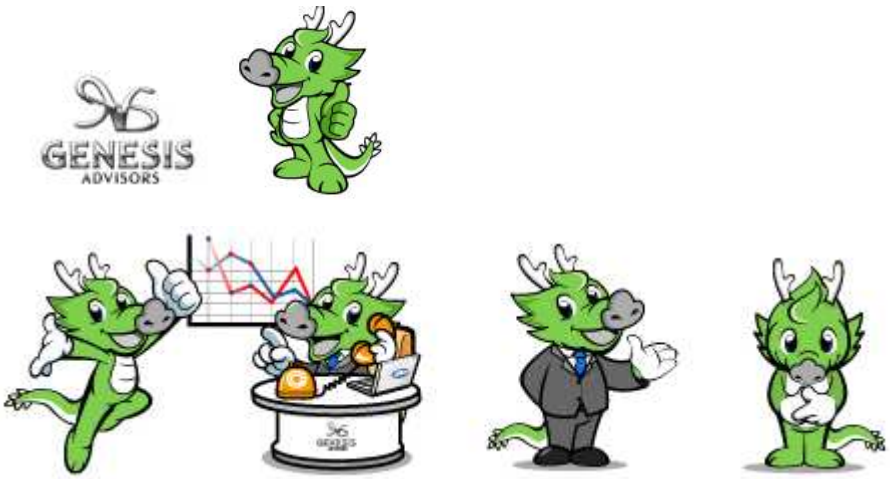
⑥비전아카데미 영재전문교육원

비전아카데미는 英材專門敎育院으로서 고급스러운 이미지를 담고자했다.

영재교육은 어린이를 대상으로 하지만 영재 교육원을 선택하는 주체는 부모라는 점에 주목하여 개발을 하였다. V 심벌은 이니셜이면서, 동시에 이상을 향한 날개를 의미한다.

(2) 캐릭터[36)]

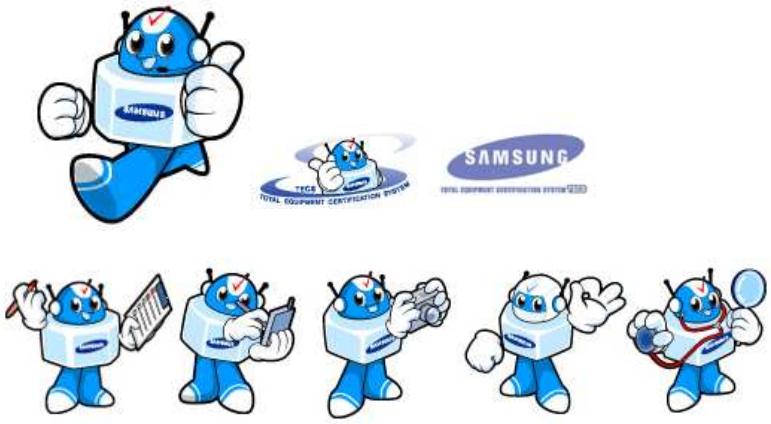
①제네시스 어드바이저(금융업)



36) http://www.toons.co.kr

미국계 금융기업 제네시스 어드바이져의 캐릭터로 동양의 용을 기본 모티브로 제작되었다. 金融, 案內, 親切, 逆動性등 다양한 응용디자인으로 제작되어 마케팅에 활용되고 있다.

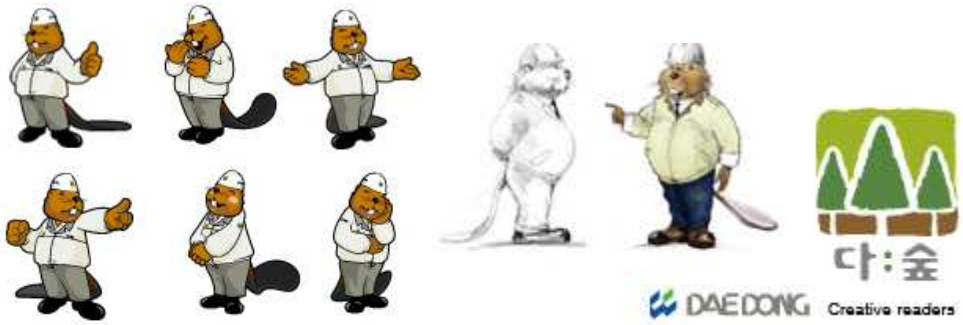
②삼성반도체-설비인증시스템



삼성반도체-설비인증시스템 캐릭터로서 2005년 개발되었다.

삼성반도체의 메인 칼라와 화이트를 기본 칼라로 디자인 하였으며 半導體와 로봇을 친근감 있게 디자인 하였다. 다양한 매뉴얼로 제작되어 사용 중이다.

③주식회사 대동(建設業體)



주식회사 대동은 건설업을 주종으로 하는 업체로서 소비자에게 성실과 신뢰

감을 심어줄 필요가 있다.

따라서 다소 우직해보이지만 성실하고 신뢰감이 느껴지는 비버 소장님이란 캐릭터를 내세움으로서 따뜻하고 정이 느껴지는 아파트 '다숲'이라는 이미지를 심어주고자 하였다.

④투명사회협약 실천협의회

2006년 透明社會協約 實踐 本部의 메인 캐릭터로 개발되어 클리니라는 이름으로 靑少年 先導와 투명사회 만들기 캠페인 등에 도우미역할을 하고 있는 캐릭터이다.

투명사회협약의 기본 이념에 맞춰 투명한 물방울을 기본 컨셉으로 디자인한 캐릭터이다. 클리니 홈페이지를 통해 다양한 홍보 활동을 하고 있다.

⑤삼성사회봉사단

사랑과 희망을 나누는 삼성전자 자원 봉사단의 기본 취지를 잘 살려 사랑을 상징하는 하트와 희망을 상징하는 별을 기본 컨셉으로 디자인 하였다. 화이트

와 블루계열의 칼라로 깔끔하고 심플한 캐릭터의 이미지를 극대화시켜 주었다.

⑥주식회사 우리라인(온라인 게임업체)

온라인 게임 업체 우리라인의 고인돌 맞고의 캐릭터들. 메인캐릭터와 다양한 서브캐릭터들로 구성된 디자인으로 재미있는 응용 컷들이 게임의 재미를 더해준다.

❼최형만 한자 교실

개그맨 최형만의 '최형만 한자 교실'의 캐릭터. 한자공부를 쉽고 재미있게 가르쳐주는 한자 선생님 최형만을 기본 컨셉으로 디자인되었다.

조금 날카로운 최형만의 이미지를 친근감있고 익살스럽게 디자인 하였다. 다양한 응용디자인으로 제작되어 한자 동영상, 교재 등 다양하게 활용되고 있다.

Ⅳ. 民畵를 活用한 아이덴티티 디자인 授業指導方案

1. 民畵指導를 위한 先行條件

민화를 활용한 교육을 하기 위해서는 '民畵'라는 용어조차 생소해 하는 학생들에게 어떻게 흥미를 유발 시키고 창의적인 표현이 되도록 하느냐의 문제는 중요하다.

表現活動에 앞서 민화에 대한 이해교육 없이 작품 활동에 임하게 한다면 뜬구름 잡는 식의 교육이 될 수 있으며 오히려 전통미술에 대한 흥미가 더 떨어질 수도 있다.

따라서 효율적인 民畵 授業를 위해 다음과 같은 先行條件을 두었다.

첫째, 민화에 대한 意味, 種類, 象徵, 조형적 特徵 등을 알아보고 깨달을 수 있는 이해교육을 선수학습으로 진행한다.

그리고 민화의 특징을 살려 창의적으로 작품제작활동을 할 수 있는 표현교육을 실시하고, 표현된 작품 감상이나 평가, 深化鑑賞學習을 할 수 있도록 감상교육을 통합적으로 실시하고자 한다.

이는 미술교육에 있어서 이해와 표현, 감상은 서로 분리되어진 것이 아니라 밀접한 관련성을 가지고 있으며 효과적인 수업을 하기위한 기본이 되기 때문이다.

둘째, 傳統美術에 관심 없는 학생들의 학습에 대한 동기유발을 어떻게 하느냐의 문제이다.

민화는 전통미술이기 때문에 우리 주변에서 흔히 볼 수 없고 박물관이나 고미술상가에 가야 접할 수 있는 限定性을 지닌다. 비록 최근에는 인터넷사이트나 사이버박물관이 있어 작품을 많이 접한다고 해도 문제는 전통미술교육이 이루어지지 않은 상태라면 많은 학생들은 그 존재 자체도 무시하고 지나칠 것이다. 이러한 현실 속에서 민화를 어떻게 보여주고 이해시켜 흥미를 가지게 하느냐의 문제 쉽지 않다. 작품을 감상하고 교육에 활용할 때 중요한 것은 작

품의 실물을 보는 것이다. 사진으로 보는 것과 실제로 보는 것은 큰 차이가 있다. 실물로 보기 힘들다면 최대한 眞品과 가까운 자료를 보여 주며 감상의 기회를 넓혀야 한다. 이와 같은 상황을 고려하여 또 하나의 선행조건으로 교사의 충분한 자료 확보가 되어야 한다.

이를 위해 CD자료, A4크기 이상의 화보, 인터넷자료 모음 등 다양한 자료를 수집하여 수업에 활용하도록 한다. 가능하다면 본 수업에 앞서 방학이나 토요휴무를 이용하여 박물관 견학이나 미술관 현장학습을 하면서 학생들로 하여금 자료 수집을 스스로 해 보도록 한다.

현장학습이 힘들다면 인터넷을 통하여 알아보도록 민화 관련 사이트를 제공하여 충분한 감상이 이루어진 후 수업에 임한다면 학생들은 많은 흥미를 가지고 표현활동에 임할 것이다.

셋째, 民畵의 特性을 잘 파악하여 작품제작에 임할 수 있도록 지도가 이루어져야 한다. 학생들에게 진부한 느낌을 주지 않고 재미있으면서 쉽게 접근할 수 있는 다양한 내용을 제시해야 한다.

이러한 작품제작활동은 학생들 스스로의 힘만으로는 어렵다. 교사가 개별학습을 통하여 학생들에게 畵面構成, 感情表現, 媒體活用, 民畵의 象徵, 色彩들을 체계적으로 지도해야 한다. 이러한 과정을 통하여 학생들은 그 안에서 창의성을 발휘하고 흥미를 느끼며 성취감을 가질 수 있는 것이다.

넷째, 표현활동 후 민화수업에 대한 지도가 교실에서 그치지 않고 현장 학습을 통한 체험과 연계가 되어야 한다. 학생들이 학교에서 표현해 본 수업내용을 다시 환경에 적용된 작품을 보고 理解·鑑賞한다면 우리미술에 대한 인지도를 확실히 높일 수 있을 것이다.

현장체험을 가기 전에 무엇을 감상하고 유의하며 중점적으로 볼 것인지에 대해서 이야기해보고 준비하게 하는 것이 중요한 지도방법이 될 수 있다.

이러한 수업과정은 우리나라 작가는 잘 알지 못하면서 서구의 웬만한 작가 이름과 제목은 자신 있게 말할 수 있는 학생들에게 한국미술의 정체성이나 민족문화의 뿌리를 찾아 주는 계기가 될 수 있다. 다채로운 색들과 함께 다양한 문양과 공간구성의 특징을 알아보고 표현하면서 자연스럽게 우리 민족의 전통

미를 느껴 볼 수 있을 것이다. 또 민화의 특징을 다각적으로 탐색해보고 전통 소재를 경험해 보며 다양한 기법과 그 밖의 상징에서 우러나오는 민족의 情緖, 思考 등을 통합한 창의적인 수업이 되어야 한다.[37]

2. 디자인 敎育과 컴퓨터 그래픽

다른 어떤 표현 영역보다도 컴퓨터 그래픽의 활용도가 가장 높은 것은 디자인 표현영역이다.

그 이유는 여러 가지 색을 마음대로 선택하여 정확하게 칠할 수 있고 문자 디자인이나 圓, 四角形, 球, 直六面體 등 컴퓨터 그래픽에서 제공되는 여러 가지 기능을 이용하여 편리하게 사용할 수 있기 때문이다.

이미 컴퓨터 그래픽을 이용하여 공공의 용도와 상업적 목적으로 제작되고 있는 수많은 인쇄물과 영상물들을 우리는 일상생활 속에서 수없이 접하고 있다. 포스터나 표지 디자인, 문자 디자인, 광고, 영상물에 필요한 모든 디자인적 요소가 우리 사회에 컴퓨터 그래픽으로 광범위하게 이용되고 있는 것이다.

컴퓨터 그래픽의 활용도가 디자인 표현 영역에서 높은 이유를 구체적으로 밝혀 보면 다음과 같다.

첫째, 원, 삼각형, 사각형, 구, 직육면체 등 컴퓨터 그래픽에서 제공되는 基礎圖形을 이용하여 평면 구성 등을 자유롭게 제작 할 수 있다.

둘째, 컴퓨터 그래픽에서 제공되는 여러 가지 색상을 자유롭게 선택하여 원하는 색상 표현을 정확하게 할 수 있다.

제공되는 많은 색채는 팔레트에서 혼합하여 직접 제작되는 색보다 훨씬 그 종류가 다양하고, 명도 채도 또한 다양한 색상을 사용할 수 있다. 색상을 마음대로 불러들여 사용할 수 있고, 칠해진 색을 손쉽게 바꾸어 봄으로써 많은 시간을 들여 제작해야하는 불편을 해소 할 수 있다.

셋째, 그리기, 지우기 등의 기능을 이용하여 쉽게 수정 할 수 있다. 여러 가

37) 윤정임. 『조선시대 민화의 특징을 활용한 미술수업 지도에 관한 연구』. op. cit., p. 26-28

지로 구성해보고 출력하여 여러 작품을 동시에 비교 해보아서 작품의 우열을 쉽게 가릴 수 있다.

컴퓨터 그래픽에서 제공되는 많은 色彩를 통하여 기초적인 색채 감각이나 구성 원리의 응용 능력을 배양할 수 있으며, 편리하고 정확한 기하학적인 형태, 다양한 색상 표현, 빠르고 손쉽게 수정하고 적용시킬 수 있는 컴퓨터 그래픽의 기능이 사실상 미술의 다른 어떤 분야보다도 시각 전달디자인 표현부문에서 가장 적합하다고 할 수 있다.[38)]

3. 컴퓨터 그래픽 授業의 特徵

컴퓨터는 미술적 시야의 확장과 더불어 아이디어 성숙 과정의 관찰, 그리고 놀이와 영상의 합성 등의 가능성을 美術家, 美術 敎育者 그리고 學生들에게 제시한다.

컴퓨터 그래픽을 활용한 수업은 작품제작에 대한 실기 준비물이 그다지 필요 없고, 실수가 쉽게 정정되고 이미지 수정이 즉각적으로 진행됨으로써 학생들은 자신의 이미지를 여러 가지 면으로 바꾸어 보게 된다.

즉 模樣, 形態, 色에 대한 많은 경험이 컴퓨터에 의해 행하여 질 수 있다.

컴퓨터를 적용한 디자인 수업의 가장 큰 특징은 자신이 목표한 미적 결론에 다다를 때까지 몇 번이고 반복해서 이미지를 변형시킬 수 있다는 것이다.

미술 매체로서 컴퓨터의 강력한 利點은 학생들이 같은 주제의 그림을 수정 보완하면서 여러 측면으로 제작해 볼 수 있다는 점과 제작한 작품을 디스켓이나 메모리에 저장해두었다가 다음 날 다시 수정할 수 있다는 점이다.

즉, 색채나 형태들이 빠르게 수정되며 각각의 이미지들을 원할 때마다 저장을 해두는 것이 가능하기 때문에, 학생들은 그들의 작업성과가 완성 작 하나로 평가되어야 한다는 압박감에서 벗어나 미학적 판단을 함에 있어서도 더욱

---

38) 박영희 『컴퓨터를 이용한 중학교 디자인 교육에 관한 연구』. 영남대학교교육대학원. 2003. p38-39

창의적이 되며, 자신이 목표한 미학적 결론에 다다를 때까지 몇 번이고 반복해서 이미지를 변형시킨다.

이러한 활동은 학생들이 대상에 대한 이해와 표현의 깊이를 더하여 가는 것으로서, 교육적으로 매우 효과적인 것으로 여겨진다.[39]

또한 하나의 이미지를 동시에 여러 가지로 바꾸어 보는 이와 같은 연작을 통해서 학생들은 많은 양의 실험을 하면서 다른 도구를 사용할 때보다 더 많은 기회를 포착하게 될 뿐만 아니라 우연에 의한 결과들을 많이 얻을 수 있게 된다.

마우스의 움직임이나 소프트웨어 각 기능들의 조합을 통해서 예기치 않은 이미지들이 스크린 상에 우연히 나타나기 쉽다.

이 우연히 만들어지는 이미지들은 실제로 학생들이 만들고자 했던 것보다 더 재미있는 것이 되는 경우도 있어서, 전혀 의도하지 않은 결과들이 종종 선택되어 저장되곤 한다. 학생들이 컴퓨터를 도구로 하여 작품을 제작할 때 갖는 중요한 특징이 바로 이 실험적인 면이라고 할 수 있다.[40]

4. 民畵를 活用한 컴퓨터디자인 授業 模型

1) 計劃段階

(1) 單元名

민화이미지를 활용한 아이덴티티 디자인

(2) 單元開關

39) 김희진·오문자 역, (1997), 『레지오 에밀리아의 유아교육』, 서울: 정민사, p.120.
40) 박영희 『컴퓨터를 이용한 중학교 디자인 교육에 관한 연구』.op. cit., p.39-40

기업은 제품의 서비스뿐만 아니라 성숙한 사회의 시대적 흐름에 적합한 새로운 가치를 갖는 원활한 기업 활동을 필요로 하게 되었다.

이러한 사회적 요구에 부응하여 많은 기업들이 CI라고 하는 企業 經營 方法論을 가지고 기업의 자기 혁신과 미래 비전을 추구함으로써 기업의 독자적인 아이덴티티를 확립하려고 노력하고 있다.

이와 같이 기업의 이윤 추구 방법으로 발달한 아이덴티티 전략은 이제 地方自治團體, 協會, 店鋪, 심지어는 個人에게까지 다양한 방법으로 활용되고 있다. 본장에서는 현대적인 도구인 컴퓨터를 통해 전통적인 민화의 이미지를 활용한 아이덴티티디자인의 學習模型을 만들고자 한다.

(3) 單元 目標

가. 知識・理解面

-아이덴티티의 개념과 중요성을 이해한다.

-전통 민화를 감상하고 특징을 이해한다

.

나. 機能面

- 상징의 여러 종류와 기능 및 표현 기법을 익힌다.

다. 態度・行動面

- 아이덴티티 디자인 시스템의 다양한 사례를 평가하는 안목을 기른다.
- 전통을 바탕으로 한 창의적인 표현을 한다.

(4) 單元 內容 構造<표*1*>

아이덴티티 디자인

심벌 및 로고타이프, 캐릭터 디자인	이벤트 아이덴티티 디자인	쇼핑백디자인
심벌 이란?	이벤트란?	쇼핑백디자인 이란?
로고타이프란?	유연성 있는 아이덴티티디자인이란?	쇼핑백디자인의 구성요소
캐릭터란?	환경그래픽이란?	응용시스템계획
베이직시스템의 종류	배너란?	

아이덴티티 디자인이란?
아이덴티티 디자인 역사
구성요소

기본시스템
응용시스템

(5) 發展系統<표*2*>

선 수 학 습		본 학 습		후 속 학 습
◦CI, BI의 기능과 중요성을 이해한다. ◦전통 민화를 감상하고 그 이미지들을 디자인에 적용할 수 있다. ◦컴퓨터의 표현요소를 익힌다.	⇒	◦민화의 이미지를 이용한 창의적인 아이덴티티 디자인을 한다. ◦아이덴티티 디자인과 환경과의 상관관계를 이해한다.	⇒	◦아이덴티티 디자인의 기본 시스템과 응용 시스템의 관계를 이해한다. ◦전통과 현대를 조화한 새로운 작품디자인을 구상한다.

(6) 單元 指導 計劃 <표3>

지도단계	차시	지도내용	학습자료와 준비물	
			교사	학생
감상 (민화작품,아이덴티티 디자인작품)	1/8	.민화감상 및 특징이해 .우리나라 아이덴티티디자인 감상지도	.화집 .예제자료 .웹자료	.필기구 .참고자료
컴퓨터그래픽의 표현요소지도	2/8	.일러스트레이터 사용법 지도 .포토샵 사용법 지도	.소프트웨어 .빔프로젝트	.필기구
민화를 이용한 아이덴티티디자인 스케치지도	3/8	.아이덴티티디자인의 중요성과 기본 요소 설명 .민화이미지를 활용하기에 적합한 네이밍을하거나 기존의 업체의 CI 디자인을 하도록 지도 .아이디어 스케치와 러프스케치 지도	.화집 .예제자료 .웹자료	.2B연필 .스케치북 . 민 화 관 련 자료 .채색도구
나의 이미지를 개성 있게 표현하는 로고타이프 디자인	4/8	.로고타입의 중요성 설명 .컴퓨터그래픽의 글자표현기법 활용 지도 .감상지도 및 평가	.컴퓨터 .빔프로젝트 .예제자료 .웹자료	.스케치북 .참고자료
자신을 알리기 위한 심벌마크 디자인	5/8	.심벌마크의 중요성 설명 .민화이미지를 활용한 심벌마크디자인을 일러스트레이터를 이용하여 할 수 있도록 지도 .감상지도 및 평가	.컴퓨터 .빔프로젝트 .예제자료 .웹자료	.스케치북 .참고자료
캐릭터디자인	6/8	.캐릭터의 중요성과 구성요소 설명 .민화이미지를 활용한 독창적인 캐릭터제작지도 .포토샵과 일러스트레이터를 활용하여 캐릭터를 제작할 수 있도록 지도 .감상지도 및 평가	.컴퓨터 .빔프로젝트 .예제자료 .웹자료	.스케치북 .참고자료
기본체계를 이용한 쇼핑백디자인	7/8	.상품보호 및 브랜드 광고 등 팩키지디자인의 기능에 충실한 디자인지도. .심벌마크와 로고타이프, 캐릭터를 균형있게 조 합하여 디자인에 활용하도록 지도 .포토샵과 일러스트레이터를 활용한 쇼핑백 디자인 지도 .감상지도 및 평가	.컴퓨터 .빔프로젝트 .예제자료 .웹자료	.스케치북 .참고자료
축제를 위한 행사 아이덴티티 디자인 (배너디자인)	8/8	.배너의 역할과 중요성 구성요소 설명 .민화의 이미지를 이용한 배너 디자인지도 .러프스케치 지도 .포토샵과 일러스트레이터를 활용한 배너제작지도 .감상지도 및 평가	.컴퓨터 .빔프로젝트 .예제자료 .웹자료	.스케치북 .참고자료

(7) 指導上 유의점

가. 이론과 실기수업이 병행되므로 자료를 충분히 확보하여 수업의 질을 높이도록 지도한다.

나. 민화와 아이덴티티디자인에 관한 이론을 아는 것도 중요하지만 이를 활용해 창의적인 방법으로 다양하게 디자인에 응용할 수 있도록 지도한다.

다. 자신의 목적에 맞는 소재를 선택하여 응용할 수 있는 판단력을 키울 수 있도록 자율적인 수업 분위기를 조성한다.

라. 도구사용에 미숙한 학생들을 위하여 학생들의 작업시간동안 순회하면서 지도한다.

마. 첨단의 컴퓨터를 통해 전통적인 민화를 활용한 현대적인 감각에 맞는 디자인을 할 수 있도록 계획적인 준비와 지도가 필요하다.

(8) 評價計劃 <표*4*>

항목	반영비율	만점	실시시기
1학기 수행평가 Ⅰ	1) 40%	100	4월중
1학기 수행평가 Ⅱ	2) 40%	100	6월중
1학기 기말 지필	20%	100	7월중
2학기 수행평가 Ⅰ	3) 40%	100	9월중
2학기 수행평가 Ⅱ	4) 40%	100	11월중
2학기 기말 지필	20%	100	12월중

2) 診斷段階

(1) 實態 調査

가. 調査對象 : 전문계고 컴퓨터디자인과 1학년

나. 調査內容

디자인과 1학년 학생 총 101명을 대상으로 민화와 아이덴티티디자인에 대한 관심도를 조사하였다.

다. 調査道具 : 설문지

學習者 說問 調査書<표5>

① 전통 미술에 대한 흥미도는?

매우 좋아한다	좋아한다	보통이다	싫어한다	매우 싫어한다
5	15	31	46	4

② 디자인에 대한 흥미도는?

매우 좋아한다	좋아한다	보통이다	싫어한다	매우 싫어한다
6	24	53	16	2

③ 디자인을 배움에 있어서 어려운 점은?

작품 제작 시간이 많이 소요된다	준비물 챙기기	소질부족	결과 불만족
31	43	21	6

④ 디자인 수업 중 컴퓨터그래픽 실습에 대한 흥미는 어느 정도입니까?

관심이 많고 흥미있다	관심이 있는 편이다	그저 그렇다	매우 싫다
21	52	20	8

⑤ 로고타이프나 심벌 마크에 대해 알고 있는가?

정확히 안다	조금 안다	잘 모른다	거의 모른다
0	2	62	37

⑥ 캐릭터에 대한 관심도는 어느 정도인가?

매우 많다	많다	보통이다	관심 없다
12	53	32	4

⑦ 배너디자인이 무엇인지 알고 있는가?

정확히 안다	조금 안다	모른다
3	46	52

⑧ 민화가 무엇인지 알고 있는가?

정확히 안다	조금안다	모른다
2	24	75

⑨ 아이덴티티디자인에 대해 들어 본 적이 있는가?

있다	없다
2	99

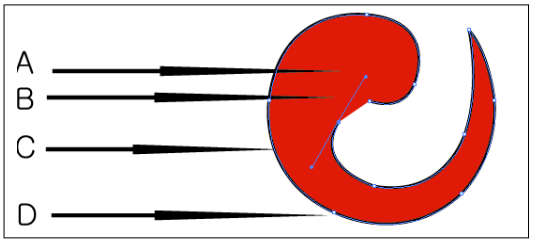
라. 調査 結果 및 分析

專門系高 디자인과 1학년 101명을 대상으로 학습자 실태를 조사한 결과, 대부분의 학생들이 디자인에 대한 관심과 흥미는 높았으나, 배움에 있어서 여러 가지 어려움이 많은 것으로 나타났다. 따라서 수업을 할 때 다양한 방법과 다양한 수업자료를 제시하여 학생들에게 지도하면 학생들의 成就動機가 높아질 것으로 판단된다. 또한 전통회화나 민화에 대한 관심도나 이해도는 매우 낮은 것으로 나타나 우리문화에 대한 소중함과 美的價値에 대해 많은 지도가 필요한 것으로 나타났다. 따라서 민화를 감상할 수 있는 기회를 많이 제공하고 현대적 표현방법을 지도한다면 흥미도가 높아질 것으로 기대된다.

또한 아이덴티티 디자인에 대해서도 명칭마저 생소해하는 학생들이 많았으며 관심도도 매우 낮았으나 여학생들이어서 캐릭터에 대해서만은 매우 관심 있어했고 또한 그려본 학생들도 많았다. 따라서 학생들이 아이덴티티디자인에 대한 흥미를 잃지 않도록 우리 생활에 적용된 여러 다양한 종류의 아이덴티티 디자인들 특히 잘 알려진 로고나 심벌마크 ,캐릭터를 보여주면 수업 참여도가 높아질 것으로 판단된다.

또한 컴퓨터 그래픽에 대해 관심과 흥미도가 높았으므로 이미 그래픽 도구 사용능력이 있는 학생들이지만 미술도구로서의 기능과 효과를 지도하면서 수업을 진행한다면 재미있는 수업이 될 것으로 생각 된다.

(2) 診斷評價<표6>

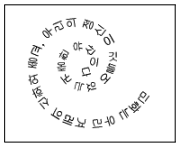
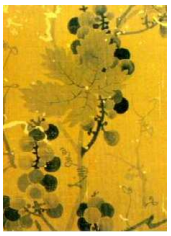
진단관점	진 단 문 항	정답	통과율
디자인	1.다음 중 아이덴티티디자인에 속하지 않는 것은? ①캐릭터 ②로고 ③심벌마크 ④포스터 ⑤배너	4	
일러스트 패스 구성원리	※태극마크를 드로잉하려고 한다. 다음 그림을 보고 패스의 구성요소를 보기에서 고르시오.  <보 기> ① 기준점 ② 패스 ③ 방향점 ④ 방향선 ⑤ 오브젝트 2.A의 이름은 무엇입니까? ( )	3	71.4
	3.B의 이름은 무엇입니까? ( )	4	85.7
	4.C의 이름은 무엇입니까? ( )	2	91.3
	5.D의 이름은 무엇입니까? ( )	1	62.8
포토샵 툴의 정의	6. 다음 문장을 읽고 맞는 툴을 선택하시오. 이미지의 원하는 부분을 자유롭게 드래그하여 선택합니다. ① ② ③ ④ ⑤	1	71.4
	7. 다음 문장을 읽고 맞는 툴을 선택하시오. 이미지의 색상이 같거나 유사한 범위 내에서 쉽게 영역을 선택할 수 있습니다. ① ② ③ ④ ⑤	2	62.8
	8. 다음 문장을 읽고 맞는 툴을 선택하시오. 패스를 수정할 때 포인트의 위치를 변경하거나 핸들을 조정하여 패스의 모양을 바꾸는 패스전용 툴입니다. ① ② ③ ④ ⑤	2	68.5
민화의 정의	9.민화에 주로 사용되는 다섯 가지 색이 아닌 것은? ①적 ②청 ③황 ④백 ⑤녹	5	71.4
	10.민화의 특징이 아닌 것은? ①해학미 ②실용성 ③다시점 ④사물의 평면화 ⑤원근감	5	68.2

*(3)*分析 및 對策<표*7*>

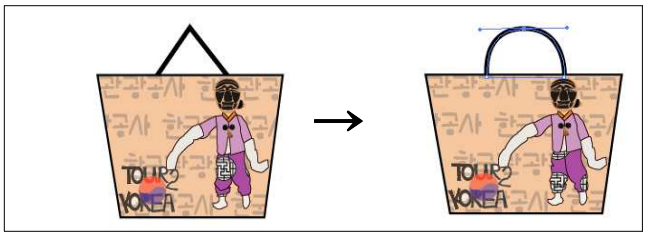
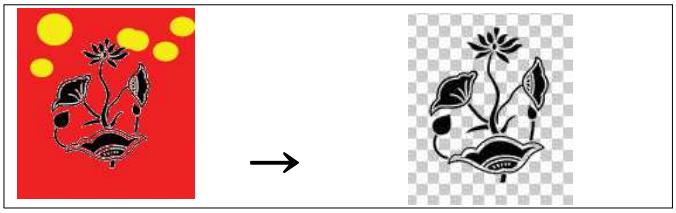
분 류	성 취 문 항 수	학 생 비율	대 책
무 결 손	7 -10	35.1%	심화학습
부분결손	6 - 4	50.4%	교정학습 Ⅰ
완전결손	0 - 3	14.5%	교정학습 Ⅰ,Ⅱ

(4) 矯正, 深化學習<표*8*>

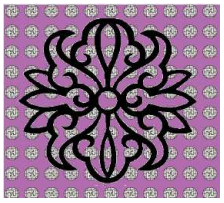
가. 矯正學習 Ⅰ

진단관점	심 화 문 항	정답
디자인	1.기업이나 단체 등 특정 대상을 '상징화'하는 디자인이라는 뜻을 갖고 있는 시각전달디자인의 한 분야는? ①아이덴티티 디자인 ②제품디자인 ③실내디자인 ④포스터디자인 ⑤웹디자인	1
일러스트레이터	2. 문자툴 중에서 아래의 그림처럼 사용하고자 할 때 사용되는 툴은 무엇입니까?  ① ② ③ ④ ⑤	5
포토샵	3. 아래 그림에서 포도송이를 풍성하게 복제하고자 할 때 사용한 툴은?  → ① ② ③ ④ ⑤	5
민화	4. 아래 그림은 민화 중 무엇으로 분류되나요? ①풍속도 ②화조도 ③초충도 ④문자도 ⑤호표도	3

나. 矯正學習 Ⅱ<표9>

진단관점	심 화 문 항	정답
디자인	1.새로운 기능적 형태를 고안하는 인위적이고 합목적성을 지닌 창작 행위를 무엇이라 하는가?	디자인
일러스트레이터	1. 다음 그림은 펜 툴 중에서 어떠한 툴을 이용한 것입니까?  ① ② ③ ④ ⑤	2
포토샵	2. 다음 그림과 같이 배경 이미지를 삭제할 때 사용한 툴은?  ① ② ③ ④ ⑤	2
민화	3.아래 그림을 어떤 부류에 속하는가? ①수묵화 ②민화 ③문인화 ④북종화 ⑤수채화	2

다. 深化學習<표10>

진단 관점	심 화 문 항	정답
디자인의분류	1. 아이덴티티 디자인 중 Basic system에 속하지 않는 것은? ①로고 ②심벌마크 ③캐릭터 ④전용서체 ⑤유니폼	5
일러스트레이션	2. 선택툴로 여러개의 오브젝트를 선택하고자 할 때 사용되는 다중 선택키는 무엇입니까? ① shift ② ctrl ③ alt ④ ctrl+shift ⑤ alt+shift	1
포토샵	3. 다음과 같이 패턴을 적용시키려 할 때 사용하는 툴은? →  ① ② ③ ④ ⑤	1
민화	4. 아래 그림의 특징이 아닌 것은? ① 대상의 대소비례 무시 ② 주제이미지의 복합성 ③ 해학성 ④ 시점의 일원화 ⑤ 화면의 평면화	4

3) 指導段階

(1)교수학습지도안 Ⅰ(로고,심벌마크,캐릭터,쇼핑백 디자인):약안<표11>

단 원	아이덴티티 디자인	차시	1-7/8	학 습 주 제	민화이미지를 활용한 로고, 심볼마크, 캐릭터디자인
학 습 목 표	1. 민화의 특징을 잘 파악하여 기능에 맞는 디자인을 할 수 있다. 2. 아이덴티티 디자인을 이해하고 일러스트레이터와 포토샵을 이용하여 CI기본 디자인을 할 수 있다.				

단 계	학습요소	교수·학습 활동		시간	자료및유의점
		교수	학생		
준비 및 발상	감상	·아이덴티티 디자인의 개념 및 필요성 지도 .로고, 심벌마크, 캐릭터 작품 감상지도 .민화개념지도 및 감상	·아이덴티티 디자인의 개념과 필요성 이해하기 .로고, 심벌마크, 캐릭터작품 감상하기 .민화의 개념을 이해하고 감상하기	50분	.화집 .예제자료 .웹자료 .빔프로젝트
구상 및 표현	컴퓨터그래픽 디자인	.Illustrator 사용법 지도(선 드로잉 지도) .photoshop사용법지도(이미지편집) .naming 지도 .민화이미지를 활용한 로고, 심벌마크, 캐릭터, 쇼핑백 디자인 방법 지도 .아이디어스케치방법지도 .러프스케치방법 지도 .Illustrator와 photoshop을 이용한 아이덴티티디자인 지도 .교과홈페이지에 자신의 작품을 탑재하도록 지도	.Illustrator로 선 드로잉하기 .photoshop으로 이미지 편집하기 . naming하기 .민화이미지를 활용한 로고, 심벌마크, 캐릭터, 쇼핑백디자인 구상하기 .아이디어 스케치하기 .러프스케치하기 .Illustrator와 photoshop을 이용한 아이덴티티디자인하기 .교과홈페이지에 자신의 작품을 탑재하기	250분	.컴퓨터 .프로그램 .빔프로젝트 .예제자료 .웹자료 교과 홈페이지
감상 및 평가	발표 감상 평가	.자신의 작품을 설명할 수 있도록 지도 .감상지도 및 평가	.선발된 학생들은 나와서 자신의 작품 설명 .감상 및 평가하기	5 0분	.컴퓨터 .빔프로젝트

(2) 교수학습지도안 Ⅱ (배너디자인) <표*12*>

대 단 원	Ⅴ. 아이덴티티 디자인	차시	8/8	수업모형		개별모형
단 원	행사를 돋보이게 만드는 배너디자인			학습 자료 활용 내용	WEB 활용	교과홈페이지 추천 사이트
학 습 주 제	아이덴티티디자인과 환경과의 상관관계를 이해한다.				기타	전자칠판, ppt
학 습 목 표	1. 민화이미지를 Illustrator활용하여 로 배너 오브젝트(이미지)를 제작할 수 있다. 2. 제작된 배너를 photoshop으로 실제 행사장의 실사 이미지에 적용시켜 사실적인 분위기를 연출할 수 있다.					

단 계	학습요소	교수·학습 활동		시간	자료및유의점
		교수	학생		
도입	출석확인	출석확인	네	2분	web교과홈페이지
	학습동기 유발	비엔날레 전시장이나 다른 전시장에 갔을 때 입구에 기둥이나 벽에 붙어있는 깃발이나 현수막을 본적 있나요?	네. 본적이 있어요.		
		그런 것들은 왜 전시장 입구에 있을까요?	전시장을 홍보하기 위해서요. 알리기 위해서요.		
	정보탐색	그런 것들을 모두 배너라고 합니다. 배너는 음악회, 연극제 등의 행사나 공공 캠페인 또는 기업 홍보를 위해 주로 옥외에서 활용되는 정보전달의 기능을 가진 것입니다.	청취		

단 계	학습요소	교수·학습 활동		시간	자료및유의점
		교수	학생		
도입	본시학습 내용확인 정보안내	자 그럼 오늘 우리가 제작해야 하는 것이 바로 어떤 행사를 홍보해 주는 배너 디자인입니다. 전 시간에 우리가 만든 로고,심벌,캐릭터가 있죠.(잠깐 보여준다)	네 각자의 캐릭터, 로고, 심벌마크를 열어본다.	2분	제작된 파일 교과홈페이지 수업자료
		그 이미지를 이어서 오늘은Illustrator를 이용한 배너 이미지 제작을 해보도록 하겠습니다.	네		
		선생님 교과홈페이지에 들어가 볼까요? 이미지가 보이죠.	교과 홈페이지를 들어가 보고 추천사이트의 예제 이미지를 구경한다.		
		자 그것이 오늘 제작해야할 우리의 학습목표입니다.	칠판에 제시된 학습목표를 본다. 따라서 큰소리로 읽는다.		
전개	본시학습주제확인	우리가 오늘 제작해야 할 행사장의 배너는 한국방문의 해를 알리는 배너를 제작하는 것입니다. 민화이미지를 활용하셔서 한국을 잘 홍보할 수 있는 배너를 만들어보시기 바랍니다.	설명을 듣고 작품을 구상한다.	5분	PPT
		어떤 카피를 써야 할지 생각 해 보고 Illustrator로 배너를 제작해 보도록 합시다.	네		

단 계	학습요소	교수·학습 활동		시간	자료및 유의점
		교수	학생		
전개	도큐먼트 만들기	그럼 선생님이 먼저 배너를 제작해보겠습니다. 잘 보면서 배너제작방법을 익혀 자신의 디자인을 제작하고 특히 오늘 배울 clipping mask 기능을 잘 활용하여 자연스런 디자인이 되도록 하세요.	선생님이 배너제작하는 것을 보면서 배너제작하는 방법을 배운다. 일러스트레이터 프로그램을 실행시킨다.		전자 칠판
	행 사 배너만 들기	·환경과 목적에 맞는 형태로 제작한다.	제작과정을 보면서 중요한 점은 체크한다.		
	마크로 배 너 구성하기 clipping mask 하기	·이제 제작된 마크로 배너를 장식할 차례입니다.앞쪽 배너오브젝트와 나머지 오브젝트를 모두 선택한 다음, clipping mask를 적용합니다.	제작과정을 보면서 중요한 점은 체크한다.		
	행 사 문 구 입력하기	·이번에는 행사를 나타내는 문구를 입력합니다.	잘보고 중요한 점은 체크한다.		

단 계	학습요소	교수·학습 활동		시간	자료및 유의점
		교수	학생		
전개	응용 디자인 만들기	· 배너가 완성되었으면 동일한 형태에서 다양한 색상으로 바꿔 효과적으로 만들어 보겠습니다.	청취		전자칠판
		이렇게 해서 배너를 제작해 보았습니다. 단순한 심벌마크와 로고를 이용한 제작물에도 디자이너의 감각이 발휘되어야 훌륭한 결과물을 만들어 낼 수 있습니다.	청취		
		잘 보았죠. 중요한 점은 우리전통의 아름다움을 알릴 수 있는 민화이미지를 활용한 배너를 제작해야 한다는 것과 작업 중 클리핑 마스크를 할 때 배너 오브젝트가 이미지 위에 위치한 상태에서 object/clipping mask를 씌워야 하는 점을 기억하고 20분 동안 여러분들의 배너를 제작해 보겠습니다.	청취	1분	
	작업시간	· 학생들의 작업시간 -스스로 각자의 러프스케치를 가지고 배너를 제작해 본다.	그동안 습득한 지식을 응용하여 각자의 디자인을 제작한다.	20분	
	실제 행사장에 이미지 적용	· 그러면 제작된 배너를 실제 행사장의 실사 이미지에 적용시켜 사실적인 분위기를 연출해 보겠습니다.	작업을 마무리하고 선생님의 설명을 듣는다.		

단 계	학습요소	교수·학습 활동		시간	자료및유의점
		교수	학생		
전개	포토샵에서 파일 불러오기	실제행사장 이미지를 교과 홈페이지에서 파일을 다운 받으세요	web교과 홈페이지에 가서 이미지를 다운 받는다.	5분	web교과 홈페이지
		·photoshop을 실행시킵니다.	photoshop을 실행시킨다.		
	배너 디스플레이하기	·오브젝트 복사하여 불러옵니다. illustrator로 이동하여 배너를ctrl+c photoshop에서 ctrl+v를 눌러 픽셀 이미지로 불러옵니다. ·먼저 이미지를 이동한 다음, 행사 배너 이미지 크기에 맞추어 축소합니다. 그런 다음 현재 이미지의 투시각도에 맞추기 위해 ctrl+t free transform으로 자유롭게 크기조절을 합니다.	선생님의 작업 과정을 보면서 중요한 점은 체크한다.		전자칠판
	작업시간	·학생들의 작업시간 스스로 각자의 배너를 가지고 photoshop에서 합성하여 제작해 봅니다. 제작이 끝난 학생은 교과홈페이지에 탑재하기 바랍니다.	photoshop에서 합성하여 제작한다. 교과홈페이지 과제물 제출란에 작품을 탑재한다.	5분	
정리	발표시간 웹토론	·학생들이 제작한 이미지를 직접 발표하는 시간을 통해 발표와 평가시간을 갖는다.	선발된 학생들이 나와서 발표한다.	5분	전자칠판
	형성평가	·이번시간에 배운 내용을 형성평가를 통해 확인한다.	화면을 보고 답을 큰소리로 대답한다.	3분	파워포인트
	차시예고	·차시예고를 한다.(지역 아이덴티티의 기본 시스템과 응용 시스템)	청취	2분	교과홈페이지

(3) 形成評價<표*13*>

문 제	정 답
1. 오브젝트를 배너 틀 안으로 맞추어 주는 기능은?	Clipping Mask
2. 이미지를 자유롭게 키우기, 회전, 기울기 등을 할 수 있는 메뉴와 단축키는?	free transform (ctrl+t)
[보충설명] 민화속의 전통문양 	

4) 發展段階

(1) 形成評價<표14>

관 점	진 단 평 가	정답
디자인	1. 로고, 심벌마크, 캐릭터 등 각종 시각적인 요소를 효과적으로 조합하는 방법을 무엇이라 하는가? ①배너 ②전용서체 ③시그니쳐 시스템 ④사인 ⑤엠블럼	3
드로잉 프로그램	2. 민화이미지를 현대적으로 드로잉하기위한 드로잉 프로그램 중 어도비사에서 만든 프로그램은? ① Photoshop ② Paint shop pro ③ Core draw ④ Illustrator ⑤ Painter	4
이미지 편집 프로그램	3. 민화이미지를 수정 편집하려고 할때 사용하는 어도비사에서 만든 이미지 편집 프로그램은? ① Illustrator ② Page Maker ③ Photoshop ④ Dreamweaver ⑤ Namo web editor	3
민화	4.우리 겨레의 생활 철학과 생활감정이 구체적으로 표현된 생활미술은? ①민화 ②오쓰에 ③문인화 ④만화 ⑤종교화	1

(2) 分析 및 對策<표*15*>

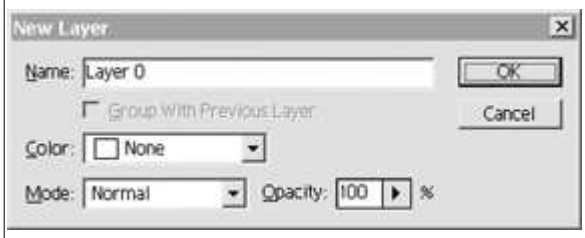
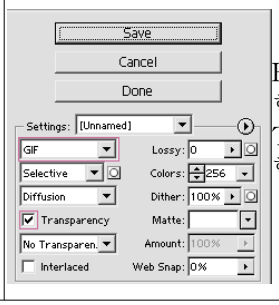
분 과	통과 문항 수	해 결 대 책
전반적 미완성	0-1	보충학습
부분적 미완성	2-3	보충학습
학습완성	4	심화학습

(3) 補充 深化學習

가. 補充學習-일러스트레이터 <표*16*>

구분	학 습 내 용
보충학습(일러스트레이터)	

나. 補充學習 -포토샵 <표17>

구분	학 습 내 용
보충학습(포토샵)	포토샵으로 투명이미지 만들기[41] 포토샵에서 이미지의 배경을 투명하게 만드는 방법을 알아보겠습니다. File >Open 하셔서 태극 이미지를 불러옵니다. Image >Mode에 들어가셔서 RGB Color모드로 잡혀있는지 확인하여줍니다.^^ (RGB Color모드로 설정되어 있지 않으면 RGB Color를 선택하여 줍니다.)  레이어 팔레트의 백그라운드 레이어를 더블클릭하여 OK를 눌러 레이어를 일반레이어로 바꿔줍니다.(Layer >New >Layer From Background를 선택하셔도 됩니다.) 배경(녹색)을 선택영역으로 잡아야 합니다. Wand Tool(W)을 선택한 뒤, 이미지의 배경을 클릭하여 선택영역을 잡습니다. 키보드의 Delete키를 눌러 선택영역을 지워줍니다. Ctrl + D를 눌러 선택영역을 해제합니다.  File >Save For Web(Shift + Ctrl + Alt + S)을 선택한 뒤, 이미지 포맷을 GIF으로 하고, Transparency에 체크하여 Save버튼을 눌러 저장을 합니다.

41) http://designspoon.com

다. 深化學習-아이덴티티 디자인의 分類 <표18>

구분	학 습 내 용
심화학습	[基本시스템] 基本要素에는 행사나 기업 또는 브랜드의 네임, 심벌과 로고타이프, 색채, 그래픽 엘리먼트, 캐릭터, 슬로건 등이 있는데, 이러한 다양한 요소는 組合과 結合 體系가 매우 중요하다. 이러한 기본 요소의 결합과 조합의 체계를 기본 시스템이라고 한다. 똑같은 요소라 하더라도 그것을 어떻게 조직적으로 다루느냐에 따라 그 효과가 달라질 수 있다. [應用시스템] 응용시스템이란, 기본 시스템을 응용해서 여러 형태의 媒體와 品目에 효과적으로 적용하는 과정과 조직 체계이다. 상징 깃발이나 배지 등 기본적인 것, 명함, 봉투, 편지지 등 문구류, 간판, 유니폼, 차량 등이 디자인의 대상물이다. 응용 요소의 項目은 수없이 많지만, 크게는 서식류, 포장류, 사인류, 차량류, 유니폼류, 기념품 및 집기류 등으로 나눌 수 있다. 이러한 여러 매체를 통해서 보이는 기본 시스템들이 되풀이 되면서 일정한 표정과 이미지가 사람의 의식 속에 축적되어 가는데, 이러한 반복의 효과를 노리는 것이다. 그래서 일정한 '規則과 秩序'를 통한 '統一과 調和'가 필요하다. 이와 같이, 디자인이 制度化, 體系化되어 있으면 관리하기도 쉽고, 따라서 여러 면에서 경제적이다.[42]

42) 김희진 『디자인과 교수학습 과정안 연구』.2005

5) 評價段階

(1) 個人別 評價 基準表 <표*19*>

평가내용	평가기준				기타의견
	매우 잘됨	잘됨	보통	잘 안됨	
작품의 주제가 잘 드러나며 디자인 의도대로 제작되었는가?					
그래픽 작업이 주변 환경과 잘 어울리는 작품이 제작되었는가?					
발표자의 발표 태도가 진지하고 성의 있게 진행되었는가?					
유연성 있는 체계를 개발하되 전체적인 통일성을 잃지 않았는가?					
행사이미지와 적합한가?					

(2) 發表의 바른 姿勢.

1. 자신이 가지고 나온 작품의 주제와 컨셉을 확실히 전달한다.
2. 디자인하고자 하는 의도와 그것이 생활에 미칠 수 있는 파급효과를 전달한다.
3. 똑똑하고 바른 소리로 모든 사람이 잘 들릴 수 있게 말한다.
4. 시선은 청취자를 향하고 올바른 자세를 유지한다.

(3) 聽取, 評價의 바른 姿勢.

1. 주위사람과 소란을 피우거나 이야기를 함으로 해서 생기는 어수선함을 피

한다.

2. 올바른 태도로 발표자의 발표를 경청한다.

3. 발표내용에 질문이 있을 때에는 메모를 해 두었다가 발표가 끝나면 질문한다.

4. 개인적인 감정이나 주관적인 판단에 의해 평가를 하는 것이 아니라 객관적으로 평가한다.

5. 무성의한 태도로 평가를 하지 말고, 성실하고 신뢰 있는 평가를 위해 노력한다.

※ 添附資料

***1.* 심벌마크**

기업, 단체, 행사를 상징하는 형태나 글자를 도안하는 것이다.

가. 심벌마크의 조건

-상징성 : 단체나 모임, 행사 등의 성격, 특징, 이념 등이 잘 나타나도록 해야 한다.

-간결성 : 마크를 디자인할 때에는 형과 색이 단순, 간결, 선명해야 한다.

-독창성 : 기억에 남도록 독창적이며, 인상적 이어야 한다.

-일관성(주목성) :전달 효과를 높이기 위해 마크는 일관성있게 사용하며, 사람들의 시선을 끌 수 있어야 한다.

나. 마크 디자인의 소재

-기하형, 추상형을 도안하는 것

-인공물을 상징화하는 것

-제품, 상품의 특징을 상징화하는 것

-동물, 식물을 상징화하여 표현하는 것

2. 캐릭터 디자인

가. 캐릭터 그리기에서 캐릭터는 그림이기 이전에 하나의 생명체임을 인식 시켜 주어야 한다. 따라서 선의 强弱 뿐만 아니라 생동감 넘치는 생명체의 표현이 무엇보다 중요함을 알게 한다.

나. 캐릭터는 어떤 상황에서도 적응할 수 있는 다양한 인간의 모습과 같이 독창성이 있고 변화가 많은 현대 사회에 강력하게 적응 할 수 있는 아름다움을 가져야한다.

다. 캐릭터는 완성도도 중요하지만 다양한 용도로 사용될 수 있음을 주지시키고 다양한 변화와 統一感이 있게 작업되어져야함을 알게 한다.

라. 색채의 조화 및 2차원적 평면이면서 3차원적인 입체를 구성하는 것이므로 색채를 넣을 때 그라데이션 처리 등 입체적 구성이 될 수 있도록 지도한다.

마. 작업자의 의식이나 창의력이 가장 두드러지게 나타날 수 있는 분야가 캐릭터 작업임을 충분히 인지시킨다.

3. 包裝 디자인

제품을 보호하고 사용과 수송이 편리하도록 하며 제품을 선전하기 위한 목적의 디자인이다.

가. 包裝디자인의 條件

①視覺的 효과: 눈에 잘 띄어야 한다.

②商品의 선전: 상품의 특징이나 성격이 나타나야 한다.

③美와 經濟性: 아름답고 경제적이어야 한다.

④購買 意慾: 구매력을 높일 수 있어야 한다.

⑤機能性: 상품의 운반과 보관이 용이해야 한다.

⑥再活用 할 수 있는 재료를 사용하고, 과대 포장은 줄이는 방향으로 디자인해야 한다.

나. 포장지·쇼핑백 디자인

①商品名, 商店 등의 상호나 마크, 관련 있는 문자나 무늬를 살려 디자인하며, 포장된 상태에서 마크, 상점 또는 상품명, 소재지, 전화 번호 등이 나타날 수 있게 한다.

②포장지는 잘라 쓰기 편리하도록 사방 연속무늬가 좋다.

③사람들의 시선을 끌 수 있도록 디자인해야 한다.

④일회용으로 사용되는 포장지는 경비를 고려하여야 하며, 쇼핑백은 재사용이 가능하도록 튼튼하고 가볍게 만든다.

4. 배너디자인

배너는 천, 종이, 비닐 등으로 만든 깃발이나 懸垂幕 등을 말한다. 음악회, 연극제 등의 행사나 공공 캠페인 또는 기업 홍보를 위해 주로 옥외에서 활용되며, 그림이나 문구가 들어 있어 정보전달의 기능을 가진다.

행사 고지 및 판매 촉진, 아이덴티티 효과의 극대화를 비롯하여 환경 조형 등의 부가적인 기능도 있다.

다른 환경 매체에 비해 활용 기간이 짧으나, 제작비가 저렴하여, 작업 공정이 간편하여 단시간 내에 최대의 효과를 노릴 수 있는 장점을 지니고 있다. 또, 주 홍보 매체인 인쇄 또는 전파 매체의 지원이 따르기 때문에 홍보나 광고의 주 기능보다는 이미지 극대화를 위한 차별화된 디자인 방향을 찾는 것이 바람직하다.

V. 結果分析과 指導의 效果

*1.*學生作品 分析

<그림13> 학생작품

< 그림13>은 로고를 여학생답게 꽃문양을 사용하여 디자인했고 심벌마크에는 상모이미지를 응용하여 멋진 마크를 만들어냈다.

배너에서 사용한 전통문양이 전통의상을 입은 모델과 어울려 세련됨을 더한다.

<그림14> 학생작품

<그림14>는 디자인을 전공하는 미대 지망생의 작품이다. 그래픽 도구에서 지원하는 글자체를 사용하지 않고 직접그린 로고가 미숙하지만 나름대로 멋을 냈다. 캐릭터는 붓을 들고 그림을 그리는 자신의 모습을 나타낸 것인데 그래

픽 도구 사용능력이 미숙하여 선처리가 매끄럽지 못하다. 배너이미지는 단순한 꽃 도안을 사용하여 세련되게 배치했다.

<그림15> 학생작품

<그림15>는 나비 문양을 넣은 심벌마크와 쇼핑백에 들어간 민화문양이 아름답다. 몇 번의 수정절차를 거쳐 공을 들인 작품인데 캐릭터가 기존의 이미지를 거의 모방한 것이어서 아쉽다.

<그림16> 학생작품

<그림16> 역시 미술을 전공하는 학생작품답게 로고, 캐릭터, 배너 등 모두 좋다. 특히 로고는 기존의 글자체를 사용했는데도 약간의 삐침과 그라데이션

을 적용하여 멋진 디자인을 완성했고 캐릭터역시 민화이미지를 이용하여 자연스럽게 그려냈다. 그래픽 도구를 쉽고 간단하게 사용하여 멋을 낼 줄 아는 학생이다.

<그림17> 학생작품

<그림17>은 기존 글자체를 사용한 후 일러스트레이터의 회오리 툴을 적용하여 자연스러운 로고타입을 만들어 냈다. 심플한 나비문양의 심벌마크와 민화문양을 넣은 캐릭터, 쇼핑백디자인도 훌륭하다.

<그림18> 학생작품

<그림18>은 그리기와 그래픽도구사용능력이 우수한 학생작품이다. 전통문양을 응용한 심벌마크가 예쁘다. 비록 쇼핑백 디자인의 검은 테두리가 부담스럽지만 나비문양과 꽃 이미지를 조화롭게 활용한 디자인이 돋보인다.

<그림19>학생작품

<그림19>는 로고와 캐릭터, 심벌마크가 서로 잘 어울리는 디자인이다. 문자디자인을 효과적으로 멋지게 응용할 줄 아는 학생이다.

<그림20> 학생작품

<그림20>은 민화이미지를 활용한 현대적인 캐릭터디자인이 돋보인다. 역시 많은 수정과정을 거쳐 자신의 이미지와 꼭 닮은 캐릭터를 만들어 냈다. 배너도 사진 이미지를 이용하지 않고 일러스트레이터를 이용하여 그려낸 노력이 가상하다.

<그림21>학생작품

<그림21>의 민화 속 호랑이 이미지를 활용한 캐릭터가 훌륭하다. 로고타입도 일러스트레이터를 이용하여 귀엽고 세련되게 만들어낸 좋은 작품이다.

<그림22> 학생작품

<그림22>는 평소 캐릭터작업을 많이 하는 학생작품이다. 모든 작품에 정성과 기교가 넘치는 창의적인 디자인을 해냈다. 민화 속 나비문양과 KOREA라는 글자로 디자인한 심벌마크, 연꽃문양과 심청이 이미지를 활용한 캐릭터디자인, 이것들을 잘 조화시킨 쇼핑백, 그리고 민화이미지를 그려 넣어 디자인한 배너까지 모두 좋은 작품이다

<그림23> 학생작품

<그림23>은 기교는 부족하지만 창의적인 면이 돋보이는 디자인이다. 심벌마크와 쇼핑백에 활용한 민화문양이 좋고 배너는 검은 구름이미지가 거슬리나 한국을 대표하는 건축물들의 사진을 적절히 배치한 구도가 좋다.

<그림24> 학생작품

<그림24>는 전체적으로 귀여운 분위기의 디자인이다.
로고도 일러스트레이터의 펜툴을 사용하여 미숙하지만 정성스럽게 그려냈다.
그러나 한국관광공사의 CI디자인이 아닌 작은 꽃집이나 과자가게에 어울릴만한 디자인이다.

<그림25>학생작품

<그림25>는 배너의 태극문양 반복배치가 돋보이는 디자인이다. 캐릭터 머리 장식의 민화문양이 독특하고 예쁘다.

<그림26> 학생작품

<그림26>은 전체적으로 서툴고 전통문양을 기존의 이미지에서 그대로 옮겨온 심벌마크가 다른 이미지들과 겉돈다. 영수도를 참고한 듯한 캐릭터는 귀여운 모습이지만 조금 더 정성스런 디자인 과정이 요구되어지는 작품이다. 전체적으로 성의 없이 수업에 임한 학생의 작품으로 교사의 많은 관심과 지도필요하다.

<그림27> 학생작품

<그림27>은 드로잉작업에 서투른 학생이지만 민화이미지를 성실하게 활용하여 디자인한 캐릭터가 좋다. 배너이미지의 상징성도 돋보인다.

<그림28> 학생작품

<그림28>은 한국무용학원에 어울리는 로고와 캐릭터를 디자인했다. 제작의도를 알 수 없는 로고지만 쇼핑백에 패턴으로 활용한 점이 좋다.

2.授業의 效果

다양한 자료를 통해 민화에 대한 이해를 거쳐 이를 토대로 컴퓨터 그래픽을 이용한 아이덴티티디자인 수업을 실시한 결과 다음과 같은 결과를 얻을 수 있

었다.

첫째, 民畵에 대한 이해와 감상수업은 학생들에게 솔직하고 정감이 넘치는 민화에 친근감을 가지게 했고, 밝고 화려한 민화의 색체에 대해서도 호감을 나타냈다.

특히 민화에서 보이는 현대적인 조형성과 높은 예술감각을 느낀 학생들은 우리의 전통예술에 자부심을 갖게 되었다.

둘째, 많은 민화자료와 예시작을 통해 기초지식을 습득한 학생들은, 민화이미지를 이용하여 現代的 活用을 위한 발상을 하려고 노력하며 수업을 마칠때까지 흥미로운 태도를 잃지 않았다.

셋째, 처음 아이디어를 스케치 할 때는 자신 없어 하던 학생들도 컴퓨터의 특수효과나 여러 가지 그래픽 기능을 사용하면서 적극적으로 수업에 임했으며 더욱 멋진 디자인을 해낼 수 있었다.

넷째, 캐릭터는 자신의 캐릭터를 민화이미지를 활용하여 디자인할 것을 요구했다. 많은 학생들이 어려워했고, 특히 그림 실력이 부족한 학생들은 인터넷에서 찾은 이미지를 模倣하는 면도 있었지만 다양한 전통문양을 활용하여 독창성을 부여하려는 노력을 보여주었다.

다섯째, 많은 학생들이 아이디어 스케치한 디자인과 그래픽 도구로 제작한 디자인이 달랐는데 이는 연필이나 색연필을 이용하는 것보다 컴퓨터 活用能力이 뛰어난 학생들이 그래픽 도구가 가진 여러 효과를 이용하여 더 나은 디자인을 제작해 냈기 때문인 것으로 보인다.

여섯째, 배너는 2007 한국방문의 해를 알리는 디자인이었는데 학생들은 주로 한국적인 요소가 담긴 사진들을 포토샵으로 작업한 후 활용했고 여기에 일러스트레이터로 그린 민화문양을 넣어 완성했다. 난해한 그래픽 기능까지 사용하는 등 다양한 표현기법을 활용하여 더 나은 작품을 제작하려고 노력하였다.

일곱째, 수업 후 학생들은 자신의 作品에 대부분 흡족해 했고, 傳統畵에 대해 거부감을 가졌던 학생들이 민화이미지를 활용한 캐릭터를 자신들의 미니홈페이지에 올리는 등 전통이미지에 親近感을 갖는 모습을 보여주었다.

Ⅵ. 結 論

民畵는 민족의 가장 본질적인 의식과 정신문화가 담겨있는 그림으로 민화가 가진 造形性은 오늘날의 繪畫表現에 다양성을 가져다 줄 수 있는 원천이다.[43] 또한 시대의 美感이 충분히 녹아 있는 민화의 독특한 시각과 彩色技法은 보다 현대적 시각으로 비추어 질 수 있다고 생각한다.

세계는 물질적인 풍요 속에서 독특한 개성과 문화를 추구하고 있으며, 현대인들은 國際化, 情報化 時代를 맞이하여 다른 문화권에 관심을 갖게 되었고, 동양의 신비를 동경하는 오리엔탈리즘으로 말미암아 한국 고유의 美意識을 바탕으로 전통미를 표현한 많은 상품들이 세계무대에서 각광을 받고 있다.

따라서 민화를 주제로 傳統美를 가진 현대적인 디자인을 창조한다면 그 작품들은 세계시장에서 충분히 경쟁할 수 있을 것이다.

이러한 관점에서 연구한 본 논문은 민화이미지를 활용한 아이덴티티디자인 수업에 현대적 표현도구인 컴퓨터 그래픽을 이용함으로써, 다양한 기법을 활용한 현대적 재창조의 가능성을 학생들에게 심어줄 수 있는 지도방안을 찾고자 노력하였다.

그러나 본 연구를 위한 수업을 계획하고 실시하는데 있어 많은 問題點이 나타났다.

첫째, 전통미를 느끼려면 실제 작품을 보아야 한다. 그러나 학생들은 전문 교과목을 위한 학원수강이나 입시공부에 밀려 진품을 볼 수 있는 박물관 견학을 기피하고 있고, 학부모들마저 그 필요성을 이해하지 못해 대부분 사진자료만으로 감상학습을 마쳐야 했다.

둘째, 국내 중. 고 교재에서의 컴퓨터 그래픽을 이용한 디자인은 量的인 발전에 비해 質的인 면에서 많은 문제점을 노출시키고 있으며 실제로 교재로 사용하기가 어려웠다.

---

43) 윤열수. 『민화 I』. op. cit..

셋째, 일주일에 한 시간인 고등학교 미술수업시수에서는 敎育時間의 절대부족으로 體系的인 敎育이 어려웠다.

넷째, 實驗對象學校가 전문계 고등학교임에도 불구하고 컴퓨터실 확보가 매우 어려웠다.

다섯째, 컴퓨터 디자인과가 있는 전문계 학교에서 미술이나 디자인을 전공한 교사가 아닌 컴퓨터를 전공한 교사들이 디자인을 가르치고 있는 경우가 많아 학생들은 그래픽 도구 사용방법만 겨우 깨우치고 있는 실정이다.

여섯째, 만들어진 작품을 프린터로 출력하는데 경제적이 어려움이 따른다.

이러한 현실적인 어려움에도 불구하고 민화를 活用한 디자인수업을 통해 우리 민족의 주체성 회복에 일조를 할 수 있는 가능성을 찾아보았다. 앞으로 민화뿐만 아니라 더 다양한 전통미술에서 교육적 가치를 찾아 전통적인 문화와 현대문명의 관계를 인식하고, 더욱더 많은 체계적인 연구와 창의적인 수업방안이 다양하게 개발되어 현장 미술 교육에 적용할 수 있도록 전통미술교육이 활성화되기를 바란다. 우리의 전통을 활용하여 국내외 경쟁력있는 창의적인 디자인 작품을 생산해낼 수 있고, 전 세계를 향한 월드 와이드(World wide)형 개발의 가능성이 존재하는 한 傳統을 재창조 할 수 있는 교육은 계속되어야 할 것이다.

본 연구가 세계 속의 한국을 끌어갈 주역인 靑少年들에게 전통미를 느끼게 하고 긍지를 심어줄 수 있는 교육의 역할에 一助할 수 있기를 바란다.

參考文獻

경노훈. 『 기업아이덴티티의 심벌마크 디자인 변화와 소비자 인지도에 관한 연구』. 디자인학 연구집. 1997

교육부. 『중등학교 교육과정 해설』1999.

김민수.『디자인의 문화적 의미와 역할』.서울대학교미술대학.1996

김종남. 『컴퓨터그래픽을 활용한 민화의 디자인 지도연구』. 한국교원대학교 교육대학원. 2001.

김철순. “민화란 무엇인가?” . 『민화』. 서울:중앙일보 계간미술. 1978.

김희진・오문자 역, (1997),『레지오 에밀리아의 유아교육』. 정민사.

김희진 『디자인과 교수학습 과정안 연구』.2005.

박강용. 『현대의 CI와 기업문화』. 단국대학교산업대학원. 2004.

박영희 『컴퓨터를 이용한 중학교 디자인 교육에 관한 연구』. 영남대학교 교육대학원. 2003.

박용숙. “회화로서의 민화”. 『민화』. 서울 : 중앙일보 「계간미술」.

백경화. 『민화이미지를 활용한 시각디자인 학습지도방안에 관한 연구』.동아대학교 교육대학원. 2005.

봉상균. 『기초디자인』. 조형사. 1988

서세옥. “현대인의 그 의식과 젓줄”.서울:『문학사상』. 1977.

야나기 무네요시(柳宗悅). “조선의 민화”. 「민예」. 1959. 8월 호.

양영종『CI효과에 관한 연구』. 한국홍보학회. 2004.

우상기. 『도시 디자인에 있어 CI계획의 의의에 관한 연구』.영산대학교.2001.

윤열수. 『민화Ⅰ』. 도서출판 예경. 2004.

윤열수 . 『민화 이야기』. 디자인하우스. 2003.

윤정임. 『조선시대 민화의 특징을 활용한 미술수업 지도에 관한 연구』. 경희대학교 교육대학원. 2006.

이성도. 『한국 미술의 조형의식, 미술교육, 제5호』. 서울: 한국 미술 교육 학회. 1995.

이수경 외. 『한국디자인 교육의 실태조사』. 한국직업능력개발원.1998

이우성.『디자인 론』. 대광서림.1979.

이우환. 『조선의 민화』. 서울: 열화당. 1977.

이정민. 『민화를 통한 전통미술의 수업 방안 연구』. 숙명여자대학교 교육대학원. 2005.

이해경 『민화의 조형적 특성과 象徵性에 관한 연구』. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문. 2005.

장민자. 『민화로부터 차용된 민속이미지 연구』. 중앙대학교예술대학원. 2004.

정수진 외.『웹아이덴티티가 브랜드 이미지향상에 미치는 영향에 관한 연구』. 경희대학교디자인 연구원. 2005.

조부수. 『민화에 반영된 한국인의 심성과 미의식』. 홍익대 교육대학원. 1995.

조용근.『모션아이덴티티 디자인의 의미과정에 관한 연구』. 동아대학교조형연구소. 1995.

조자용.『한국민화의 멋』.한국브리태니커.1980.

저작물 이용 허락서

학 과	미술교육전공	학 번	20058088	과 정	석 사
성 명	한글: 고 선 희 한문 : 高 善 禧 영문 : Koh Seon-Hee				
주 소	광주광역시 남구 주월동 456번지				
연락처	E-MAIL : miki4486@paran.com				
논문제목	한글 : 민화를 활용한 디자인 수업 지도방안에 관한 연구 - 아이덴티티디자인 중심으로- 영문 : Research on teaching ways for design using a folk paintings - Focused on identity design -				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집・형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

동의여부 : 동의( ) 조건부 동의( ) 반대( )

2007년 월 일

저작자: 고 선 희 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하