

스웨덴 국립 디자인 대학의 시각 디자인 교육

A Study on the Graphic Design Education at Konstfack in Sweden

강 현 주

서울대학교 산업디자인과 강사

초록

스웨덴 국립 디자인대학은 150여년의 역사를 가진 세계에서 가장 오래된 디자인 교육기관의 하나로 스칸디나비아 디자인 발전에 주도적인 역할을 해왔다. 콘스트팩(Konstfack)이라 불리워지는 이 학교는 바우하우스의 영향을 받아 근대적인 모습으로 탈바꿈했으며 1970년대에 이르러 오늘날과 같은 실험적인 교과과정과 독특한 교육방식을 완성했다. 이 학교의 상징 엠블렘에는 'Insight och Flit'라는 말이 새겨져 있는데 이것은 창조적인 직관과 끊임없는 노력을 중시하는 콘스트팩의 정신을 그대로 표현한 것이라고 할 수 있다.

우리나라와 스웨덴은 정치, 경제, 사회제도나 문화적인 측면에서도 매우 다르다. 1800년대 후반의 스웨덴은 유럽내에서 가장 늦게 산업 혁명을 겪은 변두리 국가로서 경제적으로도 매우 낙후된 국가였다. 문화적으로도 영국이나 프랑스, 독일 등의 유럽의 강국들과 비교하면 열세였고 국가적인 정체성도 체 확보되지 않은 상황이었다. 그러나 1900년대 초반의 스웨덴의 지식인들은 스웨덴적인 것이 무엇인가 하는 문제로 고민하였고 이들의 그러한 노력은 1950년대에 와서 스칸디나비아인 그레이스, 스웨디쉬 모던이라고 하는 스타일을 만들어 내게 하였다.

이러한 과정에서 스웨덴 국립 디자인대학은 스웨덴 디자인협회, 디자인 전문잡지 <스벤스크 포름> 등과 함께 스웨덴 디자인 발전에 건인차 역할을 해왔다.

Abstract

The National College of Art, Craft and Design of Sweden founded in 1844 is one of the oldest schools in the world and has taken very important role in the development of Scandinavian design. This college usually called "Konstfack" in Sweden was transformed under the influence of Bauhaus into a modern design institute and the experimental curriculum and its unique teaching system was completed in the middle of 70's. The phrase "Insight

och Flit" in the emblem of this school shows the Konstfack spirit which stresses the creative insight and endless diligence.

Korea is much different from Sweden in cultural aspects as well as in political and economic ones. In the later half of 19th century Sweden was one of the undeveloped countries in Europe and she just entered the Industrial Revolution. Swedish culture at the time was also the barbarian one in comparison with English and French cultures. Even she had the difficulty in founding her own cultural identity. So the Swedish intellectuals in early 20th century tried to find out "What is Swedish?" and as the result they produced the Swedish Modern Movement style in 1950's.

In this process Konstfack as well as the Swedish Society of Crafts and Design and the Svensk Form, the design magazine, has played the leading role. To look over the history and educational system of this school will be helpful for our design education.

1. 스웨덴 국립 디자인대학

콘스트팍(Konstfack)¹⁾이라 불리워지는 스웨덴 국립 디자인대학은 스칸디나비아 디자인 교육의 특성을 대변하는 대표적인 학교이다.

세계에서 가장 오래된 디자인 학교 중의 하나인 콘스트팍은 1844년에 미술가, 공예가들을 위한 일요학교로 처음 문을 열었는데 1945년에 오늘날과 유사한 현대적인 디자인 교육기관이 되었다. 1970년대에 공업 디자인 전공 교수로 재직했던 빅터 파파넥은 콘스트팍의 디자인 교육이념과 실험적인 교과과정 마련에 큰 영향을 미쳤다.

콘스트팍과 더불어 스칸디나비아 디자인의 발전을 이끌어 온 스웨덴디자인협회는 콘스트팍이 문을 연 다음해인 1845년에 창립되었는데 1995년 10월에 창립 150주년을 기념하는 행사를 갖는다. 심포지움, 전시회 등으로 다채롭게 펼쳐질 이 행사는 <Design Horizons '95>라는 이름으로 기획되었는데 이 기간 중에는 세계에서 가장 오래된 디자인 잡지 중의 하나인 <스벤스크 폼 Svensk Form>의 창간 90돌을 기념하는 행사도 마련되어 있다.

2. 콘스트팍의 연혁

- 1844 스웨덴 길드의 폐지에 따라 미술가, 공예가들을 위한 일요학교(The Sunday School of Draughtmanship)로 설립됨.
- 1868 독립된 학교건물을 갖게 됨. 기술학교(Technical School)로 발전.
- 1945 콘스트팍(Konstfack)으로 이름이 바뀌고 오늘날과 유사한 학교의 특성을 갖게 됨.
- 1960 넓고 시설이 잘 갖추어진 강의실과 스튜디오, 작업실 등을 갖춘 현재의 학교건물 완성.
- 1978 대학으로 승격.
- 1986 대학원과정의 교과과정 마련.
- 1994 학교설립 150주년 기념축제 개최.

3. 콘스트팍의 전공분야²⁾

- 그래픽 디자인 & 일러스트레이션
- 공업 디자인
- 인테리어 디자인
- 텍스타일 디자인
- 세라믹 & 유리공예
- 금속공예
- 사진
- 환경예술

- 조 소
- 색채와 형태
- 미술교육

4. 시각디자인 교육목표³⁾

시각 디자인 전공은 분석적 능력과 예술적 감수성, 상상력, 창의성 및 앞으로의 전문적 디자인 작업에서 필요한 기본적 조형 능력을 갖춘 그래픽 디자이너와 일러스트레이터를 양성하는 것을 목적으로 한다. 이러한 목적을 달성하기 위해서 다음과 같이 교육한다.

- (1) 이론적 지식을 습득하게 한다.
- (2) 문자와 그림을 이용한 작업에서 새로운 아이디어와 표현방법을 개발하도록 자유스러운 분위기를 조성한다.
- (3) 분명하고 효율적인 커뮤니케이션 방법을 가르친다.
- (4) 실무경험을 쌓는다.
- (5) 다양한 과제 선정으로 직업적 훈련을 한다.
- (6) 디자인 업체의 작업방법에 대해 학습한다.
- (7) 관련 분야에 대한 관심을 키운다.
- (8) 학생들 스스로 새로운 지식을 찾고 스스로 작업할 수 있는 능력을 키운다.

5. 콘스트팍의 시각 디자인 교육내용⁴⁾

- 타이포그래피(Typography)
- 광고(Advertising)
- 전시 기법(Exhibition Techniques)
- 프리젠테이션 기법(Presentation Techniques)
- 북 디자인(Book Design)
- 비주얼 커뮤니케이션(Visual Communications)
- 그래픽 테크닉(Graphic Techniques)
- 인쇄기법(Printing Method)
- 이미지 프로덕션, 타입세팅(Image Production and Typesetting)
- 재료기법(Materials and Techniques)
- 제지(Papermaking)
- 일러스트레이션(Application of Illustration)
- 페인팅(Painting)

1) 스웨덴어 정식명칭은 콘스트팍스콜라(Konstfackskolan)이지만 스웨덴에서는 약칭 콘스트팍(Konstfack)이 더 자주 사용된다.

2) 각 전공분야에 대해서는 강현주 : 스웨덴 디자인의 발전과 현재, 디자인학연구, 노스재11권, 제1호, 1-9(1995)참고

3) 4) Kursplaner 1990/91, Konstfackskolan

- 시각언어(Visual Language)
- 시각언어 실험(Laboratory Experiment in Visual Language)
- 컴퓨터전과 심볼(Composition and Symbol)
- 시지각(Visual Perception)
- 형태실험(Form Experiment)
- 사진(Photography)
- 사진과 컴포지션(Photo and Composition)
- 영화이론(Film Theory)
- 애니메이션(Animation)
- 영화/비디오(Film/Video)
- 포스터(Posters)
- 드로잉 연습(Supplementary Study in Drawing)
- 워크샵(Workshop)
- 세미나(Seminars)
- 캘리그라피(Calligraphy)
- 신문디자인(Newspaper Design)
- 졸업 프로젝트(Degree Project)
- 색채학(Color Theory)
- 해부학(Anatomy)
- 제도와 투시기법(Perspective and Projection)
- 색채와 형태(Color and Form)
- 미술사, 디자인사(History of Art and Applied Art)
- 법, 경제, 저작권(Law, Economy, Copyright)

6. 콘스트팍의 시각 디자인 전공 입학조건

콘스트팍은 매년 3월에 지원자들의 포트폴리오를 받아 심사하여 입학여부를 결정한다. 포트폴리오는 자유주제의 작품 7점과 학교에서 매년 새롭게 제시하는 과제로 구성된다. 학생들이 제출한 포트폴리오는 입시심사위원회에서 평가되는데 이 위원회는 전공교수들과 각 학년에서 선출된 학생들(각 학년 3명)로 구성된다. 합격여부는 5월 중순에 통보된다.

다음은 93/94학년도에 학교에서 제시한 시각 디자인 전공 입시과제이다.

1. 치약과 칫솔을 정밀묘사 하시오.
2. 다리를 다친 사람을 응급처치하는 과정을 5~8단계로 표현하시오.
3. 'STRECK'이라는 단어를 주제로 타이포그래피 디자인을 하시오.
4. 다음에 인용된 글을 읽고 내용에 맞는 일러스트레이션을 하시오.
(소설 중 일부만 제시)
5. '남성다움'과 '여성다움'을 주제로 디자인하시오.(표현방법, 매체 자유)
6. Futura 서체와 Berling 서체의 조형적인 특성과 이름의 유래에 대한 리포트를 작성하고 알파벳 7개 이상으로 이루어진 단어를

콜라 두서체로 쓰시오. 알파벳 높이는 40mm. 트레싱용지는 사용하지 말 것.

7. 콘스트팍의 시각 디자인 교육의 특성

(1) 실험적인 교과과정⁵⁾

스웨덴 국립 디자인대학은 우리나라나 미국, 일본 등 다른 나라들과는 매우 다른 독특한 방식으로 커리큘럼을 운영하고 있다. 학생들은 매주 디자인사 4시간, 크로키 수업 4시간을 제외한 모든 시간을 하나의 프로젝트 진행을 위해 사용한다. 한 프로젝트는 보통 2주~4주 정도 소요되는데 이 기간동안 학생들은 한 과제를만을 진행하는데 이러한 과정을 통해 학생들은 집중적으로 과제에 몰두할 수 있게 되며 짧은 시간에 주어진 문제를 해결할 수 있는 순발력을 키우게 된다. 교과과정은 고정된 틀이 있는 것이 아니라 매학기마다 교수와 학생들과 함께 짜나가게 된다.

콘스트팍의 교과과정 중 특이한 과정 하나가 '발바라 쿠시(Valbara kurs)'이다. '발바라'라는 말은 선택적이라는 것이고 '쿠시'는 영어의 코스(course)에 해당하는 스웨덴어이다. 즉 이 코스는 학생들이 자신의 전공이 아닌 타전공의 수업에 참여하는 것이다. 각과의 교수들은 다양한 전공의 학생들이 수업에 참여할 수 있도록 특별 프로그램을 준비한다. 이 수업을 통해 학생들은 전공에서 벗어나 다른 분야의 작업에 대한 이해를 높인다. 이 코스는 1년에 3주간 진행된다.

콘스트팍의 디자인 교육은 스웨덴을 이끌어 갈 전문 디자이너를 양성하기 위해 철저히 실기 위주로 진행된다. 스웨덴에는 정식 학위과정의 대학이 세곳 밖에 없고 이 세 학교에서 배출하는 시각 디자인 전공의 학생들은 매년 70여명 정도이다. 이들은 졸업후 사립 전문학교를 졸업하거나 고등학교 졸업후 바로 디자인 실무 분야에 뛰어들어 디자이너들과 함께 일하게 되며 대부분 리더로서의 역할을 해나가고 있다.

(2) 디자인 이론 교육

학생들은 매주 4시간의 디자인이론 수업을 통하여 실기위주 교육으로 소홀해지기 쉬운 이론적 소양을 쌓게 된다. 정해진 시간외에도 유명 디자이너를 초청하여 강연을 듣거나 전시회 등을 단체로 관람하는 등 다양한 활동이 이루어지고 있다. 디자인 이론 수업은 두명의 담당 교수가 진행하는데 한명은 디자인 이론 전문가이고 또 한명은 미술이론 전공의 교수이다. 학생들은 두 수업에 모두 참여할 수도 있고 관심 분야에 따라 한가지 수업에만 참여하기도 한다. 수업은 크게 강의와 세미나로 나누어진다. 세미나는 10명 정도가 한 조가 되어 진행한다.

학생들 중 디자인 이론과 디자인사에 관심이 많은 사람들은 스톡홀름 대학의 예술사, 예술이론 강좌를 듣기도 하는데 콘스트팍과 스톡홀

5) P 9-10에 제시된 교과과정 참고(1991년 가을학기, 1학년~4학년)

를 대학은 상호보완적인 관계를 갖고 있다. 스웨덴의 유명 디자이너들 중 대다수는 콘스트팍을 졸업한 후에 스톡홀름 대학에서 이론적인 공부를 했다. 즉 콘스트팍과 스톡홀름대학은 확실한 역할분담으로 스웨덴의 디자인 실무교육과 이론교육을 담당하고 있다.

<디자인이론 수업의 주제 예시>

- 8. 29 오리엔테이션.
- 9. 5 콘스트팍 학장의 특강 - 디자인 분야에 종사한 40년간의 경험
- 9. 12 존재와 부재 - 모더니즘과 포스트모더니즘
- 9. 19 현대미술과 대중문화
- 9. 26 디자인과 건축분야에 있어서의 포스트모더니즘, 미니멀리즘, 해체주의
- 10. 3 건축의 형태언어
- 10. 10 미술 비평, 디자인 비평 (1)
- 10. 17 사진에 대하여 - 현대 역사와 미학에 대한 이해
- 10. 24 미술 비평, 디자인 비평 (2)
- 10. 31 미술/디자인 비평의 조건
- 11. 7 예술가의 초상
- 11. 14 TV와 대중매체
- 11. 21 공공 예술에 대한 이해
- 11. 28 무대 디자인에 대하여
- 12. 5 텍스타일 디자인
- 12. 12 현대 스웨덴의 문학과 조형예술
- 1. 9 최근 10년간의 미술/디자인 분야의 변화

(3) 무학점 제도

콘스트팍의 디자인 교육의 특성을 가장 잘 나타내주는 것이 바로 무학점 제도이다. 학점이 없이 어떻게 학교가 존립할 수 있는냐고 반문할 사람들도 있겠지만 학점제도 없이도 콘스트팍의 학생들은 충실한 학교생활을 해나가고 있다. 학점이 없다고 해서 무조건 입학만 하면 졸업이 되는 것은 아니고 교수는 학생들의 작업을 고크트(godkänt)와 언데크트(underkänt) 두가지로만 평가한다. 즉 통과되었는지 통과되지 못했는지만 결정하는 것이다. 이러한 평가방법은 각각 학생들의 개성과 능력을 존중하여 자유로운 분위기 속에서 보다 창조적인 작업을 해나가도록 도입되었다. 이 제도는 콘스트팍을 비롯한 예술계 대학에서 뿐만 아니라 스웨덴 모든 대학에 적용되는 제도이다. 그러나 스웨덴 학생들의 학구열은 그 어느 나라보다도 높으며 졸업하기 위해서는 최선을 다하지 않으면 안된다.

인문대, 공대, 상대 등 일반대학에서 볼 수 있는 또다른 특이한 점으로는 한 과목을 패스하기 위해서는 최소한 2번의 시험을 보아야 하는데 같은 시험을 여러번 볼 수 있다는 것이다. 예를 들어 중간고사에 해당하는 시험이 3번에 걸쳐 시행된다. 물론 시험문제는 각기 다르게 출

제된다. 또한 시험을 보았는데 통과가 되지 못하면 계속 시험을 다시 보게 된다. 학생들이 판단할 때 담당교수가 자신과 의견이 달라 자신이 열심히 공부했음에도 불구하고 통과되지 못했다고 생각되면 다른 교수에게 평가 받을 수도 있다. 이러한 제도가 가능한 것은 스웨덴에서의 시험이 암기나 단순한 단답식에 의존하는 것이 아니라 자신의 의견을 설득력있게 펴나가도록 하는 것이기 때문이다. 따라서 담당교수와 학생의 의견이 강하게 대립되는 경우도 있게 된다.

(4) 전문강사 초빙제도

스웨덴 국립 디자인대학의 시각 디자인 전공수업은 2주~4주에 걸친 프로젝트들로 구성되는데 각 프로젝트는 담당 교수 1명과 초청강사 2~3명이 함께 수업을 진행한다.

초청강사들은 각 디자인 분야의 전문가들이다. 예를 들어 광고 프로젝트에는 광고 대행사의 아트 디렉터와 카피라이터가 초청강사가 되어 2~4주 동안 학생들과 프로젝트를 진행한다. 일러스트레이션 시간에는 일러스트레이터가, 타이포그래피 시간에는 전문 타이포그래피 디자이너가 자신들의 실무경험을 바탕으로 수업을 진행한다. 프로젝트는 매학기마다 새롭게 만들어지는데 전체 계획을 세우고 기획하는 일은 3명의 교수가 모여 하며 각 프로젝트에 1명의 교수가 참여하여 강사와 학생들에게 조언도 하고 도움을 주기도 한다.

1991년 포장디자인 수업의 초청강사였던 에릭 릴리우스(Eric Lilius)는 스위스 네슬레사에서 일하는 포장 디자이너였다. 그는 스웨덴 남쪽의 룬드(Lund)시 근교의 오래된 농가를 개조한 자신의 작업실 겸 집에서 일하는데 그는 그곳에 살면서 스위스에 있는 회사에는 한달에 두세번 정도 출근하여 자신이 진행하는 프로젝트에 대해 프리젠테이션을 한다. 당시에 그는 미국시장을 겨냥한 네스타의 캔 포장 디자인을 진행하고 있었는데 그는 포장 디자인뿐 아니라 광고 컨셉까지 기획하고 있었다. 작업은 스웨덴의 자신의 작업실에서, 회사는 스위스에, 진행 프로젝트는 미국시장을 겨냥한 것이었다. 그는 또한 젊었을 때 유엔에서 일하면서 제3세계의 디자이너들을 교육하는 프로그램도 담당하기도 했다.

또 한명의 초청강사는 신문/잡지 디자인 수업을 담당했던 존 바크(John Bark)라는 디자이너였는데 그는 뉴욕의 밀턴 글레이저 사무실과 에스콰이어지에서 디자이너로 일하다 귀국한 젊은 디자이너였다.

콘스트팍의 초청강사는 연령, 성별, 국적에 상관없이 자신의 분야에서 뛰어난 활동을 하고 있는 디자이너라면 누구라도 될 수 있었고 학생들이 추천하는 경우도 종종 있다.

<신문/잡지 디자인수업의 과제 예시>

1. 과제 진행 스케줄

11.28.(수) 오전 9시: 세미나룸

11.30.(금) 오후 2시: Bad Company 견학

오후 3시: Magasin 견학

- 12.5. (수) 오전 9시: 세미나룸
- 12.10.(월) 오후 1시: 프리젠테이션, 세미나룸

2. 과제내용

- 3,4명이 한조가 되어 조를 구성할 것. 혼자 진행하는것도 가능하지만 4명이상이 한조가 되지는 말 것.
- 각 조별로 신문이나 잡지를 하나 선택하여 디자인상의 문제점들을 지적하고 현재의 레이아웃을 분석할 것.
- 기술적인 면에 집착할 필요는 없으나 보다 나은 재질의 사용과 칼라의 사용은 비용을 증가시킨다는 점을 고려하여 해당 신문사 및 잡지사가 어느 정도 경제적인 여유를 가지고 있는지도 확인할 것.
- 주간지, 월간지, 일간지, 석간지 어느 것이나 가능함. 혹은 부록이나 특집만을 선택해도 됨.
- 중요한 점은 그 신문/잡지를 선택한 이유를 설득력있게 설명할 수 있어야 한다는 것과 또한 새로운 디자인을 통해 그 신문/잡지가 개선될 수 있다고 생각하는 이유를 제시할 수 있어야 한다는 것이다. 신문/잡지의 기사는 자유롭게 선택할 수 있다. 다만 예시된 페이지들이 전체신문/잡지의 구성에 기본적인 방향을 제시할 수 있는 것이어야 한다.
- 페이지는 다음과 같이 구성할 것.
 - 표지 2종
 - 목차
 - 사설 및 컬럼
 - 2~3 페이지에 걸친 기사
 - 광고 및 안내, 상담 기사
 - 기타
- 기타 여러가지 문제점이나 의문사항은 첫 미팅때 의견을 교환할 것.

(5) 지속적인 기초 조형교육 - 색채와 형태

색상과 형태(Color & Form)의 과정은 콘스트라크에 다니는 모든 학생들에게 필수적인 코스로 이를 통해 학생들은 공통된 학습기초를 다지게 된다. 배학기 마다 4주 정도 진행되는 이 과목의 수업에서는 각 분야별 교류가 활발해 학생들은 다른 전공 학생들을 만날 기회를 갖는다. 이 기간 동안에는 학생들에게 다른 프로젝트가 부과되지 않는다. 색채와 형태 수업을 담당하는 교수는 대개 화가이거나 조각가 등 순수 미술 분야를 전공한 사람들이다. 학생들은 4주 동안 전공에서 벗어나 자유롭게 그림을 그리거나 조각을 하거나 하여 순수한 조형세계에 몰두한다.

색상과 형태는 학생들의 예술적 창의력과 이해를 발전시키는 가장 중요한 도구이다. 이는 여러가지 예술적 테크닉의 숙련에 응용되며 특별한 과제에 관련하여 문제해결 뿐 아니라 예술적 과정의 중요성에 대한 인식을 키운다. 예술적 문제에 대한 인식은 예술교육에 있어 필수적인 학생들의 실험과 보다 깊은 자기인식에 대한 상상력과 욕구를 증

대시킨다. 색상과 형태 과정은 또한 광범위한 역사속에서의 조형적 형태와 표현 속에 미술사, 공예·디자인사 등의 과목을 통해 역사적 안목을 키우는 것을 포함하고 있다.

또한 학생들은 전공에 관계없이 매주 4시간씩 크로키 시간을 갖는다. 모델의 움직임에 포착하여 자유롭게 표현하는 시간을 통해 꾸준히 조형감각을 키우게 된다.

〈색상과 형태 수업 주제의 예〉

- 주 제: 색채의 다양한 표현
- 내 용: · 따뜻함 - 차가움
- 밝 음 - 어두움
- 광 택 - 무광택
- 진 함 - 연 함
- 빛 - 그림자
- 색채와 따뜻함, 차가움, 기타 특성들과의 관계.
- 색채의 상징성.
- 색채의 물리적, 정신적 영향.

(6) 산학협동 및 Practice 제도

진행 프로젝트의 성격에 따라 학생들은 각 분야의 전문업체들을 방문하여 그곳의 경영진 및 디자이너들과 만나 대화하며 특강형식으로 강연을 듣기도 한다.

전문업체로부터 시각 디자인과로 디자인 의뢰가 들어오면 일의 성격에 따라 학생 모두가 공모전 형식으로 참여하거나 정식 수업 내용에 포함되어 과제로 풀어나간다.

또한 학생들이 졸업하기 위해서는 졸업전에 10주간 자신이 관심을 가지고 있는 전문업체에서 프랙티스 과정을 거쳐야한다. 프랙티스 업체 선정은 학생이 스스로 방문하여 얻는 경우도 있고 담당 교수의 추천으로 하게 되는 경우도 있다.

〈산학협동 프로젝트의 예〉

1. 석간지 '아프톤블라데트(Aftonbladet)'의 애뉴얼 리포트용 일러스트레이션. 일간지의 활동과 사회에 미치는 영향을 담은 창조적인 작업. 평면작업이나 입체적인 작업.
 - 포맷 210X297 mm
 - 시상내용: 1등 2,500kr(한화 25만원정도)
 - 2등 1,500kr(한화 15만원정도)
 - 아프톤블라데트에서 구입하여 사용시 8,000kr(한화 80만원정도) 지급.
 - 작업기간: 1991년 1월 까지
2. 노드웨난 인더스트리즈(Nordtjernan Industries)의 애뉴얼 리포트 표지(정수작업에 관계된 일을 하는 기업임.)
 - 주 제: 물, 깨끗한 물

- 표지제목: Nordtjernan Industries 1990
- 시상내용: 1등 1,500Kr(한화 15만원정도)
2등 1,000Kr(한화 10만원 정도)
사용된 작품에 대해서는 2,000Kr 지급
(한화 20만원 정도)

(7) 국제교류

콘스트팍은 스웨덴 국내의 디자인대학들 뿐아니라 스칸디나비아나 유럽의 여러 나라들, 미국, 일본 등의 디자인 대학과 자매결연을 맺어 활발히 교류하고 있다.

콘스트팍은 다양한 국제교류 및 교환학생 프로그램에 참가하고 있는데 그 중 대표적인 것이 바로 'ERASMUS'이다. 'ERASMUS'는 'European Community Action Scheme for the Mobility of University Students'의 약자로 스웨덴이 EG에 가입하면서 동시에 가입하게 된 유럽내 국제 학생교류 프로그램이다. 그밖에 스칸디나비아 국가들이 참여하는 'NORDPLUS'라는 북구내 교류 프로그램이 있고 'TEMPUS'는 동유럽의 여러 나라들과 발틱국가들을 대상으로 한 프로그램이다. 이밖에도 콘스트팍은 로도아일랜드 디자인대학, 파슨스 디자인학교 등의 미국 디자인 학교들과도 개별적인 교류관계를 가지고 있고 일본, 중국, 동남아시아 등 전세계 디자인학교들과 자매결연을 맺고 있다.

자체 선발과정을 통하여 콘스트팍의 학생들은 1년간 자신이 원하는 나라의 디자인 대학에서 공부할 수 있다. 또한 다른 나라의 디자인 대학에 다니고 있는 학생들 역시 이 프로그램을 이용하여 콘스트팍에서 공부하게 된다. 이렇게 공부할 경우 학점이 서로 인정되고 학비는 전액 면제되며 학생들은 생활비만 부담하면 된다.

이밖에도 콘스트팍의 학생들은 외국과의 교류를 활발히 하고 있는데 ICOGRADA 총회의 경우 학교의 비용 부담으로 각 학년에서 2명씩 참석하고 있다. 참석할 학생들은 학생들 스스로 결정하는데 경쟁이 치열할 경우에는 예비 뽑기를 하기도 한다.

가까운 핀란드나 노르웨이, 덴마크 등의 스칸디나비아 지역의 디자인 학교들과는 공통의 주제를 정하여 과제를 진행하고 공동 전시회를 열기도 하며 강사들의 왕래도 활발하다. 또한 매년 노딕 디자인 세미나(Nordic Design Seminar)를 개최하여 스칸디나비아의 디자인 대학들간의 교류를 활발히 해나고 있다. 개최 장소는 매년 돌아가면서 한다.

<핀란드 국립 디자인대학과 공동으로 진행한 프로젝트>

- 과제내용: '유럽의 바다(Europas Hav)'를 공통 주제로 진행
- 참여대상: 콘스트팍의 그래픽 디자인 전공 학생들과 핀란드 국립 디자인대학의 그래픽 디자인 전공 학생들.
- 포맷: 70X 100 cm
- 색상: 4도

- 인쇄방법: 실크 스크린
- 최종 프리젠테이션: 1991. 2.15(금) 프리젠테이션룸
- 전시일정: 1991년 10월경 스톡홀름 문화센터

(8) 다양한 교내 행사

매년 봄학기 초에 '디자인의 날'이라는 행사가 마련되는데 이 행사는 시각 디자인 전공의 모든 학생들이 참여하는 행사이다. 학생들은 오전 9시에 모두 모여 과사무실의 게시판에서 자신이 소속될 조를 확인한다. 대개 7,8개 조로 나누어지는데 각 조에는 전학년 학생들이 골고루 속하게 된다. 이 행사는 신입생들이 선배들과 접할 수 있는 좋은 계기가 된다. 조가 확정되면 학과장님이 이날의 주제를 발표하게 되는데 각조는 하루 동안 이 주제에 맞는 일종의 퍼포먼스를 마련해야 한다. 오후 4시부터는 각조가 준비한 퍼포먼스가 공연되며 각조의 발표가 끝나면 파티가 시작된다.

매년 6월 초에는 졸업전시회가 열리는데 이 전시회의 포스터는 교내 공모를 통해 선정된다. 콘스트팍의 모든 학생들이 참여하는 이 공모전은 3월에 개최된다. 이밖에도 학교 카달로그 표지 공모전도 매년 개최된다. 이 공모전의 심사위원으로는 학장을 비롯한 각과의 교수들이 선정된다.

겨울에는 크리스마스가 되기 1주일 전에 종강파티를 겸한 크리스마스 오찬이 있게 된다. 음식 장만에서부터 오찬장 장식, 공연 등 모든 준비를 학생들이 하게 된다. 또한 이날 행사에는 선물교환도 이루어지는데 학생들과 교수 모두 사전에 정해진 일정한 금액(대개 5천원 이하)의 선물을 준비한다.

크리스마스를 앞두고 이루어지는 행사 중 가장 중요한 것은 크리스마스 바자회인데 이 바자회는 학생들 뿐 아니라 스톡홀름 시민들 모두가 기다리는 행사이다. 학생들은 바자회에서 팔 물건을 미리 준비하는데 바자회 물품은 도자기, 금속 악세사리, 그림, 장식시계, 크리스마스 카드, 어린이책, 가구, 과자 등 매우 다양하다. 스톡홀름 시민들은 학생들이 만든 기발한 작품들을 비교적 저렴한 가격에 살 수 있고 바자회장의 자유로운 분위기에 이끌려 많이 참석한다. 이 바자회날은 학교와 사회가 만나는 만남의 장이기도 하다.

<디자인의 날 과제 예시>

1990년 9월 13일 디자인의 날

- 공통주제: 색채와 형태와 좋은 취향(good taste)
- 과 제: 1800년대에는 좋은 취향과 세련된 매너에 대한 관심이 새롭게 부각되었다. 1900년대에는 문화적이고 예술적인 경험에 대한 관심이 높아졌다. 이번 디자인의 날에는 이러한 현상을 다시 한번 고찰하는 기회를 갖고자 한다. 과제는 25장의 종이를 이용하여 1800년대와 1900년대의 정신적인 면과 물질적인 면을 재현하는 것이다.

8. 맺음말

디자인 교육이 궁극적으로 지향해야 할 이념이나 목표는 같은 지라도 스웨덴을 비롯한 스칸디나비아 여러 국가들의 디자인 교육은 우리나라의 디자인 교육과 매우 다르다. 이들 나라에서는 실무 디자이너를 키우기 위한 교육, 디자인 이론가 및 비평가들 키우기 위한 교육, 디자인 교육/행정가를 키우기 위한 교육이 보다 분명하게 나뉘어져 있고 각각의 목적에 맞는 전문적인 교육을 시행하고 있다.

하지만 우리나라의 경우에는 디자인 도입 초기에 디자인 교육을 대학의 예술학부에서 담당하게 하고 교육방법도 기존의 미술교육에 의존한 이른바 응용미술 자원에 머물게 함으로써 지난 30여년간 전문적인 실무 디자이너 교육 뿐 아니라 디자인 이론가, 교육가의 교육 역시 많은 어려움을 겪어 왔다.

그러나 최근 각 대학을 비롯한 디자인계 전반에서 다가오는 21세기를 향한 새로운 디자인 교육의 필요성을 절감하고 새롭게 탈바꿈하기 위해 노력하고 있다. 몇몇 대학에서는 이미 그동안 많은 문제점이 지적되어 왔으나 현실적인 어려움 때문에 바꾸지 못했던 미술대학 입시제도를 과감히 바꾸고 교과과정도 새롭게 개편하고 있다. 이와 함께 실무 디자이너 교육을 지향하는 디자인 전문학교들도 생겨나 이들 학교 출신들과 4년제 대학 졸업생들, 전문대학 졸업생들, 디자인 학원 출신 디자이너들이 서로 경쟁하며 우리나라의 디자인계를 이끌어 갈 것으로 생각된다. 이러한 현상은 매우 바람직한 것이지만 이러한 시도들이 각 대학, 전문학교, 학원 등 개개의 차원에서만 시도될 것이 아니라 국가적인 차원에서 디자인 교육이 나아가야 할 방향과 각 디자인 교육기관들의 역할분담 등 보다 거시적인 안목에서 검토되어야 할 것이라 생각된다.

Konstfack의 시각 디자인 전공 교과과정(1991년 가을학기)

1 학년

	35주 (8. 26~8. 30)	36주 (9. 2~9. 6)	37주 (9. 9~9. 13)	38주 (9. 16~9. 20)	39주 (9. 23~9. 27)
월	오리엔테이션	표현연습	색 채 론	색 채 론	색 채 론
화	레터링	Calligraphy	표현연습	색 채 론	색 채 론
수	Calligraphy	디자인사	표현연습	디자인사	색 채 론
목	레터링	표현연습	크로키	색 채 론	디자인사
금	레터링	표현연습	크로키	특 강	색 채 론
			색 채 론	색 채 론	색 채 론

	40주 (9. 30~10. 4)	41주 (10. 7~10. 11)	41주 (10. 7~10. 11)	43주 (10. 21~10. 25)	44주 (10. 28~11. 1)
월	색채와 형태(Color & Form)	사 진	제지 공장 견학	일러스트레이션	일러스트레이션
화	색채와 형태	사 진	제지 공장 견학	일러스트레이션	일러스트레이션
수	색채와 형태	디자인사	사 진	디자인사	디자인사
목	색채와 형태	사 진	크로키	종이 만들기	종이 만들기
금	색채와 형태	사 진	크로키	종이 만들기	크로키
			종이 만들기	일러스트레이션	공 휴 일

	45주 (11. 4~11. 8)	46주 (11. 11~11. 15)	47주 (11. 18~11. 22)	48주 (11. 25~11. 29)	49주 (12. 2~12. 6)
월	수채화연습	일러스트레이션(수채화 이용)	일러스트레이션(판화 이용)	일러스트레이션(판화 이용)	사 진
화	수채화연습	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	사 진
수	수채화연습	디자인사	디자인사	디자인사	디자인사
목	수채화연습	크로키	크로키	크로키	크로키
금	수채화연습	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	사 진

	50주 (12. 9~12. 13)	51주 (12. 16~12. 20)	52주 (12. 23~12. 27)	1주 (12. 30~1. 3)	2주 (1. 7~1. 10)
월	사 진				공 휴 일
화	크리스마스 파티				투시도법, 제도
수	사 진	디자인사	크리스마스 방학	크리스마스 방학	투시도법, 제도
목	사 진	크로키			투시도법, 제도
금	사 진				투시도법, 제도

2 학년

	35주 (8. 26~8. 30)	36주 (9. 2~9. 6)	37주 (9. 9~9. 13)	38주 (9. 16~9. 20)	39주 (9. 23~9. 27)
월	개 강	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션
화	그래픽 테크닉	문자 디자인	일러스트레이터들과의 만남	일러스트레이터들과의 만남	일러스트레이터들과의 만남
수	문자 디자인	일러스트레이션	디자인사	디자인사	디자인사
목	문자 디자인	크로키	일러스트레이션	크로키	일러스트레이션
금	문자 디자인	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션

	40주 (9. 30~10. 4)	41주 (10. 7~10. 11)	41주 (10. 7~10. 11)	43주 (10. 21~10. 25)	44주 (10. 28~11. 1)
월	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인
화	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인
수	그래픽 디자인	디자인사	디자인사	디자인사	디자인사
목	크로키	그래픽 디자인	크로키	그래픽 디자인	크로키
금	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인	그래픽 디자인

	45주 (11. 4~11. 8)	46주 (11. 11~11. 15)	47주 (11. 18~11. 22)	48주 (11. 25~11. 29)	49주 (12. 2~12. 6)
월	수채화연습	일러스트레이션(수채화 이용)	일러스트레이션(판화 이용)	일러스트레이션(판화 이용)	사 진
화	수채화연습	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	사 진
수	수채화연습	디자인사	디자인사	디자인사	디자인사
목	수채화연습	크로키	크로키	크로키	크로키
금	수채화연습	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	사 진

	50주 (12. 9~12. 13)	51주 (12. 16~12. 20)	52주 (12. 23~12. 27)	1주 (12. 30~1. 3)	2주 (1. 7~1. 10)
월	색채와 형태(Color & Form)				공 휴 일
화	크리스마스 파티				Calligraph
수	색채와 형태	디자인사	크리스마스 방학	크리스마스 방학	Calligraphy
목	색채와 형태				디자인사
금	색채와 형태				Calligraphy

3 학년

	35주 (8. 26~8. 30)	36주 (9. 2~9. 6)	37주 (9. 9~9. 13)	38주 (9. 16~9. 20)	39주 (9. 23~9. 27)
월	개강	개강	색채와 형태(Color & Form)	색채와 형태(Color & Form)	학교 카달로그 제작
화	마케팅/광고	마케팅/광고	색채와 형태	색채와 형태	노디스카 미술관 VIP
수	마케팅/광고 디자인사	마케팅/광고 디자인사	색채와 형태 디자인사	색채와 형태 디자인사	미술관 VIP 디자인사
목	마케팅/광고	크로키	마케팅/광고	특강	크로키 미술관 VIP
금	마케팅/광고	마케팅/광고	색채와 형태	색채와 형태	미술관 VIP
	40주 (9. 30~10. 4)	41주 (10. 7~10. 11)	41주 (10. 7~10. 11)	43주 (10. 21~10. 25)	44주 (10. 28~11. 1)
월	학교 카달로그 제작	그래픽 디자인	신문, 잡지 디자인	신문, 잡지 디자인	신문, 잡지 디자인
화	노디스카 미술관 VIP	그래픽 디자인	신문, 잡지 디자인	신문, 잡지 디자인	신문, 잡지 디자인
수	미술관 VIP 디자인사	그래픽 디자인 디자인사	신문, 잡지 디자인 디자인사	신문, 잡지 디자인 디자인사	신문, 잡지 디자인 디자인사
목	크로키 미술관 VIP	크로키	크로키	신문, 잡지 디자인	신문, 잡지 디자인
금	미술관 VIP	그래픽 디자인	신문, 잡지 디자인	신문, 잡지 디자인	공휴일
	45주 (11. 4~11. 8)	46주 (11. 11~11. 15)	47주 (11. 18~11. 22)	48주 (11. 25~11. 29)	49주 (12. 2~12. 6)
월	포스터 디자인	포스터 디자인	마블링기법 및 채본	마블링기법 및 채본	색채와 형태(Color & Form)
화	포스터 디자인	포스터 디자인	책 채본	책 채본	색채와 형태
수	포스터 디자인 디자인사	포스터 디자인 디자인사	책 채본 디자인사	책 채본 디자인사	색채와 형태 디자인사
목	크로키 포스터 디자인	크로키 포스터 디자인	크로키 책 채본	크로키 책 채본	색채와 형태
금	포스터 디자인	포스터 디자인	책 채본	책 채본	색채와 형태
	50주 (12. 9~12. 13)	51주 (12. 16~12. 20)	52주 (12. 23~12. 27)	1주 (12. 30~1. 3)	2주 (1. 7~1. 10)
월	색채와 형태(Color & Form)				공휴일
화	크리스마스 파티				프리젠테이션 기법
수	색채와 형태 디자인사	크리스마스 방학	크리스마스 방학	크리스마스 방학	프리젠테이션 기법 디자인사
목	색채와 형태				크로키 프리젠테이션 기법
금	색채와 형태				프리젠테이션 기법

4 학년

	35주 (8. 26~8. 30)	36주 (9. 2~9. 6)	37주 (9. 9~9. 13)	38주 (9. 16~9. 20)	39주 (9. 23~9. 27)
월	개강	신문광고	색채와 형태(Color & Form)	색채와 형태(Color & Form)	그래픽 디자인
화	사진프로	신문광고	색채와 형태	색채와 형태	그래픽 디자인
수	사진프로	신문광고 디자인사	색채와 형태 디자인사	색채와 형태 디자인사	그래픽 디자인 디자인사
목	사진프로	신문광고	색채와 형태	특강	그래픽 디자인
금	사진프로	신문광고 크로키	색채와 형태	특강	디자인의 날
	40주 (9. 30~10. 4)	41주 (10. 7~10. 11)	41주 (10. 7~10. 11)	43주 (10. 21~10. 25)	44주 (10. 28~11. 1)
월	포장 디자인(Tetra Pak 견학)	포장 디자인(Tetra Pak 견학)	포장 디자인(Tetra Pak 견학)	개인별 프로젝트 진행	개인별 프로젝트 진행
화	포장 디자인	포장 디자인	포장 디자인	개인 프로젝트	개인 프로젝트
수	포장 디자인 디자인사	포장 디자인 디자인사	포장 디자인 디자인사	개인 프로젝트 디자인사	개인 프로젝트 디자인사
목	포장디자인	포장디자인	포장디자인	개인 프로젝트	개인 프로젝트
금	포장디자인 크로키	포장디자인 크로키	포장디자인 크로키	개인 프로젝트 크로키	개인 프로젝트 크로키
	45주 (11. 4~11. 8)	46주 (11. 11~11. 15)	47주 (11. 18~11. 22)	48주 (11. 25~11. 29)	49주 (12. 2~12. 6)
월	개인별 프로젝트 진행	타이포그래피 디자인	편집 디자인	편집 디자인	색채와 형태(Color & Form)
화	개인 프로젝트	타이포그래피 디자인	편집 디자인	편집 디자인	색채와 형태
수	개인 프로젝트 디자인사	타이포그래피 디자인사	편집 디자인 디자인사	편집 디자인 디자인사	색채와 형태 디자인사
목	개인 프로젝트	타이포그래피	편집 디자인	편집 디자인	색채와 형태
금	개인 프로젝트 크로키	타이포그래피 크로키	편집 디자인 크로키	편집 디자인 크로키	색채와 형태
	50주 (12. 9~12. 13)	51주 (12. 16~12. 20)	52주 (12. 23~12. 27)	1주 (12. 30~1. 3)	2주 (1. 7~1. 10)
월	색채와 형태(Color & Form)				공휴일
화	크리스마스 파티				타이포그래피 디자인
수	색채와 형태 디자인사	크리스마스 방학	크리스마스 방학	크리스마스 방학	타이포그래피 디자인 디자인사
목	색채와 형태				타이포그래피 디자인
금	색채와 형태				타이포그래피 디자인