

# A Study on the Systematization and the Present Curriculum Condition of Space Design: With a Focus on Four-Year Course Colleges in Korea and Japan

Jinmin Rhie<sup>1</sup>, Mijeong Jang<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Department of Environmental Design, Sookmyung Women's University, Seoul, Korea

<sup>2</sup>Major of Space Environmental Design, Sookmyung Women's University, Seoul, Korea

---

**Background** This study aims to suggest directions for the systematization of the space design curriculum based on the current educational conditions.

**Methods** The data on the departments of four-year-course colleges in Korea and Japan using the term of space design as the name of a major or course, was sought. As for the factors of the analysis, we analyzed quantitative data about factors such as the sequence of the curriculum, the scope of learning and the course methods.

**Results** The findings from the analysis are presented ① in the aspect of the sequence of the space design curriculum, providing non-territorial education including art and design and even marketing, ② in the aspect of the scope of learning, combining it with food, clothing and living, ③ in the aspect of the course method, having a workshop or seminar in which experiences can be provided such as having practical projects involving the design of products, space and event design in addition to the curriculum focusing on the theory of space design.

**Conclusion** The goal of space design education places an emphasis on training a creative director who can generally propose the whole picture and the integration of them. This study has significance as a review of the direction of the Space Design education, and also for its provision of crucial ways to consider the positive development of curriculums for space design education.

**Keywords** Space Design, Curriculum, Systematization

---

**Citation:** Rhie, J., & Jang, M. (2013). A Study on the Systematization and the Present Curriculum Condition of Space Design: With a Focus on Four-Year Course Colleges in Korea and Japan: Archives of Design Research, 26(3), 197-217.

Corresponding author: Mijeong Jang  
(alvar@daum.net)

This Research was supported by the  
Sookmyung Women's University  
Research Grants (1-1203-0284).

Received Apr. 26. 2013 Reviewed Jan. 02. 2013 Accepted Jul. 24. 2013

pISSN 1226-8046 eISSN 2288-2987

**Copyright** : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

---

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

현대 사회는 여러 분야에 걸쳐 영역의 융복합이 이루어지고 학문과 학문, 학문과 현실 간 경계를 연결하고 상호관입이 이루어지는 패러다임의 전환기를 겪어왔다. 그 중 ‘공간’을 디자인 대상으로 하는 ‘디자인영역’ 분야에서도 이러한 동향에 맞추어 다양한 교육이 전개되는 한편, 실무 현장에서도 ‘연출’의 시대를 배경으로 공간연출디자인과 관련된 각종의 직능이 다기에 걸쳐 확산·유행하고 있다. 여기서 공간연출은 비일상적 환경디자인의 디스플레이, 전시디자인, 무대디자인, 이벤트디자인 등의 분야뿐만 아니라, 일상적 환경디자인에서도 1차적인 건축적 마감 후에 순차적으로 행해지는 코디네이션, 데코레이션과 같은 소프트한 측면에서도 나타나고 있다. 이러한 현상에 따라 공간연출디자인의 니즈는 확대되고 있음에도 불구하고 이에 대한 개념 정립이 미흡하고 관련 교육이 시도되고는 있으나 현실적으로 체계화되지 못한 실정이다. 따라서 본 연구는 공간연출디자인에 대한 방향성을 재조명하고 개념의 재정립 및 좀 더 체계화된 공간연출디자인의 교육과정을 위한 기초적 토대를 마련하는데 목적이 있다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 조사대상 범위는 ‘공간연출 空間演出’이라는 용어를 전공명(혹은 교과목)으로 사용하고 있는 한국과 일본의 4년제 대학으로 한다. 그 중 일본의 경우는 국·공·사립대 423개 대학 중 종합예술대학(일본의 경우, 예술대학은 대학의 발달과정에서 좀 더 전문화 및 차별화를 위해 종합대학으로 승격하고 있음)의 학부과정으로 하여, 2012년 1월 25일~2월 2일까지 조사하였다. 또한 한국의 경우, 일본과 동일선상에서 조사되어야 하지만, 현재 국내의 4년제 대학 중 종합 예술대학은 1개 대학으로 2년제 대학이 학제 개편으로 3년제로 변경하여 운영되고 있으나, 일본과의 동일한 잣대에서 분석하는 것이 어려웠다. 이에 양국의 현실적 상황을 감안하여 조사 대상에 차별화를 둔다. 따라서 한국의 조사 대상은 4년제 대학(교육대학, 방송통신대학을 제외한 전문대학, 산업대학, 기술대학, 일반대학 대상으로 함)의 국·공·사립대 183개 대학 중 단과 대학의 예술대학(예술학부 또는 미술대학)으로 한다. 특히, 예술대학 중 공간연출디자인 학과의 개설여부를 파악하기 위해 디자인계열학부 또는 디자인계열학과(단, 공학계열이나 가정 계열의 경우는 제외하였으며, 공예전공은 디자인분야로 포함

된 경우에 ‘~ 디자인’으로 명칭이 표기된 전공은 포함)로 확장하여 ‘공간’과 관련된 학과 및 전공명, 개설과목을 2012년 6월 17일~6월 24일까지 조사하였다. 연구의 방법은 각 대학의 2011, 2012학년 입시요강 가이드북과 대학 홈페이지, 대학사와 관련되어 출판된 자료를 바탕으로 실증 조사하였다. 또한 취합된 데이터를 <X축>에 교육의 학습계열(sequence), <Y축>에 교과목의 학습범위(scope), <Z축>에 교과목의 학습방법(method)의 3차원 축으로 하여 통시적이고 입체적으로 분석하였다.

### 1.3. 관련 선행연구의 동향

기연구된 국내의 ‘공간연출디자인에 관한 연구 동향’(이진민·장미정, 2013)을 살펴보면, ‘도시공간에서의 연출(김진일, 노희일, 1971)’을 시발점으로 공간디자인과 관련한 「도시·건축·실내」분야에서는 전시·박물관, 호텔, 상점의 공간연출에서부터 도시가로공간이나 지하보행공간과 같은 퍼블릭 스페이스까지 확대되고 있다. 또한 「제품 및 디스플레이」 분야에서는 ‘빛과 섬유조형(홍은주, 1991)’과 같이 1990년대 초반부터 인스톨레이션이나 코디네이션 등을 주제로 한 연구들이 제출되고 있으며, 2000년대 이후부터는 플라워, 푸드를 접목한 공간연출들의 연구들이 등장하고 있다. 「영화·연극·영상」분야에서는 영화 연출요소를 적용한 전시공간디자인(최명진, 2005), 영화예술의 사운드 공간 연출(서원태, 서준규, 2005) 및 전통무용의 무대 공간·극공간 연출 등의 관련 연구들이 발표되고 있다. 또한 대학에서 ‘디자인 교육’에 관해 연구된 것은 1990년 시각디자인의 교육과정을 시초로 90년대에는 건축디자인, 실내디자인, 섬유디자인의 교육과정에 관한 연구들이 주로 발표 되었으며, 2000년 이후 가상현실을 응용한 3D 그래픽이나 웹디자인 교육, 유니버설디자인, 텍스타일디자인, 화훼디자인 등 새로운 교과에 대한 연구들이 등장하고 있다. 2010년 이후 컨버전스 시대에 따른 대학의 융복합 교육과정의 개설에 대한 필요성이 대두되면서 융합형 화훼디자인 교육과정(2010, 나미영), 융합디자인 교육과정 모형 개발(2012, 강희정), 대학무용교육에서 융합교육의 필요성(2013, 장유빈) 등 문화예술-디자인-IT-경영 등 이중 분야 간의 융복합을 시도하는 연구가 등장하고 있다. 앞에서 살펴본 바와 같이 ‘공간연출’ 분야로의 학술적 연구는 점차 증가하고 있지만, 공간을 디자인함에 있어서 다영역 간의 통합적이고 총체적으로 디렉팅할 수 있는 공간연출가(또는 크리에이티브 디렉터, 공간연출 디렉터)를 양성하기 위한 ‘공간연출디자인의 교육과정’ 연구는 시도된 바가 없다. 이에 본 연구는 사회·문화 현상에서 나타나고 있는 총체적인 공간연출가로서의 디자인 교육과정을 연구한다는 점에서 미비한 교육적 현실을 재조명하면서 동시에 교육관련 체계

화에 기초적 토대로서 현황을 분석하는데 의의가 있다.

---

## 2. 공간연출디자인과 교육과정의 이해

### 2.1. 공간연출디자인의 이해

#### (1) 공간연출의 개념

공간연출디자인(空間演出 design, space design)은 공간, 연출, 디자인 세 단어의 복합 명사로서 한국과 일본에서 공간연출디자인에 대한 사전적 정의를 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 공간(空間, space)은 하늘과 땅 사이와 같이 비어 있으면서 계속 퍼져가는 성질의 공(空)과 문(門)사이로 햇빛이 비친다는 간(間), 즉 비어있는 무엇이 만드는 틈으로 정의할 수 있으며, 연출(演出, direction)은 각본을 바탕으로 배우의 연기 및 무대장치, 조명 등의 여러 요소를 종합하여 효과적으로 무대공연을 창출하는 일이나 사물을 표현하는 경우 그것을 효과적으로 보이게 하는 것 또는 규모가 큰 식이나 집회 따위를 총지휘하여 효과적으로 진행하는 것(<http://dic.daum.net>, 2012)으로 공간을 둘러싼 여러 요소들을 종합적이며 효과적으로 디렉팅하는 일을 말한다. 따라서 ‘공간을 연출한다’는 것은 여러 요소들을 종합하여 효과적으로 보이기 위한 숙련된 기술을 필요로 한다. 즉, 고도의 지식을 필수로 하는 공간디자인 혹은 그 공간 속의 다양한 요소의 배열이나 구체적인 디자인상의 제 문제를 해결하기 위한 일련의 기술이라 고도 할 수 있다. 또한 두 나라 간의 공간연출에 대한 분야별 개념을 살펴보면 한국에서는 ‘공간연출’의 범주를 「연극·영화·방송」으로 하여 극을 위한 모든 것들을 무대 위에서 조화롭게 어울리도록 총체적으로 지휘하는 것으로 정의하고 있다. 또한 일본에서는 「연극·영화·방송」에서뿐만 아니라 「디자인 애니메이션」 분야까지 확장하여 극의 분위기를 만드는 것으로 정의하며 이러한 것이 구현되는 ‘연출공간’에 대해서는 전기설비의 유무에 따라 ‘관객을 모아 연극하거나 단체행사를 실시하는 장소로 특정한 의도 하에 건설된 집객시설 혹은 TV프로 제작물을 위한 스튜디오(<http://ja.wikipedia.org>, 2012)’로 정의하여 극장과 같은 연출공간과 그 이외의 연출공간으로 분류하고 있다. 두 나라에서의 공간연출에 대한 정의에서 ‘연출공간’을 연극 및 방송의 무대, 세트장으로 국한해 정의하고 있지만, 현재 공간연출디자인 관련 연구 동향의 결과에서 나타났듯이 공간연출디

자인의 범주는 연극·영화·방송 분야를 비롯하여 식공간연출, 플라워공간연출, 전시디자인, 디스플레이, 이벤트디자인과 같은 비일상환경 뿐만 아니라 주거공간의 인테리어코디네이션 및 홈데코레이션과 같은 일상환경으로도 확장되고 있다. 따라서 공간연출은 학제적 연구 및 실생활 영역에 있어서 의(衣)·식(食)·주(住) 전 분야로 확장·전개되고 있는바, 공간연출의 본질적 해석을 감안할 때, 이제는 거시적 시점이 필요한 때이다.

## (2) 공간연출디자인과 연출가

공간연출디자인과 연출가는 공간연출의 개념과 함께 그 의미를 좀 더 명확화하기 위해 우선 역사적 관점에서 그 유래를 정리할 필요가 있다. 아울러 국내의 공간연출은 학제적으로 확장된 개념이 아직 구축된 바가 없기에 공간연출의 한 분야인 「연극의 연출과 연출가」 및 「디자인의 연출과 연출가」를 통해서 그 유래를 설명하는 것은 유효하다고 볼 수 있다.

「연극의 연출과 연출가」가 오늘날의 개념으로 성립되기까지의 역사를 살펴보면, 고대에는 기획 및 진행역할을 한 극작가인 시인이 현대적 의미의 연출가였고 중세에는 배우의 연기연습, 공간이동 지시 등 현장 진행의 지휘를 책임지는 현대의 무대감독과 연출기능의 일부를 담당했다. 16·17세기에는 시인이 연기자이면서 연출가였고 무대도 연출하는 등 연극 창작에 총체적인 지휘자로서의 역할을 담당했다. 18 19세기에는 배우가 희곡 선정, 극단운영 등 오늘날의 연출가와 유사했고 19세기 후반 사실주의 연극이 시작되면서 지휘자, 즉 연출가에 대한 필요성이 대두 되면서 무대의 모든 요소들을 총체적으로 지휘할 현대적 의미의 연출가가 탄생했다. 20세기에는 자연주의 연극을 지향하여 실제로 장치를 미리 만들어 놓고 소품 등을 사실적 진실에 가깝게 하는 오늘날의 연극 무대 연출가로서 역할을 했다. 이처럼 연극분야에서 연출가는 연극무대를 공간적 배경으로 하여 주변의 모든 요소들을 총체적으로 바라보고 지휘하는 역할을 담당하는 것으로 이것은 공간연출디자인의 한 분야라 할 수 있다.

「디자인의 연출과 연출가」는 근대 이후 화랑이나 미술관 등에 한정되어 전시되었던 ‘예술’이 일상생활 속으로 들어오면서 예컨대 전시대 위에 놓여야만 했던 조각이 일상생활 속으로 들어오고, 회화가 일상생활 속으로 들어와 공간연출 요소로서 사용되면서 ‘일상 환경’을 ‘표현의 장’으로 인식되는 등 ‘축제적 공간 연출’로 활성화시킴으로서 근대미술의 아우라를 제거하고 예술이 본래 지니고 있던 축제적 성격을 부활시켰다. 이러한 디자인의 연출과 연출가에서의 공간연출디자인은 공간을 기본으로 하여 연출되는 것으로서 20세기 미술의 동향으로부터 파생된 현대디자인의 한 주류라 할 수 있다. 여기서 공간을 연출하는 자를

공간연출가, 즉 크리에이티브 디렉터라 할 수 있으며 총체적인 안목으로 공간을 연출하고 있다. 또한 현대의 공간연출디자인은 비일상 환경에서 뿐만 아니라 일상 환경으로 그 영역이 확장되었고 있으며, 공간연출가는 미시적 관점에서 연극 분야의 무대 연출가로서의 역할은 물론이며, 거시적 시점에서 전시디자이너, 디스플레이어와 같은 비일상 환경과 홈데코레이터, 코디네이터와 같은 일상 환경의 역할도 확장해서 의미를 살펴 볼 수 있다.

## 2.2. 교육과정의 이해

교육과정은 교육과정의 분야에 한정되지 않고 보다 넓은 의미로 교육의 목적과 교육내용, 교수활동 및 자세까지 확장하여 말 할 수 있으며, 교육에 접근하는 자세 자체도 교육과정으로 파악할 수 있다. 교육과정은 중심대상의 선택에 따라 평가모형을 선택하고 거기에 과목을 배열한다. 이러한 선택은 교육과정의 구성에 있어 무엇을 중시할 것인가에 대해 선택하는 유형이며 크게 교과중심과정과 경험중심과정이 있다. 교육 과정에는 교육목표를 어떻게 설정하여야 할 것이냐의 목표설정의 단계, 이들 교육목표를 달성하기 위해서는 어떤 내용을 선정해야 할 것이냐 하는 문제, 선정된 내용은 어떻게 편성해야 할 것이냐의 문제, 학습단원의 설정과 계획은 어떻게 해야 할 것인가 등의 여러 단계를 거쳐야 한다. 교육과정의 구성은 이러한 학습범위(스코프, scope), 학습계열범위(시퀀스, sequence) 및 질을 결정하며, 교육목적의 설정, 학습범위의 설정, 학습내용계열의 설정 순으로 진행된다. 여기서 스코프와 시퀀스의 결정에 의하여 이 양자를 횡축과 종축으로 하여 도합하면 각 학년에서 학습시킬 구체적인 내용이 정연한 형태로 나온다. 따라서 본 연구에서는 기존의 2차원적인 학습범위와 학습내용을 교육과정 체계화의 분석틀로서 교육과정의 구성인 X축의 학습범위, Y축의 학습내용의 계열, Z축의 교육과정의 유형인 학습방법으로 하는 3차원의 교육과정 매트릭스로 재구성하여 분석한다. 또한 현재 국내 디자인교육은 융합 교육의 필요성이 대두되면서 학제 간 융합 디자인 교육제도의 확산과 융합인재 즉, 자기 분야에 대한 전문적인 지식과 스킬을 가지면서 인접 분야에 대한 기본 지식과 일정 수준의 스킬을 보유한 'General specialist' 를 양성하는 교육기관이 나타나고 있다. 이러한 디자인융합 인재교육은 공간을 디자인대상 분야로 하는 공간연출디자인에서도 총체적인 안목으로 공간을 연출하는 크리에이티브 디렉터로서의 역할을 담당할 수 있다고 사료된다.

### 3. 공간연출디자인의 교육과정 현황분석

#### 3.1. 일본의 공간연출디자인 교육과정 분석

##### (1) 일본의 공간연출디자인학과 분석

일본의 국·공·사립대 423개 대학 중 4년제인 종합예술(University of Arts)대학의 학과를 중심으로 조사하였다. 일본의 경우, 대학의 발달과정에서 좀 더 전문화 및 차별화를 위해 예술대학을 종합대학으로 승격시키고 있다. 따라서 선정된 일본의 종합예술대학은 전국의 423개 대학 중 국립(1개), 공립(5개), 사립(9개)로 총 15개 대학이 있었으며, 그 중 디자인 계열학과에서 전공명을 공간연출디자인학과로 사용하고 있는 곳은 무사시노예술대학교와 교토조형예술대학교로 조사되었다.(table1)

Table 1 Design Department of University of Arts in japan

구분	대학명	개설학과	세부전공
국립	동경예술대학	디자인과	환경, 영상, 장식
공립	카나자와미술공예학교	환경디자인	건축, 인테리어, 조경
	교토시립예술대학	디자인과	환경, 시각, 제품
사립	시즈오카문화예술대	공간조형학과	건축, 도시조경, 인테리어
	아이치현립예술대	디자인학과	시각, 제품, 환경, 미디어
	오키나와현립예술대	디자인전공	산업, 그래픽, 영상
	고베예술공과대학	환경건축디자인학과	주거인테리어, 건축, 도시조경
	타마미술대학	환경디자인학과	건축, 인테리어, 조경
	다카라즈카조형예대	아트디자인학과	실내공간, 광고, 시각, 패션, 일러스트, 사진, 제품
	무사시노미술대학	공간연출디자인학과	패션, 공간, 세노그래피
		건축학과	건축
		디자인공예학과(환경디자인전공)	건축, 인테리어, 조경
		환경디자인학과(디자인학과)	그래픽, 비주얼아트, 정보, 공간, 제품
	공간연출디자인학과	공간, 패션, 주얼리&액세서리	
	인테리어디자인전공	인테리어	
	건축환경디자인전공	건축, 인테리어, 조경	

또한 (Table 1)에서 디자인계열의 전공명을 유형화하면 디자인학과, 공간연출디자인학과, 환경디자인학과 3개로 파악되었다(Figure 1).

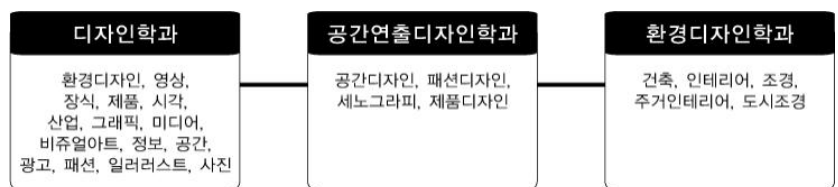


Figure 1 Classification of Design Department of University of Arts in japan

디자인학과는 환경디자인, 영상디자인, 장식디자인, 제품디자인, 시각디자인, 산업, 그래픽, 영상, 미디어, 비주얼아트, 정보디자인을 전공영역으로 구분하고 있고, 공간연출디자인학과는 공간디자인, 패션 디자인, 세노그래피, 제품 디자인 코스, 환경디자인학과는 건축디자인, 인테리어디자인, 도시조경디자인 코스를 전공영역으로 구분하고 있다. 그 중 공간연출디자인학과를 개설하고 있는 무사시노미술대학과 교토조형예술대학은 타 대학과 달리 건축·인테리어·도시조경을 다루는 환경디자인학과, 시각·제품·미디어·영상 등의 디자인학과와 다른 공간연출디자인학과로 구성하고 있다. 두 학교의 공간연출디자인학과와 세부전공은 공간디자인, 패션디자인, 세노그래피 또는 주얼리&액세서리 디자인이 있는 것으로 조사되었다.

## (2) 일본의 공간연출디자인학과 교육과정분석

### ① 무사시노미술대학의 교육과정 분석

무사시노의 공간연출디자인학과는 1954년 상업 미술학과와 연극·영화·미술학과가 병합되어 디자인과로, 1962년에 산업디자인학과 예능 디자인전공이 개설되어 1972년에는 조형학부·예능 디자인학과, 1985년에는 공간연출디자인과라고 개칭되었다. 1988년에는 패션 디자인 코스도 개설되어 현재 세노그래피, 공간계획·공간구성, 패션디자인 3개의 전공으로 하여 세노그래피, 공간계획·공간구성, 패션디자인 세 개의 코스로 구성하고 있다(Figure 2).

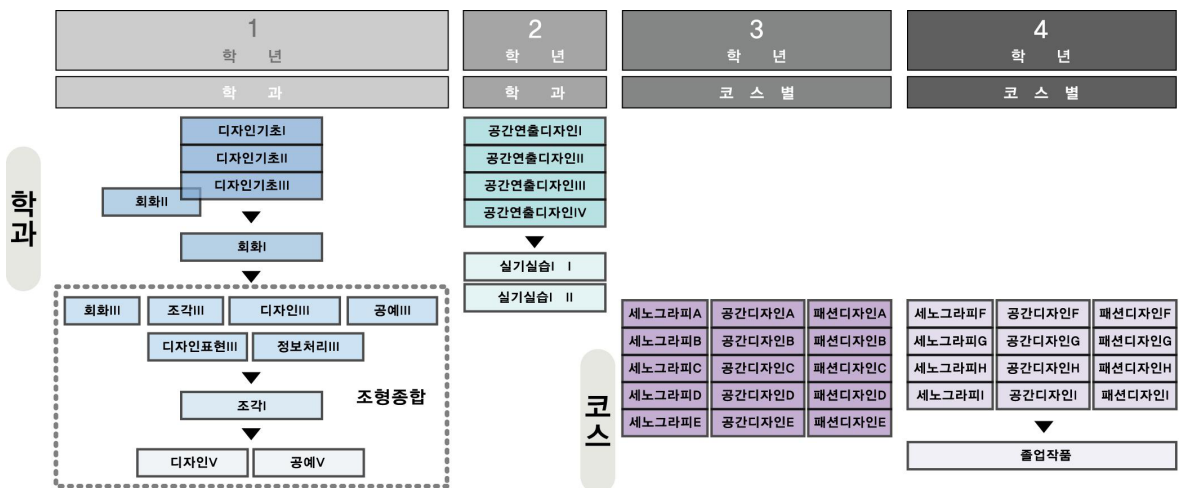


Figure 2 Curriculum of Space design in Musashino Art University

전공별 교육목표를 살펴보면, 세노그래피 전공은 무대나 영상 등 가상 공간에 있어서의 시간적인 기능을 추구하고, 공간계획·공간구성 전공은 토탈 생활



연출이나 사회적 메시지 장치로서의 공간 창조를 목표로 한다. 마지막으로 패션디자인 전공의 교육 목표는 의복을 축으로 신체를 둘러싸는 문화·환경으로 시야를 전개하는 것으로 잡고 있다. 이러한 무사시노의 공간연출디자인학과 교육과정을 2장에서 도출된 교육목표 및 교과과정의 학습계열(sequence), 학습범위(scope), 학습방법(method)을 정량적으로 분석하였다. 이를 정리하면 [figure.3]과 같다.

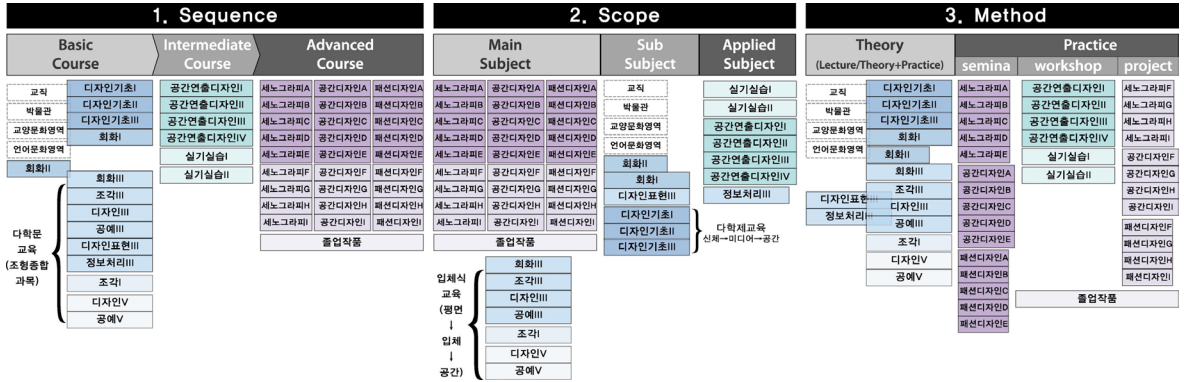


Figure 3 Three-dimensional Analysis for the Curriculum of Space design in Musashino Art University

첫째, 교육목표는 패션디자인, 세노그라피, 공간계획 및 공간구성이라는 세 개의 전공을 주축으로 인간의 일이 전개되는 장소로서의 ‘공간’을 보다 아름답게 고도의 정신문화를 표현하는 장소로서 만들어가는 것에 있다. 둘째, 교육과정 중 학습계열측면에서 보면 초급과정(Basic course) 26.9%, 중급과정(Intermediate course) 11.5%, 상급과정(Advanced course) 53.8%로 구성하고 있다. 초급과정은 디자인 기초 I·II·III, 회화 I·II의 전공 기초교육과 함께 회화III, 조각III, 공예III, 디자인III, 디자인표현III, 정보처리III와 같이 회화-조각-공예-디자인으로의 영역 확장교육을 실시하고 있으며 이는 세부전공을 위해 대학 차원에서 전 학과 공통으로 타 전공 계열을 학습하는 기초 교육을 실시하고 있다. 또한 초급과정은 Art와 Design 영역을 함께 기초적 소양으로 다루고 있어서 타전공에 대한 관심을 갖고 그 분야의 언어를 이해하기 위한 융·복합 교육의 기초 단계인 다학문 교육이라 할 수 있다. 중급과정은 초급과정에서 배운 Art와 Design의 영역을 융합할 수 있는 기초적 지식을 그 기본 바탕으로 두고, 세부 전공으로 나아가기 위한 중간 과정이다. 이 과정은 공간연출디자인 I·II·III·IV의 전공필수 과목과 이를 실습할 수 있는 실기실습 I·II를 두어 Art와 Design의 영역을 넘는 여러 가지 조형 요소를 포함하고 산학을 통한 디스플레이와 같은 현상수업으로서 공간을 익혀가는 단계이다. 상급과정은 세노그라피 A~I, 공간

디자인 A~I, 패션디자인 A~I의 각 전공과목을 통해 자신의 전공 분야에 대한 전문 지식과 능력을 깊이 알아가는 과정이라 할 수 있다. 이러한 무사시노 공간 연출 디자인학과 교육은 자기 분야에 대한 전문적인 지식과 스킬을 지니고 있으면서 동시에 인접 분야에 대한 기본 지식과 일정 수준의 스킬을 보유한 크리에이티브 디렉터를 양성하는 것으로 파악된다.

셋째, 학습범위 측면에서 보면 교과목 구성은 주요과목(main subject) 65.3%, 보조과목(sub subject) 21.1%, 응용과목(applied subject) 13.6%로 구성하고 있다. 또한 공통과목과 전공과목의 비율을 보면(Table.2) 공통과목40%, 전공기초40%, 전공심화20%로 하여 공통 과목인 조형종합과목에 비중을 두고 있는 것이 특징이다.

Table 2 Curriculum of Space design in Musashino Art University(2011year)

		1 학년	2 학년	3 학년	4 학년	
기초	필수	조형종합 회화I 조형종합 조각I				
	선택 필수	조형종합 회화III 조형종합 조각III 조형종합 디자인III 조형종합 디자인V 조형종합 공예V	조형종합 공예III 조형종합 미디어표현III 조형종합 정보처리III	공간연출디자인I 공간연출디자인II 공간연출디자인III 공간연출디자인IV 실기실습I 실기실습II		
		선택				
		필수	디자인기초I(1종) 디자인기초II(1종) 공간연출디자인론(2종)			
			선택 필수	디자인기초III 회화II		세노그래피A 세노그래피B 세노그래피C 세노그래피D 세노그래피E
	패션디자인A 패션디자인B 패션디자인C 패션디자인D 패션디자인E			세노그래피F 세노그래피G 세노그래피H 세노그래피I	공간디자인F 공간디자인G 공간디자인H 공간디자인I	패션디자인F 패션디자인G 패션디자인H 패션디자인I
선택	제도I 공간미디어론I 공간미디어론II 색채계획론I 색채계획론II	제도II 표면디자인 의복론I 의복론II 비교연출론 연출론	(제도III) 비교공간론 정보기능론	(제도II)	졸업작품	

주요 과목은 회화III, 조각 I·III, 공예III·V, 디자인V 과목과 각각의 세부전공인 세노그래피, 공간구성 및 공간계획, 패션디자인을 두고 있어 평면→입체→공간으로의 입체적 교육을 실시하고 있다. 보조 과목은 회화 I·II와 함께 디자인 기초 I(신체와 미디어)·II(신체와 사물)·III(신체와 공간)으로 하고 Art와 Design이라고 하는 영역을 넘는 여러 가지 조형 요소를 포함하여 신체-미디어-공간과의 관련성을 생각하는 다학제적 교육을 하고 있다. 이러한 응용과목은 정보처리III, 공간연출 디자인 I~IV, 실기실습 I·II로 응용하고, 디자인기초 I·II

및 공간연출 디자인 I~IV, 공간조형실습의 실기실습 I·II 과목을 실습한다.

넷째, 학습방법측면에서 보면 이론(theory)과 실기(practice)의 비율은 36.5%, 63.6%로 실기는 세미나(seminar) 28.8%, 워크샵(workshop) 11.5%, 프로젝트(project) 23.3%로 구성하고 있다. 이론과목은 디자인기초, 회화, 조각, 공예, 디자인표현, 정보처리 등 타 대학에서 디자인 실기실습에 집중적으로 학습하도록 교육과정이 편성되어 있는 것과 달리 무사시노는 학생들로 하여금 디자인한다는 행위의 본질을 이해하고, 자신이 배우는 것에 대해 종합성과 전문성의 융합이라는 학교의 교육이념에 맞게 이론과목을 대폭 확대하고 있다. 이러한 이론과목은 이론을 위한 이론식 강좌가 아닌 이론과 실기를 병행해서 실시하고 실기과목은 각 전공영역으로 세분화되어 전문성을 키워나가는 패션디자인A~E, 공간구성 및 공간설계 A~E, 세노그라피 A~E의 세미나 수업과 실제 현장에서 실무형태로 이루어지는 공간조형과목의 공간연출 디자인 I·IV, 실기실습 I·II의 워크샵 수업이 있다. 세미나 및 워크샵 수업은 융·복합 교육의 간학문 교육을 실현하는 것으로써 전공 구분 없이 모든 학생들이 공간조형을 습득하는데 목적이 있으며, 이 수업은 이론 과목의 기본적인 조형실기 및 기술실기를 통해 입체 표현의 방법론을 익히는 과정이라 할 수 있다. 프로젝트수업은 실제의 프로젝트를 통해 디자인과 인접분야의 경계를 허물고 자유롭게 넘나들면서 범학문적 접근을 하는 융복합형 교육의 마지막 단계인 초학문 교육이라 할 수 있다.

## ② 교토조형예술대학의 교육과정 분석

교토조형예술대학의 공간연출디자인학과는 1991년 공간디자인과 패션 디자인에서 시작하여 2012년 주얼리&액세서리디자인 전공까지 포함하여 패션, 공간, 주얼리&액세서리 3개의 전공영역을 두고 있다.

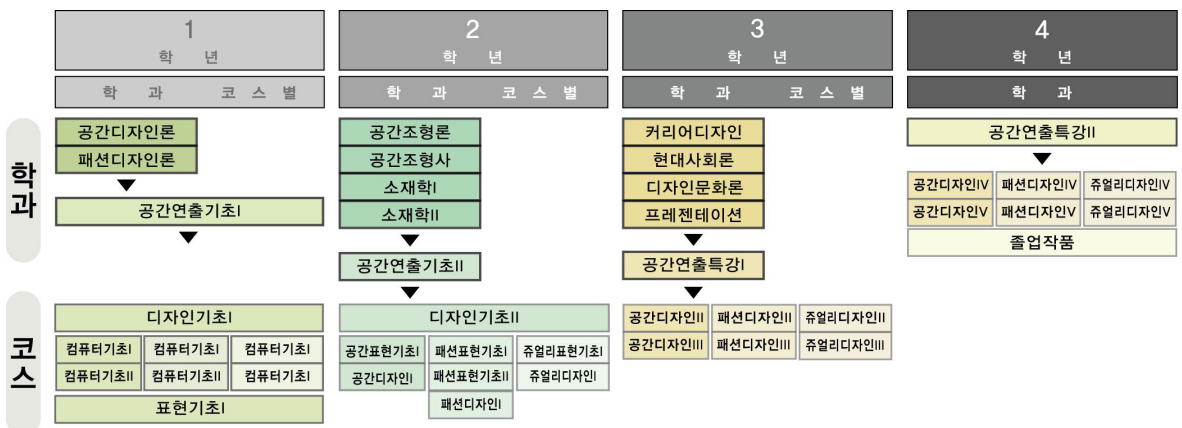


Figure 4 Curriculum of Space design in Kyoto University of Art & Design

(Figure 4)는 교토조형예술대학교의 공간연출디자인학과 교육과정을 정리한 것으로 이곳에서는 ‘손가락 끝으로부터 사회까지’라는 이념 하에 종합적으로 디자인하고 방법을 배우는 것을 목표로 한다. 교토조형예술대학 공간연출 디자인 학과의 교육과정을 분석하면 (Figure 5)와 같다. 그 특징으로는

첫째, 교토조형예대 공간연출디자인학과의 교육목표는 신체에 붙이는 것「주얼리」, 신체를 가리는 것「패션」, 그리고 신체가 활동하는 장소

「공간」을 종합적으로 디자인하는 방법을 배우는 것이다. 이러한 교육

목표는 시야를 미시적 관점에서 거시적 관점으로 넓혀 나가면서 동시에 종합적으로 디자인할 수 있는 능력을 키우는데 있다.

둘째, 학습계열측면으로 보면 초급과정48.7%, 중급과정30.7%, 상급과정 20.6%로 구성하고 있다. 초급과정은 학과공통과목으로 공간디자인론, 패션디자인론, 공간조형론, 소재학 I·II와 각 전공 간의 교차 및 협업수업을 위한 공간 연출기초 I·II를 두고 있다. 또한 각각의 전공기초과목으로 디자인기초 I, 컴퓨터연습 I·II, 공간표현기초 I, 공간디자인 I, 패션디자인 I, 주얼리디자인 I이 있으며, 이러한 구성은 ‘공간연출’과 ‘디자인’의 기초과정인 디자인프로세스, 표현기술습득, 기초기술습득을 통해 다음과정으로의 기초를 학습하는데 있다. 여기서 특징적인 것은 초급과정에서 이론 42%와 실기 42%로 구성하여 기존의 교육이 세분화 및 전문화된 실기에만 치중된 것에 비해 이론 과목에 비중을 두고 있고 융·복합 교육의 기초단계로서 전공 간의 협업수업을 통해 다학문 교육이 이루어지도록 교차수업 및 협업수업의 구성비율을 16%로 하여 교육 목표에 따른 미시적·거시적 관점으로 교육과정을 편성하고 있다. 중급과정은 공통과목으로 커리어디자인론, 공간연출특강, 프레젠테이션, 문화디자인론, 현대사회론과 같이 이론과목과 실기과목의 비중을 각각 50%씩 두고 있고 전공과목으로 디스플레이, 공간디자인, 패션디자인, 주얼리디자인이 있다. 상급과정은 공통과목으로 공간연출 특강II와 전공과목으로 공간디자인, 패션디자인, 주얼리디자인, 졸업 작품의 비중을 각각 30%씩 두고 있고 기업연구 및 인턴십의 기회가 주어지거나 사회로 나갈 수 있는 발판의 기회를 마련하고 있다. 또한 상급과정으로의 진학은 산업체와 학생들 간의 협업을 통해 디자인을 창조해나가면서 응용할 수 있는 과정들로 구성되어 크리에이티브 디렉터로서의 역할을 담당하는 교육을 실시하고 있다.

셋째, 학습범위측면에서 보면 주요과목, 보조과목, 응용과목은 각각 54%, 29%, 17% 구성하고 있다. 또한 공통과목과 전공과목의 비율을 보면 [Table.3] 공통과목35.8%, 전공기초 28.4%, 전공심화38.8%로 하여 전공과목에 비중을 두고 있다.

Table 3 curriculum of space design of Kyoto University of Art & Design

		1 학년	2 학년	3 학년	4 학년
예년	필수	공간연출기초I			
	선택	공간디자인개론	공간조형론	커리어디자인	
	필수	패션디자인개론	공간조형사 소재학 소재학II	현대사회론 디자인문화론 프레젠테이션	
	선택		공간연출기초II	공간연출특강I	공간연출특강II
전년	필수	디자인기초 A 표현기초I	디자인기초 B 디자인기초 C	디자인기초II	졸업작품
	선택	컴퓨터기초I	컴퓨터기초II	컴퓨터기초III	공간디자인I 패션디자인I 주얼리디자인I
	필수	공간표현기초I	패션표현기초I	주얼리표현기초I	공간디자인II 패션디자인II 주얼리디자인II
	선택	컴퓨터기초II	컴퓨터기초III	컴퓨터기초IV	공간디자인III 패션디자인III 주얼리디자인III

주요 과목은 공간디자인개론, 패션개론, 공간 조형사, 공간 조형론이 공통과목으로 구성되며, 전공과목은 공간디자인 I·II·III·IV·V, 패션디자인 I·II·III·IV·V, 주얼리디자인 I·II·III·IV·V가 있다. 또한 보조과목은 디자인기초 I, 컴퓨터연습 I·II, 소재학 I·II, 현대사회론, 디자인문화론을 공통으로 익혀 주요 과목을 위한 디자인기초의 스킬 및 제작과정들을 익힌다. 이러한 교과목의 특징은 신체를 중심으로 각 전공과 관련된 다양한 소재배우기를 통해 주얼리→패션→공간으로의 융복합교육이 이루어지도록 다학제수업을 실시하고 있다. 또한 응용과목은 커리어 디자인, 프레젠테이션의 공통과목과 공간연출기초 I·II, 공간연출특강 I·II가 있다. 이러한 응용과목은 사회로 진출하기 위한 그 발판을 마련하는 것으로서 커리어디자인과 프레젠테이션 수업이 같이 병행되는 것도 특징이라 볼 수 있다. 또한 공간연출기초 I·II 및 공간연출특강 I·II 과목은 타전공 간의 협업수업을 통해 세분화된 전공영역 속에서도 타전공의 다양한 언어와 기술을 익혀 각자의 전공에 적용해 봄으로써 다영역에 걸친 크리에이티브 디렉터를 양성해나간다.

넷째, 학습방법측면에서 보면 이론과 실기는 23.6%, 64.2%의 비율로 실기는 각각 세미나23.6%, 워크샵29%, 프로젝트23.6%로 구성하고 있다. 그 중 이론과목은 개념론, 방법론, 역사론으로 나누었을 때 개념론의 공간디자인개론, 패션개론, 현대사회론, 디자인문화론과 역사론의 공간조형사, 방법론의 공간조형론, 소재학 I·II가 있으며, 각각 50%, 37.5%, 12.5%로 구성하고 있다. 이러한 이론과목은 개념론을 기초 이론으로 하여 방법론을 통해 이론과 실기를 병행하여 공간연출 과목에서 입체적으로 공간조형을 익혀나갈 수 있다. 또한 실기과목의 세

미나 수업은 각 전공에 대한 심화과정을 익혀가는 것으로 공간디자인Ⅳ·Ⅴ, 패션디자인Ⅳ·Ⅴ, 주얼리디자인Ⅳ·Ⅴ이 있고, 워크샵수업은 디자인 기초Ⅰ·Ⅱ, 공간표현기초Ⅰ·Ⅱ, 컴퓨터연습Ⅰ·Ⅱ, 공간연출기초Ⅰ·Ⅱ이 있다. 프로젝트수업은 공간디자인Ⅳ·Ⅴ, 패션디자인Ⅳ·Ⅴ, 주얼리디자인Ⅳ·Ⅴ이 있으며 산학연계로 이루어지는 특별과정의 리얼워크 프로젝트, 울트라 팩토리, 먼데이 프로젝트는 상품기획, 공간연출, 이벤트운영 등 사회에서 일상적으로 실시되는 리얼워크를 소속학과와 관계없이 체험 하도록 하여 사회성에 눈을 뜰 기회를 제공하고 있다(Figure 5).

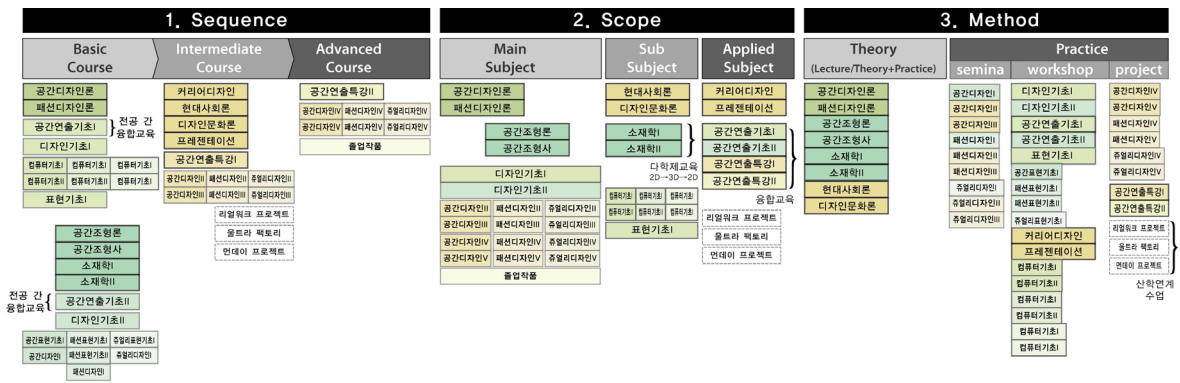


Figure 5 Three-dimensional Analysis for the Curriculum of Space design in Kyoto University of Art & Design

### 3.2. 국내외 공간연출디자인 교육과정 분석

#### (1) 국내외 공간연출디자인학과 현황분석

국내의 4년제 대학 중 종합예술대학은 한국예술종합학교 1개 대학으로 일부 2년제 대학에서 학제 개편으로 3년제로 변경하여 종합예술대로 명명하고 있으나 아직 교과부의 인가가 나지 않은 상태이다. 따라서 본 연구에서는 공간연출디자인의 교육과정 현황 분석을 함에 있어서 한국과 일본 양국의 현실적 상황을 감안하여 조사대상의 차별화를 둠을 밝힌다. 먼저 국내 공간연출디자인학과의 현황분석을 위한 전국의 국·공·사립대 183개 대학 중 단과대학의 예술대학(또는 미술대학)을 대상하였으며 또한 전국대학의 예술대학 중 공간연출디자인학과의 개설여부를 파악하기 위해 디자인계열학부(또는 디자인계열학과)로 조사대상의 영역을 확장하여 ‘공간’과 관련된 학과명(또는 전공명)과 교과목을 조사하였다. 조사 결과, 국내에서 종합예술대학으로 유일한 한국예술종합대학은 공간연출과 관련된 전공명을「연출과」로 명칭하고 있으며, 본 학과는 연극무대를 연출하기 위한 ‘무대미술’과 ‘극장실습’을 교과내용으로 다루고 있다. 또한 국내 4년제 종합대학 중 ‘공간연출’을 전공명으로 하는 대학교는 중앙대 1개로 공간연

출전공은 공연영상창작학부의 문예창작, 연극, 영화, 사진, 무용, 공간연출 6개 세부 전공 중의 하나이다. 여기서 공간연출전공은 무대디자인, 조명디자인, 프 로덕션디자인으로 교육영역을 두고 있다. 여기서 한국예술종합대학의 ‘연출과’ 와 중앙대의 ‘공간연출전공’의 교육과정을 보면 공간연출디자인의 범주를 영화 및 연극분야에 두고 있다. 따라서 본 연구에서는 국내의 공간연출과 관련되어 교육이 이뤄지고 있는 상황을 면밀히 파악하고자 조사대상의 범위를 확장하여 ‘디자인계열’의 학과 및 전공명과 교과명을 조사하였다(Table4).

Table 4 Design department Current status of University in South Korea

구분	대학명	개설학과	구분	대학명	개설학과	구분	대학명	개설학과	구분	대학명	개설학과
국립	강릉원주대	공예조형, 섬유	사립	경성대	공예, 가구, 텍스타일, 인테리어, 제품, 의상, 시각	사립	백석대	공예, 인테리어, 산업, 시각	사립	중앙대	시각, 산업, 패션
	강원대	실내가구, 산업, 시각멀티미디어, 비주얼, 인터스트릴러		경운대	디지털시스템, 시각		상육대	미술컨텐츠, 커뮤니케이션		청운대	인테리어
	경남과기대	텍스타일		경일대	생활제품, 산업, 시각, 뷰티스타일링		상지대	산업, 시각영상		창주대	문화콘텐츠, 산업, 시각, 공예
	경북대	시각정보, 패션		경주대	시각		서남대	비주얼컨텐츠, 문화산업공예, 패션		초당대	시각, 패션디자인 및 브랜딩
	공주대	세라믹, 주얼리, 피니처		경희대	의상, 산업, 시각정보, 의류		서울여대	산업, 시각, 컨텐츠		한국교통대	교통정보, 산업
	군산대	세라믹, 산업		계명대	공예, 실내환경, 산업, 시각, 텍스타일		서원대	산업, 시각		한국국제대	조형
	금오공대	소재디자인		고려대	산업정보		선문대	시각		한국기교대	디지털시스템
	부경대	공예, 시각, 패션		고신대	실내건축, 시각, 영상		성공회대	디지털컨텐츠		한국산기대	산업
	부산대	시각		관동대	인테리어, 시각		성균관대	시각, 의상, 산업		한국외대	디지털정보
	서울과기대	공예, 도자문화, 시각, 공예문화정보		광주대	인테리어, 주얼리, 산업, 시각정보, 의상		성신여대	산업		한남대	글로벌커뮤니케이션
	서울대	시각, 공예		광주여대	인테리어		세명대	실내, 산업, 시각, 패션		한동대	제품, 시각
	순천대	패션, 영상, 만화애니메이션		국민대	공예, 실내, 시각, 의상		세종대	디지털컨텐츠, 산업, 패션		한림대	디지털컨텐츠
	울산과기대	통합산업		국풍대	산업, 시각, 광고컨텐츠		세한대	제품환경, 시각정보		한북대	멀티미디어
	인천대	디지털컨텐츠, 시각		나사렛대	디지털컨텐츠, 토이캐릭터		수원대	공예, 커뮤니케이션, 패션		한서대	실내, 산업, 시각, 의상
	전남대	미술시각, 시각정보		남부대	디자인		숙명여대	환경, 산업, 시각영상		한성대	인테리어, 시각영상, 패션
	전북대	가구조형, 디지털생활기기		남서울대	시각정보		신라대	산업, 실내, 패션소재, 시각		한세대	공간환경, 시각정보, 섬유패션
	제주대	멀티미디어		단국대	시각, 패션제품		연세대	생활, 디지털아트, 산업, 시각		한양대	실내환경, 디지털미디어, 산업, 섬유, 시각패키지
	창원대	산업디자인, 제품및환경, 시각정보		대구카톨릭	산업, 시각		영남대	생활제품, 산업인테리어, 시각		협성대	가구, 실내, 제품, 시각
	충남대	시각		대구대	생활조경, 실내건축, 산업, 시각, 패션		영동대	디지털조형		호남대	산업, 의상
	충북대	시각, 패션디자인정보		대구예대	건축실내, 패션, 시각		영산대	실내환경, 미용예술, 시각영상, 패션		충익대	산업, 시각, 프로덕트, 미디어, 게임그래픽
	한경대	디지털컨텐츠, 커뮤니케이션		대구한의대	시각, 패션, 패션뷰티		예원여대	귀금속보석		호서대	실내, 산업, 시각, VMD, 패션비즈니스
	한예총	디자인		대전대	커뮤니케이션, 패션디자인비즈니스		우석대	산업, 패션		호원대	패션스타일리스트
	한밭대	공예, 시각		대전성대	실내, 시각, 의상		우송대	커뮤니케이션			
공립	서울시립대	산업, 공예	동국대	시각	울산대	섬유, 실내공간					
	가천대	보석	동덕여대	미디어, 시각실내, 패션	원광대	공간환경, 산업, 패션, 시각정보					
	강남대	산업	동서대	산업, 패션	이화여대	공간, 산업, 시각, 산업					
	건국대	산업, 텍스타일, 문화컨텐츠, 뷰티사이언스, 인터스트릴링, 실내, 커뮤니케이션, 의상, 시각정보	홍익대	디지털컨텐츠, 산업	인제대	실내, 제품					
	건양대	디지털컨텐츠, 인테리어, 시각	동아대	섬유조형, 제품환경, 패션	인천가톨릭	시각, 환경					
	경기대	산업, 공예, 시각정보	통의대	디지털컨텐츠, 시각커뮤니케이션, 패션	인하대	시각정보, 의류					
	경남대	인테리어, 시각	명지대	디지털미디어, 공간, 산업, 시각, 패션	전주대	리빙, 산업, 생산, 시각					
	경통대	디자인	육원대	섬유패션코디네이션, 소재, 산업, 시각	조선대	실내, 시각패키지					
			배재대	비주얼아트	중부대	인테리어, 산업, 패션, 건축					

선정된 종합대학 중 예술대학의 디자인계열학과는 국립대 23개, 공립대 1개, 사립대 102개로 총 128개로 조사되었으며 그중 ‘공간’과 관련된 디자인학과는 총 42개로 조사되었다.(Table5)

Table 5 Curriculum Status of the Space Direction of Four-year colleges in South Korea

대학명	세부전공	교과명	대학명	세부전공	교과명
건국대	실내디자인	재료와 코디네이션, 디스플레이	세한대	제품환경디자인	-
건양대	인테리어	-	숙명여대	환경디자인	미디어공간연출디자인, 전시공간디자인
경남대	인테리어디자인	인테리어코디네이션, 전시공간디자인	신라대	실내디자인	문화전시공간디자인
계명대	실내환경디자인	-	영산대(부)	실내환경디자인	-
고신대	실내건축디자인	-	용인대	환경디자인	-
관동대	인테리어디자인	디스플레이	원광대	공간환경/산업디자인	-
광주대	인테리어디자인	디스플레이	이화여대	공간디자인	-
광주여대	인테리어	-	인제대	실내디자인	-
국민대	실내디자인	-	인천가톨릭	환경디자인	-
대구대	실내건축디자인	인테리어코디네이션, 인테리어코디네이션실무1,2	전주대	리빙디자인	-
대구예대	건축실내디자인	전시공간디자인, 디스플레이, 무대공간디자인	조선대	실내디자인	공간코디네이션1,2
대진대	제품환경디자인	-	중부대	인테리어	코디디스플레이, 전시 및 이벤트디자인
덕성여대	실내디자인	인테리어코디네이션, 전시와 디스플레이	창원대	제품 및 환경디자인	-
동덕여대	시각실내디자인	인테리어코디네이션1,2	청운대	인테리어디자인	디스플레이디자인, 공간연출기법
동서대	환경디자인	공간연출디자인1,2	한서대	실내디자인	디스플레이
동의대	제품환경디자인	-	한성대	인테리어디자인	디스플레이, 전시이벤트디자인
명지대	공간디자인	-	한세대	공간환경디자인	-
백석대	인테리어디자인	인테리어코디네이션, 디스플레이	한양대	실내환경디자인	-
상명대	실내디자인	실내코디네이션, 디스플레이	협성대	실내디자인	실내코디네이션, 디스플레이
세명대	실내디자인	-	호서대	실내디자인	-

여기서 전공명을 유형화해 보면 실내디자인, 환경디자인, 공간디자인 3가지로 분류된다. 실내디자인은 27개 대학에서 실내디자인, 인테리어 디자인, 실내건축디자인, 건축실내디자인으로 전공명을 두고 있다. 환경 디자인은 9개 대학에서 실내환경디자인, 제품환경디자인, 환경디자인으로 전공명을 두고 있고, 공간디자인은 5개 대학에서 공간디자인, 리빙디자인으로 전공명을 두고 있다. 그중 4년제 대학 중 디자인계열 학과에서 ‘공간연출디자인’ 전공은 개설되어 있지 않는 것이 현 상황이다.

### (2) 국내의 공간연출디자인 교육과정 분석

(Table5)에서 보는 바와 같이 국내 4년제 대학 중 교과명을 ‘공간연출 디자인(또는 공간연출)’을 사용하는 대학은 동서대, 숙명여대, 청운대 3개 대학으로 조사되었다. 또한 공간연출과 관련된 교과목으로는 디스플레이 과목 11개, 코디네이션과목 10개 대학으로 조사되었다. 이는 공간디자인 을 건축의 구축적 성격의 1차적 요소인 하드적 측면과 1차적 요소가 완성 된 후 장식 마감되는 2차적 요소인 소프트적 측면으로 살펴볼 때, 공간연출디자인과 관련된 소프트 측면의 교과목으로는 디스플레이, 인테리어 코디네이션, 문화전시공간디자인, 전시 및 이벤트 디자인, 전시이벤트디자인, 공간코디네이션, 재료와 코디네이션이 있으며 주로 실내디자인학과에서 개설하고 있는 것으로 조사되었다. 이상의 국내 4년제 대학의 공간연출디자인학과 및 공간연출관련 전공명을 조사한 결과, 21세기는 연출의 시대를 배경으로 데코레이션, 스타일링, 코디네이션, 디스플레이 등 공간연출디자인과 관련된 각종의 직능이 다기에 걸쳐 확산·유행하고 있으며, 라이프스타일의 변화에 따라 공간연출디자인에 대한 사회적 니즈와 실무현



장에서의 토탈 디자인을 위한 크리에이티브 디렉터에 대한 수요가 증가하고 있지만, 공간연출관련 학제 연구의 편수도 증가하는 점을 고려해 볼 때 국내의 공간연출디자인 학과의 개설 및 관련 교육은 미흡한 실정이다.

---

#### 4. 결론 및 향후 연구

오늘날의 사회는 학문과 학문, 학문과 현실 간 경계를 연결하고 상호 관입이 이루어지는 융복합의 시대에 있으며, 이러한 시대적 조류에 맞춰 학문 분야도 각 분야 간의 장르 파괴 및 형식공유 등 영역을 통섭하는 현상이 나타나고 있다. 그 중 ‘공간’을 디자인 대상으로 하는 공간환경디자인 분야에 있어서도 영역확장 및 융복합교육이 시도되고 있다. 이에 본 연구는 공간연출디자인의 교육과정 개발을 위한 기초 연구로서 그 토대를 마련하기 위해 관련 교육과정의 현황을 파악하고 향후 공간연출디자인의 교육과정의 체계화를 위한 방향을 제시함에 목적이 있으며 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 공간연출디자인의 교육목표는 공간디자인에 대한 전문적인 지식과 스킬을 지니고 있으면서 동시에 연출과 관련된 인접 분야에 대한 기본 지식과 일정 수준의 스킬을 보유한 크리에이티브 디렉터를 양성하는데 있다.

둘째, 공간연출디자인의 교육내용은 학습계열·학습내용·학습범위 측면으로 살펴볼 때, 학습계열측면은 회화-조각·공예-디자인으로의 영역확장 교육과 함께 디자인과 아트를 넘어선 마케팅까지 포함하는 탈영역적 교육, 학습범위측면은 현재 국내의 공간연출 관련교육이 연극 및 영화분야의 무대공간연출에 국한되어 있지만, 의-식-주 분야 간 상호 관입되는 융복합적 교육, 학습방법측면은 공간디자인론, 연출론, 비교공간론과 같은 이론중심의 교과중심과정과 상품기획, 공간연출, 이벤트운영 등 사회에서 일상적으로 실시되는 실무 프로젝트의 체험형 워크샵 및 세미나 형태의 산학연계적 교육이 필요한 것으로 확인된다.

셋째, 공간연출디자인의 교육과정은 전공자와 타전공자가 각자의 주된 전공영역을 학습하면서 동시에 전공을 주축으로 기타 연계전공영역과 교차 및 융합시켜가면서 전체를 통합적이고 총체적으로 볼 수 있는 크리에이티브 디렉터를 양성하는 아우름의 교육이라 할 수 있다.

구체적으로 살펴보면 학습계열에 있어서 초급과정은 평면→입면→공간의 입

체식 교육을 기초로 해서 '인간'과 '공간'을 매개 할 수 있는 신체-공간-미디어 등 다양한 매체를 접목시키는 교육 과정으로 한다. 이러한 초급 과정은 공간연출디자인이 하나의 '디자인' 이라는 관점에서 출발하여 '인간'을 매체로 하는 커뮤니케이션 활동 전반에 관여하는 조형 활동으로서 예술(藝)-기술(術)-일(事)의 매개체임을 교육하는 것이다. 중급과정은 전공 및 타전공생들이 각각의 전문 분야에서 지식과 능력을 길러가면서 다른 분야에 대한 기본적인 지식과 문제 해결 능력 등을 고루 알아가기 위해 공통과정과 필수과정을 반드시 이수하도록 하고, 상급과정은 전공별 프로젝트와 관련된 수업이 산학과 연계되어 있는 외부업체에서 실전에 가까운 공간연출수업을 하도록 한다. 이는 공간디자인전공 뿐만 아니라 타전공과의 연계 프로젝트를 통해 프로세스와 상품기획, 디자인마케팅 수업을 병행하며 이것은 기업과의 공동제작으로 까지 이루어지기도 한다. 외부업체들과 학생들 간의 협업의 형태가 이루어져 사회진출을 위한 커리어를 쌓아가도록 한다. 이러한 교육은 앞에서 언급하였듯이 총체적인 크리에이티브 디렉터를 위한 소양과 교육을 갖춘 인재를 양성하는데 필요한 교육이라 할 수 있다.

학습내용에 있어서 주요과목은 각 전공과 관련된 전문기술을 익힐 수 있는 과목으로 평면-입체-공간으로의 입체 교육과 함께 보조과목은 회화, 공예, 조각, 디자인 등 신체-미디어-공간과의 관련성을 생각하는 다학제 교육이 필요, 응용과목은 공간-패션-주얼리 디자인의 범주를 넘어 의식주 분야 간의 융복합 교육이 필요하다고 볼 수 있다.

학습방법에 있어서 이론, 실기의 세미나, 워크샵, 프로젝트 형태의 이론과 실기의 병행과 함께 타 전공에 대한 이해 및 전공지식의 향상을 위해 이론과목도 비중있게 다루어져야 한다. 여기서 이론수업은 공간디자인론, 연출론, 비교공간론 등의 교과명을 통해 전공지식을 알아가면서 타 분야에 대한 기본 지식과 일정 수준의 스킬을 익힐 수 있는 교육, 상품기획, 공간연출, 이벤트운영 등 실제 사회에서 일상적으로 실시되는 실무 프로젝트와 같이 체험할 수 있는 워크샵 형태의 수업이 병행되어 학생들이 커리어를 쌓아가면서 사회로 나아갈 수 있는 기회의 장을 만드는 교육이라 할 수 있다. 이를 정리하면 (Figure.6)과 같다.

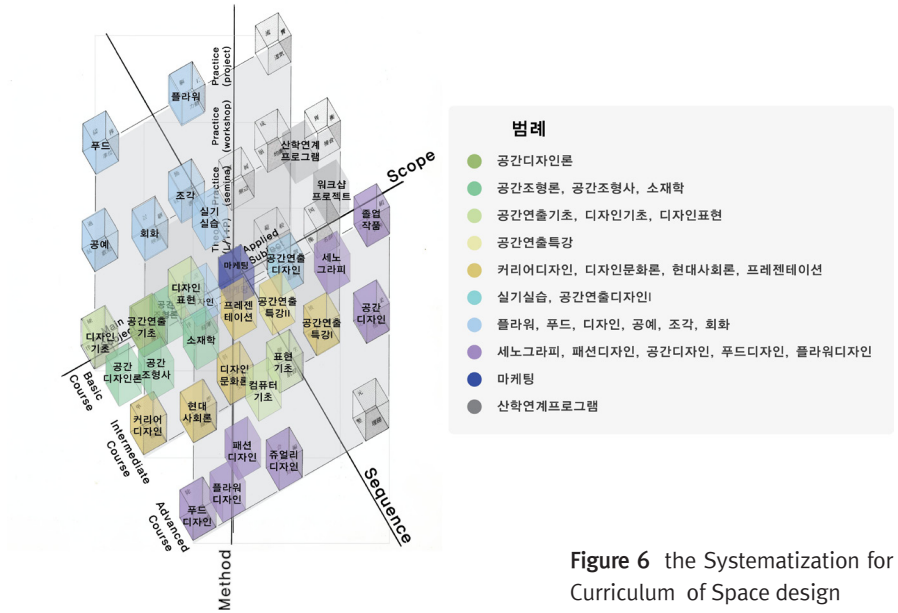


Figure 6 the Systematization for Curriculum of Space design

끝으로 본 연구는 종적 및 개별적으로 세분화된 기존 교육의 한계를 극복하고, 융합을 핵으로 하는 시대적 패러다임에 발맞추어 공간연출 전공의 크리에이티브 디렉터로서의 자질과 소양을 교육하기 위한 체계적 교육과정 개발에 기초적 자료가 될 것으로 기대한다. 또한 공간연출 디자인의 교육 방향성을 재조명하고, 교육프로그램 개발의 긍정적 전개를 모색하는 단초를 마련하는데 의의를 가진다. 아울러 공간연출디자인의 체계적 교육과정을 개발하기 위한 연구의 순차성에 따라 후속연구에서는 구체적인 수업내용(syllabus)을 중심으로 내용들을 분석함으로써 본 연구의 본지에 더욱 구체적인 접근을 하고자 한다.

## References

- 1 Rhie, J.M., & Jang, M.J., (2013), 공간연출디자인의 연구동향에 대한 분석[An Analysis of Domestic Research Trend of Space-direction Design]. *Journal of Sookmyung society of design science*, 17, 44-55.
- 2 An, M.S., (2011). 연극연출. Korea : Jipmoondang publishing
- 3 Catholic, G. (2011), *고등학교 실내디자인[Highschool Interior Design]*, Korea : Ministry of education
- 4 Kim, M., (2000), *공간연출디자인의원류[環境藝術家キースラー]*, Korea : Misulmunhwa publishing
- 5 Rhie, J.M., (2004). *공간연출 꽃과 테이블[Space Deco Design flower & table]*, Korea : Unif publishing
- 6 *Kyoto University of Art*. (2012) Admission Resources, Japan
- 7 Musashino Art University.(2012, January). the course of collage of art and design. Retrived from <http://www.musabi.ac.jp>
- 8 Daum.(2012, February). the definition of direction. Retrieved from <http://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000181423&q=%EC%97%B0%EC%B6%9C>
- 9 Wikipedia.(2012, February). the definition of direction. Retrieved from <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%94%E5%87%BA>
- 10 Wikipedia.(2012, January). List of universities in japan, Retrieved from [http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%BC%EB%B3%B8%EC%9D%98\\_%EB%8C%80%ED%95%99\\_%EB%AA%A9%EB%A1%9D](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%BC%EB%B3%B8%EC%9D%98_%EB%8C%80%ED%95%99_%EB%AA%A9%EB%A1%9D)
- 11 Kyoto University of Art. (2012, January). Retrived from <http://www.kyoto-art.ac.jp/art/space/space.html>
- 12 Kyoto University of Art.(2012, January). Retrived from <http://kukan.tv/about/index.html>
- 13 Center for Education Statistics. (20012, June). Retrived from <http://cesi.kedire.kr/index.jsp>
- 14 Korean Council for University Education. (2012). Retrieved June 22, 2012. from <http://univ.kcue.or.kr/classList.do>

# 공간연출디자인의 교육과정 현황과 체계화 방안

## :한국과 일본의 4년제 대학을 중심으로

이진민<sup>1</sup>, 장미정<sup>2</sup>

<sup>1</sup>숙명여자대학교 환경디자인학과, 서울, 대한민국

<sup>2</sup>숙명여자대학교 디자인학과, 서울, 대한민국

---

**연구배경** 본 연구는 공간연출디자인 교육과정 개발의 일환으로서, 그 기초적 토대를 마련하기 위해 관련 교육현황을 파악, 향후 공간연출 디자인 교육과정의 체계화 방향을 모색함에 목적을 둔다.

**연구방법** 조사대상은 ‘공간연출’을 전공 혹은 이를 교과목 명칭으로 사용하는 국내 및 일본의 4년제 대학을 중심으로 한다. 분석 팩터는 학습계열, 학습범위, 학습방법 측면을 축으로 하여 정량적으로 분석한다.

**연구결과** ① 공간연출디자인은 학습계열측면에서 회화 조각·공예-디자인

으로의 영역확장 교육과 함께 디자인과 아트 및 마케팅을 포함하는 탈영역적 교육, ② 학습범위 측면에서 의식주 분야 간의 상호 융복합교육, ③ 수업의 방법 측면에서 공간디자인론, 연출론, 비교공간론등 이론 위주의 교과 및 상품기획, 공간연출, 이벤트운영 등 실무와 연계되는 워크샵 및 세미나 등의 방향성을 전개하고 있음이 확인된다. 즉, 공간연출 디자인의 교육과정은 전체를 통합적으로 아우르는 크리에이티브 디렉터 양성의 교육목표에 주안점이 있다는 것을 알 수 있다.

**결론** 본 연구는 공간연출디자인의 교육 방향성을 제조명하고, 교육 프로그램 개발의 긍정적 전개를 모색하는 단초를 마련하는 데에 의의를 가진다.

**주제어** 공간연출디자인, 교육과정, 체계화

---