논문접수일 : 2013.06.20 심사일 : 2013.07.03 게재확정일 : 2013.07.23

발상기법에 의한 창의적 발상과 표현의 교육사례

An Educational Case of Creative Idea and Expression by Idea Techniques

김 경 선

관동대학교 시각디자인학과 교수

Kim, Kyung-Sun

Kwandong University

1. 서 론

2. 시각디자인을 위한 창의적사고와 발상의 유형

2.1. 창의적사고와 시각디자인 발상
2.2. 창의적 시각이미지 발상과 표현의 개념
2.3. 창의적 발상기법에 관한 선행연구 고찰

3. 창의적 시각이미지의 발상기법 연구

3.1. 창의적 발상기법의 유형 및 구성요소
3.2. 발상과 표현의 진행단계 및 내용
3.3. 발상과 표현을 위한 진행
3.4. 발상기법에 의한 창의적발상과 표현사례

4. 결론

참고문헌

논문요약

발상기법은 창의적 전문디자이너가 되기 위해서는 매우 중요한 지적능력이 되기 때문에 최근 디자인교육에서 발상기법을 체계화하여 학습시키려는 관심이 증대되고 있다. 따라서 본 연구는 창의적 발상을 위해 은둔발상법, 브레인스토밍 발상법, 연상법, 유머러스법, 초현실적 발상법을 중심으로 이에 대한 체계적인 개념을 정립하고, 이를 토대로 발상과 표현을 위한 학습훈련을 실행하였다.

실행과정을 통해 다음과 같은 시사점이 파악되었다. 첫째, 발상기법에 대한 개념적 사고를 명확하게 이해할 수 있는 인문학적 소양이 필요하다는 것이다. 둘째, 발상기법에 의한 기존의 예제를 보고 느낄 수 있는 감각을 키워야 할 것이다. 셋째 예제를 보고 이를 분석·해석할 수 있는 풍부한 경험·상상 능력이 요구되며, 예제나 시각이미지를 관찰할 경우, 단순히 이미지를 보는 것 보다는 의미를 파악해내려는 목적을 가지고 몰두해야 한다. 넷째, 매우 다양한 발상기법이 있으며, 이 다양한 발상기법의 요인구성은 크로스로 중첩되어 있는 경우가 많이 있다는 점이다.

본 연구는 전반적으로 발상기법의 유형을 개념적으로 구체화하여 학습을 실행한 사례를 제시함으로써 '발상과 표현'을 위한 이론과 실행방법을 발전시키는데 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

주제어: 창의성, 발상기법, 시각이미지

Abstract

Idea techniques are important skills to those who become a creative expert designer. So, recently, in design education fields, a concernment increases, on systemize idea techniques for the purpose of learning others. This study set up systematic concept on the idea techniques and performed a learning training for idea and expression, centering on concealed idea techniques, brainstorming idea techniques, reminiscent idea techniques, humorous idea techniques. and surrealistic idea techniques.

In the process, this study grasped the suggestion as followings. First, human culture is indispensible in understanding clearly conceptional thinking on idea techniques. Second, sense is indispensible to seeing and feeling the existing examples by idea techniques. Third, abundant experiential and imaginational abilities are indispensible to analyzing and apprehending examples. Anybody who observes examples and visual image has to do that under the purpose of grasping meanings, rather than simple images. Fourth, there are a variety of idea techniques, and the factors of the idea techniques are crossed and overlapped.

This study conceptionally gave body to the type of idea techniques generally and suggested the case of performing learnings. So, this study will contribute to developing the theory and performing techniques for 'creative idea and expression'

Keyword: Creative, Idea Technique, Visual Image

1. 서론

21세기 들어 창의력이 중요하게 다루어지고 있는 가운데, 학습자의 창의력을 신장하기 위한 학생중심의 교육과정이 강조되고 있다. 창의력은 정상인이면 누구나 지니고 있으며 모든 분야에서 탁월한 사람은 없고, 단지 특정한 분야에 우수한 창의력을 발휘할 수는 있다. 이렇게 특정 분야에서 나타낼 수 있는 창의력은 후천적으로 육성될 수 있으며 잠재된 창의적 재능도 교육에 의해 계발이 가능하다(윤민봉, 2005). 따라서 최근 많은 분야에서 창의력이 매우 중요하게 다루어지고 있다.

창의력은 과제에 따라 다르게 나타날 수 있다. 특히 학생들이 배우는 교과는 각기 독특한 학문체계가 있으며, 그 지식의 탐구방법도 학문에 따라 다르기 때문에 창의력 교육은 각 교과에 적합한 방법으로 이루어져야 한다. 이러한 견지에서 윤민봉(2005)은 “창의력을 신장시키기 위해서는 크게 일반교육과정에 포함시키는 방법과 특별히 고안된 창의력 훈련 프로그램을 적용시켜 신장시키는 방법이 있다”고 주장한다. 또한 김인혜(2003)에 의하면 “디자인에서 발상은 어떤 ‘테마’나 ‘컨셉’을 구체적인 형태나 이미지로 얻어내는 과정인데, 발상의 목적과 접근하는 방식에 따라 여러 가지 발상법이 있다고“ 하였다. 이진숙(2009)은 “시각디자인 교육에서 창의성은 매우 중요한 과제이며, 이러한 과제를 해결하기 위해서는 디자이너의 감각과 표현력은 물론 독창적이고 참신한 아이디어를 표출해 낼 수 있는 방법이 필요하다”고 주장하였다.

이러한 관점에서 본 연구는 시각디자인교육이 일반 학문과 다르고, 특별히 고안된 창의력이 필요하다고 인식하였다. 즉 ‘발상과 표현’은 발상의 사고과정이 필요하고, 사고과정을 위해서는 체계적인 다양한 발상기법이 필요하다. 체계적 발상기법은 학습훈련을 통해 모든 상상력과 발상능력을 확장시키는 사고를 배양할 수 있고, 발상능력의 확장은 전공심화과정에서 요구되는 디자인문제해결을 위한 목표에 도달할 수 있는 능력이 확산적으로 육성될 수 있다고 본다.

따라서 최근 디자인교육에서 발상기법을 체계화하여 학습시키려는 관심이 증대되고 있다. 그 이유는 다양한 발상기법은 창의적인 아이디어를 구상할 수 있는 능력을 향상시키기 위한 하나의 방법이 되고, 창의적 디자이너가 되기 위해서는 매우 중요한 지적 능력이 되기 때문이다.

이처럼 발상기법이 중요하게 인식됨에 따라 최근 다양한 발상기법을 대상으로 연구가 활성화되면서 발상기법의 종류도 브레인스토밍(brainstorming)을 활용한 발상기법에서부터 연상법, 마인드맵(mind map), 시네틱스(synetics), 스캠퍼((SCAMPER), 메카니칼(mechanical) 발상법에 이르기 까지 다양한 유형의 발상기법이 연구대상에 포함되고 있다(이진숙, 2009; 김재원, 2008; 방경란, 2012; 김인혜, 2003; 기재창, 1994 등).

이렇게 발상기법의 중요성이 강조되어 다양한 발상기법을 대상으로 많은 연구가 이루어져 있으나 발상기법에 대한 체계적인 개념적 사고를 토대로 창의적인 발상기법을 실행한 사례는 매우 빈약하다는 점이 문제점으로 인식되었다. 이 문제점을 개선하기 위해서는 창의적 발상기법을 개념적으로 체계화하고 이를 토대로 발상과 표현을 위한 학습을 실행한 사례를 제시하는 것이 시각디자인전공에서는 더 필요하다고 보았다. 따라서 본 연구는 발상기법에 대한 이론적 내용을 선행연구를 통해 보다 체계적으로 개념화하여 발상기법의 유형을 구축하고, 이를 기반으로 각 발상기법을 적용하여 실행한 사례를 제시하는 것을 목표로 하고 있다. 연구목표를 달성하기 위한 연구방법은 발상기법에 대한 선행연구의 고찰을 통해 발상기법의 유형을 보다 쉽고 흥미롭게 개념적으로 구체화하는 것이며, 이를 토대로 창의적 발상과 표현의 학습을 실행한 사례를 제시하는 것을 연구범위로 한다.

본 연구는 ‘발상과 표현’을 위한 이론과 실행방법을 발전시키는데 도움을 주고, 전공심화 즉, 일러스트레이션, 인쇄광고디자인, 영상광고디자인, 포스터디자인 등과 같은 시각미디어에 필요한 창의적 발상을 위해 기여할 수 있을 것이다.

2. 시각디자인을 위한 창의적사고와 발상의 유형

2.1. 창의적사고와 시각디자인 발상

디자인을 위한 창의적 발상은 인간의 사고에 의해 가능하다. 심리학자들은 인간의 사고유형을 크게 연역적 사고와 예술적사고로 구분하였다. 연역적 사고는 어떤 명제를 일정한 규칙의 진행과정을 통해서 결론을 이끌어 내는 사고방식이다. 연역적 사고는 경험을 필요로 하지 않으며 문제의 파악에서 해결까지의 진행과정이 잘 세분화되어 있어서 단계별로 이해할 수 있으며 진행방법이 테마분석, 정보수집, 기획 등으로 순환적이어서 문제파악을 명확하게 할 수 있는 사고 방법이다(김인혜, 2003). 예술적 사고는 다양한 답을 얻기 위한 사고방식이다. 따라서 개인의 경험을 바탕으로 이루어지며, 이에 대한 전체적인 흐름이나 절차가 일정한 규칙이 없다는 점이 그 특징이다. 예술적 사고는 직관적, 상상적, 가상적, 경험적, 심미적,

종합적, 발명적, 수평적, 발산적, 상징적 측면이 매우 강하다(이진숙, 2009; 김인혜, 2003).

본 연구는 시각이미지를 위한 창의적 발상은 시각디자인의 특성에 비추어 예술적 사고가 그 기틀이라고 본다. 따라서 복잡한 시각이미지의 발상문제를 처리하기 위해서는 예술적 사고의 탁월한 직관이 필요하다. 직관은 비선형적 과정이며 논리적인 단계가 필요하지 않지만(윤민봉, 2005; 박웅현, 강창래, 2009) 이를 위해서는 개념적 사고가 전제되어야 한다. 개념적 사고는 많은 양의 정보를 객관적으로 분석할 수 있는 통찰력과 그에 대한 이해가 요구되며, 이를 바탕으로 문제해결을 위한 답에 도달하기 위한 수렴적 사고가 필요하고, 문제해결을 위해서는 창의적 발상을 많이 창출해 낼 수 있는 발산적 사고가 필요하다(김인혜, 2003). 이상의 내용을 토대로 본 연구는 예술적 사고가 아무런 제약 없이 자유스런 관점에서 아이디어 발상을 추구하는 상상적 사고라고 할 수 있지만, 창의적 시각디자인의 표출을 위해서는 우선적으로 개념적 사고를 토대로 직관적 사고와 상상적 사고가 필요하며, 이를 더 확산시키기 위해서는 수렴적 사고와 발산적 사고가 필요하다고 인식하였다. 발산적 사고는 창의적인 문제해결의 기술적 향상을 가져올 수 있다(윤민봉, 2005). 이러한 단계적 사고를 위한 발상기법은 무엇을 기준으로 어떻게 체계화 할 것인가가 관건이라고 할 수 있다.

2.2. 창의적 시각이미지 발상과 표현의 개념

창의적 발상이란 “어떤 새로운 생각을 해 낸다거나 새롭게 떠오르는 것을 말하는데, 아이디어, 구상, 착안, 생각 등”이 이에 해당 된다(http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=15601400). 김인혜(2003)는 “디자인에서 발상은 어떤 일이나 상황·사물에 대한 발전적이고 독창적이며 구체적인 생각을 형태나 이미지로 구체화하는 작업이라고” 하였고, 김재원(2008)은 “시각화의 발상은 새로운 생각을 표출하기 위하여 어떤 생각이나 상상을 머릿속에 떠올려 이를 종이위에 스케치하는 과정 또는 어떤 주제나 개념을 구체적인 형태나 이미지로 나타내는 과정으로서 표현”이라고 언급하였다. 가재창(1994)은 “창의적 발상을 위해서는 보는 눈이 바뀌어야 하고 보는 눈이 바뀌면 생각도 다르게 할 수 있게 되는데, 이렇게 되면 평소에 생각지도 않았던 창의적 아이디어가 문득 떠오른다고 한다. 이것이 바로 발상이고 창조”라고 하였다. 박웅현, 강창래(2009)는 “창의성은 문제해결을 위해 새로운 것을 찾아내는 특성으로 고정관념 깨기, 상상력, 새로운 시선을 찾기”라는 견해를 피력하였다.

이미지 표현을 위해서는 먼저 말이나 글을 정리하여 개념화하고, 이를 통해 보다 정연하게 전개할 수 있는 시각적 수사 사고가 필요하다. 김인혜(2003)에 의하면 시각적 수사 사고란 “그리기 전에 먼저 ‘생각‘하게 하기 위한 것으로서 생각을 어떻게 전개시킬 것인가를 위한 언어적 수사법에 대한 이해과정이 필요하고, 그 이해를 바탕으로 창의적 상상력을 펼치기 위한 방법이라고” 주장한다. 시각적 수사 발상은 언어적 수사법과 같이 직유, 은유, 제유, 의인, 환유, 풍자, 아이러니, 강조, 과장, 대비, 모순, 패러디, 상징, 연상 등 매우 다양하다(김인혜, 2003; 김경선, 2011). 이처럼 다양한 수사법에 의해 표현할 수 있는 시각표현은 구체적이고 개별적이며, 커뮤니케이션 수용자의 마음에 다양한 상상의 연쇄반응을 불러일으킬 수 있는 특성이 있다(김일형, 2012).

이상의 내용을 종합하면 창의적 발상은 고정관념을 탈피하고 다양한 상상력에 의해 떠오른 어떤 새로운 생각을 시각적 이미지(그림)로 종이위에 표출하는 과정으로서 이미지 표현이라고 정리할 수 있다. 이미지표현은 시각화를 위해 개인의 아이디어를 각종 재료 즉, 물감, 붓 혹은 컴퓨터그래픽 등과 같은 것에 의해 형상으로 드러내어 나타내는 것을 의미한다(Haruyoshi Nagumo, 박영원 역, 1996).

2.3. 창의적 발상기법에 관한 선행연구고찰

시각디자인에서 창의적 발상은 디자인 문제를 해결하기 위한 개념적 사고를 찾는데서 부터 시작된다. 이 개념적 기준을 찾기 위해서는 무엇을 어떻게 체계화하여 발상을 위한 사고의 기준으로 할 것인가가 디자인의 문제를 해결할 수 있는 실마리라고 할 수 있다. 따라서 본 연구는 문제 해결의 관건이라고 할 수 있는 발상기법의 유형에 주목하였고, 이를 도출하기 위해 선행연구를 고찰하였다. 고찰한 결과 발상기법은 연구자에 따라서 매우 다양하게 분류하고 있다는 것이 파악되었다. 앞서 윤민봉(2005)이 주장한 “교육은 각 교과에 적합한 창의력방법의 교육과” 김인혜(2003)의 주장 즉, “발상의 목적과 접근하는 방식에 따라 여러 가지 발상법이 있다“는 점이 입증된 것이다.

선행연구에서 적용된 발상기법으로 김인혜(2003)는 브레인스토밍(brainstorming), 시각적 수사사고, 연상법을 제시하였고, 김재원(2008)은 일러스트레이션의 발상기법으로 브레인스토밍, 체크리스트(checklist), 마인드 맵(mind map), 시네틱스(synetics)등을 적용하였다. 이진숙(2009)은 브레인스토밍, 시각적 수사사고,

연상법, 시네틱스, 마인드 맵, 형태분석법으로 구분하고 이를 적용한 사례연구를 하였으며, 방경란(2012)에 따르면 “메카니칼(mechanical) 발상법은 기존의 개념을 변환할 수 있는 전환과정을 기반으로 조직적인 사고과정을 통해 창의적 발상이 가능하게 하는 발상법”이라고 한다. 메카니칼 발상법의 구성요소는 증대, 축소, 복수화, 파괴, 소거, 정의 역전, 조합 등으로 구분하였다. 유현정, 신혜영(2009)은 영상디자인교육을 위해 브레인스토밍, 스캠퍼(SCAMPER)- 대체(Substitute), 결합(Combine), 적합화(Adapt), 변경(Modify), 다른 용도(Put to other uses), 제거(Eliminate), 반전·재정렬(Reverse, Rearrange)과 시네틱스와 형태분석법을 적용하였다. 조열(1996)은 발상법으로 은둔이미지, 즉 유사구조, 반전, 군화구조, 도형과 배경이라는 기법을 적용한 사례를 제시하였고, 임연웅(1992)은 아이디어를 유도하는 방법으로 경험법, 분석법, 요행법, 유추법, 상징법 등, 가재창(1994)은 시각디자인발상 트레닝을 위해 대비법, 역설법, 닮은꼴, 결합과 변신, 연상법, 반복법, 트릭, 유머러스, 지오메트릭(geometric), 초현실주의, 미스테리(mystery) 등을 제시하였다.

고찰결과 [표1]과 같이 발상기법은 매우 다양하고 연구자에 따라서 다르게 분류하고 있다는 것이 파악되었다. 앞서 윤민봉(2005)이 주장한 “교육은 각 교과에 적합한 창의력방법의 교육과” 김인혜(2003)의 주장 즉, “발상의 목적과 접근하는 방식에 따라 여러 가지 발상법이 있다“는 점이 입증된 것이다.

이 다양한 기법 가운데 어느 특정의 발상법이 가장 우수한 기법이라고 정의하기는 어려우며 다양한 발상기법의 요인구성에 있어서 많은 요인이 중첩되어 있다. 즉, 시네틱스는 전혀 관련성이 없는 요소들을 ‘결합’시켜 친숙한 것을 낯설게 만들기, 낯선 것을 친숙하게 전환하는 방법으로 은유와 유추(직접·의인·상징·환상적)가 있고(이진숙, 2009), 김재원(2008)은 크게 ‘결합’으로 봤으며, 시각적 수사사고에는 은유, 환유, 아이러니·역설·모순, 강조, 생략·과장·확대, 대비, 의인, 풍자, 패러디 등(김인혜, 2003), 이들의 내용을 면밀히 분석하면 그 내용이 겹쳐있다는 점이다.

이에 본 연구는 인간의 잠재된 창의적인 아이디어는 다양한 발상과정의 경험을 통해 발상능력이 확산될 수 있다는 점과, 창의적인 아이디어를 이끌어내기 위해서는 체계적인 개념적 사고를 통해 디자인문제 해결방법이 가능하다는 점을 인식하여, 발상자의 경험을 통해 개방적 상상력과 유추를 끌어낼 수 있고, 이를 분석하여 발산과 확산이 가능하도록 기존의 창의적 발상법 선행연구를 근거로 발상기법을 다음과 같이 추출하였다.

은둔이미지에 의한 발상, 브레인스토밍, 연상에 의한 발상, 유머러스에 의한 발상, 초현실주의에 의한 발상 등 크게 5가지 발상기법으로 구성하였다. 5가지 발상기법은 창의적인 발상을 위해 재미와 흥미를 불러일으킬 수 있을 것으로 기대한다.

연구자	발상기법	구성요인
김인혜	브레인스토밍·시각적수사사고·연상법	은유·환유·아이러니·강조·과장·대비·모순·의인·풍자·패러디
김재원	브레인스토밍, 체크리스트, 마인드맵, 시네틱스	결합
이진숙	브레인스토밍·시각적 수사사고·연상·마인드맵·시네틱스·형태분석	경험·지식·추상·상징 직접유추·의인유추, 상징유추·환상유추
방경란	메카니칼	증대·축소·복수화·파괴·소거·변환·역전·조합
유현정 신혜영	브레인스토밍, 스캠퍼·시네틱스·형태분석	대체·결합·동화·수정·확대·용도·변경·제거 유추(직접·의인·상징·환상
조 열	은둔	유사·군화·반전·도형과 배경
임연웅		경험·분석·요행·유추·상징
가재창	대비·역설·유사·결합·변신·반복·트릭·연상·미스테리·지오메트릭·유머러스·초현실주의	모순·형태·성격·이질·결합·반전·행위·색·닮은꼴·변신·생략·과장·선입견·형태·이색·착각·의인

[표 1] 선행연구에서 도출된 발상기법과 구성요인

3. 창의적 시각이미지의 발상기법 연구

3.1. 창의적 발상기법의 유형 및 구성요소

3.1.1. 은둔이미지에 의한 발상

은둔이미지는 두 가지 이상의 사물을 표현대상으로 하여 특정 부분을 의도적으로 감춘 부분을 만들고 찾게 한다는 측면에서 볼 때 일종의 숨은 그림 찾기라고 한다(조열, 1996). 숨어있는 이미지 찾기는 쓰지 않던 두뇌를 움직이게 하기 때문에 시지각적으로 두뇌운동을 시켜줄 수 있다. 따라서 어린이의 지능개발에 효과가 있고, 어른들의 흥미를 유발할 수 있어서 매력적인 발상법이다(조열, 1996). 은둔이미지의 발상유형은 첫째, 유사구조 발상기법이다. 이 기법은 유사한 배경이나 복잡한 화면 속에서 찾고자 하는 사물을 숨겨놓는 표현방법 또는 두 가지 사물을 대상으로 닮은꼴의 형상을 결합하여 시각적 커뮤니케이션을 유도하는 발상법이다. 둘째, 반전을 이용하는 발상법이다. 이 발상은 어떤 사물의 일부분에 또 다른 사물의 일부분을 결합시켜 표현할 때 흥미 있는 시각이미지가 될 수 있다(조열, 1996). 이를 위해서는 표현대상의 사물에 대한 구조적 특성의 파악과 동시에 다른 사물의 이미지를 날카롭게 찾아내는 능력이 필요하다. 셋째,

군화구조에 의한 발상법이다. 이 발상법은 같은 크기의 점이나 같은 굵기의 선 등을 일률적으로 배치하고, 그 크기나 굵기 또는 기울기를 미세하게 조절하여 또 다른 이미지가 보이게 하는 방법이다. 넷째, 도형과 배경에 의한 반전현상을 이용한 발상법이다. 도형과 배경에서 도형(figure)은 표현주체가 되며, 배경(ground)은 표현의 비 주체가 된다. 도형과 배경에 의한 표현은 상호 유기적 관계로서 상호보완적이다(김경선, 2003; Haruyoshi Nagumo, 박영원 역, 1996), 도형과 배경에 의한 반전구조는 은둔이미지 발상법 가운데 시지각적 효과가 가장 강하고, 유희적 감흥이 매우 높다고 할 수 있다(조열, 1996).

3.1.2. 브레인스토밍에 의한 발상

브레인스토밍(brainstorming) 기법은 창의적 발상을 위해 가장 많이 적용되는 발상법 가운데 하나라고 할 수 있다. 윤민봉(2005)에 따르면 "브레인스토밍은 어떤 문제에 관해 가능한 모든 각도의 접근법을 여러 사람이 내용의 현실성 여부에 구애받지 않고 자유분방하게 아이디어를 제시함으로써 그 속에서 해결책을 찾는 기법"이라고 소개하였고, 김재원(2008)은 "어떤 문제의 해결을 위해 여러 사람이 모여 회의 형식으로 진행하면서 참가자들이 서로 아이디어를 제안하는 집단사고 방식"이라고 한다. 브레인스토밍은 발산적 사고에서 반드시 정답이 아닐지라도 많은 생각을 만들어내도록 하는 것과 같이 회의 참가자로부터 가능한 많은 의견을 얻어내기 위해 비평은 금물이며, 어떤 자유분방한 의견도 환영하며, 가능한 많은 의견개진을 희망하고, 제안된 의견을 종합하여 그 가운데서 문제해결을 위한 아이디어를 찾아내는 방식이다(이진숙, 2009). 브레인스토밍은 많은 양의 아이디어가 제안되면 될수록 문제에 대한 해결안이 채택될 가능성이 높아진다는 데 근거를 두고 적용하는 기법이다(김인혜, 2003).

3.1.3. 연상에 의한 발상

연상이란 하나의 관념이 다른 관념을 불러일으키는 현상으로서 시각이미지의 발상을 위해 자주 사용되는 발상법이다. 김인혜(2003)에 따르면 "연상이란 기억 이미지를 재생하는 것으로 어떤 사물을 보거나 듣거나 생각할 경우 그와 관련 있는 다른 사물이나 일이 머리에 떠오르는 것" 이라고 하였다. 이러한 연상법은 심상에 있는 과거의 사건이나 사물을 끄집어내거나 생각하게 하는 것으로서 이는 경험, 지식, 추상, 상징을 통해 가능하다. 이렇게 얻어진 사물의 표상은 직접유추, 의인유추, 환상유추, 상징유추를 통해 가능하다(이진숙, 2009). 이러한 개념이 담긴 연상을 통해 구체적인 이미지를 발상하기 위한 기법으로 가재창(1994)은 선입견·형태·행위·대비(comparison)·색 등에 의해 연상될 수 있다고 한다.

첫째, 연상은 선입견에 의해 발상이 가능하다. 선입견이란 어떤 대상에 대하여 이미 마음속에 가지고 있는 고정적인 관념이나 관점을 말하는데, 이런 고정된 생각은 어떤 대상을 판단할 경우 영향을 크게 미치는 특성이 있다. 선입견에는 좋은 이미지와 나쁜 이미지가 있다. 둘째, 형태에 초점을 둔 연상법이다. 이 발상법은 사물의 형태가 지니고 있는 특성이나 색이 지닌 고유의 이미지를 통해 연상을 유도할 수 있고, 사물이나 동물 등과 같은 대역에 의해 간접적으로 비유적 표현이 가능하다. 셋째, 행위에 초점을 둔 발상법이다. 행위는 주위환경에서 유발되는 자극에 대하여 반응하는 사람의 행동으로 어떤 목적이나 동기에 의한 생각을 거쳐 의식적으로 행하는 인간의 행위를 의미한다. 행위에 의한 발상은 표현 대상물을 커뮤니케이션의 목적에 맞게 사실적 표현이나 생략에 의해 표현될 수 있다. 넷째, 대비(comparison)를 통한 연상이다. 대비를 통한 발상은 닮은꼴의 대비, 동일용도의 대비, 이질 용도의 대비, 같은 성격의 대비, 이외성의 대비 등 많은 발상법이 있다(가재창, 1994)

3.1.4. 유머러스에 의한 발상

유머러스(humorous)란 익살스러우면서 재미가 있는 것을 의미한다. 익살은 남을 웃기려고 일부러 우스운 말이나 행동을 하는 경우로서, 이러한 행동을 우리는 재미있다, 짓궂다 등으로 표현한다. 익살스런 발상은 생략·과장, 미스매치(miss match)와 결합·변신, 의인화 등에 의해 가능하다(가재창, 1994).

첫째, 생략된 표현은 표현대상의 사물을 '최소' 가능한 선으로 표현하는 경우가 많은데, 그것은 선으로 표현할 경우 가벼운 터치로 유머러스하게 생략된 표현이 용이 하기 때문이다. 즉, 일반적으로 개그맨(gagman)이나 희극배우를 무게 있는 사람이라고 하지 않는 것과 같이 유머러스와 가벼운 것은 같은 맥락으로 보는 관점이다. 그러나 선에 의해 유머러스하게 표현된 그림의 메시지가 가볍다는 의미는 아니다. 무거운 메시지를 담고 있는 그림도 유머러스하게 표현할 경우 경쾌한 시각효과를 줄 수 있어서 전달력을 더 높일 수 있다는 장점이 있다. 둘째, 미스매치(miss match)적 결합과 변신의 발상법이다. 미스매치는 misstake의 miss와 match를 결합시킨 단어로 '잘못된 결합·변신'의 의미를 지닌 것이다(가재창, 1994). 실수한 것과 같은 의외성이 있는 결합과 변신의 표현이

오히려 유머러스한 인상을 이끌어낼 수 있다.

셋째, 성격변신과 결합은 사물의 일부분을 다른 사물로 바꿔서 표현하는 발상법이다. 강한 이미지를 부드러운 이미지로 변신시킬 경우 더 유머러스한 이미지가 될 수 있다. 그 예로 강한 이미지의 악어 이빨대신 피아노 건반으로 대체시킴으로서, 강한 상징의 악어가 귀여운 악어의 이미지로 변신할 수 있다(가재창, 1994). 넷째, 의인화에 의한 발상법이다. 의인화는 비인간적인 대상을 인간적인 감정을 지닌 것으로 표현하는 경우이다(이석주 외, 2002; 김경선, 2011). 상품 스스로 행동이나 말을 하는 것처럼 의인화하면 상품에 대한 흥미유발과 친밀감으로 광고효과를 높일 수 있다(정경선, 2001; 김경선, 2011).

3.1.5. 초현실주의에 의한 발상

초현실주의(surrealism)는 이성의 지배를 받지 않는 공상·환상적 상상을 중요시하며 불가사의, 신비와 같은 미스테리(mystery)와 밀접한 관계를 갖고 있다(가재창, 1994). 일반적으로 초현실주의는 사실주의나 추상예술과는 대립되는 것으로 간주하기 쉽지만, 사실적 표현과 추상적 표현이 함축되어 있다. 이러한 초현실적 발상은 비논리적 사고를 전제로 한다. 창의적 발상자체가 일관되고 조리 있게 생각하는 논리적 사고와는 기본적으로 다르기 때문에 호소야 이사오(이진원 옮김, 2009)는 “논리적 사고를 통해서는 새로운 발상이나 다른 것과 구별되는 혼자만의 특유한 아이디어가 생길 수 없다”고 주장한다.

따라서 초현실적 발상은 이성의 제약이 배제된 사실왜곡, 역설, 변신, 이색적인 결합, 무모한행위 등과 같은 발상에 의해 가능하다(가재창, 1994). 이성을 배제한 사실왜곡의 발상은 첫째, 일상성을 무시하는 초능력의 세계로서 실제로 있었던 일이나 현실적으로 존재하기 어려운 어떤 상황을 나타내는 것으로서 실현될 가능성이 없다는 점이 그 특징이다. 따라서 현존하는 어떤 사물을 다르게 해석하거나 그릇되게 표출하는 발상으로 조작이나 날조에 의해 가능하다. 둘째, 고장관념을 탈피하여 이성으로는 믿기 어려운 두 가지 이상의 사물을 자가당착, 아이러니, 불합리한 변신 등과 같이 모순이 존재하는 역설적 발상법이다. 이런 점에서 가재창(1994)은 “상식에 접근하려는 시각에 역행하는 것이 초현실주의 발상이라고” 하였다. 그럼에도 모순을 지닌 역설적 발상의 표현에는 중요한 진리가 함축된 메시지가 담겨 있기 때문에 시각적 주목성을 유도하는 특성을 지니게 된다.

셋째, 둘 이상의 사물이나 사람이 서로 관계를 맺어 하나로 결합되게 하는 이색적 결합의 발상이다. 이러한 발상과 표현은 현실에서는 도저히 불가능한 상상의 발상이다. 예를 들면 계란에서 싹이 돋아나는 표현이 초현실주의 특성이다. 특히 터무니없이 무의미한 결합으로 표출된 디자인의 경우 예상 이외의 기대로 인간의 시각을 매혹할 수 있다(가재창, 1994). 넷째, 무모한 행위와 같은 동작을 표출한 역설적 행동이다. 무모한 행위란 터무니없는 행동이나 자세 등으로 현실에는 일어날 수 없는 일이 그림으로 표현되는 경우가 이에 해당된다. 예를 들면, 사람이 누워서 이불을 덮고 있는 것이 아니라 파도를 덮고 있을 경우, 초현실적 발상의 표현이라고 할 수 있다. 초현실주의적 표현은 그 자체를 말하려는 것이 목적이 아니라 꿈과 희망, 몽상, 환상, 망상 혹은 비판이나 풍자를 위해 표현될 때가 많이 있다.

3.2. 발상과 표현의 진행단계 및 내용

창의적 발상과 표현능력의 배양을 위해서는 아이디어를 생각해낼 수 있는 감각(sencing)과 선택(selecting) 지각(perceiving)에 의한 보기(seeing)(이진숙, 2009에서 재인용)가 요구 되는데, 이는 생각하는 ‘머리’와 아이디어를 표현할 수 있는 ‘손’ 그리고 이 둘을 조화롭게 할 수 있는 ‘눈’의 역할이 적합하게 분배 되어야 하는 것을 의미한다. 이를 위해서는 사고의 과정이 필요한데, Wallas와 Torrance에 의하면 창의력은 문제해결을 위한 사고의 과정으로 다음과 같은 단계를 제안하였다(김재원, 2008에서 재인용).

첫째, 문제를 창의적으로 생각해내기 위하여 여러 측면에서 지각하고 이해하려는 활동으로 준비단계가 있다. 준비단계에서 창의적 발상과 표현을 위해 많은 자료들을 관찰하는 노력이 필요하다. 둘째, 알에서 생명이 깨어나기 위해서는 일정기간이 필요한 것과 같이 디자인에서도 어떤 문제를 인지하고 해결하기 위해서는 내적으로 부화할 수 있는 시간이 필요하다. 셋째, 내적 부화단계에서 어떤 생각이 문득 머리에 떠오르는 계기가 발생하는데, 이때를 발현단계라고 한다. 발현된 즉시 메모를 한다거나 스케치를 해 두는 것이 좋다. 넷째, 발현된 창의적 아이디어의 출현은 문제의 특성에 비추어 적합한지를 분석하는 검토과정이 필요하다. 이 과정을 검증단계라고 한다. 검증단계에서는 발현된 창의적 아이디어를 객관화·구체화 과정을 거쳐 옳고 그름 등을 판단하게 된다. 이 단계에서 문제해결을 위해 적합하다고 판단된 아이디어 스케치는 표현과정을 거쳐 수정보완을 통해 완성하게 된다.

이상의 내용을 배경으로 진행단계는 선행연구(김

재원, 2008; 이진숙, 2009)를 토대로 '창의적 발상과 표현'의 수업을 진행할 수 있는 구체적인 골격을 [표1]과 같이 체계적으로 프로그램화 하였다. 이 프로그램은 한 개의 과제를 진행하기 위한 기준이 된다.

구분	과정	내용
1주	발상기법의 이해단계 (준비단계)	발상기법에 대한 개념적 이해를 돕기 위해 발상기법의 이론설명과 예제를 제시하여 발상방법을 정확하게 파악하는 단계
2주	아이디어검토(부화단계)	발상기법을 토대로 아이디어 스케치를 한 후 스케치된 내용이 발상기법과 적합한가를 논의하고 스케치내용을 시각화 할 수 있도록 정리하는 단계
3주	표현단계 (발현단계)	검토된 아이디어를 시각화하기 위한 단계로서 표현재료는 개인 각자가 자유스럽게 선택하여 표현하는 단계
4주	수정·완성 (검증단계)	표현된 내용가운데 잘못 된 부분을 파악·수정하여 완성하는 단계
5주	종합평가 (완성단계)	프리젠테이션을 통해 발상법을 잘 이해하고 표현했는가와 이를 적용할 수 있는 시각디자인의 범주를 학생개인이 주관적으로 설정하여 발표하고 평가하는 단계

[표 2] 발상기법에 의한 시각이미지 5단계 진행과정

3.3. 발상과 표현을 위한 진행

선행연구를 통해 추출된 5가지 발상기법 즉, 크게 은둔, 브레인스토밍, 연상, 유머러스, 초현실주의 등의 발상기법을 토대로 수업을 진행하였다. 진행방법은 5가지 발상기법에 대한 이해를 돕기 위해 발상기법의 개념과 그 구성요인을 상세하게 설명함과 동시에 예제를 제시하여 충분히 이해할 수 있도록 하였다. 발상기법의 다양한 구성요인에 대한 선택은 학생 스스로 결정하게 하였다. 수업은 한 과제를 총 5주 동안 진행하는 것을 기준으로 [표1] 과 같이 진행하였다.

단 주제의 난이도에 따라 진행주간은 탄력적으로 배정하였다. 수업참여자는 관동대학교 시각디자인학과 2학년 재학생들 가운데 '발상과 표현'을 수강한 학생 25명을 대상으로, 수행기간은 2012년 1, 2학기 동안 진행되었다. 결과물은 25명의 학생들 가운데 기대목표에 도달되었다고 판단되어지는 작품을 선정하여 제시하기로 한다.

3.4. 발상기법에 의한 창의적발상과 표현사례

3.4.1. 은둔 이미지에 의한 발상과 표현

발상과 표현에서 은둔이미지는 서로 비슷한 2개의 사물을 결합시켜 시각적 흥미를 유도하는 [그림1] 과 같은 '유사구조'와 어떤 사물의 특정 분에 다른 사물의 특정 부분을 결합시키는 [그림2, 3]의 경우처럼 '반전 구조', 같은 크기의 점이나 같은 굵기의 선과 같은 것이 기본적인 구성단위가 되어 일률적으로 배치하고, 그 구성단위나 굵기 또는 기울기의 치밀한 조절을 통해 또 다른 이미지가 나타나는 [그림4]와 같은 '군화구조' 그리고 [그림5, 6]처럼 '도형과 배경'이 있다. 이러한 발상에 의한 시각이미지는 숨은그림찾기와 같은 특성으로 인간의 시지각을 자극함과 동시에 호기심을 불러일으킬 수 있다.

[그림 1] 유사구조-장미와 물고기, [그림 2, 3]반전구조-여인과 물고기, 왕과 천사

[그림 4]군화-선과 해골, [그림 5, 6]도형과 배경-오징어와 얼굴, 날개와 성

3.4.2. 브레인스토밍에 의한 발상과 표현

브레인스토밍은 창의적 발상을 위한 대표적인 기법의 하나로서 디자인 문제해결을 위해 집단으로 토론하여 문제해결의 답을 찾아내는 방법이다. 브레인스토밍을 활용한 발상의 주제는 사계절이며, 그룹으로 진행하였다. 그룹은 랜덤(random)하게 4명으로 구성하고, 한명이 한 계절을 담당하며, 계절의 이미지는 스토리텔링과 같이 이야기와 줄거리가 있도록 유도하였다. 이처럼 그룹에 의한 브레인스토밍 발상은 그룹 내의 조직원간에 서로 다른 의견의 커뮤니케이션을 통해 문제해결에 도달 할 수 있는 능력이 체계적으로 형성될 수 있으며, 과제를 진행하는 동안 그룹인들 간의 유대관계가 강화·확장될 수 있다. 따라서 수렴적·확산적사고의 확장을 기대할 수 있다. [그림7, 8, 9, 10]은 사계절을 주제로 시각이미지화 된 결과물이다. 이 결과물에 표출된 이미지는 그룹 내의 한명을 모델로 선정하여 그 모델을 촬영하고, 이를 중심으로 컴퓨터그래픽을 활용하여 과장, 확대하여 이야기와 줄거리가 있는 즉, 봄-만남, 여름-바다여행, 가을-외로움, 겨울-호기심으로 구성하였다. 또한 [그림11, 12, 13, 14]는 꼴라쥬 기법과 같이 사진을 오려붙이기와 수작업표현, 컴퓨터그래픽 프로그램 활용 등, 혼합재료와 표현기법을 적용한 사례이다. 봄은 만남의 시작,

여름은 이별, 가을은 고독, 겨울은 다시 만나서 화합이라는 내용으로 구성되었다.

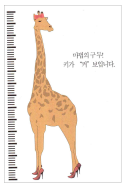
[그림 7, 8] 봄-나들이, 여름-여행 [그림 9, 10] 가을-외로움, 겨울-호기심

[그림 11] 봄-만남의 시작, [그림 12] 여름-이별

[그림 13] 가을-고독, [그림 14] 겨울-화합

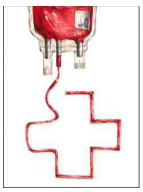
3.4.3. 연상에 의한 발상

연상은 어떤 기억능력을 확대해 표출하는 방법이다. 따라서 개인적 경험과 학습에 의해 형성된 관념을 다른 어떤 개념으로 끌어들여 사물과 이미지를 결합 또는 사물과 다른 사물의 속성 대조, 결합 등에 의해 새로운 이미지를 표현하는 발상기법이다. 연상은 선입견, 형태, 색, 대비를 발상요인으로 구성하고 진행한 결과물은 [그림15~23]에 제시하였다.

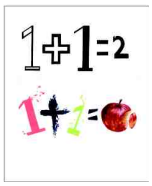


[그림 15, 16,17] 선입견에 의한 연상

[그림 18, 19] 형태 연상



[그림 20] 색 연상

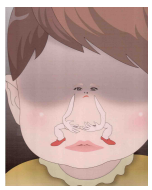


[그림 21, 22] 대비 연상 [그림 23] 행위 연상

3.4.4. 유머러스 발상

유머러스(humorous)란 위트로 상대가 재미를 느끼게 하는 것을 말하는데, 시각이미지에서는 메시지를 익살스럽게 표현하여 상대에게 재미있게 메시지를 전달하기 위한 표현방법이다. 유머러스 표현의 발상은 생략, 과장, 미스매치(miss match), 변신과 결합, 의인화 등으로 구성할 수 있다. 이러한 발상에 의해 표현된 결과물은 다음과 같다.

[그림 24, 25] 과장, 변신 [그림 26] 미스매치 결합



[그림 27, 28] 의인, 결합 [그림 29] 미스매치 결합

3.4.5. 초현실적 발상

초현실적 발상은 비논리적 사고를 전제로 한다. 따라서 이성의 제약이 배제된 사실왜곡, 역설, 변신, 이색적인 결합, 무모한행위 등과 같은 발상으로 꿈과 희망, 공상, 환상적 상상, 불가사의, 신비와 같은 미스테리(mystery)적 표현이 가능하고 사실적 표현과 추상적 표현이 내포되어 표현의 의미를 한 가지로 나타내지 않고 여러 표현요소를 통래 다양한 의미를 암시할 수 있다. 이러한 내용과 같이 발상하고 표현한 결과물 [그림31]은 꿈과 희망, [그림32]는 콧수염의 사실왜곡으로 불가사의 [그림33]은 파도가 이불로 변신한 이색적인 결합에 의한 신비, [그림34], [그림35]는 환상적 상상, [그림36]은 무모한 행위에 의한 공상과 같은 초현실적 발상으로 규정할 수 있다.

[그림 30, 31, 32, 33, 34, 35] 이색적인 결합, 사실왜

곡, 꿈과 희망, 환상적 상상, 무모한 행위 표현

4. 결론

본 연구는 시각디자인에서 창의력은 매우 중요하고, 창의력을 배양하기 위해서는 아이디어 발상능력이 필요하다고 인식하였다. 따라서 창의력 신장을 위한 발상과 표현은 선행연구를 통해 추출된 5가지 발상기법(은둔, 브레인스토밍에 의한 사계절, 연상, 유머러스, 초현실적 발상)의 이론적 배경을 토대로 학습을 실행하였고, 그 실행을 통해 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 시각이미지를 창의적으로 표출하기 위해서는 발상기법에 대한 개념적 사고를 인문학적으로 명확하게 이해할 수 있어야 하며, 둘째, 개념적 사고의 이해를 위해서는 발상기법이 적용되어 표현된 기존의 예제가 매우 중요하다는 점이다. 셋째, 창의력은 후천적으로 함양될 수 있는 것이지만, 풍부한 경험을 바탕으로 우수한 직관에 의한 표현기술이 전제될 때 더 완성도 높은 발상과 표현물이 산출될 수 있다는 것이다. 시각디자인 교육에서 창의력은 매우 중요하며, 이를 위해서는 디자이너의 감각과 표현력은 물론 참신한 아이디어를 끌어 낼 수 있는 발상기법이 필요하다는 것과 창의적인 발상을 위해서는 본질적으로 시각이미지를 읽어낼 수 있는 보기(seeing)가 결정적인 영향을 미친다는 결론을 얻을 수 있었다(이진숙, 2009).

본 논자는 이 연구를 통해 창의적인 능력에는 발상기법을 명확하게 분석·이해할 수 있는 논리적 사고 즉, 추리력, 비판적 사고, 이해력, 수렴적 사고 능력과 자유분방하게 개방적으로 아이디어를 상상해 낼 수 있는 상상력 즉, 직관, 관찰, 몽상 등이 필요하다는 것을 알게 되었다(윤민봉, 2005).

본 연구에서 5가지 발상기법에 의해 실행된 결과물 가운데 스토리텔링으로 구성된 [그림7~14]와 같은 발상과 표현의 사례는 영상광고의 스토리보드(story board)디자인에서 응용될 수 있을 것이며, 유머러스와 연상에 의한 결과물은 일러스트레이션, 제품광고 포스터, 공익광고포스터, 인쇄광고디자인 혹은 책표지를 위한 일러스트레이션 등 다양하게 적용될 수 있을 것이다. 이러한 발상과 표현사례는 수용자에게 흥미를 유발하고, 시지각의 자극을 통해 주목성을 높일 수 있다. 또한 일러스트레이션의 특성이라고 할 수 있는 쌍방의 커뮤니케이션이 가능하고 다양한 시각미디어를 위해 적용될 수 있다는 점에서 실용성과 합목적성을 실현하는 데에 적합한 발상과 표현방법이라고 할 수 있다.

본 논자는 이 연구를 통해 다양한 수사법에 의해 표현할 수 있는 '발상과 표현'은 언어적 수사의 추상적인 내용을 구체적으로 보여 줄 수 있는 표현방법이고, 같은 발상기법에 의한 표현이라 하더라도 개별적 커뮤니케이션이 가능하고, 수용자의 마음에 다양한 상상의 연쇄반응을 불러일으킬 수 있다는 점을 확인할 수 있었다(김일형, 2012). 그리고 초현실적 발상기법은 크로스 발상기법으로 활용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 가재창 (1994).『시각디자인 발상 트레닝 2』. 도서출판 정은도서.
- 가재창 (1994).『시각디자인 발상 트레닝 3』. 도서출판 정은도서.
- 김경선 (2003). 경포도립공원 간판디자인 연구, 관동대학교 관광연구소, 지방대학육성사업지원 특집호.
- 김경선 (2011). 비유법에 의한 광고 일러스트레이션 사례.『한국디자인포럼 』, 31.
- 김인혜 (2003).『디자인 발상』. 미진사.
- 김일형 (2012). 신문광고 구성요소의 창의성에 관한 연구,『브랜드디자인학연구』, 10.
- 김재원 (2008). 현대 일러스트레이션 교육에서의 아이디어 발상에 관한 연구. 『한국디자인포럼』, 21.
- 방경란 (2012). 메카니칼 발상법을 기반으로 한 디자인교육사례. 『한국디자인포럼』, 34.
- 박웅현, 강창래 (2009). 『인문학으로 광고하다』. (주)알마.
- 이석주, 이주행, 박경현, 민현식, 이은희, 고창수 (2002).『대중 매체와 언어』. 도서출판 역락.
- 이진숙 (2009). 창의적 발상기법과 창의적 사고에 관한 연구.『기초조형학연구』,
- 임연웅 (1992).『디자인방법론 연구』. 미진사.
- 유현정, 신혜영 (2009). 다매체(multi-media)시대 창의성과 표현력을 위한 영상디자인 교육연구. 『기초조형학연구』.
- 윤민봉 (2005).『창조력 증진의 이론과 전략』. 학문사.
- 조열 (1996). VISUAL NONSENCE, 4, 18(146호).
- 호소야 이사오, 이진원 옮김 (2009).『지두력 실천법』. 도서출판 이레.
- DUPONT 지음, 정경선 옮김 (2001).『500가지 광고 이미지』. 예경 .
- Haruyoshi Nagumo, 박영원 역 (1996).『시각표현』. 도서출판 국제.
- http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=15601400